

# Adobe Photoshop.

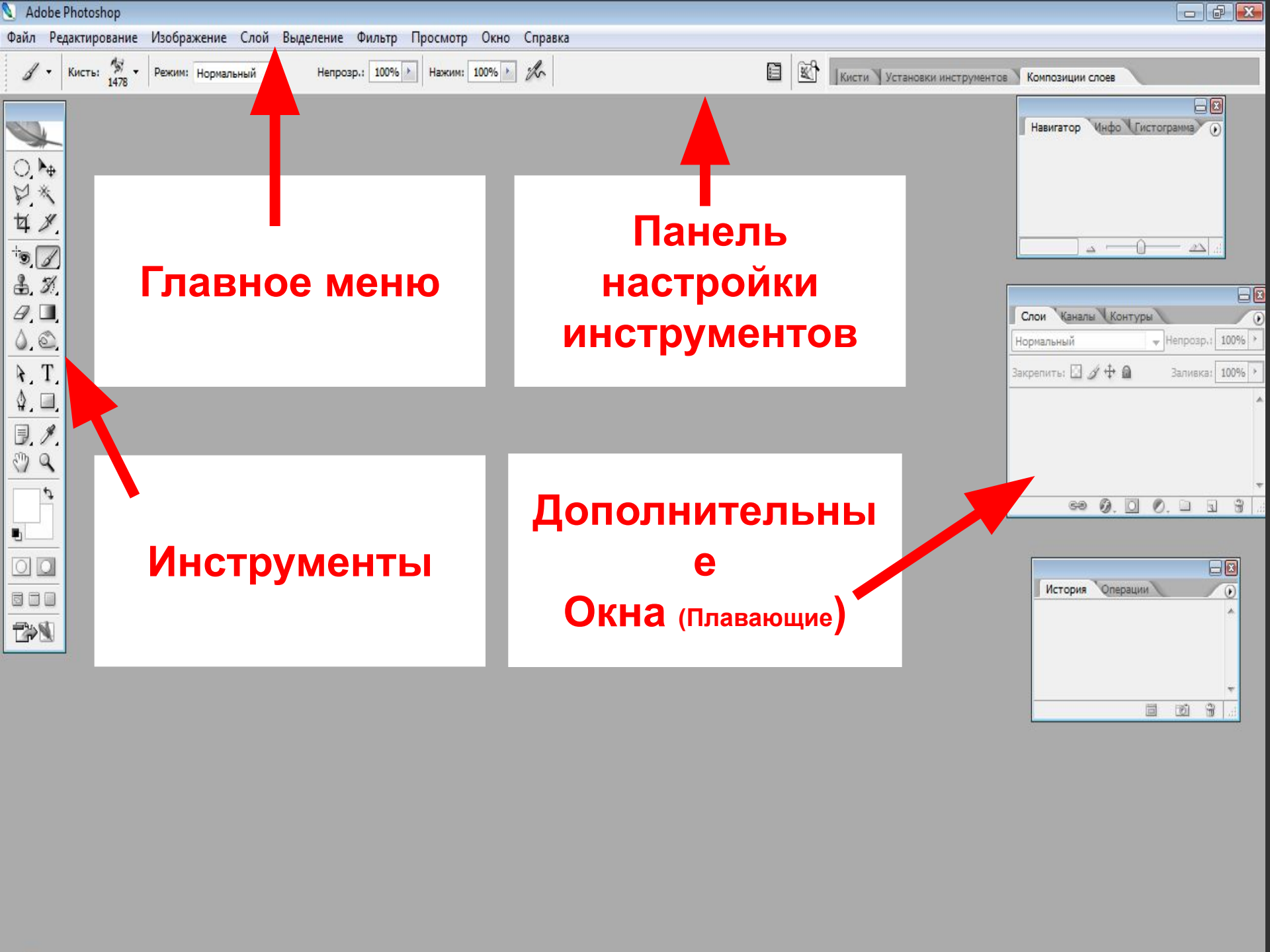
---



# Что такое «Фотошоп»?

---

**Adobe Photoshop** (*Адоб Фотшоп*) —растовый (цифрофой) графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe System. Один из самых популярных графических программ на данный момент. С помощью него рисуют дизайны, реставрируют фотографии, помогают фотомоделям и актерам выглядеть лучше. Украшают улицы рекламными щитами, оформляют миллионы открыток и тетрадей, делают коллажи ...и просто рисуют.



**Главное меню**

**Панель  
настройки  
инструментов**

**Инструменты**

**Дополнительны  
е  
Окна (Плавающие)**

# Элементы интерфейса.

Кроме палитр имеется две панели –  
панель инструментов (toolbox)

---

Большинство элементов интерфейса стандартные – в  
любом приложении есть:

И панель параметров (options)

Строка заголовка  
Системное меню  
Строка состояния  
Меню программы

# Панель инструментов.

Выделение  
Перед вами панель инструментов.  
(и его разновидности)

Обрезка  
Каждый из её значков  
Имеет свое значение.

Ластик (фоновой ластик, волшебный ластик)  
Некоторые из них весьма специфичны и не пригодятся вам.

Размытие (резкость, палец)  
Поэтому мы ознакомимся лишь с некоторыми.

Рабочий цвет  
Цвета по умолчанию

Выделение  
Режимы экрана  
Переход к ImageReady



← Перемещение  
← Волшебная палочка

← Кисть (карандаш)

← Заливка (градиент)

← Затемнение (осветление, насыщенность)

← Текст  
← Прямоугольник (скругленный прямоугольник, овал, линия, фигура, многоугольник)

← Пипетка (метка цвета, измерение)

← Масштаб

← Фоновой цвет

← Быстрая маска

# Инструменты выделения

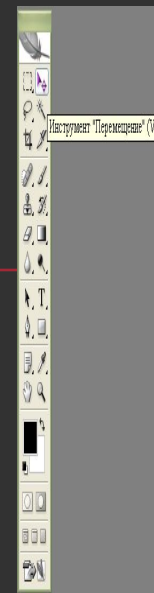
Кнопка с изображением прямоугольника служит для выделения области соответствующей формы текущего слоя.

Если на холсте уже имеется выделенная область, то при попытке использования инструмента старое выделение исчезает. Чтобы добавить новое выделение к старому, перед использованием инструмента надо нажать клавишу **SHIFT** и удерживая ее, создать выделение, а чтобы вычесть новое выделение из старого можно использовать тем же образом клавишу **ALT**.

# Перемещение

Инструмент «Перемещение» служит для движения выделенного фрагмента относительно прочего содержимого активного слоя или всего этого слоя относительно других слоев.

При помощи клавиатуры можно перемещать слой или выделенную область с шагом 1 пиксель за каждое нажатие клавиши-стрелки. Если при этом нажат **SHIFT** – шаг перемещения будет уже 10 пикселей.



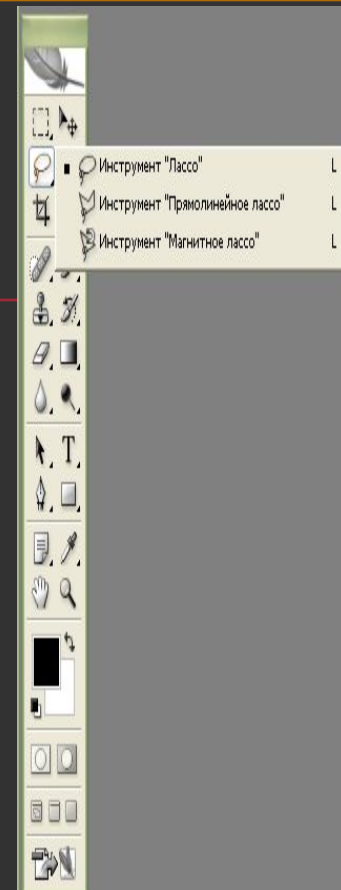
# Лассо

**Лассо** – инструмент для выделения произвольной области. Имеет несколько вариантов.

«**Лассо**» - позволяет создать выделение произвольной формы.

