



Панель управления Adobe Photoshop и панель «Слои»

Преподаватель информатики и ИТ:
Рахматуллаева И.М.

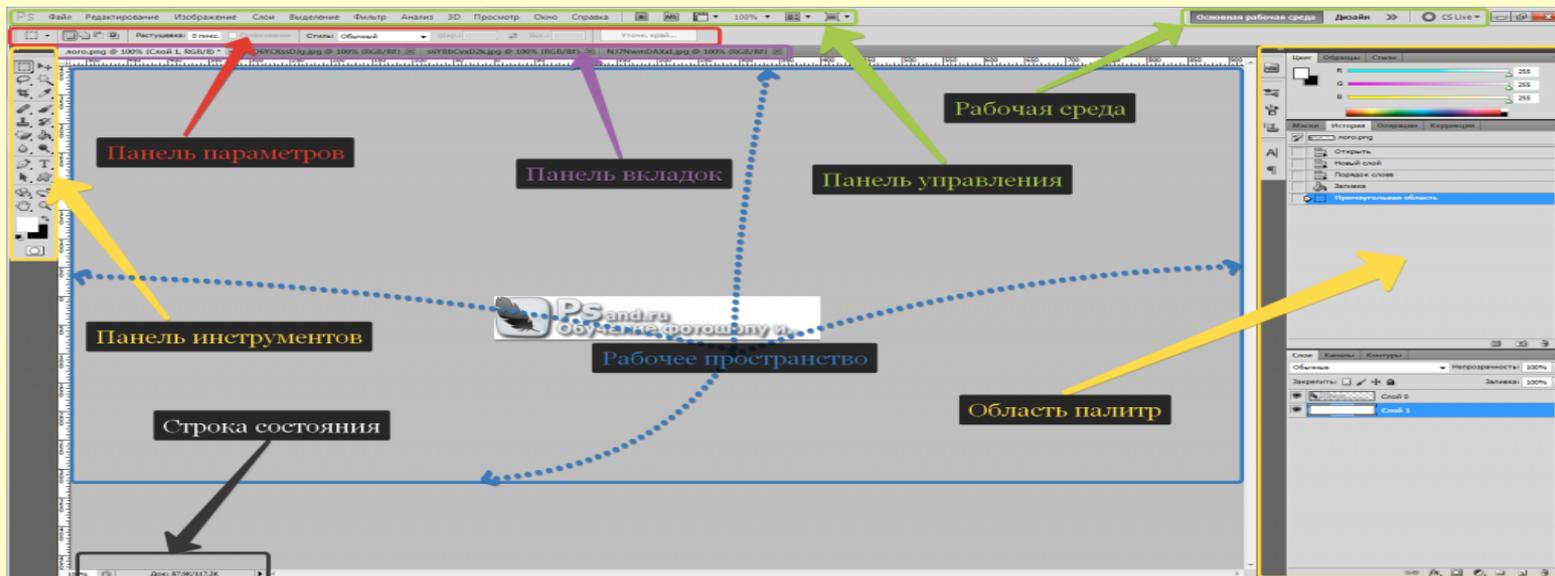


План урока:

- Панель управления;
- Составляющие части панели;
- Панель «Слои» и ее возможности.

Панель управления

- **Панель управления** – самая верхняя часть фотошопа.





Панель управления

- Условно панель можно разделить на такие составляющие части:
 1. Команды главного меню.
 2. Запуск программы Adobe Bridge и ее укороченной версии, сделанной в виде дополнительного модуля — Mini Bridge.
 3. Кнопочка «Просмотреть вспомогательные элементы».
 4. Кнопочка «Масштаб».
 5. Упорядочить документы.
 6. Режимы экрана.

