

Photoshop

LoftSchool
ОТ МЫСЛИТЕЛЯ К СОЗДАТЕЛЮ

Содержание

1. Знакомство с Photoshop
2. Работа с PSD-макетом
3. Настройка рабочего пространства
4. Hotkeys
5. Способы нарезки макета
6. Форматы изображений. JPEG vs PNG
7. Actions
8. Полезные ссылки

1

Знакомство с Photoshop

Adobe Photoshop – многофункциональный графический редактор, работающий с растровыми изображениями, разработанный фирмой Adobe. Первая версия появилась в 1987 году. Photoshop 8.0 (2003 год) имел название Photoshop CS (Creative Suite). В 2014 году на смену Photoshop CS6 пришёл Photoshop CC (Creative Cloud).

Photoshop CS – относится к линейке продуктов компании Adobe System – Creative Suite.

Photoshop CC – продукт интегрирован в пакет программ Adobe Creative Cloud.

На сегодняшний день невозможно приобрести Photoshop CS, только Photoshop CC в виде годовой подписки.

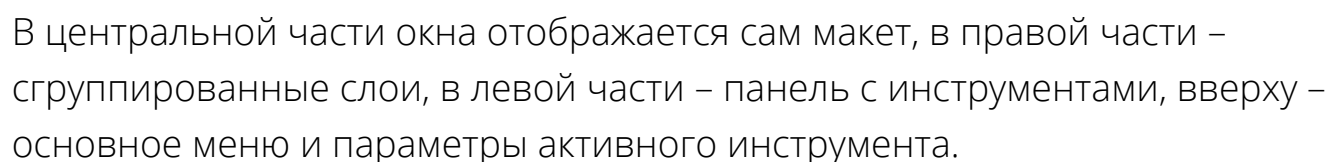
Ниже представлен неполный список улучшений, введённых в Photoshop CC:

- По подписке будет доступно 20 «облачных» Гб для хранения проектов и совместной работы над ними.
- Возможность бесплатно ознакомиться с программами на протяжении 30 дней.
- Доступность для любой платформы.
- Связанные смарт-объекты – появилась возможность создавать связанные смарт-объекты, содержание которых ссылается на внешние файлы изображений.
- Для небольших мониторов реализована узкая панель опций.

2

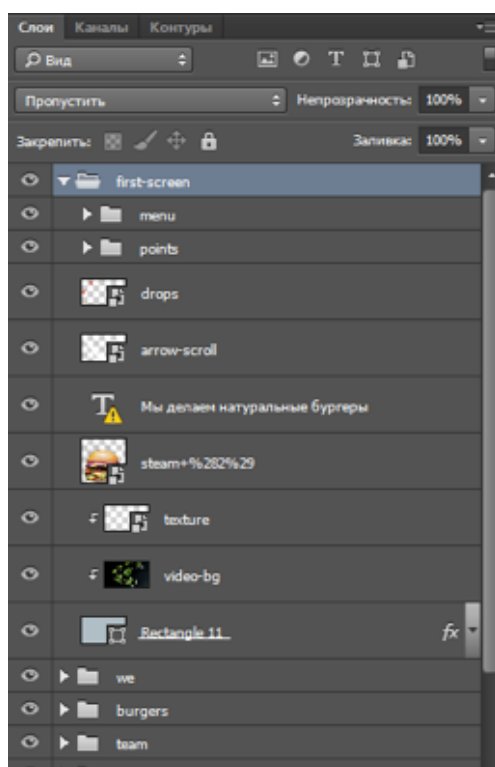
Работа с PSD-макетом

PSD-макет – это дизайн сайта, состоящий из самостоятельных элементов - слоев. Обычно такие макеты создаются с помощью программы Adobe Photoshop.



6

Панель со слоями



В данной панели находятся все слои, из которых состоит дизайн.

Что мы можем понять, взглянув на этот пример? Во-первых, дизайн состоит из нескольких смысловых разделов, таких как "first-screen". Во-вторых, в секции «first-screen» есть текстовые слои. Текстовый слой обозначается символом «Т». Если рядом с ним расположен знак предупреждения, то это показывает, что блок имеет нестандартный шрифт, который нужно установить, а в дальнейшем подключить. Слой с изображением бургера включает в себя картинку, которую верстальщику требуется вырезать и сохранить в формате JPG.

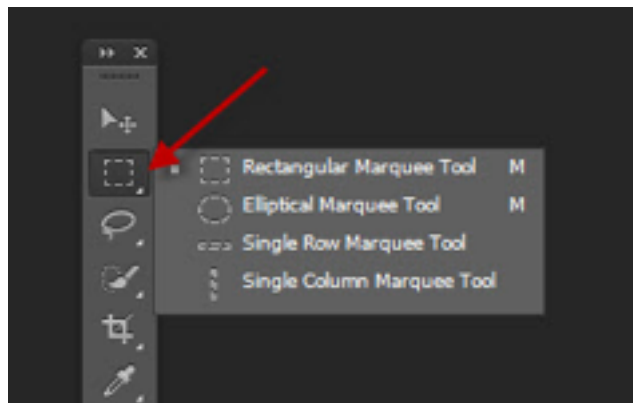
Панель инструментов



При работе с макетом вам также потребуется панель с инструментами.

