

Photoshop

# Инструментарий программы

Программу PhotoShop можно сравнить с огромным городом с площадями, проспектами, улицами, переулками и даже тупиками.

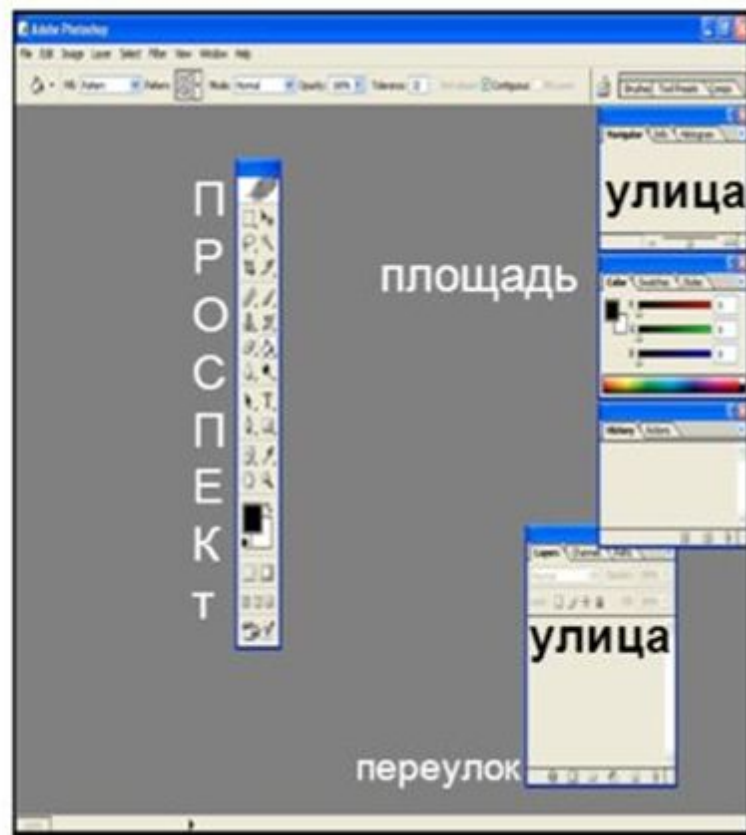
В программе PhotoShop вам придется осваивать многочисленные команды основного меню, варианты настроек для выполнения команды, рабочие инструменты, кнопки для настройки свойств инструмента, палитры, кнопки в окнах палитр. Это с одной стороны.

С другой стороны, много пользователей программы, которые освоили парочку фильтров, парочку кистей, парочку текстовых эффектов, штамп, и делают чудеса с фотографиями, удивляя своих друзей.

Но настоящие творцы знают, что доводить изображение до совершенства – работа кропотливая и долгая.

Начнем наше путешествие по городу PhotoShop, а гидами будут задания, которые вы будете выполнять.

Запустите программу Adobe PhotoShop



Так выглядит окно программы после запуска

# Что же на самом деле мы видим на экране после запуска программы?

Картина может быть разная, но чаще всего мы видим: стандартное окно со строкой заголовка, строкой меню, панелью свойств, с помощью которой вы будете устанавливать свойства выбранного инструмента. На рабочем столе программы, как правило, мы видим панель инструментов и свободно перемещаемые палитры. Это основной элемент управления в программе Photoshop.

