**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ВОДНОГО ГОСПОДАРСТВА ТА ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ**

**Кафедра комп’ютерних наук та прикладної математики**

**Звіт**

**з комп’ютерної практики**

на тему

“Використання Adobe Photoshop”

Виконала студентка ННІАКОТ:

група КН-21

Войцеховська Діана Вікторівна

Викладач:

Рощенюк А.М.

Рівне-2020

Зміст

[Завдання 1. Ознайомлення з інтерфейсом AdobePhotoshop. Огляд панелі інструментів. 3](#_Toc45551827)

[Завдання 2. Вставити своє обличчя замість обличчя будь-якого супергероя. 6](#_Toc45551828)

[Завдання 3. Зробити шкіру темною. 8](#_Toc45551829)

[Завдання 4. Зробити ефект «старої» фотографії, тобто, штучно зістарити фотографію. 11](#_Toc45551830)

[Завдання 5. Зробити абстракцію. 14](#_Toc45551831)

[Завдання 6. Створити візитку. 16](#_Toc45551832)

[Завдання 7. Для довільного зображення створити ефект крапель на склі, тобто, розташувати зображення за склом з краплями. 17](#_Toc45551833)

[Завдання 8. Створити анімацію. 20](#_Toc45551834)

[Завдання 9. Створити геометричний колаж. 21](#_Toc45551835)

# Завдання 1. Ознайомлення з інтерфейсом AdobePhotoshop. Огляд панелі інструментів.

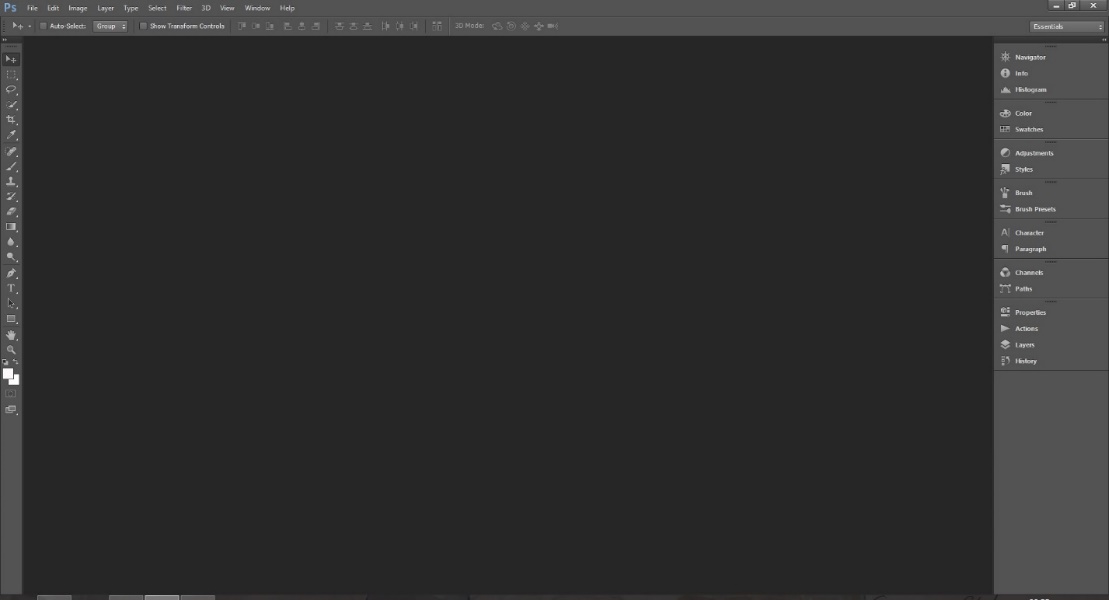


Рис.1. Інтерфейс.

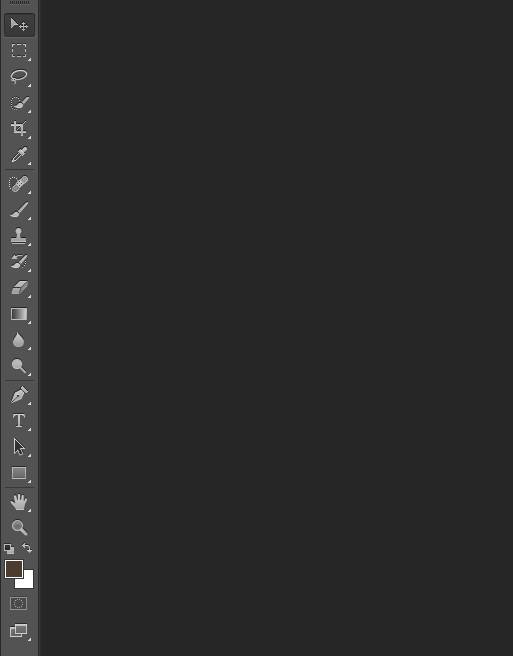


Рис.2. Панель інструментів.



Рис.3. Переміщення.

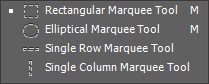


Рис.4. Прямокутна, овальна області, область горизонтального та вертикального рядку.

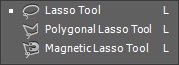


Рис.5. Звичайне, прямолінійне та магнітне ласо.



Рис.6. Швидке виділення і чарівна паличка.

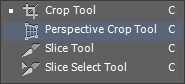


Рис.7. Інструменти кадрування та фрагментування.



