

Владислав Дунаев

# КУХНЯ Photoshop

Обработка фотографий  
Создание коллажей  
Подготовка веб-графики  
Эффектное оформление надписей  
Новые возможности Photoshop CS 2



Владислав Дунаев

# кухня Photoshop



**ПИТЕР®**

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

2006



ББК 32.973-044.4я7

УДК 004.92(075)

Д83

**Дунаев В. В.**

**Д83 Кухня Photoshop. — СПб.: Питер, 2006. — 283 с.: ил.**

**ISBN 5-469-00797-9**

Эта книга призвана помочь пользователям, освоившим инструменты Photoshop, научиться применять их на практике. На конкретных занимательных примерах автор показывает возможности самого мощного и популярного графического редактора.

Большинство из нас представляет, как, в принципе, приготовить пищу, но когда доходит до конкретики, не у всех получается вкусно. Все дело в нюансах! В какой момент посолить, в какой — бросить перчик, и какими кусочками лучше нарезать картошечку.

В общем-то, и с Photoshop аналогичная ситуация. Посмотришь на журнальную иллюстрацию — вроде, понятно, из чего ее сделали, а вот как — не всегда очевидно, даже если вы освоили все инструменты программы. Все дело в нюансах! Важно знать, какие инструменты, когда и с какими параметрами лучше применить. Кроме того, начинающему дизайнеру не всегда хватает фантазии, чтобы придумать оригинальную иллюстрацию.

ББК 32.973-044.4я7

УДК 004.92(075)

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

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

ISBN 5-469-00797-9

© ЗАО Издательский дом «Питер», 2006

# Краткое содержание

<b>Предисловие</b> .....	9
<b>Введение</b> .....	11
<b>Глава 1. Текстовые эффекты</b> .....	17
<b>Глава 2. Обработка фотографий</b> .....	73
<b>Глава 3. Коллажи</b> .....	109
<b>Глава 4. Веб-графика</b> .....	139
<b>Глава 5. Создание изображений в Photoshop</b> .....	177
<b>Приложение 1. Клавиатурные сокращения Photoshop CS</b> .....	257
<b>Приложение 2. Инструменты редактора Adobe Photoshop CS</b> .....	266

# Содержание

<b>Предисловие</b> . . . . .	<b>9</b>
От издательства . . . . .	10
<b>Введение</b> . . . . .	<b>11</b>
Общие сведения о Photoshop CS . . . . .	11
Что нового в Photoshop CS 2 (версия 9.0) . . . . .	14
<b>Глава 1. Текстовые эффекты</b> . . . . .	<b>17</b>
1.1. Текст с тенью . . . . .	17
1.2. Сияющий текст . . . . .	22
1.3. Текст в огне . . . . .	28
1.4. Ледяной текст . . . . .	31
1.5. Стекающий текст . . . . .	34
1.6. Золотой текст . . . . .	37
1.7. Текст «X-Files» . . . . .	42
1.8. Металлический текст . . . . .	44
1.9. Растрескавшийся текст . . . . .	48
1.10. Текст в горошек . . . . .	51
1.11. Неоновый текст . . . . .	53
1.12. Рельефный текст . . . . .	59
Текст в кирпичик . . . . .	59
Рельефный текст . . . . .	61
1.13. Стекланный текст . . . . .	63
1.14. Перекрывающийся текст . . . . .	67
1.15. Звездный текст . . . . .	70
<b>Глава 2. Обработка фотографий</b> . . . . .	<b>73</b>
2.1. Реставрация старинной фотографии . . . . .	73
2.2. Старение цветной фотографии . . . . .	77
2.3. Акварельный портрет с фотографии . . . . .	82
2.4. Карандашный рисунок из фотографии . . . . .	86
2.5. Устранение эффекта красных глаз . . . . .	89
2.6. Рамки для фотографий . . . . .	90
Первый вариант рамки . . . . .	90
Второй вариант рамки для фотографии . . . . .	93
Вариант рамки, предложенный Photoshop . . . . .	95

2.7. Раскрашивание фотографий . . . . .	100
2.8. Замена цвета объекта фотографии . . . . .	102
2.9. Выделение цветом . . . . .	104

## **Глава 3. Коллажи . . . . . 109**

3.1. Простой фотомонтаж . . . . .	109
3.2. Замена фона . . . . .	112
3.3. Коллаж с плавным переходом . . . . .	115
3.4. Паззлы . . . . .	118
3.5. Добавление радуги . . . . .	122
3.6. Дождь в ясный день . . . . .	126
3.7. Ночь среди белого дня . . . . .	130
3.8. Молния . . . . .	134

## **Глава 4. Веб-графика . . . . . 139**

4.1. Веб-интерфейс . . . . .	140
Простая прямоугольная кнопка . . . . .	140
Интересная кнопка . . . . .	143
Заготовка для анимированной кнопки . . . . .	146
Навигационное меню . . . . .	148
4.2. Текстуры и фоны . . . . .	166
Простая текстура под камень . . . . .	166
Еще одна текстура камня . . . . .	168
Текстура дерева . . . . .	170
Пробковое дерево . . . . .	174

## **Глава 5. Создание изображений в Photoshop . . . . . 177**

5.1. Компакт-диск . . . . .	177
5.2. Пулевые отверстия . . . . .	190
Простое пулевое отверстие . . . . .	190
Пули в металле . . . . .	195
Пулевое отверстие в стекле . . . . .	198
5.3. Штрих-код . . . . .	199
5.4. Гайки и болты . . . . .	202
5.5. Буклет . . . . .	206
5.6. Оттиск штампа . . . . .	210
5.7. Обрывок газеты . . . . .	214
5.8. Кусочек скотча . . . . .	226
5.9. Развевающийся флаг . . . . .	228
5.10. Сигарета . . . . .	231
5.11. Экран радара . . . . .	237



5.12. Компьютерная мышь . . . . .	241
5.13. Шары . . . . .	247
Сетчатый шар . . . . .	247
Глобус . . . . .	250
5.14. Старинный свиток . . . . .	252

## **Приложение 1. Клавиатурные сокращения**

Photoshop CS . . . . .	257
------------------------	-----

П1.1. Клавиатурные сокращения команд меню . . . . .	259
П1.2. Клавиатурные сокращения инструментов редактора . . . . .	263

## **Приложение 2. Инструменты редактора**

Adobe Photoshop CS . . . . .	266
------------------------------	-----

П2.1. Инструменты выделения и перемещения . . . . .	267
П2.2. Инструменты рисования, закрашивания и восстановления . . . . .	269
П2.3. Инструменты заливки . . . . .	273
П2.4. Инструменты редактирования изображения . . . . .	274
П2.5. Инструменты выделения контура . . . . .	275
П2.6. Инструменты ввода текста . . . . .	276
Инструменты создания геометрических фигур . . . . .	278
Инструменты для работы с текущим документом . . . . .	279
Средства управления панели инструментов . . . . .	281

## Предисловие

Итак, вы решили заняться компьютерной графикой и для этих целей выбрали графический редактор Adobe Photoshop. Сразу надо сказать, что редактор Photoshop в основном предназначен для редактирования фотографических изображений или цветовой коррекции и настройки цветоделения растровых изображений.

Однако существует множество способов создания в Photoshop своих собственных рисунков. Тем не менее создание рисунков в Photoshop не подразумевает только рисование. Для этого есть множество других графических редакторов. В Photoshop же, как правило, используются различные фильтры.

Примеров рисунков, которые можно создать в редакторе Photoshop, неограниченное множество, и рассмотреть их все не представляется возможным. Поэтому в данной книге мы займемся лишь некоторыми интересными и занимательными примерами.

Рассматриваемые в книге примеры было очень трудно разделить на какие-то конкретные разделы. Тем не менее можно выделить самые основные направления:

- обработка текста;
- фотомонтаж;
- коллажирование;
- веб-графика;
- создание изображений.

Но перед тем как приступить непосредственно к занимательным примерам, во введении мы поговорим немного о самом редакторе Photoshop. Было бы очень хорошо, если бы вы уже владели этим редактором. Но если вы только новичок, то у вас все равно все получится.

И еще. Все, что будет описано далее, не есть панацея от всех бед! Экспериментируйте на здоровье. У вас может не получиться, как у нас, — у вас может быть гораздо лучше! Photoshop очень приветлив, в нем можно удачно «покопаться».

Результаты примеров (в цветном полномасштабном виде), описанных в настоящей книге, а также многие другие примеры, уроки, полезные советы по компью-

терной графике в целом и редактору Photoshop вы можете найти на веб-сайте «Кухня Photoshop», поддерживаемом автором этих строк, по адресу:  
[www.kuchnyphotoshop.narod.ru](http://www.kuchnyphotoshop.narod.ru).

Кроме того, свои пожелания, вопросы, советы и иные интересные примеры вы можете присылать автору по E-mail:

[dunaew@mail.admiral.ru](mailto:dunaew@mail.admiral.ru).

## От издательства

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

Мы будем рады узнать ваше мнение!

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

## Введение

---

Я не буду полностью пересказывать типичный самоучитель по Photoshop, а коснусь лишь основных моментов, знание которых потребуется новичку для погружения в необъятный мир Photoshop.

Если вы уже хорошо знаете этот редактор, то можете переходить сразу к следующей главе.

А мы продолжим. Для начала условимся, что все изложение основывается преимущественно на версии графического редактора Adobe Photoshop CS (8.0). Но все описанные примеры можно создать и в большинстве ранних версий редактора. Могут встретиться лишь несущественные разногласия в названиях или расположении команд меню, содержании диалоговых окон и т. п.

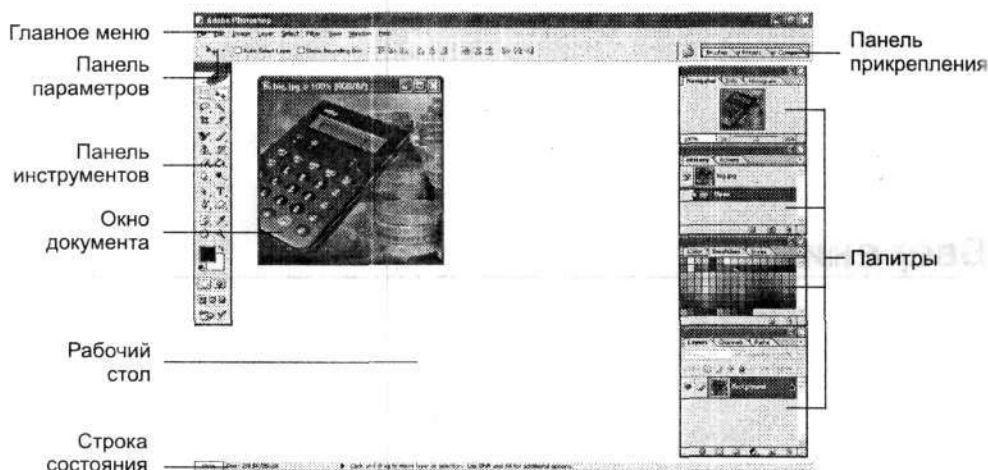
## Общие сведения о Photoshop CS

Итак, после установки пакета, загружаем редактор Photoshop на своем компьютере. В первую очередь на экране вашего монитора появится новое окно — так называемый рабочий стол Photoshop (рис. В.1). По сути, это графический интерфейс, который позволяет сделать работу в редакторе простой, удобной и приятной.

Рабочий стол редактора Photoshop содержит панели, палитры и собственно рабочую область — то место, где открывается окно с текущим графическим документом (графическое изображение). Надо сразу заметить, что, в отличие от многих других редакторов, в Photoshop новый пустой документ автоматически не создается. Рассмотрим основные элементы рабочего стола редактора Photoshop.

Панели — это один из самых важных элементов рабочего стола. Панели бывают стационарные и плавающие. Размещение на рабочем столе стационарных панелей невозможно — они неподвижны. К таким панелям относятся, например, строка меню, панель параметров и т. д. Плавающие панели при желании можно переместить в любое удобное место рабочего стола редактора. Самым ярким представителем плавающих панелей является панель инструментов.





**Рис. В.1.** Рабочее окно редактора Adobe Photoshop CS 8.0

Самая верхняя строка под заголовком в окне редактора содержит главное меню (рис. В.2), которое обеспечивает удобный доступ к командам. На ней размещено сразу восемь основных пунктов меню, которые содержат команды и, в свою очередь, имеют подменю.



**Рис. В.2.** Панель меню Photoshop

Чуть ниже располагается панель параметров (рис. В.3). Она непосредственно связана с выбранным инструментом и отображает именно его изменяемые параметры. Кроме того, на этой же панели (справа) располагается так называемая панель прикрепления. К ней можно присоединить наиболее часто используемые палитры.



**Рис. В.3.** Панель параметров

Самая нижняя строка рабочего стола Photoshop называется строкой состояния. Здесь указывается активный (выбранный) инструмент или изображение. В левой ее части имеется небольшое поле масштаба активного изображения. Эти панели являются основными панелями редактора и постоянно присутствуют на рабочем столе Photoshop.

Но есть и еще одна немаловажная панель — это плавающая панель инструментов (Tool Box) (рис. В.4). Она расположена непосредственно на рабочем столе, по умолчанию ближе к его левой границе, но при желании ее место можно из-

менять. Панель инструментов, как ясно из ее названия, содержит кнопки со значками всех инструментов редактора.

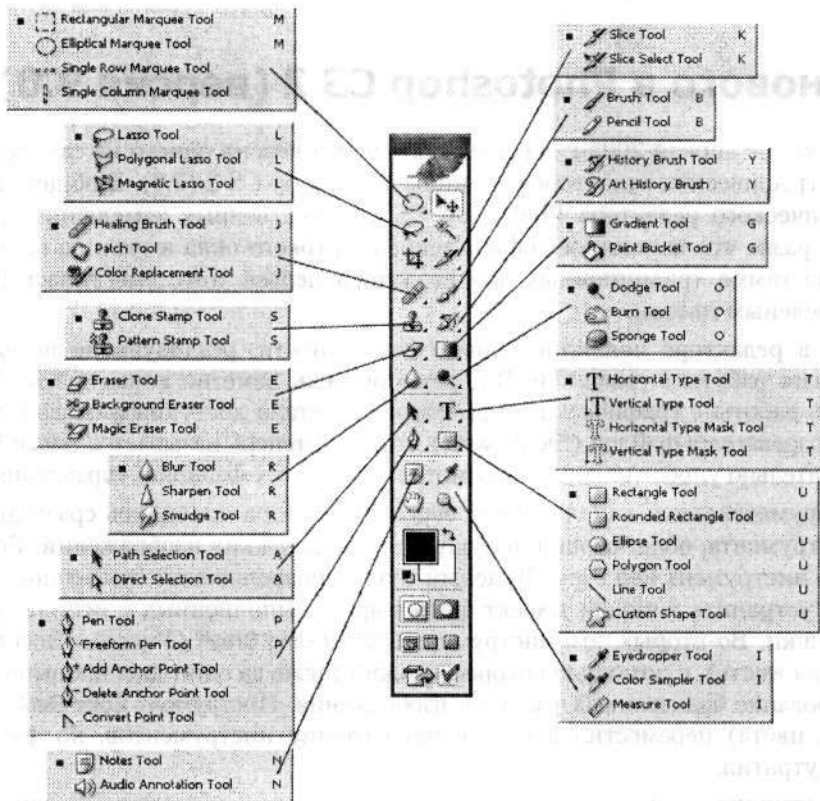


Рис. В.4. Панель инструментов Photoshop

Эти инструменты разделены на логические группы. Под некоторыми значками скрываются целые семейства подобных инструментов, которые называются модификаторами. Инструмент выбирается на панели инструментов путем щелчка на его значке левой кнопкой мыши. Кнопка со значком активного (выбранного) инструмента «утоплена» (выглядит светлее остальных). Чтобы выбрать один из модификаторов, который сразу не виден на панели инструментов, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши на инструменте, входящем в семейство. В результате откроется список, в котором и выбирается нужный модификатор.

Кроме того, любой инструмент редактора можно очень быстро выбрать, нажав соответствующую «горячую клавишу». Перечень всех инструментов Photoshop и соответствующие им «горячие клавиши» вы можете найти в приложении 1.

Справа на рабочем столе размещаются плавающие палитры. Всего их двенадцать. Но совсем не обязательно все их держать открытыми. Если палитра не открыта, то это всегда можно сделать, выполнив команду меню **Window** ► <имя\_палитры> (Окно ► <имя\_палитры>).

Во введении мы не будем подробно рассматривать все инструменты, команды меню, окна и палитры. В примерах мы коснемся их по мере необходимости. Подробнее же все инструменты будут описаны в приложении 2.

## Что нового в Photoshop CS 2 (версия 9.0)

Итак, в конце апреля 2005 г. в свет вышла новая версия одного из самых популярных графических редакторов — Adobe Photoshop CS 2 (9.0). В общем дизайне графического редактора Photoshop CS 2 существенных изменений не произошло, разве что изменилось оформление стартового окна и тени на палитрах. Цветовая гамма традиционных для редактора перьев тоже сместилась ближе к сине-зеленым цветам.

Однако в редакторе появились новые возможности, реализующие передовые технологии работы с графикой. В первую очередь, заметно повысилась эффективность работы с графическими файлами, что стало доступным благодаря новому обозревателю файлов (File Browser), который теперь называется Adobe Bridge. Он значительно упростил поиск, просмотр графических файлов и управления ими.

На инструментальной панели новой версии редактора появились сразу два новых инструмента, облегчающие ретушь фотографических изображений. Во-первых, это инструмент Red Eye («Красный глаз»), позволяющий буквально в одно касание устранить типовой дефект фотографий, выполненных с использованием вспышки. Во-вторых, это инструмент Spot Healing Brush (Участок Восстанавливающая кисть), с помощью которого можно также за один щелчок выполнить ретуширование бракованных участков изображения. Инструмент Color Replacement (Замена цвета) переместился в соседнюю группу инструментов, но функции свои не утратил.

Помимо этих новых инструментов в редакторе появилось множество команд меню, также облегчающих процесс ретуширования изображений. Так, в меню Filter (Фильтр) добавилось сразу семь новых фильтров. Один из наиболее значимых среди них — фильтр, вызываемый командой меню Filter ▶ Vanishing Point (Фильтр ▶ Точка схода). Действуя аналогично инструменту клонирования, с его помощью можно трансформировать элементы изображения, сохраняя визуальную перспективу в заданном направлении. Еще три фильтра — Box Blur (Размытие прямоугольником), Shape Blur (Размытие фигурой) и Surface Blur (Поверхностное размытие) — предлагают новые варианты выполнения размытия изображения. Фильтр Filter ▶ Distort ▶ Lens Correction (Фильтр ▶ Искажение ▶ Линза) позволяет исказить изображение, имитируя эффект увеличительного стекла (линзы). Новый фильтр Filter ▶ Noise ▶ Reduce Noise (Фильтр ▶ Шум ▶ Снижение шума) улучшает качество фотографического изображения, позволяя дискретно обрабатывать шум в отдельном цветовом канале при одновременном сохранении цветовых переходов.

Команда меню Edit ▶ Transform ▶ Warp (Редактирование ▶ Трансформирование ▶ Деформация) облегчает процесс сгибания, растягивания, загибания уголков, поворачивания, придания объекту любой формы нажатием одной кнопки.

Повысилась эффективность одновременной работы с группой слоев в документе, появились новые компоненты, облегчающие редактирование этих слоев. Так, например, команды меню **Select ▸ All Layers** (Выделение ▸ Все слои) выделяет все имеющиеся в документе слои для дальнейшей одновременной обработки. А команда меню **Layer ▸ Align** (Слой ▸ Распределить) позволяет выровнять все выделенные слои по указанному правилу. Аналогично можно отключить видимость всех слоев и т. д.

Новая технология **Smart Objects** («Умные» объекты) позволяет работать с объектами, над которыми можно производить различные трансформации, не ухудшая их изначального качества. Как отмечают разработчики, теперь можно легко использовать изображения из редактора Adobe Illustrator, сохраняя их в векторном представлении. Кроме того, упростилась работа в целом с различными объектами на холсте: отдельные слои можно легко перемещать и трансформировать, просто щелкая на изображении. Функция **Smart Guides** («Умные» направляющие) помогает выравнивать различные объекты. Доступ к ней осуществляется командой меню **Layer ▸ Smart Objects** (Слой ▸ «Умные» объекты).

Кроме этого, компания Adobe пошла навстречу многочисленным просьбам профессионалов видео, добавив в Photoshop CS 2 и поддержку неразрушающего редактирования и создания 32-битных HDR-изображений (High Dynamic Range), идеальное для 3D-рендеринга и улучшенного наложения изображений. Здесь же следует отметить и новый режим вывода изображения на телеэкран для предварительного просмотра. Но для этого следует предварительно обзавестись специальным дополнительным оборудованием.

Еще один новый процесс, Adobe Camera Raw 3.0, предусматривает одновременное изменение настроек для многих Raw-файлов. Процесс пакетной обработки Raw-файлов в форматы JPEG, TIFF, DNG и PSD теперь может осуществляться в фоновом режиме без запуска самого приложения Photoshop. Это нововведение будет особенно интересно владельцам цифровых фотокамер.

Несомненно, одним из важнейших новшеств стало появление возможности создания анимированных изображений. Так, теперь вы непосредственно в редакторе Photoshop можете создать полноценный анимированный GIF-файл. Для этого необходимо только открыть палитру анимации командой меню **Window ▸ Animation** (Окно ▸ Анимация), а затем просто вставлять нужные кадры, которые можно рисовать непосредственно в редакторе. При желании Photoshop самостоятельно выстроит последовательность всех кадров.

По-прежнему вы самостоятельно можете настроить вид редактора на свой вкус. Это касается не только панелей и палитр, но и клавиатурных сокращений («горячих клавиш») и команд меню. Для настройки команд меню появилась отдельная команда **Edit ▸ Menus** (Редактирование ▸ Меню).

Кроме появления новых инструментов, команд меню и процессов, некоторые из существовавших ранее элементов исчезли. Например, не стало команд меню **File ▸ Print Online** (Файл ▸ Опубликовать в Сети), **Edit ▸ Preferences ▸ File Browser** (Редактирование ▸ Установки ▸ Файлы), **Layer ▸ Layer Style ▸ Paste Layer Style to Linked** (Слой ▸ Стилль слоя ▸ Вклеить стилль слоя в связанные). Некоторые команды меню изменили свое местоположение, а другие — клавиатурные сокращения.



Так, теперь команде меню **File** ▶ **Open As** (Файл ▶ Открыть как) соответствует комбинация клавиш **Alt+Shift+Ctrl+O** (ранее — **Alt+Ctrl+O**).

Еще раз напомним, что здесь приводится лишь краткий обзор самых значительных нововведений в свежей версии графического редактора Photoshop CS 2. Более подробно об этом можно узнать на официальном сайте компании Adobe [www.adobe.com](http://www.adobe.com), на котором опубликован даже ознакомительный флэш-ролик.

Вот, пожалуй, и все, что необходимо для начала работы. Переходим к примерам.

## Глава 1

---

# Текстовые эффекты

Все мы привыкли к обычному печатному тексту. Его без труда можно создать в любом текстовом редакторе. Графические редакторы позволяют создавать весьма привлекательный и красивый текст — такой текст обычно используют в веб-дизайне, рекламе, оформлении буклетов или афиш, но предоставляемые ими возможности очень скудны и однообразны.

В графическом редакторе Photoshop за несколько несложных шагов можно создать действительно интересный текст! Рассмотрим эти примеры, начиная с самого простого.

### 1.1. Текст с тенью

Добавление тени к тексту является одним из самых распространенных способов незатейливого оформления заголовков. Существует несколько способов добавить к тексту тень.

Самый простой вариант тени создается соответствующей командой меню Photoshop. Но для начала создадим в редакторе новый документ. Для этого выполняем команду меню **File ▶ New** (Файл ▶ Новый). Откроется диалоговое окно **New (Новый)** (рис. 1.1). Здесь необходимо задать основные параметры будущего документа. Так, в поле **Name** (Имя) вводим имя будущего документа. В полях **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) вводим размеры документа, достаточные для создания желаемого текста. Остальные параметры пока можете оставить без изменений.

Для нашего примера особого внимания требует раскрывающийся список **Background Contents** (Содержимое фона). Из него мы выбираем вариант **Transparent** (Прозрачный), чтобы у нас в документе был прозрачный фон. Для создания документа с указанными параметрами нажимаем кнопку **OK** в правом верхнем углу диалогового окна **New (Новый)**.

В результате в центральной части рабочего стола Photoshop откроется окно нового документа. Не пугайтесь, когда увидите клетчатый фон, — таким образом в Photoshop отображается прозрачность.

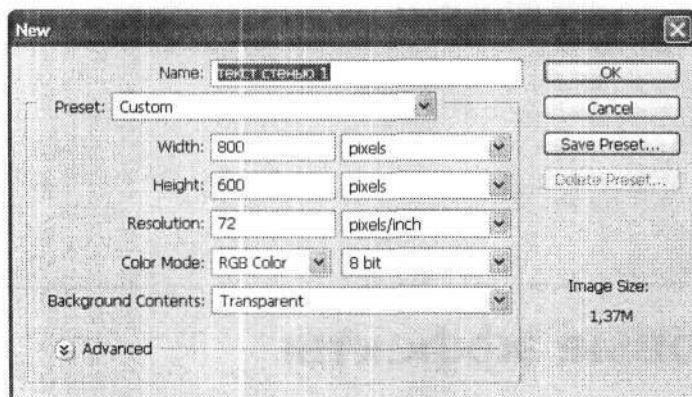


Рис. 1.1. Диалоговое окно New (Новый)

Теперь вводим текст, к которому затем будем добавлять тень. Для этого на инструментальной панели выбираем инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст). Далее переходим к документу и щелкаем левой кнопкой мыши в том месте, где будет располагаться наш текст, а затем вводим необходимый текст (рис. 1.2). Параметры вводимого текста можно настроить на панели параметров редактора.

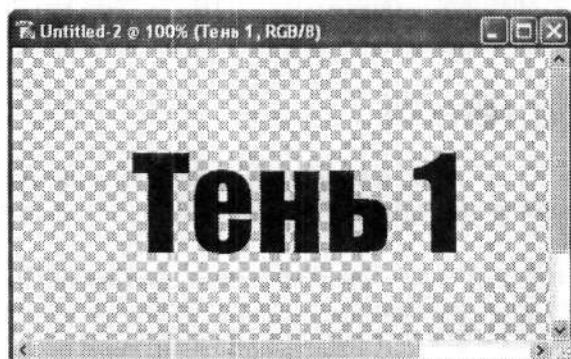


Рис. 1.2. Новый документ с прозрачным фоном и введенным текстом

Когда текст с желаемыми параметрами введен, приступаем непосредственно к созданию тени для этого текста. Выполняем команду меню Layer ▸ Layer Style ▸ Drop Shadow (Слой ▸ Стилль слоя ▸ Тень), которая откроет диалоговое окно Layer Style (Стилль слоя). В этом диалоговом окне очень много различных параметров (рис. 1.3). В списке Styles (Стили), расположенном у левой границы окна, устанавливаем самый первый флажок — Drop Shadow (Тень). Впрочем, по умолчанию этот флажок и так установлен. Правее упомянутого списка откроется область Drop Shadow (Тень). Именно здесь и настраиваются параметры тени. Попробуйте самостоятельно поэкспериментировать с различными параметрами. Для того чтобы сразу увидеть изменения в тексте, отодвиньте немного диалого-

вое окно. Угол падения света от виртуального источника задается в поле Angle (Угол). Расстояние между самым текстом и его тенью задаем ползунком Distance (Смещение), а плотность тени — ползунком Opacity (Непрозрачность). Можно отрегулировать и размер тени, и ее размытость. Все это дело вкуса.

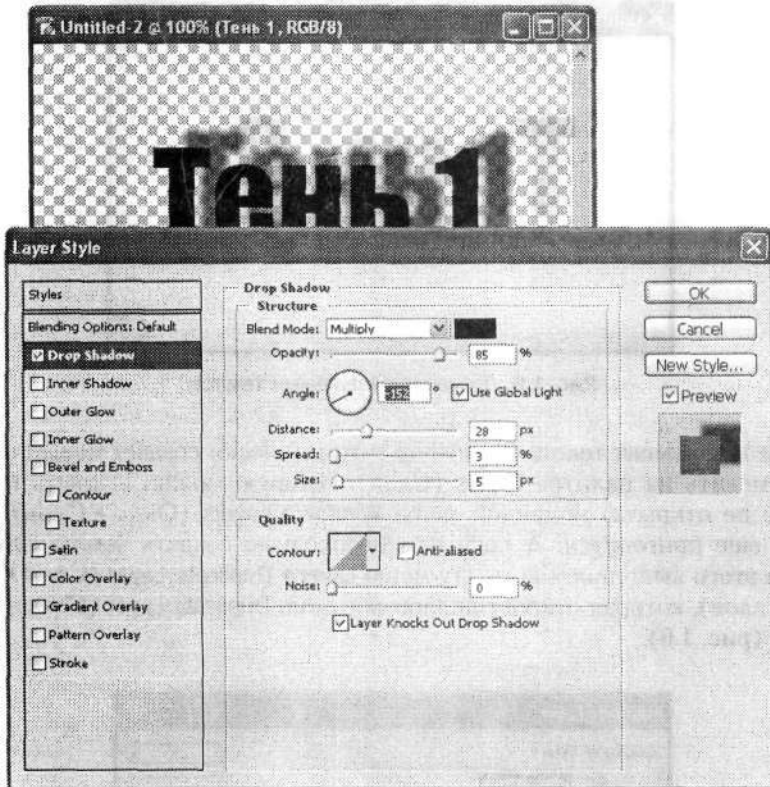


Рис. 1.3. Диалоговое окно Layer Style (Стиль слоя), в котором мы настраиваем тень

По завершении настройки тени текста нажимаем кнопку ОК. Тень готова! Результат вы можете видеть на рис. 1.4.

Тень 1

Рис. 1.4. Текст отбрасывает тень

Это был самый простой способ создания тени для текста. Но есть и другой способ, который намного интереснее!



Начинаем точно так же: создаем новый пустой документ. Однако теперь цвет заливки фона Background Contents (Содержимое фона) задаем белый — White (Белый). Затем вводим желаемый текст, используя инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст) (рис. 1.5).

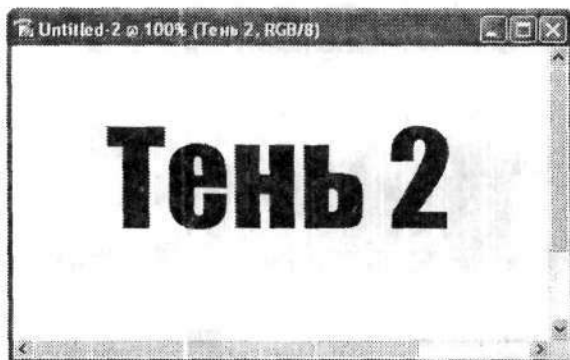


Рис. 1.5. Документ с введенным текстом

При вводе в документ текста Photoshop автоматически создает новый слой. Это можно заметить на палитре Layers (Слой), которую можно открыть (если она у вас еще не открыта) командой меню Window ▶ Layers (Окно ▶ Слой). Эта панель нам еще пригодится! А пока нам необходимо создать копию слоя с текстом. Для этого выполняем команду меню Layer ▶ Duplicate Layer (Слой ▶ Создать дубликат слоя), которая откроет диалоговое окно Duplicate Layer (Создать дубликат слоя) (рис. 1.6).

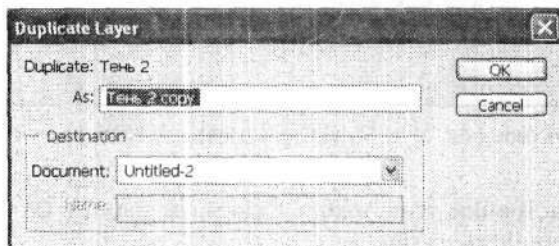


Рис. 1.6. Диалоговое окно Duplicate Layer (Создать дубликат слоя), позволяющее копировать слой

В этом диалоговом окне имеется два поля ввода. В верхнем указываем имя нового слоя. По умолчанию имя нового слоя отличается от имени первого слоя прибавлением слова Copy (Копия), в нашем случае — Тень 2 копию (Тень 2 (копия)). Как только вы создадите слой-копию, он появится на палитре Layers (Слой) (рис. 1.7).

Как вы заметили, название нового слоя будет расположено выше первоначального. Так будет всегда: более поздний слой расположен выше. Но сейчас нам этот вариант не подходит, поэтому перетаскиваем копию ниже оригинала.

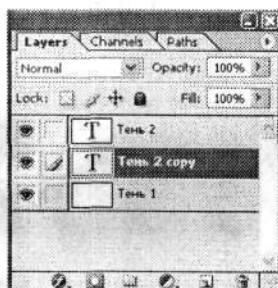


Рис. 1.7. Палитра Layers (Слой)

Далее переходим на слой-копию и выполняем команду меню **Layer** ▶ **Merge Down** (Слой ▶ Объединить с предыдущим). Это приведет к тому, что Photoshop соединит в одно целое слой-копию и слой фона (**Background**). Новый слой получит имя фонового слоя. Теперь у нас осталось два слоя.

К новому слою применим фильтр, выполнив команду меню **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Gaussian Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие по Гауссу). Откроется диалоговое окно **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу), в котором можно настроить размытие текста с заданным радиусом (рис. 1.8).

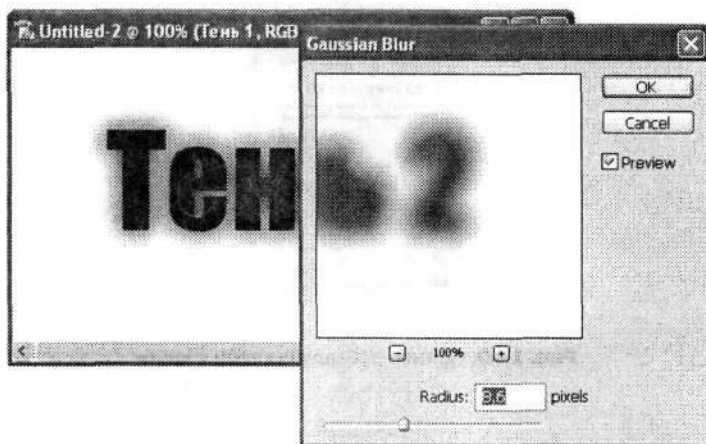


Рис. 1.8. Диалоговое окно Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) позволяет настроить размытость текста

Качество размытости определяется единственным параметром — ее радиусом (**Radius**). Попробуйте подобрать по своему усмотрению наиболее удачное значение радиуса. Мы остановились в этот раз на значении 8,6 пиксела.

Собственно, все уже готово — текст отбрасывает тень (рис. 1.9). Но у нас получился черный текст с черной же тенью. Цвет текста можно без труда поменять на любой другой. Для этого переходим на слой с текстом и выбираем инструмент

Horizontal Type (Горизонтальный текст). Затем выделяем сам текст, а на панели параметров задаем новый цвет.

**Тень 2**  
**Тень 2**

Рис. 1.9. Пример текста с тенью. Цвет текста можно изменить

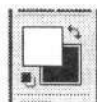
Мы рассмотрели только два наиболее популярных способа создания тени к тексту. А их существует гораздо больше. Кстати, тень можно добавить не только к тексту, но и к любому другому объекту, например книге (рис. 1.10). Главное, весь алгоритм остается без изменений.



Рис. 1.10. Пример добавления тени к книге

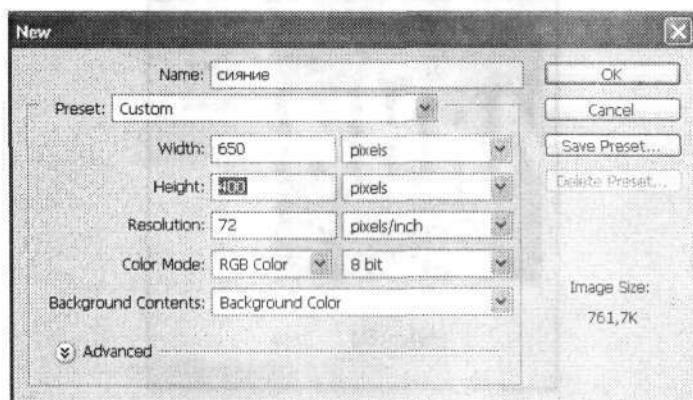
## 1.2. Сияющий текст

Мы переходим к рассмотрению более сложных примеров по обработке текста. Для начала создаем новый документ, используя команду меню **File ▶ New** (Файл ▶ Новый). Только теперь нам необходимо создать документ с фоном черного цвета. Для этого в раскрывающемся списке **Background Contents** (Содержимое фона) выбираем вариант **Background Color** (Фоновый цвет). Этот цвет необходимо первоначально выставить на инструментальной панели с помощью инструмента **Set Background Color** (Выберите фоновый цвет) (рис. 1.11). Это нижний квадрат, по умолчанию он и так черный.



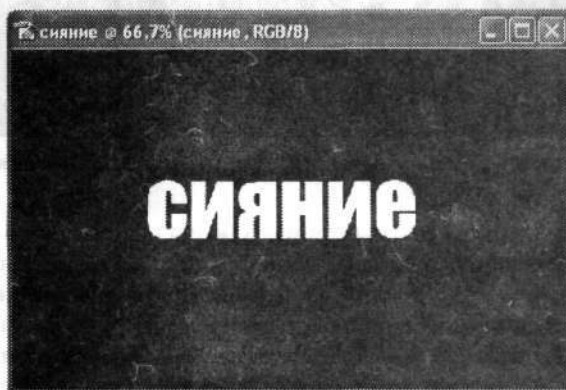
**Рис. 1.11.** Фрагмент инструментальной панели: инструменты для установки цвета заливки фона

Вернемся к диалоговому окну New (Новый) (рис. 1.12). Здесь нам еще необходимо указать размеры нового документа. Эти размеры должны вместить собственно текст.



**Рис. 1.12.** Диалоговое окно New (Новый)

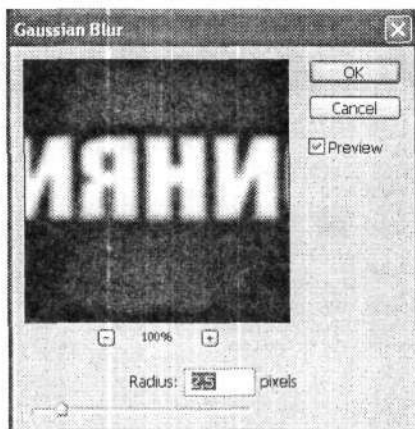
Итак, мы создали новый документ заданных размеров, имеющий черный фон. Идем дальше. На инструментальной панели выбираем уже знакомый нам инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и вводим желаемый текст. Обратите внимание на цвет текста — он должен быть светлых оттенков и хорошо контрастировать с фоном (а фон у нас черный). После ввода текста постарайтесь его центрировать (рис. 1.13).



**Рис. 1.13.** Новый документ после ввода текста

Далее выполняем команду меню **Layer ▶ Merge Visible** (Слой ▶ Объединить видимые). Это приведет к слиянию слоя фона **Background** (Задний план) и слоя с текстом. Теперь у нас остался только один слой — **Background** (Задний план).

Пришло время использовать фильтры. Команда меню **Filter ▶ Blur ▶ Gaussian Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие по Гауссу) откроет диалоговое окно **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) (рис. 1.14). Это окно нам также уже знакомо. Устанавливаем значение радиуса размытия равным около 2,5 пиксела. Текст станет немного размытым.



**Рис. 1.14.** Диалоговое окно **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) позволяет немного размыть текст

После легкого гауссовского размытия переходим к следующему фильтру, для чего выполняем команду меню **Filter ▶ Stylize ▶ Solarize** (Фильтр ▶ Стилизация ▶ Соляризация). В результате от текста останется только его нерезкий контур (рис. 1.15).



**Рис. 1.15.** Результат применения фильтра **Solarize** (Соляризация)

Далее переходим к палитре **Layers** (Слой). Как мы помним, у нас оставался только один слой — **Background** (Задний план). Теперь необходимо создать его копию. Вы уже знаете, как это делается с помощью команды меню **Layer ▶ Duplicate Layer** (Слой ▶ Создать дубликат слоя). А сейчас я открою вам маленький секрет, как это сделать быстрее и проще. Захватите мышью слой на палитре **Layers** (Слой) и просто перетащите его значок на кнопку **Create a New Layer** (Создает новый слой) в нижней части палитры. В результате у вас появится копия перво-

го слоя с именем **Background copy** (Задний план (копия)) (рис. 1.16). Все последующие действия мы будем осуществлять именно с этим слоем, хотя и первоначальный слой нам еще пригодится.

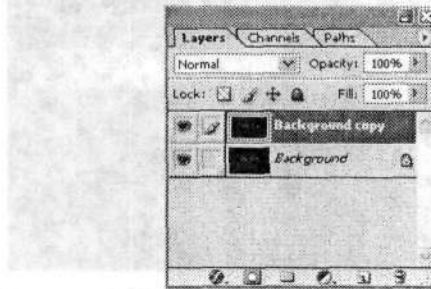


Рис. 1.16. Палитра Layers (Слой)

К слою **Background copy** (Задний план (копия)) применим фильтр с помощью команды меню **Filter** ▶ **Distort** ▶ **Polar Coordinates** (Фильтр ▶ Искажение ▶ Полярные координаты). При этом откроется диалоговое окно **Polar Coordinates** (Полярные координаты). В этом окне имеется два переключателя, позволяющие изменять систему координат. Мы выбираем самый нижний вариант — **Polar to Rectangular** (Полярные в прямоугольные) (рис. 1.17).

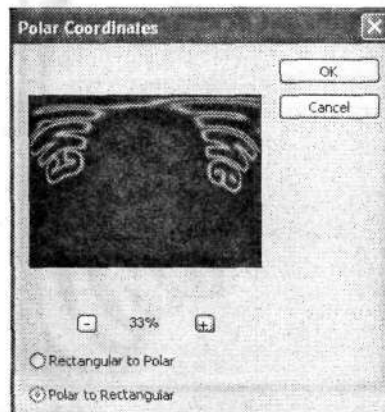


Рис. 1.17. Диалоговое окно Polar Coordinates (Полярные координаты)

Исходный текст существенно изменит свой внешний вид (рис. 1.18). Некоторые слова вообще могут «разорваться» пополам.

Инvertируем полученное изображение командой меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Invert** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Инверсия) и сразу же поворачиваем его на 90° по часовой стрелке с помощью команды меню **Image** ▶ **Rotate Canvas** ▶ **90° CW** (Изображение ▶ Повернуть холст ▶ 90° по часовой). В результате должно получиться что-то похожее на рис. 1.19.

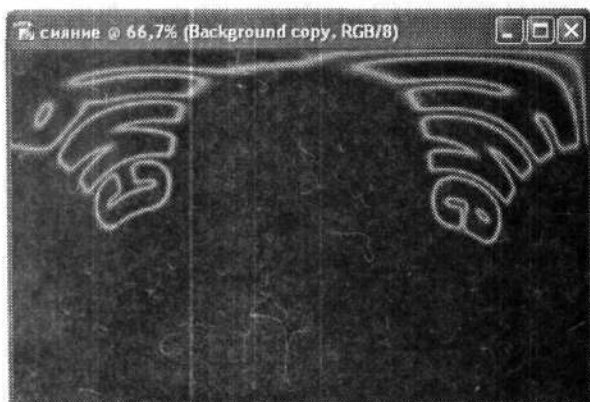


Рис. 1.18. Так будет выглядеть исходный текст в полярной системе координат

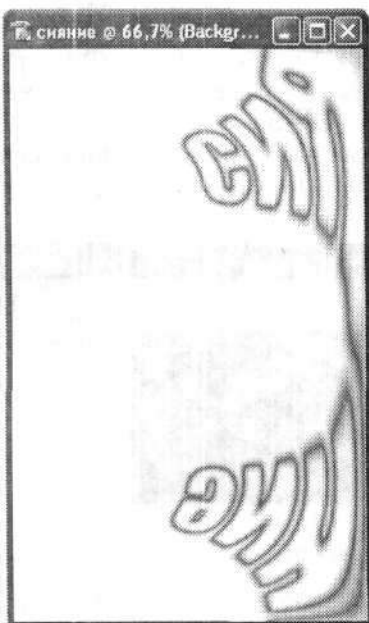


Рис. 1.19. Результат инвертирования и вращения исходного текста в полярных координатах

Далее вновь применим фильтр. На сей раз это будет фильтр стилизации под дуновение ветра. Он вызывается командой меню **Filter** ▶ **Stylize** ▶ **Wind** (Фильтр ▶ Стилизация ▶ Ветер). В диалоговом окне **Wind** (Ветер) устанавливаем метод **Wind** (Ветер), а направление — **From the Right** (Справа) (рис. 1.20).

В результате наш и без того порядком подпорченный текст будет слегка смазан. Но этого недостаточно, и мы повторим действие данного фильтра еще пар тройку раз. Чтобы каждый раз не открывать диалоговое окно **Wind** (Ветер),



можно использовать комбинацию клавиш **Ctrl+F**. Она в точности повторяет последнее действие фильтра в Photoshop. После этого изображение текста может стать совсем блеклым. Не пугайтесь, а просто выполните автоматическую регулировку уровней с помощью команды меню **Image ▶ Adjustments ▶ Auto Levels** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Автоматическая тоновая коррекция). Эта операция позволит немного выделить преобразованный текст на белом фоне (рис. 1.21).

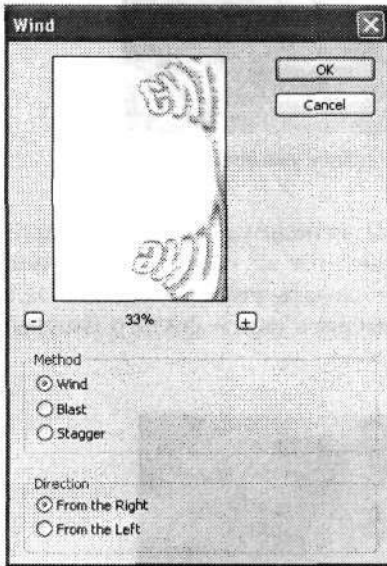


Рис. 1.20. Диалоговое окно Wind (Ветер)

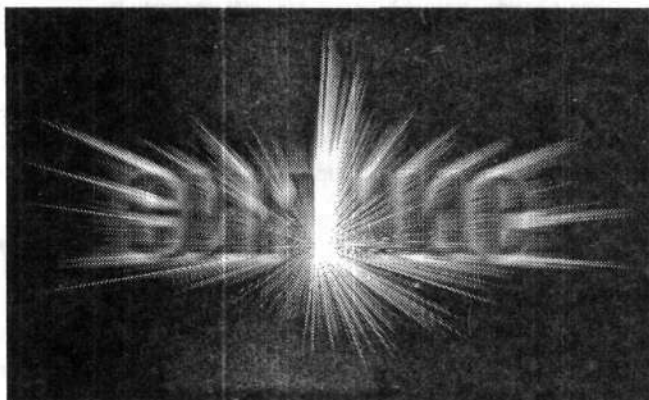


Рис. 1.21. Текст после автоматической регулировки уровней

Теперь вновь инвертируем полученное изображение, используя комбинацию клавиш **Ctrl+I**. И вновь трижды применим фильтр Wind (Ветер). Затем возвращаем текст в исходное горизонтальное положение командой меню **Image ▶ Rotate Canvas ▶ 90° CCW** (Изображение ▶ Повернуть холст ▶ 90° против часовой). Обратите внимание: теперь вращаем изображение против часовой стрелки! Остается только вернуть все изображение в привычную прямоугольную систему координат. Для этого выполняем команду меню **Filter ▶ Distort ▶ Polar Coordinates** (Фильтр ▶ Искажение ▶ Полярные координаты). Только теперь выбираем верхний переключатель — **Rectangular to Polar** (Прямоугольные в полярные). Если все сделано правильно, то текст вернется в первоначальное положение, а полученный результат должен вас впечатлить (рис. 1.22). Это действительно сияние! Но это далеко не единственный результат, который вы можете получить в данном примере. Многое зависит от того, сколько раз вы применили фильтр Wind (Ветер), а также от выбранного цвета текста в самом начале работы.

Результат, конечно, радует. Но мы собирались создать сияющий текст, а не просто сияние. А пока у нас собственно текст читается с трудом. Не отчаивайтесь! Просто придется кое-что доработать.





**Рис. 1.22.** Результат наших трудов: сияние уже впечатляет

Смысл доработки заключается в том, что мы, используя инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), еще раз набираем тот же самый текст с теми же самыми параметрами. Единственное, можно сделать немного светлее заливку текста. Вдобавок к этому тексту можно применить еще и фильтр **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) (рис. 1.23).



**Рис. 1.23.** Окончательный результат опыта

Попробуйте изменить заливку цвета первоначального или конечного текста. Результаты могут быть очень разнообразными.

### 1.3. Текст в огне

Переходим к следующему примеру с текстовыми эффектами. Мы уже знаем, как сделать сияющий текст. А теперь давайте текст подожжем! Нет, поджигать будем не бумагу, на которой текст написан, а сам текст. Это нетрудно, и сейчас вы в этом убедитесь.

Начинаем, как всегда, с создания нового документа в Photoshop. Как это делается, надеюсь, вы еще помните. Если нет, то перелистните несколько страниц назад, то есть к началу главы, и повторите все заново.

Итак, у нас есть новый документ с черным фоном, размеры которого нас вполне устраивают. Главное, чтобы они соответствовали тексту, над которым мы будем сейчас экспериментировать. Далее вводим непосредственно сам текст, используя хорошо известный нам инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст). Мы знаем, что для текста создается новый слой (имя, которое присваивается текстовому слою автоматически, совпадает с текстом, который в нем введен). Объединим текстовый слой со слоем фона (Background), используя команду меню Layer ▶ Flatten Image (Слой ▶ Выполнить сведение) (рис. 1.24).



Рис. 1.24. Начальная стадия нового эксперимента

Обратимся к фильтрам. Выполняем команду меню Filter ▶ Pixelate ▶ Crystallize (Фильтр ▶ Оформление ▶ Кристаллизация). Значение параметра Cell Size (Размер ячейки) в диалоговом окне Crystallize (Кристаллизация) (рис. 1.25) устанавливаем равным 7. В окне предварительного просмотра мы можем сразу же увидеть, как изломается наш текст.

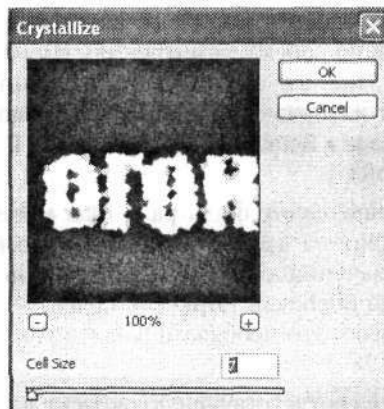


Рис. 1.25. Диалоговое окно фильтра Crystallize (Кристаллизация)

Далее необходимо повернуть текст на  $90^\circ$  по часовой стрелке. В этом поможет команда меню **Image** ▶ **Rotate Canvas** ▶  **$90^\circ$  CW** (Изображение ▶ Повернуть холст ▶  $90^\circ$  по часовой). В результате текст станет читаем сверху вниз. Применяем фильтр **Filter** ▶ **Stylize** ▶ **Wind** (Фильтр ▶ Стилизация ▶ Ветер), имитирующий дуновение ветра. В диалоговом окне **Wind** (Ветер) устанавливаем настройки этого фильтра, а именно: **Method** (Метод) — **Wind** (Ветер), **Direction** (Направление) — **From the Left** (Слева). Повторим действие фильтра несколько раз (**Ctrl+F**) для усиления эффекта. Потом еще раз применяем этот же фильтр, но в установках меняем направление на **From the Right** (Справа). В результате лучи от букв будут исходить в обе стороны (рис. 1.26).

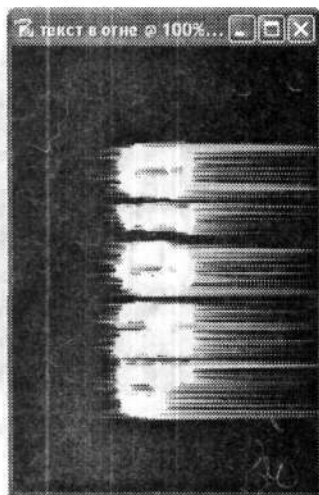


Рис. 1.26. Текст после применения фильтра **Wind** (Ветер)

Далее продолжаем работу с фильтрами. На сей раз выполняем команду меню **Filter** ▶ **Distort** ▶ **Ripple** (Фильтр ▶ Искажение ▶ Рябь). Откроется диалоговое окно **Ripple** (Рябь). Здесь устанавливаем следующие параметры: **Amount** (Степень) — 55 %, **Size** (Размер) — **Medium** (Средняя). Впрочем, вы можете подобрать и другие значения этих параметров по своему усмотрению. Применение данного фильтра вновь исказит наш текст, придав ему некоторую волнистость. После применения фильтра возвращаем изображение в первоначальное горизонтальное положение командой меню **Image** ▶ **Rotate Canvas** ▶  **$90^\circ$  CCW** (Изображение ▶ Повернуть холст ▶  $90^\circ$  против часовой).

Воспользуемся услугами еще одного фильтра — **Filter** ▶ **Brush Strokes** ▶ **Accented Edges** (Фильтр ▶ Штрихи ▶ Акцент на краях). В одноименном диалоговом окне устанавливаем следующие значения основных параметров (рис. 1.27): **Edge Width** (Ширина краев) — 2, **Edge Brightness** (Яркость краев) — 31, **Smoothness** (Смягчение) — 5. Еще раз повторяю, это необязательные значения параметров. Результат представлен на рис. 1.28.

Остается только подобрать соответствующую окраску для текста. Это можно сделать несколькими способами. Команды меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Hue/Saturation**

(Изображение ► Коррекция ► Цветовой тон/Насыщенность) и Image ► Adjustments ► Color Balance (Изображение ► Коррекция ► Цветовой баланс) дают наибольший эффект по подбору цвета. Можно также отрегулировать контрастность, оттенки и т. д. Результат нашего опыта продемонстрирован на рис. 1.29.

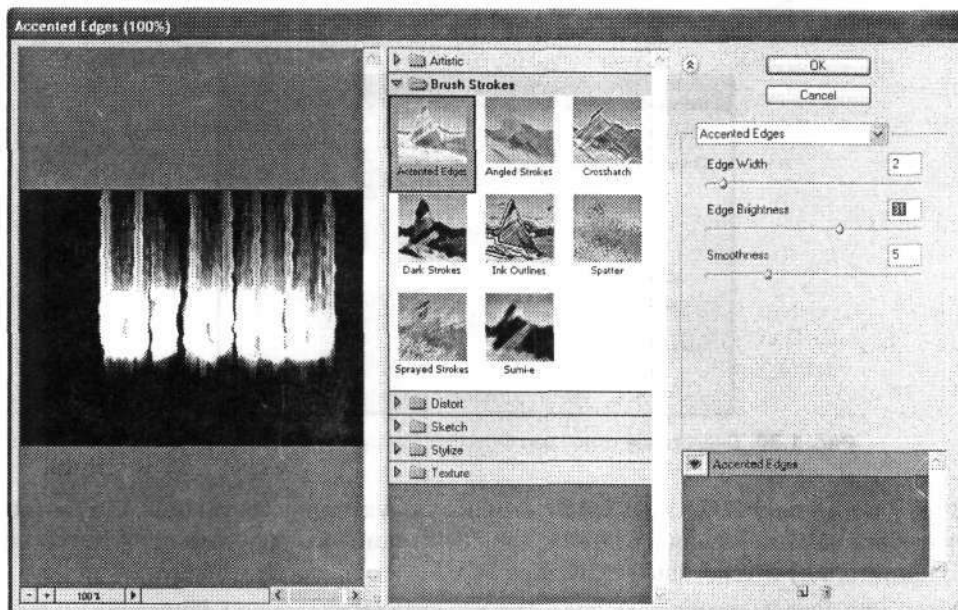


Рис. 1.27. Диалоговое окно фильтра Accented Edges (Акцент на краях)

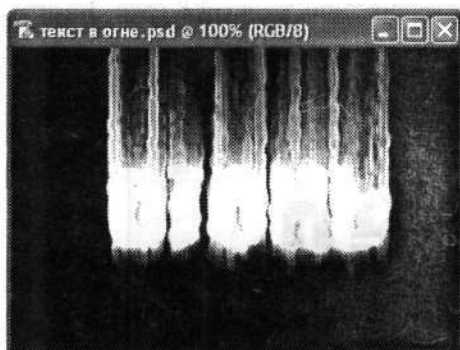


Рис. 1.28. Так выглядит текст после применения фильтра Accented Edges (Акцент на краях)

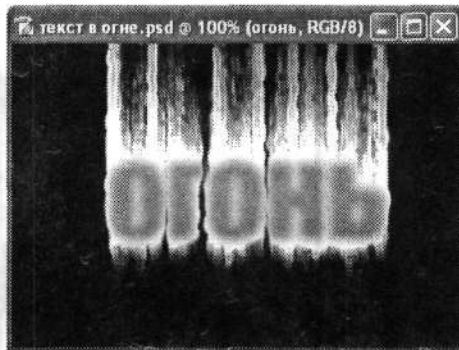


Рис. 1.29. Результат — текст в огне

## 1.4. Ледяной текст

Итак, мы уже знаем, как «поджечь» текст. Теперь перейдем к другой крайности и заморозим наш текст.

Как обычно, создаем новый документ. Черным по белому пишем желаемое слово. Выравниваем его по центру. Выполняем команду меню **Select ▶ Load Selection** (Выделение ▶ Загрузить выделенную область). В диалоговом окне **Load Selection** (Загрузить выделенную область) задаем новое имя для выделения в поле **Document** (Документ), однако лучше оставить то, которое предлагается по умолчанию (рис. 1.30).

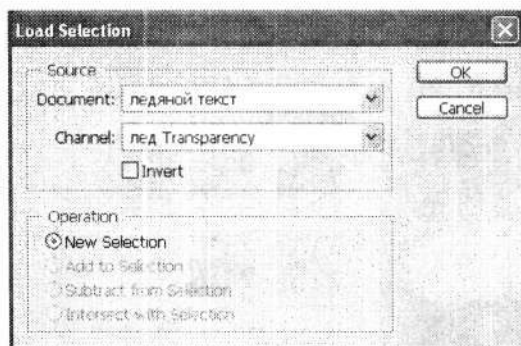


Рис. 1.30. Диалоговое окно Load Selection (Загрузить выделенную область)

В результате наш текст получит контурное побуквенное выделение. О нем говорит «бегущая» пунктирная линия. Далее объединяем фоновый слой **Background** (Задний план) и текстовый слой. Как это делается, вы уже знаете.

Затем применяем команду меню **Select ▶ Inverse** (Выделение ▶ Инверсия) и сразу же фильтр **Filter ▶ Pixelate ▶ Crystallize** (Фильтр ▶ Оформление ▶ Кристаллизация). В диалоговом окне **Crystallize** (Кристаллизация) ползунком **Cell Size** (Размер ячейки) устанавливаем коэффициент кристаллизации, равный 8 (рис. 1.31).

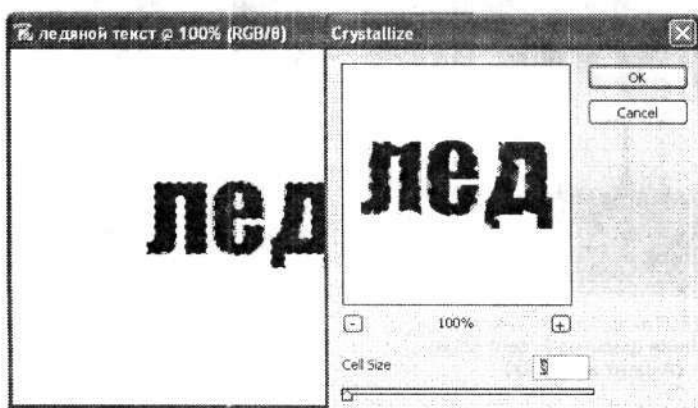


Рис. 1.31. Диалоговое окно Crystallize (Кристаллизация)

Теперь повторяем команду меню **Select ▶ Inverse** (Выделение ▶ Инверсия) и применяем фильтр **Filter ▶ Noise ▶ Add Noise** (Фильтр ▶ Шум ▶ Добавить шум). Откро-

ется диалоговое окно Add Noise (Добавить шум) (рис. 1.32), в котором мы устанавливаем уровень шума Amount (Количество) равным 75 %, а распределение — Gaussian (По Гауссу). А вот флажок Monochromatic (Монохромный), расположенный в нижней части диалогового окна, в данном случае оставляем без внимания. Это не принципиально.

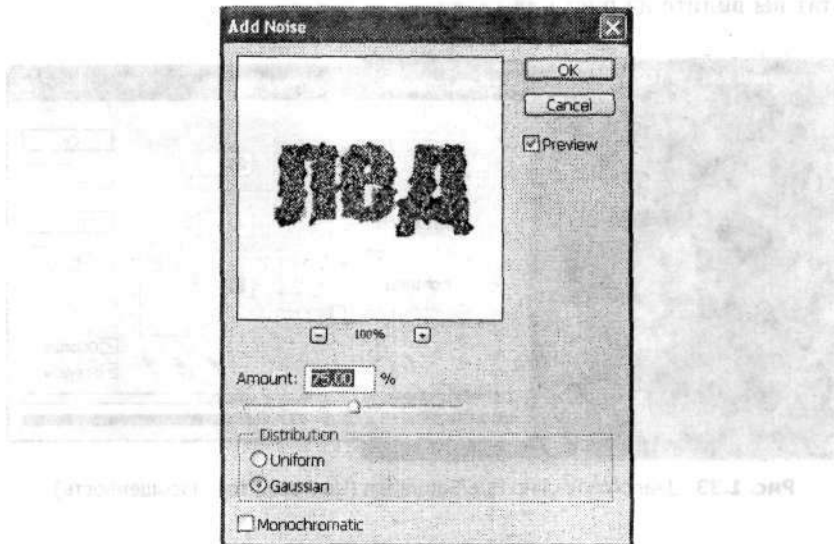


Рис. 1.32. Диалоговое окно фильтра Add Noise (Добавить шум)

Размываем полученное зашумленное изображение текста командой меню Filter ► Blur ► Gaussian Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу). Радиус размытия (Radius) устанавливаем порядка двух пикселей. Теперь отменяем выделение командой меню Select ► Deselect (Выделение ► Отменить выделение). Командой меню Filter ► Blur ► Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие) усиливаем размытие. Инвертируем изображение командой меню Image ► Adjustments ► Invert (Изображение ► Коррекция ► Инверсия). В результате получим сероватый размытый текст на черном фоне. Поворачиваем его на 90° по часовой стрелке и применяем фильтр Filter ► Stylize ► Wind (Фильтр ► Стилизация ► Ветер). В диалоговом окне Wind (Ветер) устанавливаем направление ветра справа налево (From the Right), после чего возвращаем текст в исходное вертикальное положение.

Как вы понимаете, до сих пор наш текст был представлен в оттенках серого. Для большей реалистичности изображения необходимо раскрасить текст «под лед». Для этого выполняем команду меню Image ► Adjustments ► Hue/Saturation (Изображение ► Коррекция ► Цветовой тон/Насыщенность). В диалоговом окне Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность) первым делом устанавливаем флажок Colorize (Тонирование). Затем, передвигая любой из трех ползунков в центральной части диалогового окна, добиваемся необходимого цвета текста (рис. 1.33).

В принципе эффект уже получился. Но можно дополнить его еще несколькими штрихами. Например, можно добавить несколько искрящихся бликов — лед



искрится на свету. Для этого на панели инструментов выбираем инструмент Brush (Кисть). А затем в меню Brush (Кисть) на панели параметров этого инструмента выбираем оттиск для кисти в виде искорки. Таковым вполне могут служить образец под номером 49 или 50. Основной цвет для кисти оставляем белый. Затем наносим однократные отпечатки в некоторых местах текста. Много их делать не стоит, чтобы не нарушать реалистичность изображения. Вот и все! Результат вы видите на рис. 1.34.

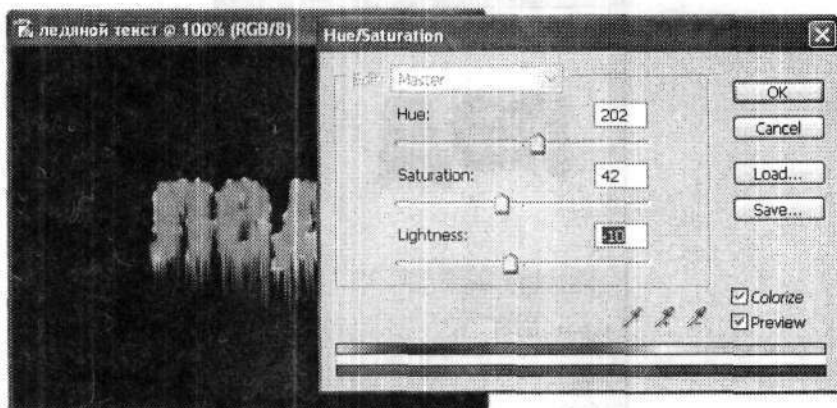


Рис. 1.33. Диалоговое окно Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность)

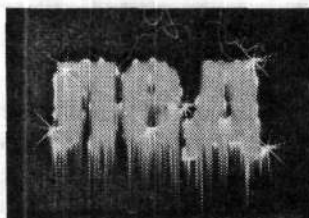


Рис. 1.34. Ледяной текст

## 1.5. Стекающий текст

В этом примере мы попытаемся создать имитацию текста, написанного кровью или жидкой краской, кому как нравится. В любом случае наш текст будет иметь характерные подтеки в нижней части.

Итак, создаем новый документ и вводим необходимый текст. Цвет фона делаем черный, а цвет шрифта — белый. Так как в будущем текст будет иметь подтеки, в документе нужно оставить побольше свободного места в нижней части (рис. 1.35).

Пока текст у нас занимает отдельный слой. Командой меню Layer ▶ Flatten Image (Слой ▶ Выполнить сведение) объединим текстовый и фоновый слои. После этого поворачиваем холст на 90° против часовой стрелки командой меню Image ▶ Rotate Canvas ▶ 90° CCW (Изображение ▶ Повернуть холст ▶ 90° против часовой). В результате текст можно прочесть снизу вверх. Это нам необходимо

для последующего применения фильтра стилизации: Filter ▶ Stylize ▶ Wind (Фильтр ▶ Стилизация ▶ Ветер). В знакомом уже нам диалоговом окне Wind (Ветер) настраиваем параметры фильтра: метод — Wind (Ветер), направление — From the Left (Слева). Для усиления эффекта еще пару раз применим фильтр с теми же параметрами (рис. 1.36).



Рис. 1.35. Заготовка стекающего текста

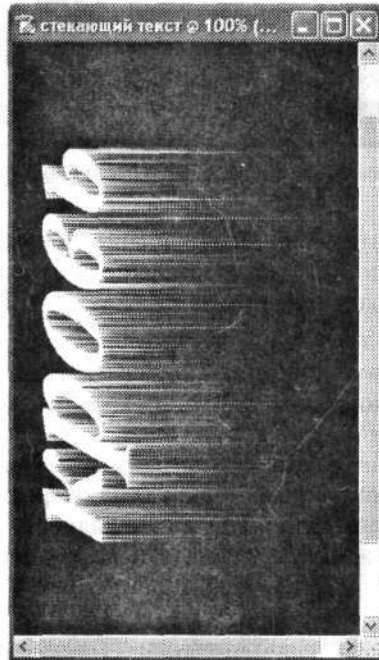


Рис. 1.36. Текст после применения фильтра Wind (Ветер)

Теперь возвращаем текст в исходное горизонтальное положение командой меню Image ▶ Rotate Canvas ▶ 90° CW (Изображение ▶ Повернуть холст ▶ 90° по часовой).



Теперь у нашего текста есть падающие вниз лучи — это заготовка для подтеков. Инвертируем изображение командой меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Invert** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Инверсия). Теперь текст у нас будет черным, а фон — белым. Далее применяем фильтр **Filter** ▶ **Sketch** ▶ **Torn Edges** (Фильтр ▶ Эскиз ▶ Рваные края) (рис. 1.37).

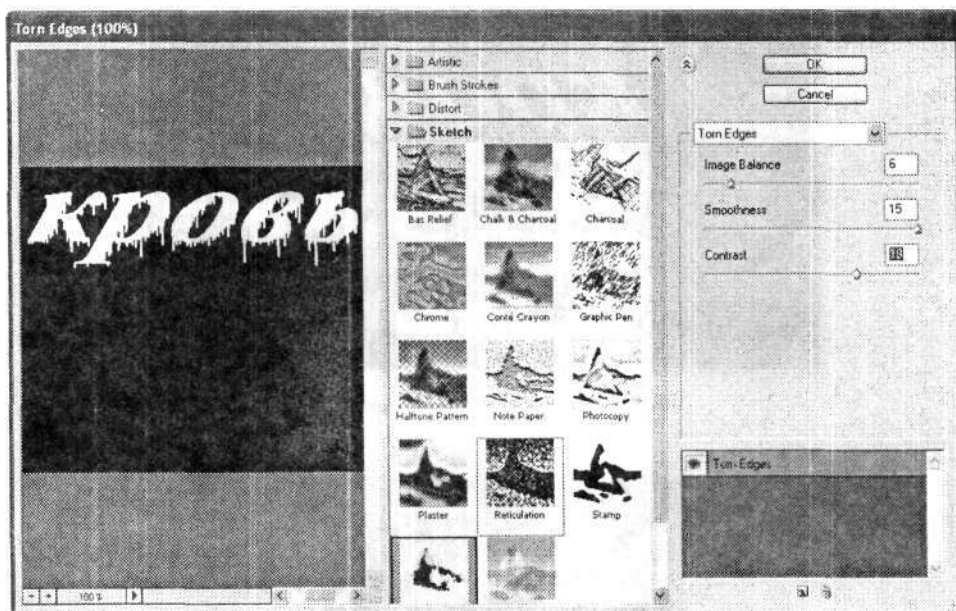


Рис. 1.37. Диалоговое окно фильтра Torn Edges (Рваные края)

В диалоговом окне фильтра Torn Edges (Рваные края) настраиваем параметры в колонке у правой границы окна. Эти параметры выбирайте на свое усмотрение, чтобы было более правдоподобно.

Кстати, вы заметили, что текст у нас вновь стал белым на черном фоне? Остается только подобрать подходящий цвет для текста. Если текст у нас написан кровью, то белый цвет необходимо заменить на красный. Сначала, используя инструмент Eyedropper (Пипетка), выбираем цвет изображения, который будем заменять, а затем на палитре цветов выбираем подходящий цвет для замены. Далее инструментом Paint Bucket (Заливка) поочередно заливаем выбранным цветом каждую букву слова. Для большей наглядности можно применить к тексту еще и гауссовское размытие с небольшим радиусом действия. Результат представлен на рис. 1.38.



Рис. 1.38. Результат — текст с подтеками

## 1.6. Золотой текст

Как обычно, создаем новый документ необходимых размеров с белым фоном. После того как документ создан, переходим на палитру **Channels** (Каналы). Создаем новый канал, используя значок **Create new channel** (Создает новый канал) в нижней части палитры (рис. 1.39). Новый канал автоматически получит имя **Alpha 1** (Альфа 1). Канал этот сразу станет активным и будет иметь черный фон. Именно здесь мы и вводим желаемый текст. В результате получаем белый текст на черном фоне.

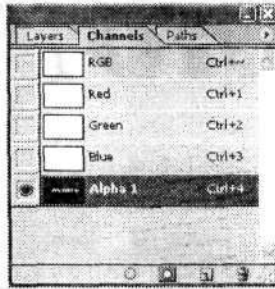


Рис. 1.39. Палитра Channels (Каналы)

Теперь переходим на палитру **Layers** (Слои). Она располагается по соседству с палитрой **Channels** (Каналы). У нас пока есть только один слой — **Background** (Задний план) — с белой заливкой. В него загружаем маску канала **Alpha 1** (Альфа 1) (или маску из четвертого канала). Проще всего для этой цели использовать сочетание клавиш **Ctrl+Alt+4** (где 4 — порядковый номер канала **Alpha 1** (Альфа 1)). О том, что маска действительно удачно загрузилась, будет свидетельствовать пунктирное начертание текста (рис. 1.40).

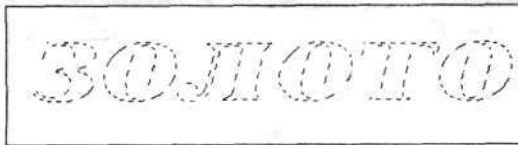


Рис. 1.40. Пунктирное изображение текста свидетельствует о том, что маска успешно загрузилась

Теперь зальем эту маску черным цветом. Это можно сделать несколькими способами. Один из них (с помощью инструмента **Paint Bucket** (Заливка)) мы уже описывали в одном из предыдущих примеров, но есть способ гораздо проще. На инструментальной панели в качестве цвета переднего плана устанавливаем черный. А затем нажимаем комбинацию клавиш **Alt+Del**. Все буквы за один раз будут залиты черным цветом. Все, больше нам маска не нужна, и ее можно удалить — **Ctrl+D** (пунктирная окантовка исчезнет, а черный текст останется). Затем немного растушем наш текст с помощью фильтра **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Gaussian Blur**

(Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу). Как с ним работать, вы уже знаете, а если забыли, то вернитесь к самым первым примерам. Кстати, этот фильтр используется в большинстве примеров Photoshop. Радиус размытия подбираем опытным путем в интервале от 2 до 4 пикселей. Мы же остановились на значении 3,5 пиксела (рис. 1.41).

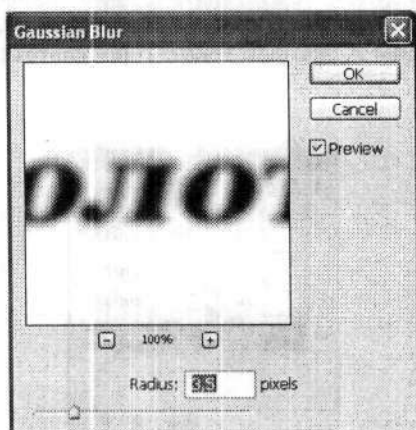


Рис. 1.41. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Чуть позже нам понадобится еще один, идентичный существующему, слой. Но для простоты его создания вначале переименуем наш слой Background (Задний план) в Fon. Для этого дважды щелкаем на значке слоя Background (Задний план) на палитре Layers (Слои). Появится маленькое диалоговое окно New Layer (Новый слой) (рис. 1.42), в котором мы вводим новое имя слоя в поле Name (Имя) и щелкаем на кнопке OK.

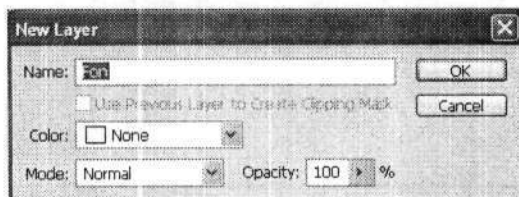


Рис. 1.42. Диалоговое окно New Layer (Новый слой) служит для задания имени нового слоя

После переименования приступаем непосредственно к созданию нового слоя, для чего просто создаем копию уже существующего (только что переименованного) слоя. Это легче всего сделать путем перетаскивания значка существующего слоя на значок Create a New Layer (Создает новый слой), располагающийся в нижней части палитры Layers (Слои). Если все действия выполнены правильно, то у вас появится новый слой, который будет иметь имя Fon copy (Fon (копия)). Теперь сдвигаем имеющиеся у нас слои друг относительно друга. Это выполняем командой меню Filter ► Other ► Offset (Фильтр ► Другие ► Сдвиг). В диалоговом

окне **Offset** (Сдвиг) определяем количество пикселей, на которое будет сдвигаться изображение относительно текущего местоположения (рис. 1.43). Для слоя **Fon copy** (**Fon** (копия)) оба значения устанавливаем, например, равными 5. Для следующего слоя — **Fon** — аналогичные значения устанавливаем равными -5 (противоположными по знаку). Другими словами, мы стремимся раздвинуть два слоя относительно середины в левый верхний и правый нижний углы.

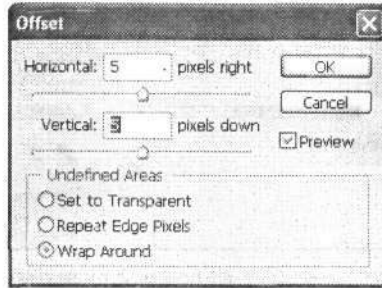


Рис. 1.43. Диалоговое окно фильтра Offset (Сдвиг)

Первоначально никаких заметных изменений в изображении видно не будет, поскольку слои накладываются друг на друга и являются непрозрачными. Поэтому для слоя **Fon copy** (**Fon** (копия)) изменим режим наложения с **Normal** (Нормальный) на **Difference** (Разница). Для этого на палитре **Layers** (Слои) в верхнем левом поле, где по умолчанию стоит значение **Normal** (Нормальный), выбираем **Difference** (Разница). В результате получаем едва угадываемый наш текст на черном фоне (рис. 1.44). Объединяем оба слоя в один (**Ctrl+E**).

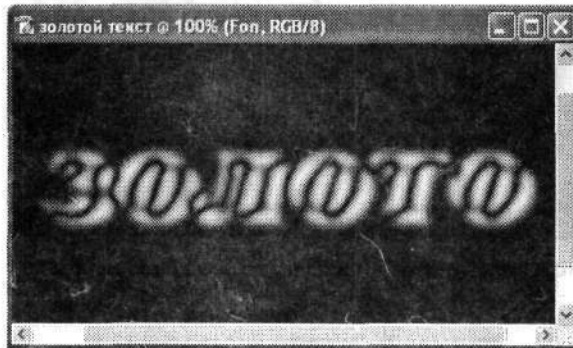


Рис. 1.44. После объединения имеющихся слоев с одним и тем же текстом мы увидим оба эти текста, но с некоторым сдвигом относительно центра

Теперь приступаем непосредственно к золочению текста. Командой меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Curves** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Кривые) открываем диалоговое окно **Curves** (Кривые) (рис. 1.45). Здесь можно изменить яркость всех пикселей данного изображения. Экспериментально добиваемся понижения яркости средних тонов.

