

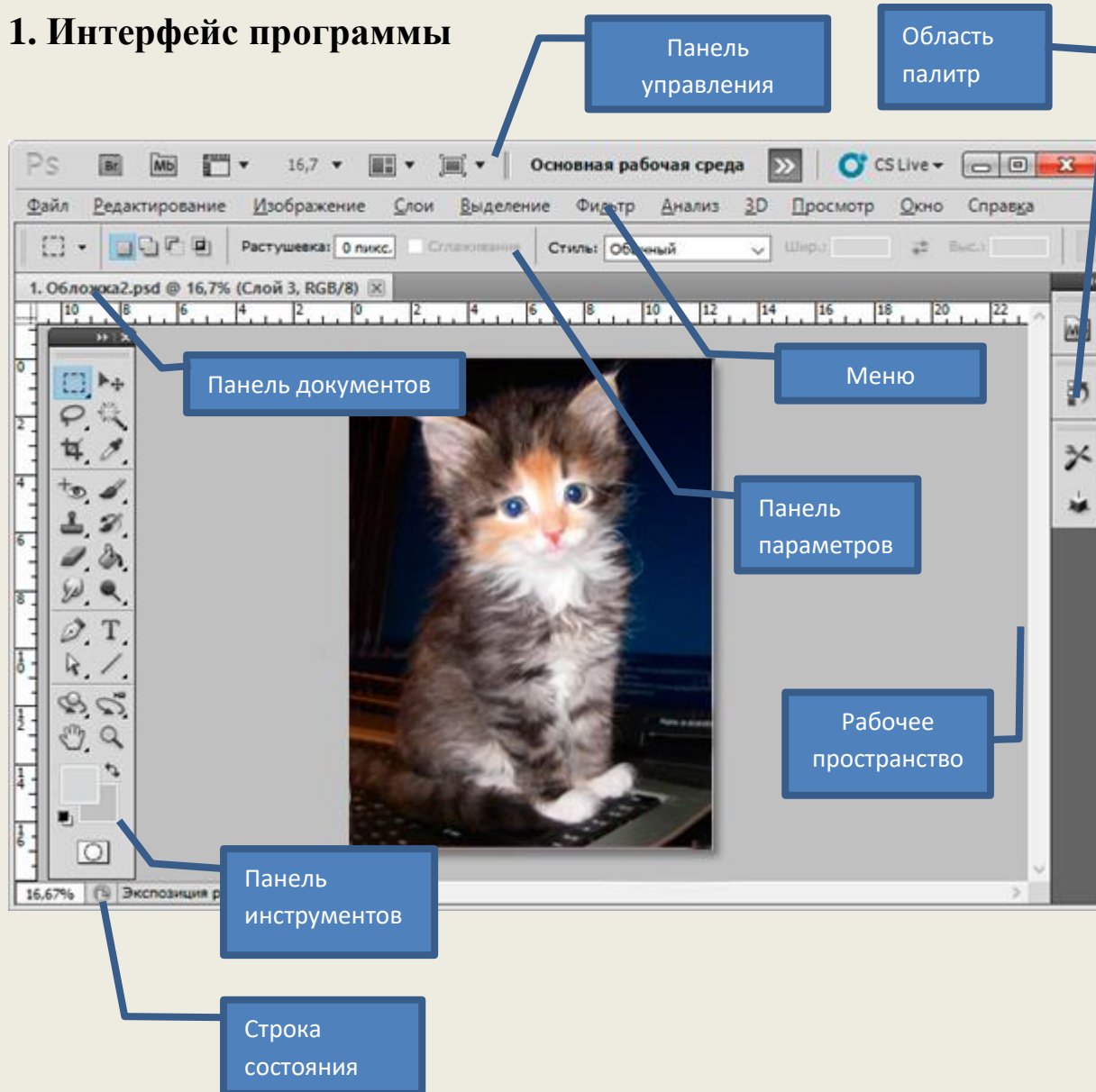
Методическое пособие
по работе в графическом редакторе
«Photoshop для начинающих»

Автор: педагог дополнительного образования Петриченко В.А.

Содержание

1. Интерфейс программы	3
2. Панель инструментов	4
3. Горячие клавиши	5
4. Создание документа	6
5. Форматы сохранения графических файлов	7
6. Параметры инструмента	8
7. Работа с текстом	9
8. Применение слоя «обтравочная маска»	13
9. Анимация. Создание gif-картинки.	17

1. Интерфейс программы



Панель управления

Содержит настройки управления интерфейсом программы.

Главное меню

Главное меню программы

Панель параметров

Содержит параметры выбранного инструмента. Для каждого инструмента появляются свои параметры настройки.

Панель документов

Перечень документов открытых в рабочей области.

Панель инструментов

Палитра (набор) инструментов для обработки графического материала и рисования

Строка состояния

Появляется при открытии документа и содержит основные сведения: процент воспроизведения, ширину, высоту в пикс., цветовую схему и разрешение.

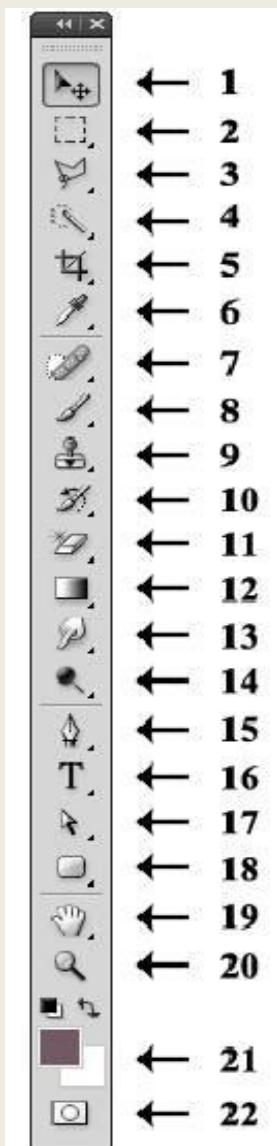
Рабочее пространство

Область содержания открытого документа

Область палитр

Область открытых палитр инструментов и их настройки

2. Панель инструментов



1. Инструмент "Перемещение" (V)
2. Инструменты для выделения заданной области изображения (M)
3. Инструменты для выделения произвольной области изображения (L)
4. Инструменты для автоматического выделения области картинки по цвету (W)
5. Инструменты для кадрирования, раскройки, выделения фрагментов (C)
6. Инструменты для определения цвета, размера между объектами, а также для добавления комментариев (I)
7. Инструменты для восстановления фрагментов изображения, а также для устранения эффекта "красных глаз" (J)
8. Инструменты для рисования на картинке (B)
9. Инструменты "Штамп" (S)
10. Инструменты для рисования "Архивной кистью" (Y)
11. Инструменты для стирания определенных областей изображения (E)
12. Инструменты для наложения градиента и заливки выделенной области изображения (G)
13. Инструменты для размытия, увеличения резкости
14. Инструменты для осветления и затемнения картинки (O)
15. Инструмент "Перо" (P)
16. Инструменты для добавления к изображению текста (T)
17. Инструменты для выделения контура (A)
18. Инструменты для добавления к изображению различных фигур, например, прямоугольника, эллипса, многоугольника и т.д. (U)
19. Инструменты для изменения положения экрана при масштабировании, а также для изменения положения самой картинки (H и R соответственно)
20. Инструмент "Масштаб" (Z)
21. Инструмент для выбора основного и фонового цвета (между ними можно переключаться с помощью клавиши X)

3. Горячие клавиши

Ctrl+A - выделить ВСЕ;

Ctrl+C - копировать;

Ctrl+V - вставить;

Ctrl+N - новый документ;

Shift+Ctrl+N - новый слой;

Ctrl+S - сохранить;

Shift+Ctrl+S - сохранить как...;

Alt+Shift+Ctrl+S - сохранить для Web;

Ctrl+Z - вернуть назад;

Alt+Ctrl+Z - вернуть на несколько шагов назад;

Shift+Ctrl+Z - вернуть на шаг вперед;

Ctrl(-) - уменьшение изображения;

Ctrl(+) - увеличение изображения;

Alt+Ctrl+0 - натуральный размер изображения;


Вызов часто используемых инструментов:

B - кисть ;

E - ластик ;


H - рука  (то же действие выполняет «пробел»);

L - lasso ;

M - выделение ;

P - перо ;

T - текст ;

V - перемещение ;

D - установить цвета черный/белый; 

X - поменять цвета местами; 

[- уменьшает размер кисти;

] - увеличивает размер кисти;

Ctrl + T - свободная трансформация;

Ctrl + D - снять выделение;

Ctrl + U - окно цвет/насыщенность;

Ctrl + Shift + U - обесцветить изображение;

Ctrl + E - слить слой с нижним слоем;

Shift + Ctrl + E - слить все слои;

