

# Энциклопедия шрифтовых эффектов в Photoshop®

Роджер Принг



New  
Riders



Для Windows® и Macintosh®  
На компакт-диске находятся все  
необходимые файлы Photoshop

**STOP**

**Энциклопедия  
шрифтовых  
эффектов  
в Photoshop**

# **Photoshop Type Effects Visual Encyclopedia**

Roger Pring

The logo for New Riders, featuring the words "New Riders" in a purple sans-serif font. A purple arc is positioned above the text, starting from the left and curving over the word "Riders".

New  
Riders

# Энциклопедия шрифтовых эффектов в Photoshop

Роджер Принг



Издательский дом "Вильямс"  
Москва • Санкт-Петербург • Киев  
2004

Зав. редакцией *С.Н. Тригуб*

Руководитель проекта *В.В. Александров*

Перевод с английского и редакция *И.Б. Тараброва*

По общим вопросам обращайтесь в Издательский дом “Вильямс” по адресу:  
info@williamspublishing.com, http://www.williamspublishing.com

**Принг, Роджер.**

П76 Энциклопедия шрифтовых эффектов в Photoshop. : Пер. с англ. —  
М. : Издательский дом “Вильямс”, 2004. — 368 с. : ил. — Парал. тит. англ.

ISBN 5-8459-0545-1 (рус.)

Книга посвящена одной из самых интересных тем — работе с текстом в Photoshop. Материал разделен на две части. В первой приводятся основные сведения о работе с соответствующими функциями программы: ввод текста и работа с ним, использование контуров и фигур, эффектов слоев, а также выбор шрифта. Во второй части вы найдете пошаговые инструкции по получению самых невероятных шрифтовых эффектов — отражения, освещения, имитации, настроения, а также атмосферных типографских эффектов. Кроме того, рассматривается применение разнообразных фильтров от различных компаний. Книг, посвященных исключительно работе с текстом в Photoshop, практически нет. Восполнить этот пробел и решил автор настоящего издания. Это одна из лучших книг, посвященных работе с Photoshop, которая обязательно должна быть в библиотеке профессионального дизайнера, особенно в том случае, если ему часто приходится иметь дело с добавлением надписей к графическим изображениям. Книга рассчитана на читателей с различным уровнем подготовки.

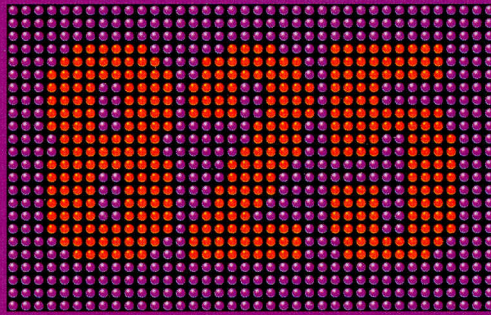
Все названия программных продуктов являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет письменного разрешения издательства The Ilex Press Limited.

Authorized translation from the English language edition published by The Ilex Press Limited, Copyright © 2002.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Russian language edition published by Williams Publishing House according to the Agreement with R&I Enterprises International, Copyright © 2004.



## ПРЕДИСЛОВИЕ

Чаще всего от типографии требуется только одно — предоставить информацию четко и недорого; однако от самого текста может потребоваться некоторая уникальность, которая позволит намного лучше воспринимать и запоминать те или иные сведения. В настоящей книге будет рассмотрено много невероятных шрифтовых эффектов, большинство из которых получено с помощью обычного редактора Adobe Photoshop, хотя иногда вы будете сталкиваться с ситуациями, в которых желательно применение фильтров или дополнительных модулей. Несмотря на то, что основное назначение книги — предоставление инструкций по созданию шрифтовых эффектов, в ней также рассматриваются и некоторые смежные области.

Те читатели, которые уже знакомы с предыдущими версиями программы, должны понимать, что книги, содержащей все способы работы с Photoshop, просто не существует. Бесконечная комбинация фильтров, режимов наложения слоев, а также манипуляции с каналами открывают действительно безграничные возможности. В настоящей книге описаны приемы, для выполнения которых вам не потребуется использовать много команд. Вы будете работать со слоями, инвертировать значения цветов, обращаться к командам *Cut* и *Paste*, щелкать на нескольких кнопках, и этого окажется совершенно достаточно для того, чтобы получить массу доселе невиданных эффектов. Итак, выполните команду *Edit > Preferences > General*, установите для параметра *History States* значение 100, если это позволит ваш компьютер, щелкните на кнопке *OK*, выполните команду *File > New...*

Роджер Принг





## СОДЕРЖАНИЕ

**ОСНОВЫ 14**

НАСТРОЙКА РАБОЧЕЙ  
ОБЛАСТИ 16

РАБОТА СО  
ШРИФТАМИ 20

КОГДА ФОРМА  
ЭЛЕМЕНТОВ ИГРАЕТ  
РОЛЬ ... 24

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ  
СТИЛЕЙ 28

ПРОСТО ШРИФТЫ 38

В ПОИСКАХ  
РАЗГАДКИ 40

ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ  
ЭФФЕКТ 44

**ЭФФЕКТЫ 46**

**Эффекты отражения**

НАЧИЩЕННЫЙ  
ХРОМ 48



РЕЛЬЕФНАЯ  
ЛАТУНЬ 52



НАСТОЯЩЕЕ  
ЗОЛОТО 56



ПОЛИРОВАННЫЙ  
МЕТАЛЛ 60



ЗРЕНИЕ 20/20 64



СТЕКЛО 68



РЕЧНАЯ ВОДА 72



ЗА СТЕКЛОМ 76



СОСУДЫ  
С ЖИДКОСТЬЮ 80



ЖИЗНЬ У МОРЯ 84



КОНДЕНСАЦИЯ ВОДЫ  
НА НАДПИСИ 88



ОГНЕННЫЙ ОПАЛ 92



СКОЛЬЗКОЕ,  
ПОКА МОКРОЕ 96



МЯГКИЙ ПЛАСТИК 100

## Сплошные эффекты



ВЫВЕСКА 104

РЕЛЬЕФНАЯ  
НАДПИСЬ 108ПЛАСТИНКА  
С НОМЕРОМ 112

ЭРОЗИЯ 116



РТУТЬ 120

ЗАМЕРЗШАЯ  
НАДПИСЬ 124РЕЗЬБА  
ПО КАМНЮ 128

БАРЕЛЬЕФ 132

КАПИТАЛЬНОЕ  
СТРОИТЕЛЬСТВО 136

НОМЕРНОЙ ЗНАК 140



НЕРОВНЫЕ КРАЯ 144

ДЕРЕВЯННАЯ  
БУКВА 148Атмосферные  
эффекты

МИРАЖИ 152



В ОГНЕ... 156

АБСОЛЮТНЫЙ  
НУЛЬ 160

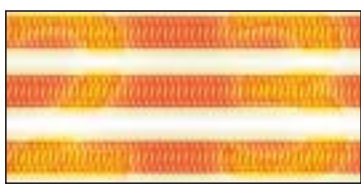
ЭТО ПТИЦА? 164

## Эффекты освещения

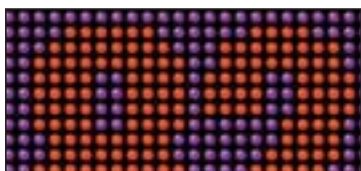


ВРЕМЯ ШОУ 168

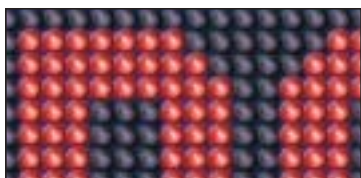
НЕОНОВАЯ  
ВЫВЕСКА 174



КРАСНЫЙ  
И ГОРЯЧИЙ 178



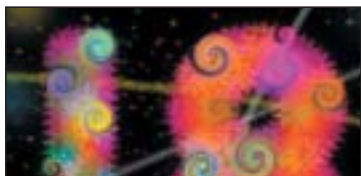
ИНФОРМАЦИЯ  
НА ЭЛЕКТРОННОМ  
ТАБЛО 182



ИНФОРМАЦИОННАЯ  
ПАНЕЛЬ  
НА ВОКЗАЛЕ 186

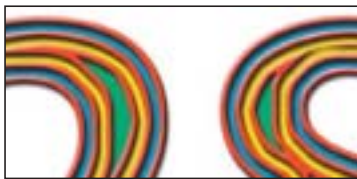


ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕС-  
КИЙ ЭКРАН 190



ВСЕ ЦВЕТА  
РАДУГИ 194

## Типографские эффекты



ЗАПОЛНЕНИЕ ЦИФР/  
ВНУТРЕННИЙ  
КОНТУР 198



ЗАПОЛНЕНИЕ ЦИФР/  
ВНЕШНИЙ  
КОНТУР 200



ИСКРИВЛЕННЫЙ  
ТЕКСТ/РЫБА 202



ИСКРИВЛЕННЫЙ  
ТЕКСТ/ФЛАГ 203



ИСКРИВЛЕННЫЙ  
ТЕКСТ/ПЛАВАЮЩАЯ  
НАДПИСЬ 204



БРОСКАЯ  
НАДПИСЬ 206



ЗАЛИВКА/БУКВЫ  
С ТЕКСТУРАМИ 210



ЗАЛИВКА/ВИТА 212



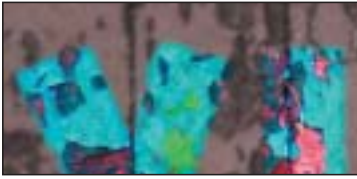
ЗАЛИВКА/СИЯЮЩИЙ  
ХРОМ 213



НАДПИСЬ, СДЕЛАННАЯ  
"ОТ РУКИ" 214



ТОЧКА К ТОЧКЕ 216



ВЛИЯНИЕ  
ПОГОДЫ 218



НАСТОЯЩИЙ  
АНТИКВАРИАТ 242



ЛЕНТА 268



ТИСНЕНИЕ 222



ГЛАЗА ЗМЕИ 248



ВЫШИВКА/БИСЕР 272

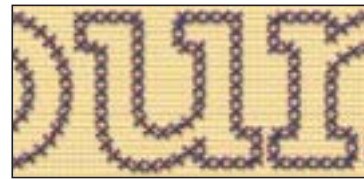
### Имитации



НАДПИСЬ  
НА КОЖЕ 226



МУМИФИЦИРОВАННАЯ 252



ВЫШИВАНИЕ  
КРЕСТИКОМ 274



НАДПИСЬ  
НА АСФАЛЬТЕ 230



ВИТРАЖИ 256



"ГАСТРОНОМИЧЕСКИЕ  
ИЗЫСКИ"/  
СОСИСКИ 276



БОЛЬШАЯ  
НАДПИСЬ 234



РАБОТА С ДЕРЕВОМ 260



"ГАСТРОНОМИЧЕСКИЕ  
ИЗЫСКИ"/ГОСТ 278



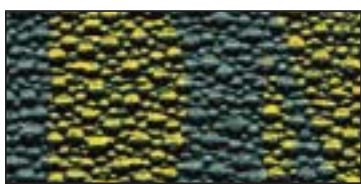
ПОЖАР 238



КЛАВИАТУРА 264



КОРОБКА С ОБРАЗЦАМИ/  
ТЕКСТУРЫ 280



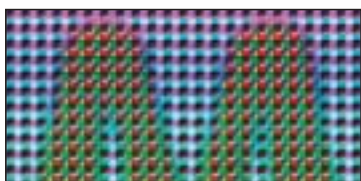
КОРОБКА С ОБРАЗЦАМИ/  
ВОЯЖ 282



МЫЛЬНАЯ ОПЕРА 284



Эффекты настроения



ЧТО ЭТО ТАКОЕ? 288



КРОШЕЧНЫЕ  
ТОЧКИ 292



ПОВОРОТ 296



СЕТКА 300

## Приложение



ОСНОВНЫЕ  
ФИЛЬТРЫ 304



ШОКОЛАД 320



ГРАФФИТИ 322



ЛЕГКО  
И СВОБОДНО 324



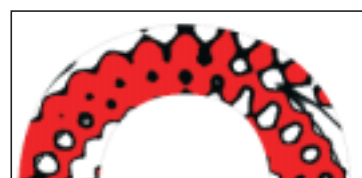
ЭФФЕКТЫ КРТ 328



ALIEN SKIN 332



ФИЛЬТРЫ ОТ ДРУГИХ  
КОМПАНИЙ 336



ЭФФЕКТЫ ОТ ДРУГИХ  
КОМПАНИЙ 344

СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТ-  
ВИЯ PHOTOSHOP 348

ДЕЙСТВИЯ ОТ ДРУГИХ  
КОМПАНИЙ 353

КОМБИНАЦИИ КЛАВИШ  
PHOTOSHOP 360

БЛАГОДАРНОСТИ 367

## ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ИЗОБРАЖЕНИЯ

Стараясь учесть все возможные варианты, которые можно использовать при получении эффектов, я привожу примеры копий экрана, полученных с помощью Photoshop 7 на различных платформах. Так, вы найдете копии экрана, полученные на компьютерах с Windows 98 и Windows XP. В случае компьютеров Macintosh копии экрана снимались как в Mac OS 9, так и в Mac OS X. Однако, независимо от того, на какой платформе вы работаете, все примеры изображений остаются действительными. Если Photoshop 7 работает несколько не так, как ее предшественницы, я обязательно укажу вам на различия. Заранее прошу прощения за то, если изображение, которое вы видите на своем экране, отличается от приведенного в книге.

## ОБ ЭТОЙ КНИГЕ

Материал настоящей книги разделен на две части.

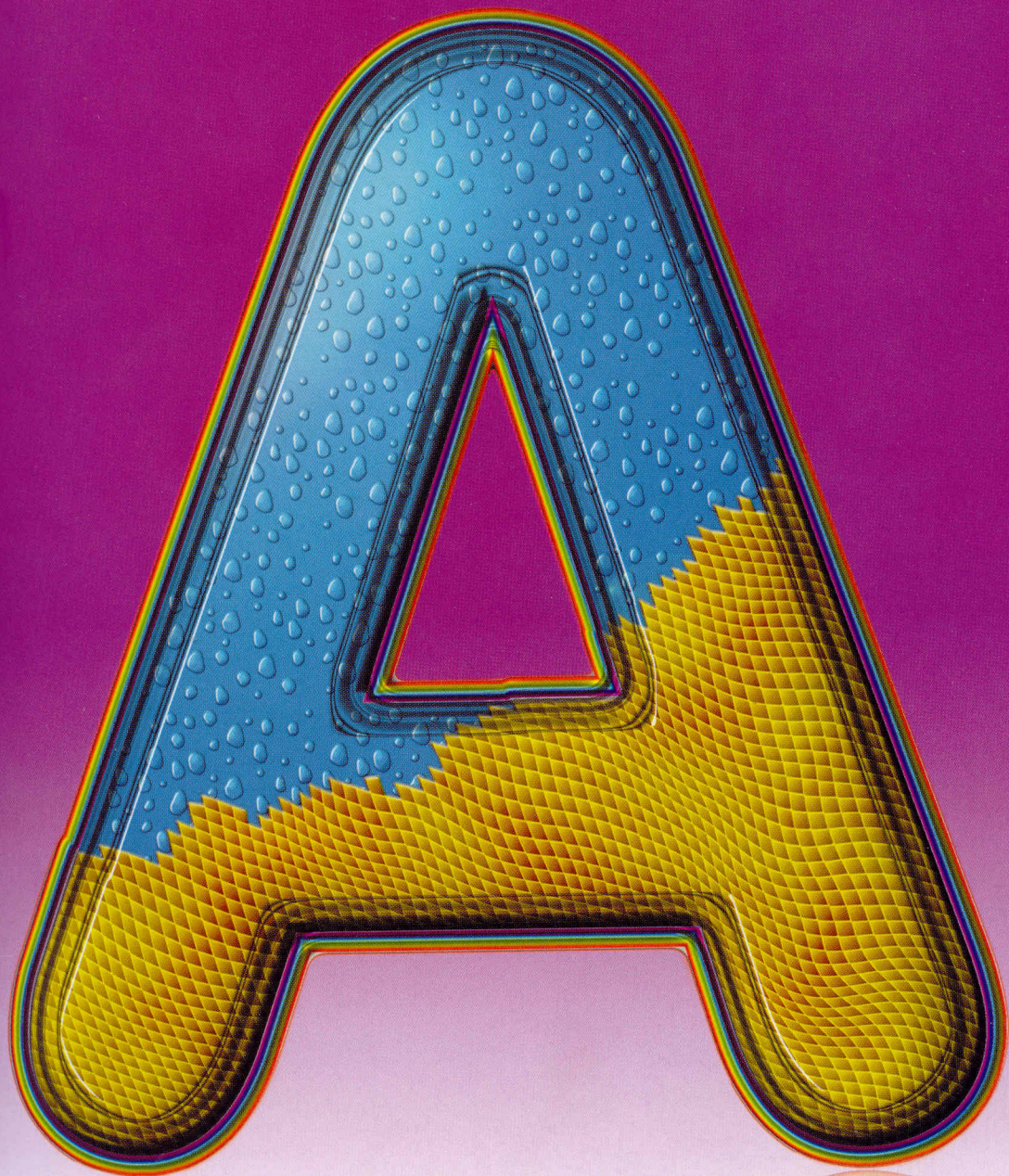
В первой части рассмотрены возможности Photoshop по работе со шрифтами. Улучшения, представленные в седьмой версии программы, позволили ей стать неплохим дизайнерским инструментом; даже самые опытные пользователи Photoshop найдут для себя много нового.

В завершение первой части мы рассмотрим несколько реальных примеров использования шрифтовых эффектов.

Во второй части рассмотрены 72 эффекта, разделенных по группам. Например, если вы хотите имитировать надпись на фоне неба, обратитесь к разделу “Атмосферные эффекты”; если же вам необходимо имитировать надпись на поверхности дерева или камня, обратитесь к разделу “Сплошные эффекты”. На многих страницах книги вы найдете краткое описание альтернативных способов получения эффекта. И закрывается раздел группой эффектов, которую я назвал “Эффекты настроения”.

Ни в коем случае не пренебрегайте материалом приложения, в котором будут рассмотрены все фильтры и действия Photoshop для работы со шрифтами. Также вы узнаете, как применить к надписям обычные действия, рассмотрите примеры эффектов, полученных в результате применения фильтров и дополнительных модулей от других компаний. В конце книги вы найдете список быстрых клавиш и комбинаций клавиш для платформ Windows и Macintosh.

# ОСНОВЫ

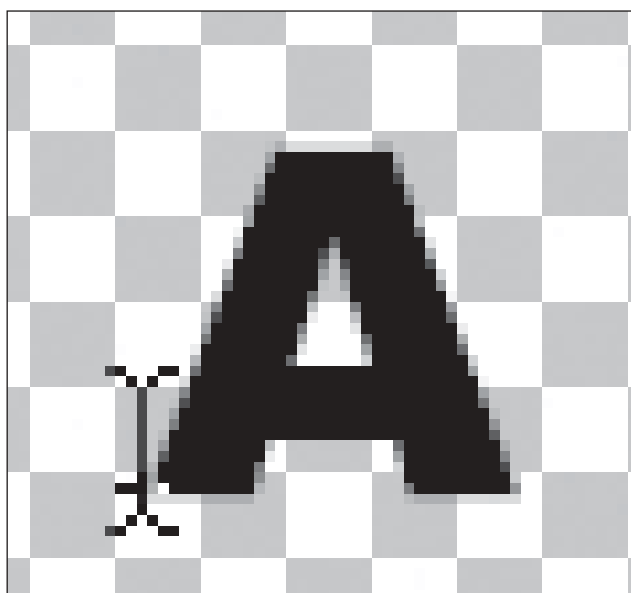




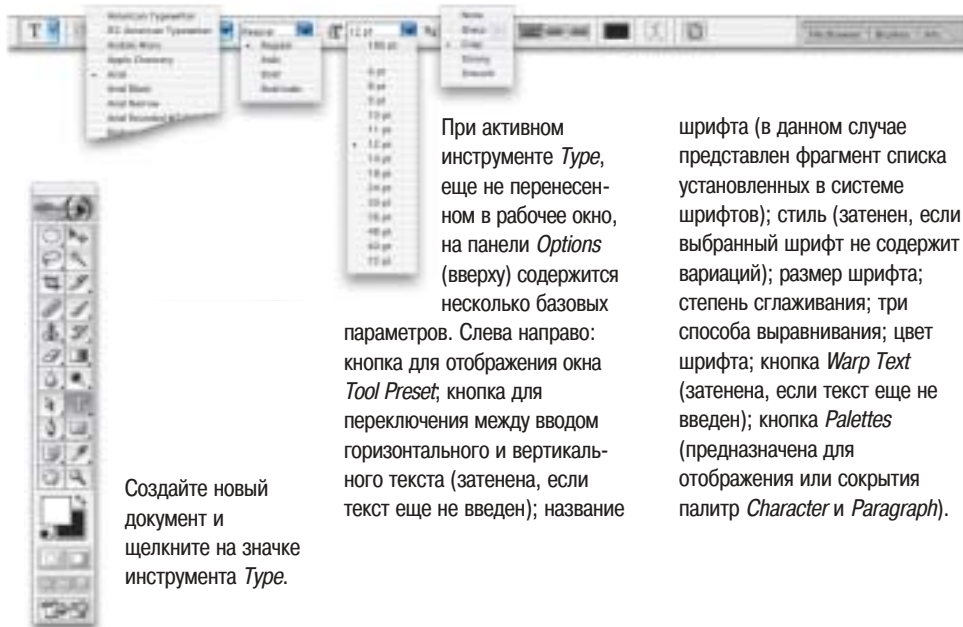
## НАСТРОЙКА РАБОЧЕЙ ОБЛАСТИ

В одном старинном словаре я нашел следующее определение: “Джентльмен — это человек, который знает, как играть на пианино, но не умеет этого делать”. Я предлагаю обновленный вариант этого определения: “Джентльмен — это человек, который знает, как получить редактируемый текст в предыдущих версиях Photoshop, однако никогда не делал этого”. Это возможно, однако для получения приемлемых результатов приходилось изрядно помучаться. Решение заключалось в том, чтобы сначала ввести и отредактировать текст в другом приложении, а затем перенести полностью готовый результат в Photoshop.

Однако дальнейшее внесение изменений в текст оказывалось просто невозможным. С появлением Photoshop 7.0 подобное положение вещей стало меняться. В программе появился стандартный мерцающий курсор в активном окне, а ряд палитр пополнился различными типографскими параметрами. Какой бы текст вам не нужно было получить, вы всегда можете ввести его, после чего щелкнуть на кнопке *Commit*. Более того, если необходимо внести изменения, достаточно щелкнуть в нужном месте надписи, чтобы появился курсор.



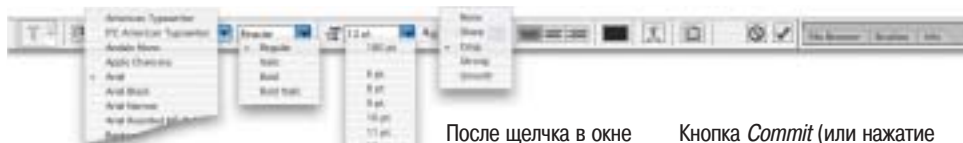
Линия в нижней части курсора (слева) указывает на положение базовой линии, поэтому можно очень легко расположить надпись на нужном уровне. Если говорить на языке Photoshop, то в данном случае мы имеем дело с “точечным текстом”. Чтобы выделить буквы и слова, щелкните и перетащите курсор в нужном направлении, а затем щелкните на кнопке *Commit*.



Создайте новый документ и щелкните на значке инструмента *Type*.

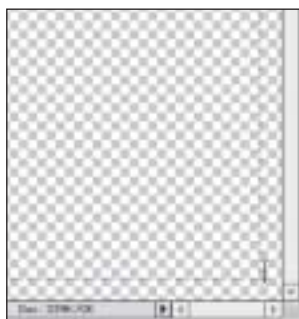
При активном инструменте *Type*, еще не перенесенном в рабочее окно, на панели *Options* (вверху) содержится несколько базовых параметров. Слева направо: кнопка для отображения окна *Tool Preset*; кнопка для переключения между вводом горизонтального и вертикального текста (затенена, если текст еще не введен); название

шрифта (в данном случае представлен фрагмент списка установленных в системе шрифтов); стиль (затенен, если выбранный шрифт не содержит вариаций); размер шрифта; степень сглаживания; три способа выравнивания; цвет шрифта; кнопка *Warp Text* (затенена, если текст еще не введен); кнопка *Palettes* (предназначена для отображения или сокрытия палитр *Character* и *Paragraph*).



После щелчка в окне изображения панель *Options* (вверху) немного изменится: кнопка для переключения между вертикальным и горизонтальным текстом и кнопка *Warp Text* становятся активными. Кроме того, появятся еще две кнопки: *Cancel* и *Commit*. Первая из них позволяет отменить ввод текста (кроме того, символ *T* исчезает со значка слоя).

Кнопка *Commit* (или нажатие клавиши <Enter>) позволяет ввести текст; для подтверждения ввода текста также достаточно выбрать команду *Layer Style* или изменить режим наложения. До этого вы сможете только изменять параметры шрифта, а также использовать инструменты для изменения масштаба и навигации, хотя при использовании клавиши <Ctrl>/<Cmd> вы сможете перемещать текст по экрану.



Чтобы создать текст абзаца, щелкните и перетащите инструмент *Type* для создания рамки (слева). Форму и размер рамки вы сможете изменить с помощью соответствующих маркеров.



Пример текста абзаца. После ввода текста рамку можно преобразовать с помощью любой команды из меню *Edit > Transform*, за исключением, к сожалению, команд *Skew* и *Distort*.



Инструмент *Type* всегда создает новый слой. В новом документе он заменяет слой *Layer 1* и переименовывает его в соответствии с введенными в окне знаками (вверху). Символ *T* будет отображаться до тех пор, пока слой не будет растеризован.

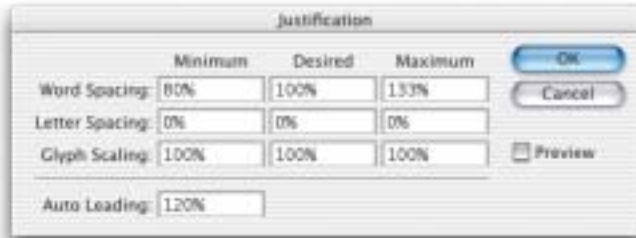


Параметры, доступные в диалоговом окне *Warp Text* (вверху), позволяют искривлять надпись всевозможными способами. Хотя, конечно же, некоторым пользователям могут понадобиться какие-то другие возможности.

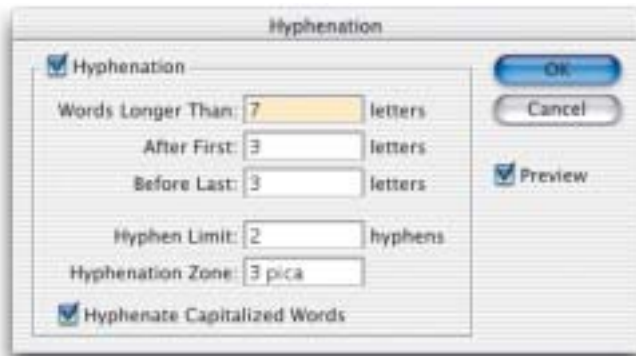


Палитра *Character* (слева) предоставляет параметры, необходимые для изменения междустрочного интервала, кернинга, масштаба по вертикали и горизонтали, степени сглаживания, а также выбора одного из 17 языков, для которых новая версия программы способна проверить правописание. Значки палитры дублируют некоторые параметры, доступные из контекстного меню.

Палитра *Paragraph* (вверху) предлагает выбрать четыре дополнительных способа выравнивания, а также содержит параметры отступов и расстояния между абзацами. Параметры выравнивания и переноса можно задать в отдельных диалоговых окнах, доступных из контекстного меню.



Стандартные параметры, приведенные выше, очень похожи на те, что используются в настольных издательских системах. Параметр *Glyph Scaling* позволяет автоматически уменьшить или увеличить кернинг в отдельных строках для обеспечения лучшего внешнего вида. По умолчанию это средство отключено.



Если вам нужно установить автоматический перенос, обратитесь к этому диалоговому окну (вверху). Комбинация <Ctrl/Cmd+-> (знак “минус”) в Photoshop не доступна; в данном случае она позволяет уменьшить масштаб изображения.

#### ЗАМЕЧАНИЕ О ВЫБОРЕ СЛОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В ЭФФЕКТАХ

При подборе слов, используемых в эффектах, я руководствовался рядом соображений. Некоторые выбранные мной слова достаточно очевидны, а другие очень необычны (с точки зрения англоязычного читателя); при этом я допускаю, что некоторые читатели в ряде случаев сочтут выбранные мной варианты абсурдными.



#### ЗАМЕЧАНИЕ О СТАНДАРТНЫХ ПАРАМЕТРАХ

Все приемы, описанные в настоящей книге, начинаются с использования стандартных значений параметров. Вы всегда сможете восстановить стандартные значения параметров как для всех, так и для отдельных инструментов, щелкнув на значке, расположенном слева на панели *Options*.

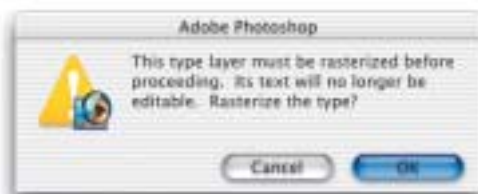
Если не будет указано иное, основной цвет всегда – черный, цвет фона – белый (для восстановления этих значений нажмите клавишу <D>, а для переключения между ними – <X>). Все документы используются в режиме RGB, если не будет указано обратное. Для параметров прозрачности, которые определяют внешний вид слоя при его размещении над другим слоем, в окне *Preferences* заданы (команда *Edit > Preferences > Transparency & Gamut*) следующие значения: *Grid Size – Medium*, *Grid Colors – Light*. Белый или содержащий несколько цветов слой часто располагался под текущим слоем для подчеркивания эффекта, хотя для получения приемлемых результатов это необязательно.

## РАБОТА СО ШРИФТАМИ

Мы уже почти завершили рассмотрение наиболее сложной части. Если вы уже щелкнули на кнопке *Commit* и выбрали шрифт (список неплохих вариантов вы найдете на с. 38), все остальное окажется очень простой задачей. В новой версии программы буквы создаются с помощью векторных контуров, точно так же, как это имеет место в программах рисования. Несмотря на то что на экране они выглядят как набор пикселей, их размер можно увеличить без какой-либо потери качества. Благодаря диалоговому окну *Layer Style* программы Photoshop (с. 28–31) вы сможете

получить надписи огромного размера, которые всегда можно отредактировать, не затронув при этом ни одного пикселя. Однако все доступные параметры можно использовать только до растеризации надписи, но не после. Существуют огромные “территории”, которые остаются недоступными для векторного текста. Например, если вам необходимо изменить внешний вид отдельных букв, а не целых слов, создать эффекты перспективы, раскрасить надпись или применить к ней фильтр, вам придется сначала растеризовать надпись. Доступные вам возможности представлены на с. 32–35.

А В С D



Точка, из которой нельзя вернуться (слева). Это диалоговое окно предлагает вам еще раз проверить надпись, прежде чем она будет преобразована в растровый формат. По возможности обязательно проверьте правописание (воспользовавшись командой *Edit > Check Spelling*).



Используя только панель *Options*, вы сможете изменить шрифт, стиль (если это возможно), размер и цвет (слева). При этом также можно выбрать степень сглаживания (от *None* до *Smooth*), хотя это критично только при работе с текстом малого размера, который вы планируете разместить в Web.

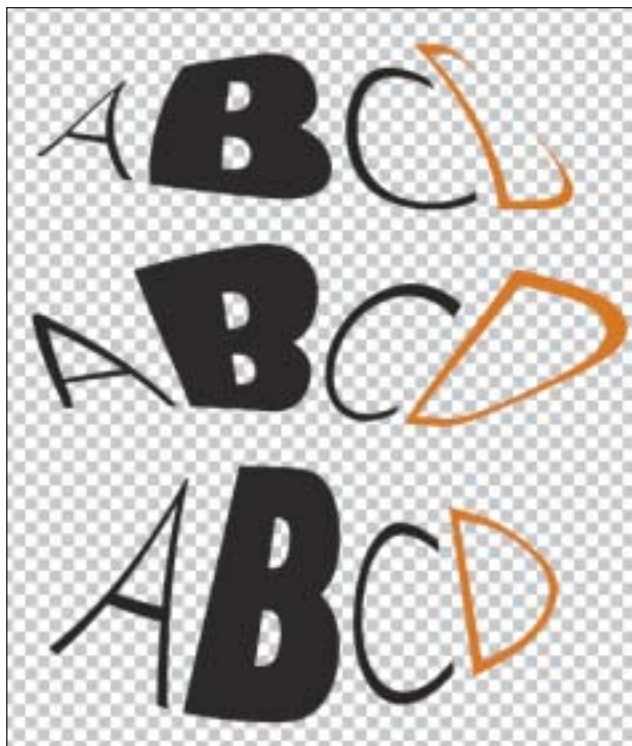


На палитре *Character* (вверху) показано измененное значение кернинга. Возможные значения: от  $-1000$  до  $+1000$ .

Максимальное отрицательное значение приведет к тому, что последующий символ будет расположен перед предыдущим. Поэтому изменять этот параметр следует осторожно.



С помощью палитры *Character* вы сможете изменять значение кернинга (вверху). Значение этого параметра задается только для смежных пикселей. По умолчанию используется значение *Metrics*, если шрифт содержит необходимые сведения о кернинге, или 0 в противном случае.



В качестве примера я привел три эффекта, полученных с помощью диалогового окна *Warp Text* (слева). Сверху вниз: *Bulge*, *Shell Upper* и *Fish Eye*. При этом для всех вариантов задавались небольшие искажения по горизонтали и по вертикали. К некоторым буквам применялось полужирное начертание.



В правой части палитры *Character* вы сможете изменить параметры междустрочного интервала. Например, при работе со строками, содержащими только прописные буквы, междустрочный интервал следует уменьшить, чтобы сократить неиспользуемое пространство. Photoshop позволяет задать нулевое значение междустрочного интервала, при котором вторая строка будет отображаться над первой.

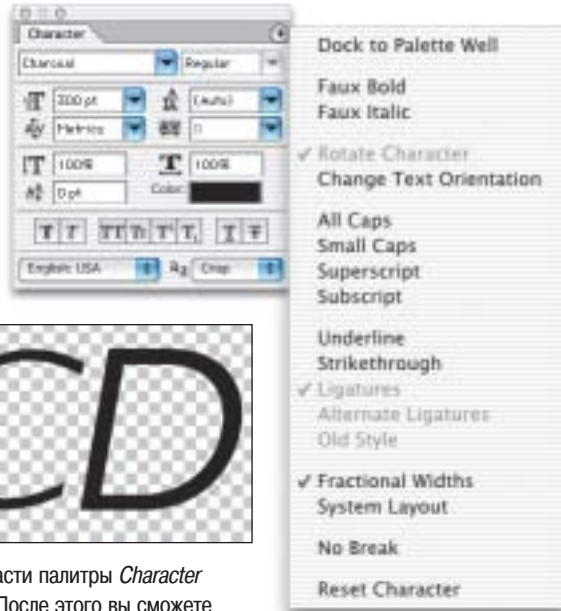
Трекинг (его значение задается в палитре *Character* прямо под междустрочным интервалом) позволяет изменить расстояние между буквами (справа).

При этом можно выделить любое количество знаков, после чего ввести значение в диапазоне от +1000 до -1000. В данном примере для верхней строки трекинг не задан, а для нижней его значение составляет -80.



При работе с некоторыми шрифтами использование трекинга ничего не дает. Поэтому при выборе нового шрифта вам придется поэкспериментировать.

Параметры для задания стиля шрифта представлены в виде небольших значков в нижней части палитры *Character*. Кроме того, здесь вы найдете раскрывающийся список, из которого сможете выбрать один из семнадцати языков, для которых можно проверить правописание.



Щелчок на кнопке со стрелкой в правой части палитры *Character* позволяет отобразить контекстное меню. После этого вы сможете выбрать начертание, использование только строчных или прописных букв и т. д. В приведенном выше примере для буквы "А" применяется обычное начертание, для буквы "В" — полужирное, для "С" — курсив, а для "D" — полужирный курсив.



В нижней части палитры *Character* представлены параметры для изменения масштаба по вертикали и по горизонтали. В приведенном выше примере буква "В" была уменьшена до 30% по вертикали, буква "С" увеличена до 150% по горизонтали. Для буквы "D" были изменены масштаб по горизонтали и по вертикали, а также задано смещение относительно базовой линии.



При работе с текстом абзаца (заключенным в рамку) вы сможете использовать параметры двух палитр: *Character* и *Paragraph*. Внизу приведен фрагмент одного из произведений Омара Хайяма в переводе Эдварда Фицджеральда. При этом использовались изменение масштаба по вертикали и по горизонтали, а также смещение относительно базовой линии. Первые несколько слов написаны маленькими прописными буквами. Для них масштаб был уменьшен как по вертикали, так и по горизонтали. Для второй и четвертой строк задан отступ, благодаря чему вся композиция в целом кажется волнистой. Надпись не была растеризована, поэтому сохранилась возможность внесения изменений в нее.



## КОГДА ФОРМА ЭЛЕМЕНТОВ ИГРАЕТ РОЛЬ...

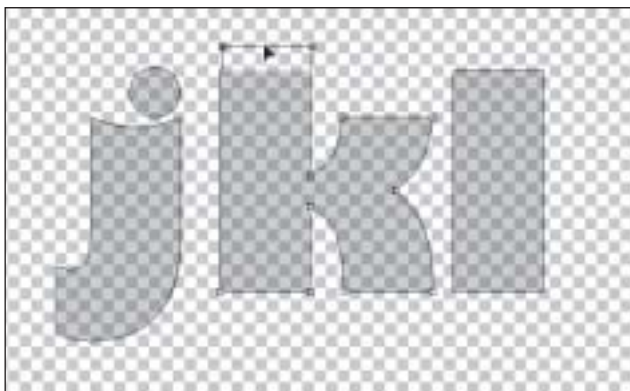
В данный момент мы уже видим некоторый текст на экране монитора. Если бы вы были Гуттенбергом или Федоровым, то сейчас бы полировали пластину и наносили краску. В чем же задержка? Подумайте, какие еще инструменты Photoshop можно использовать?

Во-первых, вы можете использовать художественные слои, определенным образом взаимодействующие друг с другом. В результате такого

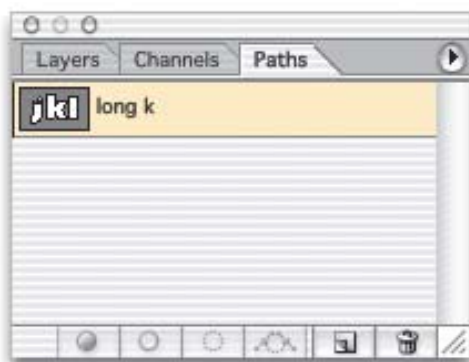
взаимодействия могут быть получены очень интересные эффекты.

Во-вторых, для разных слоев можно задавать различное значение непрозрачности.

Надпись можно преобразовать в маску или alpha-канал. Очертания букв можно сохранить в виде контуров. Однако все это возможно только в том случае, если текст остается в векторной, полностью редактируемой форме.



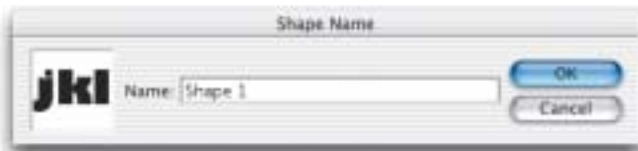
Сразу после добавления надписи на ее основе можно очень просто создать рабочий контур. После этого вы сможете использовать любые инструменты для работы с контурами. В приведенном слева примере инструмент *Direct Selection* используется для увеличения высоты буквы. Чтобы это было лучше заметно, надпись затенена. Полученный контур можно заштриховать, например, с помощью инструмента *Paintbrush*.



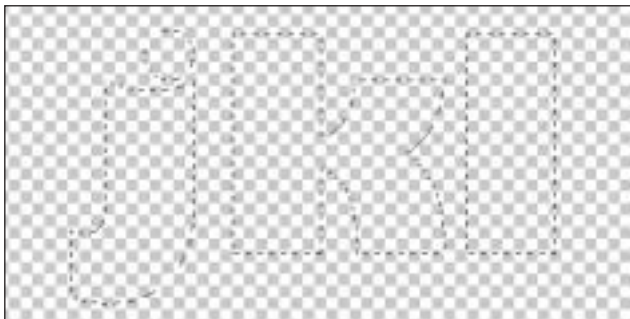
В палитре *Paths* (слева) новый контур отображается в виде миниатюры; если понадобится, его можно сохранить под определенным именем.



Если вы выполните команду *Layer > Type > Convert to Shape*, результат будет выглядеть в окне изображения точно так же, однако на самом деле мы будем иметь дело с двумя объектами. В палитре *Layers* (вверху) появится новая область со сплошной черной заливкой, связанная (показано значком в виде звена цепи) с контуром. Контур также будет представлен в палитре *Paths* (вверху). После выбора фигуры вы сможете выбрать команду **Define Custom Shape** из меню *Edit*.



В диалоговом окне *Shape Name* выделенная область показана в виде миниатюры.



Новые документы RGB содержат три канала. В палитре *Channels* (внизу) вы видите композитный канал, а также три отдельных канала. Щелчок на значке *New Channel* в нижней части палитры приведет к созданию нового канала с черной заливкой и стандартным именем *Alpha 1*.



Выберите белый цвет шрифта, после чего перетащите надпись в alpha-канал. После нажатия клавиши *<Enter>* (или щелчка на кнопке *Commit*) надпись будет представлена в виде выделенной области с белой заливкой (слева). Хотя это инвертированное изображение может показаться странным, оно выглядит намного лучше, чем стандартная черная надпись на белом фоне, к которой мы привыкли. Как выделенная область, alpha-канал не может быть изменен и зависит от разрешения. Воспользуйтесь инструментом для маскирования/выделения текста (второй слева на панели *Options*) при активном инструменте *Type*, чтобы получить выделенную область в форме надписи (слева). Эту область можно залить, заштриховать и изменить, как и любую другую выделенную область. Выделенная область после этого больше не является редактируемой, что очевидно, однако и не является независимой от разрешения, что очевидно в гораздо меньшей степени.



Приведенные слева примеры иллюстрируют описанные выше способы работы с текстом. Сверху вниз: исходная надпись; рабочий контур, заштрихованный синим цветом; слой фигуры со сплошной черной заливкой, измененной с помощью команды **Change Layer Content** меню *Layer* в заливку узором (узор *Satin* из стандартной библиотеки Photoshop); сохраненная фигура, выбранная с помощью меню *Shapes*; фигура, перенесенная на отдельный слой и залитая оранжевым цветом; выделенная область на основе alpha-канала, растушеванная для смягчения краев, а также залитая черным цветом; выделенная надпись, заполненная фантастическими мазками кисти.



Четыре слоя (вверху) из предыдущего примера объединены в одном изображении для применения различных режимов наложения. Для всех слоев задается непрозрачность 100%, за исключением alpha-канала, используемого для добавления тени, для которого непрозрачность уменьшена до 35%.



Для слоя с заштрихованной выделенной областью задан режим наложения *Screen*, после чего для слоя с узором задан режим наложения *Hard Light* (этот слой должен быть объединен с черным слоем для обеспечения возможности использования прозрачности в фоновом слое); затем к слою с голубой штриховкой применен режим наложения *Multiply* (слева).



Слева показаны те же самые четыре слоя. Слой с тенью снова является базовым, однако для слоя с голубой штриховкой теперь задан режим наложения *Color Burn*; затем следует слой с заштрихованной выделенной областью с режимом наложения *Overlay*, потом слой с узором с режимом наложения *Difference*.



В окончательном варианте (слева) используются те же самые четыре слоя, следующие в таком порядке: сверху расположены слои с узором и с голубой штриховкой (для обоих слоев задан режим наложения *Overlay*); затем следует слой с заштрихованной выделенной областью с режимом наложения *Darken*. Очевидно, что возможны и многие другие комбинации, однако жизнь слишком коротка, чтобы все их рассматривать.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТИЛЕЙ

Какие бы стили вы ни хотели применить к надписи, вам все равно придется обращаться к замечательному диалоговому окну *Layer Style*. Это — настоящий ящик Пандоры, с помощью которого вы не только

сможете применять готовые стили, но и создавать свои собственные. Стили слоев можно применять и к векторным надписям, однако действительно широкие возможности появляются после их растеризации.



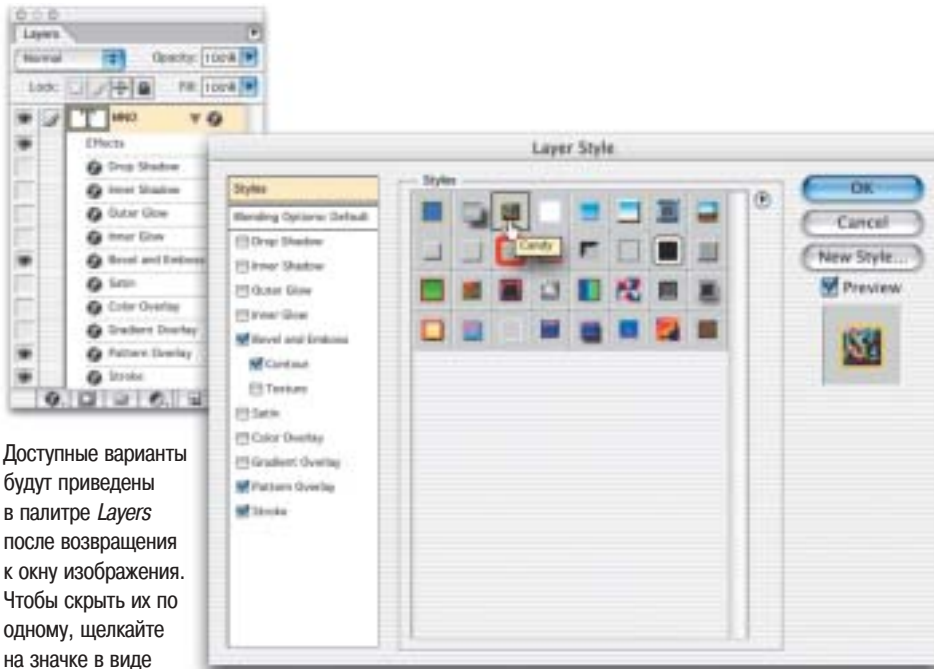
Хотя эти символы смотрятся достаточно незатейливо (вверху), диалоговое окно *Layer Style* позволит быстро изменить такое положение вещей.

Щелкните на первом значке в нижней части палитры *Layers* (справа).



После того как отобразится диалоговое окно *Layer Style* (справа), внимательно изучите все доступные в нем параметры. Вы вряд ли будете делать это в дальнейшем.





Доступные варианты будут приведены в палитре *Layers* после возвращения к окну изображения. Чтобы скрыть их по одному, щелкайте на значке в виде глаза напротив соответствующего стиля; чтобы скрыть все стили сразу, щелкните на значке в виде глаза напротив слова *Effects*.



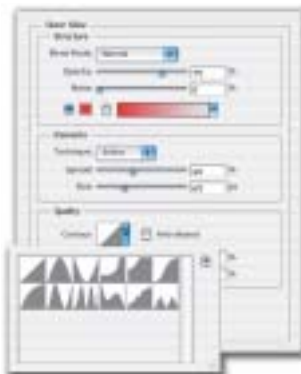
Для того чтобы вы смогли быстро приступить к работе, панель *Styles* предлагает вам целый ряд стандартных вариантов. Если вы установили флажок **Show Tool Tips** в окне *Preferences*, выполнив команду *Edit > Preferences > General* (в Mac OS X меню *Edit* соответствует меню *Photoshop*), вы увидите названия эффектов при прокручивании списка. В правой части окна находится совсем небольшая область предварительного просмотра, а все используемые при этом эффекты отмечены флажком слева. При этом параметры любого эффекта по необходимости можно изменить. Большинство из эффектов предназначено для использования программы *ImageReady*, позволяющей создавать графику для Web, однако замечательно подходит и для применения к надписям.



**Drop Shadow** (вверху). Этот стиль очень широко используется в электронной типографии. По умолчанию используются умеренные значения параметров, поэтому для получения более радикальных результатов их следует откорректировать, воспользовавшись соответствующими ползунками (точные значения параметров зависят от выбранного вами шрифта и его размера). Группу параметров *Quality* мы пока рассматривать не будем. Первоначальные значения приводят к достаточно жестким результатам. Их можно смягчить, немного увеличив значение параметра *Size* и/или уменьшив непрозрачность эффекта (вверху справа). Также можно выбрать другой цвет тени. Белый слой добавлен для подчеркивания эффекта.



Очень полезный эффект **Inner Shadow** заменил целую последовательность действий из предыдущих версий Photoshop для получения "дыр" (вверху). И снова мне пришлось увеличить стандартные значения параметров *Distance* и *Size* (справа).



Для эффекта **Outer Glow** (вверху) по умолчанию задан режим наложения **Screen**, а в качестве цвета — светло-желтый. Оба этих варианта совершенно неприемлемы при использовании белого фона. Для получения данных результатов я выбрал режим наложения **Normal**, а цвет изменил на красный. Значения параметров *Spread* и *Size* увеличены. В области *Quality* предоставляется возможность поэкспериментировать с выбором профиля, в соответствии с которым будет применяться эффект.



В случае эффекта **Inner Glow** вам необходимо изменить параметры, заданные по умолчанию. Переключатели группы *Source* (справа) позволяют перенести эффект от центра к краям букв. Также можно использовать градиент вместо сплошного цвета. Выбор цвета и режима наложения в значительной степени зависит от цвета букв.

В приведенном выше примере буква "М" достаточно широкая, чтобы к ней можно было применить эффект. В то же время применение эффекта к букве "О" совершенно незаметно.



Эффект **Bevel and Emboss** (справа) является наиболее функциональным вариантом, доступным в диалоговом окне *Layer Style*. При его совместном использовании с параметром *Contour* вы сможете получить огромное количество различных эффектов. Приведенные в данном примере параметры были немного изменены по сравнению со стандартными значениями. В частности, были увеличены значения параметров *Depth* и *Size*, однако это только начало, поскольку подробнее об этих эффектах мы расскажем ниже.

Даже при стандартных значениях параметров можно получить эффект скругленности краев благодаря комбинированию света и тени. Для черных букв необходимо использовать другие эффекты (вверху).





**Satin.** Даже разработчики Photoshop описывают этот эффект, используя несколько терминов: “*Satin...* предназначен для добавления теней к внутренним элементам слоя, взаимодействующим с объектом, что приводит к получению “атласного” внешнего вида”. Очень слабый при стандартных значениях параметров, этот эффект можно значительно усилить, увеличив значение параметра *Distance* и выбрав другой контур, в данном случае – *Sawtooth 1* (справа). Края символов значительно смещены благодаря большому значению параметра *Distance*.



Практически пустая панель параметров для эффекта **Color Overlay** (справа) позволяет выбрать режим наложения **Dissolve** (сверху). Сам по себе эффект **Color Overlay** невыразителен, однако при совместном использовании с другими стилями, доступными в диалоговом окне *Layer Style*, обеспечивает большую гибкость (подробности – на следующих страницах).



**Gradient Overlay.** Этот эффект даже при стандартных значениях параметров позволяет получить интересные результаты (вверху). Таких результатов обычно можно достичь только при применении различных режимов наложения. Параметры градиента можно легко изменить (справа).



**Pattern Overlay.** В данном случае вы сможете выбрать один из стандартных узоров, импортировать другие или использовать собственные узоры. Основным параметром является ползунок *Scale* (справа), который позволяет согласовать узор с толщиной букв. Щелчок на кнопке *Snap to Origin* приводит к тому, что узор начинается в верхнем левому углу документа, — это очень полезная возможность при комбинировании двух или нескольких узоров на различных слоях документа.

Этот стиль, так же как и *Color Overlay* или *Gradient Overlay*, при использовании стандартных значений параметров полностью заливает буквы. Для того чтобы увидеть исходные цвет и текстуру элементов, необходимо изменить режим наложения и/или непрозрачность.



**Stroke** (справа) — это полезный эффект для определения краев и сглаживания неровных выделенных областей. При выборе значения *Gradient* или *Pattern* из раскрывающегося списка *Fill Type* вы сможете получить очень интересные эффекты.

В приведенном вверху примере слева направо показаны стандартные значения параметров эффекта *Stroke*, однако при увеличенном значении параметра *Size*. То же самое, только из раскрывающегося списка *Position* выбрано значение *Outside*, а из списка *Fill Type* — *Gradient*. И наконец, результат выбора из раскрывающегося списка *Position* значения *Center*, а из списка *Fill Type* — *Pattern*.

**КАК БЫСТРО ПОЛУЧИТЬ ОБЪЕМНУЮ НАДПИСЬ**  
 Многие из описанных в настоящей книге приемов предназначены для того, чтобы придать надписи объемный вид. Наша цель — “приподнять” надпись над страницей. Среди всех доступных эффектов Photoshop **Bevel and Emboss** оказывается наиболее полезным, если необходимо выйти за рамки двухмерности. Конечно же, необходимо экспериментировать и с освещением надписи. Полученный результат также зависит от того, насколько вы “чувствуете” параллельные линии в реальном мире. Если вы никогда не видели высеченной в камне надписи, добиться нужного результата будет намного сложнее. К использованию эффекта **Bevel and Emboss** следует подходить осмотрительно. Далеко не ко всем буквам необходимо добавлять падающие тени или сияющую поверхность, однако очень часто желание придать надписи иной вид оказывается безобидным.



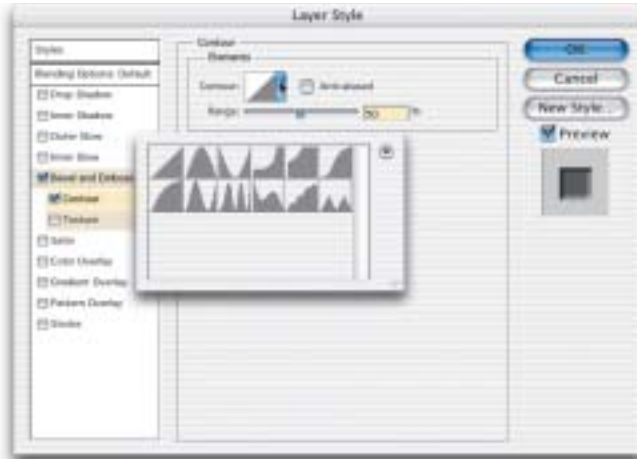
Начнем мы с двух букв, одна из которых расположена на фоне, а другая — свободно “плавает”. После этого снизу добавим белый слой, чтобы полученный эффект был лучше заметен.



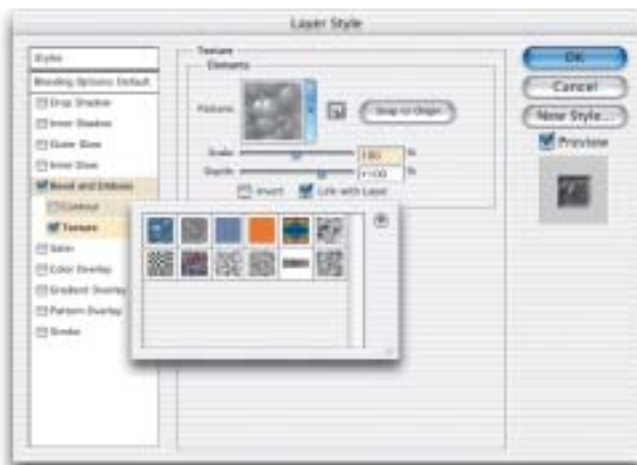
При стандартных значениях параметров эффекта **Bevel and Emboss** добавление к букве на желтом фоне освещения, направленного слева, приводит к неплохим результатам. Внешний вид “плавающей” буквы выигрывает от добавления отблесков и тени.



Окно управления (слева) содержит два очень важных параметра: раскрывающийся список **Style** в области **Structure** и округлость для задания значений **Angle** и **Altitude** в области **Shading**. Вращение крестика на этом круге позволяет соответствующим образом перемещать источник света. В отличие от фильтра **Lighting Effects**, в данном случае доступен только один источник освещения, хотя при сброшенном флажке **Use Global Lighting** вы сможете выбрать несколько направлений освещения.



Две последующие панели выбора (слева) также относятся к эффекту **Bevel and Emboss**. Параметр *Contour* позволяет выбрать форму, которая будет определять характер применения скоса. Если ни один из стандартных вариантов вас не устраивает, создайте собственный контур. В области *Texture* вы сможете выбрать любой узор, выступающий в роли монохромной карты, определяющей распределение ярких пятен и теней в заливке.



Style: **Emboss**;  
Technique: *Chisel Hard*

Стандартные настройки (**Inner Bevel**) при увеличенном значении *Size* и с источником света, смещенным в нижний правый угол (внизу).





Style: **Outer Bevel**; Technique: *Chisel Hard* (вверху).



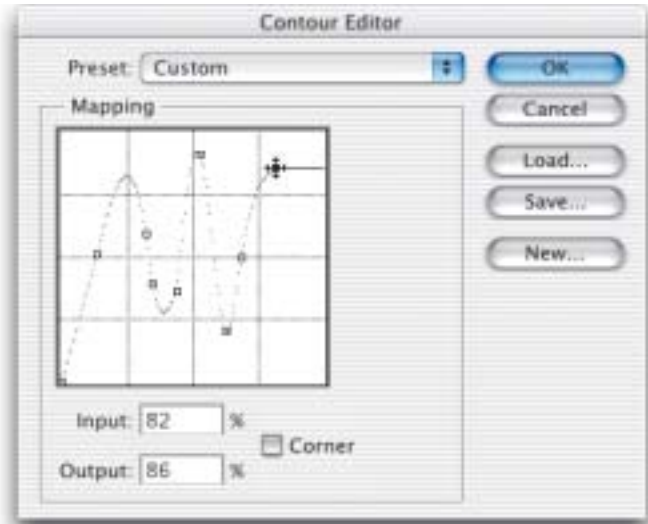
Style: **Pillow Emboss** (вверху).  
Следующим логическим шагом является использование стиля *Stroke Emboss*, однако полученный результат был настолько невыразительный, что я решил его опустить.



В области *Shading* из списка *Gloss Contour* следует выбрать вариант *Ring - Double* (вверху).



Щелчок на кнопке *Contour* приводит к немедленному изменению распределения ярких пятен и теней на буквах. Даже при использовании стандартной "прямой" кривой (которая в Photoshop называется *Linear*) можно наблюдать ощутимую разницу (вверху).



Щелчок на значке выбранного контура приводит к отображению диалогового окна *Contour Editor*. Если вы готовы к использованию необычных вариантов, установите флажок *Corner*, после чего нарисуйте кривую нужной формы.



Для параметра *Contour* выбрано значение *Ring*, а для параметра *Altitude* – самое "верхнее" значение. Как и при работе с областью *Shading*, вы сможете нарисовать кривую произвольной формы для получения более сложных эффектов (вверху).



При использовании эффекта **Bevel and Emboss** в качестве затеняющего элемента можно использовать текстуру. При этом можно использовать стандартные виды текстур (в том числе и *Optical Checkerboard*) для распределения ярких пятен и теней. Для каждой текстуры следует изменить масштаб, чтобы согласовать ее с размером букв, поскольку в противном случае можно получить просто непредсказуемые результаты.



Существует возможность, хотя это и достаточно сложно, скомбинировать различные параметры тени, контуров и текстур при использовании эффекта **Bevel and Emboss**. В данном случае в области *Shading* выбрана кривая *Gaussian*, из списка *Contour* выбран вариант *Cone-Inverted*, а из списка *Texture* – *Metal Landscape* (слева).



Использование половины из доступных в диалоговом окне *Layer Style* параметров позволяет получить очень интересные результаты при работе с этими буквами. Сначала я применил эффект **Drop Shadow**, выбрав красный цвет и увеличив значения параметров *Size* и *Distance*. Затем я выбрал стиль *Pillow Emboss* для эффекта **Bevel and Emboss**, задав для параметра *Technique* значение *Chisel Hard*. Из списка *Contour* выбрал вариант *Sawtooth 1*. Стандартный “черно-белый” градиент использовался совместно с режимом наложения *Difference* для эффекта **Gradient Overlay**. Наконец, был применен эффект **Pattern Overlay** с текстурой *Wrinkles*, для которой был изменен масштаб, в режиме наложения *Luminosity*.



Сначала я применил эффект **Drop Shadow**, выбрав красный цвет и увеличив значения параметров *Size* и *Distance*. Затем я выбрал стиль *Emboss* для эффекта **Bevel and Emboss**, задав для параметра *Technique* значение *Chisel Soft*. Из списка *Gloss Contour* выбран вариант *Cove – Deep*, а из списка *Contour – Ring - Double*. Текстура *Bubbles* использовалась в инвертированном режиме. Потом был применен стиль **Color Overlay** в режиме наложения *Screen*, градиент *Orange, Yellow, Orange* использовался совместно с режимом наложения *Hard Light* и углом  $30^\circ$  для эффекта **Gradient Overlay** (вверху).

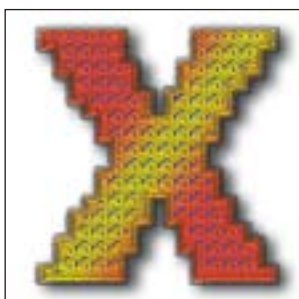
Команды **Copy Layer Style** и **Paste Layer Style** значительно ускоряют работу. Две эти буквы были вырезаны на ярко-красном фоне, к ним применены все перечисленные выше стили (внизу).



## ПРОСТО ШРИФТЫ

Photoshop отдает предпочтение жирным буквам. Тонкие буквы легко теряются на фоне изображений. Однако остается возможность выбора засечек, завитушек, чеканки, гравюр, а также различных контуров, не говоря уже о стилях и толщине

штриха. Выбор шрифта предоставляет действительно огромные возможности. Я сам видел не меньше 4000 различных видов шрифтов. Правильно подобрав шрифт, вы сможете достичь практически любого результата (см. с. 40–43).



Найти выход можно из любой, даже самой сложной, ситуации. Даже если утилита для управления шрифтами не может (или не хочет) отобразить определенный шрифт на экране, откорректированную букву вы все равно сможете воспроизвести. В данном случае представлена комбинация эффектов, полученных с помощью диалогового окна *Layer Style*.



Все остальные буквы, приведенные на этих двух страницах, были растеризованы, благодаря

чему стало возможным применение различных приемов редактирования. Начнем мы с буквы синего цвета. После выбора шрифта *Arial Bold* буква обведена жирной сплошной линией. Для получения различных эффектов букву можно обвести несколько раз, используя линии разной толщины и цвета.



Та же самая буква (вверху), однако к уменьшенной области была применена заливка. При этом выбран шрифт *Memphis Extra Bold* со стилем *Egyptian*.



Шрифт *Calvert* со стилем *Egyptian*, однако в данном случае выбран другой вариант засечек. Снова использовалась уменьшенная выделенная область, однако для получения мягких краев она была растушевана, после чего залита цветом.



Результат использования шрифта *Litograph Bold*; выделенная область смещена вправо, после чего залита противоположным цветом в режиме *Multiply*.



В данном случае выделенная область была расширена за пре-

делы буквы, растушевана для получения мягких краев, после чего залита цветом в режиме **Hard Light**. Шрифт *Futura* доступен в нескольких стилях. В данном случае использовался стиль *Extra Bold Condensed*.



При использовании того же приема размер выделенной области был уменьшен до применения заливки (вверху). Выбран шрифт *Berkley Black*.



Загадочная буква "X" из шрифта *Old English*. Выделенная область вокруг буквы была преобразована в контур, что позволило заштриховать ее с помощью одного из доступных инструментов. В данном случае я воспользовался инструментом *Airbrush* для заштриховки противоположным цветом при использовании режима наложения **Soft Light**.

В данном случае символ из шрифта *Cloiser Old Face* был раскрашен, после чего его края были выделены с помощью ин-

струмента *Magic Wand* и залиты другим цветом (внизу).



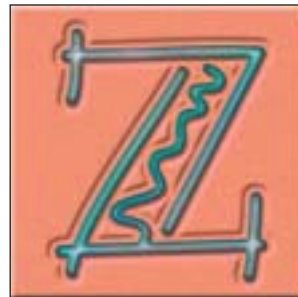
Выбрав шрифт *Vineta*, я раскрасил области теней, после чего раскрасил, выделил и уменьшил размер мазков кисти, выбрав в качестве узора для заливки *Satin* в режиме наложения **Color Burn**.



Очень полезной оказывается команда *Select > Modify > Border*. В данном случае к букве "X" из шрифта *Traffic* была добавлена широкая выделенная область с заливкой противоположного цвета в режиме *Overlay*.



Каждая из областей, полученных при использовании шрифта *Eileen Caps*, первоначально черного цвета, выделена с помощью инструмента *Magic Wand* и раскрашена. Для инструмента *Brush* задан режим **Difference** и установлен флажок **Wet Edges**. Падающая тень была добавлена с помощью команды *Layer > Layer Style > Drop Shadow*.



Фоновый слой был обработан с помощью команды *Filter > Render > Lighting Effects*. Для имитации объема использована увеличенная, растушеванная и залитая серым цветом выделенная область в форме буквы. На верхнем слое буква была раскрашена и растушевана; после этого к растушеванной области был применен фильтры *Chrome* и *Lens Flare*. И наконец, к верхнему и нижнему слоям были добавлены падающая тень и скос.



## В ПОИСКАХ РАЗГАДКИ

В вашей памяти обязательно осталось несколько воспоминаний о типографских эффектах. Это может быть плакат, пара букв, вырезанных на стволе дерева, логотип компании на почтовом конверте, эскиз на обложке тетра-

ди, номер на двери дома. Если вы не помните ничего подобного, переходите к описанию приемов, которое начинается на с. 46; в противном случае изучите несколько примеров, приведенных ниже.



Эту надпись (слева) можно увидеть на шоссе М4 в западной части Лондона. Созданная в начале 1980-х годов, она размещена на здании, которое за это время сменило немало владельцев.



Внутри отеля "Ritz" (Лондон) вы увидите шикарный интерьер, как заявляют его владельцы. Снаружи же 66 обычных лампочек различной мощности используются для отображения названия отеля напротив одного из парков (первый пример слева). В полумиле от отеля вы найдете результат применения гораздо большего числа ламп (второй пример слева).



Еще один пример из Великобритании. Чарли Ренни Макинтош, дизайнер, архитектор, уроженец города Глазго, разместил свое имя на листе алюминия (слева) с двух сторон старого паровоза, который стоит на станции Вейверли в Эдинбурге. Чарли коллекционирует таблички с именами. В его коллекции очень много интересных образцов, один из которых он привез из Дании.



В Кембридже можно увидеть вот такой знак (вверху) химика Пека. Несмотря на влияние погоды и времени, надпись до сих пор смотрится очень хорошо. В 1912 году Бристол Гипподром открыл представление, которое назвал "water gala". Гидравлические поршни подымали вверх огромные сосуды с водой, в которых находилась девушка или лошадь, что приводило публику в неописуемый восторг. Показанная внизу надпись со временем пришла на смену неоновым трубкам.



Внимательно посмотрите на букву "R" (вверху), чтобы понять, выступает она из поверхности дерева или, наоборот, выдвлена в ней. Попробуйте расслабить глаза, посмотрев вдаль. Пролистайте книгу и попробуйте еще раз. Подобные эффекты используются достаточно часто (вверху справа). В этом лондонском салоне у клиента обязательно будет время на внимательное изучение надписи.

На кладбище собора Святого Эдмунда я увидел эту могильную плиту. В тексте неоднократно используются прописные буквы, подчеркивающие значимость определенных слов (внизу).





Компания *Vermorel* выпускала опрыскиватели для французской винодельческой промышленности. Благодаря использованию сульфата меди французские виноделы боролись с милдью (ложномучнистой росой). Со временем опрыскивателей выпускалось все меньше и постепенно они исчезли из технологического процесса. Этот образец 1957 года (вверху) избежал горькой участи быть выброшенным и теперь выступает в качестве замечательного примера в книге по Photoshop. Попробуйте его воспроизвести, выполнив последовательность команд *File > New > Type > Warp > Drop Shadow > Craquelure > Dissolve...*

Подобную замечательную коллекцию заклепок (справа) можно найти в музее империалистической войны в Лондоне. Надпись на боку самолета выполнена из винила, при этом ее качество намного выше, чем у надписи на борту грузовика.



Хотя этот указатель (внизу) выглядит достаточно невзрачно, стиль букв заслуживает пристального внимания. Ведь чем больше различных стилей будет в нашем арсенале, тем больше задач мы сможем решить.

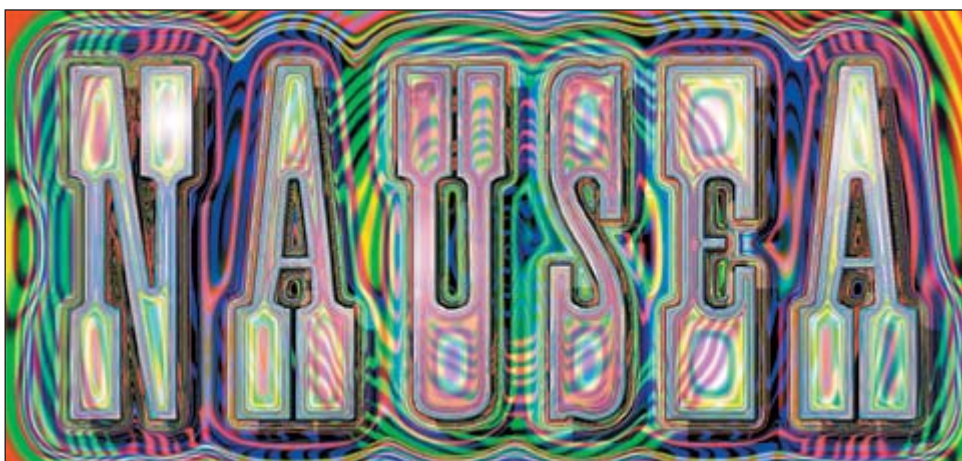


Это пример вандализма (слева), который смотрится вульгарно даже в Photoshop.

## ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ

При работе с Photoshop можно очень легко растеряться, если щелкать на слишком большом количестве кнопок. Щелчок почти на каждой из них приводит к выполнению большого количества вычислений. Далеко не все кнопки полезны; если бы было по-другому, объем настоящей книги увеличился бы раз в десять. В данном случае я решил вам привести несколько примеров плохого вкуса, некоторые из которых мало чем отличаются от простых наборов пикселей.

Если при работе с изображением вы допустили ошибку и получили ужасный результат, предварительно не сохранив файл, обратитесь к палитре *History* или команде *Edit > Step Backward*, однако помните, что количество состояний ограничено. (Максимально вы сможете задать 100 состояний, если обратитесь к панели *General* диалогового окна *Preferences*, но чем большее количество состояний вы укажете, тем сильнее это скажется на быстродействии компьютера.)



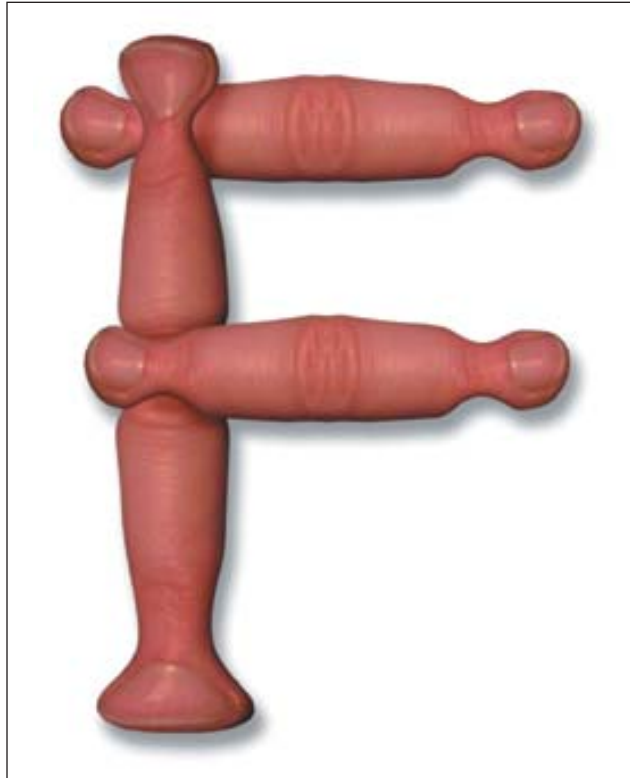
Вот вам один из рецептов получения "шедевра". Залейте слой сферическим градиентом, выберите один шрифт (например, *Posse Regular*), добавьте надпись, скройте текстовый слой, выделите контур надписи, вернитесь к раскрашенному слою, после чего создайте рабочий контур. Выберите небольшую мягкую кисть, для которой задайте режим *Difference*. Выберите

новый основной цвет (красный вполне подойдет), после чего заштрихуйте им полученный контур; увеличьте размер кисти, выберите новый основной цвет и снова заштрихуйте контур. Продолжайте, пока не надоест. Откройте диалоговое окно *Curves* и измените форму кривой до неузнаваемости. Щелкните на кнопке *OK*. Снова выделите контур надписи, после скопируйте его и вставьте на

новый слой, чтобы получить выделенную область в форме надписи. Откройте диалоговое окно *Layer Style*, в котором выберите эффект *Bevel and Emboss*. Добавьте падающую тень. Воспользуйтесь фильтром *Lens Flare*. Объедините видимые слои, после чего еще раз заштрихуйте контур, выбрав жесткую кисть, яркий цвет и режим наложения *Screen*.

## Flee the Wrath to Come

Интересная комбинация искажений. Исходная надпись была деформирована с помощью фильтра *Wave*. Полученный результат показан более светлым цветом. После добавления цветного фона надпись была преобразована с помощью фильтра *Twirl*, действие которого было смягчено командой *Fade*. Затем был выбран практически неиспользуемый режим наложения *Luminosity* (вверху).



Можно получить достаточно неоднозначный результат, если к различным частям тела применяется команда *Liquify*. В данном случае мы видим букву "F", составленную из детских указательных пальцев. Может быть, в перчатках они смотрелись бы намного лучше.

Это фрагмент гимна Франсуа Рабле "Dive Bouteille", написанный на придуманном им диалекте французского. В данном случае мы видим использование отрицательных значений интерлиньяжа, масштабирования знаков, а также эффектов слоев.

# ЭФФЕКТЫ





# НАЧИЩЕННЫЙ ХРОМ



Самый лучший шрифтовой эффект — буквы с отражениями. Вы сможете увидеть в них свое лицо и использовать свой портрет в качестве отраженного изображения. Приведенная выше иллюстрация — это окончательный результат, к которому была добавлена падающая тень. Результат можно совершенствовать еще больше, используя диалоговое окно *Layer Style* (например, попробуйте применить стиль *Pillow Emboss* с контуром *Sawtooth*).



## ВЫБОР ПОДХОДЯЩЕГО ИЗОБРАЖЕНИЯ

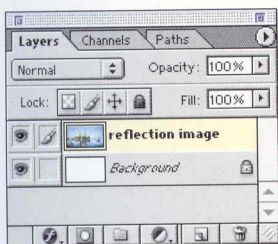
Выбор изображения, которое будет отражаться на надписи, — очень важный момент. Лучше всего подходят фотографии, на которых изображено безоблачное небо. Старайтесь избегать слишком загроможденных изображений, поскольку они могут только

повредить окончательному эффекту. Например, даже если на фотографии представлено безупречное небо, при ее использовании в эффекте отражения (внизу) расположенный на переднем плане лес создает слишком много “шума”, что уменьшает хромовый эффект.

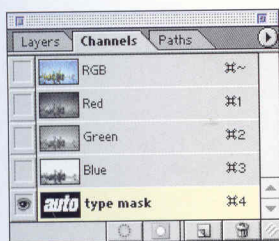
# *auto*



## Хромированная пластина



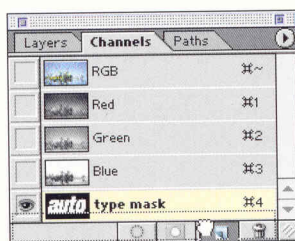
- 1** Создайте новый документ RGB и присвойте ему название "chrome lettering". Вставьте отражаемое изображение на новый слой, разместив его над фоновым слоем белого цвета. Назовите слой с изображением "reflection image".



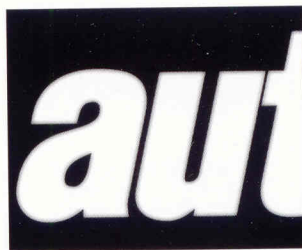
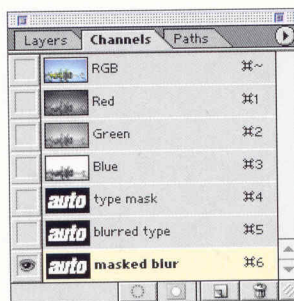
- 2** В палитре *Channels* создайте новый канал, в который будет добавлена надпись. Это будет канал *Channel#4*; переименуйте его в "type mask". Снимите выделение.

- 3** Создайте копию канала "type mask", перетаскив его на значок **Create new channel** в нижней части палитры. Вы получите канал *Channel#5*; переименуйте его

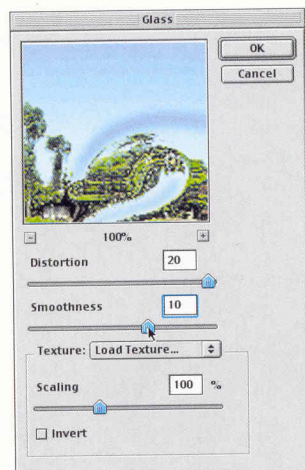
в "blurred type". Примените к этому каналу фильтр *Gaussian Blur* (*Filter > Blur > Gaussian Blur*) со значением радиуса 4.



- 4** Скопируйте канал "blurred type" (#5), как было писано выше, после чего присвойте новому каналу название "masked blur". Загрузите канал "type mask" (#4) как выделенную область, выбрав команду *Select > Load Selection* и установив в появившемся диалоговом окне флажок *Invert*. Залейте выделенную область черным цветом (*Edit > Fill > Black*). В результате вы получите обрезанную выделенную область (внизу).



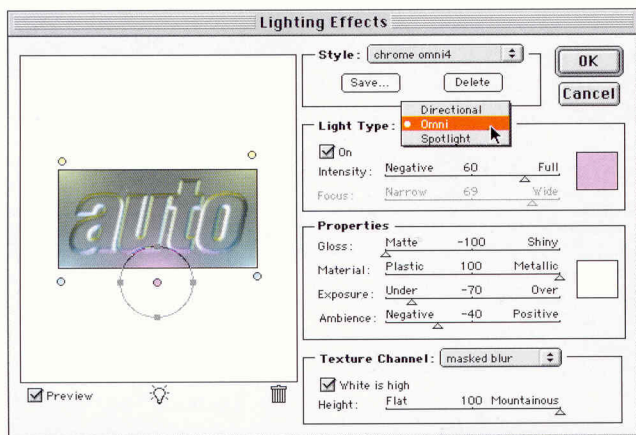
- 5** Сохраните канал "masked blur" в виде отдельного документа (*Select > Select All, Edit > Copy, File > New, Edit > Paste*) в формате Photoshop и присвойте ему название "displacement map".



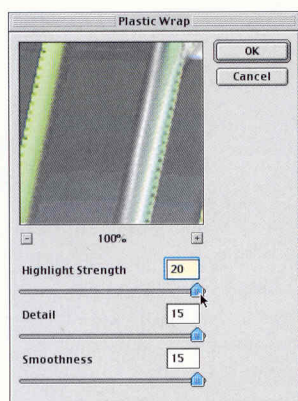
- 6** Вернитесь к документу "chrome lettering" и снимите выделение. Щелкните на канале RGB в палитре *Channels* для активизации изображения неба. Примените фильтр *Glass* (*Filter > Distort > Glass*), задав те же значения параметров, что показаны вверху. В качестве текстуры загрузите изображение "displacement map", сохраненное при выполнении п. 5. В результате к изображению будет добавлена надпись.



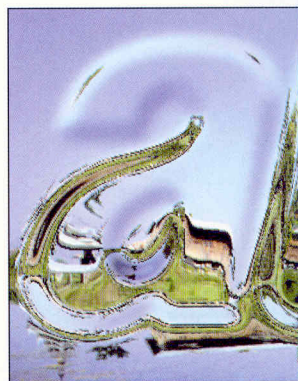
## Хромированная пластина



**7** В палитре *Layers* создайте новый слой, назвав его “emboss”. Залейте его белым цветом. После этого выберите команду *Filter > Render > Lighting Effects*. Загрузите канал “asked blur” в качестве текстуры, установив флажок **White is High**. Подберите направление освещения, перетаскивая значок лампочки, после чего выберите вариант *Omni* из меню **Light Type**. Задайте для каждого источника неяркий цвет, щелкнув на образце цвета в области **Light Type**. В области **Properties** задайте приведенные выше значения параметров, а если хотите, можете поэкспериментировать.



**9** Дополнительные блики можно применить, воспользовавшись фильтром *Plastic Wrap* (*Filter > Artistic > Plastic Wrap*). Максимальные значения параметров (вверху слева) обычно дают наилучшие результаты, однако вы всегда вправе экспериментировать. Сравните полученное изображение с результатом, полученным после выполнения п. 8 (вверху справа).

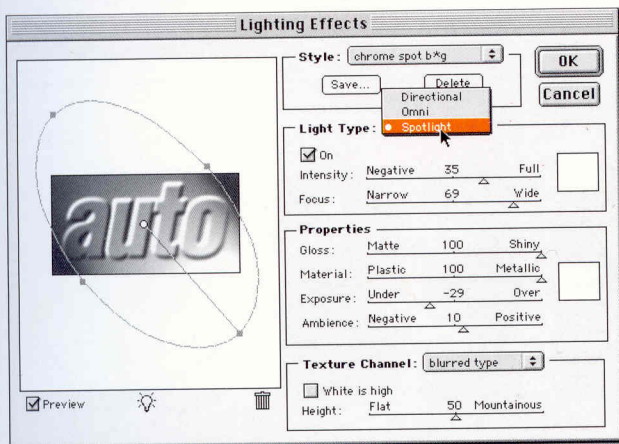


**8** Измените режим наложения для слоя “emboss” на **Overlay**. В результате изображение станет еще более сияющим (вверху).



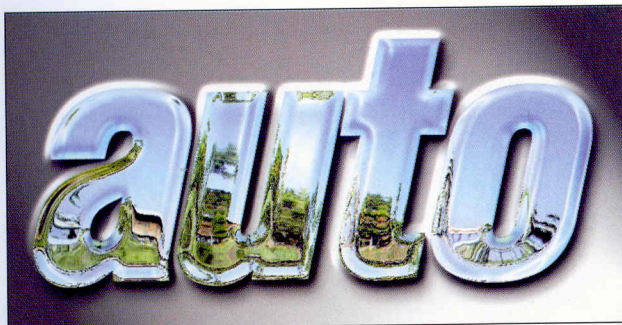
**10** Для удаления лишних фрагментов фонового изображения загрузите исходный канал “type mask” (#4) как выделенную область (*Select > Load Selection*), установив флажок *Invert* в диалоговом окне **Load Selection**. Щелкните на слое “emboss” для его активации, после чего нажмите клавишу *<Delete>*. Повторите эти же действия для слоя “reflection image”. Снимите выделение.

## Хромированная пластина

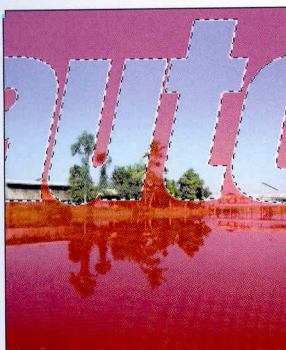


**11** Примените фильтр *Lighting Effects* к белому фоновому слою (*Filter > Render > Lighting Effects*), используя один синий источник света и загрузив канал "blurred type" в качестве канала текстуры, однако на этот раз флажок *White is High* надо сбросить.

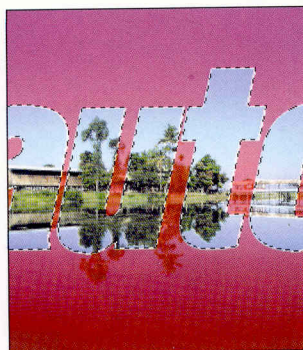
**12** Примените падающую тень (*Layer > Layer Style > Drop Shadow*) к слою "reflection image", выбрав значение 50% для параметра *Opacity*, а также значение 15 для параметров *Distance* и *Size*, хотя эти значения могут отличаться в зависимости от размера изображения.



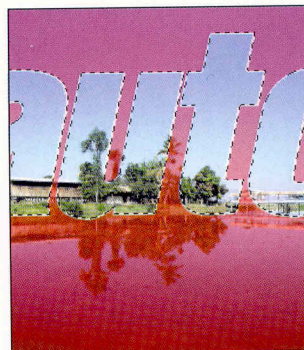
## РАЗМЕЩЕНИЕ НАДПИСИ НА ИЗОБРАЖЕНИИ



Очень аккуратно подбирайте расположение надписи по отношению к изображению, особенно по высоте. В данном случае надпись расположена слишком высоко, из-за чего в ней отражается очень мало деталей.



Если надпись расположить слишком низко, в ней будет отражено очень много деталей, что уменьшит эффект хромирования (вверху).



Пример расположения надписи, использованной в данном примере.

## РЕЛЬЕФНАЯ ЛАТУНЬ



Латунь — это сплав меди и цинка. Чем больше процентное содержание меди (до 60%), тем желтее будет металл. Он устойчивый к коррозии, но не к абразивному действию различных чистящих средств. В данном примере мы попробуем воспроизвести стиль дверных табличек, используемых в Великобритании в XIX–XX вв. Название компании обязательно должно было указываться с внешней стороны офиса; латунь постепенно вытеснялась алюминием или нержавеющей сталью.

## Благородная латунь



- 1 Введите текст надписи в новом alpha-канале, после чего создайте его резервную копию. Снимите выделение. Присвойте новому каналу название "blur".



- 2 Работая с каналом "blur", выберите команду *Filter > Blur > Gaussian Blur*, а затем команду *Image > Liquify*. Выберите небольшое значение параметра *Brush Pressure* для скругления надписи.



- 3 Вернитесь к палитре *Layers*, залейте слой светло-желтым цветом, после чего воспользуйтесь командой *Filter > Render > Clouds*, чтобы добавить случайным образом расположенные бледные пятна.

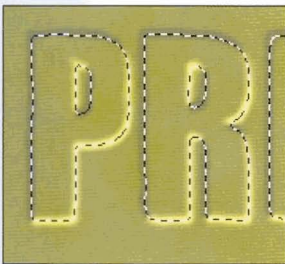
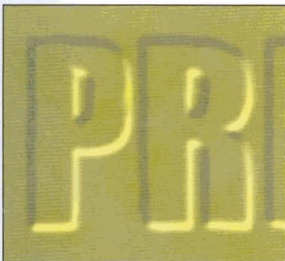
## Благородная латунь



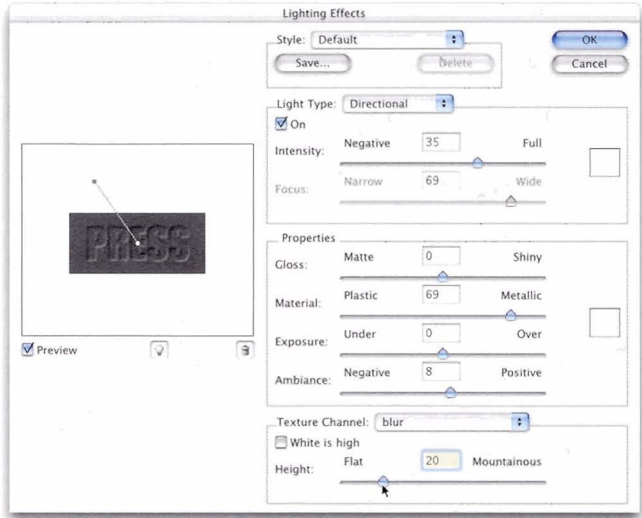
**4** Выполните команду *Edit > Fade Clouds* для уменьшения степени воздействия фильтра *Clouds* на изображение, после чего выберите режим наложения *Overlay*.



**6** Выполните команду *Edit > Fade Lighting Effects* для уменьшения степени воздействия фильтра *Lighting Effects* и выберите режим наложения *Darken*.

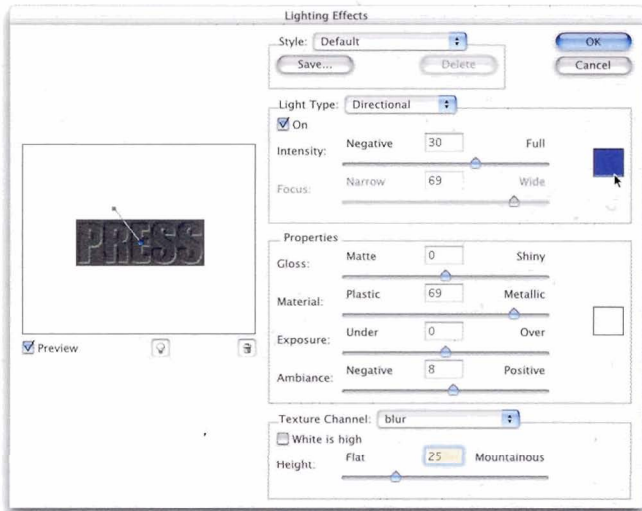


**8** Щелкните на значке слоя "blur" при нажатой клавише *<Ctrl/Cmd>* (или выберите команду *Select > Load Selection > Channel > Blur*).



**5** Выполните команду *Filter > Render > Lighting Effects*, выбрав в качестве текстуры канал "blur". Сбросьте флажок *White is High*, а также используйте небольшое значение параметра *Height* (положение ползунка должно быть ближе к *Flat*, чем к *Mountainous*).

**7** Так выглядит результат применения фильтра *Lighting Effects* (слева).



**9** Еще раз примените фильтр *Lighting Effects* с теми же параметрами, однако на этот раз измените цвет источника света.

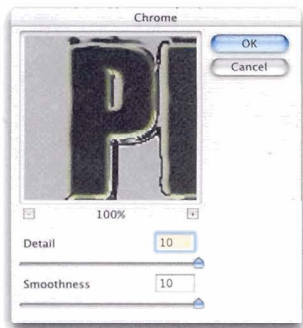
## Благородная латунь



**10** Воспользуйтесь командой *Edit > Fade Lighting Effects* для уменьшения степени воздействия фильтра *Lighting Effects* и выберите режим наложения *Hard Light*. Снимите выделение.



**12** Результат должен выглядеть приблизительно так. После применения фильтра оставьте выделенную область активной.



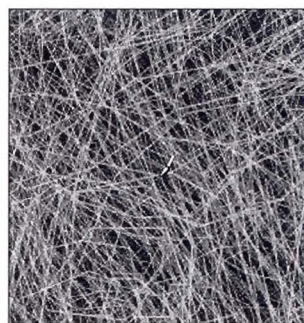
**13** Примените фильтр *Filter > Sketch > Chrome* с максимальными значениями параметров.



**11** Для создания пластины создайте новый alpha-канал, после чего в каждом его углу нарисуйте шляпки винтов. (Воспользуйтесь инструментом *Elliptical Marquee* для создания сферической выделенной области, после чего выберите команду *Edit > Stroke* для создания белой окружности. После этого выберите инструмент *Pencil*, чтобы нарисовать диагональную линию; щелкните в точке начала, после чего, удерживая нажатой клавишу *<Shift>*, щелкните в точке окончания. Снимите выделение.) Немного размойте канал. Щелкните на значке слоя "blur" при нажатой клавише *<Ctrl/Cmd>*, вернитесь к палитре *Layers*, инвертируйте выделенную область, после чего еще раз примените фильтр *Lighting Effects* (на этот раз в качестве цвета источника света выберите белый, а в качестве канала текстуры — канал с изображением шляпок винтов).



**14** Выполните команду *Edit > Fade Chrome* для уменьшения степени воздействия фильтра *Chrome* и выберите режим наложения *Hard Light*. Снимите выделение.

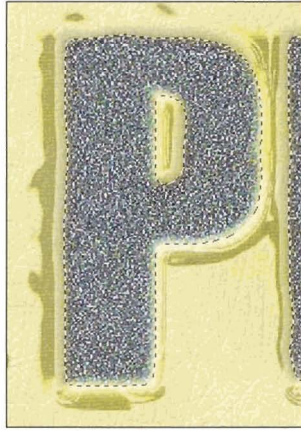


**15** Если у вас есть терпение и графический планшет, создайте еще один дополнительный alpha-канал для имитации царапин. Выберите кисть минимального размера белого цвета и нарисуйте необходимые линии. Затем выполните команду *Image > Adjustments > Invert* для черных линий, а затем команду *Filter > Noise > Add Noise*, чтобы добавить шум.

## Благородная латунь



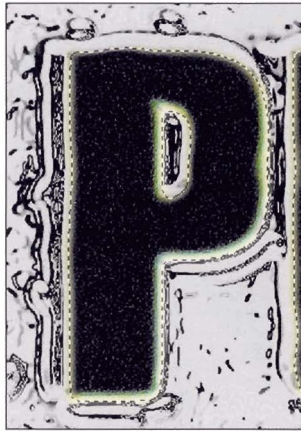
**16** Вернитесь к палитре *Layers*, еще раз загрузите выделенную область "blur", выполните команду *Select > Inverse*, а затем команду *Filter > Render > Lighting Effects*, выбрав в качестве текстуры канал с изображением царапин. Воспользуйтесь командой *Edit > Fade Lighting Effects* для уменьшения степени воздействия фильтра *Lighting Effects*. Выберите режим наложения *Darken* и минимальное значение непрозрачности. Еще раз выберите команду *Select > Inverse*.



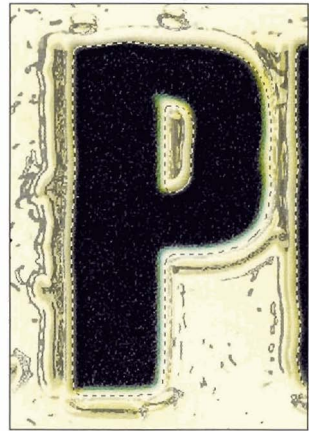
**17** Примените фильтр *Filter > Pixelate > Pointillize* с минимальными значениями параметров.



**18** Воспользуйтесь командой *Edit > Fade Pointillize* и выберите режим наложения *Color Burn*. Инvertируйте выделенную область.



**19** Примените фильтр *Chrome* (*Filter > Sketch > Chrome*), на этот раз с минимальными значениями параметров.



**20** Выполните команду *Edit > Fade Chrome* для уменьшения степени воздействия фильтра *Chrome*, указав значение 50% для параметра *Opacity*, и выберите режим наложения *Hard Light*.



**21** Добавьте небольшой скос, выбрав стиль *Inner Bevel* в диалоговом окне *Layer Style*.



## НАСТОЯЩЕЕ ЗОЛОТО

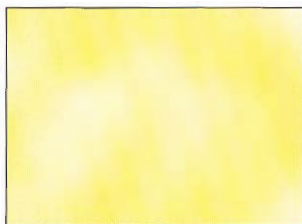
# Carat

Чтобы наша цивилизация делала без золота? Золото оказало огромное влияние на развитие всех сфер человеческой деятельности. Поэтому имитация золотой поверхности кажется мне очень интересной. Благодаря такому фильтру Photoshop, как *Clouds*, имитация золотой поверхности на экране монитора не представляет собой ничего сложного. Слово “карат” происходит от греческого *keraton*. Также вам будет наверняка интересно узнать, что начиная с Каменного века человечество добыло свыше 100000 тонн золота.

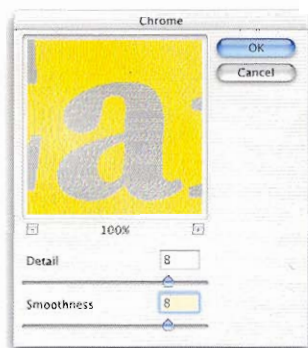
## Эффект позолоты



- 1 Добавьте надпись в alpha-канал, которому присвойте название “type”; снимите выделение.



- 2 Вернитесь к палитре *Layers*, залейте слой светло-желтым цветом, после чего выполните команду *Filter > Render > Clouds*, чтобы добавить случайным образом расположенные белые пятна. Затем воспользуйтесь командой *Edit > Fade > Clouds*, выбрав значение 50% для параметра *Opacity*. Примените фильтр *Gaussian Blur* с наибольшим значением радиуса.



- 3 Выделите канал с надписью, после чего выберите команду *Filter > Sketch > Chrome*. Эффект сразу же появится в окне предварительного просмотра.

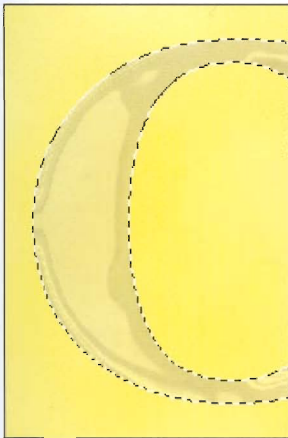
## Эффект позолоты



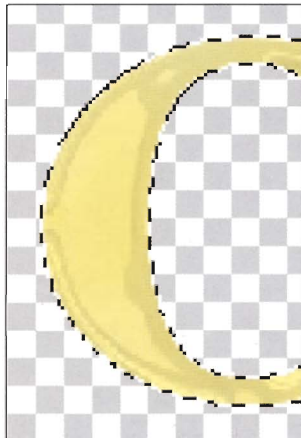
4 Результат первого применения фильтра **Chrome**.



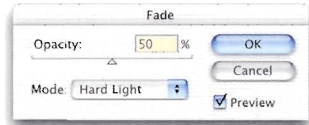
6 Еще раз примените фильтр **Chrome** с теми же значениями параметров. Для этого достаточно нажать комбинацию клавиш <Ctrl+F> (Windows)/<Cmd+F> (Macintosh). Вы должны заметить некоторые изменения на поверхности символов.



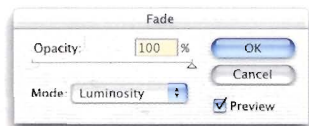
8 Результат уменьшения воздействия повторно примененного фильтра **Chrome**.



9 Воспользуйтесь командой **Inverse**, после чего удалите фон; еще раз воспользуйтесь командой **Inverse**, чтобы поработать с символами надписи.



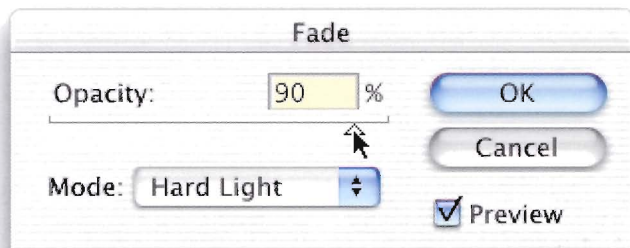
5 Выполните команду **Edit > Fade Chrome**, чтобы уменьшить степень воздействия фильтра **Chrome**, и выберите режим наложения **Hard Light**.



7 Воспользуйтесь командой **Edit > Fade Chrome**, чтобы уменьшить степень воздействия фильтра **Chrome**, указав значение 100% для параметра **Opacity**, и выберите режим наложения **Luminosity**.



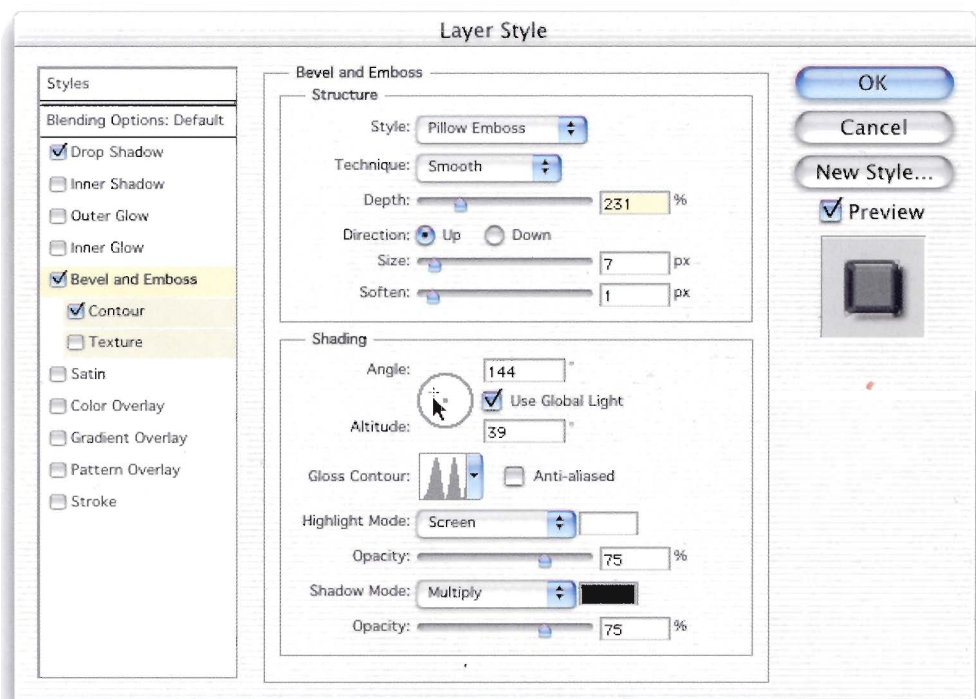
10 Выберите команду **Image > Adjustments > Curves**, после чего щелкните на кнопке **Auto**. Символы приобретут коричневый оттенок. Щелкните на кнопке **OK**.



- 11** Выполните команду *Edit > Fade Curves* для уменьшения степени воздействия команды *Curves*, выбрав режим наложения *Hard Light*. Щелкните на кнопке *OK*.



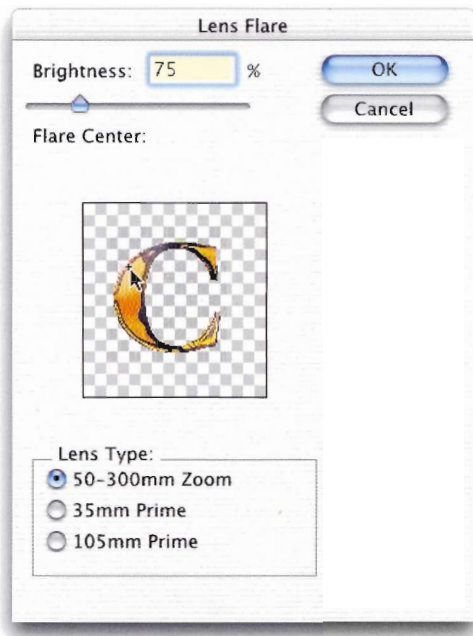
- 12** Символы начнут приобретать металлический блеск.



- 13** Для привлечения внимания к металлической поверхности оказываются полезными несколько эффектов слоев. При работе с эффектом *Bevel and Emboss* можно получить очень интересные результаты, экспериментируя с параметрами *Angle*, *Altitude* и *Gloss Contour* в области *Shading*. Щелкните на кнопке *OK* и снимите выделение.

## Эффект позолоты

**14** Выделяйте отдельные буквы и применяйте к ним фильтр *Lens Flare* (*Filter > Render > Lens Flare*) для добавления бликов.



## Альтернативные стили

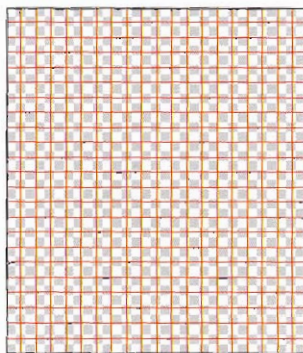
Для получения этой старинной золотой пластины использовалась видоизмененная версия описанного выше приема. Заполните фоновый слой желтым цветом, добавьте надпись в alpha-канал, оставьте выделенную область активной, создайте новый слой, после чего залейте выделенную область желтым цветом. Скопируйте стиль слоя из основного примера, после чего примените его к обоим слоям в новом документе, однако с увеличенными значениями параметров в области *Structure* для эффекта *Bevel & Emboss*. Добавьте слабый монохроматический шум к фону и немного размойте его.



