

Топорков С. С.

# ТОHKOCTИ И ХИТРОСТИ ADOBE PHOTOSHOP



Москва

**УДК 004.4'273**  
**ББК 32.973.26-018.2**

Топорков С. С.  
Тонкости и хитрости Adobe Photoshop. – М.: ДМК Пресс. – 296 с.: ил.

**ISBN 978-5-94074-605-8**

Существует много методик изучения Photoshop, от простого прочтения справочных материалов, поставляемых с продуктом до прохождения платных экспресс курсов. Автор данной книги, известный мастер работы в Photoshop, постарался максимально облегчить пользователям эту задачу, выбрав наиболее оптимальную методику – освоение Photoshop посредством создания реалистичных изображений и коллажей. Все мы знаем, что одного прочтения книги недостаточно, обязательна практика изучения программы. Автору книги удалось подобрать хорошие примеры и так их упорядочить по степени возрастания сложности, чтобы процесс обучения был интересным непринужденным. Книга содержит пошаговые уроки, из которых вы узнаете о работе со слоями, каналами, контурами, фильтрами и другими инструментами. Изучение по данной методике научит вас видеть различные методы работы с изображением, что даст возможность находить на практике верное решение в кратчайшие сроки.

Автор надеется, что данная книга откроет вам путь для дальнейшего совершенствования, поможет овладеть этой программой на высоком уровне, позволит найти в вас те зачатки творчества, о которых вы даже не подозреваете!

**УДК 004.4'273**  
**ББК 32.973.26-018.2**

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но поскольку вероятность технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN 978-5-94074-605-8

© Топорков С. С.  
© Оформление, ДМК Пресс

# Содержание

<b>Введение</b> .....	7
-----------------------	---

## **Глава 1**

<b>Знакомство с Photoshop</b> .....	8
Camera Raw – с каждым разом все краше .....	10
Поддержка DNG .....	11
Все для фотографов .....	11
Фильтры для фотографий .....	12
«Звезда показов» – Vanishing pointing .....	13
Улучшенная организация работы .....	14
Функция Smart Objects .....	14
Материал для дизайнеров .....	15
Работа с Layers .....	15
Другие дополнения .....	16

## **Глава 2**

<b>Управление цветом</b> .....	17
Установка «точки белого» – white point .....	19
Специфика экранного покрытия – phosphors .....	20
Яркость и контрастность .....	20
Гамма контрастности – gamma .....	20
Тонкая настройка .....	21
Цветовое пространство RGB .....	22
Цветовое пространство CMYK .....	23
Системы регулировки контрастности Gray и Spot .....	24

Правила управления цветом .....	24
Опции преобразования .....	27

## Глава 3

<b>Настройка Photoshop</b> .....	28
Работа с бумагой .....	28
Раздел General .....	29
Раздел File Handling .....	32
Раздел Display & Cursors .....	33
Раздел Transparency & Gamut .....	33
Раздел Guides, Grid & Slices .....	35
Раздел Units & Rulers .....	35
Раздел Plug-Ins & Scratch Disks .....	36
Раздел Memory & Image Cache .....	38
Резюме .....	38

## Глава 4

<b>Базовый уровень</b> .....	40
Эффект сигаретного дыма .....	40
Рисуем «стеклянный текст» .....	46
Создаем кубический текст .....	52
Рисуем баннер .....	54
Рисуем талисман .....	57
Рисуем лазерные диски .....	61
Способ 1. Цветной диск .....	62
Способ 2. Монохромный диск .....	64
Рисуем звезду-снежинку .....	67
Лед под увеличительным стеклом .....	72
Рисуем медальон .....	74
Рисуем стеклянный шар .....	78
Рисуем свою солнечную систему .....	84
Создание flash-галереи .....	93
10 советов начинающим пользователям Photoshop .....	95
Создание новых проектов с использованием определенного рабочего пространства .....	96
Отображение одного и того же изображения в двух окнах .....	96
Избавляемся от «бегающих муравьев» .....	97
Быстрая отмена .....	97
Оперативный подбор цвета .....	98
Изменение размера кисти .....	98

Инструмент Move и клавиши перемещения .....	98
Скрываем палитры .....	98
Навигация по увеличенному масштабом изображению .....	98
Наилучшая видимость изображения .....	99

## Глава 5

<b>Средний уровень .....</b>	<b>100</b>
Рисуем сигарету .....	100
Рисуем кометы .....	103
Рисуем веревку .....	106
Рисуем крылья .....	110
Рисуем меч джедая .....	114
Рисуем морскую волну .....	117
Рисуем линзу камеры .....	121
Рисуем радар .....	127
Рисуем хрюшку .....	130
Рисуем овечку .....	134
Рисуем атом .....	138
Рисуем микрофон .....	143
Рисуем шариковую ручку .....	147
Рисуем нож .....	151
Сворачиваем бумагу и создаем липкую ленту .....	157
Абстракция или просто красивый эффект .....	160

## Глава 6

<b>Мастер-класс .....</b>	<b>167</b>
Рисуем стеклянную емкость .....	167
Рисуем дискеты .....	172
Рисуем колонки .....	178
Работа с наборами слоев .....	184
Рисуем кварцевые часы .....	187
Рисуем цифровую фотокамеру .....	195

## Глава 7

<b>Работа с фотографиями .....</b>	<b>211</b>
Удаляем эффект красных глаз .....	211
Увеличиваем резкость на фотографии .....	215
Работа с гистограммой и уровнями .....	223
Правильное конвертирование в СМΥК .....	227
Добавляем яркости и контрастности .....	230

Создаем черно-белое изображение .....	231
Исправляем дефекты линз .....	233
Фильтр Vanish Point .....	235
Рисуем туман .....	239
Эффект ледяного изображения .....	242
Рисуем wallpaper .....	243
Меняем время суток на фотографии – делаем из дня ночь .....	246
Меняем время суток на фотографии – эффект заката .....	250
Рисованное изображение .....	253
Дизайн на глазе .....	256
Добавляем на фотографию привидение .....	259
Делаем из человека памятник .....	261
Создаем киборга .....	264
Монета с собственным изображением .....	269
Подделка фотографии .....	274
Пускаем молнию с рук .....	277
<b>Приложение</b> .....	<b>282</b>
<b>Заключение</b> .....	<b>295</b>

# Введение

С развитием цифровых технологий все большее внимание стало уделяться сфере дизайна, являющейся далеко не самой низкооплачиваемой. Представители фирм не пожалеют заплатить большие деньги за хороший дизайн, например Web-представительства, да и в принципе, дизайн не ограничивается одним лишь пространством Интернета, хотя и занимает его значительную часть. Спросом пользуются также и услуги по работе с фотографиями; качественная корректировка, применение эффектов также имеют высокую ценность. Но при чем тут Photoshop и почему именно этот продукт, скажете вы? Прежде всего, потому, что эта программа доступна для массового пользователя, – в самом деле, вспомните ваших знакомых, наверняка очередная версия этого редактора есть у большинства, да и, наверное, была установлена на вашем компьютере задолго до покупки данной книги. Конечно, я не стану отрицать достоинств других графических пакетов, таких как Paint Shop Pro, но пользуются им единицы, да и, по сути дела, он уступает в некоторых вещах рассматриваемому в данной книге редактору. Photoshop в России и странах СНГ стал не просто народной программой, он стал чем-то вроде игрушки, доступной для понимания каждому и которая в случае приложения усилий (причем от вас будет требоваться не так уж и много) позволяет добиваться поразительных результатов. Освоив Photoshop, вы сможете выполнять различные виды графических работ, начиная от оформления сайтов, программ до обработки фотографий, а я попробую попытаться помочь вам достичь этого.

Книга не является стандартным самоучителем в принятом понимании, хотя, по сути, это самоучитель, но используемая методика позволяет вам выполнять работы в Photoshop и одновременно с этим изучать что-то новое, а также закреплять уже полученные навыки. Методика эта проверена: долгое время автор данного пособия публиковал свои обучающие статьи в газетах и в Интернете, и как результат ему присылали замечательные работы, сделанные в Photoshop с применением всех полученных навыков. Особенностью этой книги является легкий стиль написания, а также и то, что начать изучение вы можете с любой главы, однако я бы рекомендовал вам последовательно пройти всю книгу – таким образом будет достигнут максимальный эффект. Книга построена по следующей схеме. Прежде всего, следует отметить, что она представляет собой сборник трюков и эффектов (уроков): сначала идут легкие уроки, с подробным описанием каждого действия, затем идут уроки среднего уровня, что подразумевает более сложную технику исполнения и соответственно более эффектный результат, и, наконец, самый сложный уровень, где присутствуют сложные графические работы, в которых не будет подробно описываться каждый шаг, а будут проверяться полученные навыки, то есть если вы достаточно хорошо усвоили материал, полученный из предыдущих глав, вы без труда выполните урок данного плана. Единственное, что еще можно к этому добавить, – сложные уроки, как правило требуют усидчивости и больших временных затрат, но поверьте мне, это покажется мелочью после того, как вы достигнете финального результата.

# 1 Глава Знакомство с Photoshop

С момента выпуска одной из самых популярных версий – CS – прошел немалый срок (октябрь 2003). Это был переломный момент для Adobe: впервые фирма отказалась от банальной нумерации версии. Вместо этого они предложили новую концепцию, используя буквы для новых версий. CS – это сокращение от Creative Suite, дословно «творческий набор», сам Photoshop входит в состав этого пакета. Соответственно CS2 является логичным продолжением следующей версии. Уже в версии CS многие нашли для себя незаменимые инструменты – кто-то был рад появившейся поддержке стандарта для изображений с цифровых камер в виде плагина Camera Raw, кто-то – функции Shadow/Highlights, кто-то расширенной поддержкой редактирования 16-битных каналов. Наконец-то была выполнена просьба дизайнеров – включение функции «текст по контуру» (Type on a Path), а также то, чего они совсем не ожидали, – Layer Comps. Люди, работающие в сфере редактирования видео, получили non-square pixels (дословно «неквадратные пиксели»), нововведений было очень много. Но позвольте, скажете вы, если версия была настолько удачной, что же еще можно было такого добавить, чтобы создать новую версию? Вопрос вполне резонный, но область растровой графики довольно обширная, и сотрудники Adobe тоже не зря зарплату получают, и нововведений в версии CS2 не меньше. Но обо всем по порядку (рис. 1.1).

## **The Adobe Bridge – следующее поколение файлового браузера**

Одним из наиболее популярных и, в свою очередь, полезных нововведений в Photoshop всегда был файловый браузер (File Browser), который впервые появился в версии 7,0. В версии CS он был существенно доработан, существ-



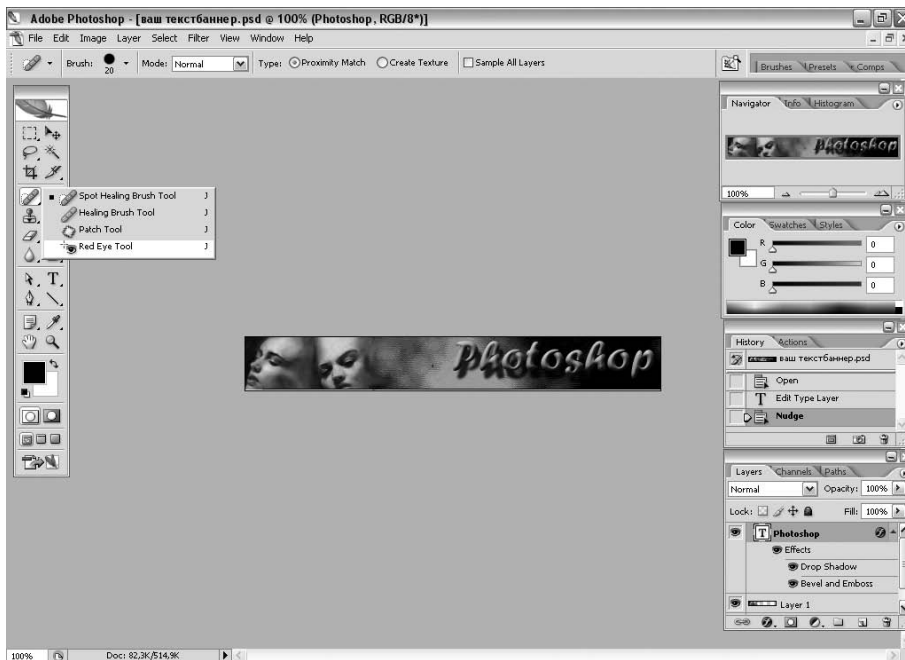


Рис. 1.1 ▼ Внешний вид программы

венно, но не без недостатков. В версии CS2 данная часть программы перешла на новый уровень – Adobe отказалась от встроенного файлового браузера, заменив его так называемым Adobe Bridge. Отдельные приложения дают вам доступ ко всем вашим изображениям (фотографиям, иллюстрациям и даже фильмам) из любых приложений Adobe (не только Photoshop), но интеграция с Photoshop настолько тесная, что кажется, что все это часть этой программы (рис. 1.2).

The Bridge настолько модифицирован по сравнению с предыдущими файловыми браузерами, что поначалу, особенно пользователям, которые ранее работали со старыми версиями Photoshop, было трудно определить, с чего начать изучение этого «моста». Первое, что я отметил, когда впервые увидел сие творение, – это возможность изменять размер изображений, сгенерированных для предварительного просмотра с помощью слайдера, расположенного справа.

Также вы можете держать открытыми многочисленные окна браузеров и даже использовать несколько мониторов (таким образом, вы можете открыть Photoshop на каком-нибудь мониторе, в то время как на остальных будет присутствовать Bridge).

Функции поиска были также существенно расширены, что позволяет найти нужное изображение до смешного просто. Также многих порадует возможность изменять фоновое изображение Bridge и возможность определять, ка-

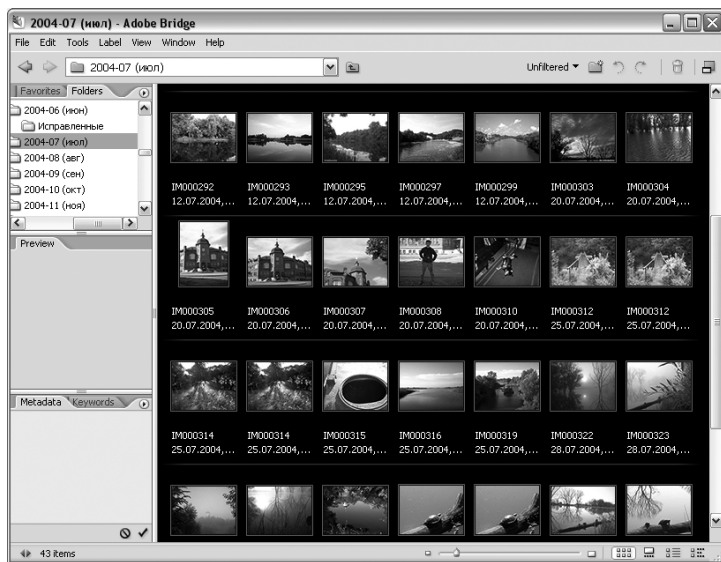


Рис. 1.2 ▼ Внешний вид Adobe Bridge

кую информацию вы хотите видеть под сгенерированным для предварительного просмотра изображением.

Наконец-то Adobe встроила функцию полноэкранного слайд-шоу, странно, почему она не сделала этого раньше. Теперь вы можете в процессе просмотра поворачивать изображение и даже оценивать его звездочками. До этого многим из вас наверняка приходилось работать с аналогичными вещами в небезызвестном ACDSsee, теперь последний для этой функции нам больше не понадобится.

Обратите внимание, что Adobe Bridge можно запускать и отдельно от Photoshop, так как он является вполне полноценной программой.

Также появились встроенный Workspace (рабочее пространство) и новый режим Filmstrip для просмотра изображений. Имеется еще дюжина усовершенствований в этой части программы, такие как возможность создания коллекции результатов ваших поисков, цветовое кодирование файлов, усовершенствованная организация избранного (Favorites), продуманные опции сортировки, улучшенные функции пакетного режима работы с файлами (Batch), но они не столь сложны, и вы без труда сами с ними разберетесь.

## Camera Raw – с каждым разом все краше

Впервые поддержка Camera Raw появилась в Photoshop 7.0 в виде дополнительного плагина, который вы могли приобрести всего-то за 99\$. Затем Adobe пересмотрела свою политику в данном вопросе и уже в новой версии CS интегрировала его в свой продукт, ну а в CS2 его оставалось только усовершенствовать, что Adobe вполне удалось. Добавлен целый ряд новых возможностей, напри-

мер, появились инструменты, позволяющие проводить кадрирование изображения напрямую в Camera Raw, или встроенная функция автоматической коррекции, которая позволит начинающим пользователям получать профессиональные результаты, хотя возлагать большие надежды на автоматику я бы не стал – никогда еще она не давала результатов лучше, чем это делает человек. Также благодаря интеграции с Bridge и встроенной автоматизации вы сможете обрабатывать в фоновом режиме файлы через Camera Raw в то время как вы работаете в основном окне Photoshop.

Еще одним дополнением стала возможность открытия множества файлов в окне Camera Raw, причем эти файлы будут отображаться в левой части окна в виде эскизов изображений. Таким образом, вы можете их редактировать, давать оценку и пометить для удаления, вы даже можете копировать и вставлять уже определенные настройки в Raw-изображении, и все это внутри Camera Raw.

Adobe также удовлетворила просьбу пользователей своего продукта о добавлении инструмента пипетки (Color Sampler Eyedropper) на панель инструментов, а если вам потребуется отредактировать настройки изображения, то вам доступна специальная иконка, щелкнув по которой, можно открыть опции коррективов.

Camera Raw всегда был хорошим дополнением к Photoshop, а после обновления версии он стал еще функциональнее.

## Поддержка DNG

Серьезной проблемой в Raw является хранение файлов. Ведь никто не может вам гарантировать, что ваши файлы можно будет прочитать через несколько лет. Модельный ряд камер к тому времени уже несколько раз изменится, как, впрочем, и используемый ими формат... Именно этими соображениями руководствовалась компания Adobe при разработке формата DNG (Digital Negative). DNG представляет собой открытый формат, призванный дать стандартную и переносимую альтернативу Raw, а в перспективе и заменить его. В DNG сохраняются те же самые сырые данные с матрицы камеры, но хранятся они уже в стандартном формате, и любая программа, понимающая DNG, сможет их прочесть.

Перспективы нового формата пока не очень ясны, но авторитет и мощь компании Adobe дают надежду на то, что у DNG есть будущее. Первым ее шагом был выпуск утилиты, позволяющей конвертировать Raw-файлы в DNG (Adobe DNG Converter), а теперь поддержка появилась в следующей версии Adobe Photoshop, и первые шаги уже сделаны.

## Все для фотографов

Как уже было отмечено ранее, в версии CS для фотографов было сделано колоссальное количество изменений – от новых функций до новых инструментов. Но это не значит, что Adobe исчерпала себя в этой области. Чего стоит тот же усовершенствованный плагин для Raw-файлов и новый файловый браузер,

но это то, о чем мы уже упоминали; другим немаловажным дополнением является поддержка HDR (High Dynamic Range), которая присутствует только в версии CS. Используя HDR, теперь вы можете редактировать 32-битные изображения и комбинировать множественные дефекты в отдельные. Также редактирование в этом режиме происходит в широком диапазоне – от самых глубоких теней до ярчайших светлых точек.

## Фильтры для фотографий

Несмотря на то, что Adobe и не добавила в CS2 большого количества фильтров, она решила взять не количеством, а качеством, включив в состав новой версии три наиболее важных фильтра при работе с фотографиями.

Прежде всего хочется отметить фильтр, убирающий шум с фотографии (а также зернистость с пленочных камер), – **Reduce Noise** (рис. 1.3): многих порадует большая по размерам область предварительного просмотра изображения.

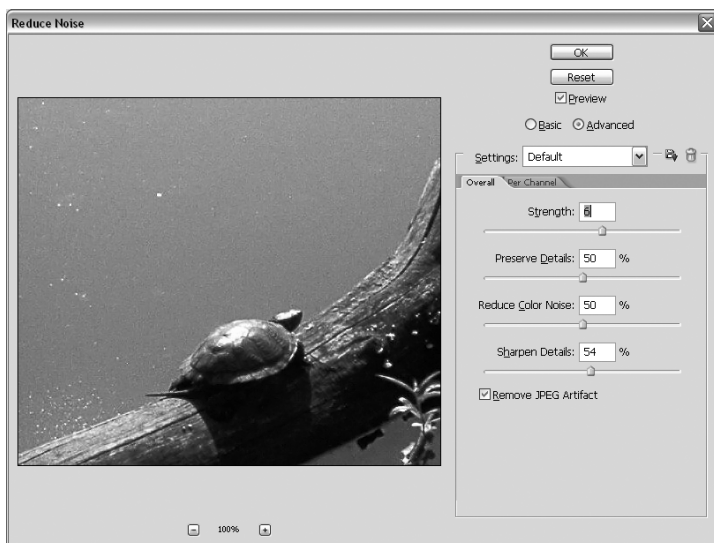


Рис. 1.3 ▼ Диалоговое окно Noise Reduce

Другой важный фильтр – **Lens Correction** (рис. 1.4), который позволяет вам регулировать искажения линзы камеры, хроматические абберации и виньетирование. Хочу заметить, что Adobe приняла правильное решение в отношении включения возможности сохранения настроек для их последующего применения. Трудно сказать, как они догадались, от себя лишь добавлю, что в большинстве фильтров сторонних производителей данная функция уже присутствовала.

Если два предыдущих фильтра были преимущественно для фотографов, то фильтр, с которым мы познакомимся сейчас, будут использовать далеко не все. Возможно, он станет новым стандартом в своей области, который заменит

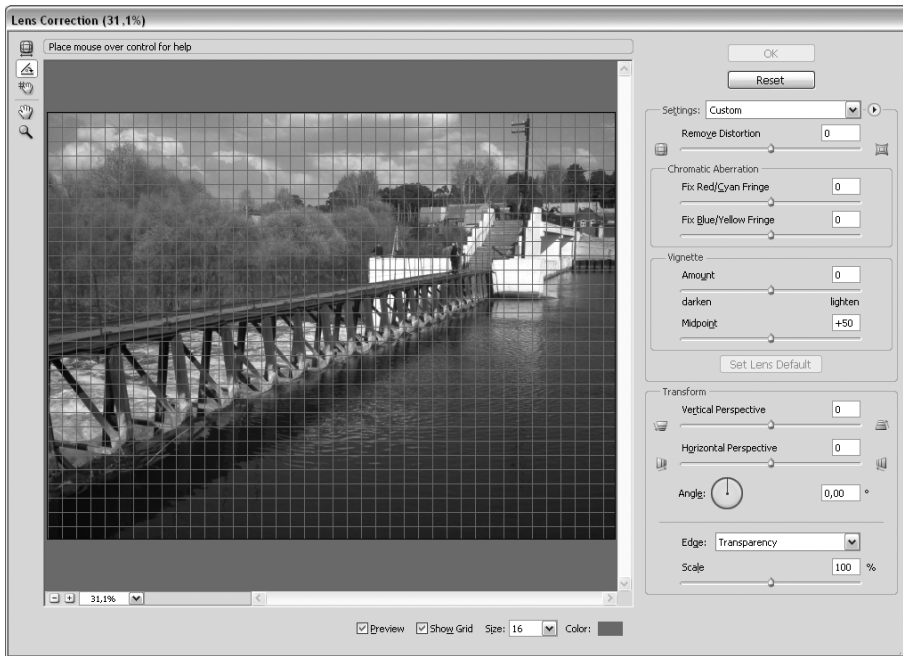


Рис. 1.4 ▼ Диалоговое окно Lens Correction

всем известный фильтр **Unsharp Mask**. Он носит название **Smart Sharpen**, поскольку увеличение четкости производится посредством удаления цветных ореолов и других проблем, возникающих при стандартном увеличении резкости. Также фильтр позволяет вам осуществлять отдельный контроль за четкостью как в светлых участках изображения, так и в темных.

## «Звезда показов» – Vanishing pointing

Каждая версия Photoshop содержит хотя бы одно нововведение, которое может заставить вашу челюсть отвиснуть. Таким нововведением в Photoshop 7.0 был инструмент **Healing Brush** (Лечащая кисть), в Photoshop CS это были функции Shadow/Highlights, Filter Gallery и Match Color. Функция, которую встроили в версию CS2, намного превосходит по своей «продвинутой и оригинальности» предыдущие. Если говорить коротко, то новый фильтр **Vanishing Pointing** позволяет вам клонировать, ретушировать, редактировать изображение в перспективе. Не смотря на то что это может звучать скучно, когда вы попробуете поработать с данным фильтром, положительных впечатлений останется масса.

Когда я первый раз увидел данный фильтр, то был сильно удивлен его возможностями. Ни один час я просидел за работой с ним, пока полностью не наслаждался его функциональностью. В дальнейшем мы с вами остановимся на этом фильтре подробнее.

## Улучшенная организация работы

Наконец-то Adobe начала думать и об удобстве пользователей при работе с их продуктом. Мы уже ранее отмечали, что окна новых фильтров позволяют осуществлять удобный предварительный просмотр. В CS2 теперь появилась возможность скрывать от нашего взгляда неиспользуемые фильтры. Например, если вы не пользуетесь Facet, то при просмотре он будет скрыт, причем настроить отображение можно для любой группы фильтров, для любого меню в программе. Что-то аналогичное можно увидеть в продуктах Microsoft Office, когда вам отображаются только используемые пункты меню, а для показа всего списка требуется нажатие на стрелочку.

Также была добавлена работа с так называемыми presets (набор уже готовых настроек для той или иной функции, например для фильтра).

Работа с меню стала очень удобной, теперь вы сами можете настроить, помимо видимости меню, также цвет его подпунктов. Например, если вы часто пользуетесь фильтром **Add Noise** из группы **Noise**, то смело можете выделять его цветом, таким образом обеспечив себе легкий доступ в плане наглядности (рис. 1.5).

## Функция Smart Objects

Вряд ли можно сказать, что об этой функции мечтали многие вследствие ее специфики. Однако нельзя недооценивать ее новаторства. Вкратце поясню смысл работы новой функции. Предположим мы открыли фотографию в Photoshop. Изменили ее размер в меньшую сторону, например с 1024 × 768 до 640 × 480, сделали какие-то изменения, а потом поняли, что лучше эта фотография будет

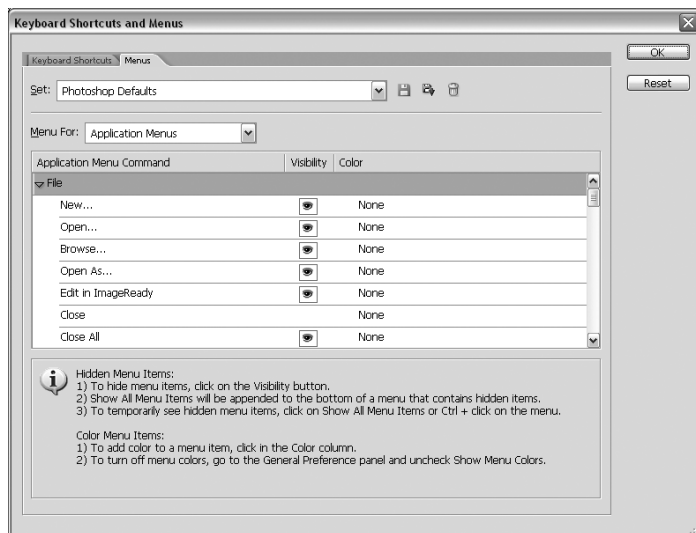


Рис. 1.5 ▼ Настройка видимости и цветов пунктов меню

выглядеть в разрешении  $1024 \times 768$ . Но, как вы знаете, вернуть размер без потери качества нельзя – будут видны пиксели, изображение будет немного размытым и пр. Нельзя в старых версиях Photoshop, но не в CS2. **Smart Object** позволяет вернуть разрешение, взяв информацию из внедренного оригинала, то есть это абсолютно не зависит от того, каким образом вы редактировали изображение, все равно Photoshop будет сравнивать его с оригиналом. Это означает, что вы можете поворачивать изображение, деформировать как угодно, оно все равно будет выглядеть чистым. В самом деле, теперь есть над чем подумать в плане организации своей работы, то есть появилась возможность назначать векторные слои. Безусловно, раньше в Photoshop также присутствовали векторные слои, но они были привязаны к инструментам. Теперь же мы получили еще одно полезное дополнение.

## Материал для дизайнеров

Если вы будете использовать Photoshop CS2 непосредственно для дизайна, то вам придется прибегать к помощи многих его функций, в том числе и тех, о которых было уже упомянуто, – **Vanish Pointing**, **Smart Object**, **Bridge** и т.д. Но помимо этого в CS2 появилась еще одна, если не революционная, то значимая по своей функциональности возможность – это **Image Warping**. Функция позволяет вам деформировать изображение аналогично искажениям, производимым после применения на тексте **Text Warp**. Более того, данная деформация полностью редактируется. Вы можете «обернуть» фотографией практически любую поверхность, например бутылочку сока или машину и т.п.

Другое полезное нововведение – отображение шрифтов: вы можете просматривать шрифты перед их применением, точно так же многие из вас, наверное, делали в редакторе Microsoft Word.

## Работа с Layers

Немного реорганизована работа со слоями (Layers), не могу сказать, что эта реорганизация мне понравилась, возможно, это дело личных предпочтений. Идея неплохая – вы можете производить любые операции, причем, снимаются границы работы между рабочим окном и палитрой Layers, то есть они существуют отдельно, но вот работа может проводиться комплексно – например, вы можете интуитивно перемещать слои по холсту, не обращаясь к палитре Layers, – Photoshop сделает все автоматически. Хотя, с другой стороны, это может экономить время, особенно при наличии большого количества связанных слоев в палитре – разобраться с тем, какие слои связаны между собой, порой требует много времени. Неудобство, пожалуй, связано с тем, что теперь по-другому приходится связывать слои. Чтобы сделать это, нужно последовательно выделить необходимые слои, а затем нажать кнопку в виде скрепки, в то время как в старых версиях вам ничего не нужно было выделять, а достаточно было поставить скрепку возле нужных слоев одним нажатием, но, повторюсь, возможно, это дело привычки.

## Другие дополнения

Эти обновления не менее значительны, например возможность создания анимации в пределах Photoshop, новый инструмент удаления эффекта красных глаз **Red Eye** и усовершенствованный **Spot Healing Brush**, также в CS2 была модифицирована палитра Info, добавлены новые Flash-галереи для публикации в Интернете, появилась поддержка работы со СММК изображениями функции Shadow/Highlights, добавились новые фильтры размытия (группа **Blur**).

Также появилась возможность открытия и сохранения документов при помощи диалогового окна самого Photoshop, а не операционной системы. Для перехода в этот режим вы должны будете нажать кнопку **Use Adobe Dialog**, после чего появится приблизительно такое окно (рис. 1.6).

Помимо вполне очевидных нововведений в Photoshop, в этой версии присутствуют и такие, которые прошли долгий путь совершенствования, и я «снимаю шляпу» перед Adobe: действительно, их новая версия содержит большое количество полезных дополнений, переход на новую версию будет оправдан. В целом CS2 одно из наиболее существенных обновлений во всей хронологии Photoshop.

Подводя небольшой итог, скажу лишь, что мне нравилось работать в Photoshop 7.0, при переходе на CS я думал – это что-то особенное, но CS2 намного лучше этих версий. Улучшенный интерфейс, новые фильтры, расширенные функции – поработав несколько месяцев с новой версии, желания вернуться к предыдущим не возникло.

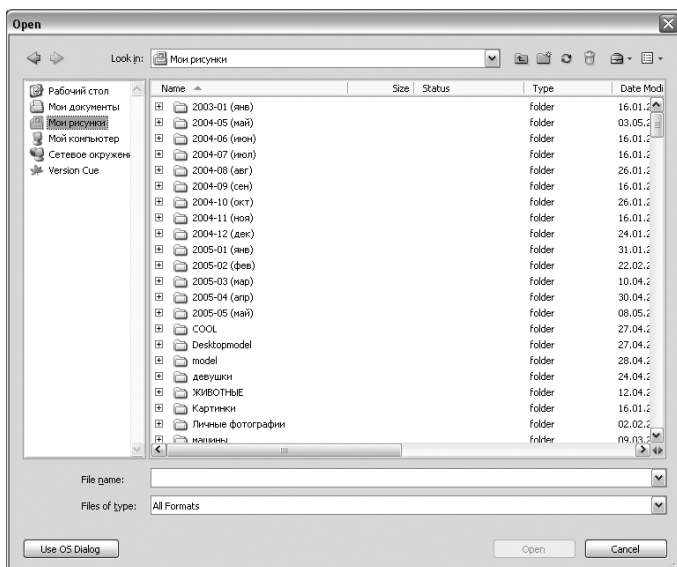


Рис. 1.6 Диалоговое окно открытия файла с помощью Adobe



# Глава 2

## Управление цветом

**П**режде чем мы перейдем к изучению Photoshop CS2 на практических трюках, необходимо корректно отстроить цвета монитора, чтобы в конечном итоге не расстроиться, увидев их несоответствие на выходе. Управление цветом – предмет споров профессионалов и сомнений начинающих. И для тех, и для других в определенные моменты времени этот вопрос становится чрезвычайно актуальным. Чтобы не впасть в отчаяние, имея дело с цветовыми схемами, моделями и профилями, постараемся разобраться с этой проблемой на примере Photoshop CS2.

Системы управления цветом на первый взгляд весьма просты: они описывают определенные значения в точках, из которых состоит изображение, и изменяют их для корректного отображения разными устройствами в процессе обработки. Звучит банально, но при всей простоте игры, например, в шашки, даже несложные правила способны породить весьма сложные ситуации. Аналогичным образом обстоит дело с цветом.

При работе с графическими файлами на компьютере мы часто сталкиваемся с проблемой: отсканировали фотографию, но цвета и тональные переходы на мониторе выглядят иначе. А когда отпечатали полученный файл на принтере и сравнили результат с исходной фотографией, поняли, что это не совсем то, чего бы хотелось, и совсем не то, что было в оригинале. Постараемся разоблачить этот фокус.

Дело в том, что сканер, монитор, фотокамера, принтер по-разному обрабатывают цветовую информацию и отличаются разной шириной цветового диапазона. Безусловно, даже не занимаясь специально вопросом управления цветом, можно получить приемлемые результаты, но обычно здесь пользователя подстерегают серьезные проблемы. Для того чтобы преодолеть несоответствия в цветопередаче на разных устройствах, были созданы системы управления цветом. Их задача состоит в том, чтобы так определять взаимодействие

между ними, чтобы результат соответствовал оригиналу. Для этого каждое устройство теперь имеет специальный набор параметров, который используется в программной среде для коррекции специфики его цветопередачи. Он называется профилем ICC в соответствии со стандартами цветообработки, принятыми Международным консорциумом по цветам (International Color Consortium).

Вне зависимости от того, снабжен ли ваш монитор электронно-лучевой трубкой (ЭЛТ) или жидкокристаллической (ЖК) панелью, одинаковых по цветопередаче мониторов не существует в природе. В ЭЛТ изображение формируется электронным лучом, бомбардирующим слой цветного люминофора, нанесенного на внутреннюю поверхность экрана. В ЖК-панелях то же достигается свечением точек матрицы. Расхождение в цветопередаче возникает не только потому, что разные производители используют разные типы люминофора для покрытия экрана и разные типы ЖК-матриц, но и из-за индивидуальных различий трубок и панелей: две трубки при кажущемся сходстве все равно будут отличаться друг от друга.

Калибровку монитора нужно считать задачей номер один. К счастью, у нее достаточно большой диапазон решений – от весьма дорогих до совершенно бесплатных. Если вы считаете себя гуру цифровой фотографии или просто хотите получить наиболее качественный результат, то лучше воспользоваться специальными приборами, подключаемыми к персональному компьютеру. Они осуществляют калибровку автоматически на основании колориметрического метода и позволяют сделать это очень точно. К сожалению, стоимость подобных устройств достаточно высока, поскольку они рассчитаны почти исключительно на профессиональное применение.

### *Примечание*

Воспроизведение цветов достигается двумя способами: первый основан на сложении цветов в проходящем свете (фото- или видеокамера, монитор, сканер), второй – на их вычитании в отражении на бумаге (принтер, офсетная печать). Все компоненты спектра в аддитивной модели (RGB) создаются сложением красного (red), синего (blue), зеленого (green). Субтрактивная модель (CMYK) использует обратные цвета: голубой (cyan), пурпурный (magenta), желтый (yellow), к которым добавлен черный (black). В названии он фигурирует под последней буквой английского перевода (K). Он добавлен потому, что на практике добиться тремя компонентами нейтрального серого тона невозможно. В обеих моделях любой цвет кодируется яркостями составляющих. Например, чистый зеленый в RGB представлен 0, 255, 0, а в CMYK 100, 0, 100.

Удобный программный вариант предлагает компания Adobe в составе пакета Photoshop, который мы с вами изучаем. Модуль калибровки монитора носит название Adobe Gamma. К сожалению, большинство, не разобравшись с этим дополнением Photoshop, сразу же его удаляют и забывают про него, нам этого делать не стоит. После установки он доступен на Панели управления Windows (Пуск → Установки → Панель управления → Adobe Gamma). Главным недостатком этого способа настройки является то, что воспроизведение изображе-

ния на мониторе сильно зависит от освещения. В среде профессионалов бытует мнение, что адекватно работать можно только в специальном помещении с постоянным искусственным светом. Позволим себе не согласиться. На практике достаточно добиться того, чтобы на экран не падал свет из окон. Перед калибровкой следует дать монитору прогреться после включения как минимум в течение получаса, предотвратив его автоматическое выключение и активизацию экранных заставок (Screen Savers).

Adobe Gamma имеет два режима работы: Step By Step (шаг за шагом) и Control Panel (с вызовом панели управления). В первом случае программа запускает специальный мастер настройки (Wizard), который подсказывает, что и на каком этапе необходимо делать. При всей легкости и удобстве этот режим может иногда давать неправильные результаты, что связано с особенностями регулировки нейтрального белого света: при работе «шаг за шагом» она становится доступной только после установки параметров, на которые влияет сама. Считая это совершенно недопустимым, будем рассматривать работу Adobe Gamma во втором режиме, при активизации которого на экране появляется набор сразу всех параметров, подлежащих регулировке.

Переходим к первому и самому важному этапу.

## Установка «точки белого» – white point

В большинстве современных мониторов этот параметр еще на заводе иногда устанавливают равным 9300 К, что создает на экране ощутимый «холодный» тон (синий оттенок). Может быть, это и полезно для достижения максимальной контрастности изображения в компьютерных играх, но мало приемлемо для обработки фотографий. При снижении цветовой температуры до 5000 К на некоторых мониторах изображение начинает сильно «теплить» (приобретает желто-красные тона), хотя именно такую «точку белого» имеют лампы освещения в картинных галереях. В большинстве случаев наиболее приемлемым значением является 6500 К – цветовая температура дневного света в солнечный день. Итак, в строке **Hardware** (Аппаратные установки) указываем «6500 К».

Справа имеется кнопка **Measure** (Оценить), которая позволяет установить цветовую температуру вручную, подбирая из предложенных тестовых квадратов тот, у которого самый нейтральный серый тон. В подавляющем большинстве случаев этого не требуется, но в порядке эксперимента попробовать можно.

А вот содержимое следующей строки, **Adjusted** (Настроить), я настоятельно рекомендую оставить с параметром **Same as Hardware** (так же, как в устройстве). Установка другого значения вызовет конфликт: монитор окажется отрегулированным в соответствии с его собственными параметрами, но они будут программно заменяться другими.

## Специфика экранного покрытия – phosphors

Этот вид настройки позволяет внести коррекцию специфических особенностей экранного покрытия ЭЛТ. Если производитель монитора приводит такие сведения, их можно ввести в соответствующее окошко выбора. Если же по этому поводу ничего не известно, лучше оставить одно из двух: либо EBU/ITU, либо HDTV (CCIR 709). Вводить значение Trinitron следует только для оригинальных мониторов Sony с соответствующей маркировкой.

## Яркость и контрастность

Для последующей работы нам потребуется использовать сам монитор. Пользуясь его клавишами управления, повысьте контрастность и яркость до максимума. Теперь обратите внимание на окно **Brightness and Contrast**. В нем есть ряд чередующихся черных и темно-серых квадратов. Уменьшая яркость, нужно добиться того, чтобы эти квадраты лишь едва заметно отличались, но не сливались друг с другом.

Нужно ли говорить, что после окончания регулировки менять эти параметры уже нельзя?

## Гамма контрастности – gamma

Это важный параметр, определяющий резкость полутоновых переходов (от темных частей изображения к светлым). Это понятие хорошо знакомо специалистам, знакомым с традиционным фотопроцессом.

В недавнем прошлом многие мониторы, предназначенные для профессионального применения, настраивали до небольших значений гаммы (1,8). Это было вызвано особенностями их конструкции. Современные качественные мониторы делают с ЭЛТ и ЖК-матрицами, которые могут обеспечить более высокие значения. Поскольку от гаммы напрямую зависит широта охвата цветового диапазона, мы советуем установить ее равной 2,2. При возможных будущих экспериментах следует учесть, что понижение гаммы приведет лишь к потерям в изображении (просветлению теней и появлению «ступенек» в светах). Калибровать монитор нужно при той гамме контрастности, которую он в состоянии обеспечить.

Если убрать флажок в опции **View Single Gamma Only**, станет доступной отдельная настройка гаммы для трех базовых цветов – красного, зеленого и синего. Это очень удобная опция, так как она позволяет устранить ошибки балансировки цветов. Двигая ползунки под соответствующими цветными квадратами, нужно добиться того, чтобы их центр практически не отличался от периферии. При этом будут установлены правильные значения.

После подтверждения окончания калибровки (кнопка **ОК**) Adobe Gamma предложит сохранить настройки в специальном файле профиля устройства. Назовем его `Mu_Monitor_sRGB`, чтобы не путать с другими.

На этом процесс настройки закончен. Следует упомянуть важную деталь: с течением времени свойства монитора изменяются, поэтому я бы рекомендовал повторять его калибровку хотя бы один раз в 3–4 месяца.

## Тонкая настройка

Параметры управления цветом в Photoshop CS доступны из меню **Edit** → **Color Settings** (рис. 2.1). При вызове этого пункта на экран выводится окно, которое поначалу может показаться слишком сложным для понимания.

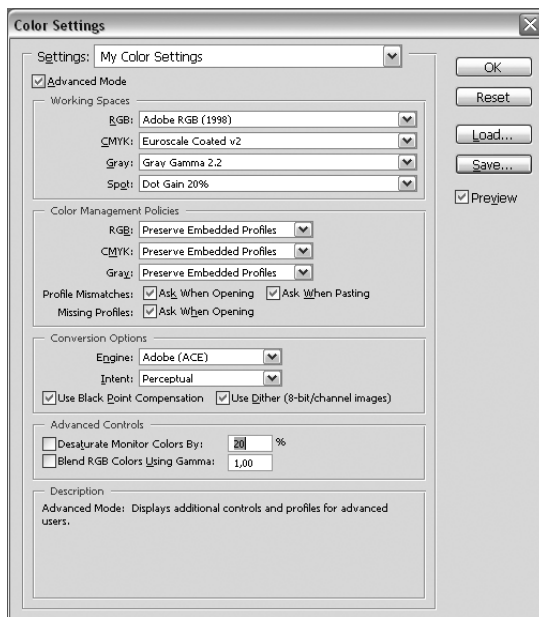


Рис. 2.1 ▼ Настройки цвета

Не будем объяснять все параметры, стоящие в нем по умолчанию, а рассмотрим то, что заслуживает внимания как средство достижения наилучшего результата. Эти категории в рисунках выделены красной рамкой.

Вверху окна под разделом **Settings** (Установки) лучше сразу же отметить флажком опцию **Advanced Mode** (Расширенный режим). А в самом низу есть панель **Description** (Описание), где приводятся данные о разных параметрах. Если установить курсор мыши в какое-либо из полей, здесь будет отражаться их краткая характеристика. Рассмотрим теперь, что предлагает нам Adobe Photoshop CS2, даже если кое-что будет полезно только профессиональным пользователям.

В выпадающем меню **Settings** (Установки) приведено довольно много разных опций.

На начальном этапе они не должны нас очень интересовать, поскольку мы рассматриваем типичный случай «домашнего» использования программы и собираемся лишь обеспечить правильное соответствие цветов. Так что установим здесь **Custom** (Пользовательские), а после окончания настройки дадим им имя и запишем в файл.

Тем, кому совершенно не хочется заниматься ничем дальше, можно порекомендовать остановиться на варианте **Color Management Off** (Управление цветом отключено). Остальным же так поступать я не советую.

### *Примечание*

Раздел настроек **Working Spaces** (Цветовые пространства) – самый пестрый на выставке параметров. В Photoshop задействованы четыре системы управления: RGB, CMYK, Gray, Spot. RGB и CMYK определяют параметры управления цветом в соответствующих моделях; Gray и Spot определяют отображение гаммы контрастности и тональности серой шкалы. Идеальное цветовое пространство – не более чем виртуальная модель. Для ее определения создадим систему координат, где вместо длины, ширины и высоты взаимодействуют базовые цвета – красный (R), зеленый (G), синий (B), причем, яркость каждого нарастает от нуля (точки пересечения) до 100%. Диагонали между соседними осями образуются смешением: голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y). Черный образуется в точке пересечения координатных осей, а белый – в противоположащей ей по диагонали передней точке. Для наглядности справа приведено ступенчатое представление формирования цветов.

Реальные модели цветовых пространств определяются возможностями аппаратных устройств и их программным обеспечением.

## Цветовое пространство RGB

В ниспадающем списке приведено много разных цветовых пространств, причем появление некоторых зависит от специфического оборудования, установленного в системе (рис. 2.2).

Здесь, например, приводятся параметры принтеров, мониторов, сканеров. Из-за множества вариантов поначалу разобраться трудно. Нам поможет то, что большинство из них в нашем случае не применимо: Apple RGB или ColorMatch RGB должны интересовать только пользователей Macintosh; а те, что указаны в нижнем разделе, требуются лишь специальным системам. Нам же нужны аппаратно-независимые пространства, которыми являются Monitor RGB, Adobe RGB (1998) и sRGB 61961-2.1.

Если задачи по редактированию изображений не выходят за рамки потребностей создания Web-страниц и другого способа экранного просмотра, следует выбрать Monitor RGB (над Adobe RGB). Эта опция использует только параметры калибровки монитора в программе Adobe Gamma. Если же вы планируете печатать фотографии на принтере или готовить их для вывода на фотонаборном аппарате для полиграфических нужд, единственно правильным выбором остается Adobe RGB (1998), так как это пространство имеет значительно больший цветовой охват.

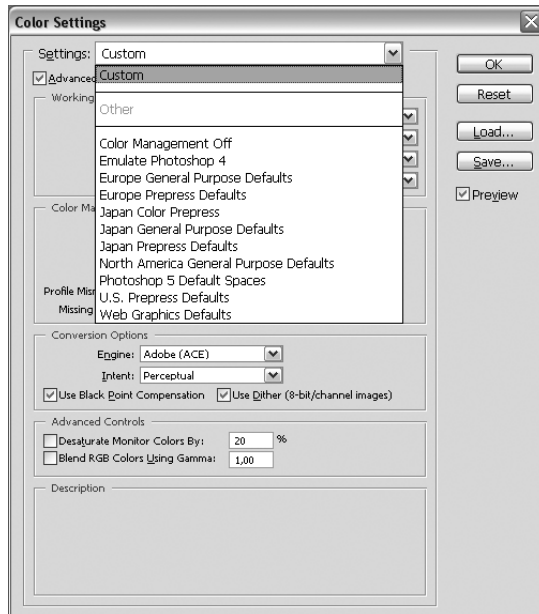


Рис. 2.2 ▼ Настройки цвета. Ниспадающий список

### Примечание

Часто приходится слышать рассуждения на тему того, что широта Adobe RGB имеет чисто теоретическую ценность, что домашние фотопринтеры и устройства печати в фотолaborаториях не обеспечивают полного охвата широты этого пространства, поэтому, дескать, работать с ним незачем – лучше выбрать RGB. Но, во-первых, все передовые цифровые камеры способны хранить цветовую информацию в Adobe RGB. Во-вторых, многие производители принтеров уже заявили о поддержке этого стандарта, и последние модели Epson, Hewlett-Packard, Canon способны адекватно работать с ним. В-третьих, фотографии, предназначенные для архивного хранения, должны всегда обладать некоторой избыточностью, и здесь широта охвата не помешает.

## Цветовое пространство CMYK

Если вы не пользуетесь профессиональным оборудованием, то установки для CMYK практически не важны: вместо них современные цветные струйные принтеры используют RGB.

Впрочем, если возникнет потребность в обработке иллюстраций для полиграфии, эта модель тоже должна быть определена. Реальный выбор здесь невелик: американская (U.S.), европейская (Euroscale) и японская (Japan) системы. Термины Coated и Uncoated означают варианты установок для печати на бумаге с покрытием (мелованной) и без покрытия соответственно. Как говорится, «на всякий случай» выберем **Euroscale Coated v.2** (рис. 2.3).

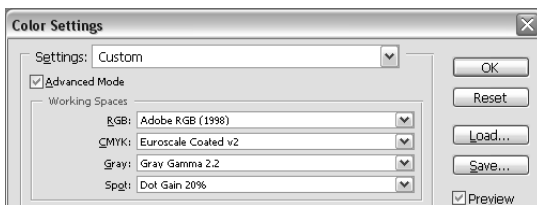


Рис. 2.3 ▼ Окно настройки цвета Color Settings раздела Working Space

## Системы регулировки контрастности Gray и Spot

Это системы регулировки гаммы контрастности. Как сказано выше, мы заинтересованы в получении наибольшего цветового охвата, поэтому выберем из предложенных вариантов **Gray Gamma 2.2**. Впрочем, при выборе опции **Custom Dot Gain** можно установить кривые вручную, но это бывает необходимо крайне редко, при работе с особыми типами устройств и в типичной ситуации этого делать не нужно.

Важной особенностью установок гаммы является то, что они никак не связаны с моделью CMYK. С одной стороны, это расширяет наши возможности по управлению цветом, но с другой – приводит к тому, что фотографии, обработанные с помощью ранних версий Photoshop (например, 5) или других программ, на экране могут выглядеть неправильно.

В параметрах **Spot** для правильной передачи полутонов достаточно установить **Dot Gain 20%**. Другие значения приведут к искажению передачи серой шкалы.

Мы закончили настраивать цветовое пространство.

## Правила управления цветом

Установки **Color Management Policies** (Правила управления цветом) важны как главные инструкции программе: что делать с изображением в отношении настроенных рабочих пространств. С этими установками у начинающих связано множество проблем (рис. 2.4).

У всех трех моделей (RGB, CMYK и Gray) имеются три одинаковые опции: **Off** (Отключено), **Preserve Embedded Profile** (Сохранять встроенный про-

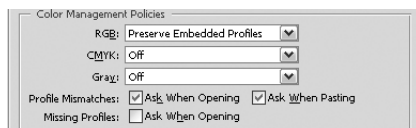


Рис. 2.4 ▼ Color Management Policies



филь) и **Convert to Working...** (Преобразовать в соответствии с рабочим пространством).

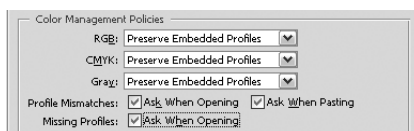
«Отключено» означает, что вновь создаваемые изображения будут записываться без присоединения к ним профилей управления цветом (ICC profiles). Такие файлы принято именовать Untagged (здесь: «Без пометок») в противоположность тем, которые содержат в себе подобную информацию (Tagged). Если при открытии изображений с вложенным профилем последний соответствует установкам цветовых пространств, он будет сохранен, если нет – Photoshop удалит его и запишет без профиля. При вставке (в Windows – операция Paste) изображения из другой программы учитываются только числовые значения RGB, а не их соответствие рабочему пространству, поэтому цветопередача может сильно отличаться от оригинала. Все это не может нас устроить.

«Сохранять встроенный профиль» – опция по умолчанию. Это самый удобный вариант для большинства ситуаций, при котором программа не меняет параметров управления цветом в исходном изображении в соответствии с рабочим пространством. Если исходного профиля не было, то Photoshop назначит свои текущие параметры, но при записи они будут отброшены. При создании нового изображения по умолчанию будут использованы параметры рабочего цветового пространства, которые сохранятся при закрытии файла.

«Преобразовывать в соответствии с рабочим пространством» – наиболее радикальная из опций. Если открываемый файл не содержит включенного профиля, для его просмотра и редактирования используется текущее рабочее пространство. При записи эти параметры теряются. Если изображение имеет профиль, аналогичный текущему, никаких преобразований не происходит. Если же параметры отличаются, произойдет их преобразование в соответствии с рабочим пространством Photoshop, и это будет записано в итоговом файле.

Рекомендуемый нами выбор – **Preserve Embedded Profile** (Сохранять встроенный профиль). Он позволяет, не изменяя настроек файла, применить к нему свойства рабочей среды и сохранить оригинальные параметры для использования в других **программных** и аппаратных условиях.

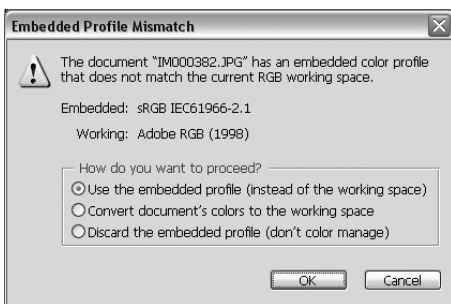
В нижней части блока **Color Management Policies** можно активизировать дополнительные инструкции. Например, при несовпадении профилей в открываемом файле и среде Photoshop (Profile Mismatches) есть два варианта реакции программы: **Ask When Opening** (Спрашивать при открытии) и **Ask When Pasting** (Спрашивать при внедрении). При отсутствии профилей в открываемом изображении (Missing Profiles) – **Ask When Opening** (Спрашивать при открытии). Все три предложенных варианта лучше активизировать галочками (рис. 2.5).



**Рис. 2.5** ▼ Окно настройки цвета Color Settings раздела Color Management Policies

При несовпадении параметров открываемого изображения и установок Photoshop программа будет выводить сообщение **Embedded Profile Mismatch** (Несоответствие встроенного профиля) с запросом о том, какие действия следует предпринять (рис. 2.6):

- **Use the embedded profile (instead of working space)** – использовать встроенный профиль вместо параметров рабочего цветового пространства;
- **Convert document's colors to the working space** – преобразовать цвета в соответствующие рабочему пространству;
- **Discard the embedded profile (don't color manage)** – игнорировать встроенный профиль (не управлять цветом).



**Рис. 2.6** ◀ Окно, сообщающее вам о несовпадении цветовых профилей открываемого файла и рабочего пространства

Если речь идет о собственном архиве, то такое решение возможно, а если планируется использовать фото в других системах, этого лучше не делать. Если же выбрать опцию **Discard the embedded profile (don't color manage)**, то ни оригинальный цветовой профиль открываемого файла, ни сам Photoshop не будут влиять на особенности цветопередачи.

В общем случае, учитывая способность программы использовать дополнительные данные из исходного файла, лучшим выбором будет **Use the embedded profile**.

Если файл, который открывает Photoshop, не содержит никаких параметров управления цветом, выводится другое предупреждение: **The RGB Document <имя\_файла> does not have an embedded color profile** (RGB-изображение не содержит встроенного цветового профиля) – рис. 2.7.

Следует выбрать одно из трех решений:

- **Leave as is (don't color manage)** – оставить все как есть (не управлять цветом);
- **Assign working RGB** – назначить рабочее пространство RGB (указано его название, в нашем случае – Adobe RGB (1998));
- **Assign profile** – назначить профиль (указан текущий профиль, в нашем случае – Adobe RGB (1998)).

В варианте **Leave as is (don't color manage)** никакого преобразования цветов не происходит. Во втором (**Assign working RGB**) изображение временно

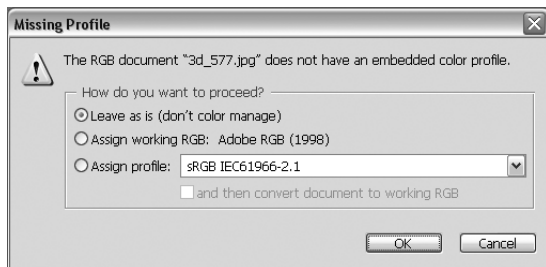


Рис. 2.7 ▼ Сообщение об отсутствии цветового профиля в файле

подгоняется под Photoshop, но данные об этом в файле не сохраняются. В третьем случае (**Assign profile**) к файлу присоединяется профиль с описанием текущих рабочих параметров. Наиболее правильным будет выбор второй опции, так как файл приобретает на время адекватный вид, а затем информация о внедрении данных утрачивается. Но, как замечено выше, для архивных нужд можно произвести подгонку цвета всех изображений к единому формату цветового пространства согласно третьему варианту.

## Опции преобразования

Раздел **Conversion Options** (Опции преобразования) доступен лишь в том случае, если выбран расширенный режим настроек (**Advanced Mode**) – рис. 2.8.

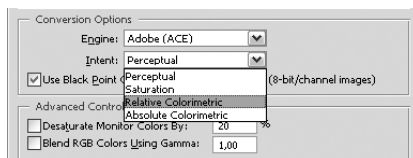


Рис. 2.8 ▼ Окно настройки цвета Color Settings раздела Conversion Options

Здесь нужно выбрать всего два параметра: **Engine** (здесь: инструмент) и **Intent** (здесь: способ). В качестве **Engine** следует установить **Adobe ACE**. Несмотря на то, что наш Photoshop работает в среде Windows, Microsoft ICM выбирать нельзя: в этом случае результаты будут непрогнозируемыми.

Ниспадающий список способов преобразования предлагает несколько вариантов, выбор которых зависит от характера работы с графикой.

Единственно правильным в общем случае будет **Relative Colorimetric**.

Помимо этих параметров следует отметить галочками две дополнительные опции: **Use Black Point Compensation** (Применить компенсацию «точки черного») и **Use Dither (8 bit/channel images)** – использовать размытие. Первая обеспечивает соответствие динамического диапазона исходного изображе-

ния рабочему пространству, а вторая позволяет увеличить плавность тональных переходов.

Последний раздел представлен двумя расширенными настройками (Advanced Controls). В первой пользователю предлагается активизировать снижение насыщенности цветов на мониторе (Desaturate Monitor Colors) и указать, на сколько. Во второй можно включить режим смешения цветов RGB с использованием гаммы контрастности. Если установить гамму равной 1 (что является колориметрическим стандартом), это позволит избежать ошибок при воспроизведении цветов на мониторе, но не на других устройствах. Если же не включать эту опцию, преобразование будет производиться в рамках рабочего цветового пространства и останется применимым для других компонентов системы. Обе опции нужны только профессиональным пользователям, и мы оставим их неактивными. Еще раз проверим все установки и запишем их (кнопка **Save**) как **My Color Settings**.

## Работа с бумагой

Для того чтобы послать документ на принтер, нам теперь нужно пользоваться печатью с предпросмотром (**File** → **Print with Preview**). В открывающемся окне поставим галочку возле опции **Show More Options** (Показать другие опции), а в выпадающем списке под ней выбираем **Color Management** (Управление цветом).

В разделе **Source Space** (Исходное пространство) есть два варианта. По умолчанию активизирован тот, который соответствует открытому файлу, – в нашем случае это **Document: Adobe RGB (1998)**. Ниже есть вариант пробной печати для полиграфии, но он для принтера не нужен.

Следующий раздел **Print Space** (Пространство печатающего устройства) имеет два параметра: цветовой профиль (Profile) и способ преобразования (Intent). Назначение профиля – принципиально важный момент. Выбирать можно из трех вариантов, но для каждого внимательно следить за конфигурацией, иначе ошибки неизбежны:

- **Same as Source** (Как в исходном файле). Означает, что Photoshop не корректирует цветовые пространства, и файл пересылается на принтер без профиля;
- **Printer Color Management** (Управление цветом передается принтеру). Отправляет на печать изображение с включенным профилем. Согласование осуществляется драйвером принтера. Этот вариант подходит для начинающих пользователей;
- выбор управления с помощью ICC-установок. В выпадающем списке можно выбрать то, что соответствует принтеру (по названию). При назначении профиля активизируется параметр **Intent** (Способ), который следует установить на значение **Perceptual** (Согласно восприятию), а также **Use Black Point Compensation** (Использовать компенсацию «точки черного»). После установки других параметров (размер, формат, тип бумаги и пр.) можно отправить файл на печать и оценить результаты своего труда по настройке управления цветом

# 3 Глава

## Настройка Photoshop CS2

Любой профессионал своего дела вам скажет, что мало хорошо знать свой инструмент, важно уметь им пользоваться. Аналогичная ситуация и с Photoshop. Не всегда настройки, заданные по умолчанию, позволяют добиться оптимальных результатов, зачастую приходится их динамически изменять для достижения максимальной эффективности работы. В данной главе мы займемся небольшим ликбезом в этой области. Ее прочтение будет полезно как начинающим пользователям, так и имеющим какой-то опыт.

Сразу хотелось бы сделать небольшое уточнение: в связи с наличием некоторых настроек, касающихся таких элементов, как единицы измерения и пр., мы рассматривать не будем, потому что это напрямую связано с рассмотрением самих инструментов и групп, а их изучением мы будем заниматься позднее.

### Раздел General

Чтобы настроить программу, следует выполнить команду **Edit** → **Preferences** → **General**. Кроме того, можно использовать клавиатурное сочетание **Ctrl+K**. Все изменения сохраняются и при последующих запусках программы, достаточно лишь настроить ее однажды.

После выполнения команды **Edit** → **Preferences** → **General** появится диалоговое окно **Preferences**, состоящее из восьми разделов. В верхней части расположен раскрывающийся список, где изначально выбран пункт **General**. Щелкая по нему курсором мыши (или используя сочетания + <номер нужного раздела (от 1 до 8) → +P, +N), можно переключаться между разделами. Раздел **General** (Общие установки) представлен на рис. 3.1.

В разделе **General**, который появляется после нажатия комбинации **+K**, содержатся следующие настройки:

- **Color Picker** – предоставляет вам возможность отдать предпочтение тому окну выбора цвета, которое ему удобнее: Windows или Photoshop.

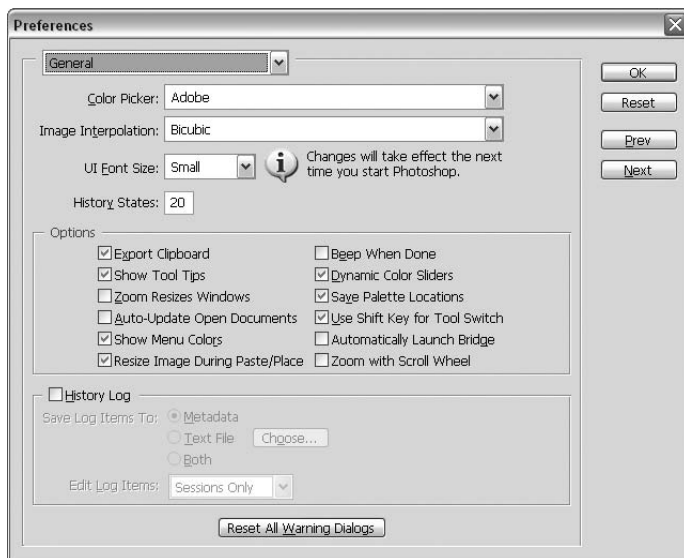


Рис. 3.1 ▼ Диалоговое окно Preferences с активной вкладкой General

По умолчанию предлагается последнее. Для того чтобы увидеть разницу, измените значение опции на стандартное для Windows, нажмите кнопку **ОК** (для сохранения внесенных изменений), а затем щелкните курсором мыши по квадрату – показателю активного цвета (он находится на панели инструментов программы). После этого верните значение **Color Picker** в исходное положение и снова откройте окно выбора цвета. Вы сможете убедиться, что палитра Adobe значительно удобнее и разнообразнее, поэтому лучше эту опцию оставить неизменной;

- **Image Interpolation** – все мы прекрасно знаем, что компьютерное изображение состоит из набора точек. Когда вы увеличиваете картинку, программа между существующими точками вставляет дополнительные и закрашивает их. Аналогично происходит и уменьшение рисунка – часть точек убирается, а цвет оставшихся изменяется. Этот процесс называется интерполяцией. Используя опцию **Image Interpolation**, вы можете задать необходимый способ. Существует три варианта: **Nearest Neighbor** (если переводить дословно – «ближайший сосед»), **Bilinear** (Билинейная) и **Bicubic** (Бикубическая). Опция **Nearest Neighbor** отключает интерполяцию: появившиеся точки закрашиваются цветом ближайшей области исходного изображения. При установке **Bilinear** цвет добавляемых точек определяется по соседним четырем (сверху, снизу, слева и справа), а **Bicubic** – по восьми точкам. Этот вариант дает наиболее качественные результаты, хотя и требует значительно больших затрат времени;

- **History States** – здесь вы можете задать количество операций, запоминаемых палитрой **History**. По умолчанию установлено значение 20, то есть здесь сохраняются 20 последних изменений изображения;
- **UI Font Size** – здесь вы можете изменить размер шрифтов небольшого размера, используемые Photoshop CS2 в панелях опций, палитрах и советах, которые будут появляться в процессе работы. Обратите внимание, что изменения вступят в силу при следующем запуске Photoshop;
- **Export Clipboard** – если этот параметр включен, то Photoshop хранит скопированные (вырезанные) фрагменты рисунков в буфере обмена Windows, а если отключен – в собственном. Использование буфера Windows позволяет, скопировав изображение из Photoshop, затем вставить его в другую программу (например, в Microsoft Word). Если же вы собираетесь манипулировать с изображением только в Adobe Photoshop, параметр лучше отключить (по умолчанию он включен), что ускорит работу с этим приложением и другими программами в многозадачном режиме;
- **Zoom Resizes Windows** – применяется при изменении размеров окна изображения вместе с самим изображением комбинацией клавиш **Ctrl+<+→** и **Ctrl+<+←**. Использование данной функции оправдано при наличии монитора с небольшой диагональю. По умолчанию эта функция отключена;
- **Auto-update open documents** – служит для автоматической замены старого изображения новым, даже если оно обрабатывалось в другом приложении. По умолчанию параметр отключен. Активизировать его на медленных компьютерах не рекомендуется, поскольку это может существенно замедлить скорость Photoshop;
- **Automatically Launch Bridge** – если поставить флажок возле данной опции, то при каждом запуске Photoshop будет запускать и Adobe Bridge;
- **Beep When Done** – удобно держать включенной при работе с большими изображениями. Как только Photoshop заканчивает какую-либо длительную операцию (например, трансформирование), из PC Speaker раздается гудок – бросайте пить кофе, работа зовет;
- **Show Tool Tips** – можно оставить включенным, но настоящие профессионалы говорят, что всплывающими подсказками не пользуются: они их раздражают;
- **Dynamic Color Sliders** – существенно упрощает подбор необходимого оттенка в палитре **Colors**, так как движение слайдера по линейкам цветов (R, G и B) сопровождается изменением цвета самих линеек. Отключение этой опции может дать выигрыш в скорости только на очень медленных компьютерах, а вот времени на выбор цвета в этом случае потребуется гораздо больше;
- **Resize Image During Paste/Place** – динамически изменяет размеры изображения при его вставке из буфера обмена или перемещения;
- **Zoom with Scroll Wheel** – разрешает увеличение изображения в окне с помощью колеса прокрутки мыши. Если данная опция будет отключе-

на, то колесико мыши будет перемещать вас по изображению лишь вверх/вниз и вправо/влево;

- **Save Palettes Location** – в процессе работы, вы можете менять расположение палитр и панелей инструментов на рабочем столе программы так, как вам удобно. Если включен параметр Save Palettes Location, эти изменения при последующих запусках программы сохраняются.

## Раздел File Handling

Этот раздел включает в себя следующие параметры:

- **Image Previews** – в зависимости от значения этого параметра Photoshop при записи файлов на жесткий диск сохраняет (или нет) небольшое изображение для предварительного просмотра. Потом эту картинку можно будет увидеть в диалоговом окне **Open** при выборе файла (при использовании диалога открытия файла ОС). Если задано значение **Always Save**, то изображение для предварительного просмотра обязательно сохраняется, а если **Never Save** – нет. Когда же активна опция **Ask When Save**, в диалоговом окне сохранения файла (Save) появляется дополнительный параметр – **Thumbnail**. Он позволяет указывать для каждого конкретного файла, установив (или сбросив) соответствующий флажок, нужно ли создавать изображение для предварительного просмотра;
- **File Extension** – этот параметр определяет, прописные или строчные буквы будут использоваться в расширениях файлов при их сохранении. Впрочем, он важен только на Unix-машинах: как известно, эта ОС различает регистр, поэтому, скажем, файлы tex.psd и tex.PSD для нее являются двумя разными файлами. В Windows это один и тот же файл;
- **Maximize PSD and PSB File Compatibility** – когда включена эта опция, в файл с расширением .psd или .psb к самому рисунку добавляется и его «сглаженная» копия. Дело в том, что изображение в формате в данных форматах может состоять из нескольких слоев, однако ранние версии Adobe Photoshop и некоторые другие программы не поддерживают слои. Чтобы в этих приложениях файлы открывались корректно, используется данная опция. По умолчанию она включена, что, кстати, увеличивает размер файла и время его сохранения;
- **Enable Large Document Format (.psb)** – разрешает использование формата PSB;
- **Ignore EXIF profile tag** – активизация данной опции запрещает сохранение данных EXIF (таких как модель камеры, выдержка, экспозамер и пр.), записываемых вашей камерой, что, в свою очередь, уменьшит размер файла. Однако если вы в дальнейшем хотите ориентироваться на данные камеры, полученные при снимке для снятия фотографий в аналогичных условиях, то флажок лучше оставить неактивным;
- **Recent file list contains** – здесь вы можете задать список последних используемых файлов. По умолчанию стоит значение 10 (рис. 3.2).



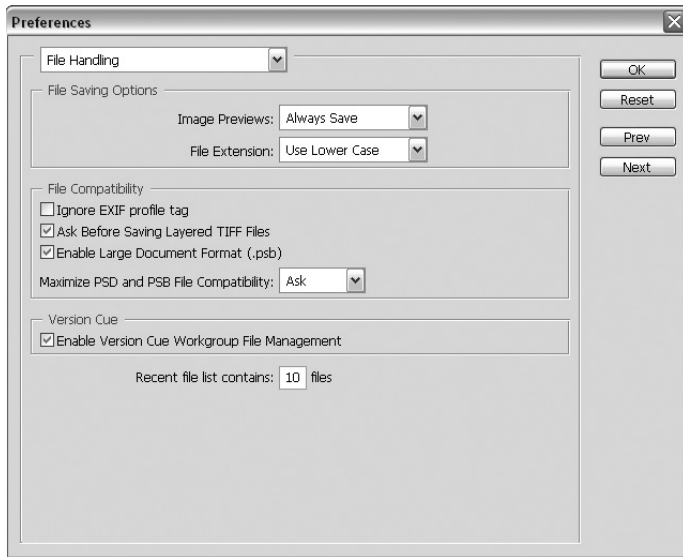


Рис. 3.2 ▼ Окно Preferences раздела File Handling

## Раздел Display & Cursors

- **Channels** – палитра, в которой цветное изображение делится на цветовые каналы (красный, зеленый и синий), и пользователь может по своему усмотрению отключать или подключать их. Если включить опцию **Color Channels in Color**, пиктограммы красного, синего и зеленого цветов будут соответствующим образом окрашены.
- **Painting Cursors** – здесь можно выбирать внешний вид курсоров рисования. Первоначально установлен наиболее удобный, с моей точки зрения, – **Brush Size**. Курсор в этом режиме сразу показывает диаметр используемой кисти. Достаточно переключиться в режим **Standard** или **Precise**, и различие можно будет увидеть в окне предварительного просмотра.
- **Other Cursors** – устанавливает внешний вид всех остальных курсоров. Рекомендую оставить вариант **Standard**, так как большинство инструментов имеют собственные курсоры, разработанные специально для них, и поэтому наиболее удобные. Можно выбрать один курсор для всех инструментов (**Precise**), но работать с программой вряд ли станет удобнее (рис. 3.3).

## Раздел Transparency & Gamut

Этот раздел, четвертый по счету, вызывается комбинацией «горячих» клавиш **Ctrl+4**. В нем задаются параметры заднего (прозрачного) фона и передачи цве-

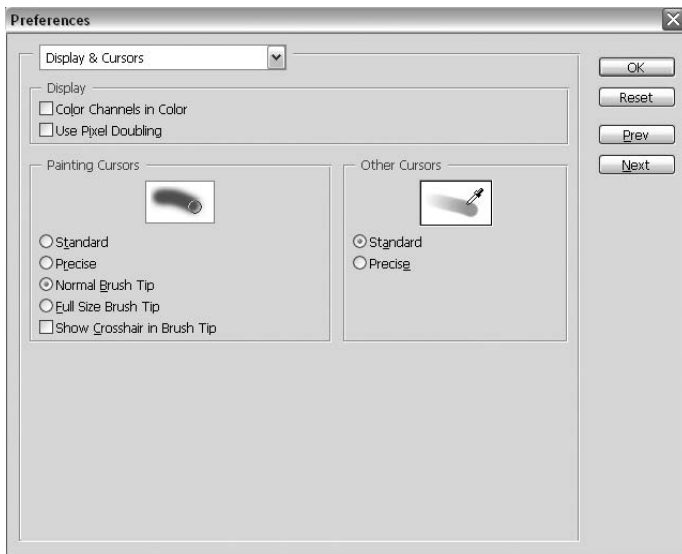


Рис. 3.3 ▼ Окно Preferences раздела Display & Cursors

тов RGB, которые не могут быть распечатаны на принтере. Здесь менять ничего не следует, потому что удобные значения параметров будут меняться от изображения к изображению, и вы всегда сможете подстроить их позже:

- **Grid Size.** В Photoshop слои изображения располагаются друг на друге, внизу находится этот слой (он может быть просто залит каким-то цветом или содержать изображение). Если этот слой прозрачный, Photoshop заполняет его сеткой. Существует четыре размера сетки: **None** (Нет), **Small** (Мелкий), **Medium** (Средний), **Large** (Крупный). Размер квадратов этой сетки и устанавливается опцией **Grid Size**;
- **Grid Colors** – позволяет выбрать цвета ячеек сетки из имеющихся во всплывающем списке стандартных схем или задать собственные. В последнем случае достаточно просто нажать на квадрат, покрашенный не устраивающим вас цветом, и щелкнуть в палитре по образцу наиболее подходящего оттенка: **Use Video alpha (requires hardware support)** – Использовать видео альфа (требуется аппаратная поддержка). При наличии необходимого аппаратного обеспечения можно использовать в качестве фона видеосигнал. Если же его нет, данный параметр включать бесполезно;
- **Gamut Warning** – существуют цвета, которые не могут быть распечатаны на принтере. Их называют выходящими за диапазон. Команда **View** → **Gamut Warning** (Вид → Предупредительные гаммы) позволяет увидеть на экране изображение в том виде, в каком оно будет выведено на принтер: все выходящие за диапазон цвета заменяются установленными в секции Gamut Warning. Образец **Color** – это тот цвет, которым будут

заливаться выходящие за диапазон оттенки изображения, **Opacity** – прозрачность данного цвета (рис. 3.4).

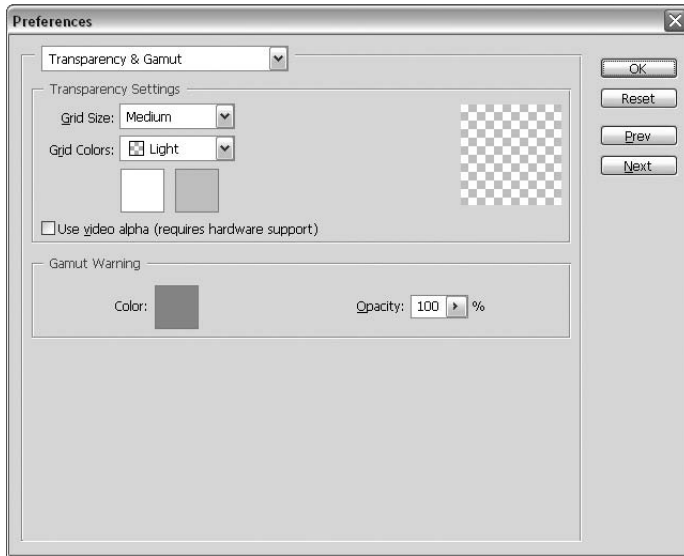


Рис. 3.4 ▼ Окно Preferences раздела Transparency & Gamut

## Раздел Guides, Grid & Slices

Здесь можно изменять цвета накладываемых сеток, направляющих линий, нарезок. Изменения следует производить, только если цвета заданные по умолчанию вас не устраивают:

- в секции **Guides**, используя параметр **Color**, можно установить цвет вертикальной и горизонтальной направляющих. Раскрывающийся список **Style** позволяет задавать их стиль (сплошная или штриховая линия);
- секция **Grid** служит для настройки сетки. Параметры **Color** и **Style**, как и в предыдущем случае, используются для выбора цвета и стиля. Единственное отличие – в раскрывающемся списке **Style** присутствует еще и стиль **Dots** (Пунктирная линия). Значениями параметров **Gridline Every** и **Subdivisions** регулируется расстояние между линиями сетки (для точного его определения необходимо значение **Gridline Every** разделить на значение **Subdivisions**).

## Раздел Units & Rulers

- Секция **Units** содержит раскрывающиеся списки систем измерения. Здесь следует изменить значение списка **Units** на **pixels**. В палитре **Info** вы бу-

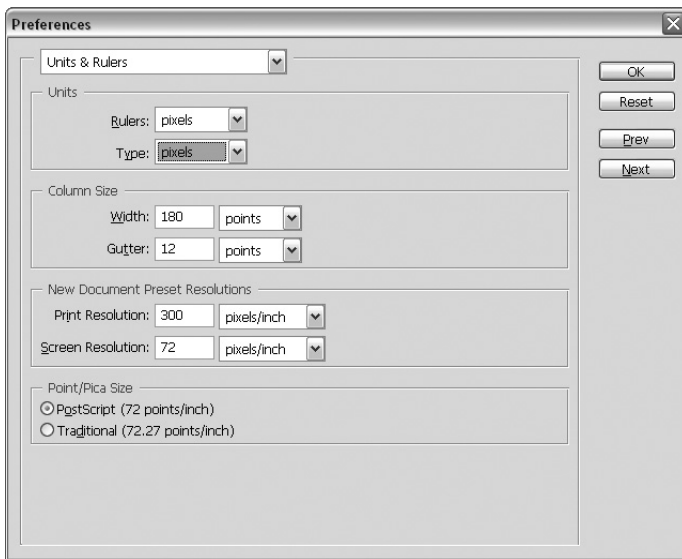


Рис. 3.5 ▼ Окно Preferences раздела Unit & Rulers

дете видеть все размеры и координаты курсора в пикселях, что, несомненно, удобнее.

- **Width** (Ширина). Изображение в Photoshop можно разбить на столбцы, особенности которых определяются в секции **Column Size** (Размер столбца). Данный параметр, как следует из его названия, позволяет задать ширину столбца.
- Параметр **Gutter** (Отступ) секции **Column Size** определяет отступ между столбцами.
- Опция **Point/Pica Size** может принимать два значения – **PostScript** или **Traditional**. Они определяют количество точек, приходящееся на дюйм изображения (то есть разрешение). Традиционное значение – 72,27 точек на дюйм. Разработчики языка PostScript в процессе его внедрения в таких программах, как Adobe Illustrator, из соображений удобства округлили разрешение до 72 точек на дюйм. Для пользователей, которые недовольны такими изменениями, в Photoshop введен параметр, позволяющий определять разрешение изображения.

## Раздел Plug-Ins & Scratch Disks

Диалоговое окно раздела **Plug-Ins & Scratch Disks** открывается комбинацией клавиш **Ctrl+7**. В этом разделе указывается папка с подключаемыми модулями (plug-ins), а также диски, которые программа может использовать для хранения временных файлов (рис. 3.6).