«**Прямолинейное лассо**» - позволяет произвести выделение в форме произвольного многоугольника.

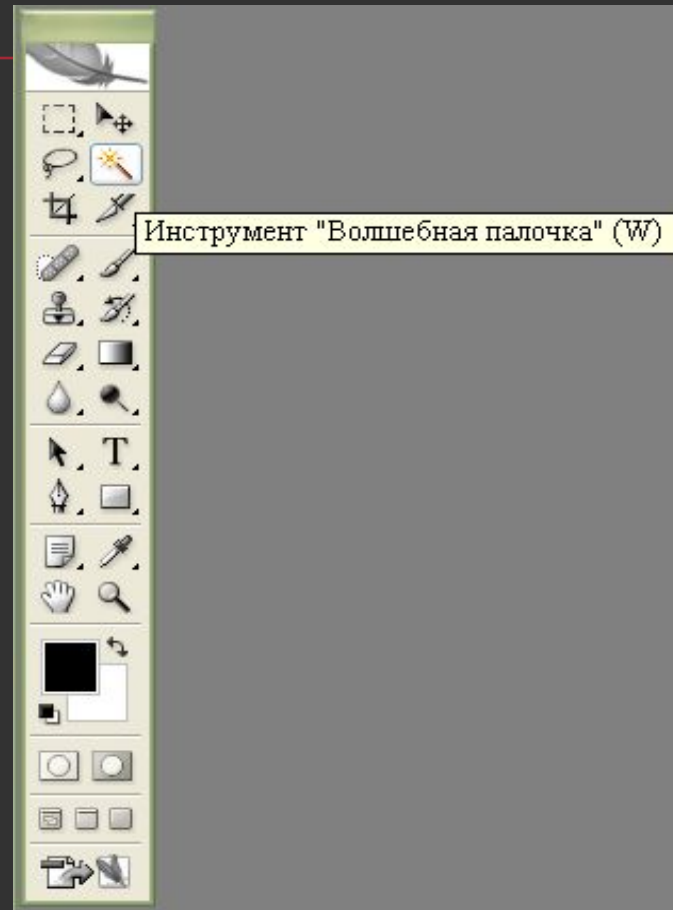
«**Магнитное лассо**» - контур выделения будет строиться по областям с максимальной контрастностью близ курсора и будет вести по ним. В процессе выделения Photoshop автоматически расставляет опорные точки. Клавишей Backspace можно удалить последнюю созданную точку (последовательно можно удалить их все).





# Инструмент «Волшебная палочка»

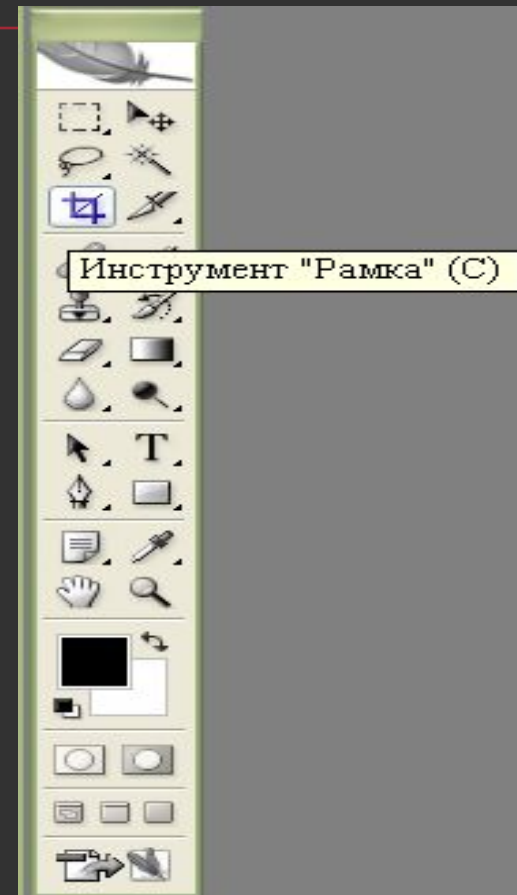
«Волшебная палочка» - выделяет все пиксели, по цвету совпадающие с тем, который оказался под щелчка.



# Кадрирование

Инструмент «Кадрирование» позволяет сначала задать область, а затем обрезать картинку до ее размера.

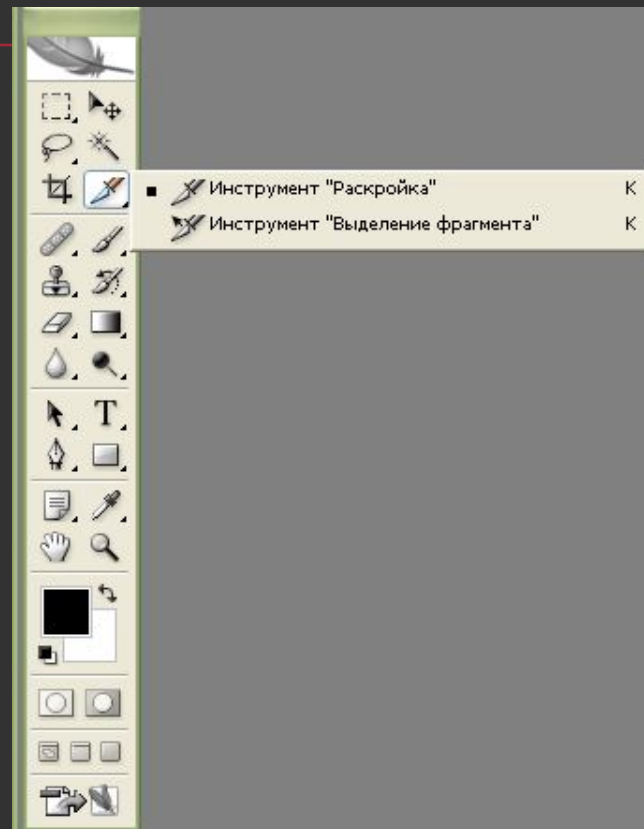
После выделения области которую необходимо оставить, на экране появляется рамка, у которой можно: менять размер, положение. Рамку можно повернуть. При нажатии ENTER или двойном щелчке внутри рамки края будут обрезаны. ESCAPE отменяет выделение.



