



Маски и каналы

Урок 3

- **Выделение, маска и α -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 **α -каналах**.
- **α -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 **α -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 α -канала**
 - Изменение цвета канала (двойной щелчок)
 - Можно менять прозрачность
- **Загрузка из α -канала**
 - При открытом изображении щелчок по кнопке **Load channels as selection**
- **Создание пустого α -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 α -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 жд для 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**.