На панели инструментов находится множество иконок, представляющих разные инструменты для создания и редактирования изображений.

У некоторых иконок есть небольшой треугольник в правом нижнем углу. Кликните на такой иконе правой кнопкой мыши или левой кнопкой с удержанием, чтобы раскрыть несколько вариантов инструмента.



Вот несколько частоиспользуемых инструментов:

Перемещение (Move Tool) (V) – с его помощью вы сможете передвигать слои на холсте.

Инструменты выделения области (M) – для выделения определённого участка холста в форме прямоугольника, квадрата, овала, круга, а также 1-пиксельной линии по всей ширине или высоте холста.

Лассо (Lasso Tool) (L) – для создания выделений произвольной формы. С помощью этого и предыдущего инструментов вы можете перемещать выделения на холсте.

Волшебная палочка (Magic Wand Tool) (W) – для выделения однотонных (или близких по цвету) участков.

Кадрирование (Crop Tool) (C) – для обрезки ваших изображений и фотографий до определённого размера. В верхней панели вы сможете задать точные значения ширины и высоты.

Карандаш (Pencil Tool) (B) и **Кисть (Brush Tool) (B)** – имитируют рисование карандашом или кистью. В Фотошопе есть предустановленные кисти разной формы и стиля.

Помимо описанных, часто используется Ластик (Eraser Tool) (E), Градиент (Gradient Tool) (G), Заливка (Paint Bucket Tool) (G), Палец (Smudge Tool), Горизонтальный текст (Horizontal Type Tool) (T).

3

Настройка рабочего пространства

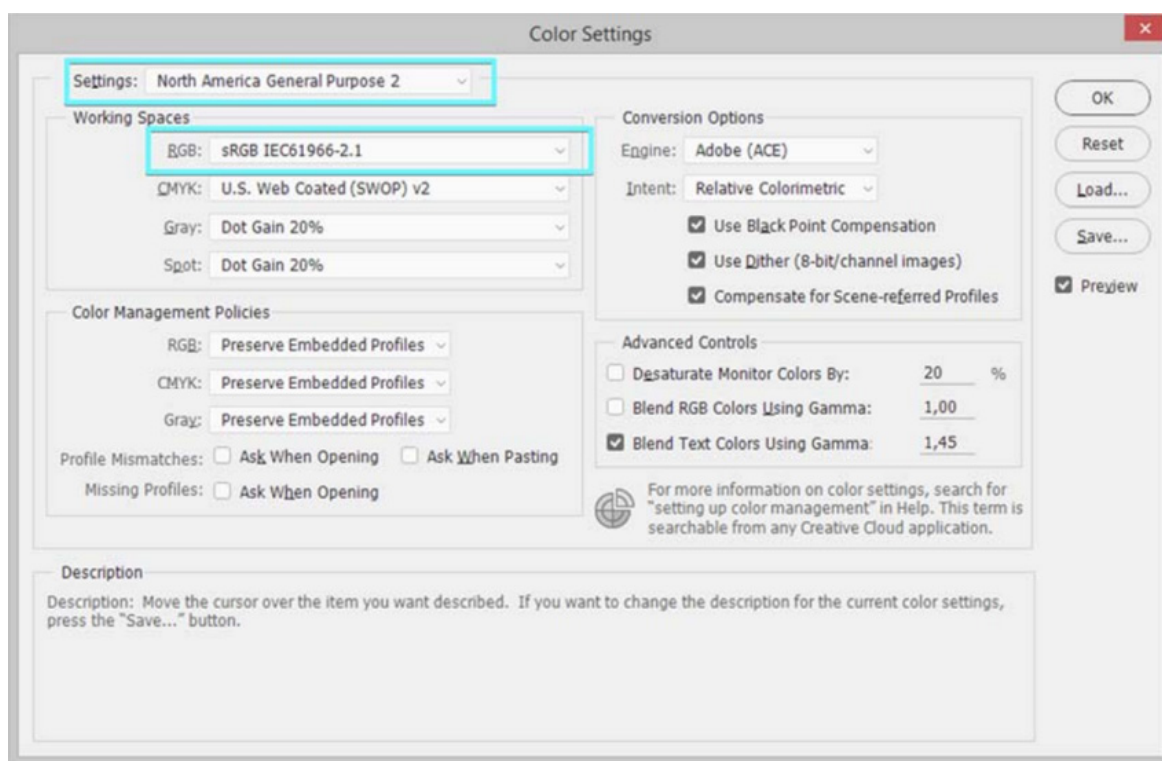
Перед тем, как приступить к работе с Photoshop, необходимо проверить и установить универсальные настройки программы и важные для html-верстальщика окна рабочего пространства.