# Нарезка

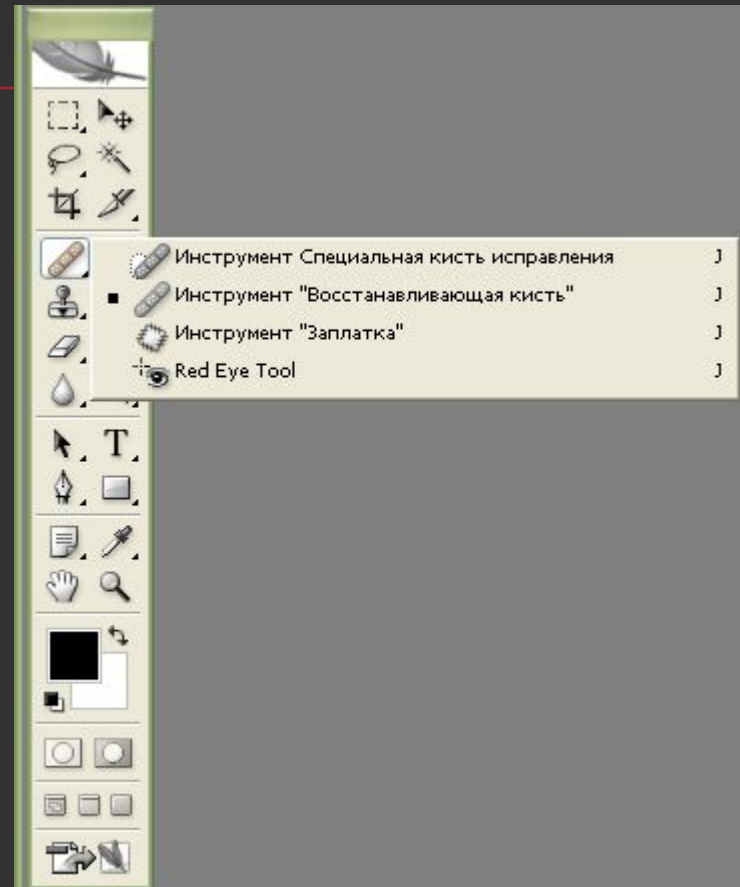
«Раскройка» - создает модульную сетку для последующей нарезки сложного изображения с целью публикации его в Интернет.

«Выделение фрагмента» позволяет редактировать сетку, созданную инструментом «Раскройка». Фрагменты можно перетаскивать и масштабировать, потянув за квадратные маркеры на углах



# Восстанавливающая кисть

Действие инструмента «Восстанавливающая кисть» сходно со «Штампами», но отличается большей «приспособляемостью» отпечатка. Используется для удаления царапин с фотографии, нежелательных элементах лица.

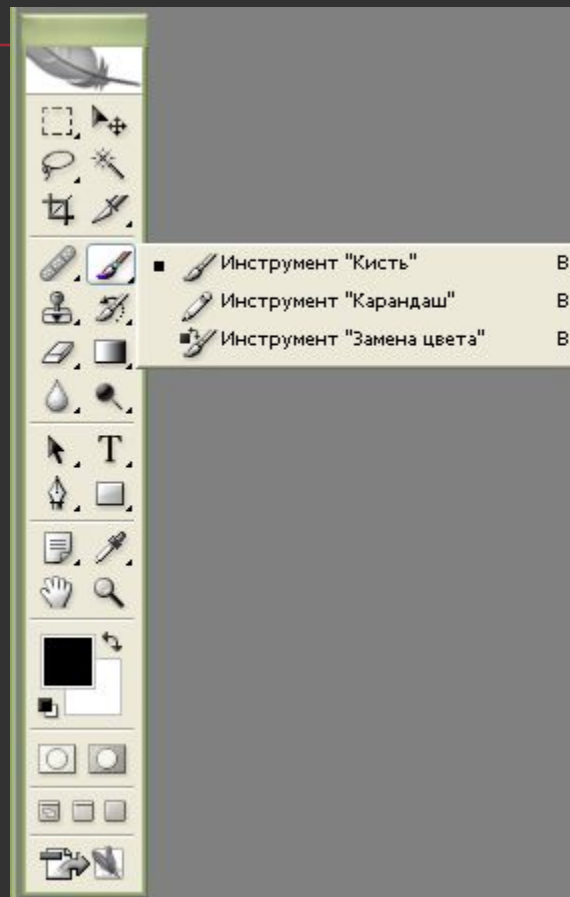


# Карандаши и кисти

Инструменты «Карандаш» и «Кисть» в общем соответствуют реальным аналогам. Кисть позволяет наносить мазки заданной толщины и цвета, а карандаш – свободно рисовать контур или с помощью клавиши SHIFT рисовать прямые линии.

**Кисть** – проводит линии с мягкими краями.

**Карандаш** рисует линии с резкими, зазубренными краями.

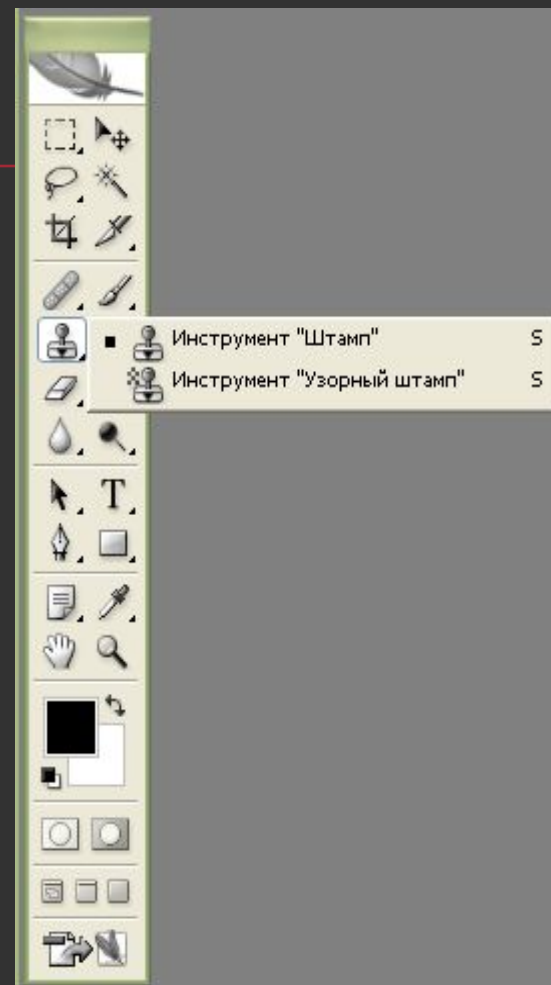


# Штампы

**Штампы** позволяют рисовать заданной текстурой или повторять некоторую область изображения. Комбинации клавиш для них те же, что и для других инструментов рисования.

**Штамп** – позволяет копировать одну часть изображения в другую. Для использования этого инструмента необходимо определить место, откуда будет произведено копирование – нажать клавишу ALT, и удерживая ее, щелкнуть мышью в выбранном месте, затем опустить клавишу и начать рисовать штампом, как обычной кистью. Рисование будет производиться скопированным изображением.

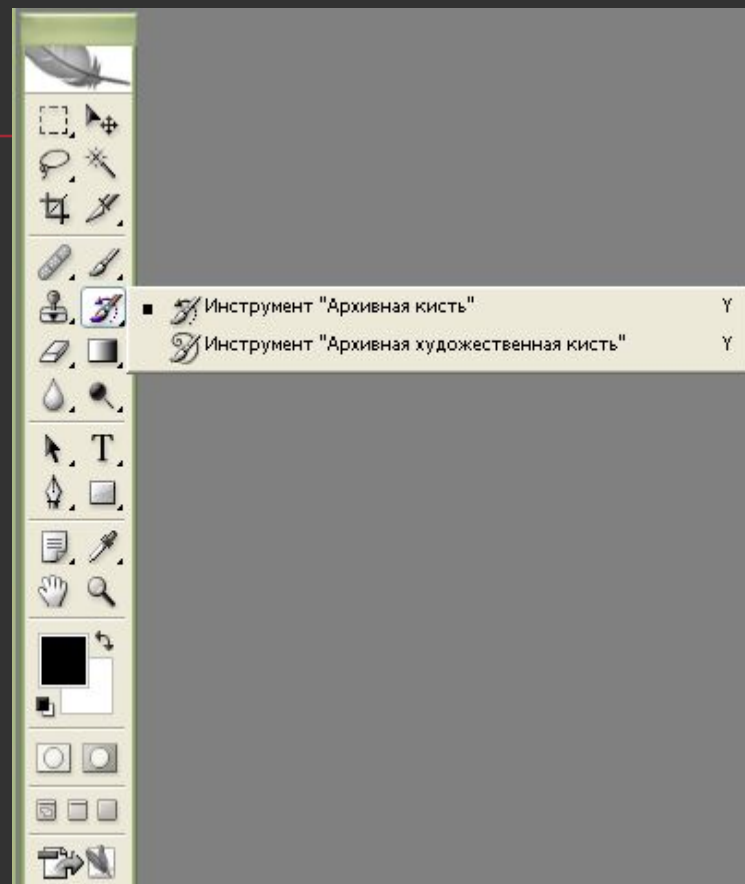
**Узорный штамп** рисует не копией текущего изображения, а текстурой, который можно создать самостоятельно или выбрать из ГОТОВЫХ.



