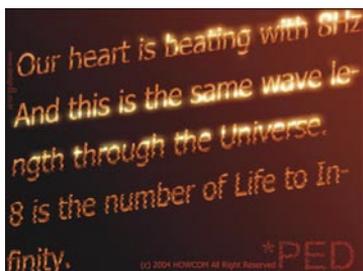


# Содержание



Глава 1  
**Имитация текстового  
фрагмента световой  
рекламы ..... 11**



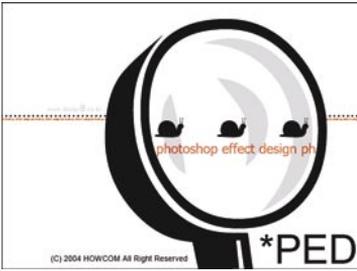
Глава 2  
**«Мозаичный» текст..33**



Глава 3  
**Текст «дорожной  
разметки» ..... 43**

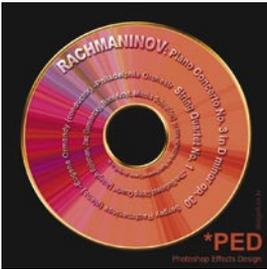


Глава 4  
**Оригинально  
изогнутый текст  
в художественном  
изображении ..... 61**



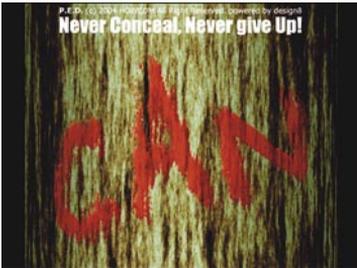
Глава 5

**Имитация  
увеличительной  
линзы ..... 73**



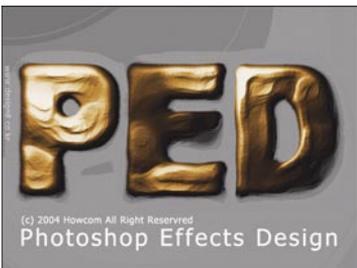
Глава 6

**Размещение текста  
по спирали ..... 85**



Глава 7

**Надпись «краской  
на коре дерева» ..... 103**



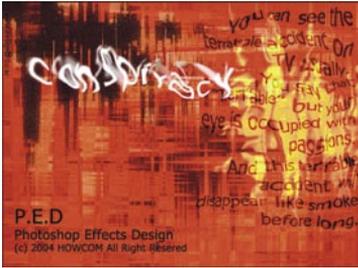
Глава 8

**Текст, «высеченный  
из камня» ..... 121**



Глава 9

**Оригинальные  
текстурные  
символы ..... 135**



Глава 10

**Надпись  
из «витающего  
дыма» ..... 155**



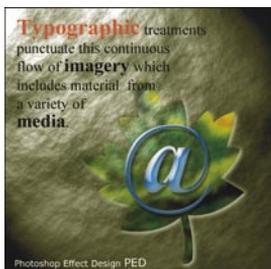
Глава 11

**Текст, «попавший  
в паутину» ..... 173**



Глава 12

**Эффектно размытый  
текст ..... 189**



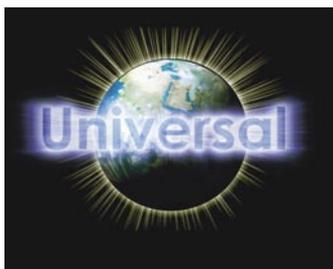
Глава 13

**Простые  
«стеклянные»  
символы .....207**



Глава 14

**Текст «в центре  
бушующего  
пламени» ..... 225**



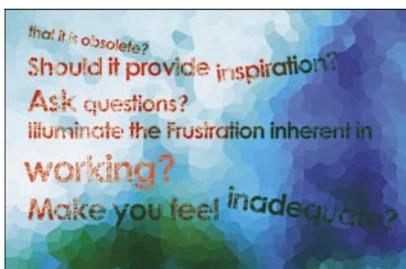
Глава 15

**Свет  
Вселенной ..... 245**



Глава 16

**«Неоновый»  
текст..... 265**



Глава 17

**«Растрескавшийся»  
текст.....273**



Глава 18  
**«Изрешеченный  
отверстиями»**  
текст..... 285



Глава 19  
**Гротескный  
монстр..... 299**



Глава 20  
**Текст «под каплей  
воды» .....311**

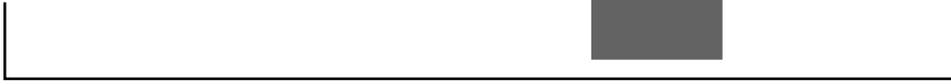
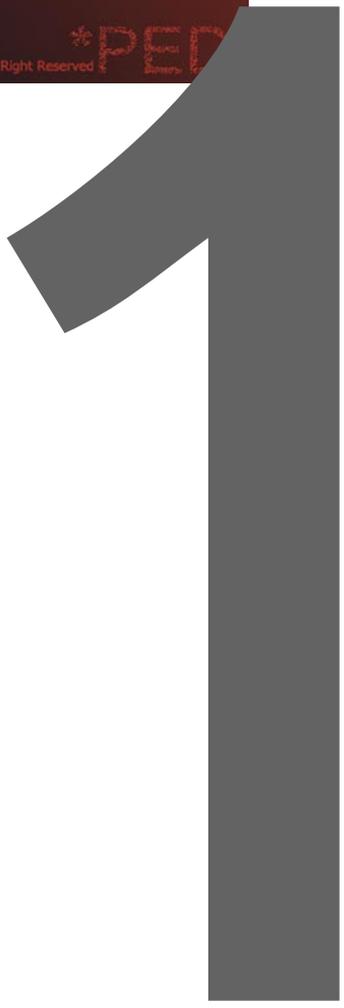
**Что на прилагаемом  
компакт-диске ..... 326**

**Предметный  
указатель.....327**

Our heart is beating with 81Hz  
And this is the same wave length through the Universe.  
8 is the number of Life to Infinity.

(c) 2004 HOWCOM All Right Reserved \*PER

| Глава |





# Имитация текстового фрагмента световой рекламы

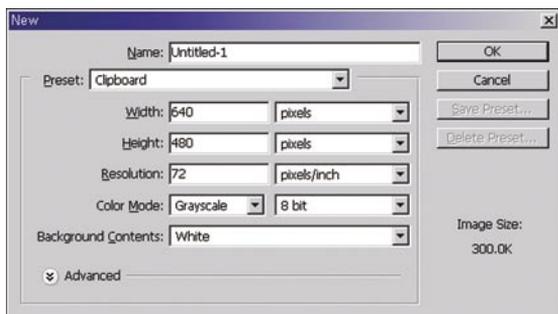
В нашем быстро меняющемся мире с огромным потоком информации световая реклама на улицах вечернего мегаполиса стала вполне обыденным явлением. Для того чтобы создать аналогичный эффект в Photoshop CS, достаточно лишь немного сместить и частично осветить отдельные слова текстового фрагмента. Но обо всем по порядку...

## Общая последовательность действий

- Этап 1. Создание нового документа.
  - Этап 2. Создание текстовой области.
  - Этап 3. Ввод текстового фрагмента.
  - Этап 4. Создание альфа-канала.
  - Этап 5. Применение к альфа-каналу фильтра **Noise**.
  - Этап 6. Создание в альфа-канале горизонтальных полос.
  - Этап 7. Увеличение размеров горизонтальных полос.
  - Этап 8. Применение к альфа-каналу фильтра **Grain**.
  - Этап 9. Создание маски текстового слоя.
  - Этап 10. Копирование текстового слоя.
  - Этап 11. Смещение текстового фрагмента.
  - Этап 12. Изменение цвета текстовых фрагментов.
  - Этап 13. Создание третьего текстового слоя.
  - Этап 14. Редактирование альфа-канала.
  - Этап 15. Затенение альфа-канала.
  - Этап 16. Размывание альфа-канала.
  - Этап 17. Выделение содержимого отредактированного альфа-канала.
  - Этап 18. Создание маски для третьего текстового слоя.
  - Этап 19. Создание эффекта свечения.
  - Этап 20. Увеличение интенсивности свечения.
  - Этап 21. Установка параметров градиента.
  - Этап 22. Частичное затенение текстового фрагмента.
  - Этап 23. Изменение параметров градиента.
  - Этап 24. Применение градиента к слою **Background**.
  - Этап 25. Наклон текстового фрагмента.
  - Этап 26. Последний штрих.
-

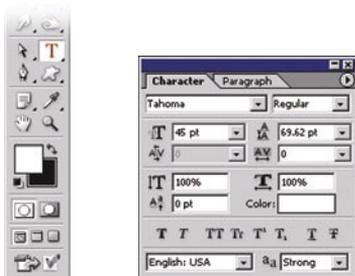
## Этап 1. Создание нового документа

Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>. В появившемся диалоговом окне **New** (Создать) измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **640** пикселей, **Height** (Высота) — **480** пикселей. Щелкните на кнопке **OK**.



## Этап 2. Создание текстовой области

Первым делом нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем один раз нажмите клавишу <X> для того, чтобы поменять местами только что выбранные цвета. Другими словами, теперь цветом переднего плана должен быть белый цвет, а цветом фона — черный. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Delete>, чтобы залить только что созданный документ цветом фона (т.е. черным цветом).

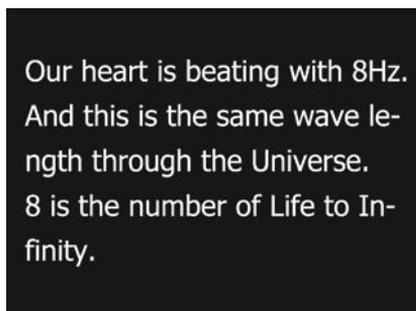


Щелкните на кнопке **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) панели инструментов. Затем в главном меню программы выберите команду **Window**⇒**Character**. В появившейся палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Tahoma**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Regular** (Обычный), **Font size** (Размер шрифта) — **45** пунктов, **Leading** (Междустрочный интервал) — **69,62** пункта.

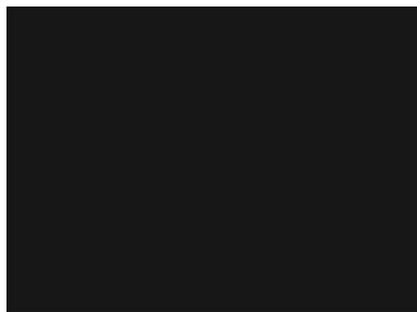
Теперь перетащите указатель мыши в окне изображения для создания прямоугольной текстовой области (обратите внимание на то, что текстовая область должна занимать практически весь холст изображения).

### Этап 3. Ввод текстового фрагмента

Введите текстовый фрагмент, который показан на рисунке.

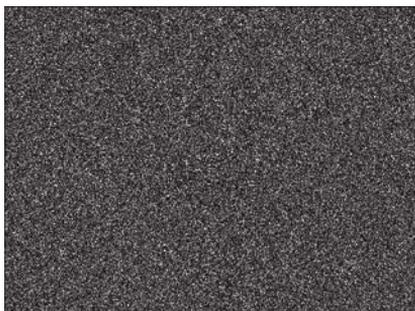
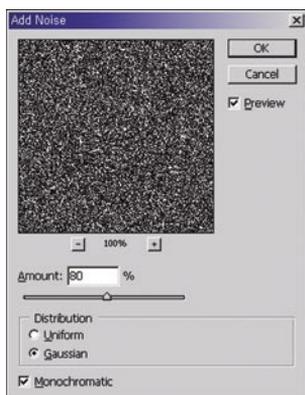


### Этап 4. Создание альфа-канала



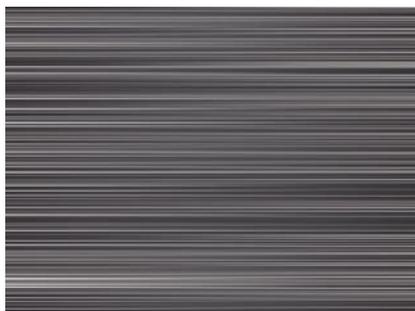
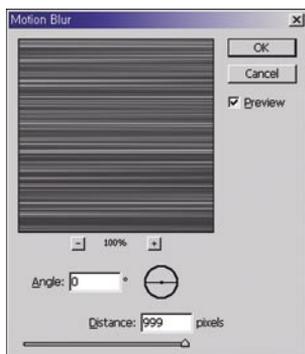
Активизируйте палитру Channels (Каналы) и щелкните на кнопке Create new channel (Создать канал), которая находится в нижнем правом углу этой же палитры. В результате ваших действий все изображение будет залито черным цветом, а в палитре Channels появится вновь созданный альфа-канал (Alpha 1), который программа выделит автоматически.

## Этап 5. Применение к альфа-каналу фильтра «Noise»



Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Noise**⇒**Add Noise** (Фильтр⇒Шум⇒Добавить шум). На экране появится диалоговое окно **Add Noise**. Введите в поле **Amount** (Интенсивность) значение **80**, в группе параметров **Distribution** (Распределение) выберите переключатель **Gaussian** (По Гауссу), установите флажок **Monochromatic** (Одноцветный) и щелкните мышью на кнопке **OK**. В результате применения этого фильтра все изображение покроется белыми точками созданного вами шума.

## Этап 6. Создание в альфа-канале горизонтальных полос

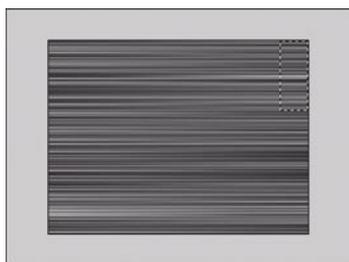


Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Motion Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размытие в движении). На экране по-

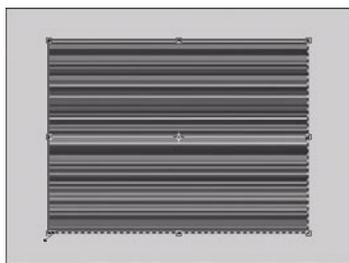
явится диалоговое окно **Motion Blur**. Введите в поле **Angle** (Угол) значение **0**, а в поле **Distance** (Дистанция размывания) — значение **999**. Щелкните на кнопке **ОК**. В результате ваших действий, как показано на рисунке, вместо белых точек шума в окне изображения появятся горизонтальные линии. Обратите внимание на то, что в середине изображения линии более размыты, чем по его краям.

## Этап 7. Увеличение размеров горизонтальных полос

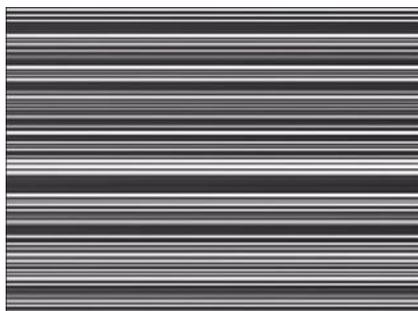
Активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью, как показано на рисунке, выделите небольшой фрагмент в верхнем правом углу изображения.



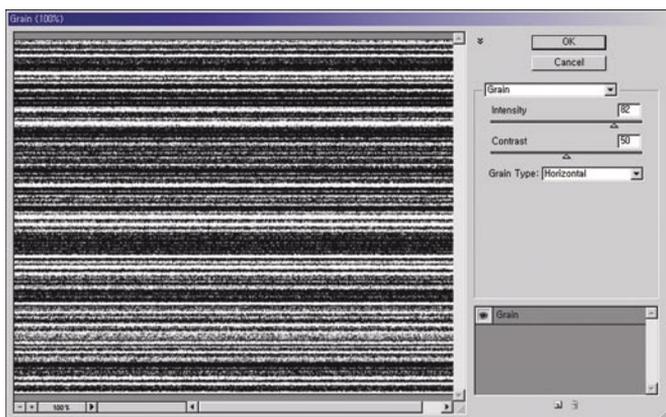
Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+T>** для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем перетащите нижний левый маркер рамки свободных преобразований (которая появится по периметру выделенной области), чтобы заполнить весь холст изображения только что выделенным фрагментом. Для того чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу **<Enter>**. В заключение нажмите клавиши **<Ctrl+D>**, чтобы убрать границы выделенной области.



Теперь нужно немного увеличить четкость созданных вами линий. Для этого в главном меню программы выберите команду **Image⇒Adjustments⇒Auto Levels** (Изображение⇒Коррекция⇒Автоматическая подстройка тоновых уровней).



## Этап 8. Применение к альфа-каналу фильтра «Grain»



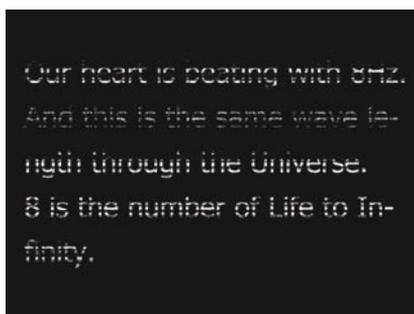
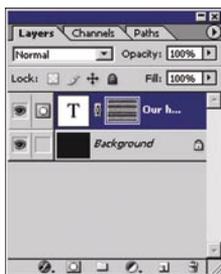
В главном меню программы выберите команду **Filter** ⇒ **Texture** ⇒ **Grain** (Фильтр ⇒ Текстура ⇒ Зернистость). В правой части появившегося диалогового окна галереи фильтров измените значения следующих параметров: **Intensity** (Интенсивность) — **82**, **Contrast** (Контрастность) — **50**, **Gain type** (Тип зерен) — **Horizontal** (Горизонтальные). Щелкните на кнопке **OK**. Применение фильтра **Grain** приведет к созда-

нию шероховатых границ горизонтальных линий. Это последний этап редактирования содержимого альфа-канала.

Теперь, завершив редактирование альфа-канала, необходимо выделить его светлые фрагменты. Для этого, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, щелкните на пиктограмме канала **Alpha 1** в палитре **Channels**.

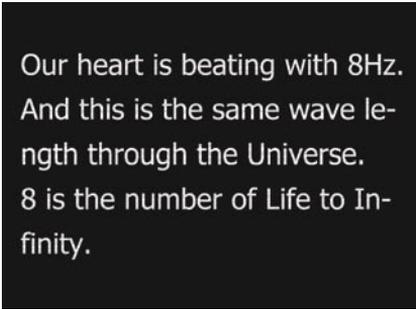
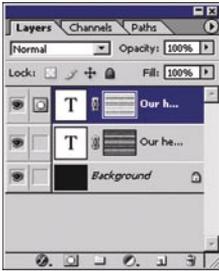
## Этап 9. Создание маски текстового слоя

Активизируйте палитру **Layers** (Слои) и щелкните мышью на пиктограмме текстового слоя для того, чтобы его выделить. В результате ваших действий в окне изображения вместо содержимого альфа-канала появится ранее созданное изображение (белый текст на черном фоне). Не убирая границы выделенных фрагментов альфа-канала, щелкните на кнопке **Add layer mask** (Создать маску слоя), которая расположена в нижнем левом углу палитры **Layers**. Таким образом вы создадите маску текстового слоя, содержимое которой будет зависеть от формы ранее выделенных фрагментов альфа-канала. Другими словами, те фрагменты альфа-канала, которые остались за границей выделения, программа автоматически преобразует в прозрачные фрагменты. (Обратите внимание на то, что справа от пиктограммы текстового слоя в палитре **Layers** появилась пиктограмма его маски.)



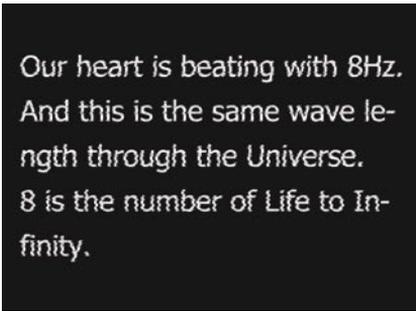
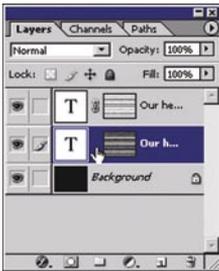
## Этап 10. Копирование текстового слоя

В палитре **Layers** перетащите пиктограмму текстового слоя на кнопку **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу этой же палитры. Щелкните на пиктограмме *маски* только что созданной копии текстового слоя. Затем, чтобы инвертировать цвета выделенной маски, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+I>. Таким образом вы поменяете местами скрытые и отображенные фрагменты на только что созданном текстовом слое.



### Этап 11. Смещение текстового фрагмента

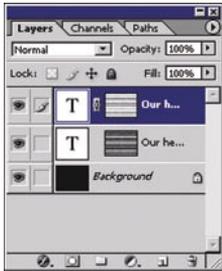
В палитре **Layers** щелкните мышью на пиктограмме исходного текстового слоя (который расположен непосредственно над слоем **Background**). Затем щелкните на значке с изображением цепочки, который (как показано на рисунке) находится между пиктограммой этого слоя и пиктограммой его маски. Благодаря этому вы сможете перемещать содержимое слоя и содержимое его маски независимо друг от друга. Теперь, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, два-три раза нажмите клавишу <->, чтобы (как показано на рисунке) немного сместить текстовый фрагмент.

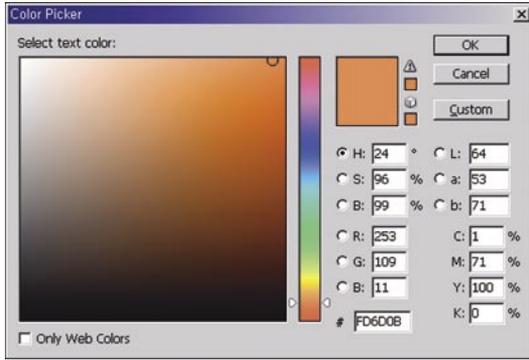


### Этап 12. Изменение цвета текстовых фрагментов

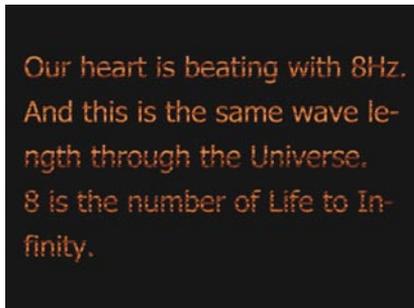
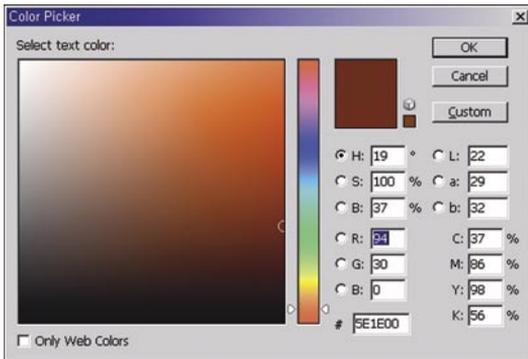
Щелкните на пиктограмме текстового слоя, который расположен в верхней части палитры **Layers**, чтобы его выделить.

Затем щелкните на образце цвета **Color** в палитре **Character** и в появившемся диалоговом окне **Color Picker** (Выбор цвета) выберите оранжевый цвет шрифта (R, G, B – 253, 109, 11).



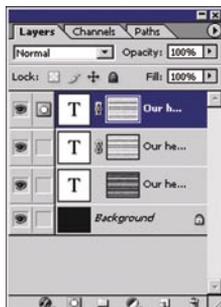


Вновь щелкните на пиктограмме исходного текстового слоя, который в палитре **Layers** расположен непосредственно над слоем **Background**. Аналогичным образом выберите коричневый цвет шрифта для только что активизированного слоя (**R, G, B — 94, 30, 0**).

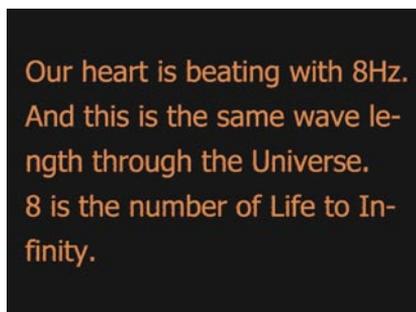
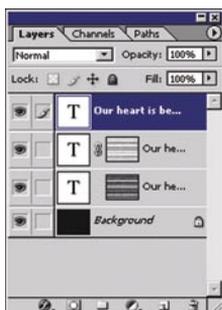


## Этап 13. Создание третьего текстового слоя

В палитре Layers перетащите пиктограмму верхнего текстового слоя на кнопку Create a new layer (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу этой же палитры.



Затем, чтобы удалить маску только что созданной копии текстового слоя, перетащите ее пиктограмму на кнопку Delete layer (крайняя справа кнопка в нижней части палитры Layers).

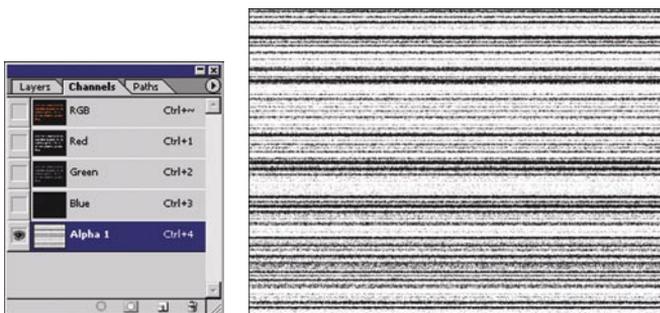


На экране появится небольшое диалоговое окно (показанное на рисунке) с предложением подтвердить ваши намерения относительно маски. Для того чтобы окончательно удалить маску текущего слоя, щелкните в упомянутом выше диалоговом окне на кнопке Discard.

## Этап 14. Редактирование альфа-канала

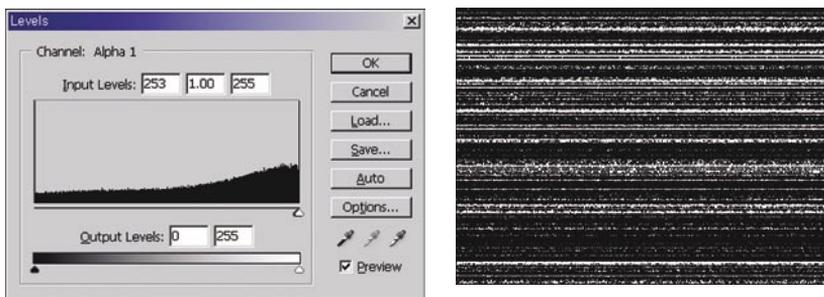
Активизируйте палитру **Channels** и выберите канал **Alpha 1**, который расположен в нижней части этой палитры.

В результате ваших действий в окне изображения появится содержимое только что активизированного альфа-канала — шероховатые черно-белые линии. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+I>, чтобы инвертировать цвета этого альфа-канала.

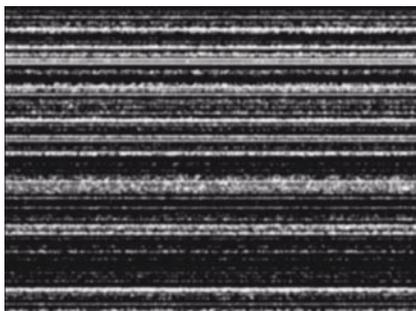
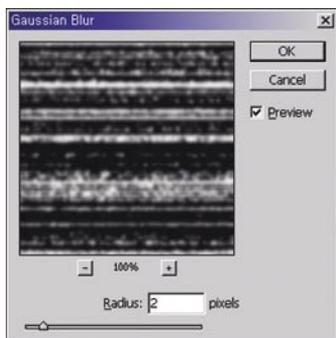


## Этап 15. Затенение альфа-канала

Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Levels** (Изображение⇒Коррекция⇒Тоновые уровни). На экране появится диалоговое окно **Levels**. Затем, как показано на рисунке, перетащите вправо все три ползунка, которые расположены непосредственно под гистограммой вышеупомянутого диалогового окна. Это приведет к еще большему затенению темных фрагментов альфа-канала.



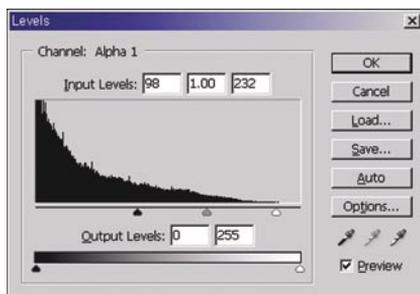
## Этап 16. Размывание альфа-канала



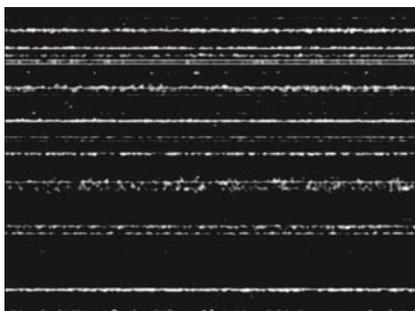
В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В единственном текстовом поле появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите **2** и щелкните мышью на кнопке **OK**.

## Этап 17. Выделение содержимого отредактированного альфа-канала

Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Levels**. На экране появится диалоговое окно **Levels**. Затем разместите все три ползунка, которые расположены непосредственно под гистограммой вышеупомянутого диалогового окна, как показано на рисунке. В заключение щелкните на кнопке **OK**. В данном случае применение средства **Levels** приведет к увеличению темных фрагментов альфа-канала и уменьшению его светлых областей.

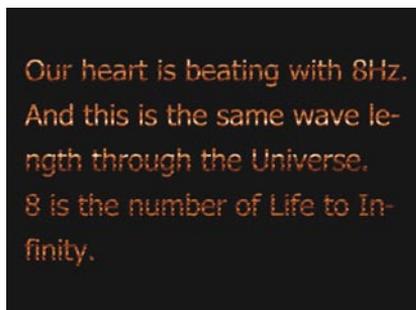
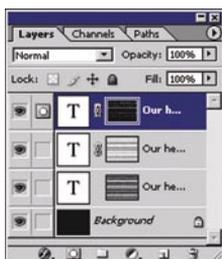


Для того чтобы выделить содержимое канала **Alpha 1**, щелкните на его пиктограмме в палитре **Channels**, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**.



## Этап 18. Создание маски для третьего текстового слоя

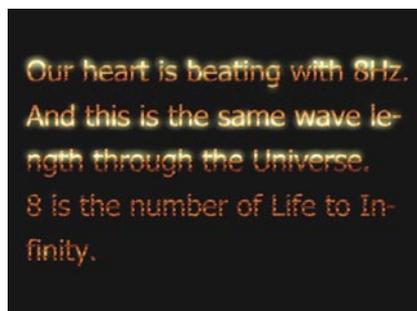
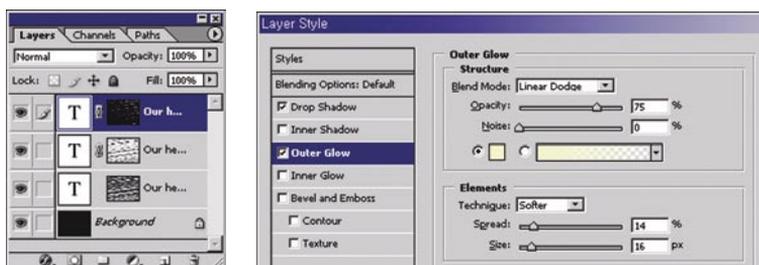
Активизируйте текстовый слой, который находится в верхней части палитры Layers, а затем щелкните на кнопке **Add layer mask** (Создать маску слоя), которая расположена в нижнем левом углу палитры Layers. Таким образом вы создадите маску текстового слоя, содержание которой будет зависеть от формы только что выделенных фрагментов альфа-канала. Обратите внимание: те фрагменты альфа-канала, которые остались за границей выделения, программа автоматически преобразует в прозрачные фрагменты.



Теперь щелкните на пиктограмме текстового слоя, который находится в верхней части палитры **Layers**. Затем с помощью палитры **Character** выберите для текстового фрагмента (который расположен на этом слое) белый цвет символов.

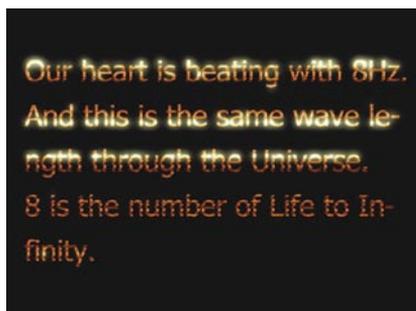
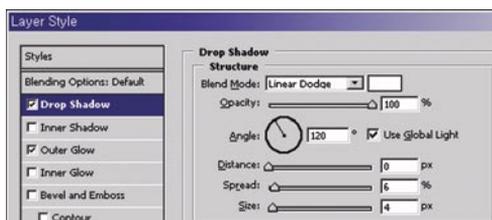
## Этап 19. Создание эффекта свечения

Убедившись в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован самый верхний текстовый слой, щелкните на кнопке **Add a layer style** (Создать стиль слоя), которая расположена в нижнем левом углу этой же палитры. В появившемся всплывающем меню выберите команду **Outer Glow** (Внешнее свечение). Затем в правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Linear Dodge** (Линейное осветление), **Opacity** (Непрозрачность свечения) — **75**, **Noise** (Уровень шума) — **0**, **Color of glow** (Цвет свечения) — Желтый (R, G, B — **255, 255, 190**), **Technique** (Границы свечения) — **Softer** (Мягкие), **Spread** (Протяженность) — **14**, **Size** (Размер) — **16** пикселей. В результате ваших действий вместо фрагментов белого цвета в окне изображения появится эффект свечения. Не закрывая диалоговое окно **Layer Style**, перейдите к следующему этапу этой последовательности действий.



## Этап 20. Увеличение интенсивности свечения

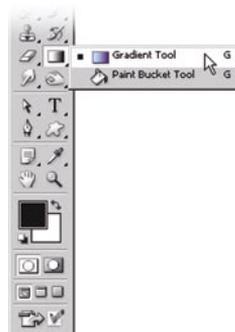
В верхнем левом углу диалогового окна **Layer Style** установите флажок **Drop Shadow** (Внешняя тень). Затем в правой части этого диалогового окна измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Linear Dodge**, образец цвета **Color of Shadow** (Цвет тени) — Белый цвет, **Opacity** (Непрозрачность тени) — **100%**, **Distance** (Расстояние) — **0**, **Spread** (Протяженность) — **6**, **Size** (Размер) — **4**. В заключение щелкните на кнопке **ОК** диалогового окна **Layer Style**.



## Этап 21. Установка параметров градиента

Нажмите клавишу **<D>**, чтобы выбрать черный цвет переднего плана, и активизируйте инструмент **Gradient** (Градиент). Затем щелкните на кнопке **Radial Gradient** (Радиальный градиент) панели **Options** (Параметры инструмента), из раскрывающегося списка **Mode** (Режим наложения пикселей) выберите элемент **Color Burn** (Затенение цвета), в поле **Opacity** введите значение **60** и установите флажок **Reverse** (Инвертировать цвета градиента).

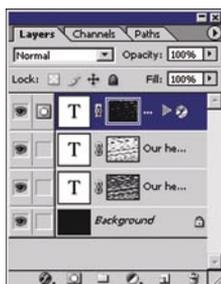
Теперь необходимо открыть палитру **Gradient Picker** (Выбор градиента) с перечнем предустанов-



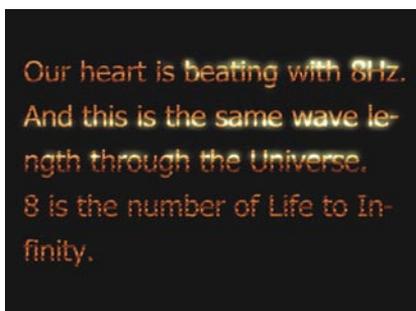
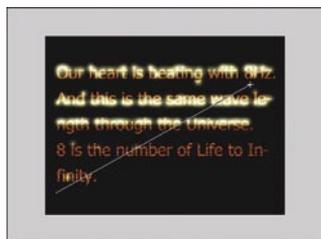
новленных градиентов. Для этого щелкните на небольшой кнопке с направленной вниз стрелкой, которая расположена в левой части панели **Options**. В появившейся палитре, как показано на рисунке, щелкните на второй пиктограмме — **Foreground to Transparent** (От цвета переднего плана к прозрачному). Если в перечне градиентов такой пиктограммы нет, щелкните на небольшой круглой кнопке, которая расположена в верхнем правом углу палитры **Gradient Picker**. Затем в появившемся всплывающем меню выберите команду **Reset Gradients** (Восстановить предустановленные градиенты). На экране появится небольшое диалоговое окно с предложением подтвердить ваши намерения. Щелкните в этом диалоговом окне на кнопке **ОК**.



## Этап 22. Частичное затемнение текстового фрагмента

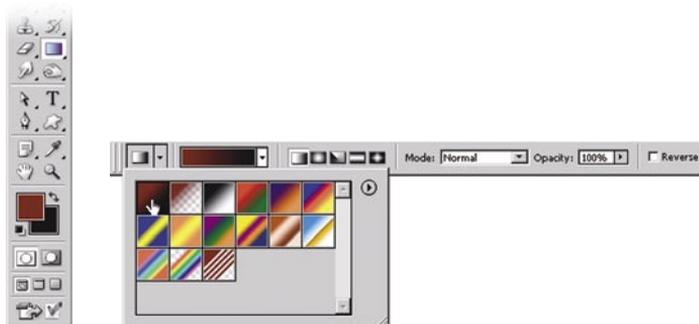


Щелкните на пиктограмме *маски* текстового слоя, который находится в самой верхней части палитры **Layers**. Затем убедитесь в том, что в качестве цвета переднего плана выбран черный цвет (если это не так, нажмите клавиши <D>, <X>). Теперь для применения градиента к маске текстового слоя щелкните в верхнем правом углу изображения и перетащите указатель мыши в нижний левый угол (как показано на рисунке). Как вы помните, непрозрачность черного цвета градиента постепенно увеличивается по мере удаления от точки изображения, в которой вы щелкнули мышью (в данном случае это верхний правый угол). Поэтому верхний правый угол изображения станет более светлым, а противоположный угол будет затемнен, включая созданный ранее эффект свечения символов.



## Этап 23. Изменение параметров градиента

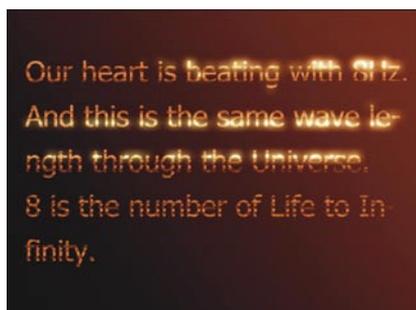
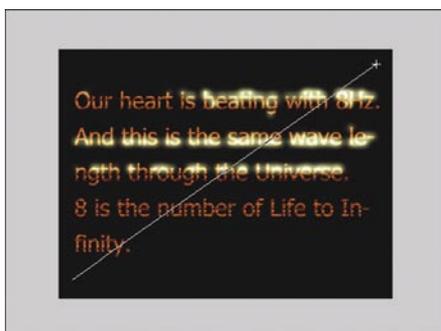
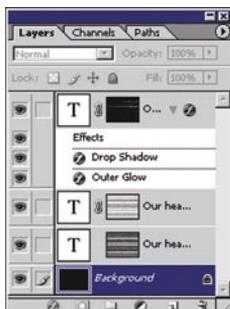
Выберите в качестве цвета переднего плана темно-коричневый цвет (R, G, B — 104, 23, 0) и черный в качестве цвета фона.



Вновь активизируйте инструмент **Gradient**. Затем щелкните на небольшой кнопке с направленной вниз стрелкой, которая расположена в левой части панели **Options**, чтобы отобразить палитру **Gradient Picker**. Теперь, как показано на рисунке, в появившейся палитре щелкните на первой пиктограмме предустановленных градиентов — **Foreground to Background** (От цвета переднего плана к цвету фона). Далее щелкните на кнопке **Linear Gradient** (Линейный градиент), которая расположена в левой части панели **Options**; из раскрывающегося списка **Mode** выберите элемент **Normal** (Обычный); в поле **Opacity** введите значение **100** и снимите флажок **Reverse**.

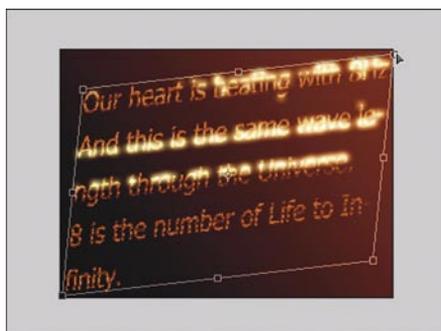
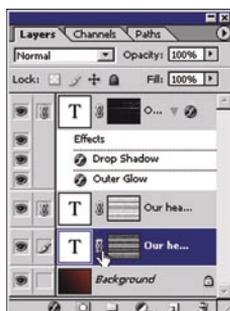
## Этап 24. Применение градиента к слою «Background»

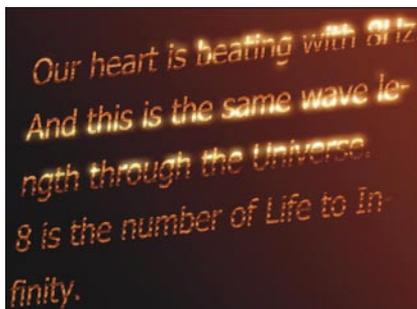
Активизируйте слой **Background**, который расположен в нижней части палитры **Layers**. Теперь для применения градиента к слою **Background** щелкните в верхнем правом углу изображения и перетащите указатель мыши в нижний левый угол (как показано на рисунке).



## Этап 25. Наклон текстового фрагмента

Щелкните на пиктограмме текстового слоя, который в палитре **Layers** расположен непосредственно над слоем **Background**. Теперь следует восстановить связь между этим текстовым слоем и его маской (что позволит одновременно редактировать и слой, и его маску). Для этого, как показано на рисунке, достаточно щелкнуть мышью между пиктограммой текущего слоя и пиктограммой его маски.



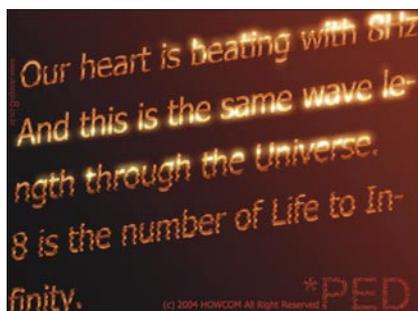


Теперь необходимо связать текущий текстовый слой с двумя другими текстовыми слоями (чтобы все последующие манипуляции затронули все три текстовых слоя изображения). Для этого щелкните на небольшом сером квадрате, который расположен слева от пиктограммы второго и третьего слоя изображения. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T>, чтобы активизировать средство **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, перетащите маркеры рамки свободных преобразований, чтобы наклонить текстовый фрагмент так, как показано на рисунке.

## Этап 26. Последний штрих

Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и с его помощью введите оставшиеся (вспомогательные) текстовые фрагменты, которые показаны на рисунке.





Измените параметры только что введенных текстовых фрагментов (шрифт, его размер и т.п.) с помощью палитры **Character**.





Глава

2



# «Мозаичный» текст

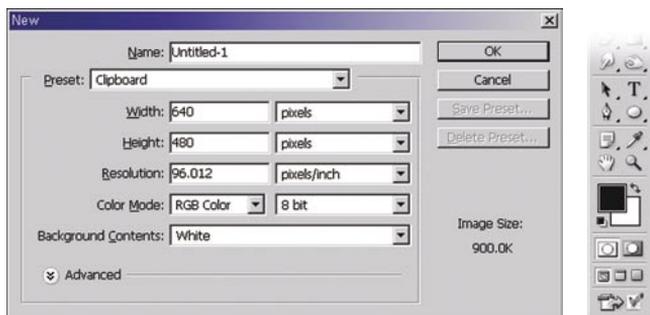
Для того чтобы создать текст такого типа, достаточно немного сместить фрагменты его символов! Вы не поверите, но справиться с этой, казалось бы, очень сложной задачей весьма просто.

## Общая последовательность действий

- Этап 1. Создание нового документа.
  - Этап 2. Создание мозаики.
  - Этап 3. Создание карты смещения для фильтра **Displace**.
  - Этап 5. Ввод текстового фрагмента.
  - Этап 6. Изменение размеров текстового фрагмента.
  - Этап 7. Применение фильтра **Displace**.
  - Этап 8. Изменение режима наложения пикселей слоя **Background copy**.
  - Этап 9. Создание контуров для элементов мозаики.
  - Этап 10. Ввод основного текстового фрагмента.
  - Этап 11. Подбор размера шрифта и выравнивание текстового фрагмента.
  - Этап 12. Последний штрих.
-

## Этап 1. Создание нового документа

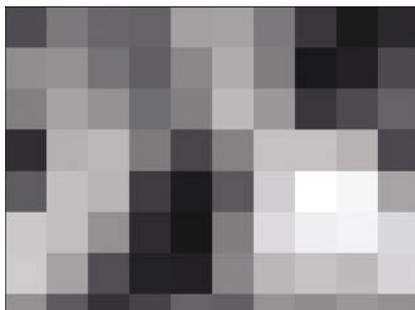
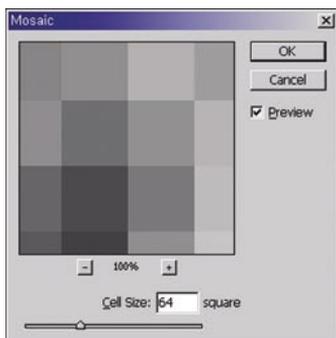
Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>. В появившемся диалоговом окне **New** (Создать) измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **640** пикселей, **Height** (Высота) — **480** пикселей. Затем из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета) и щелкните на кнопке **OK**.



Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Clouds** (Фильтр⇒Визуализация⇒Облака). В результате ваших действий в окне изображения появится текстура, напоминающая черно-белые облака. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> для повторного применения фильтра **Clouds**. Каждое следующее применение этого фильтра приводит к автоматическому изменению формы «облаков». Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> еще несколько раз, пока в окне изображения не появятся облака нужной вам формы.

## Этап 2. Создание мозаики

В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Pixelate**⇒**Mosaic** (Фильтр⇒Оформление⇒Мозаика). В поле **Cell Size** (Размер элементов) введите значение **64** и щелкните мышью на кнопке **OK**. В результате ваших действий в окне изображения появятся квадратные элементы (размером в 64 пикселя), напоминающие обычную мозаику. Для того чтобы увеличить четкость и повысить контрастность элементов мозаики, воспользуйтесь командой **Image**⇒**Adjustments**⇒**Auto Levels** (Изображение⇒Коррекция⇒Автоматическая подстройка тоновых уровней).



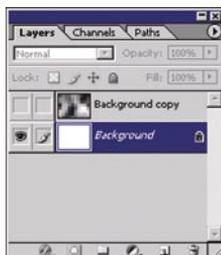
## Этап 3. Создание карты смещения для фильтра «Displace»

Изображение, которое вы только что создали, необходимо использовать в качестве карты смещений (displace map) фильтра **Displace** (который будет использован несколько позже). Нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+S>**, чтобы открыть диалоговое окно **Save As** (Сохранить как). Введите имя файла карты смещения — **disp\_map.psd** (такой же файл находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске) и щелкните мышью на кнопке **OK**.

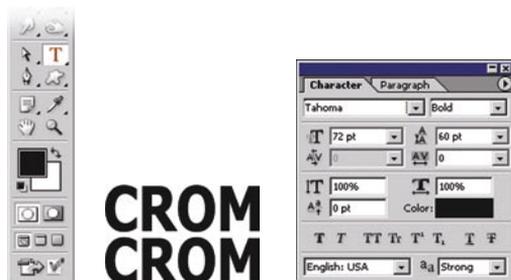
## Этап 4. Создание слоя «Background», залитого белым цветом

В палитре **Layers** (Слой) перетащите слой **Background** на кнопку **Create a new layer** (Создать слой), которая находится в нижнем правом углу этой же палитры. Для того чтобы скрыть вновь созданный слой (**Background copy**), щелкните на значке в виде глаза, который в палитре **Layers** находится слева от этого слоя. Активизируйте слой **Background** и, воспользовавшись комбинацией

клавиш <Ctrl+Delete>, залейте его цветом заднего плана (т.е. белым цветом).



## Этап 5. Ввод текстового фрагмента



Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и с его помощью введите текст, который показан на рисунке. По завершении ввода нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>. Затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Tahoma**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold** (Полужирный), **Font size** (Размер шрифта) — **72** пункта, **Leading** (Междустрочный интервал) — **60** пунктов.

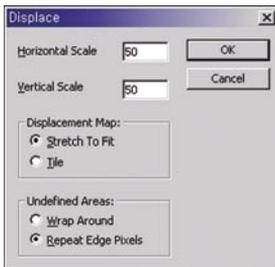
## Этап 6. Изменение размеров текстового фрагмента



Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем, перетаскивая маркеры рамки свободных преобразований, увеличьте размеры текстового фрагмента так, как показано на рисунке. Чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу <Enter>.

В заключение в главном меню программы выберите команду **Layer⇒Merge Down** (Слой⇒Объединить с нижележащим), чтобы объединить текущий текстовый слой с нижележащим слоем **Background**.

## Этап 7. Применение фильтра «Displace»



В главном меню программы выберите команду **Filter⇒Distort⇒Displace** (Фильтр⇒Деформация⇒Сместить). В появившемся диалоговом окне **Displace** (показано на рисунке) измените значения следующих параметров: **Horizontal Scale** (Масштаб по горизонтали) — **50**, **Vertical Scale** (Масштаб по вертикали) — **50**. Щелкните на кнопке **OK**. В следующем диалоговом окне — **Choose a displacement map** (Выбор карты смещения) — выберите файл, который был создан вами в начале этой последовательности действий (**disp\_map.psd**); либо воспользуйтесь одноименным файлом карты смещения, который находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске. Применение фильтра **Displace** приведет к смещению в случайном порядке фрагментов каждого символа ранее введенного текста.

## Этап 8. Изменение режима наложения пикселей слоя «Background copy»

Щелкните в палитре **Layers** на слое **Background copy**, чтобы активизировать его и отобразить его содержимое. Затем из раскрывающегося списка **Blending Mode** (Режим наложения пикселей), который находится в верхнем левом углу палитры **Layers**, выберите элемент **Multiply** (Умножение). В результате ваших действий текстовый фрагмент по-

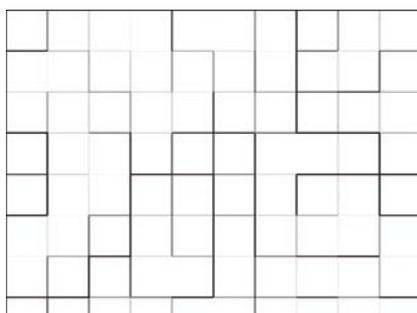
явится на фоне мозаики. Обратите внимание на то, что смещенные фрагменты текста идеально выровнены в соответствии с границами элементов мозаики.

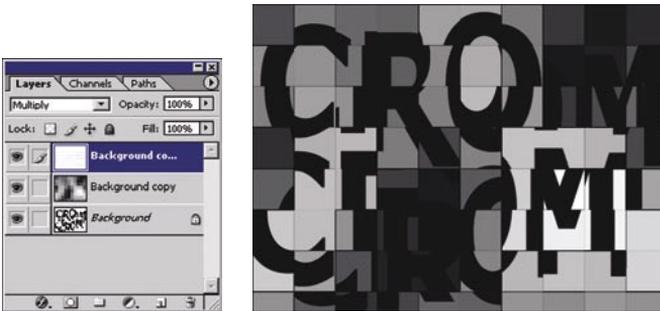


## Этап 9. Создание контуров для элементов мозаики

В палитре **Layers** перетащите слой **Background copy** (с изображением мозаики) на кнопку **Create a new layer** (Создать слой), которая находится в нижнем правом углу этой же палитры. Убедитесь в том, что палитре **Layers** выделен только что созданный слой (**Background copy 2**) и в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Stylize**⇒**Find Edges** (Фильтр⇒Стилизация⇒Выделить контуры). В результате применения фильтра **Find Edges** в изображении появятся ярко выраженные контуры (в различных оттенках серого цвета) по периметру каждого квадрата мозаики.

Обратите внимание на то, что для слоя **Background copy 2** автоматически выбран режим наложения пикселей **Multipliy**. Произошло это потому, что для исходного слоя (**Background copy**) ранее был выбран этот же режим.





## Этап 10. Ввод основного текстового фрагмента

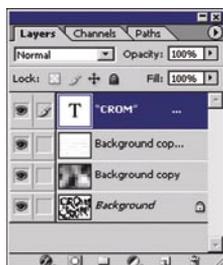
Выберите белый цвет в качестве цвета переднего плана и щелкните на кнопке **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) панели инструментов. Затем введите текстовый фрагмент, который показан на рисунке.



Активизируйте палитру **Character** и для только что введенного текста измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Palatino Linotype**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Regular** (Обычный), **Font size** (Размер шрифта) — **48** пунктов, **Leading** (Междустрочный интервал) — **(Auto)**.

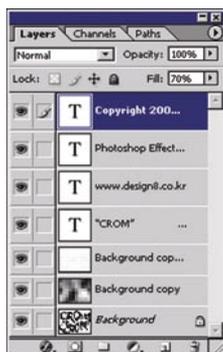
## Этап 11. Подбор размера шрифта и выравнивание текстового фрагмента

Дважды щелкните в палитре **Layers** на пиктограмме текстового слоя, чтобы выделить его содержимое в окне изображения. Затем выделите верхнюю строку и с помощью палитры **Character** измените размер шрифта по своему усмотрению. Для того чтобы сместить вторую строку, просто щелкните мышью перед ее первым символом и несколько раз нажмите клавишу пробела.



## Этап 12. Последний штрих

Воспользовавшись инструментом **Horizontal Type**, введите второстепенные текстовые фрагменты, которые показаны на рисунке.







Глава

# 3



# Текст «дорожной разметки»

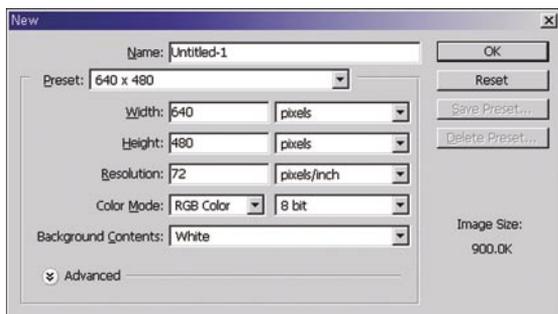
Вам, наверное, не раз приходилось видеть на асфальте текстовые надписи, которые длительное время не обновлялись дорожными службами. Так вот, аналогичную надпись достаточно просто создать в программе Photoshop. Кстати говоря, реалистичность такого изображения легко подчеркнуть правильно выбранной перспективой надписи и шероховатой текстурой мокрого асфальта.

## Общая последовательность действий

- |   |  |
|---|--|
| Этап 1. Создание нового документа.  | Этап 13. Изменение цвета текстового фрагмента.                     |
| Этап 2. Ввод текста.  | Этап 14. Создание фона с «облачной» текстурой.                     |
| Этап 3. Изменение размеров текстового фрагмента.                            | Этап 15. Создание эффекта пространственного изображения.           |
| Этап 4. Создание «облачной» текстуры.                                       | Этап 16. Наклон текстового фрагмента.                              |
| Этап 5. Создание шума в текстуре с облаками.                                | Этап 17. Изменение перспективы изображения.                        |
| Этап 6. Использование «облачной» текстуры в качестве маски текстового слоя. | Этап 18. Выбор изображения для фонового рисунка.                   |
| Этап 7. Редактирование маски текстового слоя.                               | Этап 19. Вставка фонового рисунка.                                 |
| Этап 8. Применение фильтра <b>Median</b> к маске текстового слоя.           | Этап 20. Редактирование фонового рисунка.                          |
| Этап 9. Создание шума в полупрозрачных областях текстового фрагмента.       | Этап 21. Искажение фонового рисунка.                               |
| Этап 10. Добавление шума в прозрачных областях текстового фрагмента.        | Этап 22. Изменение режима наложения пикселей для фонового рисунка. |
| Этап 11. Объединение текстовых слоев.                                       | Этап 23. Изменение режима наложения пикселей для текстового слоя.  |
| Этап 12. Создание разделительных линий между фрагментами символов.          | Этап 24. Последний штрих.  |
-

## Этап 1. Создание нового документа

Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>, чтобы открыть диалоговое окно **New** (Создать). Из раскрывающегося списка **Preset** (Размер документа) выберите элемент **640×480** и щелкните мышью на кнопке **OK**.



## Этап 2. Ввод текста

Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет).

Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и с его помощью, как показано на рисунке, введите слово **STOP**.

Если в окне программы не видна палитра **Character**, в главном меню выберите команду **Window⇒Character**. Затем в появившейся палитре **Character** (Символы) для только что введенного слова измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Impact**, **Font size** (Размер шрифта) — **72** пункта.



**STOP**



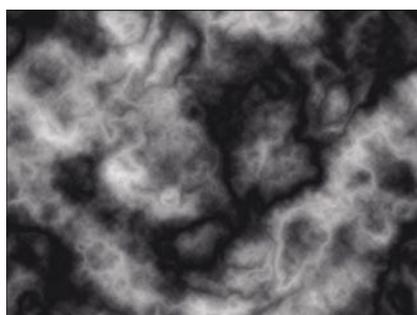
## Этап 3. Изменение размеров текстового фрагмента

Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T>, чтобы активизировать средство **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем, перетаскивая маркеры рамки свободных преобразований, увеличьте

размеры текста. Для того чтобы изменить размеры текста относительно его центра и с сохранением пропорций, перетащите вышеупомянутые маркеры, удерживая нажатыми клавиши <Shift+Alt>. Как только вы получите нужный результат, нажмите клавишу <Enter>.



#### Этап 4. Создание «облачной» текстуры

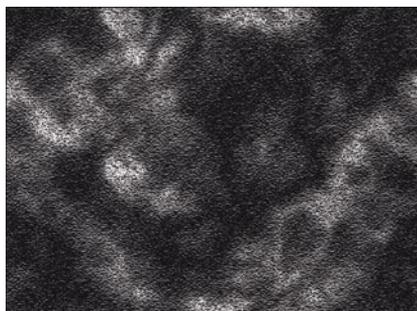
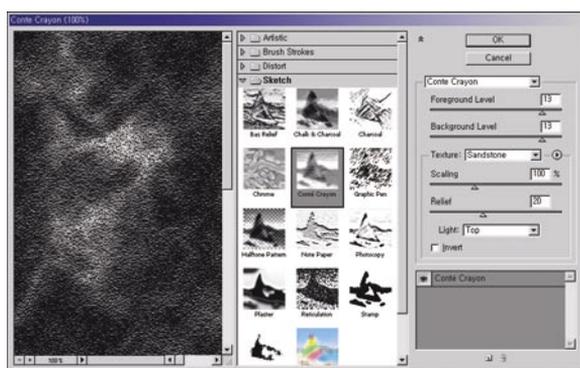


Для создания нового слоя (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая находится в нижнем правом углу палитры **Layers** (Слой). Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Clouds** (Фильтр⇒Визуализация⇒

Облака). В результате применения фильтра **Clouds** в окне изображения появится текстура, напоминающая черно-белые облака. Для создания более сложной облачной текстуры выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Difference Clouds** (Фильтр⇒Визуализация⇒Облака с наложением). Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> для повторного применения фильтра **Difference Clouds**. Воспользуйтесь этой комбинацией клавиш еще несколько раз, пока в окне изображения не появятся облака нужной вам формы.

## Этап 5. Создание шума в текстуре с облаками

Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Sketch**⇒**Conte Crayon** (Фильтр⇒Эскиз⇒Французский карандаш). В верхней правой части появившегося диалогового окна галереи фильтров измените значения следующих параметров: **Foreground Level** (Интенсивность основного цвета) — **13**, **Background Level** (Интенсивность фонового цвета) — **13**, **Texture** (Текстура) — **Sandstone** (Песчаник), **Scale** (Масштаб) — **100**, **Relief** (Уровень рельефности) — **20**, **Light** (Размещение источника света) — **Top** (Сверху). В заключение щелкните на кнопке **OK**, чтобы применить фильтр **Conte Crayon** с указанными выше значениями параметров.

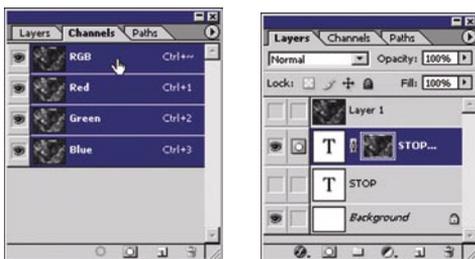


## Этап 6. Использование «облачной» текстуры в качестве маски текстового слоя

Активизируйте палитру **Channels** (Каналы), а затем выделите только светлые фрагменты изображения. Для этого, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, щелкните на пиктограмме канала **RGB**.

