

Софья Скрылина

Секреты создания
монтажа и коллажа в
Photoshop CS5
НА ПРИМЕРАХ

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2011

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
С45

Скрылина С. Н.

С45 Секреты создания монтажа и коллажа в Photoshop CS5 на примерах. — СПб.: БХВ-Петербург, 2011. — 288 с.: ил. + DVD

ISBN 978-5-9775-0209-2

На примерах раскрываются секреты создания монтажа и коллажа с помощью Photoshop CS5. При этом читатель приобретает и другие навыки работы с инструментарием программы: тоновая и цветовая коррекция, изменение освещения исходных фрагментов, их подгонка по размеру и деформация, использование фильтров, стилей и слоевых эффектов, работа с инструментами рисования и редактирования, а также с векторными фигурами и текстовыми слоями. Подробно рассматриваются правила создания монтажа, типичные ошибки, возникающие при монтаже, этапы подготовки фрагментов изображения к монтажу, создание впечатляющих коллажей, поздравительных открыток и художественных надписей. Содержится перечень приемов, ускоряющих и упрощающих работу в Photoshop. Все клавиатурные комбинации предлагаются для двух платформ: MS Windows и Mac OS. DVD содержит исходные изображения из книги, готовые примеры коллажей и монтажей в формате TIFF.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Редактор	<i>Игорь Цырульников</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Караваевой</i>
Корректор	<i>Виктория Пиотровская</i>
Дизайн серии	<i>Игоря Цырульникова</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 01.09.10.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 23,22.

Тираж 1700 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию
№ 77.99.60.953.Д.005770.05.09 от 26.05.2009 г. выдано Федеральной службой
по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12.

Оглавление

Введение	1
Структура книги.....	1
Для кого написана эта книга.....	2
Как читать эту книгу.....	2
Благодарности.....	3
ЧАСТЬ I. НЕКОТОРЫЕ ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ВОПРОСЫ	5
Глава 1. Подготовительная работа	7
1.1. Удаление фона.....	7
1.1.1. Удаление однородного фона.....	7
1.1.2. Удаление фона инструментом <i>Волшебный ластик</i>	8
1.1.3. Удаление фона инструментом <i>Фоновый ластик</i>	9
1.1.4. Удаление фона с использованием быстрой маски.....	10
1.1.5. Удаление фона с помощью инструмента <i>Уточнить край</i>	13
1.2. Удаление каймы.....	16
1.2.1. Удаление каймы с помощью команд группы <i>Обработка краев</i>	16
1.2.2. Удаление каймы путем изменения размера выделения.....	17
1.3. Подгонка фрагментов по размеру.....	17
1.4. Изменение освещения фрагментов.....	18
1.5. Часто используемые инструменты для тоновой коррекции.....	19
1.5.1. Диалоговое окно <i>Яркость/Контрастность</i>	20
1.5.2. Диалоговое окно <i>Уровни</i>	20
1.5.3. Диалоговое окно <i>Кривые</i>	21
1.6. Часто используемые инструменты для цветовой коррекции.....	23
1.6.1. Диалоговое окно <i>Цветовой баланс</i>	23
1.6.2. Диалоговое окно <i>Цветовой тон/Насыщенность</i>	24
Глава 2. Создание и сохранение изображения	25
2.1. Создание нового изображения.....	25
2.2. Работа с линейками и направляющими.....	26
2.3. Импорт изображения с помощью сканера.....	27
2.4. Изменение размеров изображения.....	29

2.5. Выбор цвета в палитре	31
2.6. Сохранение изображения для печати его на принтере.....	34
2.6.1. Форматы TIFF и PSD	35
2.6.2. Формат BMP	36
2.6.3. Формат JPEG.....	37
2.7. Сохранение изображения для размещения его в сети Интернет.....	38
2.7.1. Оптимизация формата JPEG	40
2.7.2. Оптимизация формата GIF	41
2.7.3. Оптимизация формата PNG.....	43
2.7.4. Оптимизация формата WBMP	44

ЧАСТЬ II. СЕКРЕТЫ СОЗДАНИЯ МОНТАЖА 45

Глава 3. Правила и ошибки при создании монтажа..... 47

3.1. Правила создания монтажа	47
3.2. Некоторые распространенные ошибки.....	50
3.2.1. Ошибки при монтаже.....	50
3.2.2. Ошибки при работе с текстом.....	52

Глава 4. Примеры монтажа 55

4.1. Самый простой монтаж	55
4.2. Монтаж с использованием альфа-каналов и слоев.....	57
4.3. Монтаж с использованием слой-маски.....	60
4.4. Монтаж с нарисованным отражением	66
4.4.1. Отражение на ровной зеркальной поверхности	67
4.4.2. Отражение в окне	68
4.4.3. Отражение в воде	71
4.5. Монтаж с нарисованной тенью	72
4.5.1. Падающая тень	73
4.5.2. Связывание тени.....	74
4.5.3. Группирование теней.....	77
4.5.4. Освещение объекта сзади.....	79

ЧАСТЬ III. СЕКРЕТЫ СОЗДАНИЯ КОЛЛАЖА 83

Глава 5. Поздравительная открытка..... 85

5.1. С Новым годом.....	85
5.1.1. Елочная игрушка на еловой ветке + надпись из снежинок	85
5.1.2. Колокольчик на еловой ветке + изогнутая надпись.....	94
5.1.3. Король и дама + надпись с двухцветным свечением.....	99

5.1.4. Дед Мороз и Снегурочка + ледяная надпись.....	105
5.1.5. Новогодняя рамка + надпись под снегом.....	116
5.2. С днем святого Валентина	120
5.2.1. Рамка с сердечками	121
5.2.2. Рамка в форме сердца	125
5.3. С праздником 23 Февраля	127
5.3.1. Красноармеец + прозрачная надпись	127
5.3.2. Человек в камуфляже + изображение внутри надписи.....	133
5.3.3. Рамка к 23 Февраля + градиентная надпись	140
5.4. С праздником 8 Марта.....	147
5.4.1. Универсальная открытка + полупрозрачная надпись.....	147
5.4.2. Миллион алых роз + стеклянная надпись	149
5.4.3. Рамка из роз	154
5.5. С праздником 9 Мая	156
5.5.1. Открытка из фотографии статуи Родины-матери + полосатая надпись	156
5.5.2. Рамка из георгиевской ленты и вечного огня.....	162
5.6. С днем рождения.....	166
5.6.1. Рамка для детской фотографии + надпись в стиле мультфильма "Ну, погоди!"	167
5.6.2. Исторический костюм + золотая надпись.....	171
5.6.3. С юбилеем	181
5.6.4. Открытка для человека с чувством юмора	185

Глава 6. Сказочный коллаж

6.1. Прекрасная фея и воздушная надпись	188
6.1.1. Порхающая фея	188
6.1.2. Фея на грибе боровике.....	195
6.2. Маленькая Баба-яга и электрическая надпись	200
6.3. Царевна-лягушка и переливающаяся надпись	206
6.4. Дюймовочка и яркая надпись с разводами.....	209
6.5. Русалочка и надпись из рыбьей чешуи	213
6.6. Златовласка и позолоченная надпись.....	215
6.7. Принцесса на горошине и надпись мазком кисти	219
6.8. Ангелочек и надпись в виде облака	223
6.9. Двое из ларца — одинаковы с лица и градиентная надпись	225
6.10. Мальчик-с-пальчик и сине-зеленая надпись	227
6.11. На ковре-самолете и стеклянная надпись с резкими краями.....	230
6.12. Граф Дракула и кровавая надпись.....	236
6.13. Гномик и объемная прозрачная надпись	241
6.14. На деревню дедушке и надпись пером	243
6.15. По мотивам сказок А. С. Пушкина.....	248
6.15.1. Прекрасная царевна Лебедь	248
6.15.2. Белка песенки поет да орешки все грызет.	250

6.15.3. У лукоморья дуб зеленый.....	254
6.15.4. Чего тебе надобно, старче?.....	256
6.15.5. В руки яблочко взяла, к алым губкам поднесла.....	259
6.15.6. Свет мой, зеркальце! скажи да всю правду доложи.....	262
ПРИЛОЖЕНИЯ	265
Приложение 1. Некоторые трудности, с которыми могут столкнуться новички	267
Приложение 2. Маленькие хитрости.....	270
Инструменты	270
Линейки и направляющие	272
Кисти	273
Выделение.....	274
Слои.....	275
Тоновая и цветовая коррекция.....	276
Фильтры	277
Диалоговые окна	277
Приложение 3. Список литературы и интернет-ресурсов	278
Список литературы	278
Список интернет-ресурсов	278
Приложение 4. Описание DVD	280
Предметный указатель	281

Введение

На примерах создания монтажа и коллажа читатель приобретает навыки работы с инструментарием Photoshop: тоновая и цветовая коррекция, изменение освещения исходных фрагментов, их подгонка по размеру и деформация.

Приводятся примеры использования фильтров, стилей и слоевых эффектов, работы с инструментами рисования и редактирования, а также с векторными фигурами и текстовыми слоями. Помимо освоения инструментария, читатель получает ряд готовых проектов, которые он может использовать для воплощения собственных художественных замыслов.

Каждый пример сопровождается подробнейшими инструкциями, поэтому пользователь с любым уровнем подготовки сможет открыть книгу в любом месте и выполнить необходимый ему пример.

Все клавиатурные комбинации, используемые в книге, предлагаются для двух платформ: MS Windows и Mac OS.

Надеюсь, вы не пожалеете о приобретении этой книги, и она действительно окажется полезной для вас.

Структура книги

Книга состоит из трех частей. В первой части рассмотрены некоторые теоретические вопросы, возникающие при создании монтажей и коллажей. Во второй части рассмотрены примеры монтажей, включая типичные ошибки их создания, а в третьей приводятся примеры коллажей.

Часть I состоит из двух глав. *Глава 1* посвящена подготовительной работе и обработке исходных изображений: приемы удаления фона и каймы, инструменты, используемые для подгонки фрагментов по размеру, изменение освещения, цветовая и тоновая коррекция. В *главе 2* рассмотрены инструменты для работы с изображением в целом: создание графического документа, изменение размеров и его сохранение для последующей печати на принтере или размещения в сети Интернет.

Часть II также содержит две главы. В *главе 3* сформулированы правила и типичные ошибки при создании монтажа. *Глава 4* содержит примеры от самого простого монтажа до монтажа с использованием слой-масок и альфа-каналов. Отдельный раздел посвящен примерам создания отражения и тени.

В составе *части III* также две главы. В *главе 5* рассматриваются примеры поздравительных открыток. *Глава 6* содержит примеры коллажей с сюжетами из сказок и рассказов. Отдельный раздел содержит примеры коллажей по мотивам сказок А. С. Пушкина.

В *приложении 1* рассмотрены часто встречающиеся трудности, возникающие у новичков, и возможные пути выхода из сложившихся ситуаций. *Приложение 2* включает в себя описание некоторых приемов, которые помогут вам значительно упростить и ускорить работу. *Приложение 3* содержит список литературы и интернет-ресурсов, использованных при написании данной книги. В *приложении 4* содержится описание структуры прилагаемого к книге диска.

Для кого написана эта книга

Книга рассчитана на пользователей, желающих ознакомиться с возможностями графического редактора Adobe Photoshop на примерах создания монтажа или коллажа.

Книга может быть интересна как начинающим пользователям, так и пользователям, уже знакомым с данным графическим редактором.

Как читать эту книгу

Продуктивнее всего читать эту книгу перед компьютером с запущенным приложением Adobe Photoshop, чтобы была возможность проверить описанную технологию и попробовать на практике выполнить примеры.

Если вы начинающий пользователь, то начните чтение книги с теоретической части. Она вам поможет сориентироваться в инструментарии приложения и привыкнуть к терминологии книги. Теоретическая часть имеет сравнительно небольшой объем, в ней представлена информация, касающаяся только монтажей и коллажей.

Если вы знакомы с предыдущими версиями приложения, то открывайте оглавление и сразу переходите к выполнению заинтересовавшего вас задания.

Если вас интересует конечный результат и у вас нет времени на выполнение всей технологии, выбирайте любой файл из папки *finish* (структура диска, прилагаемого к книге, представлена в *прил. 4*), заменяйте используемый в примере слой с изображением человека на нужное вам изображение — и ваша поздравительная открытка или сказочный коллаж готов! Файлы примеров намеренно сохранены для этого в формате TIFF.

Желательно сначала опробовать алгоритмы на изображениях, сохраненных на прилагаемом диске, чтобы понять технологию и приобрести навык работы с инструментами. Но из этого не следует, что необходимо проводить работу со всеми фотографиями и доводить каждый пример до конца. Приведенные на диске изображения необходимы только лишь для того, чтобы отрепетировать и понять технологию.

Удачи вам!

Благодарности

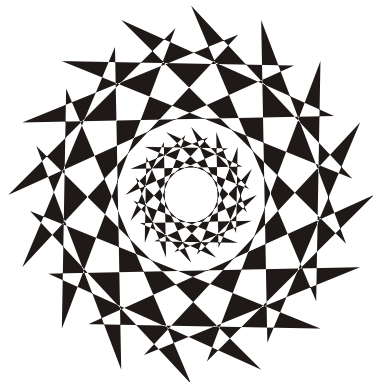
Я до сих пор не верю, что мне все-таки удалось написать эту книгу и реализовать свою давнюю мечту. Наконец-то я рассказала о своем самом любимом графическом редакторе Adobe Photoshop, без которого жизнь так скучна и однообразна. Я очень рада, что мою идею поддержали сотрудники издательства "БХВ-Петербург" и позволили мне воплотить в жизнь мечту и издать книгу, которую вы держите в руках. Я безмерно благодарна коллективу издательства: директору Наталье Викторовне Тарковой, главному редактору Екатерине Владимировне Кондуковой, завредакцией Григорию Лазаревичу Добину, редактору Игорю Цырульникову.

Огромное спасибо моим друзьям Андрею Долганову, Юрию Волковскому, Сергею Карпусю, Веронике Звонаревой и Анне Овчинниковой за фотографии, любезно предоставленные мне для подготовки поздравительных открыток.

Я очень признательна моим подругам Елене Сметаниной и Анастасии Стеткар, которые дали свое согласие на проведение "фотосессии" с их детьми. Без тонкой и вдумчивой актерской игры Вероники и Маши я не смогла бы создать сказочный коллаж ни с прекрасной феей, ни с Дюймовочкой, ни с маленькой Бабой-ягой. Без их неподдельного интереса мне бы не удался ни один коллаж с принцессой, будь она на горошине или на листе водяной лилии.

Также я благодарна родителям моих учеников: Михаилу Юрьевичу Тиманину, Людмиле Александровне Ходаковой и Аркадию Васильевичу Иванову, которые разрешили мне использовать в книге фотографии своих детей. Без понимания и азартной игры Саши, Славы и Алены я бы не смогла сделать сюжеты ни про Ваньку Жукова, ни про графа Дракулу. Да, в общем-то, остальные сказочные сюжеты у меня бы тоже не вышли без их активного участия.

И, наконец, отдельное спасибо моей семье за поддержку и понимание. Мама, спасибо тебе за твой юбилей.

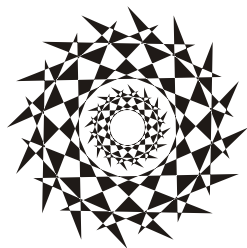


ЧАСТЬ I

Некоторые теоретические вопросы

В этой части не ставится задачи рассказать обо всех теоретических аспектах работы в Photoshop. Здесь мы коснемся только некоторых вопросов, связанных непосредственно с монтажами и коллажами: подготовка исходных изображений и варианты вывода готовой работы. Если с теорией вы знакомы, то можете смело пропустить эту самую маленькую часть книги и перейти к выполнению практических заданий *частей II и III*.

Глава 1




Подготовительная работа

Монтаж и коллаж состояются из набора фрагментов, которые необходимо сначала найти, а потом подогнать друг к другу. В *главе 3* рассмотрен материал, который поможет правильно подобрать исходные изображения, а в данной главе мы разберем ситуации, с которыми вы можете столкнуться при подгонке фрагментов друг к другу.

1.1. Удаление фона

Для удаления фона существует несколько способов, выбор того или иного инструмента зависит от текущей ситуации. В этом разделе разберем несколько примеров использования различного инструментария.

1.1.1. Удаление однородного фона

Чтобы удалить однородный фон, его следует предварительно выделить. Для выделения такого фона используется инструмент  **Волшебная палочка** (Magic Wand). Выделение происходит простым щелчком мыши в любом месте фона. Инструмент имеет несколько параметров.


- Текстовое поле **Допуск** (Tolerance). Этот параметр задает чувствительность инструмента: чем выше значение, тем чувствительнее волшебная палочка.
- Флажок **Сглаживание** (Anti-aliased) используется для выравнивания краев области выделения.
- Флажок **Смеж. пикс.** (Contiguous). Если он отключен, то происходит анализ всех пикселей изображения, а не только близких по цвету. В большинстве случаев этот флажок лучше установить, иначе будет происходить выделение не только фоновых пикселей, но и пикселей объекта, который вы извлекаете из фона.
- Флажок **Образец со всех слоев** (Sample All Layers) в большинстве случаев следует отключить.

Когда фон выделен, то его можно удалить, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>). Но предварительно следует выполнить ряд действий.

- Преобразовать фоновый слой в обычный. Иначе вместо удаления фона вы вызовете диалоговое окно заливки. Для преобразования слоя произведите двойной

щелчок по строке слоя в палитре **Слои** (Layers) и подтвердите преобразование, нажав клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>).

- Для получения мягких, а не рваных краев у извлекаемого из фона объекта, следует растушевать границу области выделения. Растушевка происходит в диалоговом окне, которое вызывается комбинацией клавиш <Shift>+<F6>, или с помощью команды **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Растушевка** (Feather). Растушевку следует проводить на небольшое количество пикселей, порядка 1—3.

На рис. 1.1 приведен пример изображения с однородным фоном, для выделения которого использовался инструмент  **Волшебная палочка** (Magic Wand), растушевка была проведена на 3 пиксела.

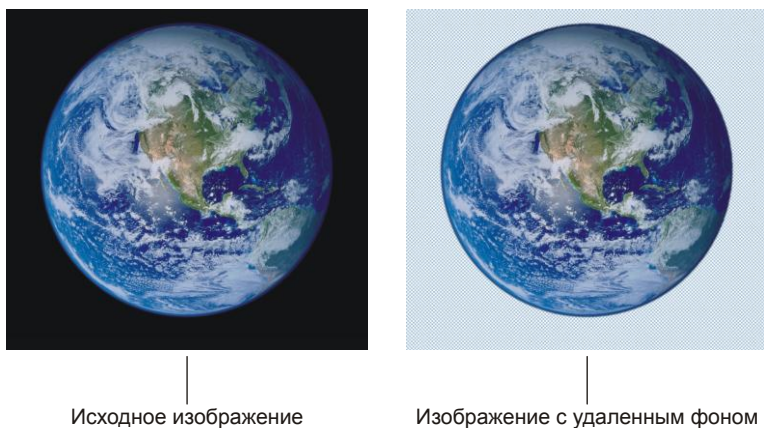




Рис. 1.1. Пример удаления однородного фона

Попробуйте самостоятельно извлечь изображение земного шара из фона, используя исходный файл 01.jpg, который хранится на прилагаемом диске в папке /glava1/start. Результат удаления фона представлен в файле /glava1/finish/01.tif.

1.1.2. Удаление фона инструментом **Волшебный ластик**

Инструмент  **Волшебный ластик** (Magic Eraser) удаляет пиксели, схожие по цвету в точке щелчка мышью. Более того, он автоматически преобразует фоновый слой в обычный. Его настройки аналогичны настройкам инструмента  **Волшебная палочка** (Magic Wand).

Волшебный ластик лучше использовать совместно с обычным ластиком, который удаляет все пиксели, расположенные под кистью. На рис. 1.2 приведено изображение, фон которого удален с помощью совместного использования этих инструментов. Волшебным ластиком необходимо производить щелчки мышью в тех местах, где необходимо удалить фон.








Рис. 1.2. Пример совместного использования инструментов **Ластик** и **Волшебный ластик**

По причине того, что удаляемый зеленый цвет присутствует также и на изображении стрекозы, флажок **Смеж. пикс.** (Contiguous) следует обязательно установить, иначе произойдет удаление пикселей зеленого цвета на изображении стрекозы. При каждом следующем щелчке мышью необходимо изменять значение параметра **Допуск** (Tolerance). Например, для щелчков вокруг крыльев и головы можно установить достаточно большую величину допуска, порядка 60, а для удаления фона вокруг лап стрекозы необходимо уменьшить значение этого параметра до 15—20.

Если вы хотите потренироваться в работе с волшебным и обычным ластиками, изображение стрекозы сохранено на прилагаемом диске в файле /glava1/start/02.jpg. Результат удаления фона представлен в файле /glava1/finish/02.tif.


1.1.3. Удаление фона инструментом **Фоновый ластик**

Инструмент  **Фоновый ластик** (Background Eraser) удаляет области изображения по принципу близости цвета и делает их прозрачными. Аналогично инструменту  **Волшебный ластик** (Magic Eraser) автоматически преобразует фоновый слой в обычный при первом же применении инструмента. Инструмент имеет следующие параметры:


- список **Кисть** (Brush) — размер кисти;
- кнопка  **Непрерывно** (Continuous) — непрерывное определение удаляемого цвета при перемещении указателя мыши, цвет определяется положением горячей точки, которая расположена в центре кисти;
- кнопка  **Однократно** (Once) — однократное определение цвета в точке щелчка, которое не изменяется при перетаскивании указателя;
- кнопка  **Фоновый образец** (Background Swatch) — удаление только тех областей, которые содержат фоновый цвет;
- список **Ограничения** (Limits) содержит три параметра:
 - **Все пикс.** (Discontiguous) — удаление цвета везде, где он встретится на пути указателя;
 - **Смеж. пикс.** (Contiguous) — удаление цвета в областях, смежных друг с другом;

- **Выделение краев** (Find Edges — удаление фона в смежных областях при более тщательном сохранении контуров изображения, чем в режиме **Смеж. пикс.** (Contiguous);

- параметр **Допуск** (Tolerance) — чувствительность инструмента;
- флажок **Основной цвет** (Foreground Color) — защита от удаления рабочего цвета, определенного в палитре инструментов.

Как же использовать инструмент  **Фоновый ластик** (Background Eraser)? Необходимо поместить центр кисти (крестик) близко к границе объекта. Не бойтесь, если кисть немного наедет на объект, удаляются только те цвета, на которые указывает крестик. Следует нажать кнопку мыши и вести ее вдоль границы или производить щелчки мышью. Если все-таки происходит удаление фрагментов изображения, то уменьшите значение параметра **Допуск** (Tolerance).

На рис. 1.3 представлен результат удаления фона с помощью фонового ластика, параметры были выбраны такие:

- размер кисти 60 пикс.;
-  **Непрерывно** (Continuous);
- Ограничения** (Limits) — **Выделение краев** (Find Edges);
- Допуск** (Tolerance) — 40%;
- флажок **Основной цвет** (Foreground Color) отключен.



Исходное
изображение



Пример использования
инструмента
Фоновый ластик



Результат удаления
оставшихся фрагментов фона
инструментом **Ластик**

Рис. 1.3. Пример совместного использования инструментов **Ластик** и **Фоновый ластик**




Для тренировки работы с фоновым и обычным ластиками изображение тюльпанов сохранено на прилагаемом диске в файле /glava1/start/03.jpg. Результат удаления фона представлен в файле /glava1/finish/03.tif.

1.1.4. Удаление фона с использованием быстрой маски

Канал **Быстрая маска** (Quick Mask) — временный альфа-канал, который создается для быстрой работы с выделением. После того как выделение создано и отре-

дактировано в режиме быстрой маски, можно удалить фон, предварительно преобразовав фоновый слой в обычный, если необходимо.

Итак, перечислим основные этапы при работе с выделением в режиме быстрой маски.

1. Каким-нибудь инструментом выделения выделите объект, например, инструментом  **Магнитное лассо** (Magnetic Lasso) или  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso).
2. Растушите созданную область выделения на 1—3 пиксела. Диалоговое окно растушевки вызывается комбинацией клавиш <Shift>+<F6>.
3. В нижней части панели инструментов нажмите кнопку  (рис. 1.4), чтобы создать быструю маску. Не пугайтесь, область, не попавшая в выделение, закрасится красным цветом (цвет, заданный по умолчанию), а в палитре **Каналы** (Channels) появится новый канал с именем "Быстрая маска", который автоматически станет активным (рис. 1.5, а).



— Эта кнопка создает канал **Быстрая маска** или загружает выделение из него

Рис. 1.4. Кнопка на панели инструментов, предназначенная для работы в режиме **Быстрая маска**

Маска наслаивается на изображение и обозначается красным цветом только лишь для удобства ее редактирования!




— Включен совмещенный RGB-канал

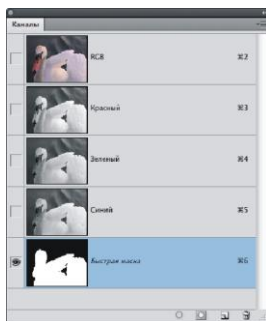
— Канал с быстрой маской является активным и видимым

Рис. 1.5, а. Отображение быстрой маски на изображении

Маска — это полутоновое изображение (рис. 1.5, б), из которого можно загрузить выделение. Но перед загрузкой мы можем отредактировать маску.

Ее редактирование осуществляется инструментами рисования, например, обычной кистью . По причине того, что маска — полутоновое изображение, в этом режиме мы можем использовать только оттенки серого цвета! Рисование белым цветом расширяет область выделения, а черным — сужает ее. Серый цвет используется для частичного выделения.


В действительности же маска — полутоновое изображение, цветных участков не может содержать!



— RGB-канал выключен



— Активным и видимым остался только канал с быстрой маской

Рис. 1.5, б. Отображение быстрой маски в палитре **Каналы**

- Инструментом  **Кисть** (Brush) отредактируйте маску. Чтобы добавить к изображению фрагмент, следует рисовать белым цветом. Чтобы удалить фрагмент, случайно попавший в область выделения, следует рисовать черным цветом. Рисование черной кистью по изображению будет добавлять красный цвет (потому что загружен совмещенный RGB-канал), а рисование белой кистью будет стирать его. Красный цвет — это всего лишь обозначение маскированных областей, он специально является полупрозрачным просто для того, чтобы нам было удобно редактировать маску, смотря через нее на само изображение!

ЗАМЕЧАНИЕ

Обозначение выделенных областей белым, а маскированных — черным цветом условно. Если необходимо, цвета можно поменять местами. Тогда белым будут показаны маскированные области, черным — выделенные. Также возможно изменение красного цвета маски, заданного по умолчанию, на другой цвет. Настройки производятся в диалоговом окне **Параметры Быстрой маски** (Quick Mask Options), которое вызывается двойным щелчком по строке канала (рис. 1.6).

- Когда маска отредактирована, загрузите выделение. Для этого необходимо нажать кнопку , расположенную в нижней части палитры инструментов. Обратите внимание на то, что канал автоматически удалится из палитры **Каналы** (Channels). Если требуется вернуться к редактированию маски, то предварительно следует опять нажать кнопку .
- По причине того, что изначально был выделен объект, который требуется извлечь из фона, необходимо инвертировать выделение, чтобы был выделен весь

документ, кроме этого объекта. Для этого выполните команду **Выделение (Select) | Инверсия (Inverse)** или нажмите комбинацию клавиш <Shift>+<Ctrl>+<I> (в Mac OS <Shift>+<Command>+<I>).

- Если слой, из которого удаляется фон, является фоновым, то преобразуйте его в обычный, произведя по строке слоя двойной щелчок.
- Нажмите клавишу <Backspace> (в Mac OS клавишу <Delete>), чтобы удалить изображение, попавшее в область выделения. Снимите выделение, выполнив команду **Выделение (Select) | Отменить выделение (Deselect)** или нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).

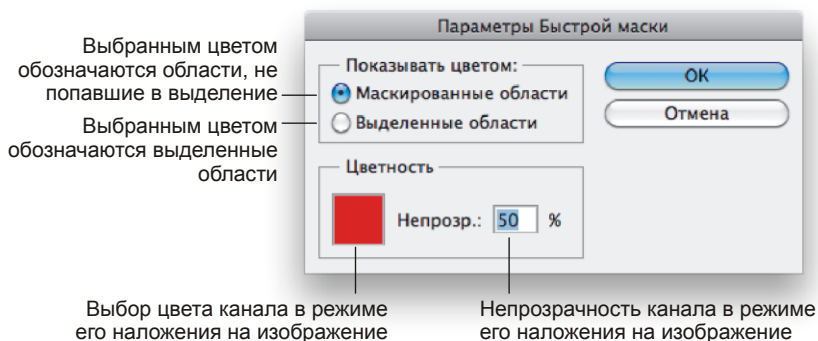




Рис. 1.6. Параметры быстрой маски, заданные по умолчанию

Исходное изображение, приведенное в примере, находится на прилагаемом диске в файле /glava1/start/04.jpg. Результат удаления фона с использованием режима **Быстрая маска (Quick Mask)** представлен в файле /glava1/finish/04.tif.

1.1.5. Удаление фона с помощью инструмента *Уточнить край*

В Photoshop CS5 каждый инструмент выделения получил новый параметр **Уточнить край (Refine Edge)**, который с высокой точностью определяет и создает маску для самых сложных типов объектов, не захватывая при этом фон. Данный инструмент довольно точно определяет границу выделения, а самое главное, он это делает автоматически! Использование данного диалогового окна очень удобно для извлечения из фона сложных для выделения объектов: волос, листьев, шерсти и пр. На рис. 1.7 представлен пример использования инструмента **Уточнить край (Refine Edge)**.

Механизм использования данного инструмента следующий:

- Предварительно необходимо выделить объект любым инструментом выделения, в примере совместно использовались два инструмента  **Быстрое выделение (Quick Selection)** и  **Прямолинейное лассо (Polygonal Lasso)**.



Исходное изображение



Результат удаления фона с помощью инструмента **Уточнить край**

Рис. 1.7. Пример использования инструмента **Уточнить край**

2. Затем на панели инструментов любого инструмента выделения нажать кнопку **Уточн. край** (Refine Edge) и провести соответствующие настройки в появившемся диалоговом окне.

- Для отображения выделенной области в виде альфа-канала необходимо выбрать режим просмотра **Черно-белое** (Black & White) (рис. 1.8).

- Задать чувствительность инструмента, увеличивая значение параметра **Радиус** (Radius).

- Для уточнения границ выделения использовать два инструмента **Уточнить радиус** (Refine Radius) и **Стереть уточнение** (erase Refinements). Необходимо ими просто провести по границе выделения. Так на рис. 1.9, а первое изображение соответствует маске, созданной после использования инструментов выделения. Маска пока еще имеет жесткие границы.

На рис.1.9, б видны очертания шерсти, для этого значение радиуса было установлено 40 пикселей. А на рис. 1.9, в к маске добавлено

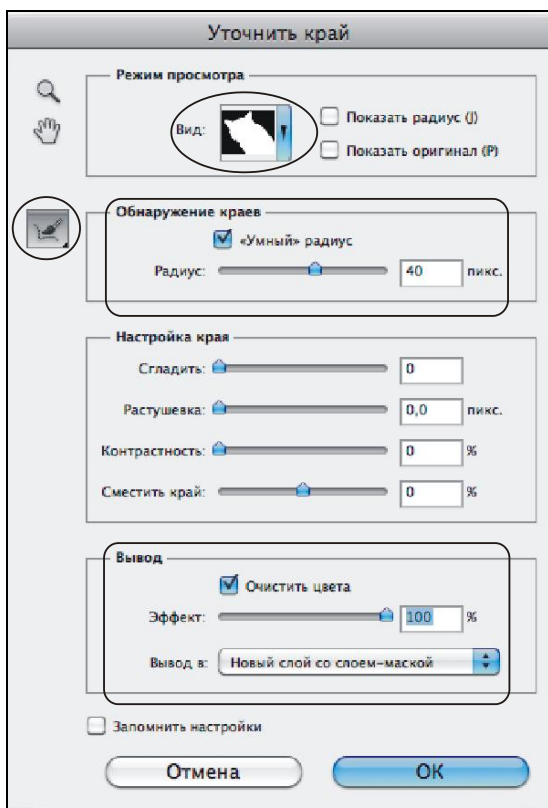


Рис. 1.8. Настройки диалогового окна **Уточнить край**


выделение усов кота с использованием инструмента  **Уточнить радиус** (Refine Radius).



Рис. 1.9, а. Первоначальное изображение маски



Рис. 1.9, б. Результат увеличения значения параметра **Радиус**

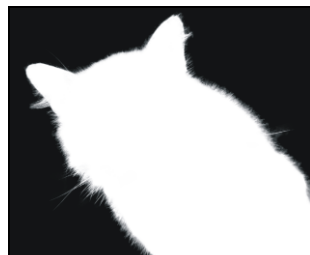


Рис. 1.9, в. К области выделения добавлены усы кота с помощью инструмента **Уточнить радиус**

- Для удобства дальнейшей работы с изображением параметру **Вывод в** (Output To) лучше задавать значение **Новый слой со слоем-маской** (New Layer with Layer Mask). В этом случае вы будете иметь возможность, не удаляя безвозвратно фон, в любой момент уточнить границы созданной маски, а когда она будет полностью определена, просто применить ее к копии фонового слоя (рис. 1.10).

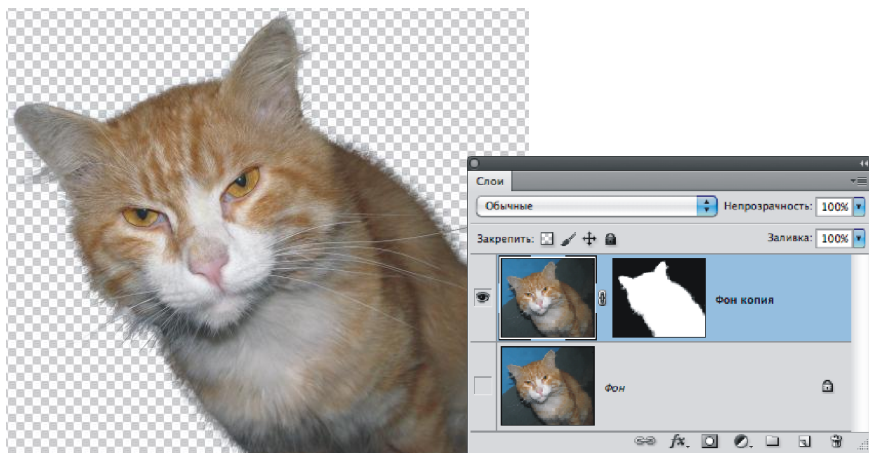


Рис. 1.10. Палитра **Слои** содержит новый слой с маской, созданный на основе фонового слоя

Для удаления фона и применения маски следует произвести по маске щелчок правой кнопкой мыши и из контекстного меню выбрать команду **Применить слой-маску** (Apply Layer Mask).

Исходное изображение кота находится на прилагаемом диске в файле /glava1/start/05.jpg. Результат удаления фона с использованием инструмента **Уточнить край** (Refine Edge) сохранен в файле /glava1/finish/05.tif.

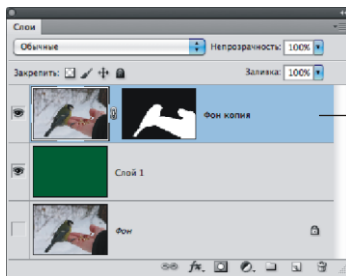
1.2. Удаление каймы

Очень часто после удаления фона у объекта остается кайма толщиной в несколько пикселей цвета старого фона. Эта кайма становится особенно заметна, когда объект переносится в окно другого документа с фоновым изображением или создается новый непустой слой, располагающийся под слоем с объектом. Удалить кайму, конечно, можно вручную с помощью обычного ластика, но это очень трудоемкая и кропотливая работа. Перечислим несколько способов для быстрого удаления каймы.

1.2.1. Удаление каймы с помощью команд группы **Обработка краев**

Если вы раскроете меню **Слой (Layer) | Обработка краев (Matting)**, то увидите четыре команды.

□ **Очистка цвета (Color Decontaminate)**, данная команда появилась в Photoshop CS5, применима для слоя с маской, полученного в результате удаления фона с помощью инструмента **Уточнить край (Refine Edge)**.



— Перед применением команды **Очистка цвета** необходимо выделить слой с маской



— Результат применения команды **Очистка цвета**. Величина параметра **Эффект** задана 100%


Рис. 1.11. Пример использования команды **Очистка цвета**

Необходимо выделить слой и выполнить данную команду, а затем в появившемся диалоговом окне задать значение применяемого эффекта. В примере на рис. 1.11 величина эффекта задана 100%.

- Убрать кайму** (Defringe) используется для удаления каймы любого цвета, в диалоговом окне после выбора команды следует ввести толщину удаляемой каймы, как правило, величины, равной единице и заданной по умолчанию, в большинстве случаев бывает достаточно.
- Удалить черный ореол** (Remove Black Mate) используется для удаления каймы черного цвета.
- Удалить белый ореол** (Remove White Mate) используется для удаления каймы белого цвета.

1.2.2. Удаление каймы путем изменения размера выделения

В случае если ни одна команда из группы **Обработка краев** (Matting) не сработала, можно попробовать следующий прием:

- выделить область вне объекта, с помощью инструмента  **Волшебная палочка** (Magic Wand), если необходимо, для сложения областей используйте клавишу <Shift>;
- выполнить команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Расширить** (Expand) и в появившемся диалоговом окне задать величину расширения;
- растушевать область на 1—3 пиксела, вызов окна осуществляется нажатием комбинации клавиш <Shift>+<F6>;
- очистить область выделения, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>);
- снять выделение комбинацией клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).

ЗАМЕЧАНИЕ

Если в результате выполнения перечисленных действий кайма удалилась не полностью, значит, вы задали недостаточную величину расширения выделения.


1.3. Подгонка фрагментов по размеру

Для изменения размера фрагмента изображения и его деформации используются следующие команды из меню **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform):

- Масштабирование** (Scale);
- Поворот** (Rotate);
- Наклон** (Skew);
- Искажение** (Distort);
- Перспектива** (Perspective);
- Деформация** (Warp).

Очень часто к фрагменту приходится применять сразу несколько из перечисленных команд, поэтому, чтобы каждый раз не выбирать имя команды из меню, удобнее и быстрее работать в режиме свободной трансформации с использованием дополнительных клавиш. Для входа в этот режим можно выполнить команду **Редактирование (Edit) | Свободное трансформирование (Free Transform)**, но значительно удобнее запомнить несложную комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>). Для выхода из этого режима используется клавиша <Enter> (в Mac OS <Return>).

Теперь перечислим комбинации клавиш, которые заменяют команды трансформации.


- ❑ Масштабирование осуществляется простым перетаскиванием углового маркера внутрь рамки для уменьшения фрагмента и наружу для увеличения фрагмента. Для пропорционального изменения масштаба объекта следует удерживать нажатой клавишу <Shift>. Чтобы масштабирование осуществлялось из центра, удерживайте клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>).
- ❑ Чтобы повернуть фрагмент, подведите указатель мыши к угловому маркеру рамки до появления двусторонней изогнутой стрелки . Перемещение указателя с нажатой кнопкой мыши приведет к повороту фрагмента.
- ❑ Для наклона фрагмента нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt> (в Mac OS <Command>+<Option>) и перетащите центральный маркер вертикальной или горизонтальной границы рамки выделения.
- ❑ Чтобы исказить фрагмент, перетащите угловой или центральный маркер, удерживая нажатой клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>).
- ❑ Для добавления эффекта перспективы перетащите верхний или нижний угловой маркер, нажав комбинацию клавиш <Shift>+<Alt>+<Ctrl> (в Mac OS <Shift>+<Option>+<Command>).


1.4. Изменение освещения фрагментов

Для изменения освещения фрагментов используется фильтр **Эффекты освещения (Lighting Effects)** из группы фильтров **Рендеринг (Render)** (рис. 1.12).

Тип освещения выбирается из списка **Стиль (Style)**, а тип источника освещения из списка **Источник (Light Type)**. Основная настройка фильтра осуществляется в области предварительного просмотра с помощью манипуляторов:

- ❑ для изменения местоположения области освещения следует переместить центр окружности;
- ❑ с помощью манипуляторов, расположенных на окружности, изменяется ее радиус (размер области освещения): для увеличения радиуса переместите манипулятор наружу, а для уменьшения — внутрь.

Также вы можете добавить источник света. Для этого переместите пиктограмму лампочки  в область предварительного просмотра. Чтобы удалить лишний ис-

точник, перетащите его на пиктограмму корзины , расположенную под областью предварительного просмотра.

ВНИМАНИЕ!

В диалоговом окне фильтра **Эффекты освещения** (Lighting Effects) всегда должен быть определен хотя бы один источник света!

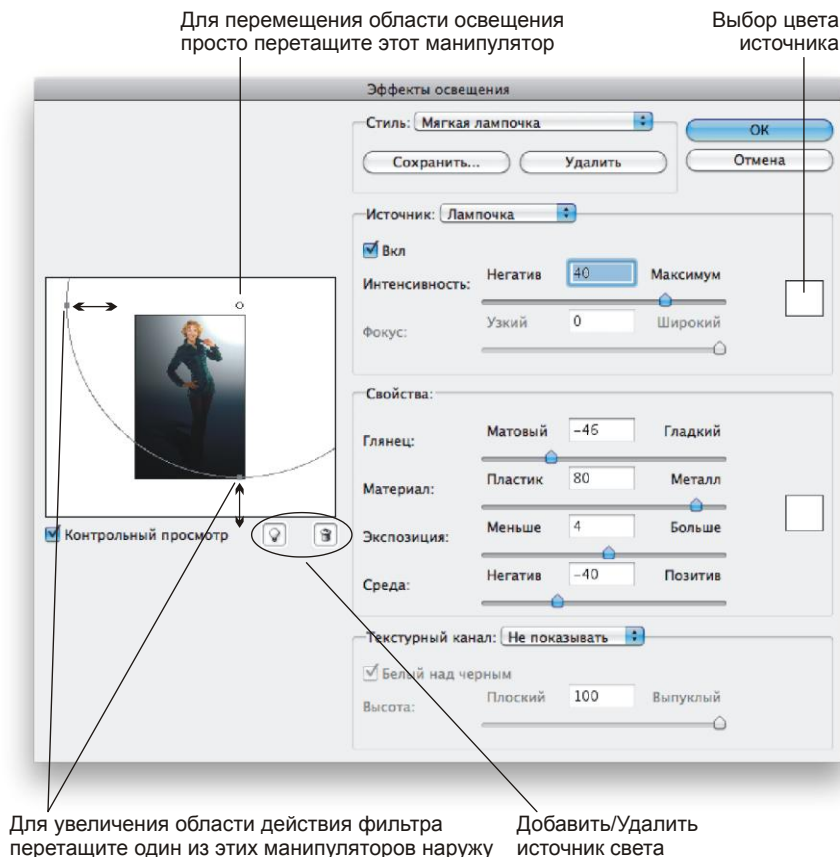


Рис. 1.12. Диалоговое окно фильтра **Эффекты освещения**

1.5. Часто используемые инструменты для тоновой коррекции

В этом разделе рассмотрим три инструмента тоновой коррекции, которые мы будем использовать в данной книге.

1.5.1. Диалоговое окно **Яркость/Контрастность**

Это простое в настройках окно содержит всего два ползунка, отвечающих за яркость изображения и его контрастность (рис. 1.13). Открывается с помощью команды **Изображение** (Image) | **Коррекция** (Adjustments) | **Яркость/Контрастность** (Brightness/Contrast).

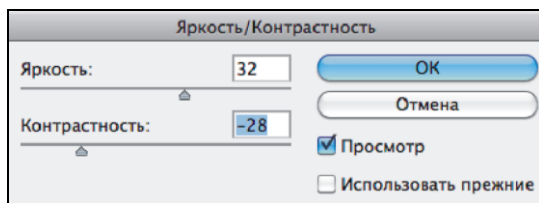


Рис. 1.13. Диалоговое окно **Яркость/Контрастность**

1.5.2. Диалоговое окно **Уровни**

Диалоговое окно **Уровни** (Levels) позволяет проводить более тонкую коррекцию изображения по сравнению с инструментом **Яркость/Контрастность** (Brightness/Contrast). Более того, гистограмма, отображающаяся в окне, позволяет провести диагностику распределения пикселей изображения и помочь определить цель коррекции.

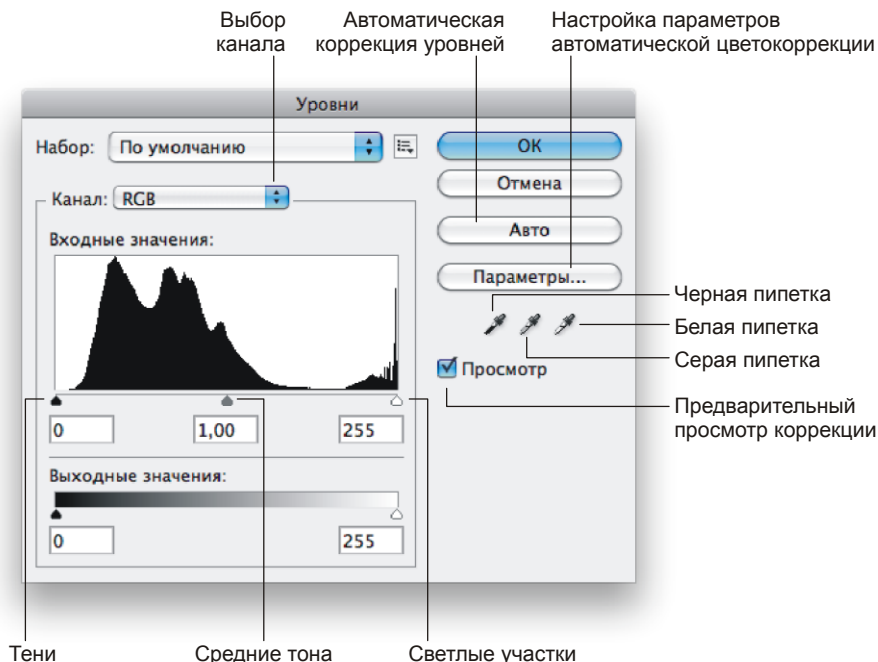





Рис. 1.14. Диалоговое окно **Уровни**

Вызывается окно с помощью команды **Изображение (Image) | Коррекция (Adjustments) | Уровни (Levels)** или комбинацией клавиш <Ctrl>+<L> (в Mac OS <Command>+<L>). Коррекция проводится путем изменения местоположения трех ползунков:  — тени,  — средние тона,  — света (рис. 1.14).

Диалоговое окно **Уровни (Levels)** используется для коррекции:

- изображения в целом, если не выделен ни один фрагмент;
- тусклых изображений путем расширения тонового диапазона, т. е. самым темным пикселем присваивается нулевая яркость (черный ползунок перемещается к левому основанию графика), а самым светлым — максимальная яркость (белый ползунок смещается к правому основанию графика);
- слишком светлых или слишком темных изображений путем изменения средних тонов (для светлых изображений серый ползунок смещается вправо, а для темных изображений — влево).

1.5.3. Диалоговое окно **Кривые**

Для корректировки общего тонального диапазона изображения также можно использовать диалоговое окно **Кривые (Curves)**, которое открывается с помощью команды **Изображение (Image) | Коррекция (Adjustments) | Кривые (Curves)** или комбинацией клавиш <Ctrl>+<M> (в Mac OS <Command>+<M>). Это окно позволяет выполнять коррекцию при помощи 14 различных точек в тональном диапазоне изображения (от теней до светлых участков).

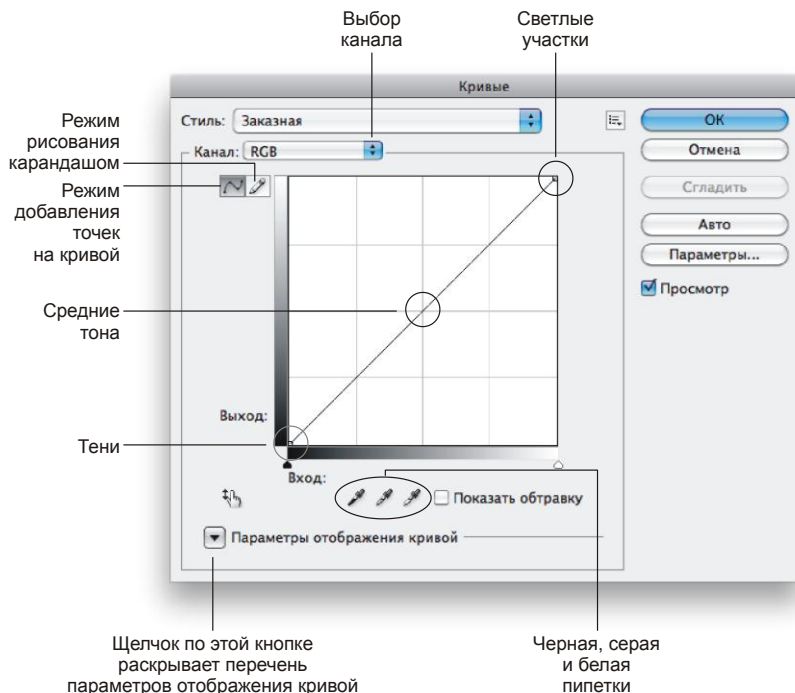



Рис. 1.15. Диалоговое окно **Кривые**

Тональный диапазон в этом окне представляется в виде прямой диагональной линии (рис. 1.15). Для коррекции изображения в режиме  необходимо добавить точки на график, а затем провести изгиб кривой.

Диалоговое окно **Кривые** (Curves) используется для коррекции в следующих случаях:

- для коррекции темного изображения коррекционная кривая выпуклая (рис. 1.16, а);
- для коррекции светлого изображения коррекционная кривая вогнутая (рис. 1.16, б);
- для коррекции тусклого изображения коррекционная кривая напоминает по форме букву S (рис. 1.16, в);

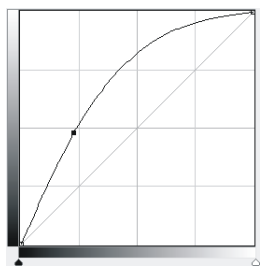


Рис. 1.16, а. Пример кривой для коррекции темного изображения

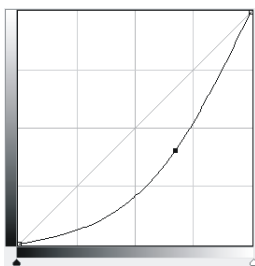


Рис. 1.16, б. Пример кривой для коррекции светлого изображения

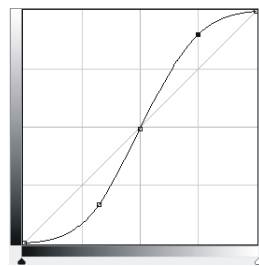


Рис. 1.16, в. Пример кривой для коррекции тусклого изображения

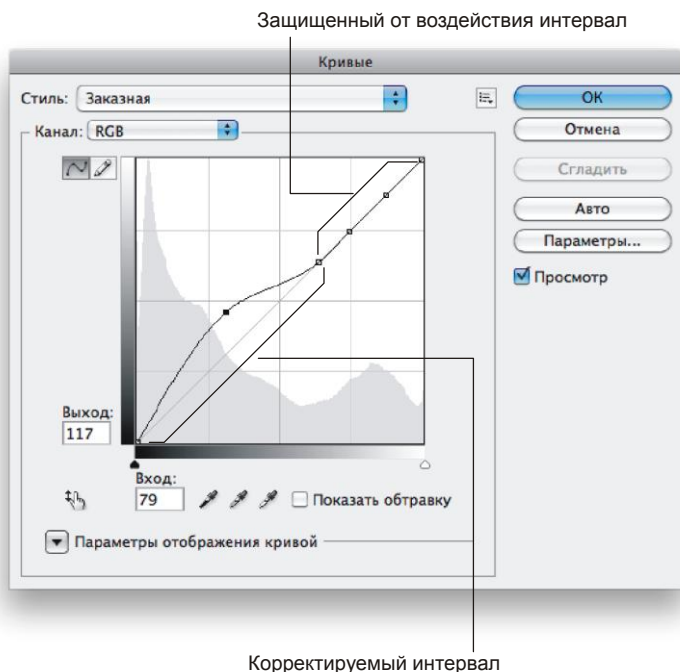


Рис. 1.17. Пример кривой для коррекции тонового интервала

- как для тоновой коррекции всего изображения, так и для коррекции тонового интервала (рис. 1.17). Порядок действий при коррекции тонового интервала такой:
 - определить корректируемый интервал;
 - защитить оставшиеся участки света и тени;
 - на найденном интервале добиться оптимального соотношения контраста и яркости.

1.6. Часто используемые инструменты для цветовой коррекции

Диалоговые окна **Уровни** (Levels) и **Кривые** (Curves), упомянутые в *разд. 1.5.2* и *1.5.3*, помимо тоновой коррекции используются и для цветовой коррекции путем изменения тона в цветовом канале. Для этого необходимо из списка **Канал** (Channel) выбрать тот цвет, на который в дальнейшем будет направлена коррекция (см. рис. 1.14 и рис. 1.15). Например, если исходное изображение содержит избыток красного цвета, то вы можете выбрать красный канал и уменьшить содержание красного цвета, корректируя света и тени изображения только в выбранном канале, оставив остальные цвета без изменений. При выбранном совмещенном RGB-канале тоновая коррекция проводится для всех трех цветовых составляющих одновременно.

ЗАМЕЧАНИЕ

На самом деле для цветовой коррекции удобно использовать схему цветового круга, которая позволяет выбрать несколько вариантов для удаления цветового сдвига. Также не всегда очевидна цель коррекции, необходимо провести предварительный анализ изображения, рассмотрев его гистограмму и взяв цветовые пробы. Все перечисленные вопросы подробно рассмотрены в книге С. Скрылиной "Photoshop CS5: 100 советов по коррекции и спецэффектам". — СПб.: "БХВ-Петербург", 2010.

В данном разделе рассмотрим еще два инструмента цветовой коррекции.

1.6.1. Диалоговое окно **Цветовой баланс**

Цветовая коррекция с помощью диалогового окна **Цветовой баланс** (Color Balance) сводится к изменению положения трех ползунков. Причем позволяет проводить цветовую коррекцию в тенях, средних тонах и светах (рис. 1.18).

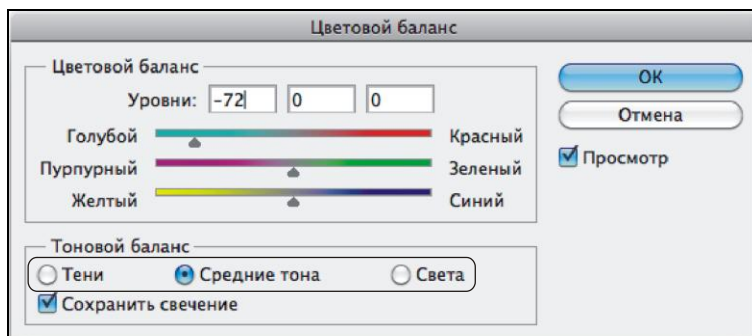


Рис. 1.18. Диалоговое окно **Цветовой баланс**

Вызывается окно командой **Изображение** (Image) | **Коррекция** (Adjustments) | **Цветовой баланс** (Color Balance) или комбинацией клавиш <Ctrl>+ (в Mac OS <Command>+).

1.6.2. Диалоговое окно *Цветовой тон/Насыщенность*

Диалоговое окно **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation) (рис. 1.19) не предназначено для удаления цветового сдвига изображения, оно очень часто используется в решении следующих вопросов:

- для перекраски фрагментов изображения, например, для перекраски цвета глаз, волос, одежды;
- для повышения или понижения насыщенности изображения;
- для тонирования изображения;
- для осветления или затемнения изображения.

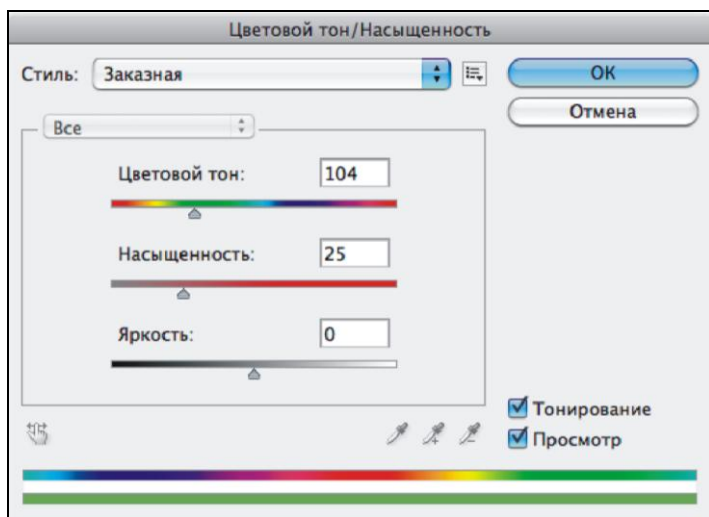
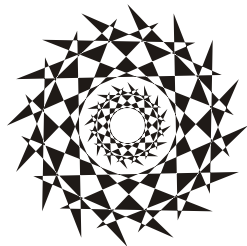


Рис. 1.19. Диалоговое окно **Цветовой тон/Насыщенность**

Вызывается окно командой **Изображение** (Image) | **Коррекция** (Adjustments) | **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation) или комбинацией клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>).



Глава 2

Создание и сохранение изображения

В этой главе рассмотрим нескольких вопросов о создании нового и сохранении уже созданного изображения. Также разберем варианты изменения размеров изображения.

2.1. Создание нового изображения

Для создания нового изображения необходимо выполнить команду **Файл** (File) | **Новый** (New) или нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<N> (в Mac OS <Command>+<N>). В результате выполнения команды появится диалоговое окно (рис. 2.1).

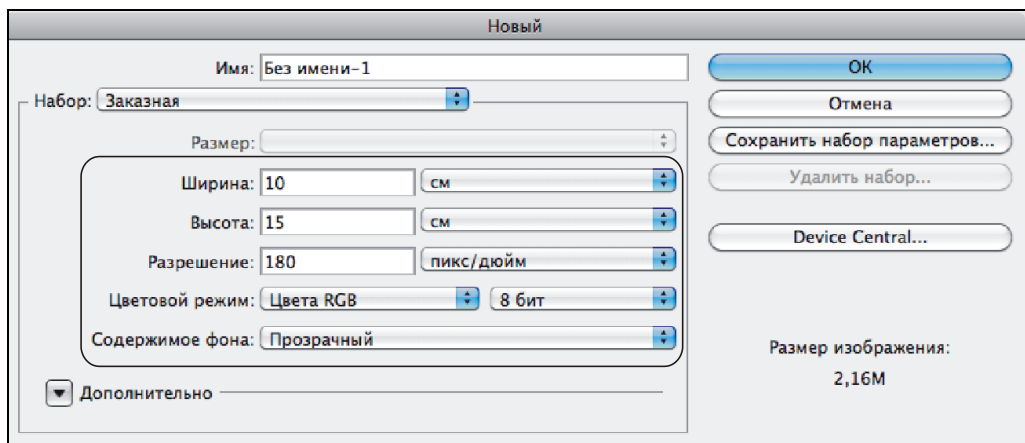


Рис. 2.1. Диалоговое окно создания нового документа

В этом окне следует указать ширину и высоту, разрешение, цветовой режим и содержимое фона изображения.

На рис. 2.1 в качестве единиц измерения используются сантиметры, которые назначены по умолчанию при создании нового документа. Если они вас не устраивают, вы можете выбрать другие из списка, расположенного рядом с текстовыми полями **Ширина** (Width) и **Высота** (Height).

Для выбора разрешения создаваемого изображения поможет материал *разд. 2.4.*

Из списка **Цветовой режим** (Color Mode) выбирается цветовая модель изображения. В большинстве случаев для цветного изображения необходимо установить тип модели **Цвета RGB** (RGB Color) с 8 битами на канал, в этом случае каждый пиксел изображения будет кодироваться 24 битами. Если необходимо создать полутоновое изображение, то нужно выбрать пункт **В градациях серого** (Grayscale).

Содержимое фона удобнее назначать прозрачным, поскольку впоследствии в нем проще осуществлять редактирование, и вы в любой момент можете переключить фон.

2.2. Работа с линейками и направляющими

Во время работы над монтажом или коллажем удобно использовать линейки и направляющие линии. Эти инструменты помогают точно позиционировать фрагмент на изображении.


Для добавления линеек необходимо выполнить команду **Просмотр** (View) | **Линейки** (Rulers) или нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<R> (в Mac OS <Command>+<R>). Если необходимо спрятать линейки, повторите выполнение команды.


Существует несколько способов для назначения единиц измерения линейкам.

1 способ

Произведите щелчок правой кнопкой мыши по любой из линеек и из контекстного меню выберите нужную единицу измерения.

2 способ

❑ Вызовите палитру **Инфо** (Info), нажав кнопку  или выполнив команду **Окно** (Window) | **Инфо** (Info).

❑ Нажмите кнопку в виде креста со стрелкой , (рис. 2.2), из появившегося меню выберите требуемую единицу измерения.

3 способ

❑ Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Установки** (Preferences) | **Единицы измерения и линейки** (Units&Rulers) (в Mac OS вместо меню **Редактирование** (Edit) используется меню **Photoshop**).

❑ В появившемся диалоговом окне из списка **Линейки** (Rulers) выберите требуемую единицу измерения (рис. 2.3).

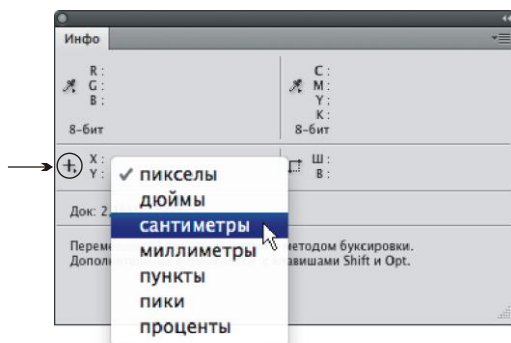


Рис. 2.2. Использование палитры **Инфо** для назначения линейкам требуемых единиц измерения

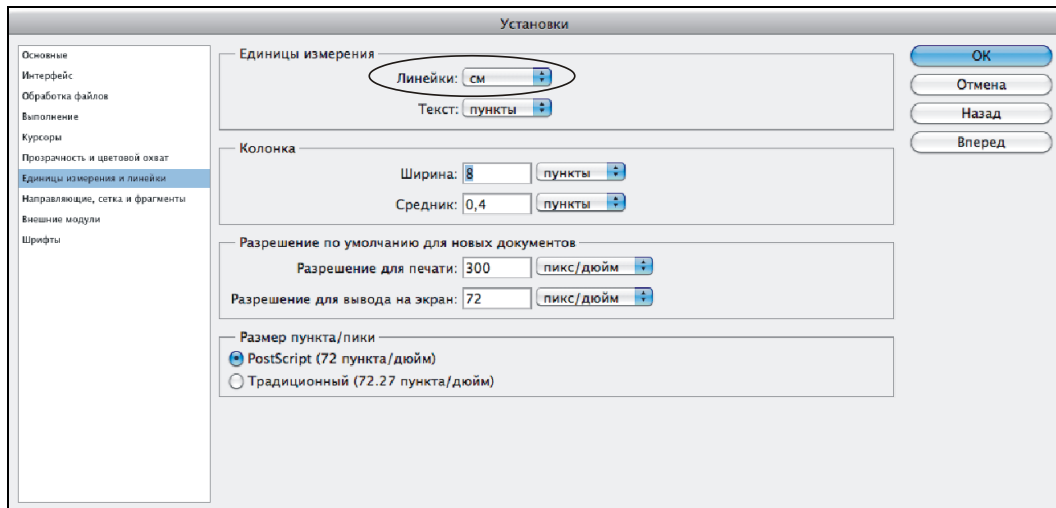



Рис. 2.3. Изменение единиц измерения с помощью окна **Установки**

Когда линейки отображаются в документе, из них можно выдвинуть направляющие линии. Для этого просто наведите указатель мыши на линейку и нажатой кнопкой мыши сместите указатель вниз, чтобы достать горизонтальную направляющую, или вправо, чтобы добавить вертикальную направляющую линию.

Обратите внимание на то, что выдвигать направляющие можно при любом выбранном инструменте, а вот перемещать уже выдвинутую — только при активном инструменте  **Перемещение** (Move)!

Если вы случайно выдвинули горизонтальную направляющую вместо вертикальной, не обязательно задвигать ее обратно и выдвигать новую. Для быстрого изменения направления просто переместите направляющую с нажатой клавишей <Alt> (в Mac OS <Option>). Горизонтальная направляющая сменится вертикальной и наоборот.

Когда необходимо удалить направляющую линию, то для этого достаточно ее просто задвинуть обратно на линейку, а для удаления всех направляющих в документе необходимо выполнить команду **Просмотр** (View) | **Удалить направляющие** (Clear Guides). Помимо удаления, направляющие можно скрыть, для этого следует выполнить команду **Просмотр** (View) | **Вспомогательные элементы** (Extras) или нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<H> (в Mac OS <Command>+<H>). Повторное выполнение команды снова отобразит направляющие линии, а также остальные вспомогательные элементы: границы фрагментов, области выделений, контуры векторных фигур.

2.3. Импорт изображения с помощью сканера

После установки драйвера сканера вы можете проводить сканирование фотографий и документов непосредственно из программы Adobe Photoshop. Чтобы открыть диалоговое окно сканера, необходимо выполнить команду **Файл** (File) | **Импортировать** (Import) | *Имя вашего сканера*.

Как правило, сканеры могут работать в нескольких режимах: от автоматического до профессионального, позволяющего вручную устанавливать все настройки. Лучше использовать второй режим, в котором вы можете указать параметры сканирования самостоятельно: тип документа, разрешение изображения, количество бит на канал и т. д.

Сканирование лучше проводить за два приема: сначала провести предварительное, а затем непосредственно само сканирование документа. После предварительного сканирования изображение появляется в окне просмотра, в котором вы можете изменить рамку выделения для определения области последующего сканирования (рис. 2.4).

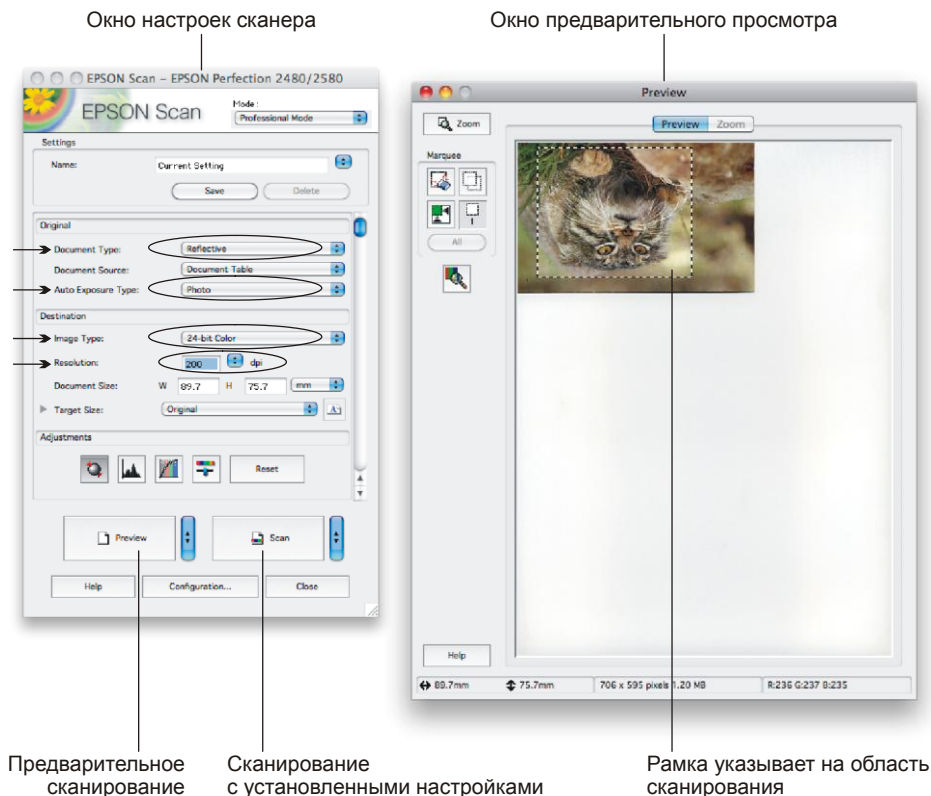


Рис. 2.4. Окно программы сканирования. Справа окно предварительного просмотра для сканирования цветной фотографии

ЗАМЕЧАНИЕ

Рамкой выделения вы можете определить сканирование части документа! Для изменения границы рамки подведите к границе указатель мыши, а когда появится двусторонняя стрелка, просто переместите ее нажатой кнопкой мыши.

