

# Вместо введения

## Обзор нового интерфейса программы

Интерфейс нового Photoshop в хорошем смысле потрясает — лично меня в первую очередь удивило отсутствие общего для всех программ Windows синего заголовка — рамочки с названием программы. Получается, все программы как программы, а Photoshop — сама по себе.

Когда я увидела неизменную на протяжении нескольких лет панель инструментов, в которой появились новые элементы и изменилось расположение старых, привычных инструментов, то поняла, что мы получили изменения программы не только знаковые и имиджевые, но и серьезные и значительные доработки функциональной части. “Давно пора!” — вот что мы скажем на это, потому что новая версия получилась невероятно комфортной для работы.

Предыдущая версия (CS3) страдала слишком уж автоматизированной настройкой — программа безуспешно пыталась предугадать наши желания, без конца автоматически перестраивая значки и пиктограммы, приводя профессионалов в бешенство, а новичков в отчаяние.

Новая версия вернулась к старым добрым традициям Photoshop: программа при всех своих новинках, усовершенствованиях и дополнениях, абсолютно покорна и послушна, ничего не делает без команды, и больше не пытается “упражняться в телепатии”.

Стоимость программы в отсутствие сколько-нибудь значимых конкурентов на рынке также беспрецедентно высока — в северной Америке она составляет 999 долларов. Полный пакет CS4 вообще стоит около 2,5 тысяч долларов (если для вас актуальны, конечно, эти цифры).

Хочу также заметить серьезное отличие стандартной и расширенной версий — по сути, это теперь почти совсем разные программы с совершенно разным набором задач. Если стандартная установка Photoshop по-прежнему направлена на обработку и создание изображений, то версия Extended имеет ощутимый уклон в сторону промышленного дизайна, обработки трехмерных изображений и чертежей, обработки видео и, кроме всего прочего, имеет также полный набор инструментов для обработки изображений. Мы в этой книге будем рассматривать расширенную версию, но основное внимание уделим классическим, традиционным задачам Photoshop.

Давайте перед началом изучения окинем беглым взглядом интерфейс Photoshop (рис. 1) и отметим самые важные моменты, которые стоит помнить при работе с этой программой.

### 1. Расположение меню

Прямо сверху находится основное меню. Если в книге вы встречаете команду File⇒Open, это значит, что нужно войти в основное меню File и выбрать в нем пункт Open. Через меню мы можем отдавать команды Photoshop, хотя удобнее, конечно, пользоваться “горячими” клавишами. Список самых употребительных сочетаний функциональных клавиш Photoshop вы найдете в конце книги. Пунктов в меню прибавилось, и это достаточно интересно.

