

Ігор ЖЕНЧЕНКО
Марина ЖЕНЧЕНКО

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

Adobe Photoshop



навчальний посібник



Київ
Видавництво «Жнець»
2016

УДК 004.92(075.8)
ББК 32.973.26018.2
Ж55

Рецензенти:

Чебаник В. Я. — Заслужений діяч мистецтв України, член-кореспондент Національної академії мистецтв України, професор, завідувач кафедри графічного дизайну та комп'ютерних технологій КДІДПМД імені Михайла Бойчука.

Теремко В. І. — д-р наук із соц. комунік., завідувач кафедри видавничої справи та редагування Інституту журналістики КНУ імені Тараса Шевченка.

Рекомендовано до друку Вченою радою Київського університету імені Бориса Грінченка (протокол № 11 від 24.06.2015 р.)

Посібник пропонує студентам вивчати популярну програму растрової графіки Adobe Photoshop, виконуючи цікаві завдання різної складності за ілюстрованими покроковими інструкціями. Кожна тема містить три завдання, контрольні питання та завдання для самостійної роботи для закріплення набутих практичних навичок роботи в програмі.

ЗМІСТ

ВІД АВТОРІВ	5
ВСТУП. Растрова графіка: Властивості, переваги та недоліки	7
Тема 1. ПОЧАТОК РОБОТИ. РОБОЧЕ СЕРЕДОВИЩЕ ПРОГРАМИ	
<i>Завдання 1. Робота з меню, палітрами та інструментами програми</i>	8
<i>Завдання 2. Створення зображення в рамці</i>	12
<i>Завдання 3. Завантаження до програми нових пензлів</i>	16
Тема 2. РОБОТА ІЗ ШАРАМИ: ДУБЛЮВАННЯ, ВИДАЛЕННЯ, ТРАНСФОРМАЦІЇ, ЗАСТОСУВАННЯ ЕФЕКТІВ ШАРУ	
<i>Завдання 1. Перетворення зображення на тривимірний об'єкт</i>	19
<i>Завдання 2. Зміна зображення на екрані монітора</i>	26
<i>Завдання 3. Зміна зображення в лінзах окулярів</i>	31
Тема 3. МАСКИ І КАНАЛИ	
<i>Завдання 1. Тоновна корекція світлин за допомогою маски шару</i>	39
<i>Завдання 2. Створення колажу з кількох світлин</i>	43
<i>Завдання 3. Створення ефекту тіні, що падає від зображення</i>	49

Тема 4. РОБОТА З ТЕКСТОМ

<i>Завдання 1. Набір, зміна параметрів, трансформація тексту</i>	58
<i>Завдання 2. Створення об'ємного напису у перспективі</i>	60
<i>Завдання 3. Заливання тексту зображенням</i>	65

Тема 5. ФІЛЬТРИ

<i>Завдання 1. Створення ефекту руху автомобіля</i>	70
<i>Завдання 2. Створення текстового напису для рекламної листівки</i>	74
<i>Завдання 3. Створення художнього зображення за допомогою фільтрів</i>	80

ГАРЯЧІ КЛАВІШІ	90
-----------------------	----

ВІД АВТОРІВ

Цифрова доба диктує свої вимоги до знань, вмінь і компетенцій сучасних фахівців. Отже, знання графічних програм є необхідним для майбутніх працівників видавничої галузі, сфери реклами та зв'язків із громадськістю, художників-графіків, дизайнерів.

Мета навчального посібника — набуття студентами практичних навичок роботи в програмі растрової графіки Adobe Photoshop, зокрема тонова та колірна корекція світлин, створення колажів, текстових ефектів тощо для різноманітної видавничої продукції.

На сучасному ринку навчальної літератури існує багато видань, відеокурсів, присвячених опису роботи в Adobe Photoshop. Проте більшість з них мають значний обсяг (понад 500 сторінок), занадто детально описують усі можливості роботи у програмі, що, з одного боку, добре, а, з іншого, ускладнює сприйняття інформації початківцем, який вперше відкриває програму, та створює проблеми викладачеві курсу.

У пропонованому навчальному посібнику, орієнтованому на початковий рівень вивчення програми Adobe Photoshop, обрано найбільш ефективну при опануванні комп'ютерних програм методику викладання — виконання студентами цікавих практичних завдань з ілюстрованими покроковими інструкціями.

Кожна тема посібника містить три завдання різних рівнів складності (від найпростішого до більш складного), контрольні питання та завдання для самостійної роботи для закріплення набутих практичних навичок. Наприкінці видання наведено список «гарячих клавіш», який допоможе студентам швидше виконувати поставлені завдання.

Посібник створено на основі використання українізованих версій Adobe Photoshop CS6 та Adobe Photoshop CC.

ВСТУП

РАСТРОВА ГРАФІКА: ВЛАСТИВОСТІ, ПЕРЕВАГИ, НЕДОЛІКИ, ФОРМАТИ ЗОБРАЖЕНЬ

Принцип кодування графічної інформації в растровій (піксельній, бітовій) графіці відрізняється від векторної. Основними будівельними блоками кожного растрового зображення є **піксель** — мінімальний елемент зображення, що формується методом растрової графіки на вивідних пристроях. Був відкритий і використовувався людьми за багато століть до комп'ютерів, моніторів і сканерів у таких напрямках монументального і прикладного мистецтва, як мозаїка, вітраж, вишивка, адже у кожній з перерахованих технік зображення будується з дискретних і, як правило, кольорових елементів.

Усі піксельні зображення утворюють мозаїку з дуже дрібних елементів — пікселів, що характеризуються положенням у так званій бітовій карті (таблиці, матриці) і характеристиками кольору. Кожен піксель, як камінчик у мозаїці, незалежний один від одного, і має свої значення кольору. Якщо в векторних програмах графічні елементи існують як окремі графічні об'єкти, які можна редагувати, то в растрових треба опрацьовувати багато кольорових пікселів, що разом створюють ілюзію певних форм. Пікселі допомагають описувати складні відтінки та відтворювати найменші деталі зображення.

Переваг у піксельній графіці, порівняно з векторною, не дуже багато:

- простота технічної реалізації процесу автоматизації введення (оцифровування) образотворчої інформації. Існує розвинута система зовнішніх пристроїв (сканери, відеокамери, цифрові фотокамери) для введення фотографій, слайдів, малюнків та інших образотворчих оригіналів у пам'ять комп'ютеру;

- можливість опрацьовувати фотореалістичні зображення, створювати перспективну глибину, розмитість, акварельність тощо.

До **недоліків** належать:

- складність при малюванні, оскільки ще до початку малювання програма потребує введення конкретних значень роздільної здатності (кількості точок на дюйм) і глибини кольору (кількості колірних біт на піксель);
- проблеми при трансформаціях. При спробі злегка повернути зображення, наприклад з чіткими тонкими вертикальними лініями, виявляється, що чіткі лінії перетворюються на «сходишки». Це означає, що за будь-яких трансформацій (поворотах, зміні масштабу тощо) у піксельній графіці неможливо обійтися без втрати якості (через дискретну природу зображення).

У програмі Photoshop будь-яке зображення можна створити, відкрити, редагувати і зберегти в 12 різних форматах, але зазвичай використовують лише кілька форматів:

- **PSD**— власний формат файлу програми Photoshop, який підтримує всі типи зображень, зберігає всі дані про документ та використовується для обміну зображеннями між програмами (InDesign, Illustrator, FrameMaker);
- **TIFF** — універсальний формат для збереження відсканованого зображення з кольоровими каналами, імпортується до всіх програм верстки та відкривається всіма програмами растрової графіки;
- **GIF** — зберігає файли для Web;
- **JPEG** — призначений для збереження файлів зі стисненням;
- **EPS** — описує зображення мовою PostScript, тому дає змогу зберігати не лише растрову, а й векторну графіку. Використовується для експорту у програму Adobe Illustrator.

Тема 1

ПОЧАТОК РОБОТИ. РОБОЧЕ СЕРЕДОВИЩЕ ПРОГРАМИ

Мета: навчитися створювати, зберігати файли, масштабувати зображення, змінювати робоче середовище програми, працювати з меню, палітрами та інструментами програми.

Завдання 1

РОБОТА З МЕНЮ, ПАЛІТРАМИ ТА ІНСТРУМЕНТАМИ ПРОГРАМИ

1. Відкрийте програму Adobe Photoshop.
2. Створіть новий документ: **Файл => Створити (Ctrl+N)**. У вікні **Створити** оберіть параметри (рис. 1):

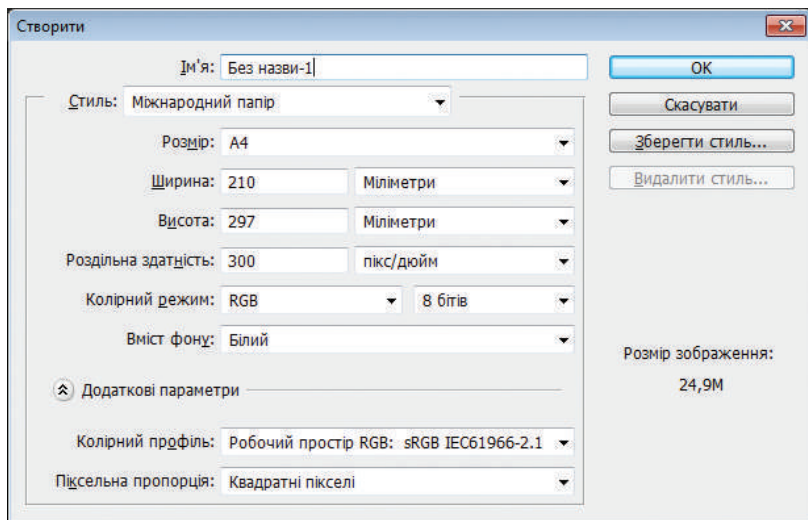


Рис. 1

Стиль — Міжнародний папір;
Розмір — A4 (210x297 мм);
Роздільна здатність — 300 пікс./дюйм;
Колірний режим — RGB;
Вміст фону — Білий.

Збережіть документ як **Lab1z1 Prizvyshe**.

3. Виведіть на екран вимірювальні лінійки (**Перегляд => Лінійки**).

4. Створіть горизонтальні та вертикальні напрямні у позиціях 2 см, 4 см, 14 см: **Перегляд => Створити напрямну** (рис. 2).

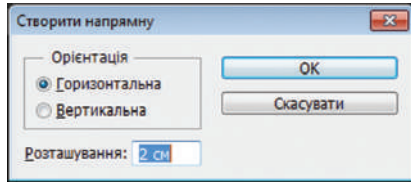


Рис. 2

5. Приховуйте напрямні та знову покажіть їх на екрані: **Перегляд => Показати => Направні**.

5. Послідовно перемістіть початок координат на кожен із перетинів горизонтальних та вертикальних напрямних.

6. Змініть колір напрямних: **Правка => Параметри => Направні, сітка та фрагменти**.

7. Створіть новий шар, виконавши команду меню: **Шар => Створити => Шар** (Shift+Ctrl+N) або (простіше!) натиснувши піктограму створення нового шару на палітрі **Шари** (F7) (рис. 3).

8. Оберіть з палітри інструментів інструмент **Прямокутна область (M)** та намалюйте квадрат довільного розміру.



9. Клікніть на панелі інструментів на кнопці **Встановити фоновий колір**.

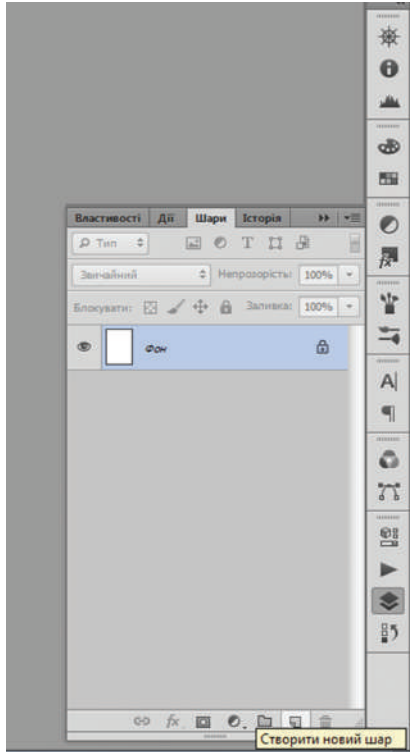


Рис. 3

10. У діалоговому вікні **Палітра кольорів** оберіть основний колір (колір переднього плану) з параметрами **R68 G16 B78** (рис. 4).

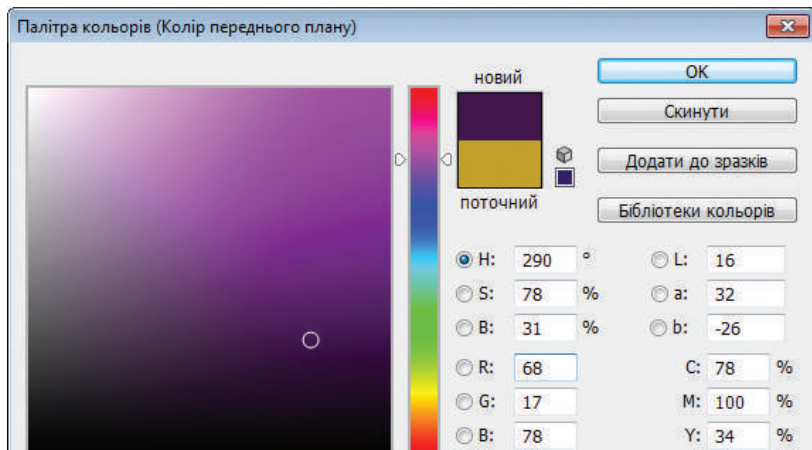


Рис. 4

11. На палітрі інструментів оберіть інструмент **Заливка** та залийте намальований квадрат обраним у п. 9 основним кольором. Зніміть виділення, клікнувши інструментом виділення за межами виділеної ділянки або натиснувши **Ctrl+D**.

12. Створіть новий шар, оберіть на палітрі інструментів інструмент **Овальна область (M)**, натисніть **Shift** та намалюйте коло довільного розміру.

13. Клікніть на панелі інструментів на кнопці **Встановити фоновий колір** та у діалоговому вікні **Палітра кольорів** оберіть основний колір з параметрами **R194 G160 B42**.

14. За допомогою інструмента **Заливка** залийте коло кольором з обраними у п. 13 параметрами. Зніміть виділення (**Ctrl+D**).

15. Оберіть на панелі інструментів інструмент **Переміщення**, клікніть правою кнопкою на колі, оберіть **Шар 2** та перемістіть коло вверх щодо квадрату.

16. Збільшіть та зменшіть масштаб зображення за допомогою команд **Збільшення** та **Зменшення** з меню **Перегляд**.

17. Послідовно зменшіть та збільшіть масштаб зображення за допомогою інструмента **Масштаб (Z)** з панелі інструментів.

18. Збільшіть у робочому вікні довільний фрагмент зображення, використавши палітру **Навігатор** (рис. 5).

19. Змініть робоче середовище з **Основне** (стоїть за замовчуванням) на **Малювання**, обравши відповідний пункт з меню **Вікно => Робоче середовище** або на панелі у верхньому правому куті програми (рис. 6).

20. Порівняйте, які зміни відбулися у відображенні пунктів меню та палітр на екрані при зміні робочого середовища.

21. Виконайте дії пунктів 19, 20, змінивши послідовно робоче середовище на **Малювання**, **Рух**, **Типографіка** **Фотографія**, **Основне**.

22. Збережіть файл **Lab1z1 Prizvyshe** у форматі **psd** та закрийте його.

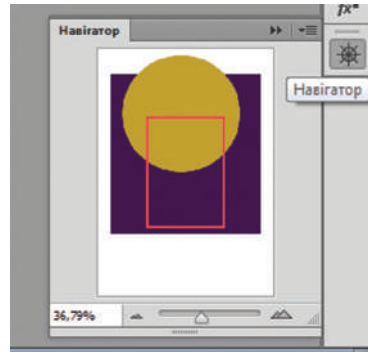


Рис. 5

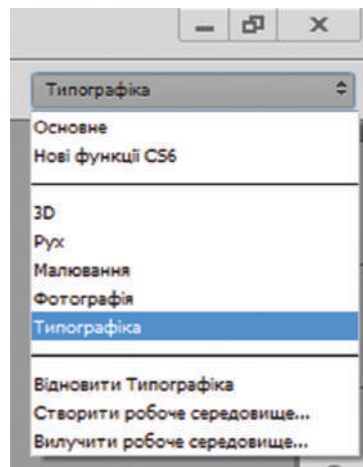


Рис. 6

Завдання 2

СТВОРЕННЯ ЗОБРАЖЕННЯ У РАМЦІ

1. Відкрийте файл **Andr zerkva.psd**.
2. Створіть новий файл з параметрами, зазначеними у пункті 2 завдання 1, та збережіть його під назвою **Lab1z2 Prizvyshe.psd**.
3. Перейдіть до файлу **Andr zerkva.psd** й оберіть у діалоговому вікні палітри **Шари** команду **Дублювати шар** (рис. 7).

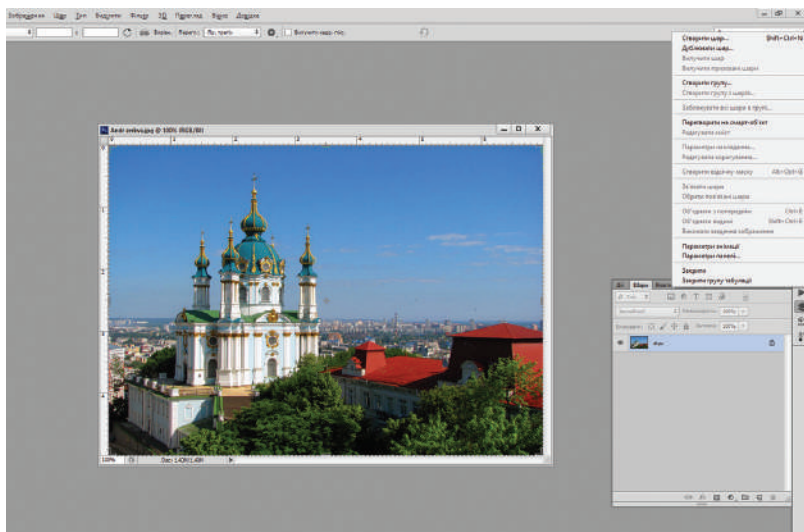


Рис. 7

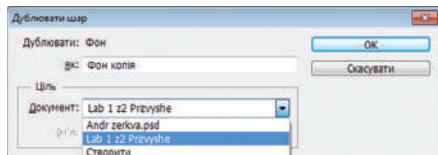


Рис. 8

4. У вікні команди **Дублювати шар** вкажіть шлях копіювання шару, обравши на панелі **Документ** файл **Lab 1 z2 Prizvyshe** (рис. 8).

5. Закрийте файл **Andr zerkva.psd**.

6. У файлі **Lab1z2 Prizvyshe** на палітрі **Шари** оберіть шар **Фон копія**, на панелі інструментів активуйте інструмент **Чарівна паличка (W)** та клікніть правою кнопкою миші на зображенні церкви. З'явиться діалогове вікно (рис. 9), в якому оберіть команду **Завантажити виділення** та натисніть **ОК**.

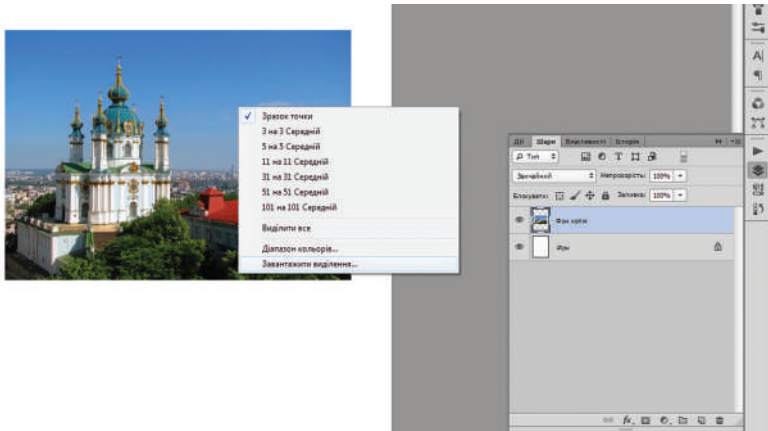


Рис. 9

7. Створіть новий шар та виконайте команду **Правка => Обведення**. У діалоговому вікні команди оберіть параметри, зазначені на рис. 10. Зніміть виділення (**Ctrl+D**).

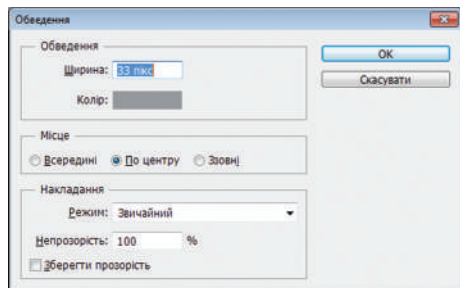


Рис. 10

8. Відкрийте палітру **Стилі**, оберіть довільний стиль, застосуйте його до шару з обведенням **Шар 1** (рис. 11).

9. Перейдіть на шар з фото **Фон копія**, оберіть інструмент **Чарівна паличка (W)** та, утримуючи кнопку **Shift**, виділіть ним все небо.

10. Створіть новий шар (**Шар 2**), оберіть інструмент **Піпетка (I)** та клікніть ним на середині неба, щоб змінити фоновий колір на колір неба.

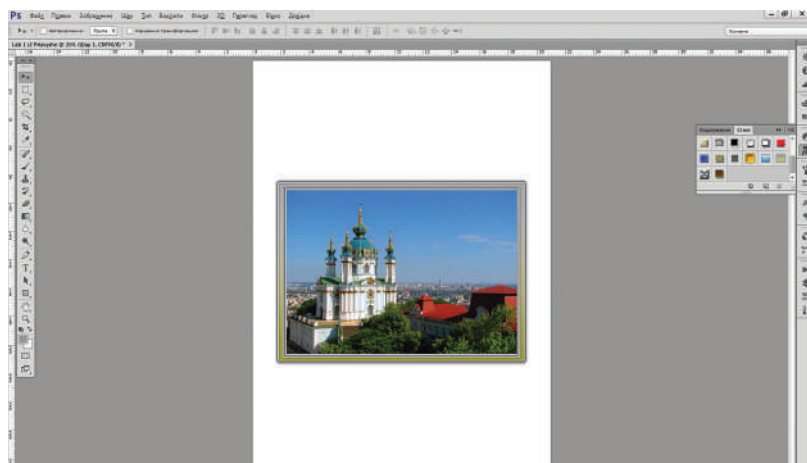


Рис. 11

11. Активуйте інструмент **Гرادієнт (G)**, на панелі опцій інструмента клікніть на піктограмі **Дзеркальний градієнт**, у покажчику градієнтів оберіть перший градієнт **З переднього плану на тло** та застосуйте його до виділеної ділянки неба, намалювавши інструментом діагональну лінію від середини неба вправо (рис. 12).