Основные настройки Photoshop

Прежде всего необходимо проверить цветовую настройку. Для отображения цвета на мониторах используется RGB-модель. Но, так как все мониторы отличаются не только моделью, но и производителем, был разработан стандарт, который приобрёл название sRGB. sRGB – цветовой стандарт, который отображает графику одинаково на всех мониторах (используется по умолчанию для отображения графики в интернете).

Выберем данный стандарт в настройках цвета:

[Edit -> Color Settings] или Shift + Ctrl + K



Необходимо проследить, чтобы в настройках цвета был выбран **North America General Purpose 2** и в Working Space выбран **sRGB**.

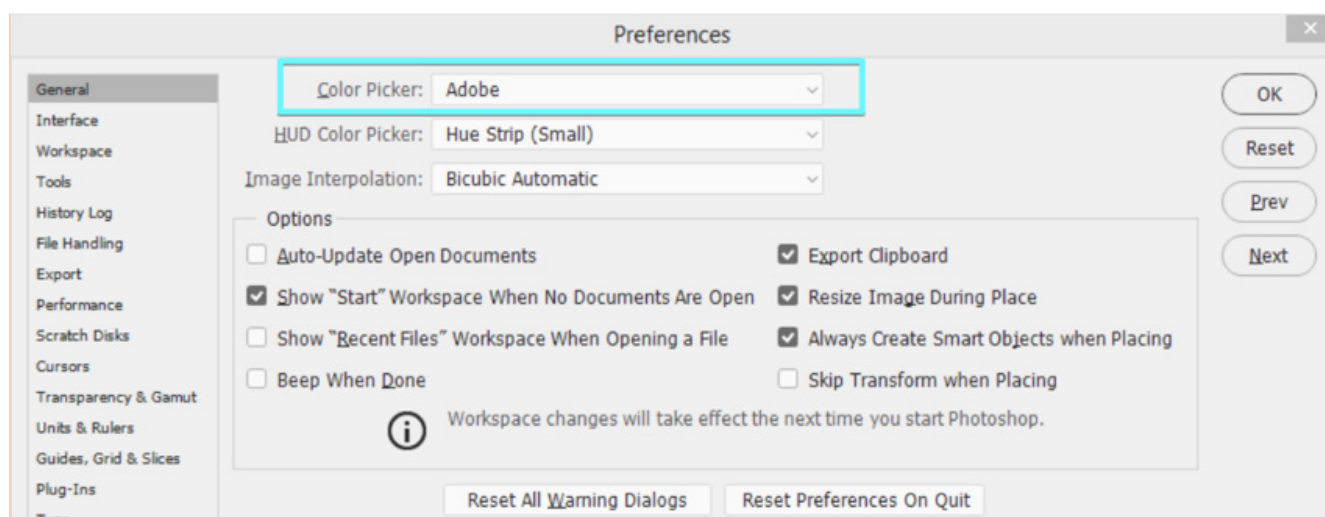
Цветовая настройка нужна, что бы все работали в одной и той же цветовой схеме.

Перейдём к установке основных настроек:

[Edit -> Preferences -> General] или Ctrl+K

1. Установка Color Picker (Палитра цветов)

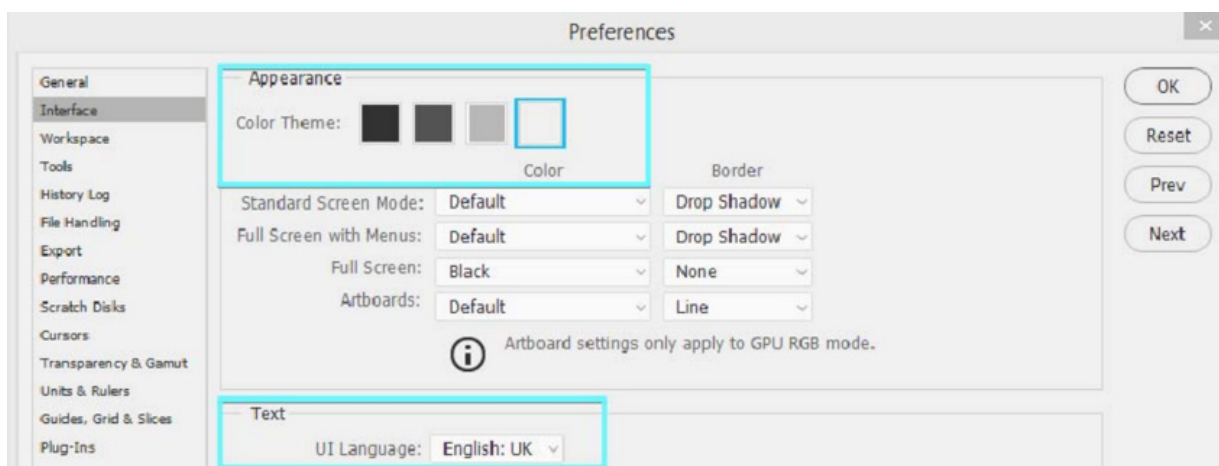
[Edit -> Preferences -> General]



Есть возможность выбрать из двух вариантов – Adobe или Windows/Mac. Советуем установить **Color Picker: Adobe**. У цветовой палитры Adobe объём цветового пространства, доступного для пользования, больше, чем у цветовой палитры Windows/Mac.