Рис.8. Піпетки, лінійка, примітка і лічильник.



Рис.9. Точковий пензель відновлення, звичайний перзель відновлення, латка, інструмент переміщення з вмістом, червоні очі.



Рис.10. Пензель, олівець, заміна кольору та пензель змішування.



Рис.11. Клонуючий та візерунковий штампи.



Рис.12. Архівний звичайний та художній пензлі.



Рис.13. Звичайна, фонова та чарівна гумка.

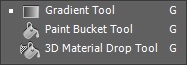


Рис.14. Градієнт і заливки.



Рис.15. Розмиття, різкість та палець.

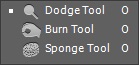


Рис.16. Освітлювач, випалювання і губка.



Рис.17. Перо, вільне перо, додавання,перетворення і вилучення опорної точки.

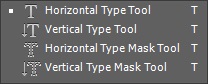


Рис.18. Горизонтальний, вертикальний тексти, горизонтальна та вертикальна текст-маски.



Рис.19. Звичайне та часткове виділення контуру.



Рис.20. Прямокутник, прямокутник з округленими кутами, еліпс, багатокутник, лінія та довільна фігура.



Рис.21. Рука та повернення вигляду.



Рис.22. Масштаб.

**Висновок:**

Виконуючи дане завдання, ми вивчили особливості інтерфейсу та панель інструментів AdobePhotoshop, їхнє розташування та призначення.

# Завдання 2. Вставити своє обличчя замість обличчя будь-якого супергероя.

Для того, щоб виконати дане завдання необхідно вибрати зображення з супергероєм та власне фото.



Рис.23. Власне фото.



Рис.24. Зображення супергероя.

Потім за допомогою інструменту “Ласо” вирізати власне обличчя і вставити наверх на обличчя супергероя.

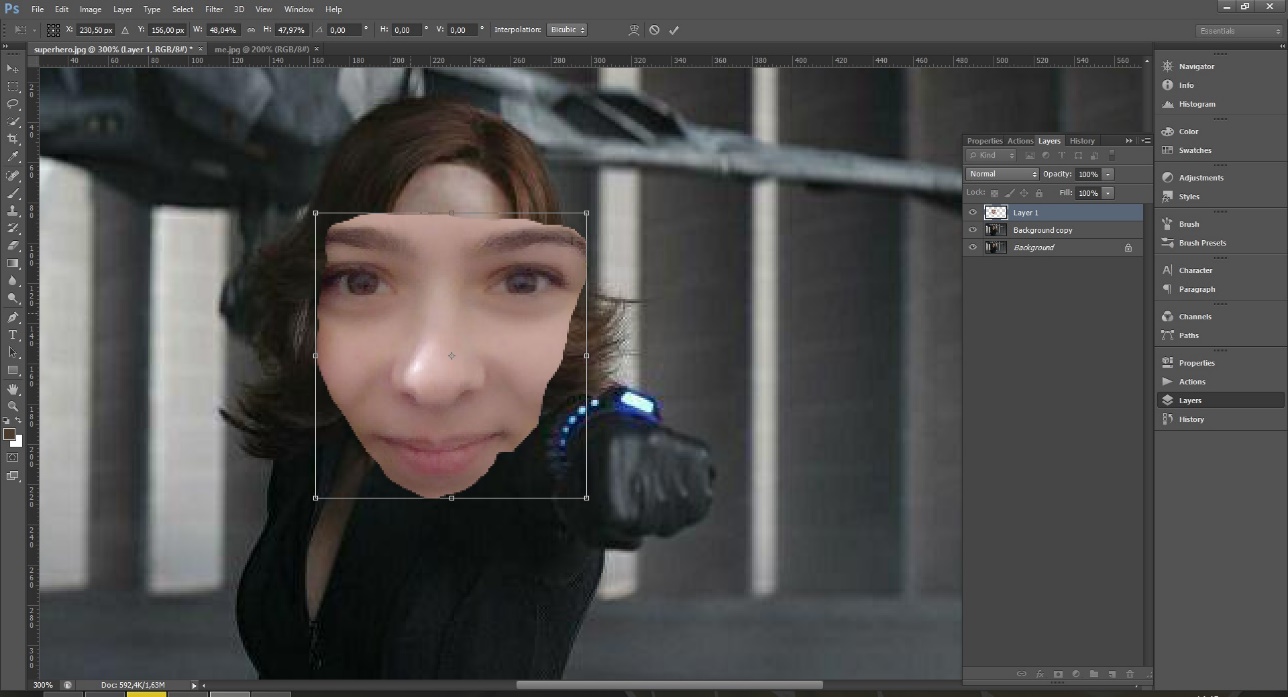


Рис.25. Вставлення власного обличчя.

Наступним кроком ми копіюємо основний шар і змінюємо розміри власного обличчя на потрібні, зажимаємо клавішу “Ctrl” і обираємо шар з обличчям, воно має бути виділеним, беремо ластик і стираємо ділянку, де розміщується наше обличчя.