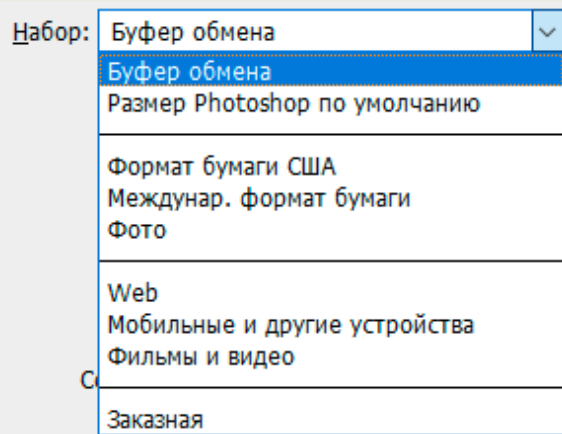
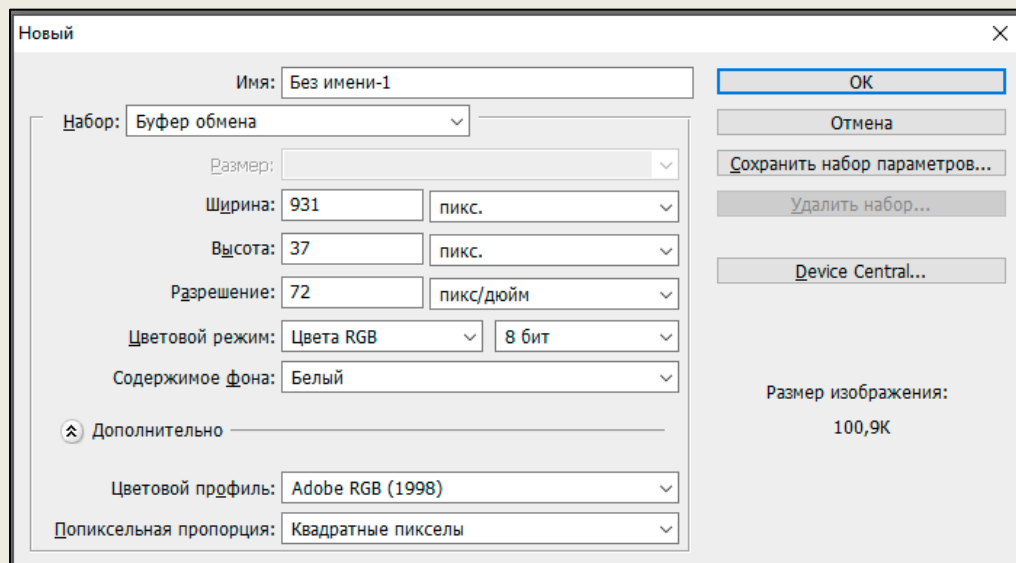
Ctrl + I - инвертировать цвета;

Ctrl + Shift + I - инвертировать выделение;

4. Создание документа

Команда **Файл -> Создать [Ctrl + N]**

Установка параметров нового документа



Имя

Вводим имя будущего документа (без формата)

Набор

Установка размера документа в зависимости от назначения;

- **Буфер обмена** – размер документа соответствует размеру скопированного документа в буфер обмена памяти;

- **Размер по умолчанию** 454 x 340 пикс.;

- **Формат бумаги США** (Letter – 2550 x 3300 пикс; 21,59 x 27,94 см; Legal – 2550 x 4200 пикс., 21,59 x 35,56 см; Tabloid -3300 x 5100 пикс.;

- **Международный формат бумаги** – 2480 x 3508 пикс., 21 ч 29,7 см.

- **Фото** – 800 x 600 пикс.;

- **Web** – 640 x 480 пикс.;

- **Мобильные и др. устройства** - 176 x 208 пикс.;

- **Фильмы и видео** – 720 x 480 пикс.;

- **Заказная** -размер устанавливается пользователем.

Ширина

Ширина документа

Высота

Высота документа

Разрешение

Количество пиксел на 1 дюйм пикс/дюйм

Цветовой режим

Выбор цветового режима

Содержимое фона

Цвет фона документа

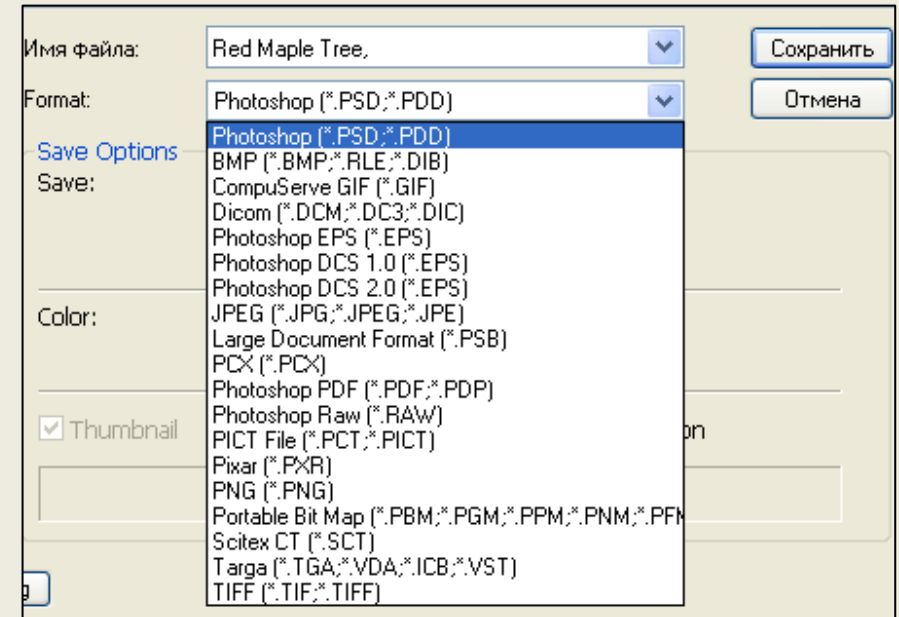
5. Форматы сохранения графических файлов

1. BMP - Windows Device Independent Bitmap

Все программы WINDOWS, которые используют растровую графику можно сохранять в 16 и 256 цветов.

2. GIF - Graphic Interchange Format - формат для обмена изображениями.

Почти все растровые редакторы; большинство издательских пакетов; векторные редакторы, поддерживающие растровые объекты. Способен хранить сжатые данные без потери качества в формате не более 256 цветов. Независящий от аппаратного обеспечения формат GIF был разработан в 1987 году (GIF87a) фирмой CompuServe для передачи растровых изображений по сетям. В 1989-м формат был модифицирован (GIF89a), были добавлены поддержка прозрачности и анимации. GIF использует LZW-компрессию, что позволяет неплохо сжимать файлы, в которых много однородных заливок (логотипы, надписи, схемы).



3. JPEG - Joint Photographic Experts Group

Последние версии программ редактирования растровой графики; векторные редакторы, поддерживающие растровые объекты JPEG (можно выбрать степень сжатия)

4. TIFF - Tagged Image File Format

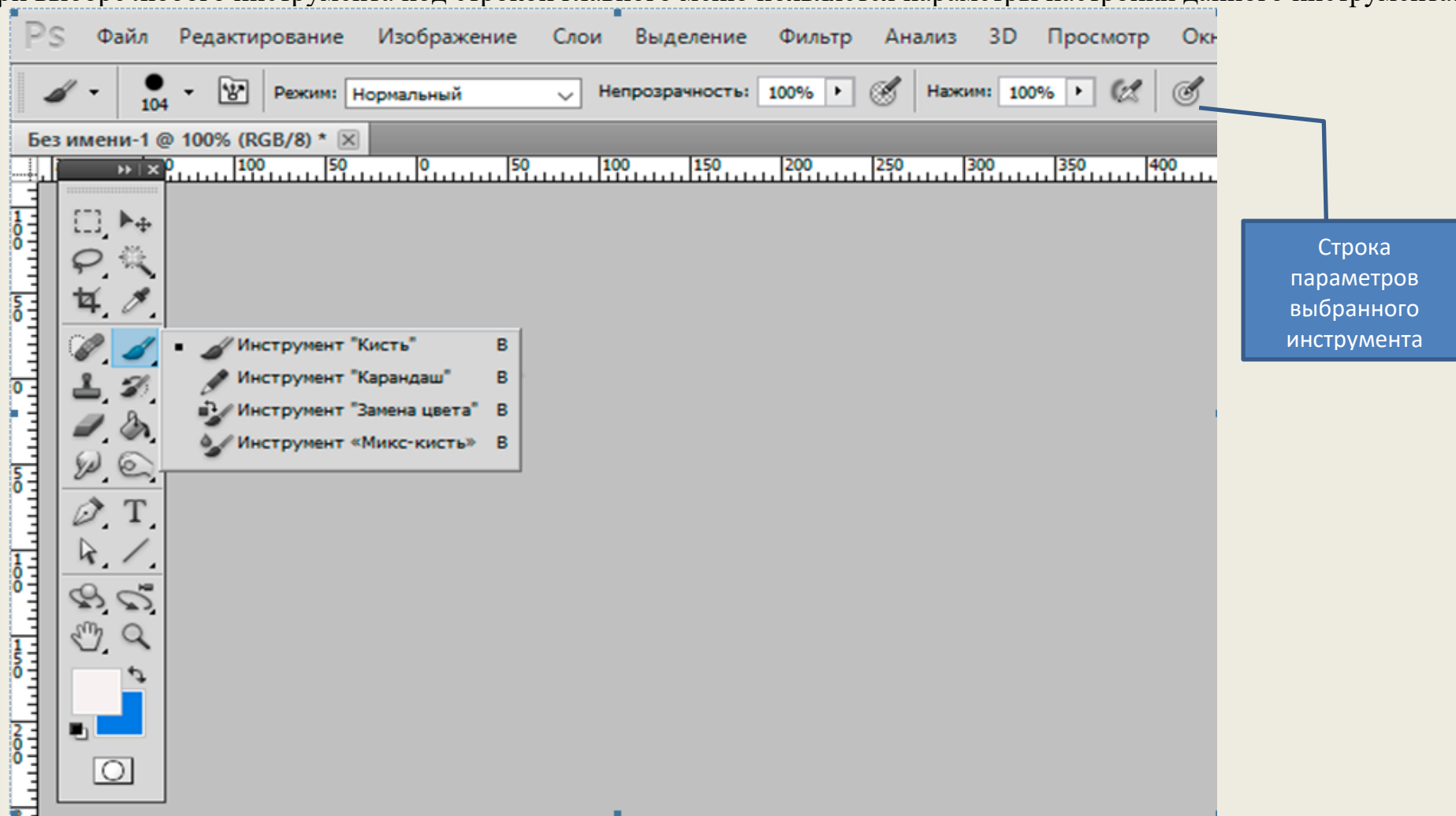
Большинство растровых редакторов и настольных издательских систем; векторные редакторы, поддерживающие растровые объекты LZW (по желанию ю) и др.