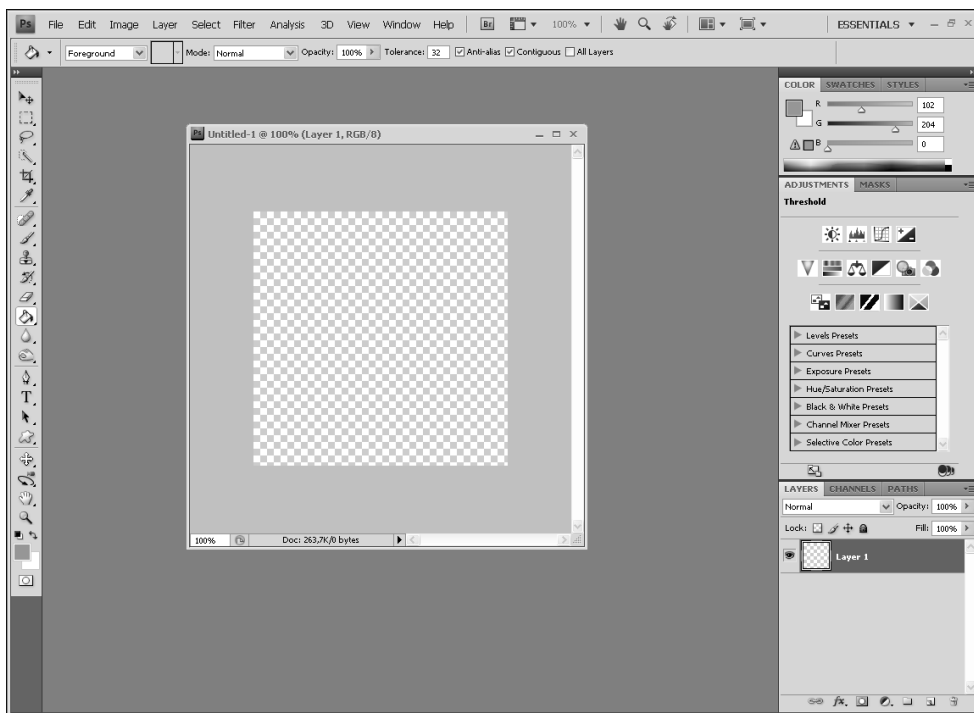


Рис. 1. Новый интерфейс Photoshop

## 2. Настройки инструментов

Непосредственно под основным меню находится горизонтальная панель настроек инструментов. Это очень важная панель, поскольку различные инструменты с различными настройками действуют совершенно по-разному. Для каждого инструмента свои настройки, при выборе нового инструмента панель настройки меняется. Активизируя новый инструмент, будьте внимательны и посмотрите на панель настройки, сверьте настройки с указанными в каждом конкретном примере. Это важно!

## 3. Панель инструментов

Вертикально слева по краю окна расположена панель инструментов. Как вы можете видеть на рис. 1, она сильно изменилась. Добавилась целая группа инструментов, инструмент “пипетка” переехал вверх, добавившись к группе инструментов выделения. За каждой пиктограммой иногда находятся сразу несколько инструментов. Чтобы выбрать один из них, нужно щелкнуть на пиктограмме правой кнопкой мыши. Ситуация усложняется тем, что действительно придется выучить инструменты, чтобы знать, за какой именно пиктограммой искать скрытый на данный момент инструмент.

Панель инструментов можно перенести куда захотите, но слева, по границе окна ей самое место. Удобно. Если вы из соображений личной оригинальности ее перетащите и так привыкните (видали мы и таких оригиналов), то вам, возможно, будет очень сложно

**Вместо введения. Обзор нового интерфейса программы**

впоследствии ориентироваться на другом компьютере. Вообще расположение панелей — вещь весьма условная, но обязательная, как все условности.

#### 4. Плавающие панели

Справа расположены необходимые панели настроек. Их действительно нужно подстраивать “под свою руку” — они нужны часто, причем в различном составе, и между ними можно удобно переключаться. Большая часть панелей снабжены ярлычками — вкладками, позволяющими собирать вместе несколько необходимых для работы панелей в одном окне, переключаясь между ними по мере необходимости. В стандартном наборе панелей “по умолчанию” (см. рис. 1) вы видите, что вперед вынесены панели настроек изображения, настройки цвета, панели масок, панель слоев, каналов и векторных контуров. Невероятно удобный и замечательно скомпонованный набор для быстрой и эффективной работы с любыми графическими файлами. Мы возьмем этот набор за основу.

#### 5. Как вернуть закрытую панель на место

Если вы случайно закроете нужную панель, то всегда сможете открыть ее снова, поставив галочку напротив названия нужной панели в меню Window. Это действительно важная информация, потому что мне доводилось встречать людей (умных, нормальных людей с двумя высшими образованиями), которые были вынуждены полностью переставлять программу только потому, что случайно закрыли панель слоев и не знали, как открыть ее снова.

Давайте рассмотрим, как переключаются интерфейсы при смене задач. Допустим, мы хотим поработать с трехмерной графикой.

Вверху справа находим меню выбора интерфейсов (рис. 2). Как видите, их действительно много: и для трехмерной графики, и для рисования, и для работы с видео, и для веб-графики — для каждого интерфейса вперед вынесены именно необходимые инструменты. Просто переключаемся и работаем.

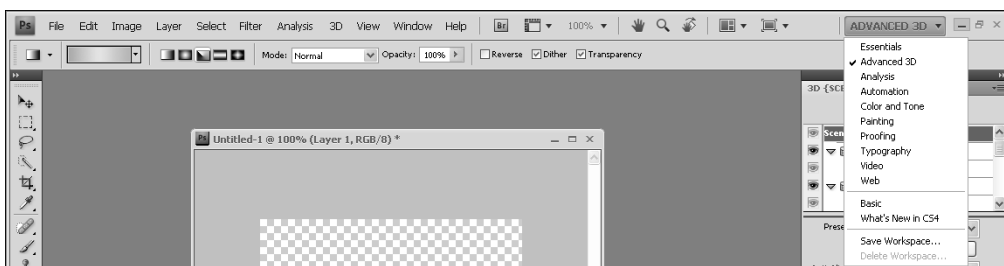


Рис. 2. Выбор интерфейса

Функция 3D (создание и обработка трехмерных изображений) для Photoshop новая — и не все функции и панели для обработки трехмерных изображений доступны для вызова через меню Window — это важно запомнить. В данном случае, конечно, видна некоторая недоработка — следование по пути легендарного 3DS MAX, интерфейс которого настолько запутан всевозможными дополнениями и усовершенствованиями, что мы имеем сразу четыре различных (но отчасти дублирующихся) меню в разных местах экрана. При этом многие стандартные функции расположены таким образом, что, не зная об их точ-