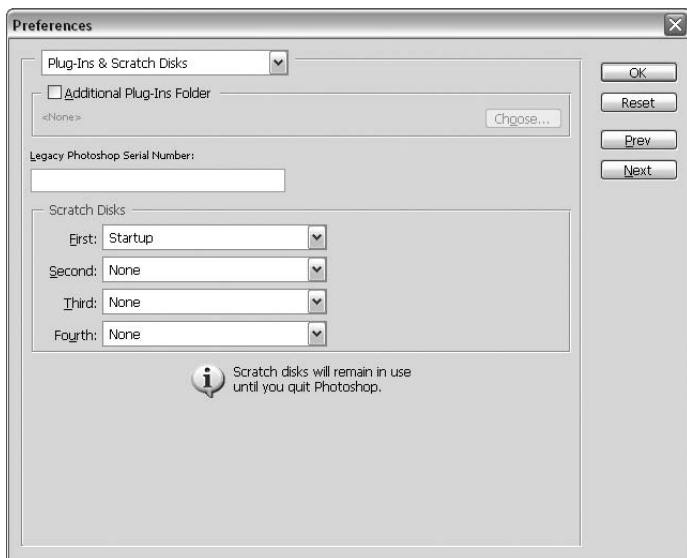


Рис. 3.6 ▼ Окно Preferences раздела Plug-Ins & Scratch Disks

С помощью параметра **Additional Plug-Ins Folder** определяется, будут ли использоваться подключаемые модули. Если установлен флажок, то программа при каждом запуске загружает все подключаемые модули из папки Plug-Ins в рабочем каталоге Adobe Photoshop. При желании можно задействовать подключаемые модули из любой другой папки, достаточно нажать кнопку **Choose** напротив текущего каталога. Всегда помещайте редко используемые плагины в отдельный каталог. Когда они понадобятся вам, укажите этот каталог в поле Plug-In Folder и перезапустите программу. Перемещение редко используемых плагинов в отдельную папку положительно скажется как на времени загрузки Photoshop, так и на скорости работы. Аналогично избавляйтесь от всех не нужных постоянно шрифтов. Управляйте их перемещением с помощью шрифтовых менеджеров, позволяющих переключиться между группами шрифтов прямо в процессе работы. Как шрифты, так и плагины значительно используют оперативную память, а редкий Web-мастер может похвастаться ее избытком.

По сути дела, это один из тех наборов настроек, который отвечает за быстрое действие редактора.

В **Scratch Disks** задается, какие диски программа будет использовать для хранения временных файлов. Опции **First**, **Second**, **Third** и **Fourth** – это соответственно первый, второй, третий и четвертый диски. По умолчанию указывается только первый (First) – диск, на котором установлена ОС (Startup). При желании можно выбрать любой из дисков, но хранить временные файлы на съемных носителях (например, Iomega Zip) не рекомендуется.

Изменения в этом разделе вступают в силу только после перезапуска Photoshop.

## Раздел Memory & Image Cache

Раздел **Memory & Image Cache** вызывается комбинацией клавиш **Ctrl+8** и содержит параметры настройки уровней кэширования изображения и резервируемой для Photoshop оперативной памяти компьютера. После внесения каких-то изменений в эти настройки программу также следует перезапустить.

В поле **Cache Levels** указывают, сколько масштабов изображения должно быть кэшировано (заранее просчитано и готово к отображению на экране). Чем больше это число, тем быстрее будет работа с крупными изображениями, но каждый новый уровень кэша требует новой оперативной памяти. Поэтому при работе с Web-графикой на малопроизводительных компьютерах (32–64 Mb RAM) устанавливайте 2 уровня кэша. А бегунок **Physical Memory Usage** позволяет оптимальным образом распределить память между Photoshop и другими приложениями. Вы не запускаете ничего одновременно с Photoshop и на борту вашей машины мало памяти? Ставьте значение 90% (но не 100% – это может сильно замедлить работу Windows). В остальных случаях полагайтесь на свою интуицию и попробуйте найти оптимальное значение самостоятельно (рис. 3.7).

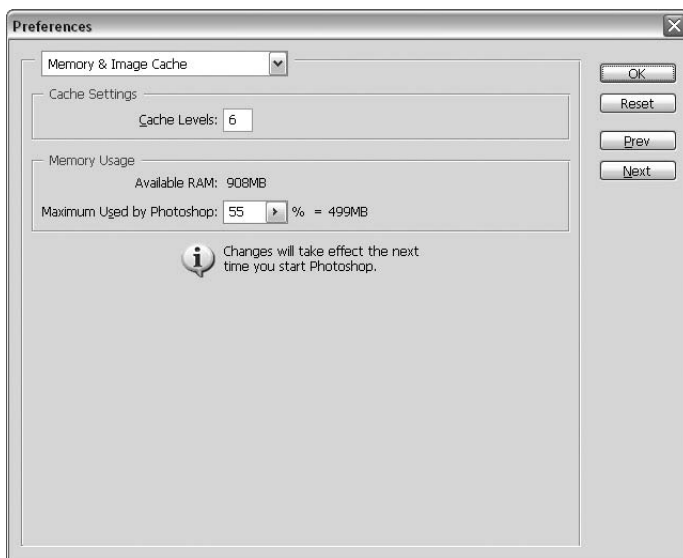


Рис. 3.7 ▼ Окно Preferences раздела Memory & Image Cache

## Резюме

Мы специально не стали рассматривать абсолютно все настройки, остановившись лишь на часто используемых. Стоит ли проделанная работа по настройке получившегося прироста производительности? Конечно, стоит. На выставке

ние всех параметров тратится время, примерно эквивалентное времени заваривания чашки крепкого чая. А пользоваться результатами этого пятиминутного труда вы будете постоянно. Возьмите за правило – после установки Photoshop всегда нажимать комбинацию клавиш **Ctrl+K** и настраивать программу на максимальную производительность. Ведь большая скорость работы еще никому не мешала.

# 4 Глава

## Базовый уровень

**В** большинстве книг, когда-либо встречавшихся мне по данной тематике, каждый автор считает своей главной задачей «пожевать» интерфейс программы, описать очевидные вещи, например как же вам не сказать, что инструмент **Move** позволяет осуществлять перемещения, будто вы и сами не можете в этом убедиться. Давайте попытаемся сломать сложившийся стереотип и будем изучать все инструменты в процессе обучения на практике – вам будет и интересно, и с точки зрения эффективности обучения замечательно. Итак, в этом разделе представлены уроки начального уровня, то есть в этой главе мы попытаемся получить основы владения программой Photoshop, выполняя легкие, но эффектные трюки.

### Эффект сигаретного дыма

Начать хотелось бы с того, как вообще рождаются идеи трюков в Photoshop. Собственно, все зависит от воображения. Рано или поздно вы с этим также столкнетесь. На начальном этапе работы с Photoshop различные эффекты получаются в результате экспериментов; важно заметить и правильно применить, а главное, сохранить редактируемые результаты своего труда, чтобы в дальнейшем можно было применять этот эффект ни один раз, а не вспоминать его. Ну а потом, когда у вас будет достаточно практики, вы сможете, используя свои знания, выполнять любой задуманный эффект. Например, идея создания сигаретного дыма родилась даже не у меня. Один посетитель небезызвестного ресурса, посвященного Photoshop, очень хотел научиться делать его, но не знал, как, и попросил меня помочь ему. И как результат родился этот трюк. Сразу хочу оговориться, что не следует «привязывать» этот эффект к слову «сигаретный» – это вполне может быть и просто дым, в данном конкретном примере в качестве основы эффекта просто используется сигарета, в дальнейшем мы с вами научимся создавать и саму сигарету.



И прежде чем мы перейдем непосредственно к исполнению самого эффекта, требуется сделать некоторые пояснения. Как и при работе с любой программой, сначала необходимо создать новый файл или открыть уже существующий; в нашем случае это первый вариант. Итак, выполните команду **File** → **New** либо нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+N**. Перед вами появится окно, изображенное на рис. 4.1.

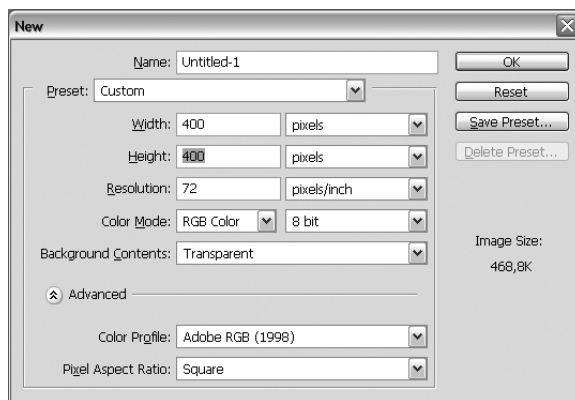


Рис. 4.1 ▼ Окно создания нового изображения

Самое верхнее поле, носящее гордое название **Name**, отвечает за имя файла; как правило, никто при создании нового изображения на это поле не обращает внимание, потому что потом при завершении работы файл можно сохранить с любым именем.

Следующее поле – **Preset** – представляет собой список уже заготовленных установок, как говорится, на все случаи жизни. Так, в частности, вы можете, не измеряя бумагу формата А4, просто выбрать соответствующий пункт из списка, чтобы создать изображение, используя размер листа А4, ну а если подходящего размера нет в списке установок по умолчанию, тогда смело выбирайте пункт **Custom** и задавайте свои параметры будущего изображения. Кстати, чаще всего мы будем использовать именно этот пункт.

Следующие два пункта – **Height** и **Weight** – отвечают за высоту и ширину изображения. Измерения могут производиться как в привычных нам сантиметрах (cm), миллиметрах (mm), пикселях (pixels), так и в заморских – дюймах (inch), пойнтах (points), picas (пикасах) и столбцах (columns – используются для изображений программ типа InDesign).

В нашем случае оба этих параметра должны быть установлены следующим образом: **Height** – 400, **Weight** – 400, измерение – pixels (пиксели).

Теперь переходим к **Resolution** – очень важному параметру, с ним знакомы пользователи, которые хоть раз пробовали сканировать изображение, – это разрешение изображения, и чем этот параметр больше, тем качественней будет изображение, точнее, тем больше пикселей для редактирования будет вам

доступно. Измерения производятся в отношении: пикселей на дюйм (pixel/inch) или пикселях на сантиметр (pixel/cm), по умолчанию используется отношение pixel/inch. Здесь установите значение 7, как правило, это также является значением по умолчанию.

**Background Contents** – дословно это содержимое фона, что в принципе отражает реальное положение дел. Здесь вы можете задать, будет ли использоваться при создании нового изображения прозрачный фон (пункт **Transparent**), белый фон (пункт **White**) или в качестве фоновой цвета будет установлен цвет заднего плана, он же фоновый цвет, он же **Background Color**, заданный при последнем использовании программы. В нашем случае требуется выбрать пункт, отвечающий за прозрачность.

Еще один немаловажный пункт, который мы пропустили, – это цветовая модель изображения и глубина каналов. **Color mode** (Цветовая модель) задает режим изображения, по умолчанию используется RGB (Red, Green, Blue). Будут использованы три канала – красный, зеленый и синий: для типовых задач, таких как публикация изображения в Интернет, эта цветовая модель вполне подходит, именно ее мы и будем использовать, а вот уже при подготовке изображений, используемых для качественной полиграфической печати, может потребоваться CMYK, где используется четыре канала со специфическим отображением цвета (Cyan, Magenta, Yellow, Black), что соответствует голубому, сиреневому, желтому и черному цветам. Цветовая модель **Gray scale** представляет собой режим градаций серого, то есть будут использованы два основных канала – черный и белый. **Bitmap mode** делает изображение как точечный рисунок (используется один канал).

В режиме **Lab color** у вас имеется компонент освещенности в виде канала **Lightness**, который располагается в диапазоне от 1 до 100. В палитре **Color** каналы *a* и *b* располагаются в диапазоне от +120 до -120. Но это все теоретическая часть. На практике это можно применить при создании обложки для CD-дисков. Вы сможете изменять яркость изображения, переносить на другой компьютер без потери цветов, а также печатать на принтерах с поддержкой Post Script Level 2 и Level 3. И, соответственно, глубина канала – параметр, определяющий количество информации, доступное для отображения на мониторе, или количество печати каждого пикселя на изображении. Например, изображение с глубиной 1bit может иметь два возможных значения: это черный и белый. В новой версии Photoshop появилась поддержка 32-битных каналов.

**Color Profile** позволяет назначить изображению цветовой профиль, о них мы уже говорили ранее, поэтому не вижу смысла останавливаться на этом еще раз, ибо здесь от вас требуется лишь выбрать нужный профиль для работы.

**Pixel Aspect Ratio** – сам по себе параметр представляет соотношение ширины и высоты единичного пикселя, таким образом, вы сможете задать пропорции точки, то есть изменить форму пикселей в изображении для TV и DVD.


И наконец, последняя, не рассмотренная в этом окне, кнопка **Save presets** позволит вам сохранить свои собственные настройки для последующей загрузки.

Итак, для того, чтобы продолжить, нажмите кнопку **OK**.

## Шаг 1

Прежде чем мы продолжим, надо сделать еще некоторые пояснения. Первое, с чем нам придется сейчас столкнуться, – это слои. Работать с ними вам все равно придется, на них основывается больше эффектов. Хотя результат, обеспечиваемый их применением, в большинстве случаев можно получить с помощью других инструментов, однако вывод о том, что слои не нужны, был бы слишком поспешным – именно они дают возможность легко обрабатывать различные части картинки по отдельности. Следовательно, можно разбить рисунок на десятки независимых друг от друга слоев и обработать каждый из них.

С использованием слоев решается множество задач, например наложение нескольких картинок, корректировка цветов отдельных частей обрабатываемого изображения. К слоям предусмотрено применение масок, причем, нескольких одновременно. Слои между собой допустимо смешивать, менять их интенсивность и т.д. Назначая определенные спецэффекты и свойства отдельным слоям, пользователь может легко и быстро отредактировать изображения, чтобы смоделировать нужное. А без слоев пришлось бы каждый раз заново выполнять одну и ту же работу. Слои располагаются в палитре **Layers** (рис. 4.2).

Итак, приступим. Для работы нам нужно создать новый слой. Сделать это можно несколькими способами. Можно выполнить команду **Layer** посредством меню **Layer** → **New**, можно нажать клавиатурное сочетание **Ctrl+Shift+N**, а можно просто нажать кнопку создания нового слоя в палитре **Layers** . В первых двух случаях у вас появится диалоговое окно (рис. 4.3), в котором вы можете задать имя слоя (поле **Name**), поставить флажок возле строки, отвечающей за создание группированной маски (в дальнейшем мы остановимся на этой функции подробнее), определить цвет слоя (поле **Color**), чтобы удобнее было ориентироваться в случае использования множества слоев, задать режим смешивания слоя (поле **Mode**) и его непрозрачность (поле **Opacity**). Имя мы присваивать в этом трюке не будем, как, впрочем, и задавать другие параметры, поэтому просто нажимаем кнопку **ОК**.

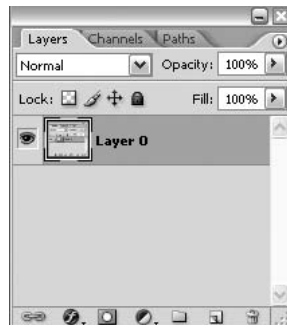


Рис. 4.2 ▼  
Палитра **Layers**

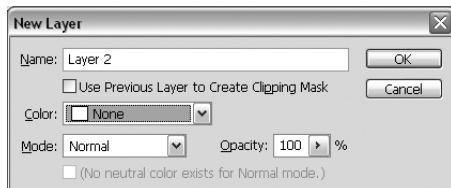



Рис. 4.3 ▼ Диалоговое окно **New Layer**

Теперь нажмите клавишу **D** для перезагрузки цветов, то есть цвет переднего плана (Foreground color) будет установлен как #000000 – это черный цвет, а фоновый (Background color) будет #FFFFFF – это белый цвет, и поменяем цвета местами, нажав клавишу **X**.

Из панели инструментов выберите **Brush** (Кисть) . В его настройках, которые располагаются в верхней части окна, вам нужно определить некоторые параметры. В первую очередь, это размер – за этот параметр отвечает **Master Diameter**. Его нужно установить равным 20 (можно и взять и другой размер – в зависимости от той плотности дыма, которую вы хотите получить в дальнейшем). Нам также понадобится установить жесткость кисти на максимум, для этого измените параметр **Hardness**, введя значение 100%.

### Примечание

Настройки размера кисти и ее жесткости также доступны при нажатии правой кнопки мыши в области холста.

Остальные параметры можно оставить по умолчанию (**Mode: Normal; Opacity: 100%; Flow: 100%**).

Проведите прямую горизонтальную линию. Для того чтобы ее сделать прямой, можно при проведении линии удерживать клавишу **Shift** (рис. 4.4).



Рис. 4.4 ▼ Прямая горизонтальная линия

## Шаг 2



Прежде чем продолжить выполнение трюка, попробуйте представить себе дым, а теперь подумайте, что нужно сделать с горизонтальной белой линией, чтобы его получить. Правильно, нам нужно исказить линию. Тут перед нами встает вопрос об инструменте искажения и функции, которую он может для этого использовать. Есть как минимум два варианта: использовать инструмент **Smudge** (рис. 4.5) или фильтр **Liquify** (Filter → Liquify) – (рис. 4.6). Отличие в действии этих инструментов заключается в том, что **Smudge** (Палец)  при искажениях размывает контур, а **Liquify** – нет, но, в свою очередь, можно использовать и инструмент **Blur** (Размытие)  для усиления реалистичности.



Рис. 4.5 ▼ Параметры инструмента **Smudge**



Рис. 4.6 ▼ Параметры фильтра **Liquify**

Как поступить? На чем остановиться? Конечный выбор останется за вами, однако отмечу, что я использовал как инструмент **Smudge**, так и фильтр **Liquify**, вкуче они позволяют добиться большего результата.


Руководствуясь своими наблюдениями и законами физики, я искажил линию так, чтобы дым к верхней части расширился (рис. 4.7).

Все, дым готов. Осталось только поместить его на хороший фон либо поместить на изображение с дымом какой-либо объект, как это сделал я. (Ветер дует, поэтому дым распространяется не перпендикулярно сигарете.)

Забегая несколько вперед, попробуем разобраться с одним из способов операции помещения объекта с одного изображения на другое. Самый простой способ будет вы-



Рис. 4.7 ▼ Результат манипуляций

глядеть следующим образом. Посредством команды **File** → **Open** или используя файловый браузер, откройте изображение, из которого вы хотите что-то вырезать или скопировать. Пусть это будет рисунок с сигаретой. На панели инструментов выберите **Magnetic Lasso**  и с его помощью создайте выделение по контуру сигареты. Затем выполните команду **Edit** → **Copy** либо нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+C** для копирования. Если вы хотите вырезать выделенный объект, то нажмите сочетание клавиш **Ctrl+X** или выполните команду **Cut** из меню **Edit**.


Теперь перейдите к работе с изображением, на котором вам требуется расположить помещенный в буфер обмена объект, и нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+V** либо выполните команду **Edit** → **Paste**. Объект будет помещен на новый слой. Если вам понадобится переместить новый слой, в данном случае с сигаретой, в какой-либо участок изображения, вы можете воспользоваться инструментом **Move** .



Рис. 4.8 ▼ Финальный результат

И напоследок. Дым становится сизым при попадании на него яркого света. Если вы хотите использовать такой оттенок, то создайте новый слой (**Layer** → **New** → **Layer**). Измените у него **Blending mode** (Режим смешивания) на **Color** (Цвет) и залейте его цветом #E9EEF4 (установите данный цвет как **Foreground color**, а затем воспользуйтесь клавиатурным сочетанием **Alt+Backspace**).

Вот таким нехитрым способом мы с вами научились создавать эффект дыма. Согласитесь, ничего сложного в этом нет, все зависит напрямую от чувства меры и времени, затраченного на работу (рис. 4.8).

## Рисуем «стеклянный текст»

При выполнении этого трюка вы познакомитесь с одним из самых популярных стилей – **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф), который, к сожалению, многие пользователи не всегда используют полностью, забывая о его возможностях. В этом разделе я попробую исправить сложившееся положение. Итак – «стеклянный текст». Сразу оговорюсь, что это вовсе не означает, что, кроме стиля **Bevel and Emboss**, вы не узнаете ничего нового, отнюдь, вы получите рекомендации по основам комбинирования инструментами, стилями, слоями и т.п.

### Шаг 1

Прежде чем создать новый документ, определитесь с гарнитурой шрифта и ее размером. Так как текст будет стеклянным, то он должен быть заметным. По-

этому нужно выбирать шрифт большого размера с поддержкой полужирного начертания либо шрифт, выполненный в полужирном стиле.

Итак, выполните команду **File** → **New** (Файл → Новый). Задайте размер изображения 900 × 300. Укажите разрешение (Resolution) 100 pixel/inch. Нажмите кнопку **ОК**.

Заполните изображение черным цветом, для этого можно воспользоваться «сбрасыванием» цветов на умолчание и последующим заполнением слоя цветом переднего плана – клавиша **D**, затем нажмите клавиатурное сочетание **Alt+Backspace**.

Сделайте активным инструмент **Type** (Текст) **T**, выберите гарнитуру **Georgia**, задайте ее размер 90 pt, выставите **Bold Italic** (Полужирный курсив) и напечатайте какой-нибудь текст белым цветом.

## Шаг 2

Сделайте активным слой с текстом (его название будет состоять из тех букв, которые вы напечатали). Примените к нему стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф), выполнив команду **Layer** → **Layer Style** → **Bevel and Emboss** (Слой → Стиль слоя → Фаска и рельеф).

В диалоговом окне измените следующие параметры:

- **Style** (Стиль) – **Emboss** (Рельеф) – режим помещает эффект скоса и рельефа не только внутри текущего слоя, но и снаружи (в данном случае это слой с текстом), таким образом, вы получаете сразу два эффекта – внутреннего и внешнего скоса;
- **Size** (Размер) – 3;
- снимите флажок возле строки **Use Global light** (Использовать глобальный свет) – Это помогает вам сохранить или изменить все «световые» настройки в вашем документе. В настоящий момент его снятие необходимо нам для того, чтобы другие эффекты не поменяли освещения своими параметрами;
- измените параметр **Highlight mode** (Режим подсветки) на **Normal** (Нормальный), **Opacity** (Непрозрачность) выставите 100%. Цвет установите #6E6E6E;
- измените **Shadow mode** (Режим тени) на **Normal** (Нормальный). **Opacity** (Непрозрачность) выставите 100%. Цвет установите #2D375A

Два вышеописанных режима были изменены на «нормальный» режим в связи с тем, что в дальнейшем мы будем использовать их цвета прямо на фоне, без использования объединения цветов режимом **Screen** (Экран) и **Multiply** (Множественный).

## Совет

Никогда не бойтесь экспериментировать с цветами даже после установки основных, кажущихся вам приемлемыми. Для их подборки можно использовать слои **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность) или слои **Color Balance** (Баланс цветов). Фактически оттенок ваших основных цветов не будет сильно модифицирован, поскольку впоследствии вы можете изменять его с помощью слоев **Adjustments Layers** (Настраиваемые слои).

Когда я занимаюсь такой подборкой, то сначала использую совершенно произвольные цвета (тем не менее они согласуются между собой), затем делаю форму и только потом с помощью настраиваемых слоев (они создаются из подменю **Layer** → **New Adjustments Layer** (Слой → Новый настраиваемый слой)) подбираю необходимые оттенки.

### Шаг 3

На этом настройка стиля не заканчивается. Присмотритесь внимательнее ко всем параметрам: вы не изменяли один из ключевых – контур. Итак, дважды щелкните в поле **Gloss contour** (Контур блеска). Откроется диалоговое окно **Contour editor** (Редактор контуров). С ним мы и будем сейчас работать – это сердце нашего эффекта.

Линия, располагающаяся посередине, показывает, что цвета после применения значений будут применены в средней части слоя с параметрами: **Input** (Вход) – 50; **Output** (Выход) – 50, что соответствует значениям, установленным по умолчанию. Это создаст прозрачную часть в нашем эффекте (эта часть не является ни затемненной, ни высвеченной).

Манипуляции с левой частью линии определяют цвет затемненных областей (отдаленных от источника света).

Изменения с правой частью линии определяют цвет высвеченных областей (располагающихся близко к источнику света).

Для лучшего усвоения материала рекомендую вам взглянуть на рис. 4.9.

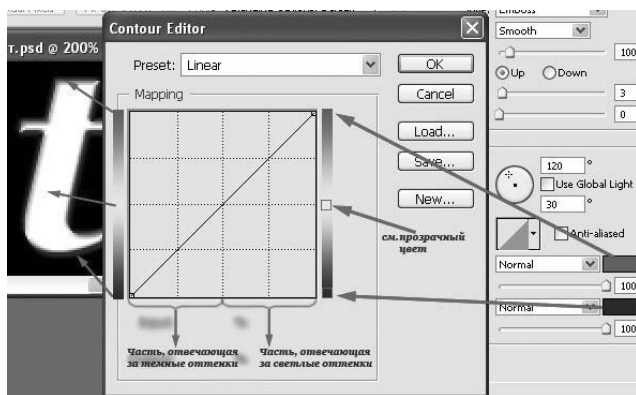


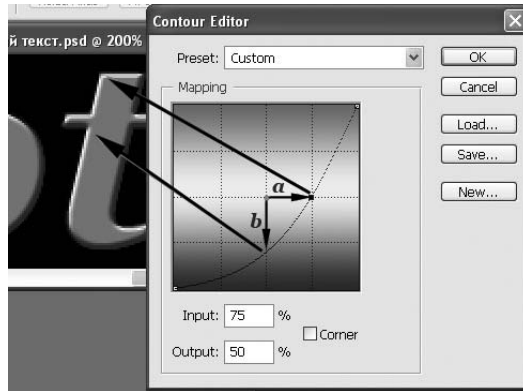
Рис. 4.9 ▼ Contour Editor. Как распределяются цвета

Теперь, оставаясь в диалоговом окне, выберите раздел **Custom** (Выборочный) в поле **Preset** (Предустановки). Щелкните левой кнопкой мыши в середине линии. Появится крестик, в поле **Input** (Вход) введите 75, в поле **Output** (Выход) – 50 (рис. 4.10).

Как видно из рис. 4.10:

а) середина кривой вертикально смещена вниз. Горизонтальная середина графика (ни высвеченная, ни затемненная) представляет среднюю об-





**Рис. 4.10** ▼ Contour Editor.  
Так нужно задать распределение тонов

ласть на слое. Ранее на этом участке был прозрачный цвет, теперь же он будет заполнен тем темным цветом, который вы устанавливали в начале трюка;

- б) середина кривой перемещена вправо, и прозрачный цвет (который в самом деле является белым, так как шрифт мы устанавливали именно таким) смешивается с высветленной областью. Легко заметить, что цвет, выбранный изначально, размывается с подсвеченным участком.

#### Шаг 4

После того как мы установили все базовые, необходимые настройки, можно приступить к экспериментам. Для начала выставите **Fill** (Заполнение) на 0 у слоя с текстом.

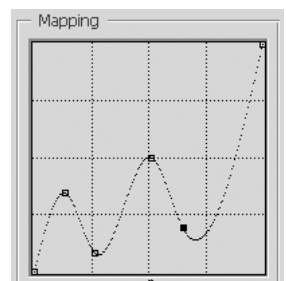
Нетрудно заметить, что видимость слоя исчезла и остался только эффект, который и был применен.

Итак, измените параметры **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) на слое следующим образом:

- **Depth** (Глубина) – 140% (увеличение этого параметра сделает подсветку более четкой);
- **Size** (Размер) – 8% (делает текстовый эффект полужирного шрифта).

Теперь дважды щелкните по пункту **Gloss contour** (Контур блеска) и установите кривую, как на рис. 4.11.

Наконец-то получилось что-то дельное. Итак, левая часть кривой представляет затемненные части изображения, а правая – светлые. – Пойнтеры, установленные близко к основанию, уступят цвет, который мы устанавливали для теневого режима. Пойнте-



**Рис. 4.11** ▼ Настройка контура

ры, установленные ближе к середине, «выдадут» прозрачный цвет (который на самом деле в нашем случае является черным). И наконец, пойнтеры, установленные ближе к вершине, «выдадут» цвета, которые мы устанавливали для **Highlight mode** (Режим подсветки).

Теперь, работая все с тем же стилем, установите у него **Angle** (Угол) – 110, а **Attitude** (Высота) – 60.

При такой настройке высоты (с освещением, располагающемся ближе к вершине) рельефный стиль для эффекта **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) создает два уровня скоса – очень удобно.

### Шаг 5

Внимательно посмотрите на ваш результат. Для придания стеклянных оттенков не хватает подсветки. Сделать ее можно при помощи стиля **Outer Glow** (Внешний свет). Но этим все не ограничится, мы создадим дополнительные слои и с их помощью сделаем эффект воды в стекле. Но обо всем по порядку. Для начала щелкните правой кнопкой мыши по слою с текстом и выберите строку **Create layers** (Создать слои).

#### Примечание

Если при щелчке правой кнопкой мыши вы не обнаружили данной строчки, значит, вы не попали в слой, попробуйте щелкнуть в другом месте.

Таким образом, у вас создастся два дополнительных отдельных слоя с примененным (в предыдущих шагах) эффектом. Их непрозрачность и заполнение должны быть установлены на 100% (по умолчанию так и должно произойти).

Убедитесь в активности слоя с текстом (у которого заполнение выставлено на 0%). И примените к нему стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) со следующими параметрами:

- **Style** (Стиль) – **Inner Bevel** (Внутренний скос);
- **Depth** (Глубина) – 311%;
- **Size** (Размер) – 6%;
- **Angle** (Угол) – 20;
- **Attitude** (Высота) – 30;
- **Highlight mode** (Режим подсветки) на **Normal** (Нормальный), **Opacity** (Непрозрачность) выставите на 100%. Цвет установите #FFFFFF;
- **Shadow mode** (Режим тени) на **Normal** (Нормальный). **Opacity** (Непрозрачность) выставите на 0%. Цвет установите #000000;

Не забудьте снять флажок **Use Global light** (Использовать глобальный свет).

### Шаг 6

Теперь добавим воду в текст. Для этого нужно создать новый слой командой **Layer** → **New** → **Layer** (Слой → Новый → Слой) и разместить его выше предыдущих. Измените **Blending Mode** (Режим смешивания) на **Hard Light** (Жесткий свет). Задайте цвет переднего плана #AFAFFF. Сделайте активным инструмент **Brush** (Кисть). Установите **Hardness** (Жесткость) 100% и нарисуйте волны на тексте. Сейчас необходимо создать маску волнового слоя в соответствии с текстом (рис. 4.12).



Рис. 4.12 ▼ Изображение после применения инструмента Brush

Первое, что может прийти большинству в голову, – создать маску для первоначального текстового слоя. Безусловно, можно и так, но в этом случае эффект будет испорчен.

Вместо этого лучше использовать слои с тенью и подсветками, созданные от стиля **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф). Итак, сделайте активным слой **Photoshop's Emboss Shadows**.

(Название этому слою Photoshop задал автоматически после выполнения соответствующей команды.) Загрузите его непрозрачность, щелкнув по нему правой кнопкой мыши, и выберите строчку **Select Layer Transparency** (Загрузить прозрачность слоя). Теперь сделайте активным слой с волнами и щелкните в палитре **Layers** (Слои) по строчке **Add Layer Mask** (Добавить маску слоя).

Если бы вы не использовали непрозрачность теневого слоя, то вода испортила бы стеклянный эффект, что неприемлемо.

### Шаг 7

Осталось добавить последний штрих – изящную пену на поверхности волны.

Создайте новый слой и поместите его выше ранее созданных. Установите его **Opacity** (Непрозрачность) на 30%.

Нажмите клавишу **B** для активизации инструмента **Brush** (Кисть), выберите жесткую кисть небольшого размера, например 3 px (цвет установите #FFFFFF). Проведите белую линию по контуру созданной вами волны. Затем размажьте получившуюся линию инструментом **Smudge** (Палец). И наконец, установите непрозрачность слоя с волной на 55%.

Примените к слою с текстом стиль **Outer Glow** (Внешний свет). Измените там только параметр **Opacity** (Непрозрачность), задав его равным 30% (рис. 4.13).



Рис. 4.13 ▼ Финальный результат

## Создаем кубический текст

Что ж начнем, создайте новое изображение размером 400 × 200 px. Размер, как всегда, может быть и другим, все зависит от того, какие пропорции вы в дальнейшем будете использовать. Обратите внимание на то, что в конце мы станем «раскрашивать» наш текст. Рекомендую вам создать его на черном фоне, однако, можно этим и пренебречь, просто применив методику добавления цвета на изображение.

### Шаг 1

Итак, нажмите клавишу **D** для перезагрузки цветов, затем используйте клавиатурное сочетание **Alt+Backspace**. Таким образом, мы получим изображение, залитое черным фоном. Нажмите клавишу **X** для того, чтобы поменять цвета местами, установив, таким образом, цветом переднего плана (Foreground color) #FFFFFF. Это нам нужно для того, чтобы сразу начать печатать данным цветом, а не выбирать его в опциях инструмента. Нажмите клавишу **T** либо выберите из панели инструментов **Horizontal type tool**. В его опциях установите гарнитуру **Arial**, начертание – полужирное (**Bold**), а размер (**Size**) – 80, также установите параметр **Smooth**. Теперь смело набирайте любую фразу, которая вам придет в голову, главное, чтобы она поместилась.

### Шаг 2

Теперь выполните команду **Filter → Blur → Gaussian blur**, в появившемся сообщении нажмите кнопку **OK** для растеризации слоя перед выполнением фильтра, в противном случае данный фильтр вы применить не сможете. Установите единственно доступный нам для изменения параметр, определив его равным 0,7. Тем самым мы слегка размоем текущий слой.

### Шаг 3

Нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+E** для того, чтобы объединить слой с текстом с фоновым слоем. Затем выполните команду **Layer → Duplicate layer**. Это нам понадобится для того, чтобы применить эффект кубиков на слое с текстом. Из подменю **Filter → Pixelate** выберите пункт **Mosaic**, в появившемся диалоговом окне введите значение 10 или 12, эти параметры могут варьироваться в зависимости от гарнитуры шрифта и от размеров изображения.

### Шаг 4

Теперь осталось дело за малым – у слоя, к которому мы применяли фильтр мозаики, необходимо изменить непрозрачность (**Opacity**), задав ее как 50%. После этого выполните команду **Filter → Sharpen → Sharpen**, затем еще два раза нажмите сочетание клавиш **Ctrl+F** для применения фильтра, в данном случае для усиления эффекта.

### Шаг 5

Но и это еще не все. Нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+Shift+E** для объединения всех видимых слоев на изображении. Теперь добавим цвет нашему

тексту; как всегда, есть много способов, чтобы выполнить эту операцию, остановимся на самых используемых.

Первый способ – изменение оттенка и насыщенности изображения – применяется практически на всех текстовых эффектах. Для этого вам нужно выполнить команду **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation** либо нажать клавиатурное сочетание **Ctrl+U**. Здесь основным фактором будут ваши вкус и чувство меры: конечный выбор, как и всегда в таких случаях, остается за вами. Я предлагаю выставить следующие параметры:

- **Hue** – 124;
- **Saturation** – 35;
- **Lightness** – 0.

Поставьте флажок возле строки **Colorize**. Кстати данный способ будет работать, даже если вы создавали изображение на белом фоне и писали черными буквами. Единственный параметр, который не следует изменять как в первом, так и во втором способе, – это **Lightness**, потому что, добавив яркости на изображение, вы неизбежно примените к нему тот оттенок, который вы уже получили, причем будет захвачена не только область с вашим фирменным текстом.

Второй способ состоит в изменении цветового баланса изображения. Думаю, все догадались, что эта опция носит похожее название даже на английском языке – **Color Balance** – и вызывается либо посредством клавиатурного сочетания **Ctrl+B**, либо посредством команды меню **Image > Adjustments > Color Balance**. Параметры можно установить, как на рис. 4.14, приведенном ниже.

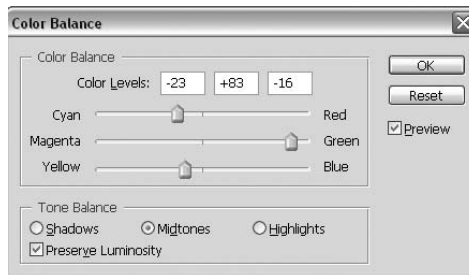


Рис. 4.14 ▼ Параметры Color Balance

Третий способ – это использование инструмента **Color replacement**, которым так всем удобно убирать эффект красных глаз на фотографиях. Итак, выберите его из панели инструментов, установите параметр **Foreground color** (все та же панель инструментов), цвет #AFEBB6.

Задайте в опциях **Color Replacement** большой размер кисти и раскрасьте ваш текст.

Еще один способ – это создание нового слоя (**Layer** → **New** → **Layer**). Заполнение его вышеобозначенным цветом и дальнейшее замещение режима смешивания слоя (**Blending Mode**) на **Color**. даст тот же эффект, что и после применения **Color replacement**.

Можно пойти еще одним способом, так сказать, по-старинке, когда не было всевозможных **Color Replacement**. Выбираете кисть, устанавливаете соответствующий цвет переднего плана, изменяете режим смешивания кисти, например **Overlay** (чтобы уж хоть как-то отличались результаты работы), и раскрашиваете.

Как видите, способов существует много, не сомневаюсь, что вы найдете еще, если захотите. Каким пользоваться вам? Я, пожалуй, не стану здесь ничего советовать. Каждый будет руководствоваться своими личными пристрастиями, которые формируются на протяжении всего времени работы с данной программой. Ну а результат должен получиться приблизительно таким, как это изображено на рис. 4.15.

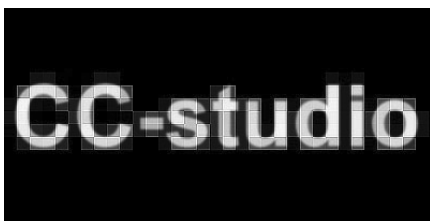


Рис. 4.15 ▼ Финальный результат

## Рисуем баннер

Пользователи Photoshop, у которых есть выход в Интернет, рано или поздно приходят к выводу, что им просто необходимо создать свой сайт, ну или хотя бы свою страничку. Но вот незадача: хочется, помимо странички, чтобы о ней узнало как можно больше людей. Один из способов – это обмен баннера. Созданием статического баннера мы с вами и займемся.

Прежде всего, как и при любом выполнении трюка в Photoshop, нужно включить воображение. Естественно, каждый будет включать свое, но в данном случае вам придется воспользоваться моим, работающем на этом примере не на полную мощность, так как главное в данной главе – показать в принципе, как и что можно использовать. Для создания незамысловатого баннера мы будем использовать фильтр **Difference clouds** и эффект телеизображения. Хотелось бы сказать несколько слов о фильтре, рассматриваемом нами здесь. Как вы уже догадались из названия, он генерирует облака. Пользоваться вы им будете довольно часто, не только при создании изображений, но и при наложении различных эффектов. В данном случае мы применим этот фильтр для создания основы нашей абстракции.

Итак, создайте новое изображение размером  $468 \times 60$  px; думаю, все знают, что это один из стандартных размеров баннера. Для непосвященных: делается это посредством меню **File** → **New** либо нажатием **Ctrl+N**, где в поле **Width**

((Ширина)) вы вводите 468, а в поле **Height** ((Высота)) – 60. С остальным разберемся потом. Итак, документ создан и ждет от вас действий. Поэтому перезагружаем цвета на дефолтовые (цвета по умолчанию) нажатием кнопки **D** и нажимаем сочетание клавиш **Alt+Backspace** для заполнения текущего слоя цветом переднего плана, в данном случае черным. Этот цвет нам необходим для корректного применения фильтра **Difference clouds**, корректность будет заключаться в подборке цвета (нам нужны коричневые оттенки). Выставите цвет переднего плана (**Foreground color**) – #63461C; для этого достаточно щелкнуть по верхнему квадратику и в специальном поле ввести эти цифры.


Сейчас можно смело применять **Difference clouds**, для этого надо зайти в меню **Filter** → **Render** → **Difference clouds**. Значений никаких нам ввести не дают, так что после применения смотрим на то, что получилось. Пока ничего особенного, но это дело поправимо, а пока...

### *Создаем эффект телеизображения*

Данный эффект достаточно распространен, его умеет делать любой, кто более или менее знает Photoshop. Смысл заключается в том, чтобы создать образец, которым впоследствии мы будем заполнять другое изображение.

Итак, создайте документ размером 10 × 2 пикселя с прозрачным фоном (для выставления прозрачности необходимо выбрать в окне создание нового изображения **Transparency**). Вскоре вы поймете, почему размер такой маленький.

Теперь увеличьте масштаб изображения до максимума (1600%); делается это в палитре **Navigator**, в противном случае что-то изобразить будет проблематично, хотя...

Сейчас нам необходимо нарисовать черную полосу вдоль верхней половины изображения, сделать это можно двумя способами: при помощи инструмента **Rectangular Marquee** или при помощи инструмента **Shape**. Остановимся на первом. Для этого выберите на палитре инструментов **Rectangular Marquee** .

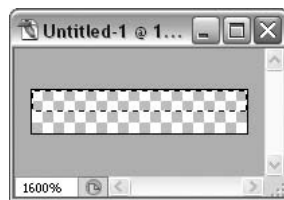
Теперь сделайте выделение, как на рис. 4.16, и залейте его черным цветом, отмените выделение, нажав сочетание клавиш **CTRL+D**, после чего зайдите в меню **Edit** → **Define pattern** ((Редактирование → Определить образец)), назовите его как-нибудь и нажмите кнопку **ОК**.

Все ваш образец готов. Он будет находиться в списке последних используемых паттернов.

### *Совмещаем эффекты*

Теперь, когда у вас есть готовый образец для применения эффекта телеизображения, применим его на практике. Создаем новый слой с помощью команды **Layer** → **New** → **Layer** либо нажатием на комбинацию клавиш **CTRL+SHIFT+N**.

Заполняем его образцом посредством меню **Edit** → **Fill**, затем выбираем из списка наш паттерн и снимаем галочку возле строчки **Preserve Transparency**, ибо если этого не сделать, то заполнения вы не заметите (рис. 4.17).



**Рис. 4.16** ▾ Выделение, которое нужно создать

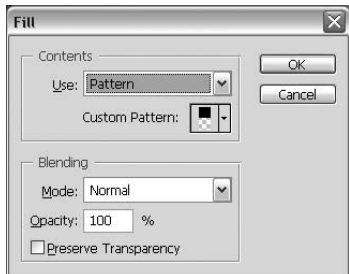


Рис. 4.17 ▾ Диалоговое окно Fill

Теперь переходим к работе с палитрой слоев (Layers), обычно располагающейся в правом нижнем углу (в группе **Layers/Channels/Paths**). Мы будем изменять непрозрачность, непрозрачность слоя с линиями, иначе они будут перекрывать нижний слой. Итак, щелкаем левой кнопкой мыши по нужному слою и ставим непрозрачность в районе 27%.

Совместим два слоя для дальнейшего применения фильтра, используя сочетание клавиш **CTRL+Shift+E** для превращения их в единое целое.

Сейчас мы будем применять фильтр **Ink Outlines** из подгруппы **Brush Strokes**. Он позволяет перерисовывать изображение узкими строками по первоначальным деталям в стиле «перо и чернила».

Итак, выполняем последовательность команд **Filter** → **Brush strokes** → **Ink Outlines** и выставляем **Stroke length 4 Dark Intensity – 20, Light intensity – 10**. Здесь вполне можно самим поэкспериментировать с параметрами, так как это и есть основа баннера. Дальнейшие манипуляции будут связаны с созданием на нем текста, но это уже существенно проще, так как труднее всего что-то придумать, чем исполнить. Но вернемся к вопросу создания надписи.

### Текст

Прежде всего хочу сказать, что он должен иметь цвет/оттенки, подходящие по цветовой гамме, либо явно контрастировать с общим фоном. Так как к контрасту у меня душа не лежит, остановимся на первом варианте. При помощи инструмента **Eyedropper** (Пипетка) – клавиша **I** – щелкнем по светлому участку изображения, тем самым сделав цвет переднего плана идентичным выбранному образцу. Затем, когда цвет выбран, можно создавать надпись. Нажимаем клавишу **T**, растягиваем область и печатаем текст, в этом примере можно использовать гарнитуру **Times New Roman**, кегль 36.

Скорее всего, часть текста у вас слилась со светлой частью общего фона. Ничего страшного, так как все равно мы не будем оставлять все в таком виде, а применим стили для придания некоего изыска нашей надписи. Для выделения текста из фона мы будем применять стили **Drop Shadow** и **Bevel and Emboss**. Первый оставлю без комментариев, думаю, любой догадается, для чего он нужен. А вот о втором скажу, что данный стиль позволяет сделать скос, или, как говорят в народе, – «выпуклость» у объекта, находящегося на выбранном слое. С этими двумя стилями вы тоже будете сталкиваться очень часто при работе с Photoshop.

Итак, заходим в меню **Layer** → **Layer Style** → **Drop Shadow** и изменяем параметры (рис. 4.18):

- **Angle** (Угол) – 150;
- **Distance** (Дистанция) – 1;



Рис. 4.18 ▾ Диалоговое окно **Drop Shadow**

- **Spread** (Распространение) – 10;
- **Size** (Размер) – 5.

Теперь заходим в меню **Layer** → **Layer Style** → **Bevel and Emboss**. Здесь должны стоять значения по умолчанию, если они вас не устраивают, то экспериментируйте.

Ну вот в принципе и все. Текст не сливается с фоном, в тоже время не выбивается из общей цветовой гаммы, большего пока не надо.

### *Сохраняем результаты*

Так как мы все-таки делали баннер, то и сохранить его нужно в соответствии с необходимыми правилами, а точнее, пока нам важен размер баннера, он не должен превышать 15 Кб. Неплохим вариантом будет сохранение в формате gif (чаще всего в нем вам и придется сохранять баннеры, так как данный формат поддерживает анимацию).

Итак, нажимаем комбинацию клавиш **Alt+Shift+Ctrl+S** и смотрим в левом нижнем углу размер изображения. Он будет изменяться в зависимости от изменения параметров, находящихся справа. Я не буду объяснять, какой из них за что отвечает, ибо это выходит за рамки данной книги, здесь все достигается эмпирическим путем. Так или иначе, но одним из важнейших параметров здесь является **Colors**, опция, отвечающая за количество цветов в **Color Table**, – соответственно снижению цветопередачи уменьшается размер документа, так как количество цветов, используемых в изображении, становится меньше. Здесь каждый выбирает сам между качеством и весом, универсального варианта нет. В данном случае неплохого результата можно достигнуть, выставив количество цветопередачи 32, таким образом, вы сможете уложиться в «баннерные рамки» и сохранить качество. После этих манипуляций нажимаем кнопку **ОК** и наслаждаемся результатом (рис. 4.19).

## Рисуем талисман

Наверное, каждый пользователь Photoshop задавался целью сделать что-нибудь эдакое красивое, мистическое, необычное. Наверное, каждый хотел сделать красивые обои рабочего стола (wallpaper). В этом трюке вы научитесь

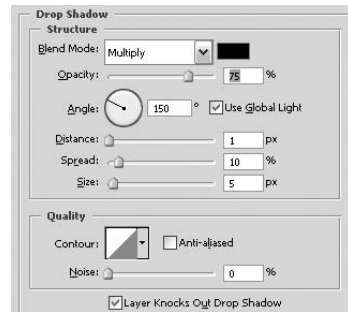


Рис. 4.19 ▾ Финальный результат

рисовать талисман. Этот несложный трюк позволит вам получить те необходимые основы работы с инструментами, стилями и слоями, которые нам пригодятся в дальнейшем при выполнении более сложных эффектов.


### Шаг 1


Прежде чем приступить к выполнению, нужно хорошо себе представить, а как, собственно, должен выглядеть талисман в вашем представлении: какая форма, какая расцветка, какие эффекты. И только после этого можно переходить к действию.

Создайте новый документ, размер определите сами (я использовал 1024 × 768 px).

Перезагрузите цвета нажатием клавиши **D**. Затем залейте фон черным цветом (можно воспользоваться клавиатурным сочетанием **Alt+Backspace**, можно выбрать инструмент **Paint Bucket** (Ковш краски) и залить им слой – выберите сами). Черный фон используется не случайно, потому что именно на нем можно создавать различные световые эффекты.

На мой взгляд, талисман должен представлять собой какой-то символ, заключенный в круг/кольцо. Так как любые отдельные элементы в Photoshop лучше создавать на отдельных слоях, выполните команду **Layer → New → Layer** (Слой → Новый → Слой).

Сделайте активным инструмент **Ellipse** (Эллипс)  (клавиша **U**). Данный инструмент является одной из модификаций группы инструментов, создающих объекты посредством **Paths** (Контуры), которые, являются векторными элементами. Прямая выгода от этого – свободная трансформация объектов без потери их качества, чего, к сожалению, от растровых объектов не добиться обычными способами.

Итак, в опциях инструмента сделайте активным режим **Paths** (Контуры) , который позволит вам создать контур без его заполнения выбранным цветом переднего плана (Foreground color).


Поставьте курсор в центр изображения и, удерживая клавишу **Shift**, создайте правильный эллипс.

### Шаг 2

Сейчас, у вас имеется контур, который пока не является «видимым» элементом на изображении, и он будет оставаться таковым до тех пор, пока вы не выполните команду обводки (щелчок правой кнопкой мыши в области контура и выбор пункта **Stroke path...**) или заполнения (**Edit → Fill**). Нам понадобится первая команда, но у нее есть небольшая особенность – для выполнения своих функций она использует выбранный вами инструмент, который выполняет действие в соответствии с установленными опциями. Поэтому сделайте активным инструмент **Brush** (Кисть) (клавиша **B**), задайте размер кисти 4 px (размер кисти рассчитывался исходя из размеров изображения), **Mode** (Режим) выставите на **Normal** (Нормальный), **Flow** (Поток) и **Opacity** (Непрозрачность) установите на 100%.

С помощью палитры инструментов установите цвет переднего плана #72D8FF. На этом подготовка закончена. Рассказывая о функции **Stroke path** (Обводка пути), я не упомянул о том, что для ее применения используется либо инструмент **Pen** (Перо, ручка), либо тот инструмент, которым вы создавали векторный элемент. В нашем случае это **Ellipse tool** (Инструмент эллипса). Итак, щелкните правой кнопкой в районе контура и выберите из появившегося меню строчку **Stroke path** (Обводка пути). Появится соответствующее диалоговое окно, в котором вам нужно указать в качестве инструмента – **Brush** (Кисть). Поле **Simulate** оставьте без флажка, в противном случае верхняя часть эллипса будет темной и обводка получится не совсем ровной. Нажмите кнопку **ОК**. Теперь у вас есть эллипс светло-синих оттенков на отдельном слое. Так как **Path** (Путь) нам больше не понадобится, можно смело его удалить. К сожалению, инструментом эллипса удалить **Path** не удастся, поэтому воспользуемся инструментом **Pen** (Перо, ручка). Как нетрудно догадаться, для выполнения вышеуказанной функции удаления нужно щелкнуть правой кнопкой в районе контура и выбрать строку **Delete path** (Удалить путь).

### Шаг 3

Сейчас самое время для того, чтобы определиться с основным знаком вашего талисмана. Если вы хотите, то можете нарисовать собственный символ, если нет, то предлагаю воспользоваться вариантом, описанным ниже. Нам придется воспользоваться инструментом **Custom Shape** (Выборочная форма) .

В его опциях необходимо щелкнуть по стрелочке, располагающейся справа от поля **Shape** (Форма), откроется меню доступных форм, у которого, в свою очередь, тоже имеются дополнительные опции, вызываемые тоже нажатием стрелочки, расположенной справа. Выберите строку **Symbols** (Символы) для загрузки соответствующих форм, после чего щелкните по **Registration target 1** (Регистрационная цель 1). Не изменяя предыдущих настроек (которые вы установили в предшествующих шагах), создайте контур прицела в правой нижней части, после чего выполните команду обводки созданного контура пути (**Stroke path**) – рис. 4.20.

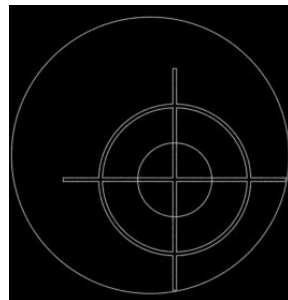



Рис. 4.20 ▼ Символ, используемый в талисмানে

### Шаг 4

Для того чтобы получившейся символ не казался таким простеньким и неоригинальным, добавьте линии по краям кольца, воспользовавшись инструментом **Line** (Линия) . Для придания стилистичности исполнению используйте ширину линии меньшего размера, например 3 px. (За это отвечает параметр **Weight** (Ширина)).

После того как вы нарисуете линии, на палитре **Layers** (Слой) щелкните правой кнопкой по слою с прицелом, из появившегося меню выберите **Dupli-**



**Рис. 4.21** ▾ Изображение после применения фильтра Gaussian blur

**cate Layer** (Дублировать слой) либо сделайте активным вышеуказанный слой и выполните команду **Layer** → **Duplicate Layer** (Слой → Дублировать слой)). У вас появится точная копия слоя, которая будет располагаться выше оригинала. Убедитесь в активности слоя с оригиналом и выполните команду **Filter** → **Blur** → **Gaussian blur** (Фильтр → Размытие → Размытие по Гауссу), выставите 4,0. После этого щелкните по дублированному слою левой кнопкой мыши и нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+E**. Таким образом, вы сделаете небольшое свечение у прицела, а затем сольете слой для удобства (рис. 4.21).

### Шаг 5

Пришло время сделать свечение у талисмана. Для этого слейте слои с линиями и прицелом (включая кольцо). После этого выполните команду дублирования слоя, перейдите на «оригинальный» слой и примените фильтр **Ripple** (Рябь) с параметрами:

- **Amount** (Количество) – 750%;
- **Size** (Размер) – Large (Большой).

Данный фильтр позволяет создать эффект искажения, аналогичный ряби на водоеме, создаваемой звуком или ветром. Вызывается эффект командой **Filter** → **Distort** → **Ripple** (Фильтр → Деформация → Рябь).

После применения вышеуказанного фильтра выполните команду **Filter** → **Blur** → **Radial Blur** (Фильтр → Размытие → Радиальное размытие) и выставите следующие параметры:

- **Amount** (Количество) – 100;
- **Blur Method** (Метод размытия) – Zoom (Увеличение);
- **Quality** (Качество) – Best (Лучшее).

Теперь дублируйте этот слой, и у получившейся копии измените **Blending Mode** (Режим смешивания) на **Vivid Light** (Яркие цвета).

Затем выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation** (Изображение → Настройка → Оттенок/Насыщенность), поставьте флажок возле строки **Colorize** (Тонировка, закраска) и выставите следующие параметры:

- **Hue** (Оттенок) – 209;
- **Saturation** (Насыщенность) – 100;
- **Lightness** (Освещенность) – 16.

### Шаг 6

Теперь, когда у вас получился неплохой эффект, можно продолжать модифицировать его, например изменить положение. Слейте все слои, кроме фонового, и выполните команду **Edit** → **Transform** → **Distort** (Редактирование → Трансформация → Деформировать). С данной функцией мы еще встретимся,

когда будем рисовать дискеты, чаще всего эту функцию используют для придания объема, как и в нашем случае.

Затем дублируйте слой и примените к копии фильтр **Gaussian Blur** со значением 8, выполнив последовательность команд **Filter** → **Blur** → **Gaussian blur** (Фильтр → Размытие → Размытие по Гауссу). Измените **Blending Mode** (Режим смешивания) слоя на **Screen** (Экран), затем слейте оригинальный слой и копию.


Если цвет вас не устраивает, нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+U** для корректировки. После этого можно подработать изображение инструментом **Dodge** (Уловка) , который осветляет изображение (рис. 4.22).



Рис. 4.22 ▼ Финальный результат

Вот таким, опять же нехитрым способом создается талисман. Используя данный метод, можно создавать различные красивые элементы – от логотипов до wallpapers. Главное – фантазия и усидчивость.

## Рисуем лазерные диски

Люди, проводящие свободное время в Интернете, рано или поздно задаются целью создать свое собственное творение, свой сайт. Как правило, первый блин выходит комом, так как возникает сильное желание использовать красивый стандарт. В результате получаются примитивные страницы без дизайна, а главное, творческой индивидуальности. Чтобы избежать этого, элементы сайта нужно создавать самому, например, в Photoshop. Сегодня мы с вами научимся создавать один из универсальных элементов, который может пригодиться не только для сайта. Итак, рисуем лазерный диск...

Тема создания диска взята не случайно. Дело в том, что при выполнении этого «трюка» вы приобретете навыки в работе с инструментами выделения, работе со слоями, работе с градиентом. Но – от слов к делу!

## Способ I. Цветной диск

### Шаг 1

Создайте новое изображение размером  $400 \times 400$  пх. Теперь сделайте новый слой, выполнив последовательность команд **Layer** → **New** → **Layer**.

Нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+R**, затем поставьте две направляющие (для этого нужно подвести курсор к краю линейки), они должны делить изображение на равные части. Делаем мы это для удобства работы (рис. 4.23).

Теперь выберите инструмент **Elliptical Marquee**, поставьте курсор в точки пересечения направляющих линий. Нажмите клавиши **Alt** и **Shift** и сделайте выделение в виде окружности, оно и будет являться той основой диска, которую мы заполним. (Клавиша **Alt** служит для того, чтобы выделение создавалось от центра, а клавиша **Shift** – для того, чтобы оно было ровным.)

### Примечание

Направляющие линии лучше сделать на фоновом слое (Background layer).

Залейте выделение нажатием комбинации клавиш **Alt+Backspace**, цвет #198CCC.

### Шаг 2

Перейдите на новый слой (который создавали вначале), затем отключите его видимость и сделайте эллиптическое выделение меньшего размера, оно нам нужно для центрального прореза, который присутствует на всех дисках. Итак, включите видимость слоя и нажмите клавишу **Delete** (рис. 4.24).

### Шаг 3

Примените фильтр **Lightning Effects** с параметрами, как на рис. 4.25, выполнив последовательность команд **Filter** → **Render** → **Lightning Effects**.

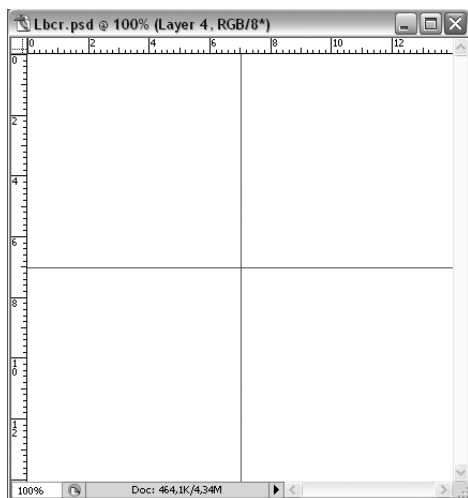


Рис. 4.23 ▼ Направляющие линии

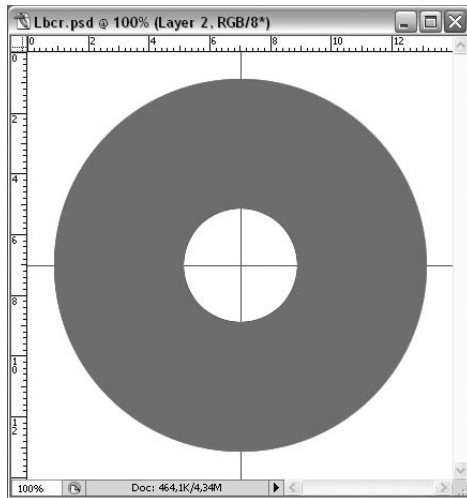


Рис. 4.24 ▼ Отверстие в центре диска

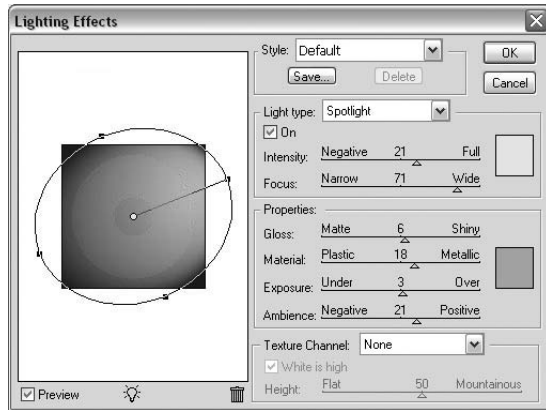


Рис. 4.25 ▼ Диалоговое окно фильтра **Lighting Effects**

### *Примечание*

Используемые в фильтре цвета – #dcedff и #98b3ff.

Передо мной сейчас лежит CD–RW-диск, который записан не полностью, а как известно, в этом случае часть выжженной поверхности будет темнее остальной области диска. Попробуем добиться того же эффекта; для этого создайте новый слой, сделайте небольшое эллиптическое выделение, заполните его тем же цветом, что и диск, затем выставите непрозрачность (Opacity) слоя на 40% и в завершении выставите **Blending mode** – **Overlay**.

### *Шаг 4*

Создайте новый слой. Теперь выберите инструмент **Gradient**, нам понадобится одна из стандартных его заготовок под названием **Transparent Spectrum**. Для тех, у кого возник вопрос: «Почему мы используем именно его?», – отвечаю, что, так как тот перелив цветов, который мы видим на диске, есть результат интерференции, то вполне логично использование градиента, содержащего полный спектр цветов, в данном случае таковым оказался **Transparent Spectrum**.

Проведите этим инструментом сверху вниз, затем нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+T** и уменьшите его ширину в половину. Сейчас нам необходимо соединить края получившегося градиента, для этого нужно воспользоваться командой **Skew**, что находится в **Edit** → **Transform**. Можно также воспользоваться командой **Perspective** (рис. 4.26).

### *Шаг 5*

Теперь нам нужно сделать три копии слоя и распределить их по всей рабочей области. Итак, заходим в **Layer** → **Duplicate layer**, а затем в **Edit** → **Transform** → **Rotate 90 CCW**, после чего можно при помощи инструмента **Move** переместить слой в верхнюю часть изображения.

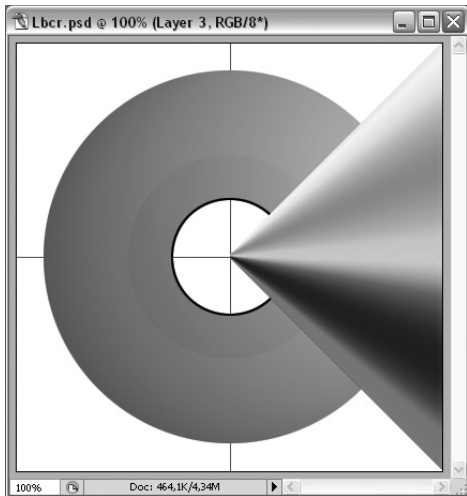


Рис. 4.26 ▾ Градиент нужно исказить таким образом

Сделайте еще две копии первого слоя, поверните их соответственно:

- 90 CW;
- 180.

А затем их переместите.

Измените **Blending Mode** на **Overlay**, тем самым спектр будет накладываться только на часть с диском. (Как вы, наверное, догадались, сделать это нужно для всех слоев со спектром.)

### Шаг 6

Создайте новый слой, затем сделайте эллиптическое выделение размером с диск, после чего зайдите в меню **Edit** → **Stroke**, выставите толщину линии 2 px, а цвет – #000000.

Теперь при помощи инструмента **Magic Wand** (Волшебная палочка) щелкните в районе маленького отверстия в диске, загрузив тем самым выделение (все эти операции по выделению нужно проводить на слое с основой диска, а вот обводку – на отдельном).

Снова повторяем операцию обводки-выделения (рис. 4.27).

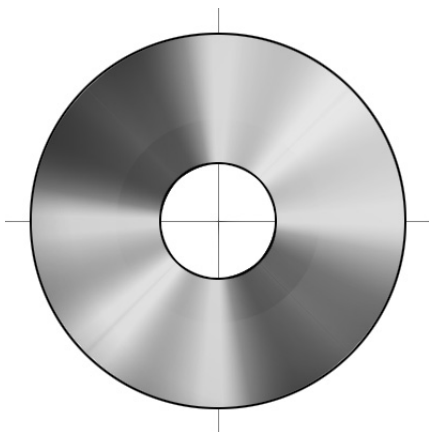


Рис. 4.27 ▾ Finalный результат для первого способа создания диска

заполнение; основная цель – научиться использовать редактор градиентов и функцию «текст по контуру».

### Шаг 1

Создайте новое изображение размером 340 × 340 px. Теперь создайте новый слой, выполнив последовательность команд **Layer** → **New** → **Layer**.

Сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee** и в его опциях выставьте фиксированный размер выделения 280 × 280 px.

Далее создайте выделение в центре вашего изображения.

Выберите цвет переднего плана #CCCCCC и нажмите клавиши **Alt+Backspace**.

## Способ 2. Монохромный диск

Диски бывают разные... Отличаться в данном способе будут как результат, так и вы-

полнение; основная цель – научиться использовать редактор градиентов и

функцию «текст по контуру».



После этого сделайте выделение в центре данной окружности, но размером  $40 \times 40$  пикс. Сделали? Теперь нажмите клавишу **Delete**.

### Шаг 2

Отключите видимость фонового слоя для того, чтобы было удобнее работать. Далее измените непрозрачность слоя, выставив 25%, и примените к данному слою стиль **Bevel and Emboss** (Layer → Layer style) – рис. 4.28–4.30.

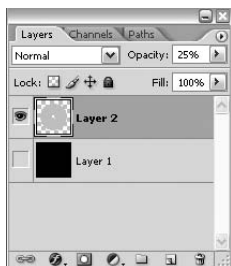


Рис. 4.28 ▼  
Палитра Layers

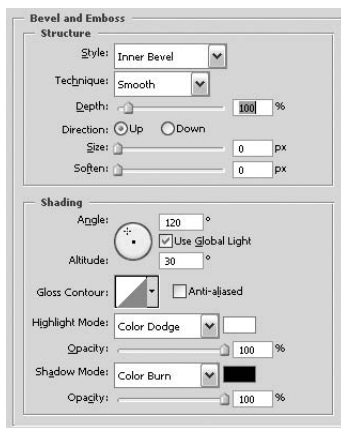


Рис. 4.29 ▼ Параметры стиля  
**Bevel and Emboss**

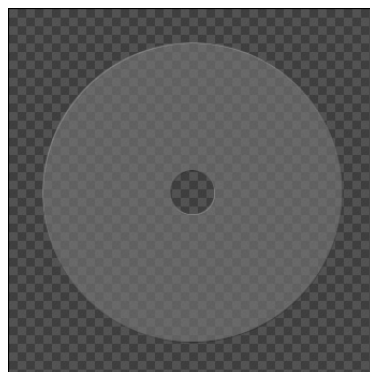


Рис. 4.30 ▼ Результат  
манипуляций после выполнения  
шага 2

### Шаг 3

Создайте новый слой; он должен располагаться выше всех остальных. Сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee**.

Установите в его опциях фиксированный размер  $270 \times 270$  пикс. И также по середине сделайте выделение и заполните его тем же цветом, что и предыдущее выделение (CCCCCC), после чего на этом же слое сделайте выделение в центре размером  $90 \times 90$  и нажмите клавишу **Delete** (рис. 4.31).

### Шаг 4

Сделайте активным инструмент градиента (клавиша **G**).

Выберите в опциях модификацию **Angle gradient**, после чего щелкните дважды в месте выбора различных вариантов градиента (при наведении на это окно появится надпись «Click to edit Gradient»).



Рис. 4.31 ▼ Изображение после выполнения шага 3

В окне редактирования градиента выберите: цветовую схему – HSB, тип градиента (Gradient type).– Noise, **Roughness** – 50%, после чего нажмите кнопку **Randomize**.

Таким образом, вы получите хороший градиент для заполнения зеркальной поверхности диска (рис. 4.32).

Создайте новый слой. Выставьте у него непрозрачность 50%, далее щелкните правой кнопкой мыши по слою и выберите из появившегося контекстного меню пункт **Create Clipping Mask** для группировки слоя с предыдущим. Проведите градиентом от центра до края диска.

Поскольку мы создавали градиент не в градациях серого, то велика вероятность того, что у вашего градиента присутствуют яркие оттенки. Поэтому нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+Shift+U** для десатурации слоя (рис. 4.33).

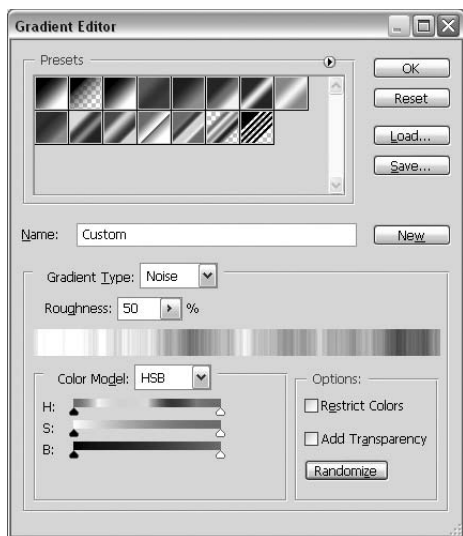


Рис. 4.32 ▼ Редактор градиентов

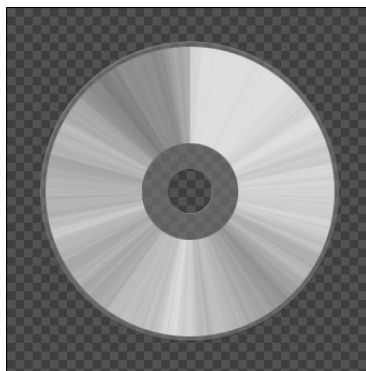


Рис. 4.33 ▼ Изображение после денасыщения градиента

### Шаг 5

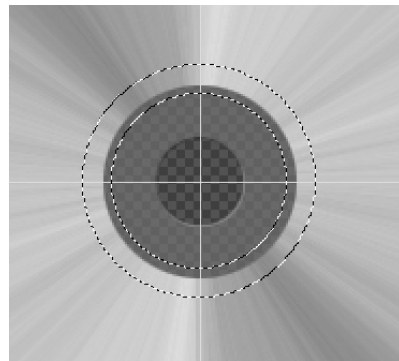
Дублируйте слой командой **Layer** → **Duplicate layer**. Выставьте **Opacity** первого группированного слоя на 100%, а дублированного оставьте 50%. В связи с тем, что диск все-таки имеет зеркальную поверхность, нам придется сделать отражение градиента для большей реалистичности.

Для этого заходим в меню **Edit** → **Transform** → **Rotate 180**. Сделайте активным самый верхний слой и нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+E** для объединения текущего слоя с нижестоящим. Затем измените непрозрачность (Opacity), задав ее равной 50%.

### Шаг 6

Некоторым этот шаг может показаться немного трудным, однако я считаю, что все справятся. При помощи **Elliptical Marquee** сделайте сначала одно выделение меньшего размера, затем большего (не забываете о клавише **Shift**) – рис. 4.34.

Создайте новый слой. Заполните выделение цветом 333333, после чего поменяйте **Blending Mode** на **Multiply** и выставите непрозрачность 50%.



**Рис. 4.34** ▼ Темная часть вокруг отверстия в центре диска

### Шаг 7

Удерживая клавишу **Ctrl**, щелкните по третьему снизу слою (слой, к которому мы применяли свой градиент).

Теперь создайте новый слой выше фонового слоя, нажмите клавишу **D**, затем – сочетание клавиш **Alt+Backspace**.

Зайдите в меню **Filter** → **Blur** → **Gaussian blur** и в поле **Radius** задайте значение 10.

Затем выставите непрозрачность этого слоя 50%.

### Шаг 8

Осталось только добавить ваш текст, для этого воспользуемся функцией, появившейся в Photoshop CS, а именно – **Text path**.

Выберите инструмент **Pen** и нарисуйте окружность, которую мы будем использовать для надписи, то есть создайте новый слой и напишите на path, который вы создали, ваш текст. После написания текста щелкните по нему и выберите **Rasterize type**.

Теперь можете играть с непрозрачностью слоев для достижения нужного эффекта.

Вот, собственно, и все. Что ж, технология создания диска в Photoshop вами изучена, теперь можете приступить к массовому производству своих дисков с различным спектром. Как знать, может быть, вы станете дисковым королем.

## Рисуем звезду-снежинку

Продолжаем знакомиться аспектами создания изображений в Photoshop CS2. В качестве примера мы будем учиться рисовать снежинку, подобно той, которую вырезают на новый год из бумаги. Сразу оговорюсь, что данный материал стоит рассматривать не с позиции сделать абсолютно то же самое, но с точки зрения принципа построения аналогичных изображений, то есть развития своего воображения и использования средств Photoshop для воплощения идей в жизнь.

### Шаг 1

Итак, создайте новое изображение, нажав клавиатурное сочетание **Ctrl+N** либо выполнив команду **File** → **New** (Файл → Новый). У вас появится соответствующее диалоговое окно, в котором необходимо в поле **Preset** (Предустановка) выбрать пункт **Custom** (Выборочный) для указания собственных параметров изображения. После указания вышеописанного пункта можно переходить к дальнейшей настройке, а именно – указанию ширины, высоты, разрешения, фонового содержания, цветовой модели изображения. Остальные опции, которые доступны при активизации расширенного режима, актуальны только в случае дальнейшего вывода изображения на печать, но обо всем по порядку.

Установите следующие значения:

- **Width** (Ширина) – 400 px;
- **Height** (Высота) – 400 px;
- **Resolution** (Разрешение) – 72 pixel/inch (пикселей/дюйм);
- **Color Mode** (Цветовая модель) – RGB 8 bit (при установке значения в 16 бит некоторые фильтры не будут доступны).


Остальные параметры изменять не требуется.

Все, можете смело нажимать кнопку **ОК**.

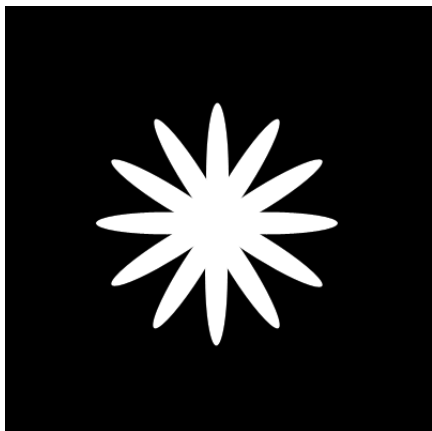
### Шаг 2

В данном уроке нам необходимо использовать черный цвет в качестве фона, поэтому перезагрузите цвета нажатием на клавиатуре на **D**, затем – **Alt+Backspace**.

Теперь нужно создать контур, заполненный белым цветом, который будет служить основой для нашей снежинки (некоторые могут увидеть в ней звезду). На панели инструментов выберите **Ellipse** (Эллипс), группа инструментов формы вызывается нажатием клавиши **U**. Сразу установите в его опциях режим

**Shape layers** (Слой фигуры)  и перед использованием задайте цвет переднего плана (Foreground color), в данном случае – белый (нажатием на **D**, затем – на **X**).

Теперь создайте подобие звезды (повторюсь, название весьма условно) – рис. 4.35.



Для начала нарисуйте вертикальный эллипс, затем сделайте его копию. Копию удобнее делать двумя способами, какой из них для вас легче, каждый определит для себя сам.

*Первый:* щелкнуть правой кнопкой мыши в палитре **Layers** (Слои) по слою с формой, которую вы хотите дублировать, и выбрать из появившегося контекстного меню пункт **Duplicate Layer** (Дублировать слой).

*Второй:* выбрать инструмент **Move** (Перемещение) и, удерживая клавишу **Alt**, переместить слой в любом направлении, после чего появится дубликат слоя.

Сложность выбора и удобство станут понятными далее. Дело в том, что после создания одного элемента звезды вам необходимо будет размещать аналогичные элементы под разными углами и на разных расстояниях концов объектов друг от друга. В частности, для того чтобы повернуть слой на некоторый угол, нужно выбрать любой из инструментов, позволяющих работать с объектами (перемещать, делать выделения и, соответственно, свободную трансформацию), выделить объект (если вы используете инструмент **Move** (Перемещение), то достаточно находиться на нужном слое) и нажать сочетание клавиш **Ctrl+T**. Теперь поводите курсором без нажатия какой-либо из клавиш мимо углов изображения: должна появиться загнутая стрелка, которая указывает на то, что, нажав левую кнопку мыши, вы можете повернуть текущий объект на некоторый угол. Для любителей фиксированных значений изменений угла следует заглянуть в опции инструмента, активные при свободной трансформации объекта, – там есть строка **Rotate** (Повернуть), которая и позволяет ввести конкретное значение (угол, на который будет повернут выбранный объект).

Также можно воспользоваться меню **Edit → Transform** (Редактирование → Трансформация), правда, в данном случае Photoshop будет добавлять к слову **Transform** (Трансформация) слово **Path** (Контур), так что строка **Transform** будет выглядеть как **Transform Path** (Трансформировать контур). Здесь у вас есть возможность отразить объект горизонтально (**Flip Horizontal**), отразить вертикально (**Flip Vertical**), повернуть на 90° по часовой стрелке, на 90° против часовой стрелки и на 180° (90 CCW, 90 CW, 180).

### *Шаг 3*

Несмотря на то что ранее я предложил вам использовать инструмент **Ellipse** (Эллипс), это не значит, что нет более простых путей. Так, можно воспользоваться инструментом **Custom Shape** (Выборочная форма) и в его опциях выбрать уже одну из предустановленных в Photoshop форм. Или выбрать инструмент **Pen** (Перо) и нарисовать свой собственный контур. Либо с помощью **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) на отдельных слоях создавать выделение и заполнять его белым цветом. Вариантов для достижения результата, как показано на вышеуказанном рисунке, много. У вас должно было получиться много слоев с формами. Для продолжения выполнения трюка вам потребуется все их слить в один. Сделать это можно, опять же несколькими способами:

- в палитре **Layers** (Слои) «встать» на самый верхний слой и последовательно нажимать клавиатурное сочетание **Ctrl+E**;
- в той же палитре **Layers** (Слои) поставить скрепку слева от каждого слоя, который вы хотите объединить, а затем нажать то же клавиатурное сочетание;

- в палитре **Layers** (Слой) снять видимость слоя, который вы не будете объединять, и нажать на клавиатуре комбинацию клавиш **Ctrl+Shift+E**. Данный способ объединяет в один слой только видимые слои. (Не забудьте после «слияния» включить видимость отключенного слоя.)

Обратите внимание, что вам нужно объединить только слои с формами, фоновый слой пока изменять не требуется.

Пришло время создать несколько объектов на получившемся слое. Примените фильтр **Radial Blur** из подменю **Filter** → **Blur**, в его параметрах выставите следующие значения:

- **Amount** (Количество) – 100;
- **Blur Method** (Способ размытия) – Zoom (Увеличение);
- **Quality** (Качество) – Best (Лучшее).

Объедините все слои на изображении. В противном случае у вас не получится описанный ниже эффект ввиду особенности применяемого фильтра.

Итак, после слияния слоев выполните команду **Filter** → **Sketch** → **Chrome** (Фильтр → Эскиз → Хром), установите следующие параметры:

- **Detail** (Детали) – 8;
- **Smoothness** (Гладкость) – 9.

Теперь нужно немного раскрасить получившееся изображение. Выполните команду **Layer** → **New** → **Layer via Copy** (Слой → Новый → Слой через копию) либо нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+J**. В палитре **Layers** (Слой) измените **Blending mode** (Режим смешивания слоя) на **Multiply** (Множественный), затем измените оттенок и насыщенность слоя. Если окончательно упростить, то мы сейчас будем заниматься приданием цвета объекту. Сделать это можно как посредством нажатия клавиш **Ctrl+U**, так и с помощью меню **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation** (Изображение → Настройки → Оттенок/Насыщенность):

- **Hue** (Оттенок) – 0;
- **Saturation** (Насыщенность) – 100;
- **Lightness** (Яркость) – 0.

Поставьте флажок возле строки **Colorize** (Тонировка).

#### Шаг 4

Осталось добавить последний штрих.

