

## Л е к ц і я 6

**Тема:** Робота з шарами. Техніка малювання. Художнє оформлення тексту.

План.

1. Види шарів.
2. Робота з шарами.
3. Режими змішування шарів. Ефекти шару.
4. Спеціальні маски.
5. Художнє оформлення тексту.

Шари Photoshop — це комп'ютерний аналог прозорих плівок із зображенням.

**Шар** — це частина графічного документа, яка містить у собі окреме піксельне зображення. Може розміщуватись довільним чином відносно інших шарів та взаємодіяти між ними різними способами у процесі формування підсумовуючого зображення.

**Активний шар** — шар на який можна впливати за допомогою інструментів програми.

У фотошопі розрізняють чотири основних види шарів.

1. **Шари зображення.** У цих шарах можна поміщати фрагменти якого-небудь зображення.
2. **Текстові шари.** Ці шари призначені для додавання в них тексту.
3. **Заливаливочні шари** — шар заповнений заливкою: однорідною, градієнтною чи узором.
4. **Коригувальні шари.** Ці шари призначені для колірної і тонової корекції зображення.

Існує кілька основних способів, що дозволяють помістити зображення на шар. Шар можна створити з іншого шару того ж документа Photoshop, у тому числі і з фону. Можна перемістити шар з іншого документа. При копіюванні зображення через буфер обміну шар створюється автоматично. Точно так само шар створюється і при переміщенні з іншого документа виділеної області.

Розглянемо докладніше деякі методи створення шару.

### **Переміщення шару з одного документа Photoshop в інший.**

Перемістити зображення з одного документа Photoshop в інший можна двома способами. По-перше, шляхом копіювання через буфер обміну, по-друге, шляхом переміщення за допомогою інструмента Переміщення.

### **Переміщення виділеної області з одного документа на окремий шар в іншому документі**

1. Виділіть область у документі, що хочете перемістити в інший документ.
2. Виберіть інструмент Переміщення.
3. Перемістіть область з вікна одного документа у вікно іншого. На початку переміщення область "відірветься" від зображення, і на її місці з'явиться "дірка", заповнена фоновим кольором. Не турбуйтеся, як тільки курсор з областю залишить вихідне вікно, зображення прийме первісний вигляд. У вікні, куди ви перемістили виділену область, з'явиться новий шар.

Якщо ви не хочете змінювати інструмент виділення на інструмент Переміщення, то перемістити виділену область в інший документ можна за

допомогою будь-якого інструмента виділення. Щоб зробити це, закінчивши виділення області, натисніть клавішу Ctrl.

Подібно виділеної області, з документа в документ може бути переміщений і шар.

### **Переміщення шару з одного документа в інший**

1. Виберіть у палітрі Layers шар, що хочете перемістити в новий документ.
2. Виберіть інструмент Переміщення.
3. Перемістіть шар з вікна вихідного документа у вікно нового.

### **Перегляд шарів.**

Для керування переглядом шарів використовується крайня ліворуч піктограма зображення шару в палітрі Layers (Шари). За замовчуванням "око" видний, а шар відображається у вікні документа. Якщо клацнути на цій піктограмі мишею, "око" зникне і шар стане невидимим.

### **Палітра Layers (Шари)**

При створенні нового шару його піктограма і назва містяться в палітрі Layers (Шари) і знаходяться там у тім порядку, у якому вони розміщуються в документі Photoshop (Рисунок 1). Усе, що може мати відношення до шару, так чи інакше знаходить своє відображення в цій палітрі.

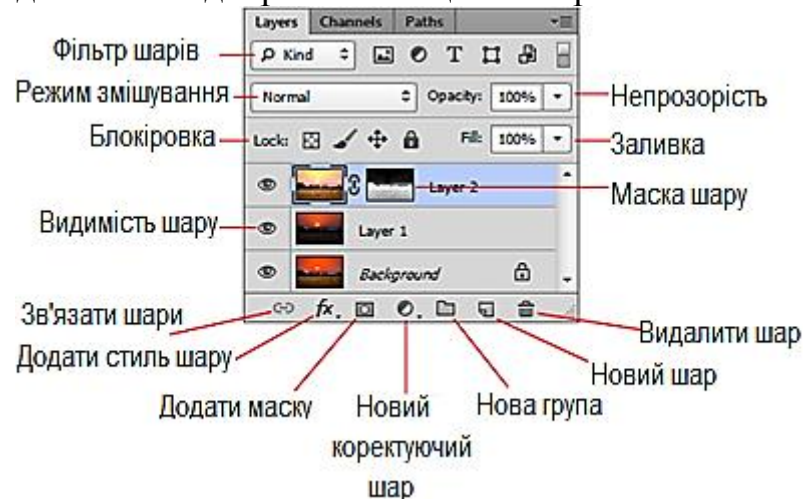


Рисунок 1 – Палітра шарів

### **Зміна порядку проходження шарів**

Від порядку проходження шарів залежить, який предмет виявиться на передньому плані, а який за ним.