## ПОЛИРОВАННЫЙ МЕТАЛЛ

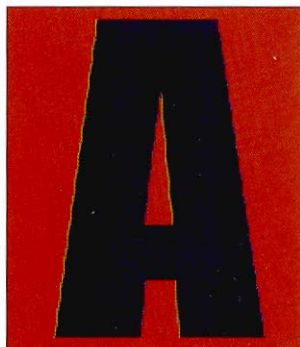


Металл отражает свет, позволяя получить различные спектральные эффекты. При наличии микроскопической периодической структуры на поверхности металла можно увидеть различные интерференционные эффекты. Приведенный выше эффект был значительно увеличен. Для получения подобных эффектов в реальной жизни потребуются приложить немало усилий. Но благодаря Photoshop ситуация значительно упрощается.

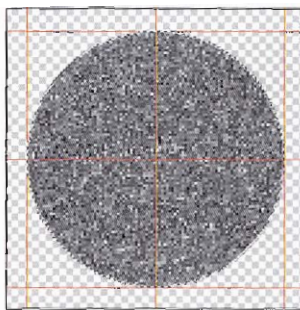


**2** Настройте сетку, содержащую по 25 ячеек с каждой стороны. Основное правило таково: чем больше ячеек, тем более детализированным будет окончательный результат. Выберите команду *View > Snap To > Grid*.

## Масштабирование и полировка

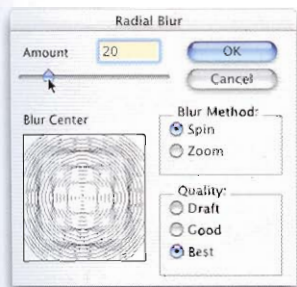


**1** Добавьте подходящий символ в новый alpha-канал. Щелкните на кнопке *Commit* и снимите выделение. Вернитесь к палитре *Layers*.

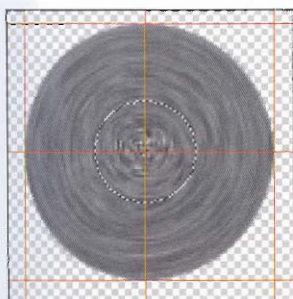


**3** Увеличьте масштаб до 300%, после чего воспользуйтесь инструментом *Ellipse* для создания сферической выделенной области (для этого следует удерживать нажатой клавишу *<Shift>*). Залейте ее серым цветом и добавьте небольшой шум.

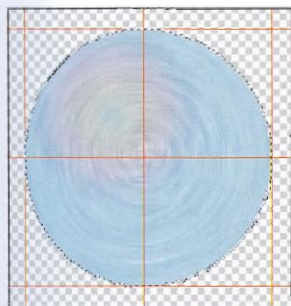
## Масштабирование и полировка



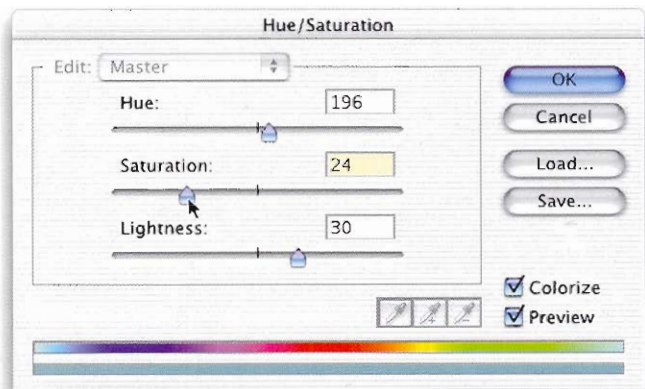
**4** Для применения фильтра выполните команду *Filter > Blur > Radial Blur*.



**5** Вам может понадобиться повторно применить фильтр к центральной части полученного диска. Для получения наилучшего результата используйте растушеванную выделенную область.



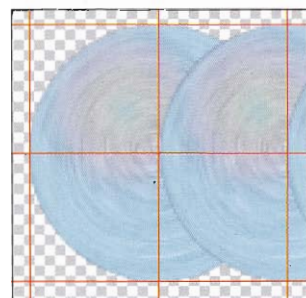
**8** Перетащите инструмент *Gradient* по диагонали через верхний левый квадрант диска.



**6** Снимите выделение, после чего откройте диалоговое окно *Hue/Saturation*, воспользовавшись командой *Image > Adjustments*. Установите флажок *Colorize* и, перемещая ползунки, получите металлический оттенок.

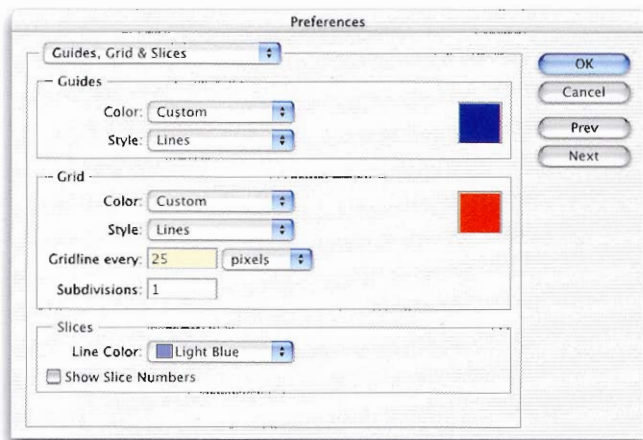


**7** Выберите инструмент *Gradient* и градиент *Medium Spectrum*. (Предварительно загрузите библиотеку *Spectrums.grd*.) Для этого воспользуйтесь раскрывающимся меню, для отображения которого щелкните на кнопке со стрелкой, направленной вправо. На панели *Options* для параметра *Opacity* задайте значение 50% и выберите режим наложения *Screen*.

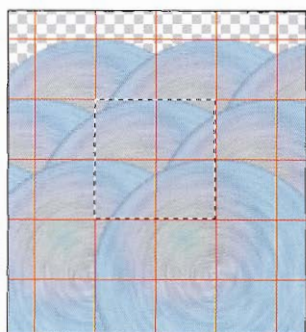


**9** Снимите выделение, после чего воспользуйтесь инструментом *Move* при нажатой клавише *<Alt>/<Option>* для копирования диска, смещая его на одну четверть вправо. Повторите эти действия для создания еще одной копии. Теперь в документе должны присутствовать три слоя. Объедините их.

## Масштабирование и полировка

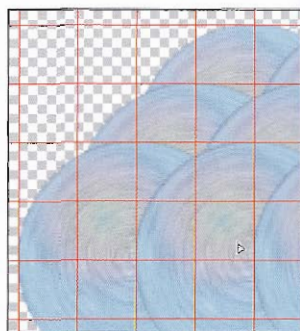


**10** Выполните команду *Edit > Preferences > Guides & Grid*, после чего удвойте частоту сетки. В данном случае стандартное значение расстояния между линиями сетки было уменьшено с 50 пикселей до 25.

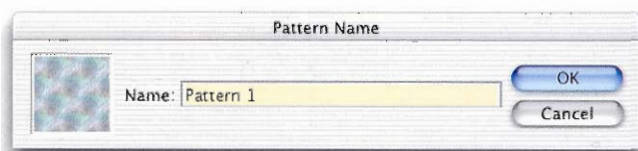


**12** Воспользуйтесь инструментом *Rectangular Marquee* для выделения большого квадрата, после чего выберите команду *Edit > Define Pattern* для определения узора.

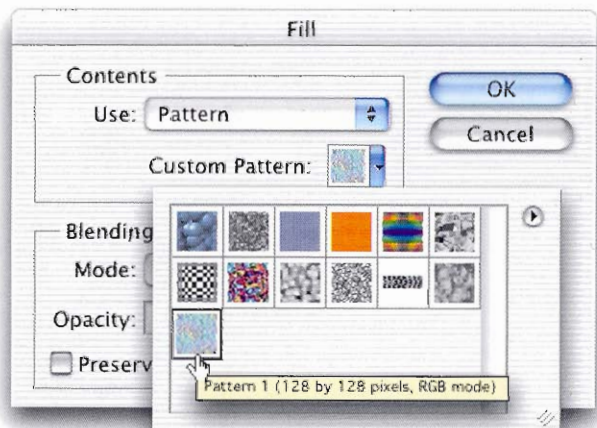
**14** Снимите выделение. Скройте все три рабочих слоя, создайте новый слой и выполните команду *Edit > Fill*. Выберите новый узор и щелкните на кнопке *OK* (справа).



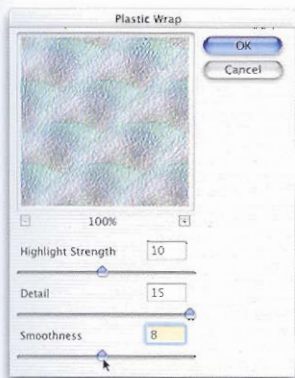
**11** Воспользуйтесь инструментом *Move* для создания двух дополнительных слоев, смещенных на одну четверть, новой ячейки. В данном случае слои объединять не нужно, поскольку команда *Define Pattern* применяется ко всем видимым объектам.



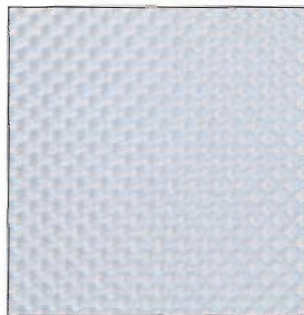
**13** При желании укажите название узора. Если вы просто щелкнете на кнопке *OK*, узор будет сохранен в библиотеке стандартных узоров Photoshop.



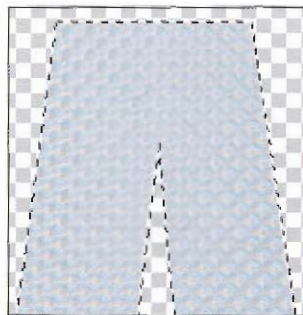
## Масштабирование и полировка



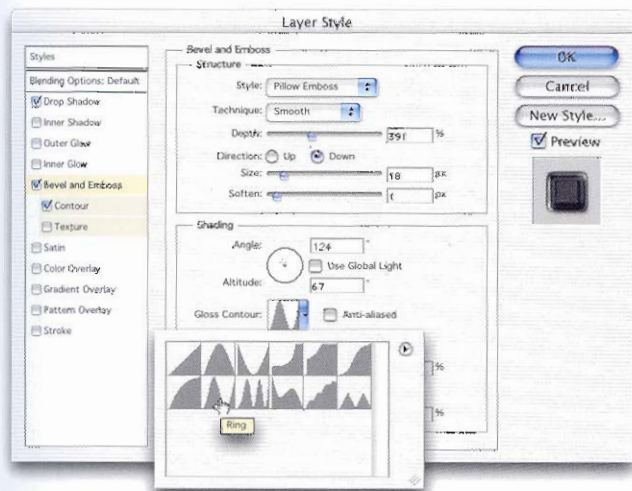
**15** Примените фильтр *Plastic Wrap* (*Filter > Artistic > Plastic Wrap*). Экспериментируйте с различными параметрами до тех пор, пока не получите металлический эффект.



**16** Фильтр *Plastic Wrap* должен добавить к изображению некоторые изменения. Скопируйте слой для создания резервной копии.

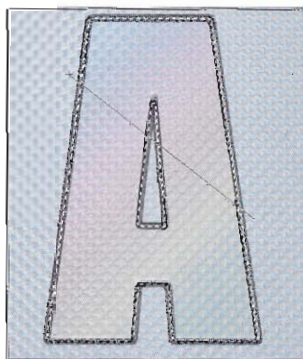


**17** Выделите alpha-канал. Инвертируйте выделенную область (*Select > Inverse*), растушуйте ее, указав значение в несколько пикселей, после чего удалите фон. Еще раз инвертируйте выделенную область, оставив букву с мягкими краями.



**19** Воспользуйтесь инструментом *Gradient* с режимом наложения *Soft Light* и непрозрачностью 80% для обработки буквы. Поэкспериментируйте с различными видами градиентов (в данном случае снова использовался градиент *Medium Spectrum*). Полученный ранее узор использовался в качестве фона, однако букву можно разместить и отдельно от него.

**18** Примените к букве "А" эффекты стилей. Комбинация контура *Ring Gloss* и расположенного сверху источника света даст неплохие результаты. Оставьте значение параметра *Contour* заданным по умолчанию. Для получения должного эффекта поэкспериментируйте с положением источника света.



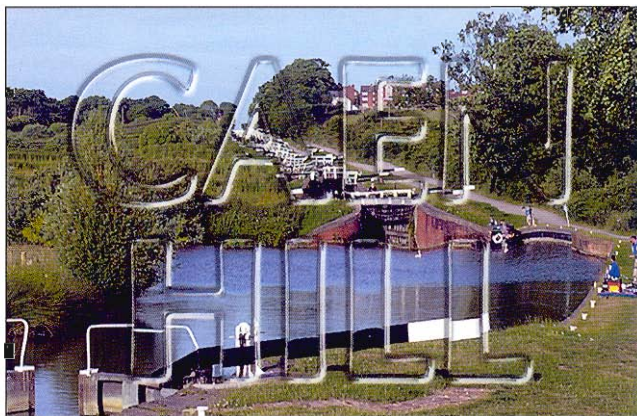


# ЗРЕНИЕ 20/20

Самый сложный тест для дуэтов мимов состоит в следующем: им необходимо пронести большое стекло по оживленной улице. Если им удастся остановить движение, они получают за это очки. Они выигрывают за счет нашей неспособности правильно воспринимать оптические сигналы, поступающие от поверхности стекла. По этой причине все люди делятся на тех, кто на большой скорости врзается в стеклянные двери, и всех остальных.

На чистой стеклянной поверхности при мягком освещении вы не увидите никаких отражений.

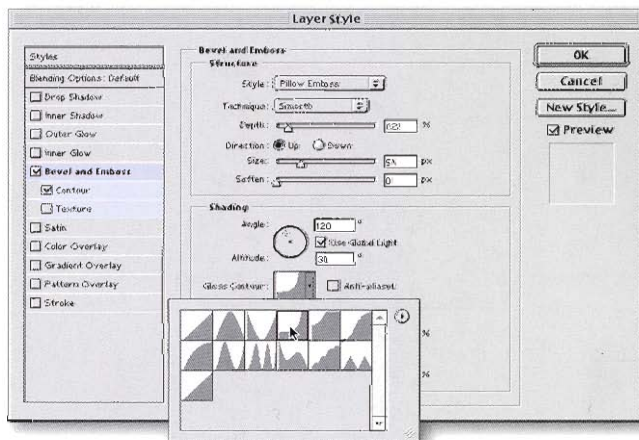
Отражения появятся только при наличии пыли или механических повреждений.



## Прозрачное стекло

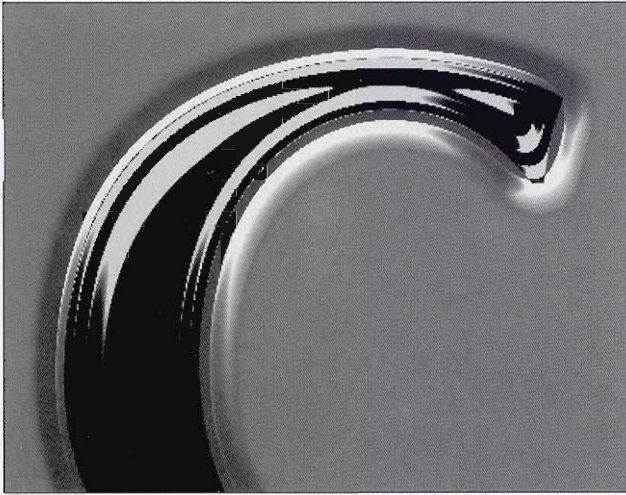


**1** Выберите изображение, которое хотите отразить, после чего создайте документ такого же размера, как и изображение. Добавьте на слой надпись, щелкните на кнопке *Commit*, после чего растеризируйте надпись.



**2** Щелкните на значке *Add a layer style* в нижней части палитры *Layers* (или выполните команду *Layer > Layer Style*). Выберите эффект **Bevel and Emboss** со стилем *Pillow Emboss*, увеличьте значение параметра *Size*, выберите вариант *Cove-Deep* из списка *Gloss Contour* в области *Shading*. Щелкните на пункте *Contour*, после чего выберите *Ring-Double* в области *Elements*. Щелкните на кнопке *OK*.

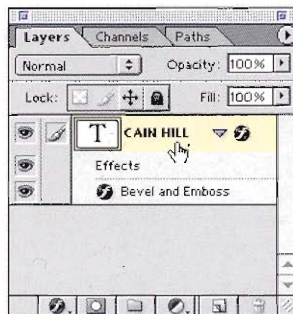
## Прозрачное стекло



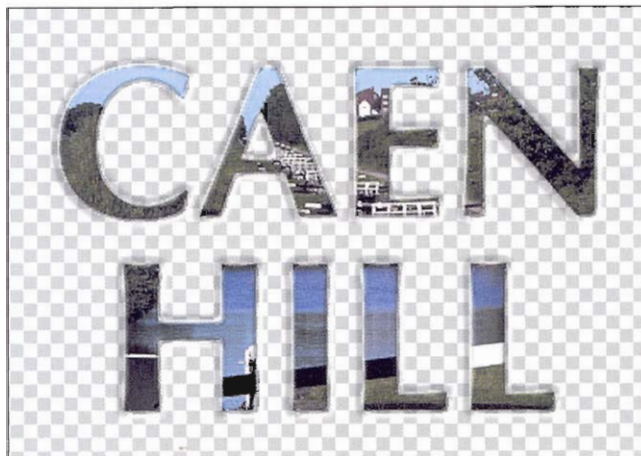
**3** Здесь представлен результат применения эффекта **Bevel and Emboss**. Слой нейтрального серого цвета был добавлен под надписью, чтобы подчеркнуть эффект; делать это для получения окончательного результата не нужно.



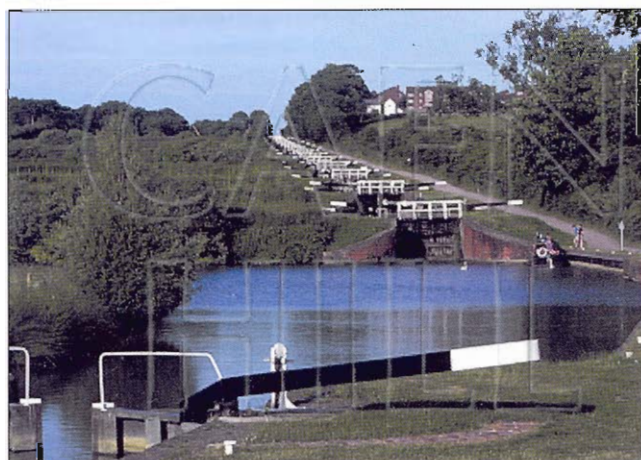
**4** Выполните команду **Image > Image Size**, чтобы немного увеличить изображение по сравнению с документом, содержащим надпись. Это предоставит вам некоторую свободу действий при выравнивании надписи. Скопируйте изображение в буфер обмена.



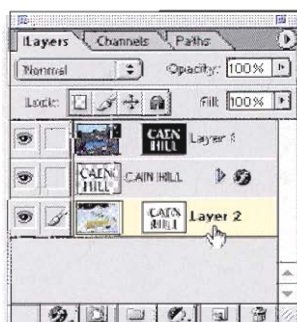
**5** Создайте новый слой. Щелкните на текстовом слое, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>/<Cmd>**, для выделения надписи. Растушуйте выделенную область на несколько пикселей.



**6** Выполните команду *Edit > Paste Into*. Появится новый слой с отражаемым изображением, маскированным с помощью надписи. Щелкните на текстовом слое, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, чтобы выделить надпись. Растушьте выделенную область и выполните команду *Select > Inverse*.

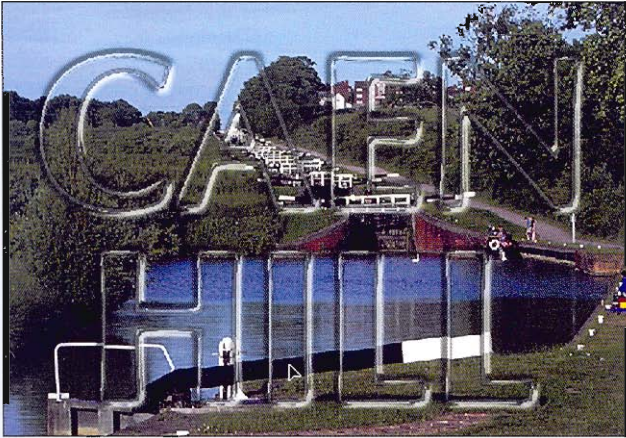


**7** Еще раз выполните команду *Edit > Paste Into*. Появится новый слой с отражаемым изображением, и вы увидите контуры надписи.

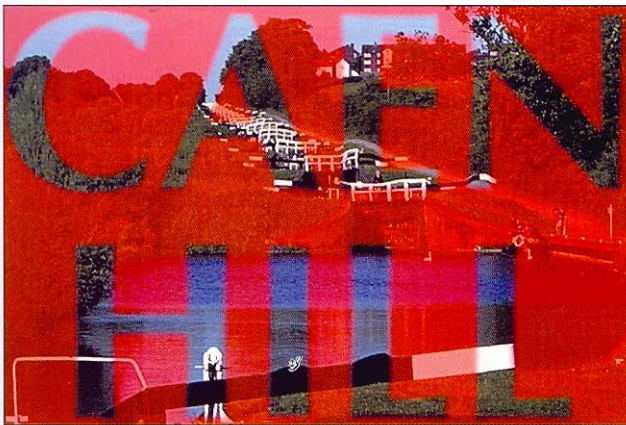


**8** Переместите новый слой в самый низ согласно порядку следования слоев в документе.

## Прозрачное стекло



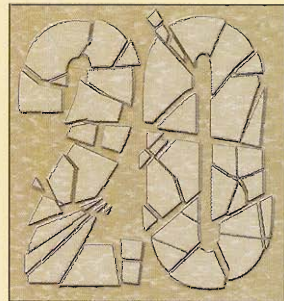
**9** Работая с верхним слоем (содержащим надпись), убедитесь в отсутствии значка связи между слоем с изображением и значком маски. Воспользуйтесь инструментом *Move*, чтобы сместить изображение относительно надписи. Попробуйте сделать то же самое при активном значке связи (для его добавления щелкните между двумя миниатюрами), чтобы увидеть разницу.



**10** Для усиления эффекта щелкните на значке маски верхнего слоя, удерживая нажатой клавишу `<Ctrl>/<Cmd>`, Выполните команду `Image > Liquify` (в Photoshop 6) или `Filter > Liquify` (в Photoshop 7), чтобы исказить изображение. Красный цвет в окне *Liquify* указывает на "замороженные" (не выделенные) области. Попробуйте выполнить те же действия с нижним слоем.

## Альтернативные стили

Добавьте фоновое изображение. Выберите инструмент *Type*, задав для него серый цвет. Введите текст, щелкните на кнопке *Commit*, после чего растеризируйте его. Выберите инструмент *Lasso* со значением радиуса растушевки 0 и вырежьте знаки; разделите знаки на несколько больших частей, которые затем измельчите. Выделите отдельные фрагменты с помощью инструмента *Magic Wand* и поверните их на определенный угол. Откройте окно *Layer Style*, выберите в нем эффект *Stroke*, увеличьте размер мазка до максимума и выберите следующие значения параметров: *Position – Inside*; *Mode – Screen*; *Fill Type – Gradient*, *Style – Shape Burst*. Перейдите к эффекту *Bevel and Emboss*, выберите параметры *Pillow Emboss* и *Chisel Hard*. В области *Shading* выберите контур *Ring-Double*, после чего перемещайте источник света до тех пор, пока разбитые части не окажутся светлее фона. Добавьте слабую падающую тень. И наконец, выберите режим наложения *Hard Light*.

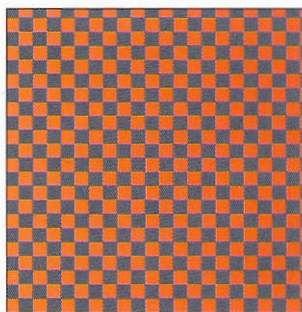


# СТЕКЛО

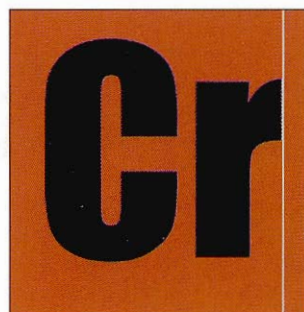
Стекло — очень интересный материал. Оно даже не является в полной мере твердым, скорее это жидкость в переохлажденном состоянии. Его свойства практически нельзя воспроизвести. Отражения на полупрозрачных стеклянных поверхностях — одно из самых популярных направлений использования программ 3D-моделирования. Прозрачное стекло также отражает свет, причем даже в деформированном состоянии. В состав Photoshop входит специальный фильтр *Glass*, который позволяет вносить соответствующие искажения, однако изображение должно быть обработано дополнительными способами, чтобы выглядеть действительно реалистично.



## Линза



**1** Создайте фон, нарисовав его или воспользовавшись для его создания узором, как в данном случае.



**2** Создайте новый alpha-канал, введите текст, после чего сохраните канал под названием "type".

## Линза



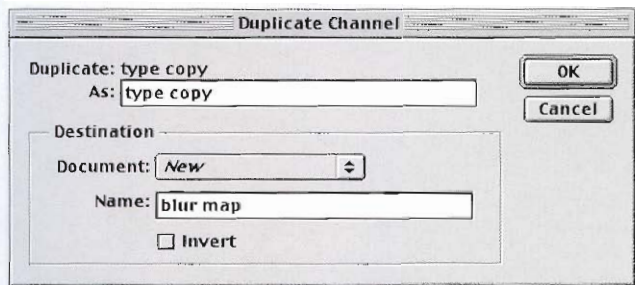
**3** Для получения объекта, подходящего для отражения в объективе, или импортируйте фотографию с очень высокими значениями контрастности, или нарисуйте некое подобие ландшафта, как в данном случае, после чего вставьте его в новый слой основного документа.



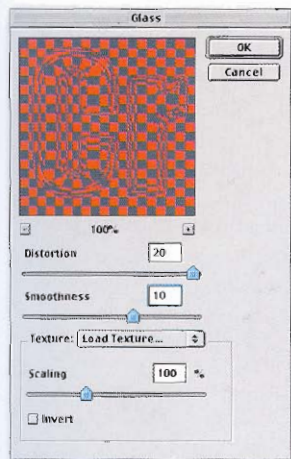
**4** Обратившись к палитре **Channels**, скопируйте канал "type" и размойте его с помощью фильтра *Gaussian Blur*.



**5** Продолжая работать с палитрой **Channels**, создайте выделенную область вокруг исходной четкой надписи (*Select > Load Selection*), инвертируйте ее, после чего используйте ее для заливки фонового слоя с размытой надписью черным цветом (например, с помощью команды *Edit > Fill*). Снимите выделение.



**6** Работая с копией канала ("type copy"), выберите команду **Duplicate Channel** из раскрывающегося меню палитры **Channels**. Сохраните размытую надпись в виде нового документа Photoshop (слева). (Чтобы файл сохранился в нужном формате, воспользуйтесь командой *File > Save As...*)



**7** Вернитесь к исходному документу, скопируйте фоновый слой и выполните команду *Filter > Distort > Glass*. Щелкните на кнопке **Load Texture**, чтобы загрузить ранее сохраненный документ Photoshop. Задайте максимальное значение параметра *Distortion* и среднее значение параметра *Smoothness* (слева).

**8** Это результат применения искажения. Обратите внимание на то, что эффект применен ко всему фоновому слою, а не только к выделенной надписи.





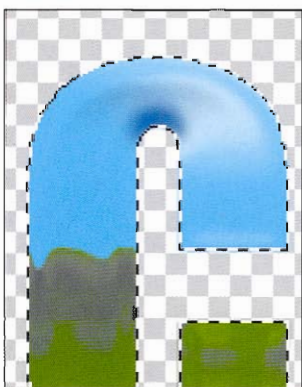
**9** Для удаления ненужных фрагментов фона перейдите к исходному каналу "type", выделите его и инвертируйте выделенную область. Вернитесь к искаженному слою, после чего вырежьте фон.



**10** Примените один из стандартных эффектов слоев (например, *Inner Bevel*) к обрезанной надписи, чтобы создать основу будущего эффекта.



**11** Скопируйте слой, созданный при выполнении п. 3. Примените фильтр *Glass* с теми же значениями параметров. В результате вы увидите на фоне ландшафта надпись, содержащую отражения.

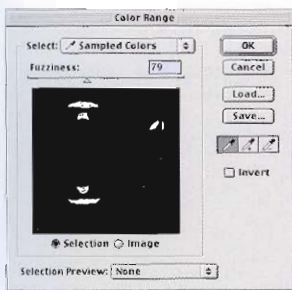


**12** Загрузите выделенную область из исходного канала "type". Выберите команду *Inverse*, после чего используйте ее для удаления ненужных фрагментов фона, нажимая для этого клавишу *<Delete>* (Windows) или *<Backspace>* (Macintosh).



**13** Скопируйте слой с надписью, удалите все примененные раньше эффекты, перетаскив их значки на значок мусорной корзины, и при отсутствии выделенной области примените фильтр *Glass* с теми же значениями параметров от трех до пяти раз.

## Линза



**14** Выбрав в качестве основного цвета черный, выполните команду *Select > Color Range*. Создайте новый слой и залейте выделенные области белым цветом. Присвойте ему название "highlight".



**15** Для слоя "highlight" задайте режим наложения *Overlay*, значение непрозрачности уменьшите до 85%. Для слоя с отражаемым изображением задайте режим наложения *Soft Light*, значение непрозрачности оставьте равным 100% (слева).



**16** Дополнительные блики можно добавить с помощью команды *Filter > Render > Lens Flare* (однако не перестарайтесь с этим) для имитации внутренних отражений.

## Альтернативные стили

Очень интересные оптические эффекты можно получить и другими способами. Выполните пп. 1–11 предыдущей инструкции, создав при этом размытую копию фона. Разместите этот слой под слоем с вырезанными знаками. Возможный результат представлен справа.



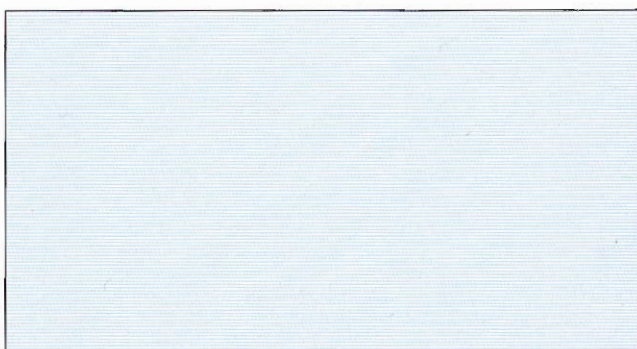
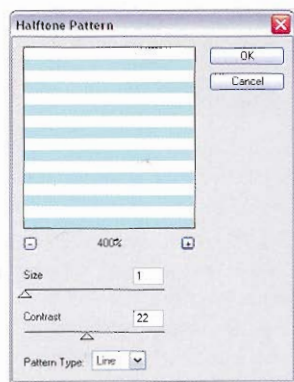


## РЕЧНАЯ ВОДА



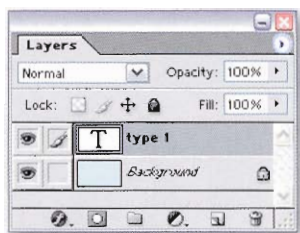
“При разработке интерфейса программисты учитывали каждый пиксель, который может увидеть человек”, — примерно такое высказывание можно найти на Web-странице, посвященной операционной системе Mac OS X от компании Apple. Поскольку среднестатистический экран монитора содержит приблизительно три четвертых миллиона пикселей, перед разработчиками стояла очень сложная задача. Если вы — пользователь Windows, вам, скорее всего, ничего не понятно, а вот пользователи Macintosh наверняка догадались, что речь идет о новом интерфейсе Mac OS.

## Эффект Aqua

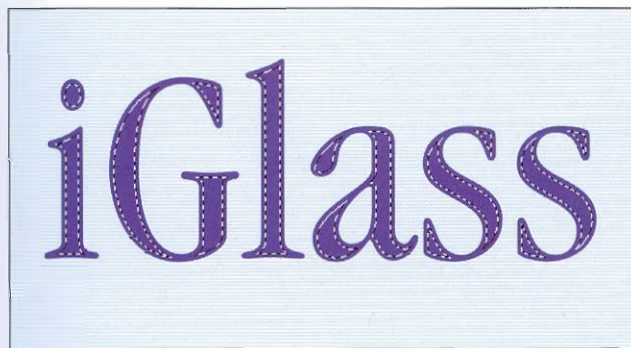


- 1 Выберите основной цвет (воспользовавшись палитрой *Tools*) со значениями R190/G221/B251, а в качестве фонового выберите белый цвет. Залейте фон основным цветом, после чего выполните команду *Filter > Sketch > Halftone Pattern*, используя указанные в диалоговом окне значения параметров. В результате мы получим узор, наиболее часто используемый в качестве фона при создании эффекта *Aqua*.

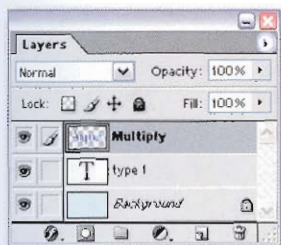
## Эффект Aqua



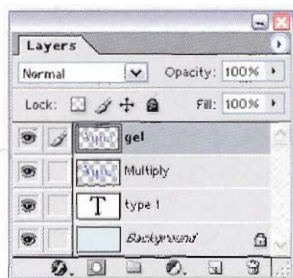
- 2 Введите текст на новом слое, выбрав шрифт с засечками для получения наилучших результатов. В качестве цвета надписи выберите R0/G51/B222, после сохраните слой как "type 1".



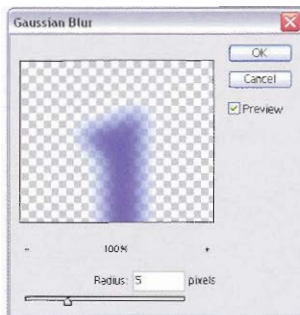
- 3 Щелкните на слое, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>/<Cmd>, для создания выделенной области. Выберите команду **Select > Modify > Contract**, чтобы сжать выделенную область на 7 пикселей.



- 4 Создайте новый слой "Multiply" и залейте его цветом со значениями R31/G82/B255.



- 5 Снимите выделение (<Ctrl+D>/<Cmd+D>) и скопируйте слой "Multiply", сохранив копию под названием "gel".

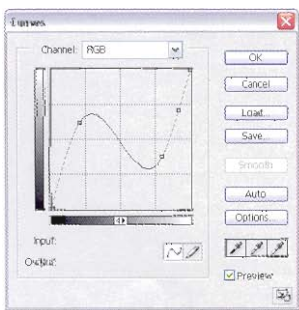
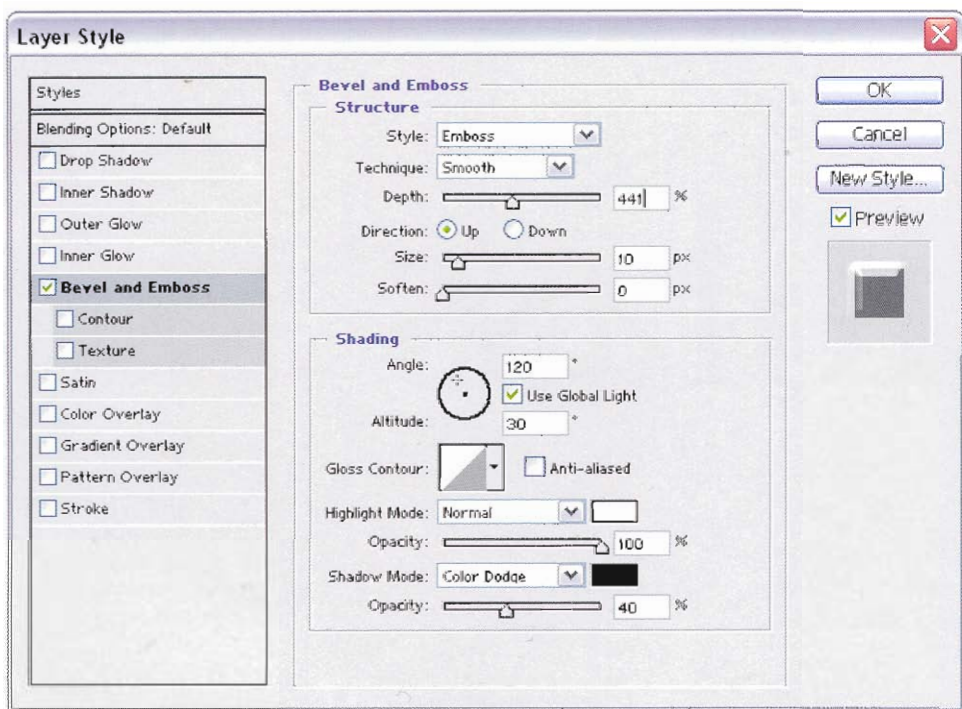


- 6 К слою "gel" примените фильтр, выполнив команду **Filter > Blur > Gaussian Blur** со значением радиуса 5 пикселей.

## Эффект Aqua

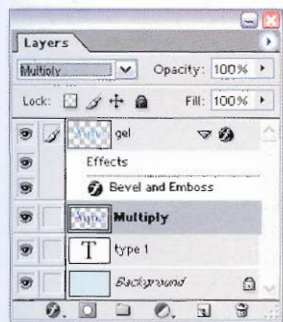


**7** Выполните команду *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss*, после чего примените эффект с приведенными ниже значениями параметров.



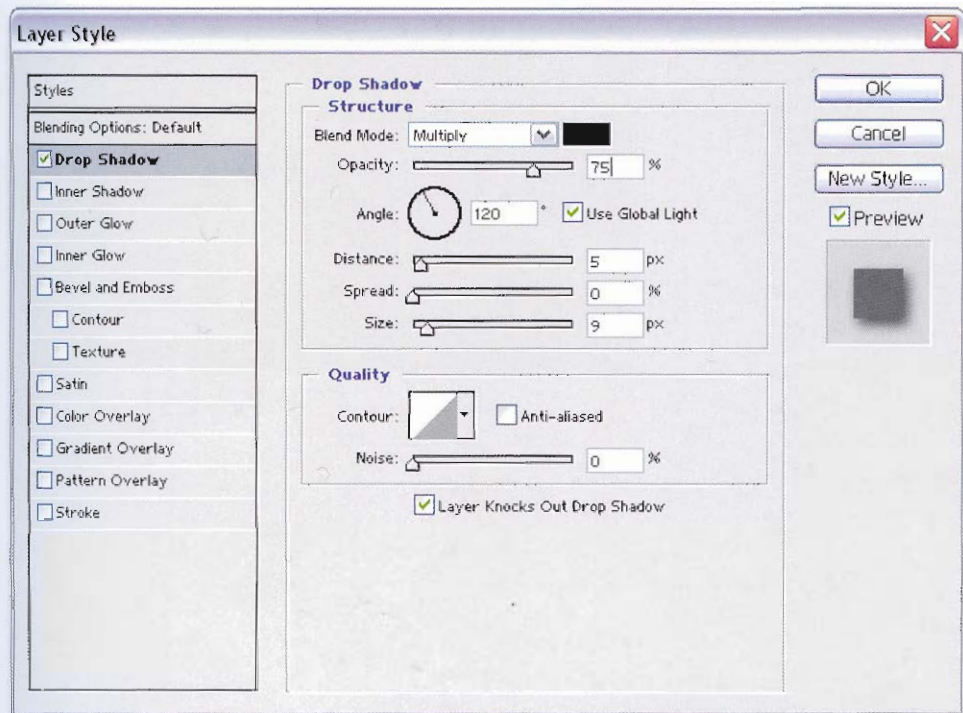
**8** Выберите слой "gel" и подберите цвета (используя команду *Image > Adjustments > Curves* с указанными на рисунке значениями параметров).

## Эффект Aqua



**9** В палитре *Layers* выберите слой "Multiply" и задайте для него режим наложения *Multiply*.

**10** Выберите слой "type 1" и выполните команду *Layer > Layer Style > Drop Shadow* для получения приведенного на рисунке эффекта, используя указанные значения параметров. В качестве цвета тени выберите цвет со значениями R0/G32/B186.



## ЗА СТЕКЛОМ

Вытравленное и матовое стекла вызывают различные ассоциации. Пыры, проходящие в британских замках викторианской эпохи, были настоящей загадкой благодаря высоким узким окнам из вытравленного и выгравированного стекла.

Находящиеся снаружи люди могли видеть яркие огни, но не имели возможности различить присутствующих на балу. Находящимся же внутри нужно было только одно — ориентироваться во времени.

Подобные окна использовались в очень многих зданиях, к сожалению, большинство из них было разрушено.

Любое окно выиграет от добавления тонкого слоя матового пластика.



### Вытравление и гравировка



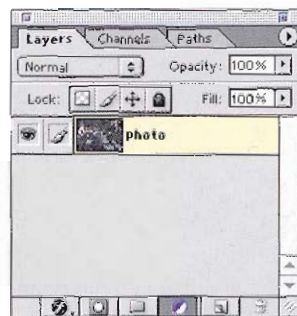
1

Выберите изображение, которое решили использовать в качестве фонового слоя.

## Вытравление и гравировка



**2** Добавьте надпись в новый alpha-канал. Перейдите к слою RGB и переместите выделенную область таким образом, чтобы она наилучшим образом сочеталась с фоновым изображением.



**3** Инvertируйте выделенную область, выберите светло-голубой цвет в качестве основного. Щелкните на значке *Create new fill or adjustment layer* в нижней части палитры *Layers*. Выберите команду **Solid Color** из контекстного меню. В результате будет создан слой "Color Fill".

**4** Это результат выполнения предыдущих действий.

## Вытравление и гравировка



**5** Щелкните на значке маски слоя "Color Fill", удерживая нажатой клавишу `<Ctrl>/<Cmd>`. Выполните команду `Filter > Noise > Add Noise`. Выберите переключатель *Gaussian*, для параметра *Amount* задайте значение 50% и установите флажок *Monochromatic*.

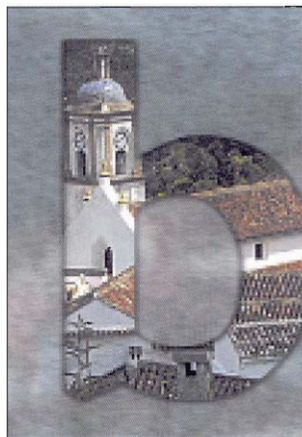
**6** Измените слой "Color Fill", импортировав нарисованные изображения, чтобы они проступали через слой "Color Fill". При этом используется следующий принцип: чем темнее цвет слоя "Color Fill", тем меньше его влияние на расположенный ниже слой. Эти завитушки были нарисованы в Illustrator, после чего импортированы в Photoshop из формата EPS и помещены в alpha-канал Photoshop.

**7** Выделите фоновую фотографию. Щелкните на слое "Color Fill", удерживая нажатой клавишу `<Ctrl>/<Cmd>`, чтобы выделить область вне надписи. Выберите черный цвет фона и удалите выделенную область. Теперь можно поэкспериментировать с плотностью слоя "Color Fill" и продолжать воздействовать на него с помощью фильтров, а также изменять его цвет до тех пор, пока не будет получен нужный результат.

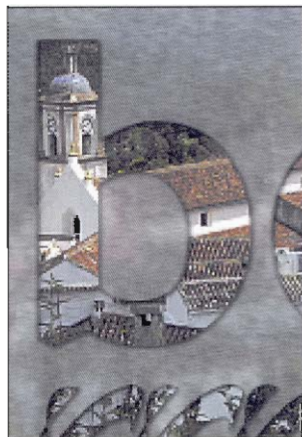
## Вытравление и гравировка



- 8** Продолжая работать со слоем "Color Fill", щелкните на значке канала и нажмите клавишу <Ctrl>/<Cmd>, чтобы выделить область вне надписи. Затем добавьте падающую тень, воспользовавшись диалоговым окном *Layer Style*.



- 9** Это результат выполнения предыдущего пункта.



- 10** Теперь необходимо поработать с фоновой фотографией. Выделите область вне надписи, уменьшите насыщенность цвета с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, после чего выполните команду *Filter > Distort > Ripple*.



- 11** Окончательная доводка изображения с помощью фильтров *Sucking Fish* (условно-бесплатный набор фильтров от одной японской компании), а также фильтра *Frame Curtain* и инструмента *Dodge*.

## Альтернативные стили

В качестве альтернативного варианта попробуйте использовать рисованное изображение (например, приведенную здесь иллюстрацию внутренней части отеля). Добавьте перспективу, воспользовавшись встроенными фильтрами Photoshop, после чего поработайте с надписью, добавив скос к краям букв.





## СОСУДЫ С ЖИДКОСТЬЮ



Перед вами – фрагмент изображения сувенирных сосудов, в которые разлито вино “New Zealand Pinot Noir”. Показатель преломления вина практически совпадает с аналогичной характеристикой воды. Здесь выбран шрифт Madrone, разработанный Барбарой Линд и основанный на деревянных буквах, хранящихся в Смитсоновском институте (Вашингтон, округ Колумбия, США). Подобный шрифт, в символах которого используются элементы разной толщины, очень хорошо подходит для получения шрифтовых эффектов.

## Стекло́нная бутылка

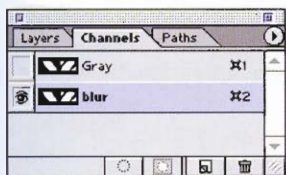


- 1 Введите текст надписи в новом alpha-канале, щелкните на кнопке *Commit*, после чего снимите выделение.

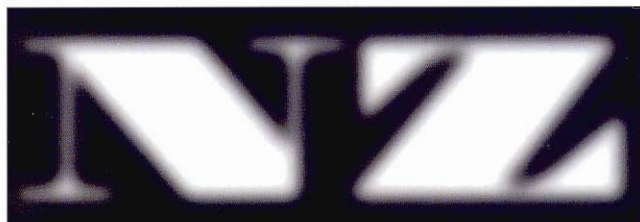


- 2 Выделите все содержимое alpha-канала, скопируйте его и выполните команду *File > New*, чтобы создать новый документ. В появившемся диалоговом окне укажите название “map”. Скопированные в буфер обмена данные автоматически определяют остальные характеристики документа, поэтому просто щелкните на кнопке *OK*. Щелкните на вкладке палитры *Channels*, чтобы перенести ее на передний план, после чего вставьте данные из буфера обмена. Сохраните новый документ в формате Photoshop.

## Стеклянная бутылка



**3** Создайте копию alpha-канала и присвойте ей название "blur".



**4** Примените к этому каналу фильтр **Gaussian Blur** (*Filter > Blur > Gaussian Blur*) со значением радиуса 15.



**5** Щелкните на значке исходного канала с надписью, нажав клавишу **<Ctrl>/<Cmd>**, чтобы выделить надпись. Выполните команду **Select > Inverse**.



**6** При выделенном канале "blur" залейте выделенную область черным цветом, чтобы восстановить резкость краев надписи. Скройте исходный канал. Сохраните документ в исходном состоянии.

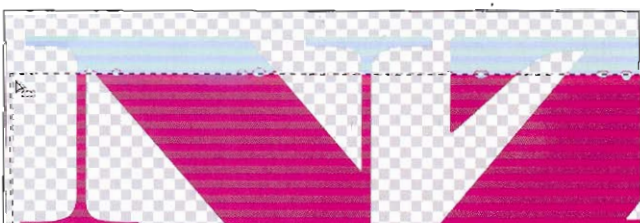
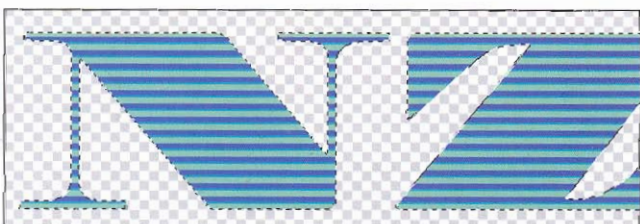
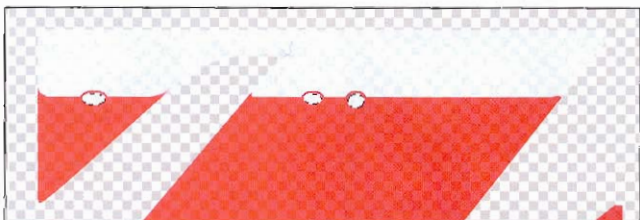
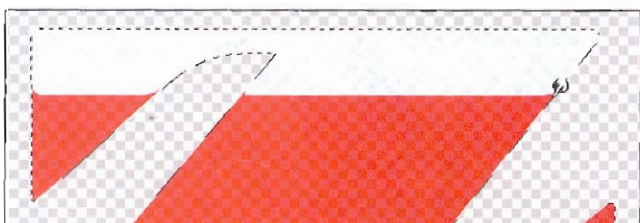
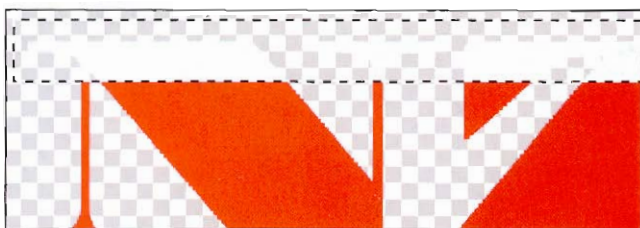


**7** Вернитесь к основному документу, выберите новые основной и фоновый цвета (синий и бирюзовый), после чего выполните команду **Filter > Sketch > Halftone Pattern**. В качестве значений параметров выберите **Line** и **High Contrast**. Создайте копию слоя.



**8** Скройте "полосатые" слой, создайте новый слой, выделите надпись в alpha-канале и залейте ее цветом. Присвойте этому слою название "Filled".

## Стеклянная бутылка



**9** Выделите верхнюю часть букв, после чего выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, а затем переместите ползунок *Lightness* для уменьшения интенсивности цвета. В дальнейшем вам потребуется обрабатывать эту область более аккуратно. Выберите режим наложения *Hard Light*, после чего уменьшите непрозрачность слоя до 70%.

**10** Щелкните на значке исходного канала с надписью, нажав клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, для выделения надписи. Затем воспользуйтесь инструментом *Dodge* с малым размером кисти для имитации жидкости вдоль края стекла. Снимите выделение.

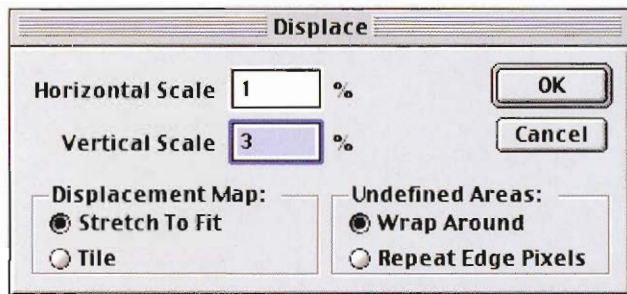
**11** Попробуйте нарисовать небольшие овалы на поверхности жидкости; обведите их, используя цвет жидкости, после чего залейте цветом стекла.

**12** Активизируйте слой "Background copy" и скройте все остальные. Инвертируйте исходную выделенную надпись, чтобы убрать лишние заштрихованные области. Снимите выделение.

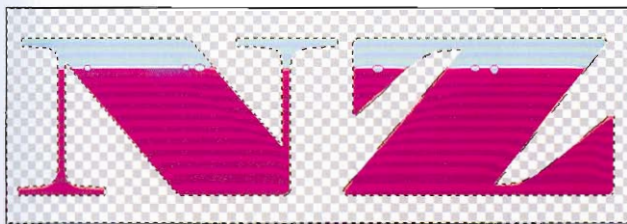
**13** Отобразите слой "Filled", после чего выделите залитую часть надписи, оставив активным слой "Background copy".

## Стекла́нная бутылка

**14** Выполните команду *Filter > Distort > Displace*. Вам следует поэкспериментировать со значениями масштаба по вертикали и по горизонтали, так как стандартные значения (10%) обычно не приводят к должному результату. Щелкните на кнопке *OK*, после чего в появившемся диалоговом окне откройте документ с "картой", которую хотите использовать при смещении.

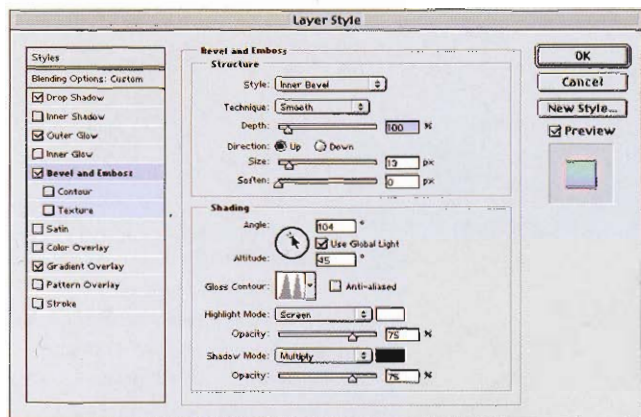


**15** Здесь вы видите результат применения фильтра *Displace*. Часто оказывается полезно применить этот фильтр несколько раз; для этого достаточно нажать комбинацию клавиш *<Ctrl+F>/<Cmd+F>*. Неровности по краям букв роли не играют (их можно обрезать в любой момент). Получив необходимое искажение, снимите выделение и примените фильтр еще несколько раз ко всему изображению.



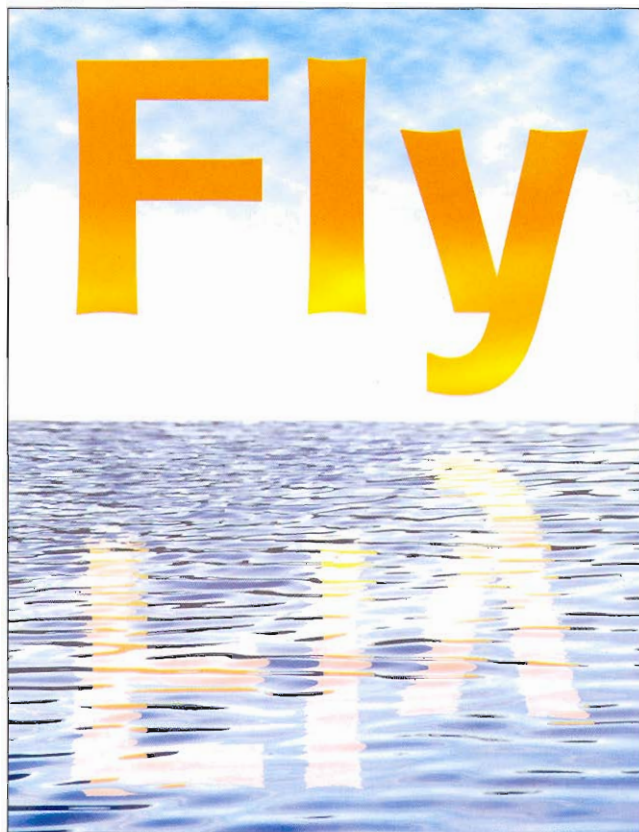
**16** Основная цель — применить искажение к "жидкости" в большей степени, чем к незаполненной области. Чтобы обрезать буквы, сначала выделите их, а затем инвертируйте выделенную область.

**17** Активируйте верхний слой, после чего отобразите диалоговое окно *Layer Style*. Как обычно, при работе с эффектом *Bevel and Emboss* наиболее важными параметрами являются *Altitude* и *Gloss Contour* в области *Shading*. Кроме того, спектральный градиент применяется при малой непрозрачности в режиме *Gradient Overlay*, а красный оттенок добавлен с помощью эффекта *Outer Glow*.



# ЖИЗНЬ У МОРЯ

Ситуация складывается достаточно сложная. Если у вас нет фотоаппарата, цифрового или пленочного, и при этом вы живете в местности без открытого доступа к воде, я искренне прошу прощения. Основой для получения эффекта является фотография волн на водной поверхности (в данном случае — фотография вечернего Лондонского канала). Имейте в виду, что для получения подобной фотографии необходимы быстрая скорость затвора фотоаппарата, а также большая выдержка с вашей стороны.



## ВЫБОР “ПРАВИЛЬНЫХ” ВОЛН



Вам необходимо высококонтрастное изображение с четко определенной структурой волн. Подобные “разорванные” волны не подходят. Также не следует использовать фотографии цунами или мутной воды.

## Отражения на волнах

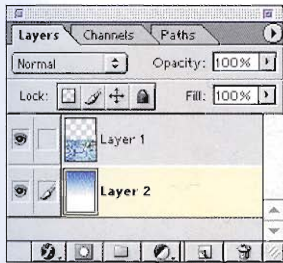
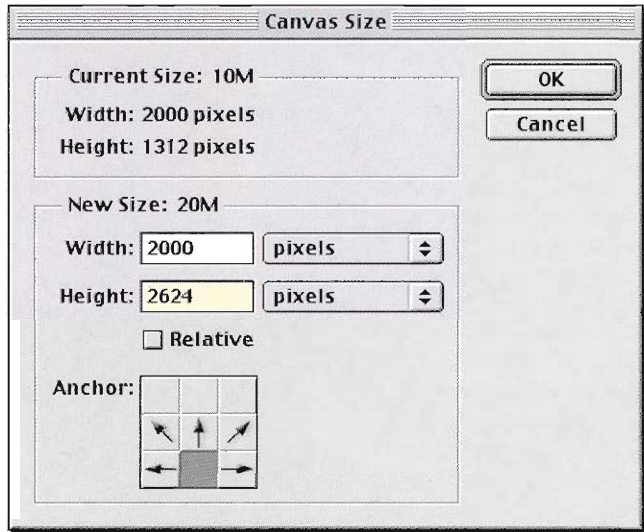


**1** Импортируйте подходящую отсканированную или цифровую фотографию волн для получения фонового слоя.

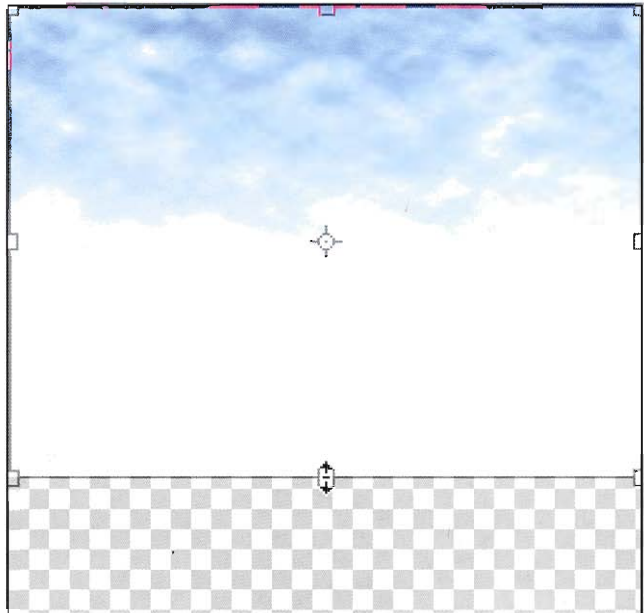
## Отражения на волнах

**2** Сохраните документ, после чего выделите все изображение и скопируйте его. Выполните команду *File > New*, задайте прозрачный цвет фона, после чего щелкните на кнопке *OK*. Вставьте изображение в полученный документ.

**3** Выполните команду *Image > Canvas Size*, чтобы удвоить высоту холста, после чего разместите исходное изображение в нижней части.



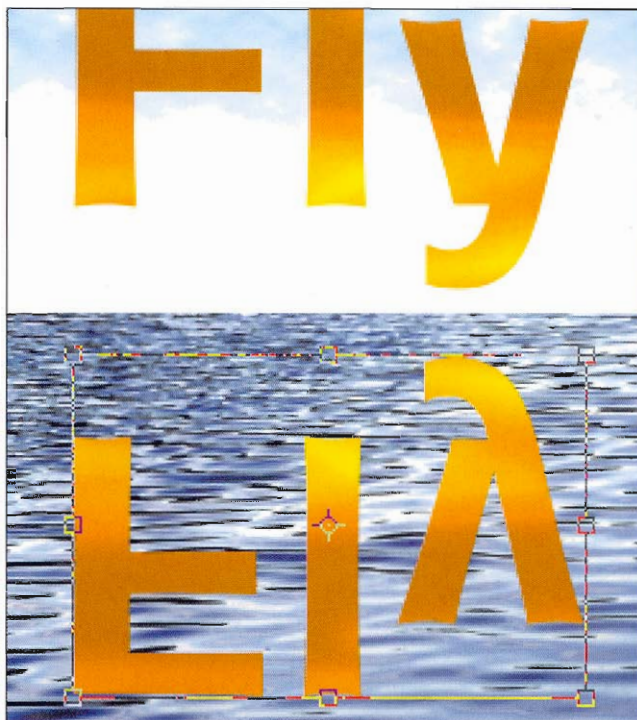
**4** Создайте новый слой, разместив его под текущим, выберите голубой цвет в качестве основного, после чего воспользуйтесь инструментом *Gradient* (выбрав градиент *Foreground to Background*), чтобы добавить небо. Для добавления градиентной заливки используйте всю область изображения.



**5** Обработайте область неба с помощью команды *Filter > Render > Clouds*, после чего уменьшите полученный эффект, выбрав команду *Edit > Fade Clouds* и изменив режим наложения на *Screen*. Выделите новый слой и уменьшите его размер по вертикали в два раза (*Edit > Transform > Scale*).

## Отражения на волнах

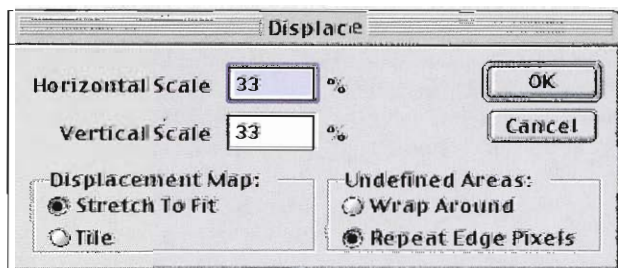
**6** Выберите контрастный цвет для надписи и разместите ее над поверхностью моря. Растеризируйте надпись и обработайте ее с помощью инструмента *Dodge*. Нажмите комбинацию клавиш `<Alt+Ctrl>|<Option+Cmd>` и перетащите надпись вниз, чтобы создать ее копию. Выполните команду *Edit > Transform > Flip Vertical*. Вырежьте перевернутую надпись с этого слоя и вставьте ее в другой слой. Убедитесь в том, что перевернутые буквы находятся на одном расстоянии от линии горизонта. Выберите для них режим наложения *Screen* и уменьшите непрозрачность до 70%.



**7** Работая со слоем с перевернутыми буквами, щелкните на слое с морем, нажав клавишу `<Ctrl>|<Cmd>`, чтобы выделить его. Это необходимо для того, чтобы смещение букв совпадало с формой поверхности волн.

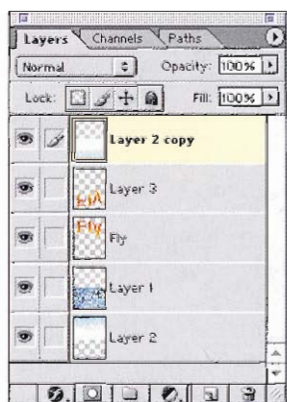
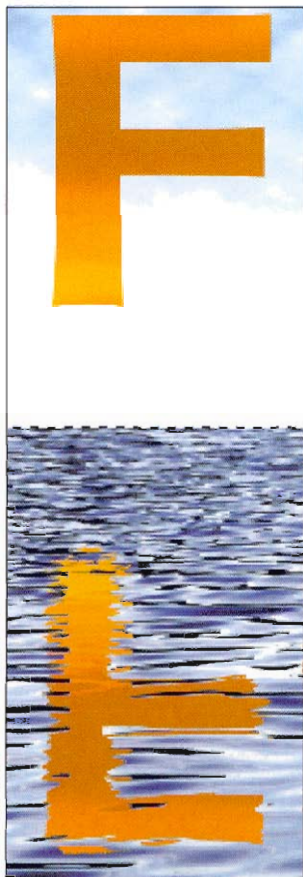


**8** Выполните команду *Filter > Distort > Displace*, задайте значение 33% в обоих полях. Щелкните на кнопке *OK*, после чего в появившемся диалоговом окне выберите первое изображение с отражением в качестве карты смещения. Щелкните на кнопке *OK* и снимите выделение.



## Отражения на волнах

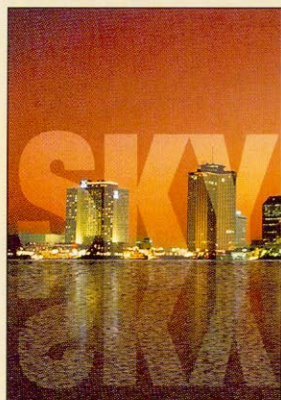
9 Перевернутые и смещенные буквы должны почти точно повторять форму поверхности волн.



10 Скопируйте слой "sky" и разместите полученную копию наверху согласно порядку наложения слоев. Отразите изображение вдоль горизонтальной оси, как вы уже делали это раньше, обрежьте его, сместите для согласования с поверхностью моря. Выберите режим наложения *Hard Light*, а непрозрачность уменьшите до 30%. Вернитесь к слою "sea" и несколько раз воспользуйтесь инструментом *Smudge* вдоль горизонтальной линии, чтобы придать изображению более естественный вид.

## Альтернативные стили

Если вы не можете найти подходящее изображение водной поверхности, создайте его самостоятельно. Скопируйте изображение города, увеличьте размер холста, после чего отразите копию относительно горизонтальной оси. Примените фильтр *Motion Blur* в вертикальном направлении. Залейте новый alpha-канал нейтральным серым цветом в области "воды", добавьте шум и примените фильтр *Motion Blur* в горизонтальном направлении. Загрузите этот канал как выделенную область, после чего перейдите к палитре *Layers*. Создайте новый верхний слой и залейте выделенную область черным цветом. Разместите надпись белого цвета вдоль линии горизонта, выберите режим начертания *Overlay* при непрозрачности 50%, отразите надпись относительно горизонтальной оси и расположите ее точно под исходной. Выберите режим начертания *Soft Light* при непрозрачности 80%.





# КОНДЕНСАЦИЯ ВОДЫ НА НАДПИСИ

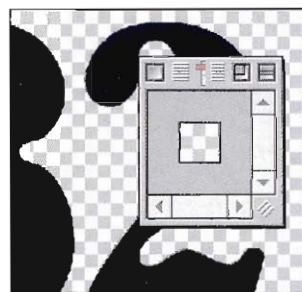
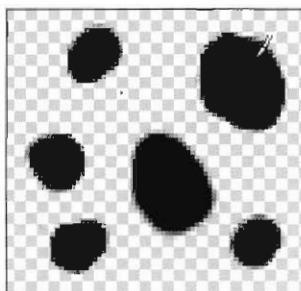
Конденсат может появиться при любой температуре. Водяной пар конденсируется при контакте с поверхностью охладителя, и, поскольку охлажденный воздух может содержать меньше пара, чем горячий, появляются капли воды. Помня об этом общем правиле, вы сможете изобразить эффект конденсации на любой подходящей поверхности. Испарение выглядит очень похоже, однако имеет совершенно другие корни, и его мы не будем рассматривать в настоящей книге. Умелое использование диалогового окна *Layer Style*, в частности параметров группы *Shading* для эффекта *Bevel and Emboss*, — вот ключ к успеху. Существует очень много возможных комбинаций параметров, поэтому вы можете создать копию исходного слоя и провести эксперименты. Точно так же слой с каплями можно раскрасить и/или выбрать для него другой режим наложения.



### Конденсация



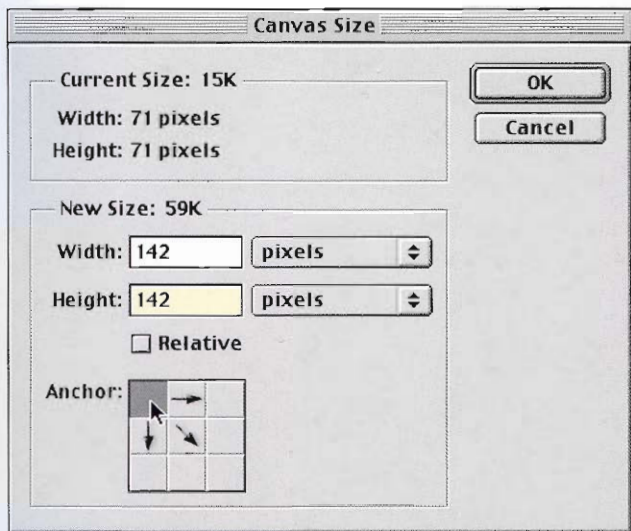
**1** Добавьте надпись на слой, щелкните на кнопке **Commit**, после чего rasterизируйте надпись (*Edit > Rasterize > Type*).



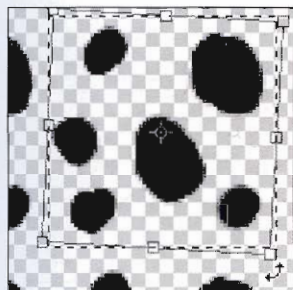
**2** Создайте новый документ квадратной формы размером в десять раз меньше, чем исходный. Присвойте ему название "drip".

**3** Увеличьте масштаб нового документа, после чего воспользуйтесь инструментом *Brush*, чтобы нарисовать несколько пятен; они будут формировать повторяющийся узор, поэтому края кадра трогать не следует.

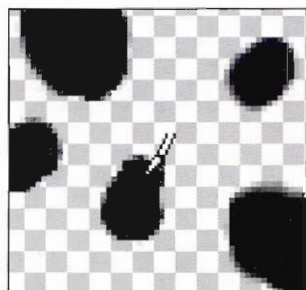
Конденсация



**4** Выполните команду *Image > Canvas Size*, чтобы удвоить высоту и ширину холста. Щелкните на одной из угловых кнопок *Anchor*, чтобы указать расположение существующего изображения. Щелкните на кнопке *OK*.

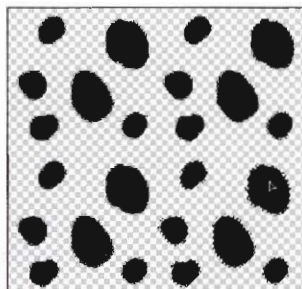


**6** Используйте различные команды из меню *Edit > Transform* для вращения и отражения компонентов изображения, пока не добьетесь их произвольного размещения.

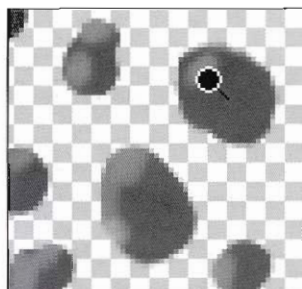


**7** Воспользуйтесь инструментом *Brush*, чтобы нарисовать несколько новых пятен, потом переместите несколько из них.

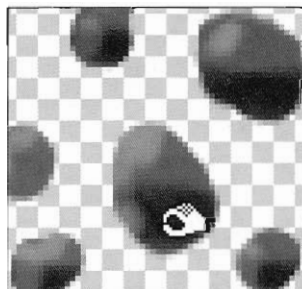
**9** Выберите инструмент *Burn* и обработайте нижнюю часть каждой капли, на этот раз выбрав жесткую кисть.



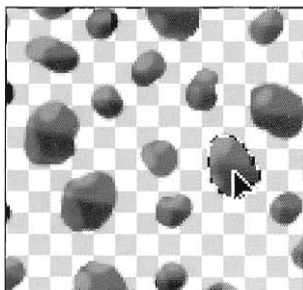
**5** Создайте копию изображения, щелкнув на его значке в палитре *Layers* при нажатой клавише *<Ctrl>/<Cmd>*. Затем воспользуйтесь инструментом *Move*, удерживая нажатой клавишу *<Alt>/<Option>*.



**8** Измените черный цвет в изображении на серый с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation*. Добавьте блики с помощью инструмента *Dodge* с выбранной мягкой кистью. Блики расположите слева от каждой капли.

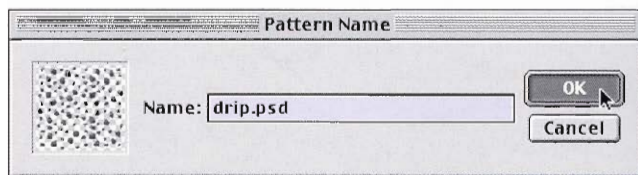


## Конденсация

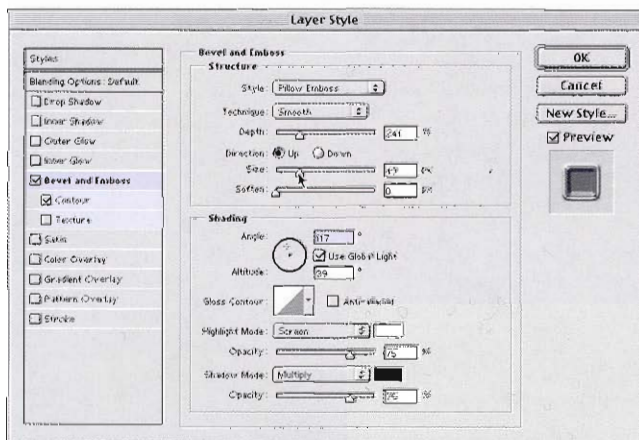


**10** Вы сможете увеличить область, занятую узором, заняв узором, повторив пп. 4, 5, однако не нужно вращать копируемые фрагменты, поскольку будет утеряно общее направление освещения. Переместите и измените форму капель вдоль краев их исходного "блока". Снимите выделение и выполните команду *Edit > Define Pattern*.

**12** Примените к надписи цвет, воспользовавшись командой *Image > Adjustments > Hue/Saturation > Colorize*. Добавьте слой, разместив его под текущим, и залейте его контрастным цветом. Отобразите диалоговое окно *Layer Style*.

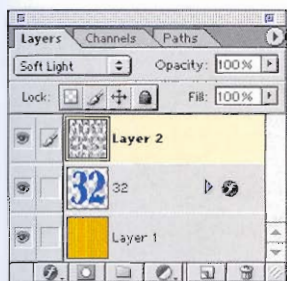


**11** В появившемся диалоговом окне *Pattern Name* укажите название "drip" и щелкните на кнопке *OK*.

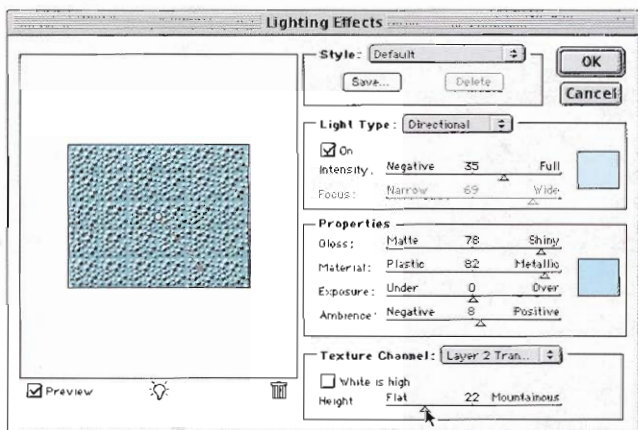


**13** Добавьте к надписи скос. Вам потребуется поэкспериментировать с применением эффекта и направлением света. Из списка *Gloss Contour* выберите вариант *Rolling Slope - Descending*.

Конденсация



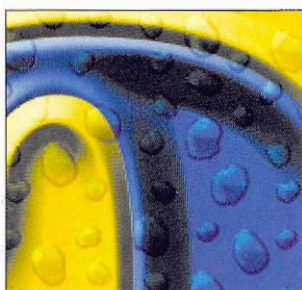
14 Создайте новый верхний слой, выполните команду **Edit > Fill**, после чего выберите новый узор "drip". Выберите режим наложения **Soft Light**.



15 Примените фильтр **Lighting Effects** с использованием параметров, указанных на рисунке, чтобы придать каплям определенную форму. Обязательно выберите небольшую высоту текстуры (ползунок должен находиться недалеко от значения *Flat*).



16 На этом этапе можно переместить отдельные капли, чтобы они выглядели более естественно.



17 Чтобы капли выглядели замороженными, вставьте новый слой, расположите его сверху, залейте белым цветом и примените к нему фильтр **Add Noise** (**Filter > Noise > Add Noise**). Выберите для этого слоя режим наложения **Soft Light** и (не обязательно) уменьшите его непрозрачность.

Альтернативные стили

С этого рисунка веет пивоваренными традициями Бельгии, монахи которой варили изумительное пиво на протяжении более тысячи лет. Выберите фон подходящего цвета, желто-белые оттенки — для светлого пива или красно-коричневые — для темного.



## ОГНЕННЫЙ ОПАЛ



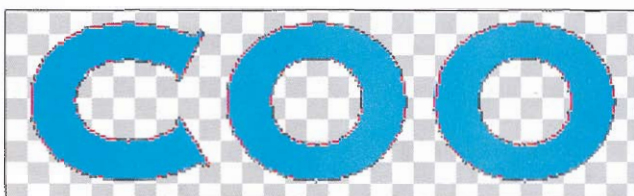
Городок Кубер Педи находится в центре Австралии, в 850 километрах на север от Аделаиды и в 690 километрах на юг от Элис Спрингс; его название с языка аборигенов переводится как “Человек в дыре”. Люди, о которых здесь идет речь, до сих пор добывают опал в шахтах. Все цвета радуги возникают в результате взаимодействия света с дифракционными решетками. Подобный эффект вы видите на голограмме, напечатанной на фольге.

## Драгоценный камень



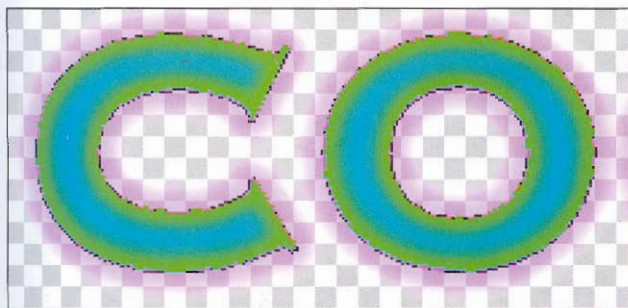
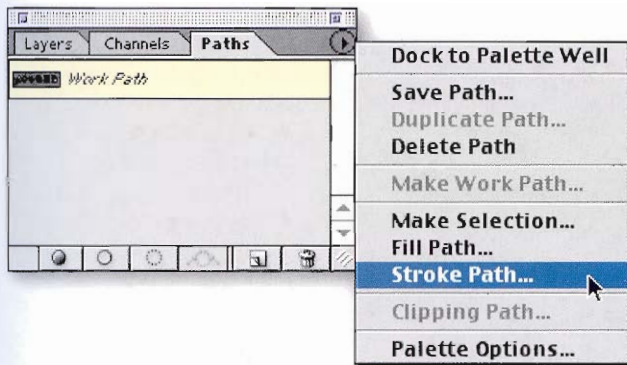
**1** Добавьте на слой надпись, щелкните на кнопке *Commit*, расположенной на панели *Options*.

**2** Выполните команду *Layer > Type > Create Work Path*. Значок в виде надписи появится в палитре *Paths*.

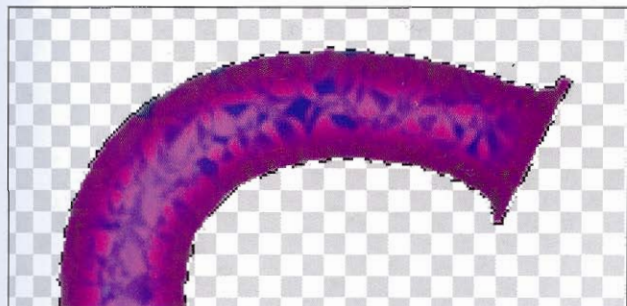
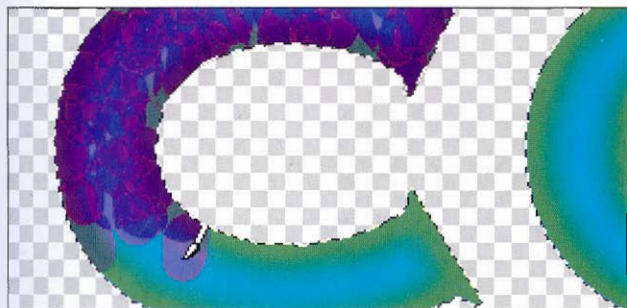


**3** Растеризируйте надпись (*Edit > Rasterize > Type*), загрузите контур как выделенную надпись из палитры *Paths* (выберите команду *Make Selection* из контекстного меню палитры) и залейте ее бирюзовым цветом (R40/G170/B210). Снимите выделение.

## Драгоценный камень



5 Результат применения кисти.



4 Выберите контрастный основной цвет (в данном случае, пурпурный – R220/G80/B255), выберите инструмент *Brush* и задайте для него режим наложения *Difference*, обратившись к панели *Options*. Выберите мягкую кисть, толщина которой в два раза меньше толщины линий букв, а непрозрачность задайте равной 50%. В палитре *Paths* щелкните на значке рабочего контура и выберите команду *Stroke Path* из раскрывающегося меню палитры *Paths*. В следующем диалоговом окне выберите *Brush*.

6 Щелкните на значке рабочего контура, удерживая нажатой клавишу  $\langle \text{Ctrl} \rangle / \langle \text{Cmd} \rangle$ , чтобы превратить контур в выделенную область. Выполните команду *Select > Inverse*, после чего удалите лишние части фона. Еще раз инвертируйте выделенную область. Выберите третий сплошной цвет (например, оранжевый, R235/G155/B0), после чего нанесите небольшие мазки с помощью инструмента *Brush* с теми же параметрами, что и при выполнении п. 4, при режиме наложения *Difference* и непрозрачности 80%. Поэкспериментируйте с использованием флажка *Wet Edges*.

7 Примените фильтр *Gaussian Blur* (*Filter > Blur > Gaussian Blur*) для смягчения мазков кисти. Затем попробуйте сместить значения цвета, как показано слева, для чего воспользуйтесь параметром *Hue* команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation*.

## Драгоценный камень



**8** Возможности по дальнейшему изменению цветов практически не ограничены. В данном случае я применил инструмент *Airbrush* с режимом наложения *Difference* для смещения цветов (я использовал голубой цвет (R0/G255/B255) и низкое значение *Pressure* (около 5%).



**9** Результат дальнейшего применения инструмента *Airbrush*.

## Драгоценный камень



- 10 Продолжая работать с инструментом *Airbrush* с использованием кисти большего размера (как минимум в два раза больше толщины линий букв), можно добиться внешнего вида огненного опала.



- 11 Черный фон сначала был обработан с помощью фильтра **Add Noise**, для применения которого необходимо выполнить команду *Filter > Noise > Add Noise* (при выбранном переключателе *Gaussian* и установленном флажке *Monochromatic*), а затем – с помощью фильтра **Motion Blur**, для применения которого необходимо выполнить команду *Filter > Blur > Motion Blur* (3 пикселя), благодаря чему буквы лучше отделяются от фона. К надписи применен эффект **Bevel and Emboss** (*Layer > Layer Style > Bevel and Emboss*).

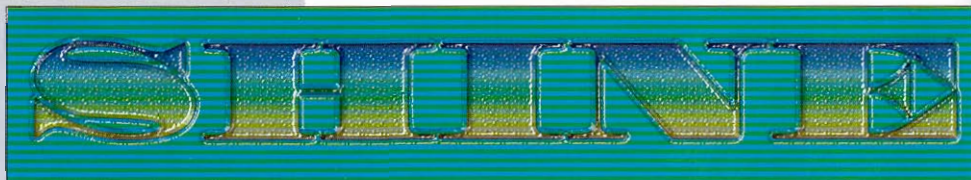
## Альтернативные стили

Для получения подобного результата введите текст надписи, щелкните на кнопке *Commit*, после чего откройте диалоговое окно *Layer Style*. Щелкните на пункте *Styles* и выберите стиль *Blue Glass* (средний в верхнем ряду). Теперь вам следует внести три изменения. Добавьте эффект *Drop Shadow*, выберите вместо значения *Smooth* значение *Chisel Hard* для параметра *Technique* в области *Structure* для эффекта *Bevel and Emboss*; для эффекта *Gradient Overlay* выберите градиент *Orange, Yellow, Orange*. Вот и все.





# СКОЛЬЗКОЕ, ПОКА МОКРОЕ

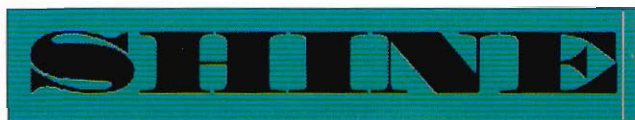


Согласно правилам утилизации отходов, принятым в автомобильной промышленности, на всех компонентах должно быть четко указано название материала, из которого они изготовлены. Это в равной мере применимо к пластику, который в наше время используется повсеместно. В данном примере мы добавим надпись на поверхность пластика.

## Пластик: литье

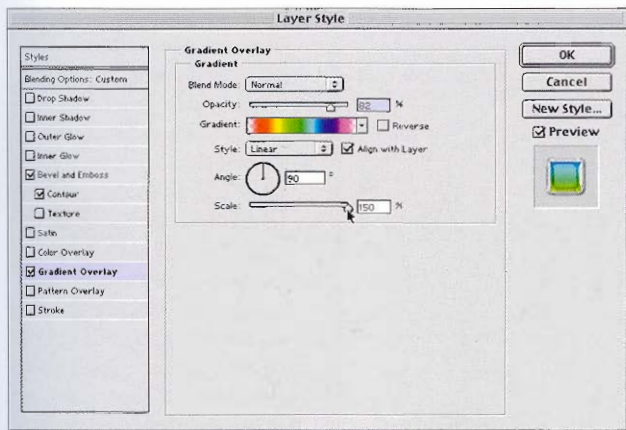


- 1 В палитре инструментов выберите два непохожих цвета в качестве основного и фонового. Для переключения между ними нажмите клавишу <X>. Залейте содержимое нового окна основным цветом, после чего выполните команду *Filter > Sketch > Halftone Pattern*, из раскрывающегося списка *Pattern Type* выберите вариант *Line*, чтобы получить горизонтальные линии.

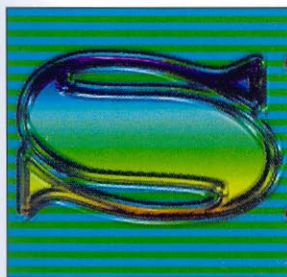


- 2 Нажмите клавишу <D>, чтобы восстановить стандартные основной и фоновый цвета, после чего добавьте надпись на новый слой.

## Пластик: литье

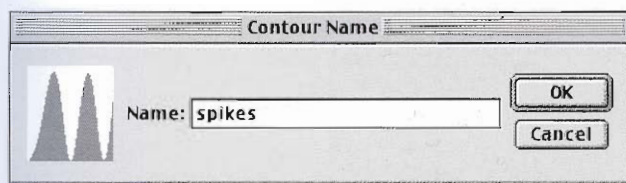
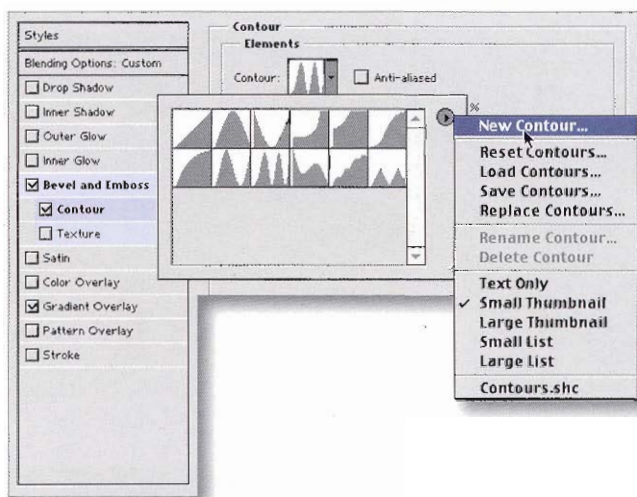


**3** Щелкните на значке *Add a layer style* в нижней части палитры *Layers* (или выполните команду *Layer > Layer Style*), после чего выберите эффект **Bevel and Emboss**. Сбросьте флажок *Use Global Light* и подберите направление освещения таким образом, чтобы получить яркую поверхность букв, используя при этом значение *Ring-Double* из раскрывающегося списка **Gloss Contour**. Выберите эффект **Gradient Overlay**, указав для него градиент *Transparent Rainbow*. Вам также может понадобиться изменить масштаб, чтобы охватить все буквы надписи.



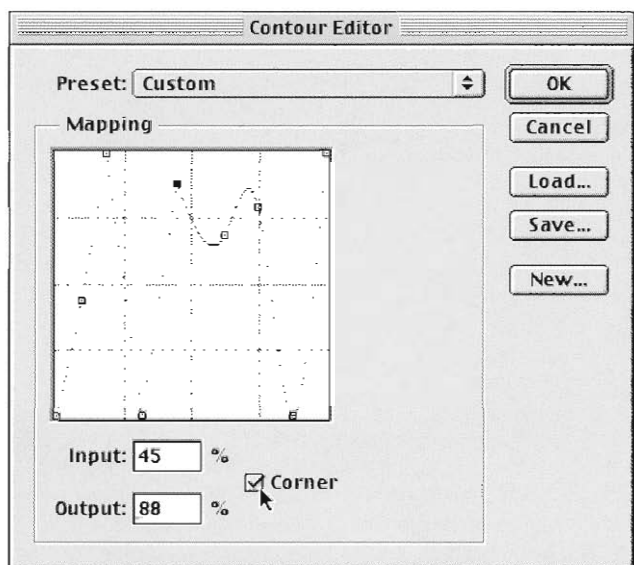
**4** Результат применения параметров, выбранных в диалоговом окне *Layer Style*.

**5** Если понадобится, создайте собственные варианты контуров с помощью диалогового окна *Contour Picker*. Выбор команды *New Contour* позволит вам создать копию текущего активного контура (справа).



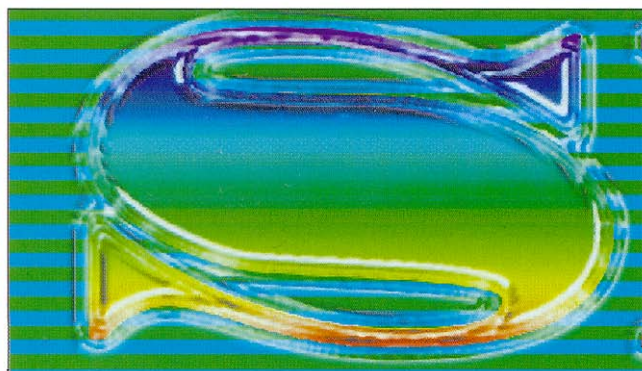
**6** Присвойте контуру название (например, "spikes"), в противном случае он будет назван "Custom". Щелкните на нем (в диалоговом окне *Layer Style*), чтобы открыть его в диалоговом окне *Contour Editor*.

## Пластик: литье

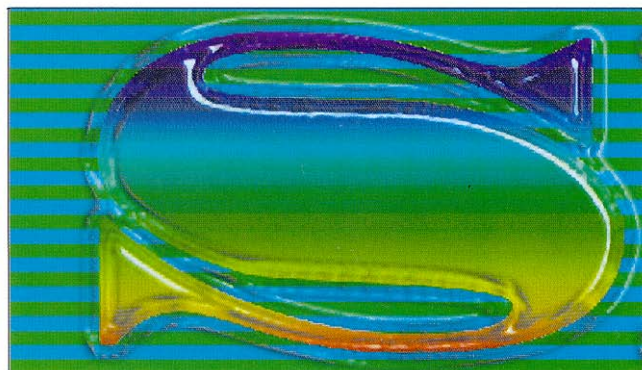


**7** Добавьте точки, щелкая на линии графика.

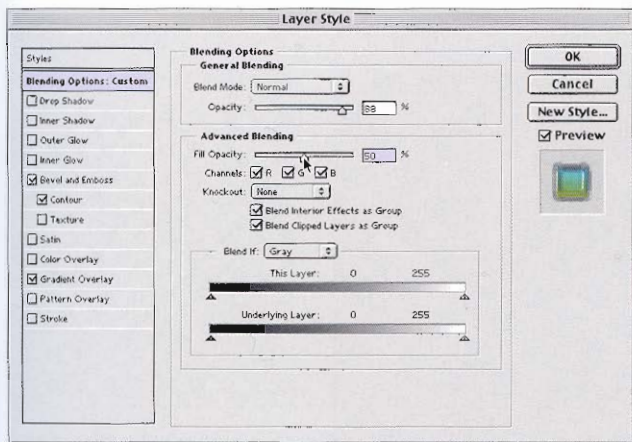
Для получения резких пиков установите флажок *Corner* при создании или перемещении точек (этот флажок появляется после щелчка на точке). Окончательный профиль линии содержит несколько выраженных пиков и провалов. К сожалению, после внесения изменений контур будет снова назван "Custom". Щелкните на кнопке *New*, чтобы восстановить название "spikes".



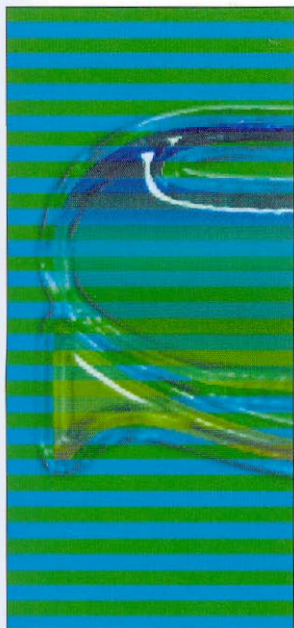
**8** Первоначальный результат применения нового контура в области *Shading*. Можно увидеть области, в которых проступает фон, хотя внимание необходимо уделить бликам.



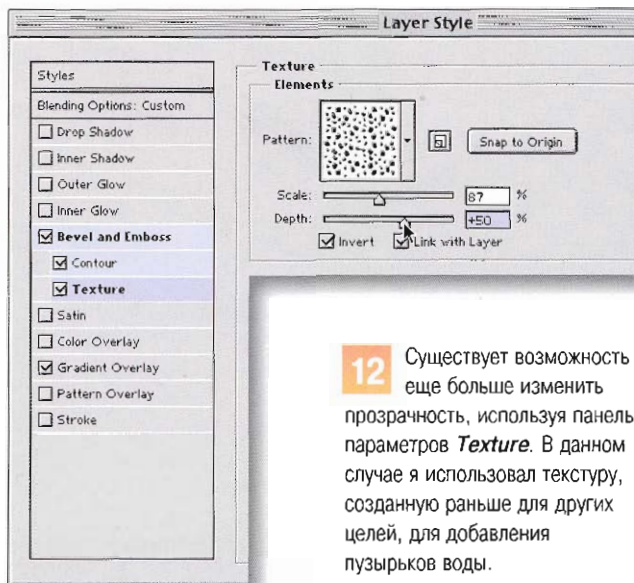
**9** Перемещение источников света может улучшить результат.



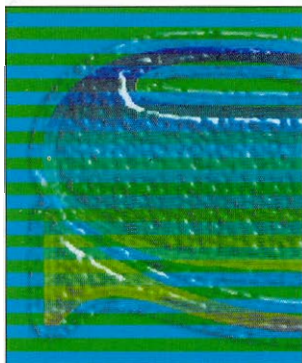
**10** Щелкните на пункте **Blending Options: Defaults** в верхней части диалогового окна *Layer Style*, чтобы изменить степень прозрачности эффекта. Убедитесь в том, что флажок *Blend Interior Effects* установлен, после чего переместите ползунок *Fill Opacity*.



**11** За счет уменьшения значения *Fill Opacity* фоновый слой просматривается через буквы, хотя блики при этом не затрагиваются.

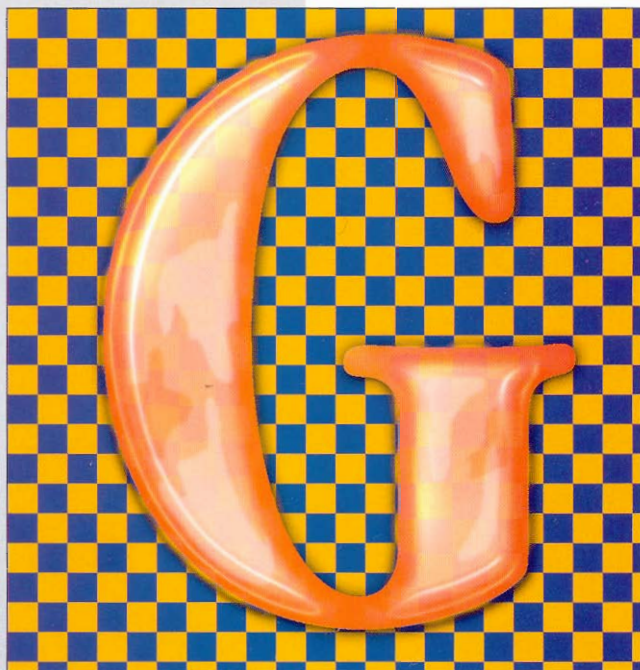


**12** Существует возможность еще больше изменить прозрачность, используя панель параметров *Texture*. В данном случае я использовал текстуру, созданную раньше для других целей, для добавления пузырьков воды.



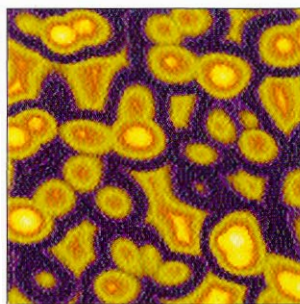
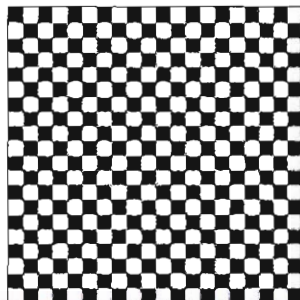
**13** Хотя ползунок *Scale* может занимать и положение 1000%, лучше всего его ограничить значениями от 25 до 200%. В противном случае "дефекты" в исходной текстуре станут слишком заметными. В окончательной версии я добавил падающие и внутренние тени с помощью диалогового окна *Layer Style*, чтобы подчеркнуть форму букв.

# МЯГКИЙ ПЛАСТИК



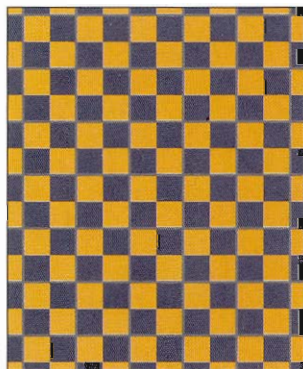
Буква “G” — первая в названии шрифта *Garamond Bold Condensed*; к ней добавлено пламя (данный прием очень часто используют в заголовках на страницах журналов). Клод Гарамонд разработал этот шрифт в 1530 году. Впоследствии он признался, что его работа принесла ему очень небольшой доход, поскольку тот, кто только вырезает буквы, выполняет лишь подготовительные действия для торговцев книгами, которые получают от этого намного больше.

## ПОДБОР ФОНА



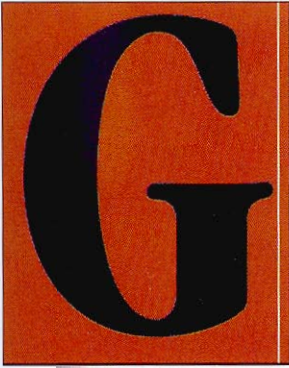
Узор в основном примере получен в результате выполнения команды *Filter > Sketch > Halftone Pattern* при использовании раскрашенных точек, расположенных над цветным слоем. Если вы хотите получить более экзотические результаты, попробуйте применить фильтр *Texture Explorer* из набора *KPT Effects 3.0*. В данном случае я выбрал вариант *Golden Eggplant Blend* из меню *Metal* (подробные сведения о наборе *KPT Effects* вы узнаете на с. 320-331).

## Полупрозрачный пластик

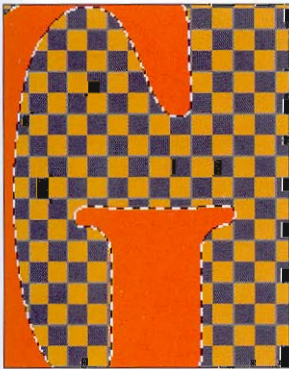


- 1 Создайте подходящий сложный фон, импортировав изображение или создав узор с нуля, как я поступил в данном случае.

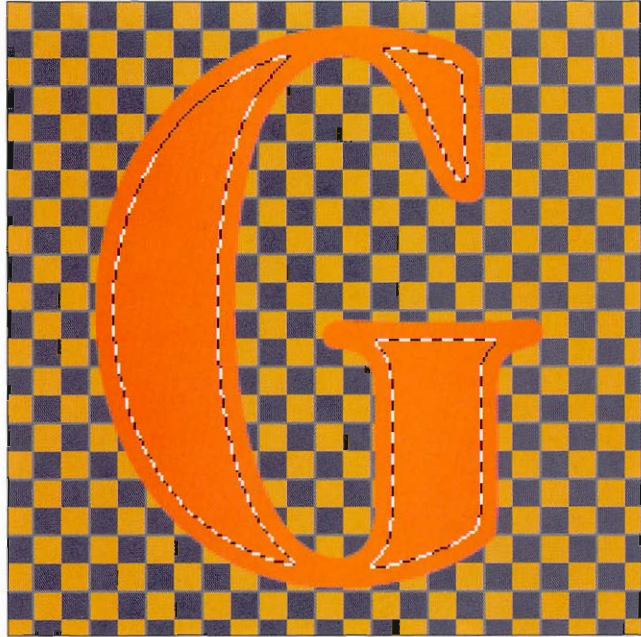
## Полупрозрачный пластик



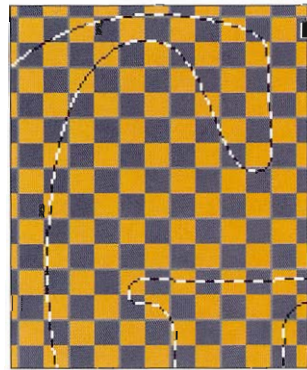
**2** Создайте новый alpha-канал, после чего добавьте в него надпись.



**3** Создайте новый слой и залейте выделенную область цветом.



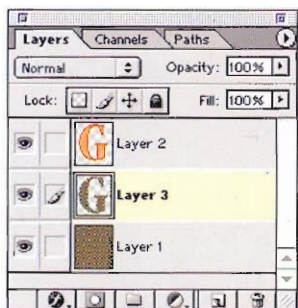
**4** Выполните команду *Select > Modify > Contract*, чтобы сжать выделенную область. Затем выполните команду *Select > Feather* для сглаживания краев.



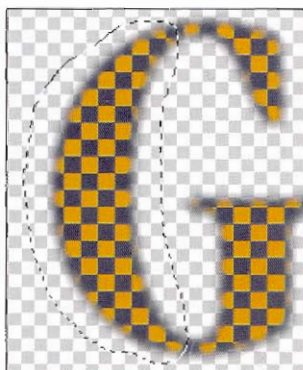
**5** Примените к растушеванной выделенной области команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, чтобы осветить внутреннюю часть букв, после чего воспользуйтесь фильтром *Plastic Wrap (Filter > Artistic > Plastic Wrap)* для получения бликов. И наконец, выполните команду *Edit > Fade Plastic Wrap* и выберите режим наложения *Overlay*.

**6** Щелкните на значке канала с надписью, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, чтобы выделить надпись. Перейдите к фоновому слою и нажмите комбинацию клавиш *<Ctrl+J>/<Cmd+J>*, чтобы создать новый слой, содержащий выделенную область, т.е. форму надписи, залитую узором.

## Полупрозрачный пластик



**7** Набор слоев в изображении должен выглядеть подобным образом.

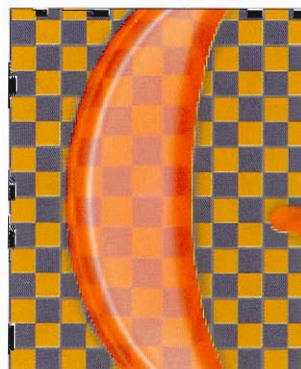


**9** С помощью инструмента *Lasso* выделите один из основных компонентов буквы.



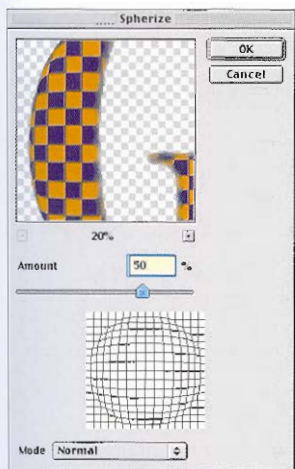
**8** При активном новом слое загрузите выделенную область еще раз и выполните команду *Select > Modify > Contract*, чтобы сжать выделенную область на пару пикселей. После этого инвертируйте выделенную область и размойте полученную узкую полосу вдоль края букв. Выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, чтобы затемнить края.

**10** Подгоните выделенную область по форме буквы, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, нажмите клавишу со стрелкой влево, а затем – клавишу со стрелкой вправо.