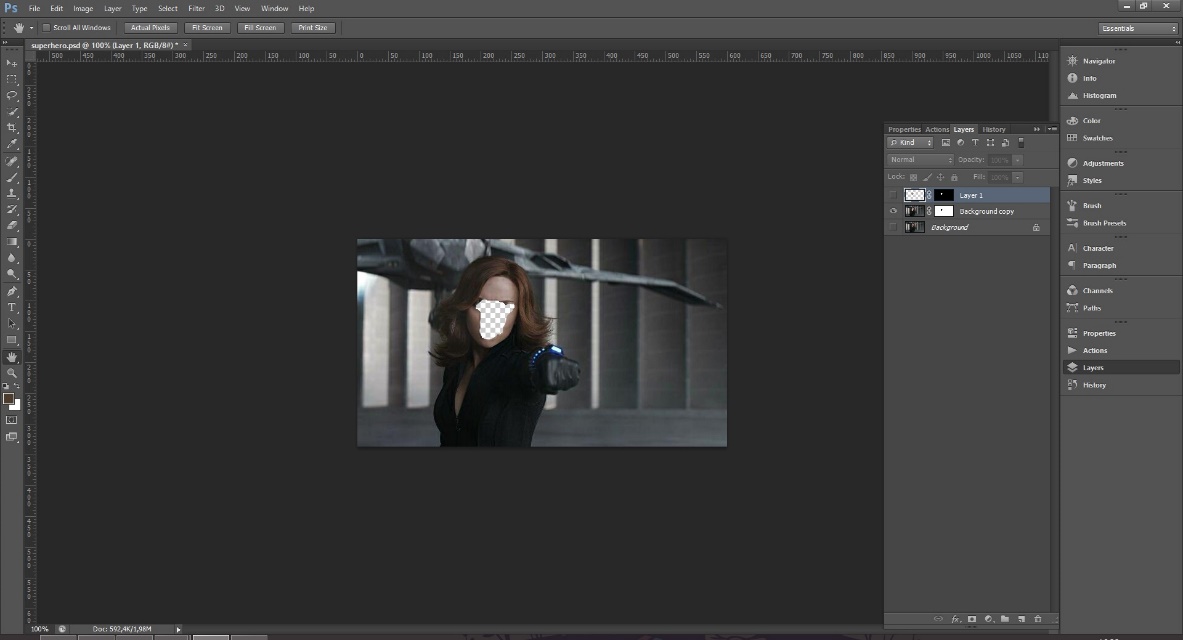


Рис.26. Стираємо ластиком ділянку з обличчям.

Потім виділяємо наших два шари і накладаємо ефект “Авто-накладення шарів і отримуємо готовий результат.



Рис.27. Результат.

**Висновок:**

Виконуючи дане завдання, ми навчилися змінювати обличчя будь-кому на фото і отримувати нового персонажа.

# Завдання 3. Зробити шкіру темною.

Для того, щоб виконати дане завдання потрібно обрати фото, на якому буде багато ділянок шкіри:



Рис.28. Фото для обробки.

Потім за допомогою пензля сірого кольору замальовуємо всі ділянки шкіри.

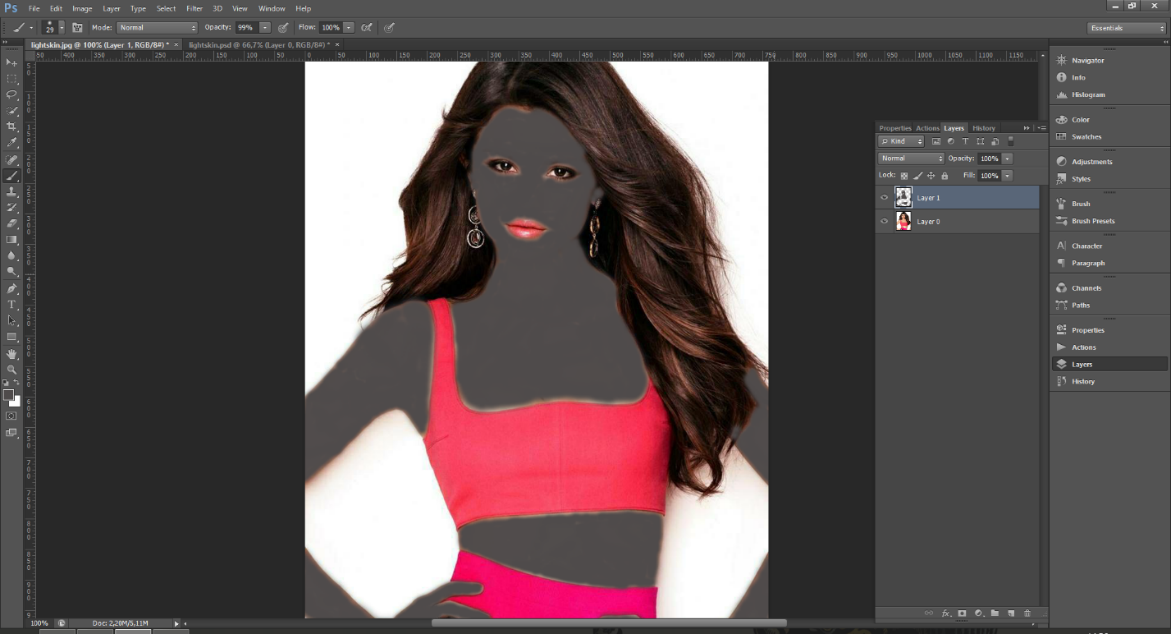


Рис.29. Замалювання ділянок шкіри сірою кистю.

