

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Томский государственный университет систем управления и
радиоэлектроники»

Кафедра экономической математики, информатики и статистики

КОМПЬЮТЕРНАЯ ОБРАБОТКА ИЗОБРАЖЕНИЙ

Методические указания к практическим и самостоятельным работам

Томск 2018

Безрук Анна Викторовна

Цель пособия познакомить студентов с основами компьютерной обработки изображений. Пособие предназначено для студентов очной и заочной форм, обучающихся по направлению «Информационные системы» и «Информатика и вычислительная техника» по дисциплине «Компьютерная обработка изображений».

Содержание

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №1.....	5
ПРЕДПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА ФОТОГРАФИЙ.....	5
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА № 2.....	10
РЕТУШ СТАРЫХ ФОТОГРАФИЙ.....	10
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №3.....	23
СОЗДАНИЕ ШТЕНДЕРА «БЕССМЕРТНЫЙ ПОЛК».....	23
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №4.....	28
СОЗДАНИЕ КОЛЛАЖА.....	28
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №5.....	41
СОЗДАНИЕ ОТКРЫТКИ.....	41
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №6.....	57
СОЗДАНИЕ ШАРЖА.....	57
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №7.....	62
ПРИНЦИП СОЗДАНИЯ ПОСТЕРА В СТИЛЕ НОРЕ.....	62
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №8.....	69
РАБОТА СО ШРИФТАМИ.....	69
ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №9.....	82
ДЕЛАЕМ ФЛАЕР.....	82

Введение

Что такое изображение? На этот вопрос можно ответить по-разному. Самое простое и широкое определение этого понятия: изображение – это то, что мы видим. Другое определение: изображение – это информация, пригодная для визуального восприятия. В зависимости от происхождения условно можно выделить следующие типы изображений:

1. Рисованное или печатное (художник, полиграфия, принтер).
2. Оптическое (распределение интенсивности электромагнитного поля создаваемое оптическим прибором в некоторой области пространства (области локализации) например, на сетчатке глаза, на экране при проецировании, в плоскости приемника объектива фотоаппарата).
3. Фотографическое (оптическое изображение, зарегистрированное на фотоматериале в результате химического процесса).
4. Электронное или цифровое (оптическое изображение, зарегистрированное с помощью электронного приемника, например, ПЗС-матрицы, сканера). Электронным также называют изображение, отображаемое на экране монитора.

Как видим, деление условное. Изображение из одного типа сразу переходит в другой. На занятиях студенты научатся работать с объектами изображения. Создавать коллажи, восстанавливать фото.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №1.

ПРЕДПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА ФОТОГРАФИЙ

Первое понятия «Цветовой охват». Самым широким цветовым охватом в восприятии цвета обладает человеческий глаз. Мы видим цвета и оттенки такого диапазона яркости, который не может воспроизвести ни одно устройство или носитель. Более узкой полосой воспроизводимых цветов обладает монитор, из за физических ограничений свойств используемых материалов и несовершенства технологии. И, наконец, самый узкий диапазон или цветовой охват имеет печать на бумаге.

Поэтому отпечаток на бумаге **всегда** будет выглядеть иначе, чем на мониторе! Мы можем только свести это различие к какому-то конечному минимуму.

Итак, рассмотрим процесс подготовки изображения к печати и два основных способа печати изображений. Для примера возьмем принтер Epson Stylus Photo R290. Для других фирм и моделей принцип аналогичный.

Подготовка изображения к печати:

Шаг 1. Кадрируем изображение. Первое, на что обращаем внимание - различие форматов фотобумаги и кадра нашего изображения. Фотобумага имеет соотношение сторон 2:3, такое же соотношение имеет снимок, полученный с помощью зеркальной фотокамеры. В данном случае изображение будет напечатано без обрезки. Но все равно его нужно привести в соответствие с разрешением принтера или миналаба.

Можно это сделать двумя способами.

Первый способ: **с помощью инструмента Рамка (Стор)**, вводя в строку параметров соответствующие цифры и кадрируя затем изображение по внешней границе. Фотошоп автоматически пересчитает размер и разрешение.



Рисунок 1 Панель инструментов

Этот способ удобен тем, что можно использовать для кадрирования всех изображений. Он применяется и для кадрирования снимков, полученных любительским фотоаппаратом, которые выдают изображение с соотношением сторон 3:4. Если не кадрировать такое изображение, при печати часть его обрезается, причем не всегда та, которую бы вы хотели. Поэтому лучше сделать это самим.

Второй способ: **с помощью команды Изображение – Размер изображения (Image – Image Size)**. Применяется только для изображений, имеющих соотношение сторон 2:3.

Здесь нужно задать разрешение печати 300 пикс/дюйм и размер изображения в сантиметрах, ориентируясь на стандартные размеры фотобумаги, затем применить команду

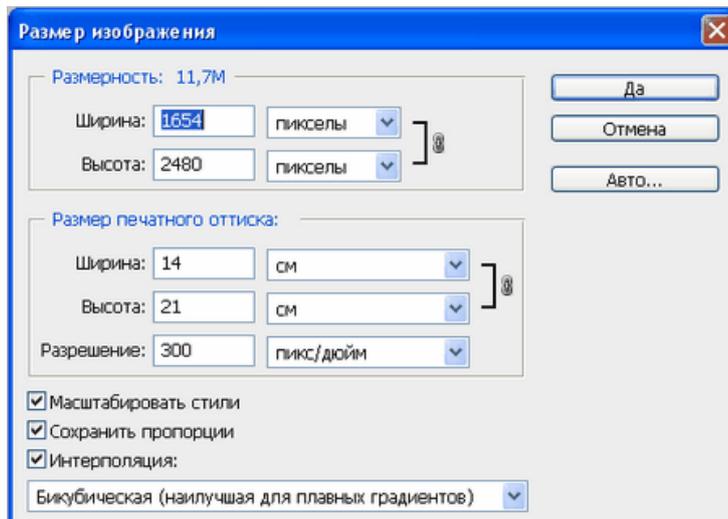


Рисунок 2 Размер изображения

Шаг 2. Повышаем резкость изображения. Всегда нужно повышать резкость изображения, если вы хотите его напечатать, так как при печати резкость всегда снижается из-за технических особенностей процесса. Степень повышения резкости должна быть немного чрезмерной, то есть выше, чем для комфортного просмотра на экране монитора. Выбор способа повышения резкости оставляю на ваше усмотрение.

Шаг 3. Проверяем цветовой профиль изображения и цветовой режим. Он должен быть sRGB IEC61966 – 2.1, цветовой режим RGB. Обычно этот профиль фотошоп использует по умолчанию. Посмотреть все это можно в палитре Инфо.

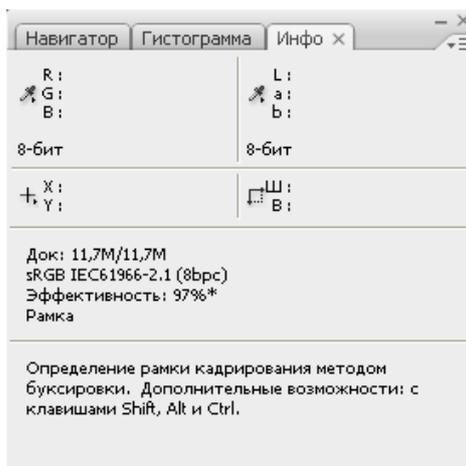


Рисунок 3 Панель Инфо

Если ваш снимок сделан любительским фотоаппаратом, и вы не переводили его в другие цветовые режимы, то все должно быть в порядке, но проверить не помешает. Если же снимок сделан зеркалкой, нужно быть особенно внимательным, так как данные

фотоаппараты способны снимать с профилем Adobe RGB. Если печатать такой снимок без конвертации профиля, результат вас очень разочарует. Конвертация профиля производится командой Редактирование – Преобразовать в профиль (Edit – Convert to profile). Из списка нужно выбрать профиль sRGB IEC61966 – 2.1 и применить команду

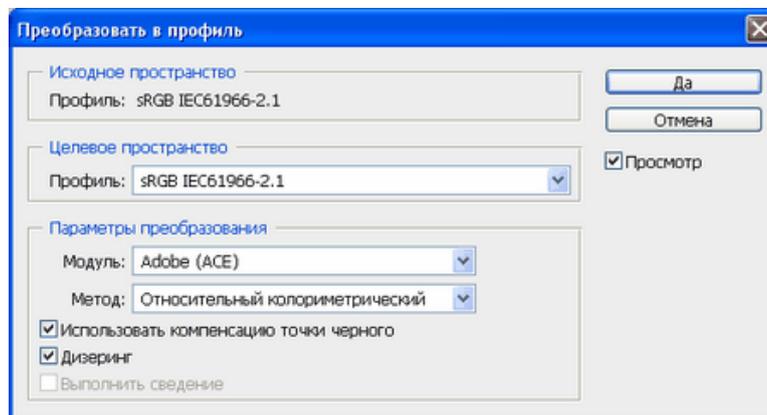


Рисунок 4 Преобразовать профиль

Теперь переходим непосредственно к способам печати.

Первый способ. Простой, для тех, кто не хочет связываться с загрузкой специальных профилей для бумаги, настройкой всех параметров, либо для начинающих пользователей компьютеров.

Шаг 1. Переходим в меню Файл – Печать (File – Print). Откроется диалоговое окно. Нас интересует правая его часть, в левой указаны просто настройки размеров. В первом окошке выбираем параметр **Цветом управляет принтер**. Во втором метод рендеринга **Относительный колориметрический**.

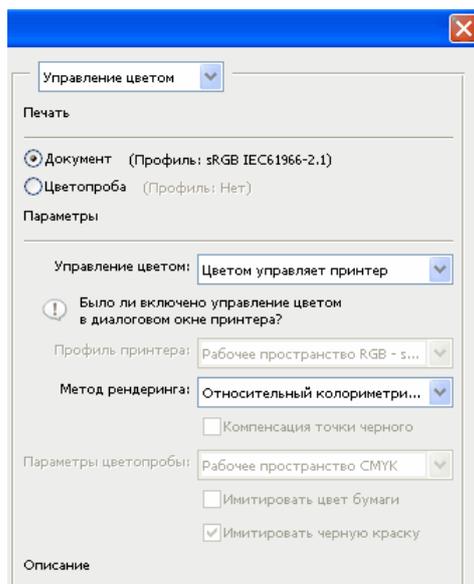


Рисунок 5 настройка принтера

Шаг 2. Теперь настроим принтер. Нажимаем кнопку **Параметры страницы**. Откроется диалоговое окно настроек принтера.

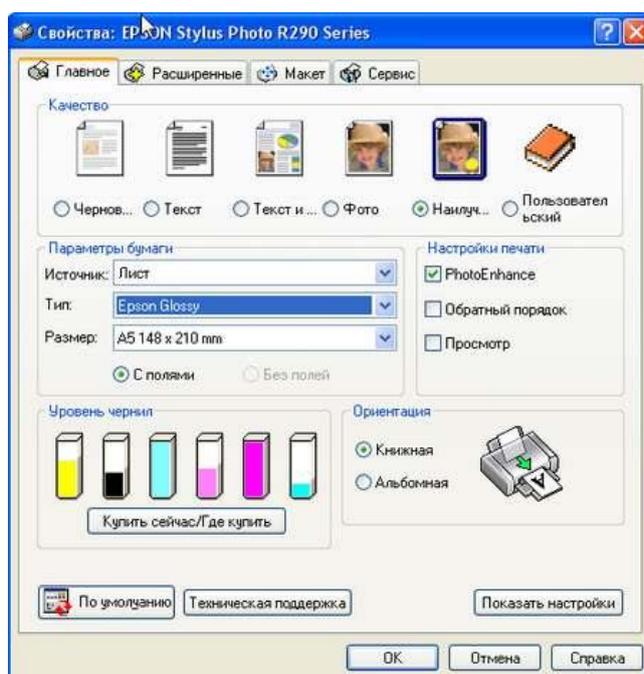


Рисунок 6 Главное меню принтера

Выставляем также размер бумаги, тип бумаги (обычно в этом окне названия бумаги фирмы-производителя принтера, выбирайте более близкую по свойствам), качество печати (ставьте максимальное), ориентацию страницы (книжная или альбомная). На второй вкладке я оставил настройки по умолчанию, за исключением флажка **Высокая скорость**, так как повышение скорости снижает качество.

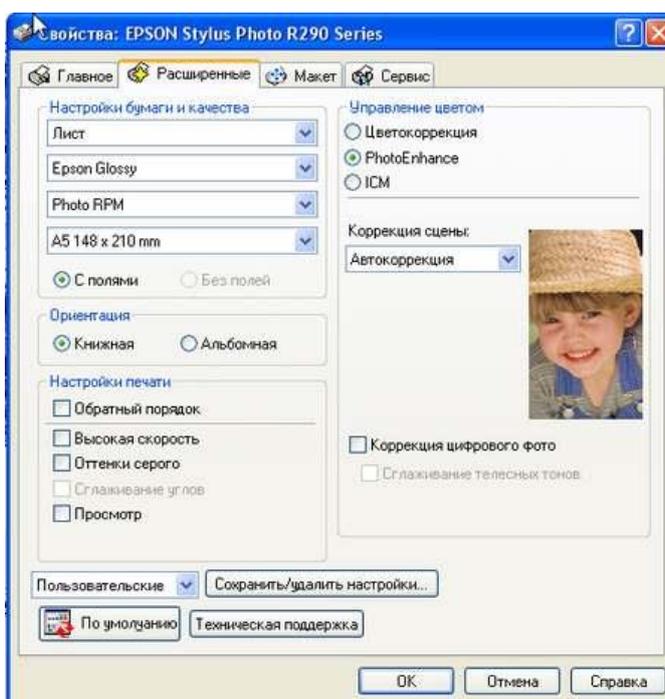


Рисунок 7 Настройка принтера расширение

Теперь можно нажать кнопку **ОК** и печатать изображение. Данный способ не обеспечивает наилучшего качества печати, но защищает вас от возможных сюрпризов. Возможно, придется напечатать пробный снимок и произвести коррекцию в фотопроцессоре (может быть немного осветлить, добавить контрастность или насыщенность).

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА № 2

РЕТУШЬ СТАРЫХ ФОТОГРАФИЙ



Рисунок 8 Исходное изображение

Наверняка, у многих из вас в семейных альбомах есть старые фотографии, которые несут на себе отпечаток времени — потертости, разрывы, царапины, грязь, несмотря на это, они являются бесценными, поскольку передают память о прошлом новым поколениям. С появлением новых технологий и знаний люди научились восстанавливать потрепанные временем снимки и возвращать старым фотографиям былую привлекательность.

Ретушь старых фотографий дело немного трудоемкое, однако, результат вас должен порадовать, поскольку в фотошопе можно добиться практически полного восстановления фотографии до первоначального состояния, а возможно даже и улучшить фото-источник.

ПРИСТУПАЕМ К РАБОТЕ

Открываем фотографию — Ctrl+O.