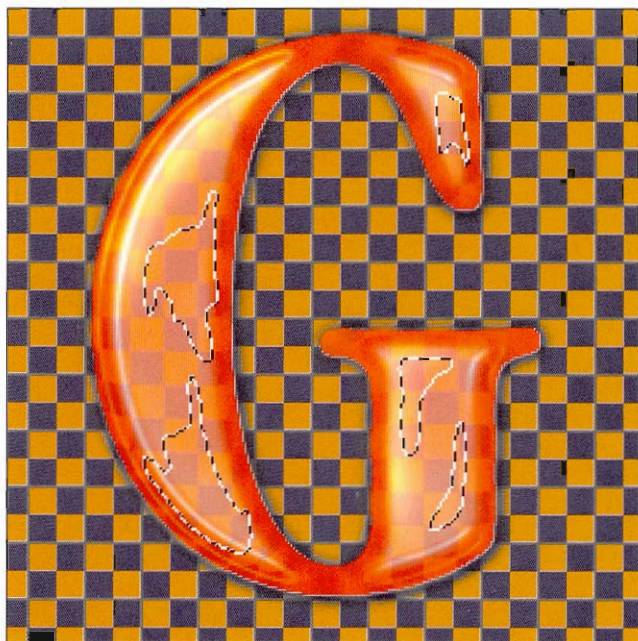


**11** Выполните команду *Filter > Distort > Spherize*, чтобы добавить блики на поверхность пластика.

## Полупрозрачный пластик



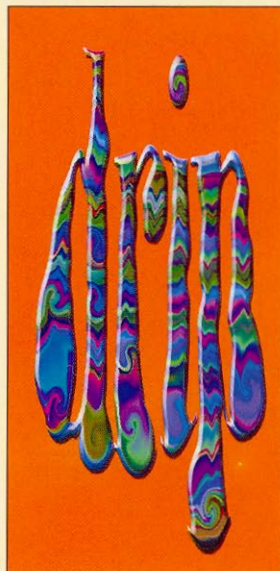
- 12** При отображении всех слоев уменьшите непрозрачность верхнего слоя до 85%.



- 13** Вы сможете усилить эффект, если создадите небольшие растушеванные области и осветлите или затемните их для имитации отражений.

## Альтернативные стили

Для получения подобного результата выполните следующее. Введите текст надписи (синий цвет вполне подойдет), растеризируйте ее и выделите символы. Выберите инструмент *Brush* с кистью среднего размера и контрастного цвета, задайте для него режим наложения *Difference* и установите флажок *Wet Edges*. Нарисуйте горизонтальные линии на буквах, время от времени изменяя их цвет. Снимите выделения и используйте все инструменты, доступные в окне *Liquify*, для искажения надписи. Щелкните на кнопке *OK*, после чего снова выделите надпись. Вернитесь к окну *Liquify*, после чего примените те же инструменты с меньшими значениями параметров для деформирования цветов. Поскольку фоновая область "заморожена", искажения применяются только к надписи. Добавление эффектов *Drop Shadow* и *Bevel and Emboss* (при выбранном стиле *Inner Bevel* и повышенном значении параметра *Size*) позволяет достичь необходимого результата, хотя вы можете продолжать эксперимент, применяя фильтры *Plastic Wrap*, *Chrome* и др.





## ВЫБЕСКА



Для максимальной достоверности вырежьте деревянную основу, поместите ее в емкость с гравием и надавите, затем залейте полученные впадины расплавленной медью. Дайте меди остыть, после чего достаньте полученную пластину. Удалите лишнее и при желании отполируйте полученную надпись. Или же просто воспользуйтесь описанным ниже советом.

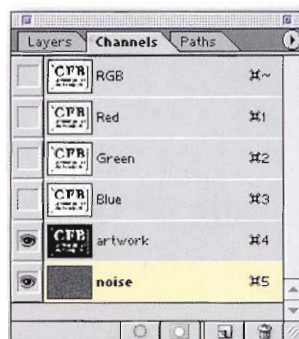


**2** Скопируйте слой и вставьте его в новый alpha-канал. Затем выполните команду *Image > Adjustments > Invert*, чтобы поменять местами черные и белые пиксели. Назовите этот канал "artwork".

## Металл: оттенок

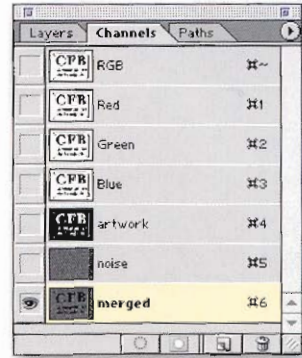
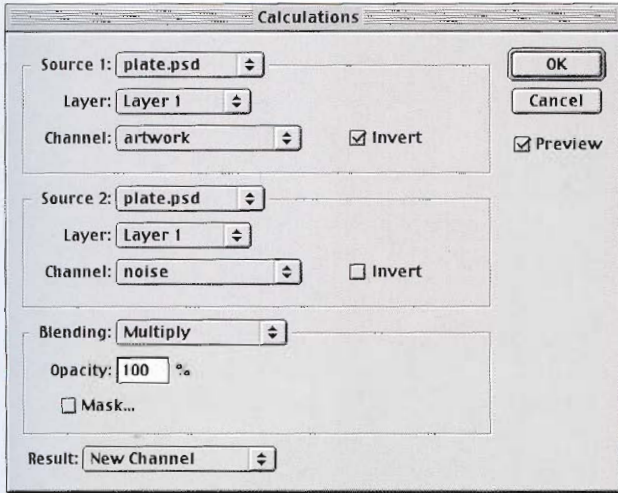


**1** Этот рисунок был отсканирован, подчищен и теперь готов к работе (конечно же, его можно нарисовать и с нуля).



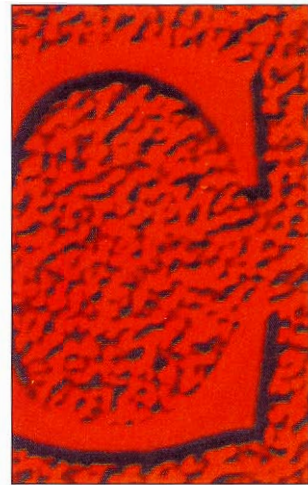
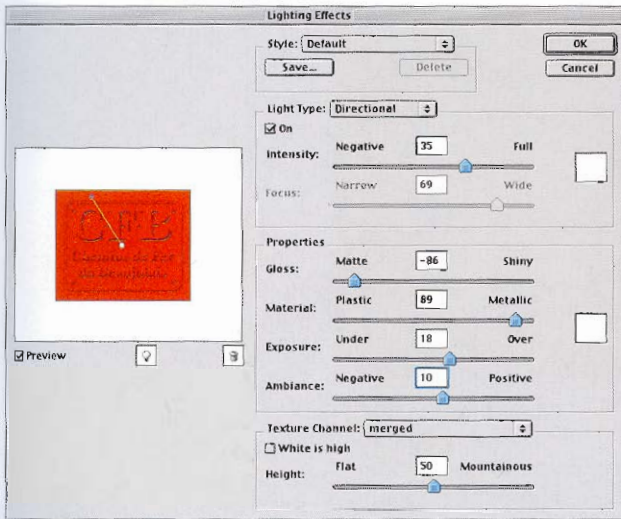
**3** Создайте еще один alpha-канал, залейте его нейтральным серым цветом, после чего добавьте шум (*Filter > Noise > Add Noise*). Присвойте этому каналу название "noise"; он будет выступать в качестве основы фона пластины.

## Металл: оттенок



5 Присвойте полученному каналу название "merged", после чего добавьте размытие в несколько пикселей.

4 Выполните команду *Calculations* из меню *Image*, чтобы объединить два альфа-канала, как показано в диалоговом окне.



7 Здесь приведен увеличенный результат применения фильтра *Lighting Effects*.

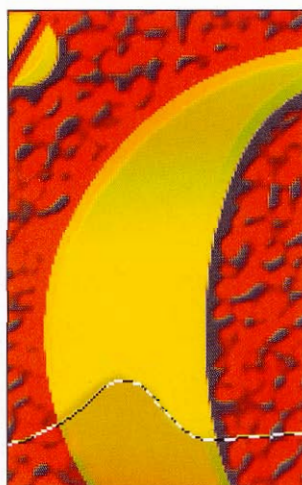
6 Вернитесь к палитре *Layers*, создайте новый слой, залейте его подходящим цветом фона, после чего выполните команду *Filter > Render > Lighting Effects*, используя канал "merged" в качестве текстуры.



**8** Выберите подходящий основной цвет, который будет использоваться в качестве цвета выступающей поверхности букв. Создайте новый слой, после чего загрузите выделенную область, воспользовавшись каналом "art-work". Выполните команду *Select > Modify > Contract*, чтобы уменьшить область букв на пару пикселей. После этого залейте выделенную область выбранным цветом.



**9** Уменьшите выделенную область еще раз, чтобы оставить яркие края букв. Выберите контрастный цвет (в данном случае зеленый) и распылите его с помощью инструмента *Airbrush* при низком значении параметра *Pressure* в режиме наложения *Multiply*.



**10** Отражения можно добавлять несколькими способами. В данном случае с помощью инструмента *Lasso* была выделена область, к которой нужно добавить отражение, а затем выполнена команда *Image > Adjustments > Hue/Saturation* для затемнения и уменьшения насыщенности этой области. Точно так же для получения подобного результата можно использовать инструмент *Airbrush* в режиме наложения *Multiply*.

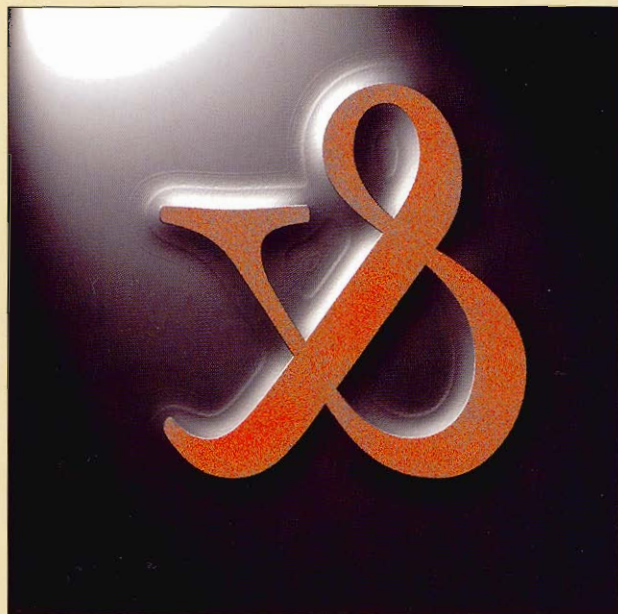
## Металл: оттенок



**11** В окончательной версии инструмент *Magic Wand* использовался для отделения пластины от остального фона благодаря использованию канала "artwork", а выделенная область меньшего размера — для добавления цветового канала по краям пластины. Эффекты, примененные к буквам, были уменьшены и немного размыты для получения более естественного вида.

## Альтернативные стили

Для получения этого изображения были использованы четыре alpha-канала. Исходный символ был сильно размыт, а результат объединен (с помощью команды *Calculations*) с освещением и шумом. Объединенный канал содержал шум, однако выделение исходного знака позволило удалить текстуру с его поверхности. Две области черного цвета использовались для представления провалов между прилегающими знаками. В палитре *Layers* область серого цвета была обработана с помощью фильтра *Lighting Effects* при использовании четвертого канала в качестве карты текстуры. При использовании выделения исходного знака инструмент *Airbrush* при выбранном красном цвете, мягкой кисти и режиме наложения *Dissolve* позволил получить размытые края.

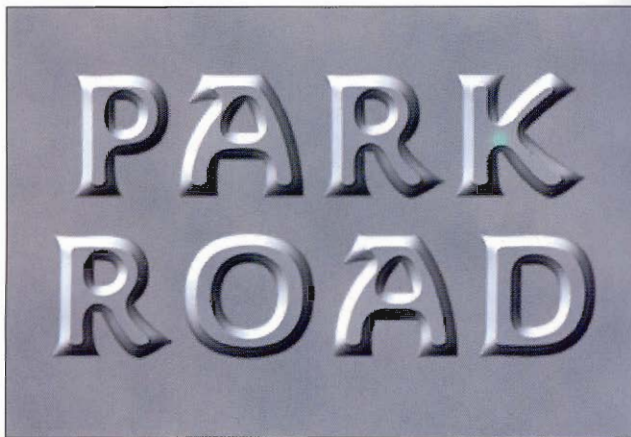


# РЕЛЬЕФНАЯ НАДПИСЬ

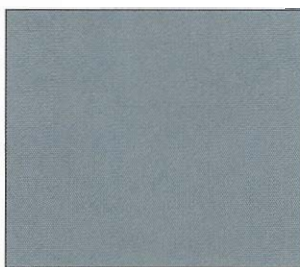
Перемещаемые буквы, которые использовались при печати еще в XV веке, были обнаружены ювелирами. Для получения рельефной надписи выполните следующие шаги. Сначала вырежьте инвертированные буквы на поверхности стальной пластины.

При этом используйте большой шрифт, например размером в 144 пункта, чтобы все было хорошо видно. Получив приемлемый результат, поместите штамп в медную форму. Расплавьте смесь из свинца, олова и сурьмы и залейте ее в медную литейную форму. Пусть это все остынет. Теперь вы готовы к использованию полученных букв.

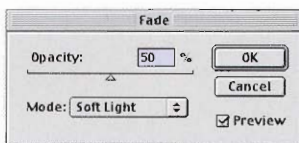
В Photoshop фильтр *Lighting Effects* легко справляется с подобной задачей. Кроме того, он дает вам целый ряд преимуществ: если вы примените маску при работе с командой *Calculations*, то сможете получить отметки по краям букв.



## Металл: рельеф

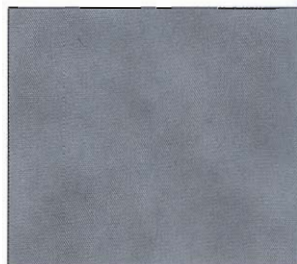


- 1 Создайте новый документ и залейте его тусклым "металлическим" цветом (например, R140, G150, B160).

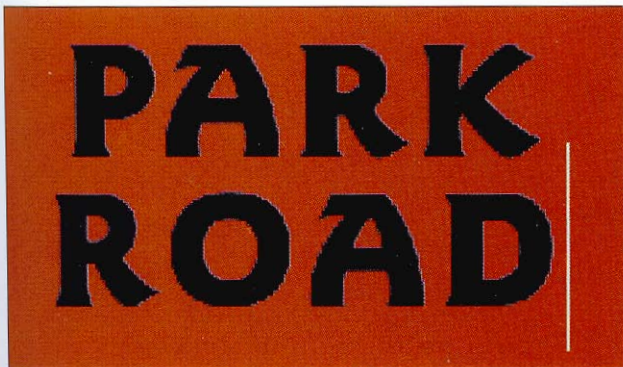


- 2 Выполните команду *Filter > Render > Difference*

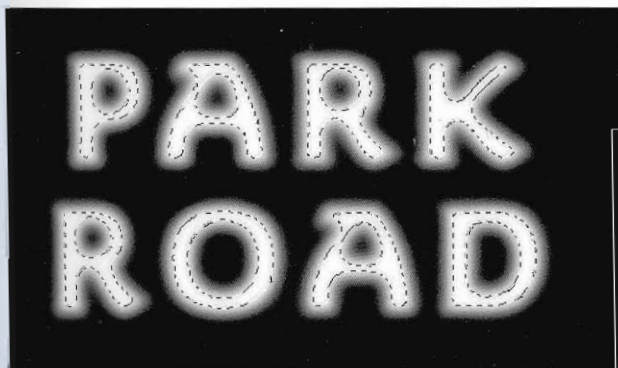
*Clouds*, чтобы добавить неоднородности к поверхности металла. Уменьшите интенсивность эффекта, воспользовавшись командой *Edit > Fade Difference Clouds*, как показано на рисунке. В результате будет получена "разогретая" поверхность, к которой можно добавить текст.



## Металл: рельеф



**3** Выберите белый цвет в качестве основного, создайте новый alpha-канал, после чего введите текст. Щелкните на кнопке *Commit* и снимите выделение. Скопируйте alpha-канал. Присвойте полученной копии название "blur" и примените к ней фильтр *Filter > Blur > Gaussian Blur*.

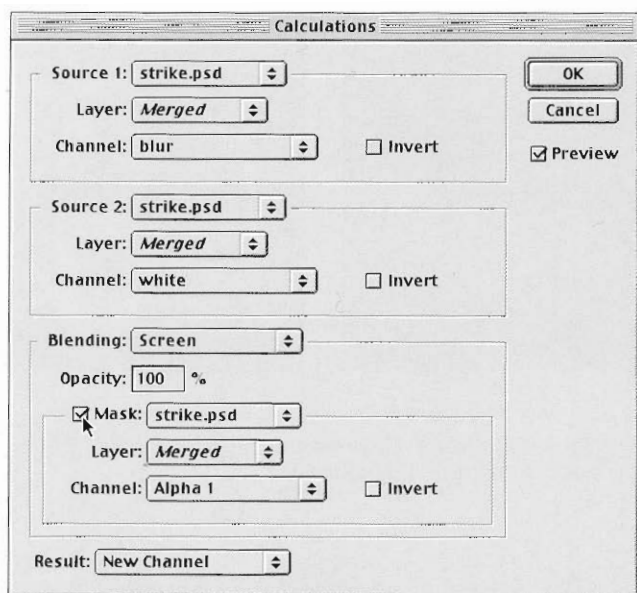


**4** Используйте инструмент *Magic Wand* при низком значении допуска для изолирования ярко-белых частей букв. Сбросьте флажок *Contiguous* на панели *Options*, чтобы выделить все белые области.

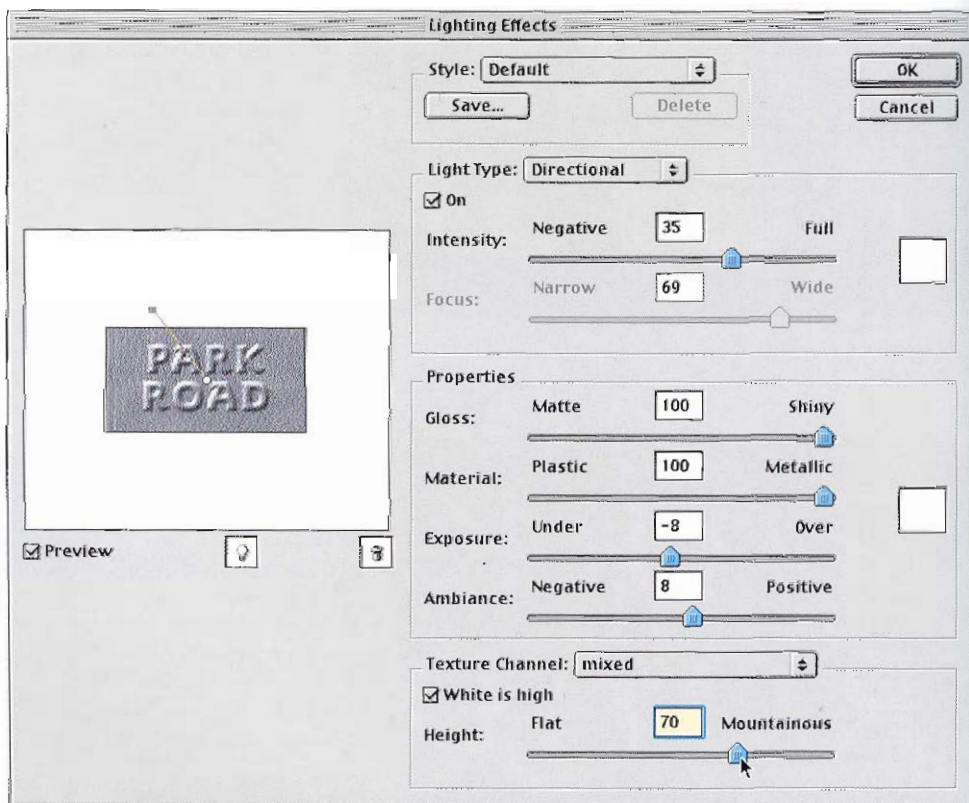


**5** При активной выделенной области создайте еще один канал (новый, а не копию существующего) и присвойте ему название "white". Нажмите клавишу *<D>*, а затем *<X>* для выбора черного цвета в качестве основного, а белого – в качестве фонового. Нажмите клавишу *<Delete>* и снимите выделение. Добавьте небольшое размытие.

## Металл: рельеф



**6** Воспользуйтесь командой *Image > Calculations* для наложения alpha-каналов "blur" и "white". Выберите режим наложения Screen и выделите исходный канал с надписью (Alpha 1) в качестве маски. Полученному каналу присвойте название "mixed". Создайте рельефный эффект с помощью фильтра *Filter > Render > Lighting Effects*. Воспользуйтесь ползунками *Shiny* и *Metallic* при максимальных значениях, выбрав канал "mixed" в качестве структуры.



## Металл: рельеф

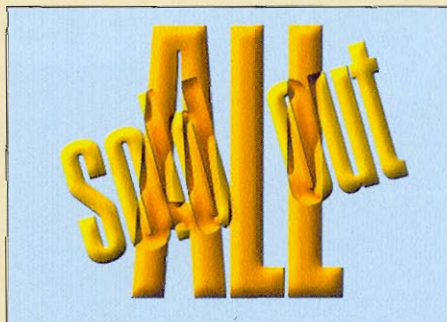


**7** Для получения более плавных краев между буквами и фоном выберите инструмент *Blur* и мягкую кисть. Перейдите к палитре *Channels* и, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>/<Cmd>, щелкните на значке канала Alpha 1, чтобы выделить исходную надпись. Отобразите палитру *Paths* и выберите из контекстного меню команду *Create Work Path*, не изменяя значений параметров, заданных по умолчанию. Выберите команду *Stroke Path* из того же меню. После того как появится инструмент *Blur*, щелкните на кнопке *OK*.

**8** Для обработки фона используйте то же самое выделение alpha-канала, инвертируйте его (*Select > Inverse*), растушуйте (*Select > Feather*), после чего выполните команду *Filter > Sketch > Reticulation*, задав в появившемся диалоговом окне низкие значения параметров. Смягчите результат применения эффекта приблизительно на 10% (*Edit > Fade Reticulation*).

## Альтернативные стили

Эта надпись была получена при использовании того же стиля, что и в основном примере (однако две надписи расположены на отдельных слоях), после чего каналы были объединены. В данном случае для каждого канала был установлен флажок *Invert*, а в качестве режима наложения выбран *Difference*. В результате было получено достаточно интересное изображение в оттенках серого на белом фоне. Установите флажок *Invert*, и в результате будет получен канал (светлое изображение на черном фоне), который можно использовать в качестве текстуры при применении фильтра *Lighting Effects*, что позволит получить вогнутые и выпуклые поверхности.





# ПЛАСТИНКА С НОМЕРОМ



Далеко не каждая металлическая поверхность оказывается хромированной. Различные металлические эффекты можно получить в результате комбинирования текстур и свечений. Эта пластинка с номером демонстрирует, что форма и стиль заднего плана оказываются не менее важными, чем форма и стиль букв или цифр.

Справа приведены три неудачных примера шрифтов. Сверху вниз: *Decorated* – очень мрачный; *Chromatic* – слишком уж блестящий; *Preternatural* – чересчур загроможденный. Нам же необходим обычный полужирный шрифт, например *Falstaff*.

ВЫБОР ПОДХОДЯЩЕГО ШРИФТА



## Металл: оттенок и эмаль



**1** Создайте новый alpha-канал, присвойте ему название "type" и введите текст надписи.

## Металл: оттенок и эмаль



**2** При активной выделенной области выполните команду *Select > Modify > Contract* для ее сужения.



**3** Создайте еще один alpha-канал, после чего залейте выделенную область белым. Назовите этот канал "infill".



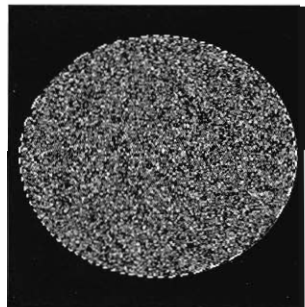
**4** При видимом канале "type" воспользуйтесь инструментом *Elliptical Marquee* для создания овала вокруг надписи. Создайте еще один alpha-канал и назовите его "border". Выполните команду *Edit > Stroke* и заштрихуйте выделенную область белым для получения широкого контура. Снимите выделение.



**5** Палитра *Channels* должна выглядеть приблизительно так.

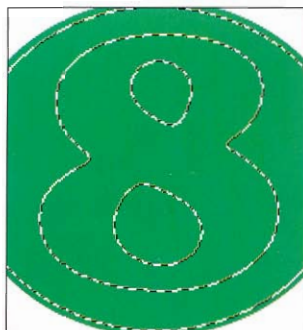


**6** Если необходимо, воспользуйтесь кистью маленького размера для очистки канала "infill".

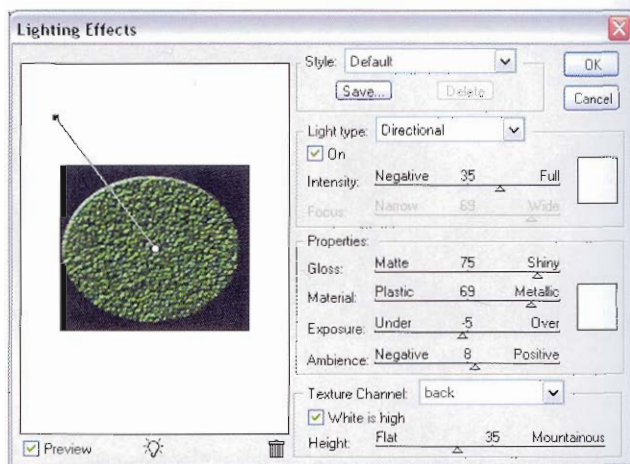


**7** Воспользуйтесь инструментом *Magic Wand* для изолирования центральной части канала "border", создайте новый канал (назовите его "black"), залейте выделенную область нейтральным серым цветом, после чего примените фильтр *Fine Dots* (*Filter > Pixelate > Mezzotint > Fine Dots*). Теперь добавьте небольшое размытие.

## Металл: оттенок и эмаль



**8** И еще раз выделите центральную часть канала "border". Перейдите к палитре *Layers* и залейте выделенную область выбранным цветом. При активной выделенной области выполните команду *Select > Load Selection*, выберите канал "type" и установите переключатель *Subtract from Selection*. Щелкните на кнопке *OK*, после чего выполните команду *Select > Modify > Contract*, чтобы сжать выделенную область. Растушите выделенную область на несколько пикселей.



**9** Примените фильтр *Lighting Effects* (*Filter > Render > Lighting Effects*), используя канал "black" в качестве текстуры. Экспериментируйте с типом и направлением освещения, а также с параметрами в области *Properties*.

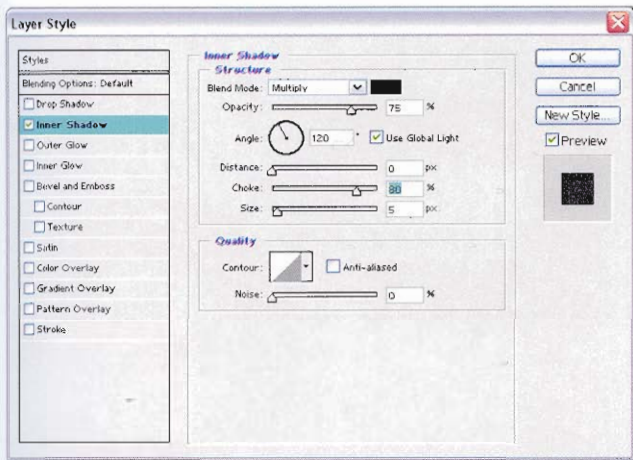


**10** После применения фильтра *Lighting Effects* выполните команду *Edit > Fade Lighting Effects* и выберите режим наложения *Darken*.



**11** Примените фильтр *Motion Blur* с низкими значениями параметров к овалу, создайте новый слой, выделите содержимое канала "type", после чего добавьте выделенную область "border" (*Select > Load Selection > Add to Selection*). Залейте выделенную область контрастным цветом. Назовите слой "type layer".

## Металл: оттенок и эмаль



**12** Примените эффекты к новому слою. Используйте эффект *Inner Shadow* с высоким значением параметра *Choke* для определения выступающей области.

**13** Применив необходимые эффекты, воспользуйтесь инструментом *Dodge* для обработки выступающей поверхности.



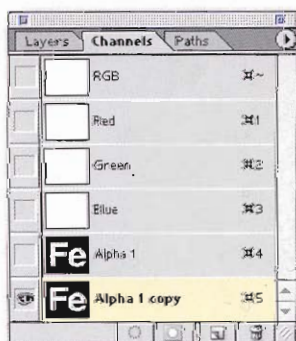
**14** Создайте еще один слой, загрузите канал "infill" как выделенную область, залейте его новым основным цветом, после чего добавьте небольшой шум. Примените фильтр *Motion Blur* с низкими значениями параметров для смягчения эффекта, после чего выполните команду *Layer > Layer Style > Inner Shadow*. Выберите режим наложения *Color Burn*. Если возникнет необходимость, вернитесь к слою "type" и добавьте блики с помощью инструмента *Dodge*.

# ЭРОЗИЯ

Нержавеющая сталь — это материал, из которого изготавливается очень много предметов. Поверхность металла часто подвергается различным вредным влияниям, например химическими веществами, содержащимися в воздухе, или повреждается при попадании снарядов во время военных действий. В этом примере мы попробуем имитировать поверхность металла, который побывал под перекрестным огнем, а также подвергся ряду других негативных факторов, в результате чего странным образом изменил свой цвет. Для получения необычного эффекта можно воспользоваться командой *Image > Mode > Grayscale*.



### Эрозия металла

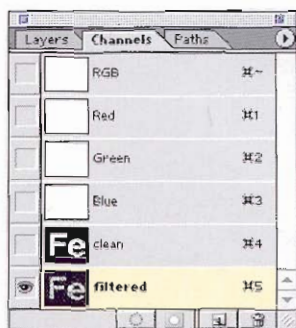
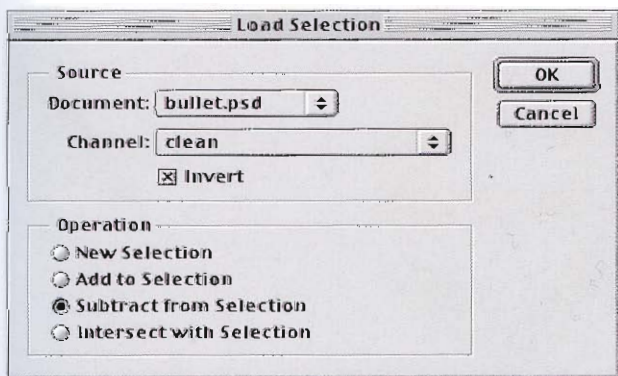
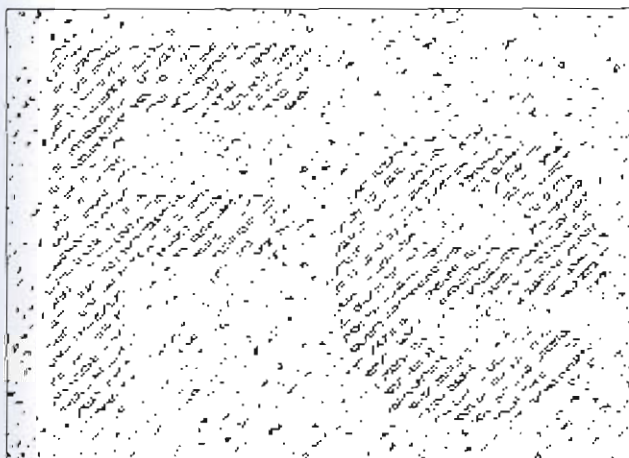


**1** Добавьте надпись в новый alpha-канал.

**2** Скопируйте канал с надписью.



**3** Снимите выделение надписи. Примените фильтр *Filter > Pixelate > Mezzotint > Grainy Dots*. Применяйте этот фильтр до тех пор, пока не нанесете буквам необходимый урон.

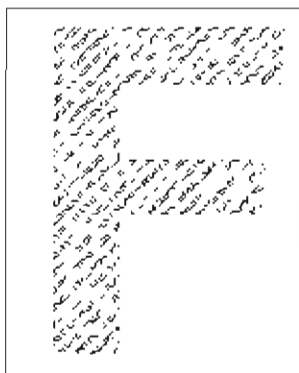


**4** Присвоение имен полученным двум alpha-каналам оказывается совсем нелишним.

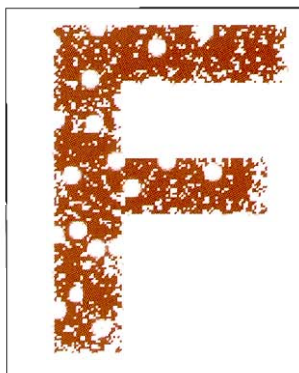
**5** Создайте новый слой. Выполните команду *Select > Load Selection*, после чего выберите отфильтрованный канал в качестве текстуры.

**6** Чтобы удалить ненужные части текстуры фона, еще раз выполните команду *Select > Load Selection*. Выберите чистый канал, установите флажок *Invert* и выберите переключатель *Subtract from Selection*.

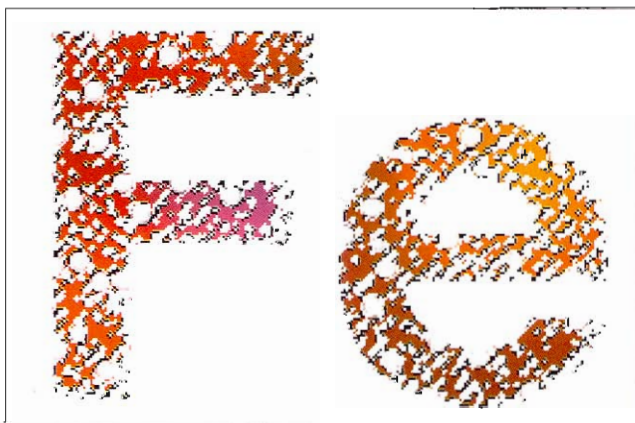
## Эрозия металла



**7** Воспользуйтесь инструментом *Rectangular Marquee* для выделения большого квадрата, после чего выберите команду *Edit > Define Pattern* для определения узора.



**8** Залейте выделенную область выбранным основным цветом, нажав комбинацию клавиш *<Alt+Delete>*/*<Option+Delete>*. После этого, используя инструмент *Eraser* с различными размерами кисти, добавьте на буквы "дыры" от пуль. При этом очень важно использовать именно инструмент *Eraser*, а не белую кисть, поскольку это необходимо при выполнении последующих шагов.

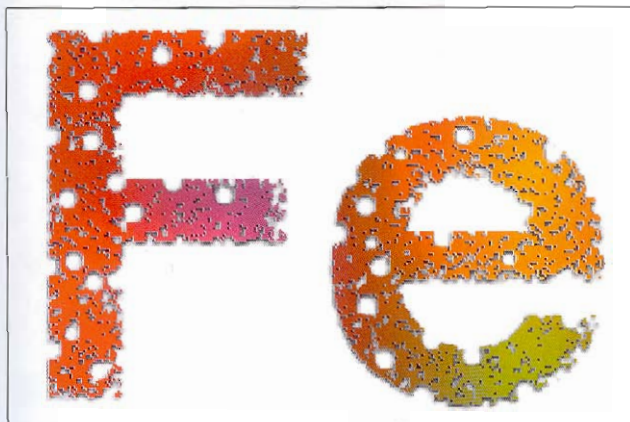


**9** Активизируйте обработанную область, щелкнув на значке слоя и удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>*/*<Cmd>*. После этого можно воспользоваться инструментом *Brush* с мягкой кистью в режиме наложения *Color Dodge* или *Difference* – для изменения цвета частей букв.



**10** На данном этапе изображение должно выглядеть приблизительно так.

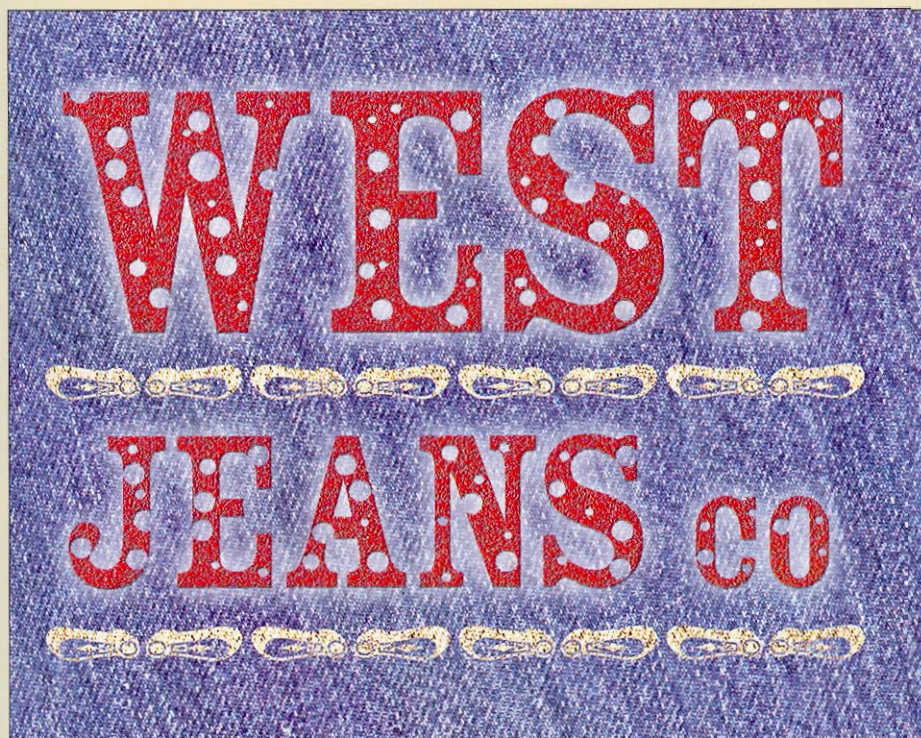
## Эрозия металла



- 11** Добавьте эффект **Drop Shadow** с небольшими значениями параметров, воспользовавшись диалоговым окном **Layer Style**.

## Альтернативные стили

Знаменитая своей долговечностью джинсовая ткань представляет собой замечательную основу для добавления логотипа. Выделите текстовый слой, увеличьте и растушуйте выделенную область, после чего используйте ее для уменьшения насыщенности фона.





# РТУТЬ

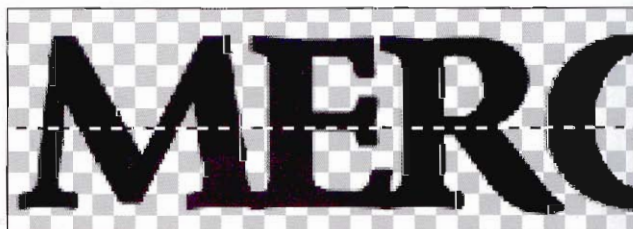


Ртуть никогда не останавливается, однако Photoshop успешно нарушает законы физики и позволяет “заморозить” этот металл в некоторой полезной форме. Настоящая ртуть полностью отражает окружающую среду, но в данном примере мы проигнорируем научные данные и будем учитывать только внутренние отражения. Здесь следует сделать одно замечание. Многие фильтры Photoshop очень мощные, поэтому часто имеет смысл применить их сразу ко всему изображению и переходить к следующим действиям. В данном примере применение фильтра *Chrome* со стандартными значениями параметров приводит к появлению резкого металлического эффекта.

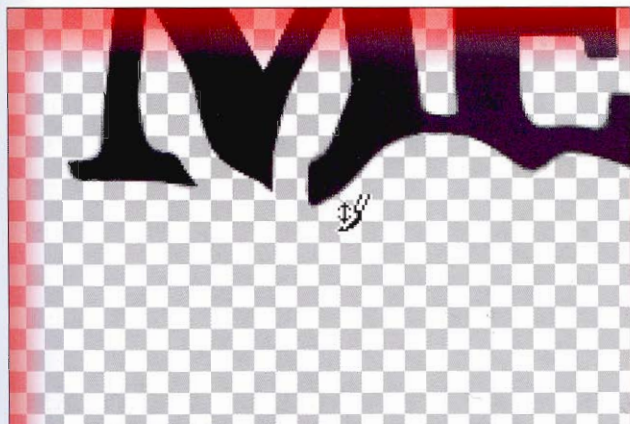
## Металл: литье



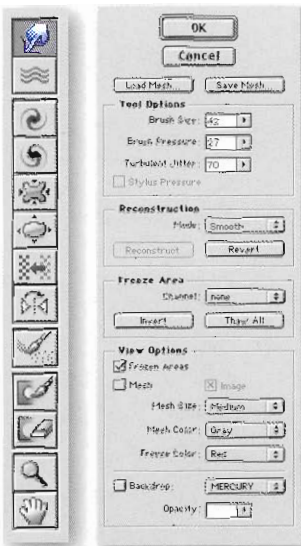
- 1 Добавьте надпись на слой. Выберите полужирное начертание и воспользуйтесь параметром *Tracking* палитры *Character*, чтобы сблизить буквы. Щелкните на кнопке *Commit* и растеризируйте надпись.



- 2 Воспользуйтесь инструментом *Rectangular Marquee* для выделения нижней части букв и очистите область переднего плана. Растушуйте выделенную область на несколько пикселей.



**3** Выберите *Image > Liquify* (Photoshop 6) или *Filter > Liquify* (Photoshop 7) для искажения формы букв. Розовый оттенок указывает на “замороженные” области, которые не подвергаются деформации. Щелкните на кнопке *OK* и снимите выделение.



**4** Увеличьте масштаб и воспользуйтесь инструментом *Brush* с малым размером кисти в режиме наложения *Hard Light* для добавления капель и дальнейшей деформации букв (справа).

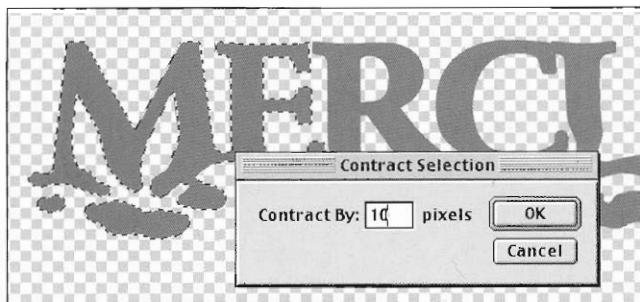


**5** Завершив рисование, скопируйте слой. Щелкните в палитре *Layers*, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*. Выделите изображение, залейте его нейтральным серым цветом. Снимите выделение.

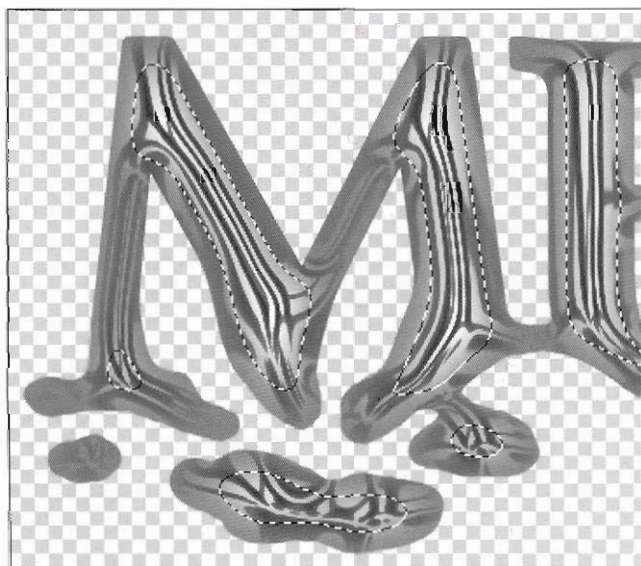


**6** Для получения наилучших результатов воспользуйтесь инструментом *Lasso* с нулевым значением допуска для выделения части надписи. Удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, нажимайте клавиши со стрелками, направленными влево и вправо, чтобы выделить только одну часть надписи.

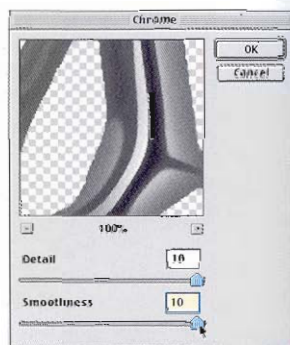
## Металл: литье



**8** Растушите уменьшенную выделенную область на несколько пикселей, после чего воспользуйтесь командой *Image > Adjustments > Hue/Saturation* для затемнения внутренних частей букв. Оставьте выделенную область активной.



**7** Сожмите выделенную область на несколько пикселей (*Select > Modify > Contract*). Вам следует указать около 75% ширины исходного изображения.

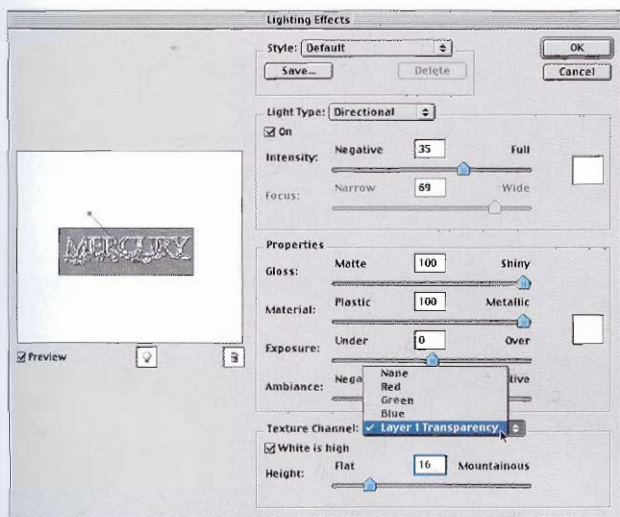


**9** Примените фильтр *Chrome* (*Filter > Sketch > Chrome*) с максимальными значениями параметров. Использование всего пары символов означает, что отражения существуют только между ними. В противном случае фильтр приведет к появлению слишком большого количества линий.

**10** Результат обработки первых двух букв.

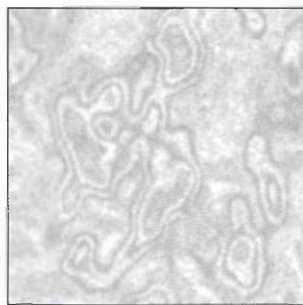


- 11 Вам может понадобиться применить команду **Auto Curves** (*Image > Adjustments > Curves > Auto*) ко всему изображению, чтобы увеличить яркость и контраст.



- 13 Чтобы придать буквам больше объемности, необходимо применить эффекты стилей, в частности **Gradient Overlay** с низкими значениями параметров. Также в данном случае были применены эффекты **Drop Shadow** и **Bevel and Emboss**. Растушеванные выделенные области дополнительно были обработаны с помощью команды *Filter > Render > Lens Flare*.

- 12 Применение канала текстуры с помощью команды *Filter > Render > Lighting Effects* позволяет увеличить блеск. Область просмотра окажется очень кстати, поскольку вам наверняка придется предпринимать несколько попыток.



- 14 Для получения подходящего фона залейте кадр серым цветом, примените фильтр **Clouds** (*Filter > Render > Clouds*), а затем **Chrome** (*Filter > Sketch > Chrome*) с максимальными значениями параметров. Если полученный результат будет слишком темным, осветлите его с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation*.

# ЗАМЕРЗШАЯ НАДПИСЬ



Сделайте небольшой перерыв и подберите шрифт, при использовании которого сразу будет выполнена половина работы. Создатели шрифтов работали больше 400 лет, благодаря чему шрифты сыпятся на нас, как из рога изобилия. Поэтому, какие бы задачи перед вами ни стояли, вы всегда сможете найти шрифт, который позволит вам получить результат намного проще и быстрее.

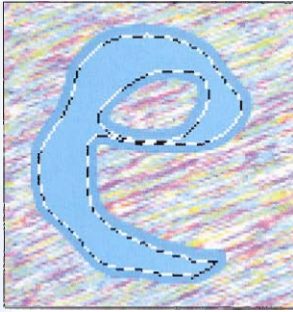


## Лед

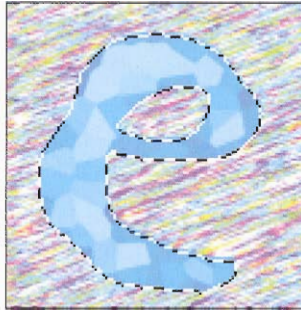
**1** Создайте новый alpha-канал и добавьте в него надпись.

**2** Импортируйте или создайте подходящий фоновый слой. В данном случае фильтр **Add Noise** (Filter > Noise > Add Noise) был применен к обычному фону серого цвета. Фильтр **Motion Blur** был применен под определенным углом, после чего фильтр **Lighting Effects** (Filter > Render > Lighting Effects) был применен для получения кристаллического вида (внизу).

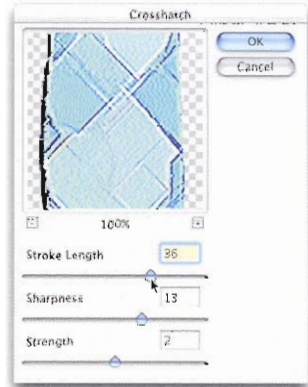
## Лед



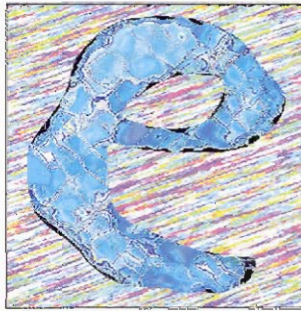
**3** Создайте новый слой, загрузите выделенную область на основе канала с текстом, залейте выделенную область голубым цветом, выполните команду *Select > Modify > Contract*, чтобы сузить выделенную область на несколько пикселей. Затем осветлите внутренние части букв с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation* и снимите выделение.



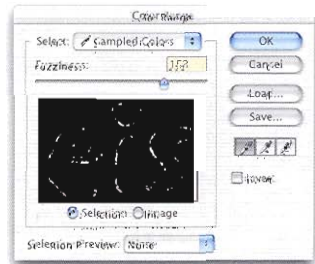
**4** Выделите все содержимое слоя с буквами, после чего примените фильтр *Crystallize* (*Filter > Pixelate > Crystallize*). Экспериментируйте с размером ячейки для получения максимального значения ячеек в пределах букв; при этом очень полезным оказывается окно предварительного просмотра.



**5** Примените фильтр *Crosshatch* (*Filter > Brush Strokes > Crosshatch*) к новому слою. Поэкспериментируйте со значениями параметров для получения максимального эффекта.



**7** Для усиления общего эффекта примените фильтр *Glass* (*Filter > Distort > Glass*) при использовании текстуры *Frosted*. Затем примените фильтр *Plastic Wrap* еще раз, после чего снова воспользуйтесь командой *Fade* для смягчения эффекта.

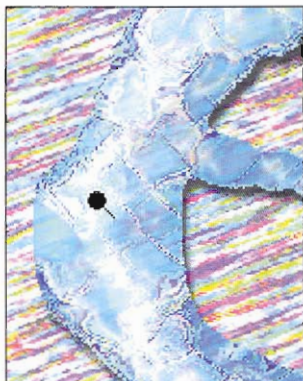


**8** Выберите черный в качестве основного цвета, после чего выберите команду *Color Range*, чтобы удалить любые ненужные черные пятна по краям букв.

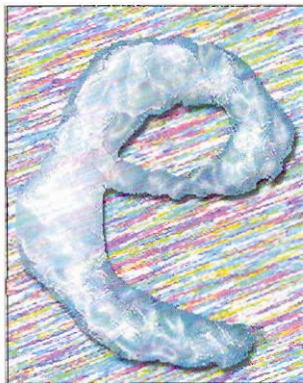


**6** Примените фильтр *Plastic Wrap* (*Filter > Artistic > Plastic Wrap*) к надписи, используя высокие значения параметров. После этого выполните команду *Edit > Fade Plastic Wrap*, выберите режим наложения *Multiply* и уменьшите значение непрозрачности.

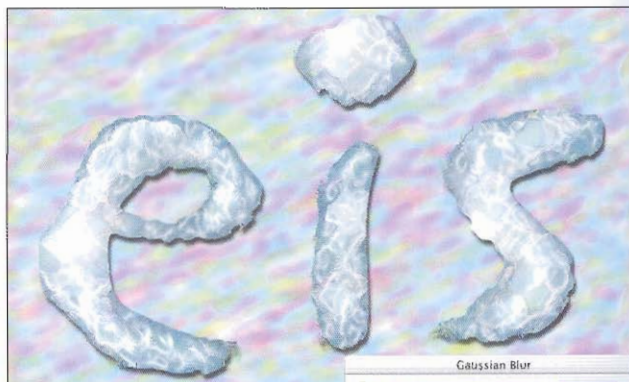
## Лед



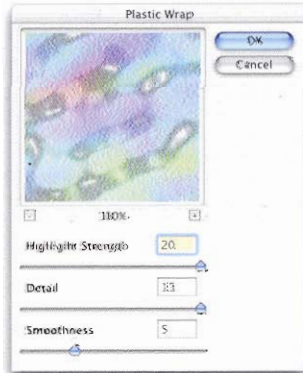
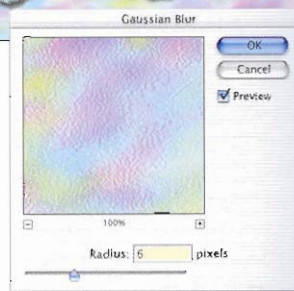
**9** Задайте непрозрачность слоя равной приблизительно 90%, чтобы фон частично просматривался, после чего поработайте с бликами с помощью инструмента *Dodge*. На этом этапе вы можете поэкспериментировать с параметрами, доступными в диалоговом окне *Layer Style*. В данном случае был применен эффект *Drop Shadow*.



**10** Выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, после чего воспользуйтесь ползунком *Saturation* для уменьшения насыщенности цвета букв.

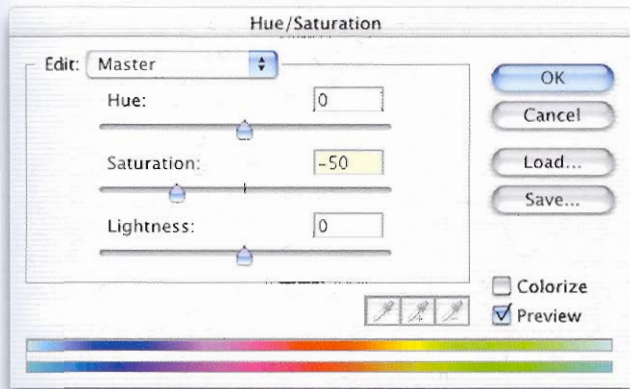


**11** Выполните команду *Filter > Blur > Gaussian Blur* и примените параметры, приведенные на рисунке.



**12** Примените фильтр *Plastic Wrap* (*Filter > Artistic > Plastic Wrap*) к надписи, используя указанные параметры.

## Лед



**13** Работая с тем же слоем, выполните команду *Layer > New Adjustment Layer > Hue/Saturation* и примените указанные на рисунке значения.



**14** Работая с копией второго слоя, выполните команду *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss* с указанными на рисунке параметрами и режимом наложения *Lighten*.

## Альтернативные стили

Выберите в качестве основного цвета светло-голубой, а в качестве фоновый – светло-серый. Примените фильтр **Clouds** (*Filter > Render > Clouds*), после чего выполните пп. 4–7 основного примера. Примените к основной надписи фильтр *Clouds*, затем *Plastic Wrap*; наконец, примените эффект *Bevel and Emboss* с параметрами *Pillow Emboss* и *Chisel Hard*. Расположенная ниже надпись серого цвета добавлена на слой с малой непрозрачностью в режиме наложения *Color Burn*. Разместите новый слой над текстовыми и фоновым слоями, а затем поэкспериментируйте с положениями ползунков.





## РЕЗЬБА ПО КАМНЮ



Настоящие резчики выполняют свою работу, постоянно находясь в облаке пыли, что далеко не лучшим образом сказывается на их здоровье. Вы сможете получить подобные результаты, даже не снимая головной убор. Для этого вам достаточно обойтись возможностями, которые предоставляет Photoshop.

Настоящие резчики выполняют свою работу, постоянно находясь в облаке пыли, что далеко не лучшим образом сказывается на их здоровье. Вы сможете получить подобные результаты, даже не снимая головной убор. Для этого вам достаточно обойтись возможностями, которые предоставляет Photoshop.



## Гравировка

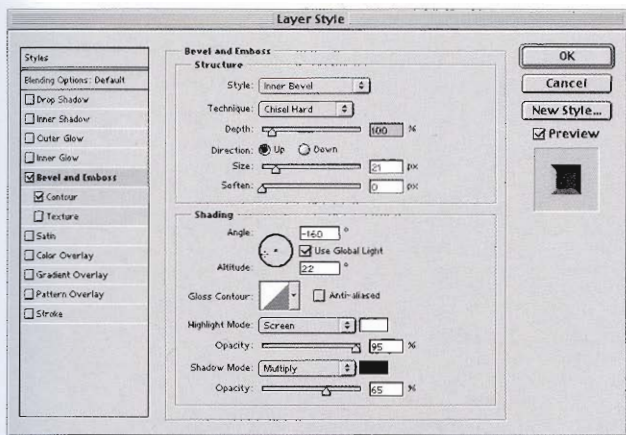
R.I.P.

**1** Добавьте надпись серого цвета на белый фон.

**2** Выберите инструмент *Rectangle*. При выбранном на панели *Options* параметре *Create new work path* нарисуйте рамку вокруг надписи. Выберите инструмент *Add anchor point* (это разновидность инструмента *Pen*), чтобы доба-

вить новую анкерную точку посередине верхней части прямоугольника, затем воспользуйтесь управляющими точками для получения гладкой кривой. Убедитесь в том, что в палитре *Layers* выбран фоновый слой, после чего (с помощью палитры *Paths*) заштрихуйте рабочий контур линиям соответствующей толщины.

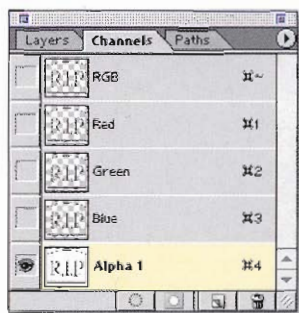
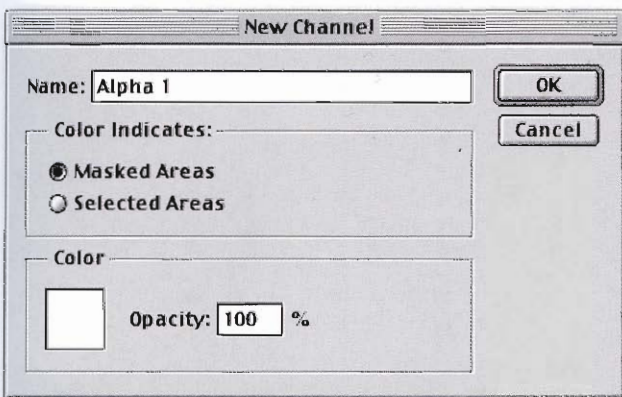
## Гравировка



- 3** Возвратитесь к текстовому слою. Выполните команду *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss* с указанными на рисунке параметрами.

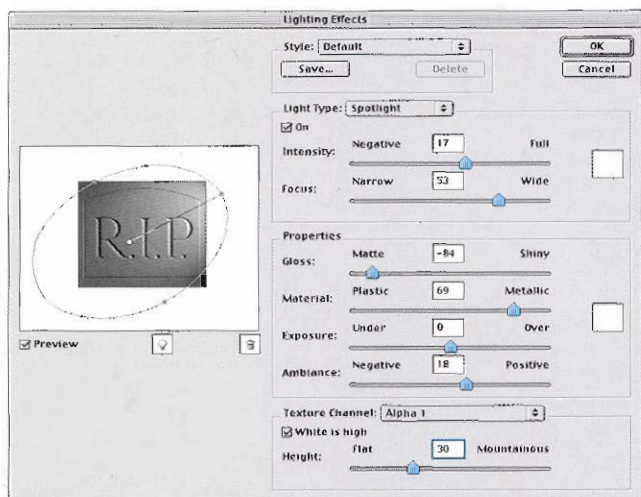


- 4** Залейте фоновый слой светло-серым цветом. Сведите изображение (*Layer > Flatten Image*) для объединения надписи с фоном.



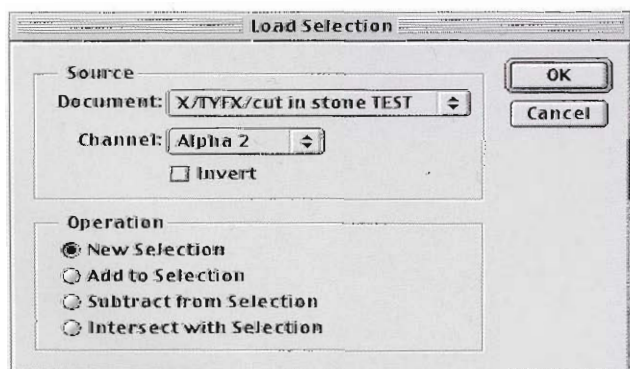
- 5** Скопируйте фон в новый канал.

## Гравировка



**6** Вернитесь к фоновому слою и примените фильтр *Filter > Render > Lighting Effects*, используя новый канал в качестве текстуры.

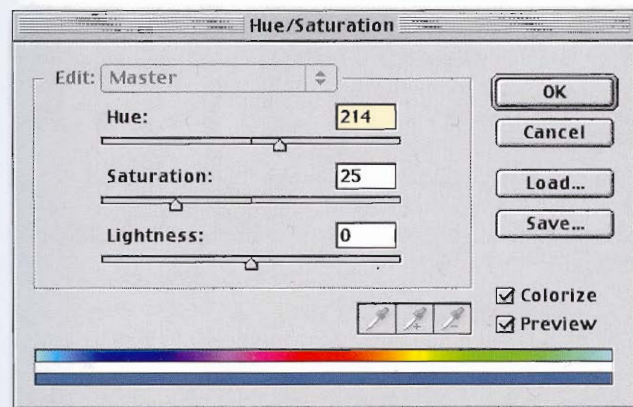
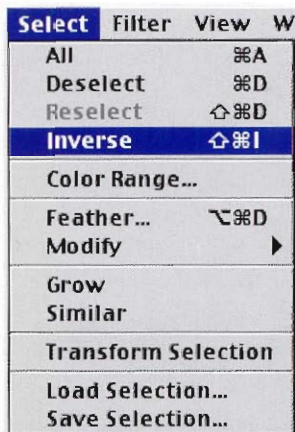
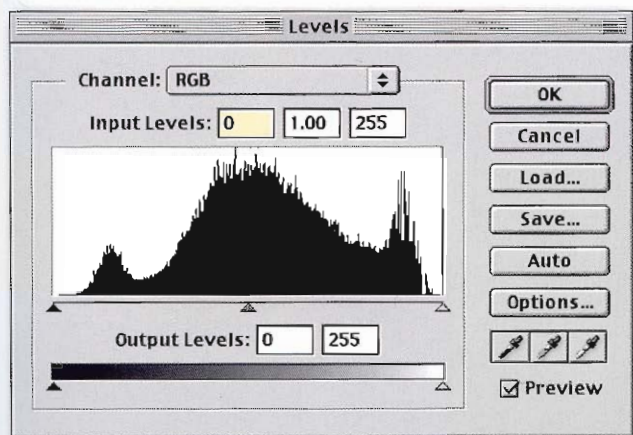
**7** Вставьте текстуру в виде мрамора или другого камня во второй канал. Вернитесь к нормальному отображению слоев, после чего выполните команду *Select > Load Selection*, выбрав канал с мраморной текстурой.



## Гравировка

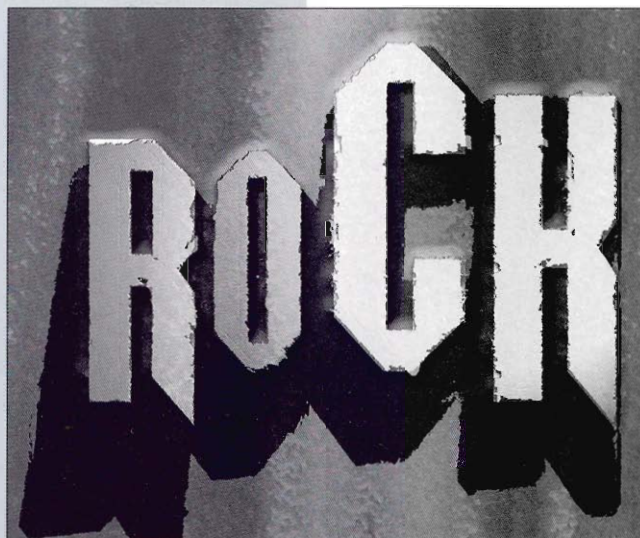


**8** Нажмите комбинацию клавиш `<Ctrl+H>/<Cmd+H>`, чтобы скрыть выделенную область.

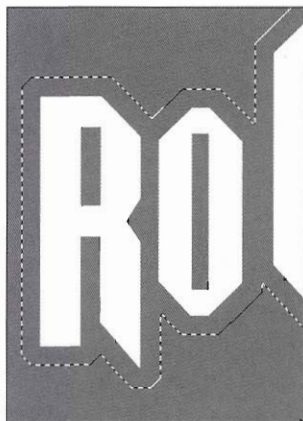


**9** Настройте уровни (*Image > Adjustments > Levels*) и раскройте изображение (*Image > Adjustments > Hue/Saturation*), если в этом есть необходимость. Выполните команду *Select > Inverse* для настройки выделенной области с использованием других значений уровней и оттенков.

# БАРЕЛЬЕФ



Буквы на этом рисунке очень отличаются от элегантных вырезанных букв, изображенных на предыдущей странице. Как известно, скульптор в работе использует динамит и пневматические дрели. Но нам это не понадобится, так как мы воспользуемся средствами Photoshop.



**2** Выделите надпись, щелкнув на значке текстового слоя в палитре *Layers*, удерживая нажатой клавишу `<Ctrl>/<Cmd>`. Затем расширьте выделенную область на 32 пикселя (*Select > Modify > Expand*).

## Создание надписи

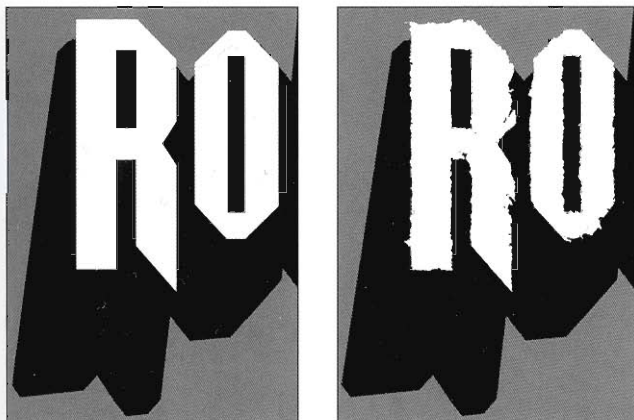


**1** Добавьте надпись белого цвета на серый фон, используя буквы разного размера и смещая базовую линию для каждой из них. Скопируйте текстовый слой, после чего скройте полученную копию.

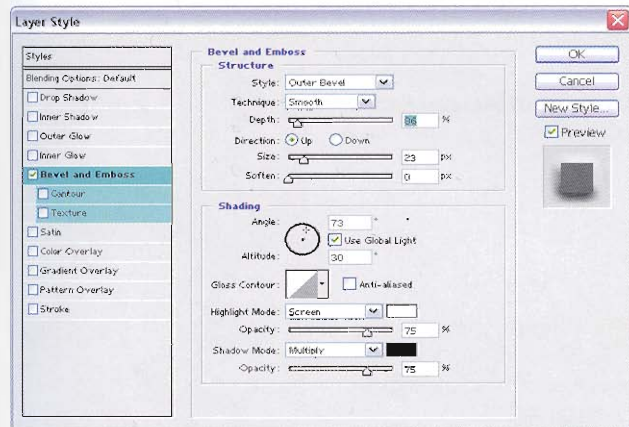
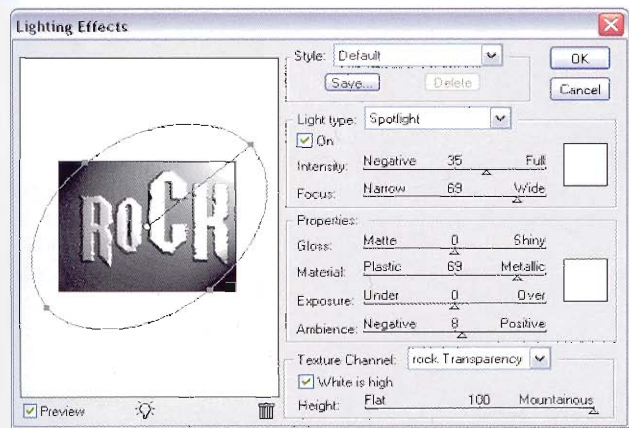


**3** Создайте новый слой, разместите его под текстовым и залейте выделенную область черным цветом.

Создание надписи



**4** Воспользуйтесь командой *Edit > Transform > Distort* для создания тени. Снимите выделение.



**5** Растеризируйте текстовый слой, после чего выполните команду *Filter > Distort > Displace*. Выберите необходимую текстуру в качестве карты смещения.



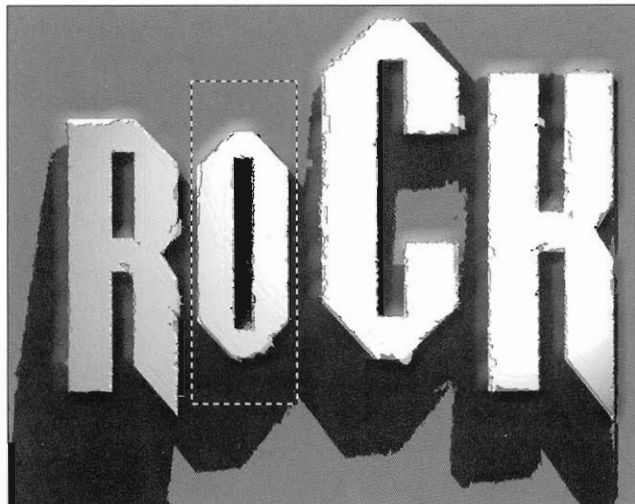
**6** Примените фильтр и к слою с тенью (*<Ctrl+F>|<Cmd+F>*).

**7** Примените фильтр *Filter > Render > Lighting Effects* к текстовому слою. В качестве канала текстуры задайте прозрачность текущего слоя ("ROCK Transparency").

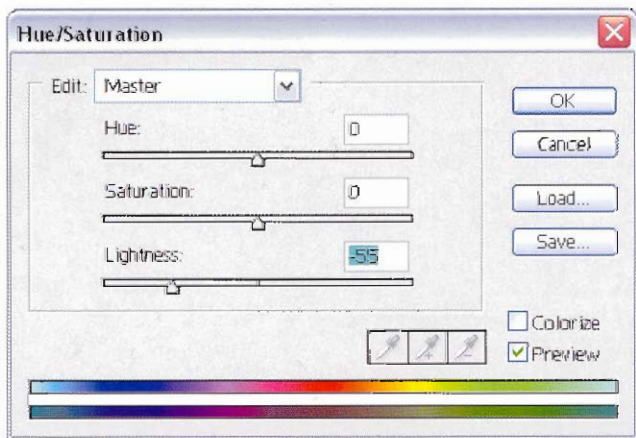
## Создание надписи



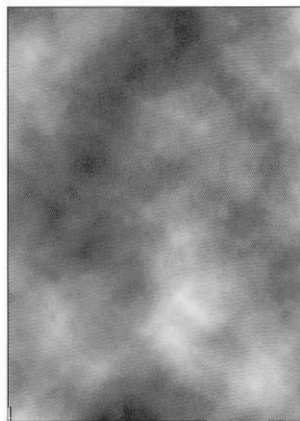
**8** Отобразите второй текстовый слой и разместите его чуть ниже основного текстового слоя. Примените команду *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss* к основному текстовому слою, используя настройки, указанные в п. 7.



**9** Уменьшите непрозрачность основного текстового слоя до 75%, а слоя с тенью – до 70%.

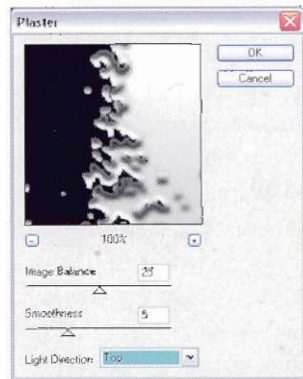
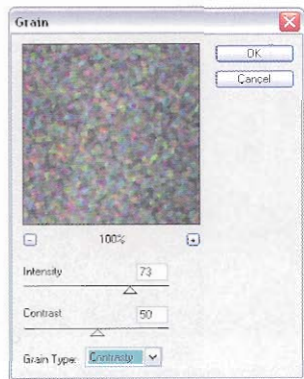
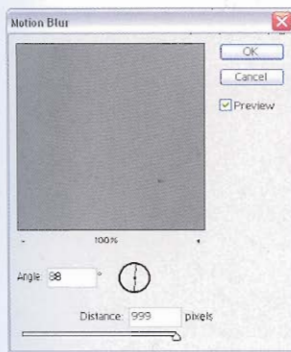
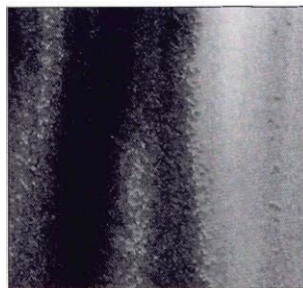
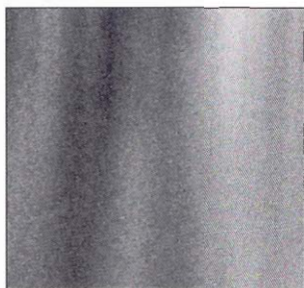
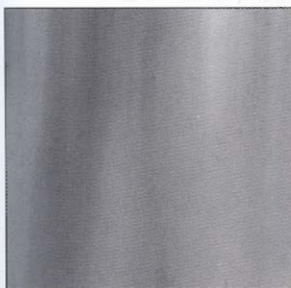


**10** Растеризируйте нижний текстовый слой и используйте инструмент *Rectangular Marquee* для выделения буквы "O". Воспользуйтесь командой *Image > Adjustments > Hue/Saturation* и уменьшите яркость. Снимите выделение.



**11** Примените фильтр *Filter > Render > Clouds* к новому слою, расположенному над всеми остальными.

## Создание надписи



**12** Примените фильтр *Filter > Blur > Motion Blur* при высоком значении параметра *Distance* и "вертикальном" угле. (Предупреждение: если вы укажете слишком высокое значение параметра *Distance*, слой может стать прозрачным.)

**13** Примените фильтр *Filter > Texture > Grain*, выбрав в качестве значения параметра *Grain Type* вариант *Contrasty*. Выполните команду *Edit > Fade Grain* и выберите режим наложения *Soft Light*. Выполните команду *Filter > Distort > Displace*. Выберите грубую текстуру в качестве карты смещения.

**14** Выполните команду *Filter > Sketch > Plaster*, а затем команду *Edit > Fade Plaster*. Уменьшите непрозрачность до 30%, а в качестве режима наложения выберите *Color Burn*.

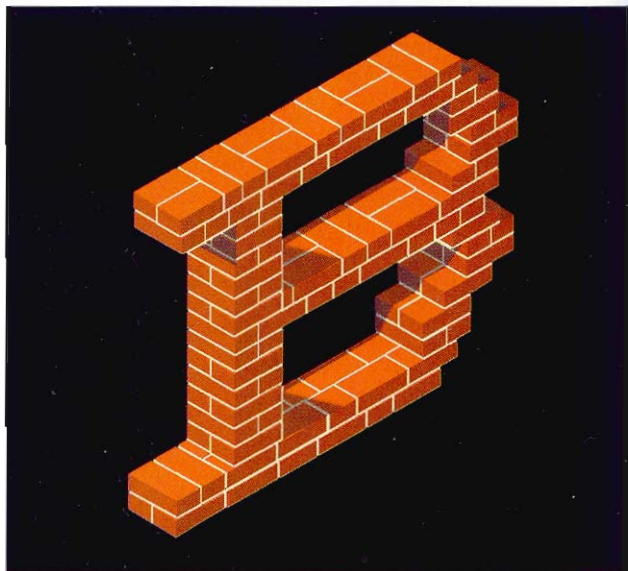


**15** Добавьте к верхнему текстовому слою падающую тень (*Layer > Layer Style > Drop Shadow*).

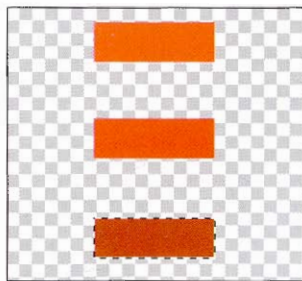


# КАПИТАЛЬНОЕ СТРОИТЕЛЬСТВО

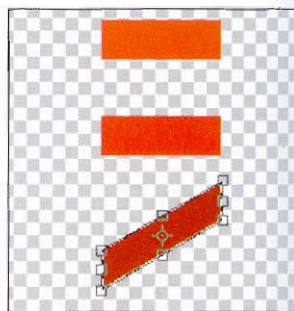
Благодаря новым средствам Photoshop постепенно вырвалась из двухмерного пространства в трехмерное. В меню *Transform* вы найдете команду *Perspective*; для получения приемлемых результатов при ее использовании вам не обойтись без параметра *Scale*. В меню *Filter* вы найдете команду *Spherize*, которая позволит увеличить объект, команду *Pinch*, которая позволит сжать объект, а также команду *3D Transform*, с помощью которой вы сможете получить просто невероятные результаты. В этом примере мы поработаем с “кирпичами”, игнорируя правила перспективы ради проекции под углом 30°. Тени были добавлены к верхнему слою с использованием режима наложения *Multiply*. Если вы хотите создать больше одного подобного объекта за один рабочий день, подумайте о приобретении специальной программы 3D-моделирования.



## Кирпичи и строительный раствор

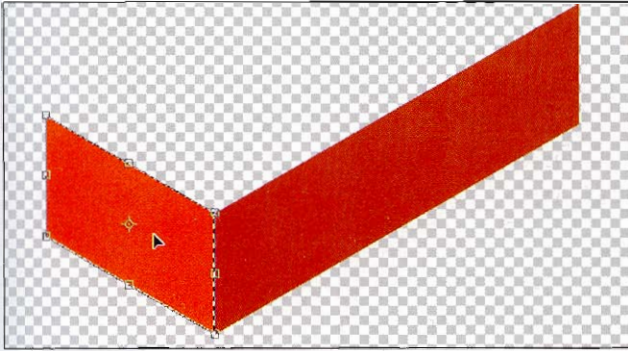


**1** Воспользуйтесь инструментом *Marquee*, чтобы нарисовать прямоугольник и залейте его кирпичным цветом (R255, G82, B33). Воспользуйтесь инструментом *Move*, удерживая нажатой клавишу *<Alt>*, для копирования прямоугольника, а затем командой *Image > Adjustments > Hue/Saturation* для затемнения полученной копии. Повторите эти действия еще раз. Оставьте выделенную область активной.

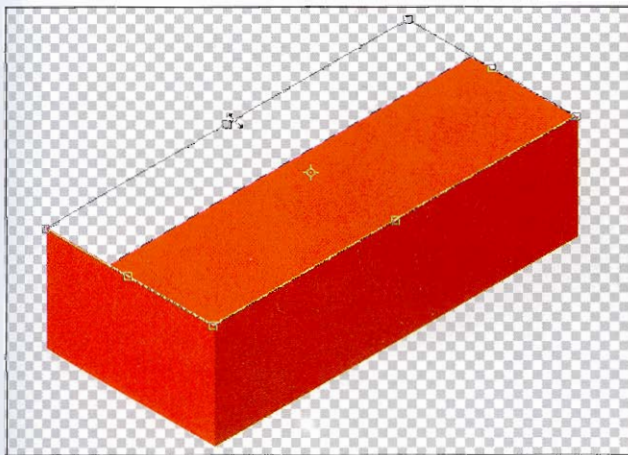


**2** Выполните команду *Edit > Free Transform*. На панели *Options* вы увидите три поля для указания углов. В последнее поле введите значение  $-30^\circ$  (это угол наклона по вертикали). Оставьте значения остальных параметров без изменений, после чего щелкните на кнопке с галочкой.

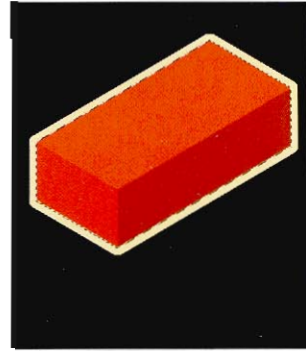
## Кирпичи и строительный раствор



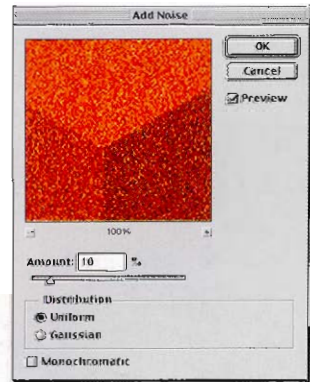
**3** Выделите следующую область с помощью инструмента *Magic Wand*, после чего еще раз воспользуйтесь командой *Edit > Free Transform*. В данном случае введите значение 47% в поле W (ширина), а также значение 30° – в поле угла наклона по вертикали. Разместите указатель в центре наклонной области и перетащите ее для стыковки с лицевой частью кирпича. Попробуйте добиться полной стыковки краев. Хотя инструмент *Zoom* в процессе преобразования недоступен, вы сможете увеличить изображение с помощью комбинации клавиш *<Ctrl++>/<Cmd++>* и прокрутить его для отображения необходимой части. Получив необходимый результат, нажмите клавишу *<Enter>*, чтобы применить преобразование.



**4** Обработайте оставшийся фрагмент, на этот раз указав значение  $-60^\circ$  в поле поворота (третье справа на панели *Options*), а также  $30^\circ$  – в последнем поле. Значение среднего поля оставьте равным  $0^\circ$ . Перетащите и измените размер фрагмента для создания верхней части кирпича.

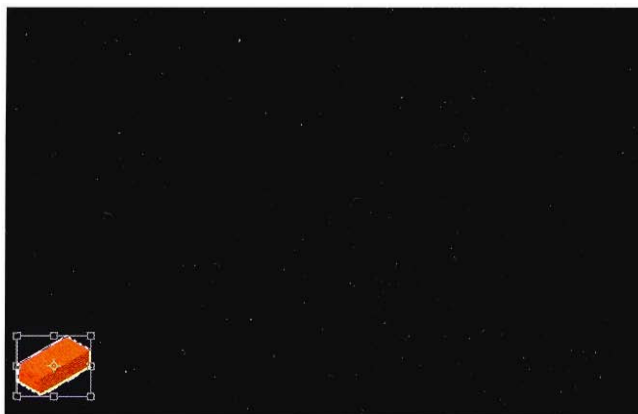


**5** Выделите весь кирпич. Выберите светлый основной цвет для добавления цемента, после чего выполните команду *Edit > Stroke* и установите для получения толстой линии значение 10 пикселей. Черный фон добавлен, чтобы подчеркнуть эффект.

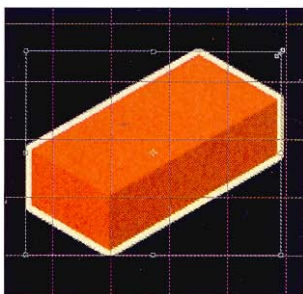


**6** Еще раз щелкните, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, чтобы выделить кирпич вместе с линиями цемента. Добавьте шум (*Filter > Noise > Add Noise*), применив указанные выше значения. Скопируйте кирпич в новый документ (*<Ctrl+C>/<Cmd+C>*, *<Ctrl+N>/<Cmd+N>*, *OK*, *<Ctrl+V>/<Cmd+V>*), чтобы получить его резервную копию. Вернитесь к исходному окну.

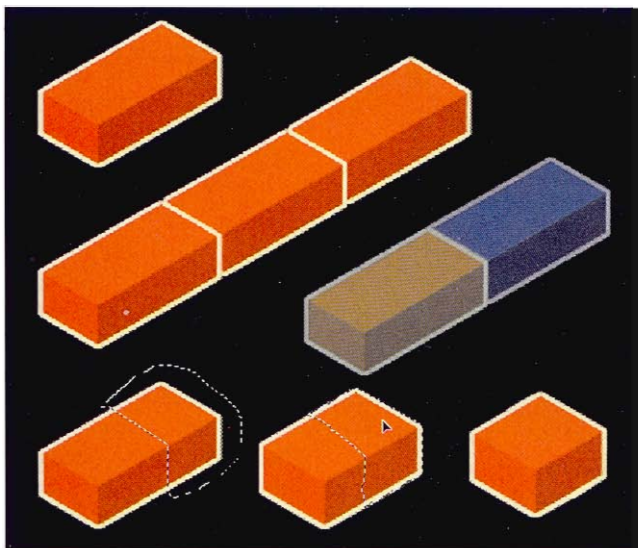
## Кирпичи и строительный раствор



**7** Уменьшите размер кирпича должным образом. Высота этого экземпляра (вместе с цементом) всего 30 пикселей. Высота документа — 1200 пикселей, поэтому в нем можно уместить до 40 кирпичей по вертикали. В реальности “перспектива” и некоторые другие факторы уменьшают это число до 25.



**8** По необходимости можно отобразить сетку (*Edit > Preferences > Guides & Grid*), чтобы установить расстояние между кирпичами по вертикали, однако ни в коем случае не выбирайте параметр *Snap to Grid*, поскольку невозможно будет выполнить эту задачу. В данном случае изображение было увеличено до 300%, что позволяет точно подобрать размеры.

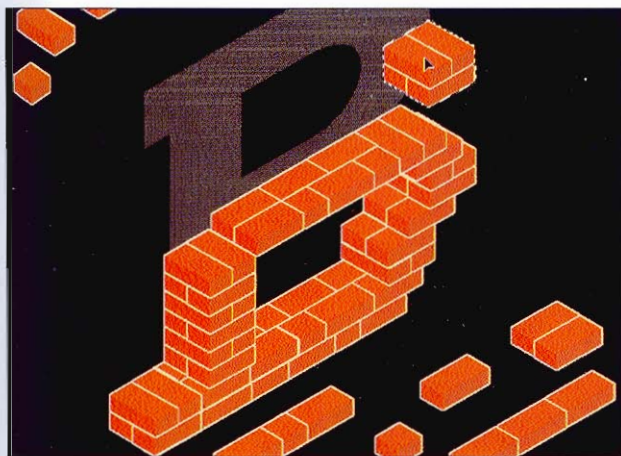
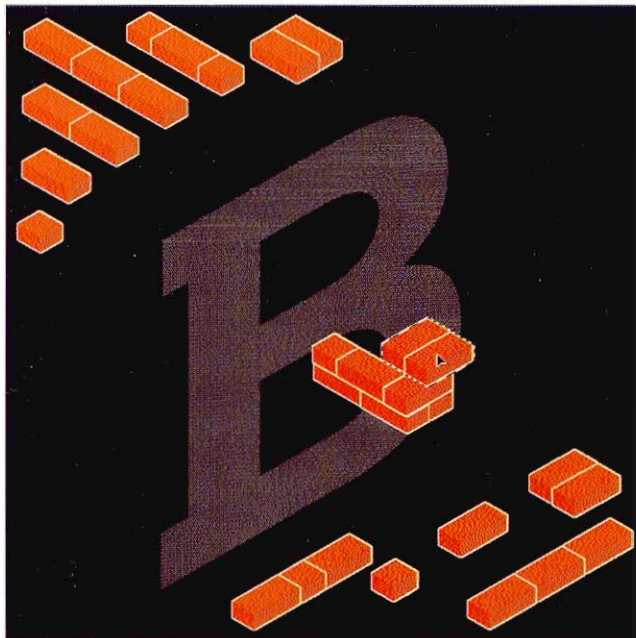


**9** Чтобы ускорить “строительство”, вам следует скопировать отдельные кирпичи для получения целых рядов. При выделенном кирпиче воспользуйтесь инструментом *Move*, удерживая нажатой клавишу *<Alt>*, для создания копии кирпича на том же слое. Либо же скопируйте их, не прибегая к выделению. В данном случае каждый новый кирпич будет появляться на отдельном слое. Вам придется все их упорядочить, прежде чем объединить слой с распложенным ниже. Между прочим, изменить цвет каждого кирпича можно очень просто с помощью команды *Image > Adjustments >*

*Hue/Saturation*. Нижний ряд иллюстрирует возможность разделения кирпича на несколько частей. Нарисуйте область с помощью инструмента *Lasso* и перетащите ее посредством инструмента *Move*. Если оставшаяся часть все равно слишком велика, повторите эти действия. На данном этапе очень важно каждый раз проверять равенство двух полученных половинок целому кирпичу.

## Кирпичи и строительный раствор

**10** Получив набор кирпичей, разместите их в неиспользуемой части экрана. Для создания кирпичей, смотрящих в противоположную сторону, просто отразите их относительно горизонтальной оси. Или, если вы чувствуете себя виртуозом и хотите поэкспериментировать с освещением, вернитесь к началу этого примера и начните снова, указав противоположные значения углов. Вставьте букву-ориентир, наклоненную на нужный угол, и уменьшите ее непрозрачность. После этого приступите к "постройке" самых нижних частей сцены.



**11** По мере того как символ будет приобретать соответствующую форму, для ускорения процесса некоторые кирпичики можно объединить в составные конструкции.

**12** Выделив всю структуру, инвертируйте выделенную область, а затем с помощью инструмента *Eraser* удалите лишние части цемента. Если понадобится, сместите выделенную область.

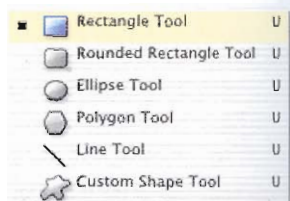


# НОМЕРНОЙ ЗНАК

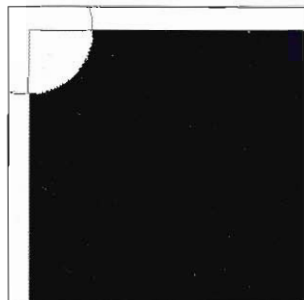


К сожалению, в состав Photoshop не входит фильтр *Ceramic* (хотя в меню *Pixelate* вы найдете фильтр *Mosaic*). Стекло и металл представлены в программе точно так же, как и пластик. А где же такие фильтры, как *Porcelain* (с ползунками для выбора матовой или глянцевой поверхности), *Meissen*, *Matt Terracotta*, *Ming Dynasty Dribble*, *Automatic Delfware*, *Ancient Potsherd*, *Unwanted Vase* или *Crazed Bathroom*? Будем надеяться, что все эти вопросы будут решены в будущих версиях программы.

## Керамический эффект

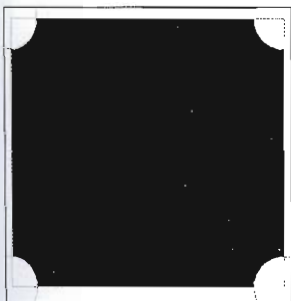


**1** Удерживая нажатой клавишу *<Shift>*, воспользуйтесь инструментом *Rectangle* для рисования квадрата, занимающего основную часть документа. Убедитесь в том, что на панели *Options* выбран параметр *Create filled region*.



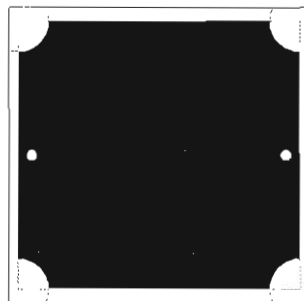
**2** При выбранном параметре *Subtract from shape area* воспользуйтесь инструментом *Ellipse*, чтобы нарисовать окружность с центром в верхнем левом углу прямоугольника (удерживайте при этом нажатыми клавиши *<Alt>/<Option>* и *<Shift>*).

## Керамический эффект



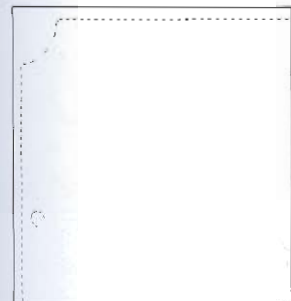
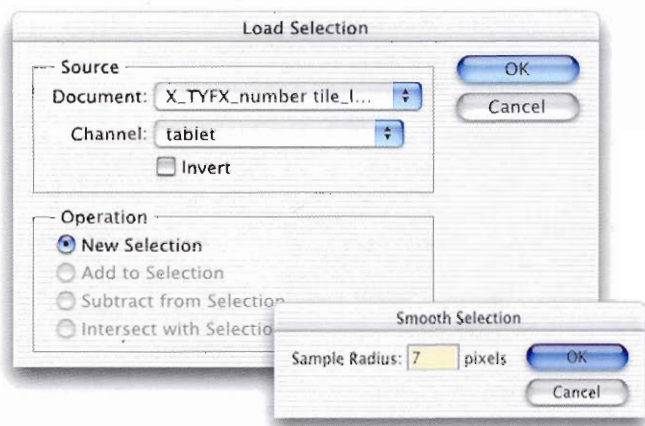
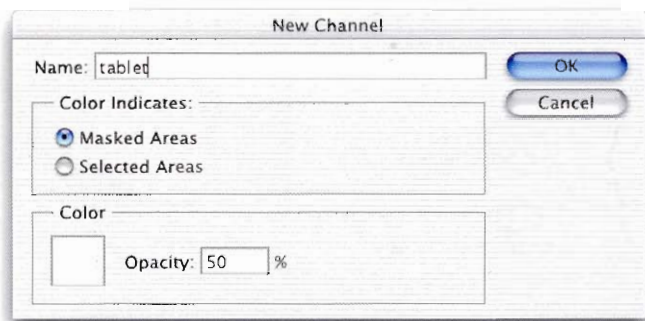
**3** Удерживая нажатой клавишу **<Alt>/<Option>**, начните перетаскивать окружность к другому краю; при перетаскивании удерживайте нажатой клавишу **<Shift>**. Это позволит вам скопировать окружность, сохранив ее расположение по вертикали. Выполните эти действия и по отношению

к двум остальным углам. Нарисуйте несколько окружностей меньшего диаметра для имитации отверстий под крепление. Подтвердите все изменения, после чего растеризируйте фигуру, воспользовавшись командой **Layer > Rasterize > Shape**.



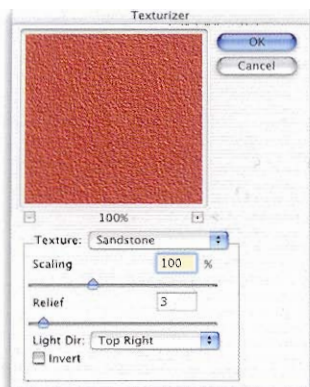
**4** Воспользуйтесь инструментом **Magic Wand** для выделения всей фигуры целиком; вырежьте ее и вставьте в новый alpha-канал.

**5** Вернитесь к слою фигуры, загрузите выделенную область на основе alpha-канала (**Select > Load Selection**) и инвертируйте ее (**Select > Inverse**).



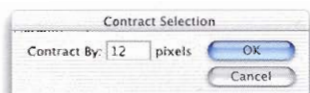
**6** Выполните команду **Select > Modify > Smooth**, после чего установите значение 7 для параметра **Sample Radius**. Залейте выделенную область цветом глины. Снимите выделение.

## Керамический эффект

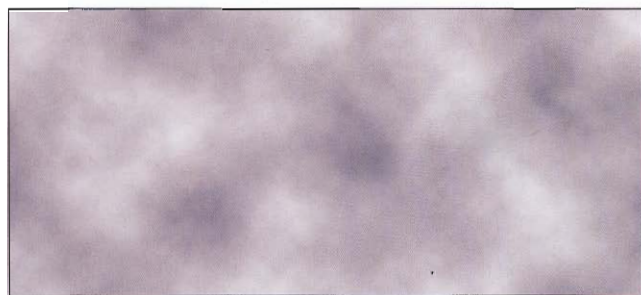


- 7** Примените фильтр *Filter > Texture >*

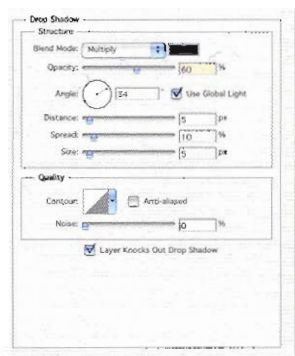
*Texturizer* с использованием текстуры *Sandstone* с указанными на рисунке значениями.



- 9** Еще раз загрузите выделенную область на основе alpha-канала (*Select > Load Selection*) и инвертируйте ее (*Select > Inverse*). Затем примените команды *Smooth* со значением 7 пикселей и *Contract* со значением 12 пикселей.



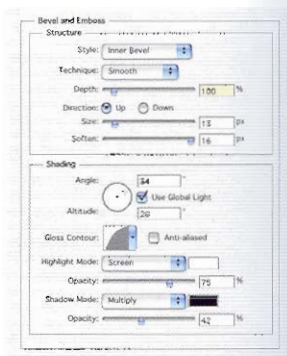
- 12** Создайте новый слой. Задайте основной цвет равным 60% серого и фоновый слой – 10% серого. После этого выполните команду *Filter > Render > Clouds*. Добавьте к облакам шум (*Filter > Noise > Add Noise*).



- 8** Примените эффекты стилей *Bevel and Emboss* и *Drop Shadow* (*Layer > Layer Style*).



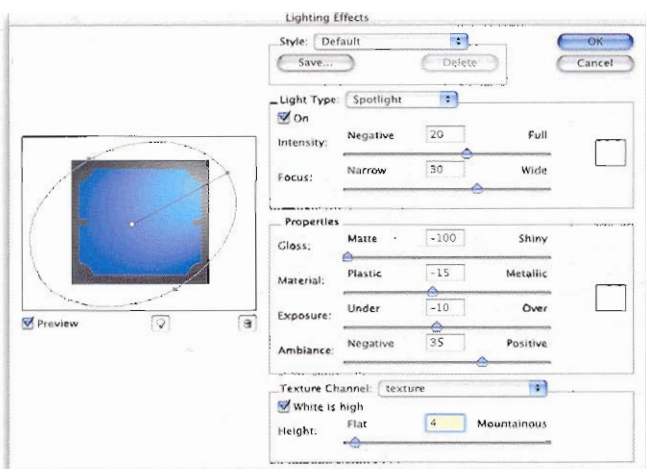
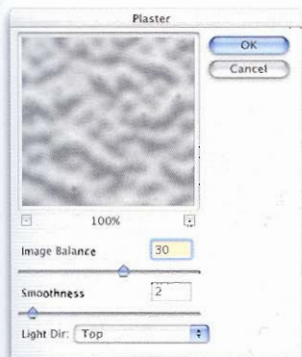
- 10** При выбранном параметре *Subtract from selection* воспользуйтесь инструментом *Rectangular Marquee* для удаления части выделенной области между отверстием и краем.



- 11** Создайте новый слой и залейте выделенную область цветом керамики. Снимите выделение.

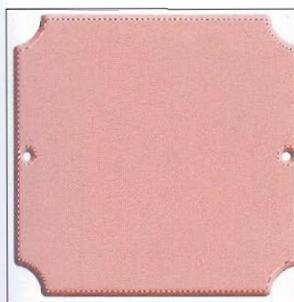


Керамический эффект



13 Примените фильтр *Filter > Sketch > Plaster*.

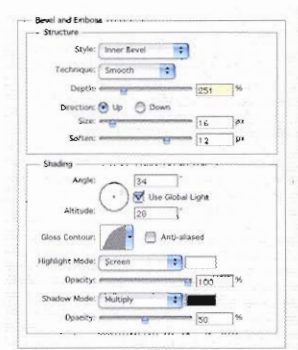
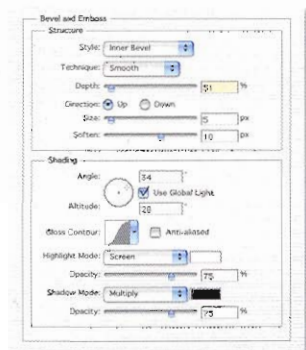
15 Вернувшись к "керамическому" слою, выполните команду *Filter > Render > Lighting Effects*, используя канал текстуры.



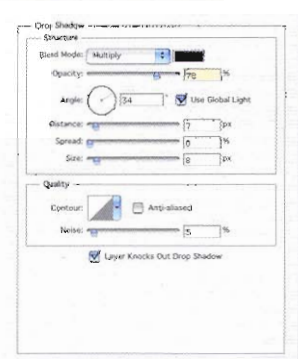
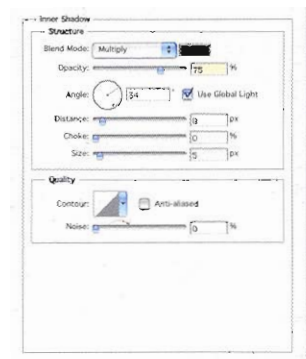
14 Выполните команду *Select > All*, после чего вырежьте и вставьте текстуру в новый alpha-канал. Снимите выделение.



17 Выберите белый цвет в качестве основного и подходящий шрифт, введите текст надписи.



16 Выполните команду *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss*.



18 При желании добавьте такие эффекты, как *Drop Shadow*, *Inner Shadow*, *Satin* или *Bevel and Emboss*.



# НЕРОВНЫЕ КРАЯ



Привлекательный, теплый на ощупь, легкий в обращении... деревянный брусок находит очень много применений. Вооружившись средствами Photoshop, любой пользователь сможет легко вырезать на деревянной поверхности свое имя или идентификационный код. Программа предлагает все необходимые инструменты: *Colorize*, *Layer Style*, *Undo*.

## Деревянные буквы с неровными краями

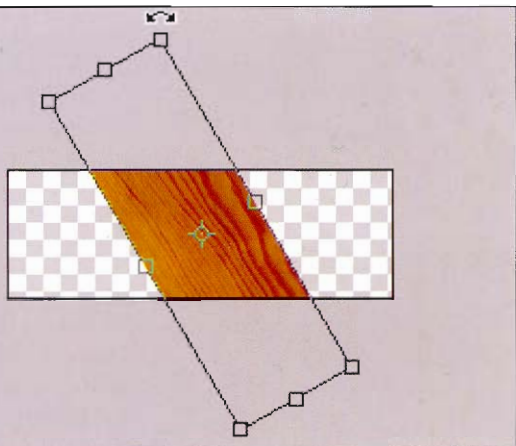


- 1 Выберите наиболее подходящий шрифт (в данном случае – это Repoter 2) и добавьте надпись в alpha-канал. Нажмите клавишу *<Enter>* и снимите выделение.

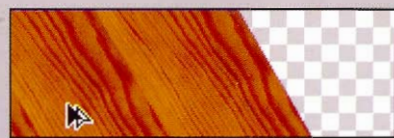


- 2 Вернитесь к палитре *Layers* и импортируйте подходящую текстуру. В данном случае я использую фрагмент изображения отсканированной деревянной доски. Создайте копию слоя и назовите ее "skew".

Деревянные буквы с неровными краями



**3** Уменьшите масштаб изображения, после чего перетащите внешние края рамки. Работая со слоем "skew", выполните команду *Select > All*, а затем команду *Edit > Transform > Rotate*. Удерживайте при вращении клавишу *<Shift>*, чтобы поворачивать ровно на 45°. Щелкните на кнопке *OK*.



**4** Создайте копию повернутого бруска для заливки кадра и объедините все слои с наклоненными изображениями.



**5** Теперь у вас должно быть два слоя – один горизонтальный, а другой с наклоном в 45°. Выполните команду *Image > Trim*, чтобы удалить невидимые части за пределами рабочей области. Это совсем не обязательно будет отражено в изображении, однако избавит программу от необходимости хранить сведения обо всех этих пикселях в памяти.



**6** Выделите текст надписи, после чего удалите его с наклонного слоя. Снимите выделение.



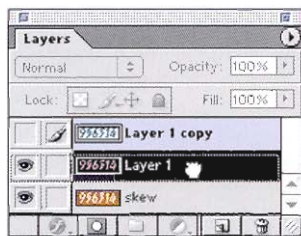
**7** Воспользуйтесь командой *Image > Adjustments > Hue/Saturation* для затемнения и уменьшения насыщенности наклонного слоя. Выберите инструмент *Move*, чтобы сместить целый слой на несколько пикселей вверх и влево.