Также большинство сканеров позволяют провести в момент сканирования первоначальную тоновую и цветовую коррекцию изображения, но, по моему мнению,

коррекцию изображения следует выполнять только после сканирования документа средствами программы Adobe Photoshop, которая имеет богатый диагностический инструментарий для определения недостатков изображения.

Для фотографий и документов необходимо установить следующие параметры сканирования:

- тип документа — прозрачный (для фотопленок) или отражающий (для бумажных носителей);
- тип экспозиции — фото или документ;
- тип изображения — цветное 24 бит (для цветных фотографий) или градации серого 8 бит (для полутоновых изображений и документов);
- разрешение — 200 пикс/дюйм (для последующей печати на принтере) или 96 пикс/дюйм (для размещения в Интернете), подробнее информацию о разрешении изображения см. в разд. 2.4.

ЗАМЕЧАНИЕ

Если изображение отсканировалось "вверх ногами", как на рис. 2.4, то для его поворота используйте команду **Изображение** (Image) | **Вращение изображения** (Image Rotation) | **180°**.

2.4. Изменение размеров изображения

Графический редактор Photoshop называют растровым по причине того, что он предназначен для создания и обработки растровых изображений. Говоря простым языком, растровые изображения состоят из точек (растров, пикселей), код цвета каждой из них хранится в памяти компьютера. Поэтому цифровое изображение — это всего лишь набор цифр, увидеть его можно посредством какого-либо устройства вывода: монитора, принтера или иного устройства печати.


При работе с цифровыми изображениями вы должны понимать, для каких целей данное изображение будет использовано. Например, если изображение готовится для публикации на web-странице, то предполагаемое устройство вывода — это монитор. Если в дальнейшем вы желаете изображение хранить как фотографию в фотоальбоме, то предварительно его необходимо распечатать на фотопринтере. А для печати изображения в каком-нибудь глянцево-журнале будет использоваться типографская машина.

Поэтому для подготовки цифровых изображений к выводу на устройство, необходимо знать, какое разрешение следует назначать. Для вывода изображения через монитор чаще всего разрешение устанавливают 72 или 96 пикселей на дюйм. Для печати на принтере — от 120 до 200 пикс/дюйм. Для качественной типографской печати — от 250 до 300 пикс/дюйм.

Разрешение и геометрические размеры изображения взаимосвязаны. Чем больше разрешение, тем меньше его размер, потому что чем выше разрешение предполагаемого устройства вывода, тем мельче его растровые точки и меньше геометрический размер изображения.

ЗАМЕЧАНИЕ

Увеличение разрешения изображения влечет к увеличению размера файла, что может понизить производительность вашего компьютера при обработке такого изображения. Поэтому, выбирая высокое разрешение, необходимо придерживаться золотой середины между качеством изображения и объемом файла.

Чтобы изменить разрешение, используется диалоговое окно **Размер изображения** (Image Size), а когда разрешение определено и необходимо изменить только геометрические размеры изображения, используются два инструмента: инструмент  **Рамка** (Crop) и диалоговое окно **Размер холста** (Canvas Size).

На рис. 2.5 представлено окно **Размер изображения** (Image Size), название которого находится в меню **Изображение** (Image). Также может быть вызвано комбинацией клавиш <Alt>+<Ctrl>+<I> (в Mac OS <Option>+<Command>+<I>).

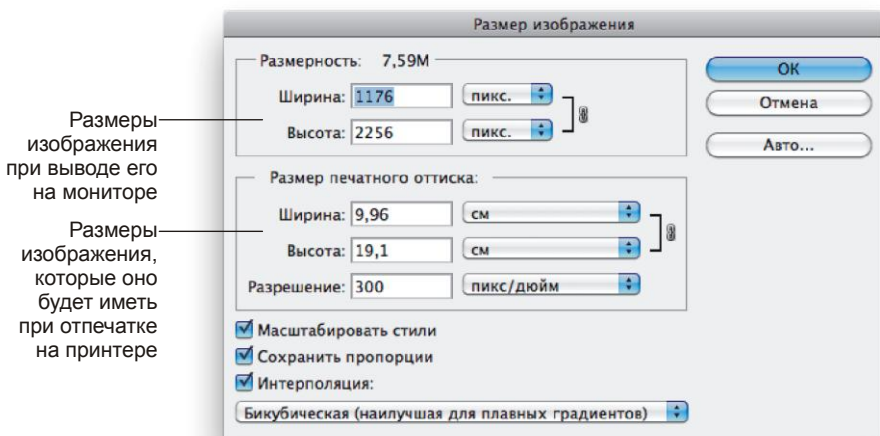


Рис. 2.5. Диалоговое окно **Размер изображения**

Обратите внимание на две области, в которых указаны размеры. Верхняя область может отображать размеры только в двух единицах измерения: в пикселях или в процентах. Здесь приводятся размеры изображения при выводе его на мониторе. Поэтому эту область следует использовать, например, для подготовки изображения к использованию в качестве картинки рабочего стола или для публикации в сети Интернет.

Нижняя область отображает размеры, которые изображение будет иметь при отпечатке на принтере. Поэтому эту область следует использовать для определения и задания размеров вашей будущей распечатанной фотографии.

Если требуется изменить одновременно разрешение изображения и его геометрические размеры, то перед изменениями отключите флажок **Интерполяция** (Resample Image). Тогда при уменьшении изображения, его размеры будут увеличены, а при увеличении разрешения наоборот уменьшены.

ВНИМАНИЕ!

Уменьшение разрешения сокращает число пикселей изображения, эти пиксели утрачиваются навсегда, их уже не вернуть повышением разрешения! Поэтому имея высокое качество, например, 300 пикс/дюйм, вы сможете понизить его до 180 или 72 пикс/дюйм, но если исходное изображение низкого качества, например, 72 пикс/дюйм, то повысить его до качества типографской печати вы не сможете.

На рис. 2.6 представлено окно **Размер холста** (Canvas Size), название которого находится в меню **Изображение** (Image). Также может быть вызвано комбинацией клавиш <Alt>+<Ctrl>+<C> (в Mac OS <Option>+<Command>+<C>).

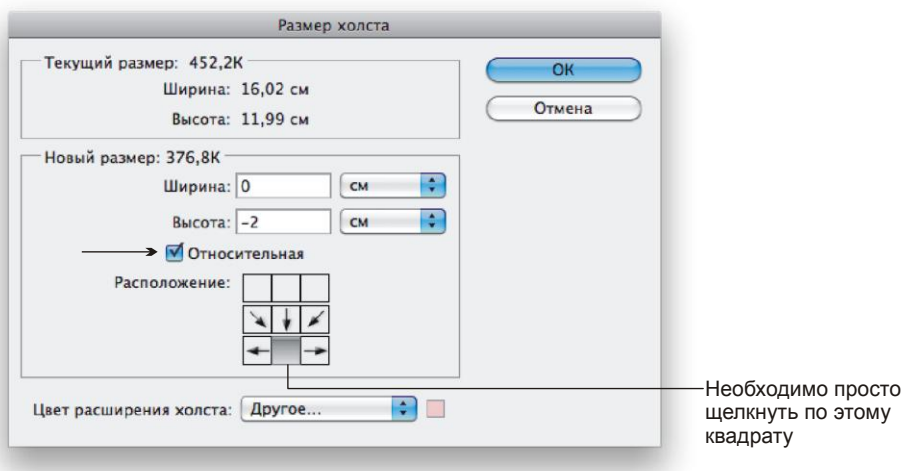


Рис. 2.6. Диалоговое окно **Размер холста**

Это окно предназначено для изменения геометрических размеров изображения, на разрешение оно не влияет.

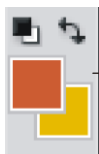
Обратите внимание на флажок **Относительная** (Relative). Не забывайте его устанавливать перед заданием новых размеров. Если требуется увеличить ширину или высоту изображения, то следует ввести положительное число в эти поля. Для уменьшения размеров вводится отрицательное число.

Также удобно использовать переключатель **Расположение** (Anchor), который указывает направление изменения размера. Например, если вам необходимо уменьшить высоту изображения сверху на 2 см, то в поле **Высота** (Height) необходимо ввести значение -2 см при установленном флажке **Относительная** (Relative), а переключатель **Расположение** (Anchor) поместить в нижнее среднее положение. Переключатель устанавливается простым щелчком по требуемому квадрату.

2.5. Выбор цвета в палитре

По причине того, что в следующем разделе рассмотрен материал оптимизации изображений для сети Интернет, в этом разделе хотелось бы обратить ваше внима-

ние на выбор цвета в палитре цветов, окно которой вызывается щелчком по образцу цвета на панели инструментов (рис. 2.7).



Щелчок по любому образцу цвета на панели инструментов вызывает палитру цветов. Верхний образец устанавливает основной цвет, нижний определяет цвет фона.

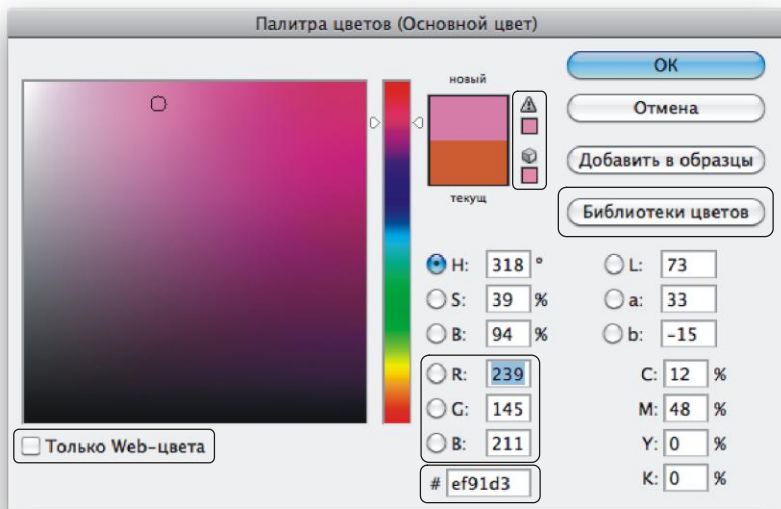




Рис. 2.7. Вызов диалогового окна **Палитра цветов**

При выборе цвета в палитре помимо отображения образцов старого и нового цвета, могут возникнуть две подсказки:

- Первая обозначается треугольником с восклицательным знаком внутри , которая предупреждает о том, что выбранный цвет не является годным для печати, т. к. не входит в цветовой охват СМΥК. Ниже под знаком предлагается образец цвета, которым можно заменить выбранный цвет, щелчок по нему производит замену.
- Вторая обозначается кубиком , предупреждая о том, что выбранный цвет не является Web-цветом и при отображении браузером будет заменен на цвет, указанный ниже.

Например, на рис. 2.7 выбран светло-сиреневый цвет, который плох как для печати, так и для Web-страниц. Предлагается заменить его для печати на более темный оттенок, а для Интернет на более светлый.

Если вы готовите изображение для размещения на Web-странице, не забывайте устанавливать флажок **Только Web-цвета** (Only Web Colors), расположенный

в нижней части диалогового окна. Тогда при выборе цвета вы не выйдете за пределы 256 индексированных цветов. В этом случае также удобно вводить код цвета в шестнадцатеричном представлении, текстовое поле находится в нижней части диалогового окна палитры (рис. 2.8).

Палитра цветов Photoshop также предоставляет осуществить выбор цвета по специальным каталогам производителя. Для этого необходимо нажать кнопку **Библиотеки цветов** (Colors Libraries). В результате чего окно палитры сменится на диалоговое окно, представленное на рис. 2.8. Из списка **Библиотека** (Book) выбирается имя каталога, указывается цвет из шкалы цветов и, наконец, требуемый оттенок цвета. Для возврата к палитре необходимо нажать кнопку **Палитра** (Picker).

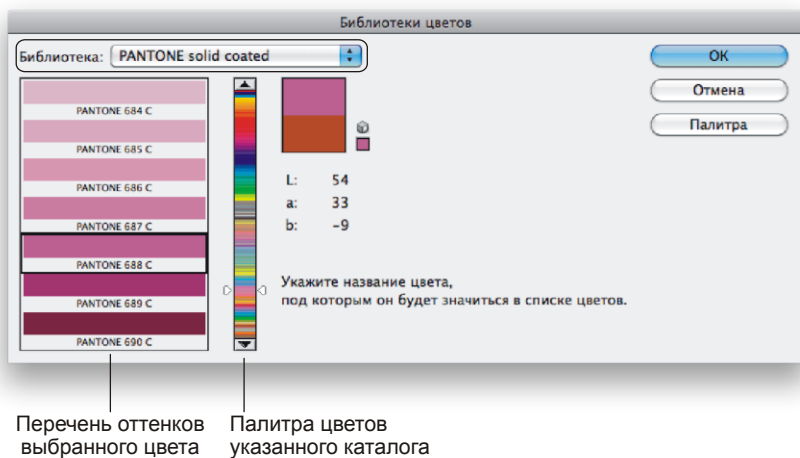



Рис. 2.8. Диалоговое окно **Библиотеки цветов**

Работа с Web-цветами используется Web-дизайнерами для подготовки изображений к размещению в сети Интернет. Без диалогового окна **Библиотеки цветов** (Colors Libraries) дизайнеру для подготовки изображения к печати в типографии не обойтись.

В данной книге мы будем готовить изображения для печати на фотопринтере, поэтому для работы нам будет достаточно только палитры цветов со снятым флажком **Только Web-цвета** (Only Web Colors). Все цвета в данной книге будут указаны в модели RGB, поэтому цифровые значения трех составляющих цвета необходимо вводить в соответствующие поля палитры (см. рис. 2.7). И еще, при выборе цвета не пренебрегайте подсказкой с восклицательным знаком в треугольнике , потому что принтер использует модель CMYK, а не RGB, как ваш монитор. Поэтому распечатанное изображение может оказаться немного темнее того, что вы видите на мониторе, если не заменять цвета на образец подсказки. На самом деле перед печатью готового изображения лучше его предварительно немного осветлить, например, используя диалоговое окно **Уровни** (Levels) или **Яркость/Контрастность** (Brightness/Contrast). Теоретический материал по работе с этими окнами был изложен в *разд. 1.5*.

2.6. Сохранение изображения для печати его на принтере

Для сохранения документа используются команды **Файл (File) | Сохранить** и **Файл (File) | Сохранить как (Save As)**. Для быстрого выполнения команд можно использовать их клавиатурные комбинации <Ctrl>+<S> (в Mac OS <Command>+<S>) и <Shift>+<Ctrl>+<S> (в Mac OS <Shift>+<Command>+<S>) соответственно. Если вы работаете с новым файлом, то выполнение обеих команд приведет к одному и тому же результату: появится диалоговое окно сохранения документа (рис. 2.9). В данном окне требуется указать местоположение файла, его имя, тип и различные дополнительные элементы, которые могут сохраняться в файле.

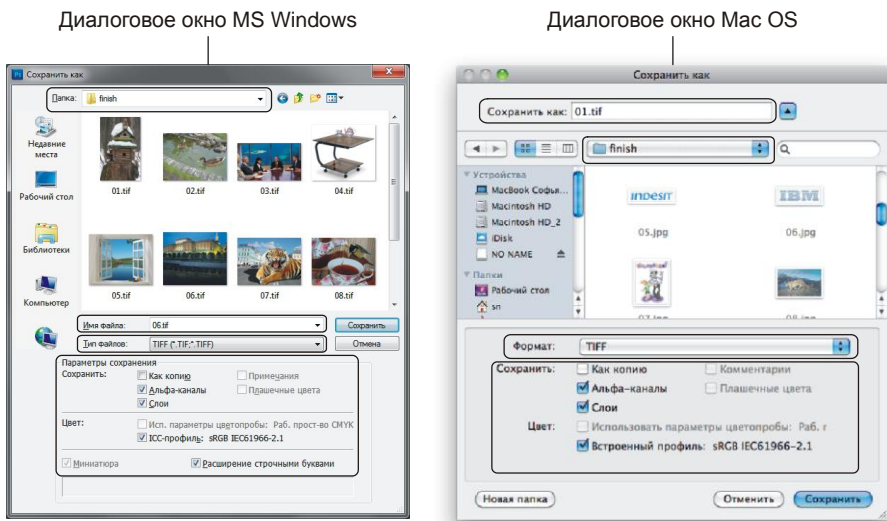


Рис. 2.9. Диалоговое окно **Сохранить как**

Если же вы работаете с уже сохраненным документом, то эти команды срабатывают по-разному. Первая команда сохраняет документ под тем же именем со всеми внесенными в него изменениями. При этом диалоговое окно на экране не появляется. Вторая команда выводит тоже диалоговое окно сохранения документа, но с заполненным полем **Имя файла (File Name)** (в Mac OS данное поле называется **Сохранить как (Save As)**). В него будет вписано старое имя файла, введя в поле новое имя, вы сохраните свой документ со всеми внесенными исправлениями и дополнениями под другим именем.

Если вы раскроете список **Тип файлов (Format)** (в Mac OS **Формат (Format)**), то увидите перечень форматов, в которые можно сохранить ваш документ. Какой же формат выбрать? В этом разделе не будем описывать все форматы, которые предлагает Photoshop. Разберем только самые распространенные.

2.6.1. Форматы TIFF и PSD

Формат TIFF (Tagged Image File Format) расшифровывается как формат хранения растровых графических изображений. Изначально был разработан для преодоления трудностей, возникающих при переносе файла с IBM-совместимых компьютеров на Macintosh и обратно. Формат PSD (Adobe PhotoShop Document) является собственным форматом графического редактора Photoshop.

Оба формата позволяют сохранить все элементы файла:

- слои, включая текстовые и корректирующие;
- каналы, маски и контуры;
- слоиые эффекты;
- сетки и направляющие линии;
- ICC-профили системы управления цветом;
- режим изображения от черно-белого штрихового до полноцветного CMYK.

Поэтому если вам требуется, например, сохранить слои документа, то необходимо выбрать формат TIFF или PSD.

ЗАМЕЧАНИЕ

Файлы, сохраненные в формате TIFF, имеют расширение tif, а файлы, сохраненные в собственном формате Photoshop, имеют расширение psd.

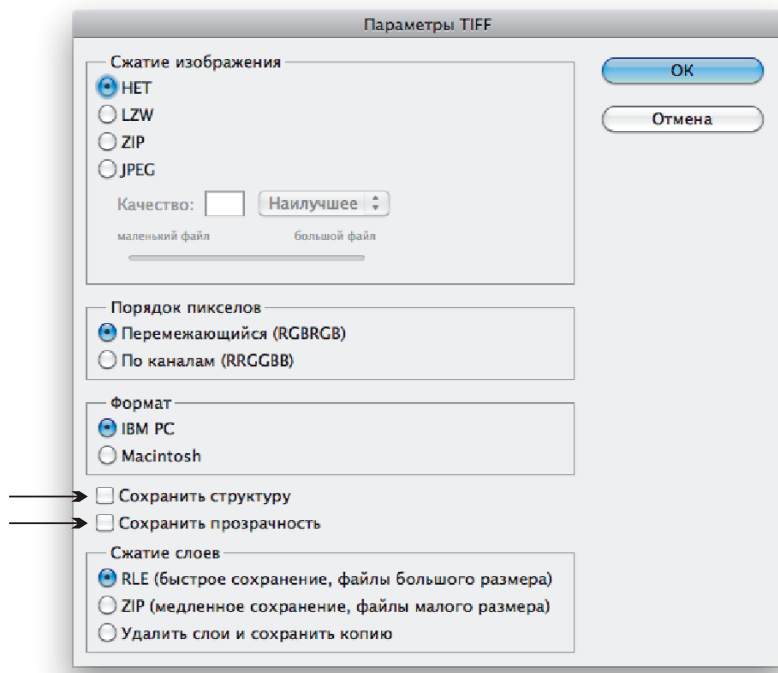


Рис. 2.10. Диалоговое окно Параметры TIFF

Важным достоинством формата TIFF является его переносимость на разные платформы (при сохранении вы можете создать документ, доступный для чтения и записи на компьютерах IBM PC или Macintosh) (рис. 2.10). Его импортируют все программы настольных издательских систем, а также открывают и обрабатывают практически любые программы растровой графики. Также поддерживаются многочисленные алгоритмы сжатия без потерь качества, что немаловажно для работы с полноцветными изображениями большого размера.

Диалоговое окно параметров TIFF также имеет два флажка:

- ❑ **Сохранить структуру** (Save Image Pyramid) устанавливает сохранение в файле изображения сразу в нескольких разрешениях, эту возможность использует издательская система InDesign и некоторые другие приложения.
- ❑ **Сохранить прозрачность** (Save Transparency) относится к другим программам. Если он установлен, то издательская система или программа векторной графики, например CorelDRAW, получит данные о прозрачных областях изображения. Сам Photoshop всегда учитывает прозрачность, независимо от положения этого флажка.

Формат PSD хорош тем, что он сохраняет абсолютно все элементы файла, но если на компьютере не установлен Photoshop, то открыть файл в этом формате вы не сможете.

Исходя из вышесказанного, формат TIFF является предпочтительнее формата PSD для хранения всех составляющих файла в случае, если требуется перенести файл на другой компьютер. А если вы работаете на одном компьютере, и вас не заботит проблема совместимости, то сохраняйте файл в формате PSD. Иногда возникают ситуации, когда сохранение документа требуется только в собственном формате Photoshop, например, при сохранении карт смещения.

2.6.2. Формат BMP

Формат BMP (**BitMap**) переводится как побитовое отображение или растровое отображение графического объекта. Является самым простым графическим форматом.

Этот формат позволяет хранить изображения в цветовой модели RGB, полутоновые изображения и с индексированными цветами. Не поддерживает слои, каналы, цветовые профили и контуры. Сохранить полупрозрачное изображение или изображение с прозрачным фоном в формате BMP также не получится.

Несмотря на то, что при сохранении файлов в этом формате не предоставляется возможности выбора операционной системы Mac OS (рис. 2.11), формат BMP для Windows хорошо распознается встроенным в систему Mac OS приложением **Просмотр** (Preview), а также осуществляется предварительный просмотр без запуска приложения с помощью функции **Быстрый просмотр** (Quick Look).

В итоге, если вам нужен только конечный результат без слоев, каналов, контуров, сохраняйте файл в формате BMP, потери качества, которые он допускает, незначительны и вполне годятся для принтерных распечаток.

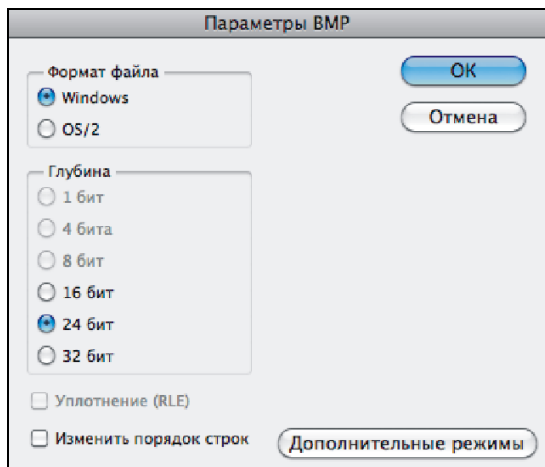


Рис. 2.11. Диалоговое окно **Параметры BMP**

ЗАМЕЧАНИЕ

Файлы, сохраненные в формате BMP, имеют разрешения bmp или dib.

2.6.3. Формат JPEG

Аббревиатура JPEG происходит от названия комитета **Joint Photographic Experts Group** (Объединенная группа экспертов по фотографии), входящего в состав Международной организации по стандартизации (ISO).

Этот формат можно использовать как для дальнейшей печати документа на принтере, так и для размещения его в сети Интернет. Данный формат предназначен для сохранения растровых файлов со сжатием. При сжатии по этому методу возможно уменьшение размера файла в сто раз. Распаковка JPEG-файла происходит автоматически во время его открытия.

ЗАМЕЧАНИЕ

Файлы, сохраненные в формате JPEG, могут иметь расширения jpeg, jpg, JPG, jfif или JPE. Однако из них jpg самое популярное расширение на всех платформах.

При сохранении файла в данном формате предоставляется возможность выбора уровня сжатия путем задания качества изображения (рис. 2.12): чем выше качество, тем меньше уровень сжатия.

Формат JPEG так же, как и BMP, не поддерживает прозрачности, слоев и каналов, но поддерживает полутоновые и полноцветные изображения в моделях RGB и CMYK, также допускает сохранение контуров и цветовых профилей. Скорее всего, это самый распространенный формат для хранения цифровых изображений: в нем хранятся фотографии вашего цифрового фотоаппарата, в этом же формате можно сохранить отсканированное изображение, результат ретуши и коррекции или монтаж при условии, что не требуется хранить слои, каналы или прозрачные пиксели.

Все прозрачные области документа формата JPEG аналогично BMP будут заменены белыми областями, а слои документа будут сведены в один фоновый слой.

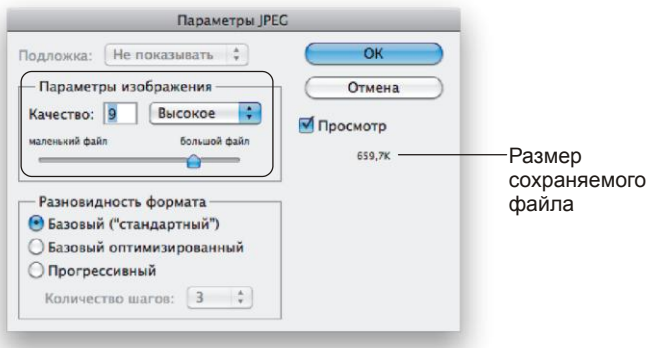


Рис. 2.12. Диалоговое окно **Параметры JPEG**

Для сохранения файла в формате JPEG с последующим размещением его в сети Интернет используется диалоговое окно **Сохранить для Web и устройств** (Save for Web & Devices), которое будет рассмотрено в *разд. 2.6*.

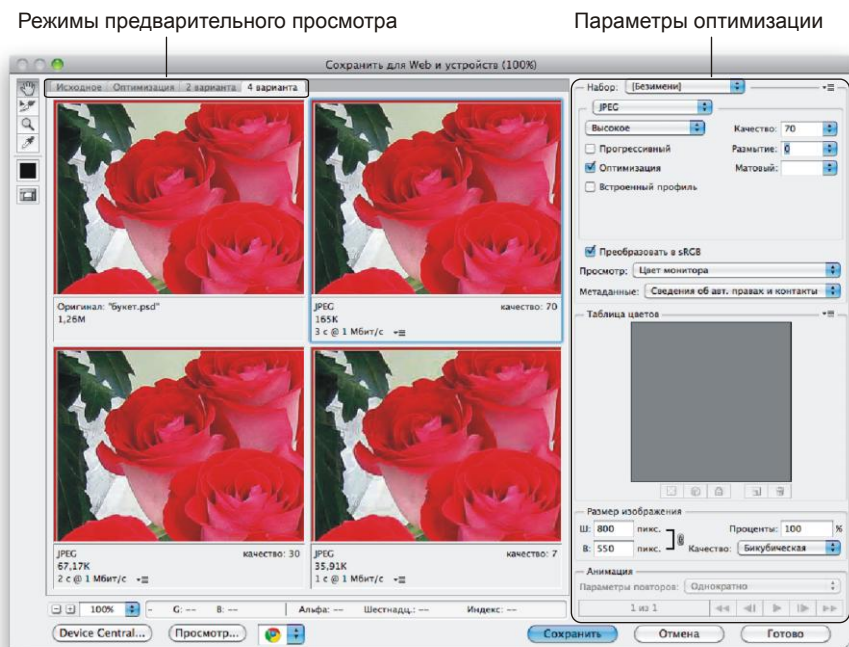
2.7. Сохранение изображения для размещения его в сети Интернет

Для размещения изображения в сети Интернет необходимо его предварительно оптимизировать. Под оптимизацией изображения понимают его преобразование и подбор параметров формата, обеспечивающих минимальный размер файла. Оптимизация файлов в Photoshop настраивается в диалоговом окне, которое вызывается командой **Файл (File) | Сохранить для Web и устройств** (Save for Web & Devices) или клавиатурной комбинацией **<Alt>+<Shift>+<Ctrl>+<S>** (в Mac OS **<Option>+<Shift>+<Command>+<S>**). В этом окне возможно сохранение файла в формате JPEG, GIF, PNG и WBMP.

Левая часть окна занимает область предварительного просмотра (рис. 2.13), которая может находиться в одном из четырех режимов, устанавливаемых с помощью вкладок:

- Исходное** (Original). Изображение в исходном виде.
- Оптимизация** (Optimized). Вид изображения после оптимизации.
- 2 варианта** (2-Up). Одновременный просмотр оригинала и оптимизированного изображения.
- 4 варианта** (4-Up). В этом режиме область просмотра делится на четыре области (рис. 2.11). В первой области отображается оригинал изображения, в остальных можно задать различные уровни сжатия (для формата JPEG) и варианты палитры цветов (для форматов GIF и PNG). Этот режим удобно использовать для


визуальной оценки качества вариантов изображения и выбора наилучших параметров. Так на рис. 2.11 первый вариант оптимизации в формате JPEG с довольно высоким значением качества 70 выглядит значительно лучше остальных вариантов со значениями качества 30 и 7. Обратите внимание на возникшие артефакты, расположенные по контуру бутонов роз, в обоих последних вариантах.




Просмотр оптимизированного изображения в окне браузера

Выбор браузера для просмотра изображения

Рис. 2.13. Диалоговое окно **Сохранить для Web и устройств**

Каждый вариант содержит размер оптимизированного изображения, параметры оптимизации и время загрузки файла при установленной скорости. Для выбора требуемой скорости передачи данных необходимо нажать кнопку  (рис. 2.14).

Для того чтобы увидеть, как будет отображаться выбранный вариант оптимизации в браузере, необходимо нажать кнопку **Просмотр** (Preview). Если на вашем компьютере установлено несколько браузеров, то, нажав кнопку, расположенную справа от кнопки **Просмотр** (Preview), вы сможете выбрать именно тот браузер, в окне которого в дальнейшем будет открываться оптимизированное изображение. На рис. 2.13 эта кнопка имеет такой вид , который указывает на браузер Google Chrome, в вашем случае данная кнопка может выглядеть иначе.

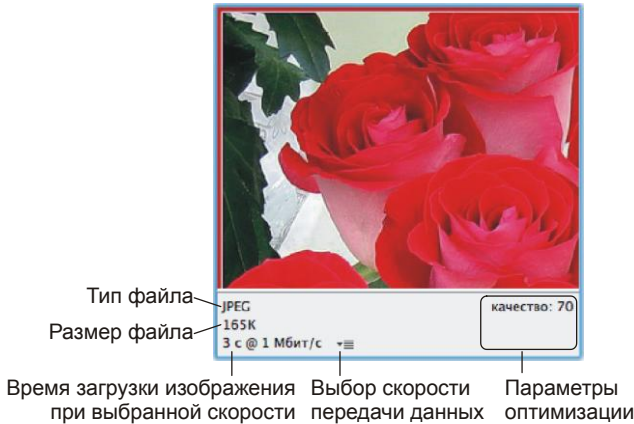


Рис. 2.14. Предварительный просмотр выбранного варианта оптимизации

2.7.1. Оптимизация формата JPEG

Для оптимизации изображения в формат JPEG в диалоговом окне **Сохранить для Web и устройств** (Save for Web & Devices) необходимо определить следующие параметры:

- **Качество** (Quality), который задается двумя полями. Сначала определяется приблизительное значение качества: **Низкое** (Low), **Среднее** (Medium), **Высокое** (High), **Очень высокое** (Very High) и **Наилучшее** (Maximum). Затем каждое состояние может быть уточнено цифровым значением с помощью ползунка **Качество** (Quality).
- **Размытие** (Blur), предназначен для размытия артефактов, возникающих в результате снижения качества изображения. По причине того, что происходит размытие всего изображения в целом, необходимо устанавливать как можно меньшую величину данного параметра. Следует подобрать значение таким образом, чтобы при размытии артефактов само изображение оставалось достаточно резким.
- **Матовый** (Matte), необходим для замены прозрачных областей указанным цветом. Напомним, что формат JPEG не поддерживает прозрачности, поэтому если исходное изображение содержит прозрачные пиксели, то они будут заменены цветом, указанным в параметре **Матовый** (Matte). Если не назначать никакого цвета, то замена произойдет на белый цвет. На рис. 2.15 в качестве замещающего цвета используется зеленый цвет.

Формат JPEG идеально подходит для изображений с богатой цветовой гаммой, плавными переходами цветов, для фотографий с градиентными областями. Не следует использовать JPEG для сжатия изображений с мелким текстом и мелкими деталями, изображений, которые должны сохранить четкие границы, потому что ухудшение качества наиболее заметно на четких контурах. Также не стоит приме-

нять этот формат для изображений с шумом, например, полученные в результате применения к ним фильтра **Шум** (Noise), т. к. каждое зерно шума будет восприниматься мелкой деталью и будет окружено артефактом. Для этих целей целесообразнее использовать формат PNG-24, подробнее см. *разд. 2.6.3*.

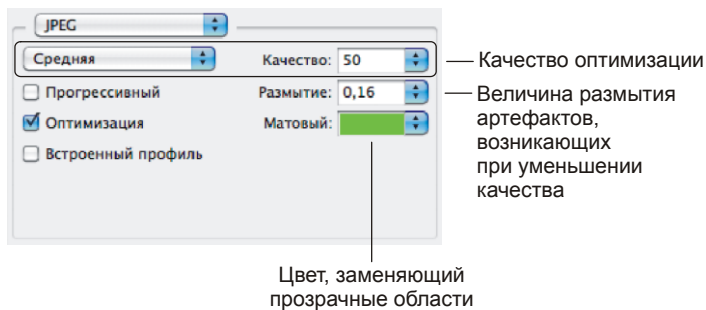


Рис. 2.15. Параметры оптимизации формата JPEG

2.7.2. Оптимизация формата GIF

Аббревиатура GIF расшифровывается как **Graphics Interchange Format** — формат для обмена графикой. Это растровый формат, цветовой диапазон которого ограничен 256 цветами. Формат GIF, в отличие от JPEG, поддерживает прозрачность. Однако в изображениях формата GIF может использоваться только один уровень прозрачности, в отличие от формата PNG-24, который поддерживает 256 уровней.

Преимуществом формата GIF перед JPEG является чересстрочная развертка. При включении этой опции изображение будет постепенно увеличивать четкость по мере его загрузки. Сначала будет отображена каждая 8 строчка, затем каждая 4, каждая 2 и, наконец, будет выведено все изображение. Поэтому можно увидеть, что содержит изображение, не дожидаясь его полной загрузки.

Еще одним преимуществом формата GIF является поддержка анимации. В этом случае изображение представляется в виде сменяющих друг друга кадров.

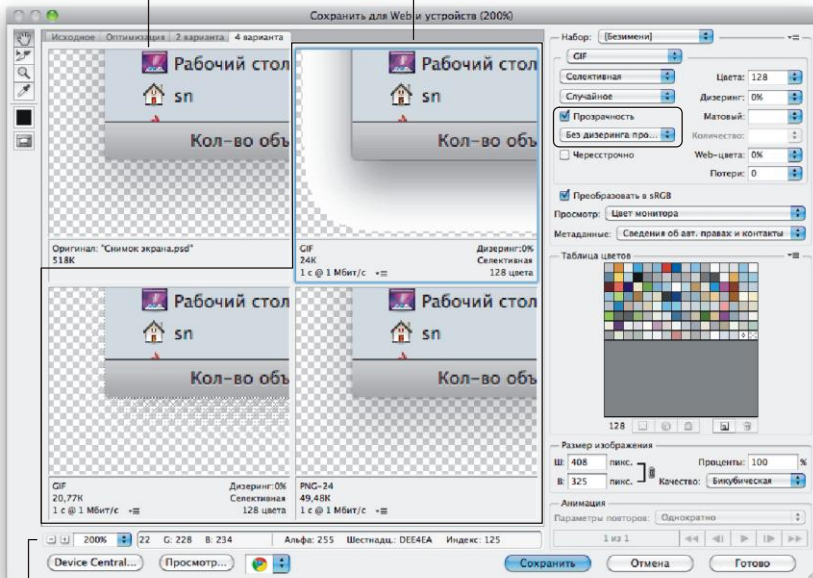
Размер GIF-файла в первую очередь зависит от количества цветов, которые в нем использованы, т. е. от размера его палитры. При оптимизации конкретного изображения задача состоит в том, чтобы выбрать наиболее оптимальное количество цветов в палитре. Если изображение содержит цвета, которых нет в палитре, то формат GIF позволяет увеличить количество недостающих цветов с использованием дизеринга. Например, палитра изображения содержит 16 стандартных цветов, которая не включает в себя необходимый нам оранжевый цвет. В таком случае, мы можем составить его из красных и желтых точек, разместив их в шахматном порядке. Издалека человеческому глазу покажется, что это сплошной оранжевый цвет. Но в случае применения дизеринга размер файла увеличивается, поэтому к оптимизации при помощи дизеринга необходимо относиться очень аккуратно и по возможности не использовать.

Оптимизация изображения в формат GIF осуществляется в уже известном нам окне **Сохранить для Web и устройств** (Save for Web & Devices). Оно позволяет определить следующие параметры (рис. 2.16):

- модель редукции цвета, по умолчанию используется **Селективная** (Selective);
- количество цветов, как правило, качество изображения позволяет установить значение меньше максимального числа цветов 256;
- модель и величину дизеринга;
- использование прозрачности или замену прозрачных пикселей выбранным цветом;
- дизеринг прозрачности;
- использование чересстрочной развертки изображения;
- величину допуска, с которым цвета изображения преобразуются в ближайшие им Web-цвета.

Исходное изображение

Варианты оптимизации



Масштаб предварительного просмотра

Рис. 2.16. Параметры оптимизации формата GIF

ЗАМЕЧАНИЕ

Файлы, сохраненные в формате GIF, имеют расширение gif.

Сравните варианты оптимизации экранного снимка окна папки с тенью в формат GIF, приведенные на рис. 2.14. В первом случае установлен флажок **Прозрачность** (Transparency), в результате чего вокруг тени окна появилась окантовка белого цвета. Во втором случае применен дизеринг прозрачности, что позволило убрать белую кайму, но возник шум из прозрачных пикселей. А в третьем случае выбран формат PNG-24. Данный пример наглядно показывает, что формат GIF плохо справляется с отображением полупрозрачных участков изображения или растушеванных границ объекта на прозрачном фоне. Если бы диалоговое окно, использованное в примере, не содержало тени, то формат GIF для его сохранения вполне бы был приемлем.

Формат GIF следует использовать в том случае, если цветовой диапазон исходных изображений не превышает 256 цветов, или количество цветов может быть уменьшено без существенного ухудшения качества. К таким изображениям можно отнести изображения с большими участками однородных и одноцветных областей, изображения, содержащие большие массивы текста. Например, изображениями, сохраненными в формате GIF, могут быть скриншоты диалоговых окон, схемы проезда, логотипы.

Для полноцветных изображений, в том числе для фотографий, формат GIF мало применим. В этом случае следует использовать форматы JPEG или PNG-24.

2.7.3. Оптимизация формата PNG

Формат PNG расшифровывается как **P**ortable **N**etwork **G**raphics — переносимая сетевая графика. Этот формат существует в двух вариантах PNG-8 и PNG-24.

Формат PNG-8 практически полностью аналогичен формату GIF, за исключением улучшенного сжатия и отсутствия возможности анимации.

Формат PNG-24 обладает рядом дополнительных преимуществ:

- ❑ Наличие альфа-прозрачности — метода определения прозрачных и полупрозрачных областей, который в отличие от формата GIF обеспечивает 256 уровней прозрачности (рис. 2.16).
- ❑ Существование гамма-коррекции. Позволяет хранить в файле коэффициент яркости монитора, на котором было создано изображение. Впоследствии это обеспечивает возможность автоматической коррекции яркости изображения в соответствии с параметрами данной видеосистемы, в результате чего на разных мониторах изображение будет отображаться точно так же, как и у автора.
- ❑ Возможность чересстрочной развертки. Причем, в отличие от формата GIF, как по вертикали, так и по горизонтали одновременно.
- ❑ Применение улучшенного качества.

Формат PNG-8 рекомендуется выбирать аналогично формату GIF для изображений, содержащих незначительное количество цветов. А PNG-24 используется для полноцветных изображений с четкими краями и мелкими деталями, с мелким тек-

стом, а также для изображений с прозрачными областями. При использовании формата PNG-24 для сжатия полноцветных изображений он проигрывает формату JPEG в размере созданного файла, т. к. использует сжатие без потерь.

ЗАМЕЧАНИЕ

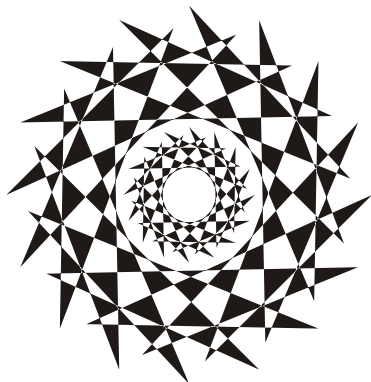
Оба формата PNG-8 и PNG-24 назначают для файла расширение png.

2.7.4. Оптимизация формата WBMP

Аббревиатура WBMP образована от слов **Wireless BitMap** — растровое отображение графического объекта по радиосвязи. Это стандартный формат оптимизации изображений для мобильных устройств в однобитном цвете, т. е. изображения WBMP содержат только черные и белые пиксели.

ЗАМЕЧАНИЕ

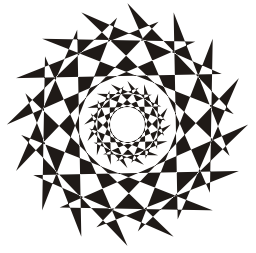
Изображения формата WBMP имеют разрешение wbm.



ЧАСТЬ II

Секреты создания монтажа

Чем же отличается монтаж от коллажа? Оба состояются из набора фрагментов. Но монтаж, в отличие от коллажа, должен быть реалистичным, поэтому стоит приложить ряд дополнительных усилий, чтобы создать впечатление правдоподобности!



Глава 3

Правила и ошибки при создании монтажа

Для работы над монтажом недостаточно подобрать фрагменты, необходимо провести дополнительную работу для "подгонки" фрагментов друг к другу. В этой главе рассмотрим основные правила для создания монтажа и некоторые типичные ошибки, возникающие у новичков.

3.1. Правила создания монтажа

Прежде чем приступить к монтажу, необходимо подобрать исходные изображения. Поэтому в процессе подбора фрагментов придерживайтесь следующих правил:

- для монтажа используйте изображения одного ракурса! Например, вы не добьетесь реалистичности при монтировании чашки, которая сфотографирована сбоку, на столе, снятом сверху. В данном случае оба изображения должны быть сняты сверху или сбоку (рис. 3.1);
- чтобы не потерять качества фрагментов, старайтесь подбирать исходные изображения с одним разрешением. Если разрешения разные, то перед монтажом приведите все изображения к самому низкому разрешению. Например, вы собираетесь создать монтаж из двух исходных изображений, имеющих разрешение 96 пикс/дюйм и 180 пикс/дюйм. Перед монтажом для изображения, имеющего разрешение 180 пикс/дюйм, необходимо понизить его разрешение до 96 пикс/дюйм. Изменение разрешения осуществляется в диалоговом окне **Размер изображения** (Image Size), работа с которым рассмотрена в *разд. 2.4*.

Когда все исходные изображения подобраны, соблюдайте приведенные ниже правила для "подгонки" фрагментов друг к другу:



- по причине потери качества уменьшайте размеры фрагментов, чтобы они были соразмерны самому маленькому, а не увеличивайте до самого большого (рис. 3.2). Для изменения размеров фрагмента используется режим свободной трансформации, который вызывается комбинацией клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS комбинацией <Command>+<T>). Для выхода из режима необходимо нажать клавишу <Enter> (в Mac OS клавишу <Return>). Не забывайте, что для пропорционального изменения размеров фрагмента необходимо удерживать клавишу <Shift>;



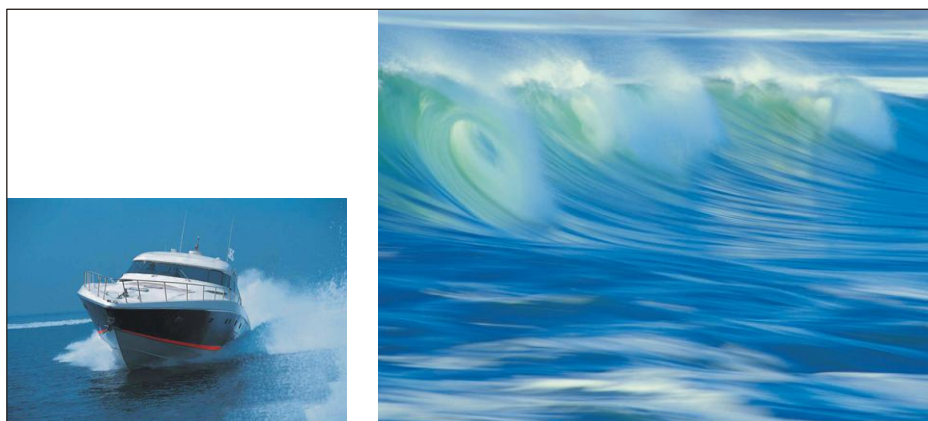
Подходящие друг к другу по ракурсу изображения

Итоговый монтаж

Не подходящие друг к другу по ракурсу изображения:
стол снят сверху, а чашка сбоку**Рис. 3.1.** Примеры изображений, подходящих и не подходящих друг к другу по ракурсу

- перед тем как провести вырезание фрагмента из изображения, растушевайте границы области выделения, чтобы смягчить контур монтируемого объекта. Растушевку следует проводить на небольшое число пикселей, достаточно 1—3 пикселя (в зависимости от разрешения: чем больше разрешение, тем больше величина растушевки). Растушевка настраивается в диалоговом окне, которое вызывается выполнением команды **Выделение (Select) | Модификация (Modify) | Растушевка (Feather)** или комбинацией клавиш <Shift>+<F6>;
- при переносе вырезанного изображения на фон в другом документе или при создании какого-нибудь цветного фона в текущем документе часто у объекта возникает кайма, состоящая из пикселей старого фона. Для ее быстрого удаления удобно использовать команду **Слой (Layer) | Обработка краев (Matting) | Устранить кайму (Defringe)**. Как правило, значения заданного по умолчанию (равен единице) достаточно, но его можно изменить. Различные способы удаления каймы представлены в *разд. 1.2*;
- все фрагменты монтажа должны иметь одинаковое освещение. Например, если один фрагмент освещен слева, а остальные справа, то монтаж выглядит нереалистичным. В простых ситуациях для изменения освещения используйте инструменты  **Затемнитель (Burn)** и  **Осветлитель (Dodge)**, а также инструменты

тоновой коррекции для предварительно выделенных частей изображения, в сложных случаях — фильтр **Эффекты освещения** (Lighting Effects), расположенный в группе фильтров **Рендеринг** (Render). Подробности в *разд. 1.4*;



Исходные изображения



Изображение яхты было увеличено, в результате чего оно потеряло качество и стало размытым



Изображение волн было уменьшено, что позволило сохранить качество фрагментам

Рис. 3.2. Пример фрагмента, который утратил качество в связи с увеличением его размера

- при переносе объекта в другое окружение дорисовывайте тень, если объект монтируется на непрозрачную поверхность, или отражение, если объект монтируется на гладь воды или отражающую поверхность. Иначе будет казаться, что объект висит в воздухе. Примеры таких монтажей разобраны в *разд. 4.4, 4.5*;

- ❑ если вы рисуете отражение, то обязательно уменьшайте его непрозрачность, иначе монтаж будет выглядеть неправдоподобно, так, например, на рис. 3.1 значение непрозрачности для отражения уменьшено до 20%;
- ❑ все внедряемые фрагменты должны подходить друг к другу по цвету. Для цветовой "подгонки" используются инструменты цветовой коррекции, например, диалоговое окно **Цветовой баланс** (Color Balance) или **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation), см. разд. 1.6.

3.2. Некоторые распространенные ошибки

В этом разделе перечислим некоторые распространенные ошибки, возникающие при фотомонтаже, а также при работе с текстом.

3.2.1. Ошибки при монтаже

Ошибки при фотомонтаже возникают из-за несоблюдения правил его создания, которые были перечислены в разд. 3.1. В этом разделе приведем несколько примеров монтажей, содержащих ошибки.

- ❑ *Внедрение слишком большого количества объектов в изображение.* Не перегружайте монтаж фрагментами, помните, что каждый лишний объект отвлекает зрителя от сути монтажа!
- ❑ *Несоответствие размеров фрагментов.* Все фрагменты должны быть соразмерны! Например, на рис. 3.3 в монтаже, расположенном слева, размер цветка не соответствует размеру вазы. Он очень мал. Известно, что лилия имеет достаточно крупное соцветие, поэтому монтаж, расположенный в правой части рис. 3.3, выглядит правдоподобнее.



Рис. 3.3. Пример монтажа, в котором нарушена соразмерность фрагментов (слева), и исправленная ошибка (справа)

- ❑ *Неправильное использование тени.* Если вы дорисовываете тень, то ее направление должно совпадать с направлением теней остальных объектов. На рис. 3.4 деревья отбрасывают тень вправо, поэтому и нарисованная тень должна быть расположена справа от изображения девушки. В первом монтаже (рис. 3.4, а) тень вообще отсутствует, а во втором (рис. 3.4, б) тень дорисована в другую сторону. Третий монтаж (рис. 3.4, в) имитирует правдоподобное расположение тени.



Рис. 3.4, а. Ошибка заключается в отсутствии тени у внедренного объекта



Рис. 3.4, б. Направление тени у внедренного объекта не совпадает с направлением теней, отбрасываемых деревьями



Рис. 3.4, в. Имитация правдоподобного расположения тени у внедренного объекта

- ❑ *Стекло не является полностью прозрачным.* Существует ошибочное мнение, что стекло полностью прозрачно и поэтому невидимо! Его видно из-за загрязнений на поверхности, отражаемых бликов и предметов. Сравните два монтажа, приведенных на рис. 3.5. В расположенном слева монтаже возникает ощущение, что стекла вообще нет в раме, а монтаж, находящийся справа, имитирует стекло за счет полупрозрачной заливки и созданных отражений.
- ❑ *Разная перспектива у разных объектов.* Разной перспективы быть не может у предметов, на которые направлен взгляд из одной точки. Так, например,

на рис. 3.6 монтаж, расположенный слева, содержит ошибку в перспективе. А в монтаже справа эта ошибка исправлена.



Рис. 3.5. Пример ошибочного монтажа, в котором стекло полностью прозрачно (слева), и имитации стекла в окне (справа)



Рис. 3.6. Пример монтажа, содержащего ошибку в перспективе (слева), и монтажа с исправленной ошибкой (справа)

3.2.2. Ошибки при работе с текстом

Если вы решили добавить текст в вашу работу, то необходимо соблюсти одно и самое главное правило — внедренный текст должен быть читабельным! Ниже рассмотрим случаи, в которых применяемые эффекты препятствуют хорошей читаемости текста.

- При выборе красивого шрифта проверяйте каждый символ введенной фразы. Если возникают затруднения при прочтении отдельных букв фразы, то от такого шрифта лучше отказаться. На рис. 3.7 приведен текст, созданный шрифтом

DS Cyrillic. Обратите внимание на то, что буквы "н" и "и" почти не различаются, буква "а" похожа на "я", а о наличии буквы "я" можно только догадываться. Слова "шрифт" и "хорошо" легко можно прочитать, поэтому, возможно, для другой фразы использование данного шрифта будет оправдано.



Рис. 3.7. Пример шрифта, который не годится для использования в данной фразе

- Очень часто к тексту применяется эффект тени. Помните, что тень, примененная к мелким символам, затрудняет их читаемость.
- При выборе цвета текста добивайтесь хорошей читаемости. Например, светлый текст на светлом фоне или темный текст на темном фоне будет плохо читаться. Сравните два изображения на рис. 3.8. На изображении, расположенном слева, текст почти сливается с фоном, что затрудняет его читаемость. В данном случае читаемость текста можно улучшить, осветлив буквы или сделав фон немного светлее. Также при желании оставить цвет текста черным можно добавить к текстовым слоям стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow) или **Обводка** (Stroke), чтобы светлая окантовка вокруг символов улучшила читаемость. На изображении справа темный цвет текста на светлом фоне читается значительно лучше.



Рис. 3.8. На изображении слева цвет текста выбран неудачно

- При написании больших объемов текста лучше использовать темный текст на светлом фоне! Светлый текст на темном фоне лучше использовать в коротких фразах, иначе глаза человека быстро устанут, и он просто откажется читать вашу работу. Эта ошибка часто встречается на web-страницах, когда большие объемы текстовой информации написаны светлыми буквами на темном или черном фоне.

Даже при хорошо читаемом тексте вас могут подстерегать ошибки содержательного характера.

- Стиль выбранного шрифта должен соответствовать теме вашей работы. Массивные прямые буквы хорошо подходят для серьезного текста, а тонкие буквы с вензелями — для легкого, забавного и шуточного текста. Так, например, на рис. 3.9 для заголовка "школа балета" больше подходит шрифт Alexandra Script, расположенный справа. В то же время шрифт DS Kork, расположенный слева, больше подошел бы, например, для заголовка текста о средневековых рыцарях.



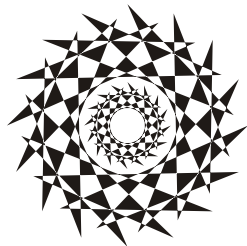
Рис. 3.9. Пример неудачно подобранного стиля шрифта (слева) и шрифта, соответствующего смыслу фразы (справа)

- Текстовый эффект должен соответствовать смыслу фразы. Например, для слова "хрусталь" эффект, представленный на рис. 3.10, совсем не подходит.



Рис. 3.10. Примененный к тексту эффект золота не соответствует смыслу фразы

- Одна работа не должна содержать большое количество разных стилей шрифтов. Достаточно использовать один-два стиля, иначе большое разнообразие будет раздражать, что приведет к негативному отношению к вашей работе.



Глава 4

Примеры монтажа

В этой главе рассмотрим примеры создания монтажей с использованием различного инструментария, разберем варианты рисования тени и отражения.

4.1. Самый простой монтаж

Самым простым монтажом назовем тот монтаж, который не требует сложной технологии для своего создания. Технология заключается лишь в переносе всех изображений в один документ и удалении лишних фрагментов с помощью обычного ластика. Для такого монтажа не понадобится использовать инструменты цветовой и тоновой коррекции, не будет необходимости применять художественные фильтры. Чтобы создать монтаж, используя минимум инструментов, необходима тщательная подборка исходных фотографий.

В этом разделе рассмотрим пример слияния трех фотографий в одно готовое изображение.

Задание № 1

Создадим монтаж, приведенный на рис. 4.1, используя исходные изображения из файлов 01_1.jpg, 01_2.jpg и 01_3.jpg, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava4/start.

Добавляем белку на пенёк





1. Откройте файлы 01_1.jpg и 01_2.jpg. Нажмите кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) и из появившегося списка выберите пункт  **Расположить все в сетке** (Tile All in Grid) или  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically). Инструментом  **Перемещение** (Move) перенесите изображение белки из окна файла 01_2.jpg в окно документа 01_1.jpg. Закройте файл 01_2.jpg.
2. Активируйте верхний слой с изображением белки. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>), в режиме свободной трансформации уменьшите текущее изображение так, чтобы размер этой белки приблизительно совпал с размером другой белки у домика. Не забывайте удерживать клавишу <Shift> для сохранения пропорций. Нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS клавишу <Return>) для завершения трансформации.





Рис. 4.1. Пример монтажа с белками

3. Расположите текущее изображение в нижнем правом углу документа так, чтобы верхняя часть пня была продолжена. В результате перемещения часть белки скрылась за пределами окна. Для увеличения высоты изображения на 2—3 см выполните команду **Изображение (Image) | Размер холста (Canvas Size)**, в появившемся диалоговом окне выполните следующие действия:

- установите флажок **Относительная (Relative)**;
- в поле **Высота (Height)** введите значение 2 или 3;
- измените единицы измерения на сантиметры;
- установите переключатель **Расположение (Anchor)** в верхнее среднее положение;
- нажмите кнопку **ОК**.

Результат приведен на рис. 4.2, а.

4. Выберите инструмент  **Ластик (Eraser)**. Кистью с мягкими краями удалите лишние фрагменты с текущего слоя (рис. 4.2, б).

5. Инструментом  **Штамп (Clone Stamp)** заполните возникший промежуток. Источник клонирования необходимо брать на нижнем слое, а рисование проводить

на верхнем. Не забывайте, что источник определяется щелчком мыши с нажатой клавишей <Alt> (в Mac OS <Option>). Результат представлен на рис. 4.2, в.



Рис. 4.2, а. Добавлено изображение белки на пне и увеличена высота изображения на 3 см





Рис. 4.2, б. Лишние фрагменты удалены инструментом **Ластик**



Рис. 4.2, в. Результат обработки промежутка инструментом **Штамп**

Добавляем белку на крышу домика

1. Откройте файл 01_3.jpg и перенесите изображение в окно монтажа.
2. Уменьшите изображение в режиме свободной трансформации и поместите его в верхней части холста. Увеличьте высоту изображения на 3 см, повторив п. 3 предыдущего раздела, но переключатель **Расположение** (Anchor) установите в нижнее среднее положение.
3. Инструментом  **Ластик** (Eraser) сотрите лишние фрагменты, а инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) заполните возникший промежуток.
4. И в завершение работы давайте удалим все части изображения, выходящие за пределы холста. Для этого выделите все изображение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>). Для обрезки выполните команду **Изображение** (Image) | **Кадрировать** (Crop).

Пример выполненного задания находится в файле /glava4/finish/01.tif.

4.2. Монтаж с использованием альфа-каналов и слоев

Альфа-канал предназначен для хранения области выделения. Один документ может содержать несколько альфа-каналов. В данном примере мы будем использовать два альфа-канала.

Задание № 2

Создадим монтаж, приведенный на рис. 4.3, используя исходные изображения из файлов 02_1.jpg и 02_2.jpg, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava4/start.





Исходные изображения





Готовый монтаж


Рис. 4.3. Пример монтажа с утками и рыбками







Добавляем первую утку


1. Откройте оба файла. Для монтажа следует перенести изображение уток из файла 02_2.jpg на воду канала в файле 02_1.jpg, т. е. к рыбкам.
2. Чтобы утки гармонично были внедрены, необходимо выделить их изображения, включая отражение в воде. Выделите изображение ближней утки вместе с ее отражением, например инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso). Растушуйте область выделения на 2 пиксела, предварительно вызвав окно комбинацией клавиш <Shift>+<F6>.
3. Откройте палитру **Каналы** (Channels), выполнив команду **Окно** (Window) | **Каналы** (Layers) или нажав кнопку . В этой палитре произведите щелчок


по кнопке , чтобы сохранить выделенную область в новом канале. Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>). Активизируйте созданный канал и установите видимость совмещенного RGB-канала, нажав пиктограмму глаза  в строке RGB. Теперь отредактируйте канал кистью с растушеванными краями. Помните, что канал — это полутоновое изображение, поэтому для его редактирования используйте два цвета: черный, чтобы сузить область выделения, и белый, чтобы расширить ее (см. разд. 1.1.4). Также не забывайте, что действия этих цветов можно пере назначить (см. замечание в разд. 1.1.4)!

ЗАМЕЧАНИЕ





Для быстрой установки цветов, заданных по умолчанию, нажмите клавишу <D> или значок  на палитре инструментов.

4. Теперь, когда альфа-канал отредактирован, загрузите выделение, нажав кнопку  или щелкнув по строке канала, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>).
5. Чтобы отобразить оба окна рядом друг с другом, выберите из списка у кнопки  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) пункт  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically).
6. Выберите инструмент  **Перемещение** (Move), нажав клавишу <V>, и перетащите изображение утки в окно изображения с фоном.
7. Для уменьшения изображения утки выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Свободное трансформирование** (Free Transform) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>). Чтобы уменьшить фрагмент, сохраняя его пропорции, нажмите клавишу <Shift> и, взявшись указателем за любой из четырех углов, переместите мышь внутрь рамки выделения. Для деформации фрагмента из центра, добавьте клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>). Чтобы применить трансформацию, нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>).
8. На данном этапе утка смотрится нереалистично из-за цвета ее отражения: оно слишком зеленое и немного темновато. Выделите отражение с помощью инструмента  **Волшебная палочка** (Magic Wand) (горячая клавиша <W>), растушуйте область на 1 пиксел. Откройте диалоговое окно **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation), нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>). Установите следующие значения параметров:
 - **Цветовой тон** (Hue) +29;
 - **Яркость** (Brightness) +14.
9. Теперь хотелось бы отражение сделать немного прозрачнее, чтобы оно было более правдоподобным. Для этого предварительно отражение следует отделить от изображения утки и перенести его на отдельный слой. Откройте палитру **Слой** (Layers), выполнив команду **Окно** (Window) | **Слой** (Layers) или нажав кнопку . Сейчас палитра содержит два слоя: слой с уткой и фоновый слой.

Активным является слой с уткой. Не снимая выделения, выберите любой инструмент выделения, подведите указатель внутрь выделенной области, он примет вид стрелки . Вызовите контекстное меню щелчком правой кнопкой мыши, из появившегося перечня выберите команду **Вырезать на новый слой** (Layer via Cut). Теперь палитра слоев содержит три слоя. Сделайте только что созданный слой полупрозрачным, назначив параметру **Непрозрачность** (Opacity) значение 70%.

10. Добавим последний штрих — круги на воде. Получилось, что отражение имеет водную рябь, а самой ряби нет: вода вокруг утки гладкая как лед. Для этого активизируйте фоновый слой. Инструментом  **Овальная область** (Elliptical Marquee) нарисуйте овал под уткой, этим действием мы определяем область будущих кругов на воде. Растушите область на пару пикселей. Выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Искажение** (Distort) | **Зигзаг** (ZigZag). В диалоговом окне фильтра из списка **Стиль** (Style) выберите пункт **Круги на воде** (Pont Ripples), остальные параметры: **Количество** (Amount) и **Складки** (Ridges) задайте самостоятельно. Монтаж первой утки готов!

Добавляем вторую утку

1. Повторите п. 2—7 из предыдущего раздела для монтирования изображения второй утки. Не забывайте, что вторая утка находится дальше первой, поэтому ее размер должен быть меньше. Чтобы убрать зелень отражения, перекрасьте его в серый цвет, пробу которого снимите инструментом  **Пипетка** (Eyedropper), произведя щелчок мышью в любом месте рядом с отражением. В примере использовался следующий цвет: R=136, G=149, B=136. Перекраску можно произвести инструментом  **Кисть** (Brush) в режиме **Цветность** (Color), для наиболее тонкой работы установите непрозрачность инструмента равную 50—70%. Чтобы отражение не выглядело плоским и темным пятном на воде, лучше скопировать со слоя фонового изображения часть ряби на отражение, установив для инструмента  **Штамп** (Clone Stamp) непрозрачность 70—80%.
2. В палитре **Слои** (Layers) произведите щелчок по кнопке , из дополнительного меню выберите пункт **Выполнить сведение** (Flatten Image). Все слои склеились в один фоновый слой.

Пример выполненного задания находится в файле /glava4/finish/02.tif.

4.3. Монтаж с использованием слой-маски

В предыдущем примере альфа-каналы создавались в файле исходного изображения и при перемещении фрагментов не копировались в целевой файл. Более того, фрагменты, не попавшие в область выделения, безвозвратно были удалены, поэтому при возникновении необходимости добавить часть фотографии к фрагменту пришлось бы возвращаться в исходное изображение, заново редактировать альфа-канал, а затем повторять перенос фрагмента. Чтобы не возникало такой ситуации, удобно использовать слой-маску, она содержит слой исходного изображения,

на который наложена маска, отображающая только его часть. Поэтому в любой момент маску можно отредактировать или переместить слой за маской, а также можно удалить маску, если есть полная уверенность в ее ненужности, оставив только ту часть изображения, которая необходима для монтажа. Рассмотрим пример.

Задание № 3

Создадим монтаж, приведенный на рис. 4.4, используя исходные изображения из файлов 03_1.jpg, 03_2.jpg и 03_3.jpg, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava4/start.



Исходные изображения






Готовый монтаж

Рис. 4.4. Пример монтажа с акулами

Цветовая подгонка исходных изображений


1. Откройте файлы с изображениями акул: 03_1.jpg и 03_2.jpg. Обратите внимание на то, что они отличаются по цвету. Изображение акулы во втором файле содержит больше синего цвета, чем в первом файле. Поэтому предварительно перед компоновкой необходимо сбалансировать исходники по цветам. Для этого активизируйте окно второго файла и откройте диалоговое окно **Цветовой тон/**

Насыщенность (Hue/Saturation), нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>), и переместите ползунок **Цветовой тон** (Hue) в положение -12.

- Для создания впечатления того, что обе акулы проплывают рядом друг с другом, скопируйте инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) (горячая клавиша <S>) белые водоросли из изображения первой акулы на изображение второй акулы. Параметру **Непрозрачность** (Opacity) задайте значение 100%. Для удобства работы расположите оба окна рядом друг с другом, нажав кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) и выбрав из появившегося списка пункт  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically).

Результат ретуши фотографии с изображением второй акулы находится в файле /glava4/start/03_2_1.jpg.

Добавляем изображения акул

- Откройте третий файл с изображением офиса 03_3.jpg. Инструментом  **Перемещение** (Move) перетащите изображения обеих акул в окно документа с изображением офиса, в результате чего документ должен содержать три слоя, назовите их так: "акула1", "акула2" и "офис". Файлы с акулами можно закрыть, они нам больше не понадобятся.
- Активизируйте слой "офис" и отключите остальные слои (рис. 4.5).

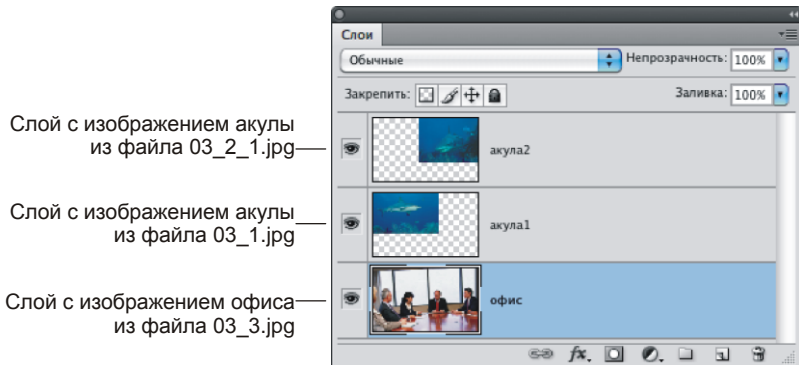


Рис. 4.5. Палитра **Слои** содержит три слоя




- Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите два окна слева. Перейдите в палитру **Каналы** (Channels) и щелчком по кнопке  создайте альфа-канал.
- Не снимая выделения, перейдите в палитру **Слои** (Layers) и активизируйте слой "акула1". Создайте слой-маску щелчком по кнопке . Теперь виден не весь слой с акулой, а только его часть просматривается через область окна (рис. 4.6).