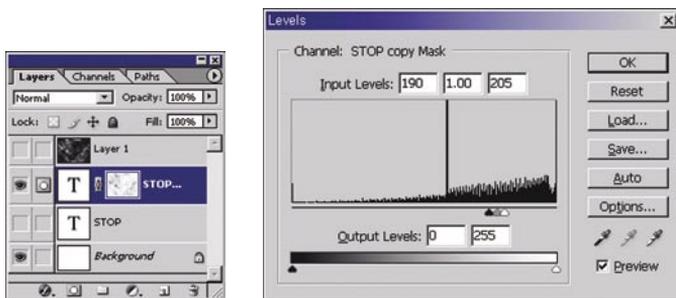
Вновь активизируйте палитру **Layers** и перетащите текстовый слой на кнопку **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу этой же палитры. В результате ваших действий в палитре **Layers** появится копия текстового слоя (**STOP copy**).

Теперь щелкните на значке в виде глаза, который расположен слева от каждого слоя изображения, за исключением только что созданной копии текстового слоя и слоя **Background**. Таким образом вы скроете содержимое всех слоев, кроме двух упомянутых выше. Затем активизируйте текстовый слой **STOP copy** и щелкните на кнопке **Add layer mask** (Создать маску слоя), которая расположена в нижнем левом углу палитры **Layers**. Так вы создадите маску текстового слоя, содержимое которой будет зависеть от формы ранее выделенных фрагментов изображения. Обратите внимание на то, что те фрагменты, которые остались за границей выделения, программа автоматически преобразует в прозрачные фрагменты изображения.



# STOP

## Этап 7. Редактирование маски текстового слоя

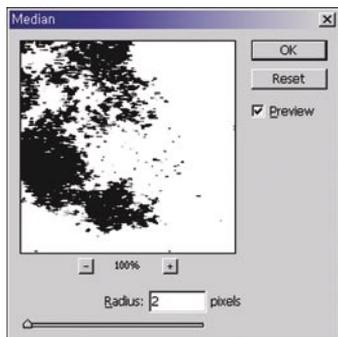


# STOP

В палитре **Layers** щелкните на пиктограмме только что созданной маски текстового слоя **STOP copy**. Затем в главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Levels** (Изображение⇒Коррекция⇒Тоновые уровни).

В появившемся диалоговом окне **Levels** разместите треугольные ползунки под гистограммой так, как показано на рисунке (группа параметров **Input Levels: 190, 1, 205**). Если основная часть гистограммы появится не в правой, как показано на рисунке, а в левой части диалогового окна **Levels**, введите в текстовых полях группы параметров **Input Levels** следующие значения: **45, 1, 60**. Чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, щелкните мышью на кнопке **OK**. В данном случае применение средства **Levels** позволит еще больше затенить и, вместе с тем, увеличить размеры темных фрагментов маски слоя (т.е. размеры полупрозрачных фрагментов текущего текстового слоя).

## Этап 8. Применение фильтра «Median» к маске текстового слоя



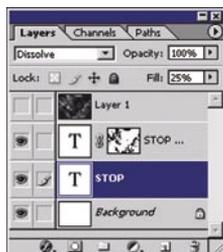
Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Noise**⇒**Median** (Фильтр⇒Шум⇒Усредненный). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Median** введите **2** и щелкните мышью на кнопке **OK**. Применение этого фильтра приведет к появлению грубой текстуры изображения с «рваными» фрагментами надписи.

## Этап 9. Создание шума в полупрозрачных областях текстового фрагмента



В палитре **Layers** щелкните на пиктограмме текущего текстового слоя (который закрыт маской). Затем из раскрывающегося списка **Blending Mode** (расположенного в верхнем левом углу палитры **Layers**) выберите элемент **Dissolve** (Растворение) и уменьшите значение параметра **Fill** до **92%**. В результате ваших действий в полупрозрачных областях текстового фрагмента появится небольшой шум.

## Этап 10. Добавление шума в прозрачных областях текстового фрагмента



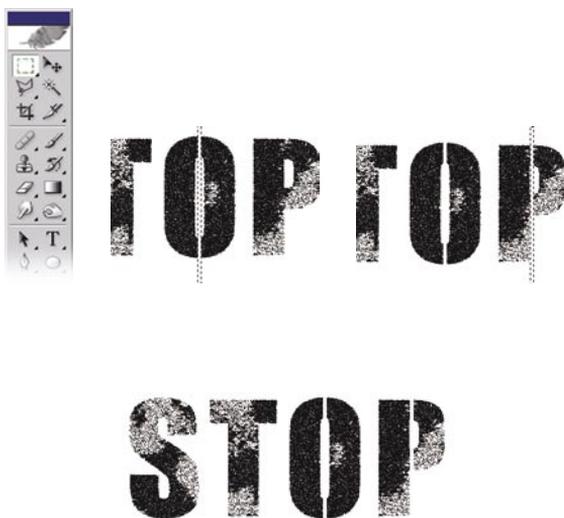
В палитре **Layers** щелкните на пиктограмме ранее скрытого текстового слоя для того, чтобы активизировать его и, вместе с тем, отобразить содержимое этого слоя. Затем из раскрывающегося списка **Blending Mode** палитры **Layers** выберите элемент **Dissolve** и уменьшите значение параметра **Fill** до **25%**. В результате сквозь расположенный выше текстовый слой (**STOP copy**) будет виден слой текущий. Благодаря этому в окне изображения появится ранее введенное вами слово с явным шумом в его прозрачных и полупрозрачных областях.

## Этап 11. Объединение текстовых слоев



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован основной текстовый слой (находится непосредственно над слоем **Background**). Затем щелкните мышью на сером квадрате, который расположен слева от пиктограммы размещенного выше текстового слоя. Таким образом вы свяжете текущий текстовый слой с его копией. Теперь для того, чтобы объединить эти два слоя в один, нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+E>**.

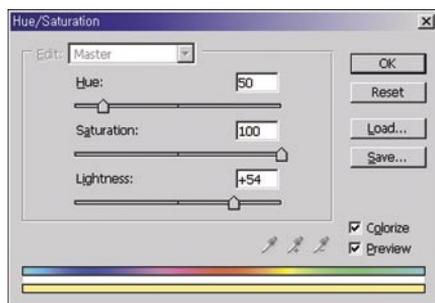
## Этап 12. Создание разделительных линий между фрагментами символов



Вы, наверное, обратили внимание на то, что по центру некоторых символов (например, «О» и «Р»), которые нанесены с помощью трафарета, проходит вертикальная линия. Для того чтобы создать аналогичный эффект в изображении, над которым вы работаете, воспользуйтесь инструментом **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). После создания границ выделенной области нажмите клавишу <Del>, чтобы удалить ее содержимое. В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+D>, чтобы снять границы выделенной области.

## Этап 13. Изменение цвета текстового фрагмента

Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Hue/Saturation** (Изображение⇒Коррекция⇒Оттенок/Насыщенность). В нижнем правом углу появившегося диалогового окна **Hue/Saturation** установите флажок **Colorize** (Раскраска), а затем измените значения следующих параметров: **Hue** — **50**, **Saturation** — **100**, **Lightness** (Яркость) — **54**. Щелкните на кнопке **ОК**, чтобы перекрасить текстовый фрагмент в темно-желтый цвет.



STOP

## Этап 14. Создание фона с «облачной» текстурой

В палитре **Layers** щелкните на слое **Layer 1**, чтобы отобразить его содержимое. Затем перетащите этот слой под текстовый слой изображения.

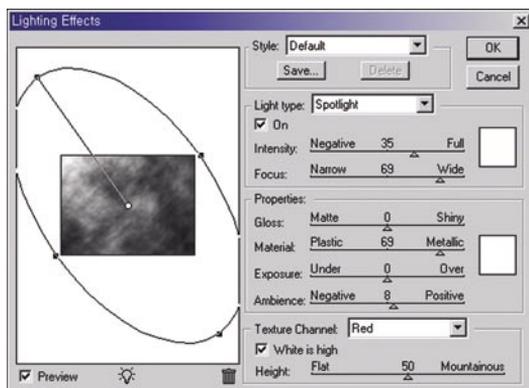
В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Clouds** (Фильтр⇒Визуализация⇒Облака). В результате применения фильтра **Clouds** в окне изображения появится текстура, напоминающая черно-белые облака. Несколько раз нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F>, пока в окне изображения не появятся облака нужной вам формы.

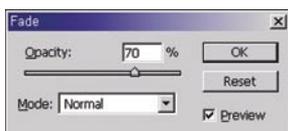




## Этап 15. Создание эффекта пространственного изображения

Выберите в главном меню программы команду **Filter⇒Render⇒Lighting Effects** (Фильтр⇒Визуализация⇒Эффекты освещения), чтобы открыть диалоговое окно **Lighting Effects**. Затем, как показано на рисунке, измените расположение элементов панели, которая находится в левой части вышеупомянутого диалогового окна. Линия в центре эллипса указывает направление света от воображаемого источника. Границами эллипса определяется уровень освещенности элементов изображения. Для того чтобы изменить параметры освещенности (угол и направление луча света), перетащите квадратные маркеры, расположенные по контуру эллипса. С помощью маркера (белого цвета) в центре этой геометрической фигуры выберите фрагмент изображения, который должен быть освещен воображаемым источником света. Затем из раскрывающегося списка **Texture Channel** (Канал текстуры) выберите элемент **Red** (Красный). В заключение щелкните на кнопке **ОК**.





Сразу после применения фильтра **Lighting Effects** в главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Fade Lighting Effects** (Правка⇒Изменить интенсивность примененного фильтра). В появившемся диалоговом окне **Fade** уменьшите значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) до **70%**.

## Этап 16. Наклон текстового фрагмента



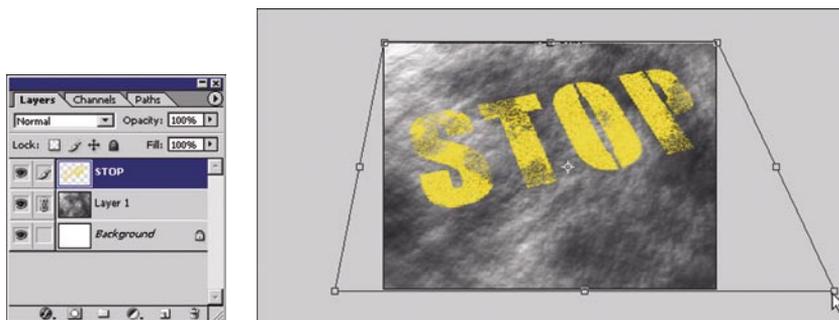
В палитре **Layers** щелкните на текстовом слое изображения, а затем нажмите клавиши **<Ctrl+T>** для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Теперь щелкните за пределами рамки свободных преобразований и поверните текстовый фрагмент так, как показано на рисунке. Нажмите **<Enter>**, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу.

## Этап 17. Изменение перспективы изображения

Теперь необходимо связать друг с другом текстовый слой изображения и слой **Layer 1**. Прежде всего, убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован текстовый слой. Затем щелкните на сером квадрате, который находится слева от пиктограммы слоя **Layer 1**.

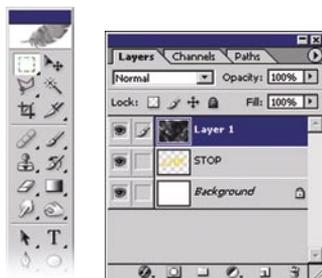
Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+T>** для активизации средства **Free Transform**. Затем, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**,

перетащите угловые маркеры рамки свободных преобразований так, как показано на рисунке. Для того чтобы вам было легче работать, увеличьте размеры окна изображения и уменьшите масштаб текущего документа. В заключение нажмите клавишу <Enter>. Согласитесь, что теперь надпись выглядит гораздо реалистичнее.



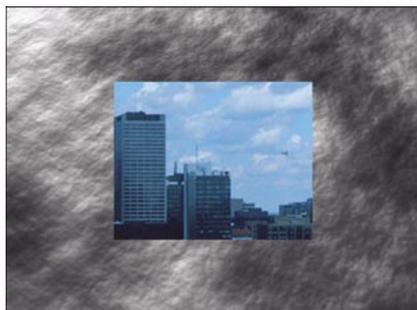
## Этап 18. Выбор изображения для фонового рисунка

На мокром асфальте, как правило, отражаются элементы окружающего ландшафта. Для того чтобы создать аналогичный эффект, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+O> и с помощью появившегося диалогового окна **Open** откройте файл **city.jpg**, который находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске.



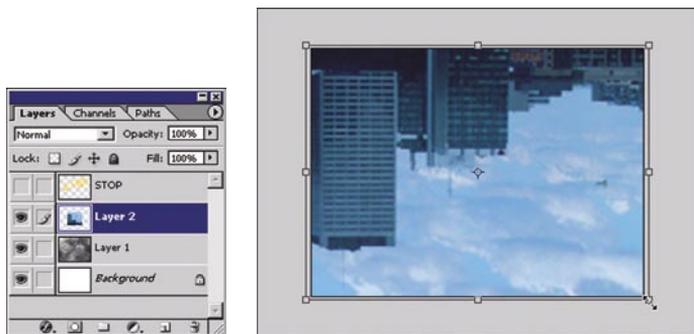
Затем активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью выделите фрагмент городского пейзажа, который, по вашему мнению, следует использовать в итоговом изображении. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+C> для копирования выделенного фрагмента, а затем клавиши <Ctrl+F4>, чтобы закрыть окно с изображением **city.jpg**.

## Этап 19. Вставка фонового рисунка



Вернувшись в окно с рабочим документом, скройте содержимое текстового слоя. Для этого щелкните на значке в виде глаза, который в палитре **Layers** расположен слева от вышеупомянутого слоя. Затем активизируйте слой с текстурой (**Layer 1**) и нажмите клавиши <Ctrl+V>, чтобы вставить в текущий документ ранее скопированный фрагмент. Обратите внимание на то, что вставленный вами фрагмент появится в палитре **Layers** на своем собственном слое (**Layer 2**).

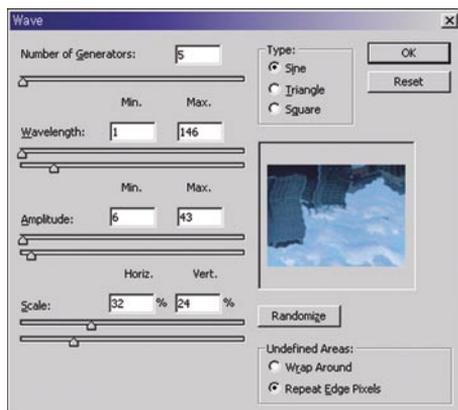
## Этап 20. Редактирование фонового рисунка



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой с только что вставленным фрагментом (**Layer 2**) и в глав-

ном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Transform**⇒**Flip Vertical** (Правка⇒Преобразование⇒Отобразить зеркально по вертикали). Затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Далее, удерживая нажатой комбинацию клавиш <Alt+Shift> (чтобы сохранить пропорции и увеличить размеры относительно центра рисунка), перетащите маркеры рамки свободных преобразований так, чтобы фоновый рисунок заполнил собой весь холст изображения. В заключение нажмите клавишу <Enter>, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу.

## Этап 21. Деформация фонового рисунка



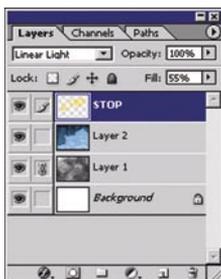
Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Distort**⇒**Wave** (Фильтр⇒Деформация⇒Волна). В группе **Type** (Тип) появившегося диалогового окна **Wave** установите переключатель **Sine** (Синусоидальные), а затем измените значения следующих параметров: **Number of Generators** (Количество генерирующих источников) — **5**, **Wavelength** (Длина волны) — **1/146**, **Amplitude** (Амплитуда) — **6/43**, **Scale** (Масштаб) — **32/24**. В заключение щелкните мышью на кнопке **OK**.

## Этап 22. Изменение режима наложения пикселей для фонового рисунка



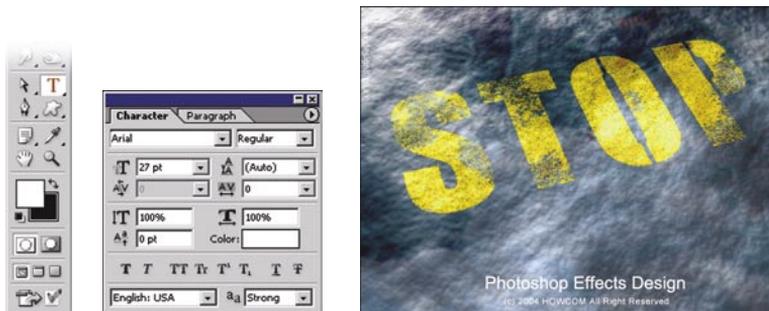
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой с фоновым рисунком (**Layer 2**). Затем в палитре **Layers** из раскрывающегося списка **Blending Mode** (Режим наложения пикселей) выберите элемент **Vivid Light** (Живой свет) и уменьшите значение параметра **Fill** до **30%**. В результате ваших действий фоновый рисунок гармонично «уляжется» на текстуру мокрого асфальта.

## Этап 23. Изменение режима наложения пикселей для текстового слоя



Щелкните в палитре **Layers** на текстовом слое, чтобы активизировать его и вместе с тем отобразить содержимое этого слоя. Затем из раскрывающегося списка **Blending Mode** этой же палитры выберите элемент **Linear Light** (Линейный свет) и уменьшите значение параметра **Fill** до **55%**. Теперь текстовый фрагмент и фоновая трехмерная текстура должны выглядеть более естественно.

## Этап 24. Последний штрих



Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и выберите белый цвет в качестве цвета переднего плана. Затем щелкните мышью в окне изображения и введите необходимые, на ваш взгляд, текстовые фрагменты.

Затем с помощью палитры **Character**, которая показана на рисунке, измените параметры только что введенных текстовых фрагментов (шрифт, его размер и т.п.) по собственному усмотрению.

In the beginning  
God created the earth  
Heaven and the earth  
And Your Creativity ...

Ambition  
Brave  
Courage  
Dream  
Efficient  
Envision  
Heart  
Innocence  
Love  
Practice  
Light  
Discovery

| Глава |

# 4



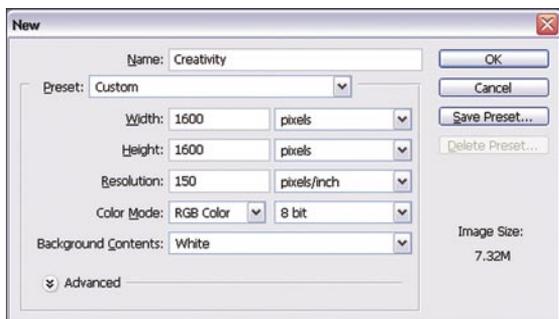
# Оригинально изогнутый текст в художественном изображении

Помимо всего прочего, фильтр **Polar Coordinates** (Полярные координаты) программы **Photoshop** можно использовать для изгиба любых текстовых фрагментов. В данном случае вышеупомянутый фильтр будет использован для оригинального размещения многострочного текста.

## Общая последовательность действий

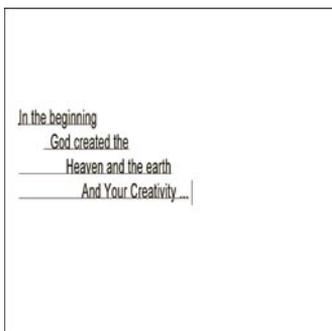
- Этап 1. Ввод текста в виде ступенек.
  - Этап 2. Поворот и перемещение текстового фрагмента.
  - Этап 3. Объединение текстового слоя и слоя **Background**.
  - Этап 4. Изгиб текстового фрагмента.
  - Этап 5. Поворот текстового фрагмента.
  - Этап 6. Изменение формы текстового фрагмента.
  - Этап 7. Увеличение четкости текстового фрагмента.
  - Этап 8. Изменение размеров всего изображения.
  - Этап 9. Создание фигуры.
  - Этап 10. Копирование и размещение копий ранее созданной фигуры.
  - Этап 11. Обрезка изображения.
  - Этап 12. Ввод дополнительного текста.
  - Этап 13. Поворот текстового фрагмента.
-

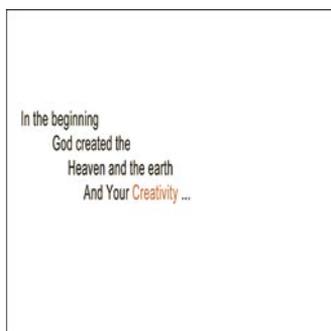
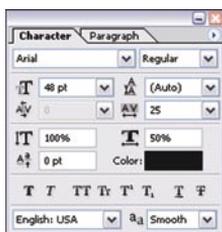
## Этап 1. Ввод текста в виде ступенек



В главном меню программы выберите команду **File⇒New** (Файл⇒Создать) или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+N>**. В появившемся диалоговом окне **New** измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **1600** пикселей, **Height** (Высота) — **1600** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **150** ppi (pixel/inch — пикселей на дюйм); из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета). В заключение щелкните мышью на кнопке **OK**. (Не беспокойтесь о больших размерах нового документа, со временем он будет уменьшен в два раза.)

Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и с его помощью введите текстовый фрагмент так, чтобы его строки напоминали ступеньки лестницы парадного подъезда (как показано на рисунке). Завершив ввод, нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Enter>**.



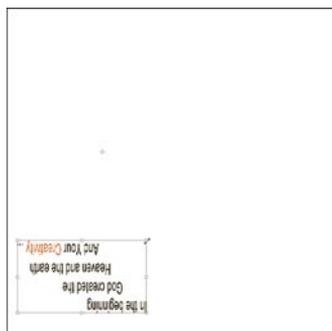
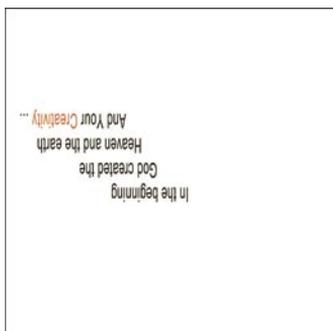


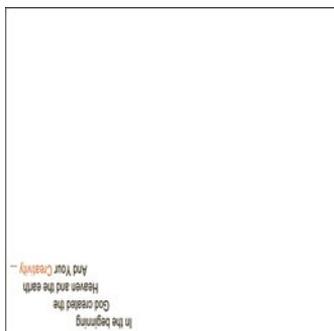
Затем в палитре Character (Символы) измените значения следующих параметров: Font family (Шрифт) — Arial, Font Style (Начертание шрифта) — Regular (Обычный), Font size (Размер шрифта) — 48 пунктов, Leading (Междустрочный интервал) — (Auto), Tracking (Межсимвольный интервал) — 25, Vertically scale (Масштаб по вертикали) — 100, Horizontally scale (Масштаб по вертикали) — 50.

В заключение выберите для последнего слова введенной вами фразы («Creativity») красный цвет символов.

## Этап 2. Поворот и перемещение текстового фрагмента

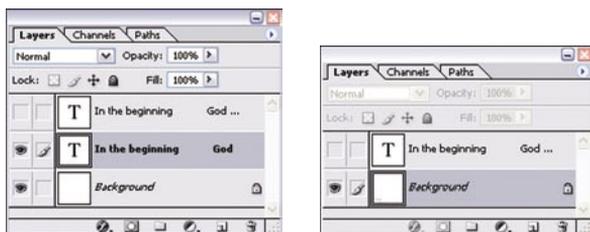
Выберите в главном меню программы команду Edit⇒Transform⇒Rotate 180° (Правка⇒Преобразование⇒Повернуть на 180°). Затем активизируйте инструмент Move (Переместить) и с его помощью, как показано на рисунке, переместите текстовый объект в нижний левый угол изображения.





Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем, удерживая нажатой клавишу <Shift> (чтобы сохранить пропорции), перетащите один из угловых маркеров рамки свободных преобразований, чтобы уменьшить размеры текстового фрагмента. В заключение нажмите клавишу <Enter>.

### Этап 3. Объединение текстового слоя и слоя «Background»

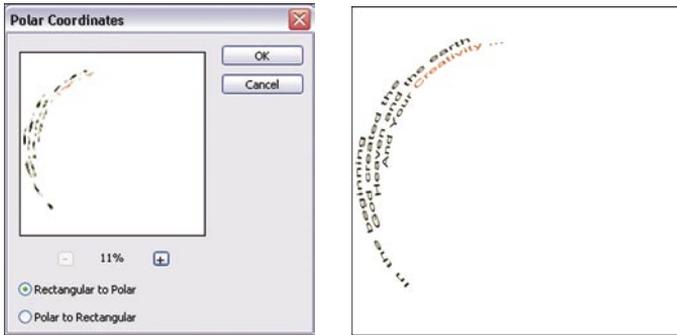


Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J>, чтобы создать копию текущего текстового слоя. Щелкните на значке в виде глаза, который в палитре **Layers** (Слои) расположен слева от только что созданной копии слоя, чтобы скрыть его содержимое. Затем вновь активизируйте оригинальный текстовый слой (расположенный непосредственно над слоем **Background**) и нажмите клавиши <Ctrl+E> для объединения оригинального текстового слоя со слоем **Background**.

### Этап 4. Изгиб текстового фрагмента

Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+A> для того, чтобы выделить содержимое слоя **Background**, и в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Distort**⇒**Polar Coordinates** (Фильтр⇒Деформация⇒Полярные координаты). В появившемся диалоговом окне **Polar**

**Coordinates** несколько раз щелкните на кнопке со знаком «минус» (–), пока в области предварительного просмотра не появится текстовый фрагмент изображения. Убедитесь в том, что в нижней части этого диалогового окна установлен переключатель **Rectangular to Polar** (Прямоугольные координаты в полярные) и щелкните мышью на кнопке **ОК**. В заключение нажмите клавиши <Ctrl+D>, чтобы убрать границы выделенной области.

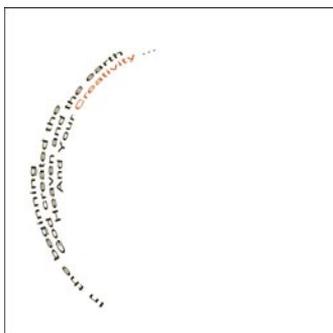


## Этап 5. Поворот текстового фрагмента

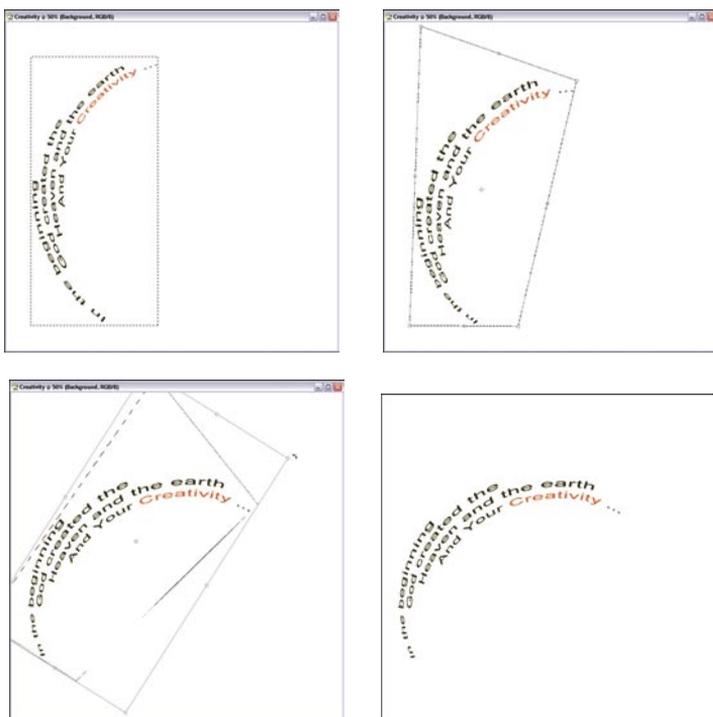
Активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью выделите текстовый фрагмент, как показано на рисунке.

В главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Transform**⇒**Rotate** (Правка⇒Преобразования⇒Повернуть). Затем щелкните в окне изображения за пределами выделенной области и перетащите указатель мыши немного влево, чтобы, как показано на рисунке, повернуть в эту же сторону выделенный фрагмент. В заключение нажмите клавишу <Enter>, а затем комбинацию клавиш <Ctrl+D>, чтобы снять границы выделенной области.





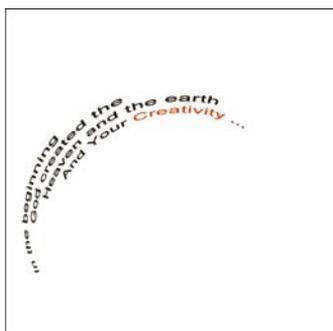
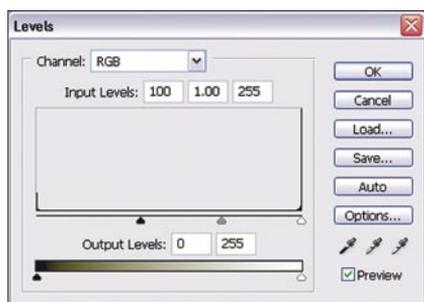
## Этап 6. Изменение формы текстового фрагмента



Вновь выделите текстовый фрагмент с помощью инструмента **Rectangular Marquee** и в главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Transform**⇒**Distort** (Правка⇒Преобразования⇒Деформировать). Перетаскивая маркеры рамки преобразований, измените форму текстового фрагмента так, как показано на рисунке. В заключение нажмите клавишу <Enter>.

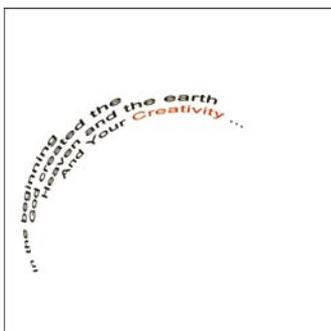
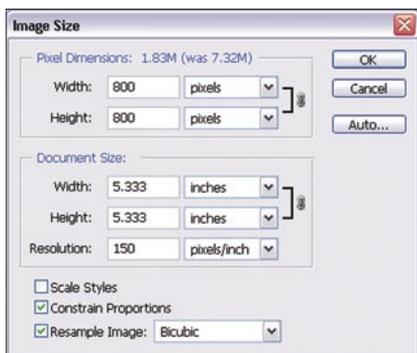
В главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Transform**⇒**Rotate**. Затем перетащите вниз верхний правый маркер рамки преобразований, чтобы повернуть текстовый фрагмент так, как показано на рисунке. В заключение нажмите клавишу <Enter>.

## Этап 7. Увеличение четкости текстового фрагмента



Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Levels** (Изображение⇒Коррекция⇒Тоновые уровни) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+L>. В любом случае на экране появится диалоговое окно **Levels**. Перетащите вправо крайний слева ползунок, пока в первом текстовом поле группы параметров **Input Levels** не появится значение **100**. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

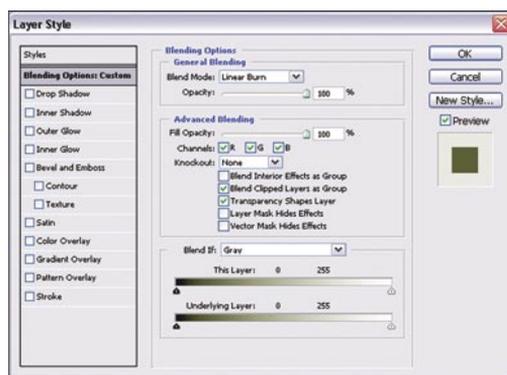
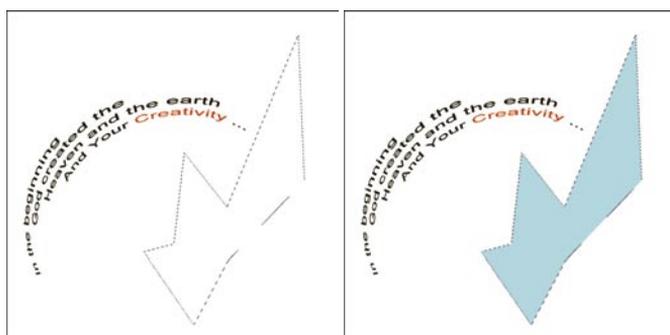
## Этап 8. Изменение размеров всего изображения



Вы, наверное, обратили внимание на то, что применение фильтра **Polar Coordinates** (Полярные координаты) приводит не только к жесткой деформации изображения, но и к его размыванию. Для того чтобы после применения вышеупомянутого фильтра повысить

четкость изображения, достаточно уменьшить его размеры. Для этого в главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Image Size** (Изображение⇒Размеры). На экране появится диалоговое окно **Image Size**. В полях **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) группы параметров **Pixel Detentions** (Размер в пикселях) введите значение **800** и щелкните мышью на кнопке **ОК**. В заключение, если необходимо, увеличьте масштаб изображения.

## Этап 9. Создание фигуры



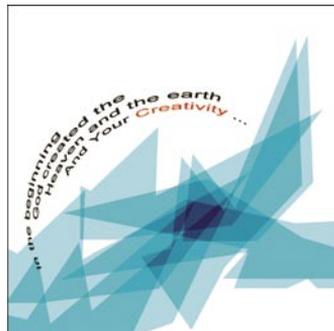
Активизируйте инструмент **Polygonal Lasso** (Многоугольное лассо) и с его помощью создайте выделенную область, которая показана на рисунке. Для создания очередного слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (расположенной в нижнем правом углу палитры **Layers**) или нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+N>**.

Выберите голубой цвет переднего плана (**R, G, B — 140, 245, 249**), активизируйте инструмент **Paint Bucket** (Заливка) и с его помощью залейте выделенную область изображения только что выбранным цветом.

Убедившись в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 1**, щелкните на кнопке **Add a layer style** (Создать стиль слоя), которая расположена в нижнем левом углу этой же палитры. Затем в появившемся всплывающем меню выберите команду **Blending Options** (Параметры смешивания). На экране появится диалоговое окно **Layer Style** (Стиль слоя). Из раскрывающегося списка **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) выберите элемент **Linear Burn** (Линейное затенение) и щелкните мышью на кнопке **OK**.

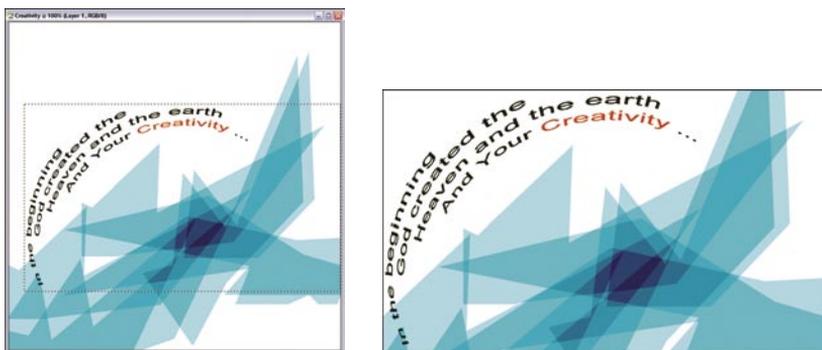
## Этап 10. Копирование и размещение копий ранее созданной фигуры

Для создания копии слоя **Layer 1** нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J>. Затем нажмите клавиши <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования) и с его помощью немного измените расположение, размеры и угол фигуры, которая находится на только что созданной копии слоя (**Layer 1 copy**). Для того чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу <Enter>. Сделайте еще несколько копий слоя **Layer 1** и аналогичным образом отредактируйте фигуры, которые расположены на этих слоях. Для нескольких копий вышеупомянутого слоя выберите команду **Edit⇒Transform⇒Flip Horizontal** (Правка⇒Преобразования⇒Отобразить зеркально по горизонтали). В итоге у вас должно получиться примерно такое же изображение, которое показано на рисунке.



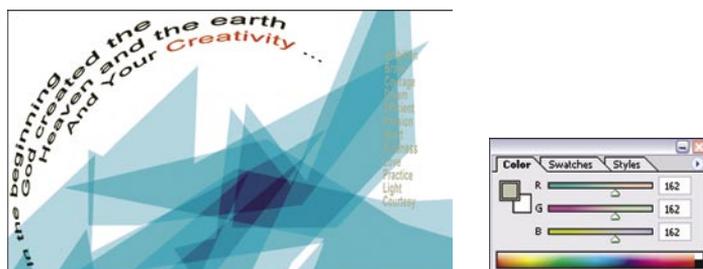
## Этап 11. Обрезка изображения

Активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью выделите фрагмент, который должен остаться в итоговом изображении. Затем в главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Crop** (Изображение⇒Обрезать) для удаления областей, которые остались за пределами выделенного фрагмента. В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+D>, чтобы убрать границы выделенной области.

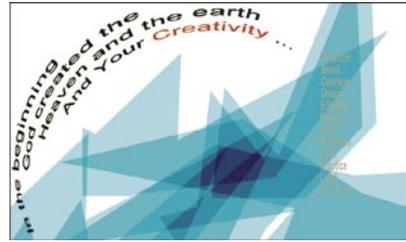
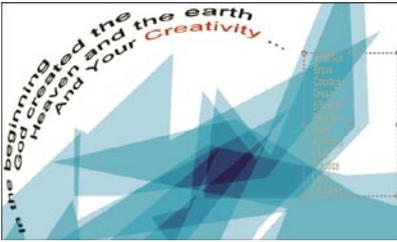


## Этап 12. Ввод дополнительного текста

Щелкните на кнопке **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) панели инструментов, а затем перетащите указатель мыши в правой части изображения для создания текстовой области. Активизируйте палитру **Character** (Символы) и с ее помощью выберите подходящий шрифт текстового фрагмента и его цвет (в данном примере светлосерый (R, G, B – 162, 162, 162)).

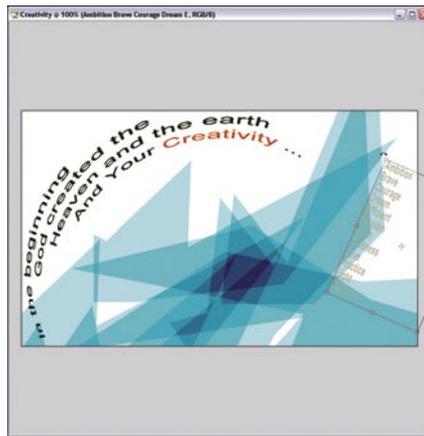


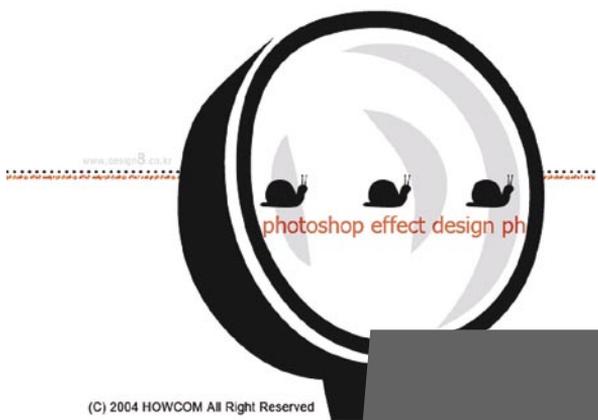
Введите любой текстовый фрагмент, как показано на рисунке. В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.



### Этап 13. Поворот текстового фрагмента

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован только что созданный текстовый слой, а затем в главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Transform**⇒**Rotate** (Правка⇒Преобразование⇒Повернуть). Поверните текстовый фрагмент относительно его центра и нажмите клавишу <Enter>, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу.





(C) 2004 HOWCOM All Right Reserved

| Глава |

# 5





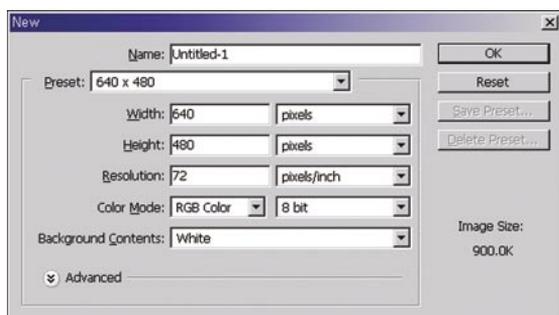
# Имитация увеличительной линзы

В программе Photoshop совсем не сложно имитировать эффект линзы, сквозь которую виден «увеличенный» текстовый фрагмент. В описанной ниже методике для создания рисунка увеличительной линзы используется элемент популярного шрифта Webdings.

## Общая последовательность действий

- Этап 1. Создание нового документа.
  - Этап 2. Изменение параметров инструмента **Brush**.
  - Этап 3. Применение инструмента **Brush**.
  - Этап 4. Ввод текстового фрагмента.
  - Этап 5. Уменьшение размеров текстового фрагмента.
  - Этап 6. Копирование текстового фрагмента.
  - Этап 7. Создание рисунка увеличительной линзы.
  - Этап 8. Изменение размеров увеличительной линзы.
  - Этап 9. Скрытие фрагмента пунктирной линии.
  - Этап 10. Скрытие фрагмента увеличительной линзы.
  - Этап 11. Ввод текстового фрагмента, «увеличенного» линзой.
  - Этап 12. Создание рисунка улитки с помощью инструмента **Custom Shape**.
  - Этап 13. Создание фигуры улитки.
  - Этап 14. Копирование фигуры улитки.
  - Этап 15. Имитация бликов увеличительной линзы.
  - Этап 16. Последний штрих.
-

## Этап 1. Создание нового документа

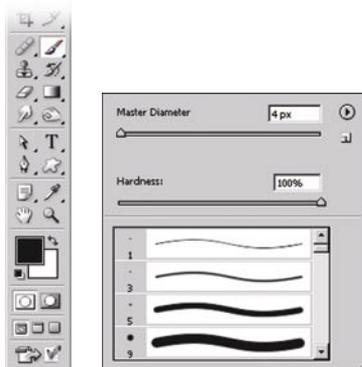


Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>, чтобы открыть диалоговое окно **New** (Создать). Из раскрывающегося списка **Preset** (Размеры документа) выберите элемент **640×480** и щелкните мышью на кнопке **OK**.

## Этап 2. Изменение параметров инструмента «Brush»

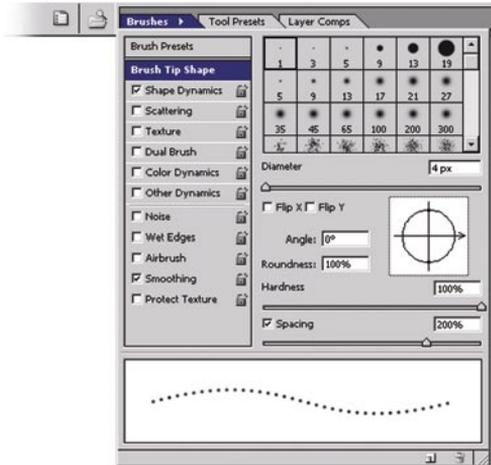
Щелкните на кнопке **Brush** (Кисть) панели инструментов. Затем щелкните в окне изображения правой кнопкой мыши, чтобы открыть палитру **Brush Preset** (Предустановленные кисти).

Как показано на рисунке, выберите одну из обычных кистей, а затем в текстовом поле **Master Diameter** (Диаметр кисти) введите значение, равное **4** пикселям. Дважды нажмите клавишу <Enter>, чтобы подтвердить ввод значения и закрыть палитру.

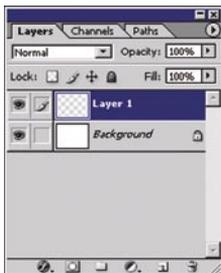


Щелкните на кнопке-переключателе **Toggle the Brushes palette** (находится в правой части панели **Options** (Параметры инструмен-

та)), чтобы отобразить палитру **Brushes** (Кисти). В верхнем левом углу этой палитры щелкните на названии группы параметров **Brush Tip Shape** (Форма кисти). В правой части палитры появятся параметры выбранной вами группы. Затем в поле **Spacing** (интервал между предыдущей и последующей отметиной кисти в одном мазке) введите значение, равное **200%**.



### Этап 3. Применение инструмента «Brush»



Для создания нового слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (Слои).

Теперь, воспользовавшись кистью (параметры которой вы выбрали на предыдущем шаге этой последовательности действий), нарисуйте в центре изображения строго горизонтальную линию. Для этого щелкните в левой части изображения, а затем, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**, перетащите указатель к его правой границе.

В результате ваших действий в окне изображения появится пунктирная линия шириной в 4 пикселя.

## Этап 4. Ввод текстового фрагмента



photoshop effect design

Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем выберите красный цвет в качестве цвета переднего плана. Щелкните в центральной части холста изображения и введите любой текст. Завершив ввод, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.

## Этап 5. Уменьшение размеров текстового фрагмента

Активизируйте палитру **Character** (Символы), а затем измените значения следующих ее параметров: **Font family** (Шрифт) — **Tahoma**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Regular** (Обычный), **Font size** (Размер шрифта) — **5** пунктов. (Если палитра **Character** не видна на экране монитора, выберите в главном меню программы команду **Window**⇒**Character**.)

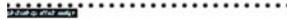
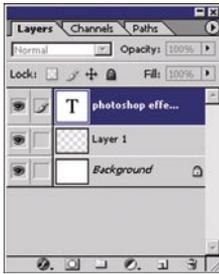
Нажмите клавишу <Ctrl> для временной активизации инструмента **Move** и с его помощью переместите текстовый фрагмент в левую часть изображения под пунктирную линию (как показано на рисунке).



photoshop effect design



## Этап 6. Копирование текстового фрагмента



В палитре **Layers** дважды щелкните на пиктограмме текстового слоя для того, чтобы выделить его содержимое. Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+C>** для копирования выделенного фрагмента. Затем переместите курсор в крайнюю справа часть текста и несколько раз нажмите клавиши **<Ctrl+V>** для последовательной вставки нескольких копий только что скопированного фрагмента. В результате ваших действий, как показано на рисунке, текстовый фрагмент должен пересекать по горизонтали весь холст изображения. Для того чтобы выйти из режима ввода текста, нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Enter>**.

## Этап 7. Создание рисунка увеличительной линзы

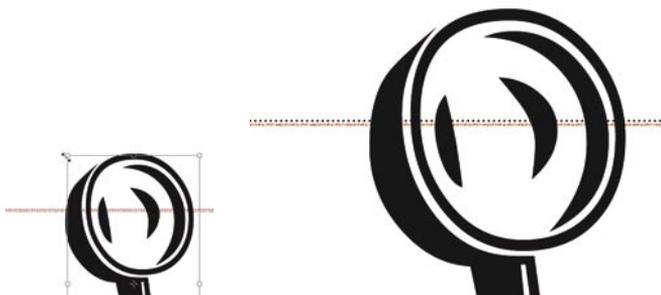


Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), выберите черный цвет в качестве цвета переднего плана и щелкните мышью в центре изображения. Затем в палитре **Character** измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Webdings**, **Font**

size (Размер шрифта) – 72 пункта. (Напомню, что шрифт *Webdings* используется для ввода не символов, а графических элементов.)

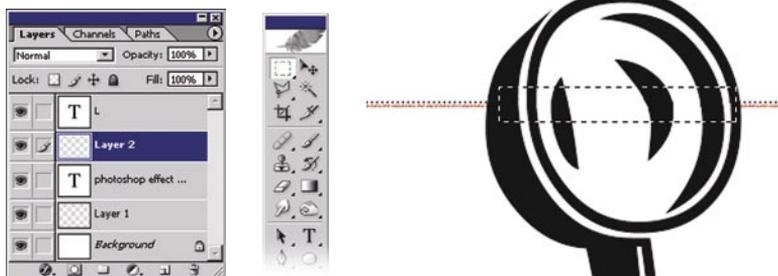
Теперь, удерживая нажатой клавишу <Shift>, один раз нажмите клавишу <L>. В результате в окне изображения появится небольшой рисунок увеличительной линзы.

## Этап 8. Изменение размеров увеличительной линзы



Щелкните на кнопке **Move** (Переместить) панели инструментов и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T>, чтобы активизировать средство **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем, удерживая нажатой комбинацию клавиш <Alt+Shift> (для сохранения пропорций и увеличения размеров относительно центра рисунка), перетащите угловые маркеры рамки свободных преобразований, чтобы увеличить размеры рисунка увеличительной линзы. В заключение нажмите клавишу <Enter>.

## Этап 9. Скрытие фрагмента пунктирной линии



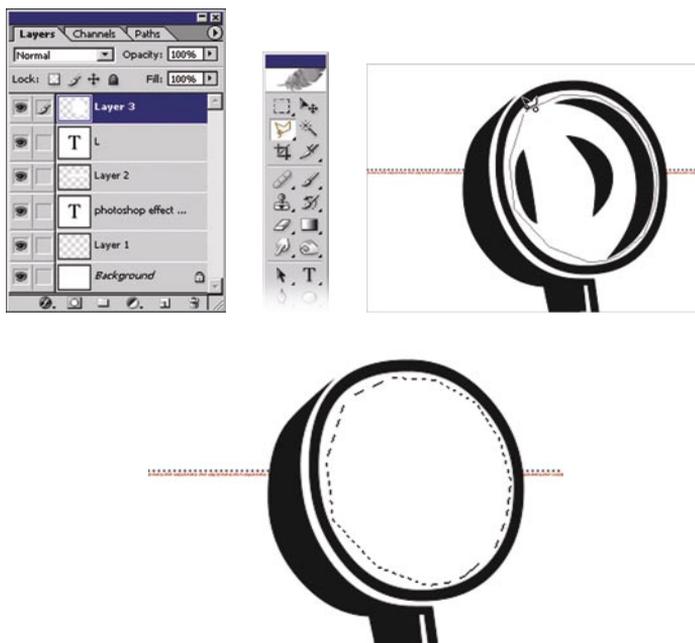
На данном этапе необходимо скрыть фрагмент пунктирной линии, который расположен непосредственно «под увеличительной

линзой». Для этого достаточно выделить этот фрагмент, а потом залить его текущим цветом фона (т.е. белым цветом).

Для создания очередного слоя изображения (**Layer 2**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**. Затем перетащите только что созданный слой **Layer 2** под слой с рисунком увеличительной линзы (слой под названием **L**).

Активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью создайте границы выделения по периметру фрагмента, который необходимо скрыть. Затем, чтобы залить выделенный фрагмент текущим цветом фона (т.е. белым цветом), нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Delete>. В заключение нажмите клавиши <Ctrl+D>, чтобы убрать границы выделенной области.

## Этап 10. Соккрытие фрагмента увеличительной линзы



Теперь необходимо скрыть фрагмент внутри линзы, чтобы его содержимое не мешало просматривать текст, «увеличенный» с помощью этой линзы.

Для создания очередного слоя изображения (**Layer 3**) щелкните на кнопке **Create a new layer**, которая расположена в нижнем правом

углу палитры **Layers**. Затем перетащите слой **Layer 3** в верхнюю часть палитры **Layers**.

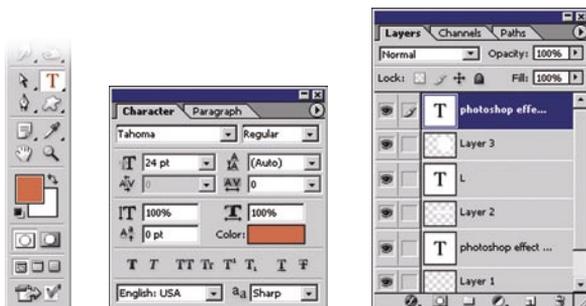
Активизируйте инструмент **Polygonal Lasso** (Многоугольное лас-со) и с его помощью выделите область, которая расположена внутри увеличительной линзы. Затем, чтобы залить выделенный фрагмент белым цветом фона, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Delete>. В заключение нажмите клавиши <Ctrl+D>, чтобы убрать границы выделенной области.

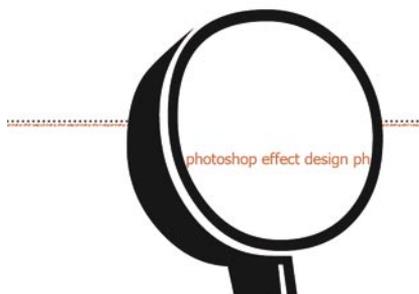
## Этап 11. Ввод текстового фрагмента, «увеличенного» линзой

Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и выберите красный цвет в качестве цвета переднего плана. Затем в палитре **Character** измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Tahoma**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Regular** (Обычный), **Font size** (Размер шрифта) — **24** пункта.

(Прежде чем вводить текстовый фрагмент, скройте слой с рисунком увеличительной линзы (слой под названием **L**). Для этого в палитре **Layers** достаточно щелкнуть на значке в виде глаза, который расположен слева от вышеупомянутого слоя. — *Примеч. ред.*)

Щелкните в окне изображения и введите текстовый фрагмент, как показано на рисунке. В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>. (Затем вновь отобразите слой с рисунком увеличительной линзы. Если необходимо, удерживая нажатой клавишу <Ctrl> (для временной активизации инструмента **Move**), переместите только что введенный текстовый фрагмент так, чтобы он был расположен в пределах увеличительного стекла. — *Примеч. ред.*)

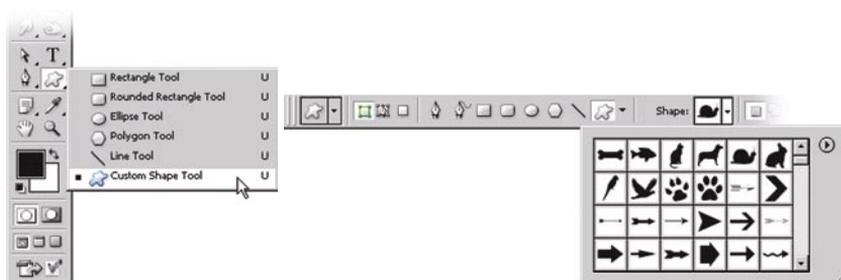




Введите еще несколько символов (или слов), если между правой частью введенного вами текстового фрагмента и контуром увеличительной линзы осталось свободное пространство.

## Этап 12. Создание рисунка улитки с помощью инструмента «Custom Shape»

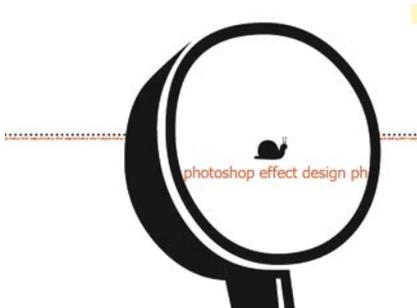
Выберите черный цвет в качестве цвета переднего плана, а затем активизируйте инструмент Custom Shape (Фигура произвольной формы).



Для того чтобы рисунок улитки появился на своем собственном слое, щелкните на кнопке **Shape layers** (Слой фигуры), которая расположена в левой части панели **Options** (Параметры инструмента). Затем щелкните на кнопке **Shape** (расположена в центральной части панели **Options**), чтобы отобразить палитру **Shape Presets** (Предустановленные фигуры). Теперь щелкните на небольшой круглой кнопке с направленной вправо стрелкой, которая находится в верхнем правом углу вышеупомянутой палитры, и в появившемся меню выберите команду **Animals** (Животные). На экране появится небольшое диалоговое окно с предложением заменить текущий набор предустановленных фигур или добавить к этому набору только что выбранный вами набор. Щелкните в этом диалоговом окне на

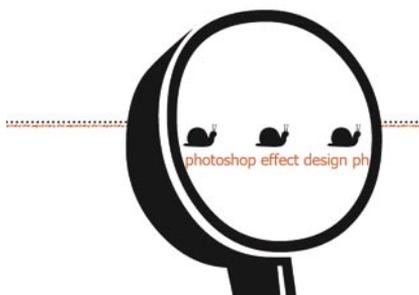
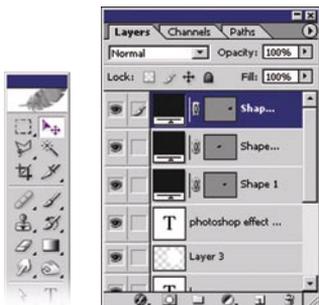
кнопке ОК, чтобы произвести замену наборов. Затем щелкните в палитре Shape Presets на пиктограмме Snail (Улитка).

### Этап 13. Создание фигуры улитки



Удерживая нажатой клавишу <Shift> (для сохранения пропорций создаваемой фигуры), перетащите указатель мыши в окне изображения.

### Этап 14. Копирование фигуры улитки

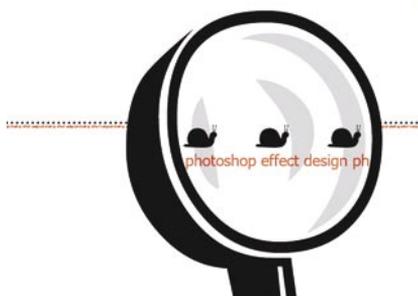


Щелкните на кнопке Move (Переместить) панели инструментов. Затем щелкните на только что созданной фигуре улитки и, удерживая нажатой комбинацию клавиш <Shift+Alt>, перетащите указатель мыши для создания копии этой фигуры (клавиша <Shift> позволяет размещать копируемые объекты в одной строке). Аналогичным образом создайте третью фигуру улитки.

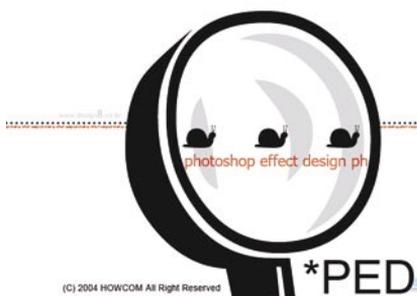
### Этап 15. Имитация бликов увеличительной линзы

В палитре Layers перетащите слой с рисунком увеличительной линзы (слой под названием L) на кнопку Create a new layer (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу этой же палитры. Затем

перетащите только что созданную копию слоя (**L copy**) в верхнюю часть палитры **Layers**. В заключение уменьшите значение параметра **Fill** (расположен в верхнем правом углу палитры **Layers**) до **18%**.

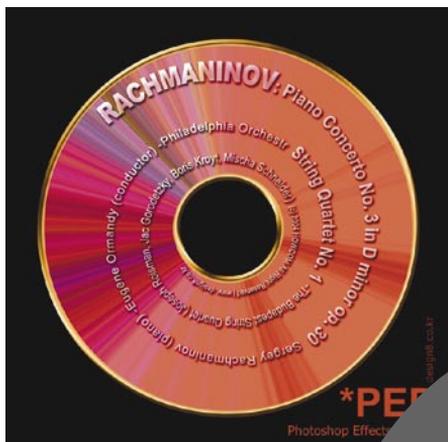


## Этап 16. Последний штрих



Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и с его помощью введите вспомогательные текстовые фрагменты, которые показаны на рисунке.

С помощью палитры **Character** измените значения параметров введенного текста по собственному усмотрению.



| Глава |

# 6





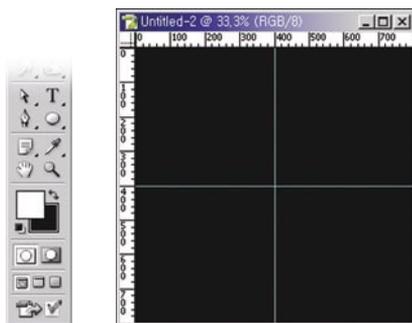
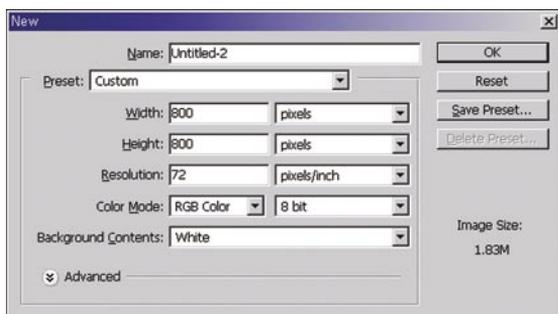
# Размещение текста по спирали

В данной главе приведена методика создания оригинальной наклейки для компакт-диска. Дело в том, что в этом случае текст описания диска в буквальном смысле слова «закручен» по спирали.

## Общая последовательность действий

- Этап 1. Создание нового документа.
  - Этап 2. Закрашивание белым цветом половины изображения.
  - Этап 3. Создание спирали.
  - Этап 4. Создание закрученного по спирали контура.
  - Этап 5. Редактирование центральной части контура.
  - Этап 6. Удаление центральной части контура.
  - Этап 7. Удаление невогребованной спирали.
  - Этап 8. Ввод текстового фрагмента.
  - Этап 9. Изменение размеров текстового фрагмента.
  - Этап 10. Вращение текстового фрагмента.
  - Этап 11. Создание округлого контура.
  - Этап 12. Создание векторной маски на основе округлого контура.
  - Этап 13. Установка параметров градиента.
  - Этап 14. Применение градиента.
  - Этап 15. Редактирование векторной маски.
  - Этап 16. Создание отверстия в центре наклейки.
  - Этап 17. Применение стиля слоя к текстовому фрагменту.
  - Этап 18. Изменение параметров стиля слоя.
  - Этап 19. Применение стиля слоя к слою **Layer 1**.
  - Этап 20. Создание трехмерного эффекта для компакт-диска.
  - Этап 21. Последний штрих.
-

## Этап 1. Создание нового документа



Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+N>** и в появившемся диалоговом окне **New** (Создать) измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **800** пикселей, **Height** (Высота) — **800** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **72** ppi (pixel/inch — пикселей на дюйм). Щелкните на кнопке **OK**.