### **Зміна порядку проходження шарів**

1. У палітрі Layers встановіть покажчик миші на ім'я шару.
2. Натисніть кнопку миші і перемістіть цей шар.

### **Видалення шарів**

Для видалення шару виберіть його в палітрі Layer (Шари) і перемістіть на піктограму з зображенням сміттевого кошика.

### **Непрозорість і режими змішування шарів**

Скільки б шарів не містив документ Photoshop, на екрані ми бачимо завжди тільки одне зображення. Це зображення формується як результат змішування всіх шарів і називається **результуючим**.

### **Прозорість і непрозорість**

Прозорість шару задається параметром Opacity (Непрозорість). Цей параметр діє на весь шар. Якщо непрозорість шару дорівнює 100%, то цілком непрозорий піксель з цього шару цілком замінить собою всі пікселі з нижніх шарів. Відповідно, якщо параметр Opacity дорівнює 0% шар вважається цілком прозорим.

## РЕЖИМИ ЗМІШУВАННЯ

**Режим змішування** – спосіб визначення кольору пікселя результуючого зображення по кольору розміщених безпосередньо один над іншим пікселів базового та накладеного шарів.

### **Normal (Нормальний)**

Це найпростіший і передбачуваний режим змішування.

### **Dissolve (Розчинення)**

Ефект розчинення часто використовується в кінематографі. Ви, мабуть, не раз бачили, як на екрані одне зображення розчиняється в іншому. Спочатку в першому зображенні виникають маленькі дірочки, крізь які починає проглядатися друге.

### **Darken (Заміна темним)**

У цьому режимі піксель активного шару міститься в результуюче зображення тільки тоді, коли цей піксель темніше відповідного пікселя з нижнього шару. (темне замінюється на світле)

### **Multiply (Множення)**

Якщо встановити в один проекційний апарат два слайди і направити зображення на екран, виникає ефект, покладений в основу режиму Multiply Множення.


### **Color Burn (Затемнення)**

Цей режим використовує в кожному з колірних каналів, темні ділянки верхнього шару для затемнення відповідних ділянок нижнього.


Та є ще ряд інших режимів змішування які ви розглядали на лабораторній роботі:

**Linear Burn (Лінійне затемнення); Lighten (Заміна світлим); Screen (Висвітлення); Color Dodge (Відбілювання); Linear Dodge (Лінійне відбілювання); Overlay (Накладення); Soft Light (М'яке світло) та інші.**

## Ефекти шарів

У роботах сучасних дизайнерів ви, очевидно, не раз зауважували стандартні елементи оформлення. Це різного роду тіні, ореоли і світіння, скоси й ін. Для створення таких елементів у Photoshop 7.0 передбачений набір ефектів. Ознайомитися зі списком стандартних, ефектів Photoshop 7.0 можна, клацнувши в палітрі Layers на піктограмі  чи вибравши команду Layer | Layer Style (Шар | Стил шару).

### **Ефекти Photoshop**

Для підключення ефекту до шару виберіть назву ефекту з меню команди Layer / Layer Style чи з меню піктограми . У діалоговому вікні Layer Style (Стил шару) підберіть надані параметри ефекту і клацніть на кнопці

**Drop Shadow (Відкинути тінь)**  
**Inner Shadow (Внутрішня тінь)**  
**Outer Glow (Зовнішнє світіння)**  
**Inner Glow (Внутрішнє світіння)**  
**Bevel and Emboss (Рельєфність) та інші**  
**Satin (Глянець)**  
**Макетна група.**

**Макетна група** – сукупність кількох суміжних шарів багат шарового графічного документа, до кожного з яких в якості маски шару застосовується маска прозорості нижнього з них.

**Базовий шар макетної групи** – нижній шар макетної групи, зображення яке не бере участь в побудові композиційного зображення, а відіграє роль маски – воно будується відносно прозорості пікселів цього шару.

Самий простий спосіб створення макетної групи – клацнути мишею на лінії, яка розділяє дві суміжні стрічки в палітрі шарів, при натиснутій клавіші **Alt**. У цьому випадку шар, який лежить нижче стає базовим шаром макетної групи в яку крім нього ввійде шар, що знаходиться вище цієї лінії, – саме він буде замаскований.

**Другий спосіб** – Шар/ Створити макетну групу.

Додати шар в макетну групу – достатньо перетягнути в палітрі шарів його стрічку так, щоб вона розміщувалась між стрічками шарів, які входять в макетну групу.

Вивести шар з складу макетної групи можна клацнувши на його стрічці в палітрі шарів мишкою та вибрати команду Шар/ Вивести з макетної групи. Використавши таку операцію до базового шару макетної групи, ми перетворимо її просто в сукупність шарів.