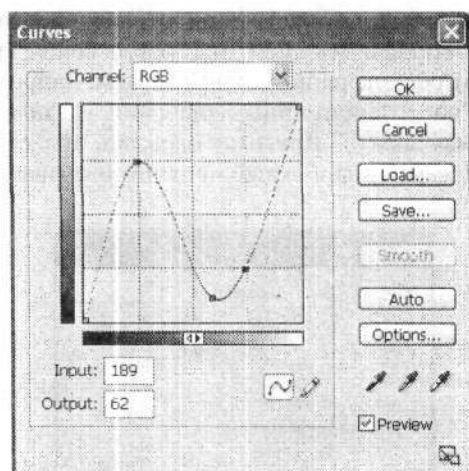


Рис. 1.45. Диалоговое окно Curves (Кривые) позволяет нам снизить яркость средних тонов

В результате наш исходный текст весьма изменился — стали отчетливо заметны границы букв и блики. Уже создается эффект некоторой объемности и фактурности текста — то, что нам надо (рис. 1.46). Но это еще не все! Необходимо внести еще некоторые штрихи, чтобы изображение стало более правдоподобным.



Рис. 1.46. Новый вид текста после преобразования кривыми

Вспомним, с чего мы начинали этот пример — с маски, которая хранится в канале Alpha 1 (Альфа 1). Теперь ее следует вновь загрузить в наш документ. Для этого выполняем команду меню **Select ▶ Load Selection** (Выделение ▶ Загрузить выделенную область). В диалоговом окне Load Selection (Загрузить выделенную область) в списке **Channel** (Канал) области **Source** (Источник) находим канал Alpha 1 (Альфа 1), где и содержится необходимая нам маска. На неясном тексте появится знакомый нам пунктирный контур заданного слова. Это и есть наша маска. Затем инvertируем ее (**Ctrl+Shift+I**). В результате выделенным становится все изображение, кроме только что наложенной маски. Далее отсекаем все лиш-

нее путем удаления (клавиша Delete), и у нас остается уже вполне приемлемый текст (рис. 1.47).

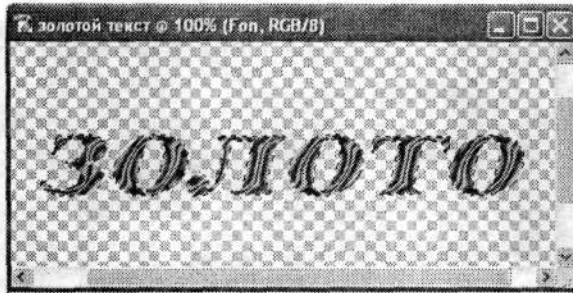


Рис. 1.47. После инвертирования изображения и удаления лишнего мы получаем оформленный текст

Теперь снимаем выделение командой меню **Select ▸ Deselect** (Выделение ▸ Отменить выделение). А затем инвертируем изображение (Ctrl+I). Далее создаем новый цветной слой, используя значок **Create New Fill or Adjustment Layer** (Создает новый корректирующий слой или слой-заливку) в нижней части палитры **Layers** (Слои). Из большого списка возможных заполнений выбираем **Color Balance** (Цветовой баланс).

В диалоговом окне **Color Balance** (Цветовой баланс) (рис. 1.48) передвигаем ползунки так, чтобы в итоге текст приобрел желтовато-золотистый оттенок.

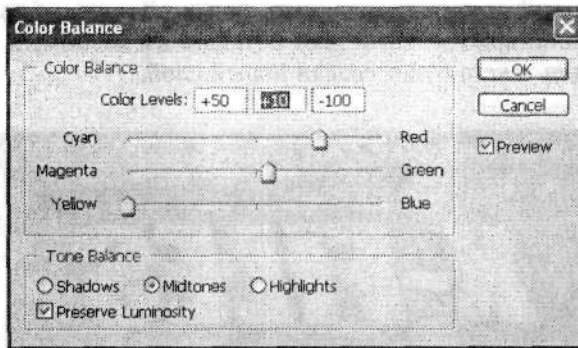


Рис. 1.48. Диалоговое окно Color Balance (Цветовой баланс)

Далее объединяем оба имеющихся у нас слоя в так называемую группу обрезки. Нажимаем и удерживаем клавишу Alt и одновременно нажимаем правую кнопку мыши на границе значков слоев в палитре **Layers** (Слои). Создаем новый слой, который будет содержать черный фон для нашего текста. Как это сделать, мы уже неоднократно говорили. Осталось лишь в нужном порядке расположить все имеющиеся у нас слои. Итак, слой с фоном, естественно, должен быть самым последним, нижним.



В целом золотой текст у нас уже готов (рис. 1.49). Но можно еще немного доработать результат, например придать буквам некоторую объемность, добавить тень и т. п. Попробуйте поэкспериментировать с фильтрами.

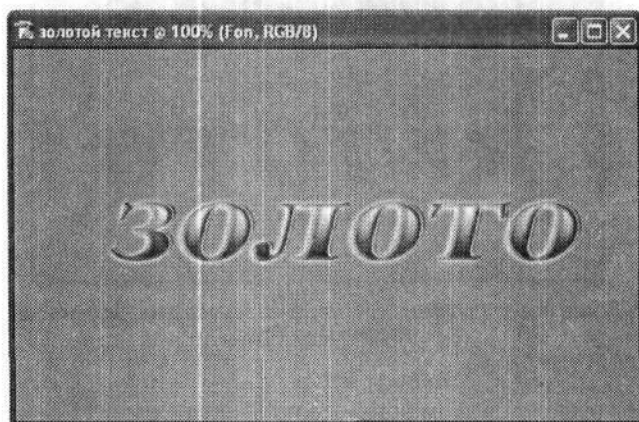


Рис. 1.49. Готовый золотой текст

## 1.7. Текст «X-Files»

Думаю, что многие смотрели интересный художественный сериал «Секретные материалы» (X-Files). Сейчас мы попробуем создать текст, который будет светиться так же, как и на заставке фильма.

Итак, создаем новый документ с черным фоном. Затем выбираем на цветовой палитре подходящий ярко-зеленый цвет и пишем им желаемый текст (рис. 1.50). Автоматически для текста будет создан новый слой.



Рис. 1.50. Заготовка текста

Теперь на инструментальной панели выбираем инструмент Magic Wand (Волшебная палочка). С его помощью выделяем побуквенно весь текст. О выделении будет говорить бегущая пунктирная линия вокруг букв. После выделения выполняем команду меню Select ► Modify ► Expand (Выделение ► Модификация ► Расширить), которая откроет диалоговое окно Expand Selection (Расширить область)

(рис. 1.51). Как вы понимаете, мы немного увеличим зону выделения. В этом диалоговом окне только одно поле — Expand By (Расширить на). Введем в нем количество пикселей, на которое следует расширить выделение. Мы расширим выделение не более чем на 8 пикселей.

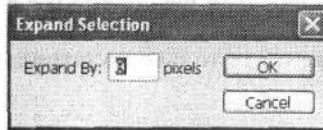


Рис. 1.51. Диалоговое окно Expand Selection (Расширить область)

Выделение расширится, а размер текст останется неизменным. Теперь применяем к тексту фильтр Filter ► Blur ► Gaussian Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу). С его помощью необходимо размыть текст, чтобы сократить расстояние между линией выделения и собственно текстом (рис. 1.52).

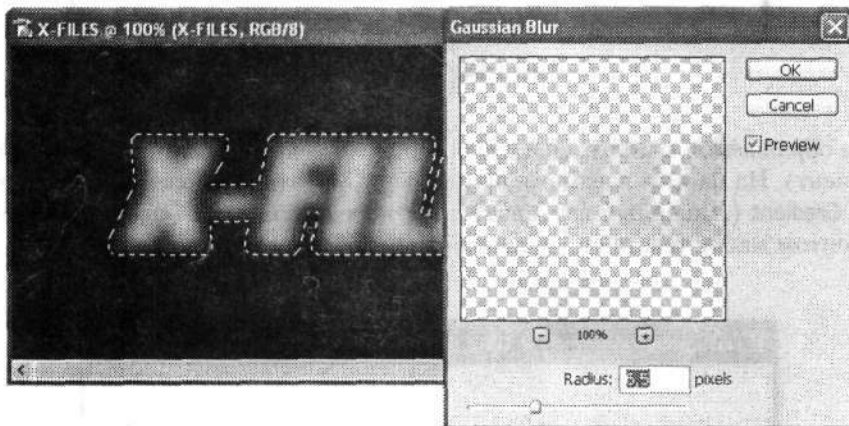


Рис. 1.52. Гауссовским размытием сокращаем расстояние между текстом и границей выделения

Теперь выбираем ярко-желтый цвет и пишем им то же самое слово. Повторяем с этим словом все операции, которые мы проделывали на первом этапе, только расширяем выделение несколько меньше. И в заключение еще раз пишем тот же текст уже черным цветом, а потом накладываем все три текста друг на друга. Если вы все сделали верно, то у вас должно получиться нечто похожее на рис. 1.53.



Рис. 1.53. Готовый текст в стиле «X-Files»



## 1.8. Металлический текст

Этот пример позволяет создать имитацию железного текста. Создаем новый документ. На панели инструментов выбираем инструмент Horizontal Type Mask (Горизонтальный текст-маска), который располагается в семействе текстовых инструментов. Им и будем писать желаемый текст. От обычного текста он будет отличаться тем, что будет состоять только из штриховой границы (рис. 1.54).

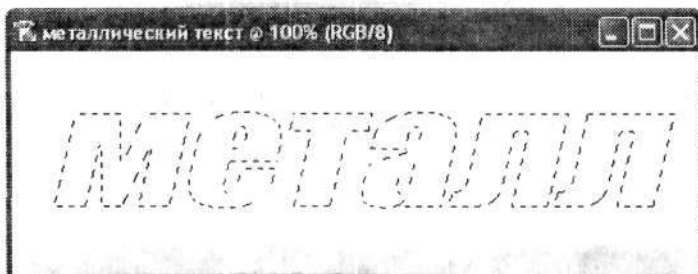


Рис. 1.54. Текстовая маска

Вновь обращаемся к инструментальной панели и выбираем инструмент Gradient (Градиент). На панели параметров этого инструмента выбираем тип градиента — Linear Gradient (Линейный градиент), цвет переднего плана — черный. Заливаем градиентом маску текста снизу вверх (рис. 1.55).

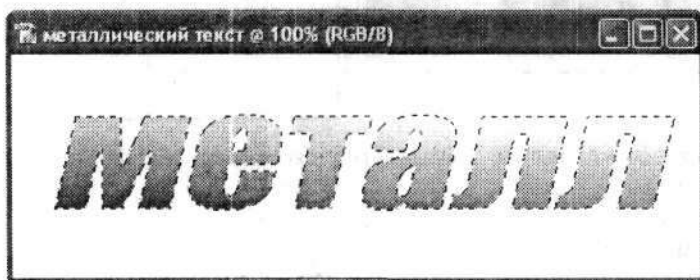


Рис. 1.55. Маска текста после заливки градиентом

Дальнейшие действия будут направлены на придание тексту фактурности и объема. Сначала командой меню Select ► Modify ► Contract (Выделение ► Модификация ► Сжать) немного уменьшим зону выделения. Эта команда открывает диалоговое окно Contract Selection (Сжать область) (рис. 1.56), в котором мы указываем, на сколько пикселей необходимо сжать выделение.

После сжатия выделения вновь применяем градиентную заливку текста, но только в противоположном направлении. Это придаст тексту объем (рис. 1.57). Теперь остается добавить тексту фактурность металла.

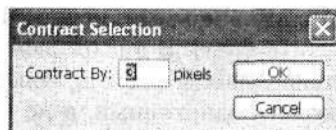


Рис. 1.56. Диалоговое окно Contract Selection (Сжать область)



Рис. 1.57. У нашего текста уже появился объем

Командой меню **Filter** ▶ **Texture** ▶ **Grain** (Фильтр ▶ Текстура ▶ Зерно) открываем диалоговое окно фильтра **Grain** (Зерно) (рис. 1.58). В правой части окна настраиваем параметры фильтра. Вы можете задавать значения по своему усмотрению, но в раскрывающемся списке **Grain Type** (Тип зерна) следует выбрать вариант **Contrasty** (Контрастность).



Рис. 1.58. Диалоговое окно фильтра Grain (Зерно)

Теперь добавим зернистости с помощью шумового фильтра: **Filter** ▶ **Noise** ▶ **Add Noise** (Фильтр ▶ Шум ▶ Добавить шум). В диалоговом окне **Add Noise** (Добавить шум) в первую очередь устанавливаем флажок **Monochromatic** (Монохромный) (рис. 1.59). Это позволит создать однотонный, а не цветной шум. Переключатель **Distribution** (Распределение) устанавливаем в положение **Uniform** (Равномерное). Значение параметра **Amount** (Количество) подберите по своему вкусу.

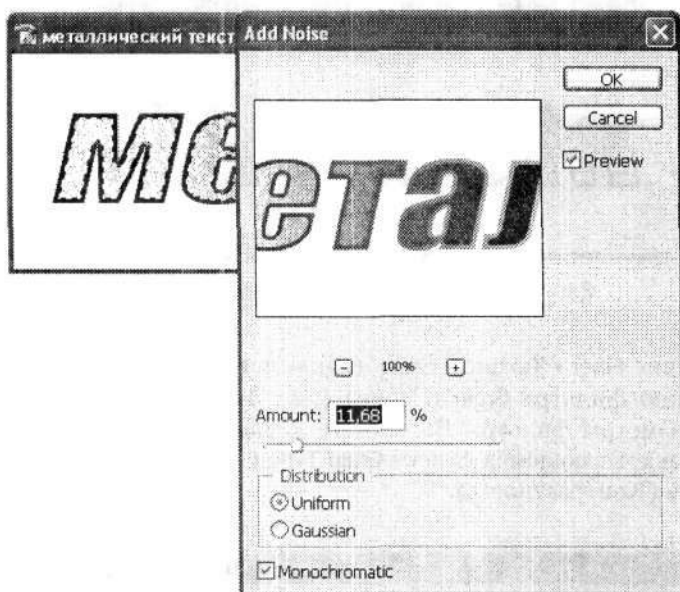


Рис. 1.59. Диалоговое окно Add Noise (Добавить шум)

Далее применяем к тексту еще один фильтр. На сей раз это будет фильтр **Unsharp Mask** (Маска резкости). Он вызывается командой меню **Filter** ▶ **Sharpen** ▶ **Unsharp Mask** (Фильтр ▶ Резкость ▶ Контурная резкость). В диалоговом окне **Unsharp Mask** (Контурная резкость) произведем необходимые настройки (рис. 1.60): **Amount** (Эффект) — около 350 %, **Radius** (Радиус) — 1,5 пиксела, а **Threshold** (Порог) — 45–50.

Наш металлический текст уже почти готов. Осталось добавить несколько штрихов, которые придадут тексту немного естественности. Во-первых, добавим объема или выпуклости буквам. Во-вторых, если текст объемный, он может отбрасывать тень. Все это можно сделать посредством команды меню **Layer** ▶ **Layer Style** ▶ **Drop Shadow** (Слой ▶ Стилль слоя ▶ Тень). Откроется уже хорошо знакомое нам диалоговое окно с настройками тени (рис. 1.61). Как с ним работать, вы уже знаете, поэтому повторяться не будем — используя настройки диалогового окна, самостоятельно придайте тексту объем и тень.

Казалось бы, теперь уже наверняка все. Но пока наш металлический текст не имеет цвета.

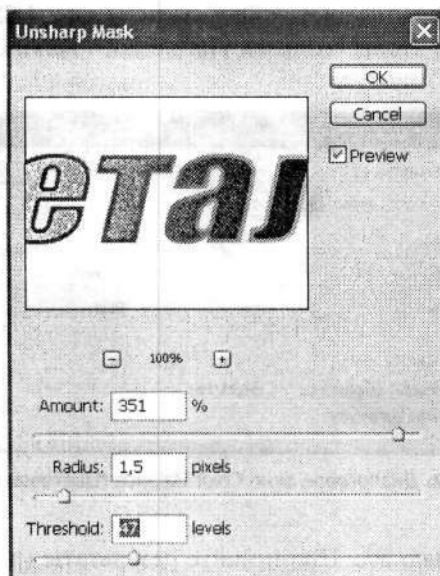


Рис. 1.60. Диалоговое окно Unsharp Mask (Контурная резкость)

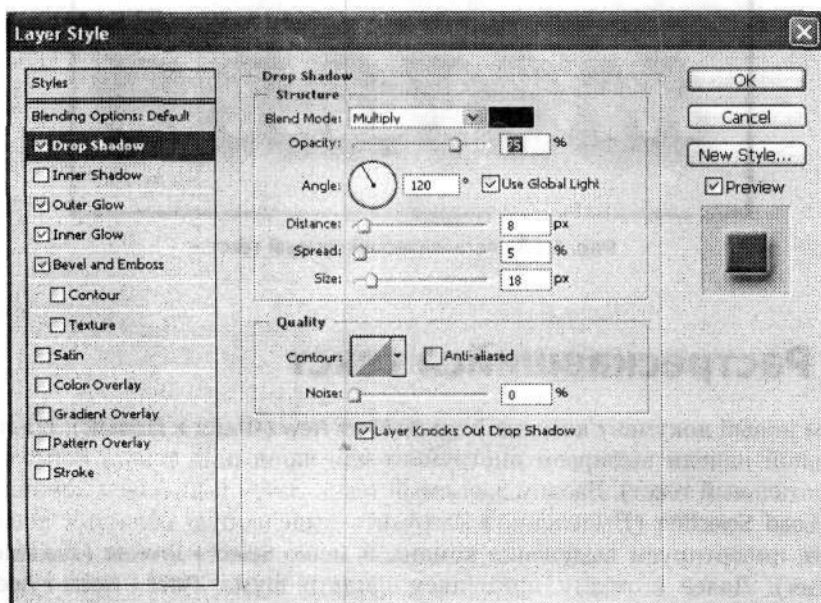


Рис. 1.61. Диалоговое окно Layer Style (Стиль слоя)

На завершающем этапе данного примера добавим к тексту немного ржавчины. Для этого удобно использовать настройки диалогового окна Color Balance (Цветовой баланс), вызываемого командой меню Image ▶ Adjustments ▶ Color Balance

(Изображение ► Коррекция ► Цветовой баланс) (рис. 1.62). Постарайтесь настроить параметры так, чтобы создавался вид легкого налета ржавчины.

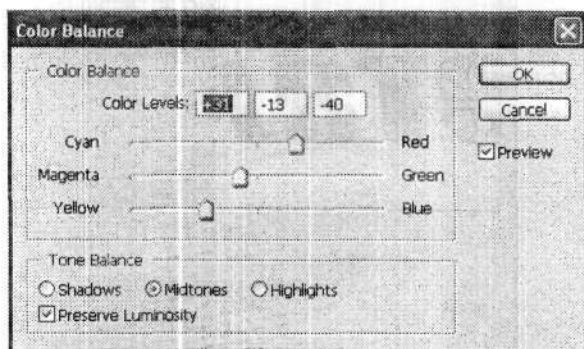


Рис. 1.62. Диалоговое окно Color Balance (Цветовой баланс)

Вот теперь действительно все. Принимайте результаты (рис. 1.63).

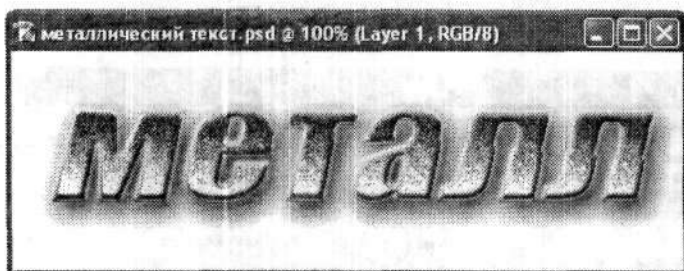


Рис. 1.63. Металлический ржавый текст

## 1.9. Растрескавшийся текст

Создаем новый документ командой меню File ► New (Файл ► Новый). На инструментальной панели выбираем инструмент для написания текста Horizontal Type (Горизонтальный текст). Вводим желаемый текст. Затем выполняем команду меню Select ► Load Selection (Выделение ► Загрузить выделенную область), после чего сразу же инвертируем выделение командой меню Select ► Inverse (Выделение ► Инверсия). Далее к тексту применяем фильтр шума: Filter ► Noise ► Add Noise (Фильтр ► Шум ► Добавить шум). В диалоговом окне Add Noise (Добавить шум) (рис. 1.64) устанавливаем флажок Monochromatic (Монохромный), а для переключателя Distribution (Распределение) выбираем положение Gaussian (По Гауссу). Уровень шума подбираем на свое усмотрение, но результат будет интереснее, когда это значение больше 300 %. В результате наш текст потеряет свою прежнюю однотонную заливку и станет серым и шербатым (см. рис. 1.64).

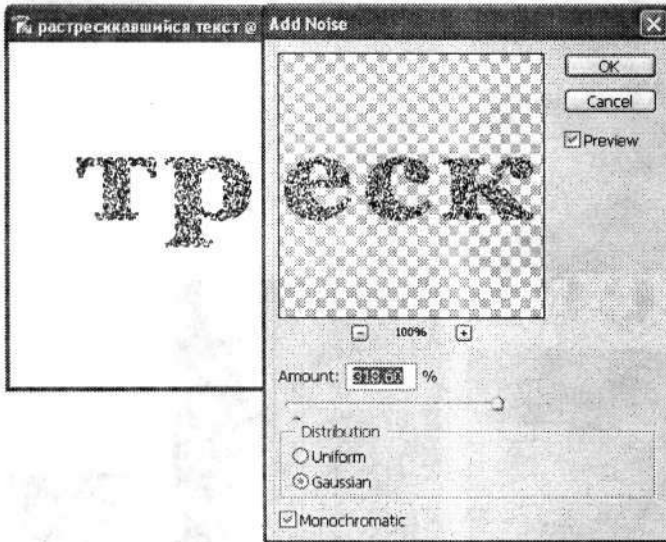


Рис. 1.64. Диалоговое окно Add Noise (Добавить шум)

Далее применяем очередной фильтр: Filter ► Pixelate ► Crystallize (Фильтр ► Оформление ► Кристаллизация). В диалоговом окне фильтра Crystallize (Кристаллизация) ползунком Cell Size (Размер ячейки) устанавливаем значение коэффициента кристаллизации порядка 20–30 (рис. 1.65). В результате наш текст должен приобрести новую «камуфляжную» окраску.

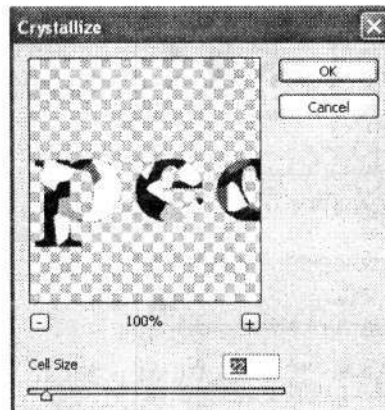


Рис. 1.65. Диалоговое окно фильтра Crystallize (Кристаллизация)

Вновь обращаемся к фильтрам. Теперь это будет фильтр Filter ► Stylize ► Glowing Edges (Фильтр ► Стилизация ► Свечение краев). В диалоговом окне Glowing Edges (Свечение краев) настраиваем параметры фильтра: Edge Width (Ширина края) — 2, Edge Brightness (Яркость края) — 20, Smoothness (Смягчение) — 1 (рис. 1.66).



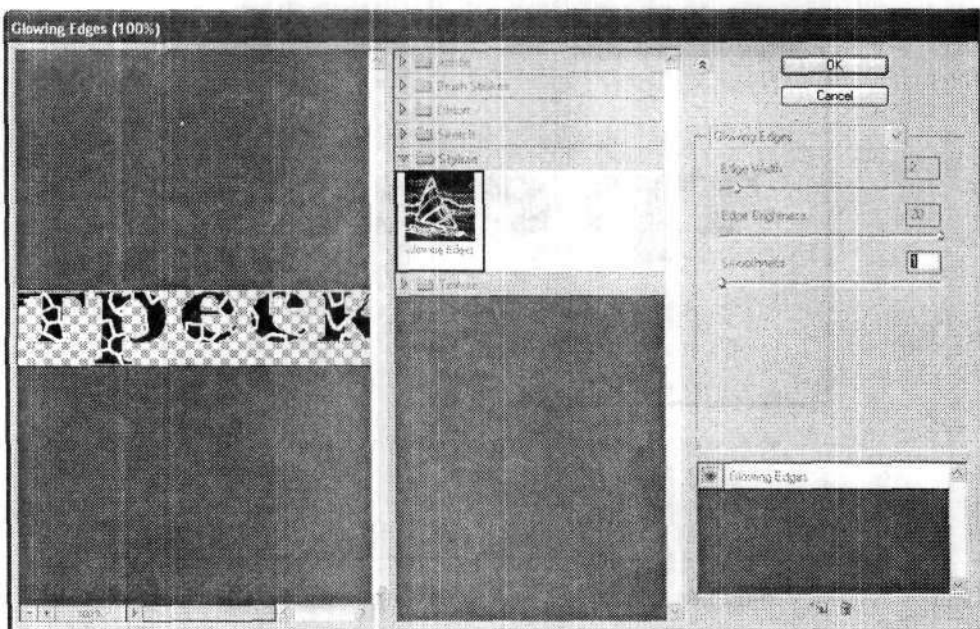


Рис. 1.66. Диалоговое окно фильтра Glowing Edges (Свечение краев)

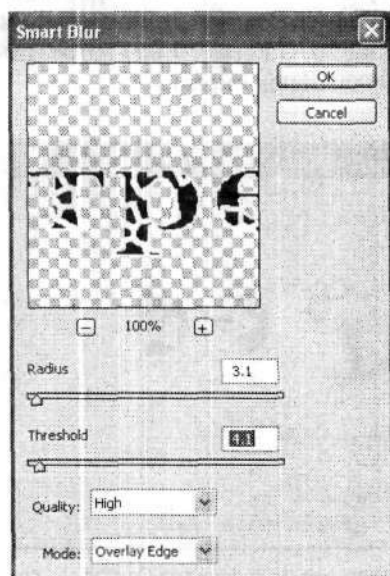


Рис. 1.67. Диалоговое окно фильтра Smart Blur («Умное» размытие)

Эффект растрескавшегося текста у нас уже получился. Снимаем выделение командой меню **Select ▸ Deselect** (Выделение ▸ Отменить выделение). Пунктирная граница текста должна исчезнуть. Выполняем команду меню **Filter ▸ Blur ▸ Smart**

Blur (Фильтр ► Размытие ► «Умное» размытие). В диалоговом окне фильтра Smart Blur («Умное» размытие) настраиваем параметры: Radius (Радиус) — 3,1, Threshold (Порог) — 4,1, Quality (Качество) — High (Высокое), Mode (Режим) — Overlay Edge (Только края) (рис. 1.67).

Можно на этом и остановиться. Но для наглядности мы придали растрескавшемуся тексту объем (рис. 1.68).



Рис. 1.68. Растрескавшийся текст

## 1.10. Текст в горошек

Целью этого примера является создание декоративного текста, составленного из множества точек. Иногда такой текст называют текстом в стиле поп-арт.

Итак, начинаем. Создаем новый документ. Цвет фона на этот раз может быть любым, но мы решили оставить его белым. Первым делом создаем новый канал. Для этого включаем палитру каналов командой меню Window ► Channels (Окно ► Каналы). В нижней части этой палитры имеется четыре маленьких значка основных операций над каналами. Среди них имеется и значок Create New Channel (Создает новый канал). Щелчок на нем приводит к созданию нового канала. Этот канал автоматически получит имя Alpha 1 (Альфа 1), а фон документа окрасится в черный цвет. Напомним, что этот новый канал сразу будет активным.

На инструментальной панели выбираем инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст), с помощью которого вводим в документ желаемый текст. На панели параметров инструмента Horizontal Type (Горизонтальный текст) настраиваем его параметры — тип, размер и цвет шрифта. Размер лучше выбрать покрупнее. Введенный текст сразу получит побуквенное выделение, о чем свидетельствует бегущая пунктирная граница букв (рис. 1.69). Это всегда происходит, если вводить текст в канале.

Это выделение нам ни к чему. Поэтому командой меню Select ► Deselect (Выделение ► Отменить выделение) снимаем выделение с текста. В итоге у нас останется белый текст на черном фоне.

Теперь настало время фильтров Photoshop! Первым применяем фильтр Filter ► Blur ► Gaussian Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу). Радиус размытия (Radius) устанавливаем в пределах от 2 до 4 пикселей. От величины радиуса размытия в дальнейшем будет зависеть плотность размещения точек внутри букв. Чем больше радиус размытия, тем плотнее будут располагаться точки и тем



Теперь открываем палитру Channels (Каналы). Она располагается в той же группе палитр, что и палитра Layers (Слои). Сразу создаем новый слой (значок **Create new channel** (Создает новый слой) в нижней строке палитры), который автоматически получит имя Alpha 1 (Альфа 1) и будет активным. Так и оставим. Инвертируем выделение командой меню **Select ▶ Inverse** (Выделение ▶ Инверсия). Новую выделенную область заливаем белым цветом. Для этого предварительно устанавливаем на инструментальной панели белый как цвет переднего плана и выполняем команду меню **Edit ▶ Fill** (Редактирование ▶ Выполнить заливку). Далее снимаем выделение командой меню **Select ▶ Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение).

Применим к изображению гауссовское размытие. Для этого нам потребуется фильтр **Filter ▶ Blur ▶ Gaussian Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие по Гауссу). В диалоговом окне фильтра **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) значение радиуса (Radius) размытия устанавливаем порядка трех пикселей. Следом применяем к уже размытому изображению фильтр **Filter ▶ Stylize ▶ Solarize** (Фильтр ▶ Стилизация ▶ Соляризация). Это приведет к тому, что и фон, и заливка текста будут черными, а граница текста — серая и размытая (рис. 1.74). Выполнение команды меню **Image ▶ Adjustments ▶ Auto Levels** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Автоматическая тоновая коррекция) приведет к заметному высветлению границы текста.

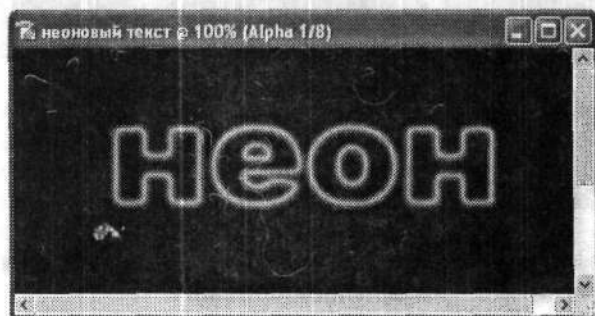


Рис. 1.74. Текст после применения фильтра Solarize (Соляризация)

Создаем еще один новый канал. Как это сделать, вы уже знаете. Этот новый канал автоматически будет называться Alpha 2 (Альфа 2). Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкаем левой кнопкой мыши на значке канала Alpha 1 (Альфа 1) в палитре Channels (Каналы). В результате в канал Alpha 2 (Альфа 2) загрузится выделение из канала Alpha 1 (Альфа 1). Это выделение будет в точности повторять границу текста, которую мы создали в канале Alpha 1 (Альфа 1). Заливаем выделенную область белым цветом и снимаем выделение.

Теперь немного настроим уровни. Для этого выполняем команду меню **Image ▶ Adjustments ▶ Levels** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Уровни). В диалоговом окне **Levels** (Уровни) изменяем значение параметров **Input Levels** (Входные значения): 0:1,00:83 (рис. 1.75). По существу, мы изменили только последнее, третье, значение входных уровней. К чему это привело, можно сразу увидеть на изображении текста — его границы стали еще светлее и толще. Кстати, это значение не

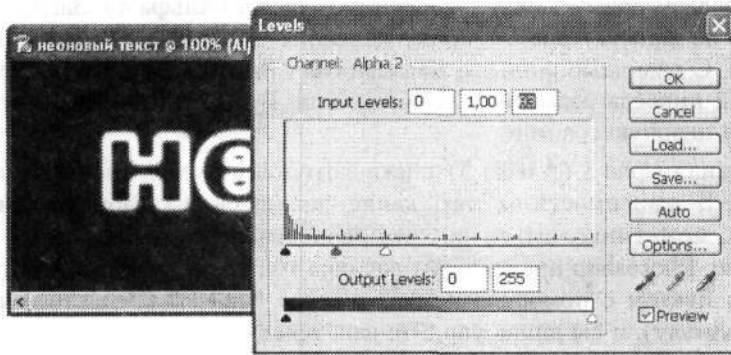


Рис. 1.75. Диалоговое окно Levels (Уровни) и результат настройки уровней

Создаем еще один новый канал — Alpha 3 (Альфа 3). Также загружаем в него выделение из канала Alpha 1 (Альфа 1), заливаем его белым цветом и снимаем выделение. Далее выполняем команду меню Image ▶ Adjustments ▶ Curves (Изображение ▶ Коррекция ▶ Кривые). Сейчас мы будем выполнять настройку яркости нашего изображения, точнее, некоторых его пикселей. В центральной части диалогового окна Curves (Кривые) расположено поле кривых. Пока здесь лишь одна кривая (точнее, прямая), пересекающая поле по диагонали. Именно она и характеризует зависимость выходной яркости от входной. Удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетаскиваем середину этой прямой вправо и немного вниз. Вы сразу заметите, что поменялся не только внешний вид графика, но и значения в полях Input (Вход) и Output (Выход). В результате необходимо добиться такого вида графика, при котором эти значения были равны примерно 208 и 50 соответственно. Впрочем, их можно сразу ввести с клавиатуры в соответствующие поля. Произведенные таким образом изменения приведут к уменьшению яркости границы нашего текста (рис. 1.76). Визуально она станет менее яркой и значительно тоньше.

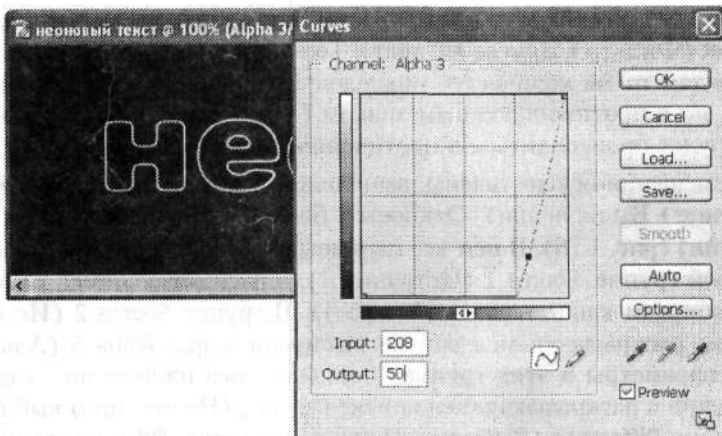


Рис. 1.76. Диалоговое окно Curves (Кривые) позволяет изменить яркость границы текста

Еще раз создаем новый канал — на сей раз **Alpha 4** (Альфа 4). Загружаем в него выделение из канала **Alpha 3** (Альфа 3), заливаем его белым цветом и снимаем выделение. С помощью фильтра **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) с радиусом размытия 2 пиксела размываем изображение. В результате наш текст получит уже совсем неяркую границу.

В новый канал **Alpha 5** (Альфа 5) также загружаем выделение из канала **Alpha 4** (Альфа 4). В зависимости от того, какие параметры вы выбирали на предыдущих шагах, может получиться так, что первоначально на новом слое ничего не будет видно. Photoshop предупредит вас об этом. Не пугайтесь. Залейте выделение белым цветом с помощью команды меню **Edit** ▶ **Fill** (Редактирование ▶ Выполнить заливку), и вы вновь увидите ваш текст.

Теперь применим к тексту новый фильтр: **Filter** ▶ **Other** ▶ **Offset** (Фильтр ▶ Другие ▶ Сдвиг). В диалоговом окне **Offset** (Сдвиг) устанавливаем величину сдвига изображения. Для этого в поля **Horizontal** (По горизонтали) и **Vertical** (По вертикали) вводим количество пикселов, на которые будем смещать наш текст. К примеру, в оба поля вводим 2 пиксела (рис. 1.77).

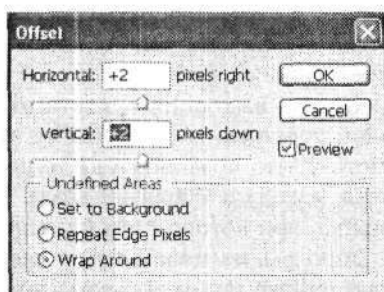


Рис. 1.77. В диалоговом окне **Offset** (Сдвиг) задаем смещение текста

Вернемся к каналу **Alpha 4** (Альфа 1) и применим к нему фильтр **Filter** ▶ **Other** ▶ **Offset** (Фильтр ▶ Другие ▶ Сдвиг). Только теперь в диалоговом окне **Offset** (Сдвиг) введем то же количество пикселов смещения, что и для канала **Alpha 5** (Альфа 5), но с противоположным знаком ( $-2$ ). Таким образом, в этом случае смещение будет производиться в противоположную сторону.

Когда все смещения осуществлены, выполняем команду меню **Image** ▶ **Calculations** (Изображение ▶ Вычисления). Откроется большое диалоговое окно **Calculations** (Вычисления) (рис. 1.78). В нем все параметры разделены на три большие группы. В первой группе, **Source 1** (Источник 1), в раскрывающемся списке **Channel** (Канал) выбираем канал **Alpha 4** (Альфа 4). В группе **Source 2** (Источник 2) в аналогичном раскрывающемся списке выбираем канал **Alpha 5** (Альфа 5). Все остальные параметры в этих группах оставляем без изменений. А вот в самой нижней группе в раскрывающемся списке **Blending** (Наложение) выбираем вариант наложения **Difference** (Разница). Нажимаем кнопку **OK** и смотрим, что у нас получилось.

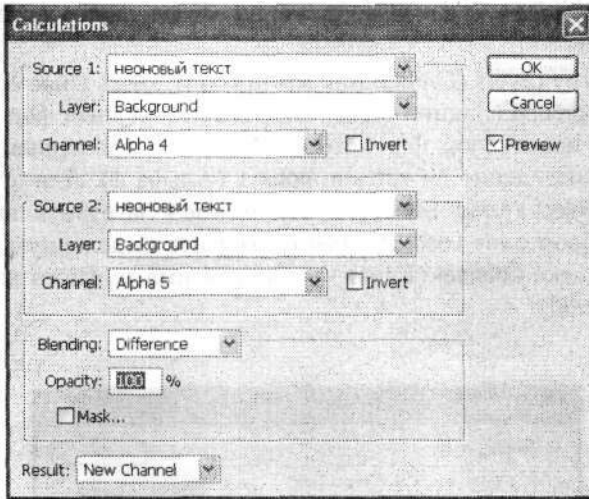


Рис. 1.78. Диалоговое окно Calculations (Вычисления)

А получилось у нас следующее. Во-первых, автоматически был создан новый канал Alpha 6 (Альфа 6). Это произошло потому, что в диалоговом окне Calculations (Вычисления), с которым мы только что закончили работу, в нижнем левом углу в раскрывающемся списке Result (Результат) был выбран вариант New Channel (Новый канал) (см. рис. 1.78).

Во-вторых, изменилось и само изображение текста (рис. 1.79). Как видим, теперь у нас сразу две границы текста. Причина в том, что мы сдвинули текст в двух каналах в противоположные стороны, а потом эти каналы объединили.



Рис. 1.79. Текст после объединения каналов со сдвинутыми изображениями

Инvertируем цвет изображения командой меню Image ▶ Adjustments ▶ Invert (Изображение ▶ Коррекция ▶ Инверсия). В результате будем иметь черный текст на белом фоне. Далее немного подправим яркость. Выполняем команду меню Image ▶ Adjustments ▶ Levels (Изображение ▶ Коррекция ▶ Уровни). В диалоговом окне Levels (Уровни) изменяем входные значения (Input Levels) следующим образом: 180:1,00:255.

Далее вновь открываем диалоговое окно Calculations (Вычисления). Только теперь в группе Source 2 (Источник 2) в раскрывающемся списке Channel (Канал) выбираем канал Alpha 6 (Альфа 6). Все остальные настройки оставляем такими же, как и в предыдущем случае. К новому изображению в канале Alpha 7 (Альфа 7) применим автоматическую регулировку уровней командой меню

Image ► Adjustments ► Auto Levels (Изображение ► Коррекция ► Автоматическая тоновая коррекция).

Открываем палитру Layers (Слои). Как мы помним, здесь у нас оставался только один слой — Background (Задний план), содержащий черный фон нашего изображения. Создадим новый слой, фон которого также зальем черным цветом. Теперь загрузим в него выделение из канала Alpha 1 (Альфа 1). Для этого выполняем команду меню Select ► Load Selection (Выделение ► Загрузить выделенную область). В диалоговом окне Load Selection (Загрузить выделенную область) в раскрывающемся списке Channel (Канал) выбираем имя нужного канала — Alpha 1 (Альфа 1) (рис. 1.80).

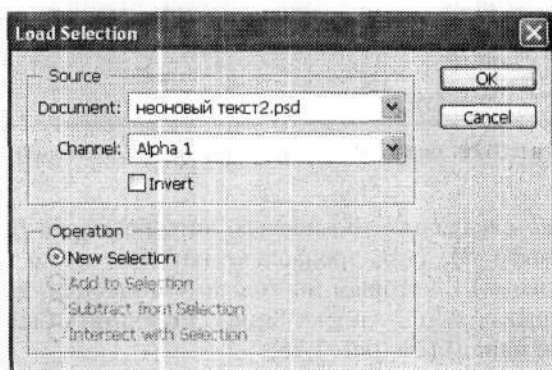


Рис. 1.80. Диалоговое окно Load Selection (Загрузить выделенную область) позволяет загрузить выделение из выбранного канала

Загруженное таким образом выделение, как обычно, заливаем белым цветом. Затем снимаем выделение. Далее на свое усмотрение немного поработайте с уровнями, чтобы добиться желаемого вида текста.

Далее загружаем выделение из канала Alpha 2 (Альфа 2). Инвертируем его и удаляем выделенную область. У нас должен остаться только текст без фона. Выполняем команду меню Layer ► Layer Style ► Outer Glow (Слой ► Стилль слоя ► Внешнее свечение). Появится диалоговое окно Layer Style (Стилль слоя), открытое на странице Outer Glow (Внешнее свечение) (рис. 1.81). Здесь выбираем необходимый цвет для текста, настраиваем ширину внешнего свечения и т. д.

Наконец мы подходим к последнему шагу. Выполняем команду меню Image ► Adjustments ► Color Balance (Изображение ► Коррекция ► Цветовой баланс). В диалоговом окне Color Balance (Цветовой баланс) окончательно настраиваем цвет нашего неоновых текста (рис. 1.82).

К сожалению, на черно-белой иллюстрации (см. рис. 1.82) невозможно передать полученный эффект. Но вы его увидите, когда все сделаете сами, и он вам понравится. В заключение можно добавить, что помимо всех описанных операций на заключительном этапе можно провести и настройку яркости, контрастности изображения, а также поэкспериментировать с насыщенностью.

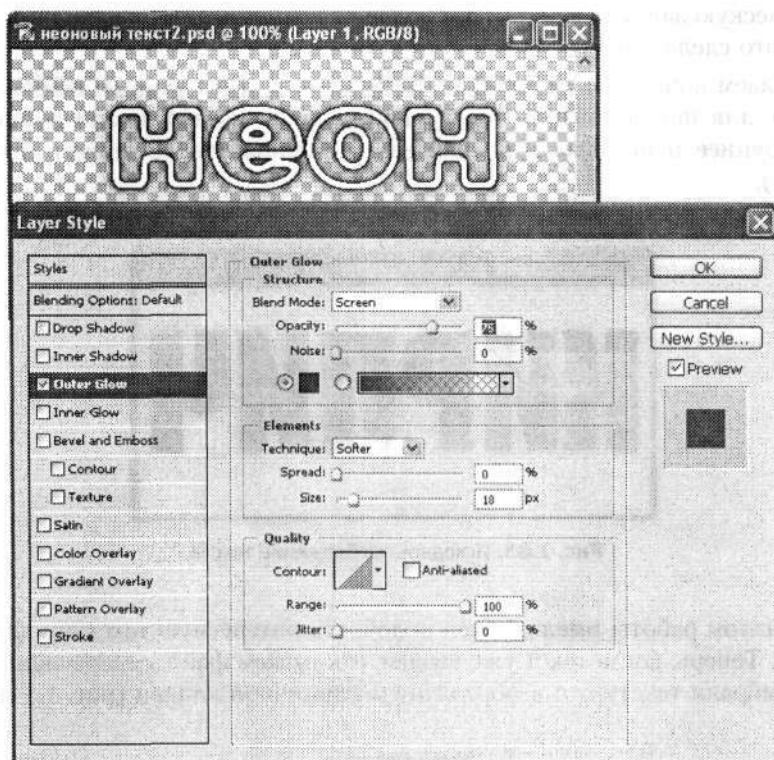


Рис. 1.81. Настройка внешнего свечения текста



Рис. 1.82. Готовый неоновый текст

## 1.12. Рельефный текст

Продолжая разговор о создании интересного оформления текста, думаю, следует рассказать о так называемом рельефном тексте. По сути, некоторые уже рассмотренные нами варианты текста вполне могут претендовать и на название рельефного. Но сейчас мы рассмотрим два примера, абсолютно отвечающих данному понятию.

### Текст в кирпичик

Нередко при оформлении веб-страниц или рекламных афиш используются интересные начертания текста. Чаще всего для этих целей просто применяют



специфическую заливку текста. Тем более что сделать это довольно просто. Попробуем это сделать и мы.

Итак, создаем новый документ. Вводим желаемый текст черным по белому. Несомненно, для использования текстурной заливки шрифт текста лучше выбирать покрупнее и пошире. Для примера мы использовали шрифт Impact 100 (рис. 1.83).

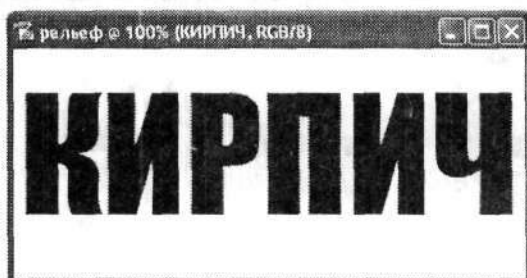


Рис. 1.83. Исходное изображение текста

Перед началом работы имело смысл подобрать интересную текстуру для заливки текста. Теперь, когда текст уже введен, открываем файл, содержащий текстуру. Мы выбрали текстуру с изображением кирпичной кладки (рис. 1.84)

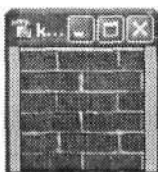


Рис. 1.84. Исходное изображение текстуры для заливки текста

В документе, содержащем текстуру, выделяем все изображение командой меню **Select ▸ All** (Выделение ▸ Все). Затем выполняем команду меню **Edit ▸ Define Pattern** (Редактирование ▸ Определить узор) для определения выделенного изображения как образца. В диалоговом окне **Pattern Name** (Имя узора) задаем имя файла, который будет содержать наш новый образец (рис. 1.85). Так как это имя графического файла, то его лучше указывать латинскими буквами.

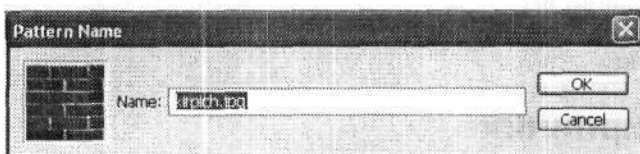


Рис. 1.85. В диалоговом окне **Pattern Name** (Имя узора) задаем имя файла, содержащего образец

Вернемся к документу с текстом. Выделяем весь текст побуквенно командой меню **Select ▶ Load Selection** (Выделение ▶ Загрузить выделенную область).

Выполним сведение двух имеющихся у нас слоев (с фоном и с текстом) командой меню **Layer ▶ Flatten Image** (Слой ▶ Выполнить сведение). А затем заливаем выделенные области (буквы текста) текстурой. Это делается командой меню **Edit ▶ Fill** (Редактирование ▶ Выполнить заливку). Как всегда, по этой команде откроется диалоговое окно **Fill** (Заливка). Здесь в раскрывающемся списке **Use** (Использовать) выбираем вариант **Pattern** (Узор), чтобы заливка осуществлялась именно образцом. Станет доступным раскрывающийся список **Custom Pattern** (Заказной узор) (рис. 1.86). В нем выбираем образец с нашей текстурой.

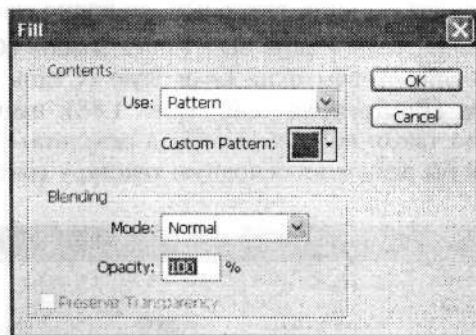


Рис. 1.86. Диалоговое окно Fill (Заливка)

Нажимаем кнопку **OK** и заливаем выбранной текстурой наш текст. Вот и все, остается только снять выделение. Наши кирпичные буквы готовы (рис. 1.87).

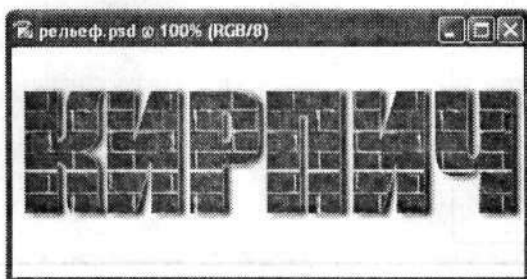


Рис. 1.87. Готовый текст из кирпича

## Рельефный текст

Теперь давайте рассмотрим еще один вариант так называемого рельефного текста. Он существенно отличается от рассмотренного ранее, но кое-где все же перекликается с предыдущим примером.

Итак, создаем новый документ. Для начала можно оставить прозрачный фон. Затем подбираем подходящую текстуру. Сразу хочу заметить, что в данном



примере мы будем использовать эффект вдавленности. Поэтому текстуру лучше подобрать соответствующую, например под камень или металл. Далее необходимо залить созданный документ выбранной текстурой. Как это сделать, вы уже знаете по предыдущему примеру.

На инструментальной панели выбираем инструмент выделения. Для данного примера мы решили воспользоваться инструментом **Elliptical Marquee** (Овальная область). Далее выделяем в документе овальную область (в принципе можно выделять любую понравившуюся область) и выполняем копирование этой выделенной области командой меню **Edit ▶ Copy** (Редактирование ▶ Скопировать). А затем сразу же вставляем из буфера обмена только что скопированный фрагмент. Таким образом, овал, залитый текстурой, будет автоматически вставлен на новый слой. Этот слой сразу станет активным, но видно его пока не будет.

Выполняем команду меню **Layer ▶ Layer Style ▶ Inner Shadow** (Слой ▶ Стилль слоя ▶ Внутренняя тень). В диалоговом окне **Layer Style** (Стилль слоя), открытом на странице **Inner Shadow** (Внутренняя тень) (рис. 1.88), настраиваем параметры внутренней тени овала таким образом, чтобы в результате создалось впечатление, что этот овал как бы вдавлен в основную текстуру (рис. 1.89).

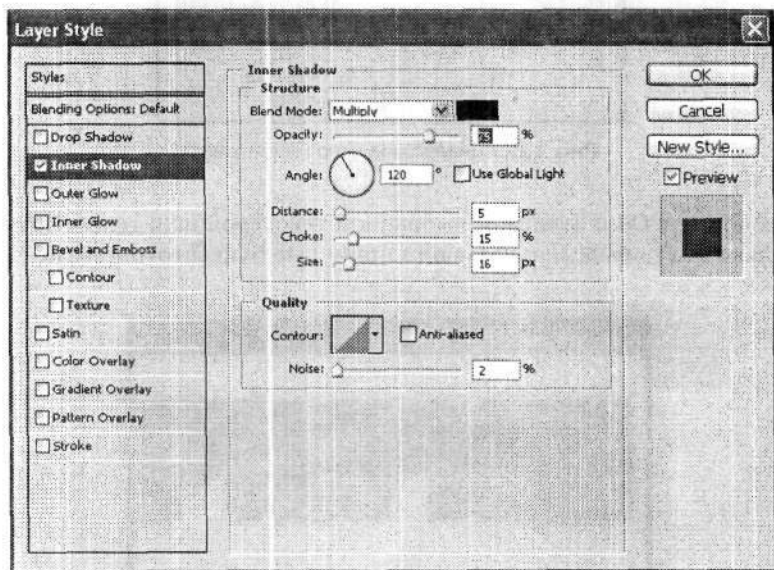


Рис. 1.88. Диалоговое окно Layer Style (Стилль слоя)

Теперь вновь возвращаемся на слой с исходным изображением текстуры. На инструментальной панели выбираем инструмент **Horizontal Type Mask** (Горизонтальный текст-маска). Этот инструмент позволяет создавать текстовую маску. Вводим необходимый текст. Только следите, чтобы он не переходил границы ранее созданного овала. Введенный текст будет иметь только пунктирную границу. Прделаем с ним все те операции, которые до этого делали с овалом: копируем и тут же вставляем. В результате получаем новый слой с текстом, залитым текстурой. Этот новый слой с текстом (не путать с текстовым слоем) на

палитре **Layers** (Слой) будет размещен над слоем с фоном, но под слоями с овалом. Поэтому необходимо перетащить слой с текстом на самую верхнюю позицию.

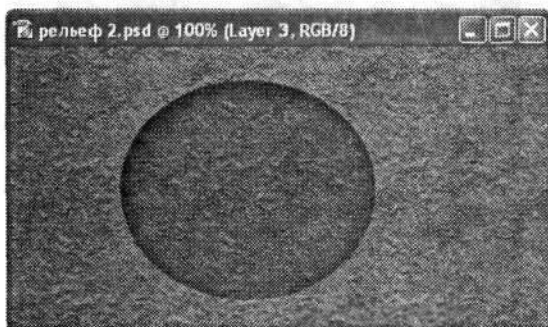


Рис. 1.89. Овал, вдавленный в текстуру

Переходим на слой с текстом. Выполняем команду меню **Layer** ▶ **Layer Style** ▶ **Drop Shadow** (Слой ▶ Стилль слоя ▶ Тень). По этой команде откроется уже хорошо нам знакомое диалоговое окно **Layer Style** (Стилль слоя), но теперь на странице **Drop Shadow** (Тень). Здесь нам необходимо на свой вкус настроить тень для текста таким образом, чтобы создалось впечатление некоторой объемности текста (рис. 1.90).



Рис. 1.90. Результат — рельефный текст

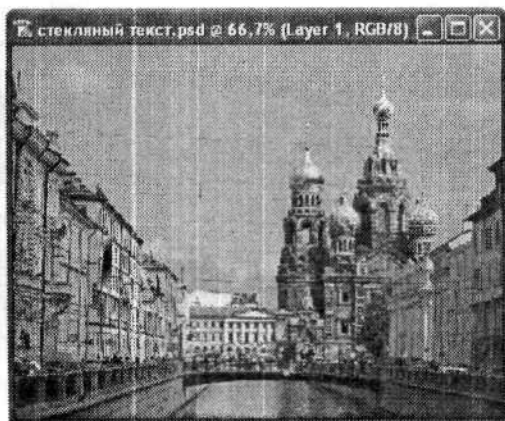
На этом можно и остановиться. Уже создается видимость, что текст высечен из камня, причем довольно аккуратно. Однако в завершение работы было бы полезно немного подправить яркость и контрастность некоторых элементов этого изображения.

## 1.13. Стекланный текст

Настоящий пример имитирует так называемый стекланный текст. Это не просто прозрачный текст, а текст, создающий искажение подобно стеклу.

Начнем с того, что подберем соответствующий фон. Нет смысла создавать стекланный текст на однотонном фоне или фоне из текстуры. В качестве фонового

изображения мы выбрали для примера фотографию с видом на собор Спаса на Крови в Санкт-Петербурге, выполненную автором этой книги в 2004 г. (рис. 1.91).



**Рис. 1.91.** Фотография, которая будет служить нам фоном

После того как фон окончательно выбран, переходим непосредственно к созданию стеклянного текста. На инструментальной панели выбираем инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст). С его помощью вводим желаемый текст прямо в документе с фоновым изображением. Шрифт рекомендуется выбрать покрупнее и пожирнее. Цвет текста можно оставить белым (рис. 1.92). При вводе текста автоматически создается отдельный текстовый слой. Таким образом, наш фон и текст будут находиться на разных слоях.



**Рис. 1.92.** В документ с фоном вводим текст

Теперь копируем изображение созданного документа. В этом нам поможет команда меню **Image** ▶ **Duplicate** (Изображение ▶ Создать дубликат). В диалоговом окне **Image Duplicate** (Создать дубликат изображения) вводим имя файла, в котором сохранится дубликат нашего документа. Затем переходим на слой с фоновым изображением и заливаем его черным цветом. В итоге получаем белый текст на черном фоне.

Выполняем команду меню **Layer** ▶ **Flatten Image** (Слой ▶ Выполнить сведение) для сведения изображения двух слоев в одно. А потом применяем фильтр **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Gaussian Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие по Гауссу). Радиус размытия определяем равным пяти пикселям (рис. 1.93). Границы нашего текста станут весьма размытыми.



**Рис. 1.93.** Диалоговое окно Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Сохраняем все изменения в отдельном файле с расширением **.psd**. Они нам еще пригодятся немного позже. А пока закрываем этот файл и возвращаемся к нашему первоначальному документу.

Сделаем невидимым слой с текстом, так как все дальнейшие действия будут производиться исключительно с изображением. Для отключения видимости слоя надо просто щелкнуть левой кнопкой мыши на изображении глаза слева от названия слоя на палитре **Layers** (Слои). Глаз исчезнет, а вместе с ним станет невидимым и сам слой.

Затем создадим копию слоя с исходным фоновым изображением. Для этого на палитре **Layers** (Слои) перетаскиваем миниатюру с названием слоя на значок **Create New Layer** (Создает новый слой) в нижней строке палитры. Дальнейшие операции будем проводить именно в слое-копии.

Выполняем команду меню **Filter** ▶ **Distort** ▶ **Displace** (Фильтр ▶ Искажение ▶ Смещение). В диалоговом окне **Displace** (Смещение) устанавливаем значение 20 % для горизонтального и вертикального смещения (рис. 1.94). Остальные параметры можно оставить без изменений. Далее нажимаем кнопку **OK**. Откроется новое диалоговое окно **Choose a displacement map** (Выбор карты смещения). Здесь выбираем файл, в котором недавно сохранили измененную копию документа.

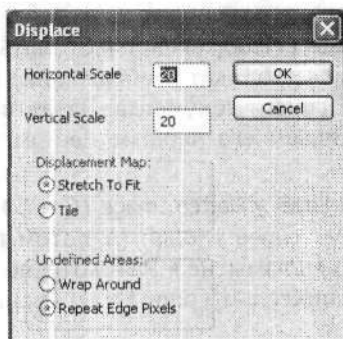


Рис. 1.94. Диалоговое окно Displace (Смещение)

В результате мы увидим некоторое искажение в начертании нашего текста на фоновом изображении.

Удерживая нажатой клавишу Ctrl, щелкаем левой кнопкой мыши на миниатюре текстового слоя на палитре Layers (Слои). На искаженном тексте должно появиться пунктирное изображение того же текста. Обратите внимание, чтобы активным по-прежнему оставался слой с фоном, а не с текстом.

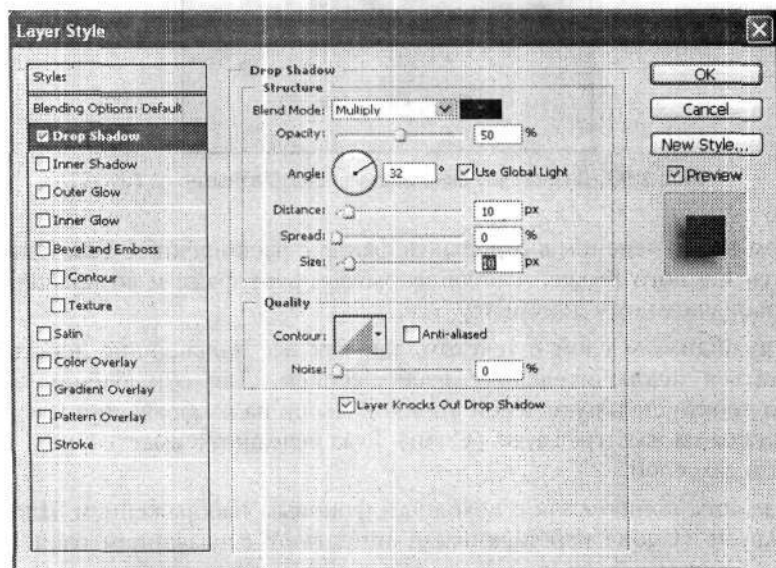


Рис. 1.95. Диалоговое окно Layer Style (Стиль слоя)

Выполняем команду меню Layer ▶ Add Layer Mask ▶ Reveal Selection (Слой ▶ Добавить слой-маску ▶ Показать все). Пунктирное начертание текста исчезнет. Но если мы внимательно посмотрим на палитру Layers (Слои), то заметим, что появился так называемый слой-маска. Затем выполняем команду меню Layer ▶ Layer Style ▶ Drop Shadow (Слой ▶ Стиль слоя ▶ Тень). В диалоговом окне Layer Style

(Стиль слоя) на странице Drop Shadow (Тень) устанавливаем параметры на свое усмотрение (рис. 1.95). Затем переходим на страницу Inner Shadow (Внутренняя тень). Какие параметры установить, вы поймете сами по изображению. Необходимо внести немного искажения.

Вот и все. Буквы действительно кажутся стеклянными: сквозь них видно некоторое искажение фона (рис. 1.96).

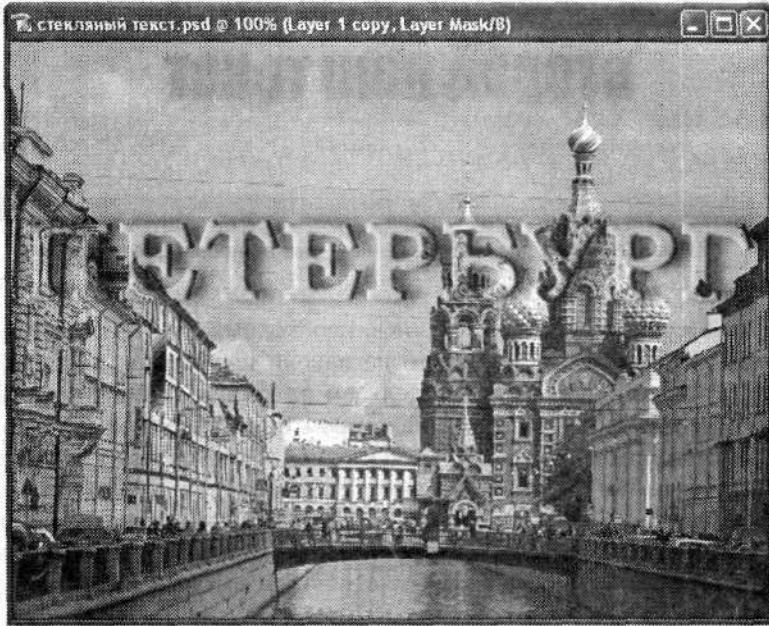


Рис. 1.96. Итоговое изображение — стеклянный текст

## 1.14. Перекрывающийся текст

Создавать в Photoshop простой текст, а также текст не совсем обычный мы уже более или менее научились. Теперь же мы рассмотрим пример того, как создать сложный в смысле композиции текст. Например, как сделать, чтобы два слова перекрывали друг друга в разных местах и разными способами.

Перекрывающийся текст часто используется при оформлении, например, поздравительных открыток.

Итак, создаем новый документ с белым фоном. Используя инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст), вводим наш первый текст. Лучше, чтобы он состоял из нескольких слов. Стиль шрифта выберите по своему усмотрению — здесь это не имеет особого значения. Чуть ниже аналогично введите следующий текст. Именно эти два текста мы и будем пересекать. Для большей эффективности советуем эти тексты писать разными цветами. Можно немного украсить тексты, но это следует делать именно на начальном этапе. Мы добавим немного тени и объемности обоим текстам (рис. 1.97).



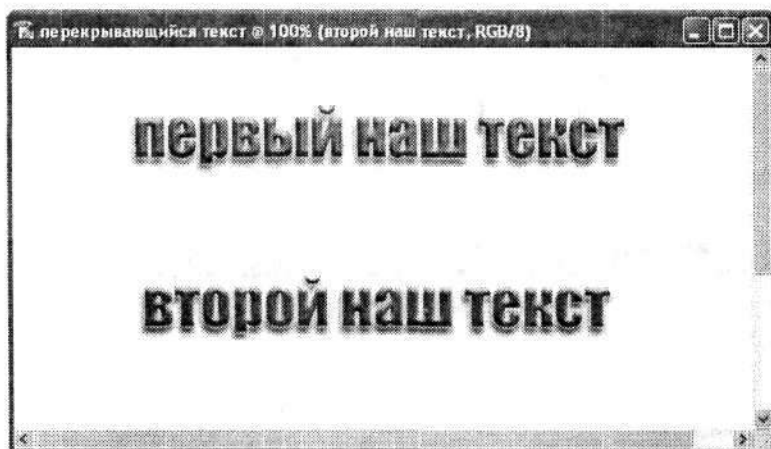


Рис. 1.97. Исходное изображение — два разноцветных текста

Для того чтобы два текста пересекались, необходимо изменить направляющие, по которым они написаны. Для этого на панели параметров инструмента Horizontal Type (Горизонтальный текст) щелкаем на кнопке Create Warped Text (Создает деформированный текст). В диалоговом окне Warp Text (Деформировать текст) первым делом в раскрывающемся списке Style (Стиль) выбираем стиль искажения текста. Мы выбрали для нашего примера стиль Flag (Флагом). Ниже настраиваем параметры искажения (рис. 1.98). Все эти параметры, как и стиль искажения, выбирайте на свое усмотрение. Режим предварительного просмотра результатов дает возможность найти довольно интересные эффекты.

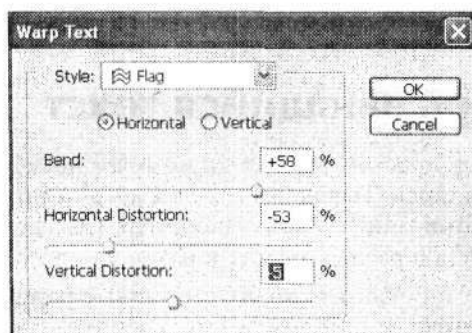


Рис. 1.98. Диалоговое окно Warp Text (Деформировать текст)

Аналогичные действия производим и со вторым текстом, только параметры искажения лучше устанавливать противоположными.

Когда оба текста искажены по нашему желанию, с помощью соответствующих инструментов перемещаем тексты так, чтобы создалось их видимое пересечение (рис. 1.99).



Рис. 1.99. Заготовка пересекающихся текстов

Далее нам потребуется создать копии слоев, содержащих тексты. В результате у нас должно получиться пять слоев: два исходных текстовых, два текстовых копированных и один фоновый. Пересортируем их таким образом, чтобы самым нижним на палитре Layers (Слои) оставался фоновый слой Background (Задний план), над ним располагался слой с первым текстом, выше — слой со вторым текстом, над которым его же копия. Выше всех должна находиться копия слоя с первым текстом (рис. 1.100). После такого перемещения изменится и взаимное пересечение наших текстов в документе.

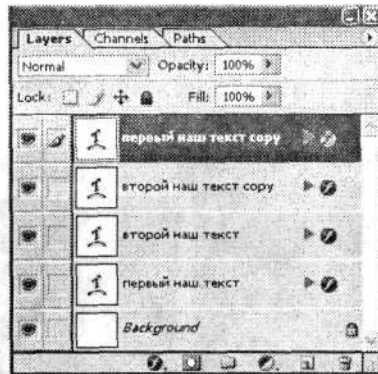


Рис. 1.100. Палитра Layers (Слои) с отсортированными слоями нашего документа

Первый текст должен быть полностью виден и написан поверх второго. На инструментальной панели выбираем инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольная область) и выделяем фрагмент изображения в самом верхнем слое. Причем выделять следует только ту часть текста, которая должна оказаться сверху. В нашем примере это была правая часть изображения.

Выполняем команду меню Layer ▸ Add Layer Mask ▸ Reveal Selection (Слой ▸ Добавить слой-маску ▸ Показать все). Вот и все!



В результате мы получаем изображение с двумя пересекающимися линиями текста (рис. 1.101).



Рис. 1.101. Готовый пересекающийся текст

## 1.15. Звездный текст

Этот пример позволяет создать текст, «заполненный» звездным небом в ясную ночь. Впрочем, аналогичным образом можно создать и само звездное небо.

Итак, создаем новый документ с черным цветом фона. Используя инструмент Horizontal Type Mask (Горизонтальный текст-маска), создаем маску горизонтального текста (проще говоря, пишем необходимый текст, который будет представлен в качестве маски). Такой текст будет иметь только пунктирную границу.

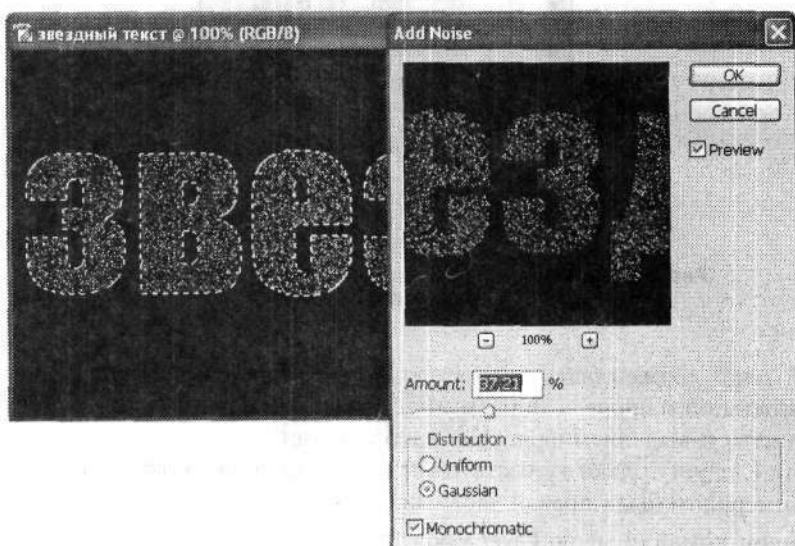


Рис. 1.102. Диалоговое окно Add Noise (Добавить шум) служит для настройки фильтра шума

Не снимая выделения, выполняем команду **Filter** ▶ **Noise** ▶ **Add Noise** (Фильтр ▶ Шум ▶ Добавить шум). Как вы понимаете, это фильтр шума. В диалоговом окне фильтра **Add Noise** (Добавить шум) устанавливаем уровень шума (**Amount**) в пределах 32–40 %, распределение (**Distribution**) — гауссовское и тип отображения — одноцветный (**Monochromatic**) (рис. 1.102).

Теперь несколько уменьшим яркость изображения. Для этого выполняем команду меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Levels** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Уровни). Откроется уже хорошо известное нам по предыдущим примерам диалоговое окно **Levels** (Уровни). В нем нам необходимо отрегулировать параметры входных уровней. Точнее, нам нужно уменьшить до предела именно второе значение. Это приведет к существенному уменьшению количества белых точек шума, которые вскоре будут преобразованы в звезды (рис. 1.103).

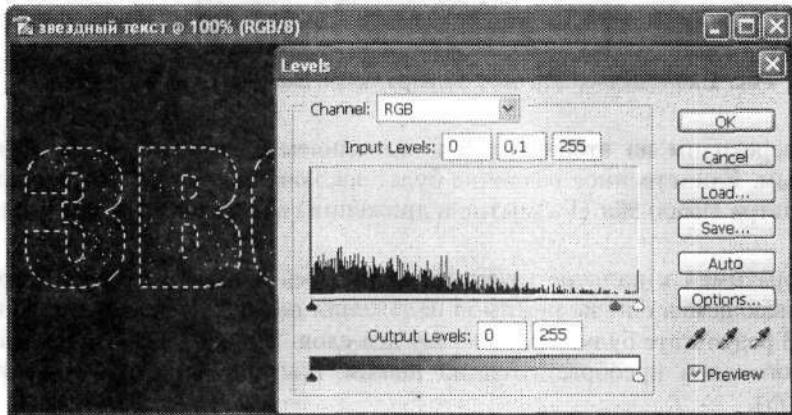


Рис. 1.103. Настройка входных уровней

Командой меню **Layer** ▶ **Duplicate Layer** (Слой ▶ Создать дубликат слоя) создаем копию нашего рабочего слоя. Далее поработаем именно с ним. А именно, применим фильтр **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Motion Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие в движении). В диалоговом окне **Motion Blur** (Размытие в движении) угол движения (**Angle**) оставляем без изменений — 0°, а смещение (**Distance**) устанавливаем порядка десяти пикселей (рис. 1.104).

Сразу же после применения фильтра вы увидите, что все созданные шумовые эффекты внутри текстового выделения исчезли. Их не будет видно до тех пор, пока мы не выполним команду меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Auto Levels** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Автоматическая тоновая коррекция). Тогда-то мы и увидим, что теперь внутри текстового выделения у нас не просто белые точки, а маленькие горизонтальные штрихи. Они получились из точек после применения фильтра **Motion Blur** (Размытие в движении).

Применим этот фильтр с теми же параметрами еще раз. Для этого просто выполним команду меню **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Motion Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие в движении).

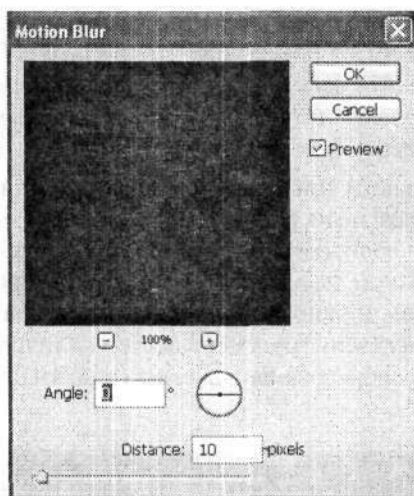


Рис. 1.104. Диалоговое окно фильтра Motion Blur (Размытие в движении)

Теперь переходим на второй слой и выполняем с ним все то же самое, что и с первым. Единственное различие будет заключаться в том, что в диалоговом окне фильтра Motion Blur (Размытие в движении) мы устанавливаем угол порядка  $60^\circ$ .

Затем обратимся к палитре Layers (Слои). Здесь для первого (верхнего) слоя в раскрывающемся списке режимов наложения выбираем режим Screen (Освещение). В результате будут видны сразу два слоя. Вместе с тем отдельные штрихи каждого слоя преобразуются во вполне правдоподобные блики от звезд (рис. 1.105).

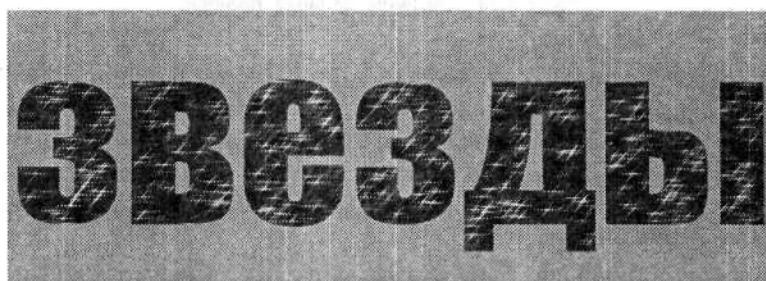


Рис. 1.105. Готовый звездный текст

## Глава 2

---

# Обработка фотографий

Как известно, графический редактор Photoshop в первую очередь предназначен именно для работы с фотографическими изображениями — отсюда и его название. В этой программе собрано множество полезных инструментов, что позволяет сделать с исходным фотоизображением любые изменения.

Работу с фотографическими изображениями в настоящей книге было решено разделить на две части. В первой части (глава 2) речь пойдет непосредственно об обработке фотографий, их ретушировании, стандартных операциях, а также о некоторых специфических эффектах. Во второй части (глава 3) основное внимание уделяется созданию коллажей.

Перед началом изучения этих глав советуем запастись набором разнообразных фотографических изображений.

## 2.1. Реставрация старинной фотографии

Начнем мы с реставрации старинных фотографий. У каждого в семейном архиве наверняка найдется хотя бы несколько старинных фотографий предков. За свою долгую жизнь эти фотографии порядком поизносились, а порой даже утратили некоторые фрагменты. А ведь так хочется сохранить память для потомков! И если для восстановления такого снимка в действительности потребуется специальное оборудование и мастера, то реставрировать его цифровой аналог гораздо проще. Это вы можете сделать сами без специального оборудования, используя лишь подходящий графический редактор. Разумеется, фотография, требующая реставрации, должна быть введена в компьютер и храниться в виде файла графического формата. Лучше всего это сделать с помощью сканера.

Итак, будем считать, что мы уже нашли подходящую для реставрации старинную фотографию. Как мы говорили, ее следует отсканировать. Несмотря на то, что фотография черно-белая, сканировать ее надо в цветном режиме. После сканирования открываем графический файл с этой фотографией в редакторе Adobe Photoshop, используя команду File ▶ Open (Файл ▶ Открыть). Для примера мы выбрали фотографию из семейного архива — изображение моих предков Васьковых.

Фотография была сделана примерно в 1949 г. (рис. 2.1). Надо заметить, что фотография и изначально была неважного качества, а со временем пришла в негодность: где-то отсутствуют фрагменты, где-то появились царапины, пятна, посторонние мазки и т. п.



Рис. 2.1. Исходное фотографическое изображение плохого качества. Фото 1949 г.