## Деревянные буквы с неровными краями



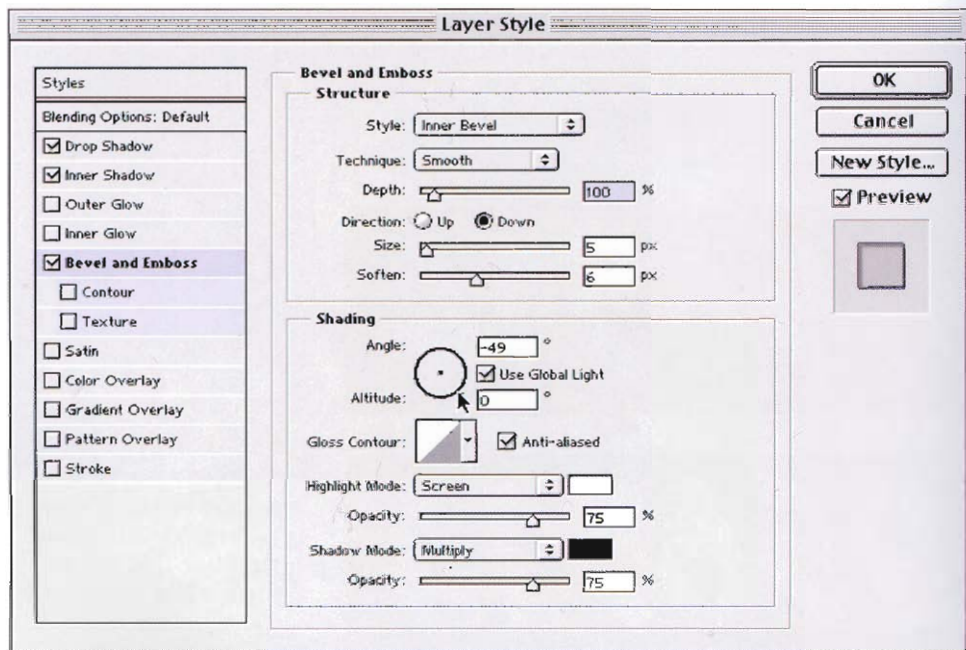
**8** Создайте копию исходного слоя. Выделите надпись, выполните команду *Select > Inverse* и удалите фон. Снимите выделение и снова воспользуйтесь командой *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, чтобы изменить характеристики надписи.

**9** Вернитесь к базовому слою и выделите текстовый канал. Удалите выделенную область и снимите выделение.



**10** Разместите базовый слой над наклонным.

**11** Щелкните на значке *Add a layer style* в нижней части палитры *Layers* (или выполните команду *Layer > Layer Style*). Выберите эффекты *Drop Shadow*, *Inner Shadow* и *Bevel and Emboss*. Основная цель — получение глянцевой поверхности. Перетащите индикатор источника света в нижний правый угол окружности. Возможно, вам придется поэкспериментировать, чтобы получить необходимый результат.



Деревянные буквы с неровными краями



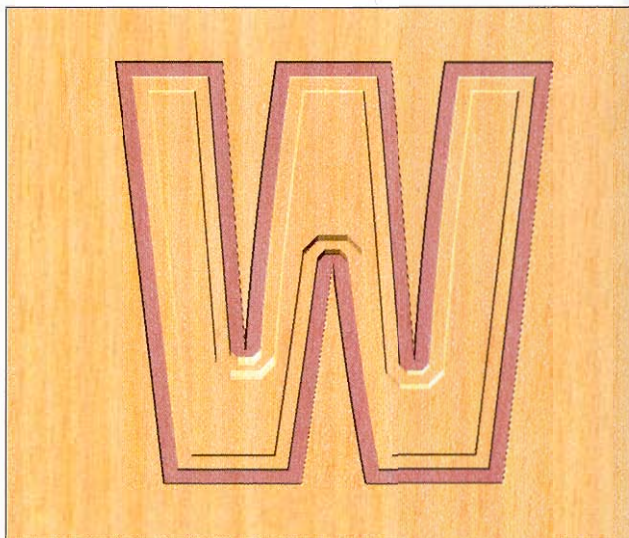
**12** При просмотре вместе с наклонным слоем исходный базовый слой должен выглядеть приблизительно так. Активизируйте верхний слой, после чего согласуйте буквы с их основой.



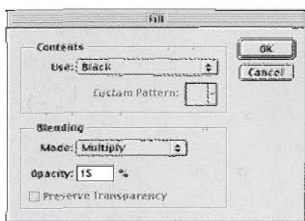
**13** Для того чтобы убедиться в отсутствии ненужных белых краев, добавьте тонкую линию с помощью диалогового окна *Layer Style*. В данном случае светлые пятна были добавлены с помощью инструмента *Dodge*.

# ДЕРЕВЯННАЯ БУКВА

Изображение деревянной поверхности было позаимствовано из библиотеки рисунков, однако оно выглядит слишком хорошо и реалистично по сравнению с отсканированным изображением настоящей деревянной поверхности. Текстуры из библиотек рисунков живут в мире, который не знает никаких потрясений и повреждений. Деревянные пластинки с вырезанными на них буквами, используемые для выдавливания надписей на пластиковых поверхностях, нашли очень широкое распространение во многих сферах. В настоящем примере мы попробуем воспроизвести одну из таких пластинок.



## Рельефная буква



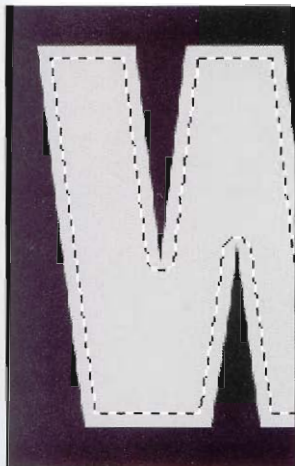
**2** При активной выделенной области выполните команду *Edit > Fill* и залейте выделенную область черным цветом с непрозрачностью 15% в режиме наложения *Multiply*.

**1** Создайте новый альфа-канал, после чего с помощью инструмента *Type* введите букву (слева).



**3** Результат выполнения предыдущего шага.

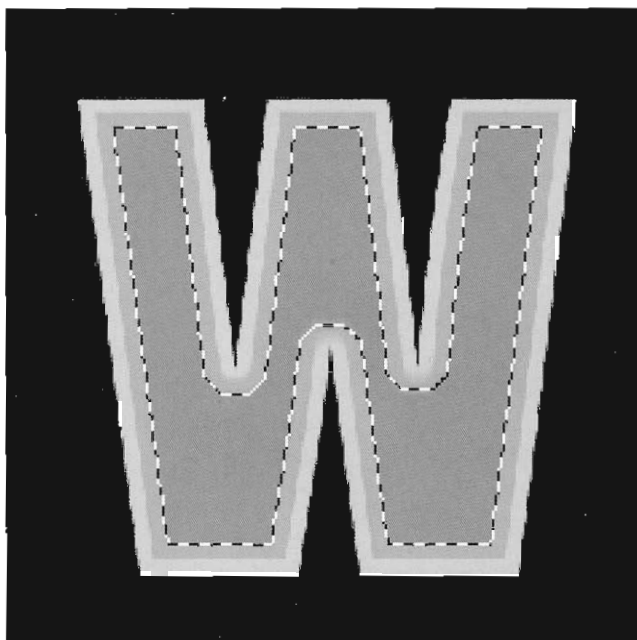
## Рельефная буква



**4** При активной выделенной области выполните команду *Select > Modify > Contract* и укажите значение около 8 пикселей.

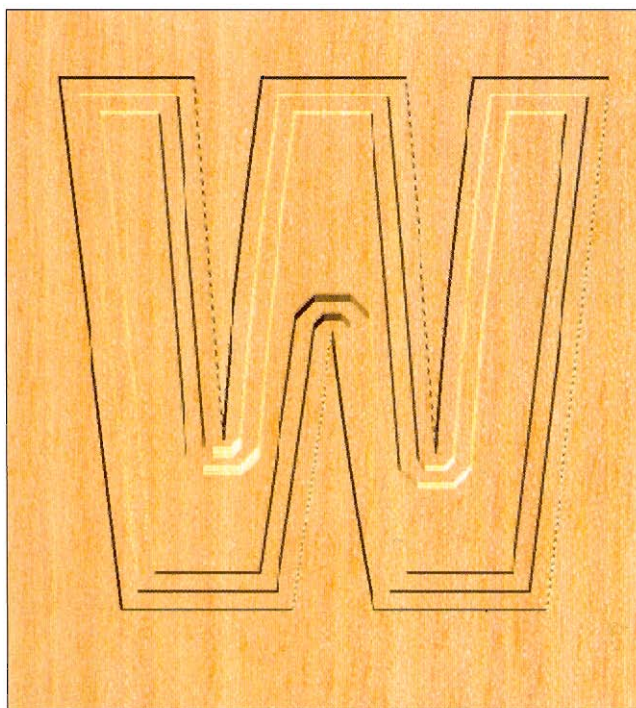
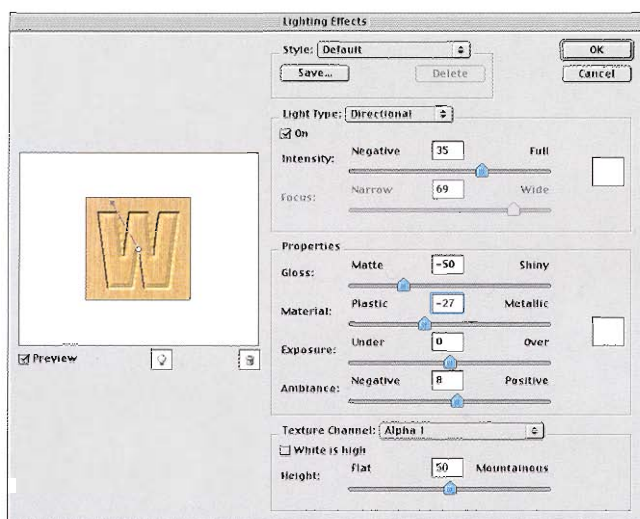


**6** Вернитесь к стандартному отображению слоев. Откройте файл, содержащий подходящую текстуру (в данном случае это изображение поверхности дерева из библиотеки изображений на компакт-диске), и вставьте ее в документ.



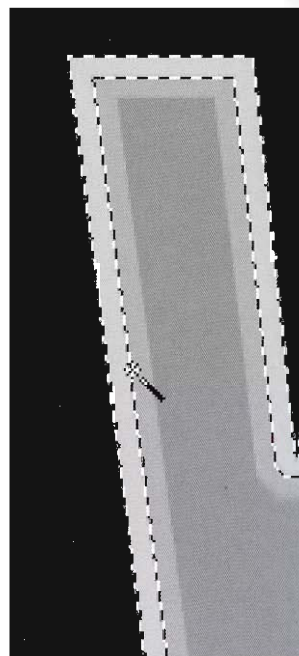
**5** Продолжайте выполнять подобные действия, сжимая выделенную область и заливая ее тем же цветом до тех пор, пока буква не будет полностью залита, а выделенная область не уменьшится до нуля.

## Рельефная буква



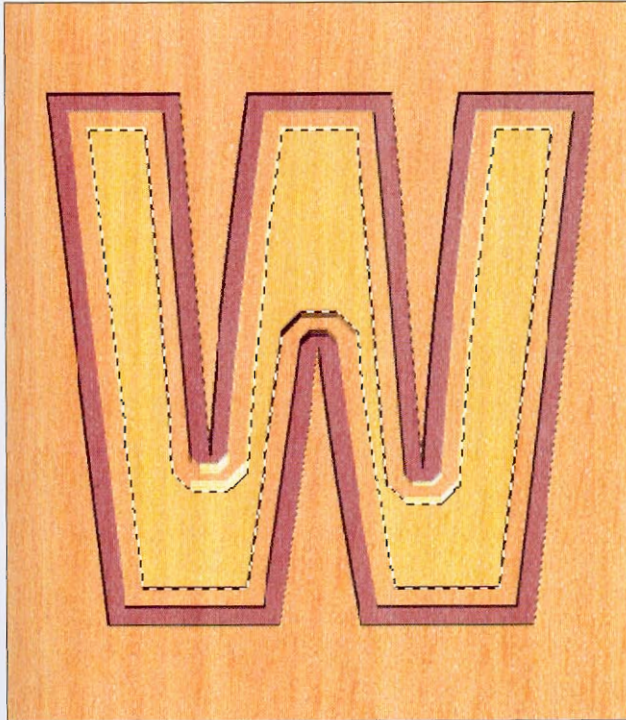
**8** Результат выполнения предыдущего шага.

**7** При активном слое, в который только что была вставлена текстура, примените фильтр **Lighting Effects** (*Filter > Render > Lighting Effects*) с указанными на рисунке параметрами, используя альфа-канал в качестве текстуры.



**9** Вернувшись к альфа-каналу, выберите инструмент *Magic Wand* при низком значении допуска и выделите внешнюю полосу серого цвета.

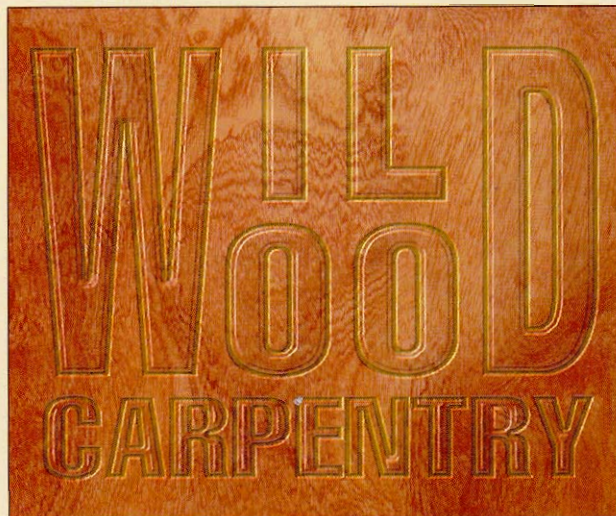
Рельефная буква



**10** Новая выделенная область может быть обработана с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation* для изменения цвета внешней части буквы.

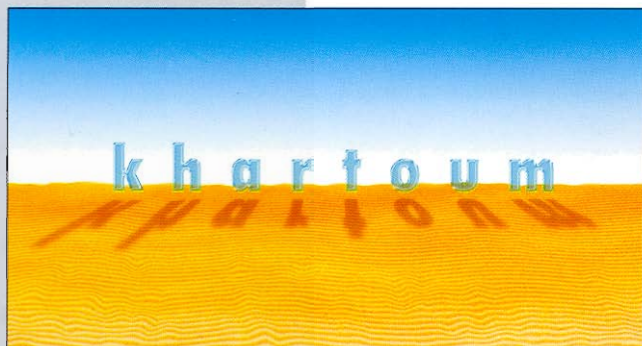
Альтернативные стили

Воспользовавшись приемами, описанными в настоящем примере, вы сможете легко изменять соотношение между поверхностью и выдавленными буквами. Используйте alpha-канал для разделения слоя надписью на две части: "выдавленную" и "ровную". Задайте для обоих слоев меньшее значение непрозрачности, а также подберите наиболее подходящий режим наложения. В данном случае для "ровного" слоя были заданы режимы наложения *Color Burn* и непрозрачность 80%. Придайте одному или обоим слоям определенный оттенок, чтобы достичь еще более интересных результатов.



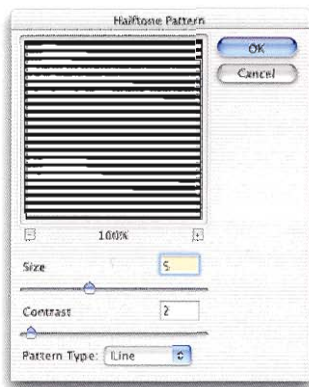


## МИРАЖИ



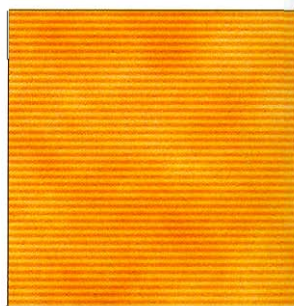
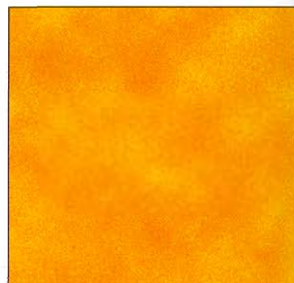
Вы должны быть очень признательны команде *Canvas Size*. При работе с перспективой изображения пустыни эта команда оказывается очень полезной. Photoshop позволяет работать с областью размером не больше 30000 пикселей — это эквивалентно однослойному изображению размером в 2 Гбайт. Работа с подобными изображениями на среднестатистическом компьютере оказывается достаточно сложной задачей. Даже в реальных ситуациях всегда проще начать работу с областью большого размера, чем при клонировании фрагментов ландшафта при нехватке области изображения.

**1** Создайте холст в четыре раза больший, чем окончательный вариант изображения. Залейте его желтым цветом, после чего добавьте монохроматический шум, воспользовавшись командой *Filter > Noise > Add Noise*. Примените фильтр *Filter > Render > Clouds*, выберите команду *Edit > Fade Clouds* и измените режим наложения на *Multiply*.

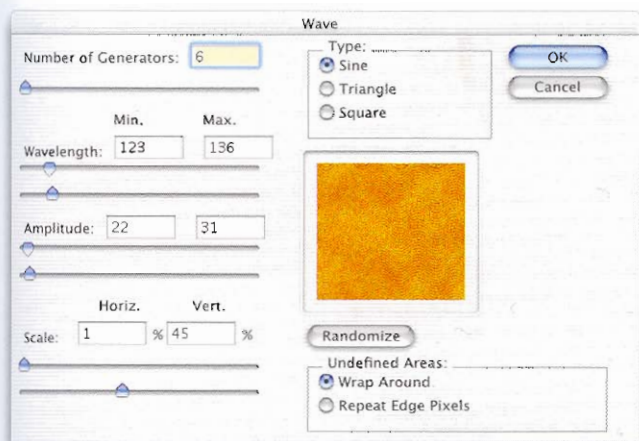


**2** Выберите черный цвет в качестве основного. Залейте новый слой нейтральным серым и примените фильтр *Filter > Sketch > Halftone Pattern*. При этом попробуйте поэкспериментировать с различными значениями параметров *Size* и *Contrast*.

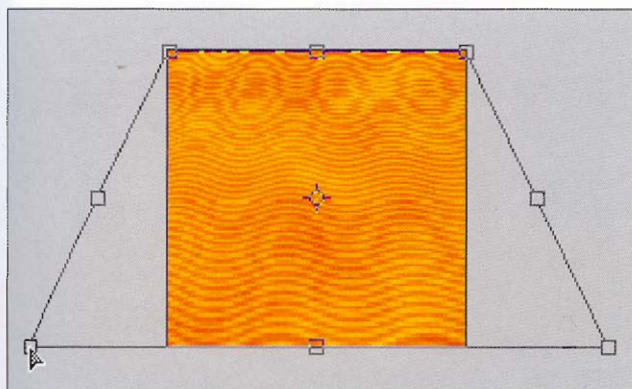
## Песок пустыни



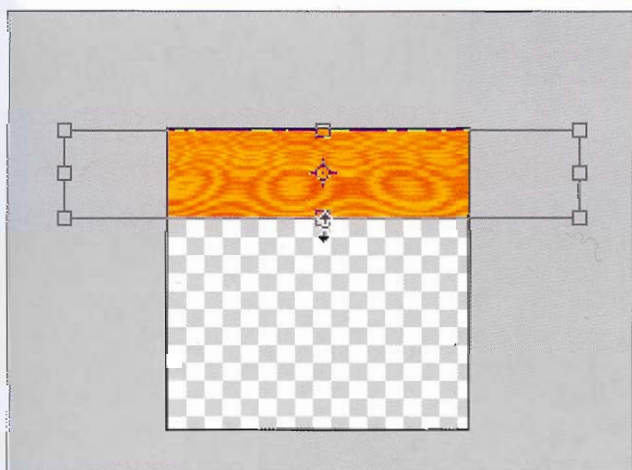
**3** Укажите для "полосатого" слоя режим наложения *Soft Light* и уменьшите его непрозрачность.



**4** Объедините два слоя, после чего примените к полученному слою фильтр *Filter > Distort > Wave*. При таком большом количестве параметров целесообразно записать удачную комбинацию параметров.

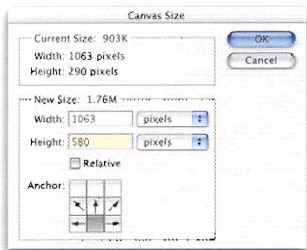


**5** Уменьшите масштаб изображения. Перетащите границы окна для проявления серых областей за пределами рабочей области. Выделите весь слой, выполните команду *Edit > Transform > Perspective* и перетащите нижний маркер наружу. Муар, который вы можете увидеть, — это всего лишь дефект отображения на экране (на полноразмерное изображение он не влияет). Нажмите клавишу *<Enter>* для подтверждения преобразований.

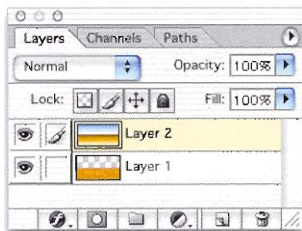


**6** Выполните команды *Edit > Select All* и *Edit > Transform > Perspective*. Примените еще одно преобразование (*Edit > Transform > Scale*). В данном случае используйте нижний маркер для уменьшения масштаба изображения по вертикали. Выделенная область большого размера указывает на то, что Photoshop учитывает пиксели, находящиеся за пределами рабочей области. Проблему можно решить, выполнив команду *Image > Trim* и выбрав переключатель *Transparent Pixels* в группе *Based On*.

## Песок пустыни



**7** Обрезав песок для удаления любых ненужных краевых эффектов, удвойте высоту холста, воспользовавшись командой *Image > Canvas Size*. Закрепите исходное изображение в нижней части холста.



**11** Добавьте надпись таким образом, чтобы ее базовая линия находилась чуть ниже линии горизонта, после чего rasterизируйте ее (*Layer > Rasterize > Type*) (справа).

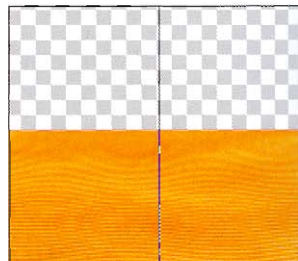
**12** Создайте копию текстового слоя. Выделите надпись и выполните команду *Edit > Transform > Flip Vertical*. Щелкните на кнопке *OK* и расположите перевернутую надпись под исходной.

**13** При выделенной надписи выполните команду *Edit > Transform > Perspective* и перетащите нижние угловые маркеры наружу. Щелкните на кнопке *OK* и присвойте полученному слою название "shadow".

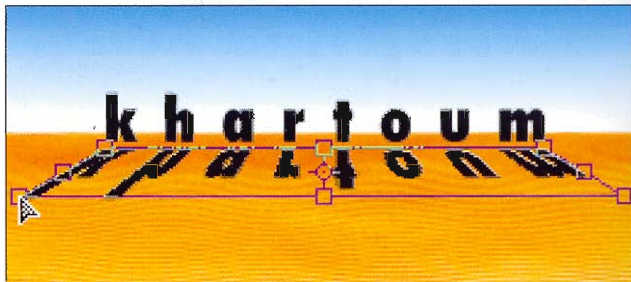
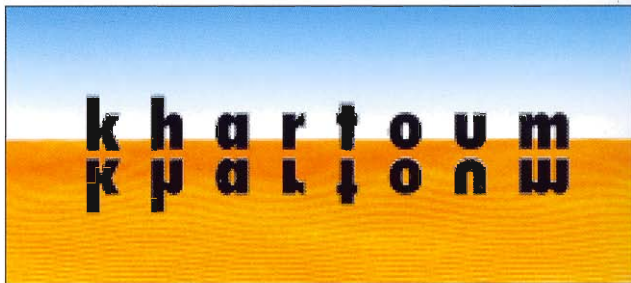
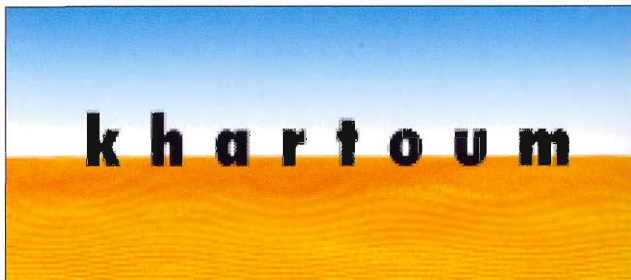


**8** Создайте новый слой. Выберите инструмент *Gradient*, после чего выберите градиент **Chrome** из палитры стандартных градиентов.

**10** Задайте для верхнего слоя режим наложения **Soft Light**, объедините слои, после чего присвойте полученному слою название "desert" (слева).

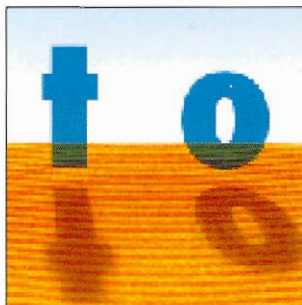


**9** Отобразите пустую часть рабочей области. Нажмите клавишу *<Shift>* и примените градиент сверху вниз. При этом убедитесь в том, что градиент начинается точно сверху и заканчивается внизу холста. Только в этом случае линии горизонта будут совпадать.

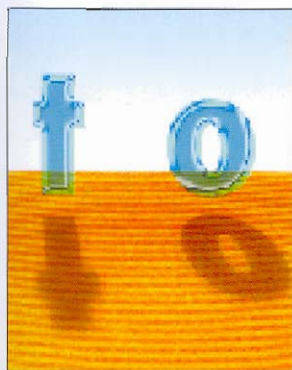




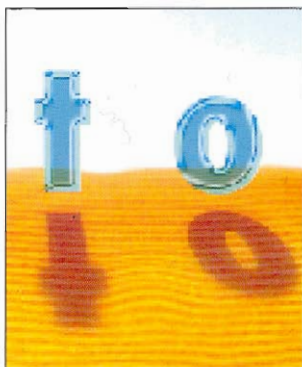
**15** Воспользуйтесь командой *Image > Adjustments > Hue/Saturation* для добавления к тени определенного оттенка. Выберите режим наложения *Hard Light*, а режим наложения уменьшите до 75%.



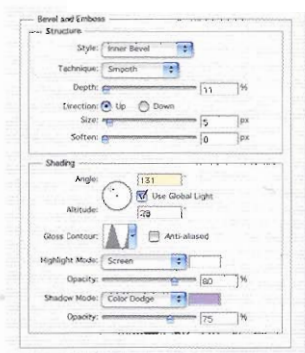
**16** Вернитесь к исходному текстовому слою ("khartoum"), после чего выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, чтобы добавить к надписи определенный оттенок. В то же время добавьте прозрачность, изменив режим наложения слоя на *Multiply*.



**18** Результат применения эффекта *Bevel and Emboss*.



**14** Выделите всю тень, за исключением верхней части, значительно растушуйте выделенную область (в данном случае было указано значение 30 пикселей), после чего примените фильтр *Filter > Blur > Gaussian Blur*.



**17** Примените эффект *Bevel and Emboss (Layer > Layer Style > Bevel and Emboss)* к текстовому слою "khartoum". В данном случае при изменении внешнего вида надписи наиболее важную роль сыграло значение параметра *Angle* в области *Shading*.

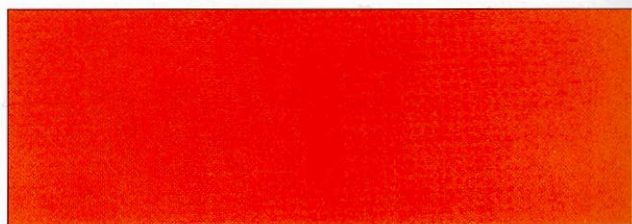
**19** Разместите слой "shadow" под слоем "khartoum". Выделите слой "desert". Для смягчения линии горизонта создайте растушеванную выделенную область вдоль нее, затем выполните команду *Image > Liquify*, чтобы добавить волнистый контур. Используйте ту же выделенную область для добавления размытия в несколько пикселей. Объедините слои "shadow" и "desert", после чего примените команду *Liquify* ко всей поверхности земли.

# В ОГНЕ...



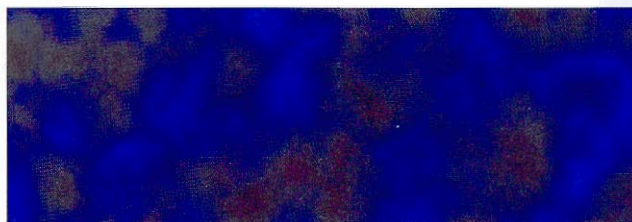
Удачная имитация огня заключается в согласовании движения и смещений цветов с подходящими характеристиками. Именно по этой причине сложно воспроизвести огонь на неподвижном листе бумаги. Поэтому наша основная задача — вызвать определенные воспоминания в памяти зрителя. Например, по мнению Рэя Бредбери, книги горят при  $451^\circ$  по Фаренгейту ( $232^\circ$  C).

## Пожар



1

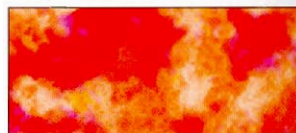
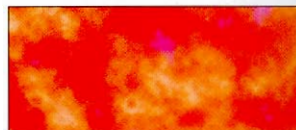
Создайте новый документ и залейте область изображения оранжевым цветом.



2

Примените фильтр *Filter > Render > Difference*

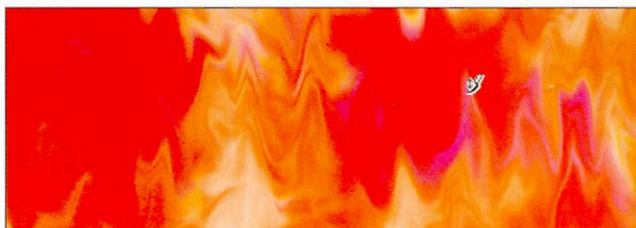
*Clouds* ко всему изображению. Повторяйте эти действия до 15 раз или больше, пока не получите беспорядочную комбинацию красных и оранжевых пятен. Здесь показано, как изменяется внешний вид изображения



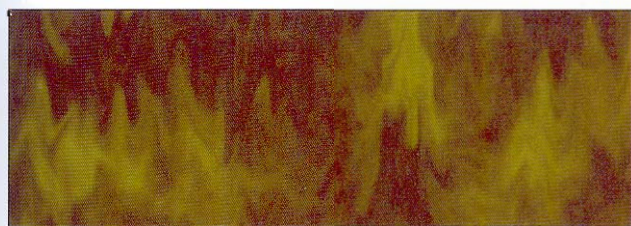
## Пожар



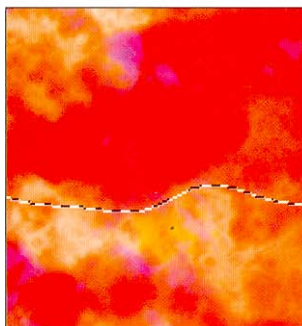
**3** Создайте копию слоя, после чего назовите нижний слой "smoke", а верхний – "flame".



**4** Скройте слой "flame", после чего используйте различные инструменты окна *Liquify* для создания языков пламени на слое "smoke". Щелкните на кнопке *OK*.

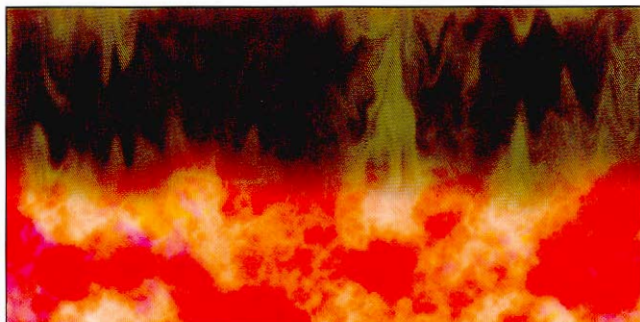


**5** Выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation* при установленном флажке *Colorize*, чтобы уменьшить цветовые значения и затемнить изображение. Щелкните на кнопке *OK*. Возможно, вам понадобится воспользоваться командой *Color Balance*, чтобы увеличить содержание желтого цвета.



**6** Активизируйте слой "flame", после чего воспользуйтесь инструментом *Lasso* для выделения верхней части изображения. Выполните команду *Select > Feather* для растушевки выделенной области (укажите большое значение, например 40 пикселей). Щелкните на кнопке *OK*.

## Пожар

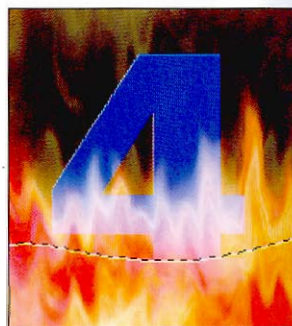


8 Выберите режим наложения слоя **Screen**.



9 Выберите инструмент **Type** и промежуточный цвет (точный оттенок роли не играет). Добавьте надпись, нажмите клавишу **<Enter>**, после чего разместите полученный слой между слоями "smoke" и "fire". Растеризируйте надпись (**Layer > Rasterize > Type**).

7 Нажмите клавишу **<Delete>**, чтобы удалить выделенную область. Снимите выделение, после чего воспользуйтесь командой **Image > Liquify** (Photoshop 6) или **Filter > Liquify** (Photoshop 7) для еще большего выделения языков пламени.

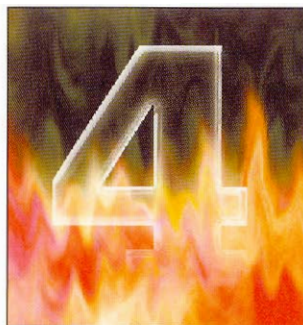


10 Нарисуйте выделенную область с помощью инструмента **Lasso**. Выполните команду **Select > Feather** при высоком значении параметров, после чего удалите нижние части цифр. Выберите режим наложения **Hard Light** и снимите выделение.

## Пожар



**11** Щелкните на значке текстового слоя, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>/<Cmd>**. Выполните команду **Select > Modify > Contract**, чтобы немного уменьшить выделенную область, растушуйте ее, а затем удалите. Снимите выделение.

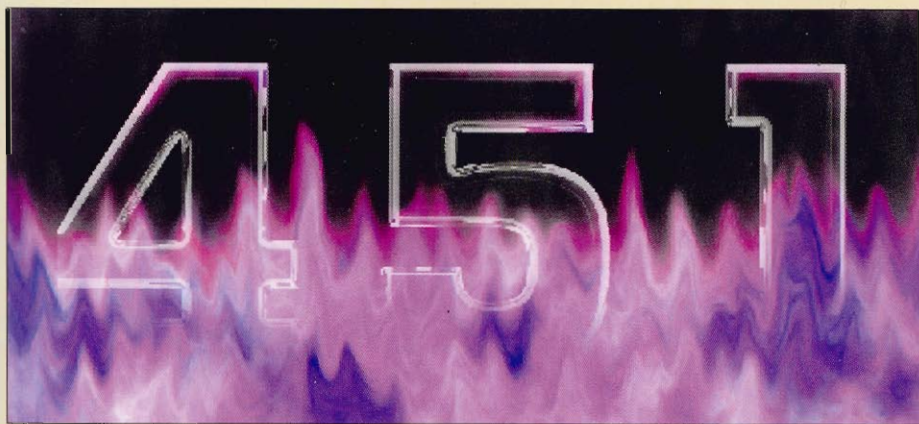


**12** Примените фильтр **Chrome** (**Filter > Sketch > Chrome**) к оставшейся части надписи.



**13** Окончательные действия включали следующее: затемнение слоя "smoke" для повышения контраста; применение к текстовому слою фильтра **Filter > Render > Lighting Effects** для добавления небольших отражений; применение фильтра **Filter > Artistic > Plastic Wrap**; копирование (с использованием маленькой кисти) нескольких языков пламени на цифры. Скопируйте только слой "flame" — цвета изменятся в соответствии с оттенками основного изображения.

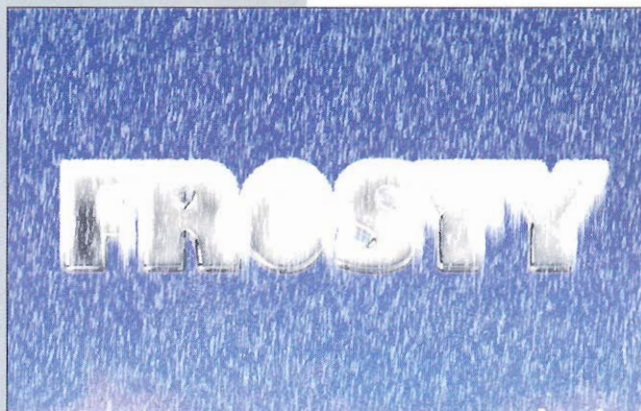
## Альтернативные стили



Для радикального изменения цвета к слою "flame" достаточно применить команду **Image > Adjustments > Hue/Saturation**.



# АБСОЛЮТНЫЙ НУЛЬ



Невозможно понять, как средства Photoshop создают снежный эффект.

При использовании различных шрифтов возникает ряд дополнительных сложностей.

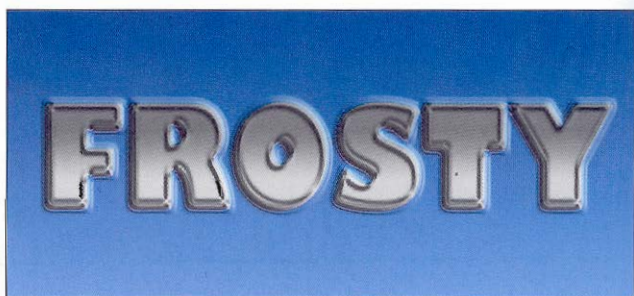
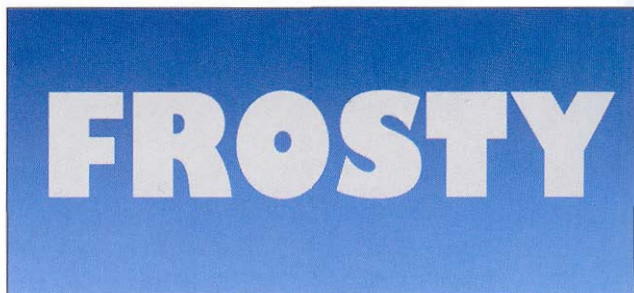
Например, как добавить снег к букве "А".

Также проблематичным оказывается получение бликов на белой поверхности.

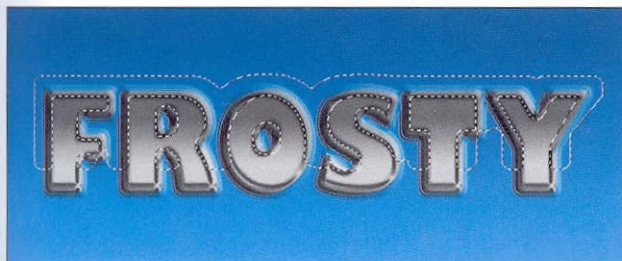
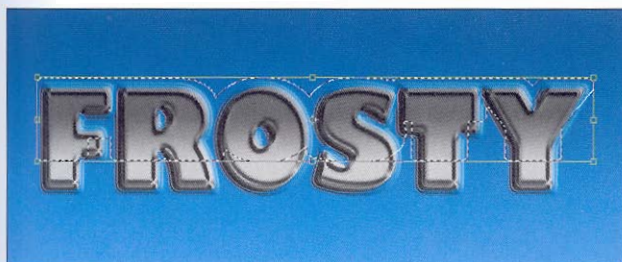
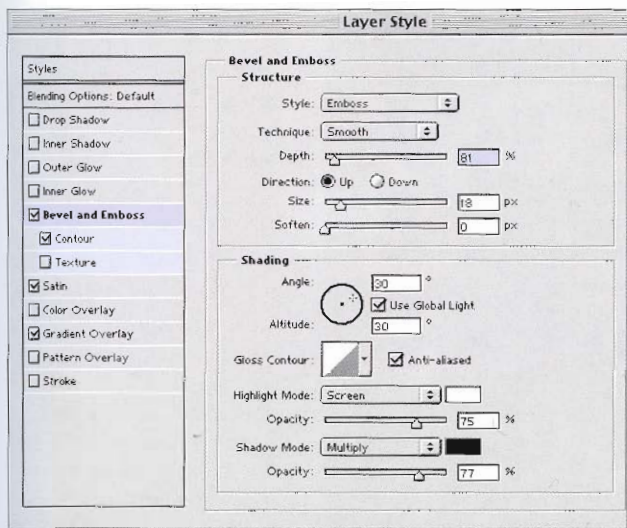
В данном примере мы попробуем разобраться во всем этом.

## Мороз

- 1 Создайте новый документ размером приблизительно 800x500 пикселей. Создайте фон для имитации неба, используя градиентную заливку от светло-синего (R120, G183, B244) до темно-синего цвета (R36, G79, B128). Добавьте какую-нибудь надпись на новый слой, используя большой полужирный шрифт, после чего залейте ее светло-серым цветом.



- 2 Создайте эффект объемной надписи, воспользовавшись стилем **Bevel and Emboss** с указанными на рисунке значениями параметров (сам эффект вы найдете в диалоговом окне *Layer Style*). В области *Shading* из раскрывающегося списка *Highlight Mode* выберите вариант *Multiply*. Из списка *Gloss Contour* выберите вариант *Rounded Steps*. Также примените эффект *Satin*, выбрав режим наложения *Screen* и контур *Cone*, а также эффект *Gradient Overlay*, установив флажок *Reverse*. Задайте значения 50% для параметров *Opacity* и *Scale*.

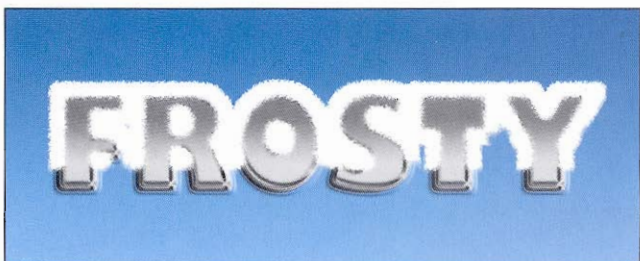
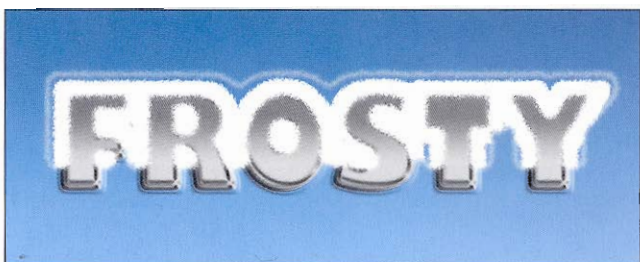


**3** Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>/<Cmd>**, щелкните на текстовом слое в палитре *Layers*, чтобы загрузить его как выделенную область. Выполните команду **Select > Modify > Expand** и введите значение 4 пикселя. Выполните команду **Select > Save Selection** и назовите выделенную область "type 1". Выделите альфа-канал "type 1" и заштрихуйте выделенную область (**Edit > Stroke**), выбрав белый цвет и параметр *Center*. Снимите вы-

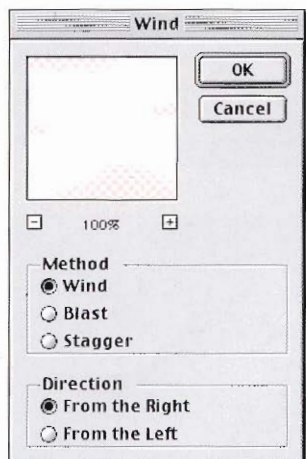
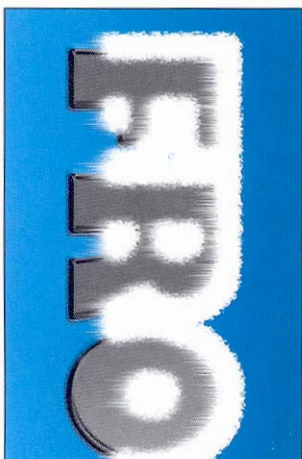
**4** Создайте новый слой, разместив его над текстовым, назовите его "snow". Выполните команду **Select > Load Selection** и загрузите выделенную область "type 1". Сожмите выделенную область по вертикали до 70% (**Select > Transform Selection**).

**5** Отнимите исходный текстовый слой, нажав клавишу **<Alt>/<Option>** и щелкнув на его значке, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>/<Cmd>**. Расширьте выделенную область на 7 пикселей. Примените команду **Select > Modify > Smooth**, указав значение 3. Сохраните выделенную область как новый канал "type 2". Снимите выделение.

## Мороз



**8** На слое "snow" загрузите канал "type 1", расширьте выделенную область на 2 пикселя и выполните команду *Select > Inverse* (вверху).

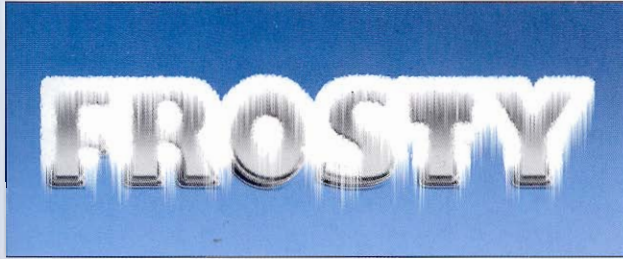
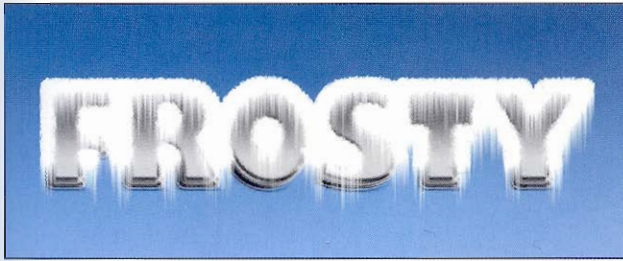


**6** Примените фильтр *Filter > Blur > Gaussian Blur* к каналу "type 2". Задайте значение 1,8 для параметра *Radius*. Примените фильтр *Filter > Stylize > Diffuse*.

**7** Выполните команду *Select > Load Selection* и загрузите канал "type 2". Выделите слой "snow" и залейте выделенную область белым цветом. Выполните команду *Select > Feather*, задав значение 2 пикселя, после чего залейте выделенную область белым цветом. Отнимите канал "type 1" от выделенной области (нажмите клавишу *<Alt>/<Option>*, а затем нажмите клавишу *<Ctrl>/<Cmd>* и одновременно щелкните на канале "type 1"). Удалите полученную выделенную область со слоя и снимите выделение. Выполните команду *Filter > Noise > Add Noise*, указав значение 8%. Дважды примените фильтр *Filter > Stylize > Diffuse*.

**9** Выполните команду *Image > Image Size* и увеличьте размер изображения до 200%. Выполните команду *Image > Rotate Canvas > 90° CW*. Выберите слой "snow" и примените к нему фильтр *Filter > Stylize > Wind* со значениями параметров, приведенными на рисунке.

## Мороз



**10** Выполните команду *Image > Image Size* и уменьшите размер изображения до 200% от его исходного размера. Скопируйте слой "snow" (тем самым создав слой "snow copy"), после чего примените фильтр *Filter > Stylize > Wind*. Выполните команду *Image > Rotate Canvas > 90° CCW*. Удалите исходный слой "snow".

**11** Скопируйте слой "snow copy" и примените к нему фильтр *Filter > Stylize > Diffuse*.

## Альтернативные стили

Для получения данного эффекта попробуйте выполнить следующие действия. Отобразите диалоговое окно *Layer Style* и выберите в нем эффект *Inner Shadow* в режиме наложения *Screen* с выбранным белым цветом; режим *Color Overlay* с использованием бледно-голубого цвета в режиме наложения *Dissolve*; *Pattern Overlay* с выбранным узором *Clouds* (при значительно увеличенном масштабе) и непрозрачностью 50%, а также эффект *Stroke*. Добавление фильтра *Lens Flare* вместе с отбрасывающим тень снегом и радиальным размытым градиентом позволяет завершить эффект.

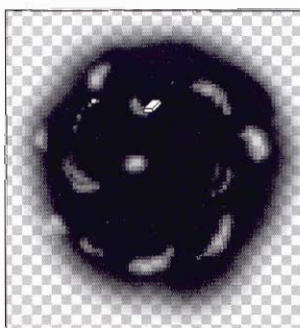


# ЭТО ПТИЦА?

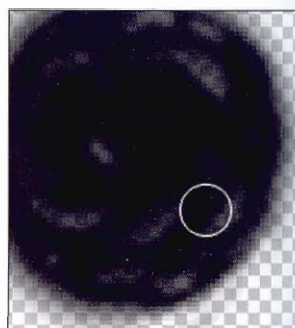
Вопросы здравоохранения и безопасности, “заселенное” воздушное пространство, а также уменьшение выделяемых средств на рекламу — вот с чем приходится сталкиваться современным авиакомпаниям. Самолеты очень часто используются в различных развлекательных шоу, например, для рисования различных фигур в небе. Для этого используется пар, который возникает в результате попадания жидкого парафина в горячую выхлопную трубу самолета. В итоге получается мазок шириной в 23 м, а высота буквы может составить 400 м (если перевести это в размер шрифта, получится около 1500000 пунктов). Засечки при этом не используются, ошибки не исправляются, однако наиболее сложной задачей оказывается написание в обратном направлении, чтобы находящаяся на земле аудитория понимала, что написано на фоне неба.



## Пар

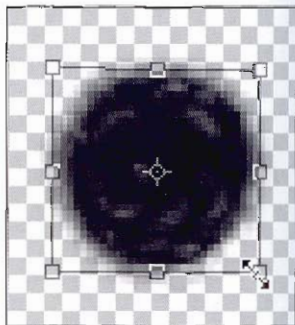


**1** Создайте небольшой документ квадратной формы, например со стороной в 100 пикселей, после чего зарисуйте его черным цветом мягкой кистью. Добавьте белые пятна с помощью инструмента *Eraser* с теми же настройками кисти.



**2** Воспользуйтесь инструментом *Blur* для избирательного смягчения частей изображения.

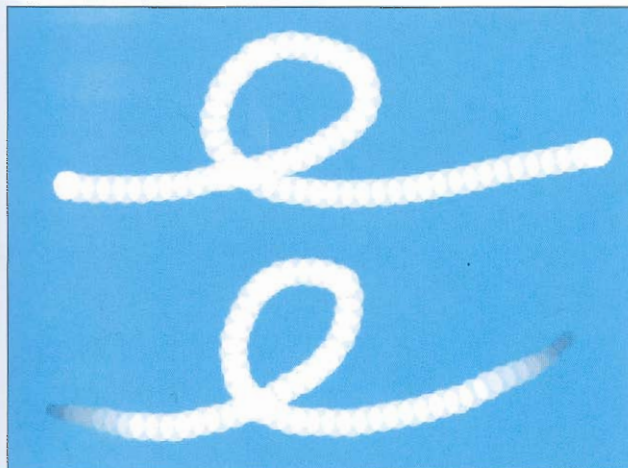
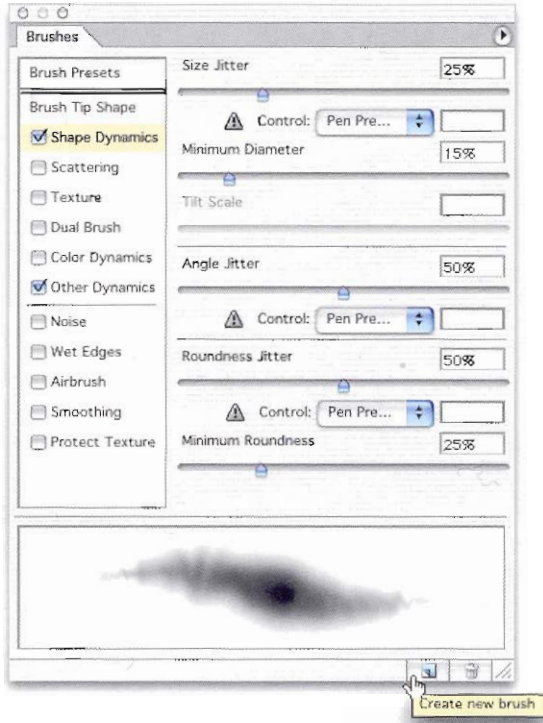
**3** Воспользуйтесь инструментом преобразования, удерживая нажатой клавишу *<Shift>*, чтобы уменьшить масштаб диска в два раза. После этого нарисуйте прямоугольную область вокруг (но не вплотную) диска, а затем выполните команду *Edit > Define Brush*.





**4** Щелкните на значке *New Brush* панели *Options*, увеличьте значение *Spacing* до 45%, после чего присвойте кисти название "writing".

**5** Это параметры, доступные в диалоговом окне *Brush Dynamics* (Photoshop 7). При использовании графического планшета ширина мазка зависит от нажима и наклона пера. Диалоговое окно *Other Dynamics* позволяет задать непрозрачность и "поток краски".

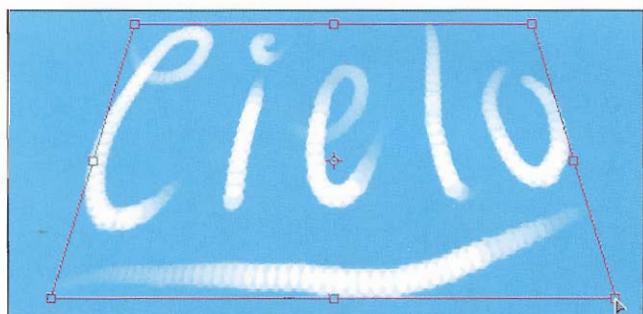


**6** Создайте новый документ большего размера, в котором вы и будете рисовать, после чего залейте слой *Layer 1* синим цветом. В новом слое, выбрав белый в качестве фона, попробуйте рисовать новой кистью, выбрав инструмент *Airbrush*. Верхний след был получен при использовании мыши, а нижний – с помощью графического планшета. Растворяющийся цвет в конце мазка определяется выбором фонового слоя на панели инструментов.

## Пар



**7** Используя графический планшет, можно получить почти прозрачные мазки.



**8** Более заметный эффект можно получить с помощью команды *Edit > Transform > Perspective*.



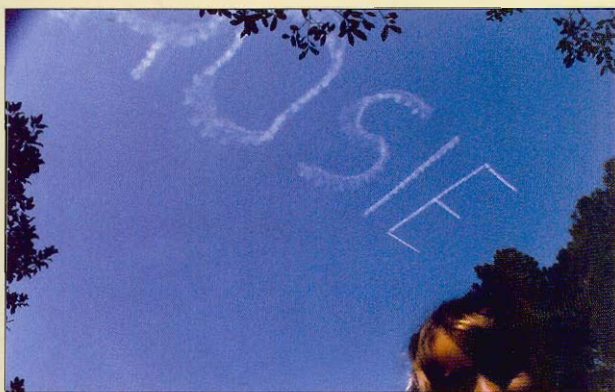
**9** К слою с изображением неба сначала был применен градиент "от светло-голубого к прозрачному", после чего — фильтр *Filter > Render > Clouds*, действие которого после этого было ослаблено, режим наложения был изменен на *Screen*. После многократного применения метода проб и ошибок к точке над буквой "i" был применен фильтр *Filter > Render > Lens Flare*. Сами следы после этого были обработаны инструментом *Blur*, а затем был добавлен самолет.

## Пар

## Альтернативные стили



Эта надпись вполне могла быть сделана на небе в честь дня рождения какой-нибудь девушки.





## ВРЕМЯ ШОУ

Освещенная сзади надпись, расположенная на сцене, редко оставляет публику равнодушной. Как часто вы видели подобное? Диалоговое окно *Lighting Effects* позволит вам добавить любые варианты освещения. Вариант *Five Lights Up* замечательно подходит для увертюры и зловещих сцен, желтое свечение *2 O'Clock Spotlight* — для теплых романтических встреч, *Triple Spotlight* — для освещения сцен победы, а *Five Lights Down* — для освещения занавеса. Все эти, а также многие другие доступные варианты можно изменить, переименовать и сохранить для повторного использования. Например, выберите вариант *Circle of Light* с его четырьмя источниками света, сместите их, добавьте еще десяток источников, после чего сохраните под каким-нибудь подходящим названием.



### Свет рампы



**1** Выберите инструмент *Type* и введите слово, выбрав подходящий темный цвет (но не черный). Выполните команду *Layer > Type > Warp Text*, после чего выберите стиль *Fisheye* с указанными на рисунке значениями параметров.



**2** Воспользуйтесь инструментом *Rectangular Marquee* для выделения нижней части окна, пересекающейся с нижней частью букв. Выполните команду *Select > Load Selection* и выберите "STAGE Transparency" в качестве канала; убедитесь в том, что выбран переключатель *Subtract from Selection*. Создайте новый слой и залейте выделенную область подходящим цветом "сцены". Снимите выделение. Разместите слой "stage" под текстовым слоем. Залейте фоновый слой черным цветом.

## Свет рамп



**3** Создайте копию текстового слоя и выполните команду *Edit > Transform > Flip Vertical*. Разместите перевернутую надпись под исходной, после чего выполните команду *Edit > Transform > Rotate* для стыковки базовых линий двух надписей. Растеризируйте надпись (*Layer > Rasterize > Type*).



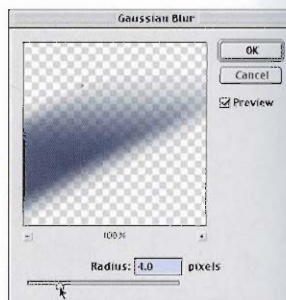
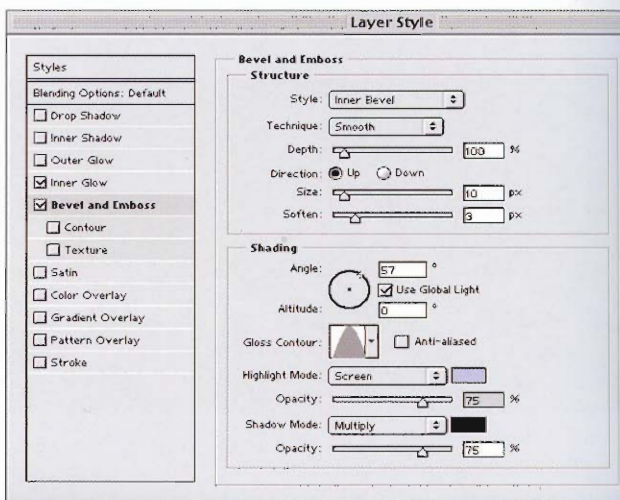
**4** Выполните команду *Edit > Transform > Perspective*, чтобы придать надписи объемный вид.



**5** Скопируйте слой и разместите копию под исходным слоем. Снова выполните команду *Edit > Transform > Perspective* для смещения слоя в другом направлении. Задайте значение 20% для непрозрачности слоя.

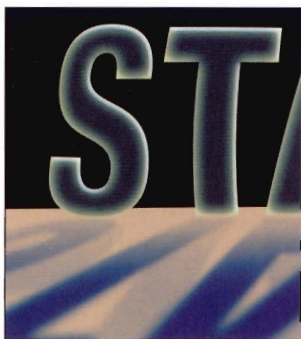
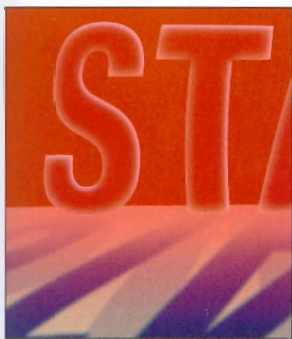
## Свет рампы

- 6 Выполните команду *Layer > Layer Style*. Примените к исходному текстовому слою эффекты *Bevel and Emboss* и *Inner Glow*.

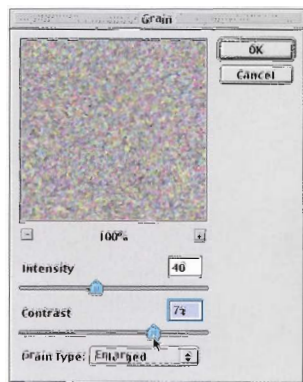


- 7 На обоих слоях с тенями удалите дальнюю часть тени с помощью инструмента *Eraser*, для которого выбрана мягкая круглая кисть и непрозрачность 50%. Чем дальше тень расположена от надписи, тем больше ее надо удалить. Оставшуюся тень размойте с помощью фильтра *Filter > Blur > Gaussian Blur* с использованием радиуса, равного 4 пикселям. Точно так же размойте и вторую тень, но со значением радиуса 2,5 пикселя.

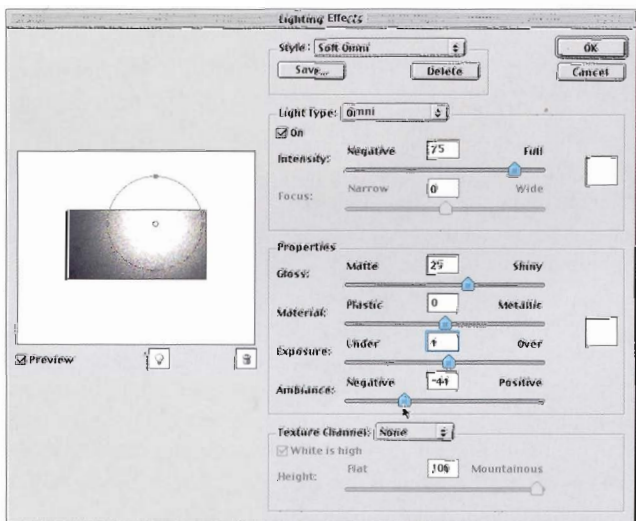
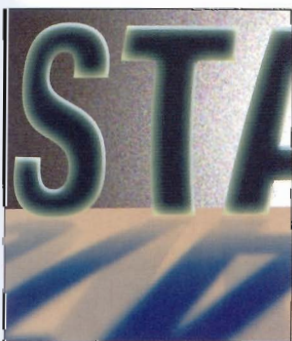
## Свет рампы



**8** Примените режим быстрой маски для создания градиентной выделенной области в нижней части теней. Выйдите из режима быстрой маски и размойте каждый слой с тенью еще на 10 пикселей с помощью фильтра *Gaussian Blur*. Снимите выделение.



**9** Залейте фоновый слой нейтральным серым цветом. Примените фильтр *Grain* (*Filter > Texture > Grain*), используя значения параметров, показанные на рисунке.

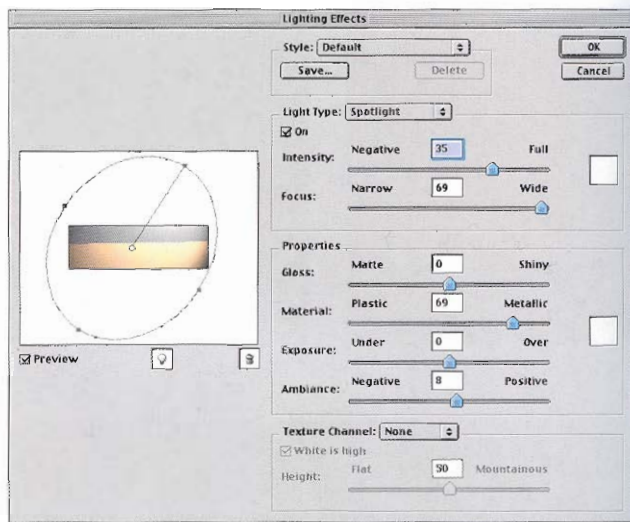


**10** Примените к фоновому слою фильтр *Lighting Effects* (*Filter > Render > Lighting Effects*) с использованием стиля *Soft Omni*.

## Свет рампы



**11** Примените к слою "stage" фильтр *Filter > Render > Lighting Effects* с использованием параметров, приведенных на рисунке.



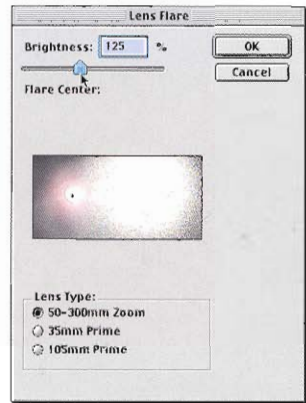
**12** Воспользуйтесь инструментом *Burn* для затемнения переднего плана основной тени.



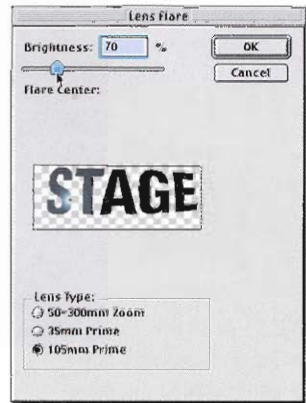
## Свет рампы



- 13 Вернитесь к фоновому слою и примените к нему фильтр *Filter > Render > Lens Flare*.



- 14 Растеризируйте текстовый слой, после чего примените *Filter > Render > Lens Flare* с меньшими значениями параметров.



- 15 Затемните края фонового слоя с помощью инструмента *Burn*, если в этом есть необходимость.

# НЕОНОВАЯ ВЫВЕСКА



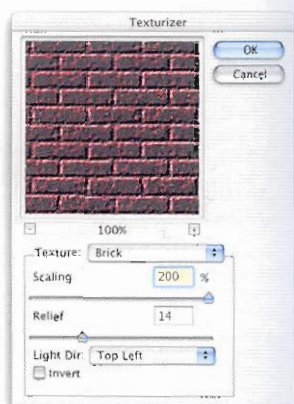
Газ неон присутствует в воздухе в соотношении 1:65000. Приложив к нему электрический ток, можно получить свечение. Чистый неон светится красным цветом; все остальные цвета достигаются в результате добавления смеси аргона, ртути и фосфора. Производство трубок с газом — очень точный процесс, не говоря уже об их превращении в буквы. Пользователям Photoshop для имитации подобных эффектов потребуются использовать сплошные мазки, прерывающиеся при переходе между смежными символами. В настоящем примере мы попробуем воспроизвести свечение трубок с неонам.

**1** Создайте новый документ. Размер этого документа — 590x354 пикселей. Выберите красный цвет кирпича. Это цвет R108, G0, B10 (M100, Y100, K60). При получении данного эффекта лучше использовать темные оттенки. Залейте фон кирпичным цветом. Выполните команду *Filter > Texture > Texturizer*. Выберите текстуру *Brick* и задайте значения параметров, указанные на рисунке.

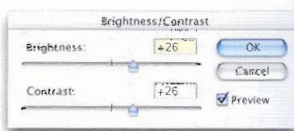
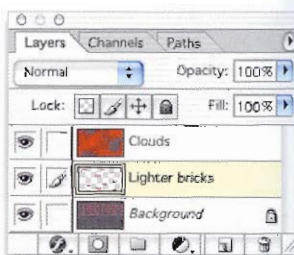


**3** Для получения более реалистичного эффекта осветлите и затемните произвольные части кирпичной стены, выполнив следующее. Нажмите клавишу *<Shift>* и выделите отдельные кирпичи с помощью инструмента *Rectangular Marquee*. Выполните команду *Layer > New > Layer via Copy*, присвоив новому слою название "Lighter bricks". При активном выделенном слое осветлите его с помощью команды *Image > Adjustments > Brightness/Contrast*.

## Неон



**2** Создайте новый слой и назовите его "Clouds". Выберите фоновый цвет (C0, M100, Y100, K70) и основной цвет (C0, M100, Y100, K100). Примените фильтр *Filter > Render > Clouds*. Выберите режим наложения *Multiply*.

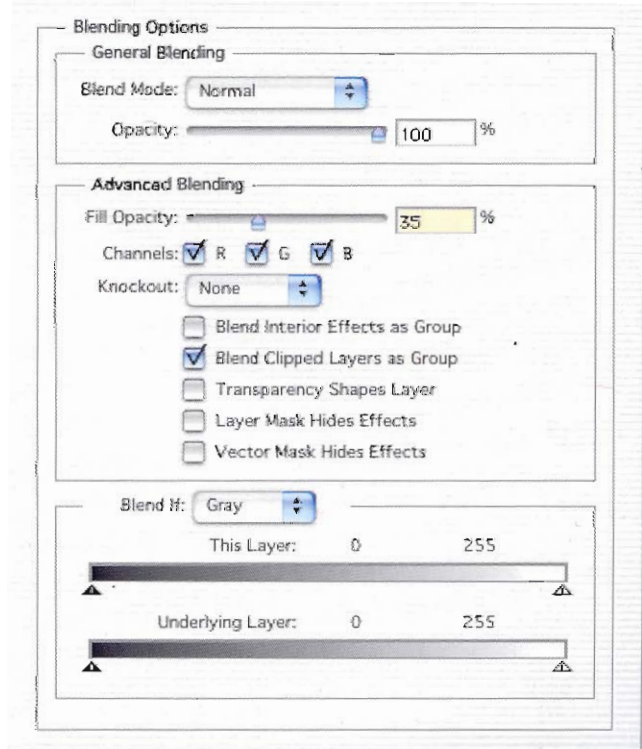




**5** Если вам необходимо сохранить надпись, создайте копию текстового слоя. Работая с копией слоя, выполните команду *Layer > Type > Convert to Shape*. Скройте исходный слой "Café". В области *Advanced Blending* диалогового окна *Layer Style* для параметра *Fill Opacity* задайте значение 35%. И наконец, выберите для слоя "Café" режим наложения *Multiply*.

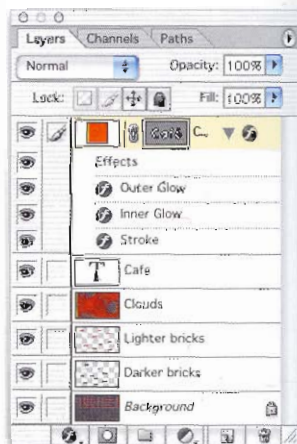
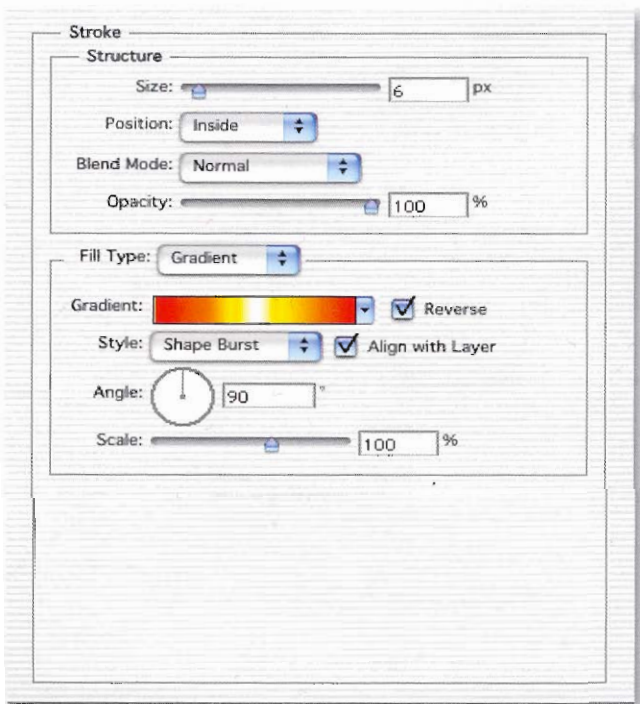
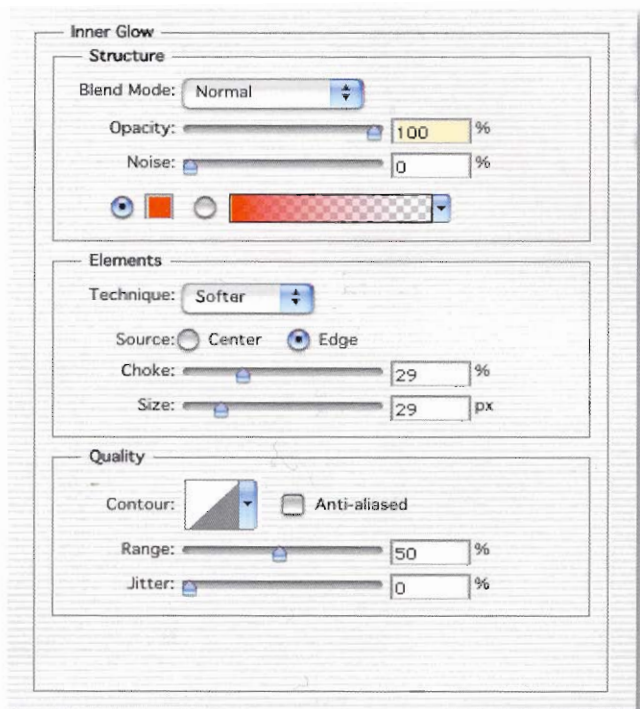


**4** При активном фоновом слое повторите действия п. 3, однако на этот раз затемните слой. Выберите инструмент *Type* и введите слово "Café", используя подходящий шрифт. В данном случае выбран шрифт *VAG Rounded*.





## Неон



**6** Выполните команду *Layer > Layer Style* и примените эффекты *Outer Glow* и *Inner Glow* к красному свечению вокруг букв, а также эффект *Stroke* – к желтому.

## Неон

## ПОГАСШАЯ БУКВА

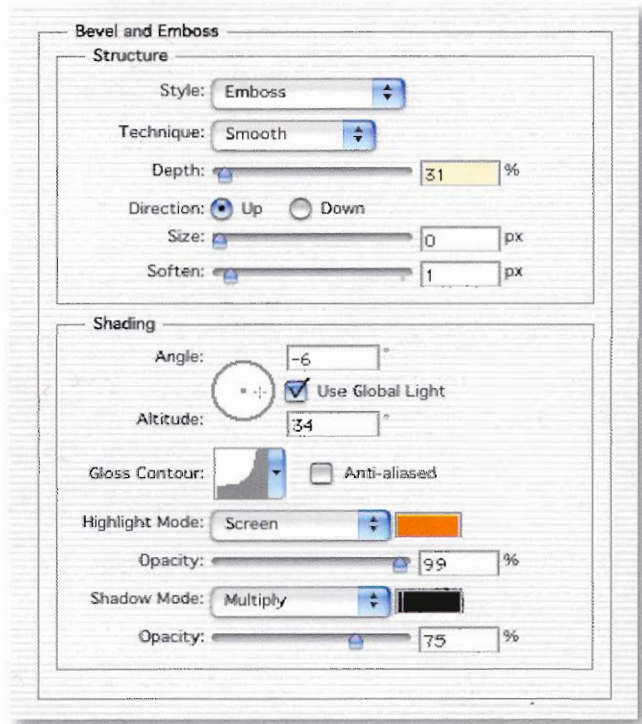
В палитре *Paths* создайте копию "Café copy Clipping Path".

Используя инструмент *Direct Selection*, выделите буквы, которые вы решили удалить.

Нажмите клавишу <Delete>, чтобы сохранить только те буквы, которые вы решили сохранить. Создайте копию "Café copy".

Используя инструмент *Direct Selection*, выделите буквы, которые вы решили "затенить", после чего нажмите клавишу <Delete>. Скройте слой "Café copy".

В палитре *Paths* выберите контур "Path 1". Создайте новый слой, назвав его "Dimmed letter". Выберите кисть диаметром 3 пикселя, основной цвет C100, M50, Y0, K40. Из контекстного меню палитры *Paths* выберите команду *Stroke Path*. Выполните команду *Edit > Transform > Rotate*, чтобы повернуть букву. Выполните команду *Layer > Layer Style*, после чего примените эффекты *Drop Shadow* и *Bevel and Emboss*. Убедитесь в том, что тень падает от основного источника света.

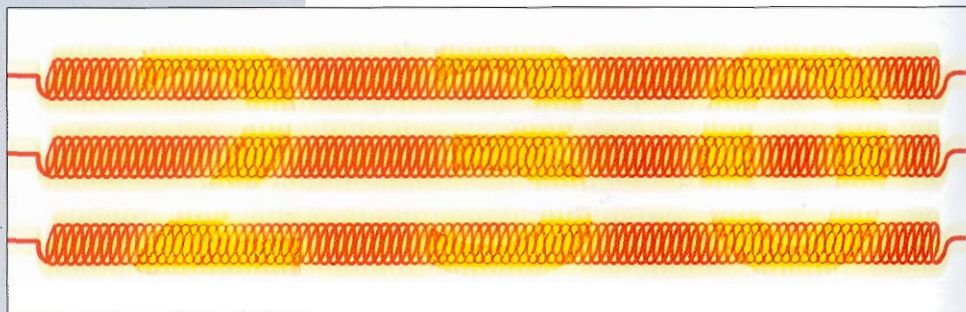


## Альтернативные стили

Неоновая трубка – достаточно деликатная конструкция, хотя при должном исполнении она может проработать до 10 лет. Конечно же, в жизни возможны различные ситуации. Например, эта потухшая буква была получена в результате применения эффекта *Stoke*, доступного в диалоговом окне *Layer Style*.



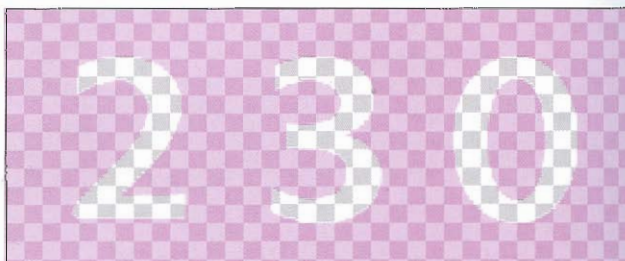
# КРАСНЫЙ И ГОРЯЧИЙ



Фильтр *Neon Glow*, входящий в состав Photoshop, всегда непредсказуем, поэтому приходится искать что-то другое. Этот пример — признание таланта дизайнера Дэвида Ракоффа, который разработал шрифт *Crackling Fire* (см. ниже). Изображение явно указывает на то, что к нитям накаливания приложено напряжение не меньше 230 В.



## Огненная спираль

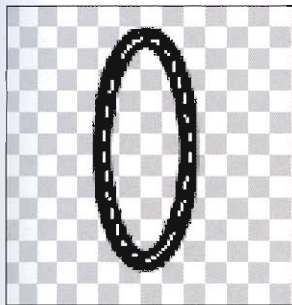


**1** Выберите инструмент *Type* и белый цвет. Создайте новый alpha-канал и добавьте надпись. Выберите цвет маски. Это не окажет никакого влияния на действие канала; просто вам будет намного проще идентифицировать этот канал при работе со слоями. Для цвета маски задайте непрозрачность, равную 50%.

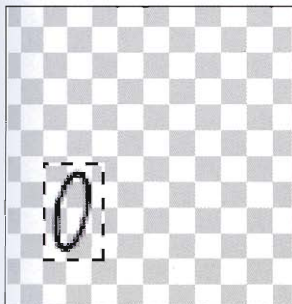


**2** Скопируйте канал с надписью, присвойте копии название "type blur". Выделите ее, щелкнув на ней, удерживая нажатой клавишу `<Ctrl>/<Cmd>`. Расширьте выделенную область (`Select > Modify > Expand`). Залейте увеличенную выделенную область белым цветом и примените к ней небольшое размытие. Также не помешает идентифицировать маску по цвету.

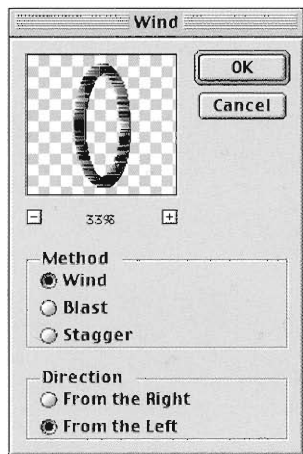
## Огненная спираль



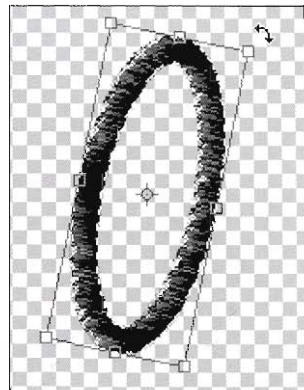
**3** Вернитесь к палитре **Layers** и нарисуйте овал с помощью инструмента *Elliptical Marquee*. Заштрихуйте его на одну пятую толщины его линии (**Edit > Stroke**).



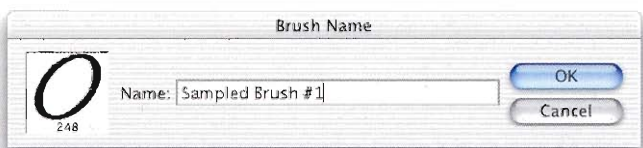
**6** Снова воспользуйтесь инструментом *Transform*, чтобы уменьшить овал до нескольких пикселей по высоте. Затем выделите его с помощью инструмента *Rectangular Marquee*. Выполните команду **Edit > Define Brush**.



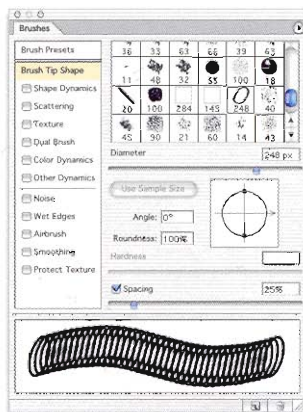
**4** Примените к овалу фильтр *Wind* (**Filter > Stylize > Wind**).



**5** Наклоните овал с помощью инструмента *Transform*.

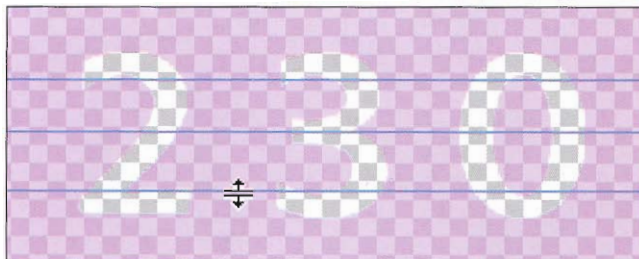


**7** В появившемся диалоговом окне щелкните на кнопке **OK**.

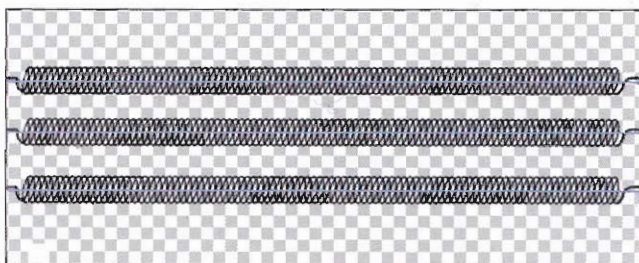


**8** Выберите инструмент *Brush* из палитры инструментов и новую кисть на панели инструментов. Увеличьте интервал до 25%, после чего присвойте кисти название "coil". В Photoshop 7 отобразите палитру *Brushes* (щелкните на соответствующем значке панели *Options*). Щелкните на пункте *Brush Tip Shape* и увеличьте значение параметра *Spacing* до 25%. Снова сохраните кисть под названием "coil".

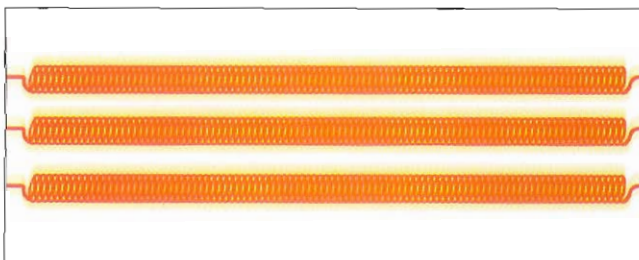
## Огненная спираль



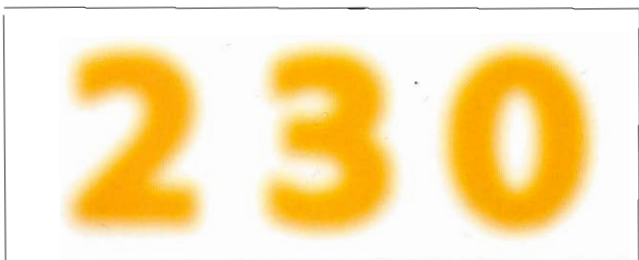
**9** Выберите команды *Rulers* и *Snap to > Guides* из меню *View*. Отобразите канал "type" и перетащите направляющие с линейки для того, чтобы точно позиционировать кисть "coil".



**10** Щелкните инструментом *Brush* в левой части документа, нажмите клавишу *<Shift>*, после чего щелкните в правой части. Удалите лишние фрагменты и дорисуйте соединяющие провода.

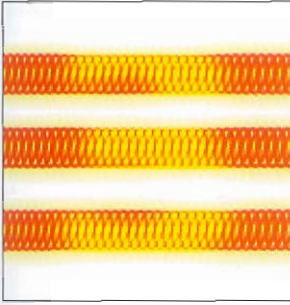


**11** Раскрасьте нить (*Image > Adjustments > Hue/Saturation > Colorize*) и создайте копию слоя. Окрасьте нижний слой и размойте его для создания свечения. Белый фоновый слой был добавлен для того, чтобы подчеркнуть полученный эффект.

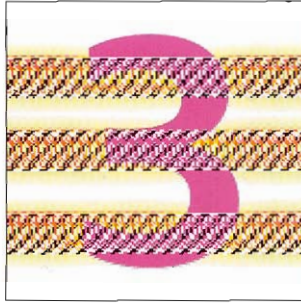


**12** Создайте новый слой, загрузите выделенную область "type blur" и залейте ее цветом.

## Огненная спираль



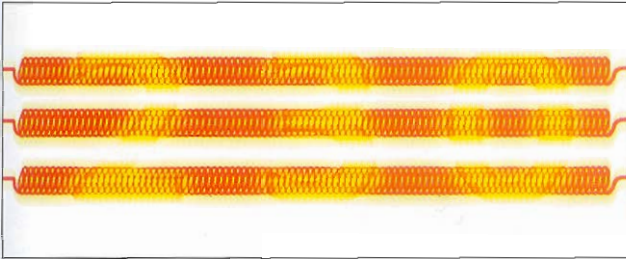
**13** Результат выбора для нового слоя режима наложения *Color Dodge* по отношению к слою, расположенному под ним.



**14** Создайте еще один новый слой, загрузите выделенную область "type" и залейте ее контрастным цветом. Создайте новую выделенную область на основе слоя "wire".



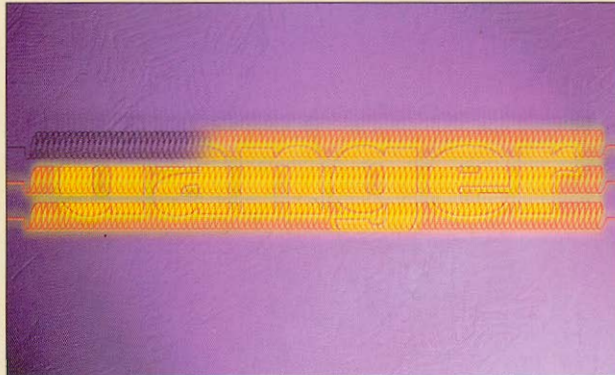
**15** Воспользуйтесь выделенной областью для изменения цвета частей цифр. Выберите режим наложения *Color Burn*.



**16** Отобразив все слои, обработайте верхний слой с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, чтобы получить необходимую комбинацию.

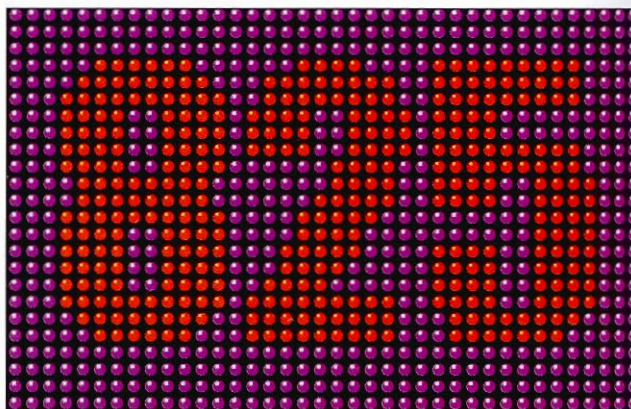
## Альтернативные стили

Существует несколько вариантов этого метода. Насыщенный фон позволяет подчеркнуть раскаленные нити, которые, в свою очередь, можно обработать таким образом, что на них появятся "неработающие" фрагменты, они будут закручены и т.д. Для получения просто невероятного эффекта попробуйте применить фильтр *Wave*.

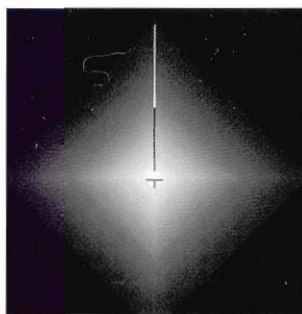


# ИНФОРМАЦИЯ НА ЭЛЕКТРОННОМ ТАБЛО

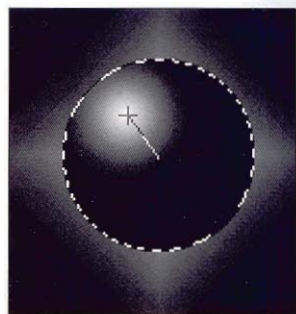
Этот и последующие примеры иллюстрируют различные подходы к имитации знакомого всем используемого на стадионах информационного экрана, несмотря на то, что оба они полагаются на команду *Pattern* для точного согласования слоев. Данные приемы можно адаптировать для получения диагональных рядов источников света, а также для создания многоцветных дисплеев. Наиболее любознательные пользователи могут воспользоваться этим приемом для имитации красных, зеленых и синих люминофоров на экране монитора. Возможности в данном случае открываются действительно неограниченные.



## Световая панель

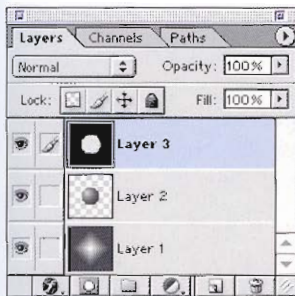


**1** Для получения узора сначала создайте холст квадратной формы, инвертируйте основной и фоновый цвета и выполните команду *View > Rulers*. Затем воспользуйтесь инструментом *Gradient*, примените градиент *Diamond Gradient* от центра к краю холста. Для соответствующей ориентации градиента при перемещении инструмента удерживайте нажатой клавишу *<Shift>*.



**2** Создайте новый слой и нарисуйте с помощью инструмента *Elliptical Marquee* окружность, расположенную строго над градиентом. Чтобы получить такую окружность, при перетаскивании инструмента удерживайте нажатой комбинацию клавиш *<Shift+Alt>* / *<Shift+Option>*. Залейте выделенную область черно-белым градиентом, как и раньше, однако на этот раз выберите вариант *Radial Gradient*. Для получения подобного градиента щелкните инструментом и проведите только короткую линию.

## Световая панель

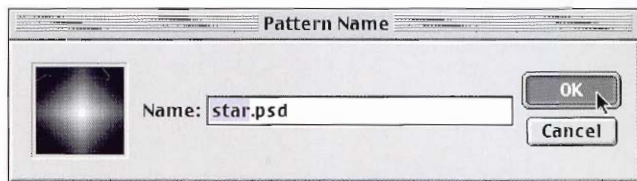


**3** Создайте третий слой, инвертируйте выделенную область (*Select > Inverse*), после чего залейте ее черным цветом. Снимите выделение и скройте слой *Layer 3*.

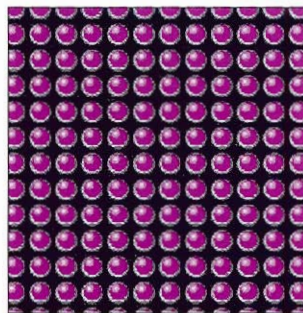
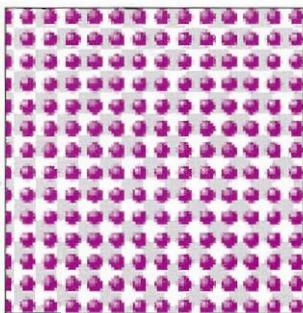


**4** Уменьшите размер холста; это необходимо для уменьшения расстояния между смежными точками матрицы. После этого уменьшите размер изображения до нескольких пикселей. В данном случае размер изображения уменьшен до 25x25 пикселей. Увеличьте изображение на экране до 500%, чтобы точно видеть, что вы делаете.

**8** Выберите контрастный цвет. Воспользуйтесь инструментом *Type* и выберите очень простой шрифт для создания основы матрицы. Разместите полученный текстовый слой под верхним слоем и укажите для него режим наложения *Overlay*.



**5** Скройте слой *Layer 2*, оставив видимым и выделенным только слой *Layer 1*. Выполните команду *Edit > Define Pattern* и введите название "star". Выполните те же действия для слоев *Layer 2* и *Layer 3* и введите названия "bulb" и "mask" соответственно.



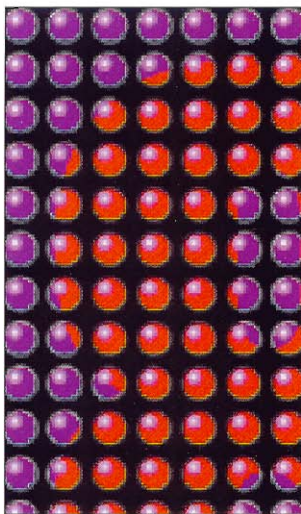
**6** Создайте новый документ и залейте его узором "bulb", который вы сможете выбрать, воспользовавшись командой *Edit > Fill > Pattern*. Раскройте слой, выполнив команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation* и установив флажок *Colorize*.

**7** Создайте новый слой, залейте его узором "mask", после чего немного размойте. Два узора будут очень хорошо сочетаться, поскольку основаны на одном и том же исходном документе. Для слоя "overlay" задайте режим наложения *Hard Light* и немного уменьшите его непрозрачность.

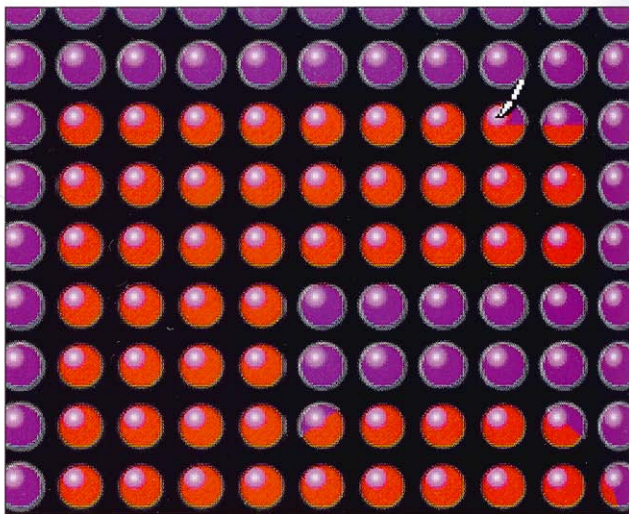




## Световая панель



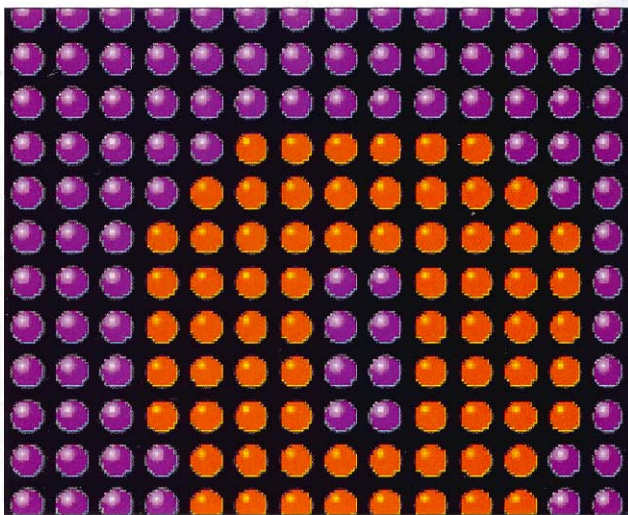
**9** Немного сместите текстовый слой, чтобы наилучшим образом согласовать надпись с узором "bulb", после чего растеризируйте надпись.



**10** Работая с текстовым слоем, воспользуйтесь инструментом *Brush* того же цвета, что и надпись, для "включения" ламп, а также инструментом *Eraser* – для "выключения" ненужных ламп. Слой "overlay" позволяет выполнять эти действия без соблюдения большой точности, поскольку он маскирует все, за исключением ламп.

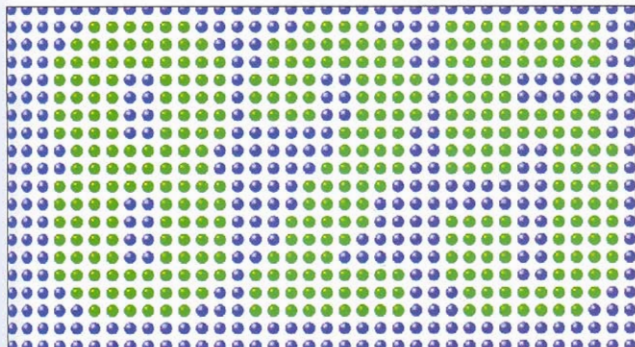


**11** Вы получите более яркую надпись, если для текстового слоя зададите режим наложения *Hard Light*.



**12** Здесь представлен результат двойного копирования текстового слоя.

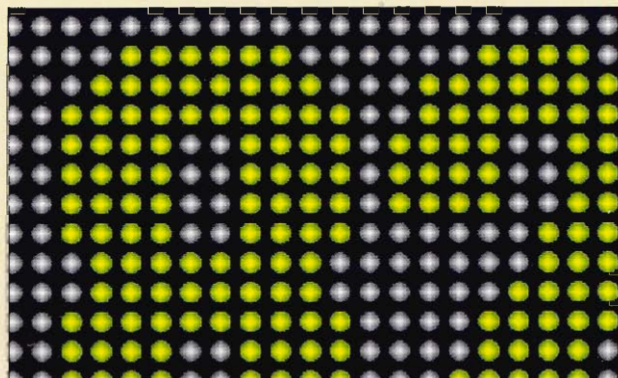
## Световая панель



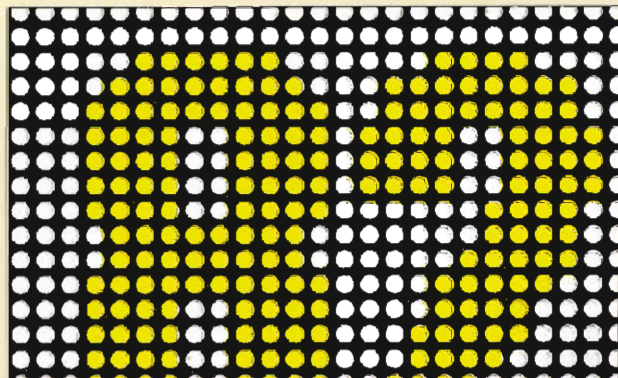
**13** Слева вы видите результат предыдущих действий, однако слой "mask" был инвертирован.

## Альтернативные стили

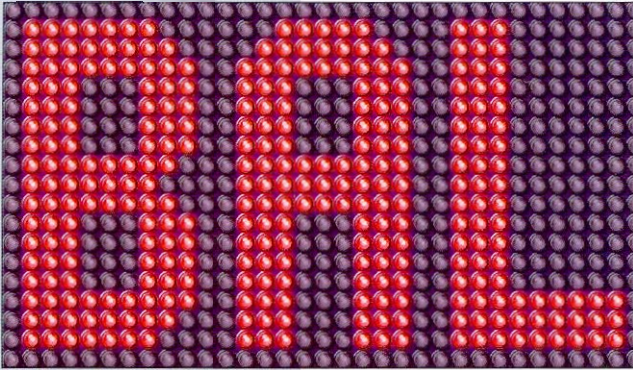
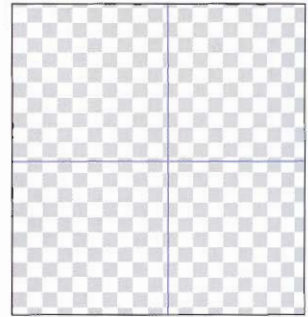
Используйте узор "star" вместо "bulb", чтобы получить несколько иной эффект. Для получения разнообразия цветов воспользуйтесь командой *Image > Adjustments > Hue/Saturation*.



Добавьте белый слой под весь набор слоев и отключите слой "bulb", чтобы получить простой графический эффект.

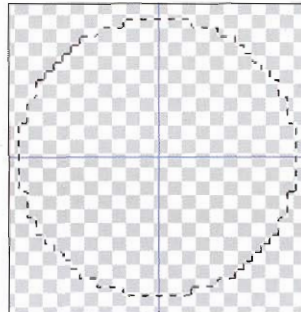


# ИНФОРМАЦИОННАЯ ПАНЕЛЬ НА ВОКЗАЛЕ

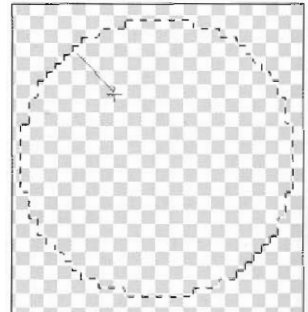

**Матричный экран**


В первых подобных устройствах использовались ряды электромеханических реле. Ввод осуществлялся с помощью перфораторных лент, которые протягивались мимо двух рядов электрических контактов. Отверстие в ленте приводило к замыканию цепи и немедленному загоранию лампочки. Дальнейшее перемещение ленты позволяло даже реализовать эффект “бегущей строки”. Современные информационные панели управляются с помощью микропроцессоров.

**1** Начните с создания узора. Создайте небольшой документ квадратной формы с прозрачным фоном; в данном случае это документ со стороной, равной 36 пикселям. Четное количество пикселей поможет при создании симметричных фигур. Добавьте горизонтальную и вертикальную направляющие, проходящие через центр документа.

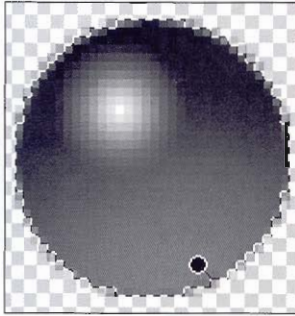


**2** Разместите курсор в точке пересечения направляющих, после чего воспользуйтесь инструментом *Elliptical Marquee*, удерживая нажатыми клавиши *<Alt>/<Option>* и *<Shift>*, для рисования окружности из центра.

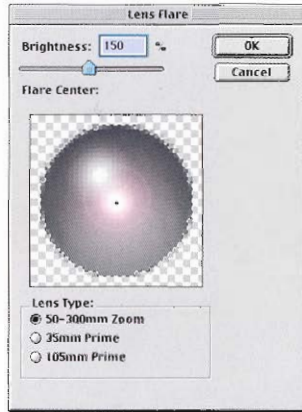


**3** Выберите инструмент *Gradient*, задайте для него тип *Radial Gradient* и установите флажок *Reverse* на панели *Options*. Выберите стандартную заливку “Black, White” в палитре градиентов. Разместите курсор в верхней левой части сферической выделенной области и перетащите инструмент к центру.

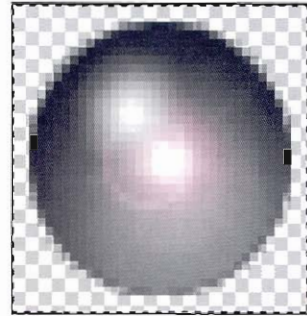
## Матричный экран



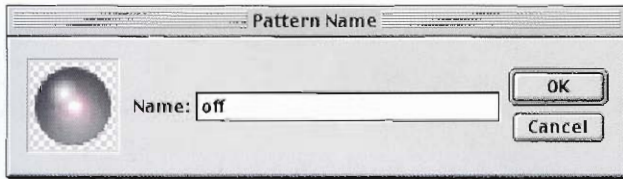
**4** Залив окружность, выберите мягкую кисть большого размера для инструмента *Dodge* и осветлите нижнюю часть окружности.



**5** Можно применить фильтр *Filter > Render > Lens Flare*, чтобы усилить эффект стеклянной поверхности.



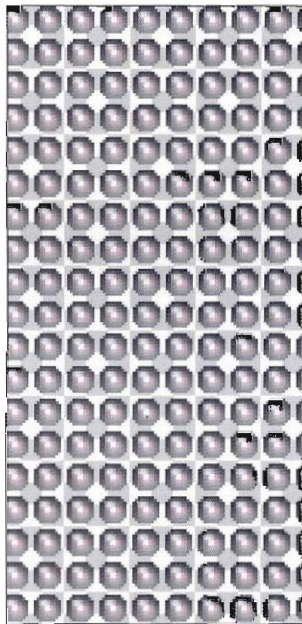
**6** Выделите весь квадрат и выполните команду *Edit > Define Pattern*.



**7** Присвойте узору название "off".

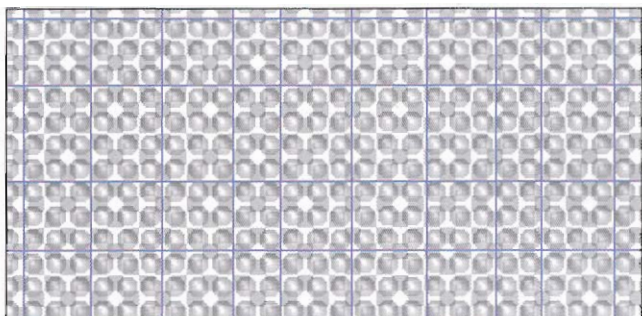


**8** При активной выделенной области примените команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation* и раскрасьте диск. Определите это состояние как узор "on".