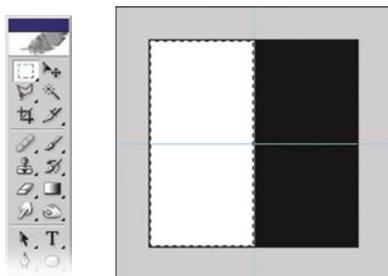
Нажмите клавишу **<D>**, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем один раз нажмите клавишу **<X>** для того, чтобы поменять местами только что выбранные цвета. Другими словами, теперь цветом переднего плана должен быть белый цвет, а цветом фона — черный. Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Delete>**, чтобы залить только что созданный документ текущим цветом фона (т.е. черным цветом).

Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+R>**, чтобы в окне изображения отобразить линейки. Убедитесь в том, что в качестве единицы измерения линеек принят один пиксель. Если это не так, щелкните на любой линейке правой кнопкой мыши и в появившемся контекстном меню выберите команду **Pixels** (Пиксели).

Теперь создайте две направляющие линии, которые должны пересекаться в центре изображения (чтобы создать направляющую, щел-

кните на одной из линеек и, не отпуская кнопку мыши, перетащите ее указатель в нужном направлении). Чтобы упростить размещение направляющих по центру изображения, активизируйте средство привязки программы Photoshop. Для этого в главном меню программы выберите команду **View⇒Snap** (Вид⇒Привязка).

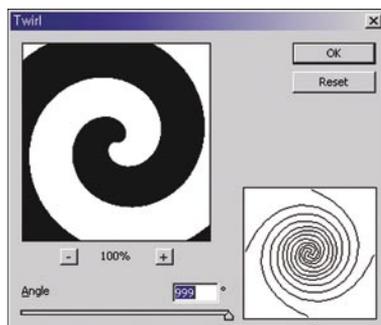
## Этап 2. Закрашивание белым цветом половины изображения



Активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью, руководствуясь направляющими, выделите максимально точно половину изображения, как показано на рисунке.

Нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>**, чтобы залить только что созданную выделенную область текущим цветом переднего плана (т.е. белым цветом). Затем нажмите клавиши **<Ctrl+D>**, чтобы убрать границы выделенной области.

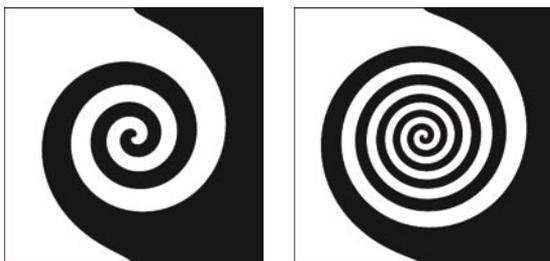
## Этап 3. Создание спирали



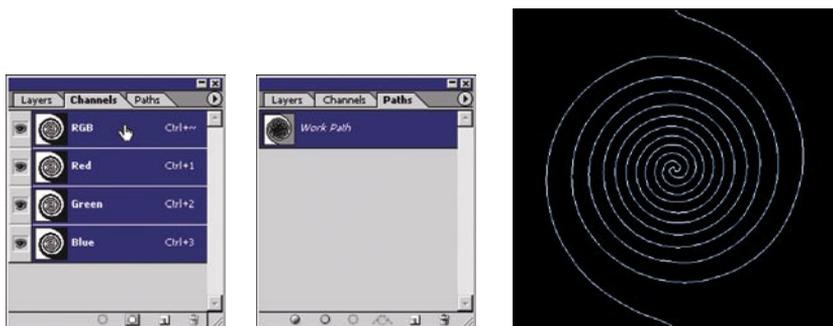
Выберите в главном меню программы команду **Filter⇒Distort⇒Twirl** (Фильтр⇒Деформация⇒Закручивание). В поле **Angle** (Угол) по-

явившегося диалогового окна **Twirl** введите **999** и щелкните мышью на кнопке **ОК**. В результате применения этого фильтра в окне изображения появится спираль, закрученная по часовой стрелке.

Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+F>** для повторного применения фильтра **Twirl**, что приведет к увеличению плотности линий спирали.



#### Этап 4. Создание закрученного по спирали контура



Теперь необходимо выделить только белые фрагменты созданного вами изображения. Для этого активизируйте палитру **Channels** (Каналы), а затем, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, щелкните на канале **RGB**.

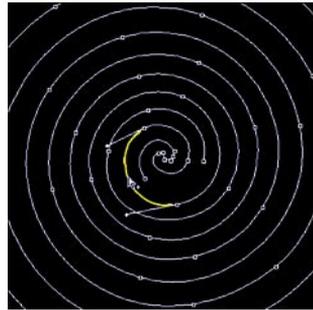
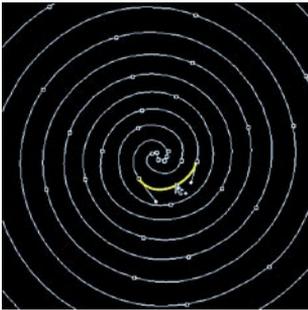
Активизируйте палитру **Paths** (Контур) и щелкните на кнопке **Make work paths from selection** (Преобразовать границы выделения в контур), которая расположена в нижней части этой палитры. Для того чтобы созданный вами контур был хорошо виден, залейте изображение текущим цветом фона (т.е. черным). Для этого нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Delete>**.

#### Этап 5. Редактирование центральной части контура

Активизируйте инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение), а затем щелкните на сегменте контура, который расположен недалеко от

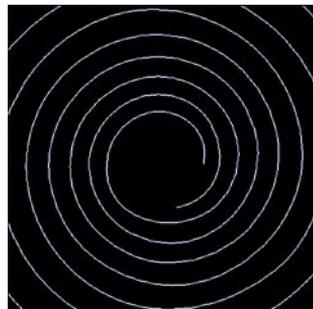
его центра (как показано на рисунке). Нажмите клавишу <Del> для удаления только что выделенного сегмента, а затем щелкните за пределами контура, чтобы снять с него выделение.

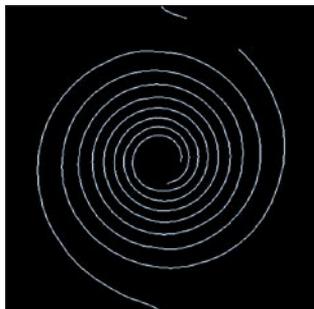
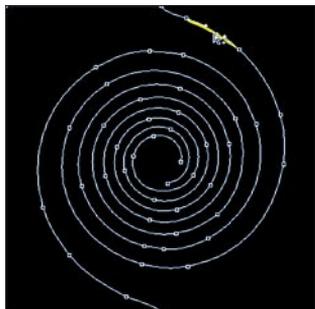
Теперь аналогичным образом выделите, а затем удалите еще один сегмент контура, который, как показано на рисунке, находится рядом с только что удаленным сегментом. В заключение вновь щелкните за пределами контура, чтобы снять с него выделение. Обратите внимание на то, что в результате ваших действий в центральной части изображения появится открытый (т.е. незамкнутый) фрагмент контура.



### Этап 6. Удаление центральной части контура

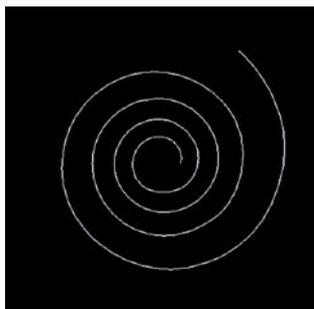
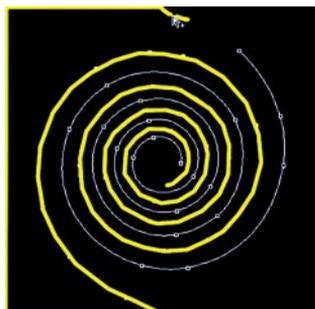
Убедившись в том, что по-прежнему активизирован инструмент Direct Selection, щелкните мышью в центральной части контура, удерживая нажатой клавишу <Alt>. Таким образом вы выделите открытый фрагмент контура, состоящий из нескольких сегментов. Затем нажмите клавишу <Del> для удаления только что выделенного фрагмента.





Теперь щелкните на сегменте контура, который, как показано на рисунке, расположен в верхней части изображения. Нажмите клавишу <Del> для удаления этого сегмента. Щелкните за пределами контура, чтобы снять с него выделение. Обратите внимание на то, что в результате ваших действий в окне изображения появились уже две спирали (независимые друг от друга).

### Этап 7. Удаление невостребованной спирали



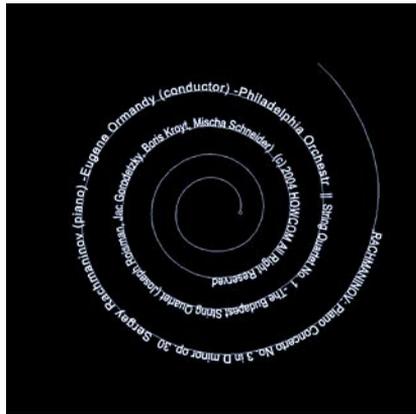
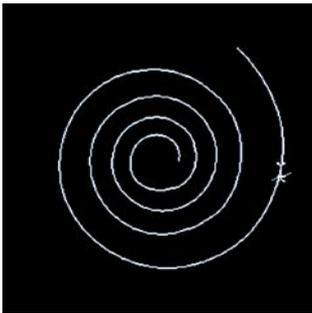
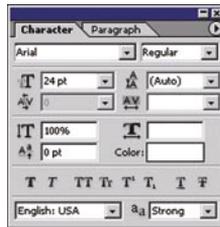
Убедитесь в том, что по-прежнему активизирован инструмент **Direct Selection**. Затем, удерживая нажатой клавишу <Alt>, щелкните на одной из спиралей (которую необходимо удалить) и нажмите клавишу <Del>. Щелкните за пределами контура, чтобы снять с него выделение. Это последний этап создания спиралевидного контура, вдоль которого будет размещен текстовый фрагмент в итоговом изображении.

### Этап 8. Ввод текстового фрагмента

Как вы помните, в Photoshop CS появилась возможность ввода текстового фрагмента вдоль любого контура. Этим и воспользуемся.

Щелкните на кнопке **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) панели инструментов. Затем в палитре **Character** (Символы) измените

значения следующих параметров: **Font family (Шрифт)** – Arial, **Font Style (Начертание шрифта)** – Regular (Обычный), **Font size (Размер шрифта)** – 24 пункта.



Щелкните мышью на линии только что созданного контура и введите текст для вашего компакт-диска. Следует заметить, что ввод текста вдоль контура (впрочем, как и редактирование такого текста) существенно замедляет работу компьютера. Поэтому имеет смысл сначала ввести весь текст в программе Блокнот (или в другом текстовом редакторе), а затем скопировать и вставить этот текст в документ программы Photoshop. Не забывайте и о том, что во время ввода текста вдоль контура нажатие клавиши <Enter> приводит не к переходу на следующую строку, а к завершению ввода текстового фрагмента.

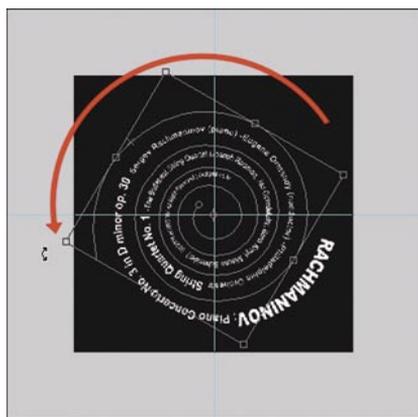
## Этап 9. Изменение размеров текстового фрагмента

Выделите название исполнителя и в палитре Character измените значения следующих параметров: **Font Style (Начертание шрифта)** – Bold (Полужирный), **Font size (Размер шрифта)** – 36 пунктов. Затем аналогичным образом измените начертание шрифта и увеличьте до

30 пунктов названия первых двух композиций. В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.

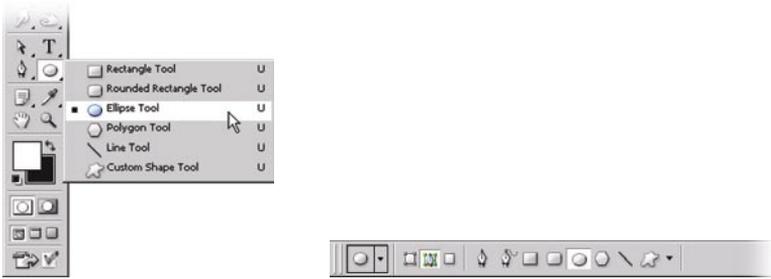


## Этап 10. Вращение текстового фрагмента



Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем щелкните мышью за пределами рамки свободных преобразований и, не отпуская кнопку мыши, перетащите ее указатель против часовой стрелки (как показано на рисунке). Помните о том, что результат вращения текста не отображается в окне изображения до тех пор, пока вы не нажмете клавишу <Enter>. Поэтому в процессе вращения текстового фрагмента можно ориентироваться только по расположению маркеров рамки свободных преобразований (вращение рамки немедленно отображается в окне изображения).

## Этап 11. Создание округлого контура



Активизируйте инструмент **Ellipse** (Эллипс). Затем для того, чтобы с помощью этого инструмента создать контур, щелкните на кнопке **Paths** (Контур), которая расположена в левой части панели **Options** (Параметры инструмента). Теперь щелкните в точке пересечения направляющих линий и, удерживая нажатой комбинацию клавиш **<Shift+Alt>**, перетащите указатель мыши от центра изображения. Убедившись в том, что закрученный по спирали текст находится внутри только что созданного вами контура, отпустите кнопку мыши.

## Этап 12. Создание векторной маски на основе округлого контура

Для создания нового слоя (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая находится в нижнем правом углу палитры **Layers** (Слой). Затем перетащите только что созданный слой под текстовый слой изображения. Теперь в палитре **Layers** для создания векторной маски на основе выделенного в данный момент

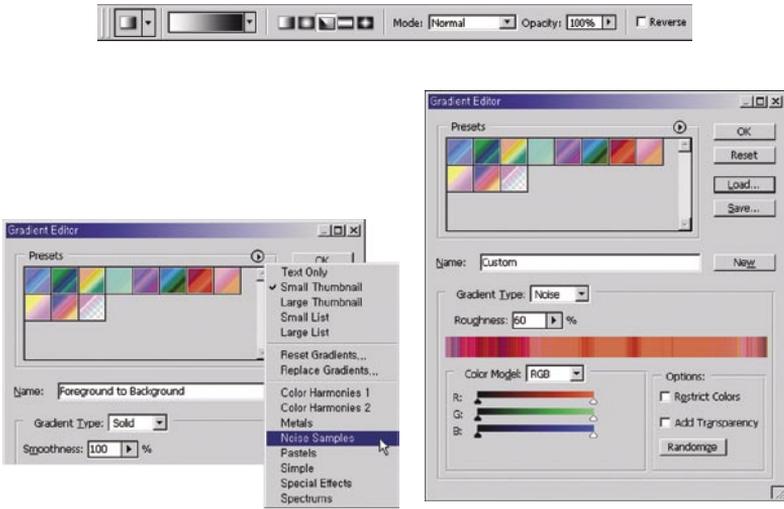
контура щелкните на кнопке **Add layer mask** (Создать маску слоя), удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.



### Этап 13. Установка параметров градиента



Активизируйте инструмент **Gradient** (Градиент), а затем щелкните на кнопке **Angle Gradient** (Угловой градиент) панели **Options** (Параметры инструмента). Щелкните в области предварительного просмотра градиента (расположена в левой части панели **Options**), чтобы открыть диалоговое окно **Gradient Editor** (Редактор градиента). Теперь щелкните на круглой кнопке с направленной вправо стрелкой, которая расположена в верхнем правом углу вышеупомянутого диалогового окна (слева от кнопки **OK**). В появившемся всплывающем меню выберите команду **Noise Samples** (Шумовые образцы). На экране появится небольшое диалоговое окно с предложением заменить текущий набор предустановленных градиентов или добавить к этому набору только что выбранный вами набор. Щелкните в этом диалоговом окне на кнопке **OK**, чтобы произвести замену наборов градиентов. Вернувшись в диалоговое окно **Gradient Editor**, щелкните на пиктограмме градиента **Reds** (группа параметров **Presets**), затем в поле **Roughness** (Жесткость цветных переходов градиента) введите значение, равное **60%**. Щелкните на кнопке **OK**.



## Этап 14. Применение градиента

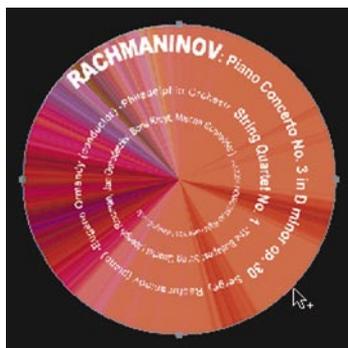


Щелкните в центре изображения (в точке пересечения направляющих) и перетащите указатель мыши в любом направлении (от центра) для создания оригинальной градиентной заливки, которая показана на рисунке.

Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+> для сокрытия направляющих линий.



## Этап 15. Редактирование векторной маски



Активизируйте инструмент **Path Selection** (Выделение контура), а затем щелкните на пиктограмме векторной маски слоя **Layer 1**. В результате ваших действий округлый контур векторной маски появится в окне изображения. Нажмите комбинации клавиш **<Ctrl+C>**

и <Ctrl+V> для того, чтобы скопировать, а затем вставить только что скопированный контур маски.

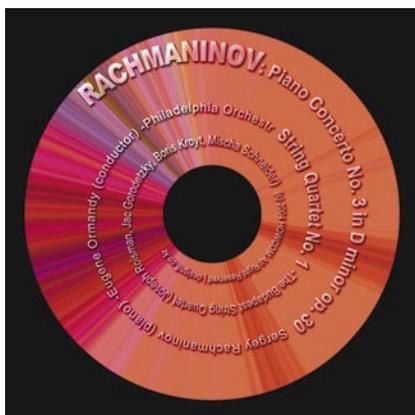
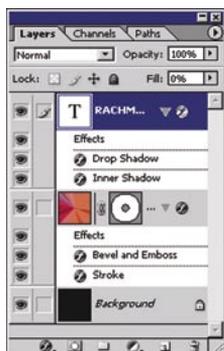
Нажмите клавиши <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем, удерживая нажатой комбинацию клавиш <Shift+Alt>, перетащите любой угловой маркер рамки свободных преобразований к центру изображения, чтобы уменьшить размеры только что вставленного контура (как показано на рисунке). Нажмите <Enter>, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу.

## Этап 16. Создание отверстия в центре наклейки



С помощью инструмента **Path Selection** выделите контур меньших размеров. Затем щелкните на кнопке **Subtract from path area** (Вычистить из области контура), которая, как показано на рисунке, расположена в левой части панели **Options**.

## Этап 17. Применение стиля слоя к текстовому фрагменту

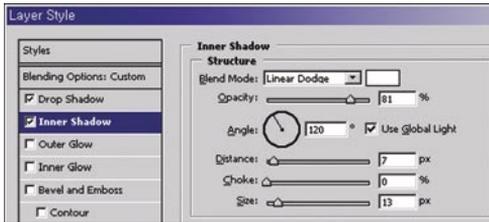
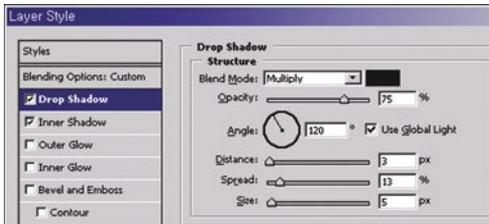


В палитре **Layers** активизируйте текстовый слой. Для того чтобы сделать текстовый фрагмент абсолютно прозрачным, уменьшите до нуля значение параметра **Fill**, который расположен в верхнем правом углу палитры **Layers**. Теперь щелкните на кнопке **Add layer style** (Создать стиль слоя), которая расположена в нижнем левом углу вышеупомянутой палитры, и в появившемся меню выберите команду **Drop Shadow** (Внешняя тень). Для того чтобы должным образом изменить параметры внешней тени текстового фрагмента, перейдите к следующему этапу.

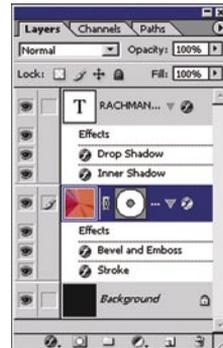
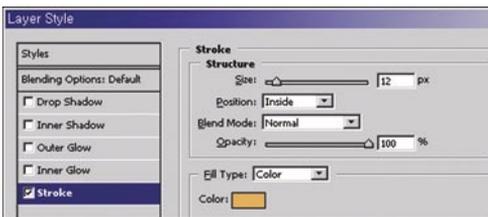
## Этап 18. Изменение параметров стиля слоя

В правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** (Стиль слоя) измените значения следующих параметров: **Opacity** (Непрозрачность) — **75%**, **Distance** (Расстояние до тени) — **3** пикселя, **Spread** (Протяженность) — **13%**, **Size** (Размер) — **5** пикселей.

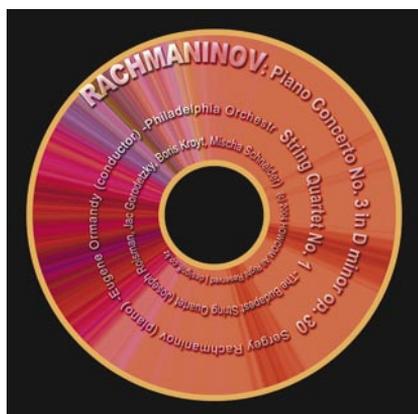
В верхнем левом углу диалогового окна **Layer Style** установите флажок **Inner Shadow** (Внутренняя тень). Затем в правой части этого же диалогового окна измените значения следующих параметров: **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Linear Dodge** (Линейное осветление), образец цвета **Color of shadow** (Цвет тени) — белый, **Opacity** (Непрозрачность) — **81%**, **Distance** (Расстояние) — **7** пикселей, **Choke** (Сжатие) — **0%**, **Size** (Размер) — **13** пикселей. Щелкните на кнопке **OK**. В результате ваших действий будет создан эффект пространственных символов текстового фрагмента.



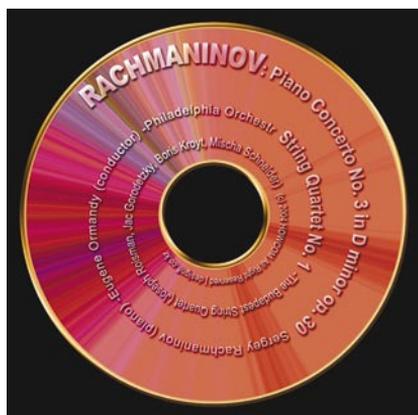
## Этап 19. Применение стиля слоя к слою «Layer 1»



В палитре **Layers** щелкните на пиктограмме слоя **Layer 1** (с градиентной заливкой), чтобы его выделить. Затем щелкните на кнопке **Add layer style** (расположена в нижнем левом углу вышеупомянутой палитры) и в появившемся меню выберите команду **Stroke** (Обводка). В правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: **Size** (Ширина обводки) — 12 пикселей, **Position** (Расположение) — **Inside** (Внутри). Затем щелкните на образце цвета **Color** и в появившемся диалоговом окне **Color Picker** выберите оранжевый цвет обводки (R, G, B — 255, 162, 0). Не закрывая диалоговое окно **Layer Style**, перейдите к следующему этапу.



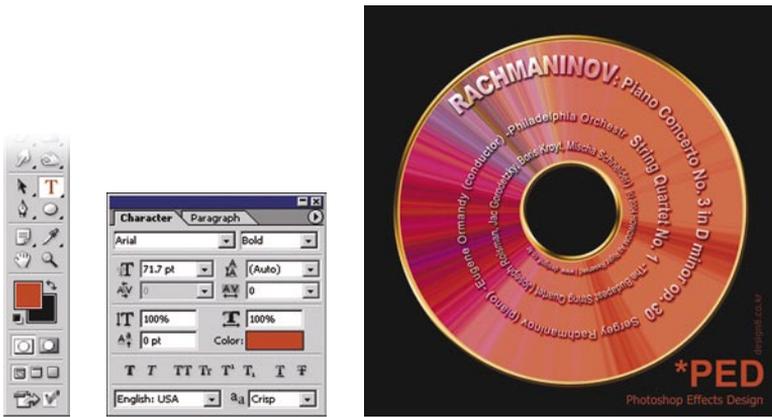
## Этап 20. Создание трехмерного эффекта для компакт-диска



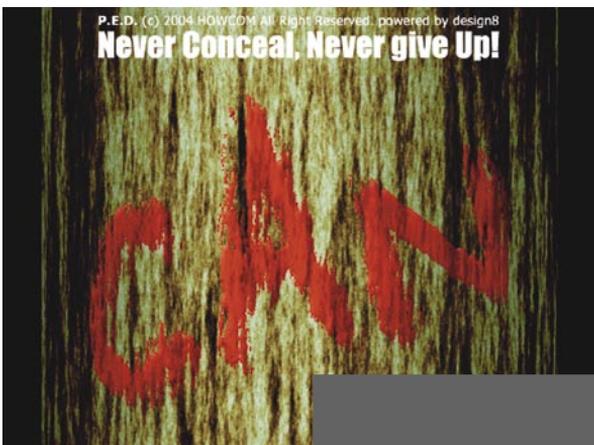
В левой части диалогового окна **Layer Style** установите флажок **Bevel and Emboss** (Скос и выдавливание). Затем в правой части этого же диалогового окна измените значения следующих параметров: **Depth** (Глубина выдавливания) — **200%**, **Size** (Размер) — **9** пикселей, **Soften** (Крутизна скоса) — **0%**.

Затем щелкните на кнопке с направленной вниз стрелкой, которая расположена справа от параметра **Gloss Contour** (Внешний контур). В появившейся палитре щелкните на пиктограмме **Ring** (Окружность) (это вторая слева пиктограмма в нижнем ряду). В заключение щелкните на кнопке **OK** диалогового окна **Layer Style**.

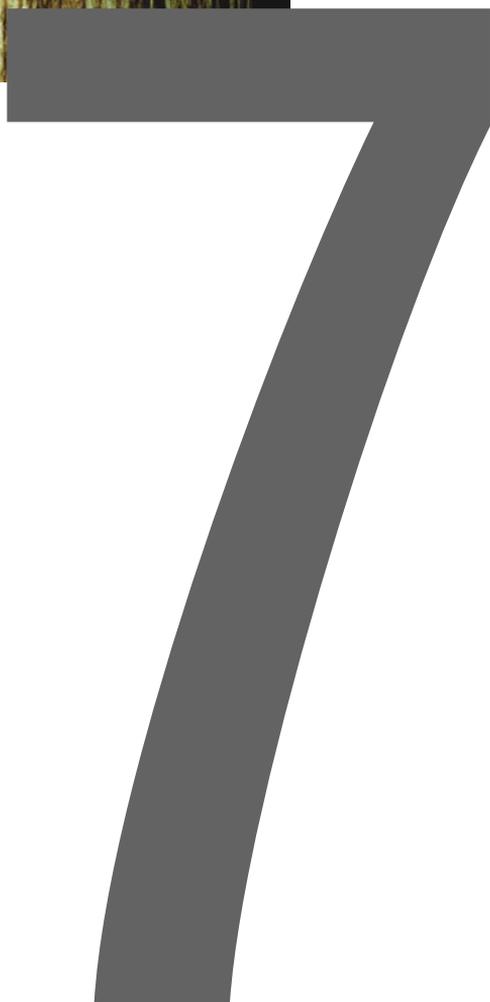
## Этап 21. Последний штрих



Выберите в качестве цвета переднего плана темно-красный цвет, активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и с его помощью введите вспомогательные текстовые фрагменты. Если необходимо, измените параметры текстовых фрагментов с помощью палитры **Character** (Символы).



| Глава |





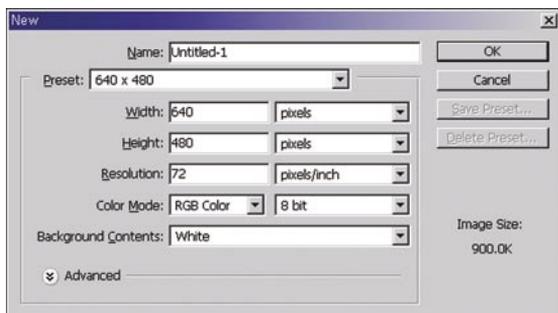
# Надпись «краской на коре дерева»

В программе Photoshop CS появился новый встроенный фильтр, **Fibers**, благодаря которому можно создавать реалистичные «древесные» текстуры. В этой главе приведена методика создания надписи, которая выполнена краской на коре дерева. Вы, наверное, уже догадались, что текстура древесной коры будет создана с помощью упомянутого выше фильтра.

## Общая последовательность действий

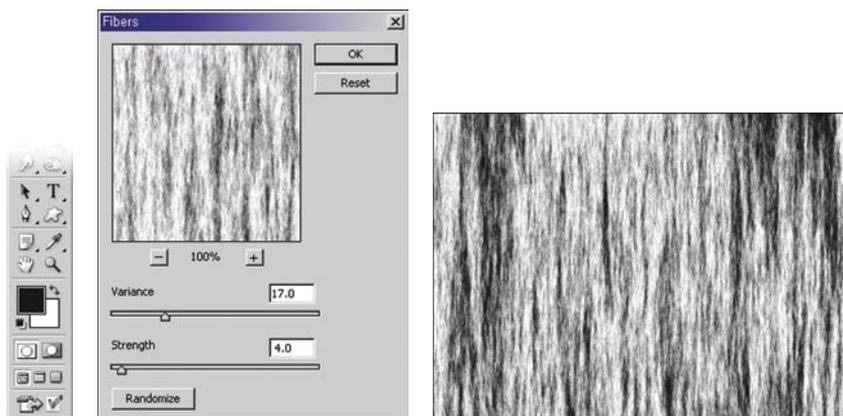
- |  |   |
|--|---|
| Этап 1. Создание нового документа.                                   | Этап 13. Изгиб текстового фрагмента.  |
| Этап 2. Создание текстуры коры дерева.                               | Этап 14. Заливка слоя <b>Background</b> черным цветом.                        |
| Этап 3. Сохранение карты смещения для фильтра <b>Displace</b> .      | Этап 15. Изменение ширины изображения.  |
| Этап 4. Изменение цвета текстуры.                                    | Этап 16. Установка параметров градиента.                                      |
| Этап 5. Затенение текстуры.  | Этап 17. Затенение боковых фрагментов изображения.                            |
| Этап 6. Изменение цвета светлых фрагментов текстуры.                 | Этап 18. Изменение режима наложения пикселей для слоя с градиентной заливкой. |
| Этап 7. Коррекция насыщенности цвета.                                | Этап 19. Изменение режима наложения пикселей для текстового слоя.             |
| Этап 8. Ввод текстового фрагмента.                                   | Этап 20. Повышение яркости текстового фрагмента.                              |
| Этап 9. Изменение размеров и наклон текстового фрагмента.            | Этап 21. Создание пространственных символов текстового фрагмента.             |
| Этап 10. Модификация символов текстового фрагмента.                  | Этап 22. Последний штрих.   |
| Этап 11. Применение к текстовому фрагменту фильтра <b>Displace</b> . |   |
| Этап 12. Изгиб текстуры коры дерева.                                 |   |
-

## Этап 1. Создание нового документа



Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>, чтобы открыть диалоговое окно **New** (Создать). Затем из раскрывающегося списка **Preset** (Размер документа) выберите элемент **640×480** и щелкните мышью на кнопке **OK**.

## Этап 2. Создание текстуры коры дерева



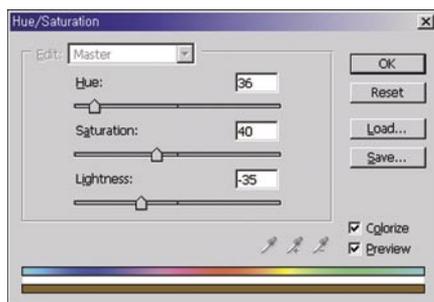
Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет).

Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Render**⇒**Fibers** (Фильтр⇒Визуализация⇒Древесные волокна). В появившемся диалоговом окне измените значения следующих параметров: **Variance** (Различия) — **17**, **Strength** (Интенсивность) — **4**. Щелкните на кнопке **OK**. В результате применения фильтра **Fibers** в изображении появится текстура, напоминающая вертикальные древесные волокна.

### Этап 3. Сохранение карты смещения для фильтра «Displace»

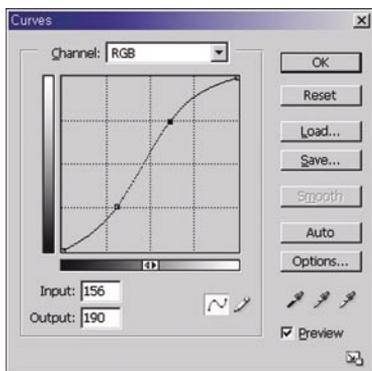
Несколько позже только что созданное вами изображение будет использовано в качестве карты смещений (displace map) фильтра Displace. Нажмите комбинацию клавиш <Shift+Ctrl+S>, чтобы открыть диалоговое окно Save As (Сохранить как). Введите имя файла карты смещения — `disp_map2.psd` (такой же файл находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске) и щелкните мышью на кнопке OK.

### Этап 4. Изменение цвета текстуры



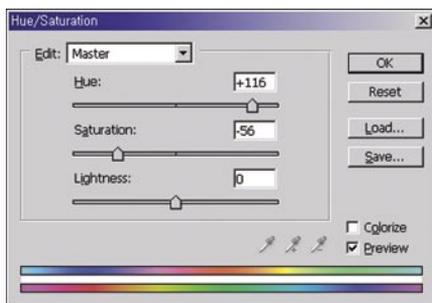
Выберите в главном меню программы команду Image⇒Adjustments⇒Hue/Saturation (Изображение⇒Коррекция⇒Оттенок/Насыщенность). В появившемся диалоговом окне Hue/Saturation установите флажок Colorize (Раскраска), а затем измените значения следующих параметров: Hue (Оттенок) — **36**, Saturation (Насыщенность) — **40**, Lightness (Яркость) — **-35**. Щелкните на кнопке OK. В результате ваших действий текстура дерева будет окрашена в светлый желто-коричневый цвет.

## Этап 5. Затенение текстуры



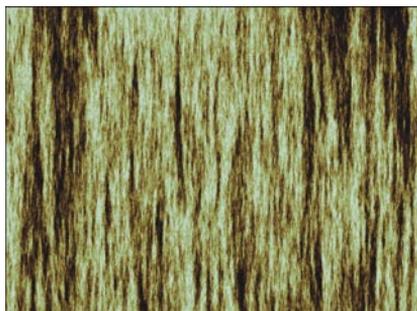
В главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Curves** (Изображение⇒Коррекция⇒Кривые). В появившемся диалоговом окне **Curves** измените форму кривой так, как показано на рисунке. (Для создания маркера щелкните на диагональной линии, а затем перетащите этот маркер в нужную часть графика. Для удаления маркера просто перетащите его за пределы графика.) Щелкните на кнопке **OK**, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу. В данном случае применение средства **Curves** приведет к затенению текстуры и увеличению насыщенности ее цвета.

## Этап 6. Изменение цвета светлых фрагментов текстуры



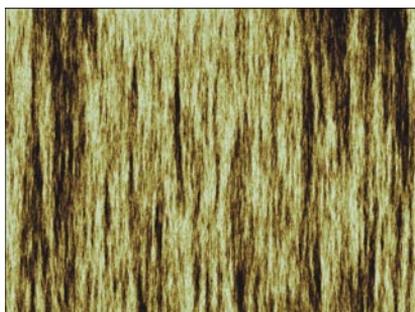
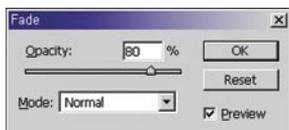
Светлые области текстуры должны напоминать сухие фрагменты коры дерева, которые «выжжены» беспощадными солнечными лучами. Для того чтобы создать такой эффект, необходимо сделать следующее. В первую очередь понадобится выделить только свет-

лые фрагменты текстуры. Для этого активизируйте палитру **Channels** (Каналы), а затем, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, щелкните на канале **RGB**, который расположен в верхней части упомянутой выше палитры. Теперь нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N> для сокрытия границ выделенных областей.



Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Hue/Saturation** (Изображение⇒Коррекция⇒Оттенок/Насыщенность). В появившемся диалоговом окне **Hue/Saturation** измените значения следующих параметров: **Hue** (Оттенок) — **116**, **Saturation** (Насыщенность) — **-56**. Щелкните на кнопке **OK**. В результате ваших действий в светлых фрагментах текстуры появятся зеленоватые оттенки с низкой насыщенностью. Однако обратите внимание на то, что на данном этапе созданный вами эффект слишком очевиден.

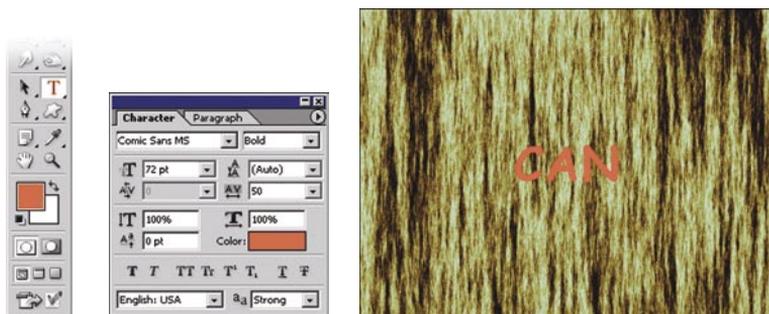
## Этап 7. Коррекция насыщенности цвета



Сразу после применения средства **Hue/Saturation** в главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Fade** (Правка⇒Уменьшить интенсивность применения). В появившемся диалоговом окне **Fade** уменьшите значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) до **80%**

и щелкните мышью на кнопке **ОК**. В данном случае использование средства **Fade** приведет к уменьшению интенсивности применения средства **Hue/Saturation** на 20%. Благодаря этому цвета «коры дерева» должны выглядеть намного естественнее. В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+D>, чтобы убрать границы выделенной области, которая была создана вами на предыдущем этапе этой последовательности действий.

## Этап 8. Ввод текстового фрагмента



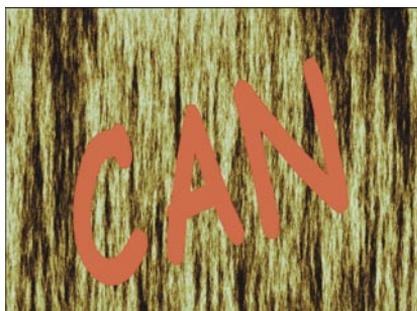
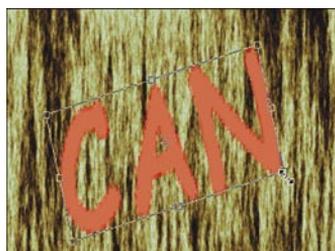
Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и выберите красный цвет переднего плана.

Затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Comics Sans MS**, **Font size** (Размер шрифта) — **72** пункта, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold** (Полужирный).

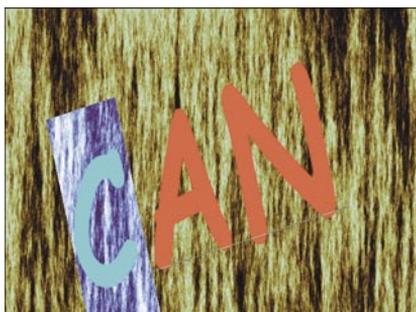
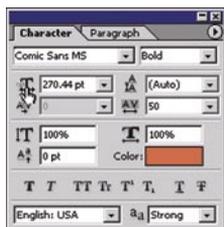
Щелкните в окне изображения и введите нужный текстовый фрагмент. Чтобы завершить ввод текста, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.

## Этап 9. Изменение размеров и наклон текстового фрагмента

Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем, перетаскивая маркеры рамки свободных преобразований, увеличьте размеры введенного текста. Чтобы наклонить текстовый фрагмент, перетащите маркеры рамки, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>. В заключение нажмите клавишу <Enter>, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу.



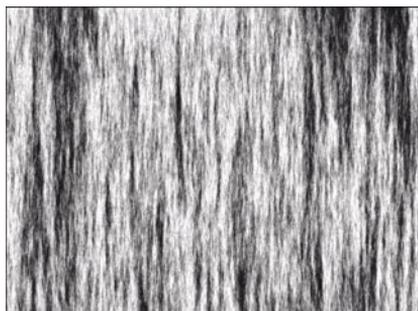
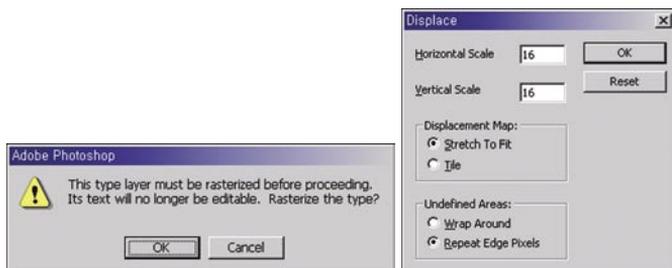
## Этап 10. Модификация символов текстового фрагмента



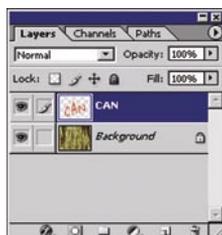
С помощью инструмента **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) выделите по отдельности каждый символ текстового фрагмента. Затем с помощью палитры **Character** измените параметры выделенного в данный момент символа. Обратите внимание на то, что для изменения значений параметров вышеупомянутой палитры достаточно щелкнуть на значке (который находится слева от каждого параметра),

а затем перетащить указатель мыши влево (для уменьшения значения) или вправо (чтобы увеличить значение). Для того чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.

## Этап 11. Применение к текстовому фрагменту фильтра «Displace»

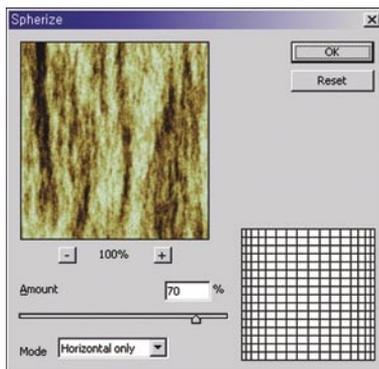


Выберите в главном меню программы команду **Filter⇒Distort⇒Displace** (Фильтр⇒Деформация⇒Сместить). На экране появится диалоговое окно с предложением выполнить растеризацию текстового слоя, без которой невозможно применение любого фильтра. Щелкните на кнопке **OK**. На экране появится диалоговое окно **Displace**. В полях **Horizontal** и **Vertical Scale** (Масштаб по горизонтали и вертикали) введите одно и то же значение — **16%**. Щелкните мышью на кнопке **OK**. В следующем диалоговом окне — **Choose a displacement map** (Выбор карты смещения) — выберите файл, который был создан вами в начале этой последовательности действий (**disp\_map2.psd**); либо воспользуйтесь одноименным файлом карты смещений, который находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске.



В результате растеризации и последующего применения фильтра **Displace** контуры символов текстового фрагмента стали не ровными, как прежде, а шероховатыми. Более того, как показано на рисунке, благодаря применению карты смещения (созданной вами в начале этой последовательности действий) текстовый фрагмент выглядит более чем естественно на фоне текстуры коры дерева.

## Этап 12. Изгиб текстуры коры дерева



Теперь для того, чтобы текстура коры дерева выглядела более естественно, ее необходимо немного «изогнуть» в горизонтальной плоскости. Прежде всего, в палитре **Layers** (Слой) щелкните на слое **Background**, а затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+A>, чтобы выделить содержимое этого слоя.

В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Distort**⇒**Spherize** (Фильтр⇒Деформация⇒Сферизация). В поле **Amount** (Выпуклость сферы) появившегося диалогового окна **Spherize** введите значение, равное **70%**, из раскрывающегося списка **Mode** выберите элемент **Horizontal Only** (Только по горизонтали) и щелкните мышью на кнопке **OK**. В результате применения фильтра **Spherize** центральная часть текстуры будет выглядеть выпуклой по сравнению с ее «вогнутыми» боковыми фрагментами.

### Этап 13. Изгиб текстового фрагмента



В палитре **Layers** щелкните на текстовом слое изображения и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> для применения к этому слою фильтра **Spherize** (с ранее выбранными параметрами). Благодаря этому текстовый фрагмент аккуратно «уляжется» на только что «изогнутую» текстуру изображения. В заключение нажмите клавиши <Ctrl+D>, чтобы убрать границы выделенной области.

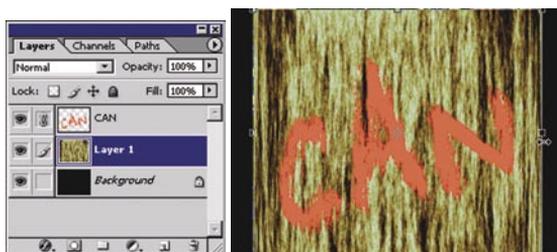
### Этап 14. Заливка слоя «Background» черным цветом



В палитре **Layers** активизируйте слой **Background**, а затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J>, чтобы создать копию этого слоя. В палитре **Layers** дважды щелкните мышью на имени только что созданной копии слоя и вместо выделенного прежнего имени введите новое — **Layer 1**.

Еще раз активизируйте слой **Background**, выберите черный цвет в качестве цвета переднего плана и нажмите комбинацию клавиш <Alt+Delete>, чтобы залить вышеупомянутый слой текущим цветом переднего плана (т.е. черным цветом).

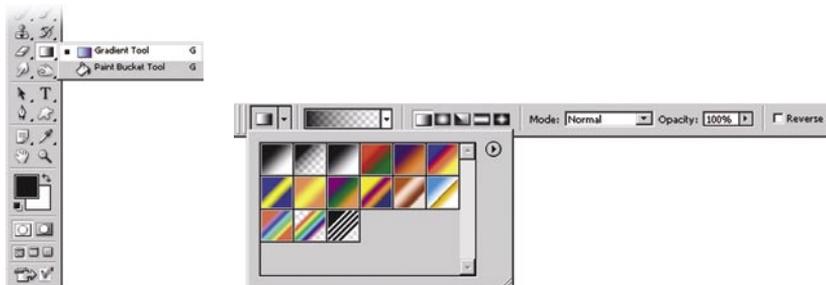
## Этап 15. Изменение ширины изображения



На данном этапе необходимо связать друг с другом текстовый слой и слой с текстурой. Для этого активизируйте в палитре **Layers** слой с текстурой (**Layer 1**). Затем щелкните на сером квадрате, который расположен слева от пиктограммы текстового слоя.

Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем, удерживая нажатой клавишу <Alt>, перетащите внутрь изображения один из боковых маркеров рамки свободных преобразований. Таким образом, сохраняя пропорции, вы уменьшите ширину и текстуры, и текстового фрагмента.

## Этап 16. Установка параметров градиента



Активизируйте инструмент **Gradient** (Градиент) и щелкните на кнопке **Linear Gradient** (Линейный градиент) панели **Options** (Параметры инструмента). Затем для того, чтобы выбрать цвета градиента, щелкните на небольшой кнопке с направленной вниз стрелкой, которая расположена справа от области предварительного просмотра градиента. В появившейся палитре предустановленных градиентов щелкните на второй сверху пиктограмме **Foreground to Transparent** (От цвета переднего плана к прозрачному).

## Этап 17. Затенение боковых фрагментов изображения

Для создания очередного слоя изображения (**Layer 2**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая находится в нижнем правом углу палитры **Layers**. В результате ваших действий в палитре **Layers** появится новый слой изображения, расположенный между текстовым слоем и слоем **Layer 1**.



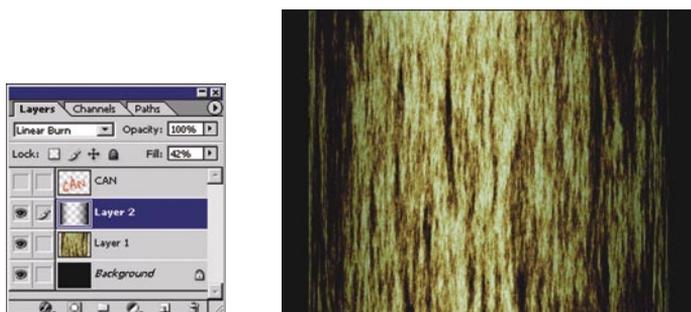
Щелкните на кнопке **Gradient** панели инструментов (если необходимо), а затем у левой кромки изображения. Не отпуская кнопку мыши, перетащите ее указатель немного вправо (как показано на рисунке) для затенения левой части изображения. (Для создания строго

вертикальной градиентной заливки, перетаскивайте указатель мыши, удерживая нажатой клавишу <Shift>.)

Теперь, чтобы затенить правую часть изображения, щелкните мышью возле его правой кромки и перетащите указатель мыши ближе к центру изображения (как показано на рисунке).

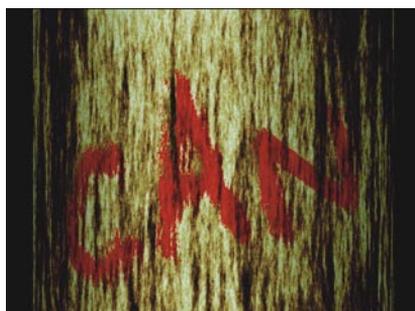


## Этап 18. Изменение режима наложения пикселей для слоя с градиентной заливкой



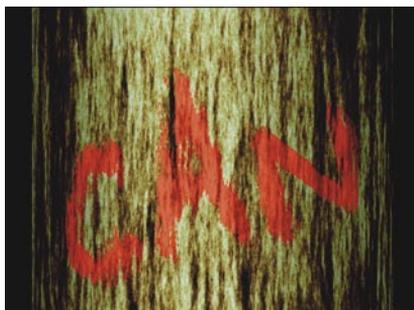
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой с градиентной заливкой (**Layer 2**). Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (находится в верхнем левом углу этой же палитры) выберите элемент **Linear Burn** (Линейное затенение) и уменьшите значение параметра **Fill** до **42%**. Чтобы полученный результат был лучше виден, скройте содержимое текстового слоя (для этого достаточно щелкнуть на значке в виде глаза, который расположен слева от вышеупомянутого слоя). Если считаете нужным, «размойте» содержимое слоя с градиентной заливкой, чтобы еще больше смягчить тоновые переходы в затененных фрагментах изображения. Для этого в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Amount** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите приемлемое, на ваш взгляд, значение (например, **15**) и щелкните мышью на кнопке **OK**.

## Этап 19. Изменение режима наложения пикселей для текстового слоя



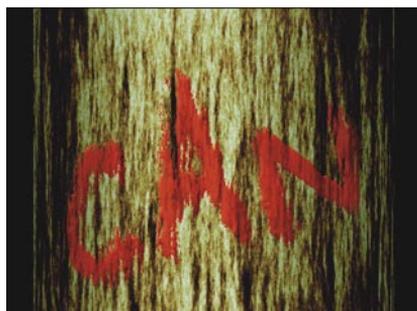
В палитре **Layers** щелкните на текстовом слое, чтобы активизировать его и отобразить его содержимое. Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** выберите элемент **Color Burn** (Затенение цвета), чтобы текстовый фрагмент реально выглядел на фоне созданной вами «деревянной» текстуры. Как видите, результат превзошел все ожидания. Однако теперь текстовый фрагмент стал чрезмерно темным. Для того чтобы исправить положение, перейдите к следующему этапу этой последовательности действий.

## Этап 20. Повышение яркости текстового фрагмента



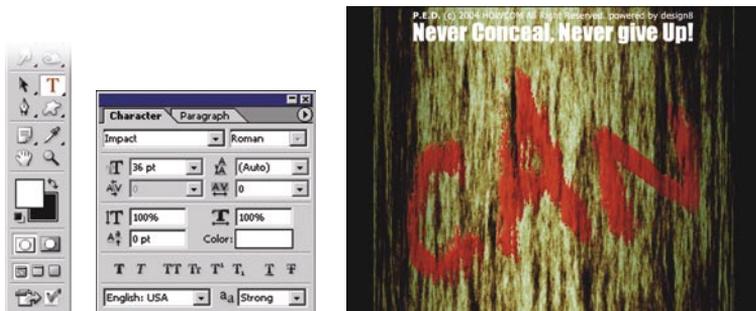
Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+J>**, чтобы создать копию текстового слоя. Убедившись в том, что в палитре **Layers** активизирован только что созданный слой, выберите из раскрывающегося списка **Blending mode** элемент **Linear Light** (Линейный свет) и уменьшите значение параметра **Fill** до **30%**.

## Этап 21. Создание пространственных символов текстового фрагмента



Убедившись в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирована копия текстового слоя, щелкните на кнопке **Add a layer style** (Создать стиль слоя), которая расположена в нижнем левом углу этой же палитры. В появившемся всплывающем меню выберите команду **Bevel and Emboss** (Скос и выдавливание). В результате ваших действий на экране появится диалоговое окно **Layer Style**. В правой части этого диалогового окна измените значения следующих параметров: **Depth** (Глубина выдавливания) — **41%**, **Size** (Размер) — **5** пикселей, **Soften** (Крутизна скоса) — **0%**. Затем щелкните на кнопке с направленной вниз стрелкой, которая расположена справа от параметра **Gloss Contour** (Внешний контур). В появившейся палитре щелкните на пиктограмме **Cove Deep** (третья пиктограмма справа в верхнем ряду), а затем — на кнопке **OK** диалогового окна **Layer Style**.

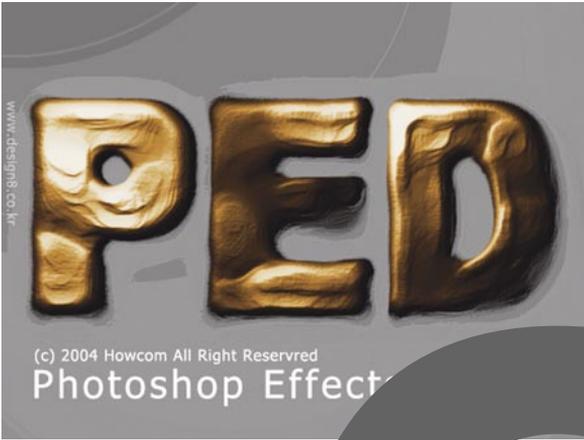
## Этап 22. Последний штрих



Выберите белый цвет переднего плана и, воспользовавшись инструментом **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), введите необходимый, на ваш взгляд, вспомогательный текстовый фрагмент.

Если необходимо, с помощью палитры **Character** измените параметры введенного фрагмента (шрифт, его размер, начертание и т.п.).





| Глава |

8





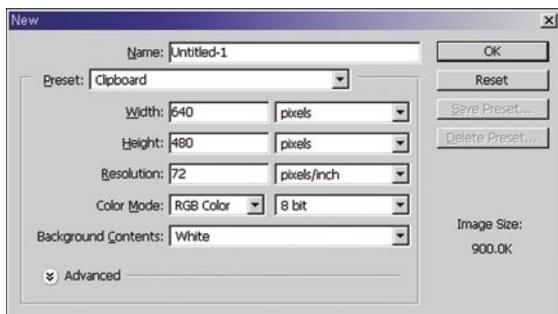
# Текст, «высеченный из камня»

В настоящей главе приведена методика создания текстового фрагмента, символы которого «высечены» из камня. Для этого вам понадобятся лишь несколько стандартных фильтров программы Photoshop и десять минут свободного времени.

## Общая последовательность действий

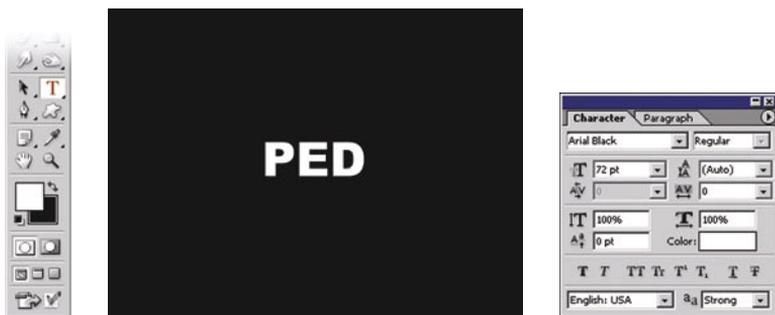
- Этап 1. Создание нового документа.
  - Этап 2. Ввод текстового фрагмента.
  - Этап 3. Увеличение размеров текстового фрагмента.
  - Этап 4. Размывание текста.
  - Этап 5. Создание текстуры с облаками.
  - Этап 6. Размывание текстуры с облаками.
  - Этап 7. Наложение «облачной» текстуры на текстовый фрагмент.
  - Этап 8. Увеличение размеров светлых областей текстового фрагмента.
  - Этап 9. Создание эффекта пространственного изображения.
  - Этап 10. Размывание текста.
  - Этап 11. Увеличение четкости контуров текстового фрагмента.
  - Этап 12. Подчеркивание эффекта пространственного изображения.
  - Этап 13. Изменение интенсивности применения фильтра **Lighting Effects**.
  - Этап 14. Раскраска текстового фрагмента.
  - Этап 15. Изменение насыщенности цвета текстового фрагмента.
  - Этап 16. Выделение черного фона изображения.
  - Этап 17. Изменение цвета фона изображения.
  - Этап 18. Смещение фона.
  - Этап 19. Обрезка изображения.
  - Этап 20. Последний штрих.
-

## Этап 1. Создание нового документа



Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>, чтобы открыть диалоговое окно **New** (Создать). Затем из раскрывающегося списка **Preset** (Размер документа) выберите элемент **640×480** и щелкните мышью на кнопке **OK**.

## Этап 2. Ввод текстового фрагмента



Прежде всего, нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем один раз нажмите клавишу <X> для того, чтобы поменять местами только что выбранные цвета. Другими словами, теперь цветом переднего плана должен быть белый цвет, а цветом фона — черный. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Delete>, чтобы залить только что созданный документ текущим цветом фона (т.е. черным цветом).

Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и с его помощью введите необходимый текстовый фрагмент. Завершив ввод, нажмите клавиши <Ctrl+Enter>. Затем в палитре **Character** (команда **Window⇒Character**) для только что введенно-

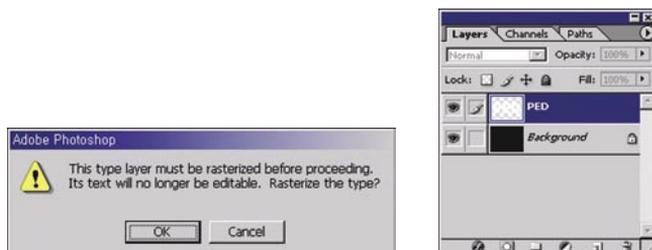
го текста измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) – **Arial Black**, **Font size** (Размер шрифта) – **72** пункта.

### Этап 3. Увеличение размеров текстового фрагмента

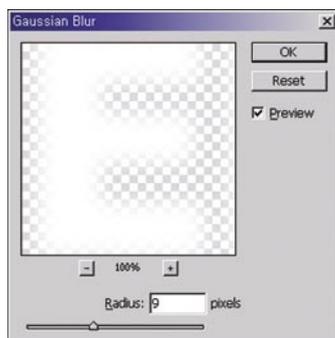


Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем, перетаскивая маркеры рамки свободных преобразований, увеличьте размеры текстового фрагмента. Чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу <Enter>.

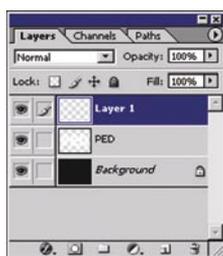
### Этап 4. Размывание текста



Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). На экране появится небольшое диалоговое окно с предложением выполнить растеризацию текстового слоя, без которой невозможно применение любого фильтра программы. Щелкните в этом диалоговом окне на кнопке **OK**. Затем в поле **Amount** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите **9** и щелкните мышью на кнопке **OK**. (Помните о том, что в результате ваших действий текстовый слой преобразован в растровый.)



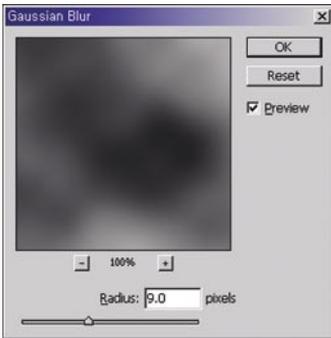
## Этап 5. Создание текстуры с облаками



Для создания очередного слоя (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (Слой). Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Clouds** (Фильтр⇒Рендеринг⇒Облака), чтобы создать «облачную» текстуру. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> для повторного применения фильтра **Clouds**. Каждое следующее применение этого фильтра приводит к автоматическому изменению формы «облаков». Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> еще несколько раз, пока в окне изображения не появятся облака нужной вам формы.