Рис. 4.6. Часть слоя с акулой просматривается через маску, созданную на этом слое

ЗАМЕЧАНИЕ

Кнопка на панели **Каналы** (Channels), создающая альфа-канал на основе выделенной области, имеет ту же пиктограмму, что и кнопка на панели **Слои** (Layers), создающая слой-маску.

5. Слой-маска видна как в палитре слоев, так и в палитре каналов. В палитре слоев ее миниатюра расположена рядом с миниатюрой слоя, а в палитре каналов она занимает отдельную строку и называется по имени слоя с добавлением слова "Маска". Для того чтобы в палитре каналов легко было отличить слой-маски от других каналов, их имена выделены курсивом (рис. 4.7).

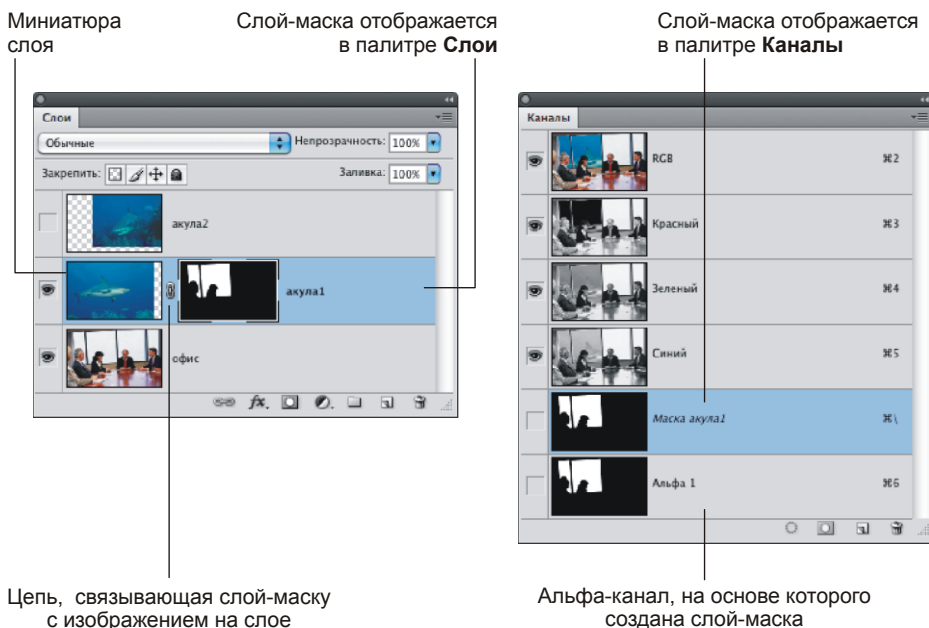









Рис. 4.7. Отображение слой-маски в палитрах **Слои** и **Каналы**

6. В палитре каналов остался альфа-канал, при помощи которого создавалась слой-маска. В принципе, он не нужен, потому что в дальнейшем будет проводиться редактирование не данного альфа-канала, а непосредственно самой слой-маски. Но если когда-нибудь вы решите маску удалить, то она будет удалена из обеих палитр, а альфа-канал при этом останется. Поэтому решайте сами, удалять его или нет. Если надумаете его удалить, то перетащите строку канала на пиктограмму мусорной корзины .
7. Для редактирования слой-маски в палитре **Каналы** (Channels) активизируйте строку с именем "Маска акула1" и щелкните по пиктограмме глаза . Если вас не устраивает красный цвет и установленная по умолчанию величина прозрачности маски, то эти параметры можно изменить в диалоговом окне, возникающем при двойном щелчке по миниатюре маски (не важно в палитре слоев или каналов). Помните, что цвет всего-лишь помогает вам увидеть маску, на самом деле она содержит только оттенки серого. Инструментом  **Кисть** (Brush) уточните область маски: рисование белым цветом расширяет выделенную область, черным цветом — уменьшает ее, а серый цвет делает область полупрозрачной. В данном примере, как раз, нам пригодится светло-серый цвет для закрашивания области очков, чтобы через очки просматривалась часть окна.

НАПОМИНАНИЕ

Для быстрого задания цветов по умолчанию, не вызывая окна палитры, нажмите кнопку , расположенную на панели инструментов, или нажмите клавишу <D>.

8. После редактирования слой-маски отключите ее видимость, активизируйте совмещенный RGB-канал и перейдите в палитру **Слои** (Layers). Отключите привязку слой-маски к изображению на слое, щелкнув по пиктограмме цепи , находящейся между миниатюрами слоя и слой-маски (рис. 4.7). Пиктограмма цепи исчезнет. С помощью инструмента  **Перемещение** (Move) расположите акулу в окне. Чтобы акула поместилась в окне целиком, уменьшите ее с помощью рамки свободной трансформации, которая вызывается нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>).
9. Создайте самостоятельно слой-маску для слоя с именем "акула2", отредактируйте ее и отключите привязку слой-маски к изображению на слое, поместите изображение акулы в двух последних окнах.
10. Созданные слой-маски можно удалить, оставив только те части слоев, которые используются при монтаже. Для этого в палитре **Слои** (Layers) переместите миниатюры слой-масок поочередно на пиктограмму корзины . На это действие программа задаст вопрос: "Применить маску к слою перед удалением (Apply mask to layer before removing)?" Ответ **Применить** (Apply) заставит программу применить маску к слою, тогда маскированные пиксели (защищенные от воздействия) будут удалены со слоя. Ответ **Удалить** (Delete) игнорирует маску, содержимое слоя полностью сохраняется. Итак, выберите ответ **Применить** (Apply).

Цветовая подгонка изображения стола

1. Теперь на столе отражается не свет с улицы, а вода в аквариуме, поэтому блик необходимо немного затемнить. Для этого активизируйте слой с именем "офис" в палитре слоев. Выделите часть стола (рис. 4.8), растушуйте область выделения на 2—3 пиксела.



Рис. 4.8. Выделена часть стола, которая в последующем будет подвергнута коррекции

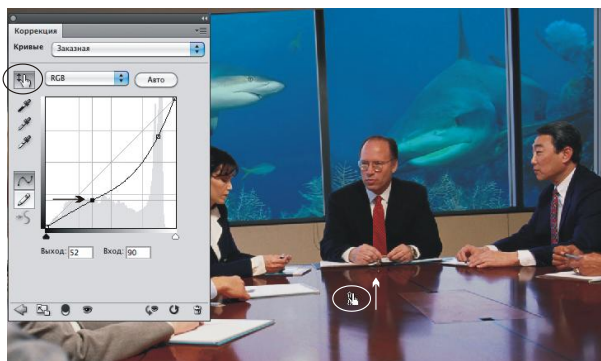
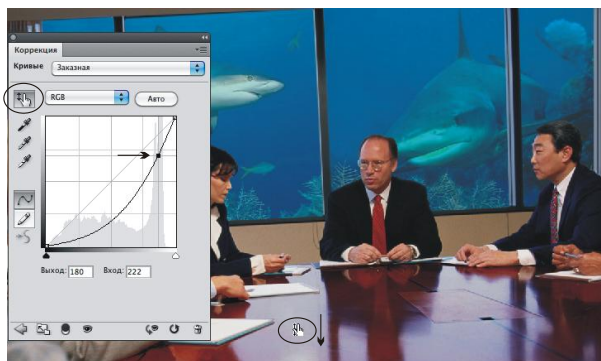





Рис. 4.9. Создание корректирующего слоя на основе кривых

- Создайте корректирующий слой на основе кривых, для этого нажмите кнопку  на панели **Слой** (Layers) и из появившегося списка выберите пункт **Кривые** (Curvers). В появившемся диалоговом окне выберите режим изменения кривой вручную, нажав кнопку . Требуется светлые пиксели стола затемнить, поэтому переместите указатель на любую светлую точку блика на изображении и протащите мышь с нажатой кнопкой вниз, вся выделенная часть стола станет темнее (верхняя часть рис. 4.9). Затем в этом же режиме переместите указатель на темную точку стола и переместите мышь вверх, темные пиксели стола станут светлее, при этом блик затронут не будет (нижняя часть рис. 4.9).

Завершаем работу над монтажом

- И, напоследок, затемним блики на рамах окна, для этого выберите инструмент  **Затемнитель** (Burn), установите область действия инструмента **Подсветка** (Highlights), параметру **Экспонир.** (Exposure) задайте 80—100%. Обработайте блики выбранным инструментом.
- Если вы сделали все верно, то у вас должно получиться 4 слоя (рис. 4.10). Пример выполненного задания находится в файле /glava2/finish/03.tif.

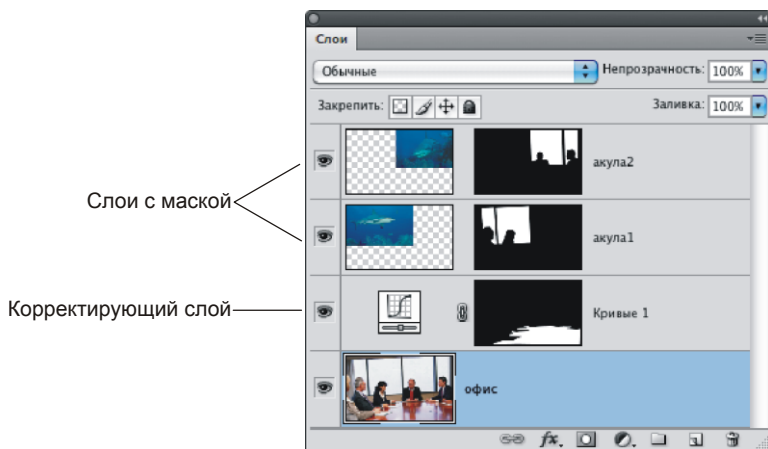


Рис. 4.10. Готовый монтаж должен содержать четыре слоя

4.4. Монтаж с нарисованным отражением

В этом разделе рассмотрим несколько примеров монтажей с нарисованным отражением. Технология рисования меняется в зависимости от того, на какой поверхности рисуется отражение: на зеркальной поверхности, в окне или в воде.

4.4.1. Отражение на ровной зеркальной поверхности

Отражение на ровной зеркальной поверхности создается на основе копии предмета, отражение которого рисуется. Рассмотрим пример.

Задание № 4


Создадим монтаж, приведенный на рис. 4.11, используя исходные изображения из файлов 04_1.jpg и 04_2.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava4/start.



Рис. 4.11. Пример нарисованного отражения чайника и чашки

Итак, приступим.

1. Откройте оба файла. Перетащите изображение чашки с чайником в окно документа с изображением стола. В режиме свободной трансформации (комбинация клавиш **<Ctrl>+<T>** (в Mac OS **<Command>+<T>**)) уменьшите чайник и чашку. Для сохранения пропорций не забывайте нажать клавишу **<Shift>**.
2. Создайте копию слоя с чашкой и чайником, нажав комбинацию **<Ctrl>+<J>** (в Mac OS **<Command>+<J>**). Примените к копии команду **Редактирование (Edit) | Трансформирование (Transform) | Отразить по вертикали (Flip Vertical)**. Поместите перевернутые изображения на разные слои, для этого выделите одно из них и вырежьте его на новый слой, нажав комбинацию клавиш **<Shift>+<Ctrl>+<J>** (в Mac OS **<Shif>+<Command>+<J>**).

- Используя инструмент  **Перемещение** (Move), сместите перевернутые изображения вниз так, чтобы не было промежутка между оригиналами и их копиями, получится, что копии немного наезжают на оригиналы (рис. 4.12, а). Затем переместите слой с исходным изображением на передний план, перетащив строку слоя на верхнюю позицию в палитре **Слой** (Layers).
- Для слоев с отражениями уменьшите значение параметра **Непрозрачность** (Opacity) до 30% (рис. 4.12, б).

Пример выполненного задания находится в файле /glava4/finish/04.tif.



Рис. 4.12, а. Копии изображений чайника и чашки отражены по вертикали и смещены вниз



Рис. 4.12, б. Изменен порядок слоев и уменьшено значение параметра **Непрозрачность** для копий


4.4.2. Отражение в окне

Для имитации отражения в окне будем использовать полупрозрачную заливку и фрагменты фонового изображения. Рассмотрим пример.

Задание № 5

Создадим монтаж, приведенный на рис. 4.13, используя исходные изображения из файлов 05_1.jpg и 05_2.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava4/start.

Рисуем стекло

- Откройте оба файла. Перенесите изображение пейзажа в окно документа с изображением окна.
- В режиме свободной трансформации (**<Ctrl>+<T>** (в Mac OS **<Command>+<T>**)) уменьшите изображение пейзажа. Расположите слой с пейзажем на нижнем уровне.
- Теперь необходимо создать новый слой и расположить его на верхнем уровне. Для этого выделите слой с изображением окна и нажмите комбинацию клавиш **<Shift>+<Ctrl>+<N>** (в Mac OS **<Shift>+<Command>+<N>**). На созданном слое мы нарисуем стекло.
- Активируйте слой с окном. Инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand) выделите промежутки в раме. Не забывайте нажимать клавишу **<Shift>** для

сложения областей выделения. Увеличьте область выделения на 1 пиксел, чтобы удалить возникшие зазоры. Для этого выполните команду **Выделение (Select) | Модификация (Modify) | Расширить (Expand)**.

5. Активизируйте только что созданный слой и закрасьте область выделения голубым цветом (рис. 4.14, а).
6. Для текущего слоя уменьшите значение параметра **Непрозрачность (Opacity)** до 40%, чтобы через стекло стал виден пейзаж (рис. 4.14, б).



Исходные изображения



Готовый монтаж

Рис. 4.13. Пример нарисованного отражения в окне








Рис. 4.14, а. Имитация стекла в раме с помощью заливки



Рис. 4.14, б. Стекло полупрозрачно

Создаем отражения в окне

1. Отражений должно быть два: правая створка окна должна отражать левую часть пейзажа, а левая створка — правую часть.
2. Начнем с правой створки окна. Создайте копию нижнего слоя с пейзажем, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<J> (в Mac OS <Command>+<J>). Поместите копию слоя на верхний уровень. Отразите изображение на слое по горизонтали, выполнив команду **Редактирование (Edit) | Трансформирование (Transform) | Отобразить по горизонтали (Flip Horizontal)**. Отключите его видимость, нажав пиктограмму глаза  рядом со строкой слоя.
3. Активируйте слой с изображением стекла. Удерживая клавишу <Shift>, инструментом  **Волшебная палочка (Magic Wand)** выделите стекло в правой створке окна.
4. Выделите слой с пейзажем, который расположен на верхнем уровне, и еще раз нажмите пиктограмму глаза , чтобы включить его видимость. В палитре **Слои (layers)** нажмите кнопку , чтобы создать слой-маску.
5. Теперь, чтобы переместить изображение под маской, нажмите на пиктограмму цепи и выделите миниатюру слоя. Выбрав инструмент  **Перемещение (Move)**, сместите изображение пейзажа под маской, как показано на рис. 4.15. Для слоя с маской уменьшите значение непрозрачности до 40%.
6. Повторите п. 2—5 для левой створки окна. Документ итогового монтажа должен содержать пять слоев (рис. 4.16).

Пример выполненного задания находится в файле /glava4/finish/05.tif.



Рис. 4.15. Имитация отражения левой части пейзажа в правой створке окна

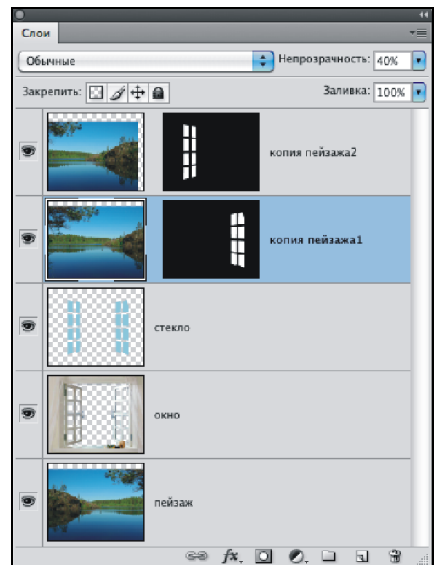


Рис. 4.16. Готовый монтаж содержит пять слоев

4.4.3. Отражение в воде

Отражение в воде рисуется аналогично отражению на зеркальной поверхности, но для имитации волн и ряби на воде необходимо к созданному отражению применить один из фильтров из группы **Искажение** (Distort): **Волна** (Wave), **Рябь** (Ripple) или **Океанские волны** (Ocean Ripple). А для прорисовки кругов на воде можно использовать фильтр **Зигзаг** (ZigZag) из этой же группы. Рассмотрим пример.

Задание № 6

Создадим монтаж, приведенный на рис. 4.17, используя исходное изображение из файла 06.tif, хранящееся на прилагаемом диске в папке /glava4/start.



Исходное изображение

Готовый монтаж

Рис. 4.17. Пример нарисованного отражения в воде

Итак, приступим.

1. Откройте файл. Прежде чем приступить к рисованию отражения, нарисует воду. Создайте новый слой и переместите его на задний план. Выберите в качестве основного цвета темно-серый, почти черный цвет, в примере использовался такой цвет: R=15, G=21, B=25. Нажмите комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Option>+<Delete>), чтобы закрасить весь слой выбранным цветом.
2. Выделите слой с изображением Михайловского замка и с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<J> (в Mac OS <Command>+<J>) создайте копию слоя. Выделите нижний слой из пары слоев и примените к изображению команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Отразить по вертикали** (Flip Vertical). Сместите перевернутое изображение вниз (рис. 4.18, а).
3. Войдите в режим свободной трансформации, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>). Удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), сместите верхний правый маркер рамки выделения вниз, чтобы исказить изображение, как показано на рис. 4.18, б.



Рис. 4.18, а. Создана заготовка для отражения

Рис. 4.18, б. Результат деформации отражения






4. Для текущего слоя с отражением уменьшите непрозрачность до 40%. Прежде чем применять к отражению фильтр из группы **Искажение** (Distort), хотелось бы имитировать плавное исчезновение отражения. Для этого воспользуемся альфа-каналом. Перейдите в палитру **Каналы** (Channels), нажав кнопку . Создайте новый канал, щелкнув по кнопке чистого листа . Выбрав инструмент  **Градиент** (Gradient), нарисуйте двухцветный градиент от черного к белому цвету в нижней части холста (рис. 4.19).
5. Загрузите из созданного альфа-канала выделение, щелкнув по миниатюре канала с нажатой клавишей <Ctrl> (в Mac OS <Command>) или нажав кнопку . Активизируйте совмещенный RGB-канал, щелкнув по строке RGB в палитре каналов.
6. Перейдите в палитру Слои (Layers), нажав кнопку . Выделите слой с изображением отражения и сотрите фрагмент, попавший в выделение с помощью клавиши <Backspace> (в Mac OS <Delete>). Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).
7. Для деформации отражения примените команду **Фильтр** (Filter) | **Искажение** (Distort) | **Рябь** (Ripple). Параметры фильтра настройте на свое усмотрение. Пример выполненного задания находится в файле /glava4/finish/06.tif.



Рис. 4.19. Пример альфа-канала

4.5. Монтаж с нарисованной тенью

Для достижения реализма часто приходится дорисовывать тень, падающую от монтируемого объекта. В этом разделе рассмотрим несколько вариантов рисования тени.

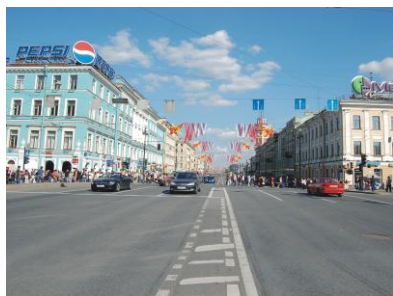
4.5.1. Падающая тень

Когда монтирование объекта происходит на ровную поверхность, то для правдоподобности необходимо дорисовывать падающую тень. Рассмотрим пример.

Задание № 7

Создадим монтаж, приведенный на рис. 4.20, используя исходные изображения из файлов 07_1.jpg и 07_2.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava4/start.

1. Откройте оба файла и перенесите изображение тигра в окно документа с изображением Невского проспекта. Поместите его в нижней части холста. Обратите внимание на то, что тени от автомобилей расположены слева от них. Следовательно, нам необходимо нарисовать тень от тигра также слева.




Исходные изображения



Готовый монтаж

Рис. 4.20. Пример падающей тени

2. Создайте копию слоя с изображением тигра, для чего выделите слой и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<J> (в Mac OS <Command>+<J>) или перетащите строку слоя на пиктограмму чистого листа .
3. На данный момент мы имеем два одинаковых слоя, расположенных друг под другом. Выделите нижний слой из этой пары. Нажмите клавишу <D> для выбора черного цвета в качестве основного. Закрасьте изображение тигра черным цветом с помощью комбинации клавиш <Shift>+<Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Shift>+<Option>+<Delete>).
4. Войдите в режим свободной трансформации, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>). Нам необходимо деформировать черное изображение тигра так, чтобы оно повторяло контур нижней лапы и одновременно с этим располагалось слева от тигра. Поэтому следует удерживать клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>) при перемещении маркеров появившейся рамки выделения. Эта клавиша позволяет, не выходя из режима свободной трансформации, осуществлять искажение изображения.

ЗАМЕЧАНИЕ

Если вам требуется нарисовать тень, которая постепенно исчезает, то вместо п. 3 и 4 выполните следующие действия. Волшебной палочкой выделите холст там, где нет изображения тигра, и инвертируйте область выделения. На новом слое нарисуйте линейный градиент от черного цвета к прозрачному.

5. Удерживая клавишу <Ctrl>, сместите средний маркер верхней границы рамки влево и вниз, а затем маркер, расположенный в правом нижнем углу, сместите вверх. Добейтесь изменения формы тени так, как показано на рис. 4.20. Для выхода из режима нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>).
6. Для слоя с тенью уменьшите значение непрозрачности до 75%. Размойте изображение, применив к нему команду **Фильтр (Filter) | Размытие (Blur) | Размытие по Гауссу (Gaussian Blur)**. Величину размытия задайте 3 пиксела. Пример выполненного задания находится в файле /glava4/finish/07.tif.

4.5.2. Связывание тени

Если монтирование объекта происходит на неровную поверхность, например, песок, камни, скалы, воду, то возникает необходимость деформации тени так, чтобы она повторяла рельеф фонового изображения. Для реализации этого приема следует использовать карту смещения — полутоновое изображение, созданное на основе фонового изображения.

Задание № 8

Создадим монтаж, приведенный на рис. 4.21, используя исходные изображения из файлов 08_1.jpg и 08_2.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava4/start.

1. Откройте оба файла. Перенесите изображение синицы в окно документа с изображениями чашки и чайника. В режиме свободной трансформации разверните и "посадите" ее на край чашки. При необходимости сотрите части лап обычным ластиком.





Исходные изображения



Готовый монтаж

Рис. 4.21. Пример тени, повторяющей изгибы занавески

2. Для цвета будущей тени выберите темно-коричневый цвет, лучше взять этот цвет с фонового изображения инструментом  **Пипетка** (Eyedropper). Произведите щелчок мышью в любом месте тени от чайника.
3. Аналогично п. 2 и 3 предыдущего задания создайте копию слоя с синицей и перекрасьте в коричневый цвет изображение на нижнем слое из данной пары слоев.
4. Инструментом  **Перемещение** (Move) сдвиньте тень птицы вниз (рис. 4.22, а). Удалите часть тени, наехавшую на стенку чашки (рис. 4.22, б).
5. Теперь необходимо созданную тень деформировать, но для начала создадим карту смещения на основе альфа-канала. Активизируйте фоновый слой, выделите все изображение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> (в Mac OS





<Command>+<A>). Скопируйте изображение в буфер обмена с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<C> (в Mac OS <Command>+<C>). Перейдите в палитру **Каналы** (Channels), создайте новый альфа-канал, нажав пиктограмму чистого листа , и вставьте из буфера обмена фоновое изображение с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<V> (в Mac OS <Command>+<V>). Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).



Рис. 4.22, а. Результат сдвига тени вниз



Рис. 4.22, б. Результат удаления части тени, наезжающей на стенку чашки

6. Теперь повысим контрастность полутонового изображения. Вызовите окно **Уровни** (Levels), нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<L> (в Mac OS <Command>+<L>). Сместите черный ползунок  в позицию 60, белый ползунок  — в позицию 180, а положение серого ползунка  не меняйте. Размойте изображение на 3 пиксела фильтром **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur).
7. Щелкните правой кнопкой мыши по строке альфа-канала, из контекстного меню выберите команду **Создать дубликат канала** (Duplicate Channel). В появившемся диалоговом окне из списка **Документ** (Document) выберите пункт **Новый** (New). Нажмите кнопку **ОК** (рис. 4.23).

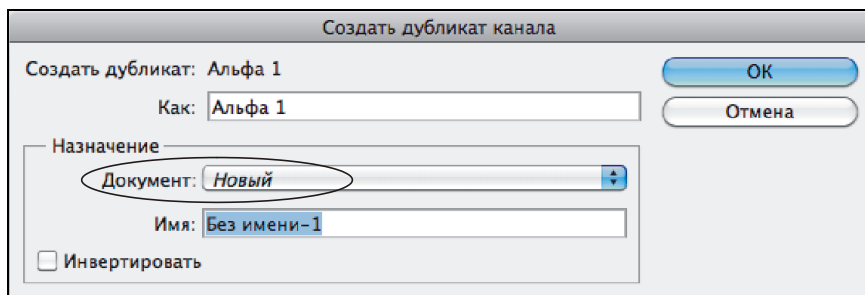


Рис. 4.23. Диалоговое окно **Создать дубликат канала**

8. Созданный документ сохраните в формате PSD на жестком диске. Это и есть карта смещения. Этот файл мы будем использовать для работы с фильтром **Смещение** (Displace). Удалите созданный альфа-канал и перейдите в палитру **Слои** (Layers), активизируйте слой с тенью.

9. Примените к слою команду **Фильтр (Filter) | Искажение (Distort) | Смещение (Displace)**. Введите значение 20 в поля **Масштаб по горизонтали (Horizontal Scale)** и **Масштаб по вертикали (Vertical Scale)**, переключатели оставьте заданными по умолчанию. Нажмите кнопку **ОК** (рис. 4.24).

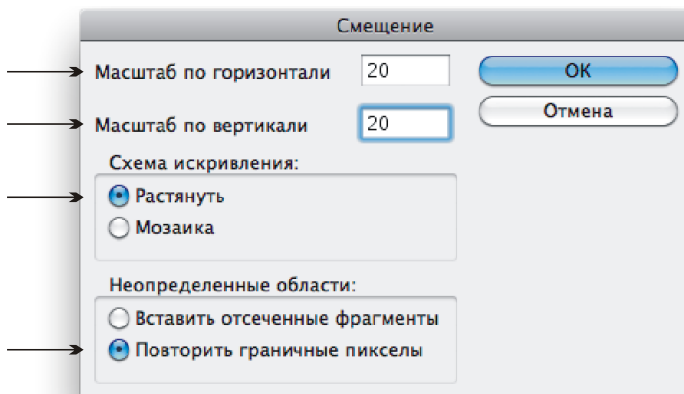


Рис. 4.24. Диалоговое окно **Смещение**

10. И, наконец, для слоя с тенью измените режим наложения на **Умножение (Multiply)** и уменьшите значение непрозрачности до 90%. Инструментом **Размытие (Blur)** обработайте лапки синицы, чтобы сделать их немного нерезкими.

Пример выполненного задания находится в файле /glava4/finish/08.tif.


4.5.3. Группирование теней

Этот прием очень простой и делается практически в один щелчок мышью, основан на создании обтравочной маски. Его необходимо применять, когда требуется отбросить тень не на все фоновое изображение, а только на его часть или в пределах изображения на отдельном слое.

Задание № 9

Создадим монтаж, приведенный на рис. 4.25, используя исходные изображения из файлов 09_1.jpg и 09_2.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava4/start.

Итак, приступим.

1. Откройте оба файла и перенесите изображение кошки в окно документа с пейзажем. В режиме свободной трансформации (**<Ctrl>+<T>** (в Mac OS **<Command>+<T>**)) уменьшите изображение кошки и поместите его на скалу. Завершите работу, нажав клавишу **<Enter>** (в Mac OS **<Return>**).
2. Нажмите клавишу **<D>**, чтобы установить в качестве основного цвета черный цвет. Создайте копию слоя, перетащив его строку на пиктограмму чистого листа . Перекрасьте в черный цвет нижнее изображение кошки, нажав комбинацию клавиш **<Shift>+<Alt>+<Backspace>** (в Mac OS **<Shift>+<Option>+<Delete>**).



Исходные изображения



Готовый монтаж

Рис. 4.25. Пример тени, расположенной на части фонового изображения



Рис. 4.26, а. Результат искажения тени



Рис. 4.26, б. Результат уменьшения непрозрачности слоя и применения фильтра Размытие по Гауссу

3. Войдите в режим свободной трансформации. Нажав клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), сместите средний маркер верхней границы рамки выделения вниз и вправо (рис. 4.26, а). Нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>).
4. Уменьшите непрозрачность слоя с тенью до 60% и примените фильтр **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur) из группы фильтров **Размытие** (Blur). Величину размытия назначьте 5 пикселей (рис. 4.26, б).
5. На данный момент тень выглядит неестественно, потому что она выходит за край скалы и висит в воздухе. Необходимо ее расположить только в пределах скалы. Для этого выделите скалу и расположите ее на отдельном слое, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<J> (в Mac OS <Command>+<J>).
6. Выделите слой с тенью, нажмите правую кнопку мыши и из контекстного меню выберите команду **Создать обтравочную маску** (Create Clipping Mask). В результате выполнения команды тень будет находиться только на скале. Попробуйте активизировать слой со скалой и перетащить изображение скалы на слой, видите, тень остается только на скале. И наоборот, если перемещать тень, а скалу не двигать, то она будет смещаться только в пределах скалы. Палитра **Слои** (Layers) итогового монтажа должна содержать четыре слоя (рис. 4.27).
Пример выполненного задания находится в файле /glava4/finish/09.tif.

ЗАМЕЧАНИЕ

По причине того, что тень нарисована на неровной поверхности, к ней можно применить карту смещения аналогично *разд. 4.5.2*.

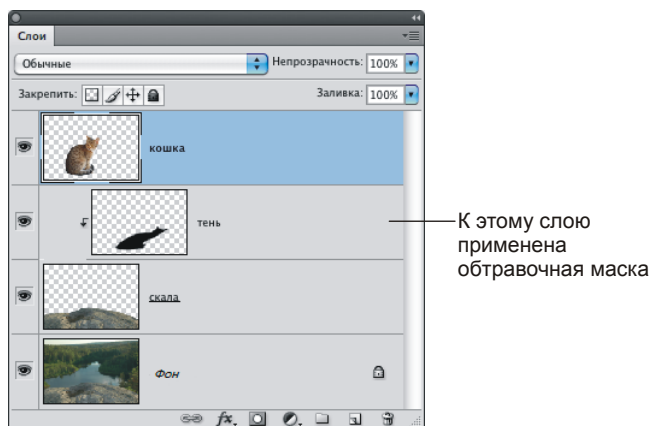


Рис. 4.27. Палитра **Слои** должна содержать четыре слоя

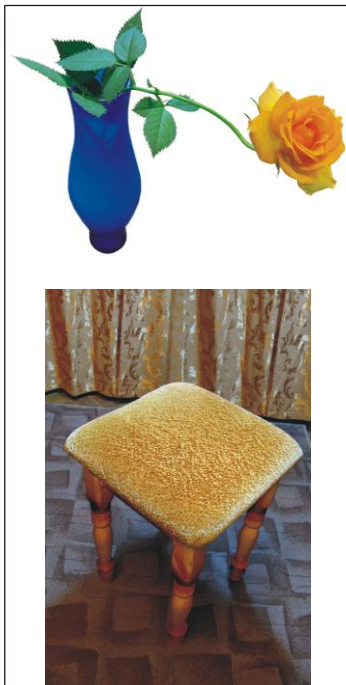
4.5.4. Освещение объекта сзади

Для реализации этого приема используется команда **Перспектива** (Perspective) и фильтр **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur). Рассмотрим пример.

Задание № 10

Создадим монтаж, приведенный на рис. 4.28, используя исходные изображения из файлов 10_1.jpg и 10_2.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava4/start.

1. Откройте оба файла и перенесите изображение розы в окно документа 10_1.jpg. В режиме свободной трансформации (<Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)) уменьшите розу и "поставьте" вазу на табуретку.
2. Создайте копию слоя с изображением розы, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<J>. Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать черный цвет в качестве основного. Выделите нижний слой из созданной пары одинаковых слоев и закрасьте изображение в черный цвет, нажав комбинацию клавиш <Shift>+<Alt>+<BackSpace> (в Mac OS <Shift>+<Option>+<Delete>).




Исходные изображения



Готовый монтаж

Рис. 4.28. Пример тени, возникающей при освещении объекта сзади

3. Выполните команду **Редактирование (Edit) | Трансформирование (Transform) | Отразить по вертикали (Flip Vertical)**. Затем, используя инструмент  **Перемещение (Move)**, сместите тень вниз (рис. 4.29, а).
4. Выполните команду **Редактирование (Edit) | Трансформирование (Transform) | Перспектива (Perspective)**. Перетащите нижний левый угловой маркер влево, а верхний левый угловой вправо. Затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<T>


- (в Mac OS <Command>+<T>), чтобы войти в режим свободной трансформации. Возьмитесь за нижнюю границу рамки и протащите ее вверх так, чтобы тень не выходила за пределы сиденья. Нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS клавишу <Return>) (рис. 4.29, б).
- Размойте тень на 3 пиксела, предварительно вызвав окно фильтра с помощью команды **Фильтр** (Filter) | **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur).
 - Инструментом  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee) выделите нижнюю половину тени, растушуйте область на 10 пикселей, предварительно вызвав окно растушевки комбинацией клавиш <Shift>+<F6>. Примените размытие опять же на 3 пиксела. Для этого можно заново не вызывать окно фильтра, а просто выбрать первую команду в меню **Фильтр** (Filter) или нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<F> (в Mac OS комбинацию <Command>+<F>). Нажмите данную комбинацию два раза.
 - Сместите выделение вниз на четверть и еще раз дважды нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<F>. Снимите выделение, нажав комбинацию <Ctrl>+<D> (в Mac OS комбинацию <Command>+<D>) (рис. 4.29, в).
 - Уменьшите непрозрачность слоя до 55%.
Пример выполненного задания находится в файле /glava4/finish/10.tif.



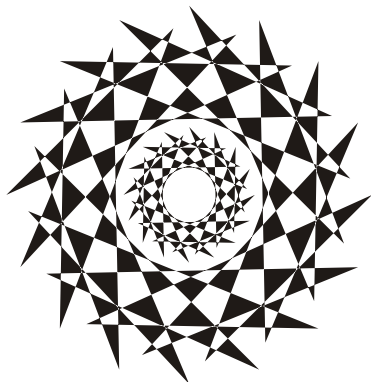
Рис. 4.29, а. Результат отражения тени по вертикали



Рис. 4.29, б. Результат применения команды **Перспектива**



Рис. 4.29, в. Результат применения фильтра **Размытие по Гауссу**

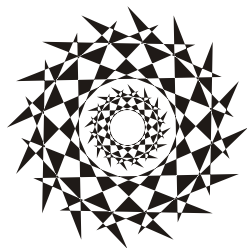


ЧАСТЬ III

Секреты создания коллажа

Эта часть содержит две главы, в которых приводятся примеры поздравительных открыток и сказочных коллажей. Файлы примеров специально приводятся в формате TIFF, позволяющем сохранить все слои документа, чтобы у вас была возможность не тратить время на создание коллажа с нуля, а быстро добавить собственное изображение. Так что коллаж будет готов за считанные минуты!

Глава 5



Поздравительная открытка

В этом разделе рассмотрим примеры создания открыток различной тематики с помощью инструментария Photoshop.

ЗАМЕЧАНИЕ

Чтобы получить в точности те же результаты, которые приводятся в книге, вам необходимо установить кисти и русифицированные шрифты, предварительно скачав их из сети Интернет. Перечень сайтов, с которых были скачаны шрифты, приведен в *приложении 3*. Но также вы можете без труда найти шрифт, введя его имя в строку запроса любой поисковой системы, например <http://www.yandex.ru>. Имена всех шрифтов приводятся в каждом примере. Кисти были скачаны с одного сайта (см. приложение 3), для удобства поиска нужных наборов кистей приводятся все имена файлов с расширением `abg`, используемые в данной книге.

5.1. С Новым годом

Новый год — это самый долгожданный, волшебный и таинственный праздник, в преддверии которого каждый ждет свершения маленького чуда. Удивите своих друзей и близких не купленной в магазине открыткой, а созданной своими руками. Думаю, им будет приятно увидеть себя внутри елочной игрушки или в образе карточного короля или дамы.

5.1.1. Елочная игрушка на еловой ветке + надпись из снежинок

Рассмотрим пример открытки формата А4, которую вы сможете сложить пополам и подписать с внутренней стороны. Нарисуем внешнюю часть открытки. Для ее создания понадобится только изображение человека, которому вы собираетесь вручить открытку, а все остальное дорисовывается инструментами рисования с использованием фильтров и различных режимов наложения слоев.

Задание № 1

Создадим открытку, приведенную на рис. 5.1, используя исходное изображение из файла `/glava5/start/01_1.tif`.




Рис. 5.1. Пример новогодней открытки с елочной игрушкой на еловой ветке

Создаем новый документ требуемого размера

1. Сначала назначим миллиметры единицами измерения линеек. Для этого выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Установки** (Preferences) | **Единицы измерения и линейки** (Units & Rulers) (в Mac OS пункт **Установки** (Preferences) находится в меню Photoshop). В появившемся окне в области **Единицы измерения** (Units) из списка **Линейки** (Rulers) выберите пункт **мм** (mm). Подтвердите изменения, нажав клавишу **ОК**.
2. Создайте новый файл, выполнив команду **Файл** (File) | **Новый** (New). В появившемся диалоговом окне введите следующие значения:
 - **Ширина** (Width) — 28 см;
 - **Высота** (Height) — 20 см;
 - **Разрешение** (Resolution) — 180 пикс/дюйм;
 - **Цветовой режим** (Color Mode) — **RGB 8 бит** (RGB Color 8 bit);
 - **Содержимое фона** (Background Contents) — **Белый** (White).
3. Чтобы сориентироваться, где будет находиться линия сгиба открытки, вытащим на позицию 140 мм вертикальную направляющую линию (рис. 5.1). Для этого выполните приведенные ниже действия:
 - если линейки не отображаются, то выполните команду **Просмотр** (View) | **Линейки** (Rulers) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<R> (в Mac OS <Command>+<R>);
 - наведите указатель мыши на вертикальную линейку, нажмите кнопку мыши и, удерживая ее, сместите указатель в центр документа на позицию 140 мм.





ЗАМЕЧАНИЕ

Для того чтобы вытащить направляющую линию из линейки, неважно какой инструмент в данный момент является активным. Но для перемещения уже созданной направляющей необходимо предварительно активизировать инструмент  **Перемещение** (Move). Чтобы удалить направляющую, просто переместите ее обратно на линейку.

ВНИМАНИЕ!

Направляющие линии не выводятся на печать, они выполняют вспомогательную функцию. Так в данном случае по направляющей мы будем ориентироваться о местоположении центра открытки.

Рисуем еловую ветку

1. Создайте новый слой, произведя щелчок по кнопке чистого листа  на панели **Листы** (Layers).
2. Установите в качестве основного цвета коричневый цвет (цвет ветки). Выберите инструмент  **Кисть** (Brush), размер кисти назначьте около 5 пикс.
3. Нарисуйте выбранным инструментом ветку (каркас для иголок) (рис. 5.2, а). Для ее рисования давайте схитрим. Будем использовать возможность клавиши <Shift>, позволяющую нарисовать отрезок по двум точкам. Необходимо произвести щелчок в одной точке, потом, удерживая клавишу <Shift>, произвести щелчок в другой точке. Инструмент  **Кисть** (Brush) автоматически нарисует отрезок, соединяющий конечные точки.
4. Для прорисовки иголок используйте вид кисти  **Брызги 14 пикс** (Spatter 14 pixels), размер оставьте заданным по умолчанию. Поочередно выбирая различные оттенки зеленого цвета, нанесите иголки на ветку (рис. 5.2, б).

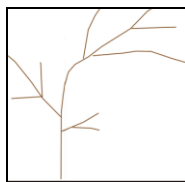


Рис. 5.2, а. Пример каркаса еловой ветки

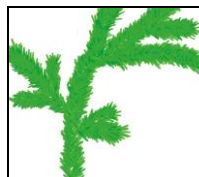




Рис. 5.2, б. Нанесение иголок

5. Установите в качестве основного цвета белый цвет. Кистью в виде распылителя:  **Брызги 46 пикс** (Spatter 46 pixels) и  **Брызги 59 пикс** (Spatter 59 pixels), нанесите снег (рис. 5.2, в). Не увеличивайте размер, заданный по умолчанию. Нанесение снега производите щелчками мыши, а не ее протаскиванием, иначе получатся смазанные мазки.

6. К слою с еловой веткой примените фильтр, выполнив команду **Фильтр (Filter) | Имитация (Artistic) | Губка (Sponge)** (рис. 5.2, з). Настройте фильтр следующим образом:

- **Размер кисти (Brush Size)** — 2;
- **Контрастность (Definition)** — 11;
- **Смягчение (Smoothness)** — 2.

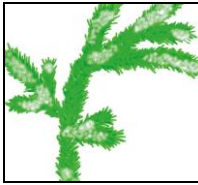









Рис. 5.2, в. Нанесение снега



Рис. 5.2, з. Результат применения фильтра Губка

Рисуем елочную игрушку

1. На данный момент палитра **Слои (Layers)** содержит два слоя: фоновый белого цвета и слой с изображением еловой ветки. Создайте новый слой, нажав кнопку чистого листа  в палитре **Слои (Layers)**. Поместите слой поверх остальных. На нем мы нарисуем заготовку для шара.
2. Елочную игрушку необходимо разместить в центре половины открытки. Для определения центра создайте вертикальную направляющую линию и переместите ее в позицию 210 мм.
3. Инструментом  **Овальная область (Elliptical Marquee)**, удерживая клавишу <Shift>, создайте область в форме окружности. Чтобы центр круга был расположен на созданной направляющей, выполните команду **Выделение (Select) | Трансформировать выделенную область (Transform Selection)**. Появится рамка с обозначенными маркерами центра и вершин квадрата, в который вписан круг. Ухватившись в любом месте рамки выделения, сместите рамку так, чтобы ее центр расположился на направляющей линии (рис. 5.3, а).
4. Откройте палитру **Каналы (Channels)**. Если палитра свернута, то разверните ее, щелкнув мышью по кнопке , если палитра закрыта, то выполните команду **Окно (Window) | Каналы (Channels)**. Сохраните созданную область выделения в альфа-канале, нажав кнопку , расположенную в нижней части палитры.
5. Не снимая выделения, инструментом  **Прямолинейное лассо (Polygonal Lasso)**, удерживая клавишу <Shift>, дорисуйте "хвостик" к елочному шару. Для удобства рисования можно добавить еще четыре направляющие линии, как показано на рис. 5.3, б.

6. Сохраните созданную область выделения в альфа-канале, нажав кнопку  в палитре **Каналы** (Channels).
7. Выберите темно-сиреневый цвет: R=70, G=2, B=71. Закрасьте созданную область выделения инструментом  **Заливка** (Paint Bucket) или нажмите комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace> (<Option>+<Delete>) (рис. 5.3, в).

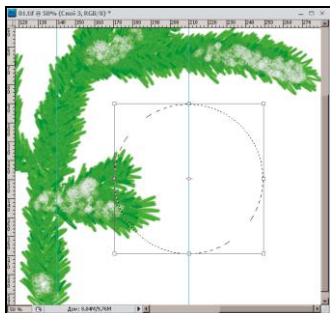


Рис. 5.3, а. Создание рамки в форме окружности

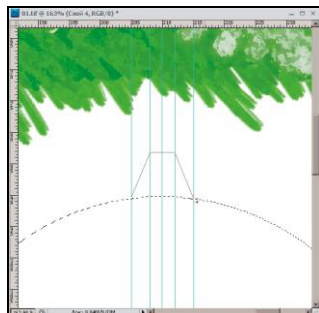


Рис. 5.3, б. Рисование "хвостика" для елочной игрушки с помощью направляющих

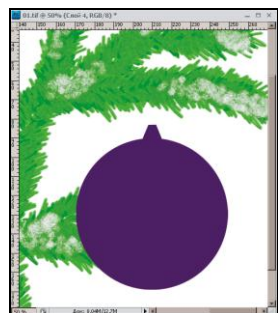


Рис. 5.3, в. Пример заготовки для елочной игрушки

8. Загрузите из альфа-канала область выделения в форме круга. Для этого, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), произведите щелчок по строке альфа-канала в палитре **Каналы** (Channels).
9. Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Сжать** (Contract). В появившееся диалоговое окно введите значение 40 пикселей. Создайте новый слой и закрасьте область сиреневым цветом: R=178, G=113, B=157.
10. Опять уменьшите область на 40 пикселей и на новом слое закрасьте ее светло-сиреневым цветом: R=229, G=189, B=215. Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).
11. В результате вышеперечисленных действий елочный шар должен состоять из трех слоев сиреневого цвета разных оттенков (рис. 5.4).
12. Растушуйте изображение круга на двух верхних слоях. Для этого активизируйте слой и выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur). Размытие произведите на 40 пикселей. Растушевкой мы добились плавного перехода оттенков сиреневого цвета друг в друга.
13. Выделите верхний слой с именем Слой 4, затем, удерживая клавишу <Shift>, выделите слой с именем Слой 2. Клавиша <Shift> позволила нам выделить смежные слои. Выполните сведение выделенных слоев, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<E> (в Mac OS комбинацию <Command>+<E>). Теперь шар занимает всего один слой.

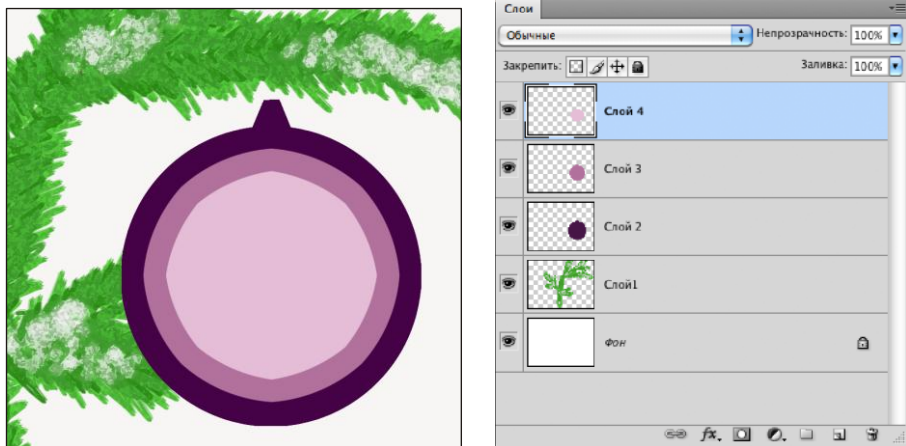


Рис. 5.4. Заготовка для елочного шара состоит из трех слоев

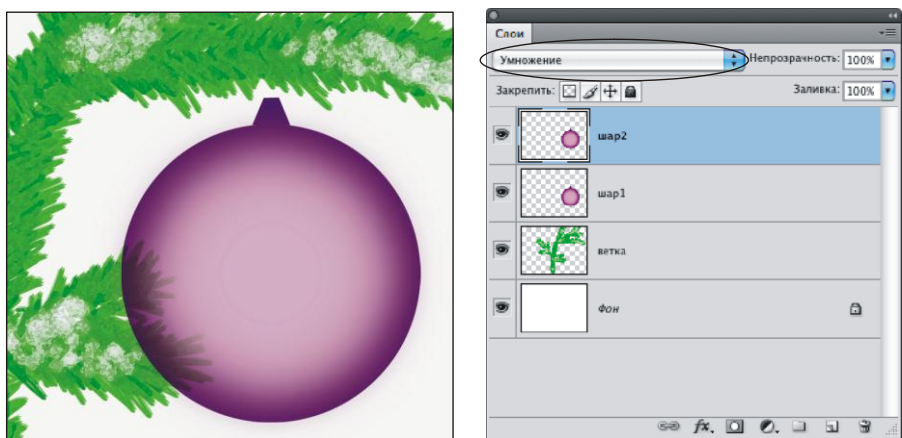














Рис. 5.5. Изменение режима наложения для слоя с изображением шара


14. Создайте копию слоя с изображением шара, перетащив строку слоя на пиктограмму чистого листа  в палитре **Слои** (Layers). Верхнему слою назначьте режим наложения **Умножение** (Multiply), а нижнему — режим **Экран** (Screen). Режим наложения назначается в палитре слоев (рис. 5.5). Шар стал полупрозрачным.
15. Откройте файл с изображением девушки /glava5/start/01_1.tif или собственное изображение, фон у него должен быть удален. Необходимо расположить оба документа рядом друг с другом, чтобы в дальнейшем перетащить изображение девушки в документ с елочной игрушкой. Для этого в верхней части экрана нажмите кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) и из появившегося списка выберите пункт  **Расположить все в сетке** (Tile All in Grid) или  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically).

16. Теперь инструментом  **Перемещение** (Move) перенесите изображение девушки из окна его "родного" документа в окно открытки. Файл 01_1.tif можно закрыть, он нам больше не понадобится.
17. Войдите в режим свободной трансформации, нажав комбинацию <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>). Удерживая клавишу <Shift> для сохранения пропорций, уменьшите изображение девушки так, чтобы оно поместилось внутри шара.
18. Перейдите в палитру **Каналы** (Channels) и, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), загрузите из альфа-канала область в виде круга. Уменьшите область на 20 пикселей и растушуйте ее на 10—20 пикселей, предварительно нажав комбинацию <Shift>+<F6>. Инвертируйте область, выполнив команду **Выделение** (Select) | **Инверсия** (Inverse). Очистите область, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>).
19. Создайте копию слоя с изображением девушки и переместите ее за слой с именем Шар1. Для верхнего слоя назначьте параметру **Непрозрачность** (Opacity) значение 50%. Чтобы изображение гармонировало с цветом шара, лучше произвести его тонирование. Для верхнего слоя выполните команду **Изображение** (Image) | **Коррекция** (Adjustments) | **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation). В появившемся диалоговом окне установите флажок **Тонирование** (Colorize) и сместите ползунок **Цветовой тон** (Hue) в позицию 322.
20. Проверьте себя. В данный момент создано два слоя с изображением девушки, один из которых находится поверх всех слоев (он тонирован), другой (он не тонирован) располагается под слоем с именем Шар1.
21. И в завершении эффекта немного затемним изображение девушки на верхнем слое. Для этого вызовите диалоговое окно **Уровни** (Levels), нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<L> (в Mac OS <Command>+<L>). Переместите средний серый ползунок , отвечающий за значение гаммы изображения, в положение 0,60.
22. Рисовать петлю и металлическую "шляпку" для елочного шара удобнее на разных слоях. Для петли создайте овальное выделение и закрасьте его любым цветом, а затем уменьшите выделение на пару пикселей и очистите выделение.
23. Чтобы нарисовать металлическую "шляпку", инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) создайте выделение требуемой формы, а для закрашивания используйте **Зеркальный градиент** (Reflected Gradient) , состоящий из двух цветов: черного и белого.

Создаем фон

1. Фон нарисуем, используя инструмент  **Градиент** (Gradient). Выберите этот инструмент. Для быстрого выбора нажмите клавишу <G>, если активизировался инструмент  **Заливка** (Paint Bucket), нажмите комбинацию <Shift>+<G>.
2. На панели свойств произведите щелчок мышью по кнопке , в диалоговом окне редактора градиента выберите любой трехцветный градиент, например,  **Синий, красный, желтый** (Blue, Red, Yellow). Замените синий

и желтый цвета темно-сиреневым: R=158, G=64, B=152. А красный цвет светло-сиреневым: R=235, G=201, B=224.

3. На панели свойств выберите тип градиента — **Линейный** (Linear Gradient), нажав кнопку . Выделите самый нижний фоновый слой. Проведите горизонтальную линию.

Создаем надпись из снежинок


1. Осталось создать надпись "С Новым годом!" Прежде чем вводить текст, необходимо создать кисть в форме снежинки.

ЗАМЕЧАНИЕ

Стандартный набор кистей (Assorted Brushes) уже содержит кисть в форме снежинки



Снежинка (Snowflake). Но ее размер по умолчанию маловат, он составляет всего 20 пикселей. Это означает, что при увеличении размера кисти изображение снежинки будет размытым. Поэтому для удобства работы лучше добавить в набор кисть большего размера, что мы сейчас и сделаем.

2. Для добавления кисти в набор выполните ряд действий:
 - откройте файл /glava5/start/01_2.jpg;
 - выделите все изображение целиком, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>);
 - выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Определить кисть** (Define Brush Preset);
 - в появившееся диалоговое окно введите имя кисти "снежинка" и нажмите кнопку **ОК**;
 - чтобы проверить, добавилась ли кисть в набор, выберите инструмент  **Кисть** (Brush) и раскройте список **Кисть** (Brush) на панели свойств инструмента, новая форма должна появиться в конце перечня (рис. 5.6).

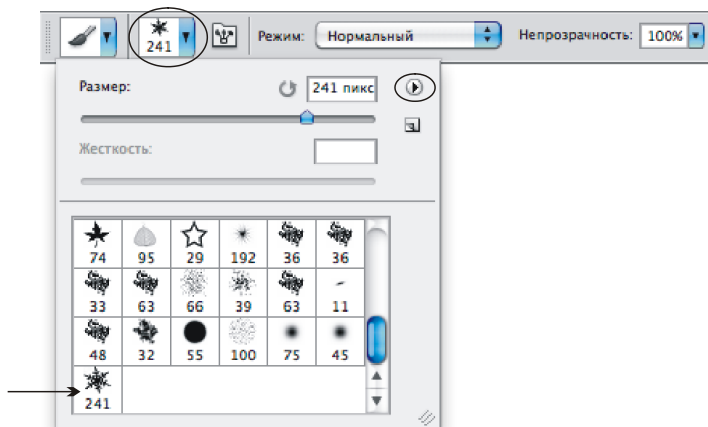




Рис. 5.6. Новая форма кисти в виде снежинки добавлена в набор кистей

ЗАМЕЧАНИЕ

Для удаления кисти из набора наведите указатель мыши на удаляемую кисть, удерживая клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>), и произведите щелчок мышью, когда указатель сменится на изображение ножниц . Также можно выбрать команду **Удалить кисть** (Delete Brush) из дополнительного меню в палитре кистей, которое вызывается щелчком по стрелке  (рис. 5.6).



- Для надписи лучше использовать широкий шрифт, в примере использовался шрифт Arial Black. Выберите инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type), нажав, например, клавишу <T>. Если произошел выбор другого инструмента из группы, то, нажимая комбинацию <Shift>+<T>, добейтесь выбора требуемого инструмента.
- На панели свойств инструмента выберите следующий цвет надписи: R=99, G=34, B=100. Введите текст.
- Удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), наведите указатель на миниатюру текстового слоя в палитре **Слои** (Layers). Как только указатель примет такой вид , произведите щелчок мышью. Произойдет выделение каждого символа в надписи (рис. 5.7, а).



Рис. 5.7, а. Выделен каждый символ надписи

- Создайте новый слой и выберите в качестве основного цвета белый. Созданный слой должен находиться над текстовым. Не снимая выделения, кистью нанесите снежинки на надпись. Снимите выделение (рис. 5.7, б).



Рис. 5.7, б. Результат нанесения снежинок на надпись

- Примените к текстовому слою два стиля: **Тень** (Drop Shadow) и **Внешнее свечение** (Outer Glow). Для внешнего свечения замените установленный по умолчанию желтый цвет на белый (рис. 5.7, в).



Рис. 5.7, в. К текстовому слою применены стили **Тень** и **Внешнее свечение**

8. Когда надпись будет готова, дорисуйте снежинки на фоне. Создайте несколько слоев для снежинок, например, три. Один разместите на верхнем уровне, тогда нарисованные снежинки будут заслонять собой все объекты. Другой поместите перед слоем с изображением ветки, тогда снежинки будут размещаться поверх еловой лапы, но за шаром. Третий поместите под текстовым слоем, уменьшите непрозрачность до 24%, нарисуйте снежинки большего размера по сравнению с остальными. Открытка готова!

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/01.tif.

5.1.2. Колокольчик на еловой ветке + изогнутая надпись

Как и в предыдущем разделе, мы создадим внешнюю часть открытки формата А4. Ничего дорисовывать нам не придется (за исключением нитки), необходимо будет только состыковать отснятые изображения друг с другом и применить слоевые эффекты.

Задание № 2

Создадим открытку, приведенную на рис. 5.8, используя исходные изображения из файлов 02_1.jpg, 02_2.tif, 02_3.jpg, расположенные в папке /glava5/start.



Исходные изображения



Готовая открытка

Рис. 5.8. Пример новогодней открытки с колокольчиком на еловой ветке

Подгоняем изображения друг к другу







1. Откройте файлы 02_1.jpg и 02_2.tif. Для расположения рядом друг с другом окон документов нажмите кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) и из появившегося списка выберите пункт  **Расположить все в сетке** (Tile All in Grid) или  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically).
2. Выберите инструмент  **Перемещение** (Move) и перетащите изображение колокольчика в окно документа с изображением еловой ветки.
3. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>), удерживая клавишу <Shift> для сохранения пропорций, уменьшите изображение колокольчика. Для выхода из режима трансформации используйте клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>).
4. Создайте новый слой, нажав кнопку чистого листа  в палитре **Слои** (Layers). На нем мы нарисуем нитку. Инструментом  **Овальная область** (Elliptical Marquee) создайте выделение, закрасьте его серым цветом (рис. 5.9, а).
5. Уменьшите область на 5 пикселей, выполнив команду **Выделение** (Select) **Модификация** (Modify) | **Сжать** (Contract) (рис. 5.9, б). Очистите область, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>). Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>) (рис. 5.9, в).



Рис. 5.9, а. Создан овал



Рис. 5.9, б. Область выделения уменьшена на 5 пикселей



6. Инструментом  **Ластик** (Eraser) сотрите части овала, которые должны быть не видны за веткой и колокольчиком (рис. 5.9, в).
7. Откройте файл 02_3.jpg с изображением девушки или возьмите собственный файл с изображением человека, которого планируете поздравить. Перенесите изображение из этого документа в окно открытки см. п. 1 и 2.
8. Инструментом  **Овальная область** (Elliptical Marquee) создайте область, как показано на рис. 5.10, а. Инвертируйте выделение с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<Shift>+<I> (в Mac OS <Command>+<Shift>+<I>). Сотрите части изображения, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>) (рис. 5.10, б). В режиме свободной трансформации уменьшите изображение девушки и поместите его на колокольчик (рис. 5.10, в).



Рис. 5.9, в. Получен контур овала толщиной в 5 пикселей



Рис. 5.9, г. Лишние фрагменты нитки удалены инструментом Ластик



Рис. 5.10, а. Овальная область заключает в себе лицо девушки



Рис. 5.10, б. Лишние фрагменты исходного изображения удалены



Рис. 5.10, в. Нанесение изображения на поверхность колокольчика

ЗАМЕЧАНИЕ

Если с первого раза не получается создать область выделение так, как показано на рис. 5.10, а, не расстраивайтесь. Вы в любой момент можете отредактировать созданную область, выполнив команду **Выделение (Select) | Трансформировать выделение (Transform Selection)**. Для выхода из режима трансформации выделения используется клавиша <Enter> (в Mac OS <Return>).

9. Теперь для правдоподобности немного исказим нанесенное изображение. Чтобы создать впечатление изогнутости, применим к текущему слою фильтр **Искажение (Shear)**. Но по причине того, что этот фильтр работает в горизонтальном направлении, перед применением фильтра изображение следует развернуть. Выполните команду **Редактирование (Edit) | Трансформирование (Transform) | Поворот на 90° по часовой (Rotate 90° CW)**.
10. Выполните команду **Фильтр (Filter) | Искажение (Distort) | Искажение (Shear)**. В диалоговом окне фильтра измените кривую, как показано на рис. 5.11.

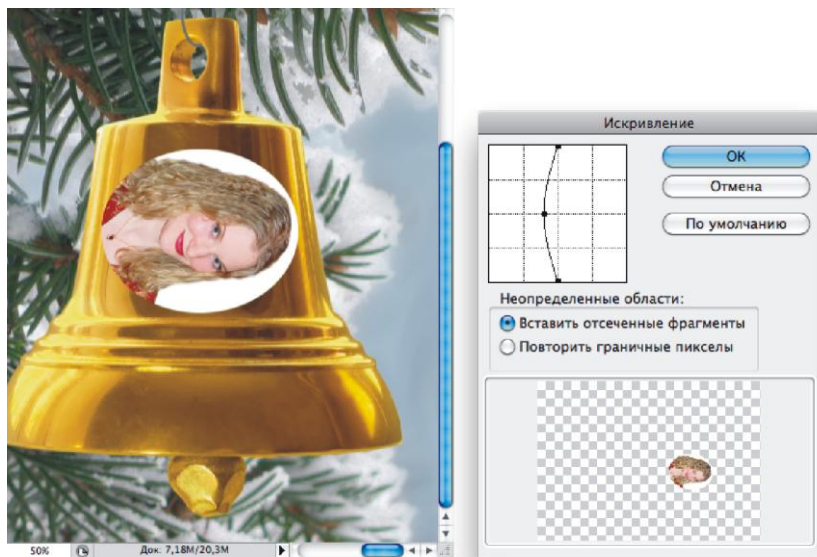



Рис. 5.11. Применение фильтра **Искавление** для деформации изображения

11. Разверните изображение в исходное положение, выполнив команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Поворот на 90° против часовой** (Rotate 90° CCW).
12. В качестве основного цвета установите светло-коричневый цвет: R=200, G=140, B=40.
13. Для текущего слоя примените стиль **Наложение градиента** (Gradient Overlay), выбрав его название из меню, раскрываемого щелчком по кнопке  в палитре **Слои** (Layers). Настройте его следующим образом (рис. 5.12):
 - из списка **Режим наложения** (Blend Mode) выберите пункт **Умножение** (Multiply), в вашем случае, режим, возможно, менять не понадобится;
 - из списка **Градиент** (Gradient) выберите второй вид **От основного к прозрачному** (Foreground to Transparent);
 - из списка **Стиль** (Style) выберите тип **Зеркальный** (Reflected);
 - установите флажок **Инверсия** (Reverse);
 - введите для параметра **Угол** (Angle) значение 0°;
 - для параметра **Масштаб** (Scale) установите значение 130%, в вашем случае может быть другое значение.
14. Установите в качестве фонового цвета желтый цвет: R=248, G=226, B=124. Примените к текущему слою стиль **Обводка** (Stroke). Настройте его так:
 - **Размер** (Size) — 4 пиксела;
 - **Тип обводки** (Fill Type) — **Градиент** (Gradient);

- **Градиент (Gradient)** — **От основного к фоновому (Foreground to Background)**;
- **Стиль (Style)** — **Линейный (Linear)**;
- **Угол (Angle)** — 90° .

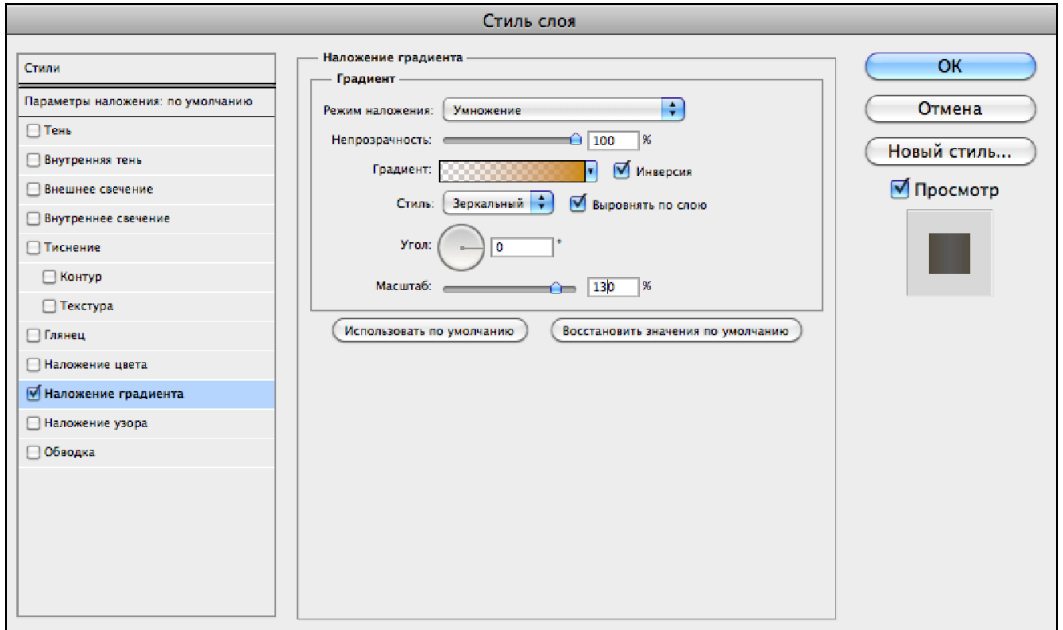








Рис. 5.12. Настройки стиля Наложение градиента

Создаем изогнутую надпись

1. Поменяйте местами основной и фоновый цвета, нажав стрелку  в палитре инструментов.
2. Выберите инструмент  **Горизонтальный текст (Horizontal Type)**, установите шрифт Arial Black, размер символов 36 пт. Введите надпись "С Новым годом!".
3. Для ее искривления нажмите кнопку  на панели выбранного инструмента, в появившемся диалоговом окне из списка **Стиль (Style)** выберите пункт **Дугой (Arc)**. Величину изгиба оставьте заданной по умолчанию +50%.
4. Для читабельности надписи применим к текстовому слою те же стили, что и для слоя с изображением на колокольчике. Для быстрого применения стилей произведите щелчок правой кнопкой мыши по слою с изображением девушки. Из контекстного меню выберите пункт **Скопировать стиль слоя (Copy Layer Style)**.
5. Активизируйте текстовый слой, щелкнув по его строке в палитре **Слои (Layers)**. Вызовите контекстное меню, выберите команду **Вклеить стиль слоя (Paste Layer Style)**.

6. Теперь немного перенастроим стили. Произведите двойной щелчок по строке с именем стиля **Наложение градиента** (Gradient Overlay). В диалоговом окне настроек стиля щелкните по списку **Градиент** (Gradient). Откроется окно **Редактор градиента** (Gradient Editor). В нем замените коричневый цвет на оранжевый: R=240, G=123, B=34. Сохраните настройки, нажав во всех окнах кнопку **ОК**.
7. Произведите двойной щелчок по строке с именем стиля **Обводка** (Stroke). Из списка **Тип обводки** (Fill Type) выберите пункт **Цвет** (Color). Назначьте темно-коричневый цвет: R=120, G=80, B=32.
8. Для читабельности надписи примените к текстовому слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow). На ваше усмотрение увеличьте значения двум параметрам **Размах** (Spread) и **Размер** (Size).
9. И, наконец, скопируйте текстовый слой, перетащив его строку на пиктограмму чистого листа  в палитре **Слои** (Layers). Чтобы сделать слой ровным, опять нажмите кнопку  на панели свойств инструмента  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type). В появившемся диалоговом окне из списка **Стиль** (Style) выберите пункт **Не показывать** (None). Замените текст цифровым значением года.