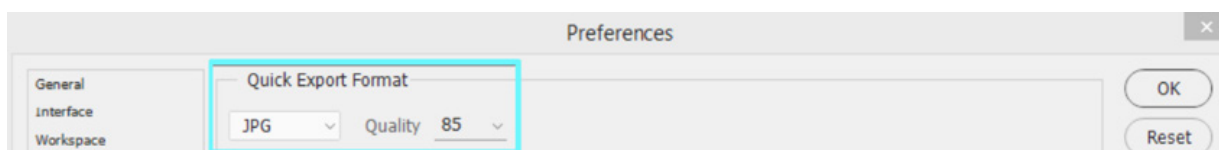
2. Установка языка и цветовой темы

[Edit -> Preferences -> Interface]



Установка автоматического экспорта формата

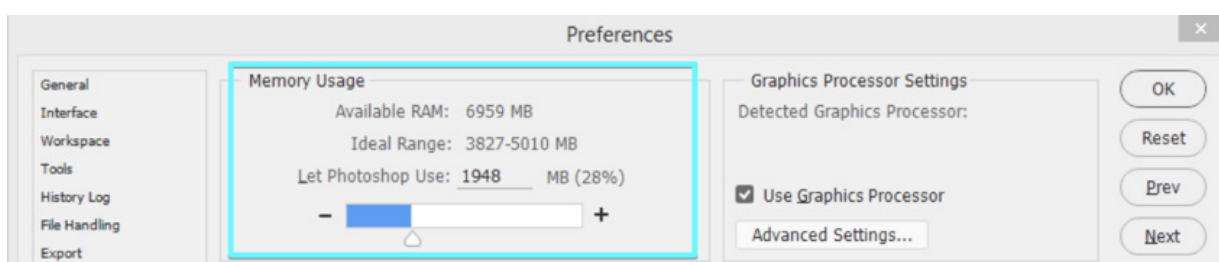
[Edit -> Preferences -> Export]



Установка формата, в котором программа будет сохранять файл, при быстром экспорте (см. «Способы нарезки макета. Метод Quick Export»).

3. Установка количества оперативной памяти, выделяемой для Photoshop

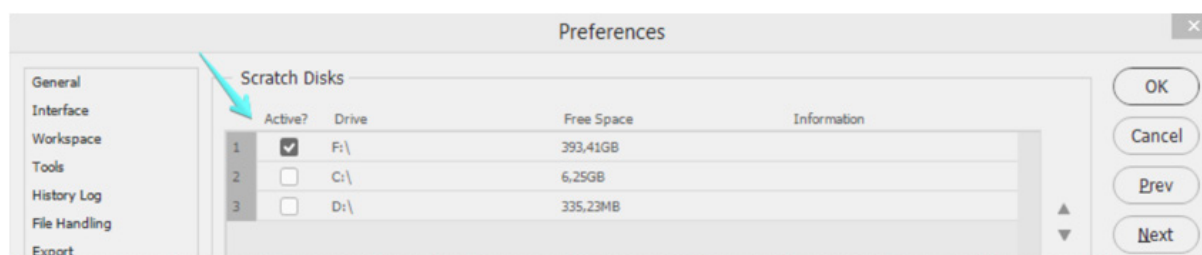
[Edit -> Preferences -> Performance]



Чем больше памяти выделено для Photoshop, тем быстрее работает программа.

4. Выбор жёсткого диска для хранения временных файлов

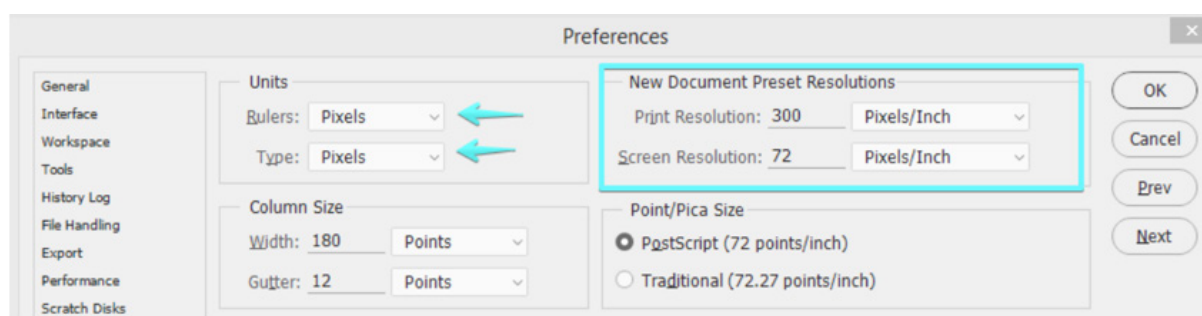
[Edit -> Preferences -> Scratch Disks]



Когда программа работает с большим объёмом информации, и она не помещается в оперативную память, программа начинает записывать данные в “файл подкачки” на жесткий диск, который исполняет роль оперативной памяти.