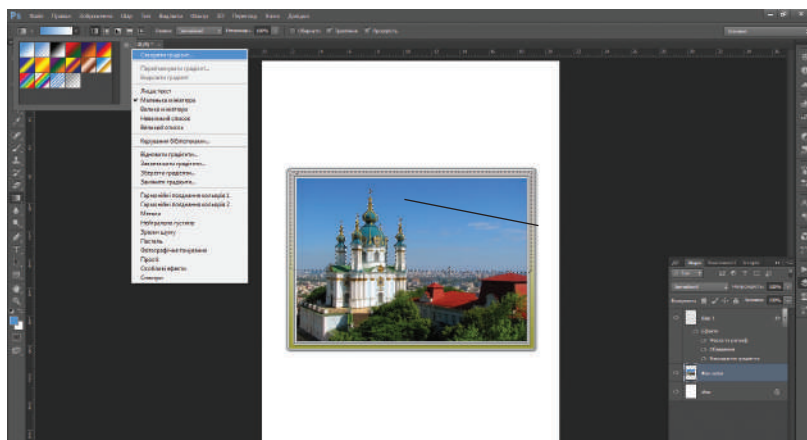


Рис. 12

12. Зніміть виділення (**Ctrl+D**).

13. Для уникнення різкого переходу між горизонтом та церквою виконайте команду **Фільтр => Розмиття => Гаусове розмиття**. У діалоговому вікні команди оберіть радіус **3 пікс.** (**Увага! Команду слід застосовувати до Шару 2**).

14. Перейдіть на шар з рамкою та виконайте команду **Шар => Стиль шару => Тінь**. У вікні команди **Тінь** пересуньте бігунок розміру на **77 пікс.**, інші значення залиште за замовчуванням (*рис. 13*).

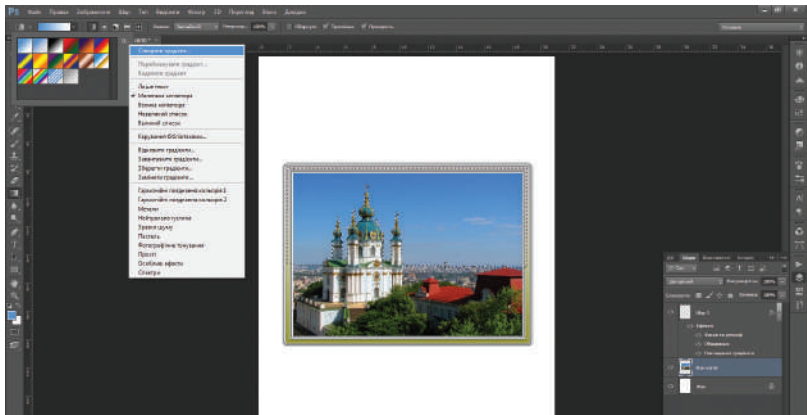


Рис. 13

15. На палітрі **Шари**, утримуючи клавішу **Shift**, виділіть шари з рамкою, небом та фотографією (Фон копія, Шар 1, Шар 2) та виконайте команду **Об'єднати шари** з діалогового вікна палітри. Зображення у рамці готове!

16. Збережіть файл **Lab 1 z2 Prizvyshe**.

17. Закрийте файл **Lab 1 z2 Prizvyshe**.

Завдання 3

ЗАВАНТАЖЕННЯ ДО ПРОГРАМИ НОВИХ ПЕНЗЛІВ

1. Створіть новий файл з параметрами, зазначеними у п. 2 завдання 1, та збережіть його під назвою **Lab1z3 Prizvyshe.psd**.

2. Активуйте інструмент **Пензль (B)** та викличте на екран палітру **Пензль (F5)**.

3. На палітрі **Пензль** клікніть на кнопці **Стилі пензлів**, викличте діалогове вікно палітри та оберіть пункт **Завантажити пензлі (рис. 14)**.

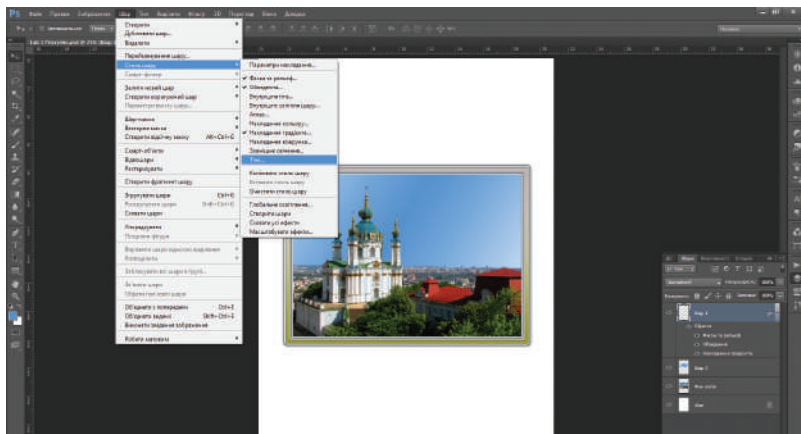


Рис. 14

4. У вікні **Завантажити** оберіть файл **Vector_Flower_Brushes_by_Yasny_chan** та натисніть **Завантажити**.

5. Виконайте дію пункту 4 та оберіть у вікні **Завантажити** файл **Straight_Grunge_Lines_Brushes_by_DieheArt**.

6. Виконайте дію пункту 4 та оберіть у вікні **Завантажити** файл **Ideal__s_Vector_set_3**.

7. Створіть новий шар, активуйте інструмент **Пензль**, на панелі інструмента **Пензль** оберіть розмір пензля **825 або 1521 пікс.** та намалуйте візерунок одним із завантажених пензлів. Застосуйте до візерунка довільний стиль з палітри **Стилі**.

8. Виконайте дії п. 7, використавши інші із завантажених пензлів.

9. У результаті повинна вийти картинка, схожа на змальовану на рис. 15 (кольори пензлів, стилі, порядок розташування візерунків на сторінці студенти обирають самостійно).

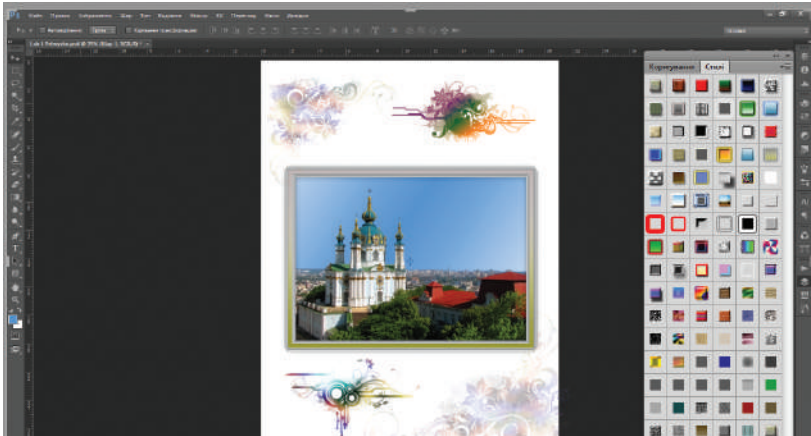


Рис. 15

10. Збережіть файл **Lab1z3 Prizvyshe.psd**.

11. Закрийте файл **Lab1z3 Prizvyshe.psd**.

КОТРОЛЬНІ ПИТАННЯ:

1. Назвіть елементи робочого середовища програми.
2. Назвіть основні формати зображень, які використовуються у програмі Adobe Photoshop, поясніть різницю у їх використанні.
3. Як створити новий документ, зберегти документ?
4. Опишіть способи масштабування зображення.
5. Як змінити робоче середовище програми?
6. Як показати на екрані напрямні лінії, змінити початок координат?
7. Які функції виконує палітра Навігатор?
8. Як змінити колір напрямних ліній, колірну тему інтерфейсу програми?
9. Як змінити одиниці вимірювання на лінійках програми?
10. Опишіть функції кожного інструмента на панелі інструментів.
11. Як завантажити до програми нові пензлі, стилі?

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

1. Повторіть особливості роботи з інструментами програми, використавши матеріали відеоуроку <https://www.youtube.com/watch?v=-mvpLQHf8EQ>.

2. Знайдіть в інтернеті та завантажте на комп'ютер цікаві стилі та пензлі.

3. За допомогою інструментів **Точковий пензль відновлення**, **Пензль відновлення**, **Латка**, **Клонуючий штамп** покращіть якість зображення (фото студенти обирають самостійно).

Тема 2

РОБОТА З ШАРАМИ: ДУБЛЮВАННЯ, ВИДАЛЕННЯ, ТРАНСФОРМАЦІЇ, ЗАСТОСУВАННЯ ЕФЕКТІВ ШАРУ

Мета: навчитися працювати із шарами: створювати, приховувати, видаляти, дублювати, трансформувати, застосовувати ефекти шару.

Завдання 1

ПЕРЕТВОРЕННЯ ЗОБРАЖЕННЯ НА ТРИВИМІРНИЙ ОБ'ЄКТ

1. Відкрийте файл **Obklad.psd**.
2. Створіть новий документ формату A4 (21x29,7 см), з роздільною здатністю **300 пікс./дюйм**, у колірній моделі **RGB**, оберіть вміст фону — **Білий**.
3. Збережіть файл під назвою **Lab2z1 Prizvyshe.psd**.
3. Перейдіть до файлу **Obklad.psd** та оберіть у діалоговому вікні палітри **Шари** команду **Дублювати шар**. У діалоговому вікні команди вкажіть шлях копіювання шару, обравши на панелі **Документ** файл **Lab2z1 Prizvyshe.psd**.
4. Закрийте файл **Obklad.psd**.
5. Виділіть корінець обкладинки напрямними лініями (рис. 1).

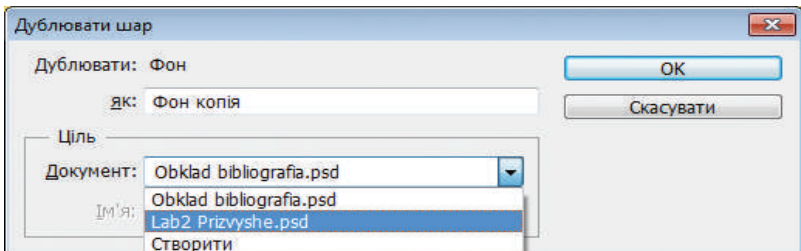


Рис. 1

6. Виділіть інструментом **Прямокутна область (М)** четверту сторінку обкладинки (до корінця) та видаліть її, натиснувши кнопку **Del**. Зніміть виділення (**Ctrl+D**).

7. Додайте горизонтальні напрямні до верхнього та нижнього країв обкладинки (рис. 2).

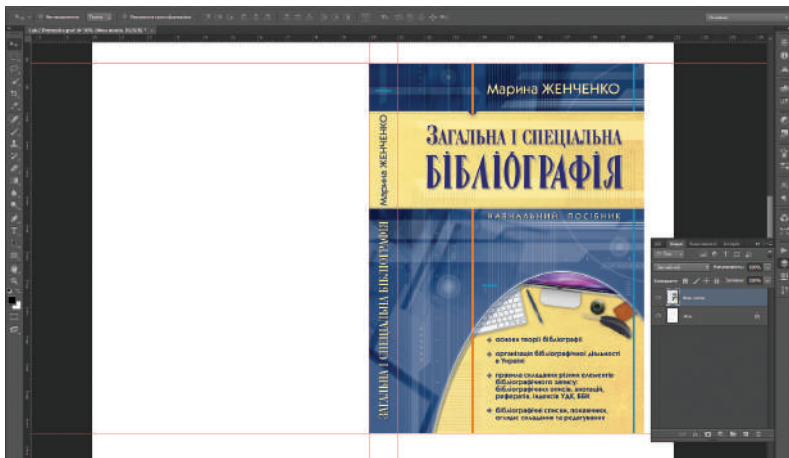


Рис. 2

8. Інструментом **Прямокутна область (М)** виділіть корінець обкладинки та виконайте команди **Правка => Вирізати (Ctrl+X)**, **Правка => Вставити (Ctrl+V)** (рис. 3).

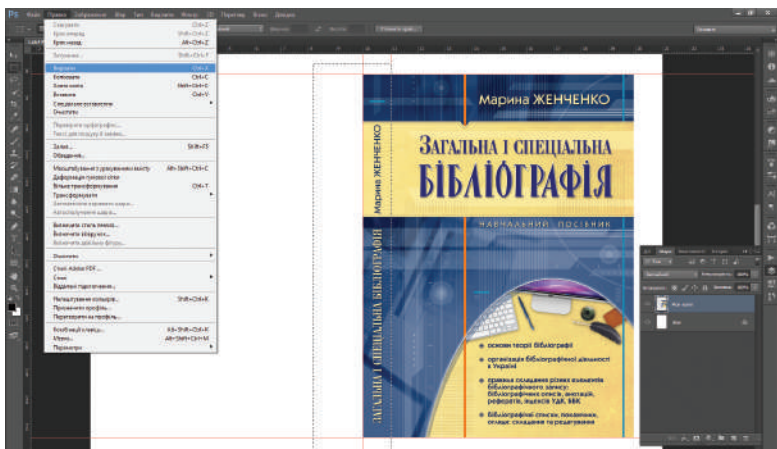


Рис. 3

9. Інструментом **Переміщення (V)** перетягніть корінець вліво до горизонтальних напрямних (рис. 4)

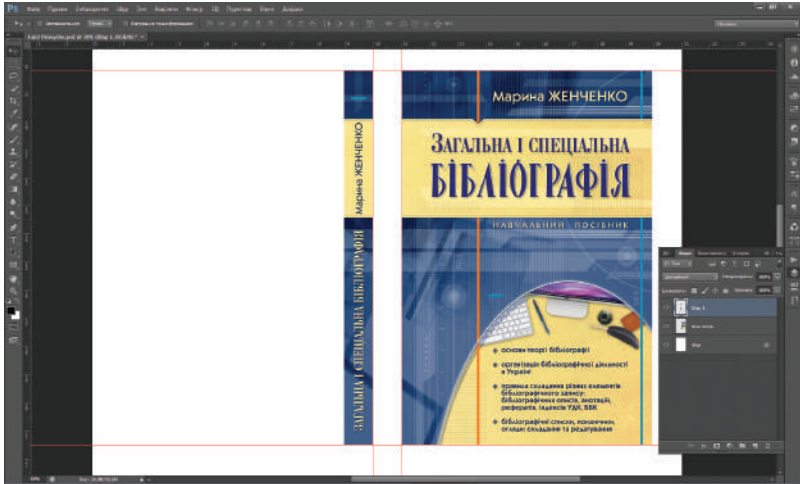


Рис. 4

10. Перейдіть на шар **Фон копія** (перша сторінка обкладинки), натисніть комбінацію клавіш **Ctrl+T**, щоб викликати команду **Довільна трансформація**, та виконайте такі дії:

- клікніть правою кнопкою всередині рамки трансформації, оберіть команду **Перспектива** та повільно перетягніть верхній правий маркер рівно вниз приблизно на 10 мм;
- клікніть правою кнопкою всередині рамки трансформації, оберіть команду **Нахил** та перетягніть середній правий маркер уверх приблизно на 5 мм (рис. 5);
- клікніть правою кнопкою всередині рамки трансформації, оберіть команду **Масштаб**, перетягніть середній правий маркер вліво приблизно на 15–20 мм, щоб зменшити ширину обкладинки (рис. 6).

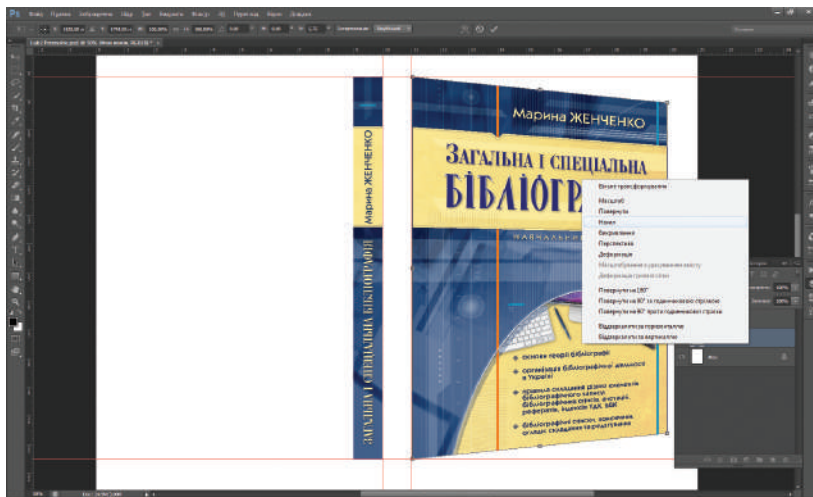


Рис. 5

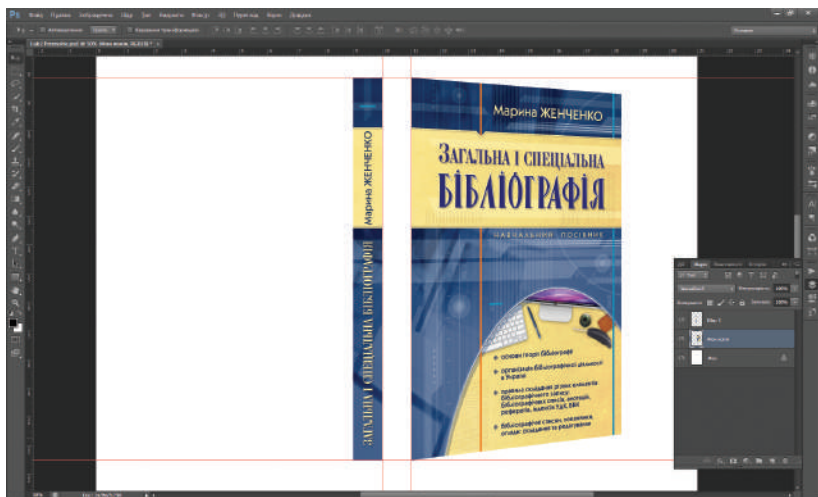


Рис. 6

11. Застосуйте трансформації (**Enter**).

12. Перейдіть на **Шар 1** (корінець), натисніть комбінацію клавіш **Ctrl+T**, клікніть правою кнопкою на шарі, оберіть команду **Перспектива** та повільно перетягніть верхній лівий маркер рівно вниз приблизно на 5 мм.

13. Клікніть правою кнопкою на шарі **Шар 1**, оберіть команду **Масштаб** та перетягніть середній лівий маркер вправо приблизно на 3 мм, натисніть **Enter** (рис. 7).

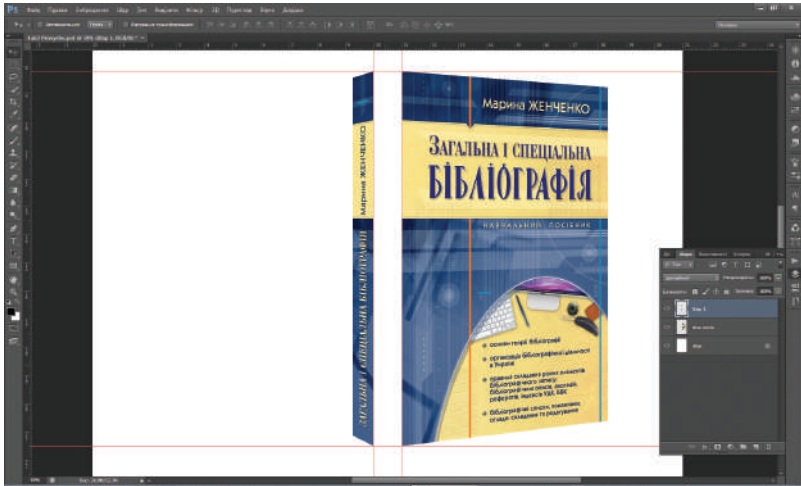


Рис. 7

14. Оберіть інструмент **Переміщення** та перемістіть за допомогою правої стрілки клавіатури **Шар 1** (корінець) впритул до шару **Фон копія** (перша сторінка обкладинки).

15. Створіть новий шар, активуйте інструмент **Пензль**, на палітрі опцій інструмента оберіть пензль з жорсткими краями товщиною **10 px** (рис. 8).

16. На панелі інструментів змініть основний колір на білий та, утримуючи клавішу **Shift**, намалуйте вертикальну лінію зверху вниз уздовж корінця обкладинки.

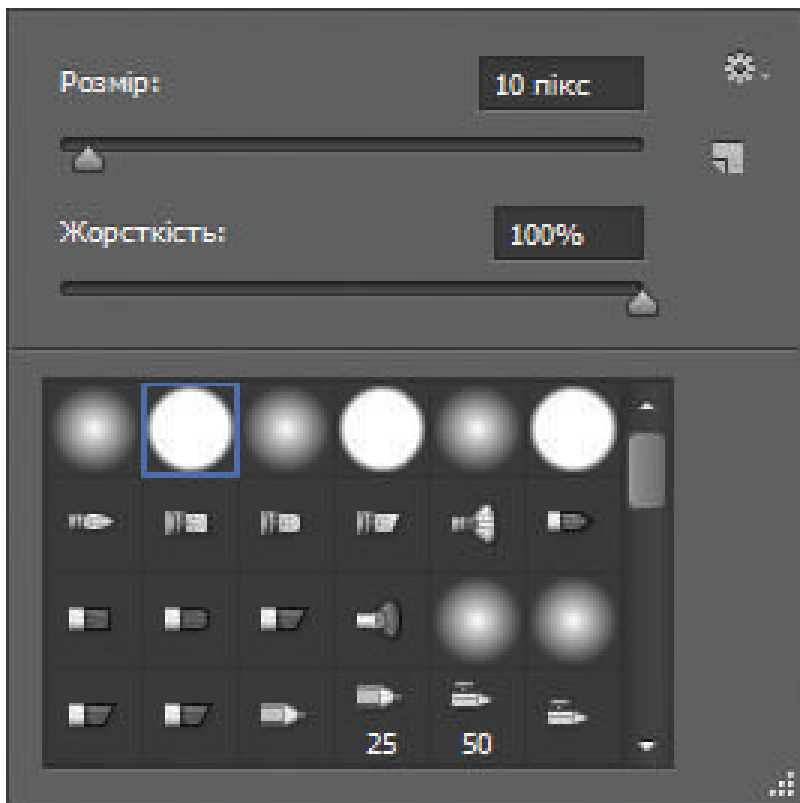


Рис. 8

17. Зменшіть непрозорість шару **Шар 2** (лінія білого кольору) до 70 % та розмийте лінію, виконавши команду **Фільтр => Розмиття => Гаусове розмиття** з радіусом 7 пікс. (рис. 9).

