

УДК 004.92
ББК 32.973
Б17

Б17 Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / И. Базан-Лацкано, Д. Неймейстер, А. Занд и др.; пер. с англ. С. В. Черникова. – М.: ДМК Пресс, 2021. – 320 с.: ил.

ISBN 978-5-97060-770-1

УДК 004.92
ББК 32.973

Графический редактор Adobe Photoshop – одно из самых мощных, универсальных и востребованных средств цифровой живописи. Однако на сегодняшний день его функционал столь широк, что начинающему художнику непросто разобраться в огромном наборе инструментов и терминов.

Эта книга станет надежным путеводителем по Photoshop для тех, кто начинает осваивать программу с нуля. От простейших операций (создание графического файла, выбор цветового режима и разрешения, работа с кистями, использование слоев) читатель перейдет к изучению более сложных техник: трансформации областей, коррекции цвета, ретушированию. Те, кто уже знаком с базовыми настройками и инструментами Photoshop, могут сразу обратиться к главам, в которых профессиональные дизайнеры дают советы по сложной обработке изображений: рассказывают о приемах детализации, освещения, окрашивания вручную, создания художественных композиций на основе фотографий.

Теоретический материал сопровождается рядом упражнений с пошаговыми инструкциями, которые позволят читателю отточить полезные навыки и перейти к собственным творческим проектам.

Copyright @ 3dtotal Publishing
Russian translation rights arranged with 3dtotal.com Ltd.
Thought Alexander Korzhenevski Agency

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc. Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

ISBN (анг.) 978-1-909414-94-5
ISBN (рус.) 978-5-97060-770-1

© 3dtotal Publishing, 2019
© Оформление, издание, перевод,
ДМК Пресс, 2021





Оглавление

Предисловие от издательства	8	ПРАКТИКУМ	100
Предисловие	9	От градаций серого к цвету	102
О книге	10	Пользовательские кисти	130
НАЧАЛО РАБОТЫ	12	Фотобашинг	162
Введение в цифровую живопись	14	Скоростная живопись	194
Аппаратное и программное обеспечение	16	ТЕКСТУРЫ И ЭФФЕКТЫ	224
Основные инструменты и техники	18	Облака	226
Настройка нового проекта	19	Дым	227
Настройка программы	22	Туманность	228
Слои	24	Огонь	230
Кисти	29	Водопад	231
Применение цвета	34	Отражение в воде	232
Упражнение 01: Основы рисования	37	Дождь	233
Инструменты выделения	40	Скалы	234
Режимы наложения	45	Растительность	236
Коррекция изображений	47	Трава	238
Упражнение 02: Валёры	50	Выцветший текст	239
Коррекция цвета	55	Блестящий металл	240
Фильтры	57	Ржавый металл	242
Упражнение 03: Цвет и детализация	60	Дерево	245
Упражнение 04: Завершающие штрихи	68	Стекло	247
Профессиональные приемы	72	Выделанная кожа	248
Инструменты трансформирования	73	Ткань	249
Упражнение 01: Выделение областей изображения	77	Мех	251
Инструменты ретуширования	86	Глаза	254
Упражнение 02: Добавление текстуры	91	Нос	256
		Рот	257
		Кожа	258

Волосы	260
Глубина резкости	262
Блик	263
Шум	265
Хроматическая аберрация	266
Эффект свечения	268
Поверхностное рассеивание	270

ГАЛЕРЕЯ ВДОХНОВЕНИЯ 272

ФУНДАМЕНТАЛЬНЫЕ КОНЦЕПЦИИ 292

Форма и валёр	295
Цвет	298
Свет	302
Перспектива	305
Композиция	306

Скачиваемые ресурсы 313

Соавторы 314

Панель инструментов 316

Предметный указатель 317



Предисловие от издательства

Отзывы и пожелания

Мы всегда рады отзывам наших читателей. Расскажите нам, что вы думаете об этой книге, – что понравилось или, может быть, не понравилось. Отзывы важны для нас, чтобы выпускать книги, которые будут для вас максимально полезны.

Вы можете написать отзыв на нашем сайте www.dmkpress.com, зайдя на страницу книги и оставив комментарий в разделе «Отзывы и рецензии». Также можно послать письмо главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com; при этом укажите название книги в теме письма.

Если вы являетесь экспертом в какой-либо области и заинтересованы в написании новой книги, заполните форму на нашем сайте по адресу http://dmkpress.com/authors/publish_book/ или напишите в издательство по адресу dmkpress@gmail.com.

Список опечаток

Хотя мы приняли все возможные меры для того, чтобы обеспечить высокое качество наших текстов, ошибки все равно случаются. Если вы найдете ошибку в одной из наших книг – возможно, ошибку в основном тексте или программном коде, – мы будем очень благодарны, если вы сообщите нам о ней. Сделав это, вы избавите других читателей от недопонимания и поможете нам улучшить последующие издания этой книги.

Если вы найдете какие-либо ошибки в тексте, пожалуйста, сообщите о них главному редактору по адресу dmkpress@gmail.com, и мы исправим это в следующих тиражах.

Нарушение авторских прав

Пиратство в интернете по-прежнему остается насущной проблемой. Издательства «ДМК Пресс» и 3dtotal Publishing очень серьезно относятся к вопросам защиты авторских прав и лицензирования. Если вы столкнетесь в интернете с незаконной публикацией какой-либо из наших книг, пожалуйста, пришлите нам ссылку на интернет-ресурс, чтобы мы могли применить санкции.

Ссылку на подозрительные материалы можно прислать по адресу электронной почты dmkpress@gmail.com.

Мы высоко ценим любую помощь по защите наших авторов, благодаря которой мы можем предоставлять вам качественные материалы.

Предисловие

В среде художников существует распространенный миф: Photoshop – это очень сложно.

Не так давно я посетил популярный фестиваль российской книжной иллюстрации. Под большинством работ выставки было написано «цифровая графика» или «смешанная техника». Причем под смешанной техникой имелось в виду, что художник так или иначе комбинировал рисунок на бумаге и цифровую графику, например начал работать с традиционными инструментами, а заканчивал уже в компьютерной среде.

Неудивительно, что начинающий художник оказывается в непростой ситуации. Все говорят, что сложно, но все равно пользуются цифровыми инструментами. Как так? В самом начале пути это действительно проблема. Ведь даже непонятно как спросить, мы не знаем ни терминов, ни как это устроено, а попытка освоить программу с наскока, самостоятельно редко дает ожидаемый результат. «Как у них» не получается.

Что же... Как часто бывает в волшебных историях, на пути к заветной цели вы встретили дракона, которого нужно победить во что бы то ни стало. Отступать нельзя, что же это будет за волшебная история?

Рецепт победы вы найдете в тех же сказках. Единственное, что нужно победить герою, — это собственный страх. Как только это случится, придет помощь. Иногда она приходит с первыми лучами рассвета (во главе с Белым Магом), иногда в виде волшебного предмета. В вашем

случае — это волшебный предмет. Вы держите его в руках.

Это книга о цифровом рисунке, написанная художниками для художников. Одновременно и карта, и проводник, и помощник. Она начинается как учебник, но постепенно вовлекает вас в процесс, приглашая осваивать инструмент за инструментом, прием за приемом.

Оторваться совершенно невозможно. В создании книги участвовали почти три десятка практикующих известных художников. Каждый из них поделится с вами частью своей магии, своего опыта и вдохновит вас. У этой книги по-настоящему мощная мотивирующая сила. Она не только отвечает на вопрос «как рисовать?», но и на вопрос «как рисовать каждый день?».

Есть еще один миф: вообще, компьютерная графика – это нечто ненатуральное, какой-то фокус, игра не по правилам.

Не верьте. Наивно полагать, что компьютер решит за художника самую главную задачу: поиск выразительных средств для передачи идеи рисунка, эмоций, чувств. Если и есть отличие компьютерной графики от других, так это только безграничное разнообразие этих средств.

Все, что идет от сердца, — по правилам. Ничего не бойтесь. В добрый путь!

Александр Сераков,
официальный спикер Adobe,
преподаватель компьютерной графики

О книге

Цифровая живопись стала важным и широко распространенным направлением для художников со всего света: от любителей до профессионалов. Понятные свобода и гибкость сделали цифровую живопись подходящей и ценной средой для творцов во многих областях, так же как и отличным инструментом для авторов контента, ограниченными временем, пространством и материалами.

Среди огромного количества программного обеспечения для цифровой живописи графический редактор Photoshop, многие годы выпускаемый компанией Adobe, – одна из наиболее мощных и универсальных программ. Photoshop 1.0, обладающий небольшим набором инструментов для кадрирования и ретуширования фотографий, был выпущен в 1990 году; и сейчас, спустя 30 лет и десятки версий, Photoshop предлагает почти бесконечный набор инструментов, подходящих фотографам, дизайнерам и художникам с бесконечным потенциалом для создания собственных изображений.

Для начинающего художника Photoshop может показаться устрашающим лабиринтом из меню, панелей и терминов, но цель этой книги –

сократить материал до самого необходимого, что нужно знать (и уметь) начинающему художнику. На протяжении обучения вы получите помощь от профессиональных художников в создании собственных потрясающих изображений и в совершенствовании своих любимых инструментов и техник. Помимо основных инструментов Photoshop, полезных функций и спрятанных хитростей, эта книга научит вас тому, как создавать эффектные, привлекательные и броские работы, основанные на планировании, (научных) исследованиях и теории искусства.

Вы можете быть новичком, обучающимся живописи, обычным художником, заинтересовавшимся инструментарием Photoshop, пользователем Photoshop, не применявшим его для рисования или даже просто заинтересовавшимся ради расширения кругозора читателем. Кем бы вы ни были, в этой книге вы найдете много новой информации, которая вдохновит и поддержит вас в вашем творческом путешествии вместе с Photoshop.

Мариса Левис,
редактор, 3dtotal Publishing

С чего начать?

Рекомендуется начать прочтение этой книги с первого раздела «Начало работы», так как там вы узнаете основные концепции и терминологию Photoshop. В этом разделе вы узнаете о кистях, слоях, наиболее часто используемых инструментах, познакомитесь с интерфейсом программы и другими важными навыками, а упражнения помогут вам применить полученные знания на практике.

Следующий раздел – «Практика» – состоит из четырех разнонаправленных проектов, в которых вы научитесь уникальным техникам и стилям создания изображения. Рекомендуется проходить разделы в таком порядке, чтобы не упустить ценные навыки.

Раздел «Текстуры и эффекты» состоит из множества небольших проектов на различные темы, например материалы, декорации (задний фон, пейзажи) и эффекты окружающей среды.

Затем располагается «Галерея вдохновения», в которой профессиональные художники делятся своими работами. Заключительный раз-

дел – «Основы живописи» – будет служить для вас трамплином во вселенную полезной теории, а также подведет итоги проделанной вами работы на протяжении всей книги.

Руководство

В описании проектов этой книги мы указали команды в меню программы, они выделены полужирным цветным шрифтом и помогут вам ориентироваться в меню и настройках программы. Последовательности команд, которые вам необходимо выполнить, будут выделены следующим образом: «Выберите команду меню **Edit** ⇒ **Copy** (Редактирование ⇒ Копировать), чтобы скопировать выделенный фрагмент».

Многие инструменты Photoshop могут быть вызваны с помощью **клавиш клавиатуры**, также выделенных полужирным шрифтом. Это поможет избежать долгих блужданий по меню и ускорит работу. Если необходимо нажать не одну, а сочетание клавиш, то в такой комбинации будет указан знак **+**, например: «Нажмите сочетание клавиш **Ctrl+C**, чтобы скопировать выделенный фрагмент».



Скачиваемые ресурсы


Такой значок означает, что вы можете бесплатно скачать необходимые файлы (например, PSD-файлы или шаблоны кистей), которые помогут вам выполнить задание. Для этого посетите сайт bit.ly/PhotoshopRUS. Также вы найдете список необходимых файлов в конце этой книги.

.....



Важные концепции и советы

Значком с лампочкой отмечен важный прием или понятие, которые сыграют важную роль в этом уроке. Убедитесь, что вы внимательно ознакомились с таким текстом, прежде чем переходить к следующим шагам.

Таким значком  отмечается полезный совет, касающийся вопросов использования программы Photoshop или живописи в целом. Советы могут улучшить ваши навыки цифровой живописи. Уделите немного времени, чтобы прочитать советы и попробовать применить их на практике.

.....



Цели обучения

В начале каждого раздела и урока вы ознакомитесь с перечнем целей – инструментов и приемов, которые вы изучите в процессе. Обращайте внимание на этот значок.



Начало работы

Самой большой трудностью для новичка в освоении программы Photoshop часто выступает изучение доступных инструментов, их расположения и работы с ними должным образом. Photoshop легок в использовании. Но чтобы освоить все тонкости этой программы, которые позволяют достигать результата различными способами, придется постараться. А лучший способ изучать, осваивать и запоминать все инструменты – постоянное их применение.

В этой главе концепт-художник и иллюстратор Игнацио Базан-Лацкано на примере двух работ покажет наиболее часто используемые в Photoshop инструменты. Каждая работа разделена на несколько этапов: практические упражнения и информативные руководства, которые ближе познакомят вас с полезными функциями Photoshop и тем, как они работают. К концу этой главы вы будете увереннее чувствовать себя в программе, познакомитесь с наиболее важными инструментами цифровой живописи и подготовитесь к главным четырем урокам.





Введение в цифровую живопись

Игнацио Базан-Лацкано

Все изображения © Игнацио Базан-Лацкано

Что такое цифровая живопись?

Цифровая живопись – процесс создания двумерного рисунка с помощью компьютерного обеспечения и (обычно) графического планшета со стилусом. Вам больше не нужен холст и время для высыхания краски, а гибкость, которую предлагает виртуальная среда Photoshop, превращает цифровую живопись в наиболее эффективный способ для творческих людей создавать яркие и сочные работы, используя бесчисленные вариации цветов, кистей и инструментов буквально по щелчку пальцев.

Создание цифрового рисунка требует, помимо моторных навыков и определенных знаний в сфере теории искусства, лишь наличие компьютера и графического планшета и никаких расходных материалов. Как вы узнаете из этой книги, в цифровой живописи используются те же правила цвета, валёры и композиции, что и в обычной.