ном расположении, найти их совершенно невозможно. Так вот, например, и со светильниками в трехмерных сценах в новой версии Photoshop — если не знаешь, что они есть и даже настраиваемы — никогда в жизни не найдешь.

Конечно, программа Photoshop не стала вот так сразу самым лучшим трехмерным редактором — настройки материалов, рендеры, освещения сильно и по всем параметрам уступают тому же “Максу”. Разница примерно как между детским совочком, которым тоже можно копать..., и экскаватором с пятитонным ковшом. Но тем не менее Photoshop легко переиграла множество вторичных трехмерных редакторов — именно за счет заимствований из MAX и возможности, совершенно кстати потрясающей, — рисовать и обрабатывать трехмерные объекты непосредственно с помощью великолепных, отточенных годами, стандартных инструментов Photoshop.

Таким образом, следует признать, что трехмерность в Photoshop в целом вполне жизнеспособна. Как вы можете видеть на рис. 3, заимствование из MAX совершенно очевидно — сходное разбиение на группы, сходная хаотичность расположения инструментов и настроек. И сходная недоступность панелей настроек трехмерных объектов из основного меню. Не удивлюсь, кстати, если окажется, что часть сотрудников, разработчиков Max, просто перешла пару лет назад на работу в Adobe.

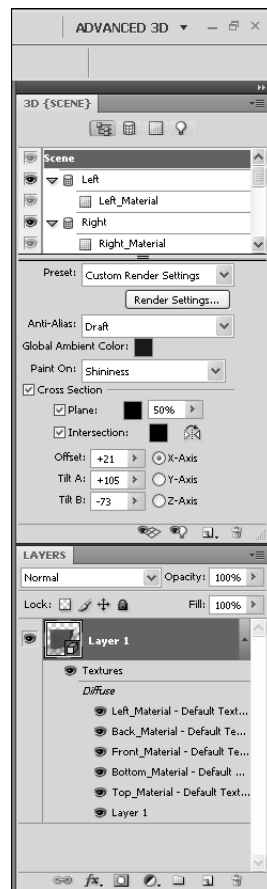


Рис. 3. Трехмерные настройки в Photoshop

## ЧТО ВАЖНО ЗАПОМНИТЬ — пять простых моментов

1. Основное меню находится сверху.
2. Для каждого инструмента Photoshop имеются свои настройки. Если инструмент выбран, они находятся прямо под основным меню.
3. Слева — панель инструментов. За каждой пиктограммой скрывается несколько инструментов одной группы, их можно выбирать щелчком правой кнопкой мыши.
4. Справа расположены плавающие панели — слои, каналы, векторные контуры и т.д.
5. Если вы случайно закроете нужную плавающую панель, ее можно открыть снова из основного меню Window.

# Панель инструментов

Думаю, перед началом работы имеет смысл также бегло рассмотреть панель инструментов (рис. 4). На данный момент это дополнительная информация — примерно как справочник. Более подробно, с практической точки зрения, мы рассмотрим инструменты и методы их применения в процессе работы.