Объедините все слои, используя комбинацию клавиш **Ctrl+Shift+E**, затем выполните команду **Layer** → **Duplicate Layer** (Слой → Дублировать слой).

Примените фильтр **Gaussian Blur** с радиусом (Radius), равным 6, из подменю **Filter** → **Blur**.

Затем примените фильтр **Radial Blur** со следующими параметрами:

- **Amount** (Количество) – 100;
- **Blur Method** (Способ размытия) – Zoom (Увеличение);
- **Quality** (Качество) – Best (Наилучшее).

У вас должно получиться нечто подобное изображению на рис. 4.36.

Нетрудно догадаться, что следующим применяемым фильтром у нас будет... правильно, **Chrome** (Хром). Напомню вам, что он вызывается из подменю **Filter**

**Рис. 4.36** ▾ Изображение после применения Radial Blur

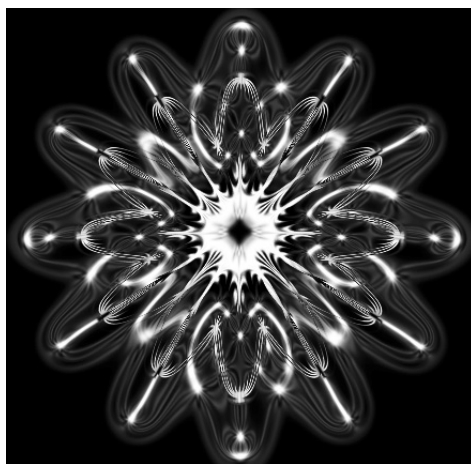
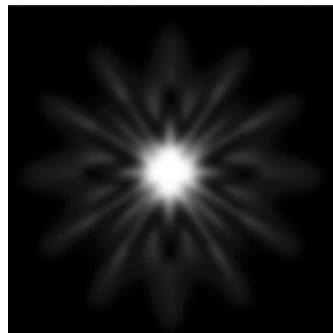
ter → **Sketch** (Фильтр → Эскиз), на сей раз вам нужно будет слегка видоизменить параметры – в частности, изменения касаются детализации, именно ее нужно установить равной 10 (параметр **Detail**).

Поменяйте местами слои (делается это простым перетаскиванием), то есть фоновый слой должен находиться над слоем, к которому мы применяли последний фильтр. Измените **Blending Mode** (Режим смешивания слоя) на **Difference** (Различие).

И наконец, небольшой ликбез.

**Radial Blur** (Радиальное размытие), подобно варианту **Radial** (Радиальный) инструмента **Gradient** (Градиент), создает эффект кругового размытия, когда пиксели могут смазываться по касательной или по радиусу окружности. Поле **Amount** (Эффект) задает интенсивность размытия, то есть сдвиг по радиусу для варианта **Zoom** (Линейный) и угол поворота – для варианта **Spin** (Кольцевой). Чтобы сместить центр применения эффекта, достаточно перетащить его в окне предварительного просмотра (где не видно собственно результата фильтрации, а выводится лишь черный «каркас»). Кроме того, можно выбрать уровень качества: **Draft** (Среднее), **Good** (Хорошее) и **Best** (Наилучшее).

**Chrome** (Хром) предназначен для имитации бликов и отражений, собственных хромированным поверхностям, которые не имеют собственных изображений, но в зависимости от окружения (неба, облаков и освещения) создают «картинку» как бы во множестве кривых зеркал.

**Рис. 4.37** ▾ Финальный результат

Значение в поле **Detail** (Детализация) определяет количество отражающих поверхностей в диапазоне от 0 до 10, а в поле **Smoothness** (Мягкость) – уровень их гладкости также в диапазоне от 0 до 10.

Финальный результат нашей работы представлен нарис. 4.37.

## Лед под увеличительным стеклом

В этой главе будет рассмотрен ряд фильтров, которые зачастую не используются при создании различных эффектов в Photoshop, а практиковаться мы будем на создании эффекта льда под увеличительным стеклом.

### Шаг 1

На первый взгляд может показаться весьма странным название, однако нередко встречаются случаи, когда требуется создать нечто подобное, особенно в зимний период. Так, что знать и уметь лучше все.

Итак, создайте новое изображение размером 500 × 500, цветовая модель RGB, 8 bit, **Resolution** (Разрешение) – 72.

Перезагрузите цвета нажатием клавиши **D**. Затем выполните команду **Filter** → **Render** → **Clouds**, далее примените фильтр **Difference clouds**, который находится в подменю **Filter** → **Render**. Необходимо повторить действие данного фильтра 4–5 раз. Повторение действия фильтра с параметрами, используемыми при последнем его применении, позволяет клавиатурное сочетание **Ctrl+F**. Однако, если вы не сторонник использования «горячих» клавиш, данную операцию можно выполнить посредством меню **Filter** <название последнего примененного фильтра>, он будет находиться в самой верхней строке.

### Шаг 2

Теперь необходимо применить фильтр **Mosaic**; он доступен из подменю **Filter** → **Pixelate**. Сначала применение этого фильтра может показаться весьма странным, потому что по сути дела он превращает изображение в мозаику, но очень странную – словно некое целое изображение разбили, а потом неаккуратно сложили куски. Регулируется размер ячеек, их высота и яркость подложки, тем не менее, выполнив всю последовательность действия до конца, вы поймете, почему мы его применяем.

После запуска фильтра установите единственный изменяемый параметр, равный 17.

Пришло время применения фильтра **Plaster**. Он создает эффект выпуклого изображения, вылепленного из гипса. Для генерации этого эффекта фильтр использует значения, установленные для цветов переднего плана (Foreground color) и заднего плана (Background color). В диалоговом окне настройки фильтра установите следующие параметры:

- **Image Balance** – отвечает за общий баланс изображения: 12;
- **Smoothness** – отвечает за гладкость: 6;
- **Light Direction** – отвечает за направление света **Top** (свет будет направляться «сверху»).



### Шаг 3

Пока получается некая абстракция, однако мы еще не закончили; в частности, сейчас мы будем применять фильтр **Radial Blur** (Радиальное размытие), открываемого командой **Filter** → **Blur** → **Radial Blur**. Напомню вам, что он создаст эффект кругового размытия – пиксели могут смазываться по касательной или по радиусу окружности. Обратите внимание на опции, которые будут сейчас изменены. Дело в том, что в большинстве случаев при создании какого-либо эффекта именно такой набор параметров позволяет обеспечить оптимальный результат:

- **Amount** (Количество) – 100;
- **Blur Method** (Способ размытия) – **Zoom** (Увеличение);
- **Quality** (Качество) – **Best** (Наилучшее).

Пришел черед рассмотрения фильтра **Wave** (Волна), открываемого командой **Filter** → **Distort** (Фильтр → Деформация).

Он создает на изображении волны заданной длины, формы и направления. Можно задать также источник волн. По заявлению разработчиков, он работает по сходному принципу с фильтром **Ripple**, но имеет большую функциональность. Опции включают в себя число генераций волны, длину волны (то есть дистанцию от одного гребня до другого), высоту и тип волны. Соответственно кнопка **Randomize** генерирует случайные значения:

- **Number of Generations** (Число генераций): 38;
- **Wave length** (Длина волны) – Min: 24, Max: 108;
- **Amplitude** (Амплитуда) – Min: 34, Max: 183;
- **Scale** (Масштаб) – Horiz: 24%; Vert: 19%.

Установите также флажки возле строк: **Wrap Around** и **Sine**. Осталось только несколько раз нажать кнопку **Randomize**, а затем кнопку **OK**, последнюю достаточно нажать один раз.

### Шаг 4

Дублируйте текущий слой посредством команды **Layer** → **Duplicate layer** (Слой → Дублировать слой), измените **Blending mode** (Режим смешивания) на **Screen** (Экран).

Затем необходимо повернуть слой; для этого можно воспользоваться командой **Edit** → **Transform** → **Rotate 180** (Редактирование → Трансформация → повернуть на 180°).

Теперь зайдите в меню **Edit** → **Merge layers** (Слой → Объединить слои) либо нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+E**.

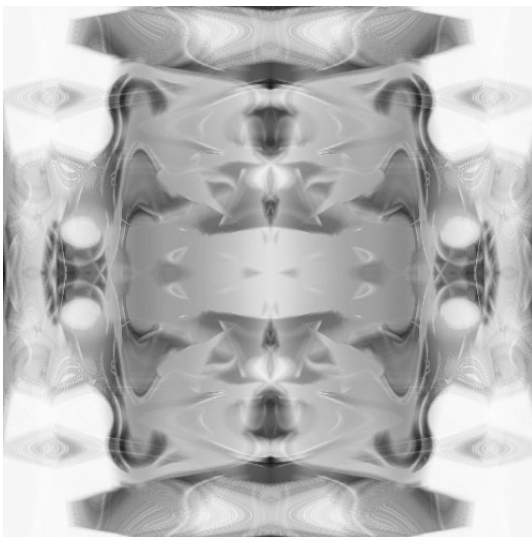
Снова дублируйте слой, теперь посредством контекстного меню слоя, то есть вам нужно щелкнуть правой кнопкой мыши по единственному доступному слою и выбрать пункт **Duplicate layer** (Дублировать слой) из появившегося контекстного меню. С дублированным слоем нужно поступить аналогично, только теперь его необходимо зеркально отразить. Для этого можно воспользоваться командой **Edit** → **Transform** → **Flip Horizontal** (Редактирование → Трансформация → Отразить горизонтально). Измените **Blending Mode** (Ре-

жим смешивания) данного слоя на **Lighten** (Светлый). Нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+E** для слияния слоев.

Выполните команду **Image** → **Adjustments Hue/Saturation** (Изображение → Настройка → Оттенок/Насыщенность). Это финальный штрих, здесь вы сами определяете, какого цвета будет у вас кусочек льда в зависимости от получившегося изображения, а оно может отличаться вследствие специфики работы фильтров **Clouds** (Облака) и **Difference Clouds** (Различные облака), которые генерируют облака случайным образом. Тем не менее приведу значения, используемые мной при создании данного эффекта:

- **Hue** (Тон) – 220;
- **Saturation** (Насыщенность) – 20;
- **Lightness** (Яркость) – 0.

Флажок возле строки **Colorize** (Тонировка) должен быть установлен. Нажмите кнопку **ОК** и вы получите результат, изображенный на рис. 4.38.



**Рис. 4.38** ▼ Финальный результат

## Рисуем медальон

В данном разделе мы рассмотрим процесс создания медальона, пусть он будет вземного происхождения. В последнее время эта тема довольно часто встречается на телевидении, а использовать мы будем в основном фильтры. С большинством из них вы уже наверняка встречались и знаете принцип их работы, однако очень важно уметь применять свои знания о работе фильтров на прак-

тике, в частности, комбинируя их (фильтры) между собой и получая заранее определенный эффект. Этим мы и займемся.

### Шаг 1

Начать, как всегда в таких случаях, нужно с создания нового изображения. Так как мы будем делать медальон, который будет представлять собой форму эллипса/круга (согласитесь, все-таки данный термин больше ассоциируется именно с формой круга, хотя вопрос спорен и довольно субъективен), значит, нам придется применять в дальнейшем фильтры деформации для преобразования какого-либо изображения. Я специально абсолютизирую здесь эти действия, так как в начале главы было упомянуто о том, что мы будем прибегать к работе с инструментами лишь для ликвидации дефектов и дополнительной коррекции изображения. Но вернемся непосредственно к технической части. Вам необходимо создать изображение с одинаковыми шириной и высотой, например  $800 \times 800$  px, разрешение (Resolution) можно выставить равным 72, цветовую модель – RGB (Color Mode).

Прежде всего, нам нужно сделать объект объемным, но об этом чуть позднее. Обычно многие трюки подобного плана начинаются с применения одного из фильтров облаков, причем применение нужно производить несколько раз для более четкого выражения эффекта.

Создайте новый слой, используя команду **Layer** → **New** → **Layer** (Слой → Новый → Слой), нажмите клавишу **D**, затем клавиатурное сочетание **Alt+Backspace**.

Теперь примените трижды фильтр **Difference clouds** (Filter → Render → Clouds), для повторного применения фильтра нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+F**.

Вот, собственно, и пришло время создания объема; достигаться он будет путем смещения пикселей в одну из сторон после применения фильтра **Wind** (Ветер). Итак, выполните команду **Filter** → **Stylize** → **Wind** и выставите следующие параметры:

- **Method** (Метод) – Wind (Ветер);
- **Direction** (Направление) – From the Right (Справа).

Примените данный фильтр с этими же параметрами семь раз.

### Шаг 2

Поверните холст посредством команды **Image** → **Rotate Canvas** → **90 CCW**.

И нажмите 8 раз клавиатурное сочетание **Ctrl+F**.

Снова выполните ту же последовательность действий дважды.

Теперь прибавим четкость получившемуся изображению. Несмотря на то что пока оно совсем не напоминает медальон, это не значит, что мы не получим его впоследствии, ибо сначала нужно подготовить, создать основу, а затем завершать действия легким движением руки.

Выполните команду **Filter** → **Sharpen** → **Unsharp Mask** со следующими параметрами:

- **Amount** (Количество) – 500%;
- **Radius** (Радиус) – 2.0;
- **Threshold** (Порог) – 0.

### Шаг 3

А теперь попробуйте догадаться, какой мы сейчас будем применять фильтр, – правильно, фильтр **Wind** (Ветер):

- **Method** (Метод) – Wind (Ветер);
- **Direction** (Направление) – From the Right (Справа).

А сколько раз нам его нужно применить? Правильно: восемь!

Поверните холст посредством команды **Image** → **Rotate Canvas** → **90 CCW** (Изображение → Повернуть Холст → 90° против часовой стрелки) и нажмите 8 раз сочетание клавиш **Ctrl+F**.

Затем примените фильтр **Unsharp Mask** с нижеследующими параметрами:

- **Amount** (Количество) – 500%;
- **Radius** (Радиус) – 1,5;
- **Threshold** (Порог) – 0.

Выполните команду **Filter** → **Distort** → **Polar Coordinates** (Фильтр → Деформация → Полярные координаты).

Установите режим **Rectangular to Polar** (Прямоугольный к полярному).

Как видите, изображение начало приобретать необходимый вид, однако любой заметит линию, которая проходит в верхней части окружности от центра к ее краю. Нетрудно догадаться, что от этого нужно избавляться. Методов можно предложить несколько, но я приведу лишь один, так как считаю его одним из самых простых, позволяющих избавиться от ненужных изъянов несколькими движениями мыши. Итак, дублируйте слой посредством команды **Layer** → **Duplicate Layer** (Слой → Дублировать слой), затем отразите вертикально эту копию слоя. Данную операцию можно выполнить как вручную так и с помощью команды **Flip Vertical** (Отразить вертикально) из подменю **Edit** → **Transform** (Редактирование → Трансформация).

Теперь сделайте активным инструмент **Eraser** (Ластик), в его опциях установите **Hardness** (Жесткость) – 0, а **Master Diameter** (Диаметр) – 300, после чего сотрите снизу все лишнее. Согласитесь, не прилагая больших усилий, можно успешно избавиться от ненужных элементов на изображении.

Объедините все слои командой **Layer** → **Flatten Image**.

### Шаг 4

Снова примените фильтр **Unsharp Mask**:

- **Amount** (Количество) – 100%;
- **Radius** (Радиус) – 70;
- **Threshold** (Порог) – 0.

Сейчас нужно добавить цвет нашему изображению, на мой взгляд, неплохим вариантом будет использование синих оттенков. Применять для наделения цветом слоя мы будем не корректировку оттенка и насыщенности (Hue/

Saturation) и даже не цветовой баланс (Color Balance), а фильтр **Lighting Effects**, находящийся в подменю **Filter** → **Render**. Установите параметры, как показано на рис. 4.39, используя цвет 261CE.

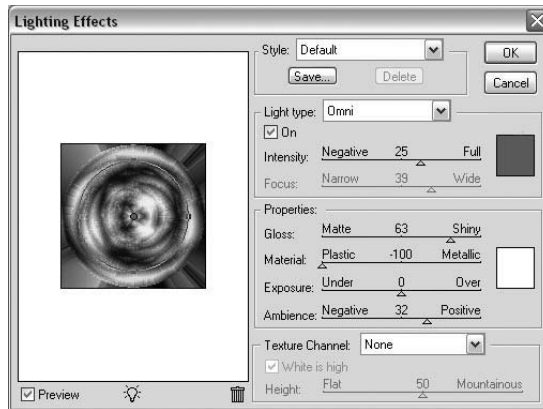


Рис. 4.39 ▾ Параметры фильтра Lighting Effects

Сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение), установите курсор в центр вашего эллипса и, удерживая клавиши **Alt** и **Shift**, растяните выделение от краев эллипса. Наверное, вы успели обратить внимание, что при использовании клавиши **Alt** выделение создается из центра, а клавиша **Shift** делает его ровным. По завершении нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+J**, тем самым выполнив операцию копирования выделенного элемента на отдельный слой или, по-другому, «слой через копирование».

Осталось только добавить рельеф основному изображению, располагающемуся на отдельном слое (наш медальон) и собственно фон как неотъемлемую часть любого изображения.

Итак, убедившись в том, что вы находитесь на слое с медальоном, выполните команду **Filter** → **Sketch** → **Bas Relief** и установите параметры, приведенные ниже:

- **Detail** (Детализация) – 13;
- **Smoothness** (Мягкость) – 3.

Ну а фон сделать тоже довольно просто – достаточно сделать активным нижестоящий слой и применить к нему фильтр **Motion Blur** из подменю **Filter** → **Blur**.

У вас должно получиться нечто аналогичное изображению на рис. 4.30.

Как было отмечено ранее, я назвал его медальоном внеземного происхождения. Соглашаться вам с этим определением или нет – ваше личное дело. Возможно, вы увидите в этом изображение нечто более глубокое...

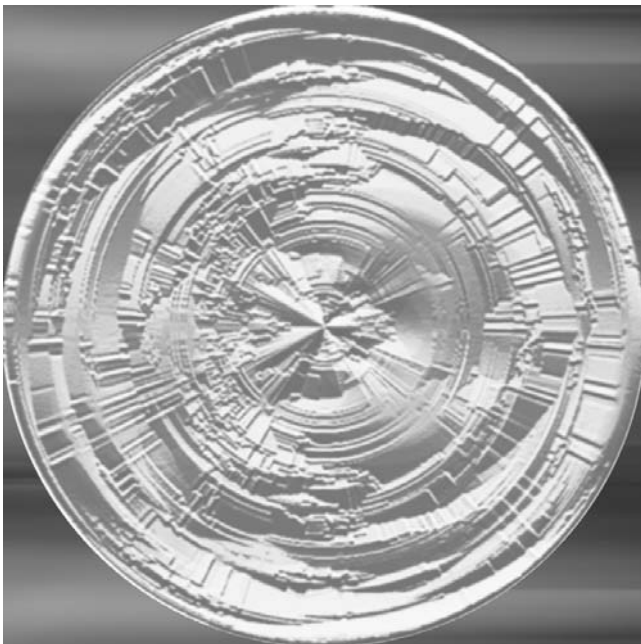


Рис. 4.40 ▼ Финальный результат

## Рисуем стеклянный шар

Основная цель этого трюка состоит в том, чтобы вы научились самостоятельно приходить к таким трюкам. Абсолютно необязательно запоминать все параметры, гораздо важнее понимать и ориентироваться в ситуации.

Трюк состоит из 5 частей:

- 1) подготовка фона и создание основной формы (шаги 1 и 2);
- 2) заполнение формы градиентом и применение стилей слоев (шаги 3–6);
- 3) добавление света;
- 4) добавление тени;
- 5) добавление деформации.

### Шаг 1

Откройте изображение, на которое вы будете рисовать стеклянный шар. В данном трюке использовал небольшое (640 × 480) изображение газеты, которое было у меня на компьютере (рис. 4.41).

Создайте новый слой посредством команды **Layer → New → Layer**. Теперь сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee** и, удерживая клавишу **Shift**, создайте выделение в любом месте на фотографии (естественно, в том, на которое вы хотите поместить стеклянный шар).



Рис. 4.41 ▼ Фото газеты

## Шаг 2

Задайте цвет переднего плана как D6D3C0 и заполните выделение нажатием клавиш **Alt+Backspace**. Теперь выделение можно снять, применив команду **Select → Deselect** либо комбинацию клавиш **Ctrl+D**.

## Шаг 3

Добавим стили на получившуюся форму. Щелкните по кнопке **Add layer Style**



и выберите из появившегося списка доступных стилей **Inner Shadow** (рис. 4.42).

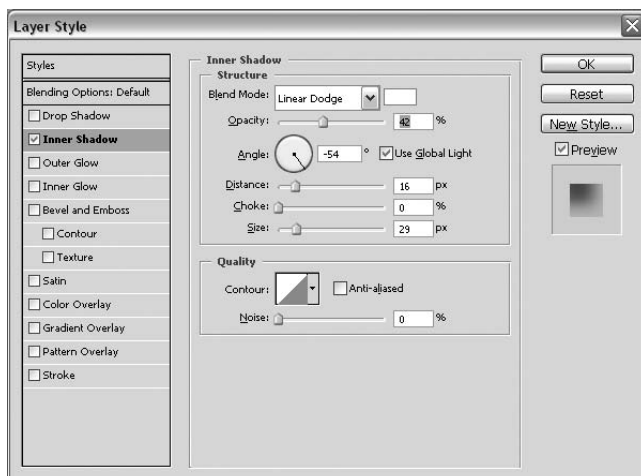



Рис. 4.42 ▼ Параметры стиля **Inner Shadow**  
(используемый цвет FFFFFFF)

### Шаг 4

Создайте новый слой с помощью команды **Layer** → **New** → **Layer**. Сгруппируйте данный слой с нижестоящим, выполнив команду **Layer** → **Create Clipping Mask** либо применив клавиатурное сочетание **Alt+Ctrl+G**. Задайте фоновый цвет (Background color) как 65645E. Сейчас нам нужно будет применить инструмент **Gradient** с цветами, которые мы задали. Выберите из панели инструментов **Gradient**, в его опциях убедитесь, что установлен режим **Linear** (Линейный), не забудьте также поставить флажок возле строки **Reverse**, установить **Mode: Normal**, **Opacity: 100**. Флажки **Dither** и **Transparency** должны быть также установлены, как правило, так оно всегда и бывает.

Проведите градиентом от центра окружности к левой светлой части, как показано на рис. 4.43.

Нажмите клавишу **D** для перезагрузки цветов. Теперь добавим маску слоя, для чего щелкнем по кнопке **Add layer mask**  в палитре **Layers**. Инструмент **Gradient** должен был остаться у вас активным, если нет, исправьте это. В его опциях измените режим на **Radial Gradient**.

С активной маской слоя проведите градиентом в правой части окружности. Расположение градиента на маске можно посмотреть на рис. 4.44.

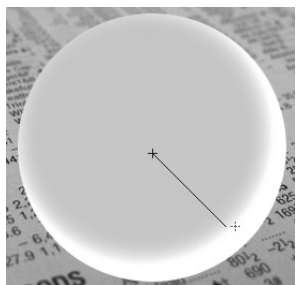


Рис. 4.43 ▾ Так нужно провести градиентом

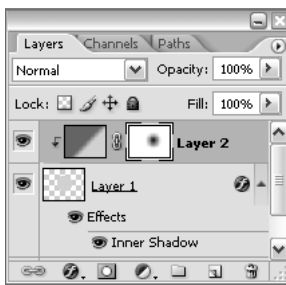


Рис. 4.44 ▾ Палитра **Layers**



Рис. 4.45 ▾ Результат применения градиента

### Шаг 5

Дублируйте с помощью команды **Layer** → **Duplicate layer** слой, к которому мы применяли стиль **Inner Shadow**. Переместите его выше остальных слоев и замените его заполнение (Fill), задав значение 0. После дублирования слой с градиентом разгруппируется, поэтому не забудьте исправить это, сделав его активным и нажав комбинацию клавиш **Alt+Ctrl+G**.

Вернемся к работе с самым верхним слоем. Дважды щелкните по стилю **Drop Shadow**, который уже применен к слою. Установите параметры, как показано на рис. 4.46. Затем примените стиль **Inner Glow** (рис. 4.47).



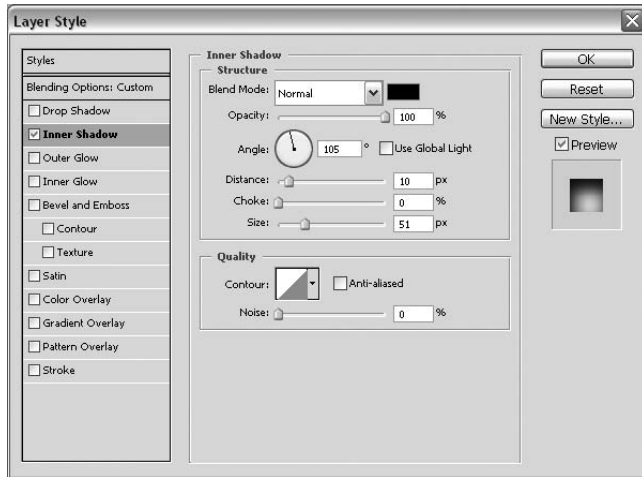


Рис. 4.46 ▼ Параметры стиля Inner Shadow

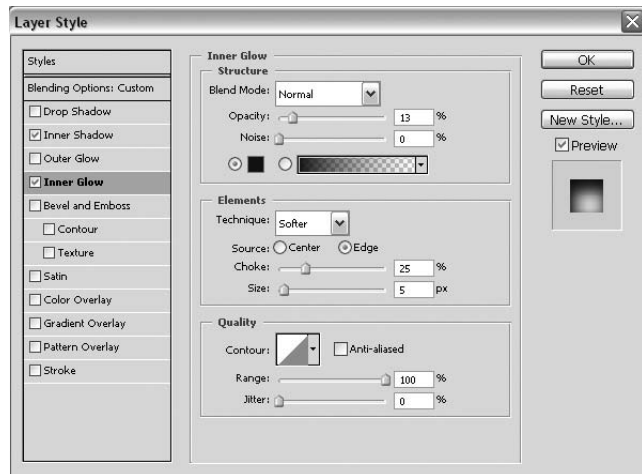


Рис. 4.47 ▼ Параметры стиля Inner Glow

### Шаг 6

Теперь усилим объем у нашего шара. Создайте новый слой командой **Layer** → **New** → **Layer**. Из панели инструментов выберите **Brush**, в его опциях выберите **Hardness** – 0%, а **Master Diameter** – 150 px, установив таким образом мягкую кисть большого диаметра.

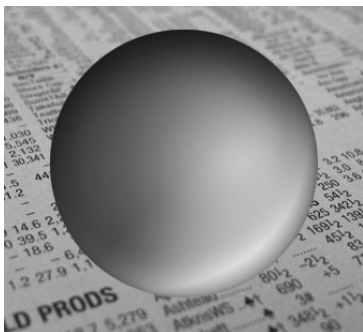
Нажмите клавишу **D**, затем **X**, задав цвет переднего плана как FFFFFFFF.

Щелкните кистью в центре слоя (на самом верхнем слое), затем выполните команду **Filter** → **Blur** → **Gaussian Blur**, установите радиус 25 и нажмите кнопку **ОК**.

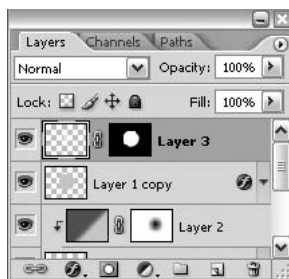
### Примечание

Из-за размытия фильтром белой точки белые пиксели могут появиться вне области, которую мы определили окружностью, и, таким образом, избежали этого.

Оставаясь на верхнем слое, щелкните, удерживая клавишу **Ctrl**, по слою, расположенному ниже, для загрузки его выделения. Добавьте маску слоя (рис. 4.49).



**Рис. 4.48** ▼  
Результат манипуляции



**Рис. 4.49** ▼  
Расположение слоев

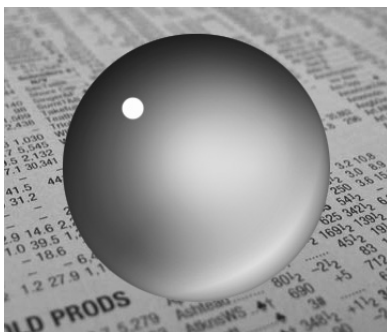
### Шаг 7

Снова создайте новый слой и расположите его выше предыдущих. Выберите инструмент **Brush**, в его параметрах задайте размер кисти – 20 px. Кисть должна быть жесткой (Hardness – 100%).

Установите цвет переднего плана (Foreground color) – FFFFE8.

Нарисуйте точку, как изображено на рис. 4.50.

Размозьте эту точку фильтром **Gaussian blur** с радиусом 5. Затем применим стиль **Inner Glow** (рис. 4.51).



**Рис. 4.50** ▼ Точка, которую нужно поставить

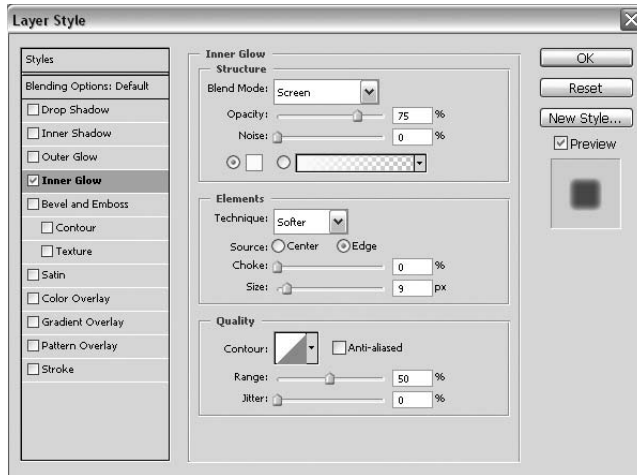


Рис. 4.51 ▼ Параметры стиля Inner Glow



Рис. 4.52 ▼ Результат манипуляции

## Шаг 8

Пришло время добавить тень. Помните слой, у которого мы изменяли **Fill** на 0? Снова измените значение этого слоя, задав его равным 25.

Измените режим смешивания (Blending Mode) всех слоев кроме сгруппированного слоя с маской и фонового, на **Overlay**.

Снова перезагрузите цвета нажатием клавиши **D**. Для создания тени мы будем использовать градиент от черного к прозрачному. Для этого в опциях ин-

струмента выберите из выпадающего списка **Foreground to transparent**. Установите режим **Radial Gradient**. Загрузите выделение слоя с шаром. Создайте новый слой и заполните его градиентом, затем нажмите клавиши **Ctrl+T** для свободной трансформации (рис. 4.53).

Теперь сделайте активным инструмент **Move** и переместите тень от шара слегка вправо.



Рис. 4.53 ▾

Свободная трансформация



Рис. 4.54 ▾ После трансформации

### Примечание

Для ровного перемещения удерживайте клавишу **Shift**.

Установите непрозрачность (Opacity) слоя на 50% и примените фильтр **Gaussian Blur** с радиусом 2 (рис. 4.55).

### Шаг 9

Мы вышли на финишную прямую. Осталось добавить искажения, вызванные стеклом. Для этого загрузите выделения слоя с окружностью, сделайте активным фоновый слой и выполните команду **Filter** → **Distort** → **Spherize**, в его опциях установите: **Amount: 100%**, **Mode: Normal**).

Все, наслаждаемся результатом (рис. 4.56).

## Рисуем свою солнечную систему

Чего только мы не создавали с вами в Photoshop, полет фантазии безграничен, но, пожалуй, на протяжении всей моей практики работы с данным продуктом пользователей всегда интересовала тема космоса. В этом разделе мы будем учиться рисовать Космос, Солнце и планеты.



Рис. 4.55 ▼ Изображение после манипуляций



Рис. 4.56 ▼ Финальный результат

### Шаг 1

Создайте новый документ размером  $600 \times 400$  px, **Resolution** (Разрешение) – 72, цветовая модель – RGB, 8 bit.

Перед началом работы перезагрузите цвета нажатием клавиши **D**.

Начнем мы, естественно, с создания космоса. Нажмите клавиатурное сочетание **Alt+Backspace** для заполнения единственно доступного на данный мо-

мент слоя цветом переднего плана (Foreground color), в нашем случае – черным. В самом деле, было бы глупо делать космос, например, зеленым, какого цвета тогда были бы звезды...

Кстати о звездах, если вы помните работы фильтров группы **Noise** (Шум), тогда без труда догадаетесь, что для их создания нам понадобится фильтр **Add Noise**, который находится в подменю **Filter** → **Noise**. Установите следующие параметры:

- **Amount** – 10;
- **Distribution** – Gaussian.

Флажок **Monochromatic** должен быть установлен.

Как видите, появился собственно эффект шума на изображении, конечно, в таком виде, в каком слое находятся, полноценными звездами изображение не назовешь. Исправим это. Для начала настроим яркость и контрастность – выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Brightness/Contrast** и измените следующие параметры:

- **Brightness** (Яркость) – (–48);
- **Contrast** (Контрастность) – (+78).

Согласитесь, после этой операции космос стал выглядеть более реалистичным за счет уменьшения значения яркости и увеличения контрастности шума, то есть мы таким образом подавили лишние элементы шума, усилив более выраженные, получив в итоге эффект звезд.

### Шаг 2

Думаю, со звездами у вас проблем не возникло, тут все просто. Теперь перед нами встает другая задача – все-таки оставлять звезды в «голом» виде не эстетично, хорошим тоном будет считаться добавление какого-нибудь отличительного элемента на изображение, например звездной пыли. На черном цвете довольно неплохо смотрится темно-синий цвет. Итак, установите цвет заднего плана (Background color) как #2975FF. Создайте новый слой посредством команды **Layer** → **New** → **Layer** и выполните команду **Filter** → **Render** → **Clouds**. После применения данного фильтра вы сможете наблюдать темно-синие облака на черном фоне, естественно, что в таком виде оставлять это явно нельзя. Поэтому в палитре **Layers** измените **Blending mode** слоя на **Pin Light**, затем измените **Opacity** на 50%. Легко заметить, что таким образом мы убираем лишние перекрывающиеся предыдущий слой участки, то есть слой будет накладываться на нижерасположенный в соответствии с параметрами режима смешивания **Pin light**. Не имеет смысла описывать, что он делает, – результат вы можете посмотреть сами. Не забывайте, что для понижения действия эффекта слоя очень удобно пользоваться снижением параметра **Opacity**, это применимо при создании большинства эффектов.

Объедините все слои нажатием клавиатурного сочетания **Ctrl+Shift+E**.

### Шаг 3

Пришло время создания первой планеты. Делается это не так сложно, как может показаться на первый взгляд. По сути дела, все сводится к созданию эл-

липса, применению нескольких стилей и повторением действия фильтра сферизации.

Выполните команду **Layer** → **New** → **Layer**.

Сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee** и нарисуйте эллипс планеты, можно и просто ровную окружность. Напомню вам, что для создания ровного выделения, в данном случае окружности, нужно при его создании удерживать клавишу **Shift**. Размеры планеты определите сами, только не делайте ее слишком большой, потому что впоследствии мы будем создавать довольно большого размера солнце. Установите цвет переднего плана как #92A070.

Нажмите комбинацию клавиш **Alt+Bkspc** для заполнения окружности установленным вами цветом (переднего плана).

Снова создайте новый слой и перезагрузите цвета. Выполните команду **Filter** → **Render** → **Clouds**.

Для создания эффекта какой-то местности или облаков на планете нам нужно подчеркнуть выраженные элементы после применения фильтра **Clouds** посредством увеличения контрастности на вновь создано слое. Итак, выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Brightness/Contrast**:

- **Brightness** (Яркость) – 0;
- **Contrast** (Контрастность) – 100.

Теперь примените фильтр **Plastic Wrap** из подменю **Filter** → **Artistic**. Он придаст создаваемой нами планете необходимый объем, рельефность:

- **Highlight Strength** – 20;
- **Detail** – 15;
- **Smoothness** – 7.

Флажок **Colorize** должен быть установлен, в противном случае получится совсем другой эффект.

Нетрудно догадаться, что оставлять планету в черно-белом виде, пожалуй, не стоит, хотя настаивать на этом тоже не имеет смысла – вкусы у всех разные. Тем не менее, на мой взгляд, лучше придать данному объекту на изображении какой-либо цвет. Сделать это можно несколькими способами, но мы рассмотрим самый простой в данной ситуации – **Hue/Saturation**:

- **Hue** (Тон) – 225;
- **Saturation** (Насыщенность) – 50;
- **Lightness** (Яркость) – (-50).

Теперь дважды примените фильтр **Spherize**, который доступен из подменю **Filter** → **Distort**:

- **Amount** – 100%;
- **Mode** – Normal.

Для тех, кто успел забыть, – для повторного применения фильтра с теми же параметрами, что и при последнем применении, необходимо нажать клавиатурное сочетание **Ctrl+F**.

Таким образом, мы получили вполне реалистичный эффект рельефа на поверхности планеты, причем, последняя имеет свой индивидуальный цвет. Но это еще не все.

**Шаг 4**

Пришло время применения стилей и изменения опций смешивания слоя. Итак, начнем.

Для начала примените стиль **Drop Shadow** посредством команды **Layer** → **Layer Style** → **Drop Shadow**:

- **Blend Mode** – Normal;
- цвет, используемый данным стилем – 00CBFF;
- **Opacity** – 75%;
- **Angle** – 120;
- **Distance** – 5;
- **Spread** – 7;
- **Size** – 43.

Флажок **Use Global Light** должен быть установлен.

Другие параметры этого стиля изменять не обязательно.

Теперь выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Inner Shadow**:

- **Blending Mode** – Multiply;
- цвет, используемый данным стилем – 000000;
- **Opacity** – 75%;
- **Angle** – 120;
- **Distance** – 90;
- **Choke** – 0;
- **Size** – 100.

Флажок **Use Global Light** должен быть установлен.

Как и в предыдущем случае, другие опции изменять нет необходимости.

Примените стиль **Outer Glow** из того же меню **Layer** → **Layer Style**:

- **Blending Mode** – Normal;
- **Opacity** – 19%;
- **Noise** – 0;
- основной цвет для данного стиля – FFFFFFFF;
- **Technique** – Softer;
- **Spread** – 6.

Выполните команду **Layer** → **Layer style** → **Gradient Overlay**:

- **Blend Mode** – Overlay;
- **Opacity** – 100.

Градиент должен быть – от белого к черному, этого можно достичь, поставив флажок возле пункта **Reverse** (Реверс). Обратите внимание, что черно-белый градиент будет установлен в данном стиле по умолчанию, только если вы не изменяли цвета переднего и заднего плана перед применением этого стиля:

- **Style** (Стиль) – **Radial** (Радиальный);
- **Scale** (Масштаб) – 100.

Установите флажок возле пункта **Align with layer** (Выравнивание по слою).

Теперь нам необходимо наложить текущий слой на нижестоящий, поэтому измените **Blending Mode** слоя на **Screen**.



На этом применение стиля к данному слою подошло к концу, осталось только снова откорректировать цвета планеты. Для этой операции воспользуйтесь хорошо знакомой нам функцией настройки оттенка и насыщенности изображения с помощью команды **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation** или нажатия клавиатурного сочетания **Ctrl+U**:

- **Hue** (Тон) – 0;
- **Saturation** (Насыщенность) – 100;
- **Lightness** (Яркость) – 0.

На сей раз установка флажка возле пункта **Colorize** не требуется.

### Шаг 5

Загрузите выделение слоя, щелкнув в палитре **Layers** по верхнему слою, удерживая клавишу **Ctrl**.

Создайте новый слой с помощью команды **Layer** → **New** → **Layer**.

Выполните команду **Filter** → **Render** → **Clouds**, затем измените **Blending Mode** слоя на **Screen** и откорректируйте яркость с контрастностью командой **Image** → **Adjustments** → **Brightness/Contrast**:

- **Brightness** (Яркость) – (–50);
- **Contrast** (Контрастность) – (+50).

Теперь можно наконец-то снять выделение слоя. Делается это как минимум двумя способами: либо нажатием сочетания клавиш **Ctrl+D**, либо посредством выполнения команды **Select** → **Deselect**.

Объедините слои нажатием клавиатурного сочетания **Ctrl+E**, повторите данную операцию дважды. После первого нажатия вы не сможете редактировать примененные стили нижестоящего слоя, а после второго – вы объедините два слоя.

Создание первой планеты на этом закончено.

### Шаг 6

Теперь мы будем создавать солнце, пусть это будет наша собственная солнечная мини-система.

Создайте новый слой командой **Layer** → **New** → **Layer**.

Задайте цвет переднего плана как #CC3400, а фоновый цвет (или цвет заднего плана) – как #CC6800.

Теперь сделайте выделение при помощи **Elliptical Marquee** (рис. 4.57).

Подготовка закончена, приступим непосредственно к рисованию солнца. Выполните команду **Filter** → **Render** → **Clouds**. У вас появится оранжевый шар, который явно требует доработки. Прежде чем продолжить, подумайте сами, какие фильтры или стили

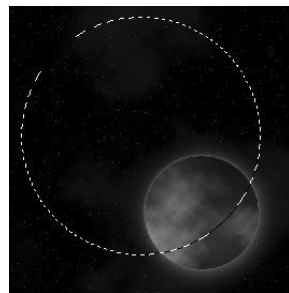


Рис. 4.57 ▼ Первая созданная планета и выделение для солнца

здесь можно применить, чтобы получить эффект солнца на нашем оранжевом эллипсе.

Итак, не буду вас задерживать, поэтому примените фильтр **Spherize** из подменю **Filter** → **Distort**:

- **Amount** – 100;
- **Mode** – Normal.

На первый взгляд, применение фильтра сферизации в данном случае может показаться не оправданным, но все встает на свои места после применения к слою стилей **Inner Glow** и **Outer Glow**.

Но будем последовательны. Выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Outer Glow** и установите следующие параметры:

- **Blending Mode** – Screen;
- **Opacity** – 75%;
- **Noise** – 0;
- **Technique** – Softer;
- **Spread** – 25;
- **Size** – 76.

В этом стиле одним из лучших вариантов будет использование цвета FFA800, однако это не значит, что вы не можете использовать какой-либо другой оттенок, – это вопрос личных вкусов.

Примените стиль **Outer Glow** из подменю **Layer** → **Layer Style** → **Inner Glow**:

- **Blending Mode** – Screen;
- **Opacity** – 74%;
- **Noise** – 0;
- **Technique** – Softer;
- **Source** – Edge;
- **Choke** – 7;
- **Size** – 29.

Как видите, наш оранжевый эллипс теперь имеет корону, как у настоящего солнца.

### Шаг 7

Создайте новый слой. Перезагрузите цвета нажатием клавиши **D**. Примените сначала фильтр **Clouds** из подменю **Filter** → **Render**, затем трижды примените фильтр **Difference clouds** (Различные облака). Можно также воспользоваться комбинацией клавиш **Ctrl+F** после первого использования фильтра из того же подменю.

Теперь выполните команду **Filter** → **Distort** → **Spherize**.

Установите такие же параметры, как и в прошлый раз (при последнем применении данного фильтра – см. Шаг 6).

Для того чтобы на нашем эллипсе были пятна, как на солнце, нам еще предстоит произвести некоторые манипуляции, в частности изменить режим смешивания слоя (Blending mode) на **Color Dodge**.

Пока они еще не так четко выражены, поэтому продолжим наши «танцы с бубнами». Создайте новый слой. Переместите его ниже на один уровень, то есть он должен находиться ниже слоя, над которым стоял.

Сверните выделение посредством команды **Select** → **Modify** → **Contract** и задайте единственное изменяемое значение как 3. Нажмите сочетание клавиш **Alt+Backspace** для заполнения слоя цветом переднего плана, в данном случае – черным. Получился эффект солнечного затмения. Теперь примените стиль **Outer Glow** со следующими параметрами:

- **Blending Mode** – Screen;
- **Opacity** – 75%;
- **Noise** – 0;
- **Technique** – Softer;
- **Spread** – 11;
- **Size** – 29.

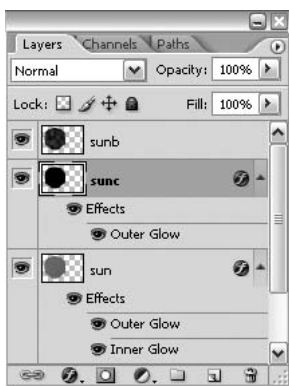
Таким образом, вы добавите дополнительный блеск на края эллипса в области короны.

Нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+D** для снятия выделения.

Соедините два слоя, относящиеся к солнцу, посредством установки значка скрепки возле этих слоев. Затем сделайте активным инструмент **Move** и сместите солнце в левый край изображения, чтобы виднелась лишь его часть.

Переместите слой с оранжевым содержимым слоя между черными слоями (рис. 4.58).

Для удобства я назвал их sun, sunb, sunc (рис. 4.59).



**Рис. 4.58** ▼ Расположение слоев



**Рис. 4.59** ▼ Результат

## Шаг 8

Создайте новое выделение посредством инструмента **Elliptical Marquee**. Как вы уже догадались, мы с вами будем создавать новую планету.

Размер ее определите сами.

Создайте новый слой и заполните его черным цветом, затем примените фильтр **Add Noise** из подменю **Filter** → **Noise**:

- **Amount** – 48,84%;
- **Distribution** – Gaussian.

Флажок **Monochromatic** должен быть установлен.

Так как планеты все-таки не должны быть похожими, на этой планете создадим несколько иной рельеф. Выполните команду **Filter** → **Artistic** → **Cutout**:

- **Number of levels** – 8;
- **Edge Simplicity** – 0;
- **Edge Fidelity** – 1.

После применения вышеуказанного фильтра нажмите сочетание клавиш **Ctrl+T** для активизации функции свободной трансформации. Поверните по часовой стрелке вашу планету.

Теперь примените фильтр **Spherize**, используя тот же набор параметров, как и в прошлый раз. По завершении нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+F**.

Теперь нужно задать карту градиента для слоя: выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Gradient Map**, установите значения, как показано на рис. 4.60. Используемые цвета: 007b00 и 9cda00.

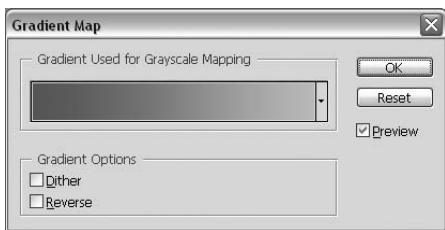


Рис. 4.60 ▼ Gradient Map

Снова примените стиль **Inner Glow**, но теперь со следующими параметрами:

- **Blending Mode** – Screen;
- **Opacity** – 100%;
- **Noise** – 0;
- **Technique** – Softer;
- **Source** – Edge;
- **Choke** – 0;
- **Size** – 21;
- цвет – 0094BB.

Теперь примените стиль **Outer Glow**:

- **Blend Mode** – Luminosity;
- **Opacity** – 75%;
- **Noise** – 0;
- **Technique** – Softer;

- **Spread** – 7;
- **Size** – 13;
- цвет – 3F6782.

По завершении нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+D**.

### Шаг 9

Создайте новый слой. Переместите его ниже нижестоящего и нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+E**. Снова переместите слой ниже нижестоящего.

Теперь осталось доработать внешнее пространство. Создайте новый слой и разместите его выше стальных слоев.

Примените сначала фильтр **Clouds**, а затем трижды – фильтр **Difference Clouds**.

И наконец, измените режим смешивания слоя на **Color Dodge**.

Финальный результат нашей работы показан на рис. 4.61.

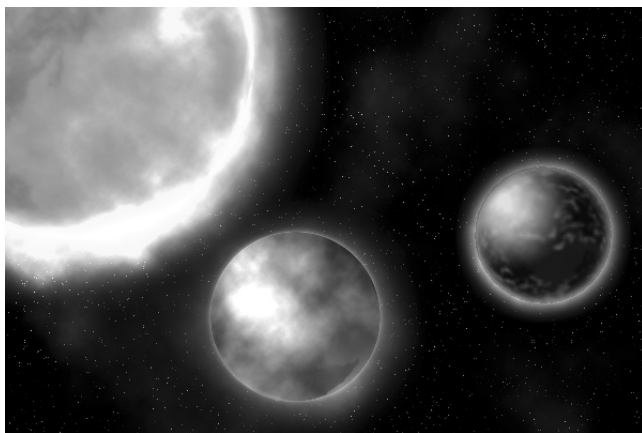


Рис. 4.61 ▼ Финальный результат

## Создание flash-галереи

Еще в старых версиях Photoshop была возможность создания своей собственной галереи из указанных изображений, в результате Photoshop автоматически генерировал HTML-файлы, которые вы впоследствии могли загрузить на сервер. Знаний HTML от вас не требуется.

В версии CS2 галереи перешли на новый уровень. Теперь галереи можно создавать и на flash. Вам не нужно тратить время на изучение специфики технологии флеш. Достаточно будет знать Photoshop. Тем не менее особо обольщаться все же не стоит. Стандартных заготовок лишь две (Flash Gallery 1 и 2), и отличия в галереях будут заключаться во внешнем виде (эффекты, цвета и пр.). Но для обычного пользователя, такой тип динамических галерей вполне подойдет.

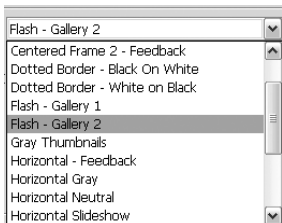


Рис. 4.62 ▼ Выбираем Flash Gallery 2

Итак, перейдем к практической части. Выполните команду **File** → **Automate** → **Web Photo Gallery**. Появится диалоговое окно. Для начала определитесь с типом галереи, как видите, список не мал. Нам нужно выбрать любую из двух Flash Gallery (1 или 2) – рис. 4.62.

Теперь переходим к следующей части, а именно, указываем источник – будет ли это просто папка или файл, указанный из Adobe Bridge. В нашем случае выберите **Folder** (Папка); флажок **Include All Subfolders** означает, что Photoshop будет учитывать и все вложенные папки. Теперь нажмите кнопку **Browse** и укажите папку, из которой следует брать изображения. Кнопка **Destination** определяет месторасположение вашей галереи на выходе, то есть место, откуда будете брать готовую флеш-галерею.

И наконец, последняя часть – это **Options** (Настройки). Здесь вы можете установить и размер отображаемых файлов, и размер их эскизов, и цвета, одним словом, – полная свобода действий.

Давайте рассмотрим все доступные опции.

Первая доступная опция – это **Banner** (рис. 4.63):

- **Site name** – здесь нужно ввести имя сайта;
- **Photographer** – имя фотографа;
- **Date** – дата.

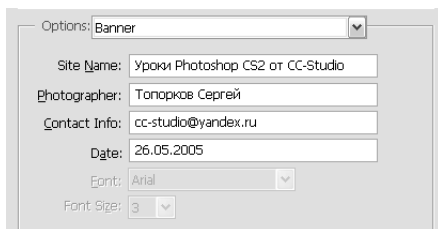
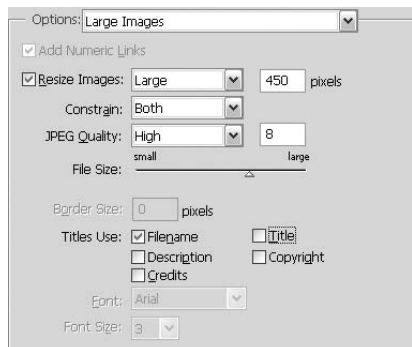


Рис. 4.63 ▼ Окно настройки раздела Banner



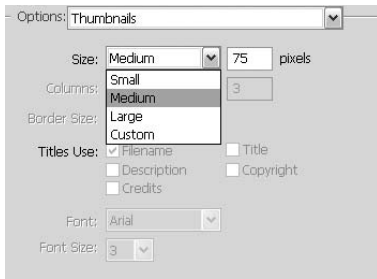
Следующая интересная опция – это **Large Images** (Большие изображения). Здесь вы можете указать максимальный размер фотографий, их качество, будет ли отображаться описание файла, заголовок, копирайты и т.д. (рис. 4.64).

А опция **Thumbnails** управляет размером эскизов (рис. 4.65).

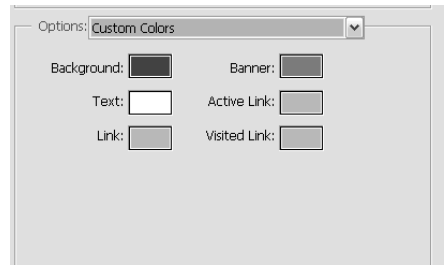
Рис. 4.64 ▼ Окно настройки раздела Large Image

Здесь вы можете выбрать как уже заготовленные размеры, так и указать свои (опция Custom).

Теперь переходим к одному из самых важных параметров – это **Custom colors** (рис. 4.66).



**Рис. 4.65** ▾ Окно настройки раздела Thumbnails



**Рис. 4.66** ▾ Задаем цвета

Здесь вы должны определить цветовое оформление вашей галереи. Если у вас нет собственного сайта и все, что вы хотите сделать, это только галерея, то можно оставить значения по умолчанию; в других случаях над ней лучше поработать, то есть привести в соответствие с дизайном вашего сайта:

- **Background** – задает фоновый цвет;
- **Text** – определяет цвет текста на странице;
- **Link** – задает цвет ссылки на странице;
- **Banner** – задает цвет верхнего баннера (та часть, в которой будет находиться заголовок сайта и информация об авторе);
- **Active Link** – задает активные ссылки;
- **Visited** – задает цвет посещенной ссылки.

Вот, собственно, и весь набор настроек, которые вам следует задать перед тем, как нажать на кнопку **ОК**. Все довольно просто (рис. 4.67).

### *Примечание*

В англоязычной версии Photoshop использование кириллических шрифтов в галерее не поддерживается.

## 10 советов начинающим пользователям Photoshop

На этом разделе мы заканчиваем рассмотрение базовых трюков. Однако с трюками аналогичного уровня мы еще встретимся в разделе, посвященном работе с фотографиями, а сейчас я хочу описать несколько советов, которые пригодятся как начинающим пользователям, так и профессионалам. Советы затронут вещи, которые вы чаще всего будете использовать при работе с Photoshop, следуя им, вы сможете сохранить значительное количество времени.

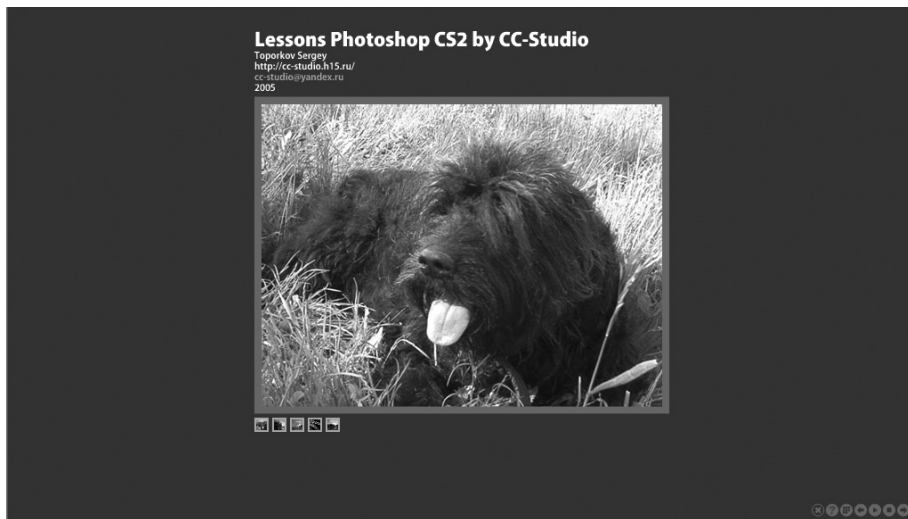


Рис. 4.67 ▼ Финальный результат

## Создание новых проектов с использованием определенного рабочего пространства

Как можно догадаться из названия, Photoshop позволяет вам использовать сохраненные ранее рабочие пространства для использования их в уже готовых работах (проектах). К рабочему пространству относится расположение палитр.

Где это может пригодиться? Предположим, в данный момент вы работаете над созданием текстового эффекта, в связи с чем вам требуется использование функций палитр **Paragraph** и **Character**, то есть вы хотите видеть их открытыми, но тут вам внезапно потребовалось срочно обработать фотографию. В этом случае вам уже, скорее всего, не понадобятся две вышеуказанные палитры, но понадобятся другие, например **Color**, **Swatches** и **Brushes**. Итак, для того чтобы сохранить рабочее пространство, все, что от вас требуется, – это выполнение команды **Window** → **Workspace** → **Save Workspace**, затем присвоение имени и нажатие кнопки **Save**. В дальнейшем вам для переключения между рабочими пространствами потребуется лишь выбрать название из списка. Соответственно, для удаления при активном пространстве нужно будет выбрать пункт **Delete Workspace** из подменю **Window** → **Workspace**.

## Отображение одного и того же изображения в двух окнах

Часто при обработке фотографий требуется работа с мелкими деталями, для этого обычно используют функцию масштабирования (**Zoom**), доступную в палитре **Navigator**, или нажатие клавиатурных сочетаний **Ctrl++** – для увеличе-



ния и **Ctrl+** – для уменьшения. Однако порой бывает трудно определить, как примененные изменения будут выглядеть в конечном итоге, то есть в оригинальном размере. Конечно, можно, воспользовавшись масштабированием, сразу вернуться в 100%–ный режим отображения и посмотреть на результат своей работы, а если работы предстоит выполнить много и нужно просматривать результаты динамически? В этом случае Adobe предлагает нам открыть копию окна, причем все внесенные изменения будут применяться для обоих окон. За это отвечает команда **Window** → **Arrange** → **New Window for <название файла>** (рис. 4.68).



**Рис. 4.68** ▼ Рабочее пространство после выполнения команды **Window** → **Arrange** → **New Window for**

## Избавляемся от «бегающих муравьев»

Когда вы создаете на изображении выделение, – будь то при использовании инструментов группы или **Marquee**, или **Magic Wand**, или **Lasso**, – то это выделение отображается в виде так называемых «бегающих муравьев» (мигающей черточки). Некоторых это раздражает; если вы относите себя к таковым, то воспользуйтесь клавиатурным сочетанием **Ctrl+H**, и выделение отображаться не будет (присутствовать оно будет, отображаться нет). Чтобы вернуть все «на круги своя», повторите нажатие вышеописанных клавиш.

## Быстрая отмена

В Photoshop существует как минимум два способа отмены последнего действия. Все мы люди и иногда совершаем ошибки, вот и приходится нам отменять последнее действие. Здесь у вас есть два варианта – либо воспользоваться палитрой History, «откатившись» на нужное действие, либо нажать клавиатур-

ное сочетание **Ctrl+Z**. Обратите внимание – повторное нажатие этих клавиш приведет к отмене отмены.

## Оперативный подбор цвета

В процессе редактирования изображения может потребоваться использование цвета с другого изображения. Как правило, подобрать цвет вручную можно, но это займет много времени. Чтобы ускорить и автоматизировать этот процесс, Adobe включила возможность определения любого цвета одним нажатием. Для этого достаточно выбрать инструмент **Eyedropper** и щелкнуть им в требуемом месте, тем самым задав образец как цвет переднего плана (Foreground color). Если вы захотите установить фоновый цвет, тогда щелчок нужно выполнить, удерживая клавишу **Alt**.

## Изменение размера кисти

Вы можете быстро изменить размер инструмента **Brush**. Так, для увеличения диаметра используйте клавишу **]**, а для уменьшения **[**.

## Инструмент Move и клавиши перемещения

Постарайтесь привыкнуть использовать клавишу **V** для вызова инструмента перемещения **Move**, поверьте, это сэкономит массу времени. Также не забывайте, что, если вам понадобится переместить объект всего на несколько пикселей, вы можете воспользоваться стрелками на клавиатуре – смещение будет происходить на одну единицу, например на 1 пиксель. А если будете удерживать в этот момент еще и клавишу **Shift**, то объект переместится на 10 единиц.

## Скрываем палитры

К сожалению, не у всех есть возможность купить мониторы с большой диагональю, поэтому рано или поздно многие сталкиваются с проблемой нехватки места на экране – всевозможные палитры могут перекрывать изображение, и обработать его становится довольно трудно. Чтобы избежать такого перекрытия, можно скрыть на время работы все палитры нажатием клавиши **Tab**. Вернуть палитры на исходные позиции поможет нажатие той же клавиши. Если вы хотите скрыть все палитры, за исключением палитры инструментов, используйте клавиатурное сочетание **Shift+Tab**.

## Навигация по увеличенному масштабом изображению

Если при масштабировании изображения вы нечаянно потеряли редактируемое место, то для навигации можно воспользоваться следующими клавишами и их сочетаниями:

- **Home** – перемещение в левый верхний угол;
- **End** – отображение нижнего правого угла;
- **Page Down** – перемещение на один полный экран вниз;

- **Page Up** – то же самое, только перемещение будет осуществлено вверх;
- **Ctrl+Page Up** – перемещение на один экран вправо;
- **Ctrl+Page Down** – то же, только на один экран влево.

## Наилучшая видимость изображения

При открытии множества файлов Photoshop располагает их в каскадном стиле, что в конечном итоге затрудняет работу с ними, – чтобы получить доступ к нужному файлу, приходится сворачивать другие, что неудобно. Для быстрого перехода к работе с любым из открытых файлов можно воспользоваться командой **Window** → **Arrange** → **Tile**, после этого все открытые файлы будут отображены в виде мозаики. Если вам потребуется закрыть все окна сразу, то для этого необязательно закрывать каждый файл в отдельности, можно воспользоваться клавиатурным сочетанием **Ctrl+Alt+W**.

На этом позвольте завершить перечень советов и продолжить изучение Photoshop на практических примерах, причем у меня нет никакого сомнения, что после их изучения вы сможете существенно пополнить список рекомендаций.

# Глава 5

## Средний уровень

В данной главе будут рассмотрены более сложные трюки, точнее будет сказать – наиболее часто требующиеся при работе. Отличие данной главы от предыдущей будет заключаться лишь в том, что трюки будут требовать больших затрат времени вследствие специфики их выполнения.

### Рисуем сигарету

Раз уже мы с вами начали изучение трюков и эффектов с создания сигаретного дыма, то начать данную часть было бы логичным с создания сигареты.

#### Шаг 1

Для начала создайте изображение размером приблизительно  $120 \times 280$ . Залейте его черным цветом.

Выберите **Foreground color** (Цвет переднего плана) – F7AB5F, а **Background color** (Фоновый цвет) – F7DB7E.

#### Шаг 2

Создайте новый слой, на нем мы будем рисовать фильтром. Сделайте активным инструмент **Rectangular Marquee** (Инструмент прямоугольника) – рис. 5.1 – и выставите ширину – 23, высоту – 79. После этого используйте фильтр **Add Noise** (Добавить шум):

- **Amount** – 5;
- **Distribution** – Gaussian.

Установите флажок **Monochromatic**.

Изображение, полученное после выполнения шага 2, представлено на рис. 5.2.

#### Шаг 3

Создайте новый слой и при помощи инструмента **Rectangular Marquee** сделайте фиксированное выделение размером  $23 \times 166$  px, залейте его белым цве-



Рис. 5.1 ▼ Настройки инструмента Rectangular Marquee

Рис. 5.2 ▼ Изображение после выполнения шага 2

том, нажав сочетание клавиш **Alt+Backspace**. Теперь придадим эффект бумаги этой части сигареты, для этого с помощью команды **Filter** → **Sketch** → **Note paper** выставляем значения следующих параметров:


- **Image Balance** – 16;
- **Graininess** – 3;
- **Relief** – 4.

#### Шаг 4

Загрузите выделение слоя с фильтром, щелкнув по нему, удерживая клавишу **Ctrl**. Теперь с помощью команды **Filter** → **Artistic** → **Sponge...** выставите следующие значения:

- **Brush size** (Размер кисти) – 2;
- **Definition** (Определение) – 4;
- **Smoothness** (Гладкость) – 5.

#### Шаг 5

Создайте новый слой, выделите всю сигарету и проведите инструментом градиента (градиент лучше использовать радиальный)  по выделенному контуру (рис. 5.3). Потом измените **Blending Mode** (Режим смешивания) на **Multiply** (Множественный) и не забудьте изменить непрозрачность слоя (Opacity), выставив 80% (рис. 5.4).

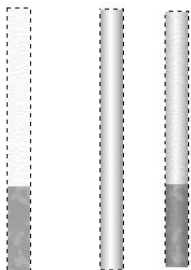


Рис. 5.3 ▼ Изменение вида сигареты при выполнении шага 5

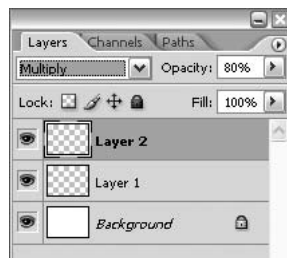


Рис. 5.4 ▼ Изменение режима **Multiply** в палитре **Layers**

**Шаг 6**

Ну а теперь... что бы вы думали? Да, создаем новый слой. На этот раз нам это необходимо для создания ободка.

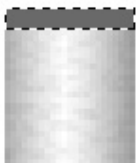
Сделайте активным инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольник) и с его помощью создайте небольшое выделение на стыке фильтра и основной части сигареты (рис. 5.5). Затем примените тот же самый градиент к этому участку. Затем нажмите клавиши **CTRL+U** и откорректируйте цвета по своему усмотрению (рис. 5.6).



**Рис. 5.5** ▼ Необходимое выделение для создания ободка



**Рис. 5.6** ▼ Результат манипуляций



**Рис. 5.7** ▼ Первый этап создания табака

**Шаг 7**

Итак, новый слой уже готов? Тогда создайте его! Задайте **Foreground color** (Цвет переднего плана) – 9E5F36.

Сделайте на крае сигареты выделение и заполните его выбранным цветом, как нетрудно догадаться, это будет у нас табак (рис. 5.7).

**Шаг 8**

Осталось применить фильтр для необходимой реалистичности.

Поэтому выполняем команду **Filter** → **Noise** → **Add Noise** (Фильтр → Шум → Добавить шум) и выставляем следующие значения:

- **Amount** – 26%;
- **Distribution** – Gaussian.

Установите флажок **Monochromatic**.

После этого сделайте активным инструмент **Lasso** (Лассо) и создайте с тем расчетом, чтобы после удаления пикселей, находящихся в этой области, табак выглядел как можно естественнее. Создали (рис. 5.8)? Теперь нажимайте клавиши **Ctrl+X** либо **Del** – первое сочетание поместит пиксели в буфер обмена, нажатие клавиши **Del** позволит очистить пиксели, находящиеся в выделении (рис. 5.9).



**Рис. 5.8** ▼ Выделение

Рис. 5.9 ▼ Финальный результат

## Рисует кометы

Продолжаем тему рисования в Photoshop CS2. В данном уроке мы будем создавать кометы. Благодаря этому нехитрому трюку вы научитесь использовать инструмент **Pen** в купе с фильтрами и кистями.

### Шаг 1

Создайте новое изображение размером 250 × 250 px. Так как кометы обычно обнаруживают в космосе, то и цвет фона сделать нужно соответствующий.

Заполните текущий слой черным цветом (для этого сначала нажмите клавишу **D**, затем используйте сочетание клавиш **Alt+Backspace**).

Сейчас нам необходимо нарисовать основную часть кометы, даже не одной кометы, а комет, сделаем их много, некий дождь. Но творить нужно с максимальным удобством, поэтому для каждой отдельной кометы можно создавать отдельный слой (либо отдельный слой для нескольких комет). Все догадались, какие действия нужно произвести? Правильно, выполнить команду **Layer** → **New** → **Layer** (Слой → Новый → Слой).


### Шаг 2

Выберите инструмент **Brush** (Кисть), его назначение очевидно и вроде бы не требует дополнительных объяснений. Но все же вам необходимо знать, что у данного инструмента в настройках имеется целый набор различных кистей для рисования, которые делятся на подгруппы – **Assorted brushes** (Различные кисти), **Basic brushes** (Базовые кисти), **Calligraphic brushes** (Каллиграфические кисти) – и т.д.).

Нам сейчас потребуется самая обыкновенная кисть, которая установлена по умолчанию, единственное, что требуется изменить в ее настройках, – это параметр **Hardness** (Жесткость). Его нужно задать равным 0%, в этом случае края окружности будут размытыми. Размер кисти определите сами, все зависит от вашего представления о кометах. Я использовал 30.

Но вернемся к основной задаче. Нарисуйте на изображении несколько точек белого цвета (нажмите сначала клавишу **D**, затем **X**, тем самым сбросив цвета по умолчанию и поменяв местами **Background color** (Фоновый цвет) с **Foreground color** (Цвет переднего плана)).

### Шаг 3

В этом шаге нам понадобится инструмент **Pen** (Перо) . Он позволяет рисовать точные прямые линии и плавные гладкие прямые, в основном инструмент используется для обеспечения лучшего управления и повышения точности расположения рисованных пикселей на изображении.

Вот эти замечательные особенности мы и используем в трюке.

Выберите одну из нарисованных точек, сделайте активным инструмент **Pen** (Перо), выставите параметры, как показано на рис. 5.10.



Рис. 5.10 ▼ Параметры инструмента **Pen**

Теперь переходим к основной цели – нам нужно нарисовать хвост у кометы. Осуществляться это будет путем взаимодействия двух инструментов. В качестве первого будет выступать **Pen** (Перо), которое создаст линию/траекторию, в качестве второго – инструмент **Smudge** (Палец) с определенными настройками, который будет исполнять роль заполнителя траектории. Последний инструмент выбран в связи с его удачной спецификой – делать конусообразные линии, размытые на краях. Конечно, может возникнуть вопрос, а при чем здесь инструменты **Smudge** (Палец) и **Pen** (Перо)? Все очень просто. Дело в том, что перо создает path или, по-другому, контур формы, который, в свою очередь, можно изменять, модифицировать, делать выделение, писать поверх него текст, заполнять контур, обводить и т.д. Последняя из перечисленных возможностей нам и пригодится, так как мы будем выполнять обводку при помощи инструмента **Smudge** (Палец), а его настройки Photoshop использует в соответствии с последними изменениями опций. Надеюсь, теперь все стало понятнее.

Но от слов – к делу.

Поставьте в середину вашей кометы курсор и нажмите левую кнопку мыши, затем сместитесь по диагонали вправо и снова нажмите левую кнопку мыши. Таким образом, вы получите линию, которая и будет определять траекторию заполнения контура.

Теперь перейдите к инструменту **Smudge** и выставите у него следующие значения:

- **Brush** (Кисть) – 12 (размер кисти можете выставить произвольный; от чего это зависит – см. выше);
- **Mode** – Normal (режим эффекта кисти);
- **Strength** – 80% (является одним из важнейших параметров для нашего трюка, так как определяет интенсивность действия кисти);
- **Finger painting** (Рисование пальцем) – позволяет осуществлять рисование инструментом.

После установки всех опций инструмента **Smudge** можно и нужно вернуться к **Pen**. Вернулись? Тогда щелкаем правой кнопкой мыши по нарисованному контуру (траектории), выбираем пункт **Stroke Path** (Обвести контур) и в выпадающем меню находим строку **Smudge** (рис. 5.11).

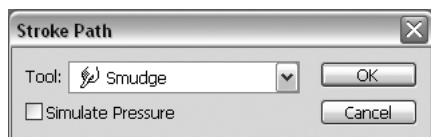


Рис. 5.11 ▼ Диалоговое окно **Stroke Path**



Нажимаем на кнопку **ОК**. Затем снова щелкаем правой кнопкой по контуру и выбираем пункт **Delete Path** (Удалить контур). Хвост у кометы нарисован, и контур не мешает посмотреть на полученный результат.

#### Шаг 4

Помните, в самом начале мы упоминали, что нужно нарисовать несколько точек? Если вы не сделали этого раньше, то исправьте сейчас, так как мы будем рисовать хвосты и у других комет. С основным принципом вы уже познакомились. Пришло время, показать возможность рисования инструментом **Pen** изогнутых контуров.

Убедитесь в том, что вышеуказанный в этом шаге инструмент активен. Поставьте **Anchor point** в середине (щелчок левой кнопкой мыши), затем по аналогии с предыдущим хвостом кометы щелкните левой кнопкой мыши вне ядра кометы, только в этом случае не отпускайте кнопку мыши, а продолжайте вращать появившуюся (а появиться должна линия, которая в зависимости от изгиба принимает различные формы) кривую до тех пор, пока не сочтете наиболее реалистичным контур хвоста кометы (рис. 5.12).

После этого выполните заполнение path точно так же, как и в шаге №3.

#### Шаг 5

Основу для комет мы с вами нарисовали, но вот их цвет, на мой взгляд, лучше поменять, а то в данный момент они представляют собой сплошную белую массу с хвостами. Если вы следовали всем шагам в этой главе, то кометы должны находиться на отдельном слое. Загрузим его выделение, щелкнув по нему левой кнопкой мыши, удерживая клавишу **Ctrl**. Должно загрузиться выделение всех комет на текущем слое. Смягчим грани выделения командой **Select** → **Feather** → **3 pixels**.

Теперь создайте новый слой, выберите инструмент **Gradient** (Градиент), установите цвета переднего и заднего планов (например, красный и фиолетовый), проведите им по диагонали и выставите **Blending mode** (Режим смешивания) слоя на **Color** (Цвет), **Overlay** (Наложение) или **Color dodge** (Цветовое отбеливание).

Вот, собственно, и весь эффект. Также вы можете добавить звезды, используя разные размеры кисти. Можете создать новый слой, который должен располагаться ниже всех комет и звезд, но выше слоя, залитого черным цветом, а затем применить фильтр **Clouds** (Облака), потом **Chrome** (Хром) (**Filter** → **Sketch** (Фильтр → Эскиз)), откорректировать получившееся с помощью комбинации клавиш **Ctrl+U** и напоследок выставить режим смешивания (Blending mode) **Hard Light** (Жесткий цвет) – рис. 5.13. Так же можно «поиграть» и с непрозрачностью.

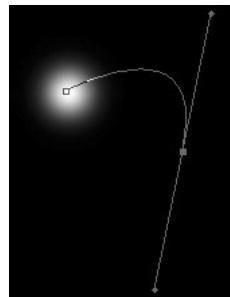


Рис. 5.12 ▼ Контур для хвоста кометы

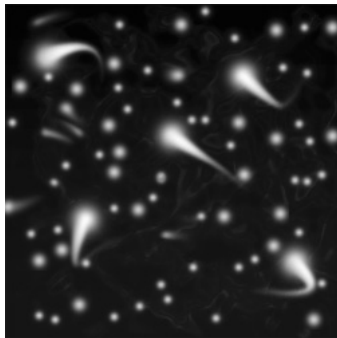


Рис. 5.13 ▼ Финальный результат

Все это уже вариации, которые вы можете выполнять, исходя из вашей фантазии.

## Рисуем веревку

В данном трюке используются:

- инструменты – **Rectangular Marquee**;
- фильтры – **Halftone pattern**, **Add Noise**, **Polar coordinates**, **Shear**;
- стили – **Inner Shadow**, **Drop Shadow**;
- другое – корректировка **Hue/Saturation**, **Levels**.

### Шаг 1

Прежде всего, перед выполнением данного трюка нужно определиться с размером изображения, потому что от него напрямую зависит угол витков веревки. Рекомендую установить  $800 \times 600$  px.

Создайте новый слой, применив команду **Layer → New → Layer** (Слой → Новый → Слой), и заполните его белым цветом, нажав сначала клавишу **D**, затем **X**, потом клавиатурное сочетание **Alt+Backspace**.

Для создания основы веревки нам понадобится сделать образец. Лучше всего для этой роли подойдет фильтр **Halftone pattern** (Полутонный образец). Данный фильтр моделирует эффект полутонного экрана при поддержании непрерывного диапазона тонов.

Итак, выполните команду **Filter → Sketch → Halftone pattern** и выставите следующие значения:

- **Size** (Размер) – 2;
- **Contrast** (Контрастность) – 47;
- **Pattern type** (Тип образца) – Line (Линия).

### Шаг 2

Теперь необходимо повернуть на некоторый угол получившийся образец, который должен был быть создан на отдельном слое. С помощью комбинации клавиш **Ctrl+T** измените положение слоя, как это показано на рис. 5.14.

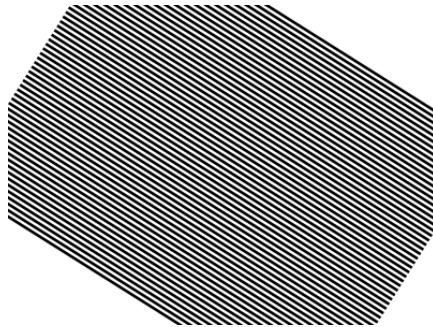


Рис. 5.14 ▼ Изменение положения образца

### Шаг 3

Как известно, веревка выглядит потерто, если она не новая. Для придания аналогичного эффекта воспользуемся фильтром **Add Noise Add Noise** (Добавить шум).

Данный фильтр применяет случайные пиксели к изображению, моделируя эффект шума, возникающего в телевизоре при отсутствии канала на частоте.

Фильтр **Add Noise** имеет следующие опции:


- **Uniform** (Униформа) – распределяет цветные значения шума, использует случайные числа между 0 и плюсом или минусом указанного значения для создания филигранного эффекта;
- **Gaussian** (Гауссово) – распределяет цветные значения шума по колоколообразной кривой для создания пестрого эффекта;
- **Monochromatic** (Монохроматический) – применяет фильтр только к тональным элементам на изображении, работает без изменения цвета, то есть если вам нужно, чтобы шум был черно-белый, смело выставляйте данную опцию.

Итак, выполните команду **Filter** → **Noise** → **Add Noise** и выставите следующие значения:

- **Amount** (Количество) – 49,5;
- **Distribution** (Распределение) – Uniform (Униформа).

И поставьте флажок **Monochromatic** (Монохроматический).

### Шаг 4

Сделайте активным инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение)  и создайте выделение на слое с образцом веревки (выделение нужно сделать в середине изображения, посредством него вы определяете толщину).

### Шаг 5

После того как вы сделаете выделение, нажмите клавиши **Ctrl+J** (данное клавиатурное сочетание выполняет функцию **Layer via Copy** (Слой через копирование)), скопировав таким образом выделение на новый слой. Теперь скройте слой с образцом, щелкнув по глазу, находящемуся слева от него. Если вы сдела-

ли все правильно, то на новом слое в середине или почти в середине изображения появится основа веревки.

### Шаг 6

Для того чтобы свернуть веревку в кольцо, нужно применить фильтр **Polar coordinates** (Полярные координаты). Данный фильтр конвертирует текущее изображение на слое от его прямоугольных координат к полярным, и, наоборот, в соответствии с выбранной опцией.

Итак, выполните команду **Filter** → **Distort** → **Polar coordinates**. Выберите метод **Rectangular to polar** (Прямоугольный к полярному).

### Шаг 7

Контраст между черным и белым цветом на изображении слишком заметен. Рекомендую исправить это посредством функции **Levels** (Уровни). Нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+L** либо выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Levels** (Изображение → Настройки → Уровни) и передвиньте нижний слайдер/ползунок вправо для ослабления теней (рис. 5.15).

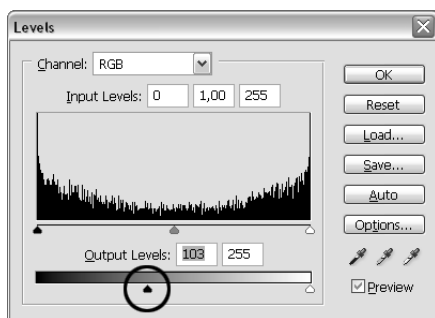


Рис. 5.15 ▾ Диалоговое окно Levels

### Шаг 8

После уменьшения темных оттенков на изображении самое время для перераспределения тени и света.

Для начала примените стиль **Inner Shadow** (Внутренняя тень), выполнив команду **Layer** → **Layer Style** → **Inner Shadow** (Стиль → Стиль слоя → Внутренняя тень). Не меняйте никаких значений, здесь достаточно использовать параметры, выставленные по умолчанию.

Теперь выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Drop Shadow** (Слой → Стиль слоя → Отбросить тень). Здесь нужно изменить только параметр **Size** (Размер), выставив значение 6.