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/02.tif.



5.1.3. Король и дама + надпись с двухцветным свечением

Эту открытку будем создавать односторонней, размером 10×15 см.

Задание № 3

Создадим открытку карточного короля (рис. 5.13), используя исходные изображения из файлов 03_1.tif, 03_2.tif, 03_3.tif, 03_4.jpg, 03_5.jpg, 03_6.tif расположенные в папке /glava5/start.

Создаем верхнюю часть карты

1. Создайте новый файл размером 10×15 см и назначьте миллиметры единицами измерения линеек аналогично *п. 1 и 2 подразд. "Создаем новый документ требуемого размера" разд. 5.1.1*. Выдвиньте горизонтальную направляющую линию на позицию 75 мм (*см. п. 3 подразд. "Создаем новый документ требуемого размера" разд. 5.1.1*). Нарисуем верхнюю часть карты, потом склеим все слои и создадим ее копию. Так мы получим нижнюю часть карты, являющуюся зеркальным отражением верхней.
2. Создайте новый слой, нажав в палитре **Слои** (Layers) кнопку чистого листа . На этом слое нарисуем рамку. Для этого будем использовать инструмент  **Карандаш** (Pencil), толщиной 5 пикселей. Основной цвет выберите синим: R=73, G=80, B=173.

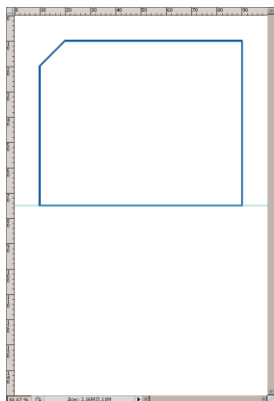
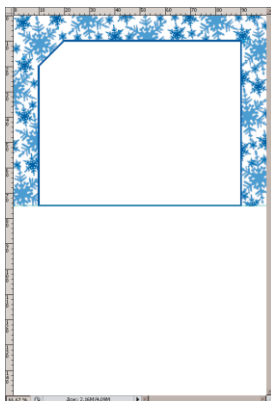








Исходные изображения

Новогодняя открытка


Рис. 5.13. Пример новогодней открытки "пиковый король"

3. Удерживая клавишу <Shift>, произведите щелчки мышью в точках, имеющих следующие координаты: (10;75), (10;20), (20;10), (90;10), (90;75). Обратите внимание на то, что при перемещении указателя мыши его координаты отображаются пунктирными линиями на линейках. Координаты приведены в миллиметрах. Результат представлен на рис. 5.14, а.

**Рис. 5.14, а.** Создание рамки с помощью направляющих**Рис. 5.14, б.** Нанесение снежинок**Рис. 5.14, в.** Верхняя часть игровой карты без нанесения одежды

4. Инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand) произведите щелчок мышью вне рамки. Создайте новый слой. Нанесите снежинки разных размеров и оттенков синего цвета внутри области выделения, но в верхней части документа. Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS комбинацию <Command>+<D>) (рис. 5.14, б). Алгоритм добавления в набор кистей кисти в форме снежинки был рассмотрен в *разд. 5.1.1*.
5. Инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите букву "К". В примере использовался шрифт Alexandra Zeferino One. Цвет для буквы назначьте тот же, что и для рамки. В нижней части палитры **Слои** (Layers) нажмите кнопку . Из появившегося перечня выберите стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow). Настройте его так:
измените цвет свечения с желтого на голубой;
 - назначьте **Режим наложения** (Blend Mode) — **Нормальный** (Normal);
 - установите значения параметров **Размах** (Spread) и **Размер** (Size) 10% и 10 пикс. соответственно;
 - из списка **Контур** (Contour) выберите пункт .
6. Выберите инструмент  **Произвольная фигура** (Custom Shape), для быстрого выбора используйте клавишу <U>. Если произошел выбор другого инструмента из группы векторных фигур, нажмите комбинацию клавиш <Shift>+<U> столько раз, сколько потребуется.
7. На панели свойств инструмента из списка **Форма растровой точки** (Shape) выберите пиктограмму "пики" . Назначьте цвет черный.

ЗАМЕЧАНИЕ

Если в перечне фигур нет требуемой пиктограммы, то предварительно необходимо изменить состав векторных фигур. Для отображения полного перечня фигур нажмите стрелку , расположенную в правом верхнем углу, и из появившегося списка выберите пункт **Все** (All) (рис. 5.15). Появится диалоговое окно с вопросом: "Заменить текущие произвольные фигуры содержащимися в Все?" Нажмите кнопку **ОК**. Этим действием мы заменим текущие фигуры полным перечнем.

8. Удерживая клавишу <Shift> для сохранения пропорций, нарисуйте фигуру. Примените к слою стиль **Тиснение** (Bevel and Emboss).
9. Из папки /glava5/start/ откройте файлы 03_1.tif, 03_2.tif и 03_3.tif с изображениями державы, скипетра и короны. Переместите их в текущий документ. Откройте файл 03_6.tif с изображением молодого человека или возьмите собственное изображение, удалив предварительно из него фон. Также переместите это изображение в текущий документ. Открытые файлы закройте (кроме текущего), больше они нам не понадобятся. В режиме свободной трансформации уменьшите размеры внедренных фрагментов так, чтобы они стали соразмерны (рис. 5.14, в).

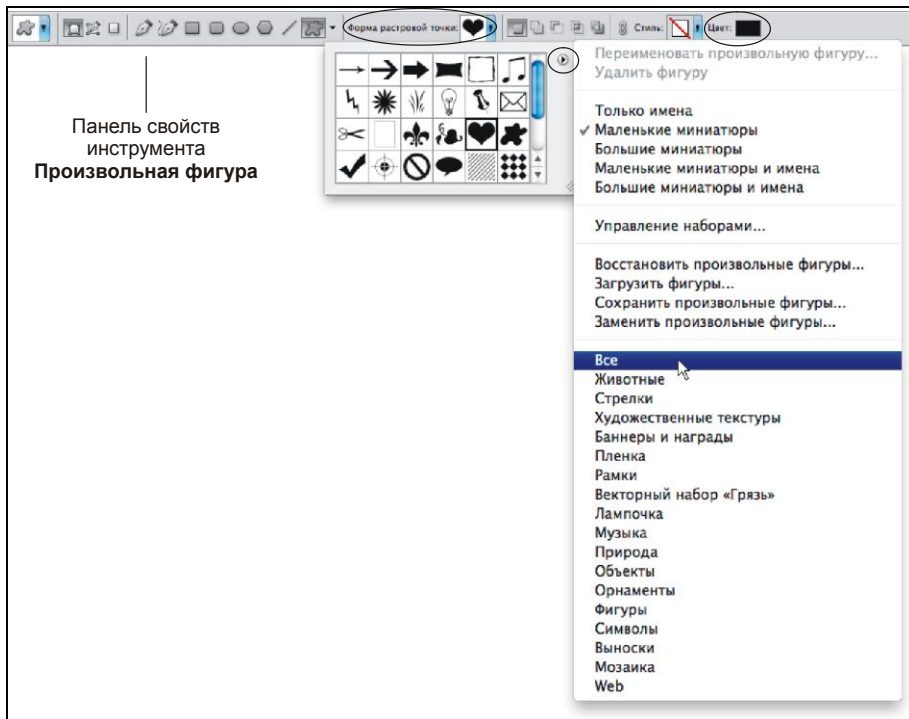






Рис. 5.15. Изменение состава векторных фигур


ВНИМАНИЕ!

На данный момент документ содержит достаточно большое число слоев, не забываяте, что выделить слой можно еще и так: в режиме работы инструмента  **Перемещение** (Move), удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), просто произведите щелчок по объекту в окне документа.

- Используя инструмент  **Штамп** (Clone Stamp), нанесите на изображение короля мантию и мех. Мантию скопируйте из файла 03_4.jpg, а мех из файла 03_5.jpg. Удобнее их располагать на отдельных слоях.







Создаем надпись с двухцветным свечением

- Инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите надпись "С Новым годом". Используйте этот же шрифт Alexandra Zeferino One. Цвет текста назначьте тот же, что и для рамки: R=73, G=80, B=173.
- Щелкните по кнопке , расположенной в нижней части палитры **Слои** (Layers). Из раскрывшегося списка выберите стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow). В диалоговом окне настроек стиля измените некоторые параметры следующим образом:
 - вместо желтого цвета выберите белый цвет;
 - для параметра **Режим наложения** (Blend Mode) установите значение **Нормальный** (Normal);

- для параметра **Размах** (Spread) установите значение 10%;
 - для параметра **Размер** (Size) назначьте значение 20 пикселей.
3. Создайте копию текстового слоя, перетащив его строку на пиктограмму чистого листа  в палитре **Слои** (Layers). Оба слоя содержат одни настройки для стиля **Внешнее свечение** (Outer Glow). Активизируйте нижний слой из них, произведите двойной щелчок по строке с названием слоя, в результате чего откроется диалоговое окно настроек стиля. Назначьте следующие значения для параметров:
- вместо белого цвета выберите голубой цвет;
 - для параметра **Размах** (Spread) установите значение 15%;
 - для параметра **Размер** (Size) назначьте значение 30 пикселей.
4. В результате голубое свечение будет располагаться под белым, потому что мы изменяли настройки для нижнего слоя. А за счет увеличения параметра **Размер** (Size) голубое свечение выйдет за пределы белого.

Пример выполненного задания на данном этапе находится в файле /glava5/finish/03_1.tif.

Зеркально отражаем верхнюю часть карты

1. В палитре **Слои** (Layers) отключите видимость фонового слоя, который находится на самом нижнем уровне. Для отключения нажмите пиктограмму глаза  рядом с миниатюрой этого слоя.
2. Нажмите кнопку , расположенную в верхней части палитры **Слои** (Layers). Из появившегося меню выберите команду **Объединить видимые** (Merge Visible). Теперь мы имеем всего два слоя.
3. Включите видимость фонового слоя, повторно нажав пиктограмму глаза .
4. Создайте копию верхнего слоя, перетащив его строку на пиктограмму чистого листа .
5. Выполните последовательно две команды из меню **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform): **Отразить по горизонтали** (Flip Horizontal) и **Отразить по вертикали** (Flip Vertical).
6. Выберите инструмент  **Перемещение** (Move), для быстрого выбора нажмите клавишу <V>. Сместите копию слоя вниз.
7. Склейте все слои в один, выбрав команду **Выполнить сведение** (Flatten Image) из меню палитры **Слои** (Layers). Меню раскрывается щелчком по кнопке .

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/03_2.tif.

ЗАМЕЧАНИЕ

В примере использовалась масть пики, но не забывайте, что существуют и другие масти, пиктограммы которых находятся в наборе форм.


Задание № 4

Создадим открытку пиковой дамы (рис. 5.16), используя исходные изображения из файлов 04_1.tif, 04_2.tif, расположенные в папке /glava5/start.



Рис. 5.16. Пример новогодней открытки "пиковая дама"

Ускоряем работу

- Эта открытка создается аналогично предыдущему заданию. Для ускорения работы не повторяйте все пункты, а используйте файл `/glava5/finish/03_1.tif`. Измените изображение следующим образом:
 - замените букву "К" на букву "Д";
 - удалите лишние слои, перетащив их строки на пиктограмму корзины ;
 - перенесите из файла `/glava5/start/04_2.tif` изображение девушки, уменьшите его;
 - перенесите из файла `/glava5/start/04_1.tif` изображение веера, уменьшите и разверните его, расположите этот слой поверх слоя с изображением девушки, удалите часть веера так, чтобы создать впечатление его вложенности в руку.
 Пример выполненного задания находится в файле `/glava5/finish/04_1.tif`.
- Повторите алгоритм зеркального отражения верхней части открытки из предыдущего задания.

Пример выполненного задания находится в файле `/glava5/finish/04_2.tif`.

5.1.4. Дед Мороз и Снегурочка + ледяная надпись

Для этого эффекта потребуется любая фотография с изображением человека, необходимо только дорисовать шапку снегурочки или колпак Деда Мороза. Возможно, также понадобится перекрасить одежду и дорисовать снег, а может быть — шубу Деда Мороза или мешок с подарками. В любом случае действия зависят от конкретной ситуации. Рассмотрим примеры.

Задание № 5

Дорисуем колпак, шубу и мешок Деда Мороза к исходному изображению, расположенному в файле /glava5/start/05.jpg (рис. 5.17).



Рис. 5.17. Пример превращения фотографии в новогоднюю открытку

Рисуем колпак для Деда Мороза



1. Откройте файл. Создайте новый слой, нажав кнопку чистого листа  в палитре Слои (Layers).
2. Инструментом  Лассо (Lasso) создайте выделение в форме будущего колпака, как показано на рис. 5.18, а. Для удобства предварительно увеличьте масштаб до 300—400%.



Рис. 5.18, а. Создано выделение в форме колпака







Рис. 5.18, б. Заливка выделенной области красным цветом



Рис. 5.18, в. Использование инструментов **Затемнитель** и **Осветлитель** для рисования складок на колпаке



Рис. 5.18, г. Добавление меха кистью **Пух**

3. Инструментом  **Заливка** (Paint Bucket) закрасьте созданную область красным цветом, в примере использовался следующий цвет: R=200, G=20, B=32 (рис. 5.18, б). Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).
4. Чтобы нарисовать складки на колпаке, используйте инструменты  **Затемнитель** (Burn) и  **Осветлитель** (Dodge) (рис. 5.18, в), установив следующие значения для параметров:
 - **Диапазон** (Range) — **Средние тона** (Midtones);
 - **Экспонир.** (Exposure) — 15—30%.
5. На новом слое нарисуйте мех. Для меха удобно использовать кисть  **Пух** (Fuzzball), входящую в набор, заданный по умолчанию. В примере использовался следующий цвет: R=230, G=205, B=205.

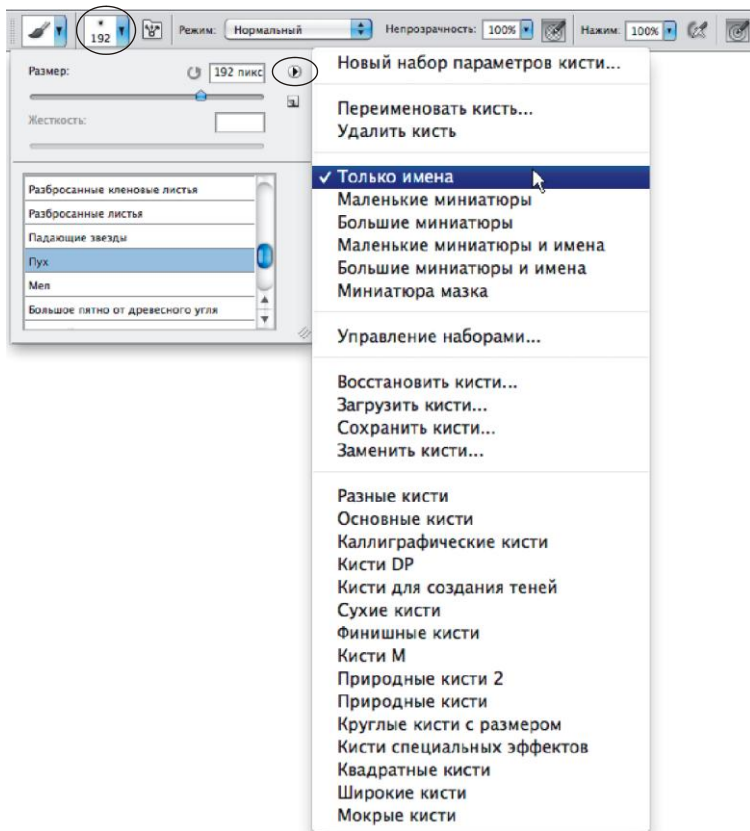




Рис. 5.19. Отображение набора кистей только именами кистей


ЗАМЕЧАНИЕ

Если вы не можете найти эту кисть, то попробуйте ее найти по имени. Для этого отобразите набор кистей не миниатюрами, как задано по умолчанию, а только именами кистей (рис. 5.19).

- Затемните края меха и добавьте немного ярких участков, как показано на рис. 5.18, з. Для параметра **Диапазон** (Range) установите значение **Подсветка** (Highlights).
- Выделите два слоя с изображениями колпака и меха, удерживая клавишу <Shift> при выделении каждого слоя. Сведите слои, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<E> (в Mac OS <Command>+<E>).

Рисуем шубу для Деда Мороза

- Создайте новый слой, нажав кнопку чистого листа  в палитре **Слои** (Layers).
- Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) создайте выделение для изображения шубы, закрасьте созданную область красным цветом. Снимите

выделение. Инструментом  **Затемнитель** (Burn) обработайте края шубы и нанесите складки (рис. 5.20, а).

3. На отдельном слое создайте мех с помощью кисти  **Пух** (Fuzzball) (рис. 5.20, б).




Рис. 5.20, а. Создана заготовка для шубы



Рис. 5.20, б. Дорисован мех



Рис. 5.20, в. Нанесение снежинок на шубу

4. Активизируйте слой с изображением шубы. Инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand) выделите область вне шубы, произведя щелчок мышью в любой точке, кроме изображения шубы. Инвертируйте область с помощью комбинации <Ctrl>+<Shift>+<I> (в Mac OS комбинацию <Command>+<Shift>+<I>).
5. Создайте новый слой. Не снимая выделения, нанесите на шубу снежинки, используя ранее созданную вами кисть (алгоритм добавления в набор кистей кисти в форме снежинки был рассмотрен в *разд. 5.1.1*). Обратите внимание на то, что кисть, частично попавшая в область выделения, отображается не полностью. Снимите выделение (рис. 5.20, в).

ВНИМАНИЕ!

Чтобы снежинки были нанесены на шубу, но отображались под мехом, необходимо слой со снежинками перенести над слоем с изображением шубы, но под слой с изображением меха. Напоминаем, что порядок слоев устанавливается простым перетаскиванием строки соответствующего слоя в палитре **Слой** (Layers).

Рисуем бороду, усы, перчатки и перекрашиваем ботинки






1. На отдельном слое нарисуйте бороду белого цвета кистью  **Пух** (Fuzzball) (рис. 5.21, а). Для создания объема обычной кистью с растушеванными краями нарисуйте завитки бледно-розового цвета (рис. 5.21, б).







Рис. 5.21, а. Борода нарисована кистью Пух




Рис. 5.21, б. Дорисованы завитки

2. Перчатки тоже удобнее рисовать на отдельном слое. Создайте выделение, закрасьте его красным цветом и инструментом  **Затемнитель** (Burn) нарисуйте складки. Добавьте снежинки.
3. На отдельном слое создайте выделение для ботинок, например, с помощью инструмента  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso). Закрасьте область красным цветом и в палитре **Слои** (Layers) назначьте текущему слою режим наложения **Цветность** (Color).
4. В палитре **Слои** (Layers) отключите видимость слоев с изображениями шубы, меха, снежинок и перчаток, нажав на пиктограмму глаза  в строке каждого слоя.
5. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите свечи и рождественский венок. Включите видимость слоя с изображением шубы и активизируйте его, очистите область выделения, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>). Аналогично очистите область выделения со слоев с изображениями меха, снежинок и перчаток.

Рисуем мешок с подарками

1. Технология рисования мешка с подарками абсолютно такая же. Создаем выделение для мешка. Закрашиваем полученную область бордовым цветом. Обрабатываем края инструментом  **Затемнитель** (Burn), а для получения ярких участков обрабатываем их инструментом  **Осветлитель** (Dodge).
2. Чтобы нарисовать заплатку, инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) создаем многоугольное выделение и закрашиваем его более темным оттенком бордового цвета. Стежки наносим инструментом  **Кисть** (Brush), в данном случае для получения отрезков удобно использовать клавишу <Shift>, которая позволяет по двум конечным точкам автоматически построить отрезок. А завязки рисуются обычной кистью с мягкими краями. Вот и все!

Создаем надпись

1. Для надписи используйте шрифт Burlak и размер символов 30 пт.
2. К слою примените стиль **Тень** (Drop Shodow). Напоминаем, что для назначения стиля необходимо выделить требуемый слой (в данном случае текстовый) и нажать кнопку  в палитре **Слои** (Layers). Из появившегося перечня выбрать название стиля.

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/05.tif.

ЗАМЕЧАНИЕ

Алгоритм создания ледяной надписи рассмотрен в задании № 6.

Задание № 6

На основе изображений, расположенных в файлах 06_1.jpg, 06_2.jpg и 06_3.jpg (находятся в папке /glava5/start), создадим новогоднюю открытку, как показано на рис. 5.22.












Исходные изображения



Новогодняя открытка

Рис. 5.22. Пример новогодней открытки с "ледяной" надписью

Подгоняем фрагменты друг к другу

1. Откройте файлы 06_1.jpg, 06_2.jpg и 06_3.jpg. Расставьте окна открытых документов по сетке. Для этого нажмите кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents), из появившегося меню выберите пункт  **Расположить все в сетке** (Tile All in Grid).
2. Выберите инструмент  **Перемещение** (Move). Для быстрого выбора используйте клавишу <V>. Перетащите изображения зимних пейзажей в окно файла 06_1.jpg. Закройте файлы с пейзажами.
3. На данный момент текущий документ содержит три слоя. Отключите видимость двух верхних слоев, нажав кнопку в виде глаза , расположенную слева от строки каждого слоя.
4. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите область за автомобилем. Активизируйте слой с изображением снежного куста и установите его видимость, еще раз нажав кнопку в виде глаза .
5. Не снимая выделения в палитре **Слои** (Layers), нажмите кнопку , чтобы создать слой-маску. В данном примере использование слой-маски очень удобно, потому что мы теперь можем изменить местоположение куста за автомобилем не вслепую, а так, как надо нам. Для этого выполните ряд действий:
 - отключите привязку маски к изображению на слое, щелкнув по значку цепи , расположенному между миниатюрами маски и слоя (рис. 5.23);
 - произведите щелчок мышью по миниатюре слоя;
 - выберите инструмент  **Перемещение** (Move) и перетащите изображение куста на ваше усмотрение, например, вверх так, чтобы был виден снег на земле.

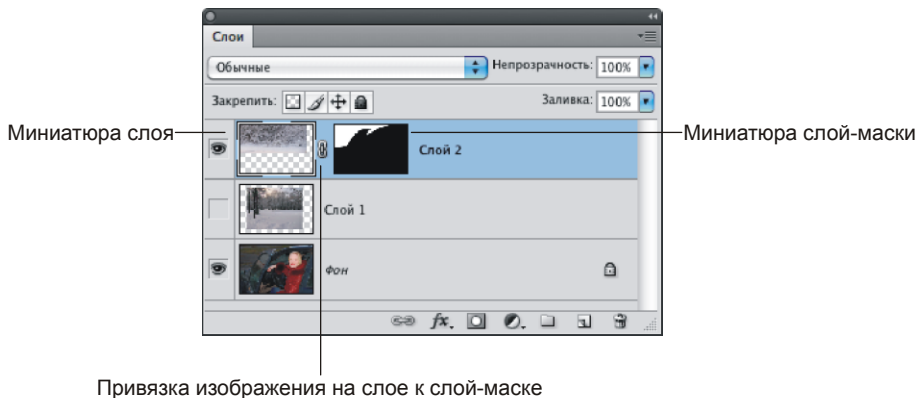




Рис. 5.23. Отображение слой-маски в палитре Слои

6. Все бы хорошо, да в окне дверцы автомобиля отражается стенка здания, что разрушает зимний лес, в который мы хотим поместить автомобиль со Снегуроч-

кой. Поэтому для правдоподобности необходимо заменить отражение изображением леса.



7. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите область окна в дверце автомобиля. Активизируйте второй слой с изображением зимнего пейзажа и включите его видимость аналогично п. 4. Аналогично п. 5 создайте слой-маску на основе выделенной области.
8. Аналогично п. 5 отключите привязку маски к изображению на слое. Произведите щелчок по миниатюре слоя и войдите в режим свободной трансформации, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>). Наведите указатель мыши на угловой маркер рамки выделения, как только он сменится на изогнутую стрелку , разверните изображение (рис. 5.24). Также вы можете его немного уменьшить, перетащив любой угловой маркер внутрь рамки выделения. Не забывайте удерживать клавишу <Shift> для сохранения пропорций.
9. Уменьшите непрозрачность слоя с отражением до 50%.



Отображается только часть изображения на слое, остальная область скрыта слой-маской

Рис. 5.24. Редактирование изображения на слое, расположенного под маской

Рисуем одежду для Снегурочки

1. Создайте новый слой. Кистью  **Пух** (Fuzzball) нарисуйте шапку для Снегурочки. Попробуйте использовать несколько оттенков синего цвета, а для меха светло-голубой или белый цвет (рис. 5.25, а). Размера кисти порядка 100 пикселей будет достаточно для передачи "пушистости" меха.
2. Создайте еще один новый слой, щелкнув по кнопке чистого листа  в палитре слоев. Этой же кистью белого и бледно-голубого цветов нанесите мех на куртку (рис. 5.25, б).



- Активируйте фоновый слой, расположенный на нижнем уровне. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите куртку, растушуйте область выделения на 1 пиксел, предварительно вызвав окно растушевки комбинацией клавиш <Shift>+<F6>.
- Выберите инструмент  **Кисть** (Brush), на панели свойств установите режим наложения **Цветность** (Color), значение параметра **Непрозрачность** (Opacity) оставьте 100%. Выберите в качестве основного цвета синий цвет и обработайте кистью изображение куртки. Если вы сделали все правильно, то куртка перекрасится в синий цвет (рис. 5.25, в). Не забывайте, что активным должен быть фоновый слой!




Рис. 5.25, а. Создание шапки с помощью кисти **Пух**



Рис. 5.25, б. Нанесение меха кистью **Пух**



Рис. 5.25, в. Перекраска куртки в синий цвет

- Если волосы случайно перекрасились в синий цвет, то обработайте отдельные пряди волос инструментом  **Губка** (Sponge), установив параметры следующим образом:
 - Режим** (Mode) — **Снизить насыщенность** (Desaturate);
 - Нажим** (Flow) — 100%.

Для более тонкой работы возьмите кисть с мягкими краями размером около 3—5 пикселей.

Создаем ледяную надпись

- Ледяные буквы будем создавать в отдельном файле, а затем готовую надпись просто перенесем в нашу открытку.
- Выполните команду **Файл** (File) | **Новый** (New) или нажмите комбинацию <Ctrl>+<N> (в Mac OS комбинацию <Command>+<N>). В появившемся диалоговом окне введите следующие значения:
 - Ширина** (Width) — 145 мм;
 - Высота** (Height) — 40 мм;
 - Разрешение** (Resolution) — 180 пикс/дюйм;
 - Цветовой режим** (Color Mode) — RGB 8 бит (RGB Color 8 bit);
 - Содержимое фона** (Background Contents) — **Белый** (White).



3. Выберите инструмент **T** **Горизонтальный текст** (Horizontal Type), нажав клавишу <T>. На панели свойств инструмента выберите:
 - шрифт — Arial Black;
 - размер символов — 45 пт;
 - цвет — черный.
4. Введите текст "С Новым годом!". В палитре **Слои** (Layers) наведите мышь на миниатюру текстового слоя, нажмите клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), указатель примет такой вид , произведите щелчок мышью. Произойдет выделение всех символов надписи.
5. Сведите слои в один, для чего нажмите кнопку  в палитре **Слои** (Layers), из появившегося меню выберите команду **Выполнить сведение** (Flatten Image).
6. Инвертируйте область выделения, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<I> (в Mac OS <Command>+<Shift>+<I>).
7. К текущему слою примените фильтр **Кристаллизация** (Crystallize), выполнив команду **Фильтр** (Filter) | **Оформление** (Pixelate) | **Кристаллизация** (Crystallize). В диалоговое окно введите величину кристаллизации, равную 10 (рис. 5.26, а).



Рис. 5.26, а. Результат применения фильтра **Кристаллизация**

8. Придадим надписи шероховатость, для этого инвертируйте еще раз область выделения и выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Шум** (Noise) | **Добавить шум** (Add Noise), настройте фильтр следующим образом (рис. 5.26, б):
 - измените значение параметра **Эффект** (Amount) на 70%;
 - в области **Распределение** (Distribution) установите переключатель **По Гауссу** (Gaussian);
 - установите флажок **Монохромный** (Monochromatic).



Рис. 5.26, б. Результат применения фильтра **Добавить шум**

9. Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS комбинацию <Command>+<D>). Чтобы смягчить добавление шума, примените фильтр **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur) со значением радиуса около 0,5 пиксела.

10. Инвертируйте изображение с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<I> (в Mac OS комбинацию <Command>+<I>) (рис. 5.26, в). Не путайте эту комбинацию с инверсией выделения!



Рис. 5.26, в. Инверсия изображения

11. Теперь нам необходимо нарисовать свисающие сосульки, для этого мы будем использовать фильтр **Ветер** (Wind). Но этот фильтр умеет создавать разводы только в горизонтальном направлении, поэтому перед применением фильтра необходимо развернуть изображение на 90° . Итак, выполните команду **Изображение** (Image) | **Поворот** (Image Rotation) | **90° против часовой** (90° CCW).
12. Выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Стилизация** (Stylize) | **Ветер** (Wind). Выберите режим фильтра **Ветер** (Wind) и направление **Слева** (From the Left). Подтвердите изменения, нажав кнопку **ОК** (рис. 5.27, а).



Рис. 5.27, а. Однократное применение фильтра **Ветер**









Рис. 5.27, б. Двукратное применение фильтра **Ветер**

13. Одноразовое применение фильтра явно недостаточно, поэтому повторите применение фильтра с теми же настройками, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<F> (в Mac OS комбинацию <Command>+<F>) (рис. 5.27, б).
14. Верните надпись в горизонтальное положение с помощью команды **Изображение** (Image) | **Поворот** (Image Rotation) | **90° по часовой** (90° CW).
15. Тонируйте изображение в синий цвет с помощью диалогового окна **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation), которое вызывается комбинацией клавиш

<Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>). Назначьте следующие значения параметров:

- установите флажок **Тонирование** (Colorize);
- **Цветовой тон** (Hue) +212;
- **Насыщенность** (Saturation) +50;
- **Яркость** (Brightness) 0.

Ледяная надпись готова!

- Теперь перенесем ее в нашу открытку. Сначала выделите черный фон инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand). В палитре **Слои** (Layers) произведите двойной щелчок по строке фонового слоя, чтобы преобразовать его в обычный слой. Нажмите клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>), чтобы очистить выделение.
- Расположите окна обоих документов рядом друг с другом, выбрав пункт  **Расположить все в сетке** (Tile All in Grid) из списка, раскрываемого щелчком по кнопке  **Упорядочить документы** (Arrange Documents). Возьмите инструмент  **Перемещение** (Move) и перетащите надпись в окно открытки. В палитре **Слои** (Layers) переместите текущий слой на верхний уровень.
- Растушуйте нижние края надписи инструментом  **Палец** (Smudge) с интенсивностью действия 50%. Делайте вертикальные мазки кистью сверху вниз так, чтобы сохранить направление сосулук.
- И, напоследок, примените к слою с надписью стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), изменив цвет свечения на белый, а режим наложения на **Нормальный** (Normal). Напоминаем, что для выбора стиля необходимо произвести щелчок по кнопке , расположенной в нижней части палитры **Слои** (Layers).
Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/06.tif.

5.1.5. Новогодняя рамка + надпись под снегом


Чтобы сделать из фотографии новогоднюю открытку, не обязательно переодеть человека в Снегурочку или Деда Мороза, можно просто поместить фотографию в новогоднюю рамку. Рассмотрим пример.

Задание № 7

Используя файлы 07_1.tif, 07_2.tif, расположенные в папке /glava5/start, создадим новогоднюю рамку, как показано на рис. 5.28.

Создаем новогоднюю рамку

- Создайте новый файл, выполнив команду **Файл** (File) | **Новый** (New). В появившееся диалоговое окно введите следующие значения:
 - **Ширина** (Width) — 15 см;
 - **Высота** (Height) — 10 см;
 - **Разрешение** (Resolution) — 180 пикс/дюйм;

- **Цветовой режим** (Color Mode) — **RGB 8 бит** (RGB Color 8 bit);
 - **Содержимое фона** (Background Contents) — **Прозрачный** (Transparent).
2. Создайте овальную область выделения, растушуйте ее на 20 пикселей (комбинация <Shift>+<F6>). Инvertируйте область, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<I> (в Mac OS <Command>+<Shift>+<I>). Закрасьте область голубым цветом: R=68, G=141, B=203. Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>) (рис. 5.29, а).
3. Примените к текущему слою стиль **Тень** (Drop Shadow), настроив его так: цвет тени — синий: R=8, G=100, B=147;
- **Режим наложения** (Blend Mode) — **Нормальный** (Normal);
 - **Смещение** (Distance), **Размах** (Spread) и **Размер** (Size) — 5;
 - **Контур** (Contour) — .



Исходные изображения



Готовая рамка

Рис. 5.28. Пример новогодней рамки

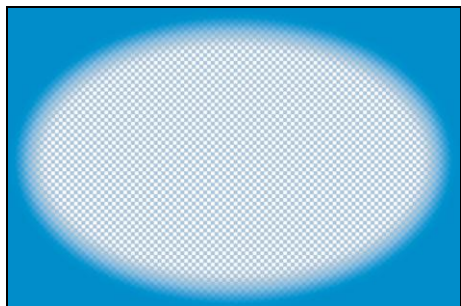
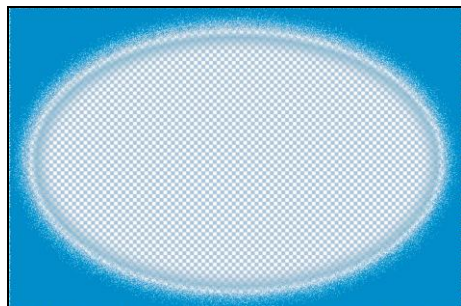





Рис. 5.29, а. Создание основы для рамки

Рис. 5.29, б. Результат применения фильтров **Тень** и **Внутреннее свечение**

4. К этому же слою примените стиль **Внутренне свечение** (Inner Glow), изменив желтый цвет на белый и режим наложения с Экрана (Screen) на Затухание (Dissolve) (рис. 5.29, б).
5. Создайте новый слой и инструментом  **Кисть** (Brush) нанесите снежинки разного размера. Слой со снежинками должен находиться поверх слоя с изображением рамки.
6. Откройте файлы 07_1.tif и 07_2.tif, инструментом  **Перемещение** (Move) перетащите изображения шаров в окно открытки. В режиме свободной трансформации уменьшите их и расположите в левом верхнем углу рамки. Примените к обоим слоям стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow) (рис. 5.29, в).
7. Чтобы нарисовать внешнюю рамку, создайте новый слой, щелкнув по пиктограмме чистого листа  в палитре **Слои** (Layers). Выделите весь холст, нажав комбинацию клавиш <Ctrl><A> (в Mac OS <Command>+<A>). Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Граница** (Border). Укажите толщину границы 15 пикселей. Закрасьте область выделения темно-синим цветом: R=13, G=89, B=155. Переместите текущий слой на передний план.
8. Создайте новый слой, переместите его на нижний уровень и закрасьте его розовым цветом: R=236, G=182, B=182 (рис. 5.29, г). Если вас не устраивает цвет фона, выберите любой другой.

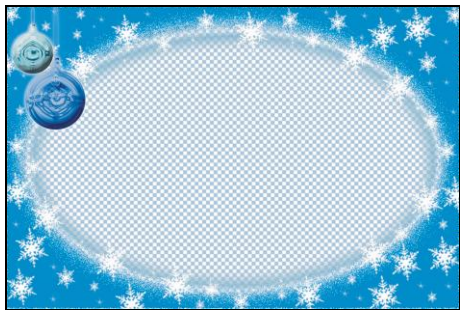


Рис. 5.29, в. Добавление изображений шаров и снежинок

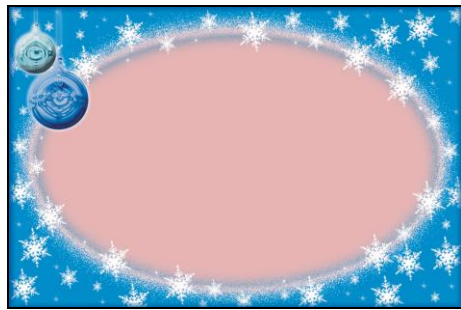



Рис. 5.29, г. Окончательный вариант рамки

Создаем надпись под снегом

1. Выберите инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type), в настройках инструмента укажите шрифт Arial Black, размер 45 пт, цвет выберите, совпадающий с цветом внешней рамки. Введите надпись "С Новым годом!". Для этого эффекта лучше брать жирный шрифт, Arial Black вполне отвечает данному требованию.
2. Для читабельности фразы примените к текстовому слою стиль **Тень** (Drop Shadow), настройте его на свое усмотрение.




3. Создайте новый слой, переместите его над текстовым слоем. На нем мы нарисуем снег. Выбрав инструмент  **Кисть** (Brush), нанесите снег на буквы. Для этого подойдет любая кисть с размытыми краями или в форме брызг. В примере использовалась кисть  **Брызги 24 пикс.** (Spatter 24 pixels) (рис. 5.30, а).



Рис. 5.30, а. Снег нарисован кистью **Брызги 24 пикс.**

4. Инструментом  **Палец** (Smudge) проведите мазки в вертикальном направлении вниз, чтобы вытянуть нанесенный снег и создать впечатление свисающих хлопьев (рис. 5.30, б). Затем этим же инструментом проведите штриховые мазки внутри каждой буквы, чтобы снег представлял собой не однородную белую массу, а имел внутренние разводы, через которые просвечивают буквы (рис. 5.30, в). В примере использовались следующие настройки инструмента:

- размер кисти — 10 пикс.;
- **Интенсивность** (Strength) — 50%;
- **Режим** (Mode) — **Нормальный** (Normal).



Рис. 5.30, б. Снег обработан инструментом **Палец**



Рис. 5.30, в. Повторная обработка инструментом **Палец**

5. Чтобы придать неровность снегу и создать впечатление того, что снег состоит из гранул, применим к текущему слою фильтр **Шум** (Noise). Для этого выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Шум** (Noise) | **Добавить шум** (Add Noise). Назначьте следующие значения для параметров:
- **Эффект** (Amount) — 50%;
 - **Распределение** (Distribution) — **Равномерная** (Uniform);
 - установите флажок **Монохромный** (Monochromatic).


6. Теперь размойте немного получившиеся частицы, применив трижды команду **Фильтр (Filter) | Размытие (Blur) | Размытие (Blur)** (рис. 5.30, з).




Рис. 5.30, з. Результат применения фильтров **Добавить шум** и **Размытие**

ЗАМЕЧАНИЕ

Первая команда меню **Фильтр (Filter)** совпадает с названием последнего примененного фильтра. Ее клавиатурный эквивалент — <Ctrl>+<F> (в Mac OS <Command>+<F>). Поэтому, чтобы в данном случае три раза не выбирать одну и ту же команду, можно поступить следующим образом: один раз применить фильтр **Размытие (Blur)**, а затем два раза нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<F>.

7. Добавим немного застывших подтеков (рис. 5.30, д). Для этого к текущему слою примените стиль **Внешнее свечение (Outer Glow)**, выбрав название стиля из списка, который раскрывается щелчком по кнопке . Настройте стиль так:

- цвет свечения — белый;
- **Размах (Spread)** — 5%;
- **Размер (Size)** — 3 пикс.;
- **Контур (Contour)** — ;
- **Диапазон (Range)** — 15%;
- **Колебание (Jitter)** — 0%.

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/07.tif



Рис. 5.30, д. Результат применения стиля **Внешнее свечение**

5.2. С днем святого Валентина

Для превращения фотографии в валентинку можно нарисовать романтическую рамку. Романтичность легко достигается добавлением различного вида сердечек. Наборы кистей в форме сердечек и цветов вы можете скачать с сайта <http://photoshop-master.ru>. Рассмотрим примеры романтических рамок.

5.2.1. Рамка с сердечками

Для создания такой рамки будем использовать кисть, которую мы предварительно добавим в набор кистей. Для гармоничного внедрения рамки в фотографию придется изображение предварительно тонировать и изменить его размер.

Задание № 8

На основе изображения, расположенного в файле /glava5/start/08.jpg, создадим валентинку, как показано на рис. 5.31.

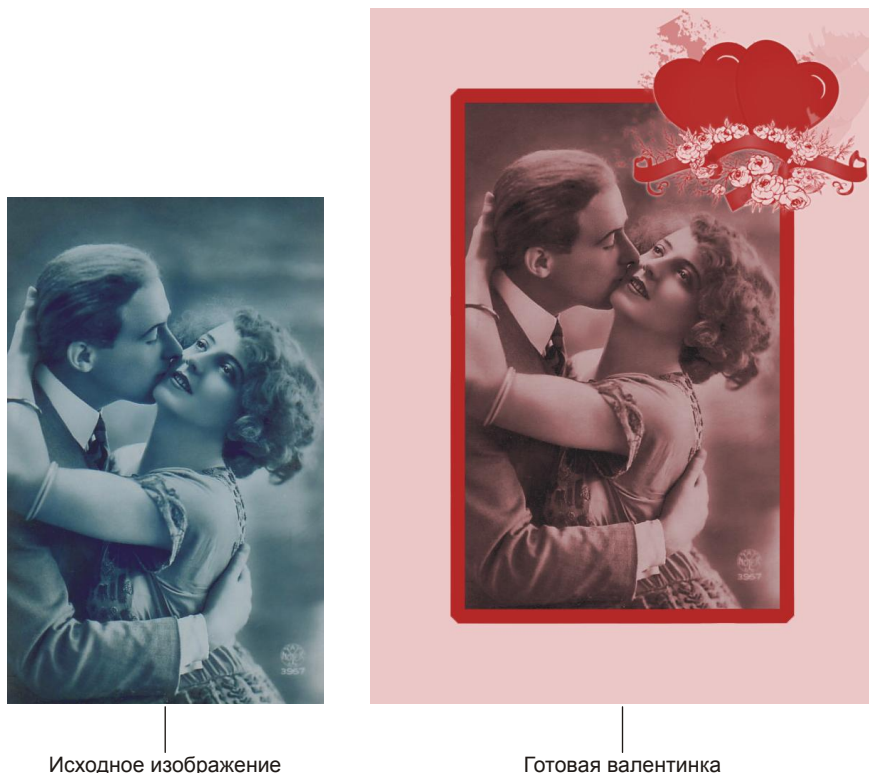


Рис. 5.31. Пример романтической рамки с сердечками

Проводим подготовительную работу перед добавлением рамки

1. Откройте файл. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>), чтобы вызвать диалоговое окно **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation). Введите следующие значения:
 - установите флажок **Тонирование** (Colorize);
 - **Цветовой тон** (Hue) 360;

- **Насыщенность** (Saturation) 20;
 - **Яркость** (Brightness) 0.
2. Выполните команду **Изображение (Image) | Размер холста (Canvas Size)**. В появившемся диалоговом окне выполните следующие действия (рис. 5.32):
- установите флажок **Относительная (Relative)**;
 - в текстовые поля **Ширина (Width)** и **Высота (Height)** введите число 50;
 - из списка, отображающего единицы измерения, выберите пункт **мм (mm)**;
 - из списка **Цвет расширения холста (Canvas extension color)** выберите последний пункт **Другое (Other)**, а в появившееся диалоговое окно выбора цвета введите номер цвета: F1CCCC (рис. 5.32);
 - в обоих диалоговых окнах последовательно нажмите кнопку **ОК**.

Этими действиями мы увеличили ширину и высоту изображения на 5 см, а цвет свободных областей назначили бледно-розовым.

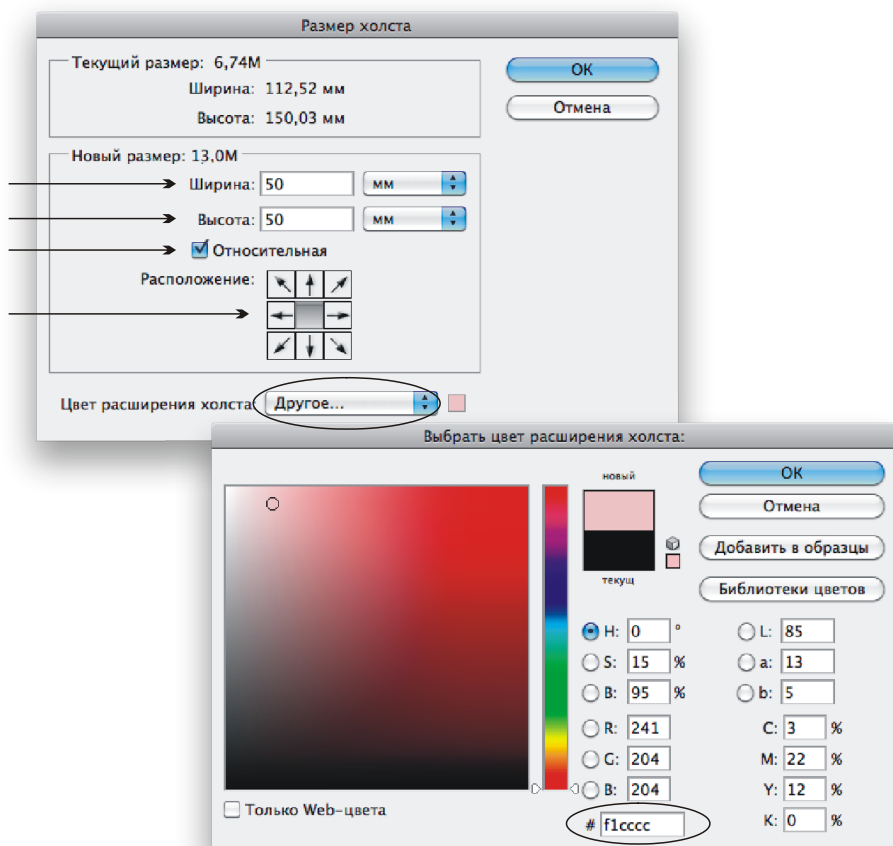






Рис. 5.32. Увеличение размера изображения с помощью диалогового окна **Размер холста**

3. Инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand) произведите щелчок в любом свободном месте расширения холста. Произойдет выделение области вне фотографии.
4. В палитре **Слои** (Layers) щелкните по кнопке чистого листа , чтобы создать новый слой. Выберите бордовый цвет и инструментом  **Заливка** (Paint Bucket) закрасьте выделенную область. Этим действием мы перекрасили область расширения холста, но перекраску провели на отдельном слое. Теперь уберем лишнюю часть закраски области.
5. На текущем слое инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand) произведите щелчок внутри рамки (рис. 5.33).

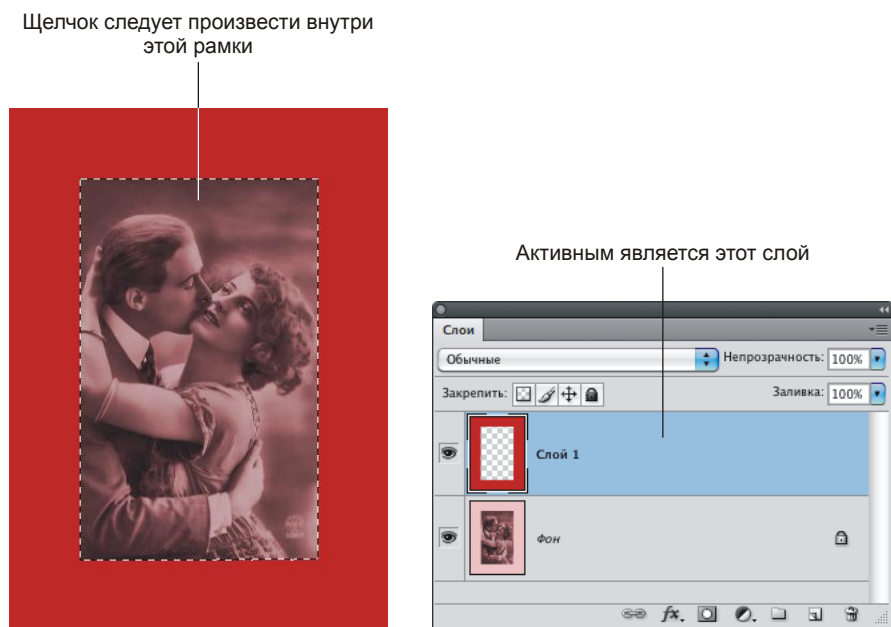


Рис. 5.33. Область выделения совпадает с размерами фотографии

6. Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Расширить** (Extract). В появившееся диалоговое окно введите толщину будущей рамки — 20 пикселей (рис. 5.34, а).
7. Инвертируйте выделение, нажав комбинацию клавиш $\langle \text{Shift} \rangle + \langle \text{Ctrl} \rangle + \langle \text{I} \rangle$ (в Mac OS $\langle \text{Shift} \rangle + \langle \text{Command} \rangle + \langle \text{I} \rangle$). Очистите область выделения, нажав клавишу $\langle \text{Backspace} \rangle$ (в Mac OS $\langle \text{Delete} \rangle$) (рис. 5.34, б). Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш $\langle \text{Ctrl} \rangle + \langle \text{D} \rangle$ (в Mac OS комбинацию $\langle \text{Command} \rangle + \langle \text{D} \rangle$).
8. Добавим к рамке сердечко, но по причине того, что такая кисть не входит в стандартный набор, ее следует предварительно загрузить из файла с расширением abr.

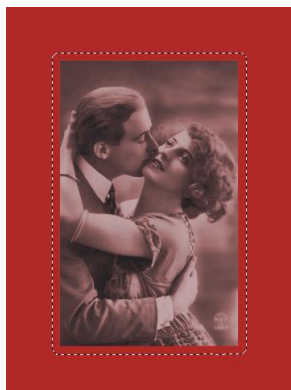


Рис. 5.34, а. Результат расширения области выделения

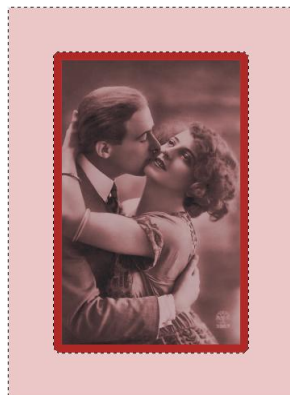




Рис. 5.34, б. Результат инверсии области выделения и удаление ее содержимого

Добавляем кисти в набор кистей

1. Выберите инструмент  **Кисть** (Brush). На панели свойств инструмента раскройте перечень кистей, раскрыв список **Кисть** (Brush).
2. Нажмите стрелку , расположенную в правом верхнем углу всплывающего меню. Из появившегося подменю выберите пункт **Загрузить кисти** (Load Brushes).
3. Укажите путь к требуемому файлу, файл, скачанный с указанного выше сайта, имеет имя Hearts by NasChe.abr. Как правило, файлы, скачанные из Интернета, представляют собой наборы кистей, поэтому происходит добавление сразу нескольких кистей данной тематики. В примере используются кисти в форме сердечек. Добавление произошло в конец перечня.

Используем кисть из добавленного набора




1. Выберите такую кисть . Если вы отобразите только имена кистей, то ее вы сможете найти по имени 23.
2. Создайте слой, нажав кнопку чистого листа  в палитре **Слои** (Layers). На новом слое нанесите выбранной кистью сердечки, как показано на рис. 5.34, в. Размер для кисти установите 400 пикселей.
3. Примените к слою с сердечками стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow). В настройках стиля замените желтый цвет на розовый: F1CCCC.



Рис. 5.34, в. Нанесение сердечек на рамку

4. Инструментом  **Ластик** (Eraser) сотрите часть рамки и фотографии в местах их пересечения с сердечками так, чтобы были заметнее цветки роз.

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/08.tif.

СОВЕТ

Старайтесь использовать художественные кисти исходного размера или размера меньше исходного. Иначе при значительном увеличении изображение кисти становится размытым. Так в данном примере исходный размер кисти составляет 658 пикселей, а мы использовали меньший размер 400 пикселей.

5.2.2. Рамка в форме сердца

Рамку в форме сердца можно создать на основе художественной кисти, аналогично предыдущему разделу. Но мы рассмотрим технологию создания рамки на основе векторной фигуры.

Задание № 9

На основе изображения, расположенного в файле /glava5/start/09.jpg, создадим валентинку, как показано на рис. 5.35.








Исходное изображение




Готовая валентинка

Рис. 5.35. Пример рамки в форме сердца

Создаем рамку

1. Откройте файл. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>), чтобы вызвать диалоговое окно **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation). Проведите тонирование изображения со следующими параметрами:
 - Установите флажок **Тонирование** (Colorize);
 - **Цветовой тон** (Hue) +20;
 - **Насыщенность** (Saturation) +30.
2. Создайте новый слой. Выберите в качестве основного цвета бежевый цвет: R=216, G=158, B=128. Инструментом  **Заливка** (Paint Bucket) закрасьте весь слой.
3. Выберите инструмент  **Кисть** (Brush), загрузите новый набор кистей в форме цветов из файла flowers.abr аналогично *разд. "Добавляем кисти в набор кистей"*.
4. Установите в качестве основного цвета коричневый цвет: R=114, G=69, B=45.
5. Выберите кисть в форме ромашек , ее имя P0317716. Не изменяя размера, наведите выбранную кисть на изображение и произведите один щелчок мышью. Размера кисти достаточно, чтобы покрыть все изображение ромашками. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>), в появившемся диалоговом окне **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation) сместите ползунок **Насыщенность** (Saturation) в положение +40 (рис. 5.36, а).
6. Выберите инструмент  **Произвольная фигура** (Custom Shape). На панели свойств из списка **Фигура** (Shape) выберите пиктограмму в форме сердца . Нарисуйте сердце в центре документа.

ЗАМЕЧАНИЕ

Чтобы ориентироваться о местоположении фигуры, отключите видимость слоя с изображением ромашек, нажав на пиктограмму глаза  в строке данного слоя.




7. Созданное сердце расположилось поверх изображения на отдельном слое. Фигура представляет собой маску, наложенную на закрашенный однородным цветом слой. В данном примере созданная маска нужна нам только лишь, чтобы создать на ее основе область выделения в форме сердца. Поэтому наведите указатель мыши на миниатюру маски в палитре **Слои** (Layers), удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>). Когда указатель мыши сменится на такой , то произведите щелчок мыши. Должно произойти выделение области в форме сердца. Теперь удалите слой с маской, перетащив строку на пиктограмму корзины  в палитре **Слои** (Layers).
8. Активируйте слой с ромашками и включите его видимость, повторно нажав на пиктограмму глаза . Очистите область выделения, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>), снимите выделение комбинацией клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>) (рис. 5.36, б).



Рис. 5.36, а. Нанесение изображения ромашек



Рис. 5.36, б. Со слоя с ромашками удален фрагмент в форме сердца


9. Инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand) произведите щелчок мыши внутри сердца. Создайте новый слой. Инвертируйте выделение, нажав комбинацию клавиш <Shift>+<Ctrl>+<I> (в Mac OS <Shift>+<Command>+<I>). Выберите в качестве основного оранжевый цвет: R=219, G=87, B=38. Комбинацией клавиш <Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Option>+<Delete>) закрасьте выделенную область.
10. Сожмите область выделения на 20 пикселей. Для этого выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Сжать** (Contract). Вызовите диалоговое окно растушевки с помощью комбинации клавиш <Shift>+<F6>. Растушьте границу области выделения на 10 пикселей. Очистите область, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>). Снимите выделение комбинацией клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>) (рис. 5.36, в).
11. К текущему слою примените стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настройте его на свое усмотрение.




Рис. 5.36, в. Создана рамка в форме сердца

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/09.tif.

5.3. С праздником 23 Февраля

Для шуточной открытки подойдет любая фотография с изображением мужчины, которого вы хотите поздравить. Переоденем его в военную форму, вложим в руки автомат — и открытка готова. Рассмотрим примеры.

5.3.1. Красноармеец + прозрачная надпись

Для создания такого коллажа будем использовать режим свободной трансформации и инструмент  **Штамп** (Clone Stamp), потому что нам придется переносить

части униформы из исходных фотографий в нашу открытку. А прозрачную надпись будем создавать, используя маленькую хитрость.

Задание № 10

На основе изображений, расположенных в файлах 10_1.jpg...—...10_4.jpg, которые хранятся в папке /glava5/start, создадим открытку, как показано на рис. 5.37.





Исходные изображения



Готовая открытка

Рис. 5.37. Пример поздравительной открытки с прозрачной надписью

Начинаем переодевание

1. Откройте файлы 10_1.jpg, 10_2.jpg. Расположите окна документов рядом друг с другом. Для этого нажмите кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) и из появившегося списка выберите пункт  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically).






2. Активируйте окно документа 10_2.jpg, произведя щелчок мышью в любом месте окна. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите рукав рубашки. Выберите инструмент  **Перемещение** (Move) и перетащите фрагмент в окно документа 10_1.jpg. Обратите внимание, что фрагмент расположился на отдельном слое.
3. Войдите в режим свободной трансформации, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>), разверните и уменьшите рукав так, чтобы он закрыл собой руку. Так мы как будто надели рукав рубашки на руку.
4. Аналогично п. 2 и 3 перенесите в документ будущей открытки (в файл 10_1.jpg) изображения пагонов, шлема, воротника и верхней части рубашки с наградами. А из файла 10_3.jpg возьмите изображение нижней части рубашки с ремнем. Для "затирки" возникших пропусков используйте инструмент  **Штамп** (Clone Stamp).
5. Создайте новый слой, выбрав любой цвет в качестве основного, инструментом  **Кисть** (Brush) закрасьте часть изображения, как показано на рис. 5.38, а.
6. Чтобы превратить покрашенную область в каменную поверхность, применим к текущему слою стиль. Но предварительно добавим в набор узоров изображение каменной поверхности из файла 10_4.jpg. Для этого откройте файл и выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Определить узор** (Define Pattern). В появившемся окне введите имя узора. Узор готов, теперь мы можем им пользоваться! Закройте окна лишних документов.
7. В нижней части палитры **Слои** (Layers) нажмите кнопку . Из списка выберите пункт **Наложение узора** (Pattern Overlay). В появившемся диалоговом окне настроек стиля из списка **Узор** (Pattern) выберите текстуру каменной поверхности (рис. 5.38, б).



Рис. 5.38, а. Основа для "защитного сооружения"





Рис. 5.38, б. Результат применения стиля **Перекрытие узора**








Рис. 5.38, в. Результат применения стилей **Внешнее свечение** и **Наложение цвета**

8. Примените к текущему слою еще два стиля (рис. 5.38, в):
 - **Внешнее свечение** (Outer Glow), заменив желтый цвет свечения на черный и режим наложения установив **Нормальный** (Normal);
 - **Наложение цвета** (Color Overlay), установив серый цвет и уменьшив непрозрачность до 45%.


9. Выберите инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type), установите в качестве основного красный цвет. Выбрав шрифт Arial Black и размер 45 пт, введите надпись "С 23 февраля!!!". Примените к текстовому слою три стиля:
 - **Тень** (Drop Shadow), изменив **Смещение** (Distance) на 14 пикс., **Размах** (Spread) и **Размер** (Size) на 16 пикс.;
 - **Глянec** (Satin), изменив контур на такой ;
 - **Обводка** (Stroke), заменив толщину до 2 пикселей, а цвет обводки установив желтым.
10. В режиме свободной трансформации поверните надпись так, чтобы она располагалась на границе нарисованного вами "защитного сооружения".

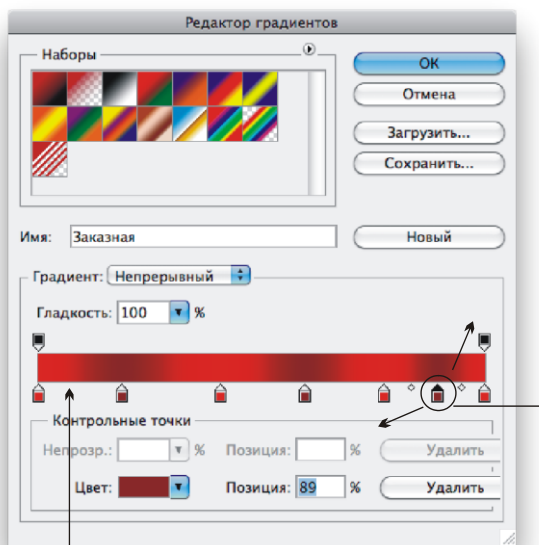
Рисуем флаг

1. Флаг будем рисовать на нескольких слоях. На отдельных слоях нарисуем следующие изображения: древка, полотнища, звезды и надписи.
2. Начнем с полотнища. Создайте новый слой, нажав пиктограмму чистого листа  в палитре **Слои** (Layers). Инструментом  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee) в верхней части документа создайте прямоугольную область выделения для будущего полотнища.
3. Чтобы создать впечатление развевающегося знамени, закрасим выделенную область градиентом, а затем применим к фрагменту команду **Деформация** (Warp). Итак, начнем с создания градиента. Выберите инструмент  **Градиент** (Gradient), он находится в одной группе с инструментом  **Заливка** (Paint Bucket). Вызовите окно редактора градиента, нажав кнопку  на панели свойств инструмента. Создайте приблизительно такой градиент, как показано на рис. 5.39. Он должен состоять из двух чередующихся цветов: красного и темно-красного.

ЗАМЕЧАНИЕ

Для добавления цвета просто щелкните мышью под образцом градиента, для удаления цвета перетащите манипулятор вверх или вниз до его исчезновения.

4. Закрасьте созданным градиентом выделенную прямоугольную область, градиентную линию проведите вертикально. Используйте **Зеркальный градиент** (Reflected Gradient) .
5. Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Деформация** (Warp). Используя узлы и направляющие возникшей сетки, изогните прямоугольник так, чтобы создать впечатление развевающегося флага (рис. 5.40). Для выхода из режима нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>). Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).




Чтобы добавить цвет, просто щелкните под образцом градиента, например, здесь


Для удаления цвета перетяните манипулятор вверх или вниз до его исчезновения

Рис. 5.39. Пример градиента для закрашивания полотнища







Рис. 5.40. Применение к флагу команды Деформация

- Создайте новый слой, расположите его под слоем с изображением "защитного сооружения", на нем мы нарисуем древко. Инструментом  Прямоугольная область (Rectangular Marquee) создайте прямоугольную область для будущего древка. Закрасьте ее любым цветом.

- Откройте панель **Стили** (Styles), выполнив команду **Окно** (Window) | **Стили** (Styles). Примените к текущему слою стиль  **Дуб** (Oak). Этим действием мы наложили древесную текстуру на закрашенный прямоугольник. Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).

ЗАМЕЧАНИЕ


Если панель **Стили** (Styles) свернута, то ее можно раскрыть, нажав кнопку .

- Чтобы придать объемность деревянной палке, примените к текущему слою стиль **Тиснение** (Bevel and Emboss), выбрав название стиля из меню, раскрываемого щелчком по пиктограмме , расположенной в нижней части палитры **Слои** (Layers). Назначьте параметру **Размер** (Size) значение 16 пикселей.
- Для создания звезды используйте инструмент  **Произвольная фигура** (Custom Shape), выберите из списка **Фигура** (Shape) пиктограмму в форме пятиконечной звезды . Нарисуйте звезду, удерживая клавишу <Shift>. Загрузите выделение, щелкнув по миниатюре маски в палитре **Слои** (Layers) с удержанной клавишей <Ctrl> (в Mac OS <Command>). Удалите автоматически созданный слой, представляющий собой связку слоя, закрашенного однородным цветом, и маску. Создайте новый слой, закрасьте выделенную область желтым цветом, уменьшите область на 2 пикселя и очистите выделение. В результате мы получили контур толщиной 2 пикселя в форме пятиконечной звезды.

ЗАМЕЧАНИЕ

Чтобы звезда отображалась на флаге, слой с ее изображением должен находиться поверх слоя с изображением флага.

Создаем прозрачную надпись

- Выберите инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type), установите шрифт Arial Black, размер 45 пт. Введите текст: "ЗА РОДИНУ!". Цвет символов не имеет значения.
- Назначьте текущему слою стиль **Обводка** (Stroke), установите цвет контура желтым, а толщину — 2 пт.
- Чтобы сделать надпись прозрачной, в палитре **Слои** (Layers) параметру **Заливка** (Fill) назначьте значение 0% (рис. 5.41). Теперь через символы видны изгибы ткани.

ВНИМАНИЕ!

Обратите внимание на то, что требуется обнулить только значение параметра **Заливка** (Fill), оставив слой полностью непрозрачным со значением параметра **Непрозрачность** (Opacity) 100% (рис. 5.41)!

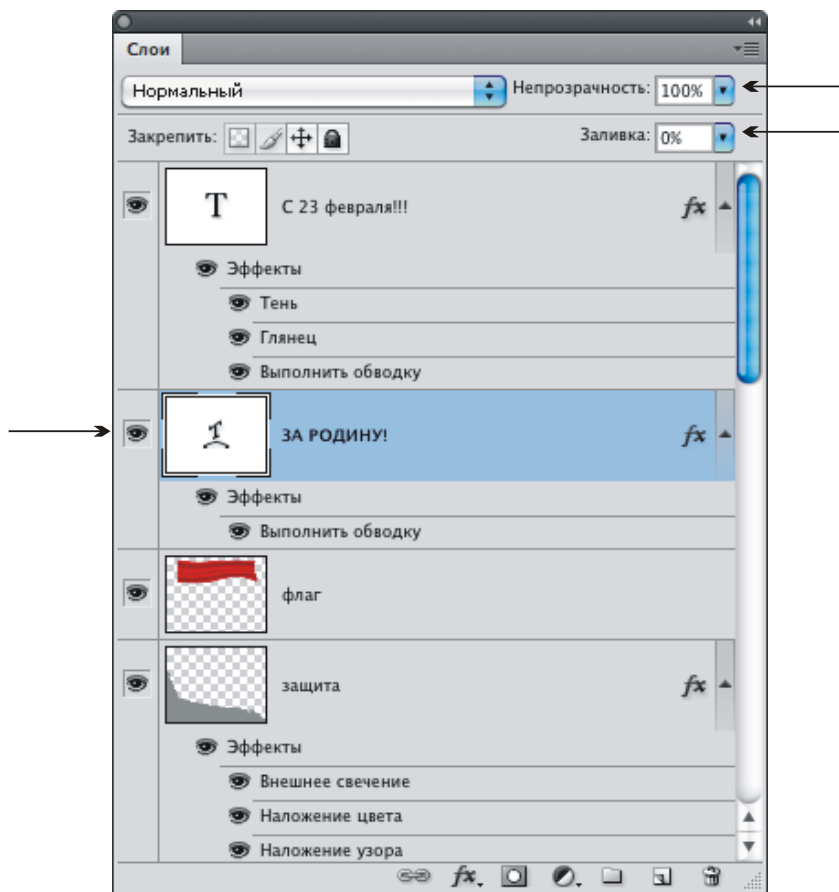



Рис. 5.41. Создание прозрачной надписи с помощью параметра **Заливка** палитры **Слои**

4. Чтобы изогнуть надпись, на панели свойств инструмента нажмите кнопку . В появившемся диалоговом окне установите следующие значения:
- **Стиль** (Style) — **Флагом** (Flag);
 - переключатель **Горизонтальный** (Horizontal);
 - **Изгиб** (Bend) — +50%;
 - **Искажение по горизонтали** (Horizontal Distortion) — -35%.

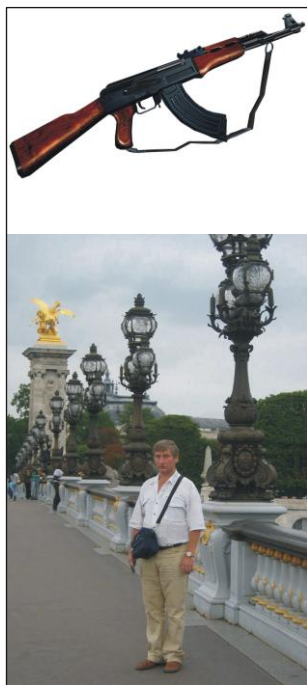
Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/10.tif.