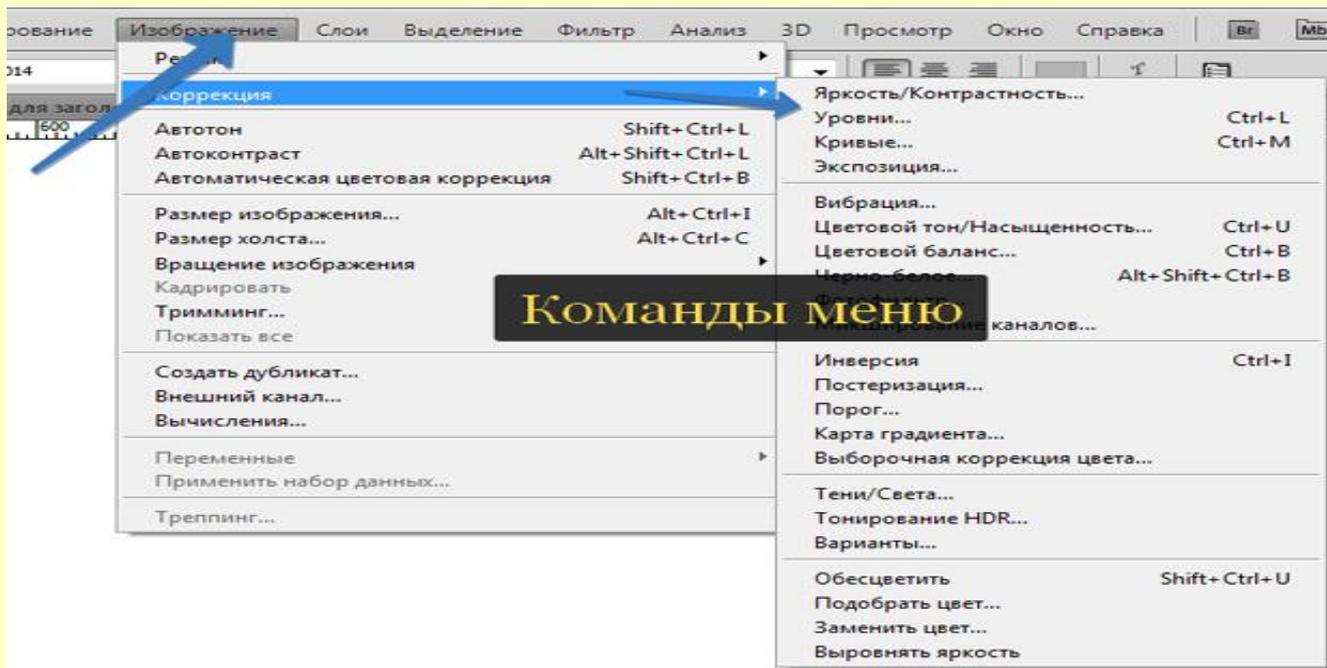


TIAME

Команды главного меню

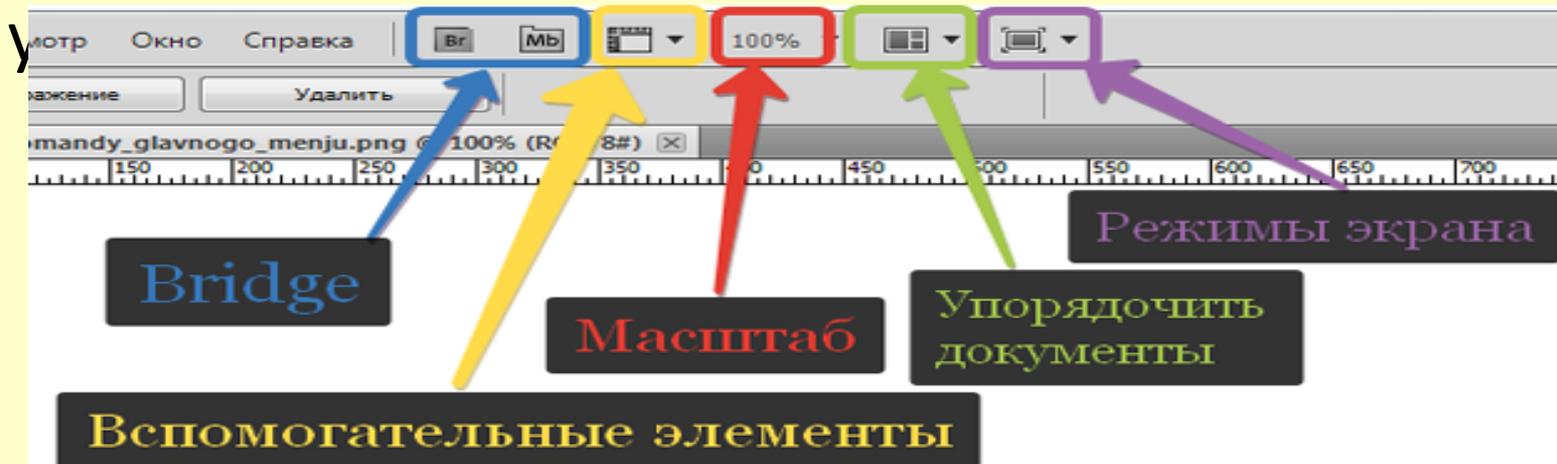
- Это стандартная составляющая, практически любого приложения, открывающегося в виде окна. Команды содержат доступ ко всем возможностям и функциям фотошопа, а также его настройки и стандартные задачи, например, сохранение документа или его открытие.

Команды главного меню



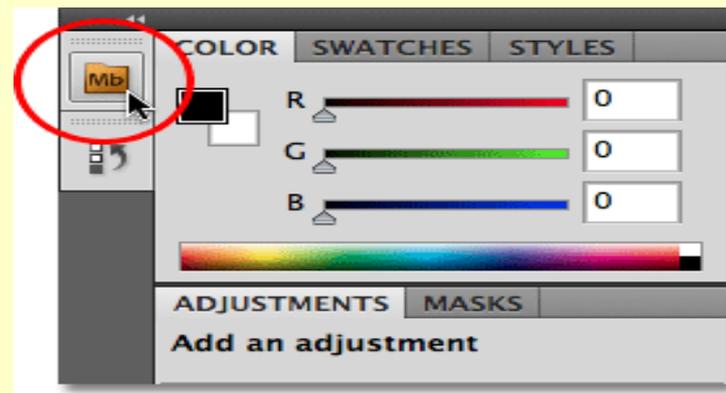
Команды главного меню

- Правее от команд меню размещены иконки дополнительных команд. Они также являются неотъемлемой частью панели



Mini Bridge

- Запуск программы Adobe Bridge и ее укороченной версии, сделанной в виде дополнительного модуля — **Mini Bridge**. Это обозреватель файлов с расширенными функциями и возможностями по их систематизации, хранению и экспорте.



Mini Bridge





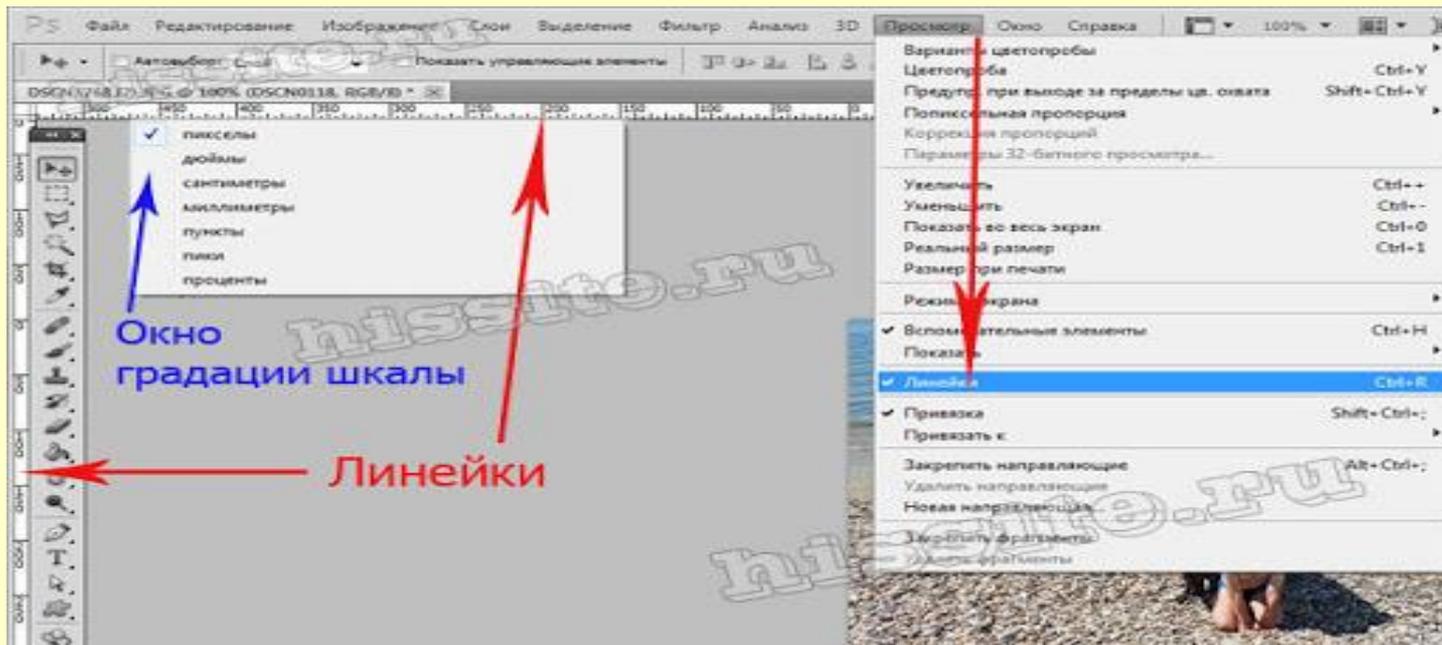
Вспомогательные элементы



TIAME

- **Кнопочка «Просмотреть вспомогательные элементы»** понадобится для активации таких инструментов как: сетки, линейки и направляющие. Их задача сделать работу с изображениями более комфортной, путем добавления элементов разметки.

Вспомогательные элементы



Масштаб

- **Кнопочка «Масштаб»** позволяет приблизить или удалить изображение, чтобы, например, поближе рассмотреть детали или окинуть взглядом весь фронт работы. Инструмент располагает следующими значениями: 25, 50, 100 и 200 процентов. Помимо них, можно указать свое значение. Для этого введите необходимое число в соответствующее поле и нажмите клавишу *Enter*.
- Масштаб в 100% отображает реальный размер изображения.