### Шаг 9

Сделайте активным инструмент **Move** (Перемещение). Удерживая клавишу **Alt**, сделайте четыре копии слоя с веревкой. Каждый последующий слой дол-

Рис. 5.16 ▼ Основа веревки

жен располагаться выше предыдущего (рис. 5.16). Таким образом, вы получите несколько витков веревки.

### Шаг 10

В принципе, требуемое изображение уже готово, и можно было бы на этом закончить трюк, но... Для завершения целостности композиции лучше нарисовать изогнутый конец веревки.

Сделайте видимым слой, к которому мы применяли фильтр **Halftone pattern** (Полутоновый образец), щелкнув в пустом поле слева от слоя (раньше там располагался глаз).

Снова сделайте выделение и выполните команду **Layer via Copy** (Слой через копирование) – **Layer** → **New** → **Layer via Copy** (Слой → Новый → Слой через копирование).

Теперь поверните получившийся слой на 90° (**Edit** → **Transform** → **Rotate 90 CW** (Редактировать → Трансформация → Повернуть на 90° по часовой стрелке)).

Для самого искажения веревки примените фильтр **Shear** (Сдвиг фрагмента изображения) – **Filter** → **Distort** > **Shear**.

Как вы уже догадались, фильтр искажает изображение по кривой. Определите кривую, перемещая линию в соответствующем поле. Вы можете деформировать любую точку на кривой. Если у вас не получилось сделать хорошее искажение с первого раза или вы допустили случайную ошибку, то нажмите кнопку **Defaults** (Умолчания), и все вернется в исходное состояние. Также имеется возможность выбора режимов работы фильтра. Мы будем использовать метод **Warp Around** (Обернуть вокруг), который заполняет неопределенное пространство содержанием от противоположного края изображения (рис. 5.17).

### Шаг 11

Осталось сделать последний штрих – создать плавный переход на стыке конца и кольца веревки. Для этого, находясь на слое с концом, выполните команду **Layer** → **Add Layer Mask** → **Reveal all** (Слой → Добавить маску слоя → Показать все). Затем сделайте активным инструмент **Brush**

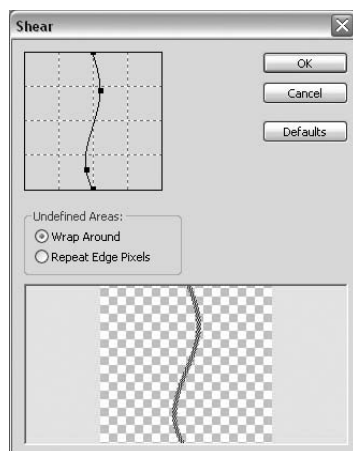
Рис. 5.17 ▼ Диалоговое окно фильтра **Shear**



Рис. 5.18 ▼ Финальный результат

(Кисть), выберите мягкую кисть произвольного размера и создайте плавный переход на стыке.

Если вам не нравится цвет у веревки, можете откорректировать тон и насыщенность, нажав клавиши **Ctrl+U** или выполнив команду **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation** (Изображение → Настройки → Тон/Насыщенность). Рекомендованные значения для данного урока:

- **Hue** (Тон) – 36;
- **Saturation** (Насыщенность) – 23;
- **Lightness** (Освещенность) – 6.

И не забудьте проставить флажок у строчки **Colorize** (Тонировка).

Вот так создается веревка в Photoshop – просто и достаточно быстро, как и все в этом графическом редакторе при наличии опыта (рис. 5.18).

## Рисуем крылья

Чего только в Photoshop нельзя делать: и металлические части сложных элементов, и всевозможные тексты, и природные явления. В этом трюке мы освоим создание крыльев. Урок прост в исполнении, но требует усидчивости. Итак, крылья, но не для самолета и не «always», прошу не путать с крылышками из рекламы.

### Шаг 1

Для начала создайте изображение размером приблизительно 500 × 500 пх. Задайте его черным цветом.

Создайте новый слой. Сделайте активным инструмент **Pen** (рис. 5.19).

И нарисуйте контур крыла, как на рис. 5.20.



Рис. 5.19 ▼ Параметры инструмента Pen

Маленький совет: используйте инструмент **Path selection**, чтобы выровнять нарисованные линии по вашему усмотрению.

Рис. 5.20 ▼ Контур крыла

**Шаг 2**

Удерживая клавишу **Ctrl**, щелкните по «эскизу» векторной маски, таким образом загрузив ее выделение. После этого создайте новый слой, расположите его выше предыдущих, нажмите клавишу **D**, затем **X**, потом примените сочетание клавиш **Alt+Backspace**, тем самым залив выделение белым цветом (рис. 5.21 и рис. 5.22).

**Шаг 3**

На данном этапе у вас должен быть слой, залитый по контуру белым цветом. Скорее

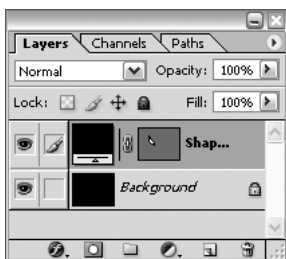
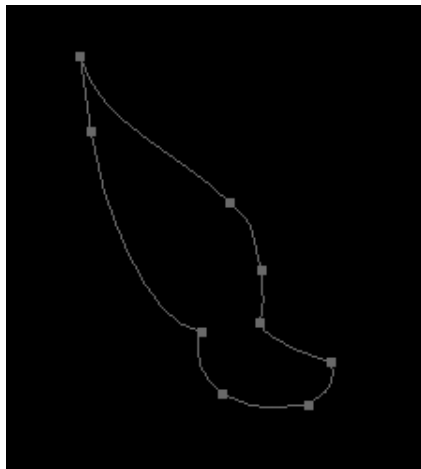


Рис. 5.21 ▼ Палитра Layers



Рис. 5.22 ▼ Получившееся крыло

всего, края выглядят неровно. Это не проблема. Все вы, наверное, помните, как выглядят крылья, – они с перьями. Поэтому необходимо сделать нечто подобное, похожее на перья. Для данного действия можно воспользоваться инструментом **Smudge** (Палец). Слейте слой с векторной маской со слоем, который залит белым.

Теперь можно орудовать соответствующим инструментом (5.23).



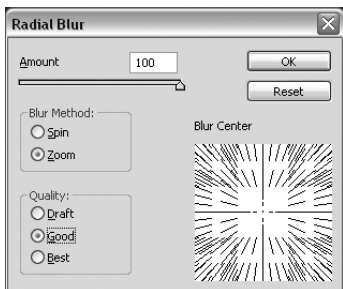
Рис. 5.23 ▼ Параметры инструмента Smudge



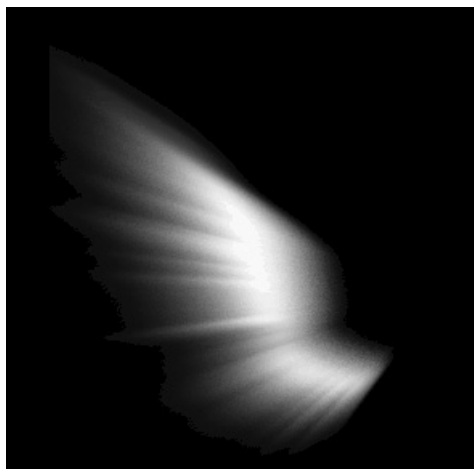
**Рис. 5.24** ▾ Изображение после использования инструмента **Smudge**

#### Шаг 4

Пора придать эффект свечения крыльям. Для начала примените фильтр **Radial Blur** (Радиальное размытие) – **Filter** → **Blur** → **Radial Blur** (Фильтр → Размытие → Радиальное размытие) и выставите сначала **Amount** со значением 100, затем повторно примените этот же фильтр, но со значением **Amount** 50 (рис. 5.25).



**Рис. 5.25** ▾ Диалоговое окно фильтра **Radial Blur**



**Рис. 5.26** ▾ Результат применения фильтра **Radial Blur**



**Рис. 5.27** ▾ Изображение после применения фильтра **Gaussian Blur**

#### Шаг 5

Так как изображение все еще имеет небольшой шум, то его нужно смягчить (разгладить). Примените фильтр **Gaussian blur** – (Filter → Blur → Gaussian blur) с радиусом 1 (рис. 5.26).

#### Шаг 6

Теперь можно обойтись без дополнительных объяснений, все и так будет понятно.



**Рис. 5.28** ▼ Крыло после применения фильтра Radial Blur

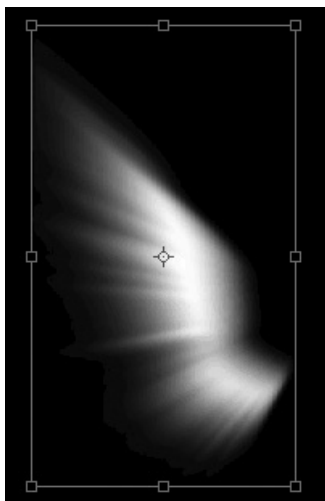
Создайте новый слой и загрузите выделение слоя с крылом. После этого измените **Blending mode** (Режим смешивания) на **Color** (Цвет). Сделайте активным инструмент градиента (клавиша **G**), поставьте цвет переднего плана D92525, а заднего – 2850D2 и проведите градиентом сверху вниз по крыльям (рис. 5.28).

### Шаг 7

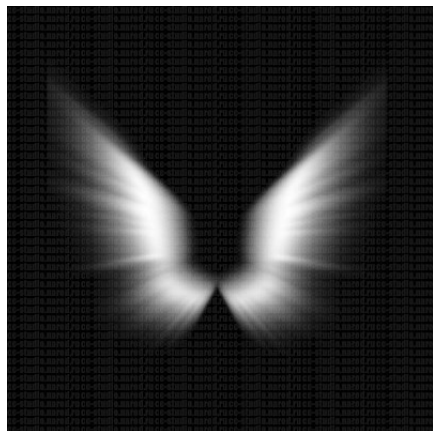
Если у вас получилось при рисовании слишком широкое крыло, а хотелось бы сделать его изящнее, то свяжите слой с крыльями, а затем нажмите клавиши **Ctrl+T** для свободного трансформирования (рис. 5.29).

### Шаг 8

Если уж урок называется «Крылья», то для приличия нужно сделать два крыла. Дублируйте слой с цветом и слой с белым контуром, разместите эти копии, как и предыдущие слои, и все. Можно свободно трансформировать. Для тех, кто не знает, как дублировать слой, расскажу, а для тех, кто знает, напомню, что достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши по необходимому слою и выбрать из контекстного меню пункт **Duplicate Layer** (Дублировать слой). После всего этого отразите горизонтально отдублированное крыло (**Edit** → **Transform** → **Flip Horizontal** (Редактировать → Трансформировать → Отобразить горизонтально)) – рис. 5.30.



**Рис. 5.29** ▼ Свободная трансформация



**Рис. 5.30** ▼ Finalный результат

Вот, в принципе, и весь процесс создания перед вами. Где применять сей эффект, решать вам.

## Рисуем меч джедая


Трудно найти человека, который бы не видел знаменитую картину Джорджа Лукаса «Звездные войны», все, наверное, помнят битву на мечах. В этом разделе мы научимся рисовать свой меч джедая.

Создайте новое изображение размером  $800 \times 600$ . Заполните его цветом #3F3F3F.

Сделайте активным инструмент **Rectangular Marquee** и создайте выделение. Оно будет служить световым лучом (клинком, если бы мы делали металлический меч) – рис. 5.31.

Создайте новый слой с помощью команды **Layer** → **New** → **Layer**.

Выберите инструмент **Gradient**, в его опциях установите режим **Reflected**

**Gradient** . На панели инструментов задайте цвет переднего плана (Foreground color) #FFFFFF, а цвет заднего план (Background color) – #2B6390. Установите курсор в центре выделения и проведите им слева направо (рис. 5.32).

Выполните команду дублирования слоя **Layer** → **Duplicate layer**, затем примените **Gaussian blur** с радиусом (Radius) 6 на слое с оригиналом (Filter >Blur → Gaussian Blur), примените этот же фильтр на дублированном слое с радиусом 3. Затем измените режим смешивания (Blending Mode) слоя на цветное отбеливание (Color Dodge).



Рис. 5.31 ▼ Выделение, которое нужно создать

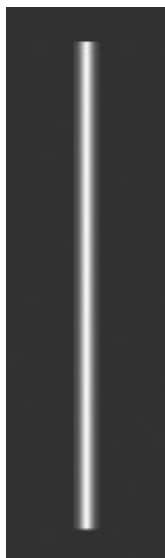


Рис. 5.32 ▼ Выделение, заполненное отраженным градиентом

Пришло время сделать красивую рукоятку. Итак, создаем новый слой (Layer → New → Layer), как и в предыдущем шаге, создаем выделение для ручки с помощью инструмента **Rectangular Marquee**.

Снова сделайте активным инструмент **Gradient**, в его опциях установите режим **Linear** (Линейный), установите цвет переднего плана (Foreground color) как #B0B0B0, а фоновый цвет (Background color) как # 454444, проведите инструментом слева направо. Примените комбинацию клавиш **Ctrl+D** (рис. 5.33).

Теперь необходимо дать правильное освещение рукоятке, для этого воспользуйтесь фильтром **Lighting Effects** (Filter → Render → Lighting effects), установите параметры, как на рис. 5.34.



Рис. 5.33 ▼ Изображение после применения градиента

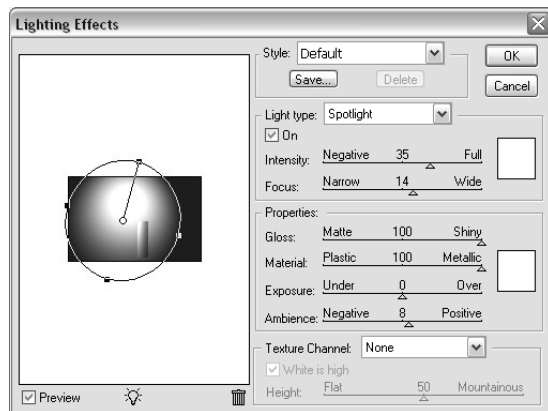


Рис. 5.34 ▼ Диалоговое окно фильтра **Lighting effects**

Переместите слой с рукояткой ниже слоев с клинком. На палитре **Layers** свяжите все слои кроме фонового, поставив скрепку возле необходимых, после этого нажмите клавиши **Ctrl+T** и поверните на некоторый угол всю эту конструкцию.

Сделайте активным слой с рукояткой и примените сначала стиль **Bevel and Emboss** (Layer → Layer Style → Bevel and Emboss):

- **Style** (Стиль) – Inner Bevel (Внутренний скос);
- **Technique** (Метод) – Smooth (Сглаживание);
- **Direction** (Направление) – Up (Сверху);
- **Depth** (Глубина) – 1000%;
- **Size** (Размер) – 18%;
- **Soft** (Мягкость) – 16%;
- **Angle** (Угол) – 140%;
- **Attitude** (Отношение) – 32%.

Флажок возле строки **Use Global Light** не должен быть снят.

Выше были указаны только те опции, которые необходимо изменить.

Затем примените стиль **Drop Shadow** (Layer → Layer Style → Drop Shadow):

- **Blending Mode** (Режим смешивания) – Multiply (Умножение);
- **Opacity** (Непрозрачность) – 75%;
- **Angle** (Угол) – 120;
- **Distance** (Дистанция) – 5;
- **Spread** (Распространение) – 14;
- **Size** (Размер) – 10.

Создайте новый слой, расположите его выше предыдущих. Сделайте активным инструмент **Rectangular Marquee**. Создайте им выделение, равное по ширине размеру ручки, после чего щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите из появившегося меню пункт, отвечающий за трансформацию выделения (Transform selection), в зависимости от угла поворота меча поверните соответственно выделение и заполните его цветом #333333. Измените **Blending Mode** (Режим смешивания) слоя на **Color Dodge**.

Создайте новый слой, из панели инструментов выберите **Line**, нажмите клавишу **D** для перезагрузки цветов на значения по умолчанию, затем клавишу **X**, чтобы поменять местами цвета. Таким образом, цвет переднего плана (Foreground color) у вас будет #FFFFFF. В опциях инструмента установите толщину (Weight), равную 1. Нарисуйте линию поверх слоя, заполненного цветом #333333. Как только вы это завершите, перейдите к палитре слоев (Layers), щелкните правой кнопкой мыши по слою с линией и из появившегося меню выберите пункт **Rasterize Layer** (Растеризовать слой). Затем выполните команду **Layer → Layer Style → Inner Shadow**, измените только непрозрачность (Opacity), установив значение 7%.

Теперь примените стиль **Outer Glow** (Layer → Layer style → Outer Glow) и установите следующие параметры:

- **Blending Mode** (Режим смешивания) – Normal (Нормальный);
- **Opacity** (Непрозрачность) – 34%;
- **Set Color of Glow** (Установить цвет света/блеска) – #000000;
- **Size** (Размер) – 0.

Выполните команду **Layer → Layer style → Bevel and Emboss**, измените **Size** (Размер), установив 0, также установите флажок возле строки **Contour**.

Выберите инструмент перемещения **Move** и, удерживая клавишу **Alt**, дублируйте текущий слой. Объедините все слои с линиями последовательным нажатием клавиш **Ctrl+E**. Примените к получившемуся слою фильтр **Gaussian Blur** с радиусом 0,3.

Создайте новый слой. Выберите инструмент **Elliptical Marquee** и создайте небольшое выделение с краю рукоятки (лучше всего использовать клавишу **Shift** для создания ровного выделения). Для того чтобы подравнять выделение, щелкните по слою с рукояткой, удерживая клавиши **Alt** и **Ctrl**. Сделайте активным инструмент **Gradient** и проведите им по диагонали в области созданного вами выделения. Нажмите клавиши **Ctrl+D** для снятия выделения. Вот, собственно, и весь эффект. Можно также изменить оттенок и насыщенность слоя с рукояткой и размножить слой, заполненный градиентом. Финальный результат можно увидеть на рис. 5.35.



Рис. 5.35 ▼ Финальный результат

## Рисуем морскую волну

Море зовет, волна поет, а мы...

Итак, мы будем учиться создавать в Photoshop CS2 морскую волну.

### Шаг 1

Создайте новое изображение размером 500 × 500 px, установите **Resolution** (Разрешение) равным 92 dpi, **Color Mode** (Цветовая модель) – RGB.

Поставьте цвет переднего плана (Foreground color) светло-голубым, например, #97E5F3, выберите цвет заднего плана (Background color) похожим на морской, например, #3E90F6.

Сделайте активным инструмент **Gradient** (Градиент) – для активизации можно использовать нажатие клавиши **G**. Убедитесь в том, что вы применяете градиент **Foreground to Background** (От переднего к заднему (цветам)), тип градиента – **Linear** (Линейный). Проведите градиентом снизу вверх. Как вы уже, наверное, догадались, рисовали мы что-то похожее небо.

### Шаг 2

Создайте новый слой посредством команды **Layer** → **New** → **Layer** (Слой → Новый → Слой). Назовите его «Вода». Перезагрузите цвета и поменяйте их местами, последовательно нажимая сначала клавишу **D**, затем **X**. Теперь вы-

полните команду **Filter** → **Render** → **Clouds**. Дублируйте слой «Вода», щелкнув по нему правой кнопкой мыши и выбрав пункт **Duplicate Layer** (Дублировать слой) из появившегося контекстного меню, назовите получившийся слой «Текстура». Выполните команду **Filter** → **Texture** → **Grain** (Фильтр → Текстура → Зерно) и установите следующие параметры:

- **Intensity** (Интенсивность) – 40;
- **Contrast** (Контрастность) – 50;
- **Grain Type** (Тип зерна) – Horizontal (Горизонтальный).

Примените фильтр **Ocean Ripple** из подменю **Filter** → **Distort**:

- **Ripple Size** – 9;
- **Ripple Magnitude** – 9.

### Шаг 3

Сделайте текущий слой невидимым щелчком по глазу в палитре **Layers** (Слой), впоследствии для включения видимости слоя необходимо будет щелкнуть по пустующему сейчас месту, чтобы появился глаз.

Сделайте активным слой «Вода» и выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation** (Изображение → Настройки → Оттенок/Насыщенность) или воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+U**, установите следующие параметры:

- **Hue** (Оттенок) – 210;
- **Saturation** (Насыщенность) – 60;
- **Lightness** (Яркость) – 0.

Проверьте наличие флажка возле строки **Colorize** (Тонировка).

Сделайте видимым слой «Текстура» и щелкните по нему левой кнопкой мыши в палитре **Layers** (Слой), измените **Blending Mode** (Режим смешивания) на **Overlay** (Наложение). Теперь объедините слои «Текстура» и «Вода», применив комбинацию клавиш **Ctrl+E**.

### Шаг 4

Сделайте видимыми линейки, нажав клавиатурное сочетание **Ctrl+R**. Перейдите к палитре **Info** (Информация) – там отображается текущее положение курсора по осям: текущий цвет и пр., – щелкните по плюсику в палитре и выберите из появившегося меню строку **Pixels** ((Пиксели) для отображения информации в пикселях)). Опустите горизонтальную направляющую линию приблизительно на 300 пикселей вниз. На панели инструментов выберите **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) и создайте выделение всей области под направляющей линией. Нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+Shift+I** для инвертирования выделения, затем клавишу **Delete**. По завершении используйте комбинацию клавиш **Ctrl+D** для снятия выбора (рис. 5.36).

### Шаг 5

Примените фильтр **Twirl** из подменю **Filter** → **Distort**.

Установите единственную изменяемую функцию **Angle** равной –266.

Ну вот, теперь у нас получилось что-то похожее на волну, однако этого мало, изображение еще надо немного доработать. Создайте новый слой нажа-

**Рис. 5.36** ▾ Изображение после выполнения шага 4

тием клавиатурного сочетания **Ctrl+Shift+N**, назовите его «Брызги».

Сделайте активным инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение), в его опциях в поле **Style** (Стиль) выберите из выпадающего меню строку **Fixed Size** (Фиксированный размер) и установите ширину и высоту выделения равными 60 px.

Обратите внимание на палитру **Info**, разместите ваше выделение: по оси X – 350, по оси Y – 241. Щелкните правой кнопкой в области вашего выбора, затем щелкните по пункту **Feather**, введите значение 5 и нажмите кнопку **ОК**.

Заполните выделение белым цветом, затем нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+D** для снятия выделения.

### Шаг 6

Выполните команду **Filter** → **Stylize** → **Wind** и установите следующие значения:

- **Method** (Способ) – Wind (Ветер);
- **Direction** (Направление) – From the Right (Справа).

Повторите применение фильтра с теми же параметрами дважды нажатием клавиатурного сочетания **Ctrl+F**.

Снова примените фильтр **Wind**: в его параметрах вам необходимо изменить лишь **Direction** (Направление), установив пункт **From the Left** (Слева).

Примените фильтр дважды.

Выполните команду **Filter** → **Artistic** → **Sponge**:

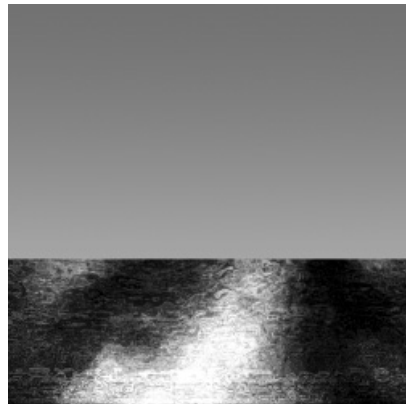
- **Brush Size** (Размер кисти) – 1;
- **Definition** (Определение) – 25;
- **Smoothness** (Гладкость) – 5.

Если вам кажется, что применение фильтра испортило общий вид брызг, выполните команду **Edit** → **Fade Sponge** и выставите **Opacity** (Непрозрачность) равной 50%.

Примените фильтр **Twirl**, выставив значение –230.

Если левая часть волны по-прежнему темная и у вас есть желание исправить это, – дублируйте слой (**Layer** → **Duplicate layer**), нажмите сочетание клавиш **Ctrl+T** и поверните на необходимый угол ваши «ваши брызги», в случае необходимости сотрите лишние элементы инструментом **Eraser** (Ластик).

Все, волна готова, если у вас возникнет желание увеличить ее размер в отношении самого гребня, то предлагаю сделать это следующим образом. Объедините слой с волной и слой с брызгами, затем выполните команду **Image** → **Rotate canvas** → **90 CW** (Редактирование → Повернуть холст → на 90° по часо-



вой стрелке), затем примените фильтр **Shear** из подменю **Filter** → **Distort** и исказите изображение, как это показано на рис. 5.37.

Поверните холст на 90° против часовой стрелки, используя команду **Image** → **Rotate canvas** → **90 CCW** (Изображение → Повернуть холст → На 90° против часовой стрелки) – рис. 5.38.

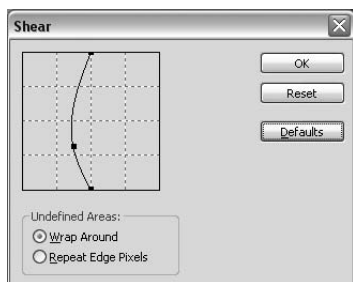


Рис. 5.37 ▼ Диалоговое окно фильтра **Shear**

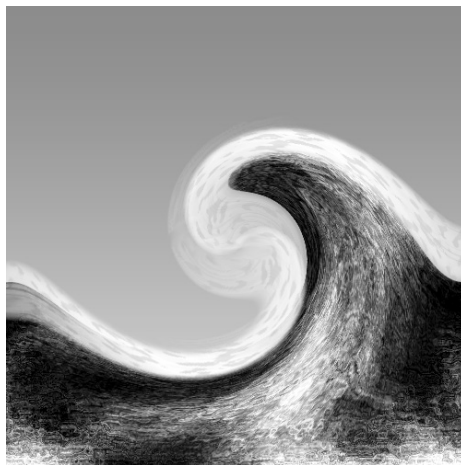


Рис. 5.38 ▼ Финальный результат

Вот, собственно, и весь трюк. Надеюсь, процесс рисования вам понравился. А теперь хочу представить вашему вниманию небольшую справочную информацию относительно применяемых фильтров в данном уроке:

- **Grain** (Зерно) – помещает на изображение разнообразный (10 видов) шум: от мягких пятен случайных цветов до царапин;
- **Ocean Ripple** (Океанская волна) – создает множество небольших по размеру искажений, в результате чего оно кажется подернутым рябью – от очень легкой до сильной. Ползунок **Ripple Size** (Размер волн) регулирует размер ячеек искажения, **Ripple Magnitude** (Сила волн) – степень искажения, по сути дела, имитирует наблюдение изображения сквозь слой воды, на поверхности которой от легкого ветерка появилась мелкая рябь. аналогичен по действию фильтру **Glass** (Стекло), отличаясь от него только более простым и в свою очередь менее гибким интерфейсом;
- **Twirl** (Скручивание) – с помощью этого вполне простенького фильтра имеется возможность установить величину и направление «закручивания» изображения. Данный параметр определяется шкалой **Angle** (Угол). Положительные значения закручивают изображение по часовой стрелке, отрицательные – против часовой. Величину закручивания можно отслеживать по схеме внизу окна или в поле просмотра;



- **Wind** (Ветер) – имитирует след, воспринимаемый глазом от быстро движущегося предмета. По действию похож на фильтры размытия в движении;
- **Sponge** (Губка) – предназначен для имитации рисунка, выполненного с использованием губки, смоченной в краске, в качестве своеобразной кисти;
- **Shear** (Искривление) – с его помощью можно выполнять деформации любых поверхностей таким образом, чтобы создавалось впечатление, что они повторяют изгибы формы какого-то объекта;
- **Fade** (Ослабить) – как можно догадаться из названия, позволяет ослабить действие последнего примененного фильтра. Функция также срабатывает для команд подменю **Adjustments** (Настройки) меню **Image** (Изображение).

## Рисуем линзу камеры

Нарисовать в Photoshop можно все, ну или почти все. Так почему бы не попробовать создать линзу камеры? Сразу хочу сказать, что для ее рисования потребуются применение навыков, полученных из предыдущих глав, тем не менее это не значит, что вы не узнаете ничего нового. Итак... рисуем линзу камеры.

### Шаг 1

Запустите Photoshop. Выполните команду **File** → **New** (Файл>Новый). Задайте размер изображения 500 × 500 px.

Выставите:

- **Resolution** (Разрешение) – 144 pixel/inch (пиксель/дюйм);
- **Background Contents** (Фоновое содержание) – White (Белый);
- **Color Profile** (Цветовой профиль) – RGB.

Нажмите клавишу **D** для перезагрузки цветов. Создайте новый слой посредством команды **Layer** → **New** → **Layer** (Слой → Новый → Слой).

На панели инструментов выберите **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение). В его опциях в пункте **Style** (Стиль) установите **Fixed Size** (Фиксированный размер выделения) 400 × 400 px.

Итак, после установки всех необходимых параметров щелкните по холсту левой кнопкой мыши. Появится выделение в виде эллипса – постарайтесь поставить его ровно посередине.

Затем выполните команду **Edit** → **Fill** (Редактирование → Заполнить), выберите из списка **Use** (Использовать): цвет – **Black** (Черный), **Mode** (Режим) – **Normal** (Нормальный), **Opacity** (Непрозрачность) – 100%. Флажок **Preserve Transparency** (Сохранить прозрачность) должен быть снят.

### Шаг 2

Щелкните правой кнопкой мыши по слою с черным эллипсом и выберите из появившегося меню **Duplicate Layer** (Дублировать слой). Дважды щелкните по появившемуся слою и назовите его «Внешнее кольцо». Удерживая клавишу

**Ctrl**, щелкните левой кнопкой мыши по этому слою для загрузки его выделения, затем выполните команду **Select** → **Modify** → **Contract** (Выбор → Изменить → Свернуть) и выставите значение 15. Выделение уменьшится на 15 пикселей. Очистите область внутри него, нажав клавишу **Backspace** либо **Delete**. Снова загрузите выделение слоя тем же самым способом, после чего на панели инструментов выберите **Gradient** (Градиент), в его опциях сделайте активным **Linear Gradient** (Линейный градиент), установите **Blending Mode** (Режим смешивания) – **Normal** (Нормальный), **Opacity** (Непрозрачность) – 100%. Флажки должны стоять возле строк **Transparency** и **Dither**.

Проведите получившимся градиентом от правого нижнего угла к левому верхнему.

Щелкните правой кнопкой мыши по данному слою и выберите из появившегося меню строку **Blending Options** (Опции смешивания), щелкните по пункту **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) и выставите следующие параметры:

- **Style** – Pillow emboss;
- **Technique** – Smooth;
- **Depth** – 100%;
- **Size** – 5 pixels;
- **Soften** – 0;
- **Angle** – 120;
- **Altitude** – 30;
- **Gloss contour** – Gaussian.

### Шаг 3

Создайте новый слой. Назовите его «Кольцо». Сделайте активным инструмент эллиптического выделения **Elliptical Marquee**. На этот раз установите в его опциях фиксированный размер выделения 360 × 360 пх. Щелкните левой кнопкой мыши по холсту при активном слое «Кольцо». Затем выполните команду **Edit** → **Stroke** и выставите следующие параметры:

- 4 пх;
- **Center**;
- **Color** – #CCCCCC;
- **Mode** – Normal;
- **Opacity** – 100%.

После этого выберите инструмент **Move** и поместите слой как можно более точно относительно предыдущих эллипсов.

Примените к слою «Кольцо» стиль **Bevel and Emboss**, выполнив команду **Layer** → **Layer Style** → **Bevel and Emboss**, и выставите следующие параметры:

- **Style** – Inner bevel;
- **Technique** – Smooth;
- **Depth** – 100%;
- **Size** – 5;
- **Soften** – 0;
- **Angle** – 120;

- **Altitude** – 30;
- **Gloss contour** – Linear.

#### Шаг 4

Создайте новый слой. Назовите его «Кольцо 1». Создайте выделение размером 240 × 240 px. Выполните обводку (Stroke) со следующими параметрами:

- **Width** – 10 px;
- **Location** – Center;
- **Color** – #CCCCCC;
- **Mode** – Normal;
- **Opacity** – 100%.

После этого щелкните на палитре **Layers** по кнопке **Add a Layer Style** (выглядит как буква **F**) «Кольцо 1», выберите все тот же **Bevel and Emboss** и выставите следующие параметры:

- **Style** – Inner bevel;
- **Technique** – Chisel hard;
- **Depth** – 100 %;
- **Direction** – Up;
- **Size** – 6 px;
- **Soften** – 0;
- **Angel** – 120;
- **Altitude** – 30.
- **Gloss contour** – Gaussian.

После применения стиля воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+D** для снятия выделения.


#### Шаг 5


Свяжите все слои, кроме фонового. Сделайте активным инструмент **Move**.

В его опциях щелкните по параметру **Align vertical center** , затем – по параметру **Align horizontal center** .

#### Примечание

Для того чтобы связать несколько слоев, нужно сначала выделить несколько слоев в палитре **Layers**, либо удерживая клавишу **Shift** (чтобы выбрать целый ряд), либо выборочно, удерживая клавишу **Ctrl**. После выбора слоев у вас есть два варианта действий:


- щелкнуть по кнопке , расположенной в палитре **Layers**;
- щелкнуть правой кнопки мыши в той же палитре и выбрать пункт связывания слоев, то есть **Link layers**.

Снимите скрепку слева от слоя с черным эллипсом (Layer 1). Для так называемой «разлинковки» слоя нужно щелкнуть по кнопке .

Теперь необходимо слить связанные слои, для этого нужно щелкнуть правой кнопкой мыши в палитре **Layers** и выбрать из появившегося контекстного

меню пункт **Select Linked Layers**. Таким образом вы выберете все связанные слои, а для их слияния нужно нажать клавиатурное сочетание **Ctrl+E**.

У вас должно получиться три слоя: «Кольцо 1», «Layer 1» и белый фоновый (Background).

Сделайте активным инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка)  и щелкните между двух колец, расположенных на слое «Кольцо 1», щелкните в палитре **Layers** (Слои) по **Layer 1**. Выполните команду **Layer** → **New** → **Layer** (Слой → Новый → Слой), перезагрузите цвета и выберите инструмент **Gradient** (Градиент), проведите им по диагонали справа налево.

Примените фильтр **Add Noise** (Добавить шум) посредством команды **Filter** → **Noise** → **Add Noise** (Фильтр → Шум → Добавить шум) со следующими параметрами:

- **Amount** (Количество) – 10;
- **Distribution** (Распределение) – Gaussian (Гауссово).

Флажок **Monochromatic** (Монохроматический) должен быть активным.

Теперь выполните команду **Filter** → **Blur** → **Radial blur** и выставите следующие параметры:

- **Amount** (Количество) – 25;
- **Blur method** (Метод размытия) – Spin (Вращение);
- **Quality** (Качество) – Draft.

Воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+F** для повторения последнего примененного фильтра.

Теперь примените фильтр **Lighting effects** (Световые эффекты) – рис. 5.39.

### Шаг 6

Создайте новый слой, назовите его «Внутреннее кольцо». Создайте эллиптическое выделение фиксированного размера (100 × 100 px), постарайтесь максимально отцентрировать его относительно других колец. Выполните обводку со следующими параметрами:

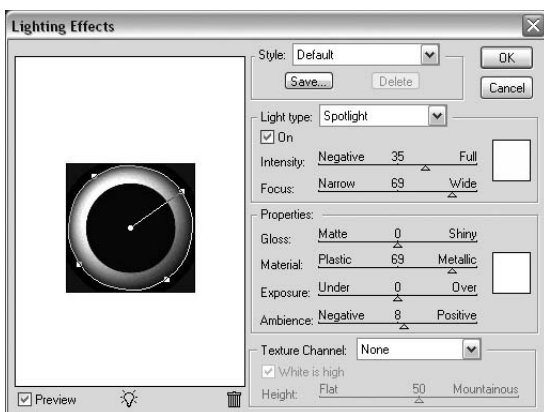


Рис. 5.39 ▼ Настройки фильтра **Lighting Effects**

- **Width** (Ширина) – 3 px;
- **Color** (Цвет) – #333333;
- **Location** (Месторасположение) – Center (Центр);
- **Blending** (Смешивание) – Normal (Нормальное);
- **Opacity** (Непрозрачность) – 100%.

Создайте новый слой. Назовите его «Внутреннее кольцо 2».

Сделайте эллиптическое выделение фиксированного размера 88x88 пикселей. Примените к этому слою ту же обводку, только с параметром **Weight** (Ширина) – 4. По аналогии создайте слой «Внутренне кольцо 3» (с той же обводкой, только установите размер 74 × 74 px) и «Внутренне кольцо 4» (с той же обводкой, но с размером 64 × 64 px).

Выполните команду **Select** → **Deselect** (Выбор → Снять выбор). Свяжите все слои, кроме фонового, и отцентрируйте ваши эллипсы. «Разлинкуйте» все слои, кроме слоев «Внутреннее кольцо» с 1-го по 4-й.

В палитре **Layers** (Слои) щелкните по слою «Внутреннее кольцо» и выполните команду **Filter** → **Noise** → **Add noise** (Фильтр → Шум → Добавить шум):

- **Amount** (Количество) – 35 %;
- **Distribution** (Распределение) – Uniform (Униформа).

Установите флажок **Monochromatic** (Монохроматический).

Примените к текущему слою стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) с параметрами, установленными по умолчанию.

Добавьте шума на слой «Внутреннее кольцо 2» – 25%, на «Внутреннее кольцо 3» – 15%, на «Внутреннее кольцо 4» – 5%.

### Шаг 7

Создайте новый слой и разместите его выше предыдущих. Нажмите клавишу **D**, затем комбинацию клавиш **Alt+Backspace** для заполнения черным цветом.

Измените **Blending Mode** (Режим смешивания) слоя на **Screen** (Экран).

Теперь выполните команду **Filter** → **Render** → **Lens Flare** и установите следующие параметры (рис. 5.40):

- **Brightness** (Яркость) – 100%;
- **Lens type** (Тип линзы) – 35 mm prime.

Выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation**:

- **Hue** (Оттенок) – 300;
- **Saturation** (Насыщенность) – 25;
- **Lightness** (Яркость) – 0.

Проставьте флажок возле строки **Colorize** (Тонировка).

Теперь примените фильтр **Polar coordinates** с методом **Rectangular to Polar** (Filter → Dis-

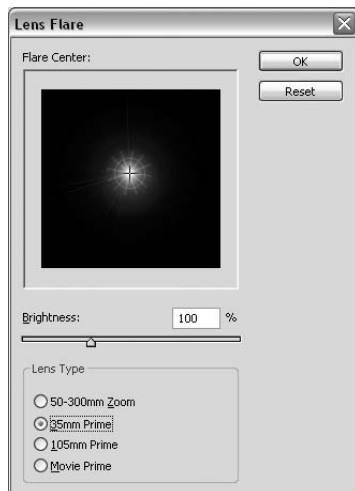


Рис. 5.40 ▼ Окно настройки фильтра Lens flare

tort), затем сделайте дубликат слоя и поверните его на 180° командой **Edit** → **Rotate** → **180** (Редактировать → Повернуть >180).

Слейте комбинацией **Ctrl+E** два слоя с блеском и не забудьте после этого поставить режим смешивания на **Screen** (Экран) у вновь созданного слоя. Переименуйте слой в «Пурпурный блик».

Выполните команду **Edit** → **Transform** → **Scale** и уменьшите в размерах ваши блики.

### Шаг 8

Сделайте активным слой «Внутреннее кольцо 2» и с помощью инструмента **Magic Wand** создайте выделение. Перейдите на слой «Пурпурный блик» и нажмите клавиатурное сочетание **Alt+Ctrl+D** для вызова диалогового окна **Feather Selection**, где вам необходимо выставить значение 10. После этого выполните команду **Layer** → **Add Layer Mask** → **Reveal Selection**. Теперь примените фильтр **Radial Blur** со следующими параметрами:

- **Amount** – 25;
- **Blur method** – Spin;
- **Quality** – Best.

Дублируйте слой «Пурпурный блик» и переименуйте его в «Белый блеск». Выполните команду **Edit** → **Transform** → **Scale** (Редактировать → Трансформировать → Масштаб), где вам нужно выставить: **H** (Высота) и **W** (Ширина) – по 75% и **Rotate** (Угол наклона) – 35%.

Выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Desaturate**.

### Шаг 9

Сделайте дубликат слоя «Белый блеск» и назовите его «Внутренний белый блеск». Установите ширину и высоту слоя по 30% соответственно.

Щелкните правой кнопкой мыши по маске слоя «Внутренний белый блеск» и выберите из появившегося меню строку **Set Selection to Layer Mask**, создайте новый слой (заполните его черным цветом) и примените к нему фильтр **Lens Flare** со следующими параметрами:

- **Brightness** (Яркость) – 80%;
- **Lens** (Линза) – 105 mm prime.

Теперь щелкните правой кнопкой мыши по слою «Пурпурный блеск», выберите пункт **Disable Layer Mask** (Отключить маску слоя) и примените фильтр **Radial Blur** (Радиальное размытие) с параметром **Amount** (Количество), равным 35, остальные опции оставьте такими же, как и во время последнего применения.

Проделайте аналогичную операцию со слоем «Белый блеск» и «Внутренний белый блеск».

К последнему примените фильтр **Radial Blur** (Радиальное размытие), измените его размер и угол наклона.

Можно также добавить текст.

На этом все. Главное в данном трюке – терпение. Финальный результат можно посмотреть на рис. 5.41.



Рис. 5.41 ▼ Финальный результат

## Рисуем радар

Радар (англ. *radar*, сокр. от *radio detecting and ranging*, – радиобнаружение и определение дальности) – термин, встречающийся в переводной и популярной литературе для обозначения радиолокационной станции, иногда называемой также радарной установкой.

Ну а мы будем делать дисплей для радара.

### Шаг 1

Создайте новое изображение размером 400 × 400 px. Нажмите клавишу **D**, затем комбинацию клавиш **Alt+Backspace**. Тем самым вы перезагрузите цвета и зальете фон черным цветом.

### Шаг 2

Вспомните, как выглядит радар, – все, наверное, видели его по телевизору... У него есть направляющие линии. Вот их-то нам сейчас и предстоит нарисовать. Использовать лучше всего инструмент **Shape** (Форма), точнее, его модификацию **Line** (Линия), ибо если мы будем рисовать такие линии путем обводки выделения, то не сможем изменять их размеры в случае, если размеры не устраивают и их нужно динамически изменять без потери качества. Да, в принципе, этот инструмент и предназначен для такого рода задач. Цвет можно использовать следующий – 00AF00 (рис. 5.42).



Рис. 5.42 ▼ Параметры инструмента Line

Итак, создайте новый слой, сделайте активным вышеуказанный инструмент и нарисуйте сначала одну линию, затем дублируйте этот слой и поверните эту линию перпендикулярно исходной: **Edit** → **Transform path** → **Rotate 90 CCW** (Редактирование → Трансформировать путь → Повернуть на 90° против часовой стрелки). Теперь дублируйте этот слой, затем нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+T** и поставьте данную линию под углом, который вам будет казаться оптимальным. Снова дублируйте слой, затем зайдите в **Edit** → **Transform path** → **Flip Horizontal** (Редактирование → Трансформировать путь → Отразить горизонтально).

Таким образом, вы добьетесь ровного размещения линий относительно центра, причем все они будут одинакового размера (рис. 5.43).

### Шаг 3

Теперь пришло время сделать у радара край и окончательно «разбить» его на сектора.

Для этого сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение), поставьте курсор на точку пересечения линий, затем, удерживая клавиши **Alt+Shift**, установите курсор в центре и растяните выделение до краев линий.

Создайте новый слой. Затем зайдите в меню **Edit** → **Stroke** (Редактировать → Обвести) и выставите значения, как показано на рис. 5.44.

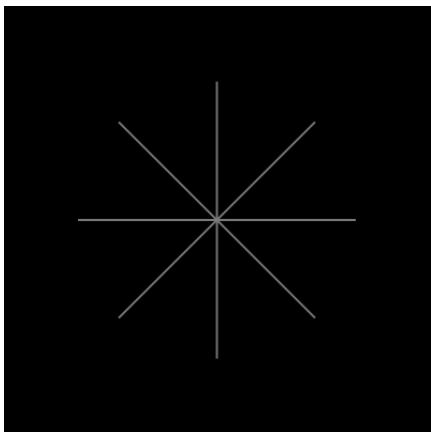


Рис. 5.43 ▼ Расположение линий

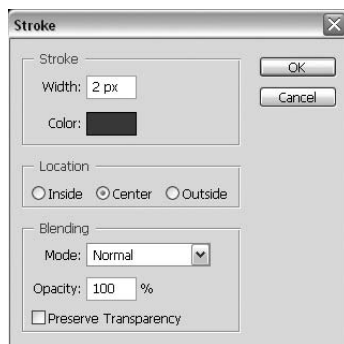


Рис. 5.44 ▼ Параметры **Stroke**. Используйте цвет 095A00

Сделайте еще несколько выделений, но чуть меньшего размера, их тоже обведите. Результат увидите сами, они в комментариях не нуждается (рис. 5.45).

### Шаг 4

Создайте новый слой и при помощи инструмента **Shape** (Форма) нарисуйте линию, но на сей раз толщиной в 3–4 px цветом #1AFF00. Поставьте ее тоже по



диагонали, но чтобы она не совпадала с первичными линиями, делящими радар на сектора (рис. 5.46).

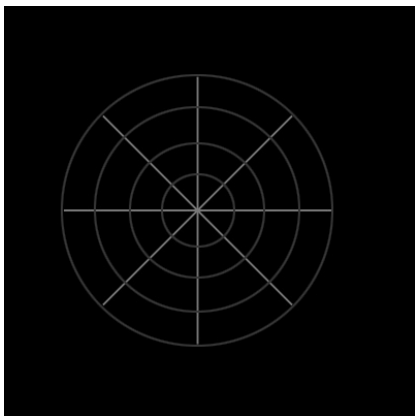


Рис. 5.45 ▼ Тот самый результат

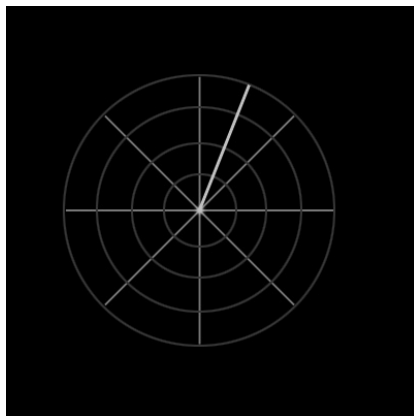



Рис. 5.46 ▼ Изображение должно выглядеть так

### Шаг 5

Сделайте цвет переднего плана 0A6C00. Теперь создайте новый слой. Выберите инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение), выделите область, как в шаге 2 (при создании первой окружности, здесь нам нужна только одна), не обводите его. Сделайте активным инструмент **Gradient** (Градиент), в его опциях установите режим **Angle Gradient**  и проведите им вдоль линии, которую мы нарисовали в предыдущем шаге, таким образом, мы сделали некоторый шлейф.

Возможно, кто-то задаст вопрос: «А почему бы не загрузить выделение слоя с обводной линией из второго шага и не проводить потом градиентом?».

На что хочу пояснить, что в шаге 2 мы обвели выделение и теперь, если его загрузить, то область, которую заполнит градиент, будет внутри этой линии.

### Шаг 6

Радар уже готов, но хорошим тоном будет, если вы добавите объекты, которые он сумел обнаружить. Для этого при помощи инструмента **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) и **Radial Gradient** (Радиальный градиент) создайте несколько ярких точек.

Ничего сложного (рис. 5.47).

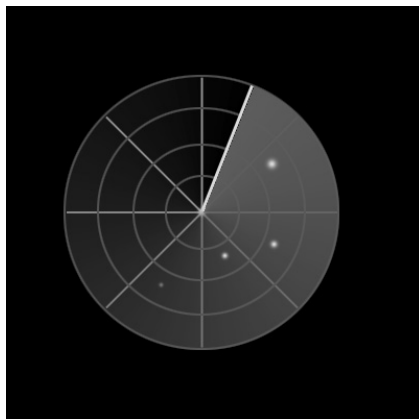


Рис. 5.47 ▼ Финальный результат

## Рисуем хрюшку

Продолжаем изучение нетленного продукта. Сегодня мы будем учиться рисовать хрюшку.

Почему хрюшку? Да она тут, в принципе, и не причем: хрюшка ли это, или что-то другое, не имеет значения. Просто давайте попробуем решить вопрос: «Можно ли с помощью Photoshop рисовать в принципе, а если можно, то что для этого нужно?». Итак...

### Шаг 1

Создайте новое изображение размером  $400 \times 400$  px (от размера зависит площадь, на которой вы будете работать, и собственно размеры самой хрюшки). Если вам такие параметры кажутся слишком маленькими или слишком большими, то смело выставляйте свои.

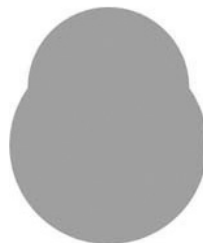
Первое, что нам предстоит сделать, – это нарисовать два круга, один из которых будет являться основой мордашки хрюшки, а другой – ее туловищем. Цвет должен быть в розовых оттенках, в связи с этим я предлагаю выставить **Foreground Color** (Цвет переднего плана) #CB9982.

Теперь пришло время снова встретиться с инструментом формы **Shape**. Он полезен тем, что имеет в наличии набор определенных геометрических форм, которые можно успешно применять при создании изображений, тем более что есть даже готовые элементы и изображения. Но сегодня нам понадобится инструмент **Ellipse** (Эллипс) – рис. 5.48.

Делаем его активным, убеждаемся, что в опциях выставлен параметр **Shape layers** (в этом случае создается маска слоя, то есть слой будет иметь две составляющие: форму, которая будет определять границу маски, и заполнение цветом, которое будет находиться в пределах формы), и, удерживая клавишу **Shift**, рисуем абсолютно правильную окружность посередине. Затем изображаем вторую правильную окружность меньшего размера и помещаем ее немного выше предыдущей (перемещение осуществляется посредством использования инструмента **Move**, вызываемого нажатием клавиши **V**). Таким образом, у вас должно получиться три слоя: фоновый, с большей окружностью; с меньшей окружностью и последний – головой хрюшки (рис. 5.49).



**Рис. 5.48** ▼ Выбираем инструмент **Ellipse** из списка доступных инструментов в группе **Shape**



**Рис. 5.49** ▼ Результат после выполнения шага 1

## Шаг 2

Сейчас нам нужно нарисовать ушки и лапки, начнем по порядку. Использовать мы будем инструмент **Pen**, специально созданный для таких случаев. Он присутствует и в Adobe Illustrator, и в Macromedia Flash, и в одном из продуктов Хага. Итак, инструмент **Pen**, пока просто попробуйте что-либо нарисовать сами. Попробовали? На первый взгляд, не очень удобно, но для рисования ушей (рис. 5.50) вполне достаточно. В скором времени я напишу более подробно, как приручить этот инструмент, но об этом позже. А сейчас рисуем уши (не забудьте выставить **Shape layers** в опциях). Если у вас не получается, то попробуйте воспользоваться **Free form pen tool**.

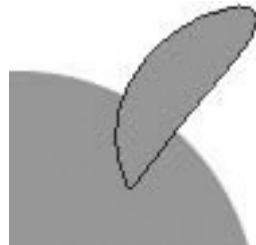


Рис. 5.50 ▼ Результат применения инструмента **Pen**

После этого зайдите в меню **Layer** → **New** → **Layer via copy** (Слой → Новый → Слой через копию), затем в **Edit** → **Transform path** → **Flip horizontal** (Редактирование → Трансформация → Отразить горизонтально), после чего при помощи инструмента **Move** переместите симметрично «клонированное» ухо хрюшки. Ну а если у вас не получается симметрично, то и это не проблема, а даже наоборот, – придание веселого тона изображению.

Таким же способом изобразите у хрюшки ножки.

## Шаг 3

Теперь нам необходимо грамотно сделать освещение на слоях В самом деле, ведь пока у нас в наличии только какие-то слившиеся фигуры, и хрюшку все это пока не на поминает. Итак, для таких случаев принято пользоваться фильтром **Lighting effects**, который находится в меню **Filter** → **Render**. Служит он как раз для того, чтобы освещать выбранный объект с нужной стороны. Вы можете также использовать текстуры от grayscale-файлов, чтобы произвести трехмерные эффекты. Также существует возможность сохранять ваши собственные стили на использование в других изображениях. К недостаткам можно отнести только то, что работает он исключительно в режиме RGB.

Что ж, начнем с туловища хрюшки (слой №2). Заходим в соответствующее меню и на сообщение о том, что слой надо растеризовать перед применением, отвечаем утвердительно. Нам нужно создать объем у тела, для этого, оперируя только окружностью, в левом окне добейтесь яркого освещения сверху. Цвет используйте F6E6D9 (рис. 5.51).

Снова примените этот же фильтр, только теперь к голове хрюшки (слой № 3).

## Шаг 4

Переместите слои с «ушами и ножками» ниже слоев с «туловищем и головой». Таким образом мы избавимся от одной неприятной задачи, которую нам пришлось бы выполнять, а именно: рисовать в соответствии с границами других частей изображения, что могло бы поглотить огромную часть времени на выполнение.

Теперь примените все тот же фильтр к слою с ухом – его надо осветить так, чтобы нижняя часть была темнее светлой (рис. 5.52).

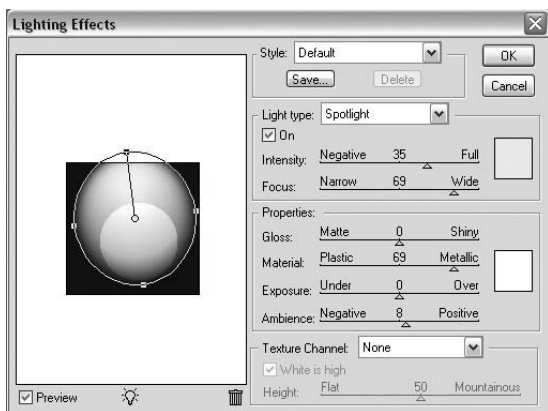


Рис. 5.51 ▼ Диалоговое окно **Lightning Effects**



Рис. 5.52 ▼ Свет должен распространяться следующим образом

С ножками проделайте аналогичные манипуляции, только здесь свет должен падать снизу.

### Шаг 5

Увлечшись рисованием различных частей тела, я на время забыл о пяточке и глазах – сейчас самое время вспомнить о них. Итак, нарисуйте в середине при помощи инструмента **Ellipse** (U) окружность небольшого размера (нетрудно догадаться, что это будет пяточок). Так как мы делаем объемную хрюшку, то снова применяем фильтр **Lightning effects**, а достичь нам нужно яркой подсветки нижней части и легкого затемнения верхней.

### Шаг 6

На новом слое нарисуйте небольшую окружность, потом мы сделаем ее копию, и все это будет служить веками, как бы странно это ни звучало (но все-таки мы рисуем веселую хрюшку, поэтому и веки будут такими заметными). Нарисовали? Растеризуйте слой, щелкнув по нему правой кнопкой мыши и выбрав пункт **Rasterize layer**. Теперь «возьмите» инструмент **Rectangular marquee** и сделайте выделение таким, чтобы оно захватывало ровно половину окружности, после чего нажмите клавишу **Delete**, затем – клавиатурное сочетание **Ctrl+D**.

Какой фильтр сейчас можно применять? Правильно, тут без комментариев – в очередной раз нужно слегка осветить нижнюю часть.

Потом нажимаем клавишу **V** и, удерживая клавишу **Alt**, делаем копию текущего слоя и перемещаем веко симметрично первому.

### Шаг 7

Создайте новый слой ниже слоев с веками. Теперь при помощи инструмента **Shape** (Ellipse tool) либо **Elliptical Marquee** (в этом случае вам просто придется заполнять выделение нужным цветом) нарисуйте сначала белую окружность, затем создайте еще один новый слой и нарисуйте там черную окружность меньшего размера – это будет зрачок. После этого нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+E** для слияния верхнего и нижестоящего слоя (если вы пользовались инструментом **Shape**, то слои нужно сначала связать, поставив «скрепку» возле нужного слоя), после чего смело дублируйте получившееся изображение и размещайте под вторым веком. Наша хрюшка будет смотреть в одну сторону.

### Шаг 8

Создайте новый слой и сделайте выделение в виде треугольника при помощи инструмента **Polygonal Lasso** (Многоугольное лассо), используя ту же технику, что и раньше, придайте ему небольшой объем – совсем чуть-чуть.

Теперь перезагрузите все цвета и сделайте активным инструмент **Burn**. В его опциях должно быть выставлено следующее:

- **Range** – Midtones;
- **Exposure** – 50%.

Кисть должна быть мягкой, то есть ее жесткость (Hardness) находится в состоянии 0%.

Затем сделайте у хрюшки розовые щеки и затемните район стыка головы и шеи.

### Шаг 9

Осталась самая малость – завершить рисование пятачка... Выбираем инструмент **Rounded Rectangle** (U), ставим цвет переднего плана 883F1C и изображаем две дырочки.

Это все, остальные модификации можете провести сами, так как я склонен думать, что принцип вы поняли (рис. 5.53).

### Заключение

Подведем небольшие итоги тому, что мы проделали:

- ознакомились с некоторыми функциями инструмента **Shape**;
- научились простейшему использованию фильтра **Lighting effects** для придания объема объекту;
- применили на практике инструмент **Burn**.

Итак, вы теперь умеете применять вышеуказанные инструменты и фильтр на практике.



Рис. 5.53 ▼ Финальный результат

Главное – не старайтесь привязать полученные знания только к созданию изображения хрюшки, это типичная ошибка, возникающая при первом знакомстве с Photoshop. Поверьте мне, приобретенные навыки вы еще не раз сумеете применить на практике в разных ситуациях.

У хрюшки две ножки сделаны специально.

## Рисуем овечку

Работа с кистями в Photoshop является одной из основополагающих при создании большинства изображений. От выбранной кисти зависит много характеристик, использующихся для большинства неотъемлемых штрихов в ваших творениях. В Photoshop имеется большое разнообразие предустановленных наборов кистей – с одной из этого комплекта мы сейчас познакомимся.

### Шаг 1

Думаю, лучше всего будет начать с создания мордочки, копыт и ушей у животного. Для этого воспользуйтесь инструментом **Pen** со следующими параметрами (перечислены активные кнопки и флажки в опциях инструмента):

- **Paths** (Контуры) – позволяет создавать контуры без мгновенного заполнения (то есть без создания сегментов по выбранному цвету переднего плана);
- **Auto Add/Delete** (Автоматическое добавление/удаление) – служит для добавления **Anchor point** (Точка привязки), когда вы нажимаете на линию сегмента, и удаления **Anchor Point**, когда вы щелкните по ней;
- **Add path to area (+)** (Добавить путь к области (+)) – добавляет новую область к накладываемым областям path (пути).

Что ж, когда все необходимые параметры выставлены, можно нарисовать мордочку с копытами, например, как это изображено на рис. 5.54.



Рис. 5.54 ▼ Мордочка, уши и хвост

### *Примечание*

После того как path (контур) будет закрыт, создайте новый слой, щелкните правой кнопкой мыши в районе созданного вами пути, выберите строку **Fill path** (Заполнить путь). Появится соответствующее диалоговое окно, в котором вам нужно найти поле **Use** (Использовать) и из выпадающего списка выбрать строку **Color** (Цвет), где вам предложат определить цвет, используемый для заполнения. Поставьте любой цвет, относящийся к темным, скорее даже к черным оттенкам, например #161616, и нажмите для подтверждения кнопку **OK** столько раз, сколько попросят.

После выполнения вышеуказанных операций снова щелкните правой кнопкой по созданному пути и выберите строку **Delete path** (Удалить путь), тем самым вы удалите мешающие работе линии пути).

### *Шаг 2*

Сейчас вам придется воспользоваться инструментом **Dodge**. Инструмент служит для осветления областей на изображении. Методика, используемая им, применяется в традиционной фотографической технике редактирования путем регулировки дефектов на определенных областях печати.

Итак, убедитесь в том, что **Range** (Диапазон) выставлен на **Shadows** (Тени), а **Exposure** (Дефект) – на 30%.

Опция **Shadows** (Тени) позволяет манипулировать темными участками изображения, опция **Exposure** (Дефект) определяет силу дефекта, создаваемого инструментом **Dodge**.

Используя обычную мягкую кисть (Hardness – 0%), подсветите сначала мордочку овечки, затем уши и копыта.

Теперь добавьте некоторый румянец мордочке овечки. Для этого на палитре **Layers** (Слои) выберите соответствующий слой и нажмите кнопку **Lock transparent pixels** (Блокировать прозрачные пиксели). Данная опция позволит вам свободно водить кистью по непрозрачным местам, не боясь закрасить что-нибудь лишнее.

Поставьте цвет переднего плана (Foreground color) #F0E5E5, сделайте активным инструмент **Brush**. Выберите мягкую кисть, установите **Blending Mode** (Режим смешивания) кисти на **Color**. Выставьте **Opacity** на 58%, а **Flow** – на 36%.

Таким образом, вы будете эмулировать инструмент **Color replacement** (Заменитель цвета), но с регулируемыми параметрами **Opacity** и **Flow** (рис. 5.55).

### *Шаг 3*

Пришло время нарисовать глаз у нашей овечки. Для этого выполните команду создания нового слоя с помощью палитры инструментов. Выберите **Elliptical Marquee** и сделайте эллиптическое выделение таким образом, чтобы он было уже с правой и левой стороны. Заполните его белым цветом (#FFFFFF). Снова создайте новый слой и новое эллиптическое выделение, последнее должно быть несколько меньше предыдущего эллипса, заполните его коричневым цветом, например #4D3232.



Рис. 5.55 ▼ Результат после выполнения шага 2

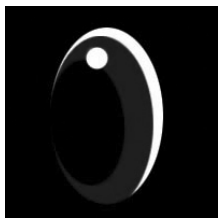


Рис. 5.56 ▼ Для тех, кто не разобрался

Нарисуйте еще один эллипс, на сей раз черный и тоже меньшего размера, чем предыдущий, после чего сделайте активным инструмент **Brush**. В его опциях установите **Hardness** на 100%, нажмите клавишу **D**, потом **X** и нарисуйте маленький белый кружочек, который будет являться блеском глаза. Если вы не разобрались, что нужно сделать, посмотрите на рис. 5.56.

#### Шаг 4

Посредством последовательного нажатия клавиш **Ctrl+E** склейте все слои, кроме фона (того же эффекта можно добиться, отключив фоновый слой щелчком по глазу, находящемуся слева от него, и нажатием клавиш **Ctrl+Shift+E**).

Создайте новый слой нажатием **Ctrl+Shift+N**.

Сейчас нам нужно создать новую кисть, которая поможет нарисовать шерсть у овечки. Как нетрудно догадаться, делается это посредством дополнительных опций, доступных из палитры **Brushes**. Итак, здесь вам нужно поставить флажки напротив строк:

- **Noise** – для добавления шума на краях кисти;
- **Airbrush** – для создания одноименного эффекта;
- **Smoothing**;
- **Spacing**, выставив значение 20.

На последней опции хочу остановиться подробнее. Она управляет интервалом между метками кисти в штрихах. Значения, используемые для корректировки, представляют собой проценты от диаметра кисти. Если данная опция недоступна, то диаметр определяет скорость курсора.

Выставьте **Hardness** в районе 16%. Больше ничего изменять не надо. Вернитесь к основным опциям инструмента и выставите **Opacity** на 100%, а **Flow** – на значение 16.



Теперь можно рисовать шерсть. После того как вы сделаете это, выберите инструмент **Burn**, выставите **Range** на **Highlights**, а **Exposure** на 10%, и затемните участки шерсти, как показано на рис. 5.57 (также можно воспользоваться инструментом **Dodge** для плавных переходов цветов).

Таким образом, вы создадите объем у шерсти путем распределения тени и света.



Рис. 5.57 ▼ Объемная шерсть овечки

### Шаг 5

Осталось выполнить эстетическую часть, например, нарисовать воротничок-ошейник.

Для его создания воспользуйтесь инструментом **Pen** – для выполнения контура вокруг шеи. Заполните его темно-красным цветом, например #500A0A. Ну а для создания объема используйте инструменты **Dodge** и **Burn**.

Теперь, когда есть основа, не помешает украсить ее цветочком. Можно, конечно, просто взять стандартную форму цветка. Я предлагаю вам создать собственное растение, используя штатный набор средств. Итак, сделайте активным инструмент **Shape**, а именно – его модификацию **Custom Shape**.

В опциях инструмента щелкните по стрелочке, находящейся возле строки **Shape** и выберите **Nature**. Тем самым вы уберете все лишние формы и загрузите только относящиеся к природе. Щелкните по **Flower 1**, определите цвет переднего плана как #04581A. Создайте новый слой и нарисуйте зеленые лепестки цветка.

Создайте еще один слой, в опциях все того же инструмента выберите **Flower 4** и нарисуйте желтые лепестки цветка (#FFF88C). Осталось только поставить точку на цветке, причем красных оттенков, для этого воспользуйтесь инструментом **Brush**, цвет #F8C08A.

Если у шерсти вашей овцы есть пробелы, то скройте их инструментом **Blur**. На этом все. Вот так, с помощью кистей, можно рисовать аналогичные вещи (рис. 5.58).

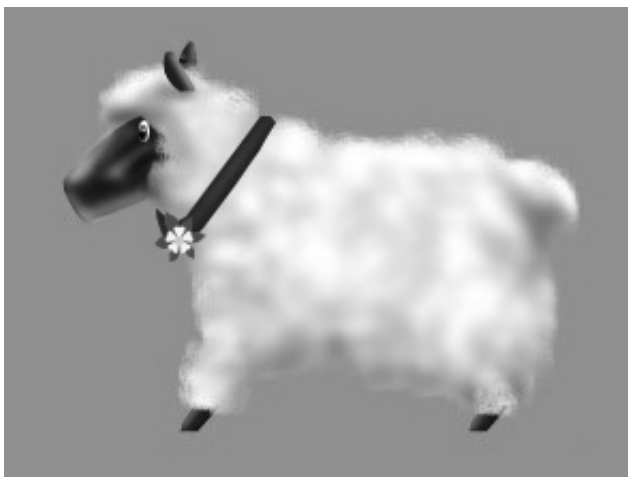


Рис. 5.58 ▼ Финальный результат

## Рисуем атом

Атом (от греч. *atomos* – неделимый) – мельчайшая частица химического элемента, сохраняющая его свойства. В центре атома находится положительно заряженное ядро, в котором сосредоточена почти вся масса атома; вокруг движутся электроны, образующие электронные оболочки, размеры которых ( $\sim 10^{-8}$  см) определяют размеры атома. Ядро атома состоит из протонов и нейтронов. Число электронов в атоме равно числу протонов в ядре (заряд всех электронов атома равен заряду ядра), число протонов равно порядковому номеру элемента в периодической системе. Атомы могут присоединять или отдавать электроны, становясь отрицательно или положительно заряженными ионами. Химические свойства атомов определяются в основном числом электронов во внешней оболочке; соединяясь химически, атомы образуют молекулы. (БЭКМ, 2002).

### Шаг 1

Звучит страшно, не правда ли? Теперь мы научимся создавать свой атом в Photoshop CS2.

Как нетрудно догадаться, одним из ключевых моментов здесь будет объемная сфера. С нее и начнем.

Создайте новое изображение размером  $1000 \times 1000$  px, цветовая модель – RGB, **Resolution** (Разрешение) – 72. Выполните команду **Layer** → **New** → **Layer**

(Слой → Новый → Слой). Залейте его черным цветом (можно воспользоваться командой **Fill** (Заполнение), которая находится в меню **Edit** (Редактирование)). Подготовительная часть завершена. Так как сфера будет объемной, то ей нужно придать блеск. Неплохой световой эффект дает фильтр **Lens Flare** (Вспышка линзы (блик)), по сути дела он моделирует преломление, вызванное ярким светом, проходящим через линзу камеры. Итак, выполните команду **Filter** → **Render** → **Lens Flare**:

- **Lens type** (Тип линзы) – 105mm Prime;
- **Brightness** (Яркость) – 120%.

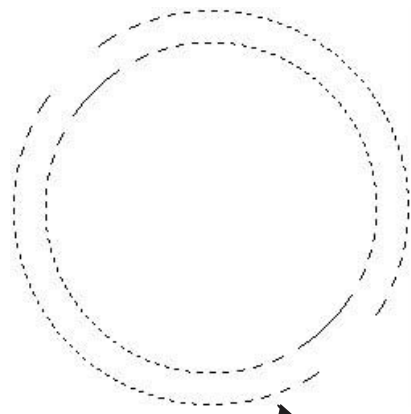
Теперь необходимо получившийся эффект заключить в сферу. Для этой цели как никогда хорошо подходит фильтр **Polar coordinates** (Полярные координаты) – (Filter → Distort (Фильтр → Деформация)). Примените его с методом **Polar to Rectangular** (Полярный к прямоугольному), затем отразите холст на 180° командой **Image** → **Rotate canvas** → **180** (Изображение → Повернуть холст → 180). Осталось только снова применить фильтр **Polar coordinates**, но с методом **Rectangular to polar** (Прямоугольный к полярному). Вырежьте получившийся объект. Для этого можно воспользоваться инструментом **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение). (Совет: так как после применения фильтров центр сферы остался отмеченным точкой, то гораздо удобнее будет установить туда курсор и растянуть выделение, удерживая клавишу **Alt**.) После определения выделения нажмите клавиши **Ctrl+Shift+I** для его инвертирования, затем клавишу **Delete** для очистки «лишних» пикселей, а для окончательного завершения (снятия выделения) – клавиатурное сочетание **Ctrl+D**.

Настройте оттенок и насыщенность сферы, выполнив команду **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation** (Изображение → Настройка → Оттенок/Насыщенность):

- **Hue** (Оттенок) – 214;
- **Saturation** (Насыщенность) – 18;
- **Lightness** (Яркость) – 8.

## Шаг 2

Сфера у нас есть, настало время нарисовать орбиту, по которой двигаются эллиптические элементы. Итак, создайте новое изображение так, чтобы его ширина и высота имели одинаковые значения (500 × 500, 1000 × 1000, 2000 × 2000 и т.д.). Затем выполните команду создания нового слоя. Сделайте активным инструмент **Ellipse** (Эллипс) и с его помощью создайте выделение, как показано на рис. 5.59.



**Рис. 5.59** ▼ Выделение, которое необходимо создать

Напомню, что у вас должна быть установлена в опциях кнопка **Paths** (Пути), чтобы контур не заполнялся выбранным цветом. Как только вы нарисуете контур, щелкните по нему правой кнопкой и выберите строку **Make Selection** (Создать выделение).

Заполните получившееся кольцо цветом #6F829A

Выберите инструмент **Move** (Перемещение), откройте изображение или перейдите на него (в зависимости от того – закрывали ли вы изображение или оставляли активным). Помните, в самом начале урокам мы создали новый слой? Это-то вам сейчас и нужно перетащить на изображение с кольцом. Итак, убедитесь в активности слоя со сферой, поместите курсор мыши на холст и перетащите слой на другое изображение (с кольцом). Таким образом вы переместите копию слоя со сферой на изображение с кольцом, причем вновь созданный слой будет располагаться выше предыдущих. Нам это не нужно. Переместите слой с кольцом выше слоя со сферой и выполните команду **Edit** → **Transform** → **Distort** (Редактирование → Трансформация → Деформировать), сделайте искажения, как показано на рис. 5.60.

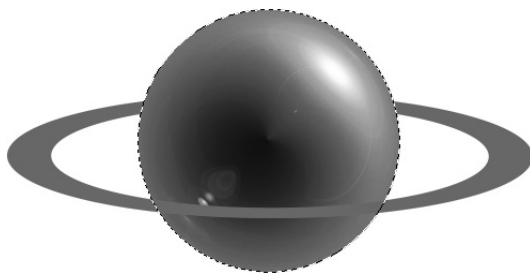


Рис. 5.60 ▼ Вот такие искажения нужно произвести

При помощи инструмента **Eraser** сотрите заднюю часть кольца.

### Совет

Чтобы сделать ровное стирание по контуру сферы, можно загрузить выделение слоя, контур которого необходим в работе.

### Шаг 3

Сейчас нужно применить несколько стилей для создания объемного эффекта у кольца. В принципе, ничего сложного, главное – правильно подобрать цвета.

Начать, безусловно, нужно с **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф) как основного стиля при создании объема, остальные стили будут накладываться и настраиваться в зависимости от эффекта, создаваемого искомым стилем.


Выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Bevel and Emboss**:

- **Depth** (Глубина) – 201%;
- **Size** (Размер) – 35%;
- **Soft** (Мягкость) – 2;

- **Angle** (Угол) – 120%;
- **Attitude** (Отношение) – 39%;
- **Highlight mode** (Режим подсветки):
- **Screen** (Экран) – #FFFFFF;
- **Opacity** (Непрозрачность) – 93%;
- **Shadow Mode** (Режим тени):
- **Screen** (Экран) – #EAF3F5;
- **Opacity** (Непрозрачность) – 28%.

Флажок возле строки **Use Global Light** должен быть снят. Выше были указаны только те опции, которые необходимо изменить.

Теперь примените стиль **Gradient Overlay**, вызывается данная функция по аналогии с другими стилями – достаточно щелкнуть по кнопке **Add a layer style**

 и выбрать соответствующую строку. Выставите параметры, как показано на рис. 5.61.

Данный стиль поможет добавить белого цвета на кольцо, но после его при-

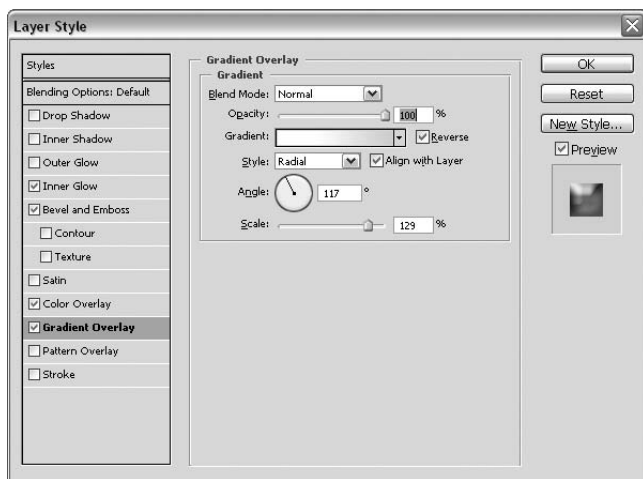


Рис. 5.61 ▼ Параметры стиля **Gradient Overlay**

менения цвета поменяются, поэтому выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Color Overlay** и задайте цвет эффекта #6F829A.

Осталось только сделать темную окантовку, применив стиль **Inner Glow**. Здесь вам нужно изменить цвет темной части градиента на #0E2053 и параметр **Size**, который необходимо выставить на 21%.

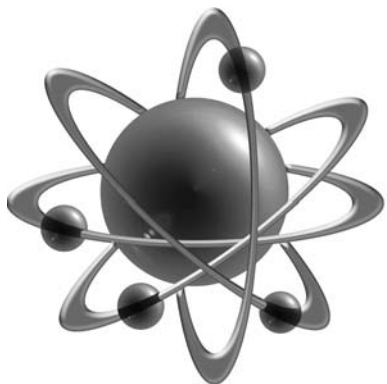
#### Шаг 4

Теперь, когда у вас есть готовое кольцо с примененными на нем стилями, необходимо сделать четыре копии слоя (для получения нескольких колец) и с помощью клавиатурного сочетания **Ctrl+T** трансформировать объекты (для рас-

положения их под разными углами).

Здесь вам тоже придется загрузить выделение слоя со сферой и пользоваться инструментом **Eraser**.

Дублируйте слой со сферой (щелкните по нему правой кнопкой и выберите из списка строку **Duplicate Layer** (Дублировать слой)), нажмите клавиши **Ctrl+T** и в появившихся опциях (которые располагаются на верхней панели) измените параметры **Height** (Высота) и **Weight** (Ширина), выставив по 25%. Как вы уже, наверное, догадались, мы делаем круглые элементы, вращающиеся по орбите. Давайте легка улучшим получившееся – пусть сквозь них будут видны кольца. Для этого выберите инструмент **Burn** (Выжигание) – (Range (Диапазон), Highlights (Подсветки), Exposure (Дефект) 24%) и у каждой сферы прорисуйте кольцо, на котором находится необходимый объект (для большего удобства можно изменить **Opacity** (Непрозрачность) у слоев на 50%, а после завершения работы вернуть все «на круги своя») – рис. 5.62.



**Рис. 5.62** ▼ Атом, который должен получиться

### Шаг 5

Этот шаг не является обязательным – так как основной эффект уже готов, дополнение будет заключаться лишь в создании тени.

Слейте все слои с кольцами и маленькими сферами (последовательное нажатие клавиш **Ctrl+E**), сделайте дубликат получившегося слоя. Переместите его по диагонали вправо.

Теперь, удерживая клавишу **Ctrl**, щелкните по слою с большой сферой, нажмите клавиши **Ctrl+Shift+I** для инвертирования выделения, затем клавишу **Delete** – для очистки пикселей, выходящих за рамки выделения. Выполните команду **Filter → Distort → Spherize**, выставите 50% и нажмите кнопку **ОК**. Нажмите клавиши **Ctrl+U**, поставьте галочку у строки **Colorize** (Тонировка) и нажмите кнопку **ОК**. Измените **Blending mode** (Режим смешивания) слоя на **Color Burn** (Выжигание цвета), а **Opacity** (Непрозрачность) установите 22%. Переместите его ниже слоя с кольцами.

Многие могут задать мне вопрос: «Почему, собственно, не использовать специальный стиль, например **Drop Shadow** (Отбросить тень) для создания тени, а идти таким длинным путем?». Дело в том, что данный стиль применит эффект на всей области изображения, то есть тень будет отбрасывать каждый контур, а в способе, предложенном выше, получается не просто тень, а отражение, что выглядит намного лучше с эстетической точки зрения, хотя это дело вкуса (рис. 5.63).

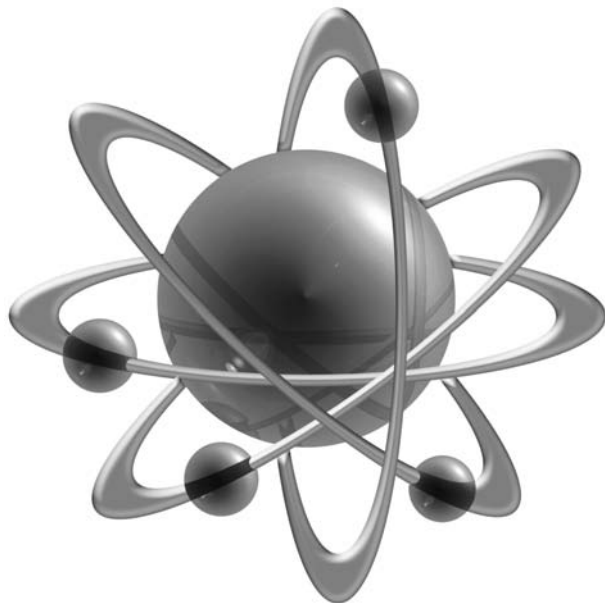


Рис. 5.63 ▼ Финальный результат

## Рисуем микрофон

Многое можно сделать в Photoshop, но, пожалуй, одной из самых эффектных вещей является создание различных предметов, особенно электронного происхождения: будь то часы, камера или микрофон. В этой главе мы с вами остановимся на рисовании микрофона, с созданием остальных элементов познакомимся позднее, однако без выполнения данного трюка сделать камеру или часы будет значительно труднее.

### Шаг 1

Создайте новое изображение размером  $600 \times 600$ . И сделайте посередине фиксирование выделения инструментом **Elliptical Marquee** – выделение размером  $500 \times 500$  px (рис. 5.64).

