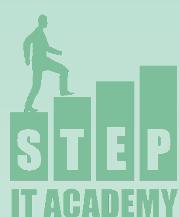


HyperText Markup Language

HTML & CSS



Урок 4/2

Настройки Photoshop для верстальщика

Оглавление

Настройки Photoshop для верстальщика.....	4
Создание нового документа в Adobe Photoshop	11
Интерфейс Photoshop.....	13
Рабочая область (среда) в Adobe Photoshop.....	16
Быстрые клавиши Adobe Photoshop	19
Сохранение документа в Photoshop	21
Открываем макет в Photoshop.....	22
Направляющие и сетка. Привязки	25
Перемещение по документу	30
Изменение размера документов	30
Кадрирование документов	32
Тримминг изображения.....	34
Изменение размера холста	36
Выделения	42
Логические операции с выделениями	57

Инструменты для быстрого выделения.....	58
Быстрое выделение	61
Палитра слоев.....	74
Удаление слоев.....	78
Работа с изображениями на слоях	79
Быстрый экспорт в PNG	90
Экспорт смарт-объектов.....	92
Использование палитры Asset Export в Adobe Illustrator.....	102
Экспорт векторных слоев	111
Экспорт изображений в формат JPG.....	115
Быстрый экспорт слоя с изображением.....	124
Варианты сохранения файлов в слоях с масками.....	127
Работа с текстовыми блоками	137
Отступы между элементами	146
Генерация изображений.....	154
Домашнее задание.....	159
Задание 1	159
Задание 2	160

Материалы урока прикреплены к данному PDF-файлу. Для доступа к материалам, урок необходимо открыть в программе [Adobe Acrobat Reader](#).

Настройки Photoshop для верстальщика

Для того чтобы вам было удобно работать с макетом, желательно сначала немного разобраться с некоторыми настройками Photoshop, которые имеют смысл именно для web-шаблонов.

Во-первых, вам нужно выбрать современную версию Photoshop. На момент написания урока актуальной является версия Adobe Photoshop CC (работает в macOS и Windows) либо 2017, 2018 или 2019 года, которая выпускается как на одном языке (русском, украинском, английском, немецком и т.д.), так и в мультиязычном варианте (Multilanguage). Какой вариант будет установлен у вас, зависит от количества денег, которые вы можете потратить на этот программный продукт. Компания Adobe предоставляет возможность протестировать свои программы в течение недели, чтобы определиться, стоит ли на ее ПО тратить деньги.

Мы будем рассматривать настройки, интерфейс и вывод изображений из макета на основе англоязычной программы Adobe Photoshop CC 2017.

Вернемся к настройкам.

Первым делом отправляемся в меню *Edit → Preferences → Interface* (*Редактирование → Настройки → Интерфейс*). Можно нажать на клавиатуре **CTRL + K** и слева выбрать пункт *Interface* (нажать клавиши **CTRL + 2**) (рис. 1).

Настройки Photoshop для верстальщика

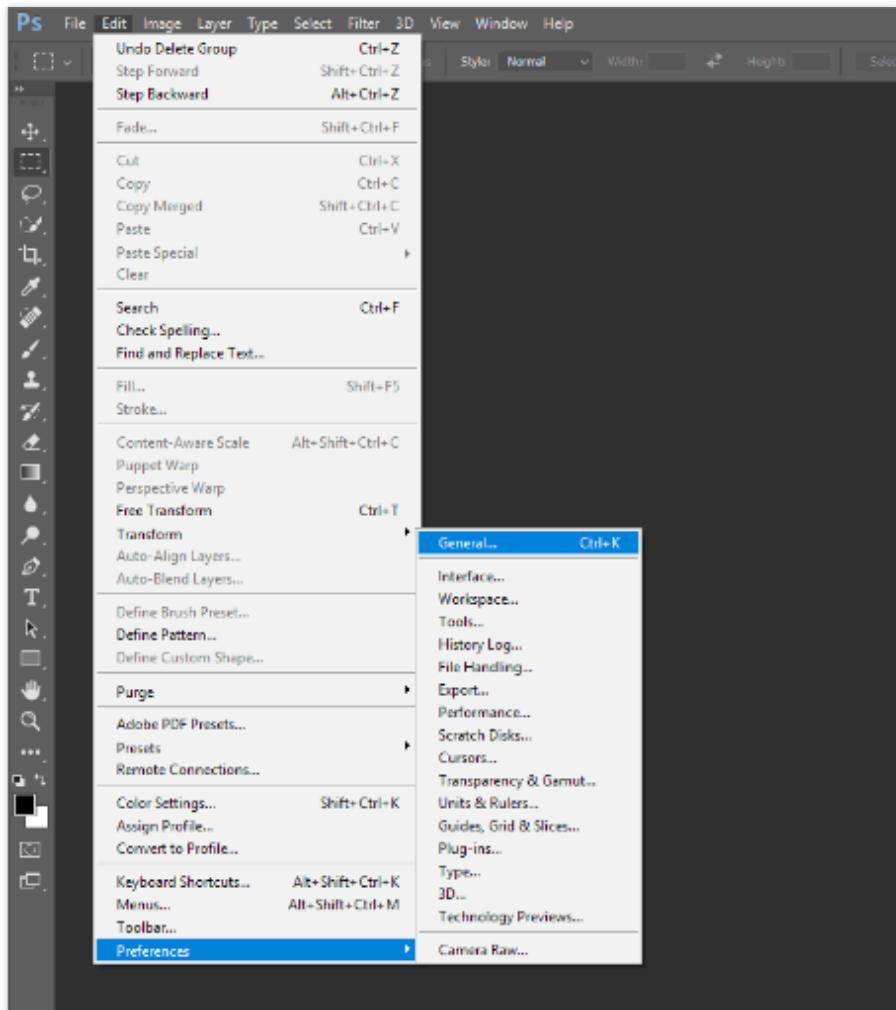


Рисунок 1

Вы увидите в средней части внизу выпадающий список UI Language. В нем можно выбрать язык интерфейса вашего Photoshop. Если многоязычность в вашей версии программы не поддерживается, там будет всего один пункт.

Что касается выбора языка интерфейса для Adobe Photoshop, то вы можете использовать свой родной. Однако, если есть возможность установить английскую версию, имеет смысл выбрать именно ее, т.к. web — это англоязычное пространство, и Photoshop в какой-то мере поможет вам подтянуть английский язык, т.к. придется привыкать к его терминам (рис. 2).

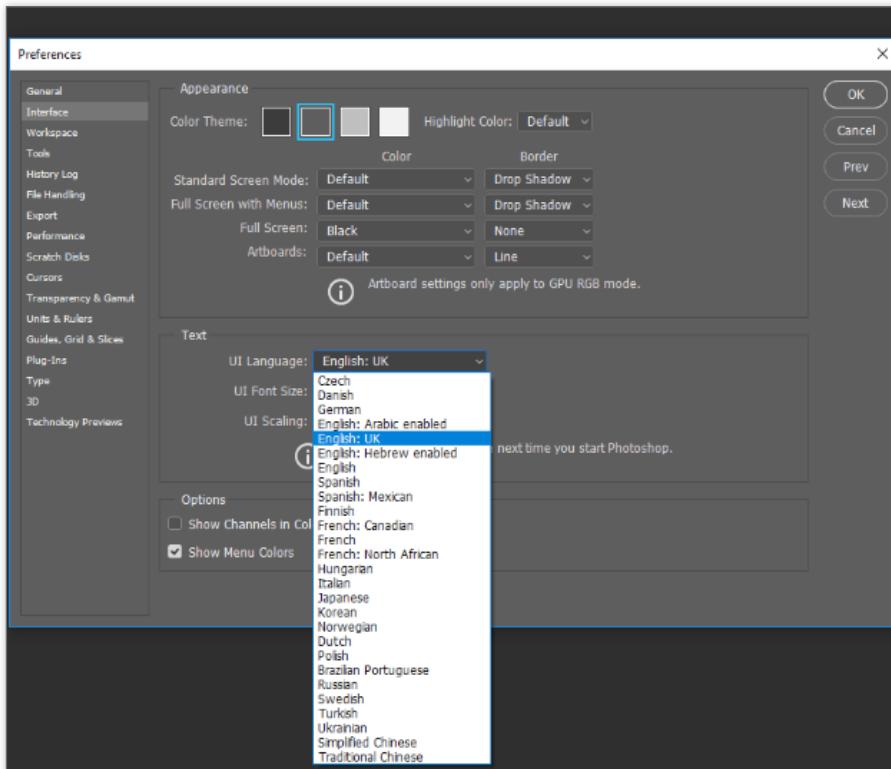


Рисунок 2

Также вам необходимо проверить настройки цветового профиля. Для этого перейдите в меню Edit → Color Settings (Настройки цвета, или SHIFT + CTRL +K) (рис. 3).

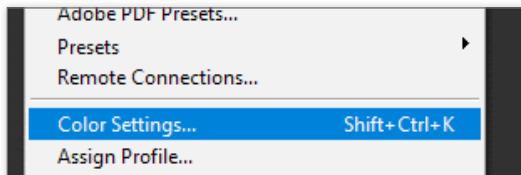


Рисунок 3

В блоке Settings (*Настройки*) выберите вариант Europe Web/Internet 2 для того чтобы ваш макет одинаково выглядел и в Photoshop, и в браузере (рис. 4). Желательно, чтобы такие же настройки были в программе у дизайнера, если вы будете плотно работать с известным вам человеком, а не получать макеты из разных источников.

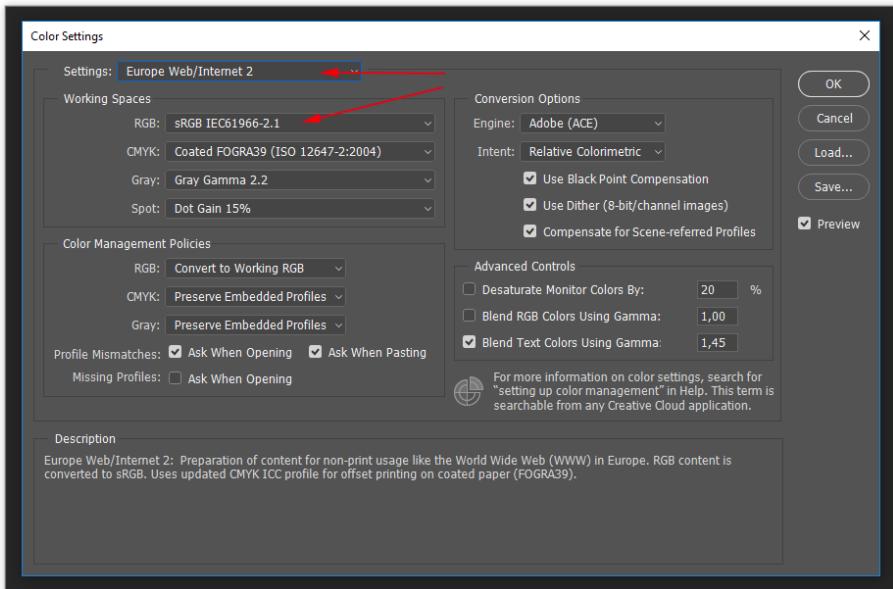


Рисунок 4

Если настройки цветового профиля в вашей программе и у дизайнера не совпадают, то довольно часто

при открытии макетов вы будете получать сообщение такого вида (рис. 5):

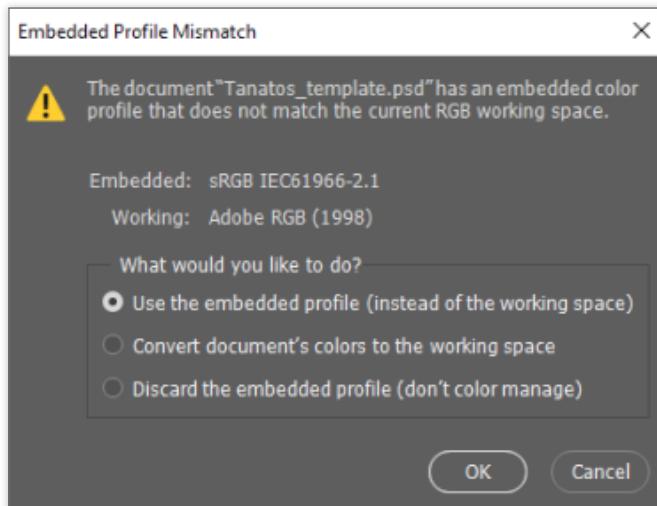


Рисунок 5

Это окно предупреждает вас о том, что в документ встроен нужный для web-дизайна профиль sRGB IEC61966-2.1, который желательно оставлять для совместимости отображения цветов в Photoshop и браузере.

Следующей настройкой будет пункт слева Units & Rulers (*Единицы и линейки*). Поскольку при верстке вы вряд ли будете использовать сантиметры, в пункте Rulers (*Линейки*) и Type (*Текст* — в русской версии может быть переведен, как Тип) выставляем пиксели (Pixels). Чуть правее в блоке New Document Preset Resolution (*Настройки разрешения нового документа*) пункте проверяем, чтобы для печати (Print Resolution) отображалось 300 пикс/дюйм (Pixels/Inch), а для экранов (Screen Resolution) — 72 Pixels/Inch (рис. 6).

Настройки Photoshop для верстальщика

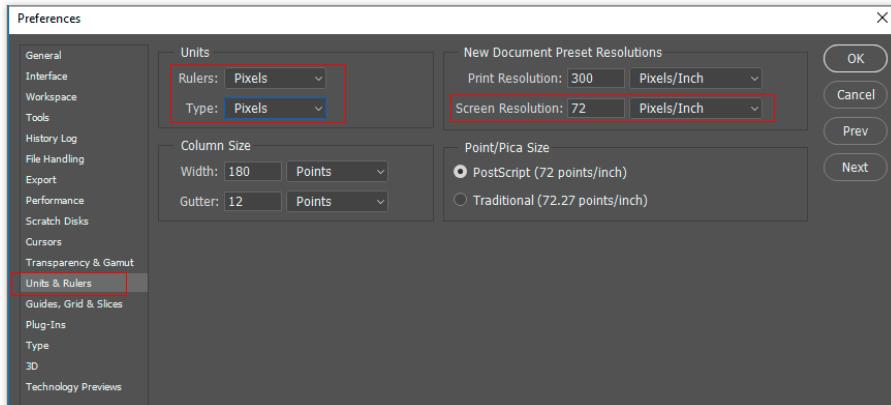


Рисунок 6

Теперь переходим к настройкам экспорта (Export — CTRL + 7) с левой стороны. В блоке Quick Export Format (*Формат быстрого экспорта*) по умолчанию выбран формат PNG, т.е. именно этот формат будет доступен для экспорта всех изображений в контекстном меню при клике правой кнопкой мыши на соответствующем слое (см. рис. 7).

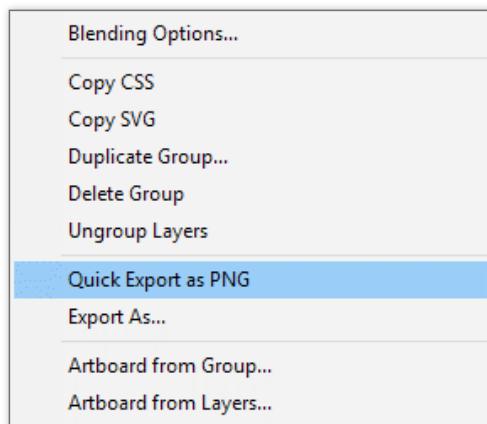


Рисунок 7

Обратите внимание на то, что по умолчанию отмечен флажком пункт Transparency (Прозрачность). Это удобно для сохранения файлов с прозрачными областями. Если же таких картинок в макете у вас немного, имеет смысл флажок снять, т.к. прозрачность увеличивает размер сохраняемого файла.

Второй флажок в этом ряду Smaller File (8-bit) подразумевает быстрое сохранение изображения на слое в формате PNG-8 с ограниченной палитрой цветов, за счет чего размер файла уменьшается. Эту опцию мы разберем несколько позже, после чего вы сможете решить, устанавливать ли флажок в настройках для экспорта (рис. 8).

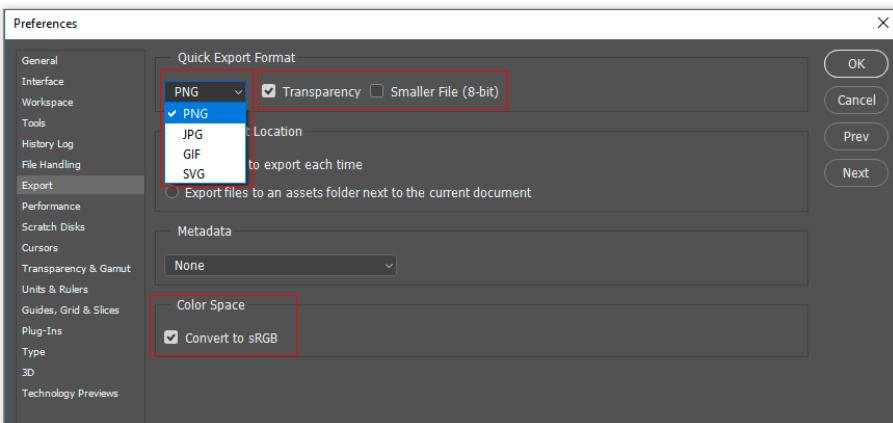


Рисунок 8

Вы можете в любой момент изменить эту настройку, и быстрый экспорт для слоя с изображением будет доступен в формате JPG или SVG. Менять эту настройку можно несколько раз в процессе работы с psd-файлом в зависимости от типа изображений в каждом из разделов макета (рис. 9).

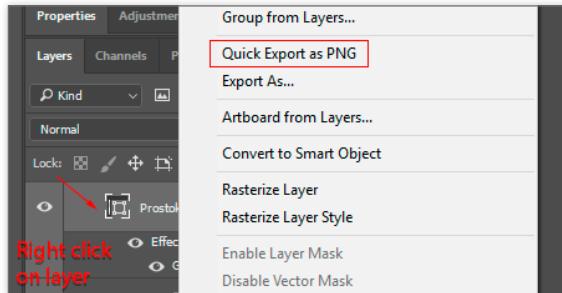


Рисунок 9

Настройки других форматов файлов мы разберем в разделе о сохранении изображений из макета.

Ссылки:

1. <https://www.adobe.com/ru/products/photoshop/free-trial-download.html>;
2. <https://www.adobe.com/ru/products/photoshop.html>;
3. <https://habr.com/post/67831/>;
4. <https://digital-photography-school.com/6-color-settings-photoshop-need-know/>.

Создание нового документа в Adobe Photoshop

Скорей всего, вы ранее не работали с Adobe Photoshop или опыт этой работы у вас невелик. Поэтому первоочередной задачей для нас является необходимость разобраться с основными моментами работы в этом графическом редакторе с упором на те функции, которые понадобятся вам, как верстальщикам. При том, что вы чаще будете работать с уже готовыми документами, созданными для вас дизайнером. Тем не менее возможны ситуации, когда вам нужно будет создать новый документ для добавления каких-либо элементов сайта.

Когда вы открываете Photoshop после работы в нем, на экране будет список в виде скриншотов ваших последних открытых документов (Recent Files). Слева Вы увидите кнопки для создания нового документа (New) или открытия существующего (Open). Только в самый первый раз вы увидите здесь чистое темно-серое пространство (рис. 10).

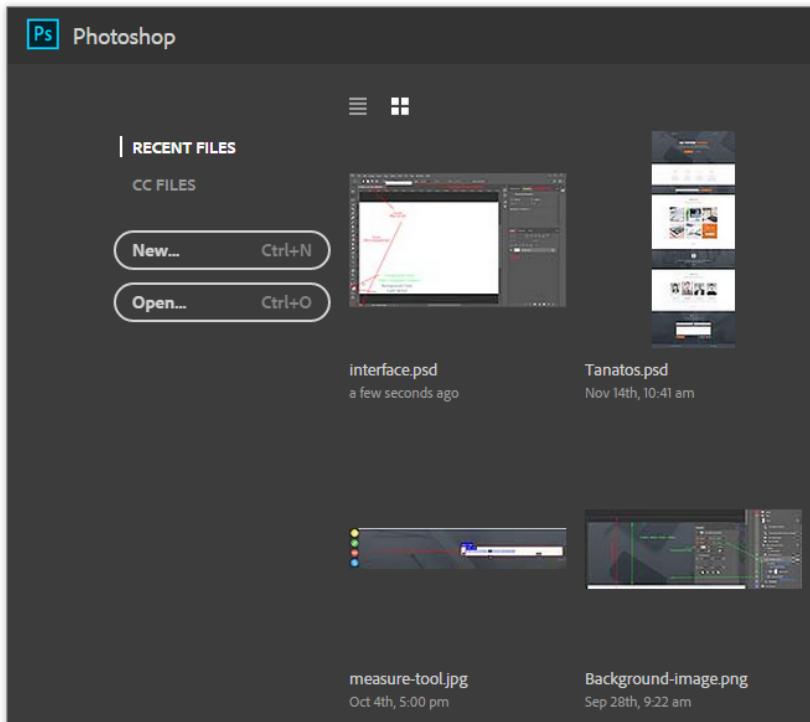


Рисунок 10

При создании нового документа вам будут предложены варианты размеров, которые могут изменяться в зависимости от ваших предыдущих действий, например, нажатия клавиши Print Screen, и от тех документов, которые вы создавали или открывали ранее. В плане

размеров — поскольку вы создаете какие-либо файлы для просмотра на экране, а не для печати, то их размер указывается в пикселях (px) с разрешением в 72dpi (Pixel/Inch). Background Contents (т.е. фон будущего документа) чаще всего будет белым (White) или прозрачным (Transparent). Вы также можете создавать документы, выбирая раздел Web или Mobile (рис. 11).

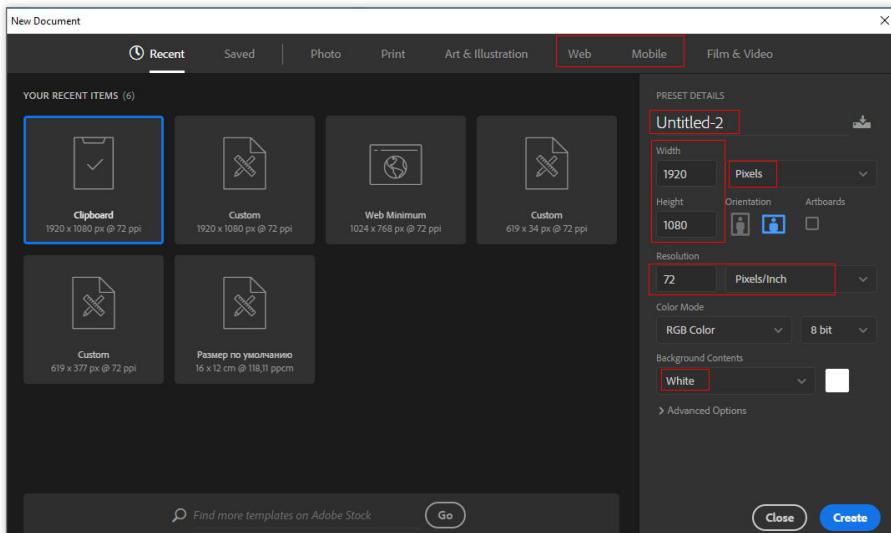


Рисунок 11

Интерфейс Photoshop

После создания нового документа вы можете подробнее рассмотреть интерфейс программы:

- Слева расположена палитра инструментов (Tools).
- Вверху, под строкой меню, разместилась палитра настроек (Options), которая меняет свой внешний вид в зависимости от того, какой инструмент активен в данный момент на палитре Tools.

- По центру мы видим белый фон нового, пока еще пустого документа. Вверху на вкладке рядом с его названием *Untitled-1* (Без имени-1) показан масштаб (50% на скриншоте). Изменить масштаб мы можем внизу, введя нужные цифры с клавиатуры или воспользовавшись инструментом *Zoom* (*Масштаб*, клавиша *Z*). По умолчанию *Zoom* увеличивает масштаб, с *ALT* — уменьшает. Значительно проще это делать быстрыми клавишами, о чём читайте ниже.
- Справа вверху нам понадобится палитра *Properties* (*Свойства*), которая отображает свойства либо документа (на рис. 12), либо выделенного слоя.

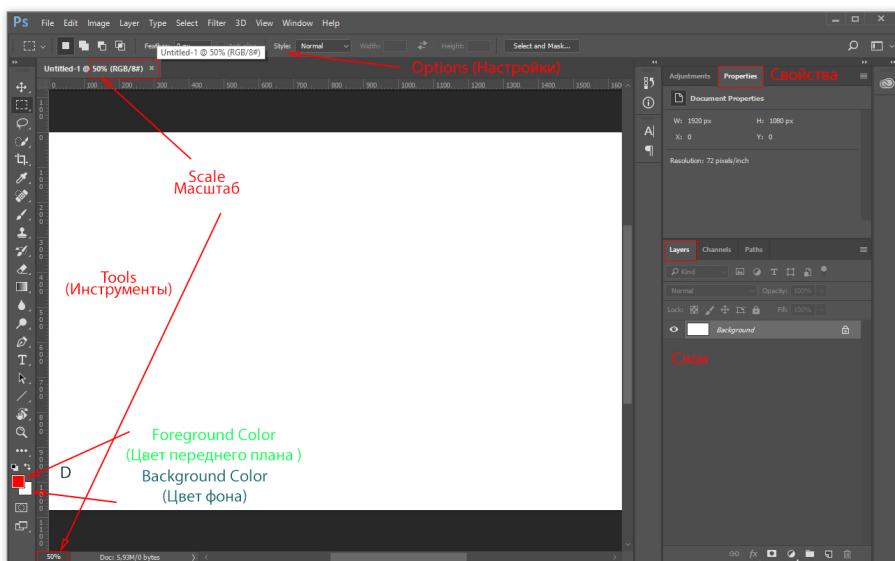


Рисунок 12

- Справа внизу находится палитра *Layers* (*Слой*), которая является одной из самых главных для версталь-

щика. Рядом с ней на вкладках размещены палитры Каналы (Channels) и Пути (Paths), которые вам понадобятся в очень редких случаях, но традиционно они расположены в той же группе, что и слои.

На палитре Инструментов в самом низу размещены 2 квадрата разного цвета, которые отвечают за цвет переднего плана (по умолчанию черный) и цвет фона (белый). Цвета по умолчанию выставляются щелчком по кнопке или нажатием клавиши D. Для изменения цвета переднего плана (например, для заливки или текста), щелкните по соответствующему квадрату — и перед вами откроется окно палитры выбора цвета (Color Picker), в котором можно не только менять цвет, но и копировать данные о нем в CSS или HTML-код (рис. 13).

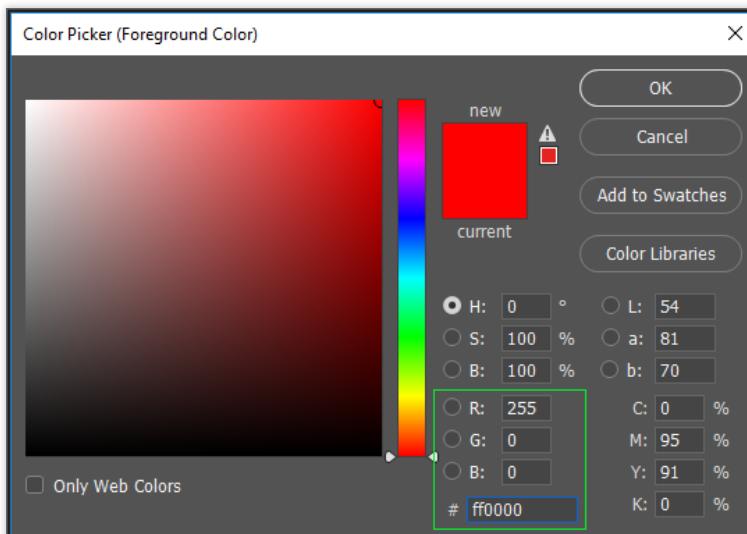


Рисунок 13

В этом случае полезной окажется нижняя часть этой палитры, где цвет представлен в RGB- или в 16-ричном формате.

При установке флашка Only Web Colors (*Только веб-цвета*) палитра несколько изменит свой внешний вид. В любом из цветовых блоков будет представлен цвет, который одинаково выглядит на экранах различных операционных систем — Windows, MacOS, Linux. Как правило, 16-ричный формат цвета содержит пары одинаковых цифр или букв. На данный момент это уже не так важно, как раньше, но настройка в Photoshop осталась с предыдущих версий (рис. 14).

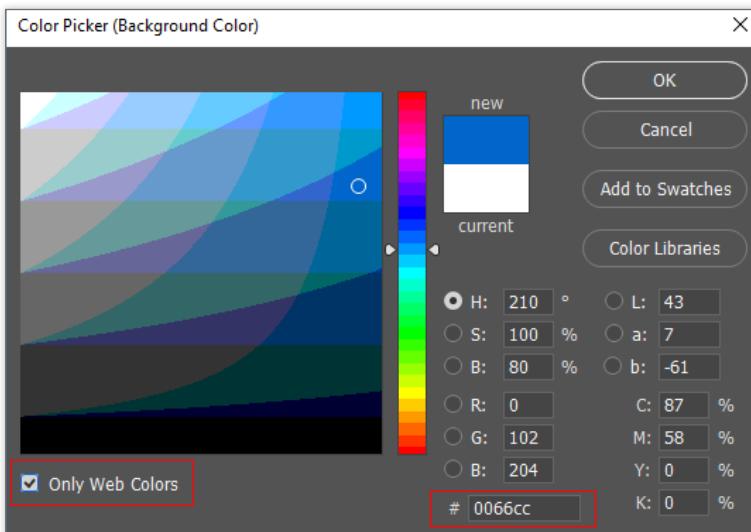


Рисунок 14

Рабочая область (среда) в Adobe Photoshop

По умолчанию Photoshop открывается с набором палитр, которые составляют рабочую область, или рабочую

среду, с названием *Essentials* (*Основная*). Есть и другие наборы, предназначенные для удобства работы с видео, 3D, графикой и веб, фотографией и др. Вам для верстки макетов понадобится свой набор палитр, который выработается со временем. На данный момент вам необходимо знать, как манипулировать теми палитрами, которые находятся у вас на экране.

Любую палитру (набор палитр) можно переместить в другое место, захватив курсором мыши вкладку с названием палитры. Таким же образом палитру можно вернуть на место. Поскольку далеко не все палитры вам, как верстальщику будут необходимы, вы, скорей всего будете часть из них удалять из рабочей области. Для этого можно в меню палитры в виде нескольких горизонтальных полосок можно выбрать пункт “Close” (*Закрыть*) или “Close Tab Group” (*Закрыть группу вкладок*), а также нажать на крестик в открепленной палитре.

Также группу палитр можно уменьшить, нажав на кнопку в виде двух стрелок влево (“Collapse to Icons”) или расширить с помощью кнопки в виде двух стрелок вправо (“Expand Panels”). Кнопки-иконки с правой стороны Photoshop позволяют компактно разместить ряд палитр, которые вы можете активировать в случае необходимости (например, палитры Character и Paragraph — *Символ* и *Параграф*, которые отвечают за работу с текстом, или History, которая позволяет отменять или возвращаться к каким-либо действиям). Также вам может понадобиться информационная палитра — *Info*, которую удобно оставить в виде кнопки, а вот палитра для выбора цвета или цветовых образцов вряд ли будет нужна (рис. 15).

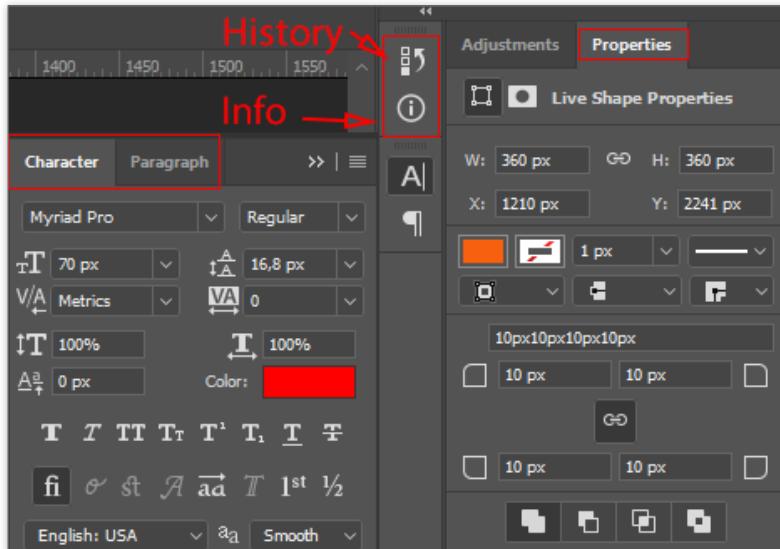


Рисунок 15

Для того чтобы добавить палитры, используйте меню Window, а чтобы убрать неиспользуемую палитру, в правом верхнем ее углу нажмите на значок настроек в виде 3-х горизонтальных линий и в нижней части выберите пункт Close (Закрыть) для одной палитры или Close Tab Group (Закрыть вкладку) для группы палитр.

Если вы изменили свое рабочее пространство так, что не можете найти нужную палитру, отобразить ее заново поможет пункт основного меню Window (Окно). Там же вы можете:

- посмотреть на набор и размещение палитр для различных целей работы в Photoshop (Essential, 3D, Graphic and Web и др),
- восстановить рабочее пространство по умолчанию (Reset Essential или другое рабочее пространство),

- сохранить свой набор и размещение палитр (New Workspace),
- удалить какое-либо рабочее пространство (Delete Workspace).

В Adobe Photoshop 2019 вы также можете заблокировать рабочую область для того, чтобы палитры не меняли своего расположения (ссылка на [английском](#) и [русском](#) языках.) (рис. 16).

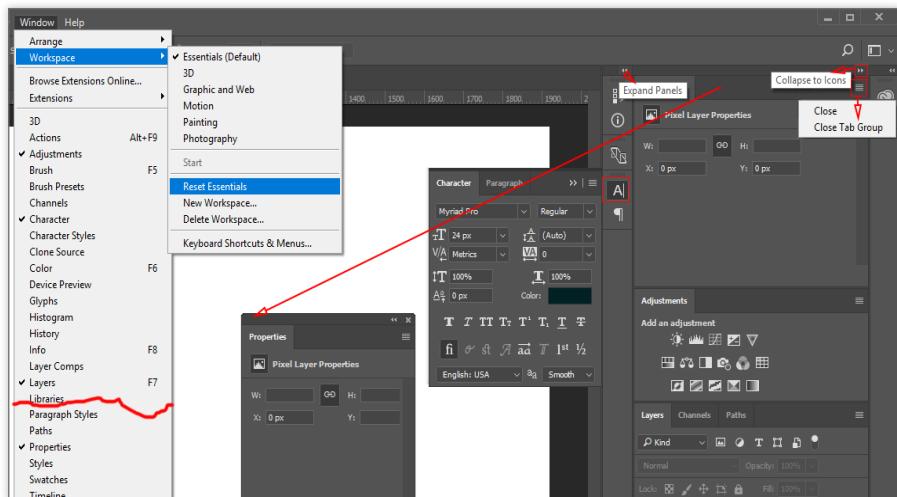


Рисунок 16

Быстрые клавиши Adobe Photoshop

Несколько быстрых клавиш и функций Adobe Photoshop, которые желательно запомнить и использовать в дальнейшем:

- CTRL + N — создание нового документа;
- CTRL + O — открытие существующего документа (или двойной клик на серой пустой области);

- CTRL + S — сохранение текущего документа;
- CTRL + + (-) — увеличение (уменьшение) масштаба документа;
- CTRL + пробел + клик — увеличение масштаба,
- CTRL + ALT + пробел + клик — уменьшение масштаба;
- CTRL + ALT + колесико мыши — увеличение/уменьшение масштаба в зависимости от того, куда прокручивается колесико;
- CTRL + 1 — масштаб 100%;
- CTRL + 0 — масштаб документа на все свободное пространство между палитрами инструментов;
- TAB — скрытие/отображение всех палитр инструментов — максимальное пространство для просмотра или работы с вашим документом;
- CTRL + Z — отмена/возврат 1 действия (Edit → Undo ... название операции);
- CTRL + ALT + Z — пошагово назад (отмена нескольких последовательно совершенных действий), также можно использовать меню Edit → Step Backward;
- CTRL + SHIFT + Z — пошагово вперед (возврат нескольких последовательно совершенных действий), также можно использовать меню Edit → Step Forward.

Отличия в версиях *Photoshop 2019* от *Photoshop 2017-2018* касаются отмены действий: узнать о них можно по ссылкам в [англоязычной](#) и [русскоязычной](#) версии.

Сохранение документа в Photoshop

Любой созданный или открытый файл в Photoshop рано или поздно придется сохранить. Родным для этой программы является формат PSD (т.е. PhotoShop Document). В файле именно с этим расширением сохраняются все созданные дизайнером слои и их группы, эффекты слоя, а также различные маски и смарт-объекты.

Сохранить файл мы можем через меню File → Save или CTRL + S (рис. 17).

