

Photoshop

# Инструментарий программы

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

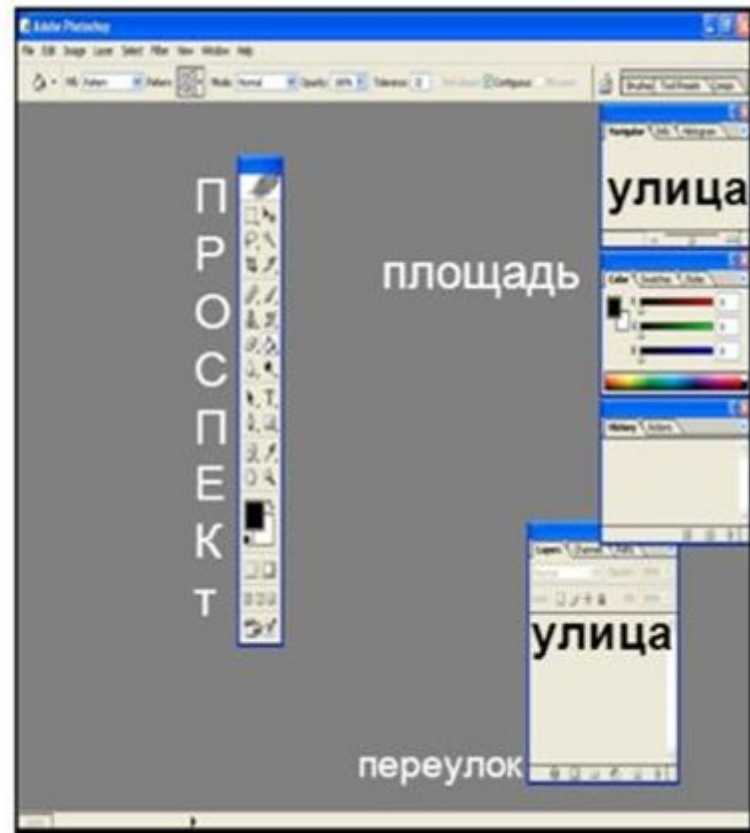
В программе PhotoShop вам придется осваивать многочисленные команды основного меню, варианты настроек для выполнения команды, рабочие инструменты, кнопки для настройки свойств инструмента, палитры, кнопки в окнах палитр. Это с одной стороны.

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.

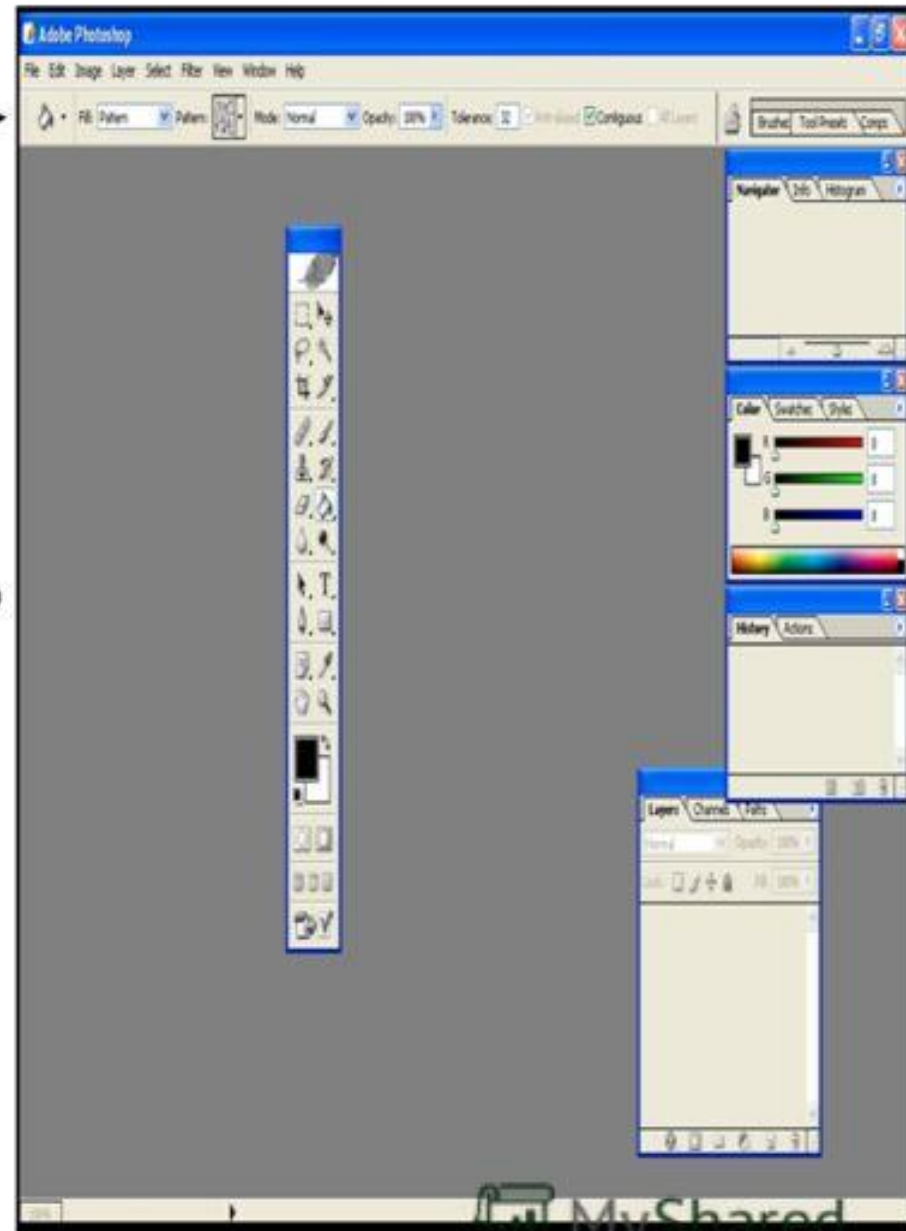
Щелкните по меню **Window** → вы увидите список всех палитр; галочками отмечены палитры, которые сейчас отображаются в окне; некоторые палитры можно открывать и закрывать с помощью функциональной клавиши → щелчок мышью на свободном месте → нажмите клавишу **F7** (откроется или закроется палитра **Layer**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