Вибираємо режим «Linear Burn» і змінюємо заливку до 45%.

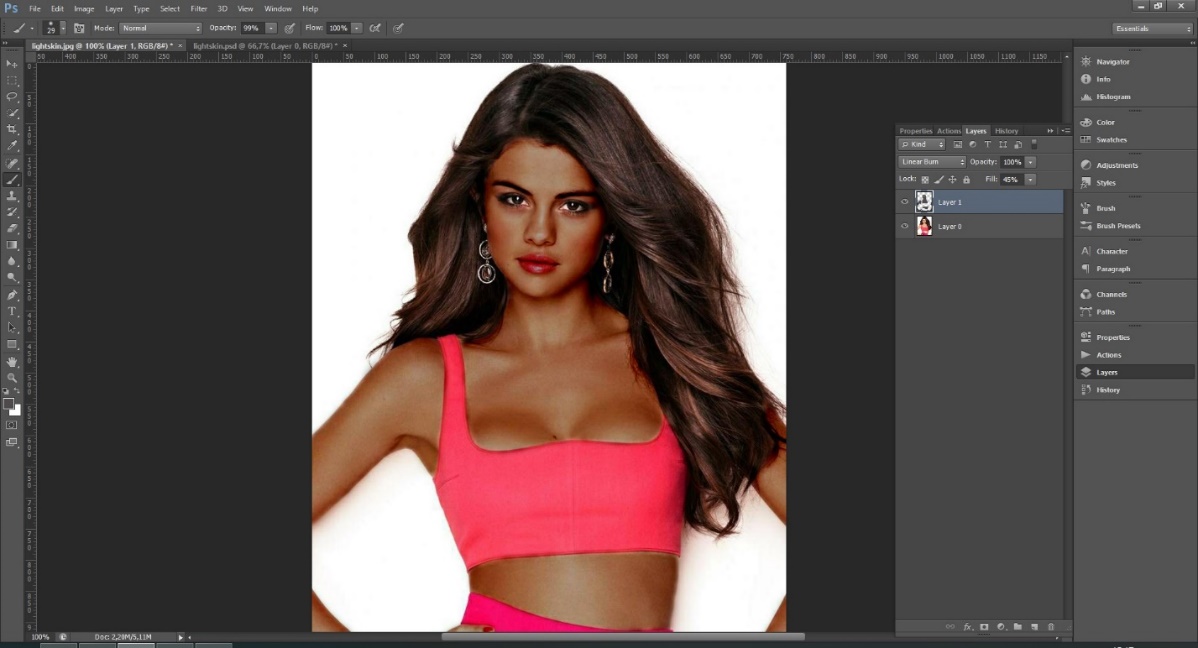


Рис.30. Вибір режиму та зміна заливки.

Результатом буде зміна шкіри на темний колір.



Рис.31. Результат.

**Висновок:**

Виконуючи дане завдання, ми навчилися змінювати колір шкіри на фото та робити її більш засмаглою.

# Завдання 4. Зробити ефект «старої» фотографії, тобто, штучно зістарити фотографію.

Обираємо фото, яке будемо зістарювати:



Рис.32. Початкове фото.

Потім копіюємо початковий шар, змінюємо колірний фон і насиченість:

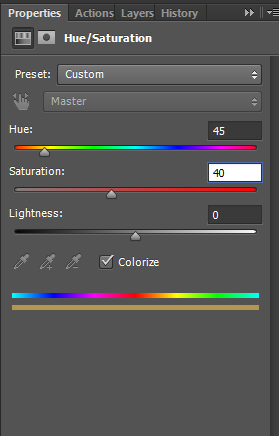


Рис.33. Зміна колірного фону і насиченності.

Створюємо новий шар і розташовуємо його нижче попереднього, далі обираємо заливку білого кольору і заливаємо наше фото:

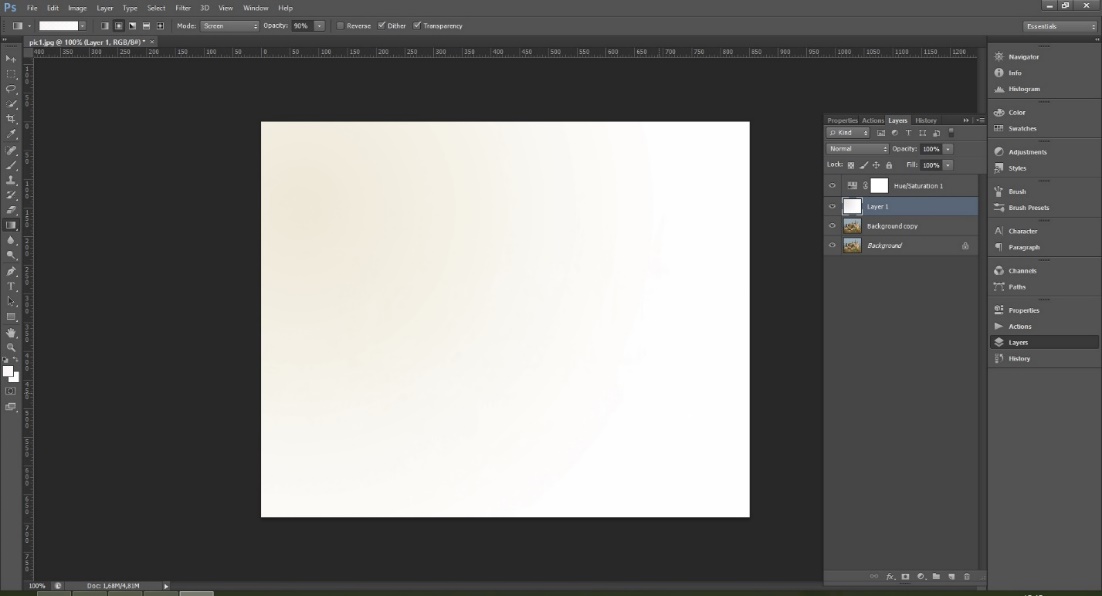


Рис.34. Біла заливка.