Тем не менее вы также обнаружите, что использование программного обеспечения само по себе – отдельный навык, а инструменты программы помогут вам в творчестве. Вы научитесь подбирать цвета, создавать композиции, исправлять ошибки проще и гораздо эффективнее, когда изучите возможности, открывшиеся вам. Photoshop



предлагает огромный выбор инструментов, облегчающих рисование, и художники, представляющие различные специальности и стили, используют по-разному эти инструменты, но об этом вы узнаете из этой книги.

Почему именно Photoshop?

Я не всегда был цифровым художником. В начале своей карьеры я работал обычным иллюстратором и имел дело с традиционными носителями. Но когда я начал рисовать, используя планшет и монитор, это стало для меня совершенно новым языком, который поначалу требовал времени и некоторых усилий, чтобы привыкнуть к нему, но изменения оказались положительными и принесли свою пользу. С тех пор я освоил множество новых техник, улучшил свои навыки и в конце кон-

цов все чаще стал использовать цифровые инструменты.

Сейчас, если вы собираетесь работать в креативной сфере, например связанной с видеоиграми, фильмами или рекламой, то вы должны быть знакомы с программным обеспечением, считающимся стандартом де-факто в этой области, – это требование большинства профессиональных студий. С момента своего появления Photoshop стала основной программой для создания и редактирования изображений, программой, которой пользуются и любители, и профессиональные художники из разных стран, областей (в смысле отраслей) и жанров. Ее универсальность сделала ее основным инструментом 2D- и 3D-дизайнеров, фотографов – да почти любого художника, вносящего цифровой элемент в свое творчество.

Photoshop позволяет вам работать со слоями – разделять изображение на фрагменты, которые можно свободно пе-



ремещать, редактировать или удалять, в процессе работы изменять цвета, валёры и формы объектов; позволяет подражать инструментам (художников) из реального мира, например карандашам и кистям, создавать уникальные эффекты, которые в жизни создать бы не получилось. Программа делает возможным комбинировать элементы рисунка, живописи, фотографии и даже 3D-графику для создания цифровой иллюстрации. С помощью программы Photoshop вы получите практически любой эффект, а ограничивать вас будут лишь воображение и знание программы.

ОБУЧЕНИЕ PHOTOSHOP

Photoshop – сложная и мощная программа, но она может быть интуитивно понята и применена в практических целях. Профессионалу она предлагает широкий выбор инструментов и настроек, а новичок может ограничиться и необходимыми ему основами. Наиболее быстрый метод овладеть этими основами – практика на простых упражнениях-проектах, которые позволят вам легко получить и применить новое знание.

В этой вводной главе мы рассмотрим основные инструменты, техники и части интерфейса Photoshop, которые необходимо знать новичку в сфере цифрового рисунка. Эти основы помогут вам развивать собственные идеи, обучая вас необходимым навыкам.



Аппаратное и программное обеспечение

Перед тем как мы приступим к изучению Photoshop, необходимо убедиться, что у вас есть подходящее обеспечение как для запуска программы, так и для живописи. Здесь мы разберем основные требования к компьютеру и важные технические характеристики, на которые стоит обратить внимание.

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Совместимость

Программа Photoshop CC с графическим планшетом – ключевое требование этой книги. Для успешного выполнения всех заданий и создания цифровых рисунков в Photoshop вам понадобятся:

- компьютер под управлением операционной системы Windows или macOS, подходящий для запуска программы;
- графический планшет, подключаемый к компьютеру;
- чувствительный к нажатию стилус, которым вы сможете работать на своем планшете.

Photoshop подходит для большинства компьютерных процессоров, однако стоит удостовериться, что видеокарта в вашем компьютере удовлетворяет системным требованиям программы, в противном случае во время работы вы можете столкнуться с вылетами программы или другими проблемами. Чтобы проверить системные требования, посетите сайт helpx.adobe.com.

Также вам следует убедиться, что места на жестком диске и оперативной памяти вашего компьютера будет достаточно для установки и запуска программы. Минимальный объем оперативной памяти составляет 2 Гб, однако для плавной работы с большими файлами рекомен-



▲ Художник персонажей и иллюстратор Tehchan использует графический планшет. Фото © Tehcan ([instagram.com/tehchan_](https://www.instagram.com/tehchan_))

дуется иметь не менее 8 Гб оперативной памяти.

Объем свободного места на жестком диске зависит от количества и размера работ, которые вы планируете выполнять. Небольшой набросок займет пару мегабайт, однако объем полноценного цифрового рисунка может занимать сотни мегабайт на вашем жестком диске.

Стилус или мышь

Во время рисования важно, чтобы ваша рука и кисть двигались естественно, насколько это возможно. Компьютерная мышь не совсем подходит для решения задач цифровой живописи, так как не фиксирует силу нажатия и ей не удобно работать продолжительные промежутки времени, поэтому использование графического планшета и стилуса – рас-

пространная практика среди цифровых художников. Стилус оснащен кнопками по бокам, которые выполняют роль ластика или кнопок мыши.

Планшеты для рисования

Вы можете подключить планшеты для рисования (также называемые графическими) к компьютеру и рисовать в Photoshop с помощью них. Возможно, придется попрактиковаться некоторое время, чтобы, рисуя, смотреть только на экран. Планшеты различаются по размеру и встроенным функциям. Выбирайте его исходя из ваших потребностей и средств. Планшеты для рисования не стоит путать с планшетными компьютерами, такими как iPad: планшетные компьютеры могут работать и без компьютера, а графические планшеты – нет.

СОВЕТ

Клавиатурные сокращения

В Photoshop, как в Windows, так и в macOS, можно пользоваться сочетаниями клавиш, однако между ними могут быть небольшие различия. Горячие клавиши, указанные в этой книге, подходят для клавиатур компьютеров под управлением операционной системы Windows. В операционной системе macOS нажимайте клавишу **z** вместо **Ctrl** и клавишу **Option** вместо **Alt**.

Планшет с экраном

Некоторые художники предпочитают планшеты с экранами вместо графических. Такие планшеты можно использовать как самостоятельный инструмент или подключить к компьютеру как второй монитор, на котором можно рисовать, поэтому у вас не возникнут затруднения с зрительно-моторной координацией, как в случае с обычным графическим планшетом. В случае, если вы не уверены в своей координации, возможно, планшет с экраном вам подойдет больше, так как позволяет видеть перед собой и то, что вы рисуете, и саму кисть.

Тем не менее приобретение планшета с экраном – отличная инвестиция, так как многие художники, улучшая свое мастерство рисования, переходят на них.

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Подписка

Вы можете приобрести программу Photoshop, купив подписку в

СОВЕТ

Разделенный экран

Использование двух и более экранов весьма распространено среди профессиональных цифровых художников, особенно когда они работают в студиях. Такая практика позволяет организовать интерфейс Photoshop наиболее удобным образом, без ущерба для пространства вокруг рабочего холста. Второй экран также послужит подспорьем в работе, если на нем отображается референс.



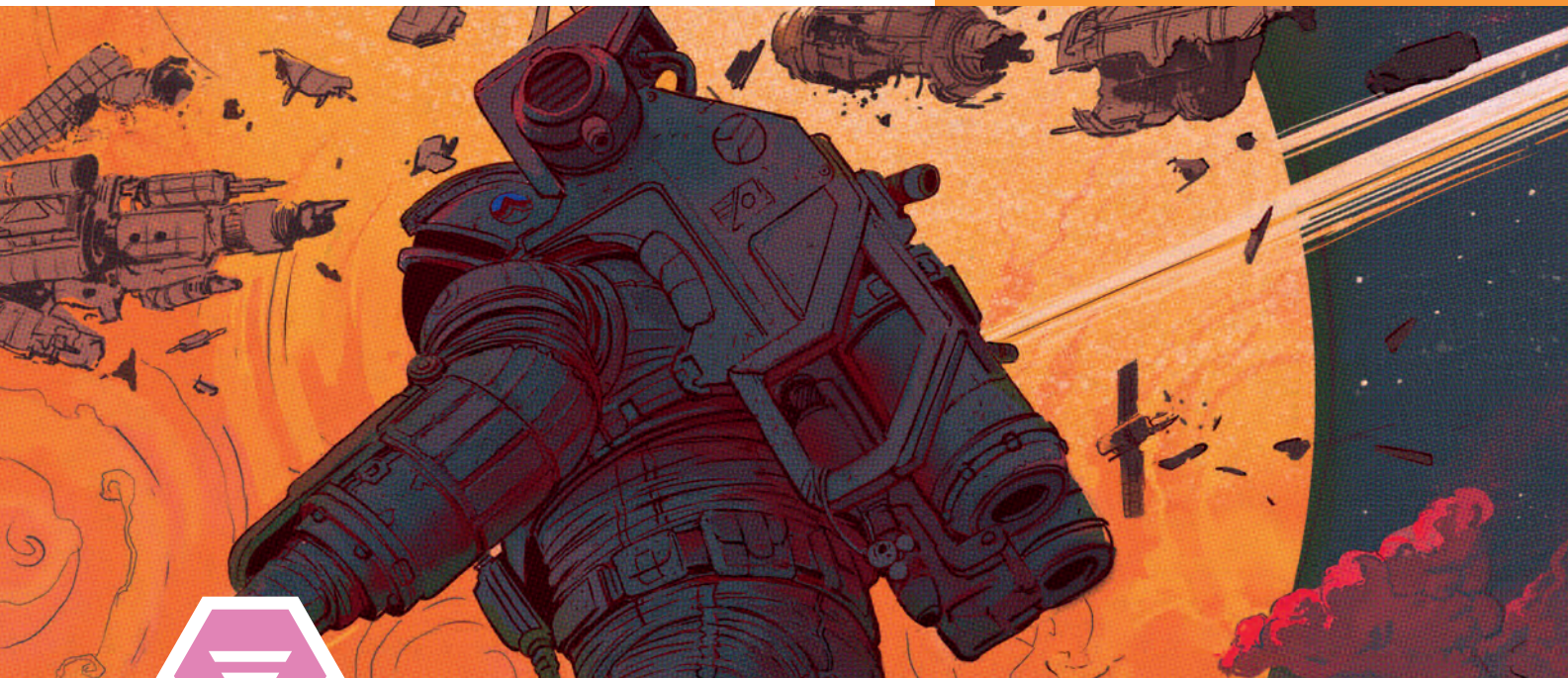
▲ Сюжетный художник Данна Ли использует планшет с экраном. Фото © (dannahyulee.com)

компании Adobe. В зависимости от своих целей можно выбрать одну из подписок: для учащихся и преподавателей, фотографов или полный пакет. Выбирайте подходящую подписку, отталкиваясь от своего бюджета и типа работ, которые хотите выполнять.

Пакет, который лучше всего подходит цифровым художникам, – «Все приложения Creative Cloud»: в него, помимо Photoshop, входят программы для анимации, видеомонтажа и графического дизайна. Также вы можете собрать собственный набор программ на сайте Adobe, однако по отдельности подписки могут оказаться дороже, чем весь пакет. Если вы хотите сос-

редоточиться только на цифровой живописи, фотографии или ретушировании, то вам подойдет подписка «Creative Cloud для фотографов», которая включает в себя все необходимые для этого программы.

Но если вы только-только начинаете свой путь в этой сфере и все, чего вы хотите, – ознакомится с программой, то Photoshop предлагает такую возможность: скачайте пробную версию, которая позволит бесплатно пользоваться программой в течение нескольких дней. Скачать пробную версию Photoshop можно с сайта [adobe.com](https://www.adobe.com).



Основные инструменты и техники

Игнацио Базан-Лацкано

Один из способов понять Photoshop – упрощение, т. е. использование наименьшего количества инструментов, ведь так вы сразу применяете полученные знания на практике. Цель этой главы – познакомить вас с наиболее важными инструментами Photoshop, позволить вам самостоятельно развивать свои творческие задумки, пока без погружения в технические сложности программы.

Последовательно рассматривая различные инструменты, мы создадим цифровой рисунок, используя самые простые техники, познакомимся с несложными способами делать наброски и добавлять валёры в изображение, тонировать его и прорисовывать детали. Далее в книге каждый из этих аспектов будет разобран подробнее, но цель этой работы – познакомить вас с наиболее часто используемыми инструментами (которые вы должны знать).

Проект разбит на несколько упражнений, каждое из которых сопровождается детальным описанием выбранных инструментов и техник. Благодаря этому вы сможете быстрее ознакомиться с ключевыми темами и применить знания на практике, но не стоит пытаться использовать все инструменты сразу – осваивайте их постепенно.

Цели

- Создание и настройка документа
- Настройка рабочей области
- Кисти и окрашивание

Упражнение 01: Базовый рисунок

- Создание слоев и взаимодействие с ними

Упражнение 02: Валёры

- Инструменты выделения
- Работа с валёрами
- Режимы наложения слоев

Упражнение 03: Цвет

- Коррекция цвета

Упражнение 04: Подготавливаем окончательную версию

- Сведение слоев
- Применение фильтров
- Сохранение документа



Такой значок обозначает прогресс вашего обучения !

НАСТРОЙКА НОВОГО ПРОЕКТА

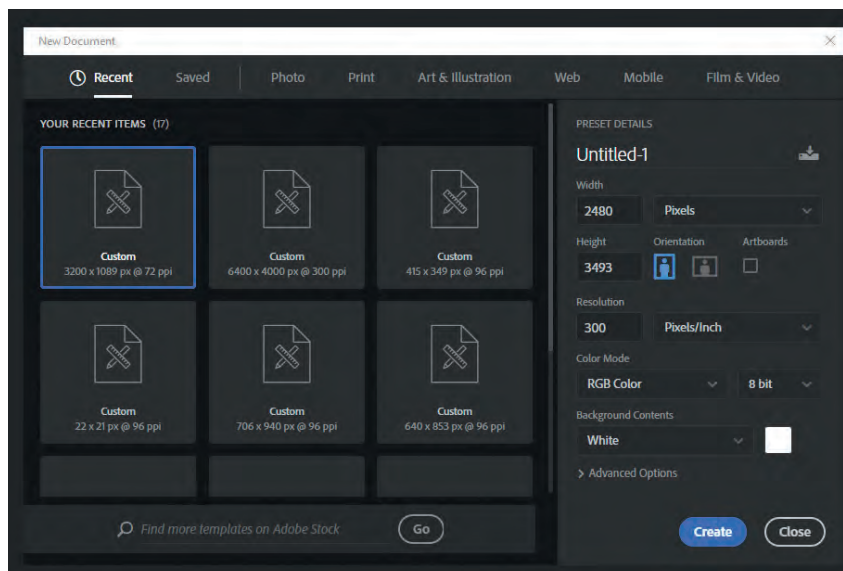
Прежде чем мы начнем создавать наш первый рисунок, давайте настроим холст и интерфейс под ваши требования.