5. PNG - Portable network graphics

Растровый формат хранения графической информации, использующий сжатие без потерь по алгоритму Deflate. PNG был создан как свободный формат для замены GIF.

6. Параметры инструментов

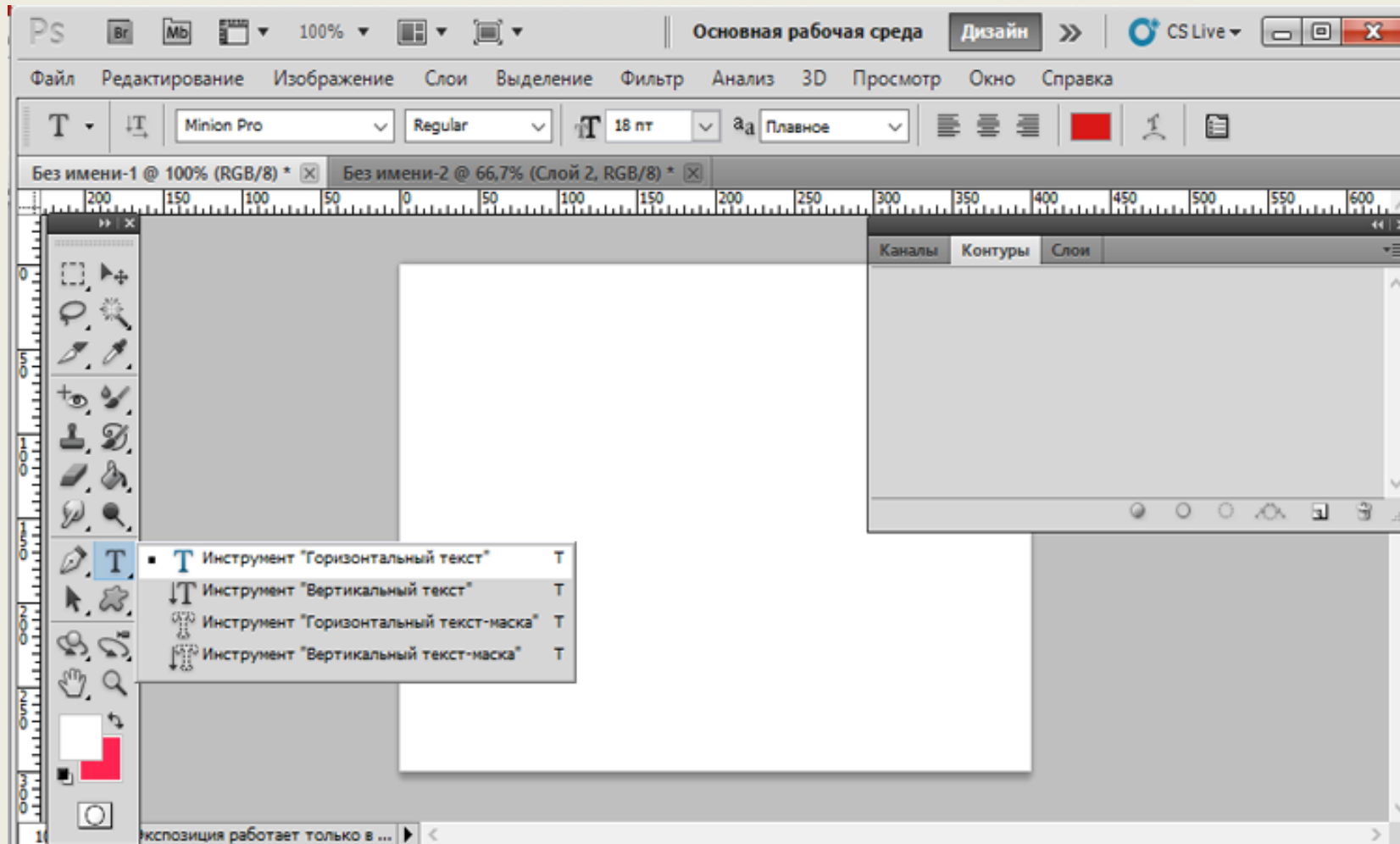
При выборе любого инструмента под строкой главного меню появляется параметры настройки данного инструмента.



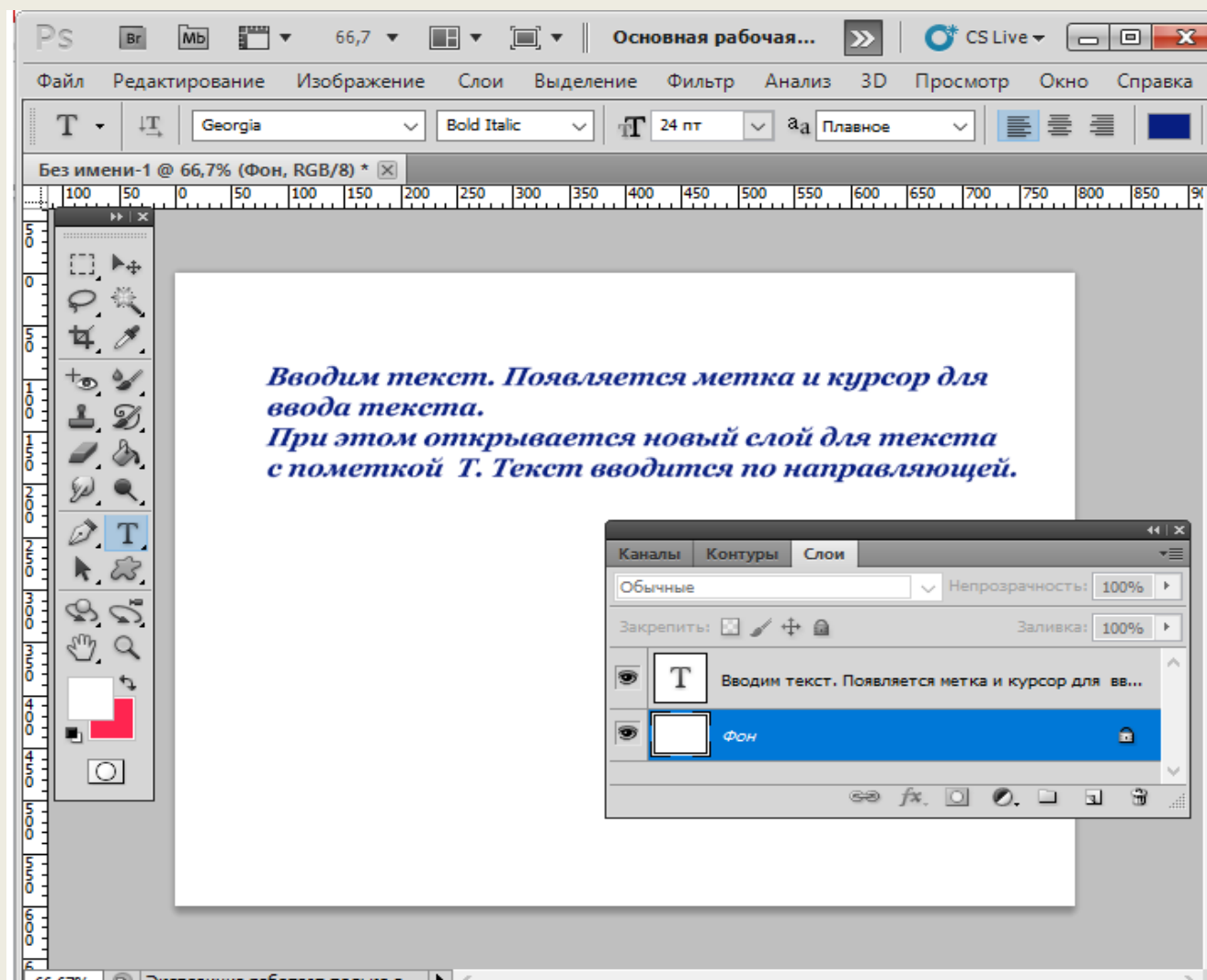
Например, при выборе инструмента Кисть под строкой Главного меню появилась строка параметров Кисти.