Обираємо режим накладення “Multiply”:

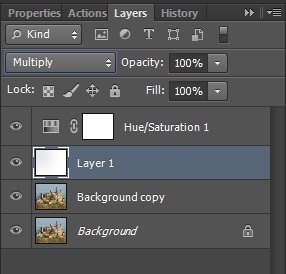


Рис.35. Режим накладення.

Наступним кроком накладаємо фільтр “Grain”, вертикальний, з інтенсивністю 90 і контрастністю 85.

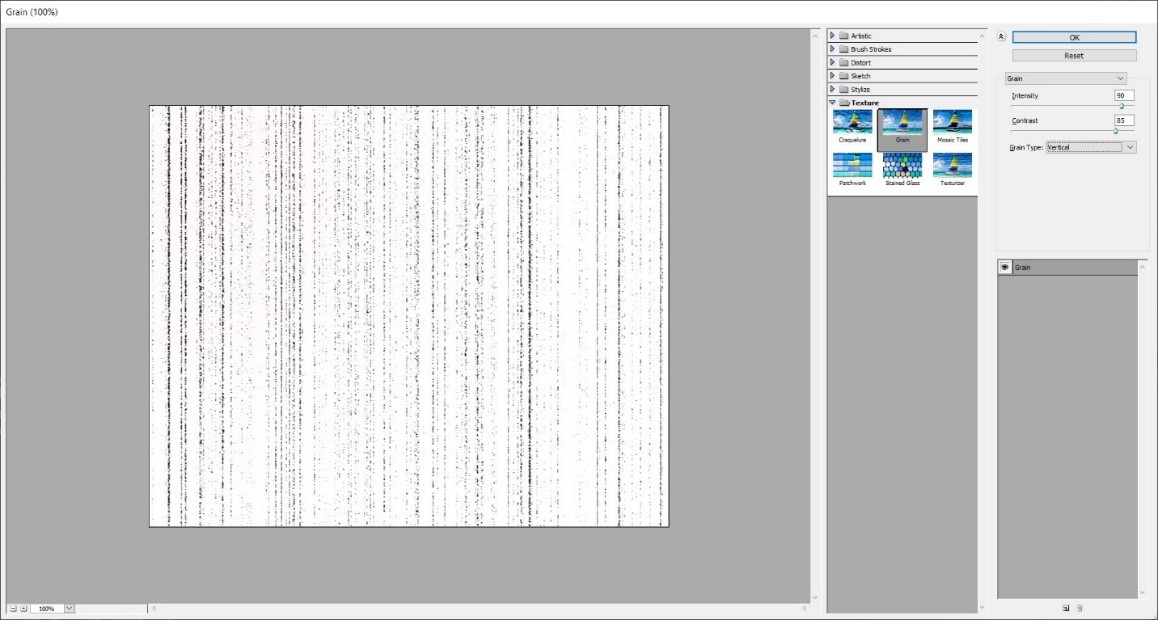


Рис.36. Фільтр “Grain”.

Додаємо маску до шару. Для цього потрібно натиснути на потрібну клавішу:



Рис.37. Клавіша для створення маски.

Потім додаємо фільтр “Clouds”, створюємо знову новий шар, накладаємо ефект “50% Gray” і додаємо фільтр “Noise”(режим накладення “Hard Light”).

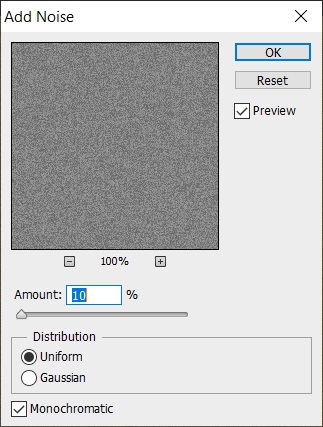


Рис.38. Фільтр “Noise”.