01: Создание холста

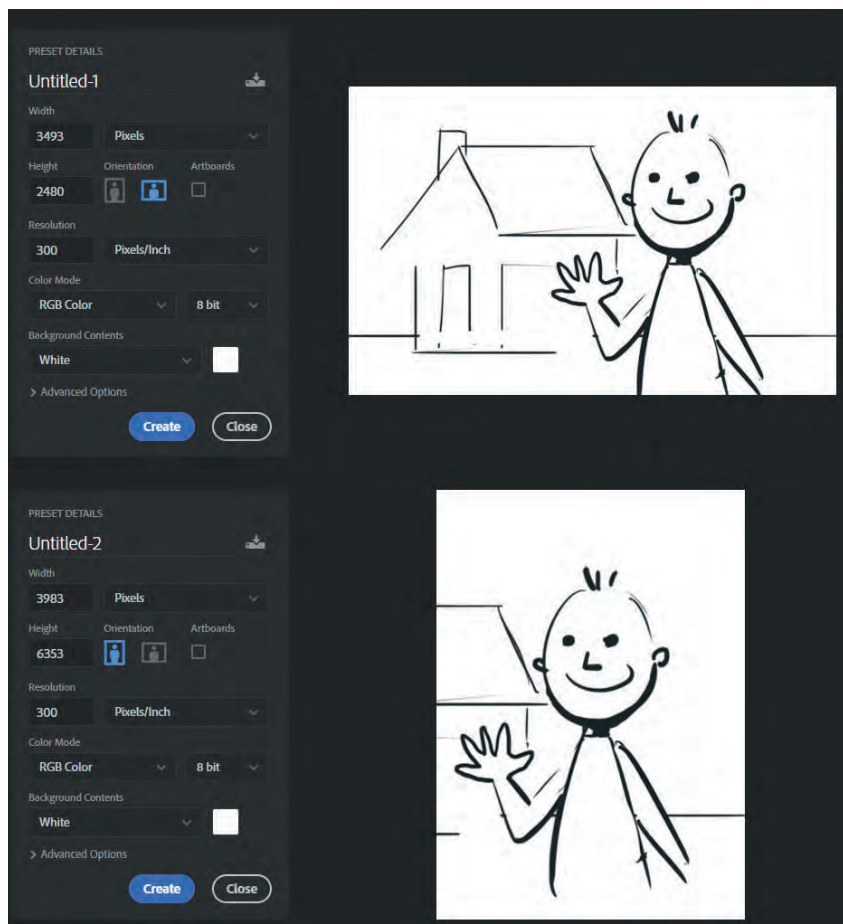
Когда вы запустите программу Photoshop, сначала вы увидите окно с двумя кнопками слева: **Create New** (Создать) и **Open** (Открыть). Первая команда создает новый файл, а вторая – открывает уже имеющийся. Нажмите кнопку **Create New** (Создать).

02: Высота холста и его ширина

Ширина и высота холста зависят от конечной цели проекта. Если вы хотите нарисовать портрет или обложку книги, то высота обычно оказывается больше ширины, если же кадр или пейзаж – тогда ширина должна быть больше. Сейчас нам необходимо создать чистый холст для набросков и проверки кистей, поэтому установите высоту и ширину где-то между 2500 и 3500 пикселями. Этого нам будет вполне достаточно, и холст не получится слишком большим.



▲ 01 Окно **New Document** позволяет выбрать предустановленный и указать собственный размер изображения



▲ 02 Альбомная (пейзажная) и книжная (портретная) ориентации подходят для сцен разных типов

03: Разрешение документа

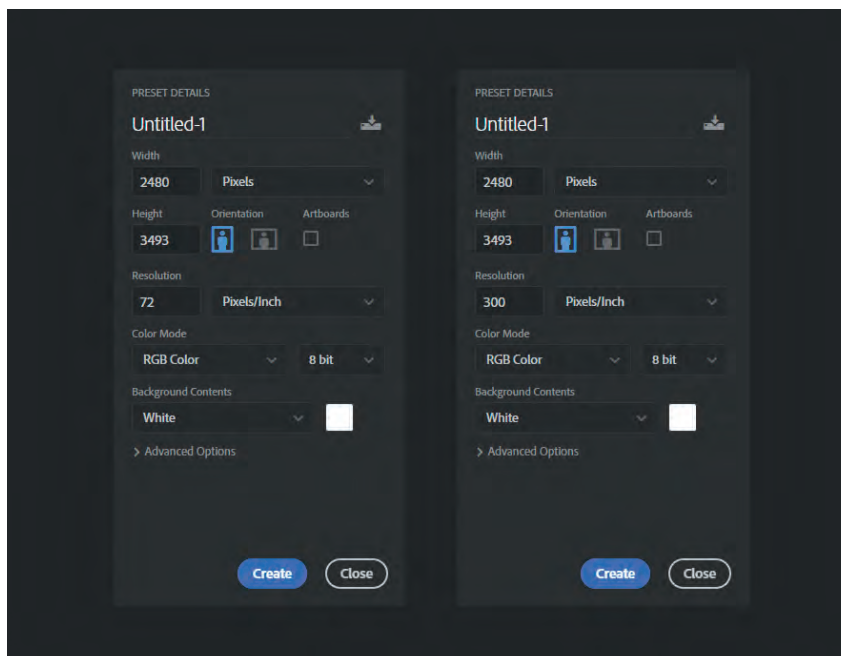
Ниже элементов управления для выбора размеров и ориентации холста находится поле выбора разрешения изображения (рис. 03а). Разрешение изображения напрямую зависит от конечной цели рисунка. И хотя оно не имеет отношения к размеру холста напрямую, от него зависит то количество информации, которое наш рисунок сможет в себя вместить. Чем выше число точек на дюйм (dpi), тем больше информации содержится в изображении, а значит, возрастает его качество и четкость.

Если изображение будет опубликовано на сайте или его будут просматривать с экранов мониторов или других девайсов, то подойдет разрешение 72 dpi. Такое разрешение подойдет для экранных изображений, а также для создания грубых набросков. Однако, если мы создаем изображения для печати на принтере, будь то плакат (постер) или обложка книги, советуем установить разрешение в районе 300 dpi или даже выше.

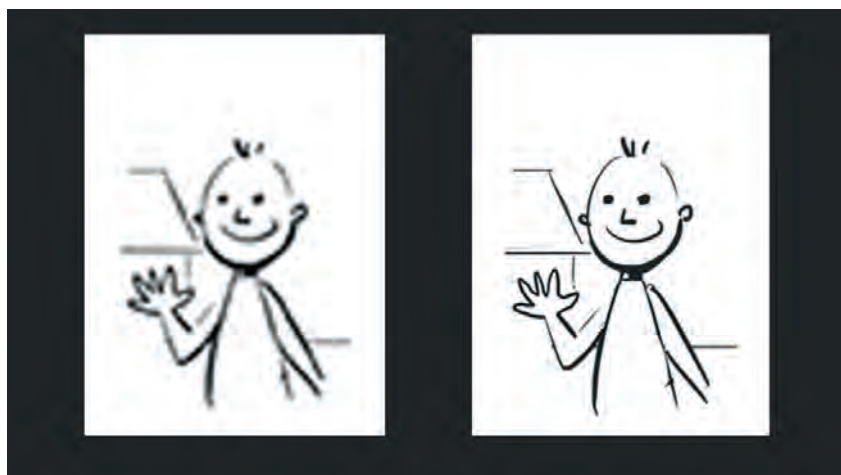
Если разрешение составляет 72 dpi, редактируя такой файл, вы столкнетесь с проблемами. Например, увеличивая изображение, вы увидите, как картинка распадается на отдельные пиксели. Но если же разрешение изображения будет 300 dpi или даже выше, то полученное в итоге изображение будет («физически») больше и изменение его размеров не приведет к потере качества (четкости). Поэтому изображения с высоким разрешением используются в печати (рис. 03б).

04: Цветовой режим и содержание фона

Также в окне создания нового документа видны и другие настройки: **Color Mode** (Цветовой режим) и **Background Contents**



▲ 03а Укажите разрешение изображения



▲ 03б Увеличение размера файла с низким разрешением приводит к нечеткому, некачественному изображению

(Содержимое фона). В раскрываемом списке **Color Mode** (Цветовой режим) вы можете выбрать режим RGB или CMYK. RGB основан на цветах, созданных светом, что делает этот режим более подходящим, если на изображение будут смотреть с экранов, а CMYK – на цветах, которые создаются чернилами, и, следовательно, этот режим подойдет изображениям, пред-

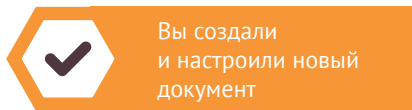
назначенным для печати. RGB идеально подходит для нашего проекта.

Раскрываемый список **Background Contents** (Содержимое фона) позволяет заполнить фон белым цветом, черным или выбрать собственный. Это окажется полезным в том случае, если вы предпочитаете работать на более светлом или темном фоне. Если настройки холста вас устраива-



▲ 04 Существует небольшая разница в цвете между режимами **RGB** и **CMYK**

ют, нажмите кнопку **Create** (Создать). Вы увидите холст в рабочей области Photoshop.



05: Рабочая область

Основное рабочее пространство Photoshop разделено на следующие области, выделенные на **рис. 05**.

А: Строка меню

Строка меню, расположенная горизонтально в верхней части

экрана, содержит раскрывающиеся пункты меню с многими важными функциями Photoshop.

- **File** (Файл)
- **Edit** (Редактирование)
- **Image** (Изображение)
- **Layer** (Слои)
- **Type** (Текст)
- **Select** (Выделение)
- **Filter** (Фильтр)
- **3D** (3D)
- **View** (Просмотр)
- **Window** (Окно)
- **Help** (Справка)

Большинство команд меню можно выполнить более быстрым способом, используя пане-

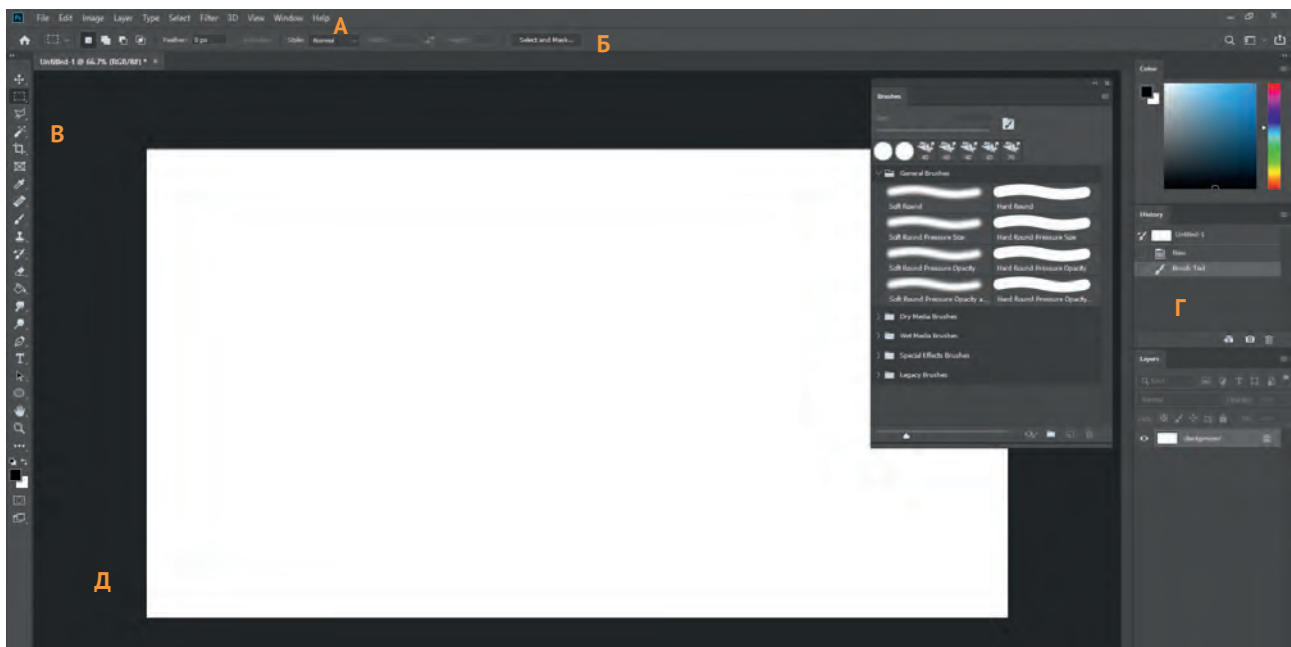
ли и клавиатурные сокращения, с которыми мы скоро познакомимся, также тут находятся некоторые инструменты, которые можно вызвать только через эти меню. Последовательности команд меню в этой книге отмечены оранжевым цветом.

Б: Панель параметров

Эта панель расположена под строкой меню и также располагается горизонтально вверху. На ней отображены настройки и информация об используемом в данный момент (активном) инструменте. Например, если вы выбрали инструмент **Brush** (Кисть), то в панели параметров будут отображены такие настройки, как размер и непрозрачность кисти.

В: Панель инструментов

Она располагается с левой стороны и выглядит как вертикальная полоса со всеми инструментами, сгруппированными в наборы. Для экономии места схожие инструменты группируются под одним значком. Если



▲ 05 Важные области интерфейса Photoshop

в нижнем правом углу значка есть маленький белый треугольник, то вы можете щелкнуть по нему правой кнопкой мыши или нажать и удерживать на нем левую кнопку мыши, чтобы развернуть меню инструментов из этой группы.

Вы можете перемещать или удалять инструменты по своему желанию, нажав кнопку редактирования панели инструментов, которая выглядит как три точки в ряд и располагается ниже. Однако лучше этим заниматься после того, как вы познакомитесь со всеми инструментами.

