


Юрий Гурский
Геннадий Кондратьев



ФОТОПРИКОЛЫ С ПОМОЩЬЮ Photoshop

Эта книга поможет вам:

- легко и весело освоить азы компьютерной графики
- выяснить, зачем в Photoshop нужны палитры, кисти, слои, выделения и другие элементы
- узнать, как с помощью Photoshop создать прикольный фотомонтаж

 ПИТЕР®

Юрий Гурский

**Фотоприколы с
помощью Photoshop**

«Питер»

2010

Гурский Ю. А.

Фотоприколы с помощью Photoshop / Ю. А. Гурский — «Питер»,
2010

Книга в доступной и юмористической форме раскроет перед вами волшебный мир компьютерной графики. В первой (теоретической) части вы познакомитесь с основными понятиями цифровой графики, интерфейсом программы Photoshop и принципами ее работы. Вторая (практическая) часть, представленная в виде забавных примеров, весело и непринужденно поможет вам научиться выполнять различные трюки с фотографиями. Вы узнаете, как изменить внешний вид президента, сделать утюг водоплавающим, заставить футболиста летать и многое другое, а заодно изучите богатую палитру инструментов Photoshop. С этой веселой книгой, снабженной забавными иллюстрациями, проблемы с Photoshop покажутся вам просто смешными.

© Гурский Ю. А., 2010

© Питер, 2010

Содержание

Photoshop как венец художественной эволюции (на правах введения)	5
Структура книги	6
Как читать книгу	7
От издательства	8
Часть I	9
Урок 1	10
Кое-что о векторной графике	10
Немного о растровой графике	11
Преимущества и недостатки	13
Основные понятия растровой графики	14
Урок 2	17
Необходимые системные требования	17
Установка программы	18
Первый запуск программы	19
Урок 3	21
General (Основные)	21
Interface (Интерфейс)	23
File Handling (Управление файлами)	25
Performance (Эффективность)	25
Cursors (Курсоры)	25
Transparency & Gamut (Прозрачность и гамма)	26
Units & Rulers (Единицы измерения и линейки)	27
Guides, Grid & Slices (Направляющие, сетка и пластины)	28
Plug-Ins (внешние модули)	29
Type (текст)	29
Урок 4	31
Панель быстрого доступа	32
Изучаем командное меню	34
Что можно найти на панели параметров?	35
Зачем нужна палитра инструментов?	35
Конец ознакомительного фрагмента.	36

Юрий Анатольевич Гурский, Геннадий Геннадьевич Кондратьев Фотоприколы с помощью Photoshop

Photoshop как венец художественной эволюции (на правах введения)

«Киса, скажите мне как художник художнику, – спросил как-то Остап Бендер, – вы рисовать умеете?»

Если бы Ильф и Петров создавали свой шедевр в наши дни, эта фраза наверняка звучала бы несколько по-другому: «Скажите мне как художник художнику, вы Photoshop освоили?»

Без сомнения, есть за что уважать этот графический редактор. Изучить его можно достаточно быстро (что мы с успехом и сделаем в данной книге), а использовать потом – бесконечно долго.

Структура книги

Первая часть книги – теоретическая, она содержит тот базовый набор знаний, без которых работать с программой невозможно. Вы познакомитесь с самыми важными понятиями компьютерной графики, узнаете, зачем в Photoshop так много непонятных и страшных (на первый взгляд) панелей и палитр и как их убрать на первое время с глаз долой (чтобы не раздражали). После чего спокойно и последовательно изучите все инструменты рисования и редактирования изображений.

Во второй части книги вы сможете закрепить полученные теоретические знания с помощью практических примеров, ибо, как известно, теория без практики мертва. Вы пошагово изучите, как применить к фотографии или рисунку тот или иной интересный инструмент или фильтр Photoshop.

Исходные файлы всех примеров можно скачать с сайта издательского дома «Питер» по адресу <http://www.piter.com/books/download/> (объем архива – около 12 Мбайт).

Как читать книгу

Книга написана с учетом того, что теория и практика – две неразрывные стороны познания. Без теории вы вряд ли добьетесь практических успехов в освоении программы. С другой стороны, без постоянного практического применения полученных теоретических знаний вы ничего толком не поймете, а скорее всего, забудете все через месяц.

Поэтому данную книгу можно читать, начиная как с теоретической части, так сразу и с практической, а можно и с той и с другой одновременно. Мы хотим сказать, что если теория покажется вам скучной, переходите к практическим примерам, заглядывая по ходу в соответствующие уроки из первой части. И поверьте, что в практической реализации теория представит перед вами в новом свете, станет занимательной и интересной.

Если вы все же решите двигаться последовательно, начиная с первого теоретического урока, то мы вместе пройдем увлекательный путь: бросим первый взгляд на интерфейс программы, справимся с охватившим нас ужасом, а потом спокойно изучим многочисленные палитры и инструменты и поймем, для чего они нужны. И не только перестанем их бояться, а заставим работать на нас, научимся совершать с ними осмысленные операции.

В общем, торжественно обещаем читателям, что после прочтения данной книги такие слова, как *краска*, *палитра*, *кисть*, *слой*, *альфа-канал*, *выделение*, *маска*, *контур*, *фигура*, *фильтр* и прочие, перестанут приводить вас в священный трепет. Скажем больше, вы будете не просто понимать, что это такое, а уверенно применять знания на практике, приводя (своими художественными шедеврами) в этот самый трепет уже знакомых и родственников.

Напоследок хотим обратить ваше внимание: так как официальной русской версии программы Photoshop нет и никогда не было, названия элементов ее интерфейса будут приводиться на английском языке с переводом на русский (в скобках). Так что в качестве бонуса заодно и английский подучите.

Творите, ибо творчество – необходимое условие счастливой жизни.

От издательства

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

Мы будем рады узнать ваше мнение!

На сайте издательства <http://www.piter.com> вы найдете подробную информацию о наших книгах.

Часть I

Практика без теории – что песня без баяна

Когда-то великий Леонардо да Винчи написал в своем «Трактате о живописи» примерно следующее: «Те, которые отдаются практике без знания, похожи на моряка, отправляющегося в путь без руля и компаса... Практика всегда должна быть основана на хорошем знании теории». Мы не будем восхищаться гениальностью данного высказывания (о талантах великого мастера и так написано немало книг), а просто последуем его мудрым рекомендациям – первая часть книги будет теоретической.

Урок 1 Кто вы, мистер пиксел?



В этом уроке мы обратим свой пытливым взгляд на важные понятия и определения из мира цифровой графики. Учтите, что без знакомства с ними дальнейший разговор будет совершенно бессмысленным (как русский бунт). В общем, прежде, чем во всеоружии кинуться в волшебный мир компьютерной графики, мы этим «всеоружием» попробуем вооружиться.

Как вы уже поняли, данный труд посвящен популярному графическому редактору Adobe Photoshop. Программа эта помогает нам, простым пользователям, редактировать *графические растровые файлы*. А посему первым делом выясним, что собой представляют эти самые графические файлы и по какому праву они еще и растровые.

Итак! Видов графических изображений огромное количество, но мы не будем этого пугаться, а с ходу разделим их на два больших семейства: *векторные* и *растровые*.

Кое-что о векторной графике

Векторными мы считаем изображения, которые описываются так называемыми математическими *кривыми*, то есть специально придуманными для нас (простых пользователей) математическими функциями.

Что это означает? Например, изображение окружности в векторном виде описывается всего парочкой узловых параметров:

- значением координат центра;
- формулой, которой задается окружность.

Из-за маленького количества параметров размер такого векторного файла очень небольшой. Векторные изображения потому и называются векторными, что их параметры записываются в виде специального списка (массива), который умные математики называют вектором.

Казалось бы, все замечательно, можно всюду пользоваться векторными изображениями. Но! При описании векторным способом намного более сложных (чем круг) изображений все не так уж и радужно. Во-первых, чем сложнее изображение, тем большее количество его узловых точек приходится описывать, что сильно увеличивает размеры файла. Во-вторых, качество такого векторного изображения будет отличаться, скажем так, от фотографического. Поэтому будет не совсем практично хранить, например, цифровое фото любимого дедушки в векторном графическом формате (рис. 1.1).



Рис. 1.1. Дедушка всех октябрат, прекрасно сохранившийся до наших дней в растровом формате (*слева*). И он же в векторном виде (*справа*)

Как видите, математические функции, в принципе, справились с этой задачей: довольно точно передали и умный проницательный взгляд, и волевой подбородок, и горделивую осанку. Но куда-то подевались все плавные переходы полутонов. В общем, потеря качества налицо (точнее, на лице). При этом размер векторного варианта дедушки примерно в 7 раз больше растрового.

Итак, к чему мы пришли? К тому, что векторная графика используется для создания только простых рисунков. А для электронной фотографии любимого дедушки отлично подойдет графика растровая.

Немного о растровой графике

В основе растровой графики лежит давно подмеченная способность человеческого глаза воспринимать изображение, состоящее из отдельных мелких элементов, как единое (непрерывное). Вы наверняка замечали этот эффект. Вспомните какое-нибудь поздравительное панно,

красующееся на доме правительства в День Победы (например). Издалека оно выглядит цельным, но, подойдя вплотную, легко разглядеть его структуру. На самом деле это гигантская мозаика, состоящая из весьма внушительных по размерам элементов.