# Кисти предыстории

«**Архивная кисть**» позволяет вернуться к любому предыдущему состоянию изображения, отменив одну или несколько операций редактирования. Перед использованием кисти на соответствующей палитре следует установить флажок у того пункта истории, к которому необходимо вернуться. Движение этого инструмента приведет к удалению всех результатов редактирования, находящихся после выбранного пункта истории редактирования.

«**Архивная художественная кисть**» позволяет создать спецэффекты, используя в качестве источника предыдущее состояние изображения. Она искажает восстанавливаемое изображение, добавляя к нему мазки кистью с предыдущим содержимым.

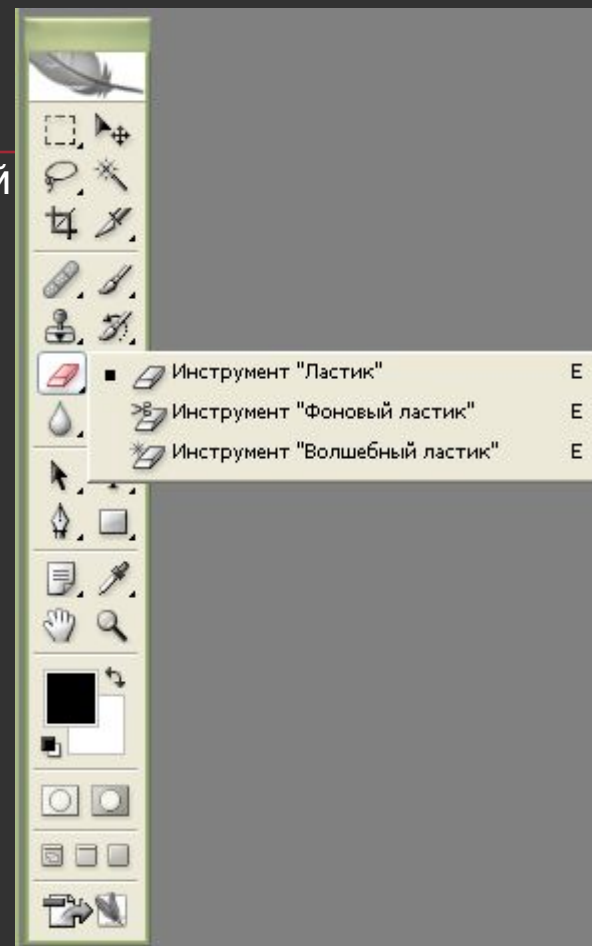


# Ластики

Инструмент «Ластик» стирает изображение текущего слоя. Если текущий слой – фон или непрозрачный слой, то ластик закрашивает изображение цветом фона. Если при нажатой клавише SHIFT щелкать ластиком в разных местах изображения, то каждая последующая точка будет соединяться с предыдущей стертой прямой линией.

«Фоновый ластик» - позволяет удалять фон, при этом не затрагивая объекты переднего плана. Ластик фона производит выборку цвета пикселя в центре кисти и удаляет все пиксели данного цвета внутри кисти. Он удаляет цвета фона на границах объектов переднего плана, и «ореол» из цвета фона не будет мешать вклейке объектов на другой фон.

«Волшебный ластик» - позволяет одним щелчком мыши стереть область, залитую одним цветом. Действие «волшебного ластика» во многом сходно с действием «волшебной палочки». Стираться будет цвет, по которому был произведен щелчок мышью.





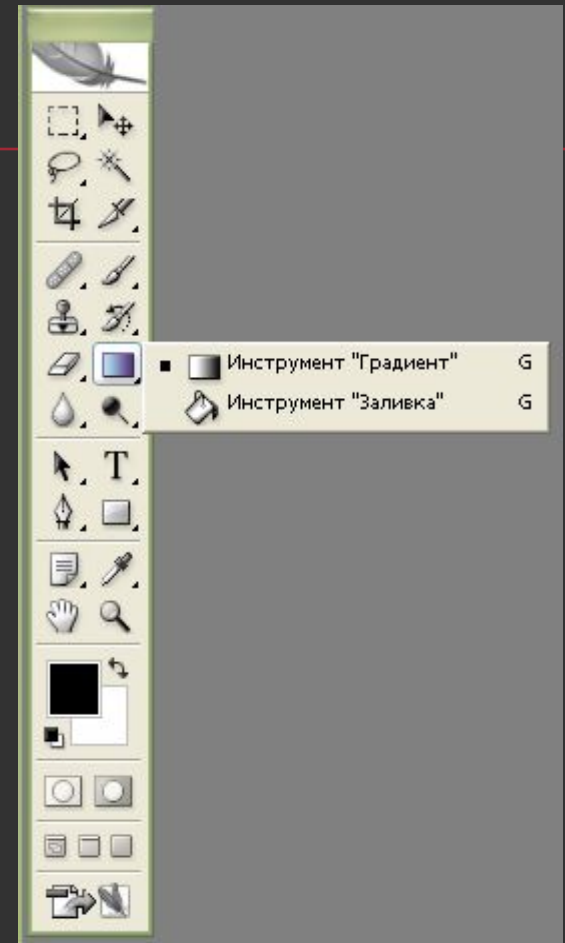
# Заливка

Инструмент «Заливка» позволяет залить область одного цвета текущим цветом.

«Градиентная заливка» заливает выделенную область несколькими цветами или оттенками с плавным переходом от начального к конечному цвету.

«Заливка» позволяет залить выделенную или замкнутую область слоя сплошным цветом или узором, который можно изготовить самостоятельно или выбрать из готовых.

«Градиентная заливка» - позволяет залить слой или выделенную область плавным переходом цветов. При применении инструмент рисует линию, указывающую направление, по которому будет сделан градиент, и определяющую длину цветового перехода. Поля до и после линии заливаются чистыми цветами, с которых начинается и которыми заканчивается градиент.



# Резкость и размытие

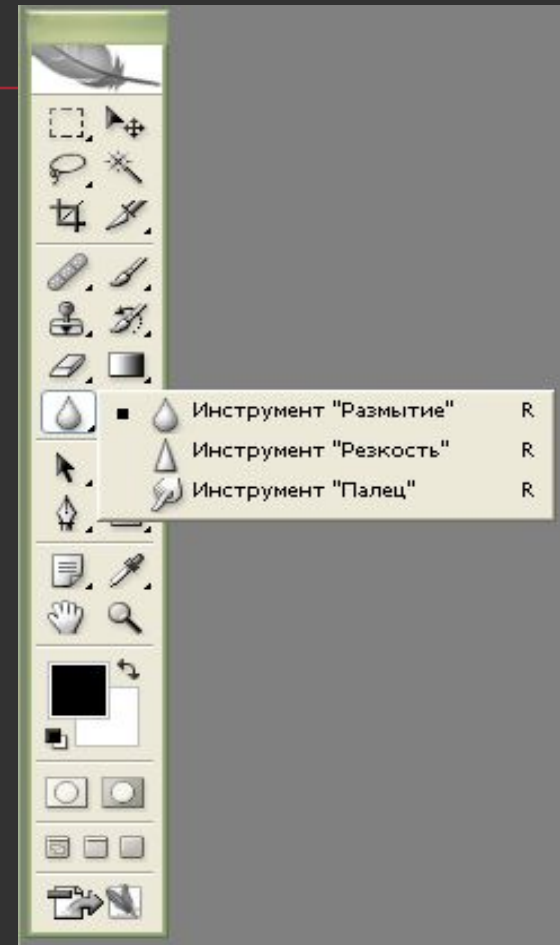
Инструменты «Размытие» и «Резкость» позволяют сделать цвета соответственно более размытыми или более резкими.