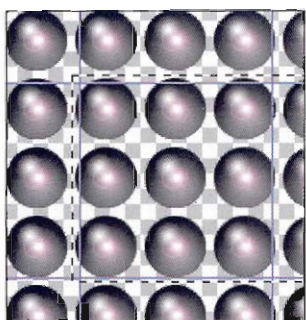


**9** Создайте новый документ и залейте его узором "off". В идеальном случае размеры документа должны быть кратны размеру узора. В данном случае при размере узора 36x36 пикселей документ содержит 33 столбца и 19 строк источников света. Таким образом, размер холста составляет  $33 \times 36 = 1188$  пикселей в ширину и  $19 \times 36 = 684$  пикселя в высоту.

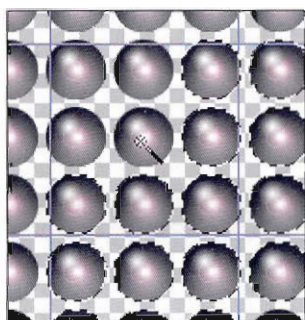
## Матричный экран



**10** Уменьшите непрозрачность слоя до 50%, после чего создайте сетку для имитации конструкции, к которой крепятся буквы. По краям допускается использование рядов не горящих ламп.



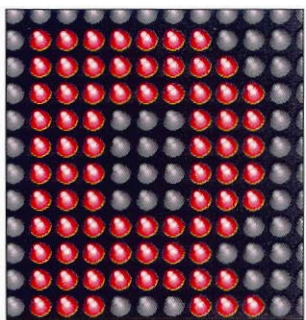
**11** Создав новый слой, вы сможете выделить контуры букв с помощью инструмента *Rectangular Marquee*.



**12** Или создайте более точные выделенные области с помощью инструмента *Magic Wand* на расположенном ниже слое. При этом не забудьте указать высокое значение допуска.

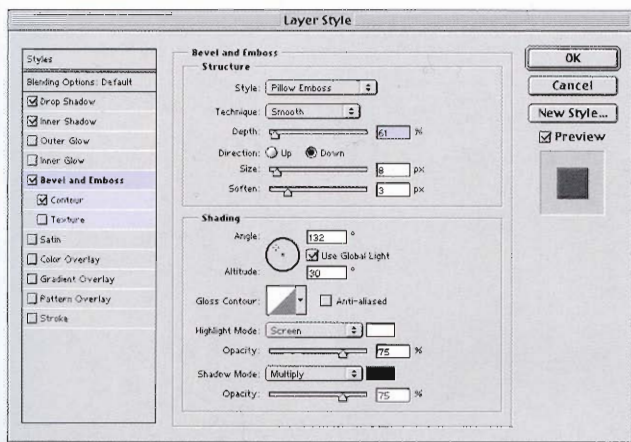


**13** Какой бы метод вы ни выбрали, убедитесь в том, что активным является верхний пустой слой при использовании второй заливки ("оп"). Любые пропущенные области можно восстановить, повторно выделив и залив нужным узором. Поскольку рисунок не смещается по отношению к холсту, заливка всегда будет занимать одно и то же место.

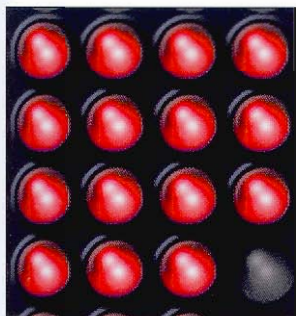


**14** Добавьте темный фоновый слой, разместив его под двумя существующими.

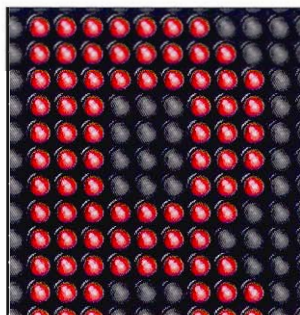
## Матричный экран



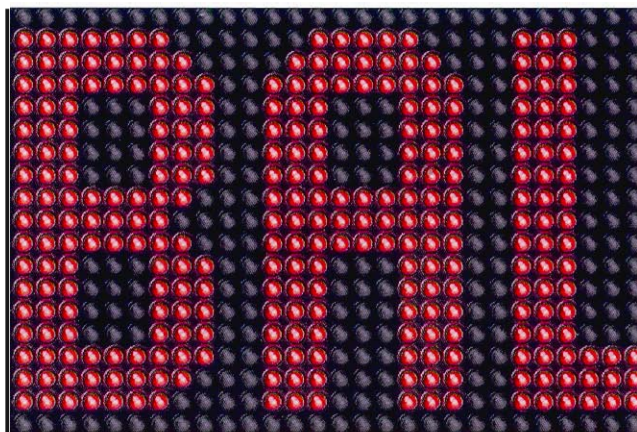
15 Примените к слою "on" эффекты *Drop Shadow*, *Inner Shadow* и *Bevel and Emboss*.



16 Результат применения указанных выше эффектов к слою "on".

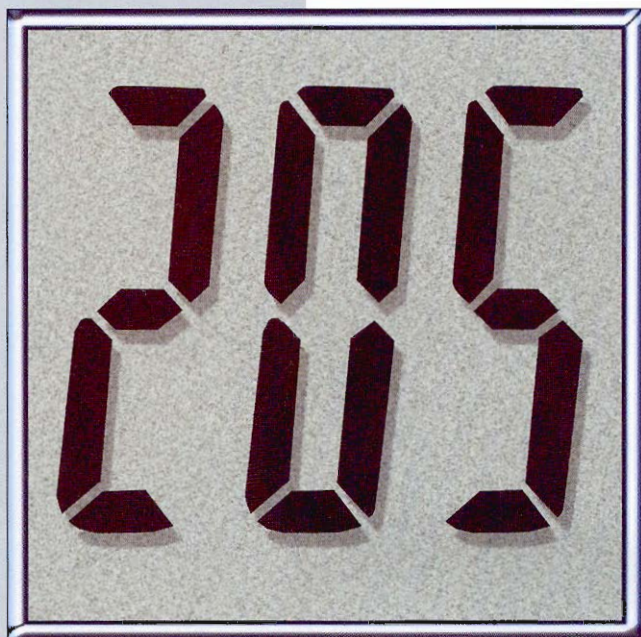


17 Стили, примененные к слою "on", могут быть применены и к слою "off". Выполните команду *Layer > Layer Style > Copy Layer Style*, чтобы выбрать слой "off", а затем команду *Paste Layer Style*. Скопированные атрибуты слоя по необходимости можно изменить.

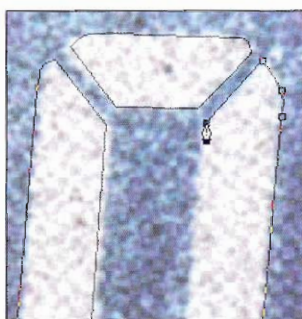


18 В данном случае к слою "on" дополнительно был применен эффект *Outer Glow*, стандартный желтый цвет которого изменен на красный. Кроме того, к слою "off" был добавлен синий оттенок для повышения контрастности.

# ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИЙ ЭКРАН



Глядя на приведенный здесь пример 7-сегментного элемента, невольно вспоминаешь ЖК-экраны 1970-х. Жидкие кристаллы изменяют свои свойства под воздействием электрического тока. Благодаря получению более “быстрых” кристаллов стало возможным получение сложных 35-сегментных элементов, необходимых для точного воспроизведения строчных букв, символов и знаков пунктуации. Примеры подобных устройств вы найдете на [Web-узле www.casilrd.com.hk](http://www.casilrd.com.hk).



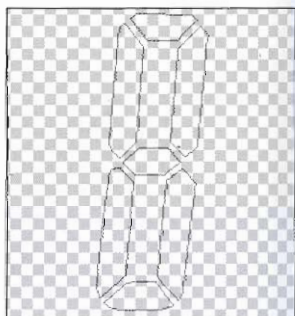
**2** Отсканировав и вставив в документ подходящее изображение, воспользуйтесь инструментом *Pen* для обрисовки структуры элемента. Чтобы упростить получение результатов, инвертируйте изображение и уменьшите его непрозрачность.

**3** Из контекстного меню палитры *Paths* выберите команду *Save Path* и назовите новый контур “lcd”.

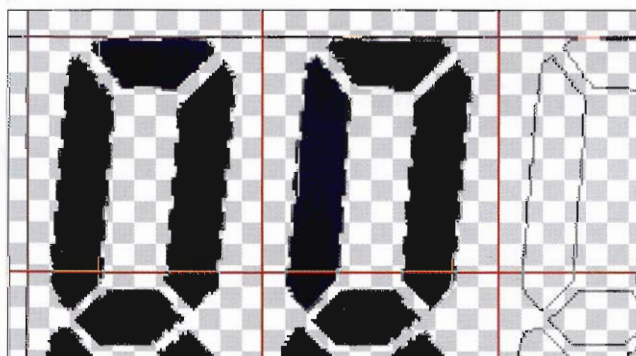
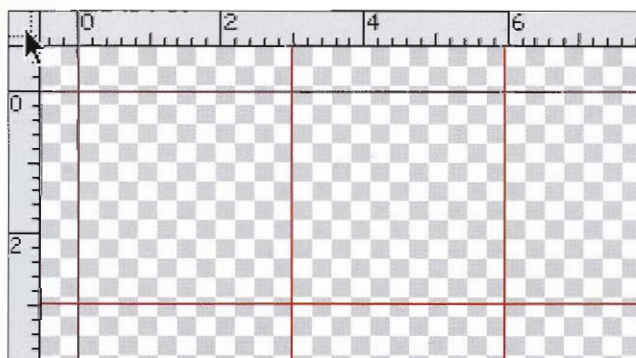
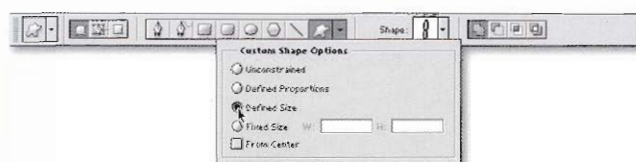
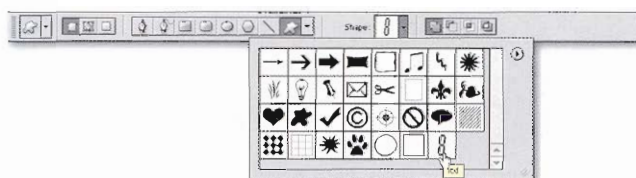
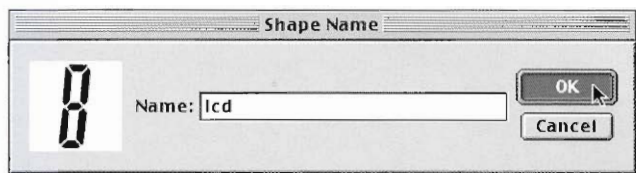
## Экран



**1** Полученное в людной комнате с помощью не того объектива и при ужасном освещении, это размытое изображение все равно достаточно качественное для того, чтобы послужить основой для рисования цифр.



**4** Скройте контур, щелкнув в любом месте палитры, кроме значка контура. Затем вернитесь к палитре *Layers*, выполните команду *Select > All*, удалите исходное изображение. Снимите выделение, восстановите непрозрачность слоя и щелкните на сохраненном раньше контуре.



**5** При отображении контура на палитре *Layers* выполните команду *Edit > Define Custom Shape*, после чего присвойте новой фигуре название "lcd". Щелкните на кнопке *OK*.

**6** Новая фигура будет появляться на панели *Options* после выбора инструмента *Shape* в палитре инструментов.

**7** Работая с панелью *Options*, вы сможете управлять работой инструмента *Shape*. Например, выберите переключатель *Defined Size*, чтобы восстановить исходный размер контура. Другие параметры позволяют рисовать с использованием произвольных пропорций или же, наоборот, с использованием фиксированного размера.

**8** Создайте достаточно большой документ, в котором поместятся все необходимые цифры. Для того чтобы обеспечить одинаковый интервал, настройте параметры сетки, выполнив команду *Edit > Preferences > Guides & Grid*. Щелкните и перетащите небольшую рамку рядом с началом координат (в верхнем левом углу), чтобы сместить сетку на новую позицию.

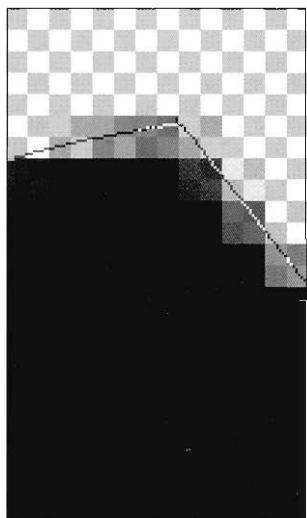
**9** После выполнения команды *View > Snap to > Grid* инструмент *Shape* будет создавать знаки на одинаковом расстоянии.



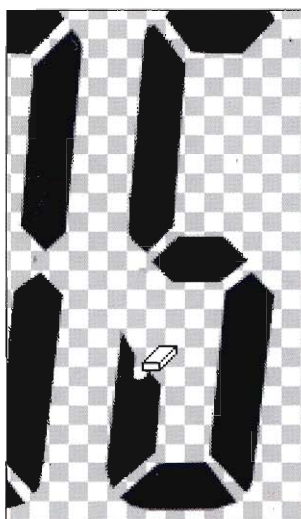
## Экран



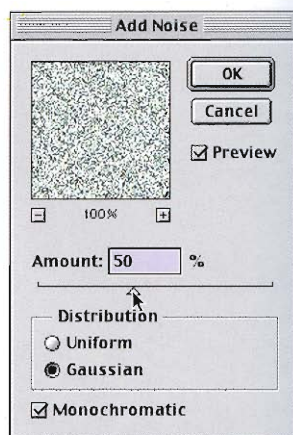
**10** Инструмент *Shape* создает группу масок над слоем.



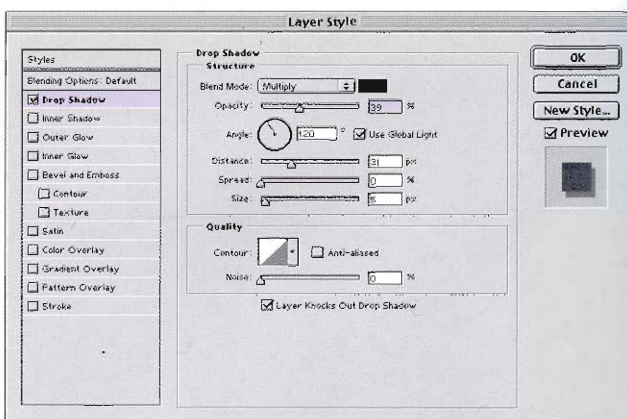
**11** Полученные контуры являются векторными, а не растровыми. Благодаря этому при увеличении 1600% края остаются четко определенными.



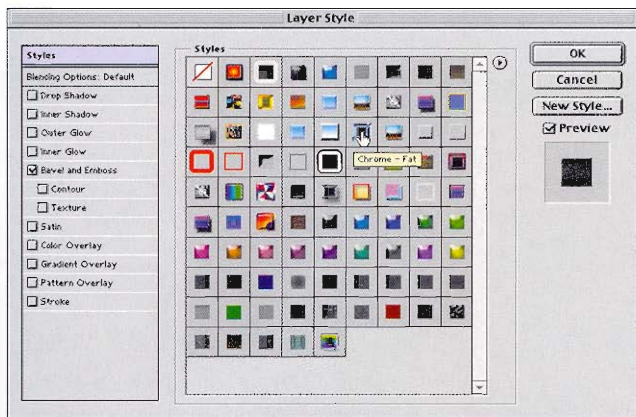
**12** Создайте резервную копию слоя (но не оставляйте ее видимой!), после чего выполните команду *Layer > Rasterize > Layer*. Удалите лишние части цифр.



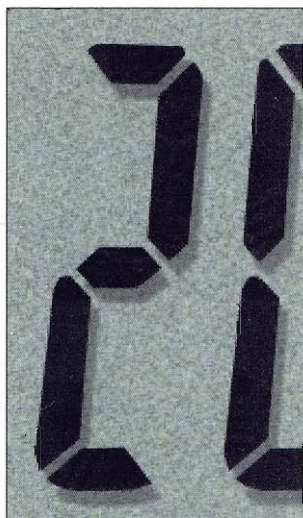
**13** Вставьте новый слой, разместив его под надписями, и залейте бледно-зеленым цветом. Выберите фильтр *Filter > Noise > Add Noise*, выбрав переключатель *Gaussian* и установив флажок *Monochromatic*. Смягчите результат с помощью фильтра *Filter > Blur > Gaussian Blur* при малом значении радиуса.



**14** Работая со слоем с надписями, выполните команду *Layer > Layer Style* и примените эффект *Drop Shadow*, увеличив значение параметра *Distance* и уменьшив значение параметра *Opacity*.



**15** Вернитесь к расположенному ниже зеленому слою и добавьте к нему рамку. В диалоговом окне *Layer Style* щелкните на пункте *Styles* (в верхнем левом углу), чтобы отобразить набор стандартных стилей. Выберите вариант *Fat Chrome*; если он окажется недоступным, загрузите набор *Text Effects*, воспользовавшись контекстным меню.



**16** В практически завершенном варианте фильтр *Filter > Render > Lighting Effects* был применен для освещения фона, а для слоя с надписью применен режим наложения *Multiply* при уменьшенной непрозрачности. Для имитации севших батарей можно еще больше уменьшить непрозрачность.

## Альтернативные стили

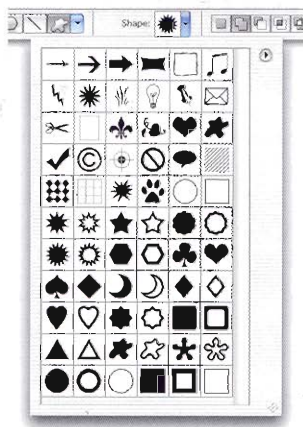
После создания фигур для имитации знаков на ЖК-экране ваши творческие возможности становятся просто неограниченными. Вы сможете добавить цифры на любой фон, к которому добавлены те или иные эффекты. В данном случае я применил эффекты *Drop Shadow*, *Gradient Overlay* (при использовании градиента *Chrome* с уменьшенной непрозрачностью), а также *Bevel and Emboss*. Не очень научные исследования показали, что 3,6% дизайнеров в ответе за 78% ужасных типографских эффектов.



# ВСЕ ЦВЕТА РАДУГИ



В фейерверках смесь черного пороха, металлическая стружка и древесный уголь позволяет получить вспышки оранжевого и желтого цвета; стронций дает красный; медь — синезеленый, а хлорид меди — синий и пурпурный цвета. После окончания шоу очень сложно описать то, что вы увидели. Динамику взрывов и переливающихся цветов описать очень сложно. Перемещающиеся картинки (со звуковым сопровождением) очень близки к цели; статические изображения просто не в состоянии передать всю прелесть фейерверка.

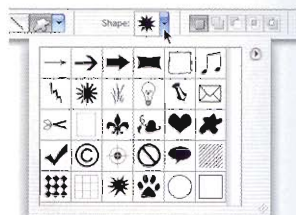


**2** Щелкните на кнопке *Append*.

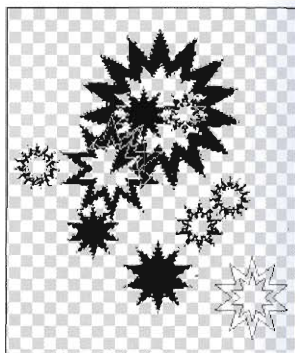
**3** Продолжая работать с панелью *Options*, щелкните на кнопке *Geometry Options*, чтобы отобразить панель *Custom Shape Options*. Выберите переключатель *Defined Proportions*.



## Фейерверк



**1** Выберите инструмент *Custom Shape Tool* из палитры инструментов, после чего щелкните на кнопке со стрелкой, направленной вниз, расположенной справа от значка инструмента на панели *Options*. В контекстном меню выберите набор *Shapes*.

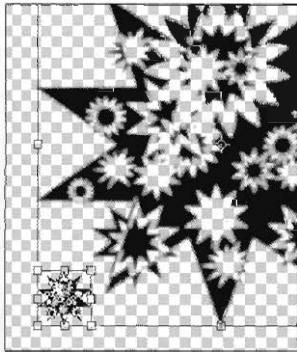


**4** Убедитесь в том, что активен параметр *Create new shape layer* (в левой части панели *Options*), и создайте группу звезд.

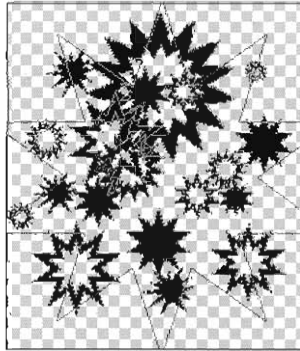
## Фейерверк



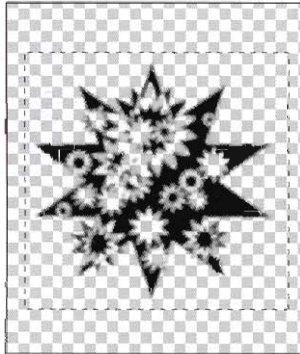
- 5** Создав группу звезд подходящего размера, измените действие инструмента, выбрав на панели *Options* параметр *Exclude overlapping shape areas*.



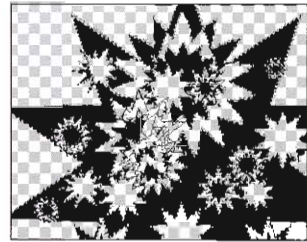
- 8** Выполните команду *Layer > Rasterize > Layer*, чтобы обеспечить возможность редактирования изображения. Примените слабое размытие, после чего уменьшите изображение звезды до 10% (воспользуйтесь комбинацией клавиш *<Ctrl+T>/<Cmd+T>*, после чего щелкните и перетащите, удерживая нажатой клавишу *<Shift>*).



- 6** Выберите сплошную звезду и, удерживая клавишу *<Alt>*, перетащите ее из центра группы.



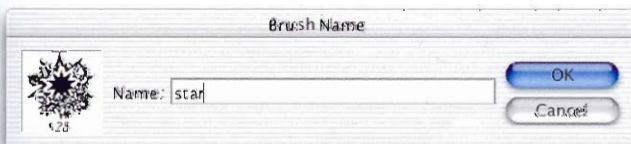
- 9** Увеличьте масштаб уменьшенного изображения, после чего выделите его с помощью инструмента *Rectangular Marquee*, убедившись в том, что растушевка не применяется, а также удерживая нажатой клавишу *<Shift>* для получения выделенной области строго квадратной формы. Выполните команду *Edit > Define Brush*.



- 7** Применение инструмента позволяет унифицировать группу и получить несколько интересных фигур.



- 10** Назовите новую кисть "star".

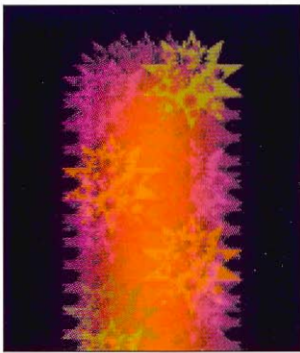


- 11** Скройте существующий слой, выберите яркий цвет (я выбрал цвет R231, G115, B0), после чего добавьте надпись, используя полужирный шрифт. Выполните команду *Layer > Type > Create Work Path*, а затем *Layer > Rasterize > Type*.

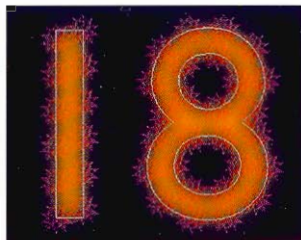
## Фейерверк



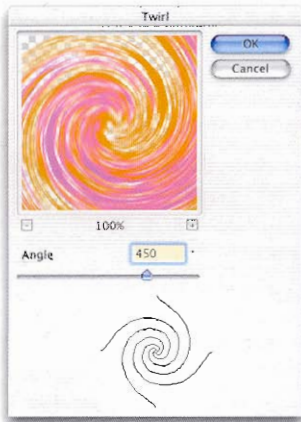
**12** Выберите инструмент *Brush*, для которого задайте контрастный цвет и режим наложения *Overlay*. Выберите только что созданную кисть из палитры *Brushes*, щелкните на пункте *Brush Tip Shape* и увеличьте значение параметра *Spacing*. Уменьшите непрозрачность до 50%.



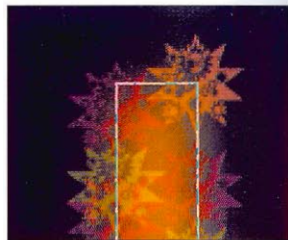
**15** Еще два результата применения инструмента *Brush* с изменением параметра *Spacing*; кроме того, для зеленого цвета задан режим наложения *Hard Light*, а для пурпурного – *Color Burn*. Для пурпурной кисти значение параметра *Spacing* было уменьшено для получения очень "плотного" мазка вдоль буквы. Контур был скрыт для того, чтобы эффект был лучше виден. Примените небольшое размытие.



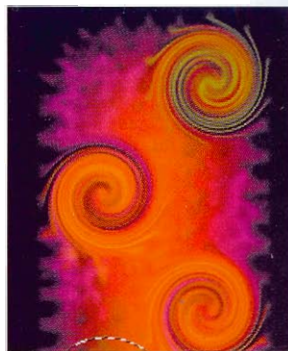
**13** Вставьте новый черный слой, расположив его в самом низу палитры *Layers*, вернитесь к текстовому слою и убедитесь в том, что рабочий контур до сих пор активен. Если это не так, щелкните на значке *Work Path* в палитре *Paths*. Выберите команду *Stroke Path* из контекстного меню палитры *Paths*, после чего выберите инструмент *Brush*. Контур будет заштрихован с использованием последних настроек, заданных для инструмента *Brush*.



**16** Увеличьте масштаб изображения. Создайте выделенную область сферической формы вокруг нескольких звезд, растушуйте ее на несколько пикселей и примените фильтр *Filter > Distort > Twirl*.

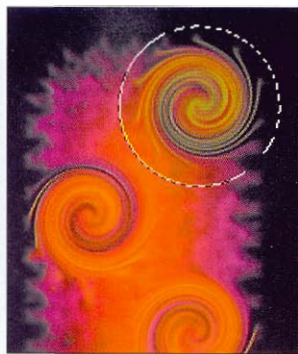


**14** Восстановите стандартные параметры инструмента *Brush* и повторно примените команду *Stroke Path* для получения комбинации эффектов. В данном случае цвет изменен на желтый, выбран режим наложения *Screen*, а значение параметра *Spacing* увеличено до 170%.

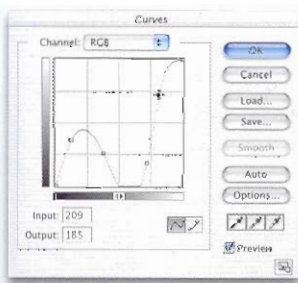


**17** Повторно примените растушеванную выделенную область, перетащив ее с помощью инструмента *Marquee* и повторно применив фильтр (*<Ctrl+F>* / *<Cmd+F>*). Вернитесь к диалоговому окну фильтра *Twirl* и измените в нем направление вращения. Для разнообразия попробуйте использовать выделенные области различного размера.

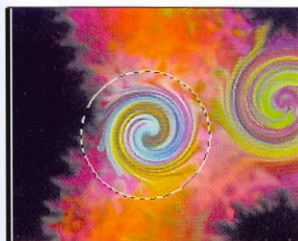
## Фейерверк



**18** Создайте новые, незначительно растушеванные выделенные области “закрученных” областей, после чего выполните команду *Image > Adjustments > Curves*.



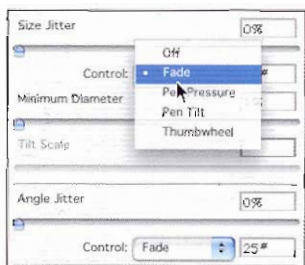
**19** Нарисуйте новую кривую в окне. При установленном флажке *Preview* вы сможете сразу увидеть изменения в окне изображения.



**20** Перетаскивайте растушеванную выделенную область, используя при каждом перемещении кривую другой формы.



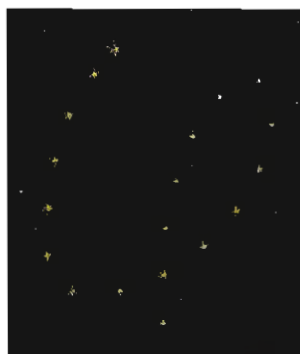
**21** Для получения активного фона создайте новый слой под текстовым и выберите стандартную кисть “Star 70 pixels”. Щелкните на пункте *Brush Tip Shape* в палитре *Brushes*.



**22** Работая с палитрой *Brushes*, укажите значение параметра *Fade* для каждой категории. Эти значения идентичны, однако вы сможете использовать любую комбинацию или вообще не изменять стандартные значения некоторых параметров.



**23** Выберите инструмент *Freeform Pen* (для его отображения достаточно щелкнуть на значке инструмента *Pen*). Нарисуйте несколько кривых.



**24** Перейдите к палитре *Paths* и выберите команду *Stroke Path* из ее контекстного меню. В данном случае контур скрыт, чтобы вы четко видели полученный результат. Продолжайте выполнять подобные действия, используя различные кисти, контуры и параметры затухания. Вы сможете повторить команду *Stroke Path*, чтобы усилить эффект.



**25** Использование отдельных кистей, не связанных с контурами, позволяет добавить произвольные элементы.

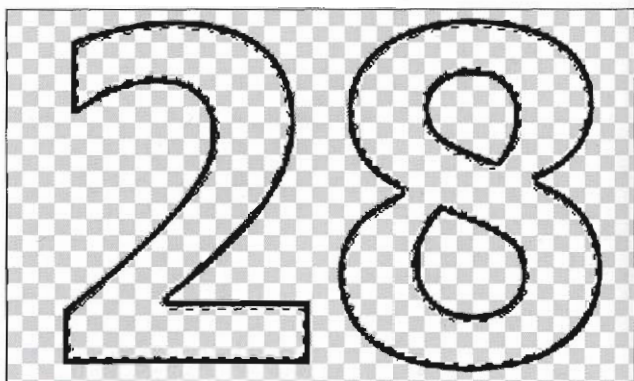
## ЗАПОЛНЕНИЕ ЦИФР



## Внутренний контур

- 1 Выберите достаточно жирный шрифт и введите текст надписи. Растеризируйте текстовый слой.

Если творческий порыв оказался неудачным, пришло время подучиться. Возможно, постоянное выполнение команды *Select > Modify > Contract* как-то стимулирует ваш мыслительный процесс. Если нет, вы все равно создадите замечательно выглядящие цифры, которые бы неплохо смотрелись на праздничном торте.



- 2 Выделите надпись, щелкнув на значке текстового слоя в палитре *Layers* и удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*. Уменьшите выделенную область на несколько пикселей (*Select > Modify > Contract*), а затем удалите ее.

## Внутренний контур



**3** Еще раз уменьшите выделенную область на то же количество пикселей, после чего залейте ее черным цветом.



**4** Выполняйте подобные действия до тех пор, пока символы не будут представлять собой набор черных и прозрачных линий. Создайте копию слоя.



**5** Выделите нижний слой и воспользуйтесь инструментом *Paint Bucket* для заливки прозрачных областей цветом.



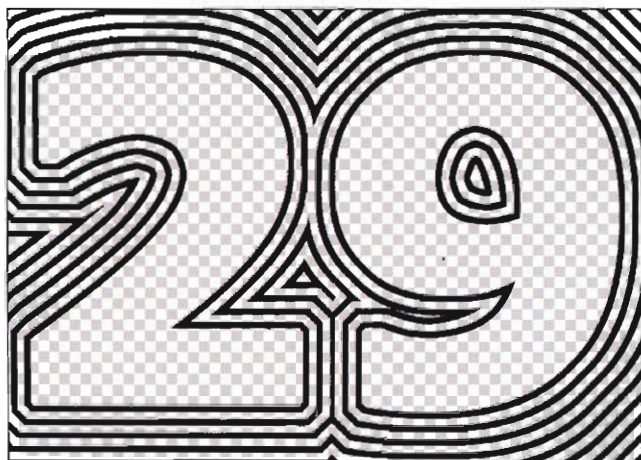
**6** Продолжайте до тех пор, пока все прозрачные каналы не будут залиты различными цветами.



**7** Переместите верхний слой, после чего примените эффекты из окна *Layer Style*, чтобы обработать края.



## Внешний контур



**1** Для того чтобы продолжить описанные выше действия за пределами букв, скройте верхний текстовый слой, после чего щелкните на значке нижнего текстового слоя в палитре *Layers*, удерживая нажатой клавишу `<Ctrl>/<Cmd>`. Инвертируйте выделенную область, а затем уменьшите ее на то же число пикселей (*Select > Modify > Contract*). Создайте новый слой и залейте уменьшенную выделенную область черным цветом.

**2** Продолжайте сжимать выделенную область до тех пор, пока не будет охвачено все изображение. Снимите выделение и скройте исходный текстовый слой. Разместите новый слой в самом низу палитры, создайте его копию и переместите ее на самый верх.

## Внешний контур



**3** Скройте все слои, за исключением самого нижнего, после чего залейте каналы цветом, как было описано выше.



**4** Отобразите все слои. Выделите верхний слой и выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation* для раскрашивания черных линий.

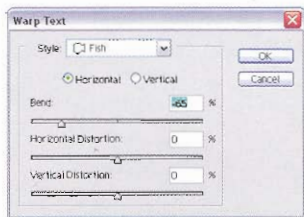
**5** Примените фильтр *Filter > Render > Lighting Effects*, используя собственную прозрачность слоя в качестве карты текстуры. Смягчите полученный результат на 50% (*Edit > Fade Lighting Effects*).



# ИСКРИВЛЕННЫЙ ТЕКСТ



Искривленный текст находит самое широкое применение. Прежде типографским наборщикам приходилось прибегать к различным уловкам для получения нужных результатов. С появлением инструмента Photoshop *Warp Text* ситуация изменилась, поскольку он предоставляет широчайшие возможности по искривлению текста.



**2** При активном инструменте *Type* щелкните на кнопке *Create warped text* панели *Options*, после чего в появившемся диалоговом окне из раскрывающегося списка *Style* выберите вариант *Fish*. Ползунок *Bend* переместите к отрицательному значению и щелкните на кнопке *OK*.

**4** Другие виды рыб смотрятся по-иному.

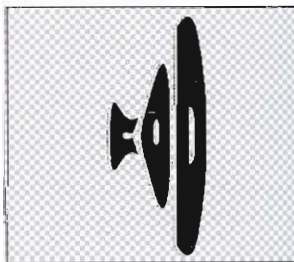
## Рыба



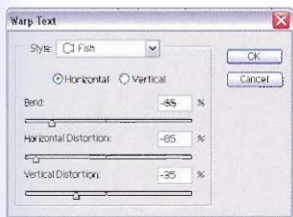
**1** Разместите надпись на слое. В идеальном случае надпись должна представлять собой один сплошной блок. Параметры данной надписи показаны на рисунке.



**3** Результат применения искривления.



## Рыба

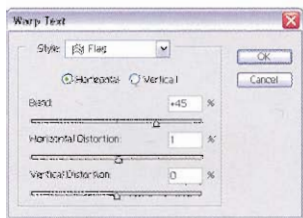


**5** Чтобы увидеть весь диапазон искажений, снова щелкните на кнопке *Create warped text*, после чего попробуйте изменить положение ползунков *Vertical Distortion* и *Horizontal Distortion*.



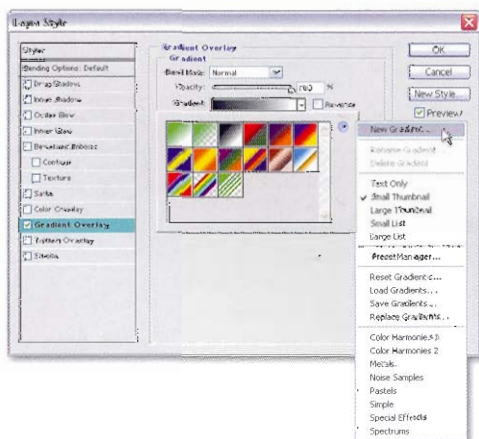
**6** Используя приемы, описанные в следующем примере, вы сможете изменить степень искажения и отредактировать слова.

## Флаг



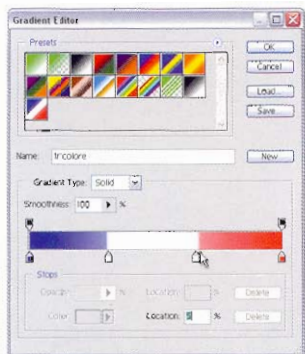
**1** Отмените любые параметры искажения, заданные в предыдущем примере (щелкните на кнопке *Create warped text*, после чего выберите *Style: None*). Отмените любые эффекты слоев и введите новое слово: "PATRIE". Используйте подобное значение масштаба по горизонтали, чтобы получить сплошной блок текста.

**2** В диалоговом окне *Warp Text* выберите вариант *Style: Flag*.



**3** Выполните команду *Layer > Layer Style*, щелкните на пункте *Gradient Overlay*, а затем на кнопке со стрелкой для отображения контекстного меню, из которого выберите команду *New Gradient*. Щелкните на образце градиента, чтобы отобразить его в диалоговом окне *Gradient Editor*.

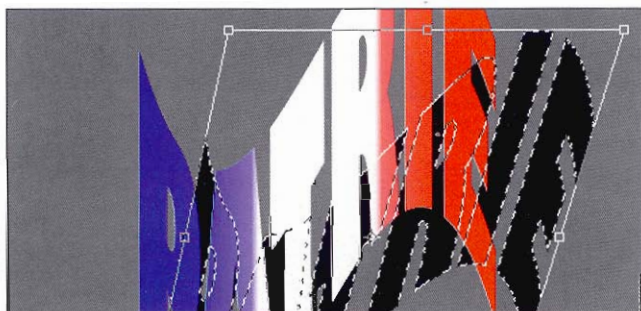
## Флаг



4 Переименуйте градиент "tricolor" и замените стандартный вариант. Сначала щелкните под полосой цветов для создания новых ограничителей цвета. Выберите новый цвет. Для получения четкой границы между цветами перетащите небольшие ограничители промежуточных цветов к основным ограничителям. Щелкните на кнопке **OK**.

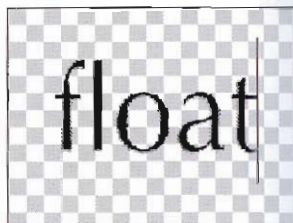


5 В данном примере к флагу также была добавлена падающая тень с помощью диалогового окна *Layer Style*. Значение параметра *Spread* было уменьшено до нуля, что позволило получить тень с жесткими краями; серый слой добавлен для того, чтобы эффект был лучше заметен.



6 Для получения более заметной тени щелкните на текстовом слое, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>/<Cmd>**, чтобы выделить надпись. Создайте новый слой под текстовым, залейте выделенную область черным цветом, выполните команду *Edit > Transform > Distort*, после чего переместите маркеры для придания тени перспективы. Размойте новый слой и уменьшите его непрозрачность. Вернитесь к диалоговому окну *Layer Style* при активном текстовом слое и добавьте эффект *Bevel and Emboss*.

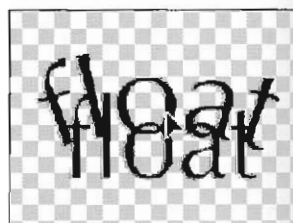
## Плавающая надпись



1 Добавьте короткую надпись на слой в нижней части окна. Скопируйте слой, нажав комбинацию клавиш **<Ctrl+J>/<Cmd+J>**.

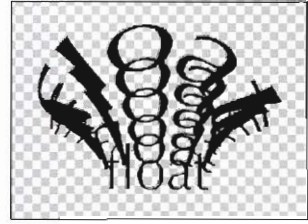
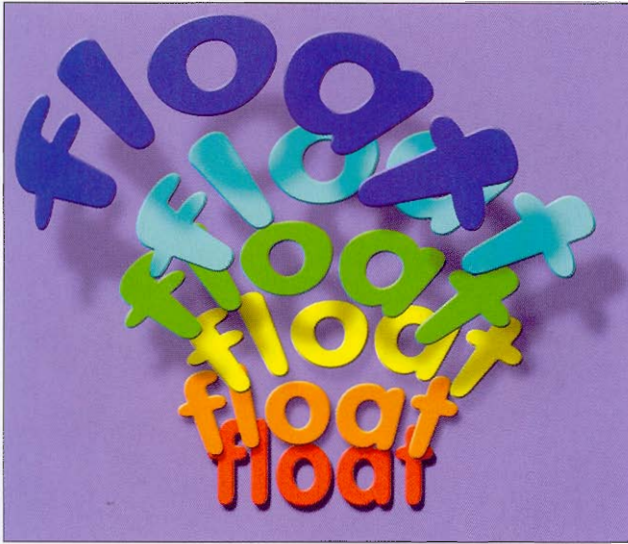


2 Выберите инструмент *Type*, щелкните на кнопке *Create warped text* панели *Options*. В появившемся диалоговом окне из раскрывающегося списка *Style* выберите вариант *Arc*, после чего задайте значения параметров, указанные на рисунке. Используйте те же приращения для каждого нового слоя.

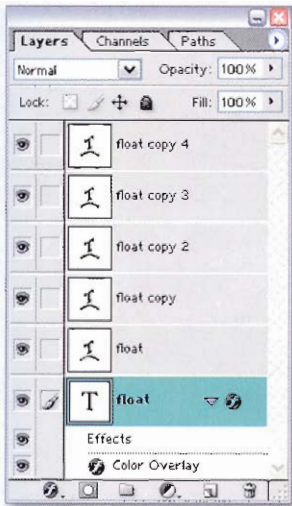
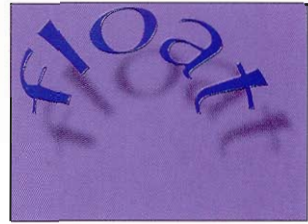


3 Воспользуйтесь инструментом *Move* для смещения искривленной надписи вверх.

## Плавающая надпись



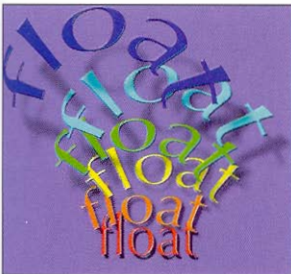
**4** Продолжайте создавать копии слоя, искажать надпись и перемещать ее вверх до тех пор, пока значение параметра *Bend* не достигнет 100%.



**5** Выберите самый нижний слой и выполните команду *Layer > Layer Style > Color Overlay*. Не изменяя никаких параметров, щелкните на кнопке *OK*. Свяжите слои, щелкая в пустом поле справа от значка глаза напротив каждого слоя. Выполните команду *Layer > Layer Style > Copy Layer Style*. Из того же меню выберите команду *Paste Layer Style to Linked*. Ко всем слоям теперь применен один и тот же эффект.

**7** Для слоев, расположенных ниже, требуется все меньше и меньше изменять значения тени, а для начального слоя вообще не нужно изменять никакие значения (внизу слева).

**8** Поскольку искривленный текст можно редактировать до тех пор, пока он не будет растеризован, вы легко сможете изменить шрифт, размер, цвет (при условии отключения эффекта *Color Overlay*), а также отдельные слова (справа).



# БРОСКАЯ НАДПИСЬ

Насколько большой может быть надпись? Насколько маленькой, чтобы поместиться на одном листе бумаги? Достаточно большой, чтобы ее можно было прочитать с огромного расстояния? Вся прелесть монументальной надписи заключается в ее исключительности. Лишь немногие организации могут себе позволить отметить юбилей, используя буквы высотой 15 метров. Если вы посетите Эстонию, то по дороге от Таллинна до Тарту на небольшом холме увидите девять букв высотой всего полтора метра. Или же посетите Web-узел [www.virtualtourist.com](http://www.virtualtourist.com).

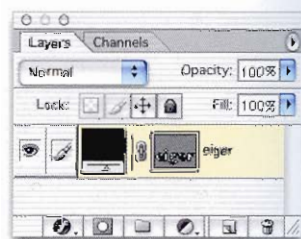


## Надпись с эффектом перспективы

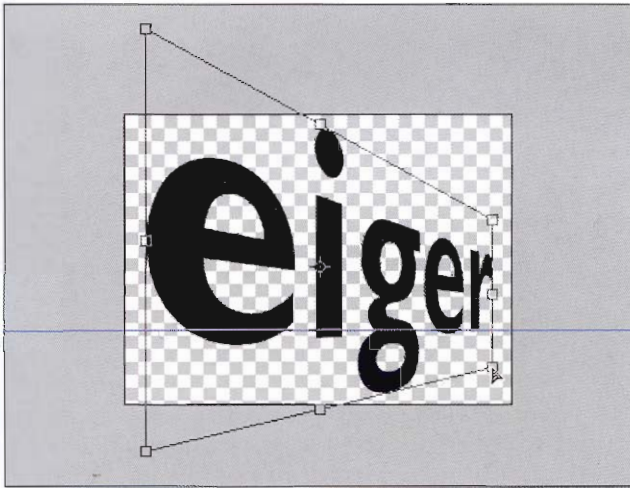


- 1 Разместите надпись на слое; на данном этапе ее размер не имеет никакого значения.

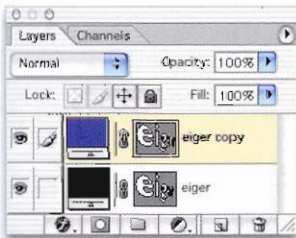
- 2 Выполните команду *Layer > Type > Convert to Shape*. В результате вы получите черную панель, связанную с обтравочным контуром.



## Надпись с эффектом перспективы



**3** Выполните команду *View > Rulers*. Переместите горизонтальную направляющую, чтобы использовать ее в качестве базовой линии. Выполните команду *Edit > Transform > Distort*, после чего манипулируйте буквами для достижения эффекта перспективы. Несмотря на то что необходимо быть очень внимательным, чтобы сохранить вертикальные оси (удерживайте нажатой клавишу *<Shift>* при перетаскивании по вертикали), эта команда оказывается более полезной, чем команда *Perspective* того же меню.



**4** Скопируйте слой и измените цвет заливки (удерживая нажатой клавишу *<Alt>*/*<Option>*, щелкните на черной панели в палитре *Layers*).

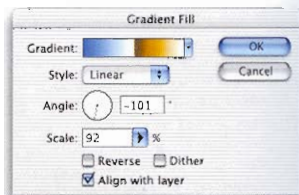


**5** Искажите новый слой таким же образом. Переместите левый край выделенной области несколько больше, чем правый, чтобы создать иллюзию перспективы.

**6** Результат выполнения предыдущего преобразования.



## Надпись с эффектом перспективы

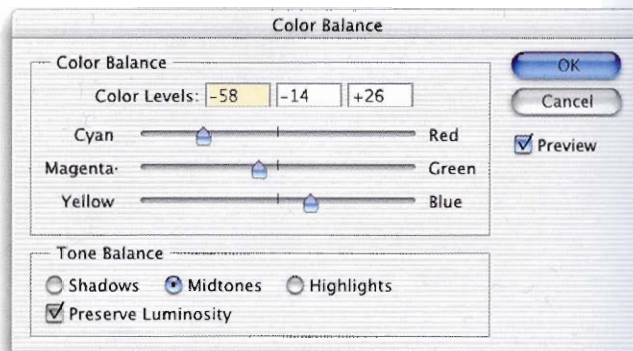


**7** Всегда существует возможность изменения содержимого слоя. В данном случае цвет заливки был заменен на градиентную заливку, согласованную со всей надписью. Выполните команду *Layer > Change Layer Content* и выберите, например, вариант *Gradient Map*.



**8** Поскольку градиентная заливка не может быть отредактирована при активном обтравочном контуре, создайте копию предыдущего слоя и измените его содержимое. Выполните команду *Layer > Change Layer Content* и выберите вариант *Color Balance*. В результате отобразится диалоговое окно, в котором можно будет внести изменения. Обратите внимание, что подобный метод дублирования сохраняет обтравочный контур, поэтому изменения можно вносить только в область, охваченную контуром. Для повторного открытия окна достаточно щелкнуть на значке слоя.

**9** Используя диалоговое окно *Color Balance*, сместите промежуточные оттенки к голубому и синему.



## Надпись с эффектом перспективы



**10** Для работы непосредственно с отдельными слоями с использованием обычных инструментов и фильтров выполните команду *Layer > Rasterize > Fill Content*. В данном случае был растеризирован слой с градиентом, после чего он был обработан с помощью команды *Liquify* и фильтра *Glass*. Обтравочный контур все еще активен в других слоях; его можно использовать в любой момент для обрезания рисунка.



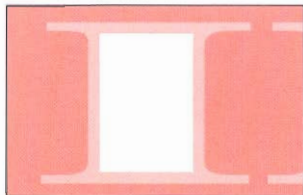
**11** Окончательные действия были внесены с помощью команды *Filter > Render > Lighting Effects*; при этом в качестве текстуры использовалась прозрачность слоя, а для инструмента *Airbrush* был задан режим наложения *Soft Light*.

## ЗАЛИВКА

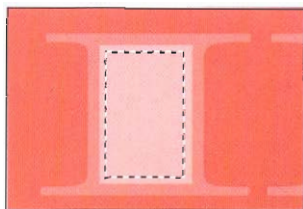


Франсуа Рабле полагал, что для получения наиболее изысканного блюда необходимо начинить дрозда жаворонком, затем поместить это в куропатку, потом в фазана, курицу, утку, гуся и, конечно же, в индейку.

Другие варианты подразумевают использование и более крупных животных; однако все это приводит к получению блюда, которым можно накормить лошадь. Выберите достаточно толстый шрифт, а также папку заранее подготовленных текстур, после чего выполните команду *Select > Modify > Contract* и приступайте к наполнению.



**2** При отображенном канале "plain" создайте еще один alpha-канал и назовите его "inside 1". Выполните команду *Select > Modify > Contract* для уменьшения выделенной области. Точное число пикселей особой роли не играет, важно только расстояние между новой выделенной областью и краем исходной надписи. Получив выделенную область нужного размера, нажмите клавишу *<Delete>*, чтобы оставить белую область на черном фоне. Снимать выделение не следует.

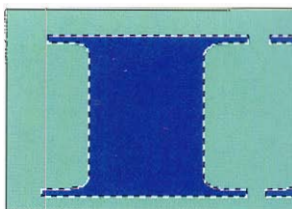


**3** Используя те же действия, создайте третий канал, "inside 2", с еще более уменьшенной выделенной областью, вырезанной из фона. Снимите выделение.

## Буквы с текстурами

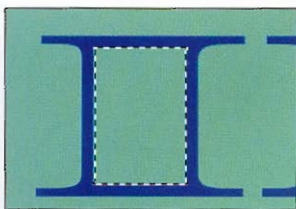


**1** Добавьте надпись с использованием жирного шрифта в новый alpha-канал. Нажмите клавишу *<Enter>*. Снимать выделение не следует. Назовите канал "plain".

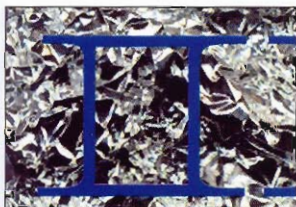


**4** Вернитесь к палитре *Layers*. Залейте слой *Layer 1* цветом фона, создайте новый слой, загрузите выделенную область в виде канала "plain" (выполните команду *Select > Load Selection* или щелкните на значке канала в палитре *Channels*, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*). Залейте выделенную область цветом и снимите выделение.

## Буквы с текстурами



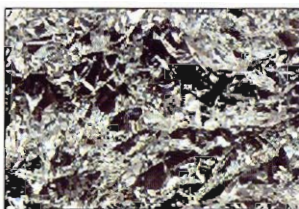
**5** Загрузите выделенную область "inside 1" таким же образом и нажмите клавишу **<Delete>**. Снимите выделение. Назовите полученный слой "top".



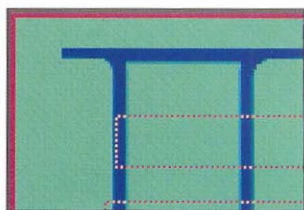
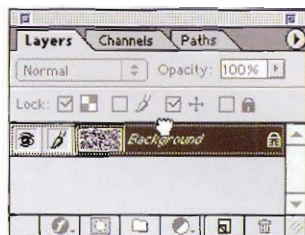
**7** В результате импорта изображения будет создан новый слой. Выполните команду *Image > Trim* при выбранном переключателе *Transparent Pixels* в области *Based On*, чтобы удалить невидимые пиксели, которые Photoshop в противном случае учитывает, несмотря на то, что они находятся за пределами изображения.



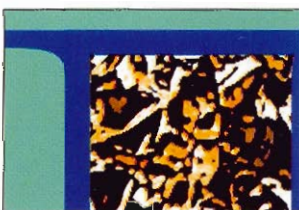
**8** Работая с новым слоем, загрузите выделенную область на основе канала "inside 1". Выполните команду *Select > Inverse*, после чего нажмите клавишу **<Delete>**, чтобы удалить лишние фрагменты фона. Снимите выделение.



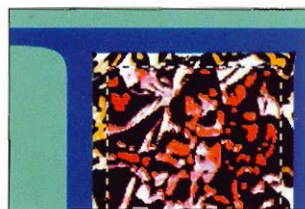
**6** Откройте документ, содержащий подходящее изображение или текстуру. Он должен быть точно такого же или большего размера, чем документ с надписью. В данном случае применяется отсканированное изображение алюминиевой фольги. Перетащите значок слоя из документа с текстурой в центр документа с надписью – вокруг окна изображения в случае успешной передачи появится тонкая линия.



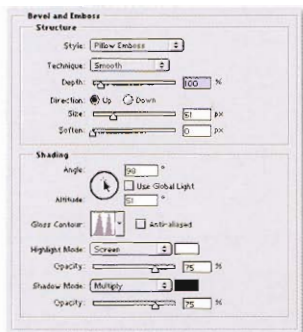
**9** Раскройте отрезанный слой с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation*.



**10** Примените фильтр *Filter > Sketch > Stamp* при высоком значении параметра *Light/Dark Balance*. Затем выполните команду *Edit > Fade Stamp* и выберите режим наложения *Color Burn*. Вам также может понадобиться уменьшить непрозрачность.



**11** Дальнейшие изменения можно внести, загрузив выделенную область на основе канала "inside 2". В данном случае выделенная область была растушевана на несколько пикселей, после чего ее цвета были смещены с помощью команды *Image > Adjustments > Color Balance*.



**12** Скройте слой "top" и выполните команду *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss*, чтобы добавить скос к заливкой области (при этом используйте стиль *Pillow Emboss*). Как обычно, очень важную роль играет размещение источника света. Также для получения четко определенных краев для параметра *Gloss Contour* лучше задать значение *Ring-Double*.



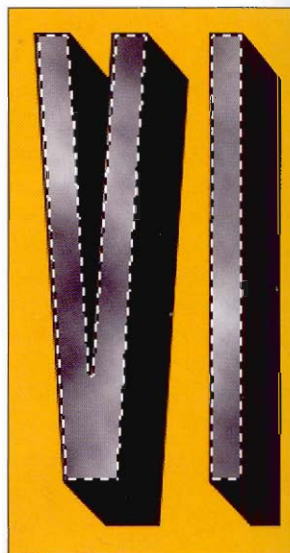
**13** Результат применения эффекта стиля.



**14** Выберите слой "top" и снова обратитесь к окну *Layer Style*, в данном случае примените стиль *Emboss*, стандартное значение параметра *Gloss Contour*, а также добавив слабопадающую тень.

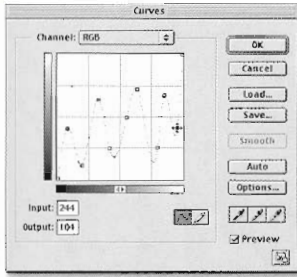


**1** Некоторые шрифты (в данном случае *Griffon*) сами по себе уже содержат готовые контуры. Все, что необходимо, — это воспользоваться инструментом *Magic Wand*, после чего можно начинать заливку. Создайте новый слой, на котором будете манипулировать выделенной областью. Цветной фон был добавлен для того, чтобы полученный эффект был лучше заметен.



**2** Залейте выделенную область нейтральным серым цветом. Примените фильтр *Filter > Render > Clouds* для добавления вариаций к поверхности. Снимите выделение.

## Вита

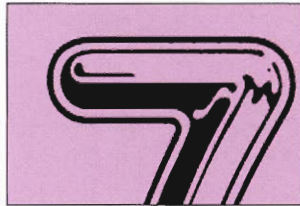


**3** Выполните команду *Image > Adjustments > Curves*. Нарисуйте кривую, напоминающую "американские горки", чтобы получить эффект искусственного мрамора.

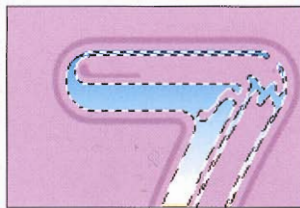


**4** Использование диалогового окна *Curves* приводит к распределению уровней контраста и появлению краевых эффектов; также была использована команда *Image > Adjustments > Color Balance* (*Highlights – Cyan 100%*, *Midtones – Magenta 100%*, *Shadows – Yellow 100%*) для изменения текстуры.

## Сияющий хром



**1** Создайте новый документ с розовым фоном и добавьте надпись. В данном случае выбран шрифт *Chromatic*.

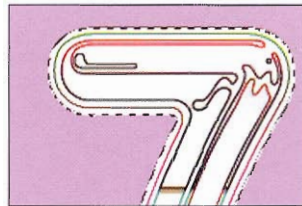


**2** Выделите элементы букв с помощью инструмента *Magic Wand*. Создайте новый слой и залейте выделенную область градиентом (в данном случае использовался градиент *Chrome*). Снимите выделение.

**5** Новый текстовый слой в режиме *Color Burn* объединен со слоем, расположенным ниже. Небольшая падающая тень добавлена с помощью команды *Layer > Layer Style > Drop Shadow*. Теперь исходный текстовый слой можно удалить.



**3** Воспользуйтесь инструментом *Magic Wand*, чтобы выделить другие части символов. Залейте выделенную область другим градиентом. Снимите выделение.



**4** Для определения краев раскрашенных областей создайте копию залитого слоя и примените фильтр *Filter > Stylize > Find Edges*.

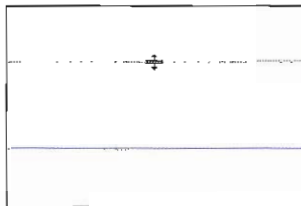


## НАДПИСЬ, СДЕЛАННАЯ “ОТ РУКИ”

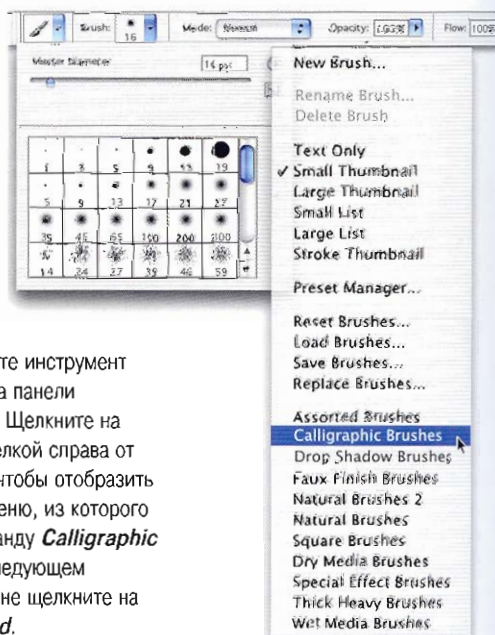
# Caravaggio

Кому нужна каллиграфия, если появилось множество шрифтов, используя которые можно получить надписи, ничем не отличающиеся от надписей, сделанных от руки? Никому! Тем не менее придется подумать, как при использовании готовых шрифтов сохранить индивидуальность. При этом вам не придется беспокоиться о заканчивающихся чернилах или бумаге, — полученные надписи всегда будут четкими, а команда *Undo* будет на вашей стороне.

## Каллиграфия

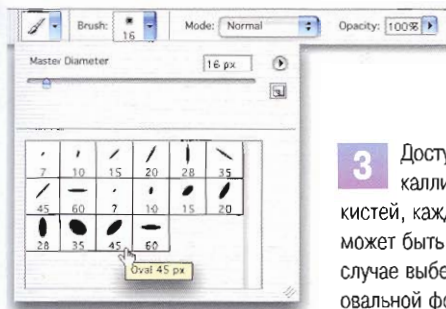


**1** Создайте документ с обычным (не шахматным) фоном и добавьте в него две горизонтальные направляющие, определяющие высоту строчных букв. (При необходимости выполните команду *View > Snap to > Guides*, чтобы сбросить соответствующий флажок.)



**2** Выберите инструмент *Brush* на панели инструментов. Щелкните на кнопке со стрелкой справа от значка кисти, чтобы отобразить контекстное меню, из которого выберите команду *Calligraphic Brushes*. В следующем диалоговом окне щелкните на кнопке *Append*.

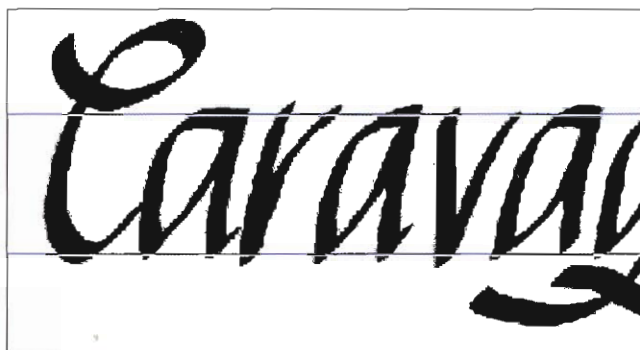
## Каллиграфия



**3** Доступны 16 стандартных каллиграфических кистей, каждая из которых может быть изменена. В данном случае выберите большую кисть овальной формы.



**4** Выполнение этого приема с помощью мыши или трекбола практически невозможно, поэтому необходимо использовать графический планшет. Для того чтобы освоиться с особенностями использования каллиграфической кисти, отключите все средства чувствительности к нажиму на панели *Brush Dynamics* в палитре *Brushes* (Photoshop 7).



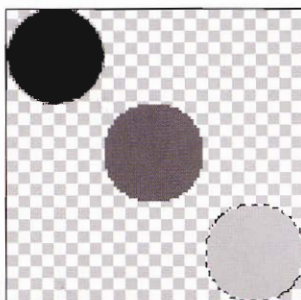
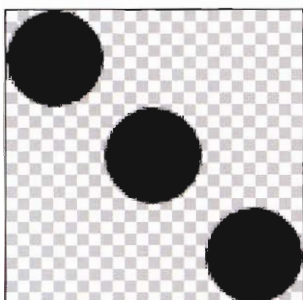
**5** Запаситесь терпением, чтобы научиться работать с каллиграфической кистью. Попробуйте побороть желание скопировать наиболее сложные буквы, поскольку из-за этого все символы будут очень похожи друг на друга.



**6** Уменьшив непрозрачность первого слоя, создайте еще один слой, после чего снова напишите надпись, используя предыдущую в качестве основы.

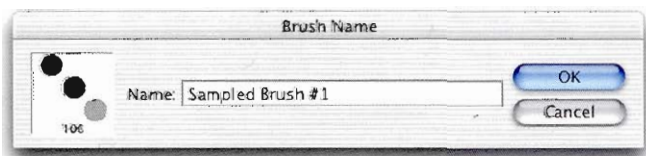


## Точка к точке

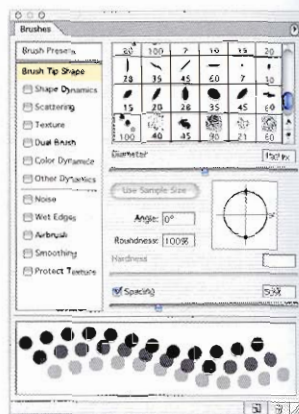


**1** Создайте новый документ квадратной формы со стороной 100 пикселей. Воспользуйтесь инструментом *Elliptical Marquee* для рисования окружности диаметром 33 пикселя. Залейте ее черным цветом и создайте две копии. (Или же выберите инструмент *Elliptical Marquee* и параметр *Fixed Size*, задав значение 33x33 пикселя, после чего растеризируйте слой.) Расположите диски так, как показано на рисунке. Сведите документ, если вам нужно работать с одним слоем.

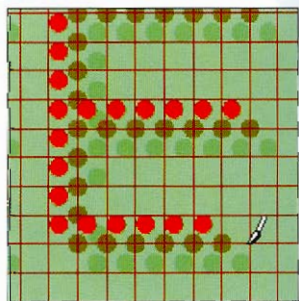
**2** Выделите центральный и нижний правый диски (воспользовавшись инструментом *Magic Wand*). Залейте их серым и светло-серым цветом соответственно. Снимите выделение и щелкните на значке слоя для выделения всех дисков. Убедитесь с помощью палитры *Info* в том, что размер документа равен 100 пикселям (в противном случае вам придется перемещать угловые диски). Снимите выделение и выполните команду *Select > All*.



**3** Выполните команду *Edit > Define Brush* и в появившемся окне убедитесь в том, что размер кисти составляет 100 пикселей. На данном этапе переименовывать кисть не следует. Щелкните на кнопке *OK*.



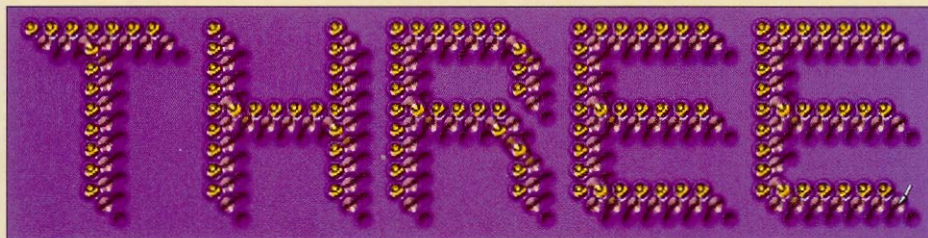
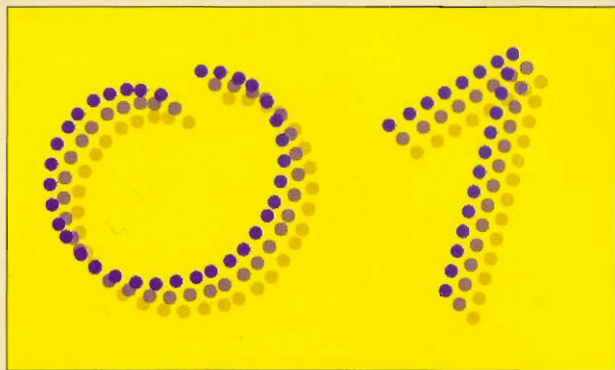
**4** Выберите инструмент *Brush*. Затем выберите только что созданную кисть из палитры *Brushes*. Щелкните на значке *Toggle the Brushes palette* на панели *Options*, чтобы открыть диалоговое окно, в котором необходимо увеличить значение параметра *Spacing* в группе параметров *Brush Tip Shape*. Основная идея состоит в том, чтобы обеспечить расстояние между отдельными дисками. Если возникнет необходимость, укажите название кисти.



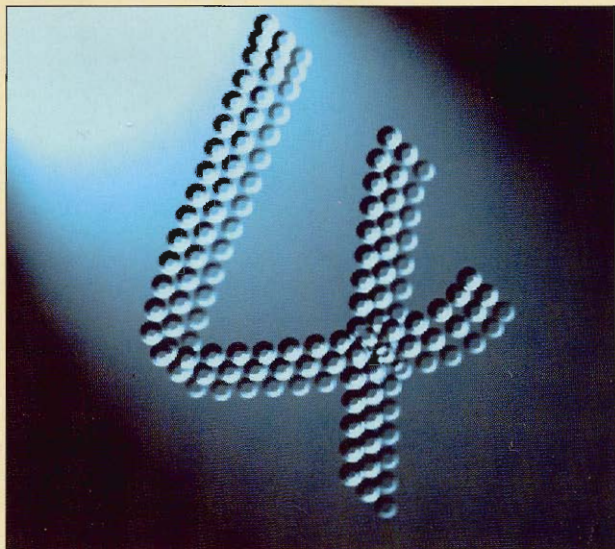
**5** При использовании сетки с шагом в 50 пикселей (*Edit > Preferences > Guides & Grid*) вы сможете с помощью той же кисти (рисую новым цветом на новом фоне) получить буквы, состоящие из точек.

## Альтернативные стили

Создайте новый большой документ и залейте его ярким цветом. Создайте новый слой, выберите контрастный цвет кисти, после чего рисуйте с помощью мыши, как показано справа, нажимая клавишу <Shift>, если необходимо получить прямые линии. Однако действительно широкие возможности по изменению нажима, толщины и непрозрачности мазка появляются при использовании графического планшета.

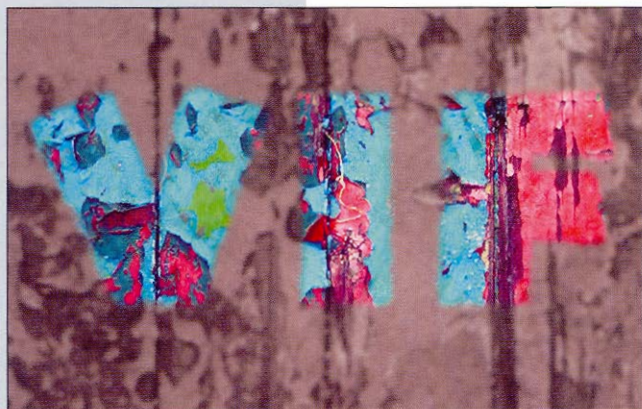


Измените основной и фоновый цвета. Выполните команду *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss* для изменения характера точек. В данном примере использовался стиль *Pillow Emboss* (при увеличенном значении параметра *Depth*) вместе с контуром *Ring-Double*. Перемещайте источник света в области *Shading* до тех пор, пока не получите приемлемый результат.

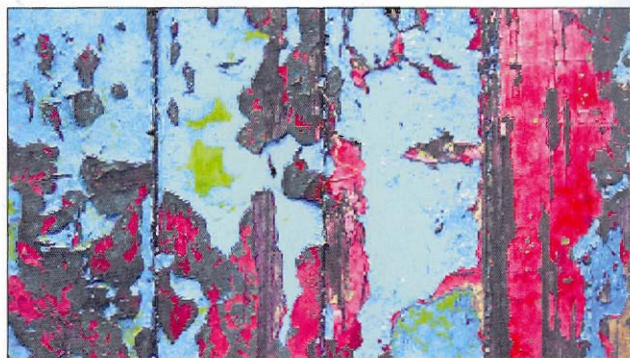


Та же кисть была использована для рисования в alpha-канале (белым цветом), после чего изображение было немного размыто и обработано фильтром *Filter > Render > Lighting Effects*.

# ВЛИЯНИЕ ПОГОДЫ



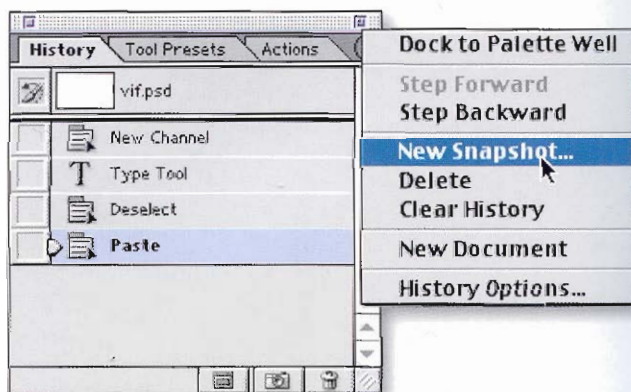
На дверях шотландских спиртоводочных заводов можно увидеть различные краски. Бондари были очень бережливыми людьми, поэтому на протяжении многих лет неиспользованная краска, которой окрашивали днища бочек, наносилась на двери, благодаря чему они меньше подвергались влиянию погодных факторов.



## Надпись на коре



- 1 Добавьте надпись в новый alpha-канал.

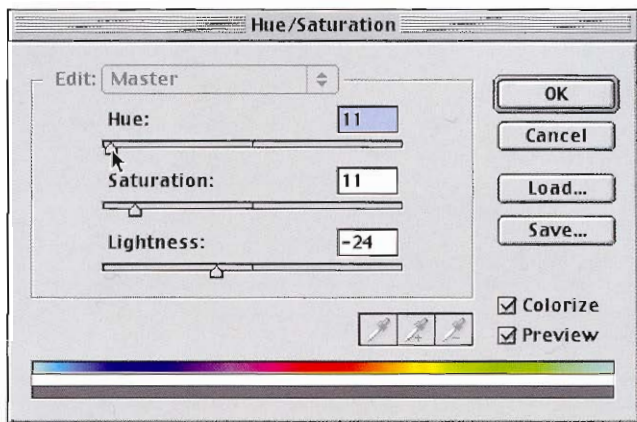


- 2 Снимите выделение контуров букв, вернитесь к палитре **Layers**, после чего вставьте подходящее фоновое изображение. Отобразите палитру **History** и выберите из ее контекстного меню команду **New Snapshot**.

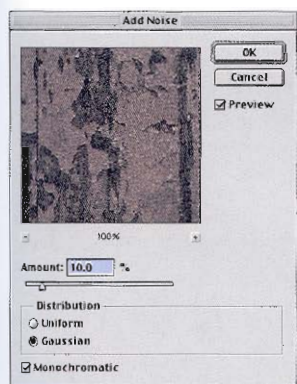
## Надпись на коре



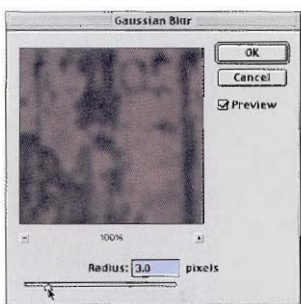
**3** Подтвердите стандартное название "Snapshot 1" и щелкните на поле слева от нового значка. В результате изображение будет задано в качестве источника, используемого при работе с инструментом *History Brush*.



**4** Измените вставленное изображение с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation*.

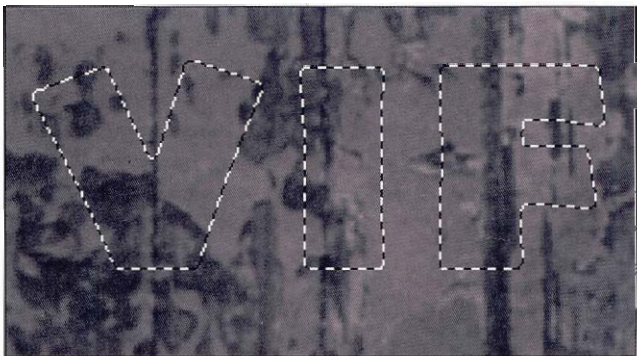


**5** "Потрясите" изображение, добавив к нему монохроматический шум (*Filter > Noise > Add Noise*).

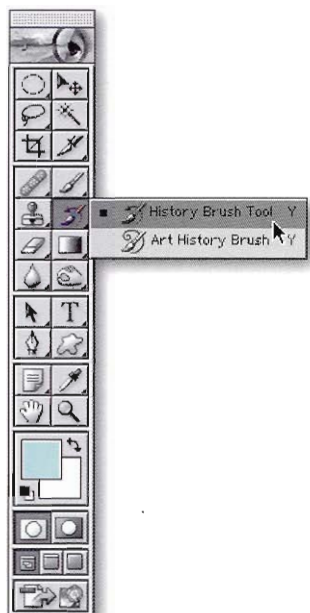


**6** Теперь добавьте к изображению небольшое размытие, выполнив команду *Filter > Blur > Gaussian Blur*.

**7** Загрузите выделенную область на основе alpha-канала и немного растушуйте ее (*Select > Feather*).



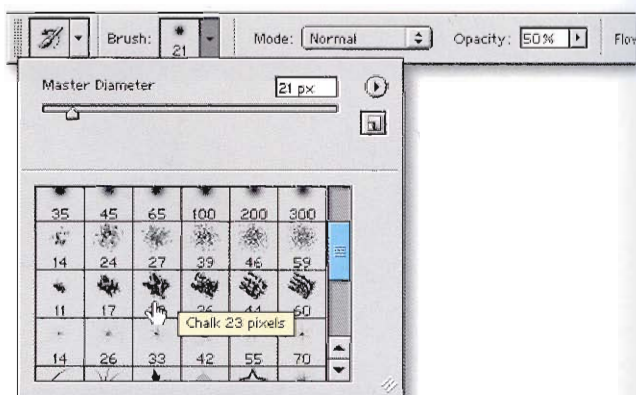
## Надпись на коре



**8** Выберите инструмент *History Brush* на панели инструментов.



**10** Убедитесь в том, что в палитре *History* выбран нужный источник.



**9** Выберите кисть неправильной формы на панели *Options* и уменьшите ее непрозрачность до 50%.

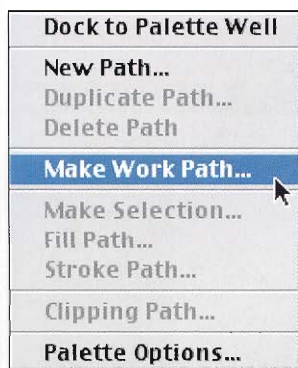


**11** Перетащите инструмент *History Brush* по диагонали через выделенную область.

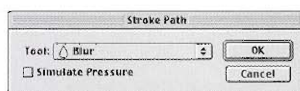


**12** Когда обработка выделенной области будет практически завершена, измените режим наложения кисти на *Dissolve*, чтобы получить эффект "подпорченности". Возможно, вы придете к выводу, что работать при скрытой рамке выделения намного проще, как в данном случае.

## Надпись на коре



- 13** Чтобы смягчить границы между старыми и новыми областями, преобразуйте растушеванную выделенную область в контур.



- 14** Выберите инструмент *Blur* из палитры инструментов и большую мягкую кисть. Выберите команду **Stroke Path** из раскрывающегося меню палитры *Paths* и щелкните на значке инструмента *Blur*.

## Альтернативные стили

Для того чтобы надпись “расплылась” под воздействием времени и погоды, начните с выбора соответствующего шрифта. Символы (за исключением первого) последовательно были обработаны с помощью перечисленных ниже эффектов. Итак, буква “O” перемещена на новый слой с использованием режима наложения *Multiply* и непрозрачностью 60%; буква “N” была скопирована как слой, после чего обработана фильтром *Filter > Pixelate > Mezzotint > Coarse Dots* (при этом из раскрывающегося списка *Edit/Fade* выбран режим *Exclusion*); буква “E” была обработана фильтром *Filter > Stylize > Diffuse (Lighten Only)*. Точно так же было обработано и слово “Away”: буква “A” обработана фильтром *Sketch > Conte Crayon* при центральном положении ползунков, а также выбранной текстуре *Canvas*. Затем режим наложения был изменен на *Hard Light*. Буква “W” обработана фильтром *Artistic > Paint Daubs* (также при центральном положении ползунков), после чего был выбран режим наложения *Overlay*. И наконец, для буквы “Y” была значительно уменьшена непрозрачность, применен фильтр *Stylize > Find Edges*, а режим наложения изменен на *Color Dodge*.

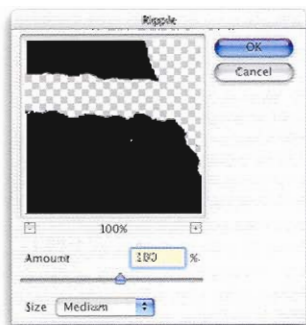


## ТИСНЕНИЕ



Не существует более сильного впечатления от надписи, чем то, которое возникает при взгляде на выдавленные буквы. Давление в несколько тонн мгновенно прилагается к покрытой красителем металлической надписи, которая вдавливается в толстый лист бумаги. Глубина выдавливания оказывается очень малой, однако слабозаметный краевой эффект позволяет отличить выдавленные буквы от любого другого типа печати.

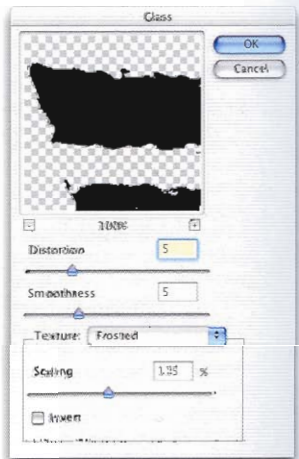
При получении данного эффекта лучше всего использовать шрифты без засечек. Выполните последовательно команды *Layer > Type > Convert to Shape*, *Edit > Transform > Perspective*, а затем *Scale* и *Rotate*. Растеризируйте слой (*Layer > Rasterize > Layer*), как только получите должным образом искаженный текст.



2 Примените фильтр *Filter > Distort > Ripple* со значениями параметров, указанными на рисунке.

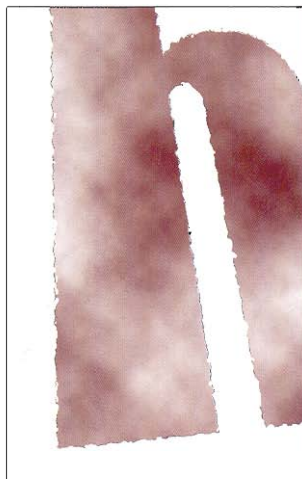
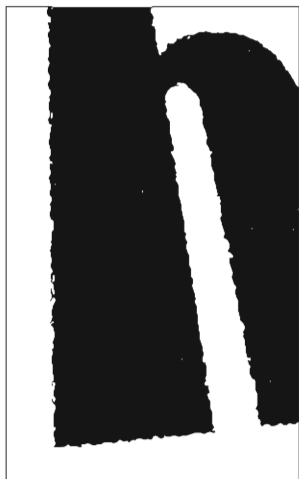


1 Создайте новый документ и выберите белый цвет фона. Введите слово черного цвета.

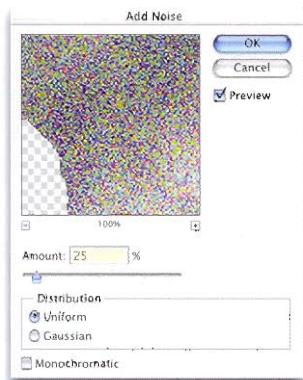


3 Примените фильтр *Filter > Distort > Glass* со значениями параметров, указанными на рисунке.

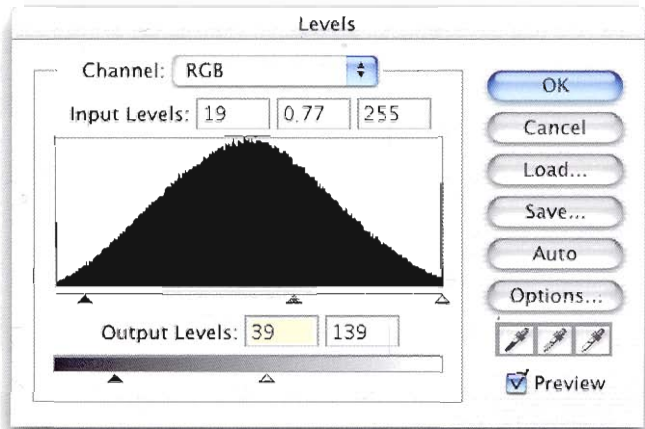
## Резиновый штамп



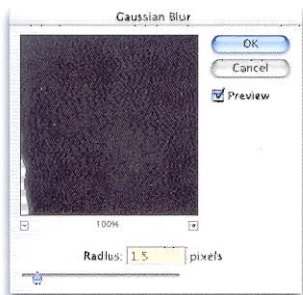
**4** Форма букв должна выглядеть приблизительно так. Загрузите выделенную область на основе текстового слоя (*Select > Load Selection*), используя в качестве канала текстуры прозрачность слоя. Сохраните выделенную область как канал для дальнейшего использования (*Select > Save Selection*), присвоив ему название "outline". Затем примените фильтр *Filter > Render > Clouds* к текстовому слою.



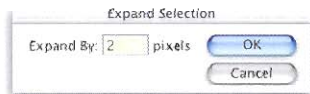
**5** Добавьте шум к выделенной области (*Filter > Noise > Add Noise*), используя значения параметров, указанные на рисунке.



**6** Откорректируйте уровни изображения (*Image > Adjustments > Levels*), чтобы сгладить эффект.



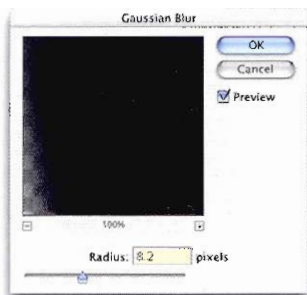
**7** Примените фильтр *Filter > Blur > Gaussian Blur* при значении радиуса 1,5 пикселя.



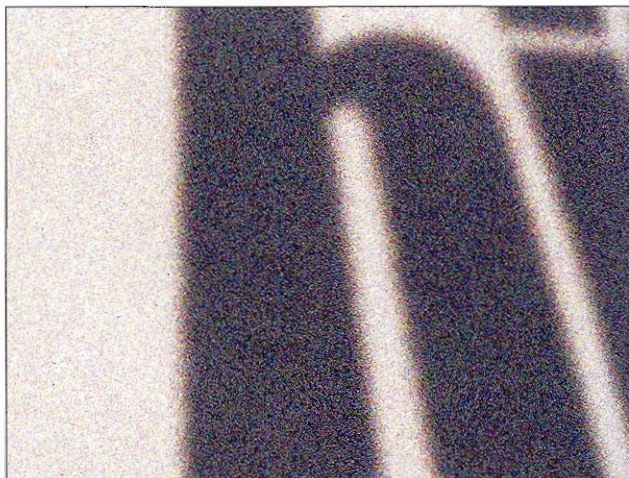
**8** Расширьте выделенную область на 2 пикселя (*Select > Modify > Expand*). Создайте новый слой, разместив его под текстовым, после чего залейте выделенную область черным цветом.



## Резиновый штамп



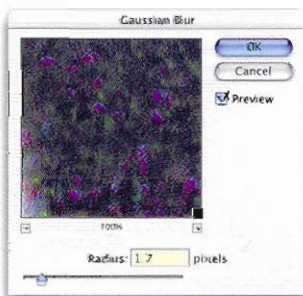
- 9** Снимите выделение и примените фильтр *Filter > Blur > Gaussian Blur*. Объедините новый слой с белым фоном (*Layer > Merge Down*). Снимите выделение.



- 11** Фоновый слой должен выглядеть приблизительно так. (Для того чтобы эффект был лучше заметен, исходный текстовый слой скрыт.)

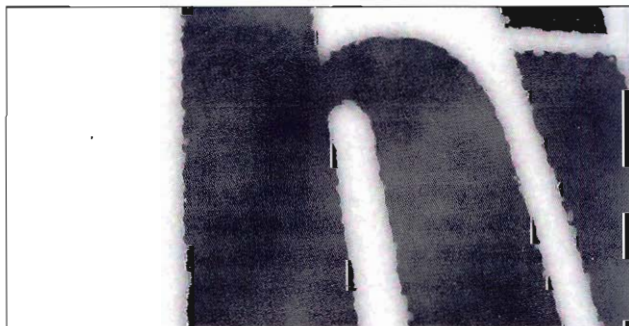


- 10** Примените фильтр *Filter > Noise > Add Noise* к фоновому слою.

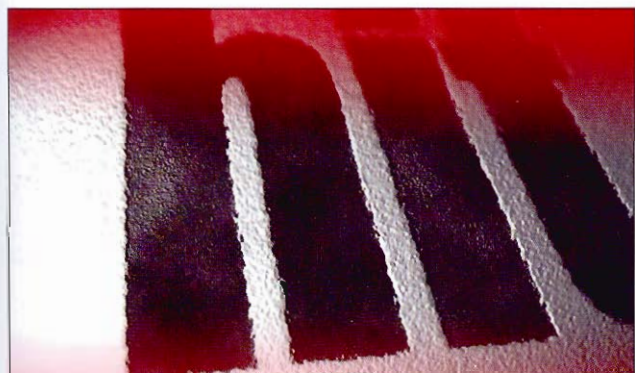
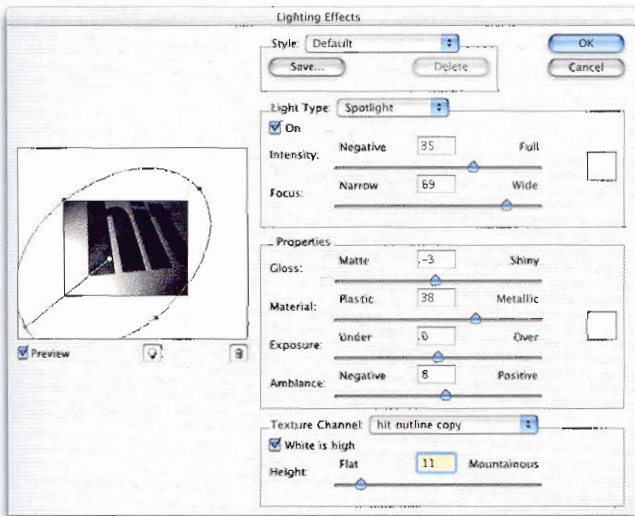
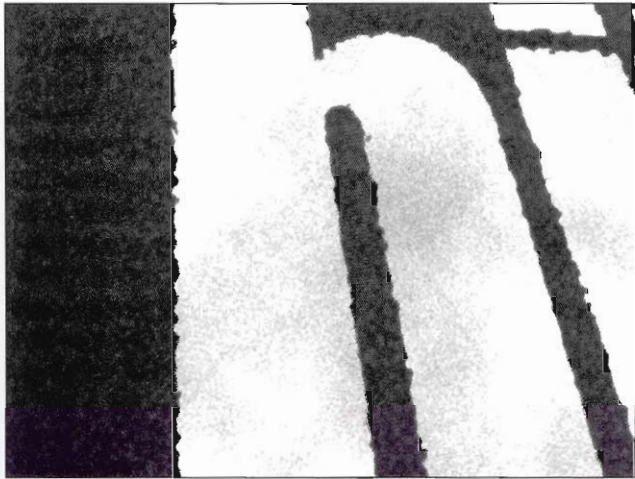


- 12** Примените фильтр *Filter > Blur > Gaussian Blur* к фоновому слою при значении радиуса 1,7 пикселя.

- 13** Выполните команду *Image > Adjustments > Curves* для осветления фона и получения подобного внешнего вида. (В данном случае исходный текстовый слой отображается над фоновым.)



## Резиновый штамп

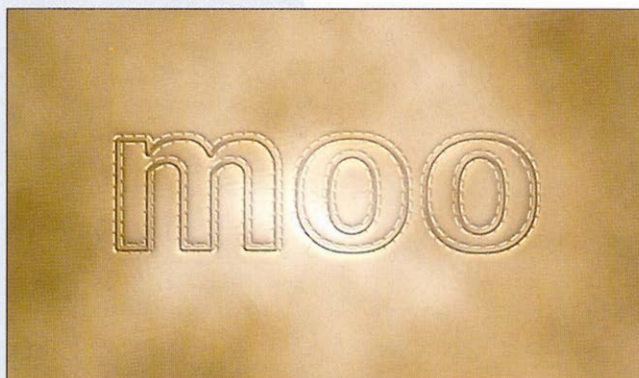


**14** В палитре *Channels* создайте копию канала "outline". Щелкните на значке нового канала, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>/<Cmd>**, чтобы выделить надпись. Инvertируйте выделенную область, чтобы выделить черный фон. Примените фильтр *Filter > Noise > Add Noise*, а затем фильтр *Filter > Blur > Gaussian Blur*. Снова инvertируйте выделенную область, примените фильтр *Filter > Render > Clouds*, а затем фильтр *Filter > Noise > Add Noise*. Выполните команду *Image > Adjustments > Curves* для осветления надписи, чтобы она выглядела подобным образом. Снимите выделение.

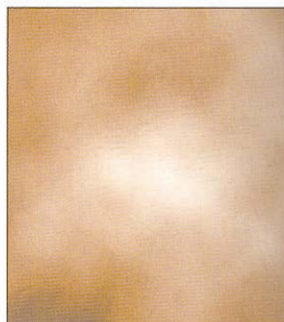
**15** Вернитесь к палитре *Layers* и сведите изображение (*Layer > Flatten Image*). Примените фильтр *Filter > Render > Lighting Effects*, используя значения параметров, указанные на рисунке. В качестве канала текстуры выберите канал "outline copy".

**16** Чтобы сделать изображение более эффектным, создайте горизонтальную выделенную область, инvertируйте ее и растушуйте приблизительно на 100 пикселей. Примените фильтр *Filter > Blur > Gaussian Blur* для "расфокусировки" переднего плана и фона.

# НАДПИСЬ НА КОЖЕ



Стежок по коже



Ни одно животное не пострадает, так как надпись на коже мы будем делать с помощью Photoshop. Эта надпись на искусственной коже получена в результате применения эффекта *Bevel and Emboss*. Добавьте фильтры *Wild Boar* (а также *Noise*, *KPT FiberOptix* и *Smudge*) к текстуре *Flayed Reindeer* (розовая заливка, *Clouds*, *Chalk & Charcoal*). Добавьте стежки (см. с. 272), золото (см. с. 59) или керамическую пластинку (см. с. 140), и вы получите высококлассный результат.

**1** Создайте фоновый слой, имитирующий кожу, или отсканируйте фрагмент настоящей кожи, или импортируйте изображение из библиотеки рисунков. Представленный на рисунке эффект получен в Photoshop с помощью фильтра *Clouds* (*Filter > Render > Clouds*).

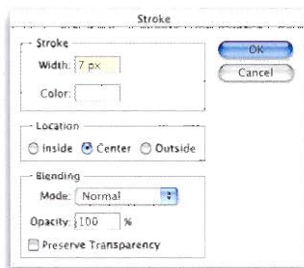


**2** Введите надпись на новый слой. Я выбрал замечательный полужирный шрифт без засечек, поскольку в данном случае он подходит как нельзя лучше.



**3** Создайте выделенную область на текстовом слое, после чего создайте новый канал, который назовите "Moo". Обведите выделенную область белым цветом, указав значение 7 пикселей.

## Стежок по коже



Для параметра *Location* задайте значение *Center* (*Edit > Stroke*).

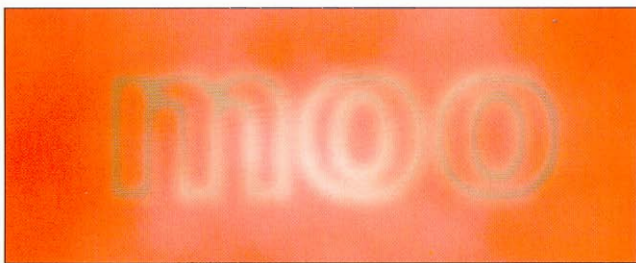
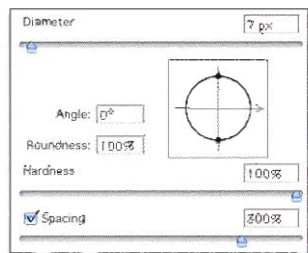


**5** Создайте стежки с внутренней стороны. Снова создайте выделенную область на текстовом слое, однако на этот раз уменьшите выделенную область на 6 пикселей. Затем выполните действия, описанные в п. 4.

**7** Создайте новый слой (он будет называться *Layer 2*), после чего создайте выделенную область на основе канала "Moo". Уменьшите выделенную область на 2 пикселя. Растушите ее на 1 пиксель (*Select > Feather*), после чего залейте белым цветом (справа).



**4** Создайте внешние стежки вокруг надписи. При активной выделенной области создайте новый канал и назовите его "stitching". Расширьте выделенную область на 6 пикселей и обведите ее белым цветом, указав значение 3 пикселя. Сохраните выделенную область в виде контура. Снимите выделение. Перейдите к палитре *Brushes*, чтобы создать новую кисть на основе копии экрана, после чего выберите ее. Убедитесь в том, что в качестве основного выбран черный цвет. Выберите из контекстного меню палитры *Paths* команду *Stroke Path*.



**6** Создайте выделенную область на основе канала "Moo". Расширьте выделенную область на 8 пикселей. Перейдите в режим быстрой маски и примените фильтр *Gaussian Blur* со значением радиуса 7,8 пикселя. Создайте новый слой (он будет называться *Layer 1*), после чего залейте выделенную область цветом R130, G130, B125.



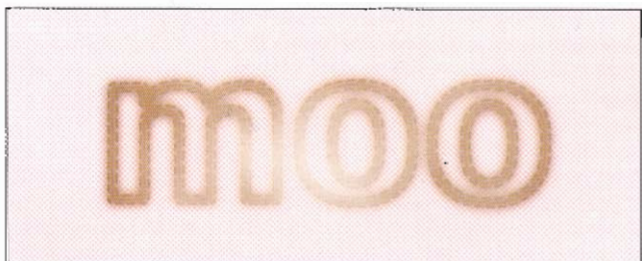
## Стежок по коже



- 8** Создайте новую выделенную область на основе канала "stitching" и создайте новый слой (он будет называться *Layer 3*). Растушьте выделенную область на 1 пиксель. Залейте ее цветом R60, G60, B60. Немного сместите слой *Layer 1* вверх и вправо.



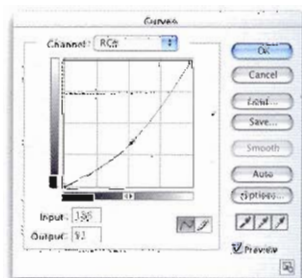
- 10** Объедините все четыре слоя, созданные в пп. 6–9. Загрузите полученный слой как новую выделенную область. Выполните команду *Edit > Copy*. Создайте новый канал и назовите его "type". (Убедитесь в том, что канал был залит белым, а не черным цветом.) При активной выделенной области выполните команду *Edit > Paste* для нового канала. Воспользуйтесь командой *Curves*, чтобы немного затемнить канал.



- 11** При активной выделенной области выберите фоновый слой (изображение кожи), после чего создайте новый слой на его основе и назовите его "effect" (*Layer > New > Layer via Copy*).



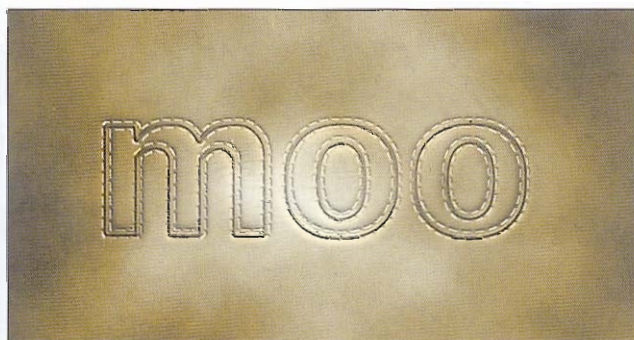
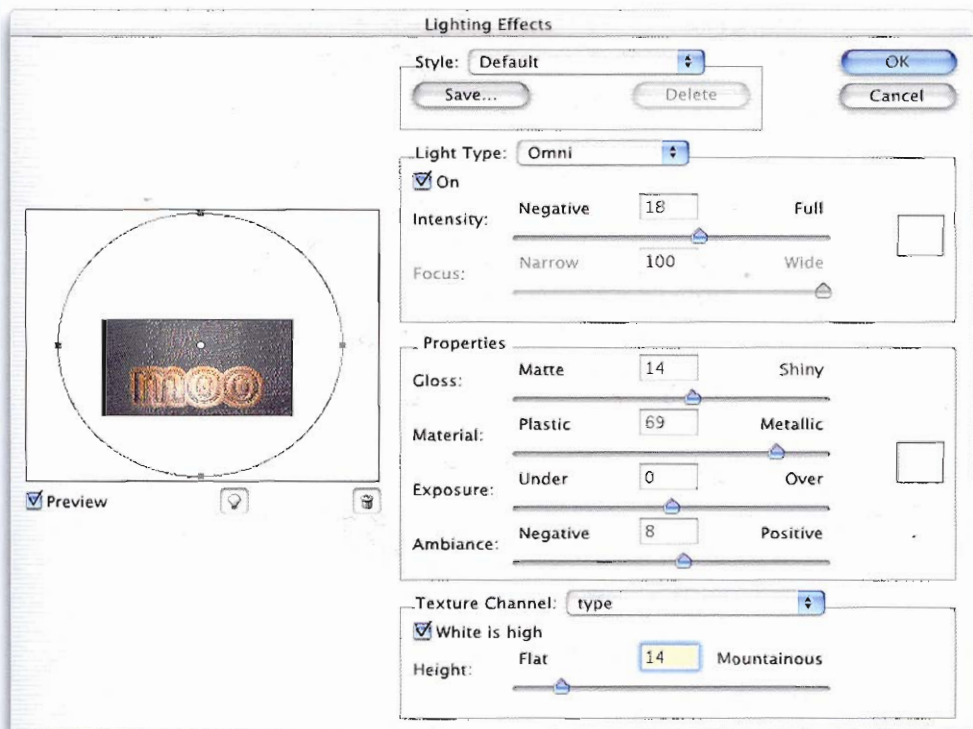
- 9** Создайте новую выделенную область на основе канала "stitching", после чего создайте новый слой (он будет называться *Layer 4*). Растушьте выделенную область на 1 пиксель. Залейте ее цветом R194, G194, B194.



## Стежок по коже



**12** При активном слое "effect" примените фильтр *Lighting Effects* (*Filter > Render > Lighting Effects*) для получения рельефа. Не забудьте загрузить канал "type" в качестве канала текстуры.

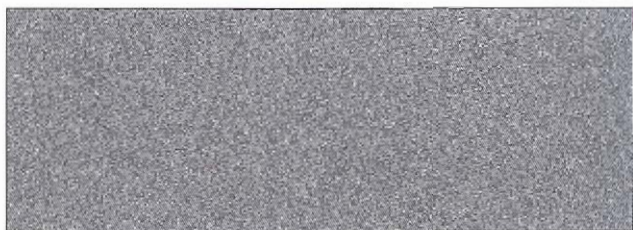


**13** Все, что нам осталось сделать, — это добавить цвет к стежкам. Загрузите канал "stitching" и на новом слое залейте его цветом с параметрами R247, G240, B211. Уменьшите непрозрачность слоя до 70%.

# НАДПИСЬ НА АСФАЛЬТЕ



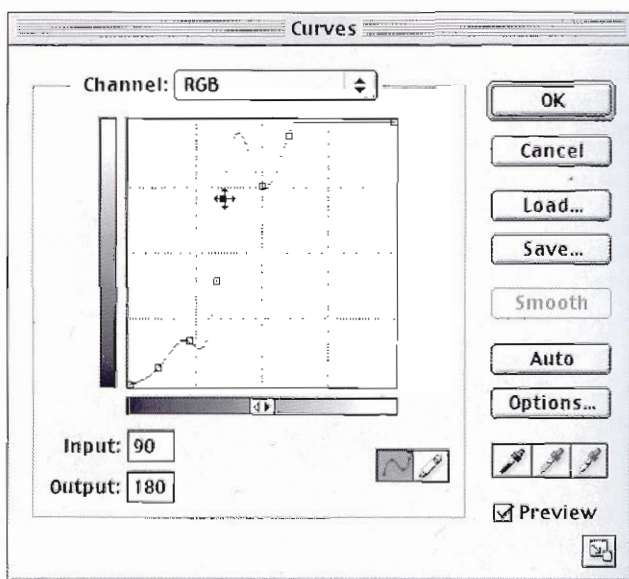
Вооружившись ведром с краской, дорожный рабочий обновляет разметку на дороге. Представьте себе всю сложность выполнения этой задачи среди несущихся автомобилей. А кроме того, никто из нас не любит людей, которые наносят надпись “Не парковать” в наиболее приспособленных для этого местах.



## Шоссе

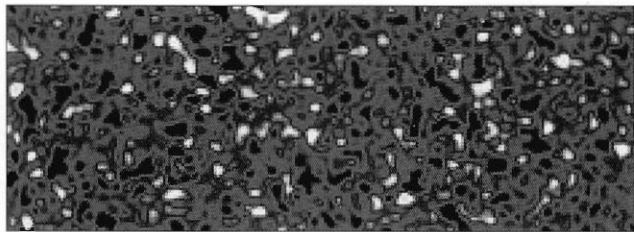
**1** Залейте слой нейтральным серым цветом.

Примените фильтр *Add Noise* (*Filter > Noise > Add Noise*) со значением параметра *Strength* около 50%, чтобы добавить монохроматический шум.



**2** Откройте диалоговое окно *Curves* (*Image > Adjustments > Curves*), чтобы изменить форму кривой. Полученное изображение должно быть достаточно темным.