Вспомнили? Не сомневаемся. А сейчас для того, чтобы увидеть (и понять), что означает это загадочное слово *растр*, возьмите какую-нибудь ненужную фотографию и аккуратно расчертите ее на квадраты. После чего сверху и сбоку подпишите каждую строку (столбец), будто собираетесь играть в морской бой (рис. 1.2).

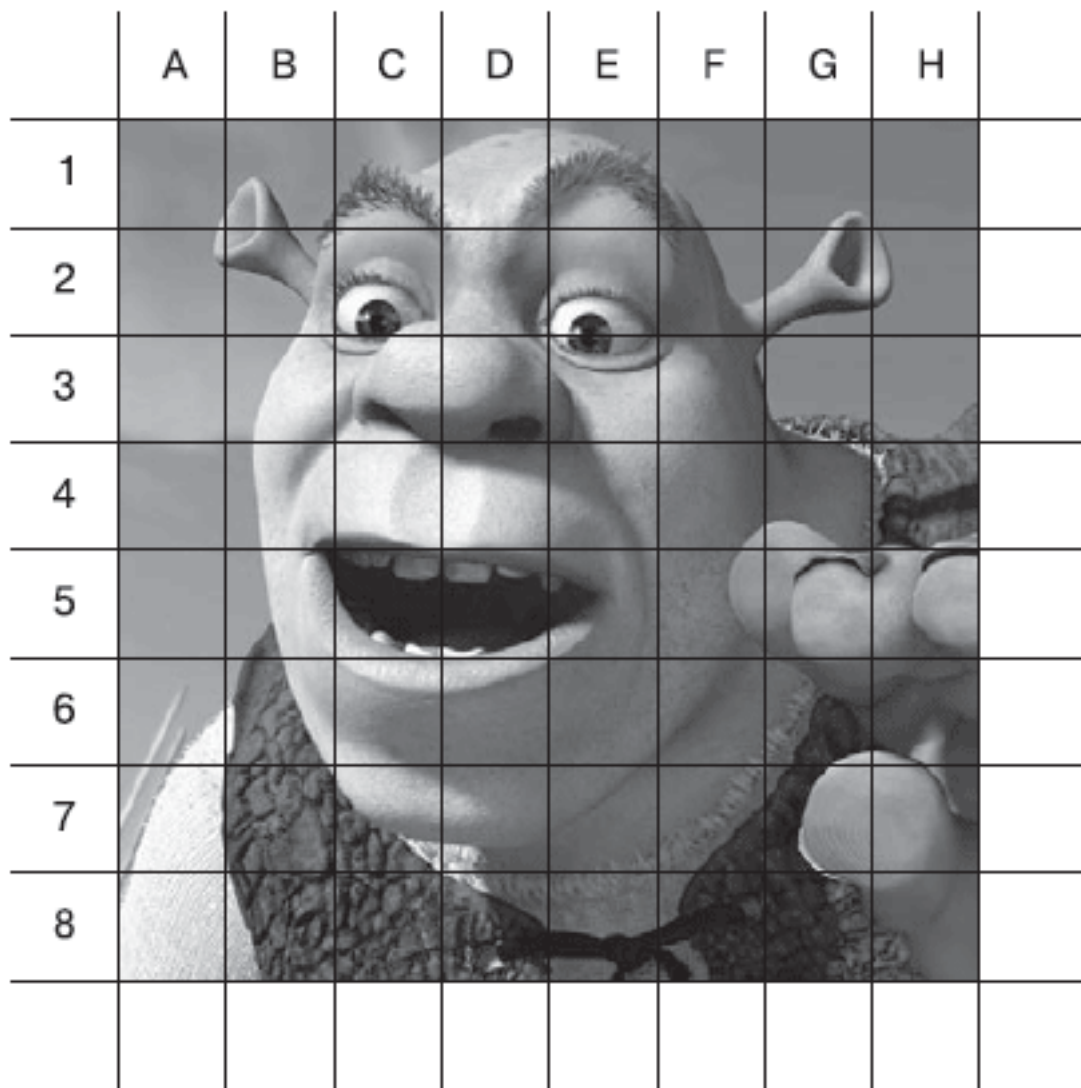


Рис. 1.2. Сей красавчик вовсе не за решеткой. Это растр

Теперь ваша фотография задана так называемым двумерным массивом – набором квадратиков, каждый из которых несет в себе информацию о части изображения, и полное изображение можно восстановить, последовательно описав их содержимое. Каждый из этих квадратиков легко найти по координатам (A1, E5 и т. д.).

Вот этот самый двумерный массив, или, другими (умными) словами, «средство представления изображения в виде прямоугольной матрицы элементов», и называется *растром*.

Теперь нам осталось очень сильно уменьшить квадратики (чтобы точнее описать изображение), и мы перейдем к следующему важнейшему определению растровой графики — *пикселу*.

Познавательная врезка

Слово «пиксел» (pixel) – сокращение от английского словосочетания picture element, что означает «элемент рисунка».

Пиксел – мельчайший «кирпичик» растрового изображения. Нужно иметь в виду, что он, хоть и очень мал, все равно имеет свой конечный размер. Так же, как и большие элементы праздничного панно на отдаленном расстоянии, пиксели в «обычных условиях просмотра» неразличимы человеческим глазом. Но их можно увидеть, если «приблизиться к изображению вплотную». Или, проще говоря, взять да и увеличить масштаб его просмотра с помощью какого-либо графического редактора (например, Photoshop). В качестве наглядного примера мы специально подготовили для вас рис. 1.3.

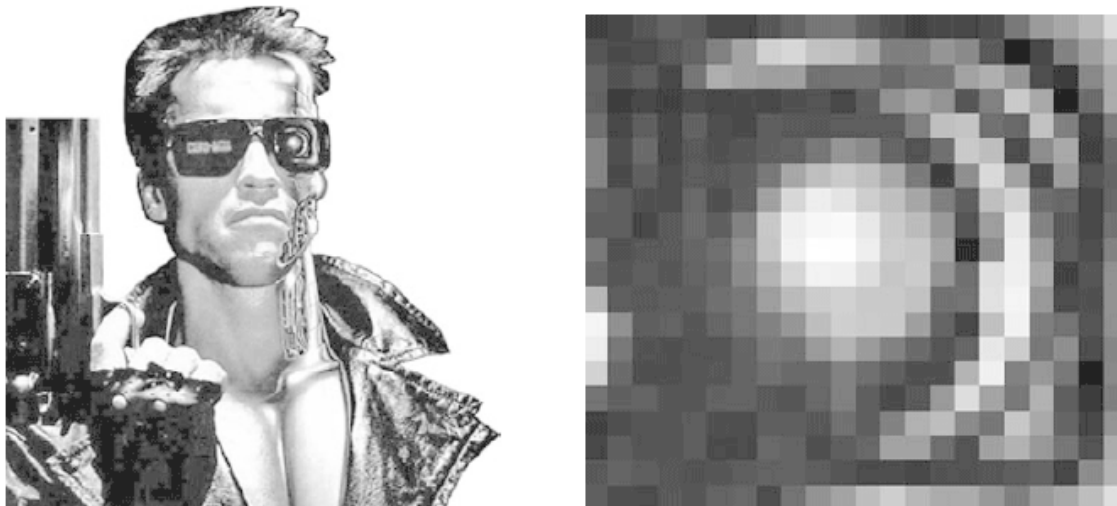


Рис. 1.3. Популярный телегерой (слева) и его страшный глаз (справа)

Как видите, при многократном увеличении ужасный глаз известного губернатора оказывается всего лишь набором цветных квадратиков, простите, пикселей.

Таким образом, в отличие от векторного файла, растровый хранит в себе информацию о каждой точке (пикселе) изображения: о ее координатах и цвете. Подобный (растровый) способ описания сложных изображений очень удобен, так как, во-первых, точно передает все тонкости цвета и геометрии рисунка и, во-вторых, размер растрового файла будет намного меньше аналогичного векторного.

Важно помнить

С другой стороны, изображение все той же пресловутой окружности в растровом формате займет места намного больше, чем в векторном. Ведь в растровом формате необходимо последовательно описать каждую точку этой окружности (а не задать всего лишь значения парочки узловых точек).

Преимущества и недостатки

Кратко сформулируем преимущества и недостатки векторной и растровой графики, чтобы объективно и беспристрастно оценивать, какую из них выбирать в том или ином случае.

Пара теплых слов о векторных форматах

- Как уже упоминалось, при описании *простых* графических изображений векторные файлы занимают очень маленький объем. И это не может не радовать.

- При желании векторное изображение можно как угодно сильно увеличить. И это не скажется на его качестве.
- Трансформация векторного изображения не приводит к его искажению.
- Качество векторного изображения не зависит от аппаратной конфигурации вашего компьютера, то есть картинка на экране монитора будет отображаться настолько максимально хорошо, насколько это позволяет ваш компьютер.