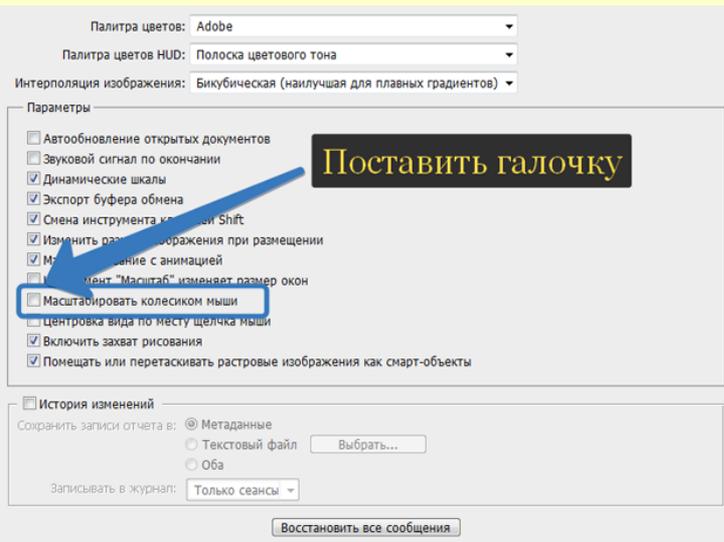




Масштаб



- Программа фотошоп предусматривает альтернативу этой кнопке. Размер экрана можно регулировать и при помощи колесика мыши. В настройках фотошопа такая возможность отключена по умолчанию. Чтобы ее включить, выполните следующие действия: перейдите в меню Редактирование, расположенное на панели управления, внизу списка перейдите в Установки, затем в Интерфейс. Откроется диалоговое окно. Нажмите в нем Основные и поставьте галочку Масштабировать колесиком мыши.





Упорядочить документы



TIAME

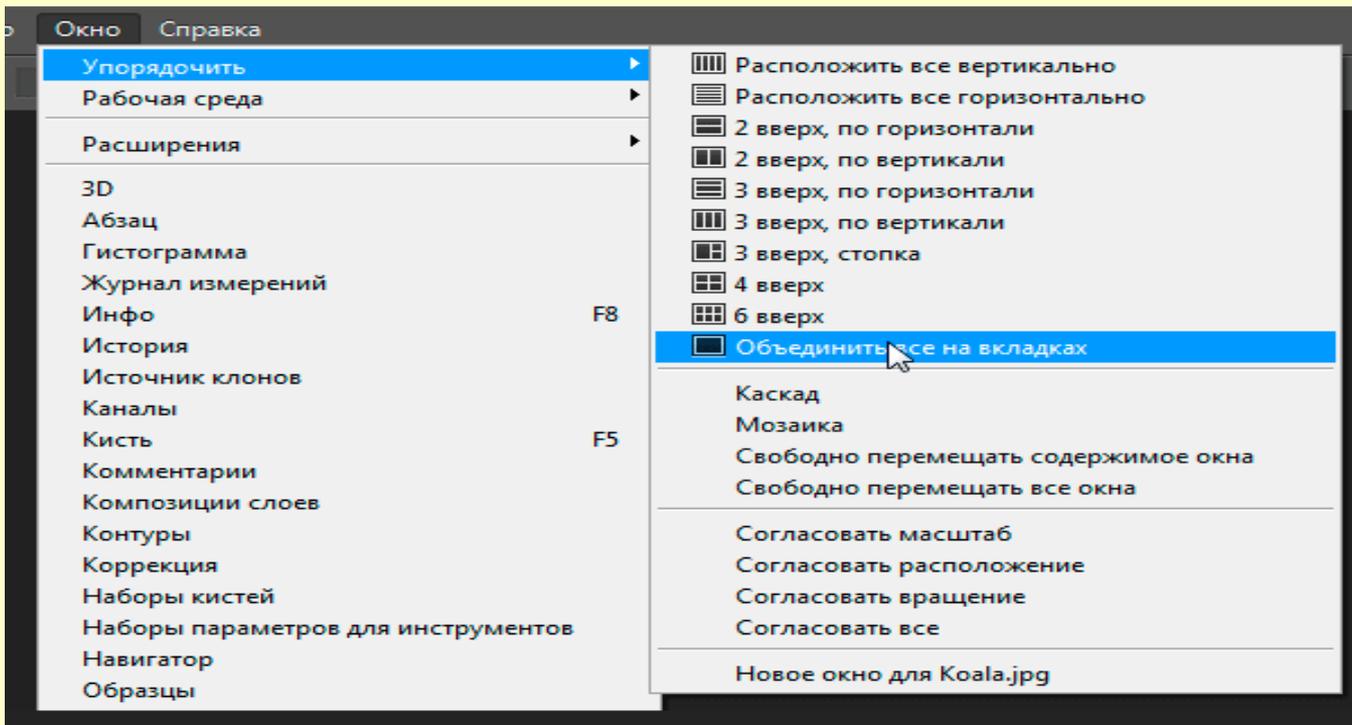
- **Упорядочить документы** — хороший помощник для работы с двумя и более изображениями. Благодаря данному инструменту можно установить разные способы расположения изображений для их просмотра, например, *Расположить в сетке* или *Расположить вертикально*.
- В этом же меню есть и другие полезности. **Актуальные пиксели** — благодаря этому инструменту можно просмотреть изображение учитывая его размерность в пикселях. **Во весь экран** — устанавливает изображение на всю рабочую область. **Согласовать масштаб** и **Согласовать расположение** — устанавливает один и тот же масштаб и выравнивает все изображения.



Упорядочить документы



TIAME

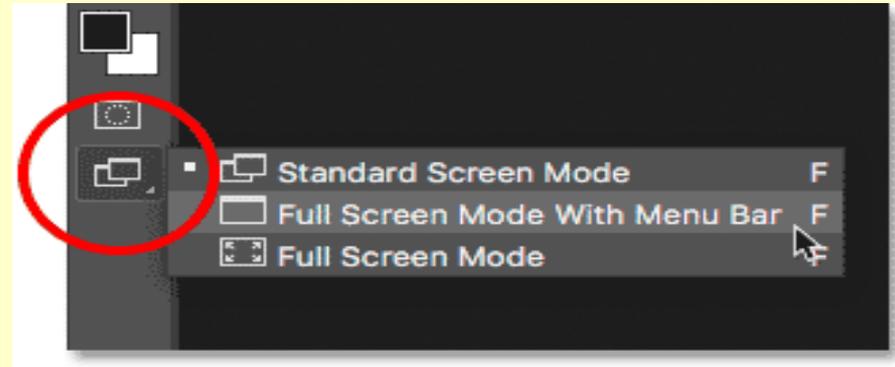




Режимы экрана



- **Режимы экрана** — в этом меню можно выбрать способ отображения окна программы фотошоп. Имеется три режима:
- **Стандартное окно** — отображается верхняя классическая часть окна (где есть кнопки ОС *Windows* *Заккрыть*, *Свернуть*), а также нижняя панель управления *Windows*.
- Если выбрать **Целый экран с главным меню**, то вышеописанные элементы стандартного отображения исчезнут.
- При выборе **Целый экран**, на экране вашего монитора будет отображаться только рабочее пространство. Выход — нажатие клавиши *Esc*.