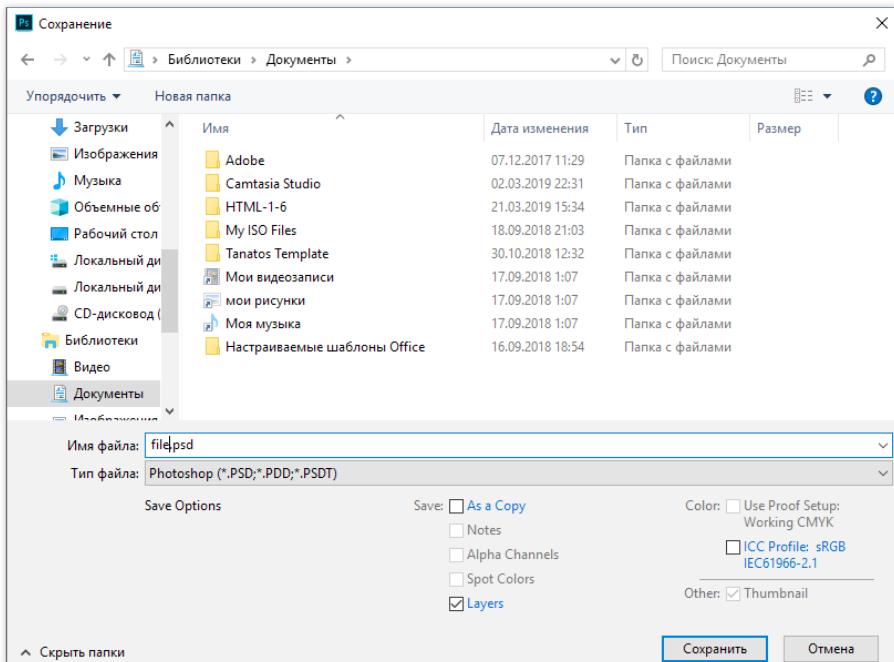


Рисунок 17

Кроме формата PSD, вы можете выбрать любой другой. Наиболее популярными для web будут JPG и PNG (рис. 18).

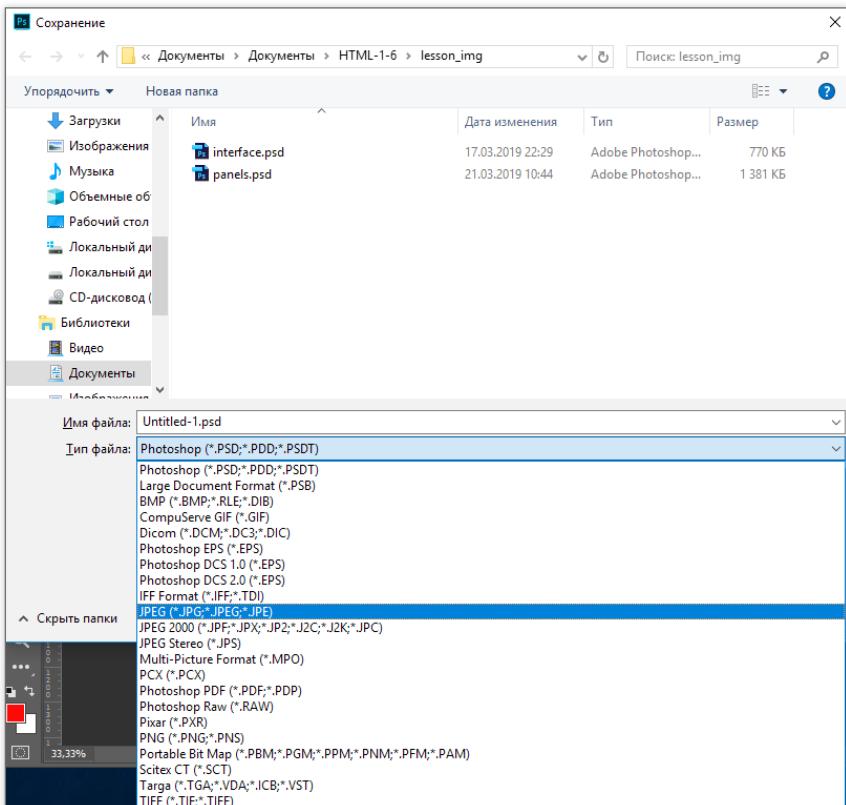


Рисунок 18

Открываем макет в Photoshop

Открыть PSD-файл можно двойным кликом по файлу в операционной системе или нажав **CTRL + O** в Photoshop. Также в стартовом окне программы есть специальная кнопка **Open (Открыть)**.

Мы будем работать с файлом с названием *Tanatos_template*, который был скачан с сайта [Symu.co](https://symu.co). Двойным кликом вы откроете его Photoshop и сразу же получите сообщение такого вида:

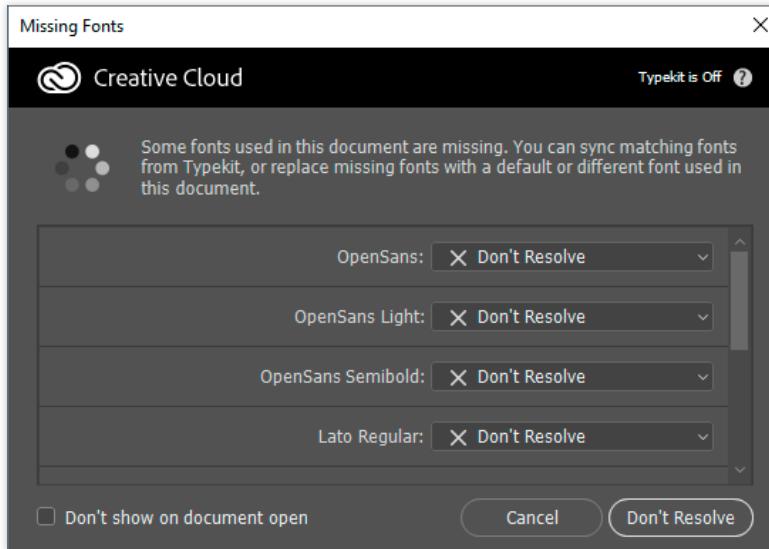


Рисунок 19

Это окно говорит вам о том, что в вашей системе отсутствуют 4 шрифта, которые дизайнер использовал при создании макета. Поскольку файл мы скачали, и дизайнер нам неизвестен, то попросить его прислать шрифты и установить их в систему мы не можем. Даже если бы дизайнер сидел за соседним столом, далеко не всегда имеет смысл устанавливать отсутствующие шрифты в вашу систему, потому что:

1. Photoshop отображает текст именно так, как создал его дизайнер, т.е. отсутствующие шрифты будут растированы и показаны именно в том виде, в котором они были добавлены в макет.
2. Все современные браузеры позволяют подключить внешние шрифты, отсутствующие в системах большинства пользователей, и вам для проверки правиль-

ности подключения этих шрифтов на html-странице нежелательно иметь их в собственной ОС.

Поэтому в открывшемся окне смело нажимаем на кнопку *Don't resolve* (*Не разрешать*) или *Cancel* (*Отмена*), чем мы запретим Photoshop искать подходящие шрифты в Adobe-ском сервисе шрифтов TypeKit и заменять ими отсутствующие. При желании можно поставить флажок *Don't show on document open* (*Не показывать при открытии документа*), но это окно — хороший информатор о том, какие именно шрифты вам потом придется подключать (в данном макете — из сервиса Google Fonts).

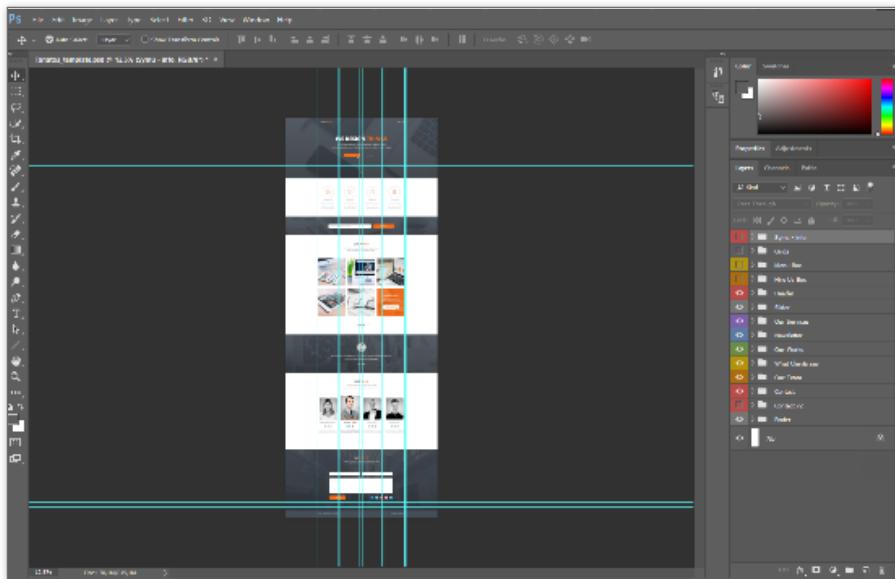


Рисунок 20

После того, как вы откроете макет, он разместится в центральной рабочей области целиком. Напомню, что для изменения масштаба можно воспользоваться

быстрыми клавишами **CTRL + +**, **CTRL + —** или инструментом *Zoom (Масштаб)* , который вызывается клавишей **Z**. По умолчанию он увеличивает масштаб отображения документа, с зажатой клавишей **ALT** — уменьшает. Можно также отобразить макет полностью на все рабочее пространство с помощью сочетания клавиш **CTRL + 0** (рис. 20) или установить масштаб в **100%**, нажав **CTRL + 1**.

Направляющие и сетка. Привязки

По центру макета вы увидите ряд линий, которые называются направляющими и служат для выравнивания элементов друг относительно друга. В web-дизайне это очень полезные инструменты, но вам, как верстальщику, направляющие могут мешать. Скрыть их можно сочетанием клавиш **CTRL + ;** или **CTRL + H**. В последнем случае скрываются все вспомогательные инструменты — направляющие, сетки, элементы управления трансформацией слоя. Если вы забудете клавиатурные сочетания, то большую часть команд можно найти в меню *View (Просмотр)* (рис. 21).

Добавить направляющие можно, вытащив их слева или сверху из линеек. Прячут направляющие так же — перетягивая их в линейки. Линейки (*Rulers*) отображаются с помощью того же меню *View → Rulers (Просмотр → Линейки)*, либо нажатием клавиш **CTRL + R**. Правым кликом на линейках можно изменить настройки отображения единиц измерения, если пиксели вас по какой-то причине не устроят или вы забудете их указать в настройках (рис. 22). Желательно, чтобы при этом был активен

инструмент Move (Перемещение) , который вызывается клавишей V и является одним из самых используемых в Photoshop.

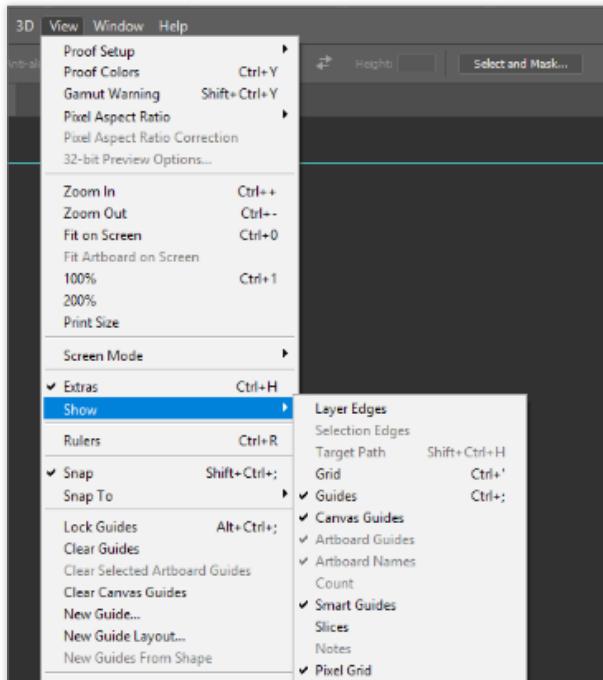


Рисунок 21

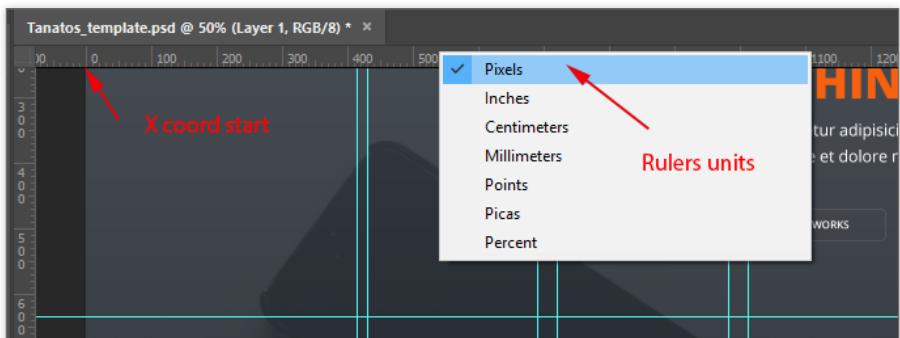


Рисунок 22

Направляющие + линейка — это очень полезный инструментарий, т.к. они позволяют:

- Задать размеры основной контентной области
 - Определить отступы между блоками макета сайта таким образом, чтобы расстояние между ними было одинаковым.
 - Разместить и отмасштабировать элементы так, чтобы они были одинаковыми по ширине и/или высоте.
- Управление направляющими:

- Полностью удалить одну — выбрать инструмент Move Tool (*Перемещение*) и перетащить за границу документа.
- Полностью удалить все направляющие — View → Clear Guides (*Меню Просмотр → Удалить направляющие*).
- Заблокировать все от случайных изменений — View → Lock Guides (*Просмотр → Закрепить направляющие*) или нажать три клавиши ALT + CTRL + ;

Еще одним полезным инструментом является сетка (Grid), которую можно отобразить с помощью меню View → Show → Grid (*Просмотр → Показать → Сетка*) или сочетанием клавиш CTRL + `.

Сетка и направляющие настраиваются с помощью Edit → Preferences → Guides, Grid & Slices (*Редактирование → Направляющие, Сетка и Фрагменты*). Для направляющих и для сетки вы можете выбрать цвет и тип линии. Только для сетки можно установить шаг сетки (Gridline Every) и количество внутренних разделителей.

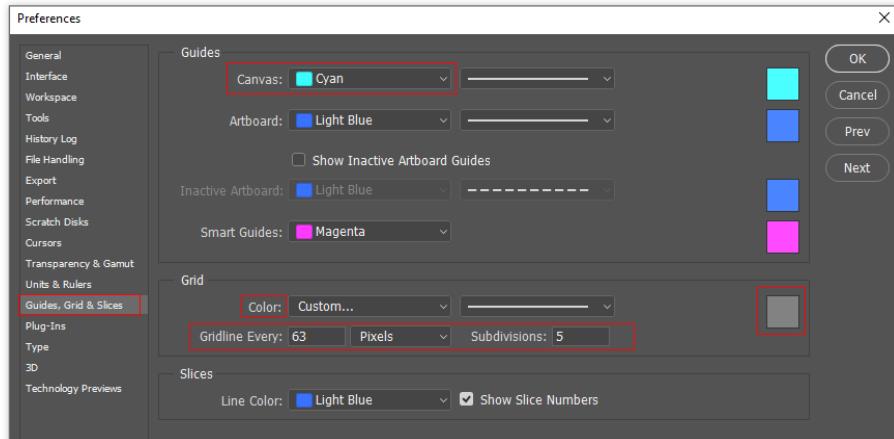


Рисунок 23

Сетка очень полезна для размещения элементов через определенные промежутки. На рисунке 24 видно, что относительно более темного разделителя все иконки соцсетей расположены одинаково + расстояния между ними также одинаковы и равны 20px.

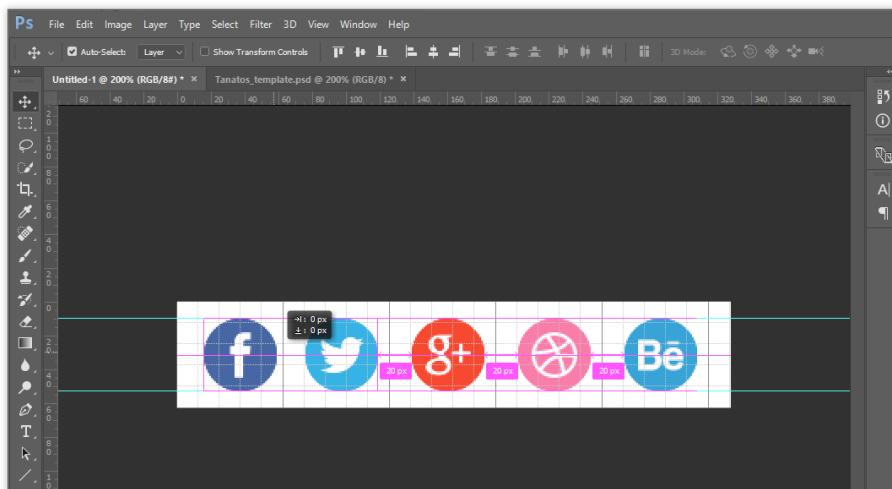


Рисунок 24

Сверху и снизу высоту иконок ограничивают направляющие. Таким образом формируются спрайты — одно большое изображение, содержащее несколько маленьких. Спрайты затем используются как фоновое изображение в CSS-правилах.

Adobe Photoshop имеет еще одну настройку — Snap To (Привязка к...), т.е автоматическое «прилипание» элементов к сетке, направляющим, границам документа и др. Это очень удобно, т.к. при перемещении любой графики Photoshop сам определяет тот элемент, к которому должен «прилипнуть» перемещаемый объект.

Во время перемещения графики вы будете видеть временные линии — быстрые направляющие — Smart Guides (малиновые по умолчанию), которые будут показывать, к чему может быть привязан ваш объект.

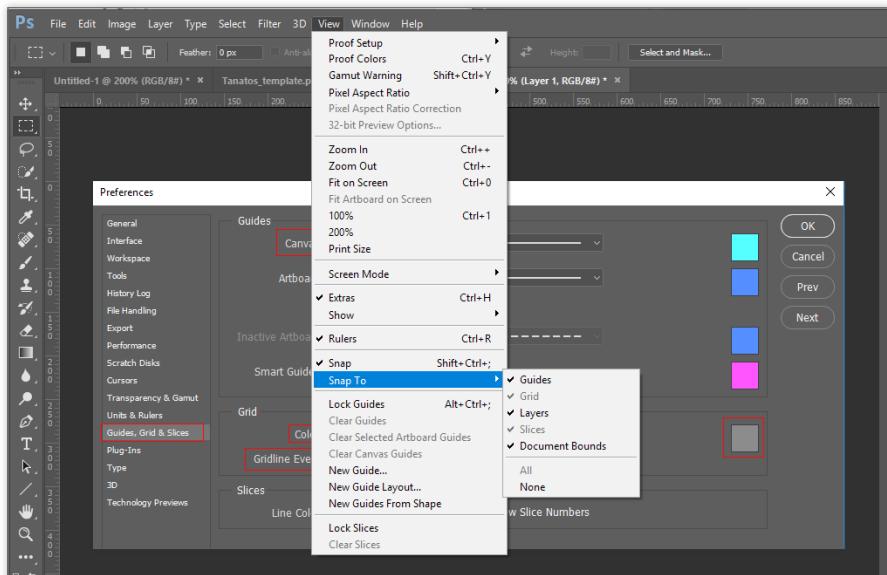


Рисунок 25

Настраиваются привязки в меню View → Snap To (*Просмотр → Привязки*), включается/выключается в меню View → Snap (CTRL + SHIFT + ;) (рис. 25).

Ссылки по теме:

- <https://rographics.ru/photoshop/umnye-napravlyayushchie-v-photoshop-cc-2014;>
- <https://rographics.ru/photoshop/napravlyayushchie-v-photoshop;>
- <https://rographics.ru/ask/kak-postavit-napravlyayushchie-v-photoshop.>

Перемещение по документу

Вернемся к нашему макету. Он достаточно велик, поэтому нам нужно научиться двигать его. Перемещаться по документу, т.е. передвигать его можно с помощью инструмента Hand (*Рука*) , который активируется клавишей H, но чаще всего стоит просто зажать пробел и перемещать документ в области просмотра так, чтобы было удобно работать со слоями, изображениями и текстом. Не стоит пользоваться этим способом при редактировании текста — там пробел будет текстовым пробелом.

Изменение размера документов

Достаточно часто приходится изменять размер изображения. Это можно сделать через меню Image → Image Size (*Изображение → Размер изображения*), или клавишами CTRL + ALT + I. Вы получите диалоговое окно, в котором в сантиметрах, дюймах или пикселях будет

указана ширина (Width) и высота (Height) изображения, а также его разрешение (Resolution) (рис. 26).

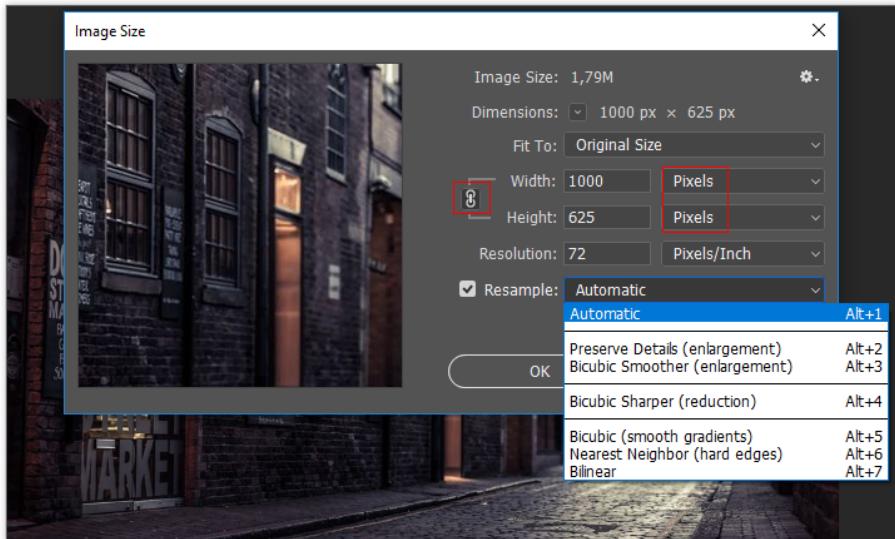


Рисунок 26

Нас, разумеется, интересует размер в пикселях, т.к. мы работаем с экранами. Обратите внимание на значок цепочки между шириной и высотой документа. Это значит, что при изменении размера в любом из полей, во втором значение будет пересчитано пропорционально и изображение не будет искажено. Если вы снимите этот «замок», то можете получить не слишком красивый результат. Как правило, изображения для веб стараются уменьшить, но бывает и наоборот. При увеличении изображения важным является еще параметр Resample (*Интерполяция*), который позволяет выбрать алгоритм, который оптимальным образом пересчитает пиксели и добавит новые в случае увеличения изображения. На

данний момент все алгоритмы Photoshop направлены на максимально хороший результат, поэтому вы можете использовать любой из них для увеличения картинки, но лучше всех работают первые 3.

При изменении размера изображения в верхней строчке вы видите, как меняется его вес в килобайтах (мегабайтах). Это предварительный размер, который можно будет еще уменьшить другими средствами Photoshop (рис. 26).

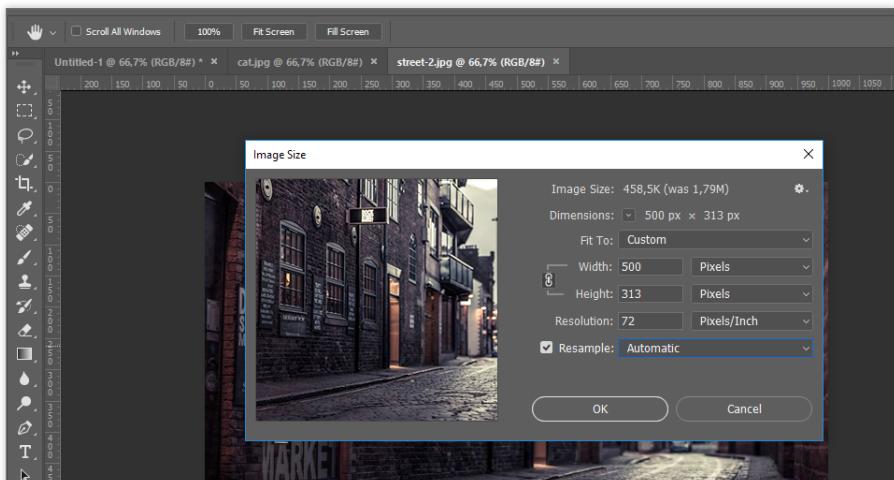


Рисунок 27

Кадрирование документов

Если вашей целью является изменение размера изображения до конкретных единиц или нужно отсечь определенную область изображения, стоит использовать инструмент *Crop* (*Кадрирование*), клавиша быстрого доступа С. Например, необходимо убрать часть стены с картинки с котенком.



Рисунок 28

Измените рамку выделения, которая обычно совпадает по размеру с изображением до такого вида, который вам необходим, и нажмите клавишу ENTER для подтверждения. Также можно сделать двойной клик в области, очерченной инструментом Crop или нажать на галочку в палитре опций. Для отмены нажмите клавишу ESC или перечеркнутый круг.

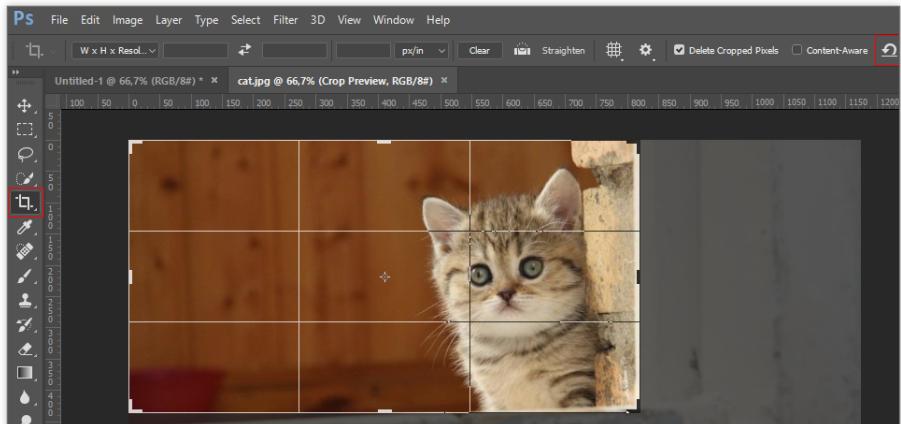


Рисунок 29

Для возврата к начальным установкам инструмента Crop нажмите стрелку на палитре опций.

Обрезанное таким образом изображение теперь выглядит так (рис. 30):



Рисунок 30

Тримминг изображения

Бывают ситуации, когда изображение несколько больше, чем вам необходимо, но при этом оно имеет сплошной фон. Для того чтобы уменьшить изображение так, чтобы остались только важные изобразительные части, стоит воспользоваться пунктом Обрезка из меню Изображение (Image → Trim). В дополнительном окне вам нужно будет указать, какой цвет будет обрезан — прозрачные пиксели (Transparent Pixels), цвет верхнего левого пикселя (Top Left Pixel Color) или цвет нижнего правого пикселя (Bottom Right Pixel Color). В настройке Trim Away вы можете указать, с какой стороны выполнить обрезку: сверху (Top), снизу (Bottom), слева (Left) или справа (Right). По умолчанию флажки стоят во всех местах и чаще всего так удобней всего.

В примере ниже (рис. 31) у нас есть логотип на прозрачном фоне. Проще всего выбрать обрезку с помощью

прозрачных пикселей. В результате получим файл, который имеет размеры по изображенным на нем логотипу и тексту (рис. 32).

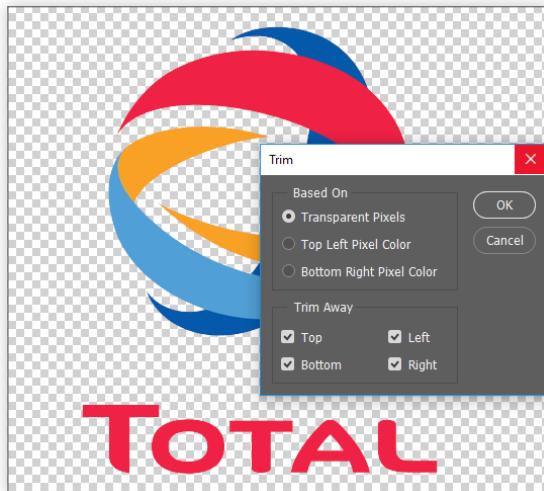


Рисунок 31



Рисунок 32

Изменение размера холста

Еще один вариант изменения размера изображения заключается в изменении холста, т.е. той области, на которой как бы лежит ваше изображение или весь макет. Обычно этот шаг необходим для увеличения размера изображения, но также может использоваться для его обрезки, особенно до определенного размера.

Первый пример — это добавление рамки к изображению одного размера по всем 4-м сторонам. Через меню *Image → Canvas Size* (*Изображение → Размер холста*), или *CTRL + ALT + C* вызовем окно настроек (рис. 33).

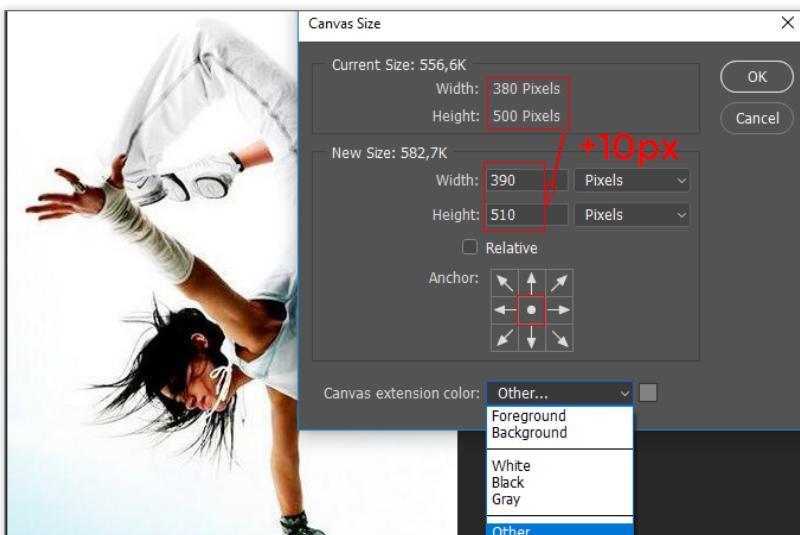


Рисунок 33

В нем в полях ширина (Width) и высота (Height) указаны текущие размеры изображения. Для того, чтобы увеличить их на 5px по каждой из сторон, необходимо к значению ширины и высоты добавить их удвоенное зна-

чение, т.е. 10px. В полях нужно будет указать значения 390px и 510px.

Обратите внимание на якорную точку (Anchor), которая по умолчанию размещена по центру — именно от ее положения будет увеличиваться размер холста.

Размеры изображения можно поменять проще, используя флажок Relative — в этом случае вам нужно указать только то значение, на которое вам нужно увеличить холст, т.е. 10px в нашем примере.

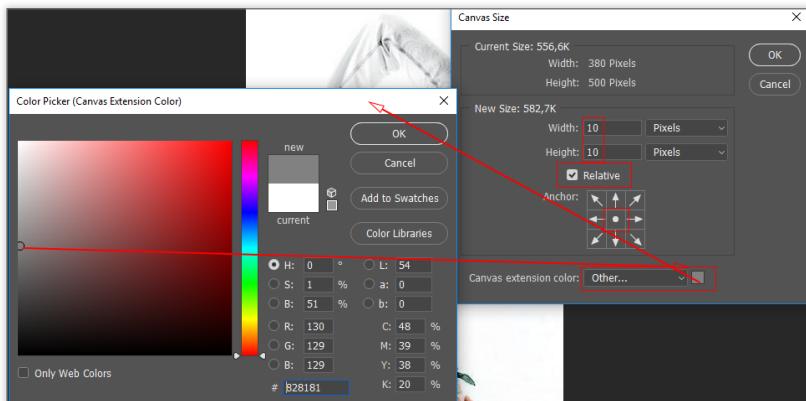


Рисунок 34



Рисунок 35

Кроме того, для холста необходимо установить цвет. По умолчанию он берется, как цвет фона (Background Color), установленный в палитре инструментов Photoshop. Но вы можете выбрать из списка любой другой или указать его, щелкнув на квадрате цвета и использовав окно Color Picker (рис. 33). Результатом будет изображение с тонкой серой рамкой (рис. 34).

Еще один пример связан с созданием отражения, т.е. мы должны сделать дубликат текущего изображения и расположить его рядом с текущим, но в зеркальном отражении.

Для этого увеличим размер холста вдвое только по ширине, т.е. в поле Width запишем $380 \times 2 = 760$ px. Кроме того, переставим якорную точку вправо по центру и выберем из списка белый цвет фона. В результате получим смещение изображения вправо и белый фон слева (рис. 36).

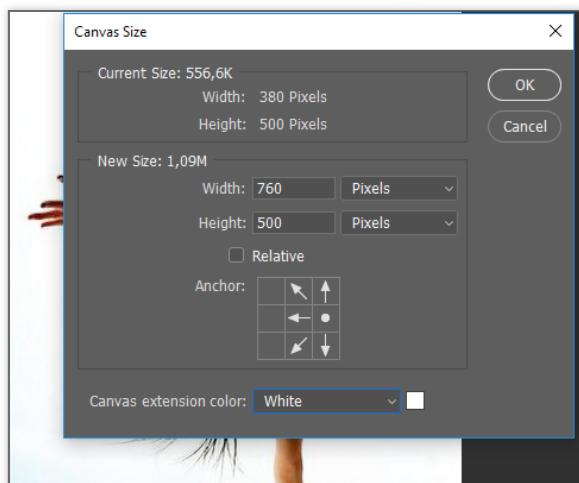


Рисунок 36

Затем необходимо инструментом прямоугольного выделения (клавиша M — см. информацию о нем ниже) выделить изображение, переключиться на инструмент перемещения (клавиша V) и, зажав клавишу ALT, переместить выделенное фото влево. В результате мы получим два одинаковых изображения друг рядом с другом (рис. 37, 38).



Рисунок 37



Рисунок 38

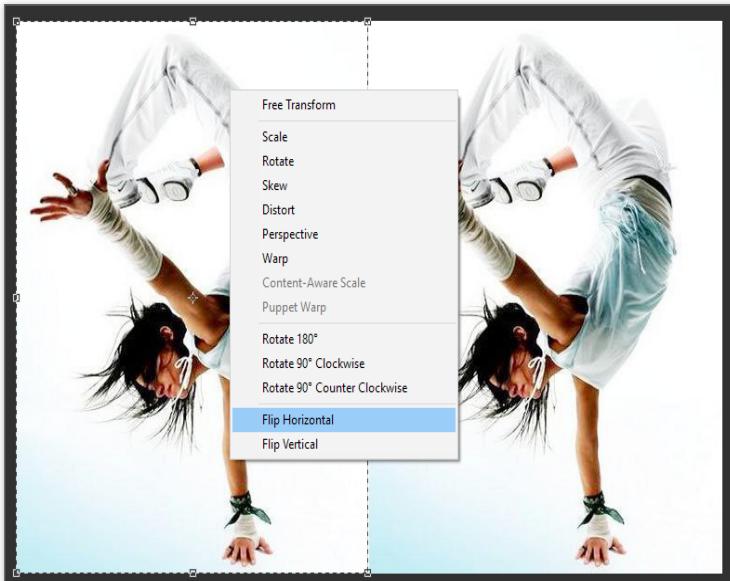


Рисунок 39



Рисунок 40

Чтобы сделать зеркальное отражение, необходимо трансформировать объект, нажав **CTRL + T**. После этого сделайте правый клик внутри рамки трансформации и выберите пункт **Flip Horizontal** (рис. 39).

Последнее действие — нужно снять выделение (**CTRL + D**) и сохранить файл (**CTRL + S**). Результат (рис. 40).

Третий пример — уменьшение размера изображения — выполним на основе файла с котенком, который мы использовали для инструмента Кадрирование (Crop). Установим размер изображения $800 \times 450\text{px}$, уменьшив его по сравнению с начальным, а также перенесем якорную точку. При нажатии на кнопку «OK» увидим предупреждение, которое сообщает о том, что размер холста меньше, чем изначально, поэтому будет выполнена обрезка изображения. Нажимайте кнопку **Proceed** (**Продолжить**), т.к. это является нашей целью.

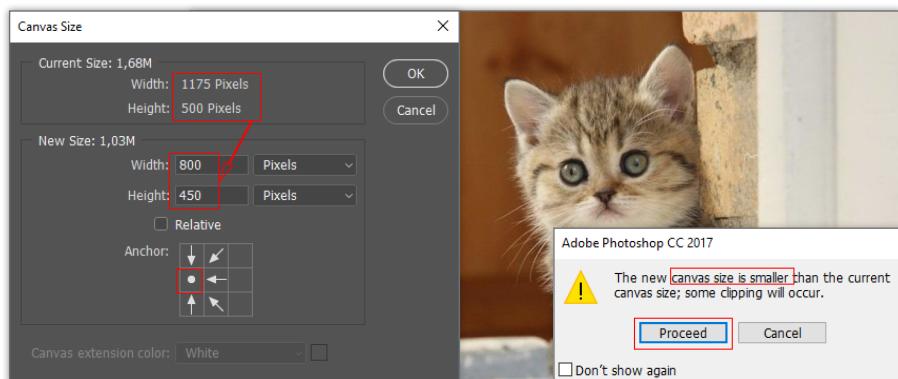


Рисунок 41

В результате получим обрезанное изображение с теми размерами, которые мы установили в окне **Canvas Size** (**Размер холста**) (рис. 42).