5. Установка единиц измерения

[Edit -> Preferences -> Units & Rulers]



Так как верстальщик работает непосредственно с отображением страницы на мониторе, необходимо ставить единицы измерения Pixels и Pixels/Inch (Пикселей/Дюйм).

Настройки рабочего окружения html-верстальщика

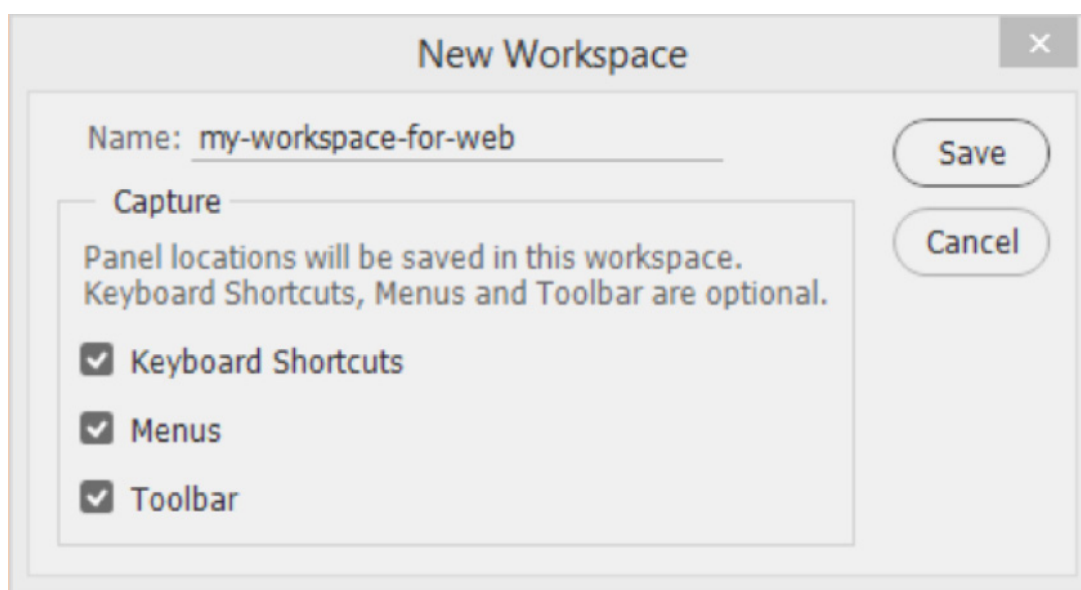
Одними из самых важных панелей для верстальщика являются следующие 4 окна:

Окно Info	информация о цвете, позиции курсора и ширине/высоте выделенной области
Окно History	отображение истории изменений в psd-файле
Окно Character	данные о шрифте и его свойствах
Окно Layers	отображение слоёв открытого макета

Для отображения/скрытия окон необходимо в командном меню нажать на Window и выбрать окно, которое нужно отобразить/скрыть.

В Photoshop можно сохранить свои личные настройки рабочего окружения:

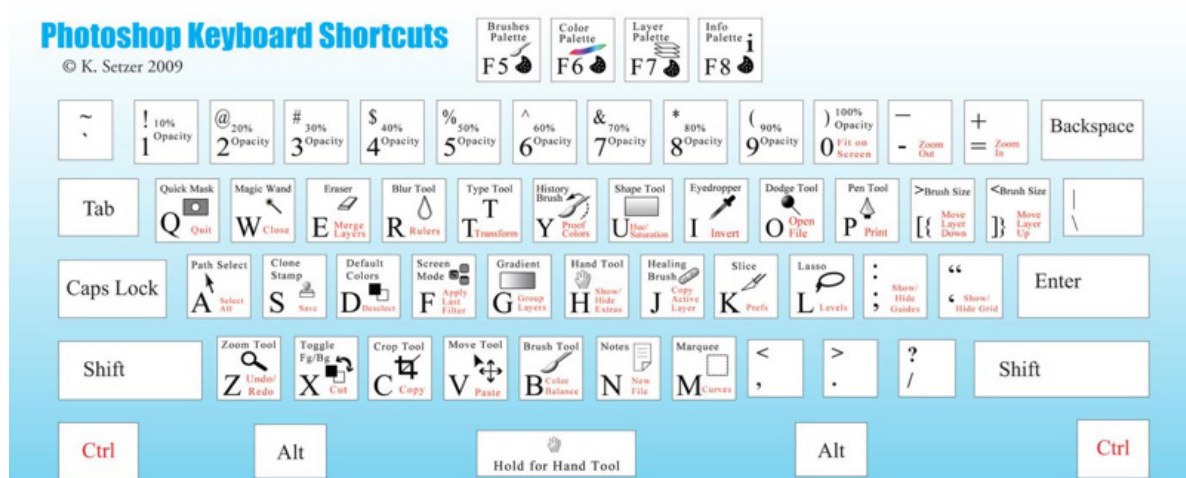
[Window -> Workspace -> New workspace]