Г: Панели

В программе Photoshop могут отображаться десятки панелей, каждая из которых отражает информацию о конкретном инструменте. Они могут быть закреплены по краям окна программы или представлять собой отдельные, свободно перемещаемые окна поверх холста. Как правило, незакрепленные панели содержат значок * в верхнем правом углу, который закрывает их, и значок << или >>, позволяющий изменять их размер. Если несколько панелей закреплены по краю рабочей области, то такая стрелочка будет изменять размер всех этих панелей. Каждая панель также имеет значок в виде четырех горизонтальных линий, расположенный в правом верхнем углу. Вы можете щелкнуть мышью по нему, чтобы раскрыть меню с функциями и режимами соответствующей панели или инструмента. Вы можете увеличивать или уменьшать размер панели, потянув за ее нижний край.

Д: Окно документа

Окно документа вмещает в себя активный в данный момент

холст, а также другие файлы, открытые в Photoshop. Как правило, несколько открытых файлов будет представлено вкладками вверху экрана, так что вы сможете с легкостью переключаться между ними и менять их места, перетаскивая их.

Открыв меню **Window** ⇒ **Arrange** (Окно ⇒ Упорядочить), вы можете выбрать различные режимы отображения открытых файлов, например все сразу, один за другим. Чтобы вернуть стандартное отображение, выберите команду меню **Window** ⇒ **Arrange** ⇒ **Consolidate All to Tabs** (Окно ⇒ Упорядочить ⇒ Объединить все на вкладках).

Перемещайтесь по холсту, перетаскивая его мышью, нажав и удерживая клавишу **Пробел**, или выберите инструмент **Hand** (Рука) (клавиша **H**) на панели инструментов. Приближайте и удаляйте холст, нажав и удерживая клавишу **Ctrl** и нажимая клавиши **+** или **-** на клавиатуре, или используйте инструмент **Zoom** (Масштаб) (клавиша **Z**) на панели инструментов.

НАСТРОЙКА ПРОГРАММЫ

Вы можете изменять не только порядок и расположение панелей и инструментов, но и изменять пользовательский интерфейс, чтобы подстроить его под себя. Если же вы хотите сразу приступить к рисованию, то смело пропустите этот раздел, вернуться к нему вы сможете позже.

06: Рабочие среды

В Photoshop уже встроен набор пресетов (предустановок) интерфейсов, подходящих разным

СОВЕТ

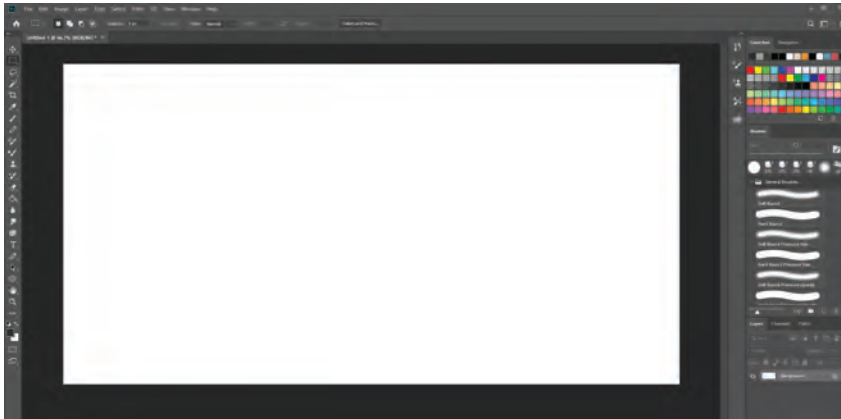
Закрепленные панели

Хотя использовать несколько незакрепленных (свободно плавающих) панелей может быть удобно, однако аккуратнее ваше рабочее место будет выглядеть, если панели будут прикреплены к определенным местам по краям экрана, к тому же так ими проще управлять. Когда вы подтаскиваете панель к краю рабочей области, возникает синее выделение, позволяющее вам закрепить панель. Вы можете закрепить несколько панелей у каждого края, расположив их вертикально друг над другом или горизонтально друг за другом. Вы можете изменять их размер, чтобы увеличивать или уменьшать рабочую область. В любой момент можете убрать закрепленную панель. Для этого открепите ее, оттащив от края, и щелкните мышью по значку * в верхнем углу. Вы можете закрыть несколько стандартных панелей, однако для художников панели **Color** (Цвет) и **Layers** (Слои) очень важны.

Если вам надо восстановить закрытую панель, перейдите в раздел **Window** (Окно) в строке меню: все отображаемые панели будут отмечены флажками.

пользователям – от художников до фотографов и 3D-художников, – и по-разному организующих рабочее пространство. Вы найдете список этих пресетов в меню **Window** ⇒ **Workspace** (Окно ⇒ Рабочая среда).

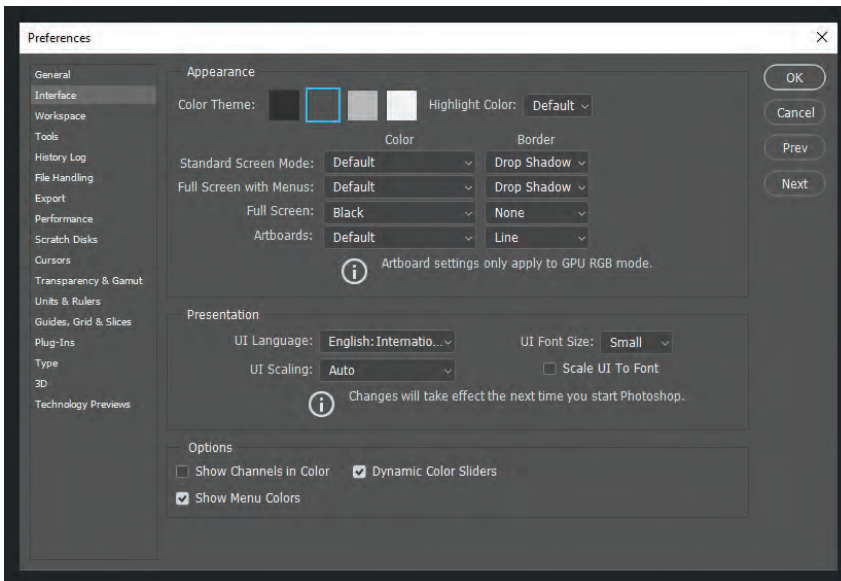
В учебных целях эта книга опирается на стандартный вид интерфейса Photoshop, но вы можете ознакомиться с различными пресетами интерфейсов, например с вариантом **Painting** (Рисование). Какой бы вариант вы ни выбрали, вы все равно можете самостоятельно настраи-



▲ 06 Окно Photoshop с рабочей средой **Painting**

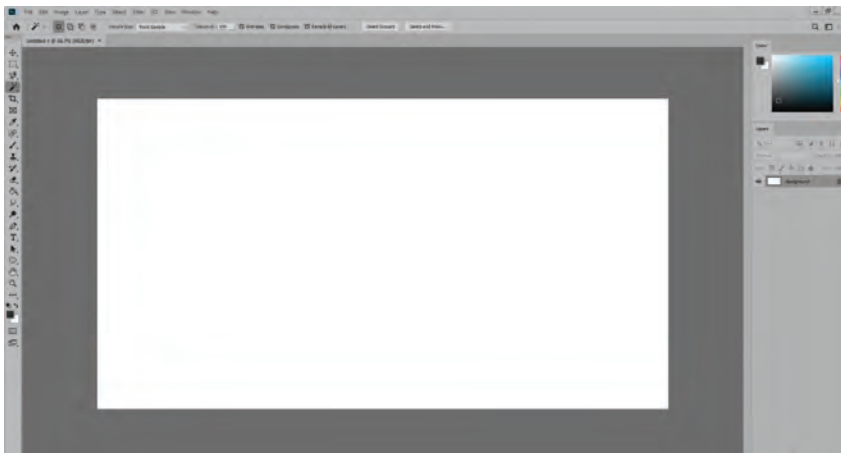
вать панели и инструменты, как пожелаете. Как только вы освоитесь в варианте собственного интерфейса, можете сохранить его. Для этого выберите команду меню **Window** ⇒ **Workspace** ⇒ **New Workspace** (Окно ⇒ Рабочая среда ⇒ Новая рабочая среда). Создавайте различные пресеты рабочей среды для различных задач и проектов.

07: Установки пользовательского интерфейса (UI)



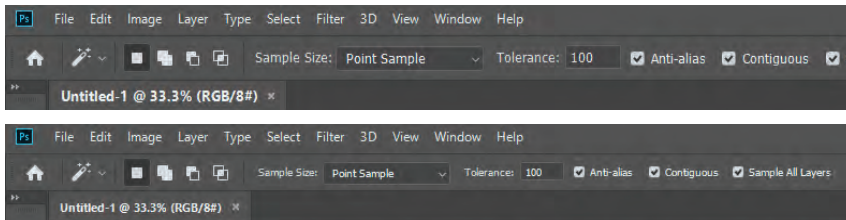
▲ 07a Окно с настройками интерфейса

Также вы можете изменять цвет и размер элементов пользовательского интерфейса Photoshop, для этого выберите команду меню **Edit** ⇒ **Preferences** ⇒ **Interface** (Редактирование ⇒ Настройки ⇒ Интерфейс) (рис. 07a). Здесь вы можете выбрать одну из стандартных цветовых тем (темно-серую, умеренно-серую или светло-серую). Темно-серый интерфейс используется по умолчанию, как показано в книге, на такой интерфейс легче смотреть долгое время, однако, возможно, для вас более удобным окажется светлая его версия (рис. 07б). Также тут расположены элементы управления для выбора языка интерфейса и размера шрифта (по умолчанию установлен малый размер) (рис. 07в). Чтобы применить изменения, необходимо перезапустить программу.

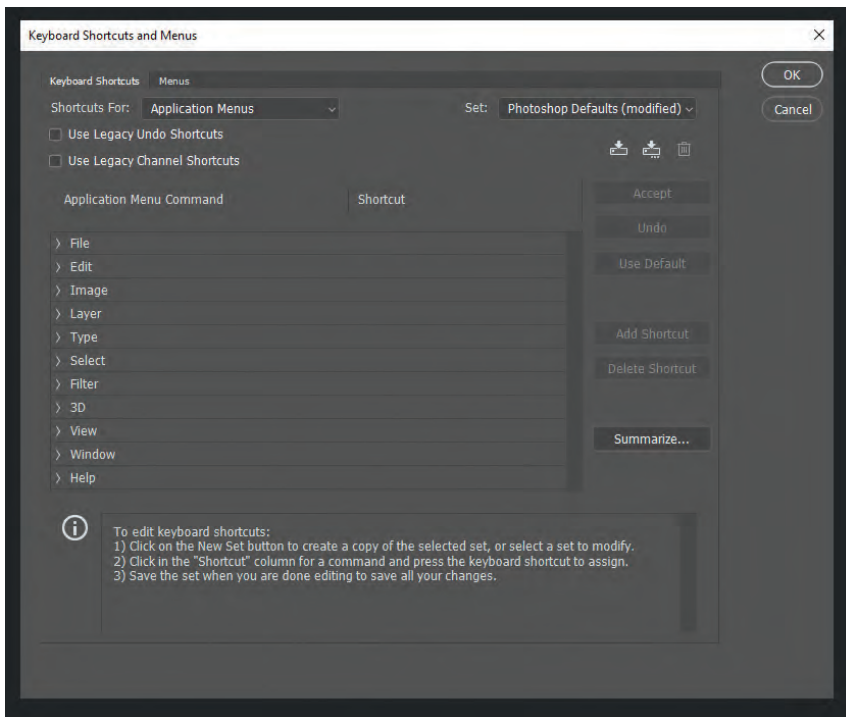


▲ 07б Светло-серая схема Adobe Photoshop

Советуем изучить диалоговое окно с настройками программы, так как здесь настраивается множество аспектов Photoshop, начиная от прозрачности цвета сетки и стилей курсора до выделения оперативной памяти и поведения мыши. Однако в книге эти настройки оставлены стандартными.



▲ **07в** Большой или малый размеры шрифта



▲ **08** Параметры сочетаний клавиш

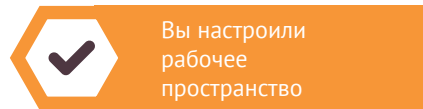
08: Клавиатурные сокращения

Клавиатурные сокращения – важная часть любого программного обеспечения, особенно таких сложных программ, как Photoshop, позволяющая экономить время. Выполнив команду меню **Edit** ⇒ **Keyboard Shortcuts** (Редактирование ⇒ Клавиатурные сокращения), вы найдете все категории инструментов Photoshop и настроите их клавиатурные сокращения под себя (рис. 08). Вы можете назначить отдельное сочетание клавиш для любимого инструмента, выбрав его имя в списке и нажав нужную комбинацию

клавиш. Если такая комбинация уже используется для другого инструмента, вы увидите предупреждение, в таком случае выберите новую комбинацию или измените комбинацию для предыдущего инструмента.

Полезно установить флажок **Use Legacy Undo Shortcuts** (Использовать старые клавиши для операции отмены). В более новых версиях Photoshop сочетание клавиш **Ctrl+Z**, обычно последовательно отменяющее действия пользователя, делает шаг назад, т. е. отменяет последнее изменение и возвращает его (при повторном нажатии **Ctrl+Z**). Флажок **Use Legacy Undo Shortcuts** (Ис-

пользовать старые клавиши для операции отмены) назначит для операции отмены) назначит для операции отмены) **Ctrl+Z** и **Ctrl+Y** команды вперед и назад, соответственно, позволяя вам перемещаться по последовательности действий вперед и назад, нажимая эти клавиши.



Слои

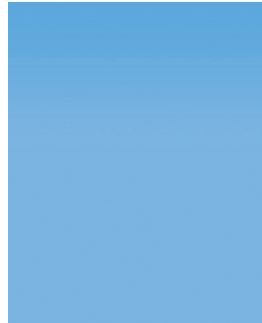
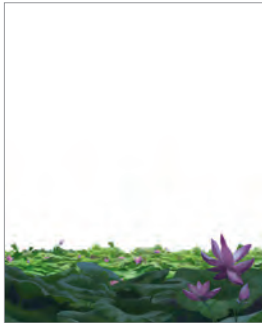
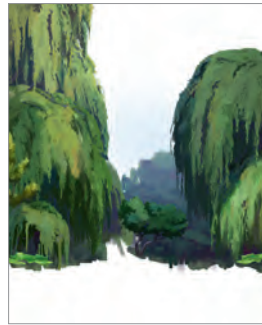
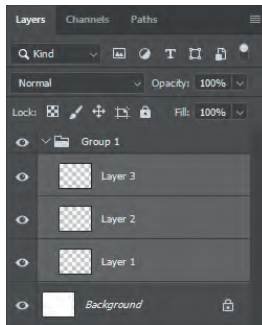
Раз определены размеры и разрешение холста, вы готовы приступить к работе над новым слоем.