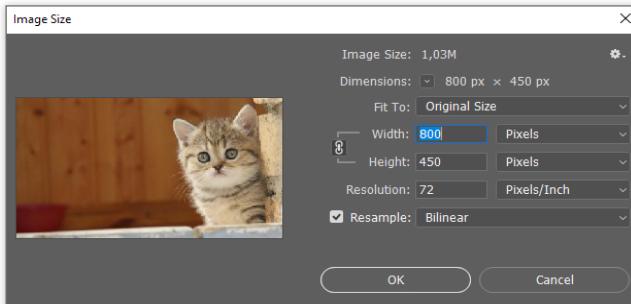


Рисунок 42

Выделения

Выделения в Photoshop используют не только дизайнеры, но и верстальщики. Выделенная область изолирует объект(-ы) в ней и позволяет перемещать, менять цвет, создавать маски и применять фильтры и эффекты только к этой области.

Кроме того, выделения помогают определить расстояния между соседними объектами, т.к. Photoshop показывает размер выделенной области, пока вы не отпустили курсор мыши. За счет привязок к сетке и направляющим размеры выделенных промежутков между объектами являются достаточно точными и позволяют использовать эти данные для указания таких css-свойств, как margin и padding (рис. 43).

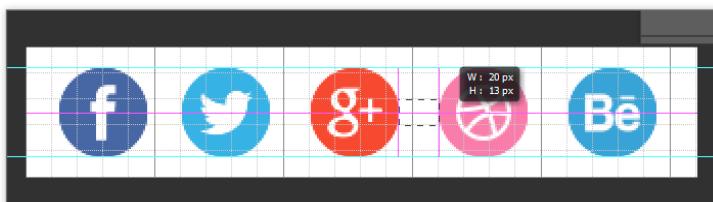


Рисунок 43

Наиболее используемым в верстке является инструмент прямоугольного выделения  (Rectangular Marquee Tool), который вызывается клавишей M. Чтобы создать с его помощью выделение, достаточно растянуть прямоугольник на нужном слое (объекте).

Например, нам нужно выделить квадратный логотип на ярко-оранжевом фоне для того, чтобы перенести его на другое место или сохранить в виде отдельного файла. Это идеальная ситуация для Rectangular Marquee Tool. В процессе выделения вы можете зажать клавишу SHIFT, тогда выделять вы будете именно квадрат, а не прямоугольник. Клавиша ALT, зажатая во время выделения, позволит растягивать выделение в обе стороны от точки начала, а SHIFT и ALT вместе позволяют вам сделать квадратное выделение из центра. Очень удобно также в процессе выделения нажимать пробел, который позволит переместить выделенную область в процессе ее создания для более точного позиционирования (рис. 44).



Рисунок 44

В примере с логотипом мы можем также инвертировать область выделения, т.е. поменять выделенную и невыделенную область местами. Для этого нужно нажать клавиши SHIFT + CTRL + I или выбрать пункт меню Select → Inverse (*Выделение → Инверсия*). «Бегающие муравьи», которые очерчивают область выделения, поменяют свое расположение. После этого можно удалить оранжевый фон, нажав клавишу Delete или Backspace (рис. 45).



Рисунок 45

Однако, вопреки ожиданиям, мы получим не удаление выделенной области, а новое окно-палитру с названием Fill (*Заливка*), которое позволяет выбрать цвет заливки. Чаще всего это либо цвет переднего плана (Foreground Color), либо цвет фона (Background Color). Может быть произвольный цвет (Color), который вы укажите самостоятельно в окне Color Picker, область вокруг (Content-Aware), текстура (Pattern), средний серый цвет (50% Gray) или белый (White) (рис. 46).

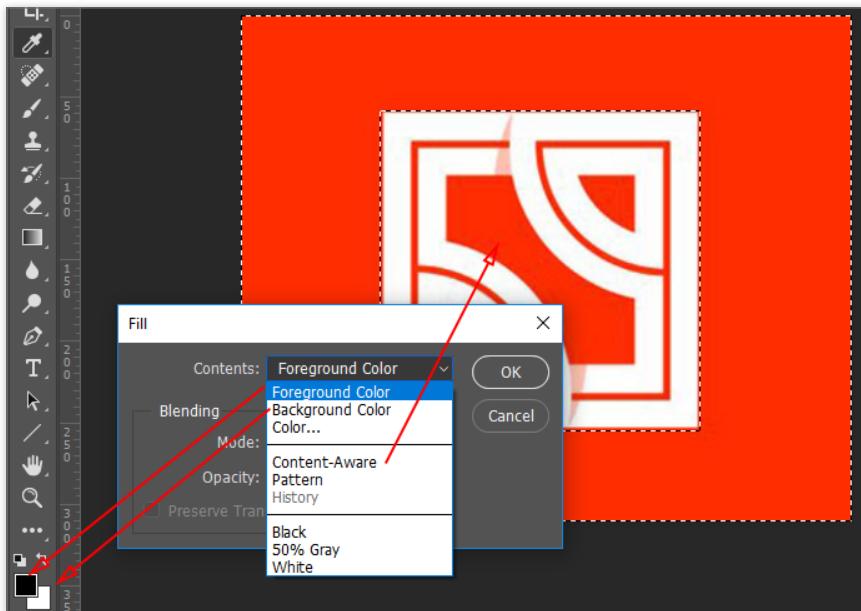


Рисунок 46

Все эти варианты не очень хороши, т.к. целью инверсии выделения является удаление цветной области вокруг логотипа, а не заливка другим цветом. Для выполнения этой операции необходимо изменить одно свойство нашего слоя.

Обратимся к палитре *Layers* (*Слой*), которая расположена обычно справа внизу. В ней есть всего один слой с именем *Background* (*Фон*). Фоновый слой является заблокированным, что видно по иконке справа от его имени, поэтому попытки удалить какую-либо его часть приводят к заливке. Для того чтобы разблокировать этот слой, нужно сделать двойной клик рядом с именем слоя и в открывшемся диалоговом окне нажать кнопку «Ok» (рис. 47).

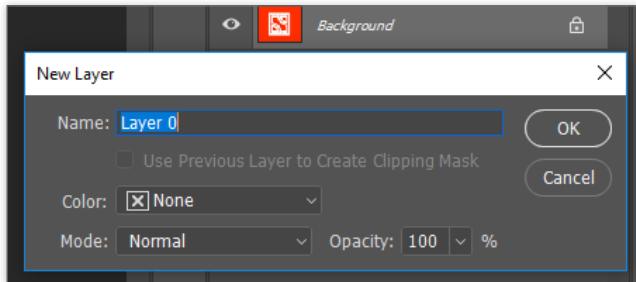


Рисунок 47

После этого нажатие на клавиши Delete или Backspace приведет к удалению оранжевой области. Вместо нее будет видна светло-серая шахматная доска, которая в Adobe Photoshop обозначает область с прозрачностью. Поменяется также и иконка на нашем единственном слое, который теперь имеет имя *Layer 0*. Минусом нашего выделения является то, что оно было не слишком точным, поэтому мы видим оранжевые полоски вокруг белого фона логотипа. Плюс оранжевый фон остался внутри логотипа. Для того чтобы его удалить, нам понадобится инструмент Magic Wand (*Волшебная палочка*) или Quick Selection (*Быстрое выделение*) (рис. 48).



Рисунок 48

Еще одна полезная опция, которая вам может пригодится, — это обрезка документа по выделению. Для этого нужно выделить объект (еще раз выделим наш логотип) и перейти в меню *Image → Crop (Изображение → Кадрирование)*. После этого наше изображение уменьшится до размеров выделенной области (рис. 49).

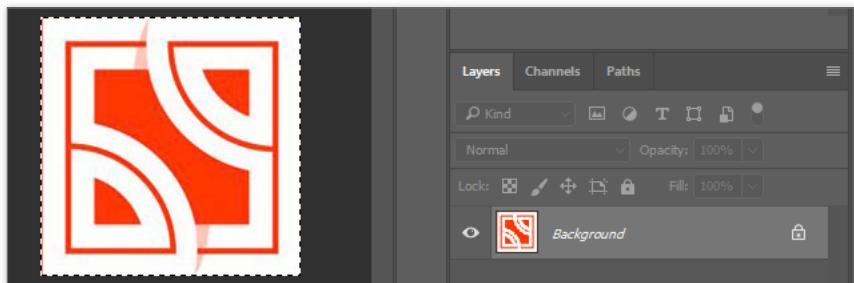


Рисунок 49

Для того чтобы снять выделение, можно выбрать пункт меню *Select → Deselect (Выделение → Снять выделение)* или нажать *CTRL + D*.

Большая часть инструментов в палитре *Tools (Инструменты)* представляет собой не один инструмент, а группу из подобных по действию инструментов (рис. 50).

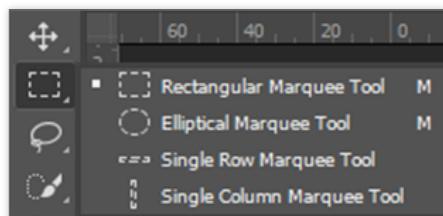


Рисунок 50

Свидетельствует об этом маленькая треугольная стрелка в правом нижнем углу иконки с инструментом. Если за-

держать на ней курсор мыши, то вы увидите все входящие в эту группу инструменты и сможете выбрать нужный. Также можно сделать правый клик по инструменту или зажать клавишу ALT и кликнуть по иконке инструмента.

В группе с прямоугольным выделением находится еще инструмент Elliptical Marquee Tool (*Овальное выделение*), а также Single Row и Single Column Marquee Tool (*Горизонтальная и Вертикальная одиночные линии*) (рис. 51). Мы рассмотрим еще работу с овальным выделением и заодно познакомимся с логическими операциями при выделениях.

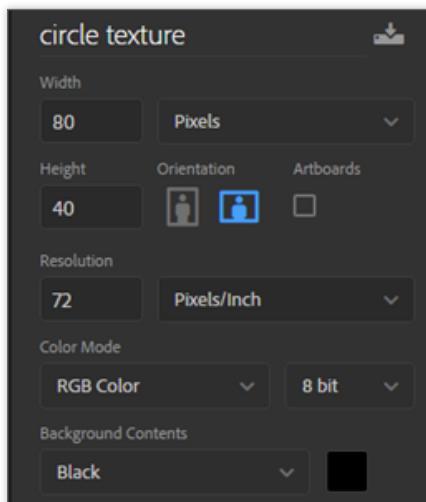


Рисунок 51

Допустим, по какой-то причине именно вам, а не дизайнеру, необходимо сделать текстуру для наложения ее на какой-либо слой. Эта текстура должна состоять из окружностей, расположенных в шахматном порядке.

Начнем с создания нового документа (CTRL + N) с размерами 80×40 px и черным фоном.

Теперь настроим сетку. Нажмите CTRL + K, выберите пункт Guides, Grid & Slices и задайте шаг сетки (Gridline Every) в 40px с двумя разделениями (Subdivisions) (рис. 52).

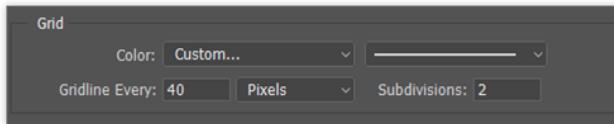


Рисунок 52

Теперь выберем инструмент овального выделения. В палитре Options выбираем Style Fixed Size (*Стиль → Фиксированный размер*) и выставляем параметры ширины и высоты (Width и Height) по 20px. В этом случае щелчок инструментом Elliptical Marquee по любому месту в документе приведет к созданию круглого выделения с диаметром 20px.

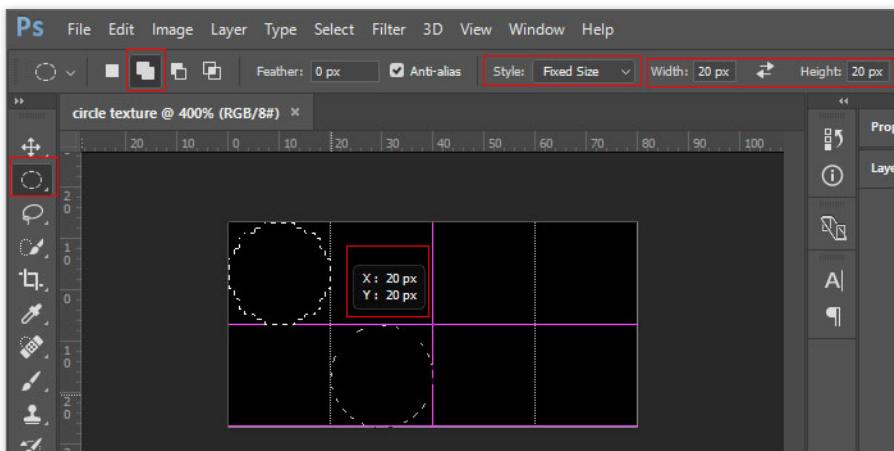


Рисунок 53

Нам понадобится сделать несколько выделений одновременно, т.к. наша текстура должна содержать несколько

окружностей. Для того чтобы сделать это, можно нажать клавишу SHIFT в процессе создания выделения или, что намного проще, включить в палитре Option кнопку Add to Selection в виде 2-х склеенных квадратов (рис. 53).

Поскольку мы выставили размер сетки равным высоте документа с двумя разделениями, один блок сетки как раз равен размеру нашей окружности. Поэтому мы используем сетку для размещения кругов в каждом блоке. Получим такой результат (рис. 54):

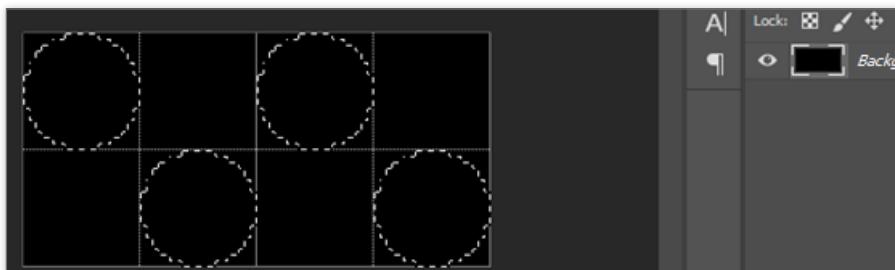


Рисунок 54

Теперь необходимо превратить фоновый слой в обычный двойным кликом по слою рядом с его названием. После этого можно удалить выделенные области (клавиша Delete или Backspace). Получим прозрачные области на месте выделения (рис. 55).



Рисунок 55

Теперь нужно задать текстуру на основе нашего файла. Для этого в меню Edit выбираем пункт Define Pattern. После этого нам нужно задать имя текстуры в открывшемся окне и нажать кнопку Ok. Photoshop настолько разумная программа, что он сам определил, что наша текстура повторяется дважды и уменьшил размер сохраняемой области вдвое (рис. 56).

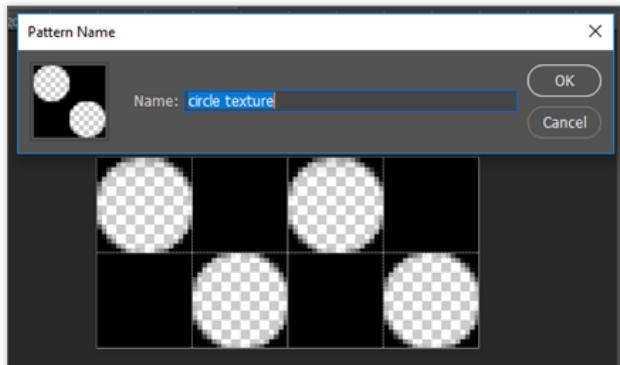


Рисунок 56

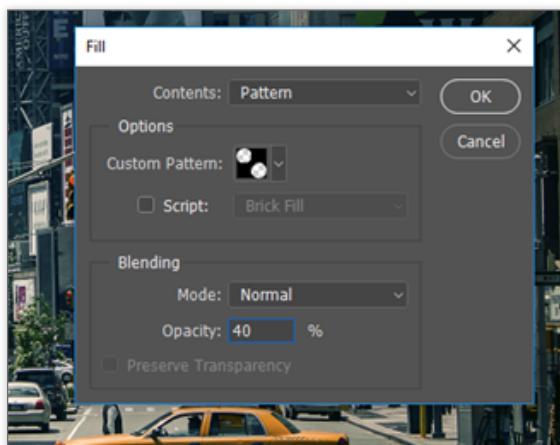


Рисунок 57

Для того чтобы использовать эту текстуру, откроем в Photoshop любое изображение, например, с изображением улицы. Затем вы можете выбрать в меню Edit пункт Fill (*Редактирование* → *Заливка*) или нажать SHIFT + Backspace (рис. 57).

В открывшемся окне выбираем заливку текстурой (Pattern). В блоке Options выбираем в списке Custom pattern созданную только что текстуру, а в блоке Blending уменьшим параметр непрозрачность (Opacity) до 40%.

Получим такой результат (рис. 58):

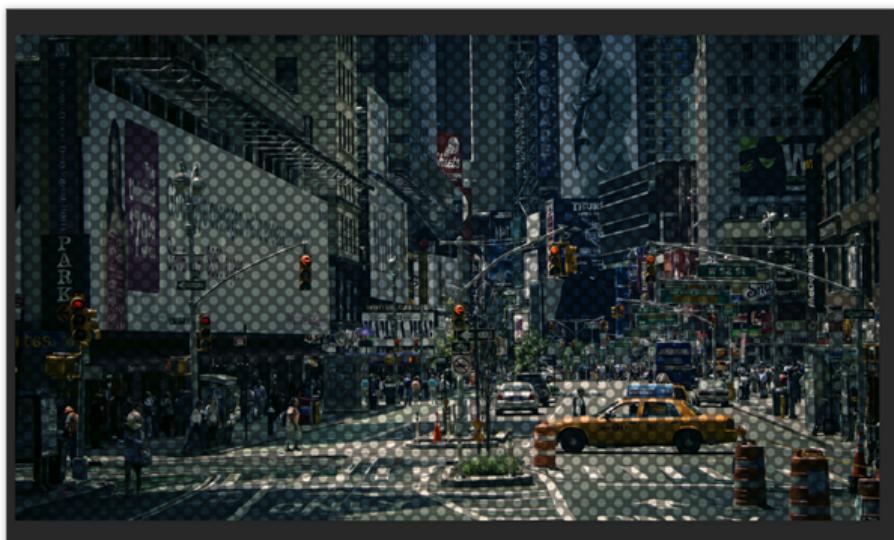


Рисунок 58

Теперь мы можем сохранить полученное изображение нажатием на клавиши CTRL + S. Поскольку изначально мы использовали изображение в формате JPG, то вы увидите окно с настройками сохранения изображения именно с таким форматом. Вам нужно будет выбрать

качество изображения, которое задается цифрой. Чем больше цифра, тем лучше качество и большие размеры сохраняемого файла. Обычно качества 7-10 вполне достаточно (рис. 59).

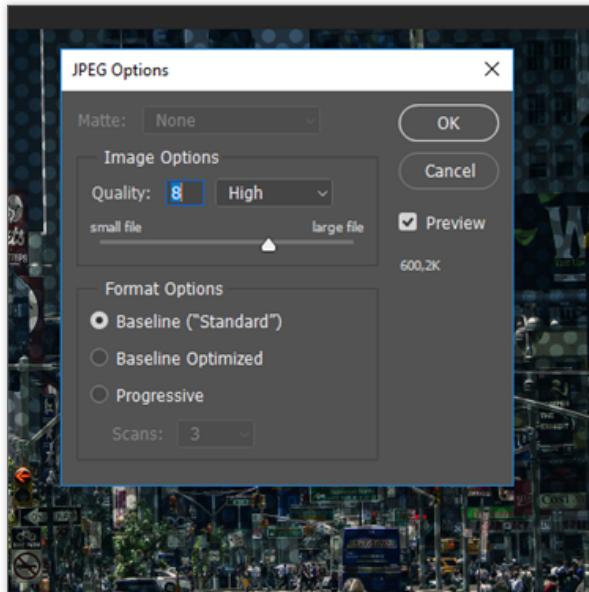


Рисунок 59

Есть еще один момент, связанный с этим примером. Если вы добавляете заливку на фоновый слой, вы его изменяете насовсем. Разумеется, если сохраните затем изображение. Второй вариант — можно добавить текстуру на новый слой. Для этого перед добавлением заливки необходимо создать новый слой в палитре Layers (Слои).

Вам необходимо нажать на кнопку Create a new layer внизу палитры Layers (рис. 60). Затем уже для этого слоя нужно задать заливку. Тут тоже несколько изменим настройки. Сделаем заливку со 100% непрозрачностью

(Opacity). В результате получим очень плотный рисунок, который полностью перекрывает изображение (рис. 61).

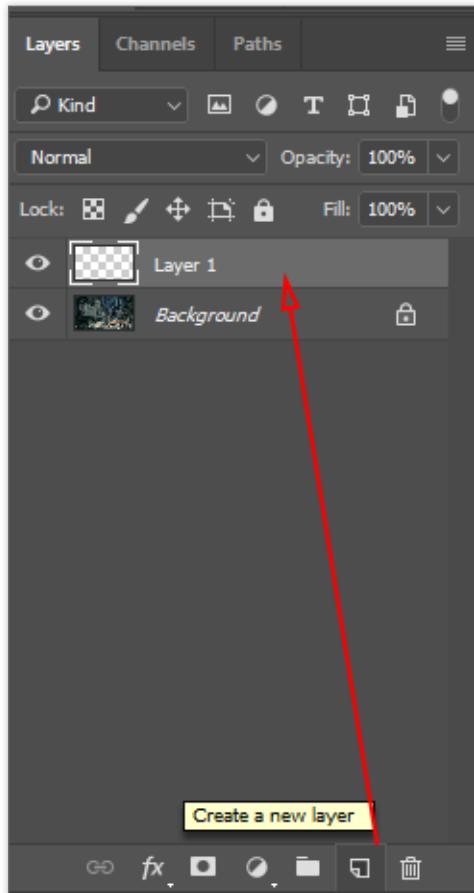


Рисунок 60

Для того чтобы уменьшить плотность текстуры, сделаем меньше непрозрачность слоя: в верхней части палитры Layers установите параметр Opacity в размере 35-40% (рис. 62).

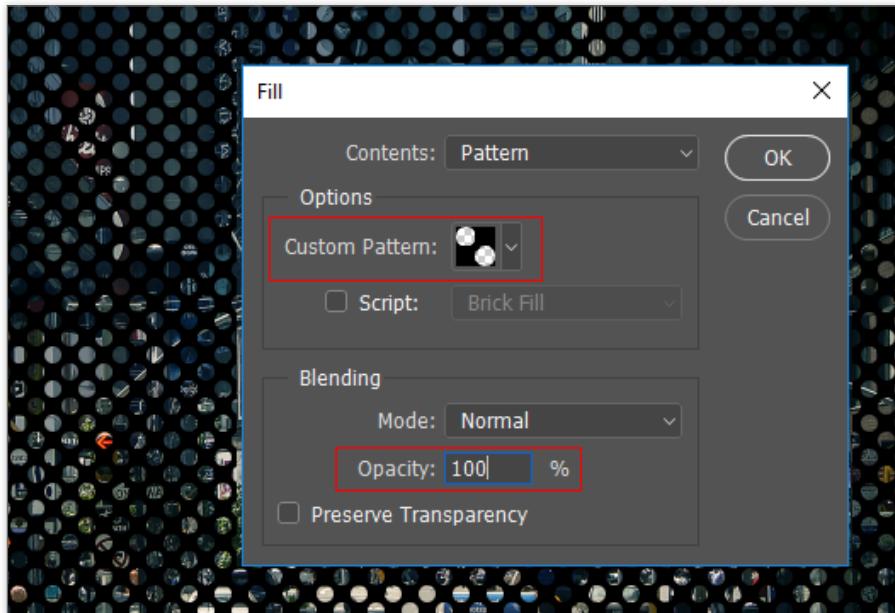


Рисунок 61

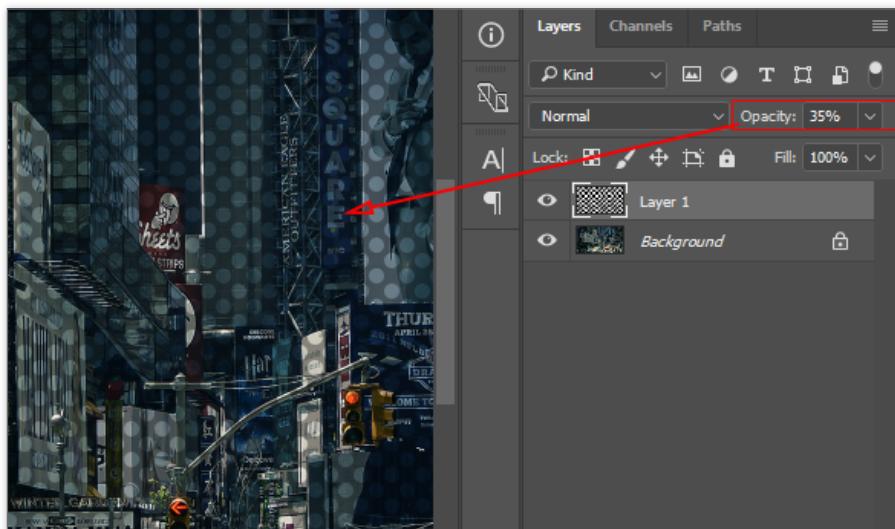


Рисунок 62

Именно второй способ чаще всего используют дизайнеры для того, чтобы осветлить или затемнить слой с изображением, которое выступает в качестве фона для какого-либо блока или раздела страницы. Рассмотрим и такой вариант.

Вернемся на 2 шага назад (CTRL + ALT + Z). Вместо текстуры зальем новый слой сплошным цветом. Для этого можно воспользоваться либо тем же окном назначения заливки (Edit → Fill, или SHIFT + Backspace), либо быстрым сочетанием клавиш, которые позволяют сделать заливку на основе цвета переднего плана (*Foreground Color*) или фонового цвета (*Background Color*). Если мы установим цвета по умолчанию — черный и белый, нажав клавишу D, то нажатие клавиш ALT + Backspace заливает слой цветом переднего плана (черным), а CTRL + Backspace — цветом заднего плана, т.е. белым. Уменьшим непрозрачность (Opacity) слоя до 50% — и получим затемненную или осветленную картинку (рис. 63).

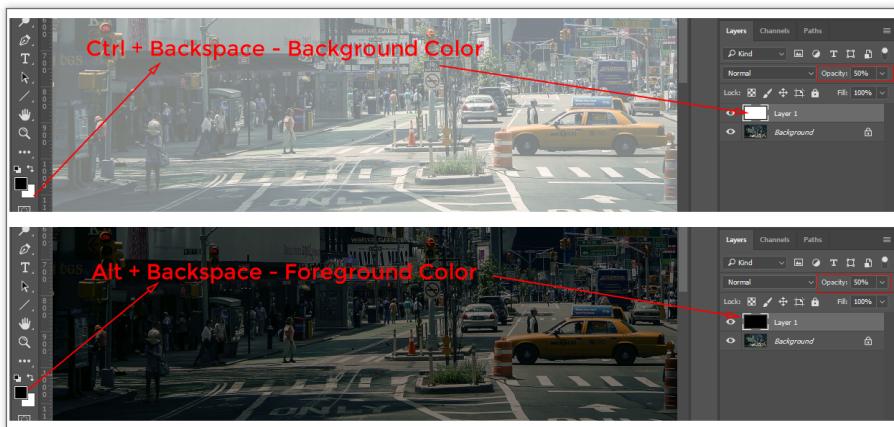


Рисунок 63

Логические операции с выделениями

Любые инструменты выделения в палитре Options (*Настройки*) имеют кнопки для создания нового выделения — New selection (включена по умолчанию), сложения (Add to selection) и вычитания (Subtract from selection) выделений, а также их пересечения (Intersect with selection) (рис. 64).



Рисунок 64

Они необходимы для создания сложных выделений. Кнопки можно заменить быстрыми клавишами: сложение выделений — SHIFT, вычитание — ALT, пересечение — SHIFT + ALT. Нажимать эти клавиши необходимо при создании второго выделения (рис. 65).

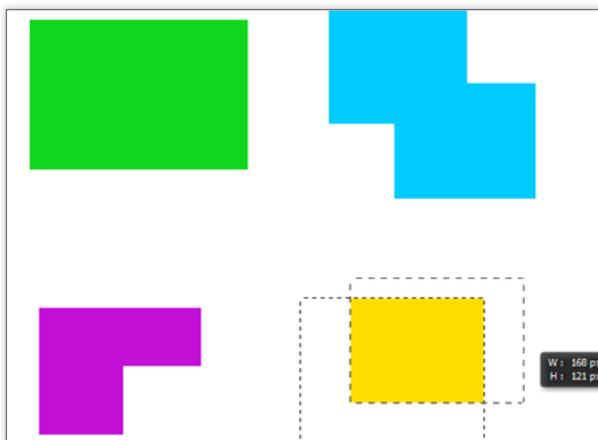


Рисунок 65

Инструменты для быстрого выделения

Когда нужно выделить большую область примерно одинакового цвета, особенно, если он расположен в разных местах, стоит использовать инструмент Magic Wand (*Волшебная палочка*) или Quick Selection (*Быстрое выделение*), которые находятся в одной группе и вызываются клавишей W (рис. 66).

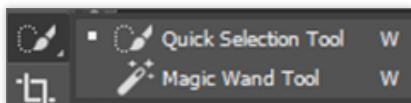


Рисунок 66

Начнем с волшебной палочки. В палитре Options для нее есть ряд настроек, на которые нужно обратить внимание. Во-первых, как и инструмент Marquee, волшебная палочка имеет ряд режимов, позволяющих выполнять выделения, складывая или вычитая выделенные области. Во-вторых, это допуск (Tolerance), который по умолчанию равен 32 и флагок Смежные (Contiguous), также установленный по умолчанию. Параметр Tolerance показывает, какая разница в цветах будет выделена этим инструментом. Чем больше это значение, тем больший диапазон цветов можно выделить этим инструментом. Чем оно меньше, тем ближе по оттенкам будут выделены пиксели.

Параметр Contiguous при установленном флагке позволяет выделить только смежные пиксели одного цвета, которые находятся рядом. Те же пиксели, которые совпадают с выделенными по цвету в диапазоне, заданном параметром Tolerance, но отделены от подобных областями другого цвета, не попадут в выделение.

В случае с нашим логотипом один щелчок по оранжевой области инструментом волшебная палочка выделит все пиксели оранжевого цвета, причем как снаружи, так и внутри логотипа, т.к. флажок Смежные (Contiguous) был снят, и в выделение попали все пиксели оранжевого цвета (рис. 67).

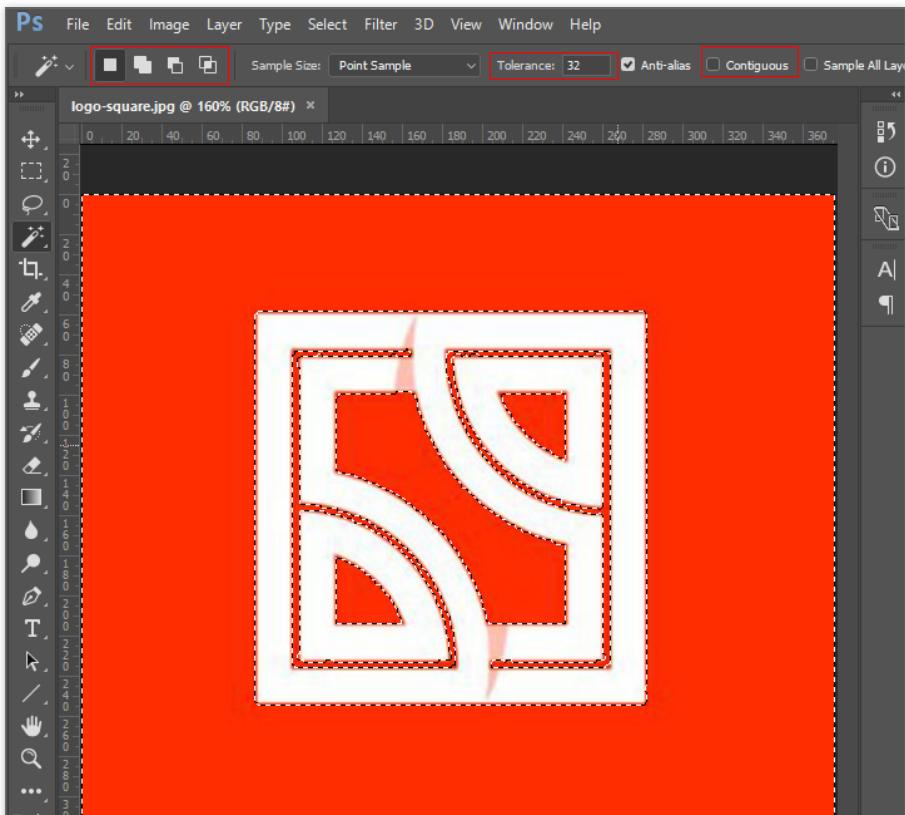


Рисунок 67

Заметьте, что мы выделили на этот раз не белый цвет логотипа, а фон вокруг него. Поэтому инверсия выделения не понадобится. После разблокирования фонового

слоя и удаления оранжевого фона вы увидите оранжевый ореол вокруг белых линий. Чтобы избавиться от него, можно воспользоваться такой функцией, как расширение или сужение выделения. Для этого после использования любого инструмента выделения перейдите в меню Select (*Выделение*) → Modify (*Изменить*) → Expand (*Расширить*) и Contract (*Сжать*). Также можно использовать такие опции, как Smooth (*Сгладить*), Border (*Граница*) и Feather (*Размытие*) (рис. 68).

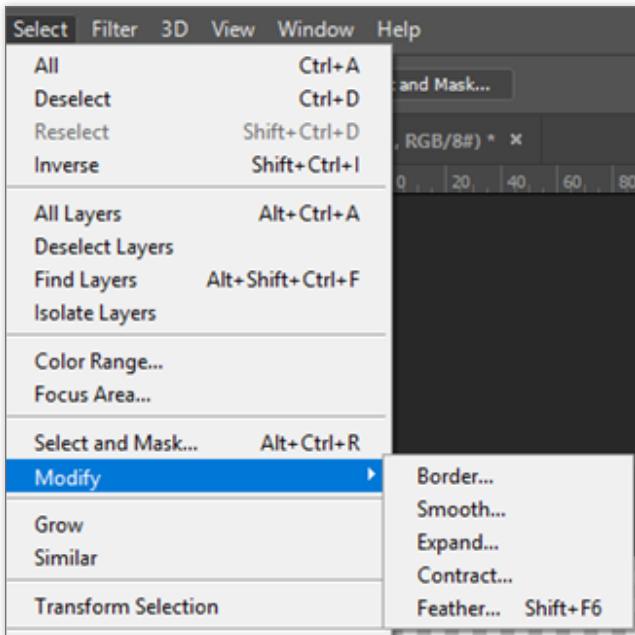


Рисунок 68

Сравните 2 изображения (рис. 69). На правом была применена команда Select (*Выделение*) → Modify (*Изменить*) → Expand (*Расширить*) с размером в 1px. Результат смотрится намного лучше.

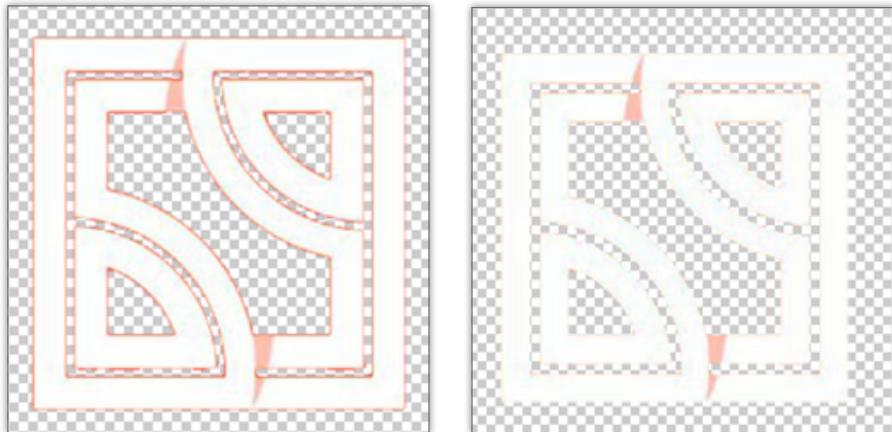


Рисунок 69

Быстрое выделение

Инструмент быстрого выделения основан на работе кисти. Мы рассмотрим простейшие настройки для этого инструмента (рис. 70).