Для начала анализируем снимок: на фото есть крупные царапины, потертости, отсутствуют фрагменты фона, также есть мелкий мусор и шум, которые появились при сканировании фотографии, уголки оторваны или стерты.

Определяем задачи, которые перед нами стоят:

- Кадрирование
- Избавление от мелкого мусора и царапин
- Удаление крупных дефектов, восстановление частей изображения
- Цветокоррекция
- Повышение четкости

КАДРИРОВАНИЕ

Если на фото отсутствуют какие-то фрагменты, не несущие смысловой нагрузки и не участвующие в композиции, которыми легко можно пожертвовать, такие как: кусочки однородного фона, деревья, драпировки, и т.п. мы просто их кадрируем ради экономии времени и сил.

В данном случае оторваны уголки с двух сторон, я решила избавиться от части фона, чтобы не дотраивать изображение в местах, где нет смысловых элементов.

Берем инструмент Crop Tool (Рамка / Кадрирование), обводим рамкой область, которую хотим оставить, остальное отсекаем. Элементы, которые будут обрезаны, будут затемнены, регулируйте размеры рамки, пока не будете довольны результатом.

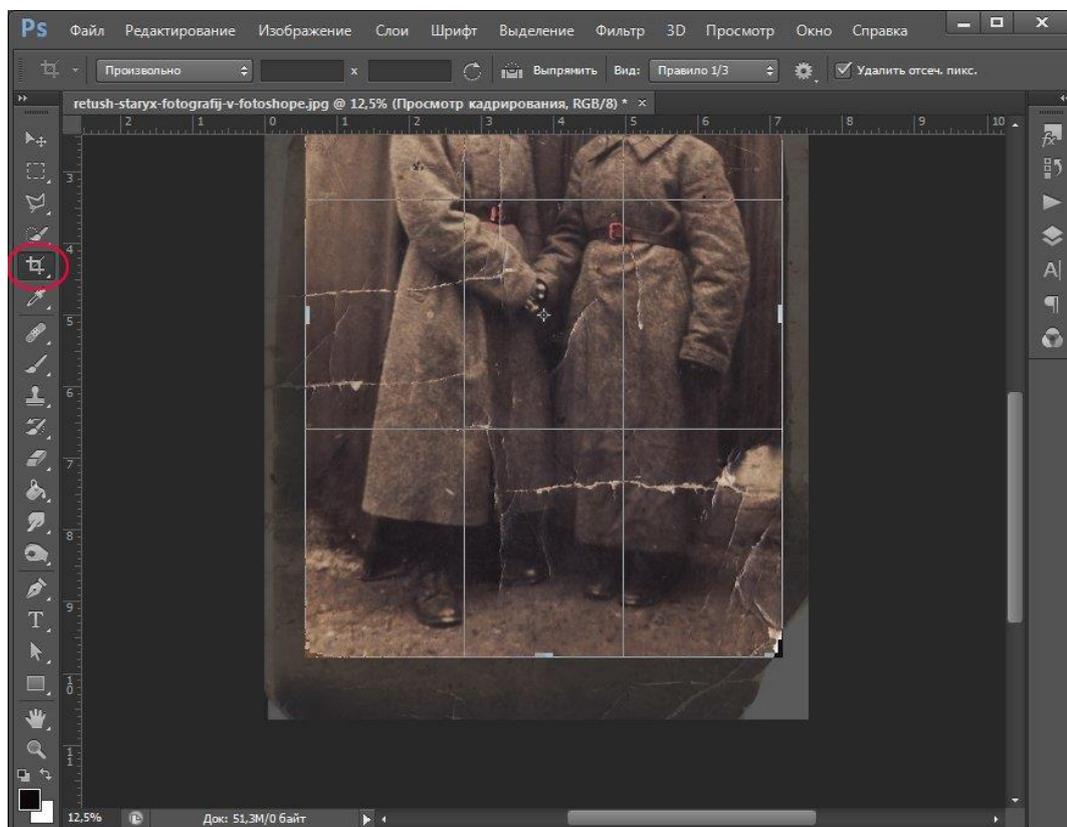


Рисунок 9 Кадрирование изображения

Возможно, в вашем случае вам не понадобится кадрировать изображение, обрежьте края только в случае, если это необходимо.

ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ МЕЛКОГО МУСОРА И ЦАРАПИН

Теперь избавимся от артефактов, которые добавились к изображению в ходе сканирования — пыль, волоски, мусор.

Заходим в палитру слоев — F7, копируем слой — Ctrl+J, чтобы не затрагивать редактированием оригинал и иметь возможность в дальнейшем сравнить исходник с результатом, полученным после ретуши.

Идем в меню Filter — Noise — Dust and Scratches (Фильтр — Шум — Пыль и царапины).

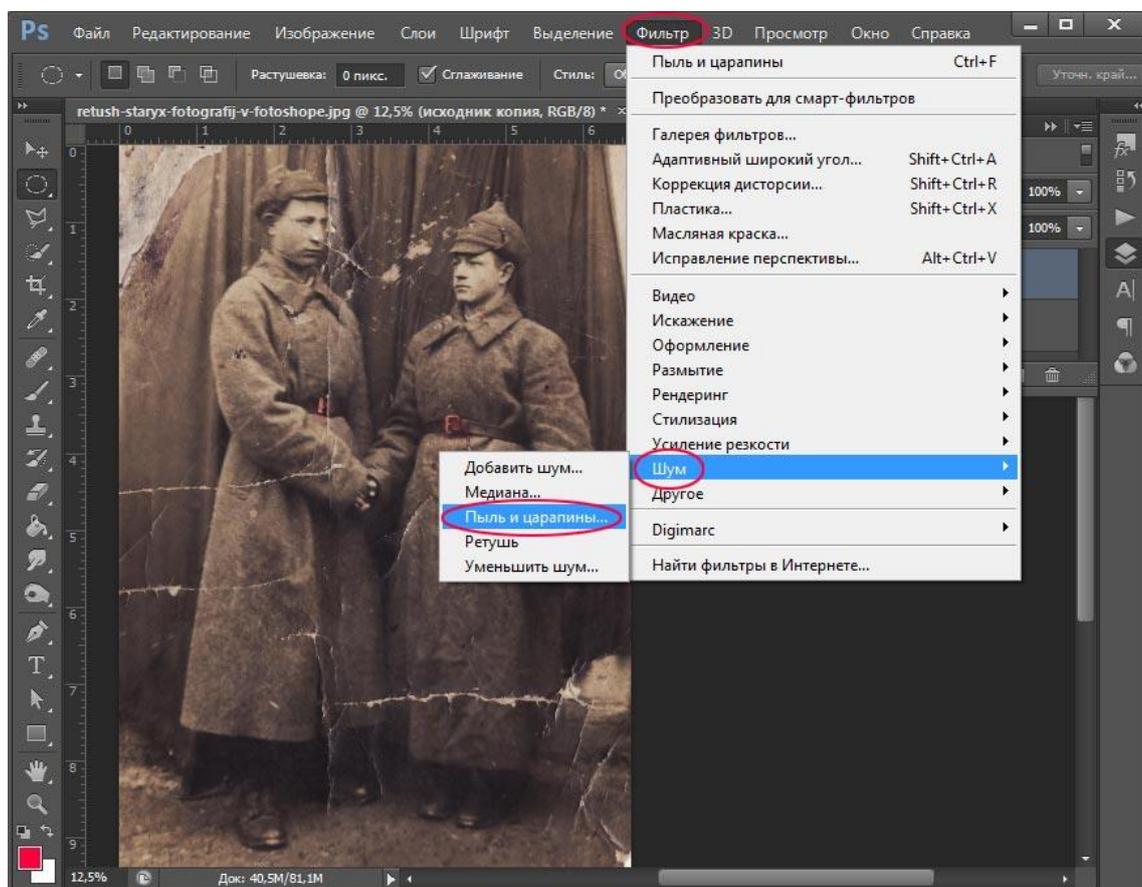


Рисунок 10 Работа с меню фильтр

Ставим значения на примерно, таким образом, чтобы скрыть мелкие дефекты. Я поставила «радиус» 12 и «изогелия» 10. Убирайте галочку в окошке Preview (Просмотр), чтобы сравнить будущий эффект от фильтра и исходник. Чтобы применить фильтр, нажмите «Ок».

Берем инструмент Brush Tool (Кисть). Принцип работы с маской заключается в том, что вы можете быстро скрыть какие-то фрагменты изображения и также быстро их восстановить, если это необходимо.

Черным цветом мы стираем части изображения, белым цветом — наоборот, возвращаем все, что стерли в случае необходимости.

Выбираем черный цвет, я взяла стандартную круглую кисть с мягкими краями. Стираем части размытого изображения на значимых частях фото: лицах, складках одежды, границах крупных элементов, которые должны оставаться четкими. Если стерли лишнее, переключаемся между цветами и белым цветом восстанавливаем части изображения.

Вот что примерно у меня получилось на этом этапе:



Рисунок 13. дефекты

От мелких дефектов мы избавились, теперь переходим к крупным царапинам и недостающим фрагментам. Воспользуемся для этого инструментами Healing Brush Tool (J) (Восстанавливающая кисть), Clone Stamp Tool (S) (Клонирующий штамп) и Path Tool (J) (Заплатка).

УДАЛЕНИЕ КРУПНЫХ ДЕФЕКТОВ

Делаем дубликат слоя Ctrl+J, применяем маску — щелкаем правой кнопкой по слою и ждем «Применить слой-маску».

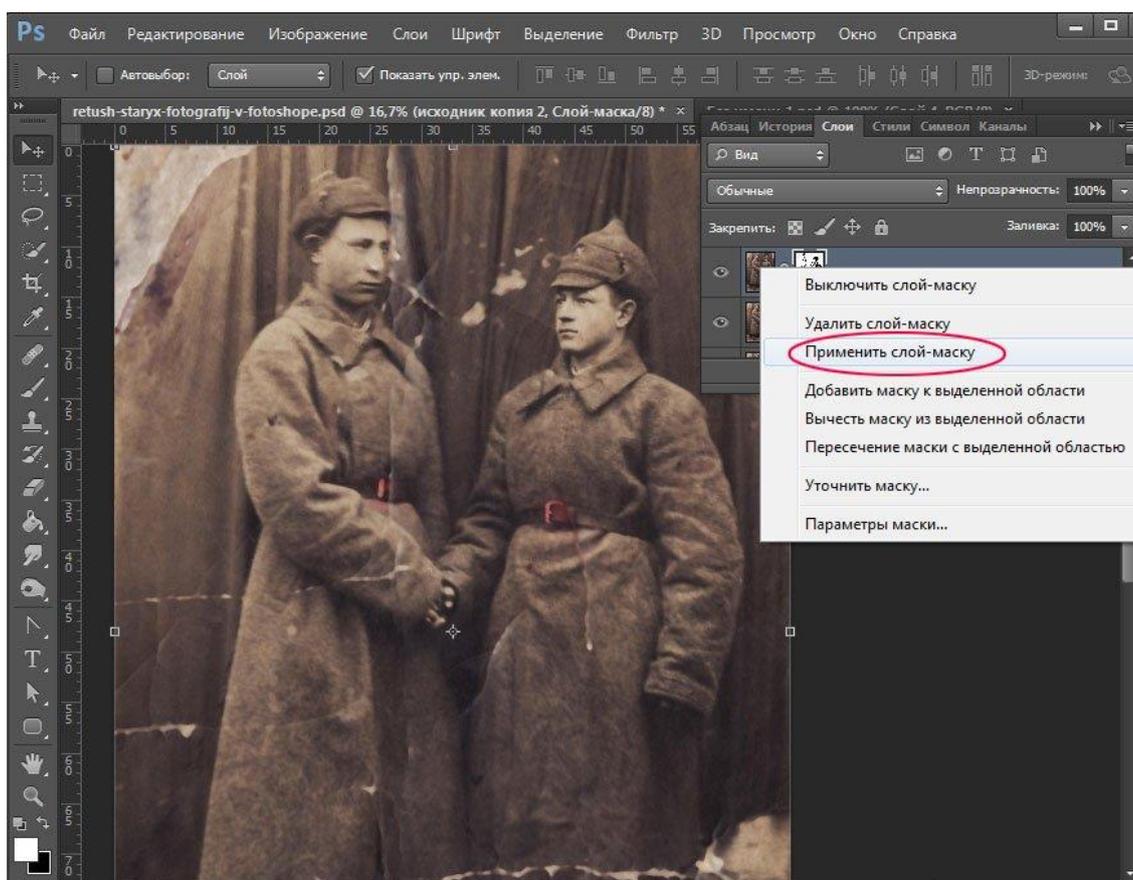


Рисунок 14 Применение слой маски

Идем на начальный слой-источник, делаем его копию — Ctrl+J, перемещаем ее под копией слоя с маской, которую создали шагом раньше (теперь этот слой будет предпоследним). Выделяем верхний слой, ждем Ctrl+E, чтобы объединить копию слоя с маской с нижним слоем — копией источника.

Выбираем инструмент Healing Brush Tool (Восстанавливающая кисть). Инструмент копирует образец указанного пользователем фрагмента изображения и накладывает на другой участок изображения с учетом содержания подложки, таким образом происходит незаметное слияние разных фрагментов друг с другом. Инструмент Clone Stamp Tool действует схожим образом, с одним лишь отличием: он не учитывает содержание нижнего слоя при наложении фрагментов один на другой.

Берем образцы целого фона вокруг царапин клавишей Alt, заполняем крупные царапины этими фрагментами. Берите для каждой царапины свой образец, поскольку разные участки по-разному освещены.