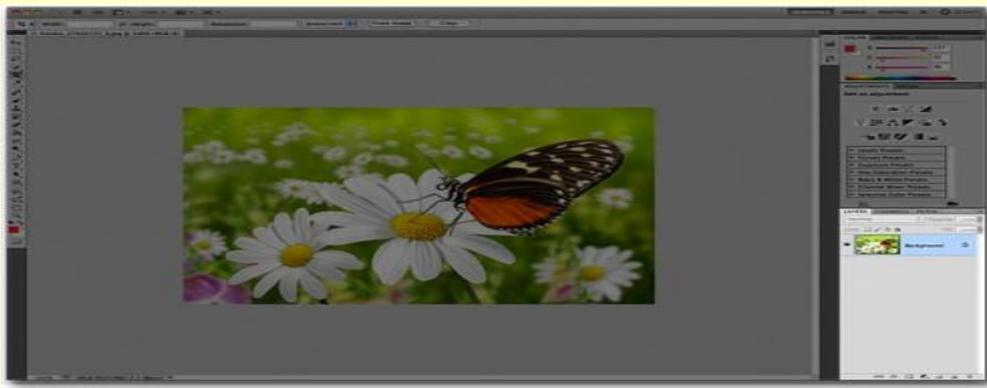




Панель «Слои»

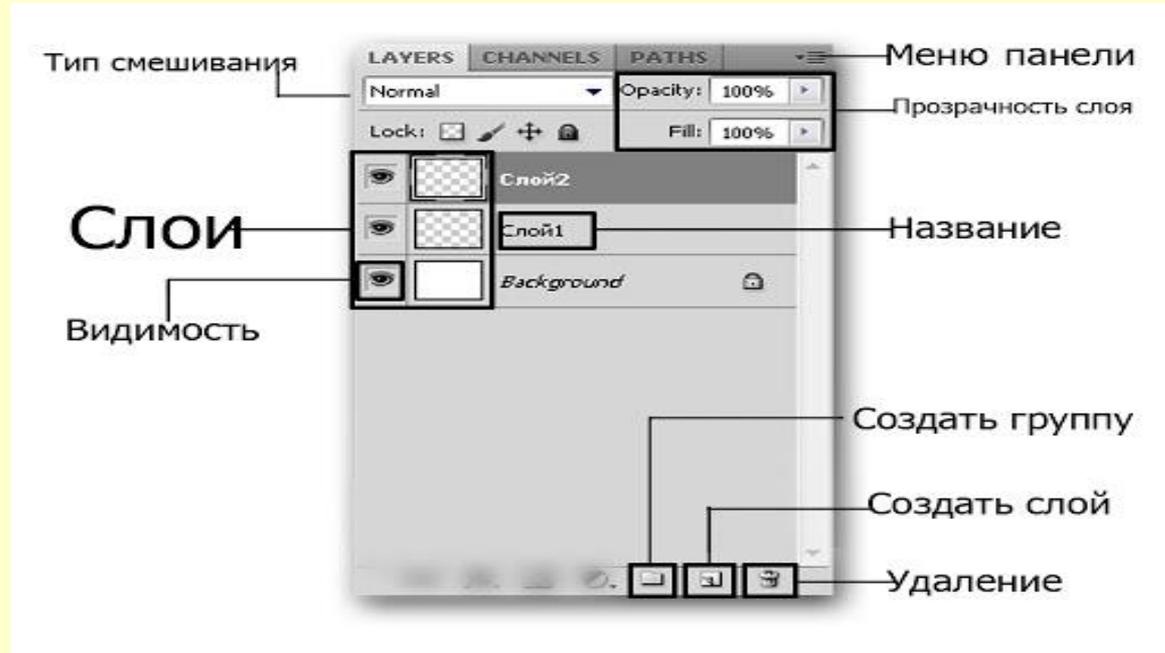


- По умолчанию эта панель расположена в нижнем правом углу программы:



- **создавать новый слой** можно не только из выпадающего меню, но и при помощи комбинации клавиш Shift+Ctrl+N.

Панель «Слои»

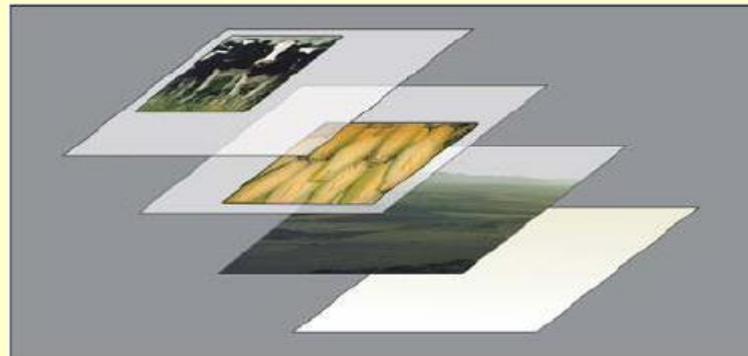




Применение слоев



- Слои применяются для выполнения таких задач, как совмещение нескольких изображений, добавление текста или векторных фигур на изображение. Можно применить стиль слоя для добавления специальных эффектов, таких как отбрасывание тени или свечение.
- *Прозрачные области слоя позволяют видеть слой, расположенные ниже:*

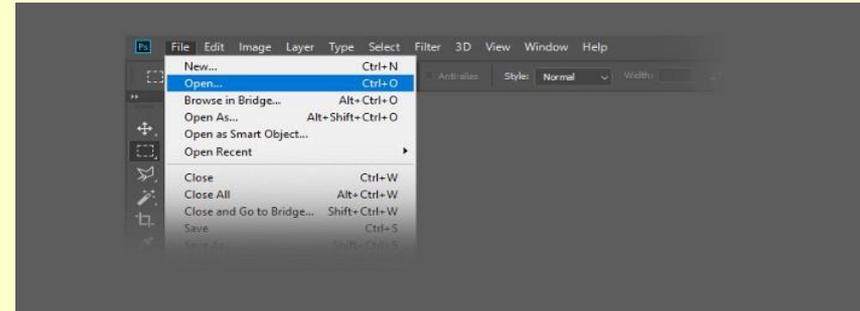




Зеркальное отражение



- **1. Открываем изображение**
- **Шаг 1**
- Чтобы открыть изображение в Adobe Photoshop, идем в меню **File** — **Open** (Файл — Открыть). Выбираем файл изображения на жестком диске и нажимаем **Open** (Открыть).
- **Шаг 2**
- Это создаст новый файл, где мы сможем редактировать свое изображение.



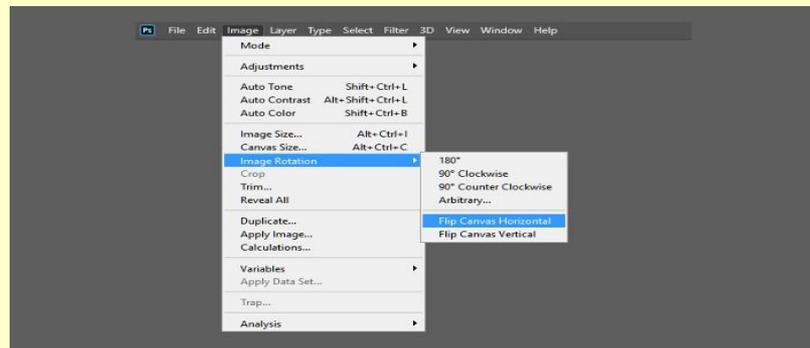


Зеркальное отражение



TIAME

- **Шаг 3**
- В качестве дополнительного шага вы можете переименовать слой. Для этого нужно дважды щелкнуть по слою **Background** (Фон) на панели слоев и, в открывшемся окне **New Layer** (Новый слой), переименовываем слой и нажимаем ОК.
- **2. Переворачиваем изображение горизонтально**
- **Шаг 1**
- Сейчас узнаем, как перевернуть изображение в Photoshop по горизонтали. Идем в меню **Image — Image Rotation — Flip Canvas Horizontal** (Изображение — Вращение изображения — Отразить холст по горизонтали).