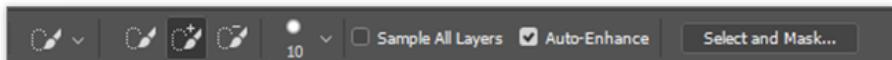


Рисунок 70

Самым главным, пожалуй, является размер, или диаметр кисти. Его можно изменить в палитре Options, открыв опции настройки кисти щелчком по стрелке вниз рядом с размером. Size (Размер) увеличивается перемещением ползунка, а также с помощью быстрых клавиш в виде квадратных скобок. Нажатие на [уменьшает размер кисти,] — увеличивает. Параметр Hardness (Жесткость) отвечает за то, как будут выделены края — четко (Hardness = 100%) или с некоторой полупрозрачностью (Hardness < 100%) (рис. 71).

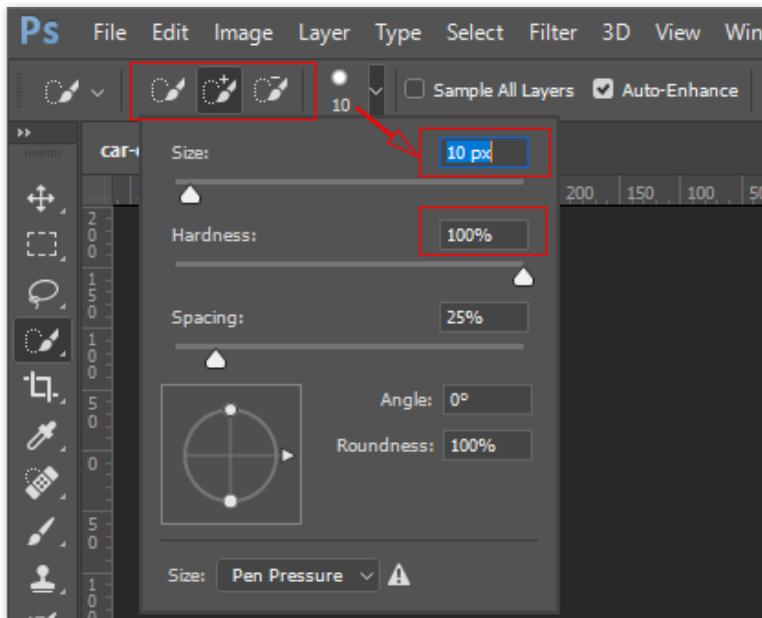


Рисунок 71

Также у быстрого выделения есть режим логических операций с 3-мя режимами — новое выделение, сложением выделений (аналог — клавиша SHIFT), вычитанием выделений (аналог — ALT). Особенностью этих настроек инструмента быстрого выделения является то, что при выборе нового выделения после продолжения работы этим инструментом он автоматически переключается в режим сложения выделений для добавления новых областей к уже выделенным. Выделим чашку из файла *car-cup.jpg*, который находится в папке *img for Photoshop* с помощью этого инструмента (рис. 72). Делать это придется последовательно, т.к. чашка имеет рисунки разного цвета, поэтому будьте внимательны — часть областей может остаться невыделенной.



Рисунок 72

Во время выделения вам нужно будет менять размер кисти с помощью квадратных скобок [] в зависимости от того, что вы выделяете: больший для чашки, меньший — для ручки.

При необходимости удалить какую-либо область из уже созданного выделения (а это обязательно произойдет), нажмите и удерживайте клавишу ALT.



Рисунок 73

После того, как выделение сделано, необходимо инвертировать область выделения, преобразовать фоновый слой в обычный и удалить фон (рис. 73).

Все эти операции мы проделали, для того чтобы заменить фон у этого изображения на белый или близкий к нему. Это можно сделать сразу после удаления «родного» фона, выбрав белый цвет в качестве фонового или цвета переднего плана и нажав CTRL или ALT + Backspace. Однако лучше будет, если мы добавим новый слой и все эти операции проведем с ним (рис. 74).

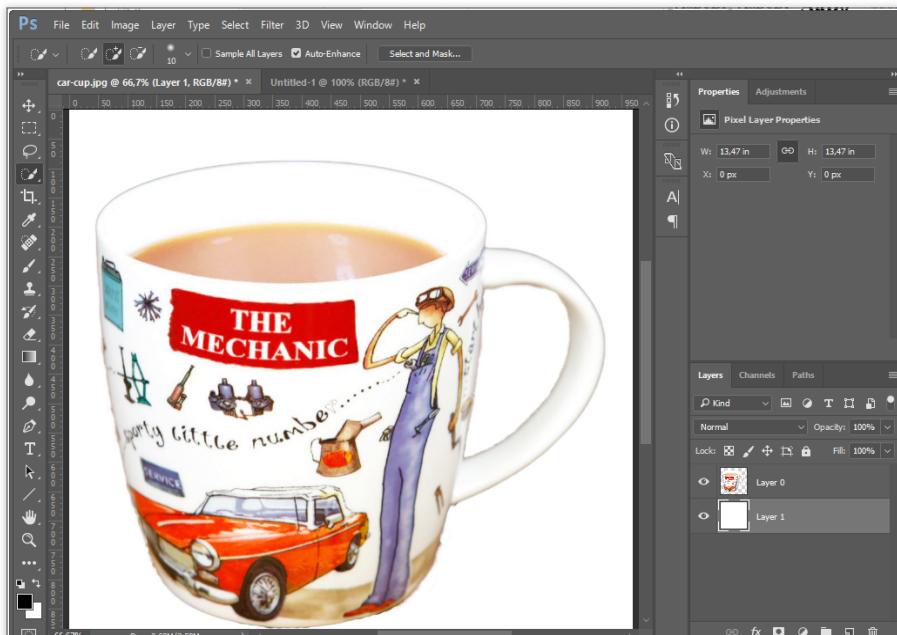


Рисунок 74

На скриншоте выше видно, что вокруг чашки остались небольшие остатки фона, которые при выделении не были заметны. Поэтому нам необходимо уменьшить об-

ласть выделения. Для этого есть очень простой способ — достаточно сделать клик на иконке слоя с чашкой (*Layer 0* в нашем случае) с зажатой клавишей CTRL. После этого необходимо уменьшить область выделения с помощью меню Select → Modify → Contract на 2px. В каждом случае размер сжатия выделения нужно подбирать индивидуально, возвращаясь на 1 или 2 шага назад (рис. 75).



Рисунок 75

Если этой операции будет недостаточно, можно удалить некоторые части чашки, использовав для этой цели инструмент Ластик (Eraser). Этот инструмент также работает на основе кисти. Для того чтобы сделать края чашки ровными, можно щелкнуть этим инструментом в одном месте, а затем сделать SHIFT + клик в другом месте — получится прямой ровный «стирающий» мазок.

После всех манипуляций мы получим, что белая чашка несколько потерялась на белом фоне. Поэтому желательно выделить ее с помощью добавления тени. Это можно сделать в палитре *Layers* (*Слои*) с помощью кнопки **fx** в самом низу этой палитры. При нажатии этой кнопки можно выбрать любой доступный эффект. Нам понадобится *Drop Shadow* (*Тень*) (рис. 76). При добавлении этого эффекта на слое возникает добавка в виде значка *fx* и блоком с эффектами (рис. 77, 78).

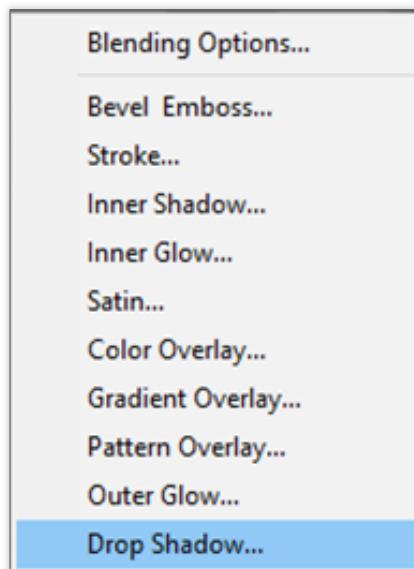


Рисунок 76

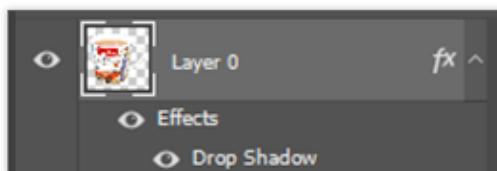


Рисунок 77

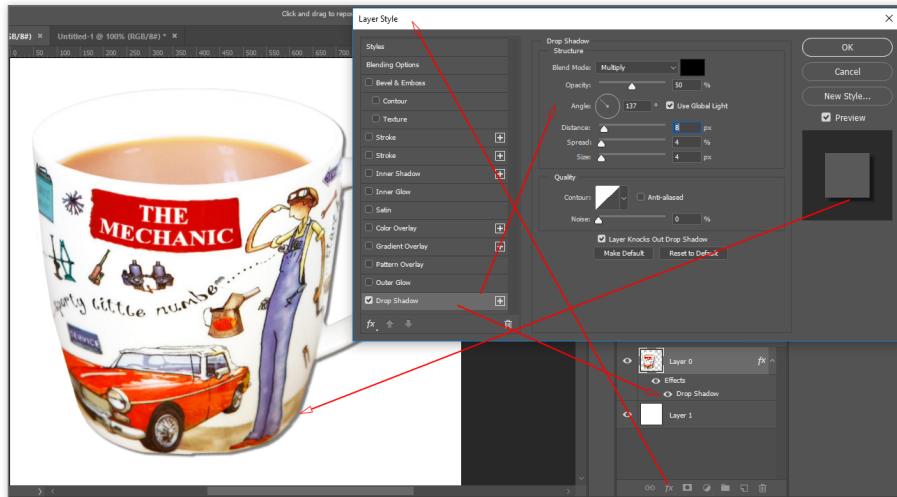


Рисунок 78

Пока наша тень выглядит неестественно. Поэтому превратим эффект слоя в отдельный слой. Для этого выберите пункт меню *Layer → Layer Style → Create Layer* (*Слой → Стиль слоя → Создать слой*). И нажмите кнопку “Ok” в появившемся окне с сообщением о том, что не все эффекты слоя могут быть преобразованы в слой (рис. 79).



Рисунок 79

В палитре Layers у нас появится новый слой в виде тени от чашки. При этом само изображение пока не изменится. Исправим ситуацию, воспользовавшись трансформацией.

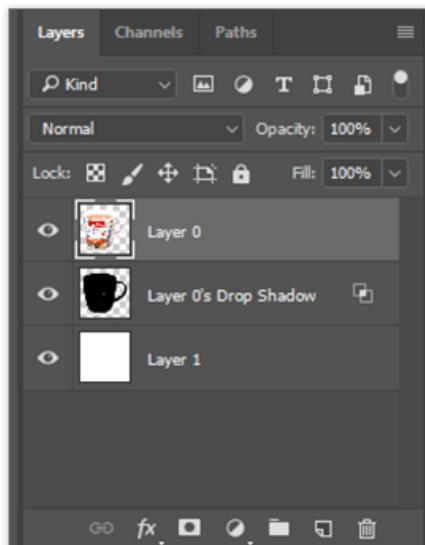


Рисунок 80

Выделен должен быть слой с тенью. Нажмите **CTRL + T** — и увидите рамки трансформации (рис. 81).

По умолчанию точка центра трансформации находится в центре нашей чашки. Переместим ее вниз (рис. 82).

Теперь уменьшим нашу тень, перетащив за средний верхний маркер рамку трансформации вниз.

Кроме того, нам необходимо скосить вправо тень для большей реалистичности. Это можно сделать, зажав клавишу **CTRL** и подведя курсор к боковому маркеру. Также можно сделать правый клик внутри рамки и выбрать пункт **Distort** из контекстного меню (рис. 83).



Рисунок 81



Рисунок 82



Рисунок 83

После всех манипуляций необходимо нажать клавишу Enter, чтобы подтвердить все изменения. Также можно нажать клавишу с галочкой в палитре Options. Для отмены изменений необходимо нажать ESC или кнопку с перекркнутым кружочком в палитре Options (рис. 84).



Рисунок 84

Теперь добавим размытие к нашей тени, т.к. она не должна быть такой жесткой. Для этого выберем в меню команду Filter → Blur → Gaussian Blur и установим радиус размытия тени, выбрав его с помощью окна просмотра фильтра. Чтобы уменьшить изображение, используйте кнопку в виде лупы с минусом (рис. 85).

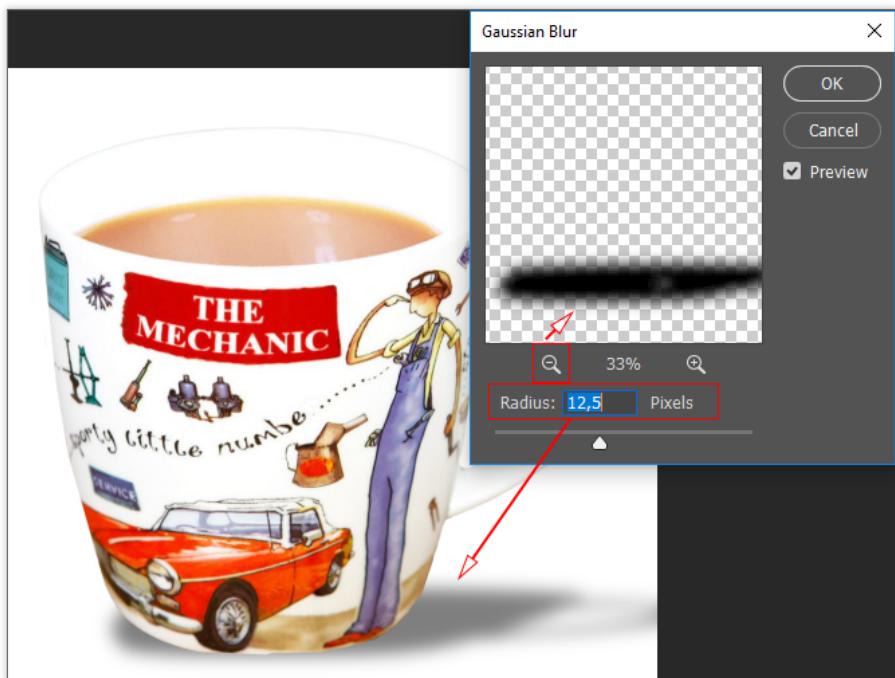


Рисунок 85

Результат наших действий представлен на рисунке 86.

За счет того, что мы разделили наше изображение на слои, мы можем не только сохранить наше изображение в формате JPG, который, кстати, не поддерживает прозрачность. Зато ее поддерживает формат PNG, в который мы можем сохранить наше изображение, отклю-

чив видимость нижнего слоя. Для этого нужно нажать на иконку глазика слева от иконки слоя (рис. 87).



Рисунок 86

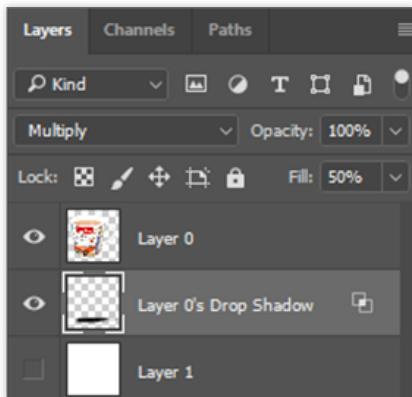


Рисунок 87



Рисунок 88

Для сохранения изображения можно нажать клавиши CTRL + S или CTRL + SHIFT + S, т.е. «Сохранить как», и внизу в списке доступных форматов выбрать формат PNG.

В окне PNG Options можно оставить значения по умолчанию, которые предполагают настройки сжатия (Compression) и Interlace (чересстрочной развертки). Последняя настройка чаще использовалась при низкоскоростном Интернете, когда для ускорения вывода изображения оно могло грузиться построчно (сперва четные, потом — нечетные строчки).

Изображение в формате PNG можно использовать для встраивания изображения на страницу с любым фоном, например, так:



Рисунок 89

Собственно, все предыдущие операции над изображением и были проведены для того, чтобы продемонстрировать использование изображения без фона в HTML. Возможно именно вам, а не дизайнеру, придется выполнять все эти манипуляции с изображением, т.к. клиент может поменять изображения после утверждения макета или предоставить их больше, например, для слайдера.

Чаще всего вам придется не создавать, а экспортировать из макета изображения в формате PNG. Этот вопрос мы рассмотрим несколько позже.

Ссылки по теме:

- <https://helpx.adobe.com/photoshop-elements/using/making-selections.html>
- <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/making-quick-selections.html>
- <https://photoshop.demiart.ru/book-CC/making-quick-selections.html>
- <https://photar.ru/vydelenie-odnim-klikom-instrument-select-subject-v-photoshop-cc/>

Палитра слоев

В этом разделе мы познакомимся с палитрой слоев подробнее и рассмотрим ее на примере большого макета страницы сайта.

Желательно, чтобы палитра слоев занимала у вас максимум пространства с правой стороны экрана, т.к. большая часть информации о макете содержится именно в ней. Показать/спрятать эту палитру можно нажатием клавиши F7 (стоит запомнить).

Правильные макеты представляют собой, чаще всего, не просто набор слоев, а набор групп слоев, т.е. каждый блок, который вы потом будете верстать. Например, шапка (header) или подвал (footer) с точки зрения слоев в Photoshop «упакованы» в папку, которая имеет соответствующее название. Иногда (как в нашем макете) группы слоев могут быть выделены каким-либо цветом. Делает-

ся это для визуального разделения блоков информации в палитре слоев и больше ни на что не влияет.

Слева от названия слоя есть столбец для указания на видимость, или отображение слоя (рис. 90). Если в этом столбце напротив слоя или группы слоев вы видите значок глазика, то слой в документе будет виден, если нет — он скрыт. Ряд слоев может скрываться дизайнером намеренно, например, если он нарисовал форму контактов или меню, которые должны появляться только после определенных действий пользователя.

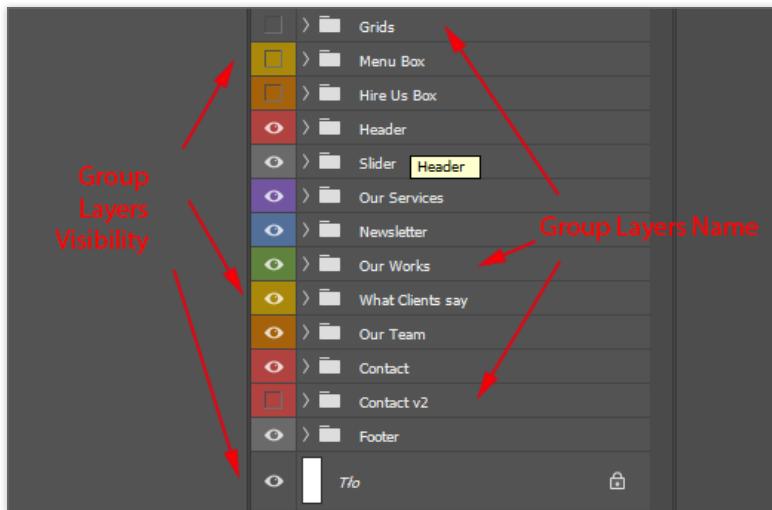


Рисунок 90

Примечание: Если вам не повезет с дизайнером, то макет у вас будет состоять из мешанины слоев с «впечатляющими» названиями вроде *layer 5* *сору сору сору* и без всяких групп. Зато, разобравшись с таким макетом, вы почувствуете себя практически гуру Photoshop.

Переключение видимости слоя/группы слоев очень простое — клик по иконке глазика.

Если же вам нужно скрыть все слои (группу слоев), кроме текущего, необходимо сделать клик на значке глазика с зажатой клавишей ALT. В этом случае вы увидите поверхность шахматной доски в виде белых и серых квадратов — так Photoshop, как мы уже видели, отображает прозрачность.

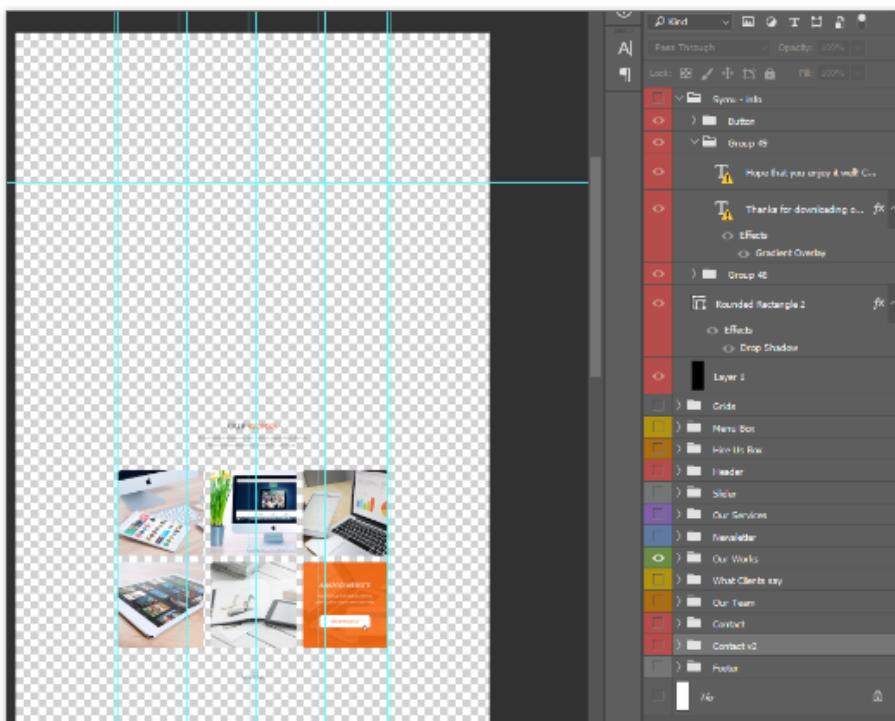


Рисунок 91

Для того чтобы вернуть отображение всех слоев, нужно опять-таки сделать ALT + клик на иконке с глазиком. Однако, если вы включали/выключали отображение дру-

тих слоев, это может не сработать. Тогда можно перейти к панели Истории (History) и щелкнуть по названию вашего шаблона в самом верху этой палитры (рис. 92). Также можно нажать клавишу F12 (или меню File → Revert), чтобы вернуться к повторной загрузке документа без сохранения изменений, которые вы сделали (рис. 93).

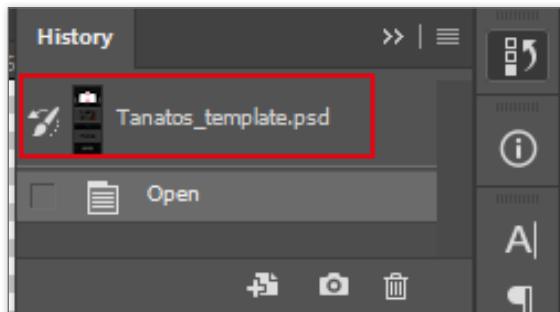


Рисунок 92

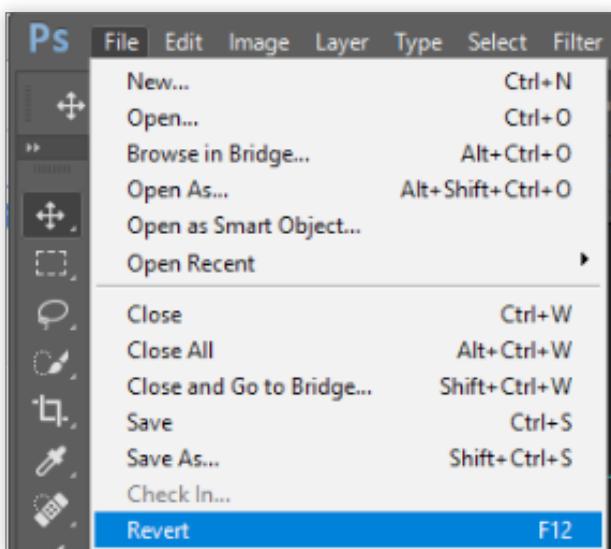


Рисунок 93

Удаление слоев

В большинстве случаев при работе с макетами вам вряд ли придется удалять слои, но иногда дизайнер может оставить какие-либо свои наработки и забыть почистить их в утвержденном макете.

Что касается бесплатных макетов, которые имеет смысл использовать, пока вы учитесь верстке, то в них могут быть слои, сообщающие об авторстве или несущие какую-либо другую ненужную для верстки информацию.

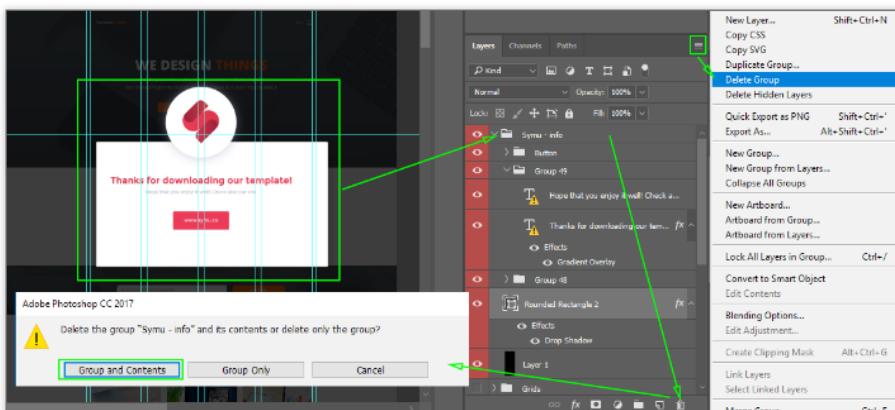


Рисунок 94

В нашем макете есть группа слоев с именем *Symu-info* и благодарностью за скачанный файл + ссылкой на сайт. При том, что нам приятно воспользоваться предоставленным макетом, к верстке страницы эта группа слоев не имеет никакого отношения. Поэтому мы ее удалим. Можно сделать это, выделив группу и щелкнув по значку корзины в нижнем правом углу палитры Layers. После этого вы увидите сообщение с предложением удалить группу вместе с содержимым (обведено зеленой рамкой на рисунке).

ке 94), только группу (Group Only) или отменить операцию (Cancel). Щелкните по первой кнопке — и группа слоев исчезнет. Вы можете перетащить слой/группу слоев на значок корзины или нажать клавишу Del (Backspace) — и все получится без лишних вопросов и быстрее.

Также удалить слой или группу слоев можно из меню настроек палитры в правом верхнем углу, выделив предварительно слой или группу слоев.

Ссылки:

- [https://htmlacademy.ru/blog/51-photoshop-for-the-coders.](https://htmlacademy.ru/blog/51-photoshop-for-the-coders)

Работа с изображениями на слоях

Первое, что мы сделаем для улучшения удобства работы со слоями — активируем Move Tool (инструмент перемещения клавиша V) и обратим внимание на палитру опций вверху. Здесь нужно отметить флажком пункт Auto-Select (автовыделение) для того, чтобы при клике на любом элементе макета у нас выделялся соответствующий слой (рис. 95).

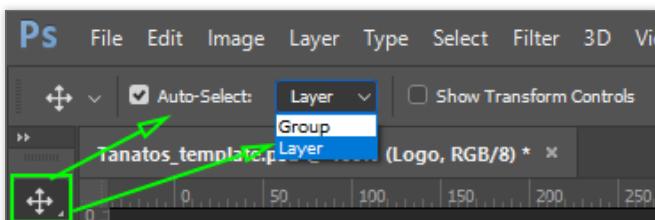


Рисунок 95

Если же нужно выделить группу слоев, то в выпадающем списке справа от флажка нужно будет выбрать

пункт Group, хотя понадобится это вам намного реже, чем выделение слоя.

Поставьте этот флајок и поэкспериментируйте, поочередно кликая на разных элементах макета — картинках, тексте, кнопках и т.п. — и вы увидите, как в палитре слоев вы переключаетесь с одного слоя на другой. Удобно, не так ли?

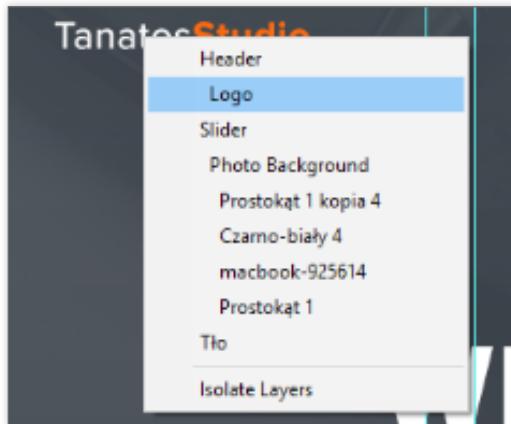


Рисунок 96

Если сделать правый клик по слою (в данном случае с логотипом (рис. 90)), то можно увидеть список из групп и слоев. Это значит, что наш элемент является самым верхним, но мы можем таким образом перейти к любому другому слою или папке слоев в списке.

Вернемся к палитре опций. Если в ней установить флајок Show Transform Controls, то вокруг выделенного элемента макета появится рамка, показывающая его габаритные размеры. Эта рамка — аналог вызова инструмента трансформации с помощью клавиш **CTRL + T**. С одной стороны, это удобно — вы сразу видите размер

блока на слое, с другой — есть риск «зацепить» курсором один из маркеров и изменить размер или угол поворота элемента. Поэтому постоянно включенным этот флашок держать все-таки не стоит (рис. 97).

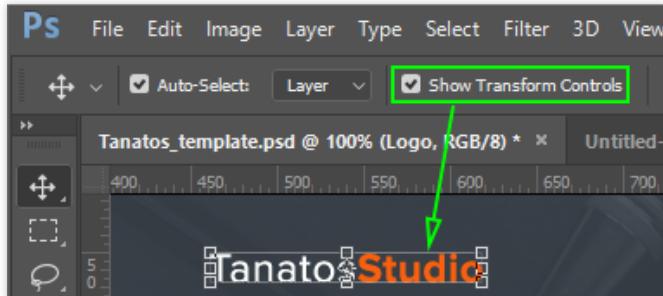


Рисунок 97

Стоит еще отметить, что при автovыделении слоев вы можете с зажатой клавишей SHIFT выделить сразу несколько слоев, кликая при этом на элементы макета в рабочей области.



Рисунок 98

В самой же палитре слоев вы тоже можете выделять ряд расположенныхных друг за другом слоев с клавишей SHIFT (можно сделать клик по первому слою и SHIFT+клик

по последнему нужному слою/группе слоев). Разные слои, которые не расположены друг за другом, нужно выделять с клавишей CTRL.

В Photoshop нас будут интересовать в большей степени слои с изображениями и с текстом. Начнем мы с группы слоев с названием Header, в которой размещено небольшое количество слоев.

Слева размещен логотип, который, хоть и выглядит, как текст, на самом деле является растровой картинкой, т.к. размещен на слое Logo с иконкой в виде шахматной доски. Напомню, что так в Photoshop обозначаются слои с прозрачностью. Поскольку изображение на слое очень небольшое, а высота всего макета весьма приличная, создается впечатление, что слой вообще пустой. При увеличении масштаба мы видим, что это не так. Просто данный элемент подразумевает наличие прозрачных областей. Поэтому его мы будем сохранять в формате PNG. Для этого необходимо сделать правый клик мышью по слою и выбрать пункт Export As... (Экспортировать как...) (рис. 99).

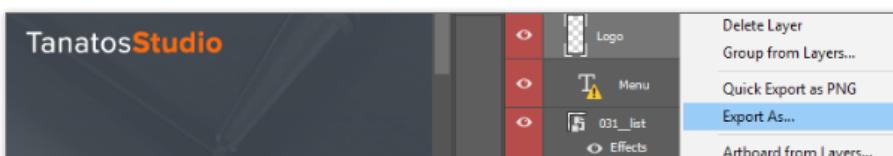


Рисунок 99

Перед вами откроется окно с настройками для экспорта. Сначала справа нужно выбрать формат. Поскольку логотип предполагает наличие прозрачных областей, нам понадобится формат PNG с отмеченным флажком

пунктом Transparency (Прозрачность). В зависимости от того, насколько вам важен размер файла можно отметить флажком еще пункт Smaller File (8-bit) — тогда файл будет закодирован 8 битами и, соответственно, иметь меньший вес (это видно по скриншотам с обведенными красным цветом областями).

Также в этом окне, но уже слева можно сделать сразу несколько форматов одного и того же файла для retina-экранов, указав коэффициент увеличения в блоке Size. Добавляются варианты кнопкой плюс, удаляются — щелчком по значку корзины (рис. 100).

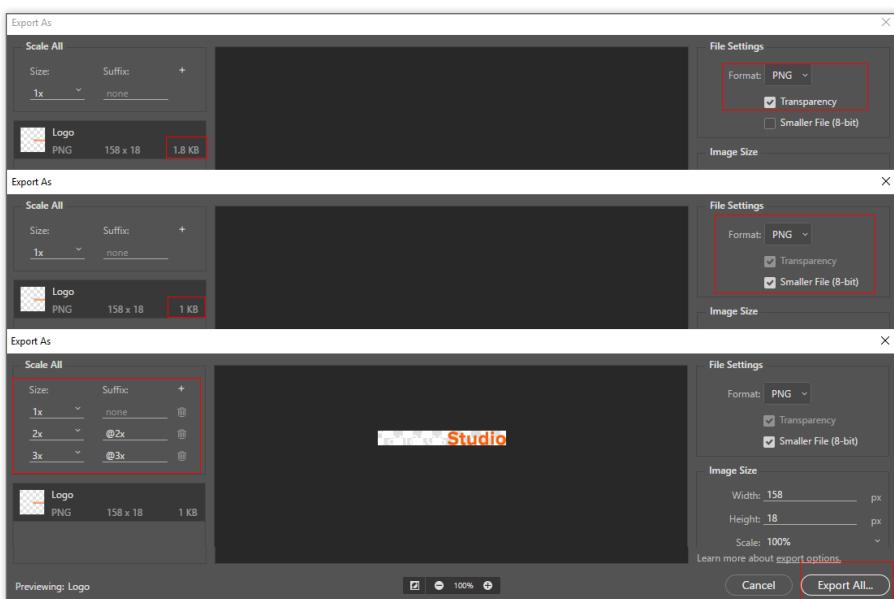


Рисунок 100

После того, как все настройки сделаны, необходимо нажать на кнопку Export All (Экспортировать все), даже если вы сохраняете всего один файл.

Мы не будем сейчас подробно рассматривать вывод изображений для ретина-экранов — это тема адаптации сайта под различные разрешения, но посмотрим на размеры сохраненных изображений в свойствах каждого из файлов. На рисунке 101 видно, что после экспорта действительно произошло сохранение файлов с двойным и тройным увеличением пикселей, а также и увеличение их размера в килобайтах.

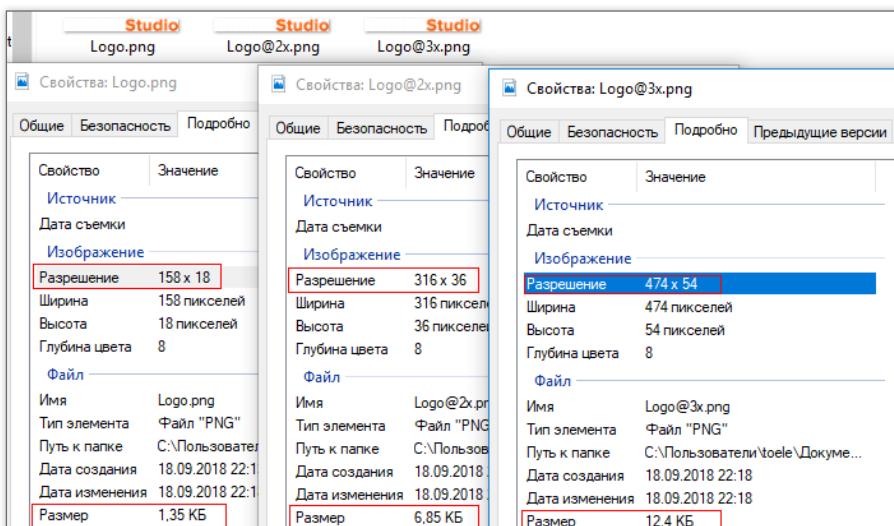


Рисунок 101

В окне экспорта вы можете задавать такие параметры для форматов файлов:

1. Для PNG:
2. при выборе параметра *Transparensy* (*Прозрачность*) будут созданы 32-битные файлы.
- параметр *Smaller File* (*Файл меньшего размера*) приведет к сохранению 8-битного изображения;

- Если сняты оба флажка, будет создан 24-битные файл PNG.
3. Для JPEG необходимо указать качество изображения (0 – 100 %). Оптимальным, как правило, является значение в пределах 60-80%. Если важен размер конечного файла в килобайтах, можно уменьшать качество изображения до той величины, при которой оно будет выглядеть хорошо.
 4. Для GIF по умолчанию включена прозрачность.

Для сравнения файлов в разных форматах — GIF и PNG при экспорте изображения, логотип был сохранен в формате .gif. На рисунке 102 видно, что вокруг *Logo.gif* есть небольшая белая обводка, которой не было в макете и нет в png-файле.