## Этап 6. Размывание текстуры с облаками

Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur**. В поле **Amount** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите **9** и щелкните мышью на кнопке **OK**. Благодаря применению фильтра **Gaussian Blur** текстура с облаками должна выглядеть значительно мягче оригинала.



## Этап 7. Наложение «облачной» текстуры на текстовый фрагмент



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой с текстурой облаков (**Layer 1**). Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (расположен в верхнем левом углу этой же палитры) выберите элемент **Multiply** (Умножение). В результате ваших действий символы текстового фрагмента покроются «облачной» текстурой.

## Этап 8. Увеличение размеров светлых областей текстового фрагмента

Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+A>** для того, чтобы выделить все изображение. Затем для копирования содержимого всех видимых слоев нажмите клавиши **<Shift+Ctrl+C>**. Теперь, чтобы вставить только скопированные данные на новый слой изображения (**Layer 2**), нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+V>**. Обратите внимание на то, что новый слой (**Layer 2**) программа создаст автоматически.

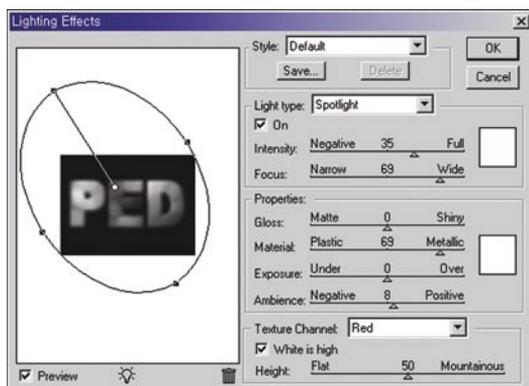


Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Other**⇒**Maximum** (Фильтр⇒Другие⇒Максимум). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Maximum** введите значение **7** и щелкните на кнопке **ОК**. Применение фильтра **Maximum** приводит к увеличению размеров самых светлых фрагментов изображения.

## Этап 9. Создание эффекта пространственного изображения

В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Lighting Effects** (Фильтр⇒Визуализация⇒Эффекты освещения). На экране появится диалоговое окно **Lighting Effects**. Разместите элементы крайней слева панели этого диалогового окна так, как показано на рисунке. Линия в центре эллипса указывает направление света от воображаемого источника. Границами эллипса определяется уровень освещенности элементов изображения. Для того чтобы изменить параметры освещенности (угол и направление луча света), перетащите квадратные маркеры, расположенные по контуру эллипса. С помощью маркера в центре этой геометрической фигуры выберите фрагмент изображения, который должен быть освещен воображаемым источником света. Затем из раскрывающегося списка **Texture Channel** (Канал

текстуры) выберите элемент **Red** (Красный). В заключение щелкните мышью на кнопке **OK**. Применение фильтра **Lighting Effects** позволит создать иллюзию трехмерных символов текстового фрагмента.



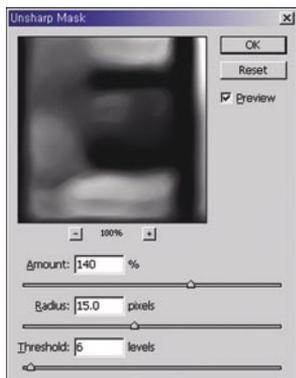
## Этап 10. Размывание текста



Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Noise**⇒**Median** (Фильтр⇒Шум⇒Усредненный). В текстовом поле **Radius**

появившегося диалогового окна **Median** введите значение, равное **8** пикселям, и щелкните мышью на кнопке **OK**. Применение этого фильтра приведет к размыванию изображения.

## Этап 11. Увеличение четкости контуров текстового фрагмента

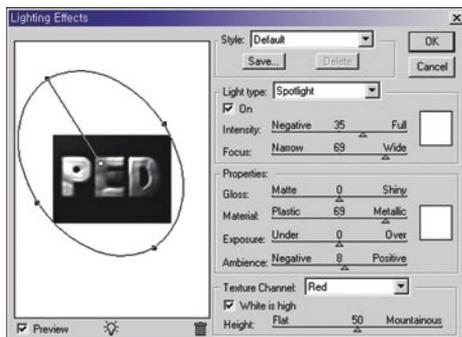


Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Sharpen**⇒**Unsharp Mask** (Фильтр⇒Четкость⇒Контурная резкость). В появившемся диалоговом окне **Unsharp Mask** измените значения следующих параметров: **Amount** (Интенсивность применения) — **140%**, **Radius** (Радиус) — **15** пикселей, **Threshold** (Порог) — **6**. Щелкните мышью на кнопке **OK**. Применение фильтра **Unsharp Mask** с указанными выше параметрами позволит увеличить четкость самых светлых и самых темных фрагментов изображения, что, в свою очередь, приведет к подчеркиванию контуров текстового фрагмента. В сущности, фильтр **Unsharp Mask** предназначен для увеличения четкости контуров каждого элемента изображения. Однако в данном случае показанный на рисунке эффект получен благодаря указанным выше значениям параметров **Amount** и **Radius**.

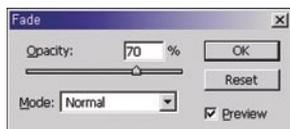
## Этап 12. Подчеркивание эффекта пространственного изображения

В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Lighting Effects** (Фильтр⇒Визуализация⇒Эффекты освещения). Из раскрывающегося списка **Texture Channel** (Канал текстуры) появившегося диалогового окна **Lighting Effects** выберите элемент **Red** (Красный). Затем, как показано на рисунке, измените размещение

элементов панели, которая находится в левой части вышеупомянутого диалогового окна. В заключение щелкните мышью на кнопке **ОК**.

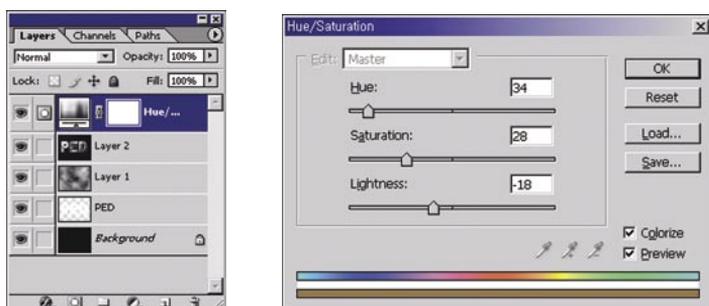


### Этап 13. Изменение интенсивности применения фильтра «Lighting Effects»



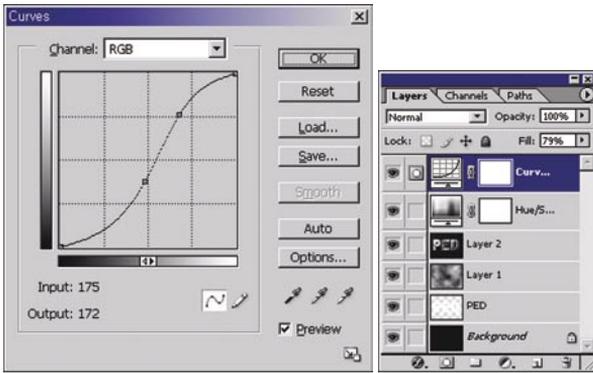
Сразу после применения фильтра **Lighting Effects** в главном меню программы выберите команду **Edit⇒Fade** (Правка⇒Уменьшить интенсивность применения). В появившемся диалоговом окне **Fade** уменьшите значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) до **70%** и щелкните мышью на кнопке **ОК**.

## Этап 14. Раскраска текстового фрагмента



В нижней части палитры **Layers** щелкните на кнопке **Create new fill or adjustments layer** (Создать заполняющий или корректирующий слой) и в появившемся меню выберите команду **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность). В появившемся диалоговом окне **Hue/Saturation** установите флажок **Colorize** (Раскраска), а затем измените значения следующих параметров: **Hue** (Оттенок) — **34**, **Saturation** (Насыщенность) — **28**, **Lightness** (Яркость) — **-18**. Щелкните на кнопке **OK**. В результате ваших действий текстовый фрагмент будет окрашен в коричневый цвет, а в верхней части палитры **Layers** появится новый корректирующий слой **Hue/Saturation 1**. Преимущества корректирующего слоя **Hue/Saturation** перед обычным применением одноименного средства (команда **Image** ⇒ **Adjustments** ⇒ **Hue/Saturation**) заключаются в следующем. Во-первых, вы можете в любой момент изменить ранее выбранный цвет, для чего достаточно дважды щелкнуть мышью на пиктограмме корректирующего слоя в палитре **Layers**. Во-вторых, для корректирующего слоя можно изменить уровень его непрозрачности (параметр **Opacity**) и режим наложения пикселей (параметр **Blending Mode**).

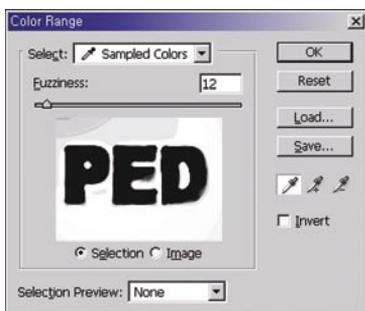
## Этап 15. Изменение насыщенности цвета текстового фрагмента



В нижней части палитры **Layers** вновь щелкните на кнопке **Create new fill or adjustments layer** и в появившемся меню выберите команду **Curves** (Кривые). В появившемся диалоговом окне **Curves** измените форму кривой так, как показано на рисунке, и щелкните мышью на кнопке **OK**. В данном случае применение средства **Curves** позволит увеличить насыщенность цвета текстового фрагмента. (Обратите внимание на то, что в результате ваших действий в верхней части палитры **Layers** появился очередной корректирующий слой — **Curves 1**.)

## Этап 16. Выделение черного фона изображения

Выберите в главном меню программы команду **Select ⇨ Color Range** (Выделить ⇨ Диапазон цветов). В поле **Fuzziness** (Разброс оттенков) появившегося диалогового окна **Color Range** введите **12**, щелкните в окне изображения на фрагменте черного фона, а затем — на кнопке **OK**. Таким образом вы выделите все черные фрагменты изображения.



## Этап 17. Изменение цвета фона изображения



Для создания очередного слоя изображения (**Layer 3**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**.

Выберите в качестве цвета переднего плана серый цвет (R, G, B — **142, 142, 142**), а затем нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>**, чтобы залить этим цветом выделенные фрагменты изображения. В заключение нажмите клавиши **<Ctrl+D>**, чтобы убрать границы выделения.

## Этап 18. Смещение фона

Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, два-три раза нажмите клавиши **<→>** и **<↓>**, чтобы сместить серый фон изображения немного вправо и вниз. В результате ваших действий внизу и справа от каждого символа появятся небольшие черные фрагменты, подчеркивающие трехмерный эффект введенного вами текста.



## Этап 19. Обрезка изображения



Активизируйте инструмент **Сноп** (Вырезать), а затем перетащите указатель мыши по периметру фрагмента, который должен остаться в итоговом изображении. Чтобы обрезать оставшиеся фрагменты, нажмите клавишу <Enter>.

## Этап 20. Последний штрих



Выберите белый цвет в качестве цвета переднего плана. Затем, воспользовавшись инструментом **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), введите необходимые, на ваш взгляд, дополнительные текстовые фрагменты. С помощью палитры **Character** измените параметры введенных фрагментов (шрифт, его размер, начертание и т.п.).



| Глава |

9





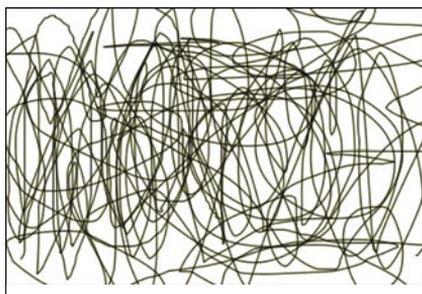
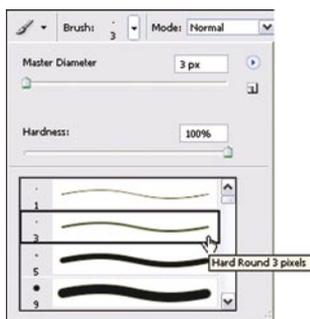
# Оригинальные текстурные символы

В этой главе приведена методика создания оригинального текста, символы которого состоят из пользовательской текстуры.

## Общая последовательность действий

- Этап 1. Создание карты смещения для фильтра **Displace**.
  - Этап 2. Сохранение файла карты смещения.
  - Этап 3. Создание нового документа и ввод текстового фрагмента.
  - Этап 4. Применение фильтра **Displace**.
  - Этап 5. Ввод текстового фрагмента.
  - Этап 6. Создание выделенной области в форме текстового фрагмента.
  - Этап 7. Размывание текста.
  - Этап 8. Изменение текстуры символов.
  - Этап 9. Изменение цвета размытого текста.
  - Этап 10. Открытие файла фонового рисунка.
  - Этап 11. Размывание и редактирование цвета фонового рисунка.
  - Этап 12. Создание нового слоя изображения.
  - Этап 13. Применение фильтра **Noise**.
  - Этап 14. Изменение четкости и размеров зерен.
  - Этап 15. Растягивание текстуры в горизонтальной плоскости.
  - Этап 16. Применение фильтра **Motion Blur**.
  - Этап 17. Последний штрих.
-

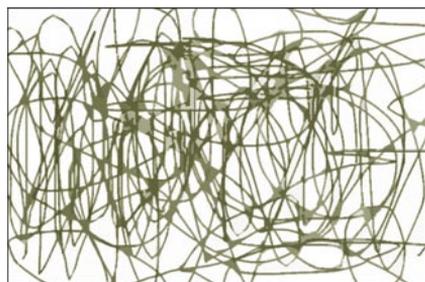
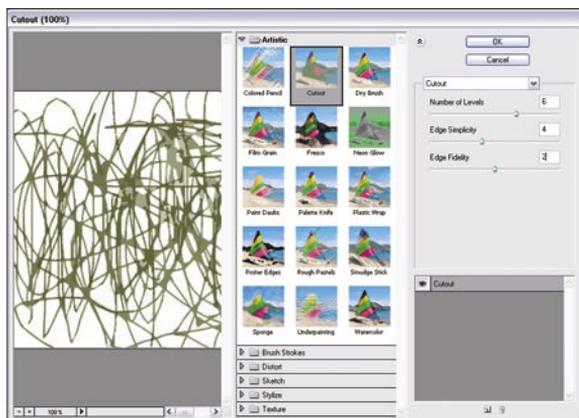
## Этап 1. Создание карты смещения для фильтра «Displace»



Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N> и в появившемся диалоговом окне **New** (Создать) измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **600** пикселей, **Height** (Высота) — **400** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **150** ppi (pixel/inch — пикселей на дюйм); из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета). Щелкните на кнопке **OK**.

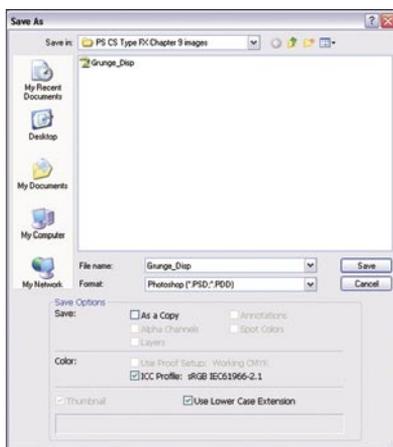
Щелкните на кнопке **Brush** (Кисть) панели инструментов, а затем на одноименной кнопке панели **Options** (Параметры инструмента). Как показано на рисунке, из списка появившейся палитры **Brush Preset** (Предустановленные кисти) выберите второй элемент — **Hard Round 3 Pixel** (Жесткая кисть диаметром в 3 пикселя). В заключение нажмите клавишу <Enter>, чтобы скрыть палитру **Brush Preset**. Выберите в качестве цвета переднего плана черный цвет и создайте в окне изображения произвольные линии (как показано на рисунке).

## Этап 2. Сохранение файла карты смещения

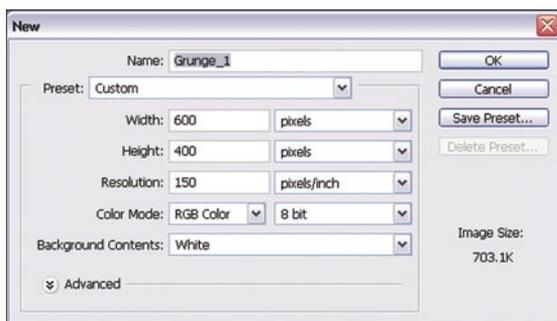


Выберите в главном меню программы команду **Filter⇒Artistic⇒Cutout** (Фильтр⇒Художественные⇒Апликация). В правой части появившегося диалогового окна галереи фильтров измените значения следующих параметров: **Numbers of Levels** (Количество уровней) — **6**, **Edge Simplicity** (Простота контуров) — **4**, **Edge Fidelity** (Четкость контуров) — **2**. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу. В результате применения фильтра **Cutout** на пересечении линий появятся небольшие размытые области серого цвета.

В главном меню программы выберите команду **File⇒Save** (Файл⇒Сохранить). В появившемся диалоговом окне **Save As** введите имя файла карты смещения, **Grunge\_Dis.psd** (такой же файл находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске), и щелкните мышью на кнопке **Save**. Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+F4>**, чтобы закрыть окно текущего документа.



### Этап 3. Создание нового документа и ввод текстового фрагмента

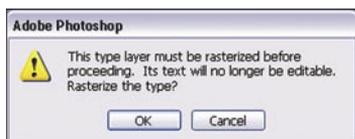


Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N> и в появившемся диалоговом окне **New** (Создать) измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **600** пикселей, **Height** (Высота) — **400** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **150** ppi. Щелкните на кнопке **OK**.

Выберите черный цвет переднего плана и щелкните на кнопке **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) панели инструментов. Затем выберите команду **Window**⇒**Character** и в появившейся палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Arial**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold** (Полужирный), **Font size** (Размер шрифта) — **72** пункта.

Теперь щелкните в окне изображения, введите слово **Туро** и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>, чтобы завершить ввод текста.

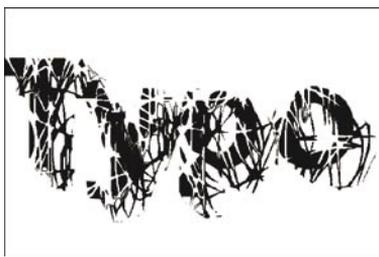
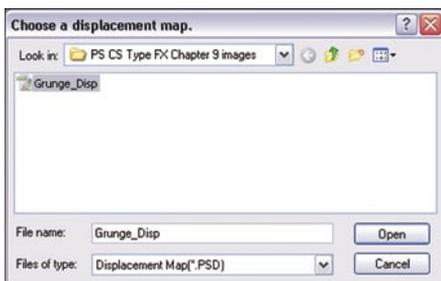
## Этап 4. Применение фильтра «Displace»



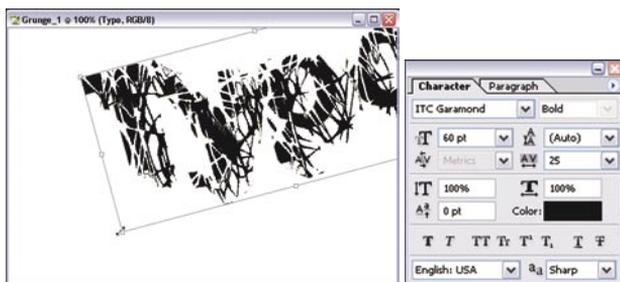
Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Затем, перетаскивая маркеры рамки свободных преобразований, увеличьте размеры текстового фрагмента так, чтобы он занял практически весь холст текущего документа (как показано на рисунке). Чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу <Enter>.

Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Distort**⇒**Displace** (Фильтр⇒Деформация⇒Сместить). На экране появится большое диалоговое окно с предложением выполнить растеризацию текстового слоя, без которой невозможно применение любого фильтра. Щелкните в этом диалоговом окне на кнопке **OK**. Затем на экране появится диалоговое окно **Displace**. В полях **Horizontal** и **Vertical Scale**

(Масштаб по горизонтали и вертикали) введите одно и то же значение — **20%**. Щелкните мышью на кнопке **OK**. В следующем диалоговом окне — **Choose a displacement map** (Выбор карты смещения) — выберите файл (**Grunge\_Displacement.psd**), созданный вами на этапе 2; либо воспользуйтесь одноименным файлом карты смещений, который находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске. Щелкните на кнопке **Open** (Открыть), чтобы превратить символы в текстуру.



## Этап 5. Ввод текстового фрагмента



Выберите в главном меню программы команду **Edit**⇒**Transform**⇒**Rotate** (Правка⇒Преобразования⇒Повернуть). Затем перетащите указатель мыши за пределами рамки преобразований, чтобы развернуть текстовый фрагмент так, как показано на рисунке. Затем щел-

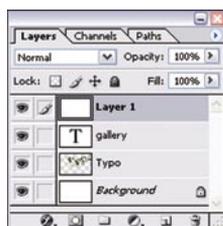
кните мышью внутри рамки преобразований и перетащите текстовый фрагмент в верхний правый угол холста. Нажмите клавишу <Enter>, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу.

Активируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем в палитре **Character** измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **ITC Garamond** (если шрифт ITC Garamond не установлен в вашей системе, выберите шрифт Garamond или другой похожий), **Font size** (Размер шрифта) — **60** пунктов. Щелкните мышью в нижнем левом углу изображения, введите слово **gallery** и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.

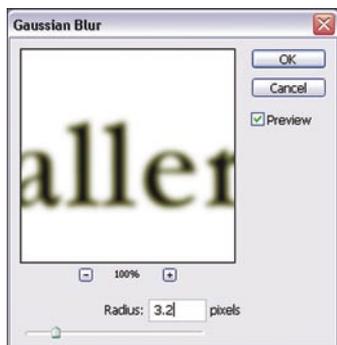
## Этап 6. Создание выделенной области в форме текстового фрагмента

Для создания нового слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (Слои) или нажмите комбинацию клавиш <Shift+Ctrl+N>. Только что созданный вами слой появится в верхней части палитры **Layers** над текстовым слоем **gallery**. Выберите белый цвет в качестве цвета переднего плана и нажмите клавиши <Alt+Delete>, чтобы за лить новый слой (**Layer 1**) только что выбранным цветом.

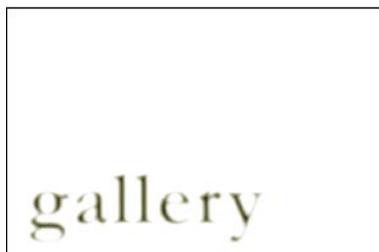
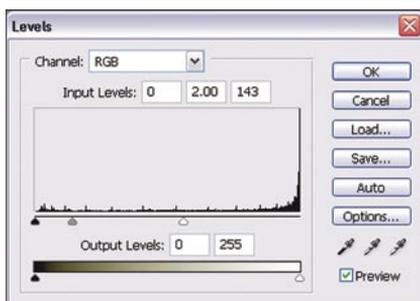
Удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, щелкните в палитре **Layers** на пиктограмме слоя **gallery**. В результате ваших действий в окне изображения появится выделенная область, форма которой будет соответствовать символам слова «gallery». Выберите в качестве цвета переднего плана черный цвет, а затем нажмите комбинацию клавиш <Alt+Delete>, чтобы залить выделенную область только что выбранным цветом. В заключение в главном меню программы выберите команду **Select⇒Deselect** (Выделение⇒Убрать границы выделенной области).



## Этап 7. Размывание текста



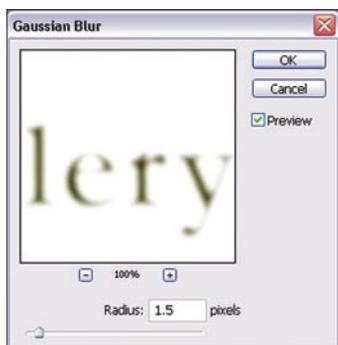
Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение **3,2** и щелкните мышью на кнопке **OK**.



В главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Levels** (Изображение⇒Коррекция⇒Тоновые уровни). В появившемся диалоговом окне **Levels** перетащите влево средний и крайний справа ползунки (как показано на рисунке), затем щелкните мышью на кнопке **OK**. В данном случае средство **Levels** используется для уменьшения ширины только что размытых символов.

## Этап 8. Изменение текстуры символов

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 1** и в главном меню программы вновь выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur**. В появившемся диалоговом окне **Gaussian Blur** уменьшите значение параметра **Radius** до **1,5** и щелкните мышью на кнопке **OK**.



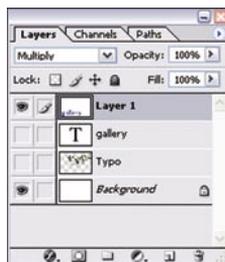
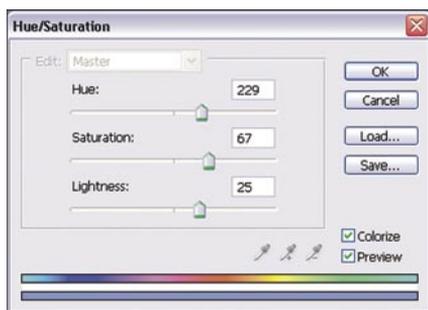
Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Artistic**⇒**Fresco** (Фильтр⇒Художественные⇒Фреска). Затем в правой части появившегося диалогового окна галереи фильтров измените значения следующих параметров: **Brush Size** (Размер кисти) – **2**, **Brush Detail** (Детализация) – **8**, **Texture** (Текстура) – **1**. Щелкните на кнопке **OK**.

Применение фильтра **Fresco** позволит увеличить ширину символов слова «gallery» и сделать контуры этих символов более грубыми.

## Этап 9. Изменение цвета размытого текста

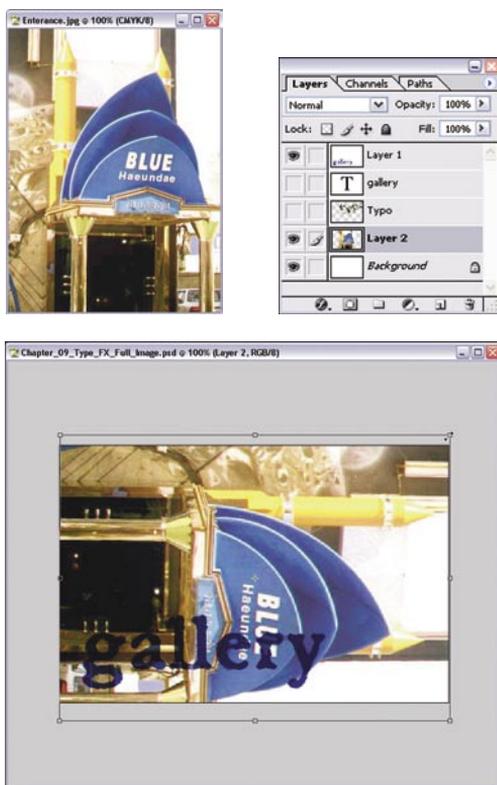
Выберите в главном меню программы команду **Image** ⇒ **Adjustments** ⇒ **Hue/Saturation** (Изображение ⇒ Коррекция ⇒ Оттенок/Насыщенность) либо нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+U>. В появившемся диалоговом окне **Hue/Saturation** установите флажок **Colorize** (Раскраска), а затем измените значения следующих параметров: **Hue** (Оттенок) — **229**, **Saturation** (Насыщенность) — **67**, **Lightness** (Яркость) — **25**. Щелкните на кнопке **OK**. В результате ваших действий текстовый фрагмент слоя **Layer 1** будет покрыт синеватыми оттенками.

В заключение для слоя **Layer 1** из раскрывающегося списка **Blending mode** (Режим наложения пикселей) палитры **Layers** выберите элемент **Multiply** (Умножение).



## Этап 10. Открытие файла фонового рисунка

В главном меню программы выберите команду **File** ⇒ **Open** или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+O>. С помощью появившегося диалогового окна **Open** откройте файл **Entrance\_Ch\_09.jpg**, который находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске.



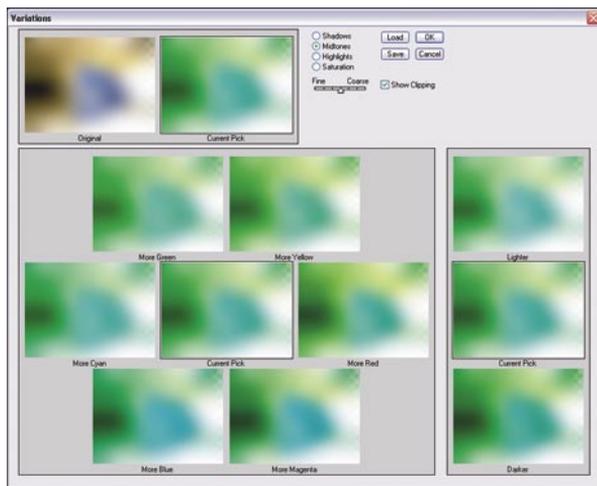
Последовательно нажмите комбинации клавиш <Ctrl+A>, <Ctrl+C> и <Ctrl+F4> для того, чтобы выделить, скопировать, а затем закрыть изображение **Entrance\_Ch\_09.jpg**. Вернувшись в окно с исходным документом, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+V> для вставки только что скопированных данных, которые появятся на своем собственном слое (**Layer 2**). В палитре **Layers** поместите слой **Layer 2** над слоем **Background**. Затем щелкните на значке в виде глаза, который расположен слева от текстового слоя **gallery** и слоя **Typo**, чтобы скрыть содержимое этих двух слоев.

В главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Transform**⇒**Rotate 90° CW** (Правка⇒Преобразования⇒Повернуть на 90° по часовой стрелке). Затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Перетаскивая маркеры рамки свободных преобразований, увеличьте изображение на слое **Layer 2** так, чтобы оно заполнило собой весь холст текущего документа. В заключение нажмите клавишу <Enter>.

## Этап 11. Размывание и редактирование цвета фонового рисунка



Убедившись в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 2**, в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение **40** и щелкните мышью на кнопке **OK**.



Отобразите содержимое ранее скрытых слоев (**gallery** и **Тур**). Теперь у вас должно получиться примерно такое же изображение, которое показано на рисунке.

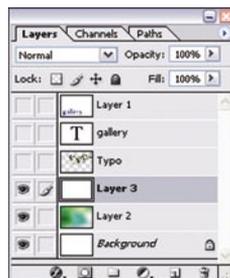
Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Variations** (Изображение⇒Коррекция⇒Варианты). В появившемся диалоговом окне **Variations** несколько щелкните раз на пик-

тограммах **More Green** (Добавить зеленый) и **More Yellow** (Добавить желтый), пока в изображении на слое **Layer 2** не появится больше зеленоватых оттенков. Щелкните на кнопке **OK**.



## Этап 12. Создание нового слоя изображения

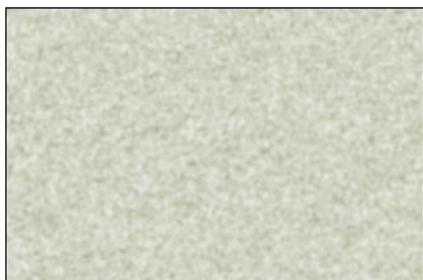
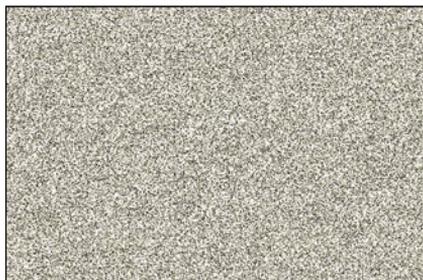
Для создания нового слоя изображения (**Layer 3**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** или нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+N>**. Убедитесь в том, что новый слой расположен над слоем **Layer 2**. Выберите белый цвет в качестве цвета переднего плана и нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>**, чтобы залить слой **Layer 3** только что выбранным цветом. Затем скройте содержимое трех слоев, которые в палитре **Layers** расположены над текущим.



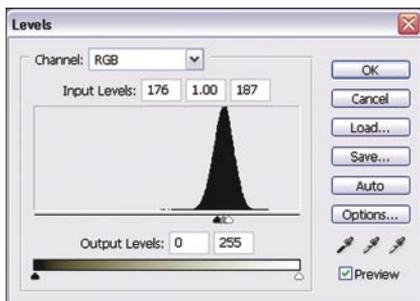
## Этап 13. Применение фильтра «Noise»

Убедившись в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 3**, в главном меню программы выберите команду **Filter⇒Noise⇒Add Noise** (Фильтр⇒Шум⇒Добавить шум). В поле **Amount** (Интенсивность) появившегося диалогового окна **Add Noise** введите значение, равное **115%**, затем в группе параметров **Distribution** (Распределение) выберите переключатель **Uniform** (Однородное); установите флажок **Monochromatic** (Одноцветный) и щелкните мышью на кнопке **OK**. В результате применения фильтра **Add Noise** текущий слой изображения будет покрыт черно-белыми точками.

Выберите в главном меню программы команду **Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение **2,7** и щелкните мышью на кнопке **OK**.

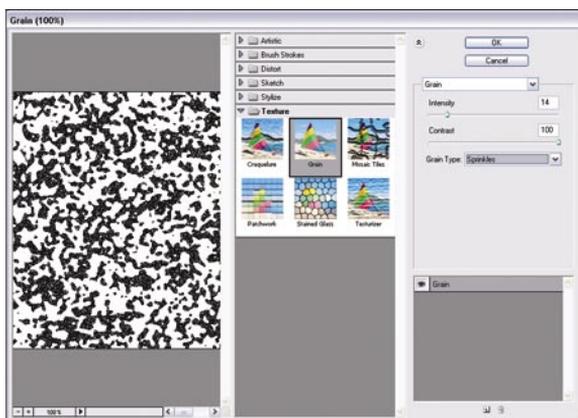


## Этап 14. Изменение четкости и размеров зерен



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 3**, а затем нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+L>**. В появившемся диалоговом окне **Levels** перетащите крайние слева и

справа ползунки к центру гистограммы (как показано на рисунке). Щелкните на кнопке **ОК** для создания высококонтрастного черно-белого изображения.

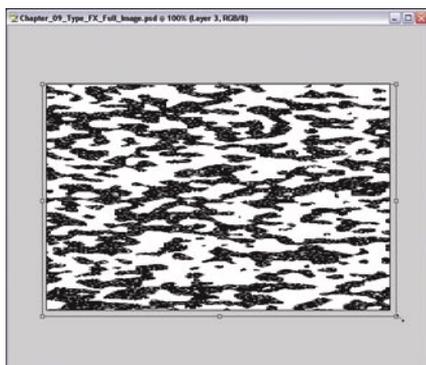


Теперь в главном меню программы выберите команду **Filter⇒Texture⇒Grain** (Фильтр⇒Текстура⇒Зернистость). В правой части появившегося диалогового окна галереи фильтров измените значения следующих параметров: **Intensity** (Интенсивность) — **14**, **Contrast** (Контрастность) — **100**, **Gain type** (Тип зерен) — **Sprinkles** (Обрызгивание). Щелкните на кнопке **ОК**. В результате применения фильтра **Grain** в белых фрагментах изображения появятся небольшие черные точки.

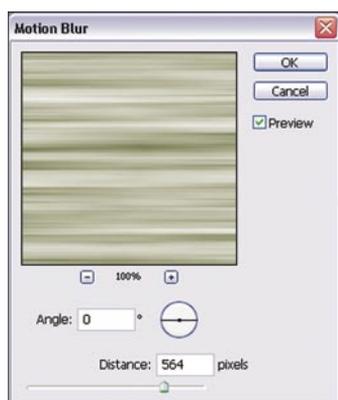
## Этап 15. Растягивание текстуры в горизонтальной плоскости

С помощью инструмента **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) выделите вертикальную прямоугольную область в центральной части изображения. Затем нажмите клавиши **<Ctrl+T>** для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Перетаскивая боковые маркеры рамки свободных преобразований, растяните тексту-

ру слоя **Layer 3** так, чтобы она заняла собой весь холст изображения. В заключение нажмите <Enter> (чтобы сделанные вами изображения вступили в силу) и комбинацию клавиш <Ctrl+D> (чтобы убрать границы выделенной области).



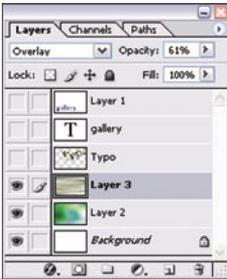
## Этап 16. Применение фильтра «Motion Blur»



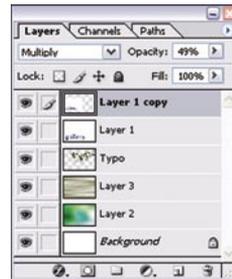
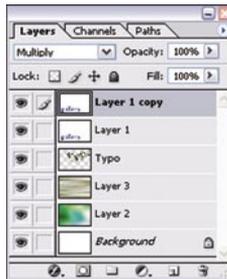
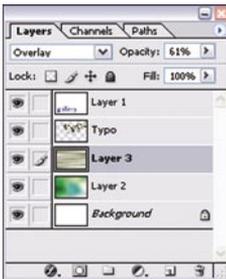
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 3** и в главном меню программы вновь выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Motion Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размытие в движении). В появившемся диалоговом окне **Motion Blur** измените значения следующих параметров: **Angle** (Угол) — **0**, **Distance** (Расстояние) — **564**. Щелкните на кнопке **OK**. Применение фильтра **Motion Blur** приведет к созданию горизонтальных линий в окне изображении **Layer 3**.

Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** палитры **Layers** выберите элемент **Overlay** (Перекрытие) и уменьшите значение пара-

метра **Opacity** (Непрозрачность) до **61%**. В результате ваших действий сквозь слой **Layer 3** будут видны цвета нижележащего слоя.



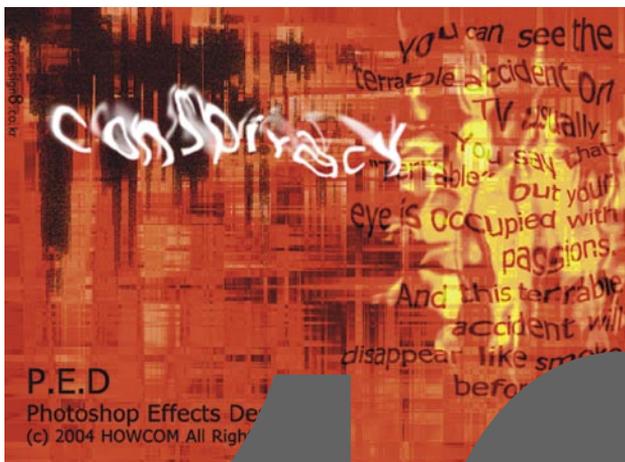
## Этап 17. Последний штрих



Для удаления текстового слоя **gallery** перетащите его на кнопку **Delete layer** (Удалить слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**. Затем отобразите содержимое двух верхних слоев изображения (**Layer 1** и **Typo**), которые были ранее скрыты. Щелкните в палитре **Layers** на слое **Layer 1** (для его активизации), а затем нажмите клавиши **<Ctrl+J>**, чтобы создать копию только что активизированного слоя.

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 1 copy**. Затем щелкните на кнопке **Move** панели инструментов и переместите содержимое текущего текстового слоя так, как показано на рисунке. Активизируйте средство **Free Transform** (<Ctrl+T>) и с его помощью уменьшите размеры этого слоя. В заключение уменьшите непрозрачность текущего слоя с помощью параметра **Opacity** палитры **Layers**.





Глава

# 10



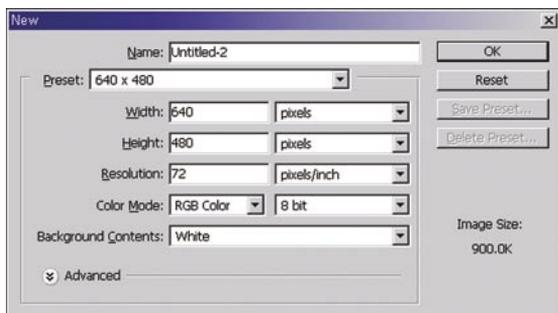
# Надпись из «ВИТАЮЩЕГО ДЫМА»

Фильтр **Liquify** и группа фильтров **Distort** предназначены для деформации элементов изображений самыми невероятными способами. Вышеупомянутые фильтры можно использовать как для создания оригинальных текстовых стилей, так и для оформления фоновых текстур.

## Общая последовательность действий

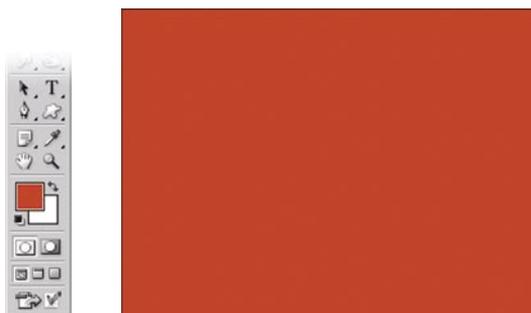
- |  |  |
|--|--|
| Этап 1. Создание нового документа.                                     | Этап 15. Размывание желтого наброска.                                  |
| Этап 2. Заливка документа красным цветом.                              | Этап 16. Изменение яркости желтого наброска.                           |
| Этап 3. Создание текстуры с облаками.                                  | Этап 17. Применение к наброску фильтра <b>Glass</b> .                  |
| Этап 4. Создание решетчатой текстуры.                                  | Этап 18. Изменение режима наложения пикселей для слоя <b>Layer 3</b> . |
| Этап 5. Изменение цвета решетчатой текстуры.                           | Этап 19. Ввод текстового фрагмента.                                    |
| Этап 6. Изменение яркости решетчатой текстуры.                         | Этап 20. Создание эффекта «турбулентности» текстового фрагмента.       |
| Этап 7. Изменение режима наложения пикселей для слоя <b>Layer 1</b> .  | Этап 21. Размывание деформированного текста.                           |
| Этап 8. Выбор параметров инструмента <b>Brush</b> .                    | Этап 22. Размывание копии текстового слоя.                             |
| Этап 9. Создание черного наброска с помощью инструмента <b>Brush</b> . | Этап 23. Деформирование скопированного текста.                         |
| Этап 10. Изменение формы наброска.                                     | Этап 24. Создание текстовой области.                                   |
| Этап 11. Подсветка контуров наброска.                                  | Этап 25. Ввод текста в текстовой области.                              |
| Этап 12. Изменение режима наложения пикселей для слоя <b>Layer 2</b> . | Этап 26. Деформация текстового фрагмента.                              |
| Этап 13. Создание наброска желтого цвета.                              | Этап 27. Затенение текстового фрагмента.                               |
| Этап 14. Изменение формы желтого наброска.                             | Этап 28. Последний штрих.  |
-

## Этап 1. Создание нового документа



Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>, чтобы открыть диалоговое окно **New** (Создать). Из раскрывающегося списка **Preset** (Размер документа) выберите элемент **640×480** и щелкните мышью на кнопке **OK**.

## Этап 2. Заливка документа красным цветом



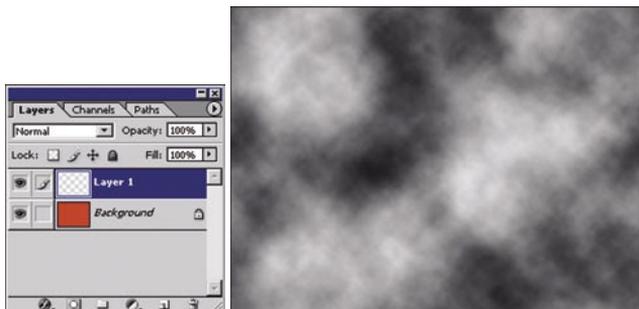
Щелкните на пиктограмме **Foreground color** (Цвет переднего плана) панели инструментов, в появившемся диалоговом окне **Color Picker** выберите красный цвет (R, G, B — **209, 0, 0**) и щелкните мышью на кнопке **OK**. Затем нажмите комбинацию клавиш <Alt+Delete>, чтобы залить изображение только что выбранным цветом.

## Этап 3. Создание текстуры с облаками

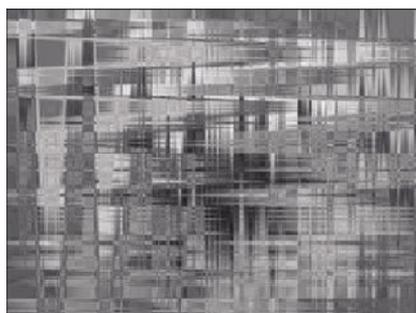
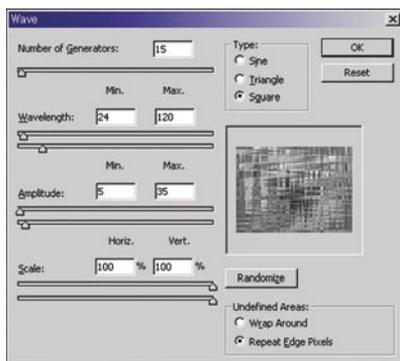
Для создания нового слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (Слой).

Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (черный и белый цвет со-

ответственно). Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Render**⇒**Clouds** (Фильтр⇒Визуализация⇒Облака), чтобы заполнить только что созданный слой изображения черно-белой текстурой, напоминающей облачное небо. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> для повторного применения фильтра **Clouds**. Каждое следующее применение этого фильтра приводит к автоматическому изменению формы «облаков». Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> еще несколько раз, пока в окне изображения не появятся облака нужной вам формы.



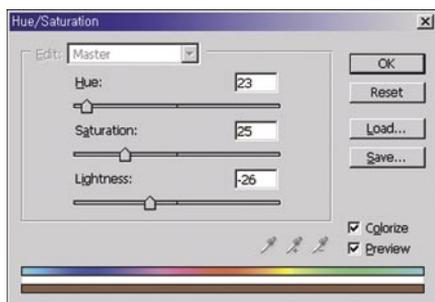
#### Этап 4. Создание решетчатой текстуры



Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Distort**⇒**Wave** (Фильтр⇒Деформация⇒Волна). В группе **Type** (Тип волны) появившегося диалогового окна **Wave** установите переключатель **Square** (Квадраты), а затем измените значения следующих параметров: **Number of Generators** (Количество генерирующих источников) — **15**, **Wavelength** (Длина волны) — **24/120**, **Amplitude** (Амплитуда) — **5/35**, **Scale** (Масштаб) — **100/100**. В заключение щелкните мышью на кнопке **OK**. Применение фильтра **Wave** приведет к появлению отчетливых

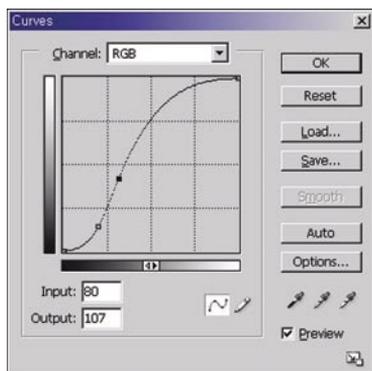
волнообразных искажений, как в горизонтальной, так и в вертикальной плоскости изображения. Теперь содержимое слоя **Layer 1** должно напоминать решетчатую текстуру.

## Этап 5. Изменение цвета решетчатой текстуры



Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Hue/Saturation** (Изображение⇒Коррекция⇒Оттенок/Насыщенность). В появившемся диалоговом окне **Hue/Saturation** установите флажок **Colorize** (Раскраска), а затем измените значения следующих параметров: **Hue** (Оттенок) — **23**, **Saturation** (Насыщенность) — **25**, **Lightness** (Яркость) — **-26**. Щелкните на кнопке **OK**. В результате ваших действий текстура будет окрашена в темно-коричневый цвет.

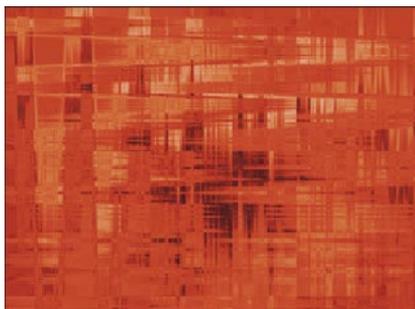
## Этап 6. Изменение яркости решетчатой текстуры



Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Curves** (Изображение⇒Коррекция⇒Curves). В появившемся диалоговом окне **Curves** измените форму кривой так, как показано на

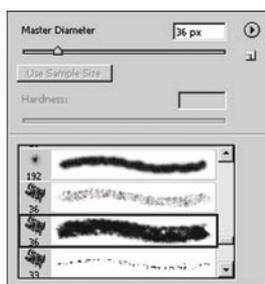
рисунке, и щелкните мышью на кнопке ОК. Применение этого программного средства позволит увеличить яркость и насыщенность цвета текстуры.

## Этап 7. Изменение режима наложения пикселей для слоя «Layer 1»



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 1**. Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (Режим наложения пикселей) выберите элемент **Hard Light** (Жесткий свет) и уменьшите до **70%** значение параметра **Fill**. В результате ваших действий цвет текстуры слоя **Layer 1** изменится на красный, поскольку именно таким цветом залит нижележащий слой изображения.

## Этап 8. Выбор параметров инструмента «Brush»



Выберите в качестве цвета переднего плана черный цвет, а затем щелкните на кнопке **Brush** (Кисть) панели инструментов.

Щелкните в окне изображения правой кнопкой мыши и в списке появившейся палитры **Brush Preset** (Предустановленные кисти) выберите кисть **Charcoal Larger Smear** диаметром в 36 пикселей.

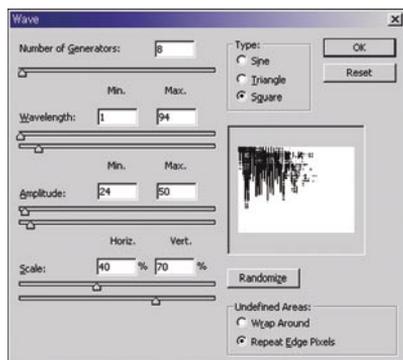
## Этап 9. Создание черного наброска с помощью инструмента «Brush»



Для создания очередного слоя изображения (**Layer 2**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**. Затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Delete>, чтобы залить только что созданный слой текущим цветом фона (т.е. белым).

Теперь с помощью инструмента **Brush** сделайте несколько мазков в окне изображения, чтобы создать примерно такой же набросок, который показан на рисунке.

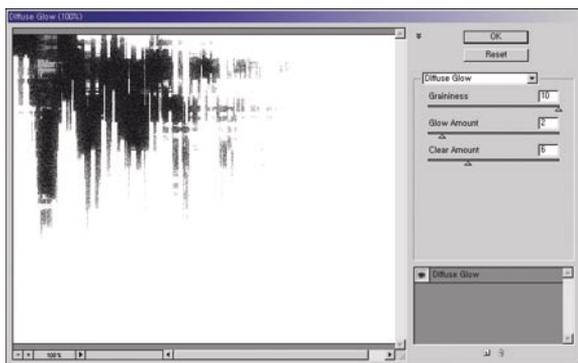
## Этап 10. Изменение формы наброска



В главном меню программы выберите команду **Filter⇒Distort⇒Wave** (Фильтр⇒Деформация⇒Волна). В группе **Type** (Тип волны) появившегося диалогового окна **Wave** установите переключатель **Square** (Квадраты), а затем измените значения следующих параметров: **Number of Generators** (Количество генерирующих источников) — 8,

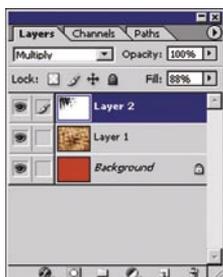
**Wavelength** (Длина волны) — **1/94**, **Amplitude** (Амплитуда) — **24/50**, **Scale** (Масштаб) — **40/70**. В заключение щелкните мышью на кнопке **OK**. Применение фильтра **Wave** приведет к появлению отчетливых волнообразных деформаций в горизонтальной и вертикальной плоскости изображения.

## Этап 11. Подсветка контуров наброска



Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Distort**⇒**Diffuse Glow** (Фильтр⇒Деформация⇒Рассеянный свет). Затем в правой части появившегося диалогового окна галереи фильтров измените значения следующих параметров: **Graininess** (Уровень зернистости) — **10**, **Glow Amount** (Интенсивность свечения) — **2**, **Clear Amount** (Незадействованные области) — **6**. В результате применения этого фильтра по контуру наброска появится небольшой шум, немного напоминающий рассеянный свет.

## Этап 12. Изменение режима наложения пикселей для слоя «Layer 2»



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 2**. Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (Режим наложения пикселей) выберите элемент **Multiply** (Умножение) и уменьшите до **88%** значение параметра **Fill**. Теперь созданный вами набросок черного цвета должен органично сочетаться с фоновой текстурой изображения.

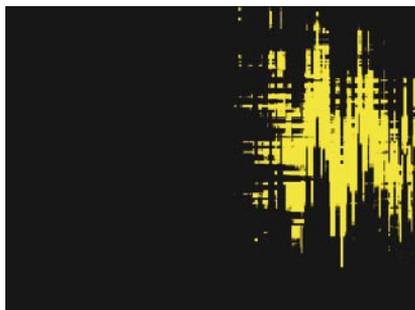
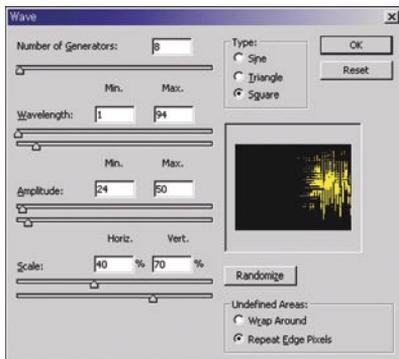
## Этап 13. Создание наброска желтого цвета



Для создания очередного слоя изображения (**Layer 3**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**.

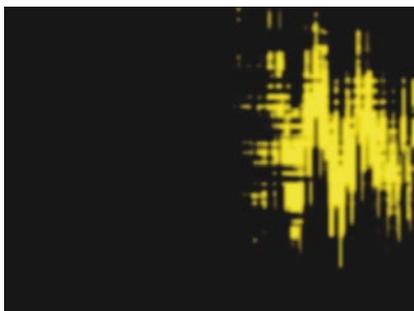
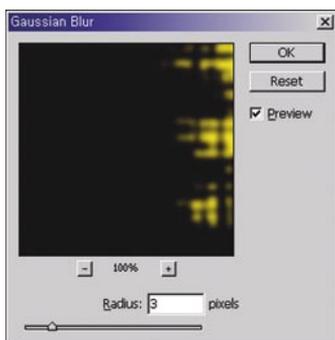
Выберите желтый цвет переднего плана (**R, G, B — 255, 222, 0**) и черный цвет фона. Затем нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Delete>**, чтобы залить только что созданный слой текущим цветом фона (т.е. черным цветом). Теперь с помощью инструмента **Brush** сделайте несколько мазков в правой части холста, чтобы создать примерно такой же набросок, который показан на рисунке.

## Этап 14. Изменение формы желтого наброска



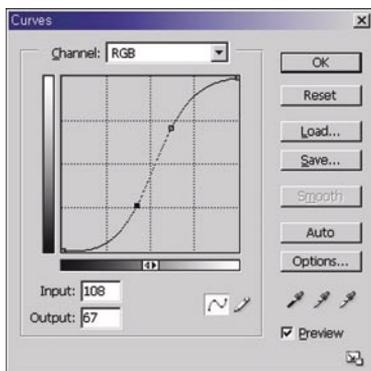
В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Distort**⇒**Wave** (Фильтр⇒Деформация⇒Волна). В группе **Type** (Тип волны) появившегося диалогового окна **Wave** установите переключатель **Square** (Квадраты), а затем измените значения следующих параметров: **Number of Generators** (Количество генерирующих источников) — **8**, **Wavelength** (Длина волны) — **1/94**, **Amplitude** (Амплитуда) — **24/50**, **Scale** (Масштаб) — **40/70**. В заключение щелкните мышью на кнопке **OK**. Применение фильтра **Wave** приведет к появлению отчетливых волнообразных деформаций в горизонтальной и вертикальной плоскости изображения.

## Этап 15. Размывание желтого наброска



Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите **3** и щелкните мышью на кнопке **OK**.

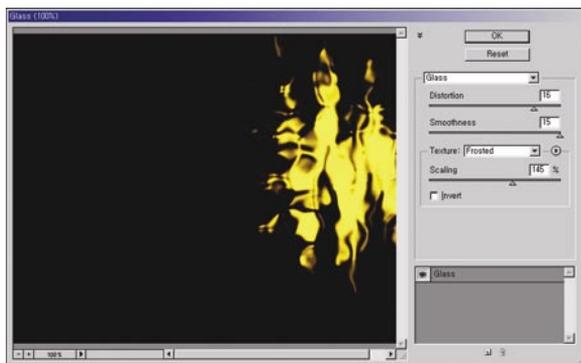
## Этап 16. Изменение яркости желтого наброска



Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Curves** (Изображение⇒Коррекция⇒Кривые). В появившемся диалоговом окне **Curves** измените форму кривой так, как показано на рисунке. Щелкните мышью на кнопке **OK**. Применение программного средства **Curves** позволит увеличить яркость и насыщенность желтого цвета.

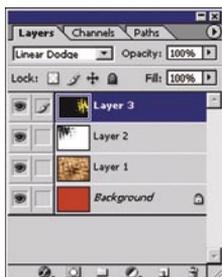
## Этап 17. Применение к наброску фильтра «Glass»

Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Distort**⇒**Glass** (Фильтр⇒Деформация⇒Стекло). Затем в правой части появившегося диалогового окна галереи фильтров измените значения следующих параметров: **Distortion** (Искажение) — **16**, **Smoothness** (Уровень искажений) — **15**; из раскрывающегося списка **Texture** (Текстура стекла) выберите элемент **Frosted** (Изморозь); в заключение в поле **Scaling** (Масштаб текстуры) введите **145**. Для применения фильтра **Glass** с указанными выше параметрами щелкните мышью на кнопке **OK**.





## Этап 18. Изменение режима наложения пикселей для слоя «Layer 3»

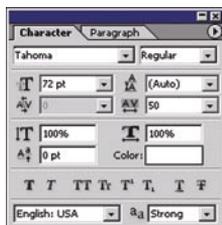


Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 3**. Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (расположен в верхнем левом углу палитры **Layers**) выберите элемент **Linear Dodge** (Линейное осветление). Теперь созданный вами набросок желтого цвета должен органично сочетаться с текстурой нижележащих слоев изображения.

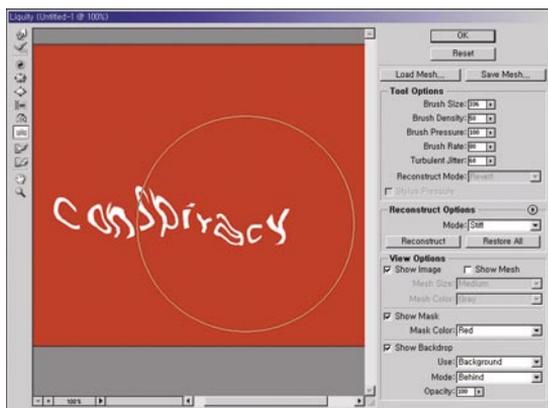
## Этап 19. Ввод текстового фрагмента

Выберите белый цвет переднего плана, затем активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и с его помощью введите любой текстовый фрагмент. В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.

Выберите в главном меню программы команду **Window⇒Character** (Окно⇒Символы) для того, чтобы отобразить палитру **Character** (если она не видна на экране). Затем в этой палитре измените значение следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Tahoma**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Regular** (Обычный), **Font size** (Размер шрифта) — **72** пункта.



## Этап 20. Создание эффекта «турбулентности» текстового фрагмента



Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Liquify** (Фильтр⇒Искажения). На экране появится небольшое диалоговое окно с предложением выполнить растеризацию текстового слоя, без которой невозможно применение любого фильтра. Щелкните в этом диалоговом окне на кнопке **OK**. Затем на экране появится диалоговое окно **Liquify**. Щелкните на кнопке **Turbulence** (Завихрения) панели инструментов, которая расположена в верхнем левом углу диалогового окна **Liquify**. В поле **Brush Size** (Размер кисти) группы параметров **Tool Options** (Параметры инструмента) введите **300**; из раскрывающегося

списка **Mode** группы параметров **Reconstruction Options** (Параметры реконструкции) выберите элемент **Stiff** (Жесткая реконструкция). В группе параметров **View Options** (Параметры просмотра) диалогового окна **Liquify** установите флажок **Show Backdrop** (Показывать фон). Затем из раскрывающегося списка **Use** (Показать) выберите элемент **Background** (Слой **Background**); из раскрывающегося списка **Mode** выберите элемент **Behind** (Разместить фон позади основного элемента); в поле **Opacity** введите значение, равное **100%**.