18. Вимкніть напрямні: Перегляд => Показати => Напрямні.

19. Перейдіть на шар **Фон копія** (перша сторінка обкладинки) та виконайте команду **Шар => Стиль шару => Фаска та рельєф** із параметрами за замовчуванням.

20. Перейдіть на **Шар 1** (корінець) та виконайте команду **Шар => Стиль шару => Фаска та рельєф** із параметрами за замовчуванням.

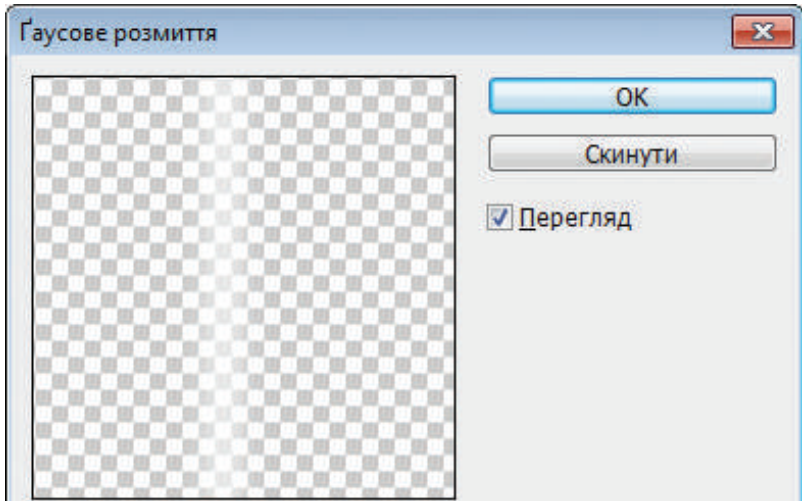


Рис. 9

21. Для затемнення корінця застосуйте до шару **Шар 1** команду **Зображення => Коригування => Яскравість/контраст** та пересуньте у діалоговому вікні команди повзунок яскравості вліво до **-25** (рис. 10).

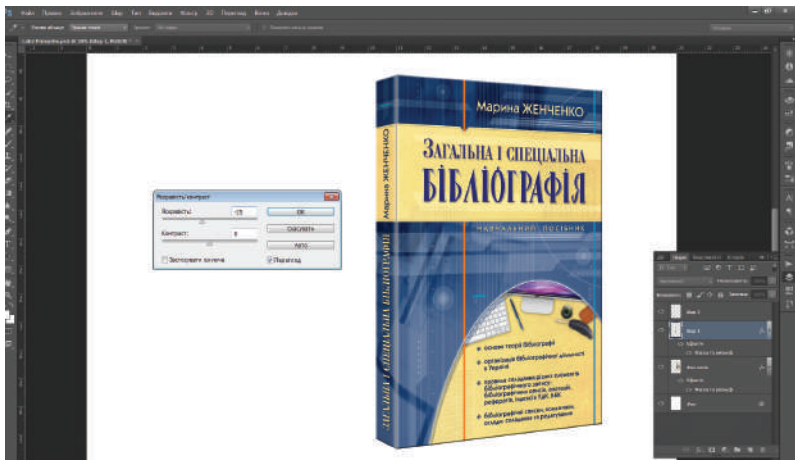


Рис. 10

24. На палітрі **Шари**, утримуючи клавішу **Shift**, виділіть шари **Фон копія**, **Шар 1**, **Шар 2** та виконайте команду **Об'єднати шари** з діалогового вікна палітри.

25. Інструментом **Переміщення** перетягніть книгу на середину білого поля документа.

26. Збережіть файл **Lab2z1 Prizvyshe.psd**.

27. Закрийте файл **Lab2z1 Prizvyshe.psd**.

Завдання 2

ЗМІНА ЗОБРАЖЕННЯ НА ЕКРАНІ МОНІТОРА

1. Відкрийте файл **Monitor.tif** та збережіть його під назвою **Lab2z2 Prizvyshe.psd**.

2. Відкрийте файл **Peyzash.psd** та продублюйте шар **Фон** у файл **Lab2z2 Prizvyshe.psd** (рис. 11).

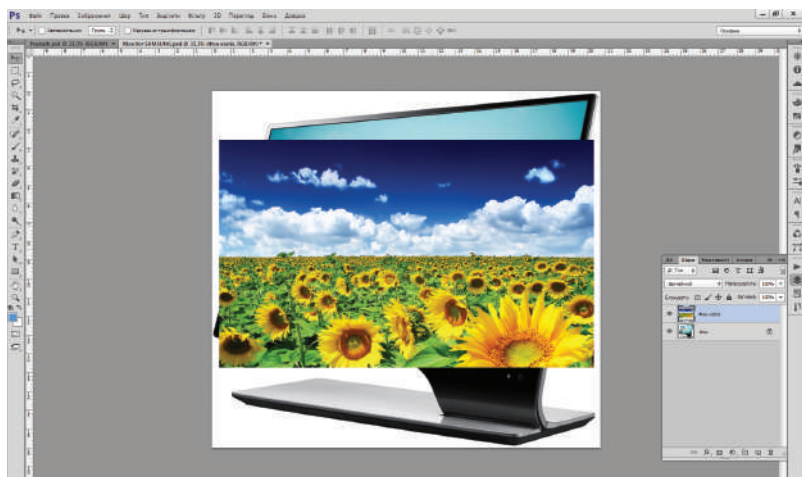


Рис. 11

3. Закрийте файл **Peyzash.psd**.

4. Зменшіть прозорість шару **Фон** копія до **50%**, щоб водночас бачити зображення і екран монітора (рис.12).

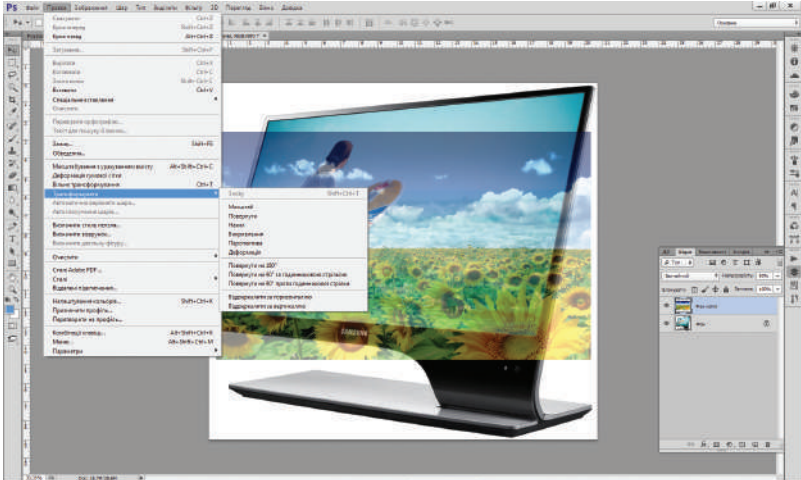


Рис. 12

5. Виконайте команду **Правка => Трансформувати => Масштаб** та, утримуючи клавішу **Shift**, зменшіть зображення так, щоб воно відповідало розмірам монітора (орієнтуватися по ширині екрану монітора).

6. Клікніть правою кнопкою миші всередині рамки трансформації, оберіть зі спливаючого меню команду **Нахил**, підведіть курсор до нижнього центрального маркера рамки трансформації та, коли з'явиться горизонтальна подвійна стрілка, пересувайте курсор вліво, доки лівий бік зображення не стане паралельним лівій стороні екрана монітора (рис. 13).

7. Клікніть правою кнопкою миші на зображенні, оберіть зі спливаючого меню команду **Перспектива** та переміщуйте нижній правий маркер рамки трансформації вниз, доки нижня горизонтальна лінія зображення не стане паралельною нижній горизонтальній лінії екрана монітора (рис. 14).

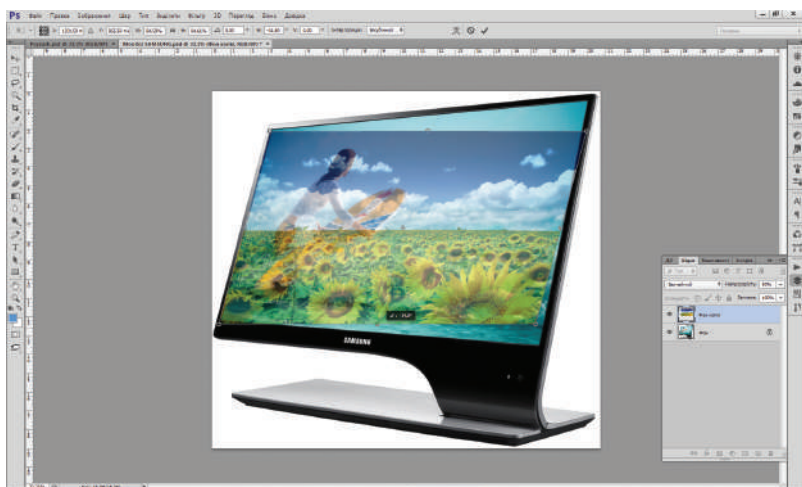


Рис. 13

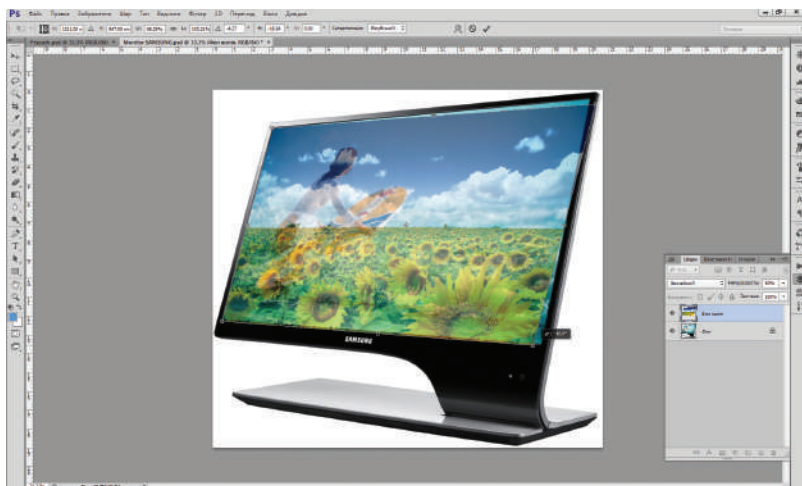


Рис. 14

8. Клікніть правою кнопкою миші на зображенні, оберіть зі спливаючого меню команду **Викривлення** та кожний кутовий маркер рамки трансформації пересуньте до кутів екрана монітора.

9. Збільшіть прозорість шару **Фон копія** до 100%.

10. Активуйте інструмент **Розмиття** (рис. 15).

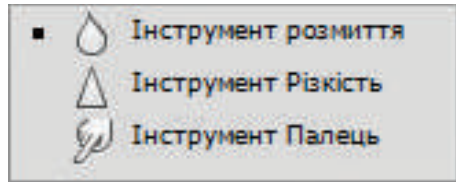


Рис. 15

11. На панелі опцій інструмента оберіть пензль з м'якими краями та розміром **50 пікс.** (рис. 16).

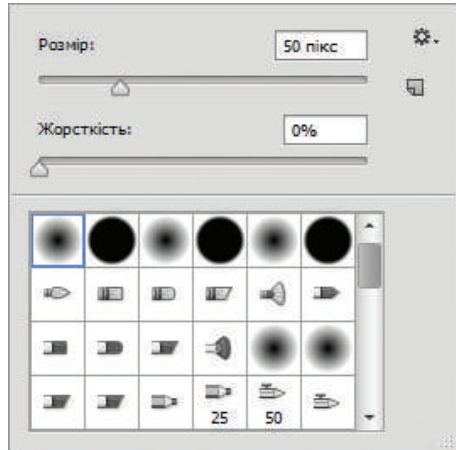


Рис. 16

12. Збільшіть масштаб перегляду зображення та повільно «пройдіться» інструментом **Розмиття** по всіх краях зображення, щоб уникнути різкої межі між зображенням та екраном монітора.

13. Для більшої реалістичності додайте до зображення внутрішню тінь: виконайте команду **Шар => Стиль шару => Внутрішня тінь**, у діалоговому вікні команди пересуньте бігунок розміру до **20 пікс.** (інші параметри залиште за замовчуванням) (рис. 17).

14. Перейдіть на шар **Фон**, виконайте команду **Зображення => Коригування => Баланс кольорів** та додайте у діалоговому вікні команди до зображення монітору жовтого кольору на **-25 %** (рис. 18).

За допомогою цієї дії створюється ілюзія ще більшого об'єднання зображення та монітора, оскільки у зображенні превалує жовтий колір.

15. На палітрі **Шари** у спливаючому меню оберіть команду **Виконати зведення зображення**.

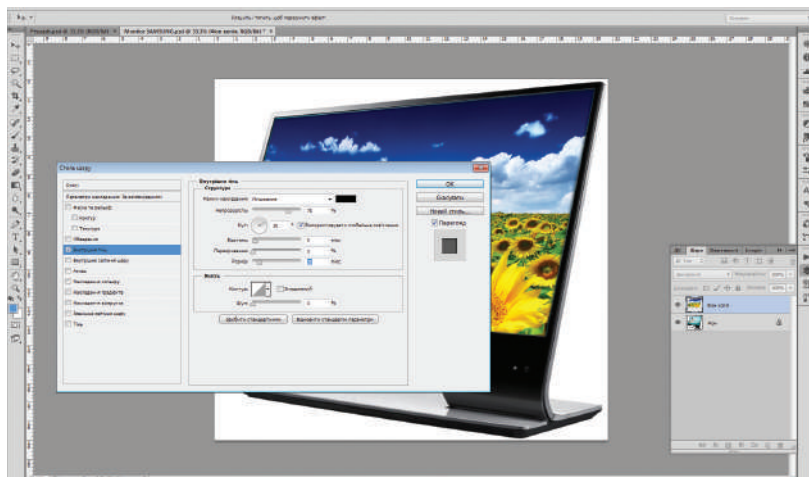


Рис. 17

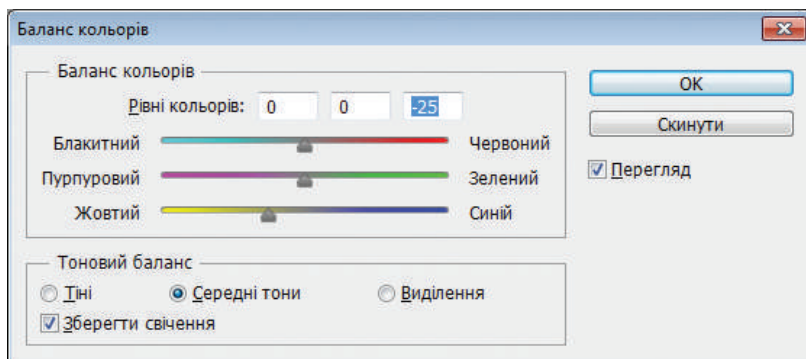


Рис. 18

16. Збережіть файл **Lab2z2 Prizvyshe.psd**.

17. Закрийте файл **Lab2z2 Prizvyshe.psd**.

Завдання 3

ЗМІНА ЗОБРАЖЕННЯ В ЛІНЗАХ ОКУЛЯРІВ

1. Створіть новий документ формату A4 (21x29,7 см), з роздільною здатністю **300 пікс./дюйм**, у колірній моделі **RGB**, оберіть вміст фону — **Білий** та збережіть його під назвою **Lab2z3 Prizvyshe.psd**.

2. Відкрийте файл **Model.psd**, клікніть правою кнопкою на шарі **Фон** палітри **Шари** та виконайте команду **Дублювати шар**. У діалоговому вікні команди вкажіть шлях копіювання шару, обравши на панелі **Документ** файл **Lab2z3 Prizvyshe.psd**.

3. Відкрийте файл **Misto.psd** та продублюйте шар у файл **Lab2z3 Prizvyshe.psd**.

4. Закрийте файли **Misto.psd** та **Model.psd**.

5. Зменшіть прозорість шару **Фон копія 2 (місто)** до **65 %**, щоб бачити, яку частину фотографії ми обираємо для відображення в окулярах (рис. 19).

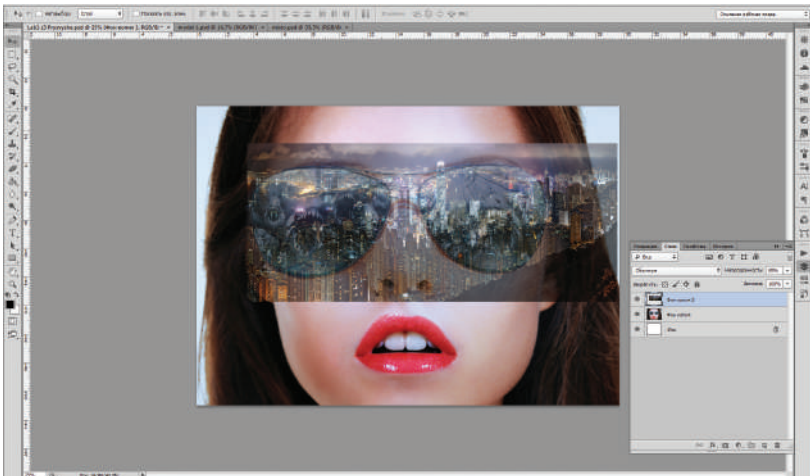


Рис. 19

6. Приховайте шар **Фон копія 2 (місто)** та перейдіть до шару **Фон копія (модель)**. За допомогою інструмента **Масштабування** збільшіть масштаб перегляду правої лінзи окулярів.

7. Інструментом **Прямолінійне лассо (L)** уважно та повільно виділіть праву лінзу окулярів (без оправы). По завершенні виділення з'явиться пунктирна лінія (рис. 20).

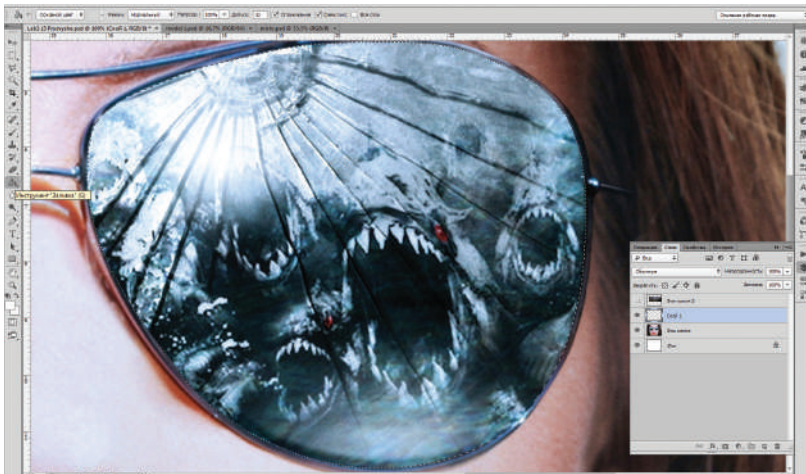


Рис. 20

8. Створіть новий шар, оберіть білий колір як фоновий колір зображення, активуйте інструмент **«Заливка» (G)** та клікніть ним в області виділення. Зніміть виділення (натисніть **Ctrl+D** або клікніть інструментом за межами виділення).

9. Повторіть дії пунктів 7-8 щодо лівої лінзи окулярів.

10. Зменшіть масштаб перегляду зображення.

11. Об'єднайте **Шар 1** і **Шар 2** та зменшіть непрозорість об'єднаного шару до 65% (рис. 21).

12. Покажіть шар **Фон копія 2 (місто)** та перемістіть його в палітрі **Шари** під **Шар 2 (білі лінзи)**.

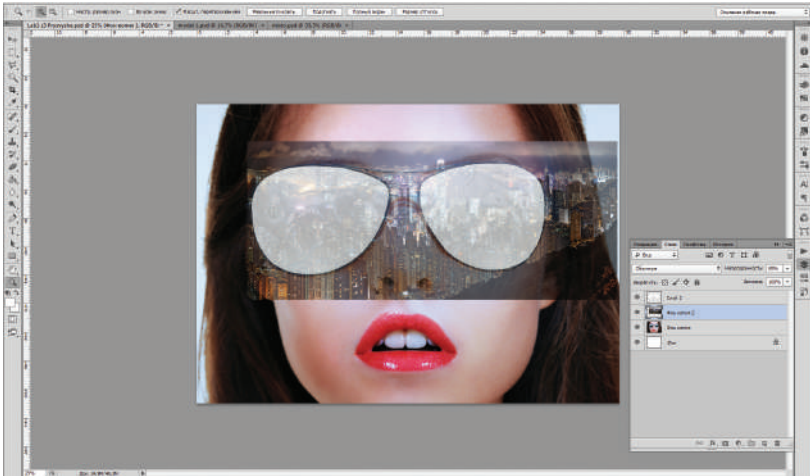


Рис. 21

13. Перейдіть на **Шар 2 (білі лінзи)** та активуйте інструмент **Чарівна паличка**. Правою кнопкою миші клікніть на лінзі й оберіть зі спливаючого меню пункт **Завантажити виділену ділянку**, натисніть «ОК». Обидві лінзи виділено (рис. 22).