09: Что такое слои?

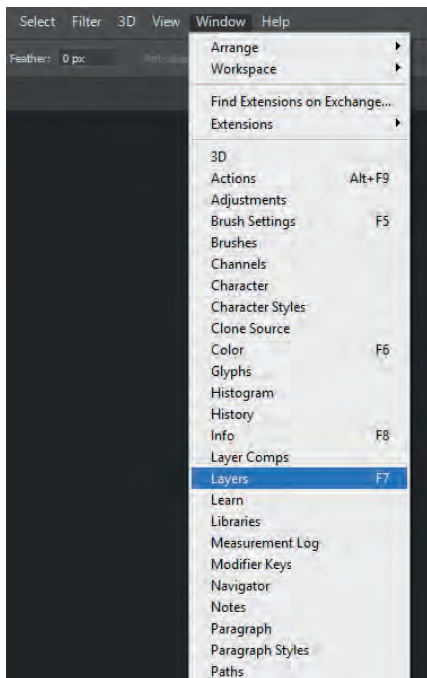
Программа Photoshop отличается использованием слоев в изображениях. Они – важное преимущество цифровой живописи, так как позволяют организовать ваш рабочий процесс, легко вносить изменения и редактировать или удалять различные фрагменты. Файл формата PSD (Photoshop Document) похож на сэндвич. Он состоит из слоев, и каждый из слоев накладывается или влияет на нижележащие слои (рис. 09). Свободная работа с несколькими слоями позволяет легко изменять или убирать части изображения.

10: Панель Layers

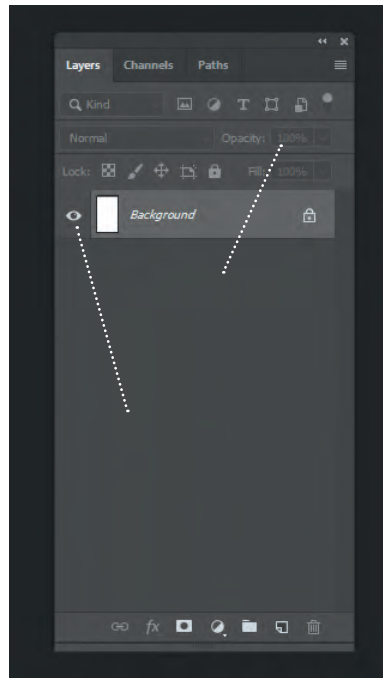
Чтобы открыть панель **Layers** (Слои), в которой отображаются миниатюры ваших слоев, выберите команду меню **Window** ⇒ **Layers** (Окно ⇒ Слои) (рис. 10а). Команда откроет панель **Layers** (Слои) (рис. 10б), которую можно свободно перемещать или закрепить у края рабочей области. Как правило, в ней будет расположен стандартный слой **Background** (Фон), который представляет основу холста – чистый лист для



▲ 09 Пример простой компоновки слоев в Photoshop. Изображения Харрисона Томбры Иньфаовзя (см. стр. 170)



▲ 10a Если панель **Layers** не отображается, вам надо выбрать ее в меню **Window**



▲ 106 Панель **Layers**, на которой можно создавать, удалять, организовывать и редактировать слои изображения

рисования. Вы можете нарисовать весь свой рисунок прямо на нем, но гораздо удобнее организовать рисунок, создав несколько слоев, так проще исправлять допущенные ошибки.

Более подробно функционирование слоев мы рассмотрим позже, а сейчас в качестве краткого итога скажем, что вы можете:

- нажав и удерживая кнопку мыши на имени слоя, перетаскивать слой, чтобы **перемещать** его в списке (стеке) слоев;
- **отображать/скрывать** содержимое слоя, щелкая мышью по переключателю видимости слоя в виде глаза слева от миниатюры слоя. Это удобно, если вы хотите увидеть изображение без эффектов или поработать с нижележащими слоями;
- увеличивать или уменьшать **прозрачность** слоя, перетаскивая ползунковый регулятор **Opacity** (Непрозрачность);
- изменять то, как слои **взаимодействуют** друг с другом, выбирая **режимы наложения** (подробнее о них на [стр. 45–46](#));
- использовать такие незаменимые инструменты, как **слои-маски** и **корректирующие слои**. Со всем этим вы познакомитесь в ходе выполнения заданий этой книги ([см. стр. 100](#)).

Вы также можете щелкнуть правой кнопкой мыши по миниатюре слоя на панели **Layers** (Слои), чтобы выбрать размер миниатюры слоя. На следующей странице представлены описания функций ключевых элементов управления, расположенных на панели **Layers** (Слои).

Значки на панели Layers

Панель **Layers** (Слои) предлагает доступ ко множеству свойств и настроек слоев. Некоторые из них используются редко, а потому не приведены здесь, а другие важны для любого цифрового художника.



Закрепить прозрачность пикселей

Эта опция не позволит редактировать прозрачные пиксели слоя. Она очень полезна, если вы создали силуэт и не хотите раскрасить пространство за его границами.



Закрепить цвета пикселей

Это не даст вам возможности изменять какой-либо из пикселей выбранного слоя. Вы можете перемещать слой целиком, но не изменять его вид кистью или выбранным элементом (рисовать на нем).



Закрепить положение

Эта опция не позволит вам по ошибке сдвинуть слой. Вы можете редактировать его содержимое, но не сможете вынести его за границы холста.



Закрепить все

Не позволит вам вообще вносить какие бы то ни было изменения в слой. Если слой закреплен полностью, он не может быть смещен или отредактирован, пока не будет разблокирован.



Связать слои

Выберите несколько слоев и нажмите эту кнопку, чтобы связать их, так вы сможете применять трансформации и корректировать их вместе. В отличие от группы слоев, связанные слои могут быть и не сгруппированы друг с другом.



Добавить стиль слоя

Эта кнопка вызовет меню настраиваемых стилей слоя, также вы можете его открыть, выбрав команду меню **Layer** ⇒ **Layer Style** (Слои ⇒ Стиль слоя). Эти стили неdestructивны, то есть они не вносят перманентных изменений в сам слой и могут быть отредактированы или удалены в любой момент.



Добавить слой-маску

Эта кнопка добавляет слой-маску на текущий слой. Маска отображается в виде второй миниатюры слоя, щелкните по ней мышью, чтобы начать работу с маской.



Создать новый слой-заливку или корректирующий слой

Эта кнопка вызывает меню с настройками, связанными с цветом, позволяя редактировать слой, корректируя такие характеристики, как цветовой тон и насыщенность. Эти изменения также неdestructивны и могут быть удалены.



Создать новую группу

Создает новую группу слоев – папку, в которую можно поместить слои, чтобы они были более упорядоченными. Группа слоев может включать в себя вложенные группы слоев.



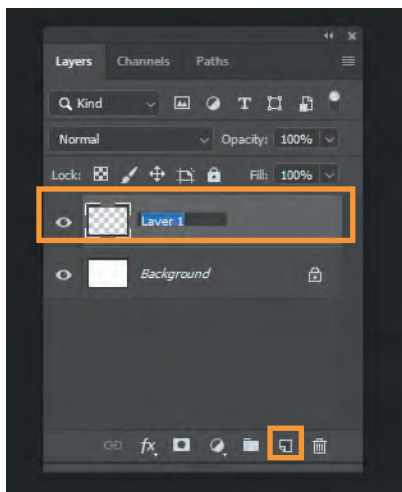
Создать новый слой

Моментально создает новый слой на панели **Layers** (Слои). В отличие от команды меню **Layer** ⇒ **New** ⇒ **Layer** (Слои ⇒ Новый ⇒ Слой) не открывает диалоговое окно, позволяющее указать имя и режим наложения. Просто создает чистый стандартный слой со стандартным именем.



Удалить слой

Нажмите эту кнопку или перетащите на нее слой, чтобы его удалить. В появившемся окне подтвердите удаление. Если вы не хотите, чтобы оно появлялось вновь, установите флажок **Don't show again** (Не показывать снова).



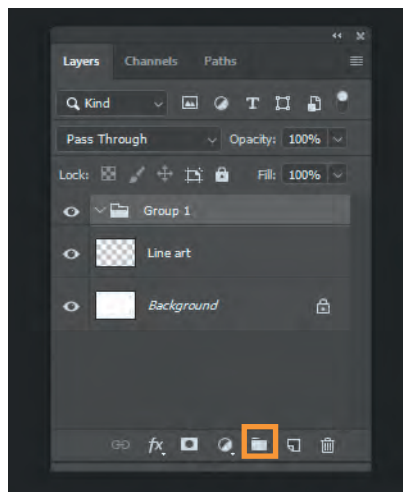
▲ **11** Присваивайте новым слоям понятные имена, чтобы вам было проще управлять проектом

11: Создание слоя

Вы создадите новый слой, выполнив команду меню **Layer ⇒ New ⇒ Layer** (Слои ⇒ Новый ⇒ Слой) (**Shift+Ctrl+N**) или нажав кнопку **Create new layer** (Создать новый слой) в нижней части панели **Layers** (Слои). Первый способ вызовет диалоговое окно, где вы можете указать имя слоя до того, как нажмете кнопку **OK**, тогда как второй способ создаст новый слой без уведомления.

Чтобы изменить имя созданного ранее слоя, дважды щелкните мышью по его имени на панели **Layers** (Слои) и введите новое имя. В завершающей стадии проект может содержать 20–30 слоев, иногда больше, поэтому удобно давать им названия вроде «набросок» или «базовый цвет».

Новый слой по умолчанию будет пустым, а с помощью переключателя видимости слоя в виде глаза вы можете отображать/скрывать содержимое слоя. В отличие от заблокированного фонового слоя вы сможете редактировать прозрачность и способы наложения прочих слоев, используя раскрывающиеся списки в верхней части панели **Layers** (Слой).



▲ **12a** Чтобы создать группу слоев, нажмите кнопку в виде папки или перетащите выбранные слои на эту кнопку

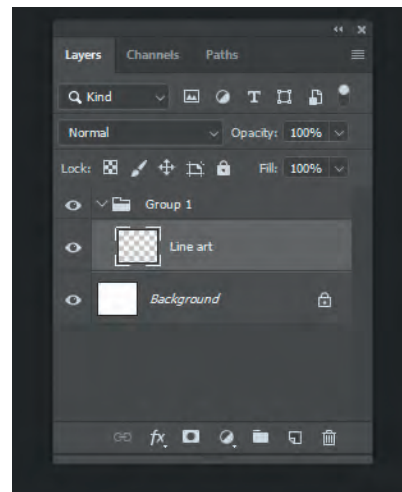
СОВЕТ

Выбор слоя

Чтобы выбрать слой, однократно щелкните по нему мышью. Удерживайте нажатой клавишу **Shift**, чтобы выбрать несколько смежных слоев, и удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**, чтобы выбрать несколько несмежных слоев.

12: Группы слоев

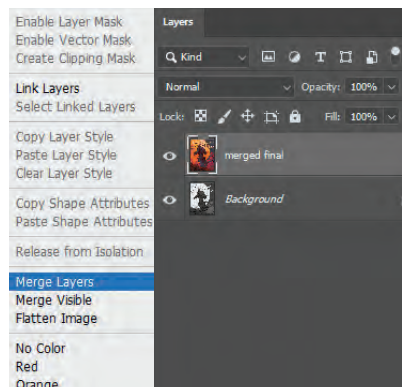
Вы также можете организовать слои в группы слоев. Нажмите кнопку в виде папки в нижней части панели **Layers** (Слои), чтобы создать группу слоев (рис. 12a), а затем перетащите в нее слои (рис. 12б). Либо просто перетащите слои на кнопку в виде папки, чтобы объединить их в группу. Группа слоев может быть развернута или свернута для упрощения навигации, а содержимое папки полностью скрыто щелчком мыши по переключателю видимости слоя. Как и слои, вы можете переименовывать группы, щелкая мышью по их именам.



▲ **12б** Слои можно перетащить в уже имеющуюся папку, чтобы лучше организовать ваш документ

13: Объединение слоев

Объединение слоев – еще одна организационная функция, которая окажется полезной во время выполнения проектов и самостоятельных заданий этой книги. Чтобы объединить слои, выберите их, щелкните по ним правой кнопкой мыши и выберите пункт **Merge Layers** (Объединить слои) в контекстном меню или нажмите сочетание клавиш **Ctrl+E**. Вы увидите, как это работает, на стр. 37. Но будьте осторожны с этой функцией: после объединения слоев вы не сможете их разделить.