5.3.2. Человек в камуфляже + изображение внутри надписи

В этом разделе мы создадим текстуру "камуфляж" и рассмотрим примеры ее использования для перекраски одежды в камуфляжную форму и создания надписи защитной окраски.

Задание № 11

На основе изображений, расположенных в файлах /glava5/start/11_1.jpg и /glava5/start/11_2.tif, создадим открытку, как показано на рис. 5.42.



Исходные изображения




Готовая открытка

Рис. 5.42. Пример поздравительной открытки с камуфляжной надписью

Создаем текстуру "камуфляж"

- Предварительно необходимо создать новое изображение для будущей текстуры. Назначая размеры новому документу, учитывайте две следующие особенности:
 - изображение должно быть квадратной формы, это необходимо, потому что изображение придется вращать на 90°;
 - размеры изображения в пикселах должны быть кратны 64, это условие необходимо для получения бесшовной текстуры.
- Итак, учитывая п. 1, выполните команду **Файл (File) | Новый (New)** и задайте следующие параметры:
 - Ширина (Width)** — 640 пикселей;
 - Высота (Height)** — 640 пикселей;
 - Разрешение (Resolution)** — 180 пикс/дюйм;
 - Цветовой режим (Color Mode)** — **RGB 8 бит (RGB Color 8 bit)**;
 - Содержимое фона (Background Contents)** — **Белый (White)**.

3. Установите цвета, заданные по умолчанию: основной цвет — черным, фоновый цвет — белым. Для этого можно щелкнуть по кнопке , расположенной на панели инструментов, или нажать клавишу <D>.
4. Выполните команду **Фильтр (Filter) | Рендеринг (Render) | Облака (Clouds)**. Если вас не устраивает полученный результат, попробуйте повторить применение фильтра, нажав несколько раз комбинацию клавиш <Ctrl>+<F> (в Mac OS <Command>+<F>). Так на рис. 5.43, а представлен результат трехкратного применения фильтра **Облака (Clouds)**.
5. Размойте изображение с помощью фильтра **Размытие (Blur) | Размытие по Гауссу (Gaussian Blur)** со значением 6 пикселей. Обратите внимание на то, что радиус размытия зависит от размера изображения: чем больше изображение, тем сильнее его необходимо размывать.
6. Вызовите диалоговое окно **Уровни (Levels)**, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<L> (в Mac OS <Command>+<L>). Перемещая черный, серый и белый ползунки, добейтесь того, чтобы количество белого и черного цветов приблизительно совпадало. В примере значение теней (черный ползунок) равно 82, значение светов (белый ползунок) — 128, а серый ползунок совмещен с белым (рис. 5.43, б). Обратите внимание на то, что в вашем случае могут быть другие значения!

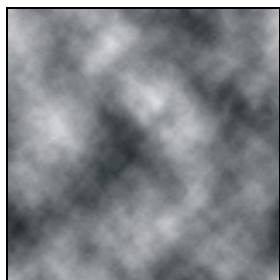


Рис. 5.43, а. Результат применения фильтра **Облака**

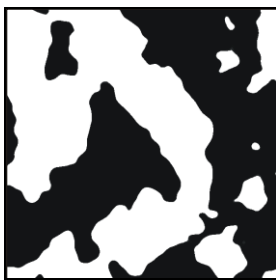


Рис. 5.43, б. Результат применения команды **Уровни**

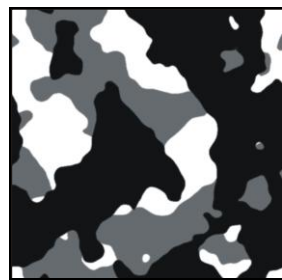




Рис. 5.43, в. Камуфляж из белого, серого и черного цветов




7. Слегка размойте контур полученных фигур, применив пару раз фильтр **Размытие (Blur) | Размытие + (Blur More)**.
8. В палитре **Слои (Layers)** перетащите строку единственного фонового слоя на пиктограмму чистого листа , чтобы получить его копию. К текущему слою примените команду **Редактирование (Edit) | Трансформирование (Transform) | Поворот на 90° по часовой (Rotate 90° CW)**.

ЗАМЕЧАНИЕ

На самом деле, не имеет значения, повернете вы изображение по часовой стрелке или против, важен угол поворота — 90°.



9. Теперь, чтобы нижний слой был виден через верхний, установите режим наложения для верхнего слоя **Умножение** (Multiply) и уменьшите непрозрачность слоя до 60%. Сведите оба слоя в один, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<E> (в Mac OS <Command>+<E>). Таким образом, мы получили камуфляж из трех цветов: белого, серого и черного. Результат приведен на рис. 5.43, в.
10. Инструментом  **Заливка** (Paint Bucket) замените эти цвета следующими:
 - коричневый: R=124, G=91, B=72;
 - хаки: R=142, G=131, B=82;
 - темно-зеленый: R=75, G=80, B=55.

ЗАМЕЧАНИЕ


Если при перекраске остается контур старого цвета, то сначала выделите требуемые пятна инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand), затем увеличьте область выделения на 1—2 пиксела, а закраску произведите инструментом  **Кисть** (Brush) достаточно большого размера (около 70—100 пикселей) или комбинацией клавиш <Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Option>+<Delete>). Чтобы выделение всех фрагментов одного цвета осуществлялось за один щелчок мыши, снимите флажок **Смеж. пикс.** (Contiguous) на панели свойств инструмента  **Волшебная палочка** (Magic Wand).


Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/11_1.jpg.

Применяем текстуру для перекраски одежды

1. Откройте файл /glava5/start/11_1.jpg.
2. Чтобы воспользоваться созданной текстурой, ее необходимо сначала добавить в набор узоров. Для этого откройте или активизируйте окно документа с текстурой, если вы ее не сохранили, то можете воспользоваться файлом /glava5/finish/11_1.jpg.
3. Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Определить узор** (Define Pattern). В появившемся окне введите имя узора. Теперь, когда текстура добавлена в набор, закройте окно документа с камуфляжем.
4. Выделите рубашку инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso). Для получения более аккуратного результата не забудьте предварительно увеличить часть документа с помощью инструмента  **Масштаб** (Zoom), заключив в прямоугольную область изображение рубашки. Должен установиться масштаб порядка 400%.

ЗАМЕЧАНИЕ

Чтобы вокруг объекта возникла рамка при использовании инструмента  **Масштаб** (Zoom), необходимо снять флажок **Масштаб перетаскиванием** (Scrubby Zoom).

5. Создайте новый слой. Закрасьте выделенную область любым цветом. Для наложения текстуры к текущему слою нажмите кнопку  на палитре **Слои** (Layers)

и выберите из перечня стиль **Наложение узора** (Pattern Overlay), изменив его настройки следующим образом:








- из списка **Узор** (Pattern) выберите текстуру "камуфляж";
 - установите масштаб 10%.
6. Хотелось бы, чтобы через текстуру были видны складки на рубашке. Для этого можно изменить режим наложения на **Умножение** (Multiply), но, если его установить в данный момент, вы не получите ожидаемого эффекта. Это произойдет из-за того, что к текущему слою применен стиль. Поэтому нам требуется оставить результат действия стиля (наложение текстуры), но сам стиль удалить. Для этого выполните маленькую хитрость:
- создайте новый слой, щелкнув мышью по кнопке чистого листа ;
 - выделите оба слоя, для этого произведите щелчок мыши по этим слоям, удерживая клавишу <Shift>;
 - объедините выделенные слои, нажав комбинацию <Ctrl>+<E> (в Mac OS комбинацию <Command>+<E>).
7. А вот теперь измените режим наложения на **Умножение** (Multiply). Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS комбинацию <Command>+<D>).
8. Повторите п. 4—7 для изображения брюк. Не забывайте два следующих положения.
- Для прокрутки документа используется клавиша <Пробел>. Эту особенность очень удобно использовать в данном случае: в режиме действия инструмента  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) для прокрутки документа просто нажмите клавишу <Пробел>, указатель мыши примет вид руки , и вы сможете перейти к выделению следующего фрагмента. Поэтому можно увеличивать масштаб, не боясь того, что выделяемый фрагмент не помещается в окне документа.
 - Для вычитания областей выделения используется клавиша <Alt> (в Mac OS <Option>). В данном случае понадобится вычесть область между брючинами, чтобы в выделение не попал асфальт.
9. Рубашка получилась светлее брюк (рис. 5.44, а), поэтому, хотелось бы, немного затемнить изображение рубашки. Для этого активизируйте слой с изображением рубашки. Выполните команду **Изображение** (Image) | **Коррекция** (Adjustments) | **Яркость/Контрастность** (Brightness/Contrast), в появившемся диалоговом окне переместите ползунки на следующие позиции:
- **Яркость** (Brightness) -15;
 - **Контрастность** (Contrast) +35.
10. Откройте файл /glava5/start/11_2.tif. Расположите окна двух документов рядом друг с другом. Для этого нажмите кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) и из появившегося списка выберите пункт  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically). Инструментом  **Перемещение** (Move) перенесите изображение автомата в окно открытки.



Рис. 5.44, а. Результат наложения текстуры на одежду






Рис. 5.44, б. Добавление изображения автомата

11. В режиме свободной трансформации (комбинация клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>) уменьшите изображение автомата и разверните его, как показано на рис. 5.44, б.
12. Инструментом  **Ластик** (Eraser) удалите часть ремня. Разверните верхнюю часть ремня, чтобы создать впечатление его натянутости.

Создаем надпись, заключающую в себя изображение текстуры

Наложить изображение на надпись можно с помощью стиля **Наложение узора** (Pattern Overlay). Но мы рассмотрим другой способ.

1. Откройте файл с текстурой /glava5/finish/11_1.jpg. Инструментом  **Перемещение** (Move) перетащите ее в окно открытки. Поместите слой на верхний уровень.
2. Инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите надпись "С 23 февраля!". В примере использовался шрифт Advokat Modern. Цвет текста в данном случае может быть любым.
3. Расположите текстовый слой под слоем с текстурой. Выделите слой с текстурой, в палитре **Слои** (Layers) нажмите кнопку , из появившегося меню выберите команду **Создать обтравочную маску** (Create Clipping Mask). В результате выполнения команды изображение стало заключенным внутри надписи. Обратите внимание на то, что текстуру можно перемещать и задать для нее наилучшее положение.
4. Чтобы надпись лучше читалась, примените к текстовому слою два стиля: **Обводка** (Stroke) и **Внешнее свечение** (Outer Glow) (рис. 5.45). Для обводки

установите цвет темно-серым. А стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow) настройте так:

- желтый цвет замените белым;
- увеличьте значение параметра **Размах** (Spread) до 30;
- увеличьте значение параметра **Размер** (Size) до 50.

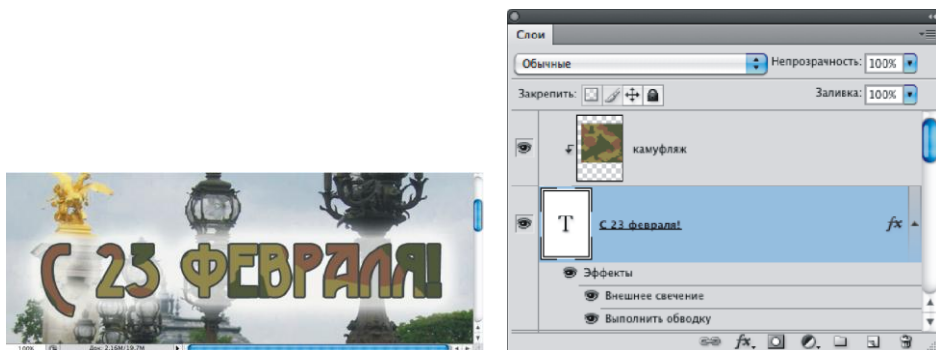



Рис. 5.45. Готовая надпись в окне документа и в палитре Слои

Завершаем работу над открыткой созданием рамки

1. Создайте новый слой, поместите его над фоновым слоем, закрасьте его одним из цветов камуфляжа, например, темно-зеленым: R=75, G=80, B=55.
2. Инструментом  **Овальная область** (Elliptical Marquee) создайте выделение, заключающее в себя изображение человека. Для удобства временно отключите видимость закрашенного слоя.
3. Растушите область выделения на 10 пикселей, предварительно вызвав окно растушевки комбинацией клавиш <Shift>+<F6>. Очистите область, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>).
4. Примените к текущему слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), замените цвет свечения белым цветом (рис. 5.46, а).
5. Создайте еще один новый слой. На нем мы нарисуем оружие белого цвета. Но по причине того, что таких кистей нет в основном наборе, предварительно нам придется добавить в набор кисти из файла guns.abr, который вы можете скачать с сайта <http://www.photoshop-master.ru>. Алгоритм добавления кистей был рассмотрен в *разд. 5.2.1*.
6. Используя добавленные кисти, нанесите изображения пистолетов и винтовок (рис. 5.46, б). Для разворота используйте режим свободной трансформации и команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Отразить по горизонтали** (Flip Horizontal).
7. Для прорисовки белой рамки (рис. 5.46, в) создайте новый слой, выделите все изображение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>).

Выполните команду **Выделение (Select) | Модификация (Modify) | Граница (Border)**. Задайте толщину границы 15 пикселей. Закрасьте полученную область белым цветом.

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/11_2.tif.



Рис. 5.46, а. Применение к слою с овальной рамкой стиля **Внешнее свечение**



Рис. 5.46, б. Нанесение изображений пистолетов и винтовок с помощью кистей



Рис. 5.46, в. Создание белой прямоугольной рамки


5.3.3. Рамка к 23 Февраля + градиентная надпись

В этом разделе мы нарисуем рамку к празднику 23 Февраля, в которую вы сможете заключить любую фотографию, размером 10×15 см. Целесообразнее помещать в рамку портрет мужчины, которого желаете поздравить.

Задание № 12

Создадим рамку (рис. 5.47), используя изображение Царь-пушки в файле /glava5/start/12.tif.

Создаем рамку в виде арки

- Создайте новый файл, назначив следующие параметры:
 - **Ширина (Width)** — 10 см;
 - **Высота (Height)** — 15 см;
 - **Разрешение (Resolution)** — 180 пикс/дюйм;
 - **Цветовой режим (Color Mode)** — **RGB 8 бит (RGB Color 8 bit)**;
 - **Содержимое фона (Background Contents)** — **Прозрачный (Transparent)**.
- Выберите инструмент  **Овальная область (Elliptical Marquee)**. Создайте овальное выделение во весь холст.






Исходное изображение



Готовая рамка

Рис. 5.47. Пример рамки к празднику 23 Февраля

3. Выберите инструмент  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee), удерживая клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>), нарисуйте прямоугольное выделение в нижней части овала (рис. 5.48, а). Использование клавиши <Alt> (в Mac OS <Option>) обеспечит удаление нижней части овальной области.
4. Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Трансформировать выделение** (Transform Selection). Растяните рамку вниз, ухватившись мышью за нижнюю границу (рис. 5.48, б).
5. Для растягивания выделения по ширине наведите указатель мыши на верхний левый маркер рамки, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), перетащите маркер влево. Аналогично перетащите верхний правый маркер с нажатой клавишей <Ctrl> (в Mac OS <Command>) вправо (рис. 5.48, в). Нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>) для выхода из режима трансформации.
6. Подрежьте нижнюю часть области инструментом  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee) с нажатой клавишей <Alt> (в Mac OS <Option>), чтобы получить область, как показано на рис. 5.48, г.
7. Откройте палитру **Каналы** (Channels), сохраните созданную область в альфа-канале, нажав кнопку .

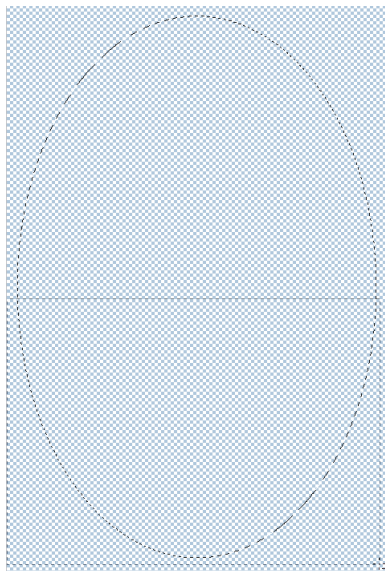


Рис. 5.48, а. Вычитание прямоугольного выделения из овальной области

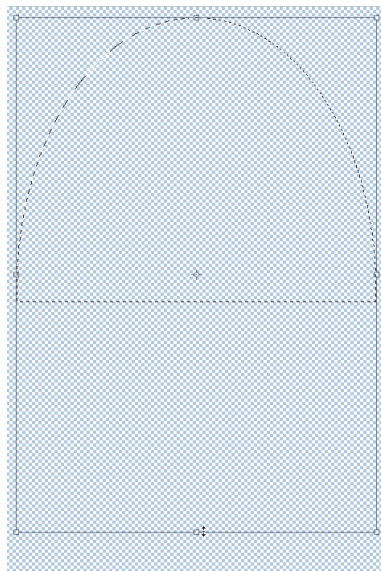


Рис. 5.48, б. Растягивание по вертикали половины овального выделения

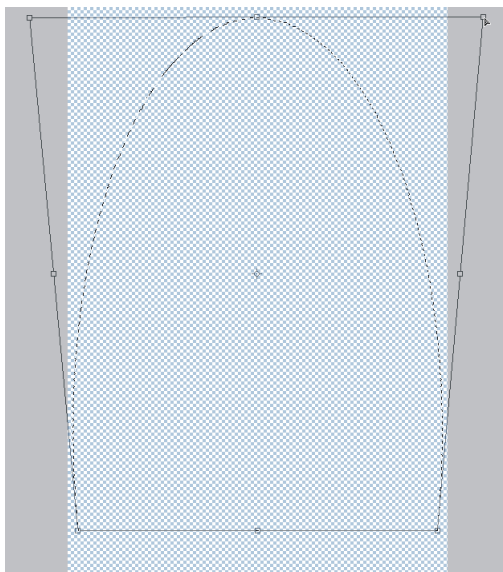


Рис. 5.48, в. Расширение области выделения

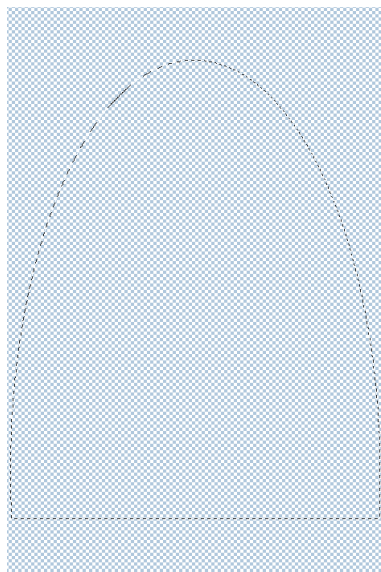



Рис. 5.48, г. Итоговая область выделения, на основе которой будет создана арка

ЗАМЕЧАНИЕ

Палитра **Каналы** (Channels) открывается выполнением команды **Окно** (Window) | **Каналы** (Channels) или щелчком по кнопке .

8. Инвертируйте область выделения и закрасьте ее каким-нибудь цветом. Загрузите выделение из альфа-канала, произведя щелчок по строке Альфа1 с нажатой клавишей <Ctrl> (в Mac OS <Command>). Выбрав любой инструмент выделения, сместите область, как показано на рис. 5.48, д. Сохраните смещенную область в альфа-канале.
9. Теперь нам необходимо из первой области вычесть вторую смещенную область. Для этого, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), нажмите по строке Альфа1. Этим действием мы загрузили выделение из первого канала. Затем, удерживая клавиши <Ctrl> (в Mac OS <Command>) и <Alt> (в Mac OS <Option>), произведите щелчок по строке Альфа2. Этим действием мы загрузили выделение из второго канала и одновременно вычли ее.
10. Создайте новый слой в палитре **Слои** (Layers) и закрасьте получившуюся область каким-нибудь цветом, отличным от первого (рис. 5.48, е). Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).

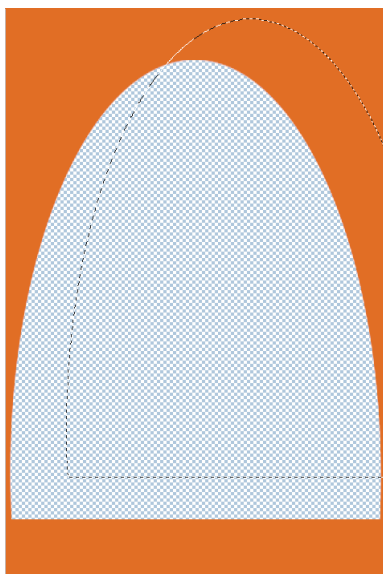


Рис. 5.48, д. Смещение области выделения

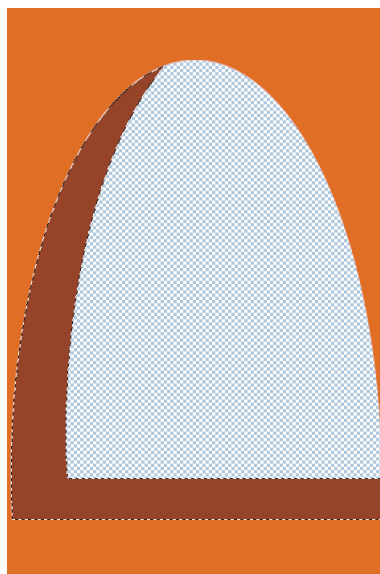




Рис. 5.48, е. Готовое изображение арки, расположенное на двух слоях

ЗАМЕЧАНИЕ

Палитра **Слои** (Layers) открывается выполнением команды **Окно** (Window) | **Слои** (Layers) или щелчком по кнопке .

11. Откройте палитру **Стили** (Styles). Примените к слою с изображением арки готовый набор стилей  **Античный камень** (Ancient Stone) (рис. 5.49, а).

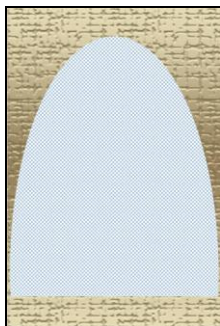


Рис. 5.49, а. Результат применения набора **Античный камень** к внешней части арки

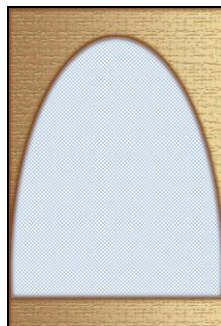




Рис. 5.49, б. Перенастройки набора **Античный камень** и добавление стилей **Внешнее свечение** и **Внутреннее свечение** для внешней части арки

ЗАМЕЧАНИЕ

Палитра **Стили** (Styles) открывается выполнением команды **Окно** (Window) | **Стили** (Styles) или щелчком по кнопке .

12. Теперь немного перенастроим некоторые стили данного готового набора. Откройте палитру **Слои** (Layers). Произведите двойной щелчок по строке **Наложение градиента** (Gradient Overlay) и смените зеркальный тип градиента на линейный. Задайте угол равным 0° .
13. Произведите двойной щелчок по строке **Наложение узора** (Pattern Overlay) и установите непрозрачность 75%, а масштаб — 150%.
14. Примените к текущему слою еще два стиля: **Внешнее свечение** (Outer Glow) и **Внутреннее свечение** (Inner Glow). У обоих стилей замените значения параметров следующими (рис. 5.49, б):
 - цвет свечения — коричневый: R — 105, G — 52, B — 5;
 - **Режим наложения** (Blend Mode) — **Нормальный** (Normal);
 - **Стягивание** (Choke), **Размах** (Spread) и **Размер** (Size) — 20.
15. Активизируйте слой с изображением части арки и примените к нему тот же готовый стиль  **Античный камень** (Ancient Stone) (рис. 5.49, в). Измените данный набор следующим образом:
 - отключите стиль **Наложение градиента** (Gradient Overlay);
 - для стиля **Наложение цвета** (Color Overlay) уменьшите значение непрозрачности 35%;
 - для стиля **Наложение узора** (Pattern Overlay) уменьшите значение масштаба до 100%.
16. Аналогично п. 14 примените к текущему слою стили **Внешнее свечение** (Outer Glow) и **Внутреннее свечение** (Inner Glow). Измените настройки аналогично п. 14,

кроме параметра **Стягивание** (Choke) для внутреннего свечения: обнулите его значение (рис. 5.49, з).

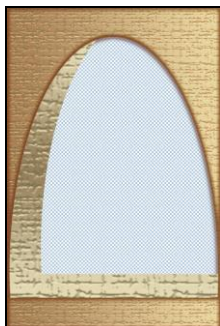


Рис. 5.49, в. Результат применения набора **Античный камень** к внутренней части арки

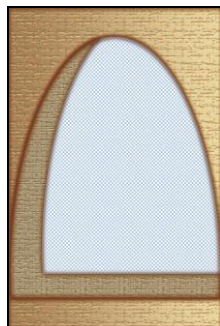



Рис. 5.49, з. Перенастройка набора **Античный камень** и добавление стилей **Внешнее свечение** и **Внутреннее свечение** для внутренней части арки

17. И в завершение работы над аркой для правдоподобности хотелось бы провести отрезок в нижнем левом углу ниши, который бы отделил боковую часть от нижней (рис. 5.50, а). Для этого на отдельном слое проведите отрезок коричневого цвета инструментом  **Кисть** (Brush). Выберите кисть с мягкими краями размером 10 пикселей. Для того чтобы отрезок был ровным, нарисуйте его так: щелчком мыши отметьте первую конечную точку, затем, удерживая клавишу <Shift>, произведите щелчок во второй конечной точке. Соединение двух точек произойдет автоматически.

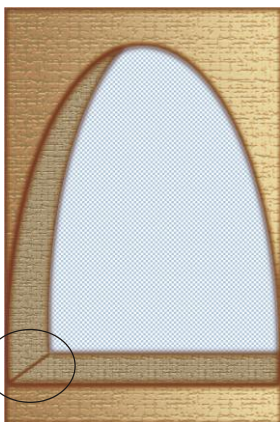


Рис. 5.50, а. Добавление отрезка, разделяющего боковую часть арки от нижней

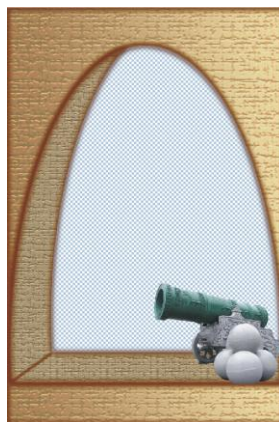




Рис. 5.50, б. Добавление изображения пушки

18. Откройте файл 12.tif. Перенесите изображение пушки в окно открытки. В режиме свободной трансформации уменьшите изображение, как показано на рис. 5.50, б.
19. Осталось дорисовать тень пушки. Скопируйте слой с изображением пушки, перетащив его строку на пиктограмму чистого листа  в палитре **Слой** (Layers).
20. Выберите цвета, заданные по умолчанию (основной цвет — черный, фоновый — белый), для быстрого выбора нажмите клавишу <D> или кнопку , расположенную на панели инструментов. Выделите нижний слой с изображением пушки и нажмите комбинацию клавиш <Shift>+<Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Shift>+<Option>+<Delete>). Изображение пушки перекрасится в черный цвет.

ЗАМЕЧАНИЕ

Для перекраски изображения пушки в черный цвет можно воспользоваться другим способом. Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Выполнить заливку** (Fill). В появившемся диалоговом окне из списка **Использовать** (Use) выберите пункт **Основной цвет** (Foreground Color) и установите флажок **Прозрачность** (Preserve Transparency), иначе произойдет закраска всего холста.

21. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>), сожмите изображение, передвинув верхнюю границу рамки вниз. Для наклона изображения, наведите указатель мыши в верхний левый угол рамки, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), сместите его влево (рис. 5.50, в).
22. Для слоя с изображением тени уменьшите непрозрачность до 35%. Размойте тень на 2 пиксела, применив фильтр **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur).

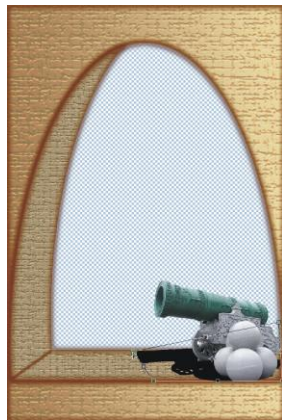



Рис. 5.50, в. Добавление изображения тени пушки

Создаем градиентную надпись

1. Выберите в качестве основного цвета цвет морской волны: R=125, G=205, B=200, а в качестве фонового — темный оттенок цвета морской волны: R=34, G=87, B=80.
2. Активируйте инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type). Выберите шрифт Tahoma, начертание полужирное, размер 33 пт, цвет любой. Введите надпись "С 23 ФЕВРАЛЯ!".

3. Примените к текстовому слою стиль **Наложение градиента** (Gradient Overlay). Настройте его следующим образом:
 - из списка **Градиент** (Gradient) выберите первый градиент **От основного к фоновому** (Foreground to Background);
 - из списка **Стиль** (Style) выберите тип **Зеркальный** (Reflected).
4. Примените к текущему слою стили **Внешнее свечение** (Outer Glow) и **Внутреннее свечение** (Inner Glow). Измените настройки аналогично п. 14.
5. Для читабельности текста примените еще один стиль **Обводка** (Stroke). Установите цвет обводки коричневый: R=105, G=52, B=5, а толщину — 4 пиксела. Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/12.tif.

5.4. С праздником 8 Марта

Обязательное условие для открытки с 8 Марта — это наличие цветов! Открытку можно сделать из фотографии цветов или добавить изображение цветов в фотографию женщины, которую вы собираетесь поздравить. Рассмотрим примеры.

5.4.1. Универсальная открытка + полупрозрачная надпись

Для такой открытки подойдет любая фотография цветов, от нас требуется выполнить следующее: добавить рамку и надпись. Вот и все!

Задание № 13

На основе изображения, расположенного в файле /glava5/start/13.jpg, создадим открытку, как показано на рис. 5.51.




Исходная фотография



Готовая открытка


Рис. 5.51. Пример поздравительной открытки с полупрозрачной надписью

Создаем рамку



1. Откройте файл. Преобразуйте фоновый слой в обычный, для чего в палитре **Слои** (Layers) произведите двойной щелчок по строке слоя и подтвердите свои действия, нажав кнопку **ОК** в появившемся окне.
2. Создайте копию слоя, перетащив его строку на пиктограмму чистого листа . Активизируйте верхний слой.
3. Выделите все изображение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>). Выполните команду **Выделение** (Select) | **Трансформировать выделенную область** (Transform Selection). Удерживая одновременно клавиши <Shift> и <Alt> (в Mac OS <Shift> и <Option>), сместите любой угловой маркер внутрь рамки. Для выхода из режима трансформации области выделения нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>).

ЗАМЕЧАНИЕ



Клавиша <Shift> используется для сохранения пропорций, а клавиша <Alt> (в Mac OS <Option>) для редактирования рамки выделения из центра.

4. Инвертируйте область выделения, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<I> (в Mac OS <Command>+<Shift>+<I>). Очистите область выделения, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>).
5. Активизируйте нижний слой и размойте его с помощью фильтра **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur) с величиной размытия 8 пикселей. Немного увеличьте изображение в режиме свободной трансформации (комбинация клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)).
6. Опять активизируйте верхний слой. Инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand) произведите щелчок в любом месте пустой области. Инвертируйте область выделения. Создайте новый слой.
7. Закрасьте область выделения белым цветом. Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Сжать** (Contract). Уменьшите область на 8 пикселей. Произведите растушевку области выделения на 10 пикселей в диалоговом окне, вызываемом нажатием комбинации клавиш <Shift>+<F6>. Очистите область выделения.

Создаем полупрозрачную надпись

1. Инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите надпись: "С 8 марта!". В примере использовался шрифт Corrida. Цвет текста не имеет значения.
2. Произведите щелчок мышью, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), по миниатюре текстового слоя, должно произойти выделение всех символов фразы.
3. Удалите текстовый слой, перетащив его строку на пиктограмму корзины .
4. Активизируйте слой с изображением цветов, который не является размытым. Выберите любой инструмент выделения. Произведите щелчок правой кнопкой

мышь внутри области выделения, из контекстного меню выберите команду **Скопировать на новый слой** (Layer via Copy).

5. Раскройте перечень стилей, нажав кнопку . К текущему слою примените три стиля:
 - **Тень** (Drop Shadow);
 - **Внутренняя тень** (Inner Shadow);
 - **Внутреннее свечение** (Inner Glow).
6. Для стиля **Внутреннее свечение** (Inner Glow) измените настройки так:
 - цвет свечения замените белым цветом и установите режим наложения **Нормальный** (Normal);
 - параметру **Стягивание** (Choke) назначьте значение 7%;увеличьте **Размер** (Size) до 16 пикселей.
7. Чтобы эффект полупрозрачности стал выразительнее, осветлите изображение цветов. Для этого активизируйте слой с изображением цветов и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<L> (в Mac OS <Command>+<L>). В диалоговом окне уровней переместите серый ползунок  влево на позицию 1,3.
Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/13.tif.






5.4.2. Миллион алых роз + стеклянная надпись

В этом примере мы застелем розами все поле, для чего нам понадобится копировать и изменять размер фрагментов изображения. Это довольно простое задание, потребуется несколько раз выполнить ряд одинаковых действий.

Задание № 14

На основе изображений, расположенных в файлах 14_1.jpg и 14_2.jpg, которые находятся в папке /glava5/start/, создадим открытку, как показано на рис. 5.52.

Застилаем поле розами

1. Откройте оба файла. Расположите окна документов рядом друг с другом, для чего нажмите кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) и из появившегося списка выберите пункт  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically).
2. Инструментом  **Перемещение** (Move) перетащите изображение роз в окно документа с изображением девушки. Войдите в режим свободной трансформации, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>). Удерживая клавишу <Shift>, уменьшите изображение роз. Поместите фрагмент в нижний левый угол.
3. В режиме работы инструмента  **Перемещение** (Move), удерживая клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>), создайте копию фрагмента, расположите его справа от первого фрагмента с небольшим наездом. Инструментом  **Ластик** (Eraser) сотрите части второго фрагмента так, чтобы убрать видимость границы между ними (рис. 5.53, а).



Исходные изображения



Готовая открытка

Рис. 5.52. Пример поздравительной открытки со стеклянной надписью**Рис. 5.53, а.** Между исходным изображением роз и его копией граница удалена инструментом **Ластик**


4. В палитре **Слои** (Layers) выделите обе строки слоев с изображением роз и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<E> (в Mac OS <Command>+<E>), чтобы объединить их.
5. Повторите п. 3 для объединенного фрагмента так, чтобы получить ряд из роз. К копии примените команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Отразить по горизонтали** (Flip Horizontal). Инструментом  **Ластик** (Eraser) сотрите части копии, чтобы убрать границу между фрагментами. Возможно, двух фрагментов не будет достаточно для заполнения всего ряда, тогда создайте еще копию любого из фрагментов и удалите границу между ними. В результате вы должны получить ряд из роз во всю ширину окна (рис. 5.53, б). Аналогично п. 4 объедините слои с изображением роз.



Рис. 5.53, б. Создана строка из роз




6. Создайте копию ряда из роз и в режиме свободной трансформации немного уменьшите фрагмент, чтобы создать впечатление удаленности объектов. Не забывайте удерживать клавишу <Shift>, чтобы уменьшение происходило с сохранением пропорций. Возможно, понадобится создать копию ряда, чтобы заполнить розами всю ширину окна. Избежать повторяемости поможет отражение по горизонтали.
7. Инструментом  **Ластик** (Eraser) удалите части фрагментов так, чтобы убрать видимость границы между фрагментами (рис. 5.53, в).



Рис. 5.53, в. Создано два ряда роз

8. Повторяя п. 6—7, застелите все поле розами, объедините слои с изображением роз. Инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) скопируйте некоторые розы на бросающиеся в глаза повторяющиеся фрагменты.
9. Выделите все изображение, выполнив команду **Выделение** (Select) | **Все** (All). Выполните команду **Изображение** (Image) | **Кадрировать** (Crop). В результате фрагменты изображения, выходящие за пределы окна документа, будут удалены.
10. Выделите верхнюю половину изображения роз инструментом  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee). Вызовите окно растушевки комбинацией клавиш <Shift>+<F6>, растушуйте область выделения на 50 пикселей. Выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur), введите величину размытия 1 пиксел. Сместите область выделение вверх на четвертую часть изображения и повторите размытие с теми же настройками, нажав комбинацию <Ctrl>+<F> (в Mac OS <Command>+<F>) (рис. 5.54).

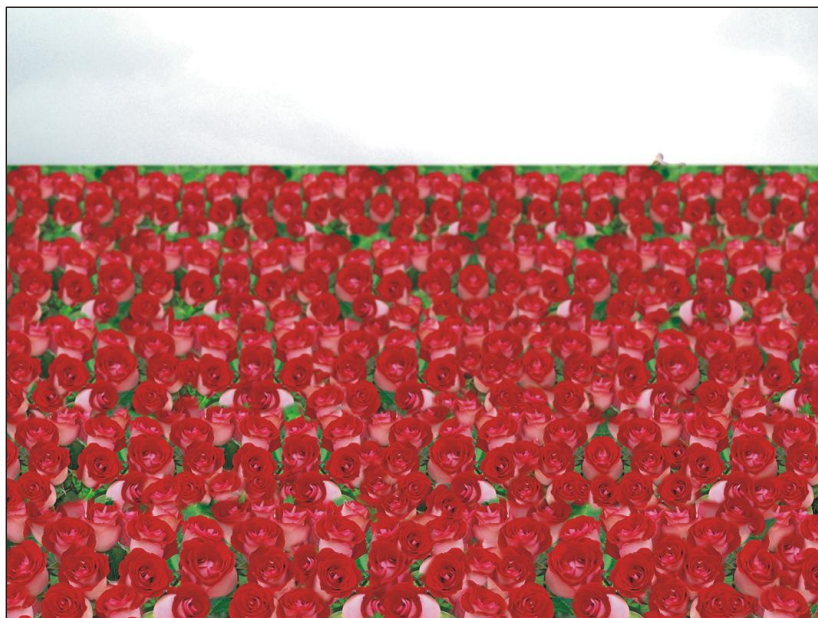







Рис. 5.54. Результат применения фильтра **Размытие по Гауссу**

11. Инструментом  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee) выделите верхнюю часть изображения без роз. Растушуйте область на 3 пиксела. На новом слое закрасьте ее двухцветным линейным градиентом от голубого (R=159, G=197, B=235) к светло-синему цвету (R=88, G=143, B=199).
12. Отключите видимость слоев с изображениями неба и роз, щелкнув по пиктограмме глаза , расположенной в строке каждого слоя. Инструментом 

- Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите изображение девушки. Растушите область выделения на 1 пиксел.
- Активизируйте фоновый слой. Скопируйте содержимое области выделения на отдельный слой. Для этого в режиме действия любого инструмента выделения наведите указатель мыши внутрь области выделения, когда он сменится на такую стрелку , нажмите правую кнопку мыши. Из появившегося контекстного меню выберите команду **Скопировать на новый слой** (Layer via Copy).
 - В палитре **Слои** (Layers) перетащите слой с изображением девушки на передний план. Сделайте видимыми слои, опять нажав на пиктограмму глаза  (рис. 5.55).

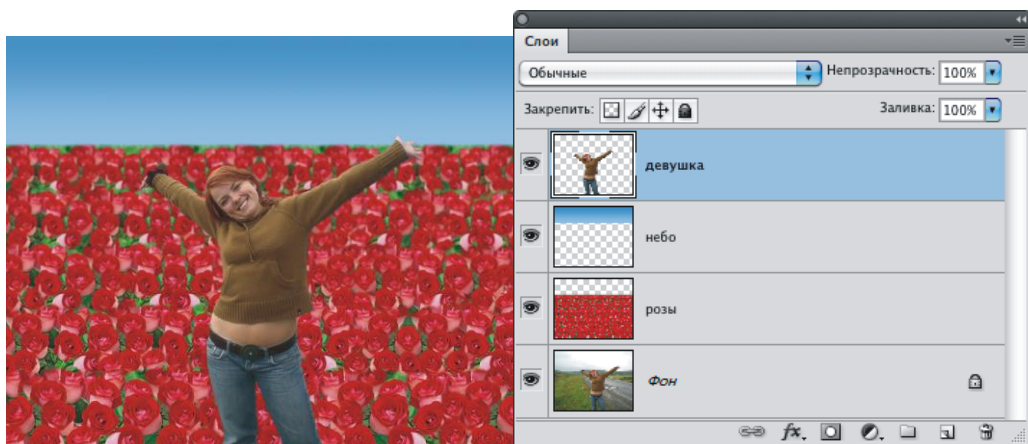







Рис. 5.55. Отображение поля из роз, неба и девушки в палитре **Слои**

- Если вокруг изображения девушки появилась кайма, то примените к этому слою команду **Слой** (Layer) | **Обработка краев** (Matting) | **Устранить кайму** (Defringe). В появившееся диалоговое окно введите значение 1.
- Теперь нарисуем рамку. Создайте новый слой. Закрасьте его двухцветным линейным градиентом: снизу — голубой цвет, сверху — розовый. В режиме свободной трансформации уменьшите изображение. Затем уменьшите область выделения на 10 пикселей и очистите область. Получится прямоугольная рамка толщиной 10 пикселей. Снимите выделение. Примените команду **Фильтр** (Filter) | **Искажение** (Distort) | **Скручивание** (Twirl). Введите величину угла -600° .
- Напоследок, давайте перенесем изображение девушки в центр документа. Лучше это делать не на глазок, а используя соответствующие инструменты. В палитре **Слои** (Layers), удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), произведите щелчок по строке фонового слоя и слоя с изображением девушки. Произойдет их выделение. Активизируйте инструментом  **Перемещение** (Move) и на панели его свойств нажмите кнопку .

Создаем надпись из стекла

1. Выберите цвет основного цвета светло-голубой: R=188, G=217, B=247. Инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите надпись: "С 8 марта!". В примере использовался шрифт Corrida, размер символов 55 пт.
2. Произведите щелчок по кнопке , расположенной в нижней части палитры **Слои** (Layers), из раскрывшегося меню выберите стиль **Тиснение** (Bevel and Emboss), настройте его следующим образом:
 - **Стиль** (Style) — **Тиснение** (Emboss);
 - **Размер** (Size) — 7 пикс;
 - **Смягчение** (Soften) — 2 пикс;
 - **Контур глянца** (Glass Contour) — ;
 - **Непрозрачность подсветки** (Opacity) — 100%;
 - **Непрозрачность тени** (Opacity) — 60%.
3. Не закрывая диалогового окна настроек стилей, установите флажок напротив стиля **Обводка** (Stroke). Установите **Тип обводки** (Fill Type) — **Градиент** (Gradient), выберите тот же градиент, который вы использовали для закрашивания рамки (розово-голубой).

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/14.tif.


5.4.3. Рамка из роз

В этом разделе мы создадим рамку на основе фотографии букета из роз. Поместите в нее изображение девушки — и подарок готов!

Задание № 15

На основе изображений, расположенных в файлах 15_1.tif и 15_2.tif, которые находятся в папке /glava5/start/, создадим рамку, как показано на рис. 5.56.

Создаем рамку из роз

1. Создайте новый документ, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<N> (в Mac OS <Command>+<N>), в появившееся диалоговое окно введите следующие значения:
 - **Ширина** (Width) — 10 см;
 - **Высота** (Height) — 15 см;
 - **Разрешение** (Resolution) — 180 пикс/дюйм;
 - **Цветовой режим** (Color Mode) — **RGB 8 бит** (RGB Color 8 bit);
 - **Содержимое фона** (Background Contents) — **Прозрачный** (Transparent).
2. Откройте файл 15_1.tif, в режиме действия инструмента  **Перемещение** (Move) перетащите изображение букета в созданный документ. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>) и уменьшите изображение букета, сохраняя его пропорции с помощью нажатой клавиши <Shift>.

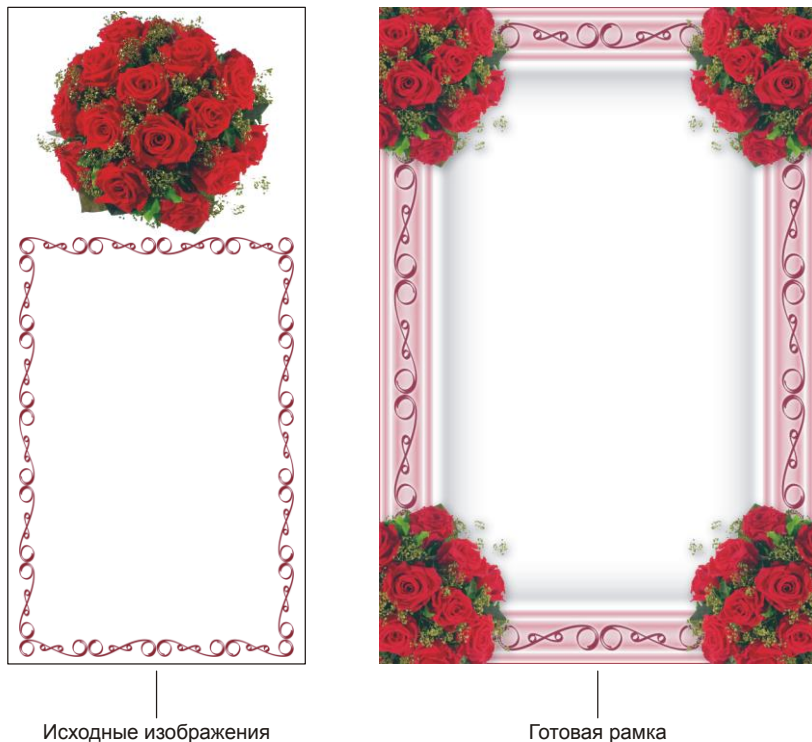





Рис. 5.56. Пример рамки из роз

3. Переместите фрагмент в верхний левый угол документа так, чтобы букет отображался частично. Выделите все изображение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>). Выполните команду **Изображение** (Image) | **Кадрировать** (Crop). В результате выполнения этой команды все части изображения, выходявшие за пределы документа, будут удалены.
4. Создайте три копии слоя с изображением букета и примените к каждому слою команду **Отразить по горизонтали** (Flip Horizontal) или **Отразить по вертикали** (Flip Vertical) в зависимости от ситуации. Вы должны получить в каждом углу документа по букету.
5. Выделите четыре слоя с букетами роз и сведите их в один слой, выполнив команду **Объединить слои** (Merge Layers) из меню палитры слоев, которое раскрывается нажатием кнопки . Примените к текущему слою стиль **Тень** (Drop Shadow), уменьшив значение параметра **Непрозрачность** (Opacity) до 30%.
6. Активизируйте нижний прозрачный слой. Выделите все изображение, для этого можно щелкнуть в любом месте волшебной палочкой, по причине того, что вся область прозрачна, произойдет выделение всего изображения.
7. Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Граница** (Border). Создайте границу толщиной в 1 пиксел. Закрасьте выделенную область бордовым цветом: R=150, G=14, B=47.

8. Создайте новый слой и инвертируйте выделение, выполнив команду **Выделение (Select) | Инверсия (Inverse)**. Закрасьте область белым цветом. Уменьшите область на 100 пикселей, выполнив команду **Выделение (Select) | Модификация (Modify) | Сжать (Contract)**. Растушите область на 5 пикселей (комбинация <Shift>+<F6>) и очистите выделение. В результате выполнения этих действий мы получили рамку белого цвета толщиной 100 пикселей.
9. Чтобы на рамке создать разводы, примените к этому слою стиль **Внутреннее свечение (Inner Glow)**, настроив его так:
 - цвет свечения: R — 184, G — 8, B — 44;
 - **Режим наложения (Blend Mode)** — **Нормальный (Normal)**;
 - **Стягивание (Choke)** — 5%;
 - **Размер (Size)** до 57 пикселей;
 - **Контур (Contour)** — .
10. Примените к этому же слою стиль **Тень (Drop Shadow)**, уменьшив значение параметра **Непрозрачность (Opacity)** до 30%.
11. Откройте файл 15_2.tif и перетащите в наш документ изображение рамки с вензелями. Примените к этому слою стиль **Внешнее свечение (Outer Glow)**, заменив цвет свечения белым цветом.
12. Поменяйте порядок слоев так, чтобы рамки наслаивались друг на друга, как показано на рис. 5.56. Сведите все слои в один, выбрав из меню палитры **Слои (Layers)** команду **Объединить видимые (Merge Visible)**. Для раскрытия меню нажмите кнопку .

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/15.tif.

ЗАМЕЧАНИЕ

Рамку мы создали книжной ориентации 10x15, если вам требуется поместить фотографию в рамку альбомной ориентации 15x10, то к изображению примените команду **Изображение (Image) | Вращение изображения (Image Rotation) | 90° по часовой (90° CW)**.

5.5. С праздником 9 Мая

Одни из символов победы — это георгиевская лента, статуя Родины-матери, вечный огонь, орден Победы. Если добавить любой символ к фотографии, то можно получить открытку с Днем Победы. Рассмотрим примеры.

5.5.1. Открытка из фотографии статуи Родины-матери + полосатая надпись

Для этой открытки подойдет любая фотография символа победы или человека, которого вы хотите поздравить. Мы рассмотрим пример создания открытки на основе фотографии статуи Родины-матери.

Задание № 16

Создадим открытку, приведенную на рис. 5.57, используя два исходных изображения 16_1.jpg и 16_2.tif, расположенные в папке /glava5/start.




Исходные изображения




Готовая открытка

Рис. 5.57. Пример поздравительной открытки на основе фотографии статуи Родины-матери


Создаем рамку из полос георгиевской ленты

1. Откройте файл 16_1.jpg. Создайте новый слой, нажав кнопку чистого листа  в палитре Слои (Layers). На этом слое нарисуем рамку с чередующимися цветами, как на георгиевской ленте.

2. Выделите всю область, щелкнув в любом месте инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand).
3. Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Граница** (Border). Введите в появившееся диалоговое окно значение 1.
4. Закрасьте полученную область выделения оранжевым цветом. Инвертируйте область, выполнив команду **Выделение** (Select) | **Инверсия** (Inverse) или нажав комбинацию клавиш <Shift>+<Ctrl>+<I> (в Mac OS <Shift>+<Command>+<I>).
5. Закрасьте область черным цветом. Уменьшите ее на 10 пикселей, выполнив команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Сжать** (Contract). Закрасьте область выделения оранжевым цветом, опять сожмите ее на 10 пикселей и закрасьте черным цветом. Так продолжайте сжимать и закрашивать область чередующимися цветами, чтобы получить рисунок георгиевской ленты: три черные полосы, две оранжевые.
6. Чтобы сделать оранжевую окантовку для ленты, закрасьте область выделения оранжевым цветом, сожмите ее на 1 пиксел и очистите, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>).

Изгибаем георгиевскую ленту в девятку

Для деформации изображения георгиевской ленты из файла 16_2.tif будем использовать инструмент **Марионеточная деформация** (Puppet Warp), который является новинкой Photoshop CS5.

1. Откройте файл 16_2.tif, ширина данного изображения равна 25 см. Давайте увеличим высоту холста так, чтобы изображение стало квадратным и освободилось место для деформации ленты. Выполните команду **Изображение** (Image) | **Размер холста** (Canvas Size). Для увеличения холста выполните следующие действия:
 - снимите флажок **Относительная** (Relative);
 - в поле **Высота** (Height) введите значение 25;
 - установите единицы измерения **см** (cm) и нажмите кнопку **ОК**.
2. Войдите в режим свободной трансформации, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>). Наведите указатель на угловой маркер рамки, когда он примет вид изогнутой стрелки , разверните ленту так, чтобы она была расположена по диагонали холста.
3. Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Марионеточная деформация** (Puppet Warp). Если в результате выполнения команды на экране появилась сетка, снимите ее, отключив флажок **Сетка** (Show Mesh), расположенный на панели свойств инструмента.
4. Простым щелчком по изображению расставьте три булавки, как показано на рис. 5.58, а. Сместите верхнюю булавку влево, в результате данного действия лента изогнется (рис. 5.58, б). Нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>).

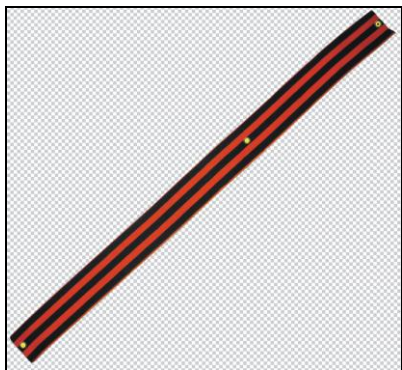


Рис. 5.58, а. Создано три булавки, верхняя активирована

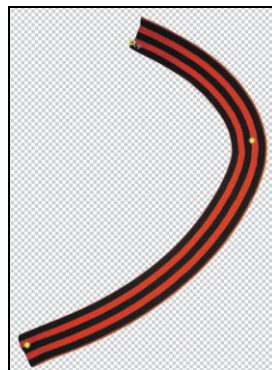


Рис. 5.58, б. Верхняя булавка смещена влево

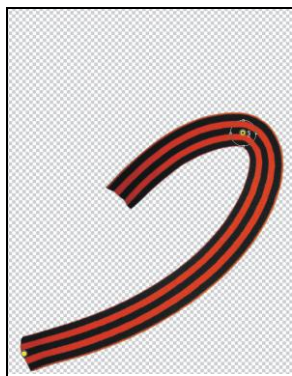



Рис. 5.58, в. Изгиб ленты за счет вращения вокруг верхней булавки




Рис. 5.58, г. Результат марионеточной деформации

- Еще раз войдите в режим марионеточной деформации и создайте две булавки. Первую поместите у основания ленты, вторую на изгибе. Наведите указатель мыши рядом с верхней булавкой, удерживая клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>). Появится окружность со стрелками, которая указывает на режим вращения. Разверните часть изображения относительно активной булавки (рис. 5.58, в).

ВНИМАНИЕ!

Действие клавиши <Alt> (в Mac OS клавишу <Option>) не однозначно! Если навести указатель мыши на булавку, то он примет вид ножниц . Щелчок мышью в этом случае удалит булавку. Если навести указатель мыши рядом с булавкой, то активизируется режим вращения, который как раз нам и требуется в данном случае.


- Добавьте третью булавку на второй конец ленты. Перемещая все булавки, добейтесь того, чтобы лента стала похожа на цифру девять (рис. 5.58, г). Примените изменения, нажав клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>).



7. В режиме свободной деформации разверните получившуюся девятку так, чтобы она опиралась на основание. Если цифра получилась вытянутой, сплющите ее в режиме сводной трансформации.
8. Инструментом  **Перемещение** (Move) перенесите изображение цифры девять в окно открытки. Войдите в режим свободной трансформации, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>). Уменьшите изображение, удерживая клавишу <Shift> для сохранения пропорций. Нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>), чтобы выйти из режима.
9. Для текущего слоя примените стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настроив его так:
 - цвет свечения — белый;
 - **Размах** (Spread) — 10%;
 - **Размер** (Size) — 20 пикс.

Создаем полосатую надпись

1. Для надписи будем использовать текстуру из оранжево-черных полос, которую мы сначала создадим. Толщину каждой полосы назначим по 10 пикселей.
2. Если готовую текстуру применить к изображению на слое, то она заполнит собой все изображение за счет дублирования. Поэтому если мы хотим получить полосатое изображение, то ширину текстуры достаточно взять 1 пиксел. А высота должна быть 50 пикселей (5 полос по 10 пикселей).
3. Итак, выполните команду **Файл** (File) | **Новый** (New). Определите размеры изображения так:
 - **Ширина** (Width) — 1 пиксел;
 - **Высота** (Height) — 50 пикселей;
 - **Разрешение** (Resolution) — 180 пикс/дюйм;
 - **Цветовой режим** (Color Mode) — **RGB 8 бит** (RGB Color 8 bit);
 - **Содержимое фона** (Background Contents) — **Прозрачный** (Transparent).
4. Чтобы было удобно работать с таким изображением, увеличьте масштаб, например, до 1600%. Теперь нам потребуется создать область выделения по высоте равную 10 пикселям. В этом нам поможет палитра **Инфо** (Info), для ее вызова выполните команду **Окно** (Window) | **Инфо** (Info).

ЗАМЕЧАНИЕ

Если палитра свернута, то для ее вызова используйте кнопку .

5. Чтобы эта палитра отражала размеры областей выделения в пикселях, нажмите кнопку , из появившегося меню выберите единицы измерения — **Пиксели** (Pixels). Выберите инструмент  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee) и начните выделять область, как только высота достигнет отметки 10, отпустите кнопку мыши (рис. 5.59).

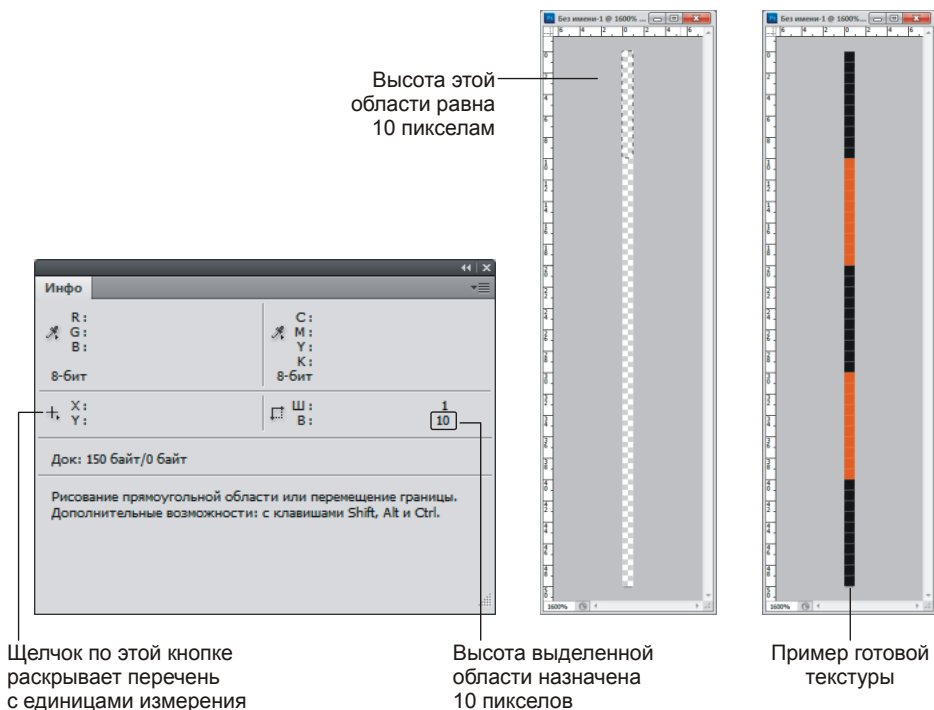




Рис. 5.59. Использование палитры **Инфо** для создания области выделения требуемых размеров

6. Закрасьте полученную область черным цветом инструментом  **Заливка** (Paint Bucket). Выберите любой инструмент выделения и переместите область вниз. Закрасьте ее оранжевым цветом. Повторите перенос области и ее закраску. В результате выполненных действий вы должны получить разноцветную полосу (рис. 5.59). Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).
7. Для добавления созданной текстуры в набор узоров выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Определить узор** (Define Pattern). Теперь можно закрыть файл с текстурой, не сохраняя его.
8. Выберите инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type), установите шрифт Arial Black и размер символов 100 пт. Введите текст: "С 9 МАЯ", введя несколько пробелов между словами. Расположите символы так, чтобы цифра девять поместилась между словами.
9. Примените к текстовому слою **Наложение узора** (Pattern Overlay), изменив его настройки так:
 - из списка **Узор** (Pattern) выберите полосатую текстуру, которую мы сейчас добавили, она должна быть расположена последней в списке;
 - нажмите кнопку **Привязать к началу координат** (Snap to Origin), чтобы текстура начиналась с черной полосы;

- измените значение масштаба так, чтобы текстура заканчивалась на третьей черной полосе, должно получиться около 148—150%.

10. Для читабельности текста примените к текстовому слою еще два стиля **Внешнее свечение** (Outer Glow) и **Обводка** (Stroke). Внешнее свечение настройте аналогично изображению цифры девять. А настройки стиля **Обводка** (Stroke) измените следующим образом:

- **Тип обводки** (Fill Type) — **Узор** (Pattern);
- тип узора — полосатый оранжево-черный узор;
- **Масштаб** (Scale) — 25%.

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/16.tif.

5.5.2. Рамка из георгиевской ленты и вечного огня

В этом разделе рассмотрим пример создания рамки, для которой мы нарисуем вечный огонь. Нарисуем рамку для фотографии размером 15×10 см.

Задание № 17

Создадим открытку, приведенную на рис. 5.60, используя исходное изображение, расположенное в папке /glava5/start/16_2.tif.





Исходное изображение



Готовая рамка





Рис. 5.60. Пример рамки из георгиевской ленты и вечного огня

Рисуем вечный огонь

1. Создайте новое изображение со следующими параметрами:
 - **Ширина** (Width) — 15 см;
 - **Высота** (Height) — 10 см;
 - **Разрешение** (Resolution) — 180 пикс/дюйм;
 - **Цветовой режим** (Color Mode) — **RGB 8 бит** (RGB Color 8 bit);
 - **Содержимое фона** (Background Contents) — **Прозрачный** (Transparent).
2. Выберите инструмент  **Произвольная фигура** (Custom Shape). Из перечня фигур на панели свойств выберите пиктограмму пятиконечной звезды . Прежде чем нарисовать звезду, нам необходимо для дальнейшей работы определить центр будущей фигуры. В этом нам помогут направляющие. Произведите щелчок правой кнопкой мыши в любом месте линейки, из появившегося меню выберите единицы измерения — пикселы.





ЗАМЕЧАНИЕ

Если линейки не отображаются, то выполните команду **Просмотр** (View) | **Линейки** (Rulers) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<R> (в Mac OS <Command>+<R>).

3. Выдвиньте из горизонтальной линейки горизонтальную направляющую на отметку 400 пикселей.
4. Теперь, удерживая клавишу <Shift>, нарисуйте выбранным инструментом звезду так, чтобы верхняя вершина звезды касалась верхней границы документа, а нижние — созданной направляющей. Как упоминалось ранее, созданная фигура представляет собой векторную маску на слое. Загрузите выделение, щелкнув мышью по миниатюре маски, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>).
5. Удалите маску, перетащив строку на пиктограмму корзины , и создайте новый слой, щелкнув по пиктограмме чистого листа . Закрасьте область выделения серым цветом.
6. Создайте еще две направляющие: вертикальную, передвиньте ее на вершину звезды, и горизонтальную, сместите ее на отметку 200 пикселей (рис. 5.61, а).
7. Выберите инструмент  **Карандаш** (Pencil). В точке пересечения направляющих отметьте точку — центр звезды. Выберите инструмент  **Перемещение** (Move) и переместите направляющие на линейки. При наезде на линейку направляющая удаляется. Направляющие свою работу выполнили, больше они нам не нужны.

ЗАМЕЧАНИЕ

Для быстрого удаления всех направляющих можно выполнить команду **Просмотр** (View) | **Удалить направляющие** (Clear Guides).

8. Снимите выделение. Инструментом  **Карандаш** (Pencil) соедините все вершины звезды с центром фигуры. Для проведения отрезка достаточно просто щелкнуть в конечных точках, удерживая клавишу <Shift> (рис. 5.61, б).
9. Создайте новый слой, на нем мы раскрасим каждый треугольник двухцветным градиентом. Но сначала выделите любой из треугольников инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand).
10. Выберите в качестве основного цвета: R=236, G=231, B=207, а в качестве фонового: R=120, G=120, B=111. Активизируйте инструмент  **Градиент** (Gradient), установите тип градиента **Линейный** (Linear), щелкнув по кнопке  на панели свойств инструмента.
11. Проведите линию градиента перпендикулярно стороне треугольника (рис. 5.61, в). Продолжайте выделять и закрашивать треугольники. Обратите внимание на то, что выделение следует проводить на слое с изображением звезды, а закрашивание — на слое, расположенном выше.

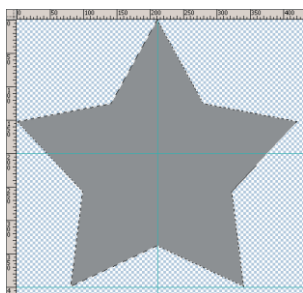


Рис. 5.61, а. Добавление направляющих

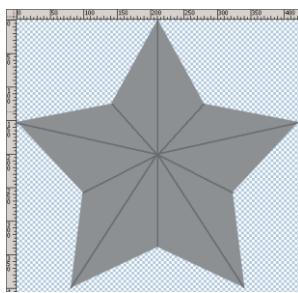


Рис. 5.61, б. Проведены отрезки из центра звезды к ее вершинам

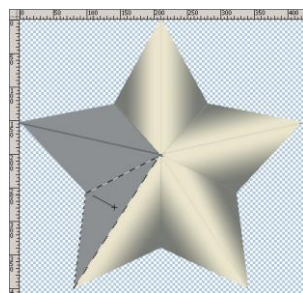




Рис. 5.61, в. Закраска лучей звезды двухцветным градиентом

ЗАМЕЧАНИЕ

На самом деле, закрашку градиентом можно проводить и на слое с изображением звезды, но тогда, в случае ошибки, повторно выделить уже закрашенный треугольник инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand) будет проблематично.

12. Создайте новый слой, щелкнув по кнопке чистого листа  в палитре **Слои** (Layers). Создайте овальное выделение вокруг центра звезды, закрасьте его градиентом, затем уменьшите область выделения на 8 пикселей (команда **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Сжать** (Contract)) и повторите закрашку градиентом в обратную сторону (рис. 5.61, г).
13. Примените к обоим слоям стиль **Обводка** (Stroke), замените толщину обводки на 2 пикселя, а цвет назначьте темно-серым. Объедините все видимые слои, нажав комбинацию клавиш <Shift>+<Ctrl>+<E> (в Mac OS <Shift>+<Command>+<E>).

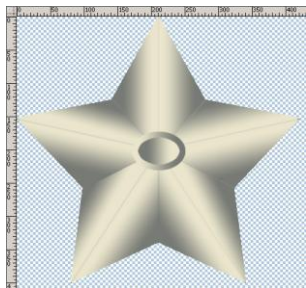


Рис. 5.61, а. Нарисовано отверстие для вечного огня

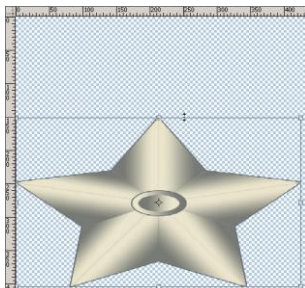


Рис. 5.61, б. Сплющивание изображения в режиме свободной трансформации

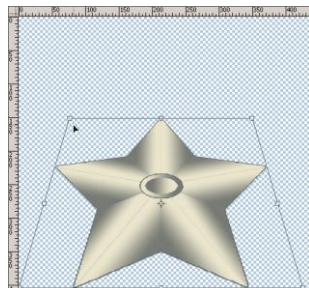







Рис. 5.61, в. Применение команды **Перспектива**

14. Для деформации фигуры нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>) и сместите верхнюю границу вниз (рис. 5.61, б).
15. Затем выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Перспектива** (Perspective). Переместите левый маркер вправо (рис. 5.61, в). Нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>) для выхода из режима трансформации.
16. На отдельном слое инструментами  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) и  **Градиент** (Gradient) дорисуйте основание к некоторым лучам звезды. Примените к данному слою стиль **Обводка** (Stroke) с настройками аналогичными п. 13.
17. На отдельном слое инструментом  **Лассо** (Lasso) нарисуйте область выделения для языков пламени (рис. 5.62, а).
18. Растушите область выделения на 1 пиксел (комбинация <Shift>+<F6>). Закрасьте область желтым цветом (рис. 5.62, б).
19. Затем добавьте еще несколько областей выделения и закрасьте их желтым цветом более темного оттенка. Не забывайте, что для сложения областей выделения используется клавиша <Shift>.
20. Примените к текущему слою команду **Фильтр** (Filter) | **Искажение** (Distort) | **Рябь** (Ripple), в диалоговом окне настроек фильтра установите следующее (рис. 5.62, в):
 - **Размер** (Size) — **Средняя** (Medium);
 - **Степень** (Amount) — -100.
21. Возьмите инструмент  **Палец** (Smudge) и создайте им разводы, также можно сделать пламя частично полупрозрачным, проведя в некоторых местах инструментом  **Ластик** (Eraser) с непрозрачностью около 5—7%.
22. Поместите изображение вечного огня в нижний левый угол холста. Слои с изображением пламени и звезды лучше не сводить в один, чтобы не утратить возможность их разворачивать независимо друг от друга. В режиме свободной трансформации немного разверните оба изображения.

