



# Каналы и маски

- **Выделение, маска и  $\alpha$ -канал**– эти понятия тесно связаны друг с другом.
- Понятие **маски и выделения** одинаковы. Маска становится выделением, если её сохранить для постоянного использования.
- Маски сохраняются в  **$\alpha$ -каналах**.
- **$\alpha$ -канал** – это специальные каналы для хранения выделенной области, но работают в палитре Channels.

# α-канал

- Маска сохраняется в виде п/тонового изображения, белый цвет – выделенная область, а черный – остальная маскированная часть изображения.
- Чтобы сохранить выделение в новом **α-канале** необходимо щелкнуть по кнопке **Save selection as channels**

- При записи в существующий  **$\alpha$ -канал** выбирается способ записи:
  - **Replace Channels** (Заменить канал) – новое выделение записывается на место старого
  - **Add to Channels** (Добавить к каналу) – добавляется выделение к существующему
  - **Insert with Channels** (Пересечься с каналом) – выделение записывается в область пересечения
  - **Subtract Channels** – вычитание из старого

- **Параметры  $\alpha$ -канала**
  - Изменение цвета канала (двойной щелчок)
  - Можно менять прозрачность
- **Загрузка из  $\alpha$ -канала**
  - При открытом изображении щелчок по кнопке **Load channels as selection**
- **Создание пустого  $\alpha$ -канала**
  - На палитре каналов значок **Create New Channels** и вручную рисуем маску – белым цветом – открытая часть маски, черным – закрытая.
- **Редактирование канала**
- **Удалять канал.**

## ■ Режим быстрого маскирования

- Не создавать  $\alpha$ -канал. Необходимо щекнуть по кнопке на панели инструментов:
- **Edit Quick Mask Mode** (Правка в режиме быстрого маскирования)
- **Edit in Standard Mode** (Редактирование в стандартном режиме)

# Плашечные каналы

---

**Плашечный цвет** – готовый, смешанной краски, который накладывается на бумагу сплошным слоем. Плашечный цвет требует создания **отдельного канала**, в котором в виде п/тонового изображения отмечаются места, где краска будет накладываться на бумагу.

# Создание плашечного канала

- Создание плашечного канала с «0»:
  - **Выделяем** область, которую необходимо залить плашечным цветом.
  - Выбираем **команду в меню палитры New Spot Channel (Новый плашечный канал)** или щелкаем на кнопке **Creat New Channel (Создать новый канал)** внизу палитры каналов при нажатой клавише **<Ctrl>**.  
**Можно менять цвет и прозрачность.**



# Маска слоя

---

Можно перенести объект на слой вместе с изображением и спрятать все что не нужно под маской, которая называется **маской слоя**.

## ■ Создание маски

Кнопкой – Add Mask (палитра слоев)

Нельзя создать маску для фонового слоя.

Можно создать жддя набора слоев.

Полностью непрозрачная маска создается при нажатой клавиши Alt.

# Маска слоя

---

## ■ Редактирование маски слоя

Дорисовываем кистью черный цвет – непрозрачные места, белым – прозрачные.

Можно редактировать маску как альфа-канал, можно загружать как альфа-канал.

При нажатой клавиши Shift временно убирается маска слоя. Удаление маски как любого слоя.

# Маска слоя

---

- **Вставка внутрь выделения**

Команда Edit-Paste Into (Вставка внутрь)

При создании корректирующего слоя автоматически создается маска.

- **Маскирование группы слоев**

Курсор между слоями, команда Layer-Group Linked

Для группировки 2-х слоев к границе подводим курсор при нажатой клавиши Alt.

Одна маска имеется в изображении с самого начала – **маска прозрачности**.