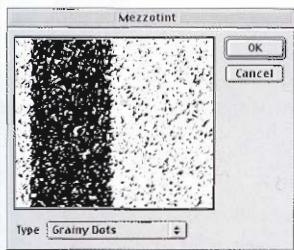
## Шоссе



3 Результат применения команды *Curves*.



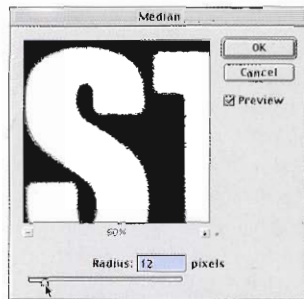
5 Работая с палитрой *Channels*, создайте еще один alpha-канал, выберите белый в качестве основного цвета, введите текст надписи и нажмите клавишу *<Enter>*. Снимите выделение.



7 Щелкните на значке канала, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, чтобы создать выделенную область. Примените фильтр *Mezzotint* (*Filter > Pixelate > Mezzotint*), выбрав из раскрывающегося списка *Type* значение *Grainy Dots*. Щелкните на кнопке *OK*.



4 Скопируйте слой. Создайте новый alpha-канал и вставьте в него полученную копию. Немного размойте канал (*Filter > Blur > Gaussian Blur*) и щелкните на кнопке *OK*.



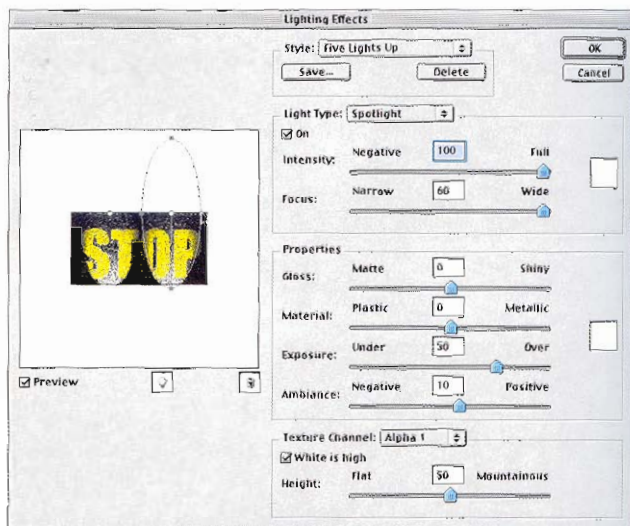
6 После небольшого размытия надписи примените фильтр *Median* (*Filter > Noise > Median*) для скругления краев.

8 Еще раз щелкните на значке канала, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, чтобы активизировать выделенную область. Вернитесь к палитре *Layers*, создайте новый слой, выберите желтый цвет в качестве основного, после чего залейте выделенную область. Снимите выделение.

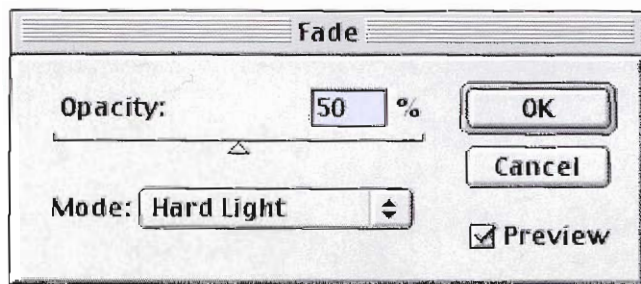




**9** Используйте инструмент *Eraser* для разрыва краев букв, а затем инструмент *Burn* (при выбранном значении *Highlights* параметра *Range* на панели *Options*), чтобы изменить интенсивность цвета. Измените режим наложения слоя на *Hard Light* и уменьшите его непрозрачность до 90%.



**10** Объедините слои, примените фильтр *Lighting Effects* (*Filter > Render > Lighting Effects*), выбрав стандартный стиль *Five Lights Up* в качестве начальной точки. Удалите три источника, щелкнув на белой точке, и нажмите клавишу *<Delete>*/*<Backspace>*. Перетащите лучи от оставшихся двух источников света таким образом, чтобы осветить буквы надписи. Используйте канал "Alpha 1" (исходная поверхность дороги) в качестве канала текстуры.



**11** Выполните команду *Edit > Fade Lighting Effects*, чтобы уменьшить полученный эффект.

## Альтернативные стили



Для создания подобного эффекта начните с холста большого размера и относительно небольшой надписи, чтобы создать эффект перспективы, в противном случае полученный результат будет очень похож на основной пример. Выберите команду *Craquelure* из меню *Filter > Texture* в качестве альтернативного метода повреждения краев надписи. Примените фильтр *Lighting Effects*, а затем выполните команду *Edit > Transform > Perspective*. Вам необходимо использовать команду *Scale* из того же меню, чтобы уменьшить масштаб надписи по вертикали.

## БОЛЬШАЯ НАДПИСЬ

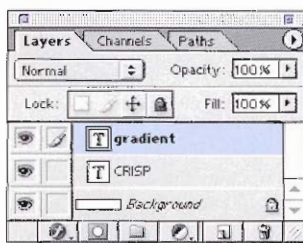


Поместите лист бумаги с вырезанными буквами под стекло, предварительно покрыв черной краской его обратную сторону. Найдите деревянную дощечку с абсолютно плоской поверхностью. Используйте буквы в качестве основы при вырезании букв на поверхности дерева. Добавьте к вырезанным буквам тонкий лист золота, убедившись в том, что он совсем немного выходит за их края. Положите сверху стекло с надписью на деревянную пластинку. Вот и все.

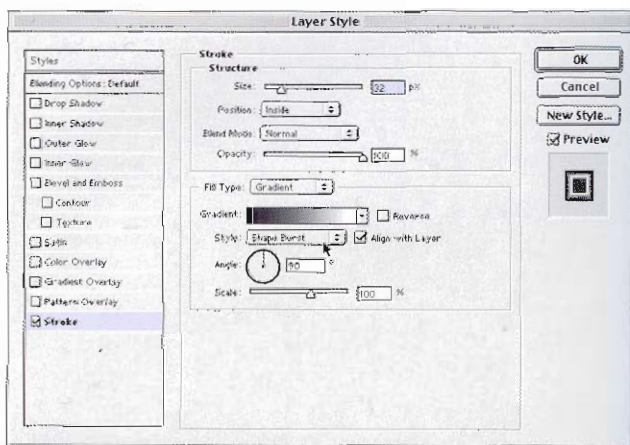
## Вывеска



**1** Выберите подходящий шрифт, например *Times New Roman*, выберите желтый цвет шрифта, после чего введите текст надписи и нажмите клавишу <Enter>.



**2** Создайте копию текстового слоя и назовите его "gradient".



**3** Работая со слоем "gradient", щелкните на значке *Add a layer style* в нижней части палитры *Layers*, а затем выберите эффект *Stroke*.

## Вывеска

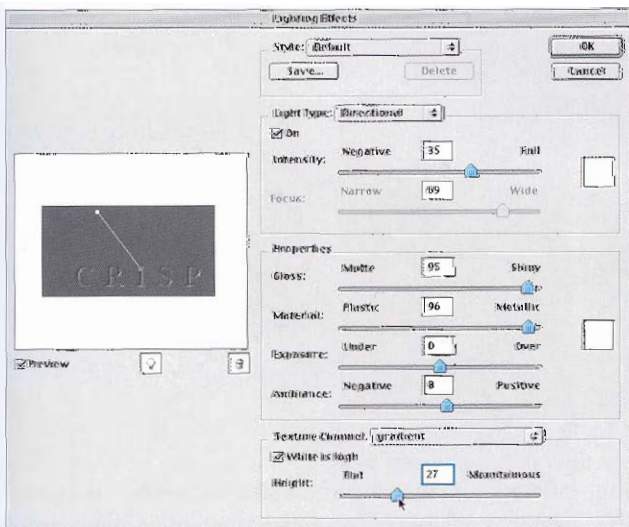
Убедитесь в том, что видна хотя бы часть изображения. Вам необходимо внести четыре изменения в значения параметров, заданных по умолчанию: из раскрывающегося списка *Fill Type* выберите вариант *Gradient*, из раскрывающегося списка *Style* – вариант *Shape Burst*, в области *Structure* из раскрывающегося списка *Position* – вариант *Inside*, а также увеличьте значение параметра *Size*. Просмотрите результаты внесенных изменений в окне изображения (особенно изменение размера).



**4** Слой заливки должен выглядеть приблизительно так.

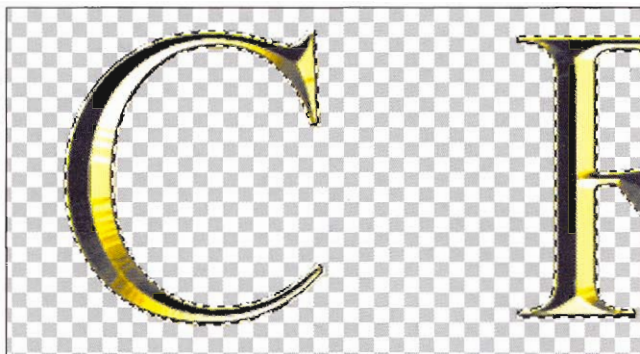


**5** Добавьте сплошной черный слой, разместив его под текстовым слоем, после чего объедините оба слоя. Выделите все, скопируйте, после чего перейдите к палитре *Channels*. Создайте новый alpha-канал, назовите его "gradient", а затем воспользуйтесь командой *Paste*. Вернитесь к палитре *Layers*, удалите объединенный слой и выберите исходный слой с желтой надписью.

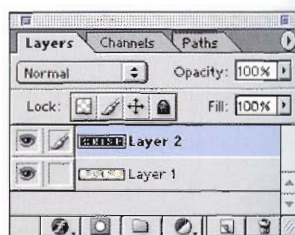


**6** Примените фильтр *Lighting Effects* (*Filter > Render > Lighting Effects*), изменив значения параметров так, как показано на рисунке. В качестве канала текстуры используйте "gradient".

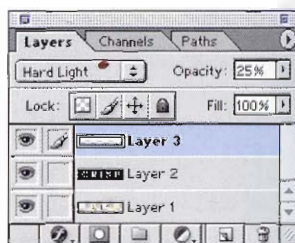
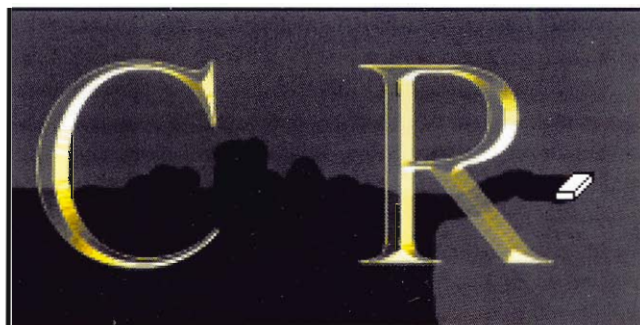
## Вывеска



7 Здесь видны дефекты по краям букв.



8 Создайте новый слой, выполните команду *Inverse*, а затем *Select > Modify > Expand*. Увеличьте выделенную область на один пиксель, чтобы убедиться в том, что она охватывает края букв, после чего залейте ее черным цветом.



9 Снимите выделение. Создайте еще один слой, залейте его белым цветом, задайте для него режим наложения *Hard Light* и уменьшите непрозрачность до 25%. Воспользуйтесь инструментом *Eraser* для создания линии горизонта.

## Вывеска



**10** Окончательный результат, в котором к линии горизонта было применено слабое размытие.

## Альтернативные стили

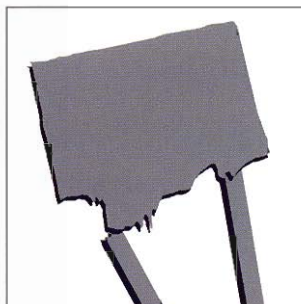
При небольших изменениях можно получить совершенно другой эффект. При выбранном эффекте *Stroke* (см. п. 3 основного примера) из раскрывающегося списка *Position* выберите вариант *Outside*. Ширину заливки можно увеличить до границ смежных букв. В данном случае область заливки была расширена ненамного, а результирующая текстура использовалась в окне *Lighting Effects* для обработки розового фона, а не собственно букв.



# ПОЖАР

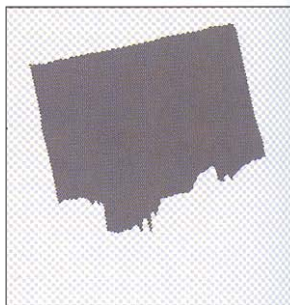


При создании озаренных пламенем объектов средствами Photoshop вам ничего не грозит. Вам достаточно работать с выделенными областями с мягкими краями, а также с небольшими значениями параметров фильтров, периодически обращаясь к команде *Edit > Fade* для смягчения результатов. Основная цель — подрумянить, а не сжечь.



**2** Создайте еще один слой, который назовите "post". Нарисуйте на нем две опоры, также используя инструменты выделения, после чего залейте их серым цветом. Создайте копии обоих слоев и залейте полученные копии черным цветом. Разместите черные слои под серыми, а затем разместите их так, как показано на рисунке. Объедините оба слоя "post" и оба слоя "board".

## Обгоревшее дерево

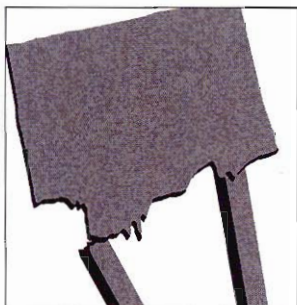


**1** Создайте новый файл (размером 10x10 см при разрешении 300 dpi). Затем создайте новый слой "board" и нарисуйте в нем вывеску, используя для этого инструменты выделения. Чтобы доска имела наклон, как в настоящем примере, выполните команду *Edit > Free Transform*. Залейте вывеску серым цветом, задав для всех составляющих RGB значение 100.

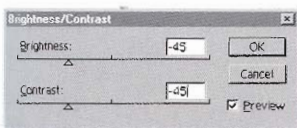


**3** Выберите черный цвет в качестве основного. Воспользуйтесь жесткой кистью диаметром 5 пикселей для соединения черного и серого слоев "post" и "board".

## Обгоревшее дерево

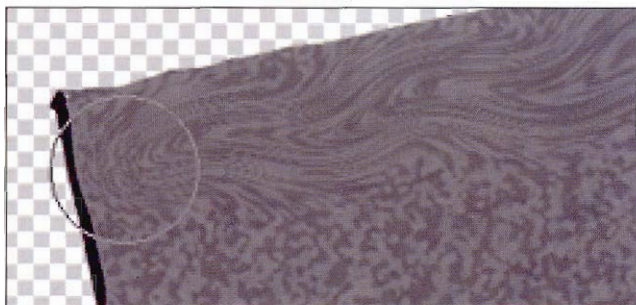


**4** Примените к обоим слоям фильтр **Sponge** (*Filter > Artistic > Sponge*) со следующими значениями параметров: *Brush Size* – 2; *Definition* – 12; *Smoothness* – 5.



**6** На слое "board" создайте маску с помощью инструмента *Lasso*. Выполните команды *Select > Inverse* и *Select > Feather* при значении 12 пикселей. Примените фильтр **Diffuse** (*Filter > Stylize > Diffuse*) при выбранном переключателе *Normal*, чтобы получить неровные края. Выполните команду *Image > Adjustments > Brightness/Contrast*, указав для обоих параметров значение –45. Повторите три последних пункта для обработки слоя "post".

**7** Выполните команду *Edit > Copy Merged*, чтобы объединить слои "board" и "post", после чего вставьте их в новый слой "sign". На новом слое создайте текст белого цвета (в данном случае использовался шрифт *Franklin Gothic Extra Condensed*), растеризируйте слой и задайте для него режим наложения *Overlay*. Выполните команду *Edit > Free Transform* для поворота надписи, а затем примените фильтр **Diffuse** (*Filter > Stylize > Diffuse*) в режиме *Normal* три раза, чтобы получить грубые края.

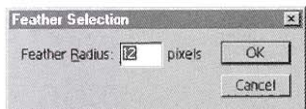


**5** Примените к обоим слоям команду *Image > Liquify* (Photoshop 6) или *Filter > Liquify* (Photoshop 7), после чего добавьте эффект зернистости с помощью инструмента *Warp*.





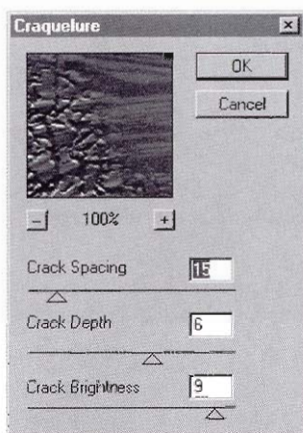
## Обгоревшее дерево



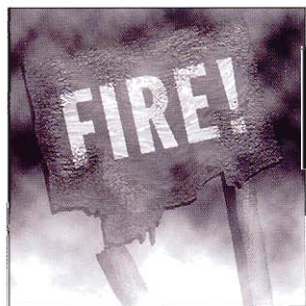
**8** На слое с вывеской определите фигуру с помощью инструмента *Lasso*, после чего выполните команды *Select > Inverse* и *Select > Feather* со значением 12 пикселей.



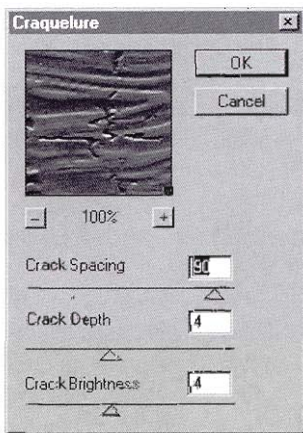
**9** Примените фильтр *Craquelure* (*Filter > Texture > Craquelure*) со следующими значениями параметров: *Crack Spacing* – 15; *Crack Depth* – 6; *Crack Brightness* – 9. Снимите выделение.



**10** Создайте новый слой "smoke back" и залейте его линейным градиентом от черного к белому. (При необходимости восстановите цвета, нажав клавишу <D>.) Примените фильтр *Difference Clouds* (*Filter > Render > Difference Clouds*).

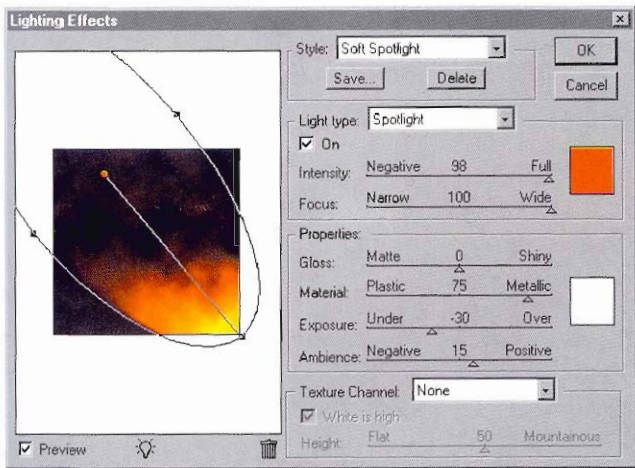


**11** Создайте копию слоя "smoke back" и назовите "smoke fore", перетащите его на самый верх, после чего задайте для него режим наложения *Screen*.



**12** Выделите слой "sign" и примените фильтр *Filter > Texture > Craquelure* со следующими значениями параметров: *Crack Spacing* – 90; *Crack Depth* – 4; *Crack Brightness* – 4. Выполните команду *Edit > Fade Craquelure*, чтобы уменьшить полученный эффект на 50%.

## Обгоревшее дерево



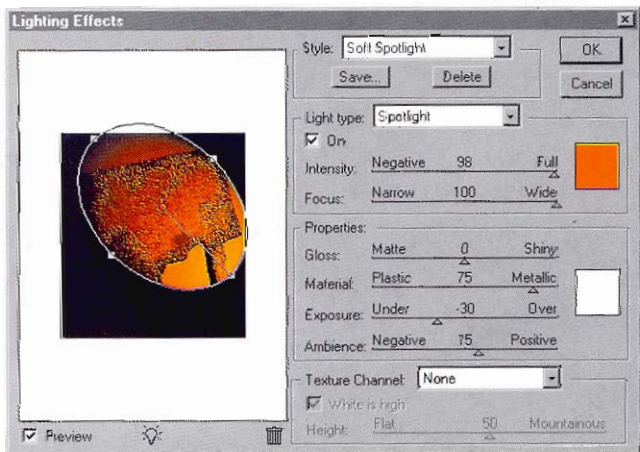
- 13** Выберите слой "smoke back", к которому примените фильтр *Lighting Effects* с указанными на рисунке значениями параметров. Для оранжевого цвета были заданы следующие значения RGB-компонентов: R248, G82 и B0.



- 15** Выберите слой "text". Удерживая нажатой клавишу <Ctrl>/<Cmd>, щелкните на значке слоя, чтобы выделить слово "fire". Воспользуйтесь инструментом *Brush* со значением параметра *Spatter* 58 пикселей и значением параметра *Pressure* 10%, чтобы обработать надпись. Снимите выделение.



- 14** Создайте выделенную область, воспользовавшись инструментом *Lasso*, растяните ее со значением радиуса, равным 64 пикселя, после чего удалите нижнюю правую часть слоя. Снимите выделение.



- 16** Выберите слой "sign" и примените фильтр Filter > Render > *Lighting Effects*.

## Альтернативные стили

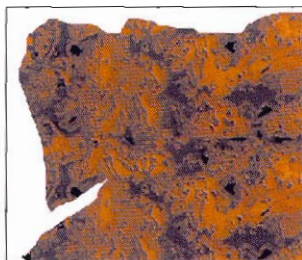
В данном случае расстояние между буквами изменялось отдельно для каждой пары. Применялись те же эффекты, что и при выполнении пп. 5–15 основного примера. Однако полученный результат выглядит несколько по-другому.



# НАСТОЯЩИЙ АНТИКВАРИАТ



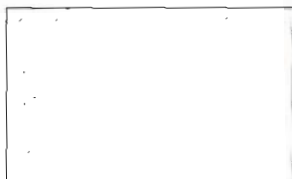
Сталкиваясь с подобными памятными знаками, большинство людей должны задуматься о недолговечности жизни. На следующих страницах содержатся дополнительные сведения, адресованные тем, чьи имена отображаются в результате выбора команды About Photoshop. И звучит это сообщение следующим образом: “Почему до сих пор нет нормальной функции предварительного просмотра в диалоговом окне Layer Style? Если мы смогли это сделать, то почему вы — нет?”



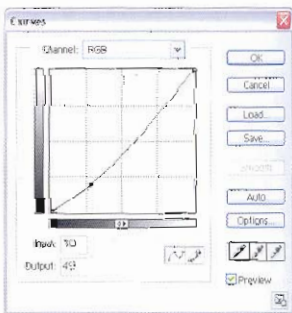
**2** Или создайте узор деревянной поверхности с нуля, или используйте узор, который будет создан для инкрустации (см. с. 260). Воспользуйтесь инструментом *Paint Bucket*, чтобы залить выделенную область этим узором.

**3** Воспользуйтесь инструментом *Lasso* для выделения новой фигуры в пределах исходной. Инvertируйте выделенную область с помощью команды *Select > Inverse*. Выполните команду *Selection > Feather*, указав значение радиуса 32 пикселя. Выполните команду *Image > Adjustments > Curves* для затемнения краев. Для параметра *Input* укажите значение 70%, а для параметра *Output* — 49%.

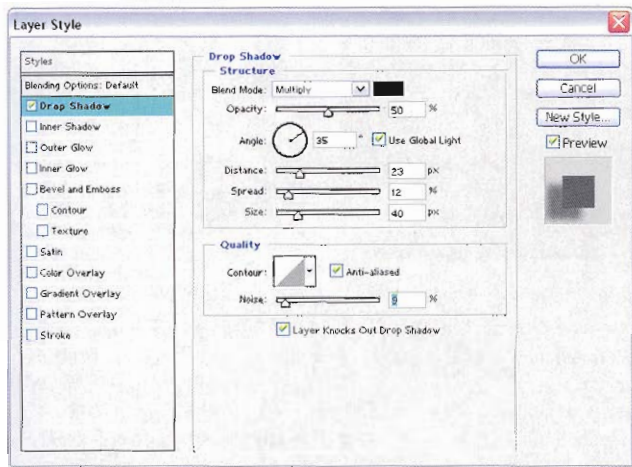
## Фактурное дерево



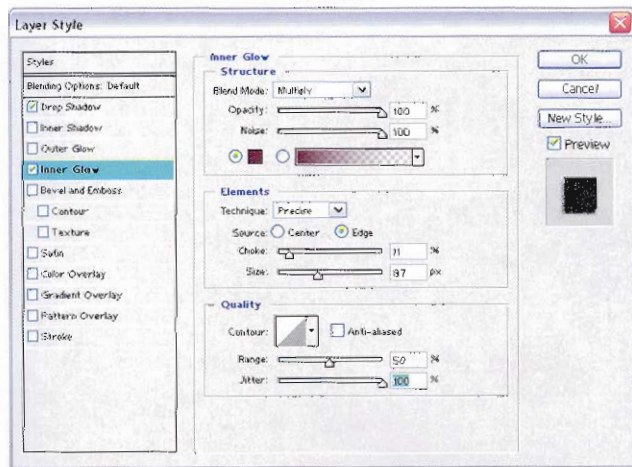
**1** Создайте новый документ размером 15x9 см с белым фоном. Создайте новый слой, воспользуйтесь инструментом *Lasso*, чтобы получить изображение деревянной дощечки, и назовите его “wood”.



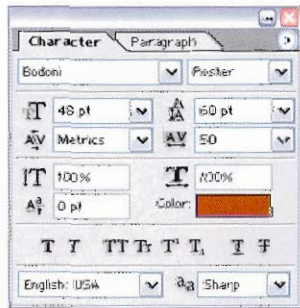
## Фактурное дерево



**4** Уменьшите непрозрачность слоя до 84%, после чего выполните команду *Layer > Layer Style > Drop Shadow* со значениями параметров, указанными на рисунке.



**5** Выполните команду *Layer > Layer Style > Inner Glow* с указанными здесь значениями параметров и цветовыми значениями R95, G56, B19, чтобы завершить создание куска дерева.



**6** Добавьте надпись на новый текстовый слой (в данном случае использовался шрифт *Poser Bodoni* размером 48 пунктов, с междустрочным интервалом 60 пунктов, трекингом 50 и цветовыми значениями R166, G124, B82) и разместите ее по центру деревянной доски.



**7** Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>/<Cmd>**, щелкните на названии или значке текстового слоя в палитре *Layers*, чтобы выделить весь текст.



**8** Создайте новый слой и назовите его "text". Воспользуйтесь инструментом *Paint Bucket* для заливки надписи тем же узором.



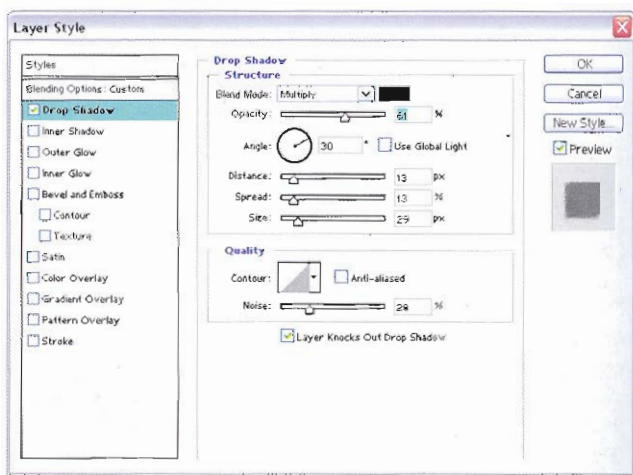
**9** Снимите выделение текста, после чего примените фильтр *Filter > Stylize > Wind*, выбрав метод *Stagger*. Для параметра *Direction* задайте значение *From the Right*. (В данном случае слой "wood" был скрыт, чтобы полученный эффект был лучше виден.)



**10** Выполните команду *Edit > Fade Wind* при значении 60%.



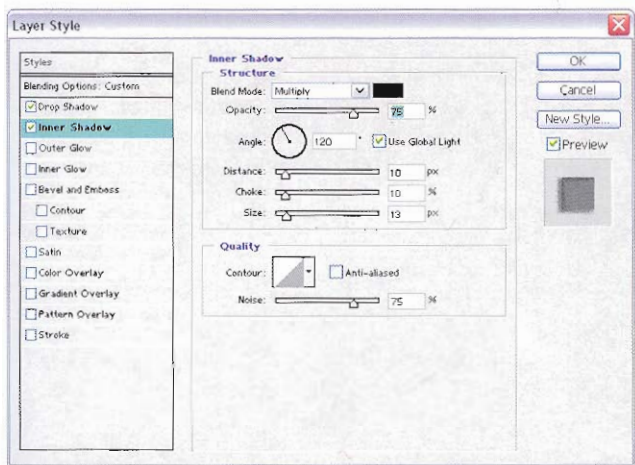
**11** Воспользуйтесь инструментом *Smudge* с использованием кисти *Splatter Brush 35* и нажимом 40%, чтобы получить грубые края надписи.



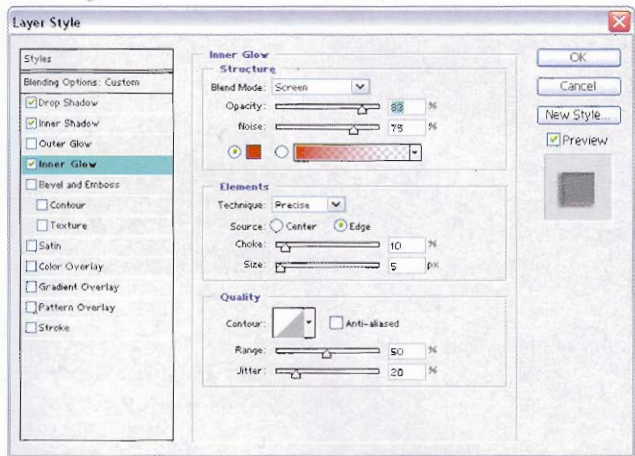
**12** Выполните команду *Layer > Layer Style > Drop Shadow* с указанными здесь значениями параметров.



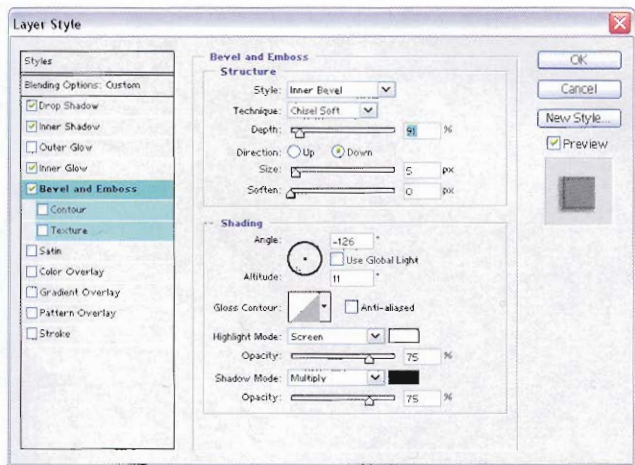
## Фактурное дерево



- 13** Выполните команду *Layer > Layer Style > Inner Shadow* с указанными здесь значениями параметров.

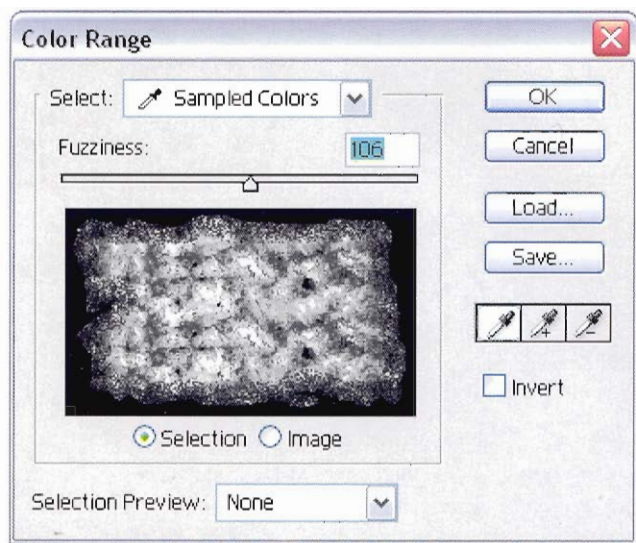


- 14** Выполните команду *Layer > Layer Style > Inner Glow* с указанными здесь значениями параметров и цветовыми значениями R184, G69, B18.

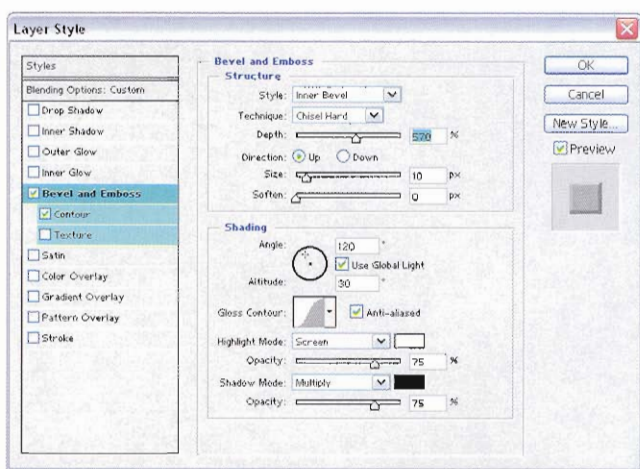


- 15** Выполните команду *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss* с указанными здесь значениями параметров, а затем уменьшите непрозрачность слоя до 84%.

## Фактурное дерево

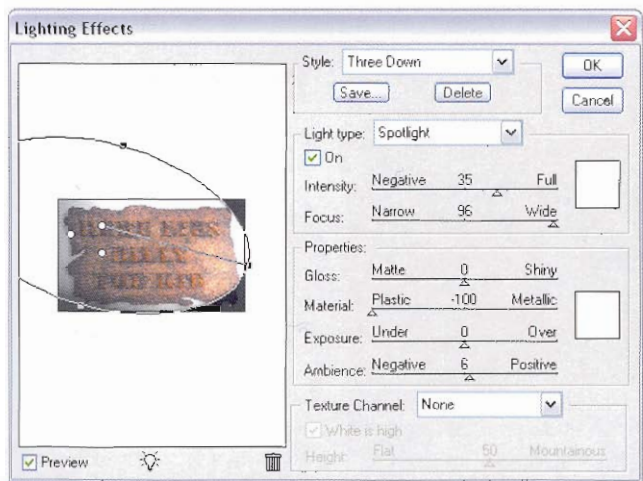


**16** Для усиления эффекта поврежденности слоя "wood" выполните команду **Select > Color Range** и используйте инструмент *Eyedropper* для выбора цвета, задав значение 106 для параметра *Fuzziness* (текстовые слои были скрыты, чтобы полученные эффекты были лучше видны).



**17** Скопируйте выделенную область. Вставьте ее в новый слой, расположенный непосредственно над слоем "wood". Выполните команду **Layer > Layer Style > Bevel and Emboss** с указанными здесь значениями параметров, выберите режим наложения **Multiply** и уменьшите непрозрачность до 51%.

## Фактурное дерево



- 18** Отобразите слой "text".  
Выполните команды **Select > All** и **Edit > Copy Merged**, чтобы скопировать все видимые слои и вставить их в "окончательный" слой. Примените фильтр **Filter > Render > Lighting Effects**, после чего подберите наиболее оптимальное расположение трех источников света.

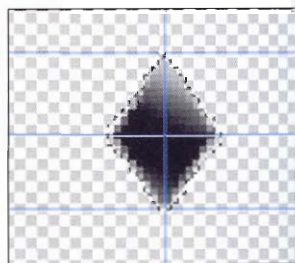


# ГЛАЗА ЗМЕИ

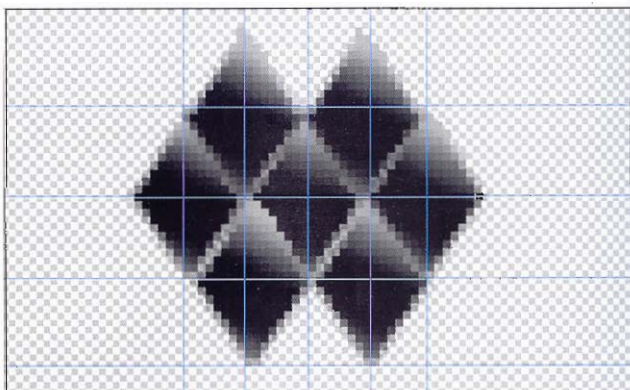


Если вы боитесь змей, пропустите этот пример. Существуют другие, не такие опасные способы создания собственных узоров, в том числе и с помощью команды *Liquify*, описанные на страницах настоящей книги. В противном случае используйте этот пример в качестве отправной точки. Избирательное применение команд *Lighten* и *Desaturate* позволит вам получить любой узор. Если вы воспользуетесь командой *Extrude*, то сможете получить узор, напоминающий кожу тиранозавра, а команда *3D Transform* откроет перед вами просто безграничные возможности.

## Кожа рептилии

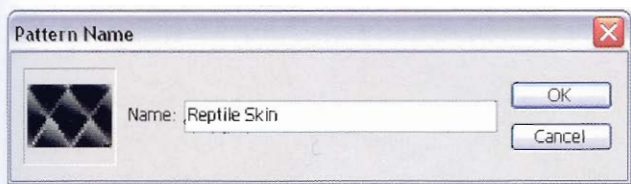


- 1 Создайте новый документ размером 10x5 см с белым фоном, после чего приступайте к созданию узора кожи. На новом слое воспользуйтесь инструментом *Custom Shape* для создания ромба с размерами сторон 0,12x0,18 см. На панели *Options* выберите параметр *Create filled region* и щелкните на кнопке *Geometry Options* со стрелкой, направленной вниз (она расположена справа от кнопки *Custom Shape Tool*). В появившемся окне *Custom Shape Options* выберите переключатель *Fixed Size* и установите флажок *From Center*. Выберите черный цвет в качестве основного, а в качестве фонового выберите цвет R184, G184, B184. Выделите фигуру и залейте ее линейным градиентом (*Foreground to Background*) от нижнего левого угла к верхнему правому.



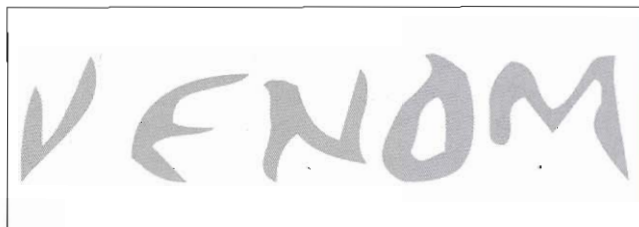
- 2 Удерживая нажатой клавишу *<Alt>/<Option>*, воспользуйтесь инструментом *Move* для создания шести копий ромба в результате перетаскивания. Полученные копии необходимо упорядочить так, как показано на рисунке. Для упрощения их размещения отобразите направляющие, воспользовавшись командой *View > Snap To > Guides*. Если понадобится, добавьте дополнительные направляющие.

## Кожа рептилии

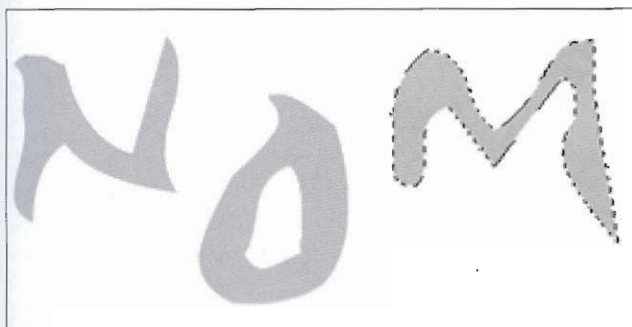


**3** Воспользуйтесь инструментом *Rectangular Marquee* (с радиусом растушевки, равным 0), чтобы создать выделенную область, полностью охватывающую полученную комбинацию ромбов. Затем используйте ее для создания узора с помощью команды *Edit > Define Pattern*. Назовите узор "reptile skin".

**4** Создайте новый слой, выберите инструмент *Fill*, после чего выберите узор "reptile skin" на панели *Options*. Теперь новый слой будет заполнен повторяющимся узором; назовите этот слой "skin".

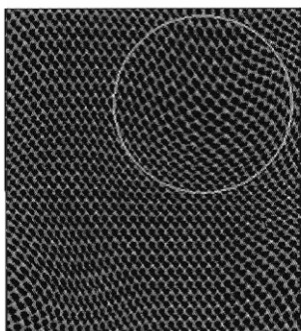


**5** Воспользуйтесь инструментом *Text* для создания надписи на новом слое. (Я воспользовался шрифтом *Enya* размером 100 пунктов; при этом был выбран цвет R184, G184, B184.)

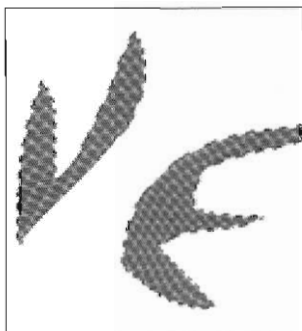


**6** Растеризируйте текстовый слой. Воспользуйтесь инструментом *Magic Wand*, чтобы выделить каждую букву. Затем измените их расположение с помощью инструмента *Move*, если в этом есть необходимость. Назовите слой "text".

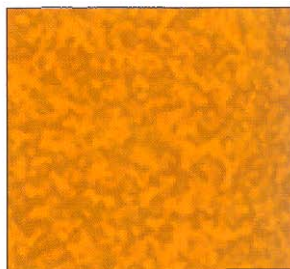
## Кожа рептилии



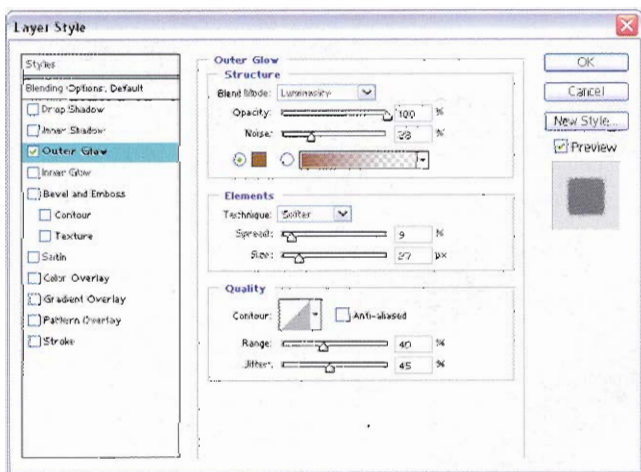
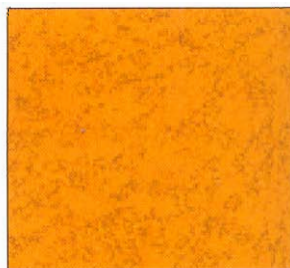
**7** Выберите слой "skin", выполните команду *Image > Liquify* (Photoshop 6) или *Filter > Liquify* (Photoshop 7). Воспользуйтесь инструментом *Warp* с большим размером кисти и выбранным режимом *Stiff*, чтобы создать нерегулярный узор в виде змеиной кожи. Воспользуйтесь командой *Edit > Free Transform*, если необходимо уменьшить размер "кожи" таким образом, чтобы она была чуть боль-



**8** Выберите слой "text" и щелкните на его значке в палитре *Layers*, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, чтобы выделить только буквы. Выполните команду *Select > Inverse* для выделения фона. Отключите отображение слоя "text" и активизируйте слой "skin". Используйте выделенную область для удаления фона, оставив узор в виде змеиной кожи только на буквах.



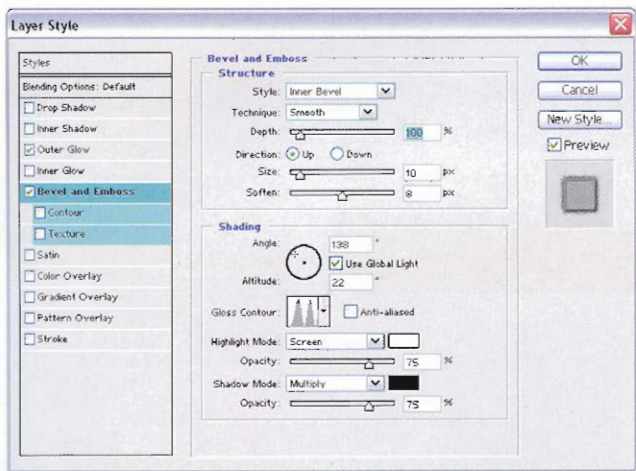
**9** Создайте новый слой и назовите его "sand". Воспользуйтесь инструментом *Fill* для заливки слоя новым цветом (R226, B141, G40). Примените фильтр *Filter > Artistic > Sponge* (со следующими значениями параметров: *Brush Size* – 2; *Definition* – 12 и *Smoothness* – 5). Примените фильтр дважды.



**11** Повторно выделите слой "skin", разместите его над слоем "sand" и примените эффект *Layer > Layer Style > Outer Glow*. Используйте указанные на рисунке значения параметров, а для цвета внешнего свечения укажите значения R134, G74, B3.

**10** Выполните команду *Image > Liquify* (Photoshop 6) или *Filter > Liquify* (Photoshop 7), после чего еще раз воспользуйтесь инструментом *Warp*, чтобы внести в изображение беспорядок. Выберите черный цвет в качестве основного, а цвет песка (R226, B141, G40) – в качестве фоновый и примените фильтр *Filter > Texture > Grain*. Для значения параметров *Intensity* и *Contrast* задайте значения 50%, а из раскрывающегося списка *Grain Type* выберите вариант *Sprinkles*.

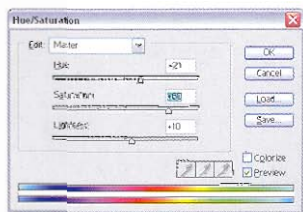
Кожа рептилии



12 Выполните команду *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss* с указанными здесь значениями параметров.



13 Повторно выделите слой "sand" и примените фильтр *Filter > Render > Lighting Effects*, как показано на рисунке. Уменьшите его действие на 32%, воспользовавшись командой *Edit > Fade Lighting Effects*.

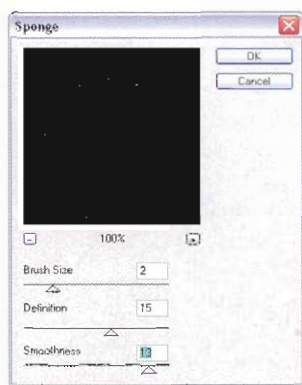


14 В качестве варианта предыдущего действия вы можете создать копию слоя "text", а затем выполнить команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation*. Установите флажок *Colorize*, после чего задайте следующие значения параметров: *Hue* – +21; *Saturation* – +60; *Lightness* – +10.

# МУМИФИЦИРОВАННАЯ

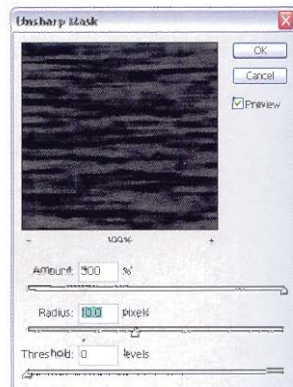
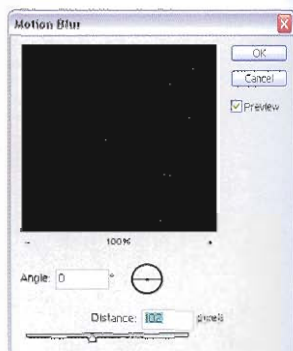


Нервные или запуганные люди могут испытать настоящий шок при виде полностью перебинтованной руки или ноги. Представьте себе такого покупателя бытовой техники, пришедшего на презентацию новой торговой марки. Каково будет его потрясение, если сначала название появится в “мумифицированном” виде, после чего постепенно откроется.



**1** Создайте новый документ (в данном случае размером 12x5 см). В качестве основного и фоновый цвет выберите R137, G12, B12 и R100, G100, B100. После создания нового слоя “red” залейте его основным цветом. Измените основной цвет на белый, создайте еще один новый слой “bandage” и залейте его белым цветом. Нажмите клавишу <Ctrl>/<Cmd> и одновременно щелкните на значке слоя “bandage”. Примените фильтр **Sponge** (Filter > Artistic > **Sponge**), для которого задайте следующие значения параметров: *Brush Size* – 2; *Definition* – 15; *Smoothness* – 13. Щелкните на кнопке **OK**, чтобы применить фильтр.

## БИНТ



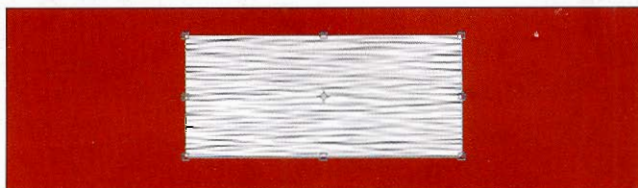
**2** Примените фильтр **Motion Blur** (Filter > Blur > **Motion Blur**), а затем **Unsharp Mask** (Filter > Sharpen > **Unsharp Mask**), задав значения параметров, указанные на рисунке.



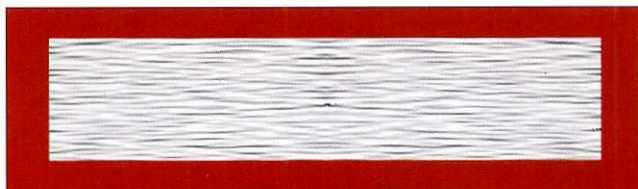
**3** Повторно примените фильтры **Motion Blur**, **Unsharp Mask** и **Motion Blur**, задав те же самые значения. Выполните команду **Image > Adjustments > Invert**, чтобы создать белое изображение с черными деталями.

## Бинт

**4** Выполните команду *Edit > Free Transform*, чтобы уменьшить размер изображения приблизительно до такого уровня, как показано на рисунке, удерживая при этом нажатой клавишу *<Shift>* для сохранения пропорций.



**5** Скопируйте слой "bandage" и переместите копию вправо таким образом, чтобы она соприкасалась с исходным изображением. Выполните команду *Edit > Transform > Flip Horizontal* для создания бесшовного соединения между двумя слоями. Скройте все остальные слои, после чего выберите команду *Merge Visible* из контекстного меню палитры *Layers*. Присвойте новому объединенному слою название "bandage".

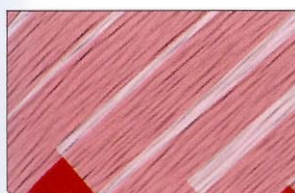
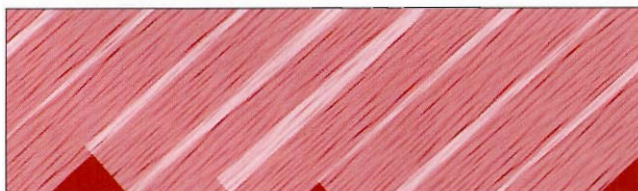


**6** Отобразите остальные слои. Задайте для слоя "bandage" режим наложения *Screen*, а непрозрачность уменьшите до 54%. Воспользовавшись инструментом *Rectangular*

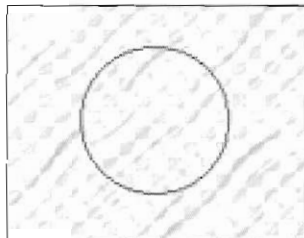
*Marquee*, выделите полосу изображения. Инвертируйте выделенную область и удалите, затем снимите выделение. В результате вы получите тонкую полоску бинта. Снова инвертируйте выделенную область. Выполнив команду *Edit > Free Transform*, поверните изображение на  $-45^\circ$ .



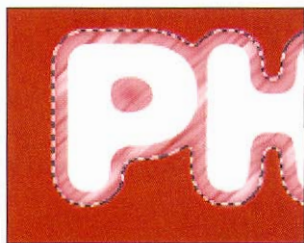
**7** Создайте копию слоя "bandage" (копия будет называться "bandage сору"). На полученном слое переместите изображение таким образом, чтобы оно лишь немного пересекалось с исходным слоем. Выполнив команду *Edit > Free Transform*, поверните изображение на пару градусов. Повторяйте эти действия до тех пор, пока не будет покрыта большая часть документа. Изменяйте степень наложения и угол, а также направление полоски бинта для каждого слоя, чтобы не получить однородную структуру. Несмотря на то что текст еще не добавлен, полоски бинта должны полностью закрывать его.



**8** Скройте все слои, за исключением слоев "bandage". Выберите из контекстного меню палитры *Layers* команду *Merge Visible*. Присвойте новому объединенному слою название "bandage". Задайте для нового слоя режим наложения *Screen* и назовите его "bandage".

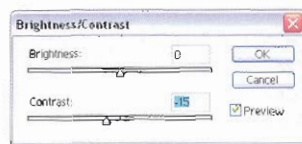


**9** Выполните команду *Image > Liquify* (Photoshop 6) или *Filter > Liquify* (Photoshop 7). Воспользовавшись инструментами *Twirl* и *Pucker* (со стандартными значениями их параметров), исказите изображение так, чтобы оно было больше похоже на бинт.



**12** На слое "text" воспользуйтесь инструментом *Magic Wand* (совместно с командой *Select > Similar*) для выделения фона. Уменьшите выделенную область (*Select > Modify > Contract*) на 16 пикселей, после чего выполните команду *Select > Modify > Feather* со значением радиуса 6 пикселей. Щелкните на слое "bandage" и удалите фон.

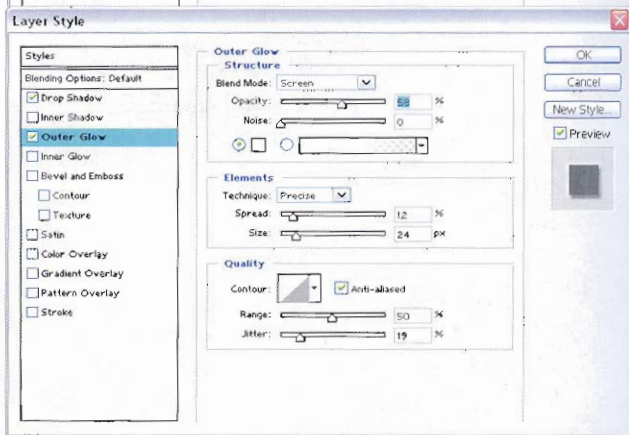
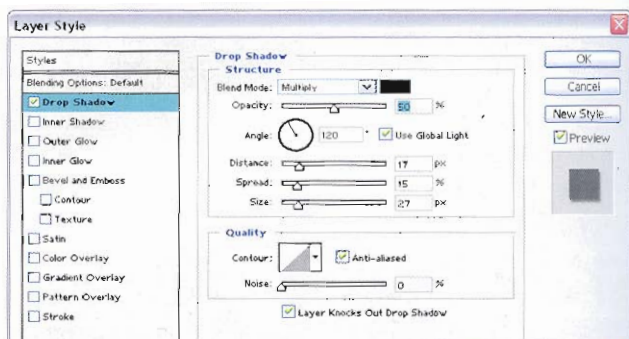
**13** Выберите слой "text" и выполните команду *Layer > Layer Style*. Примените эффекты *Drop Shadow*, *Outer Glow* и *Bevel and Emboss*, как показано на рисунке.

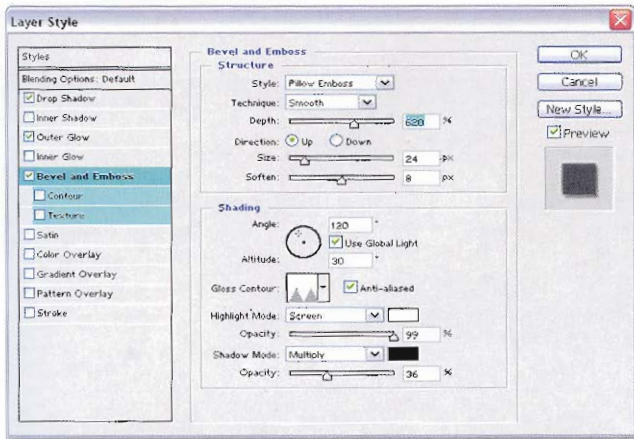


**10** Выполните команду *Image > Adjustments > Brightness/Contrast* и укажите для параметра *Contrast* значение -15.

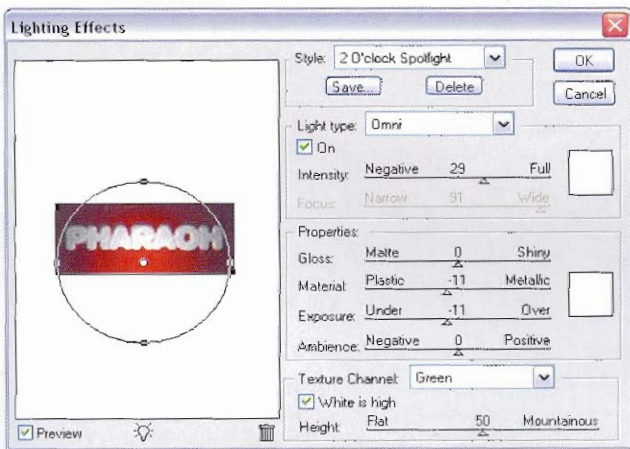
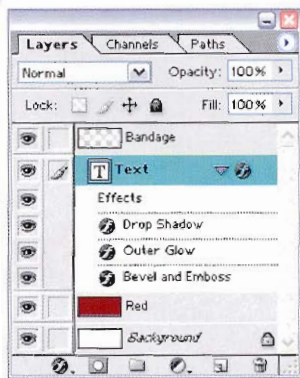


**11** Выберите белый цвет в качестве основного. Создайте новый слой и назовите его "text". Используя инструмент *Type*, введите текст надписи, в данном случае *PHARAON*. (Я использовал шрифт *Blur Bold* размером 60 пунктов; подойдут и любые другие закругленные шрифты без засечек.) Переместите надпись в центр и расположите слой "text" под слоем "bandage".





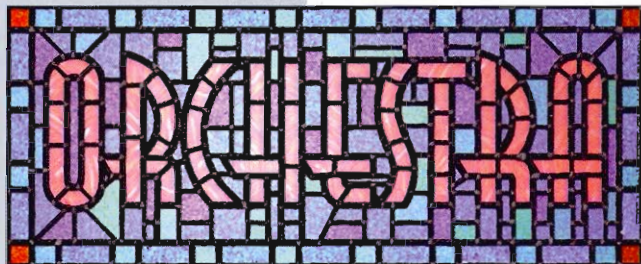
- 14 Скройте слой "text" и снимите выделение. Выберите слой "bandage" и выполните команду **Image > Adjustments > Hue/Saturation**, задав для параметра *Lightness* значение 70, а для всех остальных – 0. Уменьшите непрозрачность слоя до 85%. Выберите слой "text" и выполните команду **Select > All**. Выполните команды **Edit > Copy Merged** и **Edit > Paste**, что приведет к созданию нового слоя. Назовите новый слой "final".



- 15 Примените фильтр **Lighting Effects** (**Filter > Render > Lighting Effects**), как показано справа, после чего выполните команду **Edit > Fade Lighting Effects**, задав значение 50%.



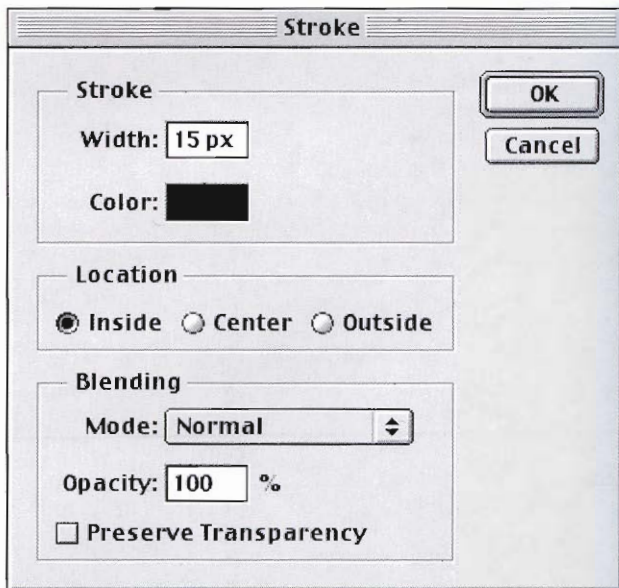
## ВИТРАЖИ



Существуют три способа создания цветного стекла, используемого в витражах. Традиционно полукруглая часть формируется из обрезанных кусков стекла, при этом смежные фрагменты спаиваются. При этом наиболее важным инструментом является деревянная палочка, с помощью которой перемещают куски стекла. Вторым способом заключается в использовании самоклеющейся медной фольги для соединения кусков стекла. После этого обязательно необходимо спаять куски между собой, чтобы обеспечить надежное соединение. Третий способ будет описан ниже. Важный инструмент — кофе. Совет — делайте перерыв каждые два часа.

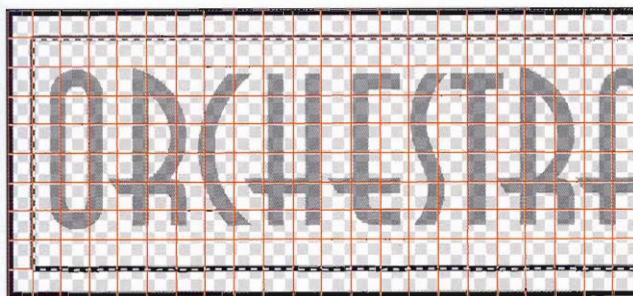
## Цветное стекло

- 1 Создайте документ с четным числом пикселей по каждому измерению. Введите текст надписи и растеризируйте слой (*Layer > Rastrize > Type*). Оставьте достаточно свободного пространства для добавления окружающих элементов.

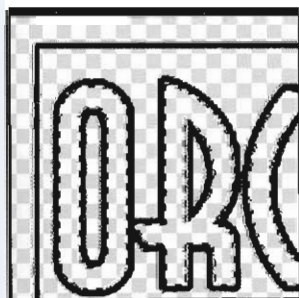


- 2 Создайте новый слой. Выполните команды *Select > All* и *Edit > Stroke*, чтобы создать рамку по краям документа. Для параметра *Location* задайте значение *Inside* и сбросьте флажок *Preserve Transparency*. Снимите выделение.

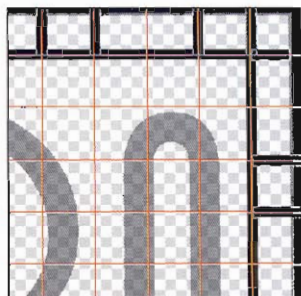
## Цветное стекло



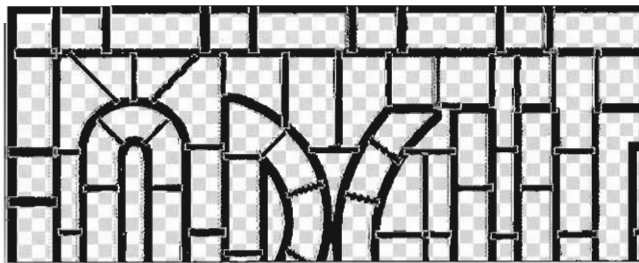
**3** Настройте параметры сетки (выполните команду *Edit > Preferences > Guides, Grid & Slices*; команду *Preferences* на платформе Mac OS X вы найдете в меню Photoshop), которая разделит изображение на квадраты. Затем выполните команду *View > Snap To > Grid* и нарисуйте прямоугольник на расстоянии одной ячейки сетки от края документа. Обведите выделенную область, используя те же значения параметров, что и раньше, однако на этот раз для параметра *Location* задайте значение *Center*. Щелкните на кнопке *OK*. Снимите выделение. Непрозрачность слоя была несколько уменьшена, чтобы полученные результаты были лучше заметны.



**5** Отключите отображение сетки (*View > Show > Grid*). Щелкните на значке текстового слоя, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, чтобы выделить надпись, после чего вернуться к слою с каркасом. Обведите выделенную область, как и раньше, однако на этот раз для параметра *Location* задайте значение *Outside*. Щелкните на кнопке *OK* и снимите выделение.



**4** Выберите инструмент *Line* на панели инструментов. На панели *Options* выберите толщину линии, совпадающую с существующими линиями обводки. Нарисуйте короткую линию между двумя прямоугольниками. Вы увидите, что в результате этого автоматически будет создан новый слой "Shape 1", значок которого появится в палитре *Layers*. Убедитесь в том, что активна кнопка *Add to shape area*, после чего продолжайте рисовать каркас витража.

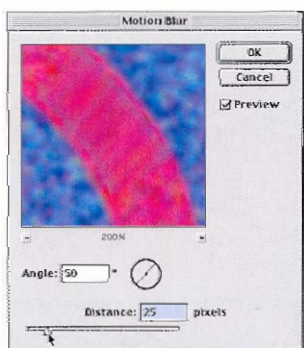


**6** Убедитесь в том, что команда *View > Snap* не активна, и вернитесь к слою "Shape 1". Выберите более тонкую линию для инструмента *Line*, чтобы нарисовать мелкие детали каркаса. Ни в коем случае не допускайте разрывов между линиями каркаса.

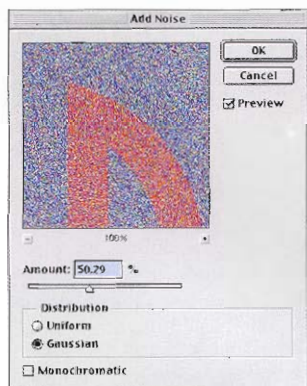
## Цветное стекло



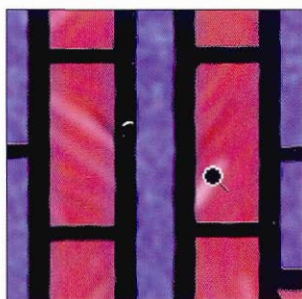
**7** Создайте новый слой, разместив его под слоем каркаса. Выделите надпись, расширьте выделенную область на несколько пикселей (*Select > Modify > Expand*) и залейте ее основным цветом букв. Выполните команду *Select > Inverse* и залейте полученную выделенную область контрастным цветом – точный оттенок роли не играет.



**10** Переместите окрашенный слой и примените фильтр *Motion Blur* (*Filter > Blur > Motion Blur*) к выделенным ячейкам. Снимите выделение.



**8** Скройте верхний слой, после чего примените фильтр *Add Noise* (*Filter > Noise > Add Noise*) к раскрашенному слою. Размойте полученный результат с помощью фильтра *Gaussian Blur* (*Filter > Blur > Gaussian Blur*) при низком значении радиуса.



**11** Продолжайте выполнять подобные действия, однако используйте различные настройки параметра *Motion Blur* до тех пор, пока не будут обработаны все ячейки, образующие буквы. Кроме того, можно воспользоваться инструментами *Dodge* и *Burn*, чтобы добавить неоднородности цвета, часто присутствующие на настоящих витражах.



**9** Повторно активизируйте верхний слой (содержащий каркас) и растеризируйте его. Выберите инструмент *Magic Wand*, для которого задайте высокое значение допуска. Установите флажки *Contiguous* и *Use All layers*, после чего воспользуйтесь этим инструментом, удерживая нажатой клавишу *<Shift>*, для расширения выделенной области и выделения около четверти ячеек, образующих буквы. Для получения наилучших результатов не стоит выбирать смежные ячейки.

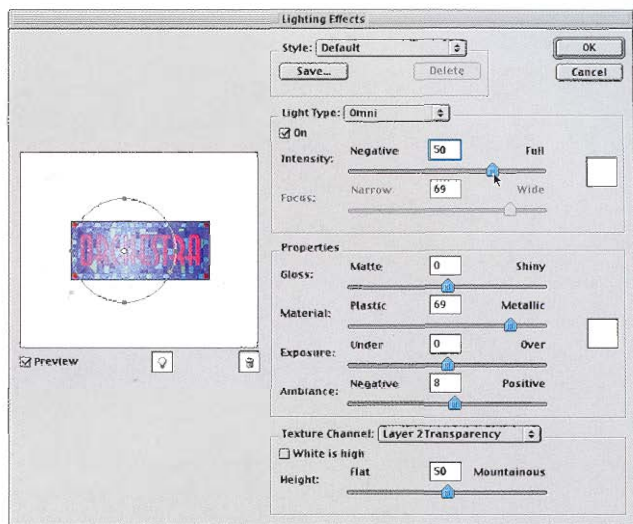


**12** Для увеличения эффекта свечения выделите исходную надпись, уменьшите выделенную область и растушуйте ее. Выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, чтобы сменить оттенок и яркость.

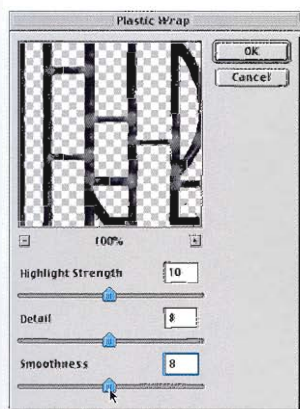
## Цветное стекло



**13** Выполните те же действия с элементами фона, снова воспользовавшись командой *Image > Adjustments > Hue/Saturation*. Используйте подобные цвета для элементов фона, чтобы обеспечить контраст с буквами.



**14** Выделите целый окрашенный слой и примените фильтр *Lighting Effects* (*Filter > Render > Lighting Effects*) для имитации источника света. Снимите выделение.



**15** Вернитесь к слою, содержащему изображение каркаса. Воспользуйтесь инструментом *Dodge* (при выбранном значении *Shadows* для параметра *Range* на панели *Options*), чтобы обработать точки соединения для имитации спайки кусков стекла. После этого примените фильтр *Plastic Wrap* (*Filter > Artistic > Plastic Wrap*).



**16** Чтобы уменьшить полученный эффект, выполните команду *Edit > Fade Plastic Warp*. И наконец, добавьте к каркасу небольшую падающую тень (*Layer > Layer Style > Drop Shadow*).

# РАБОТА С ДЕРЕВОМ

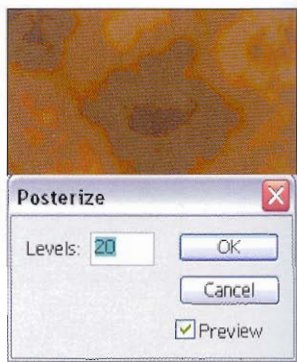
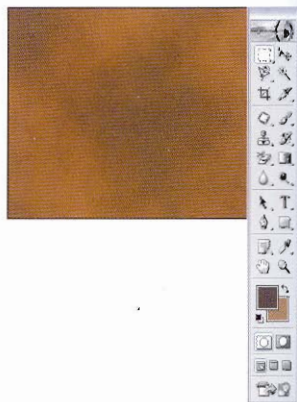
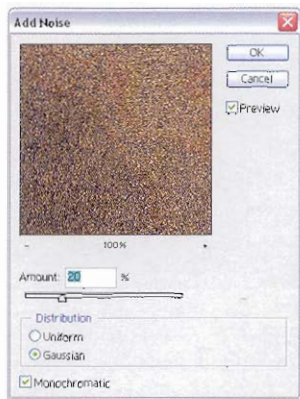


Высококласная инкрустация по дереву требует очень большого опыта, знаний и очень наметанного глаза. Диапазон цветов ограничивается теми оттенками, которые может иметь дерево, хотя его можно немного расширить, например, с помощью прогрева. Инкрустация, выполненная средствами Photoshop, — гораздо более простая задача. Недостаток художественного мастерства с лихвой компенсируется возможностью использования фотографий. Отсканируйте фотографию, примените фильтр *Filter > Artistic > Cutout*, и вы получите готовую заготовку для дальнейшей работы. Изображения текстур можно найти в библиотеках изображений, распространяемых на компакт-дисках. Однако шрифтовая инкрустация по дереву — это совсем другое дело.

## Инкрустация по дереву

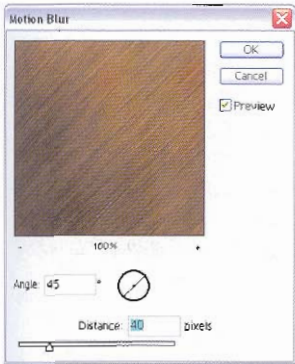
**1** Создайте новый файл размером 12,7x2,5 см. Вам следует начать с создания узора в виде поверхности дерева (подобный подход также использовался нами при получении эффекта на с. 238). Выберите в качестве основного цвета R96, G57, B19, а в качестве фонового — R166, G124, B82. Создайте новый слой, назовите его "wood1", после чего примените фильтр *Filter > Render > Clouds*.

**2** Примените *Image > Adjustments > Posterize* со значением параметра *Levels*, равным 20. Создайте копию слоя "wood1" и назовите ее "wood2".



**3** Выберите слой "wood1", выполните команду *Filter > Noise > Add Noise*, укажите для параметра *Amount* значение 20, выберите переключатель *Gaussian* и установите флажок *Monochromatic*.

## Инкрустация по дереву



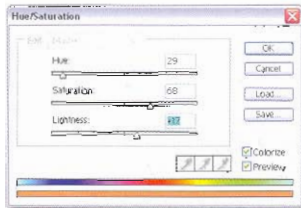
4 Примените фильтр *Filter > Blur > Motion Blur*, задав для параметра *Angle* значение 45, а для параметра *Distance* – 40 (слева).



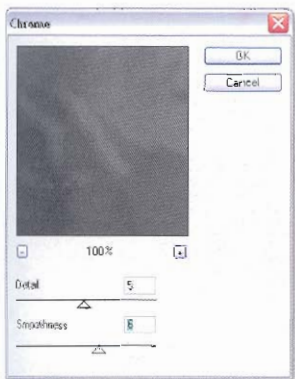
5 Выполните команду *Image > Adjustments > Brightness/Contrast*, задав для параметра *Contrast* значение +25 (справа).



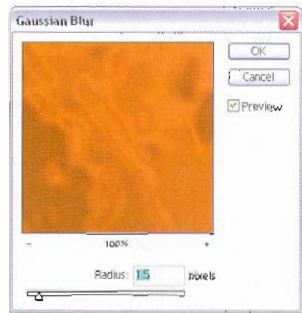
6 Примените фильтр *Filter > Blur > Gaussian Blur* со значением радиуса 1,5 пикселя.



8 Выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, задав для параметра *Hue* значение 29, для параметра *Saturation* – значение 68, а для параметра *Lightness* – 17, установите флажок *Colorize*. Еще раз примените фильтр *Filter > Blur > Gaussian Blur* со значением радиуса 1,5 пикселя.



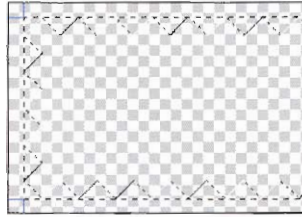
7 Выберите слой “wood2” и примените фильтр *Filter > Sketch > Chrome*, задав для параметра *Detail* значение 5, а для параметра *Smoothness* – 6. Слой приобретет серый цвет.



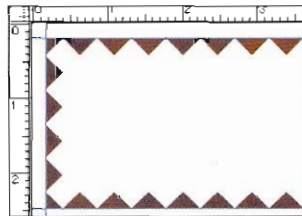
9 Измените режим наложения на *Multiply*. Выполните команды *Select > All* и *Edit > Copy Merged*, чтобы скопировать два слоя, после чего вставьте их в новый слой и назовите его “wood combined”. Этот слой также можно использовать при получении эффекта, описанного на с. 238, поэтому имеет смысл сохранить его как узор (для этого достаточно выполнить команду *Edit > Define Pattern* и сохранить его под названием “walnut”). Он не “готов” к многократному использованию, поскольку он темный, края между отдельными элементами не будут заметны.

## Инкрустация по дереву

**10** На новом слое "sawtooth" создайте треугольник с основанием 5,08 и высотой 2,54 см (я воспользовался инструментом *Shape*). Если вы выберете параметр *Create filled region* (Photoshop 6) или *Fill Pixels* (Photoshop 7) на панели *Options*, то сможете залить его любым цветом; в данном случае я инвертировал фоновый и основной цвета, чтобы иметь возможность использовать обычный фоновый цвет. Переместите или вставьте треугольник, разместив его в верхнем левом углу. Перетащите направляющие таким образом, чтобы привязать их к треугольнику.



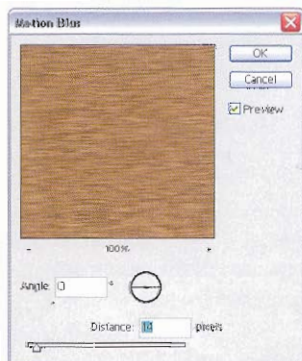
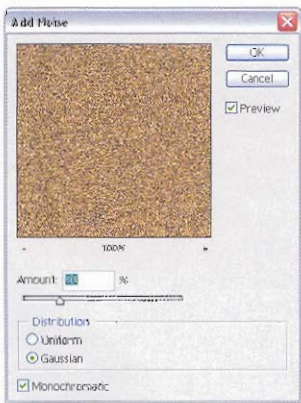
**12** Для создания боковых элементов я воспользовался инструментом *Marquee*. Скопируйте выделенную область, вставьте ее и выполните команду *Edit > Transform > Rotate 90° CW*, чтобы разместить ее должным образом. Вставьте выделенную область еще раз и выполните команду *Edit > Transform > Rotate 90° CCW* для другой стороны. Скопируйте и вставьте верхний ряд треугольников для создания нижней границы, воспользовавшись командой *Edit > Transform > Flip Vertical*. Перетащите ряд треугольников вниз, согласовав их с боковыми частями. Если в результате этих действий было получено много слоев, свяжите их, после чего выполните команду *Layer > Merge Linked* и назовите новый слой "sawtooth".



**11** Воспользуйтесь инструментом *Magic Wand* для выделения треугольника, затем инструментом *Move* (удерживая нажатой клавишу *<Alt>* / *<Option>*) для перетаскивания и копирования выделенной области слева направо. Продолжайте до тех пор, пока не получите законченный ряд треугольников.

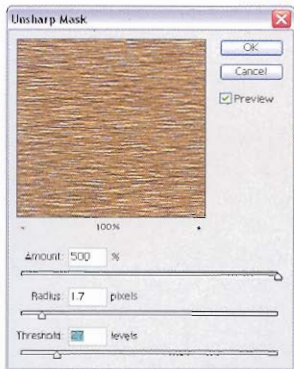


**13** Создайте новый слой, назовите его "wood" и залейте исходным фоновым цветом (с RGB-значениями 166/124/82). Примените фильтр *Filter > Noise > Add Noise*, задав для параметра *Amount* значение 20%, выберите переключатель *Gaussian* и установите флажок *Monochrome*.



**14** Примените фильтр *Filter > Blur > Motion Blur*, задав для параметра *Angle* значение 0, а для параметра *Distance* - 10.

## Инкрустация по дереву



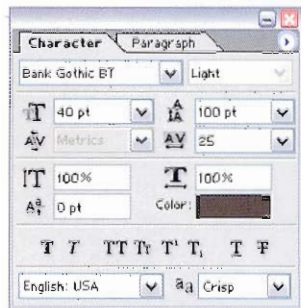
- 15 Примените фильтр *Filter > Sharpen > Unsharp Mask*, задав для него следующие значения параметров: *Amount* – 500%; *Radius* – 1,7; *Threshold* – 27.



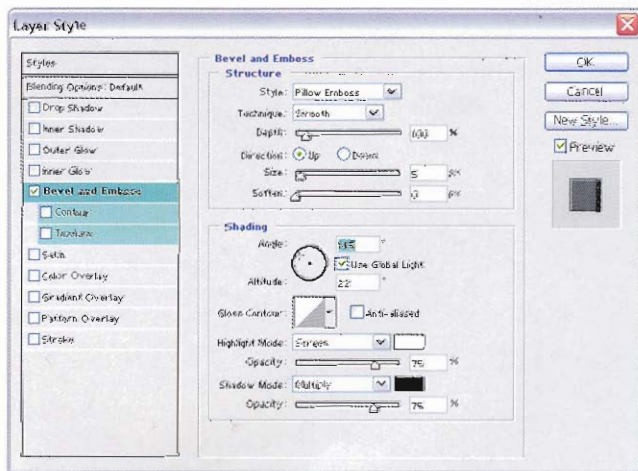
- 16 Выполните команду *Image > Liquify (Photoshop 6)* или *Filter > Liquify (Photoshop 7)*, как показано на рисунке. После чего воспользуйтесь инструментом *Warp* для имитации фактуры на поверхности дерева, выбрав размер кисти 89, а для параметра *Brush Pressure* задайте значение 50.



- 17 Введите текст надписи, выбрав подходящий декоративный шрифт (в данном случае использовался шрифт *Bank Gothic Light* размером 40 пунктов, с трекингом 25) и контрастный цвет. Разместите надпись по центру.



- 18 Растеризируйте слой, залейте его созданной ранее текстурой "walnut". Примените эффекты слоев, как показано на рисунке справа. Назовите этот слой "text".



- 19 Оставив слой "text" выделенным, щелкните на значке слоя "sawtooth", чтобы создать новую выделенную область. Залейте ее текстурой "walnut".

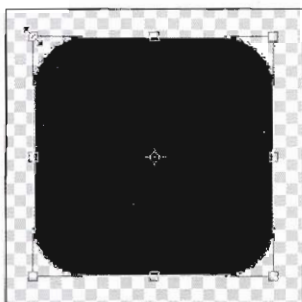


# КЛАВИАТУРА



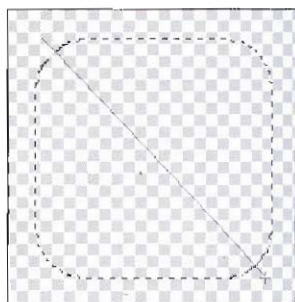
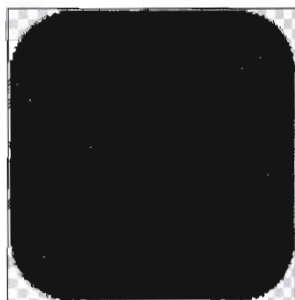
Мировой рекорд скорости ввода текста составляет 150 слов в минуту. Средняя скорость ввода текста — 20 слов в минуту. Дизайнеры, сталкивающиеся с вводом большого количества слов, или борются с программами оптического распознавания текста, или же осваивают приемы быстрой печати. Кроме того, существует еще одна альтернатива в виде программ для распознавания речи, хотя ее использование в заполненных людьми студиях вызывает серьезные сомнения. На этом рисунке вы видите фрагмент клавиатуры с английской раскладкой, поэтому я сразу прошу прощения у пользователей из других стран.

**1** Создайте небольшой документ квадратной формы, который будет использоваться нами для создания шаблона одной клавиши. В данном случае размер документа составляет 1x1 см при разрешении 300 dpi. Выберите инструмент *Rounded Rectangle*, увеличьте радиус скругления до необходимого значения (в данном случае было указано значение 30 пикселей). Разместите курсор в одном из углов холста и, удерживая нажатой клавишу *<Shift>*, нарисуйте прямоугольник.



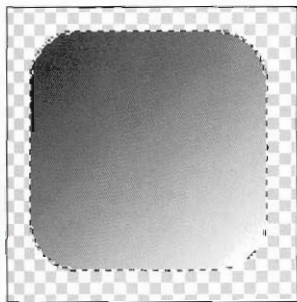
**2** Выделите все, после чего нажмите комбинацию клавиш *<Ctrl+T>/<Cmd+T>*, чтобы преобразить изображение. Щелкните и перетащите угловой маркер, удерживая нажатыми клавиши *<Shift>* и *<Alt>/<Option>*. После изменения масштаба изображения подтвердите преобразование, затем растеризируйте фигуру, воспользовавшись командой *Layer > Rasterize > Shape*.

## Клавиша

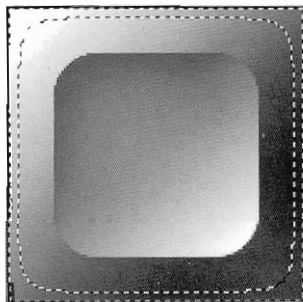


**3** Создайте выделенную область на основе содержимого слоя, щелкнув на его значке в палитре *Layers*, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*. Создайте новый слой. Воспользуйтесь инструментом *Gradient* (при выбранном линейном градиенте *Black, White*) для заливки выделенной области по диагонали.

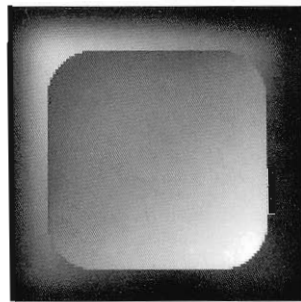
## Клавиша



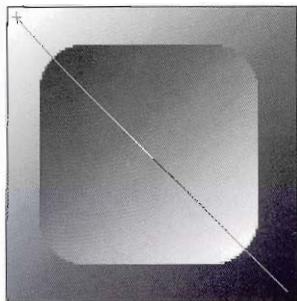
**4** Именно так должен выглядеть результат выполнения предыдущего пункта.



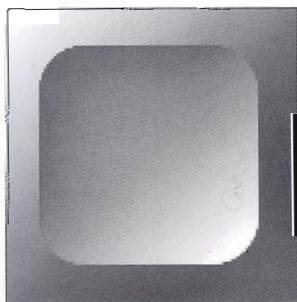
**7** Объедините слои, выделите все, после чего выполните команду *Select > Modify > Border*. Укажите небольшое значение (например, 8 пикселей) и щелкните на кнопке *OK*. Растушьте выделенную область на то же количество пикселей (*Select > Feather*).



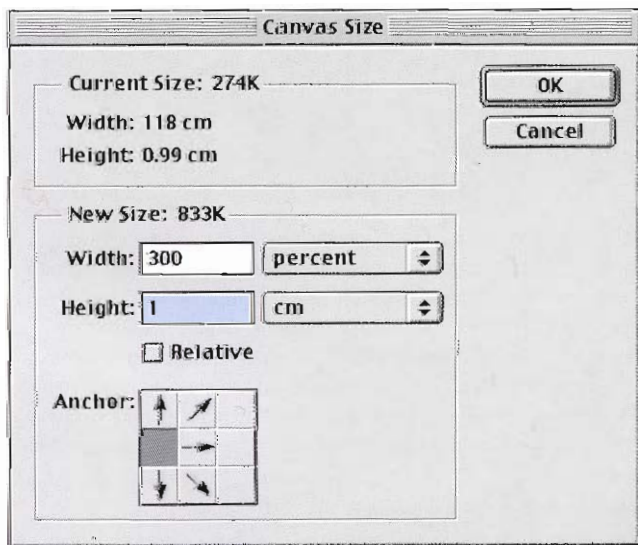
**8** Залейте растушеванную выделенную область черным цветом (*Edit > Fill*). Еще раз залейте ее, чтобы получить совершенно черный край, затем снимите выделение.



**5** Снимите выделение и вернитесь к исходному слою. Снова воспользуйтесь инструментом *Gradient*, однако перетащите его в обратном направлении.



**6** Воспользуйтесь инструментом *Dodge* для осветления верхнего слоя.

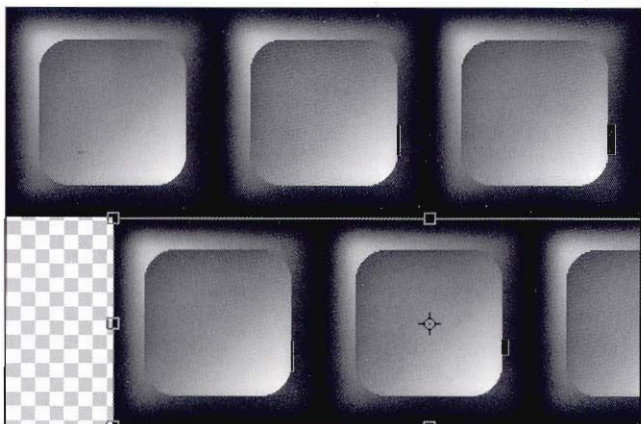


**9** Увеличьте ширину холста в три раза, воспользовавшись командой *Image > Canvas Size* и разместив исходное изображение с левого края.

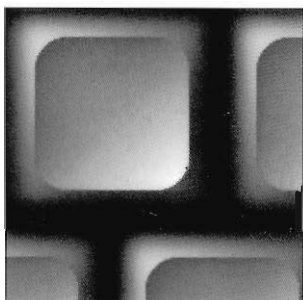
## Клавиша



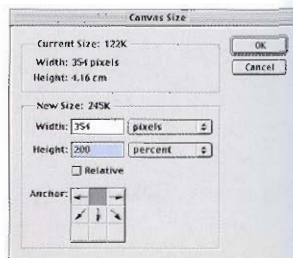
**10** Создайте копию слоя. Воспользуйтесь инструментом *Move*, чтобы переместить скопированное изображение вправо от исходного. Повторите это действие, в результате чего вы получите три изображения кнопки, расположенные вплотную друг к другу. Объедините слои.



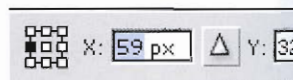
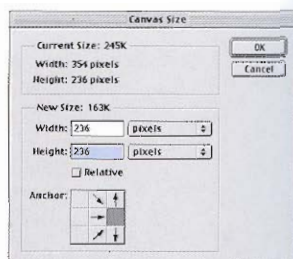
**12** Создайте копию слоя. Воспользуйтесь инструментом *Move*, удерживая нажатой клавишу *<Shift>*, чтобы переместить скопированное изображение вниз. Выделите его и нажмите комбинацию клавиш *<Ctrl+T>/<Cmd+T>* для перемещения в результате ввода числовых значений на панели *Options*. Выберите среднюю левую опорную точку на панели *Options*. Изображение необходимо переместить в сторону на половину ширины клавиши. Введите необходимое значение в текстовом поле *X* и нажмите клавишу *<Enter>* для подтверждения.



**14** Примените фильтр *Filter > Blur > Gaussian Blur* с небольшим значением радиуса для смягчения краев. Добавьте слабый оттенок при низкой насыщенности, воспользовавшись командой *Image > Adjustments > Hue/Saturation > Colorize*. Выполните команду *Edit > Define Pattern* и присвойте узору имя "keyboard".

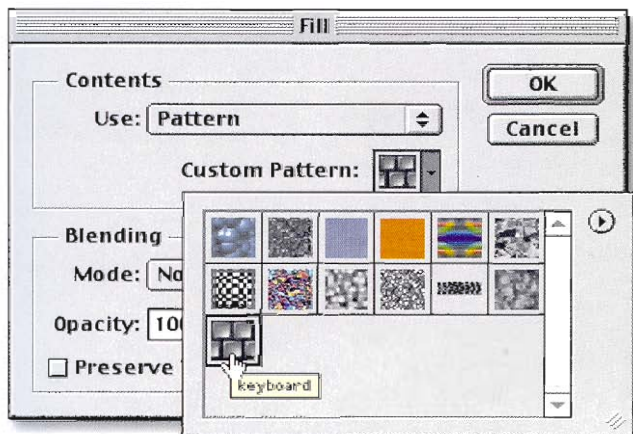


**11** Увеличьте высоту холста в два раза, разместив исходное изображение вверху.

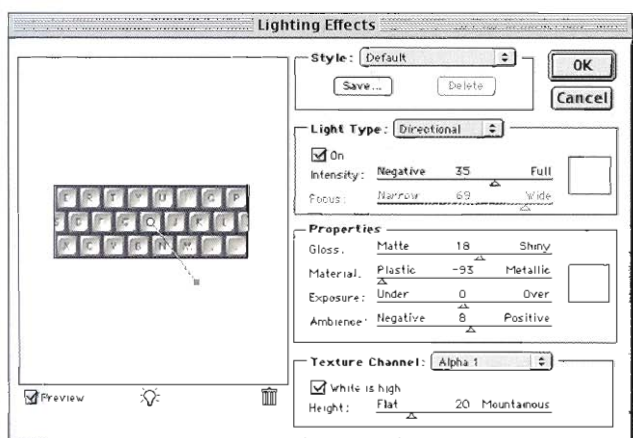


**13** Выполните команду *Image > Canvas Size*, чтобы уменьшить ширину до значения высоты (в данном случае это 236 пикселей), чтобы получить квадратный холст, в котором изображение должно располагаться справа. Щелкните на кнопке *ОК* и после отображения предупреждения подтвердите необходимость продолжения. Объедините слои.

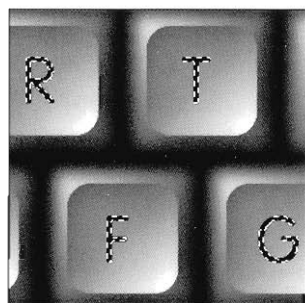
## Клавиша



- 15** Создайте новый документ, размер которого будет в несколько раз больше размера одной клавиши, и залейте его полученным узором (*Edit > Fill*).



- 18** Вернитесь к палитре *Layers*, немного осветлите надпись (*Image > Adjustments > Hue/Saturation*) и объедините слои. Примените фильтр *Filter > Render > Lighting Effects* и используйте новый alpha-канал в качестве канала текстуры.



- 16** Добавьте несколько подходящих знаков, после чего rasterизируйте надпись (*Layer > Rasterize > Type*). Объедините слои, нажмите клавишу *<Ctrl>/<Cmd>* и щелкните на значке объединенного слоя в палитре *Layers*, чтобы выделить его содержимое. При активной выделенной области перейдите к палитре *Channels* и создайте новый alpha-канал.



- 17** В новом alpha-канале залейте выделенную область белым, снимите выделение и немного размойте надпись (*Filter > Blur > Gaussian Blur*).

- 19** Эффекты освещения, возможно, будут выглядеть слишком заметно. Выполните команду *Edit > Fade Lighting Effects*, выбрав режим *Overlay* и указав значение 50%, чтобы получить более мягкий результат.

## ЛЕНТА



Ужасная форма букв, фиксированное расстояние между ними, яркие цвета и откровенно дешевый вид — все это очень характерно для надписей на лентах.

**1** Создайте новый документ. Выберите подходящий моноширинный шрифт (все символы которого имеют одинаковую ширину), после чего увеличьте значение трекинга. Введите текст надписи и нажмите клавишу **<Enter>**.

## Рельефная надпись



**2** Растеризируйте текстовый слой (*Layer > Rasterize > Type*) и сместите отдельные символы на несколько пикселей вниз или вверх.

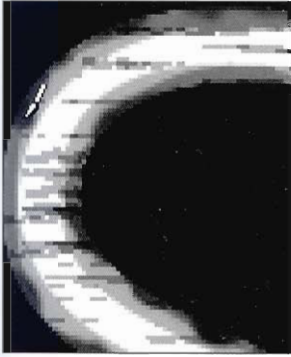


**3** Примените фильтр *Filter > Pixelate > Mezzotint*, выбрав из раскрывающегося списка *Type* вариант *Medium Strokes*.



**4** Из меню *Pixelate* выберите команду *Fragment*.

## Рельефная надпись



**5** Увеличьте масштаб, после чего избирательно «повредите» края букв, воспользовавшись инструментом *Brush*, для которого выберите белый цвет и непрозрачность 50%. Создайте копию текста с надписью, прежде чем добавлять подобные «дефекты», на тот случай, если захотите начать сначала. Получив необходимый результат, объедините слои и немного размойте новый слой. Выделите надпись, щелкнув на значке слоя, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>/<Cmd>**, а затем вставьте ее в новый alpha-канал. Полученный результат приведен на рисунке. Назовите полученный канал «map». Снимите выделение.



**6** Вернитесь к палитре *Layers*, скройте слой с надписью, после чего залейте новый слой цветом ленты. Примените фильтр *Filter > Render > Lighting Effects*, выбрав канал «map» в качестве текстуры.



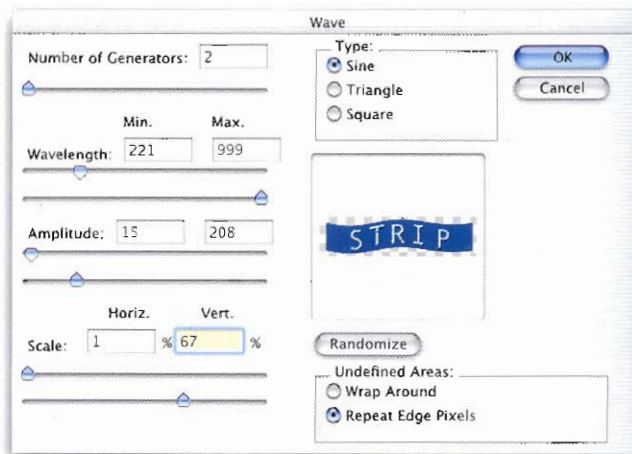
**7** Результат применения фильтра *Lighting Effects* (размер холста был увеличен для получения прозрачной рамки вокруг ленты).



**8** Загрузите выделенную область «map» и выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, чтобы осветлить центральную часть обводки.

## Рельефная надпись

**9** При отсутствии какой-либо выделенной области обработайте ленту с помощью фильтра *Filter > Distort > Wave*. Используйте приведенные на рисунке значения параметров — вам может понадобиться щелкнуть на кнопке *Randomize* несколько раз, чтобы получить нужный результат.



**10** Воспользуйтесь инструментом *Lasso* для выделения областей "теней" на поверхности ленты. Смягчите выделенные края методом растушевки и выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation* для их затемнения.



**11** Выполните команду *Layer > Layer Style > Bevel and Emboss*, чтобы придать ленте толщину.

## Рельефная надпись

## Альтернативные стили

A PLACE  
FOR EVERY-  
THING AND  
EVERYTHING  
IN ITS  
PLACE

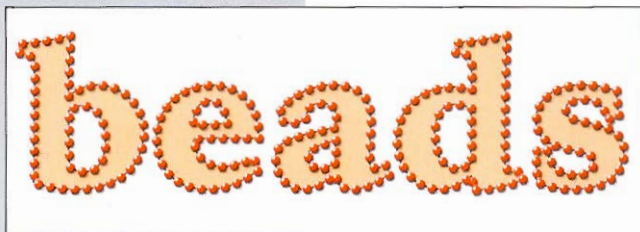
Еще более дешевая лента. Введите надпись как можно большего размера, используя очень большие отступы в начале и в конце строк. Выделите всю надпись и создайте копию экрана (на компьютере с Windows нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+Print Screen>, а на компьютере Macintosh — <Cmd+Shift+3>, после чего вставьте изображение в новый документ Photoshop). Откройте этот документ и скопируйте его содержимое в новый alpha-канал документа большего размера. Создайте копию канала и немного ее размойте.

Используйте размытый канал в качестве канала текстуры при применении фильтра *Lighting Effects*, как и в основном примере. Используя неразмытый канал, выделите надпись и залейте ее белым цветом (по необходимости снимите выделение с лишних элементов). Выделите следующие через одну ленты, после чего наклоните и измените их масштабы, затем повторите это в обратном направлении для оставшихся лент. Добавьте оттенки, упорядочьте их должным образом (в данном случае мы имеем дело с шестью лентами) и примените небольшую тень.

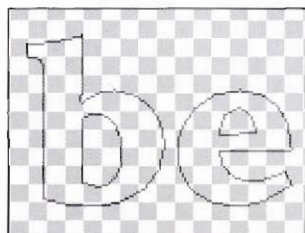




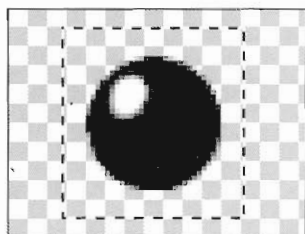
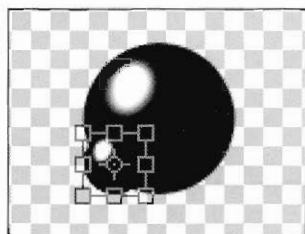
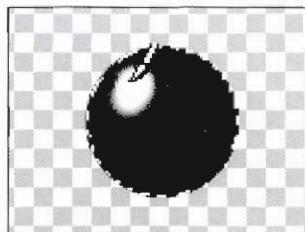
# ВЫШИВКА



Раньше при вышивке наиболее часто используемым средством была обычная иголка. Однако все это уже в прошлом. Сейчас я предлагаю вам познакомиться с современными способами вышивки.



**2** Выполните команду *Layer > Type > Create Work Path*.



## Бисер

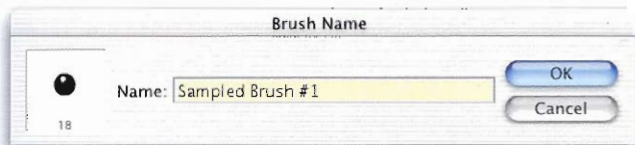


**1** Создайте новый документ размером 1200x1000 пикселей, выберите черный цвет в качестве основного. Выберите размер шрифта 96 пунктов.

**3** Снимите выделение контура, щелкнув в пустой части палитры *Paths*. Создайте новый слой, затем создайте выделенную область сферической формы практически на весь размер документа и залейте ее черным (*Edit > Fill > Black*). Добавьте белый блик с помощью мягкой кисти.

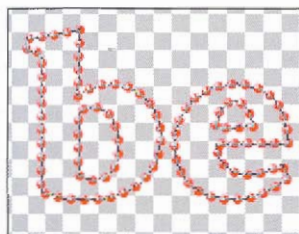
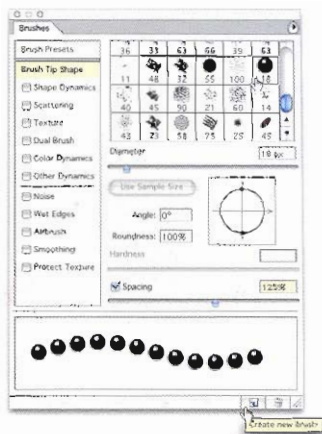
**4** Уменьшите размер бисерины до 2%, воспользовавшись командой *Edit > Transform > Scale*, после чего подтвердите преобразование.

**5** Увеличьте масштаб уменьшенной бисерины, выделите ее с помощью инструмента *Rectangular Marquee*, удерживая нажатой клавишу *<Shift>*, и выполните команду *Edit > Define Brush*. Размер кисти должен быть около 18 пикселей.

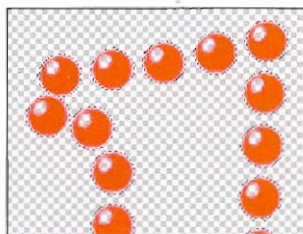


**6** Щелкните на кнопке *OK*, чтобы сохранить новую кисть. Изменять заданное по умолчанию название не стоит.

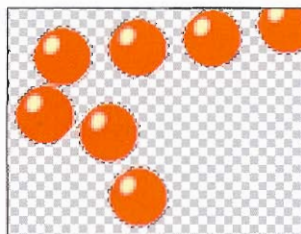
**7** Снимите выделение бисеринки. Восстановите нормальный масштаб отображения, после чего выберите инструмент *Brush*. Щелкните на кнопке *Toggle the Brushes palette* панели *Options*. В палитре *Brushes* щелкните на *Brush Presets* и выберите только что определенную кисть. После этого щелкните на пункте *Brush Tip Shape* и увеличьте значение параметра *Spacing* до 125%. Затем щелкните на значке *Create new brush* в нижней части палитры (справа).



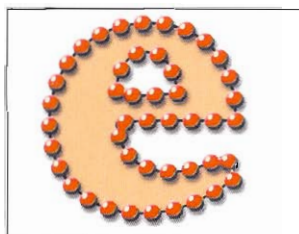
**8** Убедитесь в том, что созданная кисть еще активна, создайте новый слой и выберите новый основной цвет. Активизируйте рабочий контур, щелкнув на его значке в палитре *Paths*. Выберите команду *Stroke Path* из контекстного меню палитры, после чего выберите инструмент *Brush*.



**9** Поскольку кисть может рисовать только одним цветом, при близком рассмотрении на экране можно заметить, что блики прозрачные. Для их заливки сначала выберите фон с помощью инструмента *Magic Wand* при максимальном значении допуска (255) и установленном флажке *Contiguous*.

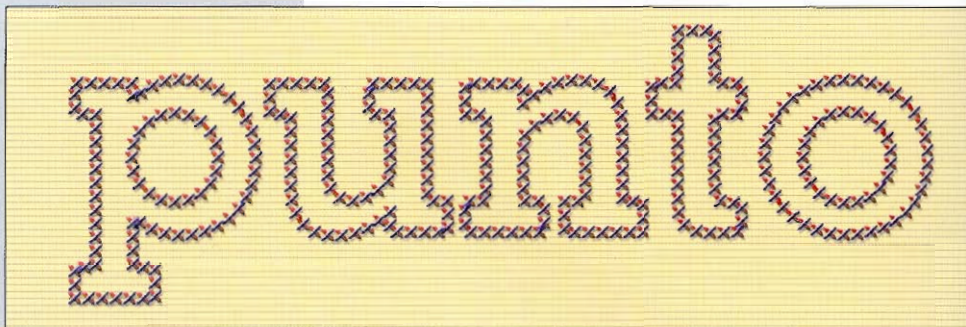


**10** Выполните команду *Select > Inverse* и сузьте выделенную область на один пиксель (*Select > Modify > Contract*). Создайте новый слой под существующим и (при активной выделенной области) залейте его цветом блика (*Edit > Fill > Foreground Color*) или белым цветом. Снимите выделение.