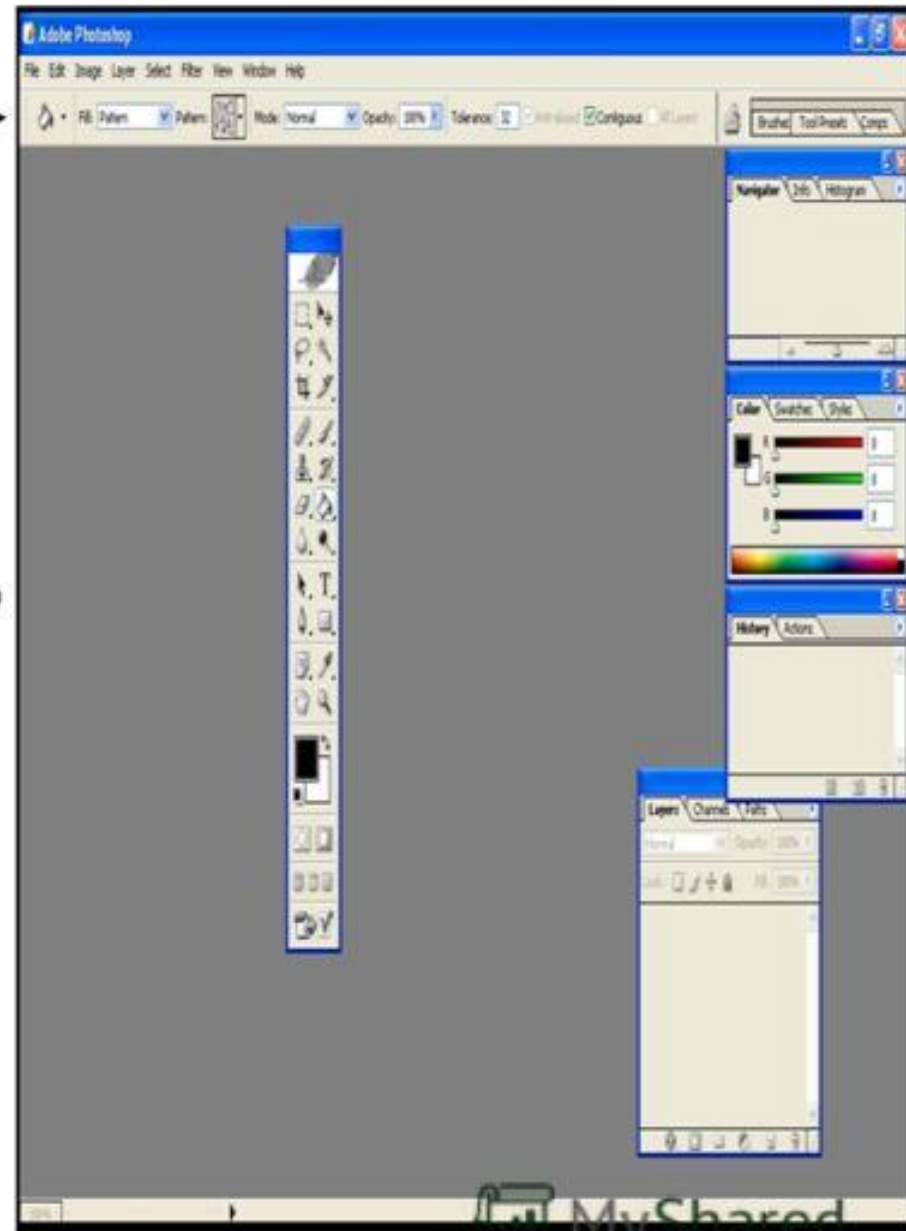
Щелкните по меню **Window** → вы увидите список всех палитр; галочками отмечены палитры, которые сейчас отображаются в окне; некоторые палитры можно открывать и закрывать с помощью функциональной клавиши → щелчок мышью на свободном месте → нажмите клавишу **F7** (откроется или закроется палитра **Layer** – слои).

Нажмите клавишу **Tab** – все палитры исчезнут; для восстановления снова нажмите **Tab**.

Нажмите **Shift+Tab** все палитры, кроме инструментов, исчезнут; для восстановления повторите **Shift+Tab**.

Мы не увидим окна для создания документа, как в других программах, например, **Paint**, **Word** и др.