4

Hotkeys

Ниже представлены горячие клавиши, используемые верстальщиками чаще всего при работе с макетом. Если используется Mac OS, в некоторых комбинациях вместо Ctrl (для Windows) используется клавиша Command (Cmd).



ctrl + TAB	переключение вкладок
Alt + колесико	увеличение/уменьшение масштаба (инструмент "Масштаб")
Зажатый пробел	перетаскивание (инструмент "Рука")
ctrl + S	сохранить
ctrl + Z	отмена
ctrl + alt + Z	шаг назад (многократный)
ctrl + shift + Z	шаг вперед (многократный)
ctrl + shift + Alt + S	сохранить изображение для Web
M	инструмент "Прямоугольная область"
ctrl + D	отмена выделения
I	инструмент "Пипетка"
C	инструмент "Рамка"
Shift + C	инструмент "Раскройка"
T	инструмент "Горизонтальный текст"

Полный список горячих клавиш в Photoshop CC можно посмотреть на официальной странице Adobe, пройдя по [ссылке](#).

5

Способы нарезки макета

Нарезка макета – это процесс вырезания необходимых изображений (иконок, фонов, фотографий) из PSD-файла с последующим сохранением в нужном формате для дальнейшей работы с ними верстальщиком.

Ниже приведены несколько способов, которые помогут быстро вырезать изображения из макета. Предполагается, что каждый из этих способов не является универсальным и используется для достижения определённой цели.

Нарезка без эффектов

1. Инструментом "перемещение" (клавиша "V") выбрать элемент, который необходимо вырезать.
2. В окне "Layers" на выделенном слое, зажав клавишу Ctrl, два раза щёлкнуть левой кнопкой мыши по "квадрату" слоя.
3. В новом документе откроется необходимый нам элемент, который теперь можно сохранить в нужном формате.

Данный способ подходит, если нужно быстро вырезать слой без дополнительных эффектов (например, внешние тени).

Метод нарезки слайсом (Slice)

Способ нарезки макета "Slice" удобен, когда необходимо вырезать и сохранить за один раз несколько элементов, схожих между собой (например, мои работы, соц. иконки).

1. Выбрать инструмент "Slice tool" (клавиша "C").
2. Зажав левую кнопку мыши, выделить область вокруг элемента.

3. То же самое повторить для другого элемента, который также необходимо вырезать.
4. Выбрать инструмент "Slice select tool" и двойным щелчком мыши по выделенному элементу открыть окно настроек.
5. В окне задать имя, которое будет выбрано при сохранении и нажать ОК (повторить для каждого выделенного элемента).
6. Сохранить для веба (Ctrl + Shift + Alt + S).
7. В новом открывшемся окне каждому элементу выбрать формат, в котором он будет сохранён.

Метод нарезки через Smart-object (Умный объект)

Смарт-объекты (Smart-object) – это такие слои, которые содержат первоначальные данные изображения со всеми характеристиками. В Photoshop CC можно создавать связанные смарт-объекты, содержимое которых формируется ссылками на внешние файлы изображений. Содержимое связанного смарт-объекта меняется при изменении исходного файла изображения.

Смарт-объект можно использовать как ещё один метод для нарезки макета. Этот способ используется, когда необходимо вырезать и сохранить элемент со всеми принадлежащими ему эффектами (например, внешние тени).

1. В окне "Layers" на выделенном слое нажать правую кнопку мыши и во всплывающем окне выбрать пункт "Convert to Smart Object".
2. После конвертирования в умный объект, в том же сплывающем окне выбрать "Edit Contents".
3. Сохраняем для веба с последующим выбором формата.

Если провести аналогию, то смарт-объект можно представить себе, как ссылку на внешние файлы изображений.

Метод Quick-export

Этот способ появился в версии Photoshop CC. В настройках изначально мы указывали формат (см. «Настройка рабочего пространства. Установка автоматического экспорта формата»), который будет учитываться при методе quick-export.

1. В окне "Layers" на выделенном слое нажать правую кнопку мыши и во всплывающем окне выбрать пункт "Quick Export as \$", где \$ – выбранный в настройках формат.
2. Сохраняем в указанную директорию.

Avocode

Avocode – инспектор PSD-файлов, заменяющего верстальщикам Photoshop, запустила компания Source, известная по плагинам CSS Hat и PNG Hat. Avocode работает как системное или веб-приложение и позволяет дизайнерам быстро передавать макеты для вёрстки. Поддерживается работа с папками, слоями, цветами, текстом и экспорт графики в растр и вектор. Свойства объектов представлены сразу в виде CSS, с поддержкой форматирования для CSS-препроцессоров. Обзорный курс его основных возможностей.