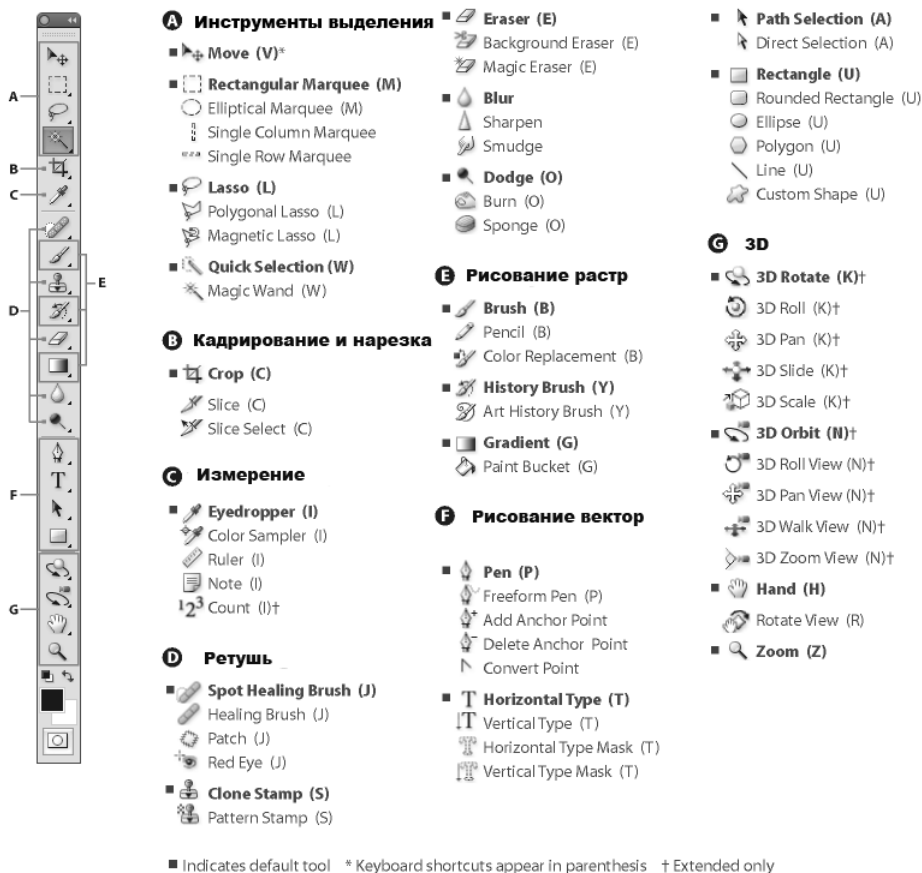


Рис. 4. Все инструменты Photoshop одним взглядом

Начнем сверху.

## Инструменты выделения

Первая пиктограмма и последняя содержат по одному инструменту. Такая вот странная симметрия. Остальные теснятся по принципу коммуналки гастарбайтеров — 12 дворников в одной комнате, 14 штукатуров в ванной и 28 “Бакинских комиссаров” в гостиной, все похожи как родные братья..., а мы с вами сейчас должны запомнить, как их всех зовут.

Инструмент перемещения Move tool смещает выделенную область или просто весь рисунок. Это один из самых полезных инструментов (рис. 5).



Рис. 5. Инструмент *Move tool*

За пиктограммой *Marquee Tool* (Выделение) скрывается сразу четыре инструмента: прямоугольное выделение, круговое выделение, выделение строки в один пиксель и выделение колонки в один пиксель (рис. 6). Выделять можно как часть изображения, так и пустую область в новом слое (чтобы залить ее цветом или градиентом).

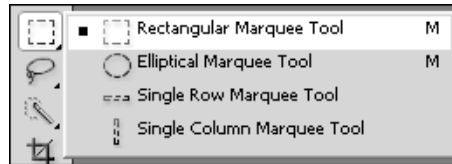


Рис. 6. Инструмент *Marquee Tool*

Лассо — гибкий инструмент выделения (рис. 7). Простое лассо (*Lasso Tool*) выделяет фрагмент изображения именно так, как вы его обведете мышью или пером планшета. Обычно это получается не слишком ровно. Зато “от руки”.

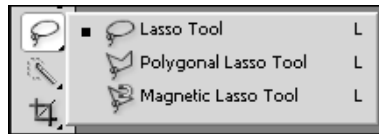


Рис. 7. Инструмент *Lasso Tool*

Полигональное лассо (*Polygonal Lasso Tool*) создаст выделение на основе заданных вами точек — ставим точки и получаем достаточно резкое по форме выделение. Часто применяется в открытках, а также при создании “солнечных лучей”, кристаллов, украшений. Важно после создания нужного контура вернуться в ту же точку, с которой начали, и таким образом замкнуть выделение.

Магнитное лассо (*Magnetic Lasso Tool*) привязывается к границе цвета. Этот инструмент часто используют при вырезании объектов из профессионального клипарта, если граница цвета очень четкая. Действительно удобно, но при переносе вырезанного таким образом фрагмента на контрастный фон обязательно проявятся “лохмотья” по краям.

Инструменты быстрого выделения *Quick Selection Tool* (рис. 8) и *Magic Wand Tool* — “волшебные” инструменты быстрого выделения. Иногда работают хорошо — при наличии четкой цветовой границы. Но в целом довольно непредсказуемы.