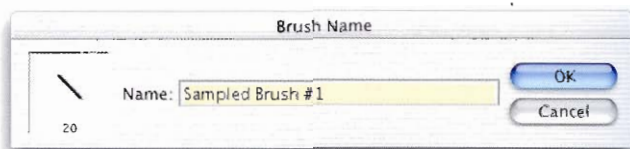
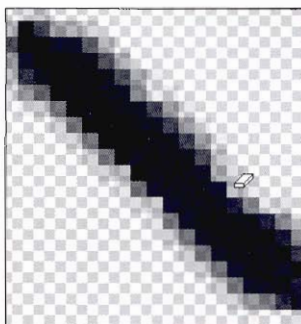


**11** Окончательные действия могут включать в себя добавление падающих теней к бисеринкам (*Layer > Layer Style > Drop Shadow*), тонкой нити, соединяющей бисеринки, в результате обводки исходного контура черным цветом с использованием небольшой жесткой кисти, а также заливки цветом с использованием того же контура (для этого выберите команду *Fill Path* из контекстного меню палитры *Paths*). Снимите выделение рабочего контура, чтобы лучше видеть полученный результат.

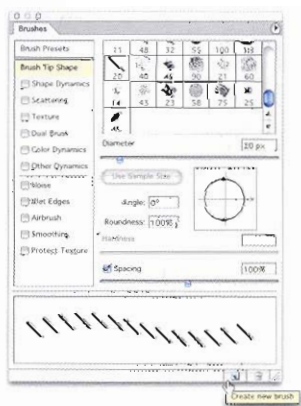
## Вышивание крестиком



В школьных классах XIX века наивысшие отметки получали те дети, которые могли лучше всего воспроизвести текст молитвы, вышивая крестиком. Орфографические ошибки могли привести к длительному пребыванию в темной комнате, а то и к худшим последствиям. Нынешняя проблема заключается в том, что выбранный узор кисти не поворачивается в соответствии с изгибом контура, ограничивая прием только горизонтальными, вертикальными или, как в данном случае, повернутыми на 45° штрихами. Конечно, читатели могут попытаться придумать набор кистей, поворачиваемых на определенный угол, однако недостаток контроля над расстоянием между штрихами приведет только к расстройству.



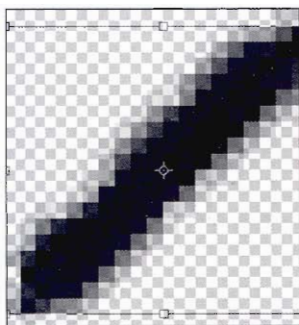
- 2 Диалоговое окно должно выглядеть примерно так. Переименовывать кисть на этом этапе не следует.



- 1 Создайте небольшой документ квадратной формы, например со стороной 20 пикселей. Воспользуйтесь небольшой кистью для соединения двух диагональных концов. Примените инструмент *Eraser* для нарушения "идеальности" линии. Выполните команду *Edit > Define Brush*.

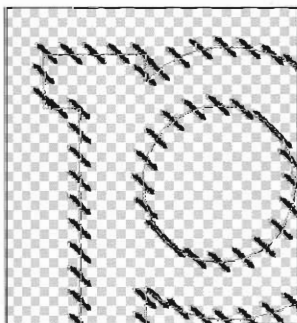
- 3 Снимите выделение. Восстановите обычный масштаб отображения, после чего выберите инструмент *Brush*. Щелкните на кнопке *Toggle the Brushes palette Options*. В палитре *Brushes* щелкните на *Brush Presets* и выберите только что определенную кисть. После этого щелкните на пункте *Brush Tip Shape* и увеличьте значение параметра *Spacing* до 125%. Затем щелкните на значке *Create new brush* в нижней части палитры. Приложите кисти имя "Bead".

Вышивание крестиком



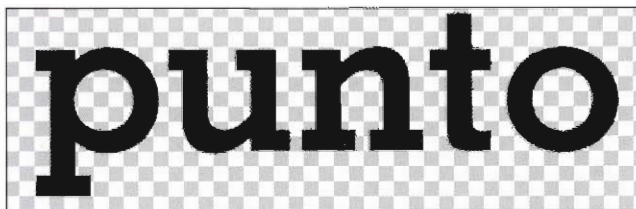
**4** Выполните команду *Edit > Transform > Flip*

*Horizontal*. Выполните предыдущие действия для определения кисти, при этом очень осторожно выбирая интервал (100%). Назовите кисть "right stitch".

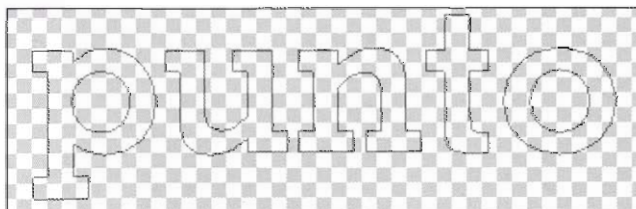


**7** Создайте новый слой. Убедитесь в том, что выбраны инструмент *Brush* и кисть "right stitch". Выберите команду *Stroke Path* из контекстного меню палитры, после чего выберите инструмент *Brush*.

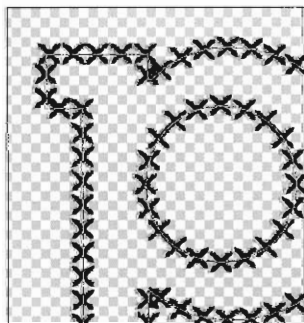
**10** Вставьте новый слой под слоями со стежками, залейте его светлым цветом, после чего примените фильтр *Filter > Texture > Patchwork*. После этого выполните команду *Edit > Fade Patchwork*, чтобы смягчить полученный эффект.



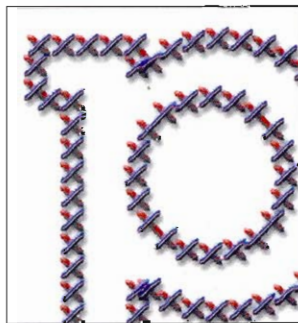
**5** Создайте новый документ и введите текст надписи.



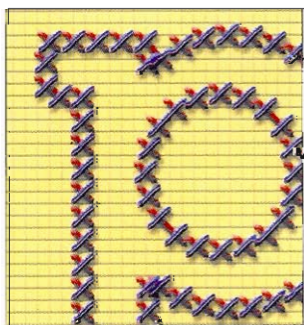
**6** Выполните команду *Layer > Type > Create Work Path*.



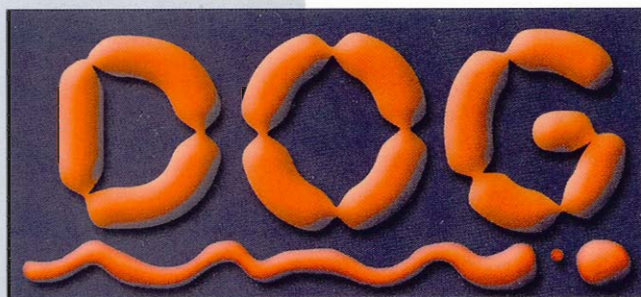
**8** Создайте еще один новый слой и выполните предыдущие действия, однако на этот раз выберите кисть "left stitch".



**9** Выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation* для окрашивания слоев со стежками. Примените эффекты (в данном случае это *Bevel and Emboss* и *Drop Shadow*) к одному слою, после чего скопируйте полученный слой и вставьте его во второй слой. Соответствующие команды копирования и вставки вы найдете в меню *Layer > Layer Style*.



# “ГАСТРОНОМИЧЕСКИЕ ИЗЫСКИ”



Написание сосисками еще не получило такого распространения, как создание ледяных скульптур, однако этот метод можно применять при использовании в качестве “материала” букв различных продуктов питания. Наиболее очевидным объектом для применения этого метода оказываются макароны, к которым можно применить целый ряд фильтров. При использовании сыра предпочтение отдается желтому цвету, а также режиму наложения *Dissolve*. А как насчет черного перца?



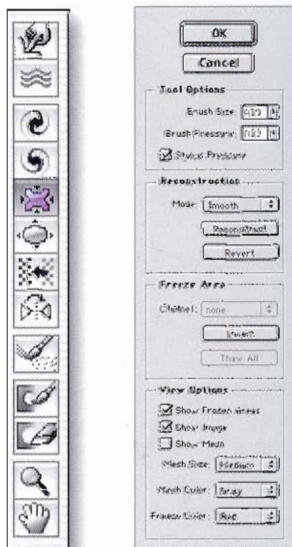
**2** Воспользуйтесь командой *Image > Adjustments > Hue/Saturation* для окрашивания надписи. Вам может потребоваться повторить эти действия для получения нужного оттенка. Создайте новый слой, разместив его под текстовым, и залейте его нейтральным темным цветом, чтобы лучше видеть результаты манипуляций с текстом.

**3** Увеличьте масштаб, чтобы увидеть одну букву, после чего выберите инструмент *Liquify*, выполните команду *Pucker* (четвертый сверху в Photoshop 6, пятый сверху в Photoshop 7). Расположите инструмент по центру линии, после чего перемещайте его влево и вправо вдоль линии. Экспериментируйте со значениями параметров *Brush Size* и *Pressure*, чтобы получить приемлемый результат. Щелкните на кнопке *OK*. Вам может понадобиться немного подкорректировать результат. Повторите эти действия с каждой буквой.

## Сосиски

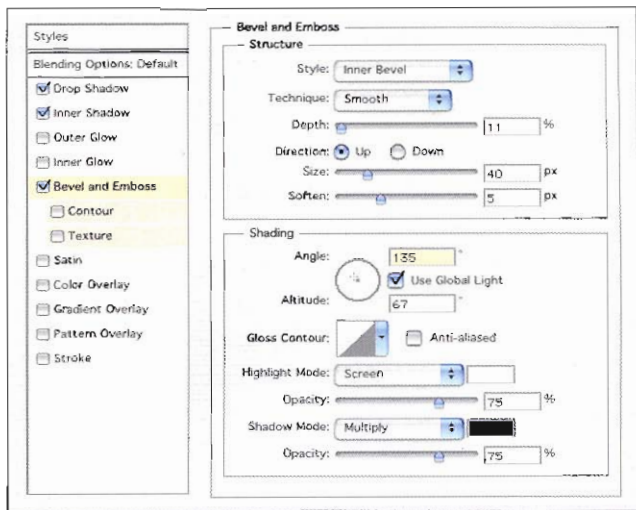


**1** Выберите полужирный шрифт с постоянной толщиной линии (в данном случае использован шрифт *VAG Roundef*). Добавьте надпись на слой и растеризируйте текстовый слой (*Layer > Rasterize > Type*).



**Сосиски**

**4** Выполните команду *Layers > Layer Style*, после чего примените к текстовому слою эффекты *Drop Shadow*, *Inner Shadow* и *Bevel and Emboss*. Для каждого из эффектов сбросьте флажки *Use Global Light* и задайте отдельное значение для направления света. В случае эффекта *Bevel and Emboss* наилучшие результаты получаются при высоком значении параметра *Altitude* в области *Shading*. Щелкните на кнопке *OK*.



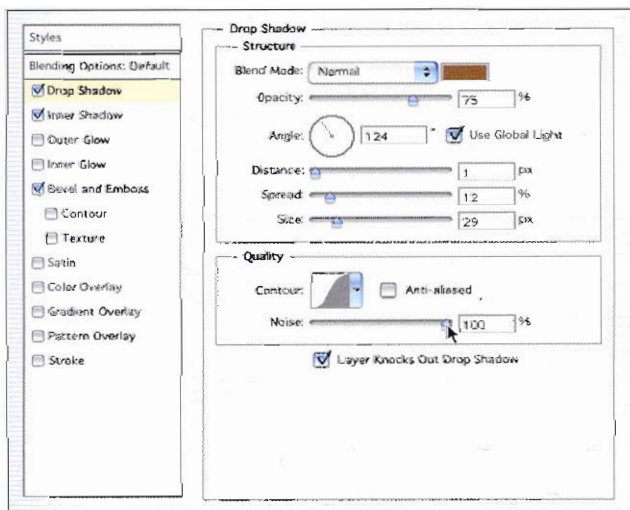
**5** Вам понадобится вернуться к диалоговому окну *Layer Style* для тонкой настройки значений параметров эффекта *Inner Shadow*. Выберите низкое значение параметра *Distance* (один-два пикселя), а также более высокое значение параметра *Size* (в данном случае 15 пикселей).



**6** Вам захотелось горчички? Создайте новый слой, залейте прямоугольную область желтым цветом (PANTONE™ 130 или 118), снимите выделение и вернитесь к окну *Liquify*.



**7** Воспользуйтесь комбинацией инструментов окна *Liquify* для получения волнистой линии. Щелкните на кнопке *OK*. Скопируйте эффекты (*Layer > Layer > Style > Copy Layer Style*) из текстового слоя на этот слой, после чего выверните каждый эффект и установите флажок *Use Global Light*. Щелкните на кнопке *OK*.

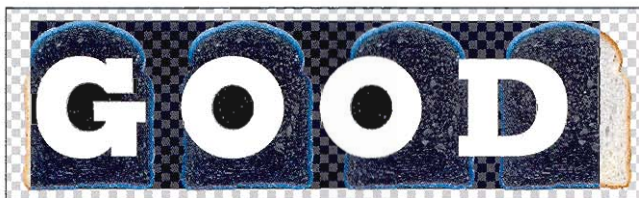
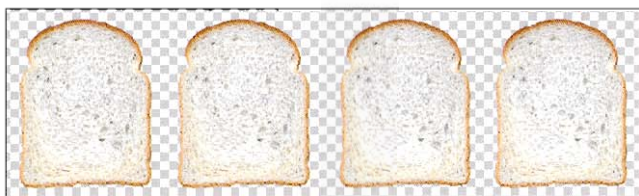


**8** Добавьте к изображению сосиски эффект *Inner Shadow*. Высокое значение шума приводит к появлению текстуры, основанной на выбранном новом цвете. Щелкните на образце цвета справа от раскрывающегося списка *Blend Mode*, чтобы отобразить диалоговое окно *Color Picker*. Также можно добавить внутреннее свечение зеленого цвета. Щелкните на кнопке *OK*.

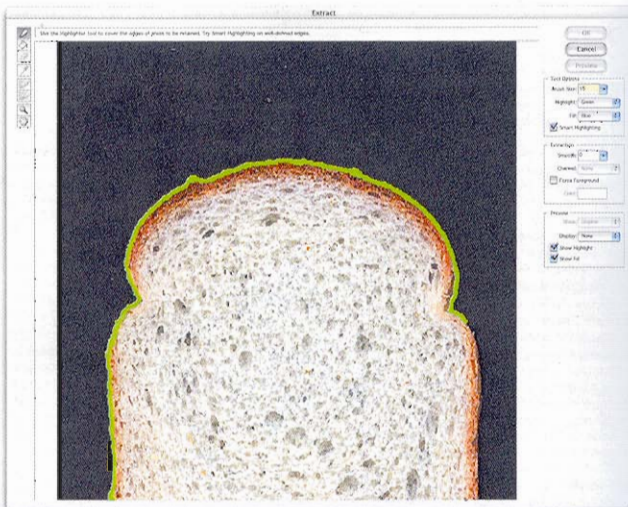
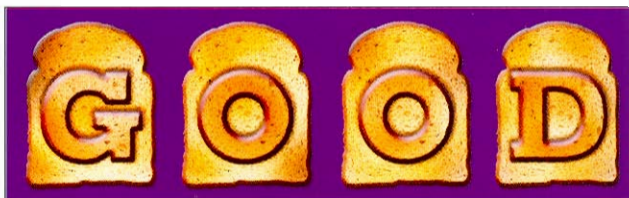


**9** Окончательный результат: к сосискам добавлен кетчуп; при этом использовался цвет PANTONE™ 189.

**1** Отсканируйте кусочек хлеба на темном фоне. Воспользуйтесь командой *Image > Extract* (Photoshop 6) или *Filter > Extract* (Photoshop 7), чтобы отделить хлеб от фона (справа).



**3** Добавьте надпись на новый слой и изменяйте расстояние между символами до тех пор, пока каждая буква не будет расположена на отдельном куске хлеба.



**2** Выполните команду *Image > Canvas Size* и увеличьте ширину холста в четыре раза. Щелкните с левой стороны поля *Anchor Point*, после чего щелкните на кнопке *OK*. Воспользуйтесь инструментом *Move*, нажимая при этом клавиши *<Alt/>* *<Option>* и *<Shift>*, чтобы скопировать изображение три раза. Объедините полученные слои.

**4** Щелкните на кнопке *Commit* и отобразите палитру *Character* для настройки параметров трекинга. Растеризируйте текстовый слой (*Layer > Type > Rasterize*).





**5** Примените фильтр *Filter > Distort > Ripple* для обработки краев букв. После этого примените небольшое размытие для их смягчения.



**7** Применение стандартного эффекта *Bevel and Emboss*, доступного в диалоговом окне *Layer Style*, позволяет добавить к краям букв рельеф. Темный фон используется для того, чтобы полученный эффект был лучше заметен.

**10** Щелкните при нажатой клавише *<Ctrl>/<Cmd>*, чтобы выделить вырезанные буквы еще раз. Для мягкой кисти задайте режим наложения *Multiply* при малом значении параметра *Pressure*. Добавьте мазки различных оттенков

коричневого, после чего выполните команду *Select > Modify > Contract*, чтобы уменьшить выделенную область. Растушуйте выделенную область на несколько пикселей и выполните команду *Select > Inverse*. Выполните команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation* для “затемнения” краев. Снимите выделение.



**8** Ничего не потеряно – вернитесь к слою с хлебом, снова выделите надпись, выполните команду *Select > Inverse*, после чего выполните команды копирования и вставки. Примените те же эффекты, что и к предыдущему слою.



**6** При активном слое “bread” щелкните на значке текстового слоя, удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, для выделения контура надписи со смягченными краями. Затем скопируйте и вставьте его для получения нового текстового слоя, надпись на котором будет содержать текстуру хлеба.



**9** Просмотр обоих слоев одновременно позволяет увидеть эффект “выдавливания”.



**11** Обработайте изображение корки таким же образом.

**12** Объедините оба обработанных слоя, после чего выполните команду *Image > Adjustments > Curves*. Нарисуйте синусоидальную кривую для подчеркивания “поджаренного” вида.



## КОРОБКА С ОБРАЗЦАМИ



Чем более цепкая у вас память, тем меньше вам необходимы эти приемы. У вас уже есть несколько коробок с интересными образцами. Члены семьи всегда полагаются на вас, если необходимо быстро подготовить поздравительную открытку. При сканировании новых поверхностей полученные результаты зависят от их расположения в сканере, а также от характеристик источника света, поскольку при сканировании объектов с сильно текстурированной поверхностью тени могут оказаться слишком темными или, наоборот, слишком невыразительными.

- 1 Добавьте надпись в новый alpha-канал, щелкните на кнопке *Commit* и снимите выделение.

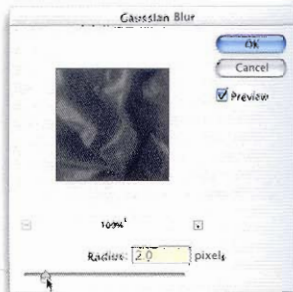


- 2 Отсканируйте объект. Это может быть любая поверхность; однако она должна обладать минимальными отражающими характеристиками. Скопируйте полученное изображение, после чего вернитесь к палитре *Channels* в основном документе.



- 4 Вернитесь к палитре *Layers* и вставьте изображение еще раз в слой. При этом воспользуйтесь командой *Image > Trim* для удаления лишних пикселей за границами области изображения. Загрузите выделенную область на основе канала с надписью.

## Текстуры

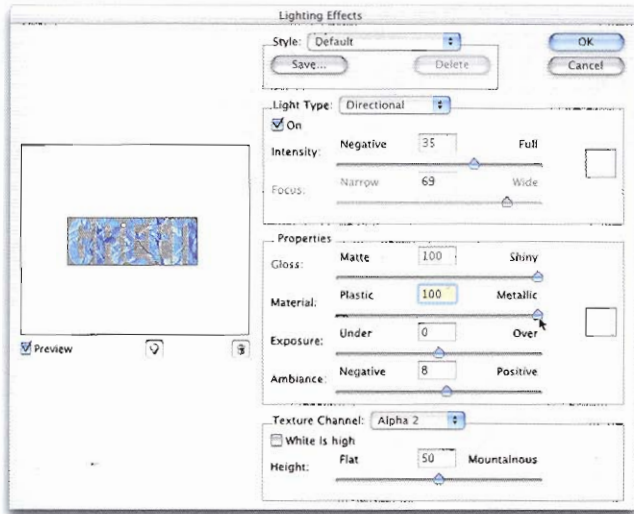


- 3 Вставьте изображение текстуры в новый alpha-канал, снимите выделение и немного размойте изображение (*Filter > Blur > Gaussian Blur*).



- 5 Выполните команду *Select > Inverse* и нажмите клавишу *Delete*, однако выделение снимать не следует. Еще раз выполните команду *Select > Inverse*, после чего создайте "резервную" копию слоя.

## Текстуры



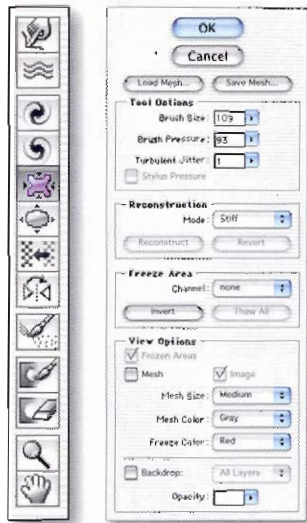
**7** Исходный результат применения фильтра. Белый фон добавлен для того, чтобы эффект был лучше виден.



**8** Выполните команду *Edit > Fade Lighting Effects*, задав значение непрозрачности 50%, а режим наложения изменив на *Color Burn* для получения более мягкого эффекта.

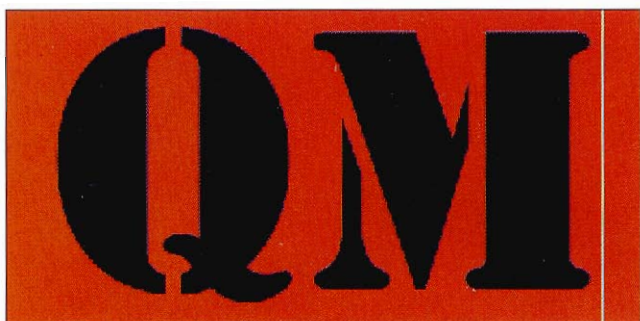
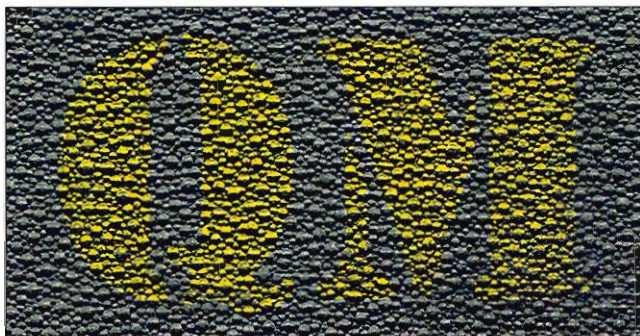


**6** Примените фильтр *Filter > Render > Lighting Effects* при максимальных значениях "блестящих" и "металлических" свойств. Выберите канал размытого изображения в качестве канала текстуры. Как обычно, область предварительного просмотра оказывается полезной.



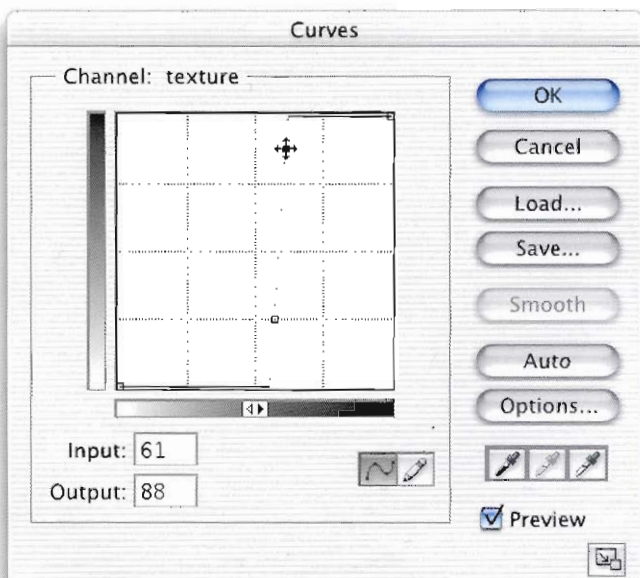
**9** Выполните команду *Image > Liquify* (Photoshop 6) или *Filter > Liquify* (Photoshop 7) для искажения формы букв. Инструмент *Pucker* используется для подчеркивания складок. Чем больше вы будете удерживать нажатой клавишу мыши, тем более сильным будет эффект.

## Вояж



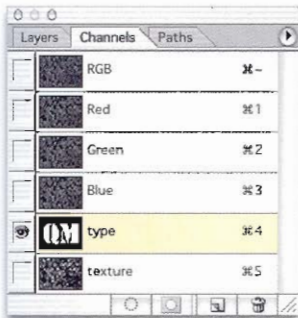
**1** Добавьте надпись в новый alpha-канал, щелкните на кнопке *Commit* и снимите выделение. Назовите этот слой "type". Создайте еще один alpha-канал и назовите его "texture".

**2** Откройте документ с выбранной текстурой (в данном случае это увеличенный фрагмент отсканированного изображения обложки книги). Скопируйте изображение и вставьте его в alpha-канал "texture"; снимите выделение. Перейдите к палитре *Layers* и вставьте то же самое изображение в слой.

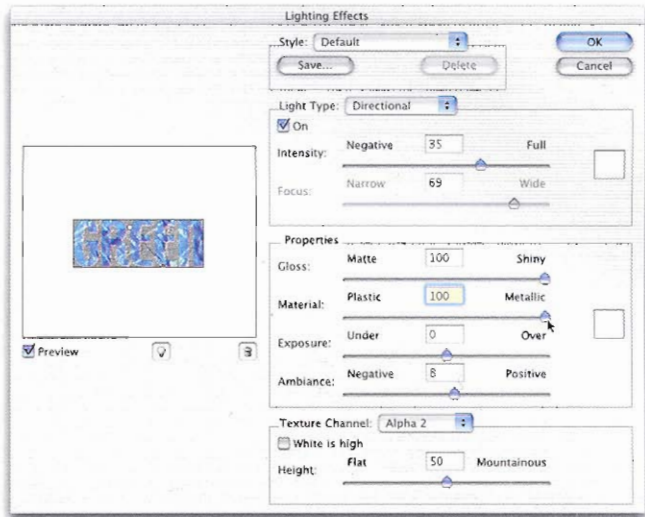


**3** Выберите канал "texture", после чего выполните команду *Image > Adjustments > Curves*. Нарисуйте очень крутую кривую, чтобы увеличить контраст. Щелкните на кнопке *OK*.

## Вояж



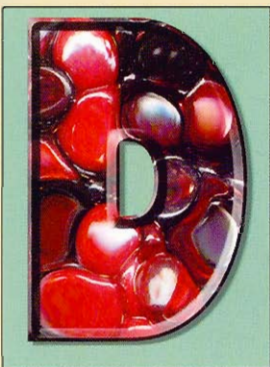
4 Палитра *Channels* должна выглядеть приблизительно так.



5 В диалоговом окне *Image > Calculations* выберите каналы "type" и "texture", а также режим наложения *Multiply*, чтобы получить выделенную область. Полученный результат можно сохранить как новый канал.

6 Создайте новый слой и залейте выделенную область ярким цветом. Снимите выделение и выберите режим наложения *Overlay*. Создайте копию этого слоя, если необходимо получить более интенсивную надпись.

## Альтернативные стили



Попробуйте отсканировать продукты, однако при этом не нажимайте на крышку сканера слишком сильно. Ежевика получила новые качества после того, как была вырезана, а также после добавления к ней скоса и рельефа (слева).

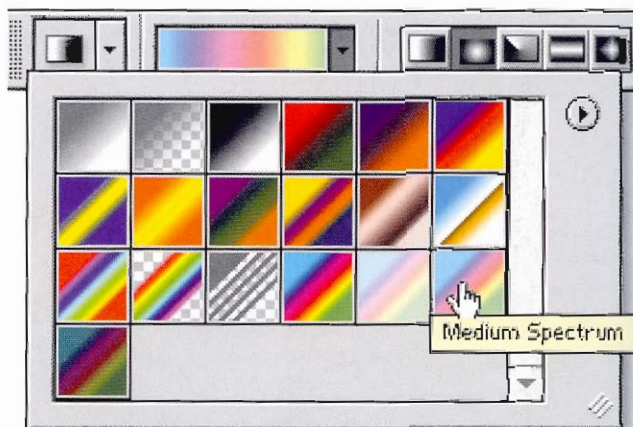
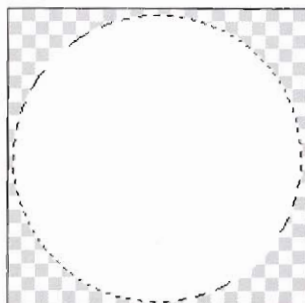
Кнопки, скрепки и другие канцелярские принадлежности позволяют получать металлические блики при сканировании. В данном случае фоновый слой был обработан с помощью фильтра *Color Halftone* (*Filter > Pixelate > Color Halftone*) (справа).



# МЫЛЬНАЯ ОПЕРА



Пользователь Photoshop может очень хорошо играть на гитаре, быть победителем конкурсов караоке, однако все это мелочи по сравнению с тем, что заставляет щелкать на кнопке *Record* в палитре *Actions*. Хотя вы и можете вернуться назад для изменения параметров, после щелчка на этой кнопке каждое действие выполняется с замиранием сердца. Записанные действия позволяют решить целый ряд задач, касающихся обработки изображений.



**3** Щелкните на значке инструмента *Gradient*, перейдите к палитре *Options*. Воспользуйтесь раскрывающимся списком *Gradients* для добавления набора градиентов *Spectrums* (щелкните на кнопке со стрелкой, после чего выберите команду *Spectrums* из контекстного меню). Выберите градиент *Medium spectrum* и щелкните на кнопке *Radial Gradient* панели *Options*.

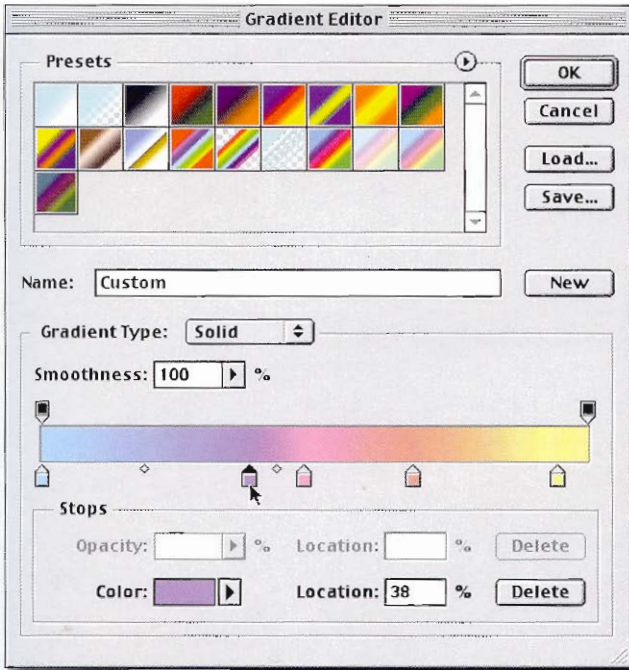
## Мыльные пузыри



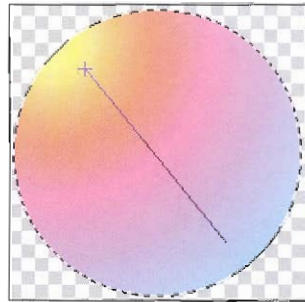
**1** Создайте новый документ и добавьте в него надпись.

**2** Создайте еще один новый документ квадратной формы, приблизительно в десять раз меньшего размера, чем предыдущий документ (или максимально большого мыльного пузыря, который вы решили создать). Удерживайте нажатой клавишу *<Shift>* для получения окружности, которую затем залейте белым цветом.

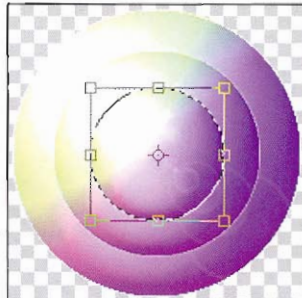
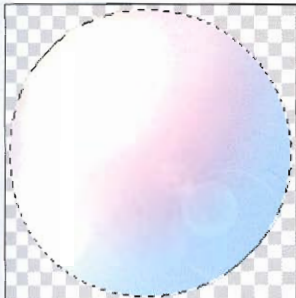
Мыльные пузыри



4 Выбранный градиент можно изменить, щелкнув на его изображении на панели *Options*. В данном случае зеленый компонент был удален, а оставшиеся маркеры были смещены вдоль полосы цветов.

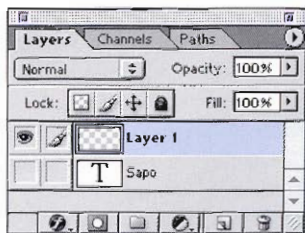


5 Перетащите модифицированный градиент через диск. Вам может понадобиться установить флажок *Reverse* на панели *Options* для получения нужного результата.



6 "Распылите" белый цвет с помощью инструмента *Airbrush*, для которого задан режим наложения *Screen* и низкое значение параметра *Pressure*, чтобы уменьшить интенсивность цвета (для этого также можно выполнить команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, после чего уменьшить насыщенность и увеличить яркость). Затем примените фильтр *Filter > Render > Lens Flare* для добавления блика. Снимите выделение.

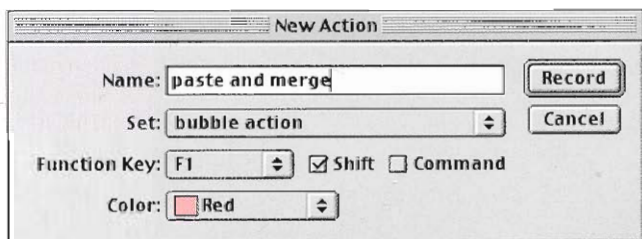
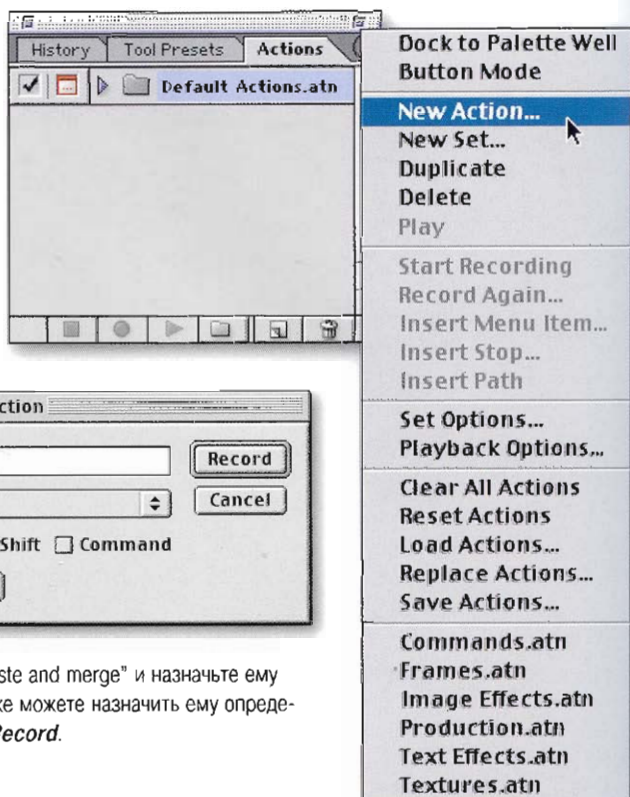
7 Дважды создайте копию слоя *Layer 1* и уменьшите размеры полученных копий (*Edit > Transform > Scale*). При нажатой клавише *<Ctrl>/<Cmd>* щелкните на значке одного из дисков в палитре *Layers*, затем выполните команду *Edit > Copy*. Увеличьте ширину холста таким образом, чтобы на нем можно было разместить пузыри всех размеров. Вернитесь к основному документу.



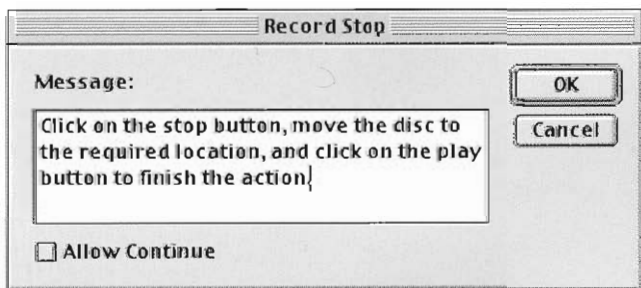
8 Создайте пустой слой, разместив его над текстовым.

## Мыльные пузыри

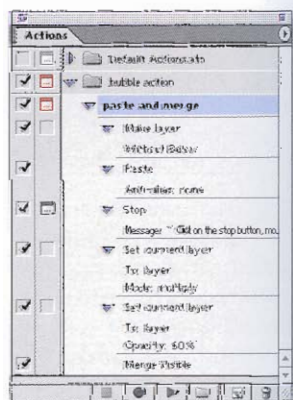
**9** Отобразите палитру *Actions*, из контекстного меню которой выберите команду **Create new set**. Когда вам будет предложено, укажите подходящее название для папки. Из того же меню выберите команду **New Action**.



**10** Назовите новое действие "paste and merge" и назначьте ему комбинацию клавиш. Вы также можете назначить ему определенный цвет. Щелкните на кнопке **Record**.



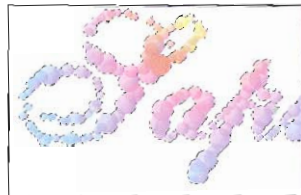
**11** Создайте новый слой, щелкнув на соответствующем значке в нижней части палитры *Layers*. Не используйте команду **New Layer** из основного меню, поскольку это приведет к необходимости указывать название слоя при каждом выполнении действия. Вставьте изображение диска, однако не перемещайте его. Выберите команду **Insert Stop** из меню палитры *Actions*, после чего введите текст сообщения, как показано здесь. Сбросьте флажок **Allow Continue**. Измените режим наложения нового слоя на **Multiply**, а его непрозрачность уменьшите до 60%. Выберите команду **Merge Down** из меню палитры *Layers* и щелкните на кнопке **Stop** в нижней части палитры *Actions*.



**12** Здесь показаны элементы действия. Если вы обнаружили ошибку в последовательности выполняемых операций, всегда можно внести коррективы, однако в случае коротких

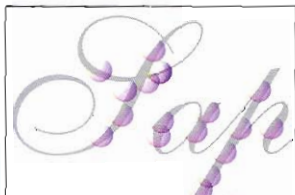
**Мыльные пузыри**

действий лучше начинать сначала. Квадратный значок (модальный) рядом с командой **Stop** указывает на то, что выполнение операций прерывается для предоставления возможности выполнения дополнительных действий. В данном случае вы сможете щелкнуть и перетащить изображение диска на новое место, можно также изменить параметры инструмента и рисовать инструментом *Brush*. Красный значок рядом с названием действия указывает на то, что действие содержит несколько модальных команд. При выполнении или проверке действия отдельные команды можно отключить, сбрасывая флажок слева от их названия.

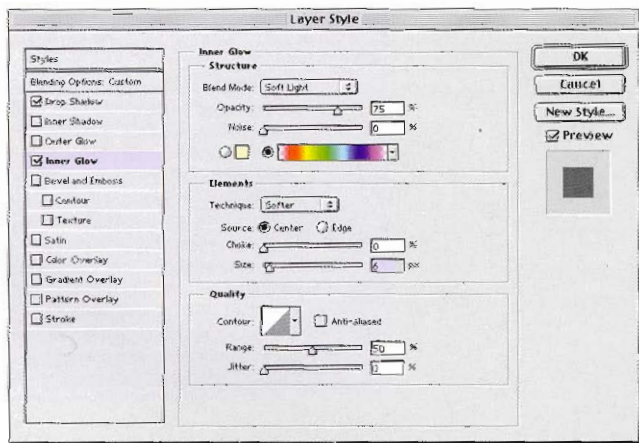


**14** Для увеличения разнообразия пузырей вернитесь к исходному документу (содержащему пузыри разного размера), затем измените баланс цветов и размер дисков. Для экономии времени вы можете скопировать несколько элементов в буфер обмена одновременно, после чего обрабатывать их по отдельности.

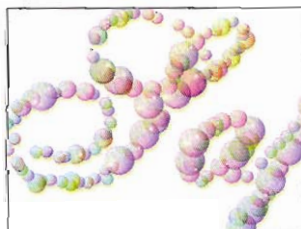
**15** Работая с основным документом, при нажатой клавише **<Ctrl>/<Cmd>** щелкните на значке окончательного слоя в палитре *Layers*. Выберите инструмент **Gradient** и залейте выделенную область радиальным градиентом, использованным нами раньше. Задайте для слоя режим наложения **Multiply**.



**13** Выполните действие несколько раз, работая с одним и тем же элементом в буфере обмена. Когда вы остановитесь, разместите пузыри вдоль надписи и щелкните на кнопке **Play** палитры *Actions* для продолжения действия. В данном случае была уменьшена непрозрачность слоя, а также добавлен белый фоновый слой, чтобы полученный эффект был лучше заметен.



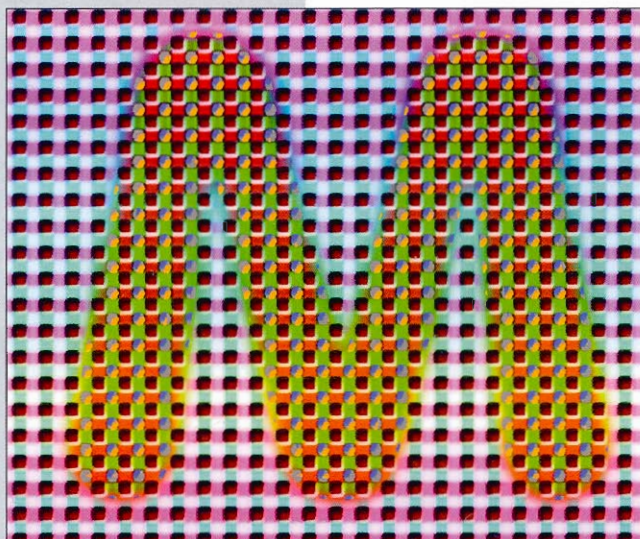
**16** Выполните команду **Edit > Fade Gradient**, уменьшите непрозрачность до 50%, а режим измените на **Hard Light**. Используя эффекты слоев, вы сможете добавить к пузырям падающую тень (в данном случае желтого цвета), а также поэкспериментировать с различными настройками эффекта **Inner Glow**.



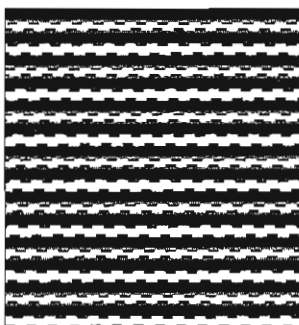
**17** Примените фильтр **Filter > Render > Lens Flare** к отдельным пузырям, чтобы восстановить несколько бликов. Приведенный здесь фон получен с помощью фильтра **Orb-It** из набора KPT5.



# ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

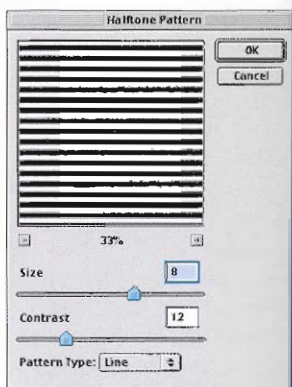


Первый пример в настоящем разделе — полная противоположность тому, с чем вы имели дело до сих пор. Несмотря на то что здесь будут встречаться похожие текстуры, основная идея состоит в использовании возможностей Photoshop для получения эффектов, которые никогда не встречаются в реальной жизни. В этом примере также полностью игнорируются гармония цвета, понятность и хороший тон. Каждый из нас имеет право на отдых.

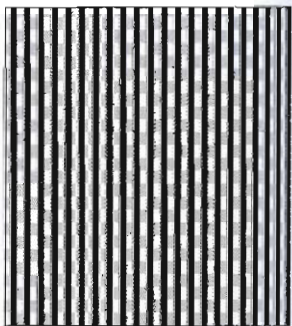


**2** Щелкните инструментом *Eyedropper* в белой области между линиями и выполните команду *Select > Color Range*. Удалите белые линии. Назовите этот слой "horizontal".

## Матрица

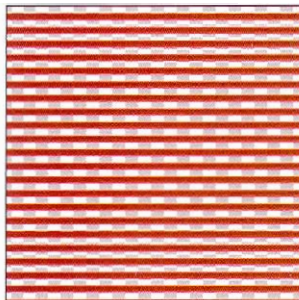


**1** Создайте новый документ (квадратной формы) и залейте фоновый слой темно-коричневым цветом. Создайте новый слой, залейте его темно-серым цветом, после чего примените фильтр *Filter > Sketch > Halftone Pattern* для получения горизонтальных линий.

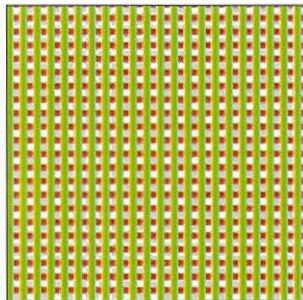


**3** Создайте слой с горизонтальными линиями, после чего поверните его на 90° с помощью команды *Edit > Transform > Rotate 90°CW*. Назовите преобразованный слой "vertical".

Матрица



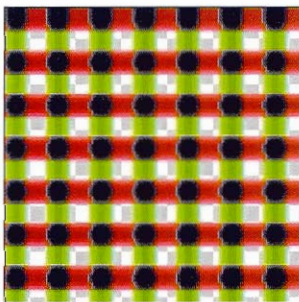
**4** Вернитесь к слою с горизонтальными линиями и окрасьте его, выполнив команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation > Colorize*.



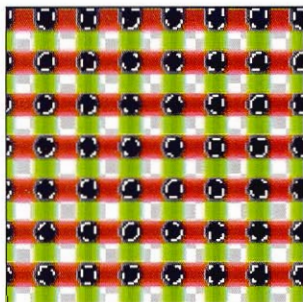
**5** Окрасьте слой с вертикальными линиями в контрастный цвет.



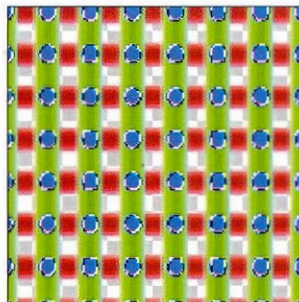
**6** Скопируйте оба слоя и расположите обе копии сверху. Задайте для верхней копии режим наложения **Multiply** и объедините оба слоя.



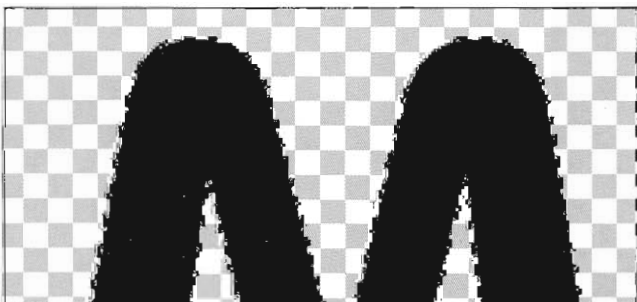
**7** Объединенный слой должен выглядеть приблизительно так. Создайте его копию и оставьте исходный слой видимым.



**8** Щелкните инструментом *Eyedropper* на черном диске. Выполните команду *Select > Color Range*, чтобы выделить все подобные диски. Выполните команду *Select > Inverse* и удалите все, за исключением дисков.

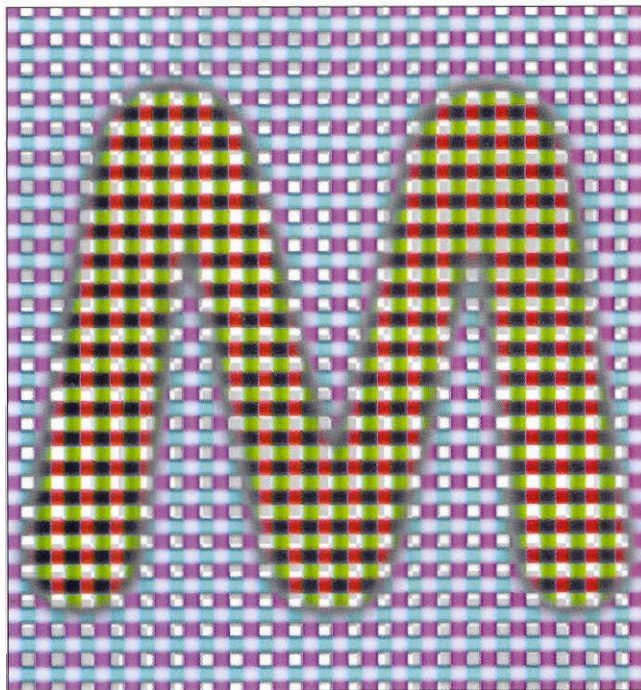


**9** Еще раз выделите черные диски, после чего окрасьте их еще в один контрастный цвет.

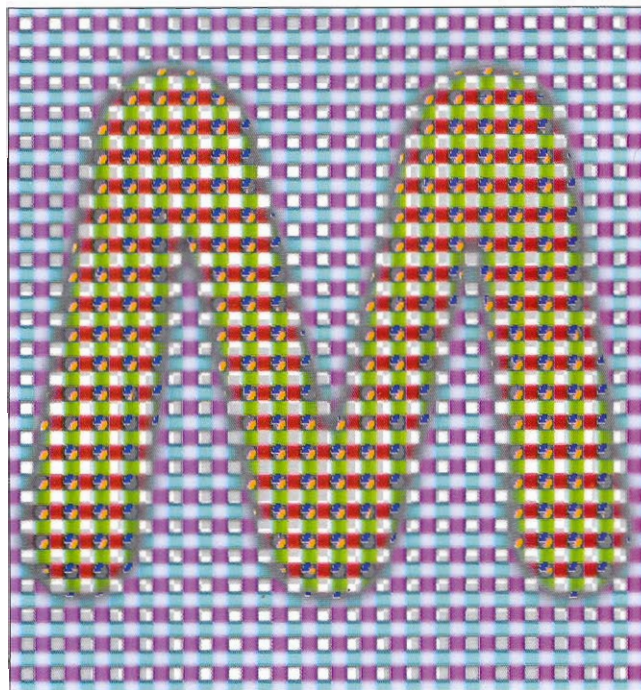


**10** Добавьте текст на новый слой, нажмите клавишу *<Enter>*. Используйте выделенную область, инвертированную или растушеванную для обработки слоев, расположенных ниже.

## Матрица

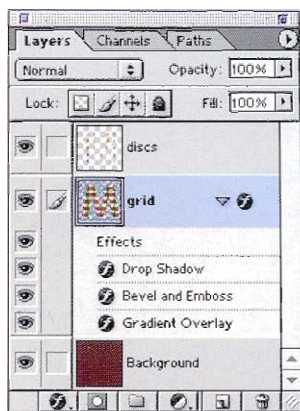
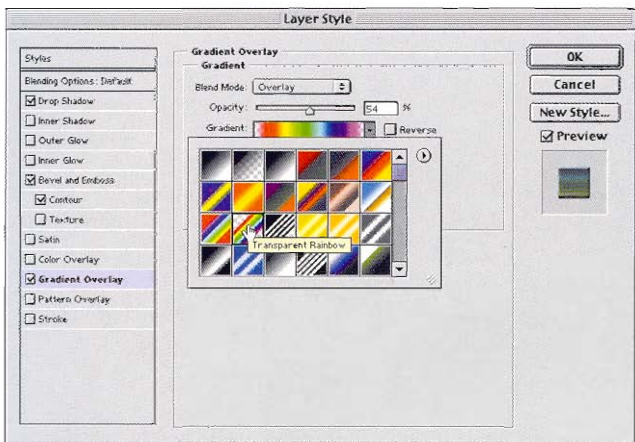


**11** В данном случае, например, растушеванная выделенная область была использована для обработки фонового слоя с помощью команды *Image > Adjustments > Invert*.



**12** А здесь та же инвертированная выделенная область была использована при обработке слоя с дисками с помощью команды *Filter > Stylize > Emboss*. Диски на фоне были удалены.

**Матрица**

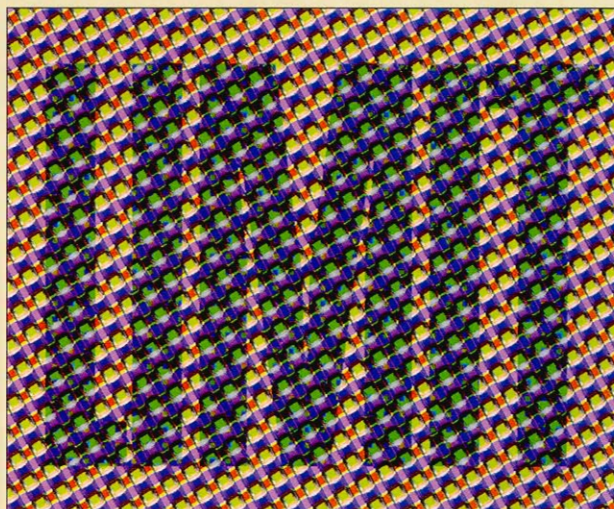


**13** Выполните команду *Layer > Layer Style* для обработки сетки. В данном случае основной результат был получен благодаря применению эффекта *Gradient Style*.

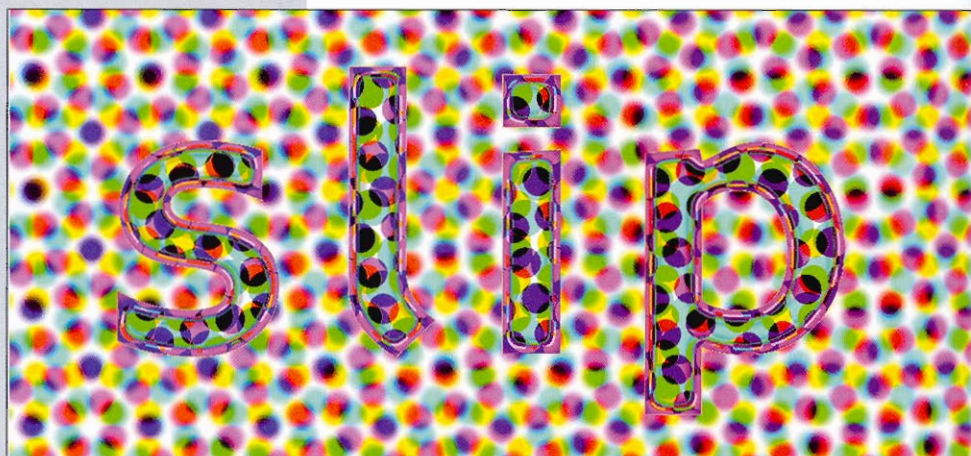
**14** Структура слоев в окончателном документе.

**Альтернативные стили**

Восружившись подобными сетками, вы сможете получить другие варианты неразборчивых изображений. В данном случае надпись заключена между двумя сетками, причем верхняя из них была наклонена. Изменения цвета получены в результате экспериментов с кривой в диалоговом окне *Curves*. Для получения трудновоспринимаемых результатов попробуйте поэкспериментировать с различными режимами наложения.



# КРОШЕЧНЫЕ ТОЧКИ

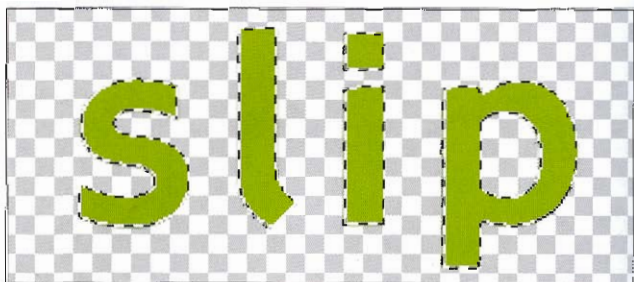


При четырехцветной печати “розочка” из голубого, пурпурного, желтого и черного цветов оказывается незаметной. Фильтр *Color Halftone* позволяет вам экспериментировать с размером и ориентацией точек; его можно применять или ко всему изображению, или только к определенному цвету. Максимально допустимый размер точки — 127 пикселей, что представляет собой увеличение до 1000% по сравнению с точками, которые вы видите на этой странице.

## Полутоновый растр



**1** Добавьте надпись в новый alpha-канал.

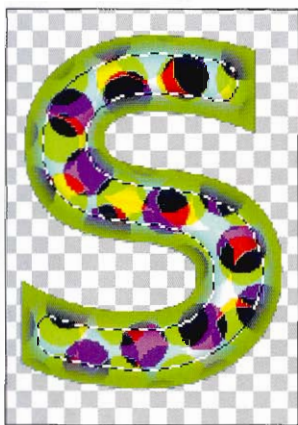


**2** При активной выделенной области перейдите к палитре *Layers* и залейте выделенную область подходящим цветом.

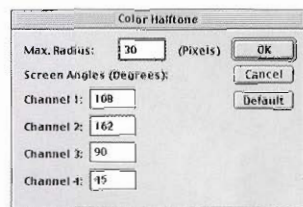
## Полутоновый растр



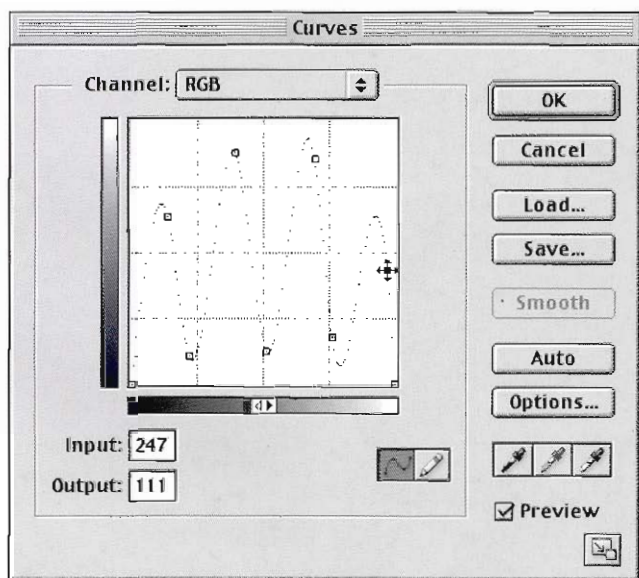
**3** Уменьшите размер активной выделенной области, выполнив команду *Select > Modify > Contract*, после чего незначительно растушуйте ее. Измените цвет уменьшенной выделенной области с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation*.



**5** Результат применения фильтра *Color Halftone* к выделенной области.



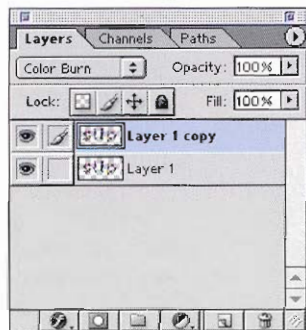
**4** При активной выделенной области примените фильтр *Filter > Pixelate > Color Halftone*, изменив значение радиуса.



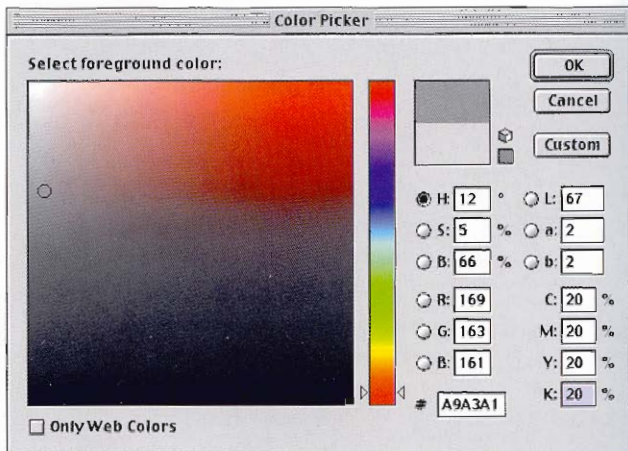
**6** Инvertируйте выделенную область и воспользуйтесь командой *Image > Adjustments > Curves* для обработки краев букв. Форма кривой особой роли не играет, вам необходимо получить несколько заметных пиков и впадин.

**7** Результат настройки кривых при работе с инvertированной выделенной областью.

## Полутоновый растр



**8** Создайте копию слоя и измените режим наложения на *Color Burn*. Объедините слои. Снимите выделение.



**10** Отобразите диалоговое окно *Color Picker*, в котором для каждого из CMYK-компонентов укажите значение 20%.



**9** Результат объединения слоев 1 и 2.

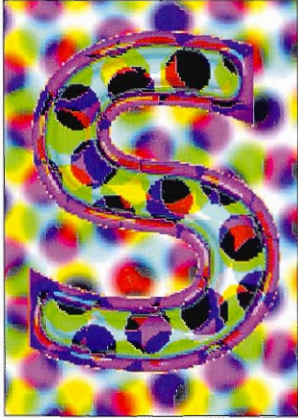


**11** Создайте новый слой и разместите его под текстовым, после чего залейте его основным цветом.



**12** Примените фильтр *Color Halftone* к серому слою с теми же самыми настройками. Перемещайте верхний слой до тех пор, пока два набора точек не пересекутся.

## Полутоновый растр



- 13** Добавьте размытие к нижнему слою, чтобы получить линзообразный эффект.

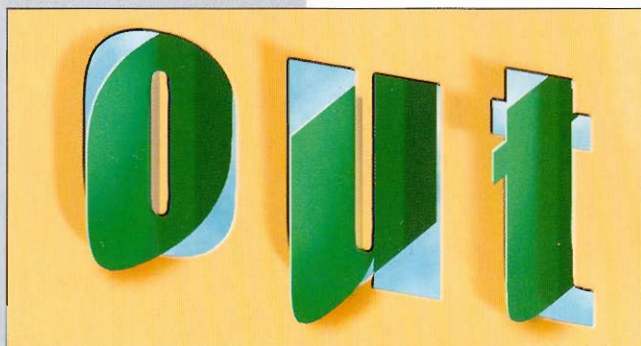
## Альтернативные стили

Кроме фильтра *Color Halftone*, в меню *Pixelate* можно найти фильтр *Mosaic*. Огромные пиксели, к появлению которых он приводит, выглядят просто ужасно, однако иногда и им можно найти применение. Начните с использования фильтра *Color Halftone*, как и раньше, после чего примените фильтр *Mosaic*. Поэкспериментируйте с положением ползунка *Cell Size* — в данном примере я начал со значения 80, а затем указал значение 40. Надпись была добавлена в alpha-канал, после чего выделена и скопирована в новый слой, а затем инвертирована (<Ctrl+I> / <Cmd+I>). Новый слой был обработан с помощью фильтра *Displace* из подменю *Distort*. При этом в качестве карты смещения был выбран вариант *Random Strokes*; кроме того, был применен эффект *Bevel & Emboss* с выбранным контуром *Ring-Double*. Фон был размыт и затенен.

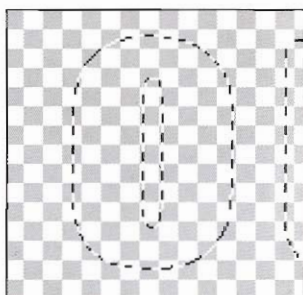




# ПОВОРОТ



Простая манипуляция параметрами палитры *Paths* может привести к интригующим эффектам “фальшивой перспективы”. В данном примере мы попробуем воспроизвести ужасные дни 1980-х, когда производство практически любой книги начиналось с картонного макета. Художники работали с целыми горами картона. К счастью, сегодня это все позади.



**2** Выберите палитру *Layers*, после чего при активной выделенной области выполните команду *Select > Inverse*.

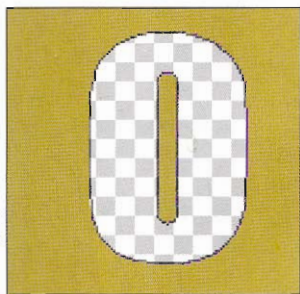
## Вырезание из листа картона

**1** Добавьте надпись в новый alpha-канал. Воспользуйтесь палитрой *Character*, чтобы увеличить расстояние между буквами.



**3** Выберите палитру *Paths* и сохраните выделенную область как рабочий контур.

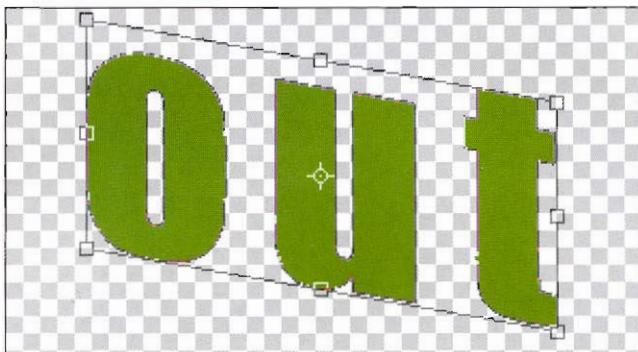
Вырезание из листа картона



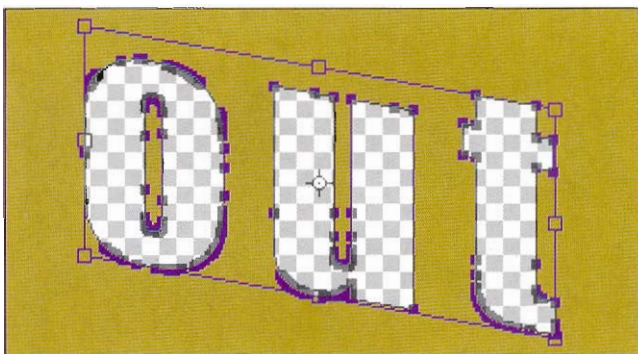
**4** При отображаемом рабочем контуре выполните команду *Layer > New Fill Layer > Solid Color*. На данном этапе выбор определенного цвета заливки не имеет значения. Назовите новый слой "wall". Щелкните на пустой области палитры *Paths*, чтобы снять выделение с нового обтравочного контура.



**5** Загрузите исходную выделенную надпись из alpha-канала, щелкнув на соответствующем значке и удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*. Выберите команду *Make Work Path* из контекстного меню палитры *Paths*. Перейдите к палитре *Layers* и при отображенном рабочем контуре выберите команду *New Fill Layer*, как и раньше. Залейте полученный слой другим цветом и назовите его "door".

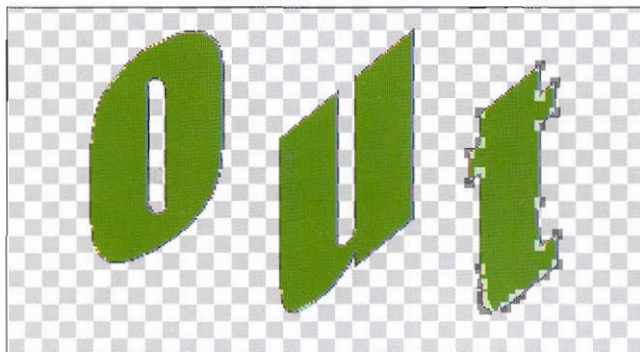


**6** Щелкните на слое "door". Перейдите к палитре *Paths* и убедитесь в том, что обтравочный контур "door" активен. Вернитесь к активному слою и наклоните его содержимое, нажав комбинацию клавиш *<Ctrl+T>/<Cmd+T>*. Укажите, например, значение 10° в поле наклона по вертикали на панели *Options*.

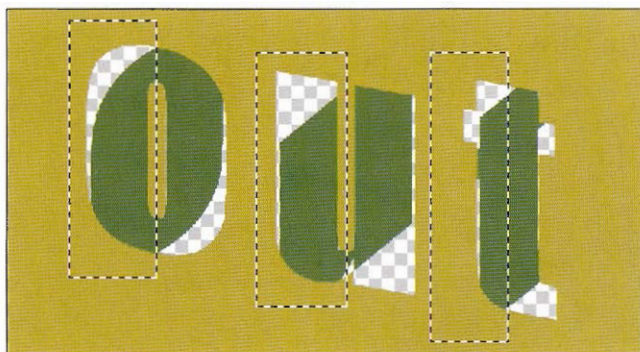


**7** Компоненты контура на слое "wall" должны быть выделены по отдельности с помощью инструмента *Direct Selection* при нажатой клавише *<Shift>*. Не забудьте включить изолированные области, такие как центр буквы "o", например. Наклоните выделенную группу элементов на тот же угол, что и при выполнении предыдущего пункта.

## Вырезание из листа картона

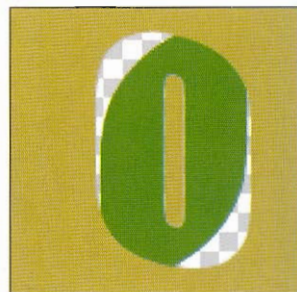
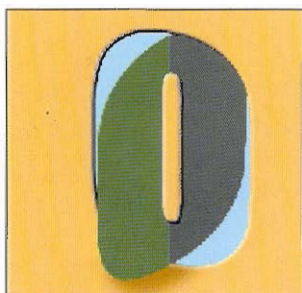


**8** Вернитесь к слою "door" и, снова воспользовавшись инструментом *Direct Selection*, наклоните символы по одному (удерживайте нажатой комбинацию клавиш <Ctrl+Alt>/<Cmd+A>). Укажите несколько больший угол наклона. В то же время немного уменьшите ширину символов для получения эффекта перспективы.

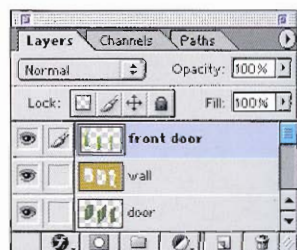


**10** Работая со слоем "door", воспользуйтесь инструментом *Rectangular Marquee* для выделения частей букв, которые должны располагаться перед "стеной". Скопируйте эти области и вставьте их, образовав новый слой. Назовите новый слой "front door". Вам придется немного сместить этот слой, чтобы подобрать его расположение. Создайте копию слоя "front door", как и раньше.

**12** Примените к слою "wall" фильтр *Filter > Render > Lighting Effects*, используйте собственную прозрачность слоя в качестве канала текстуры. Добавьте эффект *Bevel and Emboss*. Можно также добавить тени с помощью инструмента *Burn*.

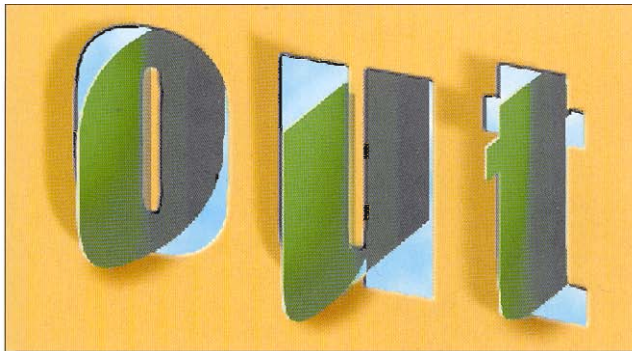
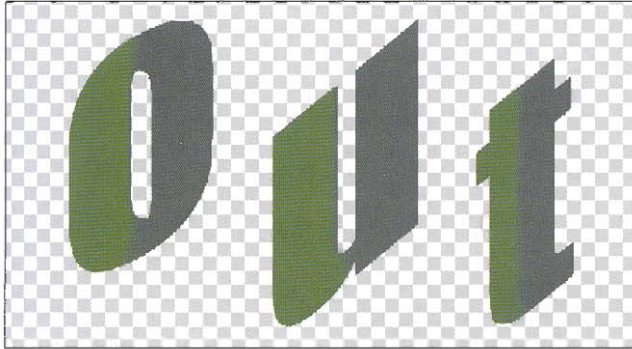


**9** При расположенном сверху слое "wall" изображение должно выглядеть приблизительно так. Создайте копии обоих слоев (в качестве резервных), после чего растеризируйте каждый из них, выполнив команду *Layer > Rasterize > Layer*.



**11** Упорядочьте слои подобным образом и затемните слой "door" (*Image > Adjustments > Brightness/Contrast*).

## Вырезание из листа картона



**13** Несмотря на форму букв, можно скрыть резкие переходы между их передними и задними частями, немного размыв растушеванную выделенную область на краю слоя "front door".

**14** Буквы можно выделить в результате создания копии слоя "front door" еще раз, небольшого смещения копии на несколько пикселей вверх и влево, последующего окрашивания с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, а также расположения под исходным слоем. Растушеванная выделенная область исходного контура "door" была использована для создания нового слоя с тенью. Отдельные мягкие тени были наклонены в соответствии с воображаемым источником света, а для слоя был задан режим наложения **Multiply** и уменьшена непрозрачность.

## Альтернативные стили

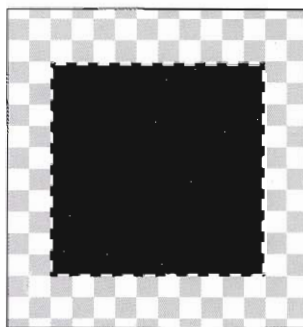
Выберите шрифт с неровными контурами, чтобы имитировать эффект вырезания. Или придумайте собственный шрифт, например с использованием падающих теней.



## СЕТКА

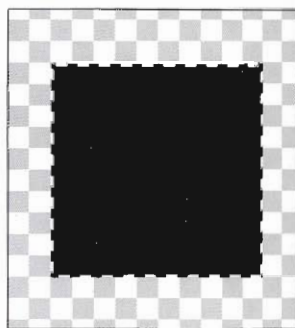


В свое время существовала британская рок-группа “Eyelid Movies”, чьи потуги в 1980-х ни разу не потревожили первые строки хит-парадов, и данные о чьих доходах никогда не публиковались. Один из участников группы объяснял, что все они в детстве любили надавливать пальцем на закрытый глаз. Получающиеся в результате движущиеся картинки и дали название группе. Попробуйте надавить на закрытый глаз, но только очень легонько, чтобы проверить, сможете ли вы увидеть подобные картинки.



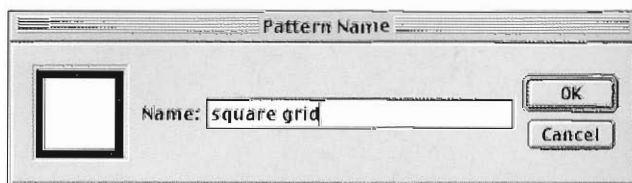
**2** Уменьшите размер выделенной области на два пикселя (*Select > Modify > Contract*) и залейте ее белым цветом. Удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*, щелкните на значке слоя, чтобы выделить залитый квадрат, после чего выполните команду *Edit > Define Pattern*.

## Квадратики

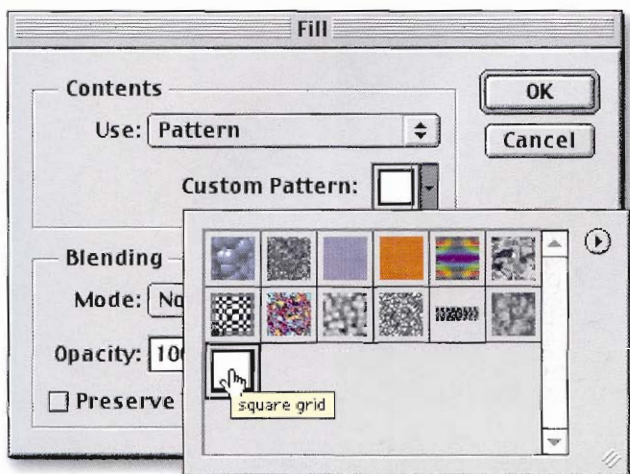


**1** Начните с создания узора. Воспользовавшись инструментом *Rectangular Marquee* с выбранным стилем *Fixed Size* на панели *Options*, залейте очень небольшой квадрат (например, шириной 20 пикселей) черным цветом. Просматривайте документ с увеличением не меньше 400%.

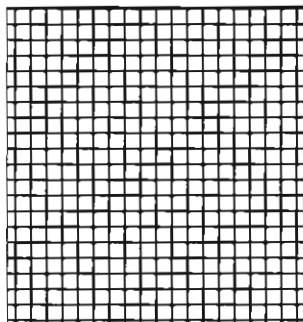
**3** Сохраните узор под названием “square grid”.



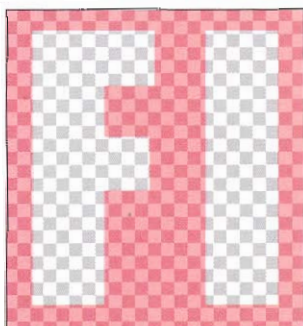
## Квадратики



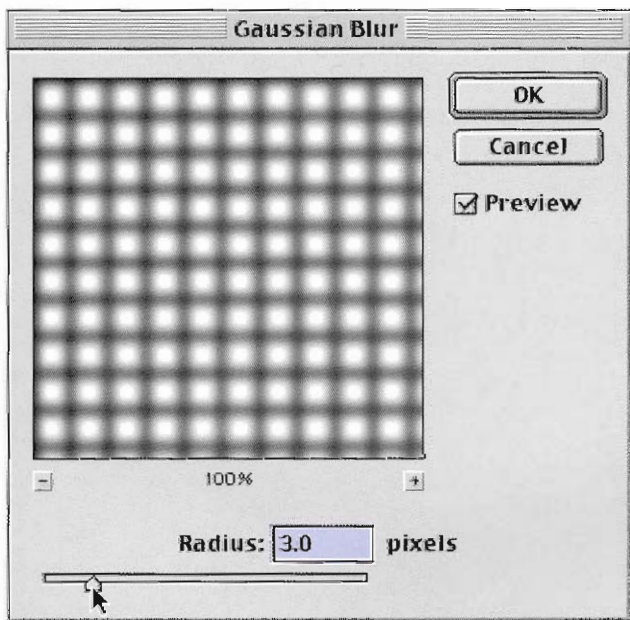
- 4 Удалите маленький квадрат с холста, снимите выделение, после чего выполните команду *Edit > Fill > Pattern*. Выберите только что созданный узор "square grid".



- 5 Создайте резервную копию залитого слоя.

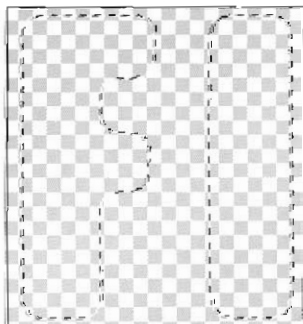


- 7 Создайте новый слой, после чего воспользуйтесь инструментом *Торе* в режиме маски. Если вам необходимо переместить полученную выделенную область, выполните команду *Select > Transform Selection*.

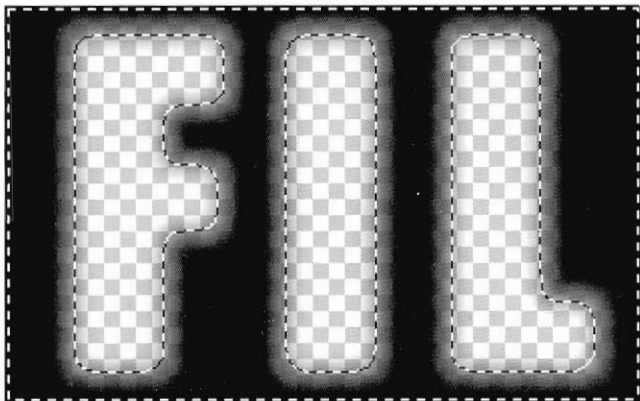


- 6 Размойте скопированный слой на несколько пикселей (воспользовавшись командой *Filter > Blur > Gaussian Blur*).

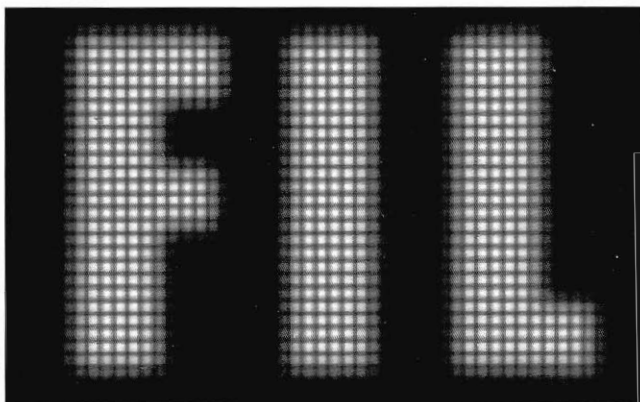
- 8 Инvertируйте полученную выделенную область и растушуйте ее на 12 пикселей.



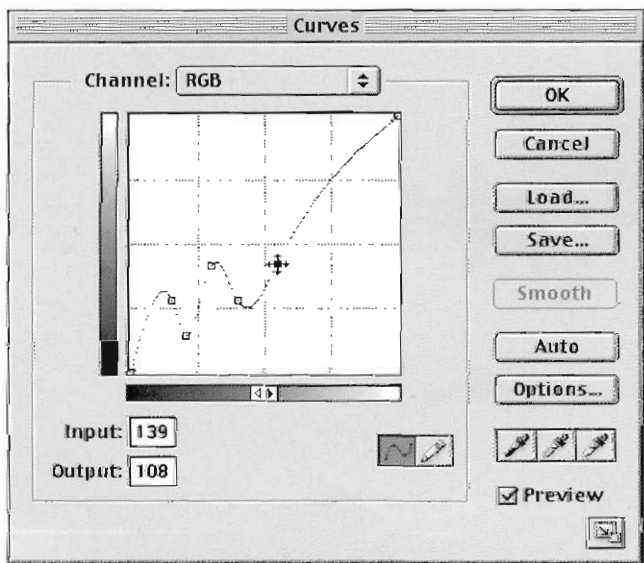
## Квадратики



**9** Залейте выделенную область черным цветом.

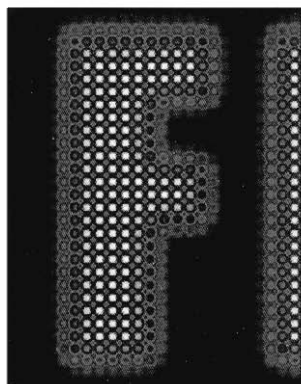


**10** Отобразите слой с размытым изображением сетки, затем с помощью команды *Layer > Merge Down* объедините оба слоя.

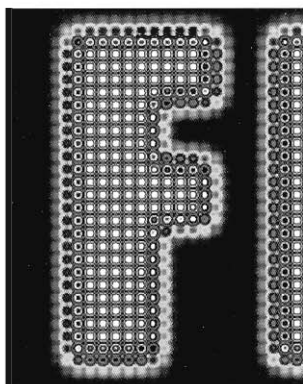


**11** Выполните команду *Image > Adjustments > Curves* и откорректируйте форму кривой. Снимите выделение.

Квадратики



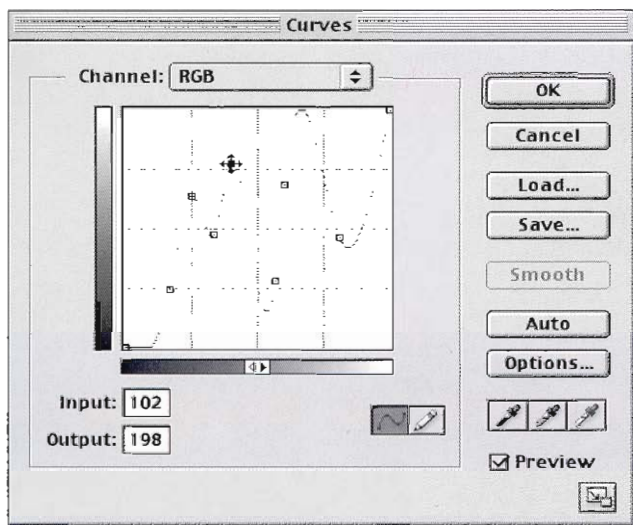
12 Результат изменения исходной кривой.



13 Результат использования кривой несколько иной формы.



14 Чтобы усилить эффект, окрасьте изображение, выполнив команду *Image > Adjustments > Hue/Saturation* и оставив флажок *Colorize*.



15 При работе с одноцветным изображением изменение кривой может привести к появлению новых оттенков.



16 Результат применения текущих настроек.



# ОСНОВНЫЕ ФИЛЬТРЫ



В этом приложении описаны 187 основных фильтров, чтобы вы смогли сохранить время и усилия. Каждый фильтр сначала применяется к группе символов (обратите внимание на столбцы “Символ”), а затем к целому изображению, в котором символы объединены с фоном (обратите внимание на столбцы “Изображение”). В зависимости от фильтра различие между двумя вариантами может быть значительным или практически незаметным. Сравните результаты применения самого первого фильтра, *Colored Pencil*, к символам и изображению. Здесь вы также найдете несколько комбинаций, полученных экспериментальным путем.

## Artistic (символ)



Colored Pencil  
Настройки: 6, 1, 19.



Fresco  
Настройки: 10, 10, 2.



Cutout  
Настройки: 4, 10, 1.



Neon Glow  
Настройки: -5, 25.



Dry Brush  
Настройки: 5, 7, 3.



Paint Daubs  
Настройки: 8, 7, Simple.



Film Grain  
Настройки: 20, 15, 5.



Palette Knife  
Настройки: 20, 2, 3.

## Artistic (символ)



Plastic Wrap  
Настройки: 20, 10, 10.



Sponge  
Настройки: 3, 10, 10.

Artistic  
(изображение)

Colored Pencil  
Настройки: 16, 5, 50.



Poster Edges  
Настройки: 4, 4, 2.



Underpainting  
Настройки: 10, 10.



Dry Brush  
Настройки: 5, 8, 1.



Rough Pastels  
Настройки: 22, 10, по умолчанию.



Watercolor  
Настройки: 7, 5, 2.



Film Grain  
Настройки: 13, 9, 3.



Smudge Stick  
Настройки: 5, 4, 10.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ  
ВАРИАНТ

Neon Glow  
Настройки: -15, 25.



Fresco  
Настройки: 10, 10, 2.

## Artistic (изображение)



← Neon Glow  
Настройки: -5, 25 (слева).



Watercolor  
Настройки: 5, 1, 2.

Rough Pastels  
Настройки: 22, 10, по умолчанию.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ  
ВАРИАНТ

Paint Daubs



Sponge  
Настройки: 3, 10, 10.



Colored Pencil  
Настройки: 6, 3, 20.

Palette Knife



Smudge Stick  
Настройки: 2, 12, 8.



Cutout  
Настройки: по умолчанию.

Plastic Wrap  
Настройки: 20, 10, 10.



Underpainting  
Настройки: 10, 10.



Neon Glow  
Настройки: 13, 30, другой цвет.

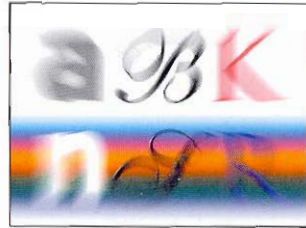
Poster Edges  
Настройки: 4, 4, 2.

**Blur (символ)**

Gaussian Blur  
Настройки: Radius 10.

**Blur (изображение)**

Gaussian Blur  
Настройки: Radius 10.



Radial Blur 3.



Motion Blur  
Настройки: Angle 38, Distance 30.



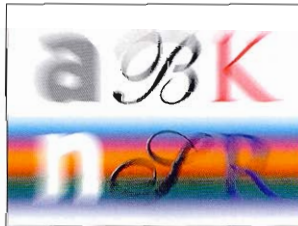
Motion Blur  
Настройки: Angle 38, Distance 30.

**Brush Stokes  
(символ)**

Accented Edges  
Настройки: по умолчанию.



Radial Blur  
Настройки: Spin 10.



Radial Blur  
Настройки: 35, Zoom, Best.



Angled Strokes  
Настройки: 60, 20, 10.

**ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ  
ВАРИАНТ**

Gaussian Blur  
Настройки: a – 12, K – 25, s – 5.



Radial Blur 2  
Настройки: 10, Spin, Best.



Crosshatch  
Настройки: 45, 5, 2.

## Brush Stokes (символ)



Dark Stokes  
Настройки: 8, 6, 2.



Sumi-e

Brush Stokes  
(изображение)

Dark Stokes  
Настройки: 8, 1, 3.



Ink Outlines -  
Настройки: 30, 20, 202.

Brush Stokes  
(изображение)

Accented Edges  
Настройки: по умолчанию.



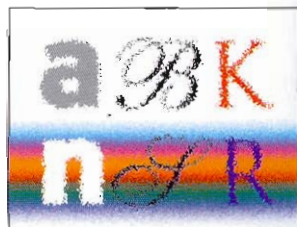
Ink Outlines  
Настройки: 30, 20, 20.



Spatter  
Настройки: 20, 5.



Angled Stokes  
Настройки: 5, 20, 10.



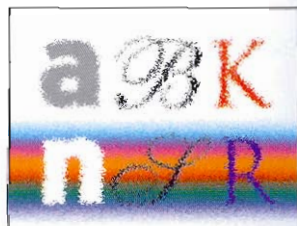
Spatter  
Настройки: 20, 5.



Sprayed Stokes  
Настройки: 2, 15, Horizontal.



Crosshatch  
Настройки: 15, 5, 2.



Sprayed Stokes  
Настройки: 2, 15, Horizontal.

**Brush Strokes**  
(изображение)

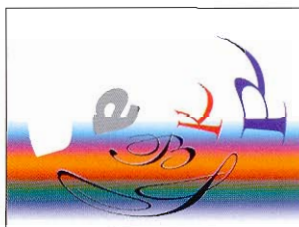


Sumi-e

**Distort (символ)**



Glass  
Настройки: 5, 3, Frosted 150%.



Polar Coordinates  
Настройки: Rectangular to Polar.

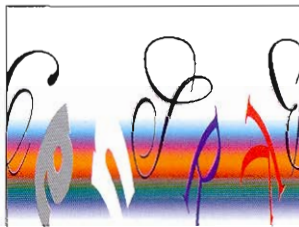
**Distort (символ)**



Diffuse Glow  
Настройки: 5, 10, 15.



Glass  
Настройки: 20, 10, 150%, Invert, Frosted.



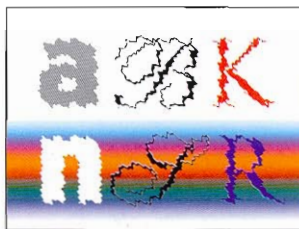
Polar Coordinates  
Настройки: Polar to Rectangular.



Displace  
Настройки: 5%, Tile, Wrap Around.  
Карта: Bubble displace sml.psd.



Ocean Ripple  
Настройки: 3, 15.



Ripple  
Настройки: Size, Large, 150%.



Displace  
Настройки: по умолчанию.  
Карта: Bubble displace.psd.



Pinch  
Настройки: 70%.



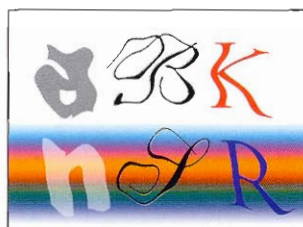
Shear  
Настройки: Wrap around.



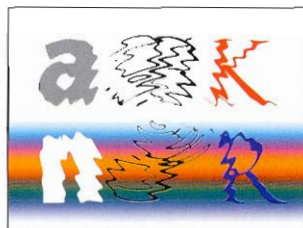
Spherize  
Настройки: 100%.



Twirl  
Настройки: 70.



Wave  
Настройки: Generators 5,  
Wavelength 5-340, Amplitude 5-30;  
другие: по умолчанию.



ZigZag  
Настройки: 30, 10, Pond Ripples.



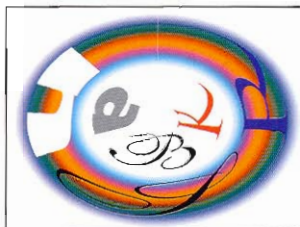
Diffuse Glow  
Настройки: 5, 10, 15.



Ocean Ripple  
Настройки: 10, 7.

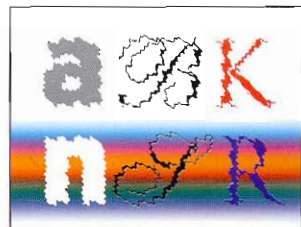


Pinch  
Настройки: 70%.



Polar Coordinates  
Настройки: Rectangular to Polar.

Spherize  
Настройки: 40% (справа).



Ripple  
Настройки: 763, Medium.



Ripple  
Настройки: Size: Large, 40%.



Shear



Shear



**Distort (изображение)**



Distort  
Настройки: 250



Distort  
Настройки: 50, 3, Pond Ripples



Distort  
Настройки: 60, 7, Pond Ripples



Wipe  
Настройки: Generator: 30,  
Wavelength: 100-540,  
Amplitude: 5-10

**Noise (символ)**



Noise  
Настройки: 94%



Median  
Настройки: 4

**Noise (изображение)**

Alt Noise



Despeckle: 4



Median  
Настройки: 4

**Карты смещения**

Фильтры *Distort* и *Glass* используют карты текстур в оттенках серого для достижения небольших смещений. Степень и направление движения определяются цветовым значением в карте: полностью черный цвет приведет к максимальному отрицательному смещению, в то время как белый цвет — к максимальному положительному.



Displace  
Настройки: по умолчанию



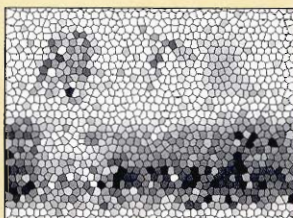
Glass  
Настройки: 5.3, Tiny Leis, 150%



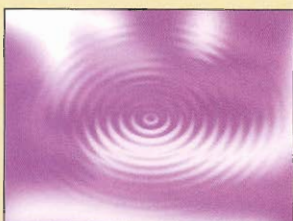
## Карты текстур



Bubble



Stained glass



Ripple



Texture



## Other (символ)



Maximum

Настройки: различные.



Minimum

Настройки: 8.



Offset

Настройки: 200, 100, Wrap Around.

## Other (изображение)



Custom

Настройки: сохраненный файл со значениями.

## Other (изображение)



Maximum

Настройки: 3.



Minimum

Настройки: 8.



Offset

Настройки: 300, 100.

## Pixelate (символ)



Color Halftone

Настройки: по умолчанию.

## Pixelate (символ)



Facet

## Pixelate (изображение)



Color Halftone



Mosaic

Настройки: Cell Size 12.



Fragment



Crystallize

Настройки: Cell Size 12.



Pointillize

Настройки: Cell Size 15.



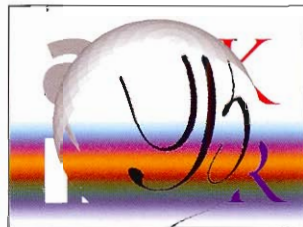
Mezzotint

Настройки: Coarse Dots.



Facet

## Render (символ)



3D Transform

Настройки: Field of View 55,  
Sphere.

Mosaic. Настройки: Cell Size 10.



Fragment



Pointillize

Настройки: Cell Size 40.



Mezzintint

Настройки: Medium Dots.



Clouds (фон)

## Render (символ)



Clouds



Difference Clouds



Lens Flare

Настройки: различные углы,  
50-300 mm Zoom;  
другие: по умолчанию.



Lighting Effects

Настройки: Circle of Light.



Lighting Effects

Настройки: различные;  
буквы B и S не обработаны.

## Render (изображение)



3D Transform

Настройки: Field of View 35,  
Dolly 50;  
Resolution и Anti-Aliasing: High.



Clouds

Настройки: вставлен как слой.



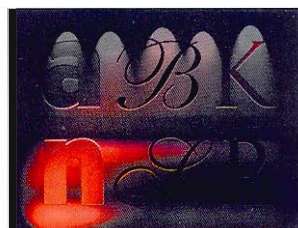
Difference Clouds

## Render (изображение)



Lens Flare

Настройки: Brightness 155,  
50-300 mm Zoom.



Lighting Effects

Настройки: 5 источников  
в красном канале текстуры,  
Mountainous; 5 источников  
сверху вниз, 1 источник вверх.



Точечное освещение.

## Sharpen (изображение)



Unsharp Mask

Настройки: 150%, Radius 2,0;  
Threshold 6.

**Sharpen**  
**(изображение)**


Unsharp Mask  
 Настройки: 500%, Radius 2,0,  
 Threshold 6.

**Sketch (символ)**


Conte Crayon  
 Настройки: 11, 4,  
 Burlap, 100%, 10.



Photocopy  
 Настройки: 7, 4.

**Sketch (символ)**


Bas Relief  
 Настройки: 13, 12, Bottom.



Graphic Pen  
 Настройки: 5, 10.



Plaster  
 Настройки: 19, 12, Bottom Left.



Charcoal  
 Настройки: 4, 5, 100.



Halftone Pattern  
 Настройки: 12, 2, Dot.



Reticulation  
 Настройки: 40, 20, 20.



Note Paper  
 Настройки: 25, 15, 15.



Stamp  
 Настройки: 13, 3.

Chrome  
 Настройки: по умолчанию.

## Sketch (символ)

## Sketch (изображение)



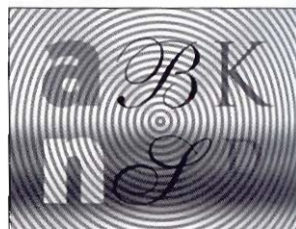
Torn Edges

Настройки: 20, 3, 15.



Charcoal

Настройки: 7, 3, 50.



Halftone Pattern

Настройки: 5, 1, Circle.



Water Paper

Настройки: 50, 70, 40.



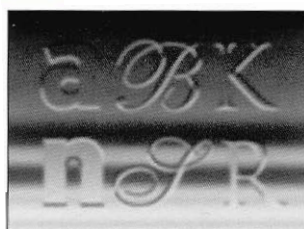
Chrome

Настройки: по умолчанию.



Note Paper

Настройки: 50, 15, 15.

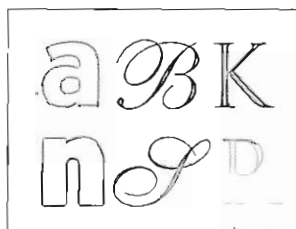
Sketch  
(изображение)

Bas Relief



Conte Crayon

Настройки: 11, 4, Вurlap, 100%, 10.



Photocopy

Настройки: 6, 5.



Chalk &amp; Charcoal

Настройки: 5, 14, 2.



Graphic Pen

Настройки: 5, 10.



Plaster

Настройки: 15, 9.

**Sketch (изображение)**



Plaster  
Настройки: 25, 5, Bottom Right.



Reticulation  
Настройки: 40, 6, 36.



Stamp  
Настройки: 25, 7.



Torn Edges  
Настройки: 19, 8, 10.



Water Paper  
Настройки: 30, 60, 40.



Diffuse  
Настройки: Normal.



Emboss  
Настройки: Angle 141, 10, 100.



Emboss  
Настройки: -135, 100, 450;  
K, R – 45, 25, 16;  
N – -135, 100, 70.

**Stylize (символ)**



Extrude  
Настройки: Blocks, 30, 30,  
Random.



Extrude  
Настройки: Size 30, Depth 30,  
Pyramids, Level-based.



Find Edges



Glowing Edges  
Настройки: 3, 2, 4.

## Stylize (символ)

## Stylize (изображение)



Solarize



Emboss

Настройки: Angle -70, 15, 100.

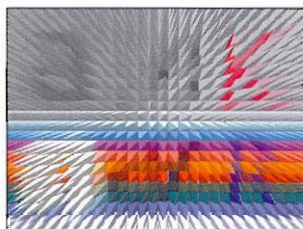


Solarize



Tiles

Настройки: по умолчанию.



Extrude 2



Tiles

Настройки: по умолчанию+изображение.



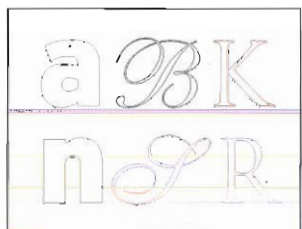
Wind

Настройки: Wind, From the Left.



Extrude

Настройки: Blocks, 30, 50, Level-based.



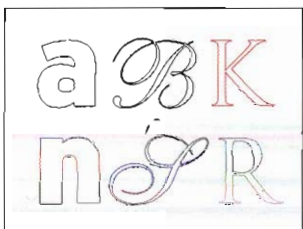
Trace Contour

Настройки: Level 70, Upper Edge.

Stylize  
(изображение)

Diffuse

Настройки: Normal.



Find Edges



Wind

Настройки: Wind, From the Left.



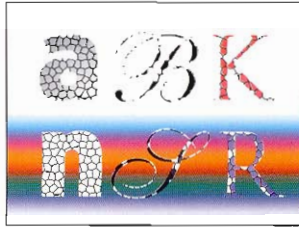
Glowing Edges

Настройки: 3, 2, 4 (слева).

**Texture (символ)**



Craquelure  
Настройки: по умолчанию.



Stained Glass  
Настройки: по умолчанию.

**Texture (изображение)**



Mosaic Tiles  
Настройки: 20, 2, 8.



Grain  
Настройки: 100, 60, Clumped.



Texturizer  
Настройки: 80%, 46,  
загружена текстура Ripple.

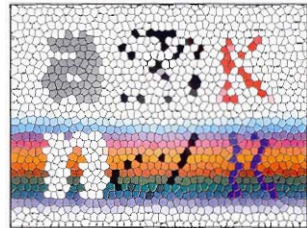


Patchwork  
Настройки: 9, 3.



Mosaic Tiles  
Настройки: 12, 5, 6.

**Texture (изображение)**



Stained Glass  
Настройки: 10, 2, 3.



Patchwork  
Настройки: по умолчанию.



Craquelure  
Настройки: 35, 6, 9.



Texturizer  
Настройки: 100%, 40,  
загружена текстура Ripple.

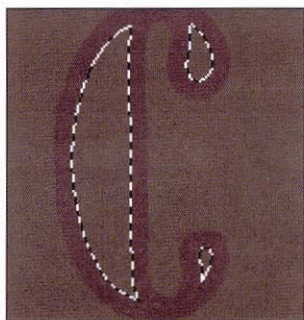
Grain  
Настройки: 70, 50, Vertical.



# ФИЛЬТРЫ КРТ (ЧАСТЬ 1)



Хотя фильтр *Reaction* из набора КРТ позволяет достаточно просто получать сложные эффекты, однако они часто сопровождаются малозаметными дефектами. У черного шоколада есть много поклонников, так как в нем содержится много катехина — вещества, которое, по мнению ряда специалистов, способно снизить вероятность порока сердца. Однако у сахара защитников нет.

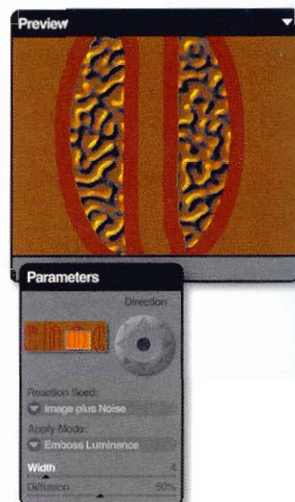


**2** Растеризируйте текстовый слой, выделите надпись, после чего выполните команду *Select > Modify > Contract*, чтобы сузить выделенную область. Удалите содержимое новой выделенной области, однако оставьте ее активной. Объедините два слоя.

## Шоколад



**1** Залейте слой *Layer 1* коричневым цветом. Добавьте надпись немного другого оттенка.



**3** Выполните команду *Filter > KPT > Reaction*. Из списка *Reaction Seed* выберите вариант *Image plus Noise*, а из списка *Apply Mode* — *Emboss Luminance*. Щелкните на кнопке *OK*.

## Шоколад



**4** Воспользуйтесь инструментом *Magic Wand* для выделения коричневого фона, после чего вернитесь к фильтру *Reaction*. Из списка *Reaction Seed* выберите вариант *Voronoi*, а значение параметра *Width* уменьшите до 0. Щелкните на изображении "компас", чтобы выбрать диагональное направление. Оставьте все остальные параметры без изменений и щелкните на кнопке *OK*.

**5** Выделите контур надписи с помощью инструмента *Magic Wand*, после чего примените фильтр *Filter > KPT5 > Shape Shifter*. Из семи доступных параметров выберите три показанные на рисунке. Увеличьте стандартную высоту скоса, измените цвет среды на темно-коричневый (выберите *Plastic* для дополнительной обработки поверхности) и добавьте несколько источников света с помощью панели *3D Lighting*. Щелкните на кнопке *OK*.