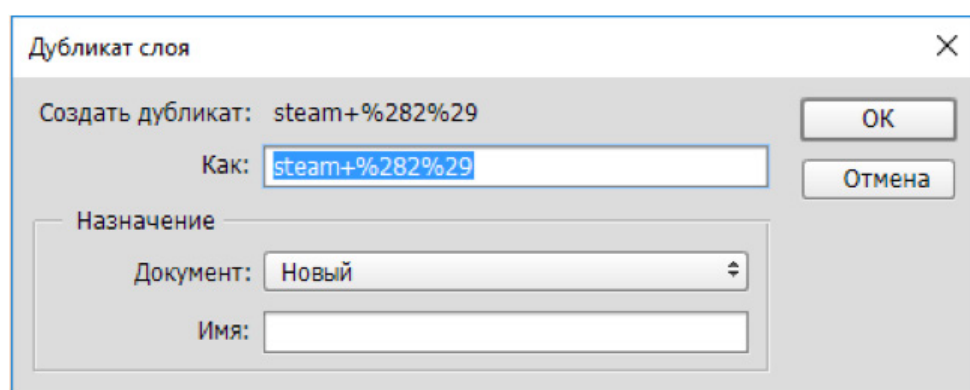
6

Форматы изображений. JPEG vs PNG

Теперь мы вернемся к нашему макету и продолжим с ним работу. У нас есть изображение "гамбургера". Для верстки, нам нужно сохранить его в отдельном JPG-файле. Для этого:

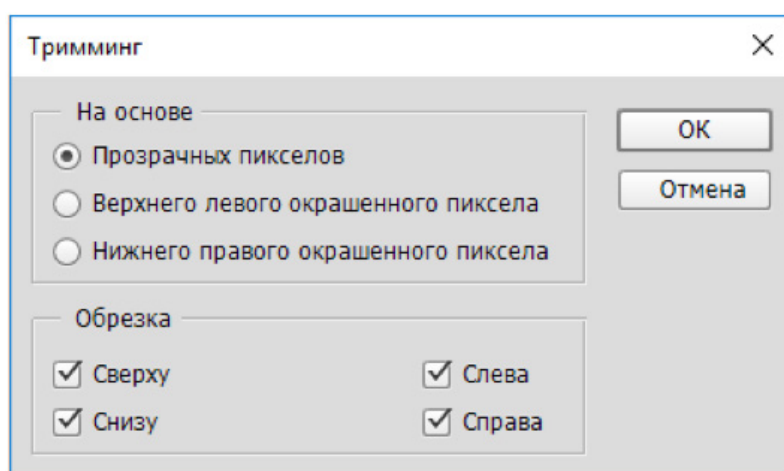
Выберем слой "**steam+%282%29**" и кликнем правой кнопкой мыши. Появится контекстное меню.

В данном меню выбираем "**Создать дубликат слоя**" (**Duplicate layer**) и увидим окно, в котором нужно установить следующие параметры:



Изображение сохранится в новом документе. Но размеры документа будут равны размерам макета, что для нас слишком. Теперь нам требуется обрезать лишнее пространство вокруг картинки. Для этого в меню выбираем пункт "**Изображение**" (**Image**), а в нем "**Тримминг**" (**Trim**).

Далее появляется окно, в котором нужно выбрать следующие параметры:



Все готово! Теперь нам нужно сохранить изображение для Web. Для этого нажимаем сочетание клавиш **Ctrl + Shift + Alt + S**.

Теперь возникает вопрос: когда нам нужно сохранять изображение в формате PNG, а когда в JPG? В чем их преимущества и недостатки? Какой формат выбирать?

JPEG – широко используемый формат за счёт того, что у него относительно неплохое качество в отношении к маленькому размеру файла. При сжатии изображение значительно теряет точность. Часто применяется для хранения фотографий.

PNG – растровый формат хранения графической информации, использующий сжатие без потерь. Пришёл на смену Gif-формату. Стал очень популярным за счёт того, что имеет возможность отображать прозрачность и полупрозрачность. Ниже представлены достоинства и недостатки форматов:

	Плюсы	Минусы
JPG	<ul style="list-style-type: none">- Возможность регулировать потери качества- Оптимален для изображений с большим количеством цветов	<ul style="list-style-type: none">- Полностью отсутствует поддержка прозрачности- Отсутствует поддержка анимированного изображения
PNG8	<ul style="list-style-type: none">- Качественный алгоритм сжатия- Поддержка прозрачности сохраняемого изображения	<ul style="list-style-type: none">- Отсутствует поддержка анимированного изображения- Ограничение в 256 цветов
PNG24	<ul style="list-style-type: none">- Поддержка прозрачности и полупрозрачности- Работа с миллионами цветов	<ul style="list-style-type: none">- Из-за особенности алгоритма сжатия нельзя установить степень компрессии и полноцветные изображения могут занимать много места- Отсутствует поддержка анимированного изображения