### Шаг 2

Заполните его сеткой на новом слое. Сетка создается довольно просто. Прежде всего,

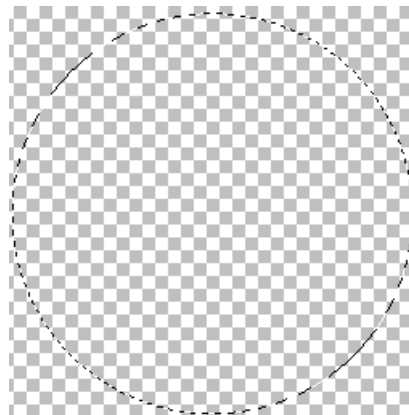



Рис. 5.64 ▼ Так будет выглядеть эллиптическое выделение



**Рис. 5.65** ▼ Установка в палитре **Navigator** масштаба в 1600%

создайте новый документ размером  $3 \times 3$  px с прозрачным фоном. В палитре **Navigator** с помощью ползунка увеличьте масштаб до максимума, то есть до 1600% (рис. 5.65).

Теперь нажмите клавишу **D** и выберите из панели инструмент карандаш (Pencil) .

В его опциях установите размер, равный 1 (по аналогии с инструментом **Brush** этот параметр будет называться **Master Diameter**), и нарисуйте крестик. Затем нам остается определить этот крестик как образец для дальнейшего применения на других изображениях. Итак, выполните команду **Edit** → **Define Pattern**, появится диалоговое окно, в котором у вас попросят ввести имя нового образца либо принять используемый по умолчанию – **Pattern <номер>**. Принципиальной разницы, что там написать, нет, поэтому напечатайте «крест» и нажмите кнопку **ОК**.

Все, данный документ можно закрывать, больше он нам не понадобится.

Загрузите выделение слоем посредством щелчка левой кнопки мыши в палитре **Layers** по эскизу слоя, затем выполните команду **Edit** → **Fill**. Выберите из списка ваш образец (пункт Use:Pattern – Custom Pattern), остальные параметры изменять не следует (рис. 5.66).

Загрузите выделение слоем посредством щелчка левой кнопки мыши в палитре **Layers** по эскизу слоя, затем выполните команду **Edit** → **Fill**. Выберите из списка ваш образец (пункт Use:Pattern – Custom Pattern), остальные параметры изменять не следует (рис. 5.66).

### Шаг 3

Войдите в меню **Filter** → **Distort** → **Spherize**, поставьте ползунок на 100%. Установите **Mode** как Normal. После применения нажмите клавиши **Ctrl+F** для повторного применения фильтра.

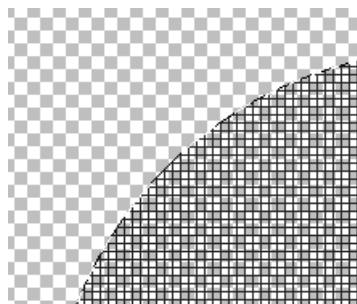
### Шаг 4

Нажмите клавишу **D**.

Создайте новый слой командой **Layer** → **New** → **Layer**, перетащите ниже его выпуклости и, используя инструмент **Gradient** при установленном режиме **Radial Gradient**, создайте объемный шар. Этот шаг у вас получится, если вы не снимали выделения с верхнего слоя. Нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+D**.

Затем примените к микрофону стиль **Bevel and Emboss** (сделать это можно через меню **Layer** → **Layer Style** → **Bevel and Emboss**) и установите следующие параметры (рис. 5.67):

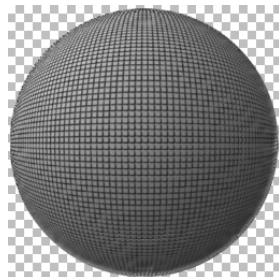
- **Style** – Inner Bevel;
- **Technique** – Smooth Depth (91%);
- **Direction** – up;
- **Size** – 5;
- **Soften** – 0;



**Рис. 5.66** ▼ Область, заполненная сеткой



- **Angle** – 120;
- **Attitude** – 30;
- Флажок **Use Global Light** установлен;
- **Gloss Contour** – Ring;
- **Highlight Mode** – Screen (цвет FFFFFFFF);
- **Shadow Mode** – Multiply (цвет 000000);
- **Opacity** – 75%.



**Рис. 5.67** ▼ Результат после применения стиля **Bevel and Emboss**

### Шаг 6

Вы, наверное, уже заметили, что на том изображении, которое мы создали, не хватает места для ручки.

Исправить это упущение можно двумя способами:

- создать новое изображение, уже спланированное, открыть изображение с микрофоном, перейти на него и перетащить папку с установками на новое изображение;
- воспользоваться функцией увеличения холста. Для этого нужно войти в меню **Image** → **Canvas size** (Изображение → Размер холста), где и произвести изменения.

Холст мы увеличили, давайте сделаем у микрофона плечи.

Создайте новый слой. Сделайте прямоугольное выделение. Залейте его градиентом, который мы создавали (рис. 5.68).

### Шаг 7

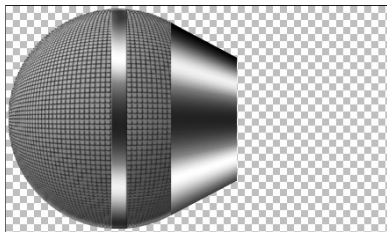
Сейчас нужно трансформировать это выделение для создания реалистичной картины. Поэтому нажимаем клавиши **Ctrl+T**, щелкаем правой кнопкой мыши по выделению, выбираем пункт **Perspective** (Перспектива) и делаем соответствующее искажение (рис. 5.69).

### Шаг 8

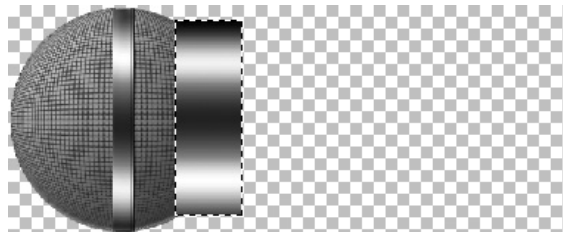
Создайте новый слой, сделайте прямоугольное выделение и заполните его тем же градиентом, что мы использовали выше (рис. 5.70).

### Шаг 9

Искажите методом «перспектива» слой с ручкой. Так будет естественнее.



**Рис. 5.68** ▼ Изображение после трансформации методом перспективы



**Рис. 5.69** ▼ Прямоугольное выделение, залито градиентом

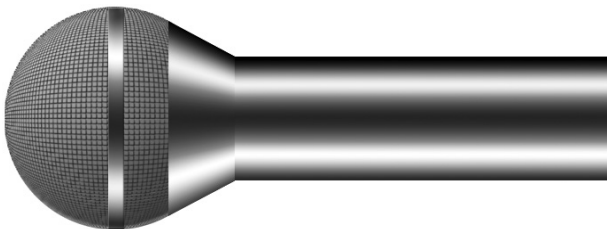


Рис. 5.70 ▼ Ручка у микрофона

### Шаг 10

Откорректируйте уровни по своему усмотрению, воспользовавшись комбинацией клавиш **Ctrl+L**. Я использовал такие параметры, как показано на рис. 5.71.

### Шаг 11

«Отдублируйте» слой с плечом, переместите его на правый край ручки. Нажмите клавиши **Ctrl+T** и откорректируйте размер. Если вы сомневаетесь в выполнении этого действия – посмотрите на рис. 5.72.

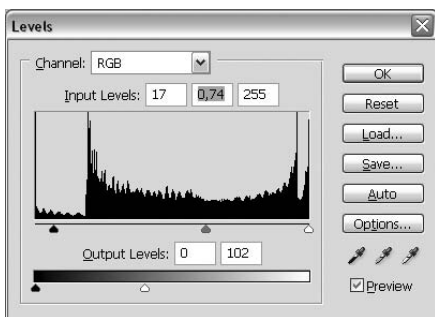


Рис. 5.71 ▼ Параметры диалогового окна **Levels**

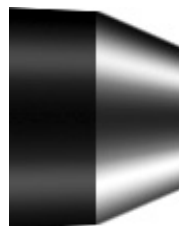


Рис. 5.72 ▼ Ручка микрофона после применения свободной трансформации

### Шаг 12

Добавьте какой-нибудь текст. Растеризуйте слой, щелкнув по нему правой кнопкой мыши и выбрав пункт **Rasterize** (Растеризация). Сделайте прямоугольное выделение. Затем примените к нему фильтр **Spherize** со следующими параметрами:

- **Amount** – 100%;
- **Mode** – Vertical only.

Таким образом, вы добьетесь, что текст будет гармонизирующей составляющей с микрофоном (рис. 5.73).



Рис. 5.73 ▼ Финальный результат

## Рисуем шариковую ручку

А вот еще один трюк, посвященный созданию изображений. Объектом рисования для нас будет шариковая ручка как незаменимый элемент дизайна на сайтах компаний, занимающихся канцелярскими товарами.

### Шаг 1

Для создания основы нам придется пользоваться инструментом **Pen**.

Существует два способа рисования ручки в Photoshop – нарисовать контур самостоятельно либо использовать в качестве основы контура реальное изображение. И в том и в другом случае вам необходимо сделать активной кнопку **Paths** в настройках инструмента, в противном случае внутри контура будет происходить заполнение цветом переднего плана. Итак, если вы используете фотографию ручки в качестве основы для создания контура, то после открытия изображения вам нужно нажать клавишу **M** для активизации инструмента из группы **Marquee** (Выделение). Затем нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+A** для создания выделения на всем изображении, затем **Ctrl+C** – для копирования выбранного участка в буфер обмена. Закройте текущее изображение, выполните команду **File** → **New** (Файл → Новый) и установите следующие параметры:

- **Preset** (Предустановки) – Custom (Выборочные);
- **Width** (Ширина) – 256 pixels;
- **Height** (Высота) – 256 pixels;
- **Resolution** (Разрешение) – 72 pixel/inch (пиксель/дюйм);
- **Color mode** (Цветовая модель) – RGB, цвет 8 bit;
- **Background contents** (Фоновое содержание) – White (Белый).

Остальные параметры можно не трогать.

Выполните команду **Edit** → **Paste** (Редактирование → Вставить), чтобы вставить его содержимое (вставка произойдет на новом слое), теперь нажмите клавиши **Ctrl+Shift+N**, задайте имя слою. Нажмите клавишу **P** для активизации инструмента **Pen** (Ручка). Убедитесь, что ваши параметры установлены верно, и обведите контур по исходному изображению. После завершения работы щелкните правой кнопкой мыши по слою с фотографией ручки и выберите пункт **Delete Layer** (Удалить слой) – рис. 5.74.

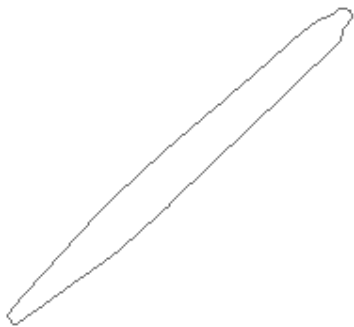


Рис. 5.74 ▼ Контур ручки

## Шаг 2

После того как вы будете уверены, что созданный вами контур действительно похож на ручку, необходимо определить его как форму, которую можно будет использовать впоследствии, в самом деле, не перерисовывая же контур каждый раз. Итак, выполните команду **Edit** → **Define Custom Shape**, в соответствующем окне вас попросят задать имя новой форме. Теперь щелкните правой кнопки мыши по контуру и выберите пункт **Delete Path** (Удалить контур). Нажмите клавишу **D** для перезагрузки цветов.

Сделайте активным слой, на котором был создан контур. Теперь нажмите клавишу **U** и выберите из группы инструментов **Shape** (Форма) **Custom Shape** (Выборочная форма). Для этого из опций, расположенных в верхней части экрана, найдите строку **Shape:** (Форма:) и выберите из списка вашу «ручку»; также не забудьте сделать активной кнопку **Shape Layers**.

Теперь, удерживая клавишу **Shift**, создайте пропорциональную форму (рис. 5.75).

Созданная ручка на данный момент заполнена черным цветом. Исправим это, применив последовательно стили. Итак, выполните команду **Layer** → **Layer style** → **Drop Shadow** (Слой → Стиль слоя → Отбросить тень) и установите следующие значения:

- **Blending Mode** (Режим смешивания) – Multiply (Множественный), цвет #000000;
- **Opacity** (Непрозрачность) – 21%;
- **Angle** (Угол) – 120%;
- **Distance** (Дистанция) – 1;
- **Spread** (Распространение) – 0;
- **Size** (Размер) – 5.

Теперь примените стиль с помощью команды **Layer** → **Layer Style** → **Stroke** и задайте такие значения:

- **Size** (Размер) – 1;
- **Position** (Позиция) – Outside (Снаружи);
- **Blend Mode** (Режим смешивания) – Normal (Нормальный);
- **Opacity** (Непрозрачность) – 36%;
- **Fill Type** (Тип заполнения) – Color (Цвет);
- **Color** (Цвет) – # 747474.

Осталось применить только **Gradient Overlay** (Наложение градиента), воспользовавшись командой **Layer** → **Layer Style** → **Gradient Overlay**:

- **Blending Mode** (Режим смешивания) – Normal (Нормальный);
- **Opacity** (Непрозрачность) – 100%;



Рис. 5.75 ▼ Заполненный черным цветом контур ручки

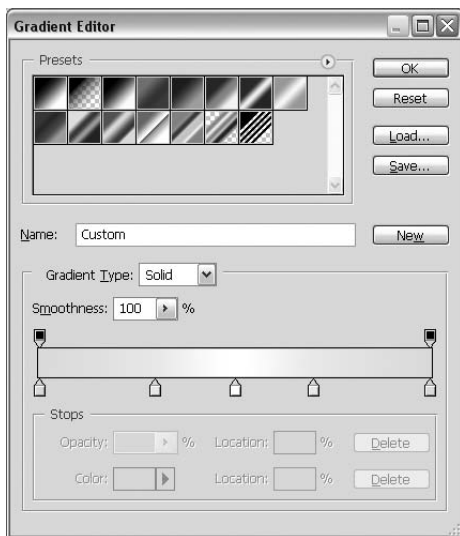
- **Style** (Стиль) – Linear (Градиент);
- флажок **Align with Layer** (Выровнять со слоем) установлен;
- **Angle** (Угол) – 132;
- **Scale** (Шкала) – 15.

Для того чтобы произвести настройку самого градиента, необходимо щелкнуть левой кнопкой мыши по градиенту справа от строки **Gradient:** (Градиент:) – параметры отображены на рис. 5.76.

### *Примечание*

Более темный цвет, используемый для настройки градиента, можно задать как E2E2E2, а более светлый – как EEEDEC.

На получившемся изображении легко заметить преобладание хромовых оттенков, собственно, к этому мы и стремились, по крайней мере, должны были стремиться (рис. 5.77).



**Рис. 5.76** ▼ Параметры градиента в окне настройки **Gradient Overlay**

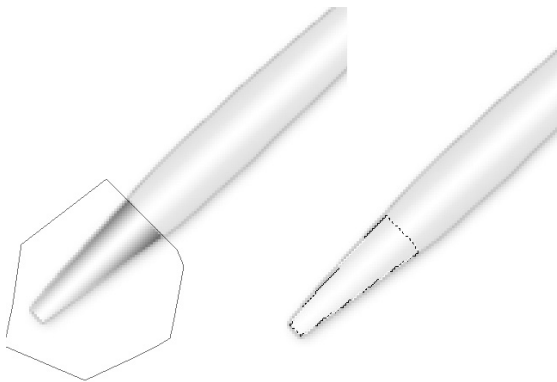


**Рис. 5.77** ▼ То, к чему можно стремиться

### *Шаг 3*

Дважды щелкните по слою с ручкой и переименуйте его в «Основной», выполните команду **Layer** → **New** → **Layer** и назовите его «Хром».

Теперь сделайте активным инструмент **Pen** и создайте контур, как показано на рисунке, после чего щелкните правой кнопкой мыши по контуру и выберите строку **Make Selection** (Создать выделение). Затем, удерживая клавиши **Alt**, **Ctrl** и **Shift**, щелкните по слою «Основной» (при этом должен быть активным любой из инструментов выделения (клавиша **M**)), тем самым вы укажете Photoshop урезать выделение по контуру слоя «Основной» (рис. 5.78).



**Рис. 5.78** ▼ Изображения контура и созданного выделения

Заполните вновь созданное выделение темно-серым цветом, например #2E2E2E.

Теперь с помощью инструмента **Dodge** подсветите область, чтобы создался эффект блеска, если вы затрудняетесь выполнить данную операцию таким способом, то можете смело воспользоваться стилем **Gradient Overlay** с помощью команды **Layer** → **Layer Style** → **Gradient overlay**.

Можно также создать резиновую часть на ручке, используя аналогичные методы выделения и распределения цветов.

По завершении выберите инструмент **Polygonal Lasso**, нарисуйте кончик стержня, заполните его темно-серым цветом, например #414141, используя инструмент **Dodge**, подсветите верхнюю часть стержня.

На этом все. На финальном рис. 5.79 представлена одна из вариаций данного изображения.

### *Примечание*

Если ваша ручка получится кривой и ваши друзья это заметят, – скажите им, что вы рисовали с подделки, сделанной в неизвестной стране.



**Рис. 5.79** ▼ Финальный результат

## Рисуем нож

Однажды нам уже приходилось рисовать в Photoshop CS2 меч джедая. Коль скоро мы затронули тему оружия, то я подумал, а почему бы нам не нарисовать нож, тем более, что техника исполнения будет существенно отличаться.

### Шаг 1

Как всегда, сначала создайте новое изображение, обратите внимание – желательно, чтобы ширина была больше высоты, хотя никто не запрещает вам сделать по-своему.

Для того чтобы эффект получился более точным в исполнении, рекомендую вам создать изображение крупного размера, например 1600 × 533 px. Взглянув на эти параметры, нетрудно догадаться, что нож будет нарисован в горизонтальном положении.

Создайте новый слой. Сделайте активным инструмент **Pen**, в его опциях установите режим **Paths** и создайте контур в виде клинка. Если вы затрудняетесь вспомнить его форму, то создайте его по аналогии с рис. 5.80.

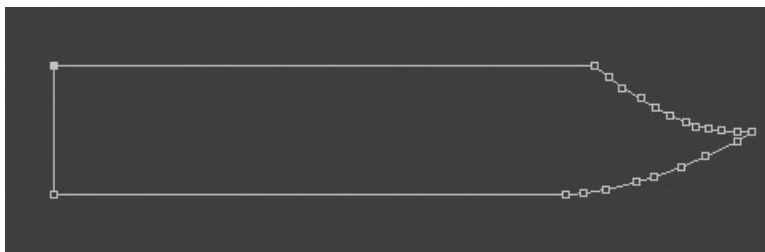


Рис. 5.80 ▼ Контур клинка

Как только вы закончите с контуром, щелкните правой кнопкой мыши в его области и выберите из появившегося контекстного меню строку **Make Selection** для создания выделения из текущего контура. Установите **Foreground Color** как #BDBCBA и нажмите клавиатурное сочетание **Alt+Backspace** для заполнения слоя с выделением данным цветом.

Снова на панели инструментов выберите **Pen**, который вы будете использовать для создания нового контура. На сей раз он нам понадобится для придания эффекта объема клинку, правда, объем мы будем добавлять другими средствами. Тем не менее начать нужно именно с контура, создайте его, как изображено на рис. 5.81.

По завершении создайте выделение из контура, затем щелкните правой кнопкой по его области и выберите пункт **Layer Via Cut** для того, чтобы вырезать и вставить на новый слой выделенную область. Кто-то, наверное, задается вопросом: «А почему для этой операции не воспользоваться, к примеру, инструментом **Rectangular Marquee**, который сразу создаст выделение?». Все дело



Рис. 5.81 ▼ Контур для объема

в том, что в этом случае выделение не будет создавать реалистичный эффект. Если быть более точным, то посмотрите на кончик клинка – он изогнут, соответственно, и линия раздела, которая будет создана впоследствии, тоже должна быть изогнута, чего не добьетесь использованием лишь одного инструмента **Rectangular Marquee**.

### Шаг 2

В палитре **Layers** щелкните по слою, который находится ниже вновь созданного. Пришло время сделать градиентный переход в нижней части клинка. Итак, установите **Foreground Color** (Цвет переднего плана) как #797979, а **Background Color** – как #DBDBDB.

Теперь, удерживая клавишу **Ctrl**, щелкните левой кнопкой мыши в палитре по слою, тем самым загрузив выделение. В палитре инструментов выберите **Gradient** либо нажмите клавишу **G** для его активизации. В опциях установите режим **Linear Gradient** и проведите градиентом сверху вниз.

Выберите инструмент **Polygonal** и создайте выделение в виде треугольника. Перейдите на самый верхний слой и нажмите клавишу **Delete** для очистки пикселей, находящихся внутри области выделения. Сделайте 9 зазубрин, как показано на рис. 5.82.

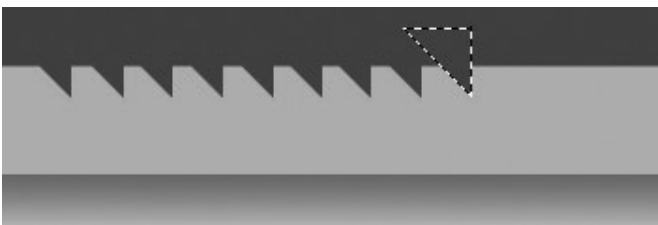


Рис. 5.82 ▼ Создаем зазубрины

Для удобства можно воспользоваться сеткой, которую можно вызвать нажатием клавиш **Ctrl+?**.

Теперь загрузите выделение этого слоя и проведите тем же градиентом в выбранной области, теперь нужно сделать это снизу вверх. Согласитесь, что если вы сделаете наоборот, то эффект будет, мягко говоря, не похож на настоящий.



Выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Stroke**. Данный стиль применяется для создания эффекта обводки на краях объекта, расположенного на слое, но мы его используем, чтобы получить более выраженную линию раздела клинка – условно назовем ее так. В опциях стиля вам нужно будет установить: **Size** – 2, **Opacity** – 60%, цвет – черный. Остальные параметры менять не нужно.

Теперь нам нужно слегка затемнить нижнюю часть клинка. Воспользуемся для этого корректировкой кривых, которая доступна из подменю **Image** → **Adjustments** → **Curves**, но это один из вариантов. Я предлагаю вам поступить несколько по-другому: сделайте активным слой с нижней частью клинка, загрузите его выделение, затем выполните команду **Layer** → **New Adjustment Layer** → **Curves** и в появившемся диалоговом окне настройки кривых установите следующие параметры:

- **Input** – 199;
- **Output** – 179.

Те, кто читает книгу последовательно, уже знают: чем этот способ удобнее. Для «вновь прибывших» поясняю, что, в отличие от первого способа, второй вариант позволяет вам вернуться в любой момент и провести корректировку слоя, что весьма актуально при создании подобного рода изображений (с металлическими элементами), когда в процессе работы может возникнуть желание доработать цветовое соотношение цветов.

На панели инструментов выберите **Dodge**, в его опциях установите **Exposure** равным 35, а **Range** как **Midtones**.

Подсветите верхнюю часть клинка, создав тем самым эффект блеска клинка. Напомню вам, что для осуществления подсветки вам нужно выбрать соответствующий слой (то есть тот, который вы и будете «осветлять»). На этом пока с клинком мы закончим, в дальнейшем мы вернемся к работе с ним при завершении всей нашей композиции (рис. 5.83).



Рис. 5.83 ▼ Клинок

### Шаг 3

Сейчас мы приступим к рисованию рукоятки у ножа.

Выполните команду **Layer** → **New** → **Layer**. Сделайте активным инструмент **Rectangular Marquee** и создайте прямоугольное выделение. Его размер будет определять размер рукоятки.

Выберите на панели инструментов **Gradient**, в его опциях выберите образец **Copper**, затем проведите им сверху вниз. Должен получиться результат, аналогичный изображению на рис. 5.84.

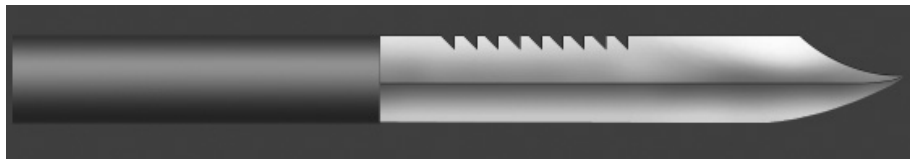


Рис. 5.84 ▼ Рукоятка после применения градиента **Copper**

Конечно, цвет у используемого градиента не подходит для нашего ножа, хотя, наверное, это мое сугубо субъективное мнение. Предлагаю изменить оттенок этого слоя. Нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+U** или выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation**, либо создайте новый настраиваемый слой, предварительно загрузив выделение слоя (**Layer** → **New Adjustment Layer** → **Hue/Saturation**), тем самым вызвав диалоговое окно настройки оттенка и насыщенности. Установите следующие параметры:

- **Hue** – 0;
- **Saturation** – 0;
- **Lightness** – (-27).

Установите флажок **Colorize**.

Сделайте активным инструмент **Rectangular Marquee** и создайте прямоугольное выделение. Выполните команду **Layer** → **New** → **Layer**. Затем установите **Foreground Color** как #303030, а **Background Color** – как #A2A2A2. И проведите градиентом сверху вниз в области выделения (обратите внимание, что градиент должен быть не **Copper**, а именно градиация установленных вами цветов) – рис. 5.85.



Рис. 5.85 ▼ Дополнение на рукоятку

Теперь выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Bevel and Emboss**. Параметры изменять не требуется.

Снова создайте прямоугольное выделение с левого края рукоятки, только теперь с большей высотой относительно ширины. Заполните его цветом переднего плана посредством комбинации клавиш **Alt+Backspace**.

Измените **Opacity** слоя, установив данный параметр как 44%. Выполните команду **Layer** → **Duplicate Layer**, затем выберите инструмент **Move** и переместите вправо отдублированный слой (рис. 5.86).

Теперь сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee** и создайте с его помощью эллиптическое выделение в нижней части рукоятки, затем создайте



Рис. 5.86 ▼ Еще одно дополнение

новый слой и проведите градиентом сверху вниз – это углубление для пальцев. Сделайте три копии этого слоя. Здесь у вас есть два варианта: либо воспользоваться способом дубликации, описанным выше, либо с помощью инструмента **Move**. Предлагаю остановиться на втором варианте. Все, что от вас требуется, это переместить объект на слой, удерживая клавишу **Alt**, – перемещаемый объект будет располагаться на новом слое (рис. 5.87).



Рис. 5.87 ▼ Рукоятка с углублениями для пальцев

#### Шаг 4

Создайте новый слой таким образом, чтобы он располагался ниже слоя с рукояткой. Используя все тот же инструмент **Elliptical Marquee**, создайте на правой части овал и заполните его градиентом, как показано на рис. 5.88.

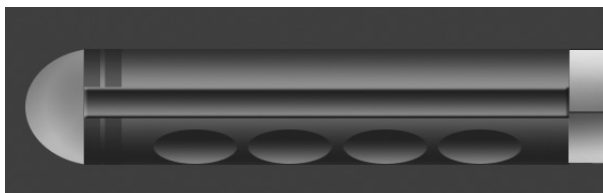


Рис. 5.88 ▼ Законченная рукоятка

Выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Gradient Overlay**:

- **Blend Mode** – Normal;
- **Opacity** – 40%, флажок **Reverse** должен быть установлен;
- **Style** – Radial, флажок **Align with layer** должен быть установлен;
- **Angle** – 90;
- **Scale** – 121%.

Градиент установите, как показано на рис. 5.89.

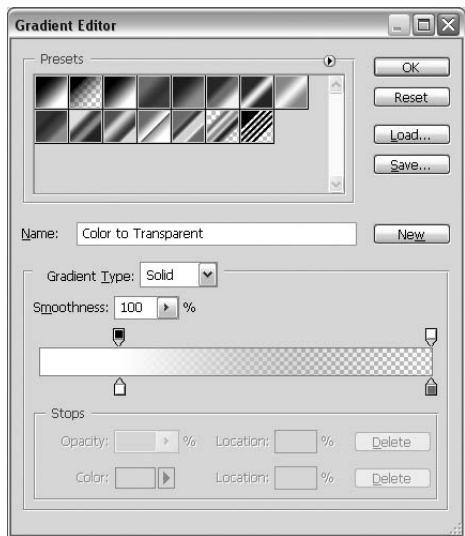


Рис. 5.89 ▼ Градиент, который нужно создать

Самый простой способ – отключить видимость фонового слоя и нажать клавиатурное сочетание **Ctrl+Shift+E**.

По завершении снова примените стиль **Drop Shadow**, изменив указанные ниже параметры:

- **Opacity** – 83%;
- **Distance** – 17px;
- **Spread** – 18 %;
- **Size** – 35px.

Уменьшите изображение на 50% – **Image** → **Image Size...** – в соответствующем диалоговом окне выберите в качестве единицы измерения **percent** (процент).

Это вам понадобится для того, чтобы не было заметно линии, оставшейся после применения стиля **Stroke**. Финальный результат можно увидеть на рис. 5.90.

Снова создайте прямоугольное выделение и заполните его градиентом **Copper** сверху вниз, затем нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+Shift+U** для десатурации слоя. Затем с помощью **Curves** откорректируйте цвета этого прямоугольника.

Примените стиль **Drop Shadow** из подменю **Layer** → **Layer Style**: здесь вам нужно изменить только два параметра:

- **Opacity** – 62%;
- **Distance** – 3.

В принципе, почти все уже готово. Осталось только откорректировать цвета, если в процессе создания этого ножа вам показалось, что некоторые оттенки не соответствуют.

Как только вы закончите настройку цвета, принимайтесь за объединения слоев.



Рис. 5.90 ▼ Финальный результат

## Сворачиваем бумагу и создаем липкую ленту

В этом трюке мы научимся использовать новую функцию деформации, которая раньше частично была доступна при работе с текстом. Команда **Warp Transform** позволяет имитировать наложение текстур на выпуклые объекты, позволяет уложить изображение в любой контур. В нашем случае мы будем добиваться эффекта загибания углов. Также мы познакомимся с одним из самых быстрых способов создания липкой ленты (типа «скотч»).

### Шаг 1

Откройте изображение, которое будете деформировать. Создайте новое изображение слегка большего размера, чем то, которое вы открыли. Переместите фото для деформации на вновь созданное изображение, оно будет располагаться на новом слое (рис. 5.91).



Рис. 5.91 ▼

При активном инструменте **Move** или **Rectangular Marquee** выполните команду **Edit** → **Transform** → **Warp**. На трансформируемый объект будет наложена сетка (рис. 5.92)

### Шаг 2

Теперь попробуйте потянуть за любую точку. Произойдет деформация. При этом изменять изображение можно под любым углом. Использование данного метода сводит к минимуму все временные затраты при создании эффекта загнутого листка. Итак, деформируйте изображение, как считаете нужным (рис. 5.93)

Выполните команду **Layer** → **Layer style** → **Drop Shadow** и установите параметры, как на рис. 5.94.



Рис. 5.92 ▾ Изображение при наложении сетки

### Шаг 3

Пришло время создания липкой ленты. Создайте новый слой командой **Layer** → **New** → **Layer**, выберите на панели инструментов **Rectangular Marquee**. Со-

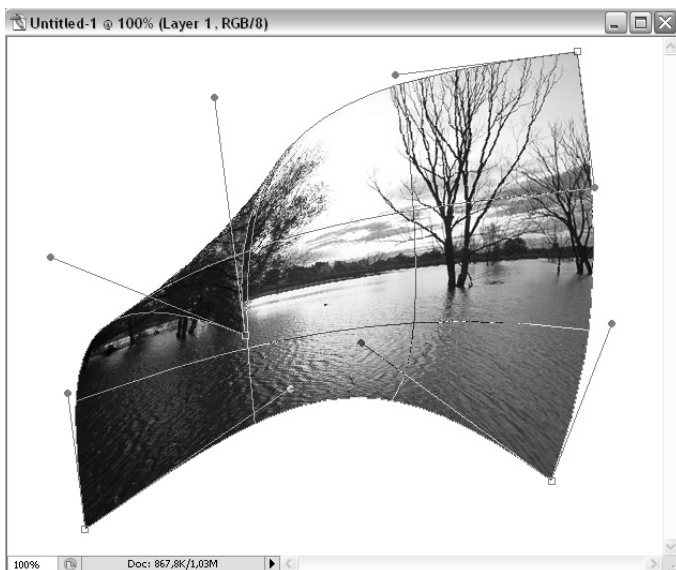


Рис. 5.93 ▾ Деформированное изображение

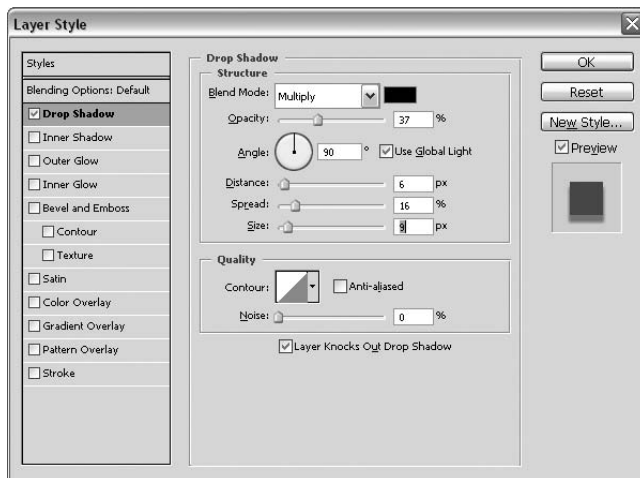


Рис. 5.94 ▼ Параметры стиля **Drop Shadow**

здайте выделение в виде прямоугольника (ведь мы же все-таки делаем ленту). Заполните его цветом #e4e6b7.

Теперь выберем на панели инструментов **Lasso** и создадим зубчатость на концах. По завершении создания выделения нажмите клавишу **Delete** для очистки пикселей в выбранной вами области (рис. 5.95).



Рис. 5.95 ▼ Выделение, которое нужно создать для очистки

Теперь нужно последовательно применить стили, параметры которых показаны на рис. 5.96–5.98.

Не забудьте, что данные стили мы применяем к слою с лентой. После применения стилей измените у слоя с лентой **Opacity** (Непрозрачность), установив ее пределах от 70 до 80% в зависимости от изображения, на которое вы будете накладывать данную ленту.

Теперь отдублируйте слой и с помощью свободной трансформации (клавиатурное сочетание **Ctrl+T**) поверните эти два слоя таким обра-

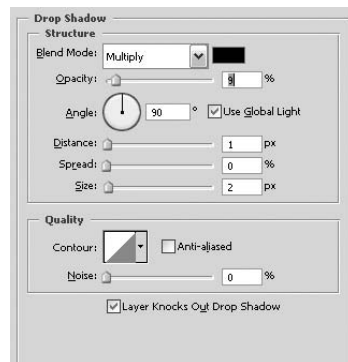


Рис. 5.96 ▼ Параметры стиля **Drop Shadow**

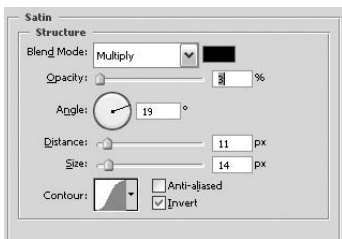


Рис. 5.97 ▼ Параметры стиля **Satin**

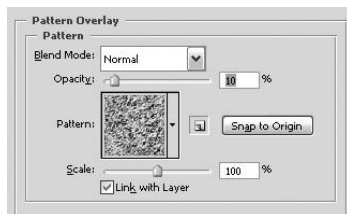


Рис. 5.98 ▼ Параметры стиля **Pattern Overlay**

зом, чтобы они располагались крест накрест, ну или так, как вы обычно приклеиваете фотографии к стенам (если вы вообще это делаете), возможно, вы обходитесь и одной лентой. Финальный результат можно посмотреть на рис. 5.99.



Рис. 5.99 ▼ Финальный результат

## Абстракция или просто красивый эффект

### Шаг 1

И наконец, переходим к выполнению последнего трюка из серии среднего уровня. Мы будем создавать несколько абстракционный эффект. Я бы назвал его сгустком цвета, но, посмотрев еще раз на финальный результат, решил оставить название на ваше усмотрение.

Итак, создайте новое изображение размером  $500 \times 800$ . Заполните его цветом #213042 посредством команды **Edit** → **Fill** (Редактирование → Заполне-



ние) или используя клавиатурное сочетание **Alt+Backspace**. Дважды щелкните по заполняемому слою и переименуйте его в «Фоновый». На панели инструментов выберите **Brush**, в его настройках установите:

- **Master Diameter** (Диаметр) – 65;
- **Hardness** (Жесткость) – 0.
- **Mode** (Режим) – Normal (Нормальный);
- **Opacity** (Непрозрачность) – 100%;
- **Flow** (Поток) – 100%.

Теперь необходимо задать цвет переднего плана, он должен быть белым (#FFFFFF), для этого нажмите клавишу **D** (для перезагрузки цветов), затем **X** (для того, чтобы поменять их местами). Установите курсор в середине изображения и поработайте кистью, чтобы получилась светлая окружность.

### Шаг 2

Создайте новый слой с помощью команды **Layer → New → Layer** и заполните его черным цветом (на данный момент этот цвет заднего плана, поэтому можно воспользоваться клавиатурным сочетанием **Ctrl+Backspace**). Теперь измените в опциях инструмента **Brush** (Кисть) следующие параметры:

- **Master Diameter** (Диаметр) – 80;
- **Flow** (Поток) – 20%.

Примените инструмент на том же участке для создания некоего ореола. Измените **Blending mode** (Режим смешивания) слоя на **Linear Dodge** (Линейное отбеливание). Данный режим смешивания анализирует информацию о цвете в каждом канале и отбеливает активный слой путем смешивания с композитным слоем, увеличивая яркость изображения. Режим **Linear Dodge** (Линейное отбеливание) диаметрально противоположен режиму **Linear Burn** (Линейное затемнение). Нейтральный цвет – черный, наложение белого дает белый. У вас должно получиться нечто, подобное изображению на рис. 5.100.

### Шаг 3

Снова измените настройки инструмента **Brush** (Кисть):

- **Master Diameter** – 1;
- **Hardness** – 100;
- **Mode** – Normal;
- **Opacity** – 100%;
- **Flow** – 100%.

Создайте новый слой и назовите его «Частицы 1» и нарисуйте на нем частицы. Для большей реалистичности рекомендую вам изменять **Flow** (Поток).

У вас должно получиться нечто подобное рис. 5.101.

Постарайтесь сосредоточиться на верхней части изображения.

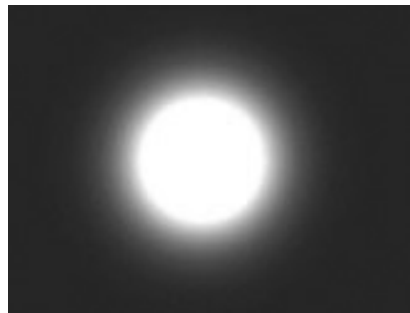


Рис. 5.100 ▼ Светящийся шар



Рис. 5.101 ▼ Светящийся шар с частицами

### Шаг 4

Выполните команду **Filter** → **Blur** → **Gaussian blur**, задайте единственно изменяемый параметр **Radius** (Радиус) равным 0,3. Дублируйте слой «Частицы 1» посредством команды **Layer** → **Duplicate layer** (Слой → Дублировать слой], если вы хотите сделать точную копию частиц слоя «Частицы 1», или, применив фильтр **Gaussian blur** (Размытие по Гауссу) с радиусом 1, можете также дублировать этот слой, если хотите сделать «ореол» более выраженным. Объедините эти два слоя вместе посредством выполнения клавиатурного сочетания **Ctrl+E**.

### Шаг 5

Создайте новый слой, используя клавиатурное сочетание **Ctrl+Shift+N**, назовите его «Частицы 2».

В настройках все того же инструмента кисти измените диаметр, установив его равным 3. Нарисуйте еще частички. Дублируйте этот слой, щелкнув правой кнопкой мыши по текущему слою и выбрав пункт **Duplicate Layer** (Дублировать слой).

Примените фильтр **Gaussian blur** (Размытие по Гауссу) с радиусом (Radius), равным 2.

### Шаг 6

Добавьте новые частицы, используя размер кисти **Master Diameter** (Диаметр), равный 6. После этого измените оттенки всех частиц. Необходимо сделать различные вариации синих оттенков (на ваше усмотрение, ибо на мелких частицах какие-либо изменения заметить трудно). Делается это довольно просто: достаточно выбрать слой и выполнить команду **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation** (Изображение → Настройка → Оттенок/Насыщенность).

Итак, настройте оттенок и насыщенность у основного слоя – у которого вы меняли режим смешивания на **Linear Dodge** (Линейное отбеливание):

- **Hue** – 213;
- **Saturation** – 25;
- **Lightness** – 0.

Флажок **Colorize** (Тонировка) должен быть представлен.

После этих манипуляций у вас должно получиться изображение, аналогичное представленному на рис. 5.102.



Рис. 5.102 ▼ Добавили крупных частиц

**Шаг 7**

Дважды дублируйте слой с большими частицами. Для удобства создайте **Set** (Наборы), делается это посредством команды **Layer** → **New** → **Layer set...** (Слой → Новый → Создать наборы...). В появившемся диалоговом окне в поле **Name** (Имя) напечатайте «Частицы». Используя метод перетаскивания, переместите все слои, относящиеся к частицам, в этот набор. Но вернемся к нашим слоям. Переименуйте первый дублированный вами слой во «Взрыв», выберите любой из инструментов выделения, например **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение), и нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+T** для свободной трансформации слоя; постарайтесь привести слой к следующему виду (рис. 5.103).

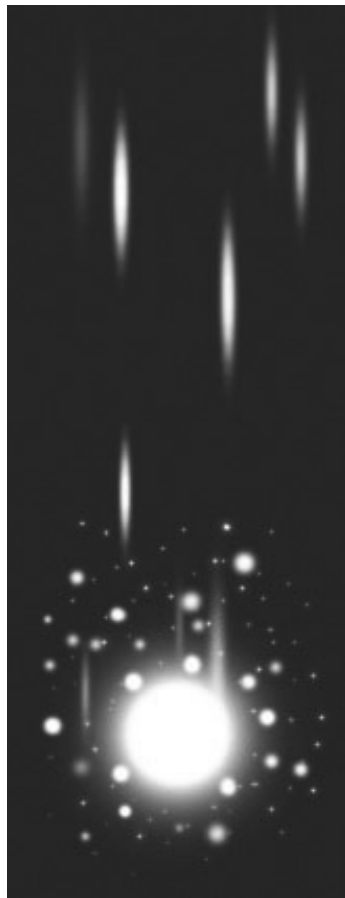
Оставаясь на этом же слое, воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+U** для вызова диалогового окна **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность) и установите следующие параметры:

- **Hue** – 213;
- **Saturation** – 100;
- **Lightness** – 0.

Теперь сделайте активным второй дублированный слой и переименуйте его в «Луч», нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+T** и в опциях выставите параметр **H** (Height) равным 1%. Снова нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+T**, измените все тот же параметр, но уже в большую сторону. Как видите, создается подобие шлейфа, оно-то нам и нужно. Теперь выберите инструмент **Eraser** и сделайте следующие настройки:

- **Master Diameter** – 300;
- **Hardness** – 0;
- **Mode** – Brush;
- **Opacity** – 100%;
- **Flow** – 100%.

Сделайте неровные края у текущего слоя. Выполните команду **Layer** → **Duplicate layer**, затем **Edit** → **Transform** → **Scale** и уменьшите на 50% высоту слоя, затем выполните команду **Edit** → **Transform Perspective** и создайте что-то аналогичное рис. 5.104.

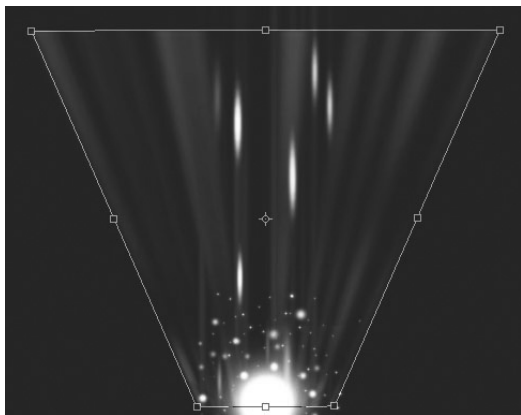


**Рис. 5.103** ▼ Частицы после свободной трансформации

**Шаг 8**

Используя те же настройки, пройдитесь по краям получившегося луча инструментом **Eraser**. Сделайте дубликат этого слоя, а затем выполните команду **Layer** → **Merge down**, тем самым добавив яркость слою.

Создайте новый слой и расположите его выше предыдущих. Сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee** и создайте три эллипса (можно и больше), как на рис. 5.105.



**Рис. 5.104** ▼ Применение трансформации



**Рис. 5.105** ▼ Три эллиптических выделения

Чтобы добавить выделение к уже существующему, можно воспользоваться клавишей **Shift**.

Щелкните правой кнопкой мыши по эллипсам, выберите из появившегося меню пункт **Stroke** (Обвести) и установите следующие параметры:

- **Width** (Ширина) – 1 px;
- **Color** (Цвет) – FFFFFFFF;
- **Location** (Положение) – Inside (Внутри);
- **Blending Mode** (Режим смешивания) – Normal (Нормальный);
- **Opacity** (Непрозрачность) – 100%.

Флажок **Preserve Transparency** (Сохранить Непрозрачность) не должен быть активным.

Теперь пройдитесь инструментом **Eraser** по эллипсам, чтобы создать эффект, подобный изображенному на рис. 5.106. Можно также воспользоваться инструментом **Smudge** для создания небольших искажений.



**Рис. 5.106** ▼ Изображение после применения инструмента Eraser

Дублируйте слой, примените к нему фильтр **Gaussian blur** (Размытие по Гауссу) с радиусом (Radius), равным 1, затем выполните клавиатурное сочетание **Ctrl+E**. Пропеделайте аналогичные операции, экспериментируя с размерами для создания эффекта, как на рис. 5.107. В процессе выполнения можно использовать **Liquify** (комбинация клавиш **Shift+Ctrl+X**). Кроме того, если вам захочется добавить дымку вокруг луча, то создайте новый слой и расположите его выше слоя с лучом. Измените **Blending Mode** (Режим смешивания) на **Color Dodge** (Цветовое осветление), выберите инструмент **Brush** (Кисть), установите его размер равным 30, а **Flow** (Поток) – 40%, затем примените инструмент в соответствующих местах.

### Шаг 9

Создайте новый слой, расположите его выше предыдущих, дайте ему название «Луч света». Измените размер у инструмента **Brush**



Рис. 5.107 ▼ Изображение после выполнения шага 8

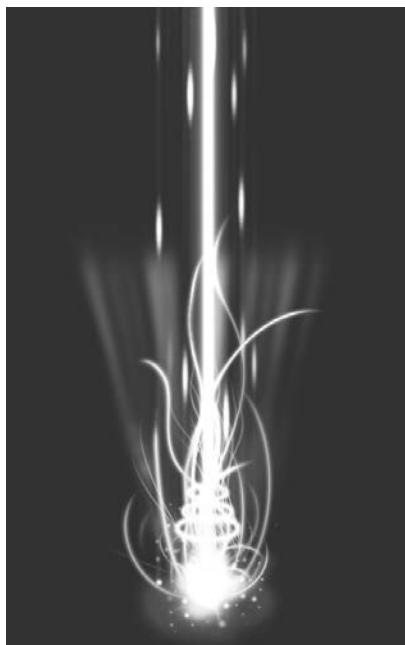


Рис. 5.108 ▼ Финальный результат

(Кисть), установив его равным 9. Проведите посередине изображения белую линию, примените к нему фильтр **Gaussian blur** (Размытие по Гауссу) с радиусом (Radius) 4. Дублируйте текущий слой, примените тот же фильтр, но уже с радиусом (Radius) 8. Переместите слой «Луч света» выше дублированного. Используя технику подсветки, описанную в предыдущем шаге, осветлите ваш луч.

В принципе, эффект уже готов. Но можно добавить небольшой штришок. Создайте новый слой с именем «Кольцо», сделайте активным инструмента **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение), в его опциях в поле **Style** (Стиль) выберите **Fixed Size** (Фиксированный размер) и задайте размер эллипса равным 100 × 100 px. Создайте эллиптическое выделение, выполните команду **Edit** → **Stroke** (Редактирование → Обвести), установите размер равным 4, выберите

цвет #FFFFFF. Затем с помощью комбинации клавиш **Ctrl+T** уменьшите высоту объекта до 35%. Дублируйте слой, выберите на панели инструментов **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение), создайте выделение таким образом, чтобы оно делило эллипс пополам. Нажмите клавишу **Delete** для очистки выбранной области.

Для придания объема выберите инструмент **Move** (Перемещение) на панели инструментов и переместите немного вниз дублированный слой. Объедините оба слоя и добавьте к нему блеска. Вот, собственно, и весь эффект (рис. 5.108).

# Глава 6

## Мастер-класс

**В** этой части мы с вами будем выполнять трюки, которые по технике исполнения квалифицируют как уровень мастер. Обуславливается это эффектным финальным результатом и сложностью применения вместе различных стилей, фильтров и пр. Тем не менее, трюки будут расположены по возрастанию уровня сложности, то есть чем дальше, тем труднее.

А начнем мы с так называемой стеклянной емкости...

### Рисуем стеклянную емкость

В последнее время «стеклянные элементы» встречаются довольно часто как на сайтах, так и в скинах к программам, так что вопрос довольно актуален. Основная цель данной главы – научить вас принципу создания аналогичных элементов, хотя, наверное, это относится ко всем главам подобного рода.

#### *Шаг 1*

Создайте новое изображение размером 704 × 194 px. Заполните слой цветом #FF9600. Для этого установите цвет переднего плана (Foreground color) и нажмите клавиатурное сочетание **Alt+Backspace**. На данный момент у вас имеется всего один слой, причем он заблокирован. Нам необходимо снять блокировку. Для этого достаточно дважды щелкнуть по названию слоя в палитре **Layers** и в соответствующем окошке задать название слою (поле Name), можно просто нажать кнопку **ОК**. Мы это сделали для того, чтобы появилась возможность применять стили, в частности, нам нужен стиль **Inner Shadow**. Итак, выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Inner Shadow** и установите следующие параметры:

- **Blend Mode** – Multiply;
- **Opacity** – 75%;
- **Angle** – 120%;

- **Distance** – 40 px;
- **Choke** – 0%;
- **Size** – 147.

Остальные параметры изменять не стоит.

### Шаг 2

Создайте новый слой посредством команды **Layer** → **New** → **Layer**.

Нажмите клавишу **D**, затем **X**, тем самым вы осуществите перезагрузку цветов на установленные в Photoshop по умолчанию (черный цвет – передний план, а белый – задний план) и поменяете их местами. Воспользуйтесь комбинацией клавиш **Alt+Backspace** для заполнения слоя, в данном случае, белым цветом. Нажмите клавишу **V** для активизации инструмента перемещения **Move**. Конечно, можно выбрать и любой инструмент из группы **Marquee**, будь то **Rectangular Marquee** или **Elliptical Marquee** – не суть важно. Нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+T** для свободной трансформации. Измените в его опциях ширину и высоту:

- **H (Height)** (Высота) – 90%;
- **W (Weight)** (Ширина) – 80%.

У вас должно получиться изображение, похожее на рис. 6.1.



Рис. 6.1 ▼ Свободная трансформация

### Шаг 3

Сделайте активным инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение), в его опциях, найдите строку **Style** (Стиль) и из выпадающего меню выберите **Fixed Size** (Фиксированный размер). Установите **Width** (Ширина) – 564 px, **Height** (Высота) – 300 px и создайте эллипс выделения, как изображено на рис. 6.2.



Рис. 6.2 ▼ Эллиптическое выделение, которое нужно создать



Нажмите клавишу **Delete** для удаления пикселей, находящихся в области выделения. В палитре **Layers** измените **Opacity** этого слоя на 50%. Пока изображение выглядит грубовато, поэтому применим фильтр **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) из подменю **Filter** → **Blur** (Фильтр → Размытие), установив **Radius** (Радиус) равным 12. Затем на панели инструментов выберите **Move** (Перемещение) и сдвиньте слой таким образом, чтобы концы его касались нижней части изображения. Теперь выполните команду **Filter** → **Distort** → **Spherize** и установите следующие параметры:

- **Amount** (Количество) – 35;
- **Mode** (Режим) – Normal (Нормальный).

Переместите объект на исходную позицию с помощью все того же инструмента **Move** (Перемещение).

Снова выполните команду **Filter** → **Blur** → **Gaussian blur** (Фильтр → Размытие → Размытие по Гауссу), на сей раз установите **Radius** (Радиус) равным 6 (рис. 6.3).



**Рис. 6.3** ▼ Изображение после применения фильтра Gaussian Blur

#### Шаг 4

Выполните команду **Layer** → **New** → **Layer**, выберите инструмент **Brush** в панели инструментов либо нажмите клавишу **B**. В его опциях установите:

- **Opacity** – 18%;
- **Flow** – 26%;
- **Hardness** – 0.

Установите цвет переднего плана (Foreground Color) как #000000. В нижней части изображения проведите прямую линию. В палитре **Layers** (Слои) измените **Opacity** текущего слоя, выставив 67%.

#### Шаг 5

Пришло время самих элементов под стеклом. Для начала создайте новое изображение 10 × 10 px. Выполните команду **Layer** → **New** → **Layer**. Выберите инструмент **Brush** (Кисть), установите ее размер (Size) равным 2 px, Hardness – 0. Нарисуйте крест, затем выполните команду **Edit** → **Define Pattern**. Вернитесь к изображению, на котором мы создаем эффект стекла. Создайте на нем новый слой и разместите его таким образом, чтобы он располагался ниже слоев, к которым мы применяли **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу). Сделайте активным инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) и создайте выделение в соответствии с размером засветленного участка изображения, который, собственно, и создает эффект блеска стекла. Теперь выполните ко-

манду **Edit** → **Fill** (Редактирование → Заполнение), в соответствующем диалоговом окне найдите строку **Use** (Использовать) и выберите из выпадающего меню **Pattern** (Образец). Обратите внимание на строку **Custom Pattern** (Выборочный образец) – здесь вам нужно выбрать из списка недавно созданный вами крестик. Нажмите кнопку **ОК**. Произойдет заполнение слоя выбранным образцом. Установите **Opacity** (Непрозрачность) слоя равной 9%. Выполните команду **Filter** → **Distort** → **Pinch** (Фильтр → Деформация → Дисторсия), данный фильтр создает в центре изображения выпуклую или вогнутую область, что нам и нужно. Установите единственное изменяемое значение на значение 34. Теперь выполните команду **Filter** → **Distort** → **Polar Coordinates** (Фильтр → Деформация → Полярные координаты), никаких параметров здесь изменять не нужно, просто нажмите кнопку **ОК**. Появится некое подобие паутины. Для того чтобы сгладить края, поработайте инструментом **Eraser** (Ластик).

### Шаг 6

Соедините все слои, поставив возле необходимых слоев скрепку, затем осуществите свободную трансформацию с помощью клавиатурного сочетания **Ctrl+T**. Измените ширину и высоту, установив их равными 80%.

Создайте новый слой, расположите его ниже всех остальных слоев. Заполните его цветом #3E3E3E.

С помощью **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) создайте на новом слое выделение, отсекайте его часть, используя клавишу **Alt** и любой из инструментов выделения. Заполните область темно-серым цветом, таким образом, вы создадите одну часть (правую или левую – зависит от вашего выбора) крышки для нашей стеклянной конструкции. Выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Gradient Overlay** (Слой → Стиль слоя → Наложение градиента), установите градиент от черного к темно-серому и измените следующие параметры:

- **Blending Mode** (Режим смешивания) – Normal;
- **Opacity** – 81%;
- **Style** – Linear, флажок **Align with Layer** должен быть установлен;
- **Angle** – 171;
- **Scale** – 150%.

Теперь выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Drop Shadow** со следующими параметрами:

- **Blending Mode** (Режим смешивания) – Multiply;
- **Opacity** (Непрозрачность) – 73%;
- **Angle** (Угол) – 120, флажок **Use Global Light** должен быть снят.
- **Distance** (Дистанция) – 1;
- **Spread** (Распространение) – 0;
- **Size** (Размер) – 10.

С помощью все того же инструмента **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) создайте белую линию на отдельном слое. Чтобы она не выбивалась своей контрастностью, измените **Opacity** (Непрозрачность) слоя в мень-

Рис. 6.4 ▼ Так должна выглядеть левая часть

шую сторону. Снова создайте новый слой. Сделайте активным инструмент **Brush** (Кисть) и нарисуйте блик, затем выполните команду **Filter** → **Blur** → **Gaussian Blur** (Фильтр → Размытие → Размытие по Гауссу) и установите **Radius** (Радиус) равным 2,7 (рис. 6.4).

### Шаг 7

Объедините все слои с крышкой (сделать это можно, например, последовательно нажимая клавиши **Ctrl+E**). Выполните команду **Layer** → **Duplicate layer** (Слой → Дублировать слой), затем **Edit** → **Transform** → **Flip Horizontal** (Редактирование → Трансформация → Отразить горизонтально). Сделайте активным инструмент **Move** (Перемещение) и переместите «крышку» на противоположный край нашего объекта.

Нарисуйте еще две линии, как на рис. 6.5.

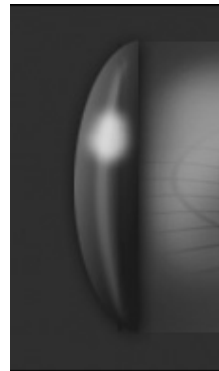


Рис. 6.5 ▼ Дополнительные линии

Искажения проводились фильтром **Liquify** (Ctrl+Shift+X).

Выберите инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) и создайте выделение в нижней части изображения. Мы делаем отверстие, откуда исходят созданные ранее линии. По завершении создания выделения щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите строку **Stroke** (Обвести), установите размер 3, нажмите кнопку **ОК**. Примените стиль **Bevel and Emboss** (Фаска и Рельеф):

- **Depth** (Глубина) – 91%;
- **Size** (Размер) – 6.

Создайте еще одно выделение меньшего размера и примените по аналогии тот же стиль. Используя инструмент **Eraser** (Ластик) сотрите область, как показано на рис. 6.6.

Сделайте черную «подложку», используя инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) и трансформацию выбора.

Нажмите клавишу **V** для активизации инструмента **Move** (Перемещение) и, удерживая клавишу **Alt**, сделайте копию слоя с отверстием, переместите его к противоположной линии.

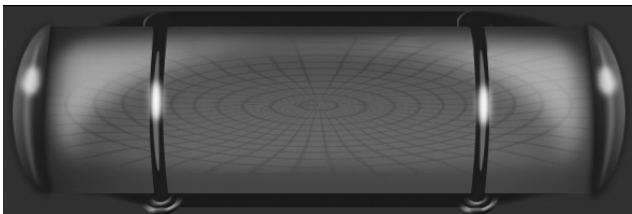


Рис. 6\_6mk ▼ Область которую нужно стереть

### Шаг 8

Создайте верхние отверстия, используя ту же технику, описанную выше. Добавьте ваш фирменный текст. Для того чтобы он располагался под стеклом, необходимо размещать соответствующие слои под слоем с засветлением. «Выпуклые элементы» созданы с помощью **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) и **Reflected Gradient** (Отраженный градиент). Для создания стеклянных кнопок вам понадобятся инструменты **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) и **Dodge** (Осветление) – рис. 6.7.



Рис. 6.7 ▼ Финальный результат

## Рисуем дискеты

Трюк, который мы будем выполнять сейчас, уже проверен временем. Он стал лучшим по оценкам пользователей в Интернете, был перепечатан многими ресурсами, посвященными дизайну и графике. Выполнив данный трюк, вы освоите множество необычных приемов использования Photoshop. Одним словом, его выполнение будет полезно как начинающим пользователям, так и уже освоившим работу в изучаемом нами редакторе.

### Шаг 1

Создайте новое изображение размером 500 × 400 px. Заполните его светло-серым цветом, например #F5F5F5, с помощью команды **Edit** → **Fill** (Редактирование → Заполнить). Создайте новый слой и переименуйте его в «Основной» (для переименования слоя достаточно дважды щелкнуть по его названию).

При помощи инструмента **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) сделайте на этом слое выделение размером 294 × 291 px. Напомню вам, что выделение фиксированного размера устанавливается в опциях инструмен-

та, а именно: из списка **Style** (Стиль) нужно выбрать строку **Fixed Size** и задать необходимые параметры (размер). Обратите внимание – если вы после введения цифр в соответствующие поля не укажете единицы измерения, то Photoshop будет считать, что установленные значения измеряются в дюймах. Поэтому припишите в конце числового параметра px (пк).

Заполните выделение цветом #90B1A9. После выполнения вышеописанных действий снимите выделение нажатием комбинации клавиш **Ctrl+D** либо посредством меню **Select** → **Deselect** (Выбор → Снять выделение).

### Шаг 2

Теперь необходимо поработать над удалением лишних частей из получившегося прямоугольника. Но прежде чем приступить, рекомендую вам внимательно посмотреть на настоящую дискету. Посмотрели? Поверните ее к себе передней частью. Как нетрудно заметить, слева имеется небольшой скос. Сделайте аналогичный на своем изображении. Для этого воспользуйтесь инструментом **Polygonal Lasso** (Многоугольное лассо). Создайте треугольное выделение и удалите 16 px клавишей **Delete** (рис. 6.8).

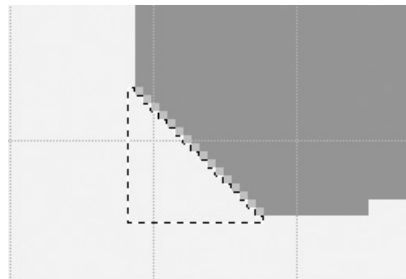


Рис. 6.8 ▼ Треугольное выделение

### Шаг 3

С этой частью дискеты еще предстоит поработать. Не хватает выемки для подвижной части. Сделать ее проще всего при помощи все того же **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение), только теперь выделение должно быть размером  $236 \times 2$  px. После удалите трапецию размером  $9 \times 4$  px (Для этого вам снова придется воспользоваться **Polygonal Lasso** (Многоугольное лассо) – рис. 6.9.



Рис. 6.9 ▼ Основа дискеты

### Шаг 4

Если присмотреться внимательнее к дискете, то легко обнаружить, что углы у нее закруглены. Создайте аналогичный эффект. Для этого сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee**, создайте на любом из оставшихся для обработки краев эллиптическое выделение диаметром 4 px, используйте комбинацию клавиш **Ctrl+Shift+I** для инвертирования выделения и при помощи инструмента **Eraser** (Ластик) удалите с угла лишние пиксели. Прodelайте эту же операцию с остальными двумя углами.

Теперь удалите при помощи **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) участок в верхней правой части. Его размер должен быть 16 × 12 px.

### Шаг 5

Сейчас вам необходимо придать объем получившейся основе. Дублируйте слой «Основа» командой **Layer** → **Duplicate layer** (Слой → Дублировать слой), переименуйте дубликат в «Основной – тень».

Выполните команду **Filter** → **Stylize** → **Emboss** и выставите следующие параметры:

- **Angle** (Угол) – (-45);
- **Height** (Высота) – 1;
- **Amount** (Количество) – 200%.

Теперь измените **Blending mode** (Режим смешивания) на **Hardlight** (Жесткий цвет) и выставите **Opacity** (Непрозрачность) равной 75% (все манипуляции проводились на слое «Основной – тень»).



**Рис. 6.10** ▼ Дискета с закругленными краями белых прямоугольников

### Шаг 6

Создайте новый слой и назовите его «Вырезка». Нарисуйте прямоугольное выделение размером 234 × 181. Расположите его посередине и заполните белым цветом. Создайте еще одно прямоугольное выделение, но теперь размер должен быть 200 × 89, его тоже заполните белым цветом. С помощью техники, используемой в четвертом шаге, закруглите края получившихся белых прямоугольников, применяя для верхнего края размер 12 px, а для нижнего – 21 px (рис. 6.10).

### Шаг 7

Выберите инструмент **Line** (Линия) (это модификация инструмента **Shape** (Форма), который вызывается нажатием клавиши **U**). Для начала измените в его опциях параметр **Weight** (Вес, толщина), выставив 7 px, тем самым вы задаете толщину вашей будущей форме.

Теперь щелкните по стрелочке, находящейся справа, – **Custom Shape tool** (Инструмент выборочной формы). Откроется дополнительно меню, где вам

нужно поставить флажок возле строки **End** (Конец), изменить параметр **Weight** (Ширина) – (220%) и **Length** (Длина) – 300%. Параметр **Concavity** (Вогнутость) не трогайте, там должно стоять 0%. Таким образом, вы задали параметры для будущей стрелки, а именно ее вам и нужно нарисовать. Если вы поставите флажок возле строчки **Start** (Начало), то стрелка будет двусторонняя.

Итак, нарисуйте искомый элемент в правом нижнем углу. Получившаяся стрелка является векторным объектом, а Photoshop в этом случае не будет применять фильтры на таком слое. В связи с этим фактом слой нужно растеризовать командой **Layer** → **Rasterize** → **Layer** (Слой → Растеризовать → Слой). Теперь выполните команду **Filter** → **Stylize** → **Emboss** (Фильтр → Стилизация → Рельеф) и выставите следующие значения:

- **Angle** (Угол) – 135;
- **Height** (Высота) – 1;
- **Amount** (Количество) – 200%.

Примените данный фильтр к слою «Вырезка». Измените **Blending Mode** (Режим смешивания) на **Hard Light** и выставите **Opacity** (Непрозрачность) 75%. Прodelайте эти манипуляции со слоем «Вырезка» и со слоем, на котором у вас получилась стрелка.

### Шаг 8

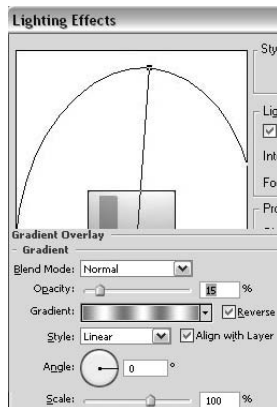
Сейчас вам нужно нарисовать подвижную металлическую часть у дискеты, которая служит защитой от повреждений в той части носителя, где дисковод считывает информацию.

Создайте новый слой. Назовите его «Защита». Нарисуйте прямоугольник цветом #B4B4B4, размером 169 × 90 px. Затем создайте прямоугольное выделение размером 34 × 73 px и удалите «лишние» пиксели. Закруглите края (у удаленной части края нужно будет не стирать, а дорисовывать пиксели инструментом **Brush** (Кисть)).

### Шаг 9

Сделайте активным слой «Защита». Сейчас вам необходимо придать блеск текущему элементу дискеты. Делается это в два этапа: сначала нужно создать правильное освещение, а затем корректно распределить получившийся свет с тенью. Итак, загрузите выделение слоя, щелкнув по нему, удерживая клавишу **Ctrl**, затем выполните команду **Filter** → **Render** → **Lighting effects** – вам нужно распределить свет на текущем элементе более или менее равномерно.

Теперь примените стиль **Gradient Overlay** (Наложение градиента) – **Layer** → **Layer Style** → **Gradient Overlay** (Слой → Стиль слоя → Наложение градиента) – параметры смотрите на рис. 6.11.



**Рис. 6.11** ▾ Направление действия фильтра **Lighting Effects** и параметры **Gradient Overlay**

### Шаг 10

Создайте новый слой. Назовите его «Защитная тень». Снова загрузите выделение слоя «Защита» и, убедившись в активности вновь созданного слоя, заполните его белым цветом. Придайте объем получившемуся слою, применив фильтр **Emboss** (Рельеф), используя те же параметры, что и в шаге 5. Теперь измените **Blending Mode** (Режим смешивания) на **Hardlight**, а вот **Opacity** (Непрозрачность) выставите равной 31%.

### Шаг 11

Придайте эффект зачистки металла. Для этого создайте новый слой, назовите его «Чистка». Сделайте прямоугольное выделение размером 400 × 200 px (такой размер нужен для полного перекрытия защитной части дискеты) и заполните его темно-серым цветом. Теперь выполните команду **Filter** → **Noise** → **Add Noise** (Фильтр → Шум → Добавить шум) со следующими параметрами:

- **Amount** (Количество) – (20);
- **Distribution** (Распределение) – Gaussian (Гауссово).

Не забудьте поставить флажок **Monochromatic** (Монохроматический).

Затем выполните команду **Filter** → **Blur** → **Motion Blur**:

- **Angle** (Угол) – 0;
- **Distance** (Дистанция) – 67.

После выполнения вышеописанных действий нажатием клавиатурного сочетания **Ctrl+T** уменьшите в размерах текущее выделение, затем загрузите выделение слоя «Защита», выполните инверсию и нажмите клавишу **Delete**. Примените три раза фильтр **Sharpen** (Четкость) с помощью команды **Filter** → **Sharpen** → **Sharpen** (для повторного применения фильтра можно использовать клавиатурное сочетание клавиш **Ctrl+F**).

Создайте новый слой, загрузите выделение слоя «Защита», заполните его цветом #FFFFFF, примените фильтр **Emboss** (Рельеф) с параметрами, аналогичными в шаге 5. Опции смешивания и непрозрачность выставите, как и в предыдущих шагах (непрозрачность устанавливайте по своему усмотрению).

### Шаг 12

Добавьте фирменную этикетку. Инструменты можно использовать те же. И не забудьте в верхней части дискеты создать прозрачный прямоугольник (сделайте все по аналогии с шагами 4 и 5).

Для завершенности композиции можно поставить дискету в режим записи/чтения, заполнив правый верхний прямоугольник цветом #37665B и применив к слою стиль **Bevel and Emboss**.

### Шаг 13

В принципе, дискета уже готова. Но для создания красивого эффекта необходимо придать изображению трехмерность. Наилучшим вариантом будет создание нескольких дискеток, расположенных в одной «стопке». Дублируйте самый первый слой (который вы заливали серым цветом) и отключите его нажатием на значок с изображением глаза слева от слоя.



Для соития всех видимых слоев используйте комбинацию клавиш **Ctrl+Shift+E**. Теперь вам необходимо удалить фон у дискеты, благо он одноцветен, и особых трудностей не возникнет. Прodelайте эту операцию инструментом **Magic Eraser** (Волшебный ластик). Теперь сделайте видимым дублированный слой.

В самом начале верхняя часть дискеты сильно «выехала» вперед; как известно, она должна находиться ниже краев. Исправляется это с помощью двух инструментов: **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) и **Move** (Перемещение). Итак, сделайте необходимое выделение, затем нажмите клавишу **V** для активизации инструмента перемещения и с помощью стрелок сместите вниз выбранную область.

Теперь оставаясь на этом же слое, нарисуйте буквы С и Н. Первая буква создается при помощи инструмента **Type** (Текст), а вот последняя – с использованием **Line**. После примените к буквам стиль **Bevel and Emboss**. Слейте этот слой с нижестоящим.

#### Шаг 14

Сделайте две копии слоя с дискетой. Поверните по отдельности каждый слой так, чтобы все флоппи-дискеты были видны и все были слегка повернуты (рис. 6.12).

Сделайте активным любой из слоев с дискетами. Выполните команду **Edit** → **Transform** → **Distort** (Редактирование → Трансформация → Деформация). Искажите объект так, как считаете нужным (но помните, что вам нужно добиться трехмерности). Как говорится в небезызвестной рекламе: «Человек не робот...». Дважды повторить одинаковую трансформацию довольно трудно, поэтому пусть за вас это делает компьютер. На оставшихся слоях примените повторно те же трансформации нажатием клавиатурного сочетания **Ctrl+Shift+T**.

Для того чтобы придать окончательный объем вашему творению, сделайте дубликаты у каждого отдельного слоя при помощи инструмента перемещения (чтобы сделать копию, используя данный инструмент, нужно при перемещении удерживать клавишу **Alt**).

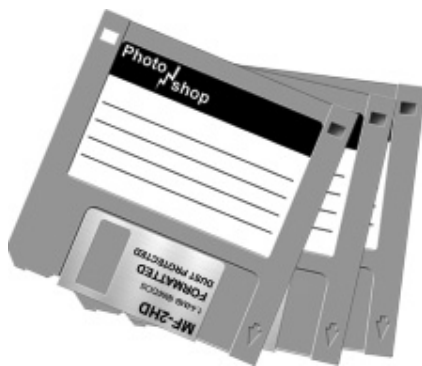


Рис. 6.12 ▼ Внешний вид нескольких дискет



Рис. 6.13 ▼ Финальный результат

Для окончательного завершения работы над созданием дискеты примените стиль **Drop Shadow** (Отбросить тень).

На этом все. Главное в данном трюке – терпение (рис. 6.13).

## Рисуем колонки

Все мы рано или поздно хотим поставить себе хорошую акустическую систему. В процессе выбора практически любой пользователь ПК, помимо качества звука, немаловажное значение придает дизайну. Предлагаю этим сейчас и заняться, то есть разрабатывать дизайн для колонок или, по-другому, – для акустической системы.

### Шаг 1

Как всегда, сначала нужно создать новое изображение. Предлагаю использовать размер 200 × 300 px.

Вы, конечно, можете задать и больший размер, если планируете делать более тонкую работу в плане добавления каких-либо элементов либо, как уже отмечалось ранее в статьях, – для скрытия дефектов, исчезающих после изменения размера изображения в меньшую сторону.

Первое, с чем нам придется столкнуться, – это с позиционированием элементов относительно друг друга. Я думаю, не следует делать дополнительных пояснений в отношении того, как обычно выглядят динамики, если снять у них ткань, то есть нами будет прорисовано несколько элементов, которые должны располагаться ровно относительно друг друга, конечно, если только вы не задумали сделать какой-то особый дизайн.

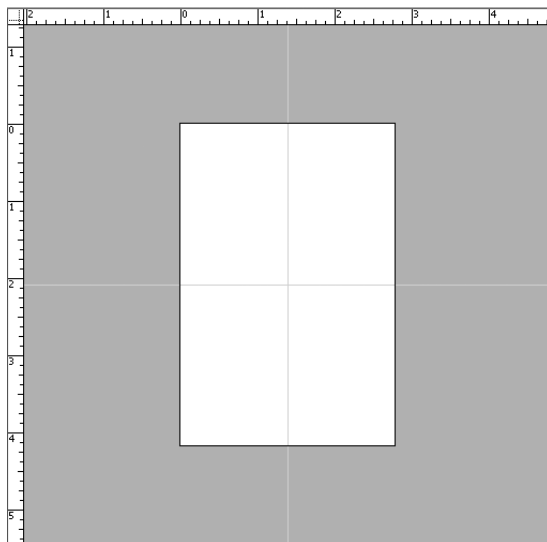
Итак, нам нужно установить по центру направляющие линии или, выражаясь терминологией Adobe, **Guides**. Для их установки потребуется вызов линейки. Проще всего это можно сделать, нажав клавиатурное сочетание **Ctrl+R**, но, учитывая тот факт, что некоторые пользователи могли перенастроить «горячие» клавиши «под себя», предлагаю еще и вариант, использующий меню **View** → **Rulers**.

Собственно, для того чтобы создать направляющую линию, нужно взяться за край линейки, потянуть его, а затем разместить в соответствии с делениями на линейке (рис. 6.14).

### Шаг 2

Выполните команду **Layer** → **New** → **Layer** для создания нового слоя. Сделайте активным инструмент эллиптического выделения **Elliptical Marquee**, который находится на панели инструментов. В его опциях задайте в поле **Style** параметр **Fixed Size** для того, чтобы использовать выделение установленного вами фиксированного значения. В соответствующих полях (**Width** и **Height**) введите по 25 px.

Теперь, если у вас хорошее зрение и точная рука, установите курсор, который, кстати, представляет собой крест (кому-то может показаться и прицел),



**Рис. 6.14** ▼ Расположение направляющих линий

в точку пересечения направляющих линий. Ну а если вас зрение все-таки подводит или рука дрожит после очередного употребления... кофе, тогда воспользуйтесь функцией регулировки масштаба изображения. Для этого можно пользоваться как палитрой **Navigator**, так и клавиатурными сочетаниями **Ctrl+«+»**, **Ctrl+«-»**.

Что ж, я думаю, все с задачей справились. Теперь, удерживая клавишу **Alt**, щелкните левой кнопкой мыши в этом пересечении. Таким образом, вы создали выделение фиксированного размера в центре пересечения направляющих линий и вам не пришлось прибегать к «отмериванию расстояний» для точного размещения вашей окружности.

Установите цвет переднего плана (Foreground color) как BCCCC, а фоновый цвет (Background color) – как 5B6660. Выберите на панели инструментов **Gradient**, в его опциях установите тип градиента **Linear** и проведите им сверху вниз.

### Шаг 3

Пришло время применения стилей. Для начала выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Inner Shadow**:

- **Blend mode** – Overlay;
- **Цвет** – FFFFFFF;
- **Opacity** – 75%;
- **Angle** – 90;
- **Distance** – 6;
- **Choke** – 0;
- **Size** – 9;

- **Noise** – 0.

Затем примените фильтр **Outer Glow** из подменю **Layer** → **Layer Style**:

- **Blend mode** – Overlay;
- **Opacity** – 60;
- **Noise** – 0;
- **Цвет** – 000000 (solid);
- **Technique** – Softer;
- **Spread** – 0;
- **Size** – 5;
- **Range** – 50;
- **Jitter** – 0.

И наконец, примените стиль **Inner Glow** из того же подменю **Layer** → **Layer Style**:

- **Blend mode** – Overlay;
- **Opacity** – 31;
- **Noise** – 0;
- **Technique** – Softer;
- **Source** – edge;
- **Choke** – 0;
- **Jitter** – 0;
- **Range** – 50.

#### *Шаг 4*

Создайте новый слой и переместите его ниже созданного вами во втором шаге, то есть слой должен располагаться выше фонового.

Выберите инструмент **Elliptical Marquee**, измените в его опциях размер фиксированного выделения, задав ширину и высоту равными 60 пх. Затем установите в точку пересечения направляющих линий курсор и создайте выделение (используя ту же технику).

Установите **Foreground color** как A2ABAA, а **Background color** как 5D6663. Снова сделайте активным инструмент **Gradient** и проведите им снизу вверх. Теперь примените к данному слою стиль **Inner Shadow (Layer** → **Layer Style)**:

- **Blend Mode** – Lighten;
- **Цвет** – FFFFFFFF;
- **Opacity** – 35%;
- **Angle** – 90;
- **Distance** – 2;
- **Choke** – 0;
- **Size** – 1;
- **Noise** – 0.

Теперь создайте еще один новый слой и опять переместите его ниже текущего слоя. Действия, которые мы будем выполнять, по технике исполнения будут казаться идентичными. Может показаться, что отличие составляют лишь разные значения, используемыми инструментами, что ж нельзя отри-

цать сей факт, однако это позволяет вам закрепить полученные навыки в большей степени без потери качества финального результата.

Итак, в опциях инструмента **Elliptical Marquee** измените размер, установив 85 px у ширины и высоты выделения, которое вы будете создавать; создайте его на том же участке, в центре.

Теперь установите **Foreground color** как 414B4A и нажмите **Alt+Backspace** для заполнения текущего выделения цветом переднего плана.

Теперь выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Inner Shadow**, в соответствующем диалоговом окне установите следующие параметры:

- **Blend Mode** – Normal;
- **Цвет** – White;
- **Opacity** – 23%;
- **Angle** – 90°;
- **Distance** – 5;
- **Size** – 5;
- **Noise** – 0.

Примените к этому же слою стиль **Gradient Overlay** (**Layer** → **Layer Style**), установите параметры, как на рис. 6.15.

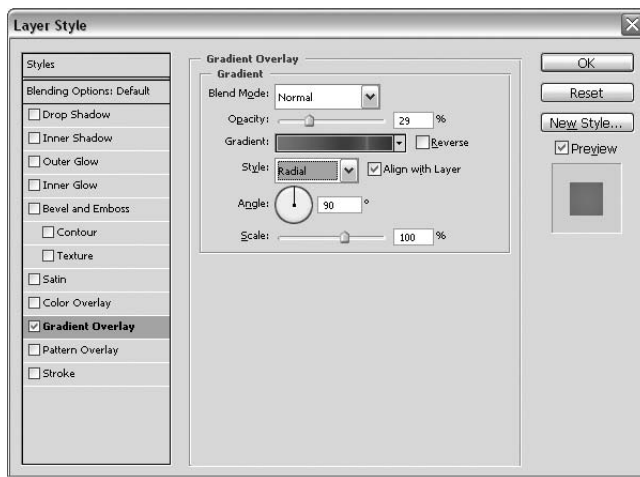


Рис. 6.15 ▼ Параметры стиля **Gradient Overlay**

И наконец, выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Stroke**, установите в появившемся окне настройки следующие параметры:

- **Stroke Size** – 2;
- **Position** – Outside;
- **Blend Mode** – Normal;
- **Opacity** – 100%;
- **Color** – #343F41.