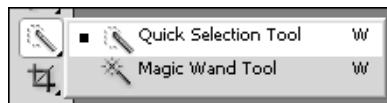


Рис. 8. Инструмент *Quick Selection Tool*

Кадрирование и нарезка (рис. 9). Раньше это были инструменты разных групп. Но поскольку инструментов сильно прибавилось, некоторым пришлось перенести уплотнение.



Рис. 9. Кадрирование и нарезка

Инструмент кадрирования изображений **Group** позволяет обрезать документ с любым количеством слоев до нужного размера — не приходится возиться с каждым слоем по отдельности. В панели настроек под основным меню можно задать размер и разрешение обрезаемой области.

Инструмент **Slice** используется для нарезки готовых изображений большого размера или высокого разрешения для веб-графики. Изображение сохраняется для сети уже порезанным на фрагменты. Очень удобно — например, при создании меню, если по каким-то причинам вы не хотите использовать карту изображения.

Пипетка, линейка, счетчик и примечания переехали в группу инструментов выделения с самого низа линейки инструментов (рис. 10). Раньше они относились к вспомогательным. Пипеткой можно брать образцы цвета, линейка меряет расстояние, примечания сохраняются в качестве служебной информации, счетчик элементов — как ему и положено, подсчитывает объекты.

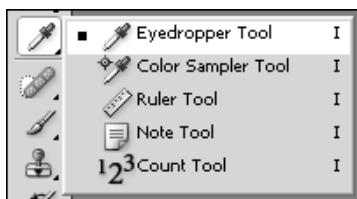


Рис. 10. Вспомогательные инструменты

### Инструменты ретуши и рисования

Инструменты **Healing Brush Tool** (Восстанавливающие кисти) применяются при восстановлении изображения или поврежденной текстуры, а также для переноса текстуры с одного объекта на другой (рис. 11). Это самые важные инструменты при фотокоррекции. К ним примыкает “заплатка” и исправитель красных глаз.



Рис. 11. Инструменты ретуши

Карандаши, кисточки, кисть цветозамены — инструменты “ручного” рисования (рис. 12). Карандаши (**Pencil Tool**) и кисти (**Brush Tool**) имеют множество настраиваемых параметров, таких как размер, мягкость, прозрачность, форма, режимы смешивания — все, что нужно для рисования.

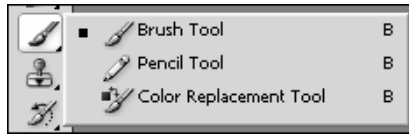


Рис. 12. Кисти для рисования “от руки”

Штампы — замечательные инструменты копирования кистью (рис. 13). Clone Stamp — это кисть, копирующая фрагмент одного рисунка на другой. С ее помощью, например, можно запросто закрасить бутылку текстурой апельсина... или добавить вторую пару глаз на фотографию. Параметры кисти — прозрачность, текстура самой кисти — легко настраиваются. Pattern Stamp — текстурная кисть.

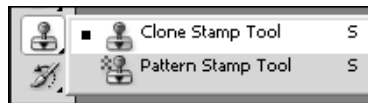


Рис. 13. Штампы

Кисти восстановления состояния — очень полезные инструменты (рис. 14). Позволяют “откатить назад” изменения на конкретном участке, т.е. локально.

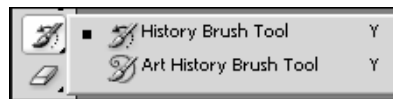


Рис. 14. Кисти восстановления состояния

Стирательные резинки (рис. 15). В отличие от обычных ластиков возможности настройки формы и мягкости совершенно безграничны. “Волшебный” же ластик стирает якобы только выбранный цвет. Это инструмент для лентяев. Иногда бывает весьма полезным. Даже часто, если совсем честно. Все “волшебные” инструменты ориентируются в первую очередь на цветовую границу, и потому огрехи в их работе неизбежны — при использовании любых инструментов такого рода требуется опыт и осторожность.

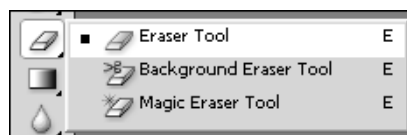


Рис. 15. Ластики

Инструмент Paint Bucket Tool предназначен для закрашивания фрагментов рисунка сплошным цветом, а Gradient Tool — градиентной заливкой (рис. 16). Существует огромное количество настроек градиента, его формы и режима смешивания цветов, что весьма удобно для закрашивания как фонового слоя, так и выделенных фрагментов.