Пара теплых слов о растровых форматах

- Как уже упоминалось, при описании *сложных* изображений предпочтительно использовать растровую графику, так как такой файл будет намного меньше векторного.
- С помощью растровой графики удастся получить реалистичные фотоизображения очень высокого качества.
- Из-за независимости пикселей (составляющих изображение) друг от друга возможно тончайшее редактирование растровых изображений.
- На принципе построения растровых изображений основана оцифровка графических изображений. Именно поэтому существует огромное количество способов «засунуть картинку в компьютер». И помогают в этом сканеры, графические планшеты, цифровые фотоаппараты и видеокамеры.

Недостатки векторных изображений

- В векторном формате не получится создать сложное реалистичное изображение фотографического качества.
- Сложные изображения будут не только отставать по качеству от аналогичных растровых, но еще и занимать куда больший объем.
- В отличие от растровых графических редакторов, векторные часто не дружат друг с другом. А значит, изображение из одного редактора в другой часто конвертируется с искажениями.

Недостатки растра

- Как уже упоминалось, глупо хранить простое графическое изображение в растровом формате. Такой файл займет неоправданно много места (по сравнению с аналогичным векторным).
- Трансформация растрового изображения приведет к его искажению.
- Увеличение размера растрового изображения может привести к потере его качества.

Основные понятия растровой графики

Так как в этой книге мы будем работать с растровой графикой, именно на нее и нацелим пытливым взгляд. С такими понятиями, как растр и пиксел, мы уже познакомились. Теперь разберемся, что мы будем подразумевать под размером растрового изображения.

Размер изображения – количество формирующих его пикселей. Измеряется он соответственно в пикселах и обычно обозначается их произведением. Например, 100 x 100 или 800 x 600.

Конечно, начинающим пользователям проще было бы измерять изображения в более привычных сантиметрах или миллиметрах. Можно и так, но, если вы хотите стать настоящим профи Photoshop, есть смысл с самого начала привыкать к новым единицам.

Разрешение изображения

Другой важнейший параметр растрового файла – его *разрешение*. Этот термин вовсе не означает, что изображение по своей прихоти разрешает либо запрещает смотреть на себя.

Разрешение изображения (Resolution) – это всего лишь количество пикселей изображения на единицу его длины. Традиционно измеряется в пикселах на дюйм¹ (pixel per inch – ppi).

Чем выше разрешение изображения, тем лучше его качество. Взгляните на рис. 1.4, и вы сразу поймете, что мы имеем в виду. Как видите, при низком разрешении и смотреть толком не на что.



Рис. 1.4. Красотка в нормальном разрешении (*слева*) и в значительно меньшем (*справа*)

Во избежание путаницы в дальнейшем считаем своим долгом прямо сейчас ввести еще несколько определений.

Разрешение монитора – количество пикселей, которое способен отображать монитор на единице длины своего экрана. Так же, как и разрешение цифрового изображения, разрешение монитора измеряется в ppi. Как правило, оптимальным является линейное разрешение 72 ppi.

Разрешение принтера – количество точек чернил на единицу длины, которые принтер оставляет на бумаге при печати. Измеряется в точках на дюйм (dots per inch – dpi).

Линиатура – плотность линий (их количество на единицу длины) в печатном изображении. Измеряется в линиях на дюйм (lines per inch – lpi).

Вы должны четко представлять, что при отображении картинки на экране либо при выводе на печать ее геометрические размеры (отображаемые либо печатаемые) будут зависеть не только от параметров самой картинки, но и от разрешения устройств (монитора, принтера), которые вы используете.

Если разрешение картинки совпадает с разрешением монитора (72 пиксела на дюйм), при масштабе просмотра 100 % вы увидите изображение с его реальными геометрическими

¹ На всякий случай напомним, что дюйм – это такой сантиметр, только в два с половиной раза увеличенный англичанами.

размерами (каждый пиксел изображения удобно расположится в соответствующем ему пикселе экрана). Но что будет, если вы откроете изображение с разрешением 300 ppi² и снова установите масштаб просмотра 100 %?

Разрешение изображения в 4 раза больше разрешения монитора, поэтому на экране оно будет отображаться с геометрическими размерами, в 4 раза большими, чем на самом деле. Ведь в один пиксел экрана ну никак не втиснешь четыре пиксела изображения. И монитор снова будет вынужден показывать один пиксел изображения в одном своем.

Как мы уже убедились, чем выше разрешение изображения, тем более качественной получается картинка. При этом нужно помнить, что разрешение влияет и на размер графического файла, то есть высококачественные изображения места на диске займут прилично. Резюмируем: размер графического файла зависит от размеров изображения (количества пикселов), а также от некоторых других параметров, о которых мы поговорим в свое время.

Вы заметили, как мы только что разделили понятия *размера изображения* и *размера графического файла*, в котором это изображение находится? Это неспроста. Дело в том, что графический файл, помимо непосредственно изображения, содержит в себе еще прочую служебную информацию. Та часть файла, которая хранит информацию именно об изображении, называется *битовой картой* (Bitmap).

Кстати

Когда мы подробнее познакомимся с программой Photoshop, снова столкнемся с термином Bitmap, но уже в качестве названия одной из цветовых моделей.

Запутались? Ничего, постепенно вы разберетесь со всеми нюансами, связанными и с размерами изображения, и с изменением масштаба его просмотра, и с размерами графических файлов.

Пара слов о цветовых моделях

В компьютерной графике все многообразие цветов и их оттенков создается с помощью всего нескольких базовых цветов. В зависимости от того, какие цвета используются в качестве базовых, говорят о различных цветовых моделях. Например, для отображения цветов на мониторе компьютера применяется цветовая модель RGB, которая основывается на трех цветах: красном (Red), зеленом (Green) и синем (Blue). В тех или иных случаях используются различные цветовые модели, но подробнее о них, да и о значении цвета в компьютерной графике, мы поговорим в одном из последующих уроков.

На этом предлагаем прерваться, немного отвлечься от сухой теории и начать непосредственное знакомство с графическим редактором Photoshop. Но не здесь, конечно, а в следующем уроке.

² Такое разрешение требуется для качественной полиграфической печати.

Урок 2

Программа к запуску готова!



Итак, вы твердо решили изучить программу Photoshop. С чего начать? Видимо, есть смысл установить ее на свой компьютер. Но перед этим было бы полезно уточнить, а «потянет» ли ее ваша машина. Дело в том, что Photoshop CS4³ требует значительных аппаратных ресурсов.

Необходимые системные требования

Итак, для комфортной работы с данным графическим редактором необходимо, чтобы ваш компьютер был укомплектован довольно мощным «железом».

- **Процессор.** Желательно, чтобы ваша машина была «вооружена» процессором никак не ниже, чем Intel Pentium с тактовой частотой 1,8 ГГц, или аналогичным по мощности от других производителей.

³ Кстати, эти загадочные буквы CS расшифровываются как Creative Suite, что означает «творческий набор».

- **Оперативная память.** Тут нужно помнить, что в работе с графическими файлами памяти никогда много не бывает, скорее ее всегда чуть недостает. Это значит, что для более или менее сносной работы нужно, чтобы у вашего компьютера «на борту» было хотя бы 512 Мбайт оперативной памяти. А если вы планируете помимо Photoshop параллельно запускать другие графические программы, для комфортной работы вам понадобится 1 Гбайт или даже больше того.

- **Дисковое пространство.** Необходимо помнить, что вам понадобится место как для самой программы (около 1 Гбайт), так и для различных создаваемых ею временных файлов (еще около 1 Гбайт). Да и ваши графические шедевры тоже хранить где-то нужно. В общем, вам нужен нормальный современный жесткий диск.

- **Видеокарта.** Если вы планируете работать с красочными цветными фотографиями, логично, чтобы ваш компьютер смог всю эту красоту полноценно отображать. Поэтому для успешной работы при высоком качестве цветопередачи (16 или 32 бит) вам понадобится видеокарта с объемом памяти никак не менее 128 Мбайт.

- **Монитор.** Очень правильно предположить, что монитор должен быть хорошим, то есть способным адекватно отображать весь волшебный мир цифровой графики. Естественно, что ему нужно поддерживать высокое качество цветопередачи и высокое разрешение. Не последнюю роль здесь играет размер экрана. Как показывает жизненный опыт, для большинства пользователей оптимальна работа в Photoshop с монитором размером 17 дюймов при разрешении 1024 x 768 или 19 дюймов при разрешении 1280 x 1024.

При большем разрешении на экране поместится больше элементов интерфейса программы (в том, что их достаточно много, мы скоро убедимся), да и с документами удобнее работать.

- **Устройства управления.** Чтобы управлять программой, вам понадобятся клавиатура и мышь. Если к клавиатуре никаких особых требований нет, то мышь желательно приобрести оптическую или лазерную.

Если же вы планируете стать художником с большой буквы «Х», есть смысл обзавестись графическим планшетом. С помощью специального манипулятора вы сможете рисовать свои шедевры «аки карандашом», что, согласитесь, намного удобнее мыши.

Напоследок отметим, что редактор Photoshop CS4 работает только под управлением операционной системы Windows XP Service Pack 2 (или Service Pack 3) либо Windows Vista Service Pack 1. Поэтому прежде, чем устанавливать данную программу, позаботьтесь о соответствующей операционной системе.

Установка программы

Для установки программы вам понадобится ее дистрибутивный диск. Как правило, все начнется автоматически, после того как вы вставите его в привод. И первым делом программа установки попросит вас выбрать язык интерфейса.