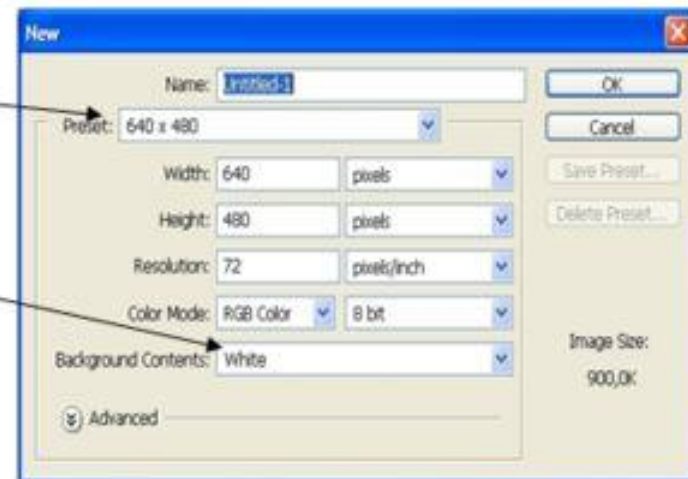
На следующем слайде мы подробнее познакомимся с панелью инструментов.



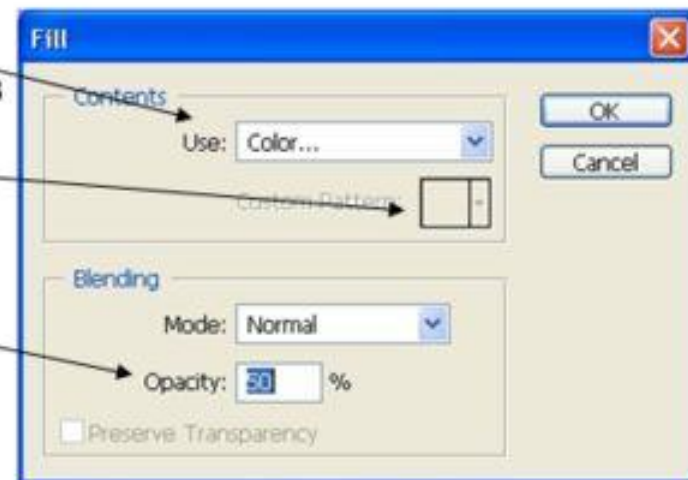


## Задание 1. Создать изображение.

- Щелчок по меню **File** → команда **New** → в окне **New** в поле **Name** введем имя файла «изо1» (можно любое, которое вы придумаете); в списке **Preset** выберем размер **Default Photoshop Size**; в списке **Background** выберем фон **White** (белый) → **OK**
- Отообразим линейки: выполним комбинацию **Ctrl+R** (для отказа от линеек комбинацию надо повторить).
- Зальем краской: меню **Edit** → команда **Fill** (клавиатурная комбинация **Shift + F5**) → в окне **Fill** в списке **Use** выбрать **Color** → в окне **Choose a Color** с помощью мыши выбрать цвет → **OK** → **OK**.
- Выполните команду **Fill** (**Shift + F5**) для разных значений поля **Use**. При выборе значения **Pattern** в списке **Custom Pattern** выбрать образец. Изменяйте образцы. Понравившийся оставьте.
- Обратите внимание на поле **Opacity** (прозрачность). Измените это значение на **50**, выберите заливку **Color**. Должен получиться интересный эффект. Вы создали своё первое изображение. Сохраните файл (комбинация **Ctrl+S**), выбрав в списке форматов тип: **Photoshop (\*.PSD, \*.PDD)**