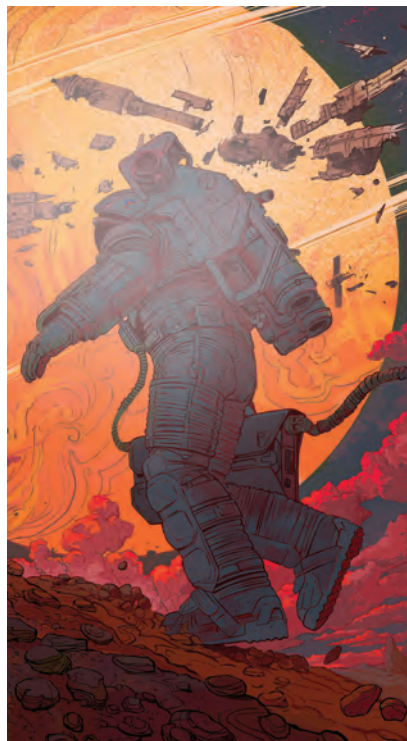
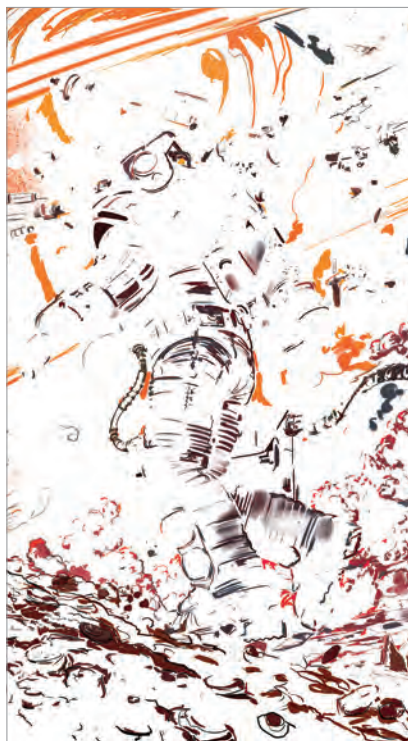
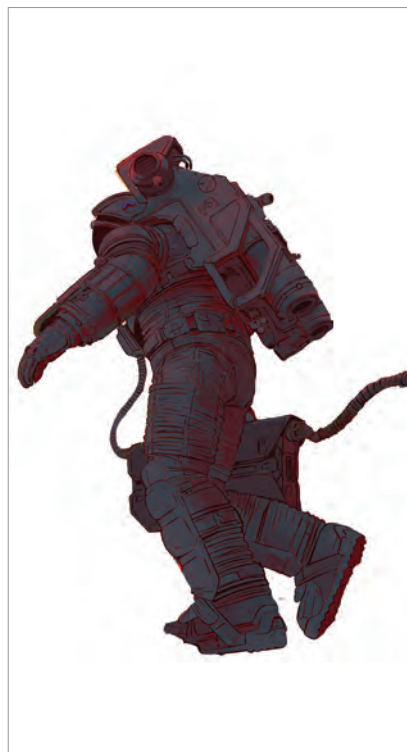


▲ **13** Как только слои объединятся, они будут отображаться как один слой на панели

СОВЕТ

Планирование слоев

Как вы увидите в последующих проектах, полезно заранее спланировать слои и продумать, как их организовать. В данном примере иллюстрации астронавта, над которой вы будете работать в этой главе, изображение разделено на передний план, персонажа, фон, дополнительную детализацию и окончательную коррекцию освещения. В конечном итоге вы найдете комфортный подход к слоям, но различные проекты и сцены могут потребовать применение различных подходов, которые лучше продумать заранее.



▲ Продумайте, как можно разделить идею на различные слои, это упростит процесс ее реализации

Кисти

Теперь, когда у вас есть представление о том, как настроить документ и слои, мы рассмотрим, как добавить на холст немного красок. В Photoshop встроен огромный набор кистей, начиная от простых круглых до сложных копий реальных инструментов художников. Хотя цифровые кисти и не ведут себя так же, как и настоящие, Photoshop отлично справляется с имитацией многих аспектов физических мазков кистью и часто предлагает весомые преимущества, позволяя настраивать их поведение буквально за секунды. Вы можете создавать собственные кисти или скачивать дополнительные наборы кистей, которыми в интернете делятся другие художники. Возможности бесконечны, но на этих страницах мы бегло познакомимся с самими важными и полезными кистями в программе Photoshop CC.

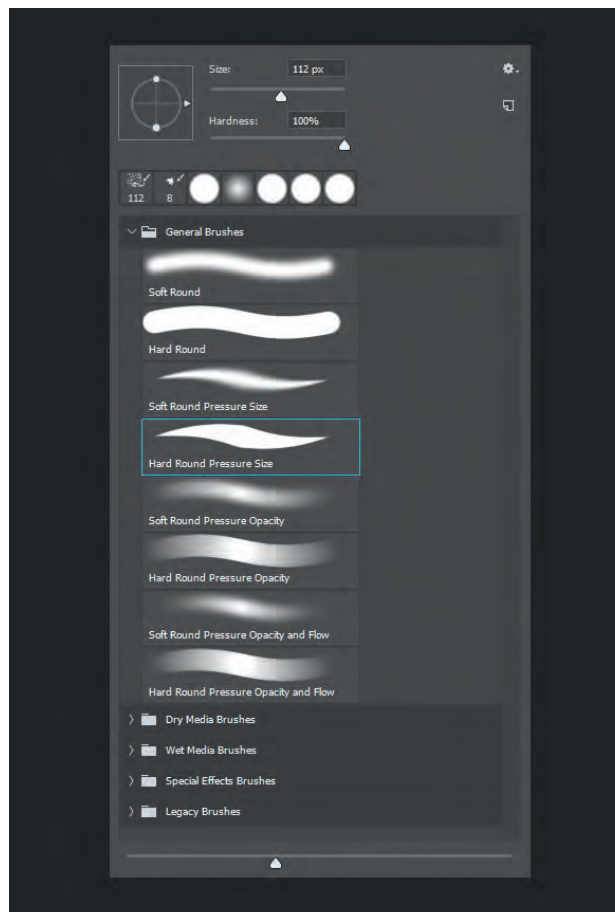
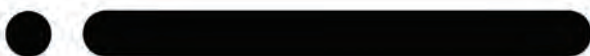
14: Доступ к пресетам кистей

Когда вы выбираете инструмент **Brush** (Кисть) на панели инструментов или нажимаете кнопку **B** на клавиатуре, вы автоматически получаете в свое распоряжение целый ряд различных типов кистей. В Photoshop есть несколько панелей, которые позволяют вам получать доступ к кистям и их настройкам. Одна из них – панель предустановок кисти – изображена на **рис. 14**. Доступ к ней вы получите, щелкните мышью по значку выбранной в данный момент кисти на панели параметров. Таким образом вы можете получить быстрый доступ к имеющимся и недавно использованным кистям, а также элементам управления, настраивающим размер и форму кисти. Стандартные кисти, установленные в Photoshop, поделены на группы: основные кисти, сухие, влажные и кисти со специальными эффектами. Просмотрите папки и выберите кисть, которую хотите использовать.

15: Ключевые основные кисти

Жесткая круглая

Жесткая круглая кисть наиболее часто используется многими художниками. Ее простота – отличная база для наложения текстур, динамики рассеивания и многих других опций. Эта кисть – хорошая отправная точка, если вы только начинаете привыкать к созданию мазков кистью в цифровом формате.



▲ 14 Раскрывающаяся панель предустановок кисти – это всего лишь один из способов доступа к кистям

Мягкая круглая

Мягкая круглая кисть похожа на жесткую круглую с тем лишь исключением, что она создает более мягкие мазки. Эта кисть прекрасно подойдет, если вы хотите нарисовать область с помощью простой кисти и не сосредоточены на достижении ясных, четких контуров.



16: Ключевые сухие кисти

Карандаш

Этот тип кисти имитирует графитовый карандаш. Кисть называется **Kyle's Drawing Box - HappyNB** (Набор для рисования Kyle – веселый карандаш NB) и имеет большой штрих, но вы можете уменьшить ее размер для достижения более аутентичного карандашного эффекта. Настройка ее непрозрачности и нажима позволит создавать

более легкие штрихи, что поможет воссоздать поведение настоящего карандаша.



Уголь

Кисть **KYLE Bonus Chunky Charcoal** (Неровная угольная текстура KYLE (дополнительно)) имитирует рисунок углем. Поэкспериментировать с настройками будет хорошей идеей, чтобы увидеть, какие эффекты она может создать. Экспериментирование поможет вам сгенерировать идеи для собственных кистей, о которых вы узнаете позже в этой главе.



17: Ключевые влажные кисти

Чернила

Кисть **KYLE Ultimate Inking Thick 'n Thin** (KYLE Ultimate – черчение Thick 'n Thin) воссоздает пятнистое поведение чернильной кисти. Настройки формы у этой кисти зависят от интенсивности штрихов стилуса, когда вы рисуете. Это одна из причин, почему планшет для рисования важен, мы это обсуждали на [стр. 16](#).



Масло

Kyle's Real Oils – 01 (Масло Kyle Real Oils – 01) – микс-кисть. На это указывает значок мокрой кисти рядом с ней на панели настроек кисти. Микс-кисти подражают эффекту смешивания красок на холсте и представляют собой мощный инструмент, привыкание к которому потребует достаточного количества времени. Мы будем знакомиться с микс-кистями, начиная со [стр. 130](#).



18: Ключевые кисти со специальными эффектами

Разбрызгивание

Кисть **The Splatter Bolt Tilt** (Разбрызгивание с наклоном вниз) создает эффект разбрызгивания и служит для рисования окружающих частиц. Этот вид кисти обычно используется в цифровой живописи для финальных мазков, но также поможет в создании интересной текстуры на сплошной области крупного рисунка.



Листва

Кисть **Foliage Mix 2** (Листва, комбинация 2) имеет органическую форму и используется при рисовании небольших живых изгородей, кустов или даже джунглей. Она демонстрирует потенциал концептуальных кистей. Вы можете использовать эту кисть с различными настройками, чтобы изменять мазки, которые она создает.



СОВЕТ

Режим симметрии

При выборе определенных кистей вы увидите значок в виде бабочки в правой части панели параметров. Нажав эту кнопку, вы сможете выбрать режим симметрии (вертикальный или горизонтальный), нарисовать центральную линию и симметрично отразить мазки.

19: Устаревшие кисти

Старые версии программы Photoshop включали в себя большое количество кистей, которые скрыты в Photoshop CC. Чтобы получить к ним доступ, нажмите кнопку в виде шестеренки в верхней части панели предустановок кистей и выберите

пункт **Legacy Brushes** (Устаревшие кисти). Вы загрузите множество папок с кистями из предыдущих версий программы Photoshop. Некоторые из кистей могут быть ограниченными в размере и разрешении по сравнению со стандартными кистями Photoshop CC, но некоторые кисти и эффекты могут пригодиться. К ним относятся кисти **Flat 35px** (Плоская 35 пикс) и **Rough Round Bristle** (Круглая с грубой щетиной).

Плоская 35 пикс

Динамическая, сильно наклоненная кисть находится в папке **Legacy Brushes** ⇒ **Calligraphic Brushes** (Устаревшие кисти ⇒ Каллиграфические кисти). Ее размер довольно невелик – 35 пикселей, но вы можете создать свою версию этой кисти, но с большим размером, изменив кисть **Hard Round** (Жесткая круглая) до 0 % округлости формы и указав угол на панели предустановок кисти.



Круглая с грубой щетиной

Эта кисть находится в папке **Legacy Brushes** ⇒ **Thick Heavy Brushes** (Устаревшие кисти ⇒ Широкие кисти). Полупрозрачный и неровный, шероховатый контур мазка делают кисть полезной для моделирования эффекта сухой краски или чернил. Как и у угольной кисти, кончик этой кисти выглядит маленьким и рассеянным, но сам мазок имеет совсем другой эффект.

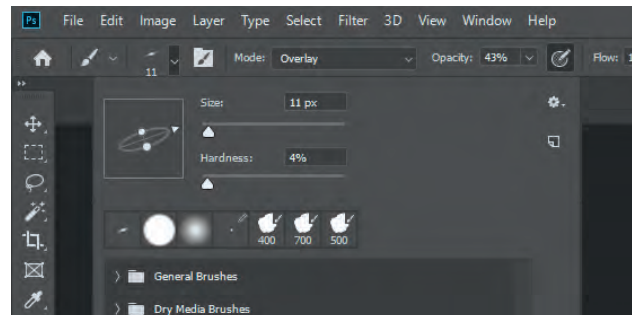


20: Настройки кистей

Открывающаяся панель предустановок кистей, панель **Brushes** (Кисти) (очень похожая, но отдельная панель, доступная с помощью команды меню **Windows** ⇒ **Brushes** (Окно ⇒ Кисти)) и панель параметров предлагают несколько настроек, легкодоступных в процессе работы с кистью. Более сложная панель **Brush Settings** (Настройки кисти) вызывается нажатием кнопки в виде папки на панели параметров (рис. 20a) или нажатием клавиши **F5**. Вместо выбора одного из пресетов эта панель позволяет более тщательно настраивать особенности поведения кисти, например рассеивание, текстуру или шум, и определить, какие аспекты цвета, размера и непрозрачности

чувствительны к нажатию (рис. 20б). Результаты таких настроек будут подробнее рассмотрены в этой книге, в частности на **стр. 130**.

Большинству начинающих пользователей достаточно знать основные элементы управления настройками кисти, а именно вкладки **Shape Dynamics** (Динамика формы) и **Transfer** (Передача), где вы можете контролировать, как давление пера вашего стилуса влияет на размер и непрозрачность кисти. Обзор этих настроек приведен справа.



▲ **20a** Выберите инструмент **Brush**, чтобы получить доступ к дополнительным настройкам кисти на панели параметров



▲ **20б** Панель **Brush Settings** содержит множество настроек кисти

Size (Кегль)

На панели предустановок кисти, панели **Brushes** (Кисти) или панели **Brush Settings** (Настройки кисти) перетаскивайте ползунковый регулятор или вручную введите число, чтобы установить диаметр кончика кисти в пикселях.

Angle / Roundness (Угол/форма)

На панели предустановок кисти или панели **Brush Settings** (Настройки кисти) перетаскивайте маркеры на окружности в области просмотра формы кисти, чтобы настроить угол и округлость кончика кисти.

Hardness (Жесткость)

На панели предустановок кисти или панели **Brush Settings** (Настройки кисти) перемещайте ползунковый регулятор или введите значение в процентах, чтобы определить, насколько жестким или мягким должен быть контур мазка.

Opacity (Непрозрачность)

На панели параметров перемещайте ползунковый регулятор или введите процентное значение, чтобы установить прозрачность краски на кисти.

Flow (Нажим)

На панели параметров перетаскивайте ползунковый регулятор или введите процентное значение, чтобы установить скорость, с которой применяется цвет.

Smoothing (Сглаживание)

На панели параметров перетаскивайте ползунковый регулятор или введите процентное значение, чтобы установить сглаживание и задержку, с которой появляется цвет.

Scattering (Рассеивание)

На панели **Brush Settings** (Настройки кисти) регулируйте процент рассеивания в зависимости от плотности появления мазков, которой вы хотите добиться. Более высокий уровень рассеивания создаст более случайные точечные мазки.

Texture (Текстура)

Загрузите изображение на вкладке **Texture** (Текстура) панели **Brush Settings** (Настройки кисти), чтобы применить его в качестве мазков кисти.

Noise (Шум)

Параметр **Noise** (Шум) панели **Brush Settings** (Настройки кисти) позволяет применить небольшой эффект зернистости к контурам мазка кисти.

Shape Dynamics (Динамика формы)

Этот параметр на панели **Brush Settings** (Настройки кисти) позволяет настраивать размер, угол и округлость кисти.