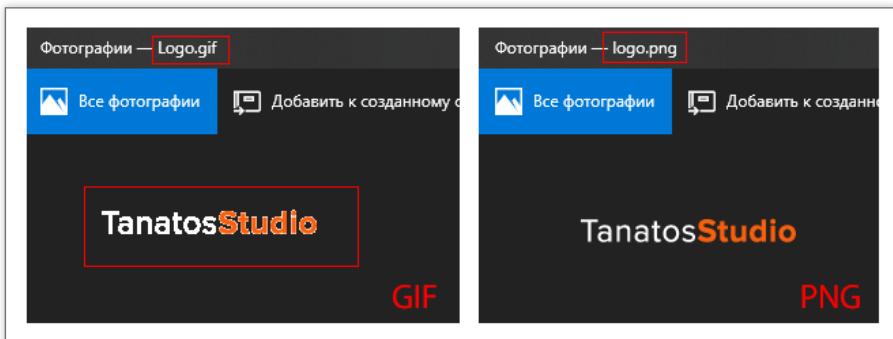


Рисунок 102

Эта обводка может быть убрана в настройках сохранения файлов в формате GIF, которые использовались в более ранних версиях Photoshop. Выполняется это с помощью модуля Save for Web (*Сохранить для Web*). Сейчас рядом с этой опцией в меню стоит в скобках Legasy

(режим совместимости), т.е. этот модуль оставили для тех, кто привык его использовать. Ранее он также имел название Save for Web & Devices (*Сохранить для Web и устройств*). Вы можете встретить приличное количество статей в Интернете, где рассказывается, как его использовать.

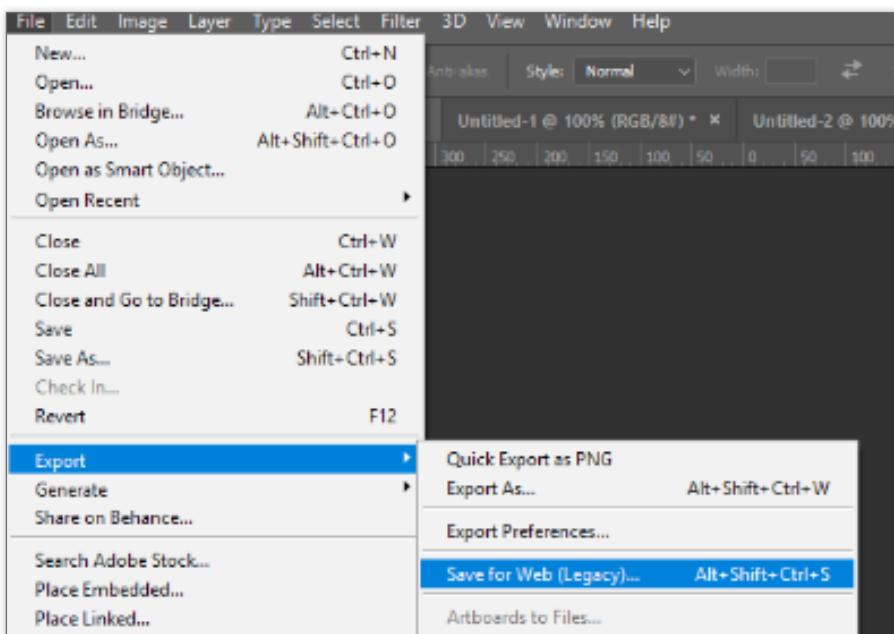


Рисунок 103

В нашем случае, если формат GIF вам принципиально важен, нужно сначала выбрать этот формат в верхнем выпадающем списке, а затем убрать обводку с него, выбрав значение None из выпадающего списка Matte (*Матовый*). В этом же окне слева вы увидите палитру индексированных цветов, которая максимально может содержать 256 оттенков. Поскольку логотип состоит из белого

и оранжевого текста, в нашем файле отобразились всего 2 этих цвета + прозрачный цвет. Тем не менее, в блоке Colors (цвета) выбрано значение 4, т.к. количество цветов должно быть кратно двум.

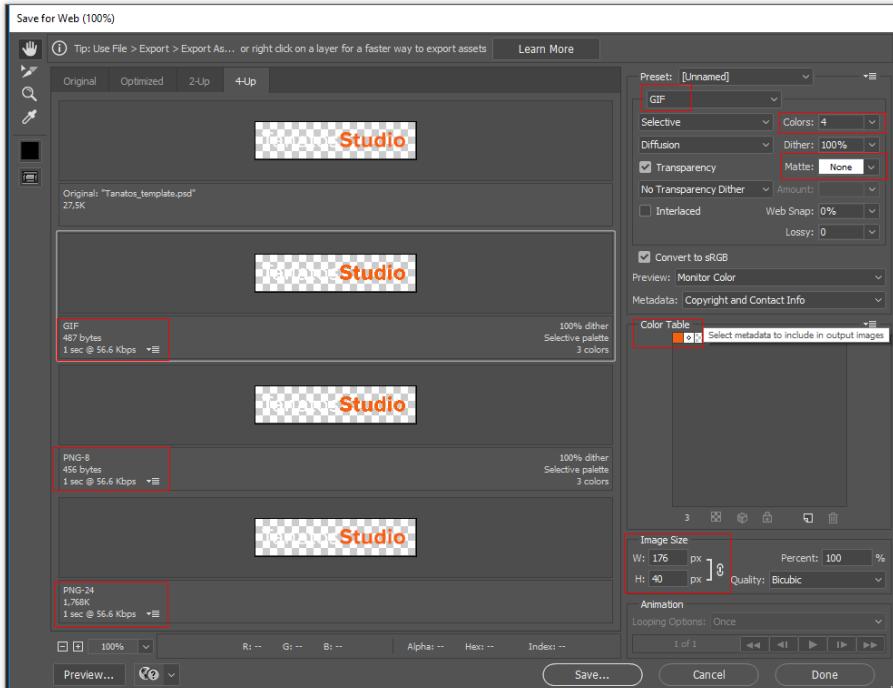


Рисунок 104

В этом же окне можно настроить другие форматы вывода изображения. На рисунке 105 представлены PNG-8 и PNG-24. Рамками в левой области окна обведены названия форматов, вес конечных файлов и скорость их загрузки на низкоскоростном модеме.

Справа внизу обведен размер файла по высоте и ширине. Если вы были очень внимательны, то, должно быть, заметили разницу в размерах между предыдущими со-

хранениями логотипа и нынешним вариантом. На скриншотах сравнения размеров в свойствах файла размер лого был $158 \times 18\text{px}$, сейчас он — $176 \times 40\text{px}$. Разница получилась потому, что в современных версиях Photoshop сам определяет размер слоя, а затем и размер файла по содержимому в нем. Ранее же нужно было отключить видимость всех слоев и самостоятельно вырезать из макета изображение.

Это можно было сделать вручную, оставив при этом зазоры в виде прозрачных областей по краям логотипа и увеличив размер файла по сравнению с размером слоя. Именно этот вариант показан на рисунке. Также можно доверить эту операцию программе, выбрав в меню *Image (Изображение)* пункт *Trim (Обрезка)* и указав прозрачные пиксели (*Transparent Pixels*). В некоторых версиях русскоязычного Photoshop там написано нечто невразумительное при переводе, но при нажатии на клавишу *OK* программа действительно удаляет все прозрачные области. Кстати, в блоке *Trim Away (Откуда удалять)* должны стоять флажки для всех сторон (рис. 105).

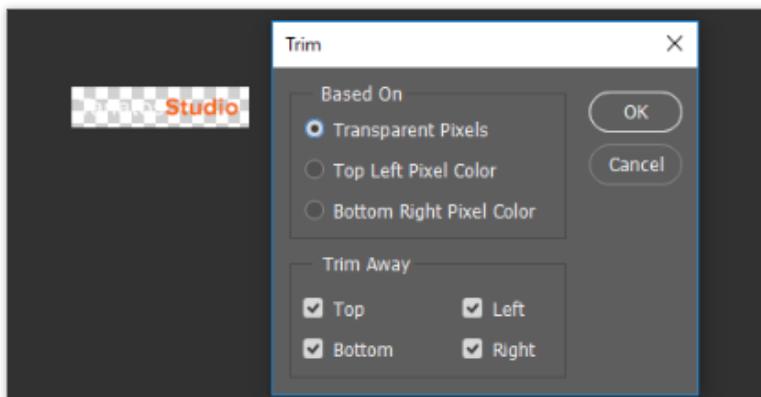


Рисунок 105

Если сейчас мы вернемся к сохранению файла через модуль Save for Web, то увидим те же размеры в $158 \times 18\text{px}$, что и ранее. Только действий для этого понадобилось значительно больше.

Также можно точно определить размер слоя, если сделать CTRL+клик по слою в палитре Layers, а затем выполнить команду из меню Image → Crop (*Изображение → Обрезка*), которую мы рассматривали ранее. В этом случае будут выделены все элементы слоя, а обрезка произойдет по его краям. На рисунке не была отключена видимость слоев, поэтому вместо прозрачного слоя в виде шахматной доски вы видите серый фон (рис. 106).



Рисунок 106

На скриншоте окна модуля Save внизу обведены красным 3 вкладки (рис. 107). В этом окне вы можете просматривать одно изображение, делая различные настройки для него справа, 2 — начальное и оптимизированное для Web, или 4, которые мы уже видели на первом скриншоте этого модуля.

Стоит ли использовать этот модуль сейчас — решать вам. Долгое время он был единственным инструментом сохранения оптимизированных изображений для web-страниц с возможностью подбора различных настроек. На данный момент Photoshop предлагает более удобные варианты сохранения картинок для верстки,

так что со временем этот модуль могут вообще убрать. Мы будем использовать для макета различные варианты экспорта.

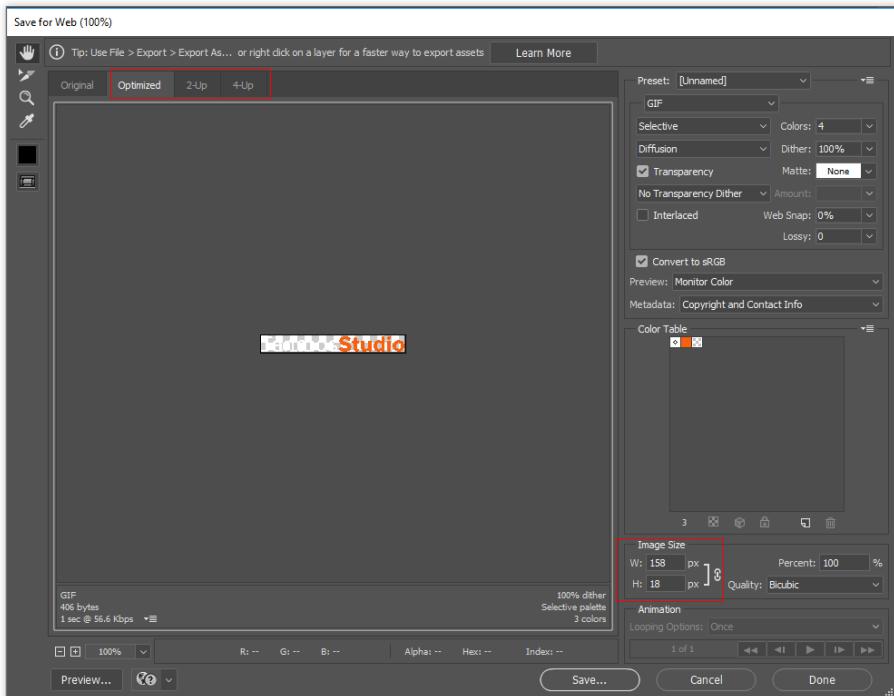


Рисунок 107

Быстрый экспорт в PNG

Одним из вариантов вывода изображений из psd-макета является быстрый экспорт, который по умолчанию в настройках выводится именно в формате PNG с прозрачностью. Это отличный вариант для вывода изображений без дополнительного окна с настройками. Просто сделайте правый клик на слое с нужным изображением, выберите команду Quick Export as PNG (*быстрый*

экспорт в PNG) из контекстного меню и укажите папку и имя сохраняемого файла (рис. 108).

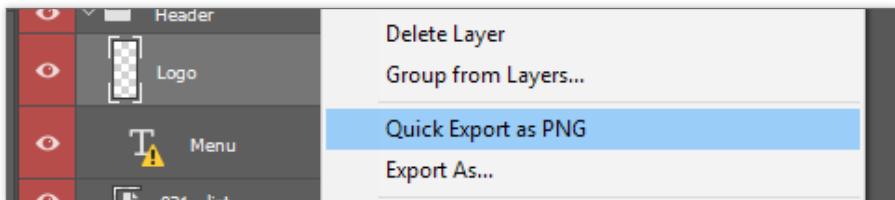


Рисунок 108

Если вам не нужна прозрачность или вы хотите файл меньшего размера, измените настройки быстрого экспорта (CTRL + K и CTRL+7), установив или сняв соответствующие флагшки.

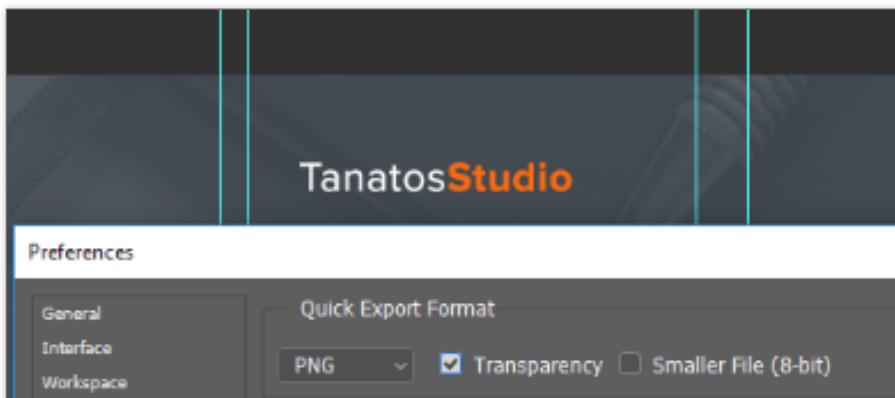


Рисунок 109

Ссылки:

- <https://helpx.adobe.com/photoshop/using/export-artboards-layers.html>;
- <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/export-artboards-layers.html>.

Экспорт смарт-объектов

Отличительной чертой Photoshop является возможность сохранять слои в виде смарт-объектов, т.е. объектов-ссылок на файлы, которые можно редактировать в отдельной вкладке в Photoshop или в другой программе (векторные смарт-объекты редактируются в Adobe Illustrator, Inkscape или другой установленной у вас программе).

Понять, что на слое у вас размещен смарт-объект, можно по иконке этого слоя . Для того чтобы отредактировать такой объект, необходимо дважды кликнуть по его иконке. Если смарт-объект имеет растровый формат, то у вас откроется новая вкладка с названием слоя, но в формате этого изображения. Вы можете посмотреть информацию о картинке, добавить/удалить слои или сделать экспорт из этого файла.

В нашем шаблоне такой смарт-объект размещен в группе Slider. Это фоновое изображение с Macbook и таким же названием слоя.

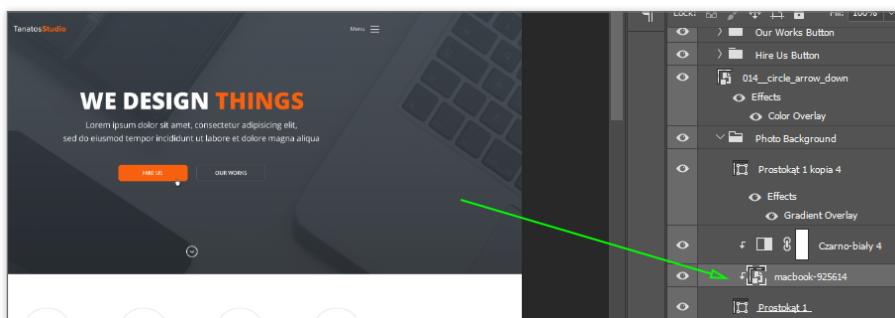


Рисунок 110

Двойной клик на иконке приведет нас в новую вкладку с именем этого слоя и расширением JPG, т.е. именно

такую картинку выбрал и импортировал в Photoshop дизайнер при создании макета.

В палитре Layers мы видим всего один слой Background (Фон), т.к. никаких дополнительных элементов в него дизайнер не вносил. Если выделить все это изображение (CTRL + A), то в палитре Info можно увидеть размер этого изображения. Он достаточной большой для того, чтобы сохранить его под ретина-экраны с повышенной плотностью пикселей.

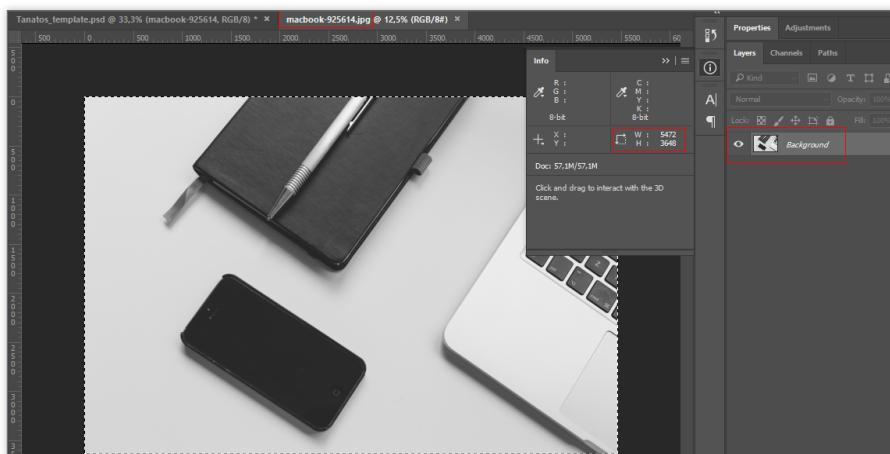


Рисунок 111

Примечание: в Photoshop можно самостоятельно превратить слой в смарт-объект. Для этого нужно сделать правый клик по слою и выбрать из контекстного меню пункт *Convert to Smart Object* (Преобразовать в смарт-объект). В этом случае изменится иконка слоя, а при редактировании вы увидите файл в формате PSB (рис. 111).

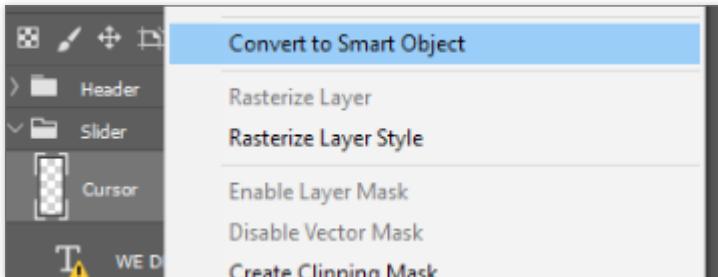


Рисунок 112

Следует отметить, что чаще эта опция нужна дизайнеру, а не верстальщику. Тем не менее не стоит исключать, что будут ситуации, когда вам это тоже понадобится. Например, если нужно заменить одно фоновое изображение на другое, не обращаясь к дизайнёру, потому что клиент передумал уже после утверждения макета.

Вернемся к группе слоев Header. У нас есть в ней смарт-объект, обозначающий иконку меню. Судя по тому, что он состоит из 4-х линий, можно предположить, что это векторный объект. Для того чтобы убедиться в этом, сделаем двойной клик по иконке и ... запустим Adobe Illustrator.

Кстати, при первой попытке редактирования любого смарт-объекта вы получите предупреждение о том, что при сохранении этого элемента все изменения будут отображены в вашем шаблоне (рис. 113).

В данном случае объект из Adobe Illustrator внедрен в Adobe Photoshop. Фактически мы имеем ссылку на объект и, при необходимости, можем отредактировать его в векторной программе Adobe Illustrator, сохранить

файл — и сразу получить в макете новый вид отредактированного объекта без дополнительных «копи-пастов» (рис. 114).

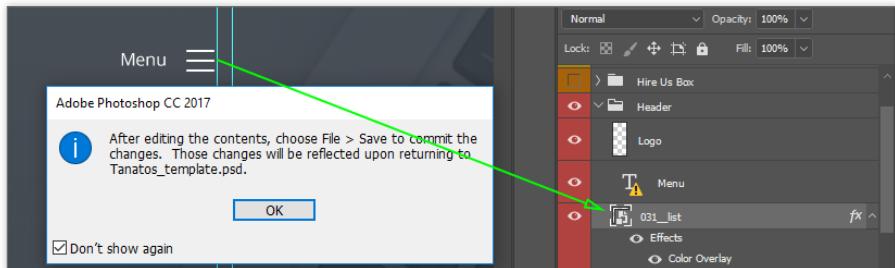


Рисунок 113

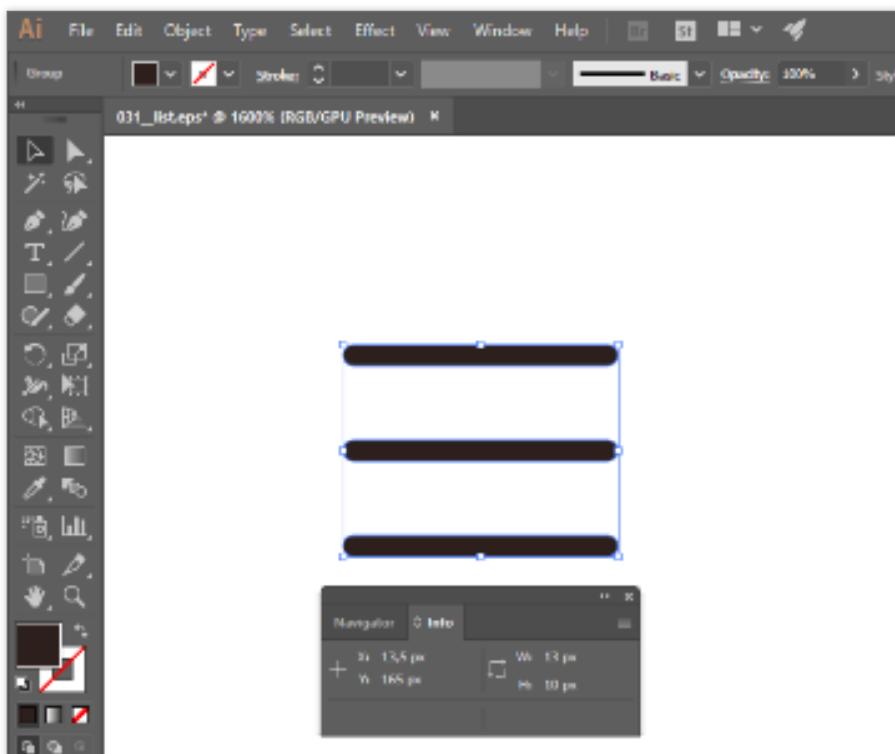


Рисунок 114

Векторный объект лучше экспортовать в формате SVG. Особых настроек здесь нет. Справа имеет смысл проверить размеры изображения (Width — *ширина*, Height — *высота*), но даже здесь не о чём сильно переживать, т.к. дизайнер определил, каковы они будут для макета. Единственное замечание — к названию слоя и, соответственно, к имени файла — *031_list.svg* — не слишком удачное имя, желательно его изменить либо при экспорте во время сохранения файла, либо переименовать слой, дважды кликнув на его названии в палитре Layers.

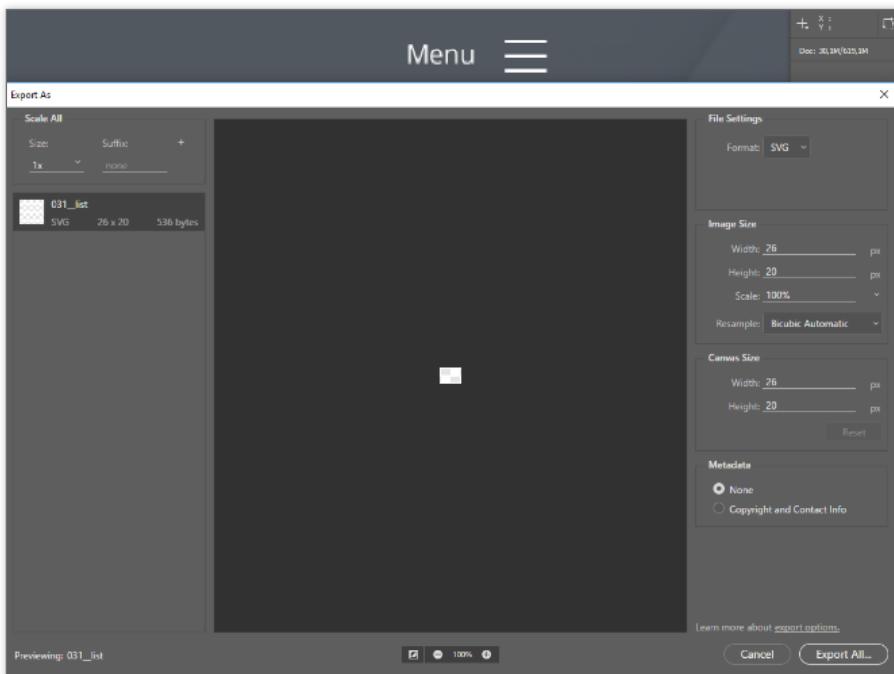


Рисунок 115

Что получилось в результате? Переключимся в папку с изображениями и найдем файл *menu_btn.svg*. Ча-

что он отображается с иконкой Microsoft Edge (Internet Explorer) или другого браузера. Для изменения этого файла можно открыть как в программе для обработки графики (Adobe Illustrator, Inkscape), так и в текстовом редакторе (Brackets, например).

Нам интереснее открыть его в Brackets, где при внимательном рассмотрении текста можно увидеть, что вместо прямоугольников в *svg* была вставлена картинка в формате *png* (об этом свидетельствует текст *data:img/png*) (рис. 116), которая будет вести себя, как растровое изображение, т.е. ухудшаться в качестве при увеличении масштаба, а нам это не подходит.



Рисунок 116

Можно сделать правый клик по слову и выбрать опцию Export Content, затем сохранить в формате EPS, и только после этого открыть в векторной программе (рис. 117–118). Разницы между открытием двойным кликом на иконке смарт-объекта и после сохранения в eps-файл нет.

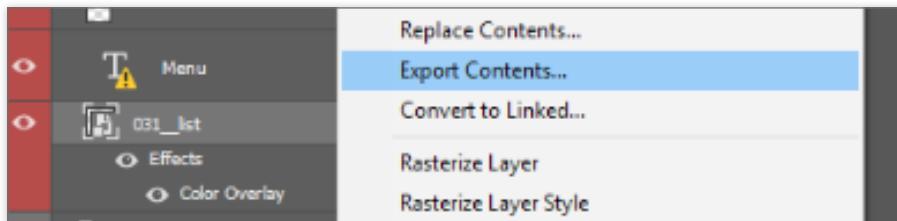


Рисунок 117

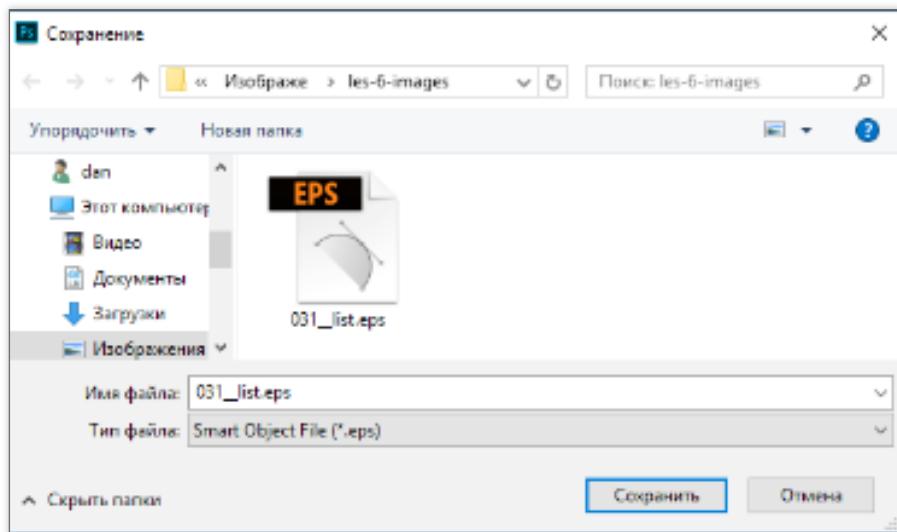


Рисунок 118

После того, как вы откроете смарт-объект или файл в Adobe Illustrator, нужно сохранить его в формате SVG через меню File → Save As... (Файл → Сохранить как..., или SHIFT + CTRL + S) и выбрать формат SVG (рис. 119).

В настройках сохранения SVG-файла через Illustrator вы можете просмотреть SVG-код и открыть файл в браузере (рис. 120).

Настройки Photoshop для верстальщика

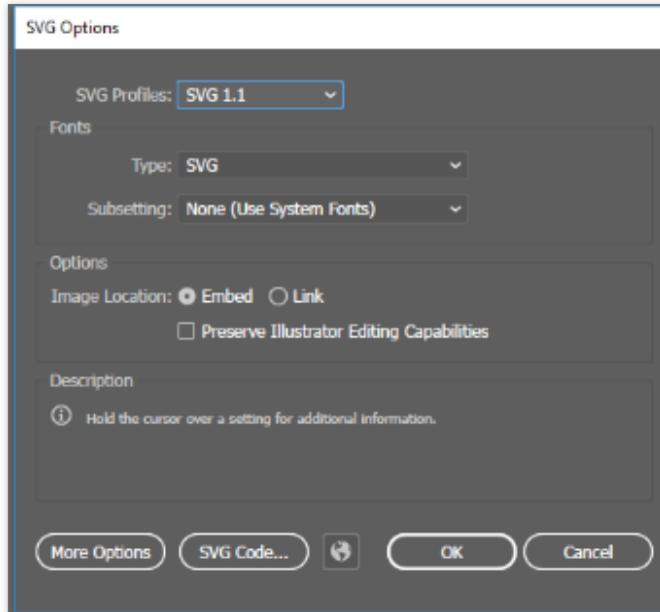


Рисунок 119

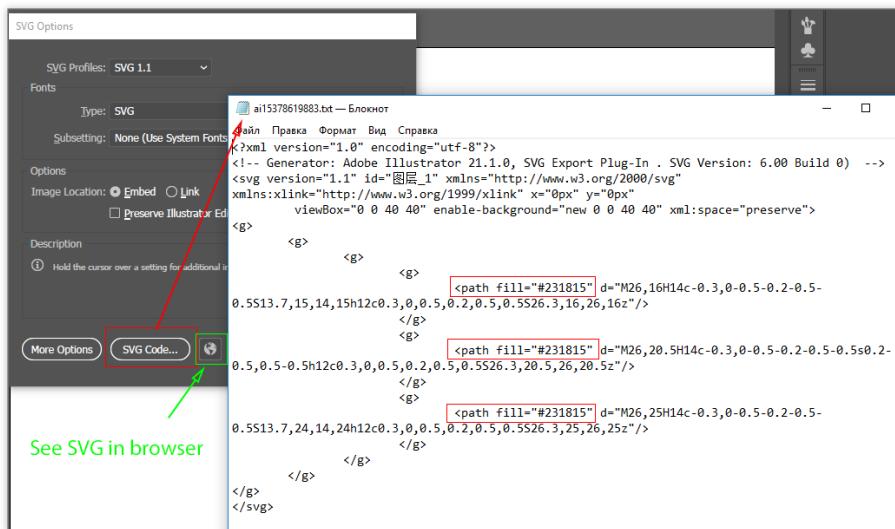


Рисунок 120

Если внимательно посмотреть на код нашего файла, то можно заметить, что он был создан с помощью контуров (path) с темно-серой заливкой. На нашем макете в psd-файле заливка для этого элемента белая или близкая к белой. Для того чтобы точно узнать цвет заливки, нужно сделать двойной клик на эффектах этого слоя. В данном случае эффект называется Color Overlay, т.е. наложение цвета. В средней части окна Layer Style (Стиль слоя) есть образец наложенного на слой цвета. Клик по этому образцу (выделен красной рамкой на скриншоте) откроет Color Picker, в котором можно посмотреть цвет в шестнадцатиричной системе, принятой в CSS. Здесь мы можем убедиться, что цвет действительно белый — #ffffff и даже скопировать его в соответствующем поле Color Picker.

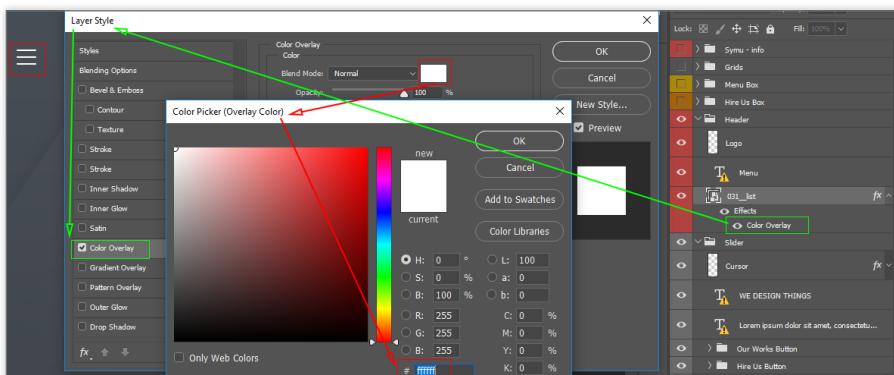


Рисунок 121

Зачем нам нужен цвет? Дело в том, что при просмотре SVG-кода в Adobe Illustrator вы можете сразу же поменять цвет заливки и сохранить файл, открывшийся в программе Блокнот, в формате SVG (рис. 122):

Настройки Photoshop для верстальщика

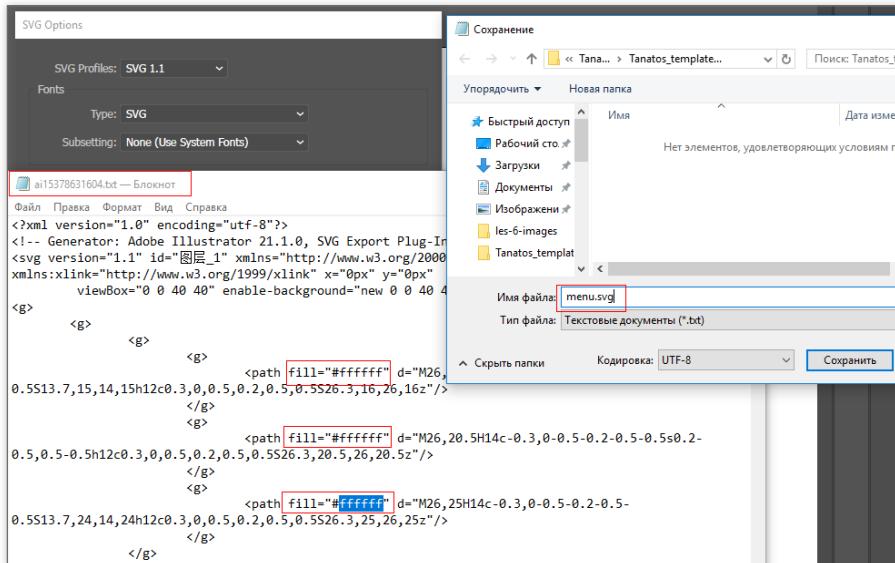


Рисунок 122

Еще вы можете сохранить файл SVG, нажав на кнопку OK в диалоговом окне SVG Options в Adobe Illustrator в том виде, в котором он был создан в этой программе, а потом уже отредактировать этот SVG-файл в Brackets.

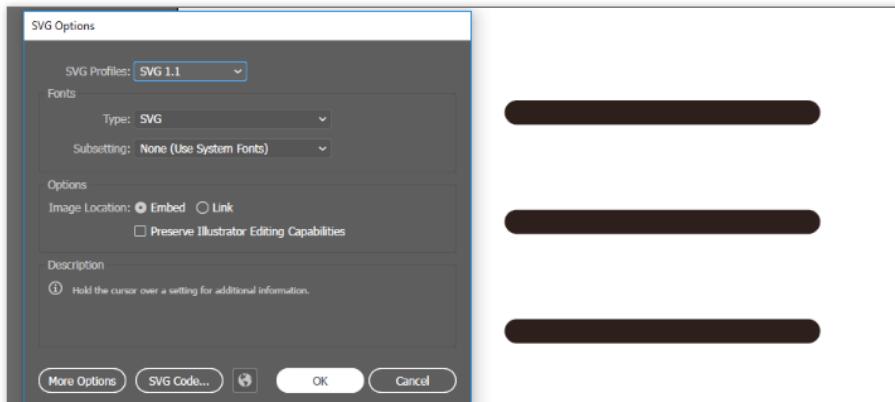


Рисунок 123

Минусом такого сохранения файла является еще то, что сохраняется не только сама форма, но и пустое пространство вокруг нее, что может привести к неверному отображению изображения в процессе верстки страницы.

Использование палитры Asset Export в Adobe Illustrator

Намного удобней использовать в Adobe Illustrator специальную палитру Asset Export (Экспорт ресурсов), которую можно вызвать через меню Window → Asset Export (Окно → Экспорт ресурсов). Особенно это удобно в случае, если необходимо сделать экспорт из *Illustrator* нескольких SVG-изображений. В нашем макете этой опцией можно воспользоваться при экспорте иконок из группы слоев с именем *Our Services* (рис. 124).



Рисунок 124

В группе есть 4 иконки, которые являются векторными смарт-объектами с похожими названиями слоев (*Inteligentny obiekt wektorowy*). Всех их необходимо найти в палитре слоев и дважды кликнуть на иконке каждого слоя, чтобы загрузить их в Adobe Illustrator.

Каждая иконка откроется в виде отдельного файла, в котором она будет расположена на фоне большой белой рабочей области.