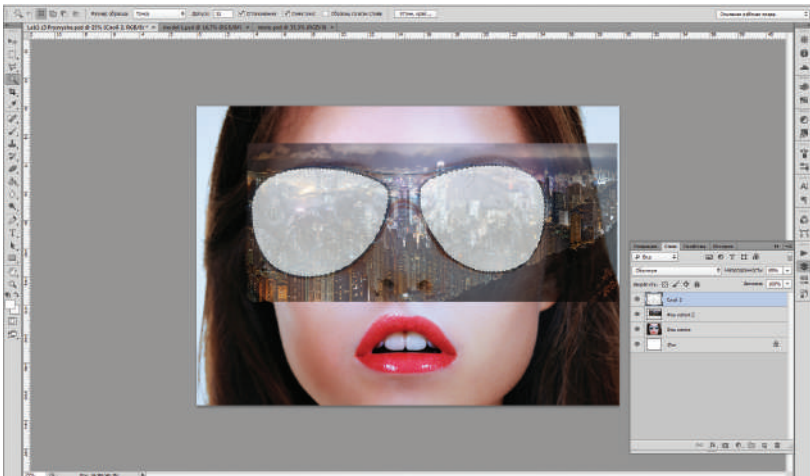


Рис. 22

14. Приховайте **Шар 2 (білі лінзи)**, перейдіть на шар **Фон копія 2 (місто)** та виконайте послідовно команди **Правка => Вирізати (Ctrl+X)**, **Правка => Вставити (Ctrl+V)**. У результаті з'явиться новий шар із зображенням міста у формі лінз окулярів (**Шар 3**), який потрібно перемістити на місце лінз окулярів.

15. Приховайте шар **Фон копія 2 (місто)**.

16. Створіть новий шар, активуйте інструмент **Овальна ділянка**, намалюйте коло, утримуючи клавіші **Shift+Alt** (одночасно), та залийте його білим кольором.

17. Зніміть виділення та продублюйте створений шар.

18. Активуйте інструмент **Переміщення** та за допомогою стрілок на клавіатурі перемістіть продубльований шар на іншу лінзу окулярів.

19. Об'єднайте шари з колами та зменшіть непрозорість об'єднаного шару (**Шар 4 копія**) до 55% (рис 23).

20. Виконайте команду **Фільтр => Розмиття => Гаусове розмиття** з радіусом розмиття **100 пікс**.

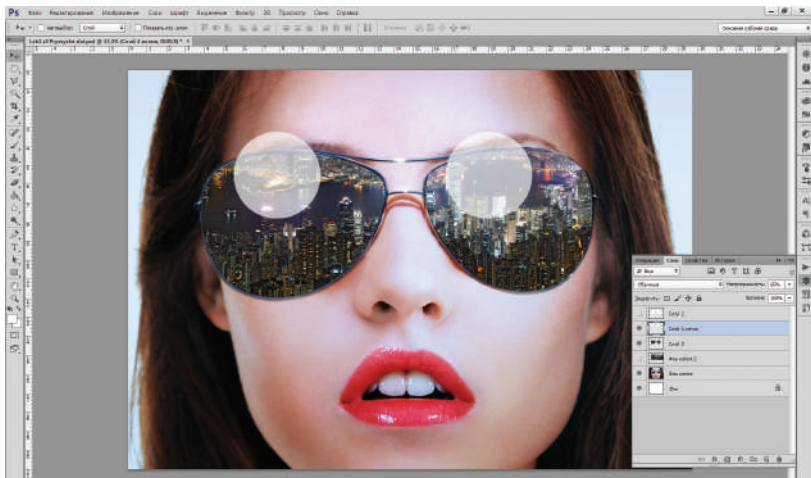


Рис. 23

21. Перейдіть на **Шар 3** (лінзи із зображенням міста), активуйте інструмент **Чарівна паличка**. Правою кнопкою миші клікніть на лінзі та оберіть зі спливаючого меню пункт **Завантажити виділену ділянку**, натисніть **ОК**. Обидві лінзи виділено.

22. Перейдіть на **Шар 4 копія** (розмиті кола) та виконайте послідовно команди **Правка => Вирізати (Ctrl+X)**, **Правка => Вставити (Ctrl+V)**. З'явиться новий **Шар 4** із частиною розмитих кіл, вирізаних за формою лінз.

23. Активуйте інструмент **Переміщення** та перемістіть вирізані частини кіл (**Шар 4**) до верхнього краю лінз. Приховуйте **Шар 4 копія**.

24. Розмістіть **Шар 4 (блік)** над **Шаром 3** (лінзи із зображенням міста) та об'єднайте **Шар 3** і **Шар 4** (утвориться новий **Шар 4**) (рис. 24).

25. Збільшіть масштаб перегляду зображення та інструментом **Розмиття** згладьте краї лінз окулярів (рис. 25).

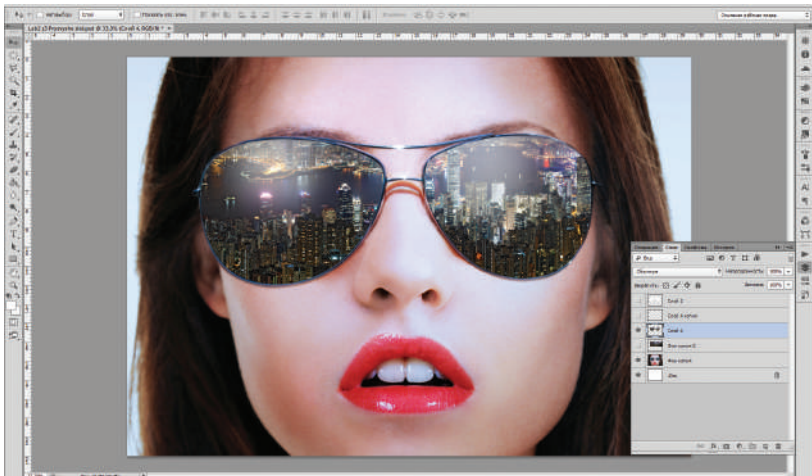


Рис. 24



Рис. 25

26. Додайте до об'єднаного **Шару 3** тінь, обравши на палітрі **Шари** стиль шару **Внутрішня тінь**. У діалоговому вікні **Внутрішня тінь** виставте параметри: **Суміщення** — **0 пікс.**; **Розмір** — **5 пікс.**, інші параметри залиште за замовчуванням.

27. Для більшої реалістичності відкадруйте зображення за допомогою інструмента **Рамка** (рис. 26).

28. Перейдіть на нижній шар **Фон**, викличте спливаюче меню палітри **Шар** та оберіть команду **Виконати зведення** (рис. 27).

29. Збережіть файл **Lab2z3 Prizvyshe.psd**.

30. Закрийте файл файл **Lab2z3Prizvyshe.psd**.

Тема 2. Работа з шарами

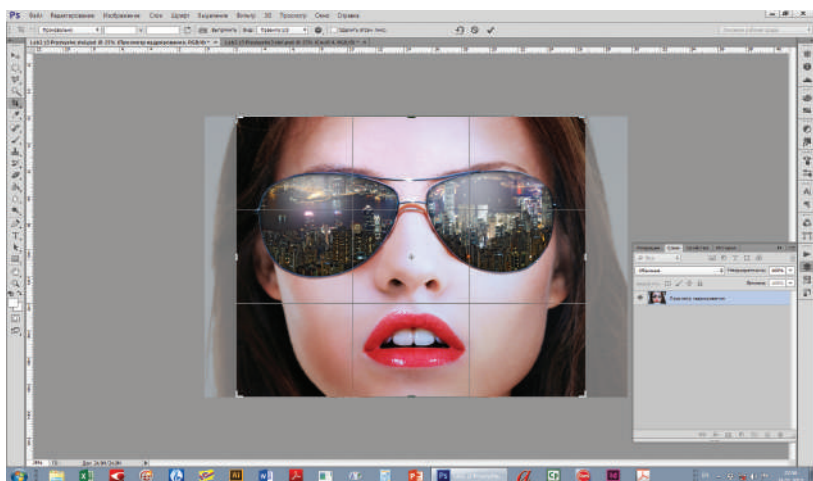


Рис. 26

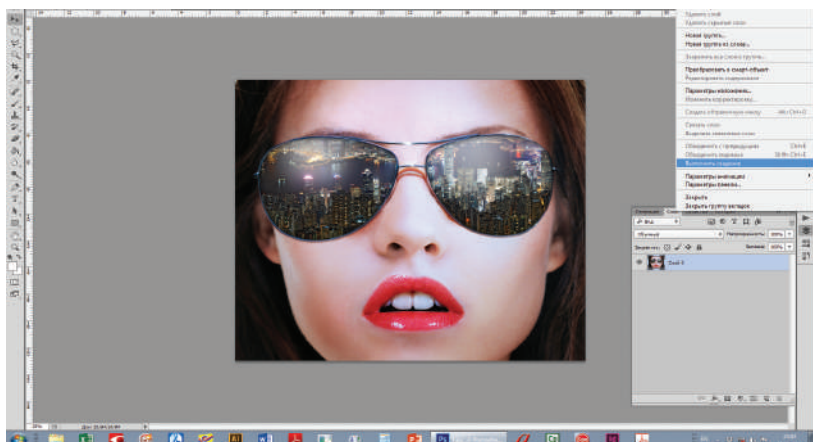


Рис. 27

КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ

1. Поясніть функції кожної кнопки на палітрі шари.
2. Як створити новий шар?
3. Як перетворити виділену ділянку на шар?
4. Як продублювати шар?
5. Як приховати та показати, видалити шар?
6. Як трансформувати шар?
7. Як змінити порядок слідування шарів, перемістити чи заблокувати шар?
8. Як зберегти копію шару в новому файлі?
9. Як об'єднати чи зв'язати кілька шарів?
10. Як застосувати до шару команди вирівнювання?

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

1. Виконайте завдання 1–3, використавши власний фотоматеріал.

2. Перегляньте відеоурок «Работа со слоями при обработке фотографий» за посиланням <https://www.youtube.com/watch?v=npiTRehyFnA> та виконайте домашнє завдання, запропоноване автором відеоурока.

Тема 3

МАСКИ І КАНАЛИ

Мета: навчитися працювати з масками, створювати колажі, поліпшувати якість зображень, додавати до зображення тінь за допомогою маски шару.

Завдання 1

ТОНОВА КОРЕКЦІЯ СВІТЛИНИ ЗА ДОПОМОГОЮ МАСКИ ШАРУ

1. Відкрийте файл **noutbook.psd** та збережіть його під ім'ям **Lab3z1 Prizvyshe.psd**.
2. Послідовно створіть дублікат шару **Фон** та дублікат шару **Фон копія**.
3. Перейдіть на шар **Фон копія 2** та висвітліть його. Для цього виконайте команду: **Зображення => Коригування => Яскравість/контраст**, пересунувши у вікні команди бігунок яскравості вправо до значення 80 (рис 1).

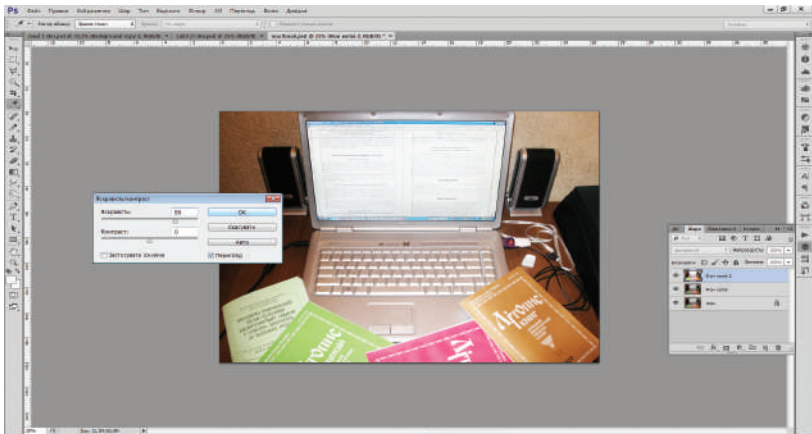


Рис. 1

4. Додайте до шару **Фон копія 2** маску шару, оберіть фоновий колір «білий», активуйте інструмент **Гرادієнт**, на

палітрі опцій інструмента клікніть на піктограмі **«Лінійний градієнт»** та оберіть з покажчика градієнтів перший градієнт **«З переднього плану на тло»**. Протягніть курсором інструмента **Градієнт** умовну горизонтальну лінію справа наліво, як показано стрілкою на *рис. 2*, щоб приховати ліву частину зображення (на масці зафарбовано чорним кольором).

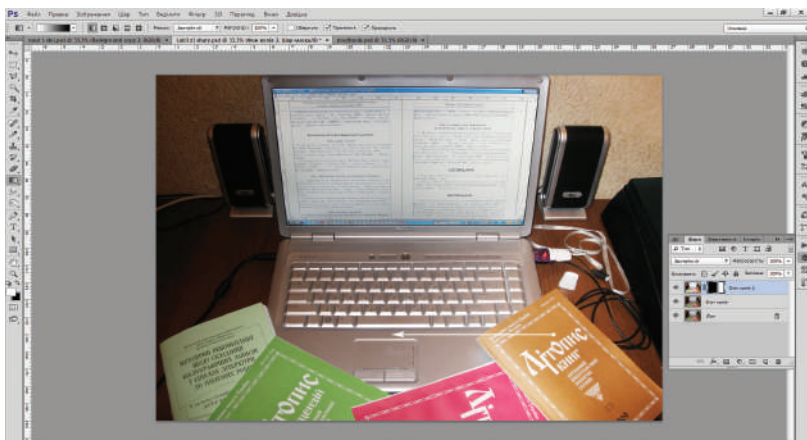


Рис. 2

5. Щоб побачити результат маскування приховайте шари **Фон** та **Фон копія** (*рис. 3*).

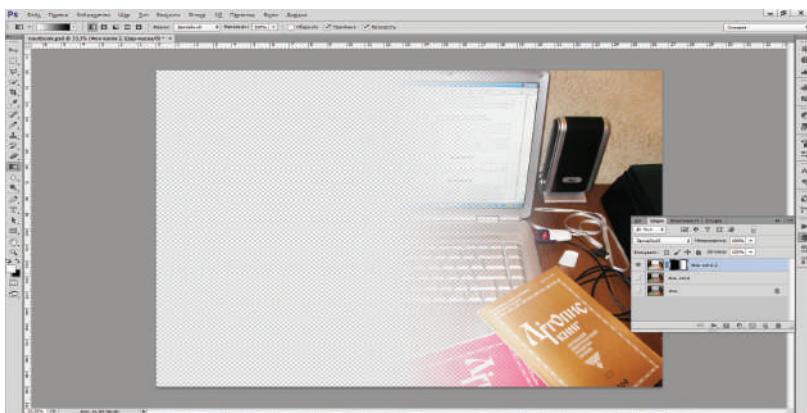


Рис. 3

6. Приховайте шар **Фон копія 2** та перейдіть на шар **Фон копія**, увімкніть видимість шару.

7. Для висвітлення шару виконайте команду **Зображення => Коригування => Яскравість/контраст** та пересуньте у вікні команди бігунок яскравості вправо до значення **80**, а бігунок контрасту вліво до значення **-50**. Для додаткового висвітлення лівого верхнього кута зображення проведіть по ньому кілька раз інструментом **Освітлювач**, встановивши на палітрі опцій інструмента розмір **2000 пікс.** (рис. 4).

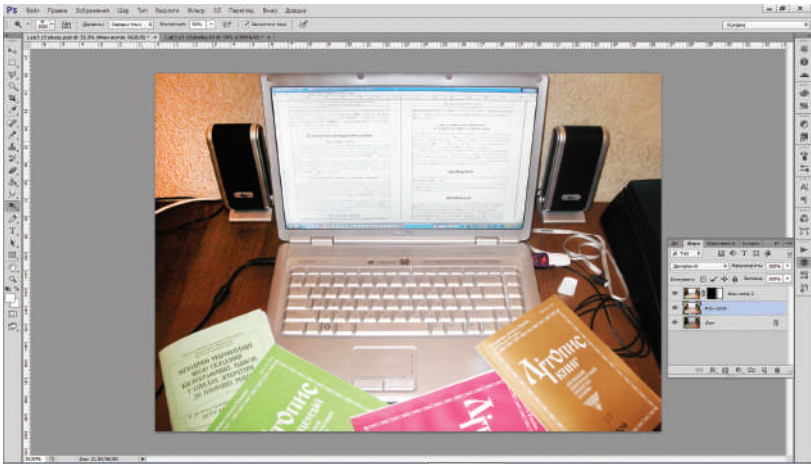


Рис. 4

8. Додайте до шару **Фон копія** маску шару, активуйте інструмент **Гرادієнт** та виконайте маскування зліва направо, щоб приховати праву частину зображення (див. п. 4) (рис. 5).

9. Увімкніть видимість шару **Фон копія 2** та на палітрі **Шари** зменшіть прозорість шарів **Фон копія** та **Фон копія 2** до **80%** (рис. 6).

Отже, ми «склеїли» наше зображення з трьох частин, що дало нам змогу висвітлити краї зображення, не зачіпивши екран ноутбука (рис. 7).

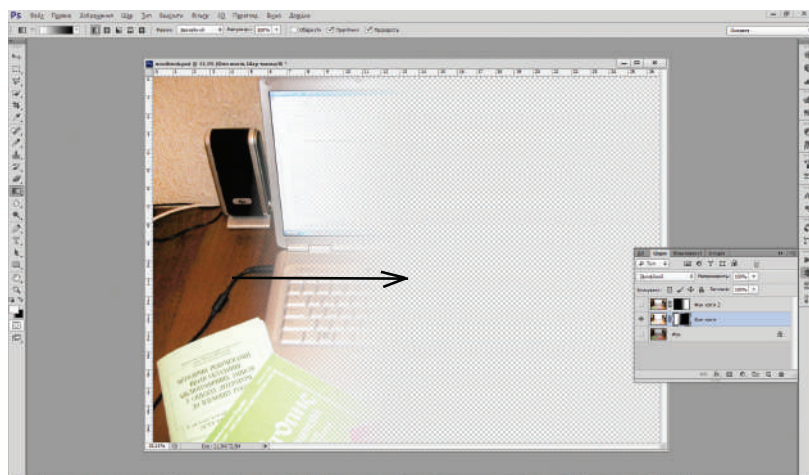


Рис. 5

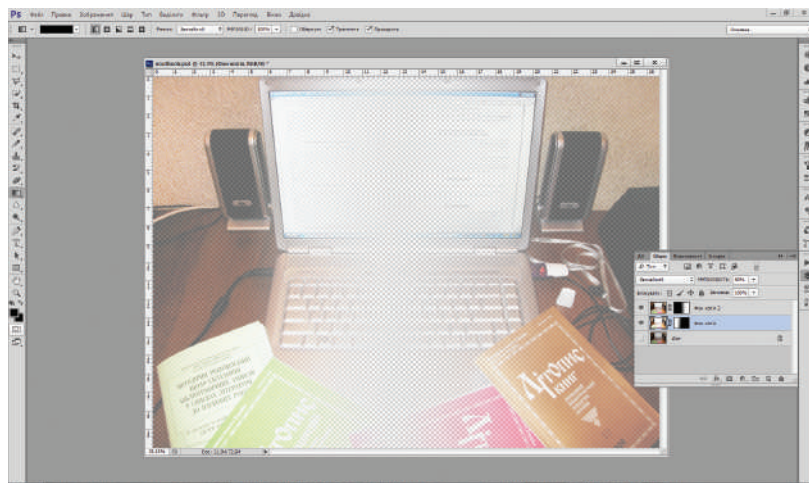


Рис. 6

10. Перейдіть на нижній шар **Фон** та зі спливаючого меню палітри **Шари** оберіть команду **Виконати зведення зображення**.

11. Збережіть файл **Lab3z1 Prizvyshe.psd**.

12. Закрийте файл **Lab3z1 Prizvyshe.psd**.

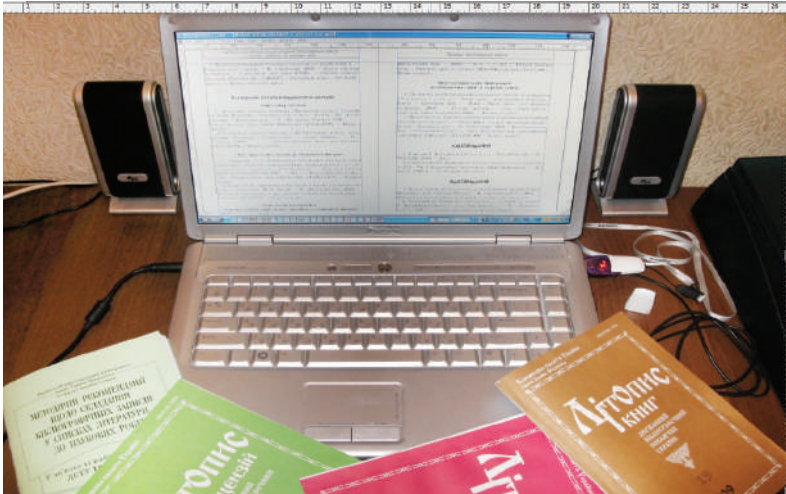


Рис. 7

Завдання 2

СТВОРЕННЯ КОЛАЖУ З КІЛЬКОХ СВІТЛИН

1. Створіть новий документ формату A4 (21x29,7 см), з роздільною здатністю 300 пікс./дюйм, у колірній моделі **RGB**, оберіть вміст фону — **Білий** та збережіть його під назвою **Lab3z2 Prizvyshe.psd**.

2. Відкрийте файл **Akter.psd** та продублюйте шар **Фон** у новостворений файл **Lab3z2 Prizvyshe.psd**.

3. Закрийте файл **Akter.psd** та перейдіть до файлу **Lab3z2 Prizvyshe.psd**.

4. Збільшіть масштаб перегляду зображення.

5. Інструментами виділення **Швидке виділення** або **Чарівна паличка (W)** та **Прямолінійне ласо** або **Магнітне ласо (L)** обережно й поступово видаліть фон навколо зображення («замикайте» частини виділених ділянок та натискайте **Del**) (рис. 8, 9).