Transfer (Передача)

Когда параметрам на вкладке **Transfer** (Передача) панели **Brush Settings** (Настройки кисти) присвоено значение **Pen Pressure** (Нажим пера), размер и непрозрачность мазка кисти зависят от силы давления пера на планшет. Задействовав этот параметр, вы сможете рисовать в Photoshop мазки, похожие на настоящие.

21: Сохранение кистей

Измените размер, форму, рассеивание и угол наклона кисти на панели **Brush Settings** (Настройки кисти). Испытайте различные кисти на холсте и посмотрите, какие вам больше понравятся (рис. 21а). После того как вы подобрали нужную конфигурацию кисти, можете ее сохранить. Для этого нажмите кнопку + на панели предустановок кисти, которые открываются с помощью панели параметров, либо ту же кнопку в нижней части панели **Brushes** (Кисти) или **Brush Settings** (Настройки кисти). Появится окно, которое позволяет ввести название новой кисти и сохранить ее (рис. 21б).

Чтобы получить доступ к сохраненной кисти, откройте панель предустановок кисти, панель **Brushes** (Кисти) или панель **Brush Settings** (Настройки кисти) и найдите новую кисть в нижней части библиотеки.

Скачиваемые кисти

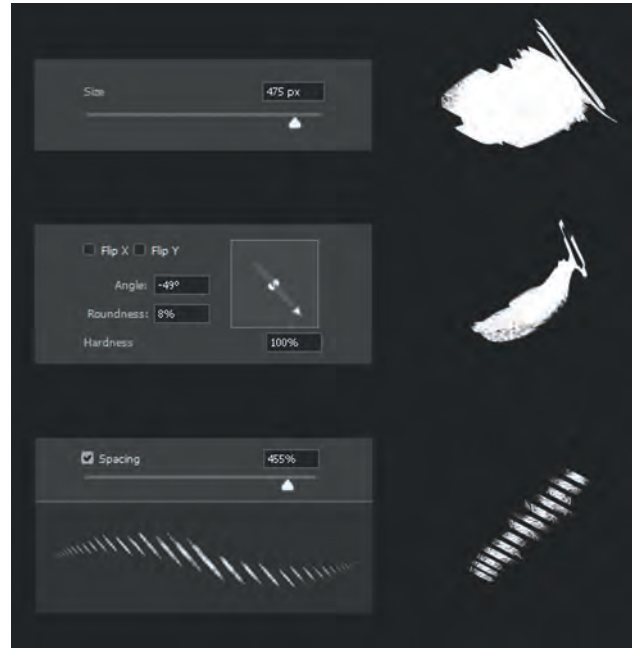
Вы также можете скачать кисти, которые создали другие художники и поделились ими в интернете, вместе с другими файлами для этой книги по адресу bit.ly/PhotoshopRUS. Дополнительные кисти могут быть доступны бесплатно или за небольшую плату. Кисти для Photoshop сохраняются в файлы формата ABR, причем в самом файле может быть сохранено сразу несколько кистей.

Чтобы установить новые кисти, выберите команду меню **Edit** ⇒ **Presets** ⇒ **Preset Manager** (Редактирование ⇒ Наборы ⇒ Управление наборами), нажмите кнопку **Load** (Загрузить) и выберите скачанный ABR-файл. Вы также можете нажать кнопку в виде шестеренки в правом верхнем углу панели предустановок кистей, выбрать команду **Import Brushes** (Импорт кистей) и выбрать скачанный ABR-файл. В обоих случаях новые кисти появятся на панели **Brushes** (Кисти), готовые к использованию.

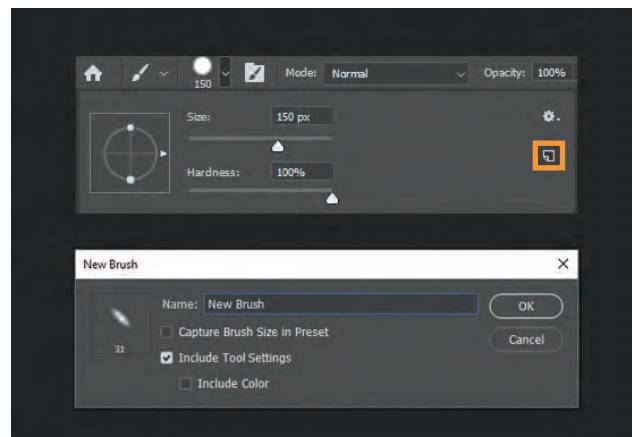
Как и в случае с любым контентом в интернете, хорошенько подумайте перед скачиванием, покупкой и установкой кистей других художников. Часто можно найти отзывы о кистях, позволяющие убедиться в их качестве, и не покупатькота в мешке.

22: Работа с ластиком

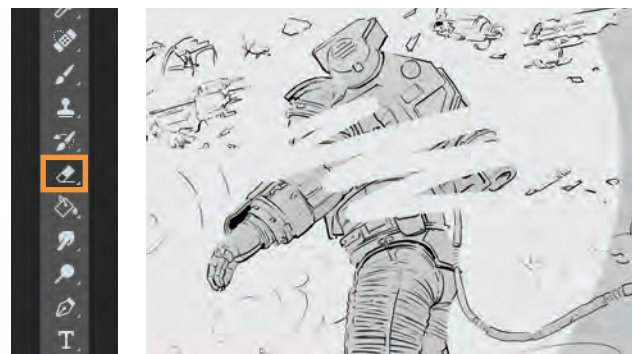
Инструмент **Eraser** (Ластик) можно найти на панели инструментов и использовать, чтобы стирать части изображения. Когда инструмент **Eraser** (Ластик) выбран, на привычной панели параметров вы можете выбрать его форму, а также нажим и непрозрачность, как и в случае с кистью. Жесткий круглый кончик кисти с полной непрозрачностью идеально подходит для создания твердого, простого ластика, который стирает начисто. Однако вы также можете создавать захватывающие текстуры и эффекты, используя текстурированную или малопрозрачную кисть, что делает **Eraser** (Ластик) полезным инструментом как для рисования, так и для удаления содержимого.



▲ 21a Примеры кистей



▲ 21b Сохраняйте свои кисти, чтобы иметь быстрый доступ к любимым эффектам



▲ 22 Инструмент Eraser

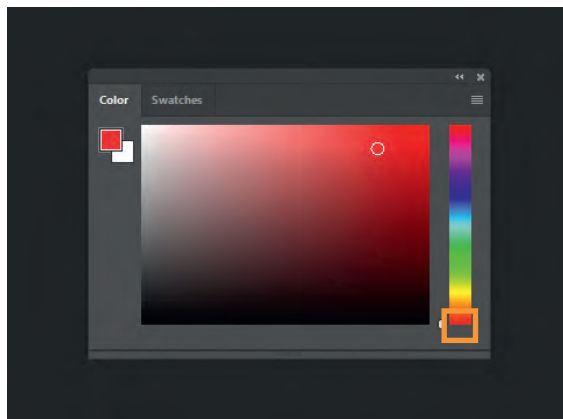
ПРИМЕНЕНИЕ ЦВЕТА

23: Выбор цвета

Вы уже взяли в цифровые руки кисть, и теперь настало время выбрать другой цвет, а не черный, который установлен по умолчанию. Выберите команду меню **Window ⇒ Color** (Окно ⇒ Цвет) или нажмите клавишу **F6**, чтобы открыть панель **Color** (Цвет) (рис. 23а). Здесь вы можете выбрать цвет, перемещая вертикальный ползунковый регулятор по шкале оттенков и щелкая мышью по желаемому тону в палитре.

Вы также можете выбрать цвет в диалоговом окне **Color Picker** (Палитра цветов), открыть которую можно, щелкнув мышью по одному из квадратных индикаторов цвета в нижней части панели инструментов (рис. 23б). Верхний индикатор отображает **основной** цвет, которым рисует ваша кисть, а нижний – **фоновый** цвет. Вы можете менять их местами, щелкая мышью по значку двунаправленной стрелки над ними. Как и на панели **Color** (Цвет), вы можете выбирать цвета в диалоговом окне **Color Picker** (Палитра цветов), перемещая вертикальный ползунковый регулятор по шкале оттенков и щелкая мышью по желаемому тону в палитре (рис. 23в).

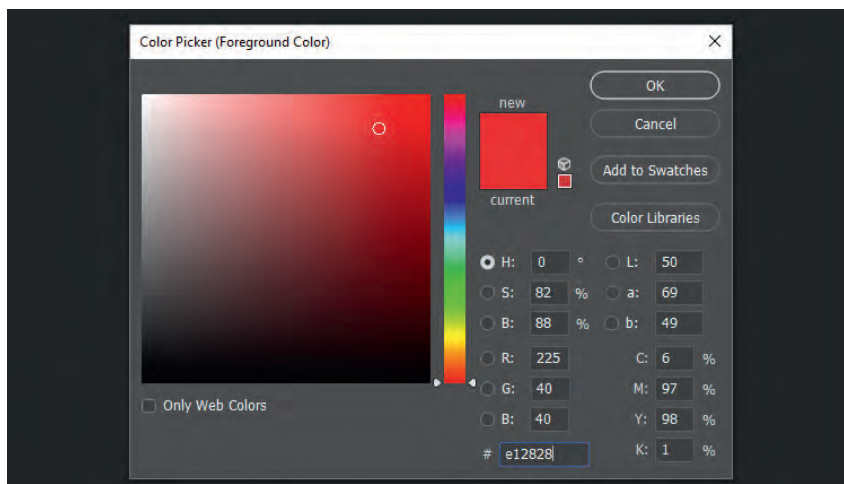
Еще один способ выбора цвета – на панели **Swatches** (Образцы) (**Window ⇒ Swatches** (Окно ⇒ Образцы)). Эта панель содержит группу предустановленных оттенков, которые вы можете выбирать, щелкая по ним мышью. Если вы хотите быстро получить доступ к любимому цвету, сохраните его как новый образец, нажав кнопку **Create new swatch** (Создание нового образца) в нижней части панели **Swatches** (Образцы) (рис. 23г).



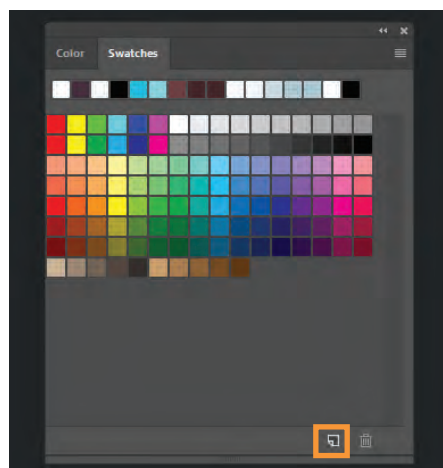
▲ 23а Вы можете выбрать цвета на панели **Color**, нажав клавишу **F6**



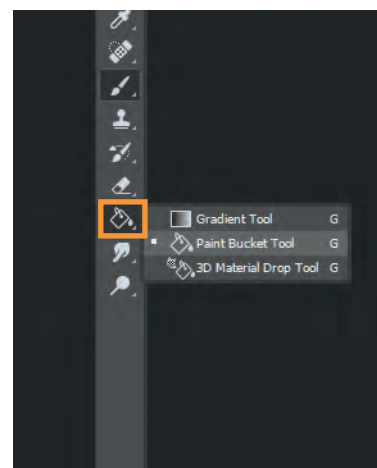
▲ 23б Разноцветные индикаторы отражают выбранные основной и фоновый цвета



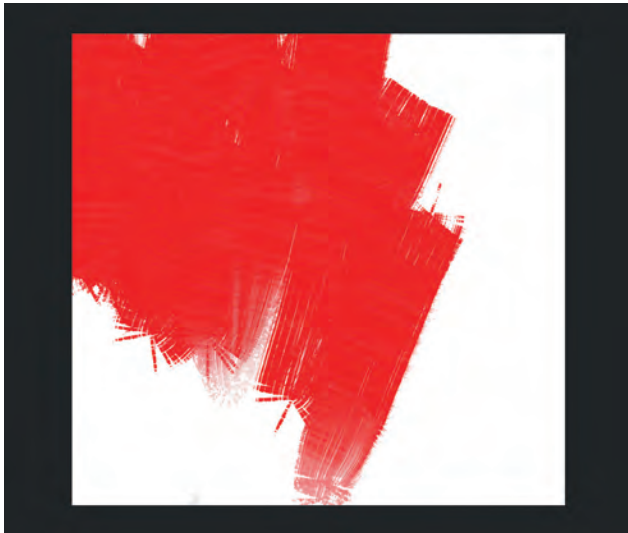
▲ 23в Используйте палитру и ползунковый регулятор на шкале оттенка в диалоговом окне **Color Picker** для выбора цвета



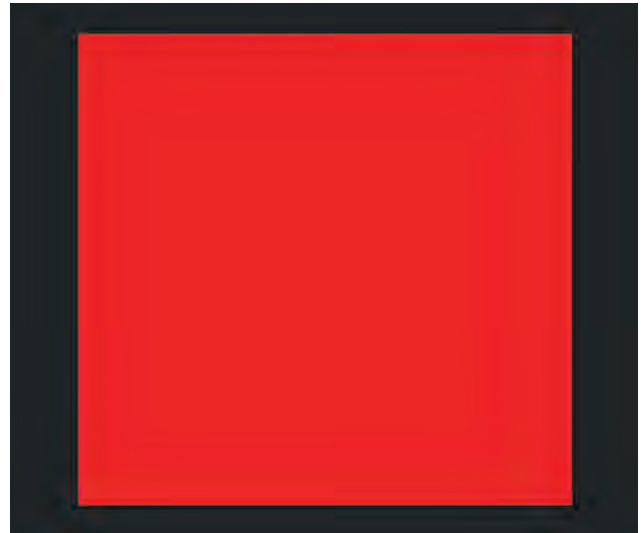
▲ 23г Выбирайте предустановленные цвета на панели **Swatches** и сохраняйте собственные образцы, чтобы иметь к ним быстрый доступ



▲ 24а Инструмент **Paint Bucket** располагается на панели инструментов в левой части окна программы



▲ 24б Кисти – один из способов нанести на область цвет или текстуру, но этот способ не эффективен для больших холстов

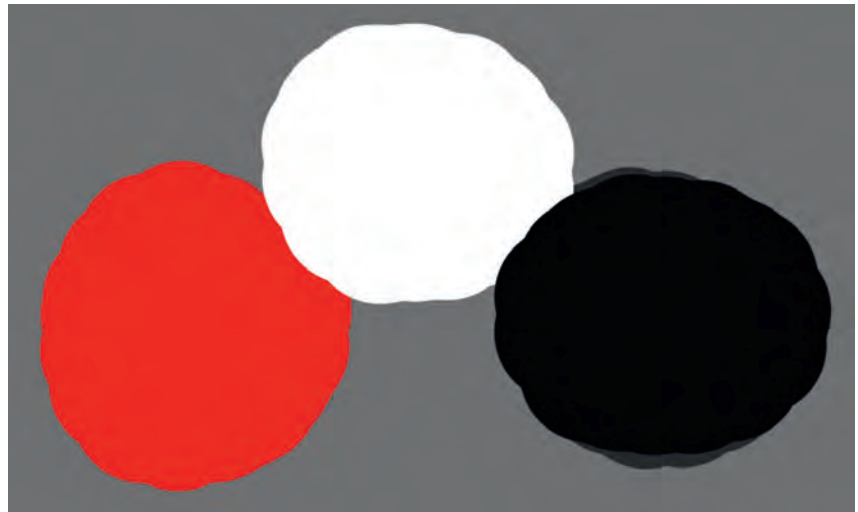


▲ 24в Инструмент **Paint Bucket** – наиболее эффективный способ покрыть большую область, например весь холст, сплошным цветом

24: Инструмент **Paint Bucket**

Существует два основных инструмента окрашивания в Photoshop: **Brush** (Кисть) (клавиша **B**) и **Paint Bucket** (Заливка) (клавиша **G**) (рис. 24а). Вы уже познакомились с кистями (рис. 24б), и мы будем использовать их чуть позже, а пока давайте взглянем на инструмент **Paint Bucket** (Заливка). Этот инструмент доступен на панели инструментов в той же группе, где находится инструмент **Gradient** (Градиент), поэтому, чтобы открыть список инструментов из этой группы, нажмите и удерживайте на кнопке любого инструмента группы мышью либо щелкните по ней правой кнопкой мыши.