После открытия документа в редакторе переходим на палитру **Channels** (Каналы). Внимательно просматриваем все имеющиеся у нас цветные каналы. Выбираем из них тот, в котором, по нашему мнению, изображение выглядит наилучшим образом (например, меньше пятен, четче рисунок и т. п.). Мы выбрали канал **Red** (Красный). Все остальные операции будем проводить именно в этом канале, поэтому все остальные каналы отключаем. Таким образом, мы уже сделали первый шаг в реставрации фотографии — устранили некоторые пятна, так как эти пятна могли находиться только в одном или двух каналах. Кроме того, мы устранили и характерную желтизну, присущую старинным фотографиям.

Переключаемся в режим редактирования изображения в оттенках серого командой меню **Image ▶ Mode ▶ Grayscale** (Изображение ▶ Режим ▶ Градации серого). Для более детальной реставрации советуем увеличить масштаб изображения.

Основным инструментом по удалению погрешностей на фотографии является **Clone Stamp** (Штамп). Именно с его помощью можно быстро и просто на место трещин и царапин, а также на место утраченных фрагментов вставить («клонировать») хорошие участки, заимствованные из других областей фотографии. Чтобы исправленное место не выделялось своей однообразностью, следует брать образцы из различных областей фотографии, наиболее идентичных исправляемым. Некоторые мелкие царапины можно просто залить соответствующим цветом.

На первом (точнее, уже на втором) этапе реставрации инструментом **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) выделяем фрагмент изображения так, чтобы все оборванные и неровные края остались за границей выделения. Копируем выделение в новый слой. Теперь мы получили фотографию с ровными краями.

Затем убираем все явные и крупные недостатки на однородных областях изображения. В основном это большие трещины и царапины на фоне. Здесь используем инструмент **Clone Stamp** (Штамп). Удерживая нажатой клавишу **Alt**, щелкаем левой кнопкой мыши на хорошем участке. Затем отпускаем клавишу **Alt** и щелчками левой кнопкой мыши заполняем поврежденные участки изображения.

Кроме всего прочего, у нас утрачены углы у правой границы фотографии. Конечно, их можно восстановить, используя все тот же инструмент **Clone Stamp** (Штамп). Но это достаточно трудоемкий процесс. Поэтому, используя инструмент **Polygonal Lasso** (Прямолинейное лассо), выделяем аналогичный неповрежденный участок изображения у левой границы. Копируем его командой меню **Edit ▶ Copy** (Редактирование ▶ Скопировать) и вставляем командой меню **Edit ▶ Paste** (Редактирование ▶ Вклеить). Затем передвигаем этот фрагмент в правый верхний угол. И уже теперь инструментом **Clone Stamp** (Штамп) восстанавливаем те небольшие участки, которые не смог закрыть скопированный фрагмент.

С нижним правым углом немного проще — здесь более темные тона, поэтому можно просто использовать инструмент **Clone Stamp** (Инструмент Клонирования штампа), увеличив размер оттиска. В заключение проверяем, все ли нам удалось исправить «по-крупному» (рис. 2.2).



Рис. 2.2. Фотография, на которой устранены все крупные недостатки



Когда все крупные недостатки устранены, можно приступать к устранению мелких. Эта работа будет более скрупулезной и потребует максимума внимания и точности движения.

На этом этапе мы будем убирать трещины и царапины на неоднородных и некрупных участках изображения, таких как лица, элементы одежды и т. п. В основном такие участки изображения не только мелкие, но и очень неоднородные. Чтобы получить более качественный результат, еще более увеличиваем масштаб.

На фотографии больше всего пострадало изображение лица Васькова Владимира Даниловича (он в форме старшины) (рис. 2.3). С него и начнем.



Рис. 2.3. Фрагмент фотографии, наиболее пострадавший

Не будем подробно описывать весь процесс исправления недостатков. Он основывается на аккуратном применении инструмента **Clone Stamp** (Штамп). Представим лишь окончательный результат (рис. 2.4). Теперь фотография выглядит намного лучше.

Конечно, описанный здесь способ реставрации старинной фотографии не является единственным. Мы дали лишь основные направления работы, все остальное зависит от фотографии и ваших желаний.

Нередко также используется метод реставрации фотографии с помощью фильтра **Filter ▶ Blur ▶ Gaussian Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие по Гауссу). Суть этого способа заключается в том, что мы сначала размываем все исходное изображение, а затем, используя инструмент **History Brush** (Архивная кисть), восстанавливаем только сохранившиеся участки изображения. Испорченные участки так и остаются размытыми, а потому кажутся неповрежденными.



Рис. 2.4. Та же фотография после реставрации в 2004 г.

## 2.2. Старение цветной фотографии

В предыдущем примере мы рассмотрели один из способов восстановления старой и подпорченной фотографии. Но иногда появляются абсолютно противоположные задачи. Например, для оформления рекламного буклета в стиле ретро требуется совместить подлинные старинные изображения и современные фотографии так, чтобы это совмещение не бросалось в глаза. Именно тогда и приходит на помощь метод старения цветной фотографии.

Сначала подбираем современную (можно и цветную) фотографию, которую планируем состарить. Следует заметить, что нецелесообразно «старить» фотографии с изображением ультрасовременных технологий.

Открываем документ, содержащий выбранную фотографию. Для примера я выбрал фотографию своей бабушки Васьковой Маргариты Николаевны, сделанную в октябре 2004 г. в п. Селижарово Тверской области (рис. 2.5).

Создаем новый слой, к которому будем применять все дальнейшие эффекты. Для этого выполняем команду меню **Layer ▶ Adjustment Layer ▶ Hue/Saturation** (Слой ▶ Новый корректирующий слой ▶ Цветовой тон/Насыщенность). В диалоговом окне **New Layer** (Новый слой) предлагается ввести новое имя для этого слоя в поле **Name** (Имя). Впрочем, можно оставить и то, которое предлагается по умолчанию. Остальные параметры оставляем без изменений (рис. 2.6.).

После того как имя нового слоя задано, нажимаем кнопку **OK**. Откроется диалоговое окно **Hue/Saturation** (Цветовой тон/Насыщенность). Здесь сначала устанавливаем флажок **Colorize** (Тонирование) — это переведет все изображение в черно-белые тона. Значения параметров в диалоговом окне **Hue/Saturation** (Цветовой



тон/Насыщенность) устанавливаем на свое усмотрение, используя возможность предварительного просмотра (рис. 2.7).



Рис. 2.5. Исходная фотография, выполненная в 2004 г.

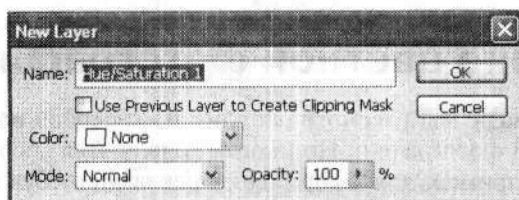


Рис. 2.6. Диалоговое окно New Layer (Новый слой)

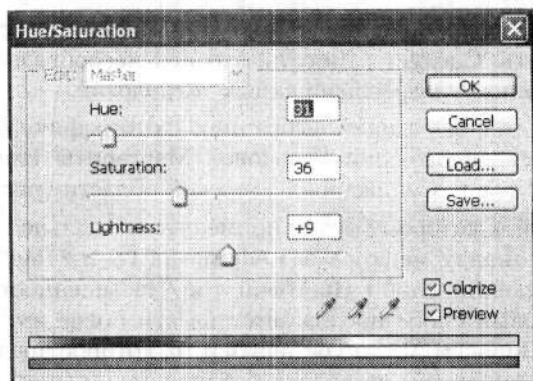


Рис. 2.7. Диалоговое окно Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность)

Мы получили черно-белое изображение с некоторой характерной для старинных фотографий желтизной.

На палитре Layers (Слои) выбираем слой с первоначальной фотографией (цветной) — Background (Задний план). Выполняем команду меню Layer ► New Adjustment Layer ► Levels (Слой ► Новый корректирующий слой ► Уровни). Задаем (или принимаем предложенное) имя нового слоя и переходим в диалоговое окно Levels (Уровни). Здесь, изменяя различные параметры, постараемся уменьшить контрастность изображения — ведь старая фотография и без того была нечеткой, а со временем еще и выцвела (рис. 2.8).

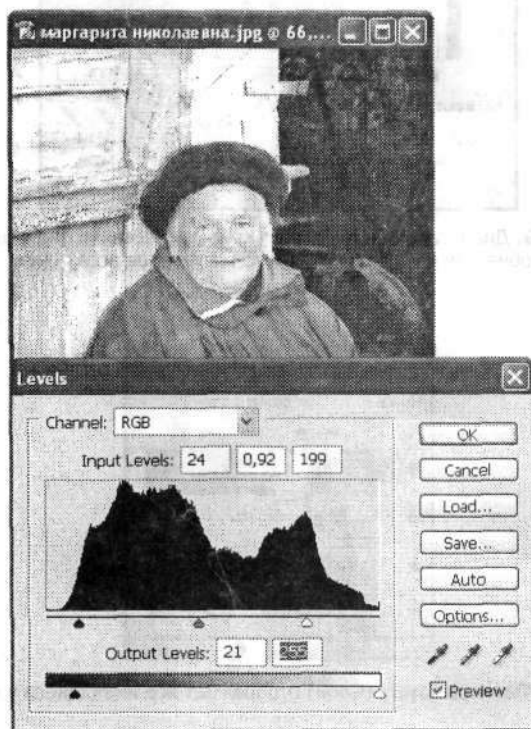


Рис. 2.8. Используя настройки в диалоговом окне Levels (Уровни), понижаем контрастность изображения

В результате наше изображение становится слегка размытым, нечетким и выцветшим. Для усиления эффекта поработаем над контрастностью еще и с помощью кривых. Для этого сначала вновь активизируем слой с исходной фотографией, а потом выполним команду меню Layer ► New Adjustment Layer ► Curves (Слой ► Новый корректирующий слой ► Кривые). Путем изменения положения точек на кривой добиваемся снижения яркости черных и белых тонов (рис. 2.9). Другими словами, мы усредняем яркость пикселей всех тонов.

В результате всех проведенных операций мы уже получили изрядно подпорченное изображение, на котором снижены яркость и контрастность. В ходе этих преобразований у нас получилось четыре разных слоя. Все они отображаются на палитре Layers (Слои) (рис. 2.10).

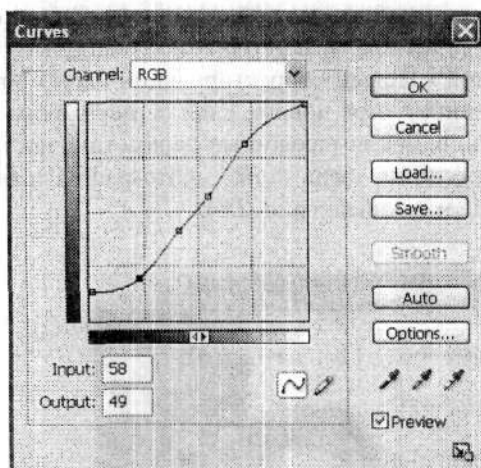


Рис. 2.9. Диалоговое окно Curves (Кривые): изменяя вид кривой, добиваемся усреднения яркости пикселей всех тонов

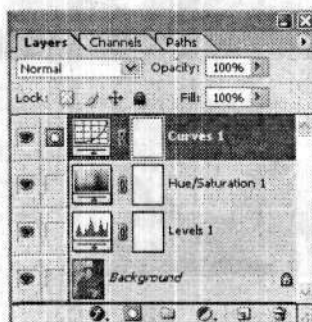


Рис. 2.10. Палитра Layers (Слои) отображает все имеющиеся у нас слои

Конечно, фотография сильно подпорчена, но все же остается впечатление, что это обработанная современная фотография. Поэтому добавим характерные для старинных фотографий царапины, трещины, пятна и рваные края.

Возвращаемся к слою с исходным изображением и применяем к нему фильтр **Filter** ▶ **Artistic** ▶ **Film Grain** (Фильтр ▶ Имитация ▶ Зернистость фотопленки). В диалоговом окне фильтра **Film Grain** (Зернистость фотопленки) устанавливаем параметры примерно так, как это сделано в нашем примере (рис. 2.11). Это придаст изображению характерную для старинных фотографий крупнозернистость.

Теперь объединим все имеющиеся у нас слои командой меню **Layer** ▶ **Merge Visible** (Слой ▶ Объединить видимые). В результате на палитре **Layers** (Слои) должен остаться только один слой — **Background** (Задний план).

На заключительном этапе добавляем ранее упомянутые царапины, трещины и рваные края. Проще всего это делается инструментом **Pencil** (Карандаш). Наш результат показан на рис. 2.12.



Рис. 2.11. Диалоговое окно Film Grain (Зернистость фотопленки)



Рис. 2.12. Готовая старинная фотография

## 2.3. Акварельный портрет с фотографии

Предположим, что мы имеем замечательные фотографии. Но нам хочется иметь еще и рисунок. Конечно, можно обратиться к профессиональным художникам и заказать у них рисунок с фотографии. А это может быть дорого и не всегда удобно. Поэтому мы предлагаем сделать эскиз с фотографии своими силами с помощью Photoshop.

Открываем в редакторе документ с подходящей фотографией. Наиболее удачный эффект получится, если на изображении размытый фон и довольно крупно показаны объекты переднего плана. Если эти условия не удовлетворяются, то фон можно размыть самостоятельно. Для этого выделяем основное изображение и размываем фон фильтром **Filter ▶ Blur ▶ Gaussian blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие по Гауссу) (рис. 2.13).

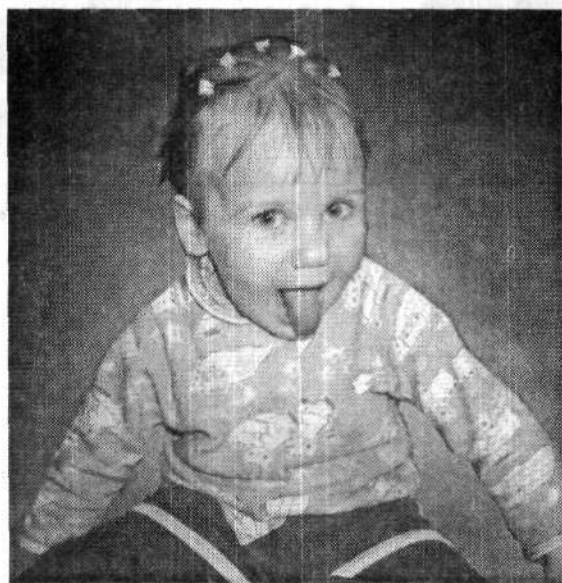


Рис. 2.13. Исходное изображение

Первым делом создаем копию данного слоя. Для этого можно воспользоваться сочетаниями клавиш **Ctrl+A** и **Ctrl+J**. Слой-копия автоматически займет верхнюю позицию в списке слоев на палитре **Layers** (Слои), к тому же он сразу становится активным. Выполняем команду меню **Image ▶ Adjustments ▶ Desaturate** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Обесцветить). В результате изображение станет черно-белым. Затем применим к нему фильтр **Filter ▶ Stylize ▶ Glowing Edges** (Фильтр ▶ Стилизация ▶ Свечение краев) примерно с такими же настройками, как на рис. 2.14.

В результате применения данного фильтра мы получаем хорошо подчеркнутые границы изображения. Переходим к уровням. Выполняем команду меню **Image ▶ Adjustments ▶ Levels** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Уровни). Изменяя настройки в диалоговом окне **Levels** (Уровни), пытаемся высветлить как можно больше зна-

чимых белых линий. Затем инвертируем изображение командой меню Image ▶ Adjustments ▶ Invert (Изображение ▶ Коррекция ▶ Инверсия).

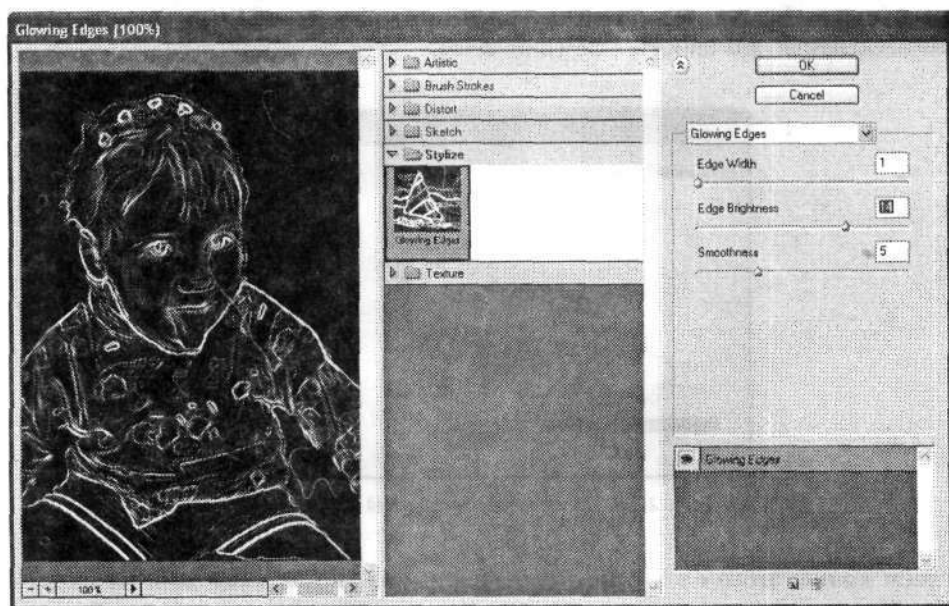


Рис. 2.14. Диалоговое окно фильтра Glowing Edges (Свечение краев)

Выполняем команду меню Filter ▶ Artistic ▶ Cutout (Фильтр ▶ Имитация ▶ Аппликация). Параметры выставляем по своему усмотрению, например: Number of Levels (Количество уровней) — 7, Edge Simplicity (Простота краев) — 3, Edge Fidelity (Четкость краев) — 3. Результат представлен на рис. 2.15.



Рис. 2.15. Изображение после применения фильтра Cutout (Аппликация)



Вновь обратимся к регулировкам уровней: Image ► Adjustments ► Levels (Изображение ► Коррекция ► Уровни). Но на этот раз затемняем все темно-серые пиксели изображения до полностью черного цвета. Для этого устанавливаем значение параметра Input Levels (Входные значения) равным 121, а значение Output Levels (Выходные значения) — 38 (рис. 2.16).

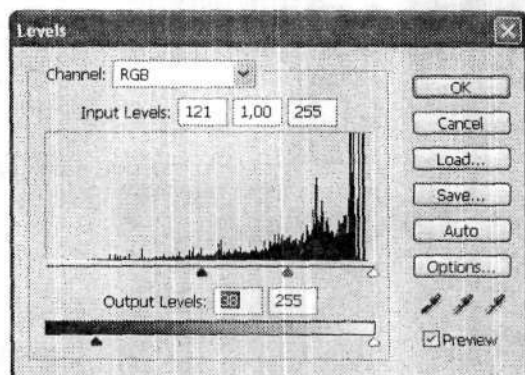


Рис. 2.16. Диалоговое окно Levels (Уровни)

Сделаем копию этого слоя путем перетаскивания миниатюры слоя на палитре Layers (Слои) на значок Create a new layer (Создает новый слой) в нижней строке палитры. К слою-копии применяем фильтр Filter ► Blur ► Gaussian Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу) с радиусом размытия (Radius) 5 пикселей. Затем на палитре Layers (Слои) выставляем значение непрозрачности (Opacity) — 50 %, а режим наложения (Blending Mode) — Screen (Осветление).

Теперь группируем два верхних слоя. Для этого, имея активным самый верхний слой, выполняем команду меню Layer ► Create Clipping Mask (Слой ► Создать обтравочную маску). На миниатюре этого слоя появится маленькая стрелочка, изогнутая в направлении второго слоя под прямым углом (рис. 2.17).

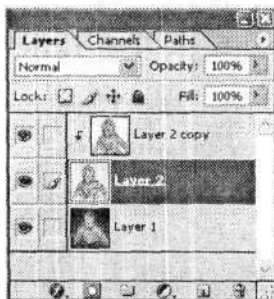


Рис. 2.17. Палитра Layers (Слои): два верхних слоя связаны между собой

В принципе, примитивный карандашный рисунок мы уже имеем. Но он не очень выразителен, поэтому добавим немного красок. Для этих целей сначала



на палитре Layers (Слои) переходим к другому карандашному слою. Задаем ему тип наложения Overlay (Перекрытие).

Наконец, переходим в исходный (самый нижний) слой и применяем к нему фильтр Filter ► Noise ► Median (Фильтр ► Шум ► Медиана). В диалоговом окне фильтра Median (Медиана) устанавливаем радиус (Radius) порядка двух пикселей (рис. 2.18). Чем крупнее изображение, тем больше необходимо установить радиус. В результате получаем эффект применения акварельных красок (рис. 2.19).

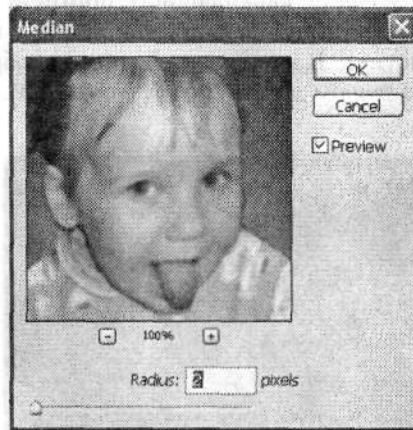


Рис. 2.18. Диалоговое окно фильтра Median (Медиана)

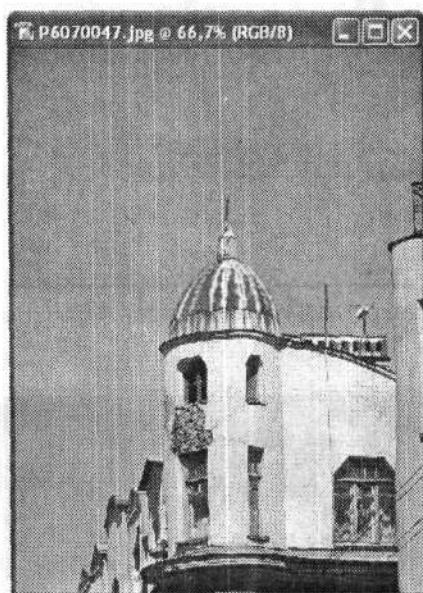


Рис. 2.19. Окончательное изображение

## 2.4. Карандашный рисунок из фотографии

Рассмотрим еще один пример. По существу, он во многом идентичен вышеописанному. Результат получается очень похожим: из обычной оцифрованной фотографии мы пытаемся сделать имитацию карандашного рисунка.

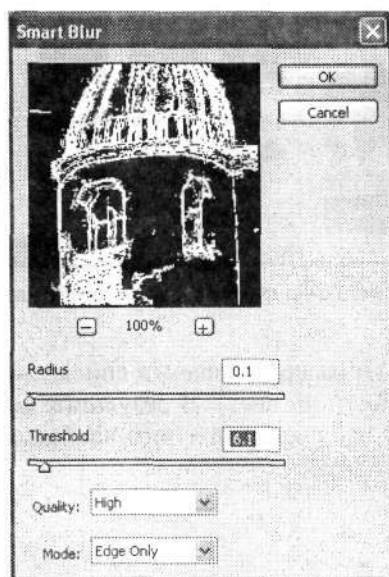
Тщательно подбираем подходящее фотографическое изображение и открываем его в редакторе Photoshop. Необходимо подобрать четкую и достаточно контрастную крупную фотографию. Желательно, чтобы было как можно меньше плавных переходов цвета в соседних тонах. Именно поэтому данный пример плохо проиллюстрировало бы создание карандашного портрета человека. Сразу оговорюсь, что в данном примере я специально использовал недостаточно подходящий под эти правила рисунок. В качестве исходного изображения была выбрана фотография, сделанная автором летом 2004 г. (рис. 2.20).



**Рис. 2.20.** Исходное изображение — башенка дома на Малом проспекте Петроградской стороны в Санкт-Петербурге

Начнем с того, что дублируем слой с изображением (на данный момент у нас только один слой — **Background** (Задний план)). Дублирование можно выполнить несколькими способами, которые уже были неоднократно описаны в предыдущих примерах. Естественно, самый простой и быстрый из них — на палитре **Layers** (Слои) перетащить миниатюру исходного слоя на значок **Create a new Layers** (Создает новый слой) в нижней строке палитры. И тут же отключаем видимость этого слоя, для чего щелчком убираем значок глаза в левой части миниатюры нового слоя. Переходим на первоначальный слой. Именно с ним мы сейчас и поработаем, а копию пока оставим в покое. Применим к нему фильтр **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Smart Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ «Умное» размытие) — он поможет нам

подчеркнуть границы изображения. В диалоговом окне фильтра **Smart Blur** («Умное» размытие) все параметры устанавливаем на свое усмотрение и в соответствии с качеством исходного изображения. Как уже говорилось, нам требуется подчеркнуть все основные границы изображения. И чем качественнее это будет сделано, тем эффектнее будет смотреться результат. Как правило, радиус размытия (**Radius**) выставляется в минимальное значение — 0,1, а порог размытия (**Threshold**) можно варьировать в зависимости от контрастности исходного изображения. В раскрывающемся списке **Quality** (Качество) выбираем вариант **High** (Высокое), а в раскрывающемся списке **Mode** (Режим) — **Edge Only** (Только края). Значения, которые мы выбрали для нашего примера, вы можете наблюдать на рис. 2.21.



**Рис. 2.21.** Диалоговое окно фильтра **Smart Blur** («Умное» размытие)

В результате применения описанного фильтра мы получаем строго очерченное исходное изображение. На черном фоне белыми линиями прорисованы границы основных участков изображения. Это уже похоже на рисунок, но не стоит останавливаться. Немного смягчим контрастность этих границ фильтром **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Gaussian Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие по Гауссу). Как обращаться с этим фильтром, вы уже хорошо знаете, только радиус размытия в данном случае нужно выставлять совсем небольшой.

Переходим на верхний слой (как мы помним, это отключенный слой-копия). Включаем его видимость и делаем его активным. Применяем к нему фильтр **Filter** ▶ **Artistic** ▶ **Colored Pencil** (Фильтр ▶ Имитация ▶ Цветные карандаши). В диалоговом окне фильтра **Colored Pencil** (Цветные карандаши) настраиваем его параметры. Естественно, все параметры подбираются по своему усмотрению, однако в результате необходимо получить достаточно четкое и реалистичное изображение (рис. 2.22).

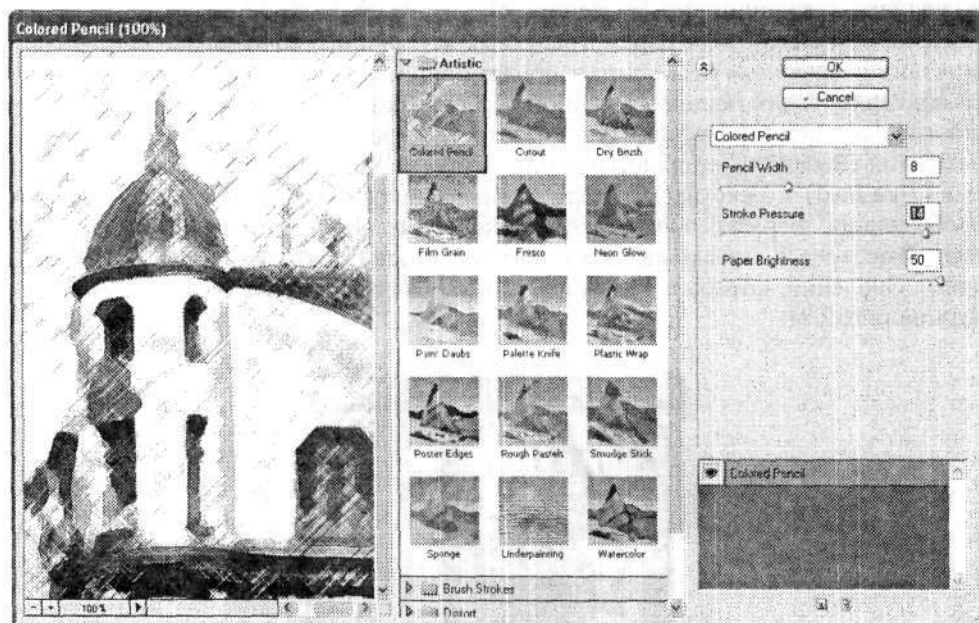


Рис. 2.22. Диалоговое окно фильтра Colored Pencil (Цветные карандаши)

На палитре Layers (Слои) в раскрывающемся списке режимов наложения выбираем режим Hard Light (Жесткий свет). В результате мы одновременно сможем видеть оба имеющихся у нас слоя и получим вполне законченный цветной карандашный рисунок (рис. 2.23).



Рис. 2.23. Конечный результат — карандашный эскиз из цветной фотографии

## 2.5. Устранение эффекта красных глаз

Нередко при просмотре фотографий все впечатление портит так называемый эффект красного глаза. Само понятие эффекта красного глаза появилось не так давно. А именно, с массовым внедрением простеньких фотоаппаратов («мыльниц»), позволяющих любому обывателю самостоятельно и без особых трудов сделать цветной фотоснимок.

Если вокруг не слишком светло, то зрачок, естественно, расширяется, чтобы пропускать максимум света. Вдруг появляется мощный свет, то есть вспышка фотоаппарата. Свет проходит через зрачок, затем отражается от задней стенки глаза и возвращается в камеру. Поскольку глаз пронизан кровеносными сосудами, то свет при этом отражении окрашивается в красный. Так и получаются «красные глаза». Как видите, физика этого процесса достаточно проста.

Многие современные фотоаппараты имеют дополнительные функции — «анти-красный глаз». По существу, это та же фотовспышка, но только мерцает она немного дольше обычной и тем самым дает глазу «привыкнуть» к яркому свету.

Но как быть, если такой функции не оказалось, а фотография с «вампирами» уже напечатана? Как вы догадались, на помощь приходит редактор Photoshop.

Одним из самых элементарных способов устранения красного глаза можно считать простое закрасивание красной области глаза стандартными инструментами Photoshop. Но при этом есть риск, что плохо сохранится естественная структура зрачка, а сам зрачок будет выглядеть лишь как сплошное черное пятно на глазу.

Чтобы сохранить реалистичность фотографии и не допустить вышеперечисленных недостатков, мы будем действовать другим путем.

На инструментальной панели выбираем инструмент **Sponge** (Губка). Затем на панели параметров инструмента настраиваем подходящие нам параметры (рис. 2.24). Так, в раскрываемом списке **Mode** (Режим) выбираем вариант **Desaturate** (Снизить насыщенность) и подбираем соответствующий размеру зрачка размер отстика кисти (Brush). И наконец, снижаем насыщенность красного пятна на глазу.



Рис. 2.24. Панель параметров инструмента **Sponge** (Губка)

Есть и еще один способ устранения красного глаза на фотографии. На инструментальной панели находим инструмент **Burn** (Затемнитель). Находится он в том же семействе, что и описанный ранее инструмент **Sponge** (Губка). Затем так же на панели параметров инструмента настраиваем его параметры. Кисть лучше выбирать со смазанными границами и чуть меньше самого зрачка. В раскрываемом списке **Range** (Диапазон) выбираем режим работы инструмента **Midtones** (Средние тона) или **Shadows** (Тени) (рис. 2.25).

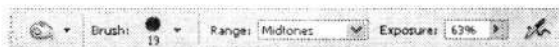


Рис. 2.25. Панель параметров инструмента **Burn** (Затемнитель)

Применим инструмент непосредственно к зрачку «красного глаза». Это приведет к тому, что вся краснота исчезнет, а граница зрачка станет хорошо заметна. Думаю, не имеет смысла демонстрировать данный пример в подробных иллюстрациях, так как черно-белые картинки все равно не передадут всей информации. В новой версии графического редактора Photoshop CS 2 появился новый инструмент — Red Eye («Красный глаз»), позволяющий в одно касание качественно устранить эффект «красного глаза» на фотографии. Это значительно упрощает и ускоряет процесс ретуширования фотографии.

## 2.6. Рамки для фотографий

Сама по себе фотография может быть замечательным шедевром. Но порой такая замечательная фотография может совершенно не смотреться без красивой рамочки. Рамки часто используются дизайнерами в оформительской работе. Пример тому — памятный выпускной фотоальбом, в котором каждый портрет помещен в декоративную рамку.

В этом разделе мы постараемся научиться самостоятельно изготавливать такие рамки. Красота и стиль рамки зависят только от вашей фантазии.

### Первый вариант рамки

Открываем документ с исходным изображением. Именно его мы и будем обрамлять рамкой (рис. 2.26). Как вы понимаете, этим изображением может быть совершенно любая фотография. Для примера я выбрал собственную фотографию, сделанную осенью 2004 г. в п. Селижарово Тверской области.

Сразу следует заметить, что в итоге всех наших преобразований фотография и рамка станут одним целым. Поэтому, чтобы не испортить исходное изображение (оригинал), имеет смысл перед началом дальнейших операций сохранить его в отдельном файле и уже этот дубликат обрамлять рамкой.

Первым делом создаем новый канал. Для этого переходим на палитру Channels (Каналы) и в ее нижней части нажимаем кнопку Create new channels (Создает новый канал). По умолчанию новый канал будет иметь имя Alpha 1 (Альфа 1). Он будет залит сплошным черным цветом.

Затем на инструментальной панели выбираем инструмент Rectangular Marquee (Инструмент прямоугольного выделения). Он расположен в правом верхнем углу инструментальной панели. С его помощью создаем прямоугольное выделение в созданном канале Alpha 1 (Альфа 1). Причем это выделение должно отступать от края документа на расстояние, равное ширине вашей будущей рамки. Инвертируем выделение командой меню Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инверсия). Заливаем выделенную область белым цветом. Для этого используем команду меню Edit ▸ Fill (Редактирование ▸ Выполнить заливку). В диалоговом окне Fill (Заливка) в раскрывающемся списке Use (Использовать) выбираем вариант White (Белый) (рис. 2.27). Остальные настройки оставляем без изменений и нажимаем кнопку OK.

В результате мы получаем черный прямоугольник в белой прямоугольной рамке. Первая часть работы практически закончена.





Рис. 2.26. Исходное изображение, которое будет помещено в рамку

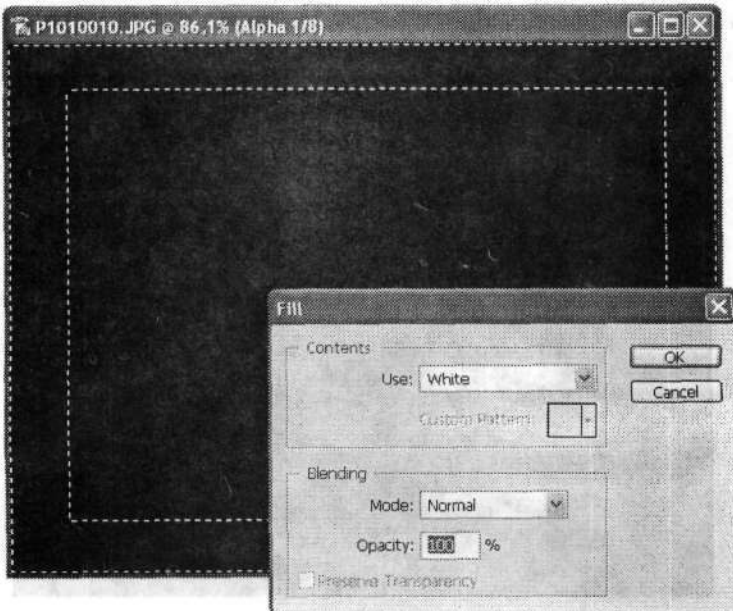
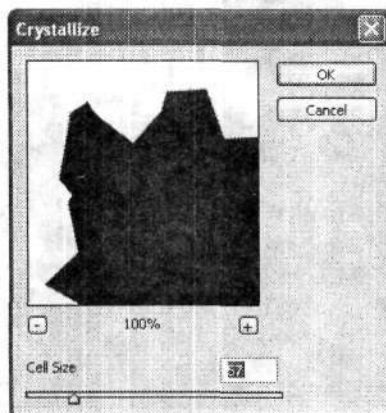


Рис. 2.27. В диалоговом окне Fill (Заливка) выбираем белый цвет заливки выделенной области

Снимаем выделение командой меню **Select ▸ Deselect** (Выделение ▸ Отменить выделение). Теперь, как вы понимаете, настало время фильтров — одного из основных

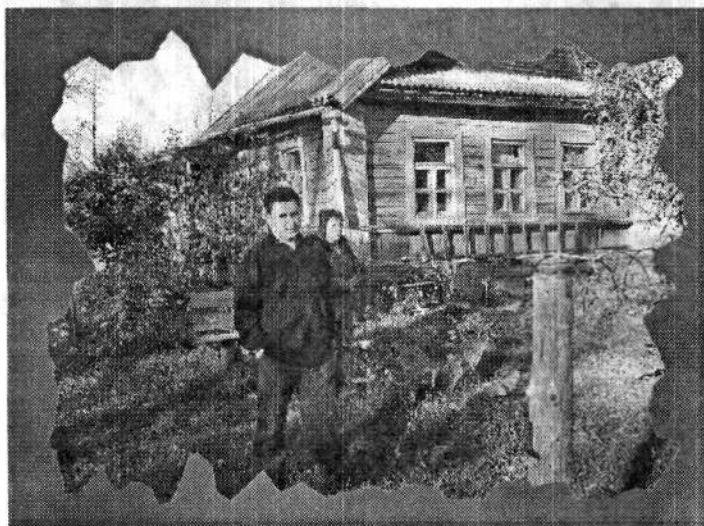


достоинств редактора Photoshop. В данном примере выбор фильтра остается за вами. Например, можно поэкспериментировать с фильтрами из группы Filter ▶ Pixelate (Фильтр ▶ Оформление). Мы же решили применить фильтр Filter ▶ Pixelate ▶ Crystallize (Фильтр ▶ Оформление ▶ Кристаллизация). В диалоговом окне этого фильтра (рис. 2.28) настройте по своему усмотрению все параметры.



**Рис. 2.28.** Диалоговое окно фильтра Crystallize (Кристаллизация)

В результате получаем черную область с неровными краями и белой границей. Это и есть заготовка нашей рамки.



**Рис. 2.29.** Готовая рамка

Теперь переходим обратно в RGB-канал и выполняем команду меню Select ▶ Load Selection (Выделение ▶ Загрузить выделенную область). На исходном изображении проступят пунктирные границы нашей заготовки рамки. Выполняем коман-

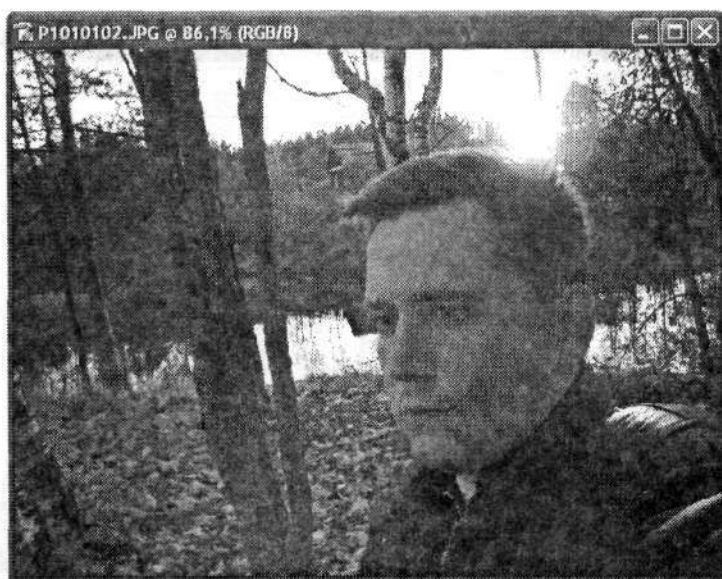
ду меню **Edit** ▶ **Fill** (Редактирование ▶ Выполнить заливку). В диалоговом окне **Fill** (Заливка) в раскрывающемся списке **Use** (Использовать) выбираем вариант **Background Color** (Фоновый цвет). Вот и все! Рамка готова. При желании цвет заливки рамки можно изменить на более контрастный (рис. 2.29).

Еще раз повторю, это далеко не единственный вариант рамки, который можно получить данным способом. Все зависит только от выбора фильтра — можно получить множество интересных вариантов.

## Второй вариант рамки для фотографии

Описанный в предыдущем примере способ создания рамки для фотографии подразумевает потерю части изображения. Это происходит из-за того, что рамка не прозрачная и просто закрывает пограничную часть фотографии. Но иногда не хочется терять некоторые особенно важные части изображения. В данном примере мы рассмотрим вариант создания как раз такой «дырявой» рамки.

Итак, открываем новый документ с фотографией, которую будем помещать в рамку (рис. 2.30).



**Рис. 2.30.** Исходное изображение — фото автора

Так же, как и в предыдущем примере, на инструментальной панели выбираем инструмент выделения. Совсем не обязательно выбирать инструмент прямоугольного выделения **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). В данном примере мы решили сделать овальную рамку, поэтому нам понадобится инструмент **Elliptical Marquee** (Овальная область). Выделяем им необходимую область на исходном изображении так, чтобы между выделением и границами документа оставалось место. Как вы понимаете, от этого зависит ширина рамки.

Сохраняем выделение командой меню **Select ▶ Save selection** (Выделение ▶ Сохранить выделенную область). В диалоговом окне **Save selection** (Сохранить выделенную область) указываем имя канала (поле **Name** (Имя)), в котором будет сохранено это выделение (рис. 2.31).

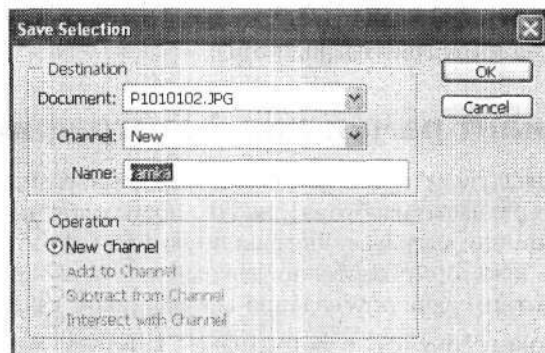


Рис. 2.31. Диалоговое окно **Save Selection** (Сохранить выделенную область)

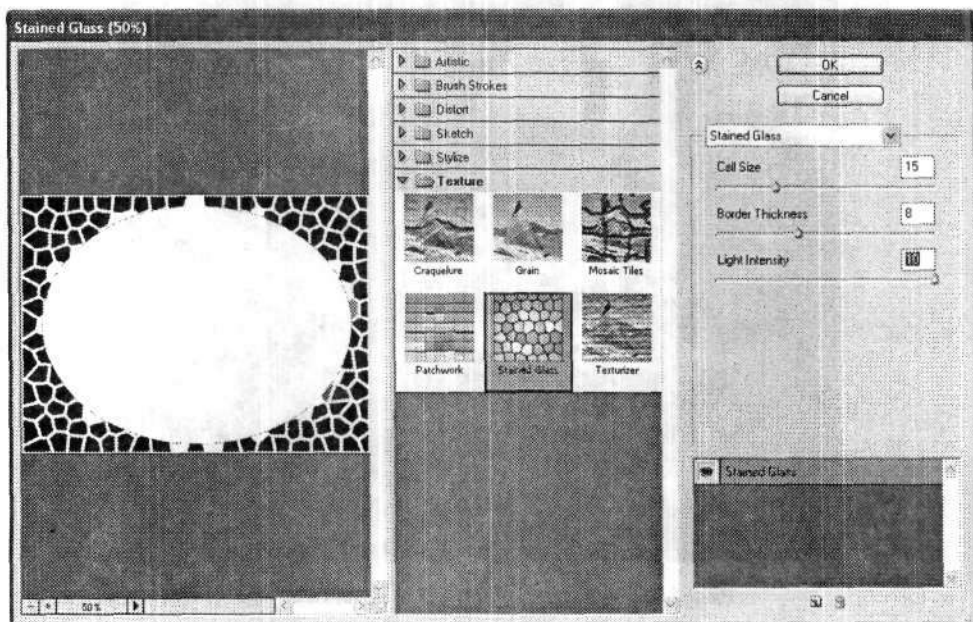


Рис. 2.32. Диалоговое окно фильтра **Stained Glass** (Витраж)

На палитре **Channels** (Каналы) мы тут же увидим новый канал с выделением (в нашем примере это канал **рамка**). Переходим на этот канал, щелкнув на его миниатюре на палитре **Channels** (Каналы). Инвертируем выделение командой меню **Select ▶ Inverse** (Выделение ▶ Инверсия). Теперь выбираем фильтр, чтобы создать заготовку рамки. Могу предложить фильтр **Filter ▶ Texture ▶ Stained Glass**

(Фильтр ► Текстура ► Витраж). В диалоговом окне фильтра Stained Glass (Витраж) (рис. 2.32) настраиваем параметры фильтра по своему усмотрению. Окно предварительного просмотра позволяет тут же увидеть результат.

Заготовка рамки сделана. Переходим на канал RGB. При этом необходимо оставить видимым и канал *рамка*. Далее перетаскиваем миниатюру канала *рамка* на значок Load channel as selection (Загружает содержимое канала как выделенную область). Вот теперь действительно все! Рамка готова (рис. 2.33). Пока выделение не снято, можно изменить цвет рамки. На заключительном этапе остается только снять выделение командой меню Select ► Deselect (Выделение ► Отменить выделение) и сохранить результаты.

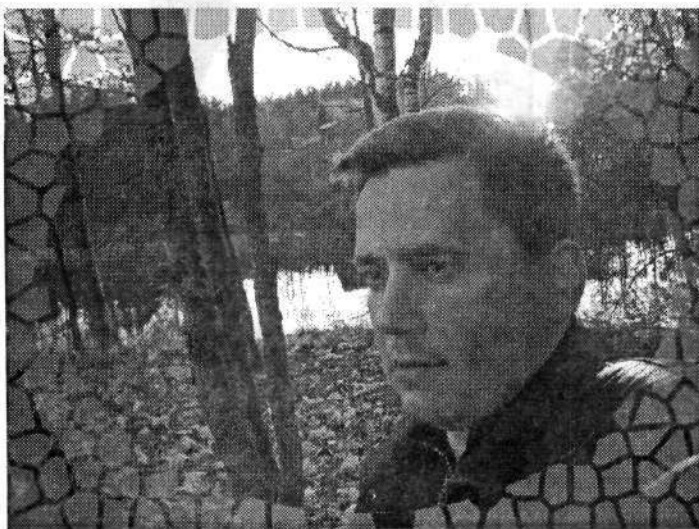


Рис. 2.33. Готовая рамка второго варианта

## Вариант рамки, предложенный Photoshop

Мы рассмотрели несколько примеров самых простых рамок. Простых в смысле конечного результата, а не способа изготовления. Теперь же мы создадим еще одну рамку, посложнее и интереснее. Такая рамка создается исключительно встроенными возможностями редактора Photoshop.

Как обычно, начинаем с подборки подходящего исходного изображения. Открываем его в Photoshop (рис. 2.34).

Для будущей рамки нам потребуется немного места вокруг исходного изображения. Для этого увеличиваем размеры холста: выполняем команду меню Image ► Canvas Size (Изображение ► Размер холста). В диалоговом окне Canvas Size (Размер холста) устанавливаем новые размеры (в процентах) холста в полях Width (Ширина) и Height (Высота). Практика показывает, что достаточно увеличить размеры на 30–40 %. Поэтому в указанные поля вводим значение 140 (рис. 2.35).



Рис. 2.34. Исходное изображение

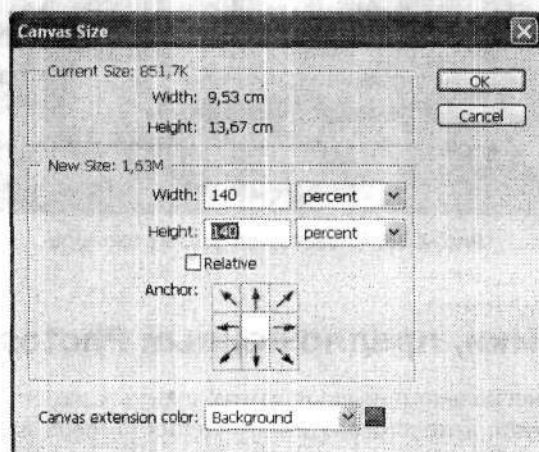


Рис. 2.35. Диалоговое окно Canvas Size (Размер холста)

Теперь вокруг нашего изображения появилось белое поле.

На инструментальной панели выбираем инструмент Custom Shape (Произвольная фигура), позволяющий создавать различные пользовательские фигуры. Обратим свое внимание на панель параметров этого инструмента (рис. 2.36), а точнее, на ее левую часть. Здесь необходимо в первую очередь включить режим Shape Layers (Слой-фигура). (Он обозначается маленьким квадратиком с точками по углам.) Это надо сделать обязательно, так как в противном случае все дальнейшие действия будут направлены только на исходное изображение.



Рис. 2.36. Левая часть панели параметров инструмента Custom Shape (Произвольная фигура)

Чуть правее описанной части панели параметров располагается список Shape (Фигура) доступных пользовательских фигур. Здесь подгружаем дополнительную библиотеку Frames (Рамки). Эта библиотека содержит несколько вариантов различных рамок (рис. 2.37). В библиотеке доступных рамок выбираем одну рамку, которая, по вашему мнению, подходит в данном случае. В нашем примере мы выбрали второй вариант (Frame 2).

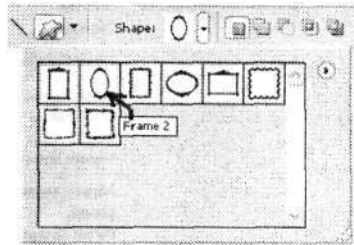


Рис. 2.37. Библиотека доступных рамок

Размещаем выбранную рамку над исходной фотографией. Это делается обычным растягиванием по диагонали. Рамка, согласно выбранному образцу, сразу начнет проявляться. Как только вы отпустите левую кнопку мыши, рамка зафиксируется на изображении. Если такое положение рамки относительно исходного изображения или ее размеры вас не удовлетворяют, то все можно изменить. Для этого на инструментальной панели следует выбрать инструмент Move (Перемещение). Вокруг рамки тут же появится тонкая сетка с регулировочными узлами (рис. 2.38). Этим же инструментом вы можете передвинуть всю рамку в нужное положение относительно исходного изображения. А регулировочными узлами можно изменить высоту или ширину рамки. Невозможно изменить только толщину рамки. Может случиться, что не вся фотография поместится в выбранную вами рамку. Не беда. Все, что не поместилось, позднее можно будет устранить с помощью ластика. Гораздо хуже, если внутрь рамки попадет пустое белое поле.



Рис. 2.38. Регулировочная рамка с узлами позволяет изменять положение и размеры рамки



Теперь переходим на палитру Styles (Стили). Если она еще не открыта, то это можно сделать командой меню Window ▶ Styles (Окно ▶ Стили). На палитре Styles (Стили) загружаем библиотеку стилей Textures (Текстуры) (рис. 2.39). Впрочем, можно выбрать и любую другую библиотеку.

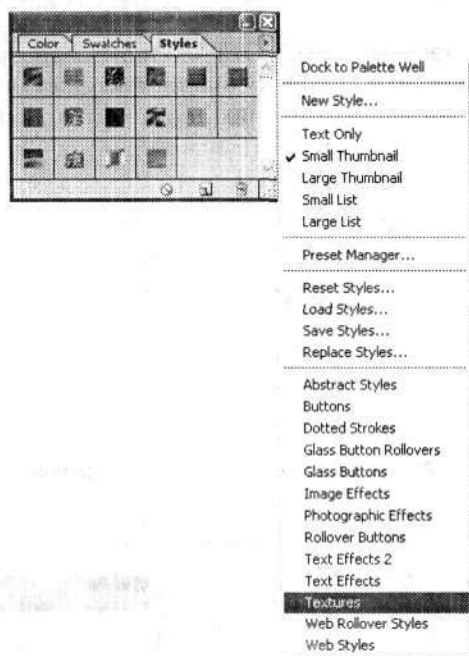


Рис. 2.39. Палитра Styles (Стили) и список доступных библиотек стилей

Теперь миниатюры стилей выбранной библиотеки будут отображаться на палитре Styles (Стили). Как только мы щелкнем левой кнопкой мыши на понравившейся миниатюре, соответствующим цветом окрасится и рамка. Для нашего примера мы выбрали текстуру под дерево (рис. 2.40).

Но пока это только «плоская» рамка. Для большей реалистичности сделаем рамку объемной и резной. Для этого выполняем команду меню Layer ▶ Layer Style ▶ Bevel and Emboss (Слой ▶ Стилль слоя ▶ Тиснение). Появится диалоговое окно Layer Style (Стилль слоя), открытое на странице Bevel and Emboss (Тиснение) (рис. 2.41). Изменяя по своему усмотрению параметры в этом окне, вы сразу увидите, как будет выглядеть ваша рамка.

Постарайтесь настроить все параметры примерно так же, как показано на рис. 2.41.

Если результаты вас обрадовали (рис. 2.42), то остается объединить все имеющиеся слои. Для этого применяем команду меню Layer ▶ Flatten Image (Слой ▶ Выполнить сведение). В итоге должен остаться только один слой — с именем Background (Задний план).





Рис. 2.40. Рамка с текстурой под дерево

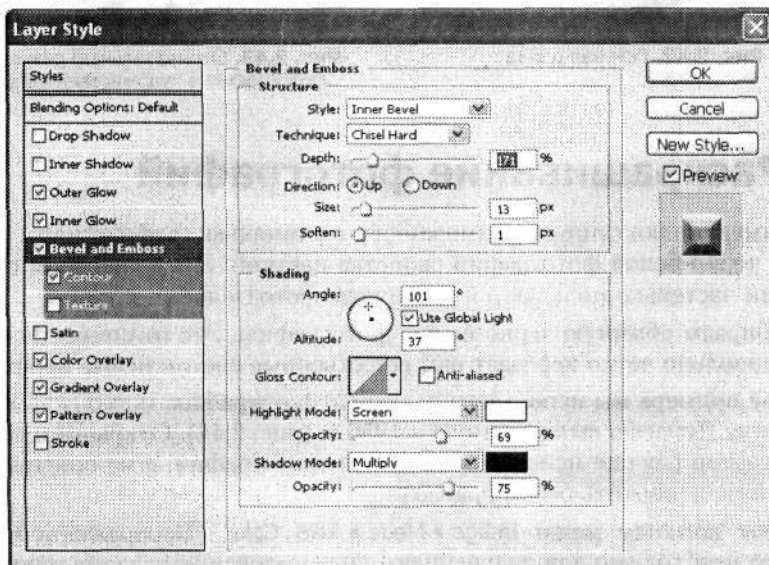


Рис. 2.41. Диалоговое окно Layer Style (Стиль слоя)

Наша художественная рамка уже готова. Однако само изображение еще не доработано. Как видно из рис. 2.42, кое-где за границы рамки остались видны

фрагменты исходного изображения. Их необходимо устранить. Делаем это с помощью элементарных ластиков — инструментов из семейства *Eraser* (Ластик). Окончательное изображение смотрится действительно впечатляюще (рис. 2.43).



Рис. 2.42. Готовая рамка



Рис. 2.43. Окончательный результат — фотография в художественной рамке

## 2.7. Раскрашивание фотографий

Этот пример иллюстрирует возможность с помощью графического редактора добавить черно-белой фотографии свойства цветной. Этим способом с недавнего времени частенько пользуются различные фотоателье.

Итак, выбираем обычную черно-белую фотографию. Это отличная фотография, которая довольно четко передает нам естественные светотеневые переходы.

В качестве примера мы использовали старую фотографию моего деда Вячеслава Васильевича Дунаева, выполненную в 1950 г. (рис. 2.44). Открываем ее в редакторе Photoshop (лучше использовать копию фотографии, а не оригинал, чтобы последний не испортить безвозвратно).

Выполняем команду меню *Image ▶ Mode ▶ RGB Color* (Изображение ▶ Режим ▶ RGB). Это необходимо для дальнейшего преобразования каналов цветов.

Самым главным инструментом, которым мы будем чаще всего пользоваться в этом примере, будет служить инструмент *Lasso* (Лассо).

Естественно, многие объекты на фотографии будут иметь разные цвета. Некоторые объекты довольно мелкие. Поэтому для более точного, а значит, более чет-

кого отображения раскрашенной фотографии лучше предварительно увеличить масштаб изображения.



**Рис. 2.44.** Исходная черно-белая фотография 1950 г. Мой дед В. В. Дунаев

Первым делом будем придавать цвет лицу человека, изображенного на фотографии. Для этого на инструментальной панели выбираем уже упомянутый нами инструмент Lasso (Лассо). С его помощью выделяем область лица и часть шеи, виднеющуюся из-под одежды. При этом надо стараться не захватывать волосы и элементы одежды (рис. 2.45).



**Рис. 2.45.** Выделяем область лица для раскрашивания

Когда нужная область выделена, приступаем непосредственно к изменению ее цвета. Для этого выполняем команду меню Image ▶ Adjustments ▶ Hue/Saturations (Изображение ▶ Коррекция ▶ Цветовой тон/Насыщенность). Откроется диалоговое окно Hue/Saturations (Цветовой тон/Насыщенность). В этом диалоговом окне первым делом устанавливаем флажок Colorize (Тонирование) в правом нижнем углу. Далее с помощью ползунков Hue (Цветовой тон) и Saturation (Насыщенность) добиваемся правдоподобного отображения фотографии в цвете (рис. 2.46). В деле с лицом этот процесс наиболее затруднителен. Затем будет проще. Попробуйте придать лицу наиболее естественные расцветки.

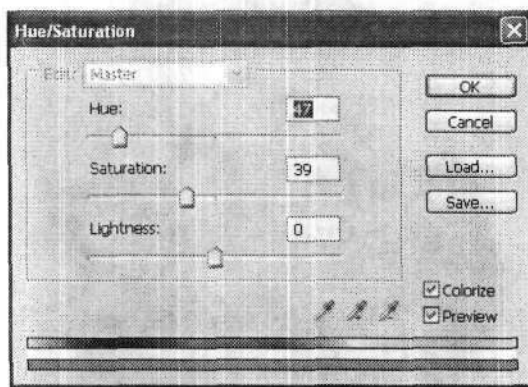


Рис. 2.46. Диалоговое окно Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность)

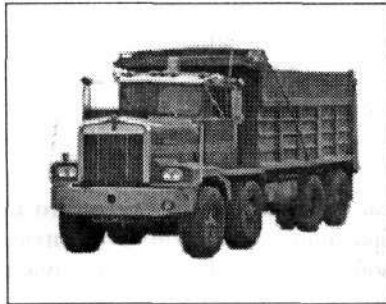
Основы раскрашивания фотографии, надеюсь, вы уже поняли. Далее действуем по той же технологии: сначала выделяем область фотографии, которую будем раскрашивать, а затем вновь выполняем команду меню Image ▶ Adjustments ▶ Hue/Saturations (Изображение ▶ Коррекция ▶ Цветовой тон/Насыщенность). Приводить черно-белые иллюстрации проведенных опытов, как вы понимаете, не имеет смысла.

## 2.8. Замена цвета объекта фотографии

Ранее мы рассмотрели способы придания цвета черно-белым изображениям. Теперь предлагаю вам ознакомиться еще с одним способом раскрашивания фотографических изображений. Он основан на замене одного уже существующего цвета на изображении на другой. Причем цвет можно изменять как во всем изображении целиком, так и для отдельных его фрагментов. А делается это удивительно просто.

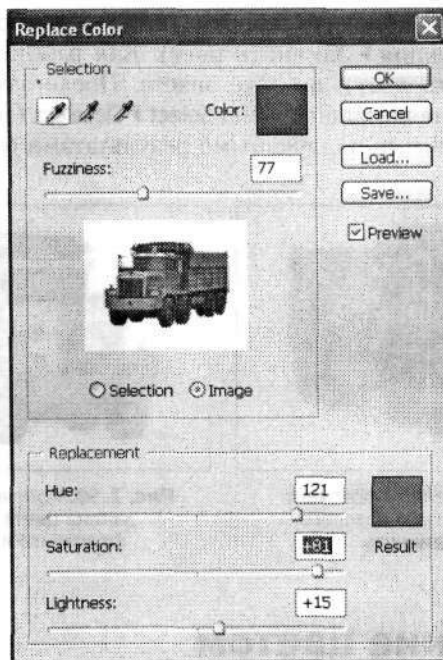
Открываем какую-нибудь цветную фотографию в редакторе Photoshop. Лучше для этого опыта подходят контрастные фотографии. Для примера мы взяли фотографическое изображение грузовика синего цвета (рис. 2.47).

Наша задача — изменить его цвет на красный. К сожалению, возможности черно-белой печати не позволяют полностью передать весь эффект.



**Рис. 2.47.** Исходное изображение — синий грузовик

Далее выполняем команду меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Replace Color** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Заменить цвет). Откроется диалоговое окно **Replace Color** (Заменить цвет). В верхней части этого диалогового окна (рис. 2.48) в области **Selection** (Выделение) устанавливаем переключатель, находящийся под изображением, в положение **Image** (Изображение). Затем выбираем инструмент **Eyedropper** (Пипетка).



**Рис. 2.48.** Диалоговое окно **Replace Color** (Заменить цвет) служит для замены цвета изображения

С его помощью на изображении (в документе) выбираем цвета, которые будем заменять. Первоначально выберутся не все желаемые цвета. Это зависит от разности контрастности и яркости различных областей изображения. Поэтому пе-

реключаемся на следующую пипетку — **Add to Sample** (Добавление оттенков). Возможно, что этой пипеткой вам придется воспользоваться несколько раз. Следите за тем, как выделяется цвет изображения.

Теперь переходим в область диалогового окна **Replacement** (Замена). В ней вы найдете три ползунка. Передвигая их в разных направлениях, постарайтесь добиться нужного вам цвета изображения.

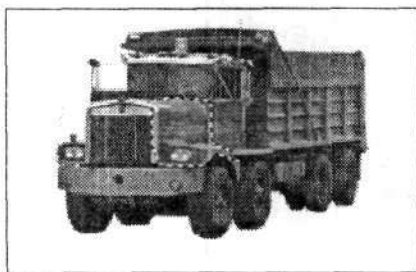
Если в ходе процесса замены цвета вы увидите, что цвет изменили и нежелательные фрагменты изображения, то можно отменить замену для таких оттенков цвета исходного изображения. Для этого служит пипетка **Subtract from Sample** (Пипетка-).

В процессе изменения цвета обратите внимание, что все блики, тени, рельефности сохраняются, но с учетом нового цвета.

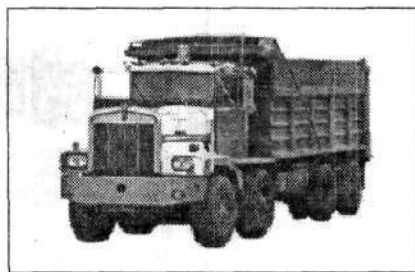
Как вы понимаете, таким образом можно изменить цвет или оттенок на всем изображении целиком. Однако бывает необходимо изменять цвет не всего изображения, а только выбранной области.

В этом случае предварительно выбираем на инструментальной панели инструмент **Magnetic Lasso** (Магнитное лассо). Затем с его помощью выделяем тот фрагмент исходного изображения, цвет которого будем менять. Для примера мы решили изменить цвет левой стороны капота грузовика (рис. 2.49).

Теперь выполняем команду меню **Image ▶ Adjustments ▶ Replace Color** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Заменить цвет). Как работать в диалоговом окне **Replace Color** (Заменить цвет), вы уже знаете. После замены цвета останется только снять выделение командой меню **Select ▶ Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение) и полюбоваться полученными результатами (рис. 2.50).



**Рис. 2.49.** Выделяем фрагмент изображения, цвет которого будем заменять



**Рис. 2.50.** Конечный результат — замена цвета конкретного фрагмента изображения

## 2.9. Выделение цветом

Ранее мы уже рассмотрели несколько примеров, освещающих редактирование фотографий в программе Photoshop посредством изменения цвета. Так, вы уже знаете (по крайней мере, если читали эту главу с начала), как можно раскрасить черно-белую фотографию, как изменить окраску объекта на фотографии, не меняя его свойств, и т. п.



Теперь же я предлагаю вам еще один несложный пример изменения цвета фрагмента изображения. Он кардинально отличается от всех ранее описанных. Как вы уже поняли, мы будем выделять цветом объект на черно-белом изображении. Такой подход часто используется дизайнерами при стилистическом оформлении рекламных буклетов или иллюстраций на веб-страницах, чтобы привлечь особое внимание читателя.

Сразу замечу, что не стоит путать этот пример с уже упомянутым способом раскрашивания фрагмента изображения.

Итак, приступим. Для начала подбираем исходное изображение. Оно обязательно (!) должно быть цветным. Лучше, если на нем присутствуют несколько однотипных (или похожих) элементов, на один (или несколько) из которых вы хотите обратить внимание зрителя.

Для примера я выбрал фотографическое изображение парада Победы на Красной площади в Москве 9 мая 2004 г. На фотографии как раз запечатлено прохождение близких автору Космических войск Вооруженных Сил Российской Федерации (рис. 2.51). Поверьте мне, фотография цветная. Форма у военнослужащих оливкового цвета. Знамя Космических войск (оно на переднем плане) имеет голубой фон, а эмблема на нем содержит цвета Российского флага. Остальные знамена — красные. Расцветку иных объектов праздничной Красной площади вы, надеюсь, можете себе представить. А для тех, кто все же не смог, предлагаю посетить веб-сайт поддержки данной книги (адрес см. в предисловии).

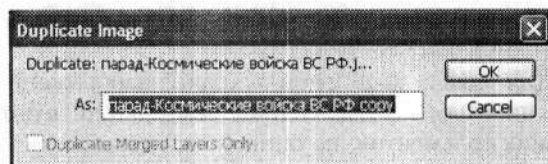


Рис. 2.51. Исходное цветное изображение

Первым делом создаем копию этого исходного документа. Для этого выполняем команду меню **Image ▸ Duplicate** (Изображение ▸ Создать дубликат). В диалоговом окне **Duplicate Image** (Создать дубликат изображения) предоставляется



возможность указать имя документа, в котором будет сохранена копия исходного изображения (рис. 2.52). Впрочем, можно согласиться и с тем именем, которое программа предлагает по умолчанию, тем более что от первоначального оно отличается только добавлением слова *Copy* (Копия). К тому же этот документ будет временным и потребуются нам еще для пары шагов.



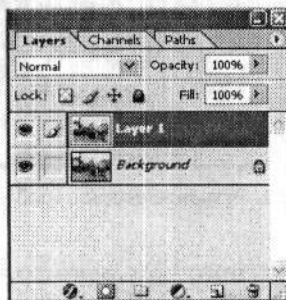
**Рис. 2.52.** В диалоговом окне *Duplicate Image* (Создать дубликат изображения) предлагается указать имя документа для копии изображения

Только что созданная копия тут же откроется в новом окне (документе). В ближайшее время мы будем работать только с этим документом (содержащим копию).

Теперь переводим изображение-копию из цветного в режим оттенков серого. Для этого используем команду меню *Image* ► *Mode* ► *Grayscale* (Изображение ► Режим ► Градации серого). Грубо говоря, наше изображение должно тут же стать черно-белым.

Командой меню *Select* ► *All* (Выделение ► Все) выделяем все изображение. Должна появиться бегущая пунктирная рамка по периметру документа. Затем копируем в буфер обмена выделенную область командой меню *Edit* ► *Copy* (Редактирование ► Скопировать). На этом, собственно, мы и заканчиваем общение с копией исходного документа. Можете его даже закрыть или удалить.

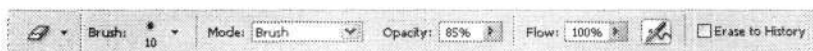
Возвращаемся к исходному (цветному) изображению. Вставляем из буфера обмена его черно-белую копию командой меню *Edit* ► *Paste* (Редактирование ► Вставить). В исходном документе появится новый слой *Layer 1* (Слой 1), который на палитре *Layers* (Слои) будет расположен выше слоя *Background* (Задний план). Обязательно проследите за этим. Таким образом, в исходном документе у нас должно получиться два слоя (рис. 2.53).



**Рис. 2.53.** На палитре *Layers* (Слои) должно быть два слоя

Новый слой сразу будет активным — об этом свидетельствует выделение синим цветом миниатюры слоя на палитре **Layers** (Слой).

На панели инструментов выбираем инструмент **Eraser** (Ластик). На панели параметров этого инструмента настраиваем размер оттиска его кисти в раскрываемся списке **Brush** (Кисть) и непрозрачность этого оттиска (**Opacity**). Размер оттиска кисти выбирайте в зависимости от размера того элемента, который будете выделять цветом. Непрозрачность лучше выбрать в пределах 75–90 %. В раскрываемся списке **Mode** (Режим) выберите режим оттиска **Brush** (Кисть) (рис. 2.54).



**Рис. 2.54.** Панель параметров инструмента **Eraser** (Ластик) для данного примера

Теперь переходим непосредственно к изображению и просто водим кистью выбранного инструмента по тем объектам изображения, которые мы хотим выделить цветом. В моем примере цвет был возвращен знаменам (рис. 2.55). Таким образом, кроме знамен, все остальное остается черно-белым.



**Рис. 2.55.** На этом изображении цвет имеют только знамена. Все остальное — в оттенках серого

Возможно, во время работы вам придется несколько раз изменять размеры кисти выбранного инструмента. Это зависит от размеров редактируемого объекта.

Есть и еще один способ добиться аналогичного результата. Мы сразу обесцвечиваем (переводим в черно-белое) исходное изображение командой меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Desaturate** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Обесцветить). Затем на инструментальной панели выбираем инструмент **History Brush** (Архивная

кисть). На его панели параметров выставяем значения, аналогичные описанным в предыдущем варианте (см. рис. 2.54). Далее действуем инструментом History Brush (Архивная кисть) аналогично тому, как действовали инструментом Eraser (Ластик). Результат получится такой же, а может и лучше. Но каким способом воспользоваться — дело вкуса.

Возможно, что приведенная иллюстрация для данного примера покажется вам не очень убедительной. Но в данной книге лишь сделана попытка передать идею реализации тех или иных возможностей графического редактора Adobe Photoshop. А дальше думайте сами, где и как применить полученные знания.



## Глава 3

---

# Коллажи

В предыдущей главе мы рассмотрели некоторые наиболее распространенные примеры обработки фотографических изображений средствами редактора Photoshop. Большинство из них было направлено на улучшение качества фотографии.

В настоящей главе мы продолжим работу с фотографическими изображениями, но уже в несколько ином направлении. Теперь мы будем существенно изменять содержимое фотографий. Этот процесс более известен как коллажирование или фотомонтаж.

Фотомонтаж подразумевает некоторую последовательность действий над несколькими photographиями, в результате которых получается принципиально новое фотографическое изображение.

### 3.1. Простой фотомонтаж

Для начала рассмотрим самые элементарные примеры фотомонтажа (коллажа). Они основаны на простом соединении двух или более фотографий в одну. Такой элементарный фотомонтаж в последнее время стал очень распространенной услугой во многих фотоателье. Например, взяв свое фотографическое изображение на одной из заснеженных улиц Санкт-Петербурга, вы без особого труда можете перенести его на солнечное побережье турецких курортов (или наоборот). Таким же образом можно «поучаствовать» и в заседании кабинета министров правительства России. В общем, все сводится только к широте вашей фантазии.

Перед тем как начать непосредственно работу по фотомонтажу, необходимо представить себе конечный результат. Затем тщательно подобрать так называемые исходные изображения. Вообще, профессиональные коллажисты относятся к этому этапу особенно внимательно. Ведь надо постараться сделать так, чтобы фотомонтаж не бросался в глаза при первом же взгляде на фотографию.

Итак, открываем в редакторе документы, показанные на рис. 3.1, 3.2 и 3.3.



**Рис. 3.1.** Первое исходное изображение



**Рис. 3.2.** Второе исходное изображение



**Рис. 3.3.** Третье исходное изображение

Первые два изображения мы будем соединять на фоне третьего. Поэтому первым делом активизируем третье изображение. Затем открываем второе изображение со столом (рис. 3.2). Используя инструмент Lasso (Лассо), выделяем область с изображением человека и стола (рис. 3.4).



Рис. 3.4. Выделяем область с изображением человека и стола

Не снимая выделения, выполняем команду меню **Edit** ▶ **Copy** (Редактирование ▶ Скопировать). Переходим в документ с изображением фона. Выполняем команду меню **Edit** ▶ **Paste** (Редактирование ▶ Вставить) и вставляем выделенный фрагмент изображения из предыдущего документа. Попробуем сориентировать его на переднем плане поверх фонового изображения. К тому же надо позаботиться и о том, чтобы новый фрагмент закрыл некоторые ненужные старые (рис. 3.5).



Рис. 3.5. Фрагмент изображения вставлен в фоновое изображение



Выполняем аналогичные операции и с выделением фигуры в первом документе (рис. 3.1). Вставляем выделенный фрагмент в общий документ. Используя регулировочные узлы, устанавливаем примерно одинаковые размеры всех фрагментов изображения. С их же помощью можно немного (по обстоятельствам) изменить и угол наклона нужного фрагмента. Все это придаст дополнительную реалистичность результирующему изображению.

Когда все фрагменты изображений соединены в одном документе, инструментом **Eraser** (Ластик) аккуратно убираем все излишки. Только необходимо перейти на тот слой, в котором расположено подправляемое изображение. Переход на нужный слой, как вы помните, осуществляется на палитре **Layers** (Слои).

На заключительном этапе выполняем команду меню **Image ▶ Adjustments ▶ Auto Levels** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Автоматическая тоновая коррекция). Тем самым мы немного выровняем настройки уровней всех используемых фрагментов. Вот и все (рис. 3.6).



Рис. 3.6. Это мы с Президентом в каком-то пабе

## 3.2. Замена фона

Самая простая задача коллажа заключается в замене фона некоторого изображения. Это может пригодиться в тех случаях, когда необходимо получить какое-то конкретное изображение, а имеется только его фотография на фоне посторонних предметов.

Открываем исходное изображение с неудачным фоном (рис. 3.7). Как видите, это автомобиль «Запорожец» на зеленой лужайке. Вот эта зеленая лужайка нам совершенно ни к чему.

На инструментальной панели выбираем инструмент **Lasso** (Лассо). Затем с его помощью выделяем изображение автомобиля. Можно выделять автомобиль не по контуру, а с небольшим припуском. Выделение копируем в буфер обмена командой меню **Edit ▶ Copy** (Редактирование ▶ Скопировать). Оно нам пригодится немного позже. А пока создадим новое фоновое изображение.



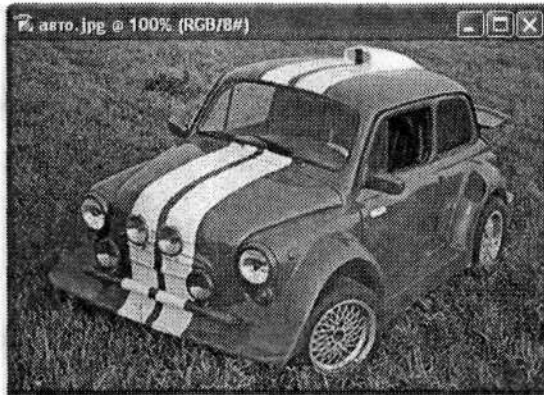


Рис. 3.7. Исходное изображение с неудачным фоном

В качестве нового фона можно использовать принципиально новое изображение из другого графического файла. Также можно просто залить фон каким-нибудь цветом или текстурой. Но мы пойдем другим путем!

После того как автомобиль скопирован в буфер обмена, снимаем выделение командой меню **Select** ▶ **Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение). Затем командой меню **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Gaussian Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие по Гауссу) вызываем фильтр **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу). В диалоговом окне фильтра **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) радиус размытия устанавливаем довольно большим (рис. 3.8). В результате мы должны получить неоднородную размытую область, на которой совершенно не осталось следов бывшего рисунка.

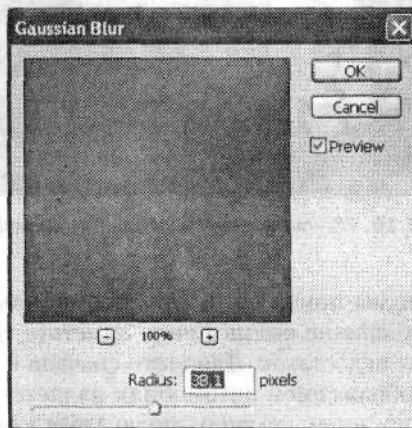


Рис. 3.8. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Фоновое изображение готово. Теперь пришло время вспомнить об изображении автомобиля, которое было предварительно скопировано в буфер обмена. Вставляем его в документ командой меню **Edit** ▶ **Paste** (Редактирование ▶ Вклеить). Автомобиль вернется на свое прежнее место (рис. 3.9).

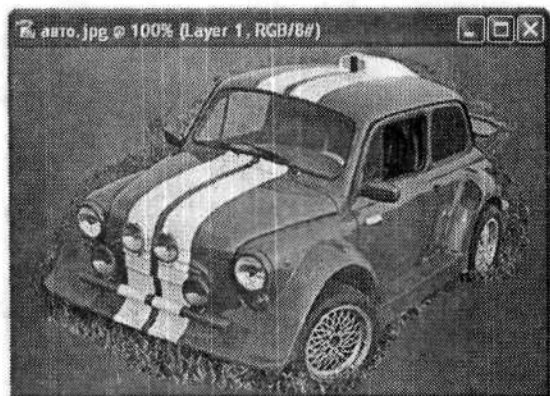


Рис. 3.9. Автомобиль вставлен на свое прежнее место на новом фоне

Как видим, вокруг автомобиля кое-где осталась трава от прежнего фона. Ее надо удалить с помощью инструмента Eraser (Ластик). Надеюсь, вы уже умеете с ним обращаться. Вот и все (рис. 3.10).