Даний фільтр можна ще раз додати , тобто, повторити попередні комбінації і після цього отримуємо готовий результат:

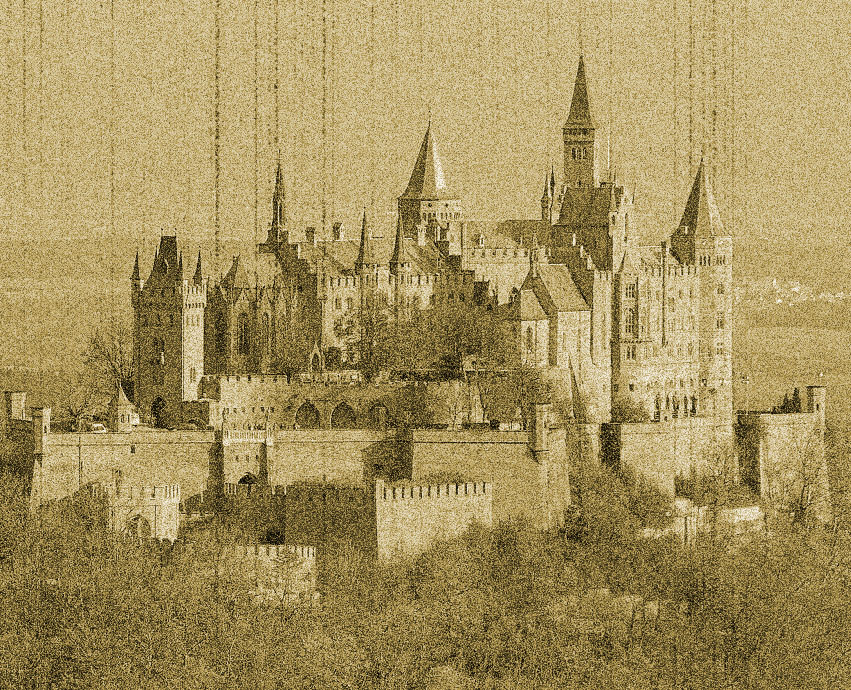


Рис.39. Результат.

**Висновок:**

Виконуючи дане завдання, ми навчилися використовувати “ефект” старого зображення, тобто штучно зістарювати фотографію.

# Завдання 5. Зробити абстракцію.

Для виконання завдання необхідно обрати початкове фото:



Рис.40. Початкове фото.

Потім потрібно перетворити дане зображення в “smart” об’єкт, додати фільтри “Mezzotint” та “Radial Blur” (даний фільтр додаємо 3 рази).



Рис.41. Фільтр “Radial Blur”.

Наступним кроком робимо ефект “скручення”, нажимаємо двічі правою кнопком миші по даному ефекту і обираємо режим “Lighter”, повторюємо ефект “скручення”, але в іншу сторону і також обираємо режим “Lighter”.

Щоб зробити фото яскравішим, клікаємо двічі по ефекту “Mezzotint” і обираємо тип “Medium Lines”.

Натискаємо на “Levels” і обираємо режим “Auto”, додаємо трішки різкості і отримуємо готову абстракцію.



Рис.42. Результат.

**Висновок:**

Виконуючи дане завдання, ми навчилися робити абстракції з будь-якого фото, користуватися різними фільтрами та ефектами.

# Завдання 6. Створити візитку.

Для виконання даного завдання необхідно створити новий документ розміром 94×54 мм.

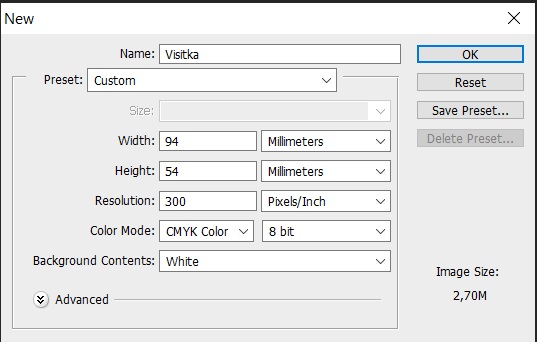


Рис.43. Налаштування розмірів.

Потім додаємо потрібне зображення та текст для формування візитки, і зберігаємо.

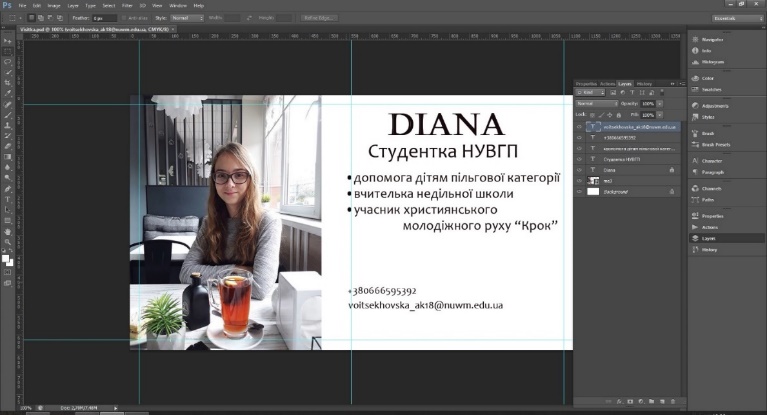


Рис.44. Лицева сторона візитки.

Таким же способом створюємо зворотню сторону:

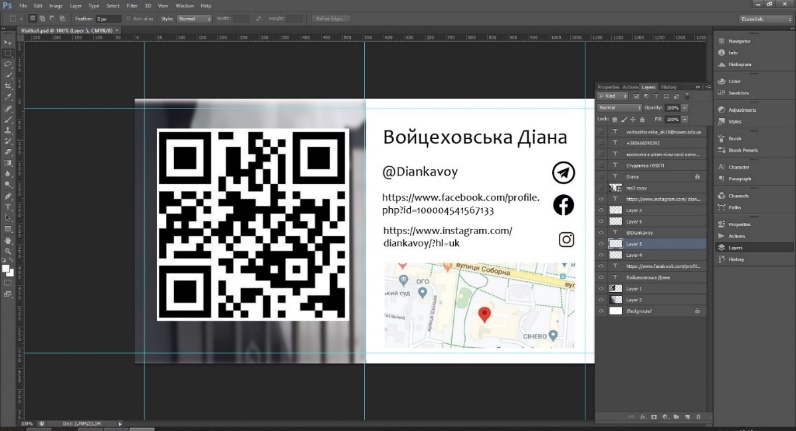


Рис.45. Зворотня сторона візитки.