Родной язык для Photoshop – английский. Именно его вам и предложат выбрать по умолчанию. В раскрывающемся списке с другими возможными языками интерфейса вы обнаружите и испанский, и французский, только не русский. Это означает, что официальной русской версии данной программы в природе не существует. Чтобы «перевести» программу на русский язык, после ее окончательной установки вам понадобится специальный русификатор от сторонних (российских) разработчиков.

Конечно, если Photoshop будет иметь русскоязычный интерфейс, то и разобраться с ним начинающему пользователю будет намного проще. Однако при этом следует помнить, что русские локализованные версии программы часто переведены не совсем корректно (они ведь неофициальные). В общем, думайте сами, с каким языком вам будет удобнее работать, но

имейте в виду, что в данной книге все рисунки с английским интерфейсом, а названия команд меню, палитр или инструментов приведены в двух вариантах: английском и русском.

Когда вы определитесь с языком, вам придется согласиться с условиями лицензионного соглашения, после чего указать регистрационный номер программы. Если такого номера у вас нет, можете использовать пробный вариант (на 30 дней), установив переключатель в положение Install 30-day trial version (Установить 30-дневную версию программы).

После того как мы определимся с папкой для расположения файлов программы (по умолчанию предлагают стандартный вариант расположения в Program Files), нам нужно разобраться, графические файлы каких типов будут ассоциированы с программой Photoshop CS4. Но если вы сами толком не знаете пока, что точно вам нужно, воспользуйтесь волшебной кнопкой Default (По умолчанию), и программа установки все решит за вас.

В следующем окне начинаем установку: нажимаем кнопку Install (Установить) и ждем, пока все необходимые файлы скопируются на жесткий диск. После окончания этого процесса вам нужно активизировать программу.

Первый запуск программы

Запускается программа вполне классическим способом: ищем в меню Пуск → Программы значок



Adobe Photoshop CS4 и щелкаем на нем кнопкой мыши. При желании можно создать ярлык на Рабочем столе.

После этого перед вами появится (наконец) рабочее окно графического редактора Photoshop CS4 (рис. 2.1).

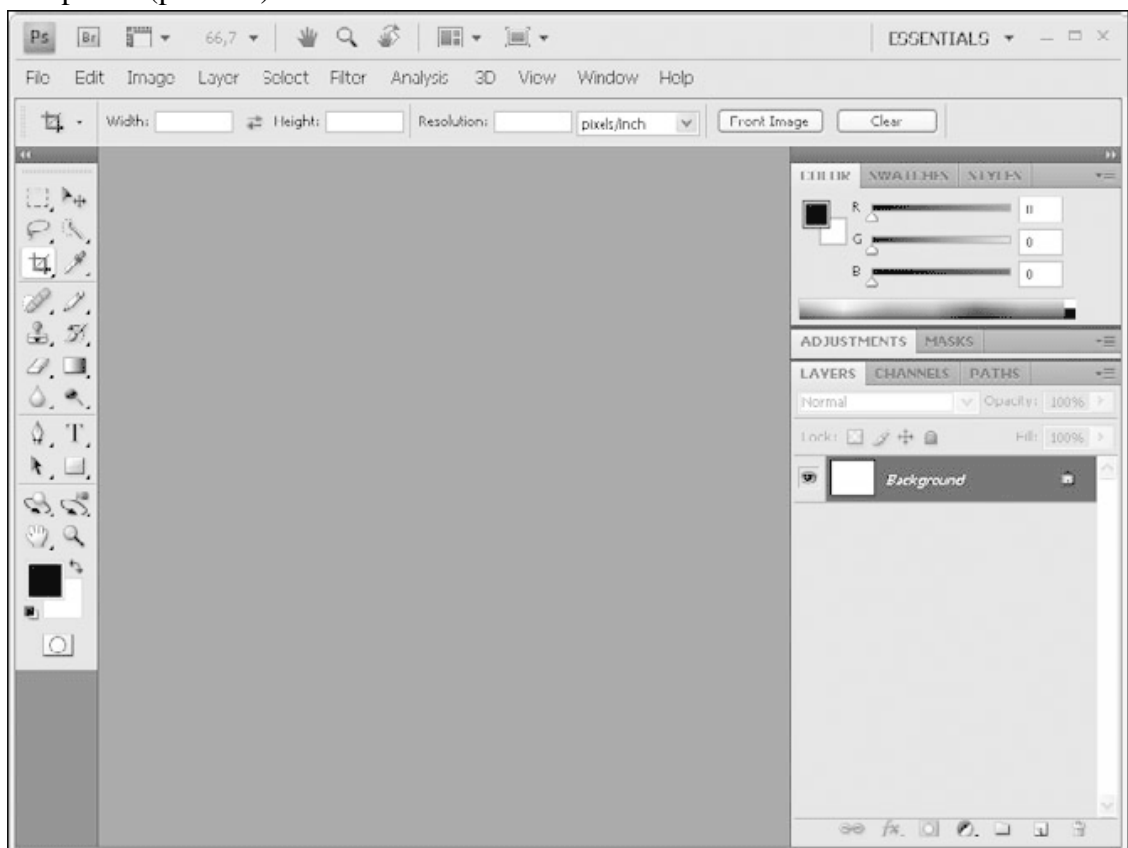


Рис. 2.1. Мир Photoshop CS4

Подробно разбираться, что, собственно, такое перед нами предстало, мы будем чуть позже. А пока предлагаем перейти к следующему уроку, чтобы ознакомиться с многочисленными полезными настройками данного редактора.

Урок 3 Что можно настроить в настройках?



В этом уроке мы узнаем, что у редактора Photoshop есть огромное количество настроек. К сожалению, начинающему пользователю подавляющее большинство из них будет совсем непонятно, поэтому здесь мы обратим внимание только на те, которые могут быть полезными прямо сейчас.

General (Основные)

Чтобы вызвать окно группы настроек General (Основные) (рис. 3.1), необходимо выбрать команду меню Edit → Preferences → General (Правка → Установки → Основные) или воспользоваться комбинацией клавиш Ctrl+K.

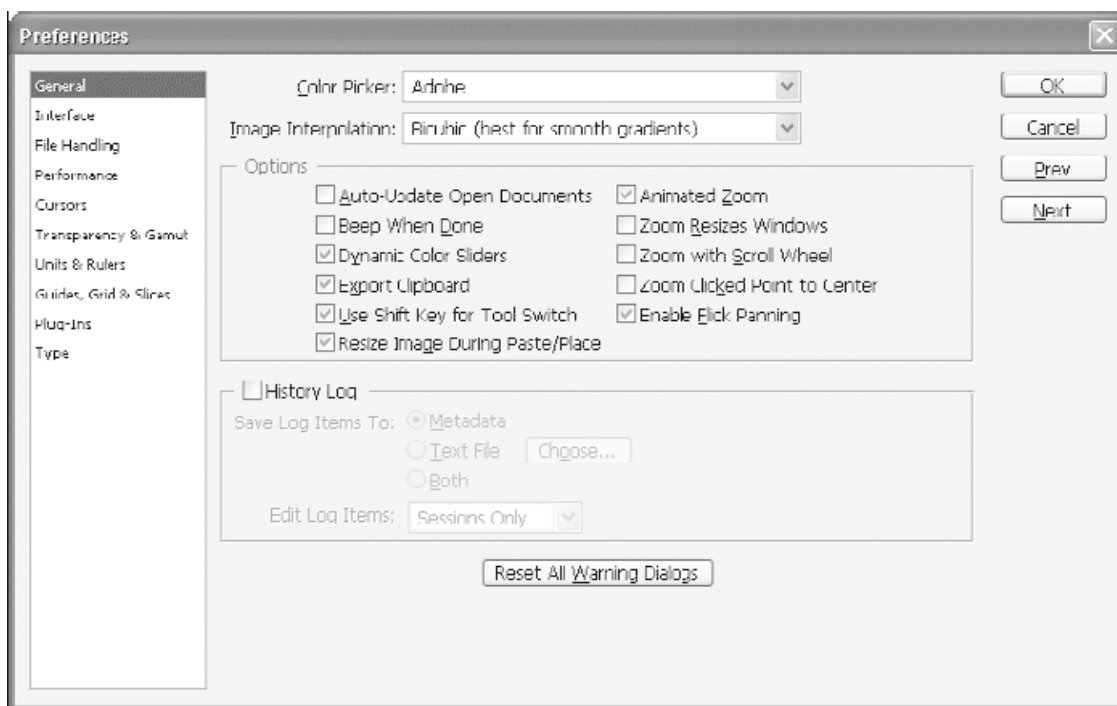


Рис. 3.1. Окно настроек General (Основные)

Но прежде, чем изучить это окно, рассмотрим принципы навигации по группам настроек, между которыми можно перемещаться несколькими способами.

- Обратите внимание на секцию навигации в левой части окна настроек. Текущая группа настроек General (Основные) выделена. Для быстрого перехода к иной группе щелкните на ее названии.