## Шаг 5

Снова создайте новый слой и разместите его ниже слоя, на котором вы находились.

Сейчас нам понадобится создать еще одно эллиптическое выделение в центре, которое будет иметь размер 112 px. Как это сделать, думаю, разберется каждый, и дополнительных комментариев не потребуется.

Теперь установите **Foreground color** – #898989, **Background color** – #ECF0EF и проведите инструментом **Gradient** сверху вниз. Затем выполните команду **Filter** → **Blur Gaussian Blur** и в появившемся диалоговом окне фильтра выставите значение 0,5.

Таким образом, мы подходим к завершению создания основной части нашей «акустической системы». В принципе, на этом можно было остановиться, но... я предлагаю вам создать еще один новый слой, разместить его также ниже предыдущего, создать эллиптическое выделение в центре с размером, большим предшествующего, например 135 px, и залить его цветом #B0B0B0 – как первый вариант.

При втором варианте следует сразу перейти к созданию внешних частей.

Итак, для начала измените размер холста посредством команды **Image** → **Canvas size**.

В окне изменения размера выберите измерение в процентах (percent) и введите в поле ширины (Weight) и поле высоты (Height) значение 200. После нажатия кнопки ОК холст будет увеличен, и эта «увеличенная» часть будет заполнена цветом, установленным как **Background color**, так что если вдруг заполнение произойдет цветом, отличным от FFFFFFFF, исправьте это, – встав на фоновый слой (самый первый, по имени «background»), установите цвет заднего плана (Background color) и нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+Backspace**.

Создайте новый слой; убедитесь в том, что он располагается выше фонового слоя, но ниже всех остальных.

На панели инструментов выберите **Rectangular Marquee**. Установите курсор все в ту же линию пересечения направляющих линий и создайте прямоугольник. Заполните его цветом #DBDBDB.

Не отменяя текущего выделения, создайте новый слой, выполните команду **Edit** → **Stroke** и установите следующие параметры:

- **Width** – 3px;
- **Color** – #ABABAB;
- **Location** – Center;
- **Blending Mode** – Normal;
- **Opacity** – 100%.

Флажок **Preserve Transparency** не должен быть установлен.

Примените к данному слою стиль **Drop Shadow** и измените только параметры, указанные ниже:

- **Distance** – 0;
- **Spread** – 33;

- **Size** – 3.

Затем выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Outer Glow**:

- **Opacity** – 90;
- **Цвет** – 0;
- **Size** – 5.

### Шаг 6

Создайте новый слой и переместите его на один уровень ниже.

Из палитры инструментов выберите **Pen**, в его опциях установите режим **Paths** и создайте контур в виде треугольника, как показано на рис. 6.16.

Теперь щелкните правой кнопкой мыши внутри получившегося контура и выберите пункт **Free Transform**. В появившихся дополнительных опциях введите в поле **Weight** значение 60% и нажмите кнопку **Применить**.

Установите **Foreground color** как #000000.

Снова щелкните правой кнопкой мыши в районе контура и выберите из появившегося контекстного меню пункт **Fill Path**, – ничего не меняйте, просто нажмите кнопку **ОК**. Теперь удалите контур посредством команды **Delete Path** (находится все в том же контекстном меню).

На новом слое создайте еще один контур в нижней части изображения и заполните его тем же цветом, которым мы заполняли предыдущий. Нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+E** для объединения слоев и измените **Opacity**, задав значение 75%.

Сейчас мы будем применять эффект телеизображения. Для тех, кто не знает, как его добиться, сделаю небольшое отступление – получится как бы урок в уроке. Итак, создайте новое изображение с прозрачным фоном (Transparent), установите размер как 10 × 2 px. Выберите на панели инструментов **Pen**, установите цвет переднего плана (Foreground color) как #FFFFFF, затем увеличьте масштаб изображение до 1600%, затем по верхней или по нижней части проведите белую линию. Выполните команду **Edit** → **Define Pattern**, в появившемся окне введите ее имя и нажмите кнопку **ОК**.

Все работа с данным документом закончена, поэтому сделайте активным окно с нашим динамиком.

Создайте новый слой. Удерживая клавишу **Ctrl**, щелкните по слою с нашими графическими элементами, полученными из контуров, для загрузки выделения. Затем выполните команду **Edit** → **Fill**, в диалоговом окне заполнения выберите в поле **Use** пункт **Pattern**, после чего укажите в качестве **Custom Pattern** ваш образец. Нажмите кнопку **ОК**, затем измените в палитре **Layers** у данного слоя **Opacity**, выставив значение 24% (рис. 6.17).

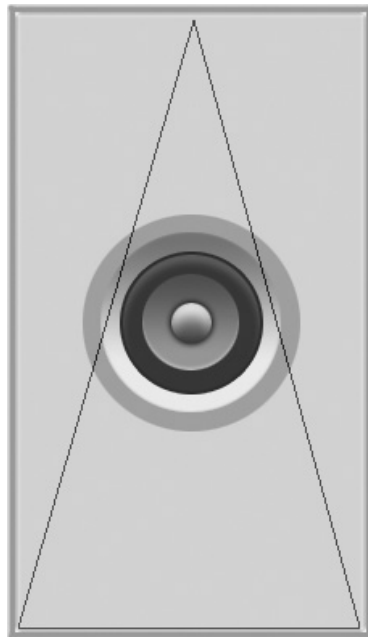


Рис. 6.16 ▼ Треугольный контур

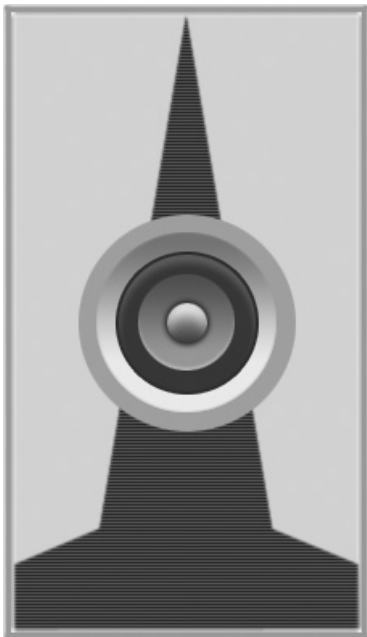


Рис. 6.17 ▼ Примененный образец после изменения Opacity

Сделайте активным слой, который мы создавали в начале пятого шага с помощью инструмента **Rectangular Marquee** и заполняли цветом DBDBDB.

Теперь выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Gradient Overlay** и установите параметры, как показано на рис. 6.18.

По аналогии с предыдущими шагами создайте еще один динамик, но теперь уже меньшего размера, и разместите его выше предыду-

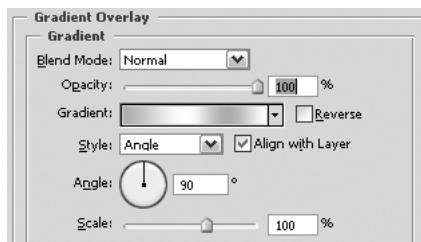


Рис. 6.18 ▼ Параметры Gradient Overlay

щего. Можно, конечно, и продублировать созданные ранее слои с динамиком, а затем изменить их размер.

Осталось только добавить регуляторы колонок. Делается это довольно просто – вдоль вертикальной направляющей линии нужно создать эллиптические выделения фиксированного размера, затем заполнить их каким-нибудь серым цветом и применить к ним стиль **Gradient Overlay**.

И наконец, следует подписать все регуляторы с помощью инструмента **Type**. Дополнительные колонки можно сделать по образцу и подобию.

На сегодня все. Может, этот дизайн колонок и не претендует на звание лучших, однако мы с вами его сделали сами, причем, затратив на это не более 12–15 мин, а это уже, по крайней мере, приятно осознавать (рис. 6.19).

## Работа с наборами слоев

Прежде чем перейти к рассмотрению, пожалуй, самых сложных трюков, мне бы хотелось максимально облегчить вашу работу в Photoshop при выполнении объемных работ, сделать ее более комфортной. А изучать в этом разделе мы будем наборы слоев. В старых версиях Photoshop они назывались **Sets**, но времена меняются, теперь в CS2 эта же функция носит название **Group**. Об этом и поговорим.



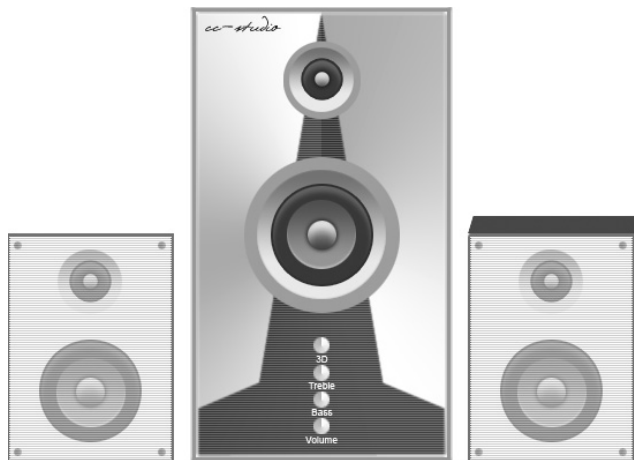



Рис. 6.19 ▼ Финальный результат

Итак, для создания группы вам нужно нажать на кнопку , по умолчанию будет задано имя **Group 1**. Рекомендую сразу переименовывать эти группы в логические названия. Забегая вперед, скажу, что, например, при создании цифровой фотокамеры будет неплохо задавать названия всем частям камеры (например, для группы слоев, относящихся к объективу, соответствующее название – «Объектив»).

### *Отображение слоев*

Очень часто приходится прибегать к функции отключения видимости слоя, хорошо, когда он один, а когда для дообработки изображения требуется отключение видимости, скажем, 50 слоев? В этом случае лучше отключить видимость всей группы слоев, щелкнув слева от группы по изображению глаза.


### *Перемещение слоев*

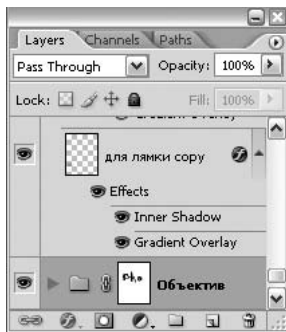
Порой требуется перемещение сразу нескольких слоев в другую область изображения. Есть три варианта развития действия:

- перетаскивать слой по отдельности;
- соединить слои, а затем перетащить их;
- в настройках инструмента **Move** установить флажок возле строки **Auto select group** и перетащить всю группу.

В последнем случае вам достаточно будет лишь щелкнуть по любому слою, относящемуся к соответствующей группе. Обратите внимание, что если этот флажок не установить, тогда перетащить вы сможете лишь выбранный слой.

### *Дублирование*

Самый простой способ дублирования целой группы слоев – это ее перемещение на кнопку создания нового слоя . Другой способ перемещения слоев –



**Рис. 6.20** ▾ Добавление маски для группы

это перемещение с помощью инструмента **Move**, то есть вам нужно, удерживая клавишу **Alt**, переместить группу слоев.

### Создание масок

Вы также можете добавлять маску слоя для группы слоев (рис. 6.10).

### Непрозрачность

Все вы знаете, что можно менять непрозрачность слоя, теперь вы будете знать, что непрозрачность можно менять и у группы слоев.

### Режим смешивания *Pass Through*

Группы слоев могут иметь свой собственный режим смешивания. По умолчанию это **Pass Through**. Это означает, что все настраиваемые слои или слои со своими собственными режимами смешивания будут применяться на всех слоях, расположенных ниже и расположенных вне группы слоев.

### Блокирование

Вы также можете заблокировать всю группу слоев. После нажатия на любую из кнопок блокировки блокируются все слои в группе. На рис. 6.21 приведена блокировка непрозрачности группы слоев.

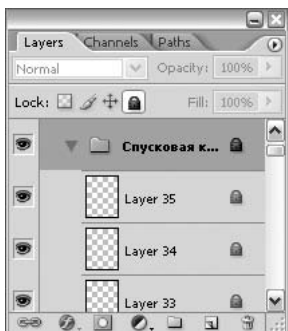
### Вложенные группы

Как вы, наверное, догадались, в Photoshop имеется возможность работать с вложенными группами, то есть если одна из деталей может иметь еще дополнительные элементы, то очень удобно будет создать подгруппу. Эти подгруппы вы можете перемещать, переименовывать и т.д. (рис. 6.22).

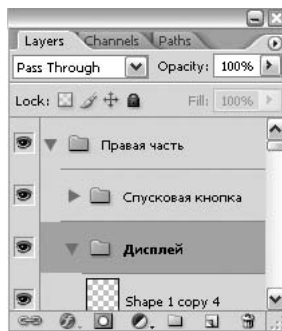
### Опции меню

Давайте рассмотрим меню палитры **Layers**, относящееся именно к группам.

Для вызова меню нажмите на эту кнопку . Появятся опции меню:



**Рис. 6.21** ▾ Блокировка группы слоев



**Рис. 6.22** ▾ Вложенные группы слоев

- **Duplicate Group...** – команда аналогична команде **Duplicate Layer**, только в нашем случае будет дублирована вся группа слоев;
- **Delete Group** – команда удаления группы слоев;
- **Lock all layers from Group** – блокировка всех слоев, расположенных внутри группы;
- **Group into new Smart Object** – группировать слои в новый **Smart Object**.

### *Мини-заключение*

Многие люди попросту игнорируют использование групп слоев, считая, что это лишь обычная «разброска» слоев по папкам, но в этом разделе мы убедились, что при умелом использовании это открывает большие возможности, чем мы предполагали. Конечно, я не призываю вас к использованию групп слоев везде – это было бы глупо, но, когда изображение состоит из 100 слоев, задуматься об использовании данной функции все же придется.

## Рисуем кварцевые часы

В сети Интернет вы часто можете встретить работы, выполненные на очень высоком уровне, они выглядят настолько фотореалистично, что порой начинаешь сомневаться в том, что это действительно создано в Photoshop. Как правило, авторы не раскрывают своих секретов и никогда не делятся техникой исполнения трюка. К чему это может привести? Переставешь верить в то, что автор не прибегал к помощи сторонних программ. Дабы читатели данной книги не сомневались в том, что в Photoshop можно нарисовать почти все, я специально сделал и описал для вас два самых популярнейших и одних из самых сложных трюков Photoshop – это создание кварцевых часов и создание цифровой фотокамеры. Но обо всем по порядку. Начнем мы с часов. Сразу оговорюсь, что в трюке будет описан главный ход мысли – все необходимые параметры.

### *Шаг 1*

Создайте новое изображение размером  $1000 \times 700$  px, можете и других размеров. Здесь главное, чтобы оно было большое, так как потом проще будет скрыть неизбежные огрехи, допущенные в работе, да и допустить искомые будет меньше шансов, что нам и нужно.

При выполнении этого трюка нам придется создавать большое количество слоев, поэтому рекомендую вам группировать слои. Еще раз напомним вам, что в старых версиях Photoshop эти группы назывались **Layer Sets**, теперь же это **Group**, для создания группы нужно воспользоваться пунктами меню **Layer** → **New** → **Group...**

Сделали? Тогда, выбираем инструмент **Pen** и делаем такой же контур, как на рис. 6.23. Заполните его 50%-ным серым цветом.

### *Примечание*

Если у вас возникают проблемы с созданием контура с нуля, то можете открыть фотографию с настоящими часами.

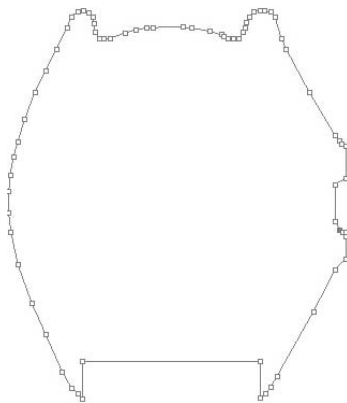


Рис. 6.23 ▼ Контур часов

- **Attitude** – 30;
- **Gloss Contour** – Linear.

Поставьте галочку возле строки **Contour**, остальные параметры изменять не требуется.

Теперь примените стиль **Gradient Overlay**. Здесь перед нами стоит задача в создании собственного градиента, который мы должны наложить на созданный контур, – чем качественнее мы поработаем над градиентами в этом трюке, тем лучше будет конечный результат. Так как я предлагаю вам уже готовый вариант, можете сначала установить параметры в диалоговом окне **Gradient Overlay** (рис. 6.24), а уже потом создать градиент в **Gradient Editor**, как показано на рис. 6.25. Для перехода к работе с данным окном нужно щелкнуть по градиенту в окне **Gradient Overlay**. Используемые цвета – 8b8888 и FFFFFFFF.

У вас должен получиться результат, показанный на рис. 6.26.

Затем создайте новый слой, сделайте эллиптическое выделение и запол-

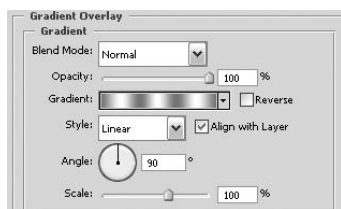


Рис. 6.24 ▼ Параметры диалогового окна **Gradient Overlay**

Теперь можете сохранить вашу форму, щелкнув правой кнопкой мыши по получившейся вещи и выбрав пункт **Define custom shape** (позже можете заменить верхнюю часть, так как там будет находиться браслет).

### Шаг 2

Примените сначала стили **Bevel and Emboss**:

- **Style** – Inner Bevel;
- **Technique** – Smooth;
- **Depth** – 100%;
- **Direction** – up;
- **Size** – 5px;
- **Soften** – 6px;
- **Angle** – 120;

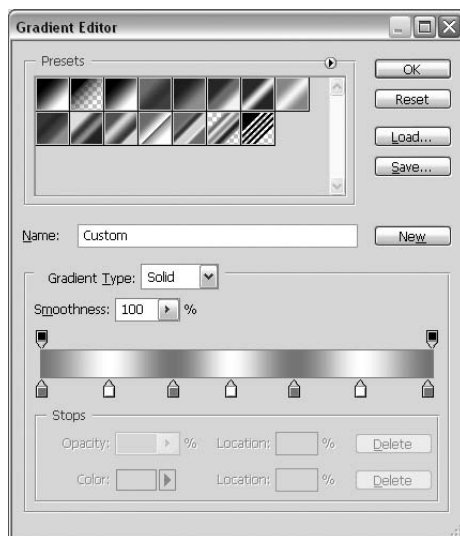


Рис. 6.25 ▼ Настройка **Gradient Editor**

ните его градиентом, которое вы создали при применении стиля **Gradient Overlay**.

Теперь примените на этом слое стили **Bevel and Emboss**:

- **Style** – Inner Bevel;
- **Technique** – Smooth;
- **Depth** – 100%;
- **Direction** – up;
- **Size** – 4px;
- **Soften** – 2px;
- **Angle** – 120°;
- **Attitude** – 30°;
- **Gloss Contour** – Rounded steps;
- **Highlight mode** – Normal (Opacity: 95%);
- **Shadow mode** – Multiply (Opacity: 90%).

А стиль **Drop Shadow** примените со следующими параметрами:

- **Blending Mode** – Multiply;
- **Opacity** – 100%;
- **Angle** – 120°;
- **Distance** – 0;
- **Spread** – 9;
- **Size** – 2.

Остальные параметры можно не изменять.

### Шаг 3

Загрузите выделение слоя с контуром часов и выполните команду **Layer** → **New Adjustment Layer** → **Curves**, создав, таким образом, новый корректирующий слой. В качестве корректировки мы указали регулировку кривыми. Удобство заключается в том, что вы всегда можете изменить параметры, установленные при таком редактировании слоя. Итак, приведите ваш настраиваемый слой в соответствии с рис. 6.27.

Создайте новый слой – он должен находиться под корректирующим слоем.

Теперь сделайте эллиптическое выделение меньшего размера и заполните его все тем же 50%-ным серым цветом. Затем примените стиль **Bevel and Emboss**. Обратите внимание, что контур лучше использовать свой, а не предустановленный (рис. 6.28).



Рис. 6.26 ▼ Контур после применения стилей

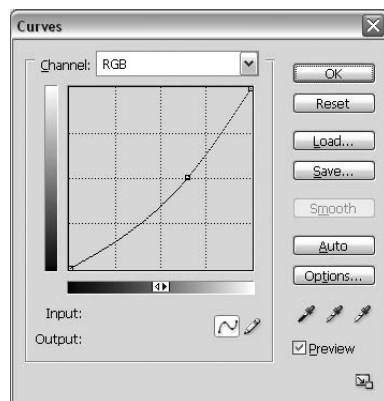


Рис. 6.27 ▼ Корректирующий слой **Curves**

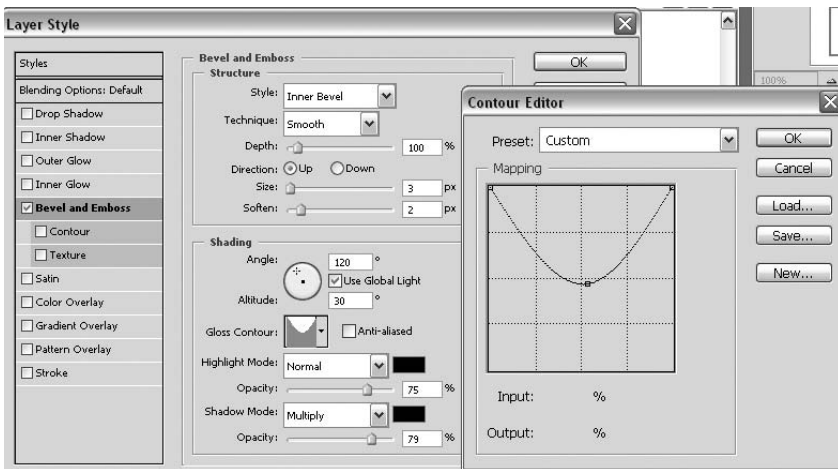


Рис. 6.28 ▼ Параметры стиля **Bevel and Emboss**

#### Шаг 4

На новом слое загрузите выделение, выберите цвет переднего плана (Foreground color) светло-серый, а заднего (Background color) – белый.

Затем зайдите в меню **Filter** → **Render** → **Clouds** и в **Filter** → **Noise** → **Add Noise**, используйте небольшой радиус, около 5–8%, а также не забудьте поставить галочки возле строк **Gaussian** и **Monochromatic**. Теперь необходимо сгруппировать слой с нижестоящим для более плавного цветового перехода. Для этого либо воспользуйтесь комбинацией клавиш **Alt+Ctrl+G**, либо выполните команду **Layer** → **Create clipping mask**.

Теперь можно создавать новый настраиваемый слой (**Layer** → **New Adjustment layer**), а в качестве эквалайзера выберем снова **Curves** (рис. 6.29).

Сохраняя то же эллиптическое выделение, создайте новый слой и расположите его выше остальных, нажмите клавишу **D**, затем сочетание клавиш **Alt+Backspace** и примените к нему стиль **Bevel and Emboss** со следующими параметрами:

- **Style** – Inner Bevel;
- **Technique** – Chisel Hard;
- **Depth** – 111%;
- **Direction** – Down;
- **Size** – 21 px;
- **Soften** – 0 px;
- **Angle** – 120°;
- **Attitude** – 30°;
- **Gloss Contour** – Rounded steps;

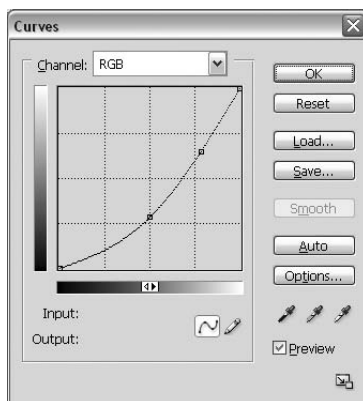


Рис. 6.29 ▼ Еще один корректирующий слой

- **Highlight mode** – Screen (Opacity: 75%, цвет FFFFFF);
- **Shadow mode** – Normal (Opacity: 31%, цвет 7c7c84).

Изображение должно быть очень похоже на изображенное на рис. 6.30.

### Шаг 5

Теперь переходим к созданию внешних деталей – нарисуем браслет.

При помощи инструмента **Rectangular Marquee** сделайте выделение в нижней части часов и заполните его тем же градиентом, что мы применяли при использовании стиля **Gradient Overlay**. Затем добавьте объем – примените стили **Bevel and Emboss**:

- **Style** – Inner Bevel;
- **Technique** – Smooth;
- **Depth** – 101%;
- **Direction** – Up;
- **Size** – 5 px;
- **Soften** – 0 px;
- **Angle** – 120;
- **Attitude** – 30;
- **Gloss Contour** – Linear;
- **Highlight mode** – Screen (Opacity: 75%, цвет FFFFFF);
- **Shadow mode** – Multiply (Opacity: 75%, цвет 000000).

Также примените стиль **Outer Glow**:

- **Blend Mode** – Screen;
- **Opacity** – 87%;
- **Noise** – 0;
- **Цвет** – 000000;
- **Technique** – Softer;
- **Spread** – 0%;
- **Size** – 70.

Теперь сравните результат с изображением на рис. 6.31.

### Шаг 6

На данный момент у нас есть основа – на чем будет держаться браслет, но нет его звеньев. Исправим это. Итак, сделайте небольшое прямоугольное выделение и заполните его градиентом (тем же). Затем выберите инструмент **Elliptical Marquee** и сделайте с краю небольшой эллипс, который необходимо заполнить градиентом (рис. 6.32).



Рис. 6.30 ▼ Основа часов



Рис. 6.31 ▼ Изображение для сравнения



Рис. 6.32 ▼ Звено браслета

После этого сделайте дубликат слоя, поверните его на  $180^\circ$  (Edit → Transform → Rotate 180) и переместите на другой край вашего прямоугольника. Поместите все это на больший прямоугольник темных оттенков. Таким образом, мы получаем звено браслета, которое нужно размножить и правильно расположить, – это нетрудно, обойдусь без комментариев. Теперь, когда браслет есть, нужно придать ему реалистичность, сузив его к краю. Для этого нужно воспользоваться командой **Skew** (Edit → Transform).

И наконец, сделайте копию слоя (или слоев) с браслетом, поверните его на  $180^\circ$  и разместите в противоположной части часов (относительно первого месторасположения) – рис. 6.33.

### Шаг 7

Продолжаем модифицировать браслет. Сделаем дужку. Выберите инструмент **Rectangular Marquee** и заполните его градиентом (делается это, конечно, на новом слое), затем, используя **Elliptical Marquee**, с левого края сделайте закругление, заполнив его тем же градиентом, желательно использовать его реверсивную форму.

Рядом можно добавить полоску темного цвета.

С правой стороны нарисуйте полоски и при помощи функции **Stroke** (Edit → Stroke) и заполните контуры, после чего примените стиль **Bevel and Emboss** на закруглениях (рис. 6.34).

Поместите это дополнение под корпусом, в нижней части часов.




Рис. 6.33 ▼ Результат после выполнения шага 6



Рис. 6.34 ▼ Такое дополнение должно получиться

### Шаг 8

Нарисуйте деталь, как на рис. 6.35, поверните ее под углом, сделайте копию и разместите в правой части часов.

Нарисуйте на циферблате поле с датой. Делается это либо с помощью инструментов **Shape** и **Type**, или **Rectangular**  и **Type**, а лучше использовать все



вместе. И не забудьте применить градиент и при необходимости пользоваться функциями **Stroke** и **Clipping Mask** (Группировка слоя) – рис.6.36.

### Шаг 9

Нарисуйте треугольники любого цвета и примените стиль **Bevel and Emboss** (параметры оставьте по умолчанию).

Использовать можно любой инструмент из группы **Shape** (рис. 6.37).



Рис. 6.35 ▼ Кнопка для часов



Рис. 6.37 ▼ Треугольники на циферблате



Рис. 6.36 ▼ Часы после выполнения шага 8

### Шаг 10

Нарисуйте стрелки. Для этого использовались: **Shape tool, Gradient, Bevel and Emboss, Load Selection, Contract, Fill, Stroke**. Результат можно посмотреть на рис. 6.38.

### Шаг 11

В данном случае, посмотрев на свои часы, я обнаружил «странные цифры», располагающиеся вдоль мнимой, а может, реальной? окружно-



Рис. 6.38 ▼ Стрелки на циферблате

сти. Изобразить такую же вещь не составит труда, благо в Photoshop CS2 (и я уже отмечал это ранее в трюке «Рисуем лазерный диск») есть возможность написания текста по контуру. Поэтому при помощи инструмента **Pen** по уже созданной окружности создайте контур и по нему напечатайте текст (я делал это секторами, которые постоянно смещал) – рис. 6.39).

### Шаг 12

Сейчас нужно создать палочки, которые мы разместим на циферблате. Для этого создайте новое изображение размером  $200 \times 200$  px, заполните его черным цветом, а затем сделайте 24 выделения фиксированного размера ( $2 \times 15$ ) и залейте его на новом слое белым цветом. После этого примените фильтр **Polar Coordinates** и перетащите получившийся слой на циферблат. Измените **Opacity** слоя (рис. 6.40).



Рис. 6.39 ▼ Дополнительные надписи на часах



Рис. 6.40 ▼ Палочки на циферблате

### Шаг 13

Теперь можно написать соответствующие цифры. Затем растеризовать каждый слой по отдельности, загружать выделение, делать удаление клавишей **Delete**, применение фильтра **Gaussian Blur** и применение стиля **Bevel and Emboss**.

Ну и напоследок можно и нужно нарисовать деталь для перевода стрелок и завода часов. Делается это так же, как и правое дополнение к браслету (рис. 6.41).

## Рисуем цифровую фотокамеру

Этот трюк является завершающим в этой части. Выполнив его, вы по праву можете считать себя человеком, владеющим Photoshop в области создания изображения на более чем достойном уровне. По сути дела, данный трюк позволит проверить все ваши навыки, причем вам придется весь ваш талант. Самая большая трудность в трюке – это время, которое требуется на подбор фотореалистичного эффекта.

Как и в трюке с часами, хорошим вариантом будет использование функции **Group** для слоев.

### Шаг 1

Прежде всего определитесь с размером изображения. Чем больше вы его сделаете, тем проще вам будет создавать отдельные детали. Я использовал 918 × 996 px.

С помощью инструментов выделения группы **Marquee** или используя **Pen**, нарисуйте контуры, как на рис. 6.42. Каждый контур должен располагаться на отдельном слое, ибо в дальнейшем будет необходимо применять стили на этих слоях.

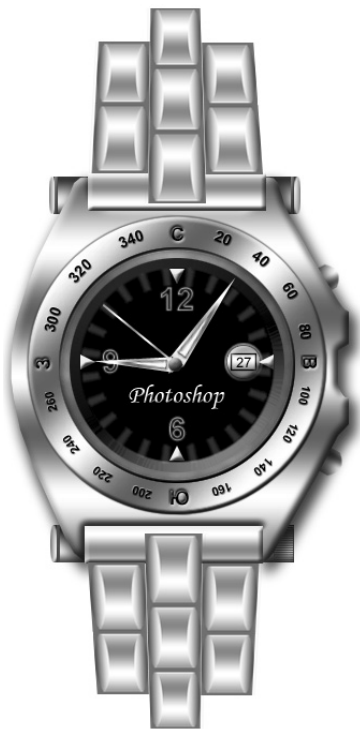
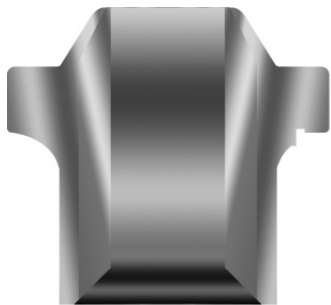


Рис. 6.41 ▼ Финальный результат



Рис. 6.42 ▼ Контур камеры



**Рис. 6.43** ▾ Контур основной части камеры после применения стиля **Gradient Overlay**

### Шаг 2

Сейчас вам необходимо применить стиль **Gradient Overlay** таким образом, чтобы получилось что-то аналогичное рис. 6.43. Для того чтобы получить разный угол наклона градиента, с помощью инструмента **Rectangular Marquee** и операций

**Cut** и **Paste** разделите на отдельные слои необходимые детали. Постарайтесь добиться симметричности.

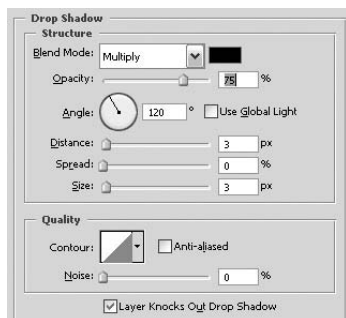
### Шаг 3

На рис. 6.44 представлена последовательность создания деталей на камере.

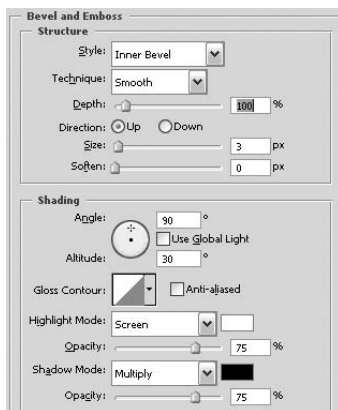


**Рис. 6.44** ▾ Последовательность создания деталей на камере

Прежде всего, для добавления опять же небольшого количества контраста используйте стиль **Gradient Overlay**, в данном случае использовался белый → светло-серый → белый → светло-серый, угол (Angle) – 135, затем в темно-серой части примените следующие стили: **Drop Shadow**, **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф), **Satin** (Атлас), **Color Overlay** (Наложение цвета) – рис. 6.45–6.48.



**Рис. 6.45** ▾ Параметры стиля **Drop Shadow**



**Рис. 6.46** ▾ Параметры стиля **Bevel and Emboss**

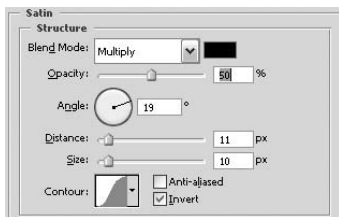


Рис. 6.47a ▼ Параметры стиля **Satin**

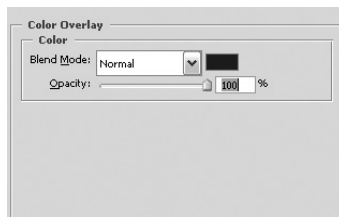


Рис. 6.48 ▼ Параметры стиля **Color Overlay**

Верхняя серая часть имеет тот же набор стилей, что и темно-серая часть. Два черных элемента имеют вид градиента, представленный на рис. 6.49.



Рис. 6.49 ▼ Необходимый градиент

#### Шаг 4

На рис. 6.50, приведенном ниже, применен все тот же стиль **Gradient Overlay**, сами контуры создавались посредством инструментов **Rectangular Marquee** и **Elliptical Marquee**.

И наконец, добавьте небольшую окантовку при помощи стиля **Bevel and Emboss**.

#### Шаг 5

Теперь пришло время нарисовать правую часть фотокамеры. Для начала создайте контуры, такие же как на рис. 6.51.



Рис. 6.50 ▼ Камеры после выполнения шага 4



Рис. 6.51 ▼ Контуры правой части камеры



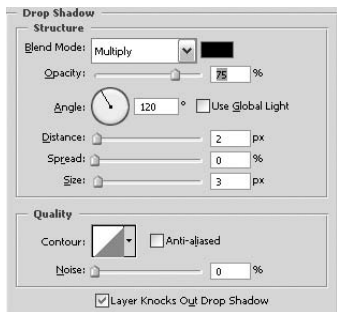
**Рис. 6.52** ▼ Рисунок, на котором применены стили

### Шаг 6

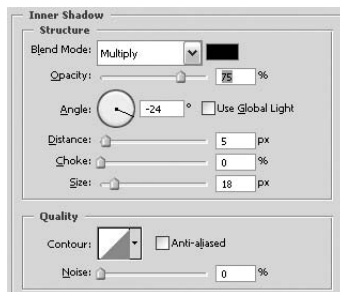
На изображении, приведенном на рис. 6.52, сначала были применены стили: **Drop Shadow**, параметры которого показаны на рис. 6.53, **Inner Shadow** (рис. 6.54), **Gradient Overlay** (рис. 6.55). Затем было загружено выделение и создан настраиваемый слой **Curves** (рис. 6.56).

### Шаг 7

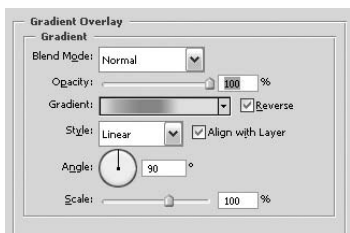
Как нетрудно догадаться, на элементе для использования лямки фотоаппарата (рис. 6.57) были применены стили **Inner Shadow** (рис. 6.58) и **Gradient Overlay** (рис. 6.59), а на темной части – **Pattern Overlay** и **Inner Shadow**.



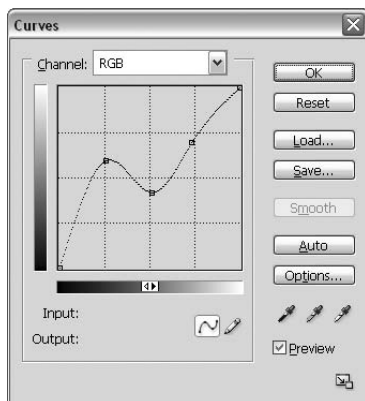
**Рис. 6.53** ▼ Параметры стиля **Drop Shadow**



**Рис. 6.54** ▼ Параметры стиля **Inner Shadow**



**Рис. 6.55** ▼ Параметры стиля **Gradient Overlay**



**Рис. 6.56** ▼ Настраиваемый слой **Curves**

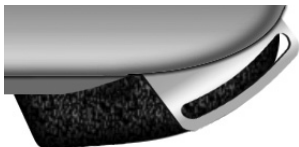


Рис. 6.57 ▼ Лямки камеры

**Шаг 8**

Теперь перейдите к слою, который будем сейчас подготавливать для последующего создания на нем переключателя ON/OFF (рис. 6.60). Как и в предыдущих случаях, здесь нужно применить стили. На этот раз это **Inner Shadow** и **Color Overlay** (используемый цвет c8c6c6) – рис. 6.61.

**Шаг 9**

Ну а эту полоску сделать вообще очень просто, достаточно лишь применить стиль **Bevel and Emboss** и установить **Fill** на 0% (рис. 6.62 и 6.63).

**Шаг 10**

В данном случае (рис. 6.64) добавлены надписи, слегка искаженные посредством функций трансформации (Edit → Transform). Сам переключатель состоит из двух слоев, к каждому применены одинаковые стили **Inner Shadow** и **Color Overlay** (используемый цвет d4d4d4) – рис. 6.65.

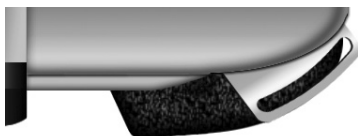


Рис. 6.60 ▼ То, что должно получиться

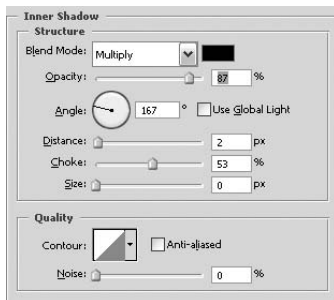


Рис. 6.61 ▼ Параметры стиля Inner Shadow

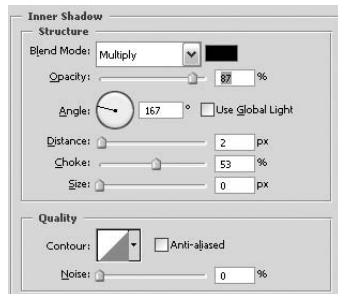


Рис. 6.58 ▼ Параметры стиля Inner Shadow

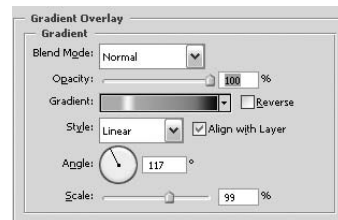


Рис. 6.59 ▼ Параметры стиля Gradient Overlay

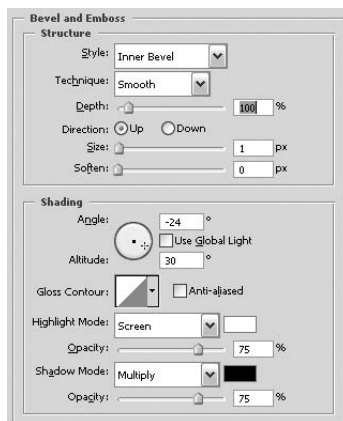


Рис. 6.62 ▼ Параметры стиля Bevel and Emboss

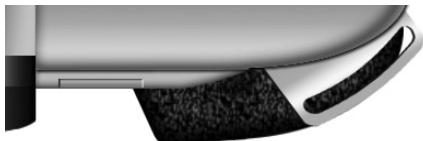


Рис. 6.63 ▼ Результат применения  
стиля **Bevel and Emboss**

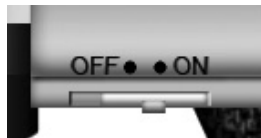


Рис. 6.64 ▼ Добавляем  
переключатель

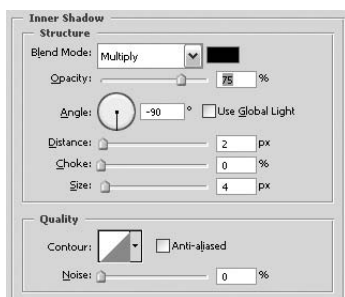


Рис. 6.65 ▼ Параметры стиля  
**Inner Shadow**

### Шаг 11

С помощью инструмента **Pen** нарисуйте ямочку, затем примените к получившемуся слою стиль **Gradient Overlay** (серый → белый → серый). А вот с ребристой поверхностью придется повозиться (рис. 6.66).

Создайте новое изображение, нарисуйте нечто подобное изображению на рис. 6.67 (серые линии находятся на отдельном слое). Для большей реалистичности можете добавить стиль **Bevel and Emboss**.

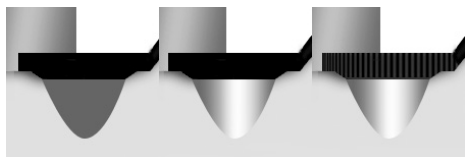


Рис. 6.66 ▼ Поэтапное создание элементов



Рис. 6.67 ▼ Линии, которые нужно создать

Воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+A** для загрузки выделения текущего слоя, затем выполните команду **Filter** → **Distort** → **Spherize** (Фильтр → Деформация → Сферизовать), установите движок на уровень 100%, а из соответствующего выпадающего меню выберите пункт **Horizontal only** (Только горизонтально). После применения вышеуказанного фильтра переместите слой на другое изображение. Если размер не совпал (а так, скорее всего, и будет), с помощью клавиатурного сочетания **Ctrl+T** отрегулируйте его.



Рис. 6.68 ▼ Линии после применения стиля **Bevel and Emboss**



**Шаг 12**

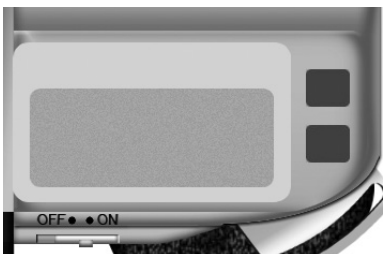
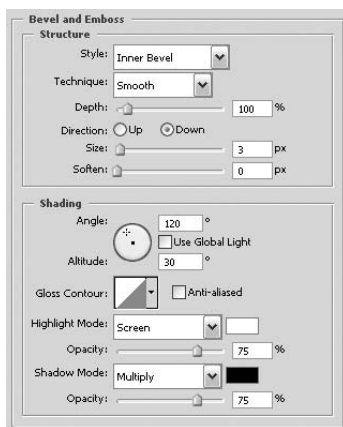
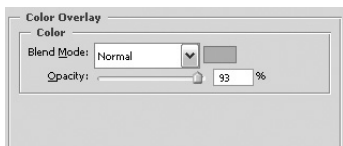
Как нетрудно догадаться, на элементе для использования лямки фотоаппарата были применены стили **Gradient Overlay** и **Inner Shadow**, а на темной части **Pattern Overlay** и **Inner Shadow**.

**Рис. 6.69** ▼ Тот самый элемент**Рис. 6.70** ▼ Кнопка с буквой Р**Шаг 13**

Нарисуйте кнопку с буквой Р. Я использовал два слоя с примененным стилем **Bevel and Emboss** и **Fill** слоя, установленным на 0% (рис. 6.70).

**Шаг 14**

Создайте контуры, аналогичные изображенным на рис. 6.71. Примените стили **Bevel and Emboss**, **Satin**, **Color Overlay**, **Gradient Overlay** (рис. 6.72), параметры которых представлены на рис. 6.73–6.76.

**Рис. 6.71** ▼ Контуры, которые нужно создать**Рис. 6.72** ▼ Контуры после применения стиля**Рис. 6.73** ▼ Параметры стиля **Bevel and Emboss****Рис. 6.74** ▼ Параметры стиля **Color Overlay**

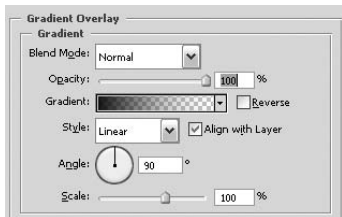


Рис. 6.75 ▼ Параметры стиля Gradient Overlay

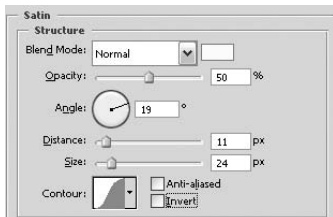


Рис. 6.76 ▼ Параметры стиля Satin

### Шаг 15

Примените следующие стили: **Bevel and Emboss** (рис. 6.77), **Satin** (рис. 6.78), **Color Overlay** (рис. 6.79). С дисплеем почти все. Я добавил немного шума посредством фильтра **Noise** и применил стиль **Inner Shadow** (рис. 6.80).

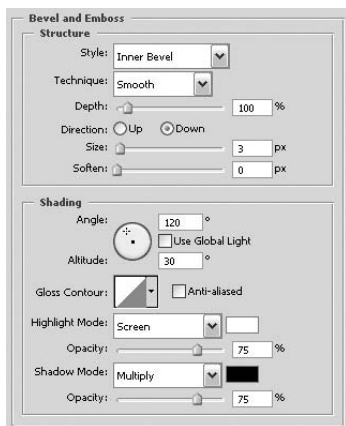


Рис. 6.77 ▼ Параметры стиля Bevel and Emboss

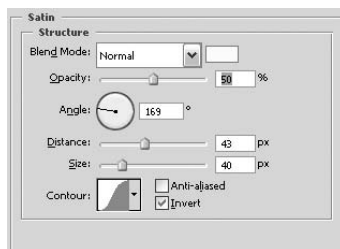


Рис. 6.78 ▼ Параметры стиля Satin

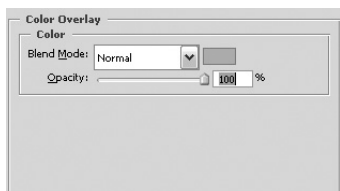


Рис. 6.79 ▼ Параметры стиля Color Overlay



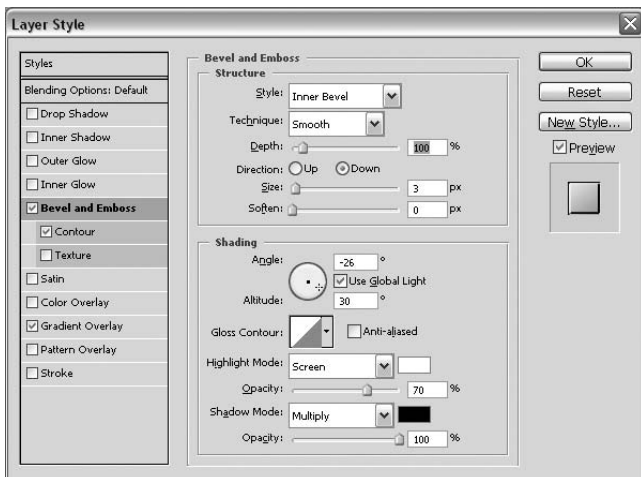
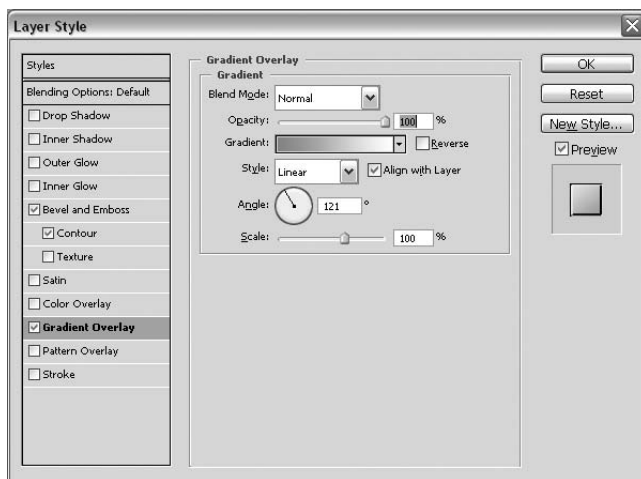
Рис. 6.80 ▼ То, что должно получиться

**Шаг 16**

К этим двум кнопкам (рис. 6.81) я применил стили **Bevel and Emboss** (поставьте флажок **Contour** (Контур) и выберите контур **Inverted** – рис. 6.82) и **Gradient Overlay** (рис. 6.83).

**Шаг 17**

Взгляните на рис. 6.84. Круг будет служить одной из составляющих для кнопки, которую

**Рис. 6.81** ▼ Кнопки**Рис. 6.82** ▼ Параметры стиля **Bevel and Emboss****Рис. 6.83** ▼ Параметры стиля **Gradient Overlay**

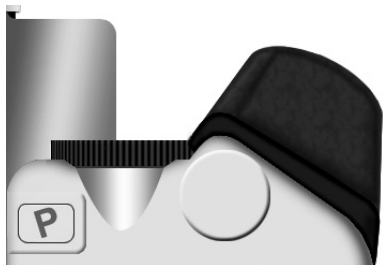


Рис. 6.84 ▼ Основа кнопки спуска

мы впоследствии разместим. Для создания круга нужно применить стиль **Bevel and Emboss** и изменить всего один параметр – **Size** (Размер), установив его равным 4%.

### Шаг 18

Добавьте кнопку, для этого создайте круг, заполните его темно-серым цветом и примените стили **Bevel and Emboss**, **Gradient Overlay** и **Inner Shadow** (рис. 6.85–6.87). Получившаяся кнопка спуска изображена на рис. 6.88.

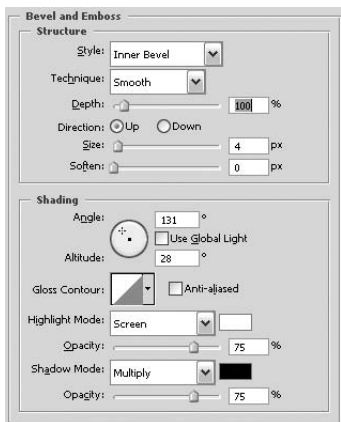


Рис. 6.85 ▼ Параметры стиля **Bevel and Emboss**

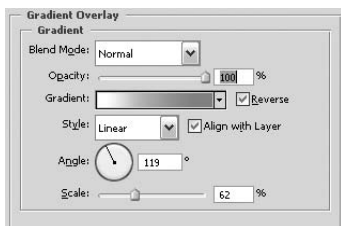


Рис. 6.86 ▼ Параметры стиля **Gradient Overlay**

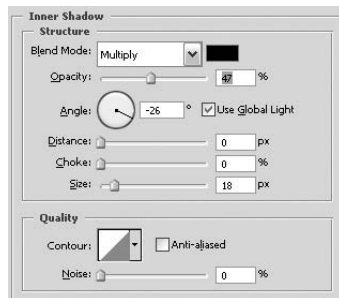


Рис. 6.87 ▼ Параметры стиля **Inner Shadow**



Рис. 6.88 ▼ Кнопка спуска

### Шаг 19

Добавьте на камеру детали (рис. 6.89).

### Шаг 20

Пришло время создания левой части, основа должна выглядеть так, как это показано на рис. 6.90.



Рис. 6.89 ▼ Правая часть камеры с дорисованными деталями

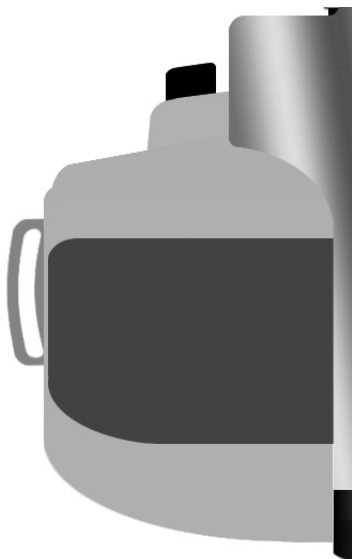


Рис. 6.90 ▼ Правая часть камеры с дорисованными деталями

### Шаг 21

В данном случае (рис. 6.91) использовался стиль **Gradient Overlay**. Несмотря на всю простоту применения, стиль работает очень эффективно для создания подобных объектов, достаточно вспомнить трюк «Часы с браслетом».

### Шаг 22

Примените стили **Inner Shadow**, **Satin** и **Color Overlay** (рис. 6.92–6.94).

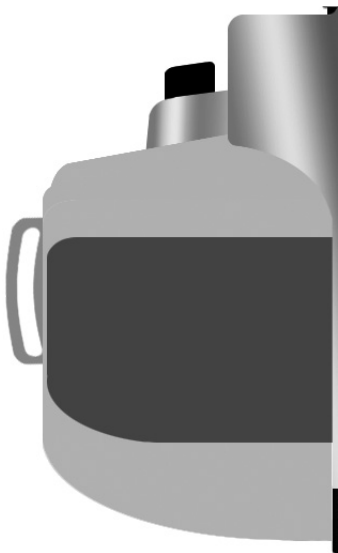


Рис. 6.91 ▼ Изображение после применения стиля **Gradient Overlay**

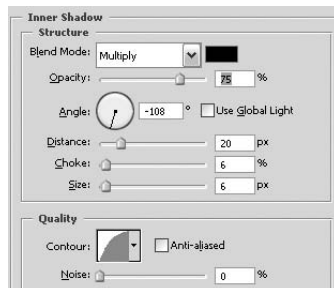


Рис. 6.92 ▼ Параметры стиля **Inner Shadow**

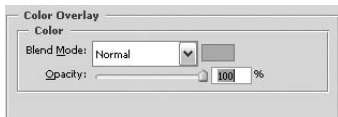


Рис. 6.93 ▼ Параметры стиля **Color Overlay**

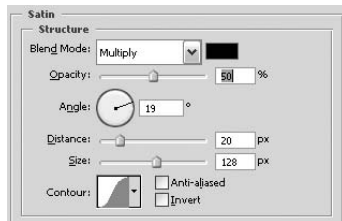


Рис. 6.94 ▼ Параметры стиля **Satin**

Загрузите выделение слоя и создайте корректирующий слой **Curves** (Кривые) – рис. 6.95.

### Шаг 23

Примените к слою, выше которого находится черный круг, стили **Color Overlay** и **Outer Glow**, затем нарисуйте черный круг (рис. 6.96–6.98).



Рис. 6.95 ▼ Результат манипуляций



Рис. 6.96 ▼ Черный круг

### Шаг 24

Для создания формы, как на рис. 6.99, воспользуйтесь инструментом **Polygonal tool**. В его опциях установите (для вызова нужно щелкнуть по стрелочке): **Star** (Звезда), **Smooth Indents**, задайте **Indent sides by** – 5 %, а **Sides** – 40.

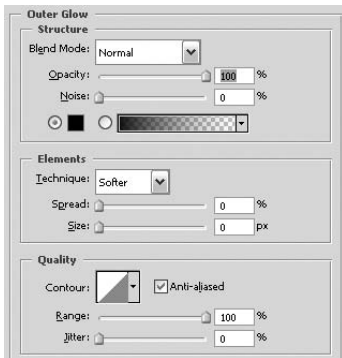


Рис. 6.97 ▼ Параметры стиля **Outer Glow**

Теперь примените к этой форме стили **Bevel and Emboss** и **Gradient Overlay** (рис. 6.100–6.101).

### Шаг 25

Кнопка содержит два слоя. На первом слое применены стили **Bevel and Emboss** (Фаска и рельеф), использовался **Style: Outer Bevel** и **Outer Glow** (черный, режим смешивания Normal (Нормальный)). На верхнем слое применен все тот же **Bevel and Emboss**, только теперь с активным **Style: Inner Bevel**, **Opacity** установите на 0% (рис. 6.102). Я думаю, у вас не возникнут проблемы на данном этапе.

Добавьте на изображение некоторые детали (рис. 6.103).

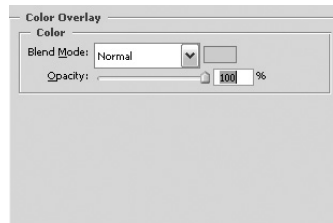


Рис. 6.98 ▼ Параметры стиля **Color Overlay**

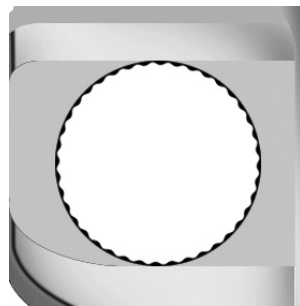


Рис. 6.99 ▼ Созданная нами форма на черном круге

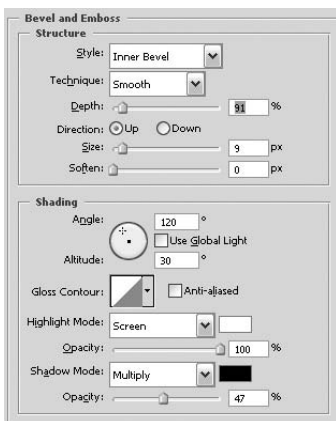


Рис. 6.100 ▼ Параметры стиля **Bevel and Emboss**

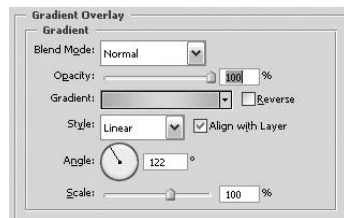


Рис. 6.101 ▼ Параметры стиля **Gradient Overlay**



Рис. 6.102 ▼ Результат манипуляций



Рис. 6.103 ▼ Изображение с добавленными деталями



Рис. 6.104 ▼ Объектив

### Шаг 26

Наконец-то мы дошли до объектива. Пожалуй, эта часть является самой интересной. Добейтесь схожести вашего рисунка с изображением, приведенном на рис. 6.104.

### Шаг 27

Сделайте активным инструмент **Gradient**, выберите градиент **Copper**, проведите им по горизонтали. Так как градиент цветной, а нам нужно цветовое соответствие, воспользуйтесь клавиатурным сочетанием **Ctrl+Shift+U** для выполнения команды **Desaturate**. Затем загрузите выделение выбранного слоя и создайте настраиваемый слой **Curves** (рис. 6.105).

### Шаг 28

Думаю, не стоит объяснять, что на рис. 6.106 применен стиль **Gradient Overlay**.

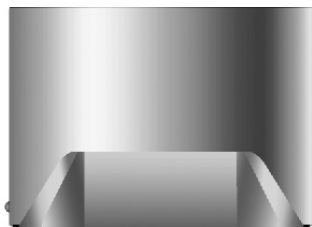


Рис. 6.105 ▼ Изображение после применения градиента Copper и корректировки Curves

### Шаг 29

Вот такую ребристую поверхность предстоит вам сейчас сделать (рис. 6.107).

Начните с создания закругленного прямоугольника, используя инструмент **Rounded Rectangle**. Установите радиус в зависимости от размера изображения, например, можно поставить 16, затем примените к получившемуся слою стиль **Gradient Overlay**: на сей раз черно-серый. После того как вы закончите делать исходное ребро, нажмите клавиши **Ctrl+T** и поверните его на некоторый угол.





**Рис. 6.106** ▾ Объектив камеры с примененным стилем **Gradient Overlay**

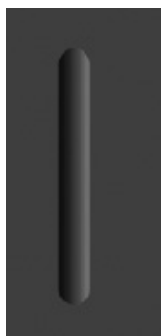


**Рис. 6.107** ▾ Ребристая поверхность

Сделайте копии слоя, опять же в зависимости от размера вашей камеры, слайте все слои с ребрами и выполните команду **Filter** → **Distort** → **Spherize**, задайте значение, равное 100%, и выберите из выпадающего меню пункт **Horizontal Only**. Если вы посчитаете это недостаточным, примените стиль **Bevel and Emboss** (рис. 6.108).

### Шаг 30

Создайте два слоя, с помощью инструмента **Rectangular Marquee** создайте выделение, заполните его черным цветом; перейдите на другой слой, создайте еще одно выделение и заполните его белым, совместите слои (рис. 6.109).



**Рис. 6.108** ▾ Закругленный прямоугольник, который нужно создать



**Рис. 6.109** ▾ Линия, которую нужно создать

### Шаг 31

Примените стиль **Gradient Overlay**, растеризуйте слой и примените фильтр **Gaussian Blur** (рис. 6.110).

**Шаг 32**

Сделайте еще одну ребристую поверхность тем же способом, что был описан выше (рис. 6.111).

Приведите ваше изображение в соответствии с рис. 6.112. Здесь применен стиль **Gradient Overlay**.



**Рис. 6.110** ▼ Изображение после выполнения шага 31



**Рис. 6.111** ▼ Еще одна ребристая поверхность



**Рис. 6.112** ▼ Приведите ваше изображение в соответствии с данным



**Рис. 6.113** ▼ Добавим надписи



**Рис. 6.114** ▼ Finalный результат

# Глава 7

## Работа с фотографиями

Все мы знаем, что Photoshop предназначен для работы с растровыми изображениями, и наверняка одно из первых ваших действий после запуска Photoshop – это попытка открыть фотографию и попытаться ее как-то подкорректировать, может быть, что-то нарисовать. Вряд ли кто-нибудь станет отрицать, что графических редакторов, равных Photoshop по обработке фотографий, пожалуй что и нет, все-таки Photoshop в этом стандарте мировой лидер – самый удобный и функциональный редактор графики, используемый для обработки фото.

Данная часть посвящена рассмотрению работы Photoshop в этой области. Мы научимся как корректировать фотографии и подготавливать их для печати, так и добавлять свои собственные эффекты. Трюки будут построены по тому же принципу – сложность возрастает по мере изучения материала.

### Удаляем эффект красных глаз

А начнем мы с самой типовой задачи, с которой приходится сталкиваться практически всем пользователям Photoshop. Эффект красных глаз на фотографии, думаю, знаком всем. И рано или поздно вас начинает мучить вопрос: «А как, собственно, избавиться от этой проблемы при помощи Photoshop?».

Надо сказать, что в старых версиях программы этот вопрос стоял намного острее, чем в CS2, – тогда еще не было создано специальных инструментов, заменяющих цвет. Существовало много плагинов, созданных не Adobe, позволяющих быстро и эффективно избавляться от этого ненавистного всем эффекта. Но все это было не то. И вот в версии CS2 появился новый инструмент с названием **Red Eye**, что в дословном переводе с английского означает «Красный глаз»

«Красный глаз» 

Его использование сводит до минимума все усилия по устранению данного эффекта: все, что от вас требуется, – это щелкнуть в центре глаза левой кноп-

кой мыши, после чего эффекта как не бывало. Инструмент справляется даже со сложными фотографиями, где зрачка вовсе не видно (рис. 7.1 и 7.2).



**Рис. 7.1** ▼ Изображение с эффектом красных глаз



**Рис. 7.2** ▼ Изображение после применения инструмента **Red Eye**

Инструмент **Red Eye** содержит два единственных доступных параметра:

- **Pupil Size** – задает размер зрачка;
- **Darken Amount** – задает количество затемнения, применяемого на фотографии при удалении эффекта красных глаз.

Безусловно, нельзя отрицать удобства использования данного инструмента. Но, как бы он ни был удобен, у него есть один недостаток. Вы заметите его, когда будете пытаться удалить эффект красных глаз у человека с голубыми глазами, – ведь инструмент **Red Eye** производит затемнение области, а это совсем не годится для голубых глаз. Нет, ненавистный нам эффект будет устранен, но вот цвет глаз придется изменять вручную, а это уже дополнительная работа. Справедливости ради следует отметить, что к фотографиям с большим разрешением приведенное замечание не относится, но, с другой стороны, не все являются счастливыми обладателями дорогих цифровых фотокамер. Поэтому в данном разделе мы рассмотрим несколько способов удаления этого дефекта на фотографии. Все-таки никому не помешает знать различные варианты удаления данного эффекта. К тому же это позволит вам в случае столкновения со старыми версиями продукта без труда применить все свои знания, полученные из данной книги и, в частности, из этого раздела.

Начнем с самого неудобного способа. На панели инструментов выберите

**Sponge** 

В его настройках установите режим смешивания **Desaturate**, поставьте самую мягкую кисть (параметр **Hardness** должен быть равен 0) и поведите этим


инструментом по красной части глаза, после этой работы вы увидите, что краснота заменилась на серый цвет. Если эффект распространился на большую часть глаза, как в приведенном примере, тогда воспользуйтесь инструментом **Burn** для так называемого «прожига», то есть затемнения области зрачка.

Можно зрачок не обесцвечивать и не затемнять, а просто закрасить круглой черной кисточкой. Конечно, так быстрее, но говорить в этом случае о реалистичности не приходится. Такой способ актуален, только если вы хотите увеличить размер самого зрачка.

Наверняка вы заметили, что зрачок выглядит несколько безжизненно, и нужно что-то с этим делать. Ни для кого не секрет, что при сильном источнике света глаз будет «бликовать». Вот его и нужно нам нанести.

Итак, возьмем небольшую кисточку и просто поставим точку белым цветом. Можно также поставить эту точку в нескольких местах, например, чтобы показать блики от двух вспышек. При этом необходимо следить за расположением бликов, чтобы на обоих глазах было равное количество. Для подсветки бликов (если блик получился тусклым) можно воспользоваться инструментом **Dodge**. В его опциях задайте режим **Highlights**. (рис. 7.3).

Однако и этот способ не позволяет нам правильно обработать фотографию с голубыми или зелеными глазами. О том, как это исправить, мы поговорим в конце данного раздела. Поверьте мне, это очень просто, гораздо важнее сейчас научиться удалять этот эффект как можно большим количеством способов.

Итак, следующий способ тоже напрямую связан с использованием кистей. В версии CS появился новый инструмент – **Color Replacement** (дословно – заменитель цвета) . По сути дела, можно перекрасить любую область в выбранный цвет. Например, можно раскрасить черно-белое фото, или... удалить эффект красных глаз. Хочу заметить, что Adobe предлагала в версии CS именно таким способом удалить данный дефект на фотографии. В CS2 инструмент был доработан и перемещен в другую группу на панели инструментов. Теперь он стоит в одном ряду с инструментами **Brush** и **Pencil**.

Для начала ознакомимся с его опциями:




- **Continuous**  – производит выборку цветов в зависимости от вашего перемещения по изображению;
- **Once**  – заменяет выбранный цвет только в областях, содержащих цвет, определенный вами изначально;
- **Background Swatch**  – заменяет только область, содержащую текущий цвет фона (Background color);



Рис. 7.3 ▼ «Красные глаза» исчезли

➤ **Limits:**

- **Discontiguous** – заменяет цвет образца, заданного ранее в любом месте под указателем;
  - **Contiguous** – заменяет цвета, находящиеся непосредственно под указателем;
  - **Find Edges** – заменяет цвет в связанных областях, содержащих заданный цвет, при этом будут сохраняться грани формы;
- **Tolerance** – чем меньше будет установлено здесь значение, тем более точно будет заменяться цвет (более точно относительно заданного вами).

Итак, берем исходное изображение с дефектом, теперь выбираем **Color Replacement** и, удерживая клавишу **Alt**, щелкаем в области глаза, содержащей информацию о цвете глаза. Если фотография не позволяет это сделать, тогда по памяти следует установить в палитре цвет переднего плана (**Foreground color**); ну и, наконец, если вы совсем не хотите возиться с определением цвета, в этом случае установите цвета в состояние по умолчанию. Проведите кистью по красной области глаза. Способ не универсальный, но все же позволяет в большинстве случаев успешно удалить этот эффект. Хочу заметить, что инструмент **Red Eye** не всегда корректно справляется со своей задачей, так, в частности, на рис. 7.4 легко заметить, что закраска попала не только на область глаза.



**Рис. 7.4** ▼ Изображение после применения инструмента **Color Replacement**

*Примечание*

Зрачок все равно рекомендуется обрисовывать черным цветом, иначе глаз получится неестественно одноцветным, а еще хуже, если цвет полностью перекрасит глаз в неестественные тона.

Как и в предыдущем случае, для особо некачественных изображений используйте инструменты **Brush** и **Dodge**.

Теперь переходим к самому известному среди пользователей способу удаления эффекта красных глаз.

На панели инструментов выберите **Elliptical Marquee**. Откройте изображение. Поставьте курсор в центр глаза, нажмите клавишу **Alt** (чтобы выделение исходило из центра) и создайте выделение; диаметр определите в зависимости от степени дефекта (рис. 7.5).



**Рис. 7.5** ▼ Выделение на глазе

Теперь растушем выделение либо, нажав клавиатурное сочетание **Alt+Ctrl+D**, либо выполнив команду **Selection** → **Feather**. В появившемся диалоговом окне в зависимости от размера изображения в качестве радиуса можно указать 1–2 px. Переходим к меню **Image** →

**Adjustments** → **Hue/Saturation** и перемещаем ползунок **Saturation** влево до получения нужного нам результата. Можно также просто нажать **Ctrl+Shift+U** (**Image** → **Adjustments** → **Desaturate**).

И наконец, последний способ. Он напрямую связан с использованием каналов.

Аналогично предыдущему способу создайте эллиптическое выделение на глазе, затем перейдите к палитре **Channels** и щелкните по каналу **Blue** (рис. 7.6).

Теперь выполните команду **Edit** → **Copy** либо нажмите «горячие клавиши» **Ctrl+C**, затем щелкните по каналу **RGB** или нажмите **Ctrl+~** и выполните команду вставки: **Edit > Paste** (**Ctrl+V**).

Что мы этим добились? Смешением синего канала с красными оттенками. Как правило, этого достаточно для устранения эффекта. В самом начале главы я упоминал, что мы рассмотрим такую проблему, как раскрашивание глаза в нужный оттенок.

Все на самом деле довольно просто. Можно воспользоваться, например, тем же инструментом **Color Replacement**. А можно, создав эллиптическое выделение, нажать **Ctrl+U** либо, выполнив команду **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation**, откорректировать оттенок и насыщенность, только не забудьте поставить флажок тонировки (**Colorize**). И наконец, можно изменить цвет глаза при помощи **Color Balance**, который находится все в том же меню **Image** → **Adjustments**.

Как видите, способов удаления данного дефекта на фотографии существует довольно много, и в этом разделе приведены не все возможные варианты, но это и не имеет смысла – ведь каждый все равно будет пользоваться тем, к чему больше привык. Цель данного раздела – помочь вам выбрать подходящий для вас способ.

## Увеличиваем резкость на фотографии

Многие из читателей наверняка любят делать снимки, но не у всех есть возможность купить дорогую фотокамеру. В результате возникает ситуация, когда фото сделать хочется, а вот краснеть за их качество перед друзьями – нет. Конечно, у снимков такими камерами есть целый ряд дефектов, например, такие как неправильный баланс цветов и плохая глубина резкости. Но если с первой проблемой можно справиться при помощи **Curves** и **Levels**, то со второй возникают более сложные проблемы. Как поступить? Применять фильтр **Sharpness**? А если на светлых участках появится лишний шум? Что тогда?

Постараюсь в рамках данного раздела объяснить, как выходить из этого положения, рассмотрев различные варианты решения данной проблемы. Но сразу хочу заметить, что универсального решения здесь не может быть вследствие специфики снимаемого места, баланса цветов, самой фотокамеры, степени дефекта и пр.



**Рис. 7.6** ▼ Палитра **Channels** с активным каналом **Blue**

## Способ 1

Итак, открываем изображение с дефектом, которое вы будете исправлять. Я выбрал местный дом имени Асеева (рис. 7.7).



Рис. 7.7 ▼ Исходное изображение

В целом приведенная в примере фотография удачная, но, как известно, любую фотографию следует дорабатывать. Так, в частности, для увеличения резкости на фотографии мы увеличим ее контрастность, а затем добавим что-то наподобие маски, которую создадим с применением малоиспользуемого фильтра **High Pass**.

Манипуляции по созданию маски мы будем проводить на дублированном слое. Создадим его, выполнив команду **Layer** → **Duplicate layer**.

Переходим ко второй фазе, а именно, приданию контрастности изображению, для чего у дублированного слоя изменяем режим смешивания на **Soft Light**. Для сравнения посмотрите на рис. 7.8.

Применяем фильтр **High Pass**, который располагается в меню **Filter** → **Other** → **High Pass**. Вообще, данный фильтр нужен для сохранения деталей края в указанном радиусе, где острые цветовые переходы подавляют остальную часть изображения. Фильтр удаляет деталь с низкой частотой в изображении и представляет собой эффект, противоположный **Gaussian Blur**.

В нашем случае, как вы уже догадались, он будет служить для сглаживания чрезмерной контрастности и придания четкости изображению. Итак, когда вы зайдете в соответствующее меню, выставите радиус 3 (можно и другой, но этот пригоден для многих фотографий). И все. Для проверки улучшения каче-





Рис. 7.8 ▼ Изображение после добавления контрастности

ства, на палитре **History** попробуйте посмотреть на то, что было, и на то, что стало (можно также отключить видимость верхнего слоя) – рис. 7.9.

Но зачастую таких манипуляций бывает недостаточно, и тогда приходится прибегать к разного рода хитростям.

Так, например, фотография на рис. 7.10 далека от идеала.



Рис. 7.9 ▼ Финальный результат для способа 1



**Рис. 7.10** ▼ Фотография, далекая от идеала

После применения вышеуказанного способа положение улучшилось, но все же осталось много размытых участков.

Для исправления этой ситуации мы будем использовать инструмент **Magic Wand** (наконец-то мы нашли ей достойное применение). Щелкаем этим инструментом по всем размытым местам (либо сразу, либо последовательно – см. последующие действия), а затем заходим в меню **Filter** → **Sharp** → **Sharp**. Таким образом, последовательно выбирая определенные участки и нажимая клавиши **Ctrl+F** (применение последнего фильтра), можно добиться результатов, представленных на рис. 7.11.

Для тех, у кого возникают проблемы с шумом на небе (интересно звучит, правда? Так недолго и в психбольницу загреметь), используйте ту же методику, что и с фильтром **Sharpness**, применяя фильтр **Gaussian Blur** либо **Blur**.

## Способ 2

А вот еще один способ, суть которого состоит в применении фильтра **Unsharp Mask**.

Откройте изображение, которое вы хотите исправить (рис. 7.12) и выполните команду **Filter** → **Sharpen** → **Unsharp Mask** (рис. 7.13).

Установите радиус, который необходимо использовать (поле **Radius**): чем больше радиус, тем на большем участке, на более широком пространстве будет применен эффект, и чем больше будет это значение, тем больше будет заметен эффект четкости. Значения радиуса следует устанавливать, исходя из изображения (его разрешения, степени дефекта и пр.).

Для изображений с большим разрешением радиус можно установить в пределах от 1 до 2, обычно это оптимальные значения для таких случаев. Более

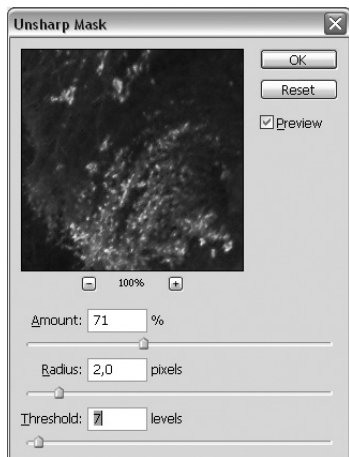


**Рис. 7.11** ▼ Результат манипуляций



**Рис. 7.12** ▼ Изображение для редактирования

низкое значение заостряет только грани изображения. Учитывайте и тот факт, что более высокое значение увеличивает резкость большего количества пикселей. Обратите внимание, что данный эффект менее заметен при печати изображения, нежели просто на экране монитора. Все дело в том, что



**Рис. 7.13** ▼ Параметры Unsharp Mask

Во избежание появления шума на изображении (например, на коже), вам придется либо использовать маску, либо регулировать данный параметр с пороговыми значениями не от 0 до 255, а от 2 до 20. Заданное значение по умолчанию (0) добавляет четкости всем пикселям на изображении.

### *Примечание*

Если после применения данного фильтра произойдет осветление цветов или оно станет слишком насыщенным, выполните команду **Edit** → **Fade Unsharp** и выберите режим **Luminosity** в меню **Mode**.



**Рис. 7.14** ▼ Финальный результат

радиус с двумя пикселями представляет меньшую область в напечатанном изображении с высоким разрешением.

Слайдер **Amount** позволит вам определить, насколько будет увеличена или уменьшена контрастность в изображении.

При подготовке для распечатки изображений с высоким разрешением следует задавать значения между 150% и 200%.

Слайдер **Threshold** позволит определить, как будут отличаться резкость у пикселей, расположенных в окружающей области, прежде чем они будут обработаны фильтром. Например, при значении 4 эффект будет действовать на все пиксели, имеющие тональные значения, которые отличаются по значению от 4 или больше, в масштабе от 0 до 255.

## Способ 3

И наконец, последний способ. Появление данного метода связано с появлением нового фильтра под названием **Smart Sharpen**. Ограничимся описанием используемых им параметров. Данный фильтр обладает теми функциями управления четкости изображения, которые недоступны фильтру **Unsharp Mask**. Я думаю, в пользу использования данного фильтра говорит и то, что он может устранять эффект размытия при движении.

Фильтр **Smart Sharpen** доступен из подменю **Filter** → **Sharpen** (рис. 7.15):

- **Amount** – задает интенсивность использования фильтра: чем больше значение, тем более четкими будут грани, правда, это будет отображаться и на негативном эффекте шума;
- **Radius** – определяет число пикселей, окружающих краевые элементы изображения, на которые воздействует увеличение резкости. Чем больше значение радиуса, тем шире эффект на гранях, и, соответственно, происходит более заметное увеличение резкости;
- **Remove** – устанавливает алгоритм увеличения резкости. Например, метод **Gaussian Blur** используется при в известном нам фильтре **Unsharp Mask**. Эффект **Lens Blur** определяет грани и детали на изображении и обеспечивает лучшее увеличение резкости и детализации, при этом будет удален эффект так называемых ореолов, возникающий при увеличении резкости. **Motion Blur** пытается устранить эффект размытия, вызванный движением снимаемого объекта;
- **Angle** – доступен при выбранном режиме **Motion Blur**. Здесь от вас требуется установка направления размытия для удаления эффекта размытия;

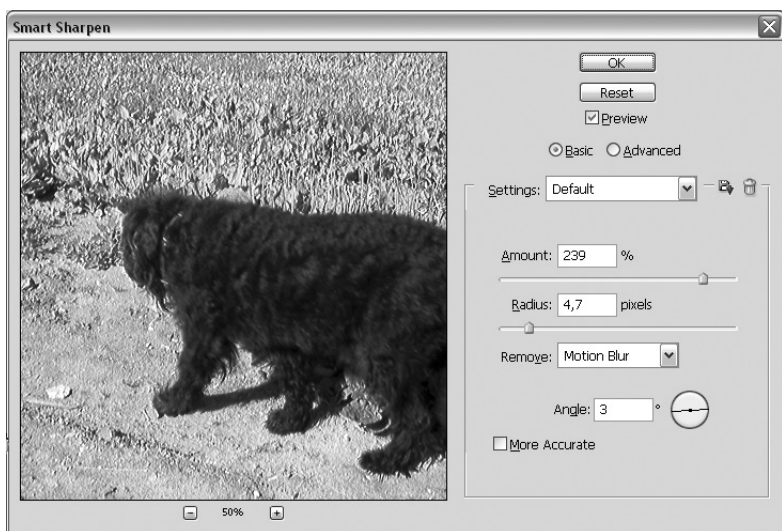


Рис. 7.15 ▾ Диалоговое окно фильтра **Smart Sharpen** в стандартном режиме

- **More Accurate** – при установке данного флажка фотография будет обрабатываться дольше для более точного удаления размытия.