- **Шаг 2**
- Это перевернет изображение по горизонтали без использования слоев.

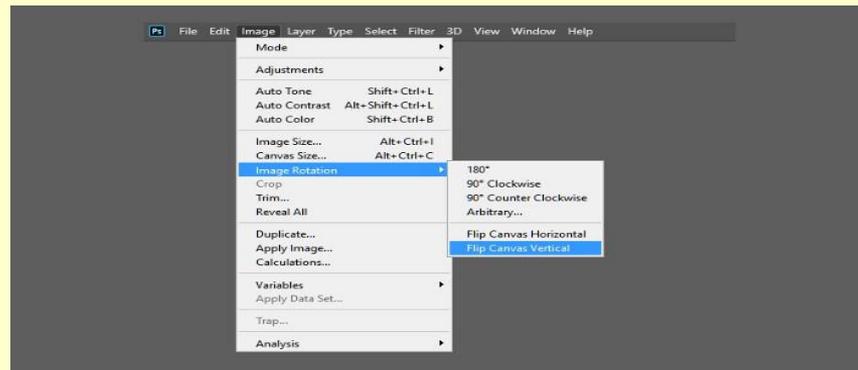




Зеркальное отражение



- **3. Переворачиваем изображение вертикально**
- **Шаг 1**
- Сейчас узнаем, как перевернуть изображение в Photoshop по вертикали. Идем в меню
- **Image — Image Rotation — Flip Canvas Vertical** (Изображение — Вращение изображения — Отразить холст по вертикали).



- Шаг 2
- Это перевернет изображение по вертикали без использования слоев.



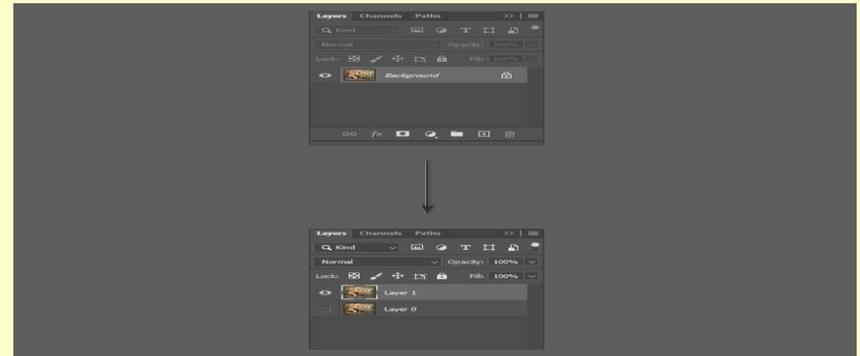
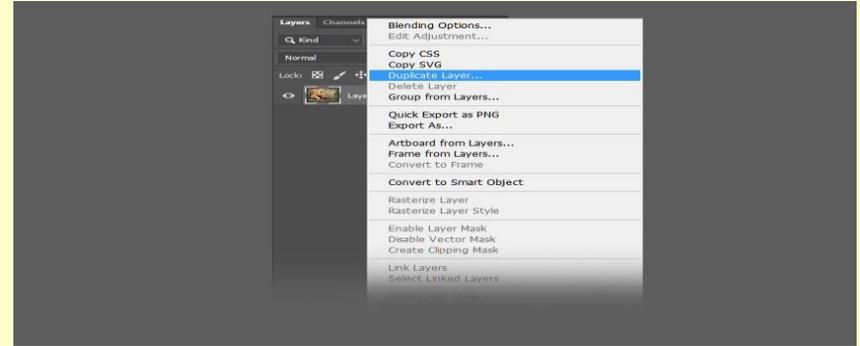


Зеркальное отражение



TIAME

- **4. Создаем отражение**
- **Шаг 1**
- Сначала убеждаемся, что исходная фотография является слоем, дважды щелкнув и переименовав его. Затем щелкаем правой кнопкой мыши по слою и выбираем **Duplicate Layer** (Создать дубликат слоя).
- **Шаг 2**
- Это создаст дубликат слоя, который идентичен оригиналу. Переименовываем дубликат слоя соответственно.