- Можно воспользоваться полезными кнопками Prev (Предыдущее) и Next (Следующее). Как вы, видимо, догадались, нажав кнопку Next (Следующее), вы попадете в следующее окно настроек, а кнопку Prev (Предыдущее) – в предыдущее. Если вы нажмете кнопку Prev (Предыдущее) в первом окне General (Основные), то окажетесь в последнем окне Type (Текст).

- Перейти сразу к нужной группе настроек можно с помощью меню программы Edit → Preferences (Правка → Установки), выбрав в появившемся подменю необходимый вам раздел настроек.

Теперь давайте обратим взор непосредственно на настройки General (Основные) (см. рис. 3.1).

- Color Picker (Цветовая палитра). В этом раскрывающемся списке вы можете выбрать, какой набор цветов применять программе Photoshop для работы. Предлагаются два варианта: Windows (Системная) и Adobe (Собственная палитра Adobe Photoshop). Лучше использовать «родную» для программы палитру Adobe (то есть выбрать в списке вариант Adobe).

- Image Interpolation (Интерполяция изображения). Умное слово «интерполяция» – одно из важных понятий растровой графики. Обозначает оно метод, с помощью которого изменяются размеры растрового изображения или его разрешение. К примеру, у вас есть фотография какого-нибудь исторического архитектурного памятника и вы хотите ее увеличить, чтобы рассмотреть ближе изящные башенки и статуи⁴. Графический редактор, конечно же, сделает изображение больше, но, увы, никаких подробностей вы не увидите. Ведь программа сама «увидеть» и «додумать» их не сможет, она всего лишь добавляет рядом с уже существующими пикселями новые, причем их вид напрямую связан с соседними.

⁴ Заметьте, речь идет об увеличении не масштаба просмотра, а размера изображения.

Какими будут эти новые пикселы, зависит от типа интерполяции, который вы и можете выбрать в рассматриваемом раскрывающемся списке.

- Nearest Neighbor (По ближайшему соседу). Это самый простой (и самый быстрый) способ, при котором новый пиксел будет копией соседнего. Удобен он только при увеличении несложных черно-белых изображений.

- Bilinear (Билинейная). Цвет нового пиксела будет определяться цветом четырех ближайших (сверху, снизу, справа и слева). Этот тип интерполяции более качественный, чем предыдущий, но требует более мощных ресурсов компьютера.

- Bicubic (Бикубическая). Самый качественный (и самый медленный) способ. Цвет нового пиксела создается с учетом цвета восьми ближайших соседей.

- Bicubic Smoother (Бикубическая гладкая). Разновидность бикубической интерполяции с более плавным переходом цветов.

- Bicubic Sharper (Бикубическая резкая). Разновидность бикубической интерполяции, повышающая контрастность изображения.

Думаем, что у вас вполне современная машина, поэтому выберите в этом списке вариант Bicubic (Бикубическая), и двигаемся дальше.

- Options (Настройки). Очень большая группа разнородных настроек.

- Use Shift Key for Tool Switch (Использовать клавишу Shift для переключения инструментов). Установите этот флажок. Он позволяет менять инструменты одной группы (то есть скрытые под одной кнопкой на палитре инструментов) с помощью нажатия горячей клавиши этой группы и Shift.

- Resize Image During Paste/Place (Изменять размер изображения при вставке/помещении). Если геометрический размер вставляемого объекта больше размера текущего изображения, то при установке данного флажка его размер будет подогнан под размер текущего. При снятом флажке объект вставится с сохранением своего размера.

- Zoom with Scroll Wheel (Изменять масштаб с помощью колеса мыши). При установке данного флажка масштаб отображения файла, с которым вы работаете, будет изменяться при прокрутке колеса мыши. Если флажок снят, то с помощью колесика можно будет прокручивать изображение вверх или вниз, влево или вправо.

- Reset All Warning Dialogs (Восстановить все предупреждения). Если вы нажмете эту кнопку, то все окна, которые о чем-либо предупреждали и в которых вы установили флажок Don't show again (Больше не показывать), станут появляться снова.

Все остальные многочисленные настройки на этой странице для вас сейчас излишни. Поэтому предлагаем нажать кнопку Next (Следующее) и изучить следующую группу настроек.

Interface (Интерфейс)

В этом окне вы сможете настроить некоторые параметры интерфейса программы (рис. 3.2).

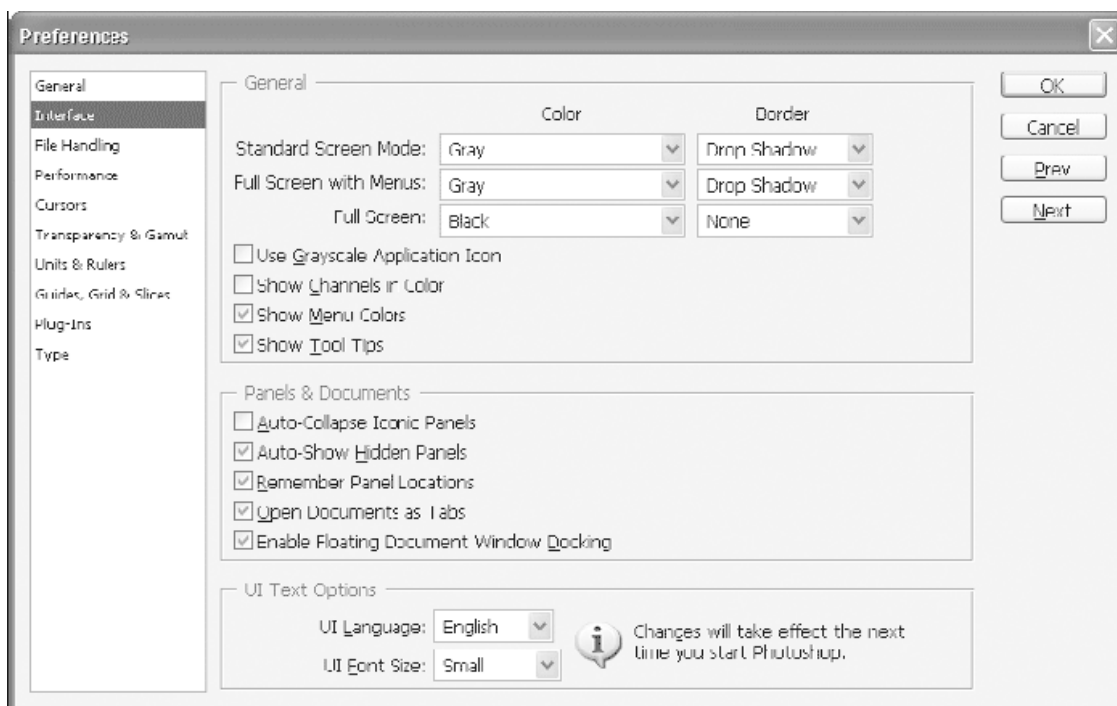


Рис. 3.2. Окно настроек Interface (Интерфейс)

В секции General (Основные) вы сможете настроить цвета отображения элементов интерфейса.

- Show Channels in Color (Показывать каналы в цвете). Данный флажок заставит программу отображать цветовые каналы, составляющие изображение, не в градациях серого, а так, как они выглядят на самом деле.

- Show Tool Tips (Выводить подсказки к инструментам). Если этот флажок установлен, то при подведении указателя мыши к любой кнопке через короткое время будет появляться подсказка с кратким описанием данного инструмента.

В секции Panels & Documents (Палитры и документы) можно задать параметры отображения палитр и окон документов.

- После установки флажка Auto-Collapse Iconic Panels (Автоматически сворачивать палитры в значки) открытые палитры будут автоматически сворачиваться, как только вы перестанете с ними работать.

- Установленный флажок Remember Panel Locations (Запоминать расположение палитр) поможет вам настроить расположение палитр на свой вкус.

- В результате установки флажка Open Documents as Tabs (Открывать документы на вкладках) каждое изображение будет открываться на своей вкладке. Это позволяет увидеть, сколько документов открыто в окне программы в данный момент, и легко перейти от одного к другому с помощью щелчка на нужной вкладке.

Секция UI Text Options (Настройки текстовых элементов интерфейса) содержит всего два параметра.

- UI Language (Язык элементов интерфейса). По умолчанию в оригинальной версии программы в данном списке представлен только английский язык. Если же вы скачали языковой пакет для Photoshop, то сможете выбрать нужный язык интерфейса.

- UI Font Size (Размер шрифта элементов интерфейса). Список предлагает вам выбрать размер шрифта, которым отображаются командные меню, названия палитр и прочие элементы интерфейса. По умолчанию дается значение Small (Маленький). Вы же можете сделать его

Medium (Средний) или Large (Большой). Надпись справа уведомляет, что изменения вы заметите только при последующем запуске программы.

File Handling (Управление файлами)

Как можно догадаться из названия, здесь находятся настройки, связанные с файлами. Мы рассмотрим всего две настройки.

- Image Previews (Предварительный просмотр изображения).

· При выборе значения Always Save (Всегда сохранять) файлы формата PSD («родного» формата программы Photoshop) будут сохраняться в виде миниатюр (уменьшенных изображений). Это очень удобно, так как позволяет ознакомиться с содержимым файла, не открывая его (так называемый предварительный просмотр).

· При выборе варианта Never Save (Никогда не сохранять) файлы будут сохраняться без возможности их предварительного просмотра.