Помимо стандартного режима данный фильтр позволяет вам осуществлять и более тонкую настройку изображения. Для перехода в расширенный режим установите флажок рядом с **Advanced**. Вам станут доступны три вкладки (рис. 7.16).

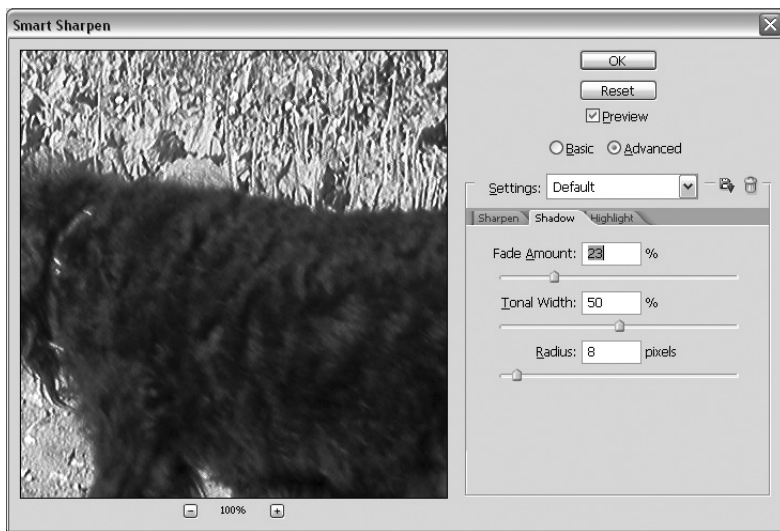


Рис. 7.16 ▼ Расширенный режим настройки четкости фильтра Smart Sharpen

Из не знакомых нам есть только две вкладки: это **Shadow** и **Highlight**. Первая отвечает за тени, вторая за светлые тона:

- **Fade Amount** – корректирует количество резкости;
- **Tonal Width** – контролирует диапазон тонов в изменяемом изображении. Переместите слайдер влево или вправо для уменьшения или увеличения цветового распределения. Меньшее значение ограничивает корректировку лишь темной области (применимо для вкладки **Shadow**) и только для светлых областей – при корректировке **Highlights**;
- **Radius** – контролирует размер области вокруг каждого пикселя. Соответственно, перемещение слайдера влево будет уменьшать данную область, а вправо – увеличивать.

Данным фильтром мы завершаем рассмотрение проблемы увеличения резкости на фотографии. Безусловно, здесь приведены не все доступные способы, не все, но основные, и лучше всего начинать пробовать увеличение резкости именно с приведенных в данном разделе примеров.

## Работа с гистограммой и уровнями

В последнее время все больше и больше цифровых фотокамер позволяет посмотреть гистограмму изображения. Гистограмма присутствует в большинстве профессиональных редакторах фотографий, таких как Photoshop, и позволяет оценить распределение тонов по изображению. Большинство снимков может быть откорректировано посредством оценки гистограммы. Каждый пиксель на изображении может быть установлен любым из 256 уровней яркости – от абсолютно черного (0) до абсолютно белого (255). Итак, гистограмма является графиком, который показывает, как распределяется 256 уровней яркости по изображению.

При передержке (переэкспонировании) гистограмма обычно смещена вправо, при недодержке – влево. При снижении яркости происходит сдвиг в сторону теней (вправо), при увеличении – в сторону светов.

### Кратко о палитре Histogram

В Photoshop CS2 данная палитра делается видимой посредством меню **Window** → **Histogram**. А вот что она собой представляет, попробуем разобраться. Взгляните на рис. 7.17.

Здесь представлена гистограмма в режиме просмотра всех каналов (All Channels View), с активной функцией показа статистики по изображению (Show Statistics).

Строка **Channel** позволяет выбрать режим просмотра. Так, например, вы можете установить режим просмотра только красного канала (Red), или выбрать **Luminosity** (Яркость) для отображения гистограммой значений интенсивности составного канала, или **Color** (Цвет) для просмотра индивидуальных цветных каналов в цвете. Обычно это применяется, когда вам требуется использовать режим **Compact View** (Компактный вид), но необходимо постоянно видеть определенное распределение оттенков по изображению.

### Как читать гистограмму

Левая часть гистограммы показывает распределение теней, средняя часть – среднетоновые цвета. В данном примере легко заметить, что на изображении темные и светлые участки распределены приблизительно равномерно, тем не менее имеется темный участок, о чем свидетельствует подъем диаграммы в левой части. Чем выше диаграмма, тем оттенки более выражены. Например, фотография



Рис. 7.17 ▾ Гистограмма

с невысокой контрастностью будет иметь распределение пикселей с более низким динамическим диапазоном, то есть диаграмма будет уже. Убедитесь в этом, выполнив команду **Image** → **Adjustments** → **Brightness/Contrast**. Попробуйте изменять параметр **Contrast** (Контрастность).

Статистическая часть гистограммы в себя включает следующие пункты:

- **Mean** (Среднее) – представляет средние значения интенсивности;
- **Standard deviation (Std Dev)** (Стандартное отклонение) – показывает, как сильно изменяются значения интенсивности;
- **Median** (Медиана) – представляет средние значения интенсивности в диапазоне значений интенсивности;
- **Pixels** (Пиксели) – показывает, какое количество пикселей было использовано для подсчета гистограммы;
- **Level** (Уровень) – отображает область уровня интенсивности, расположенного под пойнтером;
- **Count** (Индекс) – показывает общее количество пикселей, соответствующих уровню интенсивности ниже области под пойнтером;
- **Percentile** (Процентиль) – отображает совокупное число пикселей в/или ниже уровня под пойнтером;
- **Cache Level** (Уровень кеша) – показывает, что текущий кэш изображения обычно создает гистограмму. Если **Use Cache** (Кэш использования) для опции **Histograms** выбран в **Memory and Image Cache preferences** (Память и установки кэша изображения), то гистограмма отображается быстрее. Первоначальное изображение является кешем первого уровня. Каждый уровень, расположенный выше данного, составляет в среднем четыре смежных пикселя, ниже – чтобы получить отдельный пиксель, так что каждый уровень равен половине измерений (1/4 пикселей) первого, расположенного ниже.

## Корректировка изображения

С помощью гистограммы легко определить темную тень изображения и самые яркие подсветки, которые называются черным пойнтом и белым пойнтом. Фактически это диапазон между двумя точками, который и определяет тональный (он же динамический) диапазон распределения темных и светлых участков. Корректировку изображения в Photoshop можно проводить с помощью **Levels** (**Image** → **Adjustments** → **Levels**). Здесь вам дается возможность регулировать яркость изображения пятью ползунками (рис. 7.18).

Рассмотрим корректировку на конкретном примере (рис. 7.19).

Из гистограммы видно, что на изображении преобладают темные тона, оно достаточно плохо освещено, яркость всех каналов занижена. После беглой оценки общего вида диаграммы надо перейти к рассмотрению каждого канала в отдельности, воспользовавшись функцией расширенного просмотра **All Channel View** (Просмотр всех каналов). В данном случае картина особенно не меняется в разных каналах, тем не менее, легко определить, что зеленый канал более смещен в сторону ярких оттенков. Итак, нам необходимо осветлить



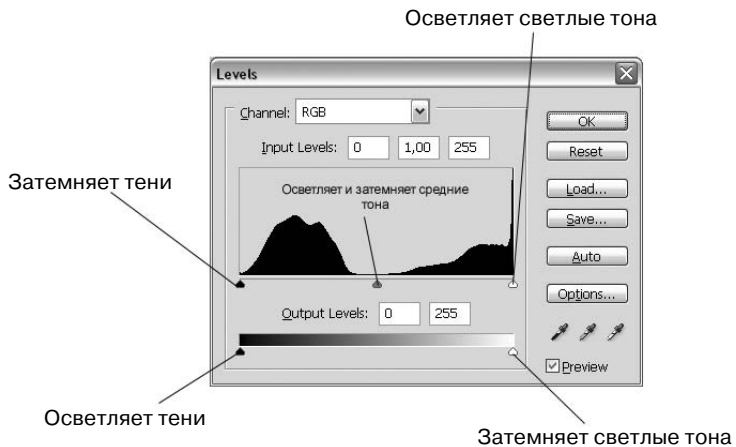


Рис. 7.18 ▼ Диалоговое окно **Levels**

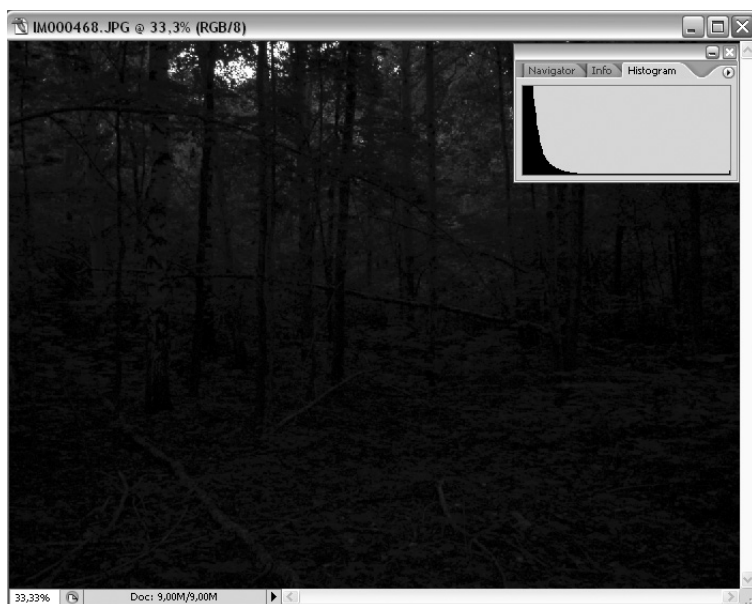


Рис. 7.19 ▼ Изображение для обработки

это изображение и придать ему реалистичные оттенки. Для наглядности рекомендую оставить гистограмму видимой во всех каналах во время осуществления нижеописанных действий.

Выполняем команду **Image** → **Adjustments** → **Shadow/Highlights** и выставляем:

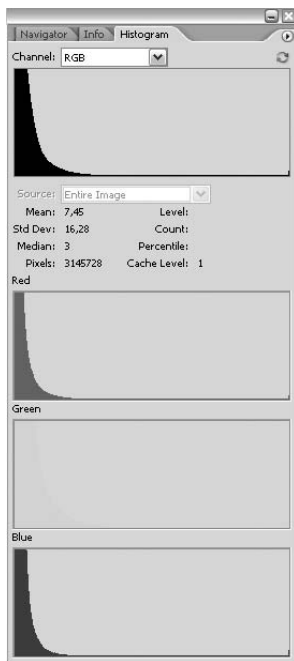
- **Shadows** (Тени) – 100%;

➤ **Highlights** (Подсветки) – 0%.

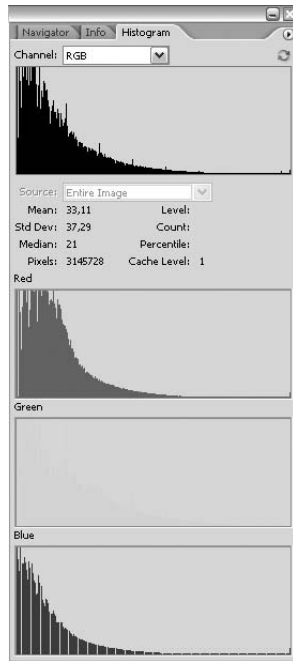
На палитре можно наблюдать смещение диаграммы в сторону светлых оттенков (вправо).

Цвета на фотографии выглядят неестественно, необходимо добавить зеленых цветов. Для этого выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Levels**, сделайте активным синий канал (Blue) и передвиньте правый ползунок, расположенный под гистограммой, влево (Input Levels (Входные уровни) – 29), легко заметить, что, затемняя таким способом данный канал, мы увеличиваем содержание зеленых оттенков на изображении. Остается только добавить содержание красного путем ослабления яркости зеленого канала (Green). Итак, делаем активным канал **Green** (Зеленый) и передвигаем правый нижний ползунок влево (Output levels (Выходные уровни) – 247).

Все цвета приведены в норму, изображение откорректировано. Безусловно, абсолютно ярким это изображение не сделаешь, да и, в принципе, не надо, потому что цветовое распределение оттенков должно соответствовать реальному положению вещей. Так, на нашем изображении это лес, деревья, маленький кусок неба. Фотография в таких условиях не может быть яркой, поэтому в данном случае необходима была корректировка в сторону среднетоновых значений. Для сравнения посмотрите гистограммы на рис. 7.20 и на рис. 7.21.



**Рис. 7.20** ▼ Гистограмма до корректировки



**Рис. 7.21** ▼ Гистограмма после корректировки



Рис. 7.22 ▼ Финальный результат

## Правильное конвертирование в СМУК

Так уж сложилось, что большинство пользователей Photoshop после создания изображений или их обработки не занимаются выводом на печать, ограничиваясь домашним показом по монитору результатов своей деятельности друзьям или демонстрацией работ в Интернете. Но рано или поздно с этим сталкиваются многие. Вот тут-то и возникает проблема – несоответствие цветов на мониторе и на печати. Хорошо, когда обработанное изображение можно отнести в фотоцентр, где вам все сделают корректно. А если печать делается дома? Стоит ли бросать все «на авось»? Не проще ли научиться выполнять эти операции самому? Вот об этом мы и поговорим.

### Предисловие

В продолжение темы приведу в пример часто задаваемый в этом случае вопрос: «Позвольте, – скажете вы, – разве нельзя выполнить команду **Image** → **Mode** → **СМУК** и решить проблему раз и навсегда?».

Дело в том, что метод, заданный по умолчанию в Photoshop для конвертации в режим СМУК, не берет в расчет определенные моменты, которые могут негативно и непредсказуемо отразиться на печати.

Все мы знаем, что режим RGB является методом визуального отображения изображения на экране посредством трех цветов Red (Красный), Green (Зеле-

ный) и Blue (Голубой), после смешения пикселей которых получается необходимый оттенок. А СМΥК представляет собой распределение Cyan (Голубой), Magenta (Сиреневый), Yellow (Желтый) и Black (Черный) цветов для реализации сетей смещения, которые распределяют образцы точек с переменной плотностью и размером на «листе бумаги», именно это и дает возможность получить необходимый цвет. Когда мы смотрим на СМΥК-изображение, то наблюдаем лишь симуляцию режима, на самом деле мы наблюдаем RGB-режим, в который «на лету» было переведено изображение для его отображения, потому что монитор не поддерживает СМΥК-метод вывода.

## Точечное увеличение

Итак, для корректного конвертирования изображения в СМΥК-режим необходимо решить несколько проблем и, прежде всего, – **Dot Gain**. После того как изображение уже напечаталось, легко заметить, что оно состоит из маленьких пятен, сделанных чернилами принтера. В зависимости от качества используемой бумаги они (пятна) имеют расширение от центра к внешним сторонам.

Для проверки принтера я обычно отдаю на печать образец, состоящий из точек диаметром 1 мм. Первоначально точки взаимодействуют с листом бумаги аналогичного диаметра, но спустя некоторое время точки могут увеличить значения, что приводит к небольшому изменению цветов. Связано это, может быть, как с некачественной бумагой, так и с плохими чернилами. В Photoshop у вас есть возможность регулировать процесс печати этих точек, управлять их яркостью перед окончательным выводом. Делается это посредством меню **File → Print with Preview**, параметр **Dot Gain**. Итак, для соответствия в данном случае (когда произошло увеличение точек в размерах) требуется уменьшение точек, чтобы расширение стало равным одному миллиметру.

## Общее количество чернил

Второй проблемой является распределение чернил на бумаге, их общее количество. Для того чтобы избежать попадания чернил по одним тем же участкам на бумаге, необходимо чтобы сумма их четырех значений не превышала 300.

### *Примечание*

300 как максимальное количество на самом деле является средним значением, неким универсалом. Дело в том, что большинство газет и журналов задают даже меньшие значения как предел, поэтому, прежде чем отдавать в печать изображение, рекомендую вам узнавать эти параметры.

Например, можно распределить цвета следующим образом (правильный способ): 90C, 90M, 100Y и 0K, таким образом, получается сумма 280 (90+90+100+0). А вот такое распределение будет уже неправильным: 100C, 100M, 100Y и 100K, потому что в этом случае сумма будет равна 400. Главное – реально понимать, что визуальное соотношение 20C, 20M, 20Y и 20K выглядит так же, как и 0C, 0M, 0Y и 0K. О факторах, влияющих на это, было сказано выше.

## Конвертирование в другой профиль

Теперь переходим к рассмотрению практической части дела. А именно, будем брать под контроль все, ну или почти все, факторы, которые могут негативно повлиять на печать изображения. Часто, создавая PSD-файл, содержащий несколько слоев, различные цветовые режимы и пр., невозможно отследить все изменения CMYK-режима. Поэтому большинство пользователей создают/обрабатывают изображение в RGB, применяют фильтры, которые недоступны в другой цветовой модели, и только по завершении работы конвертируют получившееся. Для этого существует несколько способов. Один из них – выполнение команды **Image** → **Mode** → **CMYK**. Данный способ математически преобразовывает изображение, не обращая внимания на сопутствующие этой конвертации проблемы. Другой путь – выполнение команды **Edit** → **Convert to Profile**, где вам нужно найти область определения (Destination Space) и выбрать из выпадающего меню **Profile** пункт **Custom CMYK**, после чего откроется диалоговое окно, показанное на рис. 7.23.

Установите параметры, как на рисунке, – они являются оптимальными.

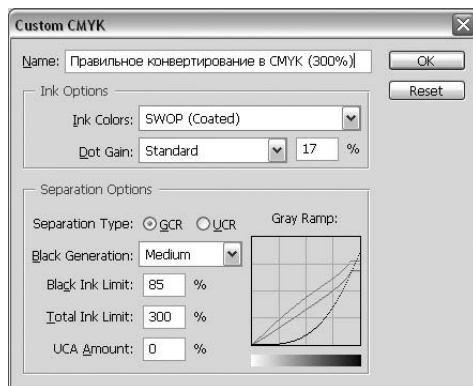


Рис. 7.23 ▼ Диалоговое окно **Custom CMYK**

## Заключение

Вот таким довольно запутанным с первого взгляда, и довольно простым после тщательного рассмотрения способом достигается корректное конвертирование в CMYK-режим. Конечно, можно пользоваться и стандартными заготовками Photoshop, разработчики которого сделали их исходя из мировых стандартов, тем не менее, не всегда в нашей стране попадается именно тот стандарт, который предусмотрела Adobe. Приведенные в этой главе советы универсальны, поэтому степень риска минимальна. И напоследок поговорим о загадочной букве К в аббревиатуре CMYK. Существует две точки зрения о значении этой буквы. Первая говорит нам о том, что это сокращение от английского key color, и появилось оно, когда при печати полноцветного компо-

нента стали использовать черную краску, которую стали называть ключевым цветом (key color).

Суть другой версии состоит в том, что буква эта возникла из сокращения слова black, взяли букву «К», а не «В», чтобы не путали с цветом blue (голубой) в палитре RGB. На вопрос: «Какая версия правильная?» можно ответить, что обе, и писать их лучше вместе. В качестве доказательства приведу выдержку из «Specification ICC.1:2004-10 (Profile version 4.2.0.0). REVISION of ICC.1:2003-09. International Color Consortium. p.7»:

ANSI	American National Standards Institute
CIE	Commission Internationale de l'Éclairage (International Commission on illumination)
CLUT	Colour Lookup Table (multidimensional)
CMM	Colour Management Module
CMY	Cyan, Magenta, Yellow
CMYK	Cyan, Magenta, Yellow, Key (black)

## Добавляем яркости и контрастности

В этом разделе мы рассмотрим самый простой и эффективный способ добавления яркости и контрастности на фотографию.

### Шаг 1

Откройте изображение для редактирования (рис. 7.24). Сделайте копию фонового слоя либо посредством команды **Layer** → **Duplicate Layer**, либо с помощью клавиатурного сочетания **Ctrl+J**. Измените режим смешивания нового слоя на **Overlay**.



Рис. 7.24 ▼ Исходное изображение

### Шаг 2

Для того чтобы правильно применить впоследствии функцию **Apply Image**, которая позволяет вам смешивать один слой изображения и канал (Source) со слоем и каналом активного изображения (Destination), добавьте маску слоя (команда **Layer** → **Add Layer Mask** → **Reveal All**) – рис. 7.25.

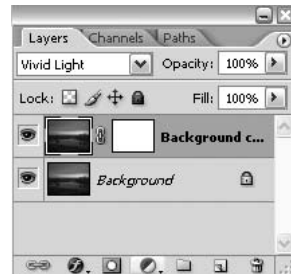
### Шаг 3

Осталось дело за малым – применить команду **Apply Image**. Она находится в меню **Image**.

Установите следующие параметры:

- **Source** – имя файла;
- **Layer** – Merged;
- **Channel** – RGB;
- **Invert** – флажок должен быть установлен;
- **Blending Mode** – Normal;
- **Opacity** – 100%.

Нажимаем кнопку **ОК** и наслаждаемся результатом (рис. 7.26).



**Рис. 7.25** ▼ Расположение слоев после выполнения шага 2

## Создаем черно-белое изображение

Так уж случилось, что снять идеальное фото практически невозможно. Иногда цветовые переходы, свет и тень настолько неестественны, что начинаешь задумываться об отказе от полноцветного изображения. Для обесцвечивания



**Рис. 7.26** ▼ Финальный результат

фотографии с ее конвертированием в черно-белое существует несколько способов. Одним из самых простых, пожалуй, является нажатие клавиатурного сочетания **Ctrl+Shift+U**, которое выполнит операцию денасыщения. Вторым способом является выполнение команды **Image** → **Mode** → **Grayscale**. Казалось бы, что может быть проще, одним махом мы получаем черно-белое изображение? Дело в том, что в обоих случаях изображение будет проигрывать в широте градаций серого и потеряет динамический диапазон. Более правильным решением в данной ситуации будет применение функции смешивания каналов (**Channel Mixer**).

Итак, откройте изображение для редактирования (рис. 7.27).



Рис. 7.27 ▼ Изображение для редактирования



Рис. 7.28 ▼ Диалоговое окно Channel Mixer

Теперь создайте новый настраиваемый слой (о достоинстве использования данной техники было упомянуто ранее) посредством команды **Layer** → **New Adjustments Layer**, в качестве коррективы выберите **Channel Mixer**. Появится диалоговое окно, в нем поставьте флажок **Monochromatic**, которое сделает ваше изображение черно-белым, но не спешите нажимать кнопку **ОК**.

Откорректируйте яркость каждого канала, например, в данном случае мною установлены параметры, показанные на рис. 7.28.



Дело в том, что не существует точного способа задания для балансировки изображения, а большинство черно-белых изображений основываются на красном цвете, поэтому по умолчанию в корректировке слайдер Red установлен на 100%. Для того чтобы правильно откорректировать ваше изображение, устанавливайте по очереди каждый канал на 100% (при 0% – в других каналах). Таким образом вы определите смешение цветов на фотографии и сможете задать правильные значения. Попробовали? В таком случае вы обратили внимание, что при изменении канала Green в сторону усиления увеличивается яркость объектов, которые раньше имели зеленые оттенки. Из этого и следует исходить при корректировке. Вот таким образом я конвертирую цветное изображение в черно-белое (рис. 7.29).



Рис. 7.29 ▼ Финальный результат

## Исправляем дефекты линз

Весь трюк будет основан на изучении нового фильтра Photoshop – **Lens correction**.

Фильтр действительно очень удобен и эффективен, он позволяет удалять почти все искажения линзы, возникающие при съемке. Фильтр может исправлять не только эффект выпуклости, создаваемый широкой угловой линзой, или эффект неестественного искажения, который обычно появляется при съемке изображения с близкого расстояния, например сильно выпирающий нос вашего знакомого. Также с помощью данного фильтра вы можете исправлять изображения, снятые под углом, а если изображение под углом не снято,

вы можете сделать так, чтобы такой эффект присутствовал. Рассмотрением возможностей данного фильтра мы и займемся.

### Шаг 1

Откройте изображение (рис. 7.30), которое вы хотите отредактировать, и выполните команду **Filter** → **Lens Correction** (рис. 7.31).



Рис. 7.30 ▼ Изображение для коррекции

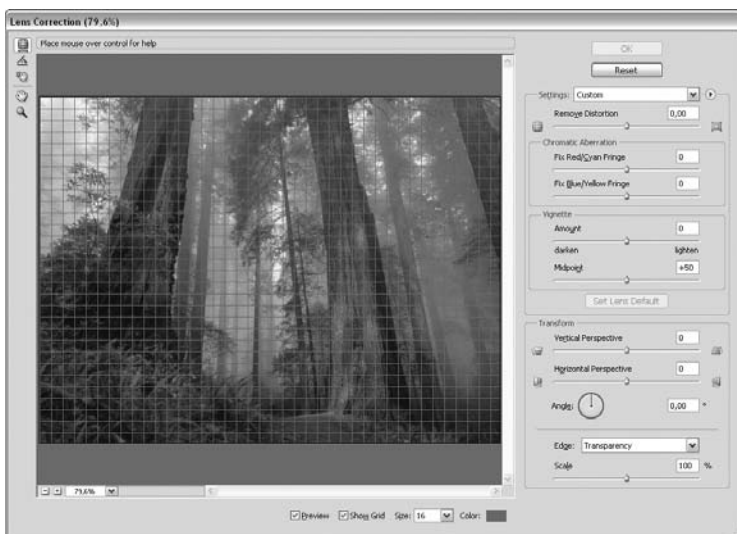




Рис. 7.31 ▼ Диалоговое окно фильтра **Lens Correction**

Первое, с чего нужно начать, – это выровнять изображение, потому что довольно проблематично откорректировать углы, когда фотография не прямая изначально.

Поэтому выберите инструмент **Straighten**  в диалоговом окне фильтра. Нажмите левую кнопку мыши, переместитесь по изображению для задания нового горизонта для фотографии. Постарайтесь следовать за горизонтальной линией на изображении при наличии таковой.

Взгляните на рис. 7.30. Фотография явно страдает от того, что происходит сужение к верхней части.

Поэтому нам нужно откорректировать значение параметра **Vertical Perspective** (Вертикальная перспектива), чтобы сделать верхнюю и нижнюю границу одинаковой ширины. Корректировка горизонтальной перспективы (**Horizontal Perspective**) позволяет вращать изображение через трехмерное пространство. Что происходит на самом деле – мы делаем одну сторону уже другой, чтобы исправить проблемы перспективы. Вы также можете изменить значение **Angle**, которое отвечает за угол наклона, чтобы исправить дефект диагонального искажения. На рис. 7.31 показана исправленная перспектива.

Обратите внимание на деформацию выпуклости изображения. Переместите слайдер корректировки **Remove Distortion** влево, чтобы увеличить эффект выпуклости, и соответственно перемещение слайдера вправо увеличивает вогнутость. Для достижения аналогичного эффекта можно воспользоваться и инструментом **Remove Distortion** , однако управление с помощью слайдеров дает возможность более гибкой настройки. После корректировки деформации вам может понадобиться возвращение перспективы. Напомню вам, что управление ей задается параметрами **Vertical** и **Horizontal Perspective**.

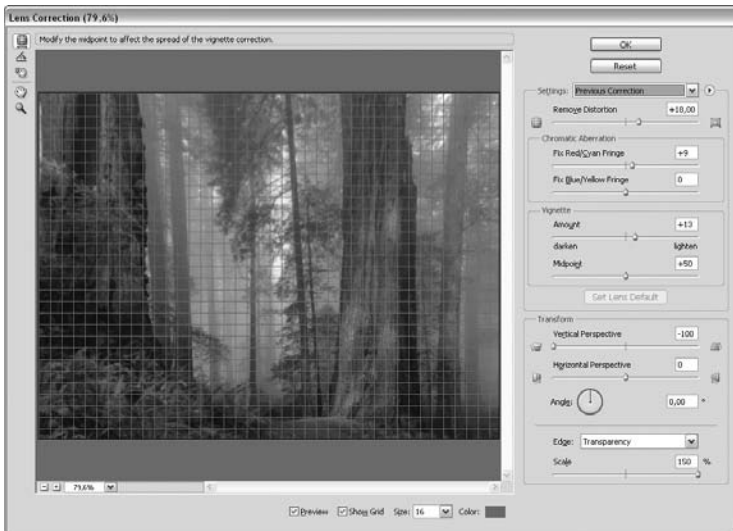
Ну и, собственно, осталось вернуть изображению необходимый вид, для этого вам следует откорректировать следующие опции:

- **Transparency** – создает прозрачные пиксели вне области прямоугольника;
- **Background Color** – заполняет пустые пиксели текущим цветом фона;
- **Edge Extension** – обрезает края пикселей для заполнения фоновым цветом.

Нажмите кнопку **ОК** для применения результатов. А в завершении обрежьте изображение так, как посчитаете нужным с помощью инструмента **Crop** (рис. 7.32 и 7.33).

## Фильтр Vanish Point

Клонирование в перспективе – одна из самых трудных задач при обработке растровой графики. К счастью, в новой версии Photoshop появился замечательный фильтр, который существенно облегчает эту задачу. Раньше приходилось часами сидеть с инструментом **Clone Stamp**, подбирая нужные участки изображения для клонирования. Теперь же можно за несколько минут исправить любую фотографию, используя фильтр **Vanish Point**. О нем и поговорим.



**Рис. 7.32** ▼ Диалоговое окно фильтра **Lens Correction**



**Рис. 7.34** ▼ Финальный результат

### Шаг 1

На рис. 7.35 изображена дорога в лес и собака, переходящая ее. Наша с вами задача удалить ее с дороги при помощи Photoshop, причем, удалить таким образом, чтобы сохранилась дорога в ее истинном виде.



Рис. 7.35 ▼ Фотография, которую нужно обработать

## Шаг 2

Прежде чем приступить к работе с фильтром **Vanish Point**, создайте новый слой, чтобы впоследствии обеспечить себе большую свободу в манипуляциях с изображением.

Выполните команду **Filter** → **Vanish Point** или нажмите клавиатурное сочетание **Alt+Ctrl+V**. Прежде всего нужно задать угол перспективы (рис. 7.36) –

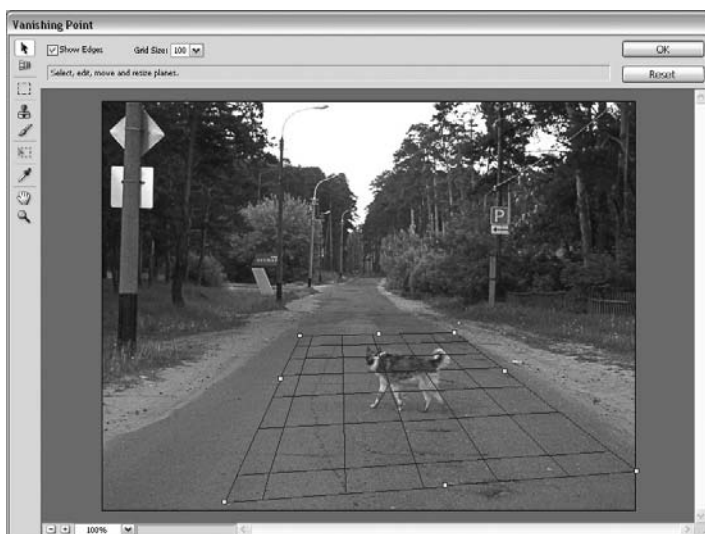


Рис. 7.36 ▼ Окно фильтра Vanish Point

его нужно нарисовать с помощью инструмента **Create Panel** (клавиша **C**). Пусть название не вводит вас в заблуждение. Вы часто применяли аналогичную технику при использовании инструмента **Polygonal Lasso**. Просто щелкните там, где вы хотите начать, и продолжайте щелчки под нужными вам углами.

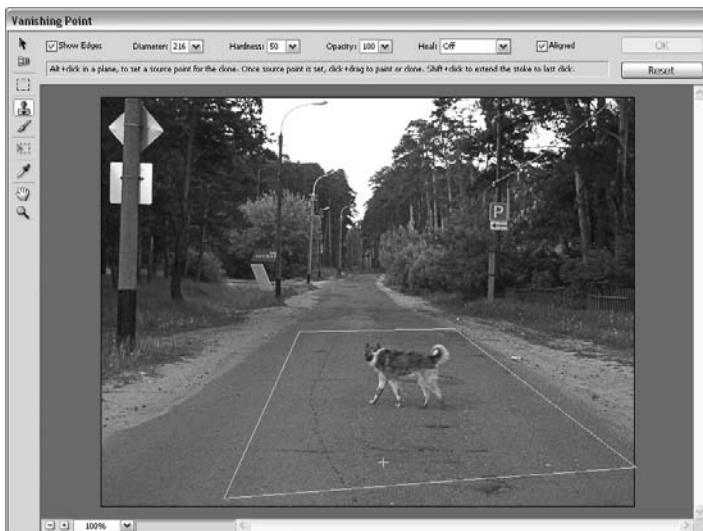
### *Примечание*

Если вы будете устанавливать точки на достаточно большом расстоянии друг от друга, то для увеличения масштаба изображения рекомендую использовать клавишу **X**.

Как только вы закончите расстановку точек (они же пойнты), перед вами появится стека голубых оттенков. Появится, но только если перспектива задана правильно, в противном случае сетка будет желтого цвета. Очень удобно – вы всегда будете знать, что не опустили ошибок. По завершении расстановки точек может оказаться так, что вы изначально определились с шириной неправильно. В этом случае воспользуйтесь инструментом **Edit Plane** (клавиша **V**) и растяните получившуюся сетку до нужного размера. Если сетка поменяет свой цвет на красный, значит, перспектива построена неверно.

### *Шаг 3*

Теперь нажмите клавишу **S** для активизации инструмента **Stamp** (по аналогии со знакомым всем инструментом клонирования **Clone Stamp**). Сетка в центре сразу пропадет. Как и при работе с **Clone Stamp**, сначала вам нужно задать образец, то есть источник, который будет использоваться при клонировании. Для этого щелкните в нужном месте, удерживая клавишу **Alt** (рис. 7.37). А сейчас попробуйте зарисовать удаляемый нами объект. Как видите, при клонировании полностью сохраняется эффект перспективы (рис. 7.38).



**Рис. 7.37** ▾ Изображение после активизации инструмента клонирования и задания образца

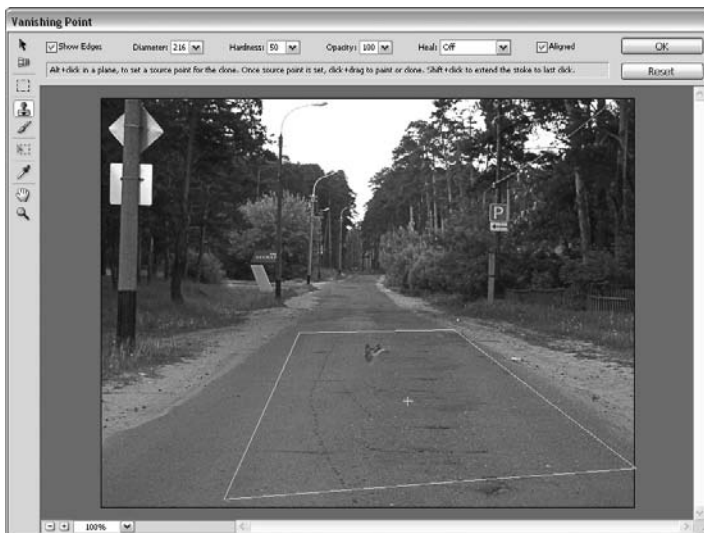


Рис. 7.38 ▼ Фото в процессе применения **Clone Stamp**

### *Примечание*

Как и при работе с обычным инструментом **Clone Stamp**, если вы хотите зарисовывать большее количество пространства, то я бы рекомендовал сначала зарисовать одну половину, затем изменить образец и продолжить клонирование.

Продолжайте использовать данную технику для удаления нежелательной области. Помните, что лучше всего почаще задавать новые образцы, – так будет более реалистично. По завершении нажмите кнопку **ОК**. Отклонированная часть будет располагаться на отдельном слое (рис. 7.39).

### *Совет*

Если в процессе работы вам потребуется более тонкая работа с нанесенными образцами на новом слое, тогда выберите инструмент **Patch** (клавиши **Shift+J**), нарисуйте выделение и переместите его по данному слою. Выделенный образец будет помещен в новую область. По завершении нажмите **Ctrl+D** для снятия выделения.

## Рисуем туман

Данный трюк нельзя назвать сложным, но это не уменьшает его значимости в плане изучения такого известного продукта, как Photoshop. Зачастую дизайнерам приходится сталкиваться с задачей создания тумана, а как это сделать – смотрите ниже.

### *Шаг 1*

Итак, для начала выберите изображение, на котором вы будете создавать туман. Сразу оговорюсь, что на яркой картинке сделать это будет достаточно проблематично. В нашем случае это озеро и гора (рис. 7.40).



Рис. 7.39 ▼ Финальный результат



Рис. 7.40 ▼ Исходное изображение

Создайте новый слой с помощью команды **Layer** → **New** → **Layer**, либо воспользовавшись клавиатурным сочетанием **Ctrl+Shift+N**.

Теперь предлагаю вам подумать, каким фильтром лучше создать туман. Подумали? Правильно. Это любой из фильтров создания облаков – **Clouds** или **Difference Clouds**.



Что ж, нажимаем клавишу **D** для перезагрузки цветов и выполняем команду **Filter** → **Render** → **Clouds**. Если вы будете использовать второй вариант, то для начала вам придется залить новый слой черным цветом, а уже только потом применять фильтр. Итак, после применения нажмите **Ctrl+F** для повторного применения эффекта, если вас не устроил первый вариант.

### Шаг 2

Настало время окончательно завершать работу над этим нехитрым эффектом. Как вы уже наверняка догадались, нам придется сейчас изменять непрозрачность слоя в меньшую сторону, для того чтобы задний фон наконец-то стал виден.

Итак, изменяем **Opacity** слоя в палитре слоев, выставив 50–60%. Далее, если вас не устраивает цвет вашего тумана, зайдите в **Image** → **Adjustments** → **Color Balance** и выставите значения, как показано на рис. 7.41.

После этого эффект готов (рис. 7.42).

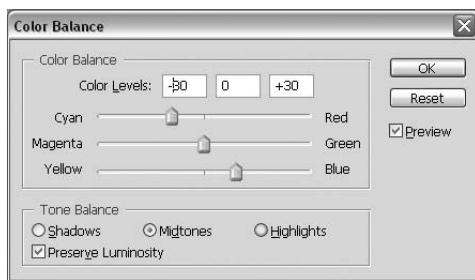


Рис. 7.41 ▼ Параметры **Color Balance**



Рис. 7.42 ▼ Финальный результат

## Эффект ледяного изображения

В этой главе вы научитесь изменять время года на фотографии – с летнего на зимнее.

### Шаг 1

Откройте изображение для редактирования (рис. 7.43). Обратите внимание, что данный эффект не всегда дает хороший результат на изображениях с большим количеством воды, например на фотографии реки. Кроме того, при меньшем размере фотографии эффект будет заметен сильнее.



Рис. 7.43 ▼ Изображение для редактирования

### Шаг 2

Дублируйте фоновый слой, перетащив его на пиктограмму нового листа в палитре **Layers**. Манипуляции, описанные в последующих шагах, необходимо будет проводить именно на этом, дублированном, слое.

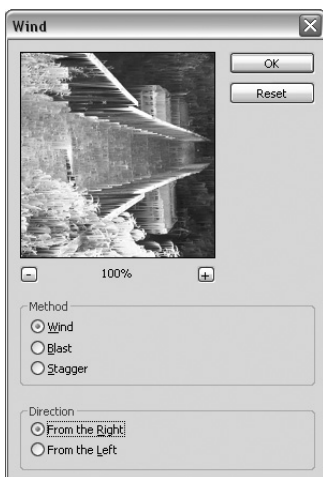
### Шаг 3

Для начала повернем изображение, выполнив команду **Image** → **Rotate Canvas** → **90 CW**. Это была подготовка к применению фильтра **Wind**, который доступен из подменю **Filter** → **Stylize**. Примените его с параметрами, приведенными на рис. 7.44.

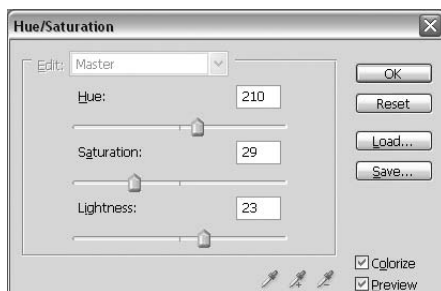
### Шаг 4

Теперь повернем изображение в обратную сторону посредством команды **Image** → **Rotate Canvas** → **90 CCW** и добавим нашему слою ледяных оттенков,

используя корректировку оттенка и насыщенности (Hue/Saturation). Нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+U** и установите параметры, как показано на рис. 7.45.



**Рис. 7.44** ▼ Параметры фильтра **Wind**



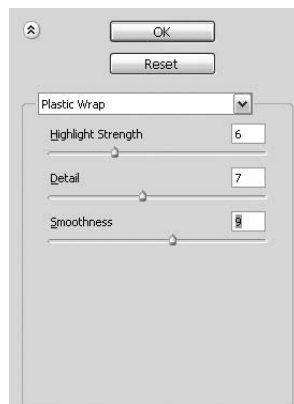
**Рис. 7.45** ▼ Параметры **Hue/Saturation**

### Шаг 5

Осталось только применить последний фильтр, который полностью завершит композицию. Параметры здесь нужно выставлять в зависимости от конкретного изображения. Для данной фотографии я использовал параметры, представленные на рис. 7.46, а результат показан на рис. 7.47. Безусловно, в цвете это смотрится куда более эффектно.

## Рисуем wallpaper

Поставить на рабочий стол красивый wallpaper хочет каждый. Пожалуй, и не найдешь сейчас таких пользователей, которые использовали бы в качестве «обоев» какие-нибудь пузырьки или колечки. Каждый пользователь Photoshop наверняка пробовал себя в создании красивых wallpaper, обычно первые пробы заканчиваются вырезанием какой-либо девушки или машины или другого объекта и вставкой его на уже готовую фотографию. Гораздо труднее придумать какой-то собственный фон. В данном разделе мы попытаемся создать красивый wallpaper на рабочий стол, используя фон, сделанный в Photoshop.



**Рис. 7.46** ▼ Параметры фильтра **Plastic Warp**



**Рис. 7.47** ▼ Финальный результат

### *Шаг 1*

Прежде чем мы приступим к созданию фона, необходимо определиться с объектом, который будем помещать. Я предлагаю использовать любую смазливую девушку (рис. 7.48).



**Рис. 7.48** ▼ Изображение с девушкой

Итак, откройте исходное изображение, выберите инструмент **Pen**, в его опциях сделайте активным режим **Paths**, в этом случае данный инструмент не будет заполнять цветом переднего плана нарисованный контур. Обрисуйте контуры объекта, по завершении щелкните правой кнопкой мыши внутри сделанного вами выбора и найдите там пункт **Make Selection**, который отвечает за создание выделения. Размер растушевки (*Feather*) не указывайте.

Выполните команду вырезания (*Edit* → *Cut*), затем вставки (*Edit* → *Paste*) или последовательно нажмите **Ctrl+C**, затем **Ctrl+V** для выполнения той же операции. Удалите нижестоящий слой. Первый этап завершен, впоследствии мы еще вернемся к этому слою для продолжения наших манипуляций.

### Шаг 2

Надеюсь, что изображение, с которого вы вырезали объект, было размером 1024 × 768 пх. Думаю, ни для кого не секрет, что это самый популярный размер среди обоев на рабочий стол в виду наличия у большинства пользователей 17-дюймовых мониторов. Если это не так, тогда исправьте это, щелкнув правой кнопкой мыши по заголовку окна и выбрав пункт из появившегося контекстного меню **Canvas Size**, либо выполнив команду **Image** → **Canvas Size**. Появится соответствующее диалоговое окно, в котором вам нужно изменить две величины:

- **Width** (Ширина) – 1024 пх;
- **Height** (Высота) – 768 пх.

Создайте новый слой посредством команды **Layer** → **New** → **Layer**, установите цвет переднего плана (*Foreground color*) как #387FA7, а заднего – как (*Background color*) как EAEAEA. Примените фильтр **Clouds**, он вызывается командой **Filter** → **Render** → **Clouds**, затем выполните команду **Filter** → **Render** → **Difference Clouds**, нажмите **Ctrl+F** для повторного применения фильтра с заданными параметрами. Если вы этого не сделаете, то у вас останется черно-оранжевый фон.

### Шаг 3

Примените к слою фильтр **Radial Blur**, который вызывается из подменю **Filter** → **Blur**. В появившемся диалоговом окне установите следующие опции:

- **Amount** (Количество) – 40;
- **Blur Method** (Способ размытия) – *Zoom* (Увеличение);
- **Quality** (Качество) – *Good* (Хорошее).

Выполните команду **Layer** → **New** → **Layer** или просто нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+Shift+N**.

Измените цвета переднего и заднего плана, выставив #AE6942 и #3C261A соответственно.

Снова примените фильтр **Clouds**. Для тех, кто забыл, – он доступен из подменю **Filter** → **Render**.

Измените **Blending Mode** слоя на **Linear Dodge**, можете поставить и **Color Dodge**, в этом случае вы добавите больше голубого цвета, а вот при использовании **Linear Dodge** у вас получится эффект с большим количеством облаков.

### Шаг 4

Теперь пришло время вернуться к нашему первому слою (тому, который мы вырезали).

Переместите данный слой выше слоев с облаками, затем, удерживая клавишу **Ctrl**, щелкните левой кнопкой мыши по этому слою в палитре **Layers**. Тем самым вы осуществите загрузку выделения данного слоя, что, собственно говоря, и нужно. Растушите выделение, нажав клавиатурное сочетание **Alt+Ctrl+D** либо выполнив команду **Select** → **Feather**; в появившемся диалоговом окне введите радиус равным 45 (Feather Radius).

Нажмите клавиши **Ctrl+C**, затем **Ctrl+V** и удалите нижестоящий слой. Теперь нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+J** для осуществления команды слоя через копию (Layer via Copy). Установите **Blending Mode** слоя на **Overlay** (Наложение). Снова выполните команду **Layer** → **New** → **Layer via Copy**. Примените фильтр **Gaussian Blur**, который вызывается из подменю **Filter** → **Render**. Измените радиус, выставив его равным 3. Установите **Blending Mode** слоя на **Screen**. Объедините все три слоя последовательным нажатием клавиатурного сочетания **Ctrl+E**. Установите непрозрачность (Opacity) слоя равной 60%.

### Шаг 5

Мы вышли на финишную прямую. Осталось только добавить некоторые искажения для придания законченности wallpaper.

Сделайте активным инструмент **Brush** (Кисть) – соответствующая клавиша вызова **B**. В его опциях выберите **Master Diameter** (Размер кисти) – 3, **Hardness** (Жесткость) – 100%.

Щелкните по палитре **Brushes** (Кисти) для более тонкой настройки кисти. Установите параметры, как показано на рис. 7.49.

Нажмите клавишу **D** для перезагрузки цветов, затем **X** – для смены их местами. Таким образом, цвет переднего плана (Foreground color) у вас будет белый, добавьте кистью искажения, и все – wallpaper готов. Наслаждайтесь результатом (рис. 7.50).

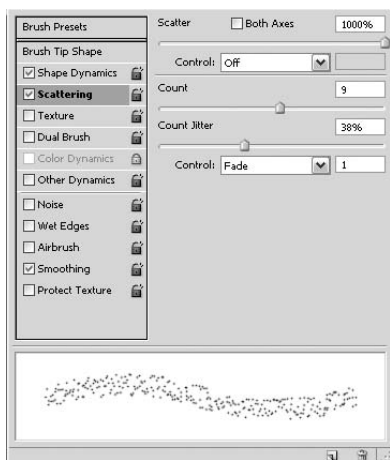


Рис. 7.49 ▼ Создаем кисть

## Меняем время суток на фотографии – делаем из дня ночь

В Photoshop можно делать с фотографией все, ну или почти все. И я считаю, что вряд ли у кого могли быть сомнения в том, что в этом редакторе с легкостью можно изменить время суток на фотографии. Об это и поговорим. В данном разделе мы рассмотрим эффект ночи.



Рис. 7.50 ▼ Финальный результат

### Шаг 1

Откройте изображение, на котором вы хотите поменять время суток. В палитре **Layers** щелкните правой кнопкой мыши по слою **background** (это единственный слой, доступный после открытия изображения) и выберите пункт из появившегося контекстного меню **Duplicate Layer...** либо выполните команду **Layer → Duplicate Layer**.



Рис. 7.51 ▼ Исходное изображение

Теперь нужно выполнить десатурацию слоя посредством команды **Image** → **Adjustments** → **Desaturate** или комбинации клавиш **Ctrl+Shift+U**.

Теперь необходимо применить так называемые кривые для того, чтобы настроить соответствующим образом слой. Вызвать диалоговое окно их настройки можно как с помощью клавиатурного сочетания **Ctrl+M**, так и с помощью команды меню **Image** → **Adjustments** → **Curves** (рис. 7.52).

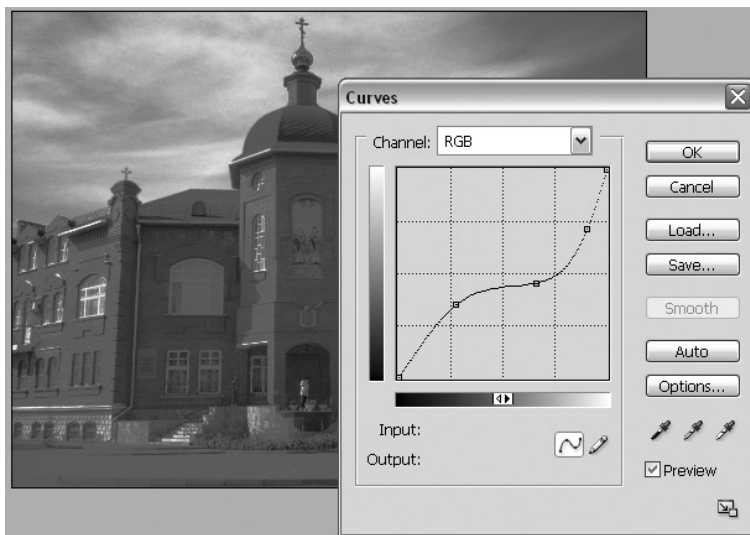


Рис. 7.52 ▼ Приблизительно так должны быть настроены кривые

Настройки необходимо производить в зависимости от освещенности вашего изображения. Нам нужно добиться, чтобы на фотографии было как можно меньше четких черных точек и четких белых точек, ибо они сильно выделяют границы объектов, что может плохо сказаться на конечном результате вследствие специфики применяемого метода обработки.

Несмотря ни на что, осталось сделать один из последних шагов.

Выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Levels** либо нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+L**. Появится соответствующее диалоговое окно, в котором вам нужно осуществить настройку таким образом, чтобы затемнить текущий слой, главное – не перестараться. Я использовал значения, представленные на рис. 7.53.

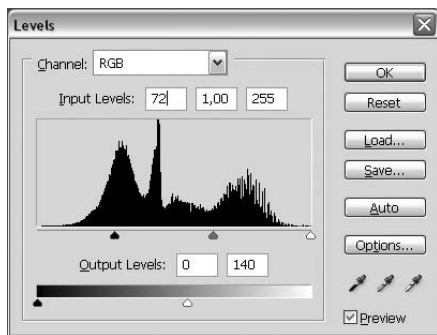


Рис. 7.53 ▼



Измените режим смешивания слоя (Blending Mode) на **Multiply** и вы увидите как изменилось освещение на фотографии Единственное, чего не хватает, – луны. Можно поступить самым простым способом – открыть изображение с луной: выбрать инструмент **Elliptical Marquee**, создать выделение по контуру луны, нажать клавиатурное сочетание **Ctrl+C**, перейти к работе с изображением, на которое вы хотите поместить этот объект, нажать **Ctrl+V**, с помощью инструмента **Move** переместить слой с луной в ту часть изображения, откуда, по вашему мнению, может падать свет, отражаемый луной от солнца (рис. 7.54).



Рис. 7.54 ▼ Финальный результат

Вот таким вот простым и нехитрым способом мы сменили время суток на фотографии.

Раз уж мы упомянули в этом разделе о такой корректировке изображения, как **Curves**, то предлагаю сделать небольшое прояснение о методах ее работы, с этим приходится встречаться довольно часто.

Помимо корректировки всех каналов в целом, у вас имеется возможность регулировки каналов и по отдельности. Обратите внимание на связь между противоположными цветами (голубой и красный, фуксин и зеленый, желтый и синий). Например, уменьшение красного добавит голубого и, наоборот, уменьшение количества голубого добавит красного. Как правило, требуется корректировка нескольких каналов для удаления нежелательных оттенков цвета. Не забывайте, что если вы слишком сильно измените только один канал, то баланс цвета изображения в целом будет нарушен.

**Curves** служит для настройки тонового диапазона изображения, однако, в отличие от команды **Levels**, на относительно узких участках диапазона.

Ну и, собственно, **Levels**, как было отмечено ранее, выполняет операцию по перераспределению яркости пикселей.

В диалоговом окне данной настройки мы можем увидеть две диаграммы: верхнюю и нижнюю. Первая отвечает за распределение ярких пикселей на изображении, а вторая представляет собой отображение диапазона от 100% белого до 100% черного.

Также здесь имеются три ползунка, отвечающие соответственно за темную нейтральную и самую яркую точки в каждом канале. При передвижении ползунка, отвечающего за яркость самой светлой точки, в сторону темных тонов происходит осветление самых темных участков, то есть уменьшается контраст изображения. То же самое произойдет, если вы будете двигать первый ползунок в сторону светлых тонов.

Передвижением среднего ползунка можно добиться перераспределения темных и светлых участков.

Вот, собственно, и все, что вам необходимо знать по данному вопросу.

## Меняем время суток на фотографии – эффект заката

Продолжаем тематику изменения времени суток. Из этого раздела мы узнаем, как создавать эффект заката (или восхода, кому как больше нравится, поскольку в одни и те же промежутки времени освещение будет очень похожим).

### Шаг 1

Как всегда, сначала нужно выбрать изображение для обработки. Наиболее заметным эффект проявляется на фотографиях с облачным небом (облачным, но не пасмурным; пасмурное небо не подходит в принципе) – в этом случае по завершении работы можно наблюдать наибольший контраст смены времени (рис. 7.55).

Итак, изображение открыто, и следующим действием должно стать копирование единственного доступного на данный момент слоя. Тут у вас имеется выбор – использовать команду дублирования слоя **Duplicate Layer** или применить команду **Layer via Copy** (Слой через копию).

В чем разница? В данном примере это не имеет значения, различие заключается в том, что **Layer via Copy** (Слой через копию) удобно применять при наличии выделенного объекта на слое (выделение может быть сделано, например, инструментом **Rectangular Marquee**), то есть у вас имеется выделенный объект, который нужно скопировать на отдельный слой. Для того чтобы не нажимать последовательно клавиатурные сочетания **Ctrl+C** и **Ctrl+V**, вы либо выполняете команду **Layer → New → Layer via Copy**, либо нажимаете клавиши **Ctrl+J**.

Команда **Duplicate Layer** просто делает точную копию выбранного вами слоя.

Итак, предлагаю выполнить команду **Layer → Duplicate Layer**.



Рис. 7.55 ▼ Исходное изображение

Переименуйте вновь созданный слой в «Закат» (осуществляется посредством двойного щелчка по названию).

Выберите слой «Закат» и выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Photo Filter** (Изображение → Настройка → Фотофильтр).

Используйте **Warming Filter** (85), **Density** установите 100%. Теперь выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Brightness/Contrast**:

- **Brightness** (Яркость) – (-25);
- **Contrast** (Контрастность) – 50.

## Шаг 2

Для наглядности этого шага отключите видимость слоя «Закат», для этого нужно щелкнуть по глазу в палитре слоев (Layers) слева от скрываемого слоя.

Сделайте активным фоновый слой щелчком по нему в палитре **Layers**. По умолчанию он будет называться **Background**.

Сейчас нам придется воспользоваться командой **Match Color**.

Она может корректировать яркость, цветовую насыщенность и цветовой баланс на изображении. Продвинутые алгоритмы в команде **Match Color** позволяют вам делать цветовые корректировки исходного изображения в соответствии с цветовым распределением выбранного вами изображения.


Итак, выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Match Color** (Изображение → Настройка → Соответствие цвета, уравнивание цветов, соотношение цветов). Установите следующие параметры:

- **Luminance** – 100;
- **Color Intensity** – 100;
- **Fade** – 50;

- флажок **Neutralize** должен оставаться неактивным;
- **Source** – имя вашего изображения;
- **Layer** – «Закат2».

### Шаг 3

Перейдите к редактированию слоя «Закат», а именно – добавьте маску слоя посредством команды **Layer** → **Add Layer Mask** → **Reveal All**.

Теперь щелкните на панели инструментов по **Gradient** (клавиша G). В опциях инструмента сделайте активным режим **Reflected Gradient** .

Нажмите клавишу **D** для перезагрузки цветов, затем проведите градиентом от середины изображения к его нижней части.

### Шаг 4

Измените режим смешивания слоя **Blending Mode** на **Screen** для смягчения эффекта. Этот шаг не обязателен.

Ну вот и все. Как вы уже наверное догадались, получился эффект заката. Для большей реалистичности эффекта слейте все видимые слои **Layer** → **Merge visible**, а затем примените любую из функций коррективки. Например, на используемой мною фотографии я добавил яркости каналу **Blue** (Голубой) посредством функции **Levels** (Image → Adjustments → Levels).

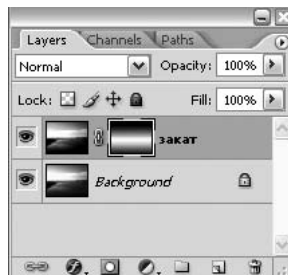


Рис. 7.56 ▼ Добавляем маску



Рис. 7.57 ▼ Финальный результат

### Примечание

Часто при обработке фотографий надоедает выполнять одни и те же действия. Для избавления от этой рутины используйте **Action**. Перед началом работы перейдите в палитру **Actions**, щелкните по кнопке в виде папки (Create New Set), затем по кнопке чистого листа для первичного задания параметров перед записью действия. В появившемся диалоговом окне в поле **Name** напечатайте имя действия **Function key** (то есть «горячие клавиши» для его быстрого выполнения), например, при выборе из списка **F2** и установке флажка возле строки **Ctrl** по нажатию **Ctrl+F2** будет запускаться данный действия. Также можно задать цвет действия. В остальном же все, как на обычном проигрывателе, – кнопка в виде кружка, запись в виде квадрата, stop и кнопка play – без комментариев.

## Рисованное изображение

Так уж сложилось, что любой пользователь Photoshop сталкивается с проблемой конвертирования фотографии в рисованное изображение. Безусловно, в Photoshop имеются специальные фильтры, позволяющие создать эффекты карандаша, акварельного рисунка и пр., но они обычно не помогут создать реалистичное отображение рисованного фото. В данном разделе мы попробуем преобразовать фотографию в рисованное изображение одним из популярнейших способов.

### Шаг 1

Итак, начать нужно с поиска фотографии для обработки. Я использовал пейзаж (рис. 7.58). Сразу оговорюсь, что в зависимости от размера изображения качество применяемого эффекта также изменяется – чем больше, тем лучше.



Рис. 7.58 ▼ Исходное изображение

Выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Shadow/Highlights** и в диалоговом окне установите **Shadows** на 100%, а **Highlights** – на 0%, тем самым вы осветлите темные участки на изображении.

Теперь нужно применить фильтр **Find Edges** – данный фильтр идентифицирует области изображения с существенным переходом и подчеркивает грани (Filter → Stylize → Find Edges).

Все грани теперь стали выделенными, цветовая гамма изображения содержит теперь меньше оттенков, в следующем шаге мы это исправим.

### Шаг 2

Выполните команду **Edit** > **Fade** → **Find Edges** и установите следующие параметры:

- **Opacity** – 33%;
- **Mode** – Luminosity.

Эта опция будет доступна только после выполнения **Find Edges**. В случае применения любого другого фильтра опция не появится, например, если вы выполните команду **Emboss**, то в меню **Edit** уже появится пункт **Fade Emboss**. Но вернемся к «нашим баранам». После применения вышеописанной функции цвет на изображении частично вернется – за это отвечает режим смешивания **Luminosity**. Параметр же **Opacity** устанавливается в зависимости от количества выделенных граней после применения фильтра **Find Edges**, размера изображения и вашего собственного представления относительного рисованного изображения – зачастую эти значения варьируются от 33% до 45% (рис. 7.59).



Рис. 7.59 ▼ Финальный результат

### Шаг 3

Скорее даже это не шаг, а просто еще один вариант выполнения аналогичной операции. Сейчас мы попробуем сделать из фотографии с человеком изображение, как в мультиках.

Ничего сложного в исполнении этого трюка, как, впрочем, и предыдущего, нет. Мы будем использовать фильтры **Poster Edges** (уменьшает количество цветов на изображении согласно установкам опции схематизации и находит грани изображения, рисуя черные линии на них) и **Cutout** (применение этого фильтра создает эффект, при котором изображение выглядит так, как будто оно сделано из грубых кусочков цветной бумаги, высококонтрастные изображения отображаются как силуэты, а цветные изображения состоят из нескольких слоев цветной бумаги).

Откройте необходимое изображение (рис. 7.60).

Убедитесь, что оно находится в RGB-режиме, в противном случае не все фильтры будут доступны (в других режимах, например в CMYK). Изменить цветовую модель (она же – режим) можно посредством команды **Image** → **Mode** > **RGB color**.

Теперь выполните команду **Filter** → **Artist** → **Poster Edges...** и установите следующие параметры:

- **Edge Thickness** (Толщина грани) – 5;
- **Edge Intensity** (Интенсивность грани) – 4;
- **Posterization** (Схематизация) – 3.



Рис. 7.60 ▼ Исходное изображение



Рис. 7.61 ▼ Финальный результат

Осталось только применить фильтр **Cutout** из подменю **Filter** → **Artistic**. Параметры нужно выставить следующие:

- **Number of Levels** (Количество уровней) – 7;
- **Edge Simplicity** (Упрощение края) – 0;
- **Edge Fidelity** (Точность края) – 1.

Вот и все. Как я и говорил, – все довольно просто, существуют и другие способы, вариации создания рисованных изображений, однако их рассмотрение выходит за рамки данного раздела, но если вам интересная эта тема, то пишите мне (рис. 7.61).

## Дизайн на глазе

Давным-давно, когда Photoshop только приобретал свою популярность, мне приходилось выполнять работу на заказ. Не очень вдаваясь в подробности, скажу, что я использовал женский глаз, в глубинах которого за человеком гнался хищник. Много с тех пор прошло времени, но, на мой взгляд, данная техника актуальна и по сей день, ибо может быть использована не только на глазах, но и на любых отражающих поверхностях. Сегодня мы рассмотрим ее на примере обычного глаза. Главное в этом уроке – получить основы, остальное дело воображения.

### Шаг 1

Итак, нам для этого понадобится черно-белая фотография глаза, желательно в большом разрешении (можно и цветное, потому что конвертировать его в монохромное довольно просто, достаточно выполнить команду **Image** → **Mode** → **Grayscale** или **Image** → **Adjustments** → **Desaturate** (Ctrl+Shift+U)), и наличие красивой цветной фотографии (здесь можно использовать все: огонь, воду, цветы и пр.). Проще всего использовать прямое изображение глаза. Дело в том, что мы будем применять инструменты выделения, и будет существенно проще работать с границами, когда они четко выделены.

Рассмотрим первый способ создания выбора (выделения) в случае прямого расположения глаза. Сделайте активным инструмент **Elliptical Marquee** (для активизации можно также использовать клавишу **M**). Убедитесь, что в его опциях строка **Style** находится в режиме **Normal**. Поместите курсор мыши в центр глазного яблока, нажмите клавишу **Alt** и растяните выделение так, чтобы оно охватывало контур глаза.



Второй способ – использование инструмента **Magic Wand**. Особенность данного способа заключается в создании выбора путем определения цвета, то есть выделение создается по цвету. С одной стороны, это очень удобно, когда автоматика все определяет сама, но вот работает она хорошо только на контрастных, четко-выраженных изображениях, в большинстве случаев захватываются лишние области.

Третий способ – использование инструмента **Lasso**. Объяснять, как им пользоваться, я не буду, обычно это первый инструмент после кисти, к которому обращается начинающий пользователь, через это прошли многие.



Четвертый способ – использование инструмента **Pen**. Здесь вам нужно создать контур глаза (для того чтобы создать его без заполнения цветом переднего плана, должна быть активна опция **Paths**), после этого щелкнуть по нему правой кнопкой мыши и выбрать пункт **Make Selection**.

Как вы, наверное, успели заметить, во всех способах есть свои плюсы и минусы, но одним из основных минусов является выделение лишних областей. В одной из статей я уже упоминал, как с этим бороться, но, учитывая интересы вновь присоединившихся читателей, напомним, что у инструментов выделения есть дополнительные опции, отвечающие за добавление и вычитание текущего выбора. Взгляните на пиктограммы, приведенные ниже:

- **Add to selection** (Добавить к выделению)  – позволяет создавать дополнительное выделение без потери существующего;
- **Subtract from selection** (Вычитание выделения)  – позволяет убирать «лишние» участки выделения.

Можно также использовать клавиши **Alt** (вычитание) и **Shift** (добавление).

## Шаг 2

Теперь пришло время определиться с тем, что вы поместите в глаз. Возможные варианты я привел на рис. 7.62.

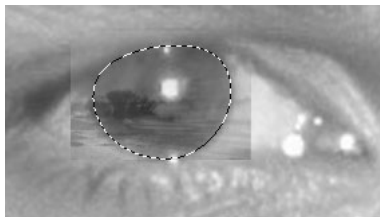
Основная идея в данном трюке – сыграть на контрасте черно-белого и цветного изображений. Чем насыщеннее будет выбранная в качестве сюжета фотография, тем лучше. Я буду использовать утренний пейзаж.

Итак, откройте интересующее вас изображение либо посредством команды **File** → **Open**, либо через **Adobe Bridge**. Сделайте активным инструмент **Move** (клавиша **V**). В случае необходимости исправьте размер (это на данном этапе делать не обязательно, ибо даже после перемещения у вас остается возможность сделать свободную трансформацию нажатием комбинации клавиш **Ctrl+T**) и переместите текущий слой на изображение с глазом. Поместите изображение по центру относительно глаза (для наибольшей точности можно пользоваться стрелками, расположенными на клавиатуре). Таким образом, фотография полностью перекрывает глаз, что, согласитесь, неудобно, ведь теперь нам необходимо создать выделение. Существует два основных способа решения данной задачи. Первый – щелкнуть по глазу, расположенному слева от слоя, для отключения видимости. В этом случае у вас не будет отображаться участок изображения, находящегося в выделении. Второй – изменение непрозрачности, то есть вам будут видны оба слоя. Последний способ мне кажется более удобным, поэтому измените **Opacity** (Непрозрачность) слоя, выставив 30%.

Теперь создайте выделение вокруг глаза. Потом выполните команду **Select** → **Feather** и выставите значение 15 (эту команду часто применяют, когда необ-



Рис. 7.62 ▼ Несколько возможных вариантов



**Рис. 7.63** ▼ Выделение после выполнения команды Feather

ходимо совместить два изображения, точнее, обеспечить мягкий переход – **Feather** позволяет сглаживать грани выделения. Значение, которое вы указываете, является радиусом пера (рис. 7.63).

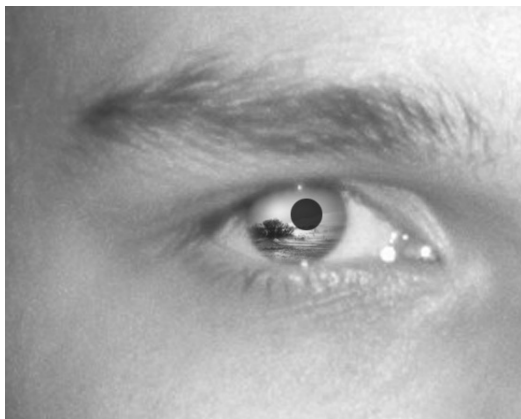
Инвертируйте выделение командой **Select** → **Inverse** или с помощью комбинации клавиш **Ctrl+Shift+I**. Очистите лишние участки нажатием клавиши **Delete**. Таким образом, вы увидите, что вокруг глаза осталась только область с сюжетным изображением.

Снимите выделение, выполнив команду **Select** → **Deselect** (**Ctrl+D**). Верните **Opacity** слоя в исходное состояние – 100.

С помощью свободной трансформации (**Ctrl+T**) и инструмента **Eraser** подравняйте изображение, расположенное над глазом.

### Совет

Чтобы добиться плавного перехода при использовании инструмента **Eraser**, выставите в его опциях **Opacity** – 80, **Flow** – 70, **Mode** – Brush). При помощи инструмента **Brush** можно нарисовать окантовку. Для того чтобы ее цвет не был слишком контрастным, выполните команду **Edit** → **Fade brush tool...**, где вам дается возможность изменять параметры непрозрачности и режима смешивания слоя. Вам придется выполнять данную операцию в случае рисования кистью по слою с изображением. Я бы не рекомендовал делать это, потому что в случае ошибки в контуре помочь может только отмена всей линии кисти. Поэтому лучше проделать ту же операцию, создав отдельный слой (**Layer** → **New** → **Layer**).



**Рис. 7.64** ▼ Finalный результат

Итак, основа готова, осталось только сделать видимым зрачок. Для этого отключите сюжетный слой и создайте выделение по контуру глазного яблока. Применять **Feather** не обязательно. Теперь можете сделать отключенный слой видимым (выполните щелчок справа от слоя – должен появиться глаз). Создайте новый слой нажатием клавиатурного сочетания **Ctrl+Shift+N** и убедитесь в том, что он расположен выше предыдущих. Нажмите клавишу **D** для перезагрузки цветов, затем **Alt+Backspace** – для заполнения выделения


цветом переднего плана, то есть черным. Измените **Flow** слоя в соответствии с использованным сюжетным фото. В рассматриваемом примере я выставил 75% (рис. 7.64).

## Добавляем на фотографию привидение

Кто в наше время не знает о привидениях, многие, наверное, не раз видели по телевидению, в газетах и пр. снимки этих загадочных объектов. Вас никогда не удивляло, почему качество снимков зачастую бывает сильно испорчено? Оставим этот вопрос на совести предьявителей фотографий с привидениями, в данном разделе мы коснемся аспекта создания эффекта призрака на изображении.

### Шаг 1

Откройте изображение, которое вам будет служить фоном. Так как привидения, по поверью, появляются ночью, то и фотографию я использовал соответствующую. Дважды щелкните по текущему слою и переименуйте его в «Фоновый». Затем необходимо найти изображение, с которого вы будете брать привидение. Переместите слой с призраком на изображение с фоном и переименуйте его в «Привидение» (рис. 7.65).

При активном слое «Привидение» выполните команду **Filter** → **Extract**, данный фильтр позволяет изолировать выбранный вами объект и стереть со слоя остальную фон. Его обработке поддаются даже элементы с неопределенными, тонкими гранями, причем ваша ручная работа будет сведена к минимуму. Как вы уже догадались, нам он понадобится для вырезания привидения. Итак, нажмите клавишу **B** или выберите в левой части диалогового окна инструмент **Edge Highlighter** . Установите размер кисти в соответствии с размерами изображения, обрисуйте контур объекта, по умолчанию он будет подсвечиваться цветом 00FF00. Если у вас возникли трудности с масштабом изображения, то используйте инструмент **Zoom** (клавиша Z) либо клавиатурные сочетания: **Ctrl**+(+) – для увеличения масштаба и **Ctrl**+(–) – для уменьшения масштаба.

После обведения по контуру выполните заполнение выбранной области инструментом **Fill** (клавиша G), заполненная область выделится цветом 0000FF (рис. 7.66). Нажмите кнопку **ОК** для применения фильтра.

### Шаг 2

Добавьте маску к слою «Привидение» посредством команды **Layer** → **Add Layer Mask** → **Reveal All**.



Рис. 7.65 ▼ Исходное изображение



Рис. 7.66 ▼ Выделение, сделанное функцией Extract

Сейчас мы воспользуемся функцией **Apply Image**, коротко говоря, она позволяет вам смешивать слой одного изображения и канал (источник) со слоем и каналом активного изображения (область применения).

Итак, установите следующие параметры:

- **Source** (Источник) – название вашего файла;
- **Layer** (Слой) – «Фоновый»;
- **Channel** (Канал) – RGB;
- **Blending Mode** (Режим смешивания) – Normal (Нормальный);
- **Opacity** (Непрозрачность) – 100%;
- Флажки **Invert** (Инверсия) и **Mask** (Маска) не должны быть установлены.

Нажмите кнопку **ОК** для подтверждения применения установленных вами параметров.

Взгляните на палитру **Layers**. Нетрудно заметить, что маска слоя, которую мы создали ранее, теперь содержит фоновый слой. Щелкните по скрепке, соединяющей слой и маску, таким образом вы выполните команду **Unlink Mask**.

Нажмите клавиши **Ctrl+U** и откорректируйте оттенок и насыщенность следующим образом:

- **Hue** (Оттенок) – 0;
- **Saturation** (Насыщенность) – (-100);
- **Lightness** (Яркость) – 0;
- флажок **Colorize** не должен быть активным.

Таким образом вы выполните денасыщение изображения.

### Шаг 3

Выполните команду **Layer** → **New** → **Layer via Copy** либо нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+J**. У вновь появившегося слоя измените **Blending Mode** на **Screen**. Затем примените фильтр **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) с радиусом 5 (Filter → Blur → Gaussian blur).

Трижды выполните команду **Layer via Copy**.

Сейчас вам необходимо произвести цветовую корректировку получившихся слоев, удобнее всего пользоваться настраиваемыми слоями вследствие лег-

кого доступа к изменениям примененных значений. В данном случае мы будем применять **Hue/Saturation** (Layer → New adjustments layer → Hue/Saturation).

После выполнения команды откроется соответствующее диалоговое окно, в котором нужно установить следующие параметры:

- **Hue** (Оттенок) – 0;
- **Saturation** (Насыщенность) – (-50);
- **Lightness** (Яркость) – 0.

Флажок **Colorize** (Тонировка) в данном случае устанавливать не нужно.

#### Шаг 4

Создайте новый слой посредством команды **Layer** → **New** → **Layer**, затем нажмите клавишу **D**, после этого – **Alt+Backspace** для заполнения нового слоя черным цветом. Теперь выполните команду **Filter** → **Noise** → **Add Noise** и установите следующие значения:

- **Amount** (Количество) – 33%;
- **Distribution** (Распределение) – Uniform (Универсальная форма).

Флажок **Monochromatic** (Монохроматический) должен быть активным.

Затем примените фильтр **Gaussian blur** с радиусом 1. Теперь измените **Blending Mode** на **Screen**.

Сделайте активным слой «Фоновый», затем выполните команду **Layer** → **Duplicate Layer** и переместите его под настраиваемый слой, затем нажмите **Ctrl+I** для инвертирования слоя, измените **Blending Mode** на **Overlay** и **Opacity** на 50%. Вот и весь эффект, он довольно прост, однако и здесь не без «подводных камней». Дело в том, что при наложении на абсолютно черный цвет слои с привидением становятся прозрачными, а следовательно, невидимыми, таким образом, существует вероятность того, что вы не обнаружите привидение на фотографии. Для исправления положения необходимо переместить все слои с этим объектом на светлый участок, как это сделал я (рис. 7.67).



Рис. 7.67 ▼ Финальный результат

## Делаем из человека памятник

С данным эффектом рано или поздно приходится сталкиваться. Эффект, в принципе, неплохой, подумать только – ведь мы с вами научимся создавать себе памятник при жизни...

### Шаг 1

Первое, с чего надо приступить к работе, – это найти текстуру мрамора, так как это будет являться основным материалом для работы с фотографией в этой главе. Несколько слов о том, как эту текстуру создать. Откройте изображение с мрамором, при помощи инструмента **Rectangular Marquee** выделите область, которую вы будете использовать в дальнейшем в качестве текстуры, затем выполните команду **Image** → **Crop**, можно также сразу воспользоваться инструментом **Crop** для отсечения ненужных участков изображения. После этого вам остается определить выбранный участок как образец, за это отвечает команда **Edit** → **Define Pattern** (рис. 7.68 и 7.69).

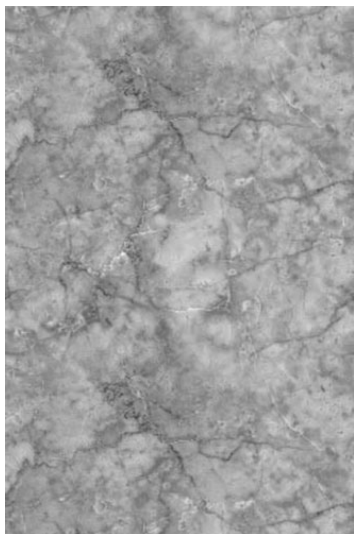


Рис. 7.68 ▼ Текстура мрамора



Рис. 7.69 ▼ Изображение для манипуляций

Теперь, когда у нас есть, с чем работать, пришло время открыть изображение человека, из которого вы хотите сделать памятник. В данном случае я использовал фотографию одной из моделей. Если вы открыли JPG-файл, то нетрудно заметить, что в палитре **Layers** располагается всего один слой, причем он заблокирован и, скорее всего, имеет название типа **background**. Дублируйте его посредством команды **Layer** → **Duplicate layer** либо щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите из появившегося контекстного меню пункт **Duplicate Layer**. Теперь необходимо сделать дублированный слой черно-белым, поэтому выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Desaturate** или нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+Shift+U**.

### Шаг 2

Теперь нужно обвести объект по контуру, дабы в дальнейшем заполнить его текстурой и поместить на задний план соответствующий фон.

Сделайте активным инструмент **Pen**, и создайте контур без заполнения (для этого в его опциях установите режим **Paths**). Как только вы закроете контур, можно рисовать следующий. Контуры сохраняются в палитре **Paths**.

Щелкните правой кнопкой мыши в районе контуров и из появившегося контекстного меню выберите пункт **Make Selection**.

Создайте новый слой посредством команды **Layer** → **New** → **Layer**.

Затем выполните команду **Edit** > **Fill**. Появится диалоговое окно, в котором вам нужно установить следующие параметры:

- **Use** – **Pattern**;
- **Custom Pattern** – выберите здесь из списка как раз тот образец, который мы создавали в первом шаге;
- **Blending Mode** – **Normal**;
- **Opacity** – **100%**;
- **Нажмите** кнопку **ОК**.

Мы специально не стали изменять непрозрачность непосредственно в диалоговом окне заполнения, ибо в этом случае у нас не будет возможности динамического изменения вышеуказанного параметра. Итак, в палитре **Layers** измените **Opacity**, установив ее равной **80%** (данный параметр изменяется в зависимости от используемого образца). Как видите, этого недостаточно, лицо хоть и просматривается сквозь мрамор, но его все же почти не видно, поэтому измените **Blending Mode** слоя на **Multiply**.

### Шаг 3

В принципе теперь у нас получилось нечто похожее на статую. Однако ее еще предстоит доработать, в частности, никогда вы у мраморной статуи не увидите такие живые глаза, которые получились у нас. Исправить это несложно, достаточно сделать активным инструмент **Clone Stamp** и вокруг глаз откопировать соответствующую область. Обратите внимание, что если вы будете копировать область, находящуюся на слое, у которого поставлен режим смешивания **Multiply**, вы не добьетесь желаемого эффекта, ибо клонированные участки также будут накладываться поверх нижестоящего слоя. Поэтому «клонирование» нужно производить как раз на этом нижестоящем слое. Если в процессе вы обнаружите, что работа получилась грубоватая, попробуйте воспользоваться инструментом **Healing Brush** для скрытия явных дефектов и инструментом **Blur** – для сглаживания неровностей. Вы также можете отключить видимость слоя с образцом, чтобы работать было удобнее, посредством щелчка по глазу слева от слоя в палитре **Layers**, но вопрос удобства довольно спорный, поэтому воспользоваться предлагаемым мною способом или нет – решать вам (для включения слоя вам понадобится щелкнуть в том же месте, то есть выполнить обратную операцию).