7. Работа с текстом

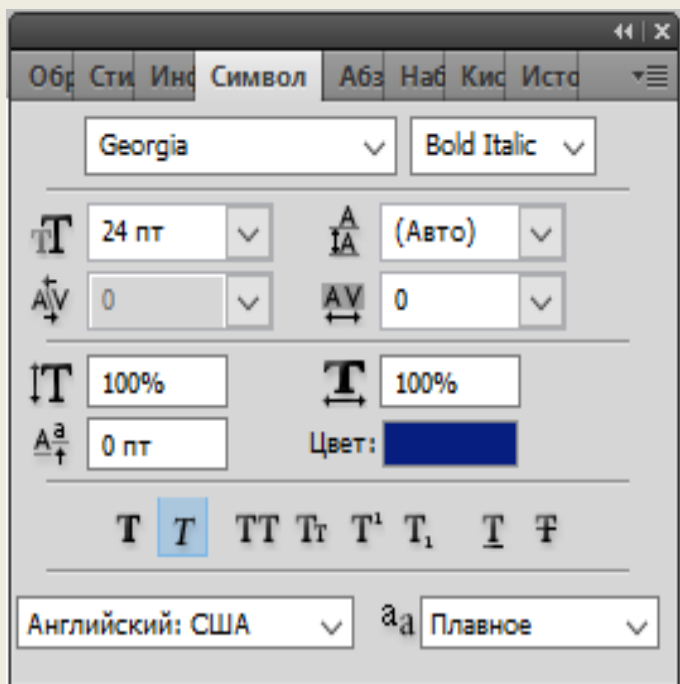
- Создаем документ размером 800 x 600px;
- Выбираем на инструмент T [T]. Курсор приобретает вид рамки.
- Выбираем параметры текста: гарнитура (шрифт), начертание (стиль), кегль (размер шрифта), сглаживание, выравнивание текста, цвет текста, деформирование текста, панель настройки абзаца.



- Кликаем мышкой в нужном месте. Появляется метка и курсор для ввода текста. При этом открывается новый слой для текста с пометкой **T**. Текст вводится по направляющей.



Для редактирования текста необходимо выделить слой данного текста, нажать на инструмент **T** и кликнуть мышкой по тексту. Весь текст выделится вместе с направляющей.

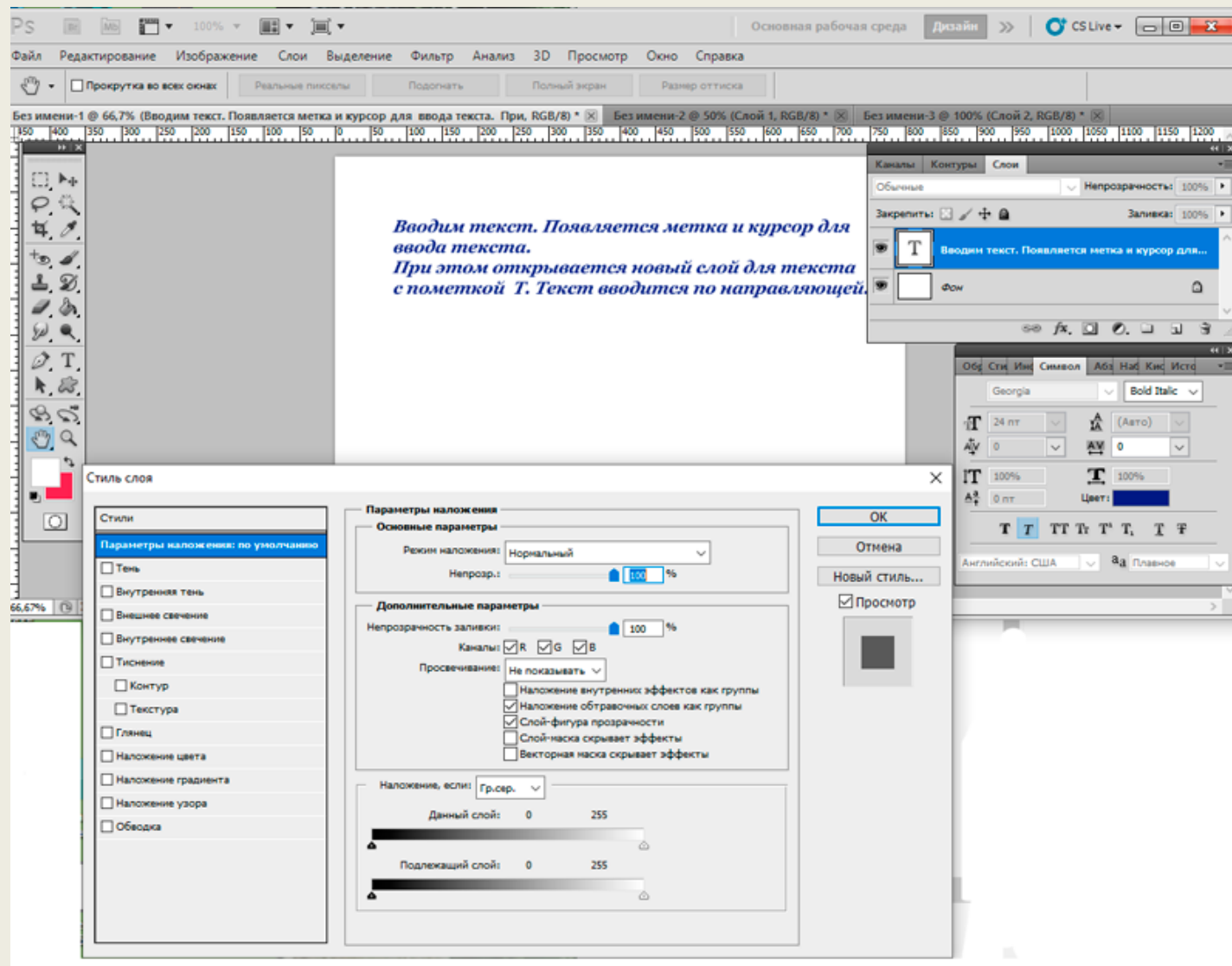


Далее можно изменить любые параметры текста, включая возможности окна **Символ**:

- шрифт (гарнитура);
- стиль (начертание);
- размер шрифта (кегель);
- размер межстрочного расстояния (интерлиньяж);
- размер меж буквенного расстояния (крекинг между двумя символами);
- размер межсимвольного расстояния (трекинга для выделенных символов);
- масштаб по вертикали;
- масштаб по горизонтали;
- смещение базовой линии;
- выбор цвета текста;

- стиль текста (по порядку в линейке: псевдополужирный, псевдокурсивный, все прописные, капители, верхний индекс, нижний индекс, подчеркнутое, перечеркнутое)
- выбор языка;
- выбор метода сглаживания.

Если дважды кликнуть на текстовом слое, то откроется окно **Стиль слоя** для дополнительного стилового оформления текста: добавление тени, тиснения, цвета, градиента, узора, обводки.

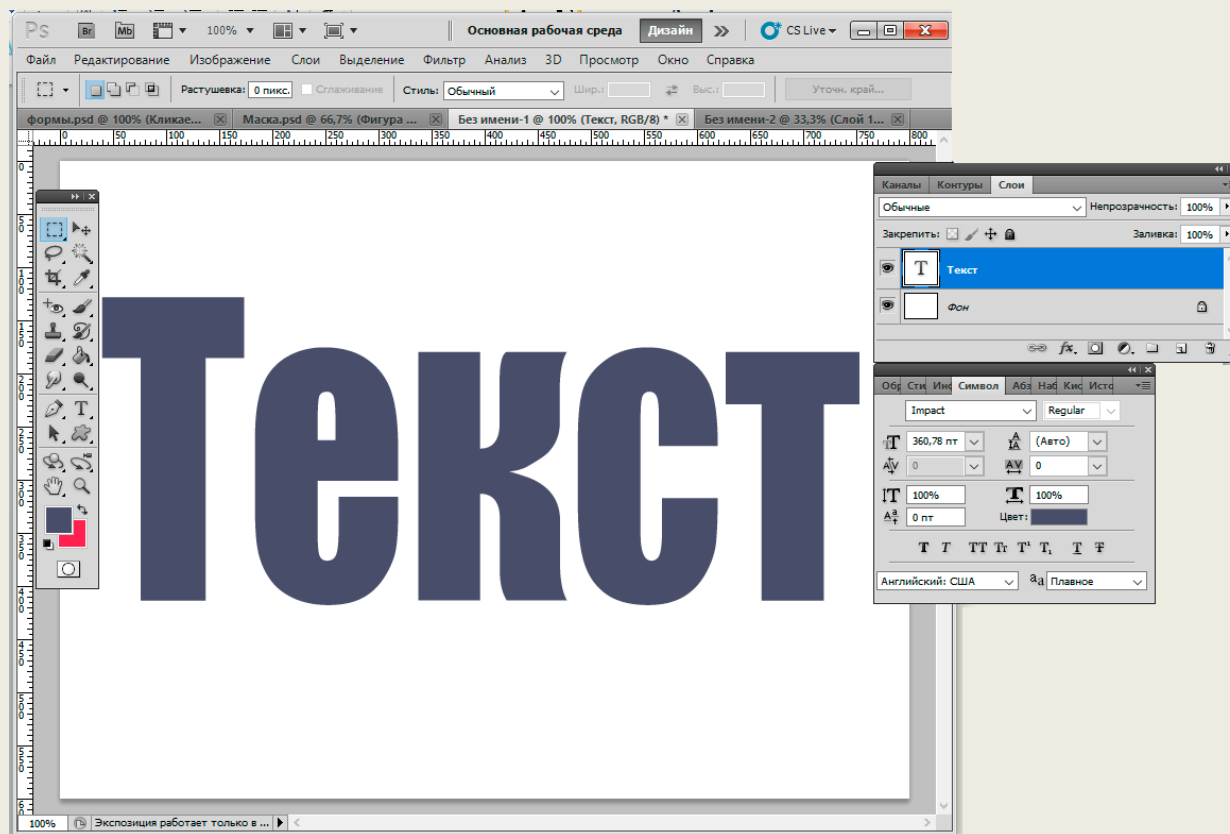


8. Применение слоя «обтравочная маска»

Для создания эффекта заполнения объекта (формы или текста) каким-нибудь рисунком можно использовать свойство слоя «обтравочная маска».