· При выборе варианта Ask When Sav'ng (Запрос перед сохранением) редактор поинтересуется у вас, нужно ли сохранить файл в виде миниатюры или нет.

• Теперь обратим внимание на самую нижнюю настройку – Recent files list contains (Количество файлов в списке последних использованных). Дело в том, что мы скоро познакомимся с командой меню File → Open Recent (Файл → Открыть последний), открывающей один из файлов, с которыми вы недавно работали. Длину списка этих «последних» файлов и задает данный параметр. По умолчанию его значение равно 10, то есть при выполнении вышеназванной команды перед вами появится список из 10 последних файлов. При желании это значение можно увеличить, например, до 20.

Пропустив по традиции непонятные пока настройки, переходим на следующую страницу.

Performance (Эффективность)

В окне настроек Performance (Эффективность) вы сможете легко повысить производительность программы.

Определить диск подкачки, количество используемой оперативной памяти, число хранящихся на палитре History (История) операций, настройки кэширования изображения и графического процессора – все это вы сможете сделать с помощью группы настроек Performance (Эффективность).

Начинающему пользователю лучше пока ничего здесь не трогать и оставить значения, предлагаемые по умолчанию.

Cursors (Курсоры)

Здесь мы найдем настройки, которые меняют виды указателей мыши (рис. 3.3).

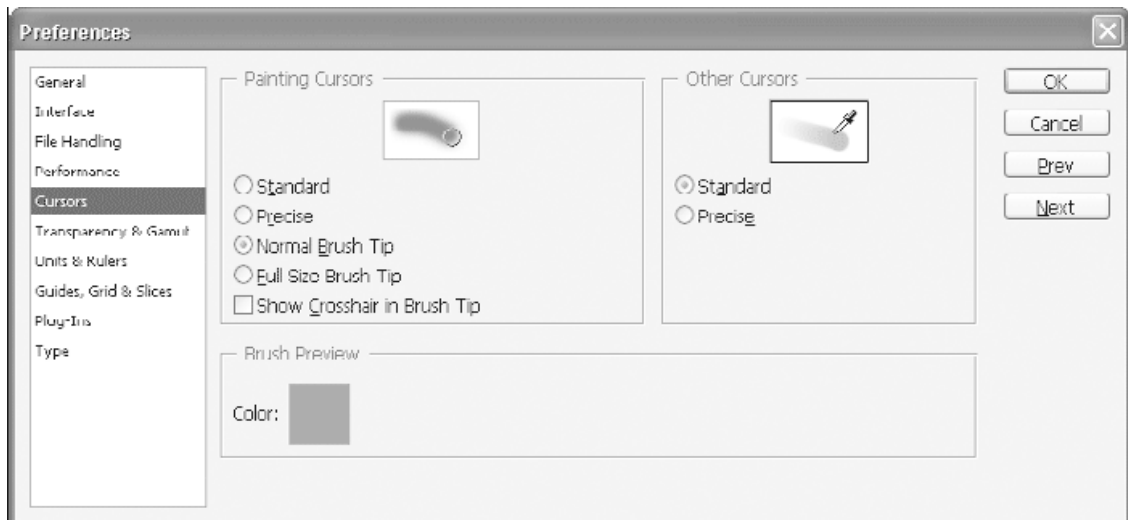


Рис. 3.3. Окно настроек Cursors (Курсоры)

В области Painting Cursors (Курсоры рисования) вы можете выбрать вид указателя мыши для инструментов рисования.

- Standard (Стандартный). Указатель мыши будет иметь вид выбранного инструмента, то есть кисточки при выборе Brush (Кисть), ластика при выборе Eraser (Ластик) и т. д. Начинаящие пользователи любят именно такой режим работы, так как сразу видно, какой инструмент активен. Однако мы его не очень советуем. Указатель будет частично загромождать редактируемую область, что неудобно при тонкой правке изображения.

- Precise (Точный). Указатель предстанет перед вами в виде перекрестья. Этот вариант удобнее предыдущего, так как повышает точность наведения курсора.

- Normal Brush Tip (Обычный размер кисти). Самый удобный режим работы: и редактируемая область не закрывается, и реальный диаметр кисти виден.

- Full Size Brush Tip (Полноразмерная кисть). Указатель отображает область, на которую воздействует кисть при включенном режиме распыления.

Чтобы повысить точность расположения курсора, можно при желании установить флажок Show Crosshair in Brush Tip (Отображать перекрестье кисти).

В области Other Cursors (Курсоры других инструментов) вы найдете всего два варианта: Standard (Стандартный) и Precise (Точный). Исходя из описанных выше соображений, рекомендуем остановиться на варианте Precise (Точный).

Установили? Тогда с чувством выполненного долга жмите кнопку Next (Следующее).

Transparency & Gamut (Прозрачность и гамма)

Сразу необходимо пояснить, что в программе Photoshop так называемый прозрачный фон изображения (то есть не белый, не черный, не другой цветной, а именно прозрачный) показывается в виде сетки, очень напоминающей шахматную доску (рис. 3.4).



Рис. 3.4. Прозрачный фон в Photoshop напоминает шахматную доску

И в области Transparency Setting (Настройки прозрачности) вы по своему желанию можете настроить внешний вид этой самой прозрачности. Параметр Grid Size (Размер сетки) позволит вам менять размеры клеток прозрачного фона. Параметр Grid Colors (Цвета сетки) задает вид прозрачного фона: темнее, светлее или в цвете. Если вы пока не знаете, как вам больше нравится, оставьте настройки, предлагаемые по умолчанию.

Область Gamut Warning (Предупреждение о недопустимом цвете) мы пропускаем и движемся дальше.

Units & Rulers (Единицы измерения и линейки)

В этом окне ничего сложного нет. Мы быстренько пройдемся по настройкам, при этом советуем пока ничего здесь не менять.

В области Units (Единицы измерения) вы сможете выбрать единицы измерения для линеек и шрифта. Rulers (Линейки) – это вспомогательные элементы интерфейса программы Photoshop. Если вам когда-нибудь понадобится нарисовать объект с заданными геометрическими размерами, они вам очень пригодятся. Как их вызывать, вы узнаете позже, а пока можете легко выяснить (щелкнув на стрелке раскрывающегося списка в поле Rulers (Линейки)), в чем нам предлагают измерять длину линеек:

- pixels (пиксели) – в этом режиме работают опытные художники;
- inches (дюймы) – единицы измерения западных капиталистов;
- cm, mm (сантиметры, миллиметры) – единицы измерения восточных капиталистов (что-то нам подсказывает, что такие единицы будут для вас наиболее удобны);
- points (пункты) – полиграфическая единица измерения (1 пункт = 1/72 дюйма);
- picas (пики) – также полиграфическая единица измерения (1 пика = 12 пунктов);
- percent (проценты) – бывает, что удобно применять именно эти единицы измерения, все зависит от ваших целей и задач.

Аналогичным образом можно задать единицы измерения для букв (если в вашем творении вы вдруг вздумаете что-нибудь написать) в поле Type (Шрифт). Предлагаемые варианты: pixels (пиксели), points (пункты) и mm (миллиметры). Так уж повелось, что все и всегда (не только в этом редакторе, но и во всех) измеряют шрифт в пунктах. Поэтому рекомендуем оставить именно это значение.

В области New Document Preset Resolutions (Разрешения создаваемых документов) вы можете задать параметры разрешения для ваших документов: Print Resolution (Разрешение для печати) и Screen Resolution (Разрешение для экрана). По умолчанию (мы уже об этом упоминали), если вы создаете картинку для полиграфической печати, ее разрешение должно быть

300 ppi. Изображения же, которые будут просматриваться на экране монитора, как правило, создаются в разрешении 72 ppi.

В области Point/Pica Size (Размер пункта/пики) мы также ничего менять не будем и нажмем кнопку Next (Следующее).

Guides, Grid & Slices (Направляющие, сетка и пластины)

В этом окне настроек вы можете задать параметры для некоторых вспомогательных элементов интерфейса. Подробнее с ними (так же как и с описанными выше линейками) мы познакомимся позже. Менять здесь ничего не будем, просто выясним, что нам предлагают.

В области Guides (Направляющие) в списке Color (Цвет) выбирается цвет этих самых направляющих линий. В списке Style (Стиль) вы можете изменить тип линии с обычной непрерывной (вариант Lines) на штриховую (вариант Dashed Lines).

Область Smart Guides (Умные направляющие) дает уникальную возможность изменить цвет этих самых умных направляющих. А почему они умные и зачем нужны, узнаете в свое время.

Еще один вспомогательный элемент программы – так называемая сетка. Ее параметры вы сможете настроить в области Grid (Сетка). Если по каким-то причинам сетка плохо видна на цветном изображении (цвет фона совпадает с цветом сетки), то из списка Color (Цвет) вы сможете выбрать для нее любой другой. Список Style (Стиль) предлагает типы линий сетки: Lines (Линии) – обычные непрерывные линии; Dashed Lines (Штриховые линии); Dots (Точки) – сетка будет отображаться в виде точек.

Параметр Gridline every (Частота линий) задает частоту сетки, расстояние между линиями и единицы измерения этого расстояния (по умолчанию 2 см).