В случае если губы дают сильный блеск, обработайте их таким же способом. Теперь создайте новый слой. Создайте на нем контур. Используя инструмент **Pen**, создайте контур вокруг глаз, затем создайте из него выделение и «отклоните» в область выделения мраморный образец. Теперь измените оттенок

и насыщенность текущего слоя. Нетрудно догадаться, что он будет иметь другие тона, так как слой, с которого мы его брали, имеет цвет, отображаемый на экране за счет смешения оттенков двух слоев. Итак, нажмите **Ctrl+U** и откорректируйте слой. Я выставил следующие параметры (ваши могут отличаться в зависимости от используемого паттерна):

- **Hue** (Тон) – (+4);
- **Saturation** (Насыщенность) – (-50);
- **Lightness** (Яркость) – (-1).

### Шаг 4

Сделайте активным инструмент **Clone Stamp** и откорректируйте ногти и нос. Затем перейдите к редактированию волос. На первый взгляд может показаться, что ничего с ними сделать нельзя, и они так и останутся как от живого человека, однако это не так. По сути дела, для наложения слоя требуется однотонная поверхность, в данном случае ровная, в связи с чем нам нужно сделать нечто похожее. Итак, сделайте активным инструмент **Blur** и откорректируйте волосы. Если брови будут слишком темными, можно их осветлить инструментом **Dodge** или нарисовав по их контуру на отдельном слое соответствующего цвета изгиб и применив к нему стиль **Bevel And Emboss**.

## Создаем киборга

В этом разделе вы научитесь создавать из любого человека «киборга», точнее, пародию на него. Причем все, что от вас требуется, – это правильно применить стили и найти соответствующие текстуры.



Рис. 7.70 ▼ То, что должно получиться



Рис. 7.71 ▼ Финальный результат



### Шаг 1

Как и во всех случаях, связанных с обработкой фотографий, сначала нужно найти подходящий материал. Изначально я планировал создание злого киборга, но зла и насилия у нас и по телевизору хватает, так что пусть он будет добрым (рис. 7.72).

Создайте новый слой с помощью команды **Layer** → **New Layer**. На панели инструментов выберите **Elliptical Marquee** и сделайте небольшое выделение вокруг глаза. Оно должно быть ровным, поэтому в процессе создания удерживаете клавишу **Shift**, не старайтесь сделать его слишком большим, главное, чтобы оно было пропорционально относительно лица. Небольшой совет: для того чтобы выделение исходило из центра, удерживайте, помимо клавиши **Shift**, еще и клавишу **Alt**.

Заполните выделение цветом #2A468F. Напомню вам, что делается это несколькими способами. Один из них – установка цвета переднего плана (Foreground color) и нажатие клавиатурного сочетания **Alt+Backspace** (рис. 7.73).



Рис. 7.72 ▼ Исходное изображение



Рис. 7.73 ▼ Заполненное эллиптическое выделение

### Шаг 2

Теперь необходимо убрать лишние пиксели внутри заполненного эллипса. Поэтому убедитесь в том, что выделение вы еще не потеряли, и выполните команду «сворачивания» выделения **Select** → **Modify** → **Contract** и введите значение 10, тем самым выделение уменьшится на 10 пикселей (значение свертывания выделения весьма относительно и зависит от размера исходного изображения). Чтобы подобрать значение у себя, поэкспериментируйте, опираясь на приведенный ниже рисунок).

Нажмите клавишу **Delete** для очистки выделенного участка, затем нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+D** – выделение отменится.

### Шаг 3

Сейчас пришло время применения стилей, в частности **Bevel And Emboss**. Выполните команду **Layer → Layer style → Bevel and Emboss** и установите следующие параметры:

- **Style** – Inner bevel;
- **Technique** – Smooth;
- **Depth** – 91%;
- **Direction** – Up;
- **Size** – 9;
- **Soften** – 0;
- **Angle** – 120;
- **Attitude** – 30;
- Флажок **Use Global light** должен быть установлен;
- **Gloss Contour** – Cove Deep, флажок возле строки **Anti-aliased** должен быть установлен;
- **Highlight Mode** – Screen, его непрозрачность (Opacity) должна быть установлена равной 100%. Цвет белый (#FFFFFF);
- **Shadow Mode** – Multiply, а его **Opacity** установите равной 32%. Цвет черный (#000000).

Выполните команду **Layer → Layer Style → Pattern Overlay** или, если вы еще не нажали кнопку **OK** для окончательного применения стиля **Bevel and Emboss**, щелкните по одноименной строчке **Pattern Overlay** в диалоговом окне **Layer Style**.

Установите следующие параметры:

- **Blend Mode** – Normal;
- **Opacity** – 100%;
- **Pattern** – Satin 128 × 128 px, Grayscale Mode.
- **Scale** – 267% (данный параметр тоже нужно устанавливать в зависимости от размера созданной вами окантовки).

Флажок возле строки **Link with layer** должен быть установлен.

Нажмите кнопку **OK** для применения стилей к слою.

### Шаг 4


Снова воспользуйтесь инструментом **Elliptical Marquee**, теперь создайте выделение внутри очищенной области, чтобы края выделения касались краев внутренней области созданного вами кольца. Создайте новый слой, нажав на

кнопку **Create a new layer**  в палитре **Layer**, затем выполните команду **Edit → Stroke**:

- **Width** – 1px;
- **Color** – Black (#000000);
- **Location** – Center.

Нажмите кнопку **ОК** для применения результатов обводки. Снимите выделение посредством команды **Select** → **Deselect** (рис. 7.74).

### Шаг 5

Снова примените стиль **Bevel and Emboss**. Напомню вам, что сделать это можно также посредством кнопки **Add a layer style** , которая находится в палитре **Layers**:

- **Style** – Pillow Emboss;
- **Technique** – Smooth;
- **Depth** – 920%;
- **Direction** – Down;
- **Size** – 16;
- **Soften** – 0;
- **Angle** – 120;
- **Attitude** – 30.
- Флажок **Use Global light** должен быть установлен.
- **Highlight Mode** – Screen, его **Opacity** (Непрозрачность) должна быть установлена равной 100%. Цвет белый (#FFFFFF);
- **Shadow Mode** – Multiply, а его **Opacity** установите равной 79%. Цвет черный (#000000).

Нажмите кнопку **ОК** и выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Stroke**:

- **Size** – 3;
- **Position** – Outside;
- **Blending Mode** – Pin Light;
- **Opacity** – 100%;
- **Fill type** – Color (Цвет);
- цвет – белый (#FFFFFF).

### Шаг 6

Создайте новый слой нажатием клавиатурного сочетания **Ctrl+Shift+N**. Используя все тот же инструмент **Elliptical Marquee**, сделайте аналогичное выделение в том же месте, где мы его создавали в предыдущем шаге. Обратите внимание, что текущее выделение должно быть на несколько пикселей меньше, чем в прошлый раз. Заполните его цветом #15A91F (рис. 7.75).

Выполните команду **Layer** → **Layer Style** → **Gradient Overlay**:

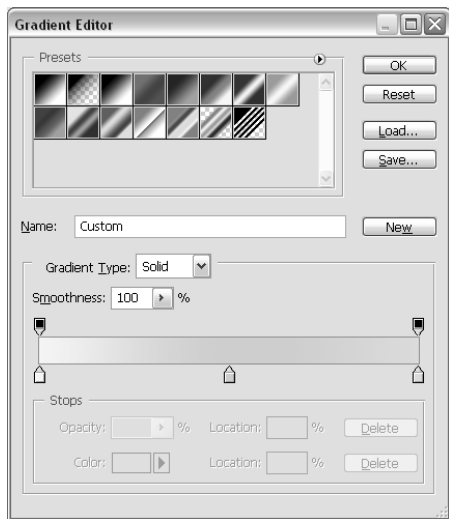
- **Blending Mode** – Normal;
- **Opacity** – 100%;
- **Style** – Radial, установите флажок возле строки **Align with layer** (Выровнять со слоем);



Рис. 7.74 ▼ Наш эллипс после обработки



Рис. 7.75 ▼ Выделение, заполненное заданным цветом



**Рис. 7.76** ▼ Используемые цвета:  
D8FFDD, 54EB5F, 90F1A0

- **Highlight Mode** – Screen, его **Opacity** (Непрозрачность) должна быть установлена равной 75%. Цвет белый (#FFFFFF);
- **Shadow Mode** – Multiply, а значение его **Opacity** установите равным 92%. Цвет черный (#000000).

Теперь найдите фотографию микросхемы, откройте ее и перетащите на изображение с киборгом. Убедитесь, чтобы слой, который только что у вас получился (слой с микросхемой должен был скопироваться), находился бы выше остальных слоев. Установите **Blending Mode** слоя на **Pin Light** и измените **Opacity** на 50%.

Выберите инструмент **Move** и разместите микросхему над глазом, после чего нажмите клавишу **E** для активизации инструмента **Erasor**. В его опциях установите **Hardness** на 0%, а **Master Diameter** равным 38 и сотрите все лишнее вокруг глаза (рис. 7.77).

### Шаг 8

Щелкните на панели инструментов по **Pen**, в его опциях выберите режим **Paths**, создайте контур вокруг левой части лица (ориентируйтесь на приведенный ниже рисунок). По завершении щелкните в районе контура правой кнопкой мыши и выберите **Make Selection**.



**Рис. 7.77** ▼ Очередная модификация

- **Angle** – 90;
- **Scale** – 102%.

Установите градиент, как показано на рис. 7.76 (флажок **Reverse** устанавливать не нужно).

### Шаг 7

Примените стиль **Bevel and Emboss**, параметры установите следующие:

- **Style** – Emboss;
- **Technique** – Smooth;
- **Depth** – 1000%;
- **Direction** – Up;
- **Size** – 5;
- **Soften** – 6;
- **Angle** – 120;
- **Attitude** – 30;
- Флажок **Use Global Light** должен быть установлен;

Создайте новый слой и разместите его ниже слоев, относящихся к глазу, затем установите цвет переднего плана (Foreground color) как #969696 и нажмите **Alt+Backspace**. Снимите выделение. Примените к слою стиль **Gradient Overlay**, установите градиент от серого к темному, тем самым вы добавите металлический эффект к редактируемому нами объекту.

Все. Основное сделано. Остальное – лишь вариации. В зависимости от выбранного вами фона придется менять как стилевое оформление боковой планки, так и добавлять новые элементы (рис. 7.78 и рис. 7.79).

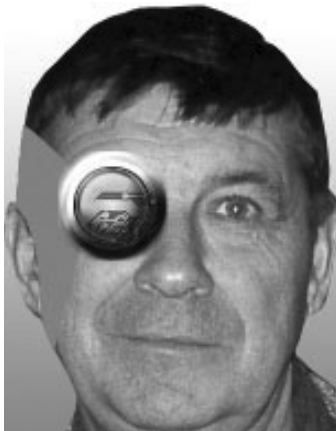


Рис. 7.78 ▼ Добавляем новые элементы



Рис. 7.79 ▼ Finalный результат

## Монета с собственным изображением

«Деньги – зло: тем большее, чем их меньше».

Однажды меня попросили научить созданию в Photoshop медали (ордена), затем попросили сделать трюк по изображению, которое мне прислали (девушка стоит обернутой в доллар, причем все это выполнено в бодиарт). Подумав немного и оценив технику исполнения первого и второго запроса, я решил написать главу о создании монеты с собственным изображением. Представляете, как будут вам завидовать друзья, увидев ваше изображение на монете.

### Шаг 1

Создайте новое изображение размером  $500 \times 500$  px, фон установите как **White**. Вы также можете использовать и больший размер, особенно, если захотите распечатать вашу работу, только учтите, что в этом случае вам придется выставить большие значения у фильтров, то есть они должны применяться более интенсивно, чтобы эффект был заметен.


Итак, создайте новый слой с помощью команды **Layer** → **New** → **Layer**. Установите **Foreground color** как #C2C2C2. Данный цвет будет определяющим на первой стадии создания монеты.

Теперь на панели инструментов выберите инструмент **Ellipse**, в его опциях задайте режим **Shape Layers**, установите курсор в правый верхний угол, нажмите левую кнопку мыши и доведите его до противоположной стороны, расположенной по диагонали, создав тем самым ровный круг, заполненный серым цветом. Для удобства можно воспользоваться сеткой, вызываемой клавиатурным сочетанием **Ctrl+’**. Добавим текстуру на изображение. Для этого выполните команду **Filter** → **Noise** → **Add Noise**. Перед тем как вам показать диалоговое окно настройки фильтра, вам сообщат, что его можно применить только на растеризованном слое, хотите ли вы растеризовать слой перед выполнением этой операции? Отвечайте утвердительно, в противном случае применить фильтр на слой, содержащий векторные элементы, будь то форма или текст, будет невозможно. Установите следующие параметры:

- **Amount** – 3,99;
- **Distribution** – Gaussian.

И поставьте флажок возле строки **Monochromatic**.

Дублируйте текущий слой с окружностью посредством команды **Layer** → **Duplicate Layer**, этот дубликат впоследствии нам очень пригодится, когда мы будем применять фильтр **Wind**.

Что ж, если вы все правильно сделали, то должны находиться на только что отдублированном слое. Нам потребуется у него заблокировать непрозрачность, поэтому нажмите кнопку **Lock Transparent pixels** . Ну и наконец, применим фильтр **Wind** к этому слою, то есть выполним команду **Filter** →

**Stylize** → **Wind** и установим следующие параметры:

- **Method** – Blast;
- **Direction** – From the Right.

Если бы мы не заблокировали непрозрачность у данного слоя, тогда фильтр размыл бы пиксели в левую часть рабочего окна, и у нас получилась бы «рваная» окружность. Теперь объедините два этих слоя, используя клавиатурное сочетание **Ctrl+E**.

## Шаг 2

Приступим к созданию ребер у монеты. Как и многое в Photoshop, сделать это не так трудно, как может показаться на первый взгляд. Выберите на панели инструментов **Magic Wand**, думаю, каждый с этим инструментом хорошо знаком. Установите в его опциях значение **Tolerance** равным 1. Создайте выделение белой области изображения, то есть имеющей цвет FFFFFFFF. Затем выполните команду **Select** → **Modify** → **Expand** и в появившемся диалоговом окне введите цифру 10. Как видите, выделение «распространилось» до такой степени, что захватило края окружности, что нам, собственно, и нужно.

Выполните команду **Edit** → **Cut**, затем команду **Edit** → **Paste**. Таким образом вы вырежете пиксели, находящиеся в области выделения, и поместите их на отдельный слой.

Примените к данному слою стиль **Bevel and Emboss**, выполнив команду **Layer** → **Layer Style** → **Bevel and Emboss**. Изменять ничего не потребуется, вполне возможно оставить значения, установленные по умолчанию.

### Шаг 3

Теперь несколько слов о том, что же представляет собой **Displacement Map**. А представляет он собой текстуру смещения. Фильтр рассматривает светлые оттенки серого (полутона) как пики, а светлые оттенки теней – как точки минимума.

Итак, откройте изображение, которое вы будете использовать в качестве портрета для вашей монеты (в данном случае использовалась фотография из семейного архива).

Выберите на панели инструментов **Crop** и «отсеките» лишние части изображения, которые не будут использоваться при помещении на монету. Это только первичный этап обработки фотографии для подготовки его к помещению на монету.

Переименуйте единственно доступный в данный момент слой, чтобы разблокировать его. Теперь создайте новый слой (**Layer** → **New** → **Layer**) и поместите его ниже только что разблокированного. Установите **Foreground Color** как #808080 и нажмите **Alt+Backspace**.

Теперь перейдите к работе со слоем, который вы разблокировали. Выполните команду **Layer** → **Add Layer Mask** → **Reveal All**, добавив маску слоя. Она нам понадобится, чтобы избавиться от лишних пикселей изображения. Убедитесь в том, что в палитре **Layers** у вас активна эта маска слоя, а в панели инструментов установлен **Foreground Color** как #000000. Теперь выберите инструмент **Brush**, в его опциях задайте параметр **Hardness** равным 100%. И попробуйте провести кистью в каком-нибудь участке изображения. Нетрудно заметить, что в данном случае она будет выполнять роль своеобразного **Eraser**.

После того как вы закончите стирать лишние участки изображения, создайте новый корректируемый слой для того, чтобы придать (в случае если вы работаете с цветным фото) серые оттенки, – **Layer** → **New Adjustment Layer** → **Hue/Saturation**. В появившемся диалоговом окне настройки оттенка и насыщенности слоя передвиньте ползунок **Saturation** влево (значение -100).

Затем выполните команду **Select** → **All** для того, чтобы создать выделение всего документа, затем команду **Copy merged** из подменю **Edit**, поместив тем самым в буфер обмена объединенную копию текущего изображения (рис. 7.80 и 7.81).

### Шаг 4

Вернемся к работе с документом, в котором мы пытаемся создать собственную монету.

Создайте новый слой и нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+V**. Затем измените значение **Opacity** только что вставленного слоя, задав его равным 50%. Теперь надо правильно подогнать размер вашего изображения относи-



Рис. 7.80 ▼ Исходное изображение



Рис. 7.81 ▼ Изображение после наложения маски

тельно монеты, поэтому выполните команду **Edit** → **Transform** → **Scale** и измените процентные соотношения в его настройках.

Теперь убедитесь в том, чтобы цвет переднего плана (Foreground color) был задан как #808080. Выберите на панели инструментов **Paint Bucket** и заполните всю белую часть на изображении серым цветом, который мы установили ранее (рис. 7.82).



Рис. 7.82 ▼ Получившееся изображение



Создайте дубликат слоя с внутренней частью эллипса. Сделайте активным самый верхний слой и нажмите сначала **Ctrl+A**, затем **Ctrl+C**. Создайте новый документ и нажмите **Ctrl+V**. Сохраните этот файл с названием *карта.psd*. Теперь перейдите к работе с документом, из которого вы брали лицо. Отключите слой, залитый серым цветом (щелчок по глазу в палитре **Layers**). Выполните команду **Select** → **All**, затем **Edit** → **Copy Merged**. Вернитесь к документу с монетой и нажмите **Ctrl+V**, измените **Blending Mode** слоя на **Hardlight**. Выберите слой, к которому мы применяли инструмент **Paint Bucket**, и удалите его.

Сделайте активным слой с дублированной окружностью и выполните команду **Filter** → **Distort** → **Displace**:

- **Horizontal scale** – 10
- **Vertical scale** – 10,
- **Stretch to Fit**;
- **Repeat Edge Pixels**.

Затем появится окно, в котором вам нужно будет указать карту, в нашем случае это файл *карта.psd*.

Выберите слой, который мы недавно вставили (слой с вашим изображением, обратите внимание, что к нему тоже нужно применить деформацию **Scale** с теми же параметрами, что и в прошлый раз).

Примените фильтр **Emboss** из подменю **Filter** → **Stylize**:

- **Angle** – 140;
- **Height** – 6 pixels;
- **Amount** – 50%.

Осталось добавить фирменный текст. Загрузите выделение слоя с монетой (щелкнув и удерживая клавишу **Ctrl** по слою с окружностью), затем выберите, например, инструмент **Rectangular Marquee** и щелкните правой кнопкой мыши по выделению. Из появившегося контекстного меню выберите пункт



Рис. 7.83 ▼ Финальный результат

**Make Work Path.** С помощью инструмента **Type** наберите по контуру текст и затем переместите его инструментом **Move** в нужную часть монеты.

И примените стиль **Bevel and Emboss** из подменю **Layer** → **Layer style**.

В случае с девушкой в долларе нужно применить именно **Displacement**.

## Подделка фотографии

Я не буду говорить вам о том, что подделка фотографии в Photoshop – это одно из самых увлекательных занятий, по сути дела, все мы хоть раз, но пробовали сделать это в Photoshop. Как правило, первые эксперименты заканчивались довольно грубо. В этой главе мы научимся основным принципам подделки фотографии.

### Шаг 1

Откройте изображения для редактирования. В данном трюке мы будем подделывать лица. Перейдите к работе с фотографией, с которой вы хотите взять лицо. Для вырезания объекта существует несколько способов. Самый популярный – это использование инструмента **Magnetic Lasso**, нельзя сказать, что его применение неудобно. Ведь всю работу по выделению он проводит в автоматическом режиме, анализируя распределение тонов. Однако точность с точки зрения инструмента не всегда соответствует точности с нашей точки зрения. Другой способ – использование инструмента **Pen** в режиме **Paths**. Преимущества очевидны – более точное позиционирование, возможность гибкого редактирования созданного контура перед его конвертированием в выделение, тем не менее, конечный выбор остается за вами, все-таки на вкус и цвет...

### Примечание

По завершении создания контура инструментом **Pen** щелкните правой кнопкой мыши внутри этой области и из появившегося контекстного меню выберите пункт **Make Selection**.

Итак, создайте выделение в области лица любым из приведенных методов (рис. 7.84).

Теперь вырежем или скопируем лицо в буфер обмена для дальнейшего его помещения на другую фотографию. Выполните команду **Edit** → **Copy** (Ctrl+C) для копирования или **Edit** → **Cut** (Ctrl+X) для вырезания. Откройте изображение, на которое вы хотите вставить лицо, и на-

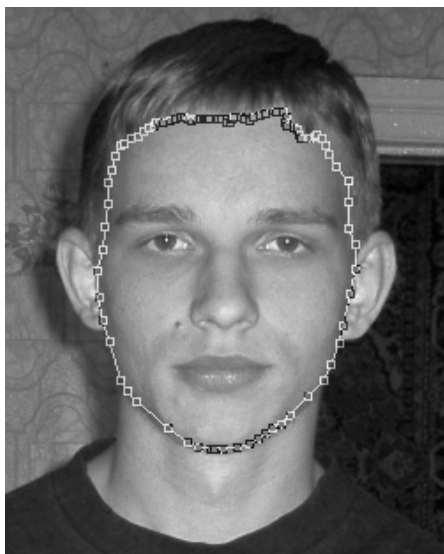


Рис. 7.84 ▼ Выделение на вырезаемом лице

жмите **Ctrl+V** (Eidt >Paste) – лицо будет размещено на новом слое (рис. 7.85).

### Шаг 2

Перед нами в данном случае стоит несколько задач. Первая из них – это пропорционально изменить вставленное лицо относительно тела. Думаю, все догадались, что для данной операции нужно применить команду свободной трансформации, вызываемой нажатием клавиатурного сочетания **Ctrl+T**, и лучше эту трансформацию проводить уже в районе лица, поэтому побеспокойтесь о перемещении с помощью инструмента **Move** слоя с лицом точно относительно тела (рис. 7.86).

### Шаг 3

Другой немаловажной задачей является цветовое соответствие. Как можно заметить из предыдущих рисунков, в нашем примере придется проводить дополнительную коррекцию. Загрузите выделение слоя с лицом и выполните команду **Layer** → **New Adjustments Layer** → **Curves** и настройте цвет соответствующим образом. Советы здесь давать не имеет никакого смысла, поскольку настройки напрямую зависят от конкретного изображения. В данном случае я использовал такие же параметры, как на рис. 7.86.

Существует, конечно, и другой способ корректировки, например с помощью **Color Balance** (Ctrl+B). Используйте тот, который удобен вам.

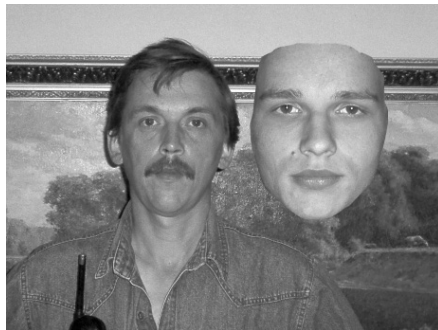


Рис. 7.85 ▼ Изображение после вставки лица

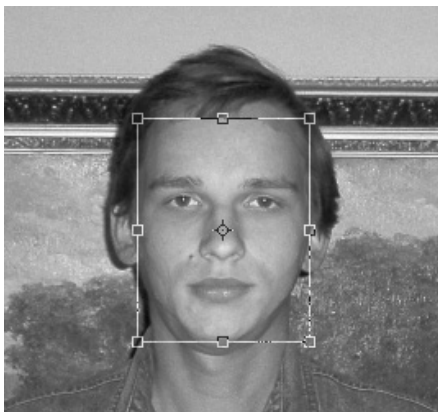


Рис. 7.85 ▼ То, что нужно получить при свободной трансформации

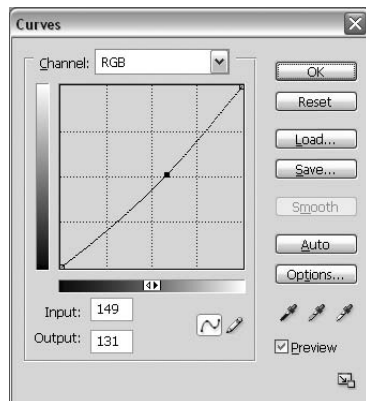


Рис. 7.86 ▼ Параметры Curves

**Шаг 4**

Теперь лицо нужно слить с телом. Для начала сотрите все лишние участки, используя инструмент **Eraser**, например, в области волос. Для большего удобства измените непрозрачность стираемого слоя, чтобы видеть, по каким участкам вам следует пройти (изменять следует параметр **Opacity**, естественно, в меньшую сторону). Маску слоя для настраиваемого слоя придется после этого переналожить. Для этого сначала удалите старую маску, щелкнув по ней правой кнопкой мыши и выбрав из появившегося списка пункт **Delete Layer Mask**. Затем загрузите выделение слоя с лицом и нажмите в палитре **Layers** на кнопку **Add a vector mask**.

**Шаг 5**

Слейте все слои. Мы вышли на финишную прямую. Пройдитесь по краям вставленного лица с помощью инструмента **Spot Healing Brush**, благо задавать образец, как это было в случае с обычным **Healing Brush**, нам не придется. Понимая, что в процессе работы будут образовываться пятна от не совсем корректной работы инструмента либо просто из-за большого размера кисти, рекомендую вам временами применять инструмент **Clone Stamp**, а затем снова **Spot Healing Brush**. И наконец, на самых трудных участках можно использовать инструмент **Blur**. Результат моих манипуляций можно посмотреть на рис. 7.87.

В данном трюке мы рассмотрели с вами основной принцип подделки фотографии на примере подделки лица. Освоив данную технику, вы без труда сможете использовать ее в работах аналогичного типа, например, во многих фотографиях требуется лишь перемещение головы и цветовая коррекция (рис. 7.88).



**Рис. 7.87** ▼ Финальный результат




**Рис. 7.88** ▼ Другие применения данной техники

## Пускаем молнию с рук

Основным предназначением Photoshop является работа с фотографиями. Огромное количество функций по корректировке позволяет добиться превосходных результатов. Но помимо прочего, у дизайнеров возникает необходимость добавлять различные эффекты на фотографии, совмещать элементы рисования с реальными объектами. В этом разделе я расскажу вам, как создать эффект молнии, исходящей из рук.

### Шаг 1

Как всегда, нужно определиться с сюжетом. В данном случае я решил взять фотографию одного и того же человека, но снятого в разных ракурсах. Основная идея заключается в том, что одна сущность – злая – пытается атаковать электрическим разрядом другую – добрую, причем последняя успешно обороняется.

Итак, когда план действий готов, пора приступить к основной работе. Нажмите на кнопку **Adobe Bridge** , расположенную в верхней правой части программы, и осуществите поиск двух необходимых изображений.

Сразу хочу заметить, что изначально фон, используемый на фотографии, лучше не использовать, если он, конечно, не абсолютно белый, да и, в принципе, гораздо эффективнее будет поместить этот монтаж на другой фон. Итак, мы будем вырезать изображения людей; метод можно использовать любой, какой вам будет удобнее (инструменты **Lasso**, **Pen**, **Eraser** и др.), я предпочитаю пользоваться **Pen**. Для его применения в целях создания выделения необходимо в опциях сделать активной кнопку **Paths**. После того как вы закроете ваш **path**, щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите **Make Selection**. Так как мы вырезаем человека, то радиус растушевки указывать нет необходимости (**Feather Radius** – 0), иначе края будут размываться. (Сама по себе функция **Feather**, используемая на выделениях, позволяет смягчить (сгладить) резкий перепад цвета на краю выделенной области, задавая ширину переходной зоны в пикселях.) Затем нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+Shift+I** либо выполните команду **Select** → **Inverse** для инвертирования выделения, а после нажмите клавишу **Delete** для удаления пикселей, находящихся в выделенной области. Прделайте аналогичную операцию со вторым изображением.

### Шаг 2

Создайте новое изображение посредством команды **File** → **New**. Задайте размер изображения в соответствии с размерами «вырезанных» фотографий, лучше использовать больший, так как уменьшить будет гораздо проще, чем увеличить. Я использовал 2048 × 1536 px. После задания всех параметров нажмите кнопку **OK**. Теперь выполните команду **Edit** → **Fill**, откроется диалоговое окно, где в поле **Use** из выпадающего меню вам необходимо выбрать строку **Black**, в строке **Mode** – **Normal**, **Opacity** – 100. Флажок **Preserve Transparency** должен быть снят.

Как вы уже, наверное, догадались, мы подготавливаем фон для нашего изображения. Так как основным эффектом будет молния, то именно черный фон открывает широкий простор для творчества.

Путем перетаскивания слоев с палитры **Layers** переместите «вырезанные» слои на изображение с фоном (то есть вам нужно сделать активным окно с необходимым изображением и, удерживая левую кнопку мыши, перетащить с палитры **Layers** нужный слой на видимую часть другого изображения).

Измените пропорции перемещенных слоев, если это требуется (делается это посредством вызова свободной трансформации – нажатием комбинации клавиш **Ctrl+T**), для удобства можно воспользоваться изменением параметров **W** (Weight) и **H** (Height), выраженных в процентах.

Если на фотографиях, используемых нами ранее, люди попадали в кадр не целиком, а, как в данном случае, с урезанной нижней частью, то необходимо осуществить плавный переход между фоном и урезанной частью. Одним из вариантов является использование маски слоя.

Итак, сделайте активным слой, на котором вы хотите осуществить переход, и нажмите на кнопку **Add Layer Mask**. Теперь на палитре инструментов выберите Gradient (клавиша **G**), в его опциях выберите **Black, White**.

И проведите в урезанной части градиентом сверху вниз. Получится эффект, как изображено на рис. 7.89.



Рис. 7.89 ▼ Результат манипуляций

### Шаг 3

Пришло время заняться ключевым моментом – эффектом молнии. Создайте новое изображение, задайте его размер 506 × 184 px.

Заполните фон черно-белым градиентом, для этого нажмите клавишу **D** (для перезагрузки цветов), затем сделайте активным инструмент **Gradient**, выберите соответствующий градиент и проведите им сверху вниз. Посредством команды **Layer** → **Duplicate Layer** сделайте три копии. Таким образом, у вас должно получиться четыре слоя, залитых черным цветом. Для каждого слоя примените фильтр **Difference Clouds** (за это отвечает команда **Filter** → **Render** → **Difference clouds**).

### Совет

Выполнить столь долгий путь по меню можно только один раз, к остальным слоям можно применить тот же фильтр нажатием клавиатурного сочетания **Ctrl+F**.

У многих может возникнуть вопрос относительно дублирования слоя: «Почему бы не дублировать уже примененный фильтр?». Дело в том, что облака генерируются случайным образом, всегда по-разному, следовательно, и молнии будут не усиливать одну стрелу, а создавать объемный эффект.

Теперь вам необходимо инвертировать слои после применения фильтра. Делается это нажатием клавиатурного сочетания **Ctrl+I** (проделайте данную операцию для всех слоев). Ну вот, это уже более или менее похоже на молнию. Для каждого слоя выполните команду **Image** → **Adjustments** → **Levels** (**Ctrl+L**) и установите параметры, показанные на рис. 7.90.

Таким образом, мы оставляем видимой только стрелу молнии и убираем весь лишний шум. Осталось всего-навсего отобразить остальные стрелы. Итак, измените у всех слоев **Blending Mode** на **Screen** после чего нажмите комбинацию клавиш **Ctrl+Shift+E**. Придайте электрический цвет получившемуся разряду, для этого нужно выполнить команду **Image** → **Adjustments** → **Hue/Saturation**.

Установите следующие значения:

- **Hue** (Оттенок) – 231;
- **Saturation** (Насыщенность) – 20;
- **Lightness** (Яркость) – 0.

Поставьте флажок возле строки **Colorize** (Тонировка).

Переместите молнию на слой с фоном.

### Шаг 4

После слияния слоев режим смешивания (**Blending Mode**) будет «сброшен» на умолчание (**Normal**), исправьте это, выставив **Screen**. Несмотря на все манипуляции, молния относительно рук смотрится, мягко говоря, грубовато, поэтому делаем активным инструмент **Smudge**, устанавливаем **Strength** – 42% и создаем эффект, подобный изображенному на рис. 7.91.

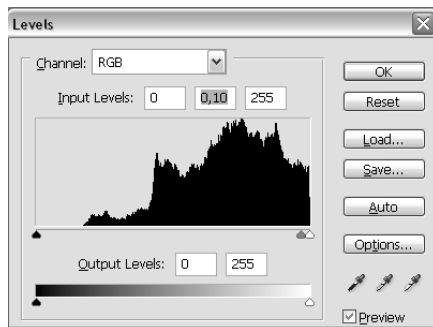


Рис. 7.90 ▾ Диалоговое окно Levels

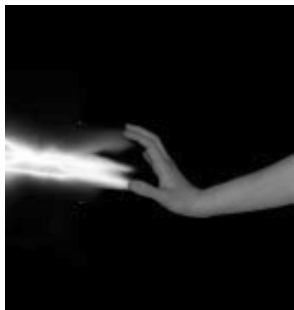


Рис. 7.91 ▼ Молния из руки

Воображение подсказало мне (как уже было отмечено выше), что человек в очках не просто выставил руку, а отразил молнию, но вот чем... рукой, слишком примитивно. Поэтому я создал новый слой, расположил его ниже остальных, но выше фонового и применил фильтр **Lens Flare** (Filter → Render → Lens Flare) со следующими параметрами:

- **Brightness** – 100%;
- **Lens Type** – 50–300mm Zoom.

После применения получившаяся сферическая вспышка тоже слишком выделяется на черном фоне, поэтому с помощью масок слоя это нужно исправить (я использовал две маски на слое: одну – для левой части, другую – для нижней).

Подумав еще немного, я пришел к выводу, что не хватает нижней части. Так как действия происходят в какой-то абстракции, то можно использовать дым в качестве дополнения. Для этого необходимо создать новый слой (Layer → New → Layer). Желательно разместить его ниже слоя со сферической вспышкой, убедиться, что цвета установлены по умолчанию (черный и белый), и применить фильтр **Clouds** (Filter → Render → Clouds), затем использовать маску слоя и изменить значение **Opacity**, установив 29%. Можете поменять оттенок и насыщенность слоя. Я использовал те же параметры, что и в третьем шаге.

### Шаг 5

Пожалуй, этот шаг самый простой, поскольку осталось завершить композицию. Я предлагаю сделать копию слоя с молнией (щелчком правой кнопкой мыши

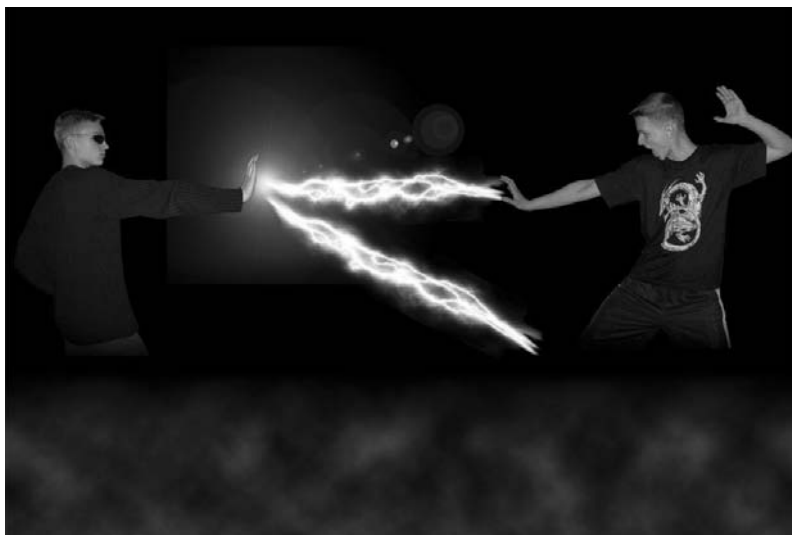


Рис. 7.92 ▼ Финальный результат



по слою с молнией и выбором пункта **Duplicate Layer**). Теперь с помощью свободной трансформации (**Ctrl+T**) поверните на некоторый угол слой и сделайте его (слой) длиннее. Это будет отраженным результатом. Для полной завершенности изменим его оттенок и насыщенность в сторону красных оттенков, для этого нажмите клавиатурное сочетание **Ctrl+U** и установите следующие параметры:

- **Hue** (Оттенок) – 0;
- **Saturation** (Насыщенность) – 25;
- **Lightness** (Яркость) – 0.

И не забудьте поставить флажок возле слова **Colorize**.

Вот таким нехитрым способом делается эффект молнии. Все довольно просто, главное – фантазия (рис. 7.92).

# Приложение

## «Горячие» клавиши

Назначение	Клавиатурное сокращение
<b>Команды общего назначения</b>	
Показать/спрятать все палитры, включая палитру инструментов	<b>Tab</b>
Показать/спрятать все палитры, за исключением палитры инструментов	<b>Shift+Tab</b>
Отменить действие. Принять внесенные изменения в любом диалоговом окне	<b>Ctrl+Z</b>
Изменить в любом диалоговом окне клавишу <b>Cancel</b> (Отменить) на <b>Reset</b> (Восстановить)	<b>Alt</b>
Отменить изменения в любом диалоговом окне	<b>Esc</b>
Закрыть диалоговое окно текста с помощью клавиатуры	<b>Enter</b> (на цифровой клавиатуре)
Активизировать кнопку в диалоговом окне, содержащем предупреждение	Первая буква кнопки (например, <b>N</b> для <b>No</b> (Нет))
Увеличить значение в выделенном поле на 1 (или 0,1)	Стрелка «вверх»
Увеличить значение в выделенном поле на 10 (или 1)	<b>Shift</b> +стрелка «вверх»
Уменьшить значение в выделенном поле на 1 (или на 0,1)	Стрелка «вниз»
Уменьшить значение в выделенном поле на 10 (или на 1)	<b>Shift</b> +стрелка «вниз»
Отменить изменение положения всплывающего скользящего указателя (кнопка мыши не нажата)	<b>Esc</b>
Принять (подтвердить) изменение положения всплывающего скользящего указателя (кнопка мыши не нажата)	<b>Enter</b>
Вернуть скользящий указатель в предыдущее положение (кнопка мыши нажата)	Нажмите клавишу <b>Alt</b> и перемещайте курсор за границу скользящего указателя
Вызов системы помощи	<b>F1</b>
Интерактивный доступ к сайту компании Adobe	Щелкните по верхнему значку с изображением глаза на панели инструментов
<b>Палитры</b>	
Показать/скрыть палитру – <b>Color</b> (Цвет)	<b>F6</b>
Показать/скрыть палитру – <b>Layers</b> (Слой)	<b>F7</b>

Назначение	Клавиатурное сокращение
Показать/скрыть палитру – <b>Info</b> (Информация)	<b>F8</b>
Показать/скрыть палитру – <b>Actions</b> (Действия)	<b>F9</b>
<b>Инструменты (выбор инструмента)</b>	
<b>Rectangular Marquee/Elliptical Marquee/Single Row Marquee/Single Column Marquee</b>	<b>M</b>
<b>Move</b>	<b>V</b>
<b>Lasso/Polygonal Lasso, Magnetic Lasso</b>	<b>L</b>
<b>Magic Wand</b>	<b>W</b>
<b>Crop</b>	<b>C</b>
<b>Slice</b>	<b>K</b>
<b>Brush/Pencil/Color Replacement</b>	<b>B</b>
<b>Clone Stamp/Pattern Stamp</b>	<b>S</b>
<b>Healing Brush/Spot Healing Brush/Patch</b>	<b>J</b>
<b>History Brush/Art History Brush</b>	<b>Y</b>
<b>Eraser/Magic Eraser</b>	<b>E</b>
<b>Blur/Sharpen/Smudge</b>	<b>R</b>
<b>Dodge/Burn/Sponge</b>	<b>O</b>
<b>Pen</b>	<b>P</b>
<b>Add-anchor-point</b> (Добавить узловую точку)	+ (плюс)
<b>Delete-anchor-point</b> (Удалить узловую точку)	- (минус)
<b>Direct-selection</b> (Прямое выделение)	<b>A</b>
<b>Type</b> (Текст)	<b>T</b>
<b>Measure</b> (Измеритель)	<b>U</b>
<b>Gradient/Paint Bucket</b>	<b>G</b>
<b>Notes</b> (Примечания)	<b>N</b>
<b>Eyedropper</b> (Пипетка)	<b>I</b>
<b>Hand</b> (Рука)	<b>H</b>
<b>Zoom</b> (Масштаб)	<b>Z</b>
<b>Переключение инструментов</b>	
Группа <b>Marquee</b> (Выделение)	<b>Shift+M</b>
Группа <b>Lasso</b> (Лассо)	<b>Shift+L</b>
Группа <b>Clone Stamp</b> (Штамп)	<b>Shift+S</b>
Инструменты <b>Blur</b> (Размытие), <b>Sharpen</b> (Резкость) и <b>Smudge</b> (Палец)	<b>Shift+R</b>
Инструменты тонирования	<b>Shift+O</b>
Группа <b>Pen</b> (Перо)	<b>Shift+P</b>
Инструмент <b>Type</b> (Текст)	<b>Shift+T</b>
Группа <b>Eyedropper</b> (Пипетка)	<b>Shift+I</b>
Переключение между вышеуказанными инструментами	<b>Alt</b> +щелчок мышью по кнопке инструмента
Инструмент <b>Move</b> (Точный курсор – в виде перекрестия)	<b>Caps Lock</b>
Переключение с инструмента <b>Pencil</b> (Карандаш) на <b>Eyedropper</b> (Пипетка)	<b>Alt</b>
Переключение с инструмента <b>Line</b> (Линия) на <b>Eyedropper</b> (Пипетка)	<b>Alt</b>
Переключение с инструмента <b>Paint Bucket</b> (Ведро с краской) на <b>Eyedropper</b> (Пипетка)	<b>Alt</b>
Переключение с инструмента <b>Blur</b> (Размытие) на <b>Sharpen</b> (Резкость) и обратно	<b>Alt</b>
Переключение с инструмента <b>Dodge</b> на <b>Burn</b> и обратно	<b>Alt</b>

Назначение	Клавиатурное сокращение
<b>Характеристики инструмента</b>	
Изменение непрозрачности кисти с шагом 10%	Цифра 2 = 20%; 3 = 30%
<b>Привязка инструмента</b>	
Привязка инструмента к горизонтальной или вертикальной оси ( <b>Eraser</b> (Ластик), <b>Brush</b> (Кисть), <b>Pencil</b> (Карандаш), <b>Blur</b> (Размытие), <b>Sharpen</b> (Резкость), <b>Smudge</b> (Палец), <b>Dodge</b> или <b>Bum</b> )	<b>Shift</b> +перетаскивание курсора
Рисовать, стирать и т.д. по прямым линиям ( <b>Eraser</b> (Ластик), <b>Brush</b> (Кисть), <b>Pencil</b> (Карандаш), <b>Blur</b> (Размытие), <b>Sharpen</b> (Резкость), <b>Smudge</b> (Палец), <b>Dodge</b> или <b>Bum</b> )	<b>Shift</b> +щелчок мышью
Рисовать под углом 45° ( <b>Line</b> (Линия), <b>Gradients</b> или <b>Convert-point</b> (Преобразовать узел))	<b>Shift</b> +перетаскивание курсора
<b>Инструмент Crop</b>	
Повернуть рамку кадрирования	Перетаскивание курсора вне рамки
Переместить рамку кадрирования	Перетаскивание курсора внутри рамки
Изменить размеры рамки кадрирования	Перетаскивание границ рамки
Сохранить пропорции рамки кадрирования	<b>Shift</b> +перетаскивание за угол рамки
Изменить размер рамки кадрирования с фиксацией центра. Применить кадрирование	<b>Alt</b> +перемещение манипуляторов рамки <b>Enter</b>
<b>Инструмент Slice</b>	
Переключение между инструментом <b>Slice</b> и <b>Slice Selection</b>	<b>Shift</b>
Нарисовать квадратный ломтик	<b>Shift</b> +перетаскивание,
	<b>Alt</b> +перетаскивание
	<b>Alt</b> + <b>Shift</b> +перетаскивание
Рисовать из центра	
Рисовать квадратный ломтик из центра	
Переместить ломтик по время создания	«пробел»+перетаскивание
Включить/выключить привязку к ломтикам	<b>Ctrl</b> во время рисования
<b>Инструмент Move</b>	
Перетаскивать под углом 45°	<b>Shift</b> +перетаскивание курсора
Копировать выделение или слой	<b>Alt</b> +перетаскивание курсора
Сдвигать слой/выделенную область на один пиксель	<b>Ctrl</b> +клавиша со стрелкой
Сдвигать слой/выделенную область на десять пикселей	<b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> +клавиша со стрелкой
<b>Инструмент Lasso</b>	
Добавить в выделенную область	<b>Shift</b> + щелкните мышью, затем рисуйте
Удалить из выделенной области	<b>Alt</b> +щелкните мышью, затем рисуйте
Пересечь с выделенной областью	<b>Alt</b> + <b>Shift</b> + щелкните мышью, затем рисуйте
Рисовать с помощью инструмента <b>Poligonal Lasso</b> (Полигональное лассо)	Щелкните мышью, затем нажмите клавишу <b>Alt</b> и рисуйте
<b>Инструмент Poligonal Lasso</b>	
Добавить в выделенную область	<b>Shift</b> +щелкните мышью, затем рисуйте
Удалить из выделенной области	<b>Alt</b> +щелкните мышью, затем рисуйте
Пересечь с выделенной областью	<b>Alt</b> + <b>Shift</b> +щелкните мышью, затем рисуйте
Рисовать с помощью инструмента <b>Lasso</b>	<b>Alt</b> +перетаскивайте курсор
Рисовать под углом 45°	<b>Shift</b> +перетаскивайте курсор

Назначение	Клавиатурное сокращение
<b>Инструмент Magnetic Lasso</b>	
Добавить в выделенную область	<b>Shift</b> +щелкните мышью, затем рисуйте
Удалить из выделенной области	<b>Alt</b> +щелкните мышью, затем рисуйте
Пересечь с выделенной областью	<b>Alt+Shift</b> +щелкните мышью, затем рисуйте
Добавить точку	Щелкните мышью
Замкнуть контур	Двойной щелчок мышью
Удалить последнюю точку	или клавишей <b>Enter</b>
Замкнуть контур в начальной точке	<b>Backspace/Delete</b>
Замкнуть контур отрезком прямой	Щелкните по первой точке <b>Alt</b> +двойной щелчок мышью
<b>Переключиться на инструмент Lasso</b>	<b>Alt</b> +перетаскивайте курсор
Переключиться на инструмент <b>Polygonal Lasso</b>	<b>Alt</b> +щелчок мышью
<b>Инструмент Eraser</b>	
Стереть до указанного состояния на палитре <b>History</b>	<b>Alt</b> +перетаскивайте курсор
<b>Инструмент Eyedropper (Пипетка)</b>	
Выбрать цвет фона	<b>Alt</b> +щелкните мышью
Переключиться на инструмент <b>Color Sampler</b> (Цветовая проба)	<b>Alt+Shift</b> +щелкните мышью по метке
Удалить цветовую метку	<b>Alt</b> +щелкните мышью по метке
<b>Инструмент Color Sampler</b>	
Удалить цветовую метку	<b>Alt</b> +щелкните мышью по метке
<b>Изменение масштаба</b>	
Увеличить	<b>Ctrl+Пробел</b> +щелкните или перетащите либо <b>Ctrl++</b> (плюс)
Масштаб 100%	Двойной щелчок мышью по инструменту <b>Zoom</b> (Масштаб)
Подгонка по размеру окна	Двойной щелчок мышью по инструменту <b>Hand</b> (Рука)
Уменьшить	<b>Ctrl+Alt+Пробел</b> +щелкните или <b>Ctrl+-</b> (минус)
Подгонка по размеру экрана	<b>Ctrl+0</b>
Действительные точки	<b>Ctrl+Alt+0</b>
Увеличить, не изменяя размеров окна	<b>Ctrl++</b> (плюс)
Уменьшить, не изменяя размеров окна	<b>Ctrl+-</b> (минус)
<b>Инструмент Hand</b>	
Переключиться на увеличение масштаба	<b>Ctrl</b>
Переключиться на уменьшение масштаба	<b>Alt</b>
Подгонка изображения по размерам экрана	Двойной щелчок мышью по значку инструмента
<b>Инструмент Zoom</b>	
Уменьшить фактический размер	<b>Alt</b> +щелчок мышью
Показать/спрятать	Двойной щелчок мышью по значку инструмента
Показать/спрятать границы	<b>Ctrl+H</b>
Показать/спрятать контур	<b>Ctrl+Shift+H</b>
Показать/спрятать линейки	<b>Ctrl+R</b>
Показать/спрятать направляющие линии	<b>Ctrl+»</b> (кавычки)
Сетка и направляющие линии	<b>Shift+Ctrl+;</b> (точка с запятой)

Назначение	Клавиатурное сокращение
Привязка к направляющим линиям	<b>Alt+Ctrl+;</b> (точка с запятой)
Зафиксировать направляющие линии	
Поменять направление линии (по горизонтали/по вертикали)	<b>Alt</b> +перетащите линию
Привязка направляющей линии к линейке	<b>Shift</b> +перетащите линию
<b>Перемещение изображения в окне</b>	
Прокрутить вверх на размер одного экрана	<b>Page Up</b>
Прокрутить вверх на десять единиц	<b>Shift+Page Up</b>
Прокрутить вниз на размер одного экрана	<b>Page Down</b>
Прокрутить вниз на десять единиц	<b>Shift+Page Down</b>
Прокрутить влево на размер одного экрана	<b>Ctrl+Page Up</b>
Прокрутить влево на десять единиц	<b>Ctrl+Shift+Page Up</b>
Прокрутить вправо на размер одного экрана	<b>Ctrl+Page Down</b>
Прокрутить вправо на десять единиц	<b>Ctrl+Shift+Page Down</b>
Передвинуть влево	<b>Home</b>
Передвинуть вправо	<b>End</b>
<b>Палитра Navigator</b>	
Прокрутить видимую область изображения	Перетащите рамку просмотра
Переместить поле зрения на другую часть изображения	Щелкните в области предварительного просмотра
Показать другую область изображения	<b>Ctrl</b> +перетащите курсор в области предварительного просмотра
<b>Режимы экрана</b>	
Переключение режимов <b>Standard/Full Screen</b> (Стандартный/В полный экран) и <b>Menu/Full Screen</b> (Меню/В полный экран)	<b>F</b>
Включение/Выключение меню в режиме <b>Full Screen with Menu</b> (В полный экран с меню)	<b>Shift+F</b>
<b>Вид</b>	
<b>Preview</b> ® СММК (Предварительный просмотр ® СММК)	<b>Ctrl+Y</b>
Выполнить команду <b>Gamut Warning</b> (Предупреждение о гамме)	<b>Ctrl+Shift+Y</b>
<b>Меню File</b>	
<b>New</b> (Создать)	<b>Ctrl+N</b>
<b>Open</b> (Открыть)	<b>Ctrl+O</b>
<b>Open as</b> (Открыть как)	<b>Ctrl+Alt+O</b>
<b>Browse</b> (Просмотр)	<b>Shift+Ctrl+O</b>
<b>Close</b> (Закреть)	<b>Ctrl+W</b>
<b>Save</b> (Сохранить)	<b>Ctrl+S</b>
<b>Revert</b> (Обратить)	<b>F12</b>
<b>Save a copy</b> (Сохранить копию)	<b>Ctrl+Alt+S</b>
<b>Save as</b> (Сохранить как)	<b>Ctrl+Shift+S</b>
<b>Page Setup</b> (Параметры страницы)	<b>Ctrl+Shift+P</b>
<b>Print</b> (Печать)	<b>Ctrl+P</b>
<b>Preferences</b> ® <b>General</b> (Установки ® Общие)	<b>Ctrl+K</b>
<b>Saving Files</b> (Сохранение файлов)	<b>Ctrl+2</b>
<b>Display &amp; Cursors</b> (Отображение и курсоры)	<b>Ctrl+3</b>
<b>Transparency &amp; Gamut</b> (Прозрачность и гамма)	<b>Ctrl+4</b>
<b>Units &amp; Ruler</b> (Единицы измерения и линейка)	<b>Ctrl+5</b>
<b>Guides &amp; Grid</b> (Направляющие линии и сетка)	<b>Ctrl+6</b>

Назначение	Клавиатурное сокращение
<b>Plug-Ins &amp; Scratch Disks</b> (Встраиваемые модули и временные диски)	<b>Ctrl+7</b>
<b>Memory &amp; Image Cache</b> (Память и кэш изображения)	<b>Ctrl+8</b>
<b>Exit/Quit</b> (Выйти/Закончить)	<b>Ctrl+0</b>
Создать с характеристиками по умолчанию	<b>Ctrl+Alt+N</b>
Последние значения установок	<b>Ctrl+Alt+K</b>
<b>Команды, использующие буфер обмена</b>	
<b>Cut</b> (Вырезать)	<b>Ctrl+X</b>
<b>Copy</b> (Копировать)	<b>Ctrl+C</b>
<b>Copy Merged</b> (Копировать объединение)	<b>Ctrl+Shift+C</b>
<b>Past</b> (Вставить)	<b>Ctrl+V</b>
<b>Past Into</b> (Вставить в)	<b>Ctrl+Shift+V</b>
<b>Режимы смешивания слоя</b>	
Установить для слоя следующий режим смешивания	<b>Shift++</b> (плюс)
Установить для слоя предыдущий режим смешивания	<b>Shift+-</b> (минус)
<b>Режимы смешивания для кисти и слоя</b>	
<b>Normal</b> (Нормальный)	<b>Alt+Shift+N</b>
<b>Dissolve</b> (Растворение)	<b>Alt+Shift+I</b>
<b>Multiply</b> (Умножение)	<b>Alt+Shift+M</b>
<b>Screen</b> (Экран)	<b>Alt+Shift+S</b>
<b>Overlay</b> (Наложение)	<b>Alt+Shift+O</b>
<b>Soft Light</b> (Мягкий свет)	<b>Alt+Shift+F</b>
<b>Hard Light</b> (Яркий свет)	<b>Alt+Shift+H</b>
<b>Color Dodge</b> (Комбинирование цветов)	<b>Alt+Shift+D</b>
<b>Color Burn</b> (Форсирование цвета)	<b>Alt+Shift+B</b>
<b>Darken</b> (Затемнить)	<b>Alt+Shift+K</b>
<b>Lighten</b> (Осветить)	<b>Alt+Shift+G</b>
<b>Difference</b> (Различие)	<b>Alt+Shift+E</b>
<b>Exclusion</b> (Исключение)	<b>Alt+Shift+X</b>
<b>Hue</b> (Тон)	<b>Alt+Shift+U</b>
<b>Saturation</b> (Насыщенность)	<b>Alt+Shift+T</b>
<b>Color</b> (Цвет)	<b>Alt+Shift+C</b>
<b>Luminosity</b> (Яркость света)	<b>Alt+Shift+Y</b>
<b>Threshold</b> (Порог (режим Bitmap))	<b>Alt+Shift+L</b>
<b>Behind</b> (Позади)	<b>Alt+Shift+Q</b>
<b>Linear Dodge</b> (Линейное комбинирование)	<b>Alt+Shift+W</b>
<b>Linear Bum</b> (Линейное форсирование)	<b>Alt+Shift+A</b>
<b>Pin Light</b> (Точечный свет)	<b>Alt+Shift+Z</b>
<b>Vivid Light</b> (Яркий свет)	<b>Alt+Shift+V</b>
<b>Цвет</b>	
Поменять друг с другом основной и фоновый цвет	<b>X</b>
Восстановить цвета, установленные по умолчанию	<b>D</b>
<b>Заливка</b>	
Открыть диалоговое окно <b>Fill</b> (Заливка)	<b>Shift+Backspace</b>
Залить основным цветом	<b>Alt+Delete/Backspace</b>
Залить основным цветом в режиме <b>Preserve</b>	<b>Shift+Alt+Delete/Backspace</b>
<b>Transparency</b> (Сохранить прозрачность)	
Залить фоновым цветом	<b>Ctrl+Delete/Backspace</b>
Залить фоновым цветом в режиме <b>Preserve</b>	<b>Shift+Ctrl+Delete/Backspace</b>
<b>Transparency</b> (Сохранить прозрачность)	
Залить, используя активный элемент палитры	<b>Ctrl+Alt+Backspace</b>
<b>History</b> (История)	

Назначение	Клавиатурное сокращение
<b>Палитра Color</b>	
Перемещаться между цветовыми панелями Выбрать определенную панель цвета	<b>Shift</b> +щелкните по цветовой панели Щелкните правой кнопкой мыши по цветовой панели
<b>Палитра Swatches</b>	
Добавить основной цвет в виде нового образца Вставить новый образец Заменить образец цвета основным цветом Выбрать образец в качестве фонового цвета	Щелкните по пустому месту на палитре <b>Shift+Alt</b> +щелкните в палитре <b>Shift</b> +щелкните по образцу Щелкните по образцу+ <b>Alt</b> +щелкните по образцу <b>Ctrl</b> +щелкните по образцу
Удалить образец Выбрать образец в качестве основного цвета	
<b>Кисти</b>	
<i>Палитра Brushes</i>	
Изменить размер в меньшую сторону Изменить размер кисти в большую сторону Выбрать последнюю кисть Удалить кисть Переименовать кисть	<b>Shift</b> + [ ] Shift*) <b>Alt</b> +щелкните по пиктограмме кисти Дважды щелкните по пиктограмме кисти
<b>Выделение</b>	
Выделить все Снять выделение Снова выделить Инвертировать Растушевать Сдвинуть рамку выделения на один пиксель Сдвинуть рамку выделения на десять пикселей	<b>Ctrl</b> +A <b>Ctrl</b> +D <b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> +D <b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> +I <b>Ctrl</b> + <b>Alt</b> +D Стрелка «вверх» <b>Shift</b> +стрелка «вверх»
<b>Фильтры</b>	
Снова применить последний использовавшийся фильтр Постепенное исчезновение эффекта последнего фильтра Применить фильтр с последними установленными характеристиками	<b>Ctrl</b> +F <b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> +F <b>Ctrl</b> + <b>Alt</b> +F
<b>Диалоговое окно Lighting Effects</b>	
Клонировать источник света в области предварительного просмотра Удалить источник света в области предварительного просмотра Коррекция светового пятна манипулятор Коррекция угла освещения без изменения светового пятна	<b>Alt</b> +перетащите источник света <b>Delete</b> <b>Shift</b> +перетащите манипулятор <b>Ctrl</b> +перетащите манипулятор
<b>Слои</b>	
<i>Меню Layer</i>	
<b>New</b> @ <b>Layer</b> (Создать @ Слой) Создать слой без вызова диалогового окна Создать слой путем копирования Создать слой из вырезанной области Сгруппировать слой с предыдущими Разгруппировать слой	<b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> +N <b>Ctrl</b> + <b>Alt</b> + <b>Shift</b> +N <b>Ctrl</b> +J <b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> +J <b>Ctrl</b> +G <b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> +G



Назначение	Клавиатурное сокращение
<b>Merge Down/Linked/Group</b> (Слить с нижним/Связанные/Группу)	<b>Ctrl+E</b>
<b>Merge Visible</b> (Слить видимые слои)	<b>Shift+Ctrl+E</b>
Палитра <b>Layers</b> (Слои)	
Показать/спрятать слой	Щелкните по значку в виде глаза
Переключить режим показа всех слоев/только конкретного слоя	<b>Alt</b> +щелкните по значку в виде глаза
Показать/спрятать несколько слоев	
Связать слой с выделенным слоем	Щелкните и перетащите курсор по столбцу значков в виде глаза
Включить/выключить опцию связывания нескольких слоев	Щелкните по пиктограмме связей
Создать новый, пустой слой	Щелкните и перетащите курсор по столбцу пиктограмм связей
Создать новый, пустой слой с помощью диалогового окна <b>Layer Options</b> (Опции слоя)	Щелкните по кнопке <b>Create new layer</b> (Создать новый слой)
Скопировать слой	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке <b>Create new layer</b> (Создать новый слой)
Удалить слой с появлением окна предупреждения	Перетащите слой на кнопку <b>Create new layer</b> (Создать новый слой)
Удалить слой без появления окна предупреждения	Щелкните по кнопке <b>Delete current layer</b> (Удалить выделенный слой)
Изменить непрозрачность слоя (%)	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке <b>Delete current layer</b> (Удалить выделенный слой)
Включить опцию <b>Preserve Transparency</b> (Сохранять прозрачность) для слоя	Клавиши с цифрами (2 = 20%, 3 = 30%)+/ (слэш)
Загрузить точки слоя в виде выделенной области	<b>Ctrl</b> +щелкните по образцу слоя
Добавить точки слоя в выделенную область	<b>Ctrl+Shift</b> +щелкните по образцу слоя
Удалить точки слоя из выделенной области	<b>Ctrl+Alt</b> +щелкните по образцу слоя
Оставить только те точки слоя, которые пересекаются с выделенной областью	<b>Ctrl+Alt+Shift</b> + щелкните по образцу слоя
Выделить верхний слой	<b>Shift+Alt+]</b>
Выделить следующий слой (расположенный сверху)	<b>Alt+]</b>
Выделить предыдущий слой (расположенный снизу)	<b>Alt+[</b>
Выделить нижний слой	<b>Shift+Alt+[</b>
Редактировать свойства слоя	Дважды щелкните по имени слоя
<i>Эффекты слоя</i>	
Включить/выключить эффект без появления диалогового окна	Щелчок+соответствующий пункт меню
Отредактировать свойства эффекта слоя	Дважды щелкните по значку эффекта слоя
Переместить эффект	Перетащите эффект в изображении
Переместить эффект под углом 45°	<b>Shift</b> +перетащите эффект в изображении
<b>Диалоговое окно Layer Effects</b>	
<b>Drop shadow</b> (Отбросить тень)	<b>Ctrl+1</b>
<b>Inner shadow</b> (Внутренняя тень)	<b>Ctrl+2</b>
<b>Outer glow</b> (Внешнее свечение)	<b>Ctrl+3</b>
<b>Inner glow</b> (Внутреннее свечение)	<b>Ctrl+4</b>
<b>Bevel and Emboss</b> (Скос и рельеф)	<b>Ctrl+5</b>
<b>Корректирующие слои</b>	
Создать корректирующий слой	<b>Ctrl</b> +щелкните по кнопке <b>Create new layer</b> (Создать новый слой)

Назначение	Клавиатурное сокращение
Редактировать корректирующий слой	Щелкните по значку корректировки
<b>Маски слоя</b>	
Создать маску слоя с опцией <b>Reveal All/Reveal Selection</b> (Показать все/Показать выделение)	Щелкните по кнопке маски
Создать маску слоя с опцией <b>Hide All/Hide Selection</b> (Спрятать все/Спрятать выделение)	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке маски
Создать/удалить связь между слоем и маской слоя	Щелкните по значку <b>Lock layer mask</b> (Блокировать маску слоя)
Открыть диалоговое окно <b>Layer Mask Options</b> (Свойства маски слоя)	Дважды щелкните по миниатюре маски слоя
Включить/выключить маску слоя	<b>Shift</b> +щелкните по миниатюре маски слоя
Включить/выключить режим красного света	\ (слэш)
Включить просмотр только маски слоя/маски слоя вместе с остальным изображением	<b>Alt</b> +щелкните по миниатюре маски слоя
Включить опцию <b>Group/Ungroup with previous</b> (Сгруппировать/Разгруппировать с предыдущим слоем)	<b>Alt</b> +щелкните по линии, разделяющей слои
<b>Слияние слоев</b>	
Слить копию выделенного слоя со слоем, расположенным под ним	<b>Alt</b> +команда <b>Merge Down</b>
Слить копии всех видимых слоев с выделенным слоем	<b>Alt</b> +команда <b>Merge Visible</b>
Слить копии связанных слоев со слоем, расположенным ниже	<b>Alt</b> +команда <b>Merge Linked</b>
<b>Изменение порядка следования слоев</b>	
Расположить над всеми слоями	<b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> +]
Расположить перед следующим слоем	<b>Ctrl</b> +[
Расположить под всеми слоями	<b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> +]
Поместить под предыдущим слоем	<b>Ctrl</b> +[
<b>Палитра Channels</b>	
Включить отдельные каналы	<b>Ctrl</b> + [клавиша 1–9]
Включить все каналы	<b>Ctrl</b> +~ (тильда)
Показать/спрятать канал	Щелкните по значку в виде глаза
Добавить/удалить канал из набора каналов	<b>Shift</b> +щелкните по каналу
Создать новый канал	Щелкните по кнопке <b>New Channel</b>
Создать новый канал с помощью диалогового окна <b>Channel Options</b> (Опции канала)	Щелкните по кнопке <b>New Channel</b> (Создать канал)
Скопировать канал	Перетащите канал на кнопку <b>New Channel</b> (Создать канал)
Удалить канал с появлением предупреждающего окна	Щелкните по кнопке <b>Delete Channel</b> (Удалить канал)
Удалить канал без появления предупреждающего окна	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке <b>Delete Channel</b> (Удалить канал)
Создать новый канал плашечного цвета	<b>Ctrl</b> +щелкните по кнопке <b>New Channel</b> (Создать канал)
Создать новый канал из выделенной области	Щелкните по кнопке <b>Save Selection</b> (Сохранить выделение)
Создать новый канал из выделенной области с помощью диалогового окна <b>Channel Options</b> (Опции канала)	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке <b>Save Selection</b> (Сохранить выделение)

Назначение	Клавиатурное сокращение
Загрузить канал в качестве выделения	Щелкните по кнопке <b>Load Selection</b> (Загрузить выделение) или <b>Ctrl</b> +щелкните по миниатюре канала
Добавить канал в выделенную область	<b>Shift</b> +щелкните по кнопке <b>Load Selection</b> (Загрузить выделение) или <b>Ctrl+Shift</b> + щелкните по миниатюре канала
Вычесть канал из выделенной области	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке <b>Load Selection</b> (Загрузить выделение) или <b>Ctrl+Alt</b> +щелкните по миниатюре канала
Пересечение канала и выделенной области	<b>Alt+Shift</b> +щелкните по кнопке <b>Load Selection</b> (Загрузить выделение) или <b>Ctrl+Alt+Shift</b> +щелкните по миниатюре
Изменять свойства канала	щелкните по миниатюре Дважды щелкните по имени канала
<b>Быстрая маска</b>	
Включить/выключить быструю маску	<b>Q</b> <b>Alt</b> +щелкните по кнопке <b>Quick Mask</b> (Быстрая маска)
Инвертировать режим быстрой маски	Дважды щелкните по кнопке <b>Quick Mask</b> (Быстрая маска)
Открыть диалоговое окно <b>Options Quick Mask</b> (Опции быстрой маски)	
<b>Контуры</b>	
<i>Палитра Paths</i>	
Создать новый контур	Щелкните по кнопке <b>New Path</b> (Создать контур)
Создать новый контур с помощью диалогового окна <b>New Path</b> (Создать контур)	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке <b>New Path</b> (Создать контур)
Копировать контур	Перетащите контур на кнопку <b>New Path</b>
Удалить контур с выводом предупреждающего окна	Щелкните по кнопке <b>Delete Path</b> (Удалить контур)
Удалить контур без вывода предупреждающего окна	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке <b>Delete Path</b> (Удалить контур)
Сохранить рабочий контур в виде контура	Перетащите рабочий контур на кнопку <b>New Path</b> (Создать контур)
Преобразовать выделенную область в рабочий контур	Щелкните по кнопке <b>Make Work Path</b> (Создать рабочий контур)
Преобразовать выделенную область в рабочий контур с помощью диалогового окна <b>Work Path</b> (Рабочий контур)	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке <b>Make Work Path</b> (Создать рабочий контур)
Преобразовать контур в выделенную область	Щелкните по кнопке <b>Load Selection</b> (Загрузить выделение)
Преобразовать контур в выделенную область с помощью диалогового окна <b>Make Selection</b> (Создать выделение)	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке <b>Load Selection</b> (Загрузить выделение)
<b>Очертить/залить контур</b>	
Очертить контур основным цветом	Щелкните по кнопке <b>Stroke Path</b> (Очертить контур)
Очертить контур с использованием диалогового окна <b>Stroke Path</b> (Очертить контур)	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке <b>Stroke Path</b>
Залить контур основным цветом	Щелкните по кнопке <b>Fill Path</b> (Залить контур)

Назначение	Клавиатурное сокращение
Залить контур с использованием диалогового окна <b>Fill Path</b> (Залить контур)	<b>Alt</b> +щелкните по кнопке Fill Path
<b>Контур и выделенные области</b>	
Загрузить контур как выделенную область	<b>Ctrl</b> +щелкните по миниатюре контура
Добавить контур к выделенной области	<b>Ctrl+Shift</b> +щелкните по миниатюре контура
Удалить контур из выделенной области	<b>Ctrl+Alt</b> +щелкните по миниатюре контура
Пересечение контура и выделения	<b>Ctrl+Alt+Shift</b> +щелкните по миниатюре
<b>История</b>	
Перейти вперед/назад на один шаг	<b>Ctrl+Z</b>
Перейти на шаг вперед	<b>Shift+Ctrl+Z</b>
Перейти на шаг назад	<b>Alt+Ctrl+Z</b>
Скопировать состояние (отличное от текущего)	<b>Alt</b> +щелкните по элементу палитры
Создать новый снимок	Щелкните по кнопке <b>Create new snapshot</b> (Создать снимок)
Создать новый документ из состояния/снимка	Щелкните по кнопке <b>Create new document</b> (Создать документ)
Инструмент <b>History brush</b> (Восстанавливающая кисть)	<b>Shift</b> +перетащите курсор
Привязка к горизонтальной или вертикальной оси	
Рисовать прямые линии	<b>Shift</b> +щелкните мышью
<b>Трансформация</b>	
Произвольная трансформация <b>Transform @ Again</b> (Трансформировать @ Снова)	<b>Ctrl+T</b>
Произвольная трансформация с дублированием	<b>Ctrl+Shift+T</b>
Повторение операции трансформации с дублированием	<b>Ctrl+Alt+T</b>
Изменить масштаб относительно центра (произвольная трансформация)	<b>Ctrl+Alt+Shift+T</b>
Скос относительно центра (произвольная трансформация)	Ctrl+Alt+Shift+перетащите боковой манипулятор
<b>Levels</b> (Уровни)	<b>Ctrl + L</b>
<b>Auto Levels</b> (Автоуровни)	<b>Ctrl+Shift+L</b>
<b>Curves</b> (Кривые)	<b>Ctrl+Shift+L Ctrl+M</b>
<b>Color Balance</b> (Баланс цвета)	<b>Ctrl+B</b>
<b>Hue/Saturation</b> (Тон/Насыщенность)	<b>Ctrl+U</b>
<b>Desaturate</b> (Обесцветить)	<b>Ctrl+Shift+U</b>
<b>Invert</b> (Инвертировать)	<b>Ctrl+U</b>
<b>Повторное открытие диалогового окна</b>	
<b>Levels</b> (Уровни) с последними установками	<b>Ctrl+Alt+L</b>
<b>Curves</b> (Кривые) с последними установками	<b>Ctrl+Alt+M</b>
<b>Color Balance</b> (Баланс цвета) с последними установками	<b>Ctrl+Alt+B</b>
<b>Hue/Saturation</b> (Тон/Насыщенность) с последними установками	<b>Ctrl+Alt+U</b>
<b>Инструмент Type (Текст)</b>	
Начало текста	Щелкните или щелкните и перетащите курсор
Повторное редактирование текста	Щелкните по тексту в изображении
<b>Диалоговое окно Type (Текст)</b>	
Увеличить текст на изображении	<b>Ctrl++</b> («плюс»)

Назначение	Клавиатурное сокращение
Уменьшить текст на изображении	<b>Ctrl+</b> —«(минус)»
<b>Выравнивание</b>	
По левому/верхнему краю	<b>Ctrl+Shift+L</b>
По центру	<b>Ctrl+Shift+C</b>
По правому/нижнему краю	<b>Ctrl+Shift+R</b>
<b>Кегль</b>	
Увеличить кегль на два пункта	<b>Ctrl+Shift+@&gt;</b>
Увеличить кегль на десять пунктов	<b>Ctrl+Alt+Shift+@&gt;</b>
Уменьшить кегль на два пункта	<b>Ctrl+Shift+&lt;</b>
Уменьшить кегль на десять пунктов	<b>Ctrl+Alt+Shift+&lt;</b>
<b>Межстрочный интервал</b>	
Увеличить интервал на два пункта	<b>Alt</b> +стрелка «вниз»
Увеличить интервал на десять пунктов	<b>Ctrl+Alt</b> +стрелка «вниз»
Уменьшить интервал на два пункта	<b>Alt</b> +стрелка «вверх»
Уменьшить интервал на десять пунктов	<b>Ctrl+Alt</b> +стрелка «вверх»
<b>Кернинг/межбуквенное расстояние</b>	
Увеличить расстояние на 20/1000 широкого пробела	<b>Alt</b> +стрелка «вправо»
Увеличить расстояние на 100/1000 широкого пробела	<b>Ctrl+Alt</b> +стрелка «вправо»
Уменьшить расстояние на 20/1000 широкого пробела	<b>Alt</b> +стрелка «влево»
Уменьшить расстояние на 100/1000 широкого пробела	<b>Ctrl+Alt</b> +стрелка «влево»
<b>Перемещение базовой линии</b>	
Вверх на два пункта	<b>Alt+Shift</b> +стрелка «вверх»
Вверх на десять пунктов	<b>Ctrl+Alt+Shift</b> +стрелка «вверх»
Вниз на два пункта	<b>Alt+Shift</b> +стрелка «вниз»
Вниз на десять пунктов	<b>Ctrl+Alt+Shift</b> +стрелка «вниз»
<b>Перемещение позиции вставки</b>	
Вправо на одну букву	Стрелка «вправо»
Влево на одну букву	Стрелка «влево»
Вверх на одну строчку	Стрелка «вверх»
Вниз на одну строчку	Стрелка «вниз»
Вправо на одно слово	<b>Ctrl</b> +стрелка «вправо»
Влево на одно слово	<b>Ctrl</b> +стрелка «влево»
<b>Выделение</b>	
Слово	Двойной щелчок мышью
Буква справа	<b>Shift</b> +стрелка «вправо»
Буква слева	<b>Shift</b> +стрелка «влево»
Слово справа	<b>Ctrl+Shift</b> +стрелка «вправо»
Слово слева	<b>Ctrl+Shift</b> +стрелка «влево»
Верхняя строчка	<b>Shift</b> +стрелка «вверх»
Нижняя строчка	<b>Shift</b> +стрелка «вниз»
Все буквы	<b>Ctrl+A</b>
Все буквы, начиная с позиции вставки	<b>Shift</b> +щелкните мышью и рисуйте
<b>Shift</b> +щелчок мышью	
<b>Инструменты Type Mask (Маска) и Vertical Type Mask (Маска текста вертикального текста)</b>	
Добавить в выделенную область	<b>Shift</b> +щелкните мышью и рисуйте
Удалить из выделенной области	<b>Alt</b> +щелкните мышью и рисуйте
Пересечь с выделением	<b>Alt+Shift</b> +щелкните мышью, затем рисуйте

Назначение	Клавиатурное сокращение
Начало текста	Щелкните и перетаскивайте курсор
<b>Диалоговое окно Curves (Кривые)</b>	
Добавить цвет в виде новой точки кривой	<b>Ctrl</b> +щелкните по изображению
Добавить цвет в виде отдельных точек каждой кривой	<b>Ctrl+Shift</b> +щелчок мышью
Переместить точки	Клавиши со стрелками
Переместить точки на расстояние, кратное 10 единицам	<b>Shift</b> +клавиши со стрелками
Добавить точку	Щелкните по сетке
Удалить точку	<b>Ctrl</b> +щелкните по точке
Снять выделение с точек	<b>Ctrl+D</b>
Переключение грубой/точной сетки	<b>Alt</b> +щелкните по сетке
Выделить следующую точку	<b>Ctrl+Tab</b>
Выделить, предыдущую точку	<b>Ctrl + Shift+Tab</b>
Выделить несколько точек	<b>Shift</b> +щелчок мышью
<b>Диалоговое окно Hue/Saturation (Тон/Насыщенность)</b>	
Переместить диапазон оттенков на новое место	Щелкните по изображению
Добавить в диапазон оттенков	<b>Shift</b> +щелкните/перетащите курсор по изображению
Удалить из диапазона оттенков	<b>Alt</b> +щелкните/перетащите курсор по изображению
Редактировать отдельные цвета	<b>Ctrl</b> +~ (тильда)
Редактировать композитное изображение	<b>Ctrl</b> + [клавиша 1-6]

## Заключение

**В**от мы и подошли к концу этой книги, и я очень надеюсь на то, что, перевернув последнюю страницу, вы сможете сказать: «Я умею пользоваться Photoshop». Методика изучения, применяемая в этой книге, проверена временем. Часть материалов прошла проверку посетителями сайтов <http://www.nestor.minsk.by/kg> и <http://cc-studio.h15.ru/>. Безусловно, это всего лишь краткий курс, поскольку Photoshop – программа сложная и многогранная. Тем не менее, я попытался собрать все то, с чем приходится сталкиваться рядовому пользователю. Скорее всего, для того, чтобы узнать о Photoshop абсолютно все, вам придется пройти как минимум три таких курса. В чем я постараюсь вам помочь, так как на этой книге заканчивать не собираюсь. Хотелось бы снова сказать, что при изучении Photoshop на трюках и эффектах не стоит запоминать их выполнение вплоть до значений фильтров, важно понимать, что вы делаете и почему. Именно такой способ изучения будет максимально эффективным. И наконец, последнее напутствие – не бойтесь повторно обращаться к материалам книги. Всего не может запомнить никто, ну или почти никто, автоматизм выполнения операций приходит с практикой. Старайтесь больше выполнять различных работ, трюков и эффектов. И в конечном итоге вы добьетесь желаемого результата.

Книги издательства «ДМК Пресс» можно заказать в торгово-издательском холдинге «АЛЬЯНС-КНИГА» наложенным платежом, выслав открытку или письмо по почтовому адресу: **123242, Москва, а/я 20** или по электронному адресу: **orders@aliants-kniga.ru**.

При оформлении заказа следует указать адрес (полностью), по которому должны быть высланы книги; фамилию, имя и отчество получателя. Желательно также указать свой телефон и электронный адрес.

Эти книги вы можете заказать и в Internet-магазине: **www.aliants-kniga.ru**.

Оптовые закупки: тел. **(495) 258-91-94, 258-91-95**; электронный адрес **books@aliants-kniga.ru**.

Топорков Сергей Станиславович

## **Тонкости и хитрости Adobe Photoshop**

Главный редактор *Мовчан Д. А.*  
dm@dmk-press.ru  
Литературный редактор *Кикава Л. В.*  
Верстка *Чаннова А. А.*  
Дизайн обложки *Харевская И. А.*

Гарнитура «Петербург». Печать офсетная.  
Усл. печ. л. 28,5. Тираж: переклейка обложки 400 экз.  
№

Электронный адрес издательства: [www.dmk-press.ru](http://www.dmk-press.ru)