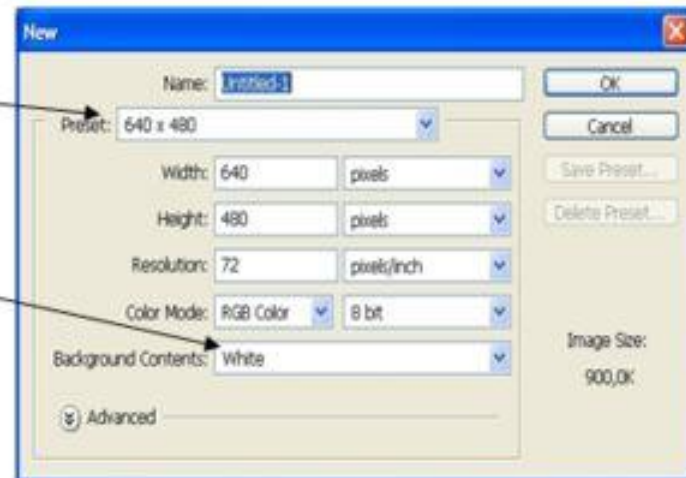
Мы не увидим окна для создания документа, как в других программах, например, **Paint**, **Word** и др.

На следующем слайде мы подробнее познакомимся с панелью инструментов.