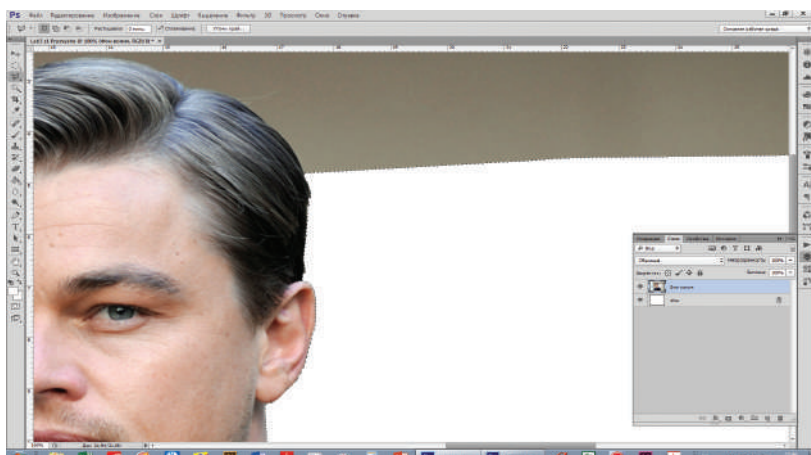


Рис. 8

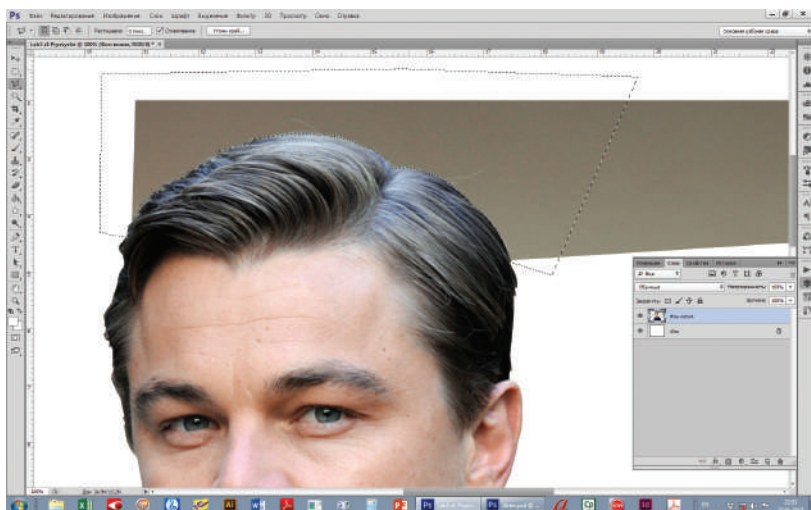


Рис. 9

6. Інструментом **Розмиття** з розміром **25 пікс.** розмийте краї вирізаного портрету, щоб уникнути різко окреслено контуру.

Волосся у вирізаному портреті можна відредагувати інструментом **Палець** з розміром **10 пікс.**, щоб надати йому більш природнього вигляду.

7. Відкрийте файл **Fon.psd** та продублюйте шар **Фон** у файл **Lab3z2 Prizvyshe.psd**.

8. Закрийте файл **Fon.psd** та перейдіть у файл **Lab3z2 Prizvyshe.psd**.

9. Шар **Фон копія 2 (фон)** перемістіть під шар **Фон копія (актор)**.

10. Перейдіть на шар **Фон копія (актор)**, натисніть **Ctrl+T**, клікніть на портреті правою кнопкою миші, оберіть зі спливаючого меню команду **Масштаб** та збільшіть розмір портрету так, щоб його висота майже дорівнювала висоті шару з фоном (рис. 10).

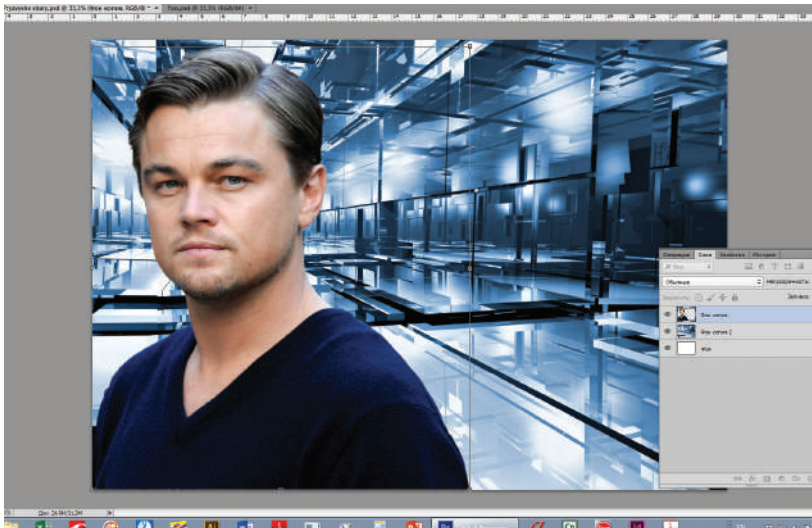


Рис. 10

11. Активуйте інструмент **Гумка (E)**, на панелі опцій інструменту оберіть **розмір** — **200 пікс.**, **жорсткість** — **0 %** (рис. 11) та обережно проведіть гумкою по контуру портрету так, щоб інструмент **Гумка** ледь торкався край портрету (крім нижньої горизонтальної лінії).

12. Додайте до шару **Фон копія (актор)** маску, оберіть основний колір «**білий**», активуйте інструмент **Гradient (G)**, на палітрі опцій інструмента клікніть на піктограмі

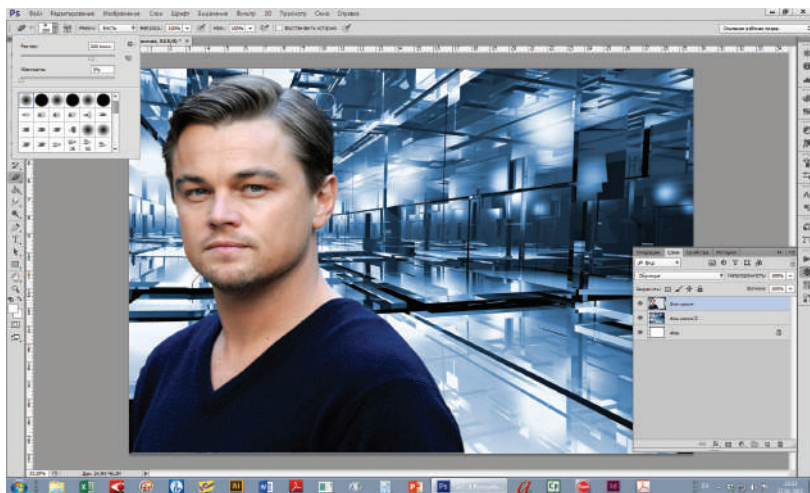


Рис. 11

«**лінійний градієнт**», оберіть з покажчика градієнтів перший градієнт «**З переднього плану на тло**» та протягніть курсором інструменту **Градієнт** вертикальну лінію від підборіддя актора до нижньої частини файлу.

13. Активуйте інструмент **Переміщення** та посуньте шар вліво і вгору так, щоб верхня частина зображення актора торкалася верхньої частини фону (рис. 12).

14. Оберіть інструмент **Кадр** (C) і перетягніть нижній середній маркер приблизно на 3 см уверх. Застосуйте трансформацію, натиснувши **Enter**.

15. Оберіть інструмент **Прямокутна ділянка** (M), створіть новий шар та виділіть у нижній частині зображення прямокутну ділянку висотою приблизно 2 см (рис. 13).

16. Інструментом **Піпетка** (I) клікніть на темно-синій частині зображення, змінивши основний колір на темно-синій, та інструментом **Заливка** (G) залийте виділену ділянку. Зніміть виділення (Ctrl+D).

17. Додайте до **Шару 1 (плашка)** маску, оберіть основний колір «**білий**», активуйте інструмент **Градієнт**,

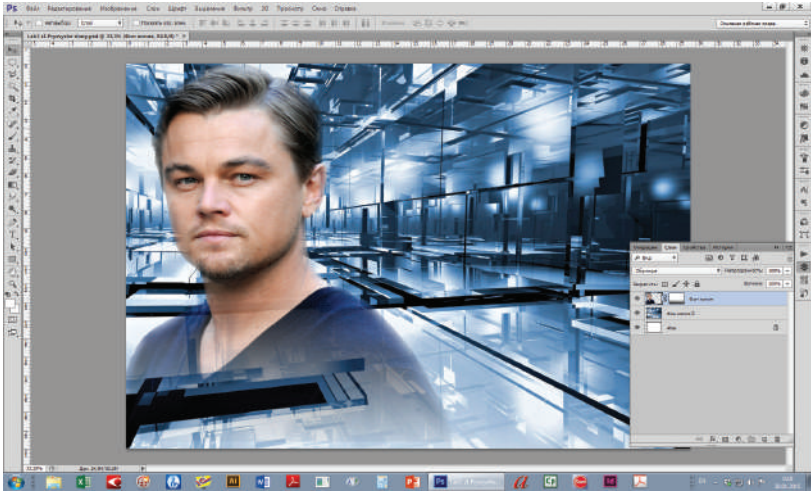


Рис. 12

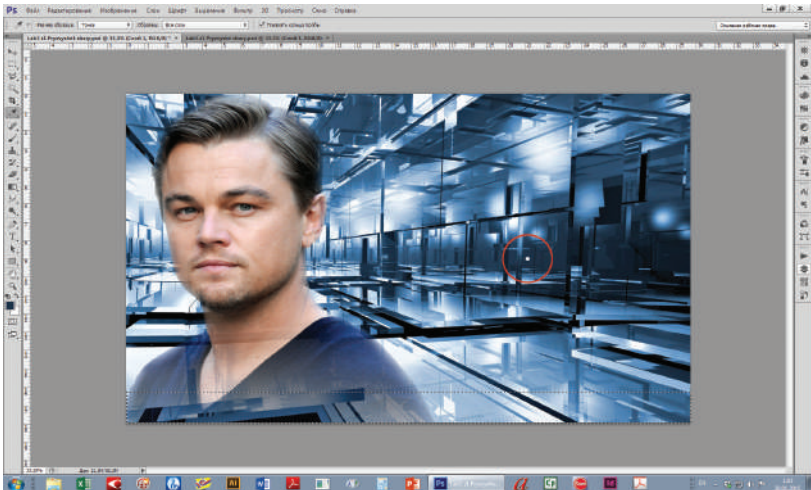


Рис. 13

на палітрі опцій інструмента клікніть на піктограми «**лінійний градієнт**» та оберіть з покажчика градієнтів перший градієнт «**З переднього плану на тло**».

18. Поставте вертикальну напрямну у позицію **24 см** та інструментом **Гرادієнт (G)** проведіть на плашці горизон-

тальну лінію від прямої до лівого краю плашки (рис. 14).

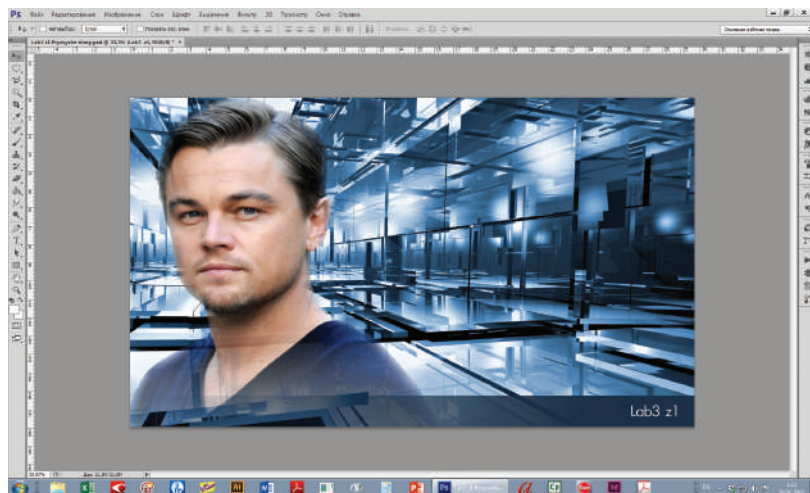


Рис. 14

Плашка може бути використана для назви чи короткого тексту.

19. Перейдіть на нижній шар **Фон** та зі спливаючого меню палітри **Шари** оберіть команду **Виконати зведення зображення**.

20. Збережіть файл **Lab3z2 Prizvyshe.psd**.

21. Закрийте файл **Lab3z2 Prizvyshe.psd**.

Завдання 3

СТВОРЕННЯ ЕФЕКТУ ТІНІ, ЩО ПАДАЄ ВІД ЗОБРАЖЕННЯ

1. Створіть новий документ формату A4 (21x29,7 см), з роздільною здатністю 300 dpi, у колірній моделі RGB, оберіть вміст фону — **Білий** та збережіть його під назвою **Lab3z3 Prizvyshe.psd**.

2. Відкрийте файл **Divchyna z valizoy.psd** та продублюйте шар **Фон** у новостворений файл **Lab3z3 Prizvyshe.psd**.

3. Закрийте файл **Divchyna z valizoy.psd** та перейдіть до файлу **Lab3z2 Prizvyshe.psd**.

4. Виділіть частини фону інструментом **Прямокутна область (M)** та видаліть її, натиснувши **Del** (рис. 15).

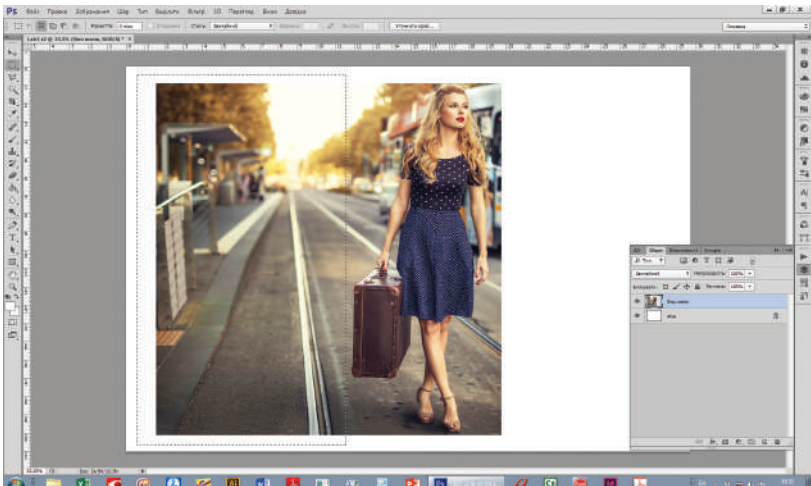


Рис. 15

5. Збільшіть масштаб перегляду зображення до **200%**.

6. Інструментами виділення **Швидке виділення** або **Чарівна паличка (W)** та **Прямолінійне ласо** або **Магнітне ласо (L)** обережно й повільно видаліть фон навколо зображення (відсікайте непотрібні частини та натискайте **Del**).

7. Відкрийте файл **Fon2.psd** та продублюйте шар **Фон** у файл **Lab3z3 Prizvyshe.psd**.

8. Закрийте файл **Fon2.psd** та перейдіть до файлу **Lab3z2 Prizvyshe.psd**.

9. Двічі клікніть мишкою на імені шару **Фон копія** та дайте йому нове ім'я **Дівчина**.

10. Двічі клікніть мишкою на імені шару **Фон копія 2** та дайте йому нове ім'я **Фон 2**.

11. На палітрі **Шари** перемістіть шар **Фон 2** вниз під шар **Дівчина (Ctrl+I)**.

12. На палітрі **Шари** оберіть шар **Дівчина**, активуйте інструмент **Переміщення** та перемістіть за допомогою стрілок на клавіатурі фігуру дівчини трохи вліво та вгору (рис. 16).



Рис. 16

13. Інструментом **Розмиття** з розміром **25 пікс.** розмийте краї вирізаного портрету, щоб уникнути різко окресленого контуру.

Волосся у вирізаному портреті можна відредагувати інструментом **Палець** з розміром **10 пікс.**, щоб надати йому природнішого вигляду.

14. З натиснутою кнопкою **Ctrl**, клікніть на піктограмі шару **Дівчина**, щоб виділити шар.

15. Інструментом **Піпетка** клікніть на найтемнішому місці лівої частини кофтини дівчини, щоб встановити основний колір.

16. Створіть новий шар, двічі клікніть мишкою на імені шару **Шар 1** та дайте йому нове ім'я **Тінь**.

17. Активуйте інструмент **Заливка** та виконайте заливку (рис. 17). Зніміть виділення (**Ctrl+D**).



Рис. 17

18. Зменшіть прозорість шару **Тінь** до 75%.

19. На палітрі **Шари** перемістіть шар **Тінь** вниз під шар **Дівчина** (**Ctrl+]**).

20. Перейдіть на шар **Тінь**, натисніть **Ctrl+T**, щоб викликати команду вільної трансформації та виконайте такі дії:

- клікніть правою кнопкою миші всередині рамки трансформації, оберіть зі списку команду **Масштаб** та перетягніть за середній верхній маркер рамки трансформації на 2/3 вниз;
- клікніть правою кнопкою миші всередині рамки трансформації, оберіть команду **Нахил**, перетягніть середній верхній маркер ліворуч (до 65°);

- за допомогою стрілок на клавіатурі перемістіть тінь так, щоб вона співпадала зі взуттям (рис. 18);

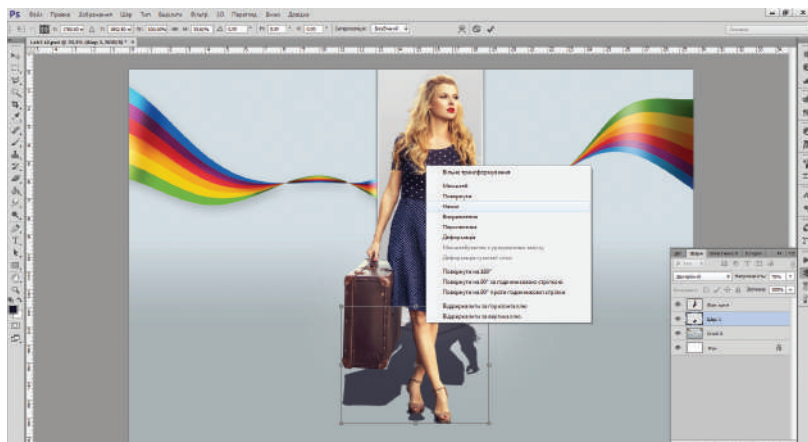


Рис. 18

- клікніть правою кнопкою миші всередині рамки трансформації, оберіть зі списку команду **Масштаб** та перетягніть за середній верхній маркер рамки вниз до середини валізи (рис. 19).



Рис. 19

21. Розмийте тінь, виконавши команду **Фільтр => Розмиття => Гаусове розмиття** з радіусом розмиття **12 пікс.**

22. Додайте до шару **Тінь** маску, оберіть основний колір «**білий**», активуйте інструмент **Гradient**, на палітрі опцій інструмента клікніть на піктограмі «**лінійний gradient**», оберіть з покажчика gradientів перший gradient «**З переднього плануна тло**» та протягніть інструментом лінію так, як показано на *рис. 20*.



Рис. 20

23. Зменшіть прозорість шару **Тінь** до **50%**.

24. Для створення ефекту перспективи перейдіть на шар **Фон 2**, виділіть інструментом **Прямокутна ділянка (M)** прямокутну ділянку (*рис. 21*) та скопіюйте виділену ділянку на новий шар (**Ctrl+J**).

25. Перейдіть на новостворений **Шар 1** та виконайте команду **Зображення => Коригування => Яскравість/контраст** та пересуньте у вікні команди бігунок яскравості вліво до значення **-33**.

26. Додайте до шару **Шар 1** маску, оберіть основний колір «**білий**», активуйте інструмент **Gradient**, на палітрі опцій інструмента клікніть на піктограмі «**лінійний**

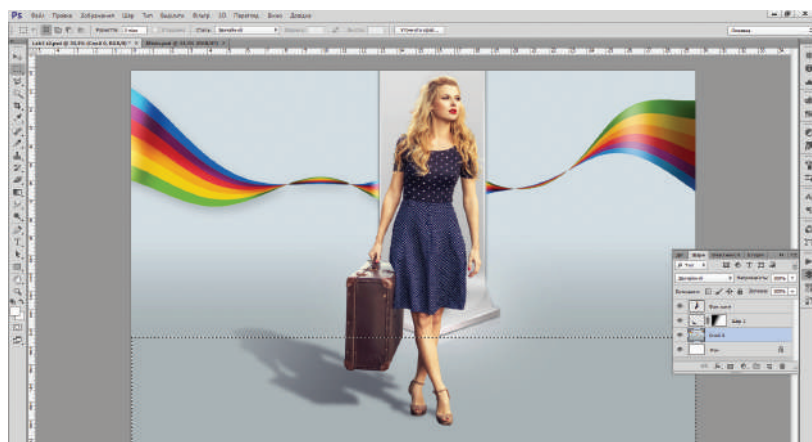


Рис. 21

градієнт», оберіть з покажчика градієнтів перший градієнт **«З переднього плану на тло»** та протягніть інструментом рівну вертикальну лінію від взуття дівчини до верхнього краю плашки.

27. Зменшіть прозорість **Шару 1** до 85%.

28. Перейдіть на нижній шар, клікніть на ньому правою кнопкою миші та зі спливаючого меню оберіть команду **Виконати зведення**. Зображення готово (рис. 22).

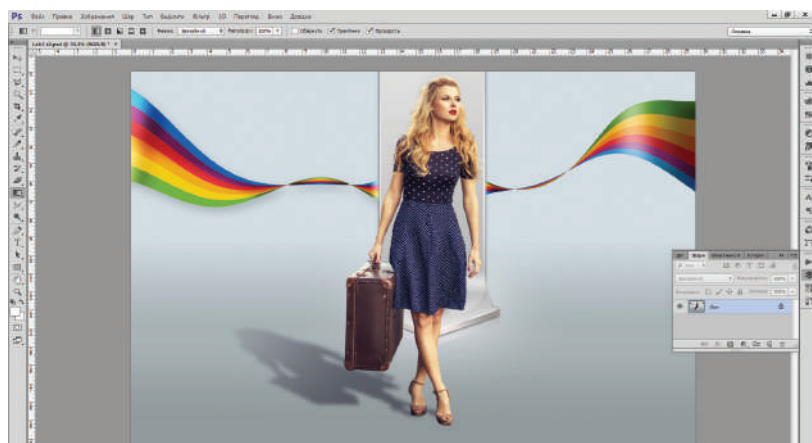


Рис. 22

29. Збережіть файл **Lab3z3 Prizvyshe.psd**.

30. Закрийте файл **Lab3z3Prizvyshe.psd**.

ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ МІНІМУМ

- **Маска** — це напівтонове зображення з чорним чи білим тлом, яке використовується для того, щоб приховати невиділену частину шару зображення, не видаляючи її інформацію. За допомогою маски можна тимчасово сховати пікселі шару так, щоб було видно іншу частину зображення без них. При цьому виділену частину можна редагувати всіма інструментами, а невиділена (замаскована) частина зображення захищена маскою від редагування
- **Альфа-канал** (також називають маскою або виділеною ділянкою) — це додатковий напівтоновий (в градаціях сірого) канал, що додається до зображення для створення та зберігання масок. Альфа-канали на зображення не впливають і не друкуються. Маска, збережена в альфа-каналі може в будь-який час бути завантажена як виділена ділянка.
- **Шар-маска** схожа на альфа-канал, але прив'язана до певного шару. Вона визначає, яка частина шару буде видимою, а яка прихованою. Шар-маска відображається на палітрі **Шари** як мініатюра навпроти мініатюри шару, до якого додали маску. За замовчуванням на піктограмі маски шару видимі ділянки позначають білим кольором, а замасковані — чорним.
- **Маска каналу** обмежує редагування окремим каналом (наприклад, каналом **Сяп** в зображенні СМУК). Маски каналів корисні при створенні складних виділених ділянок із рваними краями. Можна створити маску каналу на основі домінуючого в зображенні кольору.

ПОРАДИ ЗІ СТВОРЕННЯ МАСОК

- Редагуючи маску, звертайте увагу на колір, вибраний на палітрі **Інструменти**. Чорний приховує, білий відкриває, а відтінки сірого частково приховують або відкривають зображення. Чим темніше сірий, тим менш прозорою буде маска.
- Для перегляду вмісту шару без ефектів маски, маску можна відключити. Для цього натисніть клавішу **Shift** і клікніть мишею на мініатюрі шару-маски, або виконайте команду меню **Шари => Шар-маска => Вимкнути**. На мініатюрі шару-маски в палітрі **Шари** з'явиться червоний хрестик, який позначає, що маска вимкнена.
- Щоб знову ввімкнути шар-маску, натисніть клавішу **Shift** і клікніть мишею на мініатюрі шару-маски з червоним хрестиком на палітрі **Шари** або виконайте команду меню **Шари => Шар-маска => Ввімкнути**. Якщо шар-маску не видно на палітрі **Шари**, виконайте команду меню **Шари => Шар-маска => Показати все**.
- Щоб переміщувати шар і маску окремо один від одного, слід скасувати зв'язок між ними. Для цього на палітрі **Шари** клікніть мишею на кнопці зв'язку між шаром і маскою. Щоб відновити зв'язок між шаром і його маскою, клікніть мишею на порожній кнопці між ними на палітрі **Шари**.

КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ

1. Дайте визначення поняттю «маска».
2. Поясніть, для чого застосовують маски.
3. Дайте визначення поняттю «альфа-канал».
4. Визначте поняття «шар-маска».
Поясніть, для чого застосовують шар-маску.
5. Як видалити шар-маску?
6. Як переглянути вміст шару без ефектів маски?

7. Як приховати та показати шар-маску?
8. Поясніть, як переміщувати шар-маску окремо від шару, до якого вона прив'язана.

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

1. Виконайте завдання 1–3, використавши власний фотоматеріал.
2. Перегляньте відеоурок про режими накладання шарів за посиланням: <https://www.youtube.com/watch?v=tNB5dmE1Odk>.
3. Виріжте дівчину з пишним волоссям із застосуванням масок та каналів, користуючись відеоуроком за посиланням: <https://youtu.be/PjWYnqaLq3Q>.

Тема 4

РОБОТА З ТЕКСТОМ

Мета: навчитися працювати з текстом: змінювати гарнітуру, кегль, накреслення, параметри абзаців, заливати текст зображенням, деформувати текст тощо.

Завдання 1

НАБІР, ЗМІНА ПАРАМЕТРІВ, ТРАНСФОРМАЦІЯ ТЕКСТУ

1. Створіть новий документ формату А4 (21х29,7 см), з роздільною здатністю **300 пікс./дюйм**, у колірній моделі **RGB**, оберіть вміст фону — **Білий** та збережіть його під назвою **Lab4z1Prizvyshe.psd**.

2. Активуйте на палітрі інструментів інструмент **Текст**, на панелі опцій інструмента оберіть шрифт **Arial**, кегль **48 pt**, напівжирне накреслення, метод згладжування меж літер **Чіткий** і наберіть слова **«Графічний дизайн»** у режимі порядкового введення у два рядки.

3. Виділіть набраний текст, змініть колір шрифту на **Pantone solid coated 286 C**, встановіть для всього тексту інтерліньяж **72 пт**, **трекінг +100** та для окремих літер на вибір **кернінг +200**.

4. Виділіть набраний текст та змініть накреслення шрифту на напівжирний курсив, підкресліть літери та зробіть їх великими, виділіть першу літеру прізвища та встановіть для неї зсув щодо базової лінії **30 пт**.

5. Виділіть текст та змініть горизонтальний масштаб на **90%**, а вертикальний — на **200%**.

6. Виділіть слово **«Дизайн»** та застосуйте до нього режими **«нижній індекс»** та **«перекреслення»** (рис. 1).

7. Створіть новий шар та намалюйте інструментом **Текст** текстовий блок довільного розміру. Скопіюйте текст пунктів 5–6 практикуму, перейдіть у Photoshop та вставте скопійований текст у створений текстовий блок.

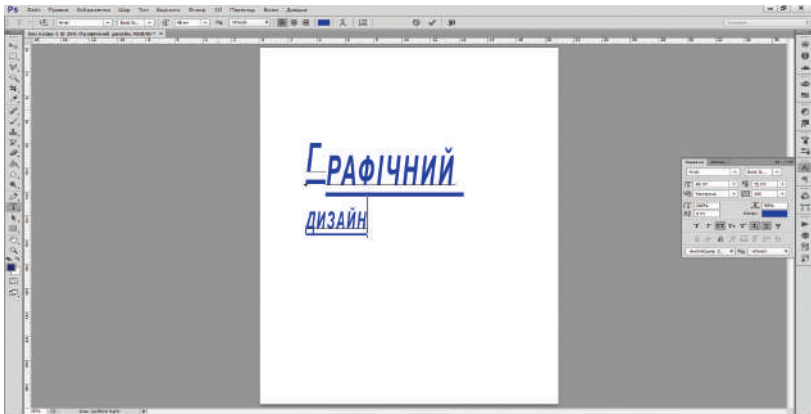


Рис. 1

8. Виділіть текст та на палітрі **Символ**, встановіть параметри: гарнітура шрифту — **Times New Roman**, кегль — **18** **пт**, інтерліньяж — **Авто**, виключка — **Останній рядок по лівому краю**, відступ зліва — **20** **пт**, відступ справа — **20** **пт**, абзацний відступ — **0** **пт**, відстань перед абзацом — **6** **пт**, після абзацу — **3** **пт**. Деформуйте текст за допомогою діалогового вікна **Деформувати текст**, використавши стиль **Прапорець** із параметрами згину **+60** (рис. 2).

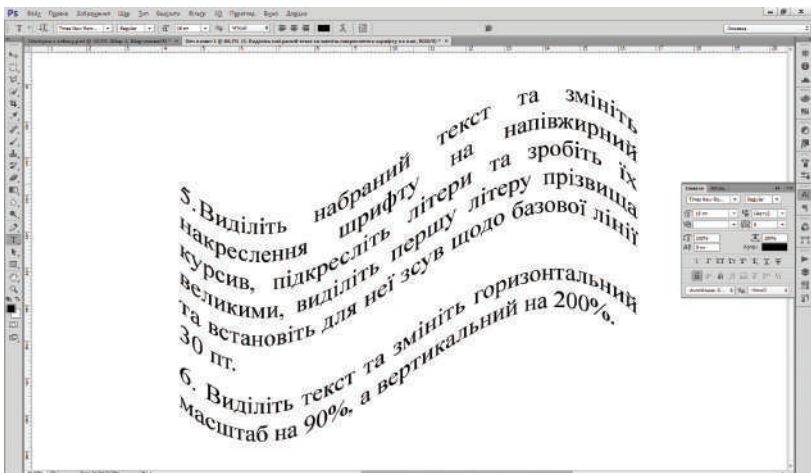


Рис. 2

11. Збережіть файл **Lab4z1Prizvyshe.psd**.

12. Закрийте файл **Lab4z1Prizvyshe.psd**.

Завдання 2

СТВОРЕННЯ ОБ'ЄМНОГО НАПISУ У ПЕРСПЕКТИВІ

1. Створіть новий документ формату A4 (21x29,7 см), з роздільною здатністю **300 пікс./дюйм**, у колірній моделі **RGB**, оберіть вміст фону — **Білий** та збережіть його під назвою **Lab4z2 Prizvyshe.psd**.

2. Встановіть колір переднього плану з параметрами RGB: R — **127%**, G — **127%**, B — **127%** (рис. 3).

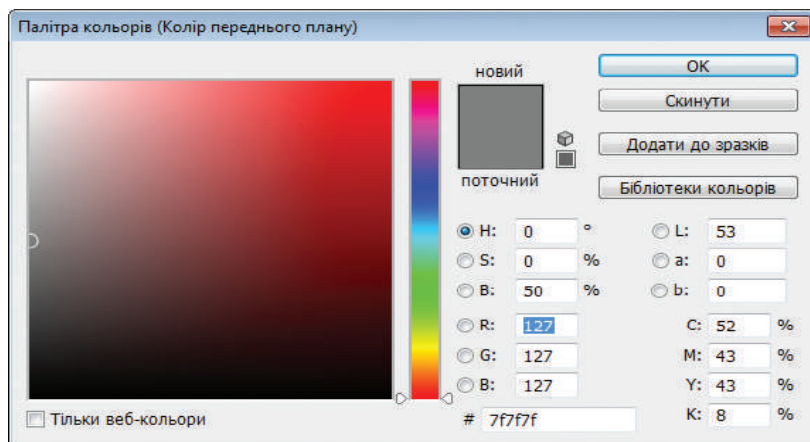


Рис. 3

3. Активуйте інструмент **Горизонтальний текст (Т)**, на панелі опцій інструменту оберіть рублений шрифт, наприклад **ContrastC**, накреслення — **Bold**, кегль шрифту — **150 пунктів**, трекінг — **-50**.

4. Напишіть великими літерами слово «**ГРАФІКА**» (рис. 4).

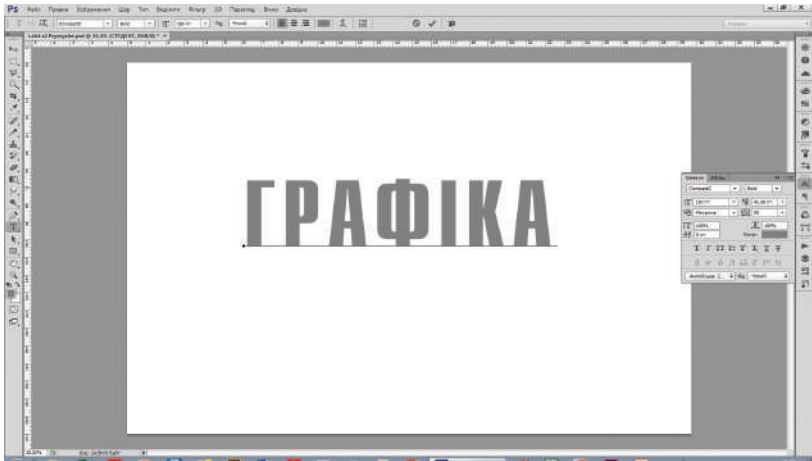


Рис. 4

5. Перетворіть текстовий напис на зображення, виконавши команду: **Шар =>Растеризувати=>Тип**.

6. Виконайте команду **Правка => Трансформувати =>Перспектива** та потягніть за нижній правий маркер вниз (рис. 5), після отримання потрібного ефекту натисніть **Enter**.

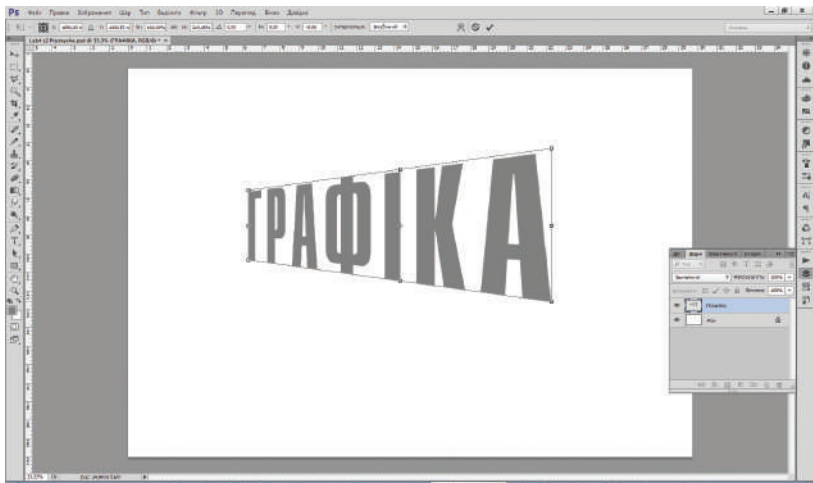


Рис. 5

7. Встановіть колір переднього плану **«чорний»** та з натиснутою кнопкою **Ctrl**, клікніть на піктограмі текстового шару, щоб виділити слово.

8. Створіть новий шар, виконайте заливку та зніміть виділення (**Ctrl+D**).

9. На палітрі **Шари** перемістіть **Шар 1** вниз під шар **Графіка** (**Ctrl+]**).

10. Підготовчий етап завершено. Далі створюємо об'єм. Натисніть водночас комбінацію клавіш **Alt+Ctrl** або **Shift+Alt+Ctrl** та, утримуючи їх, натискайте на клавішу зі стрілкою вправо для створення копій **Шару 1** (з написом чорного кольору) (на *рис. 6* створено 26 копій шару).



Рис. 6

11. Для об'єднання всіх шарів із чорним написом на палітрі **Шари** оберіть верхній шар-копію та, утримуючи клавішу **Shift**, клікніть на **Шарі 1** із чорним написом та виконайте команду **Об'єднати шари** зі спливаючого меню палітри **Шари**.

12. Для додавання ефектів до напису:

- з натиснутою кнопкою **Ctrl**, клікніть на піктограмі шару **Графіка**, щоб виділити шар.

- створіть новий шар;
- активуйте інструмент **Гرادієнт**, натисніть на піктограмі **Дзеркальний градієнт**, оберіть у покажчику градієнтів довільний градієнт (у прикладі обрано помаранчевий з жовтим) та застосуйте його до виділеного напису;
- не знімаючи виділення з новоствореного шару, оберіть на палітрі інструментів кольор переднього плану **білий**, створіть новий шар та виконайте команду: **Правка => Обведення з параметрами**: ширина — **5 пікс.**, місце — **всередині**;
- зніміть виділення (**Ctrl+D**);
- застосуйте до створеного **Шару 2** тінь, виконавши команду **Шар => Стиль => Тінь** (параметри залишити за замовчуванням);
- приховайте шар **Графіка** (рис. 7);
- перейдіть на **Шар 1 копія 26** (з копіями чорних написів, які ми розмножували) та з натиснутою кнопкою **Ctrl**, клікніть на піктограмі текстового шару, щоб завантажити виділення;

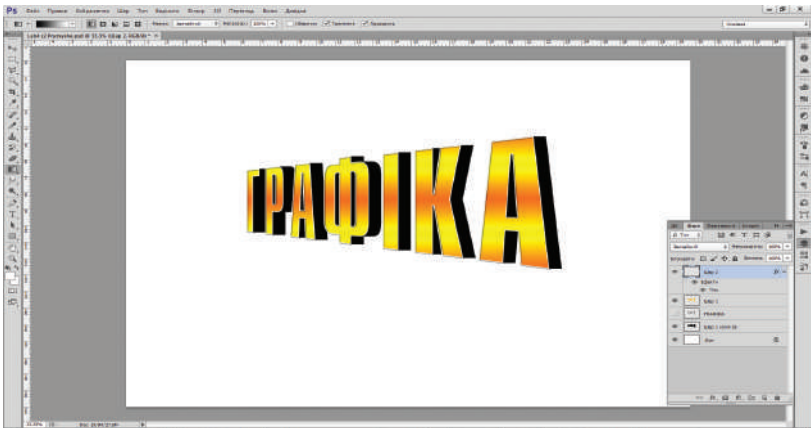


Рис. 7

- створіть новий шар;
- активуйте інструмент **Гرادієнт**, натисніть на піктограмі **Лінійний градієнт**, оберіть у покажчику градієнтів градієнт **чорний, білий**, поставте курсор на 1/3 від нижнього краю літер та протягніть інструментом вертикальну лінію вгору з невеликим нахилом вліво, виходячи за верхній край літер приблизно на 5—7 мм. Зніміть виділення (**Ctrl+D**) (рис. 8);

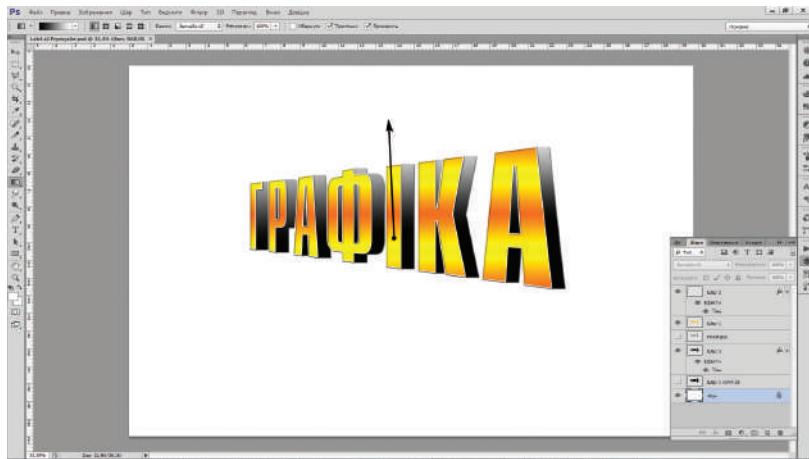


Рис. 8

- Приховайте **Шар 1** копія 26 (з копіями чорних написів, які ми розмножували);
- додайте до **Шару 3** тінь, виконавши команду **Шар => Стиль => Тінь** (параметри залиште за замовчуванням).

13. На палітрі **Шари** оберіть нижній шар, клікніть на ньому правою кнопкою миші та оберіть команду «**Виконати зведення**».

14. Збережіть файл **Lab4z2Prizvyshe.psd**.

15. Закрийте файл **Lab4z2Prizvyshe.psd**.

Завдання 3

ЗАЛИВАННЯ ТЕКСТУ ЗОБРАЖЕННЯМ

1. Створіть новий документ формату А4 (21х29,7 см), з роздільною здатністю **300 пікс./дюйм**, у колірній моделі **RGB**, оберіть вміст фону — **Білий** та збережіть його під назвою **Lab4z3 Prizvyshe.psd**.

2. Відкрийте файл **Photo3.psd** та продублюйте шар **Фон** у файл **Lab4z3 Prizvyshe.psd**.

3. Закрийте файл **Photo3.psd** та перейдіть до файлу **Lab4z3 Prizvyshe.psd**.

4. Перейдіть на шар **Фон копія** та активуйте інструмент **Горизонтальна текст-маска (Т)**.

5. Оберіть параметри тексту: шрифт — **CompactC**, кегль — **200 пт** та клікніть мишею на зображенні. Тимчасово буде включений режим **Швидка маска** для зображення.

6. Натисніть клавішу **Caps Lock** та наберіть слово **PHOTOSHOP**.

7. Виділіть текст та встановіть трекінг **-50 (рис. 9)**.

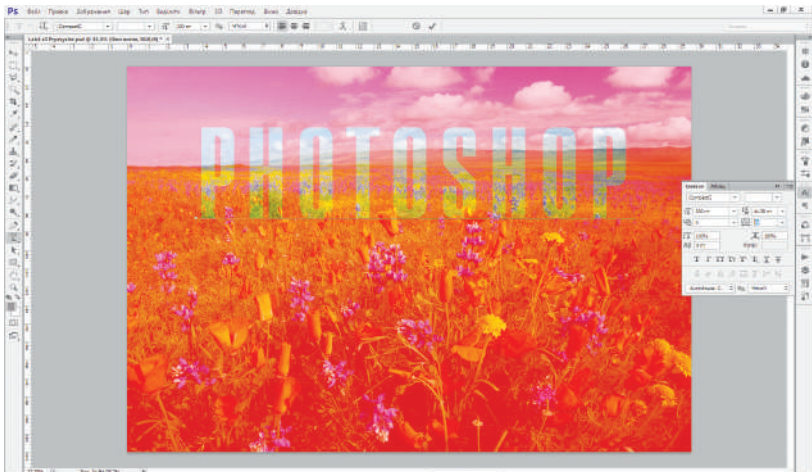


Рис. 9

9. За допомогою інструмента виділення **Прямокутна область** або стрілок на клавіатурі змініть розташування виділеного тексту (оберіть ту частину зображення, якою ви хочете залити текст).

Увага! Якщо для переміщення виділеної ділянки використовувати інструмент **Переміщення**, з виділеної ділянки поточного шару будуть вилучені пікселі зображення.

10. Створіть дублікат шару **Фон копія 2**, шар **Фон копія** приховайте.

11. Виконайте команду **Шар => Шар-маска => Показати виділення**, щоб обмежити видимі пікселі шару виділеною ділянкою (рис. 10).

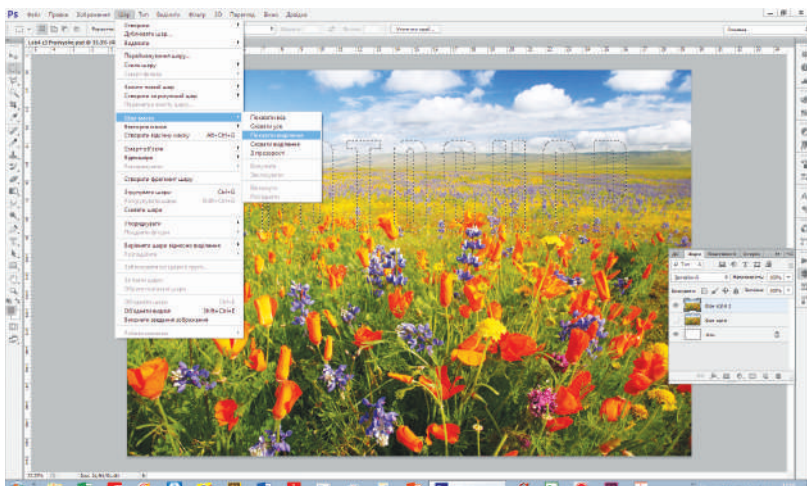


Рис. 10

12. Увімкніть нижній шар **Фон копія** та зменшіть його прозорість до **30%**.