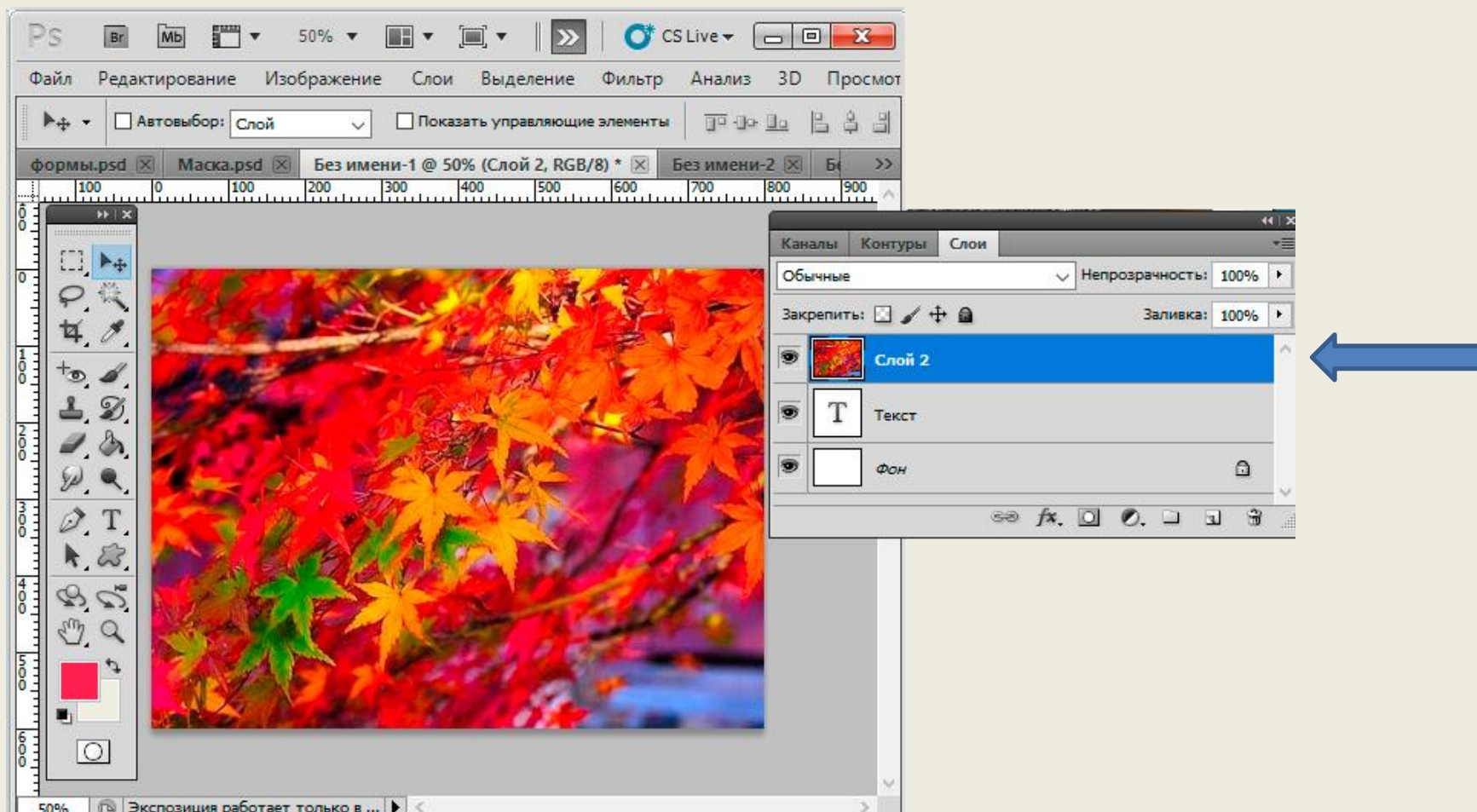
Давайте закрасим текст рисунком. Для этого выполняем следующее:

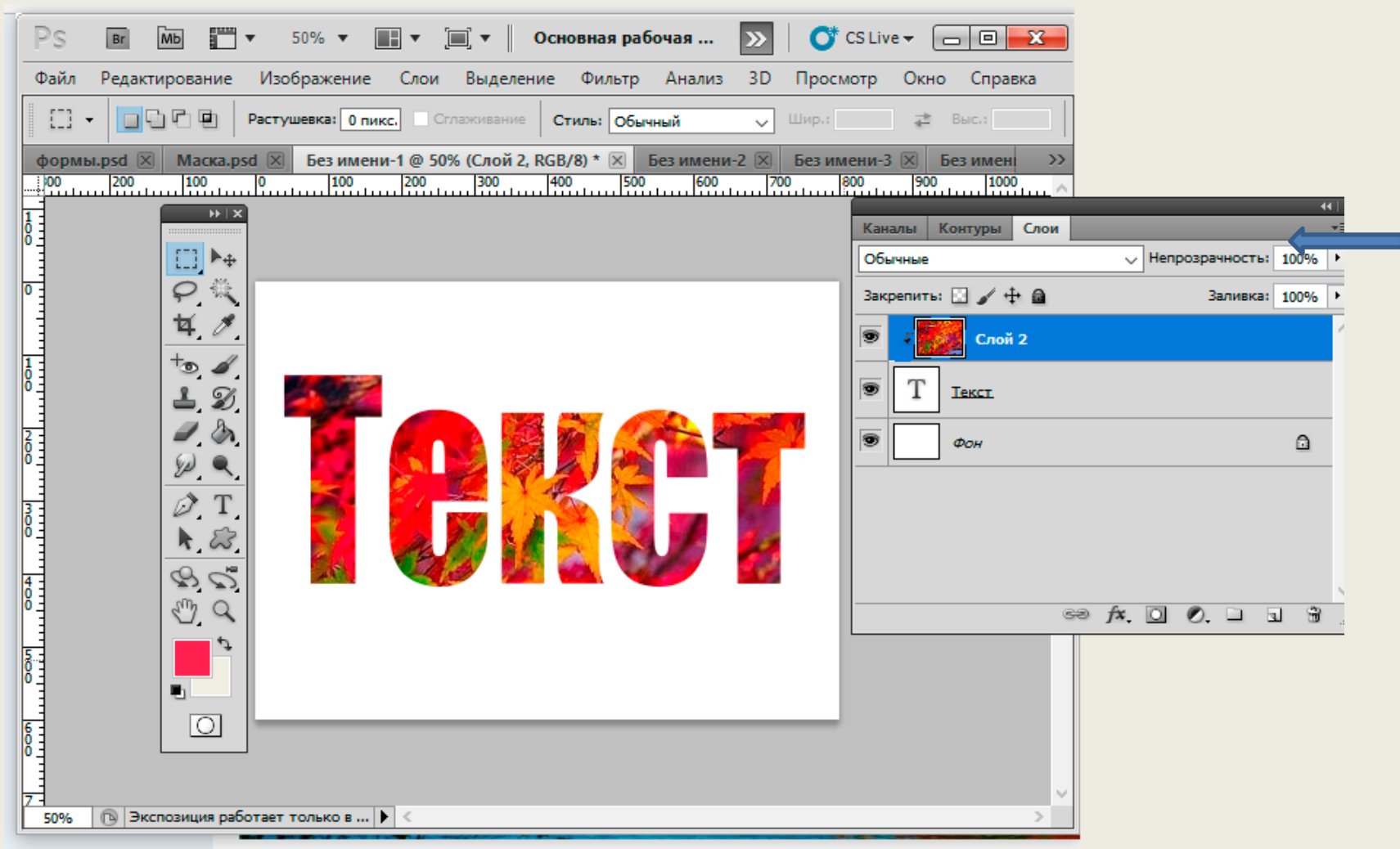
- новый документ разрешением 800 x 600 px;
- создаем слой с текстом;
- выбираем, например, шрифт Impact, начертание шрифта – Regular;
- масштабируем текст таким образом, чтобы он разместился по всей ширине документа;



выбираем картинку, которая эффектно заполнит, как заливка, данный текст;