Чтобы разобраться с параметром Subdivisions (Подразделения), внимательно посмотрите на рис. 3.5. Как видим, у сетки двухуровневая структура и толстые линии образуют большие квадраты. Параметр Subdivisions (Подразделения) определяет, скольким маленьким квадратам равна сторона большого. При значении 4 (по умолчанию) сторона большого квадрата равна четырем маленьким.

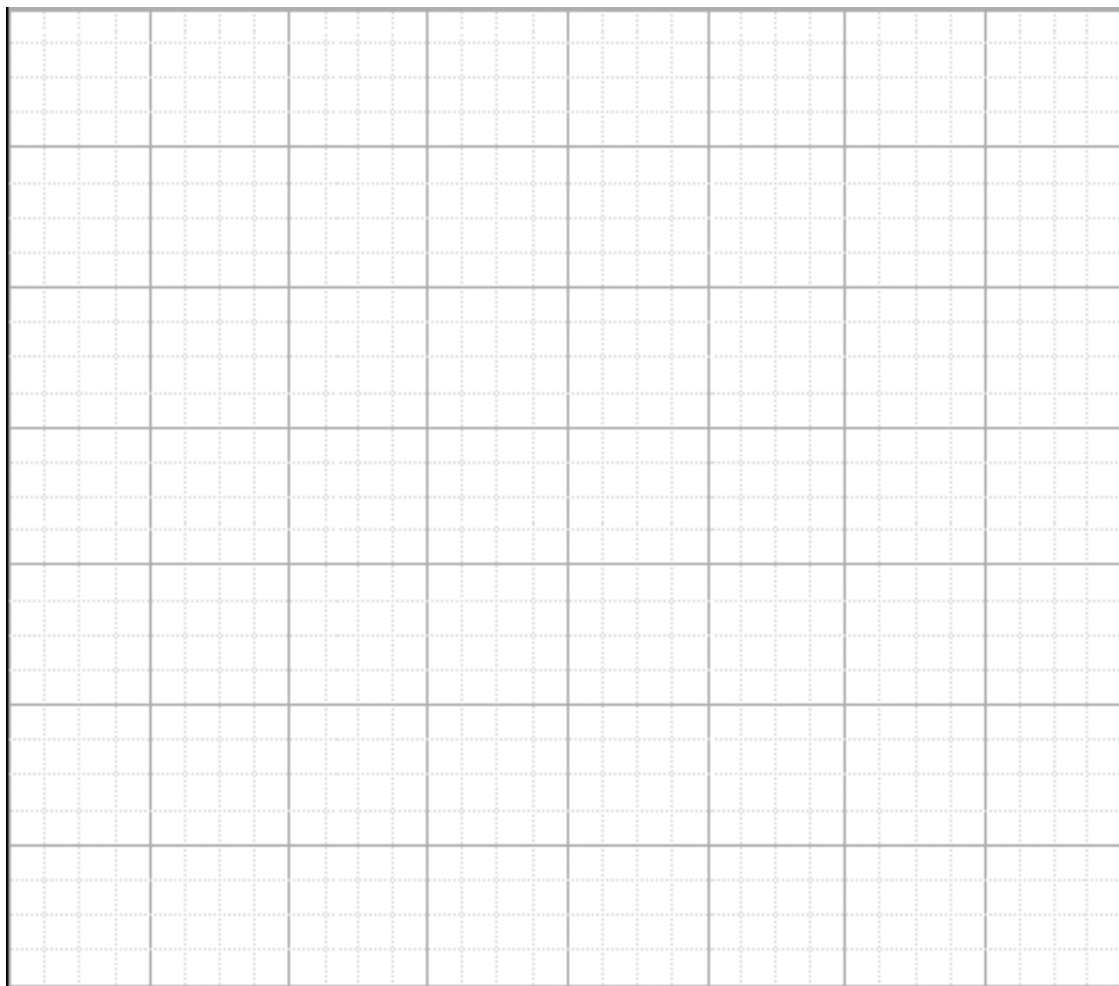


Рис. 3.5. А вот и сетка

Идем далее. Часто при размещении изображения в Интернете его разбивают на несколько частей (чтобы быстрее загружалось), в чем помогает специально созданный для этих целей инструмент Slice (Пластина), который определяет, как именно будет разбито изображение. В области Slices (Пластины), используя параметр Line Color (Цвет линий), мы получаем просто уникальную возможность – задать цвет границ пластин. Если же мы установим флажок Show Slice Numbers (Показывать номера пластин), то каждая пластина будет пронумерована.

Plug-Ins (внешние модули)

В этой группе настроек пользователь может указать (если ему это необходимо) расположение внешней папки, содержащей дополнительные модули.

Остальные параметры вам пока не нужны. Оставьте их заданными по умолчанию и двигайтесь дальше.

Type (текст)

В этом окне расположились настройки, связанные с текстом. Рассмотрим предлагаемые здесь волшебные возможности.

- Если установить флажок Use Smart Quotes (Использовать умные кавычки), то при работе с текстом они будут расставляться автоматически.

- Флажок **Show Asian Text Options** (Отображать настройки для азиатских языков) поможет работать с разными азиатскими языками (если вам это нужно).

- Флажок **Enable Missing Glyph Protection** (Включить символы защиты недостающих шрифтов). Если вы открыли документ, содержащий шрифты, неизвестные вашей операционной системе, после установки данного флажка программа Photoshop будет автоматически заменять недостающие шрифты имеющимися.

- Флажок **Show Font Names in English** (Отображать имена шрифтов по-английски) может понадобиться, если вы работаете с неевропейскими языками.

- Флажок **Font Preview Size** (Размер предварительного просмотра шрифта) определяет размер символов шрифтов при их выборе. Вам предлагается еще одна замечательная возможность установить один из пяти вариантов размера: **Small** (Маленький), **Medium** (Средний), **Large** (Крупный), **Extra Large** (Очень крупный) и **Huge** (Огромный).

Вот мы и пробежались по настройкам программы, какие-то не очень сложные даже смогли изменить. Самое время немного передохнуть и начать знакомиться с ее интерфейсом. Но не здесь, конечно, а в следующем уроке.

Урок 4 Давайте уже знакомиться!



Первый взгляд на рабочее окно программы Photoshop (см. рис. 2.1) заставит запаниковать любого начинающего пользователя. Может возникнуть ощущение, будто вы забрались в кабину самолета и глаза разбегаются от многочисленных приборов управления. Но ничего, это только на первый взгляд. Скоро мы узнаем, что не все так страшно, познакомимся со всеми этими инструментами, поймем логику их расположения, узнаем, как их убирать с глаз долой (чтобы не пугали) и как возвращать обратно.

Итак, давайте запустим редактор и внимательно рассмотрим появившееся окно (рис. 4.1). Первое, что бросается в глаза, – отсутствие привычных (по программам от компании Microsoft) панелей инструментов со значками наиболее популярных команд из командного меню. Поэтому опытные пользователи Photoshop советуют как можно быстрее запомнить горячие клавиши и пользоваться только ими. Но это в будущем, а пока попробуем разобраться, что мы, собственно, видим на рисунке.

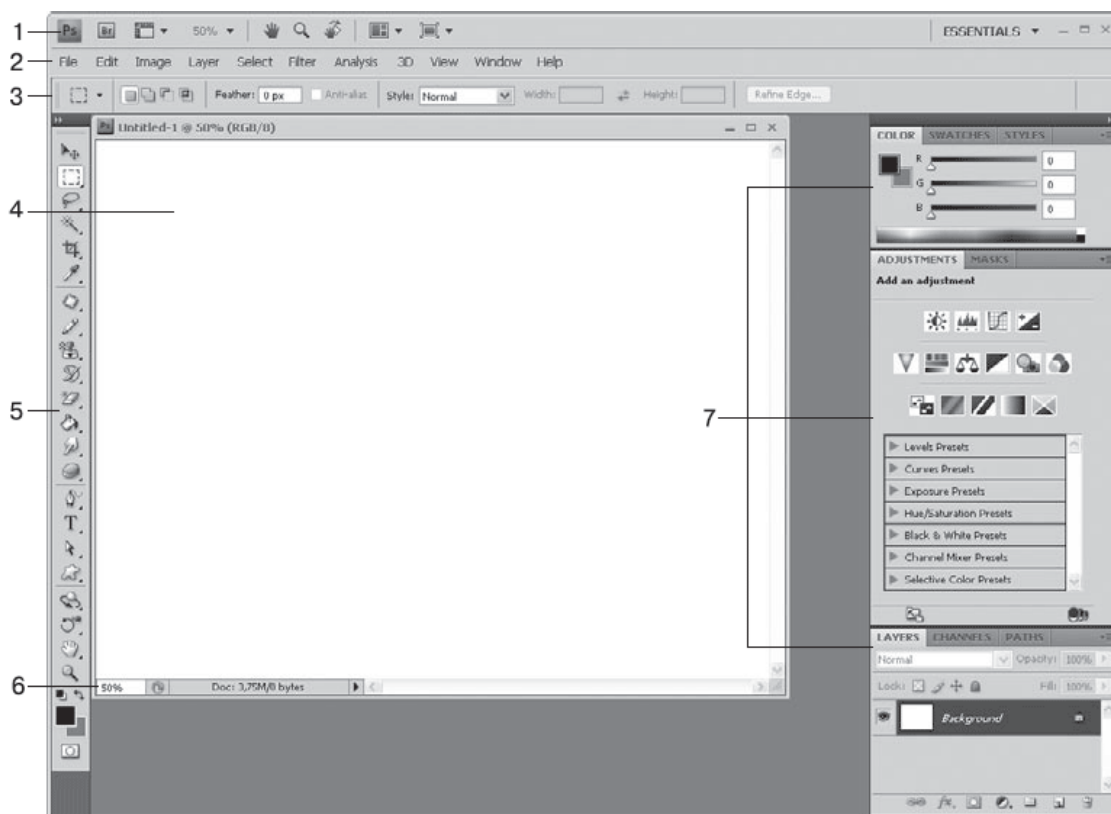


Рис. 4.1. Окно редактора Photoshop CS4

1. **Панель быстрого доступа.** Новый элемент интерфейса, который заменил стандартную для Windows-приложений и, по сути, бесполезную строку заголовка.