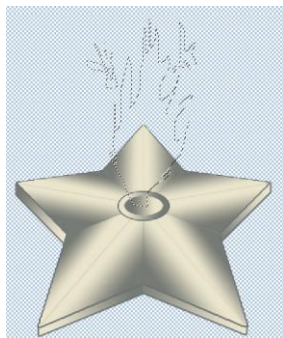


Рис. 5.62, а. Создана область выделения для языков пламени






Рис. 5.62, б. Область выделения закрашена желтым цветом



Рис. 5.62, в. Результат применения фильтра **Рябь**

Дорисовываем рамку

1. Откройте файл 16_2.tif. Перетащите в окно открытки изображение георгиевской ленты. Поместите его в нижнюю часть окна.
2. Создайте копию слоя, перетащив строку слоя с изображением георгиевской ленты на пиктограмму чистого листа . Разверните фрагмент на 90° и поместите его в левую часть окна.
3. Используя команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Деформация** (Warp), изогните обе ленты.
4. Если теперь на фоне лент изображение вечного огня кажется блеклым, то затемните отдельные участки звезды инструментом  **Затемнитель** (Burn).
5. На новом слое нарисуйте рамку красного цвета с растушеванными краями. Для этого выделите весь холст, затем выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Граница** (Border). Закрасьте созданную область. В палитре **Слои** (Layers) переместите слой с изображением рамки на верхний уровень.
6. Инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите надпись "С Днем Победы!". В примере использовался шрифт Minion Pro. Для читабельности текста примените к слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow).
Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/17.tif.

5.6. С днем рождения

В свой день рождения приятно получить подарок, будь вы ребенок или взрослый. Рассмотрим несколько примеров поздравительных открыток, ознакомьтесь с каждым из них, думаю, ни один пример не оставит вас равнодушным.

5.6.1. Рамка для детской фотографии + надпись в стиле мультфильма "Ну, погоди!"

Превратим обычную фотографию ребенка в открытку, добавив к изображению рамку с персонажами из известного мультфильма "Ну, погоди!".

Задание № 18

Создадим открытку, приведенную на рис. 5.63, используя три исходных изображения 18_1.tif, 18_2.tif и 18_3.tif, расположенные в папке /glava5/start.



Рис. 5.63. Пример рамки для детской поздравительной открытки

Создаем рамку

1. Создайте новое изображение со следующими параметрами:
 - **Ширина** (Width) — 10 см;
 - **Высота** (Height) — 15 см;
 - **Разрешение** (Resolution) — 180 пикс/дюйм;
 - **Цветовой режим** (Color Mode) — **RGB 8 бит** (RGB Color 8 bit);
 - **Содержимое фона** (Background Contents) — **Прозрачный** (Transparent).




2. Откройте файл 18_1.tif и перенесите изображение девочки в окно созданного документа инструментом  **Перемещение** (Move). В режиме свободной трансформации уменьшите изображение (комбинация <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)).
3. Активируйте нижний слой, на нем мы нарисуем фон. Установите в качестве основного цвета голубой: R=99, G=162, B=215, а в качестве фонового — белый цвет.
4. Выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Рендеринг** (Render) | **Облака** (Clouds). Результатом фильтра являются бело-голубые разводы. Для прорисовки штрихов примените фильтр **Штрихи** (Brush Strokes) | **Аэрограф** (Sprayed Strokes). Установите максимальное значение обоих параметров, а направление штрихов выберите на свое усмотрение.
5. Создайте новый слой, нажав пиктограмму чистого листа  в палитре **Слои** (Layers). Переместите его над слоем с изображением девочки.
6. Отобразите линейки в окне документа, нажав комбинацию <Ctrl>+<R> (в Mac OS <Command>+<R>). Если линейки отображают единицы измерения, отличные от сантиметров, то произведите щелчок правой кнопкой мыши в любом месте одной из линеек, из контекстного меню выберите пункт **Сантиметры** (Centimeters).
7. Выберите инструмент  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee). Теперь с помощью линеек вам не составит труда нарисовать прямоугольное выделение, отстающее на 1 см от границ документа (рис. 5.64, а). Обратите внимание на то, что положение указателя мыши отображается на обеих линейках.





Рис. 5.64, а. Создано прямоугольное выделение, отстающее на 1 см от границ документа



Рис. 5.64, б. Пример рамки из полос



Рис. 5.64, в. К рамке добавлены изображения Волка и Зайца

8. Выберите в качестве основного цвета синий цвет, например такой: R=62, G=71, B=159. Закрасьте созданную область выбранным цветом. Затем уменьшите область выделения на 5 пикселей, выполнив команду **Выделение (Select) | Модификация (Modify) | Сжать (Contract)**. Закрасьте уменьшенную область белым цветом. Опять сожмите область и закрасьте ее синим цветом. Еще раз уменьшите область и очистите ее, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>). В результате выполнения этих действий вы получите рамку из сине-белых полосок.
9. Чтобы нарисовать рамку по периметру документа, выделите весь холст (комбинация <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>)), а затем выполните команду **Выделение (Select) | Модификация (Modify) | Граница (Border)**. В появившееся диалоговое окно введите толщину рамки 10 пикселей. Закрасьте получившуюся область выделения синим цветом (рис. 5.64, б).
10. Примените к текущему слою стиль **Внешнее свечение (Outer Glow)**, выбрав название стиля из меню, раскрываемого щелчком по кнопке . Настройте его так:
 - цвет свечения — белый;
 - **Размах (Spread)** — 15%;
 - **Размер (Size)** — 20 пикс.
11. Откройте файл 18_2.tif. Расположите окна документов рядом друг с другом и перетащите изображения Волка и Зайца в окно открытки. В режиме свободной трансформации, удерживая клавишу <Shift> для сохранения пропорций, уменьшите эти изображения.
12. На новом слое нарисуйте инструментом  **Кисть (Brush)** облачко синего цвета под Зайцем и Волком (рис. 5.64, в). Рамка готова, теперь приступим к работе над текстом.

Создаем разноцветную надпись в стиле мультфильма "Ну, погоди!"


1. Откройте файл 18_3.tif и перенесите надпись "С днем рождения!" в окно открытки. Обратите внимание на то, что надпись располагается на двух слоях и не является текстовым слоем, поэтому внести в текст изменения с клавиатуры вы не сможете. Каждая из букв нарисована. Расположите текст, как показано на рис. 5.65, а.
2. Инструментом  **Заливка (Paint Bucket)** раскрасьте буквы (рис. 5.65, б).
3. К любому из слоев с надписью примените стиль **Тиснение (Bevel and Emboss)**. В появившемся диалоговом окне из списка **Стиль (Style)** выберите пункт **Внутренний скос (Inner Bevel)**.
4. Не закрывая окна настроек, установите флажок напротив стиля **Обводка (Stroke)**. Измените его параметры следующим образом:
 - введите толщину обводки 4 пикс;
 - из списка **Тип обводки (Fill Type)** выберите пункт **Градиент (Gradient)**;



Рис. 5.65, а. Добавление надписи



Рис. 5.65, б. Буквы раскрашены



Рис. 5.65, в. К надписи применены стили Тиснение, Обводка и Внешнее свечение

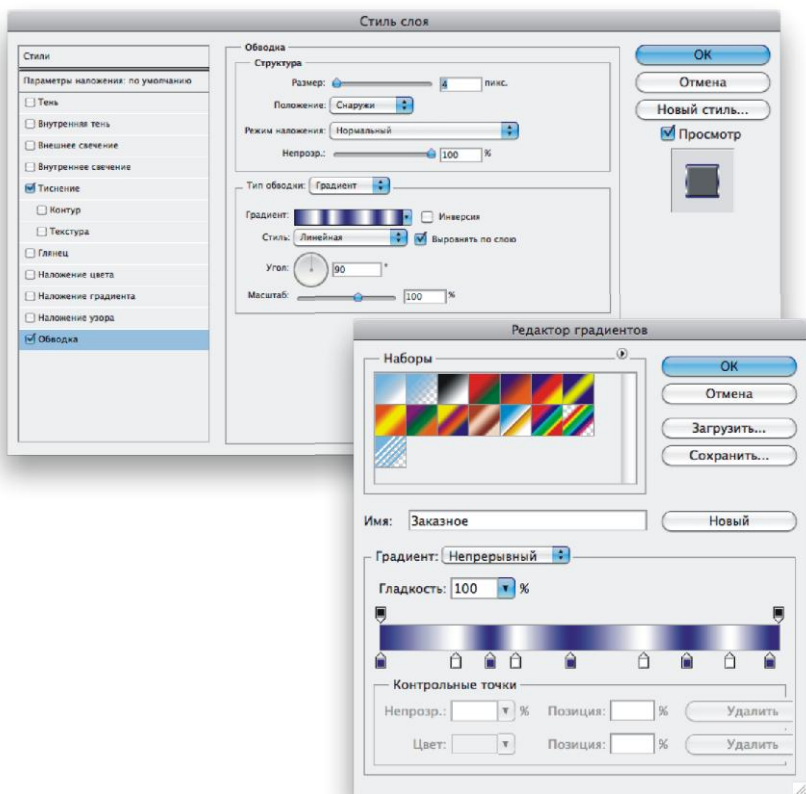





Рис. 5.66. Настройка стиля Обводка и градиента для этого стиля

- произведите щелчок по возникшей кнопке , чтобы открыть окно редактора градиента;
 - замените черный цвет на темно-синий и добавьте несколько синих и белых цветов так, чтобы получить градиент, как показано на рис. 5.66, закройте окно редактора градиента, нажав кнопку **ОК**;
 - установите флажок **Выровнять по слою** (Align with Layer);
 - введите **Угол** (Angle) — 90°.
5. Примените еще один стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настроив его аналогично п. 10. Примените все стили к текущему слою, нажав кнопку **ОК**.
 6. Произведите щелчок правой кнопкой мыши по текущему слою, из контекстного меню выберите команду **Скопировать стиль слоя** (Copy Layer Style). Выделите другой слой с надписью и примените к нему все настройки, выбрав из контекстного меню команду **Вклеить стиль слоя** (Paste Layer Style). Теперь оба слоя с надписью имеют один и тот же набор стилей (см. рис. 5.64, в).
 7. Чтобы развернуть каждую букву, необходимо ее предварительно расположить на отдельном слое. Для этого выполните ряд действий:
 - выделите букву, например, инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso);
 - наведите указатель мыши внутрь области выделения, когда указатель сменится на стрелку , то нажмите правую кнопку мыши;
 - из контекстного меню выберите команду **Вырезать на новый слой** (Layer via Cut).

ВНИМАНИЕ!

При создании слоя таким способом, происходит наследование всех стилей, которые имел исходный слой.

8. После того как каждая буква будет расположена на отдельном слое, в режиме свободной трансформации разверните буквы (комбинация <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)).

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/18.tif.

5.6.2. Исторический костюм + золотая надпись

Преподнесите вашим друзьям сюрприз, переодев их в военный костюм или женское платье XVIII века. Без сомнения, эта историческая роль им понравится. Вам понадобится фотография человека, которого вы собираетесь поздравить, и немного терпения.


Задание № 19

Создадим открытку, приведенную на рис. 5.67, используя исходные изображения 19_1.tif и 19_2.tif, расположенные в папке /glava5/start.



Рис. 5.67. Пример поздравительной открытки с золотой надписью

Совмещаем и подгоняем изображения

1. Откройте файл 19_2.tif. Выделите и удалите нижнюю часть изображения, оставив лицо и волосы девушки (рис. 5.68, а).
2. Откройте файл 19_1.tif. Инструментом  **Перемещение** (Move) перетащите изображение головы в окно этого документа. Расположите данный слой на верхнем уровне.
3. В режиме свободной трансформации уменьшите изображение головы и немного разверните его (рис. 5.68, б).
4. Теперь необходимо удалить некоторые фрагменты изображения на верхнем слое, чтобы сделать видимыми перья и украшения головного убора. Для этого, не меняя положения слоев, сделайте верхний слой полупрозрачным, назначив параметру **Непрозрачность** (Opacity), например, значение 60%. Теперь стало видно, что следует удалить (рис. 5.68, в). Обратите внимание на то, что активным должен быть верхний слой с изображением головы!

ЗАМЕЧАНИЕ

Данную работу удобнее проводить при увеличенном масштабе, установите масштаб порядка 300—500%.



Рис. 5.68, а. Удалены лишние фрагменты из файла 19_2.tif






Рис. 5.68, б. Изображение головы перенесено в окно коллажа, уменьшено и развернуто



Рис. 5.68, в. Верхний слой полупрозрачен



Рис. 5.68, г. Результат восстановления фрагментов инструментом **Штамп**

5. После удаления ненужных фрагментов верните значение непрозрачности в 100%. Инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) дорисуйте перья в тех местах, где возникли прозрачные промежутки. Инструментами  **Ластик** (Eraser)  **Штамп** (Clone Stamp) удалите и дорисуйте некоторые пряди волос, чтобы они лежали на плечах правдоподобно (рис. 5.68, г).

ВНИМАНИЕ!

При рисовании перьев источник клонирования необходимо брать на нижнем слое, а рисование проводить на верхнем слое. Не забывайте, что для определения источника необходимо произвести щелчок мыши, удерживая клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>).



6. На данном этапе лицо все еще смотрится неестественно, потому что его цвет совпадает с цветом шеи и плеч. Необходимо нанести загар. Приступим.
7. Активизируйте верхний слой. Выделите область лица инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso), растушуйте границу выделения на 1 пиксел (комбинация <Shift>+<F6>) (рис. 5.69, а).
8. Активизируйте верхний слой. Установите в качестве основного цвета коричневый цвет: R=149, G=93, B=53. Выберите инструмент  **Кисть** (Brush). На панели свойств инструмента установите режим наложения **Цветность** (Color). Обработайте кистью область лица, лицо должно приобрести кофейный оттенок (рис. 5.69, б).
9. Теперь немного затемним область лица и повысим его контрастность (рис. 5.69, в). Выполните команду **Изображение** (Image) | **Коррекция** (Adjustments) | **Яркость/Контрастность** (Brightness/Contrast). Измените параметры так:
- **Яркость** (Brightness) -20;
 - **Контрастность** (Contrast) +5.
10. Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).



Рис. 5.69, а. Изображение лица выделено инструментом **Прямолинейное лассо**



Рис. 5.69, б. Нанесение загара с помощью инструмента **Кисть**



Рис. 5.69, в. Затемнение цвета лица и повышение его контрастности




Рис. 5.69, г. Итоговое изображение


11. На фоне загорелого лица губы немного поблекли. Нанесите на них яркую помаду, перекусив их в красный цвет аналогично п. 8. Попробуйте взять такой цвет: R=171, G=45, B=36 (рис. 5.69, з).


Коллаж готов, перейдем к работе над текстом.

Создаем золотую надпись

1. Создайте новое изображение со следующими параметрами:
 - **Ширина** (Width) — 10 см;
 - **Высота** (Height) — 4 см;
 - **Разрешение** (Resolution) — 180 пикс/дюйм;
 - **Цветовой режим** (Color Mode) — **RGB 8 бит** (RGB Color 8 bit);
 - **Содержимое фона** (Background Contents) — **Белый** (White).
2. Выберите инструмент **T** **Горизонтальный текст** (Horizontal Type). Выберите шрифт Alexandra Zeferino Three, установите на панели свойств инструмента черный цвет и введите текст "С днем рождения!".
3. Выделите все символы надписи, произведя щелчок по миниатюре текстового слоя в палитре **Слои** (Layers), удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>). Сохраните созданное выделение в альфа-канале, нажав кнопку  в палитре **Каналы** (Channels). Снимите выделение, используя комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).

ЗАМЕЧАНИЕ

Палитра **Каналы** (Channels) вызывается нажатием кнопки  или выполнением команды **Окно** (Window) | **Каналы** (Channels).

4. Активизируйте альфа-канал, щелкнув мышью по его строке в палитре **Каналы** (Channels). Размойте изображение на 0,5 пиксела с помощью фильтра **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur).
5. Перейдите в палитру **Слои** (Layers) и удалите текстовый слой, перетащив его строку на значок корзины . Теперь мы имеем всего один фоновый слой белого цвета и один альфа-канал.
6. Выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Рендеринг** (Render) | **Эффекты освещения** (Lighting Effects). В диалоговом окне фильтра оставьте все значения заданными по умолчанию, выполнив всего одно изменение: в нижней части окна из списка **Текстурный канал** (Texture Channel) выберите пункт Alpha 1 (рис. 5.70).

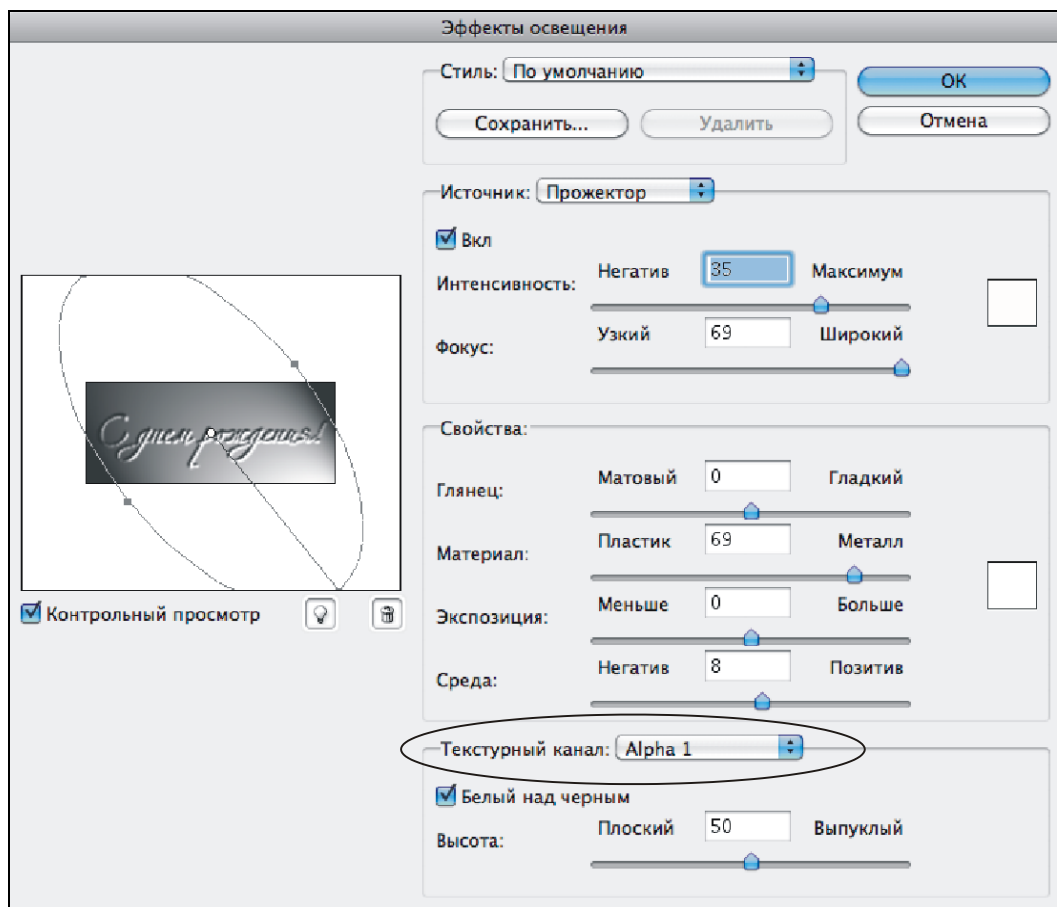


Рис. 5.70. Настройки фильтра **Эффекты освещения**

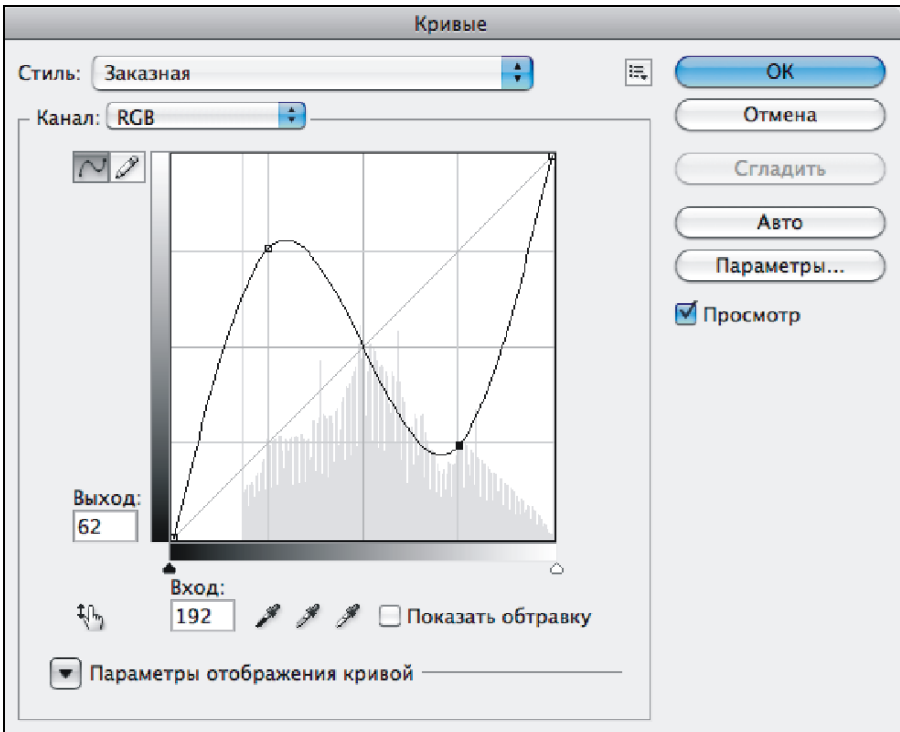







Рис. 5.71. Изменение графика кривой

7. Откройте диалоговое окно **Кривые** (Curves), нажав комбинацию <Ctrl>+<M> (в Mac OS <Command>+<M>) или выполнив команду **Изображение** (Image) | **Коррекция** (Adjustments) | **Кривые** (Curves). Добавьте на график две точки и изогните его, как показано на рис. 5.71.
8. Загрузите выделение из альфа-канала, щелкнув по строке канала, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>). Увеличьте область на 3 пиксела, выбрав команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Расширить** (Expand).
9. Скопируйте область на отдельный слой, нажав комбинацию клавиш <Shift>+<Ctrl>+<J> (в Mac OS <Shift>+<Command>+<J>). Активизируйте фоновый слой, выделите все изображение, нажав комбинацию <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>), и очистите область выделения, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>). Фоновый слой станет белым, а на отдельном слое останутся пока еще не золотые буквы. Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).
10. Активизируйте верхний слой с фразой. В нижней части окна палитры **Слой** (Layers) нажмите кнопку . Из появившегося списка выберите стиль **Наложение цвета** (Color Overlay). Установите цвет таким: R=215, G=165, B=16, а режим наложения назначьте **Перекрывтие** (Overlay).
Пример золотой надписи находится в файле /glava5/finish/19_1.tif.

ЗАМЕЧАНИЕ

Перекрасить буквы можно также с помощью диалогового окна **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation), установив флажок **Тонирование** (Colorize). Для быстрого вызова этого окна нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>).


11. Нажмите кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) и из появившегося списка выберите пункт  **Расположить все в сетке** (Tile All in Grid) или  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically). Окна обоих документов будут расположены рядом друг с другом. Инструментом  **Перемещение** (Move) перенесите золотую надпись в окно открытки.
12. Добавьте к слою с надписью еще один стиль — **Тень** (Drop Shadow). Настройте его самостоятельно.
13. На отдельном слое создадим рамку. Выделите весь холст, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>). Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Граница** (Border). Введите 20 пикселей в появившееся диалоговое окно. Закрасьте область желтым цветом, например таким: R=225, G=187, B=75. Примените к слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), заменив цвет свечения на бордовый, а режим наложения — на **Нормальный** (Normal).

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/19_2.tif.


Задание № 20

Создадим открытку, приведенную на рис. 5.72, используя исходные изображения 20_1.jpg и 20_2.tif, расположенные в папке /glava5/start.

Производим подгонку фрагментов

1. Откройте файл 20_2.tif. Аналогично предыдущему примеру удалите изображение рубашки, оставив только голову и шею мужчины.
2. Откройте файл 20_1.jpg и перенесите в окно этого документа изображение головы. В режиме свободной трансформации уменьшите ее изображение (рис. 5.73, а).
3. Не меняя положения слоев, отключите видимость верхнего слоя. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите воротник и верхнюю часть формы. Включите видимость верхнего слоя и активизируйте его (рис. 5.73, б).
4. Нажмите клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>), чтобы очистить область выделения. Снимите выделение, нажав комбинацию <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>) (рис. 5.73, в).

Завершаем работу над открыткой

1. Создайте золотую надпись аналогично предыдущему примеру или возьмите готовую из файла /glava5/finish/19_1.tif. Перенесите ее в окно открытки.
2. Создайте новый слой, щелкнув по пиктограмме  чистого листа в палитре **Слои** (Layers). Закрасьте весь холст желтым цветом, например таким: R=244, G=224, B=4.



Исходные изображения

Готовая открытка

Рис. 5.72. Второй пример поздравительной открытки с золотой надписью

Рис. 5.73, а. Изображение головы перенесено в окно открытки и уменьшено в режиме свободной трансформации




Рис. 5.73, б. Выделен воротник и верхняя часть формы



Рис. 5.73, в. Результат удаления лишних фрагментов верхнего слоя

3. Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Граница** (Border), введите значение 1 пиксел. Затем инвертируйте выделение, нажав комбинацию <Shift>+<Ctrl>+<I> (в Mac OS <Shift>+<Command>+<I>).
4. Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Сжать** (Contract), введите значение 20 пикселов. Очистите область выделения, нажав

клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>). Снимите выделение с помощью комбинации Ctrl+<D> (в Mac OS <Command>+<D>). Мы получили желтую рамку толщиной 20 пикселей.

- В нижней части палитры **Слои** (Layers) нажмите кнопку , выберите из меню стиль **Внутреннее свечение** (Inner Glow). Настройте его следующим образом:
 - цвет свечения установите таким: R=154, G=118, B=34;
 - Стиль** (Style) — **Нормальный** (Normal);
 - Стягивание** (Choke) — 12%;
 - Размер** (Size) — 13 пикс.
- Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/20.tif.

Задание № 21

Создадим открытку, приведенную на рис. 5.74, используя исходные изображения 21_1.jpg и 21_2.tif, расположенные в папке /glava5/start.



Исходные изображения

Готовая открытка

Рис. 5.74. Третий пример поздравительной открытки с золотой надписью

Производим состыковку фрагментов


1. Перенесите в окно документа 21_1.tif изображение головы из окна документа 21_2.tif (рис. 5.75, а).
2. Перенесите слой с изображением головы на нижний уровень (рис. 5.75, б).
3. Воспользуйтесь инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) для удаления прозрачных промежутков (рис. 5.75, в).



Рис. 5.75, а. Изображение головы перенесено в окно открытки



Рис. 5.75, б. Слой с изображением головы перенесен на нижний уровень



Рис. 5.75, в. Результат обработки возникших промежутков инструментом **Штамп**

Создаем рамку



1. Создайте новый слой, нажав пиктограмму чистого листа . Закрасьте холст цветом хаки: R=119, G=114, B=60.
2. Выделите весь холст, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>). Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Граница** (Border), введите толщину рамки 5 пикселей. Инвертируйте область выделения, нажав комбинацию <Shift>+<Ctrl>+<I> (в Mac OS <Shift>+<Command>+<I>). Очистите область выделения, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>) (рис. 5.76, а).
3. Сожмите область на 5 пикселей, выполнив команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Сжать** (Contract). Опять закрасьте область цветом хаки (рис. 5.76, б).
4. Сожмите область на 5 пикселей и очистите область выделения.
5. Примените к текущему слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow). Измените следующие параметры (рис. 5.76, в):
 - Цвет свечения — белый;
 - Размах (Spread) — 10%;
 - Контур (Contour) — .



Рис. 5.76, а. Создана первая линия рамки

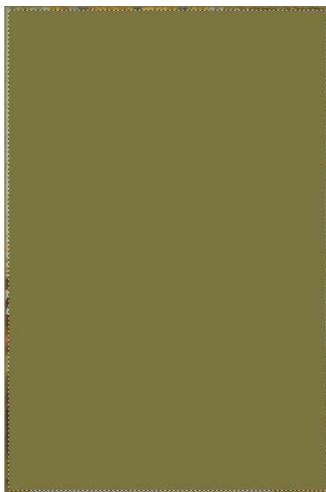


Рис. 5.76, б. Область выделения сжата на 5 пикселей и закрашена цветом хаки



Рис. 5.76, в. Готовая рамка

Завершаем работу над открыткой

1. Создайте золотую надпись или возьмите готовую из файла /glava5/finish/19_1.tif.
2. Слой с надписью расположите на верхнем уровне.

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/21.tif.

5.6.3. С юбилеем

Несмотря на название данного раздела, рассмотренный пример является универсальным. Используемая надпись сохранена в текстовом слое, поэтому вы ее легко можете изменить. Вам понадобится только фотография человека, которого вы собираетесь поздравить. Данная открытка имеет формат А4. Предполагается сложить ее пополам и подписать с внутренней стороны, мы рисуем только внешнюю сторону.

Задание № 22

Создадим открытку, приведенную на рис. 5.77, используя исходные изображения 22_1.tif...—...22_5.tif, расположенные в папке /glava5/start.

Совмещаем изображения

1. Создайте новый документ, выполнив команду **Файл (File) | Новый (New)**. В появившееся диалоговое окно введите следующие значения:
 - **Ширина (Width)** — 28 см;
 - **Высота (Height)** — 21 см;
 - **Разрешение (Resolution)** — 180 пикс/дюйм;



Исходные изображения




Готовая открытка




Рис. 5.77. Пример поздравительной открытки формата А4

- **Цветовой режим (Color Mode)** — **RGB 8 бит (RGB Color 8 bit)**;
 - **Содержимое фона (Background Contents)** — **Прозрачный (Transparent)**.
2. Отобразите линейки, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<R> (в Mac OS <Command>+<R>). Выдвиньте из вертикальной линейки направляющую линию и поместите ее на позицию 14 см.

ЗАМЕЧАНИЕ

Для назначения единиц измерения произведите щелчок правой кнопкой мыши в любом месте одной из линеек, из контекстного меню выберите пункт **Сантиметры (Centimeters)**.

3. Закрасьте пока еще единственный слой сине-серым цветом: R=61, G=95, B=101.
4. Откройте файл 22_1.tif. Инструментом  **Перемещение (Move)** скопируйте в окно открытки изображение женщины или возьмите собственное изображение.

Напоминаем, что предварительно вам необходимо войти в режим отображения нескольких окон. Для этого нажмите кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) и из появившегося списка выберите пункт  **Расположить все в сетке** (Tile All in Grid) или  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically).

5. Откройте файл 22_3.tif с изображением ветки орхидеи. Поместите его так, как показано на рис. 5.78, а. Для незначительного увеличения фрагмента используйте режим свободной трансформации (комбинация <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)).
6. Откройте файлы 22_4.tif и 22_2.tif, скопируйте изображения цветов в окно открытки (рис. 5.78, б).



Рис. 5.78, а. Добавлена первая ветка орхидеи на изгиб открытки



Рис. 5.78, б. Добавлены изображения орхидей из файлов 22_4.tif и 22_2.tif




Рис. 5.78, в. Копия цветка орхидеи перемещена в нижнюю часть открытки



Рис. 5.78, г. Добавлены изображения бабочек

7. Создайте копию слоя с изображением одиночного цветка орхидеи, переместите его в нижний правый угол открытки, отразите фрагмент по горизонтали и вертикали, выполнив последовательно две команды **Отразить по горизонтали** (Flip Horizontal) и **Отразить по вертикали** (Flip Vertical), которые находятся в меню **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (рис. 5.78, в).

8. Откройте файл 22_5.tif с изображением бабочки. Скопируйте его в окно открытки. Создайте несколько копий текущего слоя, перетащив изображение бабочки, удерживая клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>). При этом активным должен быть инструмент  **Перемещение** (Move).
9. В режиме свободной трансформации уменьшите, разверните и поместите копии в разных частях открытки (рис. 5.78, з).
10. К слоям с изображениями юбиляра и орхидей примените стиль **Тень** (Drop Shadow), настроив его следующим образом:
 - **Непрозрачность** (Opacity) — 50%;
 - **Смещение** (Distance) — 5 пикс.;
 - **Размах** (Spread) — 10%;
 - **Размер** (Size) — 40 пикс.

Создаем надпись


1. Создайте надпись инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type). Выберите шрифт Corrida. Установите размер 72 пт. Выберите в качестве основного белый цвет. Введите текст "С ЮБИЛЕЕМ!". Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>). Сожмите надпись так, чтобы она поместилась на правой половине открытки (рис. 5.79, а).
2. К текстовому слою примените стиль **Тень** (Drop Shadow), настроив его следующим образом:
 - цвет тени — бордовый: R=108, G=35, B=47;
 - **Режим наложения** (Blend Mode) — **Нормальный** (Normal);
 - **Непрозрачность** (Opacity) — 90%;
 - **Угол** (Angle) — 130°;
 - **Смещение** (Distance) — 10 пикс.;
 - **Размах** (Spread) — 50%;
 - **Размер** (Size) — 10 пикс.





Рис. 5.79, а. Надпись помещена на правой половине открытки



Рис. 5.79, б. Результат применения стиля **Тень**



Рис. 5.79, в. Результат деформации надписи

3. На панели свойств инструмента  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) нажмите кнопку . В появившемся диалоговом окне выберите следующие значения:
 - **Стиль** (Style) — **Дугой** (Arc);

- **Изгиб** (Bend) — +5%;
- **Искажение по вертикали** (Vertical Distortion) — -15%.

Результат приведен на рис. 5.79, в.

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/22.tif.

5.6.4. Открытка для человека с чувством юмора

В этой открытке мы нарисуем хрюшку, используя только инструменты выделения и рисования. Если рисовать вы не желаете или у вас катастрофически не хватает времени, то исходное изображение хранится в файле /glava5/start/23.tif. Вам останется лишь дорисовать фон и добавить надпись. Такая открытка будет веселым подарком для детей или для взрослых с чувством юмора.

Задание № 23

Создадим открытку, приведенную на рис. 5.80.






Рис. 5.80. Пример нарисованной поздравительной открытки

Рисуем хрюшку

1. Создайте новый файл со следующими параметрами:

- **Ширина** (Width) — 10 см;
- **Высота** (Height) — 15 см;
- **Разрешение** (Resolution) — 180 пикс/дюйм;


- **Цветовой режим** (Color Mode) — **RGB 8 бит** (RGB Color 8 bit);
 - **Содержимое фона** (Background Contents) — **Прозрачный** (Transparent).
2. Подробная инструкция приводиться не будет, попробуйте нарисовать изображение самостоятельно. Обратите внимание на то, что удобнее располагать каждый фрагмент на отдельном слое!
 3. Для рисования каждого фрагмента придерживайтесь нескольких правил.
 - Создайте выделение (в примере использовались всего три инструмента выделения: прямоугольное, овальное и прямолинейное лассо).
 - Закрасьте его однородным цветом, используя инструмент  **Заливка** (Paint Bucket).
 - Для придания объема обработайте края фрагмента инструментом  **Затемнитель** (Burn) или инструментом  **Кисть** (Brush) того же цвета, но более темного оттенка. Кисть выбирайте с мягкими краями!
 - Не забывайте, что парные фрагменты (ноги, руки, глаза, уши, банты) получаются путем копирования одного фрагмента и зеркального отражения копии.
 - К некоторым фрагментам примените команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Деформация** (Warp) для получения изогнутых линий. Перечислим фрагменты, к которым применялась данная команда:
 - ◇ ухо получено из треугольника;
 - ◇ поперечная лента получена из прямоугольника;
 - ◇ платье создано на основе трапеции;
 - ◇ волосы — это изогнутые мазки кистью, размера 25—30 пикселей.



Чтобы нарисовать ресницу или улыбку, действуйте следующим образом:

- ◇ создайте овальное выделение;
 - ◇ закрасьте его требуемым цветом;
 - ◇ сдвиньте на 3—4 пикселя область выделения;
 - ◇ очистите область и снимите выделение.
4. Когда хрюшка будет нарисована, сведите все слои в один. Для этого в палитре **Слои** (Layers) выделите все строки и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<E> (в Mac OS <Command>+<E>).



Пример нарисованной хрюшки находится в файле /glava5/start/23.tif.

Создаем фон

1. Создайте новый слой, нажав пиктограмму чистого листа  в палитре **Слои** (Layers). Переместите его на задний план.
2. Установите в качестве основного цвета голубой: R=111, G=184, B=208, а в качестве фонового — белый цвет. Выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Рендеринг** (Render) | **Облака** (Clouds).

3. Создайте еще один слой, переместите его над слоем с изображением облаков. Выделите инструментом  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee) нижнюю половину холста, закрасьте область светло-зеленым цветом: R=174, G=217, B=170.
4. Установите в качестве основного и фонового цветов оттенки зеленого цвета. Нанесите на фон пучки травы, используя кисть  **Трава** (Grass). Для травы лучше использовать два слоя: первый поместите за слоем с изображением хрюшки, второй — перед ним. Это необходимо сделать, чтобы создать впечатление, что поросенок стоит в траве, которая закрывает собой часть его копытца.

Создаем надпись

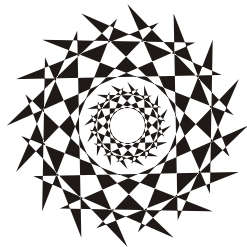
1. Для надписи в примере использовался шрифт Alexandra Zeferino One. Введите текст любого цвета, используя инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type).
2. В палитре **Слои** (Layers) назначьте параметру **Заливка** (Fill) значение 0%.
3. Надпись станет полностью прозрачной, поэтому, чтобы ее было видно, нарисуем контур вокруг каждой буквы. Для этого в палитре **Слои** (Layers) нажмите кнопку , из появившегося меню выберите стиль **Обводка** (Stroke). Настройте его так:
 - **Размер** (Size) — 3 пикс.;
 - **Тип обводки** (Fill Type) — **Цвет** (Color);
 - **Цвет** (Color) — голубой: R= 52, G= 134, B= 165.

Создаем рамку

1. Создайте новый слой, поместите его на верхний уровень.
2. Выделите весь холст, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>).
3. Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Граница** (Border). Введите толщину границы 15 пикселей.
4. Закрасьте созданную область выделения голубым цветом, совпадающим с цветом контура надписи.

Пример выполненного задания находится в файле /glava5/finish/23.tif.

Глава 6



Сказочный коллаж

В этой главе рассмотрим примеры создания коллажей по мотивам некоторых сказок. Участниками большинства коллажей будут дети. Если вы желаете создать нечто подобное из изображения собственного ребенка, то предварительно сфотографируйте его в требуемом ракурсе. Изображения детей, сохраненные на прилагаемом диске, вам в этом помогут. Помните, что участниками сюжетов также могут быть и взрослые, приведенные изображения являются лишь примерами.

6.1. Прекрасная фея и воздушная надпись

В этом разделе рассмотрим два примера, выбирайте любой понравившийся вам.

6.1.1. Порхающая фея

Для этого коллажа нам понадобятся изображения девочки и крыльев. Работа заключается в состыковке фрагментов и рисовании следа из звездочек. Рассмотрим пример.

Задание № 1

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.1, используя исходные изображения из файлов 01_1.tif и 01_2.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.

Начинаем работу

- Выполните команду **Файл** (File) | **Новый** (New) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<N> (в Mac OS <Command>+<N>). Задайте следующие параметры:
 - **Ширина** (Width) — 21 см;
 - **Высота** (Height) — 28 см;
 - **Разрешение** (Resolution) — 180 пикс/дюйм;
 - **Цветовой режим** (Color Mode) — **RGB 8 бит** (RGB Color 8 bit);
 - **Содержимое фона** (Background Contents) — **Прозрачный** (Transparent).



Исходные изображения



Готовый коллаж

Рис. 6.1. Пример коллажа "порхающая фея"





- ❑ Откройте файл 01_1.tif с изображением девочки. Нажмите кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) и из появившегося списка выберите пункт  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically). Инструментом  **Перемещение** (Move) перенесите изображение девочки в окно будущего коллажа. Закройте файл 01_1.tif.
- ❑ Чтобы создать впечатление полета, необходимо развернуть правую туфлю девочки. Для этого воспользуемся новым инструментом **Марионеточная деформация** (Puppet Warp), появившимся в Photoshop CS5. Активизируйте верхний слой с изображением девочки и выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Марионеточная деформация** (Puppet Warp). Если появилась сетка, скройте ее, отключив флажок **Сетка** (Show Mesh). Расставьте булавки на изображении, как показано на рис. 6.2, а.
- ❑ Произведите щелчок по булавке, установленной на носок правой туфли, она должна стать активной . Сместите ее вниз. Вместе с поворотом ступни начнет вытягиваться, поэтому добавьте еще две булавки и попробуйте расширить изображение туфли (рис. 6.2, б). Для применения деформации нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>).



Рис. 6.2, а. Исходное положение булавок, активной и готовой к перемещению является нижняя левая булавка



Рис. 6.2, б. Результат марионеточной деформации

Добавляем крылья



1. Откройте файл 01_2.tif с изображением крыльев. Инструментом  **Перемещение** (Move) перенесите это изображение в окно коллажа.
 2. Как вы видите, крылья не являются цветными. По причине того, что они частично прозрачны, необходимо создать фон, а потом переходить к цветокоррекции изображения крыльев.
 3. Выберите в качестве основного цвета голубой: R=103, G=161, B=215, а в качестве фонового — синий цвет: R=49, G=61, B=152. Создайте новый слой, нажав пиктограмму чистого листа  в палитре **Слой** (Layers). Нарисуйте линейный градиент на созданном слое. Слой переместите на задний план.
 4. Активизируйте слой с изображением крыльев. Вызовите диалоговое окно **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation), нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>). Измените значения параметров так:
 - установите флажок **Тонирование** (Colorize);
 - **Цветовой тон** (Hue) +302;
 - **Насыщенность** (Saturation) +90;
 - **Яркость** (Brightness) +20.
- Немного осветлите крылья. Для этого вызовите окно **Яркость/Контрастность** (Brightness/Contrast), выбрав название окна из меню **Изображение** (Image) | **Коррекция** (Adjustments). Увеличьте значение параметра **Яркость** (Brightness) до +27.




Рис. 6.3, а. Результат уменьшения непрозрачности для слоя с изображением крыла







Рис. 6.3, б. Результат применения к текущему слою стили **Внешнее свечение**



Рис. 6.3, в. Готовое изображение крыльев

- Для текущего слоя уменьшите значение параметра **Непрозрачность** (Opacity) до 80% (рис. 6.3, а).
- К этому же слою примените стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow) (рис. 6.3, б), настроив его следующим образом:
 - **Непрозрачность** (Opacity) — 40%;
 - **Размах** (Spread) — 15;
 - **Размер** (Size) — 133.
- Создайте копию слоя с изображением крыла, перетащив его строку на пиктограмму чистого листа  в палитре **Слои** (Layers). В режиме свободной трансформации сожмите его. Переместите текущий слой за слой с изображением первого крыла (рис. 6.3, в).

Создаем след из звездочек и вспышек

1. След из звездочек и вспышек будем рисовать кистью, но сначала ее необходимо создать. Для этого создайте новое изображение размера 5×5 см с разрешением 180 пикс/дюйм и с подложкой белого цвета. В этом документе мы нарисуем заготовку для будущей кисти.
2. Нажмите клавишу <D> или кнопку  на панели инструментов, чтобы установить цвета, заданные по умолчанию: основной — черный, фоновый — белый.
3. Создайте новый слой, нажав пиктограмму чистого листа . Выберите инструмент  **Кисть** (Brush), на панели свойств инструмента раскройте список **Кисть** (Brush), выберите тип кисти  **Мягкая круглая** (Soft Round) и устано-

вите размер 27 пикселей. Нарисуйте несколько точек в произвольном положении, просто щелкая мышью (рис. 6.4, а). Рисовать линии не надо!

4. Затем нанесите несколько точек круглой кистью размером 13 пикселей и 5 пикселей (рис. 6.4, б).

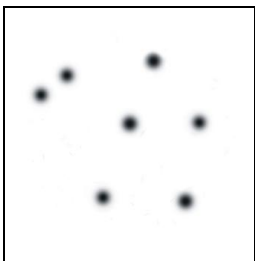


Рис. 6.4, а. Нанесены несколько точек кистью Мягкая круглая размером 27 пикселей

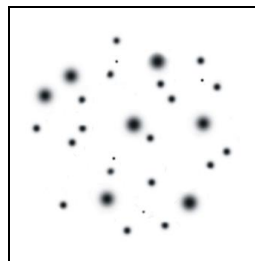


Рис. 6.4, б. Точки нанесены круглыми кистями разных размеров

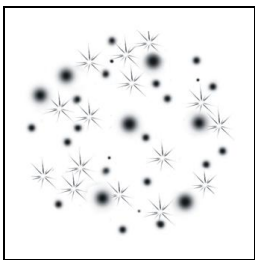


Рис. 6.4, в. Добавлено несколько точек кистью Звездочка - большая

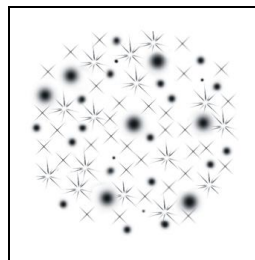








Рис. 6.4, г. Добавлено несколько точек кистью Перекрестные штрихи 1

5. Загрузите набор кистей **Разные кисти** (Assorted Brushes), выбрав этот пункт из меню, вызываемого щелчком по стрелке  (рис. 6.5). На вопрос о замене текущего набора выбранным, нажмите на кнопку **Добавить** (Append). Указанный набор добавится в конец перечня.
6. Теперь выберите кисть формы  **Звездочка - большая** (Starburst-Large) размером 49 пикселей, нанесите ей несколько точек (рис. 6.4, в), затем кистью  **Перекрестные штрихи 1** (Crosshatch 1) размером 25 пикселей нанесите еще несколько точек (рис. 6.4, г).
7. Инструментом  **Овальная область** (Elliptical Marquee) выделите все звезды. Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Определить кисть** (Define Brush). Созданная кисть будет последней в перечне кистей. Закройте безымянный документ заготовки для кисти, не сохраняя изменений.
8. На данном этапе этой кистью можно пользоваться для рисования следа из вспышек и звездочек. Но для создания плавно удаляющегося следа давайте немного настроим данную кисть. Для этого на панели свойств инструмента  **Кисть** (Brush) нажмите кнопку , которая раскроет палитру **Кисть** (Brush).

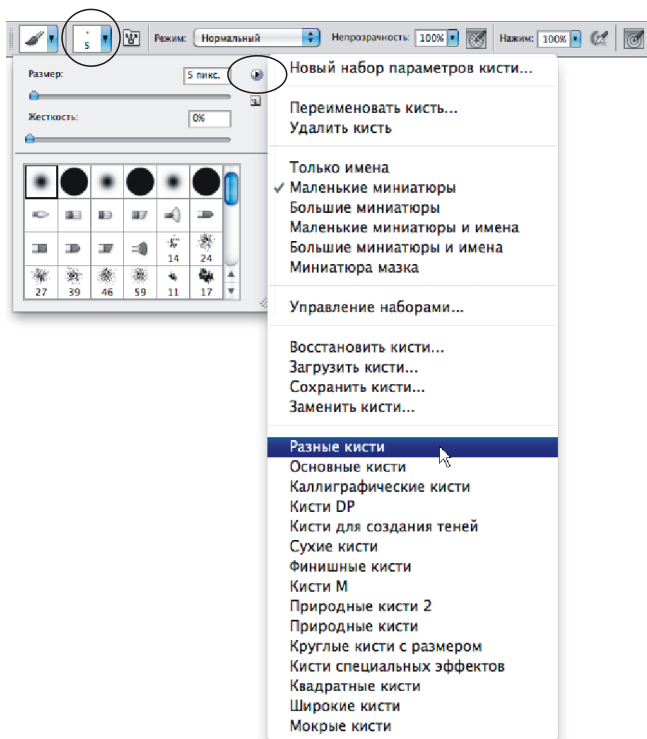


Рис. 6.5. Пример добавления стандартного набора Разные кисти

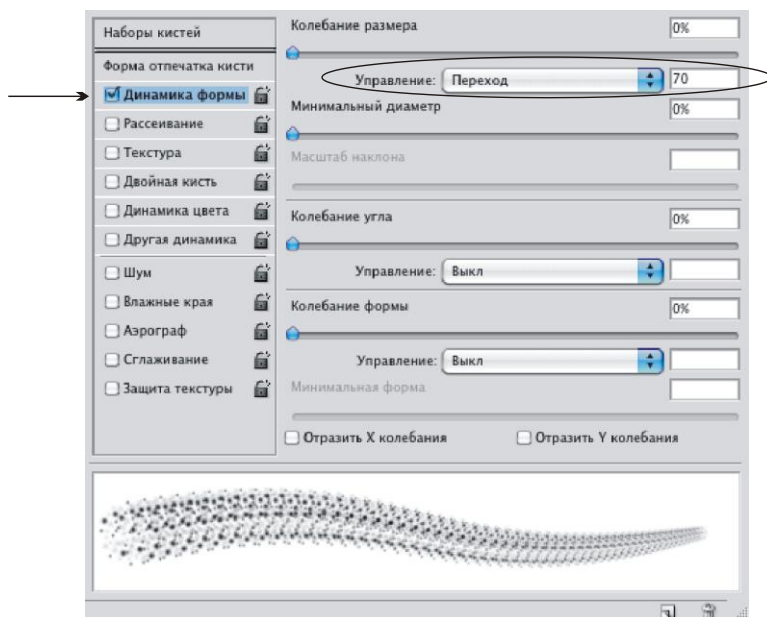


Рис. 6.6, а. Настройка динамики формы созданной кисти

9. В появившемся окне палитры активизируйте пункт **Динамика формы** (Shape Dynamics) и из списка **Управление** (Control) выберите пункт **Переход** (Fade), задайте значение 70 (рис. 6.6, а).
 10. В этом же окне палитры выделите второй пункт **Рассеивание** (Scattering), введите следующие значения (рис. 6.6, б):
 - **Рассеивание** (Scatter) — 240%;
 - **Счетчик** (Count) — 3;
 - **Колебания счетчика** (Count Jitter) — 29%.
- ЗАМЕЧАНИЕ**
- Не обязательно определять точно такие же значения, попробуйте задать свои значения, обращаясь к области предварительного просмотра, расположенной в нижней части окна палитры.
11. Теперь кисть полностью готова! Выберите в качестве основного цвета бледно-желтый цвет. На новом слое нарисуйте след из звездочек и вспышек, просто проведя мышью с нажатой кнопкой (см. рис. 6.1). В примере использовался размер кисти 270 пикселей.

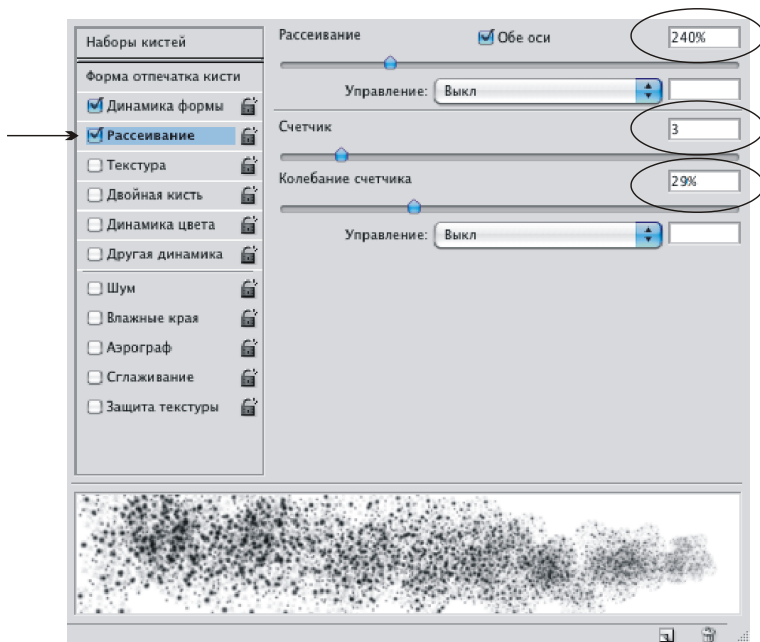



Рис. 6.6, б. Настройка рассеивания созданной кисти

Создаем воздушную надпись

1. Выберите инструмент **Горизонтальный текст** (Horizontal Type), нажав клавишу <T>. Установите цвет текста бледно-желтым, а шрифт — Alexandra Zeferino Three. Введите текст "Прекрасная фея".

2. Выделите любой из слоев с изображением крыльев, нажмите правую кнопку мыши, из контекстного меню выберите пункт **Скопировать стиль слоя** (Copy Layer Style). Выделите строку текстового слоя, вызовите контекстное меню, выберите пункт **Вклеить стиль слоя** (Paste Layer Style). Так мы быстро применили стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow) к тестовому слою, повторив все настройки стиля.
3. Добавим еще один стиль к тексту. Для этого нажмите кнопку . Выберите стиль **Обводка** (Stroke). Задайте следующие параметры:
 - **Размер** (Size) — 3 пикс.;
 - **Тип обводки** (Fill Type) — **Цвет** (Color);
 - **Цвет** (Color) — голубой, например такой: R=60, G=114, B=183.
4. И, наконец, примените к слою с изображением девочки стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настройте его на свое усмотрение.
Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/01.tif.

6.1.2. Фея на грибе боровике

Феи — это сказочные существа, живущие в лесу, так же как и эльфы, гномы, тролли. Поэтому феи могут не только порхать, но и находиться на листьях, цветах, траве и т. п. Мы посадим нашу фею на гриб боровик. Рассмотрим пример.

Задание № 2

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.7, используя исходные изображения из файлов 02_1.tif, 02_2.tif, 02_3.tif и 02_4.jpg, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.

Подгоняем фрагменты друг к другу

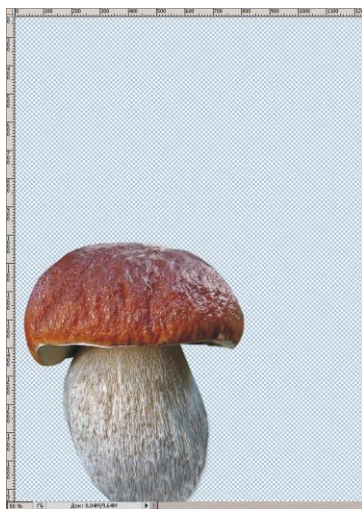
1. Создайте новый документ, задав следующие параметры:
 - **Ширина** (Width) — 21 см;
 - **Высота** (Height) — 28 см;
 - **Разрешение** (Resolution) — 180 пикс/дюйм;
 - **Цветовой режим** (Color Mode) — **RGB 8 бит** (RGB Color 8 bit);
 - **Содержимое фона** (Background Contents) — **Прозрачный** (Transparent).
2. Откройте файл 02_3.tif с изображением гриба, перетащите его копию в окно пустого документа, расположите его в нижней части окна. В режиме свободной трансформации (комбинация клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)) переместите вертикальную границу рамки вправо. Таким образом, вы растяните изображение по ширине (рис. 6.8).
3. Скопируйте изображение девочки в окно коллажа из файла 02_1.tif. Поместите девочку на гриб.



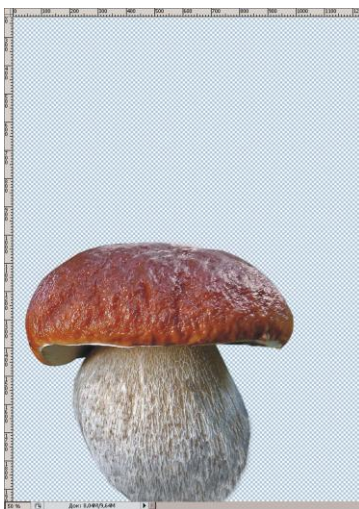
Исходные изображения



Готовый коллаж

Рис. 6.7. Пример коллажа "фея на грибе боровике"

Исходное изображение гриба



Изображение гриба, растянутое по ширине

Рис. 6.8. Деформация изображения гриба



Рис. 6.9, а. Добавлено исходное изображение стрекозиноного крыла




Рис. 6.9, б. Второе крыло создано на основе копии первого



Рис. 6.9, в. Создана еще одна копия крыла



Рис. 6.9, г. Итоговое изображение крыльев

4. Скопируйте изображение крыла из файла 02_2.tif (рис. 6.9, а). Создайте копию слоя, перетащив его строку на пиктограмму чистого листа . В режиме свободной трансформации разверните его (рис. 6.9, б). Снова создайте копию и разверните крылья (рис. 6.9, в и г).
5. Скопируйте в окно коллажа изображение травы из файла 02_4.jpg. Очевидно, изображение не закрывает собой весь холст. В режиме свободной трансформа-

ции растяните его по высоте. Переместите текущий слой на задний план, просто перетащив его строку вниз в палитре **Слои** (Layers).



6. К одному из слоев с изображением крыла примените стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настройте его на свое усмотрение. Скопируйте стиль на слой с изображениями остальных крыльев.
7. Создайте новый слой, расположите его над слоем с изображением гриба. Инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) скопируйте на него часть травы (рис. 6.10, а). Для этого выполните ряд действий:
 - активизируйте нижний слой;
 - произведите щелчок мыши в нижней части изображения, удерживая клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>);
 - активизируйте пустой слой, который располагается над слоем с изображением гриба;
 - начните рисовать.
8. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите несколько промежутков между травинками и очистите выделение (рис. 6.10, б).



Рис. 6.10, а. Изображение травы перед грибом создано с помощью инструмента **Штамп**



Рис. 6.10, б. Лишние фрагменты удалены инструментами **Прямолинейное лассо** и **Ластик**

Частично осветляем фон


1. Задний план исходного фонового изображения очень темный, поэтому его хотелось бы осветлить. Для этого создадим выделение с плавным переходом, отредактировав альфа-канал с помощью градиента. Затем наложим корректирующий слой.
2. Инструментом  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee) выделите верхнюю часть фона (рис. 6.11, а).



Рис. 6.11, а. Создана прямоугольная область выделения



Рис. 6.11, б. Отображение созданной области выделения в альфа-канале

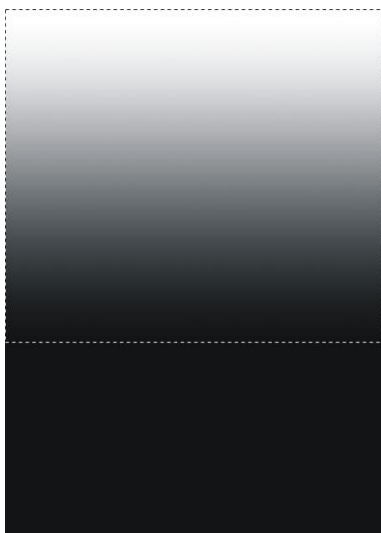





Рис. 6.11, в. Альфа-канал отредактирован с помощью инструмента **Градиент**



Рис. 6.11, г. Отредактированная область выделения загружена из альфа-канала

- Откройте палитру **Каналы** (Channels) и создайте альфа-канал, нажав кнопку . Активизируйте созданный альфа-канал (рис. 6.11, б).
- Возьмите инструмент  **Градиент** (Gradient) и создайте линейный градиент, проведя линию сверху вниз от белого цвета к черному, как показано на рис. 6.11, в.

- Загрузите выделение из созданного альфа-канала, щелкнув мышью по его строке, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>). Активизируйте совмещенный RGB-канал, щелкнув по верхней строке в палитре **Каналы** (Channels). Выделение создано, но оно отличается от обычного прямоугольного выделения тем, что имеет растушеванную нижнюю границу (рис. 6.11, з).
- Перейдите в палитру **Слои** (Layers). Активизируйте нижний фоновый слой с изображением травы. Нажмите кнопку , из появившегося меню выберите пункт **Уровни** (Levels). Сместите серый ползунок влево на отметку 2,20.
- Обратите внимание на то, что в палитре **Слои** (Layers) над фоновым слоем появился корректирующий слой, но его действие распространяется не на весь фоновый слой, а только на его часть. Область действия определяется маской (рис. 6.12).

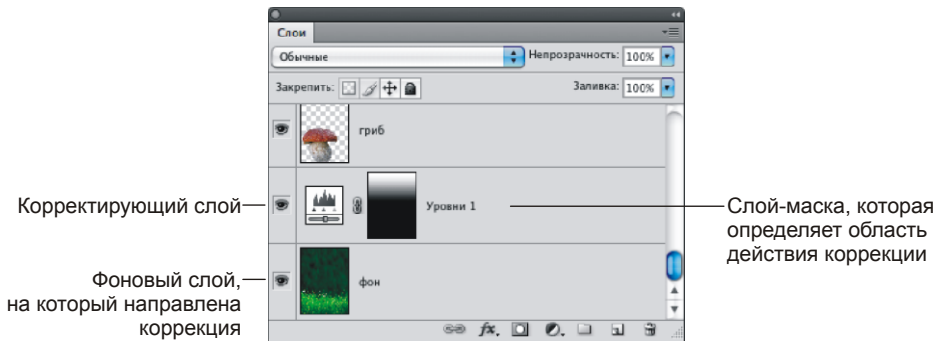


Рис. 6.12. Отображение корректирующего слоя в палитре **Слои**

Создаем надпись

Надпись создается аналогично предыдущему заданию. Оба стиля: **Внешнее свечение** (Outer Glow) и **Обводка** (Stroke) настройте на свое усмотрение, приведем лишь цвета элементов:

- цвет текста и свечения — бледно-желтый;
- цвет обводки — темно-зеленый.

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/02.tif.

6.2. Маленькая Баба-яга и электрическая надпись

Помните сказку Отфрида Пройслера о маленькой девочке-ведьме, которая учится колдовать и постоянно вместо плохих поступков, принятых у взрослых ведьм, совершает хорошие и добрые дела? Но вместе с тем, как непослушный ребенок, она отлынивает от учебы, колдует по пятницам, что строго-настрога запрещено,

и пробирается тайком на праздник взрослых бабок-ежек. Ей всего 127 лет, у нее есть метла, колдовская книга и знакомый ворон Абрахас.

С этой ролью доброй маленькой Бабы-яги справится любая девочка. Сфотографируйте ее верхом на швабре или на какой-нибудь палке, если нет метлы. В Photo-shop замените швабру метлой и дорисуйте луну со звездами. Рассмотрим пример.

Задание № 3

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.13, используя исходные изображения из файлов 03_1.tif и 03_2.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.



Рис. 6.13. Пример коллажа "маленькая Баба-яга"

Подгоняем фрагменты друг к другу

1. Создайте новое изображение с прозрачным фоном размером 21×28 см аналогично предыдущему заданию.
2. Откройте оба файла и переместите изображения девочки и метлы в окно будущего коллажа. Закройте лишние окна.

3. В режиме свободной трансформации разверните изображение метлы. Переместите этот слой на верхний уровень (рис. 6.14, а).
4. Для создания впечатления того, что девочка сидит на метле верхом, сотрите необходимые фрагменты этого изображения (рис. 6.14, б).






Рис. 6.14, а. Слой с изображением метлы расположен на верхнем уровне



Рис. 6.14, б. Необходимые фрагменты изображения метлы удалены

Рисуем фон

1. Закрасьте фоновый слой радиальным градиентом , состоящим из двух цветов: синего и черного. Проведите линию градиента из верхнего левого угла в правый нижний угол.
2. Для изображения луны создайте новый слой. Установите в качестве основного цвета темно-желтый, а в качестве фонового — черный цвет. Создайте овальное выделение в левом верхнем углу изображения. Растушьте созданную область на 8—10 пикселей (комбинация клавиш <Shift>+<F6>). Выполните команду **Фильтр (Filter) | Рендеринг (Render) | Облака (Clouds)**.
3. Для текущего слоя примените стиль **Внешнее свечение (Outer Glow)**, настроив его следующим образом:
 - цвет свечения: R=247, G=236, B=39;
 - **Размер (Size)** — 215 пикс.;
 - **Контур (Contour)** — .
4. На отдельном слое нарисуйте звезды разного размера, используя кисть  **Перекрестные штрихи 1 (Crosshatch 1)** из набора **Разные кисти (Assorted Brushes)**. Используйте белый и желтый цвета.

Добавляем ветер

1. Чтобы создать впечатление движения, хотелось бы растрепать волосы у маленькой Бабы-яги.



- Активизируйте слой с изображением девочки. Выделите прядь волос, используя, например инструмент выделения  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso). Растушите область на 2—3 пиксела.
- Скопируйте фрагмент на новый слой. Для этого произведите щелчок правой кнопкой мыши внутри области и из контекстного меню выберите команду **Скопировать на новый слой** (Layer via Copy).
- Создайте еще несколько копий, перетащив строку слоя с изображением пряди на пиктограмму чистого листа .
- В режиме свободной трансформации разверните фрагменты (рис. 6.15, а).
- Активизируйте слой с изображением верхней пряди волос. Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Деформация** (Warp). Используя появившуюся сетку, изогните прядь так, чтобы создать впечатления того, что она развивается по ветру. Аналогично деформируйте остальные пряди волос (рис. 6.15, б).



Рис. 6.15, а. Создано пять копий слоя с изображением пряди волос



Рис. 6.15, б. Применение к изображению каждой пряди волос команды **Деформация**




- Выделите слои с изображениями девочки и копиями волос, используя клавишу <Shift>, затем объедините выделенные слои в один слой, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<E> (в Mac OS <Command>+<E>). Для удаления повторяемости обработайте волосы инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) и  **Палец** (Smudge). Инструментом  **Ластик** (Eraser) сотрите часть волос со стороны правой щеки девочки (рис. 6.15, в).
- Примените к слою с изображением девочки стиль **Тень** (Drop Shadow). Настройте его на свое усмотрение. Чтобы отделить тень от изображения и расположить ее на отдельном слое, нажмите правой кнопкой мыши по строке с названием стиля и выберите команду **Образовать слой** (Create Layer). Теперь изображение тени вы можете переместить и размыть.



Рис. 6.15, в. Использование инструментов **Штамп**, **Палец** и **Ластик** для завершения работы над волосами

Изменяем освещенность объектов

1. На данный момент наблюдается дисбаланс в освещении: девочка освещена спереди, а луна светит сбоку. Более того, для ночного времени суток девочка освещена слишком ярко. Поэтому нам необходимо изменить направление освещения и немного затемнить изображение.