**Група шарів.**

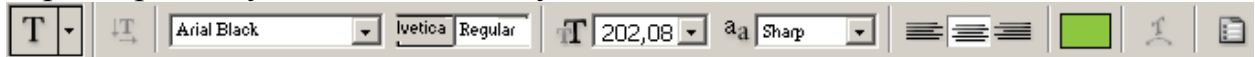
При великій кількості шарів в графічному документі стає важко орієнтуватись, навіть якщо кожному з них задано відповідну назву. У цьому випадку допомагає прийом організації *групи шарів*. *Групою шарів* називається їх поєднана сукупність, яка при виконанні операції переміщення та зміни положення веде себе як окремий шар. Можна вважати, що група шарів – це папка, в яку можна помістити кілька шарів, а потім переміщати її. В палітрі шарів групі шарів відповідає окрема стрічка з зображенням папки та іменем, а також трикутним значком, клацнувши на якому можна згорнути або розгорнути цю групу.

Щоб створити нову групу шарів потрібно клацнути на значку папки, який розміщено в нижній частині палітри шарів.

Для створення напису вибирають інструмент **Текст** на панелі інструментів, який охоплює чотири інструменти: горизонтальний текст, вертикальний текст, горизонтальна маска тексту, вертикальна маска тексту.

Перші два інструменти створюють заповнений текст, відповідно, у вертикальному і горизонтальному напрямках, два останні – контур виокремлення на базі тексту. Якщо клацнути на одному з інструментів, то

можна зауважити, що курсор миші перетвориться в текстовий курсор, а панель параметрів набуде нового вигляду.



Після вибору параметрів можна вводити текст. Можна також створити рамку для набирання тексту тоді весь текст буде вводитись в її межах. Текст редагують використовуючи методи, які дозволяє програма. Після завершення набирання тексту клацають на кнопці Commit (кнопка з галочкою).

Накладання спеціальних ефектів та фільтрів на новостворений текст можливе лише у випадку, коли текст перетворений у растровий. Однак після растиризації текст не можна вже редагувати.

При створенні тексту програма створює новий шар, на який потрапляє текст. Для повороту тексту можна скористатись командою **Edit\Free Transform** або командами змінити орієнтацію тексту. **Layer\ Type\ Horizontal\ Vertical**.

Програма Photoshop розрізняє два типи текстових шарів фігурний та простий.


Редагування та форматування тексту проводять з допомогою панелі параметрів **Character** (Символ) і **Paragraph** (Абзац).

Палітра **Character** використовується для визначення між символного відступу (кернінгу), міжбуквенного відступу, інтервалу між стрічками, зміщення базової лінії тощо. Ці палітри можна відкрити командами Окна/Символ(Абзац).

### Викривлення тексту.

Після утворення текстового шару клацають на кнопці Викривлення тексту



з панелі параметрів або вибирають команду Шар \Текст \ Перетворити у фігуру написаний текст можна перетворювати в фігури. після закінчення дії команди треба вийти з режиму редагування тексту, виконавши команду **Commit**  на панелі параметрів.

### Перетворення тексту в фігури.

Шар\ Текст\ Перетворити в фігуру або (Шар\ Растеризація\ Текст). внаслідок виконання цих дій увесь текст на текстовому шарі буде перетворено в фігури.

### Тіні.

Тіні це ефект шару, а не фільтр тому їх можна додавати.

### Ось кілька порад для використання тіней:

- ✓ Не використовуйте тіні до всіх написів! Якщо ви створите багато тіней, всі слова будуть винесені на передній план, що не дозволить вам звернути увагу на якого-небудь одного об'єкта.



- 
- ✓ Старайтесь, щоб всі тіні дивились однаково! Якщо ви використовуєте тіні для кількох об'єктів, робіть їх однаковими, а також слідкуйте за тим, щоб їх „глибина” була рівна для всіх об'єктів. Якщо використати різні стилі тіней з різною глибиною, це відразу кидається в очі глядачам.
  - ✓ Не використовуйте занадто темні тіні. Дуже легко перестаратись і створити глибоко насичені тіні, які будуть відволікати увагу від того, в доповнення до чого вони були створені, – від об'єкта на передньому плані. Постарайтесь використовувати тіні невеликого розміру та світлих тонів.
- 

Розглянемо чотири основних прийоми роботи з тінями, які використовуються в різних умовах.

### ***Література:***

1. Кишик А.Н. К 46 Adobe Photoshop 7.0 Эффективный самоучитель: – К.: ООО «ТИД «ДС», 2002.– 368с.
2. Роуз, Карла. Освой самостоятельно Adobe Photoshop 7 за 24 часа.: Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. – 448с. (175-205 стор).
3. Коссак Ольга, Коссак Орест. Чарівний світ Photoshop. – Львів: Бак, 2005. – 248 с. (120-156 стор.).

### ***Контрольні запитання***

1. Дайте означення шару.
2. Які є види шарів? Яке їх призначення?
3. Який шар називають фоновим?
4. Як створити новий шар?
5. Які операції можна виконати з шарами?
6. Яке призначення палітри шарів?
7. Як вирівняти шари по горизонталі?
8. Що означає прозорість шару?
9. Які є режими змішування? Для чого їх використовують?
10. Як задати ефекти для шару?
11. Що таке маска шару?
12. Дайте означення макетної групи?
13. Що таке група шарів?
14. Як створити макетну групу та групу шарів?