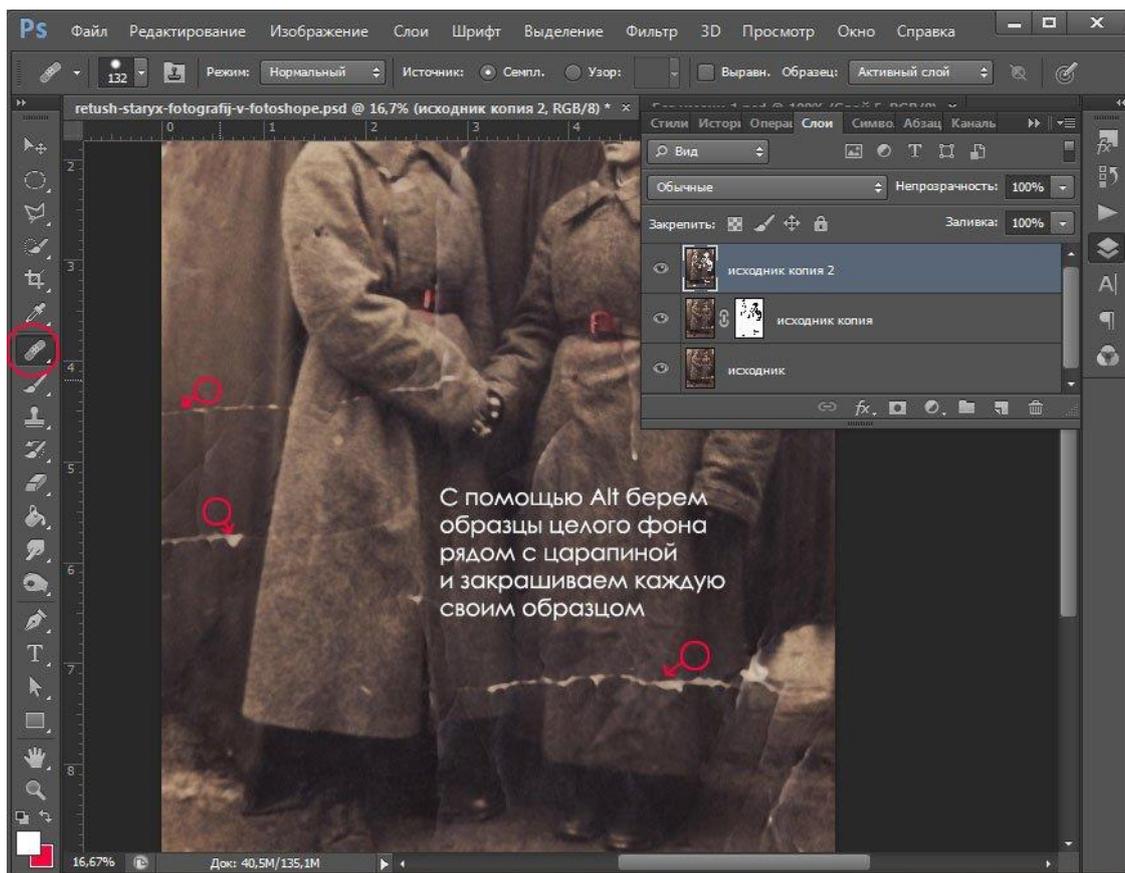


Рисунок 15 Восстанавливающая кисть

На участках, где отсутствуют большие фрагменты фото, «Восстанавливающую кисть» используем вместе с Clone Stamp Tool. Клонировующим штампом копируем близлежащий целый участок изображения — Alt, и заполняем этим кусочком недостающий фрагмент, затем проходимся Healing Brush Tool для сглаживания краев и однородности фона.

Вместо лечащей кисти можно воспользоваться заплаткой Path Tool (J), она действует по такому же принципу, что и Healing Brush Tool. При работе с заплаткой вы заранее очерчиваете область, которую необходимо заретушировать, а затем, удерживая левую клавишу мыши, смотрите какой участок изображения использовать в качестве заплатки, перемещая мышь по изображению. После того, как вы отпускаете мышь, фрагмент заполняется выбранным участком фона.

В сложных местах, там где нужна особая четкость и нельзя допускать смешивания граничных пикселей, делаем выделение с помощью Lasso Tool(L)(Лассо) или Polygonal Lasso Tool (Многоугольное лассо), а потом пользуемся восстанавливающей кистью в пределах выделения.

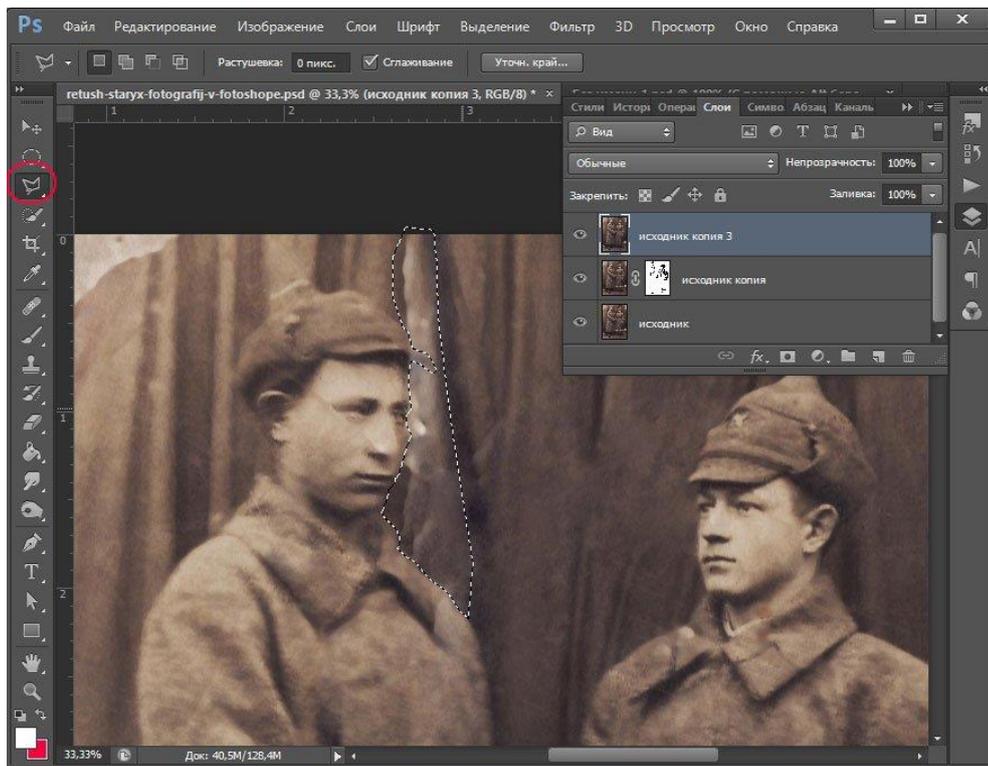


Рисунок 16 Выделение объектов

Трещины и основные дефекты я удалила, посмотрим что получилось:



Рисунок 17 фотография

Некоторые места на фото стали размытыми и потеряли свой характер, складки кое-где обрываются и не имеют продолжения. Сейчас постараемся до конца восстановить фон и отлепить персонажей от фона.

Чтобы восстановить обрывающиеся складки я воспользовалась инструментом Path Tool (J), просто перетянув складки с одного места на другое.

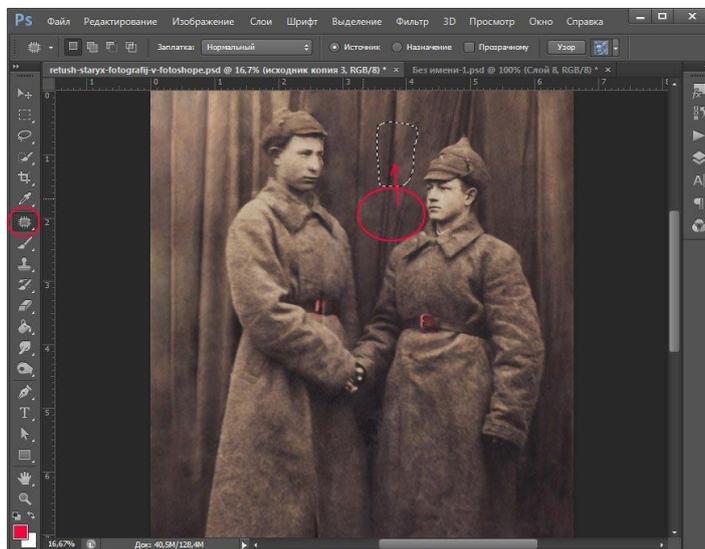


Рисунок 18 настройка инструмента

Утраченные элементы одежды я копировала у одного человека, трансформировала Ctrl+T и вставляла другому человеку.

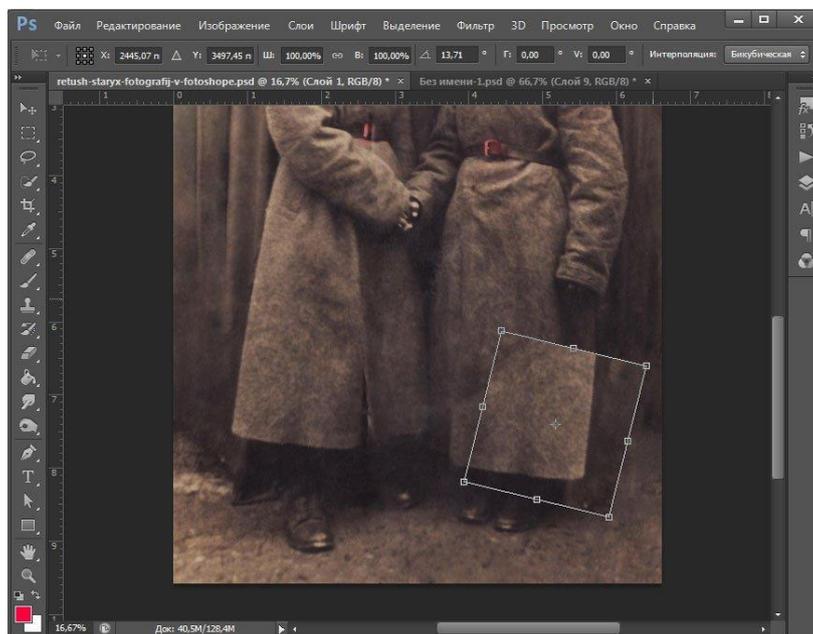


Рисунок 19 копирование

Чтобы повысить четкость изображения и оторвать предметы от фона, старайтесь добиваться краевого контраста важных элементов. Добавила немного темного фона вокруг людей в некоторых местах при помощи выделения и комбинации

восстанавливающей кисти с клонирующим штампом, чтобы усилить краевой контраст и создать глубину.

Выделение с помощью Polygonal Lasso Tool и залила его Paint Bucket Tool темным цветом на новом слое, чтобы усилить разницу между силуэтами людей и фоном.

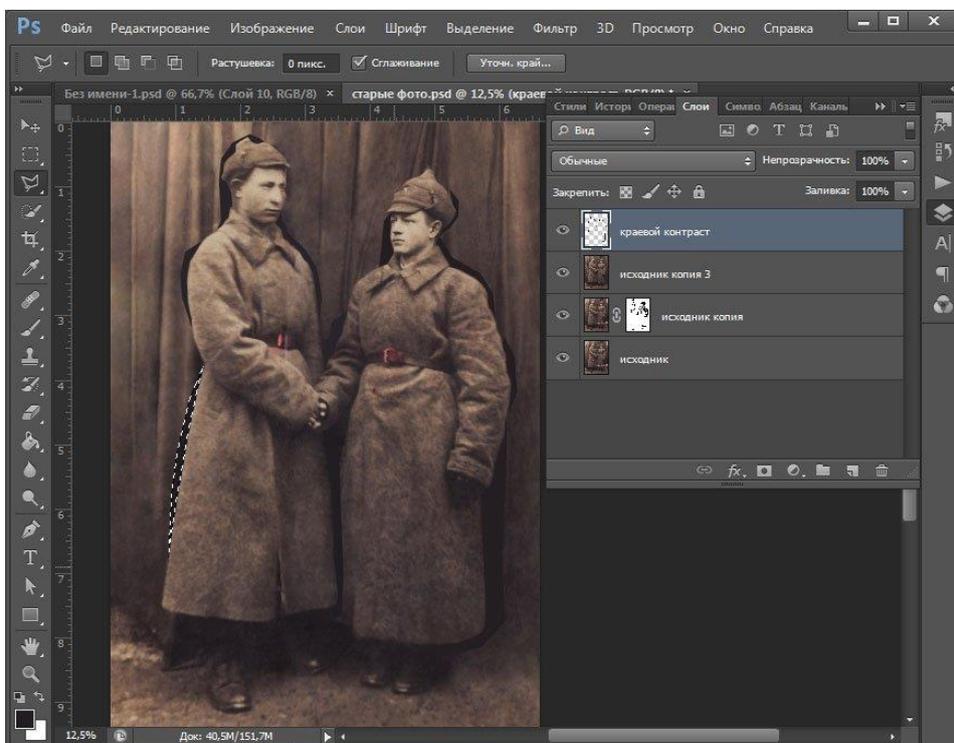


Рисунок 20 Размытие

Чтобы сгладить резкие границы, я сделала размытие по Гауссу с радиусом 25px. Filter- Blur — Gaussian blur.

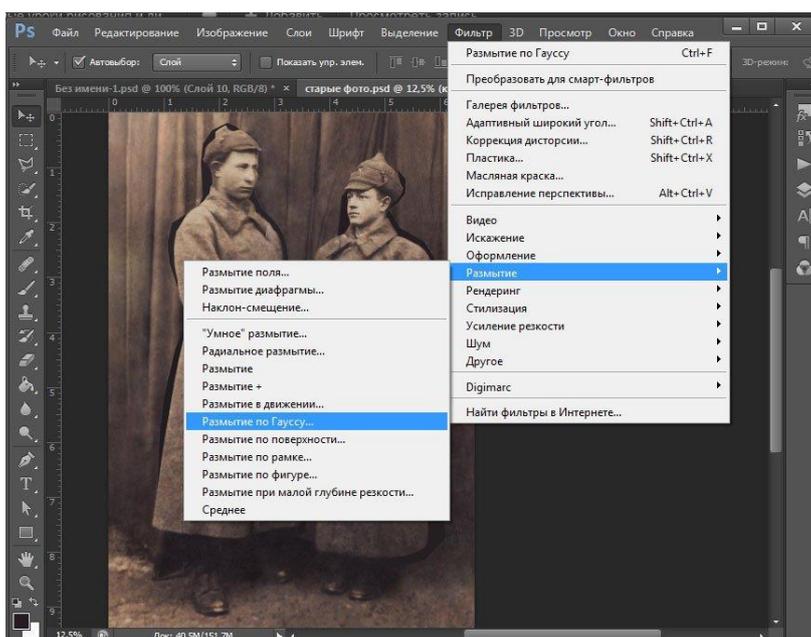


Рисунок 21 Размытие по Гауссу

Меняем режим смешивания слоя на «Multiply» (Умножение), Opacity (Непрозрачность) слоя уменьшаем до 30%. Обрабатываем ластиком с мягкими краями грубые места размытого слоя.