Теперь щелкните в центре текстового фрагмента (в области предварительного просмотра диалогового окна **Liquify**) и не отпускайте кнопку мыши в течение некоторого времени. Это приведет к постепенной деформации текста. Для того чтобы деформировать текст в определенном направлении, перетащите по нему указатель мыши. Чтобы постепенно вернуть текстовый фрагмент к исходному виду, выполните аналогичные действия (т.е. щелкните мышью и не отпускайте ее кнопку), удерживая нажатой клавишу **<Alt>**. Для того чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, щелкните мышью на кнопке **OK** диалогового окна **Liquify**.

## Этап 21. Размывание деформированного текста

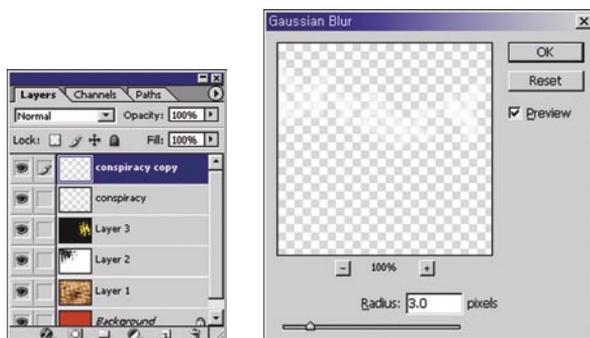


Для размывания текстового фрагмента в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Blur More** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть больше). Кстати, обратите внимание на то, что прежде векторный текстовый слой теперь преобразован в растровый.

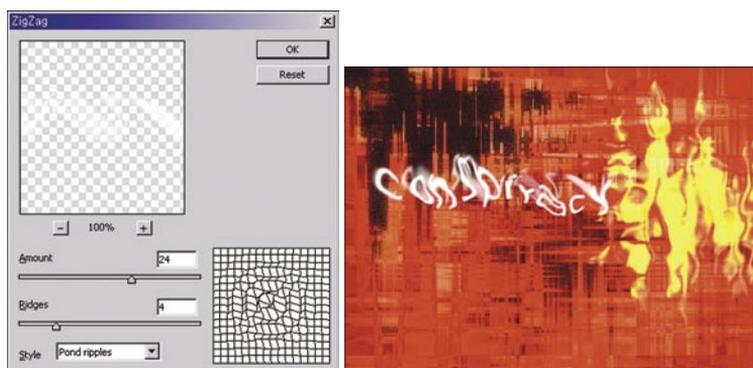
## Этап 22. Размывание копии текстового слоя

Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+J>** для создания копии текущего текстового слоя. Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian**

Blur введите значение, равное **3** пикселям, и щелкните мышью на кнопке ОК.



### Этап 23. Деформирование скопированного текста



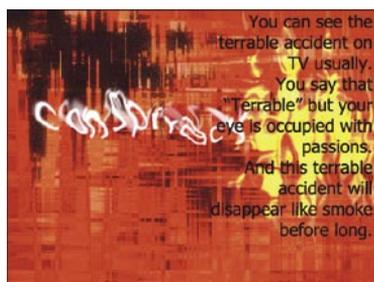
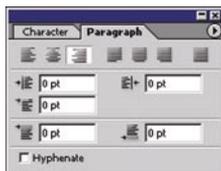
Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Distort**⇒**Zigzag** (Фильтр⇒Деформация⇒Зигзаг). В появившемся диалоговом окне **Zigzag** измените значения следующих параметров: **Amount** (Уровень деформации) — **24**, **Ridges** (Количество гребней) — **4**; из раскрывающегося списка **Style** (Тип волн) выберите элемент **Pond ripple** (Круги на воде).

### Этап 24. Создание текстовой области

Нажмите клавишу **<D>**, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (черный и белый цвет соответственно). Затем активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и перетащите указатель мыши в правой части изображения для создания текстовой области, которая показана на рисунке.



## Этап 25. Ввод текста в текстовой области



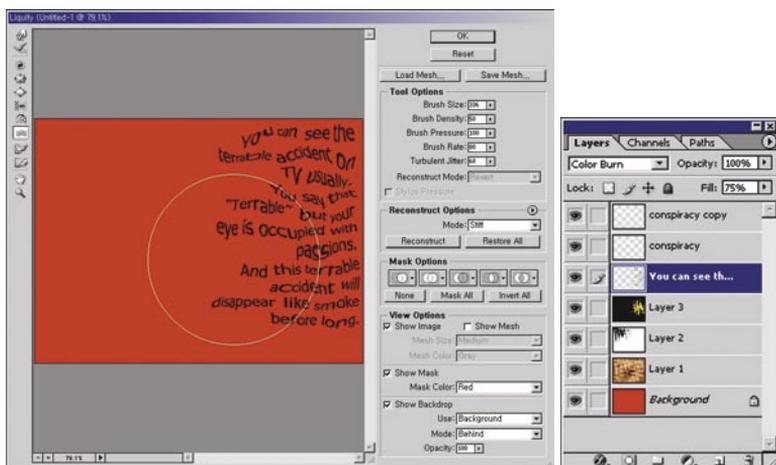
Прежде всего, измените следующие параметры палитры **Character**: **Font family** (Шрифт) — **Tahoma**, **Font size** (Размер шрифта) — **30** пунктов. Затем в только что созданной текстовой области введите любой текстовый фрагмент. В завершение нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Enter>**.

Для того чтобы выровнять введенный текст по правому краю текстовой области, щелкните на кнопке **Right align text** палитры **Paragraph** (Абзац).

## Этап 26. Деформация текстового фрагмента

В главном меню программы выберите команду **Filter⇒Liquify** (Фильтр⇒Искажения). На экране появится небольшое диалоговое окно с предложением выполнить растеризацию текстового слоя, без которой невозможно применение любого фильтра. Щелкните в этом диалоговом окне на кнопке **OK**. Затем на экране появится диалоговое окно **Liquify**. Щелкните на кнопке **Turbulence** (Завихрения) панели инструментов, которая расположена в верхнем левом углу диалогового окна **Liquify**. Убедившись в том, что из раскрывающегося списка **Use** (Показать) выбран элемент **Background** (Слой **Background**),

несколько раз шелкните в пределах текстовой области, чтобы деформировать ее содержимое. В заключение шелкните на кнопке ОК.



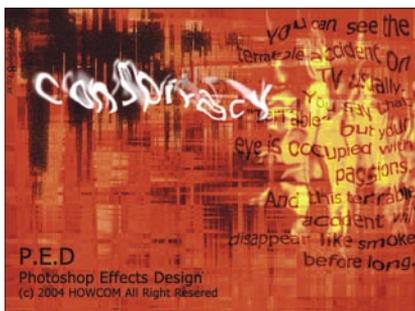
Теперь поместите текущий текстовый слой палитры **Layers** над слоем с желтым наброском (**Layer 3**). Затем (для этого текстового слоя) из раскрывающегося списка **Blending mode** (Режим наложения пикселей) выберите элемент **Color Burn** (Затенение цвета) и уменьшите до **75%** значение параметра **Opacity**. Теперь содержимое текстовой области должно органично сочетаться с фоном изображения. Единственный недостаток заключается в том, что на фоне желтого наброска символы текстового фрагмента совершенно не видны. Для того чтобы исправить положение, перейдите к следующему этапу этой последовательности действий.

## Этап 27. Затенение текстового фрагмента



Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J> для создания копии текущего текстового слоя. Затем в палитре **Layers** из раскрывающегося списка **Blending mode** выберите элемент **Linear Burn** (Линейное затенение) и уменьшите до **25%** значение параметра **Opacity**. Благодаря этому символы текстового фрагмента будут отчетливо видны на желтом фоне нижележащего слоя.

## Этап 28. Последний штрих



В заключение введите вспомогательные текстовые фрагменты. Затем уменьшите до **75%** значение параметра **Fill** для слоя **Layer 3**, чтобы снизить излишне высокую интенсивность желтого цвета в правой части изображения.



| Глава |

# 11





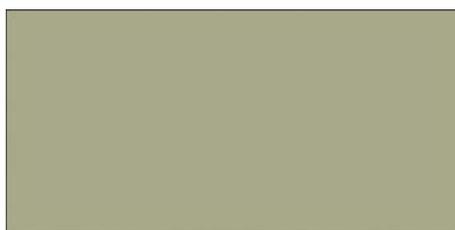
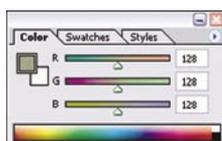
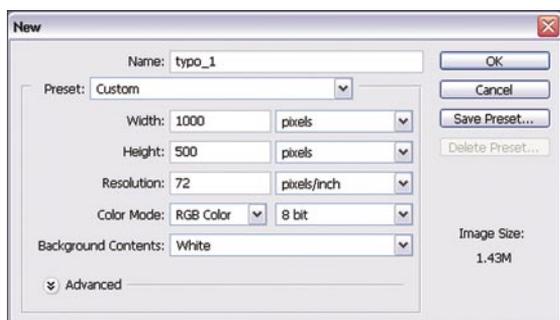
# Текст, «попавший в паутину»

В программе Photoshop совсем несложно создать иллюзию паутины, в которую «попался» текстовый фрагмент. Для того чтобы нити паутины правдоподобно выглядели на фоне рельефных символов, достаточно воспользоваться фильтром **Displace** программы Photoshop.

## Общая последовательность действий

- Этап 1. Создание нового документа.
  - Этап 2. Ввод текстового фрагмента.
  - Этап 3. Изменение размеров и размывание текстового фрагмента.
  - Этап 4. Создание нового слоя с белой заливкой.
  - Этап 5. Создание черного квадрата.
  - Этап 6. Создание сетчатого шаблона.
  - Этап 7. Применение сетчатого шаблона.
  - Этап 8. Инвертирование цвета текстового фрагмента.
  - Этап 9. Изменение цвета текстового фрагмента.
  - Этап 10. Создание рельефных символов.
  - Этап 11. Изменение цвета сетки.
  - Этап 12. Применение к сетке фильтра **Displace**.
  - Этап 13. Создание теней в изображении с паутиной.
  - Этап 14. Уменьшение интенсивности примененного фильтра.
  - Этап 15. Создание копии текстового слоя.
  - Этап 16. Увеличение яркости текстового слоя.
  - Этап 17. Ввод вспомогательного текстового фрагмента.
  - Этап 18. Затенение фрагментов в нижней и верхней части изображения.
  - Этап 19. Последний штрих.
-

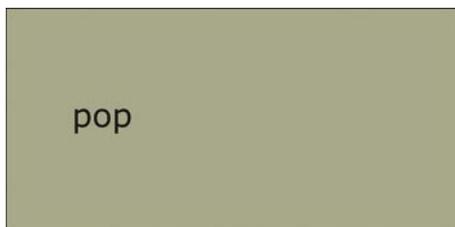
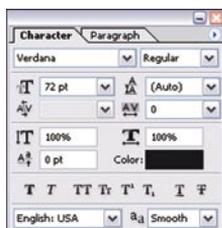
## Этап 1. Создание нового документа



Выберите в главном меню программы команду **File⇒New** (Файл⇒Создать) или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+N>**. В появившемся диалоговом окне **New** измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **1000** пикселей, **Height** (Высота) — **500** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **72** ppi (pixels/inch — пикселей на дюйм); из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета). Щелкните на кнопке **OK**.

С помощью палитры **Color** выберите нейтральный серый цвет переднего плана (**R, G, B — 128, 128, 128**). Затем, воспользовавшись комбинацией клавиш **<Alt+Delete>**, залейте холст изображения только что выбранным цветом.

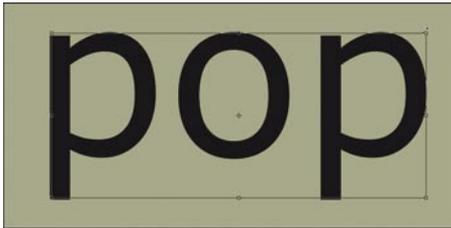
## Этап 2. Ввод текстового фрагмента



Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и выберите черный цвет в качестве цвета переднего плана. Затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров (если данная палитра не видна на экране, выберите команду **Window**⇒**Character**): **Font family** (Шрифт) – **Verdana** (если шрифт Verdana не установлен в вашей системе, выберите другой похожий шрифт), **Font Style** (Начертание шрифта) – **Regular** (Обычный), **Font size** (Размер шрифта) – **72** пункта, **Tracking** (Межсимвольный интервал) – **0**.

Щелкните в окне изображения, введите слово **POP** (как показано на рисунке) и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.

### Этап 3. Изменение размеров и размывание текстового фрагмента



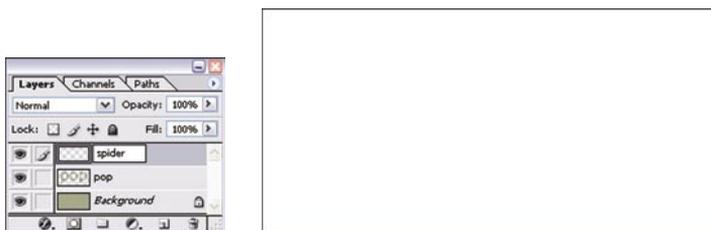
Выберите в главном меню программы команду **Edit**⇒**Free Transform** (Правка⇒Свободные преобразования) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform**. Затем, перетаскивая маркеры рамки свободных преобразований, увеличьте размеры текстового фрагмента так, чтобы он занял практически весь холст текущего документа (как показано на рисунке). Чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу <Enter>.

В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). На экране

появится небольшое диалоговое окно с предложением выполнить растеризацию текстового слоя, без которой невозможно применение любого фильтра программы. Щелкните в этом диалоговом окне на кнопке **ОК**. Затем в поле **Amount** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите **20** и щелкните мышью на кнопке **ОК**.

Нажмите комбинацию клавиш <Shift+Ctrl+S> и с помощью появившегося диалогового окна **Save As** (Сохранить как) сохраните текущее изображение под именем **pop.psd** (такой же файл находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске). Несколько позже только что созданное вами изображение будет использовано в качестве карты смещений (*displace map*) фильтра **Displace**.

## Этап 4. Создание нового слоя с белой заливкой



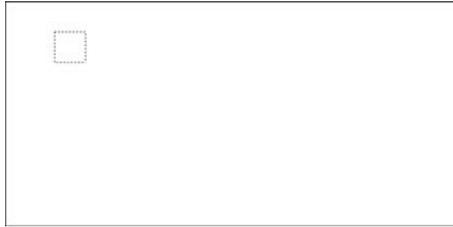
Для создания нового слоя (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (Слой). Дважды щелкните мышью на имени только что созданного слоя и вместо заданного по умолчанию имени введите новое — **spider**. Чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу <Enter>. Выберите белый цвет переднего плана и нажмите комбинацию клавиш <Alt+Delete>, чтобы залить слой **spider** только что выбранным цветом.

## Этап 5. Создание черного квадрата

На данном этапе следует заняться сеткой, которая впоследствии послужит рабочим материалом для создания паутины. Для начала щелкните на кнопке **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) панели инструментов, а затем, удерживая нажатой клавишу <Shift>, перетащите указатель мыши в окне изображения для создания выделенной области квадратной формы (как показано на рисунке).

Выберите черный цвет в качестве цвета переднего плана, а затем в главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Stroke** (Правка⇒Обводка). В поле **Width** (Ширина обводки) появившегося диалогового окна **Stroke** введите значение, равное **2** пикселям,

выберите переключатель **Inside** (Внутри выделенной области) и щелкните мышью на кнопке **OK**. В результате ваших действий в окне изображения появится небольшой квадрат с шириной контура в 2 пикселя. Не снимая границ выделения, перейдите к следующему этапу.



## Этап 6. Создание сетчатого шаблона

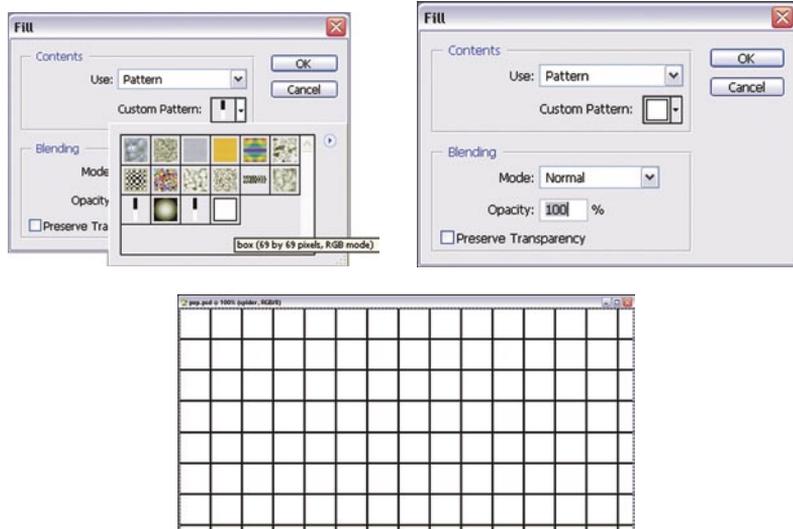
Выберите в главном меню программы команду **Edit**⇒**Define Pattern** (Правка⇒Создать шаблон). В единственном текстовом поле появившегося диалогового окна **Pattern Name** введите название будущего шаблона (например, **Квадрат**) и щелкните мышью на кнопке **OK**.



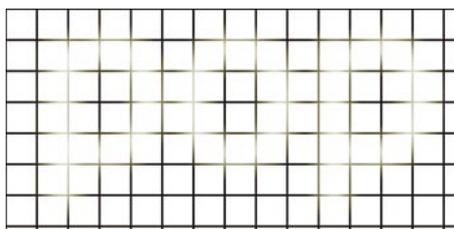
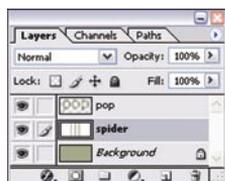
## Этап 7. Применение сетчатого шаблона

В главном меню программы выберите команду **Select**⇒**All** (или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+A>), чтобы выделить все изображение. Затем выберите команду **Edit**⇒**Fill** (Правка⇒Заполнить). Из раскрывающегося списка **Use** (Использовать) появившегося диалогового окна **Fill** выберите элемент **Pattern** (Шаблон). Затем щелкните на образце **Custom Pattern** (Пользовательский шаблон) и в появившейся

палитре (показанной на рисунке) щелкните на пиктограмме шаблона, который вы создали на предыдущем этапе. Щелкните на кнопке **ОК** для создания сетки в окне изображения. В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+D>, чтобы убрать границы выделенной области.

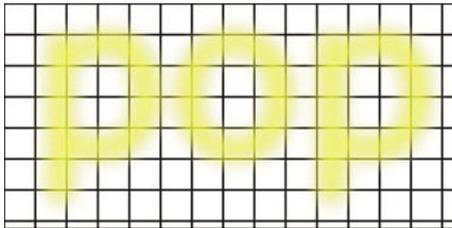
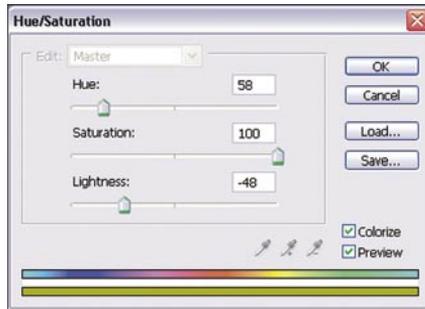


## Этап 8. Инвертирование цвета текстового фрагмента



В палитре **Layers** перетащите слой **spider** (с изображением сетки) под текстовый слой **pop**. Затем щелкните на вышеупомянутом текстовом слое и в главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Invert** (или нажмите клавиши <Ctrl+I>), чтобы инвертировать цвета текстового фрагмента.

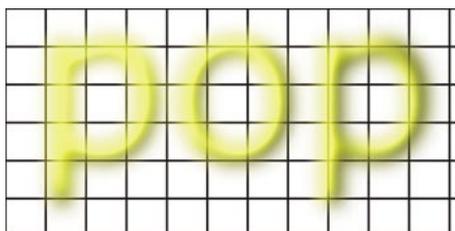
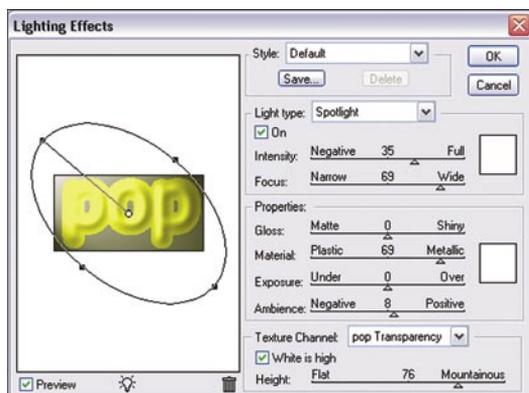
## Этап 9. Изменение цвета текстового фрагмента



Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Hue/Saturation** (Изображение⇒Коррекция⇒Оттенок/Насыщенность) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+U>. В появившемся диалоговом окне **Hue/Saturation** установите флажок **Colorize** (Раскраска), а затем измените значения следующих параметров: **Hue** — **58**, **Saturation** — **100**, **Lightness** (Яркость) — **-48**. Щелкните на кнопке **OK**.

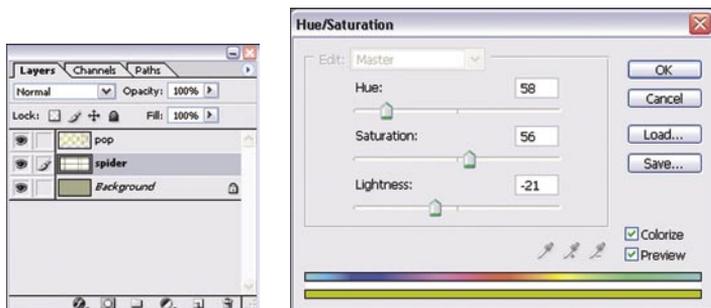
## Этап 10. Создание рельефных символов

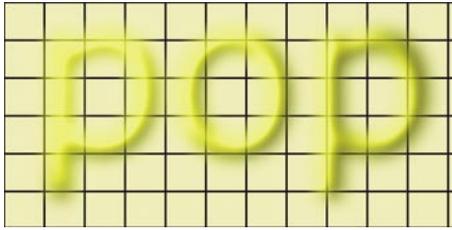
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован текстовый слой **pop**. Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Lighting Effects** (Фильтр⇒Визуализация⇒Эффекты освещения), чтобы открыть диалоговое окно **Lighting Effects**. Разместите элементы крайней слева панели этого диалогового окна так, как показано на рисунке. Обратите внимание, что воображаемый источник света расположен сверху и слева от текстового фрагмента. Затем из раскрывающегося списка **Texture Channel** (Канал текстуры) выберите элемент **pop Transparency** (Учитывать прозрачность слоя **pop**). В заключение щелкните мышью на кнопке **OK**.



## Этап 11. Изменение цвета сетки

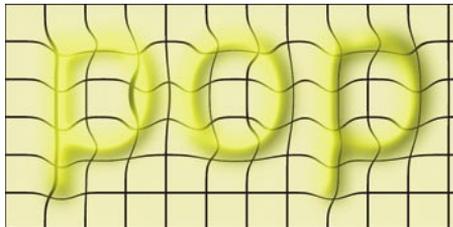
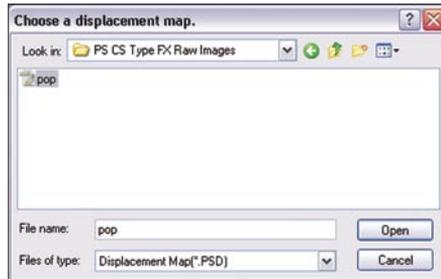
Прежде всего, щелкните в палитре **Layers** на слое **spider** (с изображением сетки), чтобы выделить его. Затем в главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Hue/Saturation** (или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+U>). В появившемся диалоговом окне **Hue/Saturation** установите флажок **Colorize**, а затем измените значения следующих параметров: **Hue** — **58**, **Saturation** — **56**, **Lightness** — **-21**. Щелкните на кнопке **OK**.



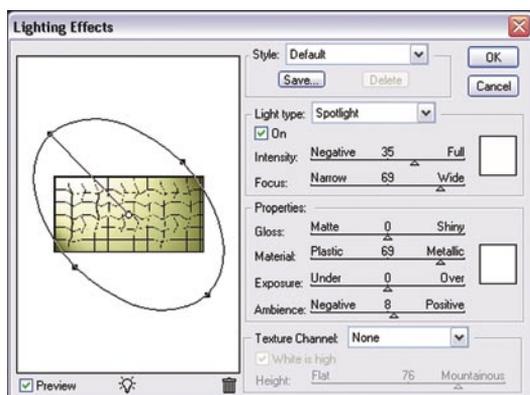


## Этап 12. Применение к сетке фильтра «Displace»

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **spider**. Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Distort**⇒**Displace** (Фильтр⇒Деформация⇒Сместить). На экране появится диалоговое окно **Displace**. В полях **Horizontal** и **Vertical Scale** (Масштаб по горизонтали и вертикали) введите одно и то же значение — **30%**. Щелкните мышью на кнопке **OK**. В следующем диалоговом окне — **Choose a displacement map** (Выбор карты смещения) — выберите файл, который был создан вами в начале этой последовательности действий (**pop.psd**); либо воспользуйтесь одноименным файлом карты смещений, который находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске. Щелкните на кнопке **Open** (Открыть). Как видите, в результате применения фильтра **Displace** создается впечатление, что линии сетки повторяют контуры рельефных символов текстового фрагмента.



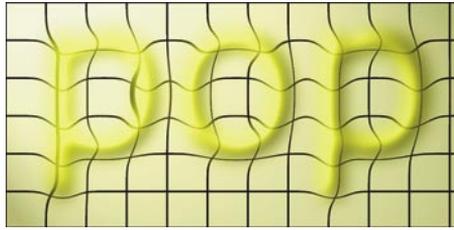
## Этап 13. Создание теней в изображении с паутиной



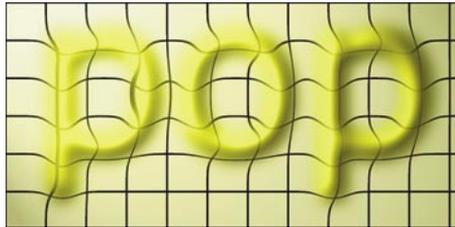
Убедившись в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **spider**, в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Lighting Effects**. На экране появится диалоговое окно **Lighting Effects** (Эффекты освещения). Разместите элементы крайней слева панели этого диалогового окна так, как показано на рисунке. Затем из раскрывающегося списка **Texture Channel** (Канал текстуры) выберите элемент **None** (Не учитывать каналы). В заключение щелкните мышью на кнопке **OK**. Применение фильтра **Lighting Effects** приведет к затенению нижнего левого угла, а также правой части изображения.

## Этап 14. Уменьшение интенсивности примененного фильтра

Сразу после применения фильтра **Lighting Effects** в главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Fade Lighting Effects** (Правка⇒Уменьшить интенсивность эффекта). В появившемся диалоговом окне **Fade** уменьшите значение параметра **Opacity** до **45%** и щелкните мышью на кнопке **OK**.

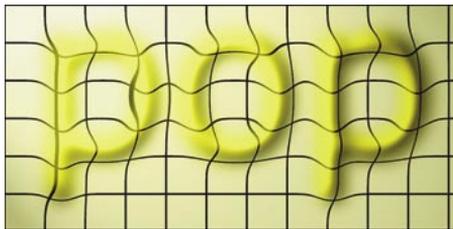
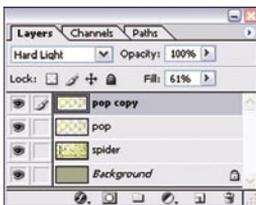


## Этап 15. Создание копии текстового слоя



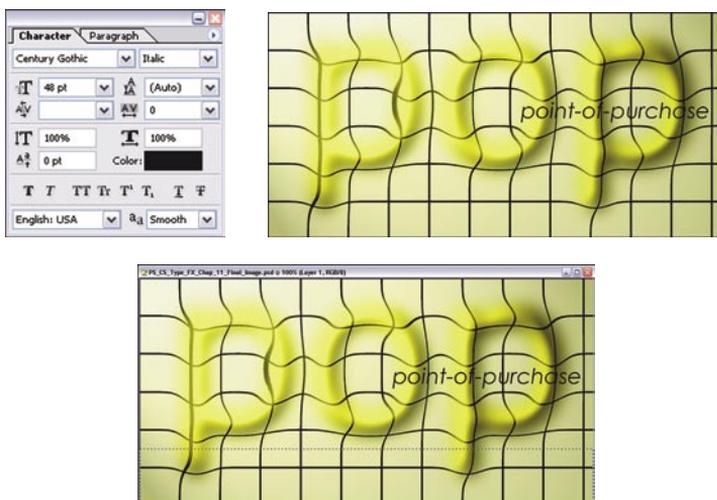
В палитре **Layers** щелкните на текстовом слое **pop** (чтобы его активизировать) и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J> для создания копии этого текстового слоя (**pop copy**). Вновь активизируйте текстовый слой **pop**, а затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (Режим наложения пикселей) палитры **Layers** выберите элемент **Linear Burn** (Линейное затемнение). В результате ваших действий текстовый фрагмент будет выглядеть немного темнее и гораздо реалистичнее.

## Этап 16. Увеличение яркости текстового слоя



В палитре **Layers** щелкните на текстовом слое **pop** для его активизации. Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** палитры **Layers** выберите элемент **Hard Light** (Жесткое освещение) и уменьшите значение параметра **Fill** до **61%**. Таким образом вы сможете увеличить яркость как темных, так и светлых областей текстового фрагмента.

## Этап 17. Ввод вспомогательного текстового фрагмента



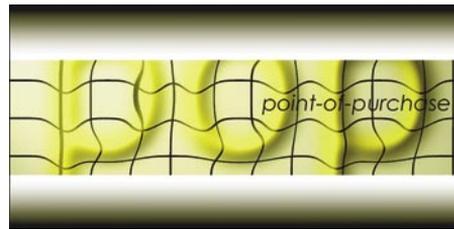
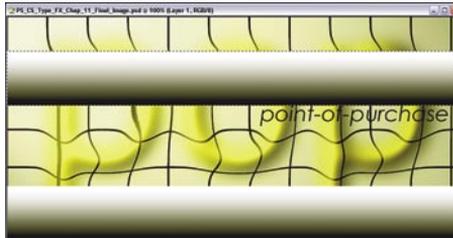
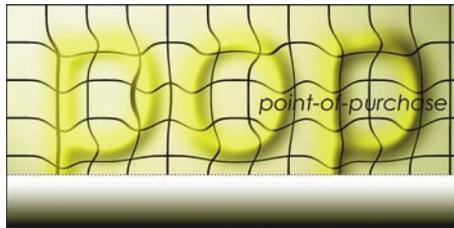
Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Century Gothic**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Italic** (Курсив), **Font size** (Размер шрифта) — **48** пункта. Щелкните в окне изображения и введите вспомогательный текстовый фрагмент, как показано на рисунке.

Для создания нового слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (или нажмите клавиши <Ctrl+Shift+N>), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**. Затем, воспользовавшись инструментом **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область), выделите в нижней части только что созданного слоя прямоугольный фрагмент (как показано на рисунке).

## Этап 18. Затенение фрагментов в нижней и верхней части изображения

Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Щелкните на кнопке **Gradient** (Градиент) панели инструментов, а затем на кнопке **Linear Gradient** (Линейный градиент) панели **Options** (Параметры инструмента). Нажмите клавишу <Enter> и в появившейся палитре предустановленных градиентов щелкните на первой пиктограмме — **Foreground to Background** (От цвета переднего плана к цвету

фона). Теперь для того, чтобы залить выделенную область выбранной градиентной заливкой, щелкните у нижней границы выделенной области и перетащите указатель мыши к ее верхней границе.

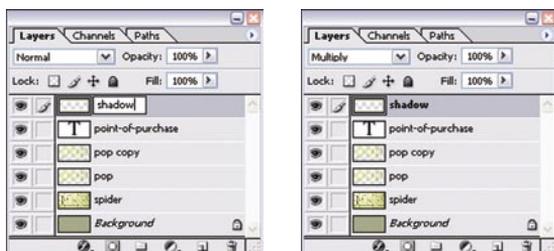


Затем, чтобы создать копию выделенной области с градиентной заливкой, щелкните на кнопке **Move** (Переместить) панели инструментов, и, удерживая нажатой клавишу <Alt>, перетащите указатель мыши в верхнюю часть изображения.

Для того чтобы развернуть копию выделенной области (как показано на рисунке), выберите в главном меню программы команду **Edit**⇒**Transform**⇒**Rotate 180°** (Правка⇒Преобразования⇒Повернуть на 180°). В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+D> для того, чтобы убрать границы выделенной области.

## Этап 19. Последний штрих

Дважды щелкните мышью на имени слоя **Layer 1** и вместо этого, заданного по умолчанию имени, введите новое — **shadow**. Чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу <Enter>.



Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (Режим наложения пикселей) палитры **Layers** выберите элемент **Multiply** (Умножение). В результате ваших действий в верхней и нижней части изображения появятся аккуратно затененные фрагменты, которые показаны на рисунке.





| Глава |

# 12





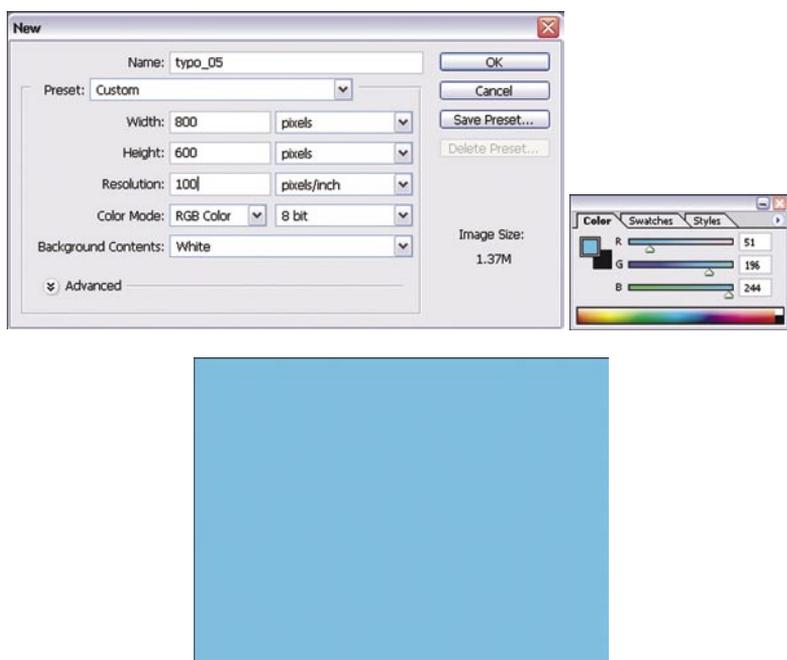
# Эффектно размытый текст

Для создания эффекта пространственного изображения (а попросту говоря, для управления его глубиной) достаточно оставить четким текст переднего плана, а фоновый текстовый фрагмент основательно размыть. Благодаря этому создается впечатление, что текст переднего плана размещен на прозрачной стеклянной поверхности.

## Общая последовательность действий

- Этап 1. Создание нового документа, залитого голубым цветом.
  - Этап 2. Ввод вспомогательного текстового фрагмента.
  - Этап 3. Форматирование строк текстового фрагмента.
  - Этап 4. Изменение размеров текстового фрагмента.
  - Этап 5. Размывание текстового фрагмента.
  - Этап 6. Повторное размывание текстового фрагмента.
  - Этап 7. Размывание копии растеризованного слоя.
  - Этап 8. Изменение непрозрачности копии растеризованного текстового слоя.
  - Этап 9. Ввод основного текстового фрагмента.
  - Этап 10. Создание тени для содержимого слоя **Creative**.
  - Этап 11. Создание перекрестия в изображении.
  - Этап 12. Ввод дополнительного текста.
  - Этап 13. Изменение размеров и расположения текста.
  - Этап 14. Создание окружности черного цвета.
  - Этап 15. Копирование черной окружности.
  - Этап 16. Создание еще одной окружности меньших размеров.
  - Этап 17. Размывание только что созданной окружности.
  - Этап 18. Создание нового слоя, залитого белым цветом.
  - Этап 19. Изменение цвета изображения.
  - Этап 20. Дополнительная коррекция цвета изображения.
-

## Этап 1. Создание нового документа, залитого голубым цветом



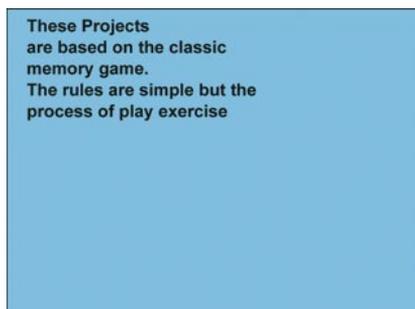
Выберите в главном меню программы команду **File**⇒**New** (Файл⇒Создать) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>. В появившемся диалоговом окне **New** измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **800** пикселей, **Height** (Высота) — **600** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **100** ppi (pixels/inch — пикселей на дюйм); из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета). Щелкните на кнопке **OK**.

С помощью палитры **Color** (команда **Window**⇒**Color**) выберите голубой цвет (R, G, B — **51, 196, 244**) в качестве цвета переднего плана. Затем, воспользовавшись комбинацией клавиш <Alt+Delete>, залейте слой **Background** только что выбранным цветом.

## Этап 2. Ввод вспомогательного текстового фрагмента

Щелкните на кнопке **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) панели инструментов и выберите черный цвет переднего плана. Затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих па-

раметров (если данная палитра не видна на экране, выберите команду **Window**⇒**Character**): **Font family** (Шрифт) — **Arial**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold** (Полужирный), **Font size** (Размер шрифта) — **24** пункта, **Leading** (Междустрочный интервал) — **30** пунктов, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **0**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) — **100**, **Horizontally scale** (Масштаб по горизонтали) — **100**. Теперь щелкните в окне изображения и введите показанный на рисунке текст. Завершив ввод, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.



### Этап 3. Форматирование строк текстового фрагмента



Для того чтобы выровнять по центру строки текстового фрагмента, щелкните на кнопке **Center text** панели **Options** (Параметры инструмента). Затем активизируйте инструмент **Move** (Переместить) и с его помощью поместите текстовый фрагмент по центру верхней части изображения (как показано на рисунке). Вновь активизируйте инструмент **Horizontal Type** и с его помощью выделите некоторые строки текстового фрагмента. Воспользуйтесь палитрой **Character** для того, чтобы изменить размер шрифта, расстояние между символами и строками текстового фрагмента. Постарайтесь отредактиро-

вать текстовый фрагмент таким образом, чтобы он выглядел примерно так, как показано на рисунке. Завершив редактирование, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.

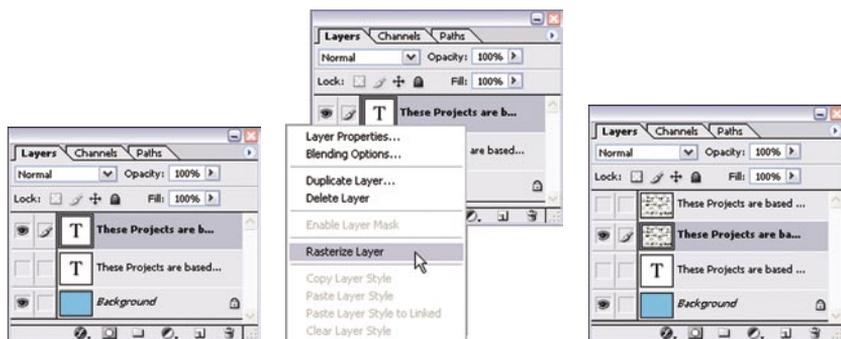
#### Этап 4. Изменение размеров текстового фрагмента

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован текстовый слой, а затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J> для создания копии этого слоя. Теперь щелкните на значке в виде глаза, который расположен слева от оригинального текстового слоя, чтобы скрыть его содержимое.

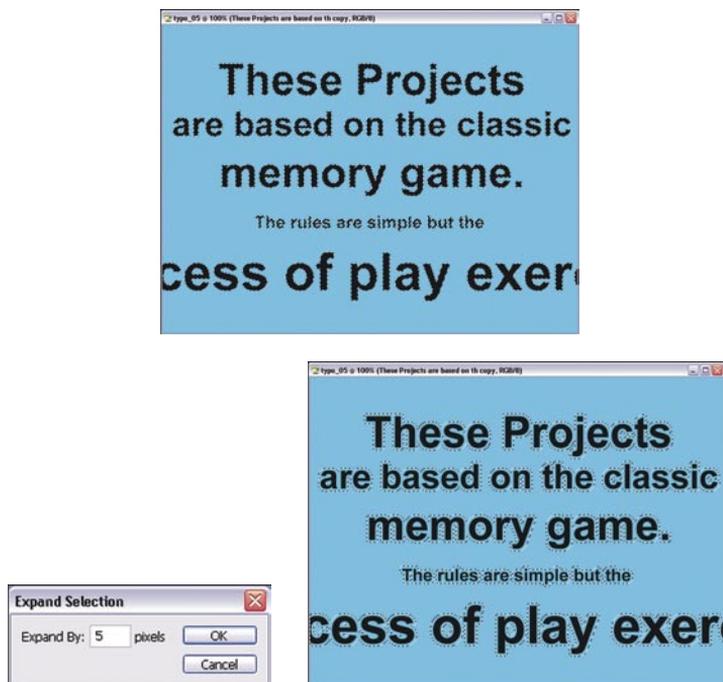
Щелкните правой кнопкой мыши на только что созданной копии текстового слоя и в появившемся контекстном меню выберите команду **Rasterize Layer** (Растрезировать слой). Таким образом вы преобразуете векторный текстовый слой в растровый.

Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J> для создания копии растрезированного текстового слоя. Затем щелкните на значке в виде глаза, который расположен слева от только что созданной копии, чтобы скрыть ее содержимое. Щелкните на оригинальном растрезированном слое (расположен непосредственно под текущим), чтобы выделить его.

Удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, щелкните на оригинальном растрезированном слое для создания выделенной области, границы которой будут проходить точно по контуру символов текстового фрагмента.

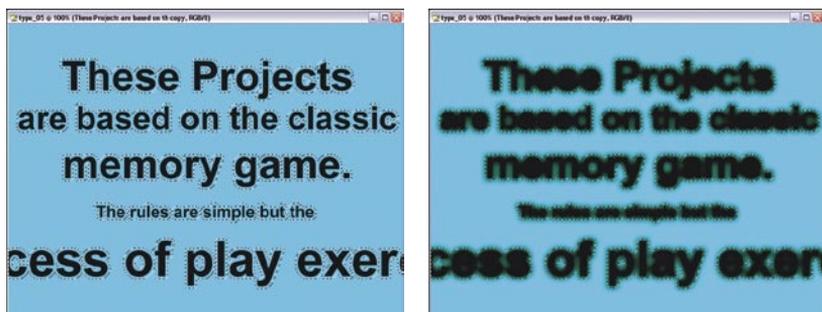


В главном меню программы выберите команду **Select⇒Modify⇒Expand** (Выделение⇒Модифицировать⇒Расширить). В единственном текстовом поле появившегося диалогового окна **Expand Selection** введите **5** и щелкните мышью на кнопке **OK**.



## Этап 5. Размывание текстового фрагмента

Выберите в главном меню программы команду **Select⇒Feather** (Выделение⇒Растушевка). В единственном текстовом поле появившегося диалогового окна **Feather Selection** введите **5** и щелкните мышью на кнопке **OK**.



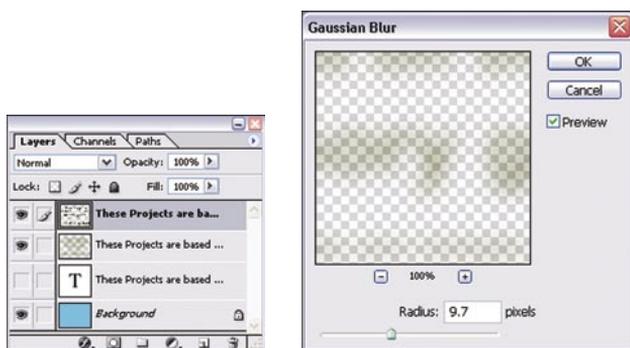
Теперь выберите черный цвет в качестве цвета переднего плана, а затем нажмите комбинацию клавиш <Alt+Delete>, чтобы залить выделенную область только что выбранным цветом. В заключение в главном меню программы выберите команду **Select⇒Deselect**, чтобы убрать границы выделенной области.

## Этап 6. Повторное размывание текстового фрагмента

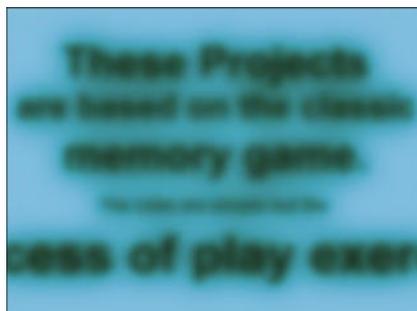


Выберите в главном меню программы команду **Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение, равное **30** пикселям, и щелкните мышью на кнопке **OK**.

## Этап 7. Размывание копии растеризованного слоя



Щелкните на пиктограмме копии растеризованного текстового слоя (расположен в верхней части палитры **Layers**) для того, чтобы выделить этот слой и отобразить его содержимое.



Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur**. В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение примерно **9,7** пикселей и щелкните мышью на кнопке **OK**.

## Этап 8. Изменение непрозрачности копии растеризованного текстового слоя



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован самый верхний слой изображения (копия растеризованного текстового слоя). Затем уменьшите до **34%** значение параметра **Opacity** (Непрозрачность), который расположен в верхнем правом углу палитры **Layers**.

## Этап 9. Ввод основного текстового фрагмента

Для создания очередного слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer**, которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**, либо нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+N>**.

С помощью палитры **Color** (команда **Window**⇒**Color**) выберите бледно-голубой цвет (**R, G, B — 5, 196, 244**) в качестве цвета переднего плана.

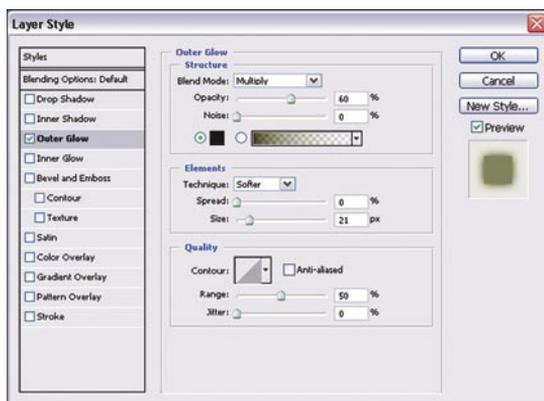


Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Century Gothic**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold** (Полужирный), **Font size** (Размер шрифта) — **72** пункта, **Leading** (Междустрочный интервал) — **(Auto)**, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **0**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) — **100**, **Horizontally scale** (Масштаб по горизонтали) — **100**. Для того чтобы будущий текстовый фрагмент был выровнен по левому краю, щелкните на кнопке **Left Align** панели **Options**. Теперь щелкните в окне изображения и введите слово **Creative**. Завершив ввод, нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Enter>**. Обратите внимание на то, что в результате ваших действий в палитре **Layers** появился новый текстовый слой **Creative**.

## Этап 10. Создание тени для содержимого слоя «Creative»

Убедившись в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован только что созданный текстовый слой (слой **Creative**), щелкните на кнопке **Add a layer style** (Создать стиль слоя), которая расположена в нижнем левом углу палитры **Layers**. В появившемся всплывающем меню выберите команду **Outer Glow** (Внешнее свечение). Затем в правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измени-

те значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) – **Multiply** (Умножение), **Opacity** (Непрозрачность свечения) – **60**, **Noise** (Уровень шума) – **0**, **Color of glow** (Цвет свечения) – Черный, **Technique** (Границы свечения) – **Softer** (Мягкие), **Spread** (Протяженность) – **0**, **Size** (Размер) – **21** пиксель. В заключение щелкните мышью на кнопке **OK**.



## Этап 11. Создание перекрестия в изображении

Убедитесь в том, что в качестве цвета переднего плана по-прежнему выбран бледно-голубой цвет, а затем создайте новый слой изображения. Для этого щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**, либо нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+N>**. Чтобы переименовать только что созданный слой (**Layer 1**), дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**Line**) и нажмите клавишу **<Enter>**.

В главном меню программы выберите команду **View⇒Rulers** (Показать⇒Линейки) или нажмите клавиши **<Ctrl+R>**. Затем щелкните

на горизонтальной линейке в окне изображения и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель мыши вниз, под слово «Creative». Таким образом вы создадите первую, горизонтальную направляющую, которая показана на рисунке. Теперь щелкните на вертикальной линейке и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель мыши вправо, чтобы создать вертикальную направляющую между символами «v» и «e» слова «Creative» (как показано на рисунке).



Щелкните на кнопке **Pencil** (Карандаш) панели инструментов, а затем — на кнопке **Brush** панели **Options** (Параметры инструмента). В поле **Master Diameter** (Диаметр инструмента) появившейся палитры введите значение, равное **1** пикселю, и дважды нажмите клавишу <Enter> (для того чтобы подтвердить ввод значения и закрыть палитру). Затем, удерживая нажатой клавишу <Shift>, перетащите указатель мыши в окне изображения вдоль ранее созданных направляющих. В заключение нажмите клавиши <Ctrl+R> и <Ctrl+; >, чтобы убрать линейки и скрыть направляющие.

## Этап 12. Ввод дополнительного текста



Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Century Gothic**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold** (Полужирный), **Font size** (Размер шрифта) — **250** пунктов, **Leading** (Междустрочный интервал) — **(Auto)**, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **0**. Затем щелкните в окне изображения, введите символ **p** (как показано на рисунке) и нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Enter>**.

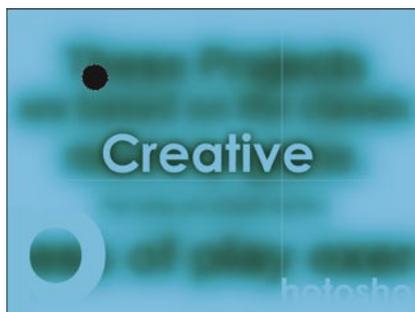
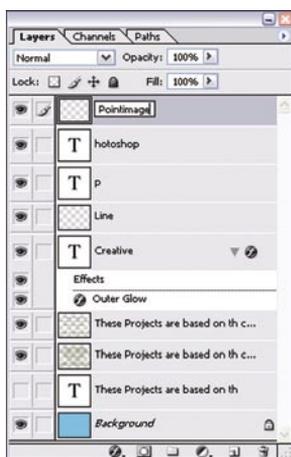
### Этап 13. Изменение размеров и расположения текста

Для создания очередного слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**, либо нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+N>**. Убедитесь в том, что инструмент **Horizontal Type** по-прежнему активизирован, а затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Century Gothic**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold** (Полужирный), **Font size** (Размер шрифта) — **48** пунктов. Щелкните в окне изображения, введите слово **hotoshop** и нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Enter>**.



Щелкните на кнопке **Move** (Переместить) панели инструментов, в палитре **Layers** активизируйте текстовый слой **p**, а затем переместите содержимое этого слоя в нижний левый угол изображения (как показано на рисунке). Теперь активизируйте текстовый слой **hotoshop** и переместите его содержимое в нижний правый угол изображения (проследите за тем, чтобы символ «h» слова **hotoshop** был выровнен по вертикальной голубой линии, созданной вами на этапе 11 этой последовательности действий).

## Этап 14. Создание окружности черного цвета



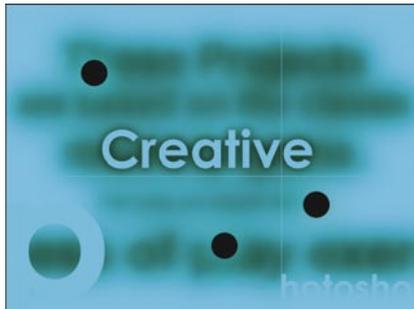
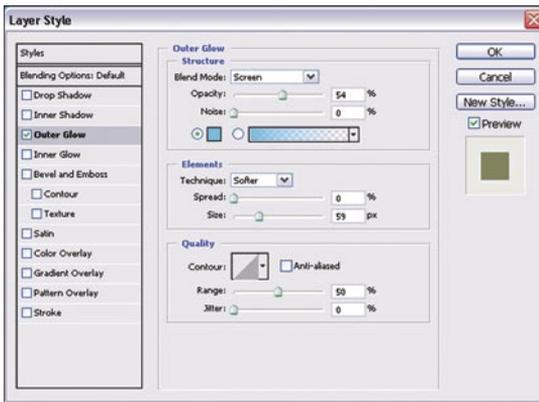
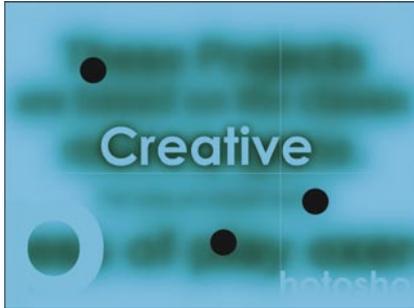
Для создания очередного слоя изображения щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**, либо нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+N>**. Чтобы переименовать только что созданный слой (**Layer 1**), дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**Pointimage**) и нажмите клавишу **<Enter>**.

Нажмите клавишу **<D>**, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Активизируйте инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическая область), а затем, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**, перетащите указатель мыши в окне изображения для создания выделенной области округлой формы. Чтобы залить выделенную область цветом переднего плана (т.е. черным цветом), нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>**. Не снимая границ выделенной области, перейдите к следующему этапу этой последовательности действий.

## Этап 15. Копирование черной окружности

Переместите границы выделенной области. Для этого щелкните внутри черной окружности и перетащите указатель мыши в другую часть изображения. Нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>** для того, чтобы залить выделенную область текущим цветом переднего плана (т.е. черным цветом). Аналогичным образом в нижнем правом углу текущего слоя (**Pointimage**) создайте третью окружность чер-

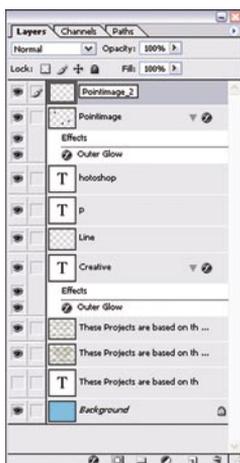
ного цвета (как показано на рисунке). В заключение нажмите клавиши <Ctrl+D>, чтобы убрать границы выделенной области.



Теперь необходимо создать эффект легкого свечения вокруг только что созданных окружностей. Щелкните на кнопке **Add a layer style** (Создать стиль слоя), которая расположена в нижнем левом углу палитры Layers. В появившемся всплывающем меню выберите команду **Outer Glow** (Внешнее свечение). Затем в правой части появившегося

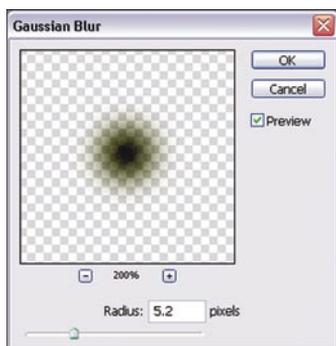
диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Screen** (Осветление), **Opacity** (Непрозрачность свечения) — **54**, **Noise** (Уровень шума) — **0**, **Color of glow** (Цвет свечения) — Бледно-голубой (R, G, B — **5, 196, 244**), **Technique** (Границы свечения) — **Softer** (Мягкие), **Spread** (Протяженность) — **0**, **Size** (Размер) — **59** пикселей. Щелкните мышью на кнопке **ОК**.

## Этап 16. Создание еще одной окружности меньших размеров



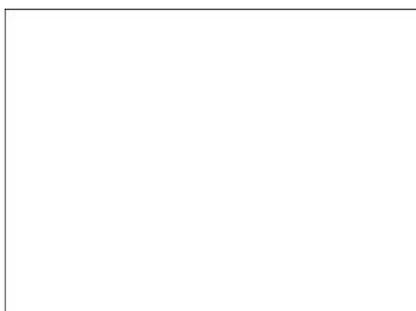
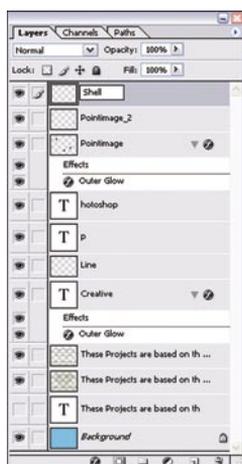
Для создания очередного слоя изображения щелкните на кнопке **Create a new layer**, которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**, либо нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+N>**. Чтобы переименовать только что созданный слой (**Layer 1**), дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**Pointimage\_2**) и нажмите клавишу **<Enter>**. Активизируйте инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическая область), а затем, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**, перетащите указатель мыши в окне изображения для создания на новом слое выделенной области округлой формы (как показано на рисунке). Чтобы залить выделенную область цветом переднего плана (т.е. черным цветом), нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>**. Для того чтобы убрать границы выделенной области, в главном меню программы выберите команду **Select⇒Deselect** (или нажмите клавиши **<Ctrl+D>**).

## Этап 17. Размывание только что созданной окружности



Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение примерно **5,2** пикселя и щелкните мышью на кнопке **OK**. Обратите внимание на то, что размывание этой окружности создает иллюзию «объемности» изображения.

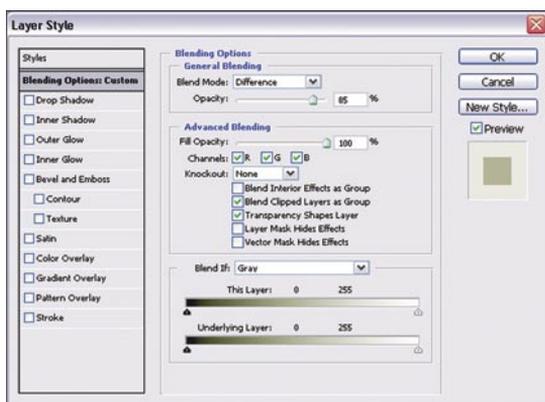
## Этап 18. Создание нового слоя, залитого белым цветом



Ни для кого не секрет, что, меняя цвет всего изображения, можно изменить его настроение. Этим и воспользуемся. Для создания

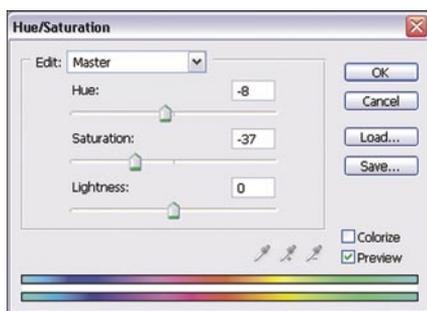
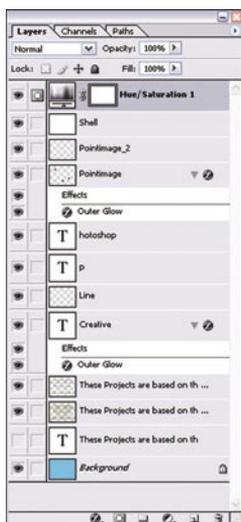
нового слоя изображения щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (либо нажмите комбинацию клавиш <Shift+Ctrl+N>). Чтобы переименовать только что созданный слой (**Layer 1**), дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**Shell**) и нажмите клавишу <Enter>. Нажмите клавиши <Ctrl+Delete>, чтобы залить только что созданный слой текущим цветом фона (т.е. белым цветом).

## Этап 19. Изменение цвета изображения

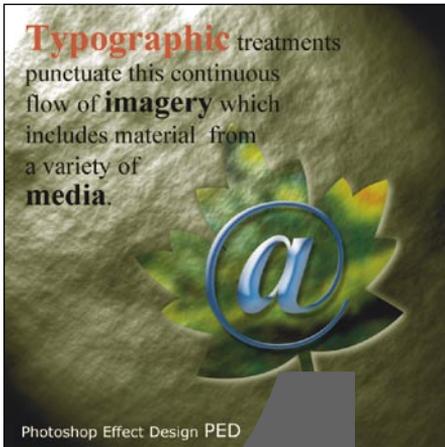


Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Shell**. Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (расположенного в верхнем левом углу палитры **Layers**) выберите элемент **Difference** (Различия) и уменьшите до **85%** значение параметра **Opacity** (Непрозрачность слоя).