Окно New



Окно Fill

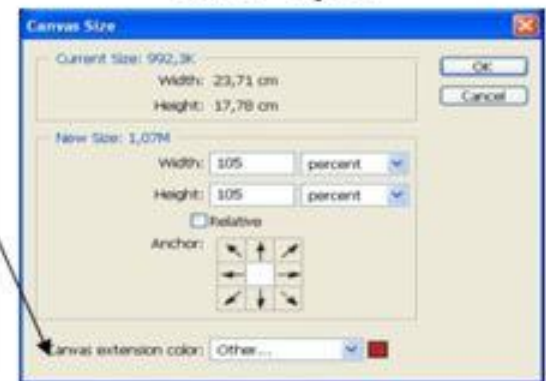


## Задание 2. Открыть изображение.

1. Щелчок по меню **File** → команда **Open** → в окне **Open** в поле Папки выбрать папку «img1» → в списке файлов выбрать файл «01\_01» → щелчок по кнопке «Открыть»
2. Отобразим линейки - выполним комбинацию **Ctrl+R**; отобразим сетку - выполним комбинацию **Ctrl+' (апостроф)**.
3. Изменим размер холста: меню **Image** → команда **Canvas Size** → в окне **Canvas Size** в полях **Width** и **Height** выбрать **percent** (процент) → ввести число **105** → из списка **Canvas extension color** выберите **White** → **OK** (вокруг изображения появится белая рамка → **Ctrl+Z** (отменить).
4. Выполните п. 3, выбрав из списка **Canvas extension color** вариант **Other** → в окне **Color Picker** выбрать цвет → **OK** → **OK** (вокруг изображения появится цветная рамка) → **Ctrl+Z**, Измените цвет несколько раз. Понравившийся цвет оставьте. Выполните **Ctrl+R** и **Ctrl+' (апостроф)** (скрыть линейки и сетку).
5. Изменим размер изображения: меню **Image** → команда **Image Size** → в окне **Image Size** в полях **Width** и **Height** выбрать **percent** (процент); ввести число **90** → **OK** (уменьшаем размер изображения) → **Ctrl+Z**.
6. Увеличим размер изображения: меню **Image** → команда **Image Size** → в окне **Image Size** в полях **Width** и **Height** выбрать **percent** (процент); ввести число **110** → в списке **Resample Image** выбрать **Bicubic Smoother** (сглаживание) → **OK** → закрыть файл без сохранения.



Окно Open



Окно Canvas Size



Окно Image Size



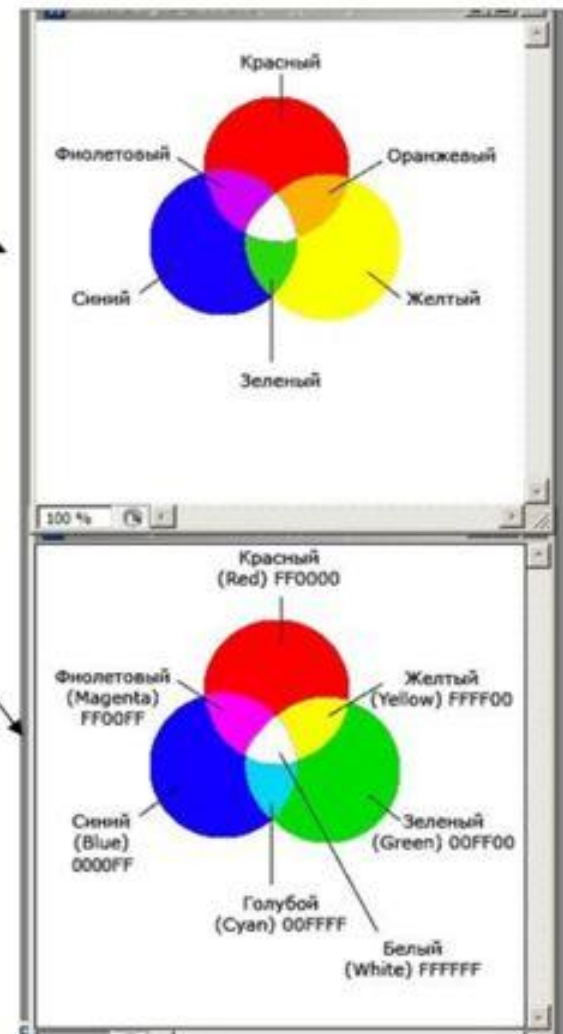
## Цвет в PhotoShop.

Цвет- характеризует действие излучения на глаз человека. В нашем глазу есть три колбочки, которые отвечают за восприятие красного, зеленого и синего цветов. Художник путем смешивания трех основных цветов (красного, желтого и синего) получает множество разнообразных цветов. В персональном компьютере смешиваются световые лучи: красный, зеленый и синий, Это послужило основой для использования в PhotoShop основной цветовой модели – RGB (по начальным буквам в названии цвета: Red – красный, Green – зеленый, Blue – голубой). Когда мы смотрим изображение на экране, цвет образуется в результате излучения.