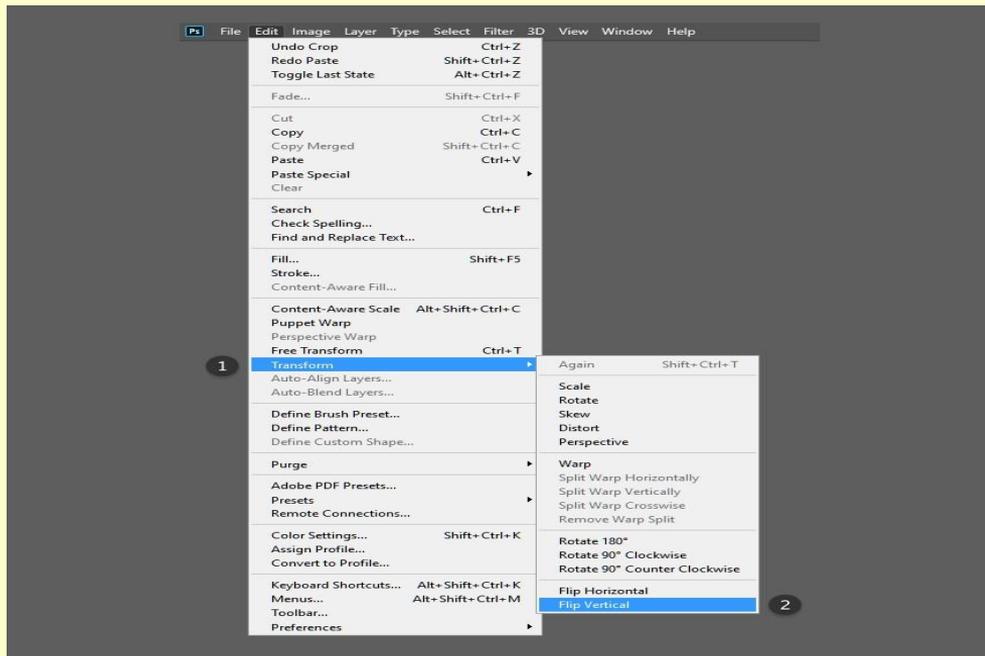


Зеркальное отражение

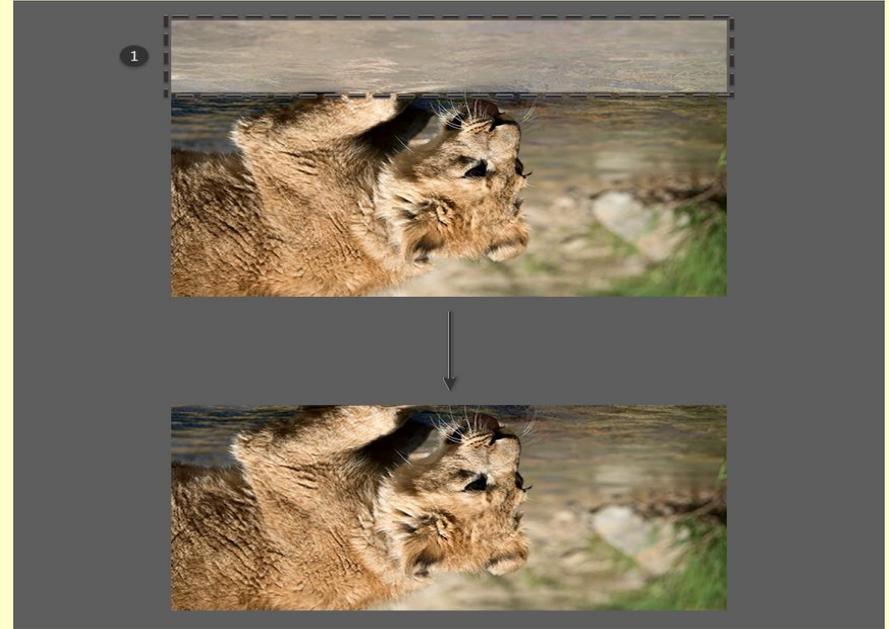


TIAME

- Шаг 3
- Для переворота слоя используются немного другие инструменты по сравнению с перевертыванием холста. Для этого изображения мы хотим создать отражение в воде, которое потребует от нас перевернуть дубликат слоя по вертикали. Идем в меню **Edit — Transform — Flip Vertical** (Редактирование — Трансформирование — Отразить по вертикали).



- **Шаг 4**
- На новом перевернутом слое с помощью инструмента **Marquee Tool** (Прямоугольная область) выделяем область над лапой животного, а затем нажмите кнопку Delete на клавиатуре, чтобы удалить ее.

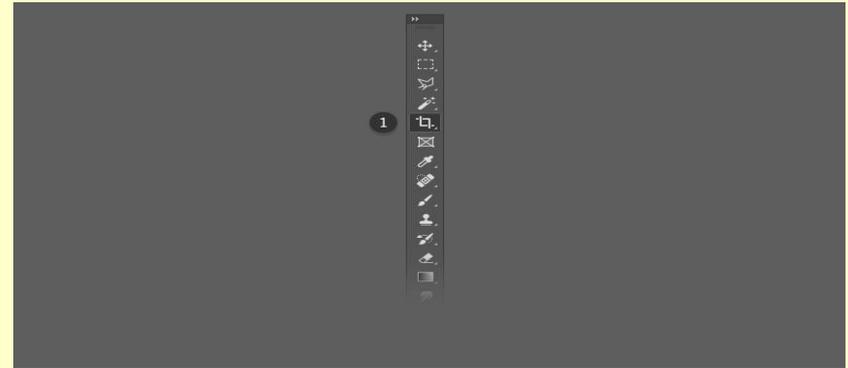




Зеркальное отражение



- **Шаг 5**
- Скрываем дубликат слоя, нажав на значок глаза рядом с миниатюрой слоя. Выбираем инструмент **Crop Tool** © (Рамка) и растягиваем изображение вниз.

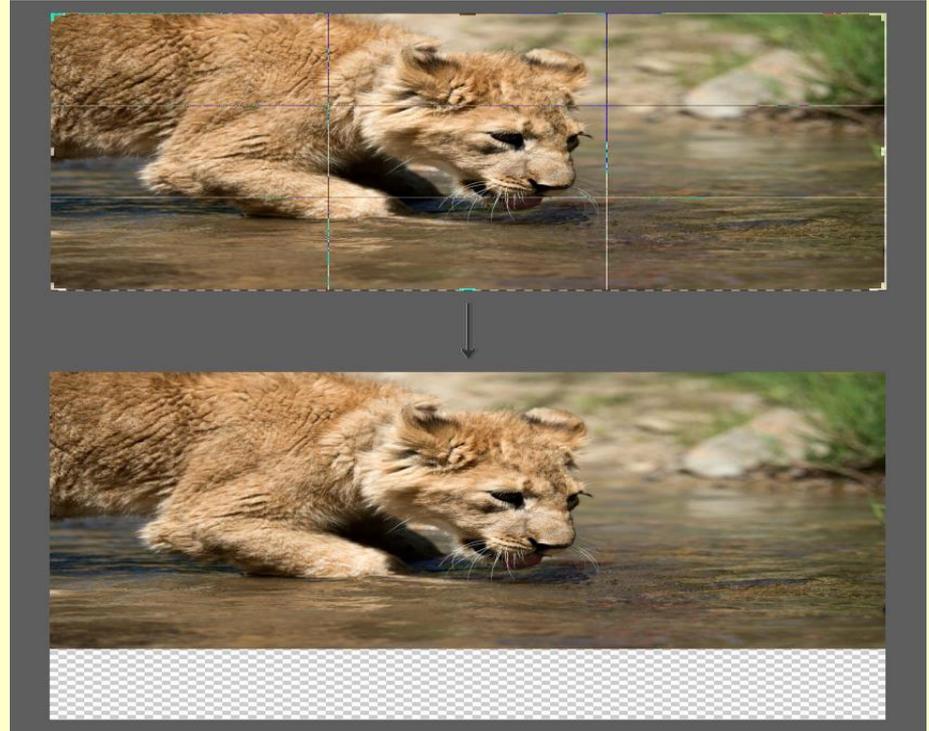




Зеркальное отражение



- **Шаг 6**
- Увеличиваем холст настолько, чтобы было достаточно места для перевернутого изображения, которое станет отражением львенка.