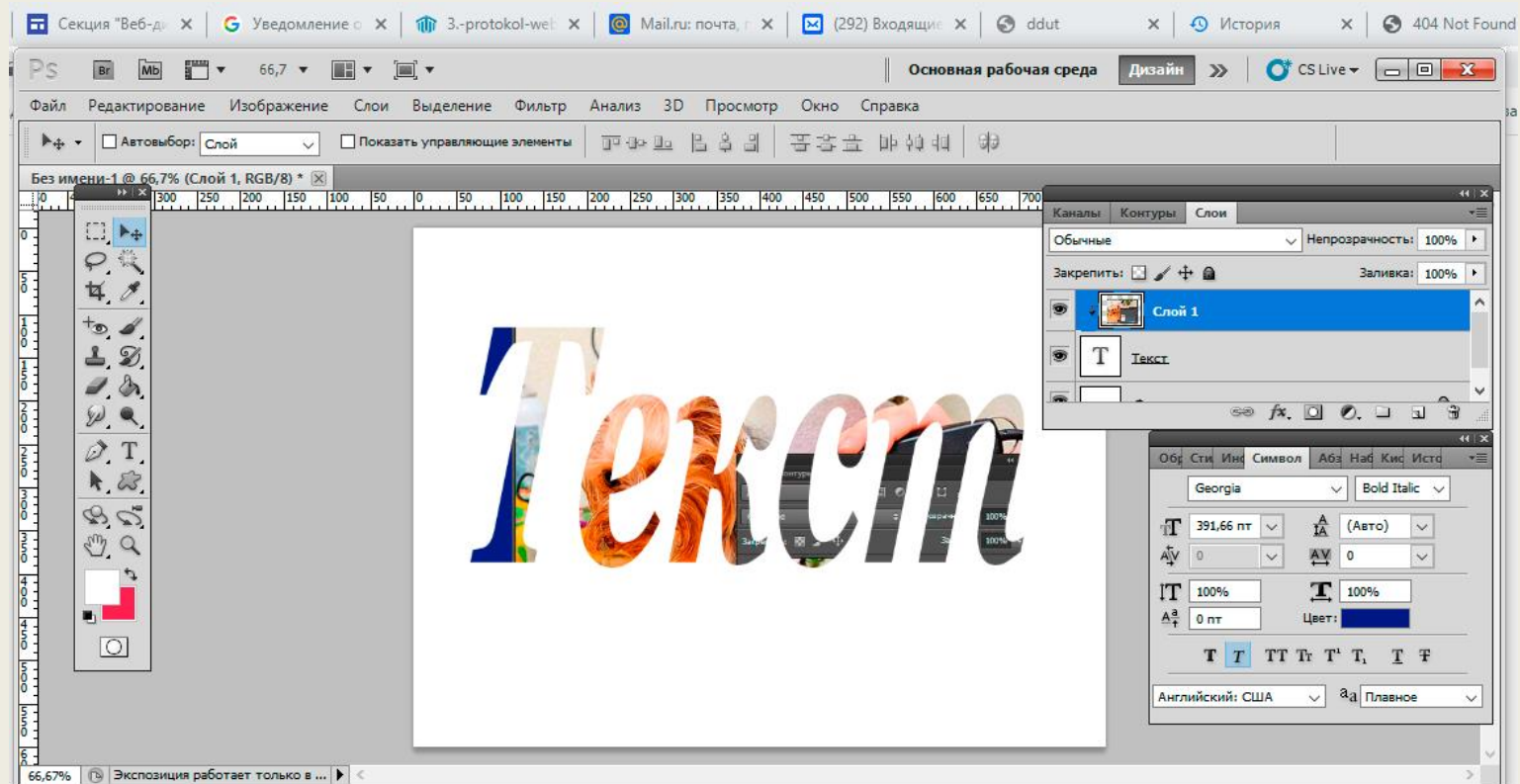
- копируем изображение картинки и вставляем на слой над текстом;





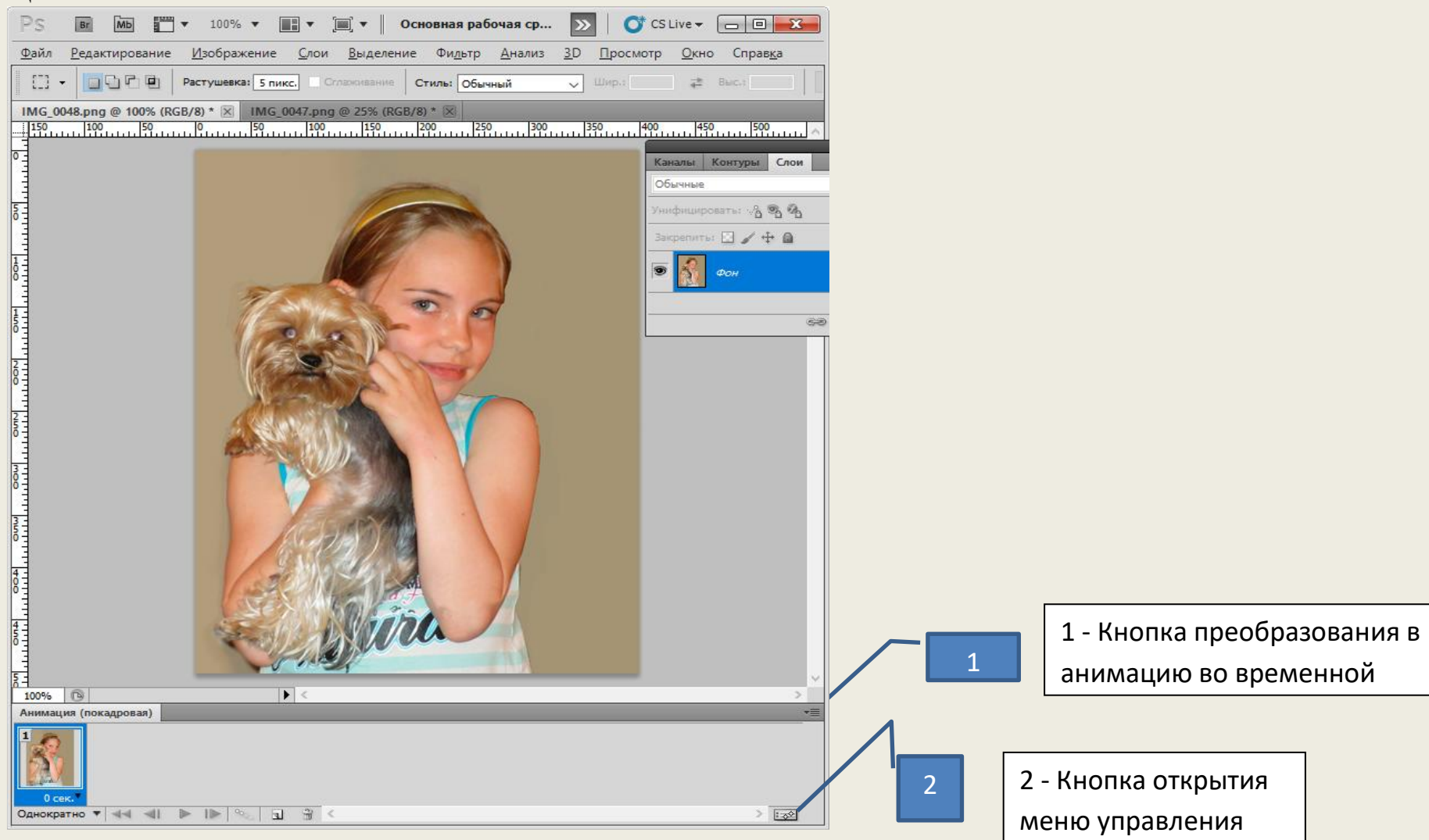
- в параметрах свойств слоя с картинкой выбираем пункт Создать обрывочную маску. Далее, перемещая картинку инструментом «Перемещение» добиваемся наилучшего эффекта заливки текста.

Ещё пример.