13. Змініть частину зображення, яка використовується для заливання тексту (обмежена маскою). Для цього виконайте такі дії:

- видаліть зв'язок маски із шаром (клікніть на піктограмі зв'язку);

- за допомогою інструмента **Переміщення** (V) перемістіть слово на іншу частину зображення (рис. 11).

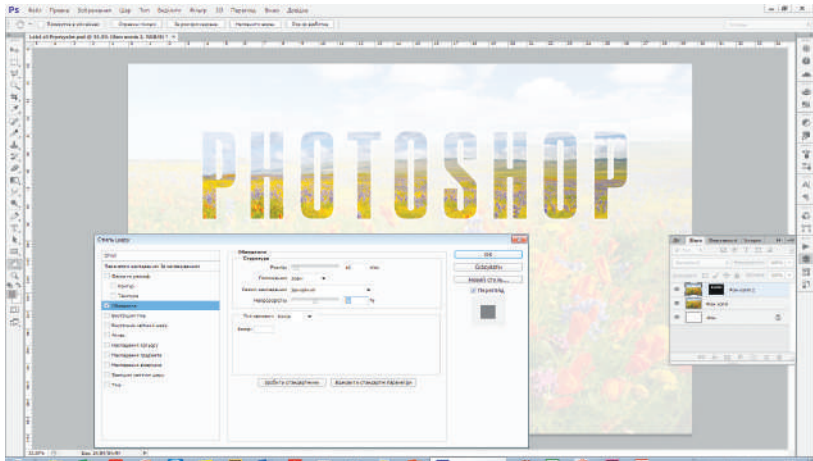


Рис. 11

11. Встановіть колір переднього плану «білий» та з натиснутою кнопкою **Ctrl**, клікніть на мініатюрі шар-маски шару **Фон копія 2**, щоб виділити слово.

12. Додайте до залитого зображенням тексту обведення білого кольору: виконайте команду **Шар => Стиль шару => Обведення** та оберіть у діалоговому вікні команди параметри: товщина — **10 пікс.**, непрозорість — **50%**. Зніміть виділення (**Ctrl+D**).

13. Додайте до шару **Фон копія 2** (текст, залитий зображенням) тінь розміром **25 пікс.** (інші параметри залиште за замовчуванням).

13. Перейдіть на шар **Фон копія**, додайте шар-маску, активуйте інструмент **Гرادієнт**, натисніть на піктограмі **Лінійний градієнт**, оберіть у покажчику градієнтів градієнт з **переднього плану на тло** та протягніть інструментом вертикальну лінію вниз від нижньої частини слова до нижнього краю зображення. Зніміть виділення (**Ctrl+D**) (рис. 12).

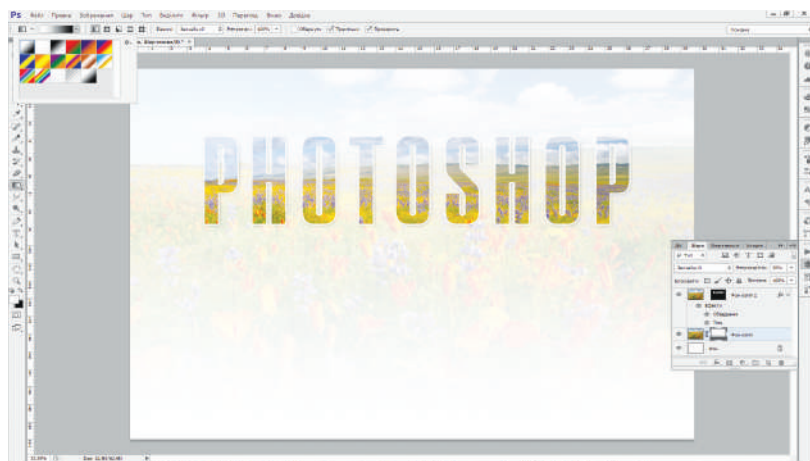


Рис. 12

14. Приховайте шар **Фон копія**.

15. Створіть новий шар та залийте його темно-синім кольором.



Рис. 13

16. Збережіть файл **Lab4z3Prizvyshe.psd**.

17. Закрийте файл **Lab4z3Prizvyshe.psd**.

КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ

1. Як створити текстовий шар?
2. Як виділити текст?
3. Як змінити атрибути символів за допомогою палітри Символ. Поясніть функцію кожної кнопки палітри.
4. Як змінити атрибути абзацу за допомогою палітри Абзац. Поясніть функцію кожної кнопки палітри.
5. Як деформувати текст на редагованому шарі?
6. Як перевести текст у растровий формат?
7. Як залити текст зображенням?
8. Як створити зникаючий текст?

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

1. Виконайте завдання 1–3, використавши власний фотоматеріал.

Тема 5

ФІЛЬТРИ

Мета: навчитися використовувати різноманітні фільтри для поліпшення якості зображення та створення спецефектів.

Завдання 1

СТВОРЕННЯ ЕФЕКТУ РУХУ АВТОМОБІЛЯ

1. Відкрийте файл **Avto.psd** та збережіть його як **Lab5z1 Prizvyshe.psd**.

2. Виділіть прямокутну ділянку навколо машини (рис. 1) та скопіюйте виділення на новий шар (CTR+J).

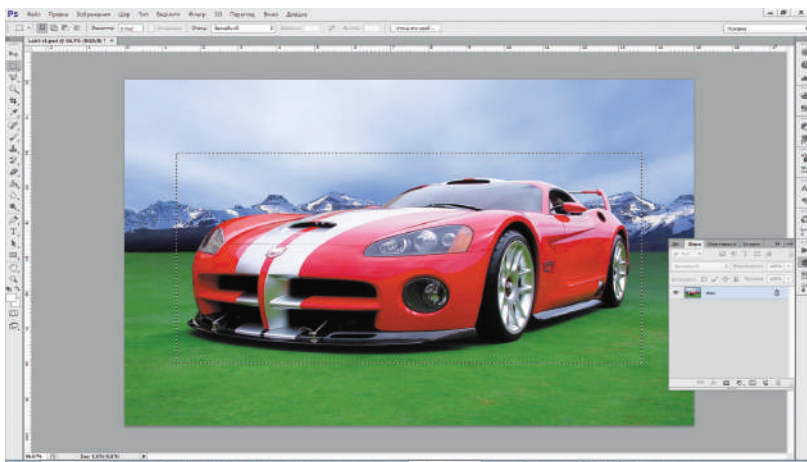


Рис. 1

3. Приховайте шар **Фон**, перейдіть на **Шар 1** та змініть його назву на **Авто**.

4. Збільшіть масштаб перегляду зображення та обережно видаліть частини фону навколо машини.

5. Згладьте краї вирізаного автомобіля, виконавши команду **Виділити => Уточнити край** із параметрами, зазначеними на *рис. 2*.

6. Продублюйте шар **Авто**.

6. Покажіть шар **Фон** та застосуйте до нього фільтр: **Фільтр => Розмиття => Розмиття у русі** з параметрами, показаними на *рис. 3*.

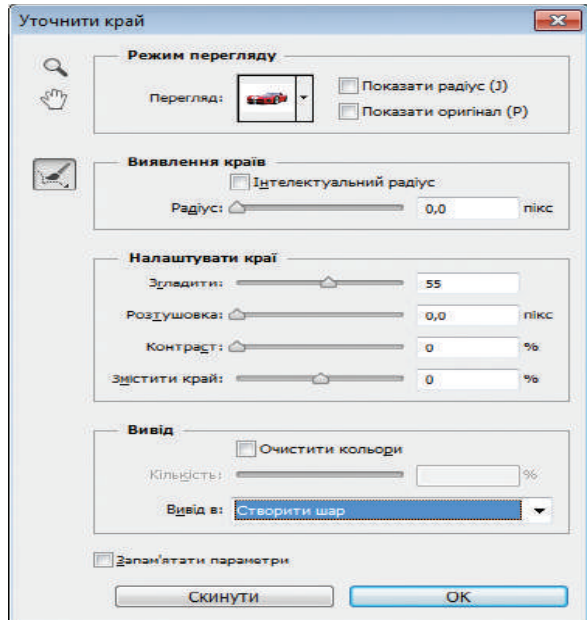


Рис. 2

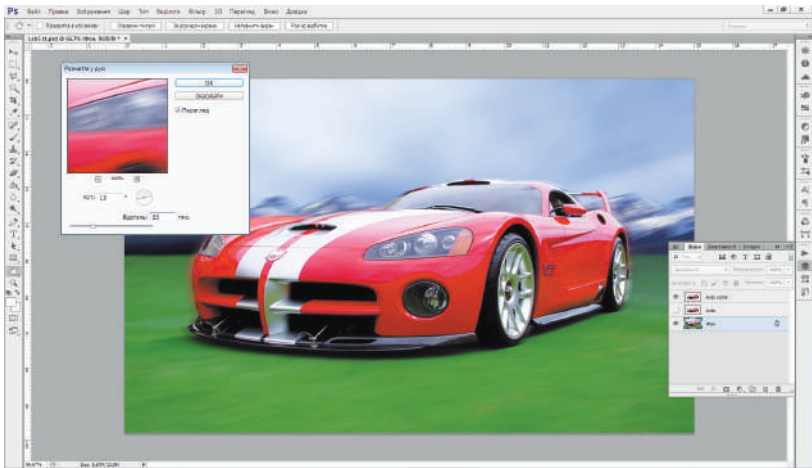


Рис. 3

7. Перейдіть на шар **Авто** та двічі виконайте дію пункту 6 (натисніть двічі **Ctrl+F**) (рис. 4).



Рис. 4

8. Перейдіть на шар **Авто копія**, інструментом виділення **Овальна ділянка** виділіть диск на колесі і виконайте команду **Фільтр => Розмиття => Радіальне розмиття** з кількістю **15** (рис. 5).



Рис. 5

9. Активуйте інструмент **Розмиття** та розмийте краї диску та протектора колеса.

10. Виконайте дії п. 8—9 щодо заднього колеса.

11. Продублюйте шар **Авто копія** та до шару **Авто копія 2** застосуйте команду **Фільтр => Розмиття => Розмиття** у русі (кут 15° , відстань 11 пікс). Зменшіть непрозорість шару до 33% (рис. 6).



Рис. 6

12. На палітрі **Шари** оберіть нижній шар, клікніть на ньому правою кнопкою миші та оберіть команду «**Виконати зведення**».

14. Збережіть файл **Lab5z1Prizvyshe.psd**.

15. Закрийте файл **Lab5z1Prizvyshe.psd**.

Завдання 2

СТВОРЕННЯ ТЕКСТУ ДЛЯ РЕКЛАМНОЇ ЛИСТІВКИ

1. Створіть новий документ формату А4 (21х29,7 см), з роздільною здатністю **300 пікс./дюйм**, у колірній моделі **RGB**, оберіть вміст фону — **Білий** та збережіть його під назвою **Lab5z2 Prizvyshe.psd**.

2. Встановіть фоновий колір **чорний**.

3. Активуйте інструмент **Горизонтальний текст (Т)** та напишіть шрифтом **CompactC** (або іншим шрифтом без засічок) текст **Reklama** (кегель 230 пунктів). Розташуйте напис так, як показано на *рис. 7*.



Рис. 7

4. Змініть назу текстового шару на **Reklama**.

5. Растеризуйте текст: **Шар => Растеризувати => Тип**.
Додайте до текстової частини текстурку: **Фільтр => Візуалізація => Хмари з накладанням**.

6. Встановіть колір тла з параметрами: **R — 10%, G — 5%, B — 55%** (*рис. 8*).

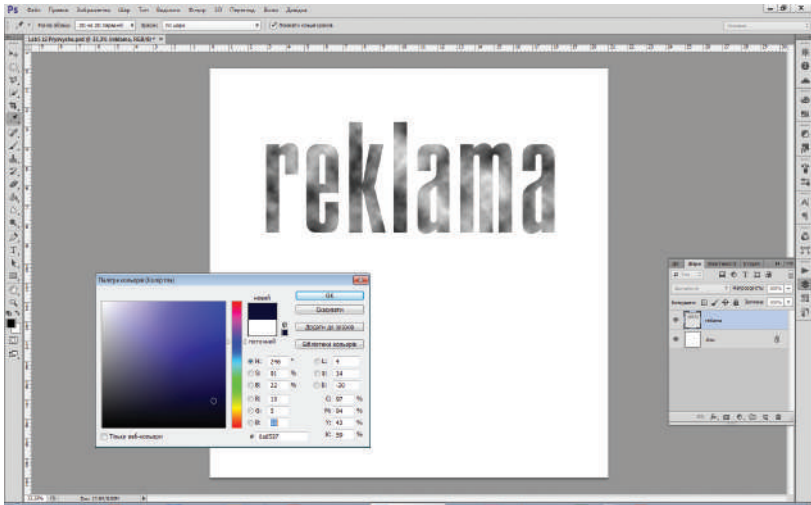


Рис. 8

7. Створіть новий шар, активуйте інструмент **Гرادієнт**, оберіть піктограму **Лінійний градієнт** та виконайте градієнтну заливку (відстань та напрямок руху курсора миші показано на *рис. 9*).

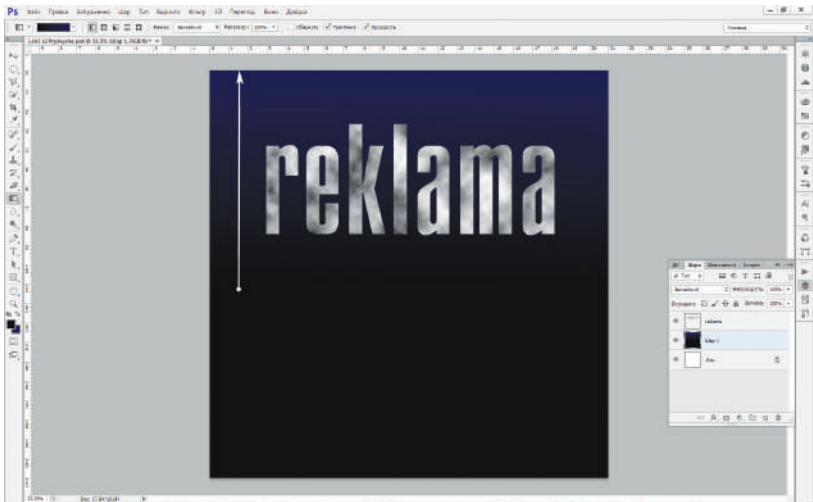


Рис. 9

8. Перейдіть на шар **Reklama** та з натиснутою кнопкою **Ctrl**, клікніть на піктограмі шару, щоб виділити слово.

9. Створіть новий шар, оберіть колір переднього плану **білий** та виконайте команд **Правка => Обведення**. У діалоговому вікні команди **Обведення** введіть значення: **ширина — 35 пікс.**, місце — **ззовні**. Натисніть **ОК** та зніміть виділення.

10. Переіменуйте новостворений шар на **Obvodka** та перемістіть його під шар **Reklama**.

11. Застосуйте до шару **Obvodka** команду **Розмиття => Гаусове розмиття** зі значенням **радіусу 20 пікс.** (рис. 10).

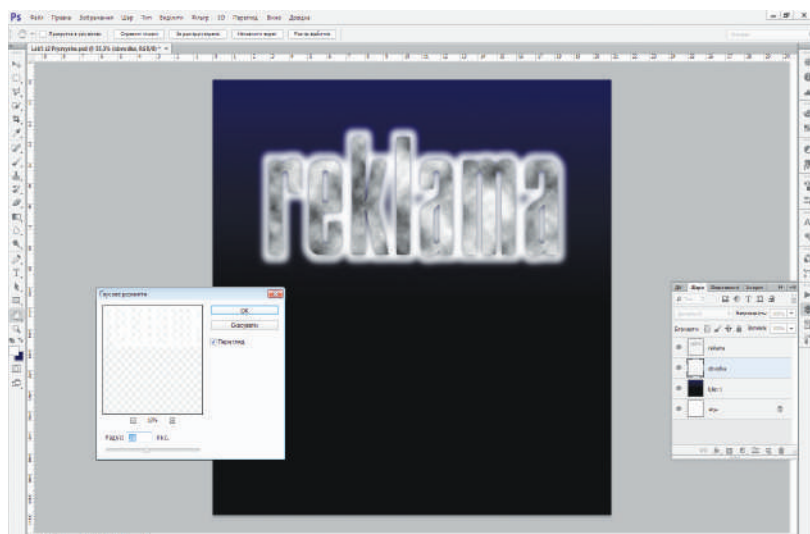


Рис. 10

11. Перейдіть на шар **Reklama** та додайте кристалізацію до фактурного напису: **Фільтр => Оформлення => Кристалізувати**, введіть у діалоговому вікні **-20** та натисніть **ОК**.

12. Зафарбуйте текст: **Зображення => Коригування => Фотофільтр**. У діалоговому вікні команди оберіть з

переліку **Використовувати** фільтр **Темно-жовтий**, задайте **щільність 77 %**. (рис. 11).

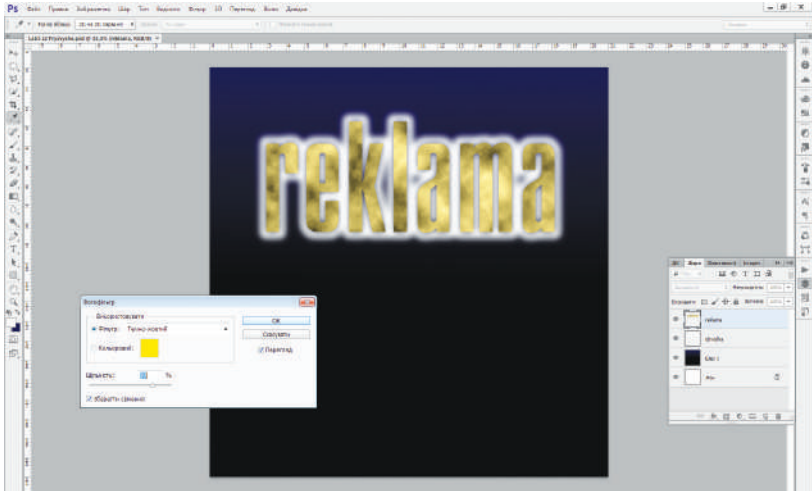


Рис. 11

13. Перейдіть на шар **Obvodka** та виконайте команду **Зображення =>Коригування=> Фотофільтр**. У діалоговому вікні команди оберіть з переліку **Використовувати** фільтр **Темно-синій**, задайте **щільність 77 %**. **Зменшіть прозорість шару до 90%**.

14. Перейдіть на шар **Reklama** і створіть тінь, виконавши команду: **Шар =>Стиль шару => Тінь** (параметри залишити за замовчуванням). Натисніть **ОК**.

15. На палітрі **Шари** об'єднайте шари **Obvodka** та **Reklama**. Новий шар **Reklama** копія та перемістіть під шар **Reklama**.

16. Активуйте інструмент **Переміщення** та за допомогою стрілки на клавіатурі перемістіть шар **Reklama** копія вниз так, як показано на рис. 12. Зменшіть непрозорість шару до 33 %.

17. Зробіть дзеркальне відображення шару **Reklama** копія: **Правка =>Трансформувати => Віддзеркалити** за вертикаллю.

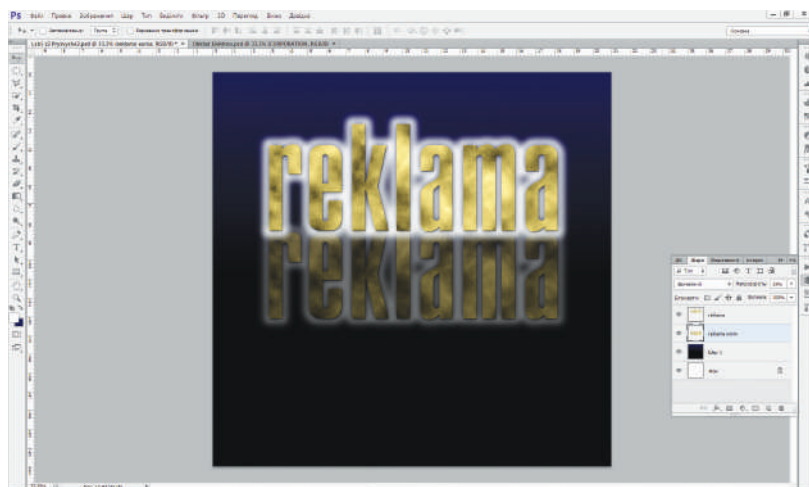


Рис. 12

18. За допомогою стрілок на клавіатурі перемістіть шар **Reklama копія**, вниз так, щоб рядки торкалися один одного лише обведенням.

19. Розмийте шар **Reklama копія**: **Фільтр => Розмиття** => **Розмиття у русі** (кут -90, відстань 77 пікс.) (рис. 13).

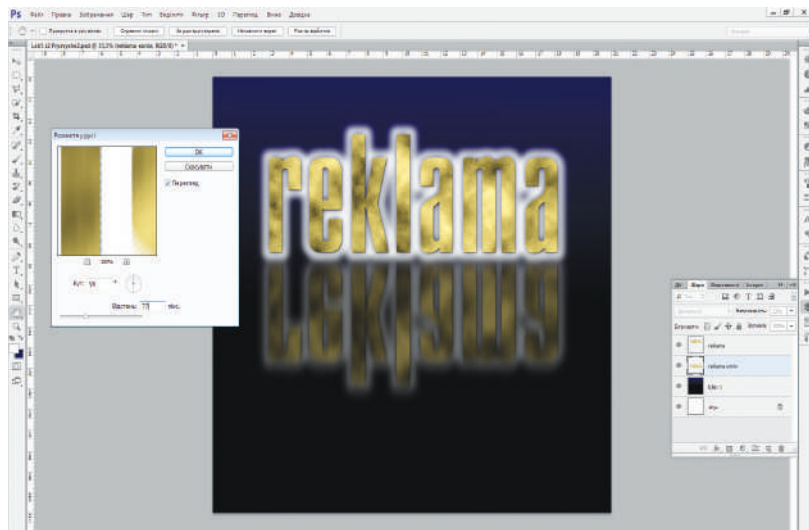


Рис. 13

20. До шару **Reklama** копія застосуйте шар-маску. Активуйте інструмент **Градiente**, натисніть на піктограмі **Лінійний градієнт**, оберіть у покажчику градієнтів градієнт чорний, білий, та протягніть інструментом лінію вертикально вниз від початку літер до їх закінчення (рис. 14).