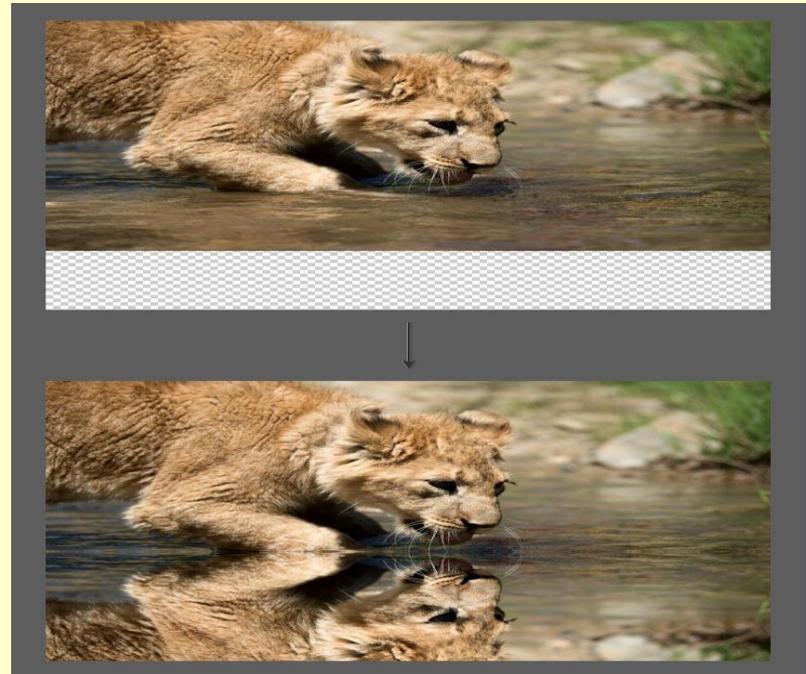




Зеркальное отражение



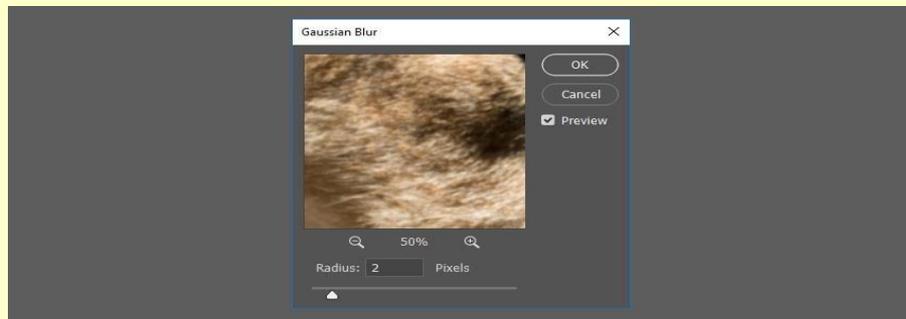
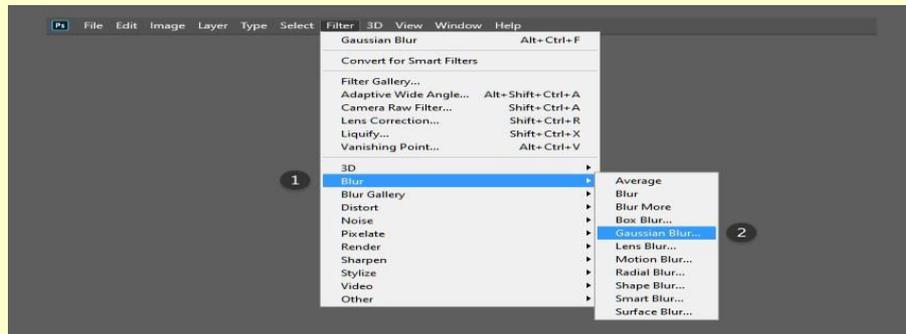
- **Шаг 7**
- Обязательно делаем дубликат слоя видимым, щелкнув значок глаза рядом со слоем, а затем инструментом **Move Tool (V)** (Перемещение) помещаем слой непосредственно под исходной фотографией.
- Дублирующий слой должен быть выше исходного слоя в иерархии, чтобы перевернутое изображение отображалось правильно.
- Выравниваем дубликат слоя так, чтобы любые части льва, которые вступают в контакт с водой (например, лапы), касались друг друга.



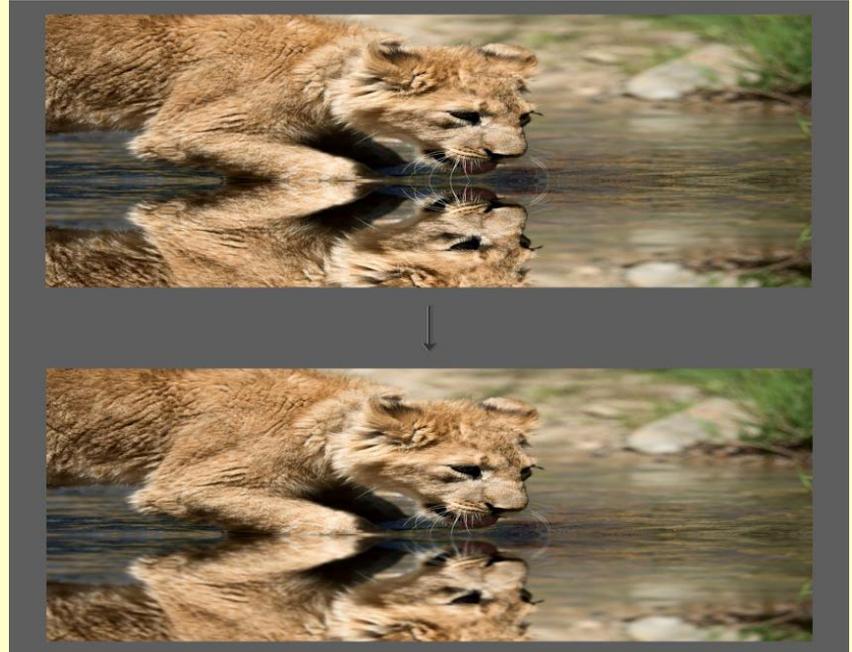
Зеркальное отражение



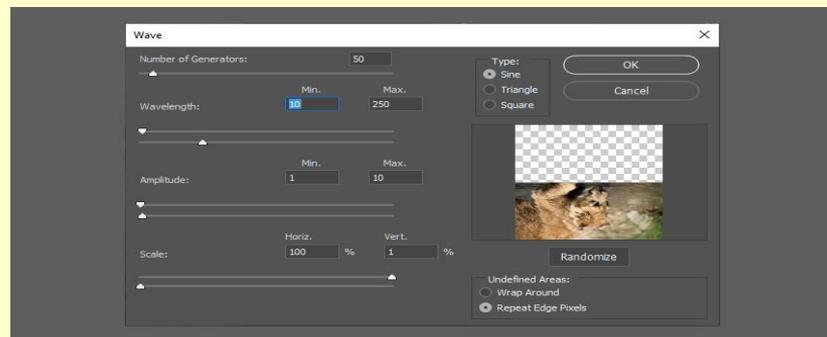
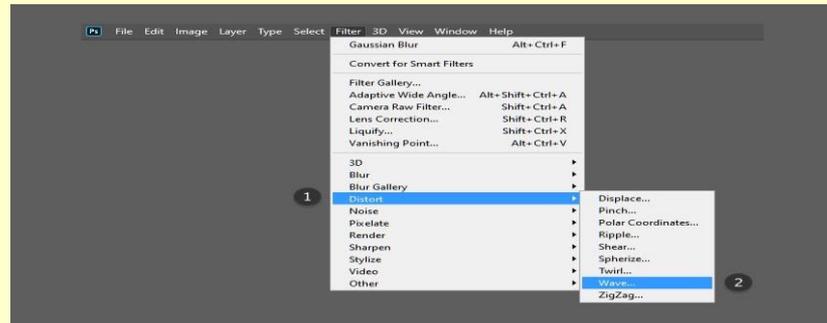
- **6. Размываем отражение**
- **Шаг 1**
- Мы также можем внести некоторые коррективы в отражение, чтобы продать изображение и сделать его более правдоподобным. Во-первых, мы можем добавить немного размытия в слой отражения. Для этого идем в меню **Filter** — **Blur** — **Gaussian Blur** (Фильтр — Размытие — Размытие по Гауссу).
- **Шаг 2**
- Устанавливаем радиус размытия на 5 пикселей и ждем ОК.



- **Шаг 3**
- Это поможет размыть слой с отражением. Отрегулируйте радиус размытия по своему вкусу, повторяя шаги выше.