2. **Командное меню.** Если у вас есть даже небольшой опыт работы с компьютером, вы наверняка уже встречались с подобными меню. Принцип работы прост: щелкаем на нужном пункте, например File (Файл), после чего в раскрывшемся меню выбираем команду, например Open (Открыть). Какие еще команды можно здесь найти, мы будем узнавать постепенно, на протяжении всей книги.

3. **Панель параметров.** Ее внешний вид меняется в зависимости от выбранного инструмента. На ней вы легко и непринужденно можете изменить настройки выбранного инструмента перед тем, как его использовать.

4. **Окно созданного либо открытого документа.** Мы специально создали новый документ для наглядности.

5. **Палитра инструментов.** Содержит в себе все инструменты программы для редактирования и рисования. С ними мы познакомимся позже.

6. **Строка состояния.** Здесь отображается разная полезная информация. В данный момент (см. рис. 4.1) на ней показывается масштаб просмотра документа.

7. **Палитры.** Очень полезные элементы программы, с которыми мы еще не раз столкнемся.

А теперь, как говорится, об этом и другом подробнее.

Панель быстрого доступа

Наличие панели быстрого доступа (рис. 4.2) в окне Photoshop CS4 сразу бросается в глаза, как и отсутствие привычной строки заголовка с названием программы. Панель быстрого доступа должна быть вам знакома, например, по программам пакета Microsoft Office 2007.



Рис. 4.2. Панель быстрого доступа

Примечание

При низком разрешении экрана (800 x 600) панель быстрого доступа и строка меню располагаются в две строки, а при высоком (1280 x 1024) – в одну.

На этой панели собрано восемь кнопок, которые предоставляют доступ к наиболее часто используемым командам и инструментам. Рассмотрим их.

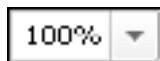


Launch Bridge (Запустить Bridge). Открывает Adobe Bridge – встроенный обозреватель файлов Photoshop CS4. Это весьма интересный инструмент, позволяющий просматривать, переименовывать, перемещать файлы и получать полную информацию о них, не выходя из программы.



View Extras (Отображение дополнительных элементов):

- Show Guides (Показать направляющие);
- Show Grids (Показать сетки);
- Show Rulers (Показать линейки).



Zoom Level (Уровень масштабирования). Предлагает быстрый доступ к четырем вариантам масштаба изображения: 25, 50, 100 и 200 %.



Hand (Рука). Эта кнопка дублирует аналогичный инструмент на палитре инструментов, предназначенный для облегчения просмотра скрытых от глаз пользователя участков изображения.



Zoom (Лупа). Активизирует инструмент изменения масштаба документа.



Rotate View (Поворот холста). Вызывает новый инструмент поворота холста.



Arrange Documents (Положение документов). В этом меню собраны команды, которые служат для упорядочения окон открытых документов.



Screen Mode (Режим экрана). Содержащиеся здесь команды мы рассмотрим при описании подменю View → Screen Mode (Вид → Режим экрана).

В правом верхнем углу окна программы, рядом с кнопками сворачивания, разворачивания и закрытия окна, расположена кнопка Workspace (Рабочая область). При ее нажатии открывается меню (рис. 4.3), практически аналогичное пункту главного меню программы Window → Workspace (Окно → Рабочая область). В нем собраны команды, предназначенные для быстрого перехода к нужной рабочей области.

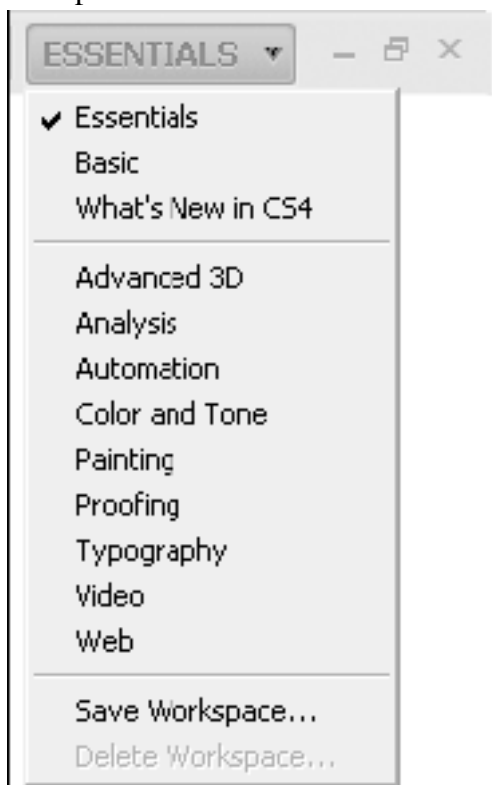


Рис. 4.3. Меню кнопки Workspace (Рабочая область)

Изучаем командное меню

Командное меню программы состоит из 11 разделов. Подробно с командами каждого из них мы познакомимся при решении конкретных задач. Сейчас же просто ограничимся их общим описанием да по ходу дела введем несколько важных понятий программы Photoshop. Вы же в это время погуляйте по меню, обращая внимание на комбинации клавиш напротив названий большинства команд.

- File (Файл). Содержит команды для работы с файлами. Если нужно открыть изображение, сохранить или распечатать его, то вам сюда. Здесь же традиционно находится команда Exit (Выход) для выхода из программы.

- Edit (Правка). Содержит такие важные операции, как Cut (Вырезать), Copy (Копировать), Paste (Вставить), а также команды для настройки параметров программы.
 - Image (Изображение). Содержит команды для настройки и редактирования изображений. Мы довольно часто будем обращаться к этому пункту.
 - Layer (Слой). Здесь находятся команды, позволяющие легко и непринужденно работать со слоями. В свое время мы изучим, что такое слои, зачем они нужны и как их использовать.
 - Select (Выделение). Это меню содержит команды, необходимые для работы с выделениями. Зачем они нам нужны, узнаете в свое время.
 - Filter (Фильтр). Фильтр – это небольшая дополнительная программа, выполняющая какую-либо определенную функцию. Как правило, фильтр что-либо «вытворяет» с изображением. С его помощью исходную картинку можно преобразовать до неузнаваемости.
 - Analysis (Анализ). Данное меню содержит команды для вызова инструментов, предназначенных для измерений и анализа изображения.
 - 3D. Это новое меню, присутствующее в версии Photoshop CS4 Extended, включает в себя команды для работы с трехмерными объектами.
 - View (Вид). Содержит команды, которые помогут вам настроить рабочее пространство вашего Photoshop, добавить либо убрать те или иные элементы интерфейса.
 - Window (Окно). С помощью команд этого меню также можно настраивать внешний вид программы: здесь добавляются/убираются нужные/ненужные палитры.
 - Help (Помощь). Содержит файлы помощи и разную справочную информацию.
- На данный момент этих сведений о командном меню достаточно. Подробно разные полезные команды мы изучим, решая практические задачи, что будет намного эффективнее.

Что можно найти на панели параметров?

Как легко догадаться, у каждого инструмента параметры будут свои, и поэтому вид панели параметров будет меняться в зависимости от того, какой из них вы выбрали (рис. 4.4). Подробнее параметры каждого из инструментов мы изучим при непосредственном знакомстве с ними.

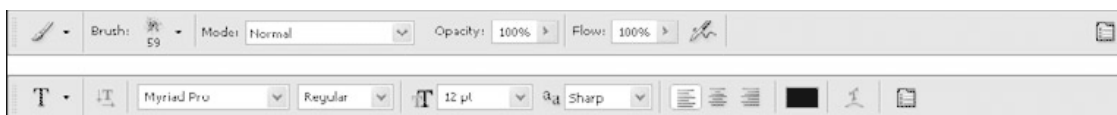


Рис. 4.4. Панели параметров инструментов Brush (Кисть) и Type (Текст)

Зачем нужна палитра инструментов?

Палитра инструментов очень важна для нас, так как именно здесь мы будем искать (и находить, естественно) все те инструменты, с помощью которых и редактируют изображения в Photoshop. Если вы внимательно посмотрите на рис. 2.1 и 4.1, то наверняка заметите, что палитра инструментов может быть как однорядной, так и двухрядной. Для переключения с одного вида на другой воспользуйтесь стрелочками

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.