Результатом є готова візитка, якою можна користуватися:





Рис.46. Готова візитка.

**Висновок:**

Виконуючи дане завдання, ми навчилися створювати різноманітні візитки та оформлювати їх.

# Завдання 7. Для довільного зображення створити ефект крапель на склі, тобто, розташувати зображення за склом з краплями.

Для виконання даного завдання потрібно обрати початкове фото і текстуру крапель:



Рис.47. Початкове фото.



Рис.48. Текстура крапель.

Потім дублюємо основний шар, розмиваємо фото, ще раз дублюємо даний шар і обираємо режим накладення “Soft Light”:



Рис.49. Дублювання шару і накладення режиму.

Ще раз дублюємо шар і обираємо режим накладання “Screen”, щоб світло зображення стало ще світлішим.

В додаток можна застосувати корегуючий шар “Curves”:

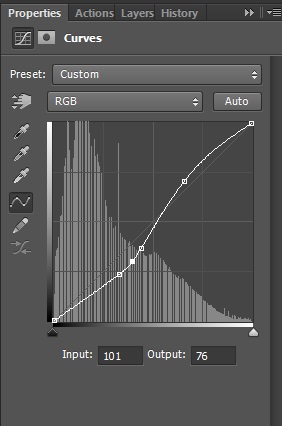


Рис.50. Застосування шару “Curves”.

Потім працюємо з текстурою. Копіюємо її і вставляємо на наше зображення:



Рис.51. Вставляємо текстуру наверх на зображення.

Знесвітлюємо текстуру і обираємо режим накладення “Screen”:

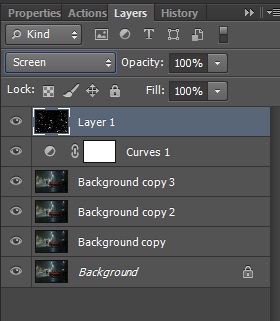


Рис.52. Режим накладення “Screen”.

Дублюємо цю дію і отримуємо результат:



Рис.53. Результат.

# Завдання 8. Створити анімацію.

Для виконання завдання обираємо фон та об’єкт:



Рис.54.Фон.

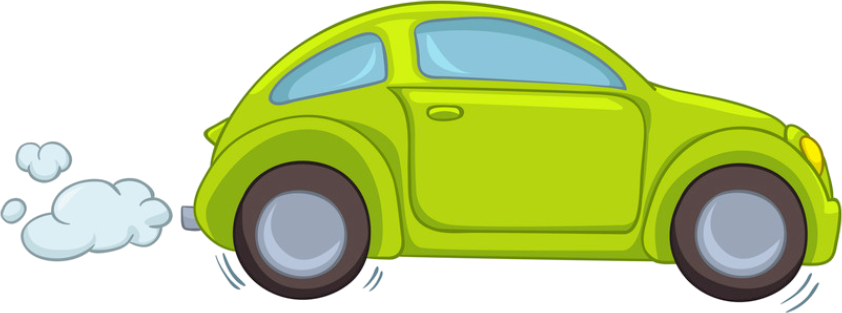


Рис.55. Об’єкт.

Потім переносимо наш об’єкт у форматі “png” і змінюємо розмір до потрібного:

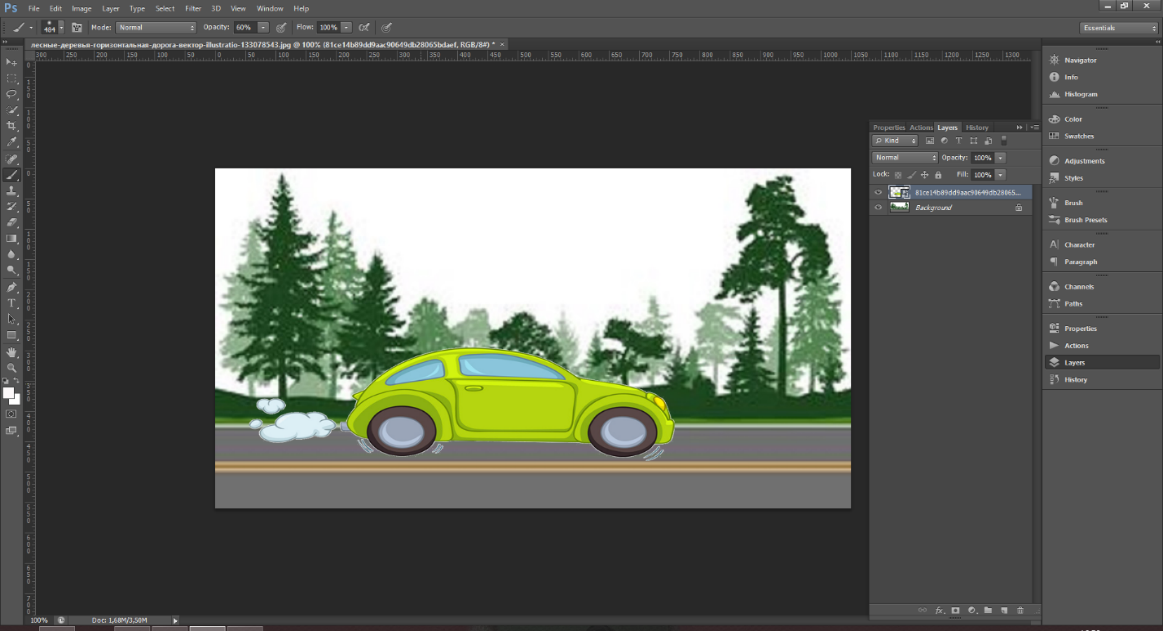


Рис.56. Зміна розміру об’єкту до потрібного.