- **7. Добавляем искажение волнами**
- **Шаг 1**
- Далее, мы добавим немного искажения к отражению, чтобы придать ему легкий «волновой» эффект. Идем в меню **Filter — Distort — Wave** (Фильтр — Искажение — Волна).
- **Шаг 2**
- Настраиваем фильтр:
- **Number of Generators** (Число генераторов): 50
- **Min Wavelength** (Мин. Длина волны): 10
- **Max Wavelength** (Макс. Длина волны): 250
- **Min Amplitude** (Мин. Амплитуда): 1
- **Max Amplitude** (Макс. Амплитуда): 10
- **Scale Horiz** (Мин. Масштаб): 100%
- **Scale Vert** (Макс. Масштаб): 1%

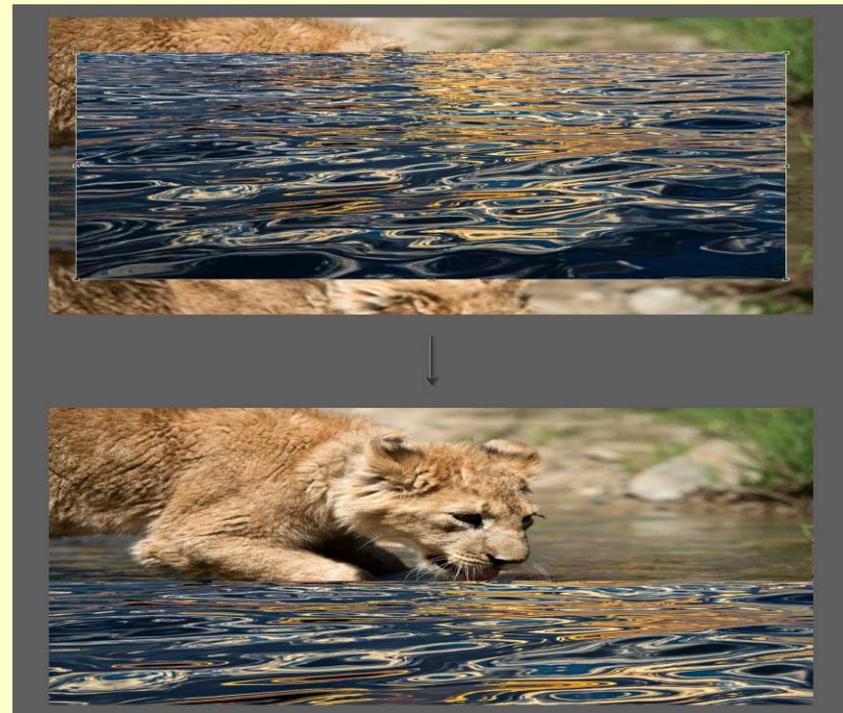




Зеркальное отражение



- **Шаг 3**
- Перетаскиваем текстуру воды поверх изображения, чтобы создать новый слой. Затем инструментом **Free Transform Tool** (Свободное трансформирование) (Ctrl+T) меняем размер слоя, чтобы он размещался поверх отражающего слоя.



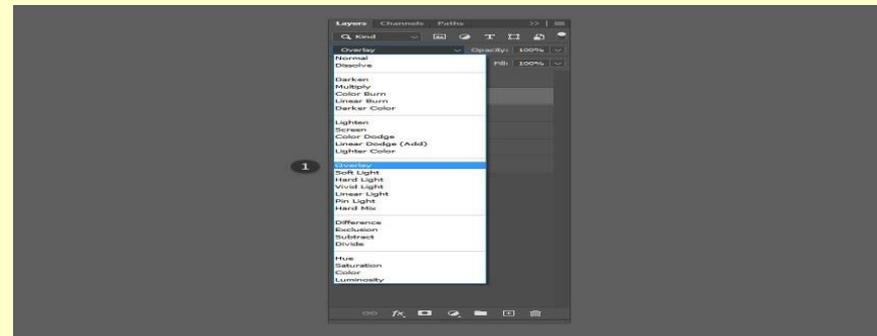
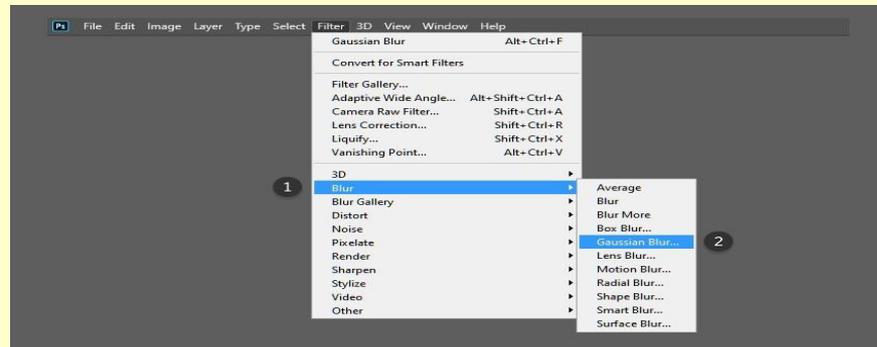


Зеркальное отражение



TIAME

- Шаг 4
- Также размываем слой с текстурой воды, идем в меню **Filter — Blur — Gaussian Blur** (Фильтр — Размытие — Размытие по Гауссу). Устанавливаем радиус размытия на 2–5 пикселей и жмем ОК.
- Шаг 5
- Меняем режим наложения этого слоя на **Overlay** (Перекрытие).

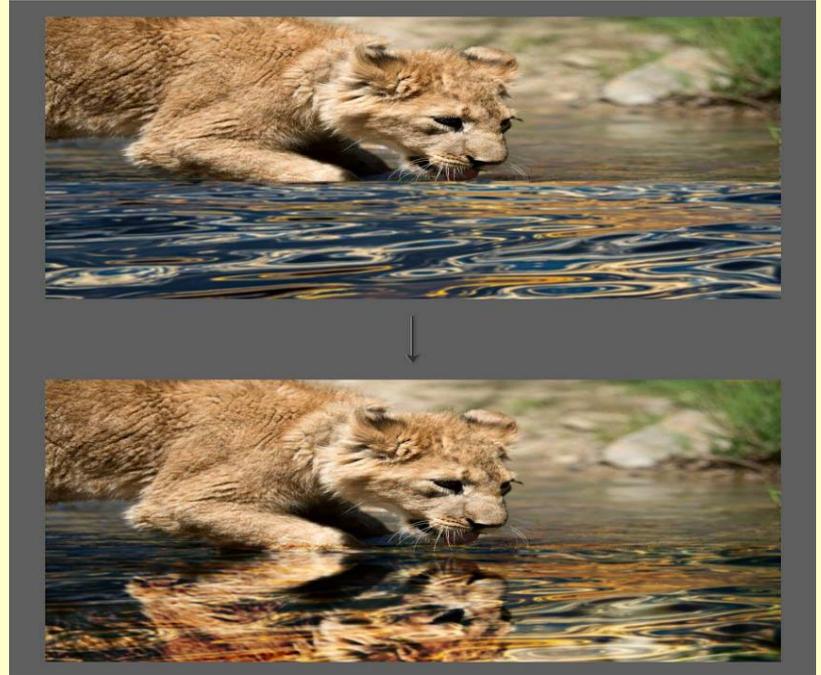




Зеркальное отражение



- Шаг 6
- Режим наложения **Overlay** (Перекрытие) позволит нам видеть сквозь слой текстуры воды.





Зеркальное отражение



- Шаг 7
- На панели слоев устанавливаем непрозрачность слоя текстуры воды на 50%, чтобы уменьшить контраст.





Спасибо за внимание.