«Палец» - инструмент из той же группы – служит для смазывания цветов с переходом одного в другой.

«Размытие» - размывает изображение, т.е. уменьшает его контрастность.

«Резкость» - делает изображение более четким, т.е. повышает его контрастность. Для него доступны те же опции, что и для размытия, и методика применения инструментов также совпадает.

«Палец» - позволяет размазать изображение. При нажатии на кнопку мыши Photoshop захватывает пиксели под кистью инструмента и тянет их за курсором, постепенно оставляя часть пикселей на изображении.



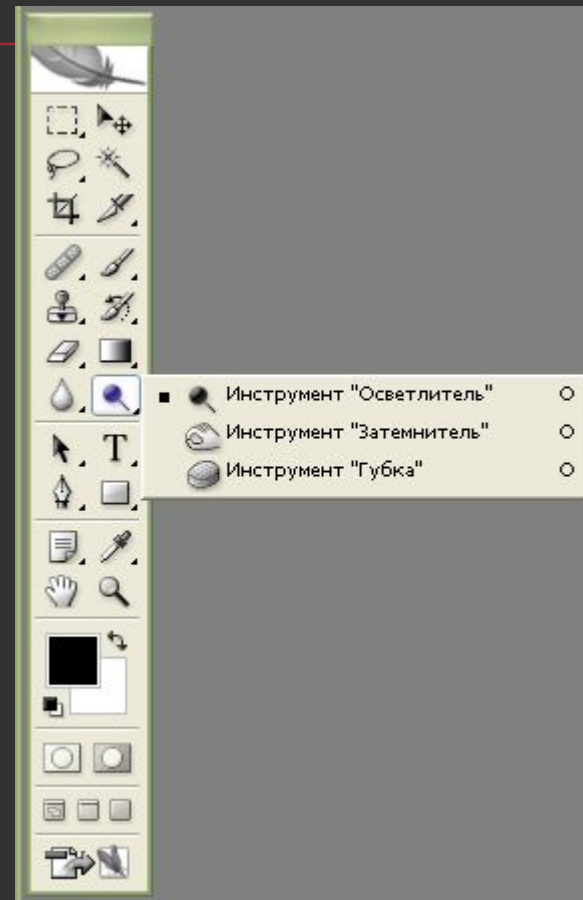
# Инструменты изменения яркости

Инструменты «Осветление» и «Затемнение» соответственно уменьшают или увеличивают яркость обрабатываемых пикселей. Инструмент «Губка» меняет насыщенность цвета.

«Осветление» позволяет осветлить изображение, т.е. увеличить его яркость.

«Затемнение» - позволяет затемнить изображение, т.е. уменьшить его яркость.

Инструмент «Губка» - позволяет уменьшать или увеличивать насыщенность цветов.

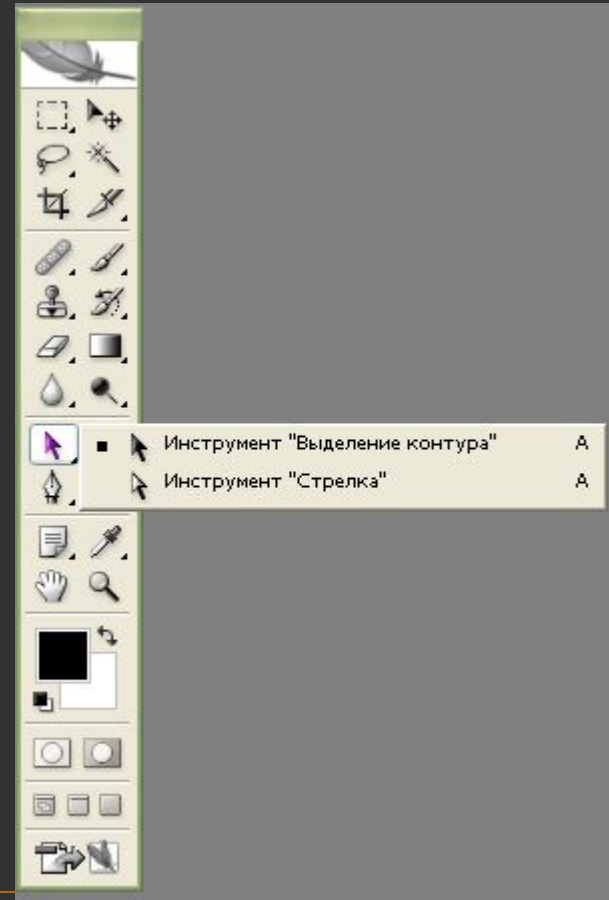


# Инструменты работы с компонентами пути

«Стрелка» предназначена для изменения путей, созданных инструментом «Перо».

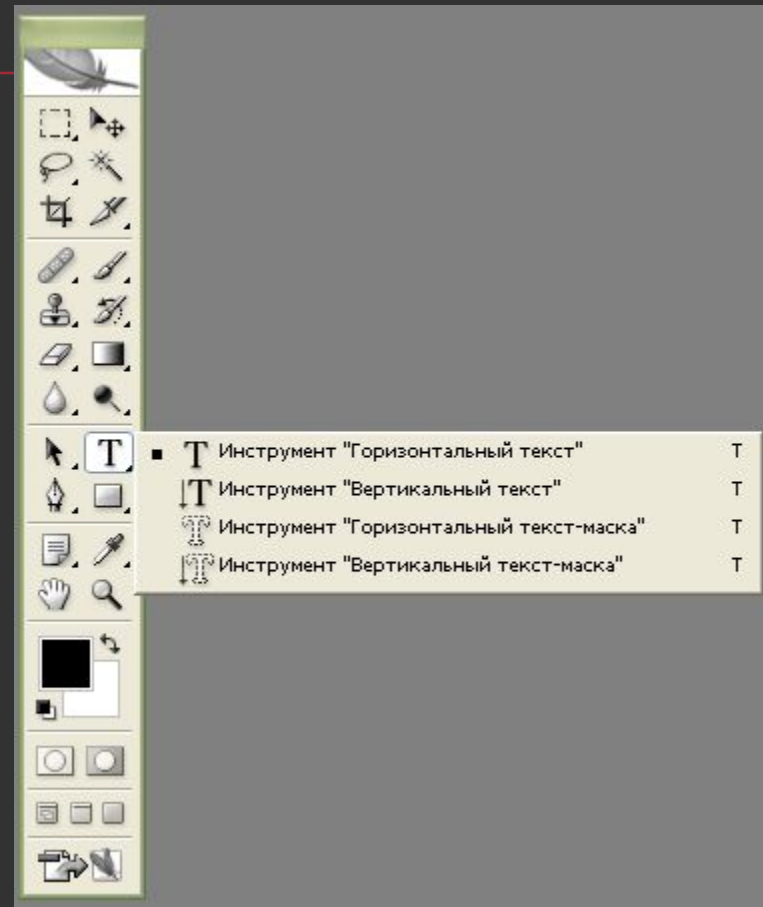
Инструмент «Стрелка» позволяет выделять, перемещать и копировать путь или его отдельные компоненты, а также производить операции слияния компонентов пути.