Для изменения направления освещения просто разверните овальную рамку, взявшись за этот манипулятор

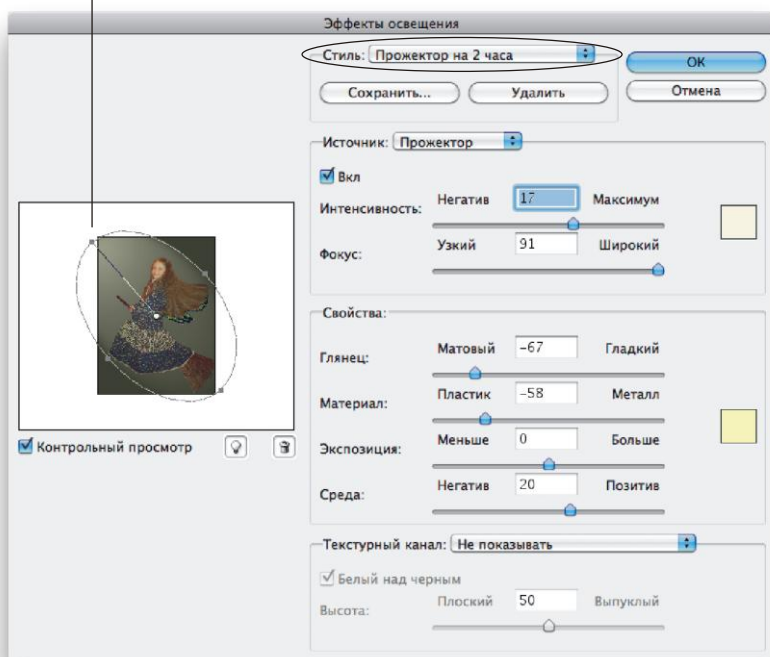






Рис. 6.16. Настройки фильтра **Эффекты освещения**

2. Сейчас изображения маленькой Бабы-яги и метлы находятся на разных слоях. Поэтому перед изменением освещения необходимо их объединить в один слой.
3. Выполните команду **Фильтр (Filter) | Рендеринг (Render) | Эффекты освещения (Lighting Effects)**. Из списка **Стиль (Style)** выберите пункт **Прожектор на 2 часа (2 O'clock Spotlight)**. В области предварительного просмотра измените направление освещения с помощью манипуляторов, расположенных на границе овала (рис. 6.16).
4. Теперь немного затемним изображение и повысим его контрастность. Вызовите диалоговое окно **Уровни (Levels)**, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<L> (в Mac OS <Command>+<L>). Сместите серый ползунок  в значение 0,8, а белый  — к значению 230.

Создаем электрическую надпись

1. Нажмите клавишу <D>, чтобы задать цвета по умолчанию, затем нажмите клавишу <X>, чтобы поменять их местами. Таким образом, основной цвет станет белым. Создайте новый слой, переместите его назад перед фоновым слоем. Закрасьте его белым цветом.
2. Еще раз нажмите клавишу <X>, чтобы сменить белый цвет на черный, выберите инструмент  **Горизонтальный текст (Horizontal Type)**, нажав клавишу <T>. Создайте надпись черного цвета: "Маленькая Баба-яга". В примере использовался шрифт TaHoma, с жирным начертанием и размером 50 пт.
3. Выделите все символы в надписи, щелкнув по пиктограмме текстового слоя, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>). Нажав на пиктограмму глаза , скройте текстовый слой. Активизируйте пустой слой, залитый белым цветом.
4. Выполните команду **Редактирование (Edit) | Выполнить обводку (Stroke)**. В появившемся диалоговом окне установите следующие значения:
 - в поле **Ширина (Width)** введите значение 15 пикселей;
 - переключатель **Позиция относительно страницы (Lacation)** установите в положение **Снаружи (Outside)**.



ЗАМЕЧАНИЕ

Обратите внимание на поле выбора цвета в появившемся диалоговом окне, оно автоматически перекрашено в черный цвет, потому что основной цвет предварительно был выбран черным.

5. Снимите выделение, нажав комбинацию <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>). Размойте буквы на 6 пикселей с помощью фильтра **Размытие (Blur) | Размытие по Гауссу (Gaussian Blur)**.
6. Примените фильтр **Рендеринг (Render) | Облака с наложением (Difference Clouds)**.

ЗАМЕЧАНИЕ

Чтобы фильтр дал необходимый результат, следует соблюсти три требования: основной цвет — черный, фоновый слой — белый, слой, к которому применяется фильтр, должен быть покрашен белым цветом.

7. Инвертируйте цвета, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<I> (в Mac OS <Command>+<I>). Электрическое свечение почти готово. Чтобы искру сделать немного тоньше и ярче, выполните команду **Изображение (Image) | Коррекция (Adjustments) | Яркость/Контрастность (Brightness/Contrast)**. Введите следующие значения:
 - **Яркость (Brightness)** -50;
 - **Контрастность (Contrast)** +50.
 8. Теперь раскрасим свечение.
 - Сначала изменим тон изображения на синий. Для этого вызовите диалоговое окно **Цветовой тон/Насыщенность (Hue/Saturation)**, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>). Установите флажок **Тонирование (Colorize)**, в поле **Цветовой тон (Hue)** введите значение 215.
 - Затем перекрасим цвет свечения с белого на желтый цвет. Выполните команду **Изображение (Image) | Коррекция (Adjustments) | Выборочная коррекция цвета (Selective Color)**. Из списка **Цвета (Colors)** выберите пункт **Белые (Whites)** и переместите ползунок **Желтый (Yellow)** в положение +40%.
 9. Активизируйте текстовый слой, сделайте его видимым, нажав кнопку глаза  в палитре слоев. Измените режим наложения на **Перекрытие (Overlay)** или **Мягкий свет (Soft Light)**.
 10. В завершение эффекта активизируйте слой с надписью и облаками и сотрите верхнюю часть изображения инструментом  **Ластик (Eraser)**, кистью с мягкими краями достаточно большого размера, порядка 900 пикселей. Теперь верхняя часть звездного неба стала отображаться.
- Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/03.tif.

6.3. Царевна-лягушка и переливающаяся надпись

Без сомнения, все знают русскую народную сказку о царевне, заколдованной в лягушку. Расколдуем царевну и создадим коллаж, приведенный на рис. 6.17.

Задание № 4

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.17, используя исходные изображения из файлов 04_1.jpg и 04_2.tif-04_4.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.



Исходные изображения

Готовый коллаж

Рис. 6.17. Пример коллажа "Царевна-лягушка"

Начинаем работу



1. Откройте файл 04_1.jpg. Затем откройте файл 04_2.tif с изображением девочки и перетащите его в окно с фоновым изображением, предварительно активизировав инструмент  **Перемещение** (Move). Поместите девочку на один из листьев водяной лилии.
 2. Откройте файл 04_3.tif с изображением стрелы, перетащите его в окно коллажа. В режиме свободной трансформации (комбинация клавиш <Ctrl>+<T> в Mac OS <Command>+<T>) разверните стрелу так, чтобы ее направление совпало с карандашом, который девочка держит в руке (рис. 6.18, а).
 3. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите часть стрелы, которая расположена поверх кулака. Удалите фрагмент стрелы, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>). Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>) (рис. 6.18, б).
- Откройте файл 04_4.tif с изображением короны, в режиме свободной трансформации уменьшите его и разверните. Поместите корону на голову девочки.










Рис. 6.18, а. Стрела расположена поверх карандаша





Рис. 6.18, б. Фрагмент стрелы, расположенный в месте пересечения с кулаком девочки, удален

Создаем переливающуюся надпись

- Инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите надпись "Царевна-лягушка". В примере использовался шрифт Tahoma, размер 50 пт, цвет текста желтый.
- Удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), произведите щелчок мышью в палитре **Слои** (Layers) по строке текстового слоя, затем по строке фонового слоя, чтобы выделить оба слоя одновременно. Выберите инструмент  **Перемещение** (Move) и на панели свойств этого инструмента нажмите кнопку  для выравнивания текста по центру.
- В нижней части палитры слоев нажмите кнопку , из появившегося меню выберите стиль **Тиснение** (Bevel and Emboss), настройте его так:
 - Стиль** (Style) — **Контурное тиснение** (Pillow Emboss);
 - Направление** (Direction) — **Вниз** (Down);
 - Размер** (Size) — 13 пикс;
 - Смягчение** (Soften) — 1 пикс;
 - Угол** (Angle) — 130°;
 - Контур глянца** (Gloss Contour) — .
- Не закрывая окна настроек, в перечне стилей установите флажок **Контур** (Contour) и выделите этот стиль. Настройте его следующим образом:
 - Контур** (Contour) — .
 - Диапазон** (Range) — 100%.
- Не спешите закрывать диалоговое окно! Выберите стиль **Наложение градиента** (Gradient Overly), измените настройки таким образом:
 - из списка **Градиент** (Gradient) выберите любой трехцветный градиент, например  **Оранжевый, желтый, оранжевый** (Orange, Yellow, Orange),

и перекрасьте оба оранжевых цвета на такой: R=229, G=159, B=24, а желтый на такой: R=250, G=227, B=118;

- из списка **Стиль (Style)** выберите тип **Радиальный (Radial)**;
 - установите флажок **Выровнять по слою (Align with Layer)**;
 - измените величину угла на 153°, а масштаба на 91%.
6. И в завершение эффекта установите стиль **Тень (Drop Shadow)**, измените только перечисленные ниже параметры:
- **Смещение (Distance)** — 12 пикс;
 - **Размах (Spread)** — 16%;
 - **Размер (Size)** — 6 пикс.
7. Вот теперь в диалоговом окне стилей нажмите кнопку **ОК**.
8. На данный момент пока незаметно переливчатости цветов в надписи, потому что стиль **Наложение градиента (Gradient Overly)** применен целиком ко всей фразе. Поэтому необходимо каждую букву расположить на отдельном слое. Для этого предварительно потребуется растривать текстовый слой. В палитре слоев произведите щелчок правой кнопкой мыши по строке текстового слоя, из контекстного меню выберите пункт **Растривать текст (Rasterize Type)**.
9. Для расположения каждого символа в надписи на отдельном слое выполните ряд действий:
- инструментом  **Прямолинейное лассо (Polygonal Lasso)** выделите символ;
 - произведите внутри области выделения щелчок правой кнопкой мыши;
 - из контекстного меню выберите пункт **Вырезать на новый слой (Layer via Cut)**.
- Для создания искр на буквах используйте кисть  **Звездочка маленькая (Starburst-Small)**. Удобнее для искр создать новый слой.
- Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/04.tif.

6.4. Дюймовочка и яркая надпись с разводами

В этом разделе мы создадим коллаж по мотивам известной сказки "Дюймовочка" датского писателя Ганса Христиана Андерсена. Но для начала необходимо уточнить некоторые подробности этой сказки. Помните, как появилась на свет Дюймовочка? Женщина посадила в горшок ячменное зерно, из которого вырос тюльпан. Тюльпан раскрылся, а в его чашечке сидела маленькая живая девочка. Из-за ее небольшого роста, всего в дюйм, девочку так и прозвали — Дюймовочка.

Поэтому для коллажа нам понадобятся фотографии девочки и тюльпана.

Задание № 5

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.19, используя исходные изображения из файлов 05_1.jpg, 05_2.tif и 05_3.jpg, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.



Рис. 6.19. Первый вариант коллажа "Дюймовочка"

Начинаем работу




1. Откройте оба файла. В режиме действия инструмента  **Перемещение** (Move) перетащите изображение девочки в окно второго документа. В режиме свободной трансформации (комбинация клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)) уменьшите изображение Дюймовочки. Не забывайте удерживать клавишу <Shift> для сохранения пропорций (рис. 6.20, а).
2. Для создания впечатления того, что Дюймовочка сидит внутри бутона тюльпана, удалите ту часть изображения девочки, которая располагается поверх ближайшего к нам лепестка (рис. 6.20, б). Используйте инструмент  **Прямолнейное лассо** (Polygonal Lasso) для выделения требуемой области. Чтобы на время скрыть слой с изображением девочки, нажмите пиктограмму глаза  напротив этого слоя, а после того как фрагмент будет выделен, включите слой вновь и активизируйте его. Для удаления нажмите клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>).











Рис. 6.20, а. Изображение девочки уменьшено и помещено на тюльпан



Рис. 6.20, б. Произведено удаление части изображения Дюймовочки, которая располагалась поверх ближайшего к нам лепестка

Создаем надпись с разводами

- Надпись создадим на основе изображения тюльпана из файла 05_3.jpg. Откройте этот файл. Выберите инструмент  **Рамка** (Crop), нарисуйте прямоугольную рамку так, чтобы в нее не попали листья и остальные предметы заднего плана. Для обрезки изображения нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>). Это мы сделали для того, чтобы из узора, который будет создан на основе данного изображения, исключить цвета, отличные от желтых и оранжевых цветов тюльпана.
- Теперь, когда обрезаны лишние фрагменты, выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Определить узор** (Define Pattern). Закройте файл с изображением цветка.
- Выбрав инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type), введите текст: "Дюймовочка". В примере использовался шрифт Arial Black, размер символов 62 пт. В данном случае цвет текста не имеет значения.
- Примените к текстовому слою стиль **Наложение узора** (Pattern Overlay), измените только нижеперечисленные значения параметров:
 - из списка **Узор** (Pattern) выберите только что созданный узор  ;
 - измените масштаб так, чтобы в поле предварительного просмотра отображались только желто-оранжевые разводы цветка  , в примере величина масштаба была установлена 70%, в вашем случае может быть другое значение.
- Не закрывая окна настроек, примените стиль **Обводка** (Stroke), настройте его так:
 - установите **Тип обводки** (Fill Type) — **Градиент** (Gradient);
 - из перечня градиентов выберите тип градиента  **Оранжевый, желтый, оранжевый** (Orange, Yellow, Orange).

6. В диалоговом окне настроек стилей выберите еще один стиль — **Тень** (Drop Shadow), измените только пять параметров:
- цвет тени — темно-зеленый, например такой: R=52, G=97, B=47;
 - **Непрозрачность** (Opacity) — 50%;
 - **Размах** (Spread) — 30%;
 - **Размер** (Size) — 35%;
 - **Контур** (Contour) — .
7. Теперь подтвердите изменения, нажав кнопку **ОК**. Все, эффект готов! В заключение, не забудьте выровнять надпись по центру ширины изображения. Для этого, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), щелкните мышью по строке текстового слоя и фонового в палитре **Слои** (Layers), а затем на панели свойств инструмента  **Перемещение** (Move) нажмите кнопку .
- Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/05.tif.

Задание № 6

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.21, используя исходные изображения из файлов 06_1.jpg и 06_2.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.









Рис. 6.21. Второй вариант коллажа "Дюймовочка"

Подгоняем изображения друг к другу

1. Откройте оба файла. Перетащите изображение девочки из окна документа 06_2.tif в окно документа 06_1.jpg.
2. В режиме свободной трансформации (комбинация клавиш <Shift>+<F6>) уменьшите изображение девочки, для сохранения пропорций нажмите клавишу <Shift>.
3. Примените к текущему слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настройте его на свое усмотрение.

Создаем надпись

1. Активизируйте слой с изображением цветка. Отключите видимость слоя с изображением девочки, нажав пиктограмму глаза .
2. Инструментом  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee) выделите часть цветка так, чтобы в область выделения попало как можно больше разводов различных цветов: белого, красного, малинового и черного.
3. Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Определить узор** (Define Pattern). Нажмите еще раз кнопку , чтобы включить видимость слоя с изображением девочки.
4. Выбрав инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type), введите текст: "Дюймовочка". В примере использовался шрифт AG Bengaly, размер символов 90 пт, начертание полужирное.
5. Примените к текстовому слою стиль **Наложение узора** (Pattern Overlay), выберите из списка **Узор** (Pattern) только что созданный узор , измените масштаб на свое усмотрение, в примере использовалось значение 55%.
6. Примените стиль **Обводка** (Stroke), изменив цвет обводки на темно-малиновый: R=121, G=17, B=49.
7. Не закрывая окна настроек, установите флажок напротив стиля **Внешнее свечение** (Outer Glow), измените значения следующих параметров:
 - цвет свечения — белый;
 - **Непрозрачность** (Opacity) — 100%;
 - **Размах** (Spread) — 4%;
 - **Размер** (Size) — 70 пикс.;
 - **Контур** (Contour) — .

Примените все настройки, нажав кнопку **ОК**. Пример выполненного задания находится в файле /глава6/finish/06.tif.

6.5. Русалочка и надпись из рыбьей чешуи

Без сомнения, каждый знает сказку Ганса Христиана Андерсена "Русалочка" про маленькую принцессу, дочь морского короля. От обычной девочки она отличается только хвостом вместо ног, который мы и рисуем. Рассмотрим пример.


Задание № 7




Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.22, используя исходные изображения из файлов 07_1.jpg и 07_2.tif-07_4.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.






Рис. 6.22. Пример коллажа "Русалочка"

Начинаем работу

1. Откройте файл 07_1.jpg с фоновым изображением. Переместите в окно открытого документа изображения ракушки и хвоста из файлов 07_2.tif и 07_3.tif. Затем переместите в окно коллажа изображение девочки из файла 07_4.tif. В режиме свободной трансформации уменьшите его, не забывайте удерживать клавишу <Shift> для сохранения пропорций. Чтобы было удобнее подгонять друг другу размеры девочки и хвоста, расположите слой с изображением хвоста на переднем плане, а слой с девочкой под ним.
2. На данный момент под хвостом видны ноги, удалите их инструментом  **Ластик** (Eraser) со слоя с изображением девочки. А для отображения правой руки необходимо удалить часть подушки со слоя с изображением хвоста.

- Для создания развевающихся волос воспользуйтесь инструкцией из *подразд. "Добавляем ветер" разд. 6.2 про маленькую Бабу-ягу*. В процессе работы инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) используйте кисти  **Текстура 4** (Texture 4) и  **Текстура 5** (Texture 5) из набора **Разные кисти** (Assorted Brushes) для придания "пушистости" волосам.
- Скопируйте несколько рыбок с фонового слоя и поместите их перед ракушкой.

Создаем надпись из рыбьей чешуи



- Инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите текст "Русалочка", используйте шрифт AGBengaly, размер символов 100 пт, начертание полужирное. Цвет текста установите темно-зеленым, например таким: R=19, G=117, B=60.
- Нажмите в палитре **Слои** (Layers) кнопку , из появившегося перечня выберите стиль **Наложение узора** (Pattern Overlay). Настройте его так:
 - из списка **Узор** (Pattern) выберите изображение пузырьков , оно входит в стандартный набор узоров;
 - установите режим наложения **Перекрытие** (Overlay);
 - значения параметров **Непрозрачность** (Opacity) и **Масштаб** (Scale) оставьте заданными по умолчанию: 100%.
- Для читабельности надписи примените к текстовому слою еще два стиля: **Внешнее свечение** (Outer Glow) и **Обводка** (Stroke). Настройте их на свое усмотрение.

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/07.tif.

6.6. Златовласка и позолоченная надпись

На этот раз обратимся к чешской народной сказке о королевне с золотыми волосами, Златовласке. Она живет в хрустальном дворце с одиннадцатью сестрами, но золотые волосы только лишь у нее. Несмотря на редкость цвета волос, мы сможем превратить в Златовласку любую девочку, используя режимы наложения слоев и слоевые эффекты. Рассмотрим пример.

ЗАМЕЧАНИЕ

Переокраску волос, конечно, можно осуществить с помощью инструментов рисования  **Кисть** (Brush) или  **Замена цвета** (Color Replacement) в режиме наложения **Цветность** (Color), но использование слоев предоставляет больше возможностей по коррекции изображения.

Задание № 8

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.23, используя исходные изображения из файлов 08_1.jpg, 08_2.tif, и 08_3.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.








Исходные изображения

Готовый коллаж

Рис. 6.23. Пример коллажа "Златовласка"

Перекрашиваем волосы и добавляем сияние

1. Откройте файлы 08_1.jpg и 08_2.tif, перенесите изображение девочки в окно документа с изображением интерьера. Теперь в документе 08_1.jpg образовалось два слоя, активизируйте верхний слой с изображением девочки.
2. Выделите волосы инструментом  **Прямолинейное лассо (Polygonal Lasso)**. Растушьте созданную область выделения на 1 пиксел (комбинация для вызова диалогового окна <Shift>+<F6>).
3. Создайте на основе созданного выделения копию нового слоя. Для этого при активном инструменте выделения нажмите правую кнопку мыши внутри области выделения и из контекстного меню выберите команду **Скопировать на новый слой (Layer via Copy)**.
4. Создайте еще две копии слоя с изображением волос, перетащив строку слоя на значок чистого листа . Расположите все копии над слоем с изображением девочки. Из верхней копии мы сделаем окраску волос, средний слой оставим без изменений, а нижнюю копию волос превратим в свечение.

- Активизируйте верхний слой. В качестве основного цвета установите желтый цвет, например такой: R=232, G=184, B=19. Нажмите комбинацию клавиш <Shift>+<Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Shift>+<Option>+<Delete>). Произойдет перекраска волос в желтый цвет. Теперь измените режим наложения для текущего слоя на **Цветность** (Color).
- Если результат окраски вас не устраивает, то попробуйте изменить освещенность изображения волос девочки. Для этого активизируйте второй слой и вызовите окно **Уровни** (Levels), нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<L> (в Mac OS <Command>+<L>). Для затемнения изображения сместите серый ползунок  вправо, для осветления — влево. Также вы можете изменить цвет окраски, например, с помощью диалогового окна **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation), которое вызывается комбинацией клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>).
- Теперь приступим к работе над свечением. Активизируйте третий слой. Перекрасьте волосы в желтый цвет, нажав комбинацию клавиш <Shift>+<Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Shift>+<Option>+<Delete>). В режиме свободной трансформации увеличьте изображение (комбинация <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)).
- Произведите размытие изображения на 20—30 пикселей с помощью фильтра **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur). Инструментом  **Палец** (Smudge) создайте разводы на границе изображения.
- Для данного слоя измените режим наложения на **Экран** (Screen). Примените к текущему слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), изменив только вид контура на такой: . Чтобы свечение было заметнее, немного затемните фоновое изображение интерьера с помощью диалогового окна **Уровни** (Levels).

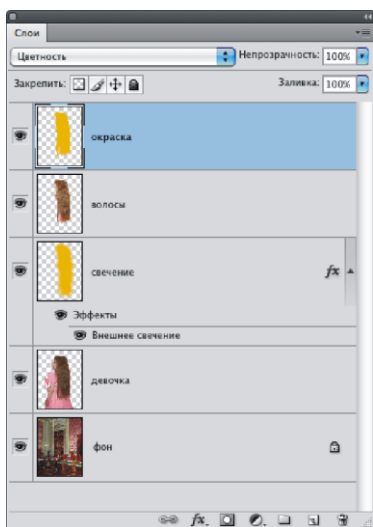


Рис. 6.24, а. Палитра Слои должна содержать 5 слоев

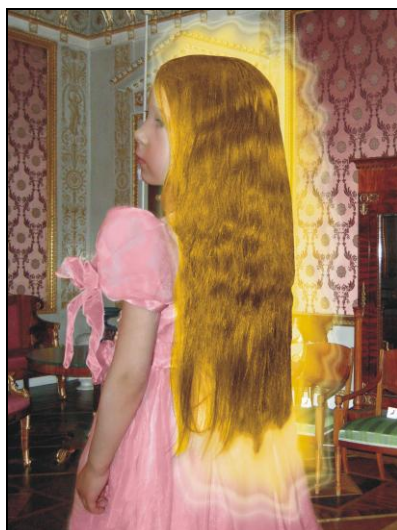



Рис. 6.24, б. Пример перекрашенных волос с добавленным свечением




10. Если вы сделали все правильно, то палитра **Слои** (Layers) на данном этапе должна содержать 5 слоев (рис. 6.24, а), а изображение должно выглядеть приблизительно, как показано на рис. 6.24, б.
11. Добавьте в коллаж изображение короны из файла 08_3.tif.



Создаем позолоченную надпись

1. Создайте новое изображение размером 25×5 см, разрешение 180 пикс/дюйм с белым фоном.
2. Нажмите клавишу <D>, чтобы установить в качестве основного черный цвет, а в качестве фонового — белый цвет. Инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите текст "Златовласка". В примере использовался шрифт DS Yermak_D, размер был взят 100 пт.

ВНИМАНИЕ!

Для создания эффекта необходимо использовать шрифты довольно большого размера от 100 пт и выше. Поэтому рациональнее создать надпись в отдельном файле, затем перенести ее в коллаж и уменьшить в режиме свободной трансформации.

3. Примените к текстовому слою стиль **Глянец** (Satin), измените его настройки следующим образом:
 - замените черный цвет, заданный по умолчанию, на белый;
 - установите **Режим наложения** (Blend Mode) — **Экран** (Screen);
 - увеличьте значение параметра **Смещение** (Distance) до 14 пикс.;
 - уменьшите значение параметра **Размер** (Size) до 7 пикс.;
 - измените рисунок контура на такой: .
4. Не закрывая окна настроек стилей, примените стиль **Тиснение** (Bevel and Emboss), изменив только некоторые его параметры:
 - **Стиль** (Style) — **Тиснение** (Emboss);
 - **Глубина** (Depth) — 270%;
 - **Контур глянца** (Gloss Contour) — .
 - Непрозрачность подсветки — 100%.
5. Не спешите закрывать диалоговое окно настроек стилей. Примените к текстовому слою еще один стиль **Тень** (Drop Shadow), увеличив значения параметров **Размах** (Spread) и **Размер** (Size) до 10.
6. Теперь примените все настройки, нажав в диалоговом окне кнопку **ОК**.
7. Надпись не совсем готова, пока она мало похожа на золотую, ее необходимо перекрасить. Перед перекраской надписи необходимо ее преобразовать в обычный слой, сохранив все стили. Для этого выполните следующее:
 - создайте новый слой, нажав в палитре **Слои** (Layers) кнопку чистого листа .
 - выделите текстовый слой с только что созданным слоем и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<E> (в Mac OS <Command>+<E>) для сведения их в один слой.

8. На данном этапе палитра **Слои** (Layers) содержит два слоя: слой с текстом и фоновый белый слой.
9. Для перекраски букв нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>), открыв тем самым диалоговое окно **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation). Установите флажок **Тонирование** (Colorize) и измените остальные параметры так:
 - **Цветовой тон** (Hue) 40;
 - **Насыщенность** (Saturation) 90;
 - **Яркость** (Lightness) +11.
10. Инструментом  **Перемещение** (Move) перетащите надпись в окно коллажа, поместите ее в нижней части изображения. Примените к слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), изменив только три параметра:
 - **Размах** (Spread) — 10%;
 - **Размер** (Size) — 15 пикс.;
 - **Контур** (Contour) — .

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/08.tif.

6.7. Принцесса на горошине и надпись мазком кисти

В этом разделе снова обратимся к творчеству Ганса Христиана Андерсена: сказке "Принцесса на горошине". Принцесса была настолько нежной, что почувствовала горошину через двадцать тюфяков и двадцать перин из гагачьего пуха! Думаю, что сорок тюфяков и перин рисовать не стоит, будет достаточно около десятка. Рассмотрим пример.

ЗАМЕЧАНИЕ

Текстуры, используемые в этом примере, были позаимствованы с сайта <http://newtextures.h1.ru>. Перед тем как приступить к выполнению задания, скачайте понравившиеся вам файлы текстур с указанного сайта или с любого другого сайта в сети Интернет.

Задание № 9

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.25, используя исходные изображения из файлов 09_1.tif-09_4.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.

Создаем фон

1. Создайте новое изображение размером 21×28 см, разрешением 180 пикс/дюйм и с прозрачным фоном.
2. Закрасьте слой краской бежевого цвета, например такого оттенка: R=208, G=173, B=141.

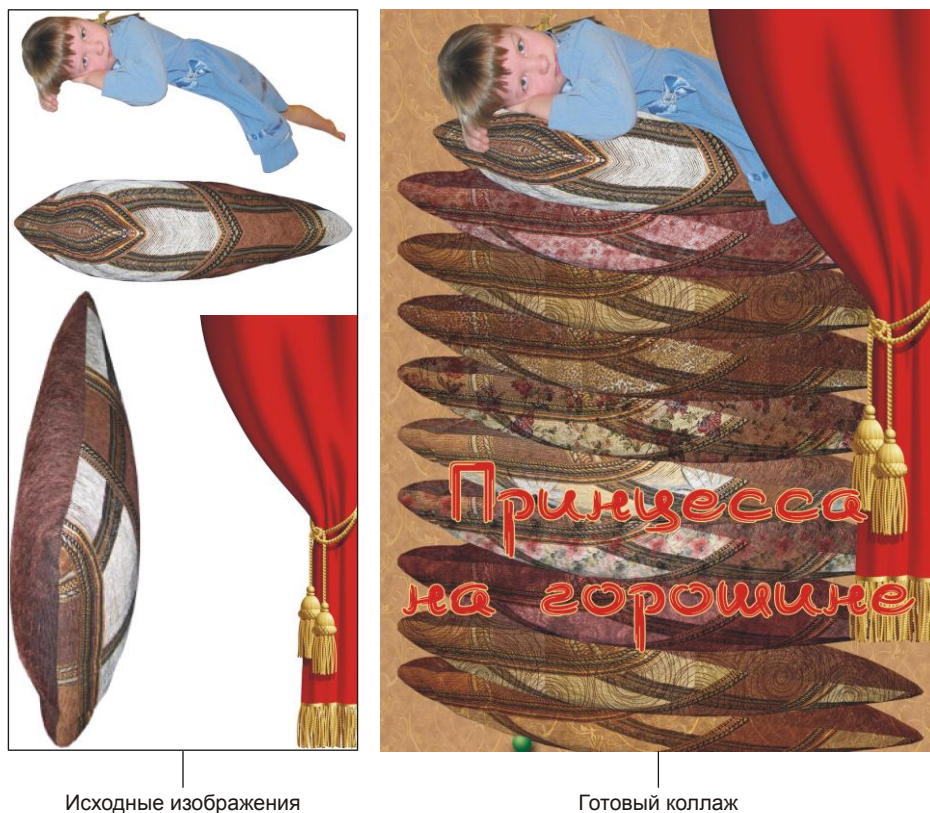





Рис. 6.25. Пример коллажа "Принцесса на горошине"

3. Чтобы фон не был таким уж "скучным", хотелось бы наложить на него какую-нибудь текстуру. Для этого сначала ее необходимо определить. Откройте файл текстуры. Затем выполните команду **Редактирование (Edit) | Определить узор (Define Pattern)**.
4. А вот теперь, когда текстура добавлена в перечень доступных узоров, выделите фоновый слой и нажмите кнопку , расположенную в нижней части палитры **Слои (Layers)**. Из появившегося меню выберите стиль **Наложение узора (Pattern Overlay)**, настройте его так:
 - из списка **Узор (Pattern)** выберите только что добавленный узор , он должен располагаться в конце перечня;
 - установите значение параметра **Режим наложения (Blend Mode)** — **Затемнение (Darken)**, в вашем случае возможен другой вариант;
 - уменьшите значение параметра **Непрозрачность (Opacity)** до 50%;
 - масштаб оставьте заданным по умолчанию: 100%.

Красивые обои нарисованы!

Рисуем "тюфяки" и "перины"

1. Перенесите в окно коллажа изображение девочки из файла 09_1.tif, расположите его в верхней части документа.
2. Из файла 09_2.tif перенесите изображение подушки, расположите его под девочкой. Уменьшите и разверните его в режиме свободной трансформации (комбинация <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)) (рис. 6.26, а).
3. Из файла 09_3.tif перенесите изображение другой подушки, расположите ее под первой.
4. Создайте копию текущего слоя, перетащив его строку на пиктограмму чистого листа . Копия автоматически расположится поверх выбранного слоя. Сместите исходный слой вниз, чтобы получить третью подушку.
5. Повторите предыдущий пункт столько раз, сколько понадобится для заполнения подушками всей высоты документа (рис. 6.26, б).

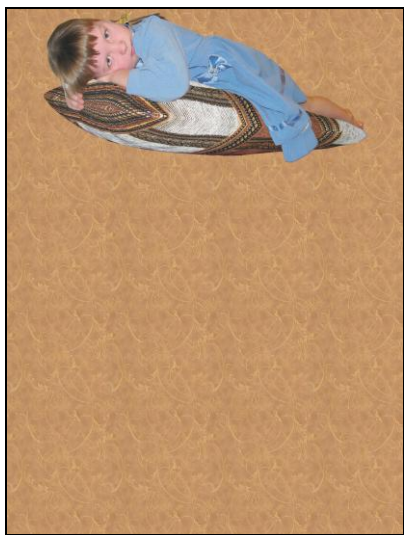


Рис. 6.26, а. Слой с изображением подушки расположен под слоем с изображением девочки




Рис. 6.26, б. Создано еще 9 подушек

6. На данном этапе мы с задачей справились: создали как можно больше подушек, но от их одинаковой расцветки рябит в глазах. Давайте теперь наложим на каждое изображение какую-нибудь текстуру. Но для начала определите понравившиеся вам текстуры.
7. Для применения текстуры к изображению на слое повторите действия аналогично п. 4 предыдущего подраздела. Но для перекраски подушек наиболее эффективный результат даст режим наложения **Умножение** (Multiply), а не **Затемнение** (Darken). Попробуйте использовать различные значения параметра



Непрозрачность (Opacity), так, например, для темных текстур, скорее всего, потребуется понизить значение непрозрачности, а для светлых — оставить значение, заданное по умолчанию. Результат применения стиля **Наложение узора** (Pattern Overlay) представлен на рис. 6.26, в.




Рис. 6.26, в. К слоям с изображениями подушек применен стиль **Наложение узора**

8. Все-таки изображения подушек получились темноватыми. Прежде чем проводить тоновую коррекцию, выделите необходимые слои и сгруппируйте их в один слой, нажав комбинацию **<Ctrl>+<E>** (в Mac OS **<Command>+<E>**). Теперь вызовите диалоговое окно **Уровни** (Levels), нажав комбинацию **<Ctrl>+<L>** (в Mac OS **<Command>+<L>**), и сместите серый ползунок  к значению 1,3.

Добавляем портьеру и рисуем горошину

1. Из файла 09_4.tif перенесите изображение портьера в окно коллажа. Расположите его в правой части документа. Если необходимо, немного увеличьте его. Чтобы портьера закрывала собой девочку, расположите слой с изображением портьера на верхнем уровне.
2. Создайте новый слой и переместите его перед слоем с изображением стопки подушек. На нем мы нарисуем горошину.
3. Создайте круглое выделение, используя инструмент  **Овальная область** (Elliptical Marquee), не забывая удерживать клавишу **<Shift>**, чтобы получить окружность.
4. В качестве основного и фонового цветов выберите оттенки зеленого, например такие: R=162, G=209, B=128 и R=10, G=87, B=41. Радиальным градиентом 

закрасьте созданную область. Примените к текущему слою стиль **Тень** (Drop Shadow), настройте его на свое усмотрение.

5. Сотрите верхнюю часть горошины инструментом  **Ластик** (Eraser) для имитации того, что горошина находится под нижней подушкой.

Создаем надпись мазком кисти

1. Для создания впечатления того, что надпись написана кистью, используйте шрифт **Burlak**. В примере использовался размер 90 пт и красный цвет текста.
2. Примените к текстовому слою стиль **Обводка** (Stroke) для читабельности текста, цвет обводки назначьте желтым.

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/09.tif.



6.8. Ангелочек и надпись в виде облака

Для данного коллажа нам понадобятся изображения лебединых крыльев, облаков и нимба. Фотомodelью в этом примере опять будет девочка. Рассмотрим пример.

Задание № 10

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.27, используя исходные изображения из файлов 10_1.jpg и 10_2.tif-10_5.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.

Подгоняем фрагменты друг к другу

1. Откройте файл 10_1.jpg с изображением облаков. Перенесите в окно этого документа изображения девочки и облака из файлов 10_2.tif и 10_3.tif.
2. Для создания впечатления того, что девочка сидит на облаке, переместите слой с изображением облака над слоем с изображением девочки. Инструментом  **Ластик** (Eraser) сотрите часть облака.
3. К слою с облаком примените стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), изменив только некоторые настройки:
 - замените цвет свечения белым цветом;
 - назначьте рисунок контура таким .
4. Теперь перенесите в окно коллажа изображение крыльев из файлов 10_4.tif и 10_5.tif. Поместите их за слоем с изображением девочки. В режиме свободной трансформации немного поверните каждое крыло.

Рисуем нимб




1. Создайте новый слой, нажав кнопку чистого листа  на панели **Слои** (Layers), переместите этот слой над слоем с изображением девочки.
2. Создайте овальное выделение над головой девочки, растушуйте область на 5 пикселей (комбинация клавиш для вызова диалогового окна <Shift>+<F6>).






Рис. 6.27. Пример коллажа "Ангелочек"

- Закрасьте область выделения белым цветом. Выполните команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Сжать** (Contract). Сожмите область на 10 пикселей. Очистите получившуюся область выделения, нажав клавишу <BackSpace> (в Mac OS <Delete>). В результате выполненных действий вы должны получить окружность.
- Сотрите нижнюю часть окружности, пересекающуюся с головой девочки. Примените к текущему слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настроив его так:
 - Размер** (Size) — 20 пикс;
 - Контур** (Contour) — .

Создаем надпись в виде облака

- Выбрав инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type), введите слово: "АНГЕЛОЧЕК", используя прописные символы. В примере использовался шрифт Corrida, размер символов 60 пт. В данном случае цвет текста не имеет значения.

2. Примените к текстовому слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настроив его так:
 - цвет свечения — белый;
 - **Размах** (Spread) — 100%;
 - **Размер** (Size) — 50 пикс;
 - **Контур** (Contour) — .
- В палитре **Слои** (Layers) обнулите значение параметра **Заливка** (Fill). Примените к текстовому слою стиль **Обводка** (Stroke), назначьте цвет обводки белым.
- Все, эффект готов! В заключение не забудьте выровнять надпись по центру ширины изображения. Для этого, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), щелкните мышью по строке текстового слоя и фонового в палитре **Слои** (Layers), а затем на панели свойств инструмента  **Перемещение** (Move) нажмите кнопку .

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/10.tif.


6.9. Двое из ларца — одинаковы с лица и градиентная надпись

Без сомнения, каждому известен советский мультфильм "Вовка в тридевятом царстве" про мальчика, попавшего в тридевятое царство к двум товарищам, которые за него все делали: пальцы загибали, конфеты ели, дрова месили и тесто рубили. Вот этих умельцев на все руки мы и нарисуем. Для данного коллажа совсем не обязательно фотографировать близнецов, достаточно фотографии одного мальчика. Рассмотрим пример.

Задание № 11

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.28, используя исходные изображения из файлов 11_1.tif и 11_2.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.

Начинаем работу



1. Откройте файл 11_1.tif с изображением сундука. Давайте увеличим размеры этого документа до размеров листа формата А4. Для этого выполните команду **Изображение** (Images) | **Размер холста** (Canvas Size). В поле **Ширина** (Width) введите значение 21 см, а в поле **Высота** (Height) — значение 28 см.
2. Расположите изображение ларца в нижней части документа. В режиме свободной трансформации (комбинация клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)) уменьшите его.
3. Перенесите изображение мальчика в окно коллажа из файла 11_2.tif. Если необходимо, уменьшите его. Расположите текущий слой поверх слоя с сундуком. Создайте копию слоя, перетащив его строку на пиктограмму чистого листа .




Исходные изображения






Готовый коллаж

Рис. 6.28. Пример коллажа "Двое из ларца — одинаковы с лица"

4. Примените к копии слоя команду **Редактирование (Edit) | Трансформирование (Transform) | Отразить по горизонтали (Flip Horizontal)**. Сместите отраженную копию изображения мальчика так, чтобы оба мальчика поместились в ларце.
5. Выделите оба слоя с изображениями мальчиков и сведите их в один слой, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<E> (в Mac OS <Command>+<E>).
6. Создайте новый слой, нажав пиктограмму чистого листа  в палитре **Слои (Layers)**, расположите его на нижнем уровне. На этом слое мы нарисуем облака. Выберите в качестве основного цвета синий, например такой: R=153, G=152, B=203, а в качестве фоновой — белый цвет. Выполните команду **Фильтр (Filter) | Рендеринг (Render) | Облака (Clouds)**. Небо нарисовано.
7. Теперь создайте еще один слой и расположите его поверх слоя с облаками. На нем мы нарисуем траву. Инструментом  **Прямоугольная область (Rectangular Marquee)** выделите нижнюю половину холста, закрасьте область зеленым цветом.

8. Примените фильтр **Текстура** (Texture)|**Зерно** (Grain). В появившемся диалоговом окне из списка **Тип зерна** (Grain Type) выберите пункт **Комки** (Clumped), остальные параметры настройте на свое усмотрение. Для рисования травы также можно использовать кисть  **Трава** (Grass).

Создаем градиентную надпись

1. Введите фразу "Двое из ларца — одинаковы с лица", расположите ее на двух строках, нажав клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>) после знака тире. В примере использовался шрифт Monotype Corsiva, размер символов 72 пт. Если вас не устраивает межстрочное расстояние, заданное по умолчанию, то его можно изменить с помощью параметра  **Интерлиньяж** (Leading), который расположен в палитре **Символ** (Symbol). Палитра вызывается щелчком по кнопке  на панели свойств инструмента  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type).
2. Примените к текстовому слою стиль **Наложение градиента** (Gradient Overlay), из списка **Градиент** (Gradient) выберите тип  **Синий, желтый, синий** (Blue, Yellow, Blue). Оба синих цвета замените белым цветом, а желтый цвет — синим.
3. Не закрывая окна настроек стилей, примените стиль **Обводка** (Stroke), изменив значения всего двух параметров:
 - установите **Размер** (Size) — 5 пикс.;
 - из списка **Градиент** (Gradient) опять выберите тип  **Синий, желтый, синий** (Blue, Yellow, Blue), замените желтый цвет белым.
4. И примените последний стиль **Тень** (Drop Shadow), настройте его так:
 - цвет тени — белый;
 - **Режим наложения** (Blend Mode) — **Затухание** (Dissolve);
 - **Смещение** (Distance) — 10 пикс.;
 - **Размах** (Spread) — 20%;
 - **Размер** (Size) — 20 пикс.

Нажмите кнопку **ОК**, чтобы применить все настройки. Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/11.tif.

6.10. Мальчик-с-пальчик и сине-зеленая надпись

Создадим коллаж по мотивам сказки французского сказочника Шарля Перро "Мальчик-с-пальчик" про самого маленького сына дровосека, который, несмотря на свой малый рост, был самым смышленным и разумным из братьев. Для этого коллажа нам понадобится фотография мальчика. Рассмотрим пример.

Задание № 12

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.29, используя исходные изображения из файлов 12_1.jpg, 12_2.tif и 12_3.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.




Рис. 6.29. Пример коллажа "Мальчик-с-пальчик"

Начинаем работу

1. Откройте все файлы, перенесите изображения рук и мальчика в окно документа с фоновым изображением из файла 12_1.jpg. Поместите их друг относительно друга, как показано на рис. 6.29.
2. По необходимости уменьшите требуемые фрагменты в режиме свободной трансформации. Для входа в режим нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>), для выхода из режима нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>).

Рисуем тень

1. Нажмите клавишу <D>, чтобы установить основной цвет черным.
2. Создайте копию слоя с изображением мальчика, перетащив строку слоя на пиктограмму чистого листа .

3. Нажмите комбинацию клавиш <Shift>+<Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Shift>+<Option>+<Delete>), чтобы закрасить изображение мальчика в черный цвет.
4. Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Искажение** (Distort). Возьмитесь указателем за верхний средний маркер и сместите его вниз, а затем вправо. Нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>) для применения деформации (рис. 6.30, а).
5. Переместите слой с тенью за слой с изображением мальчика, просто перетащив строку слоя вниз. Уменьшите значение непрозрачности для текущего слоя до 65%. Размойте тень на 10 пикселей фильтром **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur). Результат представлен на рис. 6.30, б.

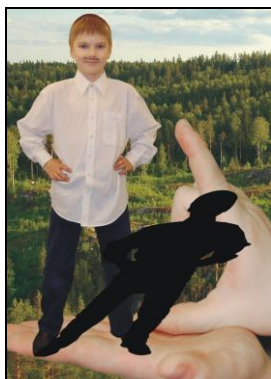


Рис. 6.30, а. Деформация тени с помощью команды **Искажение**

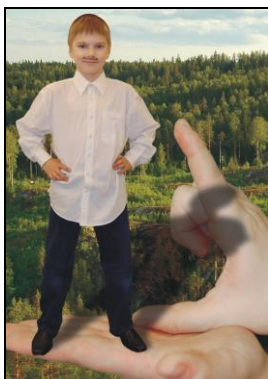


Рис. 6.30, б. Размытие тени и уменьшение значения параметра **Непрозрачность**

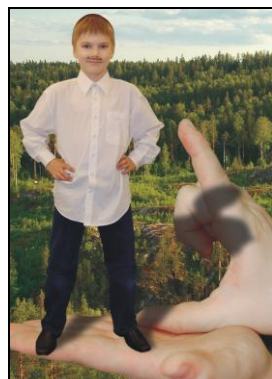




Рис. 6.30, в. Создание обтравочной маски для слоя с тенью


6. Осталось сделать маленькое, но в то же время очень важное действие: расположить тень только на руках, не отбрасывая ее на деревья. Для этого выделите слой с тенью, нажмите кнопку  в палитре **Слои** (Layers) и выберите команду **Создать обтравочную маску** (Create Clipping Mask) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<G> (в Mac OS <Command>+<Option>+G) (рис. 6.30, в).

ВНИМАНИЕ!

Для получения положительного результата необходимо, чтобы слой с изображением рук находился под слоем с изображением тени.

Создаем сине-зеленую надпись

1. Инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите надпись "Мальчик-с-пальчик". В примере использовался шрифт Monotype Corsiva, размер символов 72 пт, цвет темно-зеленый: R=17, G=129, B=64.
2. Примените к текстовому слою стиль **Обводка** (Stroke), изменив цвет обводки на темно-зеленый, например такого оттенка: R=8, G=108, B=105.

3. Установите в качестве основного цвета голубой цвет: R=56, G=191, B=239. Не закрывая окна настроек, примените стиль **Наложение градиента** (Gradient Overlay), измените только один параметр: **Градиент** (Gradient) —  **От основного к прозрачному** (Foreground to Transparent).
 4. Теперь примените еще стиль, изменив три параметра:
 - цвет свечения замените белым;
 - значения параметров **Стягивание** (Choke) и **Размер** (Size) увеличьте до 10.
 - И для читабельности надписи примените последний стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), изменив значения некоторых параметров:
 - **Размах** (Spread) — 20%;
 - **Размер** (Size) — 30 пикс.
- Нажмите кнопку **ОК**, чтобы применить все настройки. Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/12.tif.

6.11. На ковре-самолете и стеклянная надпись с резкими краями



Во многих персидских сказках и сказках Ближнего Востока в качестве летательного аппарата используется волшебный ковер. Например, на ковре-самолете летали Жасмин и Алладин в мультфильме Уолта Диснея, школьники Волька и Женя в советском фильме "Старик Хоттабыч". Также фантастический ковер встречается на картинах русского художника Виктора Васнецова.

Для коллажа "На ковре-самолете" мы будем использовать фотографию мальчика и изображение обычного коврового покрытия. Рассмотрим пример.

Задание № 13

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.31, используя исходные изображения из файлов 13_1.jpg, 13_2.tif-13_4.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.

Начинаем работу

1. Откройте файлы 13_1.jpg и 13_2.tif. Перенесите изображение ковра в окно документа с изображением облаков.
2. Активизируйте слой с изображением коврового покрытия. В нижней части палитры **Слои** (Layers) нажмите кнопку . Из всплывающего меню выберите стиль **Обводка** (Stroke). Измените значения двух параметров:
 - **Размер** (Size) — 10 пикс;
 - из списка **Узор** (Pattern) выберите такой  или любой другой оранжевого или коричневого цвета.



Исходные изображения

Готовый коллаж

Рис. 6.31. Пример коллажа "На ковре-самолете"

ЗАМЕЧАНИЕ

Узор, используемый в примере, взят с сайта <http://newtextures.h1.ru>.

- Из файла 13_3.tif переместите в окно коллажа изображение кисти. Расположите его на конце переднего левого угла ковра. Удерживая клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>), создайте копию кисти, поместите ее на конце переднего правого угла ковра. Аналогично создавая копии, поместите кисти, как показано на рис. 6.32, а.

ЗАМЕЧАНИЕ

Не забывайте, что кисти, расположенные дальше, должны быть меньшего размера. Уменьшение производите в режиме свободной трансформации (комбинация клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)), для сохранения пропорций удерживайте клавишу <Shift>. Чтобы выйти из режима, нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>).

- Выделите слои с изображениями ковра и кистей и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<E> (в Mac OS <Command>+<E>).
- Чтобы изогнуть ковер, используйте команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Деформация** (Warp) (рис. 6.32, б).



Рис. 6.32, а. Пример ковра с кистями



Рис. 6.32, б. Результат применения команды **Деформация**

- Переместите в окно коллажа изображение мальчика из файла 13_4.tif, поместите этот слой на верхний уровень.

Рисуем тень


1. Создайте копию слоя с изображением мальчика, просто перетащив строку слоя на пиктограмму чистого листа .
2. Нажмите клавишу <D>, чтобы установить цвета по умолчанию. Для закраски изображения на слое в черный цвет нажмите комбинацию клавиш <Shift>+<Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Shift>+<Option>+<Delete>).
3. Войдите в режим свободной трансформации, нажав комбинацию <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>). Наведите указатель мыши на верхний средний маркер и сместите его вниз.



Рис. 6.33, а. Результат искажения тени в режиме свободной трансформации




Рис. 6.33, б. Слой с тенью перемещен на один уровень вниз, непрозрачность слоя уменьшена




Рис. 6.33, в. Результат применения фильтра **Размытие по Гауссу**

4. Наведите указатель мыши на верхний левый маркер рамки выделения и, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), сместите его вправо. Нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>), чтобы завершить преобразование (рис. 6.33, а).
5. Переместите слой с тенью под слой с изображением мальчика и уменьшите его непрозрачность до 60% (рис. 6.33, б).
6. Размойте тень на 3 пиксела, выполнив команду **Фильтр** (Filter) | **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur) (рис. 6.33, в).

Завершаем работу

1. Для повышения реализма создадим эффект перспективного размытия, тогда ковер вместе с тенью будут постепенно размываться по мере его отдаления от зрителя.
2. Выделите слои с изображениями ковра и тени. Сведите их в один слой, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<E> (в Mac OS <Command>+<E>).
3. Инструментом  **Прямоугольная область** (Rectangular Marquee) выделите дальнюю половину ковра. Вызовите окно растушевки, нажав комбинацию клавиш <Shift>+<F6>, и введите в текстовое поле значение 10.
4. Размойте фрагмент на 1 пиксел. По причине того, что фильтр **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur) использовался последним, его можно быстро применить, не выполняя команду из п. 6 предыдущего раздела. Если бы мы хотели применить его с теми же настройками (величина размытия — 3 пиксела), то мы использовали бы комбинацию клавиш <Ctrl>+<F> (в Mac OS <Command>+<F>). Но в данном случае необходимо размытие на 1 пиксел, поэтому требуется использовать комбинацию клавиш <Ctrl>+<Alt>+<F> (в Mac OS <Command>+<Option>+<F>).

Создаем стеклянную надпись с резкими краями

1. Создайте новый документ в режиме RGB с разрешением 180 пикс/дюйм, размерами 21×5 см и прозрачным фоном.
2. Установите основной цвет черным, нажав клавишу <D>. Введите надпись "На ковре-самолете", используя шрифт DS Kork размером 72 пт.
3. Создайте новый слой, нажав в палитре **Слои** (Layers) кнопку . Удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>), произведите щелчок по миниатюре текстового слоя в палитре **Слои** (Layers), чтобы выделить надпись. Уменьшите область выделения на 5 пикселей, выполнив команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Сжать** (Contract).
4. Нажмите клавишу <X>, чтобы поменять местами основной цвет с фоновым. Для закраски области выделения белым цветом, нажмите комбинацию клавиш <Alt>+<BackSpace> (в Mac OS <Option>+<Delete>). Снимите выделение, нажав комбинацию <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>). Результат приведен на рис. 6.34, а.
5. Выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur). Введите значение 5 пикселей и щелкните по кнопке **ОК**. Выде-

лите оба слоя и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<E> (в Mac OS <Command>+<E>) для сведения их в один слой.



Рис. 6.34, а. Результат выполнения п. 1—4

6. Примените к текущему слою стиль **Тиснение** (Bevel and Emboss), в окне настроек измените только два параметра:
 - увеличьте значение параметра **Размер** (Size) до 10 пикс;
 - увеличьте значение параметра **Непрозрачность** (Opacity) до 100% для режима подсветки.
7. Выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Имитация** (Artistic) | **Целлофановая упаковка** (Plastic Wrap). В диалоговом окне галереи фильтров назначьте следующие значения для параметров:
 - **Подсветка** (Highlight Strength) — 15;
 - **Детализация** (Detail) — 9;
 - **Смягчение** (Smoothness) — 10.
 Результат приведен на рис. 6.34, б.



Рис. 6.34, б. Результат выполнения п. 5—7

8. Еще раз выделите надпись, щелкнув на миниатюре слоя в палитре **Слои** (Layers), удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>). Создайте новый слой и закрасьте область выделения белым цветом. Снимите выделение.
9. Примените к слою с белой надписью последовательно два фильтра из группы **Фильтр** (Filter) | **Эскиз** (Sketch), установив в настройках каждого максимальные значения всех параметров:
 - **Почтовая бумага** (Note Paper);
 - **Хром** (Chrome).



Рис. 6.34, в. Результат выполнения п. 8—10

10. Измените режим наложения для верхнего слоя на **Умножение** (Multiply) и уменьшите значение параметра **Непрозрачность** (Opacity) до 60% (рис. 6.34, в).
11. Выберите из меню палитры **Слои** (Layers) команду **Объединить видимые** (Merge Visible) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<E> (в Mac OS <Command>+<Shift>+<E>). Теперь надпись расположена на одном слое.
12. Перетащите созданную надпись в окно коллажа. Выделите все символы надписи, щелкнув по миниатюре слоя, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>). Сожмите область выделения на 7 пикселей, выполнив команду **Выделение** (Select) | **Модификация** (Modify) | **Сжать** (Contract). Растушуйте ее на 5 пикселей, для вызова диалогового окна используйте комбинацию клавиш <Shift>+<F6>.
13. Нажмите клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>) для создания прозрачных областей в надписи, не затрагивая при этом ее края. Снимите выделение. Выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Усиление резкости** (Sharpen) | **Контурная резкость** (Unsharp Mask). Установите следующие значения:
 - **Эффект** (Amount) — 170%;
 - **Радиус** (Radius) — 1 пиксел;
 - **Изогелия** (Threshold) — 4 уровня.
14. И, наконец, перекрасим надпись в синий цвет. Для этого вызовите окно **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation), нажав комбинацию <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>), назначив следующие настройки:
 - установите флажок **Тонирование** (Colorize);
 - измените значение параметра **Цветовой тон** (Hue) на 215;
 - увеличьте значение параметра **Насыщенность** (Saturation) до 60.

Результат представлен на рис. 6.34, г.

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/13.tif.

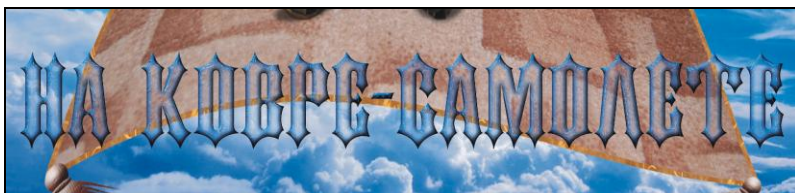


Рис. 6.34, г. Результат выполнения п. 11—14

6.12. Граф Дракула и кровавая надпись

Вампир граф Дракула известен нам из романа Брэма Стокера "Дракула". По распространенному мнению прототипом главного персонажа послужила реальная историческая личность — румынский граф Влад III Цепеш.

В этом разделе превратим изображение ребенка в графа-вампира, который с малых лет пьет человеческую кровь.

Задание № 14

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.35, используя исходное изображение из файла 14.jpg, хранящегося на прилагаемом диске в папке /глава6/start.




Исходное изображение



Готовый коллаж

Рис. 6.35. Пример коллажа "Граф Дракула"

Придаем лицу вампирское выражение

1. Откройте файл. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите лицо и руки мальчика. Растушуйте созданную область на 1 пиксел (комбинация <Shift>+<F6>).



2. Установите в качестве основного цвета желтый цвет: R=235, G=211, B=8. Выберите инструмент  **Кисть** (Brush). На панели свойств инструмента измените режим наложения на **Затемнение** (Darken), уменьшите значение непрозрачности до 50%. Обработайте кистью лицо и руки, чтобы придать им желтый оттенок.
3. Выберите инструмент  **Затемнитель** (Burn) и нарисуйте им темные круги вокруг глаз. Величину затемнения установите 50—60%, а область действия — **Средние тона** (Midtones).
4. Кистью бордового цвета закрасьте глазное яблоко, установив параметры инструмента аналогично п. 2 (рис. 6.35). В примере использовался бордовый цвет такого оттенка: R=138, G=9, B=14.



Рис. 6.36. Пример вампирского выражения лица

Рисуем клыки и остальные зубы




1. Инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) дорисуйте зубы (рис. 6.37, а).
2. Создайте новый слой. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) создайте область выделения для будущих клыков. Инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) заполните выделение изображением зубов с нижнего слоя (рис. 6.37, б).



Рис. 6.37, а. Зубы дорисованы инструментом **Штамп**





Рис. 6.37, б. Создана заготовка для клыков



Рис. 6.37, в. Результат искривления клыков с помощью фильтра **Пластик** и применения стилей **Тень** и **Внешнее свечение**



Рис. 6.37, г. Результат обработки зубов инструментом **Палец** с их последующей перекраской

- Для искривления зубов выполните команду **Фильтр (Filter) | Пластика (Liquify)**, в появившемся диалоговом окне инструментом  **Турбулентность (Turbulence)** немного изогните клыки. Размер кисти используйте 50 пикселей. Примените к слою с изображением клыков стили **Тень (Drop Shadow)** и **Внешнее свечение (Outer Glow)**, настроив их на свое усмотрение (рис. 6.37, в).
- С помощью инструмента  **Палец (Smudge)** придайте заостренную форму нижним зубам. Кистью желтого цвета перекрасьте все зубы, а кистью бордового цвета закрасьте только кончики клыков (рис. 6.37, г).


Рисуем подтеки крови

- Создайте новый слой, переместите его над фоновым. Кистью бордового цвета с мягкими краями нарисуйте подтеки крови. Для текущего слоя назначьте режим наложения **Умножение (Multiply)**.
- Кистью этого же цвета, но с уменьшенным значением непрозрачности закрасьте нижнюю часть рта (рис. 6.38).




Рис. 6.38. Нарисованы подтеки крови

Рисуем когти

- Инструментом  **Затемнитель (Burn)** обработайте область ногтей, изменив их цвет на бурый.
- Аналогично технологии создания клыков придайте ногтям заостренную форму.

Создаем кровавую надпись

- Создайте новый документ с белым фоном размером 21×10 см и разрешением 180 пикс/дюйм.
- Нажмите клавишу <D>, чтобы назначить черный цвет в качестве основного. Нажмите комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Option>+<Delete>) для закраски фонового слоя черным цветом.
- Теперь нажмите клавишу <X>, чтобы поменять местами фоновый слой с основным. Выберите инструмент  **Горизонтальный текст (Horizontal Type)** и введите надпись "Граф Дракула". В примере использовался шрифт AGBengaly размером 72 пт.
- Расположите текст в верхней части холста. Перед применением фильтров к текстовому слою необходимо его предварительно растривать. Для этого в палитре **Слои (Layers)** произведите щелчок правой кнопкой мыши по строке слоя и из контекстного меню выберите команду **Растривать текст (Rasterize Type)**.

ВНИМАНИЕ!

После выполнения команды **Растривать текст (Rasterize Type)** слой перестает быть текстовым и редактировать его становится невозможно, поэтому перед растриванием слоя всегда проверяйте текст на наличие грамматических ошибок!

5. Разверните изображение на 90° по часовой стрелке, выполнив команду **Изображение** (Image) | **Поворот** (Image Rotation) | **90° по часовой** (90° CW).
6. К текущему слою примените фильтр **Стилизация** (Styles) | **Ветер** (Wind), настроив его так:
 - **Метод** (Method) — **Ветер** (Wind);
 - **Направление** (Direction) — **Справа** (From the Right).
7. Появились горизонтальные линии, которые мы превратим в кровавые подтеки. Но на данный момент линии коротковаты, поэтому необходимо несколько раз применить фильтр **Ветер** (Wind) с этими же настройками. Для быстрого применения нажмите несколько раз комбинацию клавиш $\langle \text{Ctrl} \rangle + \langle \text{F} \rangle$ (в Mac OS $\langle \text{Command} \rangle + \langle \text{F} \rangle$). В примере использовалась пятикратное повторение фильтра.
8. Верните изображение в исходное положение, развернув его на 90° против часовой стрелки. Для этого выполните команду **Изображение** (Image) | **Поворот** (Image Rotation) | **90° против часовой** (90° CCW) (рис. 6.39, а).



Рис. 6.39, а. Результат шестикратного применения фильтра **Ветер**

9. Нажмите комбинацию клавиш $\langle \text{Ctrl} \rangle + \langle \text{E} \rangle$ (в Mac OS $\langle \text{Command} \rangle + \langle \text{E} \rangle$), чтобы объединить слои в один. Теперь примените фильтр **Эскиз** (Sketch) | **Линогравюра** (Stamp), изменив значения параметров следующим образом:
 - **Тоновый баланс** (Light/Dark Balance) — 7;
 - **Смягчение** (Smoothness) — 5.





Результат действия фильтра представлен на рис. 6.39, б.

ВНИМАНИЕ!

Чтобы получить результат, схожий с результатом, приведенным на рис. 6.39, б, необходимо проверить основной и фоновый цвета: основной цвет должен быть белым, а фоновый — черным!



Рис. 6.39, б. Результат применения фильтра **Линогравюра**

10. Выделите все изображение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>). Скопируйте содержимое в буфер обмена, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<C> (в Mac OS <Command>+<C>). Перейдите в палитру **Каналы** (Channels), нажав кнопку . Создайте новый альфа-канал, щелкнув по пиктограмме чистого листа . Вставьте из буфера скопированное изображение с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<C> (в Mac OS <Command>+<C>).
11. Теперь загрузите выделение, щелкнув по миниатюре созданного альфа-канала, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>). Перейдите в палитру **Слои** (Layers), нажав кнопку . Создайте новый слой, щелкнув по кнопке чистого листа . Инвертируйте выделение, нажав комбинацию <Shift>+<Ctrl>+<I> (в Mac OS <Shift>+<Command>+<I>).
12. Установите в качестве основного цвета бордовый цвет: R=138, G=9, B=14, закрасьте им выделенную область. Для быстрой закраски можно нажать комбинацию <Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Option>+<Delete>).
13. Снимите выделение. Фоновый слой можно удалить, он нам больше не понадобится. Создайте еще один новый слой, переместите его на задний план и закрасьте холст серым цветом: R=175, G=161, B=134. Сведите оба слоя в один.
14. Примените фильтр **Эскиз** (Sketch) | **Ксерокопия** (Photocopy), изменив значения так:
 - **Детализация** (Detail) — 10;
 - **Затемненность** (Darkness) — 25.

Результат действия фильтра представлен на рис. 6.39, в.


ВНИМАНИЕ!




Для получения удовлетворительного результата основной цвет должен быть бордовым, фоновый — серым!



Рис. 6.39, в. Результат применения фильтра **Ксерокопия**

Завершаем работу

1. Инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand) выделите область вне букв. Не забывайте использовать клавишу <Shift> для сложения областей.

2. Очистите область выделения, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS клавишу <Delete>).
3. Инструментом  **Перемещение** (Move) перенесите надпись в окно коллажа. Примените к слою с надписью стиль **Тень** (Drop Shadow), настроив его на свое усмотрение.
4. Активируйте фоновый слой. Инструментом  **Затемнитель** (Burn) нанесите темные штрихи, а инструментом  **Палец** (Smudge) нанесите разводы, чтобы придать зловещий оттенок заднему плану.
Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/14.tif.

6.13. Гномик и объемная прозрачная надпись

Для этого коллажа будем использовать фотографию мальчика, уже переодетого в гномика. Поэтому если вы хотите создать коллаж из изображения собственного ребенка, а подходящей одежды нет, то можете позаимствовать колпак, блузу и бриджи из файла 15.2.tif.




Задание № 15

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.40, используя исходные изображения из файлов 15_1.tif и 15_2.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.



Рис. 6.40. Пример коллажа "Гномик"

Подгоняем изображения друг к другу

1. Откройте оба файла. Перетащите изображение гнома в окно документа с изображением пня. Переместите слой с гномом на верхний уровень.
2. Чтобы создать впечатление того, что гном сидит в тени дерева, необходимо немного затемнить его. Для этого нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<L> (в Mac OS <Command>+<L>) вызовите диалоговое окно **Уровни** (Levels). Сместите серый ползунок  вправо в позицию 0,75.
3. Для правдоподобности создадим тень, которая будет отбрасываться от гнома только на пень. Выделите слой с гномом, примените к нему стиль **Тень** (Drop Shadow), измените только три значения:
 - **Смещение** (Distance) — 20 пикс.;
 - **Размах** (Spread) — 20%;
 - **Размер** (Size) — 30 пикс.
4. Теперь отделим тень от изображения, расположив ее на отдельном слое. Для этого произведите щелчок правой кнопкой мыши по строке эффекта со знаком  в палитре **Слой** (Layers) и выберите команду **Образовать слой** (Create Layer).
5. Выделите слой с тенью. В палитре **Слой** (Layers) нажмите кнопку , из раскрывшегося меню выберите пункт **Создать обтравочную маску** (Create Clipping Mask). Обратите внимание на то, что тень отбрасывается только на изображение пня, не затрагивая деревья.

Создаем объемную прозрачную надпись



1. Нажмите клавишу <D>, чтобы быстро выбрать в качестве основного цвета черный цвет. Затем нажмите клавишу <T>, чтобы активизировать инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type). Введите слово "ГНОМИК", используя шрифт DS Coptic и размер символов 100 пт. Надпись должна быть черного цвета.
2. Растрируйте текстовый слой, для чего произведите по строке слоя правой кнопкой мыши и выберите команду **Растрировать текст** (Rasterize Type).
3. В палитре **Слой** (Layers) в области **Закрепить** (Lock) установите флажок **Закрепить прозрачность пикселей** (Lock transparent pixels), нажав кнопку . В строке слоя появится значок замка.
4. К слою с надписью примените фильтр **Стилизация** (Styles) | **Тиснение** (Emboss), увеличьте значение параметра **Высота** (Height) до 20 пикселей. Надпись станет серой, а к ее краям будут добавлены тени и освещение (рис. 6.41, а).



Рис. 6.41, а. Результат применения фильтра **Тиснение**

5. В палитре слоев для текущего слоя измените режим наложения на **Жесткий свет** (Hard Light). Серый цвет надписи исчезнет, а света и тени останутся (рис. 6.41, б).



Рис. 6.41, б. Для слоя с надписью назначен режим наложения **Жесткий свет**

6. Не снимая флажка **Закрепить прозрачность пикселей** (Lock transparent pixels), из меню **Фильтр** (Filter) выберите команду **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur). Установите величину размытия 6 пикселей (рис. 6.41, в).



Рис. 6.41, в. Результат применения фильтра **Размытие по Гауссу**

7. Для читабельности надписи примените к слою стиль **Обводка** (Stroke), заменив черный цвет обводки белым цветом (рис. 6.41, г).



Рис. 6.41, г. К слою с надписью применен стиль **Обводка**

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/15.tif.