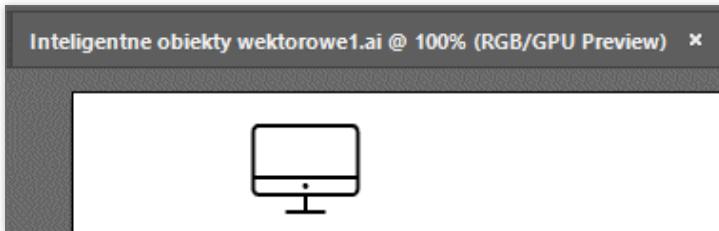


Рисунок 125

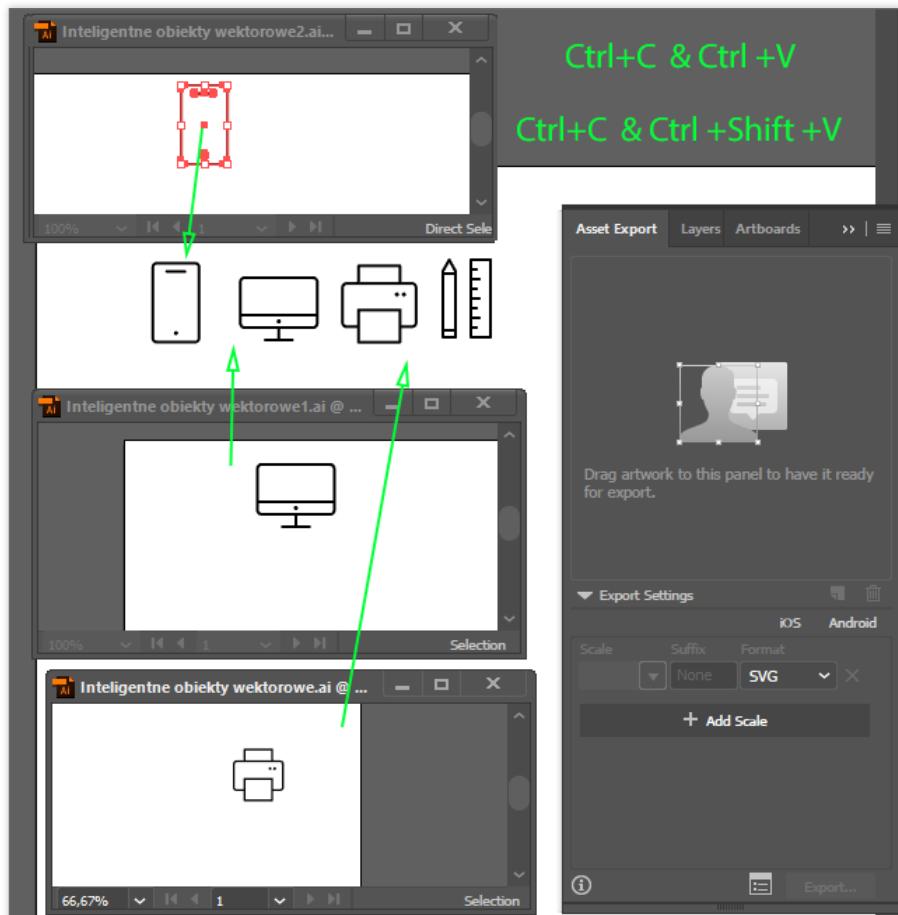


Рисунок 126

Вам нужно будет выделить иконку, состоящую из нескольких векторных объектов, в каждом файле и перенести все 4 иконки в один ai-документ. Для этого достаточно воспользоваться сочетанием клавиш **CTRL+C** (копирование) и **CTRL+V** (*вставка по центру рабочей области в Illustrator*). Также для вставки можно использовать **CTRL+SHIFT+V** для вставки иконки в то же место, в котором она находилась в своем файле.

При перенесении иконок важно, чтобы все составляющие их элементы были выделены. Когда больше нет других элементов, можно выделить все сочетанием клавиш **CTRL+A** (рис. 126).

Когда все иконки перенесены в один файл, каждую из них нужно выделить и перенести в верхнюю часть палитры *Assets Export*. В процессе переноса в палитре будет появляться круг с плюсом и названием типа *Asset 1* (Ресурс 1). Затем вы увидите саму иконку в верхней части. Также можно нажать на иконку в виде листа с загнутым уголком внизу области для добавления в нее иконок.

Примечание: при первом открытии палитры *Assets Export*, возможно, вы увидите анимированное руководство-подсказку о том, как работать с этой палитрой в *Illustrator* (желтый блок на скриншоте внизу). Посмотрите внимательно это руководство и повторите действия.

С помощью этой палитры вы можете выполнить экспорт не только в формат *SVG*, но и в *PNG*, *GIF* или *JPG*, причем с учетом масштабирования под ретина-экраны. Формат *SVG*, как единственный векторный из перечисленных форматов, не ну-

ждаются в сохранении с разными разрешениями, т.к. его масштабирование происходит без потери качества с помощью css-свойств или атрибутов html-тегов.

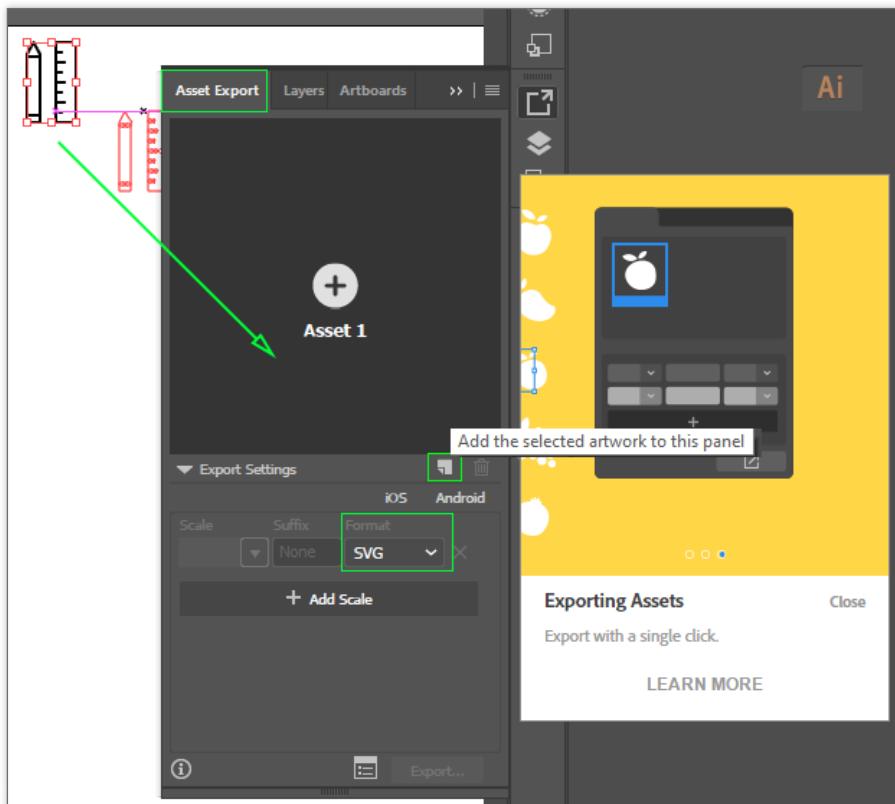


Рисунок 127

В палитре Assets Export можно выполнить экспорт отдельного файла, выделив иконку, выбрав формат SVG и нажав на кнопку Export. Однако, когда у вас есть несколько подобных файлов, все же удобней их экспортировать вместе, причем лучше сразу переименовать иконки

так, чтобы при верстке было легко их находить в папке с изображениями и вставлять в код.

Для переименования иконки достаточно щелкнуть на названии Asset цифра (*Ресурс цифра*) (рис. 128).

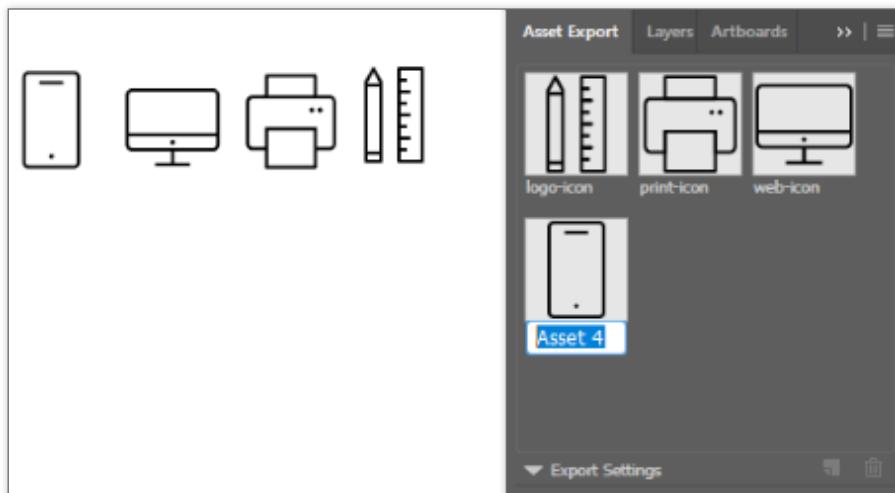


Рисунок 128

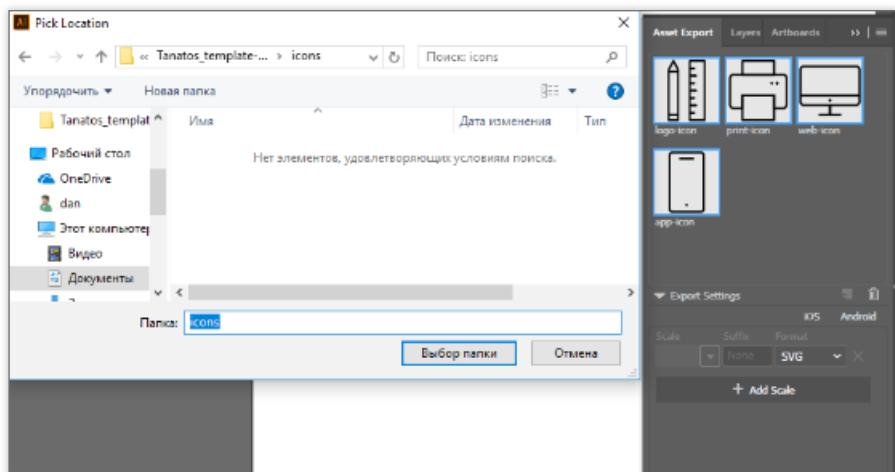


Рисунок 129

После выбора формата конечного файла (SVG) щелкаем по кнопке Export и указываем папку для сохранения иконок, например *icons*. Ее можно создать в процессе сохранения svg-файлов (рис. 129).

В результате всех действий мы получим svg-иконки с теми названиями, которые задали в палитре Assets Export.

Когда вы откроете полученные svg-файлы в браузере, то увидите, что размер иконок совпадает с размером страницы по высоте, и все иконки имеют черный цвет, а не оранжевый (рис. 130).

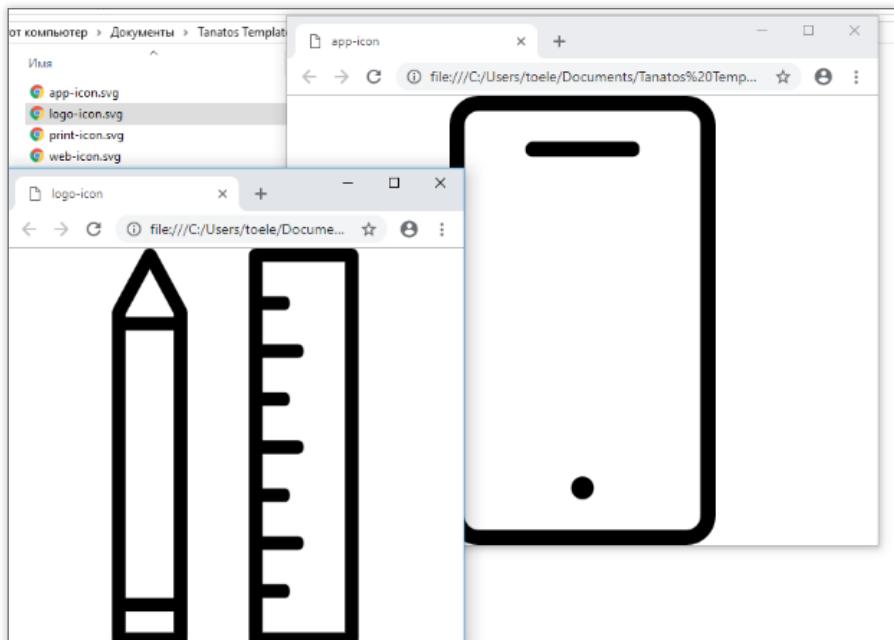


Рисунок 130

Размеры иконок можно исправить при вставке svg-изображения на html-страницу, а цвет отредактировать

в текстовом редакторе Brackets, определив его в эффектах слоя (Layer Style) аналогично тому, как мы это делали с иконкой меню (рис. 131).

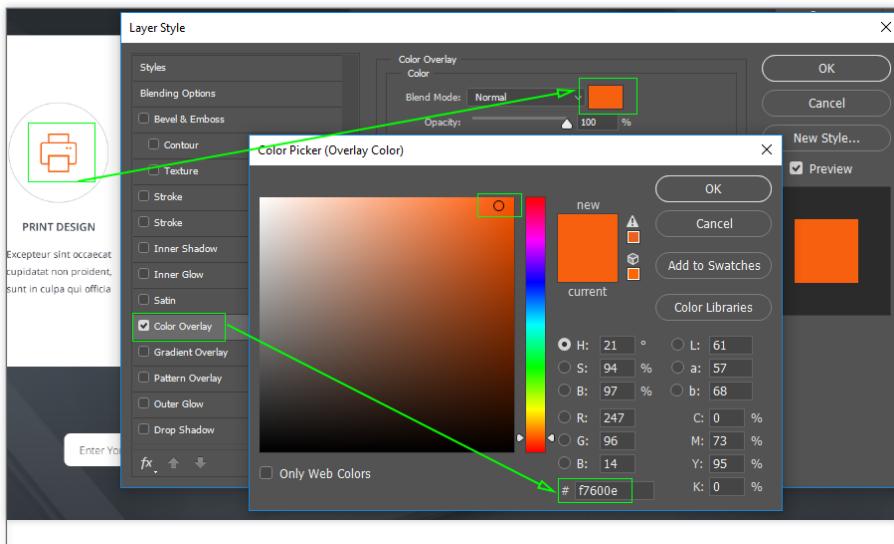


Рисунок 131

Для редактирования иконки откроем файл SVG в Brackets и изменим цвет stroke в теге `<style>`, а также допишем атрибут `fill=>#f7600e` для круга (circle) и объекта вверху (path) (рис. 132).

В других файлах с иконками также нужно исправить цвета заливки или контура. Если вы не справитесь с этим самостоятельно, то можете посмотреть код измененных svg-файлов в папке `examples/img/icons` этого урока.

Таким же способом, т.е. с помощью палитры Assets Export мы сохраним иконки социальных сетей, которые размещены у нас в двух блоках — *Our Team* и *Contact* (рис. 133, 134).

Настройки Photoshop для верстальщика

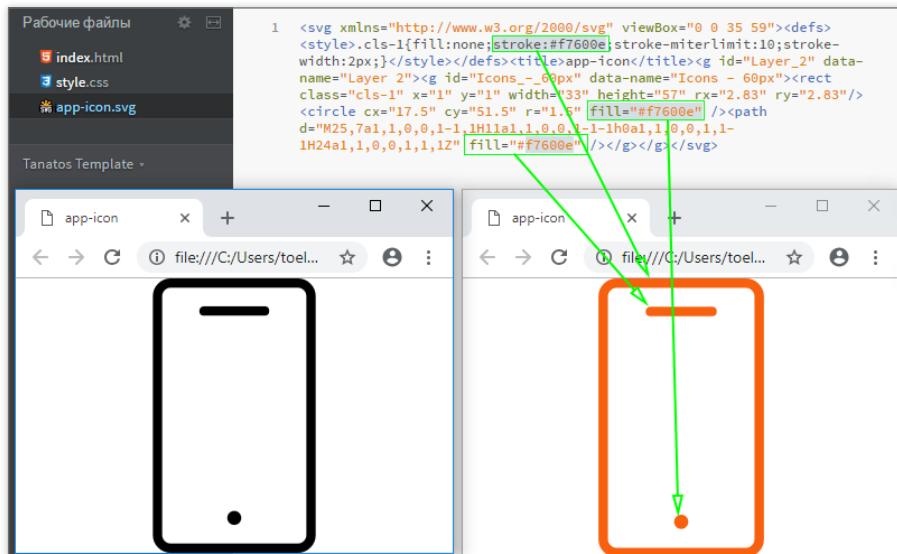


Рисунок 132

OUR TEAM

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit
voluptatem accusantium doloremque laudantium totam rem

CATHERINA GAIL

[Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#)

Ut enim ad minim veniam, quis
nostrud exercitation ullamco laboris

HARVEY RUBE

[Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#)

Nemo enim ipsam voluptatem quia
voluptas sit aspernatur aut odit aut

JANET PRIS

[Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#)

Concedatur consequuntur. Quia autem
dolor in reprehenderit in voluptate

KEVIN WARD

[Facebook](#) [Twitter](#) [Instagram](#)

Vel illa esse clum dolor in fugiat nulla
penitus. Excepteur sint occaecat

Рисунок 133



Рисунок 134

Поскольку иконки в этих блоках одинаковые по внешнему виду, но отличаются лишь размерами и количеством, экспортируем их, используя слои блока Contact, в формат SVG.



Рисунок 135

Сохраненные файлы вы найдете в папке *examples/img/social*.

Экспорт векторных слоев

Помимо векторных смарт-объектов в макете вы найдете достаточное количество векторных слоев. Несмотря на то, что Adobe Photoshop — это программа для редактирования растровой графики, она позволяет создавать shape-слои, или слои с векторными формами. Эти слои обозначаются такой иконкой: . При двойном клике на этой иконке открывается окно Color Picker с данными о выбранном дизайнером цвете (рис. 136).

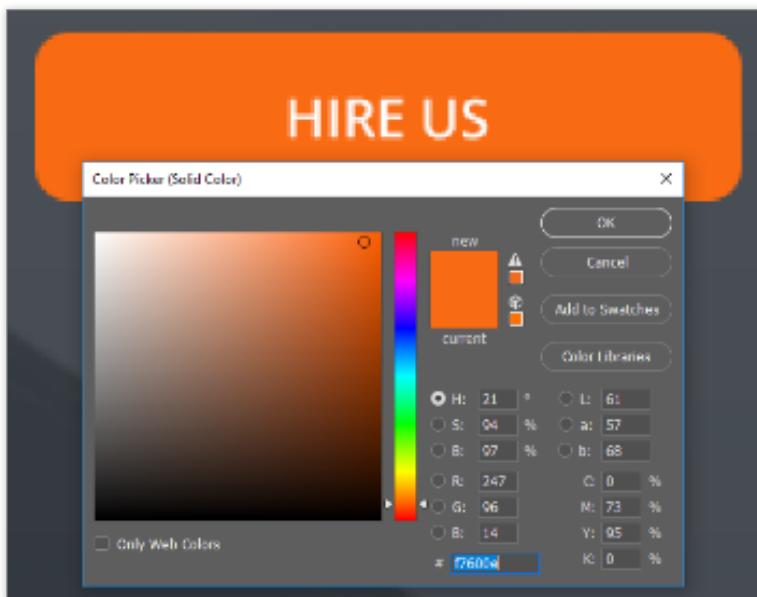


Рисунок 136

Также вам может понадобиться палитра Properties (Свойства), на которой есть вся информация о созданном

на выделенном слое векторном объекте. На рисунке 137 показана кнопка с текстом «*Hire Us*», у которой ширина (W) составляет 210px, высота (H) — 50px и закругления всех углов — 10px. Все эти данные мы можем использовать для формирования CSS-кода вместо того, чтобы сохранять данную кнопку в виде изображения.

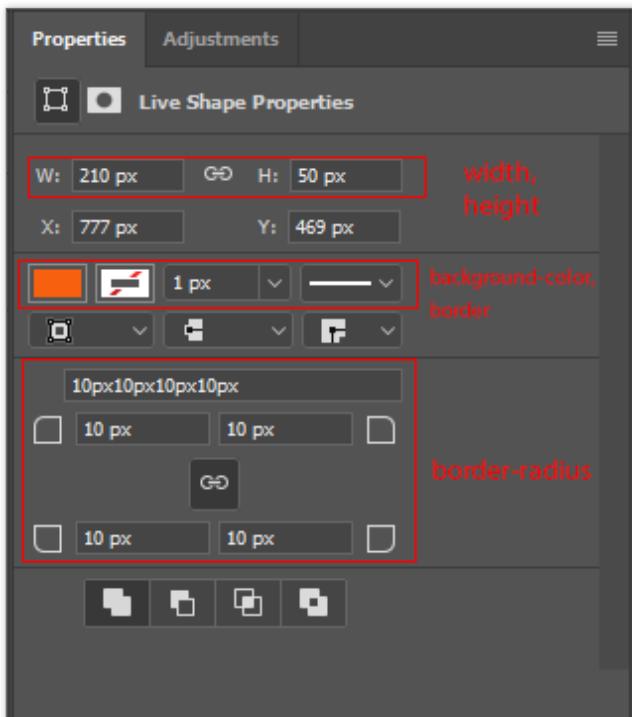


Рисунок 137

Оказывается, Photoshop версии CC 2017 (2018) тоже об этом позаботился. Вместо изучения палитры Properties мы можем просто скопировать CSS-код, сделав клик правой кнопкой мыши на слое и выбрав команду Copy CSS. В результате получим код из буфера обмена:

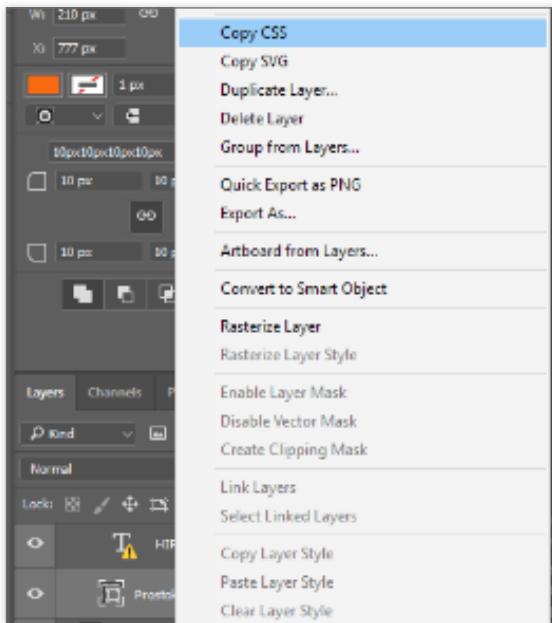


Рисунок 138

```
Prostokat_zaokraglony_4 {  
    border-radius: 10px;  
    background-color: rgb(247, 96, 14);  
    position: absolute;  
    left: 777px;  
    top: 469px;  
    width: 210px;  
    height: 50px;  
    z-index: 280;  
}
```

Жирным в этом коде выделены нужные вам CSS-правила для разметки элемента. Все остальные свойства назначаются Photoshopом с точки зрения размещения элемента относительно всего psd-документа. Мы будем

использовать при верстке другой подход — разметку разделами с использованием тега `<section>` и размещением элементов относительно размеров текущего раздела, а не всей страницы. Стоит также изменить название его класса — вряд ли `Prostokat_zaokraglony_4` будет удобен.

Если же вы все-таки захотите экспорттировать этот элемент дизайна, как картинку, то у вас есть выбор между копированием SVG-кода (команда `Copy SVG` из контекстного меню слоя сразу под `Copy CSS`) и экспортом в SVG или PNG.

Код SVG представлен ниже. В нем выделены те свойства, которые мы могли видеть на панели Properties (*Свойства*):

```

<svg
  xmlns="http://www.w3.org/2000/svg"
  xmlns:xlink="http://www.w3.org/1999/xlink"
  width="210px" height="50px">
  <path fill-rule="evenodd" fill="rgb(247, 96, 14)"
    d= "M10.000,-0.000 L200.000,-0.000 C205.523,
    -0.000 210.000,4.477 210.000,10.000 L210.000,
    40.000 C210.000,45.523 205.523,50.000 200.000,
    50.000 L10.000,50.000 C4.477,50.000 -0.000,
    45.523 -0.000,40.000 L-0.000,10.000 C-0.000,
    4.477 4.477,-0.000 10.000,-0.000 z"/>
</svg>

```

На следующем рисунке видны параметры экспорта слоя в формат SVG. Они также совпадают со свойствами на панели Properties.

При работе с векторными слоями вы можете самостоятельно определить, каким из способов пользоваться —

ся в зависимости от собственных навыков и пожеланий заказчика.

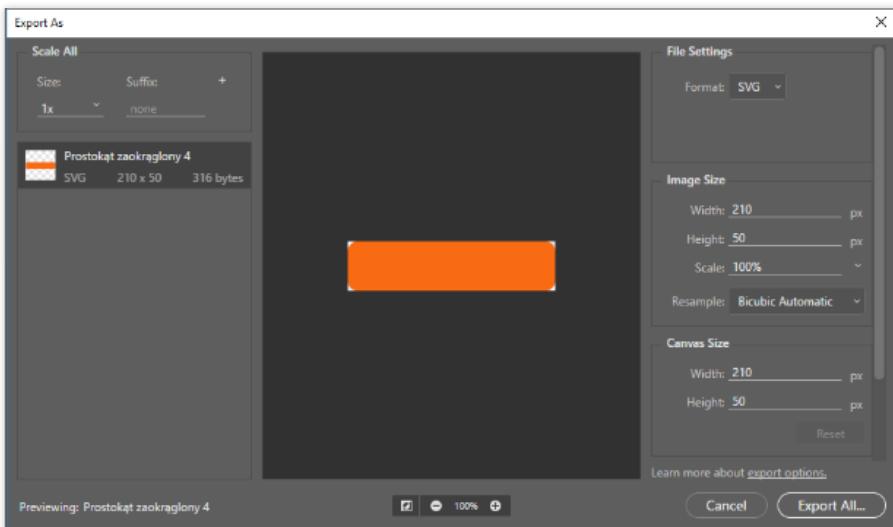


Рисунок 139

Ссылки по теме:

- <https://helpx.adobe.com/illustrator/using/collect-assets-export-for-screens.html>
- <https://www.youtube.com/watch?v=yx-dg3l8qeU>

Экспорт изображений в формат JPG

Мы уже рассмотрели экспорт изображений в формат PNG и SVG. Возникает вопрос — где же вам могут понадобиться изображения в формате JPG? Поскольку этот формат лучше всего сжимает изображения с фотографическим качеством, то его чаще всего используют для фоновых изображений и картинок для фотогалерей или портфолио. Когда вы будете видеть такие изображе-

ния в макете, то сохраните их не только в JPG, но и PNG без прозрачности, а затем сравните качество и вес полученных файлов, чтобы сделать выбор в пользу одного из форматов.

Фоновое изображение в нашем макете находится в папке слоев с именем *Slider*. Однако, при внимательном рассмотрении слоев мы увидим, что там не один слой, а сразу несколько, собранные в еще одну группу с именем *Photo Background*.

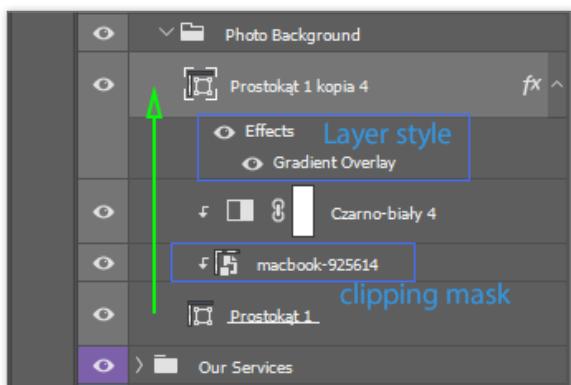


Рисунок 140

Об одном из этих изображений мы уже говорили, когда рассматривали растровый смарт-объект — *macbook-925614*. Если посмотреть на иерархию слоев и на обозначения на этих слоях, то можно увидеть, что в самом низу и в самом верху группы слоев находится векторная форма с именем *Prostokąt 1* и *Prostokąt 1 kopia 4* — по сути, это один и тот же слой, скопированный дважды и размещенный в двух местах. Слой с *macbook-925614* имеет иконку в виде стрелки, указывающей на нижний слой — это обозначение маски обрезки (Clipping Mask) в Photoshop. Это значит, что вышележащий слой пока-

зыается в размерах нижележащего, или другими словами, слой *Prostokąt 1* отсекает лишние пиксели в слое *macbook-925614*.

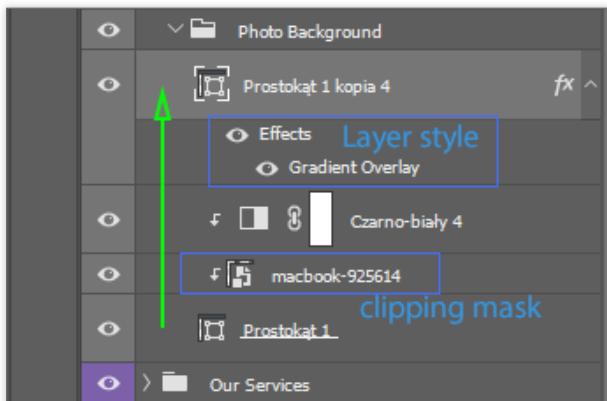


Рисунок 141

Для того чтобы сверстать правильно этот блок в HTML/CSS, нам необходимо знать его размеры. Для этого мы можем воспользоваться копированием CSS-кода слоя *Prostokąt 1* или *Prostokąt 1 kopia 4*:

```
.Prostokąt_1 {
    background-color: rgb(59, 67, 76);
    position: absolute;
    left: -10px;
    top: -62px;
    width: 2015px;
    height: 862px;
    z-index: 273;
}
```

Обратите внимание на выделенные красным цветом, а затем жирным начертанием цифры: они говорят о том,

что размеры слоя несколько отличаются от представленных в width и height значений. Поскольку в left и top представлены отрицательные значения, то реальные размеры слоя по ширине будут $2015\text{px} - 10\text{px} = 2005\text{px}$, а по высоте (именно ее мы будем использовать в верстке) будут $862\text{px} - 62\text{px} = 800\text{px}$. Такие же данные мы увидим в палитре свойств (Properties).

Если мы сделаем клик с зажатой клавишей CTRL по иконке слоя, выделив его таким образом, то увидим, что пределы этого слоя выходят за видимые размеры макета и по высоте, и по ширине (рис. 142).

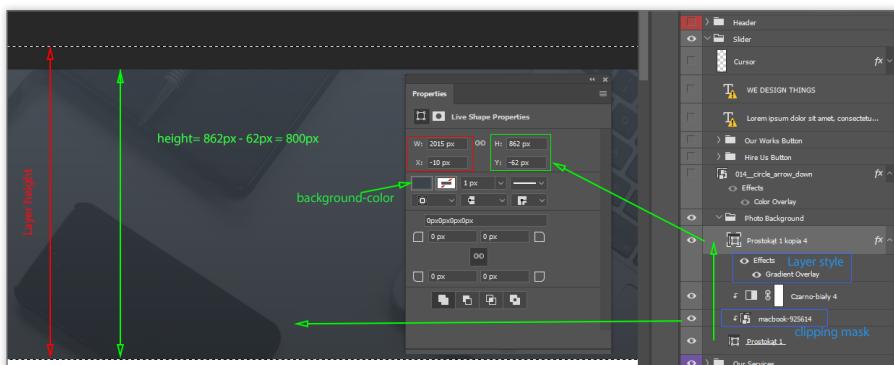


Рисунок 142

При таком варианте работы дизайнера можно еще измерять высоту слоя инструментом Линейка (Ruler Tool), который находится в группе с инструментом Eyedropper Tool (Пипетка) и может быть вызван сочетанием клавиш SHIFT + I (их нужно нажать несколько раз, пока в панели Tools не отобразится иконка нужного инструмента) или правым кликом по инструменту (рис. 143).

Настройки Photoshop для верстальщика

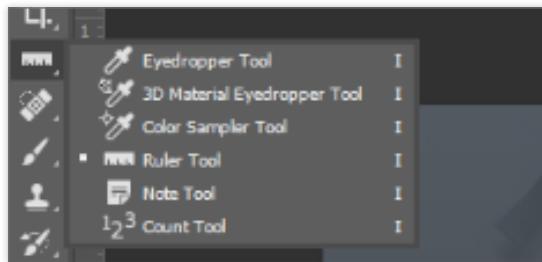


Рисунок 143

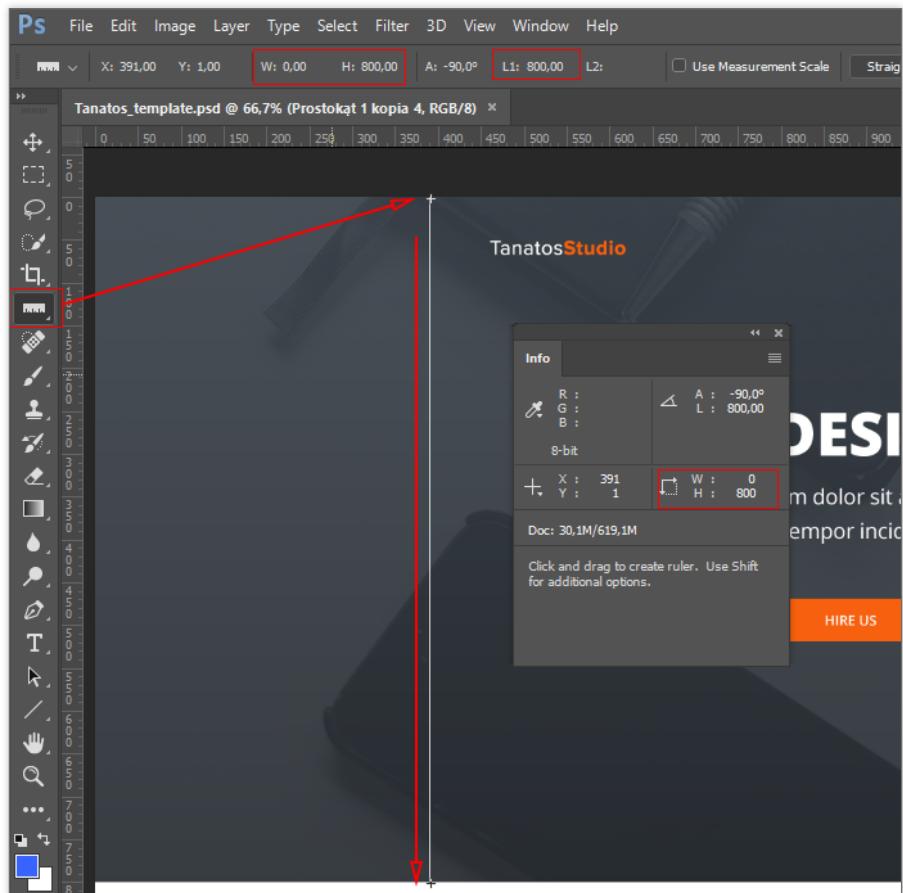


Рисунок 144

Затем необходимо провести линию инструментом Линейка от верхнего до нижнего края элемента макета. Узнать информацию об измеряных пикселях можно в верхней панели Option (H: 800 или L1: 800) или в палитре Info (Информация — вызывается клавишей F8) (рис. 144).

В нашем случае высота слайдера составляет 800px, что совпадает с расчетным значением из свойств слоя и CSS-кода.

Примечание: инструмент Линейка (Ruler) не всегда дает точные данные, т.к. его показания целиком зависят от тех начальных и конечных точек, которые задаете вы вручную. Тем не менее, вы можете успешно его использовать, если другие способы измерения расстояний у вас вызывают сомнения. Для того чтобы линии измерений были строго вертикальными или горизонтальными, в процессе работы с этим инструментом необходимо зажимать клавишу SHIFT.

На данный момент мы определились только с высотой слоя, но не с самим изображением. Для того, чтобы сохранить его, проще всего выполнить сведение слоев, т.е. из 4-х слоев группы Photo Background мы сделаем один слой. Сначала нужно все эти слои выделить, зажав клавишу CTRL или SHIFT, а затем нажать CTRL + E или по правому клику на выделенных слоях выполнить команду Merge Layers из контекстного меню палитры Layers (рис. 145).