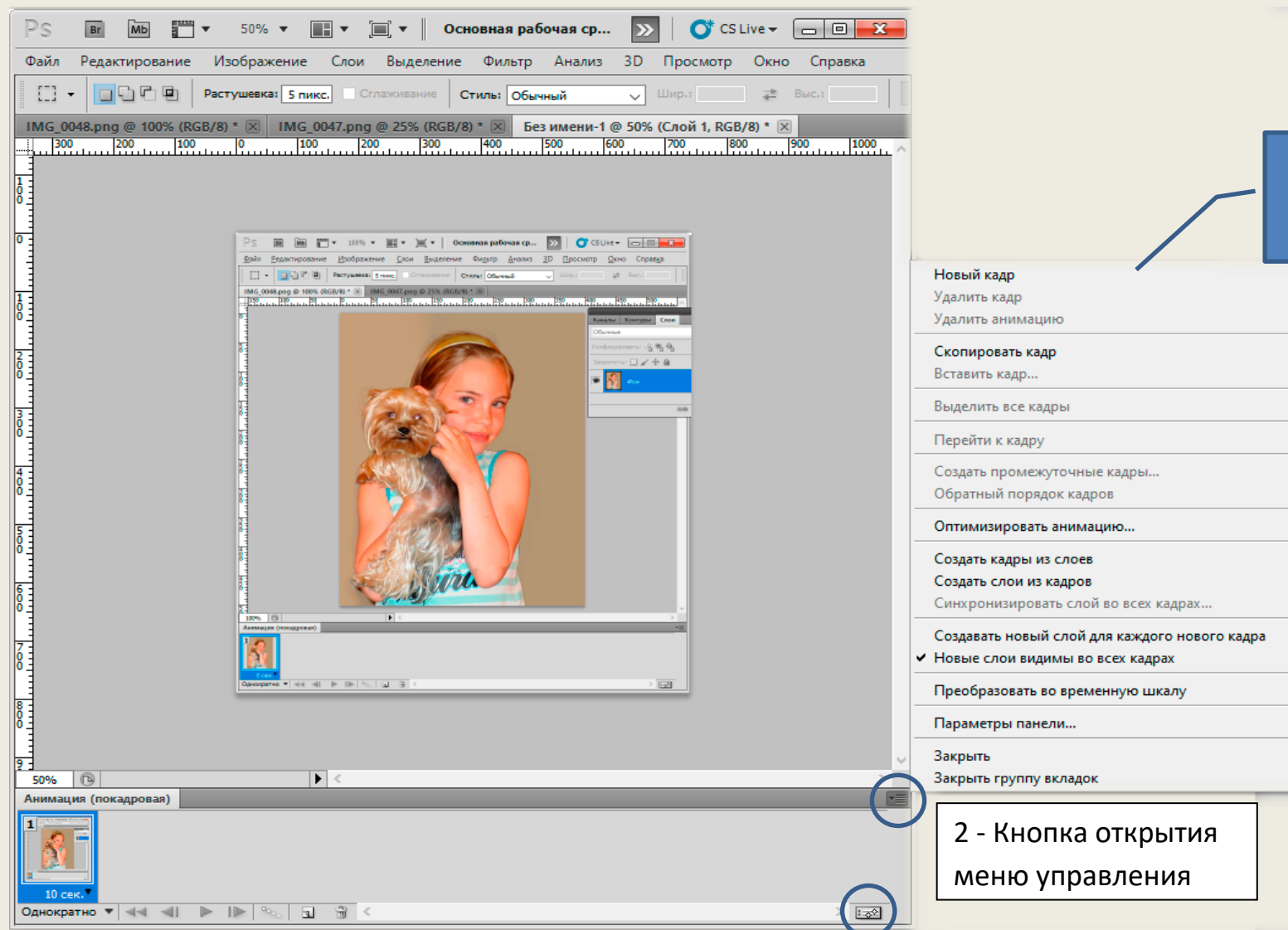


8. Анимация. Создание gif-картинки

Для создания анимации выбираем в главном меню команду **Окно** и в выпадающем меню команду **Анимация**.

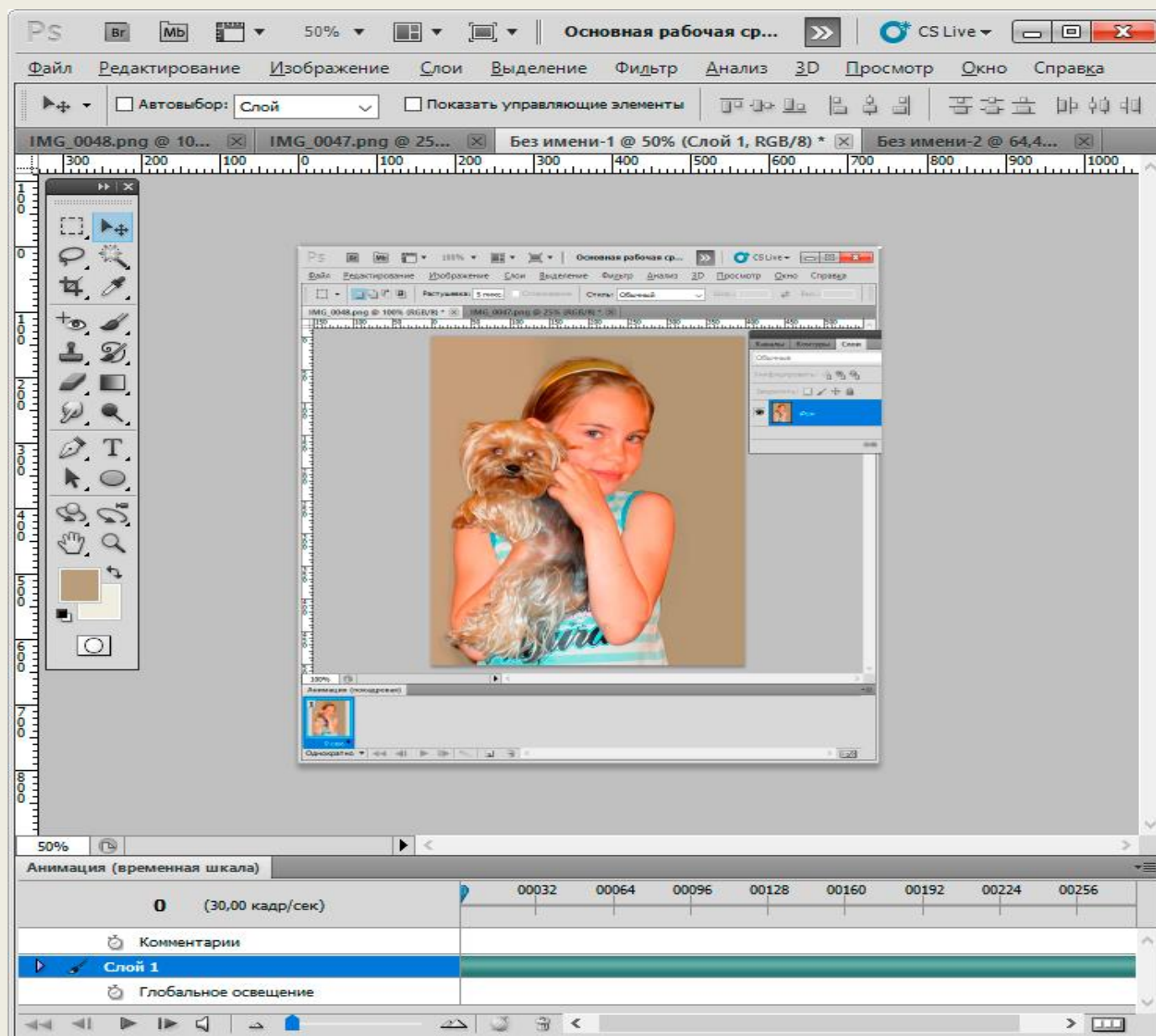


При нажатии кнопки 2 открывается меню команд управления анимацией.



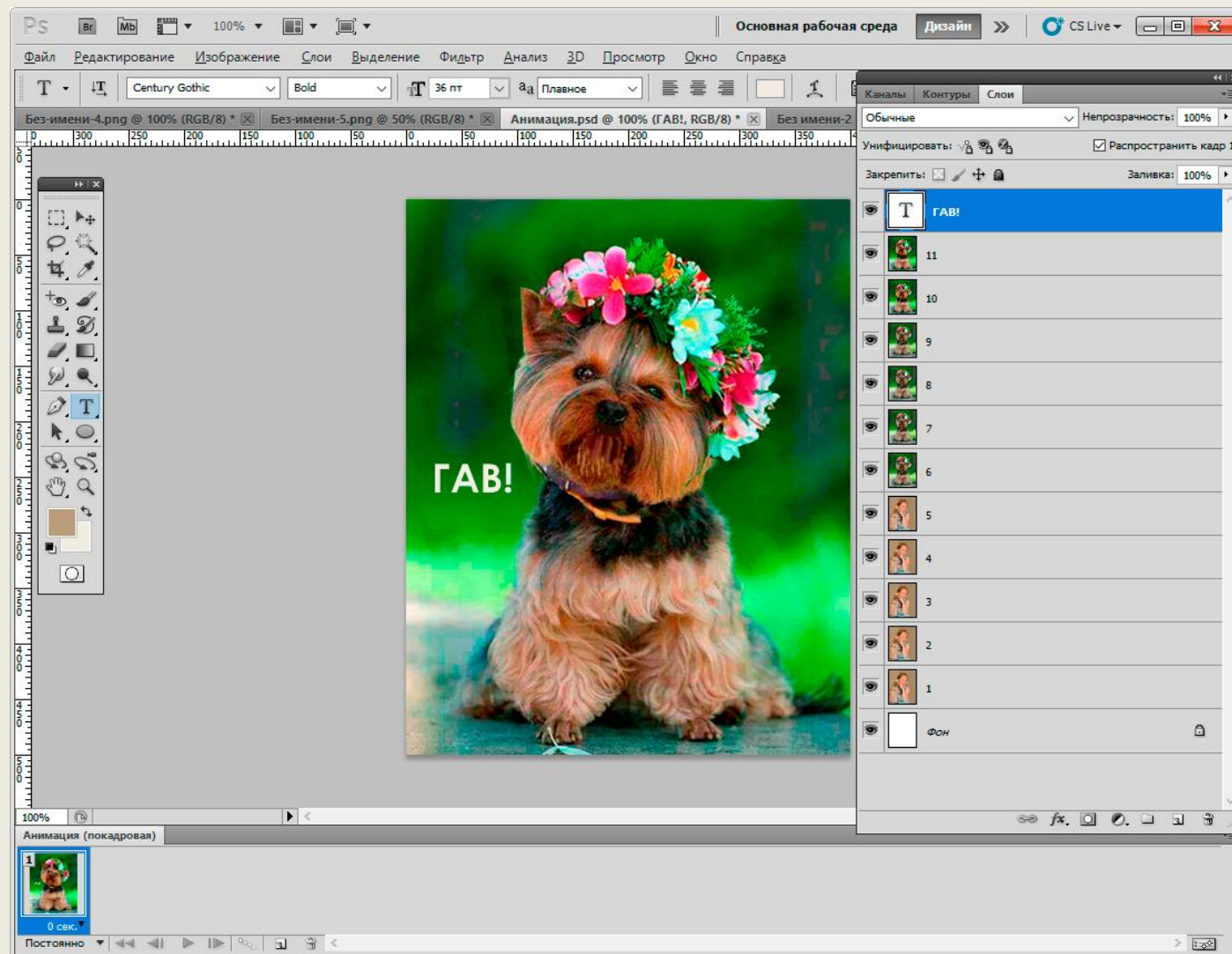
При нажатии кнопки 1 появляется временная шкала. Мы можем устанавливать время для каждого кадра.