## Этап 20. Дополнительная коррекция цвета изображения



Для того чтобы изменить тона изображения, воспользуйтесь корректирующим слоем **Hue/Saturation** программы Photoshop. Для этого щелкните на кнопке **Create new fill or adjustments layer** (Создать слой заполнения или корректирующий слой), которая расположена в нижней части палитры **Layers**. В появившемся всплывающем меню выберите команду **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность). В результате выполнения этой команды на экране появится диалоговое окно **Hue/Saturation**, которое показано на рисунке. Измените в этом диалоговом окне значения следующих параметров: **Hue** — **-8**, **Saturation** — **-37**, **Lightness** (Яркость) — **0**. В заключение щелкните мышью на кнопке **OK**.



| Глава |

# 13



# Простые «стеклянные» СИМВОЛЫ

В настоящей главе мы рассмотрим создание оригинальной текстуры с помощью нескольких программных средств Photoshop CS. Помимо этого, вы познакомитесь с несложным методом создания оттиска, который повторяет контуры любой пользовательской фигуры. Для простой имитации стеклянных символов в данном случае используется предустановленный стиль слоя программы Photoshop CS.

## Общая последовательность действий

- Этап 1. Создание нового документа.
  - Этап 2. Создание текстуры с облаками.
  - Этап 3. Изменение параметров инструмента **Custom Shape**.
  - Этап 4. Создание фигуры кленового листа.
  - Этап 5. Создание выделенной области по контуру фигуры кленового листа.
  - Этап 6. Правка и заполнение выделенной области.
  - Этап 7. Перемещение и заполнение выделенной области черным цветом.
  - Этап 8. Удаление содержимого фигуры.
  - Этап 9. Раскраска фигуры кленового листа.
  - Этап 10. Переименование слоя **Layer 1**.
  - Этап 11. Заполнение фигуры кленового листа изображением другого файла.
  - Этап 12. Изменение размеров и размывание вставленного изображения.
  - Этап 13. Изменение режима наложения пикселей для слоя **image 1**.
  - Этап 14. Создание копии слоя **image 1**.
  - Этап 15. Ввод и форматирование текстового фрагмента.
  - Этап 16. Ввод символа @.
  - Этап 17. Применение стиля для слоя с символом @.
  - Этап 18. Редактирование примененного стиля.
  - Этап 19. Создание внешней тени для символа @.
  - Этап 20. Последний штрих.
-

## Этап 1. Создание нового документа

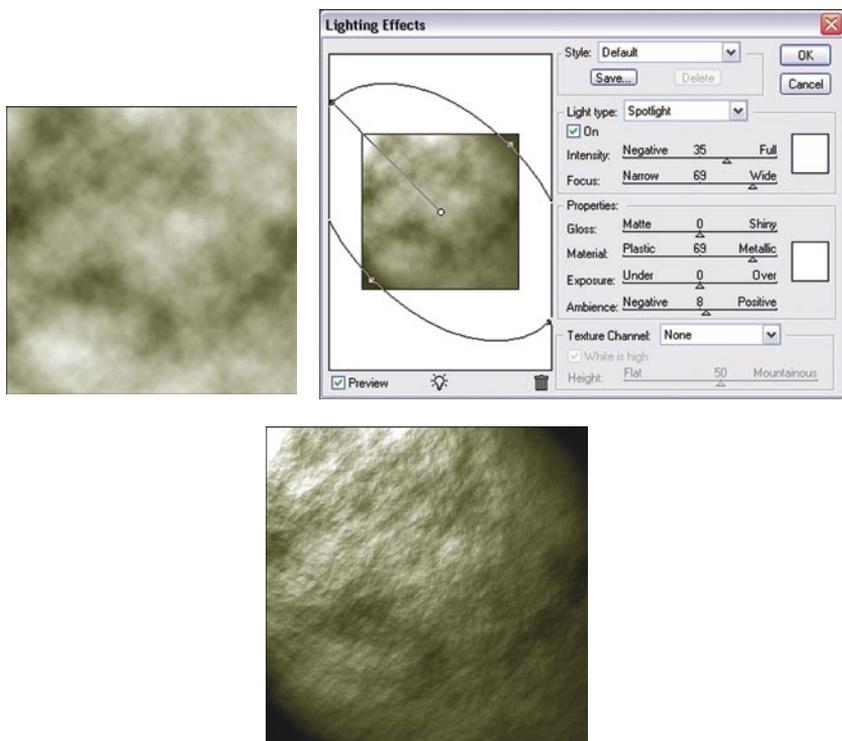


Выберите в главном меню программы команду **File⇒New** (Файл⇒Создать) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>. В появившемся диалоговом окне **New** измените значения следующих параметров: **Name** (Имя файла) — **typo\_11**, **Width** (Ширина) — **600** пикселей, **Height** (Высота) — **600** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **100 ppi** (pixels/inch — пикселей на дюйм); из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета). Щелкните на кнопке **OK**.

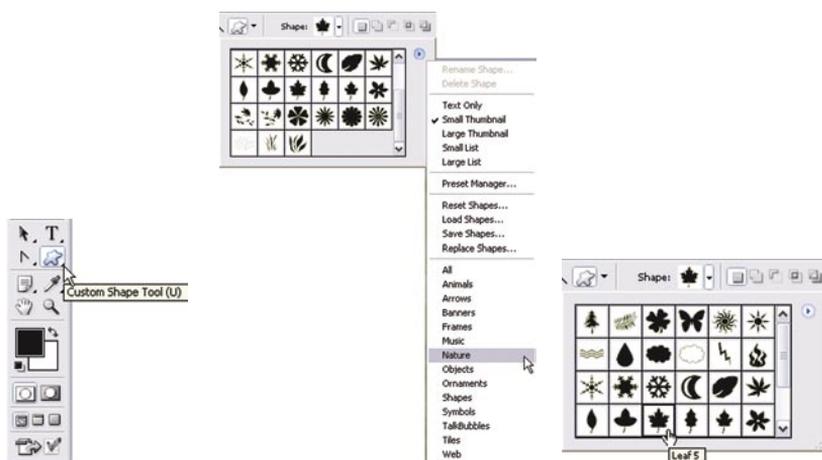
## Этап 2. Создание текстуры с облаками

Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем для создания «облачной» текстуры в главном меню программы выберите команду **Filter⇒Render⇒Difference Clouds** (Фильтр⇒Визуализация⇒Облака с наложением). Если считаете нужным, несколько раз нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F>, пока в окне изображения не появятся облака нужной вам формы.

Выберите в главном меню программы команду **Filter⇒Render⇒Lighting Effects** (Фильтр⇒Визуализация⇒Эффекты освещения). Из раскрывающегося списка **Texture Channel** (Канал текстуры) появившегося диалогового окна **Lighting Effects** выберите элемент **Red** (Красный). Затем, как показано на рисунке, измените расположение элементов панели, которая находится в левой части вышеупомянутого диалогового окна. (Обратите внимание на то, что воображаемый источник света должен находиться над верхним левым углом изображения.) Щелкните на кнопке **OK**, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу.

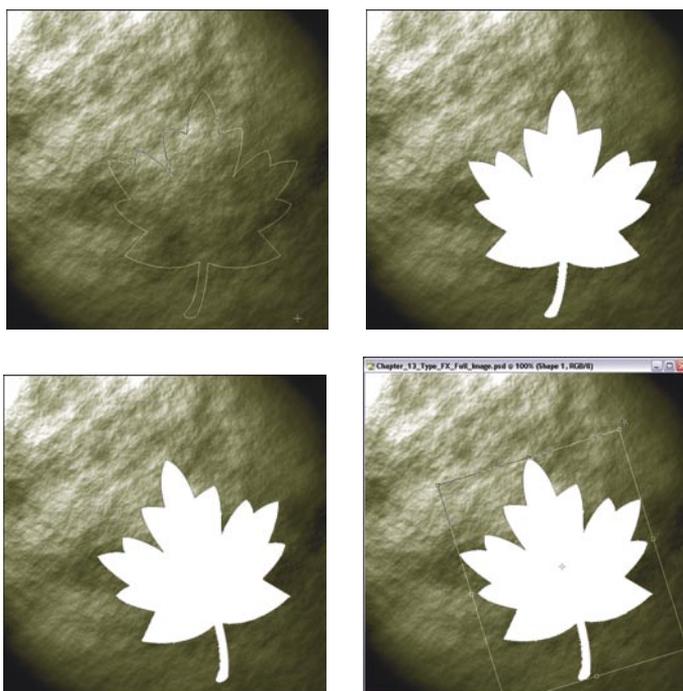


### Этап 3. Изменение параметров инструмента «Custom Shape»



Активизируйте инструмент **Custom Shape** (Фигура произвольной формы), а затем щелкните на кнопке **Shape** (расположенной в центральной части панели **Options**), чтобы открыть палитру **Shape Presets** (Предустановленные фигуры). Теперь щелкните на небольшой круглой кнопке с направленной вправо стрелкой, которая находится в верхнем правом углу вышеупомянутой палитры, и в появившемся меню выберите команду **Nature** (Природа). На экране появится небольшое диалоговое окно с предложением заменить текущий набор предустановленных фигур или добавить к этому набору только что выбранный вами набор. Щелкните в этом диалоговом окне на кнопке **OK**, чтобы произвести замену наборов. Затем щелкните в палитре **Shape Presets** на пиктограмме **Leaf 5** (Кленовый лист) и нажмите клавишу **<Enter>**.

#### Этап 4. Создание фигуры кленового листа



Для того чтобы рисунок кленового листа появился на своем собственном слое, щелкните на кнопке **Shape layers** (Слой фигуры), которая расположена в левой части панели **Options** (Параметры инструмента). Затем один раз нажмите клавишу **<X>**, чтобы поменять местами цвета переднего и заднего плана. Другими словами,

теперь цветом переднего плана должен быть белый цвет, а цветом фона — черный.

Удерживая нажатой клавишу <Shift> (для сохранения пропорций создаваемой фигуры), перетащите указатель мыши в окне изображения. Затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Перетаскивая квадратные маркеры рамки свободных преобразований, измените размеры только что созданной фигуры (если необходимо) и немного поверните ее (как показано на рисунке).

## Этап 5. Создание выделенной области по контуру фигуры кленового листа



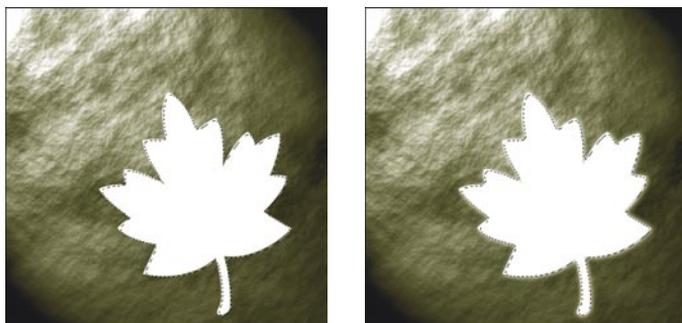
Для создания очередного слоя изображения щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**, либо нажмите комбинацию клавиш <Shift+Ctrl+N>. Чтобы переименовать только что созданный слой (**Layer 1**), дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**engraving**) и нажмите клавишу <Enter>.

Удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, щелкните в палитре **Layers** на слое **Shape 1**, чтобы создать границы выделенной области, повторяющие контуры кленового листа.

## Этап 6. Правка и заполнение выделенной области

В главном меню программы выберите команду **Select⇒Feather** (Выделение⇒Растушевка). В единственном текстовом поле появившегося диалогового окна **Feather** введите значение, равное 5 пикселям, и щелкните мышью на кнопке **OK**.





Два-три раза нажмите клавиши  $\langle \downarrow \rangle$  и  $\langle \rightarrow \rangle$ , чтобы сместить границы выделенной области немного вниз и вправо. Затем нажмите комбинацию клавиш  $\langle \text{Alt} + \text{Delete} \rangle$ , чтобы залить смещенную выделенную область цветом переднего плана (т.е. белым цветом).

### Этап 7. Перемещение и заполнение выделенной области черным цветом

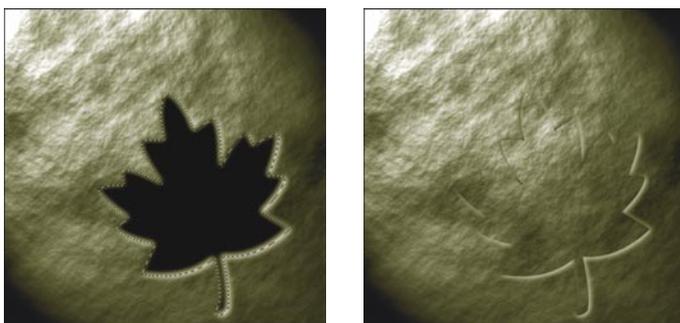


Теперь необходимо сместить границы выделенной области в противоположную сторону (т.е. немного вверх и влево). Для этого четыре-пять раз нажмите клавиши  $\langle \uparrow \rangle$  и  $\langle \leftarrow \rangle$ . Затем выберите черный цвет переднего плана и нажмите комбинацию клавиш  $\langle \text{Alt} + \text{Delete} \rangle$ , чтобы залить выделенную область черным цветом.

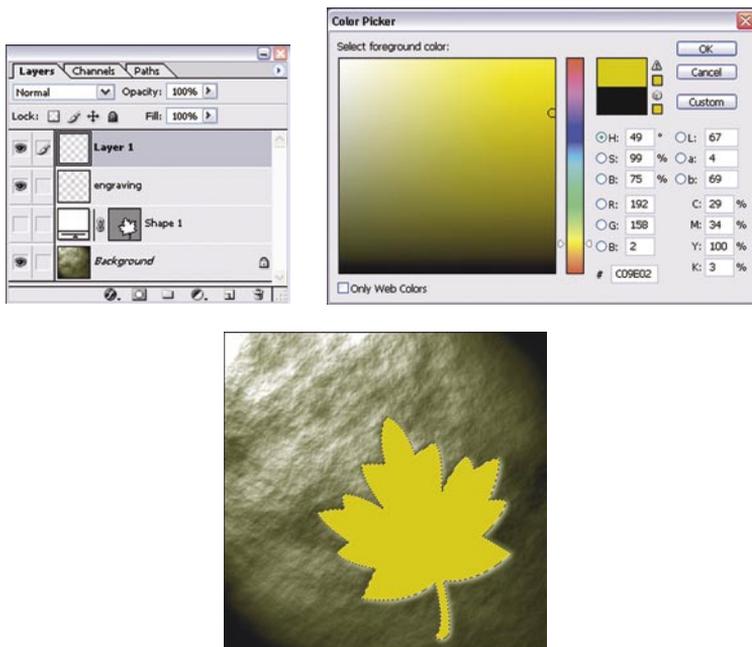
### Этап 8. Удаление содержимого фигуры

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему выделен слой **engraving**. Затем, удерживая нажатой клавишу  $\langle \text{Ctrl} \rangle$ , щелкните на слое **Shape 1**. Таким образом вы вновь выделите фигуру кленового листа, которая расположена на этом слое. Далее скройте содержимое слоя **Shape 1** (для этого достаточно щелкнуть на значке

в виде глаза, который в палитре **Layers** расположен слева от слоя **Shape 1**) и нажмите клавишу <Delete> для удаления в выделенной области фрагментов черного цвета. В заключение выберите команду **Select⇒Deselect** (или нажмите <Ctrl+D>), чтобы убрать границы выделенной области. В результате ваших действий в изображении появится «оттиск» в форме кленового листа.



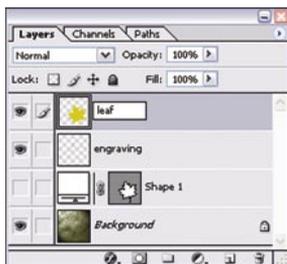
## Этап 9. Раскраска фигуры кленового листа



Для создания очередного слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer**, которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (либо нажмите комбинацию клавиш <Shift+Ctrl+N>). Чтобы создать на новом слое (**Layer 1**) границы выделенной области в форме кленового листа, щелкните мышью на слое **Shape 1**, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.

Теперь щелкните на пиктограмме цвета переднего плана, которая расположена в нижней части панели инструментов. В появившемся диалоговом окне **Color Picker** (Выбор цвета) выберите светло-коричневый цвет (R, G, B — **192, 158, 2**) и щелкните мышью на кнопке **OK**. Нажмите комбинацию клавиш <Alt+Delete> для того, чтобы залить выделенную область только что выбранным цветом переднего плана. Затем, не снимая границ выделенной области, перейдите к следующему этапу.

## Этап 10. Переименование слоя «Layer 1»



Для переименования слоя **Layer 1** дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**leaf**) и нажмите клавишу <Enter>.

## Этап 11. Заполнение фигуры кленового листа изображением другого файла

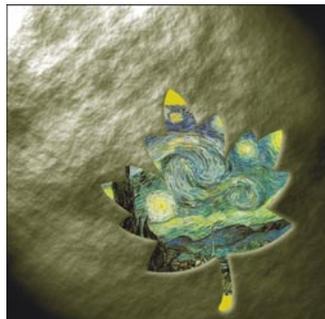
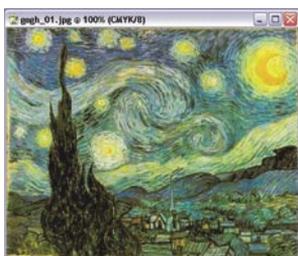
Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+O> и с помощью появившегося диалогового окна **Open** (Открыть) откройте файл **gogh\_01\_Ch\_13.jpg**, который находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске.

Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+A> для того, чтобы выделить все изображение только что открытого файла. Затем скопируйте содержимое выделенной области (<Ctrl+C>) и закройте файл **gogh\_01\_Ch\_13.jpg** (<Ctrl+W>).

Вернувшись к первоначальному изображению, в главном меню программы выберите команду **Edit⇒Paste Into** (или нажмите клавиши

<Shift+Ctrl+V>), чтобы вставить только что скопированное изображение в пределы выделенной области (т.е. вовнутрь кленового листа).

Обратите внимание на то, что в результате ваших действий вставленное изображение и маска кленового листа появятся на своем собственном слое — **Layer 1**. Для того чтобы переименовать этот слой, дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**image 1**) и нажмите клавишу <Enter>.

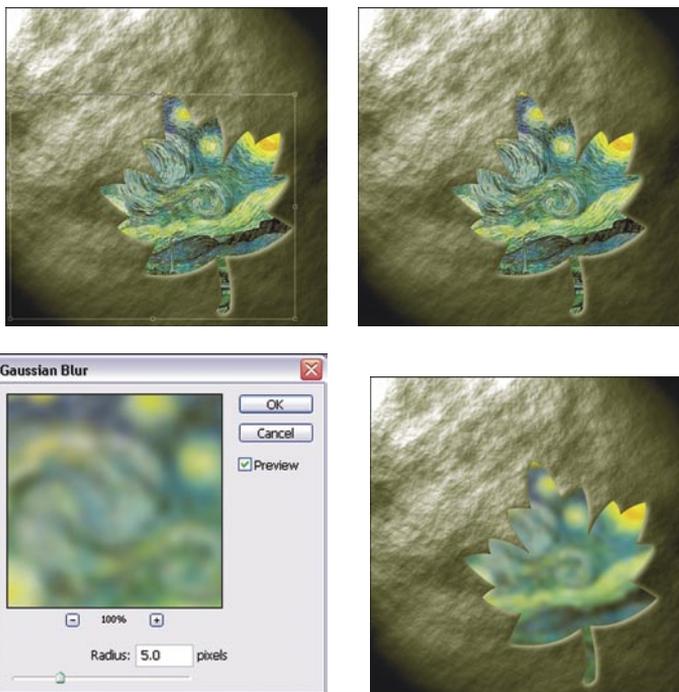


## Этап 12. Изменение размеров и размывание вставленного изображения

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **image 1**. Затем щелкните на кнопке **Move** панели инструментов и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> для активизации средства **Free Transform** (Свободные преобразования). Перетаскивая маркеры рамки свободных преобразований, увеличьте размеры вставленного изображения. Затем разместите это изображение так, чтобы оно заполнило собой всю фигуру кленового листа. Для того чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу <Enter>.

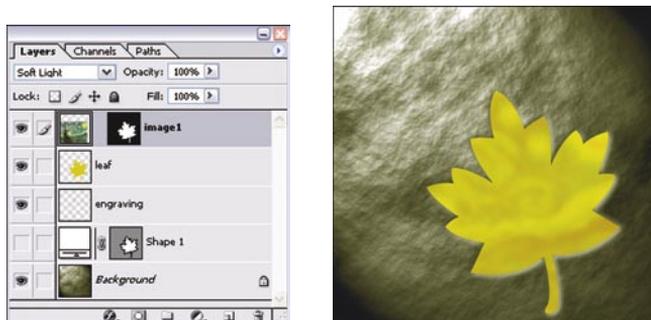
В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius**

появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение, равное **5** пикселям, и щелкните мышью на кнопке **OK**.

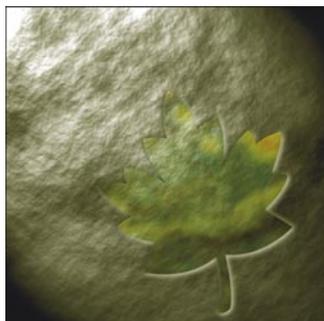
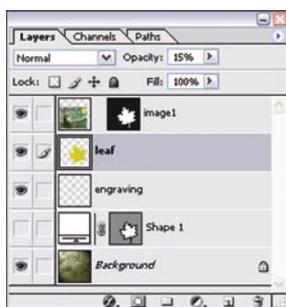


### Этап 13. Изменение режима наложения пикселей для слоя «image 1»

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **image 1**. Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (Режим наложения пикселей), который расположен в верхнем левом углу палитры **Layers**, выберите элемент **Soft Light** (Мягкий свет).

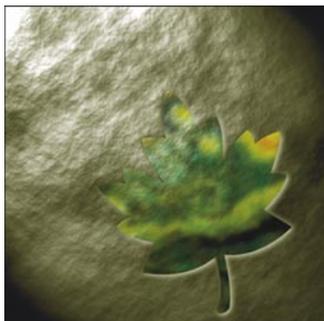


Активируйте слой **leaf** и уменьшите до **15%** значение параметра **Opacity** (Непрозрачность слоя), который расположен в верхнем правом углу палитры **Layers**.



В результате ваших действий цвета фигуры кленового листа должны гармонично сочетаться с фоном изображения.

## Этап 14. Создание копии слоя «image 1»

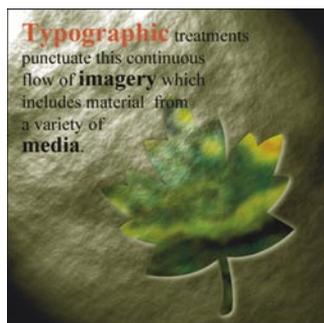
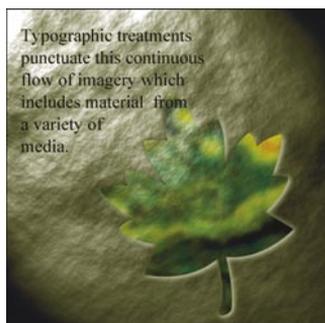


Активируйте в палитре **Layers** слой **image 1**, а затем нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+J>** для создания копии текущего слоя. Для переименования только что созданного слоя (**image 1 copy**) дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**image 2**) и нажмите клавишу **<Enter>**. Обратите внимание на то, что вновь созданная копия слоя унаследовала режим наложения пикселей **Soft Light** от слоя-оригинала (**image 1**). В результате ваших действий цвета кленового листа станут более насыщенными и естественными.

## Этап 15. Ввод и форматирование текстового фрагмента



Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров (если вышеупомянутая палитра не видна на экране монитора, выберите в главном меню программы команду **Window**⇒**Character**): **Font family** (Шрифт) — **Times New Roman PS MT**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Roman** (Латинский), **Font size** (Размер шрифта) — **24** пункта, **Leading** (Междустрочный интервал) — **30** пунктов, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **0**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) — **100**, **Horizontally scale** (Масштаб по горизонтали) — **100**.

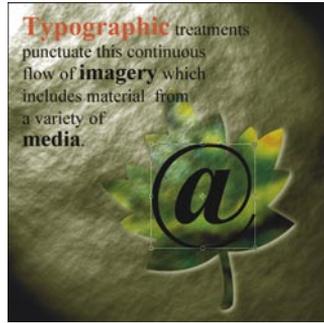
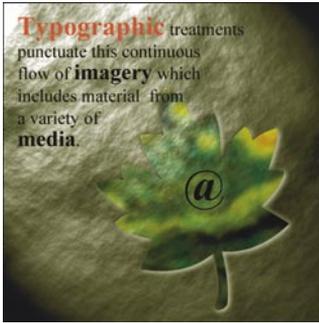


Теперь активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), щелкните в окне изображения и введите показанный на рисунке текст. Затем с помощью палитры **Character** измените размер и цвет отдельных слов текстового фрагмента, как показано на рисунке. Завершив ввод и редактирование текста, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.

## Этап 16. Ввод символа @

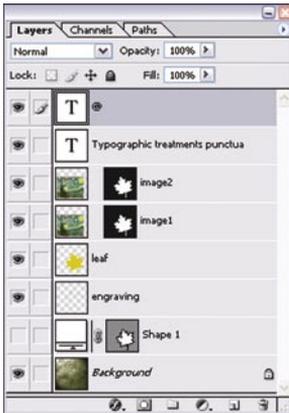


Для активизации слоя **image 2** щелкните на его пиктограмме в палитре **Layers**. Затем измените значения следующих параметров в палитре **Character**: **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold** (Полужирный), **Font size** (Размер шрифта) — **60** пунктов. Щелкните в окне изображения, введите символ **@** и нажмите клавиши <Ctrl+Enter>.

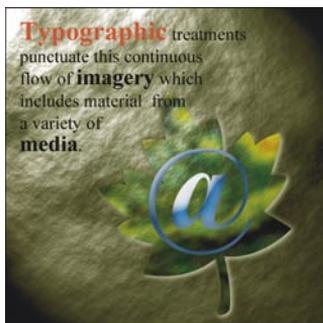


Выберите в главном меню программы команду **Edit**⇒**Free Transform** (Правка⇒Свободные преобразования) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T>. Перетаскивая маркеры рамки свободных преобразований, увеличьте размеры только что введенного символа, а затем переместите этот символ в нужную часть изображения (как показано на рисунке). В заключение нажмите клавишу <Enter>.

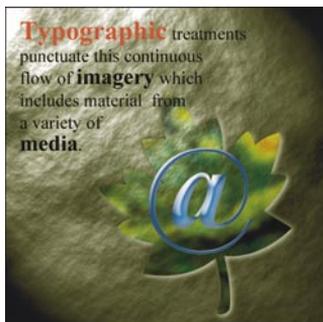
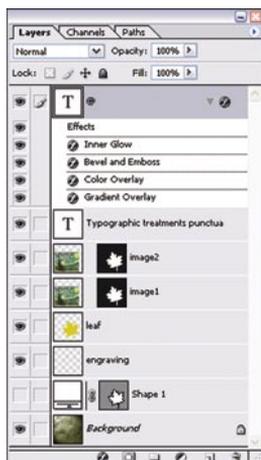
### Этап 17. Применение стиля для слоя с символом @



В палитре **Layers** перетащите слой **@** поверх других слоев изображения. Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активирован вышеупомянутый слой, а затем в главном меню программы выберите команду **Window**⇒**Styles** (Окно⇒Стили слоя). В появившейся палитре **Styles** щелкните на пиктограмме **Blue Glass** (по умолчанию это пятая пиктограмма в верхнем ряду) для применения к текущему слою одноименного стиля.



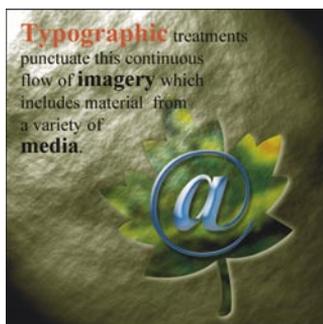
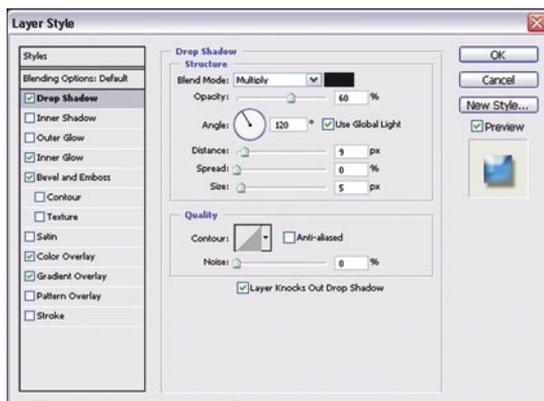
## Этап 18. Редактирование примененного стиля



Фактически активизация предустановленного стиля Blue Glass на предыдущем этапе этой последовательности действий привела к применению четырех отдельных стилей слоя для слоя @. Взгляните на

этот слой в палитре **Layers** и убедитесь в справедливости моих слов. Вам, как пользователю программы, предоставлена возможность редактирования каждого из этих четырех стилей. В данном случае нам необходимо изменить значения параметров стиля **Bevel and Emboss** (Скос и выдавливание). Итак, дважды щелкните мышью на вышеупомянутом стиле в палитре **Layers** (расположен непосредственно под слоем @.) Затем в появившемся диалоговом окне **Layer Style** измените значения следующих параметров: **Style** (Тип) — **Inner Bevel** (Внутренний скос), **Depth** (Глубина выдавливания) — **201%**, **Size** (Размер) — **24** пикселей, **Soften** (Крутизна скоса) — **3%**. В заключение щелкните на кнопке **OK** диалогового окна **Layer Style**.

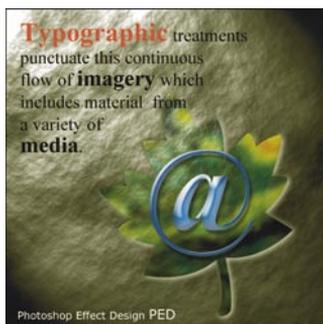
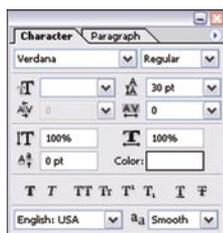
## Этап 19. Создание внешней тени для символа @



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой @, а затем щелкните на кнопке **Add a layer style** (Создать стиль слоя), которая расположена в нижнем левом углу этой же палитры. В появившемся всплывающем меню выберите команду **Drop Shadow**

(Внешняя тень). В правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Multiply** (Умножение), образец цвета **Color of Shadow** (Цвет тени) — Черный цвет, **Opacity** (Непрозрачность тени) — **60%**, **Distance** (Расстояние) — **9**, **Spread** (Протяженность) — **0**, **Size** (Размер) — **5**. В заключение щелкните на кнопке **OK** диалогового окна **Layer Style**.

## Этап 20. Последний штрих



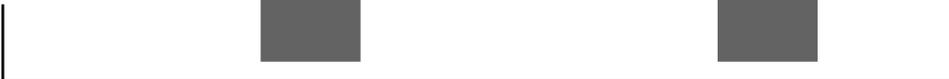
Для создания очередного слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (или нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+N>**). Выберите белый цвет переднего плана, активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем в палитре **Character** измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Verdana**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Regular** (Обычный), **Font size** (Размер шрифта) — **14** пунктов (или какой-либо другой, наиболее подходящий, на ваш взгляд). Щелкните в нижнем левом углу изображения и введите дополнительный текст (как показано на рисунке). Завершив ввод, нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Enter>**.





| Глава |

# 14





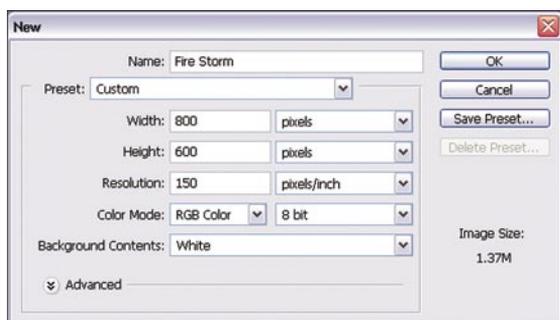
# Текст «в центре бушующего пламени»

С помощью фильтра **Wind** достаточно просто создать «огненную» текстуру, а яркие блики света несложно имитировать с помощью фильтра **Lens Flare**. Изображения такого типа служат замечательным украшением Web-страниц, анимационных последовательностей или распечаток.

## Общая последовательность действий

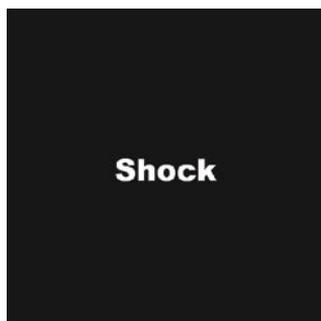
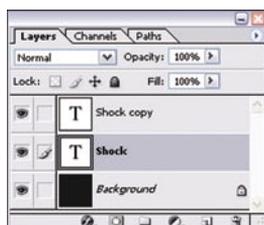
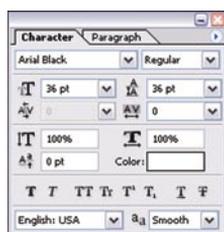
- Этап 1. Создание нового документа.
  - Этап 2. Ввод белого текста на черном фоне.
  - Этап 3. Создание эффекта порывов ветра.
  - Этап 4. Смена направления ветра.
  - Этап 5. Вращение текстового фрагмента.
  - Этап 6. Применение фильтра **Wind** к нижней и верхней части текстового фрагмента.
  - Этап 7. Возвращение текста в первоначальное положение.
  - Этап 8. Выбор «огненного» цвета для градиентной карты.
  - Этап 9. Изменение цвета текстового фрагмента на текстовом слое.
  - Этап 10. Создание внутренней тени для текстового фрагмента.
  - Этап 11. Создание эффекта внутреннего свечения для символов текстового фрагмента.
  - Этап 12. Создание текстуры с облаками.
  - Этап 13. Применение фильтра **Lighting Effects**.
  - Этап 14. Создание нового слоя, залитого красным цветом.
  - Этап 15. Совмещение текстового слоя с фоном изображения.
  - Этап 16. Ввод дополнительного текста.
  - Этап 17. Подсветка контуров текстового фрагмента.
  - Этап 18. Имитация бликов с помощью фильтра **Lens Flare**.
  - Этап 19. Изменение режима наложения пикселей для слоя с бликом.
  - Этап 20. Обрезка изображения.
-

## Этап 1. Создание нового документа



Выберите в главном меню программы команду **File⇒New** (Файл⇒Создать) или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+N>**. В появившемся диалоговом окне **New** измените значения следующих параметров: **Name** (Имя файла) — **Fire Storm**, **Width** (Ширина) — **800** пикселей, **Height** (Высота) — **800** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **150 ppi** (pixels/inch — пикселей на дюйм); из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета). Щелкните на кнопке **OK**.

## Этап 2. Ввод белого текста на черном фоне



Нажмите клавишу **<D>**, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>**, чтобы залить изображение цветом переднего плана (т.е. черным цветом). Теперь нажмите клавишу **<X>** для того, чтобы поменять местами цвета переднего и заднего плана. Другими словами, теперь цветом переднего плана должен быть белый цвет, а цветом фона — черный. Активизируйте

инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров (если данная палитра не видна на экране, выберите в главном меню программы команду **Window**⇒**Character**): **Font family** (Шрифт) — **Arial Black**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Regular** (Обычный), **Font size** (Размер шрифта) — **36** пунктов, **Leading** (Междустрочный интервал) — **36** пунктов, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **0**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) — **100**, **Horizontally scale** (Масштаб по горизонтали) — **100**. Затем щелкните мышью в центре изображения, введите слово **Shock** (как показано на рисунке) и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>. В результате ваших действий в палитре **Layers** (Слои) появится новый текстовый слой (**Shock**).

Для создания копии (**Shock copy**) только что созданного текстового слоя нажмите клавиши <Ctrl+J>. Затем щелкните в палитре **Layers** на оригинальном текстовом слое (т.е. на слое **Shock**) для его активизации.

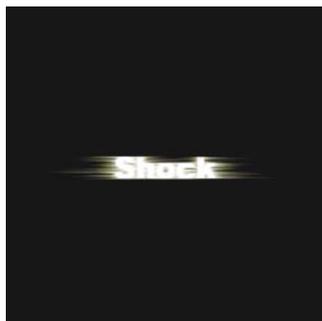
### Этап 3. Создание эффекта порывов ветра

Щелкните на круглой кнопке с направленной вправо стрелкой (расположенной в верхнем правом углу палитры **Layers**) и в появившемся всплывающем меню выберите команду **Merge Down** (Объединить с нижележащим). Выполнение этой команды приведет к объединению в один слой текущего текстового слоя (**Shock**) и слоя **Background**.



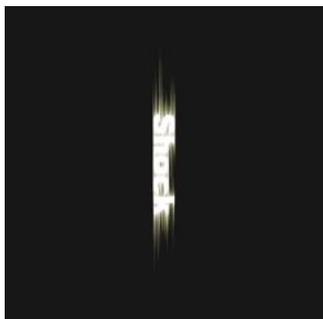
Для сокрытия содержимого текстового слоя **Shock copy** щелкните на значке в виде глаза, который в палитре **Layers** расположен слева от этого слоя. Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Stylize**⇒**Wind** (Фильтр⇒Стилизация⇒Ветер). В появившемся диалоговом окне установите переключатели **Wind** (Имитация порывов ветра) и **From the Right** (Справа налево). Щелкните на кнопке **OK**. Позволю себе напомнить, что фильтр **Wind** предназначен для имитации порывов ветра. Но однократное применение этого фильтра позволяет создать иллюзию легкого ветерка. Для того чтобы создать эффект не слабого дуновения ветра, а его мощных порывов, примените вышеупомянутый фильтр к текущему слою еще два раза. Для этого достаточно дважды нажать комбинацию клавиш <Ctrl+F>.

#### Этап 4. Смена направления ветра



Вновь выберите команду **Filter**⇒**Stylize**⇒**Wind**, в появившемся диалоговом окне установите переключатель **From the Left** (Слева направо) и щелкните мышью на кнопке **OK**. Теперь, в результате применения фильтра **Wind**, ветер должен «дуть» в противоположную сторону (т.е. слева направо). Для того чтобы увеличить интенсивность «дуновения», дважды нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F>. Применение фильтра **Wind** (на данном и на предыдущем шаге этой последовательности действий) позволит создать светлые лучи, пересекающие по горизонтали текстовый фрагмент, который расположен на слое **Background**.

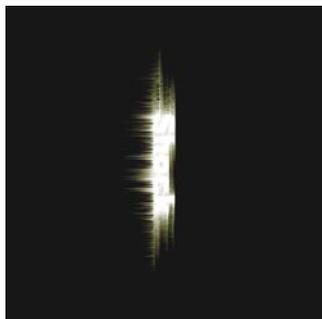
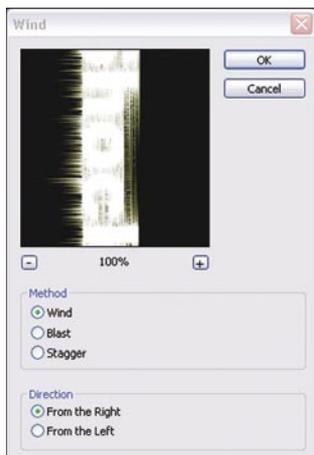
## Этап 5. Вращение текстового фрагмента



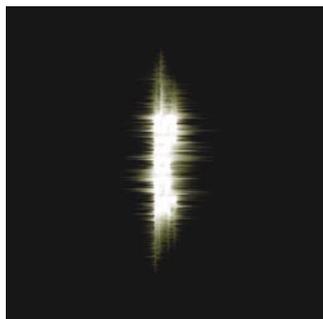
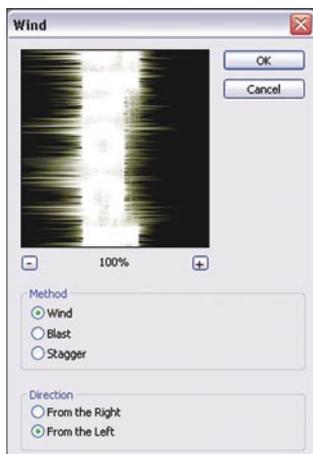
На данном этапе необходимо создать аналогичные светлые лучи, «пересекающие» текстовый фрагмент в вертикальной плоскости. Для этого достаточно повернуть холст изображения на 90° по часовой стрелке, а затем еще раз применить фильтр **Wind**. И так, в главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Rotate Canvas**⇒**90° CW** (Изображение⇒Повернуть холст⇒На 90° по часовой стрелке).

## Этап 6. Применение фильтра «Wind» к нижней и верхней части текстового фрагмента

В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Stylize**⇒**Wind**, в появившемся диалоговом окне **Wind** установите переключатель **From the Right** (Справа налево) и щелкните мышью на кнопке **OK**. Затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> для повторного применения вышеупомянутого фильтра.

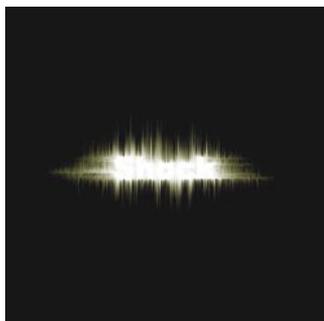


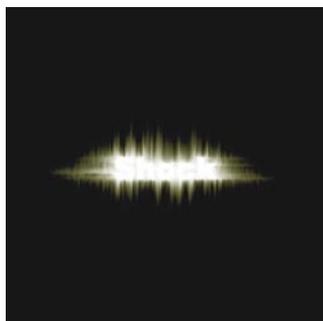
Вновь выберите команду **Filter**⇒**Stylize**⇒**Wind**, в появившемся диалоговом окне установите переключатель **From the Left** (Слева направо) и щелкните мышью на кнопке **OK**. Затем нажмите клавиши **<Ctrl+F>** для повторного применения фильтра **Wind**.



## Этап 7. Возвращение текста в первоначальное положение

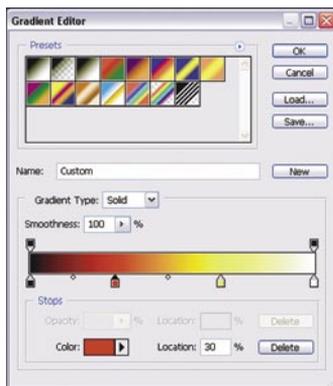
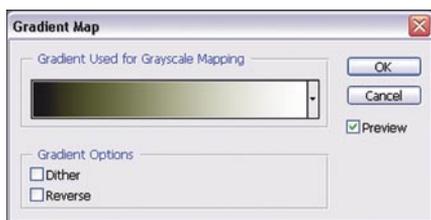
В главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Rotate Canvas**⇒**90° CCW** (Изображение⇒Повернуть холст⇒На 90° против часовой стрелки). В результате ваших действий светлые лучи (следы «ветра») должны пронизывать текстовый фрагмент не только в горизонтальной, но и в вертикальной плоскости.





Для того чтобы немного размыть только что созданные «лучи света», выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В текстовом поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение **1,6** (если считаете нужным, поэкспериментируйте с другими значениями) и щелкните мышью на кнопке **OK**.

## Этап 8. Выбор «огненного» цвета для градиентной карты

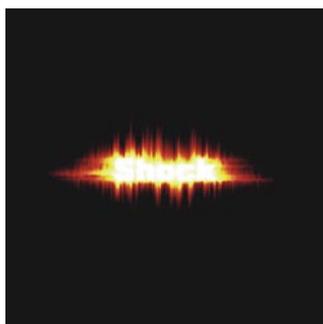
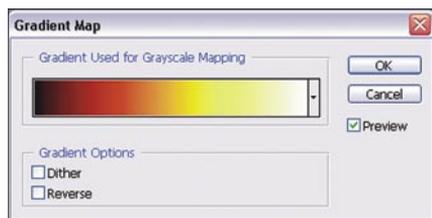


Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем в главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Gradient Map** (Изображение⇒Настройки⇒Градиентная карта), чтобы открыть диалоговое окно **Gradient Map**.

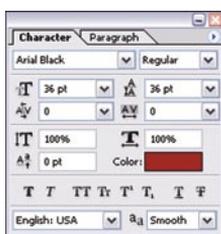
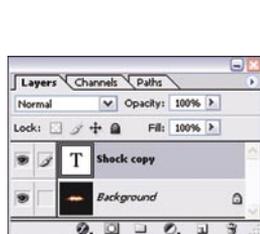
Щелкните в области предварительного просмотра градиента, которая расположена в верхней части диалогового окна **Gradient Map**, чтобы открыть диалоговое окно **Gradient Editor** (Редактор градиента). В группе параметров **Presets** (Предустановленные градиенты)

щелкните на первой пиктограмме — **Foreground to Background** (От цвета переднего плана к цвету фона). Для создания маркера промежуточного цвета щелкните под строкой предварительного просмотра градиента, которая расположена в нижней части диалогового окна **Gradient Editor** (чтобы удалить маркер, просто перетащите его за пределы вышеупомянутой строки). В данном случае, как показано на рисунке, вам понадобятся два маркера для двух промежуточных цветов будущего градиента. Для того чтобы выбрать первый промежуточный цвет, дважды щелкните мышью на втором слева маркере, и в появившемся диалоговом окне **Color Picker** выберите красный цвет (R, G, B — **255, 42, 38**). Затем щелкните на третьем слева маркере и в появившемся диалоговом окне **Color Picker** выберите желтый цвет (R, G, B — **247, 255, 110**).

В заключение щелкните на кнопке **ОК** диалогового окна **Gradient Editor**, а затем, чтобы применить созданную вами градиентную карту, — на одноименной кнопке диалогового окна **Gradient Map**.



## Этап 9. Изменение цвета текстового фрагмента на текстовом слое



В палитре **Layers** щелкните на текстовом слое **Shock copy** для того, чтобы выделить этот слой и отобразить его содержимое. Затем выберите темно-коричневый цвет переднего плана (R, G, B — **124, 6, 6**) и нажмите комбинацию клавиш <Alt+Delete>, чтобы залить текущий текстовый фрагмент только что выбранным цветом.

## Этап 10. Создание внутренней тени для текстового фрагмента



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован текстовый слой **Shock copy**, а затем в главном меню программы выберите команду **Layer**⇒**Layer Style**⇒**Inner Shadow** (Слой⇒Стиль слоя⇒Внутренняя тень). В правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Multiply** (Умножение), образец цвета **Color of shadow** (Цвет тени) — белый, **Opacity** (Непрозрачность) — **75%**, **Distance** (Расстояние) — **0** пикселей, **Choke** (Сжатие) — **49%**, **Size** (Размер) — **0** пикселей. Затем в группе параметров **Quality** (Качество) щелкните на кнопке с направленной вниз стрелкой, которая расположена справа от параметра **Contour** (Контур тени). В появившейся палитре щелкните на пиктограмме **Half Round** (первая пиктограмма в нижнем ряду), а затем — на кнопке **OK** диалогового окна **Layer Style**. В результате ваших действий внутри символов текстового фрагмента появится размытая тень белого цвета.

## Этап 11. Создание эффекта внутреннего свечения для символов текстового фрагмента

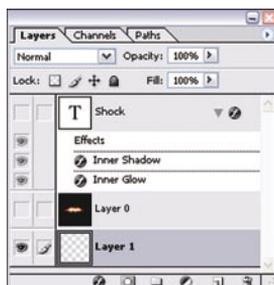
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован текстовый слой **Shock copy**, а затем в главном меню программы

выберите команду **Layer**⇒**Layer Style**⇒**Inner Glow** (Слой⇒Стиль слоя⇒Внутреннее свечение). В правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Normal** (Обычный), **Opacity** (Непрозрачность свечения) — **75%**, образец цвета **Color of glow** (Цвет свечения) — красный (R, G, B — **199, 12, 51**), **Technique** (Границы свечения) — **Softer** (Мягкие), **Choke** (Сжатие) — **49%**, **Size** (Размер) — **5** пикселей. Щелкните на кнопке **OK**.



## Этап 12. Создание текстуры с облаками

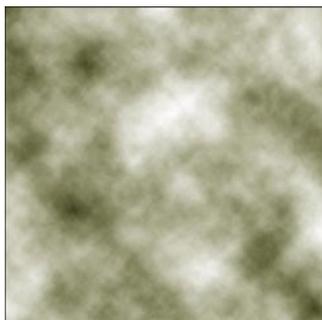
Дважды щелкните на пиктограмме слоя **Background** в палитре **Layers**. Затем в появившемся диалоговом окне **New Layer** (Создать слой) просто щелкните мышью на кнопке **OK**. Таким образом вы преобразуете основной слой изображения в обычный слой (под именем **Layer 0**).



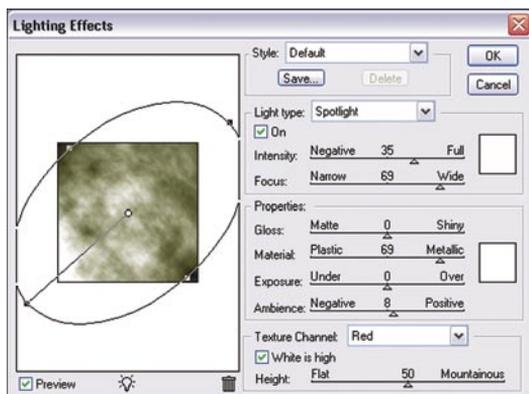
Для создания нового слоя изображения щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**. Чтобы переименовать только что созданный слой (**Layer 1**), дважды щелкните мышью на его имени в па-

литре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**Cloud**) и нажмите клавишу <Enter>. Теперь перетащите слой **Cloud** в нижнюю часть палитры **Layers** и скройте содержимое остальных слоев изображения (для этого достаточно щелкнуть на значке в виде глаза, который расположен слева от каждого слоя).

Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет) и в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Clouds** (Фильтр⇒Визуализация⇒Облака). Благодаря применению вышеупомянутого фильтра на слое **Layer 1** появится «облачная» текстура.

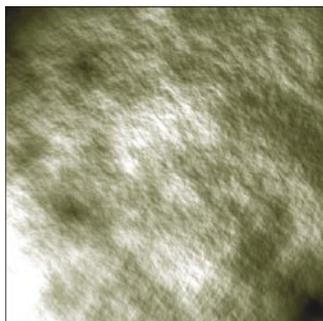


### Этап 13. Применение фильтра «Lighting Effects»



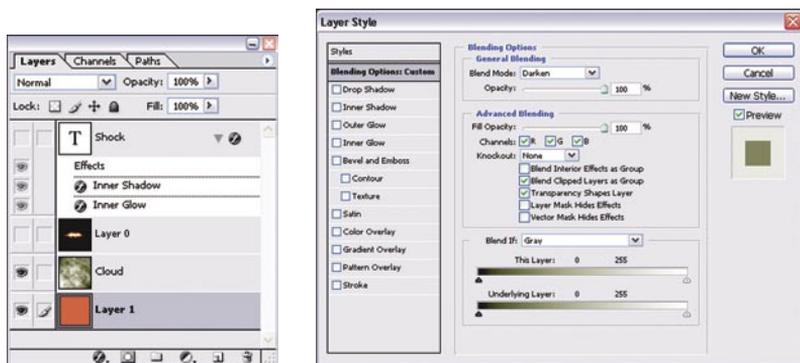
В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Lighting Effects** (Фильтр⇒Визуализация⇒Эффекты освещения). Из раскрывающегося списка **Texture Channel** (Канал текстуры) появившегося диалогового окна **Lighting Effects** выберите элемент **Red**

(Красный). Затем, как показано на рисунке, измените расположение элементов панели, которая находится в левой части вышеупомянутого диалогового окна. (Обратите внимание на то, что воображаемый источник света должен находиться в нижнем левом углу изображения.) Щелкните на кнопке **ОК**, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу.



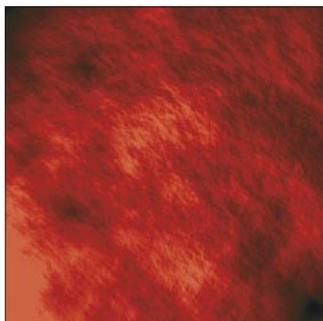
## Этап 14. Создание нового слоя, залитого красным цветом

Для создания нового слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**. Затем перетащите только что созданный слой в нижнюю часть палитры **Layers** (под слой **Cloud**). Выберите красный цвет переднего плана (**R, G, B — 237, 14, 14**) и нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>**, чтобы залить новый слой (**Layer 1**) только что выбранным цветом.

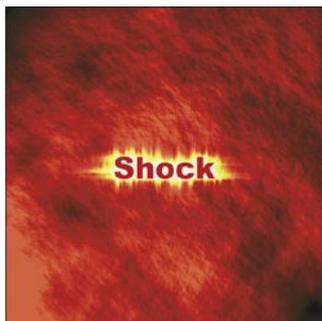


Щелкните в палитре **Layers** на слое **Cloud** для того, чтобы выделить его и отобразить содержимое этого слоя. Затем из раскрывающе-

гося списка **Blending mode** (Режим наложения пикселей), который находится в верхнем левом углу палитры **Layers**, выберите элемент **Darken** (Замена темным).



## Этап 15. Совмещение текстового слоя с фоном изображения

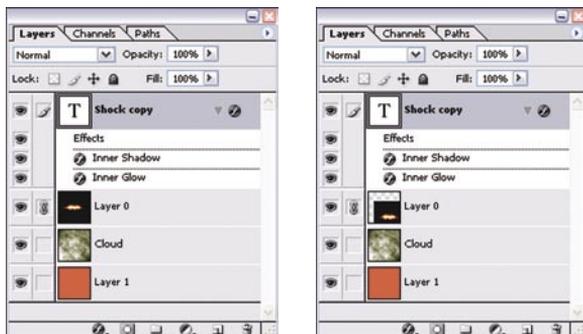


Отобразите содержимое всех ранее скрытых слоев изображения (**Shock copy** и **Layer 0**). Затем активизируйте слой **Layer 0** и из раскрывающегося списка **Blending mode** (Режим наложения пикселей), который находится в верхнем левом углу палитры **Layers**, выберите элемент **Screen** (Осветление). В результате ваших действий текстовый фрагмент появится на фоне текстуры темно-красного цвета.

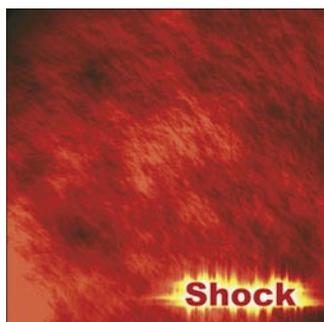
## Этап 16. Ввод дополнительного текста

Для активизации слоя **Shock copy** щелкните на его пиктограмме в палитре **Layers**. Теперь необходимо связать текущий слой (**Shock copy**) со слоем **Layer 0**. Для этого в палитре **Layers** щелкните

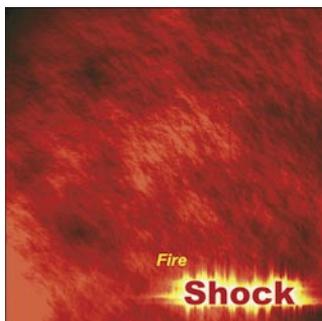
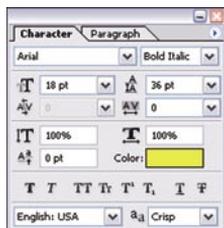
на значке **Linked layer** (Связный слой), который расположен между пиктограммой слоя **Layer 0** и значком в виде глаза.



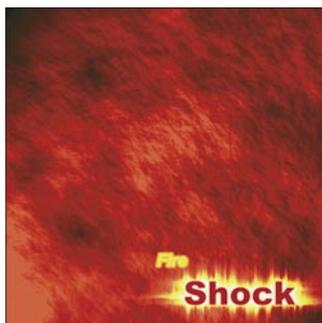
Теперь щелкните на кнопке **Move** (Переместить) панели инструментов и перетащите текстовый фрагмент в нижний правый угол изображения. Обратите внимание на то, что содержимое связанного слоя (**Layer 0**) переместится вместе с текстом.



Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), щелкните в окне изображения, введите слово **Fire** и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>. Затем для только что введенного текста измените значения следующих параметров палитры **Character**: **Font family** (Шрифт) — **Arial**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold Italic** (Полужирный курсив), **Font size** (Размер шрифта) — **18** пунктов, **Leading** (Междустрочный интервал) — **36** пунктов, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **0**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) — **100**, **Horizontally scale** (Масштаб по горизонтали) — **100**. Затем щелкните на образце цвета **Color** и в появившемся диалоговом окне **Color Picker** (Выбор цвета) выберите желтый цвет шрифта (R, G, B — 228, 220, 15).

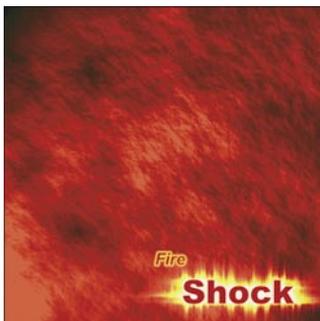


## Этап 17. Подсветка контуров текстового фрагмента



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован текстовый слой **Fire**, а затем в главном меню программы выберите команду **Layer**⇒**Layer Style**⇒**Outer Glow** (Слой⇒Стиль слоя⇒Внешнее свечение). Далее в правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Linear Dodge** (Линейное осветление), **Opacity** (Непрозрачность свечения) — **75%**, образец цвета **Color of glow** (Цвет свечения) — грязно-желтый (R, G, B — **238, 230, 18**), **Technique** (Границы свечения) — **Precise** (Аккуратные), **Spread** (Протяженность) — **46%**, **Size** (Размер) — **6** пикселей. Щелкните на кнопке **OK**.

Теперь для текстового слоя **Fire** уменьшите до **0%** значение параметра **Fill**, который расположен в верхнем правом углу палитры **Layers**. В результате ваших действий символы текстового фрагмента станут прозрачными, но только что созданная «подсветка» контуров этих символов будет по-прежнему видна.



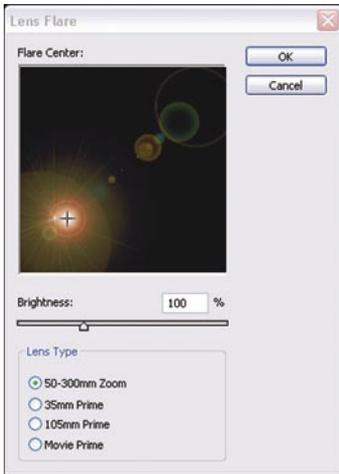
## Этап 18. Имитация бликов с помощью фильтра «Lens Flare»



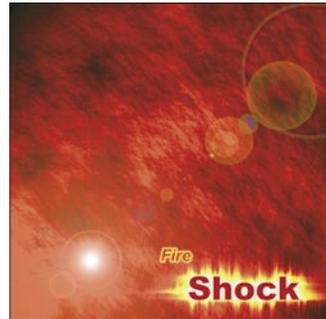
Для создания нового слоя изображения щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**. Для переименования только что созданного слоя (**Layer 2**) дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**Flare**) и нажмите клавишу <Enter>.

Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем нажмите комбинацию клавиш <Alt+Delete>, чтобы залить только что созданный слой цветом переднего плана (т.е. черным цветом).

В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Lens Flare** (Фильтр⇒Визуализация⇒Блики объектива), чтобы открыть диалоговое окно **Lens Flare**. Для начала необходимо указать программе точку изображения, в которой должен появиться блик. Для этого, как показано на рисунке, щелкните в нижнем левом углу области **Flare Center** (Центр блика). Затем в поле **Brightness** (Яркость блика) введите значение **100%**, установите переключатель **50-300mm Zoom** и щелкните мышью на кнопке **OK**.

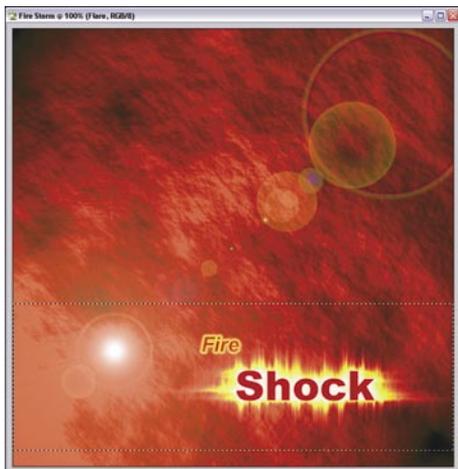


## Этап 19. Изменение режима наложения пикселей для слоя с бликом



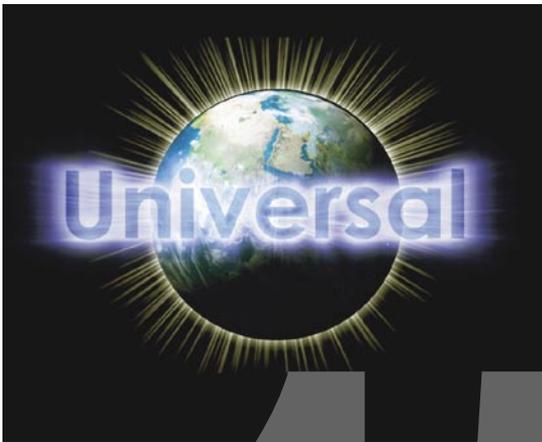
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован текстовый слой **Fire**, а затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (Режим наложения пикселей), который находится в верхнем левом углу палитры **Layers**, выберите элемент **Linear Dodge** (Линейное осветление). В результате ваших действий черные фрагменты текущего слоя станут прозрачными, а только что созданный вами блик идеально впишется в общий антураж изображения. Если считаете нужным, с помощью инструмента **Move** переместите блик в другую часть изображения.