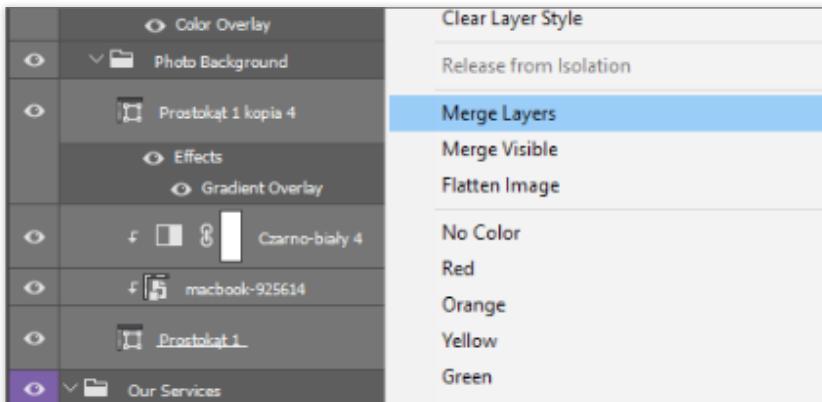


Рисунок 145

Можно даже выполнить это действие еще проще. Если все слои, которые вам нужно объединить (ведь именно это делает команда Merge Layers) находятся в одной папке, достаточно выделить ее и нажать **CTRL +E**. Вы и объедините слои, и получите слой с именем всей папки:

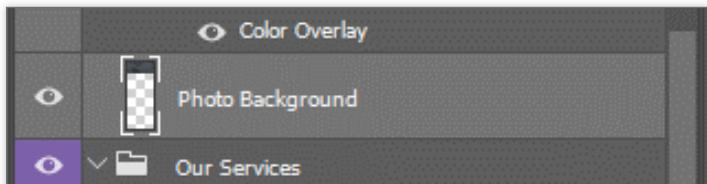


Рисунок 146

После этого слой можно экспортить, выбрав **JPG**-формат. На скриншоте видно, что ваш файл будет называться *Photo Background.jpg* и иметь размеры $2000 \times 800\text{px}$, вес файла будет составлять 125,4 кб. Если вы планируете оптимизацию под ретина-устройства, то в блоке **Scale All** нужно выбрать коэффициент увеличения размера изображения.

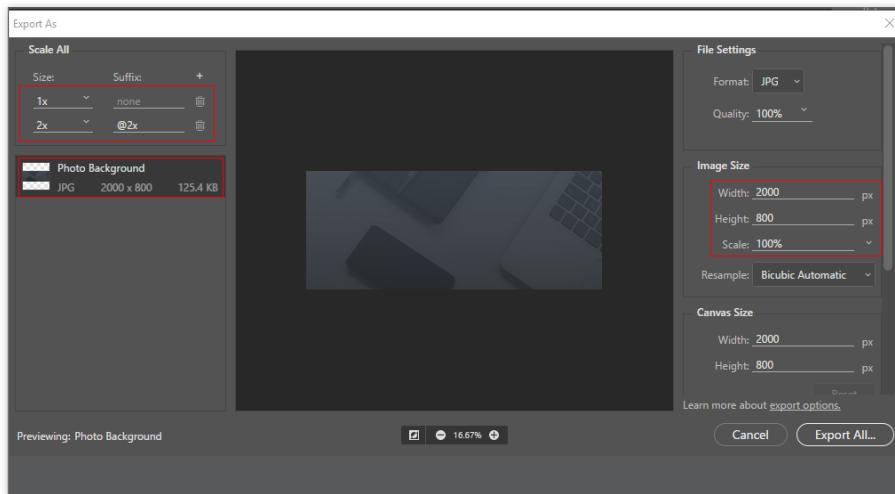


Рисунок 147

В папке с сохраненными файлами вы найдете оба файла с соответствующими размерами.

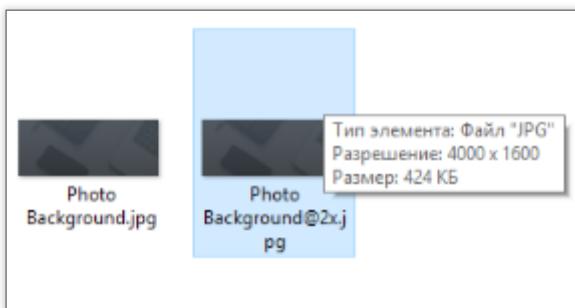


Рисунок 148

Несколько слов хотелось бы сказать об именах сохраняемых файлов. Дело в том, что большинство серверов, на которых впоследствии будут храниться ваши файлы, работают под управлением ОС Linux, а не Windows и не macOS. Поэтому желательно имена изображений задавать

вать только в нижнем регистре и пробелы между словами заменять на дефисы или нижние подчёркивания. Иначе пробелы будут заменены на символ %20, а с кириллическими названиями файлов при вставке их в код будет вообще беда (см. рис. 149), так что использовать кириллицу для web НЕЛЬЗЯ.

Кстати, в Linux символы в верхнем и нижнем регистре являются разными, поэтому при выкладывании на ряд серверов вы можете столкнуться с тем, что изображение с именем *bg.JPG*, указанное в коде, как *bg.jpg* может вообще не загрузится.

```

```

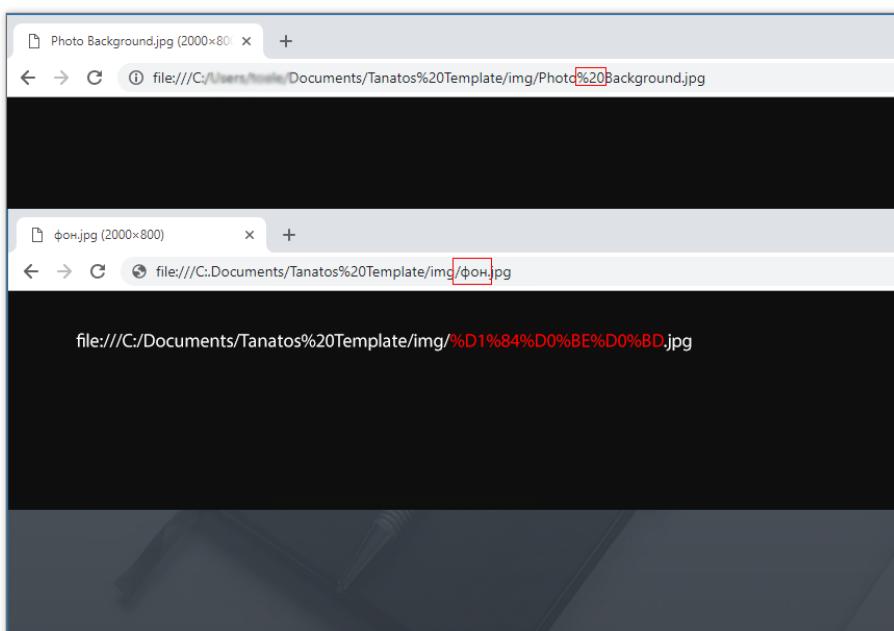


Рисунок 149

Быстрый экспорт слоя с изображением

В том случае, если вам необходимо сохранить несколько изображений в файлы в формате JPG, вы можете изменить настройки быстрого экспорта, вызвав их сочетанием клавиш CTRL + K, а затем CTRL + 7.

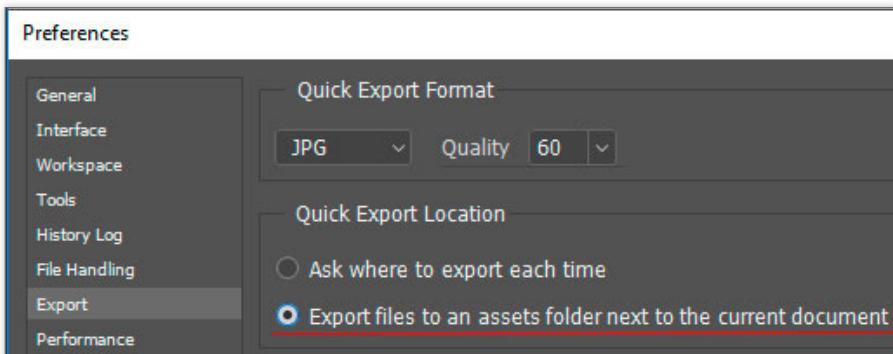


Рисунок 150

В средней части окна нужно выбрать качество сохраняемых изображений (Quality).

В блоке Quick Export Location (*расположение быстрого экспорта*) можно выбрать пункт Export files to an assets folder next to the current document (*Экспортировать файлы в папку assets рядом с текущим документом*).

Что вам даст эта опция? Довольно удобное сохранение файлов в папку с именем название_шаблона-assets, которая будет расположена в той же директории, что и psd-файл шаблона. Т.е. у вас не будет каждый раз появляться окно, предлагающее выбрать путь для сохранения очередной картинки. После сохранения всех изображений вы можете изменить имя этой папки на images и assets и использовать ее для верстки в HTML/CSS.

Например, при работе с файлом *Tanatos_template.psd* во время экспорта первого слоя с указанными настройками была автоматически создана папка *Tanatos_template-assets* (см. рис. 151, 152):

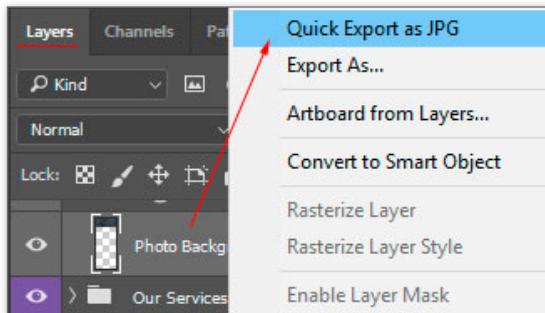


Рисунок 151

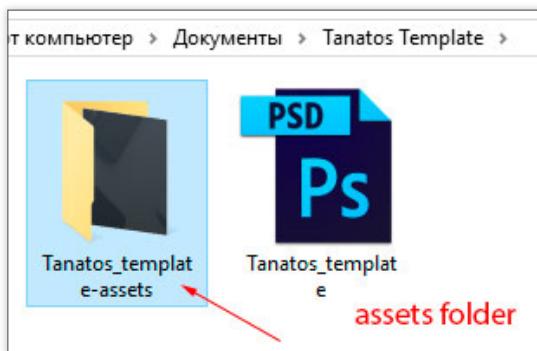


Рисунок 152

Вы можете менять формат и настройки для каждого из сохраняемых форматов в зависимости от того, какое изображение вам подготовил дизайнер, но при этом отметить переключателем пункт с сохранением файлов в папке assets. В этом случае вам желательно следить за названиями слоев и переименовывать их в зависимости от

желаемого имени файла для вас, как для верстальщика, т.к. дизайнер далеко не всегда будет переименовывать слои в процессе своей работы. Иначе вы рискуете получите набор файлов с очень специфичными именами.

Давайте еще раз вернемся к шаблону и рассмотрим его внимательно. Фоны, подобные тому, который мы только что рассмотрели есть еще в блоках Testimonials и Contact:

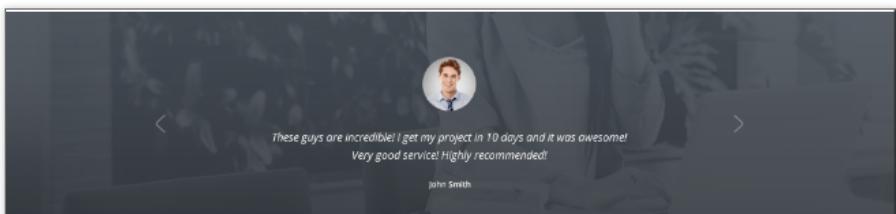


Рисунок 153

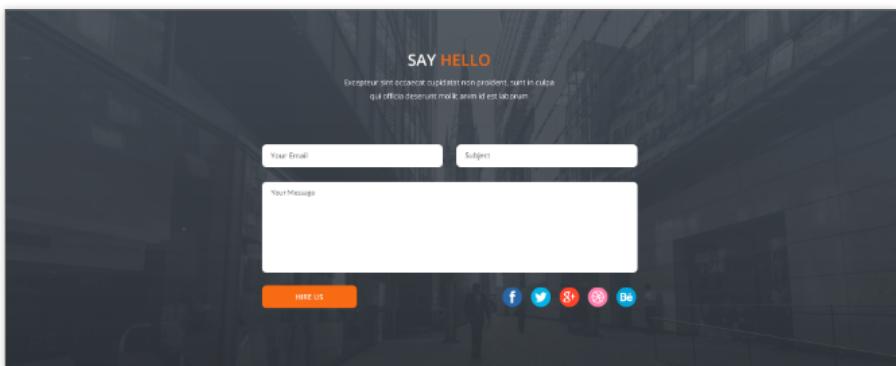


Рисунок 154

С точки зрения расположения и вида слоев эти блоки также похожи. Поэтому сохраним изображения в них аналогичным способом. Сточки зрения сравнения веса файлов в различных форматах — при сохранении фона

из блока Contact с именем contact-bg, но с расширением PNG и JPG, последний формат значительно выигрывает по весу — разница более, чем в 10 раз.

 contact-bg.jpg	03.10.2018 11:03	Файл "JPG"	90 КБ
 contact-bg.png	03.10.2018 11:03	Файл "PNG"	1 009 КБ

Рисунок 155

Варианты сохранения файлов в слоях с масками

Хотелось бы еще остановиться на вариантах сохранения слоев с масками. В Adobe Photoshop есть 2 вида масок, с которыми любят работать дизайнеры — это Clipping Mask (*маска обрезки*) и Layer Mask (*растровая маска слоя*). Какую из них предпочитает ваш дизайнер — дело его привычек и схемы работы. Вам, как верстальщику, обычно придется придумывать, как использовать или отключить эту маску и каким образом сохранить изображение.

Речь сейчас пойдет о фото, которые в макете являются круглыми или имеют закругленные края. Самым простым способом экспорта является сохранение такой картинки через быстрый экспорт в формате PNG с прозрачностью.

Однако, это способ — самый плохой в плане верстки, т.к. дизайнеры далеко не всегда используют для макета те фото, которые затем захочет видеть у себя на сайте заказчик. Обычно это происходит потому, что заказчики не торопятся сфотографировать свою команду или, например, внешний вид офиса или производственных помещений, поэтому дизайнер просто вставляет в макет

подходящие по смыслу картинки с фотостоков. После того, как вы сверстали html-страницу с этими картинками заказчик, как правило, говорит, что фото нужно заменить. Какие фото он предоставит вам? Правильный ответ — прямоугольные, без всяких масок и закруглений! Поэтому закругления, тени, рамки и уголки желательно делать с помощью CSS.

Рассмотрим блок Our Works, в котором присутствуют 6 изображений с закругленными краями (рис. 156).

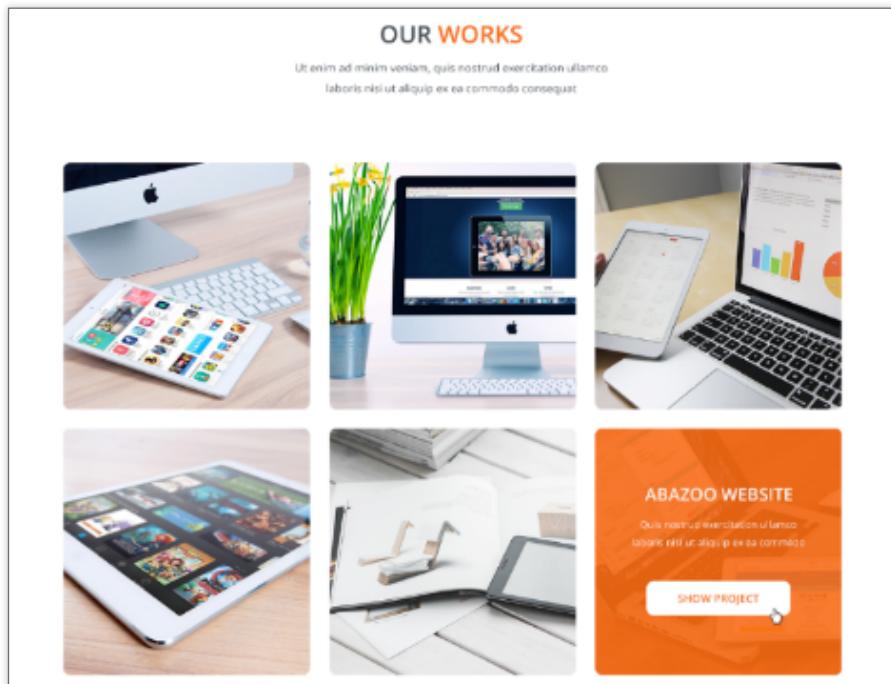


Рисунок 156

С точки зрения слоев мы имеем растровый смарт-объект с маской обрезки с именем, начинающимся с `Prostokąt zaokrąglony 2` (рис. 157).

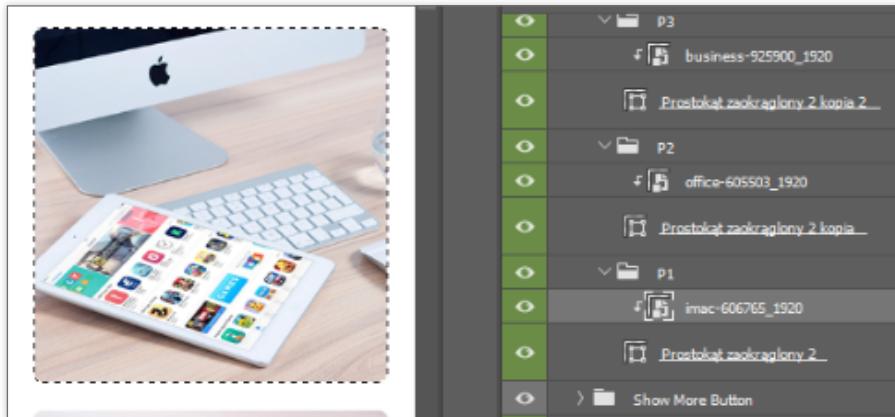


Рисунок 157

Для того чтобы отключить маску, можно кликом с зажатой клавишей ALT между слоями imac-606765_1920 и Prostokąt zaokrąglony 2. После этого мы увидим картинку выбранного дизайнера размера.

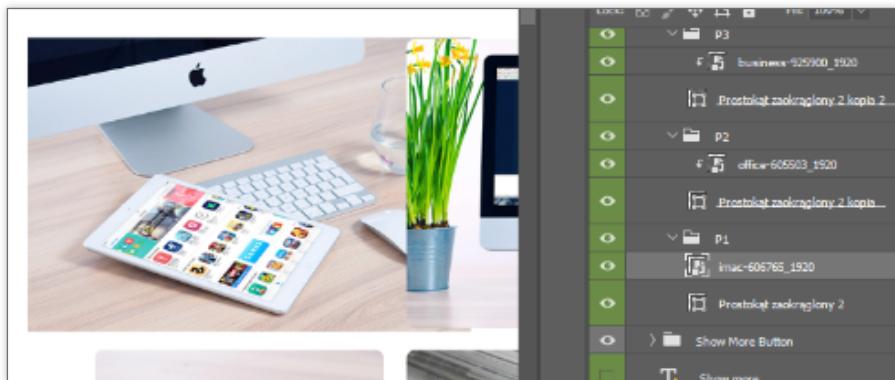


Рисунок 158

Если говорить о размерах маски, то при выделении слоя с ней в палитре Properties (*Свойства*) можно узнать, что ее величина 360×360px и закруглениями в 10px (рис. 158).

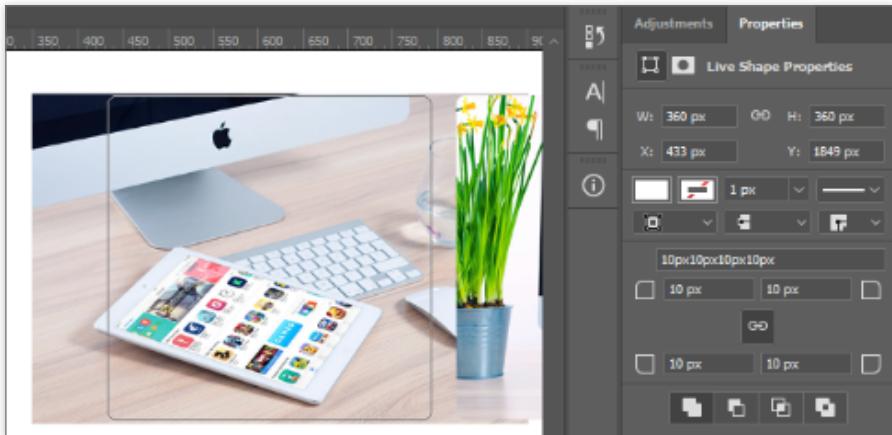


Рисунок 159

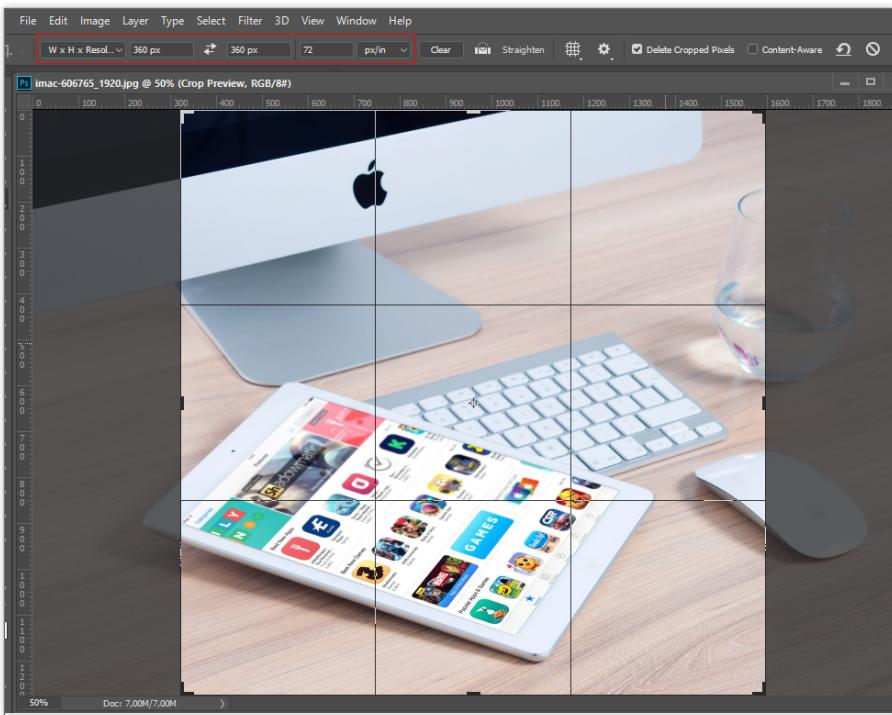


Рисунок 160

У вас, как у верстальщика есть выбор — вы можете использовать инструмент Crop (Кадрирование) , установив для него соответствующие размеры в палитре Options (Настройки). Делать это лучше в режиме редактирования смарт-объекта, дважды кликнув по иконке слоя (рис. 160):



Рисунок 161

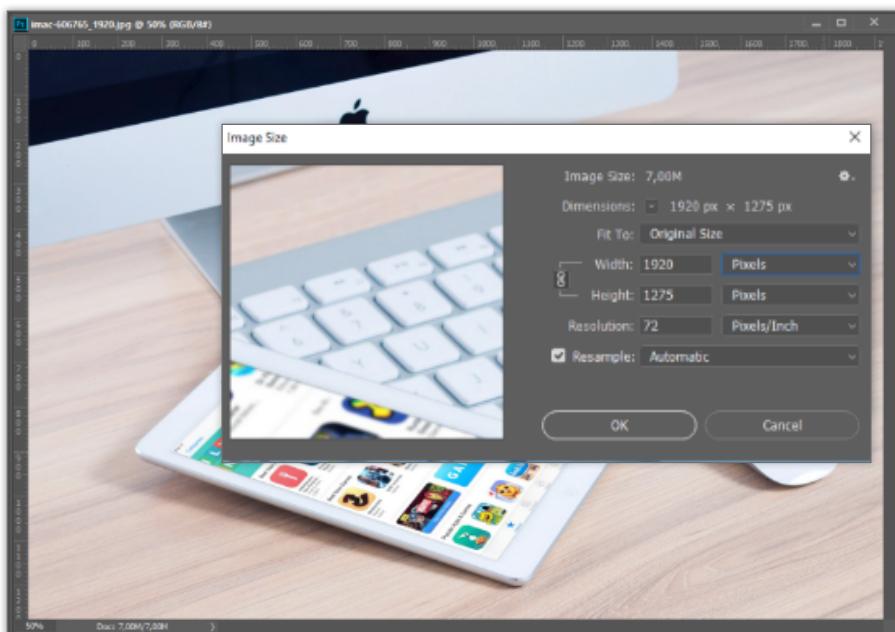


Рисунок 162

Имейте в виду, что изображение, импортированное в Photoshop в виде смарт-объекта, может иметь любые размеры. Узнать, какие именно ширина и высота у этой картинки, можно с помощью меню *Image → Image Size* (*Изображение → Размер изображения*, или *CTRL + ALT + I*) или в палитре *Properties*. В нашем случае изображение имеет размер $1920 \times 1275\text{px}$. Важно вырезать из него изображение в том месте, где запланировал дизайнер (рис. 161, 162).

Хотелось бы сделать еще одно замечание: с точки зрения добавления верстке адаптивности (т.е. разного вида страницы на различных устройствах) то, что изображение имеет большой размер, который отсекается маской в рамках макета лучше, чем если бы у нас было маленькое изображение. При написании стилей можно подобрать оптимальную ширину картинок для разных устройств, а установить им определенный размер можно с помощью свойств *width* и *height*. Сделать так, чтобы часть нашего изображения, которая не помещается в заданные размеры, можно с помощью свойства *overflow: hidden*.

Обратите внимание на последний элемент во втором ряду портфолио. В отличие от остальных, он имеет дополнительную группу слоев с именем *Hover*, которую дизайнер создал, чтобы показать, каким будет эффект при наведении курсора мыши на данный элемент. При копировании кода CSS получим такие правила:

```
.Prostokat_zaokraglony_2_kopia_4 {  
    border-radius: 10px;  
    background-color: rgb(247, 96, 14);
```

```
    opacity: 0.902;
    position: absolute;
    left: 1210px;
    top: 2237px;
    width: 360px;
    height: 360px;
    z-index: 216;
}
```

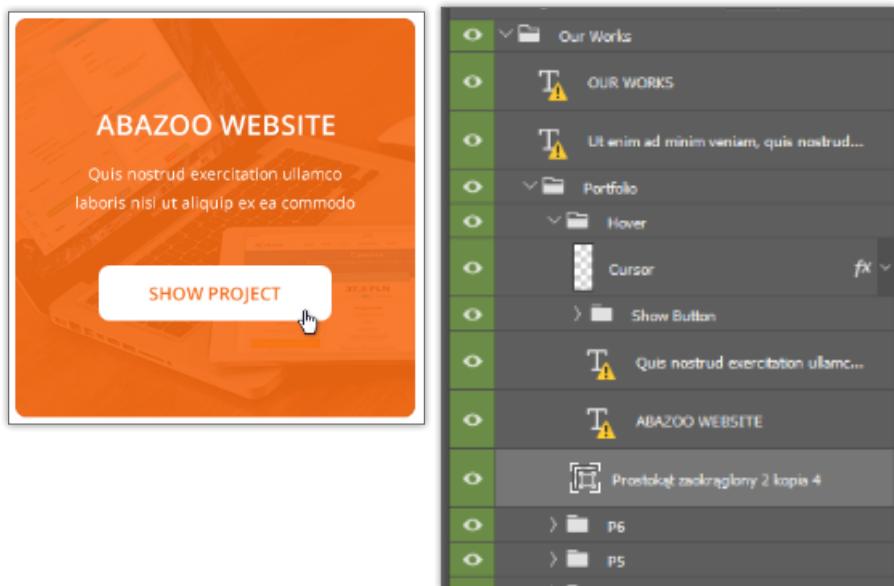


Рисунок 163

Это код можно использовать в верстке.

Рассмотрим еще одну группу слоев с масками. Это блок Our Team, в котором есть ряд слоев с маской обрезки и один элемент с состоянием hover. Изображения, скрытые под маской, имеют небольшой размер.

OUR TEAM

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit
voluptatem accusantium doloremque laudantium totam rem

CATHERINA GAIL HARVEY RUBE JANET PRIS KEVIN WARD

Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris

Nemo enim ipsum voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut

Commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate

Velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat

Рисунок 164

С отключенными масками фото выглядят так:

CATHERINA GAIL HARVEY RUBE JANET PRIS KEVIN WARD

Рисунок 165

Некоторые фото практически совпадают по размерам с маской, некоторые несколько больше. Плюс слои с ними не являются смарт-объектами — это обычные растровые изображения. Маской обрезки выступает векторный объект с размерами 235,81×283,5px.

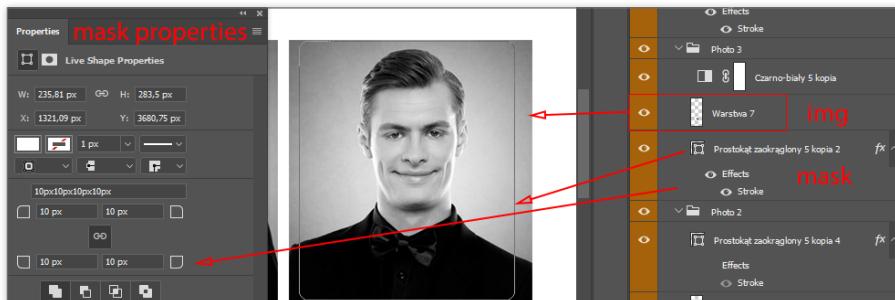


Рисунок 166

Кроме того, что для этого изображения назначена маска обрезки, для него еще был создан слой коррекции, который обесцвечивает изображение. Если его отключить, мы увидим цветное изображение.

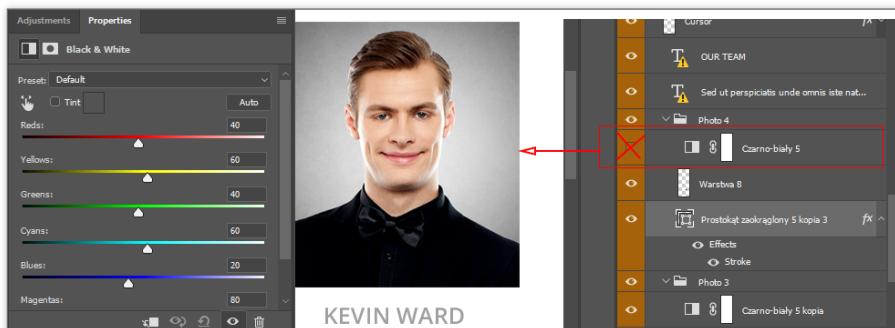


Рисунок 167

При наведении курсора мыши на каждое изображение этого блока мы должны будем увидеть цветное увеличенное изображение по замыслу дизайнера. С точки зрения верстки это можно сделать либо с помощью двух изображений — цветного и черно-белого, либо с помощью CSS-фильтров и одного цветного изображения. Стоит иметь ввиду, что фильтры поддерживаются пока не всеми

браузерами, хотя такое состояние дел, скорей всего, будет еще недолго. Поэтому при выводе изображений вы можете сразу сохранить 2 фото — цветное и черно-белое.

Мы используем размеры маски, чтобы сохранить цветные фото. Но предварительно изменим имена слоев с фото и конвертируем в смарт-объекты (рис. 168).

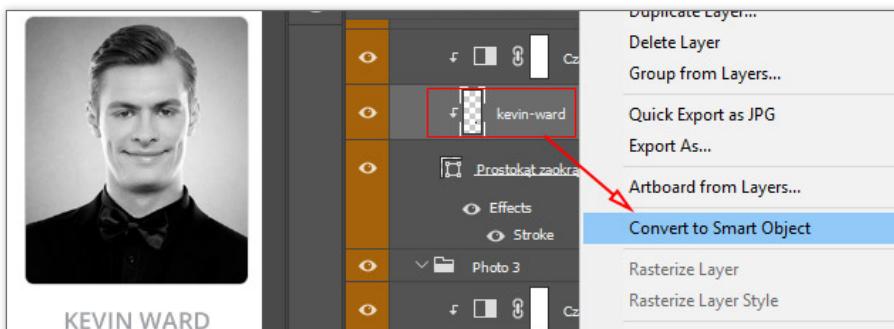


Рисунок 168

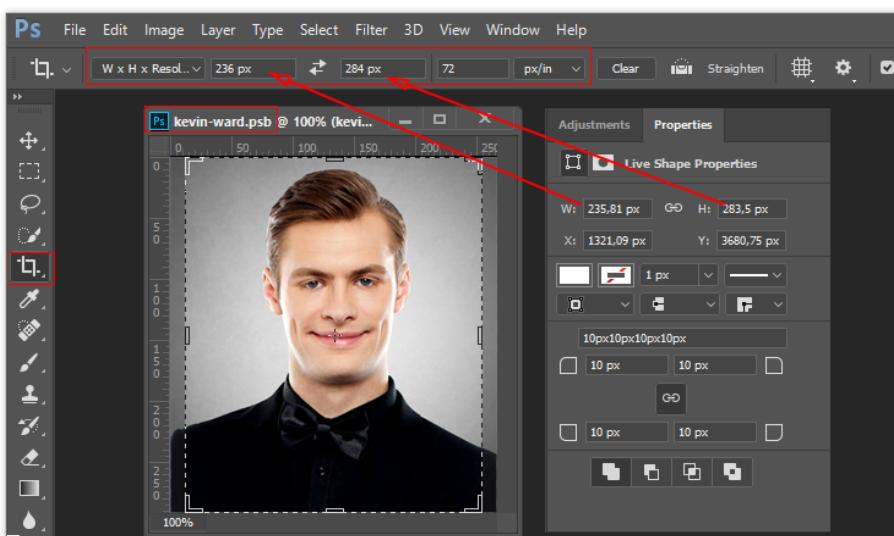


Рисунок 169

Двойным кликом на иконке смарт-объекта перейдем в режим его редактирования, выберем инструмент кадрирования (Crop Tool, клавиша C), установим в палитре Options размеры изображения, совпадающие с размерами маски обрезки, округлив значения в пикселях. Нажатие на клавишу Enter или двойной клик внутри рамки, созданной инструментом Crop, подтверждает кадрирование изображения. Затем его нужно экспортовать в формате JPG или PNG (рис. 169).

Таким же образом нужно поступить и с оставшимися изображениями данной группы.

Ссылки по теме:

- <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/export-artboards-layers.html>
- <https://helpx.adobe.com/photoshop/how-to/export-image-web.html>

Работа с текстовыми блоками

Помимо вывода изображений, из макета необходимо «достать» еще и текст. Учебные макеты, скорей всего, будут содержать шаблонный текст “Lorem Ipsum”, и вы можете его не копировать, а сгенерировать с помощью Emmet. Реальные макеты вполне могут быть наполнены тем текстом, который был согласован с заказчиком и будет впоследствии показан пользователю на html-странице, поэтому нужно знать, как проще скопировать этот текст.

Для работы с текстом в Photoshop предназначен специальный инструмент Text Tool [T]. В группе с ним

в палитре инструментов есть еще несколько вариантов для набора текста, но вряд ли вы будете с ними работать.

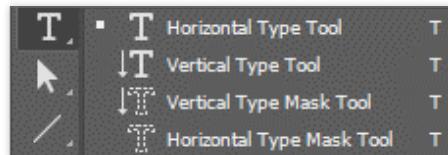


Рисунок 170

Для получения информации о тексте используйте палитру Character (Символ) и Paragraph (Абзац) (рис. 171). Обе эти палитры вызываются из меню Window (Окно). Для выделенного инструментом Move Tool (Перемещение) текста в палитре Character вы найдете все нужные для вас свойства — семейство шрифта (font-family), его размер (font-size), высоту строк (line-height) и цвет (color). Если в поле, отвечающем за семейство шрифта, его название взято в фигурные скобки, это значит, что данный шрифт в вашей операционной системе отсутствует.



Рисунок 171

Представление о большинстве свойств текстового блока дает также палитра Properties (*Свойства*) при выделении нужного слоя. Щелчок по кнопке Advanced (*Расширенные*) откроет палитру Character, а затем Paragraph (рис. 172).

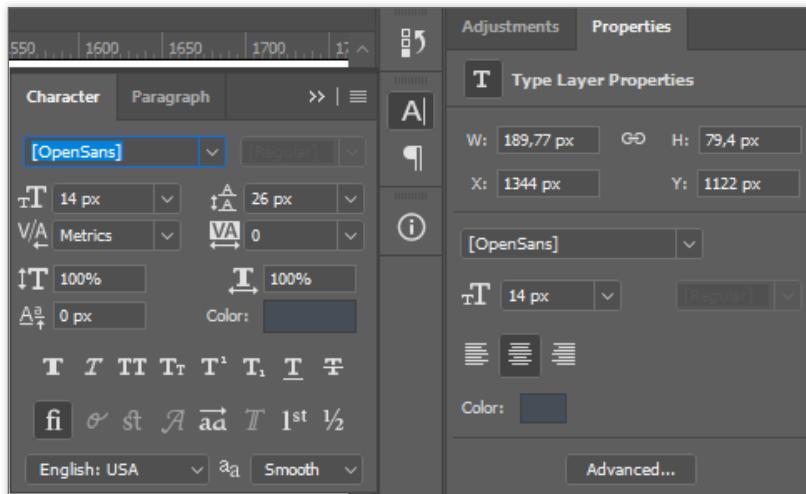


Рисунок 172

Для того чтобы скопировать текст, вам необходимо сделать двойной клик на иконке слоя в виде буквы Т (рис. 172).



Рисунок 173

Если рядом с буквой вы видите восклицательный знак в желтом треугольнике — это еще одно предупреждение Photoshop об отсутствующем в системе шрифте. При двойном клике на иконке текстового слоя вы получите

еще одно уведомление об этом. Щелкайте смело по кнопке «OK» и переходите к копированию слоя, т.к. он при этом выделится (рис. 174, 175).