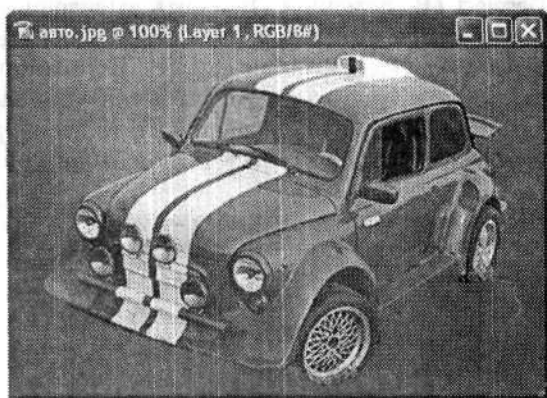


Рис. 3.10. Результат — автомобиль на новом фоне

Несмотря на то, что фон мы поменяли и сам автомобиль изображен в перспективе, он еще выглядит не вполне реалистично. Заметьте, он не отбрасывает тень! Сейчас мы исправим этот недостаток. Для этого сначала на палитре Layers (Слои) убедимся, что слой с изображением автомобиля является активным. Это обязательный шаг. Затем выполняем команду меню Layer ► Layer Style ► Drop Shadow (Слой ► Стиль слоя ► Тень), чтобы открыть диалоговое окно Layer Style (Стиль Слой) на вкладке Drop Shadow (Тень) (рис. 3.11). Здесь настроим тень от автомобиля.

Угол падения тени (Angle) устанавливаем порядка 103°, чтобы тень падала справа и немного вперед. Остальные параметры установите по своему усмотрению (рис. 3.11).

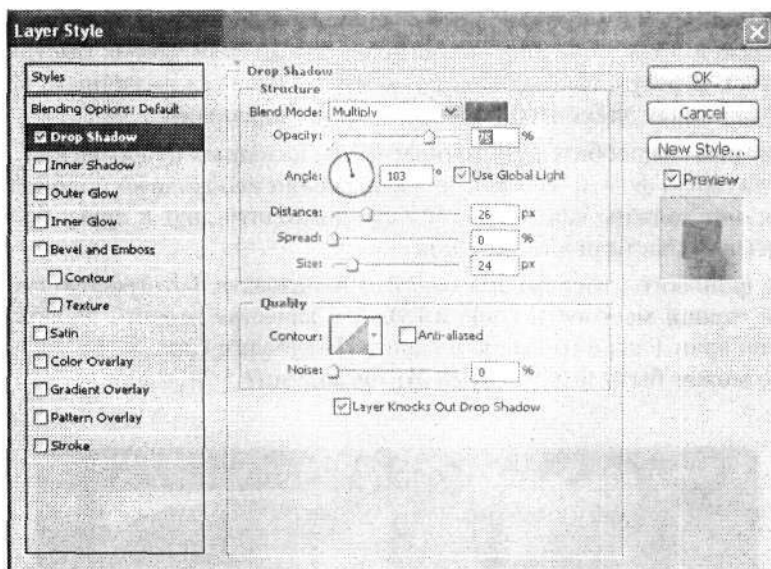


Рис. 3.11. Диалоговое окно Layer Style (Стиль слоя) позволяет настроить параметры тени от автомобиля

Вот теперь действительно все. Кстати, благодаря тени немного сгладились и недостатки около колес автомобиля. Изображение выглядит вполне реалистично (рис. 3.12).

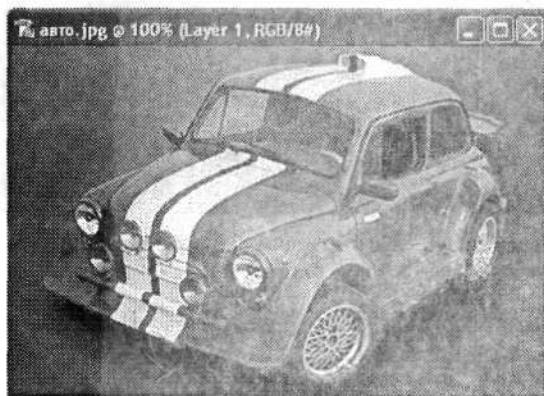


Рис. 3.12. Результат — вполне реалистичный автомобиль на новом фоне

### 3.3. Коллаж с плавным переходом

Мы уже рассмотрели несколько способов создания коллажей. Это были наиболее простые способы, да и коллажи, созданные таким образом, не отличаются особым изыском.

Теперь настало время поговорить о более сложных и интересных способах создания коллажей. Они основаны на применении так называемых быстрых масок (Quick Mask). В результате коллаж получается более реалистичным, а границы перехода различных элементов коллажа — более плавными.

Для работы нам понадобится как минимум два исходных изображения. Одно из них будет служить фоном. Исходные изображения необходимо подбирать очень тщательно: они должны как можно больше подходить друг к другу по тону. От этого зависит реалистичность результата.

В качестве фонового изображения будем использовать фотографию старинного паровоза в горной местности (рис. 3.13). А в качестве второго изображения — фотографию арки Главного штаба в Санкт-Петербурге (рис. 3.14). Казалось бы, что общего может быть между двумя этими видами?



**Рис. 3.13.** Первое исходное изображение, которое будет служить нам фоном

Сначала будем работать со вторым изображением. Инструментом Magnetic Lasso (Магнитное лассо) выделяем область изображения, которую планируем вставлять на фон. Но не следует выделять это изображение строго по контуру! Следует лишь исключить на всякий случай некоторые крупные части по краям. В нашем случае таким ненужным объектом оказалось основание Александрийского столпа у левой границы фотографии. Его мы не стали включать в выделение. Когда выделение закончено, копируем выделенную область в буфер обмена командой меню **Edit ▶ Copy** (Редактирование ▶ Скопировать).

Переходим к первому изображению. На инструментальной панели переходим в режим редактирования «Быстрая маска». Для этого щелкаем на значке **Edit in Quick Mask Mode** (Редактирование в режиме «Быстрая маска») (рис. 3.15).



Рис. 3.14. Второе исходное изображение

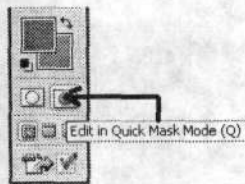


Рис. 3.15. Переключатель в режим «Быстрая маска» на инструментальной панели

Визуально пока ничего не изменяется. Затем выбираем инструмент Gradient (Градиент). На его панели параметров устанавливаем режим Linear Gradient (Линейный градиент) и рисуем линейный градиент на первом исходном изображении. Как рисовать его, вы поймете сами. Надо только заметить, что выглядеть градиент будет не как обычно — черным и белым — а красным и прозрачным. Белый цвет будет выглядеть прозрачным, черный — красным. Это и есть визуальное отличие режима редактирования «Быстрая маска». Когда мы вернемся в обычный режим редактирования, то та область, которая сейчас красная, будет прозрачной. Причем чем она краснее, тем более прозрачной она будет. В нашем случае мы опускали градиент из правого верхнего угла по диагонали.

Возвращаемся в обычный режим редактирования, щелкнув на значке Edit in Standard Mode (Редактирование в стандартном режиме). Этот значок расположен рядом с Edit in Quick Mask Mode (Редактирование в режиме «Быстрая маска»). По-краснения тут же исчезнут, но появится пунктирное обрамление некоторой области изображения.

Далее выполняем команду меню **Edit ▶ Paste Intro** (Редактирование ▶ Вклеить в). Эта команда меню позволяет вставить скопированное предварительно выделение внутрь выделенной области в первом документе.

На заключительном этапе придется немного сориентировать вставленный фрагмент. Какая-то его часть будет видна четко, другая — хуже. Смотрите по обстоятельствам. Возможно, кое-что придется подправить или удалить с помощью инструмента **Eraser** (Ластик).

В результате мы получаем коллаж из двух изображений, на котором поезд выезжает из арки Главного штаба (рис. 3.16).

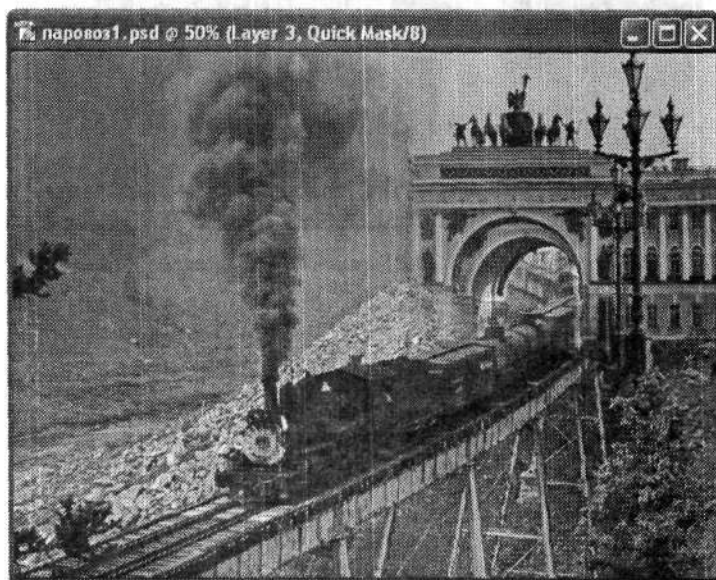


Рис. 3.16. Готовый коллаж

## 3.4. Паззлы

Эффект паззла позволяет симитировать одноименную головоломку-мозаику, где все отдельные составляющие элементы имеют затейливые формы и соединяются пазлами. В осуществлении данного эффекта напрямую используются возможности редактора Photoshop.

Сначала подбираем и открываем в редакторе документ с изображением, которое будем разбивать на паззлы. Заметьте, на этом изображении должно быть как можно меньше мелких деталей. Хорошо, чтобы само изображение было бы покрупнее.

Затем нам необходимо открыть файл, содержащий собственно паззлы. Этот файл находится в недрах самого Photoshop и имеет имя **Puzzle.psd**. Обычно он расположен в папке **C:\Program Files\Adobe\Photoshop CS\Textures\**. Впрочем, у вас



этот адрес может немного отличаться. Все зависит от того, куда вы установили пакет Adobe Photoshop CS.

В результате откроется документ с изображением разметки паззла (рис. 3.17).

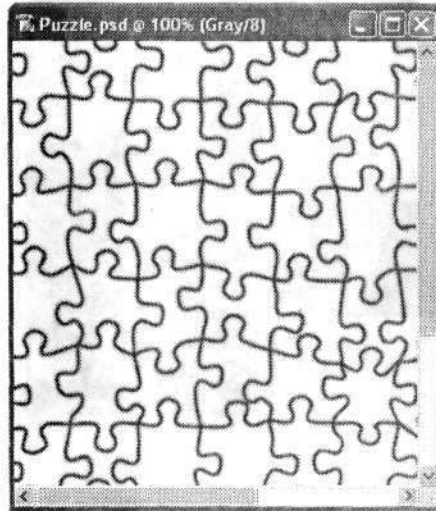


Рис. 3.17. Документ с разметкой паззла

Выделяем все содержимое данного документа командой меню **Select ▸ All** (Выделение ▸ Все). Сохраняем это выделение как шаблон, используя команду меню **Edit ▸ Define Pattern** (Редактирование ▸ Определить узор). В диалоговом окне **Pattern Name** (Имя узора) в поле **Name** (Имя) вводим имя создаваемого образца (рис. 3.18). Можно оставить и то имя, которое редактор предлагает по умолчанию.

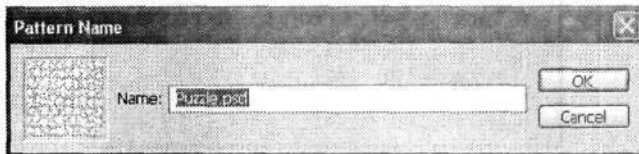


Рис. 3.18. В диалоговом окне Pattern Name (Имя узора) задаем имя создаваемого образца

Теперь переходим к документу с исходным изображением (рис. 3.19). Как вы помните, его мы открыли в самом начале работы.

В палитре **Layers** (Слои) создаем новый слой, щелкнув на значке **Create a New Layer** (Создает новый слой) в нижней части палитры. Затем на инструментальной панели активизируем инструмент **Paint Bucket** (Заливка). Выполняем команду меню **Edit ▸ Fill** (Редактирование ▸ Выполнить заливку). В диалоговом окне **Fill** (Заливка) в раскрывающемся списке **Use** (Использовать) выбираем вариант **Pattern** (Узор) (рис. 3.20). Затем в раскрывающемся списке **Custom Pattern** (Заказной узор) находим образец с нашим паззлом.



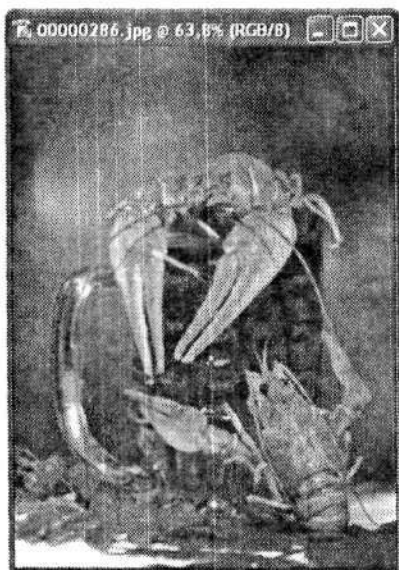


Рис. 3.19. Исходное изображение

Далее, режим наложения определяем как **Multiply** (Умножение), а непрозрачность **Opacity** (Непрозрачность) — порядка 70–75 %.

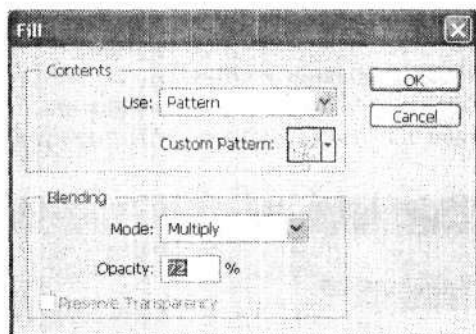


Рис. 3.20. Диалоговое окно Fill (Заливка)

Быть может, у вас с первого раза конечное изображение получится немного мутноватым. Для исправления этого дефекта можно отрегулировать аналогичные параметры в палитре **Layers** (Слои).

Когда паззлы готовы (рис. 3.21), остается распечатать документ и разрезать по линиям. А затем долгими зимними вечерами собирать мозаику.

Есть еще один способ создания того же эффекта.

Сначала точно так же открываем в редакторе документ, к которому будем применять этот эффект. Затем выполняем команду меню **Filter** ▶ **Texture** ▶ **Texturizer** (Фильтр ▶ Текстура ▶ Текстуризатор). Откроется большое диалоговое окно

Texturizer (Текстуризатор) (рис. 3.22). В нем, а точнее — в правой его части, нам надо сделать некоторые настройки.

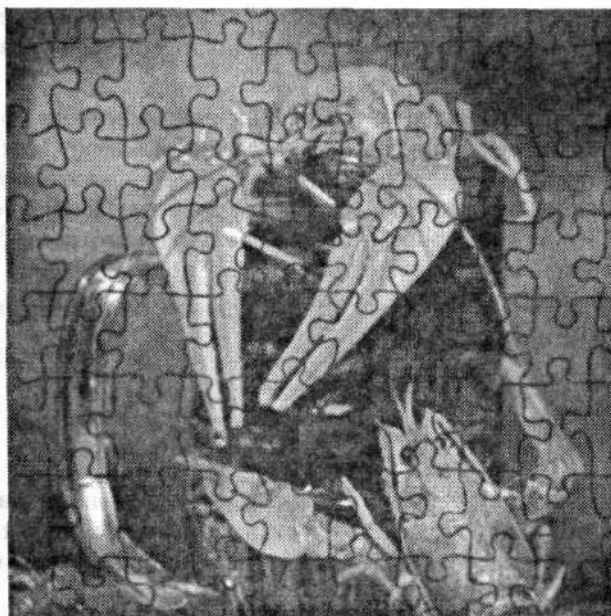


Рис. 3.21. Готовые паззлы

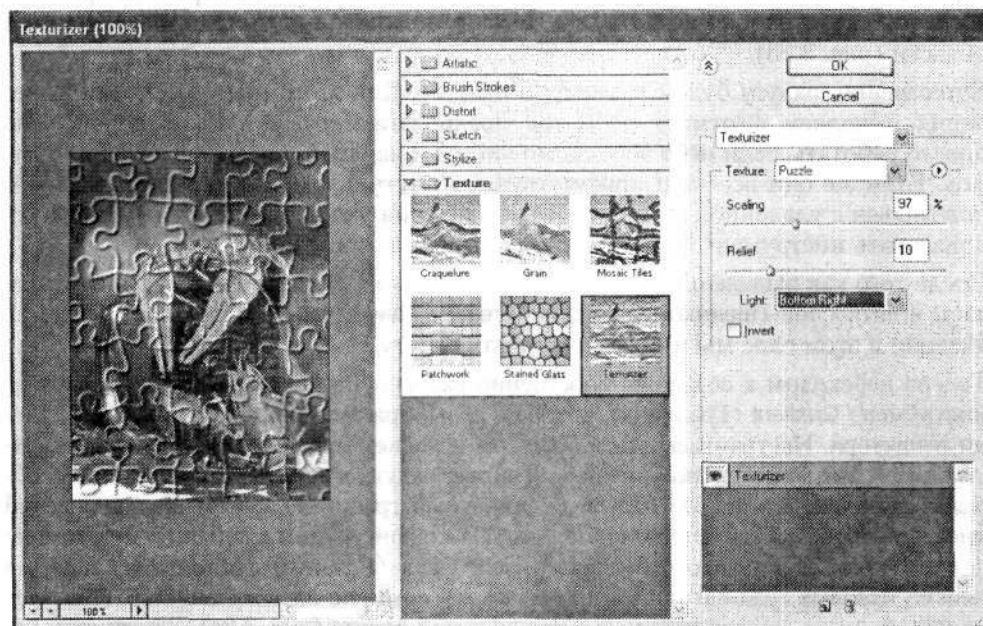


Рис. 3.22. Диалоговое окно Texturizer (Текстуризатор)

Первым делом щелкаем на маленьком треугольнике в кружке, расположенном чуть правее от раскрывающегося списка Texture (Текстура). Откроется список, состоящий только из одного пункта — Load Texture (Загрузить текстуру). Его и выбираем. Откроется диалоговое окно Load Texture (Загрузить текстуру). Ищем файл, содержащий текстуру пазлов. Его расположение мы указывали в самом начале данного раздела.

После того как нужная текстура загружена в диалоговом окне Texturizer (Текстуризатор), настраиваем ее параметры. Так, ползунком Scaling (Масштаб) настраиваем размер одного пазла, ползунком Relief (Рельеф) — соответственно, рельефность границ каждого пазла. Также можно настроить и направление подсветки границ пазла. Все эти настройки делайте на свое усмотрение, тем более что в окне предварительного просмотра вы сразу же можете увидеть результат.

Результат может получиться весьма оригинальным. Лично автору такой способ нравится больше, нежели предыдущий.

## 3.5. Добавление радуги

Этим примером мы начинаем рассмотрение серии экспериментов по изменению природных явлений на фотографии. По сути, все эти примеры также являются коллажами, хотя мы будем использовать только одно фотографическое изображение и возможности Photoshop.

Итак, мы решили добавить радугу на обычную фотографию. Для начала тщательно подбираем исходное изображение. Хорошо бы найти фотографию с интересным пейзажем и с чистым безоблачным небом. Для примера я выбрал фотографию вида на пересечении рек Песочни и Волги в п. Селижарово Тверской области (рис. 3.23).

Естественно, радугу будем размещать на небе. Для этого инструментами выделения выделяем фрагмент неба, где предполагаем разместить радугу. Очень просто работать, если небо абсолютно чистое и на его фоне нет деревьев или домов. Если же они все-таки присутствуют, то чуть позже нам придется немного повозиться с удалением лишнего. Для выделения участка неба очень удобно использовать инструмент Magnetic Lasso (Магнитное лассо).

После того как выделение выполнено, переходим на палитру Layers (Слои) и создаем новый слой (щелчком на значке Create a New Layer (Создает новый слой)). Именно в этом слое мы и будем создавать радугу.

Теперь переходим к созданию собственно радуги. Для этого будем использовать инструмент Gradient (Градиент), который и выбираем на инструментальной панели редактора. Настраиваем его параметры на панели параметров. Во-первых, настраиваем тип градиентной заливки. Так как радуга имеет форму дуги, целесообразно использовать Radial Gradient (Радialный градиент). Затем щелкаем левой кнопкой мыши на раскрывающемся списке конфигураций градиента. Это приведет к открытию диалогового окна Gradient Editor (Редактор градиентов). Здесь в списке типовых градиентов выбираем тот, который, по вашему мнению, наиболее похож на цвета, представленные в натуральной радуге (рис. 3.24). Заметьте, в натуральной радуге нет белого, черного, коричневого и некоторых других цветов.

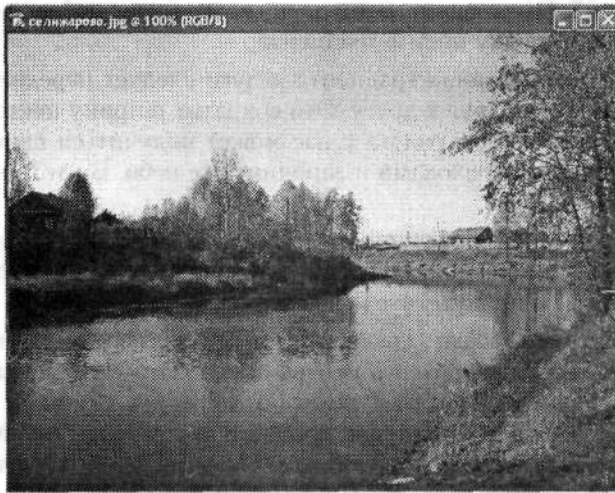


Рис. 3.23. Исходное изображение

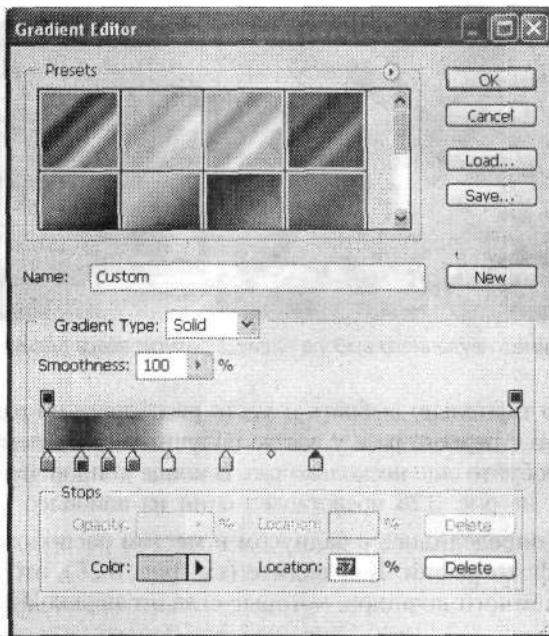


Рис. 3.24. В диалоговом окне Gradient Editor (Редактор градиентов) настраиваем параметры градиента для создания реалистичной радуги

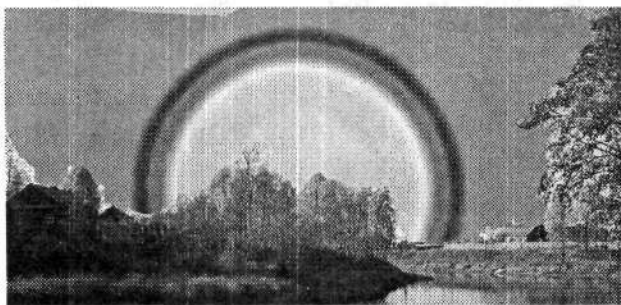
Желательно, чтобы крайние цвета градиента были максимально приближены к цвету неба на фотографии. Этого можно добиться и самостоятельно. Сначала щелкаем левой кнопкой мыши на маленьком квадратике-ползунке, соответствующем крайним цветам градиента. А затем пипеткой выбираем подходящий

цвет неба на самой фотографии. Этот цвет тут же будет добавлен (или заменит существующий) в линейку цветов градиента.

На следующем этапе создания градиента радуги следует передвинуть все квадратики-ползунки ближе друг к другу. Это сократит ширину цветов в самом градиенте. В противном случае радуга у нас может получиться слишком широкая со слишком плавными переходами и заполнит все небо. В итоге как таковой радуги видно не будет.

Когда градиент настроен, приступаем к размещению радуги на небе нашей фотографии. Еще раз проконтролируйте, что активизирован слой, созданный специально для радуги, и присутствует выделение.

Теперь инструментом **Gradient** (Градиент) просто указываем радиус радуги. Начальная точка радиуса находится в центре предполагаемой окружности, частью которой является радуга. Не стоит делать этот радиус слишком большим или, наоборот, маленьким. Все это может привести к тому, что окончательное изображение радуги будет неправдоподобным. На рис. 3.25 приведен один из примеров неудачного выбора радиуса. В этом случае радиус слишком мал. Такие радуги имеют право на существование в природе, но увидеть их в действительности вряд ли посчастливится.



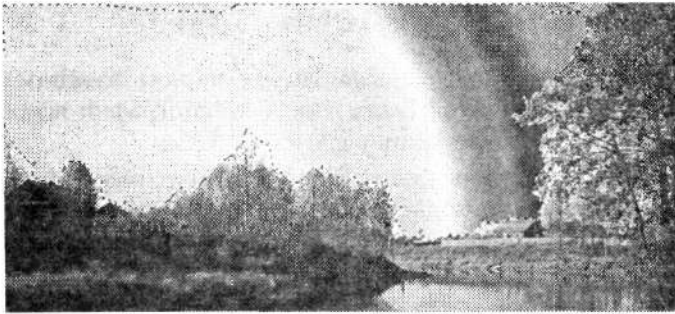
**Рис. 3.25.** Пример неудачного выбора радиуса радуги: здесь радиус слишком мал

Также очень важно тщательно выбрать и место расположения радуги в общем пейзаже. Возможно, что с первого раза у вас не получится приемлемого результата. Не огорчайтесь и попробуйте еще несколько раз. В конце концов что-нибудь обязательно получится. Так, на рис. 3.26 представлен один из наиболее удачных вариантов.

Итак, мы наконец определились с радиусом и местом расположения радуги в общей композиции фотографии. Как видите (см. рис. 3.26), это только заготовка. Осталось внести немного штрихов, которые сгладят переходы между слоями.

Снимаем выделение командой меню **Select ▶ Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение). На инструментальной панели выбираем инструмент **Magic Eraser** (Волшебный ластик) и удаляем большие крайние области градиента, которые не подходят нам по задумке радуги, но заливают большую часть неба. На этом этапе следует быть предельно внимательным, чтобы не удалить и нужные фрагменты. Возможно, придется поработать и другими ластиками, маневрируя параметрами (например, непрозрачностью). Особенно это необходимо в местах, где расположены слишком мелкие, но важные детали фотографии.

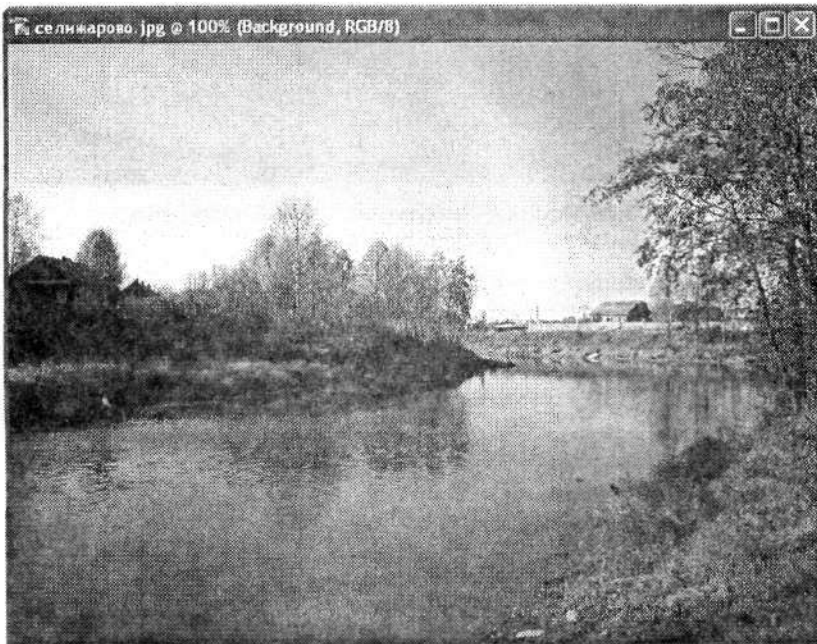




**Рис. 3.26.** Один из наиболее удачных вариантов заготовки радуги

После того как удалены все крупные и явные недостатки, переходим на палитру **Layers** (Слои). Здесь мы будем уменьшать непрозрачность (**Opacity**) слоя с радугой. Вспомните настоящую радугу: она никогда не бывает очень яркой и контрастной. Этому добиваемся и мы. Возможно, что также придется изменить и режим наложения слоев в раскрывающемся списке режимов наложения. По умолчанию здесь установлен режим **Normal** (Нормальный). Не имеет смысла подробно описывать все эти настройки, потому что все они зависят от каждого конкретного исходного изображения и настроек вашего градиента.

На рис. 3.27 представлено изображение результата: радуга над рекой. К сожалению, возможности черно-белой печати не могут передать всю полноту эффекта.



**Рис. 3.27.** Результат — радуга над рекой



## 3.6. Дождь в ясный день

Обычно радуга появляется после дождя. Но мы немного изменим этот порядок и в данной книге добавление эффекта дождя к фотографии ясного дня будем описывать после рассказа о создании радуги.

Начинаем, как всегда, с подбора фотографии. В этом примере эффект будет наиболее впечатляющим, если исходное изображение достаточно яркое и контрастное. Хорошо, если фотография запечатлела ясный погожий день (рис. 3.28). Открываем ее в редакторе Photoshop.

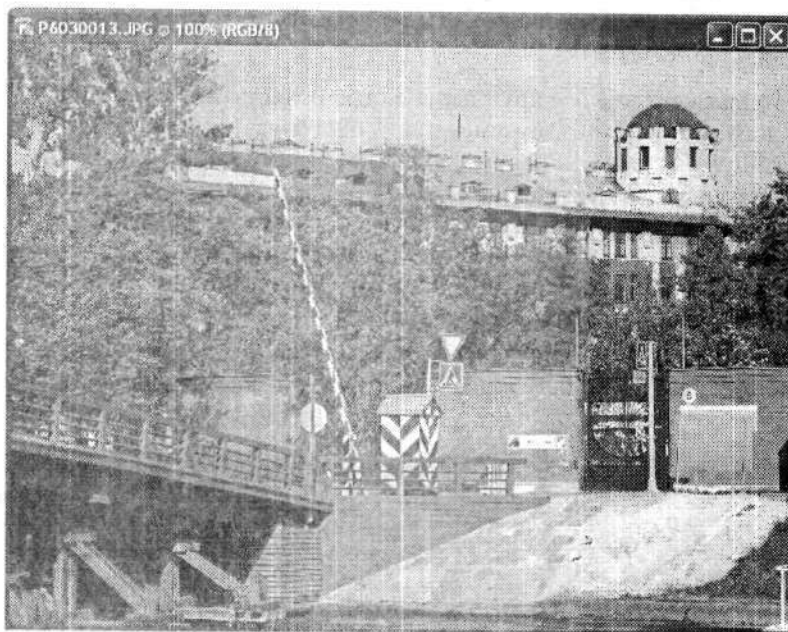


Рис. 3.28. Исходное изображение — ясный летний день

Выполняем команду меню **Layer ▸ New ▸ New Layer** (Слой ▸ Новый ▸ Новый слой) для создания нового слоя. В диалоговом окне **New Layer (Новый слой)** (рис. 3.29) можно задать параметры нового слоя. Впрочем, можно оставить и как есть. Это не существенно.

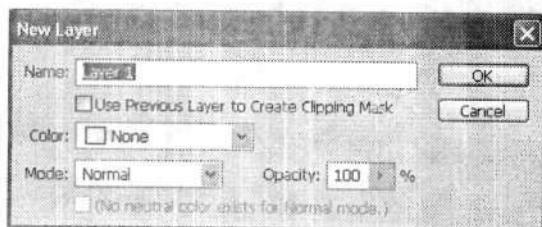


Рис. 3.29. В диалоговом окне **New Layer (Новый слой)** можно задать параметры нового слоя

Проследите, чтобы новый созданный слой был активным. Заливаем его черным или белым цветом. Выполняем команду меню **Filter** ▶ **Noise** ▶ **Add Noise** (Фильтр ▶ Шум ▶ Добавить шум). Как вы помните, эта команда меню включает фильтр шума. В диалоговом окне фильтра **Add Noise** (Добавить шум) настраиваем параметры шума (рис. 3.30). Уровень шума (**Amount**) устанавливаем в максимальное значение — 400 %. Также устанавливаем флажок **Monochromatic** (Монохромный). В результате фон нашего нового слоя станет «зашумленным», причем там будут присутствовать как белые, так и черные цвета. Так мы создали заготовку для дождя. Хотя пока она больше напоминает картинку отсутствия телевизионного сигнала.

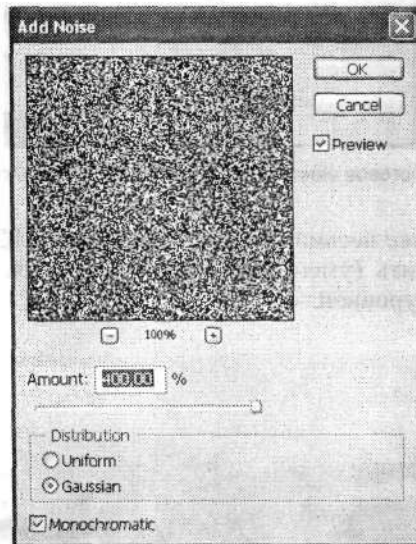
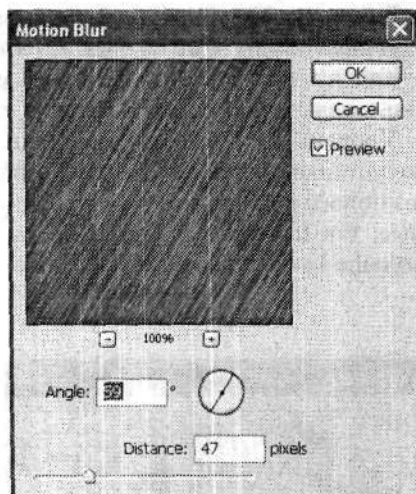


Рис. 3.30. Диалоговое окно фильтра Add Noise (Добавить шум)

Настало время придать заготовке более реалистичный вид. В этом нам поможет фильтр **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Motion Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие в движении). Все его настройки осуществляются в диалоговом окне **Motion Blur** (Размытие в движении) (рис. 3.31). Поле **Angle** (Угол) определяет угол падения будущего дождя. Этот параметр настраивайте по своему усмотрению, в зависимости от типа дождя. Параметр **Distance** (Смещение) определяет величину размытости исходной зашумленной картинке. Его определите в пределах 35–50 пикселей. Он также зависит от результатов применения предыдущего фильтра (**Add Noise** (Добавить шум)).

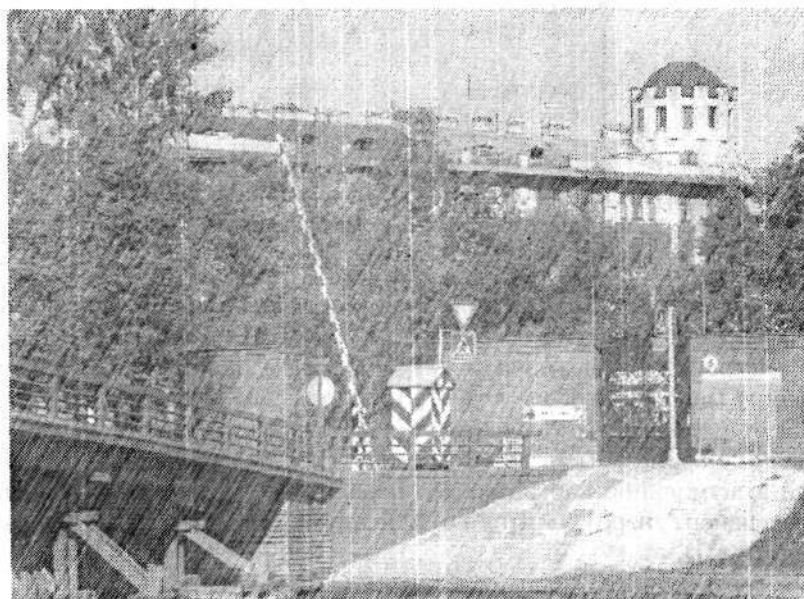
Вот и все. Заготовка для дождя получена.

Теперь вновь обратимся к палитре **Layers** (Слой). Здесь для слоя с заготовкой дождя настроим непрозрачность (**Opacity**) и выберем в списке режимов наложения (**Blending Mode**) вариант **Screen** (Осветление). Это приведет к устранению всех темных полос на заготовке и автоматическому проступлению исходного рисунка.



**Рис. 3.31.** Диалоговое окно фильтра Motion Blur (Размытие в движении)

Картинка получается уже весьма реалистичная (рис. 3.32). Возможно, вам придется немного подправить (уменьшить) «струи» дождя. Для этого обычно используют регулировки уровней.



**Рис. 3.32.** Уже добавлен дождь

Как видите, у нас получилось новое изображение — начался дождь в ясный летний день. При желании день можно «испортить» надолго! Для этого помимо дождя добавим еще и пасмурность. В этом нам поможет градиент.

Создадим еще один новый слой. Автоматически он будет расположен выше всех существующих. Затем на инструментальной панели выбираем инструмент Gradient (Градиент). На его панели параметров выбираем тип градиента Linear Gradient (Линейный градиент), а из цветов заливки оставим только черный и белый (рис. 3.33).

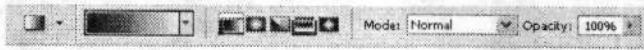


Рис. 3.33. Панель параметров инструмента Gradient (Градиент)

Теперь заливаем настроенным градиентом фон только что созданного слоя, причем черный цвет должен располагаться сверху (рис. 3.34). Кстати, не следует создавать заливку всей площади слоя. В этом случае слишком большая часть изображения погрузится во мрак.

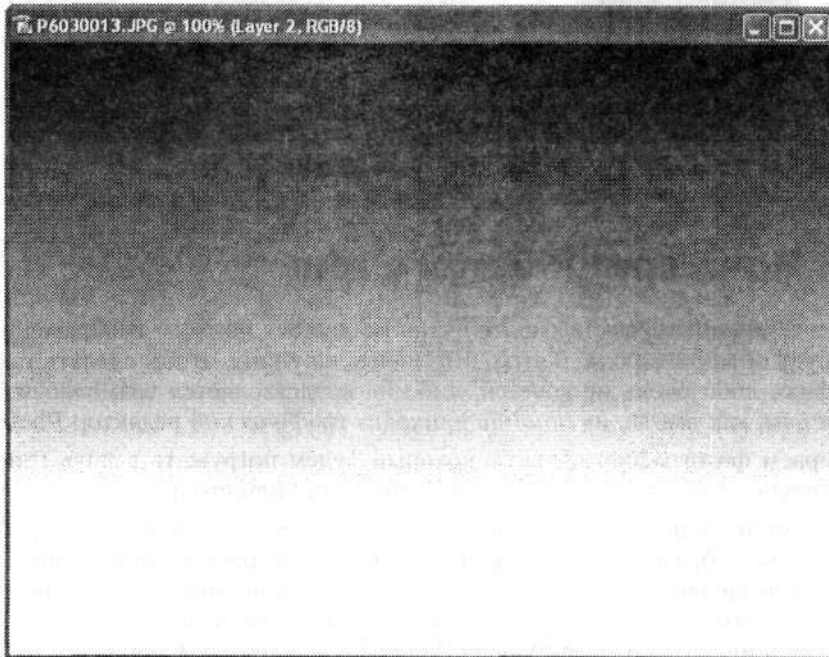


Рис. 3.34. Градиентная заливка слоя

Когда градиентная заливка завершена, вновь обращаемся к палитре Layers (Слои) для самого верхнего слоя (с градиентной заливкой). Как обычно, режим наложения (Blending Mode) переводим в положение Multiply (Умножение). После этого при желании можно отрегулировать и непрозрачность (Opacity).

На итоговом изображении должны появиться стальные тучи (рис. 3.35). Возможно, в заключение потребуется отрегулировать контрастность или яркость всего изображения.

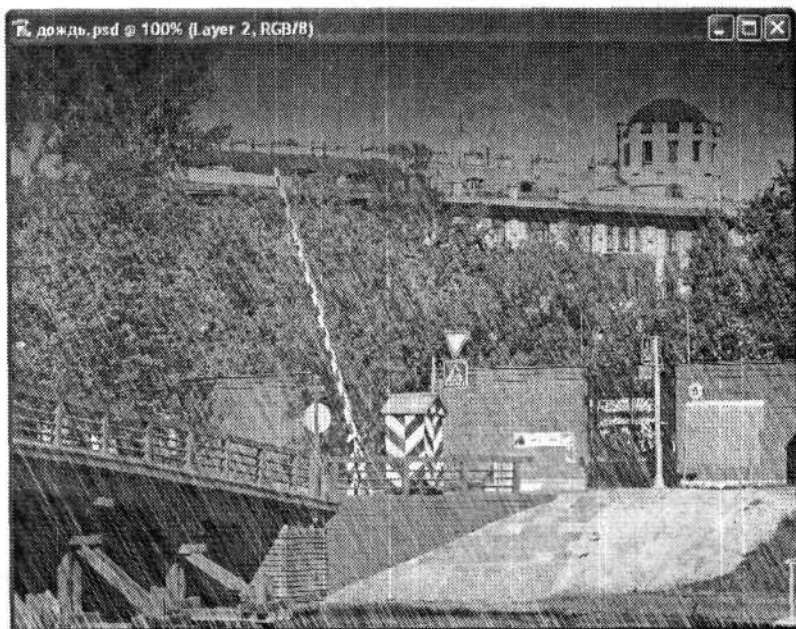


Рис. 3.35. Дождливый день

## 3.7. Ночь среди белого дня

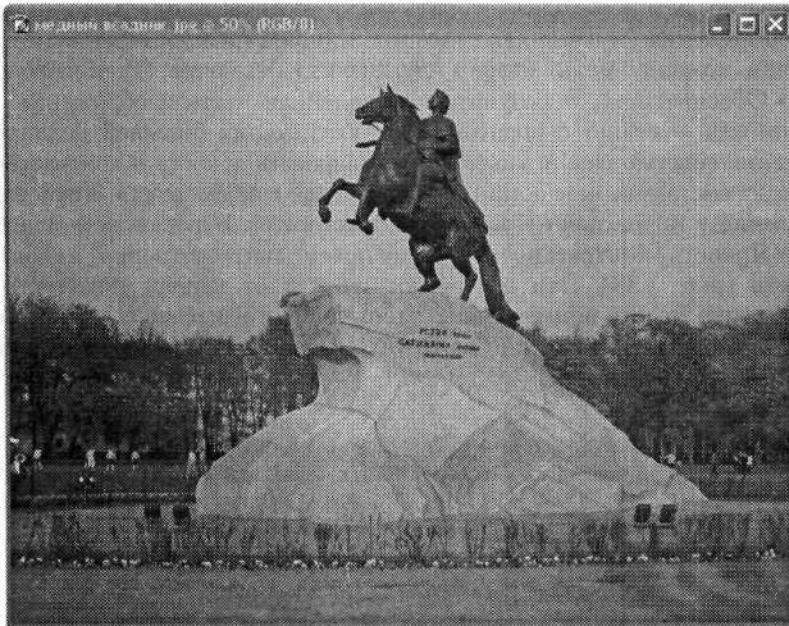
Иногда в оформительской работе очень не хватает ночного изображения какого-нибудь объекта города. А выходить ночью на улицу, чтобы сделать такую фотографию, либо очень не хочется, либо не представляется возможным. В этом случае нам, как всегда, на помощь приходит графический редактор Photoshop.

Подбираем фотографию объекта, который будем погружать в ночь (рис. 3.36). Желательно, чтобы на ней не было видно солнца или его лучей.

На первом этапе нам необходимо выделить на изображении небо — ведь именно оно главным образом и будет свидетельствовать о наступлении ночи. Удобнее всего для выделения неба, особенно если на его фоне присутствуют неровные и тонкие объекты (например, ветки деревьев, антенны домов, птицы и т. п.), использовать инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка). Выбрав его на инструментальной панели, щелкаем левой кнопкой мыши на участке неба. Появится бегущая пунктирная линия, свидетельствующая о создании участка выделения. Из-за неоднородности расцветки неба или наличия закрывающих его объектов выделено будет не все небо. Так, в нашем примере с первого раза остались невыделенными участки неба между задними ногами лошади, между ногой и хвостом, а также некоторые просвечивающие участки неба в кронах деревьев. Поэтому придется повторить выделение. Для того чтобы добавить новые участки выделения, необходимо при использовании инструмента **Magic Wand** (Волшебная палочка) удерживать нажатой клавишу **Shift**. В этом случае к значку инструмента **Magic Wand** (Волшебная палочка) на фоне документа добавится малень-

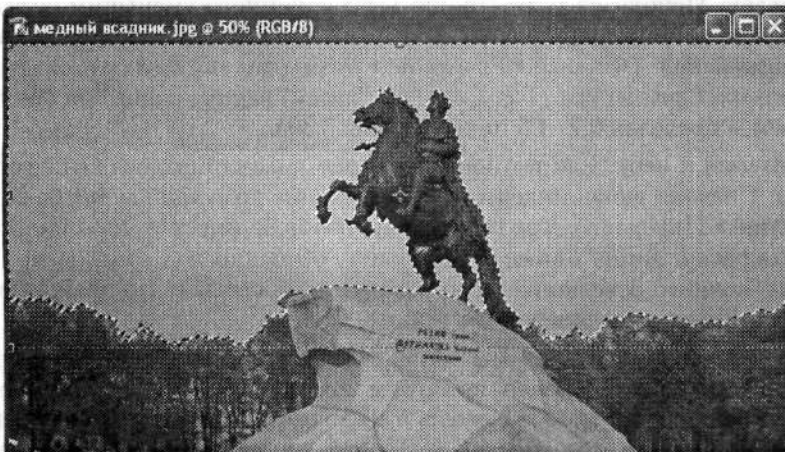


кий «плюсик». Если по ошибке вы добавили ненужный участок, то его можно тут же удалить из общего выделения. Для этого надо воспользоваться инструментом Magic Wand (Волшебная палочка) при нажатой клавише Alt.



**Рис. 3.36.** Исходное изображение — фотография памятника Медный всадник, выполненная солнечным днем

Перед тем как переходить к следующему этапу работы, еще раз внимательно убедитесь, что выделено все небо полностью (рис. 3.37).

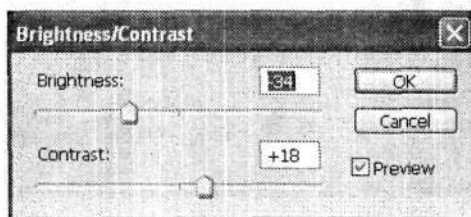


**Рис. 3.37.** Участок изображения с выделением неба



После полного и верного выделения неба на изображении инвертируем выделение командой меню **Select ▶ Inverse** (Выделение ▶ Инверсия). В итоге мы получим выделение всего, кроме неба. Этого мы и добивались.

В связи с тем, что ночью, как правило, все предметы, особенно удаленные, кажутся серыми, нам необходимо убрать цветную окраску предметов на переднем плане изображения (именно для этого мы и инвертировали выделение). Поэтому выполняем команду меню **Image ▶ Adjustments ▶ Desaturate** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Обесцветить). В результате выделенная часть изображения потеряет насыщенность — станет сероватой. Для обеспечения большей реалистичности изображения советую еще немного подрегулировать яркость и контрастность. Это можно сделать, выполнив команду меню **Image ▶ Adjustments ▶ Brightness/Contrast** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Яркость/Контрастность). В диалоговом окне **Brightness/Contrast** (Яркость/Контрастность) настраиваем, соответственно, яркость и контрастность (рис. 3.38). Эти настройки зависят от вашего исходного изображения. Однако будьте внимательны, чтобы и без того темные объекты не стали абсолютно черными. Это можно допустить только для наиболее удаленных объектов.



**Рис. 3.38.** Диалоговое окно **Brightness/Contrast** (Яркость/Контрастность) позволяет быстро отрегулировать яркость и контрастность изображения

При проведении нашего эксперимента изображение самого Медного всадника получилось довольно темным. Не беда, с ним мы поработаем чуть позже.

Продолжаем. Используя размытие по Гауссу, немного уменьшим резкость контуров объектов переднего плана. Для этого выполняем команду меню **Filter ▶ Blur ▶ Gaussian Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие по Гауссу). В диалоговом окне фильтра **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) радиус размытия (**Radius**) устанавливаем в пределах 0,7–1,5 пиксела (рис. 3.39).

Возвращаемся к небу. Как вы понимаете, оно пока оставалось без изменений — голубым. Сначала вновь инвертируем выделение командой меню **Select ▶ Inverse** (Выделение ▶ Инверсия). Как правило, ночью небо имеет темно-синюю, если не черную окраску. Лишь ближе к горизонту, особенно над крупными городами, где много ночного освещения, небо кажется чуть светлее. По крайней мере, так это воспринимается человеческим глазом.

Такие переходы ночного неба мы попробуем имитировать с помощью градиента. На инструментальной панели выбираем инструмент **Gradient** (Градиент). Настроим цвета градиентного перехода. Так, цветом переднего плана (**Foreground**) должен быть темно-синий (либо просто синий). Цветом заднего плана (**Background**) выбираем черный.



Рис. 3.39. Диалоговое окно фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Выполнить эту настройку можно несколькими способами. Самый элементарный — просто выбрать соответствующие цвета на селекторе цветов инструментальной панели. Впрочем, эти же цвета можно настроить и в диалоговом окне **Gradient Editor** (Редактор градиентов), которое вызывается из панели параметров этого инструмента. Кстати, убедитесь, что выбран тип градиента **Linear Gradient** (Линейный градиент). Заливаем небо градиентом так, чтобы наиболее темная его часть находилась сверху, ближе к верхней границе документа (неба).

В принципе, на этом можно и остановиться. У нас уже получилась настоящая ночь. Однако вспомните, что мы еще хотели заняться слишком темным изображением Медного всадника. В этом нам поможет инструмент **History Brush** (Архивная кисть). Так как ночью Медный всадник подсвечивается (об этом говорят и прожекторы, установленные у его основания), медный памятник местами может бликовать. Вот мы и постараемся добавить немного этих бликов. Кистью инструмента **History Brush** (Архивная кисть) просто немного поведем по изображению памятника. Но здесь надо знать меру, чтобы не восстановить весь памятник в первоначальном виде. Так, не следует восстанавливать граничные области памятника, а также те, которые и так всегда находятся в тени. В общем, вы сами поймете, что следует восстановить. Размер оттиска кисти лучше выбрать небольшой.

Наконец, чтобы добиться полной имитации ночи, на небе можно разбросать звезды. Для этого используем инструмент **Brush** (Кисть), а цвет покраски выберем либо белый, либо светло-желтый. Не все звезды должны быть одного размера. Как правило, они кажутся просто точками. Также чем ниже, тем звезд меньше. В нашем примере мы добавили на небо еще и луну. Ее изображение мы заимствовали из другого документа, который был также открыт в Photoshop. Затем инструментом **Lasso** (Лассо) выделяем область с луной и некоторое пространство вокруг нее, после чего выбираем инструмент **Move** (Перемещение) и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетаскиваем выделенный фрагмент

в документ с памятником. Там его можно уменьшить или, наоборот, увеличить, как этого требует общая композиция изображения. Возможно, что придется еще и настроить яркость или контрастность этого вставленного фрагмента, чтобы он не очень выделялся из общей композиции.

То, что получилось в результате, вы можете увидеть на рис. 3.40. Однако в действительности в Санкт-Петербурге очень редко бывают ночи с таким чистым небом, к тому же летом в Санкт-Петербурге белые ночи.

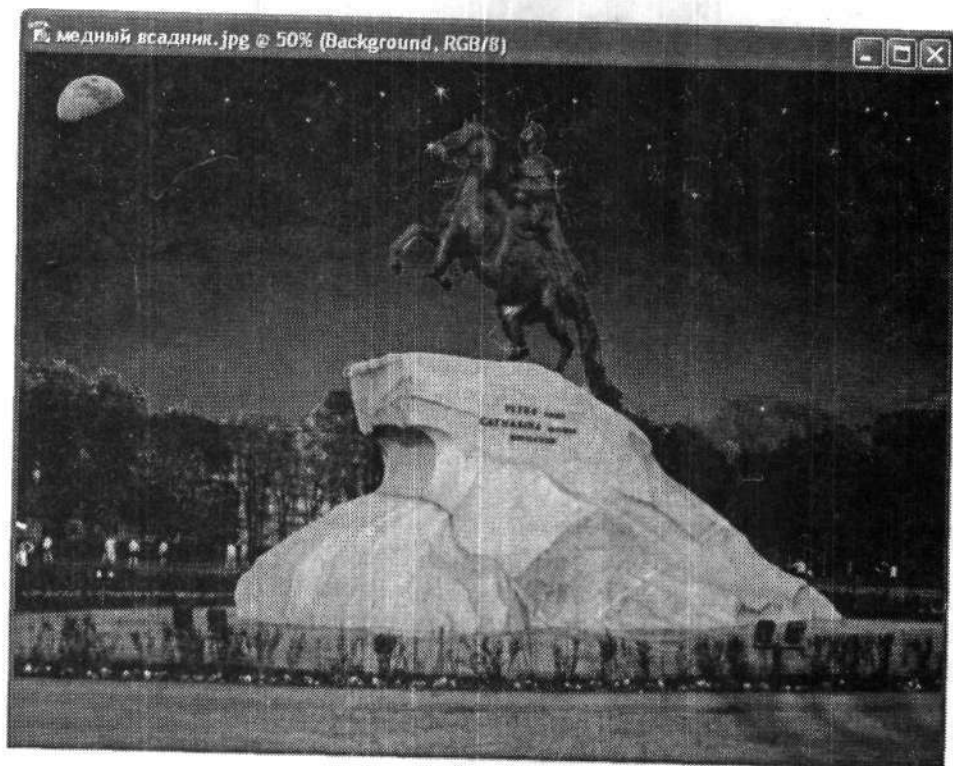


Рис. 3.40. Медный всадник в ночи

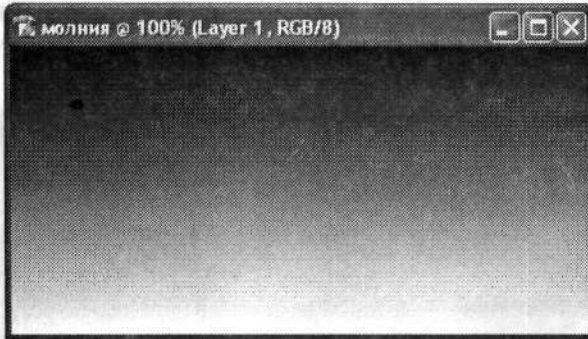
## 3.8. Молния

Изображение молнии, электрического разряда или звезды — излюбленные эффекты многих дизайнеров. Попробуем и мы создать нечто подобное, тем более что это совсем несложно.

Командой меню **File** ▶ **New** (Файл ▶ Новый) создаем новый документ с размерами 400 × 200 пикселей. Цвет фона пока можно сделать прозрачным (Transparent). Устанавливаем цвета по умолчанию. Цвет переднего плана (Foreground color) должен быть черным (Black), а цвет фона (Background) — белым (White). Затем на инструментальной панели выбираем инструмент **Gradient** (Градиент). На его панели параметров настраиваем вид градиента: линейный тип градиента (Linear

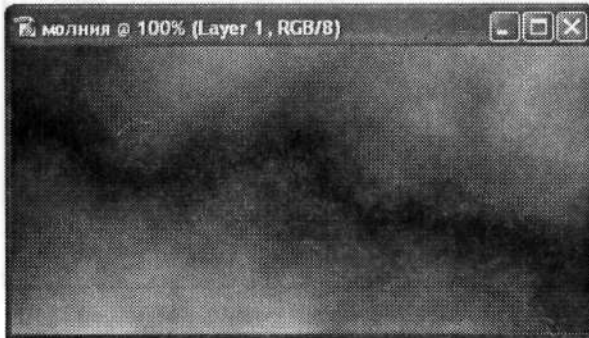
Gradient) и направление заливки — от переднего плана к фону (Foreground to Background).

Градиентом с заданными параметрами заливаем наш документ таким образом, чтобы темная его часть оказалась сверху (рис. 3.41).



**Рис. 3.41.** Заданным градиентом заливаем документ так, чтобы темная его часть оказалась сверху

Применим к градиенту фильтр Filter ▶ Render ▶ Difference Clouds (Фильтр ▶ Рендеринг ▶ Облака с наложением). В результате ровная градиентная заливка исчезнет. Теперь все изображение хаотично размыто и действительно немного напоминает облачное небо перед сильной грозой. В центральной части документа по диагонали располагается более темная часть (почти черная) (рис. 3.42).



**Рис. 3.42.** Вид изображения после действия фильтра Difference Clouds (Облака с наложением)

Выполняем команду меню Image ▶ Adjustments ▶ Invert (Изображение ▶ Коррекция ▶ Инверсия) для инвертирования изображения. Так, все, что было черным, станет белым, и наоборот. У нас на темном фоне появится светлая неровная полоса (рис. 3.43). Новое изображение уже будет напоминать разряд молнии на пасмурном небе.

Немного увеличим контрастность полученного изображения, чтобы сильнее выделить след от электрического разряда молнии. В этом нам помогут настройки уровней. Выполняем команду меню Image ▶ Adjustments ▶ Levels (Изображение ▶ Коррекция ▶ Уровни). В диалоговом окне Levels (Уровни) необходимо уменьшить значение средних тонов входных уровней (Input Levels). Поэтому серый треугольный ползунок смещаем в правую сторону, ближе к белому ползунку (рис. 3.44). Такое положение будет соответствовать значению 0,12–0,10. Остальные регулировки уровней можете выполнить по своему усмотрению.

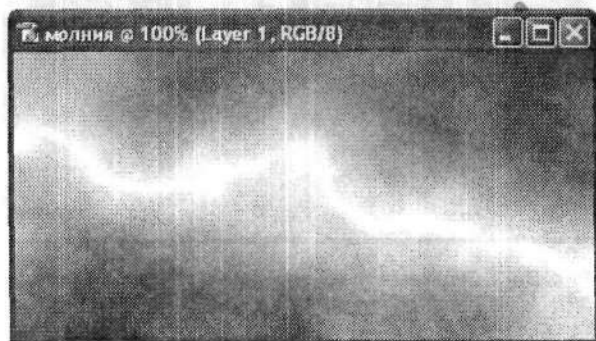


Рис. 3.43. Изображение после инвертирования

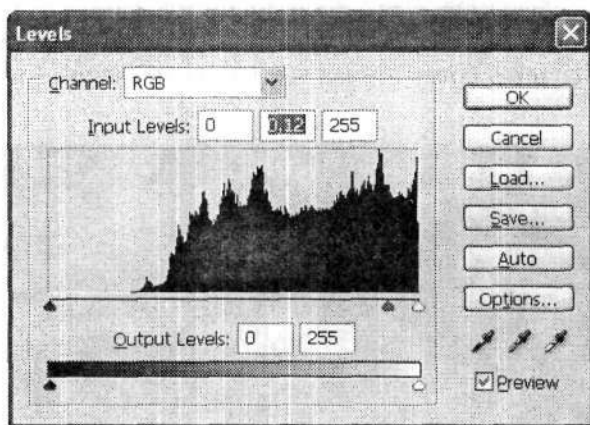


Рис. 3.44. Диалоговое окно Levels (Уровни)

В результате изображение должно стать более контрастным. В центре документа по-прежнему будет располагаться неровная белая линия с небольшими светлыми размывами вокруг (рис. 3.45). Еще раз обращаю внимание, что такие светлые размывы должны быть только вблизи белой ломаной линии. Остальной фон должен быть черным. Согласитесь, что такое изображение уже похоже на реальный электрический разряд молнии. Остается добавить несколько штрихов.

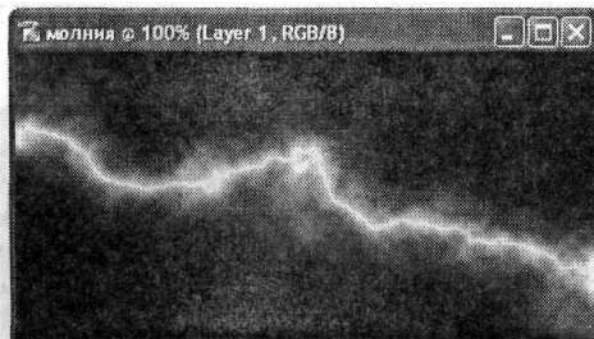


Рис. 3.45. Изображение с увеличенной контрастностью

Выполняем команду меню Image ▶ Adjustments ▶ Hue/Saturation (Изображение ▶ Коррекция ▶ Цветовой тон/Насыщенность). В диалоговом окне Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность) устанавливаем флажок Colorize (Тонирование) (рис. 3.46). Затем, передвигая ползунки, придаем разряду молнии синеватый оттенок.

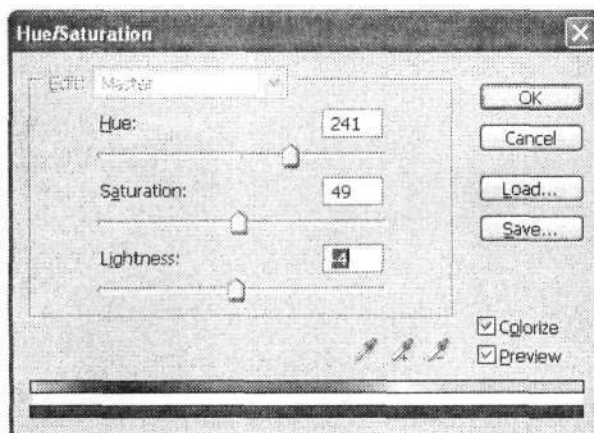


Рис. 3.46. Диалоговое окно Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность)

Думаю, не имеет смысла приводить черно-белую иллюстрацию итогов нашего раскрашивания. Все, изображение электрического разряда молнии готово. Его можно применять совместно с другими изображениями. Только предварительно надо подготовить такое изображение, ведь молнии не бывает, например, на ясном безоблачном небе. Для этого вы изменяете по необходимости размеры изображения молнии, копируете его в новый слой документа с другим изображением и размещаете в нужном месте. Возможно, вам придется изменить режим наложения слоев. Так, в примере, приведенном на рис. 3.47, использован режим



наложения слоя с молнией Screen (Осветление). Это привело к уменьшению непрозрачности черного фона изображения с молнией.

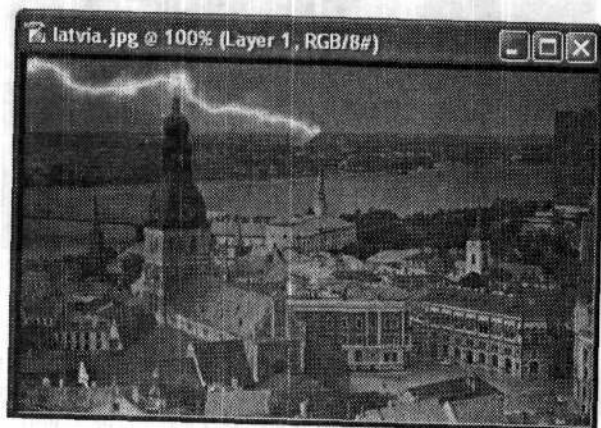


Рис. 3.47. Пример использования изображения молнии — гроза над Ригой

## Глава 4

# Веб-графика

Не секрет, что Интернет с каждым днем все больше внедряется в нашу жизнь. Наверное, уже любой первоклассник или пенсионер немного представляет себе, что такое веб-страничка или сайт. Для более продвинутой части современного общества этот вопрос вообще не стоит. Даже совсем маленькая фирма или компания желает иметь свое представительство во Всемирной паутине. Кстати, во многих случаях это гораздо эффективнее, нежели подавать рекламные объявления в газетах и иных средствах массовой информации. Сегодня велико и представительство в Интернете частных лиц — это так называемые домашние странички. Не буду перечислять все преимущества всемирной сети Интернет в данной книге.

Как создать интересный и эффективный сайт — также не тема данной книги. Напомню только, что любая веб-страничка создается посредством языка гипертекстовой разметки — HTML. Он не сложен. Издано немало книг, как непосредственно по этому языку, так и по визуальным редакторам, заметно облегчающим процесс создания полноценного веб-сайта (например, самоучитель В. Дунаева «Dreamweaver MX 2004», издательство «Питер», 2004 г.).

Ни одна современная веб-страница не может обойтись без графического оформления. И чем эффектнее это оформление, тем больше популярность сайта.

Как создавать это самое графическое оформление веб-страниц? Некоторые визуальные веб-редакторы предусматривают такую возможность. Кроме того, распространено немало шаблонов веб-страниц, созданных профессиональными дизайнерами. Но если вы хотите создать свою собственную веб-страницу, не похожую ни на одну другую, то лучше все делать самому.

Не буду вдаваться во все тонкости дизайна веб-страниц. Замечу лишь, что графический редактор Adobe Photoshop является одним из популярнейших графических редакторов, используемых для создания макетов и модифицирования шаблонов веб-страниц.

Эта глава познакомит читателя с основами применения возможностей редактора Photoshop в веб-дизайне.

Итак, как же можно использовать Photoshop в веб-дизайне? Здесь существует несколько основных направлений. Во-первых, и это самое простое, подготовка изображений к публикации на веб-странице. Во-вторых, подготовка отдельных элементов интерфейса веб-страницы. И наконец, создание макета (или изменение шаблона) веб-страницы. Последний вариант является наиболее трудоемким, к тому же здесь необходимы и дизайнерские навыки.

В данной главе мы рассмотрим практически все перечисленные направления, не вдаваясь в веб-программирование.

## 4.1. Веб-интерфейс

Веб-интерфейс представляет собой набор средств, с помощью которых посетитель веб-страницы может без труда и особых знаний перемещаться по веб-сайту.

Основными составляющими веб-интерфейса являются собственно оформление веб-сайта и навигационные инструменты. В этом разделе мы рассмотрим примеры создания интересных кнопок и навигационных меню для веб-страницы. Именно они и являются навигационным интерфейсом любого веб-сайта. Основные общие правила для них таковы: они должны быть заметны любому посетителю веб-сайта, просты в управлении и поддерживать общую композицию веб-сайта. При соблюдении этих правил успех вашему сайту обеспечен!

### Простая прямоугольная кнопка

Начнем с самой простой прямоугольной кнопки. Чаще всего начинающие веб-дизайнеры применяют несложные прямоугольные кнопки. Иногда в них имитируется выпуклость или скругление углов.

Навигационные кнопки должны быть выполнены в той же цветовой гамме, что и вся веб-страница. Тогда не будет нарушен общий дизайн этой веб-страницы. Поэтому к созданию кнопок, как правило, приступают уже после разработки общего шаблона веб-страницы.

Начнем с того, что откроем новый документ в редакторе Photoshop. О его размерах позаботьтесь сами, но не стоит задавать их слишком большими. Фон документа нужно сделать прозрачным. Поэтому при задании параметров нового документа в диалоговом окне New (Новый) в раскрывающемся списке Background Contents (Содержимое фона) выбираем вариант Transparent (Прозрачный) (рис. 4.1).

В результате этих действий мы получим новый документ заданных размеров с прозрачным фоном. Об этом будут свидетельствовать серые и белые квадратики заполнения фона.

На панели инструментов выбираем инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольная область), расположенный в верхнем левом углу панели. На панели его параметров настраиваем следующие параметры (рис. 4.2): Style (Стиль) — Fixed Size (Заданный размер), Width (Ширина) — примерно 160 пикселей, Height (Высота) — примерно 40 пикселей. Впрочем, эти параметры зависят от конкретной

ситуации. В результате их задания одним щелчком левой кнопки мыши можно создать выделение заданных пропорций.

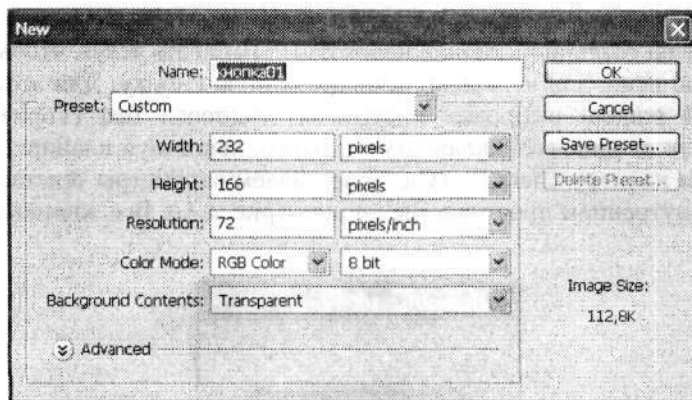


Рис. 4.1. В диалоговом окне New (Новый) задаем прозрачность фона

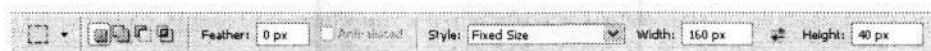


Рис. 4.2. Панель параметров инструмента Rectangular Marquee (Прямоугольная область)

Получившееся пунктирное прямоугольное выделение и есть заготовка будущей кнопки. Для придания кнопке желаемого стиля немного закруглим ее углы. Это очень просто сделать, выполнив команду меню **Select ▶ Modify ▶ Smooth** (Выделение ▶ Модификация ▶ Оптимизировать). В маленьком диалоговом окне **Smooth Selection** (Оптимизировать область) необходимо указать радиус закругления углов выделения (**Sample Radius**) — примерно 10 пикселей (рис. 4.3).

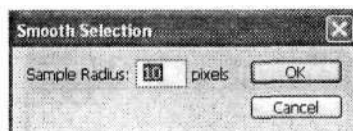


Рис. 4.3. В диалоговом окне Smooth Selection (Оптимизировать область) задаем радиус закругления углов выделения

Таким образом, мы получили прямоугольник с закругленными углами. На инструментальной панели выбираем инструмент **Paint Bucket** (Заливка) и соответствующий цвет заливки (впрочем, залить можно и текстурой) и заливаем выделение выбранным цветом.

Затем немного расширяем границы выделения командой меню **Select ▶ Modify ▶ Expand** (Выделение ▶ Модификация ▶ Расширить) примерно на 10–15 пикселей. В результате между окрашенной зоной и границей выделения будет заметна незакрашенная «прослойка». Ее мы тоже заливаем цветом, не слишком отличающимся от первоначального.

Остается создать границу кнопки. Для этого выполняем команду меню **Select ► Modify ► Border** (Выделение ► Модификация ► Граница). Ширину границы устанавливаем около 5 пикселей. Выбираем цвет новой заливки и окрашиваем созданную границу.

В заключение на созданной кнопке необходимо написать текст, чтобы посетителю сайта было ясно, для чего использовать данную кнопку. Для этого на инструментальной панели выбираем инструмент **Horizontal Text** (Горизонтальный текст) и просто вводим его с клавиатуры. Затем, используя клавиши перемещения курсора и палитру **Character** (Символ), задаем параметры текста и ориентируем его на внутреннем пространстве кнопки (рис. 4.4.). Все, кнопка готова.



Рис. 4.4. Готовая кнопка

При желании можно придать созданной кнопке некоторый объем и рельефность. Для этого можно выполнить команду меню **Layer ► Layer Style ► Drop Shadow** (Слой ► Стили слоя ► Тень). В диалоговом окне **Layer Style** (Стиль слоя) на различных страницах можно настроить как тень, так и имитацию объема. Объем для кнопки и для текста можно настроить отдельно. Результат может получиться весьма интересным (рис. 4.5).



Рис. 4.5. Вариант объемной кнопки

Осталось только сохранить созданную кнопку для дальнейшей эксплуатации на веб-странице. Для этого выполняем команду меню **File ► Save for Web** (Файл ► Сохранить для Web). Но подробнее об этом в другой раз.

## Интересная кнопка

А вот еще один вариант навигационной кнопки. Он немного неординарный, но кнопки такого вида все чаще и чаще встречаются на современных веб-сайтах.

Создаем новый документ. Размеры его должны быть немного больше, чем размеры планируемой кнопки. Вы сами поймете, почему. Фон нового документа можно сделать белым (White).

На инструментальной панели выбираем инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольная область) и выделяем прямоугольную область в созданном документе. Опять же следует заметить, что размеры области выделения должны быть больше, чем размеры предполагаемой кнопки.

Создаем новый слой, щелкнув левой кнопкой мыши на значке Create a new Layer (Создает новый слой). Затем на инструментальной панели выбираем инструмент Gradient (Градиент). Заливаем область выделения градиентом так, чтобы по краям области были темные его части, а в центре — светлая (рис. 4.6). В этом случае заливка градиентом выполняется в два этапа: сначала заливаем нижнюю часть до середины области выделения, удерживая нажатой клавишу Shift. А затем так же заливаем верхнюю часть.

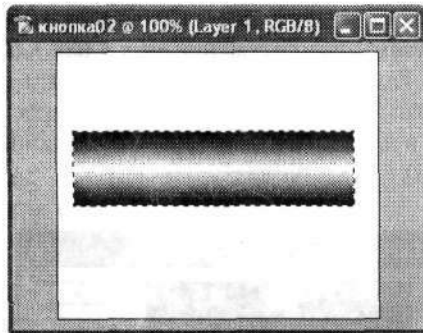


Рис. 4.6. Заливка градиентом области выделения

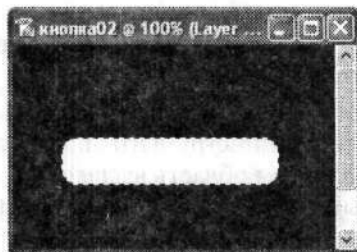
После заливки градиентом снимаем выделение командой меню Select ► Deselect (Выделение ► Отменить выделение). Затем на инструментальной панели вновь выбираем инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольная область). Выделяем новую прямоугольную область значительно меньше первоначальной. При этом надо постараться, чтобы новое выделение находилось посередине предыдущего, а в дальнейшем могло вместить необходимую надпись на кнопке.

Кроме того, можно немного скруглить углы нового выделения командой меню Select ► Modify ► Smooth (Выделение ► Модификация ► Оптимизировать). В диалоговом окне Smooth Selection (Оптимизировать область) радиус скругления (Sample Radius) выбираем на свое усмотрение в пределах 5–7 пикселей.

Затем переходим на палитру Channels (Каналы), расположенную по соседству с палитрой Layers (Слой). Создаем новый канал, щелкнув на значке Create new channel (Создает новый канал). Новый канал получит имя Alpha 1 (Альфа 1)

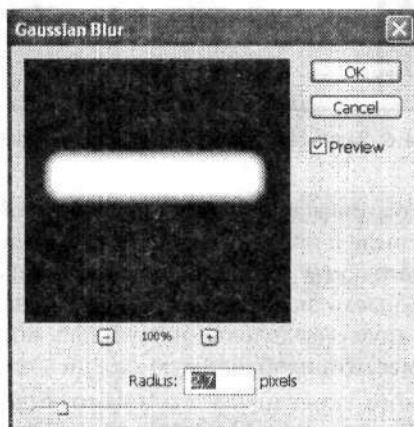


и будет сразу активизирован. В нем цвет фона будет выглядеть черным, но наше выделение останется. Выполняем команду меню **Edit ▸ Fill** (Редактирование ▸ Выполнить заливку), чтобы залить выделенную область белым цветом. Но перед этим надо позаботиться, чтобы белый цвет был установлен как цвет переднего плана (Foreground). Тогда в диалоговом окне Fill (Заливка) в раскрывающемся списке Use (Использовать) выбираем вариант Foreground (Основной цвет). В результате получим белый прямоугольник на черном фоне (рис. 4.7).



**Рис. 4.7.** Изображение прямоугольника в канале Alpha 1 (Альфа 1) после заливки белым

Снимаем выделение командой меню **Select ▸ Deselect** (Выделение ▸ Отменить выделение). Далее выполняем команду меню **Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur** (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу), чтобы размыть границы прямоугольника. В диалоговом окне Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) радиус размытия определяем по своему усмотрению, в зависимости от размеров кнопки. Он не должен быть слишком велик (рис. 4.8).



**Рис. 4.8.** В диалоговом окне Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) радиус размытия определяем не очень большим

Далее границы белого «прямоугольника» можно немного подправить в настройках уровней (**Image ▸ Adjustments ▸ Levels** (Изображение ▸ Коррекция ▸ Уровни)). Но можно этого и не делать.

Удерживая нажатой клавишу Ctrl, щелкаем левой кнопкой мыши на значке канала Alpha 1 (Альфа 1) на палитре Channels (Каналы). Тем самым мы восстановим выделение в прежних параметрах. Затем переходим на палитру Layers (Слои) и создаем новый слой. Как это быстро сделать, вы уже знаете. Выделение в новом слое вновь заливаем градиентом, но так, чтобы черный цвет был сверху.

Следующим шагом немного сужаем область выделения командой меню Select ► Modify ► Contract (Выделение ► Модификация ► Сжать). В диалоговом окне Contract Selection (Сжать область) величину сужения в поле Contract By (Сжать на) определяем порядка 2–2,5 пиксела (рис. 4.9).

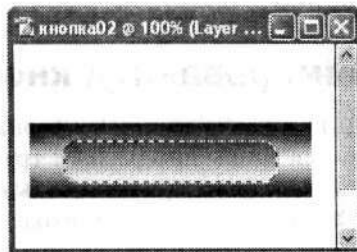


Рис. 4.9. Изображение суженного выделения

Затем выбираем на панели инструментов инструмент Gradient (Градиент). На панели параметров выбранного инструмента настраиваем тип градиента — Linear Gradient (Линейный градиент). Потом настраиваем цвета градиента. Когда все готово, заливаем градиентом выделенную область (рис. 4.10). Не следует выбирать слишком яркие цвета для этой заливки, хотя они могут немного отличаться от цветов заливки основного фона.

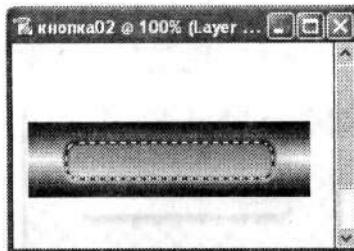


Рис. 4.10. Выделение для новой заливки градиентом

На следующем этапе можно применить еще один вариант заливки, чтобы внутренняя область не была однотипной. Хотя это совсем не обязательно.