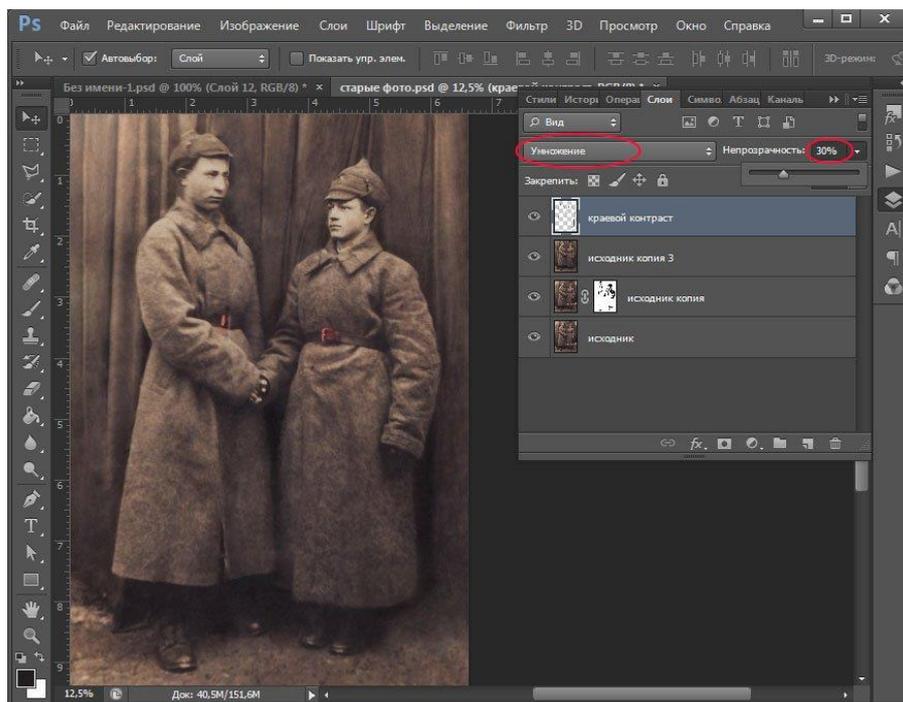


Рисунок 22 Копия слоев

Делаем копию всех слоев на новом слое — Ctrl+Shift+Alt+E. Переходим коррекции цвета.

ЦВЕТКОРРЕКЦИЯ

Я обесцветила изображение, чтобы избавиться от посторонних цветных элементов и набрать цвет заново — Ctrl+Shift+U.

Добавляем контрастности изображению Image — Adjustments- Brightness/Contrast (Изображение — Коррекция — Яркость/Контрастность). Я увеличила контраст до +50.

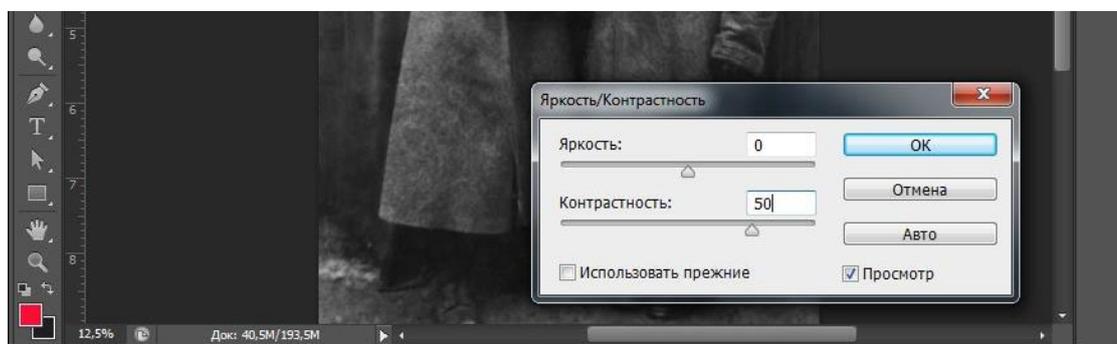


Рисунок 23 Цветокоррекция

Возвращаем цвет — Image — Adjustments- Hue/Saturation. Ставим галочку напротив «Colorize» (Тонирование). Делаем настройки на свой вкус. В верхней строке выбираем цвет, во второй его степень его насыщенности.

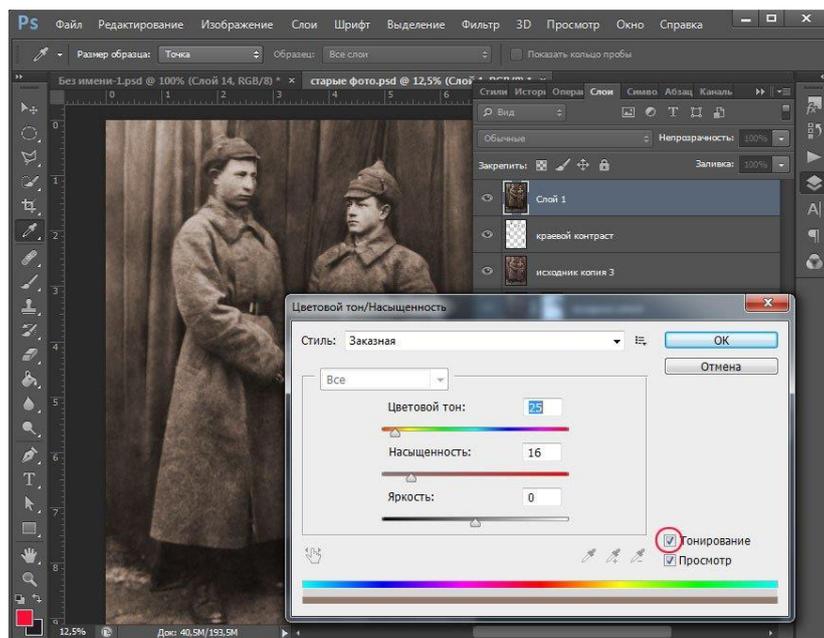


Рисунок 24 Насыщенность

Я решила также подкрутить уровни — Ctrl+L, чтобы добиться еще большего контраста. Двигайте ползунки и экспериментальным путем приходите к нужному результату.

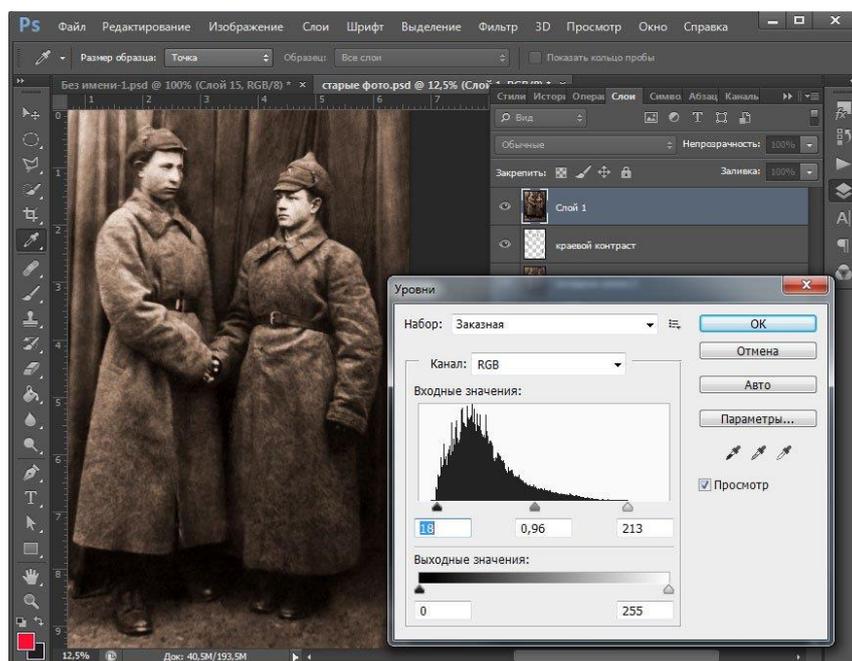


Рисунок 25 Повышение резкости

ПОВЫШАЕМ РЕЗКОСТЬ

Каким образом повысить четкость изображения — дело вкуса. Некоторые пользуются фильтрами резкости, но я люблю и пользуюсь всегда другим стандартным фильтром — Paint Daubs (Масляная живопись).

Filter — Filter Gallery -Paint Daubs (Фильтр -Галерея фильтров — Масляная живопись). Ставим в обеих настройках (размер кисти и резкость) единички.

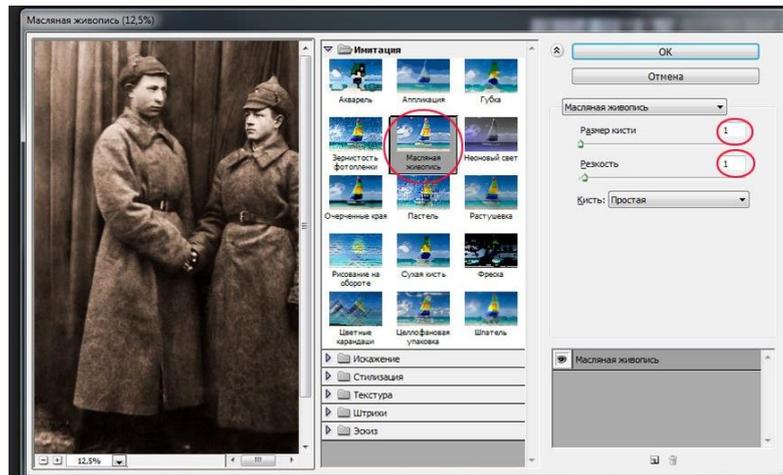


Рисунок 26 Имитация

Обычно хватает однократного применения фильтра для повышения четкости изображения, но в моем случае я воспользовалась фильтром несколько раз. Чтобы повторить действие фильтра, использованного в предыдущей операции, нажмите **Ctrl+F**.

Все готово, вы можете выделить все редактируемые слои в палитре, зажав клавишу **Shift** и кликнув по крайним слоям(первый сверху и предпоследний). Нажмите **Ctrl+G**, чтобы объединить выделенные слои в группу. Теперь можете отключать/включать видимость группы слоев, нажав на иконку глаза, чтобы сравнить результат с исходником.

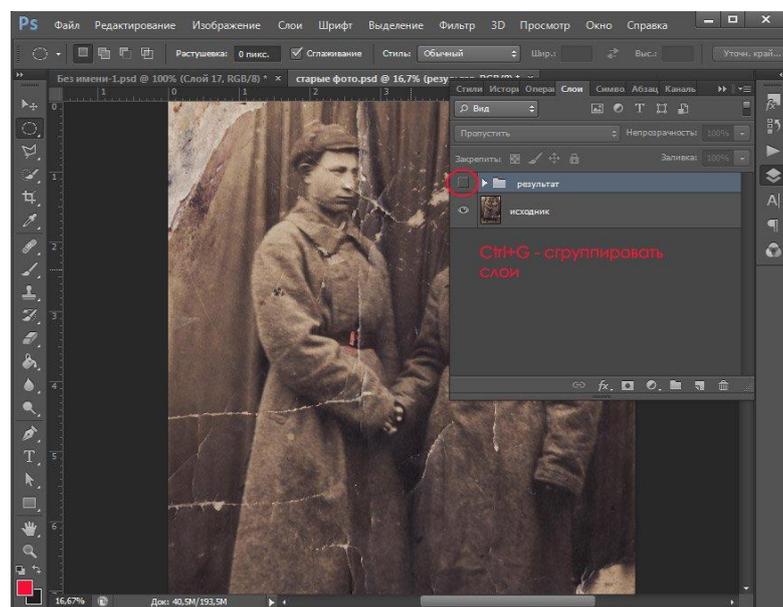


Рисунок 27 Результат

В этом уроке мы посмотрели как делается ретушь старых фотографий в фотошопе. Надеюсь, вы узнали для себя что-то новое из урока.

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №3

СОЗДАНИЕ ШТЕНДЕРА «БЕССМЕРТНЫЙ ПОЛК»

9 Мая пройдет шествие "Бессмертного Полка" в память участников Великой Отечественной Войны.

Для участия необходимо иметь штендер с фотографией.

После того как была отредактирована фотография перейдем к следующему этапу создание Штендера .

На любом открытом ресурсе в интернете скачаем фоторамку готовуй.

Ресурсы

1. <http://xn----8sbxhfpamkmin.xn--p1ai/?tag=%D0%B1%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%BC%D0%B5%D1%80%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9-%D0%BF%D0%BE%D0%BB%D0%BA>
2. <https://nuker82.livejournal.com/282218.html>

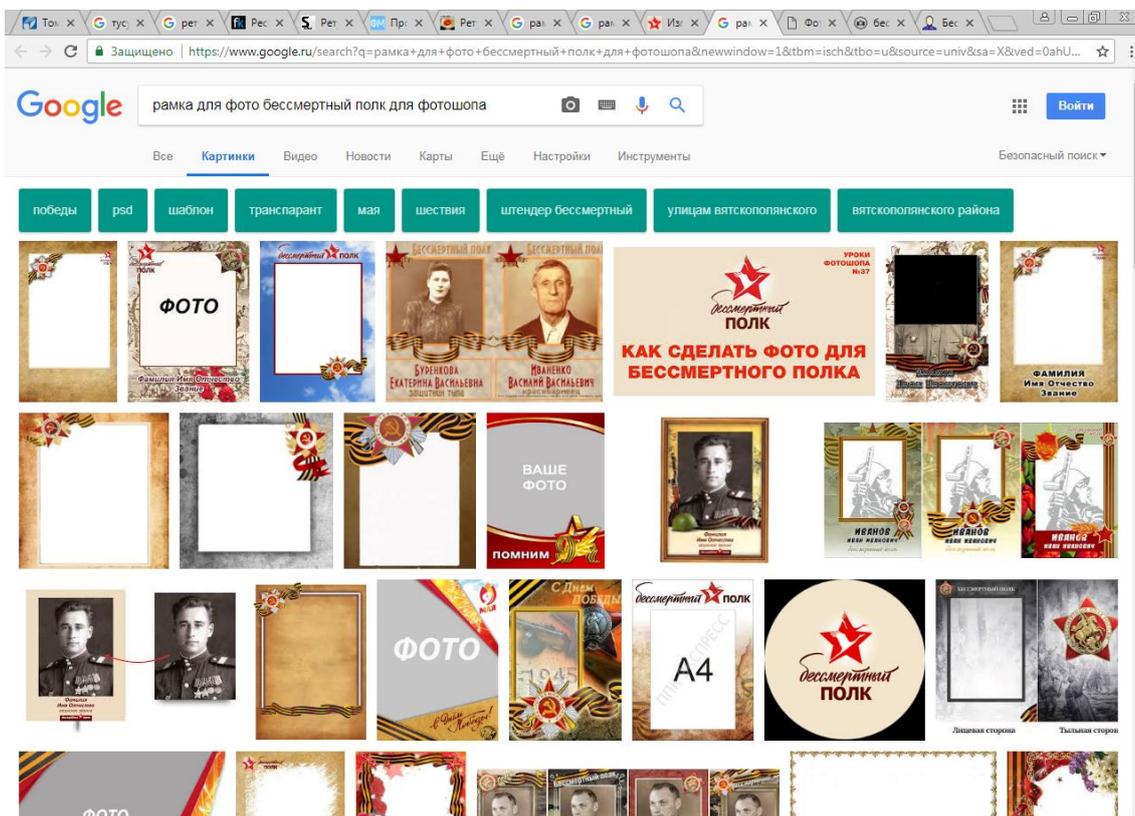


Рисунок 28 Рамки

Шаблонов в интернете много хорошего качества. Можно выполнить свой шаблон. Выполняем работу по созданию штендера.