Робимо анімацію: переходимо у вкладку “Window” і натискаємо на клавішу “Timeline” та “Create Video Timeline”.

Нажимаємо на стрілочку зліва і ховаємо наше зображення за межі фону:

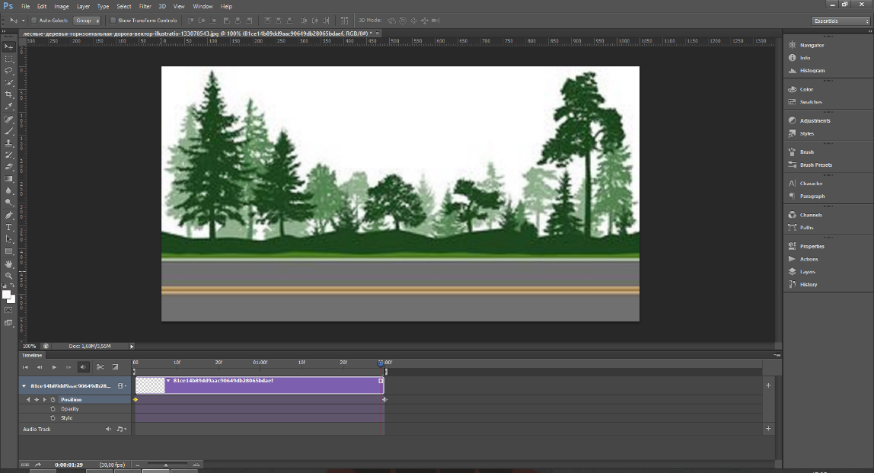


Рис.57. Створення анімації.

Натискаємо на “Position” і пересовуємо повзунок програвання до 2 секунд , зажимаємо клавішу “Shift” і перетягуємо наш об’єкт вправо. Потім натискаємо “Відтворити” і наш об’єкт рухається вправо, як ми і задумали. Зберігаємо результат:

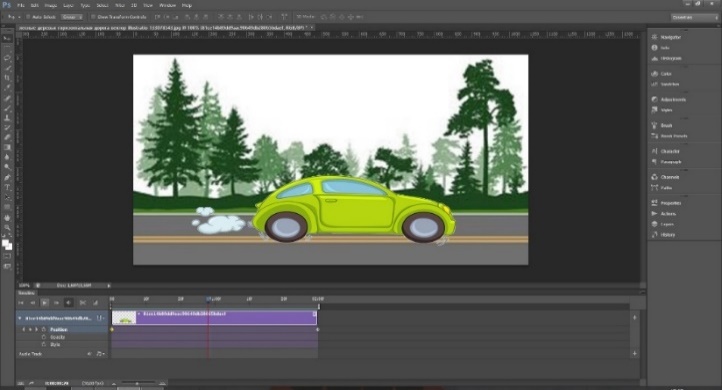


Рис.58. Результат.

**Висновок:**

Виконуючи дане завдання, ми навчилися створювати анімацію та користуватися інструментами AdobePhotoshop для її ж формування.

# Завдання 9. Створити геометричний колаж.

Для виконання даного завдання обираємо початкове фото:



Рис.59. Початкове фото.

Потім вирізаємо декілька деталей з нашого зображення , з яких будемо формувати наш колаж та робимо контур для кожної з них:

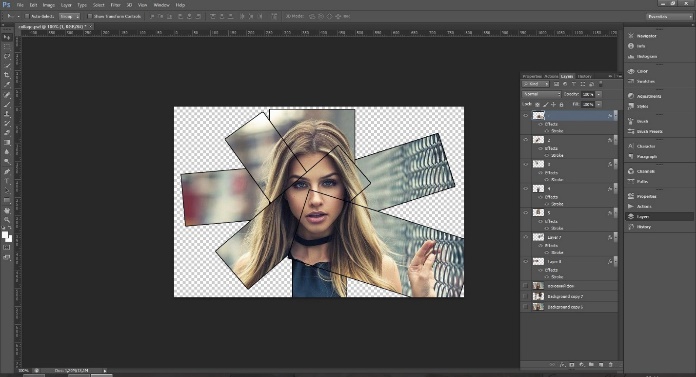


Рис.60. Поєднання окремих частин зображення.

Обираємо фон, застосовуємо ефект “Blur” і отримуємо готовий геометричний колаж:



Рис.61. Готовий геометричний колаж.

**Висновок:**

Виконуючи дане завдання, ми навчилися робити колаж, використовувати різні інструменти та шари, накладати їх один на одний і користуватися різними фільтрами.