Инструмент «Выделение контура» позволяет редактировать путь, изменяя положение его точек, маркеров и сегментов.



# Текст

Инструмент «Текст» позволяет с помощью панели настроек создавать надпись или выделение, повторяющее границы текста.



# Перья

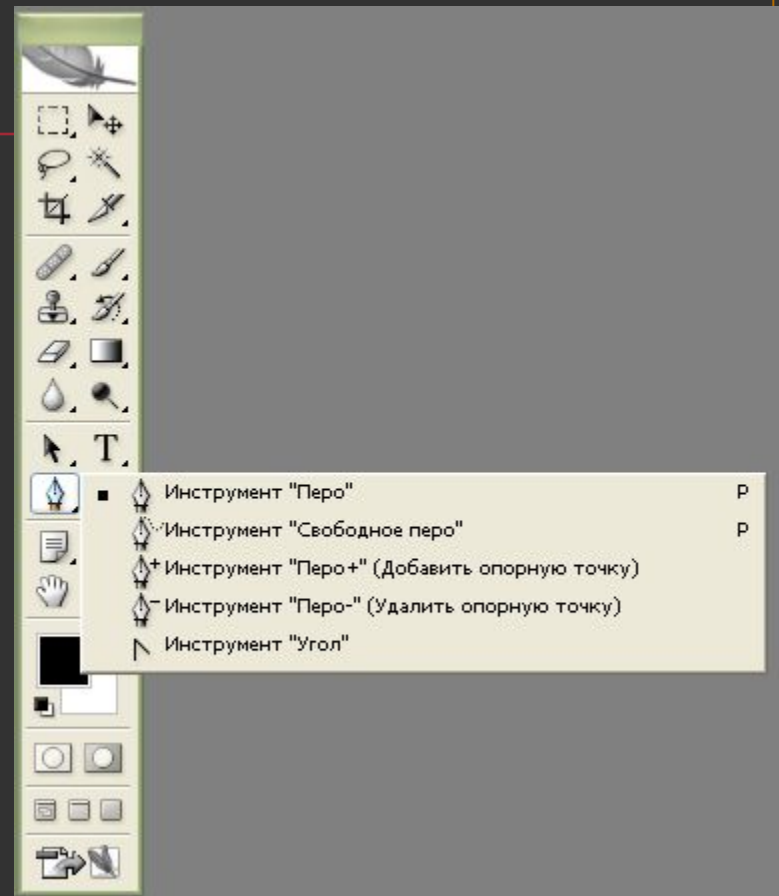
Инструмент «Перо» позволяет вычерчивать пути, т.е. расставить опорные точки, которые Photoshop автоматически соединит сегментами. Инструменты перо и рисования фигур могут быть использованы как для создания путей, так и для создания фигур, переключение между режимами производится на палитре настроек.

«Свободное перо» - позволяет чертить пути подобно кисти или карандашу. У данного инструмента есть все настройки инструмента Перо и еще 2 дополнительных настройки.

«Добавить точку» - позволяет добавить точку на путь, щелкнув мышью на сегменте пути в том месте, где необходимо поставить точку.

«Удалить точку» - позволяет удалить точку с пути, щелкнув по данной точке.

«Угол» - преобразовывает точку из сглаженной в угловую и наоборот.



# Инструменты рисования графических примитивов

Инструмент «**Прямоугольник**» позволяет рисовать прямоугольники.

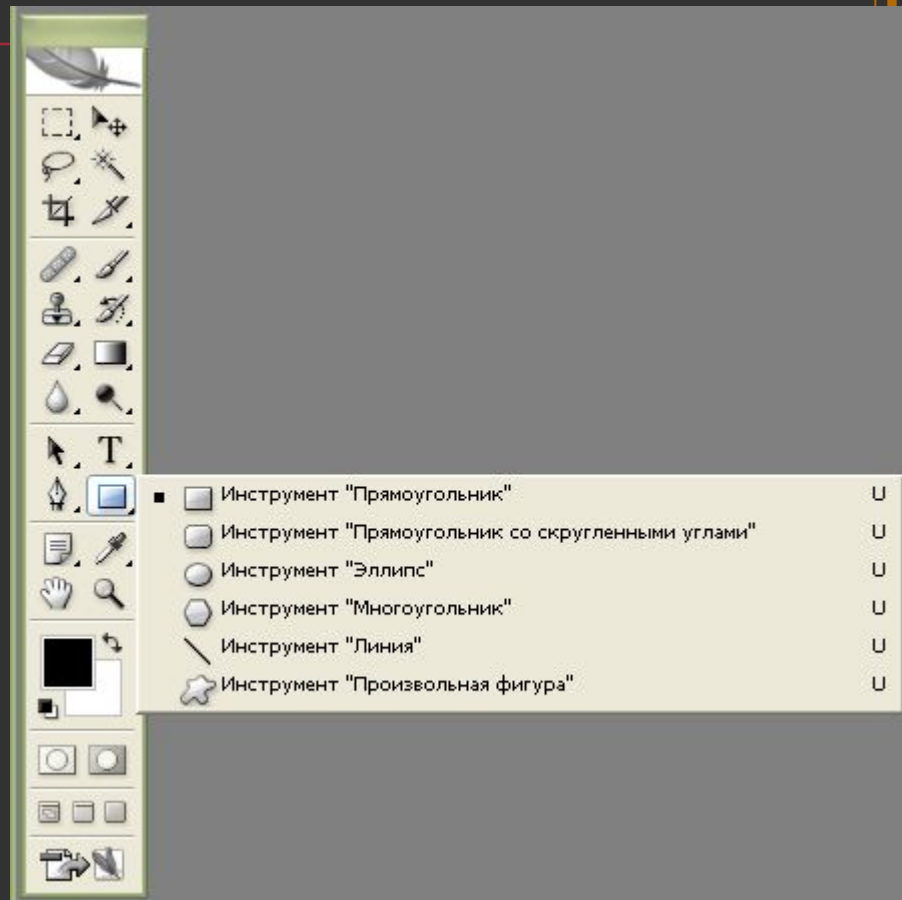
Инструмент «**Прямоугольник со скругленными углами**» позволяет рисовать прямоугольники со скругленными углами.

«**Эллипс**» позволяет рисовать эллипсы и окружности.

«**Многоугольник**» предназначен для рисования многоугольников с равной длиной сторон.

«**Линия**» позволяет рисовать прямые линии.

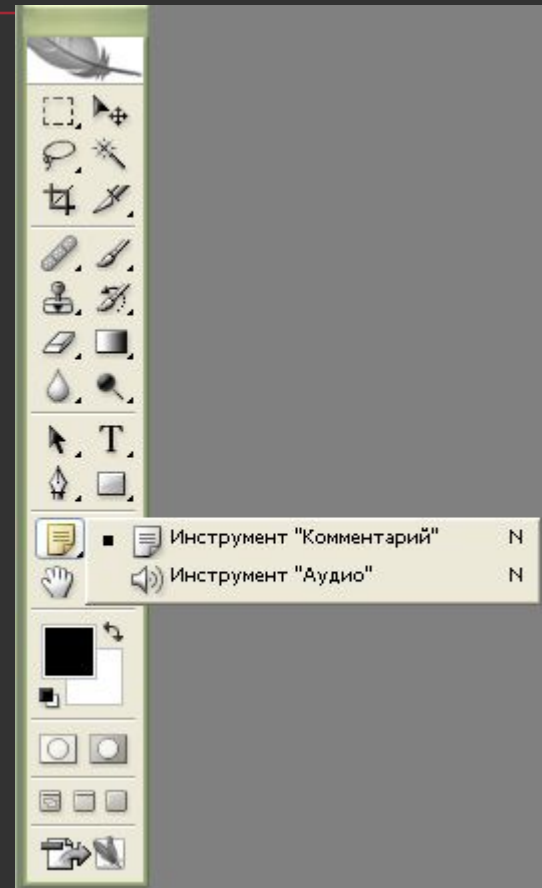
«**Произвольная фигура**» позволяет рисовать фигуры произвольной формы.