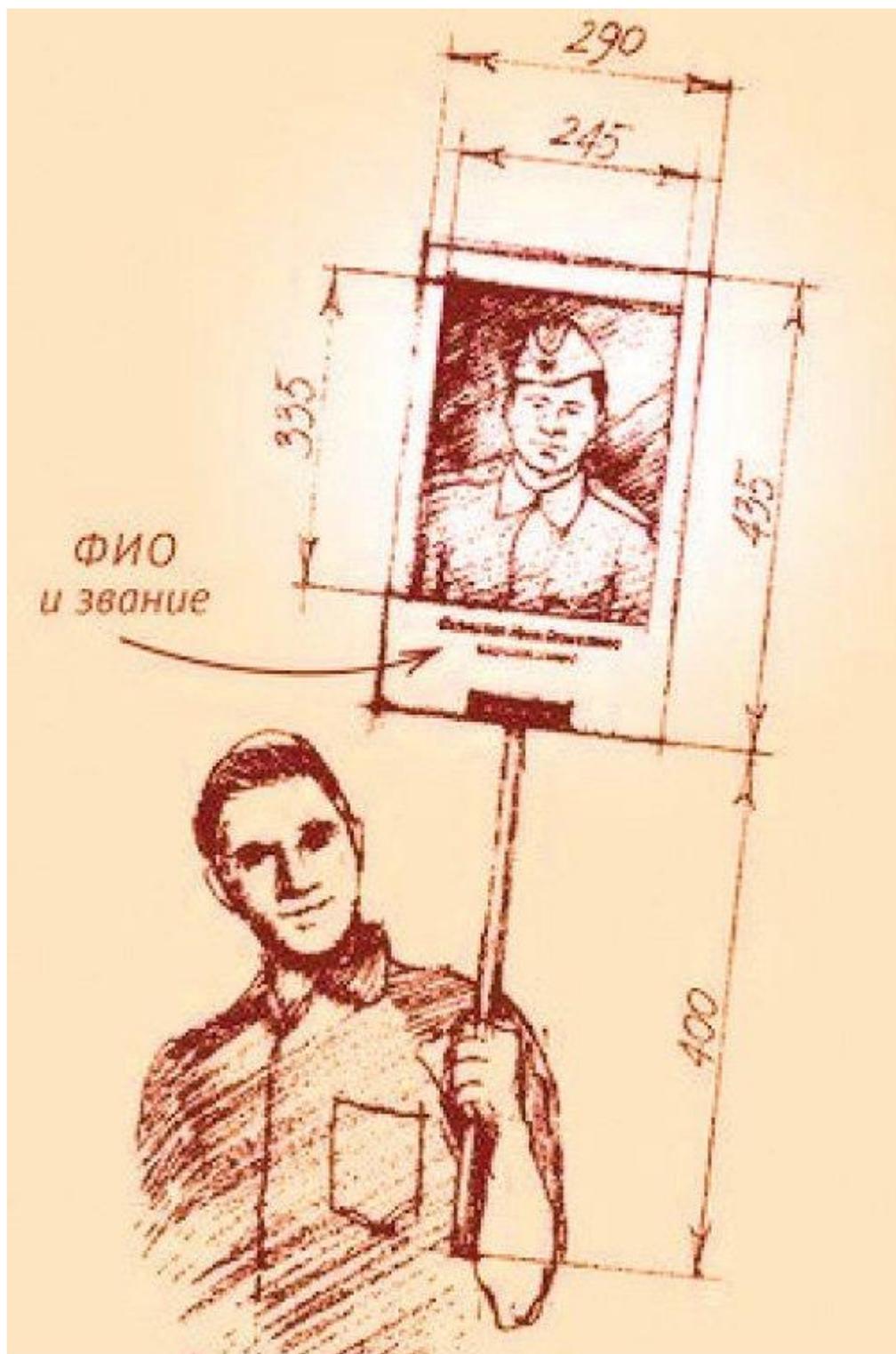


Рисунок 29 Пример

Если у вас есть фотография в электронном виде, вы сами можете изготовить такой штендер, размером 30x45 см.

Для этого можно абсолютно бесплатно скачать с нашего сайта [шаблон в формате png](#).

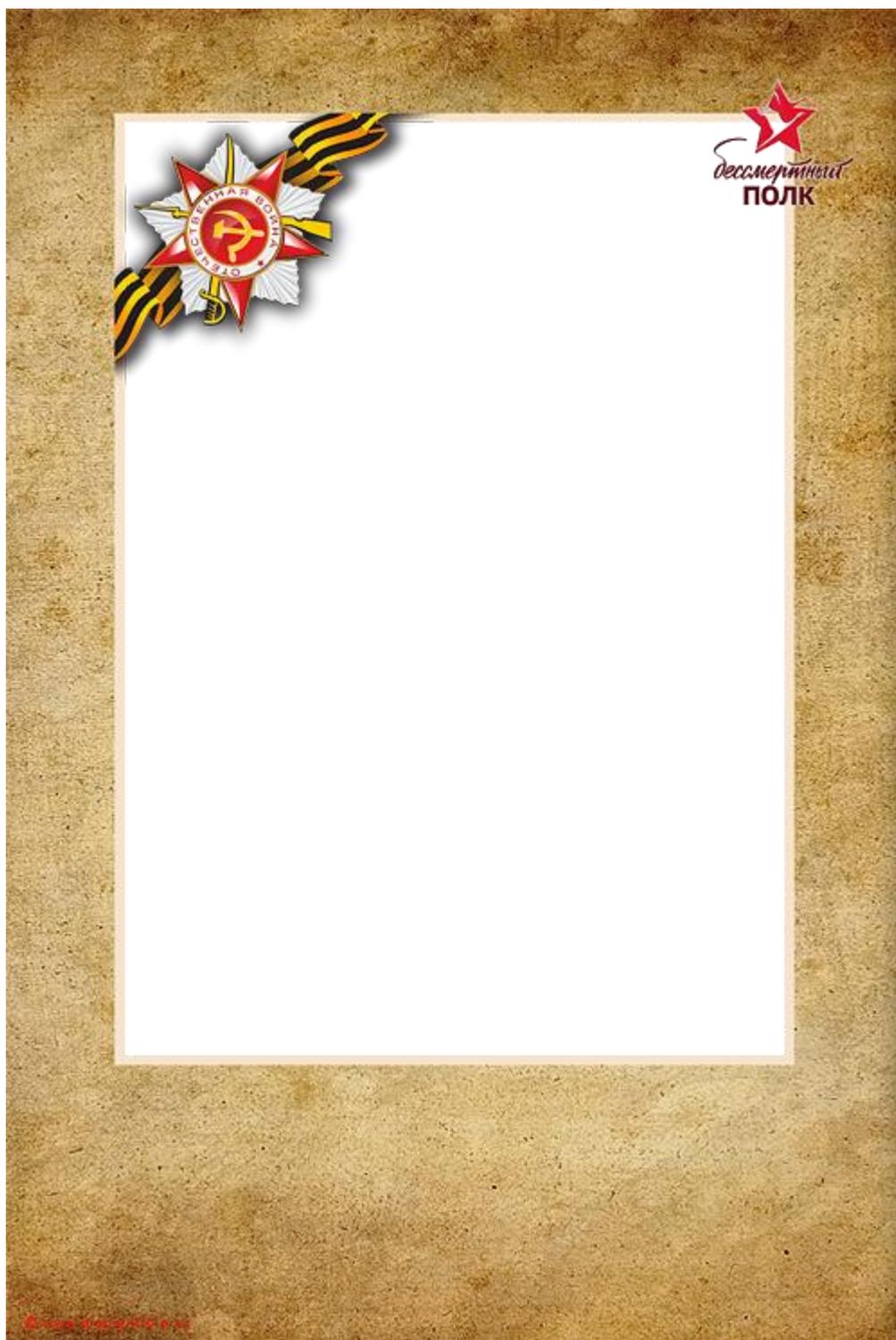


Рисунок 30 Пример рамки

А затем в фотошопе в этот шаблон вставить фотографию и нанести текст с фамилией, именем и отчеством.

Для такого штендера вы можете использовать ретушированную фотографию.



Рисунок 31 Портрет



Рисунок 32 Работа

После этого останется лишь распечатать фотографию размером 30x45.

Затем нужно заламинированную фотографию приклеить на пластик (или лист двп) размером 30x45 и к пластику прикрепить ручку (трубку ПВХ) нужной длины и подходящего диаметра. Работа готова

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №4
СОЗДАНИЕ КОЛЛАЖА



Рисунок 33 Исходное изображение



Рисунок 34 Пример обработки

[Скачать архив с материалами к уроку](#)

Шаг 1

Создадим новый документ (Ctrl+N) с размерами 2508x1672 px с прозрачным фоном. **Resolution** (Разрешение) 300 пикселей/дюйм. Сейчас мы будем создавать новый фон для нашего документа. Воспользуемся **корректирующим слоем Gradient** (Градиент) и настроим цвет от #13659f к #0ba3e2, а также применим такие же настройки, как на скриншоте:



Рисунок 35 фон

Нам необходимо добавить шум на фон, поэтому давайте переведем этот слой в режим **Smart Object** (Смарт-объект) (Правый клик на слое - Convert to Smart-Object (Перевести в смарт-объект)).

Примечание: перевод в Smart Object (Смарт-объект) необходим для того, чтобы можно было редактировать полученные изменения в любой момент, даже после принятия настроек. Затем, с помощью фильтра Camera Raw, применим такие же настройки, как на скриншоте:

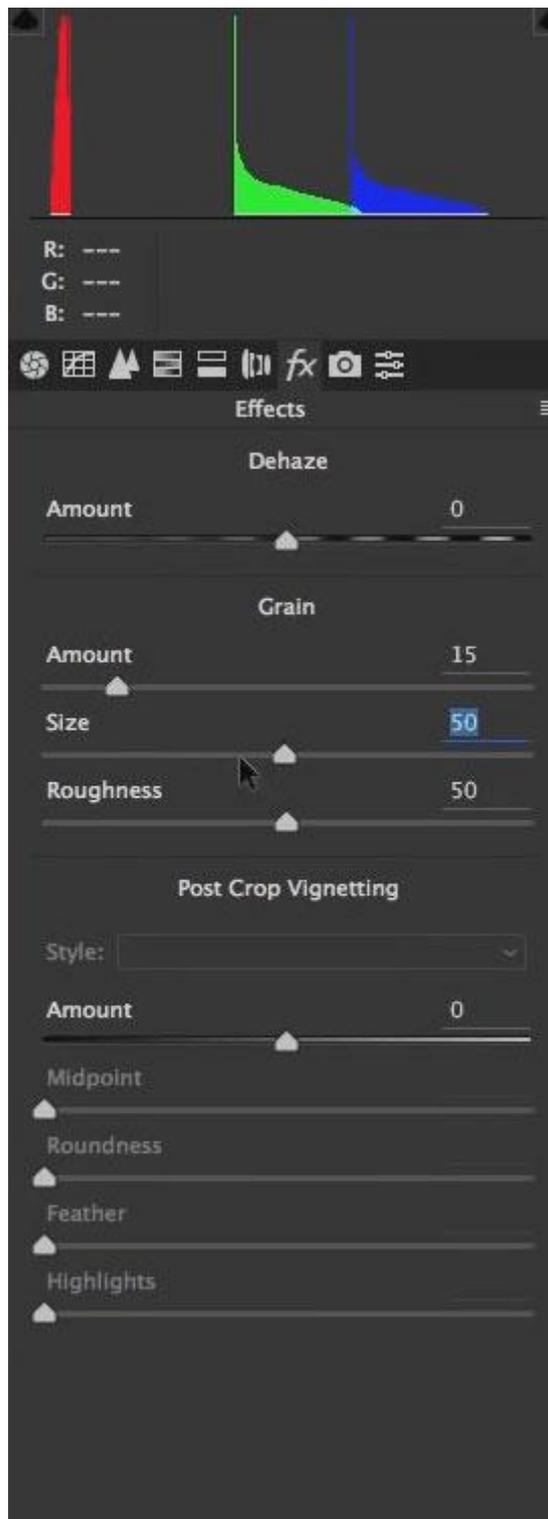


Рисунок 36 настройка

Шаг 2

С фоном мы закончили и теперь можно добавить ёжика. Перенесите его в наш документ с помощью мыши, либо сочетанием клавиш Ctrl+O откройте изображение в фотошопе и перенесите в наш документ. При помощи инструмента **Free Transform** (Свободное трансформирование) (Ctrl+T) давайте уменьшим изображение с ёжиком, а также сместим чуть ниже центра, чтобы получилось, как на скриншоте:

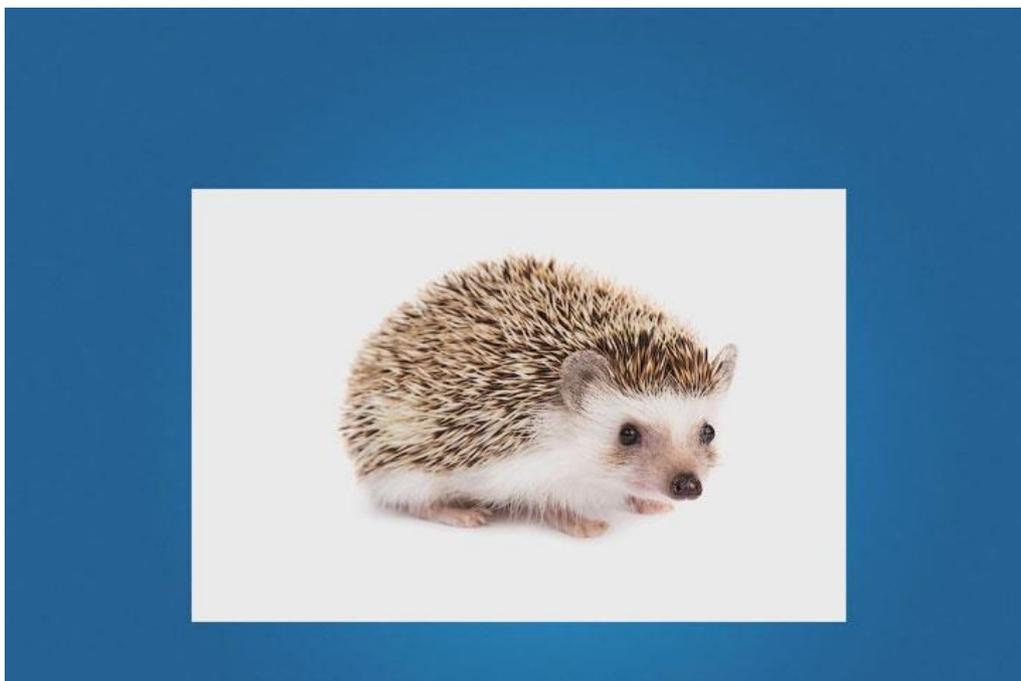


Рисунок 37 фон и картинка

Далее, давайте продублируем слой с ёжиком (Ctrl+J). Оригинал слоя назовите **Multiply**, а его копию **Normal** и поместите копию выше всех слоёв. Затем отключите видимость слоя **Normal** и измените режим наложения для слоя **Multiply** на **Multiply** (Умножение).