И, наконец, вводим текст названия кнопки. Для этого на инструментальной панели выбираем инструмент Horizontal Text (Горизонтальный текст). Вводим текст названия кнопки. Затем на панели параметров данного инструмента редактируем свойства текста, в зависимости от стиля всей страницы. Вот и все (рис. 4.11).

Для того чтобы кнопка «оживла», то есть начала работать, ее следует связать с гиперссылкой. Но это уже задача не нашей книги.



Рис. 4.11. Готовая кнопка

Кстати, если сохранить заготовку кнопки, созданную в Photoshop, без объединения слоев, то в дальнейшем, изменяя только надписи, можно создать много однотипных кнопок для всего сайта.

## Заготовка для анимированной кнопки

До сих пор мы рассмотрели несколько типичных вариантов неподвижных веб-кнопок. По сути, они являются лишь интересным графическим оформлением типичной гиперссылки. Сама же кнопка при ее использовании никак не изменяет своего внешнего вида и служит только для перехода между веб-страницами.

Но куда интереснее использование так называемых анимированных кнопок. От обычных они отличаются в основном тем, что их вид зависит от положения указателя мыши и действий, выполняемых кнопками мыши.

Реализовать это возможно, например, с применением специальных скриптов. Однако первоначально необходимо создать заготовку анимированных кнопок — другими словами, изображение одной и той же кнопки в различных ее состояниях.

Сначала создадим изображение кнопки в ее нормальном состоянии. Здесь вы можете воспользоваться примерами, приведенными ранее (рис. 4.12). Я привожу для примера довольно элементарную кнопку.



Рис. 4.12. Исходное изображение кнопки

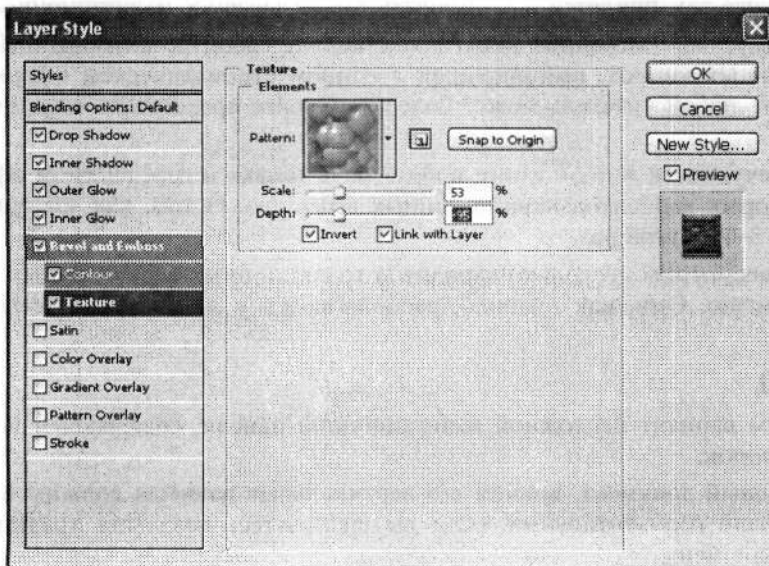
Предполагается, что в таком виде наша кнопка будет находиться по умолчанию — это ее исходное положение. При наведении указателя мыши или при щелчке левой кнопкой мыши на данной кнопке она должна изменить свой внешний вид. Поэтому на данном этапе следует сохранить изображение кнопки в отдельном файле.

Теперь создадим дубликат этого изображения командой меню **Image ▸ Duplicate** (Изображение ▸ Создать дубликат). Мы уже описывали работу с этой командой меню (см. раздел 2.9). В результате будет создан дубликат исходного документа в отдельном файле. С ним мы и будем работать дальше.

Что сделать с новым изображением, конечно, решать только вам. Могу лишь предложить несколько вариантов. Одним из самых распространенных является вариант, имитирующий смещение нажатой кнопки относительно исходного местоположения. Визуально кажется, что произошло как бы «продавливание» кнопки. Для этого надо просто «выделить» изображение кнопки инструментом **Move** (Перемещение). Хотя никаких явных сигналов о выделении вы не увидите, затем можно будет воспользоваться клавишами перемещения курсора, чтобы «передвинуть» изображение кнопки на две-четыре позиции вправо и на столько же позиций вниз. Именно эти перемещения и создадут эффект продавливания кнопки. Думаю, что иллюстрировать данный эффект не имеет смысла.

Следующий вариант основан на том, что мы не только перемещаем изображение кнопки (хотя можно обойтись и совсем без перемещения). В качестве исходного изображения мы будем использовать то же, что и в первом варианте.

После того как мы создали копию исходного изображения, немного изменим ее. Для этого выполняем команду меню **Layer ▸ Layer Style ▸ Drop Shadow** (Слой ▸ Стилль Слоя ▸ Тень). Затем в диалоговом окне **Layer Style** (Стилль слоя) настраиваем новое изображение кнопки (рис. 4.13).



**Рис. 4.13.** В диалоговом окне **Layer Style** (Стилль слоя) настраиваем вид нового состояния кнопки

Мы для примера использовали настройки страницы **Texture** (Текстура), чтобы добавить кнопке некоторую неровность. В результате создается впечатление «помятости» исходной кнопки. Вы можете использовать и другие настройки,

а также их комбинацию. Главное, чтобы результат смотрелся более или менее органично (рис. 4.14).

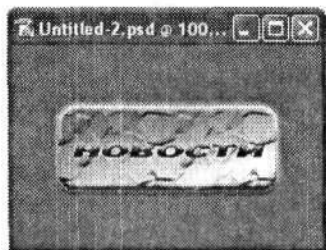


Рис. 4.14. Один из вариантов нового состояния кнопки

## Навигационное меню

Ранее мы рассмотрели примеры создания типичных навигационных кнопок. Они представляют собой один из наиболее распространенных вариантов навигации на веб-страницах, причем встречаются значительно чаще остальных.

Но если вы создаете действительно большой веб-проект, содержащий много различных веб-страниц, между которыми вы хотите организовать оптимальную и эффективную систему навигации, то одними кнопками вы не обойдетесь. В этом случае вам придется использовать так называемое навигационное меню.

По существу, навигационное меню представляет собой организованный набор навигационных кнопок, выполненный в едином стилистическом оформлении. Думаю, что любой читатель может более или менее представить себе типичное веб-меню.

Сразу замечу, что в данной книге пойдет речь только о графическом оформлении некоторых вариантов навигационных веб-меню. О том, как «заставить их работать», — в другой раз.

Вначале рассмотрим несколько вариантов традиционных вертикальных навигационных меню. Они, как правило, располагаются у левой границы веб-страницы.

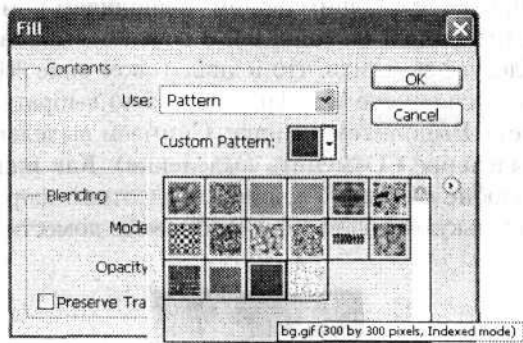
### Вариант 1

Рассмотрим вариант несложной навигационной панели, содержащей всего несколько кнопок.

Создаем новый документ, причем его вертикальные размеры должны быть немного больше горизонтальных, если вы собираетесь создавать традиционное вертикальное меню.

Для заливки фона этого документа лучше всего использовать заранее подготовленную текстуру (или фоновое изображение), которая используется на всем пространстве веб-страницы. Поэтому сразу после создания нового документа для меню заливаем его фон подготовленной текстурой, используя команду меню **Edit** ▶ **Fill** (Редактирование ▶ Выполнить заливку). В диалоговом окне **Fill** (Заливка) в раскрывающемся списке **Use** (Использовать) выбираем вариант

**Pattern (Узор).** Затем в раскрывающемся списке с иллюстрациями заливки **Custom Pattern (Заказной узор)** выбираем нужный для нашего случая образец заливки (рис. 4.15). Остальные настройки диалогового окна **Fill (Заливка)** можно оставить и без изменений.

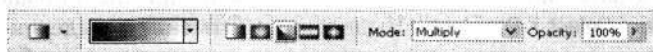


**Рис. 4.15.** Диалоговое окно **Fill (Заливка)** в момент выбора пользовательского образца для заливки

Как только вы нажмете кнопку **OK** в диалоговом окне **Fill (Заливка)**, фон нового документа будет заполнен соответствующим образцом, что нам и требовалось.

Затем создаем новый слой, щелкнув на значке **Create a new layer (Создает новый слой)** в нижней строке палитры **Layers (Слои)**. На инструментальной панели выбираем инструмент **Rectangular Marquee (Прямоугольная область)**. С его помощью создаем выделение, имеющее форму квадрата. Для этого перед выделением нажмем и будем удерживать нажатой клавишу **Shift**. Далее растяжением по диагонали нарисуем квадратное выделение, соответствующее по высоте размерам будущей кнопки меню.

Как только маленькое квадратное выделение будет создано, на инструментальной панели выбираем инструмент **Gradient (Градиент)**. На панели параметров этого инструмента выбираем режим заливки **Angle Gradient (Конусовидный градиент)** (рис. 4.16).



**Рис. 4.16.** Панель параметров инструмента **Gradient (Градиент)**

После настроек параметров инструмента заливаем выделенную область градиентом из левого нижнего в правый верхний угол. В результате нижняя половина квадратного выделения должна окраситься в черный цвет, а верхняя останется белой (рис. 4.17).



**Рис. 4.17.** Квадратное выделение после градиентной заливки



Затем выполняем команду меню **Select ▶ Modify ▶ Contract** (Выделение ▶ Модификация ▶ Сжать). В диалоговом окне **Select Contract** (Сжать область) задаем величину, на которую будем сужать имеющееся выделение, равной 3–4 пикселям. В результате пунктирный прямоугольник станет заметно меньше.

Далее выбираем цвет заливки переднего плана кнопки. Лучше использовать цвета, больше гармонирующие с общим фоном. Выполняем команду меню **Edit ▶ Fill** (Редактирование ▶ Выполнить заливку) и заливаем выбранным цветом выделенную область. Следует заметить, что в диалоговом окне **Fill** (Заливка) необходимо в раскрывающемся списке **Use** (Использовать) выбрать вариант **Foreground color** (Основной цвет). Выполняем заливку. Снимаем выделение командой меню **Select ▶ Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение). Как видите, мы уже получили некоторое подобие объемной кнопки квадратной формы (рис. 4.18). Но, боюсь, на такую маленькую кнопочку вы не сможете поместить ни одну надпись.



Рис. 4.18. Та же заготовка кнопки после заливки переднего плана

Следовательно, заготовку необходимо увеличить до соответствующих размеров. Для этого на инструментальной панели вновь выбираем инструмент прямоугольного выделения **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). С его помощью выделяем правую половину изображения. Не страшно, если это выделение по высоте будет немного больше самой заготовки. Затем, удерживая комбинацию клавиш **Shift+Ctrl+Alt**, нажимаем клавишу **→** (стрелка вправо) до тех пор, пока создаваемая кнопка не обретет необходимую длину (рис. 4.19).

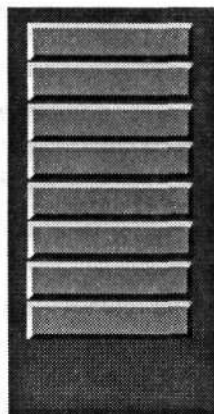


Рис. 4.19. Увеличенная заготовка кнопки

После того как заготовка кнопки достигла нужной длины, снимаем выделение командой меню **Select ▶ Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение). Если мы создаем навигационное меню, то одной кнопкой нам никак не обойтись. Поэтому сначала выделяем все изображение заготовки первой кнопки, используя уже известные нам инструменты. Затем копируем его в буфер обмена командой меню **Edit ▶ Copy** (Редактирование ▶ Скопировать) и создаем несколько копий этого изображения. Количество копий, естественно, должно соответствовать количеству кнопок на панели навигационного меню. Но особенно много их делать также не следует. Кстати, надо заметить, что между кнопками не должно быть ни малейшего пространства. Но и накладывать друг на друга их не стоит.

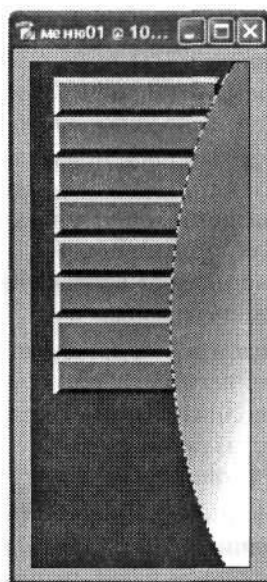
Итак, в результате мы получили «обойму» из нескольких одинаковых кнопок (сразу и не поймешь, что это кнопки меню) (рис. 4.20).

Первый шаг к созданию навигационного меню мы уже сделали. Продолжаем.



**Рис. 4.20.** Группа кнопок — заготовка меню

Создаем новый слой (щелчком на значке **Create a New Layer** (Создает новый слой) в палитре слоев). В нем мы создаем выделение в форме овала у правой границы будущего меню. Для этого используем инструмент **Elliptical Marquee** (Овальная область). Радиусы эллипса выбирайте, естественно, по своему усмотрению и в зависимости от каждой конкретной ситуации. Но старайтесь, чтобы дуга эллипса не уменьшалась в нижней части навигационного меню. Затем заливаем выделенную область градиентом. Градиент выбираем линейный в оттенках серого или близкого к основным тонам меню. Интереснее сделать, чтобы темная часть градиента была ближе к кнопкам (рис. 4.21).

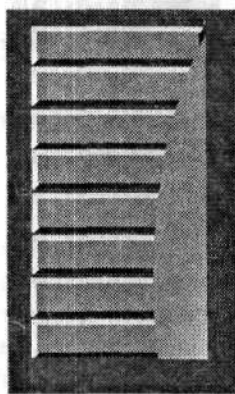


**Рис. 4.21.** Выделенную эллиптическую область заливаем градиентом

Возможно, что с первого раза у вас и не получится подобрать ни подходящего радиуса эллипса, ни цвета его заливки. Попробуйте несколько раз повторить описанные действия.

Наконец, когда все удалось, выбираем на инструментальной панели инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). С его помощью выделяем панель с кнопками и часть эллипса так, чтобы от эллипса остался только тот фрагмент, который вписывается в периметр основной части панели меню. Далее инвертируем выделение командой меню **Select ▶ Inverse** (Выделение ▶ Инверсия). А затем просто удаляем выделенную область.

В результате у нас останется только одна панель навигационного меню и никаких лишних элементов (рис. 4.22).



**Рис. 4.22.** Панель навигационного меню без лишних элементов

Собственно, панель навигационного меню мы уже создали. Теперь немного оформим кнопки. Создаем новый слой. На инструментальной панели выбираем все тот же инструмент прямоугольного выделения. Сначала оформим верхнюю кнопку. Точнее, выделяем в ее границах прямоугольник, причем так, чтобы до внешних границ самой кнопки оставалось немного места. Далее заливаем выделенную область линейным градиентом в оттенках серого. Впрочем, окраску градиента можно изменить по обстоятельствам. Дополнительно можно использовать настройки стиля слоя (**Layer ▶ Layer Style** (Слой ▶ Стиль слоя)). Это поможет сделать кнопки более интересными.

Аналогичным образом поступаем и с остальными кнопками навигационной панели. Размеры области внутреннего выделения будут изменяться в зависимости от размеров кнопки. Для дополнительной стилизации панели навигационного меню можно, например, по углам кнопок добавить маленькие точки или крестики, имитирующие крепления кнопок (рис. 4.23).

И наконец, мы выходим на финишную прямую. Остается выполнить на кнопках соответствующие ссылкам надписи. Не будем вдаваться в подробности, как вам правильно подобрать стиль шрифта и как написать текст (рис. 4.24). Вы уже должны все знать сами. Главное, перед тем как наносить текст, сохраните заго-

товку меню (без текста) в формате PSD. Быть может, со временем вы будете расширять или изменять свое меню.

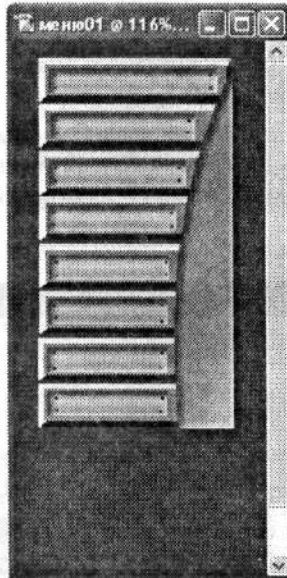


Рис. 4.23. Заготовка панели навигационного меню с настроенными кнопками

Останется только добавить к каждой кнопке соответствующие ссылки. Вот и все.



Рис. 4.24. Готовое навигационное меню. Остается добавить каждой кнопке гиперссылки

## Вариант 2

Следующий пример также описывает вариант вертикального навигационного меню для веб-страницы. Но если немного пофантазировать, то этот пример можно использовать и как заготовку для анимированного меню, содержащего подменю. О чем идет речь, вы поймете немного позже.

Создаем новый документ с белым фоном и размерами немного большими, чем может занять будущее меню. При этом сразу учтите, сколько у вас будет основных пунктов меню и сколько из них будут иметь так называемые подменю, или вложенные меню (это как в книге: главы — пункты, разделы внутри главы — подпункты). В зависимости от их количества и планируйте размеры документа. Если вы все же немного ошиблись, не беда — в любой момент вы без особого труда можете изменить (как увеличить, так и уменьшить) исходные размеры документа. В нашем примере я создал новый документ с размерами 300 × 600 пикселей и назвал его «Вариант меню 2» (рис. 4.25). Естественно, эти размеры немного больше тех, которые допустимы для меню любой нормальной веб-страницы. Но ничего страшного.

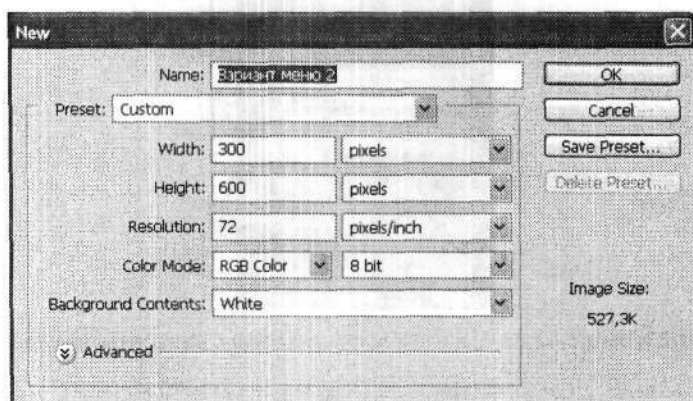


Рис. 4.25. Диалоговое окно New (Новый) позволяет задать параметры нового документа

Итак, мы получили новый документ с заданными размерами и белым фоном заливки.

Затем на инструментальной панели выбираем инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). Выделяем в созданном документе прямоугольную область. Ее размеры должны соответствовать размерам будущего навигационного меню. Обратите внимание, что в этих размерах не учтены подпункты меню.

Далее начинается игра фантазии и чувства стиля. Можно оставить область выделения прямоугольной, а можно немного закруглить углы. Последнее предложение представляется мне более заманчивым. Если вы со мной в этом согласны, то выполняем команду меню **Select ▸ Modify ▸ Smooth** (Выделение ▸ Модификация ▸ Оптимизировать). В диалоговом окне **Smooth Selection** (Оптимизировать область) указываем радиус скругления (**Sample Radius**) (рис. 4.26).

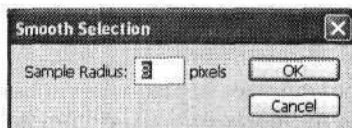


Рис. 4.26. В диалоговом окне Smooth Selection (Оптимизировать область) устанавливаем радиус скругления выделения

Однако не выбирайте этот радиус слишком большим. Помните, что задается радиус, а видна будет только дуга. Поэтому, чем больше радиус, тем больше будет спрямление этой дуги.

На палитре Channel (Каналы) создаем новый канал Alpha 1 (Альфа 1). Быстрее всего это сделать щелчком на значке Create new Channel (Создает новый канал). Заливка нового канала будет иметь черный цвет. На инструментальной панели в качестве цвета переднего плана (Foreground Color) выбираем белый. Выполняем команду меню Edit ► Fill (Редактирование ► Выполнить заливку). В результате получаем белый прямоугольник со скругленными углами на черном фоне (рис. 4.27).

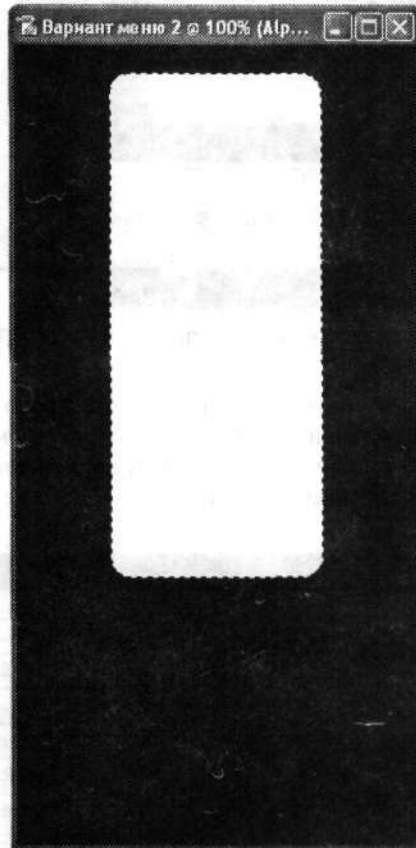


Рис. 4.27. Выделение в новом канале

Снимаем выделение командой меню Select ► Deselect (Выделение ► Отменить выделение). Пунктирная окантовка должна исчезнуть. Затем немного размоем все изображение командой меню Filter ► Blur ► Gaussian Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу). В диалоговом окне Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) радиус размытия (Radius) устанавливаем порядка 8–11 пикселей (рис. 4.28).



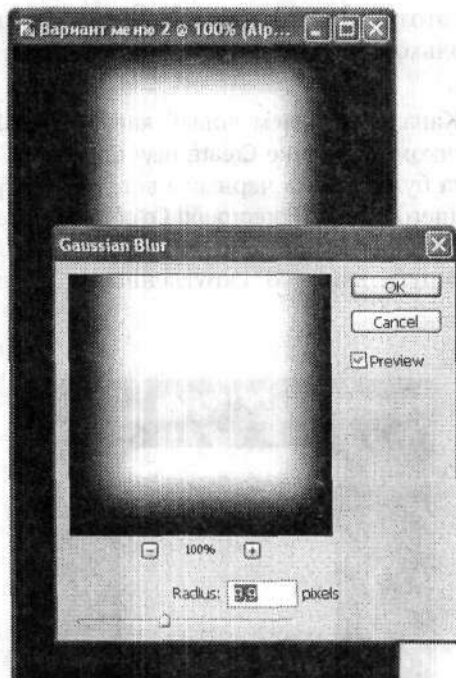


Рис. 4.28. Размываем изображение фильтром Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Теперь границу белого прямоугольника сделаем немного резче. Для этого будем использовать настройки уровней. Выполняем команду меню Image ▶ Adjustments ▶ Levels (Изображение ▶ Коррекция ▶ Уровни). В диалоговом окне Levels (Уровни) устанавливаем входные значения уровней примерно так же, как и на рис. 4.29.

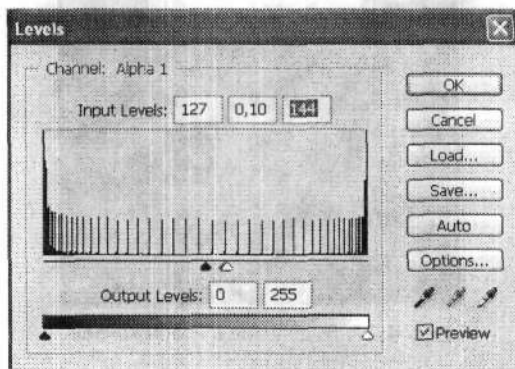
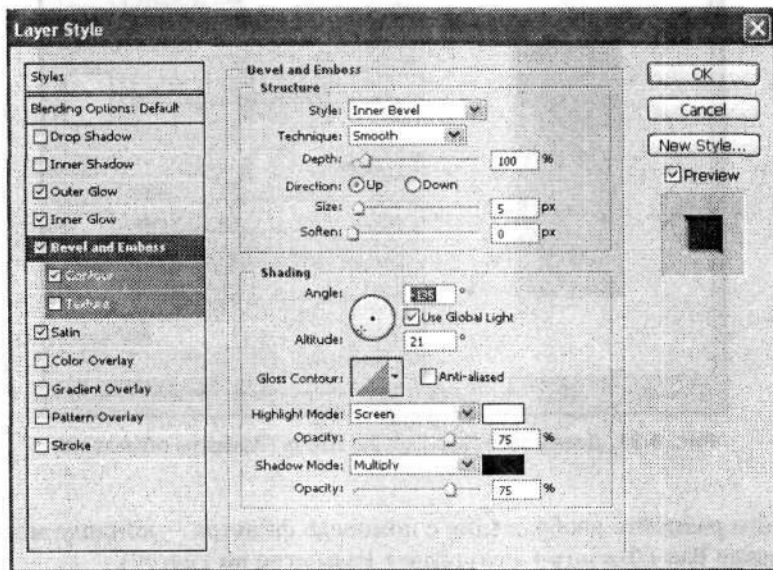


Рис. 4.29. Диалоговое окно Levels (Уровни)

Возвращаемся на палитру слоев Layers (Слои) и создаем новый слой. Выполняем команду меню Select ▶ Load Selection (Выделение ▶ Загрузить выделенную область), чтобы загрузить область выделения в этот слой. В диалоговом окне Load

Selection (Загрузить выделенную область) в раскрывающемся списке Channel (Канал) выбираем канал Alpha 1 (Альфа 1), который мы модифицировали до этого (рис. 4.30).



**Рис. 4.30.** Диалоговое окно Load Selection (Загрузить выделенную область): в раскрывающемся списке Channel (Канал) выбираем канал Alpha 1 (Альфа 1) для загрузки модифицированного выделения

Теперь зальем прямоугольник цветом, выбранным для окраски навигационной панели меню. Чаще всего в этом случае используются цвета в градациях серого или синего. Выбранный цвет указываем в качестве цвета переднего плана (Foreground) на инструментальной панели.

Далее будем создавать эффект объемности, точнее, выпуклости панели навигационного меню. Сначала размоем края с помощью фильтра. Но перед этим перейдем на палитру каналов Channels (Каналы). Выполним команду меню Filter ► Blur ► Gaussian Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу). Обратите внимание, его мы будем применять несколько раз, и каждый раз будем уменьшать радиус размытия (Radius). Так, сначала зададим радиус размытия 16 пикселей. Затем, соответственно, 8, 4, 2 и 1 пиксел. Результатов действия фильтра с последними двумя значениями радиуса размытия вы можете и не заметить визуально. Но они есть!

Дальнейшую работу можно вести разными способами, которые принципиально отличаются друг от друга.

Во-первых, эффект объемности для панели можно создать посредством воздействия все тех же фильтров. В этом случае выполняем команду меню Filter ► Render ► Lighting Effects (Фильтр ► Рендеринг ► Эффекты освещения). Но первоначально вернитесь на палитру слоев Layers (Слои). В диалоговом окне Lighting Effects (Эффекты освещения) выполните настройки, аналогичные тем, что показаны на рис. 4.31.

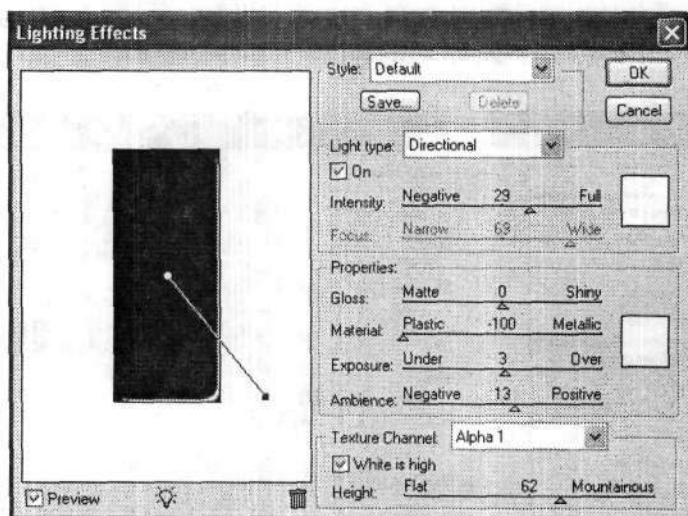


Рис. 4.31. Диалоговое окно Lighting Effects (Эффекты освещения)

После этого размойте изображение с помощью фильтра — команда меню Filter ► Blur ► Gaussian Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу).

Во-вторых, можно сразу выполнить команду меню Layer ► Layer Style ► Drop Shadow (Слой ► Стилль слоя ► Тень). А затем выполнить настройки в диалоговом окне Layer Style (Стилль слоя) (рис. 4.32).

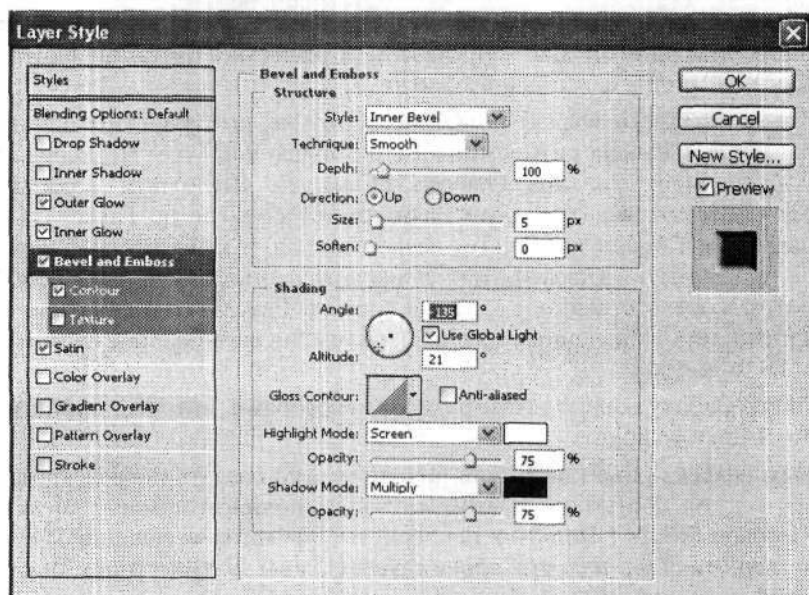
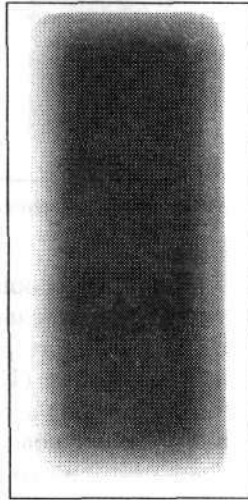


Рис. 4.32. Диалоговое окно Layer Style (Стилль слоя)

У левой границы этого диалогового окна расположен список настраиваемых стилей **Styles** (Стили). Выбирайте нужный стиль, а затем в центральной части диалогового окна настраивайте свойства этого стиля. Можно определить для слоя сразу несколько стилей. Какие стили стоит выбрать и как их настроить для данного примера, вы решите сами, тем более что результат можно сразу наблюдать на документе.

Какие стили настроил я, вы видите на рис. 4.32.

В результате должен получиться вытянутый выпуклый прямоугольник (рис. 4.33). Возможно, у вас получится намного интереснее.



**Рис. 4.33.** Заготовка панели меню с имитацией выпуклости

Выпуклая заготовка для панели меню у нас готова. Можно приступать к разметке кнопок на этой панели. Не будем мудрствовать лукаво, а на панели белыми линиями просто разметим узенькие полоски — это и будут кнопки. Для рисования линий будем использовать инструмент **Line** (Линия). Он расположен в группе инструментов для рисования различных геометрических фигур. Обязательно проследите, чтобы слои с линиями на палитре **Layers** (Слои) располагались выше слоя с самой панелью меню. В противном случае их не будет видно.

После того как кнопки размечены, размещаем на них необходимый текст. Для этого применяем инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) (рис. 4.34).

Заготовка панели навигационного меню сделана. Остается только сохранить результаты в отдельном графическом файле. На завершающем этапе останется привязать к кнопкам необходимые ссылки, но это уже другая история.

Однако, если ваша навигационная панель предполагает наличие подменю, на этом этапе рано останавливаться. Теперь мы будем создавать заготовку для подменю.

Выбираем на уже имеющейся заготовке навигационного меню кнопку, которая предполагает наличие подменю. В моем примере это кнопка «Хобби» (третья сверху). Хобби может быть несколько, поэтому и необходимо подменю.

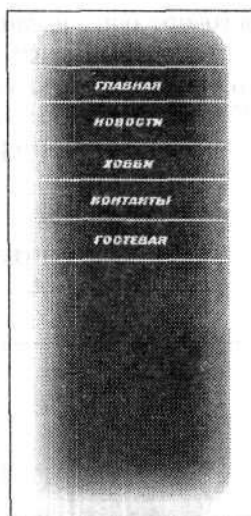


Рис. 4.34. Панель меню с размеченными кнопками

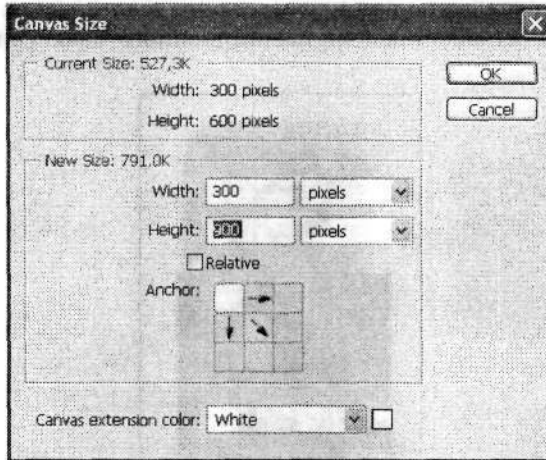
Для подменю мы будем немного раздвигать основную панель. Поэтому проследите, чтобы в нижней части документа под панелью оставалось свободное место. Если его нет (или недостаточно), то увеличьте размеры документа по высоте. Выполняем команду меню **Image ▶ Canvas Size** (Изображение ▶ Размер холста). В диалоговом окне **Canvas Size** (Размер холста) в поле **Height** (Высота) из группы параметров **New Size** (Новый размер) вводим новое значение высоты холста (документа) (рис. 4.35). Остальные параметры этого диалогового окна можно оставить без изменения. Возможно, что с первого раза вы не получите необходимого размера, тем более что вы еще плохо представляете, сколько места займет область подменю. Вы можете повторно изменить размеры холста на любом этапе дальнейшей работы. Только помните, что в поле **Height** (Высота), равно как и в поле **Width** (Ширина), вы вводите новый размер документа, а не величину, на которую следовало бы его увеличить.

Если же вы перестарались и новый документ стал много больше, чем хотелось, можно его уменьшить. Для этого в указанные поля размеров холста вводим значения меньшие, чем текущие. А текущие размеры холста вы найдете в верхней части диалогового окна **Canvas Size** (Размер холста) в группе параметров **Current Size** (Текущий размер). Кстати, в заголовках групп параметров вы увидите и объем файла с документом (в килобайтах).

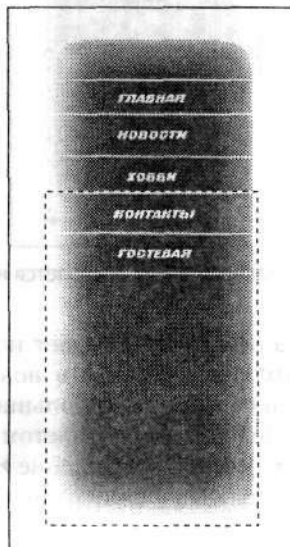
Перед тем как продолжить, сведем все слои. Выполняем команду меню **Layer ▶ Merge Visible** (Слой ▶ Объединить видимые). В итоге у нас останется только один слой — **Background** (Задний план).

Если размеры документа вас удовлетворяют, перейдем непосредственно к раздвиганию основной панели навигационного меню. На инструментальной панели выбираем инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). Затем выделяем область основной панели навигационного меню, начиная с нижней линии той кнопки, которая должна содержать подменю. Область выделения долж-

на включать нижнюю, а также боковые границы основной панели. Не страшно, если будет захвачено немного лишнего пространства. Верхняя граница области выделения должна проходить по нижней границе кнопки (рис. 4.36).



**Рис. 4.35.** В диалоговом окне Canvas Size (Размер холста) изменяем размеры документа



**Рис. 4.36.** Выделяем область основной панели ниже обрабатываемой кнопки

На инструментальной панели выбираем инструмент Move (Перемещение). При этом сразу изменится и граница выделения. Она немного сузится и появятся регулировочные узлы, с помощью которых можно изменять размеры и положение выделенной области.



Клавишами перемещения курсора перемещаем выделенную область немного вниз. Конечно, это можно было сделать и с помощью мыши, но этот способ позволяет гарантировать четкое смещение только вниз.

В промежутке между частями основной панели образуется серый прямоугольник, который нас совершенно не устраивает. Это остатки слоя, содержащего линии границ кнопок основной панели навигационного меню (рис. 4.37).



**Рис. 4.37.** После раздвижения основной панели появляется ненужный серый прямоугольник

Создаем новый слой (Create a new Layer (Создает новый слой)). Инструментом Rectangular Marquee (Прямоугольная область) в новом слое выделяем область, включающую в себя ненужный серый прямоугольник. Затем инструментом Paint Bucket (Заливка) заливаем выделение белым цветом (рис. 4.38). Снимаем выделение командой меню Select ► Deselect (Выделение ► Отменить выделение). Таким образом, у нас остались две совершенно отдельные части основной панели навигационного меню.

Далее будем создавать панель для подменю. Переходим на слой Background (Задний план). На инструментальной панели выбираем уже хорошо нам знакомый инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение). С его помощью выделяем центральную часть основной панели навигационного меню, не имеющую кнопочной разметки. Именно для этого этапа я и не стал размечать все кнопки до конца основной панели. Причем выделить надо так, чтобы до краев панели оставалось немного места (рис. 4.39). А по высоте выделенная область должна

быть на 2–3 пиксела меньше пространства между частями основной панели навигационного меню. Копируем выделенную область командой меню **Edit ▶ Copy** (**Редактирование ▶ Скопировать**).



**Рис. 4.38.** В новом слое заливаем белым ненужный прямоугольник

Если это выделение выполнено удачно, а на панели навигационного меню предполагается использовать несколько подменю, советуем сохранить его в отдельном документе.



**Рис. 4.39.** В нижней части основной панели меню выделяем центральную часть

Создаем еще один новый слой. На палитре **Layers** (Слои) перетаскиваем его миниатюру выше всех остальных. Вставляем из буфера обмена фрагмент панели в новый канал командой меню **Edit** ▶ **Paste** (Редактирование ▶ Вклеить). Инструментом **Move** (Перемещение) перетаскиваем вставленный фрагмент на свободный участок между частями основной панели навигационного меню. Центрируем его относительно боковых сторон основной панели. Допускается небольшой зазор между вставкой и нижней частью основной панели навигационного меню (рис. 4.40).



**Рис. 4.40.** В пространство между частями основной панели вставляем выделенную область

Пока не снято выделение вставленного фрагмента, его можно немного отредактировать, например придать ему некоторый объем, выпуклость или свечение. Все это мы уже делали в диалоговом окне **Layer Style** (Стиль слоя), которое вызывается командой меню **Layer** ▶ **Layer Style** ▶ **Drop Shadow** (Слой ▶ Стиль слоя ▶ Тень). Настройки в упомянутом диалоговом окне я повторять не буду — смотрите по обстоятельствам.

Кроме того, советую немного высветлить вставленный фрагмент — ведь он должен немного отличаться от основной панели навигационного меню. В этом случае имеет смысл использовать настройки в диалоговом окне **Brightness/Contrast** (Яркость/Контрастность), которое открывается по команде меню **Image** ▶

Adjustments ▶ Brightness/Contrast (Изображение ▶ Коррекция ▶ Яркость/Контрастность).

После того как вы настроили вид панели подменю, приступаем к разметке кнопок для нее. Эта операция полностью повторяет разметку кнопок для основной панели навигационного меню. Мы также используем инструмент Line (Линия) для рисования границ кнопок. Затем с помощью инструмента Horizontal Type (Горизонтальный текст) пишем на кнопках необходимый текст. Его размер и яркость могут немного отличаться от текста на кнопках основной панели навигационного меню. Кроме того, яркость текста на кнопке, подменю которой вы смотрите, также лучше увеличить.

Цель можно считать достигнутой. Мы создали полноценную заготовку для развернутой панели навигационного меню (рис. 4.41). Для использования такого меню на веб-страницах вам остается только добавить нужные ссылки для каждой кнопки панели. Кроме того, придется создать и скрипт, который будет раскрывать подменю. Поэтому необходимо для каждого подменю сохранять заготовку и свернутой панели, и развернутой.

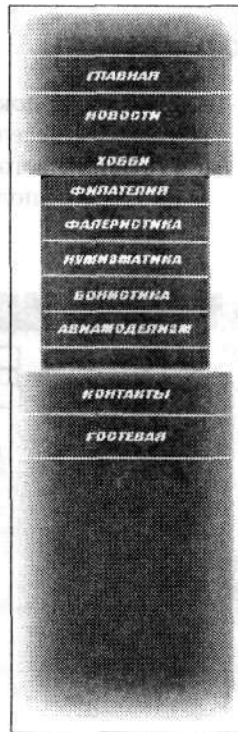


Рис. 4.41. Готовая панель навигационного меню с открытым подменю

Аналогичным образом можно создать панель меню с подменю, которое будет «выскакивать», например, сбоку.

## 4.2. Текстуры и фоны

Неотъемлемой частью любой современной веб-страницы является ее фон. Он существенно украшает веб-страницу и создает стилистическое единство всего сайта. Часто в качестве фона используется и заливка текстурой. Текстура — это небольшой по размерам и объему документ, имеющий повторяющуюся окраску. Наиболее популярны текстуры под дерево, камень и другие природные материалы.

Сегодня существуют богатые коллекции как текстур, так и фоновых изображений. Они совершенно бесплатно доступны на многих веб-сайтах графического или дизайнерского направления. Кроме того, многие визуальные веб-редакторы предлагают свои варианты текстур и фонов.

Но для тех, кто стремится создать абсолютно оригинальную веб-страницу, есть возможность создать свою собственную неповторимую текстуру или фон.

В этом разделе мы рассмотрим самые простые и популярные способы создания текстуры и фона. Начнем с текстур.

### Простая текстура под камень

Создаем в редакторе Adobe Photoshop новый документ. Его размеры не будут слишком большими. Например, 200 × 200 пикселей вполне хватит. Фон документа (Background) выбираем белый (White), а цветовой режим (Color Mode) — RGB. Все эти настройки, как вы уже знаете, мы выполняем в диалоговом окне New (Новый).

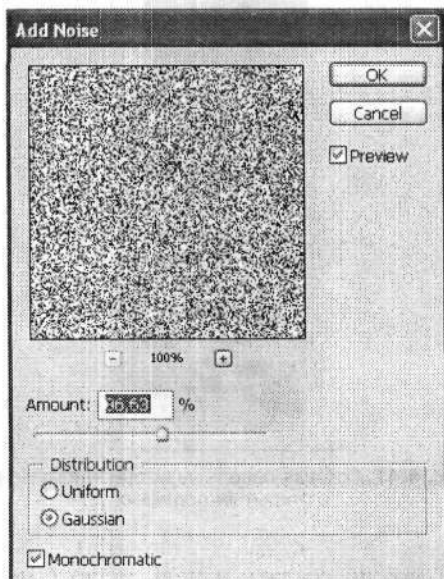


Рис. 4.42. Диалоговое окно Add Noise (Добавить шум)

Первым делом зашумляем белый фон фильтром **Filter ▶ Noise ▶ Add Noise** (Фильтр ▶ Шум ▶ Добавить шум). В диалоговом окне фильтра **Add Noise** (Добавить шум) выполняем следующие настройки (рис. 4.42). Уровень шума (**Amount**) устанавливаем порядка 85–90 %, а тип распределения (**Distribution**) — **Gaussian** (По Гауссу).

Наличие флажка **Monochromatic** (Монохромный) в нижней части диалогового окна **Add Noise** (Добавить шум) совсем не обязательно.

Применяем еще один фильтр: **Filter ▶ Stylize ▶ Emboss** (Фильтр ▶ Стилизация ▶ Тиснение). Этот фильтр позволяет немного сгладить созданную шероховатость шума. В результате создается подобие некоторой рельефности поверхности.

В диалоговом окне фильтра **Emboss** (Тиснение) настраиваем параметры по своему усмотрению (рис. 4.43). Так, в поле **Angle** (Угол) указываем величину угла падения света. Не стоит выбирать его больше 55°. В поле **Height** (Высота) вводим величину высшей точки освещения около 2–4 пикселей, а сглаживание **Amount** (Эффект) выбираем в пределах 70–80 %. Еще раз напомним, что приведенные здесь параметры не являются универсальными.

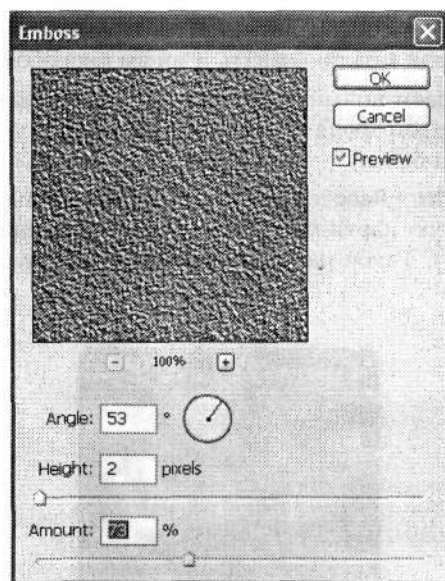


Рис. 4.43. Диалоговое окно **Emboss** (Тиснение)

Вот и готова наша простенькая текстура камня. Если в диалоговом окне **Add Noise** (Добавить шум) вы не устанавливали флажок **Monochromatic** (Монохромный), то результат должен получиться в оттенках серого. Для реалистичности изображения этот цвет можно изменить: выполните команду меню **Image ▶ Adjustments ▶ Hue/Saturation** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Цветовой тон/Насыщенность) и в диалоговом окне **Hue/Saturation** (Цветовой тон/Насыщенность) настройте нужный цвет (рис. 4.44).



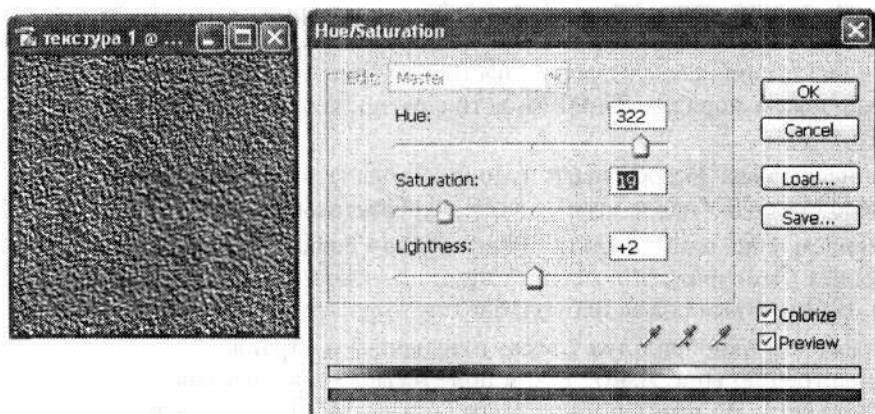


Рис. 4.44. В диалоговом окне Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность) настраиваем цвет текстуры (слева)

## Еще одна текстура камня

Однако описанный выше способ является наипростейшим и не самым реалистичным. Текстуру камня можно создать и иным способом.

Начинаем так же. Создаем новый документ небольших размеров в цветовом режиме RGB с белым цветом фона. На селекторе цветов установите черный как цвет переднего плана, а белый — цвет фона.

Применим фильтр **Filter ▶ Render ▶ Clouds** (Фильтр ▶ Рендеринг ▶ Облака). Мы сразу получим размытую картинку фона, очень напоминающую пасмурное облачное небо (рис. 4.45). Такое размытое изображение будет служить нам заготовкой для текстуры.



Рис. 4.45. Изображение после применения фильтра Clouds (Облака)

Продолжаем работу с фильтрами. Теперь применяем фильтр **Filter ▶ Sketch ▶ Bas relief** (Фильтр ▶ Эскиз ▶ Рельеф). В правой части диалогового окна фильтра **Bas Relief** (Рельеф) настраиваем вид текстуры камня (рис. 4.46). Здесь же в окне предварительного просмотра мы видим и результат. Ползунок **Detail** (Детализа-

ция) устанавливаем на максимум, чтобы лучше прорисовать все тонкости текстуры, а ползунок **Smoothness** (Смягчение) — наоборот, в минимальное положение. В раскрывающемся списке **Light** (Свет) выбираем направление освещения. Здесь можно поэкспериментировать, результаты могут получиться весьма интересными.

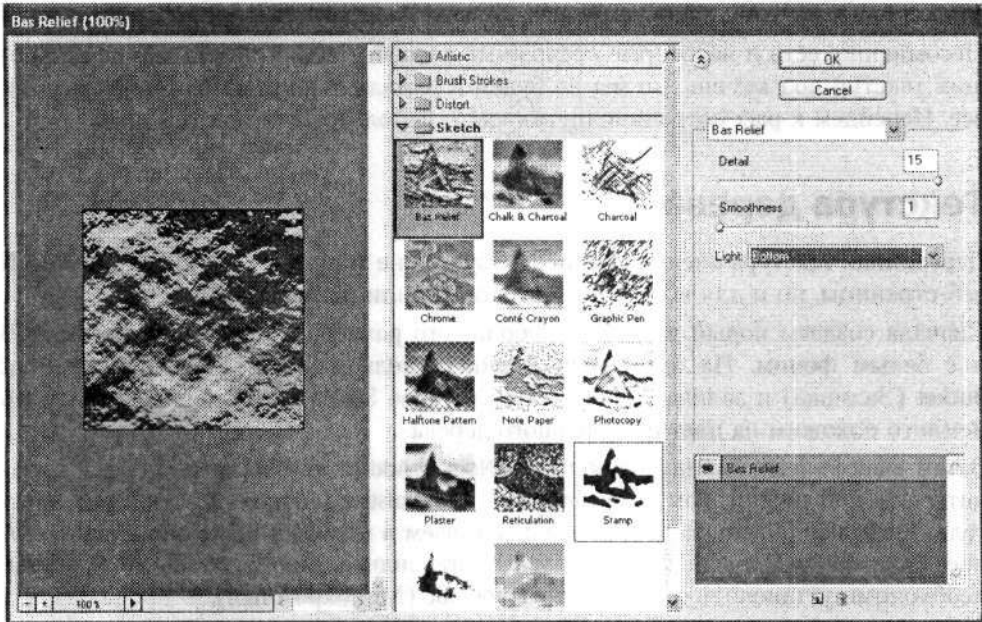


Рис. 4.46. Диалоговое окно Bas Relief (Рельеф)

Уже прорисовывается настоящая каменная поверхность (рис. 4.47).



Рис. 4.47. Готовая текстура камня

На заключительном этапе имеет смысл немного изменить цвет созданной текстуры. Здесь, как обычно, воспользуемся настройками в диалоговом окне

Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность), которое вызывается командой меню Image ► Adjustments ► Hue/Saturation (Изображение ► Коррекция ► Цветовой тон/Насыщенность).

Кроме того, можно воспользоваться еще и фильтром Filter ► Sharpen ► Unsharp Mask (Фильтр ► Резкость ► Контурная резкость). В диалоговом окне фильтра Unsharp Mask (Контурная резкость) можно выполнить настройки, которые приведут к снижению резкости с одновременным повышением контрастности изображения. Несомненно, есть и некоторые несложные способы создания весьма впечатляющих текстур под камень, но мы не будем в рамках данной книги описывать их все. Перейдем к рассмотрению других часто используемых текстур.

## Текстура дерева

Деревянная текстура очень часто используется не только для заливки фона всей веб-страницы, но и для выделения заголовков или иллюстраций.

Сначала создаем новый документ небольшого размера в цветовом режиме RGB и с белым фоном. На инструментальной панели выбираем инструмент Paint Bucket (Заливка) и заливаем фон новым цветом. Этот новый цвет должен быть немного похожим на цвет натурального дерева.

Затем выполняем команду меню Filter ► Noise ► Add Noise (Фильтр ► Шум ► Добавить шум). В диалоговом окне фильтра Add Noise (Добавить шум) переключаем Distribution (Распределение) устанавливаем в положение Uniform (Равномерное) (рис. 4.48). Уровень шума (Amount) устанавливаем порядка 46–56 %. Также необходимо установить флажок Monochromatic (Монохромный).

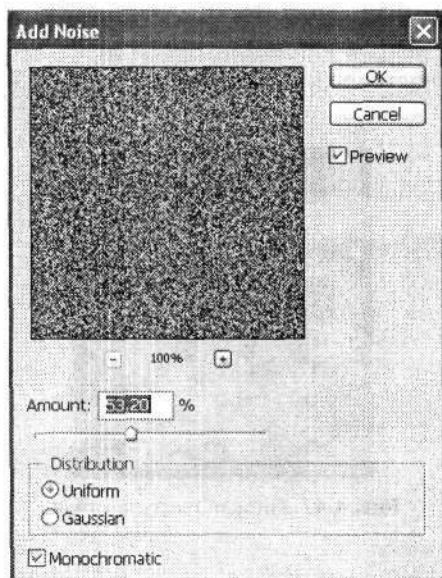


Рис. 4.48. Диалоговое окно Add Noise (Добавить шум)

Вновь применяем фильтр размытия **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Motion Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие в движении). В диалоговом окне фильтра **Motion Blur** (Размытие в движении) настраиваем параметры размытия (рис. 4.49). Угол направления движения (**Angle**) обязательно устанавливаем в нулевое значение, а параметр **Distance** (Смещение) — не более 250 пикселей. В результате получаем изображение множества горизонтальных линий разной толщины и оттенка. Это уже чем-то напоминает деревянную фактуру.

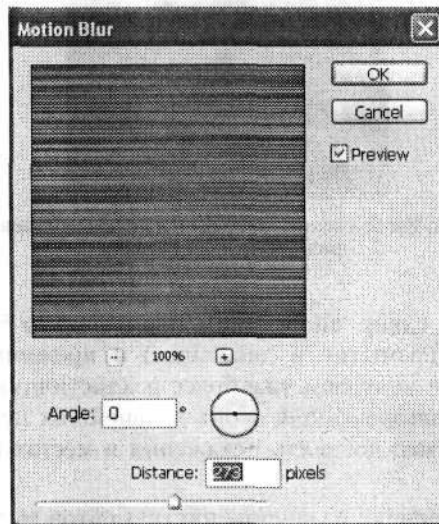


Рис. 4.49. Диалоговое окно Motion Blur (Размытие в движении)

Для придания большей реалистичности текстуре применим к изображению еще один фильтр (хотя этот шаг и не обязателен): **Filter** ▶ **Other** ▶ **Offset** (Фильтр ▶ Другое ▶ Сдвиг). В диалоговом окне фильтра **Offset** (Сдвиг) переключатель **Undefined Areas** (Неопределенные области) устанавливаем в положение **Wrap Around** (Вставить отсеченные фрагменты) (рис. 4.50). Затем устанавливаем значение смещения по вертикали и горизонтали в пределах 60–80 пикселей.

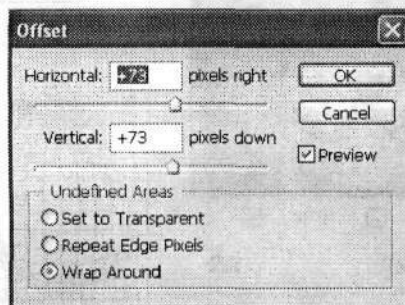
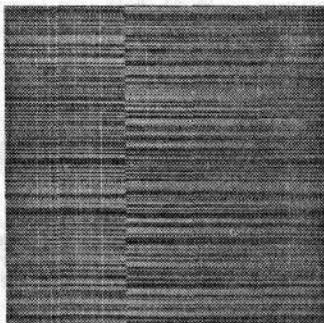


Рис. 4.50. Диалоговое окно Offset (Сдвиг)

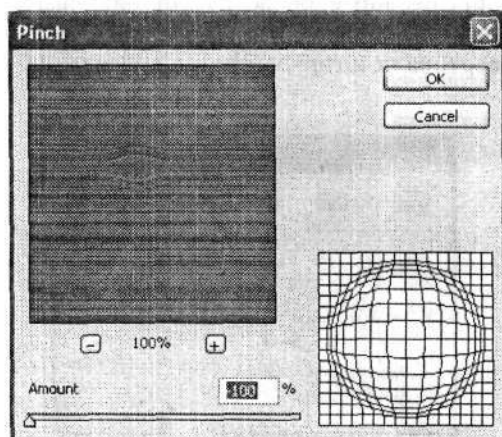
В результате применения фильтра Offset (Сдвиг) с указанными параметрами мы получим смещение одной части изображения на 73 пиксела относительно другой (рис. 4.51).



**Рис. 4.51.** Изображение текстуры после воздействия на нее фильтром Offset (Сдвиг)

Чтобы устранить этот сдвиг, вновь применяем фильтр Filter ► Blur ► Motion Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие в движении) с прежними настройками (см. рис. 4.49). В результате получаем уже более реалистичную деревянную текстуру. Ее уже можно использовать для своих дальнейших целей или немного усовершенствовать, например добавить искажения в местах расположения сучков и т. п.

На инструментальной панели из группы инструментов выделения выбираем инструмент Elliptical Marquee (Овальная область). С его помощью выделяем эллиптическую область на текстуре. Лучше, если она будет немного вытянута по горизонтали. Выполняем команду меню Filter ► Distort ► Pinch (Фильтр ► Искажение ► Дисторсия). В диалоговом окне фильтра Pinch (Дисторсия) необходимо установить коэффициент сжатия (Amount) в наименьшее значение — -100 % (рис. 4.52).



**Рис. 4.52.** Диалоговое окно Pinch (Дисторсия)

В окне предварительного просмотра действия фильтра Pinch (Дисторсия) мы увидим, что на месте эллиптического выделения линии фактуры дерева немного расходятся. Предполагается, что именно здесь и должен находиться след от сучка.

Не снимая выделения, применим следующий фильтр. Команда меню **Filter** ▶ **Distort** ▶ **Twirl** (Фильтр ▶ Искажение ▶ Скручивание) открывает диалоговое окно Twirl (Скручивание) (рис. 4.53). Угол скручивания (Angle) определяем порядка  $110^{\circ}$ – $115^{\circ}$ . Кроме того, можно немного затемнить или размыть выделенную область.

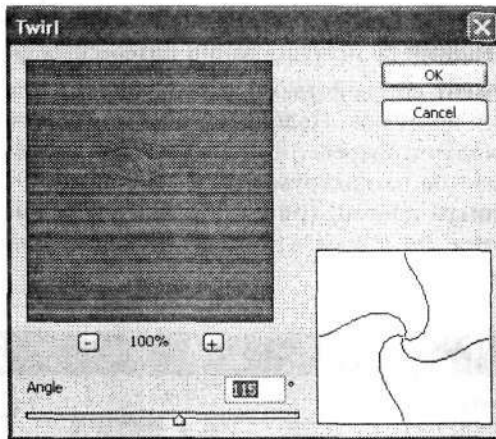


Рис. 4.53. Диалоговое окно Twirl (Скручивание)

Снимаем выделение командой меню **Select** ▶ **Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение). Далее аналогичным образом можно создать еще несколько сучков. Однако следует менять размеры выделения и не допускать симметрии в их размещении.

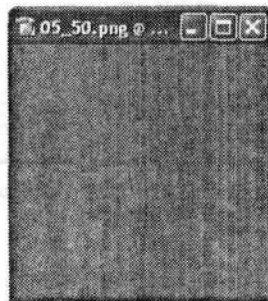


Рис. 4.54. Готовая текстура дерева

Кроме того, можно развернуть изображение на  $90^{\circ}$  командой меню **Image** ▶ **Rotate Canvas** ▶  $90^{\circ}$  CW (Изображение ▶ Повернуть холст ▶  $90^{\circ}$  по часовой). Затем



создать эллиптическое выделение большого размера и установить его так, чтобы у края текстуры была видна только одна дуга эллипса. А потом повторить операции, описанные выше.

Для большей убедительности на заключительном этапе можно применить и фильтр Filter ► Stylize ► Wind (Фильтр ► Стилизация ► Ветер). Тогда линии текстуры будут немного размытыми (рис. 4.54).

## Пробковое дерево

Описываемый далее способ позволяет также создать текстуру дерева, но пробкового. Чем пробковое дерево отличается от обычного, надеюсь, вы знаете. Это очень простой пример, основанный на использовании интересных фильтров Photoshop.

Создаем новый документ со свойствами, аналогичными тем, что были у документов из предыдущих примеров. Подбираем цвет для заливки фона. Он должен напоминать цвет пробкового дерева. Для выбора цвета щелкаем левой кнопкой мыши на селекторе цветов на инструментальной панели. Откроется диалоговое окно Color Picker (Палитра цветов) (рис. 4.55). Цвет переднего плана можно подобрать опытным путем, но я ввел в соответствующие поля следующие значения: R — 220, G — 168, B — 102.

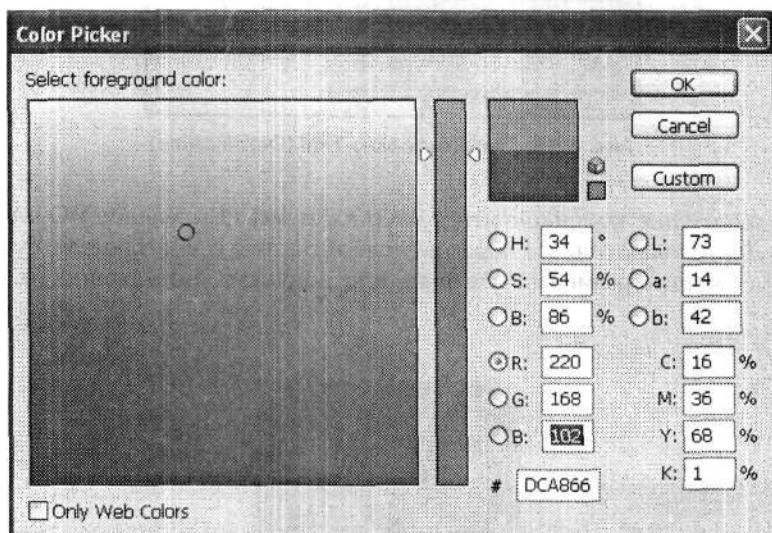


Рис. 4.55. В диалоговом окне Color Picker (Палитра цветов) настраиваем цвет переднего плана

Эти значения соответствуют светло-коричневому цвету. Таким цветом и заливаем наш документ, для чего выполняем команду меню Edit ► Fill (Редактирование ► Выполнить заливку). В диалоговом окне Fill (Заливка) в раскрывающемся списке Use (Использовать) выбираем вариант Foreground Color (Основной цвет) (рис. 4.56). Остальные настройки можно оставить без изменений. Для осуществления заливки документа щелкаем левой кнопкой мыши на кнопке OK.

Итак, мы получили документ с фоном заданного цвета. Приступаем к созданию собственно текстуры.

Выполняем команду меню Filter ▶ Texture ▶ Craquelure (Фильтр ▶ Текстура ▶ Кракелюры). Откроется диалоговое окно Craquelure (Кракелюры) (рис. 4.57). В правой его части настраиваем параметры растрескивания по своему усмотрению. Не стоит делать трещины чрезвычайно частыми: представьте себе обычную пробку от термоса и постарайтесь воссоздать ее в сечении. В примере использованы следующие настройки: Crack Spacing (Интервалы) — 38, Crack Depth (Глубина трещин) — 8, Crack Brightness (Освещенность) — 9.

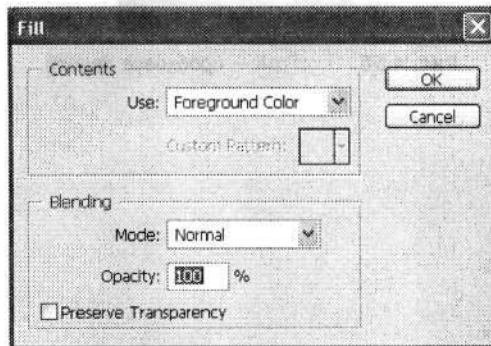


Рис. 4.56. Диалоговое окно Fill (Заливка)

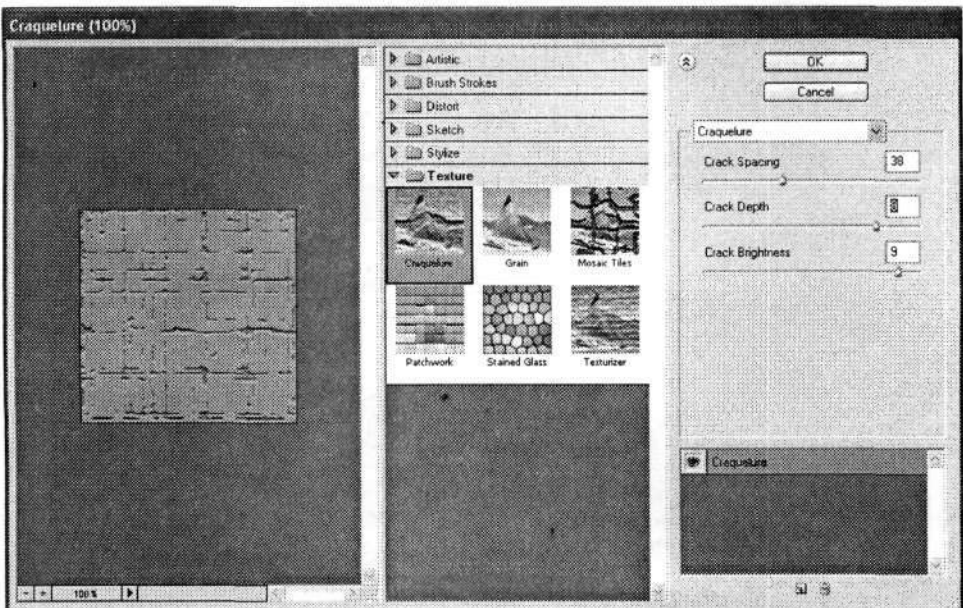


Рис. 4.57. Диалоговое окно Craquelure (Кракелюры)

Результат получается вполне правдоподобным (рис. 4.58). Возможно, при других параметрах он будет еще реалистичнее.



**Рис. 4.58.** Текстура — пробковое дерево

## Глава 5

---

# Создание изображений в Photoshop

В этой главе книги я собрал некоторое количество примеров использования возможностей графического редактора Photoshop, которые по тем или иным причинам нельзя было разместить ни в одной другой главе. Это примеры, демонстрирующие создание различных изображений в Photoshop. Некоторые из них могут найти применение в различных проектах. А некоторые были созданы просто ради развлечения. Тем не менее все примеры красочно демонстрируют чудесные возможности Photoshop.

### 5.1. Компакт-диск

В первом примере мы попытаемся создать изображение компакт-диска. Это довольно часто встречающийся пример. Ну а где использовать готовое изображение, вы решите сами.

Создаем новый документ командой меню **File ▶ New** (Файл ▶ Новый). Его размеры, которые вы зададите в диалоговом окне **New** (Новый), должны быть немного больше, чем размеры создаваемого диска. Если вы стремитесь создать изображение с размерами настоящего компакт-диска, то смело выставяйте **400 × 400** пикселей (что примерно соответствует **14,11** см, а диаметр настоящего компакт-диска — **12** см). Цвет фона — белый.

Для удобства дальнейшей работы выполняем команду меню **View ▶ Rulers** (Просмотр ▶ Линейки), которая включает отображение вспомогательных линеек у верхней и левой границ рабочего окна документа. Обозначим с помощью направляющих центр документа. На верхней границе нажимаем и удерживаем нажатой левую кнопку мыши. Не отпуская ее, спускаем указатель мыши вниз. Вы увидите тоненькую синюю линию — это и есть горизонтальная направляющая. По линейке у левой границы документа ориентируем ее ровно посередине документа, аналогично ориентируем и вертикальную направляющую. Обе

направляющие пересекутся точно в середине документа. Это будет центр будущего диска.

Используя кнопки на палитре Layers (Слой), создаем новый слой. На инструментальной панели выбираем инструмент Elliptical Marquee (Овальная область). На панели параметров этого инструмента в раскрывающемся списке Style (Стиль) выбираем вариант Fixed Size (Заданный размер), а в полях Width (Ширина) и Height (Высота) указываем диаметры создаваемой окружности. Так как диск будет иметь форму круга, оба значения должны быть одинаковые (рис. 5.1).

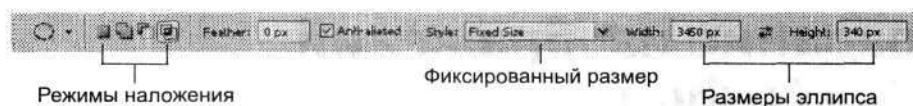


Рис. 5.1. Панель параметров инструмента Elliptical Marquee (Овальная область)

После того как все настройки выполнены, рисуем окружность, расположив ее точно в середине документа (на пересечении направляющих). Для этого нажимаем и удерживаем нажатой клавишу Alt и щелкаем левой кнопкой мыши в центре документа.

Вновь обратимся к панели параметров инструмента Elliptical Marquee (Овальная область). Режим отображения переключаем на Subtract From Selection (Вычитание из выделенной области) (это третий слева значок в группе режимов наложения, рис. 5.1). Затем настраиваем фиксированные размеры для внутренней окружности, точнее, для отверстия компакт-диска. Если диаметр внешней окружности у нас был 340 пикселей, то для внутреннего отверстия целесообразно назначить диаметр 44 пиксела. И наконец, рисуем заданную окружность, расположив ее также точно посередине. Как вы помните, в точном центрировании нам помогает использование клавиши Alt. Однако теперь сначала установите перекрестие указателя мыши в точку пересечения направляющих, затем нажмите левую кнопку мыши и только потом нажимайте и удерживайте клавишу Alt. Когда окружность появится в нужном месте, аккуратно, чтобы не сдвинуть ее, отпустите левую кнопку мыши, а потом и клавишу Alt.

В результате мы получили две концентрические окружности, которые служат нам границами области выделения. Заливаем эту область светло-серым цветом (#E5E5E5 или немного темнее) (рис. 5.2) с помощью инструмента Paint Bucket (Заливка). Снимаем выделение командой меню Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Отменить выделение). Заготовка будущего компакт-диска сделана!

Создаем новый слой командой меню Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Новый ▸ Слой). В диалоговом окне New Layer (Новый слой) в поле Name (Имя) можно указать новое имя для этого слоя (по умолчанию — Layer 1 (Слой 1)). Слоев в данном примере у нас будет много. Поэтому, чтобы не путаться и не тратить много времени на поиски нужного слоя, имеет смысл дать ему более осмысленное имя. Но я оставил настройки по умолчанию, поэтому в дальнейшем буду использовать свою терминологию.

В новом слое с помощью инструмента *Elliptical Marquee* (Овальная область) выделяем еще одну концентрическую круглую область с диаметром около 334 пикселей. Возможно, пока она будет плохо заметна. А нужна она для задания границы будущего компакт-диска. Затем аналогичным образом создаем еще одну концентрическую окружность, но с диаметром около 106 пикселей. В результате мы получаем новую область выделения в форме кольца. С помощью инструмента *Paint Bucket* (Ковш) заливаем ее белым цветом (#FFFFFF).

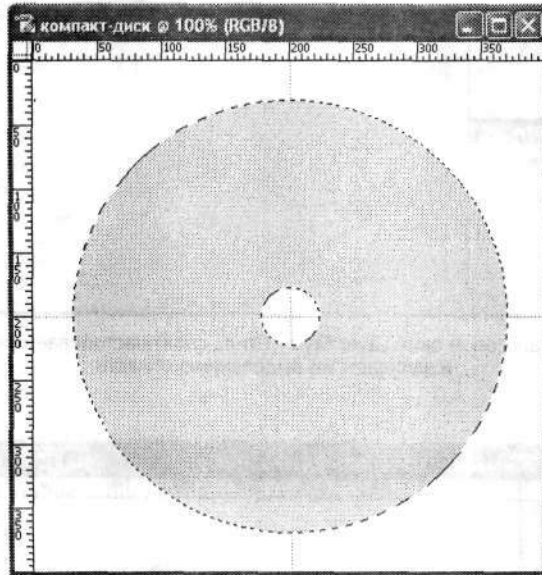


Рис. 5.2. Заготовка компакт-диска

Выполняем команду меню *Layer ▶ Layer style ▶ Gradient Overlay* (Слой ▶ Стиль слоя ▶ Наложение градиента), чтобы открыть диалоговое окно *Layer Style* (Стиль слоя) на странице *Gradient Overlay* (Наложение градиента) (рис. 5.3). В нем необходимо сразу немного изменить тип градиента, поэтому щелкаем любой кнопкой мыши на раскрывающемся списке *Gradient* (Градиент). Затем в открывшемся диалоговом окне *Gradient Editor* (Редактор градиентов) настраиваем градиент. В результате мы должны получить градиентный переход от темно-серого к светло-серому. Угол наклона градиента (*Angle*) можете выставить по своему усмотрению. Также не обязательна и установка флажка *Reverse* (Инверсия).

Мы получили градиентную заливку в оттенках серого выделенной области диска (рис. 5.4). От моего рисунка ваш может отличаться в основном наклоном градиентной заливки. Внутреннее кольцо должно остаться без изменений. Снимаем выделение командой меню *Select ▶ Deselect* (Выделение ▶ Отменить выделение).



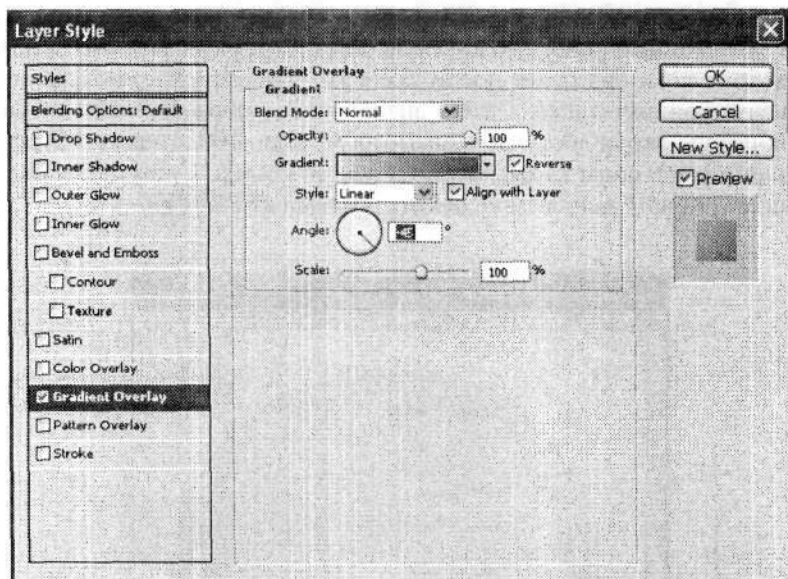


Рис. 5.3. В диалоговом окне Layer Style (Стиль слоя) настраиваем вид градиента и заливаем им выделенную область

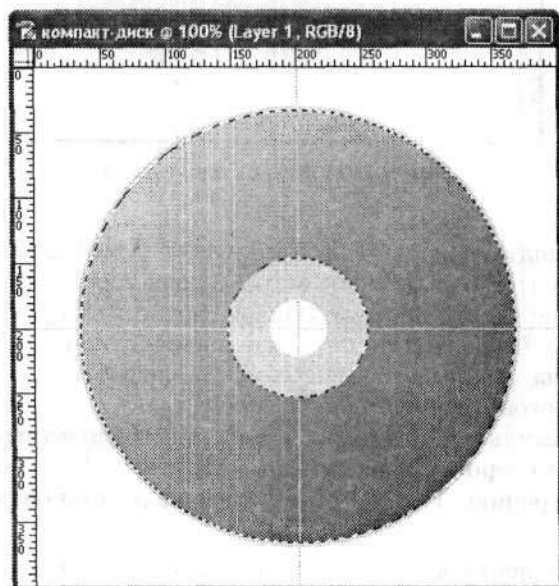


Рис. 5.4. Изображение заготовки диска после заливки градиентом

Создаем новый, уже третий, слой. На инструментальной панели редактора выбираем инструмент Gradient (Градиент). В раскрывающемся списке Click to Open Gradient Picker (Щелкните, чтобы открыть палитру градиентов) выбираем гради-

ент Spectrum (Спектр). Это цветной градиент, включающий все цвета радуги. Он входит в стандартный набор градиентов редактора Adobe Photoshop CS. Тип градиента оставляем прежним — Linear Gradient (Линейный градиент). Заливаем новый слой выбранным градиентом, просто протаскивая указатель мыши сверху вниз. Как видите, спектральным градиентом будет залито все пространство нового слоя (рис. 5.5). Также не будет видно и созданных нами заготовок компакт-диска. Но все это мы сейчас исправим.