Вы можете использовать инструмент **Paint Bucket** (Заливка), чтобы поменять цвет всей области или даже всего холста одним щелчком мыши. Это наиболее простой способ окрасить ровным цветом большие области. Выбрав инструмент **Paint Bucket** (Заливка) и цвет, щелкните мышью по холсту, чтобы окрасить его (рис. 24в).



▲ 25 Используйте инструмент **Brush**, чтобы нарисовать большие пятна цвета для смешивания

25: Примешивание цвета

Давайте бегло ознакомимся с тем, как смешивать цвета и создавать различные оттенки и валёры для достижения живописных эффектов. Выберите команду меню **File** ⇒ **New** (Файл ⇒ Создать) (**Ctrl+N**) и создайте квадратный холст со стороной в 1500 пикселей. Используйте инструмент **Paint Bucket** (Заливка), чтобы окрасить фон в умеренный серый цвет, а за-

тем выберите жесткую круглую кисть. Вы можете менять размер кисти, нажимая клавиши **[** и **]**. Такой способ настройки занимает меньше времени, чем перемещение ползункового регулятора, отвечающего за размер кисти. Нажимайте клавишу **]**, чтобы увеличить кисть. Нарисуйте три больших перекрывающихся друг друга круга красного, белого и черного цвета, как показано на рис. 25.

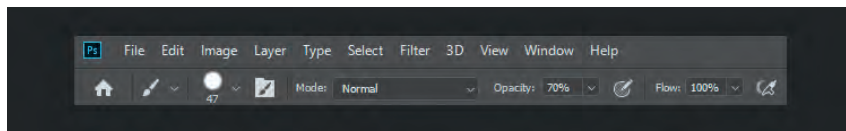
26: Настройка непрозрачности кисти

Перед тем как начать смешивать цвета и создавать различные валёры, вам необходимо изменить настройки непрозрачности кисти. Вы увидите параметр **Opacity** (Непрозрачность) на панели параметров, после того как выберете инструмент **Brush** (Кисть). Настраивать непрозрачность мазка можно тремя способами: перемещая ползунковый регулятор, нажав и удерживая кнопку мыши на надписи **Opacity** (Непрозрачность) и перетаскивая мышью или вводя значение вручную. Если непрозрачность кисти равна 100 %, это означает, что кисть полностью нагружена краской и мазок будет представлен плотным чистым цветом. Если же непрозрачность равна 1 %, тогда цвет будет практически прозрачным и еле заметным.

В нашем случае присвойте параметру **Opacity** (Непрозрачность) значение **70 %**. Так цвет мазка станет менее насыщенным и будет немного просвечивающим, примерно так, как ведет себя разбавленная краска на влажной кисти в реальных условиях.

27: Инструмент Eyedropper

Теперь вы будете использовать полупрозрачную кисть и смешивать цвета. Для смешивания выберите инструмент **Eyedropper** (Пипетка), который вы найдете на панели инструментов. Также на инструмент **Eyedropper** (Пипетка) можно переключаться, рисуя кистью и нажав и удерживая клавишу **Alt** (этот метод быстрее, чем постоянное переключение между двумя инструментами с помощью панели инструментов). Инструмент **Eyedropper** (Пипетка) поможет создавать тонкие, живописные переходы



▲ 26 Мазки становятся более прозрачными, если значение параметра **Opacity** уменьшается



▲ 27a Щелкните мышью по цвету инструментом **Eyedropper**, чтобы захватить цвет



▲ 27b Продолжайте рисовать и захватывать цвета с помощью инструмента **Eyedropper**, чтобы смешивать оттенки между собой

в рисунке, особенно если использовать его вместе с кистью, у которой правильно настроены непрозрачность или нажим.

Выбрав инструмент **Eyedropper** (Пипетка), щелкните мышью в любой области холста, чтобы скопировать ее цвет (рис. 27a). Перекрывая прозрачные цвета и рисуя оттенками, появившимися в результате, Photoshop имитирует процесс смешивания красок на реальном холсте

(рис. 27б). Захватите цвет с каждого круга с помощью инструмента **Eyedropper** (Пипетка) и накладывайте получившиеся цвета, чтобы создавать оттенки розового или серого. Если вы выберете грубую кисть, результат будет более похож на мазки реальных кистей.



Вы научились использовать основные кисти, чтобы наносить цвет

Упражнение 01

ОСНОВЫ РИСОВАНИЯ

Теперь, когда у вас есть базовые знания о кистях, слоях и цвете, вы готовы приступить к созданию первого рисунка в Photoshop.

28: Валёры

Первый шаг заключается в игре с валёрами, светами и тенями, чтобы создавать и набрасывать фигуры (рис. 28а). Для этого необязательно брать какую-то специальную кисть, можно просто настраивать непрозрачность

мазка кисти, чтобы достичь различных валёров.

Создайте новый холст размером примерно в 2500 пикселей в ширину и 3500 – в высоту, нажмите кнопку **Create new layer** (Создать новый слой) в нижней части панели **Layers** (Слои) и начните рисовать эскиз. Кистью большого размера набросайте фигуры на холсте, пытайтесь выявить различные формы и композиции (рис. 28б).

29: Выбор варианта

Этот проект будет посвящен космосу и астронавтам. Попробуйте сделать хотя бы два или три наброска, прежде чем выбрать любимый. Сохраняйте различные эскизы на разных слоях или файлах, чтобы можно было легко их сравнить. Из всех вариантов, представленных на рис. 29, наиболее сильный – третий, так как он самый простой, а иногда простота лучше, чем излишняя сложность. Если хотите узнать немного теории о сильных композициях, обязательно прочтите стр. 306.



▲ 28а Создайте черно-белые эскизы, чтобы спланировать сильную, захватывающую (бросающуюся в глаза) композицию



▲ 28б Используйте крупную кисть, чтобы набросать свою идею



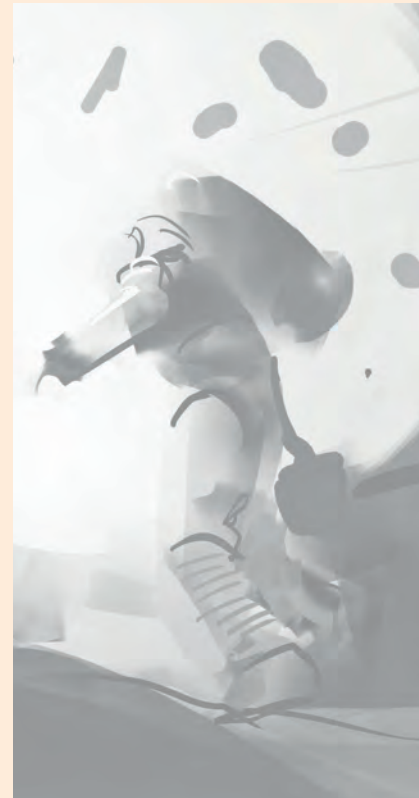
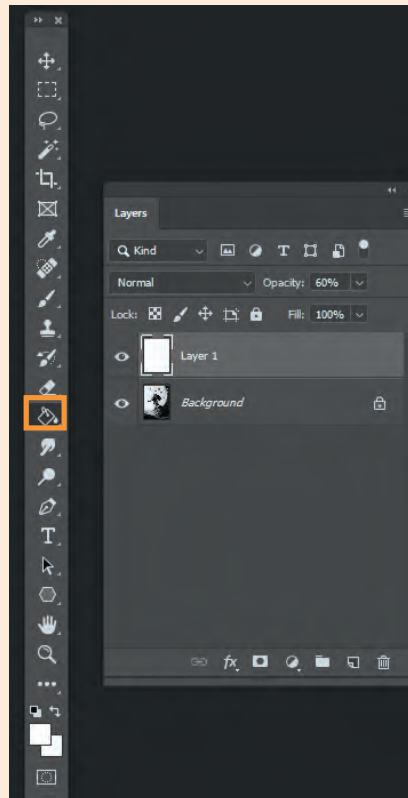
▲ 29 Из этих трех вариантов третий – наиболее простой и эффектный

30: Подготовка слоя со штриховым рисунком

Когда базовый эскиз завершен, создайте еще один слой. Выберите инструмент **Paint Bucket** (Заливка), выберите белый цвет и окрасьте весь слой ровным белым цветом (рис. 30а). На панели **Layers** (Слой) уменьшите непрозрачность белого слоя примерно до 60 %, чтобы через него вы могли видеть свой эскиз (рис. 30б). Этот слой будет играть роль удобной полупрозрачной основы, упрощающей просмотр и создание штриховых рисунков.

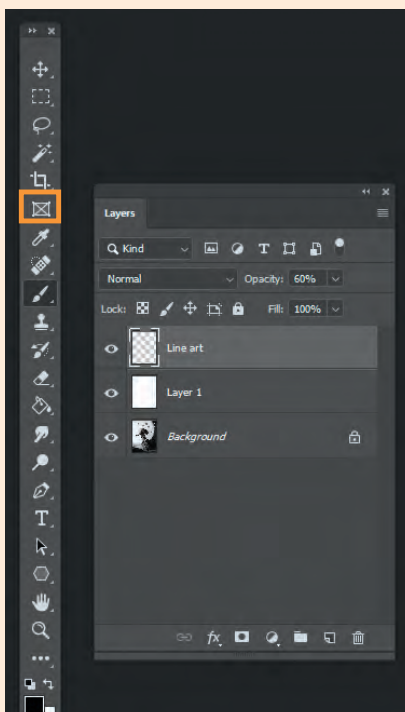
31: Штриховой набросок

Создайте еще один слой и присвойте ему имя **Line art** (рис. 31а). На этом слое, выбрав простую круглую жесткую кисть, нарисуйте более четкую версию своего эскиза. Вы можете добавить больше слоев, если вам они необходимы, чтобы нарисовать более сложные области шаг за



▲ 30а Используйте инструмент **Paint Bucket**, чтобы полностью залить новый слой белым цветом

▲ 30б Уменьшите непрозрачность белого слоя, чтобы видеть эскиз, лежащий под ним



▲ 31а Начните создавать штриховой рисунок на другом слое



▲ 31б Постепенно прорисовывайте и совершенствуйте штриховой набросок. Здесь он еще поверхностный



▲ **32a** Добавьте однотонный фон, который поможет вам создать окончательную версию изображения, после того как закончите со штриховым рисунком



▲ **326** Несколько слоев позволят вам создать чистый, детализированный штриховой рисунок

шагом. Продолжайте рисовать, стирать и исправлять, пока не закончите сцену. В этом примере первой попытке создания штрихового рисунка сосредоточьтесь на прорисовке астронавта и набросайте фон (рис. 316).

32: Улучшение штрихового рисунка

Продолжайте совершенствовать и редактировать штриховой рисунок, создавая новые слои, добавляя или стирая элементы, пока не добьетесь чистых штрихов. Как только вы нарисуете все основные контуры, первоначальные грубые наброски и прозрачный белый слой могут быть скрыты и замещены новым слоем сплошного серого цвета. Используйте инструмент **Paint Bucket** (Заливка), чтобы

залить слой светло-серым цветом, и кисть, чтобы добавить более светлый круг для имитации планеты. Если вы увеличите размер кисти до гигантских масштабов, то сможете нарисовать идеальный круг круглой кистью одним щелчком, прежде чем продолжите свой штриховой рисунок (рис. 32a).

Если вы создали несколько слоев при создании штрихового рисунка, то, когда будете им довольны, можете объединить слои друг с другом, чтобы файл был лучше организован. Вы можете выбрать несколько смежных слоев, нажав и удерживая клавишу **Shift**, или отдельных, нажав и удерживая клавишу **Ctrl**, а затем объединить с помощью команды меню **Layer** ⇒ **Merge Layers** (Слои ⇒ Объеди-

нить слои) (**Ctrl+E**). Используйте такое количество слоев, которое сочтете необходимым, – цель этого упражнения состоит в том, что для достижения наилучших результатов вы можете пользоваться лишь слоями и кистью (рис. 326).

Завершив данное упражнение, вы получите черно-белый штриховой набросок, который станет базой для создания более отшлифованной работы. Далее, перед тем как мы перейдем к упражнению 02, в котором продолжим работу над астронавтом, вы должны познакомиться с инструментами выделения и режимами наложения.



Вы создали и организовали слои