## ФИЛЬТРЫ КРТ (ЧАСТЬ 2)



Кай Краузе изменил представление о фильтрах одним движением руки. Если другие разработчики программ уделяли внимание падающим теням и заливке небольших объектов пастельными тонами, то господин Краузе разработал интуитивно понятный интерфейс со множеством ползунков и других элементов. Его последней разработкой является фильтр *Spheroid Designer* из набора КРТ3. Современные фильтры КРТ значительно отличаются друг от друга. Фильтр *Turbulence* больше подходит для получения коротких фантастических анимационных фрагментов, чем для манипуляции шрифтами. Однако он все равно позволяет получать результаты, которые оказываются “не по зубам” фильтру *Liquify*.

### Граффити

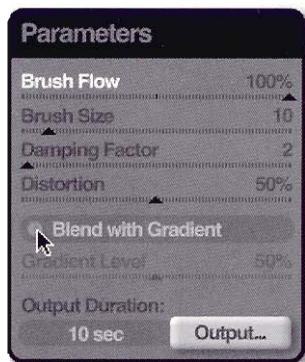


**1** Этот эффект получен с помощью *Kai Power Tools 6*. Залейте слой светлым цветом и добавьте надпись контрастного цвета. Растеризируйте и скопируйте текстовый слой для дальнейшего использования. Объедините один из текстовых слоев с фоном. В результате будет получен слой, к которому будет добавлена турбулентность, поэтому оставьте его, а все остальные скройте.



**2** Выполните команду **Filter > КРТ6 > КРТ Turbulence**. В появившемся окне будет выбран вариант **Blend with Gradient**. Снимите выделение этого параметра, оставив все остальные параметры без изменений (см. следующий рисунок).

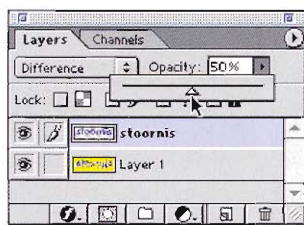
## Граффити



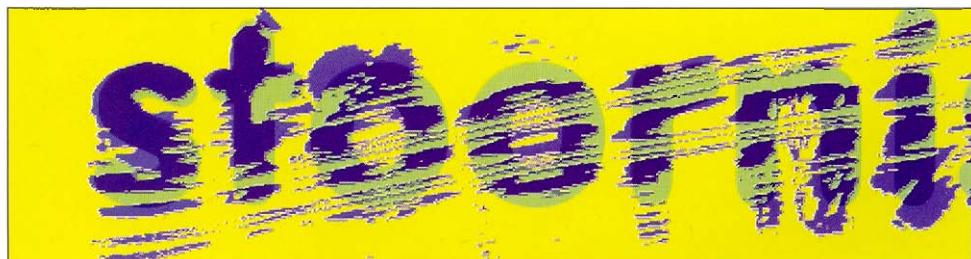
**3** Для получения временного искажения щелкните и перетащите указатель по волнообразной траектории через окно изображения. Начнется воспроизведение анимации (до 10 секунд в стандартном режиме). Кнопка *Step Forward* позволяет сменять кадры до тех пор, пока вы не найдете необходимый. Если ничего подходящего вы не нашли, щелкните на кнопке *Stop* и начните сначала.



**4** Одно из последующих применений фильтра может привести к нужному результату.



**5** В данном случае для необработанного расположенного сверху текстового слоя выбран режим наложения *Difference*, а непрозрачность уменьшена до 50%.

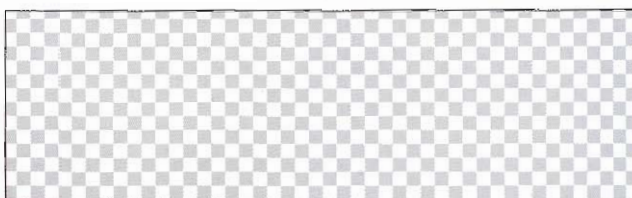


## ФИЛЬТРЫ КРТ (ЧАСТЬ 3)

# Sbizzarriirsi

“Sbizzarriirsi” в переводе с итальянского означает “не отказывать себе ни в чем”. Получение строки раскрашенных капель на экране, расположенных вдоль волнистой траектории, представляет для пользователя Photoshop достаточно сложную проблему. И первая помощь при этом — приобретение графического планшета. Другой способ мы рассмотрим ниже.

### Легко и свободно



- 1 Создайте достаточно большой документ для добавления будущей надписи (размер данного документа — 1400x350 пикселей).

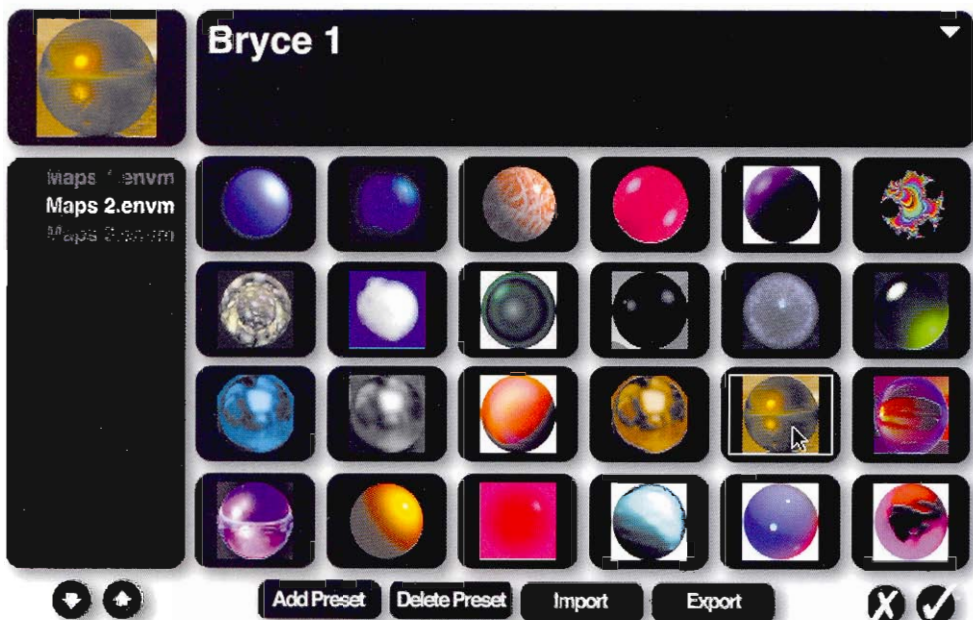


- 2 Выполните команду *Filter > KPT6 > KPT Gel*. Оставьте параметры кисти и освещения без изменений. Только на панели *Environment* выберите темно-оранжевый цвет фона, щелкнув на черном образце цвета, а затем выберите необходимый цвет.

## Легко и свободно

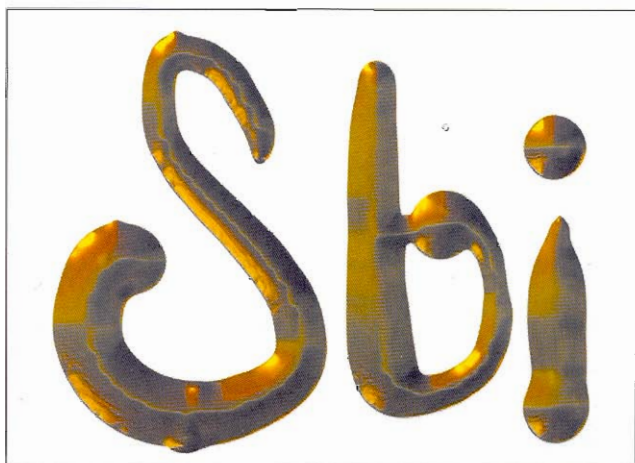


**3** Используя "тонкую кисть" и перо графического планшета, нарисуйте надпись от руки. При этом можно отменить только одно действие, хотя доступен инструмент *Eraser*.



**4** Выберите *Options* из раскрывающегося списка *Environment*, чтобы выбрать новый набор параметров.

**5** Применение среды В Bryce 1 предоставляет доступ к большому количеству цветов бликов. Кроме того, стандартный вариант освещения был изменен на *Warm Gold*.



## Легко и свободно

**6** Выделите буквы, щелкнув на значке слоя палитры **Layers** и удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>/<Cmd>**, чтобы вернуться к окну фильтра **KPT Gel**. Воспользуйтесь инструментом **Splatter** для повреждения ранее гладкой поверхности. При этом необязательно очень аккуратно работать с буквами, поскольку любую ошибку можно удалить с помощью команды **Inverse** или после возвращения к окну Photoshop.



**7** Результат применения инструмента **Splatter**.

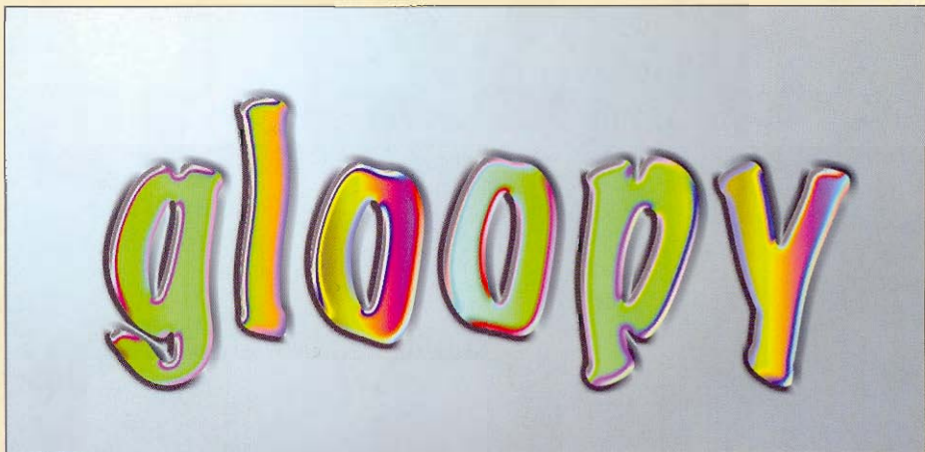


## Легко и свободно



**8** Края были обработаны с помощью таких эффектов слоев Photoshop, как *Bevel and Emboss* и *Drop Shadow*.

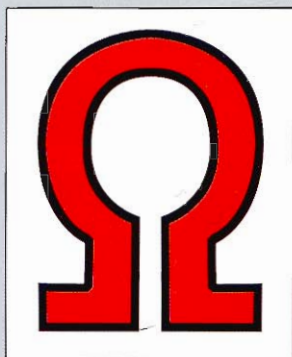
## Альтернативные стили



Как видите, все разнообразие странных и интересных эффектов достигается достаточно легко. Возможные комбинации престо бесконечны, как и надписи и выбираемые вами цвета.



## ЭФФЕКТЫ КРТ



Предыдущие примеры основаны на фильтрах из предпоследнего набора (версии 6.0). На данной странице вы видите примеры использования фильтров из предыдущих версий; все они применяются к одному и тому же объекту. На следующей странице вы найдете примеры использования фильтров из набора КРТ7.

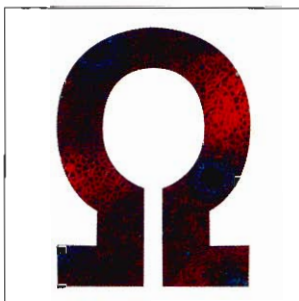
## Эффекты КРТ (версии 1–6)



КРТ3 Interform: *Mother > Cubist Breakfast; Father > Fire Yawn.*



КРТ3 Spheroid Designer: *Random Spheres; Bump Map > Rays;* значения *Lighting Directions* и *Colors* изменены.



КРТ3 Interform: *Mother > Galactic Nebula Sheets; Father > Bullets in Giraffes.*



КРТ3 Texture Explorer: *Medium mutation.*

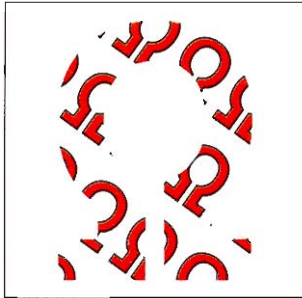


КРТ3 Spheroid Designer: *Random Spheres; Make 50 Spheres;* значения *Lighting Directions* и *Colors* изменены.

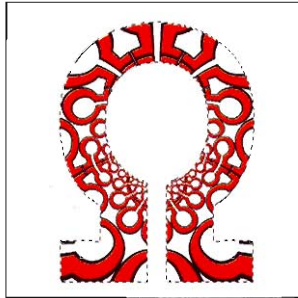


КРТ6 Gel: параметры, заданные по умолчанию.

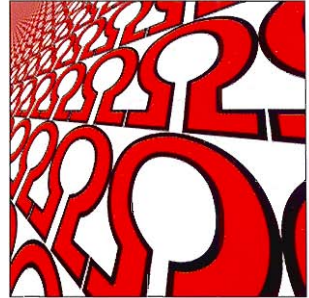
## Эффекты КРТ (версии 1–6)



KPT3 Planar Tiling: *Target* – не задано; *Rotate 30*; *Scale 80*.



KPT3 Vortex Tiling: *Mode* – *Normal Vortex*; *Maximum Radius*.



KPT6 Projector: по умолчанию; изображение смещено.



KPT3 Planar Tiling: *Target* – задано; *Rotate 30*; *Scale 80*.

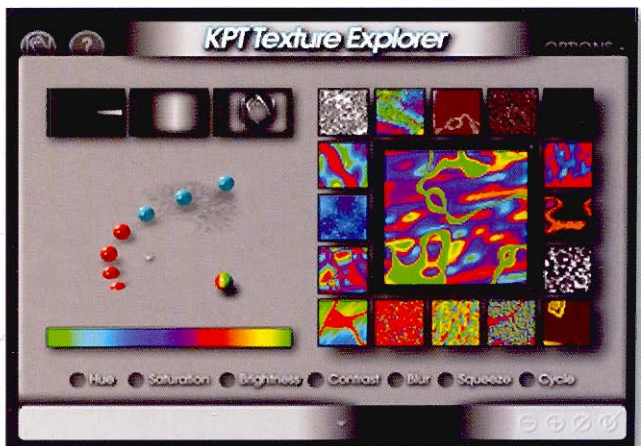


KPT6 Goo: *Brush Twirl*.

Верный спутник *Interform*, диалоговое окно *Texture Explorer*, предлагает больше параметров. В нем доступно 20 категорий эффектов, которые содержат 348 текстур. Выберите один из семи уровней мутации, а также один из девяти режимов наложения (справа).



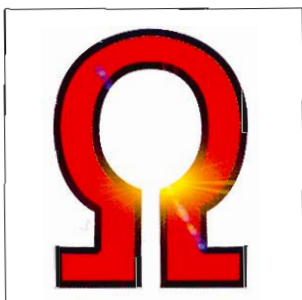
В диалоговом окне *Interform* выбор вариантов *Mother* и *Father* приводит к появлению варианта *Child*. Для каждого из “родителей” можно задать один из 16 стилей, а также одну из 116 текстур. Вы даже сможете создать 10-секундный ролик.



## Эффекты КРТ (версии 1 – 6)



КРТ 5 Radwarp: Alpha 0,8,  
Beta - 0,4.



КРТ 6 Lensflare: по умолчанию;  
Reflection Searchlight; Streaks  
Zoom Lens.



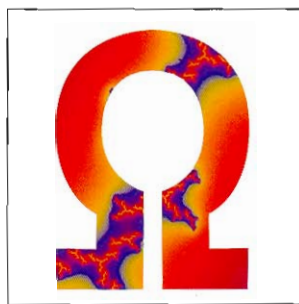
КРТ 5 FraxFlame: по умолчанию;  
Reflection Searchlight; Streaks  
Zoom Lens.



Frax4D работает в двух режимах: *Cogiternion*, в котором доступны три параметра, и *Quaternion*, в котором доступны четыре параметра. Стандартные значения параметров позволяют получить интересные результаты. Щелкайте на кнопках для исследования доступных вариантов. (На это вам потребуется не меньше рабочей недели.)



Окно Gradient Lab из состава КРТ 7. Оно позволит вам создать любую комбинацию цветов и применить ее к любой комбинации изображений.

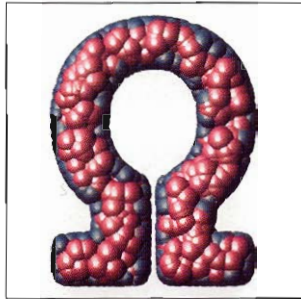


КРТ 5 FraxPlover: набор *Mandelbrot*; вариации *Julia*; *Zoom*.

Эффекты КРТ (версии 1–6)



КРТ 5 FiberOptix: по умолчанию.

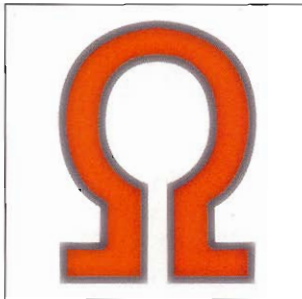


КРТ 5 Orb-It: по умолчанию; значение *3D Lighting* изменено, значение *Average Size* увеличено.

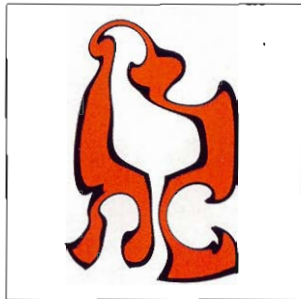


КРТ 5 Shape Shifter: по умолчанию; значение *Bevel Scale* увеличено, значение *3D Lighting* изменено.

Эффекты КРТ (версия 7)



Channel Surfing: настройки, заданные по умолчанию.



Fluid Brush: *Size* > 77, *Velocity* > 58, *Blend* > 100%.



Hyper Tiling: по умолчанию; *Type* > *Cylinder*, *Depth Cue* > *Lighten*, *Scale* > 32%.



Ink Dropper: *Preset* > *Bacteria*.

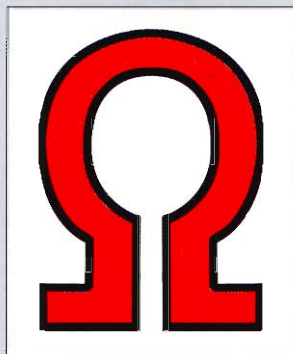


Lighting: *Preset* > *Tangled Bolt*.



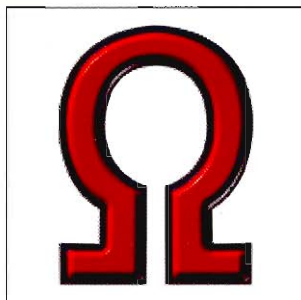
Scatter: *Preset* > *Inward Hue Spiral*.

## ALIEN SKIN

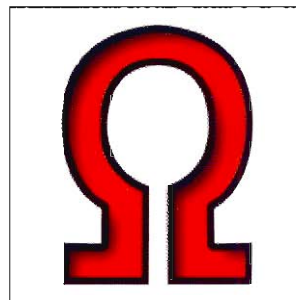


Сотрудники компании *Alien Skin* — настоящие профессионалы. Если вы отправите по электронной почте подобранные значения параметров фильтра из набора *Eye Candy* своим коллегам, вы сделаете их жизнь более интересной. В набор входят 23 фильтра: от *AntiMatter* до *Wood*. Некоторые эффекты схожи с *Bevel and Emboss* из состава Photoshop, однако другие обладают уникальными возможностями.

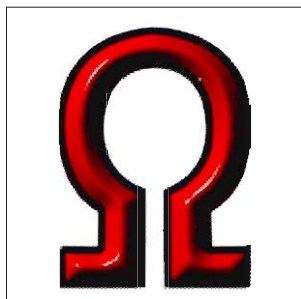
## Eye Candy



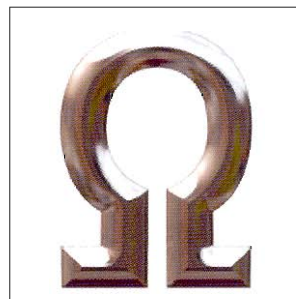
Bevel Boss: по умолчанию;  
выбран профиль *Grooved*.



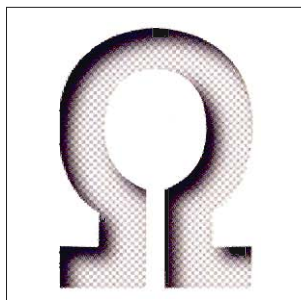
Cutout: по умолчанию; из меню *Settings* выбран вариант *Keep original image*.



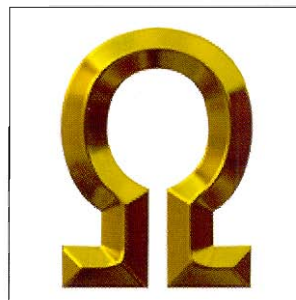
Bevel Boss: по умолчанию;  
значение *Bevel Width* увеличено.



Chrome: по умолчанию;  
в качестве карты отражений  
выбран вариант *Outdoor*.



Cutout: по умолчанию; из меню *Settings* выбран вариант *Transparent in a Layer*.

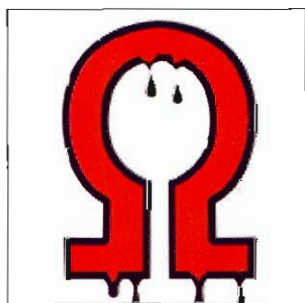


Glass: по умолчанию; значение *Bevel Width* уменьшено.

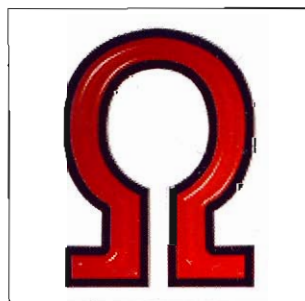
## Eye Candy



Chrome: по умолчанию; из меню *Settings* выбран вариант *Liquid Metal*; в качестве карты отражений выбран вариант *Roadside*.

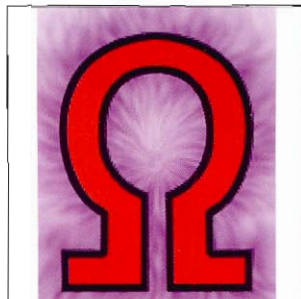


Drip: по умолчанию; значение *Maximum Length* уменьшено.

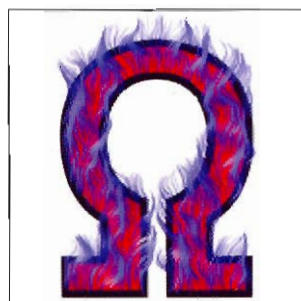


Fire: по умолчанию; значение *Column Length* уменьшено; значение *Flame Width* увеличено; значение *Side Taper* увеличено; выбран вариант *Start from FarSide*.

Glass: по умолчанию; значение *Bevel Width* уменьшено.



Corona: по умолчанию.

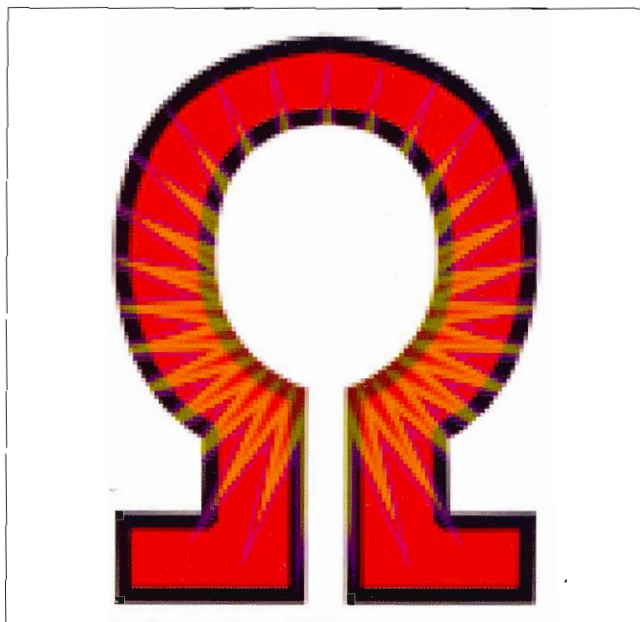


Fur: по умолчанию; значение *Curl Size* увеличено; значение *Curliness* уменьшено; флажок *Draw Only Inside Selection* установлен; значение *HairColour* изменено.

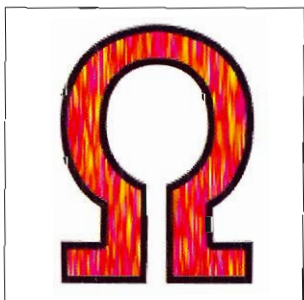


Gradient Glow: по умолчанию; значение *Glow Width* уменьшено; в диалоговом окне *Color* выбран вариант *Rainbow*.

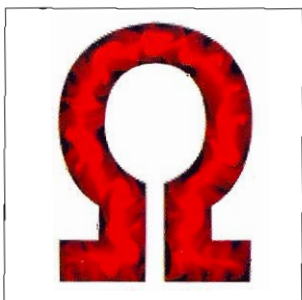
## Xenofex



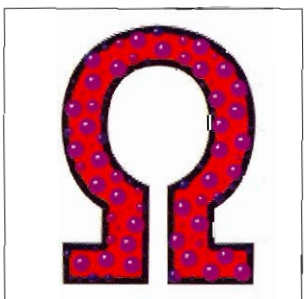
Star: по умолчанию; значение *Number of Sides* увеличено; значение *Overall Opacity* уменьшено; для параметра *Center Offset Direction* задано значение 90°.



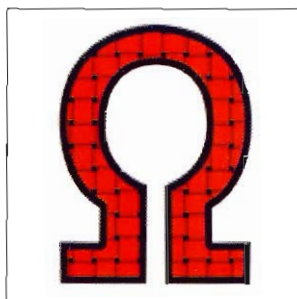
По умолчанию; из меню *Settings* выбран вариант *Tall Streaks*.



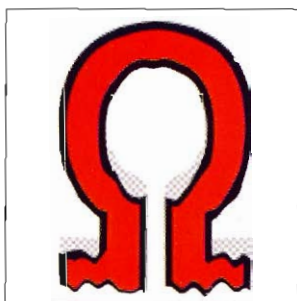
По умолчанию; значение *Whirlpool Spacing* увеличено; значение *Smear Length* уменьшено; значение *Twist* увеличено; значение *Steak Detail* увеличено; флажок *Seamless Tile* установлен.



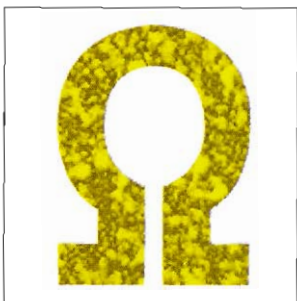
Water Drops: значение *Drop Size* уменьшено; значение *Coverage* увеличено; флажок *Round Drops* установлен.



Weave: по умолчанию; значения *Ribbon Width* и *Gap Width* уменьшены.

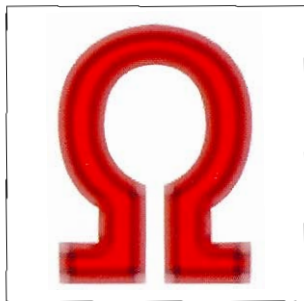


Melt: по умолчанию; значения *Ripple Width*, *Stretch Length* и *Pooling* уменьшены.



По умолчанию: значение *Vein Size* уменьшено; значения *Vein Coverage*, *Vein Thickness* и *Vein Roughness* увеличены; значения *Bedrock Color* и *Vein Color* изменены.

## Xenofex



Squint: значение *Radius* уменьшено.



Motion Trail: по умолчанию; значения *Length*, *Taper* и *Overall Opacity* уменьшены.



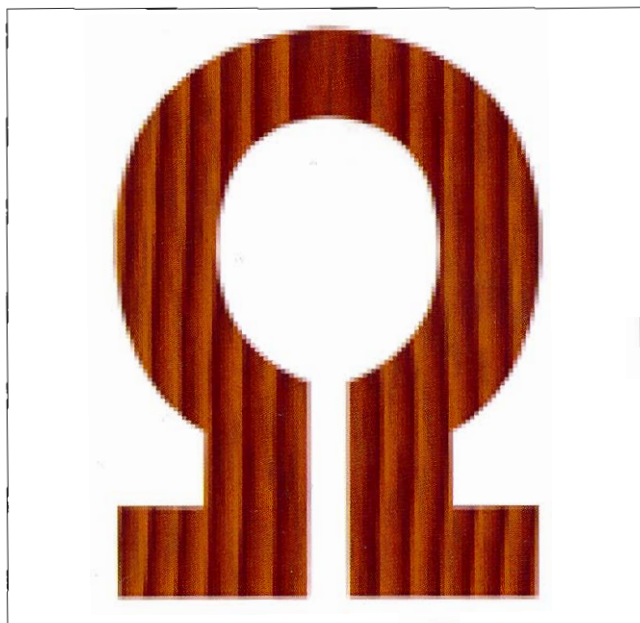
Shadowlab: по умолчанию; значение *Center Offset* уменьшено; значения *Overall*, *Over all Blur* и *Perspective Blur* увеличены.



По умолчанию: значения *Column Length* и *Eddy Size* уменьшены; значение *Turbulence Roughness* увеличено; флажок *Start From Far Size* установлен.



Wood: по умолчанию; значение *Number of Knots* увеличено.



Wood: по умолчанию.



Wood: по умолчанию; значение *Ring Thickness* уменьшено; значение *Cut Offset* увеличено; значения *Pulp Color* и *Bark Color* изменены.

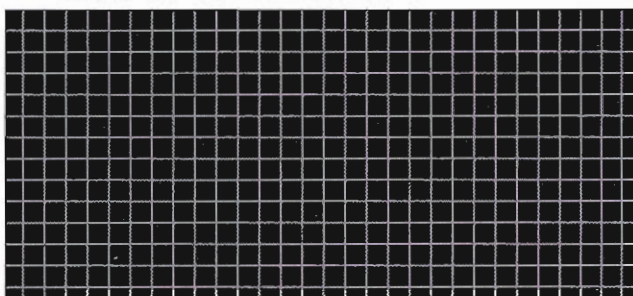


# ФИЛЬТРЫ ОТ ДРУГИХ КОМПАНИЙ

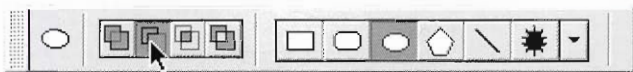


Механизм рисования *Propeller* рассчитан на неосторожного пользователя. Его уникальные функции переоценить просто невозможно. Кривая обучения оказывается достаточно крутой, многие из функций являются запутанными, а отсутствие команды *Undo* не раз заставит вас пожалеть о выполненной операции. Однако для тех пользователей, которые любят работать с псевдообъемной графикой, этот фильтр открывает огромные возможности. Работу с этим фильтром можно сравнить с ловлей рыбы в бочке с помощью водяного пистолета.

## Билет



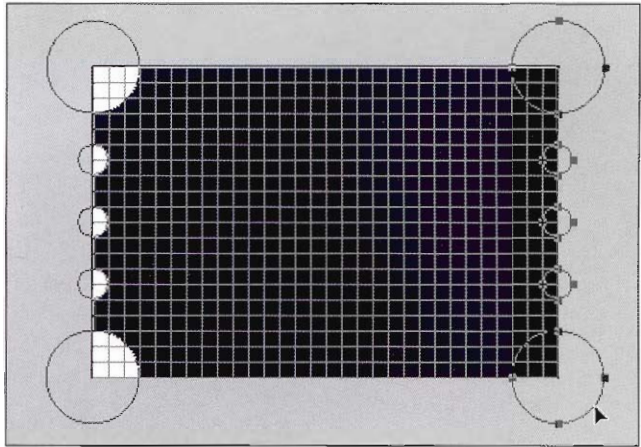
- 1 Создайте новый файл с размерами, кратными круглым значениям пикселей (например, размер этого файла 300x200 пикселей), а также с прозрачным фоном. Размеры документа определяют максимально допустимый размер кисти. Выберите инструмент *Rectangle* из палитры инструментов. Выполните команду *View > Snap To > Grid*, после чего щелкните и перетащите инструмент *Rectangle* для заливки всего документа. (Если сетка не отображается, то сначала выполните команду *View > Show > Grid*.) В данном случае использовалась сетка с интервалом 10 пикселей. Изменить эти настройки можно с помощью команды *Edit > Preferences > Guides & Grid*.



- 2 Выберите инструмент *Ellipse* и щелкните на кнопке **Subtract from shape area** (вторая кнопка на панели *Options*).

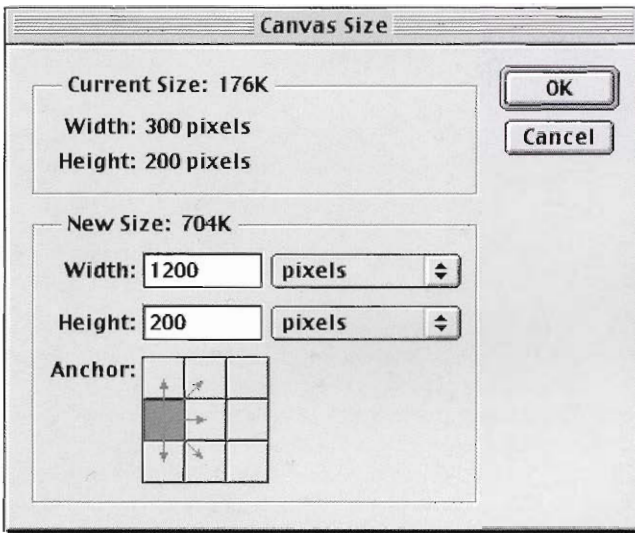
## Билет

**3** Перетащите нижний правый угол окна для отображения окружающей рабочей области. Воспользуйтесь инструментом *Rectangle* для удаления частей прямоугольника. Удерживайте нажатой комбинацию клавиш *<Alt+Shift>*, чтобы нарисовать правильную окружность. Воспользовавшись инструментом *Move*, скопируйте группу удаляемых элементов, нажав клавишу *<Shift>*, а затем, удерживая нажатой комбинацию *<Ctrl+Alt+J>* *<Cmd+Option>*, перетащите эту группу на новое место. Чтобы сохранить новую фигуру для последующего использования, отобразите палитру *Paths* и выделите соответствующий контур, щелкнув на его значке. Выполните команду *Edit > Define Custom Shape* и назовите новую фигуру "ticket".

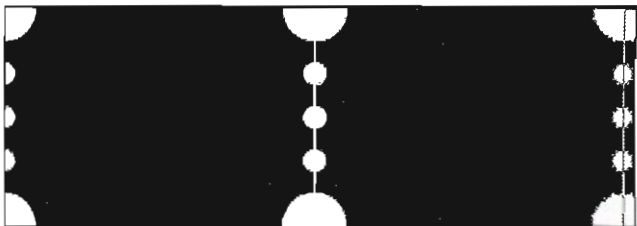


**4** Выполните команду *Image > Canvas Size*.

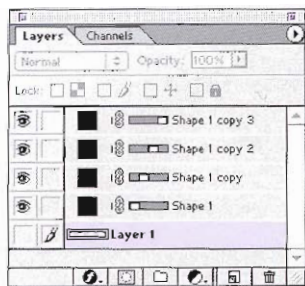
Увеличьте размер холста таким образом, чтобы на нем помещалось несколько фигур (в данном случае четыре). Не забудьте задать положение анкерной точки слева посередине, как показано на рисунке.



**5** Трижды создайте копию слоя. Смещайте фигуру на каждом последующем слое, выбирая команду *Select > All*, а затем используя инструмент *Move* (верхний справа в палитре инструментов) и клавишу *<Shift>*.



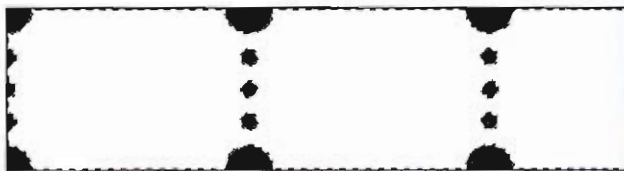
## Билет



Разместив фигуры должным образом, создайте новый пустой слой в нижней части палитры, а затем скройте его. Выделите один из оставшихся слоев. Для того чтобы лучше видеть, какие части изображения прозрачны, задайте среднее значение прозрачности в диалоговом окне *Preferences*, выполнив команду *Edit > Preferences > Transparency & Gamut*. Выполните команду *Layer > Rasterize > All Layers*, после чего выберите команду *Merge Visible* из меню палитры *Layers*.



Дальнейшая обработка смягчает фон "рарер". Сначала применяется градиент от ярко-фиолетового цвета до белого при непрозрачности 40% (с использованием параметра *Foreground, Background*), а затем – текстура холста с помощью фильтра *Texturizer (Filter > Texture > Texturizer > Canvas)* и, наконец, фильтр *Filter > Texture > Patchwork*. Результаты обработаны с помощью команды *Edit > Fade*.



Выделите фигуры (щелкнув на их значке и удерживая нажатой клавишу *<Ctrl>/<Cmd>*). Создайте новый alpha-канал, щелкнув на кнопке *Save selection as channel*. Этот канал определит прозрачные области при использовании фигур в окне *Propeller*.



Выберите палитру *Layers*. При активной выделенной области выполните команду *Edit > Fill*. Залейте выделенную область узором "denim" из стандартного набора *Patterns 2* программы *Photoshop*, доступ к которому можно получить из меню палитры *Patterns*.

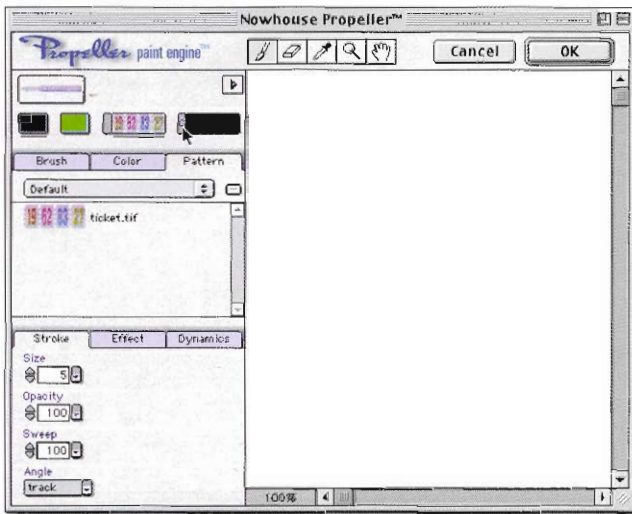
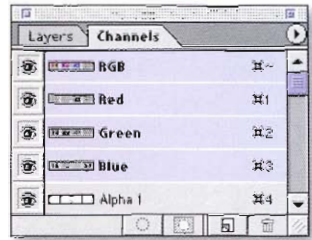


Числа введены обычным способом, после чего растеризированы посредством команды *Layer > Rasterize > Type*, обработаны по отдельности с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, а затем обведены с помощью команды *Edit > Stroke*. Для текстового слоя задан режим наложения *Color Burn*. Настройте каждую пару чисел, выбрав инструмент *Type* и параметр создания маски на панели *Options*, переместив выделенную область (при необходимости) с помощью команды *Select > Transform Selection*, обработав ее с помощью команды *Image > Adjustments > Hue/Saturation*, а затем обведя с помощью команды *Edit > Stroke*.

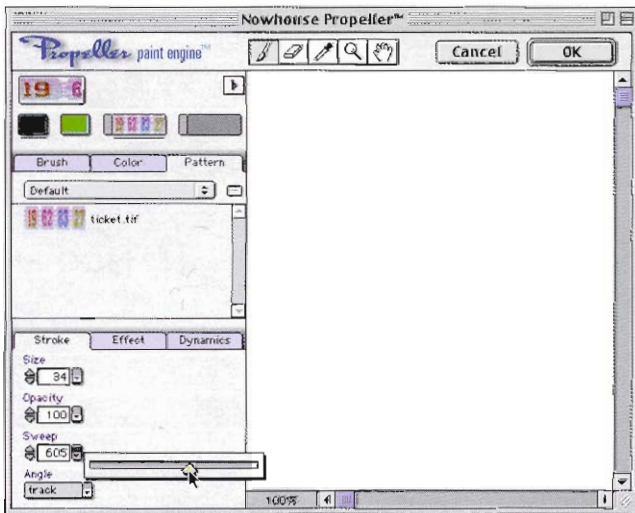
Билет



11 Создайте новый alpha-канал; цвет маски должен отображаться в прозрачных частях изображения. Сохраните документ в формате TIFF (ticket.tif) в стандартной папке *Pattern Library* фильтра *Propeller* (а не в папке *Brush Library*). Убедитесь в том, что выбран параметр *Alpha Channels*.



12 Выполните команду *Filter > Nowhouse > Propeller*. Щелкните на вкладке *Pattern* и выберите "ticket.tif" в стандартной папке. Снимите выделение с буквы "с" в верхней части вкладки.

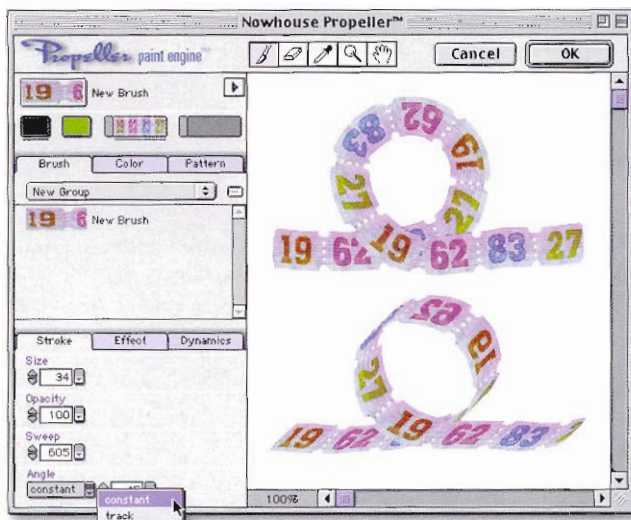


13 Заданные по умолчанию значения параметров редко приводят к хорошим результатам. Начните с подбора значений параметров *Size* и *Sweep* во вкладке *Stroke*. Попробуйте применить различные значения параметров, рисуя непосредственно на холсте, однако лучше использовать значок в верхнем левом углу окна.

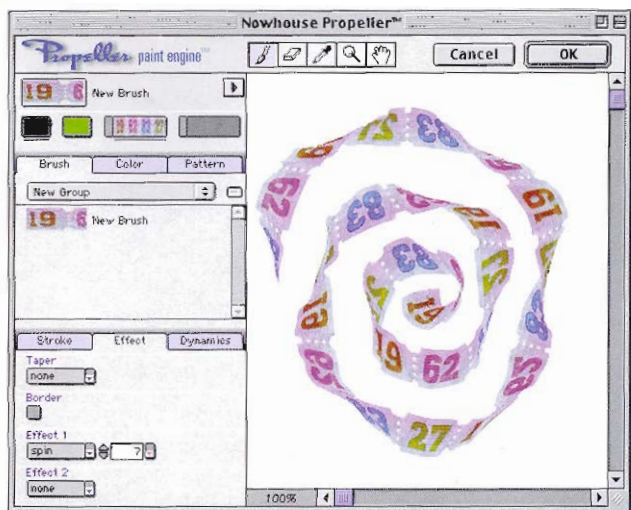
## Билет



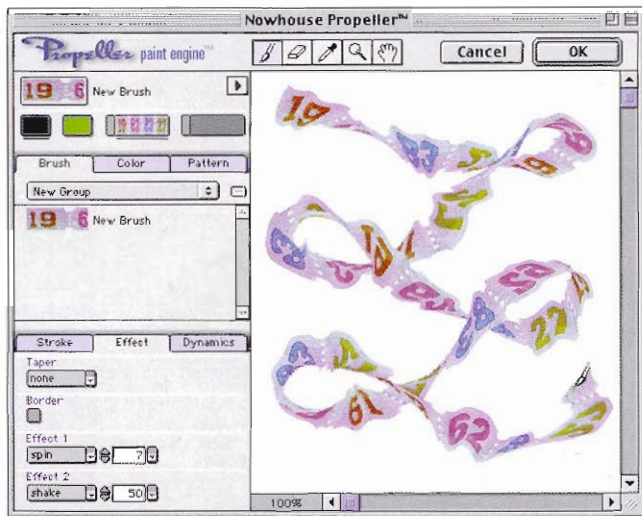
**14** Настроив основные параметры узора, щелкните в раскрывающемся меню, расположенном по центру в верхней части окна, и выберите **New Brush Group**. При этом также можно сбросить флажок **AutoSave Brush Changes**. Если он останется установленным, все ненужные изменения будут незаметно сохраняться, после чего вам будет сложно восстановить стандартные значения параметров. Выберите команду **Save Brush As** из того же меню. В появившемся диалоговом окне выберите папку **New Group** и сохраните кисть в ней.



**15** Выбрав новую кисть, вы сможете изменить значения параметра **Angle** между **track** (значение по умолчанию), как показано вверху, и **constant**, как показано внизу. Значение **constant** позволяет задать угол наклона кисти; по умолчанию задано значение 45°.



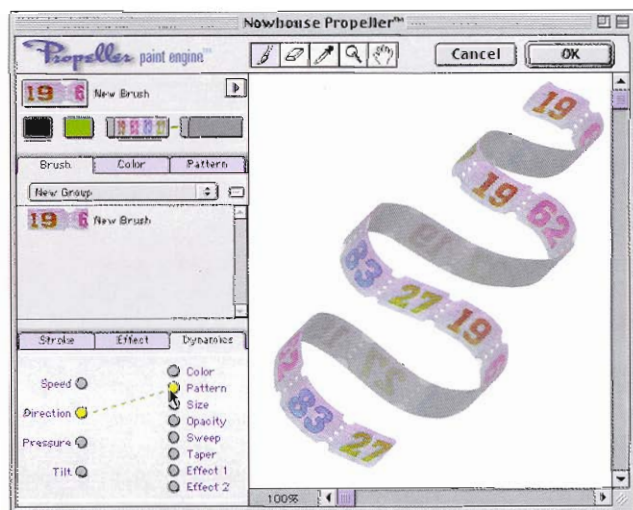
**16** Выбор **spin** из списка **Effect 1** заставляет мазок вращаться вокруг оси в процессе рисования.

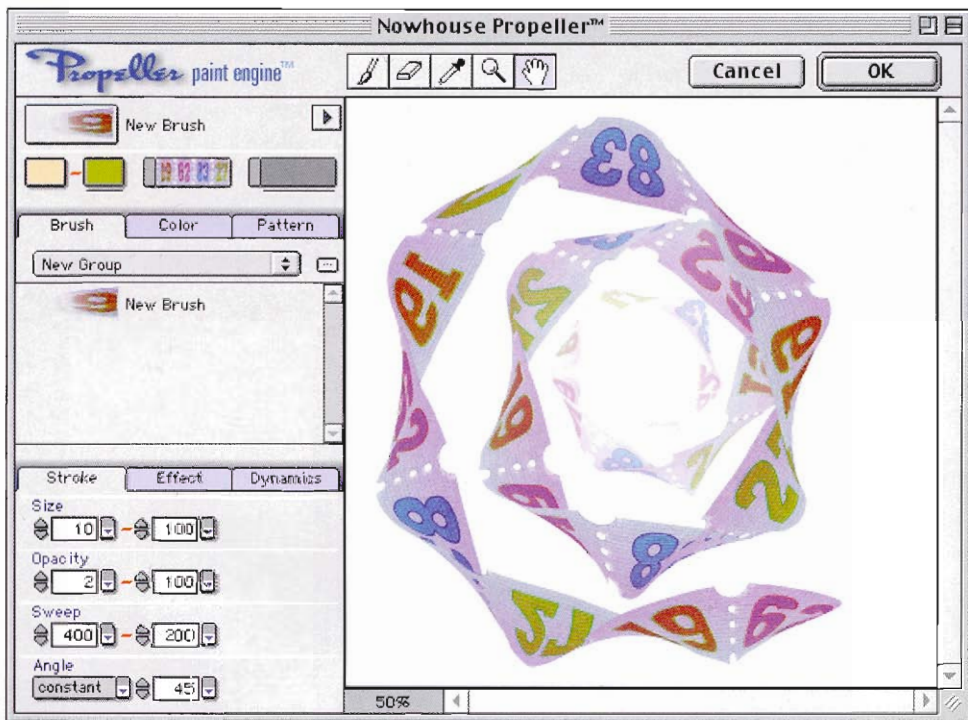


17 Можно также добавить второй эффект. В данном случае из списка **Effect 2** выбран вариант **snake**.

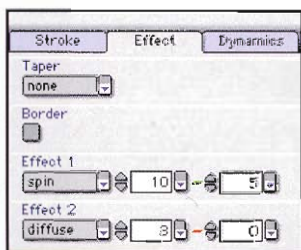
18 В третьей вкладке можно задать способ влияния на мазок перемещений мыши или пера. В данном случае создана связь между параметрами **Direction** и **Pattern**.

При смещении слева направо мазок не изменяется; при изменении направления мазок принимает цвет фона. Параметры **Pressure** и **Tilt** можно связывать, только если вы работаете с графическим планшетом.



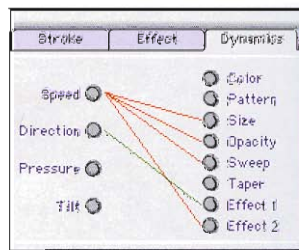


**19** Для использования свойств *Dynamics* фильтра *Propeller* сначала задайте параметры на вкладке *Stroke*. В данном случае задано постепенное увеличение значений *Size* и *Opacity*, для параметра *Sweep* задано обратное направление изменений.



**20** Во вкладке *Effects* значение параметра *spin* изменяется от низкого до еще более низкого, что предотвращает резкие повороты кисти. То же самое справедливо и для параметра *diffuse*.

**21** Во вкладке *Dynamics* вы сможете создавать связи между скоростью и направлением перемещения мыши, а также свойствами, определенными раньше во вкладках *Stroke* и *Effect*. Поэтому, например, связь, установленная между скоростью и размером, означает, что медленное перемещение мыши приводит к сужению мазка кисти. Точно так же медленное перемещение мыши приводит к уменьшению непрозрачности. В данном случае рисование спирали начато при низкой скорости перемещения в центре, после чего скорость постепенно увеличивалась. Значение параметра *Sweep* в то же время изменяется в обратном варианте, что предотвращает непредсказуемое поведение кисти.



## Билет



22

В данном случае на примере алфавита показано применение стандартных стилей кистей, доступных в окне фильтра *Propeller*. A: Crayon Thick; B: Pencil Scribble; C: Spray 1; D: Spray Clog; E: Wet Arcylic 1; F: Glossy Pen Thick; G: Calligraphic Spin; H: Pen Tapered; I: Pretzel; J: Gum Candy 2; K: Frosting; L: Plastic 2; M: Powder; N: Arrow; O: Deco; P: Cord; Q: Guitar; R: Hair; S: Necklace; T: Chain 2; U: Tube; V: Bamboo 3; W: Fern; X: Sky; Y: Rocks; Z: Bark 2.

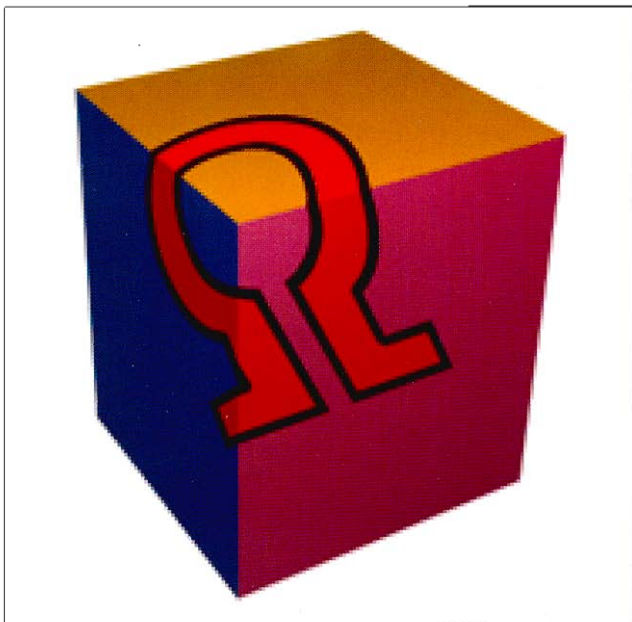


# ЭФФЕКТЫ ОТ ДРУГИХ КОМПАНИЙ

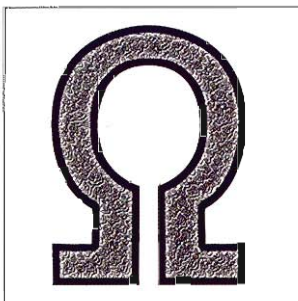
Существуют сотни фильтров от других компаний, предназначенных для работы с Photoshop.

Некоторые из них описаны здесь. Ряд фильтров, таких как *Andromeda 3D*, являются коммерческими продуктами, предназначенными для расширения функциональных возможностей Photoshop. Другие, как правило, недорогие, условно-бесплатные или бесплатные продукты, часто дублируют возможности программы. Однако большинство средне-статистических пользователей ограничиваются стандартным набором фильтров. Некоторые дешевые разработки могут привести к сбоям в работе компьютера. Более того, если вы установите очень много дополнительных модулей, Photoshop будет работать медленнее, поэтому во всем нужно знать меру.

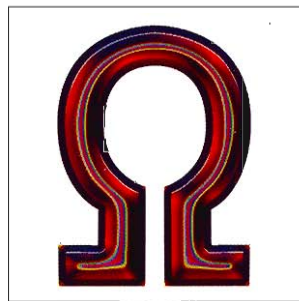
## Фильтры



Andromeda 3D, Box: *Warp corner*, стороны коробки окрашены.

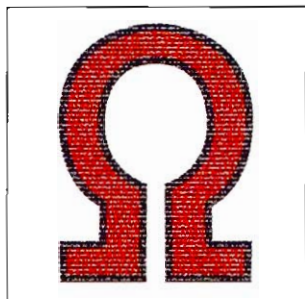


Flaming Pear: *India (sic) Ink*, масштаб увеличен в два раза.

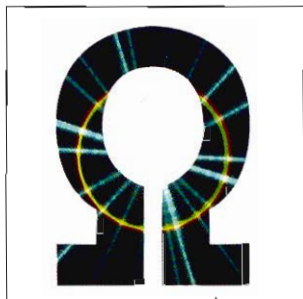


Flaming Pear: *Lacquer Random*.

## Фильтры



Andromeda Screens  
По умолчанию: Pattern + Mezzo  
blend.



Flaming Pear: *Solar Cell Random*;  
значение *Master Brightness*  
увеличено.

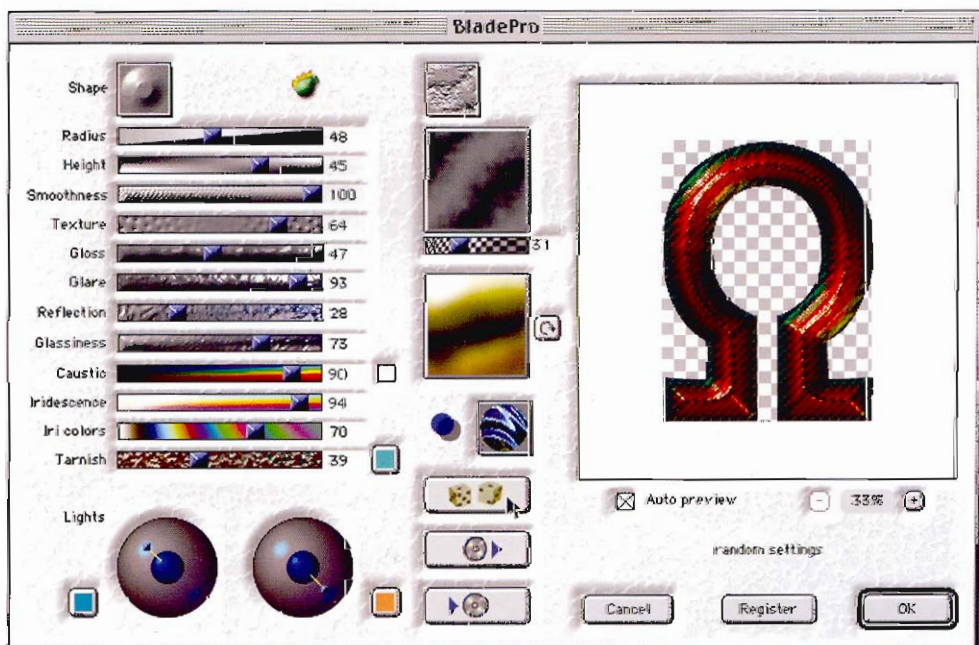


Flaming Pear: произвольные  
значения в окне *BledePro*.

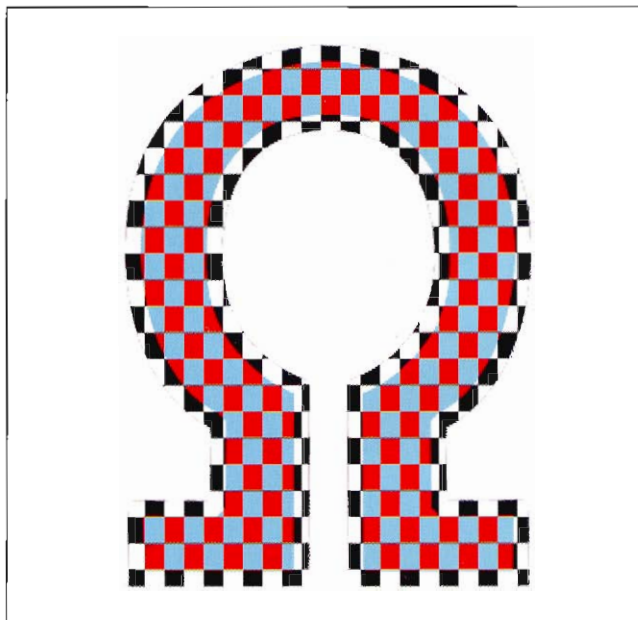
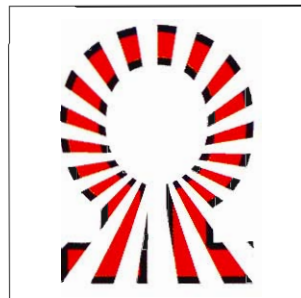
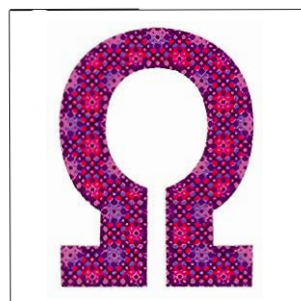
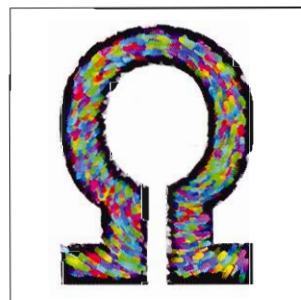


Harry's Filters:  
*Double-SphereGradients*;  
по умолчанию.

Flaming Pear (диалоговое окно  
*BledePro* с использованием  
произвольных значений  
параметров).



## Фильтры

Neology: *Checked Tiling*.Neology: *Polar Waves*  
*Cycle Angel 70; Cycle Magnitude 30; Amplitude A 50; Amplitude B 10.*Neology: значение *Transparent*  
*Pizza Slices* увеличено до 255.Neology: *A Different Sin*;  
по умолчанию.Paint Alchemy: *Vortex Styles* >  
*Vortex Thick, Paint Variation 50.*

## Фильтры



Paint Alchemy: *Preset, Teardrop Brush Styles > Hairy Fuzz.*



Nirvana: *RadialSinality*

Параметры: по умолчанию.

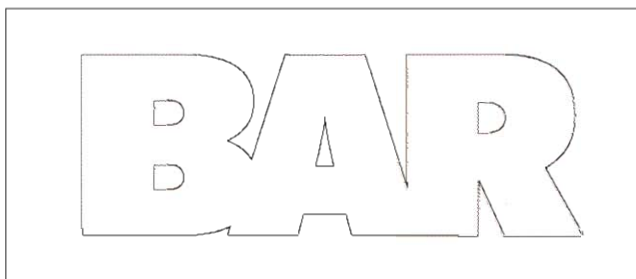
## СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ PHOTOSHOP



Эти действия можно использовать вместе с эффектами слоев для получения, например, неоновых и других эффектов.

**Thin Outline**

Применяется к текстовому слою любого цвета, однако результат всегда будет черного цвета и может быть помещен в альфа-канал, загружен как выделенная область и окрашен. В этом примере использовался полужирный шрифт с отрицательным трекингом.

**Medium Outline**

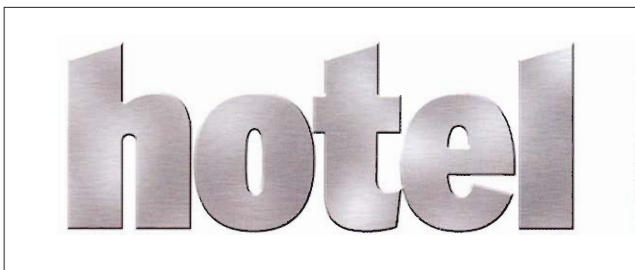
Применяется к текстовому слою любого цвета, однако результат всегда будет черного цвета и может быть помещен в альфа-канал, загружен как выделенная область и окрашен. В этом примере использовался полужирный шрифт с отрицательным трекингом.

**Bold Outline**

Применяется к текстовому слою любого цвета, однако результат всегда будет черного цвета и может быть помещен в альфа-канал, загружен как выделенная область и окрашен. В этом примере использовался полужирный шрифт с отрицательным трекингом.



## Примеры

**Brushed metal**

Применяется к текстовому слою любого цвета, однако результат всегда будет серого цвета.

В этом примере использовался полужирный шрифт черного цвета с отрицательным трекингом.

**Cast shadow**

Применяется к текстовому слою любого цвета, однако результат всегда будет серого цвета.

В этом примере использовался полужирный шрифт черного цвета с отрицательным трекингом.

**Chrome**

Для выполнения этого действия необходим слой с изображением фотографии, используемый в качестве отправной точки (щелкните на кнопке *Continue*, когда действие предложит вам выбрать слой). Выполнение действия будет прервано, и вам будет предложено изменить текст

(щелкните на кнопке *Stop*). Выберите слово, его размер, а также расположение на фоновом слое (который будет использоваться при заливке надписи). После этого щелкните на кнопке *Play Selection* в палитре *Actions*. В этом примере использовался полужирный шрифт черного цвета с отрицательным трекингом.

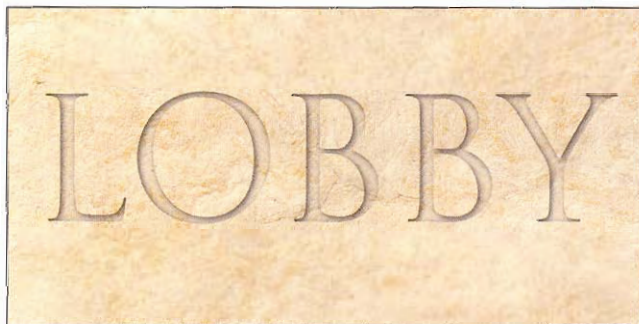
**Clear emboss**

Это действие просто применяет эффект *Bevel and Emboss* к надписи. Исходный цвет надписи роли не играет. Лучше всего его применять к верхней части размытого изображения.

## Примеры

**Frosted glass**

Для выполнения этого действия необходим слой с изображением фотографии, используемый в качестве отправной точки (щелкните на кнопке *Continue*, когда действие предложит вам выбрать слой). Очень хорошо для применения этого действия подходит бледная фотография, но еще лучше подходит размытая фотография, причем размытие можно применять как до выполнения действия, так и после. Выполнение действия будет прервано, и вам будет предложено изменить текст (щелкните на кнопке *Stop*). Выберите слово, его размер, а также расположение на фоновом слое (который будет использоваться при заливке надписи). После этого щелкните на кнопке *Play Selection* в палитре *Actions*. В этом примере использовался шрифт *Cochin* с начертанием полужирным курсивом.

**Die cut**

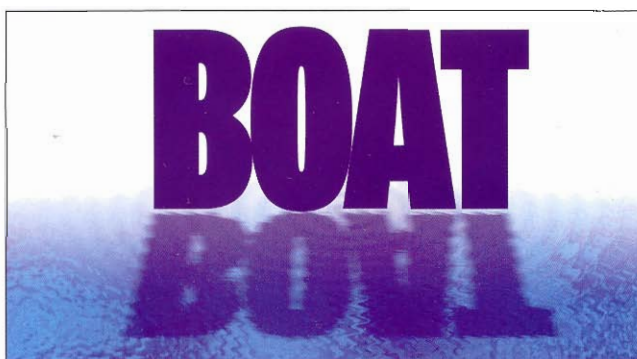
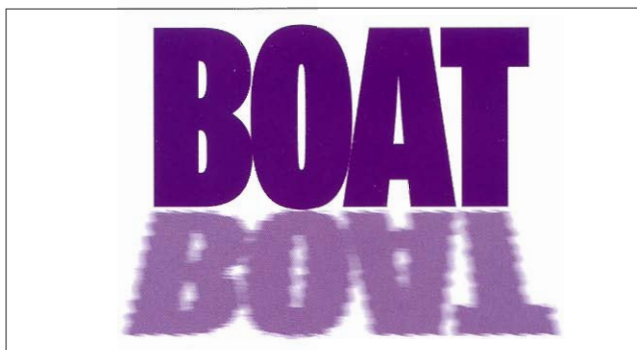
Это действие применимо к текстовому слою любого цвета. Тень всегда будет серой. Лучше всего использовать текстурированный фон бледного цвета. В данном случае использовалась текстура бумаги из набора *Artbeats Wood and Paper*, в противном случае фон был бы белым. В данном примере использовался шрифт *Trajan*.

**Sprayed stencil**

Это действие, применяемое к текстовому слою любого цвета, добавляет свечение основного фона к надписи, оставляя область надписи прозрачной. Лучше всего это действие использовать в изображениях с текстурированным фоном. В данном случае использовались текстура *Brick* из фильтра *Texturizer* и шрифт *Stencil*.



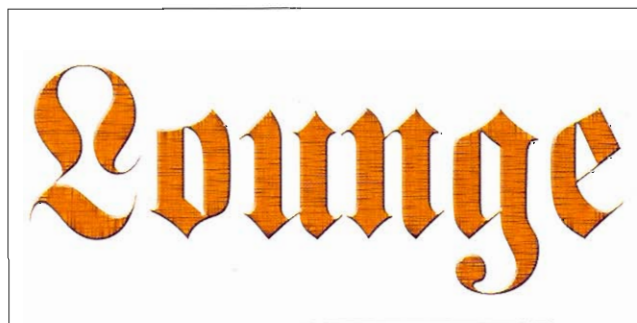
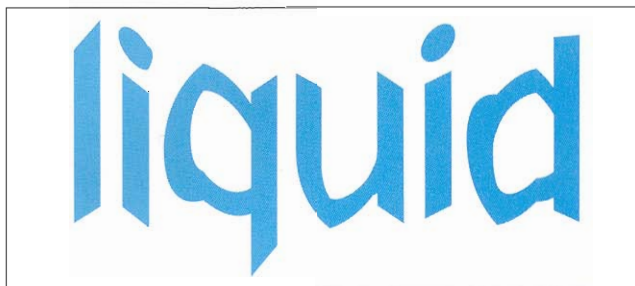
## Примеры

**Water refraction**

Это действие, применяемое к текстовому слою, добавляет волнистое отражение под надписью. Цвет текста применяется и к надписи. Второй пример иллюстрирует результат использования градиентного фона (использовались фильтры *Render Clouds*, *Glass* и *ZigZag*). В этом примере выбран полужирный шрифт (*Interstate*) с отрицательным значением трекинга.

**Wavy**

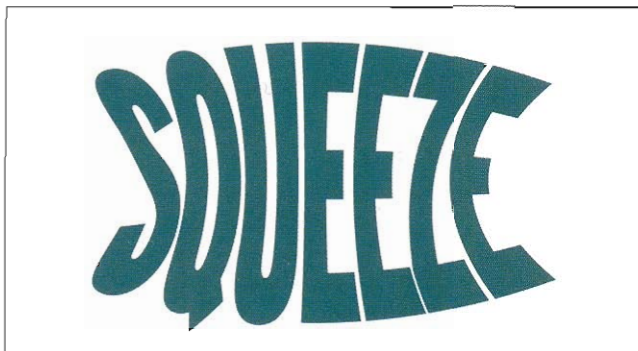
Это действие применяется к текстовому слою. В данном примере выбран обычный шрифт *Interstate* с отрицательным значением трекинга.

**Wood paneling**

Это действие применяется к текстовому слою и использует основной и фоновый цвета, а не цвет надписи, поэтому выберите подходящие цвета, прежде чем применять действие. В данном примере использовался фильтр *Fette Fraktur*.



## Примеры

**Warp squeeze**

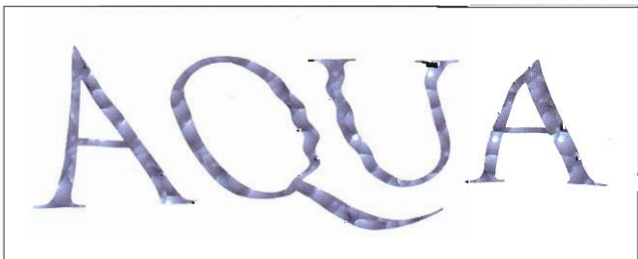
Применяемое к текстовому слою, это действие добавляет стиль *Warp Text* к надписи.

**Confetti**

Применяемое к текстовому слою, это действие добавляет к надписи фильтр *Pointillize*, используя при этом основной и фоновый цвета. В данном случае выбран шрифт *Ribbon*.

**Running Water**

Это действие применяется к текстовому слою и добавляет эффект перед исходной надписью, оставляя ее без изменений на отдельном слое, который можно отобразить и скрыть (как показано слева). В данном примере выбран шрифт *Trajan*.



# ДЕЙСТВИЯ ОТ ДРУГИХ КОМПАНИЙ

Вы сможете загрузить дополнительные действия с помощью меню палитры *Actions*. Здесь вы найдете собственные наборы действий Photoshop, как общего плана, так и для работы с текстом, а также действия, созданные другими разработчиками. Поиск по теме "Photoshop actions" приведет к получению большого списка. Все действия можно изменять, а также сохранять после внесения изменений. Вы также найдете описанные здесь действия на прилагаемом к книге компакт-диске.



## Acrylic

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. Используйте полужирный шрифт при небольшом значении трекинга, чтобы символы "наезжали" друг на друга. В данном случае выбран шрифт *Interstate Ultra Black Condensed*.

## Screwed letters

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. Затем создает головку винта, после чего предлагает разместить ее на надписи путем перетаскивания (таким образом, вы сможете добавить любое количество головок винтов). В данном случае выбран шрифт *Interstate Ultra Black Condensed*.



## Amber

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. Лучше всего его использовать с надписями относительно небольшого размера.



## Примеры

**Aqua**

Это действие создает документ и предлагает отредактировать надпись (изменить шрифт, толщину и т. д.). Действие продолжает свою работу после ввода надписи, для чего необходимо щелкнуть на кнопке с галочкой в верхней части окна.

**Broken metal**

Это действие требует от вас определения надписи как выделенной области в новом документе.

**Chrome**

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. Лучше всего использовать тонкие шрифты, поскольку при работе действие основывается на фильтре



*Render > Clouds*, который выглядит слишком заметным на полужирных буквах. Получаемый эффект — произвольный, поэтому выглядит по-разному при каждом выполнении действия. В данном случае выбран шрифт *ITC Garamond Condensed* (при горизонтальном масштабе 90%).

## Примеры

**Gold**

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. Лучше всего использовать тонкие шрифты, поскольку при работе действие основывается на фильтре

*Render > Clouds*, который выглядит слишком заметным на полужирных буквах. Получаемый эффект – произвольный, поэтому выглядит по-разному при каждом выполнении действия. В данном случае выбран шрифт *ITC Garamond Condensed* (при горизонтальном масштабе 90%).

**Charmed**

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. Действие предоставляет вам несколько возможностей по редактированию цвета.

**Splat**

Это действие создает новый документ, после чего предоставляет возможность изменить текст (по умолчанию "splat") (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Если вам нужно изменить

формат документа, остановите действие (для возобновления щелкните на кнопке *Play*). После этого вам потребуется загрузить карту смещения *Crumbles* и текстуру *Bumpy Leather* (которая поставлялась в составе Photoshop до 6-й версии). Однако вы сможете выбрать и другую текстуру. В данном случае выбран шрифт *Devotion*.

**Concrete**

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. В данном случае выбран шрифт *Interstate Ultra Black Compressed*.

## Примеры

**Western**

Это действие состоит из двух частей. Первая часть определяет узор, который будет использоваться при выполнении второй части, касающейся текста. В данном случае выбран шрифт *Interstate Ultra Black Compressed*.

**Pebble**

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. В данном случае выбран шрифт *Chiliada*.

**Granite**

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. В данном случае выбран шрифт *Interstate Ultra Black Compressed*.

**Beach**

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. В данном случае выбран шрифт *Freak Freehand*.



## Примеры

**Marble**

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. Действие приводит к случайным результатам, поэтому вы никогда не получите двух одинаковых эффектов. В данном случае выбран шрифт *Interstate Ultra Black Compressed*.

**Tray**

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. В данном случае выбран шрифт *Interstate Ultra Black Compressed*.

**Oxidized copper**

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. В данном случае выбран шрифт *Chiliada*.

**Rust Stamp**

Это действие применяется к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала действие создает копию исходного документа. В данном случае выбран шрифт *Chiliada*.



## Примеры

**Metals**

Эти действия применяются к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала любое из действий создает копию исходного документа. В данном случае выбран шрифт *ITC Garamond Condensed*.



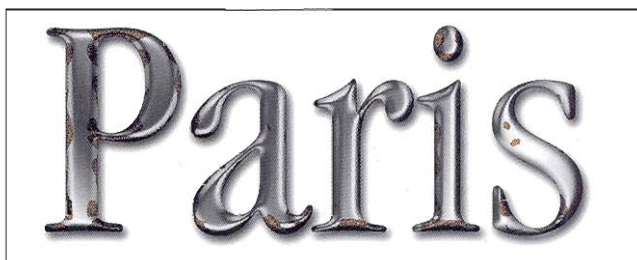
Metals/Chrome



Metals/Polished gold



Metals/Corroded



Metals/Rusty steel

## Примеры

**Rust**

Эти два действия применяются к текстовому слою (цвет не имеет значения, действие само принимает необходимое решение). Сначала любое из действий создает копию исходного документа. В данном случае выбран шрифт *Helvetica Neue Black Compressed*.





## Macintosh

Режим <i>Difference</i>	⌘ + Ⓞ + E
Режим <i>Dissolve</i>	⌘ + Ⓞ + I
Режим <i>Exclusion</i>	⌘ + Ⓞ + X
Режим <i>Hard Light</i>	⌘ + Ⓞ + H
Режим <i>Hue</i>	⌘ + Ⓞ + U
Режим <i>Lighten</i>	⌘ + Ⓞ + G
Режим <i>Luminosity</i>	⌘ + Ⓞ + Y
Режим <i>Multiply</i>	⌘ + Ⓞ + M
Режим <i>Normal</i>	⌘ + Ⓞ + N
Режим <i>Overlay</i>	⌘ + Ⓞ + O
Режим <i>Saturation</i>	⌘ + Ⓞ + T
Режим <i>Screen</i>	⌘ + Ⓞ + S
Режим <i>Soft Light</i>	⌘ + Ⓞ + F
Режим <i>Pass Through</i> (наборы слоев)	⌘ + Ⓞ + P
Режим <i>Desaturate</i> (инструмент <i>Sponge</i> )	⌘ + Ⓞ + J
Режим <i>Saturate</i> (инструмент <i>Sponge</i> )	⌘ + Ⓞ + A
Режим <i>Highlights</i> (инструменты <i>Dodge</i> и <i>Burn</i> )	⌘ + Ⓞ + Z
Режим <i>Midtones</i> (инструменты <i>Dodge</i> и <i>Burn</i> )	⌘ + Ⓞ + V
Режим <i>Shadows</i> (инструменты <i>Dodge</i> и <i>Burn</i> )	⌘ + Ⓞ + W
Режим <i>Linear Burn</i>	⌘ + Ⓞ + A
Режим <i>Linear Light</i>	⌘ + Ⓞ + J
Режим <i>Vivid Light</i>	⌘ + Ⓞ + V
Режим <i>Linear Dodge</i>	⌘ + Ⓞ + W
Режим <i>Pin Light</i>	⌘ + Ⓞ + Z

## ТЕКСТ

Выравнивание по левому краю	⌘ + Ⓞ + L
Выравнивание по правому краю	⌘ + Ⓞ + R
Выравнивание по центру	⌘ + Ⓞ + C
Изменить трекинг на 100/1000em	⌘ + Ⓞ + [ + ]
Изменить трекинг на 20/1000em	⌘ + Ⓞ + [ + ]
Опустить/поднять базовую линию на 10 пунктов	⌘ + Ⓞ + Ⓞ + ↑ / ↓
Опустить/поднять базовую линию на 2 пункта	⌘ + Ⓞ + ↑ / ↓
Уменьшить/увеличить междустрочный интервал на 10 пунктов	⌘ + Ⓞ + ↑ / ↓
Уменьшить/увеличить междустрочный интервал на 2 пункта	⌘ + ↑ / ↓
Выравнивание абзаца (форсировать последнюю строку)	⌘ + Ⓞ + F
Переместить курсор на одно слово влево или вправо	⌘ + Ⓞ + Ⓞ + Ⓞ + ← / →
Переместить курсор в конец строки	Ⓞ + Ⓞ

Переместить курсор в конец текстового блока	⌘ + Ⓞ
Переместить курсор в начало строки	Ⓞ
Переместить курсор в начало текстового блока	⌘ + Ⓞ
Перейти к предыдущему/следующему абзацу	⌘ + Ⓞ + ↑ / ↓
Выделить один знак слева или справа	Ⓞ + Ⓞ + Ⓞ + Ⓞ
Выделить одну строку (до конца) вверх или вниз	⌘ + Ⓞ + Ⓞ + ↑ / ↓
Выделить одну строку вверх или вниз	Ⓞ + Ⓞ + ↑ / ↓
Выделить одно слово слева или справа	⌘ + Ⓞ + Ⓞ + Ⓞ + Ⓞ
Выделить текст до конца строки	Ⓞ + Ⓞ
Выделить текст до конца текстового блока	⌘ + Ⓞ + Ⓞ
Выделить текст до начала строки	Ⓞ + Ⓞ
Выделить текст до начала текстового блока	⌘ + Ⓞ + Ⓞ
Задать масштаб по горизонтали 100%	⌘ + Ⓞ + X
Задать автоматический междустрочный интервал	⌘ + Ⓞ + Ⓞ + Ⓞ + A
Задать трекинг равным 0	⌘ + Ⓞ + 0
Задать масштаб по вертикали 100%	⌘ + Ⓞ + Ⓞ + X
Включить/отключить перенос	⌘ + Ⓞ + Ⓞ + Ⓞ + H
Переключить <i>Single/Every-Line Composer</i>	⌘ + Ⓞ + Ⓞ + Ⓞ + T
Переключить отображение малых прописных букв	⌘ + Ⓞ + H
Включить и отключить перечеркивание	⌘ + Ⓞ + /
Отобразить надписи как нижний индекс	⌘ + Ⓞ + Ⓞ + Ⓞ + +
Отобразить надписи как верхний индекс	⌘ + Ⓞ + +
Включить/отключить подчеркивание	⌘ + Ⓞ + U
Отобразить надписи прописными буквами	⌘ + Ⓞ + K
Отменить изменения текста	Esc

## НАСТРОЙКА ИЗОБРАЖЕНИЯ

Команда <i>Auto Contrast</i>	⌘ + Ⓞ + Ⓞ + L
Команда <i>Auto Levels</i>	⌘ + Ⓞ + L
Команда <i>Color Balance</i>	⌘ + B
Команда <i>Color Balance</i> (с последними настройками)	⌘ + Ⓞ + B
Команда <i>Curves</i>	⌘ + M
Команда <i>Curves</i> (с последними настройками)	⌘ + Ⓞ + M
Команда <i>Desaturate</i>	⌘ + Ⓞ + U
Параметр <i>Gamut Warning</i>	⌘ + Ⓞ + Y
Команда <i>Hue/Saturation</i>	⌘ + U
Команда <i>Hue/Saturation</i> (с последними настройками)	⌘ + Ⓞ + U
Команда <i>Invert</i>	⌘ + I
Команда <i>Levels</i>	⌘ + L
Команда <i>Levels</i> (с последними настройками)	⌘ + Ⓞ + L
Команда <i>Proof Colors</i> (просмотр в режиме CMYK)	⌘ + Y

## Macintosh

## ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ

Инструмент <i>Marquee</i>	M
Инструмент <i>Move</i>	V
Инструмент <i>Lasso</i>	L
Инструмент <i>Magic Wand</i>	W
Инструмент <i>Crop</i>	C
Инструмент <i>Slice/Slice Select</i>	K
Инструмент <i>Air Brush</i>	J
Инструмент <i>Healing Brush/Patch</i>	J
Инструмент <i>Brush/Pencil</i>	B
Инструмент <i>Clone/Pattern Stamp</i>	S
Инструмент <i>History Brush</i>	Y
Инструмент <i>Eraser</i>	E
Инструмент <i>Gradient/Paint Bucket</i>	G
Инструмент <i>Blur/Sharpen/Smudge</i>	R
Инструмент <i>Dodge/Burn/Sponge</i>	O
Инструмент <i>Type</i>	T
Инструмент <i>Path Component Selection</i>	A
Инструмент <i>Rectangle/Ellipse/Polygon Tool</i>	U
Инструмент <i>Pen Tool</i>	P
Инструмент <i>Eyedropper/Measure</i>	I
Инструмент <i>Notes/Audio Annotation</i>	N
Инструмент <i>Zoom</i>	Z
Переключение цветов	X
Команда <i>Hand</i>	K

*Замечание:* удерживание нажатой клавиши <Shift> совместно с указанной клавишей позволяет переключаться между инструментами для работы с текстом, если это возможно.

Основной и фоновый цвета	D
Обычный режим редактирования/режим быстрой маски	O (toggle)
Режим экрана	F (toggles thru)
Перейти к <i>Image Ready</i>	+  + M

## УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАМИ

Команда <i>Close</i>	+ W
Команда <i>Close All</i>	+  + W
Команда <i>Color Settings</i>	+  + K
Создать документ	+ N
Создать документ (с последними настройками)	+  + N
Следующий документ	+  + Tab
Команда <i>Open</i>	+ O
Команда <i>Open As</i>	+  + O
Команда <i>Page Setup</i>	+  + P
Команда <i>Preferences</i>	+ K

Команда <i>Preferences</i> (с последующими настройками)	+  + K
Предыдущий документ	+ Tab
Команда <i>Print Options</i>	+ P
Команда <i>Quit</i>	+ O
Команда <i>Revert</i>	F12
Команда <i>Save</i>	+ S
Команда <i>Save As</i>	+  + S
Команда <i>Save As</i> (сохранить копию)	+  + S
Команда <i>Save For Web</i>	+  +  + S

## РЕЖИМ ОТОБРАЖЕНИЯ ДОКУМЕНТОВ

Реальный размер	+  + 0 (Zero)
Показать/скрыть дополнительные элементы	+ H
По размерам экрана	+ 0 (Zero)
Показать/скрыть предупреждение о выходе из диапазона	+  + Y
Показать/скрыть сетку	+  + '
Блокировать/разблокировать направляющие	+  + ;
Показать/скрыть направляющие	+ ;
Показать/скрыть палитры	+ Tab
Показать/скрыть линейки	+ R
Включить/отключить привязку	+  + ;
Увеличить масштаб	+
Уменьшить масштаб	+

## ИНСТРУМЕНТЫ LIQUIFY

Инструмент <i>Warp</i>	W
Инструмент <i>Turbulence</i>	A
Инструмент <i>Twirl Clockwise</i>	R
Инструмент <i>Twirl Counter Clockwise</i>	L
Инструмент <i>Pucker</i>	P
Инструмент <i>Bloat</i>	B
Инструмент <i>Shift Pixels</i>	S
Инструмент <i>Reflection</i>	M
Инструмент <i>Reconstruct</i>	E
Инструмент <i>Freeze</i>	F
Инструмент <i>Thaw</i>	T
Инструмент <i>Zoom</i>	Z
Инструмент <i>Hand</i>	H

## ИНСТРУМЕНТЫ EXTRACT

Инструмент <i>Edge Highlighter</i>	B
Инструмент <i>Fill</i>	G
Инструмент <i>Eraser</i>	E
Инструмент <i>Eyedropper</i>	I

## Macintosh

Инструмент <i>Cleanip</i>	C
Инструмент <i>Edge Touchup</i>	T
Инструмент <i>Zoom</i>	Z
Инструмент <i>Hand</i>	H

## ВЫДЕЛЕННАЯ ОБЛАСТЬ

Снять выделение	+ D
Удалить выделенную область	
Растушевать выделенную область	+  + D
Инвертировать выделенную область	+  + I
Переместить выделение (с шагом в 1 пиксель)	+ , , ,
Переместить выделение (с шагом в 10 пикселей)	+  + , , ,
Переместить выделенную область (с шагом в 1 пиксель)	, , ,
Переместить выделенную область (с шагом в 10 пикселей)	+ , , ,
Повторное выделение	+  + D
Выделить все	+ A

## Windows

## КАНАЛЫ

Загрузить композитный канал как выделение	Ctrl+Alt+ ~
Загрузить маску слоя как выделение	Ctrl+Alt+\
Загрузить выделенный канал (1-9)	Ctrl+Alt+1-9
Выбрать канал (1-9)	Ctrl+1-9
Выбрать композитный канал	Ctrl+ ~
Выбрать маску слоя ( <i>Channel</i> )	Ctrl+\
Отобразить канал/красную маску	-
Отобразить маску слоя красным	\

## СЛОИ

Перемещение между слоями сверху вниз	Alt+]
Перенести слой на один уровень вверх	Ctrl++]
Перемещение между слоями снизу вверх	Alt+[
Сгруппировать с предыдущим	Ctrl+G
Непрозрачность слоя 10–100%	1-0 (Zero)
Слой, созданный посредством копирования (в диалоговом окне)	Ctrl+J
Блокировать прозрачные пиксели	Ctrl+Alt+J
Слияние с нижележащим слоем (связанные/ сгруппированные)	/
Слияние видимых слоев	Ctrl+E
Слияние видимых слоев в активном слое	Ctrl++E
Переместить слой вниз	Ctrl+[
Переместить слой вверх	Ctrl+]
Создать слой	Ctrl++N
Создать слой (без диалогового окна)	Ctrl+Alt++N
Выбрать нижний слой	Alt++[
Выбрать верхний слой	Alt++]
Перенести слой назад	Ctrl++[
Штамп с нижними слоями	Ctrl+Alt+E
Штамп видимых слоев	Ctrl+Alt++E
Разгруппировать слои	Ctrl++G

## РЕДАКТИРОВАНИЕ

Команда <i>Copy</i>	Ctrl+C
Команда <i>Copy Visible</i>	Ctrl++C
Команда <i>Cut</i>	Ctrl+X
Копировать свободное преобразование	Ctrl+Alt+T
Копировать преобразование еще раз	Ctrl+Alt++T
Команда <i>Extract</i>	Ctrl+Alt+X
Команда <i>Extract</i>	Ctrl+Alt++X
Уменьшить действие фильтра/настройки	Ctrl++F
Диалоговое окно <i>Fill</i>	+
Заливка по истории	Ctrl+Alt+

## Windows

Заливка по истории с сохранением прозрачности	Ctrl+Alt+[Ⓜ]+[Ⓛ]
Заливка фоновым цветом с сохранением прозрачности	Ctrl+[Ⓜ]+[Ⓛ]
Заливка основным цветом с сохранением прозрачности	Alt+[Ⓜ]+[Ⓛ]
Заливка фоновым цветом	Ctrl+[Ⓛ]
Заливка основным цветом	Alt+[Ⓛ]
Команда <i>Free Transform</i>	Ctrl+T
Применить последний пример	Ctrl+F
Диалоговое окно последнего фильтра	Ctrl+Alt+F
Команда <i>Liquify</i>	Ctrl+[Ⓜ]+X
Команда <i>Paste</i>	Ctrl+V
Команда <i>Paste Into</i>	Ctrl+[Ⓜ]+V
Команда <i>Paste Outside</i>	Ctrl+Alt+[Ⓜ]+V
Окно <i>Pattern Maker</i>	Ctrl+Alt+[Ⓜ]+X
Один шаг назад по истории	Ctrl+Alt+Z
Один шаг вперед по истории	Ctrl+[Ⓜ]+Z
Повторное преобразование	Ctrl+[Ⓜ]+T
Команда <i>Undo</i>	Ctrl+Z

## РЕДАКТИРОВАНИЕ КОНТУРОВ

Выделить несколько анкерных точек	Ⓜ+[Ⓜ]+click
Выделить целый контур	Ⓜ+Alt+click
Скопировать контур	Ⓜ+Alt+Ctrl+drag

## РЕЖИМЫ НАЛОЖЕНИЯ

Переключение режимов наложения в обратном порядке	[Ⓜ]+[Ⓛ]
Переключение режимов наложения в прямом порядке	[Ⓜ]+[+]
Режим <i>Behind</i>	Alt+[Ⓜ]+Q
Режим <i>Clear</i>	Alt+[Ⓜ]+R
Режим <i>Color</i>	Alt+[Ⓜ]+C
Режим <i>Color Burn</i>	Alt+[Ⓜ]+B
Режим <i>Color Dodge</i>	Alt+[Ⓜ]+D
Режим <i>Darken</i>	Alt+[Ⓜ]+K
Режим <i>Difference</i>	Alt+[Ⓜ]+E
Режим <i>Dissolve</i>	Alt+[Ⓜ]+I
Режим <i>Exclusion</i>	Alt+[Ⓜ]+X
Режим <i>Hard Light</i>	Alt+[Ⓜ]+H
Режим <i>Hue</i>	Alt+[Ⓜ]+U
Режим <i>Lighten</i>	Alt+[Ⓜ]+G
Режим <i>Luminosity</i>	Alt+[Ⓜ]+Y
Режим <i>Multiply</i>	Alt+[Ⓜ]+M
Режим <i>Normal</i>	Alt+[Ⓜ]+N
Режим <i>Overlay</i>	Alt+[Ⓜ]+O

Режим <i>Saturation</i>	Alt+[Ⓜ]+T
Режим <i>Screen</i>	Alt+[Ⓜ]+S
Режим <i>Soft Light</i>	Alt+[Ⓜ]+F
Режим <i>Pass Through</i> (наборы слоев)	Alt+[Ⓜ]+P
Режим <i>Desaturate</i> (инструмент <i>Sponge</i> )	Alt+[Ⓜ]+J
Режим <i>Saturate</i> (инструмент <i>Sponge</i> )	Alt+[Ⓜ]+A
Режим <i>Highlights</i> (инструменты <i>Dodge</i> и <i>Burn</i> )	Alt+[Ⓜ]+Z
Режим <i>Midtones</i> (инструменты <i>Dodge</i> и <i>Burn</i> )	Alt+[Ⓜ]+V
Режим <i>Shadows</i> (инструменты <i>Dodge</i> и <i>Burn</i> )	Alt+[Ⓜ]+W
Режим <i>Linear Burn</i>	Alt+[Ⓜ]+A
Режим <i>Linear Light</i>	Alt+[Ⓜ]+J
Режим <i>Vivid Light</i>	Alt+[Ⓜ]+V
Режим <i>Linear Dodge</i>	Alt+[Ⓜ]+W
Режим <i>Pin Light</i>	Alt+[Ⓜ]+Z

## ТЕКСТ

Выравнивание по левому краю	Ctrl+[Ⓜ]+L
Выравнивание по правому краю	Ctrl+[Ⓜ]+R
Выравнивание по центру	Ctrl+[Ⓜ]+C
Изменить трекинг на 100/1000em	Ctrl+Alt+[Ⓛ]+[Ⓜ]
Изменить трекинг на 20/1000em	Alt+[Ⓛ]+[Ⓜ]
Опустить/поднять базовую линию на 10 пунктов	Ctrl+Alt+[Ⓜ]+[↑]+[Ⓛ]
Опустить/поднять базовую линию на 2 пункта	Alt+[Ⓜ]+[↑]+[Ⓛ]
Уменьшить/увеличить междустрочный интервал на 10 пунктов	Ctrl+Alt+[↑]+[Ⓛ]
Уменьшить/увеличить междустрочный интервал на 2 пункта	Alt+[↑]+[Ⓛ]
Выравнивание абзаца (форсировать последнюю строку)	Ctrl+[Ⓜ]+F
Переместить курсор на одно слово влево или вправо	Ctrl+[Ⓛ]+[Ⓜ]
Переместить курсор в конец строки	End
Переместить курсор в конец текстового блока	Ctrl+End
Переместить курсор в начало строки	Home
Переместить курсор в начало текстового блока	Ctrl+Home
Перейти к предыдущему/следующему абзацу	Ctrl+[↑]+[Ⓛ]
Выделить один знак слева или справа	[Ⓜ]+[Ⓛ]+[Ⓜ]
Выделить одну строку (до конца) сверху или снизу	Ctrl+[Ⓜ]+[↑]+[Ⓛ]
Выделить одну строку вверх или вниз	[Ⓜ]+[↑]+[Ⓛ]
Выделить одно слово слева или справа	Ctrl+[Ⓜ]+[Ⓛ]+[Ⓜ]

## Windows

Выделить текст до конца строки	⌘+End
Выделить текст до конца текстового блока	Ctrl+⌘+End
Выделить текст до начала строки	⌘+Home
Выделить текст до начала текстового блока	Ctrl+⌘+Home
Задать масштаб по горизонтали 100%	Ctrl+⌘+X
Задать автоматический междустрочный интервал	Ctrl+Alt+⌘+A
Задать трекинг равным 0	Ctrl+⌘+Q
Задать масштаб по вертикали 100%	Ctrl+Alt+⌘+X
Включить/отключить перенос	Ctrl+Alt+⌘+H
Переключить Single/Every-Line Composer	Ctrl+Alt+⌘+T
Переключить отображение малых прописных букв	Ctrl+⌘+H
Включить и отключить перечеркивание	Ctrl+⌘+ /
Отобразить надпись как нижний индекс	Ctrl+Alt+⌘+⊕
Отобразить надпись как верхний индекс	Ctrl+⌘+⊕
Включить/отключить подчеркивание	Ctrl+⌘+U
Отобразить надпись прописными буквами	Ctrl+⌘+K
Отменить изменения текста	Esc

## НАСТРОЙКА ИЗОБРАЖЕНИЯ

Команда <i>Auto Contrast</i>	Ctrl+Alt+⌘+L
Команда <i>Auto Levels</i>	Ctrl+⌘+L
Команда <i>Color Balance</i>	Ctrl+B
Команда <i>Color Balance</i> (с последними настройками)	Ctrl+Alt+B
Команда <i>Curves</i>	Ctrl+M
Команда <i>Curves</i> (с последними настройками)	Ctrl+Alt+M
Команда <i>Desaturate</i>	Ctrl+⌘+U
Параметр <i>Gamut Warning</i>	Ctrl+⌘+Y
Команда <i>Hue/Saturation</i>	Ctrl+U
Команда <i>Hue/Saturation</i> (с последними настройками)	Ctrl+Alt+U
Команда <i>Invert</i>	Ctrl+I
Команда <i>Levels</i>	Ctrl+L
Команда <i>Levels</i> (с последними настройками)	Ctrl+Alt+L
Команда <i>Proof Colors</i> (просмотр в режиме СМУК)	Ctrl+Y

## ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ

Инструмент <i>Marquee</i>	M
Инструмент <i>Move</i>	V
Инструмент <i>Lasso</i>	L
Инструмент <i>Magic Wand</i>	W
Инструмент <i>Crop</i>	C
Инструмент <i>Slice/Slice Select</i>	K
Инструмент <i>Air Brush</i>	J

Инструмент <i>Healing Brush/Patch</i>	J
Инструмент <i>Brush/Pencil</i>	B
Инструмент <i>Clone/Pattern Stamp</i>	S
Инструмент <i>History Brush</i>	Y
Инструмент <i>Eraser</i>	E
Инструмент <i>Gradient/Paint Bucket</i>	G
Инструмент <i>Blur/Sharpen/Smudge</i>	R
Инструмент <i>Dodge/Burn/Sponge</i>	O
Инструмент <i>Type</i>	T
Инструмент <i>Path Component Selection</i>	A
Инструмент <i>Rectangle/Ellipse/Polygon Tool</i>	U
Инструмент <i>Pen Tool</i>	P
Инструмент <i>Eyedropper/Measure</i>	I
Инструмент <i>Notes/Audio Annotation</i>	N
Инструмент <i>Zoom</i>	Z
Переключение цветов	X
Команда <i>Hand</i>	K

*Замечание:* удерживание нажатой клавиши <Shift> совместно с указанной клавишей позволяет переключаться между инструментами для работы с текстом, если это возможно.

Основной и фоновый цвета	D
Обычный режим редактирования/режим быстрой маски	O (toggle)
Режим экрана	F (toggles thru)
Перейти к Image Ready	Ctrl+⌘+M

## УПРАВЛЕНИЕ ДОКУМЕНТАМИ

Команда <i>Close</i>	Ctrl+W
Команда <i>Close All</i>	Ctrl+⌘+W
Команда <i>Color Settings</i>	Ctrl+⌘+K
Создать документ	Ctrl+N
Создать документ (с последними настройками)	Ctrl+Alt+N
Следующий документ	Ctrl+⌘+Tab
Команда <i>Open</i>	Ctrl+O
Команда <i>Open As</i>	Ctrl+Alt+O
Команда <i>Page Setup</i>	Ctrl+⌘+P
Команда <i>Preferences</i>	Ctrl+K
Команда <i>Preferences</i> (с последующими настройками)	Ctrl+Alt+K
Предыдущий документ	Ctrl+Tab
Команда <i>Print Options</i>	Ctrl+P
Команда <i>Quit</i>	Ctrl+Q
Команда <i>Revert</i>	F12
Команда <i>Save</i>	Ctrl+S
Команда <i>Save As</i>	Ctrl+⌘+S
Команда <i>Save As</i> (сохранить копию)	Ctrl+Alt+S
Команда <i>Save For Web</i>	Ctrl+Alt+⌘+S

## Windows

## РЕЖИМ ОТОБРАЖЕНИЯ ДОКУМЕНТОВ

Реальный размер	Ctrl+Alt+0 (Zero)
Показать/скрыть дополнительные элементы	Ctrl+H
По размерам экрана	Ctrl+0 (Zero)
Показать/скрыть предупреждение о выходе из диапазона	Ctrl+Alt+Y
Показать/скрыть сетку	Ctrl+Alt+'
Блокировать/разблокировать направляющие	Ctrl+Alt+;
Показать/скрыть направляющие	Ctrl+;
Показать/скрыть палитры	⇧+Tab
Показать/скрыть линейки	Ctrl+R
Включить/отключить привязку	Ctrl+⇧+;
Увеличить масштаб	Ctrl+⇧+
Уменьшить масштаб	Ctrl+⇧-

Переместить выделение (с шагом в 1 пиксель)

Ctrl+⇐, ⇨, ⇩, ⇪

Переместить выделение (с шагом в 10 пикселей)

Ctrl+⇧+⇐, ⇨, ⇩, ⇪

Переместить выделенную область (с шагом в 1 пиксель)

⇐, ⇨, ⇩, ⇪

Переместить выделенную область (с шагом в 10 пикселей)

⇧+⇐, ⇨, ⇩, ⇪

Повторное выделение

Ctrl+⇧+D

Выделить все

Ctrl+A

## ИНСТРУМЕНТЫ LIQUIFY

Инструмент <i>Warp</i>	W
Инструмент <i>Turbulence</i>	A
Инструмент <i>Twirl Clockwise</i>	R
Инструмент <i>Twirl Counter Clockwise</i>	L
Инструмент <i>Pucker</i>	P
Инструмент <i>Bloat</i>	B
Инструмент <i>Shift Pixels</i>	S
Инструмент <i>Reflection</i>	M
Инструмент <i>Reconstruct</i>	E
Инструмент <i>Freeze</i>	F
Инструмент <i>Thaw</i>	T
Инструмент <i>Zoom</i>	Z
Инструмент <i>Hand</i>	H

## ИНСТРУМЕНТЫ EXTRACT

Инструмент <i>Edge Highlighter</i>	B
Инструмент <i>Fill</i>	G
Инструмент <i>Eraser</i>	E
Инструмент <i>Eyedropper</i>	I
Инструмент <i>Cleanup</i>	C
Инструмент <i>Edge Touchup</i>	T
Инструмент <i>Zoom</i>	Z
Инструмент <i>Hand</i>	H

## ВЫДЕЛЕННАЯ ОБЛАСТЬ

Снять выделение	Ctrl+D
Удалить выделенную область	⇧
Растушевать выделенную область	Ctrl+Alt+D
Инвертировать выделенную область	Ctrl+⇧+I

# Благодарности

Автор и издательство *Ilex Press* выражают признательность за помощь в подготовке настоящей книги Джереми Коуп (Jeremy Cope) и Энжели Ариатурай (Anjali Ariathurai) из компании Adobe Systems, Inc.; сотрудникам компании *Armstrong & Culthbert* Вернону Моррису (Vernon Morris), Десмонду Джефрису (Desmond Jeffries), Хаку Тредвеллу (Huck Treadwell), Тони Биману (Tony Beeman), Скипу Барттелсу (Skip Barttels), Рикку Келли (Rick Kelly), Мартину Бланду (Martin Bland); сотрудникам компании *Slaine art*, Франциско Лопезу (Francisco Lopez) и Джареду Пизу (Jared Pease).

Автор также хотел бы поблагодарить за предоставление дополнительных материалов Грехема Девиса (Graham Davis), Ленса Каммингса (Lance Cummings), Эндрю Милне (Andrew Milne), Стивена Парра (Stephen Parra), Ника Роуланда (Nick Rowland) и Аллена Зака (Allen Zuk).

## Ждем ваших отзывов!

Вы, уважаемый читатель, и есть главный критик и комментатор этой книги. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересно услышать и любые другие замечания, которые вам хотелось бы высказать в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо либо просто посетить наш Web-сервер и оставить там свои замечания. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится или нет вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Посылая письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также ваш обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию последующих книг.

Наши координаты:

E-mail: [info@williamsublishing.com](mailto:info@williamsublishing.com)

WWW: <http://www.williamsublishing.com>

Информация для писем из:

России: 115419, Москва, а/я 783

Украины: 03150, Киев, а/я 152



*Научно-популярное издание*

**Роджер Принг**

## **Энциклопедия шрифтовых эффектов в Photoshop**

Литературный редактор *И.А. Попова*  
Верстка *Е.П. Дынник*  
Художественный редактор *Е.П. Дынник*  
Корректоры *З.В. Александрова, Л.А. Гордиенко,*  
*О.В. Мишутина, Л.В. Чернокозинская*

Издательский дом “Вильямс”.  
101509, Москва, ул. Лесная, д. 43, стр. 1.  
Изд. лиц. ЛР № 090230 от 23.06.99  
Госкомитета РФ по печати.

Подписано в печать 26.01.2004. Формат 70×100/16.  
Гарнитура PragmaticaCondC. Печать офсетная.  
Усл. печ. л. 29,67. Уч.-изд. л. 28,0.  
Тираж 3000 экз. Заказ № 2265.

Отпечатано с диапозитивов в ФГУП “Печатный двор”  
Министерства РФ по делам печати,  
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.  
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.

# A

Огромный и ошеломляющий набор симитированных, фотореалистичных и содержащих специальные эффекты надписей, созданных с помощью ведущего графического редактора Photoshop компании Adobe. Все окончательные варианты изображений, полученных в книге, содержатся на прилагаемом компакт-диске.



# 8

Энциклопедия шрифтовых эффектов в Photoshop – первое исчерпывающее руководство, посвященное исключительно созданию надписей с помощью Photoshop – основного программного продукта от компании Adobe для платформ Windows и Macintosh.

# A

В этой книге содержится огромное количество советов от настоящего мастера своего дела, которые пригодятся всем пользователям Photoshop, от начинающих до профессионалов.

# ME

Простые пошаговые инструкции помогут всем пользователям, которым приходится разрабатывать дизайн заголовков, создать потрясающие шрифтовые эффекты.



Категория: дизайн/графика  
Предмет рассмотрения: Adobe Photoshop  
Уровень: для всех пользователей

## Энциклопедия ШРИФТОВЫХ ЭФФЕКТОВ в Photoshop®

# NO



# Y



### Содержание

#### Основы:

- Ввод текста
- Работа с текстом
- Контуры и фигуры
- Эффекты слоев
- Выбор шрифта
- В поисках разгадки
- Эффекты просто восхитительны

#### Эффекты:

- Эффекты отражения
- Сплошные эффекты
- Эффекты освещения
- Имитации
- Эффекты настроения
- Фильтры
- Фильтры и эффекты от различных компаний

# R.P

ISBN 5-8459-0545-1



03139



9 785845 905451



New  
Riders