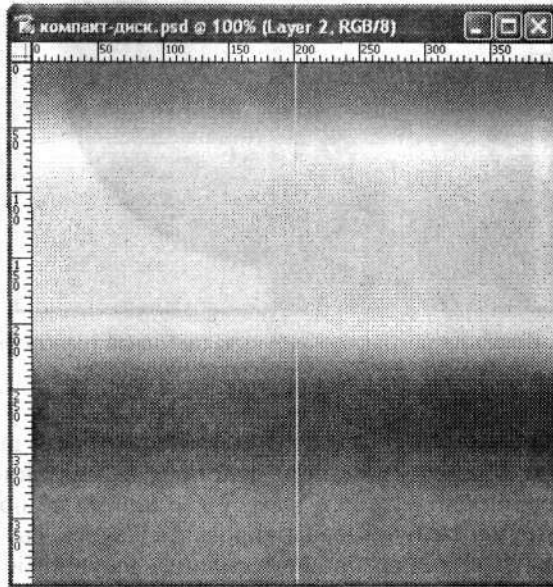


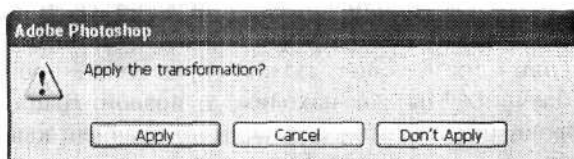
Рис. 5.5. Исходное изображение после заливки нового слоя градиентом Spectrum (Спектр)

Выполняем команду меню Edit ▶ Free Transform (Редактирование ▶ Свободное трансформирование). Никаких существенных изменений после выполнения данной команды меню вы не заметите. Однако если приглядеться, то по периметру изображения градиента, а также в его центре появятся так называемые регулировочные узлы. Именно с их помощью можно осуществить произвольную трансформацию изображения. Мы же находим у правой границы изображения средний регулировочный узел (это маленький прозрачный квадратик у правого края горизонтальной направляющей). Нажав левую кнопку мыши (и удерживая ее), перетащим правую границу изображения ровно на середину. Таким образом, градиентная спектральная заливка сузится к левой границе документа. Соответственно, переместятся и регулировочные узлы правой стороны слоя, и его центр. В то же время вновь откроется правая половина нашей первоначальной заготовки компакт-диска (рис. 5.6). Кстати, при заливке спектральным градиентом, направляющие линии (особенно горизонтальная) будут плохо просматриваться, поэтому ориентируйтесь по регулировочным узлам свободной трансформации.



**Рис. 5.6.** Используя регулировочные узлы свободной трансформации, сужаем слой со спектральным градиентом

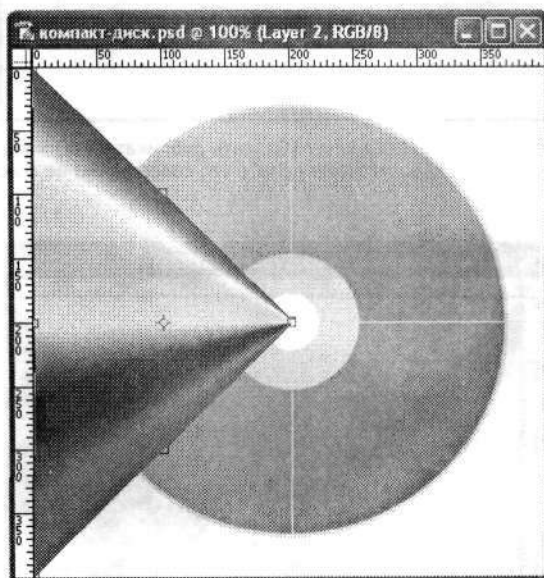
Если сразу после произведенной свободной трансформации вы решите выполнить любую другую команду меню или действие, не связанное с дальнейшей свободной трансформацией текущего слоя, у вас ничего не получится. Все команды меню и инструменты будут заблокированы. Таковы свойства свободного трансформирования. При любой попытке сменить текущий инструмент на инструментальной панели или выполнить какую-нибудь команду меню будет появляться диалоговое окно с вопросом **Apply the transformation?** (Применить трансформирование?) (рис. 5.7). Если вы полностью согласны с результатами проведенной трансформации, то нажмите кнопку **Apply** (Применить) данного диалогового окна.



**Рис. 5.7.** Если вы согласны с результатами трансформации, смело щелкайте на кнопке **Apply** (Применить)

Это диалоговое окно вам будет встречаться очень часто! Но вернемся к нашему градиенту. Итак, мы сузили его наполовину. Теперь выполняем команду меню **Edit ▶ Transform ▶ Perspective** (Редактирование ▶ Трансформирование ▶ Перспектива). После этого вы также не заметите никаких видимых изменений, да их пока и нет. Данная команда позволяет перемещать любой регулировочный узел в лю-

бом направлении. Мы щелкаем левой кнопкой мыши на правом нижнем регулировочном узле и, не отпуская левой кнопки мыши, перетаскиваем упомянутый регулировочный узел по вертикали к центру (или к центральному регулировочному узлу). В результате мы получаем треугольник, верхняя вершина которого располагается в центре всех наших окружностей (рис. 5.8), причем этот треугольник будет залит все тем же спектральным градиентом.



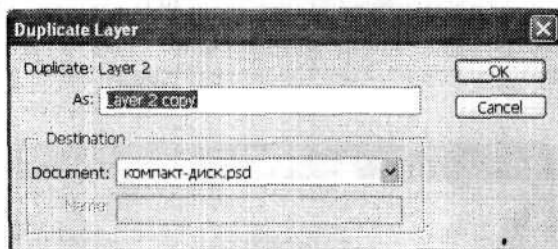
**Рис. 5.8.** Перетаскивание нижнего правого регулировочного узла в середину приводит к образованию треугольника со спектральной заливкой в левой половине документа

По сути, мы завершили второй большой этап создания компакт-диска. Используя данный треугольник со спектральной градиентной заливкой, мы раскрасим весь диск.

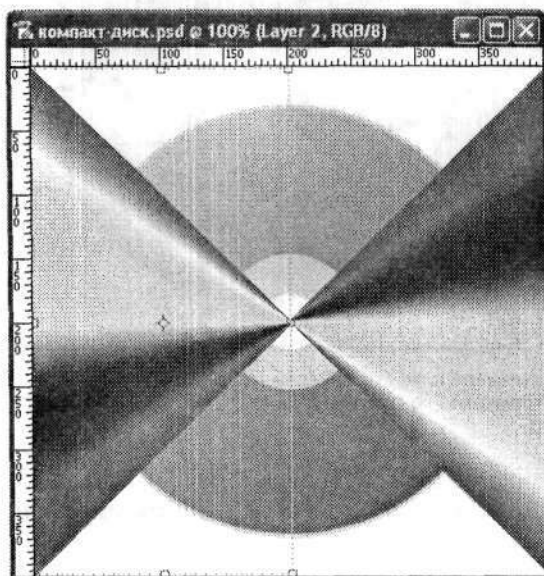
Продублируем слой с этим треугольником, выполнив команду меню **Layer ▶ Duplicate Layer** (Слой ▶ Создать дубликат слоя). В диалоговом окне **Duplicate Layer** (Создать дубликат слоя) в поле **As** (Как) можно задать новое имя слоя-дубликата (рис. 5.9). Остальные настройки этого диалогового окна не меняйте. Я, как уже говорил, оставляю все значения по умолчанию. Поэтому слой-дубликат будет носить имя **Layer 2** (Слой 2). Кстати, название этого слоя не имеет особого значения, тем более что скоро этот слой будет соединен с оригиналом. Но не будем забегать вперед.

Слой-дубликат появится на палитре **Layers** (Слои) с заданным именем (в моем случае — **Layer 2 copy** (Слой 2 (копия))), причем этот слой сразу будет активным. Поэтому выполняем следующую команду меню: **Edit ▶ Transform ▶ Rotate 180°** (Редактирование ▶ Трансформирование ▶ Поворот на 180°). В результате наш спектральный треугольник будет развернут на 180° относительно своей главной вершины. Используя навигационные (или курсорные) клавиши, передвигаем

его строго по горизонтальной направляющей так, чтобы главные вершины двух симметричных треугольников совместились (рис. 5.10).



**Рис. 5.9.** В диалоговом окне Duplicate Layer (Создать дубликат слоя) можно задать имя слоя-дубликата, хотя на данном этапе делать это совершенно не обязательно



**Рис. 5.10.** Изображение дублированных и развернутых спектральных треугольников

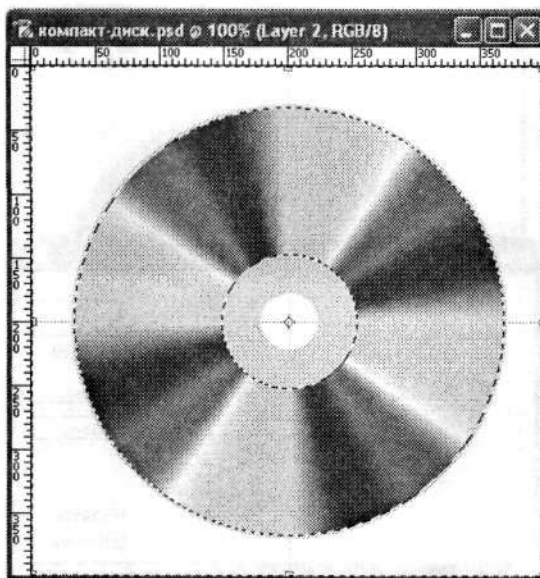
На данный момент мы получили два слоя с абсолютно симметричными треугольниками. Активным должен быть самый верхний (на палитре Layers (Слои)) слой (у меня — слой Layer 2 copy (Слой 2 (копия))). Для сведения слоев с зеркальными изображениями треугольников выполняем команду меню Layer ► Merge Down (Слой ► Объединить с предыдущим). Так у нас останется только один слой с зеркальными треугольниками, который будет носить имя верхнего слоя (Layer 2 (Слой 2)). Изображение документа при этом не изменится. Все изменения мы заметим только на палитре Layers (Слои) — здесь не станет слоя Layer 2 copy (Слой 2 (копия)).

Вновь дублируем слой Layer 2 (Слой 2) командой меню Layer ► Duplicate Layer (Слой ► Создать дубликат слоя). Слой-дубликат вновь будет иметь имя Layer 2

сору (Слой 2 (копия)). Поворачиваем его на  $90^\circ$  командой меню **Edit** ▶ **Transform** ▶ **Rotate  $90^\circ$  CW** (Редактирование ▶ Трансформирование ▶ Поворот на  $90^\circ$  по часовой). Таким образом мы получаем квадрат, полностью залитый спектральным градиентом. Вновь выполняем команду меню **Layer** ▶ **Merge Down** (Слой ▶ Объединить с предыдущим). Теперь у нас есть единый слой со сплошной градиентной заливкой.

Однако исчезли границы наших прежних концентрических выделений. А мы же собирались создавать диск! У нас оказалось залито спектральным градиентом значительно большее пространство документа, чем требовалось. Но его можно очистить.

Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкаем левой кнопкой мыши на значке слоя **Layer 1** (Слой 1) на палитре **Layers** (Слой). В документе мы увидим, что вновь проявились границы кольцевой заливки. Инвертируем выделение командой меню **Select** ▶ **Inverse** (Выделение ▶ Инверсия). Удаляем вновь выделенную область простым нажатием клавиши **Delete**. В результате останется только предварительно заданное изображение кольца со спектральным градиентным заполнением (рис. 5.11). Также мы замечаем и предварительно созданную окантовку компакт-диска. Снимаем выделение.



**Рис. 5.11.** Удаляем все лишнее, тем самым вновь определяя форму компакт-диска

Приступаем к четвертому этапу разработки изображения компакт-диска. Переходим к палитре **Layers** (Слой). Здесь в раскрывающемся списке режимов наложения задаем для выбранного слоя режим **Overlay** (Перекрытие). Непрозрачность (**Opacity**) устанавливаем в пределах 55–60 % (рис. 5.12). Перечисленные действия приводят к тому, что местами заготовка диска становится то светлее, то темнее. Это «работает» слой с градиентной заливкой.



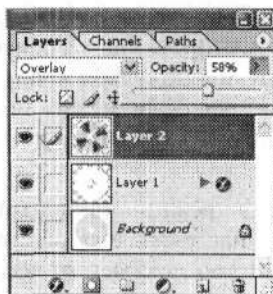


Рис. 5.12. Палитра Layers (Слои) с настройками параметров слоя

Если и теперь заготовка диска кажется вам слишком яркой, можно выполнить следующую команду меню: Layer ► New Adjustment Layer ► Hue/Saturation (Слой ► Новый корректирующий слой ► Цветовой тон/Насыщенность). В диалоговом окне Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность) в первую очередь устанавливаем флажок Colorize (Тонирование) (рис. 5.13). Остальные параметры настраиваем так, чтобы спектральная заливка стала немного тусклее.

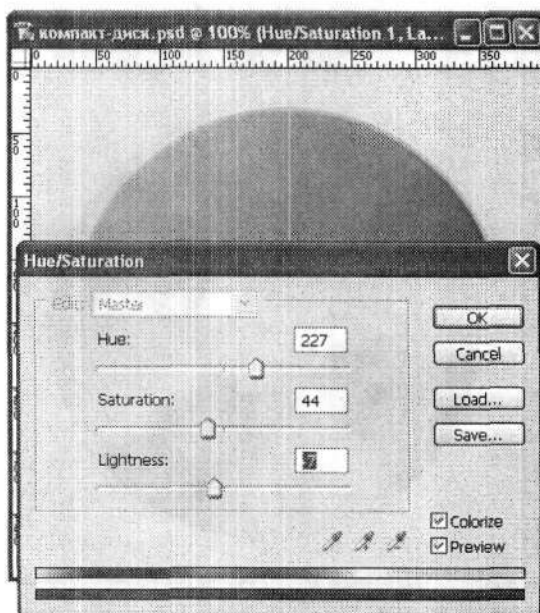


Рис. 5.13. В диалоговом окне Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность) необходимо задать такие параметры, чтобы спектральная заливка стала немного тусклее

Далее активизируем слой Layer 2 (Слой 2). Создаем выделение в виде окружности диаметром примерно 132 пиксела с ранее заданным центром. Как это сделать, вы уже знаете. Затем копируем выделенную область в буфер обмена командой меню Edit ► Copy (Редактирование ► Скопировать). Создаем новый слой

командой меню **Layer ▶ New ▶ Layer** (Слой ▶ Новый ▶ Слой). Затем вставляем объект из буфера обмена командой меню **Edit ▶ Paste** (Редактирование ▶ Вклеить). Так мы получили новое кольцо, которое отличается яркостью от остального изображения (рис. 5.14). На палитре **Layers** (Слой) настраиваем новые свойства данного слоя. В раскрывающемся списке режимов наложения выбираем режим **Screen** (Осветление) и задаем непрозрачность (**Opacity**) около 60–75 %.

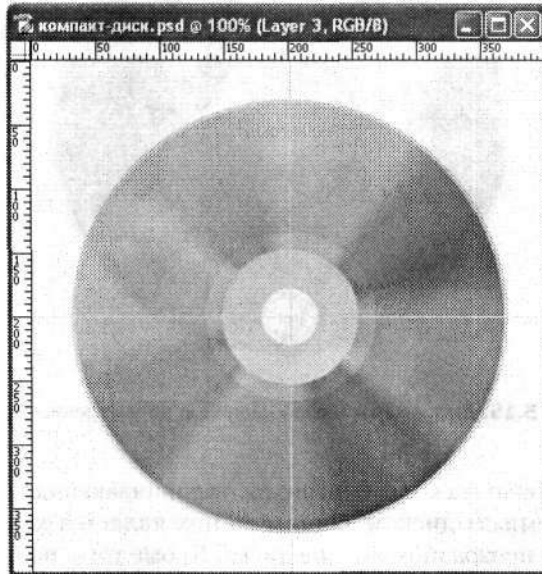


Рис. 5.14. Заготовка диска с готовым внутренним кругом

Согласитесь, что некоторое сходство с оригинальным компакт-диском уже есть. Если присмотреться к оригиналу, то можно идентифицировать на внутренней окружности некоторую надпись. Не важно, конечно, что там обычно пишется, но надпись присутствует всегда. Добавим такую надпись и мы. Для этого на инструментальной панели выбираем инструмент **Ellipse** (Эллипс), который позволяет рисовать окружности. На панели параметров этого инструмента устанавливаем режим фигуры **Paths** (Контур). Создаем контур, диаметр которого на два-четыре пиксела отличается от внутреннего диаметра внутреннего же кольца. Причем надо учитывать, что именно этот контур будет служить нам направляющей для написания текста.

Далее на инструментальной панели выбираем инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст). Настраиваем его свойства на палитре **Character** (Символ). Затем перемещаем указатель мыши так, чтобы при соприкосновении с ранее созданной круговой направляющей он поменял свой внешний вид. Именно тогда и можно начинать вводить текст, который мы желаем разместить по внутреннему кругу диска.

Переключаемся на палитру **Path** (Контур). Выше всех там будет размещаться значок контура **Work Path** (Рабочий контур). Его мы удаляем. В результате

у текста, который размещен по упомянутому контуру, исчезнет характерное подчеркивание (рис. 5.15).

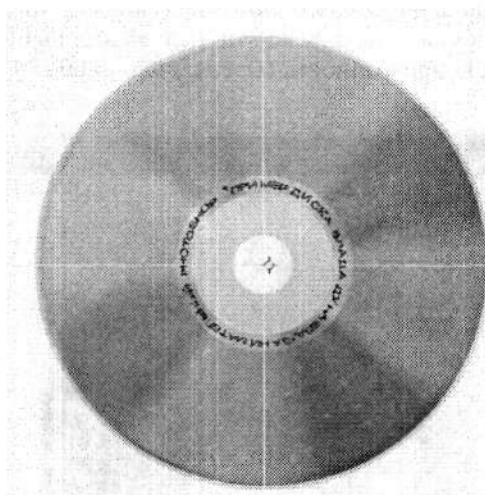


Рис. 5.15. Диск с характерной надписью на внутреннем круге

Остается добавить еще несколько штрихов, увеличивающих схожесть изображения с реальным компакт-диском. Одним из них является характерная «бороздка» на внутреннем прозрачном кольце диска. Кроме того, по границе диска имеется прозрачное кольцо. Именно их мы сейчас и добавим к общей композиции.

Создаем новый слой. На инструментальной панели редактора выбираем инструмент **Elliptical Marquee** (Овальная область). С его помощью создаем выделение в форме круга с диаметром около 95 пикселей с центром в той же точке, где расположены центры концентрических окружностей. Не буду повторять, как такое выделение создать.

Заливаем выделенную область белым цветом. Затем выполняем команду меню **Select ▸ Modify ▸ Contract** (Выделение ▸ Модификация ▸ Сжать). В диалоговом окне **Contract** (Сжать область) задаем величину, на которую уменьшаем область выделения — 2 пикселя. Будет создано новое выделение в виде узкого диска. Снимаем выделение. К слою с новым узким диском применим команду меню **Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel & Emboss** (Слой ▸ Стилль слоя ▸ Тиснение). Откроется диалоговое окно **Layer Style** (Стилль слоя), в котором будет выбрана страница **Bevel & Emboss** (Тиснение) (рис. 5.16).

В раскрывающемся списке **Style** (Стилль) выбираем вариант **Pillow Emboss** (Контурное тиснение), впрочем, можно оставить и **Inner Bevel** (Внутренний скос). Результаты будут идентичны. Остальные параметры настраивайте по своему усмотрению, так, чтобы просматривалась так называемая канавка.

Можно создать еще один диск с диаметром около 76 пикселей и еще раз повторить все вышеописанные операции (рис. 5.17).

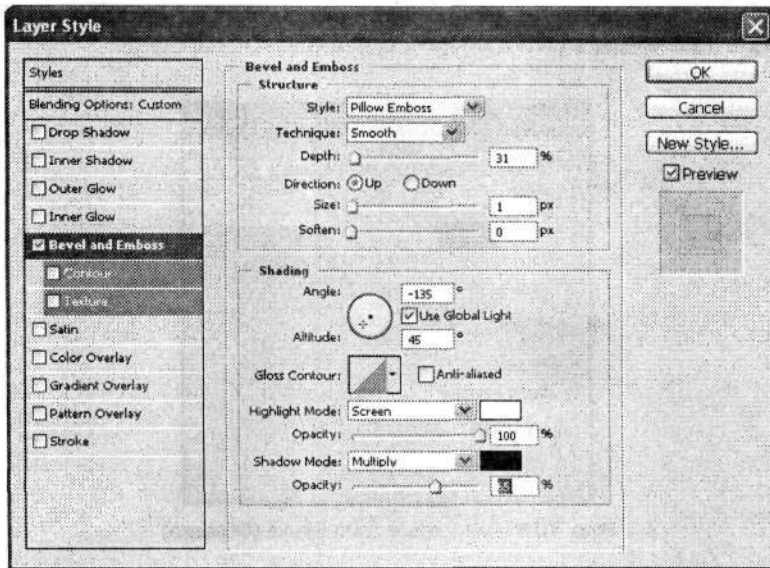


Рис. 5.16. В диалоговом окне Layer Style (Стиль слоя) задаем параметры канавки компакт-диска

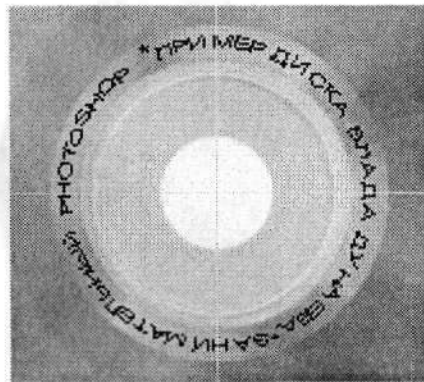


Рис. 5.17. Центральная часть изображения диска

Но и это еще не все. Выделим внешнюю границу диска. Для этого создаем новый слой. Затем, удерживая нажатыми клавиши Ctrl и Shift, на палитре Layers (Слой) одновременно выделяем первые два слоя (они самые нижние на палитре). Выполняем команду меню Edit ▶ Stroke (Редактирование ▶ Выполнить обводку). В диалоговом окне Stroke (Обводка) устанавливаем ширину обводки (Width) 1 пиксел, цвет — черный или темно-серый. Переключатель Location (Позиция относительно границы) устанавливаем в положение Outside (Снаружи). Остальные параметры можно оставить без изменений (рис. 5.18).

Вот теперь действительно все. Мы создали вполне реалистичное изображение компакт-диска (рис. 5.19). Вам останется снять с изображения вспомогательные линейки и направляющие (чего не сделано на приведенном рисунке). Для этого

снимите флажки в пунктах меню View ▸ Extras (Просмотр ▸ Вспомогательные элементы) и View ▸ Rulers (Просмотр ▸ Линейки).

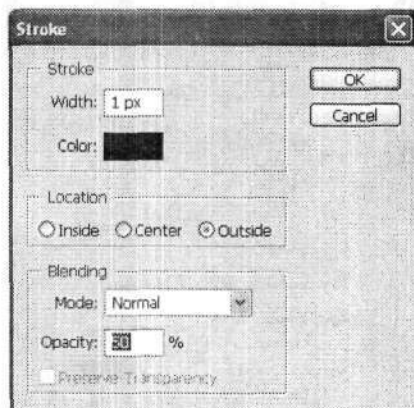


Рис. 5.18. Диалоговое окно Stroke (Обводка)

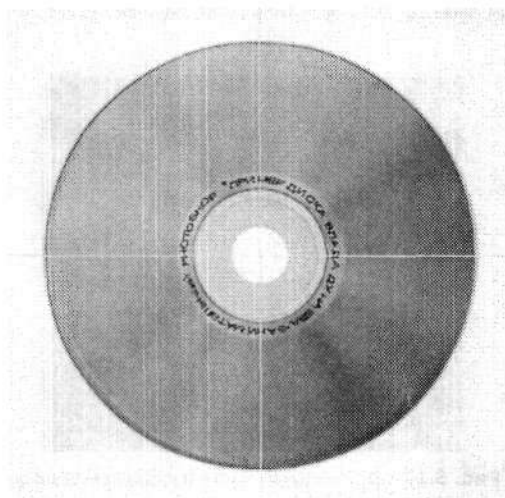


Рис. 5.19. Готовый результат — изображение компакт-диска

## 5.2. Пулевые отверстия

В этом разделе мы рассмотрим несколько примеров имитации пулевых отверстий в различных поверхностях.

### Простое пулевое отверстие

Создаем новый документ с размерами 200 × 200 пикселей. Заливку фона выберите по своему усмотрению. Кроме того, можно использовать и какой-нибудь

рисуюнок, в котором вы будете делать дырки. Я же выполнил заливку фона цветом хаки.

Создаем новый слой (кнопка **Create a New Layer** (Создает новый слой)). На инструментальной панели выбираем инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). С его помощью выделяем вертикальную прямоугольную область шириной 50 пикселей у левой границы холста. Выполняем команду меню **Edit** ▶ **Fill** (Редактирование ▶ Выполнить заливку). В диалоговом окне **Fill** (Заливка) в раскрывающемся списке **Use** (Использовать) выбираем белый (White) цвет заливки (рис. 5.20).

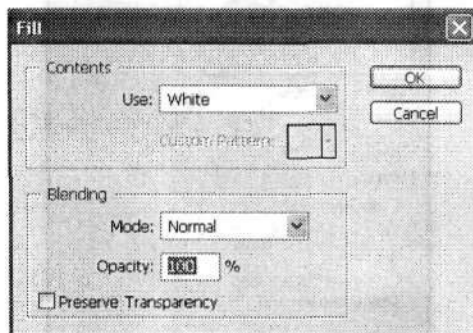


Рис. 5.20. Диалоговое окно Fill (Заливка)

В результате получаем изображение, разделенное на две части, одна из которых (узкая) залита белым цветом (рис. 5.21). Снимаем выделение командой меню **Select** ▶ **Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение). Это следует сделать обязательно, иначе ни одна последующая операция у нас не получится.

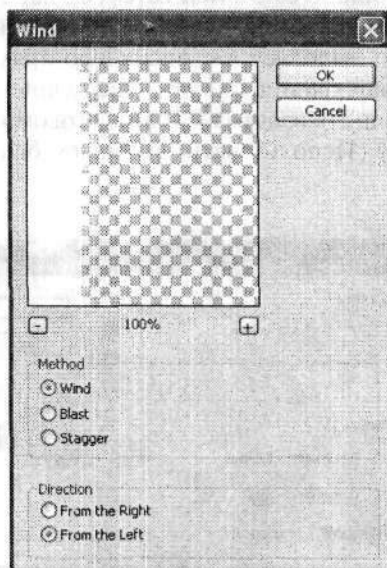


Рис. 5.21. Изображение после заливки выделения белым цветом

Применим фильтр стилизации. Для этого выполняем команду меню **Filter** ▶ **Stylize** ▶ **Wind** (Фильтр ▶ Стилизация ▶ Ветер). В диалоговом окне фильтра **Wind** (Ветер) переключатель **Method** (Метод) устанавливаем в положение **Wind** (Ветер), а переключатель **Direction** (Направление) — в положение **From the Left** (Слева) (рис. 5.22). Если действие фильтра покажется вам недостаточным, то можно



применить его еще раз. Но для этого теперь достаточно выполнить команду меню **Filter** ▶ **Wind** (Фильтр ▶ Ветер).



**Рис. 5.22.** Диалоговое окно фильтра Wind (Ветер)

Поворачиваем изображение на 90° по часовой стрелке командой меню **Image** ▶ **Rotate Canvas** ▶ 90° CW (Изображение ▶ Повернуть холст ▶ 90° по часовой). В результате белая полоса должна оказаться сверху. Затем вновь применяем фильтр **Filter** ▶ **Styleize** ▶ **Wind** (Фильтр ▶ Стилизация ▶ Ветер) с теми же настройками, что и в предыдущий раз (направление — слева). А потом еще раз, но направление устанавливаем справа (**From the Right**). В итоге получаем несколько смазанное (потрескавшееся) изображение (рис. 5.23).



**Рис. 5.23.** Изображение после многократного применения фильтра Wind (Ветер)

Инвертируем изображение командой меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Invert** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Инверсия). Тогда все, что было белым, станет черным. Затем

применяем фильтр Filter ► Distort ► Ripple (Фильтр ► Искажение ► Рябь). В диалоговом окне фильтра Ripple (Рябь) коэффициент ряби Amount (Степень) устанавливаем порядка 75 % (рис. 5.24).

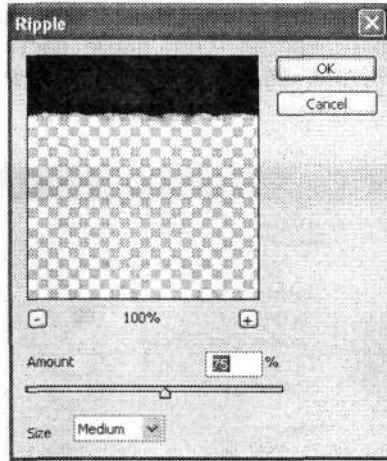


Рис. 5.24. Диалоговое окно фильтра Ripple (Рябь)

Благодаря фильтру Ripple (Рябь) мы получили неровный (рваный) верхний край изображения. Кроме того, добавились неровности и в трещинах.

Выполняем команду меню Filter ► Distort ► Polar coordinates (Фильтр ► Искажение ► Полярные координаты) для перевода изображения в полярную систему координат. В диалоговом окне Polar Coordinates (Полярные координаты) устанавливаем флажок Rectangular to Polar (Прямоугольные в полярные). Изображение сразу же существенно изменится: черная рваная полоса в верхней его части будет преобразована в черный неровный круг в центре (рис. 5.25). В принципе, это уже напоминает пулевое отверстие. Остается лишь добавить последние штрихи для увеличения реалистичности изображения.

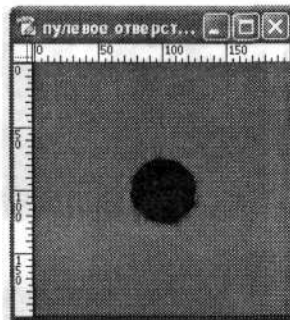
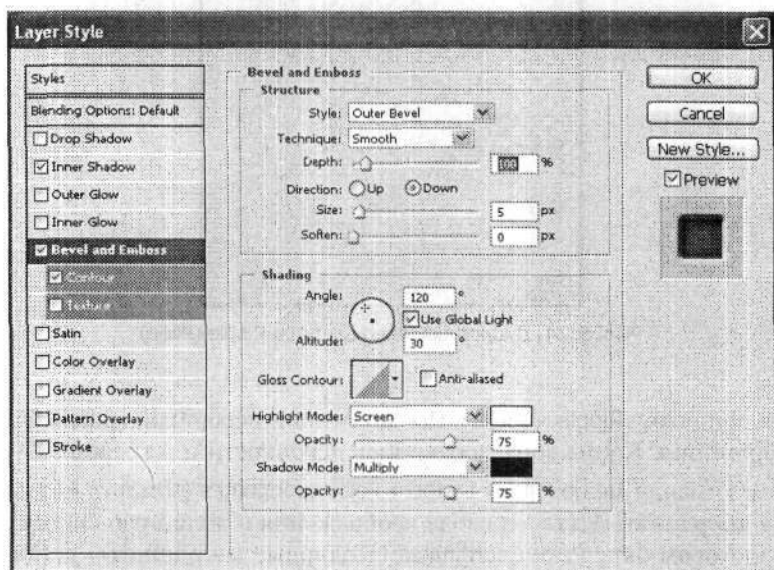


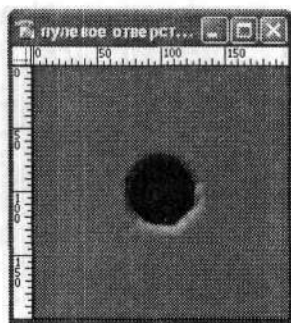
Рис. 5.25. Изображение в полярной системе координат

Поработаем со стилями слоя. Выполняем команду меню **Layer** ▶ **Layer Style** ▶ **Bevel and Emboss** (Слой ▶ Стиль слоя ▶ Тиснение). Диалоговое окно **Layer Style** (Стиль слоя) откроется на странице **Bevel and Emboss** (Тиснение) (рис. 5.26). В раскрывающемся списке **Style** (Стиль) из группы параметров **Structure** (Структура) выбираем вариант **Outer Bevel** (Внешний скос). Переключатель **Direction** (Направление) устанавливаем в положение **Down** (Вниз). Эти настройки создают видимость входного пулевого отверстия. Остальные настройки на этой странице можно оставить без изменения, однако вы также можете попробовать настроить и другие стили слоя.



**Рис. 5.26.** Диалоговое окно **Layer Style** (Стиль слоя), страница **Bevel and Emboss** (Тиснение)

Пулевое отверстие готово! Теперь можно применять готовое изображение (рис. 5.27) и к другим рисункам. Например, мы использовали в качестве основного изображения фотографию автомобиля (рис. 5.28).



**Рис. 5.27.** Готовое пулевое отверстие

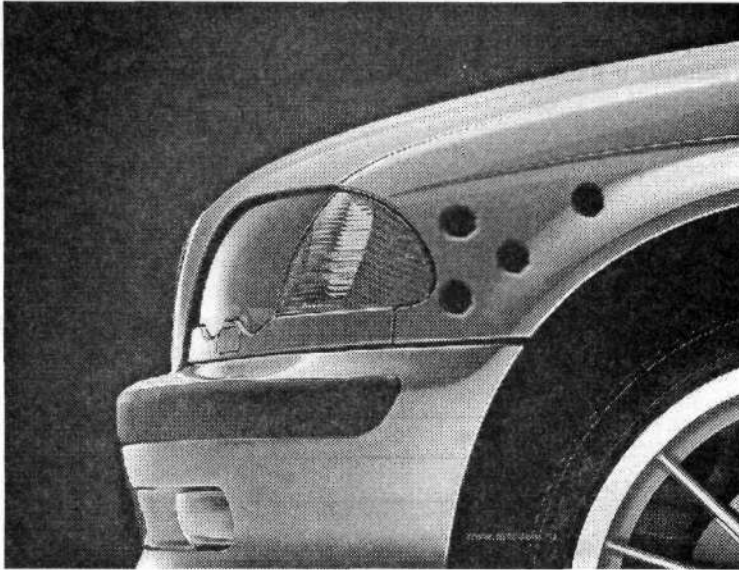


Рис. 5.28. Пример применения пулевого отверстия к произвольному изображению

## Пули в металле

Следующий пример имитирует пулевое отверстие в металлической поверхности. Очень часто результаты этого примера используют в графическом оформлении компьютерных игр.

Итак, создаем новое изображение  $400 \times 400$  пикселей с прозрачным фоном (Transparent). На инструментальной панели выбираем хорошо знакомый инструмент Elliptical Marquee (Овальная область). С его помощью в центре документа создаем выделение в форме окружности с диаметром примерно 150 пикселей или чуть больше. На селекторе цветов устанавливаем светло-серый цвет (#B7B7B7). Используя инструмент Paint Bucket (Заливка), заливаем выделенную область светло-серым цветом (рис. 5.29).

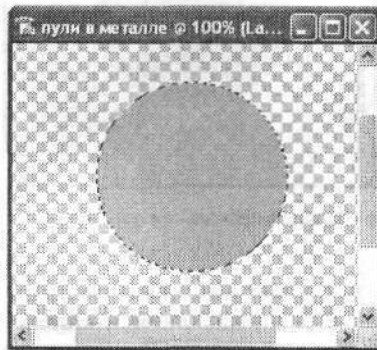
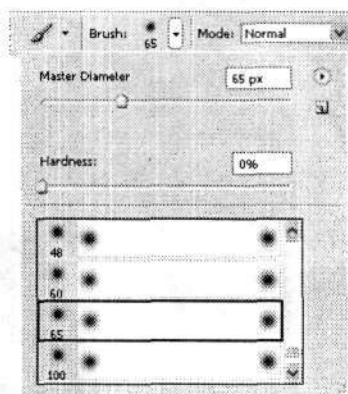


Рис. 5.29. Округлую выделенную область заливаем светло-серым цветом

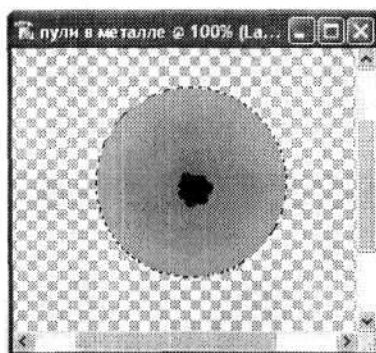
На инструментальной панели выбираем новый инструмент — **Brush** (Кисть). На панели его параметров настраиваем оттиск кисти (рис. 5.30). Он должен иметь «мягкие» границы и размер побольше, например 65 пикселей.



**Рис. 5.30.** На панели параметров выбираем размер и оттиск кисти

Цвет устанавливаем немного темнее, чем тот светло-серый цвет, которым мы залили выделенную область. Используя кисть с заданными параметрами, в центре выделенной области делаем оттиск. Затем уменьшаем размер кисти, а цвет выбираем еще темнее. Также посередине делаем следующий оттиск. Возможно, придется повторить эти операции несколько раз.

В конце концов, размер кисти делаем совсем маленьким, а цвет — черным. Такой кистью в середине изображения рисуем округлую область с неровными краями (рис. 5.31).



**Рис. 5.31.** Изображение после создания нескольких оттисков с разными оттенками и размерами

Далее на инструментальной панели выбираем инструмент **Dodge** (Осветлитель). На панели его параметров в раскрывающемся списке **Range** (Диапазон) выбираем вариант **Highlights** (Света). **Exposure** (Экспозиция) устанавливаем порядка 20 % (рис. 5.32). Также задайте размер кисти.



Рис. 5.32. Панель параметров инструмента Dodge (Осветлитель)

Инструментом Dodge (Осветлитель) рисуем несколько неровных линий, пересекающих центр изображения. Линии не должны быть четкими, они как бы высвечивают полосы на темном изображении. Кроме того, можно немного подсветить нижнюю часть изображения, немного увеличив размер кисти инструмента. Затем на инструментальной панели выбираем инструмент Eraser (Ластик) и с его помощью делаем границу изображения неровной. Вот и все (рис. 5.33).

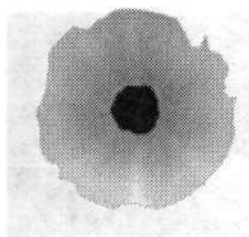


Рис. 5.33. Конечное изображение пулевого отверстия

Как применить результаты данного эксперимента, вы, наверное, знаете. Если отверстия покажутся вам не очень естественными, можно немного уменьшить непрозрачность (Opacity) изображения пулевых отверстий (рис. 5.34).

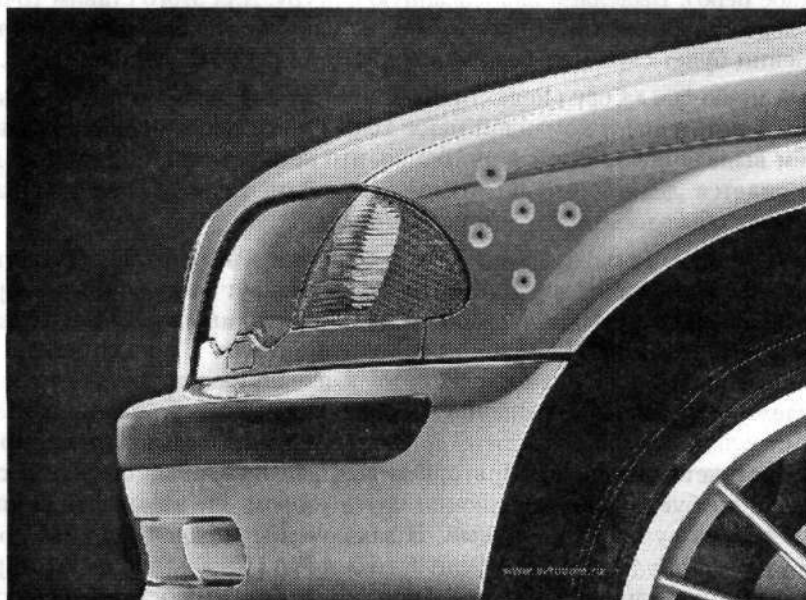


Рис. 5.34. Пример использования результатов эксперимента



## Пулевое отверстие в стекле

Последний пример из данной серии демонстрирует имитацию пулевого отверстия в стекле.

Начинаем, как всегда, с создания нового документа. Его размеры выбирайте по своему усмотрению, а фон лучше сделать потемнее. Это просто поможет нам лучше различать результаты работы в ее процессе.

Создаем новый слой. Затем на инструментальной панели выбираем инструмент **Freeform Pen** (Свободное перо). С его помощью рисуем несколько ломанных линий, имитирующих трещину (рис. 5.35). Лучше сделать линию посложнее. Кроме того, с одного ее конца сделайте узор с закруглением.



Рис. 5.35. Заготовка трещины на стекле

Когда заготовка завершена, на инструментальной панели выбираем инструмент **Direct Selection** (Стрелка), который располагается над инструментом **Freeform Pen** (Свободное перо). Выделяем нарисованную фигуру. Для этого ставим точку чуть выше и левее изображения и протаскиваем мышью по диагонали вниз и вправо. О выделении будет свидетельствовать множество регулировочных узлов.

Командой меню **Edit** ▶ **Copy** (Редактирование ▶ Скопировать) копируем выделенный узор. А потом сразу командой меню **Edit** ▶ **Paste** (Редактирование ▶ Вставить) вставляем выделение. Обратите внимание, что копирование и вставку в данном случае придется делать именно этими командами меню. «Горячие клавиши» и прочие способы здесь почему-то не работают.

Далее выполняем команду меню **Edit** ▶ **Transform Path** ▶ **Rotate** (Редактирование ▶ Трансформирование контура ▶ Поворот). Вокруг выделенного узора появится тонкая прямоугольная рамка с регулировочными узлами. Указатель мыши при наведении на нее меняет свой внешний вид. Сначала перетаскиваем центральный регулировочный узел ближе к началу узора. Относительно него мы и будем осуществлять вращение. Поворачиваем на небольшой угол против часовой стрелки. Как вы заметите, повернется только один экземпляр узора, а первый останется на месте. Повторяем все перечисленные операции столько раз, сколько требуется для заполнения круга узором. Не забывайте копировать узор; каждый раз узор будет новый. В заключение можно добавить дополнительные узоры, используя инструмент **Freeform Pen** (Свободное перо). В результате получаем округлое изображение (рис. 5.36). Кстати, постарайтесь осуществлять вращение так, чтобы в центре осталось округлое отверстие.

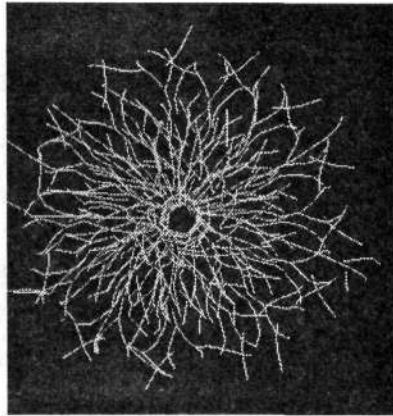


Рис. 5.36. Готовое пулевое отверстие в стекле

## 5.3. Штрих-код

Штрих-код — сугубо технический товарный символьный код, в котором зашифрована вся информация о данном товаре. Существует множество программ, позволяющих закодировать такую информацию и создать настоящий штрих-код. Мы же будем создавать только изображение штрих-кода.

Создаем новый документ с белым фоном. Это обязательно! Выполняем команду меню **Filter ▶ Noise ▶ Add Noise** (Фильтр ▶ Шум ▶ Добавить шум). В диалоговом окне фильтра **Add Noise** (Добавить шум) уровень шума (**Amount**) устанавливаем в максимальное значение — 400 % (рис. 5.37). Переключатель **Distribution** (Распределение) устанавливаем в положение **Gaussian** (По Гауссу). Не забудьте установить флажок **Monochromatic** (Монохромный).

В результате все поле нашего документа покроется черно-белым шумом. Затем применяем следующий фильтр: **Filter ▶ Blur ▶ Motion Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие в движении). В диалоговом окне **Motion Blur** (Размытие в движении) угол движения (**Angle**) устанавливаем равным 90°. Это позволит размыть шум строго вертикально. Ползунок **Distance** (Смещение) можно передвинуть в крайнее правое положение, что соответствует максимально возможному расстоянию размытия — 999 пикселей (рис. 5.38). В принципе, мы уже создали начальную заготовку изображения штрих-кода. Не правда ли, очень напоминает его полоски? Но это далеко не все. Продолжаем.

Выполняем команду меню **Image ▶ Adjustments ▶ Curves** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Кривые). Модифицировав кривые, мы немного изменим внешний вид заготовки штрих-кода. Постарайтесь создать нечто похожее на то, что изображено на рис. 5.39.

Таким образом у нас существенно изменится и изображение заготовки штрих-кода. Одни линии станут толще, темнее, а другие — наоборот (рис. 5.40). Впрочем, у вас может получиться совершенно иная картинка, ведь вид штрих-кода в основном зависит от первоначального зашумления, а это процесс случайный.

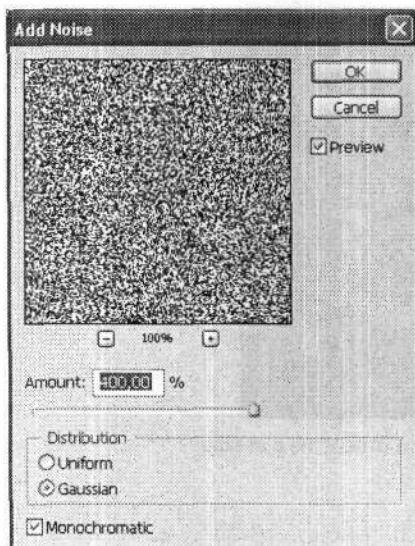


Рис. 5.37. Диалоговое окно Add Noise (Добавить шум)

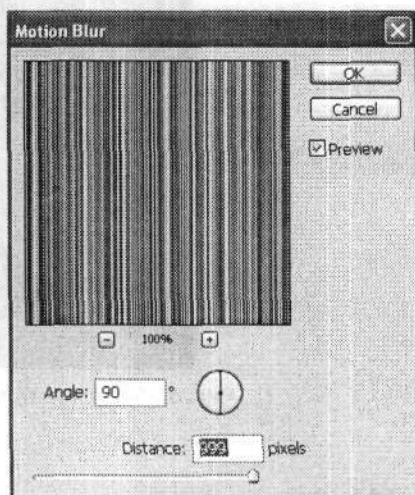


Рис. 5.38. Диалоговое окно фильтра Motion Blur (Размытие в движении)

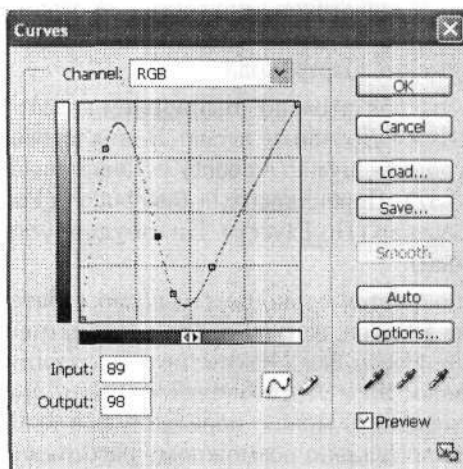


Рис. 5.39. В диалоговом окне Curves (Кривые) изменяем форму кривой

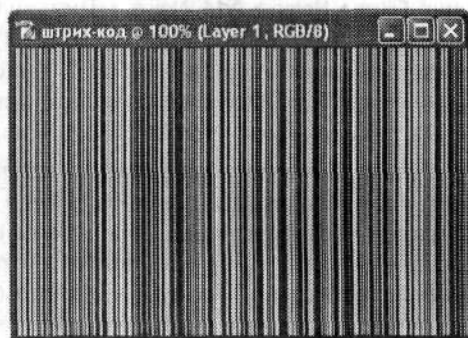


Рис. 5.40. Заготовка штрих-кода после редактирования кривых

Из получившегося полосатого изображения выделяем наиболее понравившуюся часть. В этом, как всегда, нам поможет инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольная область). Копируем ее в буфер обмена командой меню Edit ▶ Copy (Редактирование ▶ Скопировать). Создаем новый документ (File ▶ New (Файл ▶ Новый)). По умолчанию он будет иметь размеры выделенной области и свойства, оставшиеся от предыдущих настроек. Советую сделать его немного больше, чем выделенный фрагмент. Командой меню Edit ▶ Paste (Редактирование ▶ Вставить) вставляем выделение в новый документ.

В нижней части изображения вырезаем прямоугольную область произвольного размера, используя все тот же инструмент прямоугольного выделения. Для того чтобы все выглядело реалистично, возьмите для сравнения настоящий штрих-код. Как видите, некоторые линии все же доходят до нижней границы изображения. Поэтому будьте аккуратны при удалении. Мы выделили и удалили две одинаковые области.

Выбираем инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст). Выбираем черный цвет текста, размер порядка 16–20 пикселей. Вводим цифры кода. Все, изображение штрих-кода готово (рис. 5.41). Пример применения полученного изображения представлен на рис. 5.42.

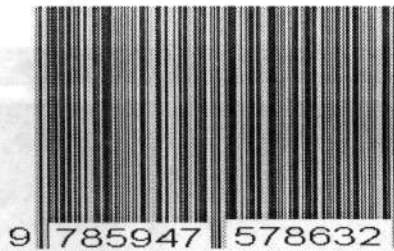


Рис. 5.41. Готовый штрих-код



Рис. 5.42. Пример использования штрих-кода

## 5.4. Гайки и болты

Этот пример позволяет создать вполне реалистичное изображение головки болта или гайки. Такие изображения часто используются в оформительской работе. Создаем новое изображение 400 × 400 пикселей с черным цветом фона. Выполнив команду **View ▸ Rulers** (Просмотр ▸ Линейки), включим отображение вспомогательных линеек. С ними мы уже знакомы. Затем вытягиваем направляющие. Всего должно быть три горизонтальные и четыре вертикальные направляющие. На инструментальной панели выбираем инструмент **Polygonal Lasso** (Прямолинейное лассо), с помощью которого создаем шестиугольное выделение в традиционной форме гайки. Чтобы все размеры и пропорции были четко соблюдены, и придется использовать направляющие (рис. 5.43).

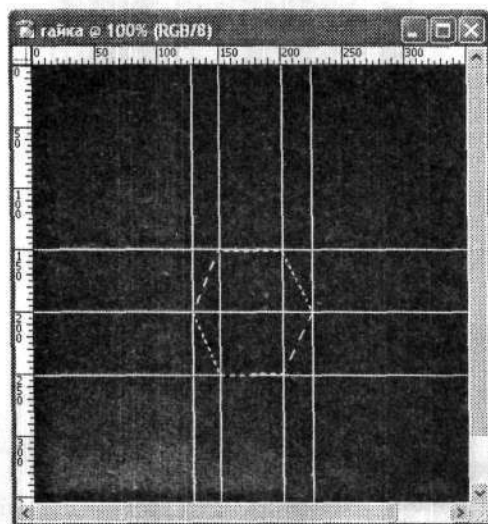


Рис. 5.43. Создаем шестиугольное выделение

В принципе, вспомогательные направляющие нам больше не потребуются, так же как и линейки. Поэтому отключаем их командой меню **View ▸ Rulers** (Просмотр ▸ Линейки). Затем заливаем выделенную область с помощью команды меню **Edit ▸ Fill** (Редактирование ▸ Выполнить заливку). В диалоговом окне **Fill** (Заливка) в раскрывающемся списке **Use** (Использовать) выбираем вариант **White** (Белый) (рис. 5.44). Таким образом, выделение будет залито белым цветом (рис. 5.45).

На инструментальной панели выбираем инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка), а затем щелкаем левой кнопкой мыши на изображении белого шестиугольника. В результате он вновь станет выделенным (это на тот случай, если вы уже сняли выделение).

На селекторе цветов устанавливаем цвета по умолчанию: **Foreground** (Основной цвет) — черный, а **Background** (Задний план) — белый. Проще всего это делается нажатием клавиши **D**.

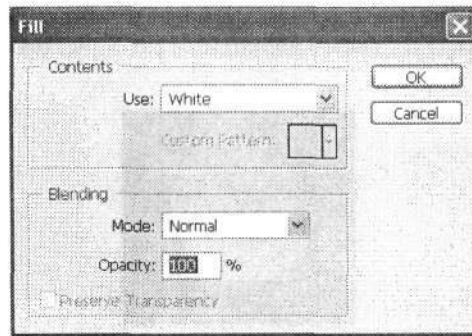


Рис. 5.44. В диалоговом окне Fill (Заливка) задаем белый цвет заливки

Активизируем инструмент Gradient (Градиент). На панели его параметров переключаемся на линейный тип градиента (Linear Gradient). В раскрывающемся списке конфигураций градиентной заливки выбираем самый первый вариант градиента — Foreground to Background (От основного к фоновому). Заливаем выделенный шестиугольник заданным градиентом. Направление заливки задаем от правого нижнего угла к левому верхнему (рис. 5.46). Снимаем выделение командой меню Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Отменить выделение).

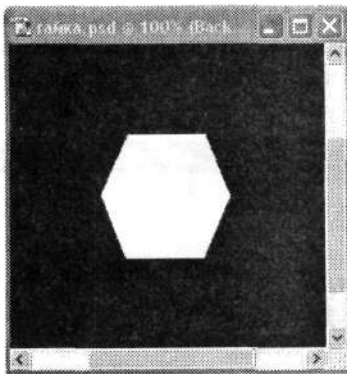


Рис. 5.45. Шестиугольник, залитый белым цветом

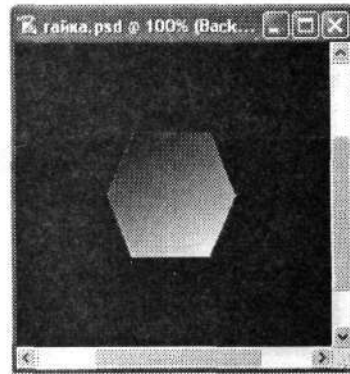


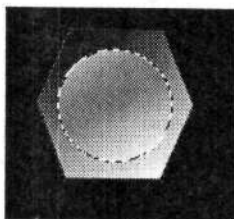
Рис. 5.46. Изображение после заливки градиентом

Создаем новый слой (кнопка Create a new layer (Создает новый слой)). Выбираем на инструментальной панели инструмент Elliptical Marquee (Овальная область). С его помощью вписываем в шестиугольник окружность. Воображаемый центр шестиугольника должен совпадать с центром окружности. Радиус окружности выбирайте с таким расчетом, чтобы от границы выделения до границ шестиугольника оставалось немного места. Для удобства создания окружности (а не эллипса) удерживайте нажатой клавишу Shift.

Вновь активизируем инструмент Gradient (Градиент). На панели его параметров переключаемся на тип градиента Reflected Gradient (Зеркальный градиент). В раскрывающемся списке конфигураций градиента выбираем, например, Foreground to Transparent (От основного к прозрачному). При этом цвет переднего плана



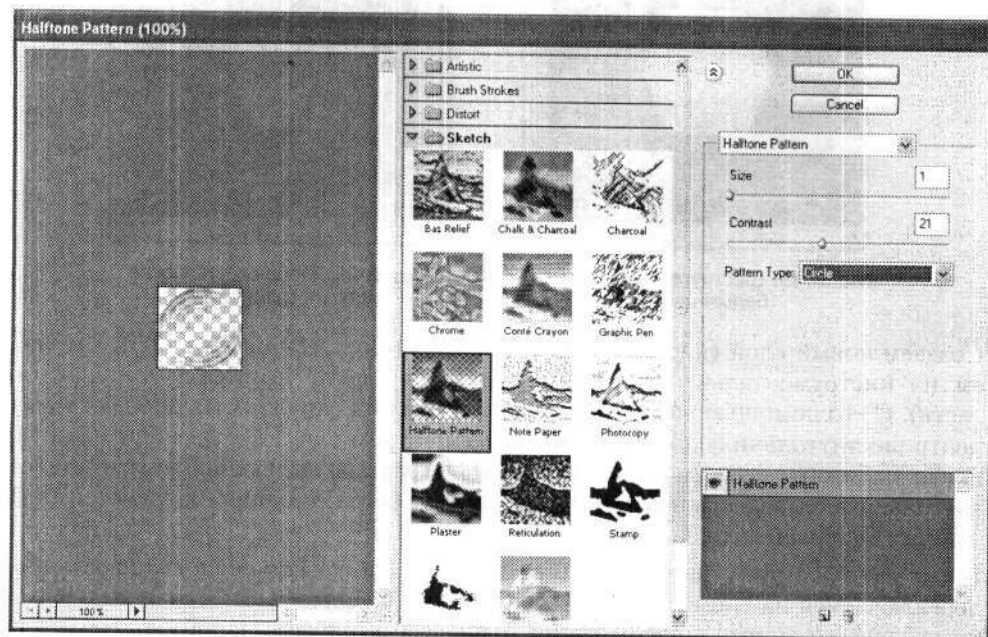
(Foreground Color) должен быть белым. Заливаем созданным градиентом круглое выделение от центра к левому верхнему углу (рис. 5.47).



**Рис. 5.47.** Создаем круглое выделение в центре шестиугольника и заливаем его новым градиентом

Не снимая выделения, копируем слой. Для этого проще всего на палитре Layers (Слои) перетащить значок слоя с выделением на кнопку **Create a new layer** (Создает новый слой), расположенную в нижней строке данной палитры. Сейчас мы будем работать именно с этим новым слоем.

Выполняем команду меню **Filter** ▶ **Sketch** ▶ **Halftone Pattern** (Фильтр ▶ Эскиз ▶ Полутонный узор). В правой части диалогового окна фильтра **Halftone Pattern** (Полутонный узор) настраиваем его свойства (рис. 5.48). Ползунок **Size** (Размер) устанавливаем на единицу, ползунок **Contrast** (Контрастность) — на значение в пределах 19–25 (у нас — 21). В раскрывающемся списке **Pattern Type** (Тип узора) выбираем вариант **Circle** (Круг). Все, нажимаем кнопку **OK** и получаем результат.



**Рис. 5.48.** Диалоговое окно фильтра Halftone Pattern (Полутонный узор)

А в результате внутри выделенной области у нас появится несколько объемных концентрических окружностей. Возможно, они покажутся вам слишком вызывающими, да и ни на одном болте, а тем более его шляпке, вы такого не увидите. Поэтому имеет смысл уменьшить непрозрачность данного слоя. Это делается с помощью ползунка *Opacity* (Непрозрачность) в правом верхнем углу палитры *Layers* (Слои). Уменьшаем ее примерно до 9–10 %. В итоге наши круги станут едва заметны (рис. 5.49). Снимаем выделение.

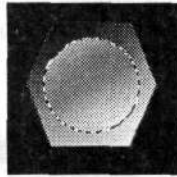


Рис. 5.49. Заготовка шляпки болта

В целом заготовку шляпки болта мы уже получили. Остальное зависит от вас и требований дизайна. Можно добавить немного шума (команда меню *Filter* ▶ *Noise* ▶ *Add Noise* (Фильтр ▶ Шум ▶ Добавить шум)), можно изменить цвет и оттенки или освещенность (рис. 5.50). В общем, подгоняйте изображение под свои нужды (рис. 5.51).

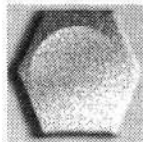


Рис. 5.50. Болт с оформлением



Рис. 5.51. Пример использования заготовки болта

Мы рассмотрели вариант создания шляпки болта, но в заголовке раздела говорилось еще и про гайки. Гайки можно создавать по той же самой технологии,

что и шляпки болтов, только на этапе создания внутри шестиугольника круглого выделения необходимо удалить выделенный фрагмент.

## 5.5. Буклет

Это также чисто оформительский трюк, позволяющий создать изображение развернутого буклета. На первом этапе подбираем исходное изображение. В качестве него может быть использовано любое изображение, которое можно свернуть. Мы использовали карту мира (рис. 5.52).



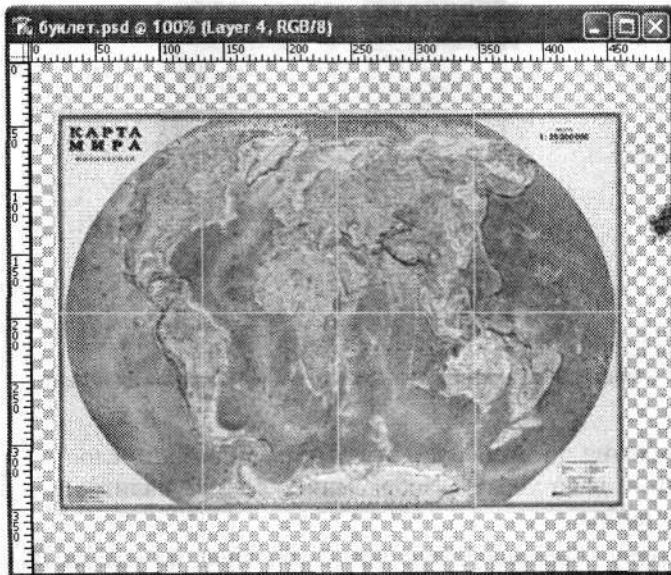
Рис. 5.52. Исходное изображение — карта мира

Командой меню **File ▶ New** (Файл ▶ Новый) создаем новый документ с размерами  $500 \times 400$  пикселей. Копируем в него изображение карты мира путем перетаскивания его из одного документа в другой. Для этого используем инструмент **Move** (Перемещение). Новый документ должен быть немного больше исходного изображения.

Выполняем команду меню **View ▶ Rules** (Просмотр ▶ Линейки), чтобы включить отображение вспомогательных линеек. Перетаскиваем направляющие так, чтобы они подчеркивали изображение по верхней и нижней границам (горизонтально). Кроме того, с их же помощью делим изображение на четыре части (то есть вертикальных направляющих должно быть всего пять) (рис. 5.53).

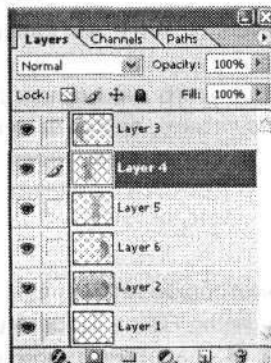
Активизируем инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) на инструментальной панели. Руководствуясь созданными направляющими и используя инструмент прямоугольного выделения, начиная с левого края исходного изображения выделяем прямоугольные области. Командой меню **Edit ▶ Copy** (Редактирование ▶ Скопировать) копируем выделение в буфер обмена, а командой **Edit ▶ Paste** (Редактирование ▶ Вставить) тут же вставляем скопированную выделенную область в документ. Автоматически образуется новый слой, в котором будет находиться скопированный участок исходного изображения. Повторяем описанную операцию для каждого фрагмента исходного изображения. В итоге у нас должно образоваться четыре новых слоя с четырьмя составными частями

карты. Все они будут последовательно (сверху вниз) отображаться на палитре Layers (Слой) (рис. 5.54). В общей сложности у нас будет всего шесть слоев.



**Рис. 5.53.** Включаем отображение вспомогательных линеек и перетаскиваем направляющие

На палитре Layers (Слой) активизируем самый верхний слой (у нас это слой Layer 3 (Слой 3) — этот участок копировали первым). Удерживая нажатой клавишу Ctrl, щелкаем левой кнопкой мыши на значке данного слоя. При этом должен быть активизирован инструмент Move (Перемещение). Слой будет выделен. Нажимаем клавишу Delete для удаления содержимого выбранного слоя. Не снимая выделения, заливаем слой черным цветом. Таким образом, мы создали заготовку для обложки нашего буклета (рис. 5.55).



**Рис. 5.54.** Палитра Layers (Слой) с отображением значков всех слоев документа

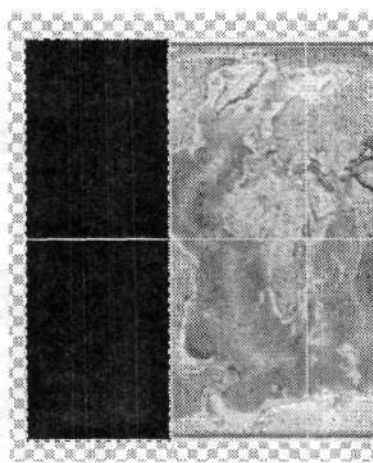


Рис. 5.55. Заливаем черным первый выделенный фрагмент

Снимаем выделение. Можно пока отключить видимость слоя с заготовкой обложки. Для этого надо убрать изображение глаза на палитре **Layers** (Слои) напротив значка выбранного слоя.

Создаем еще одну горизонтальную направляющую, но уже на 30–40 пикселей ниже нижней границы исходного изображения. Затем активизируем слой с первым (самым левым) элементом карты. Выполняем команду меню **Edit** ▶ **Transform** ▶ **Perspective** (Редактирование ▶ Трансформирование ▶ Перспектива). Вокруг слоя с первым элементом карты появится рамка с регулировочными узлами. Именно с помощью них можно будет производить трансформацию изображения.левой кнопкой мыши щелкаем на левом нижнем регулировочном узле. Не отпуская левой кнопки мыши, перетаскиваем его на самую нижнюю направляющую. Аналогично трансформируем и третий фрагмент карты (слой **Layer 5** (Слой 5)).

Затем выполняем аналогичные операции над оставшимися фрагментами карты, только теперь перетаскиваем правый нижний регулировочный узел на нижнюю направляющую. В результате получаем заготовку нашего буклета (рис. 5.56).

Вновь обратимся к палитре **Layers** (Слои). Активизируем слой **Layer 3** (Слой 3) (слой с самым левым участком карты). А слои **Layer 4** (Слой 4), **Layer 5** (Слой 5), **Layer 6** (Слой 6) связываем. Для этого на значках данных слоев, чуть левее их названия и чуть правее значка с глазом, щелкаем левой кнопкой мыши. Появится значок с изображением цепи. Затем выполняем команду меню **Layer** ▶ **Merge Layers** (Слои ▶ Выполнить сведение). Это приведет к объединению сцепленных слоев с активизированным. На палитре **Layers** (Слои) останется всего три видимых слоя.

Создадим копию слоя с полным отображением карты (теперь он называется **Layer 3** (Слой 3)). Выполняем команду меню **Filter** ▶ **Render** ▶ **Lighting Effects** (Фильтр ▶ Рендеринг ▶ Эффекты освещения). В диалоговом окне фильтра **Lighting Effects** (Эффекты освещения) в раскрывающемся списке **Light type** (Источник) выбираем вариант **Directional** (Прожектор). Остальные настройки делаем на свое усмотре-

ние, примерно так же, как на рис. 5.57. Требуется добиться легкого затемнения изображения.

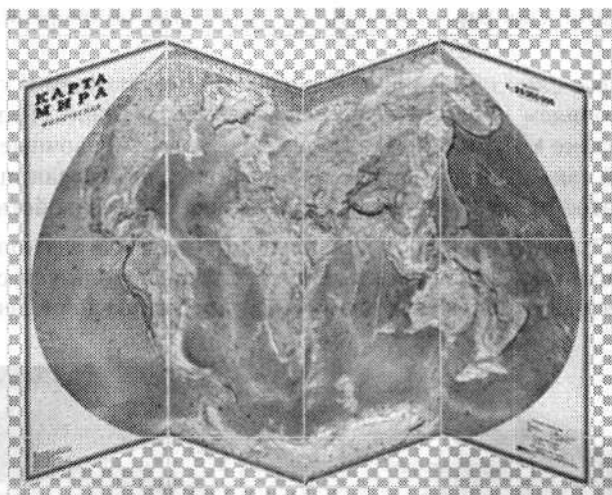


Рис. 5.56. Заготовка буклета

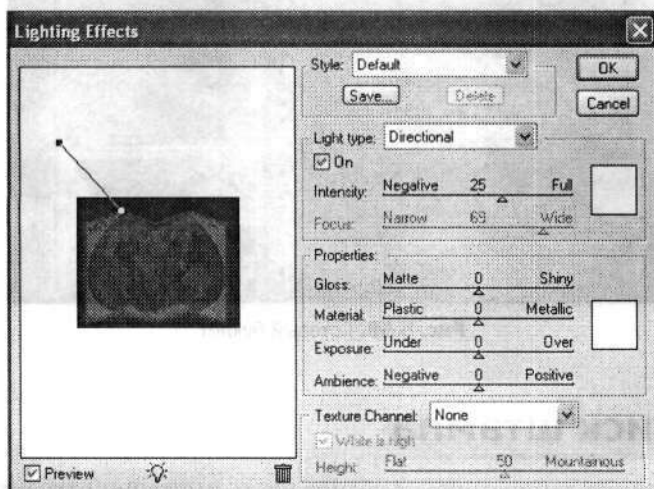


Рис. 5.57. Диалоговое окно Lighting Effects (Эффекты освещения)

Затем на инструментальной панели выбираем инструмент Eraser (Ластик). На панели его параметров настраиваем непрозрачность стирания порядка 30 % и подчищаем те места, которые, по вашему мнению, должны быть освещены больше. Тем самым мы выделили затемненные участки карты.

Включаем отображение самого верхнего слоя, в котором у нас располагается заготовка обложки буклета. Используя инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст), пишем текст для обложки буклета. На обложку можно поместить



и небольшую иллюстрацию. Затем объединяем по очереди все слои с текстом и с иллюстрациями с начальным слоем обложки буклета. Для этого следует использовать команду меню **Layer ▶ Merge Down** (Слой ▶ Объединить с предыдущим). Обращаю внимание еще раз — объединять слои надо по очереди, начиная с самого нижнего.

После того как все слои объединены с обложкой, приступаем к трансформации этого слоя. Выполняем команду меню **Edit ▶ Transform ▶ Distort** (Редактирование ▶ Трансформирование ▶ Искажение). Перемещая регулировочные узлы, трансформируем слой так, чтобы создать имитацию еще одной страницы буклета. Когда вы начнете этот процесс, то сразу поймете, как следует действовать.

В заключение к слою с обложкой можно применить еще несколько эффектов, например добавить тень и объемность. В этом случае используем стили слоя (команда меню **Layer ▶ Layer Style ▶ Drop Shadow** (Слой ▶ Стилль слоя ▶ Тень)) (рис. 5.58).

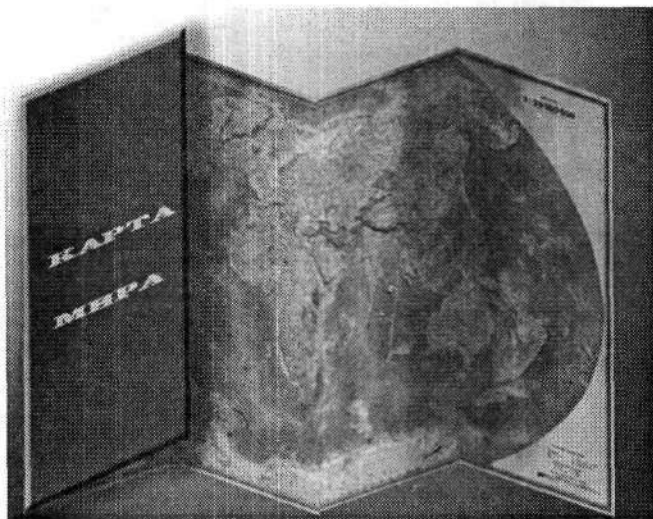


Рис. 5.58. Готовый буклет

## 5.6. Оттиск штампа

Настоящий пример демонстрирует возможность имитации оттиска печатей или штампов на документах. В принципе, существует множество специальных программ, позволяющих сделать очень быстро вполне реалистичные оттиски печатей.

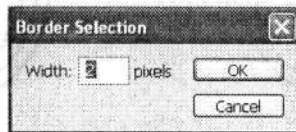
Неизменным атрибутом любого штампа является рамка. Она должна иметь правильную геометрическую форму: круг, прямоугольник или треугольник. А вот квадратные печати используются крайне редко. Для примера мы возьмем печать в форме круга — такие печати наиболее распространены.

Обычно в печатях и штампах используется самый простой и ровный шрифт, к тому же внутри одной печати очень редко встречаются два (или более) раз-

личных шрифта. Мы будем использовать самый типичный и распространенный шрифт Arial. Заметим также, что все слова внутри печати располагаются симметрично относительно краев и центра печати (ее рамки).

Создаем новый документ с размерами 200 × 200 пикселей и белым цветом фона. Затем сразу создаем новый слой (кнопка Create a new Layer (Создает новый слой)). В новом слое будем создавать заготовку для штампа. Для этого на инструментальной панели выбираем инструмент Elliptical Marquee (Овальная область). Удерживая нажатой клавишу Shift, в центре документа создаем выделение в форме правильного круга. Радиус выбирайте по своему усмотрению.

Затем выполняем команду меню Select ► Modify ► Border (Выделение ► Модификация ► Граница). В диалоговом окне Border Selection (Выделение границы) в поле Width (Ширина) задаем ширину границы будущего штампа примерно 1–2 пиксела (рис. 5.59).



**Рис. 5.59.** В диалоговом окне Border Selection (Выделение границы) задаем ширину граничного выделения

Заливаем созданное выделение черным цветом. Даже если вы желаете создать оттиск печати другого цвета, его можно будет изменить на завершающем этапе разработки.

Снимаем выделение командой меню Select ► Deselect (Выделение ► Отменить выделение). При желании можно внутри данной окружности создать еще одну, но уже меньшей толщины. На некоторых круглых печатях такое обрамление встречается.

Затем на инструментальной панели выбираем инструмент Pen (Перо). На панели его параметров включаем режим Paths (Контур), а форму выбираем Ellipse (Эллипс). Удерживая нажатой клавишу Shift, создаем внутри окружности контур в виде круга, радиус которого немного меньше радиуса пограничной окружности. Именно этот контур мы будем использовать для оформления надписей в печати. Поэтому располагайте его так, чтобы поместился текст. Сориентируйте круглый контур по центру.

На инструментальной панели выбираем инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст) и подводим указатель мыши к круглому контуру. Он поменяет свой вид, когда окажется над контуром. Тогда щелкните левой кнопкой мыши и набирайте необходимый текст. Уже введенный текст можно отредактировать: подобрать размер, шрифт и т. п. (рис. 5.60). Постарайтесь вписать текст так, чтобы он был немного наклонен относительно вертикальной направляющей: в жизни очень редко встречаются строго вертикальные оттиски печатей и штампов.

Аналогичным образом можно ввести текст несколько раз по концентрическим окружностям. Все зависит от конкретного случая.

Итак, заготовка печати почти сделана. Однако в ее центре остается пустое место. Здесь можно разместить логотип фирмы (или герб), а можно также ввести текст, но уже по горизонтальной направляющей. Если вы решили вставить герб или логотип, то сначала подготовьте его изображение в отдельном документе. Лучше, если такое изображение будет выполнено в градациях серого цвета (черно-белое). В документе с заготовкой печати создайте новый слой и скопируйте в него подготовленное изображение логотипа. Сориентируйте вставленное изображение относительно текста (рис. 5.61).



**Рис. 5.60.** Заготовка оттиска печати с введенным по контуру текстом



**Рис. 5.61.** Заготовка оттиска печати со вставленным в центр логотипом

Вот теперь заготовка оттиска печати завершена. Остается добавить несколько штрихов, придающих ей более реалистичный вид.

Как вы понимаете, мы пытаемся создать оттиск печати на бумаге. По тем или иным причинам оттиск зачастую получается не очень качественный. В некоторых местах он вообще не пропечатывается. Поэтому теперь нам необходимо создать видимость данных погрешностей. Но сначала объединяем все имеющиеся у нас слои командой меню **Layer** ▶ **Merge Visible** (Слои ▶ Объединить видимые). В итоге у нас останется только один слой.

На инструментальной панели редактора переключаемся в режим редактирования «Быстрая маска» (**Edit in Quick Mask Mode** (Редактирование в режиме «Быстрая маска»)). Быстрее всего это делается нажатием клавиши **Q**. Затем выбираем инструмент **Pencil** (Карандаш). На панели его параметров настраиваем толщину оттиска примерно 1–2 пиксела. Затем рисуем по изображению хаотичные неровные линии. Хотя цвет выбран черный, в режиме редактирования «Быстрая маска» линии будут казаться розовыми. Кстати, во время рисования линий можно немного изменять толщину оттиска карандаша. Старайтесь избегать симметричности, но и особо не усердствуйте, так как каждая лишняя линия ухудшает результат (рис. 5.62).

Если вы считаете, что неровных линий уже достаточно, то выходите из режима редактирования быстрой маски (**Edit in Standard Mode** (Редактирование в стандартном режиме)), повторно нажав клавишу **Q**. Все созданные нами розовые линии тут же превратятся в тоненькие неровные выделения.



Рис. 5.62. В режиме редактирования «Быстрая маска» рисуем несколько хаотичных линий

Не снимая выделения, активизируем инструмент Move (Перемещение). Затем один или два раза нажимаем клавишу ↓ и столько же раз клавишу →. Тем самым мы немного сместим выделенные участки. Теперь можно снять выделение командой меню Select ▶ Deselect (Выделение ▶ Отменить выделение). Как видите, заготовка нашего оттиска сильно изменилась: появились пропуски, буквы стали местами плохо читаемы и т. д. Собственно, этого мы и добивались. Немного усугубим некачественную печать.

Выполняем команду меню Filter ▶ Brush Strokes ▶ Spatter (Фильтр ▶ Штрихи ▶ Разбрызгивание). В правой части диалогового окна фильтра Spatter (Разбрызгивание) радиус разбрызгивания (Spray Radius) устанавливаем в пределах 3–10 пикселей (это по вашему усмотрению), а плавность перехода (Smoothness) — 14–15 (рис. 5.63).

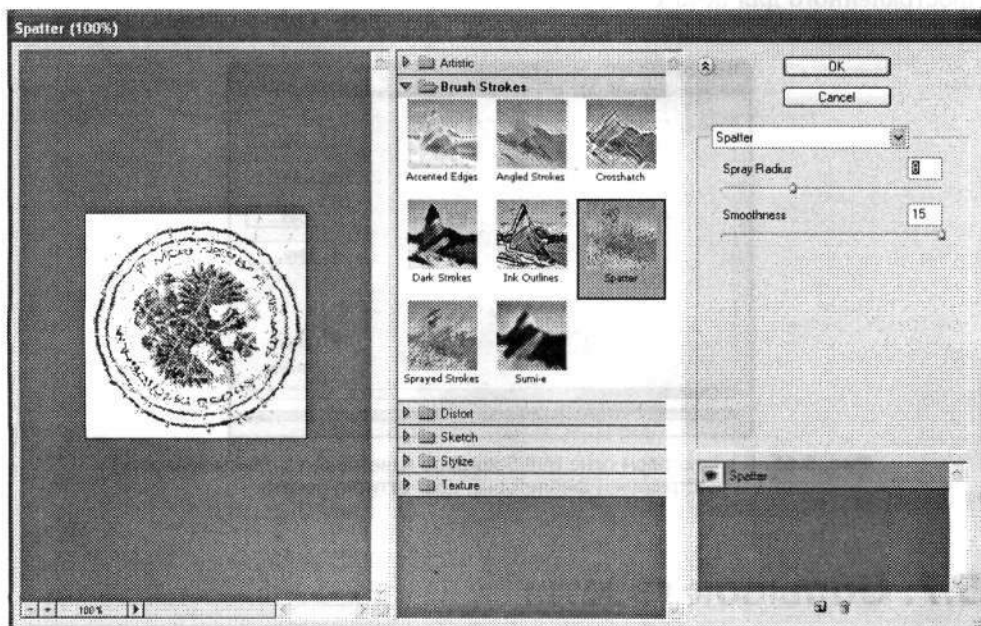


Рис. 5.63. Диалоговое окно фильтра Spatter (Разбрызгивание)

Вот и готов наш оттиск (рис. 5.64). Напомню, что результат может быть совершенно иным, если на одном из этапов работы сделать что-то немного не так, как описано у меня. Но процесс-то творческий!