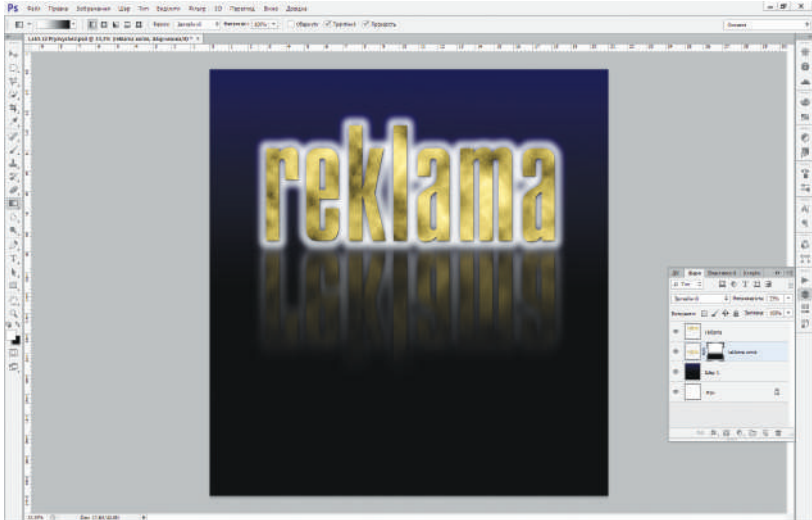


Рис. 14

21. Перейдіть на **Шар 1**, продублюйте шар і перемістіть стрілкою на клавіатурі **Шар 1** копія вниз приблизно на 7 см по вертикалі (дивитися на вертикальну лінійку!).

22. Висвітліть **Шар 1** копія, виконавши команду: **Зображення => Коригування => Яскравість/контраст** з параметрами яскравості 25.

23. Перейдіть на **Шар 1** та додайте текстуру: **Фільтр => Галерея фільтрів => Текстура => Мозаїчні фрагменти** (значення залиште за замовчуванням), натисніть **ОК** (рис. 15).

24. На палітрі **Шари** оберіть нижній шар, клікніть на ньому правою кнопкою миші та оберіть команду «**Виконати зведення**».

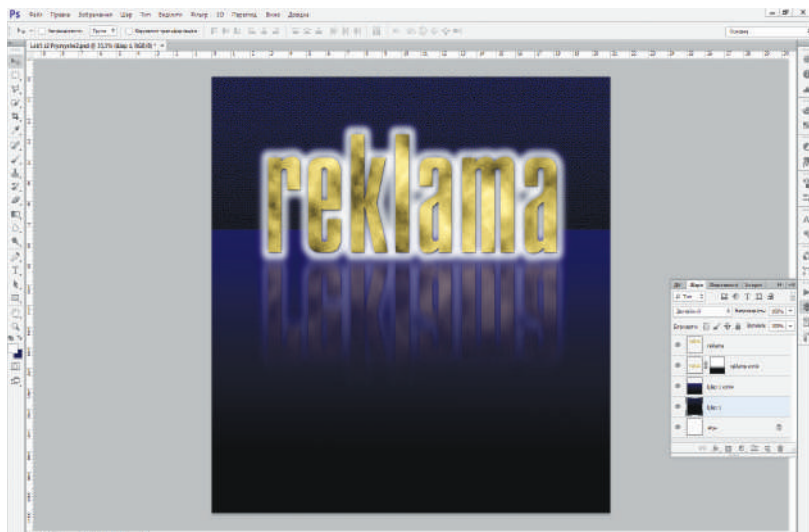


Рис. 15

! У нижній частині зображення можна вставити довільний текст або зображення.

25. Збережіть файл **Lab5z2Prizvyshe.psd**.

26. Закрийте файл **Lab5z2Prizvyshe.psd**.

Завдання 3

СТВОРЕННЯ ХУДОЖНЬОГО ЗОБРАЖЕННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ФІЛЬТРІВ

1. Відкрийте файл **Emociyi.psd** та збережіть його як **Lab5z3 Prizvyshe.psd**.

2. Закрийте файл **Emociyi.psd** та перейдіть до файлу **Lab5z2 Prizvyshe.psd**.

3. Зробіть дублікат шару **Фон**, потім дублікат шару **Фон копія**, дублікат шару **Фон копія 1** і так далі до створення шару **Фон копія 7**.

4. Перейдіть на шар **Фон копія**, перейменуйте його на **Фон копія 1** та приховуйте всі верхні шари (рис. 15).



Рис. 15

5. Перейдіть на шар **Фон копія 1** та виконайте такі дії:

- застосуйте фільтр: **Фільтр => Різкість => Контур на різкість**. У діалоговому вікні команди змініть параметри на: **кількість — 150%**, **радіус — 7 пікс.**, **ізогелія — 0**;
- виконайте команду **Фільтр => Стилізація => Виділення країв**;
- додайте шар-маску: активуйте інструмент **Гرادієнт**, оберіть **Лінійний градієнт** та протягніть інструментом лінію так, як показано на рис. 16.

6. Перейдіть на шар **Фон копія 2**, покажіть його та виконайте такі дії:

- додайте текстуру: **Фільтр => Галерея фільтрів => Текстура => Мозаїчні фрагменти => ОК** (параметри залиште за замовчуванням);
- додайте шар-маску: активуйте інструмент **Градієнт**, оберіть **Лінійний градієнт** та протягніть інструментом лінію так, як показано на рис. 17.



Рис. 16



Рис. 17

7. Перейдіть на шар **Фон копія 3**, покажіть його та виконайте такі дії:

- застосуйте команду **Фільтр => Стилізація => Соляризація** (параметри залиште за замовчуванням);
- додайте шар-маску: активуйте інструмент **Гرادієнт**, оберіть **Лінійний градієнт** та протягніть інструментом лінію так, як показано на *рис. 18*.



Рис. 18

8. Перейдіть на шар **Фон копія 4**, покажіть його та виконайте такі дії:

- застосуйте команду **Фільтр => Масляна фарба** (параметри змініть на: **точність — 1**, **деталь щетинки — 7**, решту параметрів залиште за замовчуванням);
- додайте шар-маску: активуйте інструмент **Градієнт**, оберіть **Лінійний градієнт** та протягніть інструментом лінію так, як показано на *рис. 19*.

9. Перемістіть шар **Фон копія 1** вгору так, щоб він розміщувався над шаром **Фон копія 4** та зменшіть його прозорість до **75%**.



Рис. 19

10. Перейдіть на шар **Фон копія 5** , покажіть його та виконайте такі дії:

- **Фільтр => Галерея фільтрів => Мазки пензля => Виділені краї** (параметри за замовчуванням);
- додайте шар-маску та протягніть інструментом **Гرادієнт лінію** так, як показано на *рис. 20*.



Рис. 20

11. Перейдіть на шар **Фон копія 6** , покажіть його та виконайте такі дії:

- **Фільтр => Галерея фільтрів => Художній => Пастель => ОК** (параметри за замовчуванням);
- додайте шар-маску, активуйте інструмент **Гradient**, оберіть **Лінійний градієнт** та протягніть інструментом лінію так, як показано на *рис. 21*.



Рис. 21

12. Перейдіть на шар **Фон копія 7** , покажіть його та виконайте такі дії:

- **Фільтр => Стилзація => Видавлювання** з параметрами: **тип — блоки, розмір — 30 пікс., глибина — 30, випадково**;
- зменшіть непрозорість шару до **20%**;
- додайте шар-маску, активуйте інструмент **Gradient**, оберіть **Радіальний градієнт** та протягніть інструментом лінію так, як показано на *рис. 22*.

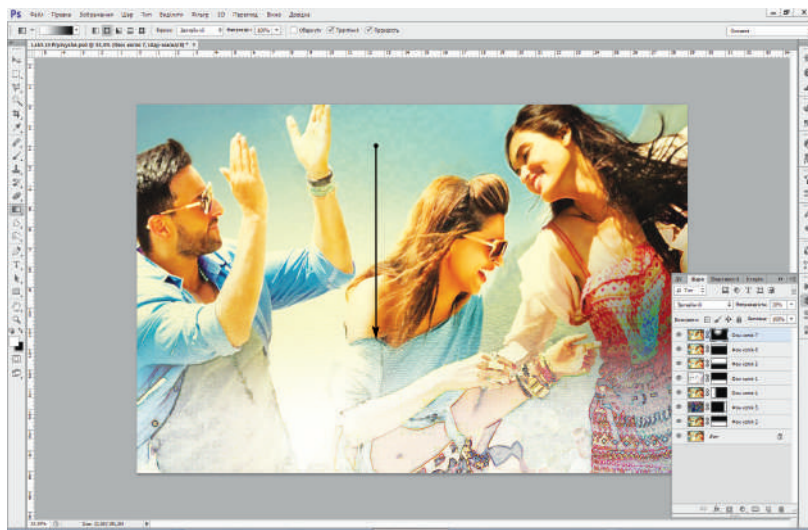


Рис. 22

13. Перейдіть на шар **Фон** та виконайте зведення зображення. Поділіть умовно зображення вертикальними напрямними на три рівних частини (рис. 23). Активуйте інструмент **Прямокутна область**, виділіть ліву частину зображення та виконайте команду **Зображення => Коригування => Фотофільтр**, у діалоговому вікні **Використовувати** оберіть фільтр **Фіолетовий** зі щільністю **33%**.

14. Виділіть середню частину зображення та виконайте команду **Зображення => Коригування => Фотофільтр**, у діалоговому вікні **Використовувати** оберіть фільтр **Жовтий** зі щільністю **45%**.

15. Виділіть праву частину зображення та виконайте команду **Зображення => Коригування => Фотофільтр**, у діалоговому вікні **Використовувати** оберіть фільтр **Червоний** зі щільністю **45%** (рис. 24).

16. Зніміть виділення та приховуйте напрямні.

17. Збережіть файл **Lab5z3Prizvyshe.psd**.

18. Закрийте файл **Lab5z3Prizvyshe.psd**.

Тема 5. Фільтри

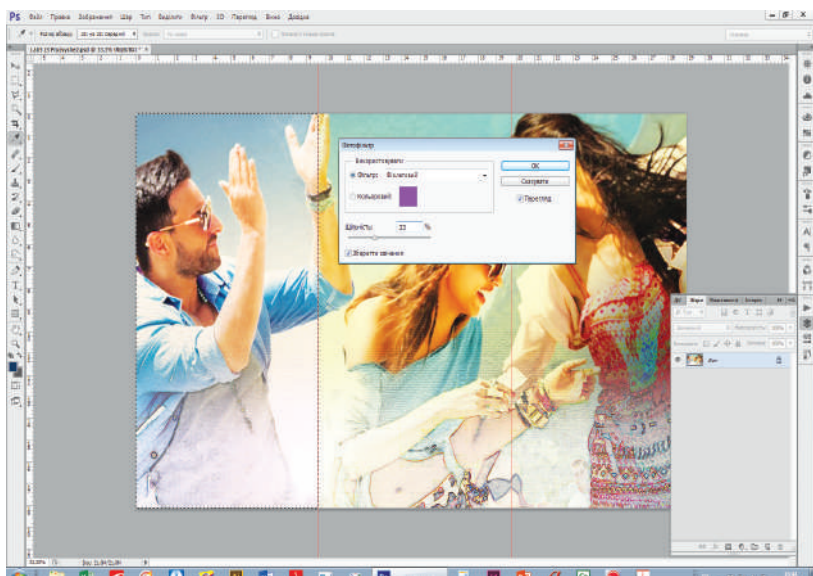


Рис. 23



Рис. 24

ДОДАТКОВІ ПЛАГІНИ-ФІЛЬТРИ ДО PHOTOSHOP

Плагіни (від англ. «змінний») — додаткові мініпрограми, які розширюють функціональні можливості основної програми. Найбільш популярними серед користувачів Photoshop(y) є **плагіни-фільтри**, що дають змогу створювати додаткові, не передбачені стандартним набором фільтрів Photoshop, ефекти. Загальна кількість таких плагінів вимірюється сотнями, тому ми розглянемо найцікавіші з них:

1. Колекція Eye Candy від компанії Alien Skin Software (<https://app.alienskin.com>). Фільтри цієї колекції:

- створюють тривимірні фрески та імітують природні субстанції: зображення перетворюється на зроблене з срібла, заліза чи золота (Chrome), вогню (Fire) або диму (Smoke);
- імітують погляд на зображення крізь кольорове скло (Glass). Колір скла обирається у діалоговому вікні фільтра;
- додають до зображення зірку (Star). Колір, кількість кутів, розмір та інші параметри зірки задають у діалоговому вікні фільтру;
- розкидають по зображенню краплі, створюючи ефект мокрої поверхні (Water drops). У діалоговому вікні фільтру визначають розмір, колір, рівень прозорості крапель, відстань між ними.

2. Колекція фільтрів Xenofex від компанії Alien Skin Software складається з фільтрів, що імітують різноманітні природні явища та матеріали: висохлої, потрісканої землі (Baked Earth), зоряного неба (Constellation), зім'ятого паперу, бетону (Crumple), електростатичного розряду та молнії (Electrify та Lightning), прапору на вітру (Flag), обгорілого паперу з нерівними краями (Stain).

3. КРТ — дає змогу створювати імітації бронзи, срібла, золота.

КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ

1. У чому різниця між коригувальними та деструктивними фільтрами?
2. Які ви знаєте коригувальні фільтри?
3. Поясніть дію фільтрів групи Різкість?
4. За допомогою яких фільтрів можна видалити подряпини, зменшити шум у зображенні?
5. Які деструктивні фільтри ви знаєте?
6. Поясніть функції кожної групи деструктивних фільтрів.
7. Які ви знаєте додаткові плігіни-фільтри. Поясніть функції кожного з них.

ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

1. Виконайте завдання 1–2, використавши власний фотоматеріал та текст.
2. Завантажте на комп'ютер додатковий плагін-фільтр Xenofex, користуючись відеоуроком за посиланням: <https://www.youtube.com/watch?v=B30r2yLBAUI>.

ГАРЯЧІ КЛАВІШІ

КОМАНДИ ЗАГАЛЬНОГО ПРИЗНАЧЕННЯ

Показати/сховати всі палітри, включаючи палітру інструментів	Tab
Показати/сховати всі палітри за винятком палітри інструментів	Shitt+Tab
Скасувати дію	Ctrl+Z
Прийняти внесені зміни в будь-якому діалоговому вікні	Enter
Скасувати зміни в будь-якому діалоговому вікні	Esc
Виклик системи допомоги	F1

ПАЛІТРИ

Показати/сховати палітру	
Brushers (Пензлі)	F5
Color (Колір)	F6
Layers (Шари)	F7
Info (Інформація)	F8
Actions (Дії)	F9

ІНСТРУМЕНТИ

Вибір інструмента	
Rectangular Marquee (Прямокутна ділянка)	M
Move (Переміщення)	V
Lasso (Ласо)	L
Magic Wand (Чарівна паличка)	W
Crop (Кадрувати)	C
Brush/Pencil (Пензль/Олівець)	Y

Rubber Stamp (Штамп)	S
Healing Brush/Patch (Коригувальний пензль)	J
History Brush (Поновлюючий пензль)	Y
Eraser (Гумка)	E
Blur (Розмивання)	R
Dodge (Висвітлювач)	O
Pen (Перо)	P
Directselection (Пряме виділення)	A
Type (Текст)	T
Measure (Вимірник)	U
Gradient/Paint Bucket (Градієнт/Ківш)	G
Notes (Примітки)	N
Eyedropper (Піпетка)	I
Hand (Рука)	H
Zoom (Масштаб)	Z

Переключення інструментів у групі:

Shift+літера вибору інструмента цієї групи

ЗМІНА МАСШТАБУ, ВИМІРЮВАННЯ

Збільшити	Ctrl+Alt+ «плюс»
Зменшити	Ctrl+Alt+ «мінус»
Розташування по розміру екрана	Ctrl+O
Показати/сховати лінійки	Ctrl+R
Показати/сховати сітку	Ctrl+» (лапки)
Показати/сховати направляючі	Ctrl+;

МЕНЮ FILE (ФАЙЛ)

New (Створити)	Ctrl+N
Open Відкрити)	Ctrl+O
Open as (Відкрити як)	Ctrl+Alt+O

Browse (Перегляд)	Shift+Ctrl+O
Close (Закрити)	Ctrl+W
Save (Зберегти)	Ctrl+S
Save a copy (Зберегти копію)	Ctrl+Alt+S
Save as (Зберегти як)	Ctrl+Shift+S
Page Setup (Параметри сторінки)	Ctrl+Shift+P
Print (Друк)	Ctrl+P

ШАРИ

Створити шар	Ctrl+Shift+N
Створити шар без виклику діалогового вікна	Ctrl+Alt+Shift+N
Створити шар шляхом копіювання	Ctrl+J
Створити шар з вирізаної ділянки	Ctrl+Shift+J
Згрупувати шар з попередніми	Ctrl+G
Розгрупувати шари	Ctrl+Shift+G
Злити видимі шари	Shift+Ctrl+E
Виділити верхній шар	Shift+Alt+]
Виділити наступний шар (розташований зверху)	Alt+]
Виділити нижній шар	Shift+Alt+[

Діалогове вікно Layer Effects (ефекти шару)

Drop shadow (Відкинути тінь)	Ctrl+1
Inner shadow (Внутрішня тінь)	Ctrl+2
Outer glow (Зовнішнє підсвічування)	Ctrl+3
Inner glow (Внутрішнє підсвічування)	Ctrl+4
Bevel and emboss (Нахил і рельєф)	Ctrl+5

Злиття шарів

Злити копію виділеного шару із шаром,
розташованим під ним Alt+команда Merge Down

Злити копії усіх видимих шарів
з виділеним шаром Alt+команда Merge Visible

Злити копії зв'язаних шарів із шаром,
розташованим нижче Alt+команда Merge Linked

Зміна порядку розташування шарів

Розташувати над всіма Ctrl+Shift+]

Розташувати перед наступним шаром Ctrl+[

Розташувати під всіма шарами Ctrl+Shift+[

Помістити під попереднім шаром Ctrl+[

Трансформація шарів

Довільна трансформація Ctrl+T

Довільна трансформація
з дублюванням Ctrl+Shift+T

Повтор операції трансформації
з дублюванням Ctrl+Alt+T

РОБОТА ІЗ ЗОБРАЖЕННЯМ

Зміна насиченості, контрасту, тону кольорів зображення

Levels (Рівні) Ctrl + L

Auto Levels (Авторівні) Shift+Ctrl+L

Auto Contrast (Автоконтраст) Alt+Shift+Ctrl+L

Auto Color (Автоконтраст) Shift+Ctrl+B

Curves (Криві) Ctrl+M

Color Balance (Баланс кольору) Ctrl+B

Hue/Saturation (Тон/Насиченість)	Ctrl+U
Desaturate (Знебарвити)	Shift+Ctrl+U
Invert (Інвертувати)	Ctrl+I

РОБОТА З ТЕКСТОМ

Вирівнювання тексту

По лівому/верхньому краю	Ctrl+Shift+L
По центру	Ctrl+Shift+C
По правому/нижньому краю	Ctrl+Shift+R

Виділення

Слово	Подвійний клік миші
Літера праворуч	Shift+стрілка «вправо»
Літера ліворуч	Shift+стрілка «вліво»
Літера праворуч «вправо»	Ctrl+Shift+стрілка «вправо»
Літера ліворуч	Ctrl+Shift+стрілка «вліво»
Верхній рядок	Shift+стрілка «нагору»
Нижній рядок	Shift+стрілка «вниз»
Усі літери	Ctrl+A

ФІЛЬТРИ

Знову застосувати останній фільтр, що використовувався	Ctrl+F
Поступове зникнення ефекту останнього фільтра	Ctrl+Shift+F
Застосувати фільтр з останніми встановленими характеристиками	Ctrl+Alt+F

Женченко І. В., Женченко М. І.

Ж55 Комп'ютерна графіка: Adobe Photoshop : навч. посіб. / Ігор Женченко ; Марина Женченко. — К. : Жнець, 2016. — 96 с. : іл.

ISBN 978-966-2057-19-5

У посібнику запропоновано найбільш ефективну при опануванні комп'ютерних програм методику викладання основ роботи в програмі растрової графіки Adobe Photoshop — виконання студентами практичних завдань з ілюстрованими покроковими інструкціями. Кожна тема містить три завдання різних рівнів складності (від найпростішого до більш складного), контрольні питання та завдання для самостійної роботи для закріплення набутих практичних навичок.

Для студентів вищих навчальних закладів спеціальностей «Видавнича справа та редагування», «Журналістика», «Реклама та зв'язки із громадськістю», а також усіх, хто хоче навчитися працювати у популярній програмі растрової графіки Adobe Photoshop.

УДК 004.92(075.8)

ББК 32.973.26.018.2

Навчальне видання

Женченко Ігор Вікторович
Женченко Марина Іванівна

КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА: ADOBE PHOTOSHOP

Навчальний посібник

Редагування, комп'ютерна верстка **Марини Женченко**
Художнє оформлення **Ігоря Женченко**

Оригінал-макет виготовлено
у видавництві «Жнець»

Формат 60x84/16. Ум. друк. арк. 5,58.
Обл.-вид. арк. 6,4.
Зам №

ТОВ «Видавництво "Жнець"»
04215, м. Київ, просп. Свободи 17, к. 55
Тел.: (044) 433-99-57
E-mail: zhnes@ukr.net
Свідоцтво Держкомінформу України ДК № 1813
від 26.05.2004 р.

Віддруковано у ТОВ «СИЛА»