Цветовая модель CMYK используется для описания цвета при печати изображения на фотобумаге (или простой бумаге). В этом случае цвет образуется в результате отражения и поглощения света.

Есть и другие модели: Grayscale, Indexed, Lab. Пока не будем их рассматривать, так как основная работа с изображением в программе выполняется с палитрой RGB.

Палитра художника



Палитра компьютера

# Выбор цвета

Для выбора цвета в изображении используется инструмент Eyedropper (пипетка).

Чтобы более точно выбрать цвет пикселя, увеличивают изображение инструментом Zoom Tool.

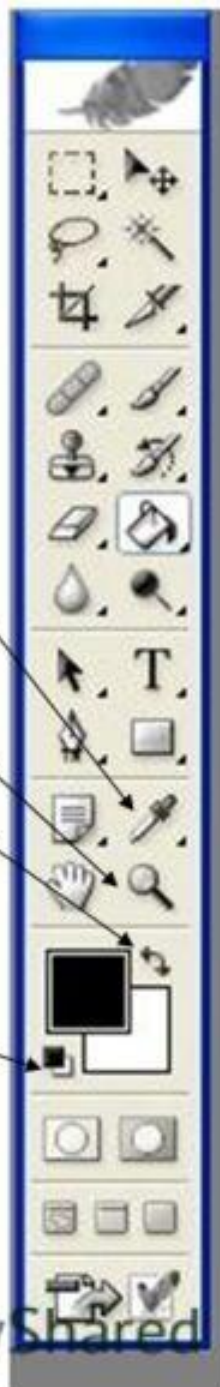
Поменять местами основной и фоновый цвет можно щелчком по переключателю.

Есть два способа для восстановления основного и фоновых цветов по умолчанию (черный и белый):

- нажать клавишу D (английская раскладка) на клавиатуре;
- щелкнуть по кнопке

Каждый цвет может изменять значение от 0 до 256 (или от 0 до FF), а при умножении  $256 \times 256 \times 256$  мы получаем 16 777 216 различных цветов.

Для задания цифрового значения цвета используется 16-ричная система счисления, в которой цифры от 0 до 15 записываются числами от 0 до 9 и латинскими буквами A, B, C, D, E, F. Каждый цвет записывается двумя такими цифрами (для трех цветов всего 6 цифр).



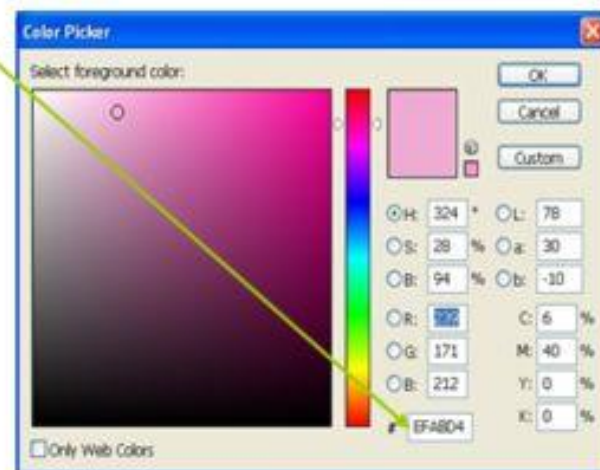


### Задание 3. Приемы работы с цветом.

1. Откроем файл: меню File → команда Open → папка «img1» → файл «01\_02» → кнопка «Открыть». В названии документа в круглых скобках вы увидите тип цветовой модели. Щелчок на палитре Info (если палитры нет, то нажать клавишу F8) и мышкой перемещайтесь по изображению. В палитре Info вы увидите изменения значений R, G и B.
2. Щелчок по квадратику Foreground в палитре инструментов → откроется окно с палитрой цветов Color Picker, в котором цветная шкала поможет выбрать цвет, в большом квадрате оттенок цвета. В самом нижнем поле с # введите 000000 – получим черный цвет; введите «ffffff» - будет белый цвет. Именно в это поле мы вводим значение цвета, если цвет задается цифрами.
3. Инструментом Zoom Tool увеличим изображение → инструментом Eyedropper (пипетка) выберите цвет → щелчок по квадратику Foreground и посмотрите цифровое значение цвета → OK → щелчок по меню File → команда New → OK → щелчок по инструменту Paint Bucket Tool (заливка) → переместите мышь в область изображения → щелчок левой клавишей. Изображение залится цветом, который выбрали из другого изображения.
4. Восстановим цвета по умолчанию, нажав клавишу “D”.
5. Закройте программу без сохранения файлов.