## Этап 20. Обрезка изображения



Активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью выделите фрагмент, который должен остаться в итоговом изображении. Затем в главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Crop** (Изображение⇒Обрезать). Таким образом вы обрежете фрагмент изображения, который остался за пределами выделенной области. В заключение нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+D>**, чтобы убрать границы выделения.





| Глава |

# 15





# Свет Вселенной

Фильтр **Wind** программы Photoshop можно с успехом использовать для создания лучей света, которые в данном случае расположены позади другого объекта. Благодаря этому эффекту несложно создавать иллюзию пространственного изображения. Для создания текстового фрагмента, который «соткан» из лучей света Вселенной, достаточно выбрать определенные режимы наложения пикселей и поэкспериментировать с параметром **Opacity** (Непрозрачность слоя).

## Общая последовательность действий

- Этап 1. Создание нового документа и ввод текста.
  - Этап 2. Размывание текстового фрагмента.
  - Этап 3. Создание контуров текстового фрагмента.
  - Этап 4. Применение фильтра **Wind** к слою **Universal**.
  - Этап 5. Поворот изображения на 90° и применение фильтра **Wind**.
  - Этап 6. Очередной поворот изображения на 90° и применение фильтра **Wind**.
  - Этап 7. Размывание светлых лучей текстового фрагмента.
  - Этап 8. Изменение цвета текстового фрагмента.
  - Этап 9. Изменение непрозрачности текстового фрагмента.
  - Этап 10. Раскраска лучей света.
  - Этап 11. Подчеркивание границ символов текстового фрагмента.
  - Этап 12. Вставка изображения земного шара.
  - Этап 13. Редактирование изображения планеты.
  - Этап 14. Размещение текстового слоя на фоне изображения планеты.
  - Этап 15. Создание черного фона изображения.
  - Этап 17. Создание нового слоя.
  - Этап 18. Применение к новому слою фильтра **Wind**.
  - Этап 19. Создание эффекта яркой вспышки.
  - Этап 20. Редактирование эффекта яркой вспышки.
  - Этап 21. Создание эффекта свечения вдоль контура планеты.
-

## Этап 1. Создание нового документа и ввод текста

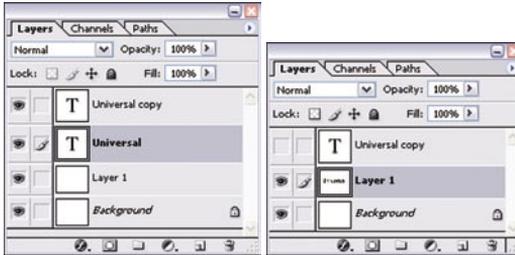


Выберите в главном меню программы команду **File**⇒**New** (Файл⇒Создать) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>. В появившемся диалоговом окне **New** измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **800** пикселей, **Height** (Высота) — **650** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **100** ppi (pixels/inch — пикселей на дюйм); из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета). Щелкните на кнопке **OK**.



Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров (если данная палитра не видна на экране, выберите в главном меню программы команду **Window**⇒**Character**): **Font family** (Шрифт) — **Century Gothic**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold** (Полужирный), **Font size** (Размер шрифта) — **200** пунктов, **Leading** (Междустрочный интервал) — **21,53** пункта, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **0**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) — **50%**, **Horizontally scale** (Масштаб по горизонтали) — **50%**.

Щелкните в окне изображения, введите слово **Universal** (как показано на рисунке) и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.



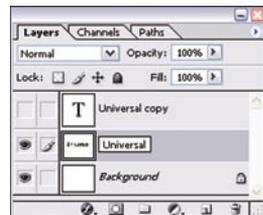
Чтобы создать копию (**Universal copy**) текущего текстового слоя, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J>. Затем для создания нового слоя (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (Слой), либо нажмите комбинацию клавиш <Shift+Ctrl+N>. Поместите только что созданный слой (**Layer 1**) над слоем **Background** в палитре **Layers**. Теперь нажмите клавишу <X> для того, чтобы поменять местами цвета переднего и заднего плана. Другими словами, теперь цветом переднего плана должен быть белый цвет, а цветом фона — черный. Затем нажмите комбинацию клавиш <Alt+Delete>, чтобы залить текущий слой изображения (**Layer 1**) цветом переднего плана (т.е. белым цветом). Затем в палитре **Layers** активизируйте оригинальный текстовый слой (**Universal**).

В главном меню программы выберите команду **Layer**⇒**Merge Down** (Слой⇒Объединить с нижележащим) для того, чтобы слои **Universal** и **Layer 1** объединить в один слой. Затем для сокрытия текстового слоя **Universal copy** щелкните на значке в виде глаза, который расположен слева от этого слоя в палитре **Layers**.

## Этап 2. Размывание текстового фрагмента

Для того чтобы переименовать слой **Layer 1**, дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**Universal**) и нажмите клавишу <Enter>.

Убедившись в том, что в палитре **Layers** по-прежнему выделен слой **Universal**, в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В текстовом поле **Radius** появившегося диалогового окна



**Gaussian Blur** введите значение, равное **5** пикселям, и щелкните мышью на кнопке **OK**.



### Этап 3. Создание контуров текстового фрагмента



В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Stylize**⇒**Solarize** (Фильтр⇒Стилизация⇒Соляризация). Применение фильтра **Solarize** приведет к инвертированию цветов изображения. Другими словами, светлые контуры символов слова «Universal» появятся на черном фоне одноименного слоя.

Для того чтобы увеличить яркость контуров, выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Auto Levels** (Изображение⇒Коррекция⇒Автоматическая настройка уровней) либо нажмите комбинацию клавиш <Shift+Ctrl+L>.

## Этап 4. Применение фильтра «Wind» к слою «Universal»

В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Stylize**⇒**Wind** (Фильтр⇒Стилизация⇒Ветер). В появившемся диалоговом окне установите переключатели **Wind** (Имитация порывов ветра) и **From the Right** (Справа налево). Щелкните на кнопке **OK**.



## Этап 5. Поворот изображения на 90° и применение фильтра «Wind»



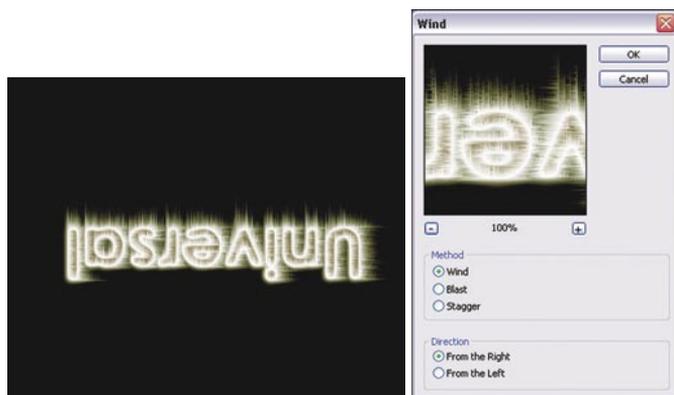
В главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Rotate Canvas**⇒**90° CW** (Изображение⇒Повернуть холст⇒На 90° по часовой стрелке).

Затем выберите команду **Filter**⇒**Stylize**⇒**Wind** и в появившемся диалоговом окне **Wind** просто щелкните на кнопке **OK**.

## Этап 6. Очередной поворот изображения на 90° и применение фильтра «Wind»

В главном меню программы выберите команду **Image⇒Rotate Canvas⇒90° CW** (Изображение⇒Повернуть холст⇒На 90° по часовой стрелке).

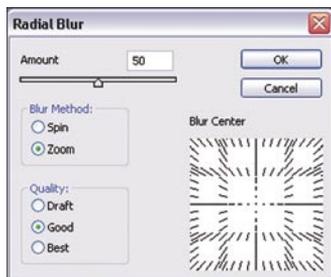
Затем выберите команду **Filter⇒Stylize⇒Wind** и в появившемся диалоговом окне **Wind** щелкните мышью на кнопке **OK**.



В результате троекратного применения фильтра **Wind** с каждой из трех сторон текстового фрагмента появятся небольшие светлые лучи (так называемые «следы ветра»).

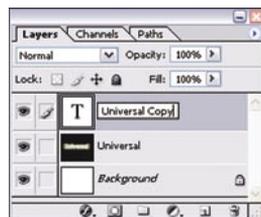
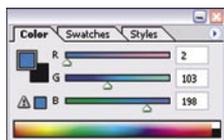
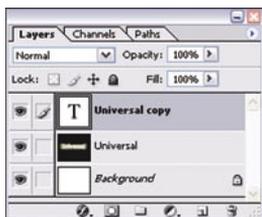
Для того чтобы вернуть текстовый фрагмент в первоначальное положение, в главном меню программы выберите команду **Image⇒Rotate Canvas⇒180°** (Изображение⇒Повернуть холст⇒На 180°).

## Этап 7. Размывание светлых лучей текстового фрагмента



Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Radial Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Радиальное размытие), чтобы открыть диалоговое окно **Radial Blur**. В поле **Amount** (Интенсивность размывания) введите значение **50**, в группе параметров **Blur Method** (Метод размывания) установите переключатель **Zoom**, в группе **Quality** (Качество) — переключатель **Good** (Обычное). В заключение щелкните мышью на кнопке **OK**. В данном случае применение фильтра **Radial Blur** позволит создать эффект быстро удаляющегося от зрителя текстового фрагмента.

## Этап 8. Изменение цвета текстового фрагмента

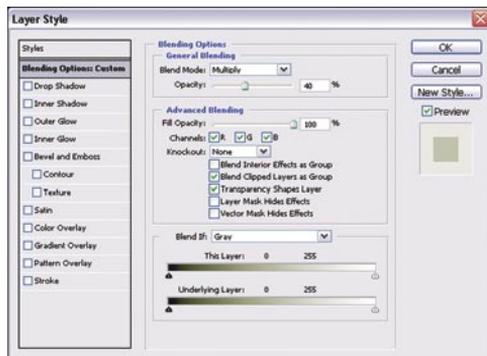


В палитре **Layers** щелкните на текстовом слое **Universal copy** для того, чтобы выделить этот слой и отобразить его содержимое. Затем активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и с его помощью выделите текст, который расположен на текущем слое. Теперь для того, чтобы перекрасить выделенный текстовый фрагмент в синий цвет, введите в полях **R**, **G**, **B** палитры **Color** (Цвет) следующие значения — **2**, **103**, **198**.

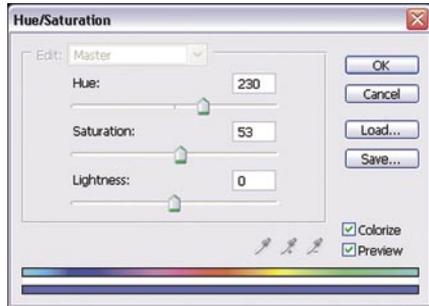
Для того чтобы переименовать слой **Universal copy**, дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**Universal Copy**) и нажмите клавишу <Enter>.

## Этап 9. Изменение непрозрачности текстового фрагмента

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Universal copy**. Затем щелкните на кнопке **Add a layer style** (расположенной в нижнем левом углу палитры **Layers**) и в появившемся меню выберите команду **Blending Options** (Параметры смешивания). В результате ваших действий на экране появится диалоговое окно **Layer Style** (Стиль слоя). Из раскрывающегося списка **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) выберите элемент **Multiply** (Умножение), уменьшите значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) до **40%** и щелкните мышью на кнопке **OK**. Изменение упомянутых выше параметров позволит сделать текстовый фрагмент полупрозрачным.



## Этап 10. Раскраска лучей света



Щелкните в палитре **Layers** на слое **Universal**. Затем в главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Hue/Saturation** (Изображение⇒Коррекция⇒Оттенок/Насыщенность) либо нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+U>. В появившемся диалоговом окне **Hue/Saturation** установите флажок **Colorize** (Раскраска), а затем измените значения следующих параметров: **Hue** — **230**, **Saturation** — **53**, **Lightness** (Яркость) — **0**. Щелкните на кнопке **OK**. В результате ваших действий лучи света, которые расположены позади текстового фрагмента, будут окрашены в синий цвет.

## Этап 11. Подчеркивание границ символов текстового фрагмента



Щелкните в палитре **Layers** на текстовом слое **Universal copy** и в главном меню программы выберите команду **Layer**⇒**Layer Style**⇒**Outer Glow** (Слой⇒Стиль слоя⇒Внешнее свечение). Затем в правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** (Стиль слоя) измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Screen** (Осветление),

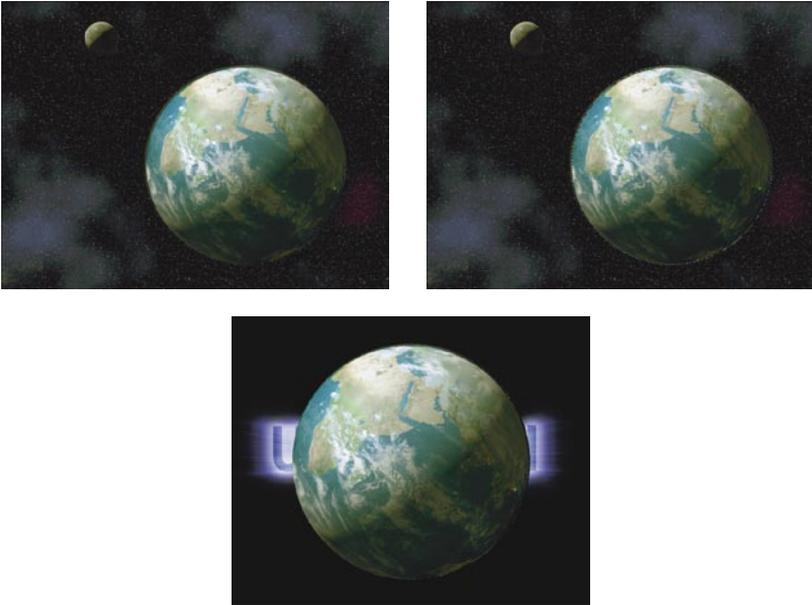
Opacity (Непрозрачность свечения) — **75%**, образец цвета Color of glow (Цвет свечения) — желтый (R, G, B — **255, 255, 190**), Technique (Границы свечения) — **Softer (Мягкие)**, Spread (Протяженность) — **15%**, Size (Размер) — **32** пикселя. Щелкните на кнопке ОК.



## Этап 12. Вставка изображения земного шара

В главном меню программы выберите команду **Window**⇒**File Browser** (Окно⇒Обозреватель файлов). Затем с помощью появившегося окна **File Browser** откройте файл **earth\_Ch\_15.jpg**, который находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске. Для того чтобы закрыть окно обозревателя файлов, вновь выберите команду **Window**⇒**File Browser**.

Активизируйте инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическая область) и с его помощью создайте выделенную область вокруг изображения планеты Земля. Для этого, удерживая нажатой клавишу **<Shift>** (для создания выделенной области не эллиптической, а округлой формы), перетащите указатель мыши в окне изображения. Чтобы переместить выделенную область в процессе ее создания, удерживайте нажатой клавишу пробела.



Нажмите комбинацию клавиш `<Ctrl+C>` для копирования содержимого выделенной области. Затем в главном меню программы выберите команду `File⇒Close` (Файл⇒Заккрыть), чтобы закрыть текущее изображение (`earth_ch_15.jpg`). Вернувшись в окно с рабочим документом, нажмите клавиши `<Ctrl+V>` для вставки ранее скопированного фрагмента. Обратите внимание на то, что вставленный вами фрагмент появится в палитре **Layers** на своем собственном слое (**Layer 1**).

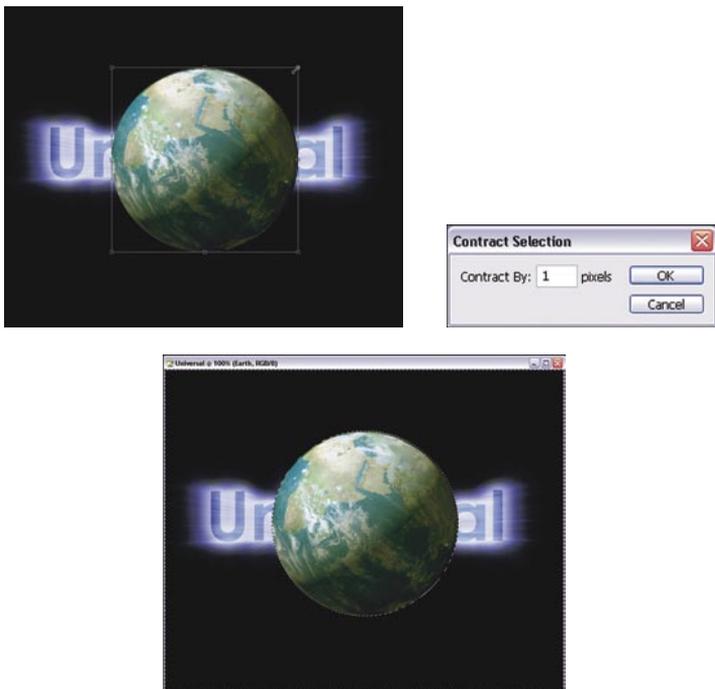
Для того чтобы переименовать слой **Layer 1**, дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**Earth**) и нажмите клавишу `<Enter>`.

### Этап 13. Редактирование изображения планеты

Выберите в главном меню программы команду `Edit⇒Free Transform` (Правка⇒Свободные преобразования) или нажмите комбинацию клавиш `<Ctrl+T>`. Затем, удерживая нажатой клавишу `<Shift>`, перетащите к центру изображения угловые маркеры рамки свободных преобразований, чтобы уменьшить размеры планеты. Теперь, как показано на рисунке, разместите изображение планеты по центру текстового фрагмента. Для того чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу `<Enter>`.

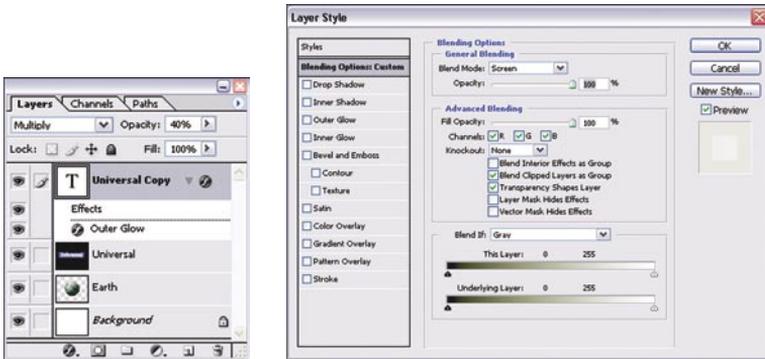
Удерживая нажатой клавишу `<Ctrl>`, щелкните на слое **Earth**, чтобы выделить только изображение планеты Земля. Затем в главном

меню программы выберите команду **Select⇒Modify⇒Contract** (Выделение⇒Изменить⇒Сжатие). В единственном текстовом поле появившегося диалогового окна **Contract** введите значение, равное **1** пикселю, и щелкните мышью на кнопке **OK**. Благодаря этому размеры выделенной области будут уменьшены ровно на один пиксель. (Возможно, вам понадобится уменьшить размеры выделенной области на значение, которое больше или меньше одного пикселя. Все зависит от того, насколько точно была выделена планета ранее, в изображении **earth\_Ch\_15.jpg**.)



Для того чтобы инвертировать границы выделенной области, в главном меню программы выберите команду **Select⇒Inverse** (Выделение⇒Инвертировать) или нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+I>**. Затем нажмите клавишу **<Del>**, чтобы «подчистить» контуры изображения планеты. В заключение выберите в главном меню программы команду **Select⇒Deselect** (Выделение⇒Убрать границы выделенной области) или нажмите клавиши **<Ctrl+D>**.

## Этап 14. Размещение текстового слоя на фоне изображения планеты



В палитре **Layers** поместите слой **Earth** над слоем **Background**. Затем активизируйте слой **Universal**, щелкните на кнопке **Add a layer style** (расположенной в нижнем левом углу палитры **Layers**) и в появившемся меню выберите команду **Blending Options** (Параметры смешивания). Из раскрывающегося списка **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) появившегося диалогового окна **Layer Style** (Стиль слоя) выберите элемент **Screen** (Осветление) и щелкните мышью на кнопке **OK**. Как показано на рисунке, в результате изменения упомянутых выше параметров на общем теперь уже белом фоне появится изображение планеты, а поверх белого фона и планеты текстовый фрагмент.

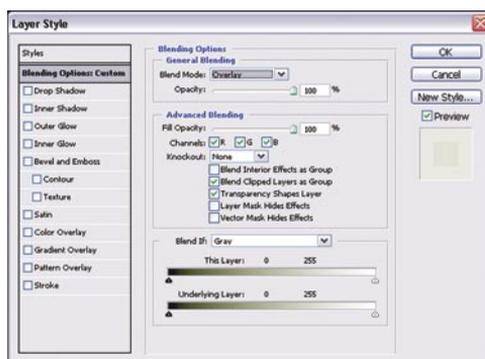
## Этап 15. Создание черного фона изображения

Щелкните в палитре **Layers** на слое **Background** для того, чтобы выделить этот слой. Затем нажмите клавишу **<D>**, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Для того чтобы залить цветом переднего

плана (т.е. черным цветом) текущий слой изображения, нажмите комбинацию клавиш <Alt+Delete>.

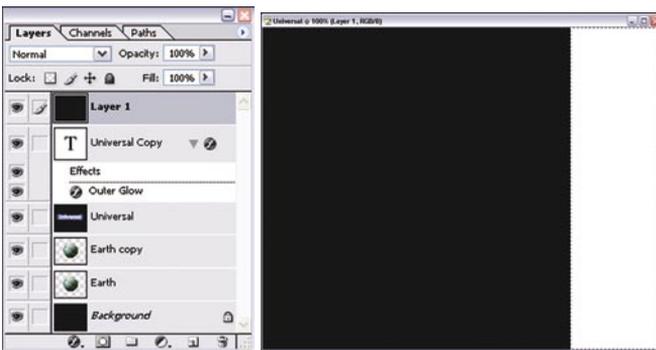


## Этап 16. Увеличение четкости изображения планеты



Щелкните в палитре **Layers** на слое **Earth**, чтобы выделить этот слой. Затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J>, чтобы создать копию вышеупомянутого слоя (**Earth copy**). Убедитесь в том, что в палитре **Layers** выделена только что созданная копия слоя (**Earth copy**), а затем щелкните на кнопке **Add a layer style** (расположенной в нижнем левом углу палитры **Layers**) и в появившемся меню выберите команду **Blending Options** (Параметры смешивания). Из раскрывающегося списка **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) появившегося диалогового окна **Layer Style** (Стиль слоя) выберите элемент **Overlay** (Наложение) и щелкните мышью на кнопке **OK**. В результате изменения режима наложения пикселей изображение планеты будет выглядеть отчетливее и светлее, чем прежде.

## Этап 17. Создание нового слоя

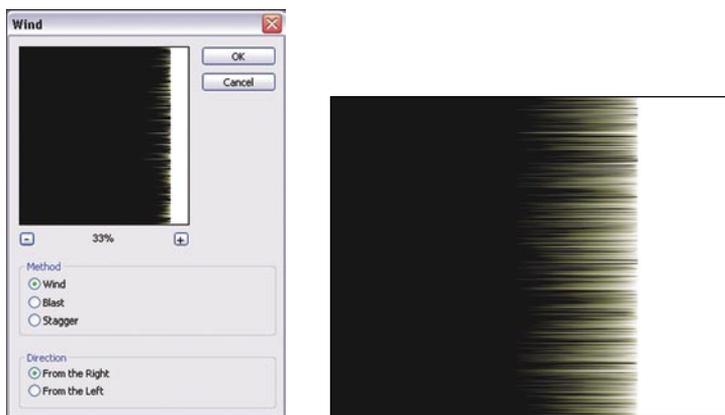


Для создания нового слоя (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (Слои), либо нажмите клавиши **<Shift+Ctrl+N>**. Затем перетащите только что созданный слой в верхнюю часть палитры **Layers** (поверх других слоев изображения).

Убедитесь в том, что в качестве цвета переднего плана по-прежнему выбран черный цвет, а затем нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>**, чтобы залить этим цветом слой **Layer 1**.

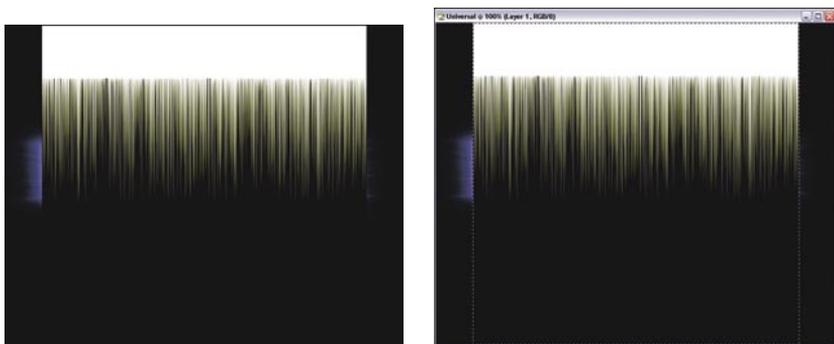
Теперь нажмите клавишу **<X>**, чтобы поменять местами цвета переднего и заднего плана. Другими словами, теперь цветом переднего плана должен быть белый цвет, а цветом фона — черный. Активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью выделите небольшой фрагмент в правой части изображения, как показано на рисунке. Для того чтобы залить выделенную область цветом переднего плана, нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>**. В заключение выберите команду **Select⇒Deselect** (Выделение⇒Убрать границы выделенной области).

## Этап 18. Применение к новому слою фильтра «Wind»



В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Stylize**⇒**Wind** (Фильтр⇒Стилизация⇒Ветер). Убедитесь в том, что в появившемся диалоговом окне установлены переключатели **Wind** (Имитация порывов ветра) и **From the Right** (Справа налево), а затем щелкните на кнопке **OK**. В результате применения фильтра **Wind** слева от белого фрагмента появятся небольшие светлые лучи, как результат «порывов» небольшого ветра. Четыре раза нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F>, чтобы четверо увеличить результат от применения фильтра **Wind**.

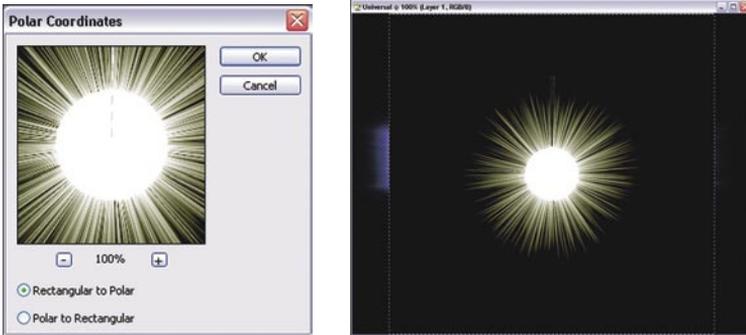
## Этап 19. Создание эффекта яркой вспышки



Для того чтобы повернуть содержимое текущего слоя (**Layer 1**) на 90° против часовой стрелки, выберите в главном меню программы команду **Edit**⇒**Transform**⇒**Rotate 90° CCW**. В результате выполне-

ния этой команды фрагмент белого цвета появится в верхней части изображения.

Щелкните на кнопке **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) панели инструментов. Затем, удерживая нажатой клавишу <Shift>, перетащите указатель мыши в окне изображения для создания границ выделенной области. В эту область должен войти фрагмент белого цвета и черная часть текущего слоя, которая расположена под этим фрагментом.



Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Distort**⇒**PolarCoordinates** (Фильтр⇒Деформация⇒Полярные координаты). В появившемся диалоговом окне **Polar Coordinates** просто щелкните на кнопке **OK**. В результате применения этого фильтра в окне изображения будет создан эффект яркой вспышки, который показан на рисунке. В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+D>, чтобы убрать границы выделенной области.

Выберите черный цвет переднего плана. Затем активизируйте инструмент **Brush** (Кисть) и с его помощью избавьтесь от белых полос, которые (возможно) остались по периметру некогда белого фрагмента.

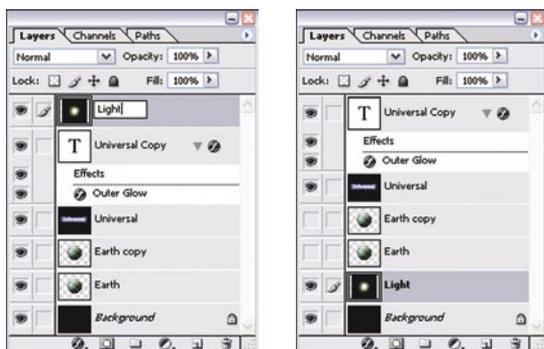
## Этап 20. Редактирование эффекта яркой вспышки

Для того чтобы переименовать слой **Layer 1**, дважды щелкните мышью на его имени в палитре **Layers**. Затем вместо выделенного старого имени введите новое (**Light**) и нажмите клавишу <Enter>.

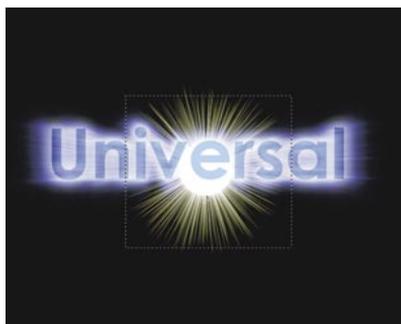
Перетащите слой **Light** под слой **Earth** в палитре **Layers**. Затем щелкните на значке в виде глаза, который расположен слева от слоя **Earth** и **Earth copy**, чтобы скрыть содержимое этих слоев.

Активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью выделите только яркую вспышку на слое **Light**. Затем в главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Free Transform** (Правка⇒Свободные преобразования) или нажмите

комбинацию клавиш <Ctrl+T>. Далее, удерживая нажатой клавишу <Shift>, перетащите угловые маркеры рамки свободных преобразований по направлению от центра изображения, чтобы увеличить размеры вспышки (как показано на рисунке). В заключение нажмите клавишу <Enter>. Уберите границы выделенной области, воспользовавшись командой **Select⇒Deselect** (Выделение⇒Убрать границы выделенной области).



Отобразите содержимое слоев **Earth** и **Earth copy**, а затем отрегулируйте положение яркой вспышки так, как показано на рисунке.



## Этап 21. Создание эффекта свечения вдоль контура планеты

В палитре **Layers** щелкните на слое **Earth**, а затем — на кнопке **Add a layer style** (Создать стиль слоя), которая расположена в нижнем левом углу этой же палитры. В появившемся всплывающем меню выберите команду **Outer Glow** (Внешнее свечение). В результате ваших действий на экране появится диалоговое окно **Layer Style** (Стиль слоя). Затем в правой части этого диалогового окна измени-

те значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) – **Linear Light** (Линейный свет), **Opacity** (Непрозрачность свечения) – **46%**, образец цвета **Color of glow** (Цвет свечения) – белый, **Technique** (Границы свечения) – **Softer** (Мягкие), **Spread** (Протяженность) – **1%**, **Size** (Размер) – **21** пиксель. Щелкните на кнопке **OK**.





| Глава |

# 16





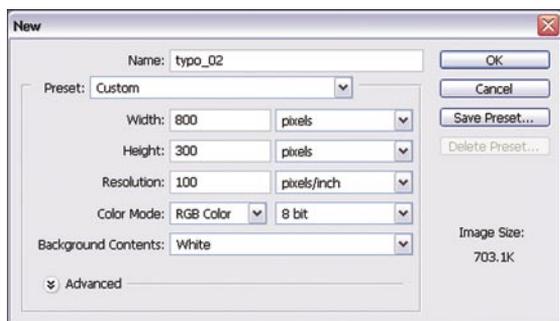
## «Неоновый» текст

Для создания текста, подсвеченного неоновым светом, не обязательно использовать фильтры программы Photoshop. Для этого достаточно воспользоваться преимуществами стилей слоя.

### Общая последовательность действий

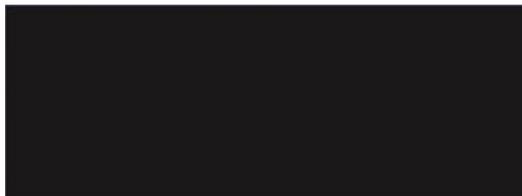
- Этап 1. Создание нового документа, залитого черным цветом.
  - Этап 2. Ввод текстового фрагмента.
  - Этап 3. Изменение размеров текста и создание копии текстового слоя.
  - Этап 4. Создание эффекта свечения на слое **Professional**.
  - Этап 5. Создание эффекта свечения на слое **Professional copy**.
  - Этап 6. Заливка фрагмента изображения белым цветом.
  - Этап 7. Последний штрих.
-

## Этап 1. Создание нового документа, залитого черным цветом



Выберите в главном меню программы команду **File⇒New** (Файл⇒Создать). В появившемся диалоговом окне **New** измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **800** пикселей, **Height** (Высота) — **300** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **100** ppi (pixels/inch — пикселей на дюйм); из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета). Щелкните на кнопке **OK**.

Выберите черный цвет переднего плана и, воспользовавшись комбинацией клавиш **<Alt+Delete>**, залейте слой **Background** только что выбранным цветом.



## Этап 2. Ввод текстового фрагмента

Выберите белый цвет переднего плана. Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров (если данная палитра не видна на экране, выберите в главном меню программы команду **Window⇒Character**): **Font family** (Шрифт) — **Century Gothic**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Regular** (Обычный), **Font size** (Размер шрифта) — **25** пунктов, **Leading** (Междустрочный интервал) — **(Auto)**, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **45**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) — **100**, **Horizontally scale** (Масштаб по горизонтали) — **100**.



Затем щелкните мышью в окне изображения и введите слово **Professional**. Завершив ввод, нажмите клавиши <Ctrl+Enter>. В результате ваших действий в палитре Layers (Слой) над слоем Background появится текстовый слой Professional.

### Этап 3. Изменение размеров текста и создание копии текстового слоя



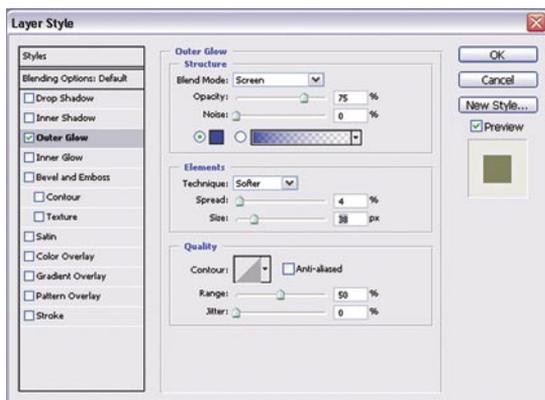
Убедитесь в том, что в палитре Layers по-прежнему активизирован текстовый слой, а затем в главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Transform**⇒**Scale** (Правка⇒Преобразования⇒Масштаб). Перетаскивая маркеры рамки преобразований, увеличьте размеры текстового фрагмента так, чтобы он занял практически весь холст текущего документа (как показано на рисунке). Чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу <Enter>.

Для создания копии текущего текстового слоя выберите в главном меню программы команду **Layer**⇒**New**⇒**Layer via Copy** (Слой⇒Создать⇒Копию) либо нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J>. В любом случае в палитре Layers появится новый текстовый слой (**Professional copy**).

### Этап 4. Создание эффекта свечения на слое «Professional»

Щелкните в палитре Layers на текстовом слое **Professional**, а затем на кнопке **Add a layer style** (Создать стиль слоя), которая расположена в нижнем левом углу этой же палитры. В появившемся

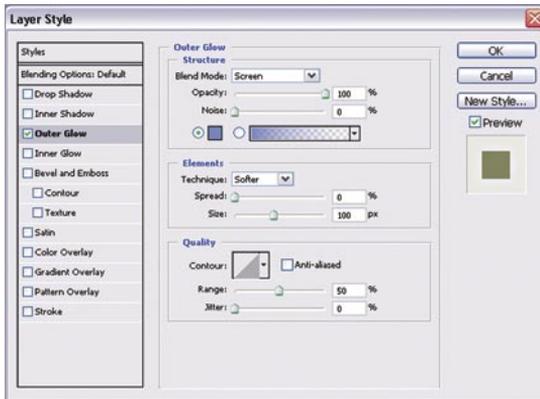
всплывающем меню выберите команду **Outer Glow** (Внешнее свечение), чтобы открыть диалоговое окно **Layer Style** (Стиль слоя). Затем в правой части вышеупомянутого диалогового окна измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Screen** (Осветление), **Opacity** (Непрозрачность свечения) — **75%**, образец цвета **Color of glow** (Цвет свечения) — синий (R, G, B — **12, 69, 186**), **Technique** (Границы свечения) — **Softer** (Мягкие), **Spread** (Протяженность) — **4%**, **Size** (Размер) — **38** пикселей. Щелкните на кнопке **OK**. В результате применения стиля слоя **Outer Glow** вдоль внешней стороны контуров текстового фрагмента появится слегка рассеянный синий цвет.



## Этап 5. Создание эффекта свечения на слое «Professional copy»

Щелкните в палитре **Layers** на текстовом слое **Professional copy**, а затем — на кнопке **Add a layer style**, которая расположена в нижнем левом углу этой же палитры. В появившемся всплывающем меню выберите команду **Outer Glow** (Внешнее свечение), чтобы открыть диалоговое окно **Layer Style**. Затем в правой части вышеупомянутого диалогового окна измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Screen**

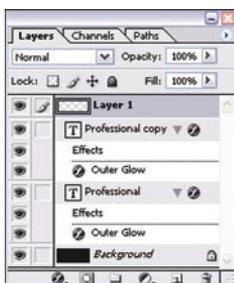
(Осветление), **Opacity** (Непрозрачность свечения) — **100%**, образец цвета **Color of glow** (Цвет свечения) — светло-синий (**R, G, B — 70, 110, 199**), **Technique** (Границы свечения) — **Softer** (Мягкие), **Spread** (Протяженность) — **0%**, **Size** (Размер) — **100** пикселей. Щелкните на кнопке **OK**. Применение стиля **Outer Glow** к двум текстовым слоям изображения позволит создать иллюзию неонového свечения вдоль внешних границ символов текстового фрагмента.



## Этап 6. Заливка фрагмента изображения белым цветом

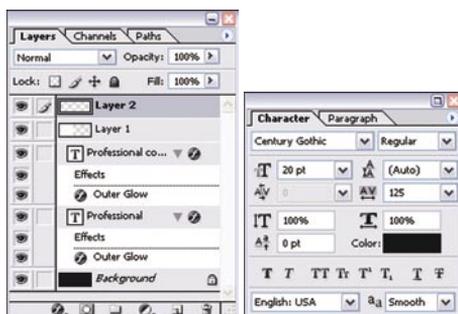
Для создания нового слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers**.

Активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью создайте границы выделенной области в левой части изображения (как показано на рисунке). Выберите белый цвет переднего плана, а затем нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>** для того, чтобы залить выделенный фрагмент только что выбранным цветом. В заключение выберите команду **Select⇒Deselect** (Выделение⇒Убрать границы выделенной области) либо нажмите клавиши **<Ctrl+D>**.



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 1**, а затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (расположен в верхнем левом углу этой же палитры) выберите элемент **Difference** (Различия). Активизация режима наложения пикселей **Difference** приведет к инвертированию цветов в левой части изображения.

## Этап 7. Последний штрих

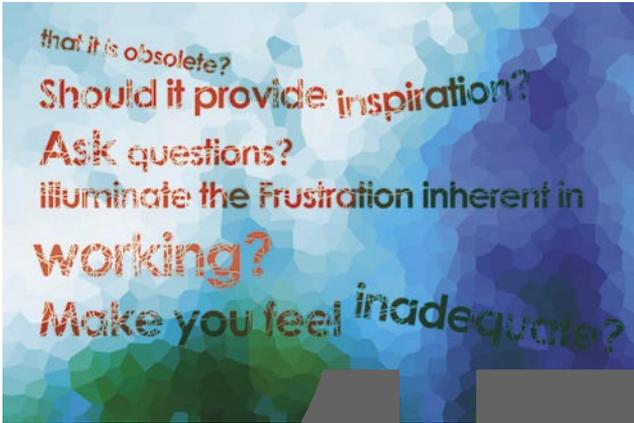


Выберите белый цвет переднего плана, активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем в палитре **Character** измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) —

Century Gothic, Font Style (Начертание шрифта) – Regular (Обычный), Font size (Размер шрифта) – 20 пунктов, Leading (Междустрочный интервал) – (Auto), Tracking (Межсимвольный интервал) – 125.



Теперь на время скройте содержимое двух текстовых слоев изображения (**Professional** и **Professional copy**). Затем щелкните в окне изображения, введите дополнительный текстовый фрагмент (который показан на рисунке) и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>. Отобразите содержимое ранее скрытых текстовых слоев, разместите только что введенный текст в нижней части изображения и перетащите самый верхний текстовый слой (с только что введенным текстом) под слой **Layer 1**.



| Глава |

# 17





# «Растрескавшийся» текст

Описанный ниже эффект достаточно просто создать с помощью несложного пользовательского шаблона. Для этого вам понадобится инструмент Pencil (Карандаш), программное средство Define Pattern (Создать шаблон) и две минуты свободного времени.

## Общая последовательность действий

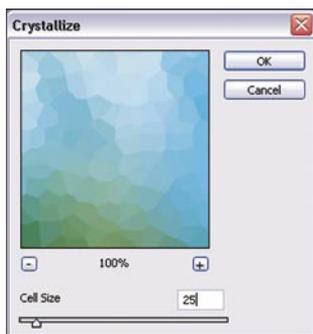
- Этап 1. Кристаллизация фонового изображения.
  - Этап 2. Увеличение яркости и насыщенности цветов изображения.
  - Этап 3. Ввод текстового фрагмента.
  - Этап 4. Форматирование текстового фрагмента.
  - Этап 5. Создание пользовательского шаблона из произвольных линий.
  - Этап 6. Применение пользовательского шаблона.
  - Этап 7. Создание «трещин» на текстовом слое.
  - Этап 8. Отображение основного слоя изображения.
  - Этап 9. Изменение размеров и деформация текста.
  - Этап 10. Размещение слова «working» на новом слое изображения.
  - Этап 11. Перемещение слова «working».
  - Этап 12. Изменение режима наложения пикселей для текстового слоя.
-

## Этап 1. Кристаллизация фонового изображения



В главном меню программы выберите команду **File**⇒**Open** (Файл⇒Открыть) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+O>. С помощью появившегося диалогового окна **Open** откройте файл **bg\_source.jpg**, который находится на прилагаемом к этой книге компакт-диске.

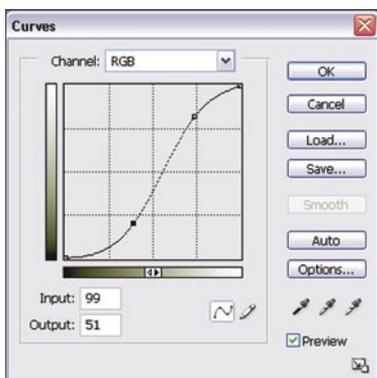
Теперь следует применить фильтр **Crystallize** (Кристаллизация), чтобы текущий рисунок (который послужит фоном итогового изображения) немного напоминал структуру кристалла. Для этого в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Pixelate**⇒**Crystallize** (Фильтр⇒Оформление⇒Кристаллизация). В единственном текстовом поле **Cell Size** появившегося диалогового окна **Crystallize** введите значение **25** и щелкните мышью на кнопке **OK**.



## Этап 2. Увеличение яркости и насыщенности цветов изображения

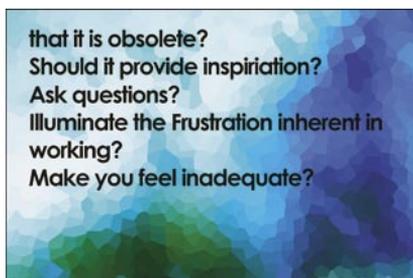
Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Curves** (Изображение⇒Коррекция⇒Кривые) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+M>. В появившемся диалоговом окне **Curves** измените форму кривой так, как показано на рисунке. Для создания маркера щелкните на диагональной линии, а затем перетащите

этот маркер в нужную часть графика. Для удаления маркера просто перетащите его за пределы графика. Щелкните на кнопке **ОК**, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу. В данном случае применение программного средства **Curves** позволит увеличить яркость и насыщенность цветов изображения.



### Этап 3. Ввод текстового фрагмента

Выберите черный цвет в качестве цвета переднего плана, активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров (если данная палитра не видна на экране, выберите в главном меню программы команду **Window**⇒**Character**): раскрывающийся список **Font family** (Шрифт) — **Century Gothic**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold** (Полужирный), **Font size** (Размер шрифта) — **36** пунктов, **Leading** (Междустрочный интервал) — **(Auto)**, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **-50**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) — **100**, **Horizontally scale** (Масштаб по горизонтали) — **100**.

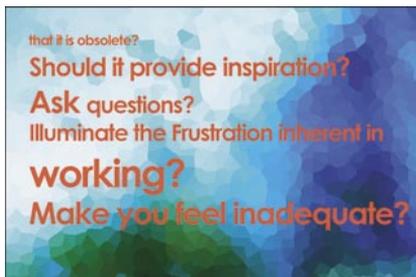
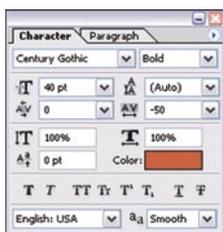


Теперь щелкните в окне изображения и введите текст, который показан на рисунке. Завершив ввод, нажмите комбинацию клавиш

<Ctrl+Enter>. В результате ваших действий в верхней части палитры Layers появится текстовый слой.



## Этап 4. Форматирование текстового фрагмента



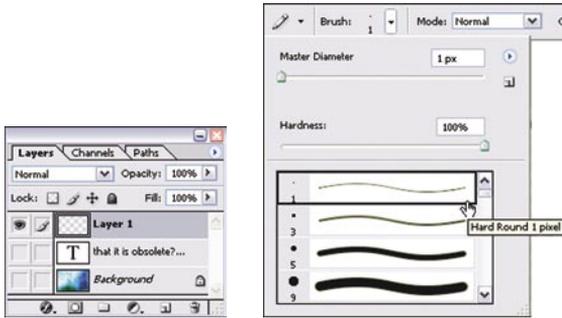
Чтобы избавиться от заурядного формата введенного вами текста, измените размер шрифта отдельных его предложений и слов. Выделите предложение (слово), а затем с помощью палитры Character выберите по собственному усмотрению другой размер шрифта и межсимвольный интервал. Теперь дважды щелкните мышью на пиктограмме текстового слоя в палитре Layers (чтобы выделить весь текст), а затем щелкните в палитре Character на образце цвета Color (Цвет). В появившемся диалоговом окне Color Picker (Выбор цвета) выберите красный цвет (R, G, B — 235, 23, 23) и щелкните мышью на кнопке ОК. Завершив форматирование текстового фрагмента, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter> (для того чтобы сделанные вами изменения вступили в силу).

## Этап 5. Создание пользовательского шаблона из произвольных линий

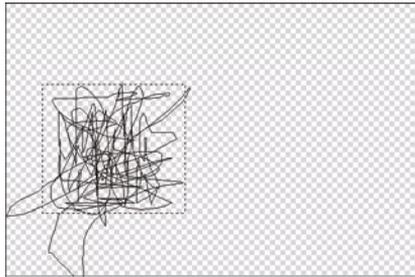
На данном этапе необходимо создать шаблон из произвольных линий, напоминающий обычную паутину. Несколько позже именно этот шаблон послужит основой для создания небольших «трещин» в символах текстового фрагмента.

Для создания нового слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в ниж-

нем правом углу палитры **Layers**. Чтобы во время работы над шаблоном вам не мешал текстовый фрагмент и фоновый рисунок, скройте содержимое текстового слоя и слоя **Background**. Для этого щелкните на значке в виде глаза, который расположен слева от каждого из вышеупомянутых слоев в палитре **Layers**.



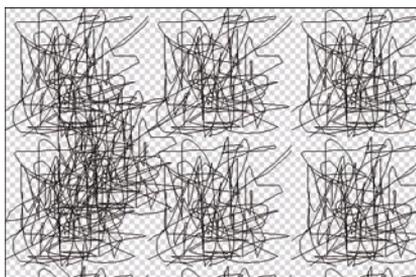
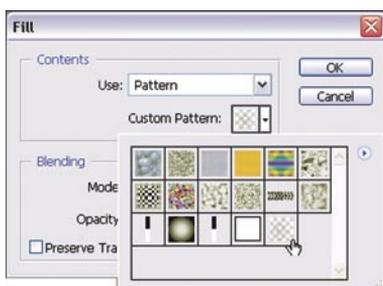
Щелкните на кнопке **Pencil** (Карандаш) панели инструментов, а затем — на кнопке **Brush** панели **Options** (Параметры инструмента). В появившейся палитре выберите для только что активизированного инструмента жесткую кисть диаметром в один пиксель.



Выберите черный цвет в качестве цвета переднего плана. Затем перетащите указатель мыши в любой части изображения, чтобы нарисовать несколько беспорядочных, пересекающихся друг друга линий (как показано на рисунке). Теперь активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью выделите фрагмент изображения с только что нарисованными линиями. Затем в главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Define**

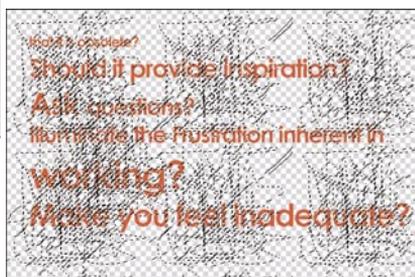
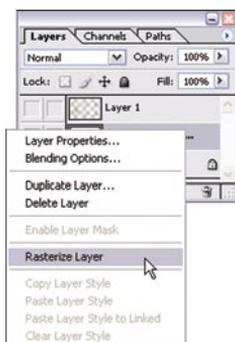
**Pattern** (Правка⇒Создать шаблон). В единственном текстовом поле появившегося диалогового окна **Pattern Name** введите имя будущего шаблона (на ваше усмотрение) и щелкните мышью на кнопке **OK**. В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+D> для того, чтобы убрать границы выделенной области.

## Этап 6. Применение пользовательского шаблона



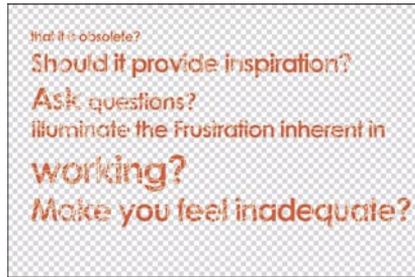
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 1**. Затем в главном меню программы выберите команду **Edit⇒Fill** (Правка⇒Заполнить). Из раскрывающегося списка **Use** (Использовать) появившегося диалогового окна **Fill** выберите элемент **Pattern** (Шаблон). Затем щелкните на образце **Custom Pattern** (Пользовательский шаблон) и в появившейся палитре щелкните на пиктограмме шаблона, который вы создали на предыдущем этапе. В заключение щелкните мышью на кнопке **OK** диалогового окна **Fill**.

## Этап 7. Создание «трещин» на текстовом слое



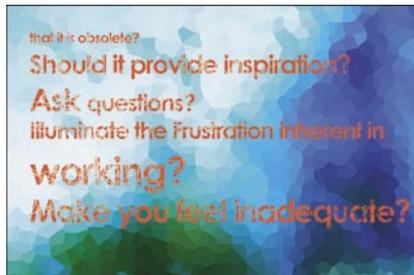
В палитре **Layers** щелкните на текстовом слое, чтобы активизировать его, а также отобразить содержимое этого слоя. Затем преобразуйте векторный текстовый слой в растровый. Для этого щелкните на текстовом слое правой кнопкой мыши и в появившемся контекстном меню выберите команду **Rasterize Layer** (Растрезировать слой).

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован *текстовый* слой. Затем для того, чтобы выделить линии, которыми заполнен слой **Layer 1**, щелкните на пиктограмме этого слоя в палитре **Layers**, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>. Теперь нажмите клавишу <Delete> для удаления фрагментов текста, которые перекрывают линии слоя **Layer 1**. Чтобы убрать границы выделенной области, воспользуйтесь командой **Select⇒Deselect** или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+D>. Затем щелкните на значке в виде глаза, который расположен слева от слоя **Layer 1**, чтобы скрыть содержимое этого слоя.



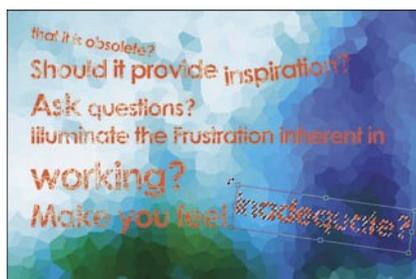
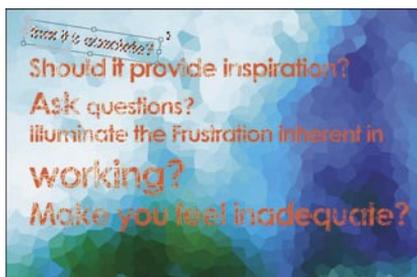
## Этап 8. Отображение основного слоя изображения

Для того чтобы отобразить содержимое слоя **Background**, щелкните на крайнем квадрате серого цвета, который в палитре **Layers** находится слева от этого слоя (в этом квадрате должен появиться значок в виде глаза). В результате ваших действий фрагменты изображения на слое **Background** будут видны сквозь «трещины» текстового фрагмента.



## Этап 9. Изменение размеров и деформация текста

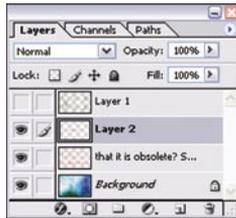
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован текстовый слой изображения. Затем активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью выделите некоторое слово или фразу текстового фрагмента. Теперь активизируйте программное средство **Free Transform** (Свободные преобразования), воспользовавшись комбинацией клавиш <Ctrl+T>. Для того чтобы изменить размеры и положение выделенной области (а также для того, чтобы повернуть эту область), перетащите в нужном направлении рамку свободных преобразований и маркеры, которые расположены по ее периметру. Чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите комбинацию клавиш <Enter>. Аналогичным образом отредактируйте другие фрагменты текста.



## Этап 10. Размещение слова «working» на новом слое изображения

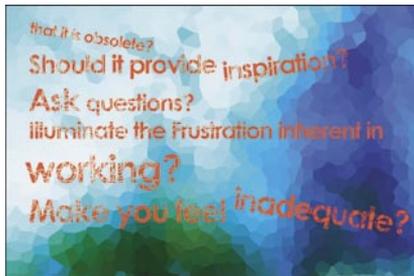
На данном этапе необходимо изменить режим наложения пикселей для текстового слоя, чтобы его содержимое (за исключением слова «working») выглядело более естественно на общем фоне изображения. Прежде всего, необходимо переместить слово «working» на новый слой. Для этого с помощью инструмента **Rectangular Marquee** выделите вышеупомянутое слово на текстовом слое изображения.

Теперь нажмите комбинации клавиш <Ctrl+X> и <Ctrl+V> для того, чтобы вырезать, а затем вставить только что вырезанный фрагмент на новом слое изображения (программа автоматически присвоит новому слою имя **Layer 2**).

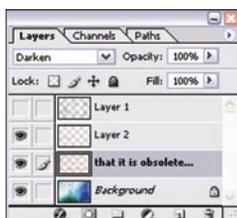


## Этап 11. Перемещение слова «working»

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован только что созданный слой **Layer 2**, на котором расположен вставленный текстовый фрагмент (т.е. слово «working»). Затем активизируйте инструмент **Move** (Переместить) и с его помощью переместите вышеупомянутый фрагмент на его прежнее место.

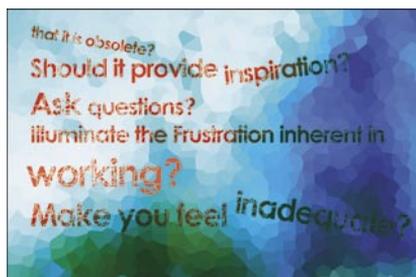


## Этап 12. Изменение режима наложения пикселей для текстового слоя

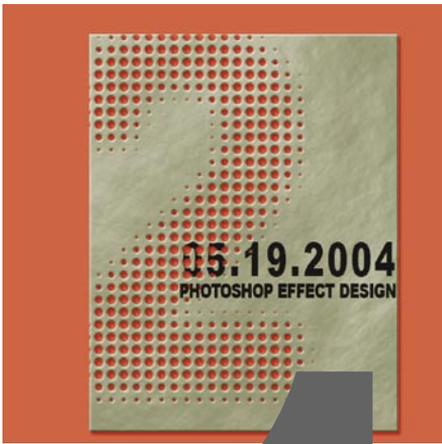


Щелкните в палитре **Layers** на оригинальном текстовом слое (который расположен над слоем **Background**). Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (расположен в верхнем левом углу палитры **Layers**) выберите элемент **Darken** (Замена темным). После активации режима наложения пикселей **Darken** программа автоматически затемняет те фрагменты текущего слоя, которые светлее аналогичных фрагментов нижележащего слоя (в данном случае слоя **Background**).

В результате выполнения этой последовательности действий создается впечатление, что изображение распечатано на потрескавшейся от времени глянцевой фотобумаге. Разве нет?







| Глава |

# 18





# «Изрешеченный отверстиями» текст

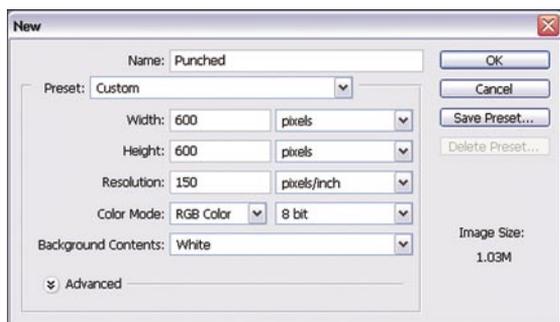
Чтобы создать сквозные отверстия в символах текстового фрагмента, не обязательно хвататься за молоток или перфоратор. Для достижения этой цели достаточно воспользоваться фильтром **Color Halftone** (Цветной растр) программы Photoshop. Откровенно говоря, помимо вышеупомянутого вам понадобятся несколько других фильтров, но обо всем по порядку.

## Общая последовательность действий

- Этап 1. Ввод цифры «2» в новом документе.
  - Этап 2. Изменение размеров и цвета цифры «2».
  - Этап 3. Размывание цифры «2».
  - Этап 4. Заполнение цифры «2» цветными точками.
  - Этап 5. Заливка черным цветом фона изображения.
  - Этап 6. Создание несимметричных красных вставок по периметру фона.
  - Этап 7. Заливка серым цветом черных областей изображения.
  - Этап 8. Придание объемности фрагменту серого цвета.
  - Этап 9. Создание нового слоя с «облачной» текстурой.
  - Этап 10. Применение к «облачной» текстуре фильтра **Lighting Effects**.
  - Этап 11. Совмещение облачной текстуры с серым фрагментом изображения.
  - Этап 12. Изменение режима наложения пикселей для слоя с текстурой.
  - Этап 13. Последний штрих.
-

## Этап 1. Ввод цифры «2» в новом документе

Выберите в главном меню программы команду **File**⇒**New** (Файл⇒Создать) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>. В появившемся диалоговом окне **New** измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **600** пикселей, **Height** (Высота) — **600** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **150** ppi (pixels/inch — пикселей на дюйм); из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета). Щелкните на кнопке **OK**.