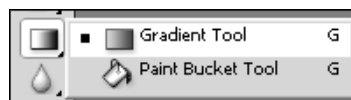
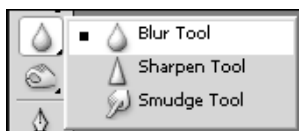


Рис. 16. Заливки

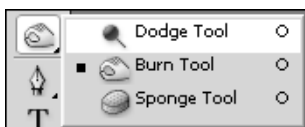


Инструмент **Smudge Tool** — “палец”, позволяющий размазывать изображение, как будто вы рисуете пальцем по свежей краске. **Sharpen Tool** — кисть, увеличивающая резкость изображения, **Blur Tool** — размытие кистью (рис. 17).



*Рис. 17. Инструменты размытия, резкости и размазывания*

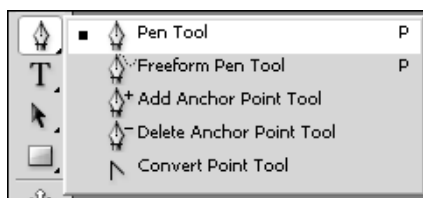
Инструменты, позволяющие осветлить, затемнить или обесцветить изображение, а также добавить тени и объем (рис. 18). Это чаще всего употребляемые во время рисования инструменты после кисточек. Инструмент **Dodge Tool** осветляет участки рисунка, **Burn Tool**, напротив, как бы поджаривает, а **Sponge Tool** убирает излишки цвета, как и положено губке.



*Рис. 18. Инструменты осветления и затемнения*

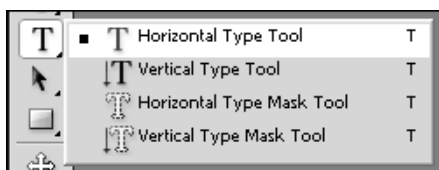
### Группа инструментов векторного рисования

С помощью инструментов рисования векторных кривых можно создать векторный контур любой сложности (рис. 19). **Pen Tool** строит контур по опорным точкам, **Freeform Pen Tool** создает свободный векторный контур (как будто вы рисовали карандашом), **Add Anchor Point Tool** и **Delete Anchor Point Tool** позволяют добавить или удалить точку контура, и, наконец, **Convert Point Tool** — инструмент настройки контура с помощью векторных направляющих.



*Рис. 19. Инструменты рисования векторных кривых*

С текстовыми инструментами все просто — текст горизонтально, вертикально, маски текста (рис. 20).



*Рис. 20. Текстовые инструменты*

Инструменты для выделения и последующей трансформации именно векторных составляющих (рис. 21).

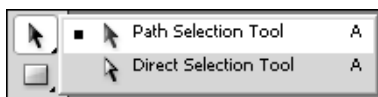


Рис. 21. Выделение векторных контуров

Фигуры можно применять как векторные контуры, маски и даже просто как растровые изображения. Прямоугольники, скругленные прямоугольники, окружности, многоугольники, линии и, наконец, инструмент Custom Shape Tool (рис. 22) открывает доступ к встроенной библиотеке векторных изображений. Собственные векторные контуры также можно сохранять и дополнить ими стандартную библиотеку. Или создать собственную библиотеку.

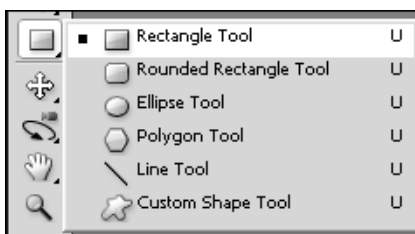


Рис. 22. Фигуры

### Трехмерные инструменты

Инструменты для управления трехмерными фигурами позволяют выполнять развороты по осям координат и управлять размерами (рис. 23).

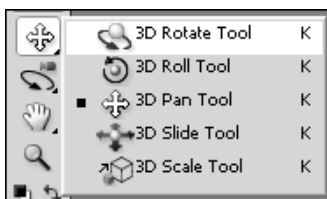


Рис. 23. Инструменты поворотов объектов

Не обязательно поворачивать объект. Можно изменить точку зрения. Для этого служат инструменты управления камерой (рис. 24).

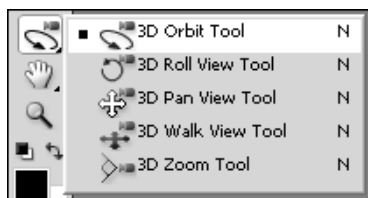


Рис. 24. Управление камерой