Окно Info



Окно Color Picker

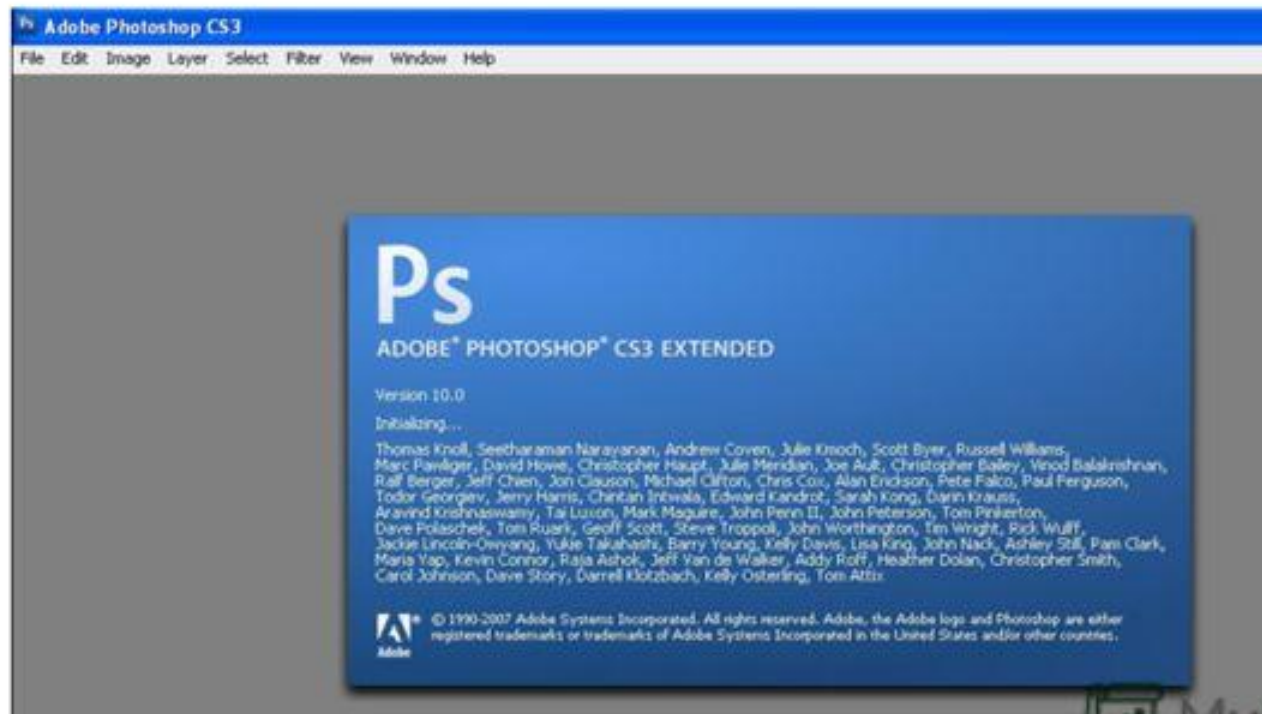


MyShared



# Что мы узнали на первых шагах?

1. Познакомились с рабочей средой и инструментарием программы Photoshop CS3.
2. Создали первое изображение и получили опыт работы с меню Edit, с палитрами, узнали об использовании управляющих и функциональных клавиш вызова и удаления палитр с экрана.
3. Выполнили некоторые операции с изображением с помощью команд из меню Image (изображение).
4. Узнали о цвете и цветовых моделях программы, попробовали различные варианты задания цвета, экспериментировали с цифровыми значениями цвета.



Заставка при запуске программы.  
(Узнали фон первого слайда?)