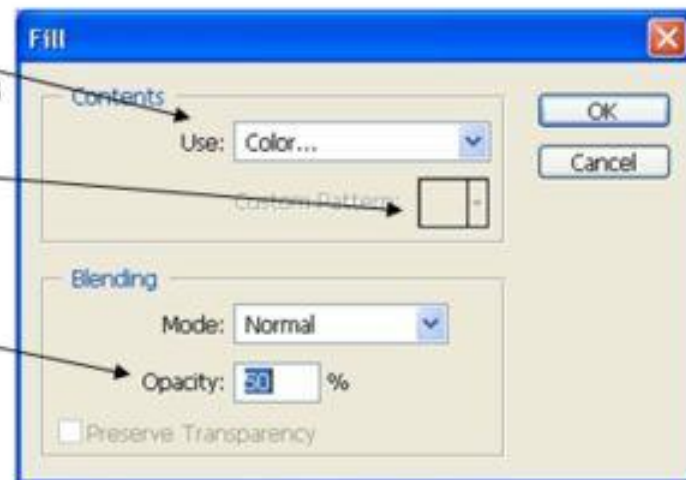


## Задание 1. Создать изображение.

- 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

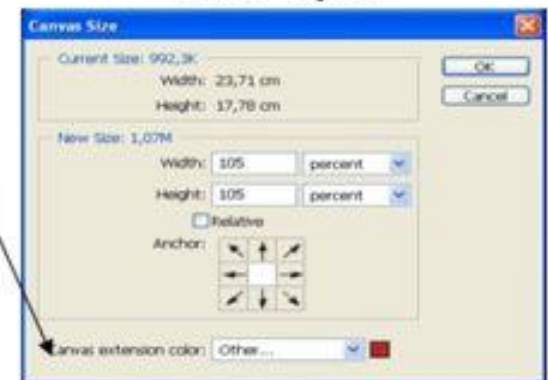


## Задание 2. Открыть изображение.

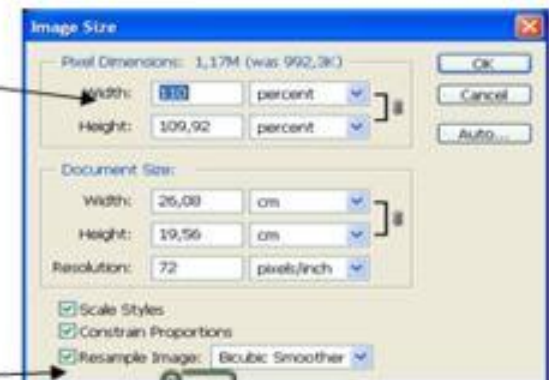
- Щелчок по меню **File** → команда **Open** → в окне **Open** в поле Папки выбрать папку «img1» → в списке файлов выбрать файл «01\_01» → щелчок по кнопке «Открыть»
- Отообразим линейки - выполним комбинацию **Ctrl+R**; отобразим сетку - выполним комбинацию **Ctrl+'** (апостроф).
- Изменим размер холста: 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)).
- 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).
- 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**.
- 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

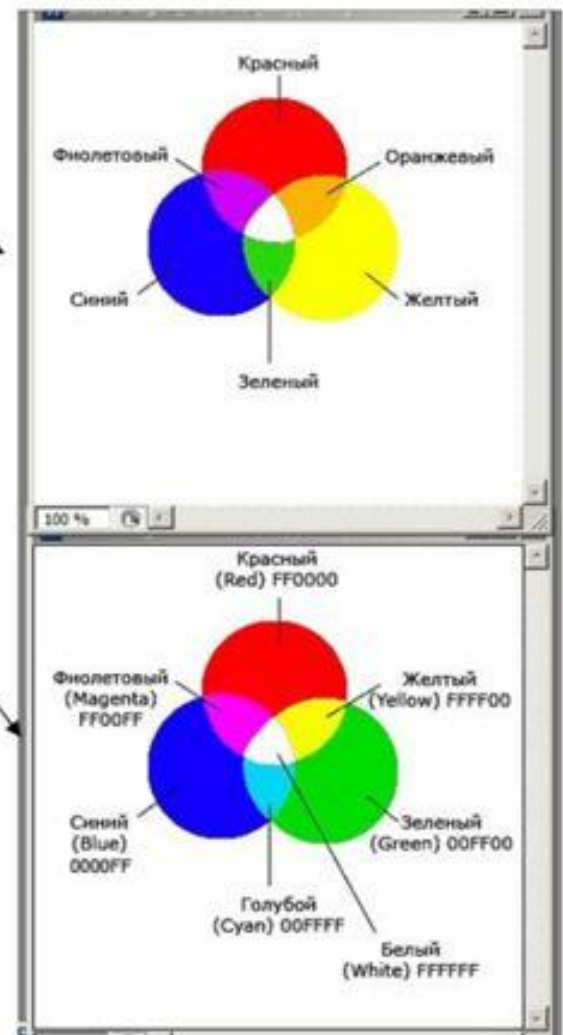
## Цвет в PhotoShop.

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.

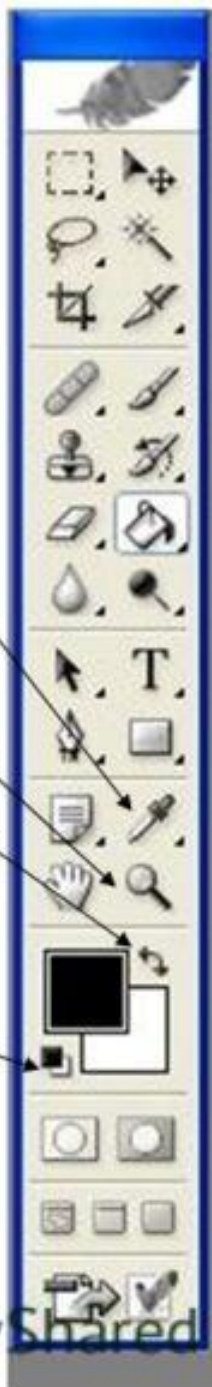
Поменять местами основной и фоновый цвет можно щелчком по переключателю.