# Заметки

Инструмент **«Комментарий»** позволяет создавать заметки в любом месте холста. Щелчком мыши на изображении создается заметка, затем следует ввести ее текст и закрыть окно. На изображении останется иконка, двойной щелчок по которой откроет окно с заметкой. При наведении курсора на иконку появится всплывающая подсказка.

Инструмент **«Аудио»** позволяет добавлять к изображению звуковые описания.



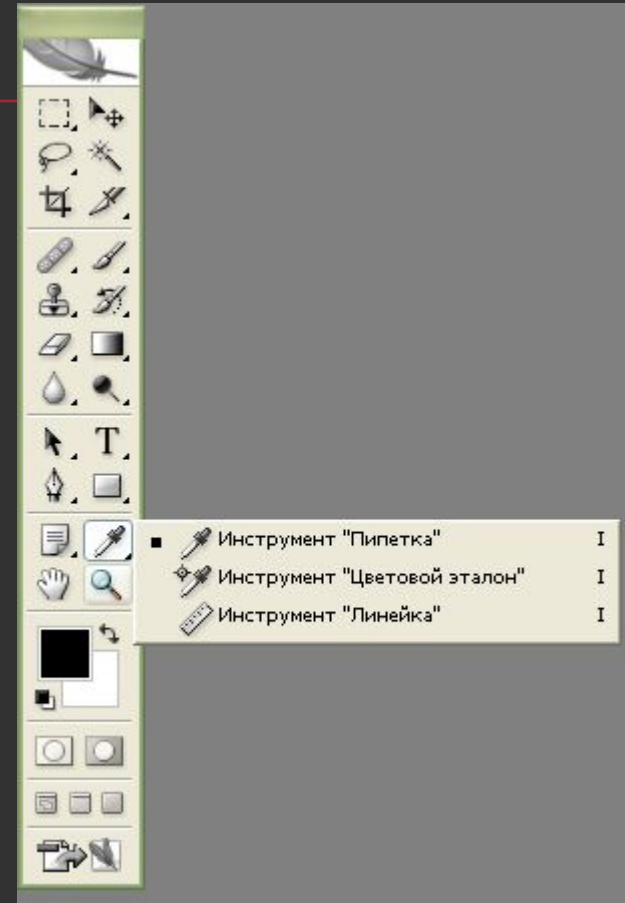


# Пипетки и измерители

«Пипетка» позволяет взять образец цвета некоторого пикселя и назначить его цветом переднего плана или фона.

«Цветовой эталон» позволяет установить до 4 точек, с которых будут считываться значения цвета.

«Линейка» позволяет измерять расстояние между двумя точками. Инструмент рисует непечатаемую линию; при переключении на любой другой инструмент отображение этой линии отключается, но информация о ней сохраняется, и когда инструмент будет включен вновь, линия появится на прежнем месте.



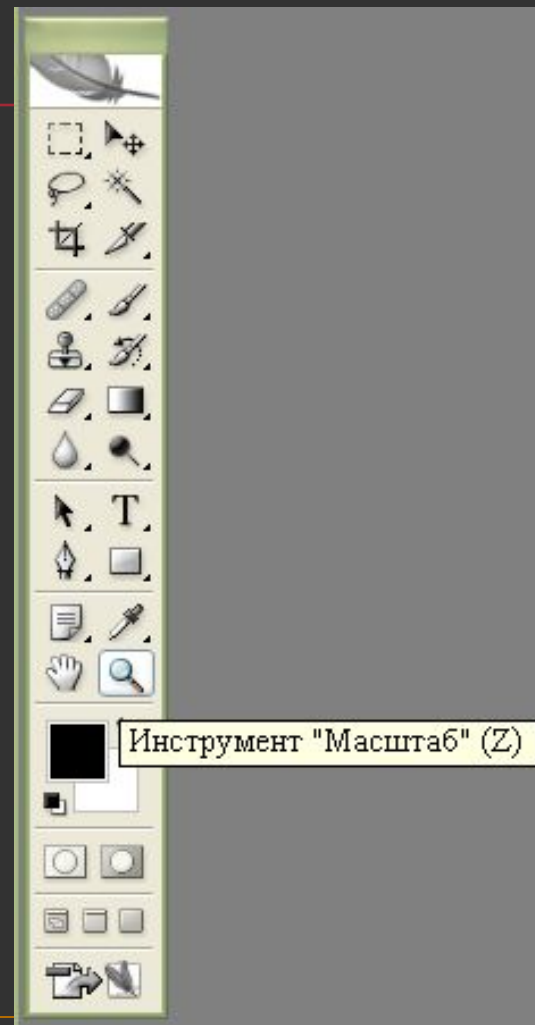
# Инструмент Рука

«Рука» позволяет перемещать отображаемую область изображения в окне. Быстрый доступ к этому инструменту из любого другого инструмента можно получить, нажав пробел, отпуская клавишу возвращает ранее включенный инструмент.



# Лупа

Инструмент «Масштаб» меняет масштаб изображения, выводимого на экран. Текущее значение масштаба выводится в заголовке окна изображения. Чтобы увеличить масштаб изображения, необходимо применить инструмент в том месте изображения, которое надо приблизить.



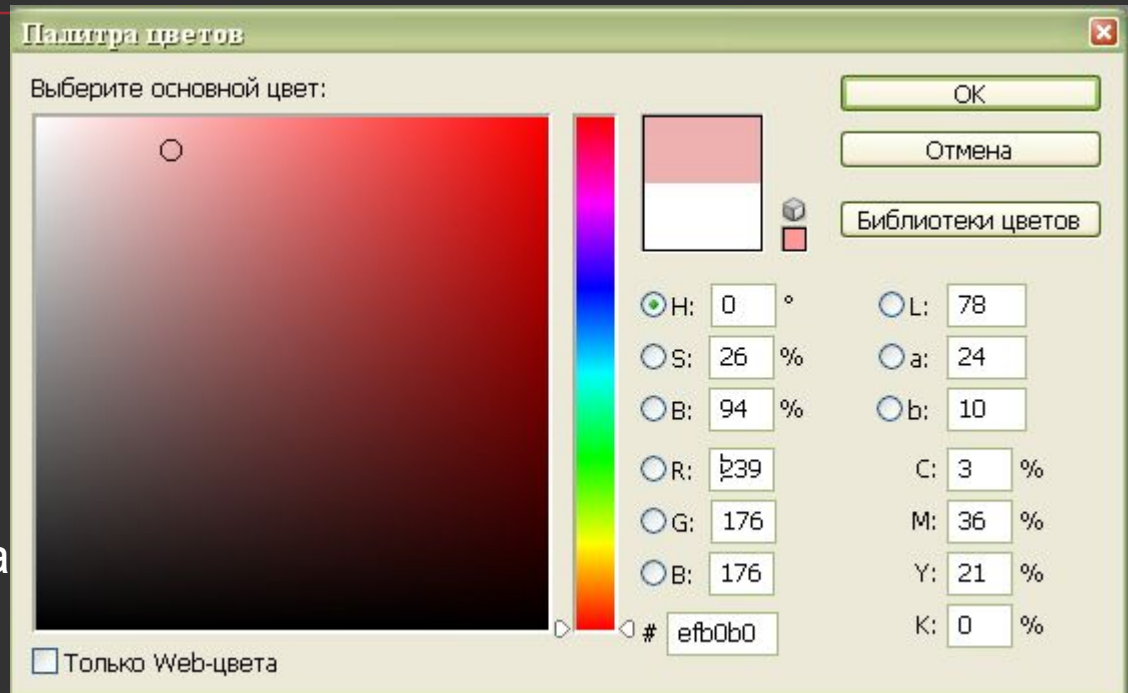
# Переключение в ImageReady

Кнопка «**Редактировать в ImageReady**» запускает программу ImageReady, если она не запущена, и передает в нее текущее изображение из Photoshop.