7

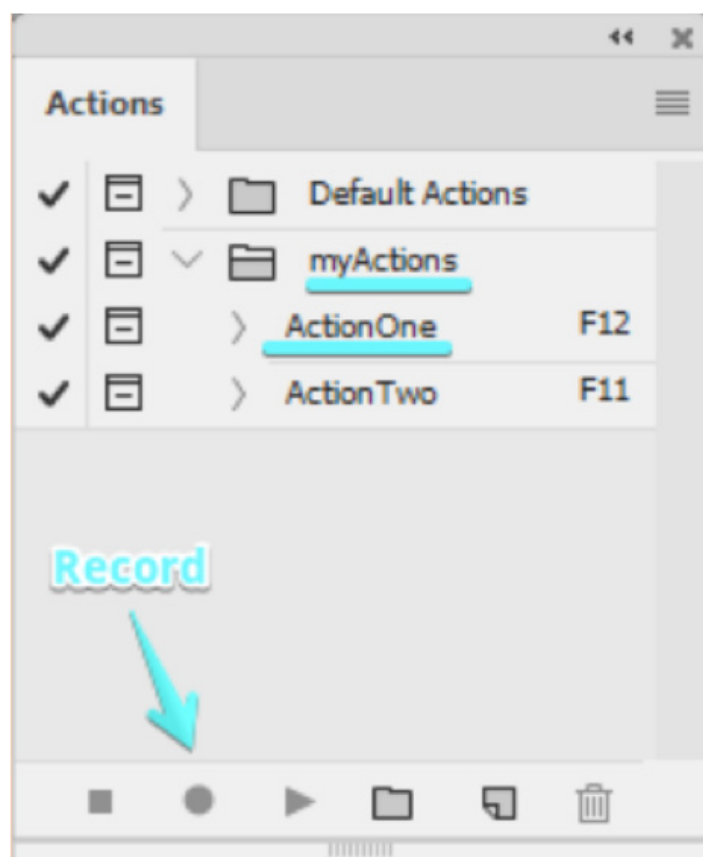
Actions

Actions (Экшены) – это действия в фотошопе, аналогичные макросам в Microsoft Office. В Photoshop CC уже имеются стандартные экшены, которыми можно пользоваться. Но есть возможность самому создать необходимый Action.

Ниже опишем пошаговое создание экшена на примере вырезания и сохранения картинки, используя смарт-объекты.

[Window -> Actions] или Alt+F9

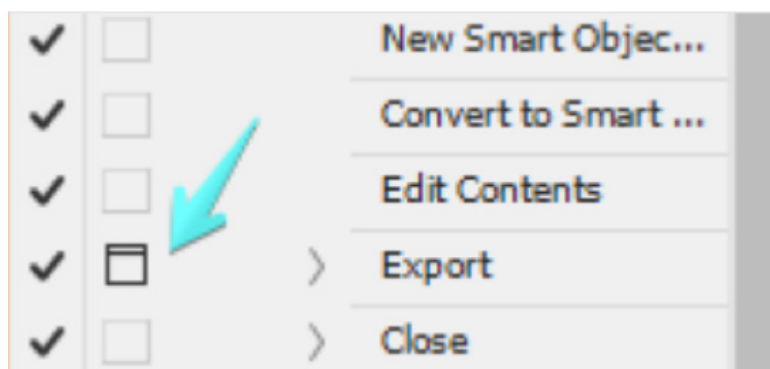
1. После открытия окна создаём новую папку и даем ей имя.
2. В окне "**Layers**" выделим мышкой любой слой.
3. Создадим в нашей новой папке экшн, назовём имя и горячую клавишу, после чего нажмём кнопку **Record**.



4. Нажимаем правой кнопкой мыши на выделенный слой. Во всплывающем окне выбираем "**New smart object via copy**".
5. Новый слой конвертируем в **Smart-object**.
6. Щёлкаем мышкой два раза по "квадрату" слоя – откроется новое окно с нашим смарт-объектом.



7. Сохраняем для веба и устройств (выбор формата не важен).
8. Закроем файл без сохранения.
9. Удалим нашу копию смарт объекта.
10. Останавливаем запись экшена и ставим галочку напротив пункта **Export**, что бы всплывало диалоговое окно, которое спрашивает в каком формате и куда сохранять.



8

Полезные ссылки

[Photoshop для кодера](#)

путеводитель кодера в "лесу" возможностей Photoshop

[Photoshop для html верстальщика](#)

статья-шпаргалка о том, какие функции Photoshop и в каком объеме нужно знать html-css-верстальщику

[25 полезных шорткатов для Photoshop](#)

[Первый взгляд на Avocode](#)

[Работа в Adobe Photoshop](#)

обучающий видеокурс по работе в самом популярном на сегодняшний день графическом редакторе — Adobe Photoshop.