Есть два способа для восстановления основного и фонового цвета по умолчанию (черный и белый):

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

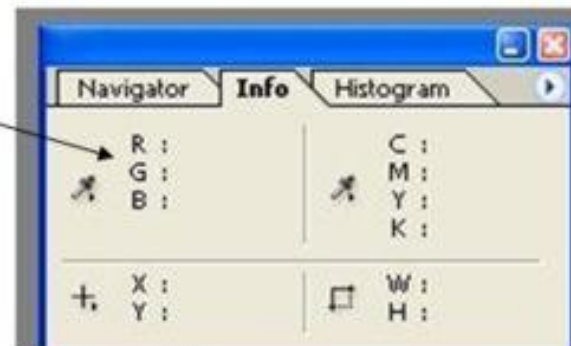
Каждый цвет может изменять значение от 0 до 256 (или от 0 до FF), а при умножении  $256 \times 256 \times 256$  мы получаем 16 777 216 различных цветов.

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).

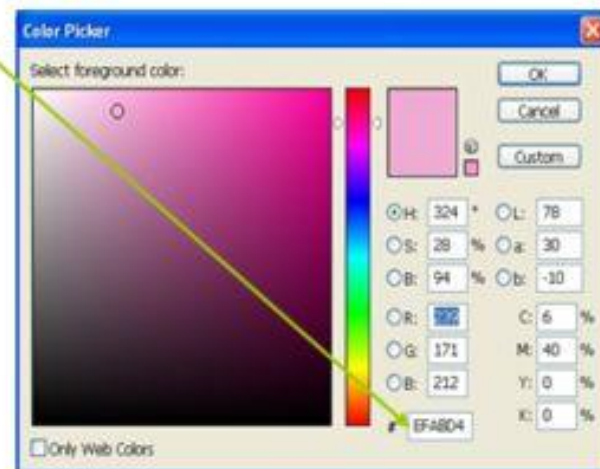


### Задание 3. Приемы работы с цветом.

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

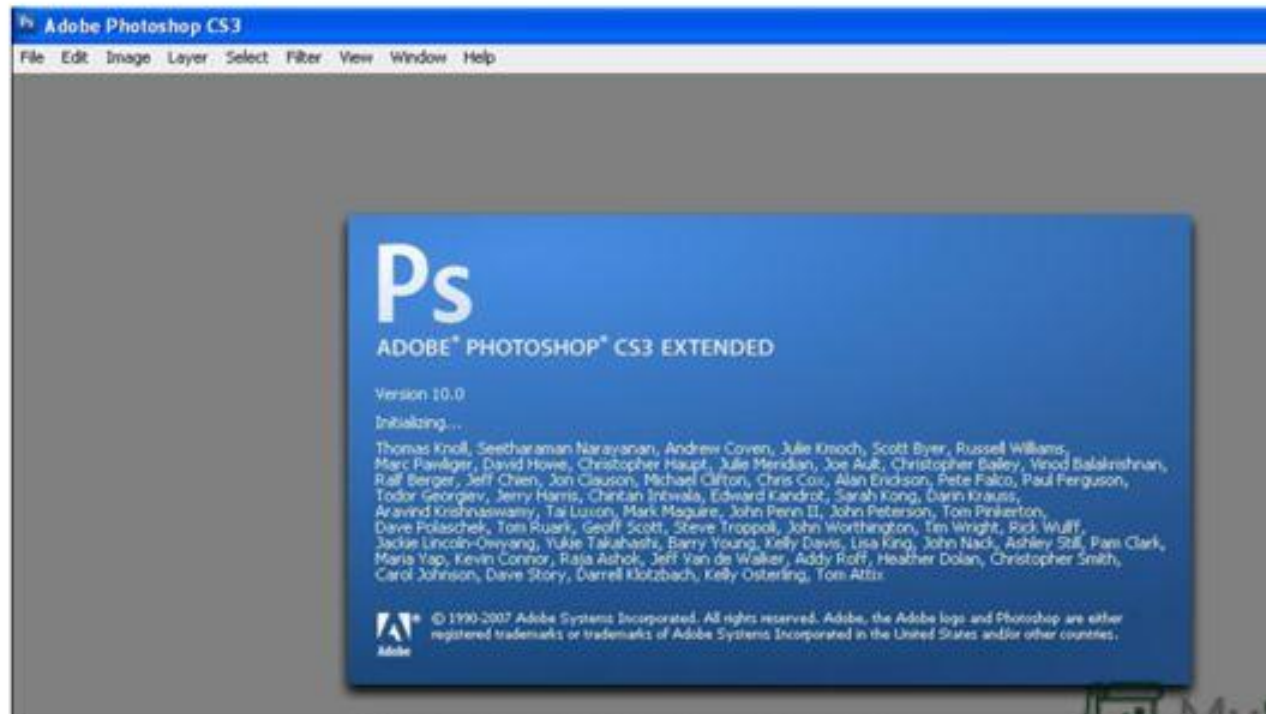


Окно Color Picker



# 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?)