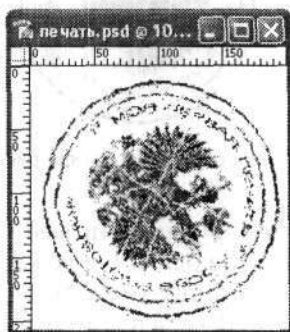


Рис. 5.64. Готовый оттиск печати

Итак, оттиск печати, кстати, вполне реалистичный, у нас готов. Но он до сих пор черно-белый. Изменить его цвет по необходимости можно, выполнив команду меню Image ▶ Adjustments ▶ Hue/Saturation (Изображение ▶ Коррекция ▶ Цветовой тон/Насыщенность). Настроив в диалоговом окне Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность) значения примерно так, как это показано на рис. 5.65, вы получите оттиск печати бледно-фиолетового цвета (наиболее распространенного для печатей).

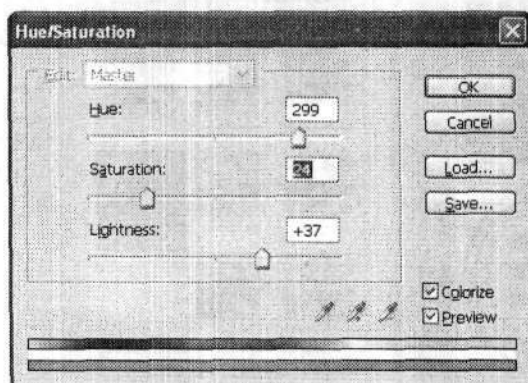


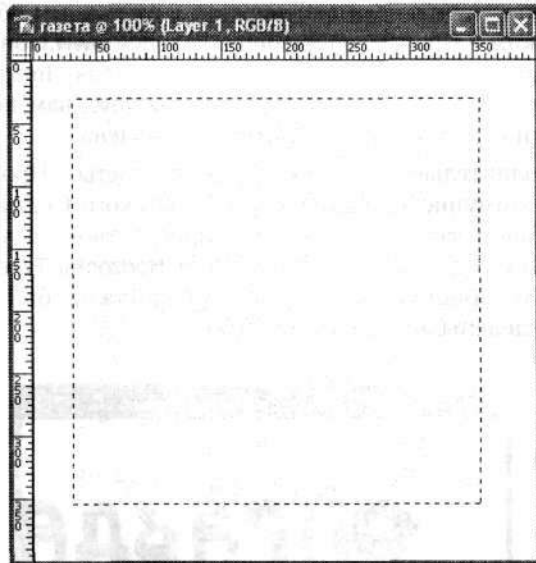
Рис. 5.65. В диалоговом окне Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность) настраиваем фиолетовый цвет оттиска печати

## 5.7. Обрывок газеты

В некоторых оформительских задачах очень кстати приходится вырезки из газет или их обрывки. Именно их мы сейчас и попытаемся сделать.

Создаем новый документ с типичными размерами 400 × 400 пикселей. Цвет фона по умолчанию белый. На палитре **Layers** (Слои) создаем новый слой. Затем выбираем инструмент прямоугольного выделения (**Rectangular Marquee** (Прямоугольная область)). На панели его параметров в раскрывающемся списке **Style** (Стиль) выбираем вариант **Fixed Size** (Заданный размер). Станут доступными поля **Width** (Ширина) и **Height** (Высота). В оба поля вводим значение примерно 330–350 пикселей. Создаем прямоугольное выделение с заданными размерами, расположив его в центре документа.

Если внимательно приглядеться к настоящей газете, то станет ясно, что газетная бумага не всегда имеет абсолютно белый цвет. Он светло-сероватый или немного розоватый. На селекторе цветов выбираем новый цвет, который, по вашему мнению, соответствует цвету газетной бумаги. Я выбрал цвет #FFFAE8. Используя инструмент **Paint Bucket** (Заливка), заливаем выбранным цветом выделенную область (рис. 5.66). Снимаем выделение командой меню **Select ▸ Deselect** (Выделение ▸ Отменить выделение).



**Рис. 5.66.** В центре документа выделяем прямоугольную область и заливаем ее выбранным цветом

Заготовка газеты сделана. Теперь приступаем к ее наполнению информацией. Здесь может быть текст, фотографии и т. д. Это все на ваше усмотрение. Возьмите для примера какую-нибудь настоящую газету и постарайтесь сделать что-то подобное. Я же использовал газету «Правда» за 1 апреля 1953 г.

Первым делом создаем главный заголовок (название) газеты. Для создания заголовка газеты «Правда» я обратился к веб-сайту этой газеты по адресу [www.pravda.ru](http://www.pravda.ru). Как вы помните, у этой газеты заголовок был написан весьма специфическим шрифтом. Если у вас его нет, то можете воспользоваться моим примером (рис. 5.67).





Рис. 5.67. Отсюда мы взяли заголовок

Используя инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) и удерживая нажатой клавишу **Shift**, последовательно выделяем все буквы заголовка. Копируем их в буфер обмена командой меню **Edit** ▶ **Copy** (Редактирование ▶ Скопировать). Переходим к нашей заготовке газеты. Создаем новый слой и вставляем из буфера обмена только что скопированный заголовок газеты. Используя возможности свободного трансформирования (команда меню **Edit** ▶ **Free Transform** (Редактирование ▶ Свободное трансформирование)), изменяем размер заголовка по необходимости.

Отыскиваем изображение ордена Ленина, которое обязательно должно присутствовать в заголовке газеты. Его можно найти на каком-нибудь веб-сайте, посвященном советским наградам, например по адресу [www.mondvor.narod.ru](http://www.mondvor.narod.ru). Переведите изображение в оттенки серого командой меню **Image** ▶ **Mode** ▶ **Grayscale** (Изображение ▶ Режим ▶ Градации серого). Возможно, вам потребуется отрегулировать контрастность и яркость изображения ордена.

Затем создаем дополнительные надписи заголовка газеты: «Пролетарии всех стран, соединяйтесь!», «Коммунистическая партия Советского Союза», дату, цену и номер газеты — в общем, все то, что должно присутствовать в настоящей газете. В этом случае будем использовать инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст), изменяя его свойства. Некоторые слова должны быть написаны курсивом, некоторые выделены жирным (рис. 5.68).

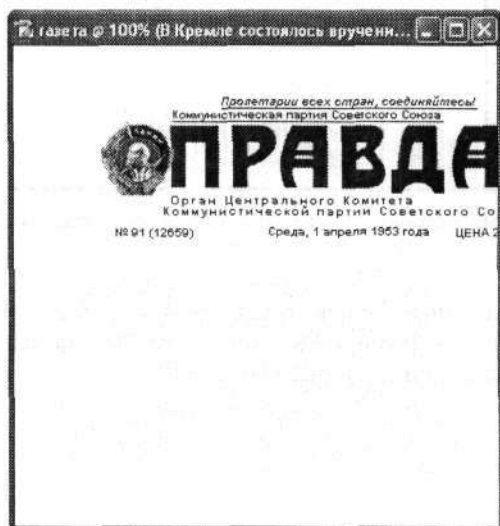


Рис. 5.68. Заголовок газеты

Сориентируйте надписи. Постарайтесь разместить их так, чтобы слева оставалось немного места. Здесь будет располагаться поле газеты. Не пугайтесь, если справа текст выходит за границу окрашенной области, — ведь мы создаем обрывок газеты. На инструментальной панели выбираем инструмент Pencil (Карандаш). На панели его параметров настраиваем толщину следа и цвет (черный). Удерживая нажатой клавишу Shift, рисуем прямые линии под заголовком газеты. Эти линии могут быть и горизонтальными (разной толщины), и вертикальными (см. образец). Когда заголовок газеты готов, переходим к наполнению ее содержанием. Здесь можно вставить фотографии и текст. Размер текста должен быть совсем маленьким. Чаще всего в газетах используется шрифт Times New Roman. Пусть текст немного выходит за края окрашенной области. То, что получилось у меня, вы видите на рис. 5.69.



Рис. 5.69. Пример газеты «Правда» с введенным текстом

В результате всех описанных операций у нас образовалось очень много слоев (например, у меня их 16). Если результатами вы довольны, то смело склеивайте все слои командой меню Layer ▶ Flatten Image (Слой ▶ Выполнить сведение). Должен остаться только один слой Background (Задний план). Щелкнув на палитре Layers (Слои) на значке глаза (который располагается чуть левее названия слоя), отключим видимость данного слоя. Пока он не будет нам мешать при разработке следующей страницы.

При просмотре настоящей газеты часто можно заметить, что текст, напечатанный на оборотной стороне, просвечивает. Сейчас мы постараемся создать аналогичный эффект, придав тем самым больше реализма нашей газете.

Для этого создаем новый слой. Перетаскиваем его на палитре Layers (Слои) ниже первой страницы. Так же, как и в первом случае, создаем квадратную выделенную

область и заливаем ее тем же цветом. Затем точно так же вводим новый текст и вставляем изображение. Все делается по аналогии с первым примером. Единственное различие в процессах будет заключаться в том, что теперь мы размещаем информацию так, чтобы за границы окрашенной области она выходила слева. Соединяем все слои оборотной стороны газеты так же, как это делали раньше.

Так как мы создаем оборотную сторону газеты, следует немного ее изменить. Поэтому применяем к слою команду меню **Edit ▸ Transform ▸ Flip Horizontal** (Редактирование ▸ Трансформирование ▸ Отразить по горизонтали). Эта команда меню позволяет развернуть изображение на 180° по горизонтали относительно центральной оси. Скорее всего, текст станет нечитаемым (рис. 5.70).

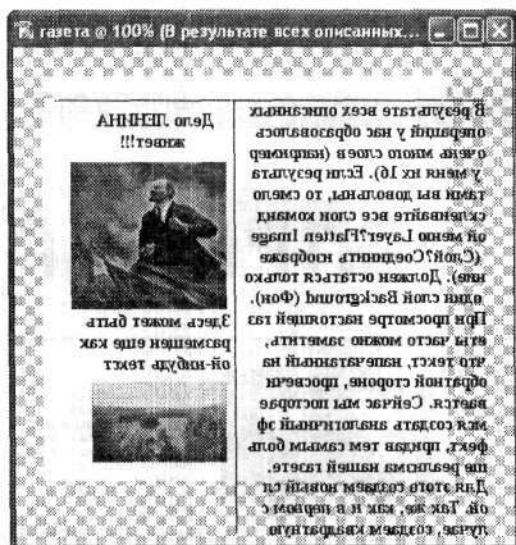


Рис. 5.70. Обратная сторона газеты

Вновь обращаемся к нашему первому слою (с первой страницей газеты). Повторно щелкаем левой кнопкой мыши чуть левее названия слоя первой страницы газеты. Рядом с ним должен появиться значок с изображением глаза. Таким образом, будут видны все имеющиеся у нас слои. Возможно, вам придется немного передвинуть один из слоев так, чтобы квадратные окрашенные области двух слоев точно совпали друг с другом.

Переключаемся на первый слой (слой с первой, титульной, страницей газеты). В верхнем правом углу палитры **Layers** (Слои) располагается ползунок **Opacity** (Непрозрачность). Устанавливаем его в положение 90–97 %. Тут же станет немного просвечивать и слой с оборотной стороной газеты (рис. 5.71).

Теперь, когда заготовка газеты закончена, приступаем непосредственно к «вырыванию» клочка газеты. На инструментальной панели выбираем инструмент произвольного выделения **Lasso** (Лассо). С его помощью дрожащей рукой произвольно создаем область выделения с неровными границами, которая располагается внутри окрашенной области. Особенно это надо учитывать при обводке

правой и нижней границ газеты. Затем, удерживая нажатой клавишу **Alt**, у левой границы создаем выделение в виде двух неровных окружностей — они изображают дырки, образовавшиеся в подшивке газет.

Когда выделение готово, переключаемся в режим редактирования «Быстрая маска». Для этого щелкаем на инструментальной панели на значке **Edit in Quick Mask Mode** (Редактирование в режиме «Быстрая маска»). Вся выделенная область окрасится бледно-розовым цветом. Затем выполняем команду меню **Filter ▶ Pixelate ▶ Crystallize** (Фильтр ▶ Оформление ▶ Кристаллизация). В диалоговом окне фильтра **Crystallize** (Кристаллизация) устанавливаем размер ячейки (**Cell Size**) равным 6–10 (рис. 5.72). Эти регулировки следует настраивать по своему усмотрению так, чтобы больше всего «пострадали» правый и нижний края газеты (рис. 5.73).



Рис. 5.71. Изображение лицевой стороны газеты после наложения оборотной стороны

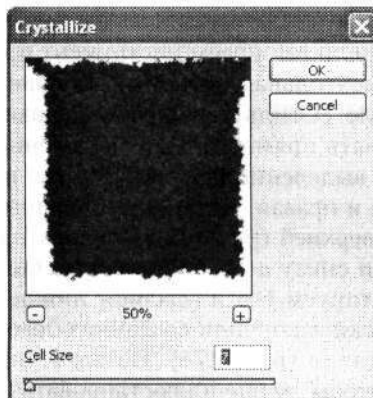


Рис. 5.72. В диалоговом окне фильтра **Crystallize** (Кристаллизация) настраиваем вид границы обрывка



Рис. 5.73. Фрагмент газеты с выделением в режиме «Быстрая маска»

Инвертируем выделение командой меню **Select ▶ Inverse** (Выделение ▶ Инверсия). Возвращаемся в обычный режим редактирования (**Edit in Standard Mode** (Редактирование в стандартном режиме)) и нажимаем клавишу **Delete**. В итоге все, что выходит за границу быстрой маски, будет удалено.

Вновь обращаемся к палитре **Layers** (Слои). Активизируем верхний слой (с изображением первой страницы газеты). Лево́й кнопкой мыши щелкаем чуть правее значка с глазом, относящегося к следующему слою. Здесь появится маленький значок в виде цепи — индикатор связанных слоев. Выполним команду меню **Layer ▶ Merge Linked** (Слой ▶ Объединить связанные) и объединим два слоя. Теперь мы уже не сможем редактировать по отдельности первую и оборотную сторону газеты.

На инструментальной панели выбираем инструмент прямоугольного выделения **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). На панели его параметров в раскрывающемся списке **Style** (Стиль) выбираем вариант **Normal** (Нормальный). Этот стиль позволит сделать прямоугольное выделение произвольного размера. А нам следует построить выделение так, чтобы левая и верхняя границы газеты были ровными, а нижняя и правая остались оборванными. Поэтому область выделения должна левой и верхней границами совпадать с соответствующими границами газеты, а справа и снизу должна быть чуть больше изображения. Когда выделение готово, инвертируем его и удаляем лишнее изображение. Снимаем выделение. Мы практически закончили создание обрывка газеты. Теперь он уже выглядит вполне реалистично (рис. 5.74). На этом рисунке я специально установил серый цвет фона, чтобы лучше иллюстрировать границы изображения. На самом деле не стоит добавлять к изображению фон. Это можно будет сделать на заключительном этапе работы, хотя можно остановиться уже и на этом этапе.





Удерживая нажатой клавишу Ctrl, щелкаем левой кнопкой мыши на значке слоя с изображением газеты на палитре Layers (Слои). А затем этой же кнопкой мыши щелкаем на значке нового (черного) слоя. В нем образуется выделение, по форме соответствующее изображению обрывка газеты. Инвертируем выделение командой меню **Select ▸ Inverse** (Выделение ▸ Инверсия). Нажимаем клавишу Delete, чтобы удалить выделенный фрагмент заливки. Снимаем выделение командой меню **Select ▸ Deselect** (Выделение ▸ Отменить выделение). На первый взгляд вам может показаться, что не произошло никаких видимых изменений. На самом деле мы получили слой, в котором имеется залитая черным фигура, по форме совпадающая с обрывком газеты. Но его не видно, так как слой с настоящим обрывком располагается выше, закрывая его. К слою с черной фигурой применяем фильтр **Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur** (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Радиус размытия (Radius) выбираем по своему усмотрению в пределах 3–5 пикселей. Таким образом, мы создали тень от обрывка газеты. Для того чтобы сделать ее видимой, на инструментальной панели выбираем инструмент Move (Перемещение) и с его помощью смещаем тень так, чтобы она немного выступала из-под основного изображения в том месте, где, по вашему мнению, должна быть тень. Я сместил тень немного вправо и вниз (рис. 5.76). Не правда ли, выглядит очень натурально и красиво. В принципе, на этом тоже можно остановиться. По крайней мере, не лишним будет сохранить достигнутые результаты, выполнив команду меню **File ▸ Save As** (Файл ▸ Сохранить как). Укажите новое имя файла с расширением .psd. Обязательно проследите, чтобы был установлен флажок Layers (Слои). Тогда при желании вы сможете редактировать отдельно все имеющиеся слои в данном документе, например сменить фон или изменить тень и т. п.



Рис. 5.76. Обрывок газеты с добавленной тенью

Часто встречается так называемый эффект загнутого уголка. Его также можно реализовать несколькими способами. Но мы воспользуемся следующим, возможно, далеко не оптимальным.

Создаем новый документ, по размерам совпадающий с нашим первоначальным документом. Фон можно оставить прозрачным. На инструментальной панели выбираем инструмент **Gradient** (Градиент). На панели его параметров выбираем тип градиента **Radial Gradient** (Конусовидный градиент), направление градиента — **Foreground to Background** (От основного к фоновому). При этом необходимо предварительно сделать цвет переднего плана черным, а цвет фона — белым. Когда градиент настроен, заливаем им новый документ путем перетаскивания указателя мыши из правого нижнего угла немного под углом вверх, за границу документа. Теперь необходимо отрегулировать яркость и контрастность полученного изображения. Для этих целей воспользуемся возможностями регулировки уровней. Выполняем команду меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Levels** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Уровни). В диалоговом окне **Levels** (Уровни) (рис. 5.77) первым делом устанавливаем первое значение в строке **Output Levels** (Выходные значения) равным 128–160, второе значение — 255. Это необходимо для того, чтобы будущий загиб выполнялся в одном направлении. Теперь обратимся к входным уровням (**Input Levels**). Здесь все три значения выставляйте по своему усмотрению и моему примеру. В конечном итоге необходимо добиться того, чтобы наш градиент стал более светлым и ярко выраженным. Возможно, перед описанными настройками имеет смысл нажать кнопку **Auto** (Авто), чтобы выполнить автоматическую регулировку и немного повысить контрастность изображения. Смотрите сами.

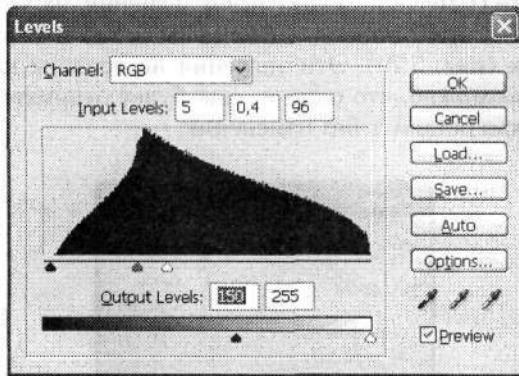


Рис. 5.77. Диалоговое окно Levels (Уровни)

От вида полученного градиента во многом будет зависеть и вид загнутого угла обрывка газеты. После выполнения регулировки уровней следует немного размыть изображение. Для этого воспользуемся фильтром **Filter** ▶ **Blur** ▶ **Gaussian Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие по Гауссу), последовательно уменьшая радиус размытия (**Radius**) в два раза (то есть значения радиуса размытия должны быть равны 8, 4, 2, 1 пиксел). Градиент станет заметно мягче, переход — более плавным (рис. 5.78).

Необходимо заметить, что при использовании данного градиента в качестве маски для загибающегося угла его темная часть и будет загибаться. Поэтому на данном этапе вы можете повернуть изображение так, как вас больше устроит.

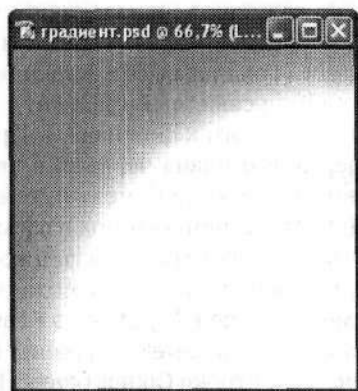


Рис. 5.78. Таким получится градиент

Если вид полученного после всех изменений градиента вас устраивает, то сохраните документ в формате PSD. Не советую его сразу закрывать — лучше сверните его окно, так как оно нам пока не понадобится.

Возвращаемся к документу с обрывком газеты. Активизируйте слой с самим обрывком. Приступим непосредственно к «загибанию» уголков газеты. Выполняем команду меню **Filter** ▶ **Distort** ▶ **Displace** (Фильтр ▶ Искажение ▶ Смещение). В диалоговом окне **Displace** (Смещение) указываем значения, на которые следует сместить изображение в горизонтальном (**Horizontal Scale**) и вертикальном (**Vertical Scale**) направлениях (рис. 5.79). Эти значения не должны намного отличаться друг от друга. Но возможно, что одно из них будет отрицательным. Остальные переключатели можно оставить без изменений.

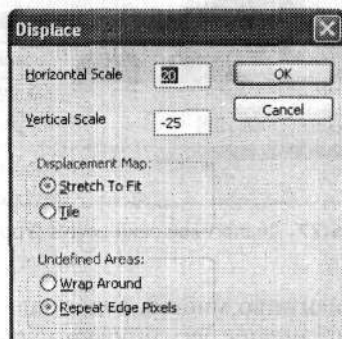


Рис. 5.79. Диалоговое окно Displace (Смещение)

После щелчка на кнопке **OK** откроется новое диалоговое окно **Choose a displacement map** (Выбор карты смещения), в котором следует выбрать файл, содержащий так называемую карту смещения. В нашем случае таким файлом является документ, содержащий ранее созданный градиент. Надеюсь, вы еще не забыли его имя. Тогда выбираем его из списка и открываем. Все остальное редактор сделает сам, и вы сразу заметите, как деформируется исходное изображение об-

рывка газеты. На рис. 5.80 представлено изображение, которое получится по итогам описанной деформации со значениями, указанными на рис. 5.80, и формой градиента, как на рис. 5.78. Как видите, у нас немного приподнялись левые нижний и верхний уголки.

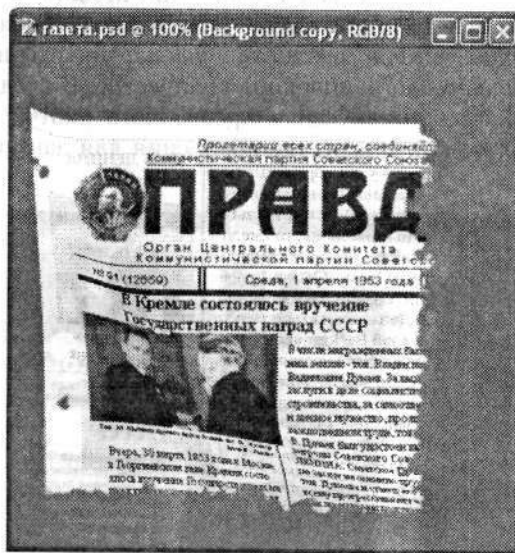


Рис. 5.80. Так будет выглядеть обрывок газеты после ее деформации

Если результаты вас не устраивают, то попробуйте изменить значения в диалоговом окне Displace (Смещение) или перерисовать градиент. От этого конечное изображение может существенно измениться. Кроме того, можно применить данный фильтр несколько раз, поворачивая градиент. Но в таком случае после каждого поворота следует сохранять изменения.



Рис. 5.81. Тот же фильтр применяем и к изображению тени

Аналогичные действия следует выполнить и со слоем, в котором находится изображение тени. К тени также можно применить и свободную трансформацию (команда меню **Edit** ▶ **Free Transform** (Редактирование ▶ Свободное трансформирование)) (рис. 5.81). Можно немного повернуть и все изображение.

А дальше все зависит только от вашей фантазии. Можно изменять фон, добавлять какие-либо элементы и так далее. В результате экспериментов у меня получилась следующая, вполне реалистичная, картинка (рис. 5.82). В общем, вариантов действительно неограниченное количество. В следующем разделе мы рассмотрим пример создания кусочка прозрачного скотча. При желании его можно удачно использовать в качестве крепления для данного обрывка газеты.



Рис. 5.82. Вариация на заданную тему

## 5.8. Кусочек скотча

Сейчас мы попробуем создать изображение кусочка прозрачного скотча. Это изображение очень часто используется в качестве дополнения к дизайну.

Сначала открываем документ с изображением, которое мы собираемся крепить с помощью скотча. На палитре **Layers** (Слои) создаем новый слой (кнопка **Create a new Layer** (Создает новый слой)). Затем на инструментальной панели выбираем инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). С его помощью создаем область выделения, по размерам соответствующую кусочку скотча. Заливаем созданную область выделения светло-серым цветом (рис. 5.83).

Снимаем выделение командой меню **Select** ▶ **Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение). Теперь активизируем инструмент **Lasso** (Лассо). С помощью него будем создавать рваные края кусочка скотча сверху и снизу. Для этого рисуем произвольную неровную линию по верхней части серого прямоугольника так, как, по-вашему мнению, должен выглядеть обрывок скотча. Затем произвольно,

немного отступив выше, замкнем выделение. Нажимаем клавишу **Delete**, чтобы удалить содержимое выделенной области. Снимаем выделение.



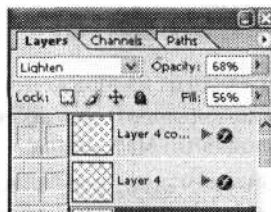
**Рис. 5.83.** Создаем прямоугольную область выделения и заливаем ее светло-серым цветом

Аналогичные действия выполняем для создания нижнего края кусочка скотча. После того как заготовка границ скотча готова, можно правильно его сориентировать относительно основного изображения. В этом нам поможет команда меню **Edit ▶ Free Transform** (Редактирование ▶ Свободное трансформирование). Может быть, имеет смысл немного наклонить изображение скотча (рис. 5.84).



**Рис. 5.84.** Создаем оборванные края кусочка скотча и немного поворачиваем его

Мы закончили создание заготовки кусочка скотча. Однако пока он у нас непрозрачен. Но это легко исправить, немного изменив свойство слоя. Для этого на палитре **Layers** (Слои) передвигаем ползунок **Opacity** (Непрозрачность) в сторону уменьшения в пределах значения 50 %. Вы заметите, как скотч становится прозрачным.



**Рис. 5.85.** Фрагмент палитры **Layers** (Слои) с настройками для дублированного слоя



Теперь добавим реалистичности. Дублируем слой со скотчем командой меню **Layer ▶ Duplicate Layer** (Слой ▶ Создать дубликат слоя). Далее будем работать именно с этим новым слоем. На палитре **Layers** (Слои) в раскрывающемся списке режимов наложения выбираем вариант **Lighten** (Замена светлым). Уровень непрозрачности (**Opacity**) снижаем до 68 % (рис. 5.85).

На инструментальной панели активизируем инструмент **Brush** (Кисть). Обратите внимание на панель его параметров. В середине этой панели находится кнопка для переключения в режим аэрографа. Здесь же выбираем размер и тип отрисовки кисти (раскрывающийся список **Brush** (Кисть)). Когда все готово, переходим к закрашиванию области скотча почти белым цветом. Старайтесь не закрашивать ее полностью и не заходить за границы кусочка. Если этого не получилось, все можно исправить с помощью инструмента **Eraser** (Ластик). Кстати, удивительных результатов можно достичь, изменив величину ластика и степень его непрозрачности. Что у меня получилось, вы видите на рис. 5.86. В качестве основного изображения я использовал изображение обрывка газеты, который мы сделали в предыдущем примере.

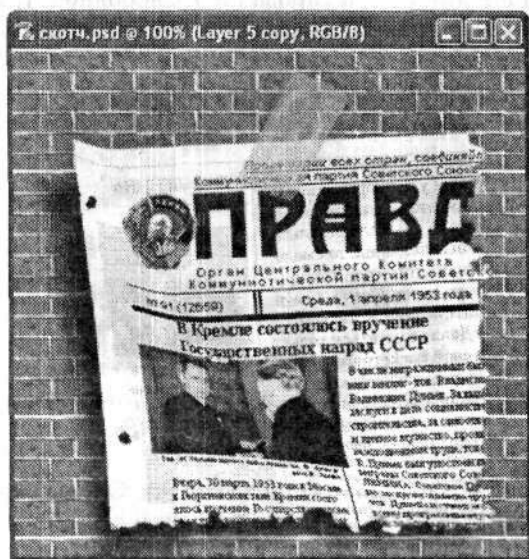


Рис. 5.86. Пример использования изображения скотча совместно с другим изображением

## 5.9. Развевающийся флаг

В настоящем примере мы создадим изображение развевающегося флага. Его уменьшенную копию можно использовать на веб-страницах для переключения на соответствующий язык изложения материала.

Для начала создаем или открываем документ с плоским изображением флага. Его несложно создать в Photoshop, используя области выделения и заливку их соответствующими цветами. Для примера я использовал флаг Российской Фе-

дерации. Для большей наглядности в его центр был добавлен двуглавый орел — государственный герб России (рис. 5.87).

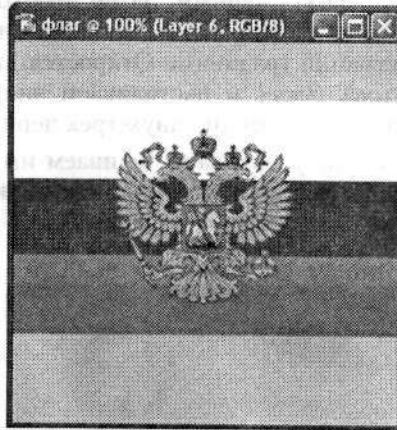


Рис. 5.87. Исходное изображение — флаг России

Переходим на палитру Channels (Каналы). Используя значок Create new Channel (Создает новый канал), создаем новый канал, который получит имя Alpha 1 (Альфа 1). Сейчас мы поработаем именно в этом канале.

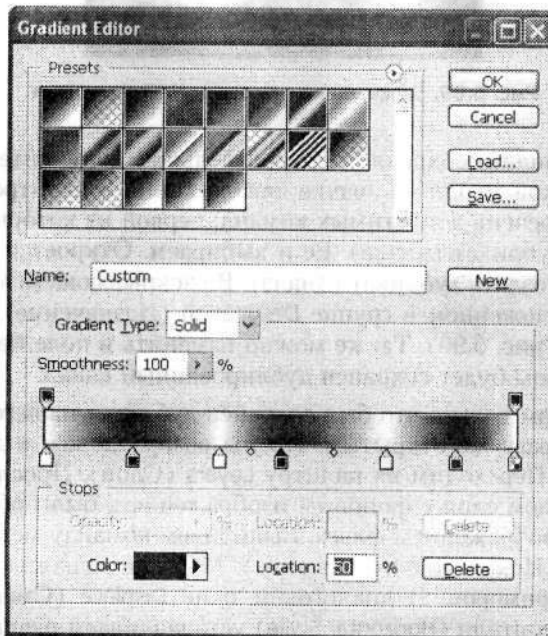


Рис. 5.88. В диалоговом окне Gradient Editor (Редактор градиентов) настраиваем вид нового градиента

На инструментальной панели выбираем инструмент Gradient (Градиент). На панели его параметров устанавливаем тип градиента Linear Gradient (Линейный градиент). Не забудьте предварительно сделать цвет переднего плана (Foreground) белым, а цвет фона (Background) — черным. Затем необходимо создать чередующийся градиент. Для этого на панели параметров дважды щелкаем на раскрывающемся списке конфигураций градиента. Откроется диалоговое окно Gradient Editor (Редактор градиентов). Здесь и настраиваем вид градиента (рис. 5.88). Особо не увлекайтесь, вполне достаточно двух-трех черных и белых участков.

Если вид нового градиента вас устраивает, заливаем им новый канал. Заливку надо осуществлять из левого верхнего угла под небольшим наклоном. В результате должно получиться нечто, похожее на рис. 5.89.

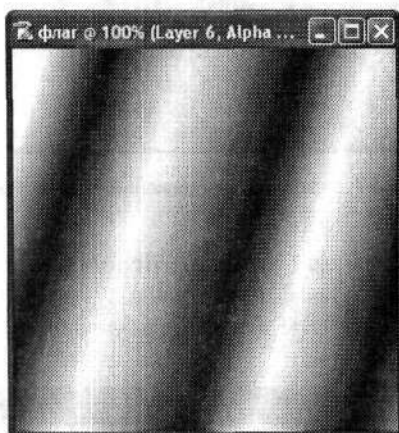


Рис. 5.89. Заливаем канал созданным градиентом

Дублируем этот канал и сохраняем его в отдельном документе. Для этого щелкаем правой кнопкой мыши на значке канала-копии в палитре Channels (Каналы). Откроется перечень допустимых команд, первой из которых будет Duplicate Channel (Создать дубликат канала). Ее и выбираем. Откроется диалоговое окно Duplicate Channel (Создать дубликат канала). В раскрывающемся списке Document (Документ), расположенном в группе Destination (Назначение), выбираем вариант New (Новый) (рис. 5.90). Также можно изменить в поле Name (Имя) название файла, в котором будет сохранен дублированный канал.

Документ, в котором только что был сохранен дубликат нашего канала с градиентом, окажется сразу же открытым. Но мы возвращаемся к документу с изображением флага. Переходим на палитру Layers (Слои). Проследите, чтобы все слои, за исключением слоя с фоновым изображением, были объединены. Активируем слой с изображением флага. Выполняем команду меню Filter ▶ Distort ▶ Displace (Фильтр ▶ Искажение ▶ Смещение). Мы уже знакомы с ней по одному из предыдущих примеров. В диалоговом окне Displace (Смещение) значение смещения по горизонтали (Horizontal Scale) устанавливаем равным 0, а по вертикали (Vertical Scale) — около 12–15 пикселей. Остальные параметры можно оставить без изменений. В диалоговом окне Choose a displacement map (Выбор карты

смещения) выбираем файл, в котором сохранили созданный ранее градиент. Вот, собственно, и все. Развевающийся флаг готов (рис. 5.91). Его окончательный вид целиком и полностью зависит от формы, вида и расположения градиента. Поэтому, если вам результат не нравится, попробуйте изменить градиент и повторить все сначала.

Если полученное изображение вас полностью удовлетворяет, можно приступить к его доработке, например добавить тень или изменить его путем трансформации (рис. 5.92).

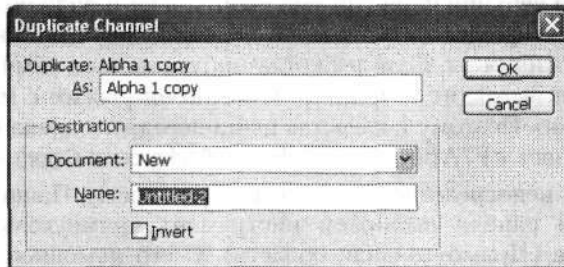


Рис. 5.90. Диалоговое окно Duplicate Channel (Создать дубликат канала)

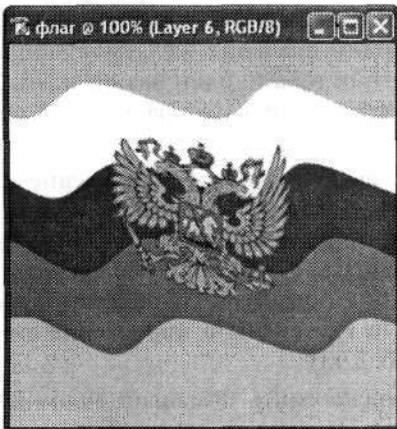


Рис. 5.91. Готовое изображение развевающегося флага

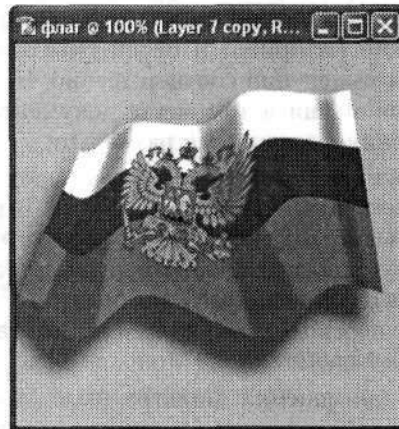


Рис. 5.92. Трансформированное и доработанное изображение

## 5.10. Сигарета

В этом примере мы будем создавать изображение сигареты. Правда, пока ничего не могу сказать о практическом назначении результатов этого творчества, но была бы фантазия!

Создаем новый документ с размерами чуть больше, чем предполагаемые размеры сигареты. Я использовал размеры документа 128 × 280 пикселей — этого вполне достаточно. Фон документа (Background) лучше сначала сделать прозрачным

(Transparent) — это позволит использовать готовое изображение по своему усмотрению в любых условиях. Сразу после того, как новый документ создан, на палитре Layers (Слои) создаем новый слой. Именно в нем мы и будем работать. Переключаемся на первый слой (Layer 1), который на палитре должен располагаться ниже остальных. В селекторе цветов устанавливаем белый цвет переднего плана (Foreground Color). Используя инструмент Paint Bucket (Заливка), заливаем слой белым цветом. Как вы догадались, во время работы этот слой будет служить нам вспомогательным фоном. Когда изображение будет готово, этот слой следует удалить. Но не будем забегать вперед.

Переключаемся на верхний слой (по умолчанию у него должно быть имя Layer 2 (Слой 2)). На селекторе цветов первым делом установим цвета, необходимые для создания фильтра сигареты. Если вы когда-нибудь видели обычную сигарету, то представляете, как выглядит ее фильтр. Обычно он рыжий с маленькими светлыми вкраплениями. Поэтому в качестве цвета переднего плана (Foreground Color) я выбрал рыжий цвет #F7AB5F, а цвет фона (Background Color) — #F7DB7F.

Далее приступаем непосредственно к созданию сигареты. Начнем с фильтра. На инструментальной панели выбираем инструмент прямоугольного выделения Rectangular Marquee (Прямоугольная область). С его помощью в нижней части документа создаем прямоугольную область выделения шириной 23 и высотой 79 пикселей. Для того чтобы создать выделение точно с такими размерами, на панели параметров инструмента прямоугольного выделения в раскрывающемся списке Style (Стиль) выбираем вариант Fixed size (Заданный размер). Затем в полях Width (Ширина) и Height (Высота) вводим значения желаемой ширины и высоты выделения соответственно. После этого просто один раз щелкаем левой кнопкой мыши в том месте документа, в котором следует разместить область выделения с заданными размерами.

Активизируем инструмент Paint Bucket (Заливка) и заливаем выделение цветом переднего плана (Foreground Color). В результате получаем рыжий прямоугольник. Выполняем команду меню Filter ▶ Noise ▶ Add Noise (Фильтр ▶ Шум ▶ Добавить шум). В диалоговом окне фильтра Add Noise (Добавить шум) уровень шума (Amount) устанавливаем не больше 6 %. Переключатель Distribution (Распределение) переводим в положение Gaussian (По Гауссу). И в заключение снимаем флажок Monochromatic (Монохромный) (рис. 5.93).

После применения фильтра выделение можно снять командой меню Select ▶ Deselect (Выделение ▶ Отменить выделение). На палитре Layers (Слои) создаем новый слой (кнопка Create a new layer (Создает новый слой)). В нем мы будем создавать так называемую гильзу сигареты, которую набивают табаком.

На инструментальной панели вновь выбираем инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольная область). Обращаемся к панели его параметров. В поле Height (Высота) вводим новое значение длины гильзы сигареты — около 166 пикселей. Ширину (Width) оставляем без изменений — 23 пиксела. Создаем прямоугольную область выделения с указанными параметрами. Размещаем ее над созданным ранее рыжим прямоугольником так, чтобы она нижней частью вплотную примыкала к его верхней границе и имела общую центральную ось с ним. Используя инструмент Paint Bucket (Заливка), заливаем созданную область выделения белым цветом. Однако лучше использовать не чисто белый цвет, а, например, цвет #FFFFFF5.

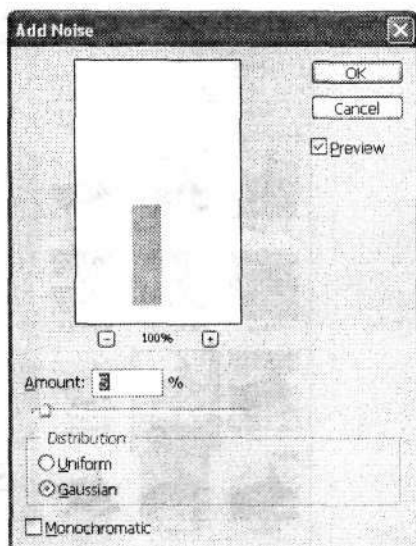


Рис. 5.93. Диалоговое окно фильтра Add Noise (Добавить шум)

Перед тем как продолжить, следует установить цвета по умолчанию. Для этого щелкнем левой кнопкой мыши на маленьком значке **Default Foreground and Background Colors** (Цвет переднего и заднего плана по умолчанию). Этот значок в виде наложенных друг на друга черного и белого квадратиков расположен чуть левее от селектора цветов на инструментальной панели. В результате будут установлены цвета по умолчанию: цвет переднего плана (**Foreground Color**) — черный, а цвет фона (**Background**) — белый. Обязательно надо сделать цвет фона белым.

Далее выполняем команду меню **Filter ▶ Sketch ▶ Note Paper** (Фильтр ▶ Эскиз ▶ Почтовая бумага). В правой части диалогового окна фильтра **Note Paper** (Почтовая бумага) настраиваем его параметры (рис. 5.94). Ползунок **Image Balance** (Тоновый баланс) устанавливаем в положение 14–17, **Graininess** (Зернистость) — около 3–4, а **Relief** (Рельеф) — не более 5. Эти настройки позволят создать имитацию папиросной бумаги, из которой делают гильзы сигарет. Она не очень плотная и местами неровная. Однако не стоит присваивать параметру **Relief** (Рельеф) очень большие значения.

Все, заготовка гильзы сигареты получена. Снимаем выделение командой меню **Select ▶ Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение). Затем создаем новый слой. Устанавливаем цвет переднего плана #F7DB7F. На инструментальной панели выбираем инструмент **Brush** (Кисть). Настраиваем на панели его параметров тип и размер отпечатка кисти. Размер не стоит делать большим (примерно от 2 до 7 пикселей), а форму отпечатка выбирайте по своему усмотрению (это могут быть небольшие наклонные штрихи или точки). Выбранной кистью рисуем небольшие штрихи и точки на новом слое над участком фильтра. В течение этого процесса можно несколько раз поменять размер и тип отпечатка кисти, но не увлекайтесь. И самое главное — не должно быть никакой симметрии. Эти вкрапления добавляют больше реалистичности изображению сигареты (рис. 5.95).



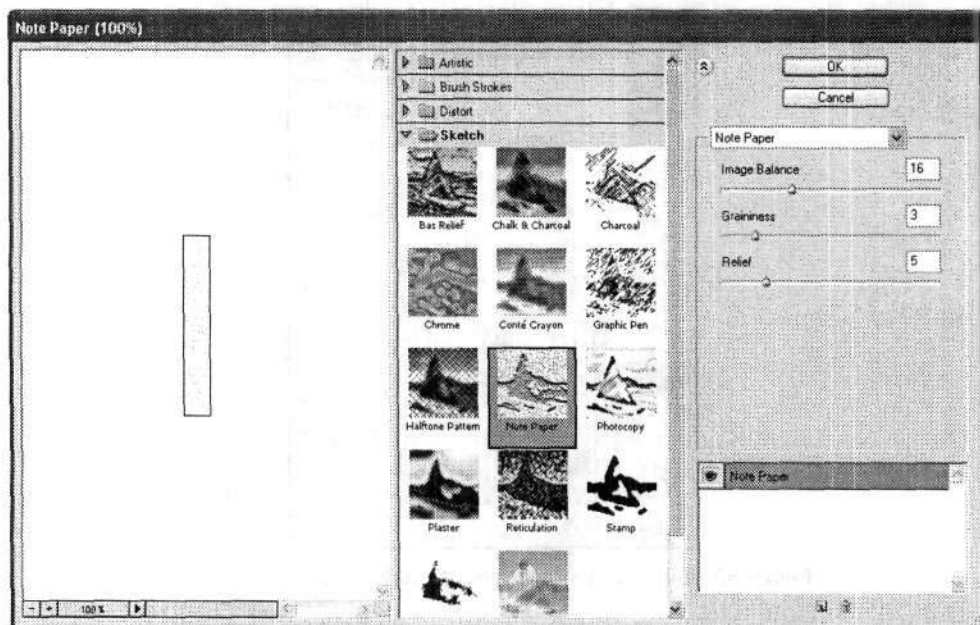


Рис. 5.94. Диалоговое окно фильтра Note Paper (Почтовая бумага)



Рис. 5.95. Так будет выглядеть заготовка сигареты

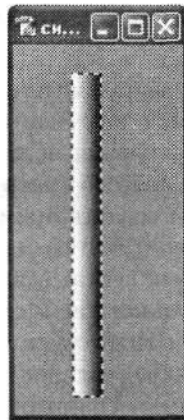
Теперь заготовка сигареты может считаться законченной в полной мере. Но пока это только плоская заготовка, хотя выглядит вполне реалистично. На следующем этапе мы постараемся создать видимость объемной сигареты.

Сначала объединим все имеющиеся у нас слои, кроме слоя с фоном. Для этого на палитре Layers (Слои) активизируем самый верхний слой. Затем щелкаем чуть левее от названий всех остальных объединяемых слоев. Появится маленький значок в виде звеньев цепи. Это означает, что мы связали данные слои с вы-

бренным. Выполняем команду меню **Layer ▶ Merge Linked** (Слой ▶ Объединить связанные). В результате у нас останется только два слоя: слой с изображением и слой с фоном. Активным должен остаться верхний слой с изображением сигареты.

Создаем новый слой. На инструментальной панели выбираем инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). На панели его параметров в поле **Height** (Высота) вводим новое значение, которое равно сумме длин фильтра (79 пикселей) и гильзы (166) сигареты, то есть 245 пикселей. Создаем область выделения с заданными размерами. Ориентируем ее по изображению сигареты в нижнем слое.

На инструментальной панели выбираем инструмент **Gradient** (Градиент). На панели параметров данного инструмента выбираем тип градиента **Reflected Gradient** (Зеркальный градиент). Направление градиента выбираем **Foreground to Background** (От основного к фоновому). При этом цветом переднего плана у нас по-прежнему остается черный цвет, а цветом заднего плана — белый. Созданным градиентом заливаем выделенную область (рис. 5.96).



**Рис. 5.96.** Заливаем градиентом выделенную область

Вновь обращаемся к палитре **Layers** (Слои). Здесь в раскрывающемся списке режимов наложения выбираем вариант **Multiply** (Умножение) (по умолчанию — **Normal** (Нормальный)) и уменьшаем непрозрачность слоя, передвигая ползунок **Opacity** (Непрозрачность) до уровня 58 % или чуть больше (рис. 5.97).

Настраивая данные параметры по своему усмотрению, вы сразу заметите, как будет изменяться ваше изображение сигареты. Одна из ее боковых границ будет немного затемнена, что и создаст видимость объема при централизованном освещении предмета (рис. 5.98). Снимаем выделение командой меню **Select ▶ Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение).

В принципе, теперь сигарету можно считать вполне законченной. На этом можно и остановиться, но мы добавим еще несколько штрихов, чтобы повысить реалистичность конечного изображения.

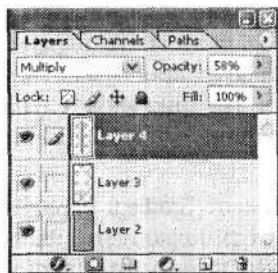


Рис. 5.97. На палитре Layers (Слои) настраиваем режим наложения и непрозрачность слоев

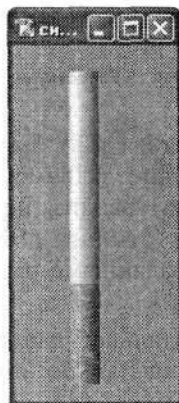


Рис. 5.98. Изображение сигареты после наложения градиента, создающего эффект объема

На многих современных сигаретах можно заметить тоненькую золотистую полосу, которая окаймляет сигарету в месте соединения фильтра и гильзы. Изобразим такую полосу и мы.

Для этого создаем новый слой, расположенный между слоем с изображением сигареты и слоем с градиентом. На инструментальной панели выбираем инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). В раскрывающемся списке **Style** (Стиль) на панели параметров этого инструмента выбираем вариант **Normal** (Нормальный). Это позволит нам создать прямоугольную область выделения с произвольными размерами. Впрочем, эти размеры можно задать сразу. Ширина сигареты осталась прежней — 23 пиксела. А высоту полоски устанавливаем на свое усмотрение, но не больше 7 пикселей. Размещаем область выделения строго на границе между фильтром и гильзой сигареты. Заливаем ее желтым или светло-оранжевым цветом так, чтобы создалось впечатление золотистой фольги. Я выбрал цвет #F7F20C (ярко-желтый). Затем его можно настроить точнее, выполнив команду меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Hue/Saturation** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Цветовой тон/Насыщенность). В диалоговом окне **Hue/Saturation** (Цветовой тон/Насыщенность) настраиваем параметры по своему усмотрению. Все, полоска готова.

Теперь нам остается набить сигарету табаком. Создаем новый слой выше всех имеющихся. На инструментальной панели выбираем инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). Не изменяя его настроек, создаем область выделения над верхней границей гильзы сигареты с теми же размерами, с которыми мы недавно создавали выделение для полоски над фильтром. Затем на селекторе цветов устанавливаем темно-коричневый цвет переднего плана (**Foreground Color**), например, я выбрал цвет #9E5F38. Выполняем команду меню **Edit** ▶ **Fill** (Редактирование ▶ Выполнить заливку). В диалоговом окне **Fill** (Заливка) в раскрывающемся списке **Use** (Использовать) выбираем вариант **Foreground Color** (Основной цвет). Заливаем выбранном цветом выделенную область. Теперь выделение можно снять командой меню **Select** ▶ **Deselect** (Выделение ▶ Отменить).

выделение). Таким образом, на вершине изображения нашей сигареты появился небольшой коричневый прямоугольник. Пока он лишь схематично напоминает торчащий из гильзы сигареты табак. Выполняем команду меню **Filter ▶ Noise ▶ Add Noise** (Фильтр ▶ Шум ▶ Добавить шум). В диалоговом окне фильтра **Add Noise** (Добавить шум) уровень шума (**Amount**) устанавливаем порядка 50–70 %. Переключатель **Distribution** (Распределение) переводим в положение **Uniform** (Равномерное) и обязательно устанавливаем флажок **Monochromatic** (Монохромный). Вы заметите, что вид торчащего из гильзы сигареты табака изменился. Это уже не однородное тело. Очень реалистично. Поэкспериментируйте с уровнем шума (**Amount**), чтобы достичь максимального приближения к действительности.

Тем не менее до сих пор торчащий табак имеет форму хорошо спрессованного прямоугольника. На самом деле он должен состоять из множества мелко нарубленных частиц. А они, как известно, располагаются далеко не равномерно. Поэтому на инструментальной панели выбираем инструмент **Erase** (Ластик). На панели его параметров выбираем небольшой (3–4 пиксела) размер оттиска со строгими границами. А затем в произвольном виде создаем неровный край табака, торчащего из гильзы сигареты. Не рекомендую очень увлекаться. Высота табака должна оставаться в интервале 3–6 пикселей. Особенно внимательно поработайте с боковыми сторонами — здесь не должно быть никаких однородных и ровных участков. То, что получилось у меня, вы видите на рис. 5.99 и 5.100.

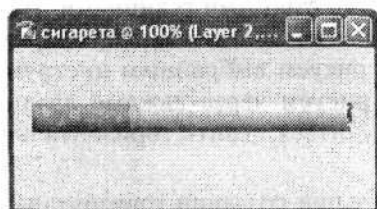


Рис. 5.99. Готовое изображение сигареты



Рис. 5.100. Пример использования созданного изображения сигареты

## 5.11. Экран радара

В этом примере рассказывается о создании изображения экрана радара.

Для начала создаем новый документ, желательно с черным (**Black**) цветом фона. Его размеры можете выбрать на свое усмотрение. Я задал размер 200 × 200 пикселей.

На инструментальной панели выбираем инструмент **Gradient** (Градиент). Затем на селекторе цветов выбираем подходящий цвет экранной развертки радара. Чаще всего он бывает яркий либо красный, либо зеленый. Я выбрал ярко-зеленый — #00FF00. После того как определились с цветом, обратим свое внимание на панель параметров инструментов **Gradient** (Градиент). Здесь выбираем тип градиента **Linear gradient** (Линейный градиент) и направление заливки **Foreground to Background** (От основного к фоновому). Цветом фона (**Background**) должен быть черный цвет. Заливаем заданным градиентом документ, причем в направлении по диагонали из нижнего правого в верхний левый угол. В результате получаем документ, правый нижний угол которого окрашен в черный цвет, а левый верхний — в ярко-зеленый (рис. 5.101).

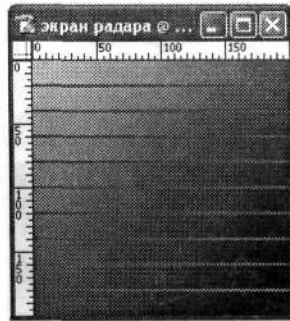


Рис. 5.101. Документ с градиентной заливкой

Для продолжения работы имеет смысл включить отображение вспомогательных линеек. Это делается путем выполнения команды меню **View ▶ Rules** (Просмотр ▶ Линейки).

На инструментальной панели выбираем инструмент **Pencil** (Карандаш). Размер оттиска кисти устанавливаем 2–3 пиксела со строгими границами. На селекторе цветов изменяем цвет переднего плана на более темный, например #006C10. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, рисуем выбранным инструментом горизонтальные прямые линии. Линии рисуем через каждые двадцать пикселей. Таким образом, у нас должно получиться девять горизонтальных линий (рис. 5.102).

В связи с тем, что мы изменили основной цвет при создании горизонтальных прямых линий, они будут видны и на ярко-зеленом, и на черном фоне. Когда все линии готовы, выполняем команду меню **Filter ▶ Distort ▶ Polar Coordinates** (Фильтр ▶ Искажение ▶ Полярные координаты) для перевода изображения в полярную систему координат. По этой команде меню откроется диалоговое окно фильтра **Polar Coordinates** (Полярные координаты) (рис. 5.103). Единственный переключатель в этом диалоговом окне устанавливаем в положение **Rectangular to Polar** (Прямоугольные в полярные). Внешний вид нашего изображения существенно изменится, что можно наблюдать в области предварительного просмотра диалогового окна.



**Рис. 5.102.** Используя инструмент Pencil (Карандаш), рисуем девять горизонтальных прямых линий



**Рис. 5.103.** Диалоговое окно фильтра Polar Coordinates (Полярные координаты)

Теперь у нас нет ни одной горизонтальной прямой линии, зато имеется несколько концентрических окружностей разного диаметра. Кроме того, обозначился и луч радара (он расположен строго вертикально в верхней части изображения). Но пока это всего лишь заготовка экрана радара.

На инструментальной панели выбираем инструмент **Elliptical Marquee** (Овальная область). Удерживая нажатой клавишу **Alt**, создаем круглую выделенную область, по диаметру точно совпадающую с диаметром внешнего круга изображения. Командой меню **Select ▶ Inverse** (Выделение ▶ Инверсия) инвертируем выделение. Удаляем выделенный фрагмент изображения, нажав клавишу **Delete**. В результате у нас остается несколько концентрических окружностей на черном фоне. Снимаем выделение командой меню **Select ▶ Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение).

Выполняем команду меню **Edit ▶ Transform ▶ Rotate** (Редактирование ▶ Трансформирование ▶ Поворот). Используя регулировочные узлы, поворачиваем на произвольный угол изображение концентрических окружностей (рис. 5.104). Выбрав любой другой инструмент, в диалоговом окне редактора нажмем кнопку



Apply (Применить), чтобы принять трансформацию объекта. Только после этого можно будет продолжить дальнейшую работу.



**Рис. 5.104.** Используя инструменты трансформации, немного поворачиваем изображение на произвольный угол

Теперь переходим к созданию дополнительных элементов. Они призваны увеличить реалистичность изображения. На селекторе цветов вновь в качестве цвета переднего плана устанавливаем ярко-зеленый цвет #00FF00. На инструментальной панели выбираем инструмент Pencil (Карандаш) с размером оттиска кисти 1 пиксел. Удерживая нажатой клавишу Shift, рисуем одну вертикальную и одну горизонтальную пересекающиеся прямые линии. Они должны делить документ на четыре равные части и пересекаться строго в центре документа.

Создаем новый канал. Затем перетаскиваем сверху одну горизонтальную направляющую на три-четыре пиксела вниз. Используя инструмент Pencil (Карандаш) с теми же настройками, рисуем маленькие риски через каждые 10 пикселей. Через каждые 50 пикселей риски можно сделать немного длиннее. Копируем канал путем перетаскивания его значка на значок Create a new layer (Создает новый слой), расположенный в нижней части палитры Layers (Слои). В новом слое выполняем команду меню Edit ▶ Transform ▶ Rotate 180° (Редактирование ▶ Трансформирование ▶ Повернуть на 180°), чтобы повернуть созданную линейку на 180°. Активируем инструмент Move (Перемещение) и перетаскиваем новую линейку к нижней границе документа. Вновь переключаемся на канал с исходной линейкой и создаем новую его копию. Выполняем команду меню Edit ▶ Transform ▶ Rotate 90° CW (Редактирование ▶ Трансформирование ▶ Повернуть на 90° по часовой), чтобы повернуть линейку на 90° по часовой стрелке. Аналогичным образом перетаскиваем ее к правой границе документа. Так же создаем еще одну копию линейки и размещаем ее у оставшейся стороны документа. В результате линейки будут расположены по всему периметру окна документа.

На инструментальной панели выбираем инструмент Horizontal Marquee (Горизонтальный текст). На панели параметров устанавливаем шрифт Arial, размер текста не более 6 пикселей. С его помощью вводим произвольный текст. Этот текст не должен быть слишком длинным, а размещать его можно в несколько строк, лучше по углам экрана. Что в итоге получилось у меня, вы видите на рис. 5.105.



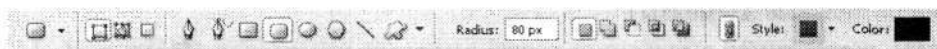
**Рис. 5.105.** Готовое изображение экрана радара

## 5.12. Компьютерная мышь

В этом примере мы попробуем создать правдоподобное изображение компьютерной мыши. Оно часто используется для графического оформления различных веб-сайтов компьютерной направленности и т. п.

Создаем новый документ 200 × 300 пикселей. Цвет фона — прозрачный. В новом документе первым делом заливаем слой фона белым цветом — так будет удобнее работать. Создаем новый слой. Его фон должен постоянно оставаться прозрачным. Именно с этого слоя мы и начинаем работу.

На панели инструментов выбираем инструмент Pen (Перо). С ним мы уже как-то работали. Обратимся к панели параметров этого инструмента (рис. 5.106). Тип пера переключаем на режим Shape layers (Слой-фигура). После этого изменится и вид самой панели параметров инструмента. Далее выбираем тип формы — Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами). Он позволяет создать прямоугольник произвольных размеров с закругленными углами. Радиус закругления углов этого прямоугольника мы указываем в поле Radius (Радиус). Будет вполне достаточно 80 пикселей. Последнее, что потребуется здесь указать, — это цвет внутренней заливки формы. По умолчанию он соответствует цвету переднего плана (Foreground Color), но при желании его можно изменить в селекторе цветов, который на панели параметров называется Color (Цвет). Я выбрал черный цвет (Black), потому что использую мышь черного цвета.



**Рис. 5.106.** Панель параметров инструмента Pen (Перо) в режиме Shape Layers (Слой-фигура)

Если все необходимые настройки выполнены, приступаем к созданию фигуры. Для этого, удерживая нажатой левую кнопку мыши, перетаскивайте ее указатель (который изменит свой вид на перекрестие) по диагонали из левого верхнего в правый нижний угол. Затем выровняйте полученную фигуру строго по центру документа.

В результате мы получили черный прямоугольник с закругленными углами (рис. 5.107).



Рис. 5.107. Заготовка тела мыши

Но пока это всего лишь заготовка тела компьютерной мыши. Я, например, никогда не видел мышь с такими формами. Поэтому первоочередная наша задача — привести форму мыши к более или менее реалистичному виду. В процессе этой трансформации чаще поглядывайте на свою настоящую мышь и рисуйте по образу и подобию.

На инструментальной панели выбираем инструмент **Direct Selection** (Стрелка). Щелкаем левой кнопкой мыши на границе формы и фона. По границе формы появится несколько регулировочных узлов, с помощью которых мы можем трансформировать (искажать) нашу форму. Обычно компьютерная мышь немного расширяется и округляется к нижней части. Кроме того, на некоторых мышах наблюдается сужение по бокам в середине. Используя регулировочные узлы, попытайтесь переместить их так, чтобы достичь описанных изменений. Если узлов недостаточно, их можно добавить, выбрав на инструментальной панели инструмент **Add Anchor Point** (Перо+). С его помощью создайте дополнительные узлы на нужных участках. На рис. 5.108 показано то, что в результате получилось у меня. Не пугайтесь, это еще не окончательный вид мыши.

Если новая форма заготовки мыши вас устраивает, то регулировочные узлы можно спрятать. Для этого выполняем команду меню **View ▸ Extras** (Просмотр ▸ Дополнительные элементы).

Теперь позаботимся о придании нашей заготовке некоторого объема и обтекаемости. В этом нам, как всегда, помогут настройки стилей слоя. Поэтому смело выполняем команду меню **Layer ▸ Layer Style ▸ Drop Shadow** (Слой ▸ Стиль слоя ▸ Тень). В диалоговом окне **Layer Style** (Стиль слоя) нас будут интересовать настройки следующих стилей: **Drop Shadow** (Тень), **Inner Shadow** (Внутренняя тень) и **Bevel and Emboss** (Тиснение).

Стиль **Drop Shadow** (Тень) нужен для создания тени, которую отбрасывает мышь при боковом освещении. Не стоит делать ее слишком большой. Позднее, немного изменив ее цвет, можно будет создать имитацию красного свечения оптической мыши.



Рис. 5.108. Заготовка мыши после искажения формы

Стиль Inner Shadow (Внутренняя тень) позволяет, как вы уже поняли, создать внутреннюю тень. В нашем случае она послужит имитацией объема мыши или ее обтекаемости.

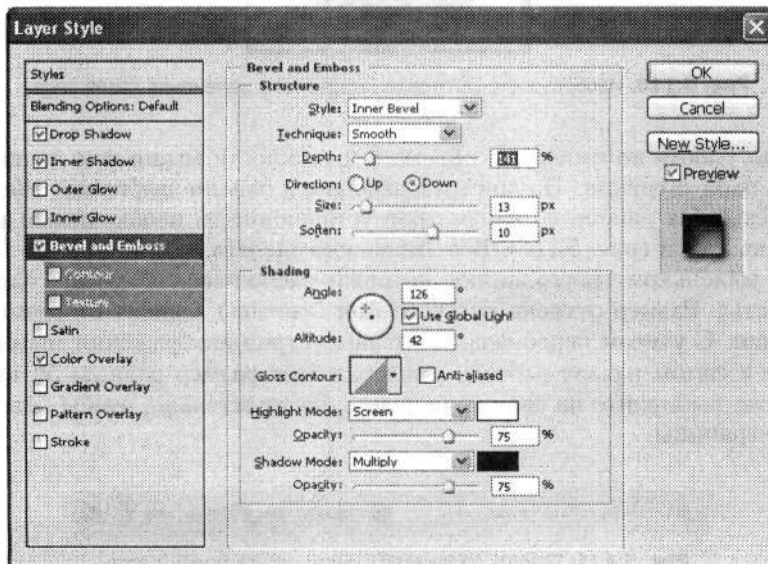


Рис. 5.109. Страница Bevel and Emboss (Тиснение) диалогового окна Layer Style (Стиль слоя)

И наконец, стиль слоя Bevel and Emboss (Тиснение) позволяет создать эффект блика на поверхности мыши. Именно с этим слоем и нужно повозиться особенно тщательно. Однако не стоит увлекаться. Блик на пластмассовом корпусе мыши обычно образуется в тех местах, где имеются переходы плоскостей, обычно

в нижней и примыкающей к ней боковой части мыши. Поэтому на странице Bevel and Emboss (Тиснение) диалогового окна Layer Style (Стиль слоя) переключатель Direction (Направление) мы переводим в положение Down (Вниз) (рис. 5.109). Размер блика Size (Размер) не стоит делать слишком большим (примерно 10–15 пикселей). Остальные параметры настраивайте по своему усмотрению. В результате всех вышеописанных действий нам удалось придать заготовке компьютерной мыши объемность и обтекаемость. Тем самым мы немного увеличили ее реалистичность (рис. 5.110).

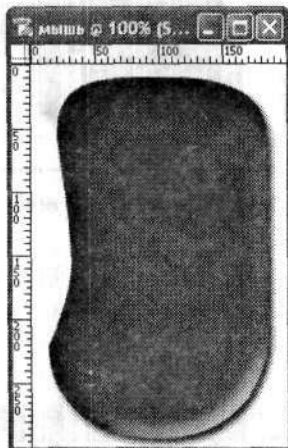


Рис. 5.110. Изображение заготовки мыши после изменения стиля слоя

Но на этом работа по имитации объема и выпуклости мыши еще не закончена. Осталась пара штрихов. На инструментальной панели выбираем инструмент Brush (Кисть). На панели ее параметров устанавливаем необходимый размер и тип оттиска кисти (рис. 5.111). Все это можно сделать, щелкнув левой кнопкой мыши на маленьком треугольнике, который расположен в группе параметров Brush (Кисть). Размер оттиска кисти (Master Diameter) зависит от размера заготовки мыши. С учетом первоначальных параметров изображения мыши, заданные мной в самом начале работы, я выбрал этот размер равным 59 пикселям. Тип оттиска выбирайте на свое усмотрение, но желательно, чтобы оттиск имел размытые границы.

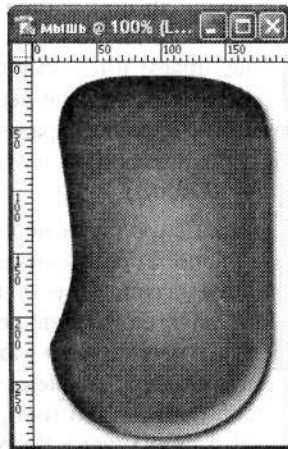


Рис. 5.111. Панель параметров инструмента Brush (Кисть)

Создаем новый слой. Кистью с заданными параметрами белым цветом рисуем в центральной части заготовки мыши небольшую, чуть загнутую линию.

Затем, удерживая нажатой клавишу Ctrl, щелкаем левой кнопкой мыши на значке слоя с заготовкой тела мыши на палитре Layers (Слои). Тем самым мы произвели выделение слоя. Не снимая выделения, выполняем команду меню Filter ▶

Blur ► Gaussian Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу). Размываем только что созданную белую «линию». Радиус размытия (Radius) задаем порядка 17–18 пикселей. Снимаем выделение командой меню Select ► Deselect (Выделение ► Отменить выделение). Теперь вновь обратимся к палитре слоев Layers (Слои). Уменьшаем непрозрачность слоя с белым пятном до 54–60 %, перемещая ползунок Opacity (Непрозрачность) немного левее (рис. 5.112).



**Рис. 5.112.** Заготовка мыши с готовым объемом и обтекаемостью

Итак, тело компьютерной мыши полностью готово. Теперь приступаем к созданию таких элементов управления, как кнопки и скроллер мыши. Начнем со скроллера (колесика между кнопками мыши). Создаем новый слой. На инструментальной панели вновь выбираем инструмент Pen (Перо). На панели его параметров устанавливаем тип пера Shape layers (Слой-фигура) и тип формы Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами). На этот раз радиус скругления углов прямоугольника устанавливаем не более 5 пикселей. Рисуем прямоугольник со скругленными углами небольших размеров. Разместим его в верхней части тела мыши, немного отступив от верхнего края. Затем изменяем стиль слоя созданной формы. Для этого выполняем команду меню Layer ► Layer Style ► Drop Shadow (Слой ► Стиль слоя ► Тень). Здесь в основном стоит отрегулировать следующие стили данного слоя: Drop Shadow (Тень), Outer Glow (Внешнее свечение), Inner Glow (Внутреннее свечение) и Gradient Overlay (Наложение градиента). Три последних стили лучше использовать при серых цветах.

Создаем еще один новый слой. На инструментальной панели выбираем инструмент Pencil (Карандаш) с шириной отрисовки не более 3 пикселей и белого цвета. Удерживая нажатой клавишу Shift, рисуем короткую вертикальную прямую линию над изображением скроллера. Ее следует разместить так, чтобы она не касалась границ изображения скроллера. Выполняем команду меню Filter ► Blur ► Gaussian Blur (Фильтр ► Размытие ► Размытие по Гауссу) с радиусом размытия 2–3 пикселя. Тем самым мы размоем только что нарисованную прямую так, что создастся эффект нового блика на скроллере.



Создаем еще один новый слой. Используя все тот же инструмент **Pencil** (Карандаш), но уже с шириной отгиска не более одного пиксела, рисуем над скроллером несколько горизонтальных линий с одинаковыми интервалами. На некоторых компьютерных мышах имеются насечки на скроллере, их мы и попытаемся изобразить. Цвет для этого лучше выбрать из градаций серого. Все их лучше рисовать в одном слое, а потом размыть фильтром **Filter ▶ Blur ▶ Gaussian Blur** (Фильтр ▶ Размытие ▶ Размытие по Гауссу) с небольшим радиусом размытия.

Создаем новый слой. Если вы обращали внимание на настоящую компьютерную мышь, то могли заметить, что скроллер располагается в небольшом углублении. На инструментальной панели выбираем инструмент **Elliptical Marquee** (Овальная область). С его помощью создаем эллиптическое выделение вокруг изображения скроллера. Используя инструмент **Gradient** (Градиент), заливаем выделенную область градиентом. Также можно настроить и стиль данного слоя, например добавить внутреннюю тень (**Inner Shadow**).

На заключительном этапе создания скроллера необходимо объединить все созданные нами слои, в которых располагаются отдельные элементы скроллера. Для этого на палитре **Layers** (Слои) активизируем самый последний по времени создания слой (его значок будет расположен выше остальных). Затем, щелкая на значке, расположенном слева от миниатюры каждого слоя, имеющего отношение к изображению деталей скроллера, связываем эти слои. При этом будут появляться значки в виде звеньев цепи — это говорит о том, что слои связаны. После этого выполняем команду меню **Layer ▶ Merge linked** (Слой ▶ Объединить связанные). Количество слоев на палитре **Layers** (Слой) заметно сократится. Итак, мы получили вполне реалистичное изображение компьютерной мыши, имеющей колесо прокрутки (рис. 5.113). Однако любая компьютерная мышь имеет как минимум две кнопки. Приступаем к их созданию.



**Рис. 5.113.** Верхняя часть мыши со скроллером

Сделать кнопки для компьютерной мыши совсем несложно. На инструментальной панели выбираем инструмент **Pencil** (Карандаш). Ширина отгиска — примерно 3–4 пиксела, цвет — черный либо темно-серый.

Создаем новый слой, который должен находиться под слоем, содержащим изображение скроллера. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, рисуем одну прямую вертикальную линию, проходящую строго через центр скроллера. Затем точно так же рисуем одну горизонтальную прямую линию, которая должна пересекать вертикальную линию чуть ниже изображения скроллера. Старайтесь не пересекать границы основного тела мыши. После того как линии готовы, можно немного изменить стиль слоя, их содержащего. Необходимо создать эффект щели между кнопками. Думаю, что вы справитесь с этим сами. А то, что получилось в итоге у меня, вы видите на рис. 5.114.



Рис. 5.114. Готовое изображение компьютерной мыши

В заключение при желании можно добавить к мыши кабель. Затем необходимо объединить все имеющиеся у нас слои, за исключением слоя с фоном.

## 5.13. Шары

В этом разделе я решил объединить несколько примеров, очень схожих в своем исполнении, но различных по результатам. Мы будем создавать предметы, имеющие шарообразную форму.

### Сетчатый шар

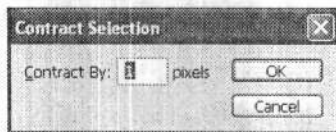
Начнем с самого простого. Это модель сетчатого шара.

Создаем новый документ с черным фоном и произвольных размеров (но желательно квадратный). На инструментальной панели выбираем инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольная область). На панели его параметров настраиваем стиль нового выделения. Для этого в раскрывающемся списке Style (Стиль) выбираем вариант Fixed Size (Заданный размер). В полях Width (Ширина) и Height (Высота), соответственно, указываем размеры новой выделенной области. А нам необходимо создать квадратное выделение 25 × 25 пикселей. Такие значения и указываем в обозначенных полях. Создаем область выделения с указанными параметрами. Используя инструмент Paint Bucket (Заливка), заливаем выделение белым цветом (рис. 5.115).



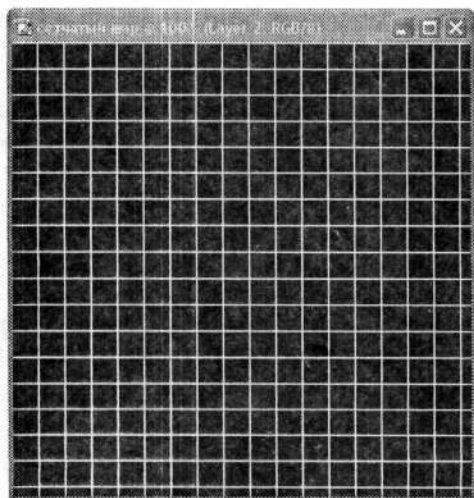
Рис. 5.115. Квадратную выделенную область заливаем белым цветом

Выполняем команду меню **Select ▶ Modify ▶ Contract** (Выделение ▶ Модификация ▶ Сжать). В диалоговом окне **Contract Selection** (Сжать область) в поле **Contract By** (Сжать на) вводим значение 1 пиксел, чтобы сжать область выделения на 1 пиксел (рис. 5.116).



**Рис. 5.116.** В диалоговом окне **Contract Selection** (Сжать область) указываем величину сжатия области выделения

Нажав клавишу **Delete**, удалим содержимое сжатой области выделения. Затем нажимаем по одному разу клавиши **↑** и **→**, тем самым смещая выделенную область на один пиксел в правый верхний угол. Выполняем команду меню **Edit ▶ Define Pattern** (Редактирование ▶ Определить узор). Сохраняем новый образец. Затем выполняем команду **Select ▶ All** (Выделение ▶ Все), чтобы выделить все изображение. Далее вновь нажимаем клавишу **Delete** и удаляем выделенную область. Если черный фон также удалится, то вновь залейте документ таким же черным цветом. Затем выполняем команду меню **Edit ▶ Fill** (Редактирование ▶ Выполнить заливку). В раскрывающемся списке **Use** (Использовать) выбираем вариант **Pattern** (Узор), а в раскрывающемся списке **Custom Pattern** (Заказной узор) находим наш последний образец. Заливаем этим образцом документ. В результате получаем белые клетки на черном фоне. Таким образом, будет заполнен весь документ (рис. 5.117).



**Рис. 5.117.** Документ, залитый созданным образцом

Иногда такая заливка получается не совсем удачно: кое-где по краям документа будут присутствовать только линии одной направленности (но не клетки). В этом случае имеет смысл повторить заливку сначала. Однако если вы собираетесь создать небольшой шар, то этот «брак» может и не помешать.

После заливки документа образцом инвертируем цвет изображения. Для этого выполняем команду меню **Image** ▶ **Adjustments** ▶ **Invert** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Инверсия). В итоге получаем изображение черных клеток на белом фоне. Теперь приступаем непосредственно к созданию шара. На инструментальной панели выбираем инструмент **Elliptical Marquee** (Овальная область). Удерживая нажатой клавишу **Shift**, создаем круглое выделение с необходимым радиусом. Разместите его по центру документа.

Выполняем команду меню **Filter** ▶ **Distort** ▶ **Spherize** (Фильтр ▶ Искажение ▶ Сферизация). В диалоговом окне **Spherize** (Сферизация) коэффициент сферизации (**Amount**) устанавливаем равным 100 %. Режим (**Mode**) оставляем без изменений — **Normal** (Нормальный) (рис. 5.118). Вы сразу заметите, что шар как бы выдвинулся из созданной ранее сетки. Если коэффициент сферизации уменьшить, то на сетке появится вмятина с заданным радиусом.

Надеюсь, вы еще не сняли круглое выделение. Тогда инвертируйте его командой меню **Select** ▶ **Inverse** (Выделение ▶ Инверсия). Нажав клавишу **Delete**, удалим выделенную область. Затем снимаем выделение командой меню **Select** ▶ **Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение). Все, сетчатый шар готов (рис. 5.119).

При желании можно немного уменьшить размеры изображения. Это особенно важно, если клетки шара, расположенные на переднем плане, получились у вас слишком крупными.