Рисунок 38 совмещение

Шаг 3

Теперь давайте сделаем эти слои (Normal и Multiply) взаимосвязанными между собой. Для этого, при помощи клавиши **Ctrl**, выделите оба слоя, затем правый клик на выделенных слоях и выберите **Link Layers** (Связать слои). Теперь включите видимость слоя **Normal** и тут же создайте для него чёрную маску слоя (Alt+клик по значку создания маски слоя). При помощи инструмента **Brush**  (Кисть) (B) со средней жёсткостью,

белого цвета, 100% **Opacity** (Непрозрачность), аккуратно сотрите синий цвет на туловище ежика, не затрагивая его иголки.



Рисунок 39 работа с кистью

Шаг 4

Затем, давайте скопируем эту маску и перенесём её на слой **Multiply** (левый клик на маске слоя, зажатие клавиши Alt и перенос мышкой на слой Multiply). Результат должен получиться такой же, как на скриншоте:

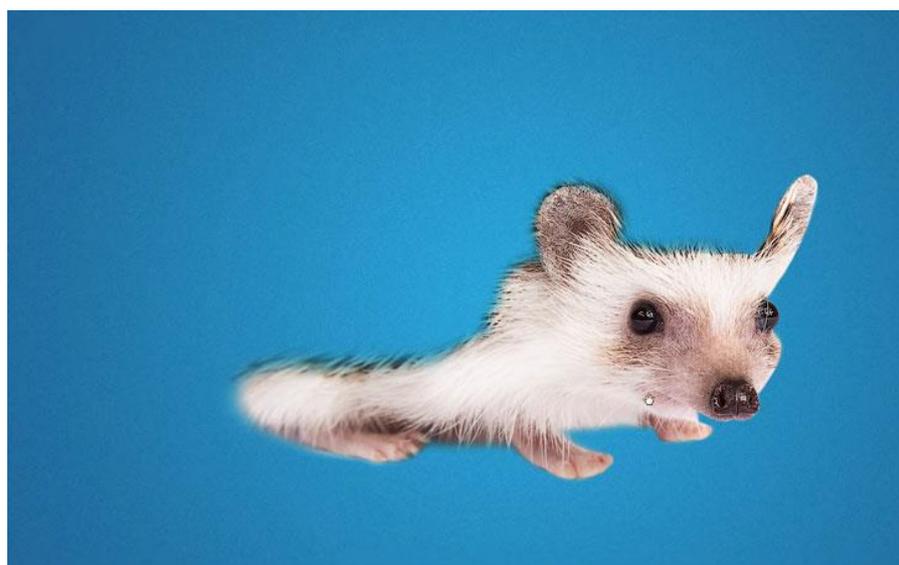


Рисунок 40 Работа с маской

Шаг 5

Воспользуемся мягкой белой кистью со **100% Opacity** (Непрозрачностью) и нарисуем тень под ёжиком на маске слоя **Multiply**. Результат:

Шаг 6

Теперь нам остаётся только перенести изображение одуванчика в наш документ. Откройте его в фотошопе (Ctrl + O) либо сразу перенесите. Расположите одуванчик поверх всех слоёв и примените режим наложения **Screen** (Экран), чтобы фон стал невидимым.

Далее, расположите одуванчик так, чтобы он был прямо на «модели», примените к нему **Layer Mask** (Маску слоя) белого цвета. Скриншот:



Рисунок 41 Совмещение

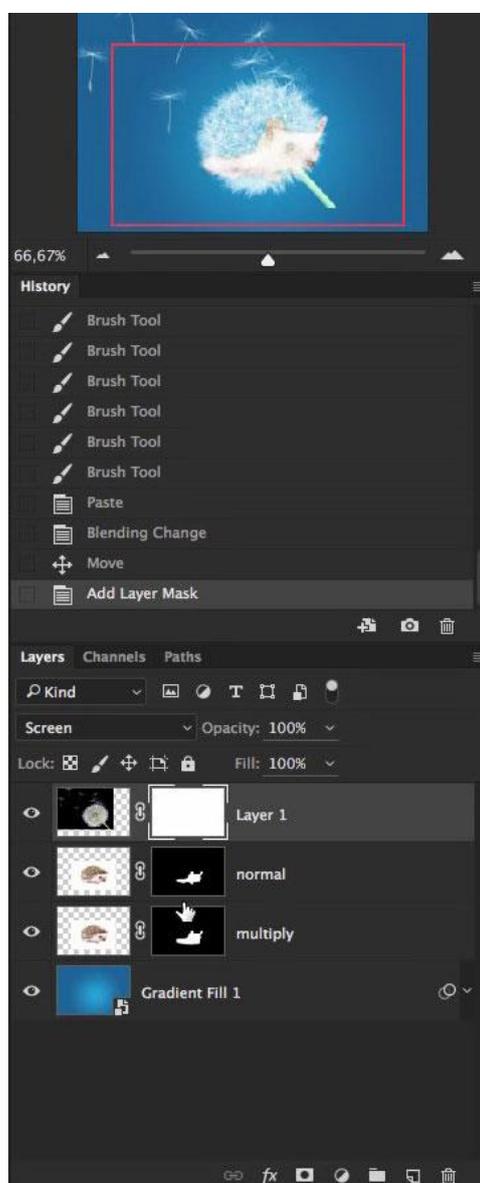


Рисунок 42 работа со слоем

Далее, зажмите **Ctrl+левый клик** по маске слоя Normal. То должна выделиться только фигура ежа. Перейдите на маску слоя с одуванчиком и нажмите клавишу **Backspace**. Снимите выделение сочетанием клавиш **Ctrl+D**. Ну а потом, чёрной кистью, удалите ненужные участки на белой маске слоя с одуванчиком. Назовите его dandelion. Полученный результат на скриншоте:



Рисунок 43 работа с кистью

Шаг 7

Теперь, перейдите на слой Normal. Воспользуйтесь стандартной кистью Dune Grass (в наборе кистей она указана с размером 112 px). Перейдите в **Brush Presets** (Настройки кисти) (Window (Окно) - **Brush Presets**(Настройки кисти)) и снимите галочки с **Color Dynamics** (Динамика цвета) и **Transfer** (Передача). Поставьте размер и направление кисти, как на скриншоте:

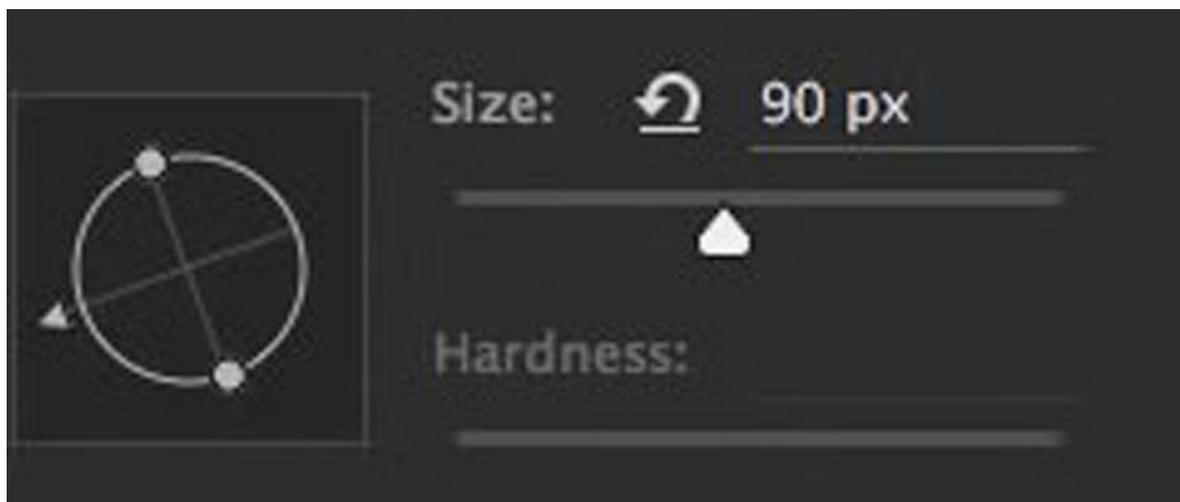


Рисунок 44 Размер кисти

...и, чёрной кистью, на белой маске слоя, прорисуйте нечто похожее на иголки под одуванчиком, постоянно изменяя размер и направление кисти, чтобы иголки выглядели реалистичнее. Вероятно, результат будет не совсем заметен, но сделать это всё же необходимо.



Рисунок 45 Иголки

Шаг 8

Давайте создадим новый слой (Ctrl+N) между слоями dandelion и normal. На этом слое, мягкой белой кистью с **Opacity** (Непрозрачность) и **Flow** (Нажатие) по 30% проведём по границе между одуванчиком и ёжиком несколько раз, чтобы сделать её относительно невидимой. Так гораздо лучше:

Шаг 9

Перейдём на маску слоя **Normal** и белой кистью  **Star 70 pixels** (с цифрами 70) с **Opacity** (Непрозрачностью) и **Flow** (Нажимом) по 100% нарисуем ёжику шерсть с характерным направлением.

***Примечание переводчика:** не забывайте его изменять в соответствии с направлением усов, а также комбинировать настройки в **Brush Presets** (Настройки кисти).*

Также можно добавить маленькие волоски на ушах и всех местах, где выделение их удалило.

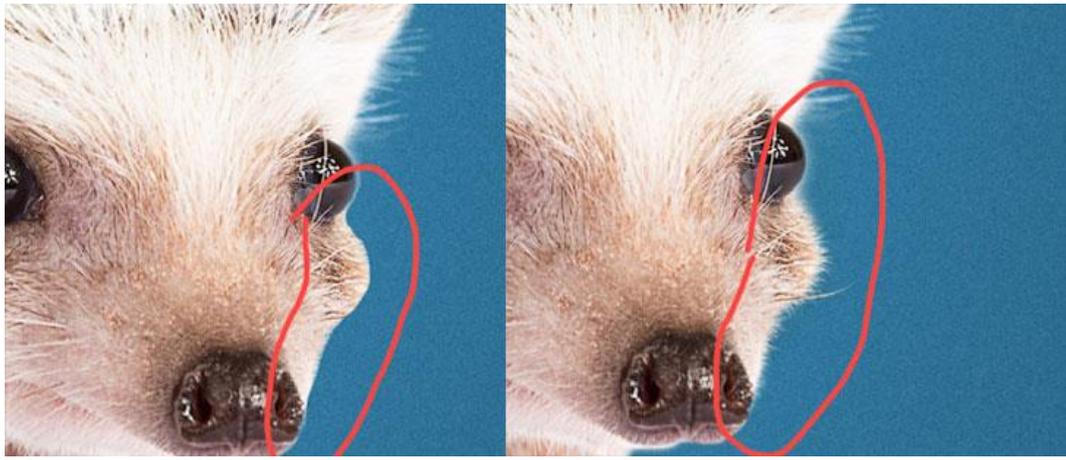


Рисунок 46 Иголки и усы



Рисунок 47 Шерсть

Примечание автора: если вдруг вам захотелось добавить больше одуванчиков на какой-либо из участков на еже, вы можете скопировать (Ctrl+C) имеющиеся, предварительно выделив необходимый, с помощью инструмента **Lasso** (Лассо) (L) и вставив (Ctrl+V) на нужный участок.

Создадим объединённую копию всех слоёв **Alt+Shift+Ctrl+E** и немного поработаем с цветом и резкостью. Перейдите в фильтр **Camera Raw** и примените такие же настройки, как на скриншоте:



Рисунок 48 Фильтр RAW

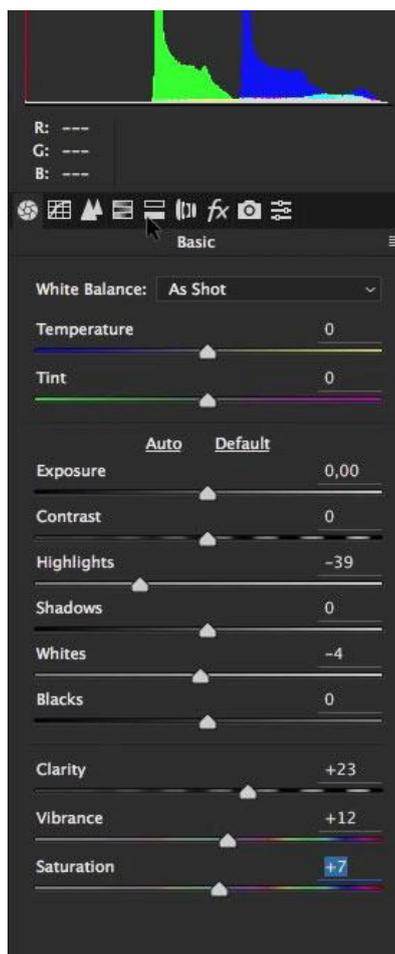


Рисунок 49 Настройка фильтра

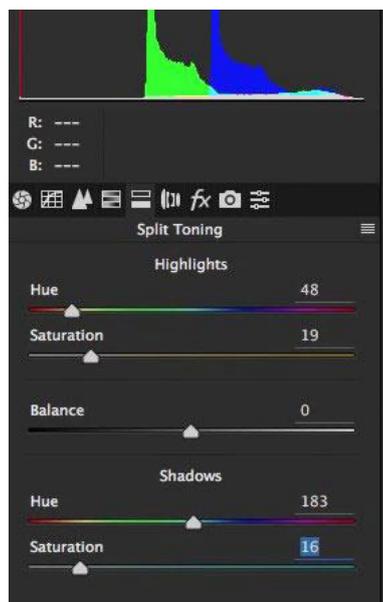


Рисунок 50 фильтр

Т.к изображение получилось немного зеленоватым, давайте добавим немного пурпурного цвета. Перейдите в **Image** (Изображение) – **Adjustments** (Коррекция) - **Color Balance** (Цветовой баланс) и примените такие же настройки, как на скриншотах:



Рисунок 51 цветовой баланс

И в завершение, создадим корректирующий слой **Color Lookup** (Поиск цвета) и применим такие же настройки:

Opacity (Непрозрачность) этого слоя изменим на 10%.