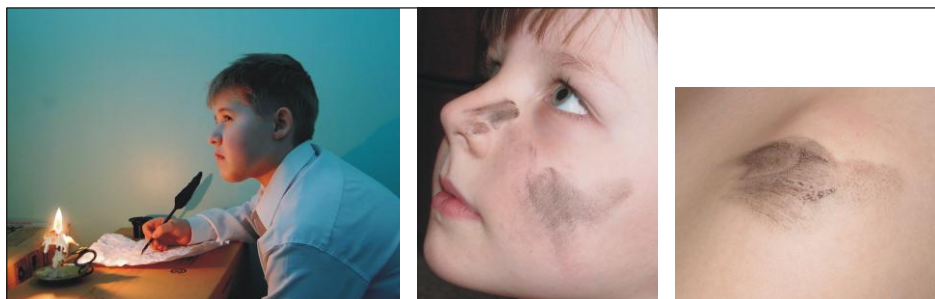
6.14. На деревню дедушке и надпись пером

В этом разделе создадим коллаж по мотивам рассказа Антона Павловича Чехова "Ванька". Ванька Жуков — девятилетний крестьянский мальчик, отданный в город на обучение к сапожнику, пишет письмо своему деду с просьбой забрать его из города в деревню. Написав его, "Ванька свернул вчетверо исписанный лист и вложил его в конверт, купленный накануне за копейку... Подумав немного, он умокнул перо и написал адрес: "На деревню дедушке". Потом почесался, подумал и прибавил: "Константину Макарычу"".

Исходный файл содержит изображение мальчика, который пишет письмо на мятом листе бумаги при свете свечи. Но все-таки не похож он на мальчика, с которым плохо обращаются взрослые, какой-то он уж очень чистенький. Давайте для правдоподобности нанесем грязь на лицо и руку, немного испачкаем и порвем его белоснежную рубашку.

Задание № 16

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.42, используя исходные изображения из файлов 16_1.jpg-16_3.jpg, хранящихся на прилагаемом диске в папке /глава6/start.



Исходные изображения



Готовый коллаж

Рис. 6.42. Пример коллажа "На деревню дедушке"

Наносим грязь на лицо




1. Откройте файлы. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите грязь на щеке в документе 16_2.jpg. Растушите область на 10 пикселей (комбинация для вызова окна <Shift>+<F6>).
2. Инструментом  **Перемещение** (Move) перенесите фрагмент в окно документа с изображением мальчика. В режиме свободной трансформации (комбинация клавиш <Ctrl>+<T> (в Mac OS <Command>+<T>)) уменьшите его (рис. 6.43, а).
3. Для слоя с изображением грязи измените режим наложения на **Умножение** (Multiply). Чтобы грязь была более заметной, затемните фрагмент. Для этого вызовите диалоговое окно **Уровни** (Levels) комбинацией клавиш <Ctrl>+<L> (в Mac OS <Command>+<L>) и переместите серый ползунок на позицию 0.5.
4. Инструментом  **Осветлитель** (Dodge) осветлите левую часть фрагмента. Вызовите диалоговое окно **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation), нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>). С помощью этого окна немного обесцветьте фрагмент, сместив ползунок **Насыщенность** (Saturation) в позицию -80 (рис. 6.43, б).



Рис. 6.43, а. Изображение грязи на щеке мальчика перенесено из файла 16_2.jpg

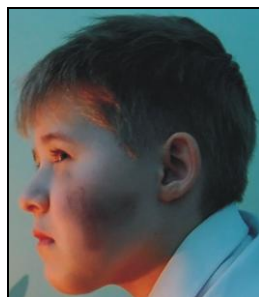


Рис. 6.43, б. Результат выполнения п. 3 и 4

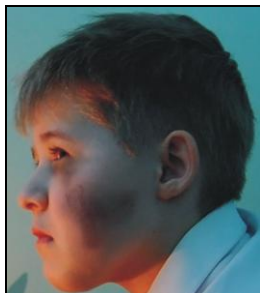


Рис. 6.43, в. Пример использования инструмента **Затемнитель** для рисования синяка

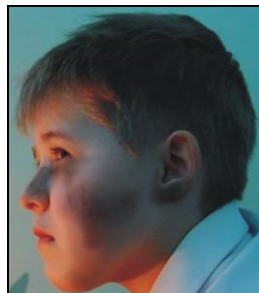





Рис. 6.43, г. Пример нанесения грязи на нос и ухо мальчика

5. Активизируйте фоновый слой, используя инструмент  **Затемнитель (Burn)**, нарисуйте синяк под глазом (рис. 6.43, в).
6. Перейдите в окно документа 16_2.jpg, выделите грязь на носу и перенесите созданный фрагмент в окно с изображением мальчика. Попробуйте самостоятельно произвести коррекцию этого фрагмента. Инструментом  **Затемнитель (Burn)** нанесите грязь на ухо (рис. 6.43, г).

Наносим грязь на руку

1. Создайте новый слой, нажав в палитре **Слой (Layers)** кнопку чистого листа .
2. Кистью серого цвета нанесите на руку разводы, используя различные значения параметра **Непрозрачность (Opacity)**.
3. Для данного слоя измените режим наложения на **Умножение (Multiply)** (рис. 6.44).

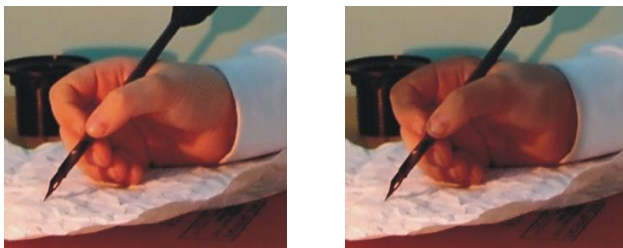






Рис. 6.44. Исходное изображение руки (слева) и обработанное инструментом **Кисть** (справа)

Рвем и пачкаем рубашку

1. Откройте файл 16_3.jpg, инструментом  **Овальная область (Elliptical Marquee)** выделите часть плеча с грязью на нем. Перенесите фрагмент в окно коллажа (рис. 6.45, а).
2. Отключите видимость слоя с изображением плеча. Активизируйте фоновый слой. Инструментом  **Прямолинейное лассо (Polygonal Lasso)** выделите часть кокетки до шва, нажмите правой кнопкой мыши внутри созданной области и выберите команду **Скопировать на новый слой (Layer via Copy)**. Опять перейдите на фоновый слой и выделите часть рукава до шва, скопируйте фрагмент на новый слой. В результате вы должны получить два слоя, составляющие вместе часть рубашки в области плеча (рис. 6.45, б).
3. Из только что созданных частей рубашки активизируйте слой, содержащий верхнюю ее часть. Выполните команду **Фильтр (Filter) | Пластика (Liquify)**, в появившемся диалоговом окне обработайте область шва инструментом  **Смещение пикселей (Push Left)**, проведя мышью несколько раз слева направо. В области проводки мышью пиксели смещаются вверх. Затем проведите несколько штриховых движений снизу вверх инструментом  **Турбулентность**

(Turbulence). Этими действиями мы как бы рвем шов и отодвигаем вверх край разрыва. В примере использовался размер кисти 50 пикселей.



Рис. 6.45, а. Часть изображения плеча перенесена из файла 16_3.jpg



Рис. 6.45, б. Отключены все слои кроме двух только что созданных

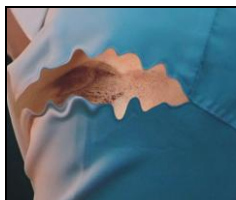


Рис. 6.45, в. Результат выполнения п. 3 и 4



Рис. 6.45, г. Результат использования инструмента **Затемнитель**

- Аналогично обработайте нижнюю часть фрагмента рубашки. Только при обработке шва инструментом **Смещение пикселей** (Push Left) проводите мышь справа налево, а при работе инструментом **Турбулентность** (Turbulence) — сверху вниз. Результат представлен на рис. 6.45, в.
- Инструментом **Затемнитель** (Burn) обработайте края разрыва и область плеча (рис. 6.45, г).
- Выделите воротник, создайте на основе выделенного фрагмента слой. Используя фильтр **Пластика** (Liquify) и инструмент **Штамп** (Clone Stamp), немного порвите верхнюю часть воротника. Аналогично деформируйте манжет рубашки.
- На отдельном слое инструментом **Кисть** (Brush) нанесите несколько пятен на спине и рукавах рубашки, для слоя измените режим наложения на **Умножение** (Multiply). Результат представлен на рис. 6.46.

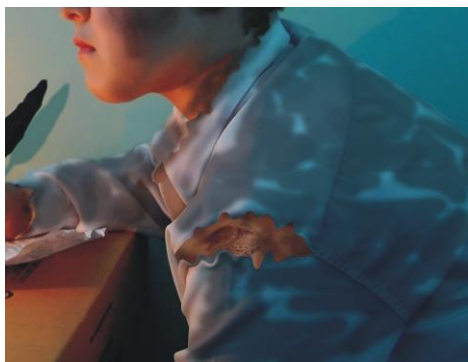
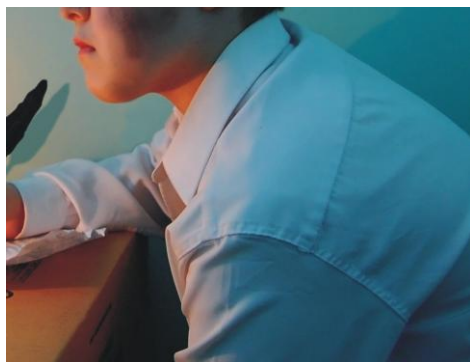


Рис. 6.46. Исходное изображение рубашки (слева) и оно же после обработки (справа)

Создаем надпись пером

1. Инструментом **Т** **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите текст черного цвета "На деревню дедушке", используя шрифт Alexandra Script и размер символов 100 пт.
 2. Для незначительной растушевки краев надписи примените к текущему слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настроив его так:
 - **Режим наложения** (Blend Mode) — **Нормальный** (Normal);
 - цвет свечения — черный;
 - **Метод** (Technique) — **Точный** (Precise);
 - **Размер** (Size) — 2 пикс.
- Введите еще одну надпись черного цвета "Константину Макарычу", установив тот же шрифт и размер символов 60 пт. Скопируйте настройки стиля с предыдущего текстового слоя.

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/16.tif.

6.15. По мотивам сказок А. С. Пушкина

В этом разделе создадим несколько сюжетов по мотивам сказок Александра Сергеевича Пушкина:

- разд. 6.15.1 и 6.15.2 посвящены сказке о царе Салтане, о сыне его славном и могучем богатыре князе Гвидоне Салтановиче и о прекрасной царевне Лебеди;
- разд. 6.15.3 посвящен сюжету по мотивам поэмы "Руслан и Людмила";
- в разд. 6.15.4 рассмотрен сюжет на тему сказки о рыбаке и рыбке;
- в разд. 6.15.5 и 6.15.6 представлены сюжеты по сказке о мертвой царевне и о семи богатырях.

6.15.1. Прекрасная царевна Лебедь

*Князь у синя моря ходит,
С синя моря глаз не сводит;
Глядь — поверх текучих вод
Лебедь белая плывет.*

Задание № 17

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.47, используя исходные изображения из файлов 17_1.jpg, 17.2.tif и 17_3.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.

Начинаем работу

1. Откройте все файлы. Перенесите изображения лебедя и короны в окно документа с волной. В режиме свободной трансформации (комбинация <Shift>+<F6>) уменьшите изображение короны.




Исходные изображения




Готовый коллаж

Рис. 6.47. Пример коллажа о царевне Лебедь

2. К слоям с изображениями лебедя и короны примените стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настройте его на свое усмотрение.
3. Выделите часть пены на фоновом слое, например инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso). Растушьте созданную область выделения на 1 пиксел (комбинация <Shift>+<F6>). Скопируйте фрагмент на отдельный слой, для чего нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<J> (в Mac OS <Command>+<J>). Переместите слой над слоем с изображением лебедя.

Создаем надпись

1. В верхней части документа введите надпись белого цвета "Прекрасная царевна Лебедь", используя шрифт Alexandra Zeferino Two и размер символов 100 пт.

- Для текстового слоя в палитре **Слои** (Layers) измените режим наложения на **Перекрытие** (Overlay).
- К текстовому слою примените стиль **Тиснение** (Bevel and Emboss), изменив рисунок глянца на такой: . Остальные значения оставьте заданными по умолчанию.
- Не закрывая окна настроек стилей, примените еще два стиля: **Внешнее свечение** (Outer Glow) и **Обводка** (Stroke). Внешнее свечение настройте на свое усмотрение, а цвет обводки замените синим цветом, например таким: R=28, G=92, B=120.

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/17.tif.


6.15.2. Белка песенки поет да орешки все грызет...

*Ель растет перед дворцом,
А под ней хрустальный дом;
Белка там живет ручная,
Да затейница какая!
Белка песенки поет
Да орешки все грызет,
А орешки не простые,
Все скорлупки золотые,
Ядра — чистый изумруд;
Слуги белку стерегут.*

Задание № 18

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.48, используя исходные изображения из файлов 18_1.jpg, 18_2.tif-18_4.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.

Превращаем деревянный дом в хрустальный

- Откройте файл 18_1.jpg. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите оба домика, не затрагивая снега. Для сложения областей выделения используйте клавишу <Shift>. Растушуйте область на 1 пиксел (<Shift>+<F6>).
- Скопируйте содержимое выделения на новый слой, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<J> (в Mac OS <Command>+<J>). Создайте еще одну копию этого слоя, повторив комбинацию клавиш.
- Теперь мы имеем два слоя с изображением дома без снега. Для нижнего из этих слоев выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Эскиз** (Sketch) | **Хром** (Chrome), настроив фильтр следующим образом:
 - **Детализация** (Detail) — 2;
 - **Смягчение** (Smoothness) — 2.
- Для верхнего слоя измените режим наложения на **Перекрытие** (Overlay) и уменьшите значение параметра **Непрозрачность** (Opacity) до 70%, чтобы через

текущий слой просматривалось изображение, обработанное фильтром **Хром** (Chrome).

ЗАМЕЧАНИЕ





Если вы хотите перекрасить дом в синий или голубой цвет, чтобы усилить эффект стекла, вызовите диалоговое окно **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation), нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>), установите флажок **Тонирование** (Colorize) и сместите ползунок **Тон** (Hue) в положение от 200 до 230.


Все, эффект стекла готов!



Рис. 6.48. Пример коллажа про белку

Перекрашиваем орехи и скорлупу в золото

1. Откройте файл 18_2.tif. Нажмите кнопку  **Упорядочить документы** (Arrange Documents) и из появившегося списка выберите пункт  **Расположить все в сетке** (Tile All in Grid) или  **Расположить все вертикально** (Tile All Vertically). Инструментом  **Перемещение** (Move) перенесите изображение орехов в окно коллажа. В режиме свободной трансформации (<Shift>+<F6>) уменьшите изображение и поместите его в нижнюю часть экрана.

- В качестве основного цвета установите желтый цвет, например такой: R=245, G=169, B=5. Создайте копию слоя с орехами, перетащив строку слоя на пиктограмму чистого листа . Активизируйте верхний слой из этой пары.
- Нажмите комбинацию клавиш <Shift>+<Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Shift>+<Option>+<Delete>), чтобы залить изображение орехов желтым цветом. Для текущего слоя измените режим наложения на **Перекрытие** (Overlay).
- Выделите нижний слой с изображением орехов, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<L> (в Mac OS <Command>+<L>). Сместите черный, серый и белый ползунки, как показано на рис. 6.49, чтобы повысить контрастность изображения.

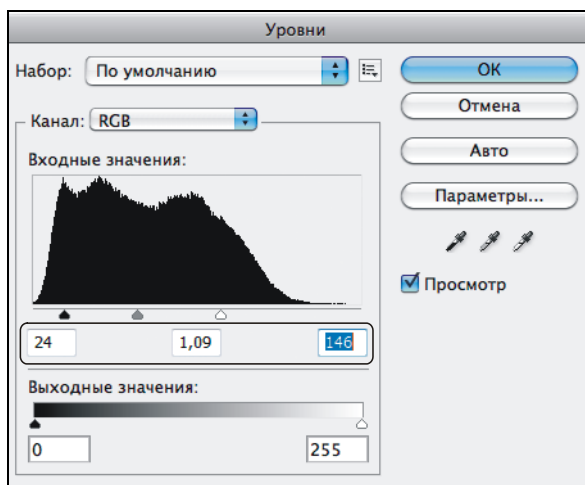



Рис. 6.49. Повышение контрастности изображения орехов в диалоговом окне **Уровни**

- К текущему слою примените стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настройте его так:
 - цвет свечения замените темно-желтым, возьмите тот же цвет, в который мы перекрашивали орехи;
 - для параметра **Непрозрачность** (Opacity) задайте значение 100%;
 - ползунок **Размер** (Size) сместите к значению 60%;
 - из списка **Контур** (Contour) выберите такой рисунок ;
 - установите параметр **Диапазон** (Range) равным 70%.
- Повторите п. 1—5 для изображения скорлупы из файла 18_3.tif.

Превращаем ядра орехов в изумруды

- Откройте файл 18_4.tif, перенесите изображение ядер орехов в окно коллажа, уменьшите его и расположите в нижней части холста.
- В качестве основного цвета выберите зеленый, например такой: R=18, G=134, B=57. Создайте копию слоя с изображением ядер, поместите на уровень выше.

- Перекрасьте ядра в зеленый цвет на копии слоя. Для данного слоя измените режим наложения на **Жесткий свет** (Hard Light). К этому же слою примените стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настроив его аналогично свечению для орехов и скорлупы, измените только цвет свечения с желтого на светло-зеленый.
3. Теперь орехи зеленого цвета, но не хватает блеска. Блеск будем создавать опять же на основе изображения орехов, создайте еще одну копию ядер орехов и переместите ее на верхний уровень.
 4. Для данного слоя измените режим наложения на **Перекрытие** (Overlay). Вызовите диалоговое окно **Кривые** (Curves), нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<M> (в Mac OS <Command>+<M>). Изогните кривую, как показано на рис. 6.50.

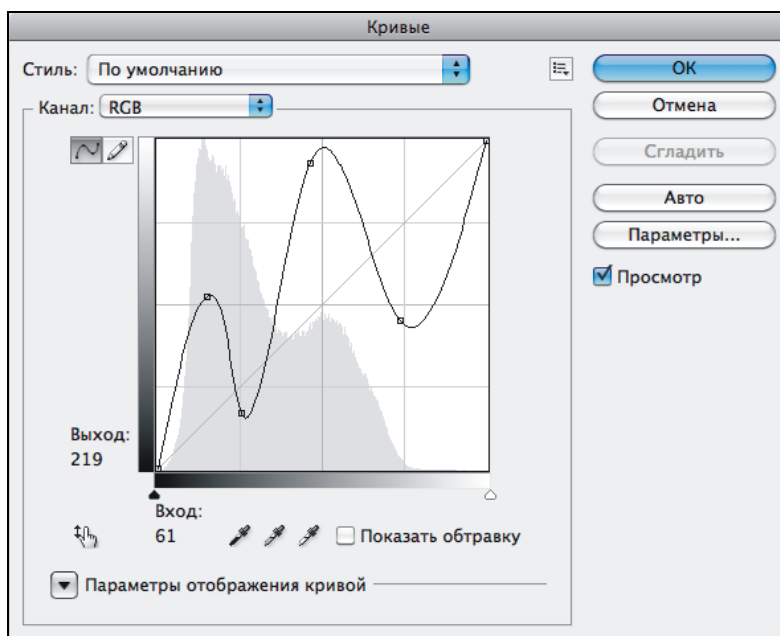





Рис. 6.50. Добавление блеска ядрам орехов путем изменения графика в диалоговом окне **Кривые**

Завершаем работу

1. Создайте новый слой, нажав кнопку чистого листа . Переместите его над фоновым слоем. На этом слое кистью желтого цвета закрасьте орех, который белочка держит в лапах. Измените режим наложения слоя на **Перекрытие** (Overlay).
2. Примените к текущему слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настройте его на свое усмотрение.
3. Добавьте надпись черного цвета "Белка песенки поет да орешки все грызет", расположив ее на разных строчках (рис. 6.48). В примере использовался шрифт

GothicRus с размером символов 60 пт и межстрочным интервалом 48 пт. Для изменения межстрочного интервала вызовите палитру **Символ** (Character), нажав кнопку  на панели свойств инструмента **Т Горизонтальный текст** (Horizontal Type), и введите требуемое значение в поле, обозначенном знаком .

- Для читабельности надписи примените к текстовому слою стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настроив его на свое усмотрение.

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/18.tif.

6.15.3. У лукоморья дуб зеленый...

*У лукоморья дуб зеленый;
Златая цепь на дубе том:
И днем и ночью кот ученый
Все ходит по цепи кругом.*

Задание № 19

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.51, используя исходные изображения из файлов 19_1.jpg, 19_2.tif-19_5.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.




Исходные изображения

Готовый коллаж

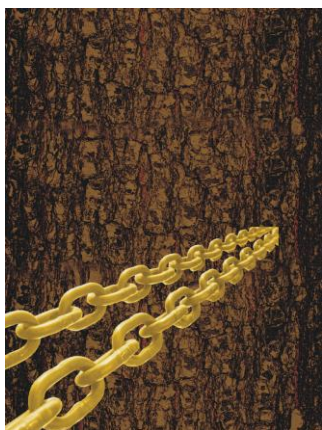
Рис. 6.51. Пример коллажа про ученого кота

Обрабатываем кору дуба

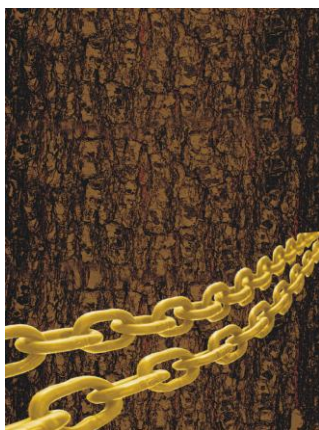
1. Откройте файл 19_1.jpg. Изображение коры дуба является очень контрастным, на котором совсем потеряются внедряемые изображения кота, цепи и листьев, поэтому необходимо контрастность коры сделать мягче и затемнить ее. Для этого воспользуемся дополнительным слоем.
2. Создайте новый слой, нажав пиктограмму чистого листа . Переместите его на верхний уровень. Выберите в качестве основного цвета коричневый, например такой: R=137, G=101; B=48.
3. Измените режим наложения для верхнего слоя на **Умножение** (Multiply).

Добавляем цепь

1. Откройте файл, перенесите изображение цепи в окно с изображением коры.
2. Расположите изображение цепи в нижней части холста. Давайте сначала перекрасим цепь в золотую. Для этого вызовите диалоговое окно **Цветовой тон/Насыщенность** (Hue/Saturation), нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<U> (в Mac OS <Command>+<U>). Измените значения параметров следующим образом:
 - установите флажок **Тонирование** (Colorize);
 - ползунок **Цветовой тон** (Hue) сместите в значение 49;
 - ползунок **Насыщенность** (Saturation) сместите в значение 69;
 - ползунок **Яркость** (Brightness) сместите в значение +22.
3. Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Деформация** (Warp). Используя появившуюся сетку, изогните цепь, как показано на рис. 6.52.




Исходное изображение цепи перекрашено и помещено в нижнюю часть холста




Цепь изогнута с помощью команды **Деформация**

Рис. 6.52. Исходное и изогнутое изображение цепи

4. Для слоя с изображением цепи примените стиль **Тень** (Drop Shadow), изменив только четыре параметра следующим образом:
 - **Угол** (Angle) — -145° ;
 - **Смещение** (Distance) — 20 пикс.;
 - **Размах** (Spread) — 7%;
 - **Размер** (Size) — 10 пикс.
5. Инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) дорисуйте правый конец цепи.

Добавляем кота и листву

1. Перенесите изображение кота в окно коллажа из файла 19_3.tif. Поместите его на цепь. Скопируйте стиль **Тень** (Drop Shadow) со слоя с цепью.
2. Перенесите изображения листьев дуба в окно коллажа из файлов 19_4.tif и 19_5.tif. В режиме свободной трансформации уменьшите и поместите их в верхней части холста.
3. Инструментом  **Штамп** (Clone Stamp) дорисуйте часть листа у изображения из файла 19_4.tif (см. рис. 6.51).
4. Перепишите текст эпиграфа к разделу, оформив его так:
 - цвет текста темно-желтый: R=214, G=197, B=49;
 - шрифт Times New Roman, размер символов и межстрочное расстояние по 30 пт;
 - стиль слоя **Тень** (Drop Shadow) скопируйте со слоя с изображением цепи или кота.

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/19.tif.

6.15.4. Чего тебе надобно, старче?..

*Вот пошел старик к синему морю;
Видит, — море слегка разыгралось.
Стал он кликать золотую рыбку,
Приплыла к нему рыбка и спросила:
"Чего тебе надобно, старче?"*

Задание № 20

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.53, используя исходные изображения из файлов 20_1.tif-20_3.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.

Добавляем рыбку

1. Откройте файл 20_1.tif и перенесите в него изображение рыбки из файла 20_2.tif. Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Отразить по горизонтали** (Flip Horizontal). В режиме свободной трансформации ($\langle \text{Shift} \rangle + \langle \text{F6} \rangle$) уменьшите изображение рыбки и разверните его, как показано на рис. 6.53.

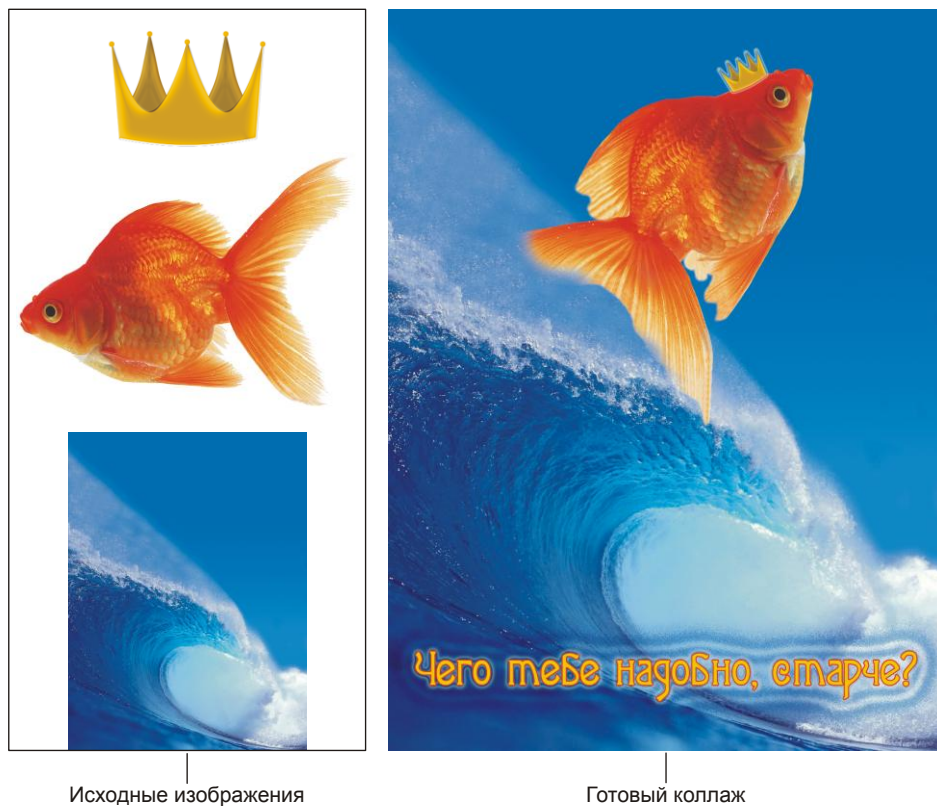



Рис. 6.53. Пример коллажа про золотую рыбку

2. На синем фоне волны стали заметны рваные края плавников (рис. 6.54, а). Возьмите инструмент  **Штамп** (Clone Stamp) и круглой кистью с мягкими краями обработайте края всех плавников рыбки (рис. 6.54, б).

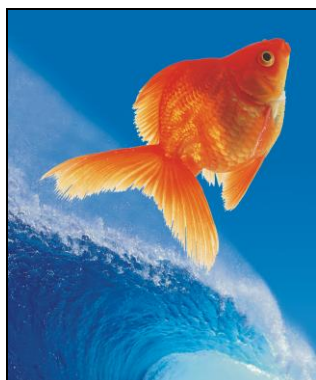






Рис. 6.54, а. Изображение рыбки добавлено в коллаж



Рис. 6.54, б. Края плавников обработаны инструментом **Штамп**

3. Из файла 20_3.tif перенесите в окно коллажа изображение короны, уменьшите его и поместите на голову рыбке. Примените к слою с короной стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), настроив его так:
 - **Размах** (Spread) — 4%;
 - **Размер** (Size) — 9 пикс.;
 - **Контур** (Contour) — ;
 - **Диапазон** (Range) — 100%.
4. Для создания впечатления того, что рыбка выплывает из волны, создайте копию слоя с изображением волны, перетащив строку слоя на пиктограмму чистого листа . Поместите копию над слоем с рыбкой. Инструментом  **Ластик** (Eraser) сотрите часть волны с левой стороны хвоста рыбки. Для стирания лучше использовать круглую кисть с мягкими краями.

Создаем надпись

1. Введите надпись темно-желтого цвета "Чего тебе надобно, старче?". Используйте шрифт Agatha-Modern и размер символов 60 пт.
2. Чтобы повысить читабельность текста, примените к текстовому слою стиль **Обводка** (Stroke), заменив цвет обводки на оранжевый. Не закрывайте окна настроек стиля.
3. Для создания брызг вокруг надписи примените стиль **Тень** (Drop Shadow), настроив его так:
 - цвет тени голубой: R=87, G=136, B=198;
 - режим наложения оставьте заданным по умолчанию **Умножение** (Multiply);
 - параметру **Смещение** (Distance) назначьте значение 5 пикс.;
 - параметр **Размах** (Spread) установите в значение 30%;
 - для параметра **Размер** (Size) установите значение 120 пикс.;
 - сместите ползунок **Шум** (Noise) в положение 60%.
4. Примените последний стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), изменив только следующие настройки:
 - **Размах** (Spread) — 12;
 - **Размер** (Size) — 20;
 - **Контур** (Contour) — ;
 - **Диапазон** (Range) — 70%.

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/20.tif.



6.15.5. В руки яблочко взяла, к алым губкам поднесла...

*Под окно за пряжу села
Ждать хозяев, а глядела
Все на яблоко. Оно
Соку спелого полно,
Так свежо и так душисто,
Так румяно-золотисто,
Будто медом налилось!
Видны семечки насквозь...
Подождать она хотела
До обеда, не стерпела,
В руки яблочко взяла,
К алым губкам поднесла,
Потихоньку прокусила
И кусочек проглотила...*

Задание № 21

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.55, используя исходные изображения из файлов 21_1.jpg, 21_2.tif и 20_3.tif, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.

Привлекаем внимание к руке

1. Откройте файл 21.1.jpg. Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите изображение руки. Растушуйте полученную область на 1 пиксел (комбинация клавиш <Shift>+<F6>). Не забывайте, что для аккуратного результата выделение следует проводить при масштабе порядка 200—400%. Инвертируйте созданное выделение с помощью комбинации клавиш <Ctrl>+<Shift>+<I> (в Mac OS <Command>+<Shift>+<I>).
2. Выполните команду **Фильтр** (Filter) | **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur), укажите величину размытия 6 пикселов. Создайте новый слой, щелкнув по кнопке чистого листа  в палитре слоев.
3. Выберите в качестве основного цвета светло-серый: R=188, G=198, B=206. Закрасьте выбранным цветом созданный слой. Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>).
4. Для текущего слоя измените режим наложения на **Умножение** (Multiply) и непрозрачность слоя уменьшите до 80%.

Добавляем яблоко

1. Откройте файл 21_2.tif, перенесите изображение яблока в окно коллажа. В режиме свободной трансформации уменьшите и разверните яблоко, как показано на рис. 6.55.
2. Создайте две копии слоя с яблоком, дважды нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<J> (в Mac OS <Command>+<J>). Назовите получившиеся три слоя именами яблоко1, яблоко2 и яблоко3, начиная с верхнего слоя.







Исходные изображения



Готовый коллаж

Рис. 6.55. Пример коллажа про яблоко

3. Выделите самый верхний слой с именем яблоко1, нажмите кнопку , расположенную в нижней части палитры Слои (Layers). Из появившегося меню выберите стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), измените цвет свечения на белый, а значение параметра **Размер** (Size) увеличьте до 80 пикселей. Примените настройки, нажав в диалоговом окне кнопку **ОК**.
4. Выделите второй слой сверху с именем яблоко2, аналогично предыдущему пункту примените тот же стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), но цвет свечения замените на желтый, а размер увеличьте до 140 пикселей.
5. Выделите слой с именем яблоко3, примените этот же стиль. Замените цвет свечения красным цветом, размер назначьте 140 пикселей, а для параметра **Контур** (Contour) выберите такой рисунок: .

6. Теперь приступим к самому загадочному в этом задании: созданию семечек, которые видны сквозь яблоко. Откройте файл 20_3.tif, перенесите в окно коллажа изображения яблока в разрезе. Поместите его на верхний уровень. В режиме свободной трансформации уменьшите и разверните его так, чтобы сердцевина желтого яблока находилась под веткой красного (рис. 6.56, а).
7. Выделите слой с именем яблоко1. Инструментом  **Волшебная палочка** (Magic Wand) произведите щелчок вне яблока. Растушите выделение на 10 пикселей, предварительно вызвав окно растушевки комбинацией клавиш <Shift>+<F6>. Активизируйте слой с желтым яблоком, который находится на самом верхнем уровне. Очистите выделение, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>), и снимите выделение (рис. 6.56, б).
8. Для верхнего слоя измените режим наложения на **Умножение** (Multiply). Инструментом  **Ластик** (Eraser) сотрите лишние части желтого яблока (рис. 6.56, в).

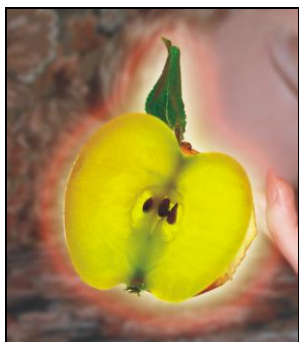


Рис. 6.56, а. Изображение яблока в разрезе наложено сверху на изображение красного яблока





Рис. 6.56, б. Результат удаления лишних фрагментов желтого яблока



Рис. 6.56, в. Конечный результат работы над яблоком

Создаем надпись

1. Выберите инструмент  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type). Перепишите последнее четверостишие из эпиграфа. Для текста назначьте следующие значения параметров:
 - желтый цвет;
 - шрифт Comic Sans MS;
 - размер 18 пт;
 - межстрочное расстояние 18 пт.
2. Примените стиль **Обводка** (Stroke), замените цвет обводки на оранжевый.

3. Примените стиль **Внешнее свечение** (Outer Glow), увеличив величину размера до 20 пт и заменив рисунок контура на такой: .

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/21.tif.

6.15.6. Свет мой, зеркальце! скажи да всю правду доложи...

*Свет мой, зеркальце! скажи
Да всю правду доложи:
Я ль на свете всех милее,
Всех румяней и белее?*

Задание № 22

Создадим коллаж, приведенный на рис. 6.57, используя исходные изображения из файлов 22_1.tif, 22.2.jpg, 22_3.tif, и 22.4.jpg, хранящихся на прилагаемом диске в папке /glava6/start.




Исходные изображения

Готовый коллаж

Рис. 6.57. Пример коллажа про зеркальце

Начинаем работу

1. Откройте файлы 22_1.tif и 22.2.jpg, инструментом  **Перемещение** (Move) перенесите изображения зала в окно документа с изображением девушки.
2. В режиме свободной трансформации (<Shift>+<F6>) с нажатой клавишей <Shift> увеличьте изображение зала так, чтобы оно замостило собой весь холст, поместите его на задний план.
3. Для слоя на заднем плане примените команду **Фильтр** (Filter) | **Размытие** (Blur) | **Размытие по Гауссу** (Gaussian Blur), размойте изображение зала на 3 пиксела.
4. Для обрезки частей изображения, вышедших за пределы окна документа, выделите все изображение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl>+<A> (в Mac OS <Command>+<A>), затем выполните команду **Изображение** (Image) | **Кадрировать** (Crop).

Работаем над зеркалом



1. Перетащите изображение зеркала из файла 22_3.tif в окно коллажа. Перенесите слой на передний план. Выполните команду **Редактирование** (Edit) | **Трансформирование** (Transform) | **Отразить по вертикали** (Flip Vertical). Затем в режиме свободной трансформации уменьшите изображение зеркала и поместите его поверх руки (рис. 6.58, а).
2. Отключите видимость слоя с зеркалом, нажав кнопку с изображением глаза . Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите большой палец девушки. Включите и активизируйте слой с зеркалом, очистите выделение, нажав клавишу <Backspace> (в Mac OS <Delete>) (рис. 6.58, б).



Рис. 6.58, а. Зеркало уменьшено без сохранения пропорций и помещено поверх руки



Рис. 6.58, б. Впечатление вложенности зеркала в руку создано за счет удаления части большого пальца

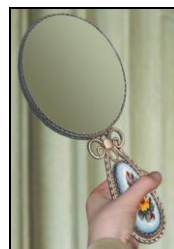




Рис. 6.58, в. Пример нарисованной зеркальной поверхности

3. Создайте новый слой, нажав пиктограмму чистого листа . Инструментом  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso) выделите внутреннюю часть зеркала. Сохраните созданное выделение в альфа-канале. Закрасьте созданную область двухцветным градиентом. В примере использовались следующие цвета: темно-зеленый R=116, G=116, B=87 и светло-зеленый R=177, G=183, B=155. Снимите

выделение комбинацией клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>) (рис. 6.58, в).


4. Откройте файл 22.4.jpg, выделите только лицо девочки. Перенесите содержимое выделенной области в окно коллажа. Для обрезки лишних фрагментов лица загрузите область выделения из альфа-канала, инвертируйте выделение и очистите его. Снимите выделение (рис. 6.58, з).
5. Для текущего слоя измените режим наложения на **Жесткий свет** (Hard Light). Уменьшите его непрозрачность до 75%. Создайте волнообразные пряди волос фильтром **Пластика** (Liquify), используйте инструмент  **Турбулентность** (Turbulence) (рис. 6.58, д).




Рис. 6.58, з. Изображение лица помещено поверх слоя с зеркальной поверхностью

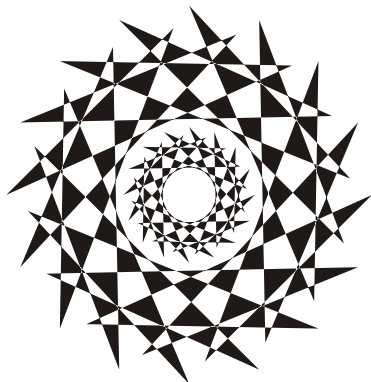


Рис. 6.58, д. Итоговое отражение в зеркале

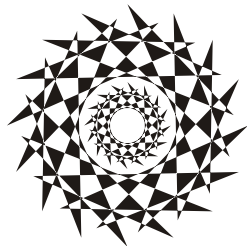
Завершаем работу

1. Инструментом  **Горизонтальный текст** (Horizontal Type) введите надпись, состоящую из первых двух строк эпитафии.
2. Используйте шрифт Agatha-Modern, размер символов 60 пт, межстрочное расстояние 72 пт, белый цвет текста.
3. Примените к текстовому слою стиль **Тень** (Drop Shadow), настройте его на свое усмотрение.

Пример выполненного задания находится в файле /glava6/finish/22.tif.






ПРИЛОЖЕНИЯ







Приложение 1

Некоторые трудности, с которыми могут столкнуться новички

В этом приложении рассмотрим часто встречающиеся трудности, возникающие у новичков, и возможные пути выхода из сложившихся ситуаций.

- ❑ Вы пытаетесь рисовать инструментом, а рисования не происходит.
 - Возможно, выделена область, поэтому на всякий случай снимите выделение, нажав комбинацию <Ctrl>+<D> (в Mac OS комбинацию <Command>+<D>).
 - Возможно, вы рисуете не на том слое, рисование происходит, но на слое, который загромождают верхние слои. Тогда отключите видимость верхних слоев, чтобы увидеть результат рисования на текущем слое. Для этого нажмите на пиктограмму глаза , расположенную в строке каждого слоя на палитре **Слои** (Layers).
 - Возможно, не активизирован совмещенный RGB-канал, откройте палитру **Каналы** (Channels) и произведите щелчок мышью по самой верхней строчке.
 - Возможно, файл имеет формат GIF и содержит индексированные цвета. Такой файл может содержать максимально только 256 цветов, а вы пытаетесь рисовать тем цветом, которого нет в файле. Поэтому предварительно необходимо изменить цветовую модель файла, выполнив команду **Изображение** (Image) | **Режим** (Mode) | **RGB** (RGB Color).
 - Возможно, текущий слой защищен от изменений. Проверьте, следующие кнопки на палитре **Слои** (Layers) в области **Закрепить** (Lock) должны быть отжаты: , .
- ❑ Рисование происходит, но цветом, отличным от выбранного.
 - Возможно, это происходит из-за режима наложения, установленного для данного инструмента. Проверьте, на панели свойств инструмента параметр **Режим** (Mode) должен иметь значение **Нормальный** (Normal).
 - Возможно, режим наложения слоя изменен, проверьте режим наложения для текущего слоя, на котором происходит рисование, он тоже должен быть установлен в значение **Нормальный** (Normal).

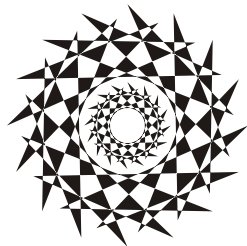
- ❑ Рисование происходит, но след от кисти полупрозрачен.
 - Возможно, параметр **Непрозрачность** (Opacity) или **Нажим** (Flow) для данного инструмента имеют значение меньше 100%. Проверьте, значения должны быть 100%.
 - Возможно, параметр **Непрозрачность** (Opacity) или **Заливка** (Fill) для текущего слоя имеет значение меньше 100%. Проверьте, значения должны быть установлены в 100%.
- ❑ Рисования не происходит на прозрачных участках слоя.
 - Возможно, прозрачные пиксели слоя защищены от изменений. В палитре **Слои** (Layers) отожмите кнопку  в области **Закрепить** (Lock).
 - Если вы производите закрашивание с помощью команды **Редактирование** (Edit) | **Заливка** (Fill), то в диалоговом окне этой команды снимите флажок **Сохранить прозрачность** (Preserve Transparency).
- ❑ При нажатии клавиши <Backspace> (в Mac OS клавиши <Delete>) область выделения не очищается, а вызывается окно заливки.
 - Скорее всего, вы пытаетесь очистить выделение на фоновом слое, а фоновый слой не может содержать прозрачных пикселей. Поэтому предварительно слой следует преобразовать в обычный, произведя двойной щелчок по строке слоя в палитре **Слои** (Layers), и подтвердить изменения в появившемся окне.
- ❑ При выборе цвета из цветовой палитры происходит выбор оттенка серого.
 - Скорее всего, вы работаете с полутоновым изображением, поэтому его надо преобразовать в цветное, для чего выполните команду **Изображение** (Image) | **Режим** (Mode) | **RGB** (RGB Color).
- ❑ Вы выделили часть изображения, пытаетесь ее переместить, а в результате перемещается только область выделения.
 - Возможно, вы пытаетесь переместить фрагмент в режиме действия инструмента выделения, а необходимо выбрать инструмент  **Перемещение** (Move).
- ❑ При попытке переместить изображение на слое, перемещения не происходит.
 - Возможно, в палитре **Слои** (Layers) в области **Закрепить** (Lock) нажата кнопка , ее следует отжать.
 - Возможно, вы пытаетесь переместить изображение на фоновом слое. Необходимо преобразовать фоновый слой в обычный, произведя по его строке в палитре **Слои** (Layers) двойной щелчок, и подтвердить изменения в появившемся окне.
- ❑ Вы создаете слой-маску, нажав кнопку  на палитре **Слои** (Layers), а маскирования части изображения не происходит.
 - Скорее всего, вы предварительно не выделили ту часть изображения, через которую будет просматриваться изображение на слое (не загрузили выделение из альфа-канала). Предварительно необходимо создать выделение, а только потом переходить к созданию слой-маски.

- Не все команды доступны из меню **Редактирование (Edit) | Трансформирование (Transform)**.
 - Возможно, вы пытаетесь применить команду к текстовому слою, поэтому слой предварительно следует преобразовать, выбрав из контекстного меню одну из команд:
 - ◇ **Растрировать слой (Rasterize Type)**, при дальнейшей деформации символы станут размытыми и нечеткими;
 - ◇ **Преобразовать в кривые (Convert to Shape)**, искажения символов при деформации не произойдет.
 - Возможно, вы применяете команду к 3D-слою. Необходимо слой предварительно растрировать, выбрав из контекстного меню команду **Растрировать 3D (Rasterize 3D)**.

ЗАМЕЧАНИЕ

Контекстное меню вызывается щелчком правой кнопкой мыши по строке слоя (текстового или 3D) в палитре **Слой (Layers)**.






Приложение 2





Маленькие хитрости


В этом приложении приводятся несколько небольших приемов, которые помогут вам сократить уйму времени и упростить работу. Думаю, каждый пользователь найдет для себя что-то новое и интересное в данном материале. Обязательно проверьте каждый прием на запущенном приложении Photoshop, чтобы убедиться в его работоспособности.

Инструменты


- Выбор каждого инструмента можно осуществить нажатием определенной клавиши. Ее можно подсмотреть в подсказке, возникающей при наведении указателя мыши на требуемый инструмент. Например, выбор инструмента  **Перемещение** (Move) осуществляется нажатием клавиши <V>. Но большинство инструментов собрано в группы, а нажатие клавиши выбирает только последний использованный инструмент данной группы. Поэтому для пролистывания всех инструментов добавляется клавиша <Shift>. Например, для выбора инструмента  **Карандаш** (Pencil) необходимо нажать требуемое число раз комбинацию клавиш <Shift>+.
- Нажатая клавиша <Пробел> позволяет войти в режим действия инструмента  **Рука** (Hand) из любого активного инструмента. Если требуется пролистать изображение, просто нажмите клавишу <Пробел>. Когда указатель мыши сменится на руку, протащите мышь с нажатой кнопкой.
- Для быстрого изменения масштаба до 100% произведите двойной щелчок по инструменту  **Масштаб** (Zoom), а для того, чтобы вписать изображение в размеры экрана, щелкните дважды по инструменту  **Рука** (Hand).
- Чтобы быстро выбрать в качестве основного цвета черный цвет нажмите клавишу <D>. Если вам требуется рисовать белым цветом, то сначала нажмите клавишу <D>, чтобы основной цвет стал черным, а фоновый белым. Затем нажмите клавишу <X>, чтобы поменять цвета местами.




ЗАМЕЧАНИЕ

Для быстрого задания цветов по умолчанию также можно нажать кнопку , расположенную над образцами цветов на панели инструментов, а для смены цветов используется кнопка в виде изогнутой двусторонней стрелки  (рис. П2.1).

- При использовании инструмента  **Градиент** (Gradient) не забывайте про такой удобный флажок, как **Инверсия** (Reverse), который позволяет быстро изменить порядок цветов, не прибегая к их смене в окне редактора градиента.

ЗАМЕЧАНИЕ

Для смены направления двухцветного градиента можно также нажать кнопку  (рис. П2.1).

- В режиме действия инструментов  **Градиент** (Gradient) и  **Заливка** (Paint Bucket) нажатая клавиша <Alt> (в Mac OS <Option>) вызывает инструмент  **Пипетка** (Eyedropper). В этом случае вы можете быстро взять образец цвета, не выбирая заново этот инструмент.

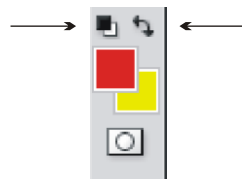











Рис. П2.1. Часть панели инструментов с образцами основного и фоновых цветов

- Очень часто приходится закрашивать содержимое выделенной области или изображение на слое с сохранением прозрачных пикселей. Для этого, конечно, можно использовать инструмент  **Заливка** (Paint Bucket) или диалоговое окно заливки, но значительно быстрее и удобнее нажимать горячие клавиши. Для заливки выделенной области основным цветом применяйте комбинацию клавиш <Alt>+<Backspace> (в Mac OS <Option>+<Delete>), а для заливки изображения на слое с сохранением прозрачных пикселей — <Alt>+<Shift>+<Backspace> (в Mac OS <Option>+<Shift>+<Delete>). Для закрашивания фоновым цветом вместо клавиши <Alt> (в Mac OS <Option>) используйте в данных комбинациях клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>).
- Если вам требуется нарисовать прямую линию по горизонтали или вертикали, нажмите и удерживайте клавишу <Shift> во время рисования инструментом  **Карандаш** (Pencil) или  **Кисть** (Brush). Но также можно нарисовать отрезок по двум точкам. Для этого произведите щелчок в начальной точке, затем щелкните в конечной точке с нажатой клавишей <Shift>. Photoshop автоматически нарисует прямую линию по двум точкам.

ЗАМЕЧАНИЕ

Действие клавиши <Shift> распространяется на все рисующие инструменты:  **Ластик** (Eraser),  **Штамп** (Clone Stamp),  **Точечная восстанавливающая кисть** (Spot Healing Brush),  **Градиент** (Gradient),  **Губка** (Sponge) и т. д.

- Если вы используете инструмент  **Рамка** (Crop) и передумали кадрировать изображение, то щелкните по значку инструмента на панели инструментов. Появится диалоговое окно, в котором вам будет предложено три варианта — **Кадрировать** (Crop), **Отмена** (Cancel) и **Не кадрировать** (Don't Crop) (рис. П2.2). Выбор варианта **Не кадрировать** (Don't Crop) удалит появившуюся рамку.

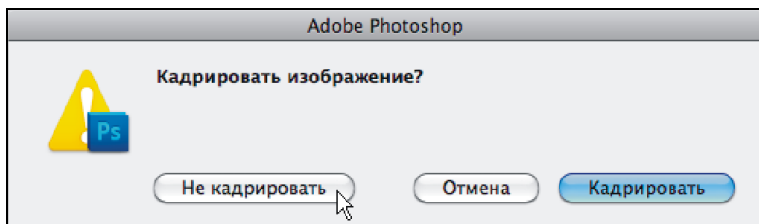



Рис. П2.2. Диалоговое окно с вопросом о кадрировании изображения

Линейки и направляющие

- Если вы случайно выдвинули горизонтальную направляющую вместо вертикальной, не обязательно задвигать ее обратно и выдвигать новую. Для быстрого изменения направления просто переместите направляющую с нажатой клавишей <Alt> (в Mac OS <Option>) при выбранном инструменте  **Перемещение** (Move). Горизонтальная направляющая сменится вертикальной и наоборот.
- Для быстрого изменения единиц измерения на линейках произведите по любой из них щелчок правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите требуемое значение (рис. П2.3).

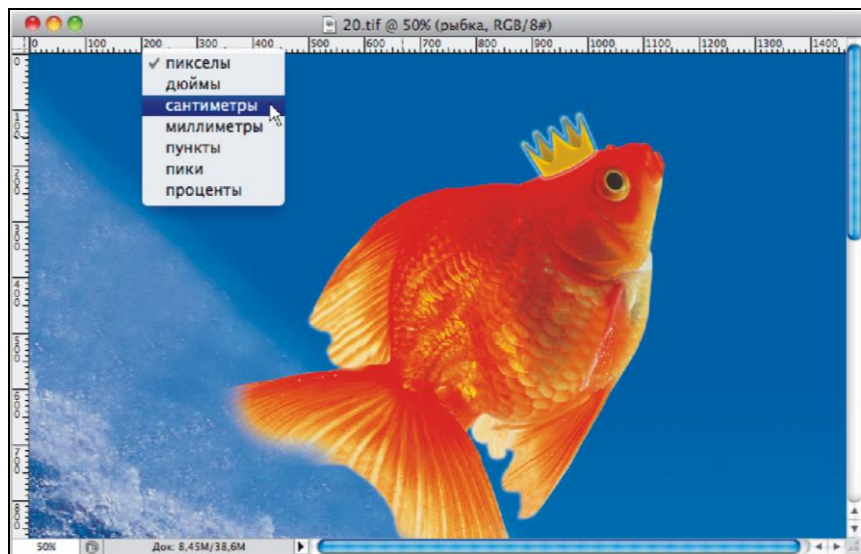



Рис. П2.3. Быстрая смена единиц измерения

- Для удаления направляющих можно просто перетащить каждую из них на линейку, но для быстрого удаления всех направляющих выполните команду **Просмотр** (View) | **Удалить направляющие** (Clear Guides).

Кисти

- Если созданная кисть вам больше не нужна, ее можно удалить. Для этого в наборе кистей наведите указатель мыши на требуемую кисть с нажатой клавишей <Alt> (в Mac OS <Option>). Как только указатель мыши примет вид ножниц , нажмите кнопку мыши (рис. П2.4). Также можно выбрать команду **Удалить кисть** (Delete Brush) из контекстного меню, образованного щелчком правой кнопкой мыши по значку кисти.

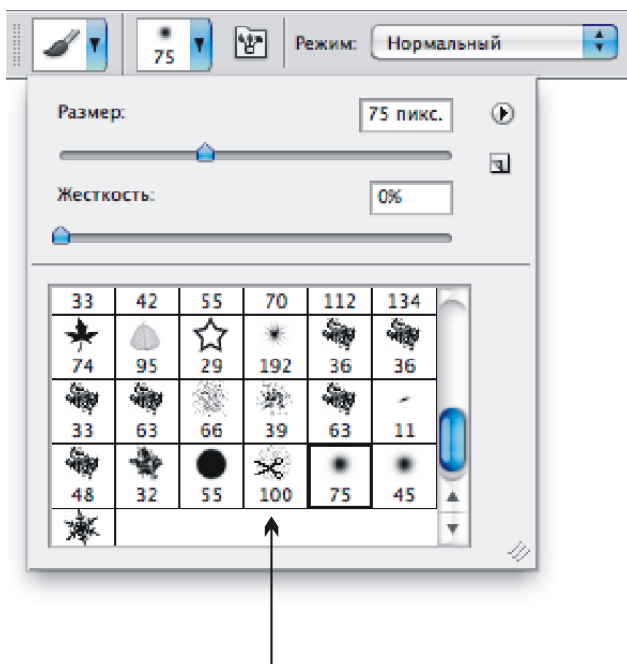


Рис. П2.4. Удаление кисти

ЗАМЕЧАНИЕ

Этот же прием используется и для удаления цветowych проб с изображения, градиента из набора готовых градиентов, формы из набора векторных фигур и булавки в режиме **Марионеточная деформация** (Puppet Warp).

- Чтобы переименовать кисть, в наборе кистей произведите по ее значку щелчок правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите команду **Переименовать кисть** (Rename Brush).

ЗАМЕЧАНИЕ

Этим же способом можно переименовать название градиента в наборе готовых градиентов и формы в наборе векторных фигур.

Выделение

- При работе с инструментами выделения не забывайте использовать следующие клавиши:
 - <Shift> для сложения выделенных областей;
 - <Alt> для вычитания выделенных областей;
 - <Shift>+<Alt> для пересечения выделенных областей.
- Для загрузки выделения из альфа-канала, для выделения текста или векторной фигуры произведите щелчок мыши по миниатюре канала, текстового слоя или векторной маски, удерживая нажатой клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>) (рис. П2.5).

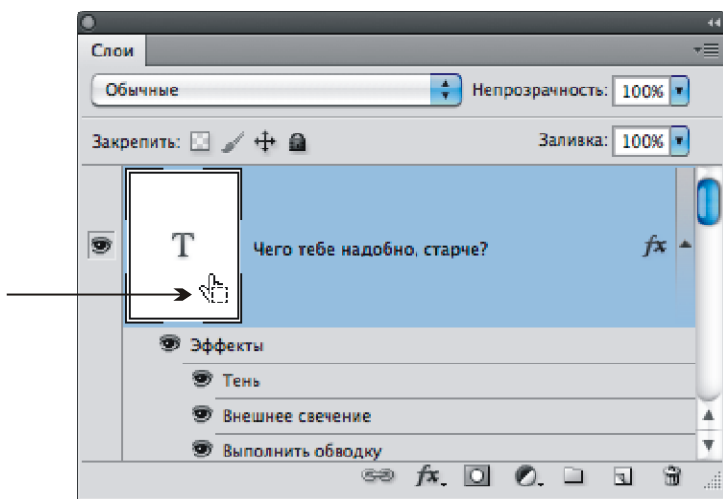



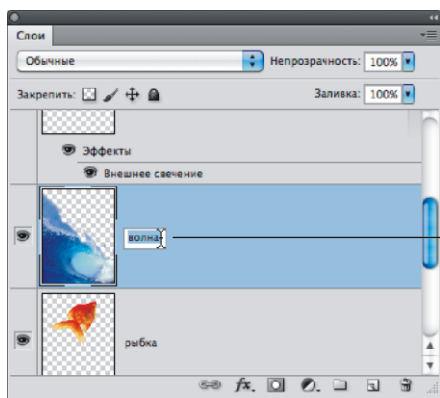


Рис. П2.5. Выделение текста с помощью палитры Слои

- Для отмены выделения используется комбинация клавиш <Ctrl>+<D> (в Mac OS <Command>+<D>), а если вы выделили прямоугольную или овальную область, то снять выделение можно простым щелчком в любом месте изображения.
- По умолчанию рисование прямоугольной и овальной выделенной области начинается из верхнего левого угла, а при удержании клавиши <Alt> (в Mac OS <Option>) выделенная область будет создаваться из центра.
- Использование клавиши <Shift> сохраняет пропорции создаваемого выделения, поэтому из овала получается круг, из прямоугольника — квадрат, а при использовании инструмента  **Прямолинейное лассо** (Polygonal Lasso), клавиша <Shift> позволяет рисовать сторону многоугольника только в трех направлениях: горизонтальном, вертикальном или под углом 45°.
- Не забывайте, что при совместном использовании клавиш <Alt> (в Mac OS <Option>) и <Shift> их действия суммируются.


Слои

- ❑ По умолчанию в палитре **Слои** (Layer) после щелчка по кнопке чистого листа  создание нового слоя происходит над текущим. Если вам требуется создать слой под текущим слоем, то нажмите кнопку чистого листа , удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>).
- ❑ Для переименования слоя просто произведите двойной щелчок по его имени в палитре **Слои** (Layers). В результате появится текстовое поле, в которое вы сможете ввести новое имя. Для подтверждения нового имени нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>) (рис. П2.6).



I-образный указатель обращает ваше внимание на режим переименования

Рис. П2.6. Переименование слоя

- ❑ Когда документ содержит большое количество слоев, для выделения слоя становится неудобно выделять его строку в палитре **Слои** (Layers). Легче и быстрее в режиме действия инструмента  **Перемещение** (Move) просто щелкать по изображению на слое в окне документа, удерживая клавишу <Ctrl> (в Mac OS <Command>).
- ❑ Если вам требуется перебрать различные режимы наложения для слоя, то чтобы не выбирать в палитре **Слои** (Layers) каждый следующий режим, можно поступить так: применить первый режим в списке, а затем пролистывать их клавишами <↓> или <↑>.
- ❑ Для копирования в буфер обмена содержимого выделенной области используется комбинация клавиш <Ctrl>+<C> (в Mac OS <Command>+<C>). При этом в буфер обмена попадает содержимое только текущего слоя. Если к этой комбинации добавить клавишу <Shift>, то произойдет копирование содержимого всех слоев.

Тоновая и цветовая коррекция

- Если вас не устраивают текущие настройки в диалоговом окне **Уровни** (Levels), **Кривые** (Curves), **Яркость/Контрастность** (Brightness/Contrast), **Цветовой баланс** (Color Balance) и т. д., то нажмите клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>), кнопка **Отменить** (Cancel) сменится на кнопку **Сбросить** (Reset), щелкните по ней (рис. П2.7). Тогда можно начать коррекцию заново, не закрывая диалогового окна.

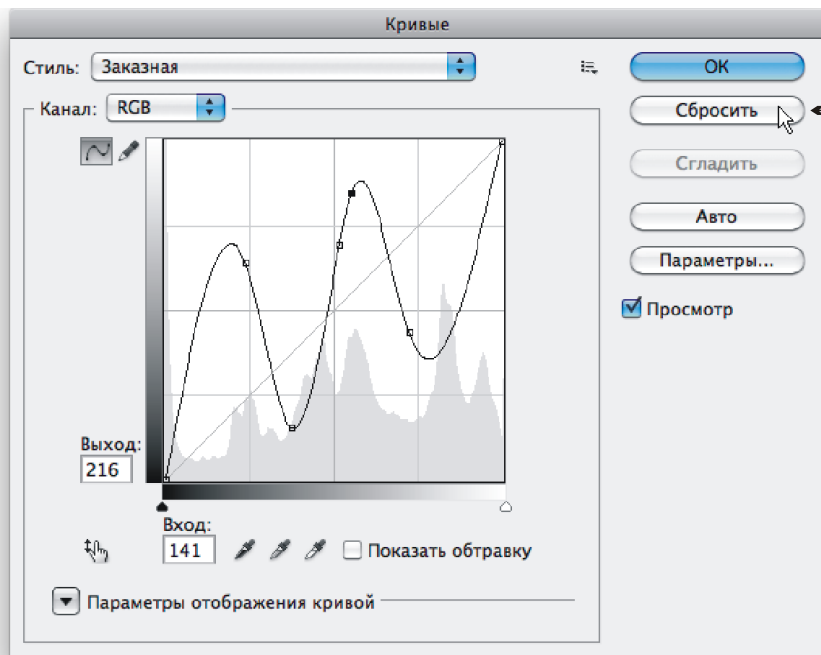


Рис. П2.7. Смена кнопки **Отменить** на кнопку **Сбросить** в диалоговом окне **Кривые**

- Для вызова окна тоновой или цветовой коррекции используются комбинации клавиш, их можно подглядеть в меню. После применения настроек и повторного открытия диалогового окна все значения параметров сбрасываются, и вам не увидать ход предыдущей коррекции. Но если вы добавите клавишу <Alt> (в Mac OS <Option>) к комбинации клавиш вызова окна коррекции, то предыдущие настройки будут сохранены. Например, вы провели коррекцию в окне **Кривые** (Levels) (комбинация клавиш для вызова <Ctrl>+<M> (в Mac OS <Command>+<M>)) и закрыли окно. Теперь, нажав комбинацию клавиш <Alt>+<Ctrl>+<M> (в Mac OS <Option>+<Command>+<M>), вы увидите в окне не прямую линию, как обычно, а изогнутую, которую вы получили в ходе предыдущей коррекции.

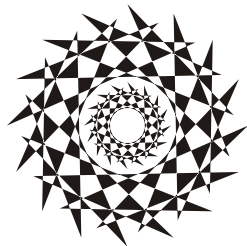
Фильтры

- ❑ После того как вы применили фильтр, при его повторном использовании достаточно просто нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<F> (в Mac OS <Command>+<F>). А если вы хотите применить тот же фильтр, но с новыми настройками, нажмите комбинацию клавиш <Alt>+<Ctrl>+<F> (в Mac OS <Option>+<Command>+<F>).

Диалоговые окна

- ❑ Если вы открыли любое из диалоговых окон **Установки** (Preferences) из меню **Редактирование** (Edit), то для перехода к следующему диалоговому окну нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<N> (в Mac OS <Command>+<N>), а для перехода к предыдущему окну нажмите комбинацию клавиш <Ctrl>+<P> (в Mac OS <Command>+<P>).
- ❑ Не забывайте, что любое диалоговое окно можно закрыть, используя клавиши. Чтобы подтвердить настройки, заданные в окне, нажмите клавишу <Enter> (в Mac OS <Return>), а для закрытия окна с отменой всех настроек нажмите клавишу <Esc>.

Не обязательно использовать все приведенные здесь приемы, попробуйте выполнить хотя бы несколько из них. Думаю, вы скоро к ним привыкнете, а привыкнув, больше никогда не сможете без них обходиться.



Приложение 3

Список литературы и интернет-ресурсов

Список литературы

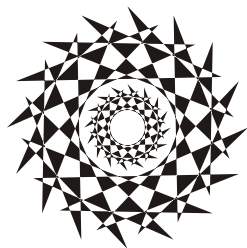
- Гурский Ю., Корабельникова Г. Эффективная работа с Photoshop 6.0: трюки и эффекты (+CD). — СПб.: Питер, 2001.
- Келби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop 7: Пер. с англ. — М.: Издательский дом "Вильямс", 2004.
- Мачник Э. Фотообман в Photoshop: Пер. с англ. — СПб.: БХВ-Петербург, 2006.
- Скрылина С. Н. Photoshop CS5: 100 советов по коррекции и спецэффектам. — СПб.: БХВ-Петербург, 2010.
- Тайц А. М., Тайц А. А. Самоучитель Adobe Photoshop 7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2004.
- Тучкевич Е. Самоучитель Adobe Photoshop CS4. — СПб.: БХВ-Петербург, 2009.

Список интернет-ресурсов

- Кисти
 - <http://photoshop-master.ru>
- Статьи о работе с Photoshop
 - <http://globator.net>
 - http://help.adobe.com/ru_RU/Photoshop/11.0
 - <http://web-silver.ru>
- Текстуры
 - <http://newtextures.h1.ru>
 - <http://textura.visual-form.ru>
- Форма времен Великой Отечественной войны
 - <http://www.rkka.ru>
- Фотографии мебели
 - <http://www.kdizain.ru>
 - <http://www.omakeevke.info>

- ❑ Фотографии растений и животных
 - <http://amazingdesktop.narod.ru>
 - <http://art5.karelia.ru/>
 - <http://fotonapc.ucoz.ru>
 - <http://www.ftoger.ru/>
 - <http://lifeisphoto.ru>
- ❑ Фото старинные
 - <http://allday.ru/>
- ❑ Шрифты
 - <http://allshrift.ru>
 - <http://fontast.ru>
 - <http://www.azfonts.ru>
 - <http://www.rufont.ru>
 - <http://www.xfont.ru>
- ❑ Электронные книги и тексты сказок
 - <http://azku.ru/skazki-narodov-evropyi/zlatovlaska.html>
 - <http://ilibrary.ru/author/chekhov/index.html>
 - http://lib.ru/TALES/PROJSLER/m_baba.txt
 - <http://www.lukoshko.net>

Приложение 4



Описание DVD

Таблица ПЗ.1. Содержимое DVD

Папки и файлы	Описание	Главы
/glava1/start	Исходные и итоговые изображения, используемые в заданиях <i>главы 1</i>	1
/glava1/finish		
/glava4/start	Исходные и итоговые изображения, используемые в заданиях <i>главы 4</i>	4
/glava4/finish		
/glava5/start	Исходные и итоговые изображения, используемые в заданиях <i>главы 5</i>	5
/glava5/finish		
/glava6/start	Исходные и итоговые изображения, используемые в заданиях <i>главы 6</i>	6
/glava6/finish		

Предметный указатель

Б

Быстрая маска 10
Быстрое выделение 13

В

Волшебная палочка 7, 8
Волшебный ластик 8

З

Затемнитель 48

И

Импортировать 27
Инфо 26

К

Каналы 12
Кисть 12
Кривые 21

О

Обработка краев 16
Осветлитель 48

П

Палитра цветов 32
Параметры TIFF 35
Перемещение 27
Прямолинейное лассо 13

Р

Размер изображения 30, 47
Размер холста 30
Растушевка 8, 48
Рендеринг 18

С

Свободное
 трансформирование 18
Слои 8

Т

Трансформирование 17

У

Убрать кайму 17
Уровни 20
Уточнить край 13

Ф

Фоновый ластик 9
Формат BMP 36
Формат GIF 41
Формат JPEG 37
Формат PNG 43

Ц

Цветовой баланс 23, 50
Цветовой тон/Насыщенность 24, 50

Э, Я

Эффекты освещения 18, 49
Яркость/Контрастность 20