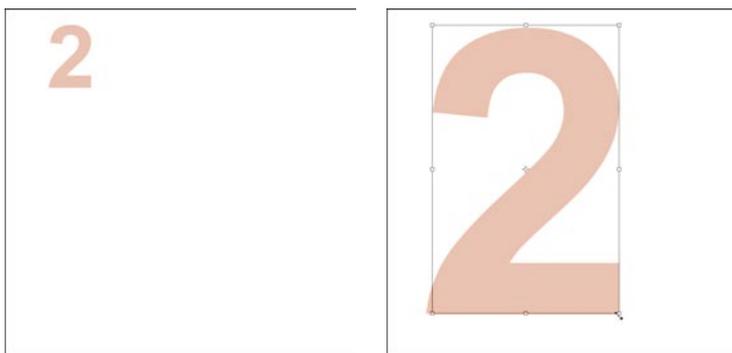
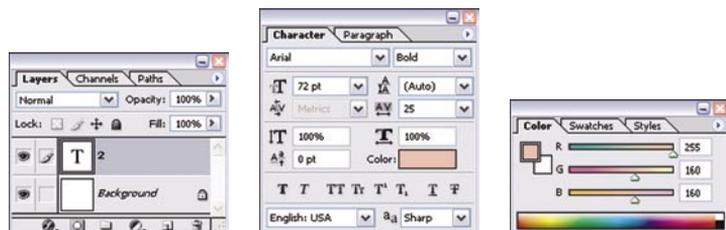
Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), щелкните в окне изображения и введите цифру **2**. В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>. В результате ваших действий в палитре **Layers** (Слои) появится текстовый новый слой с вышеупомянутой цифрой.



## Этап 2. Изменение размеров и цвета цифры «2»

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован только что созданный текстовый слой (с цифрой 2). Затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих пара-

метров: раскрывающийся список **Font family** (Шрифт) – Arial, **Font Style** (Начертание шрифта) – **Bold** (Полужирный), **Font size** (Размер шрифта) – **72** пункта, **Leading** (Междустрочный интервал) – **(Auto)**, **Tracking** (Межсимвольный интервал) – **25**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) – **100**, **Horizontally scale** (Масштаб по вертикали) – **100**. Затем для того, чтобы изменить цвет цифры «2», щелкните на образце цвета **Color** палитры **Character**, в появившемся диалоговом окне **Color Picker** (Выбор цвета) выберите светло-красный цвет (**R, G, B** – **255, 160, 160**) и щелкните мышью на кнопке **OK**.



Выберите в главном меню программы команду **Edit**⇒**Free Transform** (Правка⇒Свободные преобразования) или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+T>**. Перетаскивая маркеры рамки свободных преобразований, увеличьте размеры цифры «2» настолько, чтобы она заняла собой практически весь холст текущего документа (как показано на рисунке). В заключение нажмите клавишу **<Enter>**.

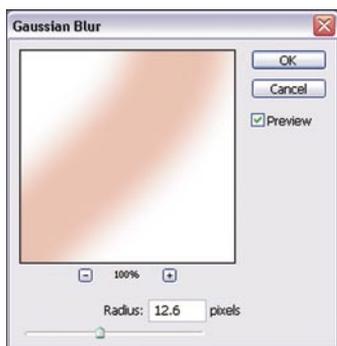
### Этап 3. Размывание цифры «2»

Щелкните на круглой кнопке (с направленной вправо стрелкой), которая расположена в верхнем правом углу палитры **Layers**. В появившемся меню вышеупомянутой палитры выберите команду **Merge Visible** (Объединить видимые слои) или нажмите комбинацию

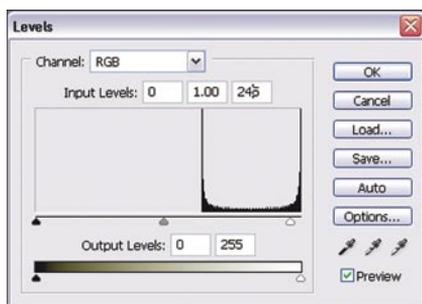


клавиш <Shift+Ctrl+E>. В результате ваших действий текстовый слой и слой **Background** будут объединены в один.

Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение **12,6** (если считаете нужным, поэкспериментируйте с другими значениями) и щелкните мышью на кнопке **OK**. В данном случае, как показано на рисунке, применение фильтра **Gaussian Blur** приведет к небольшому размыванию контуров числа «2».

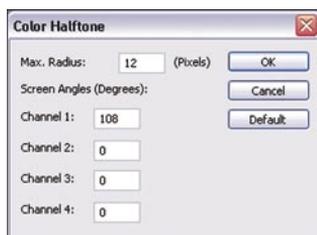


#### Этап 4. Заполнение цифры «2» цветными точками



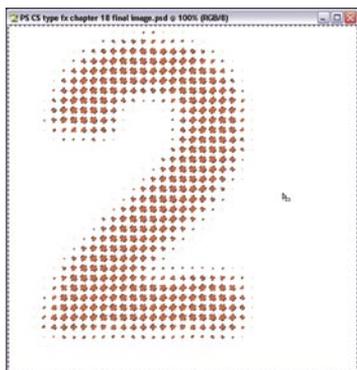
Для этого, прежде всего, необходимо увеличить яркость самых светлых тонов изображения. Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Levels** (Изображение⇒Настройки⇒Тоновые уровни) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+L>, чтобы открыть диалоговое окно **Levels**. Затем введите значение **245** в крайнем

справа текстовом поле группы параметров **Input Levels** и щелкните мышью на кнопке **OK**. В данном случае благодаря применению средства **Levels** внешние очертания цифры «2» станут абсолютно белыми.



Теперь в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Pixelate**⇒**Color Halftone** (Фильтр⇒Оформление⇒Цветной растр). В появившемся диалоговом окне **Color Halftone** измените значения следующих параметров: **Max. Radius** (Максимальный радиус точек растра) — 12 пикселей, **Channel 1** (Угол растра первого канала) — 108, **Channel 2–4** — 0. Применение данного фильтра приведет к появлению в пределах цифры «2» окружностей с максимальным радиусом 12 пикселей.

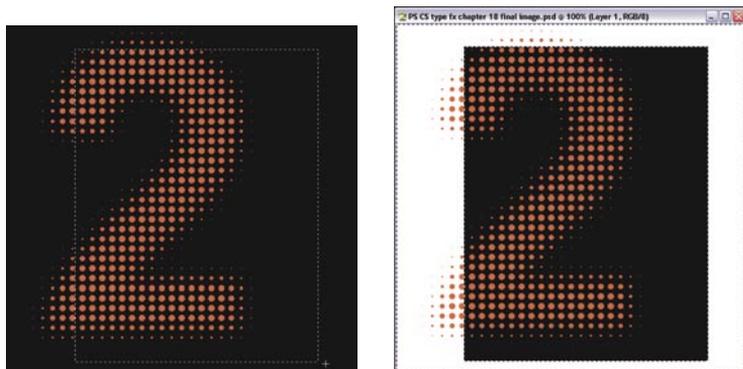
## Этап 5. Заливка черным цветом фона изображения



Чтобы выделить только белый фон изображения, активизируйте инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка), а затем щелкните в любой части изображения (за пределами цифры «2»). Для создания

нового слоя (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (или нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+N>**). Затем выберите черный цвет переднего плана и нажмите клавиши **<Alt+Delete>**, чтобы залить выделенную область на слое **Layer 1** только что выбранным цветом. В заключение выберите команду **Select⇒Deselect** (Выделение⇒Убрать границы выделенной области) или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+D>**.

## Этап 6. Создание несимметричных красных вставок по периметру фона



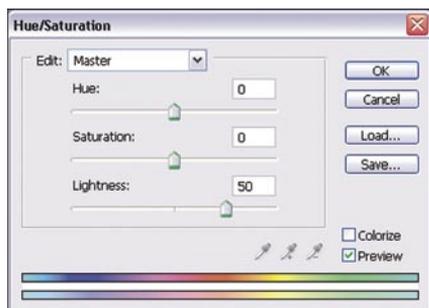
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 1**. Затем активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью создайте выделенную область, границы которой показаны на рисунке. В главном меню программы выберите команду **Select⇒Inverse** (или нажмите клавиши **<Shift+Ctrl+I>**) для инвертирования границ только что созданной выделенной области. Нажмите клавишу **<Del>**, чтобы удалить содержимое выделенной области на слое **Layer 1**. В заключение выберите команду **Select⇒Deselect** (Выделение⇒Убрать границы выделенной области) или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+D>**.

Активизируйте слой **Background** и выберите красный цвет переднего плана (**R, G, B — 206, 24, 24**). Затем нажмите комбинацию клавиш **<Alt+Delete>**, чтобы залить слой **Background** только что выбранным цветом.



## Этап 7. Заливка серым цветом черных областей изображения

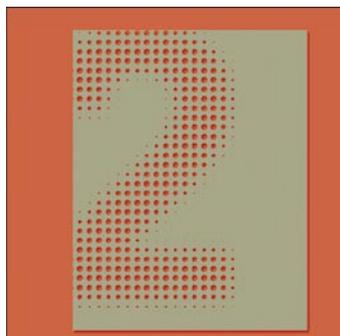
Щелкните в палитре **Layers** на слое **Layer 1** для его активизации. Затем в главном меню программы выберите команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Hue/Saturation** (Изображение⇒Коррекция⇒Оттенок/Насыщенность) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+U>. В появившемся диалоговом окне **Hue/Saturation** измените значения следующих параметров: **Hue** — **0**, **Saturation** — **0**, **Lightness** (Яркость) — **50**. Для того чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, щелкните мышью на кнопке **OK**. В данном случае применение средства **Hue/Saturation** позволит перекрасить черный фрагмент изображения в серый цвет.



## Этап 8. Придание объемности фрагменту серого цвета

Выберите в главном меню программы команду **Layer⇒Layer Style⇒Drop Shadow** (Слой⇒Стиль слоя⇒Внешняя тень). Затем в правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Multiply** (Умножение), образец цвета **Color of Shadow** (Цвет тени) — черный цвет, **Opacity** (Непрозрачность тени) — **36%**, **Distance** (Расстояние) — **5** пикселей, **Spread** (Протяженность) — **0** пикселей, **Size** (Размер) — **4** пикселя. В заключение щелкните на кнопке **OK** диалогового окна **Layer Style**.

Выберите команду **Layer⇒Layer Style⇒Bevel and Emboss** (Слой⇒Стиль слоя⇒Скос и выдавливание). Затем в правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: **Style** (Тип) — **Inner Bevel** (Внутренний скос), **Depth** (Глубина выдавливания) — **100%**, **Size** (Размер) — **3** пикселя **Soften** (Крутизна скоса) — **0** пикселей. В заключение щелкните на кнопке **OK** диалогового окна **Layer Style**.



Обратите внимание на то, что в палитре **Layers** список примененных стилей находится непосредственно под слоем, к которому эти стили применялись (в данном случае это слой **Layer 1**). Для того чтобы изменить параметры любого из ранее примененных стилей (если необходимо), дважды щелкните мышью на соответствующем имени стиля в палитре **Layers**. В появившемся диалоговом окне **Layer Style** сделайте необходимые изменения и щелкните мышью на кнопке **OK**.

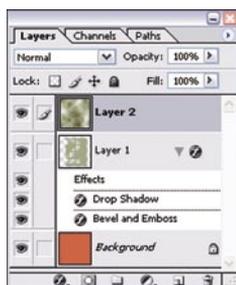


## Этап 9. Создание нового слоя с «облачной» текстурой

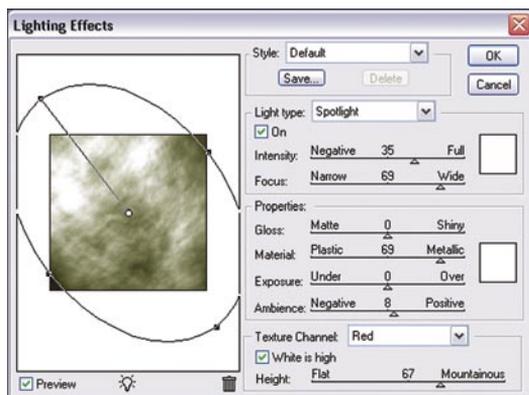
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 1**. Затем для создания очередного слоя изображения (**Layer 2**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (или воспользуйтесь комбинацией клавиш **<Shift+Ctrl+N>**).

Нажмите клавишу **<D>**, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и

белый цвет). Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Clouds** (Фильтр⇒Визуализация⇒Облака), чтобы заполнить только что созданный слой черно-белой текстурой, напоминающей облачное небо. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> для повторного применения фильтра **Clouds**. Каждое следующее применение этого фильтра приводит к автоматическому изменению формы «облаков». Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> еще несколько раз, пока в окне изображения не появятся облака нужной вам формы.

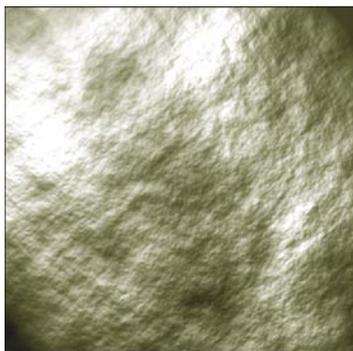


## Этап 10. Применение к «облачной» текстуре фильтра «Lighting Effects»

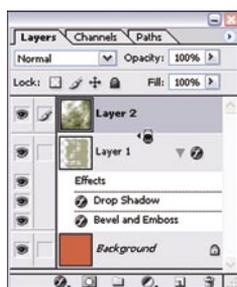
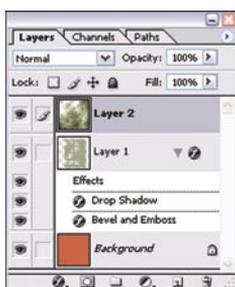


Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Render**⇒**Lighting Effects** (Фильтр⇒Визуализация⇒Эффекты освещения). Из раскрывающегося списка **Texture Channel** (Канал текстуры) появившегося диалогового окна **Lighting Effects** выберите элемент **Red** (Красный). Для того чтобы повысить «рельефность» освещенной

текстуры, увеличьте значение параметра **Height** до **67%** (если считаете нужным, поэкспериментируйте с другими значениями этого параметра). Затем, как показано на рисунке, измените расположение элементов панели, которая находится в левой части вышеупомянутого диалогового окна. (Обратите внимание на то, что воображаемый источник света должен находиться над верхним левым углом изображения.) Щелкните на кнопке **ОК**, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу. Применение фильтра **Lighting Effects** позволит превратить пологую облачную текстуру в объемную.

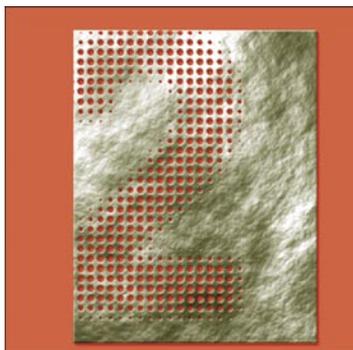
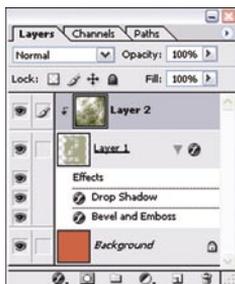


## Этап 11. Совмещение облачной текстуры с серым фрагментом изображения



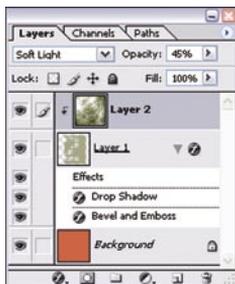
Обратите внимание на то, что в палитре **Layers** слой с объемной облачной текстурой (**Layer 2**) расположен над слоем с фрагментом серого цвета (**Layer 1**). Чтобы совместить объемную облачную текстуру только с серым фрагментом изображения, достаточно сгруппировать вышеупомянутые слои. Для этого, удерживая нажатой клавишу **<Alt>**, щелкните на границе, которая в палитре **Layers** разделяет слои **Layer 1** и **Layer 2**.

В результате ваших действий облачная текстура появится только в пределах серого фрагмента слоя **Layer 1**, а сквозь прозрачные области этого слоя будет виден красный цвет заливки нижележащего слоя **Background**.



## Этап 12. Изменение режима наложения пикселей для слоя с текстурой

Обратите внимание на то, что на данном этапе объемная текстура явно доминирует в изображении, что крайне нежелательно. Однако этот недостаток легко исправить. Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 2** (на котором расположена текстура). Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (размещенного в верхнем левом углу палитры **Layers**) выберите элемент **Soft Light** (Мягкий свет) и уменьшите значение параметра **Opacity** (Непрозрачность слоя) до **46%**. Теперь серый фрагмент изображения должен напоминать шероховатую металлическую поверхность.

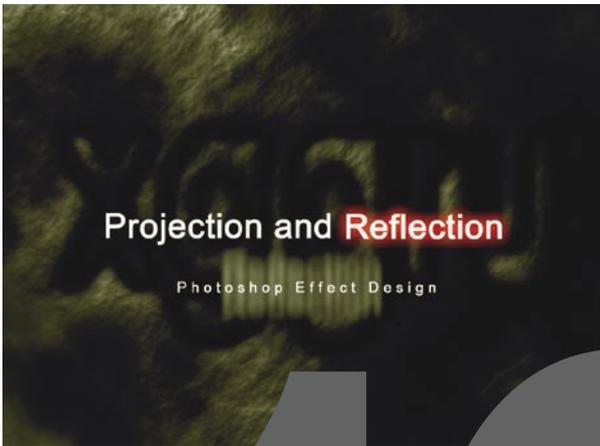


### Этап 13. Последний штрих

Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и выберите черный цвет переднего плана. Затем в палитре **Character** выберите подходящий шрифт и его размер (по собственному усмотрению). Щелкните в окне изображения и введите следующую дату: **05.19.2004**. Завершив ввод, нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>. В результате ваших действий в палитре **Layers** появится новый текстовый слой **05.19.2004**. Вновь щелкните в окне изображения и на следующем текстовом слое введите фразу **PHOTOSHOP EFFECT DESIGN**, как показано на рисунке.



Чтобы сквозь символы и числа только что введенных текстовых фрагментов был виден красный цвет слоя **Background**, необходимо сгруппировать текстовые слои с двумя нижележащими. Для этого, удерживая нажатой клавишу <Alt>, щелкните в палитре **Layers** на границе, которая разделяет слой **Layer 2** и текстовый слой **05.19.2004**. Затем аналогичным образом сгруппируйте самый верхний текстовый слой со слоем **05.19.2004**. В результате ваших действий стили слоя (**Drop Shadow** и **Bevel and Emboss**), которые вы ранее применили к слою **Layer 1**, будут автоматически применены ко всем другим слоям, попавшим в группу.



| Глава |

# 19





# Гротескный монстр

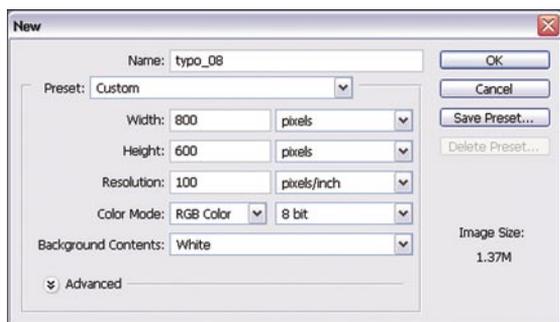
В данной главе описана методика имитации текстового фрагмента, который высечен из камня. Оригинальное освещение этого фрагмента позволит создать текстуру, напоминающую ноздри огромной гориллы.

## Общая последовательность действий

- Этап 1. Создание нового документа.
  - Этап 2. Ввод текстового фрагмента.
  - Этап 3. Растеризация текстового слоя.
  - Этап 4. Размывание текста.
  - Этап 5. Объединение двух слоев изображения в один слой.
  - Этап 6. Создание облачной текстуры.
  - Этап 7. Затенение изображения.
  - Этап 8. Применение фильтра **Lighting Effects**.
  - Этап 9. Ввод текстового фрагмента.
  - Этап 10. Ввод оставшегося текста и применение к этому тексту стиля слоя.
  - Этап 11. Создание границ выделенной области по контуру символов текстового фрагмента.
  - Этап 12. Размывание слоя **Layer 1**.
  - Этап 13. Последний штрих.
-

## Этап 1. Создание нового документа

Выберите в главном меню программы команду **File**⇒**New** (Файл⇒Создать) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>. В появившемся диалоговом окне **New** измените значения следующих параметров: **Name** (Имя файла) — **typo\_08**, **Width** (Ширина) — **800** пикселей, **Height** (Высота) — **600** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **100 ppi** (pixels/inch — пикселей на дюйм); из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета). Щелкните на кнопке **OK**.



## Этап 2. Ввод текстового фрагмента



Выберите черный цвет переднего плана, активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров (если данная палитра не видна на экране, выберите в главном меню программы команду **Window**⇒**Character**): раскрывающийся список **Font family** (Шрифт) — **Century Gothic**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Bold** (Полужирный), **Font size** (Размер шрифта) — **150** пунктов, **Leading** (Междустрочный интервал) — **(Auto)**, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **0**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) — **100**, **Horizontally scale** (Масштаб по горизонтали) — **100**. Щелкните в окне изображения и введите буквосочетание **xggru** (как показано на рисунке). В заключение нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.

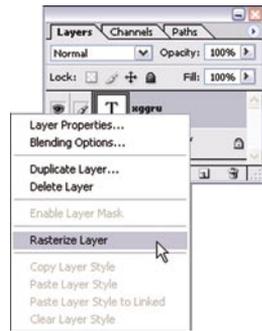
Выберите в главном меню программы команду **Edit**⇒**Free Transform** (Правка⇒Свободные преобразования) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T>. Перетаскивая маркеры рамки свободных преобразований, увеличьте размеры введенного текста, чтобы он занял собой

практически весь холст текущего документа (как показано на рисунке). В заключение нажмите клавишу <Enter>.



### Этап 3. Растрезация текстового слоя

В палитре Layers щелкните правой кнопкой мыши на текстовом слое и в появившемся контекстном меню выберите команду **Rasterize Layer** (Растрезировать слой). Упомянутая выше команда предназначена для преобразования векторного текстового слоя в растровый.



### Этап 4. Размывание текста

Убедитесь в том, что в палитре Layers по-прежнему выделен текстовый слой (**xggru**). Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле Radius появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение, равное **12** пикселям, и щелкните на кнопке **OK**.



## Этап 5. Объединение двух слоев изображения в один слой



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему выделен текстовый слой изображения (**xggru**). Затем в главном меню программы выберите команду **Layer**⇒**Merge Down** (Слой⇒Объединить с нижележащим) либо нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+E>. В результате ваших действий текстовый фрагмент появится на единственном слое изображения — на слое **Background**.

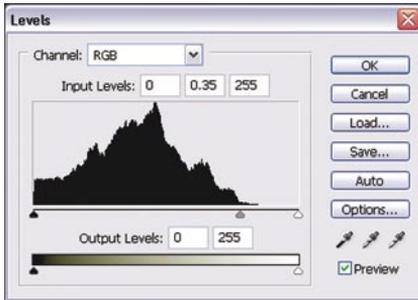
## Этап 6. Создание облачной текстуры



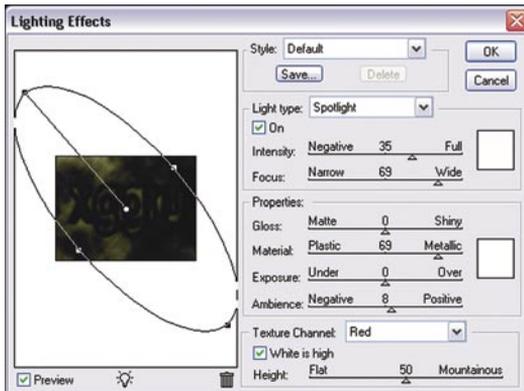
Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Difference Clouds** (Фильтр⇒Визуализация⇒Облака с наложением). В результате применения фильтра **Difference Clouds** в окне изображения появится текстура, напоминающая черно-белые облака. Для того чтобы изменить форму облаков текстуры, несколько раз нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+F> (нажмите клавиши <Ctrl+Z> для отмены результатов последних изменений).

## Этап 7. Затенение изображения

Выберите в главном меню программы команду **Image**⇒**Adjustments**⇒**Levels** (Изображение⇒Коррекция⇒Тоновые уровни) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+L>. Затем в центральном текстовом поле группы параметров **Input Levels** введите значение **0,35** и щелкните мышью на кнопке **OK**.



## Этап 8. Применение фильтра «Lighting Effects»



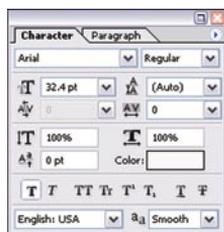
В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Lighting Effects** (Фильтр⇒Визуализация⇒Эффекты освещения). Из раскрывающегося списка **Texture Channel** (Канал текстуры) появившегося диалогового окна **Lighting Effects** выберите элемент **Red** (Красный) (в данном случае использование этого канала необходимо для увеличения рельефности создаваемой текстуры). Затем, как показано на рисунке, измените расположение элементов панели, которая находится в левой части вышеупомянутого диалогового окна. (Обратите внимание на то, что воображаемый источник света должен находиться над верх-

ним левым углом изображения.) Щелкните на кнопке **ОК**, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу. Применение фильтра **Lighting Effects** позволит превратить пологую облачную текстуру в объемную. Более того, благодаря ранее введенным символам текущее изображение должно немного напоминать нос огромной гориллы.



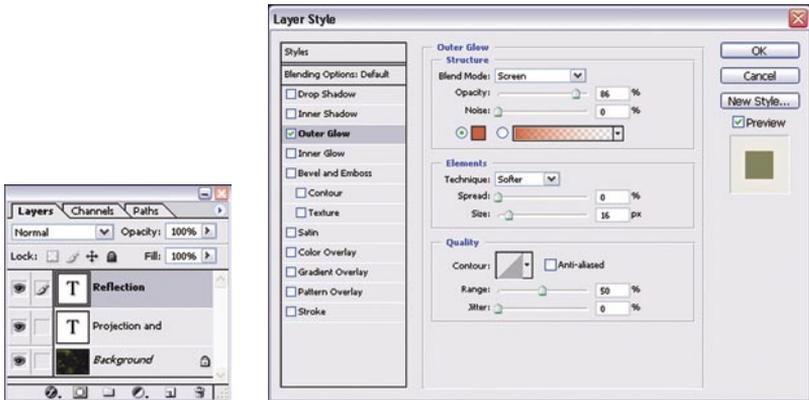
## Этап 9. Ввод текстового фрагмента

Активизируйте инструмент **Horizontal Type** и с его помощью введите словосочетание **Projection and**, как показано на рисунке. По завершению ввода нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>. Затем для только что введенного текста измените значения следующих параметров в палитре **Character**: **Font family** (Шрифт) — **Arial**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Regular** (Обычное), **Font size** (Размер шрифта) — **32,4** пункта, **Leading** (Междустрочный интервал) — **(Auto)**, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **0**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) — **100**, **Horizontally scale** (Масштаб по горизонтали) — **100**. Затем для того, чтобы изменить цвет текстового фрагмента, щелкните на образце цвета **Color** палитры **Character**, в появившемся диалоговом окне **Color Picker** (Выбор цвета) выберите бледно-розовый цвет (**R, G, B** — **249, 245, 245**) и щелкните мышью на кнопке **ОК**.



## Этап 10. Ввод следующего текста и применение к этому тексту стиля слоя

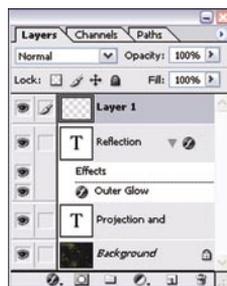
С помощью инструмента **Horizontal Type** введите слово **Reflection** (как показано на рисунке) и нажмите клавиши **<Ctrl+Enter>** для завершения ввода. Обратите внимание на то, что данный текстовый фрагмент и словосочетание, введенное вами на предыдущем шаге, появятся в палитре **Layers** на отдельных текстовых слоях.



Активизируйте инструмент **Move** (Переместить) и с его помощью должным образом разместите только что введенное слово на холсте изображения (как показано на рисунке). Затем в главном меню программы выберите команду **Layer**⇒**Layer Style**⇒**Outer Glow** (Слой⇒Стиль слоя⇒Внешнее свечение). В правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Screen** (Осветление), **Opacity** (Непрозрачность свечения) — **86%**, образец цвета **Color of glow** (Цвет свечения) — Красный (**R, G, B — 233, 19, 19**), **Technique** (Границы свечения) — **Softer** (Мягие),

**Spread** (Протяженность тени) – 0%, **Size** (Размер тени) – 16 пикселей. Щелкните на кнопке **OK**.

## Этап 11. Создание границ выделенной области по контуру символов текстового фрагмента



На данном этапе необходимо выделить символы слова «Reflection». Для этого, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, щелкните в палитре **Layers** на пиктограмме одноименного слоя (т.е. на пиктограмме слоя **Reflection**). Затем активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) и с его помощью перетащите только что выделенную область в центр изображения под слово «and» (как показано на рисунке). Для этого поместите указатель мыши на границу выделенной области и убедитесь в том, что он (указатель) принял вид стрелки, справа от которой находится небольшой прямоугольник белого цвета. Затем щелкните мышью и перетащите выделенный фрагмент.



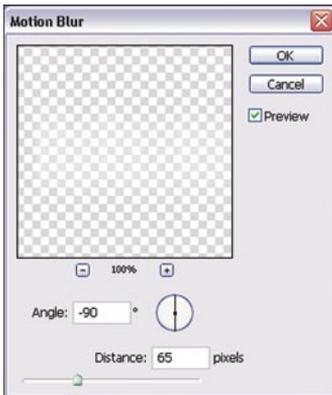
Для создания нового слоя изображения (**Layer 1**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (или нажмите комбинацию клавиш <Shift+Ctrl+N>). Затем выберите белый цвет переднего плана и нажмите клавиши <Alt+Delete>, чтобы залить на слое **Layer 1**

выделенные символы только что выбранным цветом. В заключение выберите команду **Select**⇒**Deselect** (Выделение⇒Убрать границы выделенной области) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+D>.

## Этап 12. Размывание слоя «Layer 1»



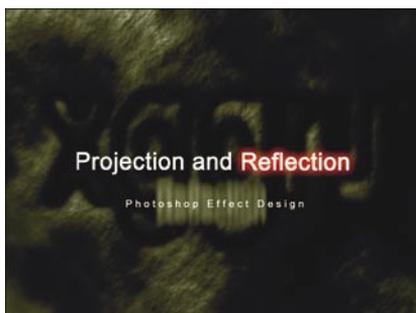
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему выделен слой **Layer 1**. Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение **3,6** пикселя (если считаете нужным, поэкспериментируйте с другими значениями) и щелкните мышью на кнопке **OK**.



Теперь в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Motion Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размытие в движении). В появившемся диалоговом окне **Motion Blur** измените значения следующих параметров: **Angle** (Угол) — **-90°**, **Distance** (Расстояние) — **65** пикселей. Щелкните на кнопке **OK**.

## Этап 13. Последний штрих

Щелкните на кнопке **Horizontal Type** панели инструментов, а затем в палитре **Character** измените значения следующих параметров: **Font family** (Шрифт) — **Arial**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Regular** (Обычное), **Font size** (Размер шрифта) — **13,6** пункта, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **300**. Затем для того, чтобы изменить цвет будущего текста, щелкните на образце цвета **Color** палитры **Character**, в появившемся диалоговом окне **Color Picker** (Выбор цвета) выберите бледно-розовый цвет (**R, G, B — 249, 245, 245**) и щелкните мышью на кнопке **ОК**. Теперь щелкните в окне изображения и введите последний текстовый фрагмент, который показан на рисунке.





Web  
Design  
Book  
Publishing  
Company  
HOWCO

| Глава |

20





## Текст «под каплей воды»

В этой главе речь пойдет об имитации капли воды, которая покрывает часть текстового фрагмента. В данном случае для надлежащей деформации текста использован фильтр **Pinch** (Дисторсия). Помимо этого, для имитации проникающего сквозь каплю света будут использованы другие фильтры программы Photoshop, среди которых **Gaussian Blur** (Размывание по Гауссу) и **Lighting Effects** (Эффекты освещения).

### Общая последовательность действий

- Этап 1. Создание нового документа, залитого серым цветом.
  - Этап 2. Ввод нескольких текстовых фрагментов.
  - Этап 3. Редактирование текста и растеризация текстовых слоев.
  - Этап 4. Объединение всех слоев изображения в один слой.
  - Этап 5. Создание выделенной области в форме капли.
  - Этап 6. Придание изображению капли выпуклой формы.
  - Этап 7. Создание изображения капли на новом слое.
  - Этап 8. Размывание границ изображения капли белого цвета.
  - Этап 9. Применение фильтра **Lighting Effects** к изображению капли.
  - Этап 10. Создание внешней тени для изображения капли.
  - Этап 11. Уменьшение интенсивности тени на слое **Layer 2**.
  - Этап 12. Выделение изображения капли.
  - Этап 13. Размывание текста, «покрытого каплей».
  - Этап 14. Увеличение четкости тени капли.
  - Этап 15. Создание градиентной заливки для фона изображения.
  - Этап 16. Изменение режима наложения пикселей для слоя с градиентной заливкой.
-

## Этап 1. Создание нового документа, залитого серым цветом

Выберите в главном меню программы команду **File**⇒**New** (Файл⇒Создать) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+N>. В появившемся диалоговом окне **New** измените значения следующих параметров: **Width** (Ширина) — **500** пикселей, **Height** (Высота) — **800** пикселей, **Resolution** (Разрешение) — **150** ppi (pixels/inch — пикселей на дюйм); из раскрывающегося списка **Background Contents** (Содержимое основного слоя) выберите элемент **White** (Заливка белого цвета). Щелкните на кнопке **OK**.

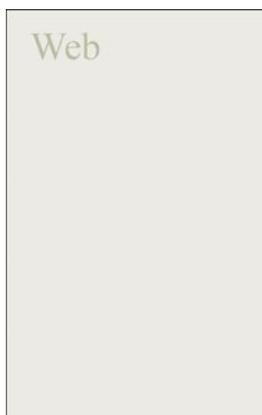


Выберите серый цвет переднего плана (**R, G, B — 217, 217, 217**) и нажмите комбинацию клавиш <Alt+Delete>, чтобы залить единственный слой изображения только что выбранным цветом.

## Этап 2. Ввод нескольких текстовых фрагментов

Активизируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), а затем в палитре **Character** (Символы) измените значения следующих параметров (если вышеупомянутая палитра не видна на экране, выберите в главном меню программы команду **Window**⇒**Character**): раскрывающийся список **Font family** (Шрифт) — **Times New Roman PS MT**, **Font Style** (Начертание шрифта) — **Roman** (Латинский), **Font size** (Размер шрифта) — **36** пунктов, **Leading** (Междустрочный интервал) — **(Auto)**, **Tracking** (Межсимвольный интервал) — **0**, **Vertically scale** (Масштаб по вертикали) — **100**, **Horizontally scale** (Масштаб по горизонтали) — **100**. Затем щелкните на образце цвета **Color** палитры **Character** и в появившемся диалоговом окне **Color Picker** (Выбор цвета) выберите темно-серый цвет будущего текстового фрагмента (**R, G, B — 153, 153, 153**).

Теперь щелкните в окне изображения, введите слово **Web** (как показано на рисунке) и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>.



Для создания нескольких копий только что введенного слова выполните следующее: активизируйте инструмент **Move** (Переместить), а затем, удерживая нажатой комбинацию клавиш <Shift+Alt>, просто перетащите указатель мыши в окне изображения. Обратите внимание на то, что созданная вами копия текста появится в палитре **Layers** на отдельном слое. Аналогичным образом создайте еще четыре копии, чтобы в изображении было шесть слов «Web», аккуратно расположенных друг под другом (как показано на рисунке).

### Этап 3. Редактирование текста и растеризация текстовых слоев



Вновь активизируйте инструмент **Horizontal Type** и дважды щелкните на втором слове «Web» в окне изображения. Затем вместо

только что выделенного введите слово **Design** и нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Enter>. Аналогичным образом отредактируйте текстовые фрагменты так, как показано на рисунке. В результате вашего редактирования в окне изображения должна появиться фраза «Web Design Book Publishing Company HOWCOM», каждое слово которой должно быть расположено на отдельном слое.

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** активизирован один из текстовых слоев изображения, затем в главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Transform**⇒**Scale** (Правка⇒Преобразования⇒Масштабирование). Далее, перетаскивая маркеры рамки преобразований, увеличьте размеры текущего текстового фрагмента. Для того чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, нажмите клавишу <Enter>. Если необходимо, переместите текстовый фрагмент с помощью инструмента **Move**. Аналогичным образом измените размеры других текстовых фрагментов так, чтобы ранее введенная вами фраза заполнила собой весь холст изображения (как показано на рисунке).

## Этап 4. Объединение всех слоев изображения в один слой

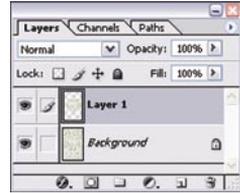


Для объединения всех слоев изображения в один выберите в главном меню программы команду **Layer**⇒**Flatten Image** (Слой⇒Объединить слои).

## Этап 5. Создание выделенной области в форме капли

Активизируйте инструмент **Lasso** (Лассо) и с его помощью в центре изображения создайте выделенную область в форме капли.

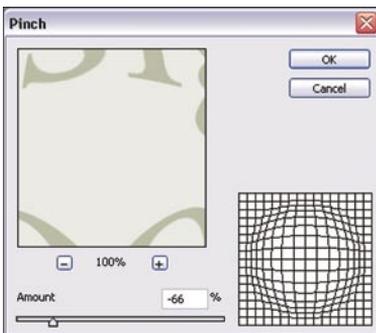
Затем в главном меню программы выберите команду **Select**⇒**Feather** (Выделение⇒Растушевка). В единственном текстовом поле появившегося диалогового окна **Feather Selection** введите значение, равное **5** пикселям, и щелкните мышью на кнопке **OK**. Применение средства **Feather Selection** позволит растушевать (т.е. смягчить) границы выделенной области.



Теперь скопируйте (<Ctrl+C>), а затем вставьте (<Ctrl+V>) содержимое выделенной области на новый слой изображения. В результате ваших действий в палитре **Layers** появится слой **Layer 1**.

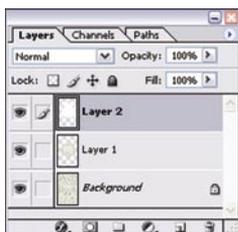
## Этап 6. Придание изображению капли выпуклой формы

Для того чтобы выделить содержимое слоя **Layer 1** (изображение в форме капли), щелкните на его пиктограмме в палитре **Layers**, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>. Затем в главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Distort**⇒**Pinch** (Фильтр⇒Деформация⇒Дисторсия). В единственном текстовом поле появившегося диалогового окна **Pinch** введите значение **-66** и щелкните мышью на кнопке **OK**. Не снимая границ выделенной области, перейдите к следующему этапу этой последовательности действий.



## Этап 7. Создание изображения капли на новом слое

Для создания нового слоя изображения (**Layer 2**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (или нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+N>**). Затем выберите белый цвет переднего плана и нажмите клавиши **<Alt+Delete>**, чтобы залить выделенный фрагмент на слое **Layer 2** только что выбранным цветом. В заключение выберите команду **Select⇒Deselect** (Выделение⇒Убрать границы выделенной области) или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+D>**.



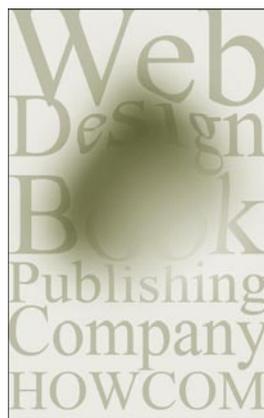
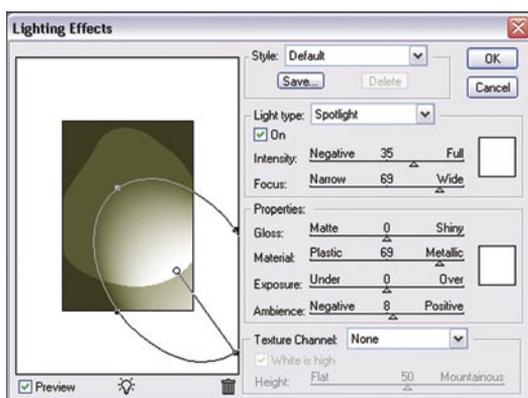
## Этап 8. Размывание границ изображения капли белого цвета



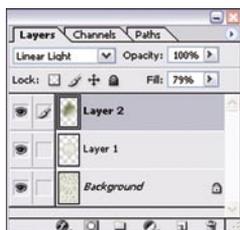
Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius** появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение, равное **40** пикселям, и щелкните на кнопке **OK**.

## Этап 9. Применение фильтра «Lighting Effects» к изображению капли

В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Render**⇒**Lighting Effects** (Фильтр⇒Визуализация⇒Эффекты освещения). Убедитесь в том, что из раскрывающегося списка **Texture Channel** (Канал текстуры) появившегося диалогового окна **Lighting Effects** выбран элемент **None** (Не учитывать каналы). Затем, как показано на рисунке, измените расположение элементов панели, которая находится в левой части вышеупомянутого диалогового окна. (Обратите внимание на то, что в данном случае воображаемый источник света должен находиться в нижнем правом углу изображения.) В заключение, чтобы сделанные вами изменения вступили в силу, щелкните на кнопке **OK**.



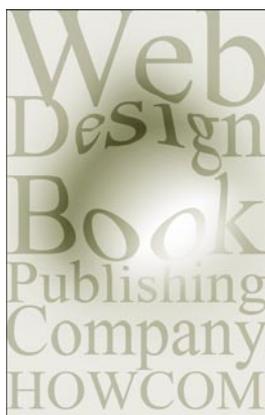
Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 2**. Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (расположенного в верхнем левом углу этой же палитры) выберите элемент **Linear Light** (Линейный свет) и уменьшите до **79%** значение параметра **Fill**.



## Этап 10. Создание внешней тени для изображения капли

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 2**. Затем в главном меню программы выберите команду **Layer**⇒**Layer Style**⇒**Drop Shadow** (Слой⇒Стиль слоя⇒Внешняя тень). В правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Multiply** (Умножение), образец цвета **Color of Shadow** (Цвет тени) — черный, **Opacity** (Непрозрачность тени) — **46%**, **Distance** (Расстояние) — **17** пикселей, **Spread** (Протяженность) — **0** пикселей, **Size** (Размер) — **136** пикселей. В заключение щелкните на кнопке **OK** диалогового окна **Layer Style**.

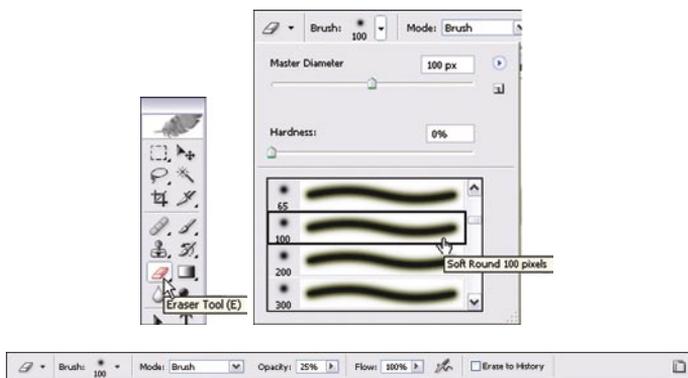




## Этап 11. Уменьшение интенсивности тени на слое «Layer 2»

Согласитесь, что интенсивность тени внизу и справа от капли слишком велика, поэтому изображение выглядит неестественно. Для того чтобы исправить положение, выполните следующее.

Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 2**. Затем активизируйте инструмент **Eraser** (Ластик) и щелкните на кнопке **Brush** панели **Options** (Параметры инструмента). Из списка, расположенного в нижней части появившейся палитры, выберите элемент **Soft Round 100 pixels** (Мягкая кисть диаметром в 100 пикселей) и нажмите клавишу <Enter>. Кроме этого, уменьшите на панели **Options** значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) до **25%**.



Теперь, перетаскивая указатель мыши в окне изображения, уменьшите интенсивность тени внизу и справа от капли (как показано на рисунке).



### Этап 12. Выделение изображения капли

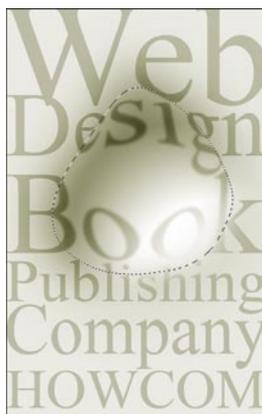
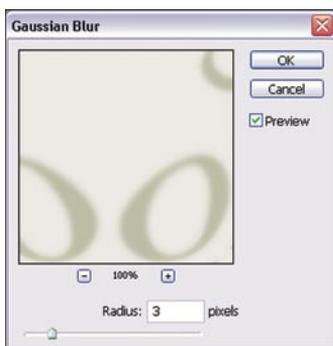
Щелкните на слое **Layer 1** в палитре **Layers** для того, чтобы выделить этот слой. Затем, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, щелкните на пиктограмме слоя **Layer 2**. В результате ваших действий на слое **Layer 1** появится выделенная область, повторяющая границы содержимого слоя **Layer 2**.



### Этап 13. Размывание текста, «покрытого каплей»

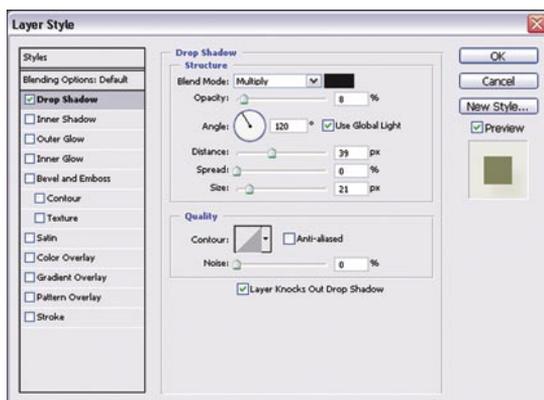
Выберите в главном меню программы команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размывание⇒Размыть по Гауссу). В поле **Radius**

появившегося диалогового окна **Gaussian Blur** введите значение, равное **3** пикселям, и щелкните мышью на кнопке **OK**. Не снимая границ выделенной области, перейдите к следующему этапу этой последовательности действий.



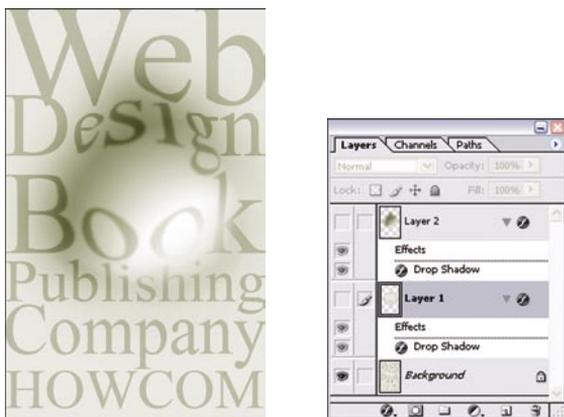
## Этап 14. Увеличение четкости тени капли

На данном этапе форма капли выглядит слишком неопределенно из-за размытой тени, которая простирается вдоль ее контуров. Для того чтобы подчеркнуть форму капли, необходимо поверх предыдущей тени создать еще одну внешнюю тень с помощью стиля слоя **Drop Shadow**.



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 1**. Затем в главном меню программы выберите команду **Layer**⇒**Layer Style**⇒**Drop Shadow** (**Слой**⇒**Стиль слоя**⇒**Внешняя**

ть). В правой части появившегося диалогового окна **Layer Style** измените значения следующих параметров: раскрывающийся список **Blend Mode** (Режим наложения пикселей) — **Multiply** (Умножение), образец цвета **Color of Shadow** (Цвет тени) — черный, **Opacity** (Непрозрачность тени) — **8%**, **Distance** (Расстояние) — **39** пикселей, **Spread** (Протяженность) — **0** пикселей, **Size** (Размер) — **21** пиксель. В заключение щелкните на кнопке **OK** диалогового окна **Layer Style**.



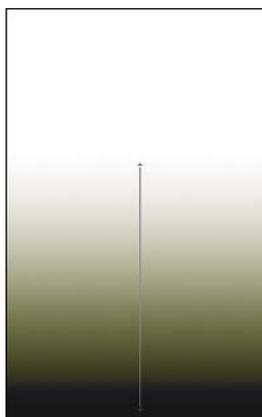
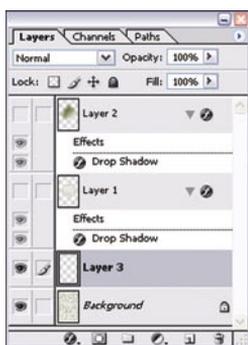
Для того чтобы убрать границы выделенной области, в главном меню программы выберите команду **Select⇒Deselect** или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+D>**.

## Этап 15. Создание градиентной заливки для фона изображения

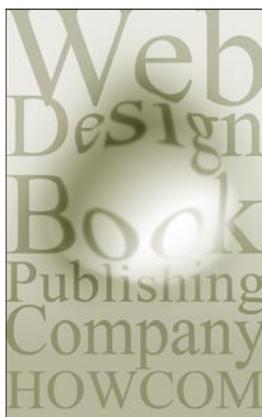
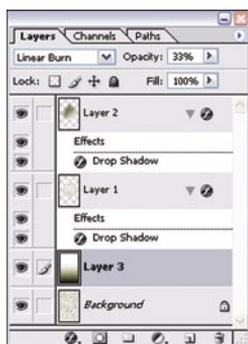
Для начала скройте содержимое слоев **Layer 1** и **Layer 2** (для этого достаточно щелкнуть на значке в виде глаза, который в палитре **Layers** расположен слева от каждого из вышеупомянутых слоев). Затем щелкните в палитре **Layers** на слое **Background**. Для создания нового слоя изображения (**Layer 3**) щелкните на кнопке **Create a new layer** (Создать слой), которая расположена в нижнем правом углу палитры **Layers** (или нажмите комбинацию клавиш **<Shift+Ctrl+N>**). Только что созданный вами слой появится в палитре **Layers** над слоем **Background**.

Нажмите клавишу **<D>**, чтобы выбрать заданные по умолчанию цвета переднего и заднего плана (соответственно черный и белый цвет). Затем один раз нажмите клавишу **<X>** для того, чтобы поменять местами только что выбранные цвета. Другими словами, теперь цветом переднего плана должен быть белый цвет, а цветом фона — черный. Затем

активизируйте инструмент **Gradient** (Градиент) и щелкните на кнопке **Linear Gradient** (Линейный градиент) панели **Options** (Параметры инструмента). Теперь, удерживая нажатой клавишу <Shift>, перетащите указатель мыши от центра изображения к его нижней границе. В заключение отобразите содержимое слоев **Layer 1** и **Layer 2** (для этого достаточно щелкнуть на сером квадрате, который в палитре **Layers** расположен слева от каждого из вышеупомянутых слоев).



## Этап 16. Изменение режима наложения пикселей для слоя с градиентной заливкой



Убедитесь в том, что в палитре **Layers** по-прежнему активизирован слой **Layer 3** (с градиентной заливкой). Затем из раскрывающегося списка **Blending mode** (расположен в верхнем левом углу этой

же палитры) выберите элемент **Linear Burn** (Линейное затемнение) и уменьшите до **33%** значение параметра **Opacity** (Непрозрачность слоя). Изменение параметров слоя с градиентной заливкой позволит затемнить нижнюю часть слоя **Background** и тем самым подчеркнуть форму капли.



# **Что на прилагаемом компакт-диске**

На прилагаемом компакт-диске в PDF-формате содержится ПОЛНОЦВЕТНАЯ версия настоящей книги. На этом диске также находятся графические файлы, представляющие собой результаты создания описанных в данной книге эффектов («слоеные» файлы в «родном» формате программы Photoshop), а также дополнительные изображения, среди которых, помимо всего прочего, и файлы карт смещений. Нет никаких сомнений, что этот компакт-диск поможет вам в освоении уникальных методов работы в программе Photoshop!

# Предметный указатель

## А

Альфа-канал, 13

## В

Ввод текста вдоль контура, 91

## Д

Диалоговое окно

Displace, 110; 139

Expand Selection, 192

Fade, 107; 129

Feather Selection, 193

Fill, 278

Gradient Editor, 231

Gradient Map, 231

Hue/Saturation, 51; 105; 144; 291

Layer Style, 252

Levels, 22; 288

Lighting Effects, 53; 126; 294

Motion Blur, 150

Polar Coordinates, 64

Radial Blur, 251

Spherize, 112

Stroke, 176

Variations, 146

Wave, 57

## И

Изменение размеров

изображения, 68

Инвертирование

границ выделенной области, 256

цветов, 178

цветов маски, 17

Инструмент

Brush, 74; 136; 160

Стрел, 133

Custom Shape, 81; 210

Direct Selection, 88

Elliptical Marquee, 200; 254

Gradient, 94; 114

Horizontal Type, 109; 122; 139; 191

Lasso, 314

Move, 152

Paint Bucket, 68

Path Selection, 96

Pencil, 198; 277

Polygonal Lasso, 79

Rectangular Marquee, 51; 87; 176; 184

## К

Карта смещений, 35; 105; 176

Кнопка

Add a layer style, 24; 69; 117; 196;  
252; 267

Add layer mask, 17; 47; 94

Angle Gradient, 94

Create a new layer, 17; 47; 93; 114;  
124; 147; 176;  
211; 247; 259;  
269; 316

Create new channel, 13

Create new fill or

adjustments layer, 130

Delete layer, 20; 151

Linear Gradient, 323

Make work paths from selection, 88

Radial Gradient, 25

Shape layers, 210

Subtract from path area, 97

Команда

Edit⇒Define Pattern, 177; 277

Edit⇒Fade, 54; 182

Edit⇒Fill, 177

Edit⇒Free Transform, 219; 255

Edit⇒Paste Into, 214

Edit⇒Transform⇒Distort, 66

Edit⇒Transform⇒Flip Horizontal, 69

Edit⇒Transform⇒Flip Vertical, 57

Edit⇒Transform⇒Rotate, 65; 67; 140

Edit⇒Transform⇒Rotate 180; 63; 185

Edit⇒Transform⇒

Rotate 90 CCW, 260

Edit⇒Transform⇒Scale, 267; 314

Filter⇒Artistic⇒Cutout, 137

Filter⇒Artistic⇒Fresco, 143

Filter⇒Blur⇒Blur More, 167

- Filter⇒Blur⇒
    - Gaussian Blur, 22; 115; 123; 142; 231; 247
  - Filter⇒Blur⇒Motion Blur, 14; 150; 307
  - Filter⇒Blur⇒Radial Blur, 251
  - Filter⇒Distort⇒Diffuse Glow, 161
  - Filter⇒Distort⇒Displace, 37; 139
  - Filter⇒Distort⇒Glass, 164
  - Filter⇒Distort⇒Pinch, 315
  - Filter⇒Distort⇒
    - Polar Coordinates, 64; 261
  - Filter⇒Distort⇒Spherize, 112
  - Filter⇒Distort⇒Twirl, 87
  - Filter⇒Distort⇒Wave, 57; 157
  - Filter⇒Distort⇒Zigzag, 168
  - Filter⇒Liquify, 166
  - Filter⇒Noise⇒Add Noise, 14
  - Filter⇒Noise⇒Median, 49; 127
  - Filter⇒Other⇒Maximum, 126
  - Filter⇒Pixelate⇒
    - Color Halftone, 289
  - Filter⇒Pixelate⇒Crystallize, 274
  - Filter⇒Pixelate⇒Mosaic, 35
  - Filter⇒Render⇒
    - Clouds, 34; 45; 124; 157; 235
  - Filter⇒Render⇒
    - Difference Clouds, 46; 208; 302
  - Filter⇒Render⇒Lens Flare, 240
  - Filter⇒Render⇒
    - Lighting Effects, 53; 126; 179; 208; 235; 294
  - Filter⇒Sharpen⇒Unsharp Mask, 128
  - Filter⇒Sketch⇒Conte Crayon, 46
  - Filter⇒Stylize⇒Find Edges, 38
  - Filter⇒Stylize⇒Solarize, 248
  - Filter⇒Stylize⇒Wind, 228; 249
  - Filter⇒Texture⇒Grain, 16
  - Image⇒Adjustments⇒
    - Auto Levels, 15; 35; 248
  - Image⇒Adjustments⇒
    - Curves, 106; 158; 274
  - Image⇒Adjustments⇒
    - Gradient Map, 231
  - Image⇒Adjustments⇒
    - Hue/Saturation, 51; 105; 158
  - Image⇒Adjustments⇒Invert, 178
  - Image⇒Adjustments⇒
    - Levels, 21; 48; 67; 142
  - Image⇒Adjustments⇒
    - Variations, 146
  - Image⇒Crop, 70; 242
  - Image⇒Image Size, 68
  - Image⇒Rotate Canvas⇒180, 250
  - Image⇒Rotate Canvas⇒
    - 90 CCW, 230
  - Image⇒Rotate Canvas⇒
    - 90 CW, 229; 249
  - Layer⇒Flatten Image, 314
  - Layer⇒Layer Style⇒
    - Bevel and Emboss, 292
  - Layer⇒Layer Style⇒
    - Drop Shadow, 292; 318
  - Layer⇒Layer Style⇒
    - Outer Glow, 253; 305
  - Layer⇒Merge Down, 37; 247; 302
  - Layer⇒New⇒Layer via Copy, 267
  - Select⇒Color Range, 131
  - Select⇒Deselect, 141; 194; 213; 290
  - Select⇒Feather, 193; 211; 314
  - Select⇒Inverse, 256; 290
  - Select⇒Modify⇒Contract, 256
  - Select⇒Modify⇒Expand, 192
  - View⇒Rulers, 197
  - Корректирующий слой, 130
- ## М
- Маска слоя, 47
- ## Н
- Наклон текстового фрагмента, 54
  - Направляющие линии, 86
- ## О
- Объединение слоев, 287
- ## П
- Пользовательский шаблон, 276
- ## Р
- Растрезация текстового слоя, 192, 279

Растушевка выделенной области, 193  
 Режим наложения пикселей  
   Color Burn, 25; 116; 170  
   Darken, 237; 282  
   Difference, 204; 270  
   Dissolve, 49  
   Hard Light, 159; 183  
   Linear Burn, 69; 115; 171; 183; 324  
   Linear Dodge, 25; 98; 165; 241  
   Linear Light, 58; 116; 317  
   Multiply, 37; 125; 144; 162; 186; 197;  
     252  
   Overlay, 150; 258  
   Screen, 202; 237; 257  
   Soft Light, 216; 296  
   Vivid Light, 58

## С

Средство  
   Auto Levels, 15; 35; 248  
   Color Range, 131  
   Curves, 158  
   Free Transform, 15; 37; 44; 54; 64;  
     92; 108; 139; 145;  
     149; 175; 211; 280  
   Hue/Saturation, 107; 130; 158; 179;  
     205; 253  
   Levels, 21; 48; 67; 142; 303  
   Liquify, 166  
   привязки, 87  
 Стил ь слоя  
   Bevel and Emboss, 101; 117; 221; 292  
   Drop Shadow, 25; 98; 221; 292; 318  
   Inner Glow, 234  
   Inner Shadow, 98; 233  
   Outer Glow, 24; 239; 253; 262; 268; 305  
   Stroke, 99

## Ф

Фильтр  
   Add Noise (Добавить шум), 14; 147  
   Blur More (Размыть больше), 167  
   Clouds (Облака), 34; 46; 52; 124;  
     157; 235; 294  
   Color Halftone (Цветной растр), 289

Conte Crayon (Французский  
 карандаш), 46  
 Crystallize (Кристаллизация), 274  
 Cutout (Апликация), 137  
 Difference Clouds (Облака с  
 наложением), 46; 208; 302  
 Diffuse Glow  
   (Рассеянный свет), 161  
 Displace (Сместить), 37; 110; 181  
 Fibers (Древесные волокна), 104  
 Find Edges (Выделить контуры), 38  
 Fresco (Фреска), 143  
 Gaussian Blur (Размыть  
 по Гауссу), 22; 115; 123; 167;  
   175; 194; 216; 231; 248; 288  
 Glass (Стекло), 164  
 Grain (Зернистость), 16; 149  
 Lens Flare (Блики объектива), 240  
 Lighting Effects (Эффекты  
 освещения), 126; 179; 208;  
   294; 303; 317  
 Maximum (Максимум), 126  
 Median (Усредненный  
 шум), 49; 127  
 Motion Blur (Размытие в  
 движении), 15; 150; 307  
 Pinch (Дисторсия), 315  
 Polar Coordinates (Полярные  
 координаты), 64; 261  
 Radial Blur (Радиальное  
 размытие), 251  
 Solarize (Соляризация), 248  
 Spherize, 112  
 Twirl (Закручивание), 87  
 Unsharp Mask (Контурная  
 резкость), 128  
 Wave (Волна), 57; 157  
 Wind (Ветер), 228; 249; 260  
 Zigzag (Зигзаг), 168

## Э

Эффект  
   «Древесные волокна», 104  
   «Иллюзия трехмерных  
   символов», 127  
   «Спиралевидный контур», 88