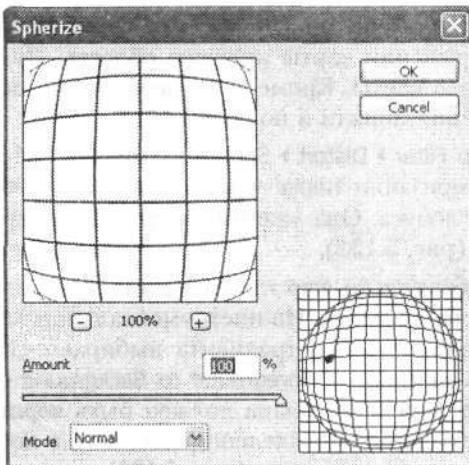


Рис. 5.118. Диалоговое окно фильтра Spherize (Сферизация)

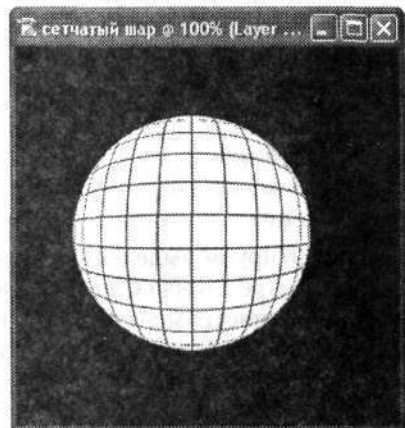


Рис. 5.119. Готовый сетчатый шар

## Глобус

Следующий пример настоящего раздела описывает еще один интересный способ создания шара. На этот раз мы будем создавать глобус. Впрочем, это может быть и изображение планеты.

Этот пример в своей основе построен на тех же действиях, что и предыдущий, поэтому мы не будем слишком подробно описывать все операции.

Создаем новый документ. Затем подыскиваем и открываем в редакторе изображение какой-нибудь карты мира (рис. 5.120). Командой меню **Select ▸ All** (Выделение ▸ Все) выделяем все содержимое документа с картой. Перетаскиваем его (копируем) в наш первый, пока пустой документ.



Рис. 5.120. Исходное изображение карты мира

Теперь точно так же, как и в прошлом примере, инструментом **Elliptical Marquee** (Овальная область) выделяем на изображении карты круглую область. Лучше расположить ее ближе к одному из краев карты. Кроме того, необходимо позаботиться о том, чтобы в область выделения попали и полюса.

Затем применяем к выделению фильтр **Filter ▸ Distort ▸ Spherize** (Фильтр ▸ Искажение ▸ Сферизация). Коэффициент сферизации также устанавливаем на 100 %. Таким образом, мы создали заготовку глобуса. Она уже имеет объем. Инвертируем выделение и удаляем все лишнее (рис. 5.121).

Вновь инвертируем выделение так, чтобы только шар глобуса остался выделенным. На палитре **Layers** (Слой) создаем новый слой. На инструментальной панели выбираем инструмент **Gradient** (Градиент). Тип градиента выбираем **Linear Gradient** (Линейный градиент), а стиль заливки — **Foreground to Background** (От основного к фоновому). При этом цвет переднего плана должен быть черным, а цвет фона — белым. Заливаем таким градиентом выделенную область в новом слое. Направление заливки — слева направо и чуть вниз (рис. 5.122).

Вновь обратимся к палитре **Layers** (Слой). Здесь для верхнего слоя (с градиентом) в раскрывающемся списке режимов наложения выбираем вариант **Multiply** (Умножение) и уменьшаем непрозрачность (**Opacity**). В результате у нас получается вполне реалистичное объемное изображение глобуса. Используя инстру-

менты свободной трансформации, можно немного повернуть изображение Земли и градиента по часовой стрелке. На заключительном этапе можно добавить к изображению специфический фон (рис. 5.123). Также не забудьте объединить все имеющиеся у вас слои.

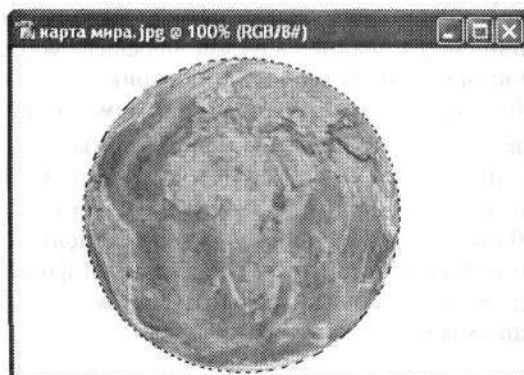


Рис. 5.121. Заготовка глобуса

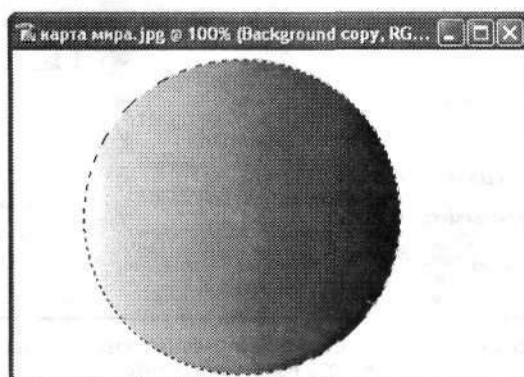


Рис. 5.122. Новый слой с градиентом

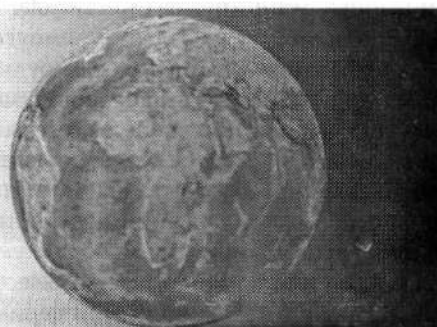


Рис. 5.123. Готовое изображение планеты Земля



## 5.14. Старинный свиток

В этом разделе мы рассмотрим пример создания изображения старинного свитка (грамоты). Если вы бывали в исторических музеях, то наверняка видели в их экспозиции пожелтевшие и порядочно истрепавшиеся кусочки плотной (может быть, даже пергаментной) бумаги с каким-нибудь высочайшим указом или повелением. Обычно они сворачивались в рулон, перевязывались толстой нитью и скреплялись гербовой печатью. Археологи и историки относят такие экспонаты к XV–XVII векам. Вот именно это мы сейчас и будем воспроизводить.

Как обычно, создаем новый документ, выполнив команду меню **File ▶ New** (Файл ▶ Новый). В диалоговом окне **New** (Новый) в поле **Name** (Имя) указываем имя создаваемого документа (рис. 5.124). Размеры нового документа устанавливаем 400 × 400 пикселей, хотя они напрямую зависят от того, каких размеров свиток вы желаете получить в итоге. Цвет заливки фона **Background Contents** (Содержимое фона) выбираем белый (**White**). Так будет удобнее работать. На заключительном этапе мы его обязательно удалим.

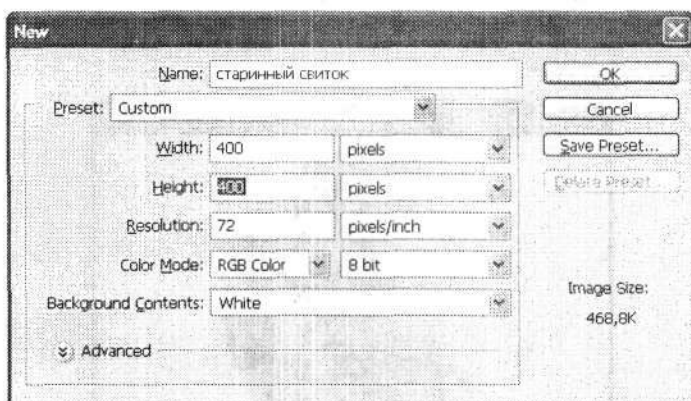
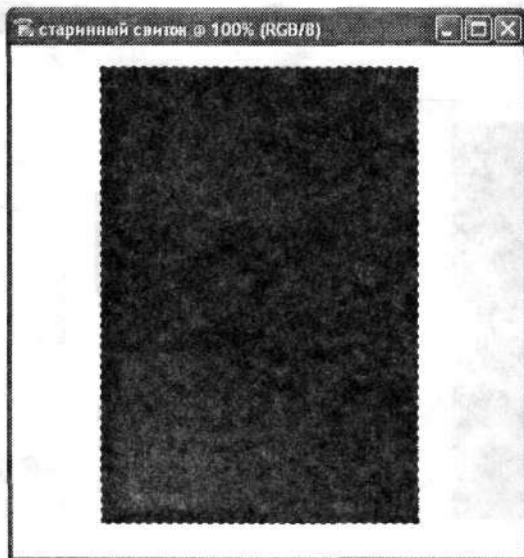


Рис. 5.124. Диалоговое окно **New** (Новый) позволяет задать параметры нового документа

Создаем новый слой (кнопка **Create a new layer** (Создает новый слой)). На инструментальной панели выбираем инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область). С его помощью в новом слое создаем прямоугольное вертикальное выделение с размерами, соответствующими размерам будущего старинного свитка. Размещаем выделенную область строго в центре документа. На инструментальной панели устанавливаем черный цвет переднего плана (**Foreground Color**). Затем выполняем команду меню **Edit ▶ Fill** (Редактирование ▶ Выполнить заливку). В диалоговом окне **Fill** (Заливка) в раскрывающемся списке **Use** (Использовать) выбираем вариант **Foreground Color** (Основной цвет) или просто **Black** (Черный). Заливаем черным цветом выделенную прямоугольную вертикальную область (рис. 5.125). Снимаем выделение командой меню **Select ▶ Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение). В результате мы получили черный вертикальный прямоугольник на белом фоне.



**Рис. 5.125.** Заливаем выделенную вертикальную прямоугольную область черным цветом

Теперь поработаем над созданием рваных и потрепанных временем краев нашего старинного свитка. В этом нам, как всегда, помогут штатные фильтры редактора Photoshop.

Выполняем команду меню **Filter** ▶ **Brush Strokes** ▶ **Spatter** (Фильтр ▶ Штрихи ▶ Разбрызгивание). В диалоговом окне фильтра **Spatter** (Разбрызгивание) радиус разбрызгивания (**Spray Radius**) устанавливаем равным 10–11 (рис. 5.126), а плавность перехода (**Smoothness**) уменьшаем до 4–5. В области предварительного просмотра диалогового окна **Spatter** (Разбрызгивание), расположенной в левой его части, вы сразу можете увидеть результаты действия данного фильтра. Если вам они не понравились, вы можете тут же все изменить.

Края черного прямоугольника станут немного неровными. На инструментальной панели выбираем инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка). Щелкаем левой кнопкой мыши внутри черного прямоугольника, тем самым выделив его по неровному контуру. Инvertируем выделение командой меню **Select** ▶ **Inverse** (Выделение ▶ Инверсия). Нажимаем клавишу **Delete**, чтобы удалить все лишнее.

Хотя края получились порванными, этого пока недостаточно. Поэтому повторно применяем фильтр **Filter** ▶ **Brush Strokes** ▶ **Spatter** (Фильтр ▶ Штрихи ▶ Разбрызгивание), но теперь увеличиваем оба параметра до 20 и 15 соответственно. Снова выделяем и удаляем появившийся «мусор». Если вам все еще не нравятся рваные края прямоугольника, то дополнительно можно их подправить, используя инструмент **Eraser** (Ластик) с малым размером отиска кисти (рис. 5.127). Таким образом, мы завершили создание черновой заготовки нашего старинного свитка.

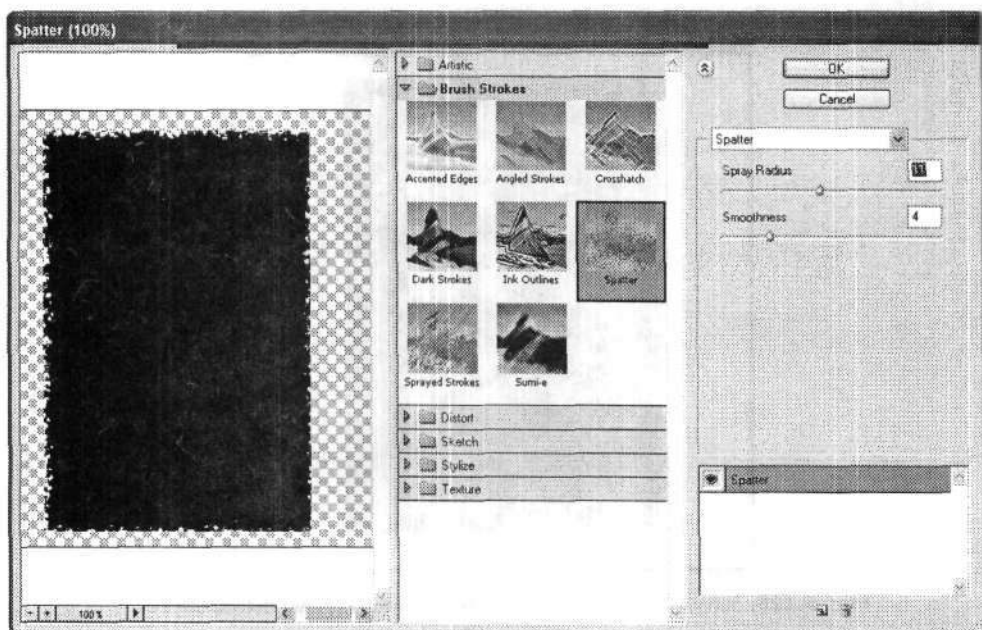


Рис. 5.126. Диалоговое окно фильтра Spatter (Разбрызгивание)



Рис. 5.127. Заготовка свитка с рваными краями

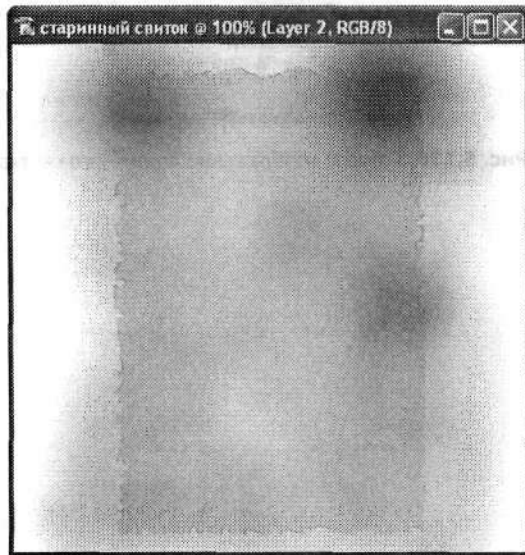
Используя инструмент Magic Wand (Волшебная палочка), вновь выделяем неровный черный прямоугольник. В селекторе цветов подбираем цвет, наиболее подходящий, по вашему мнению, для бумаги старинного свитка. Я выбрал светло-бежевый цвет #F3E8AC. На инструментальной панели выбираем инструмент Paint Bucket (Заливка), с помощью которого заливаем выделенную область вы-

бранным цветом. Командой меню **Select ▶ Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение) снимаем выделение. На палитре слоев **Layers** (Слои) создаем новый слой. На инструментальной панели выбираем инструмент **Brush** (Кисть). Обращаемся к панели его параметров (рис. 5.128) и переключаемся в режим аэрографа. Для этого щелкаем левой кнопкой мыши на кнопке, расположенной справа от раскрывающегося списка **Flow** (Нажим). Размер отрисовки кисти (**Brush**) устанавливаем побольше, порядка 100 пикселей. А вот непрозрачность (**Opacity**), наоборот, уменьшаем до 10 %.



**Рис. 5.128.** Панель параметров инструмента **Brush** (Кисть) в режиме аэрографа

В селекторе цветов выбираем коричневый цвет. Аэрографом с указанными параметрами создаем над поверхностью заготовки свитка неровные и несимметричные пятна. Особенно пройдитесь несколько раз по границе заготовки. Можно создать несколько темных пятен и т. п. (рис. 5.129). Все это будет имитировать пожелтения и пятна на свитке.



**Рис. 5.129.** С помощью аэрографа создаем пятна на свитке

Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкаем левой кнопкой мыши на значке слоя с заготовкой свитка на палитре **Layers** (Слои). Тем самым мы его выделим. Инвертируем выделение командой меню **Select ▶ Inverse** (Выделение ▶ Инверсия). Нажимаем клавишу **Delete** и удаляем все лишнее. У нас должен вновь остаться только свиток с добавленными пятнами. Теперь выделение можно снять командой меню **Select ▶ Deselect** (Выделение ▶ Отменить выделение).

Выполнив команду меню **Layer** ▶ **Layer Style** ▶ **Drop Shadow** (Слой ▶ Стилль слоя ▶ Тень), можно настроить стиль слоя, содержащего лист свитка, например добавить тень.

Затем на инструментальной панели выбираем инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) и экзотическим шрифтом набираем текст. Для примера я использовал текст из файла справки редактора Adobe Photoshop CS (рис. 5.130). Также можно добавить какой-нибудь рисунок.

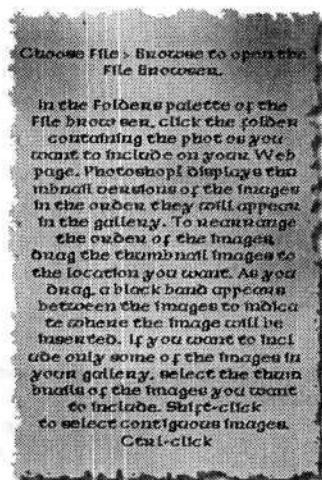


Рис. 5.130. Готовое изображение старинного свитка

## Приложение 1

---

# Клавиатурные сокращения Photoshop CS

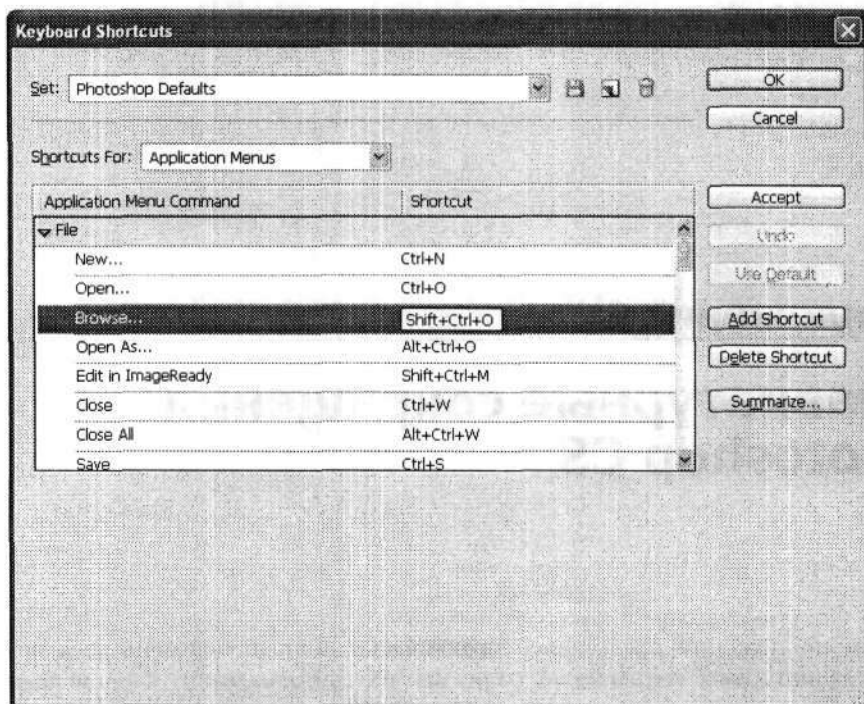
В этом приложении представлен практически полный перечень всех возможных клавиатурных сокращений (или, как их еще называют, клавиш быстрого доступа или «горячих клавиш») графического редактора Adobe Photoshop CS. Клавиатурные сокращения — это такие клавиши или комбинации нескольких клавиш, которые заметно ускоряют и упрощают работу в графическом редакторе. Практически всем командам меню редактора соответствуют свои собственные клавиатурные сокращения (впрочем, у некоторых команд меню их пока нет). Во многих случаях они действительно ускоряют и облегчают работу. Сравните сами: для открытия диалогового окна редактирования уровней изображения необходимо выполнить команду меню **Image ▶ Adjustments ▶ Levels** (Изображение ▶ Коррекция ▶ Уровни). А можно просто одновременно нажать комбинацию клавиш **Ctrl+L**. Согласитесь, это значительно быстрее.

Таких «горячих клавиш» довольно много. Естественно, запомнить их все не представляется возможным. Запомните лишь клавиатурные сокращения для основных, наиболее часто используемых команд меню и операций. А остальные вы сможете найти в данном приложении. К тому же в меню после каждой команды, имеющей клавиатурные сокращения, эти комбинации написаны.

От версии к версии основные клавиатурные сокращения обычно не меняются. Однако в последней версии произошли некоторые несущественные изменения. Все их я постарался указать в данном приложении.

В последней версии редактора Adobe Photoshop CS появилась интересная возможность самостоятельно настраивать и переназначать «горячие клавиши». Для этого надо выполнить команду меню **Edit ▶ Keyboard Shortcuts** (Редактирование ▶ Клавиатурные сокращения). Все настройки производятся в диалоговом окне **Keyboard Shortcuts** (Клавиатурные сокращения) (рис. П1.1). Можно просмотреть все имеющиеся на данный момент настройки и сделать свои.





**Рис. П1.1.** Настройки «горячих клавиш» в диалоговом окне Keyboard Shortcuts (Клавиатурные сокращения)

Все «горячие клавиши» можно разделить на три большие группы и несколько подгрупп. Три большие группы — это «горячие клавиши», соответствующие командам меню, «горячие клавиши» всех инструментов панели инструментов и «горячие клавиши» специальных команд или действий. Впрочем, можно использовать и другую классификацию: например, клавиатурные сокращения общего управления документами, клавиатурные сокращения выделения, работы с цветом, модификации и кадрирования, работы с каналами и масками, рисования и редактирования, работы со слоями, отмены и повтора операций, работы с текстом, работы с фильтрами и многие другие. Местами они даже пересекаются. Но я попытался классифицировать клавиатурные сокращения так, чтобы они удовлетворяли все запросы любого самого требовательного пользователя. Возможно, что мне не удалось избежать и повторений. Но это только к лучшему.

Перед тем как приступить непосредственно к перечислению клавиатурных сокращений, хочу сделать два замечания. Во-первых, как правило (и это свойственно не только данному графическому редактору), клавиатурные сокращения являются комбинациями нескольких клавиш клавиатуры. В этих комбинациях помимо прочих клавиш используются клавиши Shift, Ctrl и Alt, а также их всевозможные сочетания. Во-вторых, при одновременном использовании нескольких клавиш между ними ставится знак «+».

## П1.1. Клавиатурные сокращения команд меню

В этой части приложения перечислены все клавиатурные сокращения, соответствующие основным командам меню графического редактора Adobe Photoshop CS.

Например, меню File (Файл) содержит 27 команд, из которых шесть содержат команды третьего уровня. Однако только 17 команд меню имеют клавиатурные сокращения. Все они перечислены в табл. П1.1–П1.9. Эти команды меню направлены на общее управление документом и файлами.

Таблица П1.1. Клавиатурные сокращения команд меню File (Файл)

Клавиатурные сокращения	Команда меню	Команда или действие
Ctrl+N	File ▶ New (Файл ▶ Новый)	Создание нового документа
Ctrl+O	File ▶ Open (Файл ▶ Открыть)	Открытие документа в редакторе
Alt+Ctrl+O	File ▶ Open As (Файл ▶ Открыть как)	Открытие документа в формате
Ctrl+R	File ▶ Open Recent (Файл ▶ Последние документы)	Восстановление одного из последних документов
Shift+Ctrl+M	File ▶ Edit in ImageReady (Файл ▶ Редактировать в ImageReady)	Открывает документ для редактирования в ImageReady
Ctrl+W	File ▶ Close (Файл ▶ Закрыть)	Закрытие текущего документа
Alt+Ctrl+Shift	File ▶ Close All (Файл ▶ Закрыть все)	Закрытие всех документов
Ctrl+S	File ▶ Save (Файл ▶ Сохранить)	Сохранение изменений в документе в файле с тем же именем
Shift+Ctrl+S	File ▶ Save As (Файл ▶ Сохранить как)	Сохранение изменений в документе с определением его параметров
Alt+shift+Ctrl+S	File ▶ Save for Web (Файл ▶ Сохранить для Web)	Сохранение изменений документа для веб-дизайна
F12	File ▶ Revert (Файл ▶ Восстановить)	Восстановление изменений в документе
Alt+Ctrl+I	File ▶ File Info (Файл ▶ Сведения о файле)	Выдает информацию о файле, содержащем текущий документ
Shift+Ctrl+P	File ▶ Page Setup (Файл ▶ Параметры страницы)	Настройка параметров страницы документа перед ее печатью
Alt+Ctrl+P	File ▶ Print with Preview (Файл ▶ Просмотр и печать)	Печать документа с предварительным просмотром
Ctrl+P	File ▶ Print (Файл ▶ Печать)	Печать документа
Alt+Shift+Ctrl+P	File ▶ Print One Copy (Файл ▶ Печать одного экземпляра)	Печать одной копии документа
Ctrl+Q	File ▶ Exit (Файл ▶ Выход)	Выход из редактора

**Таблица П1.2.** Клавиатурные сокращения команд меню Edit (Редактирование)

<b>Клавиатурные сокращения</b>	<b>Команда меню</b>	<b>Команда или действие</b>
Ctrl+Z	Edit ▶ Undo/Redo (Редактирование ▶ Отменить/ Повторить)	Отмена/Повтор последнего действия или команды
Shift+Ctrl+Z	Edit ▶ Step Forward (Редактирование ▶ Шаг вперед)	Произвести действие на шаг вперед (если уже был возврат)
Alt+Ctrl+Z	Edit ▶ Step Backward (Редактирование ▶ Шаг назад)	Вернуться на один шаг назад
Shift+Ctrl+F	Edit ▶ Fade (Редактирование ▶ Ослабить)	Ослабить действие фильтра
Ctrl+X	Edit ▶ Cut (Редактирование ▶ Вырезать)	Вырезать выделенный фрагмент
Ctrl+C	Edit ▶ Copy (Редактирование ▶ Скопировать)	Копировать выделенный фрагмент в буфер обмена
Shift+Ctrl+C	Edit ▶ Copy Merged (Редактирование ▶ Скопировать со- вмещенные данные)	Копировать объединенные выделен- ные фрагменты в буфер обмена
Ctrl+V	Edit ▶ Paste (Редактирование ▶ Вклеить)	Вставить из буфера обмена
Shift+Ctrl+V	Edit ▶ Paste Into (Редактирование ▶ Вклеить в)	Вставить из буфера обмена в выде- ленную область изображения
Shift+F5	Edit ▶ Fill (Редактирование ▶ Выполнить заливку)	Заливка области с заданными пара- метрами
Ctrl+T	Edit ▶ Free Transform (Редактирование ▶ Свободное транс- формирование)	Включение режима свободной трансформации объекта
Shift+Ctrl+T	Edit ▶ Transform ▶ Again (Редактиро- вание ▶ Трансформирование ▶ Применить снова)	Повторить предыдущий вид транс- формации с теми же параметрами
Shift+Ctrl+K	Edit ▶ Color Setting (Редактирование ▶ Настройка цве- тов)	Позволяет произвести цветовые на- стройки редактора
Alt+Shift+Ctrl+K	Edit ▶ Keyboard Shortcuts (Редактирование ▶ Клавиатурные сокращения)	Позволяет произвести переназначе- ние клавиатурных сокращений
Ctrl+K	Edit ▶ Preferences ▶ General (Редакти- рование ▶ Установки ▶ Основные)	Позволяет произвести основные на- стройки редактора

**Таблица П1.3.** Клавиатурные сокращения команд меню Image (Изображение)

<b>Клавиатурные сокращения</b>	<b>Команда меню</b>	<b>Команда или действие</b>
Ctrl+L	Image ▶ Adjustments ▶ Levels (Изображение ▶ Коррекция ▶ Уровни)	Открытие диалогового окна Levels (Уровни) для выполнения регулиро- вок уровней изображения
Shift+Ctrl+L	Image ▶ Adjustments ▶ Auto Levels (Изображение ▶ Коррекция ▶ Автома- тическая тоновая коррекция)	Производит автоматическую на- стройку уровней изображения

Клавиатурные сокращения	Команда меню	Команда или действие
Alt+Shift+Ctrl+L	Image ▶ Adjustments ▶ Auto Contrast (Изображение ▶ Коррекция ▶ Авто-контраст)	Производит автоматическую регулировку контрастности изображения
Shift+Ctrl+B	Image ▶ Adjustments ▶ Auto Color (Изображение ▶ Коррекция ▶ Автоматическая цветовая коррекция)	Производит автоматическую регулировку цвета изображения
Ctrl+M	Image ▶ Adjustments ▶ Curves (Изображение ▶ Коррекция ▶ Кривые)	Открывает диалоговое окно Curves (Кривые) для выполнения регулировок кривых
Ctrl+B	Image ▶ Adjustments ▶ Color Balance (Изображение ▶ Коррекция ▶ Цветовой баланс)	Производит настройку цветового баланса изображения
Ctrl+U	Image ▶ Adjustments ▶ Hue/Saturation (Изображение ▶ Коррекция ▶ Цветовой тон/Насыщенность)	Производит настройку цветового тона и насыщенности изображения
Shift+Ctrl+U	Image ▶ Adjustments ▶ Desaturate (Изображение ▶ Коррекция ▶ Обесцветить)	Производит обесцвечивание цветного изображения
Ctrl+I	Image ▶ Adjustments ▶ Invert (Изображение ▶ Коррекция ▶ Инверсия)	Производит инвертирование цветов изображения

Таблица П1.4. Клавиатурные сокращения команд меню Layer (Слой)

Клавиатурные сокращения	Команда меню	Команда или действие
Shift+ctrl+N	Layer ▶ New ▶ Layer (Слой ▶ Новый ▶ Слой)	Создает новый слой
Ctrl+J	Layer ▶ New ▶ Layer via Copy (Слой ▶ Новый ▶ Скопировать на новый слой)	Создает новый слой посредством копирования из слоя
Shift+Ctrl+J	Layer ▶ New ▶ Layer via Cut (Слой ▶ Новый ▶ Вырезать на новый слой)	Создает новый слой посредством вырезания из слоя
Ctrl+G	Layer ▶ Create Clipping Mask (Слой ▶ Создать обтравочную маску)	Создает маску обрезки слоя
Shift+Ctrl+G	Layer ▶ Release Clipping Mask (Слой ▶ Отменить обтравочную маску)	Отменяет создание маски обрезки слоя
Shift+Ctrl+]	Layer ▶ Arrange ▶ Bring to Front (Слой ▶ Монтаж ▶ На передний план)	Перемещает слой на передний план
Ctrl+]	Layer ▶ Arrange ▶ Bring to Forward (Слой ▶ Монтаж ▶ Переложить вперед)	Перемещает слой вперед
Ctrl+[	Layer ▶ Arrange ▶ Send Backward (Слой ▶ Расстановка ▶ Переложить назад)	Перемещает слой назад
Shift+Ctrl+[	Layer ▶ Arrange ▶ Send Back (Слой ▶ Расстановка ▶ На задний план)	Перемещает слой вниз
Ctrl+E	Layer ▶ Merge Down/Linked (Слой ▶ Объединить с предыдущим/Объединить связанные)	Объединяет текущий слой с расположенным ниже или со связанными с ним слоями
Shift+Ctrl+E	Layer ▶ Merge Visible (Слой ▶ Объединить видимые)	Объединяет текущий слой со всеми видимыми слоями

Таблица П1.5. Клавиатурные сокращения команд меню Select (Выделение)

Клавиатурные сокращения	Команда меню	Команда или действие
Ctrl+A	Select ▸ All (Выделение ▸ Все)	Выделяет все изображение в документе
Ctrl+D	Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Отменить выделение)	Отменяет выделение
Shift+Ctrl+D	Select ▸ Reselect (Выделение ▸ Выделить снова)	Производит повторное выделение с теми же параметрами
Shift+Ctrl+I	Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инверсия)	Производит инвертирование выделения
Alt+Ctrl+D	Select ▸ Feather (Выделение ▸ Растушевка)	Производит растушевку выделения

Таблица П1.6. Клавиатурные сокращения команд меню Filter (Фильтр)

Клавиатурные сокращения	Команда меню	Команда или действие
Ctrl+F	Filter ▸ Last Filter (Фильтр ▸ Последний фильтр)	Повторяет действие последнего фильтра, не изменяя его настроек
Alt+Ctrl+X	Filter ▸ Extract (Фильтр ▸ Извлечь)	Позволяет отменить действие последнего фильтра на невыбранных участках
Shift+Ctrl+X	Filter ▸ Liquify (Фильтр ▸ Пластика)	Производит «разжижение» изображения
Alt+Shift+Ctrl+X	Filter ▸ Pattern Maker (Фильтр ▸ Конструктор узоров)	Генерирует специфическое изменение выделенной области изображения

Таблица П1.7. Клавиатурные сокращения команд меню View (Просмотр)

Клавиатурные сокращения	Команда меню	Команда или действие
Ctrl+Y	View ▸ Proof Colors (Просмотр ▸ Цветопроба)	Позволяет производить оценку цвета
Shift+Ctrl+Y	View ▸ Gumut Warning (Просмотр ▸ Показать цвета вне CMYK)	Включает вывод предупреждений о выходе из области цветового охвата
Ctrl++	View ▸ Zoom In (Просмотр ▸ Увеличение)	Увеличивает масштаб изображения
Ctrl+-	View ▸ Zoom Out (Просмотр ▸ Уменьшение)	Уменьшает масштаб изображения
Ctrl+0	View ▸ Fit on Screen (Просмотр ▸ Показать во весь экран)	Разворачивает окно документа до размеров рабочего окна редактора
Alt+Ctrl+0	View ▸ Actual Pixels (Просмотр ▸ Реальный размер)	Показывает изображение в натуральную величину
Ctrl+H	View ▸ Extras (Просмотр ▸ Вспомогательные элементы)	Отображает дополнительные элементы окна документа, не являющиеся частью изображения (линейки, направляющие и др.)

Клавиатурные сокращения	Команда меню	Команда или действие
Shift+Ctrl+H	View ▶ Show ▶ Target Path (Просмотр ▶ Показать ▶ Целевой контур)	Отображает целевой контур
Ctrl+'`	View ▶ Show ▶ Grid (Просмотр ▶ Показать ▶ Сетку)	Включает отображение вспомогательной сетки
Ctrl+;	View ▶ Show ▶ Guides (Просмотр ▶ Показать ▶ Направляющие)	Включает отображение направляющих
Ctrl+R	View ▶ Rulers (Просмотр ▶ Линейки)	Включает отображение вспомогательных линеек по периметру документа
Shift+Ctrl+;	View ▶ Snap (Просмотр ▶ Привязка)	Включает режим привязки изображения к направляющим и вспомогательной сетке
Alt+Ctrl+;	View ▶ Lock Guides (Просмотр ▶ Закрепить направляющие)	Запрещает свободно перемещать направляющие

Таблица П1.8. Клавиатурные сокращения команд меню Window (Окно)

Клавиатурные сокращения	Команда меню	Команда или действие
Alt+F9	Window ▶ Actions (Окно ▶ Операции)	Открывает палитру Actions (Операции)
F5	Window ▶ Brushes (Окно ▶ Кисти)	Открывает палитру Brushes (Кисти)
F6	Window ▶ Color (Окно ▶ Цвет)	Открывает палитру Color (Цвет)
F8	Window ▶ Info (Окно ▶ Инфо)	Открывает палитру Info (Инфо)
F7	Window ▶ Layers (Окно ▶ Слои)	Открывает палитру Layers (Слои)

Таблица П1.9. Клавиатурные сокращения команд меню Help (Помощь)

Клавиатурные сокращения	Команда меню	Команда или действие
F1	Help ▶ Photoshop Help (Справка ▶ Справка по Photoshop)	Открывает веб-страницу со справочной информацией по редактору

## П1.2. Клавиатурные сокращения инструментов редактора

Все инструменты графического редактора Adobe Photoshop CS расположены на инструментальной панели. Любой инструмент можно активизировать (выбрать), щелкнув на нем левой кнопкой мыши. Однако для ускорения работы все инструменты имеют и свои клавиатурные сокращения.

Если несколько инструментов на инструментальной панели объединены в группу, то, как правило, все они имеют одинаковые клавиатурные сокращения. Поэтому для выбора нужного инструмента приходится совершать повторное нажатие клавиши. В отличие от клавиатурных сокращений команд меню, чтобы активизировать конкретный инструмент, достаточно нажать одну конкретную клавишу клавиатуры.



Кроме того, можно использовать тот или иной инструмент совместно с нажатой управляющей клавишей (Shift, Ctrl, Alt). Это приводит к получению новых интересных эффектов. Например, использование инструментов выделения (Marquee) с нажатой клавишей Shift приводит к созданию правильной квадратной или круглой выделенной области.

Клавиатурные сокращения инструментов редактора Photoshop CS приведены в табл. П1.10.

**Таблица П1.10.** Клавиатурные сокращения инструментов редактора

Клавиша	Инструмент
M	Rectangular Marquee (Прямоугольная область) Elliptical Marquee (Овальная область)
V	Move (Перемещение)
L	Lasso (Лассо) Polygonal Lasso (Прямолинейное лассо) Magnetic Lasso (Магнитное лассо)
W	Magic Wand (Волшебная палочка)
C	Crop (Рамка)
K	Slice (Раскройка) Slice Select (Выделение фрагмента)
J	Healing Brush (Восстанавливающая кисть) Patch (Заплата) Color Replacement (Замена цвета)
B	Brush (Кисть) Pencil (Карандаш)
S	Clone Stamp (Штамп) Pattern Stamp (Узорный штамп)
Y	History Brush (Архивная кисть) Art History Brush (Архивная художественная кисть)
E	Eraser (Ластик) Background Eraser (Фоновый ластик) Magic Eraser (Волшебный ластик)
G	Gradient (Градиент) Paint Bucket (Заливка)
R	Blur (Размытие) Sharpen (Резкость) Smudge (Палец)
O	Dodge (Осветлитель) Burn (Затемнитель) Sponge (Губка)
A	Path Selection (Выделение контура) Direct Selection (Стрелка)

Клавиша	Инструмент
T	Horizontal Type (Горизонтальный текст) Vertical Type (Вертикальный текст) Horizontal Type Mask (Горизонтальный текст-маска) Vertical Type Mask (Вертикальный текст-маска)
P	Pen (Перо) Freeform Pen (Свободное перо)
U	Rectangle (Прямоугольник) Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами) Ellipse (Эллипс) Polygon (Многоугольник) Line (Линия) Custom Shape (Произвольная фигура)
N	Notes (Комментарий) Audio Annotation (Аудио)
I	Eyedropper (Пипетка) Color Sampler (Цветовой эталон) Measure (Линейка)
H	Hand (Рука)
Z	Zoom (Масштаб)
D	Default Foreground and Background Colors (Цвет переднего и заднего плана по умолчанию)
X	Switch Foreground and Background Colors (Переключение цветов переднего и заднего плана)
Q	Edit in Standard Mode (Редактирование в стандартном режиме) Edit in Quick Mask Mode (Редактирование в режиме «Быстрая маска»)
F	Standard Screen Mode (Стандартное окно) Full Screen Mode with Menu Bar (Целый экран с главным меню) Full Screen Mode (Целый экран)
Shift+Ctrl+M	Edit in ImageReady (Редактировать в ImageReady)

## Приложение 2

---

# Инструменты редактора Adobe Photoshop CS

В этом приложении мы рассмотрим все инструменты графического редактора Adobe Photoshop CS. Как уже говорилось в главе 1, все инструменты графического редактора Adobe Photoshop CS располагаются на так называемой инструментальной панели (Tool Box). Эта плавающая панель (рис. П2.1) располагается непосредственно на рабочем столе Photoshop, обычно у его левой границы. Она содержит кнопки со значками (пиктограммами) инструментов. Многие инструменты составляют целые семейства (группы) себе подобных (сходных по направленности действий), называемых модификаторами. Инструмент, входящий в группу, отмечается на кнопке маленькой стрелкой в правом нижнем углу. На панели инструментов всегда виден значок только одного инструмента (последнего по времени использования) из семейства. Кроме того, все инструменты (семейства инструментов) разделены на зоны. Инструмент выбирается (активизируется) щелчком левой кнопки мыши на соответствующем значке либо нажатием соответствующих клавиш (перечень «горячих клавиш» инструментов см. в табл. П1.10). Кнопка со значком активного (выбранного) инструмента становится «утопленной» (выглядит светлее всех остальных). Одновременно можно выбрать (активизировать) только один инструмент. Для смены инструментов следует вновь щелкнуть левой кнопкой мыши на новом инструменте. Чтобы выбрать из группы инструментов отдельный модификатор, который сразу не виден, нажмите левую кнопку мыши на кнопке этой группы и, удерживая ее, выберите необходимый модификатор в открывшемся списке инструментов.

У каждого инструмента имеются свои параметры. Произвести их настройку можно на панели параметров инструмента, расположенной у верхней границы рабочей области редактора (см. рис. П2.1).

Далее мы подробнее рассмотрим все инструменты графического редактора Adobe Photoshop CS и перечислим некоторые их свойства.



Рис. П2.1. Панель инструментов графического редактора Adobe Photoshop CS


## П2.1. Инструменты выделения и перемещения

Первая (сверху) зона инструментов — инструменты выделения и перемещения. Здесь собраны шесть инструментов (или групп модификаторов инструментов), которые так или иначе связаны с выделением фрагмента изображения и его перемещением.


В верхнем левом углу панели инструментов расположена группа инструментов выделения (Marquee) (рис. П2.2), включающая четыре вида выделения (прямоугольное, овальное, в виде строки и столбца).




Рис. П2.2. Группа модификаторов инструментов выделения

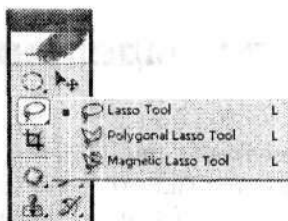
 Rectangular Marquee (М) (Прямоугольная область) — как следует из названия инструмента, он предназначен для выделения прямоугольных областей изображения. Для выделения области при выбранном инструменте нажимаем левую кнопку мыши в одном углу изображения и, удерживая ее,

перетаскиваем указатель мыши по диагонали прямоугольника в противоположный угол.


 **Elliptical Marquee (M)** (Овальная область) выделяет область в виде овала (эллипса). У выделенной области появляется мерцающая пунктирная граница. Если при работе с данным инструментом удерживать нажатой клавишу **Shift**, то выделение будет иметь форму квадрата (круга). Если одно выделение уже сделано, то, удерживая ту же клавишу и сделав новое выделение, можно добавить его к предыдущему. То есть выделенных областей будет уже две. Та же манипуляция, но с использованием нажатой клавиши **Alt**, позволяет, наоборот, удалить изображение из области выделения. Создание нового выделения при нажатой клавише **Alt** позволяет разворачивать область выделения из центра, за который принимается место нахождения указателя мыши в данный момент.


 **Single-row Marquee** (Область (Горизонтальная строка)) и **Single-column Marquee** (Область (Вертикальная строка)) выделяют область изображения в виде одной строки или одного столбца толщиной в 1 пиксел, проходящих по всему изображению.


Следующая группа инструментов, **Lasso (Лассо)** (рис. П2.3), объединяет три инструмента типа лассо.




**Рис. П2.3.** Группа модификаторов инструмента Lasso (Лассо)


 **Lasso (L)** (Лассо) позволяет выделять область изображения произвольной формы.

 **Polygonal Lasso (L)** (Прямолинейное лассо) выделяет область в виде многоугольника.


 **Magnetic Lasso (L)** (Магнитное лассо) — контур выделения автоматически привязывается к краю изображения переднего плана.

Кроме вышеописанных семейств к инструментам выделения относятся следующие.

 **Crop (C)** (Рамка) ограничивает часть изображения прямоугольной рамкой. Размер этой рамки можно изменять, меняя положение маркеров на рамке. Перетаскивание вне рамки приводит к вращению всей рамки.

 **Magic Wand (W)** (Волшебная палочка) выделяет непрерывную область пикселей одного цвета.


Мы перечислили все инструменты выделения. Но в эту же зону не случайно попал следующий инструмент:


 **Move (V) (Перемещение)** — этот инструмент не является инструментом выделения. Он служит для перемещения выделенной области в нужное место изображения.

И наконец, последняя группа инструментов в первой зоне — **Slice (Раскройка)** (рис. П2.4).



**Рис. П2.4.** Группа модификаторов инструмента Slice (Раскройка)

 **Slice (K) (Раскройка)** используется при создании рисунков для веб-дизайна. Рисунок разделяется на регулируемые области прямоугольной формы. К ним можно привязать необходимые функции — гиперссылки, анимацию и т. д. При нажатии клавиши Ctrl во время использования данного инструмента он преобразуется в инструмент Slice Select (Выделение фрагмента).

 **Slice Select (Выделение фрагмента)** позволяет переопределить области рисунка, неправильно созданные инструментом Slice (Раскройка).

## П2.2. Инструменты рисования, закрашивания и восстановления


Во второй зоне инструментов редактора размещаются восемь групп модификаторов, объединенных по своему общему назначению — все они служат для рисования, закрашивания или изменения графического изображения.


Первой в этой зоне расположена группа инструментов восстановления (рис. П2.5). Эта группа впервые появилась только в седьмой версии редактора Adobe Photoshop. В восьмой версии сюда добавился еще один инструмент — Color Replacement (Замена цвета).




**Рис. П2.5.** Группа модификаторов инструмента восстановления



 **Healing Brush (J)** (Восстанавливающая кисть) применяется при тонком ретушировании и удалении дефектов фотографий. Принцип действия инструмента Healing Brush (Восстанавливающая кисть) аналогичен принципу действия инструмента Clone Stamp (Штамп). В отличие от Clone Stamp (Штамп), при «пересадке» пикселей учитываются текстура, освещение и затемнение корректируемой области. В результате пиксели переносятся на новое место таким образом, что «швы» не образуются.

 **Patch (J)** (Заплатка) позволяет или заполнить выделенной областью указанную область, или, наоборот, использовать выбранную часть изображения для заполнения выделенной области. Инструмент Patch (Заплатка) тоже учитывает освещение и текстуру области при клонировании, но позволяет сначала выделить область-донор для «трансплантации», а затем — область-получатель и нажатием одной кнопки осуществить клонирование.

 **Color Replacement (J)** (Замена цвета) позволяет производить локальное изменение цвета путем замены данной группы цветовых параметров для обрабатываемых пикселей изображения на соответствующие параметры текущего цвета переднего плана.

Следующая группа инструментов, Brush (Кисть), включает два инструмента, схожих по действию, — Brush (Кисть) и Pencil (Карандаш) (рис. П2.6).

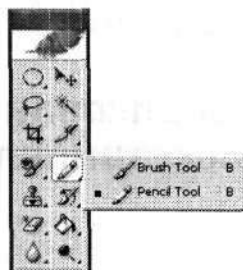




Рис. П2.6. Группа модификаторов инструмента рисования

 **Brush (B)** (Кисть) позволяет рисовать мягкие линии цветом переднего плана, незазубренные, похожие на мазки кистью. Толщина и размытость краев линии определяются выбранным профилем кисти, при этом цветовая насыщенность линии не зависит от скорости перемещения инструмента по области рисунка. Прозрачность линии здесь задается процентным значением параметра Opacity (Непрозрачность). Установка параметра Wet Edges (Влажные края) позволяет рисовать линию смешанного цвета (переднего и заднего плана) и имеющую окантовку основного цвета.

 **Pencil (B)** (Карандаш) имитирует след от обычного карандаша. Толщина линии определяется выбранным профилем, размытость линии отсутствует (в отличие от предыдущего инструмента). Возможна регулировка прозрачности линии, аналогично инструменту Brush (Кисть).

Ниже в этой же зоне следует группа инструментов под общим названием Stamp (Штамп) (рис. П2.7).

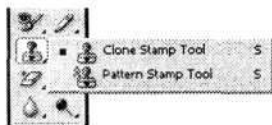




Рис. П2.7. Группа модификаторов инструмента Stamp (Штамп)

 **Clone Stamp (S) (Штамп)** копирует одну часть изображения в другое место документа. Сначала необходимо задать место, откуда будут браться «клоны». Для этого щелкните в выбранном месте, удерживая клавишу **Alt** нажатой. Как только вы нажмете клавишу **Alt**, в этом месте появится значок инструмента **Clone Stamp** (Штамп). Затем переведите указатель мыши в то место, куда требуется поместить копию. Теперь у нас два указателя: один, в виде крестика, будет перемещаться по месту, с которого копируем (параллельно второму, которым мы будем управлять), а второй, в виде кружка, — там, куда копируем. Этот инструмент очень удобно применять, когда необходимо подправить некоторые небольшие элементы изображения, имеющие сложный рисунок или фактуру.

 **Pattern Stamp (Узорный штамп)** — еще один инструмент из семейства штампов. Он позволяет создавать мозаичный узор на основе заранее заданного шаблона. Шаблон задается командой меню **Edit ▶ Define Pattern** (Редактирование ▶ Определить узор).

Группа инструментов **History Brush** (Архивная кисть) расположена по соседству с предыдущей группой (рис. П2.8). Она включает всего два инструмента.

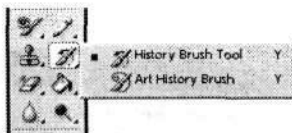




Рис. П2.8. Группа модификаторов инструмента History Brush (Архивная кисть)

 **History Brush (Y) (Архивная кисть)** позволяет с легкостью вернуть в прежнее (на момент последнего сохранения) состояние выбранный участок изображения. Удобно применять этот инструмент в случае, когда какой-нибудь эффект, например фильтр, нужно применить не ко всему изображению, а, например, только к фону.

В параметрах инструмента предусмотрена регулировка прозрачности (параметр **Opacity** (Непрозрачность)). Значение этого параметра лучше уменьшать при восстановлении мелких фрагментов изображения либо при тонкой работе на границе фрагментов. Работа данного инструмента непосредственно связана с палитрой **History** (История) — именно здесь фиксируются все выполненные действия в процессе работы с данным документом.

 **Art History Brush (Архивная художественная кисть)** — еще один инструмент из семейства «исторических кистей». В принципе, он аналогичен предыдущему (**History Brush** (Архивная кисть)) — восстанавливает пиксели предыдущего состояния фрагмента изображения. Однако он имеет множество разнообразных стилей, которые позволяют добиваться весьма интересных эффектов. Чаще всего

этот инструмент используют для создания так называемой импрессионистской графики.

Все параметры, как обычно, устанавливаются на панели параметров. Кроме традиционных для многих инструментов параметров **Brush** (Кисть), **Mode** (Режим) и **Opacity** (Непрозрачность) здесь есть еще четыре оригинальных параметра, значения которых выбираются в раскрывающихся списках:

- **Stile** (Стиль) задает тип мазков, которыми производится эффект. В сочетании с оптимально подобранными размерами и типами кистей рисование разными стилями приводит к получению удивительных результатов.
- **Fidelity** (Динамика цвета) — цвет мазков данной кисти. Основывается на исходном цвете данной точки изображения. Изменение этого параметра приводит к отклонению цвета от исходного.
- **Area** (Диаметр) определяет область изображения, покрываемую кистью за одно применение. Большие значения соответствуют большим мазкам.
- **Spacing** (Допуск) ограничивает область рисования инструментом **Art History Brush** (Архивная художественная кисть).

Следующее семейство данной группы инструментов можно обобщенно назвать «Ластик» (рис. П2.9). Если выше речь шла о восстанавливающих инструментах, то здесь мы поговорим о противоположных по своему действию инструментах — удаляющих.

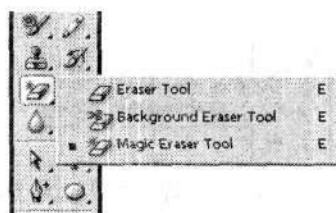





Рис. П2.9. Группа модификаторов инструмента Eraser (Ластик)

 **Eraser (E)** (Ластик) — обычный ластик. Его применение приводит либо к окрашиванию в цвет фона, либо к стиранию рисунка активного слоя так, что становится виден нижний слой. Применение данного инструмента с нажатой клавишей **Alt** активизирует «волшебный» ластик, который может вернуть стертое изображение.

 **Background Eraser** (Фоновый ластик) позволяет удалять фон рисунка, бережно относясь к границам изображения.

 **Magic Eraser** (Волшебный ластик) относится к тому же типу инструментов, что и **Magic Wand** (Волшебная палочка). После щелчка на рисунке удаляются области, залитые одним цветом (или близкими цветами). Принцип его действия отличается от принципа действия предыдущего инструмента тем, что по щелчку удаляется сразу вся окрашенная одним цветом область (то есть «возить» инструментом по изображению не требуется).

## П2.3. Инструменты заливки

Несмотря на то, что эти инструменты также входят во вторую зону панели инструментов, мы решили посвятить им отдельный раздел, поскольку их направленность существенно отличается от всех остальных инструментов.

В Adobe Photoshop предусмотрены два инструмента заливки: Paint Bucket (Заливка) и Gradient (Градиент), показанные на рис. П2.10.

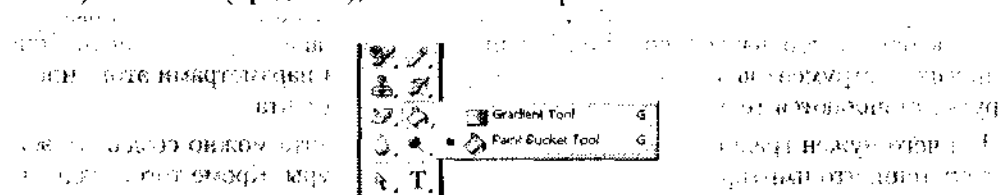


Рис. П2.10. Группа модификаторов инструментов заливки

Эти инструменты призваны выполнять заливки трех типов:

- **равномерная** — раскраска области заливки одним цветом;
- **шаблонная** — заполнение области заливки мозаичным узором, составленным из элементов выбранного шаблона;
- **градиентная** — заливка плавным переходом цвета (градиентом), по заданному правилу.

**Paint Bucket (G) (Заливка)** — щелчок этим инструментом приводит к заливке однородной области сплошным цветом переднего плана или заранее заданным узором (равномерная и шаблонная заливка). Все параметры данного инструмента устанавливаются на панели параметров.

**Fill (Заливка)** — в этом раскрывающемся списке можно выбрать тип заливки: цветом переднего плана (Foreground) или шаблоном (Pattern). Если выбран способ заливки по шаблону, то тогда становится активным следующий параметр — Pattern (Узор). В этом меню можно выбрать шаблон, который предлагается по умолчанию редактором, либо созданный пользователем. Пользовательский узор можно задать командой меню Edit ► Define Pattern (Редактирование ► Определить узор).

Кроме всего прочего, для данного инструмента можно задать режим смешения цветов (Mode), уровень непрозрачности (Opacity) и т. д.

**Gradient (G) (Градиент)** заливает выделенную область плавным переходом цветов, который обычно и называется градиентом. Плавный переход цветов генерируется автоматически редактором, необходимо задать только крайние (ключевые) цвета. Эти цвета устанавливаются как цвет переднего плана и цвет фона.

Чтобы применить градиентную заливку, нажмем левую кнопку мыши, установив указатель в том месте, где будет начало градиента, и, не отпуская ее, протящим в направлении распространения градиента. Точка начала линии определяет положение основного цвета, точка конца линии — соответственно, положение цвета фона.

В отличие от инструмента заливки Paint Bucket (Заливка), данный инструмент заливает весь рисунок, независимо от значения параметра Tolerance (Допуск). Если же необходимо залить градиентом какой-то определенный участок изображения, то предварительно создаем выделение этого участка и применяем инструмент внутри этой области. Если есть несколько выделенных областей, то протягивание инструмента по всем областям создает непрерывную заливку для всех этих областей.

Чтобы успешно пользоваться инструментом Gradient (Градиент), необходимо освоить панель его параметров. Она очень похожа на аналогичные панели для других инструментов заливки. Однако оригинальными параметрами этого инструмента являются те, которые задают вид и стиль градиента.

Для чего нужен градиент? С помощью этого инструмента можно создавать эффект тени, что имитирует объемность какой-либо фигуры. Кроме того, градиенты широко используются совместно с масками для создания, например, плавного перехода из одного рисунка в другой.

## П2.4. Инструменты редактирования изображения

Инструменты редактирования ничего не закрашивают и не рисуют — они только воздействуют на уже созданное изображение. Таких инструментов всего шесть и находятся они в седьмом ряду на панели инструментов (рис. П2.11).

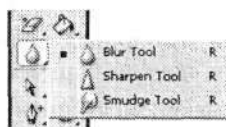





Рис. П2.11. Группа модификаторов инструментов редактирования изображения

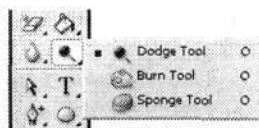
 **Blur (R)** (Размытие) уменьшает контрастность, что приводит к потере резкости изображения. А если применить его совместно с нажатой клавишей Alt, то эффект будет противоположным.

 **Sharpen (R)** (Резкость) (Размытие) придает изображению резкость. Однако с помощью него вы не сможете восстановить то, что «испортили» инструментом Blur (Размытие). Этот инструмент повышает контрастность между соседними пикселями.

Оба вышеописанных инструмента — и Blur (Размытие), и Sharpen (Резкость) — удобно применять в том случае, если требуется подправить небольшие участки изображения. В иных случаях полезнее будет применять аналогичные фильтры.

 **Smudge (R)** (Палец) размазывает цвета внутри изображения. Его действие очень похоже на действие инструмента Blur (Размытие), однако Smudge (Палец) размывает цвета.

Рядом с группой инструментов редактирования резкости находится группа инструментов редактирования освещенности (рис. П2.12).



**Рис. П2.12.** Группа модификаторов инструментов редактирования освещенности

**Dodge (O) (Осветлитель)** осветляет обрабатываемый участок изображения при условии его вхождения в заданный тоновый диапазон: теней, полутон или светлых участков.

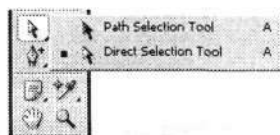
**Burn (Затемнитель)** с точностью до наоборот повторяет действие предыдущего инструмента из этого же семейства, то есть затемняет участки изображения.

**Sponge (Губка)** снижает насыщенность и контрастность цветов: цвета тускнеют, переходя в конце концов в серый цвет.

Переходим к следующей группе инструментов, содержащей четыре семейства и четырнадцать инструментов.

## П2.5. Инструменты выделения контура

Третья зона на панели инструментов состоит из четырех групп инструментов выделения контура (рис. П2.13).



**Рис. П2.13.** Группа модификаторов инструментов выделения контура

**Path Selection (A, Ctrl) (Выделение контура)** осуществляет полное выделение (вместе с узлами) контуров двумя способами:

- перемещение выделенного контура в другое место;
- создание и перемещение копии выделенного контура при нажатой клавише Alt.

**Direct Selection (Стрелка)** применяется для редактирования контура. Щелчок при нажатой клавише Alt выделяет весь контур.

Следующее семейство инструментов включает в себя пять видов перьев, которые служат для создания и редактирования так называемых векторных контуров (рис. П2.14).

**Pen (P) (Перо)** формирует векторный контур по методу Безье, то есть с помощью узлов и контрольных точек.

**Freeform Pen (Свободное перо)** формирует контуры и векторные маски произвольной формы.



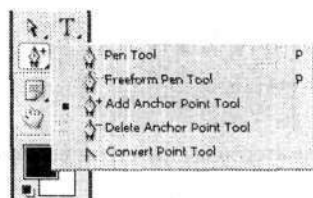





Рис. П2.14. Группа модификаторов инструментов редактирования контура

-  **Add Anchor Point (Перо+)** — как следует из названия инструмента, служит он для добавления на сегменте контура дополнительных узлов (точек привязки).
-  **Delete Anchor Point (Перо-)** служит для удаления узлов (точек привязки) на контуре, не разрывая контур.
-  **Convert Point (Угол)** преобразовывает тип выделенного узла (точки привязки) векторного контура с одновременной регулировкой контрольных точек данного узла.

## П2.6. Инструменты ввода текста

Группа инструментов для набора текста представлена на рис. П2.15.

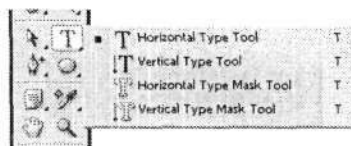



Рис. П2.15. Группа модификаторов инструментов ввода текста

 **Horizontal Type (T)** (Горизонтальный текст) используется для добавления (создания) к рисунку векторного горизонтального текста.

Инструмент позволяет создать текст двух типов: простой и фигурный. Фигурный (**Point type**) позволяет набирать одну или несколько строк текста с любыми параметрами (атрибутами). Применяется обычно для логотипов, заголовков и других небольших фрагментов текста. Простой текст (**Paragraph type**) позволяет устанавливать размер контейнера для набора. По мере заполнения контейнера текст автоматически распределяется, образуя колонку заданной ширины. В данном случае применяется любое возможное в программе форматирование, то есть задание атрибутов. Этот тип текста пригоден для набора заметок, статей и т. п.

Текст создается в отдельном, текстовом слое (**Text Layer**). К текстовому слою можно применять эффекты, исказить его, как и обычный слой. Однако текстовый слой имеет особые свойства. Во-первых, некоторые команды к нему неприменимы. Во-вторых, текст остается редактируемым, то есть вы можете изменить его параметры — шрифт, размер символов и другие.

Все параметры данного инструмента настраиваются на соответствующей панели параметров. Здесь устанавливаются шрифт, стиль, размер шрифта, сглаживание символов, цвет текста, выравнивание, а также направление и оболочка текста. Для создания простого текста сначала создается текстовый контейнер — область, в которой этот текст и будет размещаться. Контейнер создается простым перетаскиванием курсора по изображению после выбора инструмента. Внутри контейнера появится курсор, что означает готовность к набору текста. Сначала делаются все установки для текста, и только потом он набирается. Впрочем, изменить параметры текста можно и после его набора. Для этого выделяем текст внутри контейнера простым перетаскиванием курсора при нажатой левой кнопке мыши.

Когда текст набран, вы можете изменить форму контейнера. Иногда размер контейнера слишком мал, поэтому производится автоматический перенос слов на следующую строку.

Параметры данного инструмента аналогичны параметрам инструментов набора текста во многих других редакторах (не обязательно в графических).



**Create Warped Text (Создает деформированный текст)** — этот параметр задает искривление текста. Его удобно использовать при создании эмблем (логотипов) или плакатов. Можно выбрать одну из пятнадцати доступных форм контуров, тип искажения кривой и искривление. Нельзя искривить только тот текст, к которому применялись стили **Faux Bold** и **Faux Italic**. Также нельзя искривить растровые шрифты.

После того как текст создан, он растровывается. Если вы собираетесь печатать его на PostScript-устройстве, то символы текста выводятся как объекты, с максимальным качеством. В этом случае способ растровывания не имеет большого значения. Однако если макет готовится к электронному распространению, выбор метода сглаживания при растровывании очень важен, особенно когда вы создаете текст малого кегля (размера). Следует учитывать, что чем больше кегль текста, тем лучше он будет восприниматься в растрованном виде. Крупные символы сохраняют форму и без сглаживания. Символы среднего размера, если их контуры не сгладить, теряют четкость очертаний, наклонные линии в них становятся ступенчатыми. Если вы собираетесь применять сглаживание, то помните, что это очень сильно увеличит необходимое число цветов при переводе изображения в индексированное.

Совсем мелкие символы, как бы вы их ни набирали, не будут читаться после растровывания, поэтому их следует избегать. Лучше перестроить дизайн таким образом, чтобы информация оставалась в виде нерастрованного текста. Если вы решили сглаживать контуры текста при растровывании, вам необходимо выбрать один из пунктов раскрывающегося списка **Set the anti-aliased method (Задание метода сглаживания)** в панели параметров инструмента **Type (Текст)**. Возможны следующие варианты:

- **None (Нет)** — не применять сглаживание;
- **Crisp (Резкое)** — сглаживание визуально увеличивает резкость;
- **Strong (Четкое)** — в результате сглаживания буквы становятся толще, тяжелее;

- **Smooth (Плавное)** — сглаживание проводится так, чтобы контуры букв были как можно более гладкими.

К параметрам сглаживания можно отнести и усреднение расстояний между символами. По умолчанию символы шрифта в наборе имеют дробные размеры по ширине. Это означает, что расстояние между символами не одинаково, а варьируется, причем промежутки различаются между собой на доли пиксела. В большинстве случаев дробная ширина очень благотворно влияет на внешний вид текста — распределение символов кажется более равномерным. Однако для шрифтов небольшого кегля при подготовке электронной публикации эту функцию нужно отключать, иначе символы сольются или, напротив, расстояния между ними станут излишне велики. Чтобы активизировать режим дробной ширины, установите флажок напротив команды **Fractional Widths (Дробная ширина)** в меню палитры **Character (Символ)**. Если режим отключен, то расстояния между символами станут одинаковыми и кратными пикселям.

**[T]** Кроме обычного, горизонтального, текста, в Adobe Photoshop CS предусмотрена возможность создания вертикального текста (инструмент **Vertical Type (Вертикальный текст)**). Для него справедливо все то, что я сказал о горизонтальном тексте.

**[T]** **Horizontal Type Mask (Горизонтальный текст-маска)** создает маску в виде текста. Имеет все свойства обычного текста. Кроме того, имеется возможность создания и вертикальной текстовой маски (**Vertical Type Mask (Вертикальный текст-маска)**).


## Инструменты создания геометрических фигур


Это семейство инструментов позволяет легко создавать формы в виде различных геометрических фигур. Семейство состоит из шести модификаторов (рис. П2.16), но на самом деле фигур можно создать значительно больше.




Рис. П2.16. Группа модификаторов инструмента создания геометрических фигур

- **Rectangle (U) (Прямоугольник)** позволяет рисовать прямоугольник (а с нажатой клавишей **Shift** — квадрат), залитый цветом переднего плана.
- **Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами)** создает фигуры, подобные описанным выше, но позволяет задавать радиус скругления углов прямоугольника (на панели параметров инструмента — поле **Radius (Радиус)**).
- **Ellipse (Эллипс)** создает эллипсы (в сочетании с нажатой клавишей **Shift** — окружности).

 **Polygon (Многоугольник)** — позволяет создавать геометрические фигуры в форме правильного выпуклого многоугольника с произвольным количеством углов, а также многолучевые звезды. В сочетании с нажатой клавишей **Shift** фигуру можно повернуть на угол, кратный  $45^\circ$ . На панели параметров инструмента в поле **Sides (Стороны)** можно задать количество сторон (углов) создаваемой фигуры (от 3 до 100). При задании максимального количества сторон (углов) фигуры (100) получается окружность. Цвет заливки созданной фигуры соответствует цвету переднего плана, но есть возможность выбрать стиль заливки.

 **Line (Линия)** рисует прямые линии заданной длины, толщины (от 1 до 1000 пикселей), цвета и направления. В сочетании с нажатой клавишей **Shift** фигуру можно повернуть на угол, кратный  $45^\circ$ .

 **Custom Shape (Произвольная фигура)** позволяет создать геометрическую фигуру произвольной формы и сохранить ее для использования в дальнейшем. Обширный набор всевозможных форм находится в соответствующей библиотеке редактора. Их можно просмотреть и выбрать на панели параметров данного инструмента в раскрывающемся списке **Shape (Фигура)**. Фигура, создаваемая при нажатой клавише **Shift**, будет иметь правильную форму.

Все упомянутые здесь модификаторы инструмента создания геометрических фигур могут использоваться для создания специфической области заливки цветом переднего плана (или образцом) на текущем обычном или фоновом слое документа, а также для создания обычного векторного контура специфической формы.

## Инструменты для работы с текущим документом


Последняя зона инструментов на инструментальной панели содержит четыре семейства инструментов, предназначенных для общей работы и управления текущим документом. Рассмотрим их по порядку.

### Инструменты создания заметок


Первое семейство в этой зоне инструментов — инструменты для создания заметок к текущему документу. Состоит всего из двух модификаторов (рис. П2.17), позволяющих создать письменную или звуковую заметку к документу.



Рис. П2.17. Группа модификаторов инструмента создания заметок к документу

 **Notes (N) (Комментарий)** позволяет создать письменные примечания к текущему рисунку: кто, когда и где создал данный рисунок и т. д. Этот инструмент особенно полезен в случае, если, например, над изображением работают несколько человек. На панели параметров данного инструмента задаются имя автора данных примечаний, стиль и размер шрифта, которым эти примечания будут выполняться, а также цвет панели окна примечаний. В редакторе Adobe

Photoshop CS добавилась возможность создания таких заметок и на русском языке.

 **Audio Annotation (N)** (Аудио) создает те же примечания, но речевые (звуковые), а не письменные. Однако этим инструментом можно воспользоваться, только если к компьютеру подключен микрофон.

## Информационные инструменты

Это семейство содержит модификаторы информационного инструмента. Они никак не могут изменить текущий документ, но позволяют получить исчерпывающую информацию о нем. В семейство входят три модификатора (рис. П2.18).

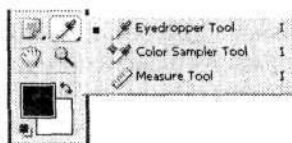






Рис. П2.18. Группа модификаторов информационного инструмента


 **Eyedropper (I)** (Пипетка) позволяет одним щелчком левой кнопки мыши выбрать цвет любого пикселя текущего изображения (или палитры цветов) и установить его как цвет переднего плана. В сочетании с нажатой клавишей **Alt** выбирает цвет фона.

 **Color Sampler (I)** (Эталон цвета) позволяет формировать в текущем документе не более четырех нумерованных меток цветовых образцов с указанием в палитре **Info** (Инфо) их параметров. Любую такую метку можно переместить на новое место и получить новую информацию. Инструмент очень удобно использовать для выбора интересующего вас цвета.

 **Measure (I)** (Линейка) позволяет производить линейные и угловые измерения отрезка, расположенного между двумя (или несколькими) заданными точками в текущем документе. Результаты измерений демонстрируются на палитре **Info** (Инфо) и на панели параметров данного инструмента.

Последние два инструмента из последней зоны инструментальной панели редактора Adobe Photoshop CS не имеют модификаторов, поэтому мы рассмотрим их последовательно.

 **Hand (H)** (Рука) позволяет производить свободное перемещение изображения в текущем документе. По сути, повторяет действие полос прокрутки изображения в документе.

 **Zoom (Z)** (Масштаб) позволяет увеличивать масштаб текущего изображения. Совместно с нажатой клавишей **Alt** позволяет уменьшать масштаб изображения.

Этот инструмент очень удобен в тех случаях, когда требуется точная коррекция мелких деталей изображения. Но масштаб можно изменить и другими способами. Например, на палитре **Navigator** (Навигатор): в ее нижней части масштаб можно изменять с помощью треугольного ползунка либо вводом процентного значения в соответствующее поле. При изменении масштаба другими способами на этой палитре происходят соответствующие изменения значений.

Также масштаб можно изменить, введя цифровое значение в левой части строки состояния (самая нижняя панель в редакторе).

Когда изображение, наконец, увеличено до необходимого размера, оно, скорее всего, перестанет полностью помещаться в прежнем окне. Чтобы отыскать нужный фрагмент изображения (ради которого, собственно, и производилось увеличение), применяется описанный выше инструмент **Hand** (Рука).

Естественно, что аналогичным образом можно осуществлять и уменьшение изображения.

## Средства управления панели инструментов

Выше были описаны все инструменты, имеющиеся на панели инструментов. На этой же панели присутствуют и несколько значков, которые не являются инструментами, но предназначены для управления этими инструментами. Всего их девять и располагаются они в нижней части панели инструментов.



Эта группа элементов управления (всего четыре элемента) предназначена для установки цветов переднего плана и фона, а также их смены.



Верхний левый квадрат, по умолчанию залитый черным цветом, устанавливает цвет переднего плана (**Set Foreground Color**). Щелчок на нем открывает диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов). Для смены цвета в данном окне выбираем с помощью указателя в форме кружочка новый цвет и нажимаем клавишу **Enter**. Этот цвет определяется для таких инструментов, как **Pen** (Перо), **Brush** (Кисть), **Airbrush** (Аэрограф) и **Gradient** (Градиент).

Нижний правый квадрат, по умолчанию залитый белым цветом, устанавливает цвет фона (**Set Background Color**) аналогично установке цвета переднего плана. Этот цвет используется для инструментов **Eraser** (Ластик) и **Gradient** (Градиент).



**Switch Foreground and Background Colors (X)** (Переключение цветов переднего и заднего плана) — стрелочка в правом верхнем углу данной группы элементов управления цветом позволяет поменять местами цвет переднего плана и цвет фона.



**Default Foreground and Background Colors (D)** (Цвета переднего и заднего плана по умолчанию) — миниатюрное изображение элементов установки цветов в левом нижнем углу данной группы элементов служит для установки цветов переднего плана и фона по умолчанию, то есть черного и белого соответственно.

Следующая группа элементов устанавливает режим работы с изображением.



**Edit in Standart Mode (Q)** (Редактирование в стандартном режиме) — этот режим включен по умолчанию и предназначен для обработки изображения в обычном режиме.



**Edit in Quick Mask Mode** (Редактирование в режиме «Быстрая маска») — включение этого режима переводит редактор в режим «Быстрая маска», в котором можно редактировать границы выделения с помощью инструментов рисования. В этом режиме изображение оказывается наполовину покрыто полупрозрачной красноватой пленкой. Она покрывает невыделенные (маскированные) области изображения. Рисование черным расширяет маскированные области за счет выделений. Рисование белым расширяет выделение и стирает маскирование.



Следующая группа, состоящая из трех элементов, устанавливает режимы экрана. Всего существует три таких режима (их также можно переключать клавишей F):

- **Standard Screen Mode** (Стандартное окно). Редактор и изображение открываются в собственных окнах. Этот режим включен по умолчанию.
- **Full Screen Mode With Menu Bar** (Целый экран с главным меню). Эффективен в том случае, если изображение не помещается в стандартном окне. В этом режиме исчезает все лишнее.
- **Full Screen Mode** (Целый экран) отличается от предыдущего только тем, что с экрана исчезает еще и строка меню. Для того чтобы все же показать строку меню, необходимо нажать комбинацию клавиш **Shift+F**. Повторное нажатие этих клавиш снова удаляет строку меню. Чтобы убрать с экрана вообще все элементы, нажимаем клавишу **Tab**. Повторное нажатие этой клавиши возвращает все на свои места. Комбинация клавиш **Shift+Tab** убирает с экрана только все палитры, оставляя панель инструментов. Линейки остаются видимыми в любом случае. Режим отображения линеек изменяется с помощью комбинации клавиш **Ctrl+R**.



**Edit in ImageReady (Ctrl+Shift+M)** (Переход в ImageReady) — последняя кнопка на панели инструментов осуществляет быстрый переход к редактированию в программе ImageReady CS, причем активный документ автоматически загрузится в окно этой программы.

В самой верхней части инструментальной панели располагается логотип редактора Adobe Photoshop CS в виде маленькой прямоугольной картинки с пером. Но это не просто логотип редактора. При щелчке левой кнопкой мыши на данном изображении можно выполнить команду **Go To [www.adobe.com](http://www.adobe.com)** — Photoshop & ImageReady для перехода на официальную веб-страницу компании-изготовителя этих графических редакторов.



## Владислав Вадимович Дунаев Кухня Photoshop

Главный редактор  
Заведующий редакцией  
Руководитель проекта  
Литературный редактор  
Иллюстрации  
Художник  
Корректоры  
Верстка

Е. Строганова  
А. Кривоцов  
В. Шачин  
Е. Бочкарева  
В. Дрождей, С. Романов  
Л. Адуевская  
Н. Смирнова, Н. Тимофеева  
Ю. Сергиенко

Лицензия ИД № 05784 от 07.09.01.

Подписано к печати 15.07.05. Формат 70×100/16. Усл. п. л. 23,22. Тираж 3500. Заказ № 242

ООО «Питер Принт», 194044, Санкт-Петербург, пр. Б. Сампсониевский, 29а.

Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции ОК 005-93, том 2; 95 3005 — литература учебная.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ОАО «Техническая книга»

190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29

# КЛУБ ПРОФЕССИОНАЛ

В 1997 году по инициативе генерального директора **Издательского дома «Питер»** Валерия Степанова и при поддержке деловых кругов города в Санкт-Петербурге был основан **«Книжный клуб Профессионал»**. Он собрал под флагом клуба профессионалов своего дела, которых объединяет постоянная тяга к знаниям и любовь к книгам. Членами клуба являются лучшие студенты и известные практики из разных сфер деятельности, которые хотят стать или уже стали профессионалами в той или иной области.

Как и все развивающиеся проекты, с течением времени книжный клуб вырос в **«Клуб Профессионал»**. Идею клуба сегодня формируют три основные «клубные» функции:

- неформальное общение и совместный досуг интересных людей;
- участие в подготовке специалистов высокого класса (семинары, пакеты книг по специальной литературе);
- формирование и высказывание мнений современного профессионала (при встречах и на страницах журнала).

## КАК ВСТУПИТЬ В КЛУБ?

Для вступления в **«Клуб Профессионал»** вам необходимо:

- ознакомиться с правилами вступления в **«Клуб Профессионал»** на страницах журнала или на сайте **www.piter.com**;
- выразить свое желание вступить в **«Клуб Профессионал»** по электронной почте **postbook@piter.com** или по тел. **(812) 103-73-74**;
- заказать книги на сумму не менее 500 рублей в течение любого времени или приобрести комплект **«Библиотека профессионала»**.

## «БИБЛИОТЕКА ПРОФЕССИОНАЛА»

Мы предлагаем вам получить все необходимые знания, подписавшись на **«Библиотеку профессионала»**. Она для тех, кто экономит не только время, но и деньги. Покупая комплект — книжную полку **«Библиотека профессионала»**, вы получаете:

- скидку 15% от розничной цены издания, без учета почтовых расходов;
- при покупке двух или более комплектов — дополнительную скидку 3%;
- членство в **«Клубе Профессионал»**;
- подарок — журнал **«Клуб Профессионал»**.

Закажите бесплатный журнал  
**«Клуб Профессионал»**.

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ  
**ПИТЕР®**  
WWW.PITER.COM