И вот финальный результат вместе с расположением слоёв:

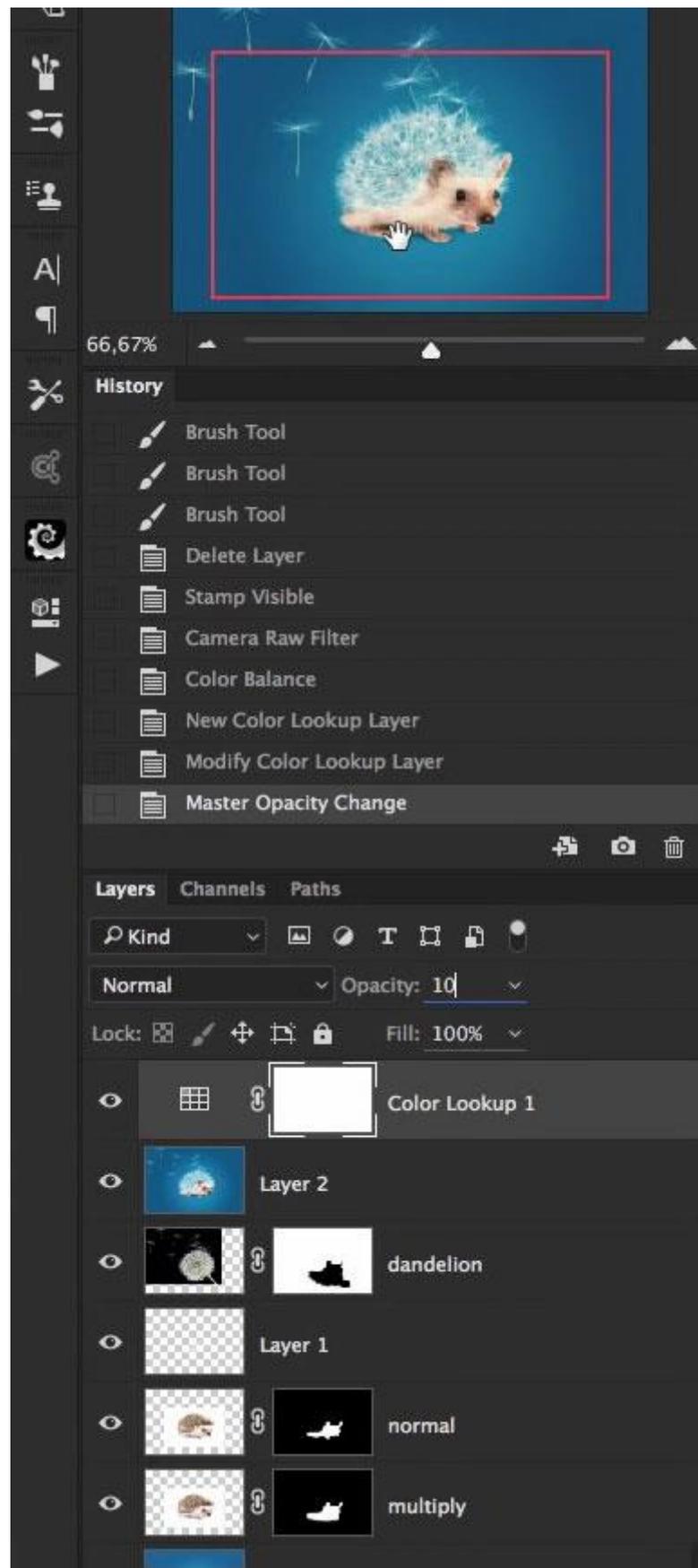


Рисунок 52 слои

Примеры

SURREAL MANIPULATION PS TUTORIAL



ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №5
СОЗДАНИЕ ОТКРЫТКИ



Рисунок 52 Открытка

[Скачать архив с материалами к уроку](#)

Шаг 1

Для начала создайте новый документ размером 1600×2000 пикс, **Resolution** (Разрешение) 72 dpi, **Color Mode** (Цветовой режим): **RGB Color** (Цветовая модель RGB) 8 bit, **Background Contents** (Содержимое фона): **Black** (Черный).



Рисунок 53 Фон

Затем вставьте следующее изображение в документ и настройте его, как показано ниже.

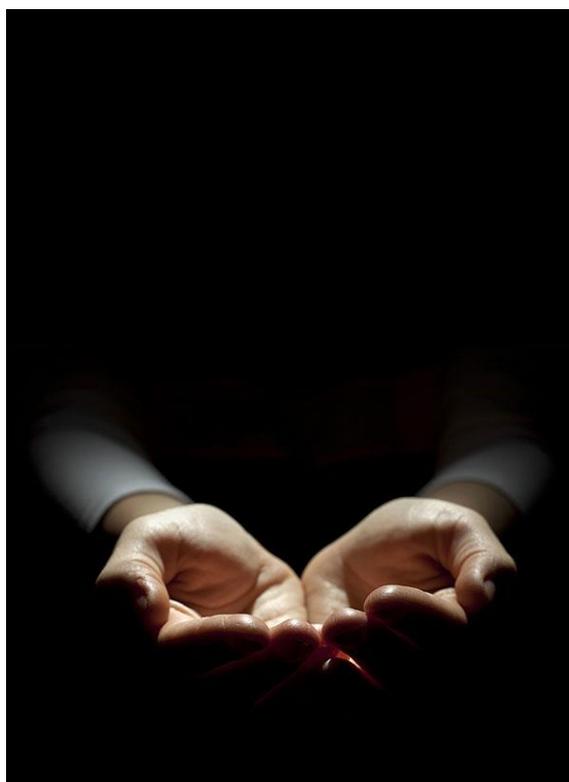


Рисунок 54 новый слой

Далее добавьте новый слой (Ctrl+Shift+N), возьмите инструмент **Brush**  (Кисть) (B) синего цвета (#3fc6f3) и пройдитеесь ею, как показано ниже.

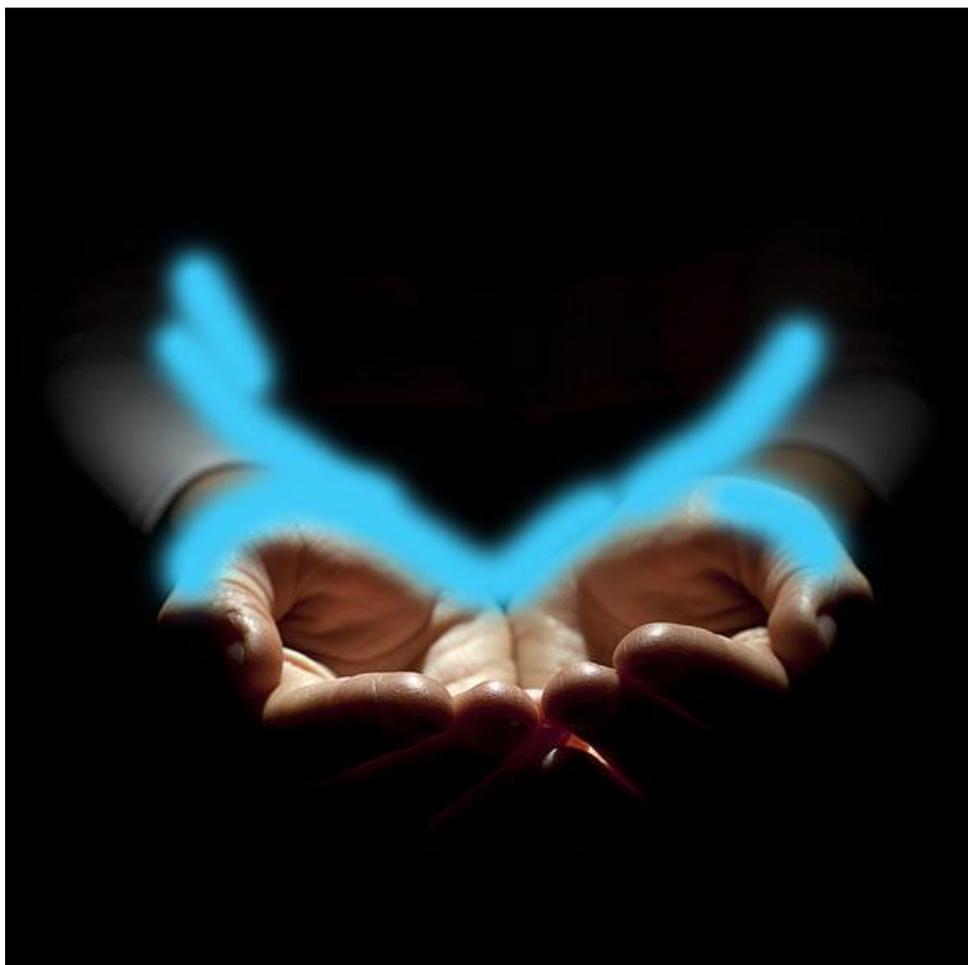


Рисунок 55 Режим наложения

Затем измените режим наложения на **Overlay** (Перекрытие) и уменьшите **Opacity** (Непрозрачность) до 38%.



Рисунок 56 Непрозрачность

Шаг 2

Возьмите инструмент **Text**  (Текст) (Т) и введите число, используя синий цвет #40cbf9 и шрифт, предложенный в исходных материалах.

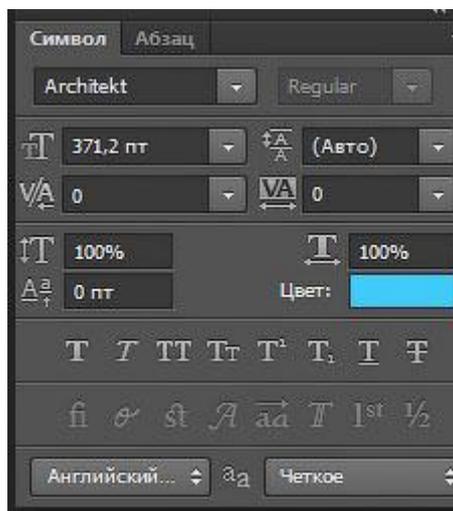


Рисунок 57 настройка текста



Рисунок 58 результат

Затем удалите нижнюю часть семерки с помощью инструмента **Eraser**  (Ластик) (E) или слой-маски.

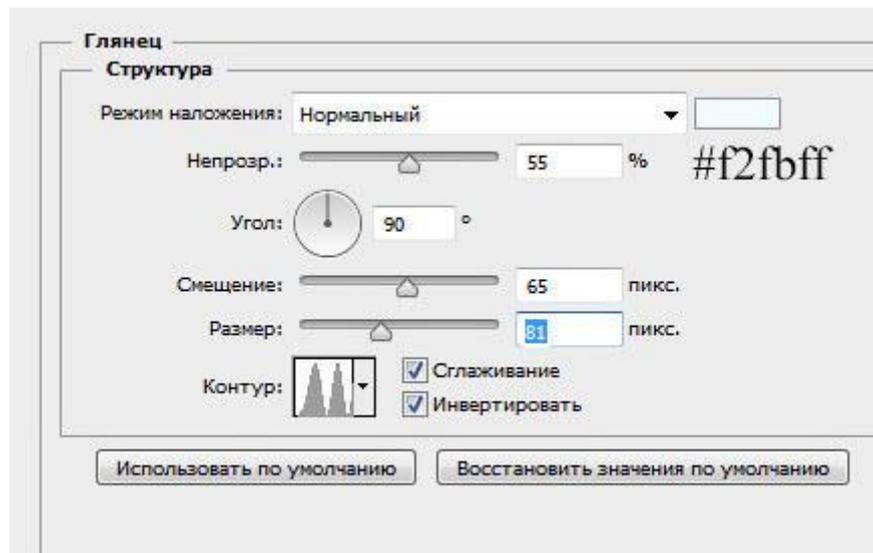


Рисунок 61 Настройка глянца

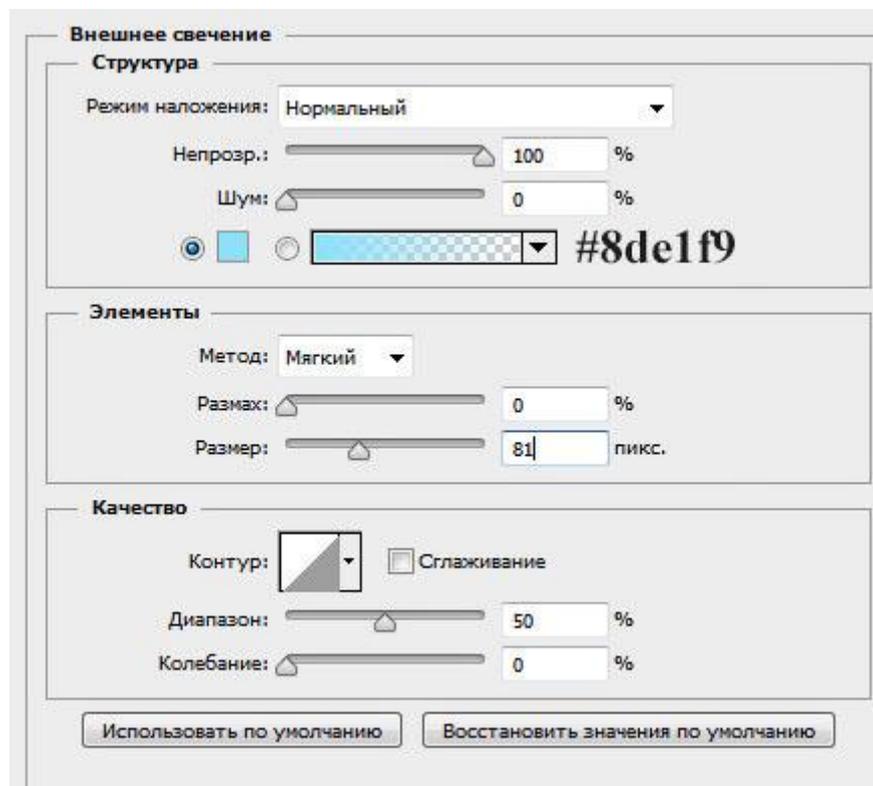


Рисунок 62 Внешнее свечение

Получаем следующий результат



Рисунок 63 получился результат

Сделайте то же самое с текстом «Bonne année», что с французского означает «С Новым Годом».



Рисунок 64 Вариант

Шаг 3

Затем возьмите инструмент **Brush**  (Кисть) (B) синего цвета (#3fc9f7) и нарисуйте круглую форму, как показано на изображении ниже.



Рисунок 65 Непрозрачность

После этого уменьшите **Opacity** (Непрозрачность) до 53%.

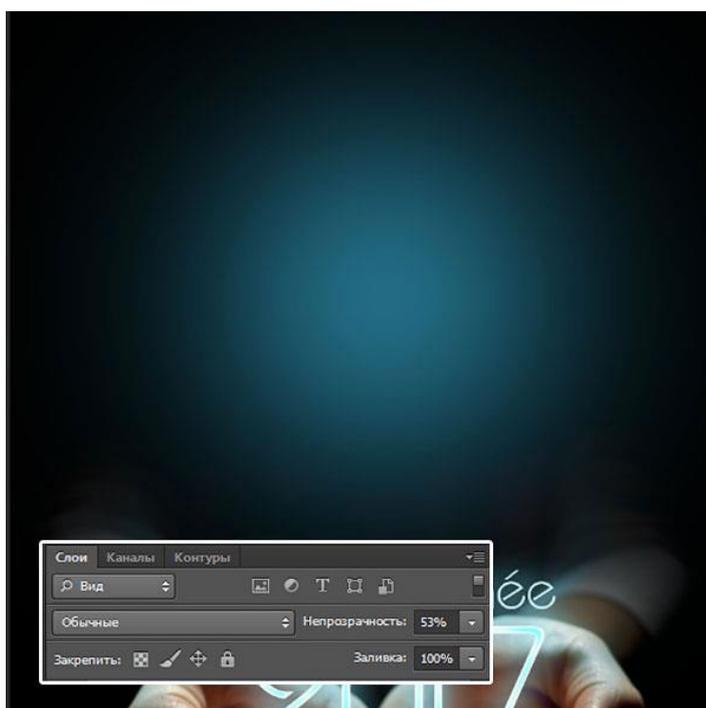


Рисунок 66 Настройка слоя

Теперь создайте новый слой, уменьшите его **Opacity** (Непрозрачность) до 33%, а также добавьте световые лучи с помощью инструмента **Brush**  (Кисть) (B), кистей *Лучи света* и цвета #40cbf9.