# Заливки и работа с цветами

В Photoshop определяются фоновый и основной цвета, которые отражаются в нижней части палитры инструментов. Выбранным основным цветом осуществляются заливки выделенных областей, им рисуют инструменты. Фоновым цветом автоматически заполняются области холста после удаления участков изображения или при расширении размеров холста.



# Операции с документом.

Для того, чтобы открыть существующий документ, следует совершить следующую операцию:

**File(Файл) -> Open (Открыть).**

Данная операция ни чем не отличается от открытия. файлов в каких-либо других программах.

Данное действие занесется в протокол (history)

Любое ваше действие по отношению к файлу всегда

Будет заносится в протокол. Чтобы просмотреть или удалить

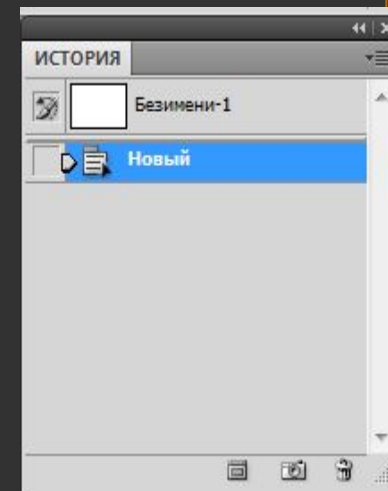
Часть истории следует нажать на вкладку История (History)

Что бы сохранить документ следует осуществить следующую операцию:

**File (Файл) -> Save (Сохранить)**

Если вы хотите заменить искомый документ, если же хотите сохранить как Новый, то следует нажать:

**File (Файл) -> Save As (Сохранить как...)**

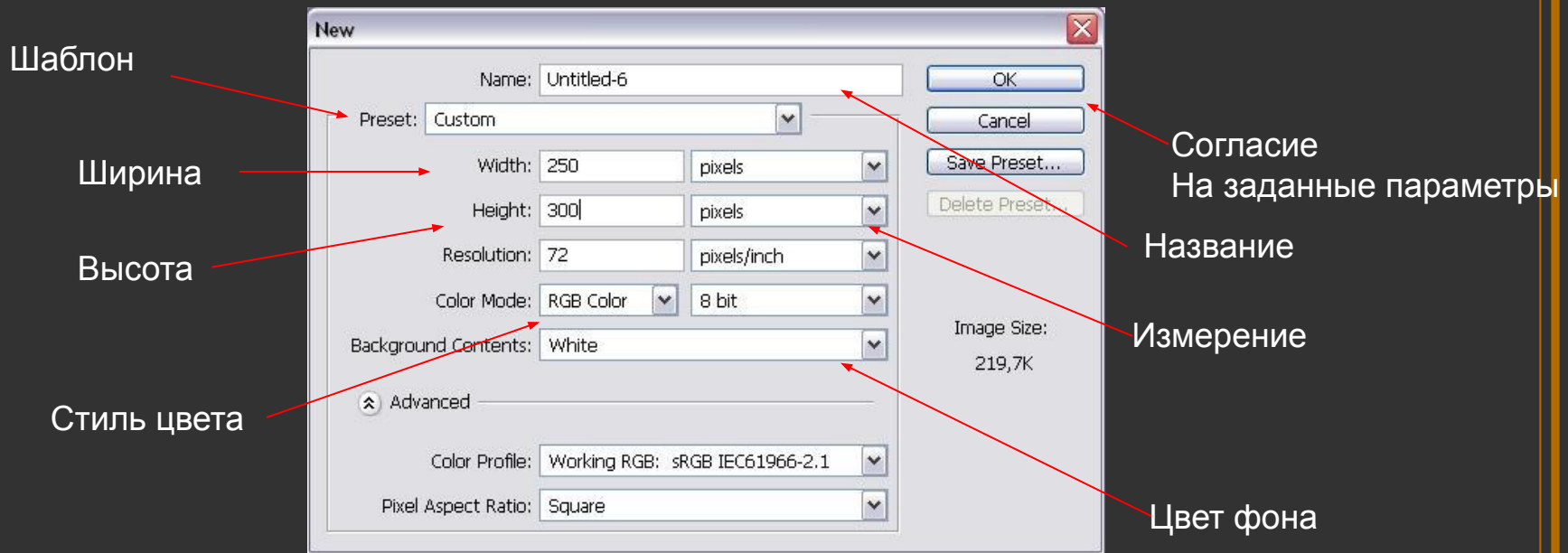


# Операции с документом.

Для того, чтобы создать новый документ необходимо провести следующую операцию:

**File (Файл) -> New(Новый)**

Откроется новое окошко, в котором нужно установить необходимые для вас параметры.



# Операции с документом

Открывается новый файл и на нижней

Палитре с надписью Layer (слой) появляется первый слой - background (фон)

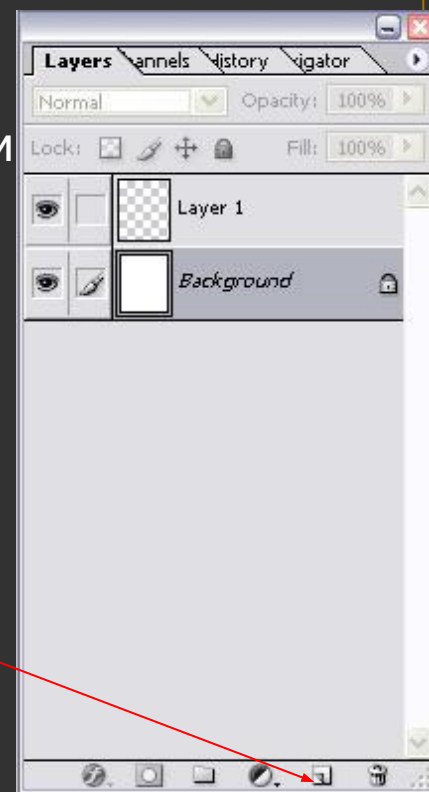
Для более удобной работы следует создать новый слой

Так удобней будет работать. Имя слоя можно менять.

Для этого необходимо 2 раз кликнуть на «Layer 1» и ввести  
Необходимое имя.



Создать  
слой





- 
- При запуске программы открывается главное окно. Для начала работы следует открыть документ или создать новый.
  - Палитры – Это специальные элементы управления. Каждая из них посвящена отдельному виду работ.
  - На панели инструментов располагаются инструменты программы. Каждый из них используется для определенной цели.
  - В процессе работы действия записываются в протокол. Вы можете отменять и возвращать действия, перечисленные в нем.