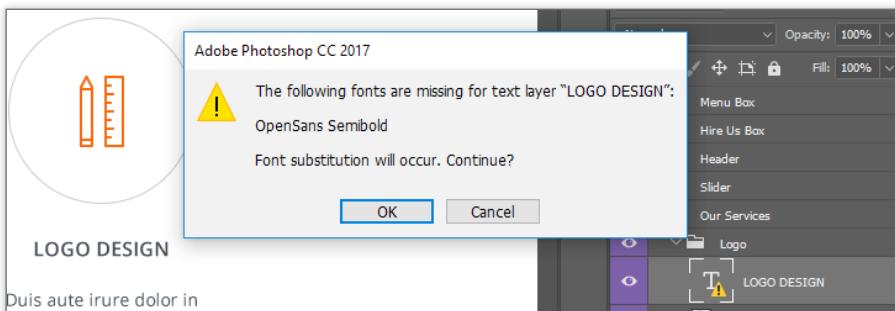


Рисунок 174



Рисунок 175

Шрифт в слое будет изменен на системный такого же типа (без засечек в нашем случае), но вам это не помешает, т.к. семейство шрифта вы будете назначать в CSS-стилях.

После копирования текста нажмите клавишу ESC или кнопку в виде перечеркнутого кружка в верхней палитре Option для отмены редактирования (рис. 176).

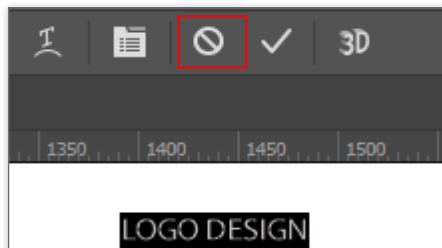


Рисунок 176

Имейте в виду, что текстовые слои — это особые слои в Photoshop, поэтому, перейдя в режим редактирования текста, даже если вы только копируете его, вы должны затем выйти из этого режима. Сделать это можно также нажатием клавиш **CTRL + ENTER** или выбором другого инструмента, но в этом случае вы подтверждаете, что редактирование текста закончено, поэтому для вашего текстового блока будет назначен системный шрифт, а не тот, который выбрал дизайнер. В нашем случае шрифт поменялся на «*Myriad Pro*» (рис. 177). В этом нет ничего страшного — просто не сохраняйте макет в Photoshop с такими изменениями — и при следующем открытии файла шрифты вернутся в свое первоначальное, «дизайнерское» состояние.



Рисунок 177

Примечание: если на текстовом слое мало текста — 3-6 слов, скопировать их можно, дважды кликнув по имени слоя, т.к. по умолчанию

в Photoshop оно будет соответствовать набранному тексту. С большим количеством слов номер может не пройти

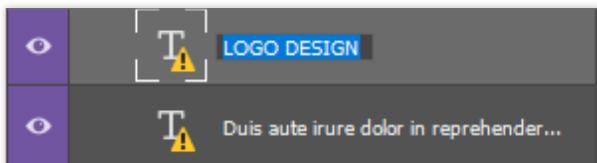


Рисунок 178

Помимо копирования текста вы можете скопировать css-код так же из контекстного меню слоя (команда Copy CSS), как и для слоев с изображениями. Нужные свойства выделены жирным:

```
.LOGO_DESIGN {
    font-size: 16px;
    font-family: "OpenSans";
    color: rgb(59, 67, 76);
    line-height: 2.5;
    text-align: center;
    position: absolute;
    left: 1382.937px;
    top: 1068.5px;
    z-index: 268;
}
```

Остановимся еще на нескольких моментах, касающихся текстовых блоков. Дело в том, что в Adobe Photoshop есть блоки с текстом, которые представляют собой одну строку (как правило, это заголовки) и блоки с текстом в несколько строк (абзацы). При выделении разных блоков текста можно увидеть либо базовую линию, на ко-

торой расположены буквы, либо рамку с ограничивающими маркерами, в которой обычно расположены один или несколько абзацев текста.

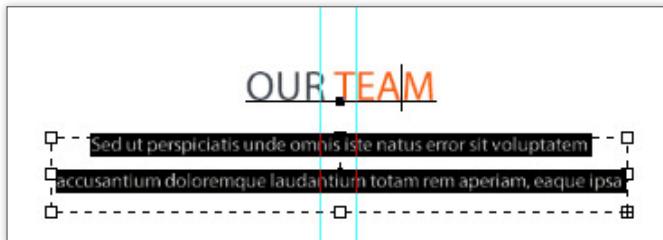


Рисунок 179

Для вас, как для верстальщика важнее будет второй вариант текста, т.к. его ограничительные рамки далеко не всегда совпадают с реальными размерами текста. Чаще всего размер такого блока будет больше, чем количество содержащегося в нем текста. Поэтому здесь важно обращать внимание на высоту строк и отступы между абзацами, если их несколько.

Для заголовков и пунктов меню дизайнеры достаточно часто записывают текст в верхнем регистре. В нашем макете именно так и было сделано, хотя с точки зрения верстки это неверно. Избегайте в своих работах прописных букв — это далеко не всегда удобно, т.к. текст заголовка или пункта меню может быть изменен, например, в CMS (системе управления контентом) вашим заказчиком, и при этом он будет набран, скорей всего в нижнем регистре. Тогда на странице он будет отображен не так, как другие заголовки, и это будет бросаться в глаза. Лучше сами наберите текст в нижнем регистре или, как это принято в английском языке, каждое слово с большой

буквы, а прописные буквы задайте с помощью CSS-свойства `text-transform: uppercase`.

В любом макете вам нужно будет обратить внимание на строку с кнопками в виде букв Т в палитре Character (Символ). Обычно именно там выделены кнопки, отвечающие за жирное или курсивное начертание шрифта, прописные буквы (All Caps на скриншоте) или малые прописные буквы (Small Caps), верхний или нижний индекс, подчеркнутый или зачеркнутый текст.

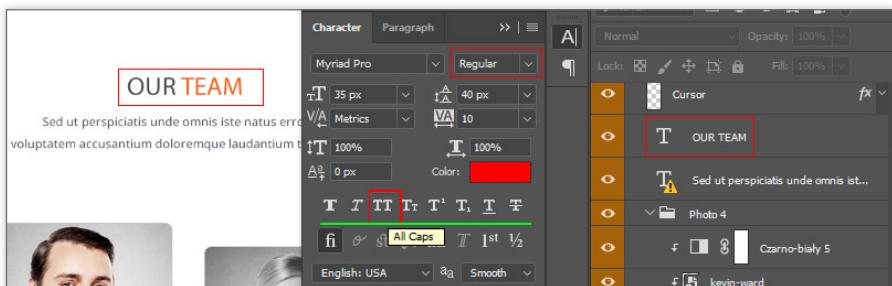


Рисунок 180

В этой же палитре нужно обращать внимание на тип шрифта, используемого для данного текста, т.к. начертание (жирность, курсив) может меняться именно с помощью шрифта. В Photoshop чаще всего вы будете видеть Regular (Обычный шрифт), но может встретиться и Bold (Жирный), Italic (Курсивный), Bold Italic (Жирный Курсивный) и Light (Тонкий). Количество этих шрифтов зависит от того, сколько их установлено в операционной системе дизайнера, и от того, сколько их он использовал.

В нашем макете будет несколько сложнее узнать, какое начертание шрифта у каждого конкретного текста, т.к. при отсутствующем в ОС шрифте этот выпадающий

список становится недоступным. Тем не менее, если на- прячь зрение и вспомнить об окне, предупреждающем об отсутствии определенных шрифтов при открытии psd-файла, то можно понять, для каких блоков шрифт Open Sans будет Regular, Semibold или Italic.

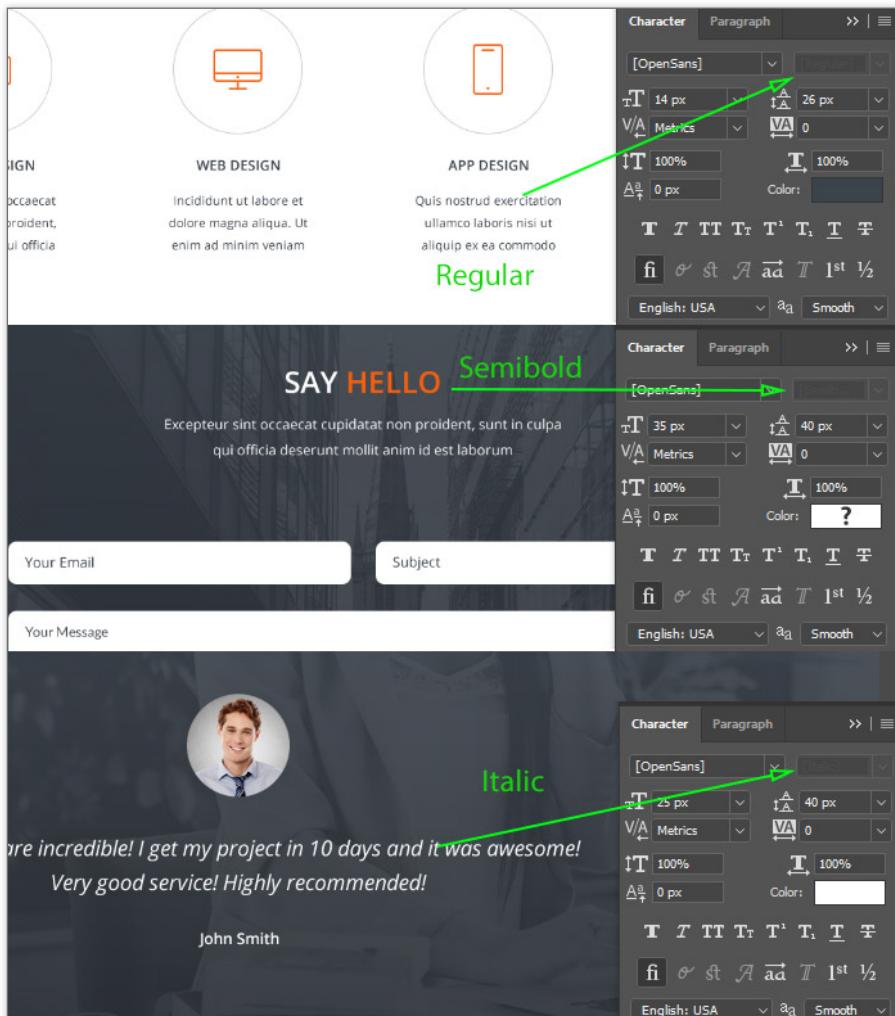


Рисунок 181

Ссылки:

- <http://lumpics.ru/text-editing-in-photoshop/#i-4;>
- [https://helpx.adobe.com/photoshop/using/editing-text.html;](https://helpx.adobe.com/photoshop/using/editing-text.html)
- [http://html-plus.in.ua/rabota-s-tekstom-v-photoshop-dlya-verstalshika/.](http://html-plus.in.ua/rabota-s-tekstom-v-photoshop-dlya-verstalshika/)

Отступы между элементами

Важным моментом является необходимость учитывать отступы между элементами, которые дизайнер может задавать по сетке или «на глаз». В верстке существует понятие «pixel perfect», которое подразумевает, что верстальщик следует макету, учитывая все заданные дизайнером размеры вплоть до 1px.

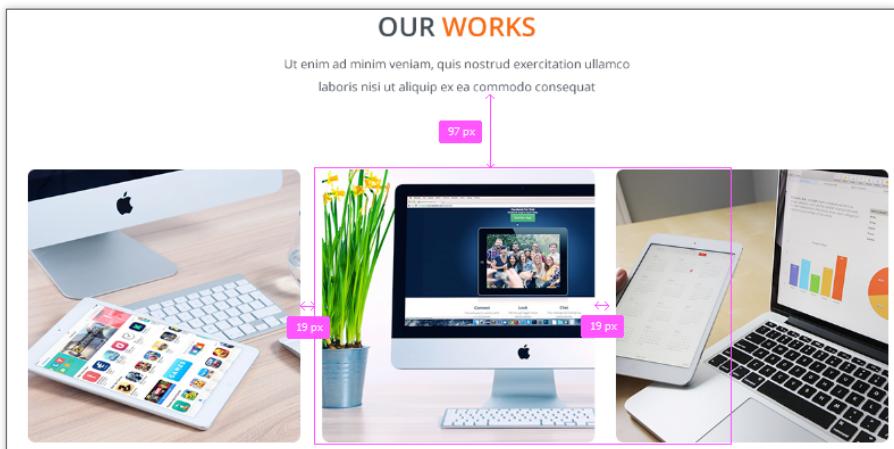


Рисунок 182

Измерить расстояния в Photoshop можно очень просто — нужно выделить нужный слой и нажать клавишу CTRL. Например, для среднего изображения в блоке Our

Works мы получим расстояния до соседних изображений в 19px, а до верхнего текста — 97px. Есть в этих измерениях и ложка дегтя — если присмотреться внимательно, то выделенный слой с картинкой обведен рамкой, которая заходит на соседнее изображение, и стрелки, указывающие отступы в 19px, не доходят до края соседних картинок. Это говорит о том, что размеры показаны для картинки, скрытой под маской, а не для самой маски (рис. 182).

В данном случае мы должны выделять не слой с изображением, а слой с маской обрезки. На скриншоте ниже мы увидим, что расстояния изменились. Теперь отступ до текста вверху составляет 99px, а расстояние до соседнего изображения слева складывается из двух величин: 19px + 10px, т.е. 29px.

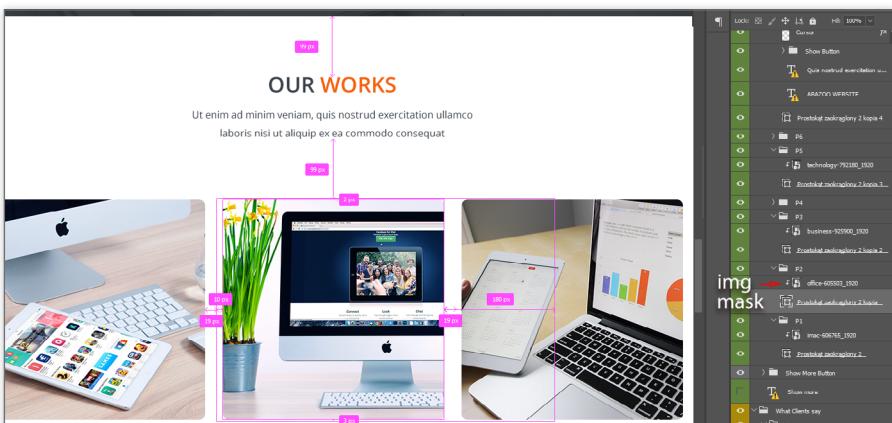


Рисунок 183

К сожалению, это еще не все. Очень полезным будет включение отображения направляющих, которые в свое время мы скрыли (**CTRL + ;**). Они были использованы дизайнером для правильного расположения элементов при

создании макета. Используем инструмент прямоугольного выделения (Rectangular Marquee Tool, клавиша M) для замера расстояний между соседними направляющими, т.к. именно оно затем будет определять отступы при верстке. Для этого нужно растянуть инструментом выделения прямоугольник произвольной высоты между направляющими и посмотреть на появившееся рядом с курсором мыши значение ширины W (width) (рис. 184).

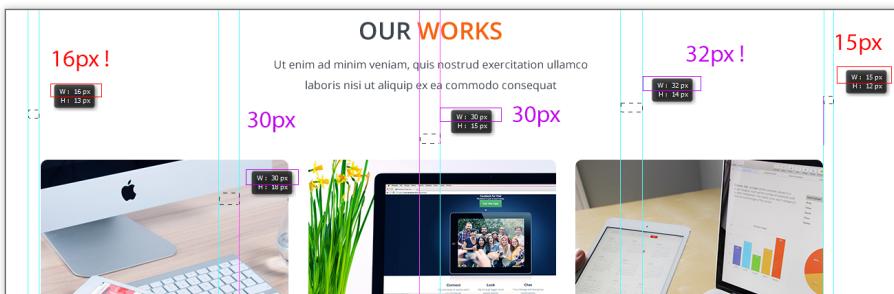


Рисунок 184

Как видно из скриншота, данные отличаются в разных местах. Тут может быть виноват и дизайнер, т.к. в процессе создания макета он мог зацепить мышью и сместить какую-либо направляющую, так и вы, как верстальщик, работающий с макетом. Как правило, расстояния между направляющими и, как следствие, затем между блоками на странице, должны быть одинаковыми. Часто это касается различных блоков на странице, а не одного единственного, т.к. большинство современных макетов основано на модульной сетке. Поэтому в качестве опорных данных мы примем отступы между колонками с различными элементами не в 29px или 32px, а в 30px, а слева и справа для всего внутреннего пространства — по 15px.

Есть еще один аргумент в пользу такого подхода — на данный момент очень популярен [фреймворк Bootstrap](#), с которым мы также познакомимся позже. Именно в нем приняты отступы между соседними колонками в 30px и по 15px слева и справа для основного контейнера. Так же ширина основного контейнера в Bootstrap составляет 1170px, как в нашем макете. Измерять ее мы можем с помощью того же инструмента прямоугольного выделения между крайними направляющими.

Если вы не успели заметить данные ширины или высоты во время выделения, их всегда можно узнать в панели Info (*Информация*, клавиша F8) (рис. 185).



Рисунок 185

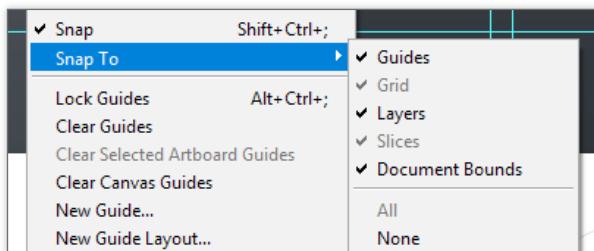


Рисунок 186

При наличии направляющих размеры, полученные с помощью инструмента прямоугольного выделения являются весьма точными, т.к. по умолчанию в Photoshop включена привязка (Snap To) к направляющим (Guides) (рис. 186).

Дизайнерам фреймворк Bootstrap тоже знаком, поэтому многие макеты сейчас делают «под Bootstrap» в силу его популярности и простоты. За основу при этом берется сетка в 12 колонок с определенными размерами.

В нашем макете сетка также присутствует, правда состоит она не из 12, а из 4-х колонок. Вы можете включить видимость папки слоев Grids, после чего станет понятно, почему отдельные блоки имеют определенные размеры (рис. 187).

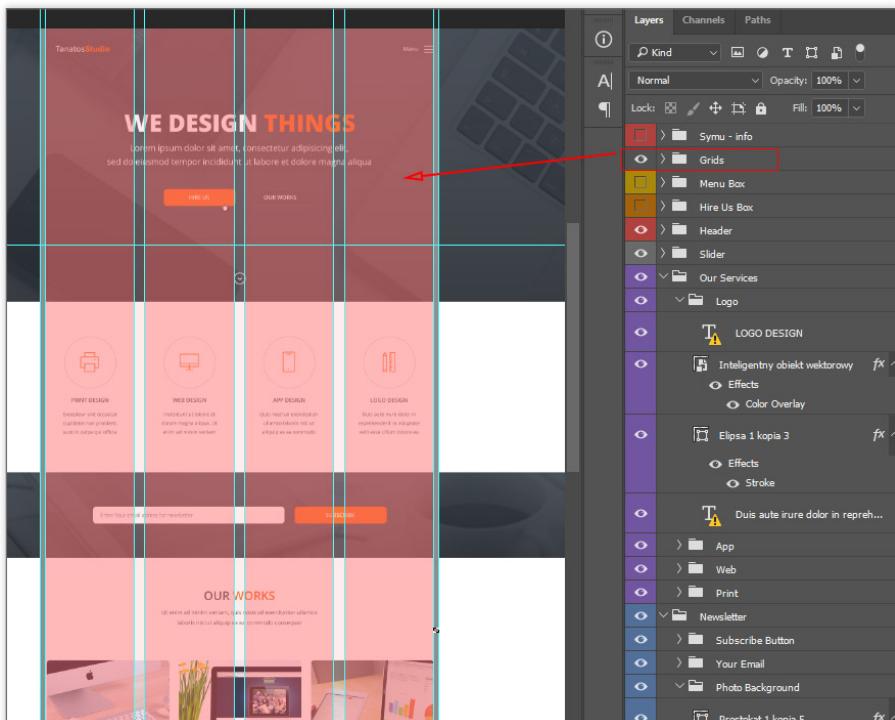


Рисунок 187

Вернемся к размерам текста. Дело в том, что Photoshop не всегда показывает правильные размеры, т.к. определя-

ет это расстояние относительно разных линий. На скриншоте ниже показано, что от верхней границы заголовка *Our Works* до абзаца текста 55px. Однако в этот размер входит и высота самого заголовка, и расстояние от нижней (базовой) линии текста до абзаца (рис. 188).

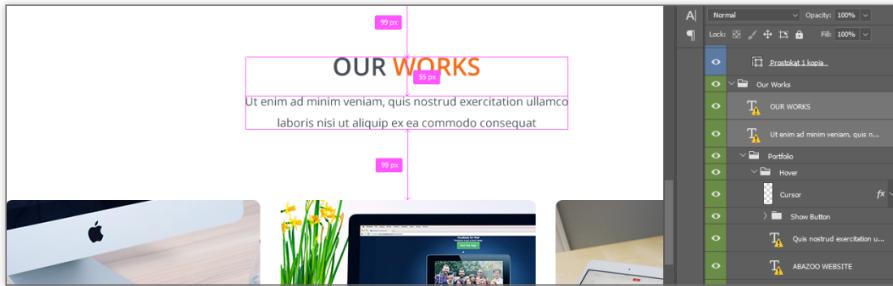


Рисунок 188

Если скопировать css-код заголовка и абзаца, получим данные о размере шрифта (font-size) и высоте строк (line-height):

```
.OUR_WORKS {
    font-size: 35px;
    font-family: «OpenSans»;
    color: rgb(59, 67, 76);
    line-height: 1.143;
}

.Ut_enim_ad_minim veniam quis_nostrud_exercitat {
    font-size: 16px;
    font-family: «OpenSans»;
    color: rgb(59, 67, 76);
    line-height: 1.875;
    text-align: center;
    width: 455px;
    height: 47px;
}
```

В этих правилах нет параметра, принятого в HTML для заголовков и абзацев по умолчанию — внешних отступов (margin-top и margin-bottom), которыми в верстке обычно создают отступы для текстовых и других блоков. Поэтому мы можем воспользоваться инструментом выделения, чтобы определить высоту текстового блока с абзацем. Она составит 52px (рис. 189).

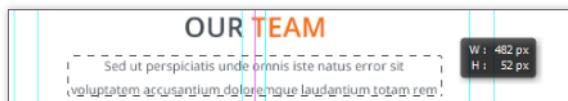


Рисунок 189

С учетом измерений разными способами мы можем сказать, что расстояния до заголовка и после абзаца в различных блоках составляют 100px с учетом некоторого округления неточностей размещения, которые вполне мог допустить дизайнер (рис. 190, рис. 191).



Рисунок 190

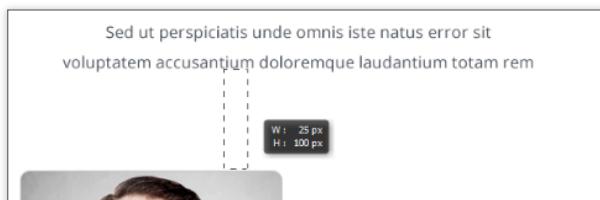


Рисунок 191

Поэтому именно эти 100px мы можем использовать для формирования стилей. Как вариант, их можно задать с помощью классов mt-100 и mb-100 с такими свойствами:

```
.mt-100 {margin-top: 100px;}  
.mb-100 {margin-bottom: 100px;}
```

Для всего текста страницы нужно проанализировать размер шрифта и высоту строк и назначить их в свойствах для body:

```
body {  
    margin: 0;  
    background-color: #fff;  
    font-family: 'Open Sans', sans-serif;  
    font-size: 16px;  
    line-height: 1.875;  
}
```

В результате этих действий получим нужную высоту блока с текстом абзаца уже на html-странице (рис. 192).

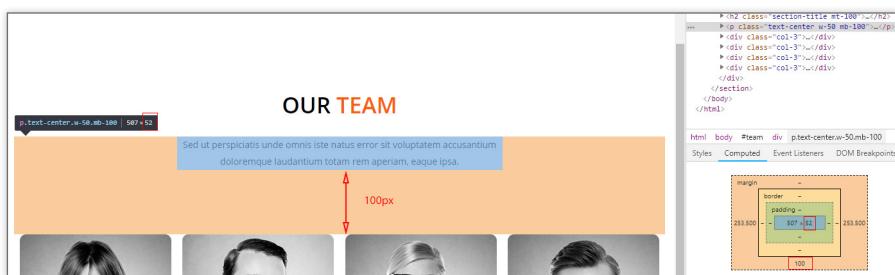


Рисунок 192

Это один из вариантов формирования отступов. С более детальным их расчетом мы познакомимся в практической части урока при верстке html-страницы по макету.

Генерация изображений

Мы рассмотрели несколько способов вывода изображений из Photoshop: экспорт, быстрый экспорт, модуль Save for Web. Однако этим не исчерпываются возможности современного Adobe Photoshop. Вы можете использовать генерацию изображений в папку assets, автоматически формируемую программой в той же папке, что и ваш макет с приставкой в виде имени макета (в нашем случае *Tanatos_template-assets*). Для этого сначала вам необходимо будет подготовить слои с картинками, т.к. именно от их названий будет зависеть конечный результат.

Генерация изображений выполняется с помощью пункта меню File → Generate → Image Assets (*Файл* → *Сформировать* → *Графические ресурсы*). Вы сохраняете набор изображений с тех слоев или папок слоев, которые имеют в своих названиях формат сохраняемого файла.

Например, необходимо сохранить фон блока *Newsletter*, в котором есть фон. Он «упакован» в папку слоев, в которой есть и растровый смарт-объект, и маска обрезки, и полупрозрачные слой с векторной формой, размещененный над изображением (рис. 193).



Рисунок 193

Для того чтобы сохранить несколько изображений, вы можете задать вместо названия папки несколько разных имен файлов с расширением. До имени файла

можно указать его размер либо в %, либо в других единицах (cm, in, pt). Если размер файла нужен в пикселях, можно просто оставить цифры, без единиц, например, 600×200 tablet.png. Обязательным при указании размеров является наличие пробела до и после знака «×» и до названия файла.

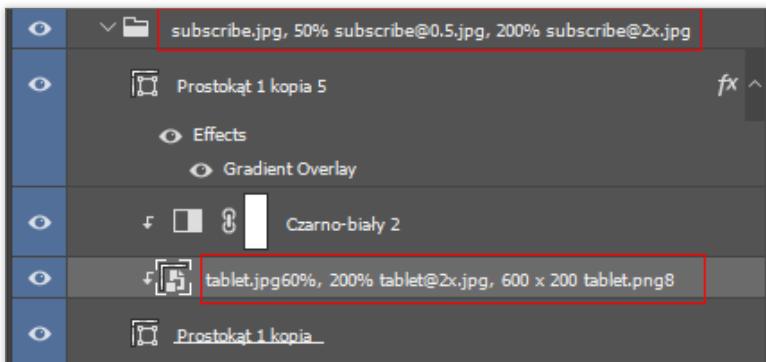


Рисунок 194

Когда вы указываете размеры в пикселях, имейте в виду, что сохранение может быть с искажением пропорций, если вы введете размеры, не учитывая соотношения сторон.

Сравните 2 изображения — исходное, со 100% масштаба, и с размерами 600×200px.



Рисунок 195

Искажения для нижней картинки сразу бросаются в глаза.

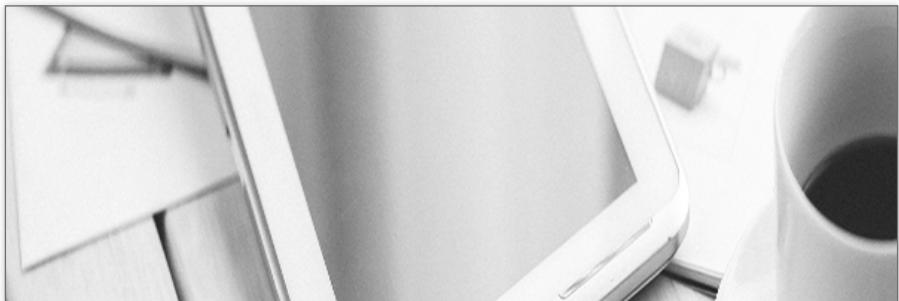


Рисунок 196

После имени файла без пробелов вы можете указать суффикс, отвечающий за качество вывода файла. Для формата PNG есть такие варианты: `.png8`, `.png24` или `.png32`. Для формата JPG можно использовать проценты или цифры от 1 до 10. Например, 60% качества будет сформировано для файла с именем `header-bg.jpg60%` или `header-bg.jpg6`.

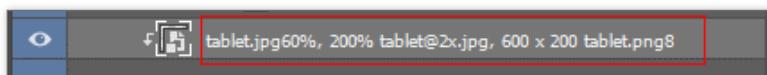


Рисунок 197

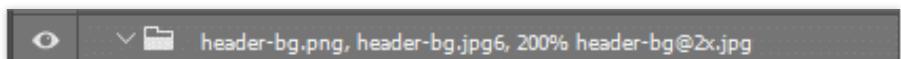


Рисунок 198

Вы можете сохранить с одного слоя (папки слоев) сразу несколько изображений с разными форматами и в разном качестве, чтобы потом сравнить их внешний вид и выбрать лучшее.

Изображения, сохраненные в формате JPEG, по умолчанию формируются с качеством 90 %, в формате PNG —

как 32-битные изображения. Изображения в GIF-формате по умолчанию имеют прозрачность.

Особенностью команды File → Generate → Image Assets является то, что при первом включении она продолжает следить за вашими действиями на слоях. Если вы изменяете характеристики файла (качество, размер или расширение), в папке assets тут же добавляется новый или заменяется старый файл. Происходит это потому, что при первом вызове этой команды устанавливается флагок в пункте Image Assets. Если вы не хотите формировать новые файлы, снимите этот флагок, повторно выбрав этот пункт меню (рис. 199).

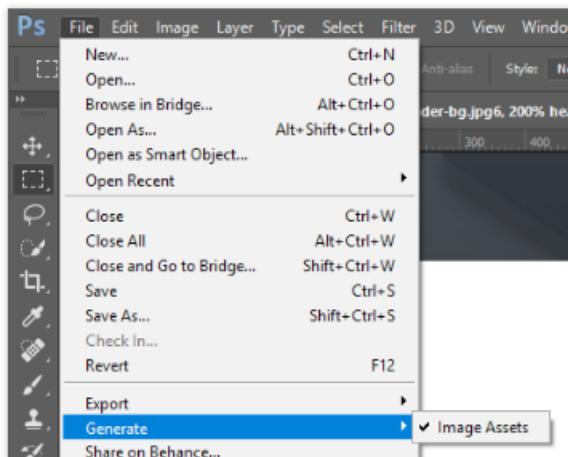


Рисунок 199

Если вы не видите файлов, которые по вашему мнению должна сохранить программа, проверьте наличие и содержимое файла *errors.txt*, который можно найти в папке *assets* — в нем вы сможете найти информацию о неверно названных слоях или других ошибках.

Например, у меня были одинаковые названия изображений с разными размерами, а слой `ww.symu.co` вообще имеет непонятный формат для Photoshop.

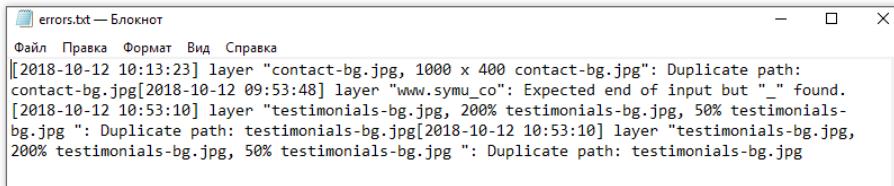


Рисунок 200

Ссылки по теме:

- <http://blogs.adobe.com/samartha/2013/09/a-closer-look-at-the-photoshop-generator-syntax.html>;
- <https://creativepro.com/generating-image-assets-photoshop-cc/>;
- <https://helpx.adobe.com/ru/photoshop/using/generate-assets-layers.html>.

Домашнее задание

Задание 1

В папке HW6 вы найдете изображение девушки, в котором необходимо заменить розовый фон на голубой, воспользовавшись инструментами выделения, палитрой слоев и вариантами добавления заливки.



Рисунок 201

Это задание должно быть сохранено в формате PSD со всеми слоями.

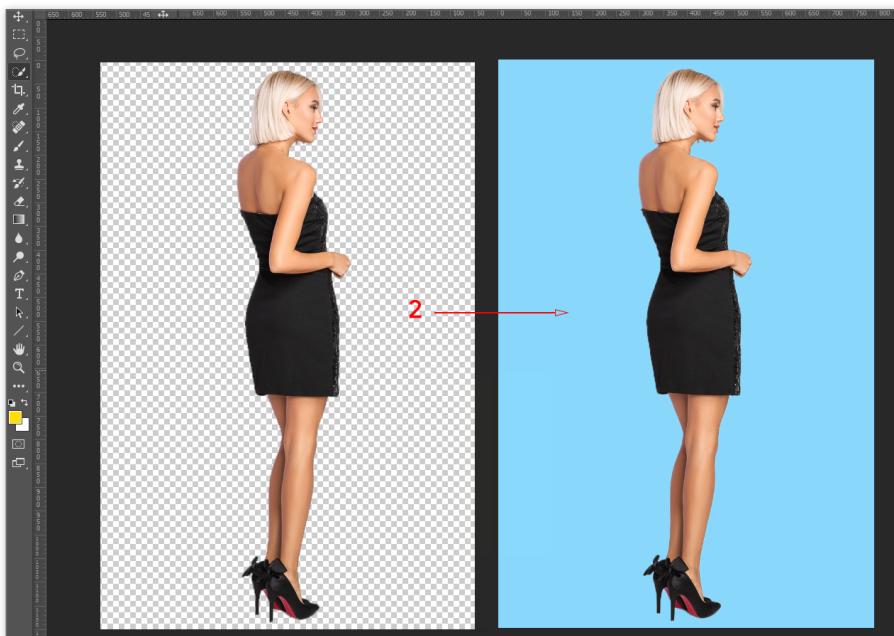


Рисунок 202

Задание 2

Также в папке HW6 вы найдете PSD-макет, из которого вам нужно экспортировать все изображения и сохранить их в папку с именем *images* (*img*, *assets* и т.п.). Вам необходимо самостоятельно решить, в каких форматах их стоит сохранять. Часть изображений представляет собой векторные смарт-объекты, например, круглые иконки и иконки соцсетей. Их необходимо сохранить в SVG-формате, например, через палитру Assets Export (Экспорт ресурсов) в Adobe Illustrator.

Если по какой-то причине вы не сможете установить Adobe Illustrator, сохраните эти изображения в формате PNG.



Рисунок 203



Рисунок 204

Изображения из блока «Meet Our Team» необходимо сохранить в виде квадратов, а не кругов, без обводки — ее нужно будет задавать с помощью CSS.

Вам необходимо будет отключить маску слоя (SHIFT + клик на маске) и отображение эффектов слоя щелчком на иконке-глазике слева от надписи *Effects* на слое (см. рисунок ниже)

Meet Our Team!



Kimberly Thompson
Founder & CEO

Kimberly is the founder and the CEO of our company. With 10 years of experience in the tech industry, she ensures all operations are running smoothly.



Rico Masi
Code Master

There's no challenge Rico can't tame! Making sure everything is safe and secure on the back end, you can say that he's the heart of this team.



Uku Mason
Marketing Expert

Not your average marketer. Uku manages everything from marketing and finance to customer relation.



Blaz Robar
Design Guru



Jamie Adams
Assistant

Рисунок 205

Meet Our Team!



Kimberly Thompson
Founder & CEO

Kimberly is the founder and the CEO of our company. With 10 years of experience in the tech industry, she ensures all operations are running smoothly.



Rico Masi
Code Master

There's no challenge Rico can't tame! Making sure everything is safe and secure on the back end, you can say that he's the heart of this team.



Uku Mason
Marketing Expert

Not your average marketer. Uku manages everything from marketing and finance to customer relation.

Rico Masi

Effects

Stroke

About

Uku Mason

Effects

Stroke

About

Рисунок 206

Эти изображения понадобятся вам для следующего дз.

Домашнее задание



Урок 4/2. Графика в web-дизайне. Оптимизация графики

© Слуцкая Елена.
© STEP IT Academy, www.itstep.org.

All rights to protected pictures, audio, and video belong to their authors or legal owners.

Fragments of works are used exclusively in illustration purposes to the extent justified by the purpose as part of an educational process and for educational purposes in accordance with Article 1273 Sec. 4 of the Civil Code of the Russian Federation and Articles 21 and 23 of the Law of Ukraine "On Copyright and Related Rights". The extent and method of cited works are in conformity with the standards, do not conflict with a normal exploitation of the work, and do not prejudice the legitimate interests of the authors and rightholders. Cited fragments of works can be replaced with alternative, non-protected analogs, and as such correspond the criteria of fair use.

All rights reserved. Any reproduction, in whole or in part, is prohibited. Agreement of the use of works and their fragments is carried out with the authors and other right owners. Materials from this document can be used only with resource link.

Liability for unauthorized copying and commercial use of materials is defined according to the current legislation of Ukraine.