1 - Кнопка преобразования в анимацию во временной шкале

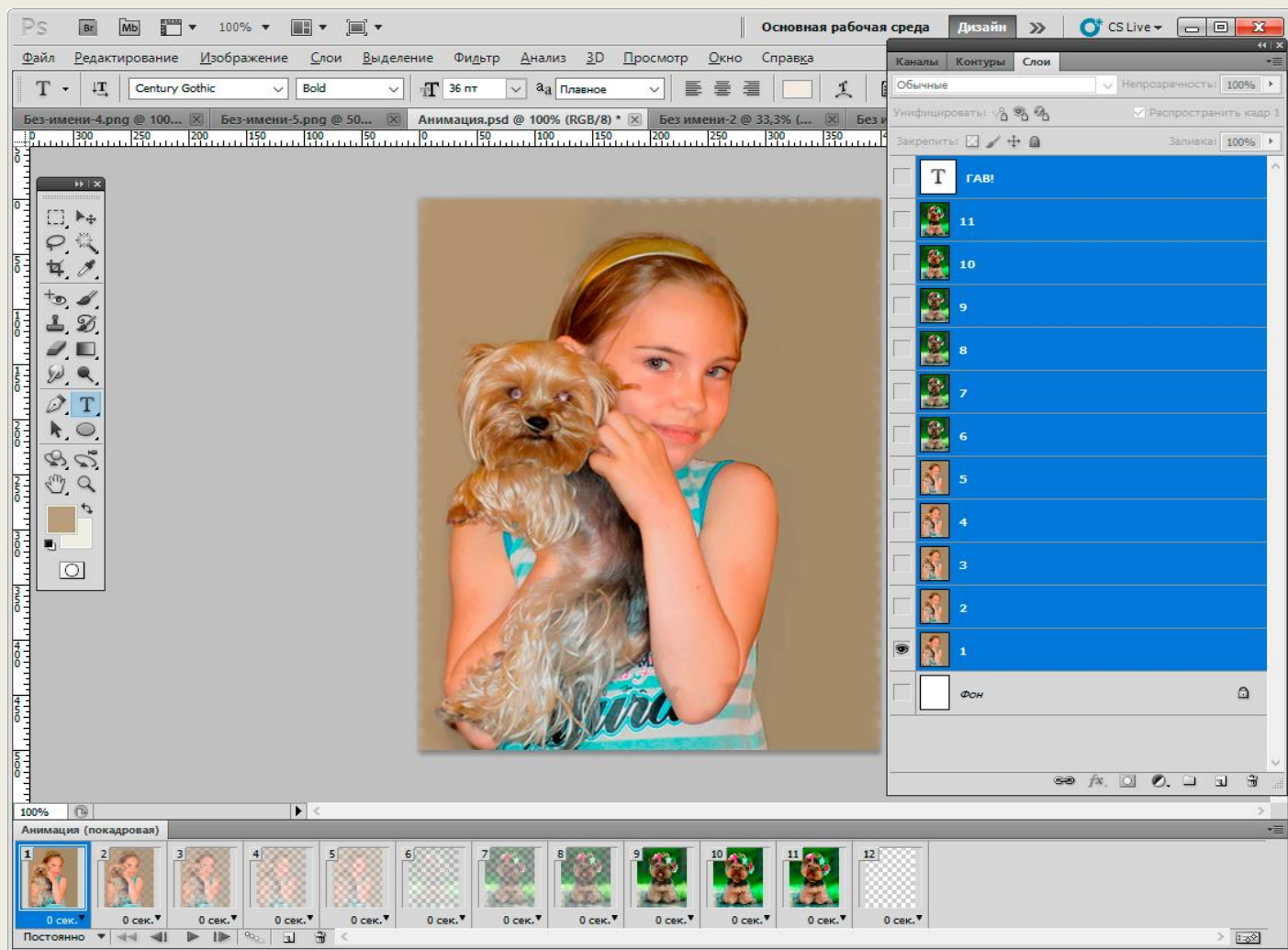


непрозрачность слоя, добавляя текстовые слои.

Далее создаем слои будущей анимации, изменяя картинки, меняя



Выделяем первый слой, нажимаем кнопку Shift и нажимаем последний слой – все слои выделяются. Далее нажимаем кнопку 2 панели анимации и выбираем команду **Создать кадры из слоёв**. Получаем линейку кадров. При этом открытым остается только первый слой. Далее переходим на каждый кадр и формируем анимацию включением или выключением отдельных слоев для каждого кадра.

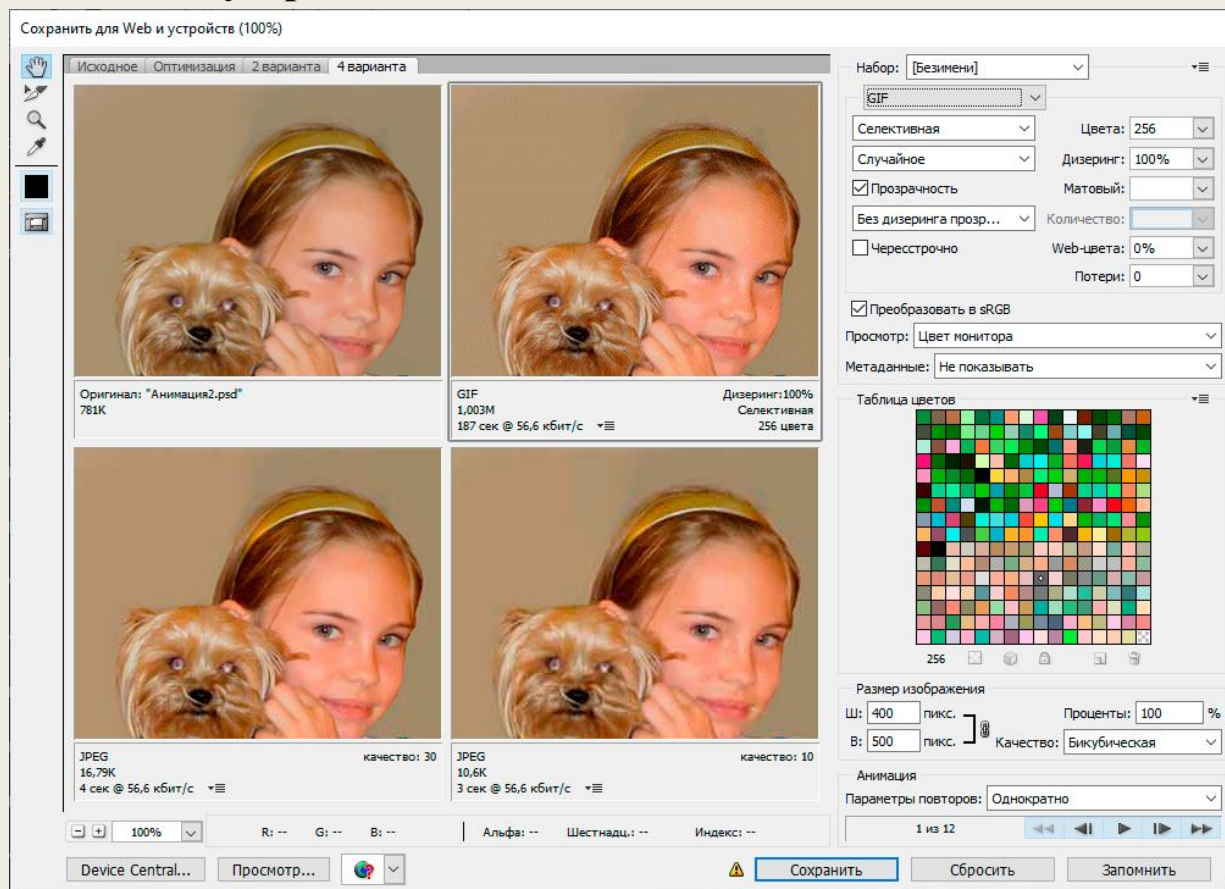


Следующий шаг:

- выбор времени воспроизведения каждого кадра. Если время для всех кадров одинаковое, то аналогично выделению всех слоев, выделяем, при нажатой клавише Shift, все кадры и устанавливаем время отображения кадров, выбрав значение в секундах внизу кадра, например 2,0 s.

Следующий шаг:

- сохранение gif-файла. Для сохранения анимации в виде gif-файла выбираем команду **Файл – Сохранить для Web и устройств...**



Выбираем:

- тип файла – gif;
- цвета – 256;
- параметры повторов – однократно, постоянно или другое;
- сохраняем в нужную папку.

Для возможности редактировать gif-анимацию необходимо сохранить файл в формате .psd