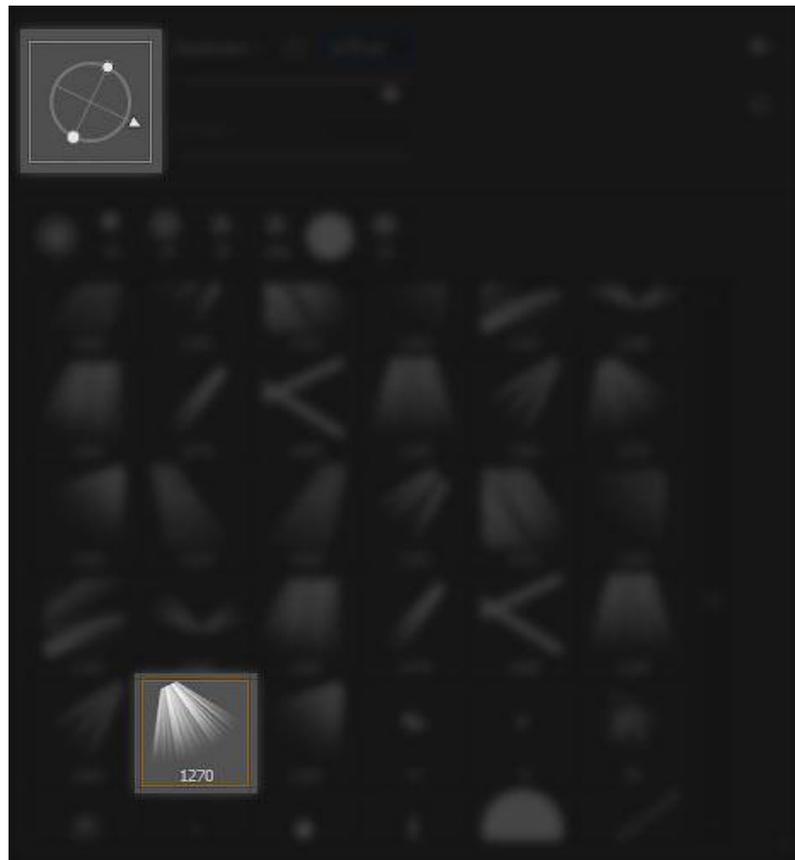


Рисунок 67настройка



Рисунок 68 Непрозрачность

Продублируйте слой (Ctrl + J) и примените к нему фильтр размытие по Гауссу через меню **Filter > Blur > Gaussian Blur** (Фильтр > Размытие > Размытие по Гауссу).

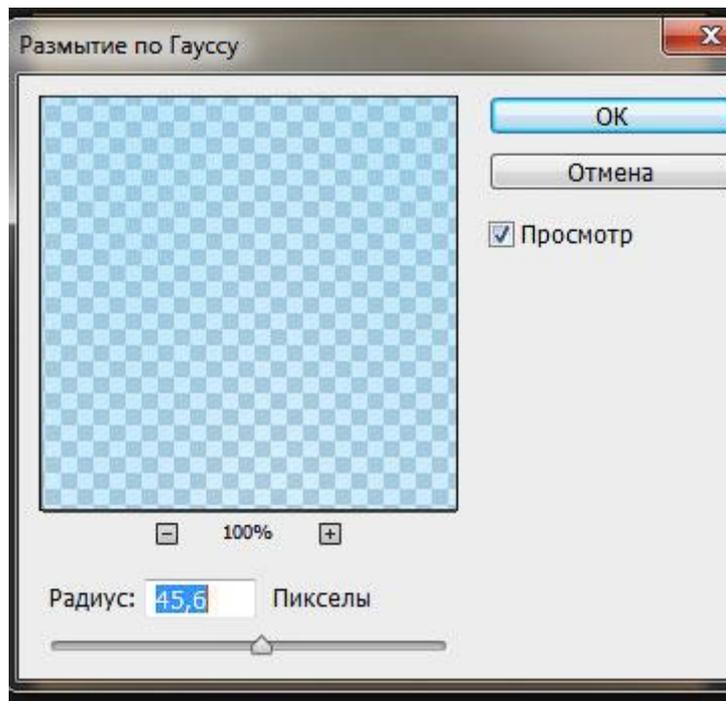


Рисунок 69 Размытие



Рисунок 70 Режим наложения

Затем измените его режим наложения на **Screen** (Экран).

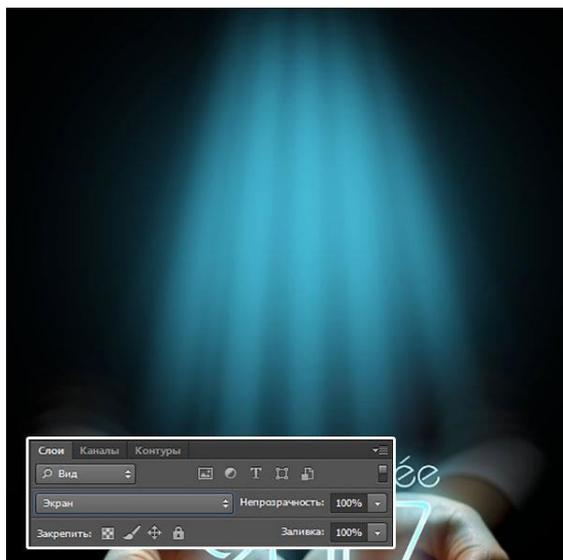


Рисунок 71 Слой

Шаг 4

Теперь вставьте следующую *текстуру Боке* в документ и настройте его, как показано ниже.

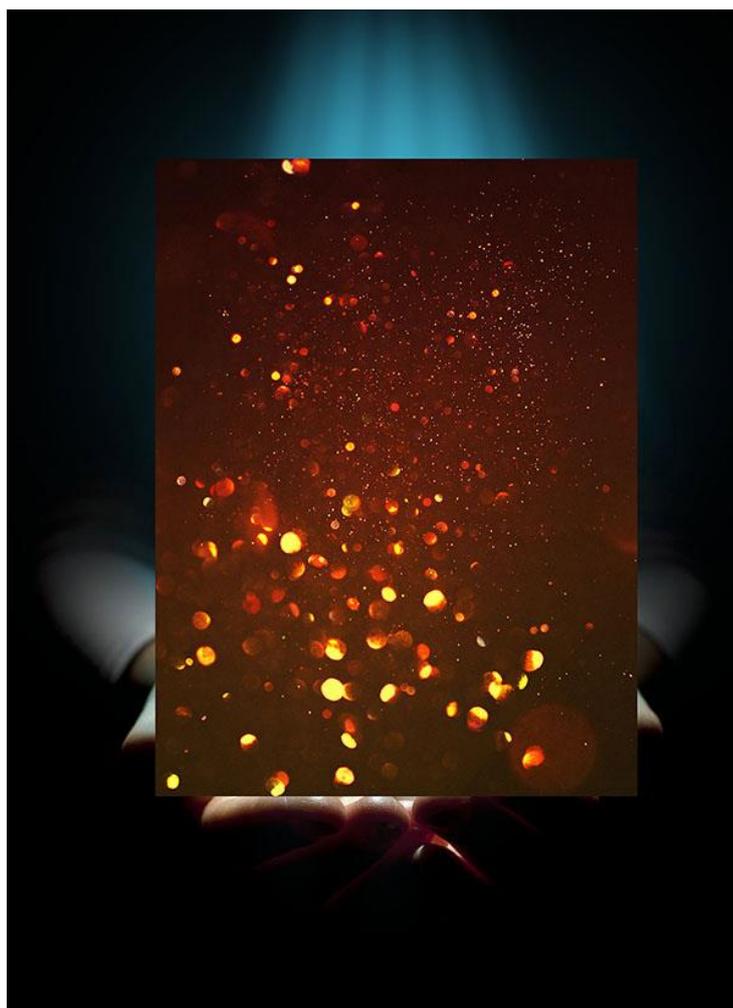


Рисунок 72 Текстура Боке

С помощью инструмента **Eraser**  (Ластик) (E) или слой-маски сотрите контуры.

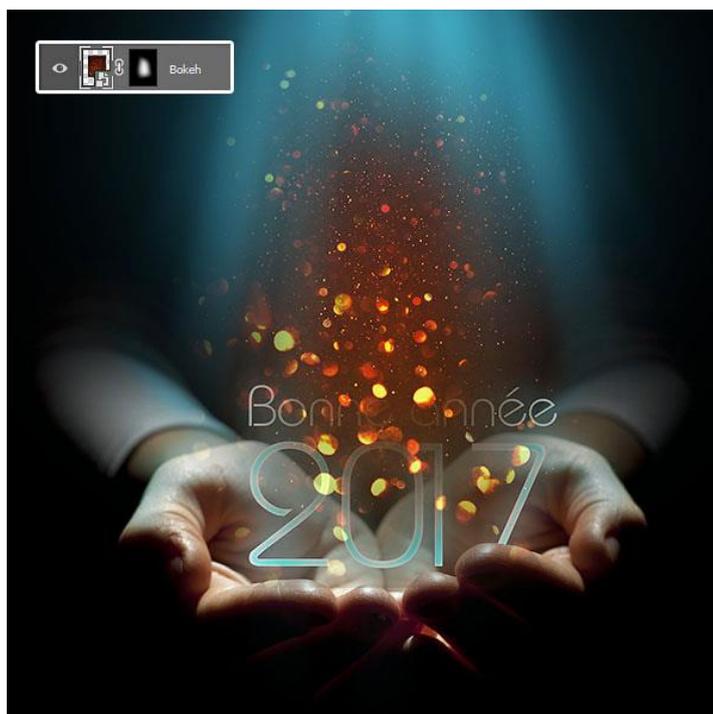


Рисунок 73 Контур

Затем перейдите в меню **Image > Adjustments > Hue/Saturation** (Изображение > Коррекция > Цветовой тон/ Насыщенность).

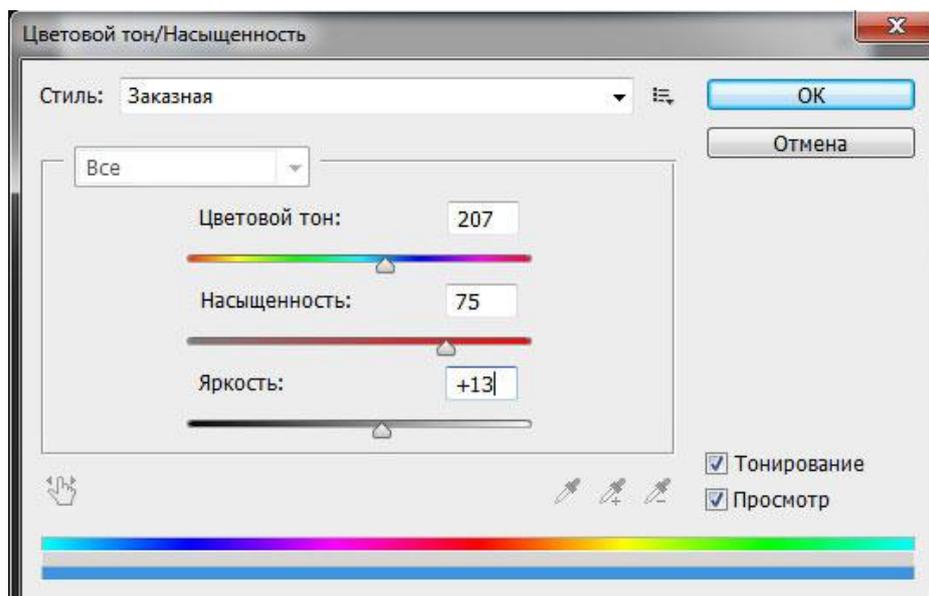


Рисунок 74 Цветовой тон



Рисунок 75 прозрачность

Далее измените его режим наложения на **Linear Dodge** (Линейный Осветлитель).



Рисунок 76 Свечение

Шаг 5

Затем создайте новый слой, возьмите инструмент **Brush**  (Кисть) (В) цвета #99cbdc и нарисуйте различные формы с помощью *кисти Боке* и нескольких частиц.



Рисунок 77 Кисть

Затем измените его режим наложения на **Overlay** (Перекрытие).

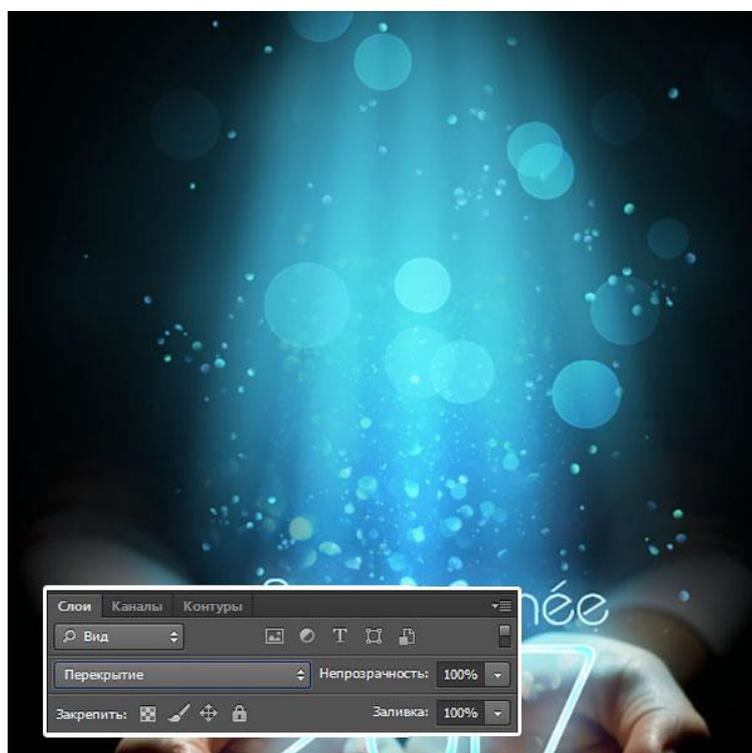


Рисунок 78 Корректирующий слой

Наконец, добавьте корректирующий слой **Selective Color** (Выборочная коррекция цвета) через меню **Layer > New Adjustment Layer > Selective Correction** (Слой > Новый корректирующий слой > Выборочная коррекция цвета).

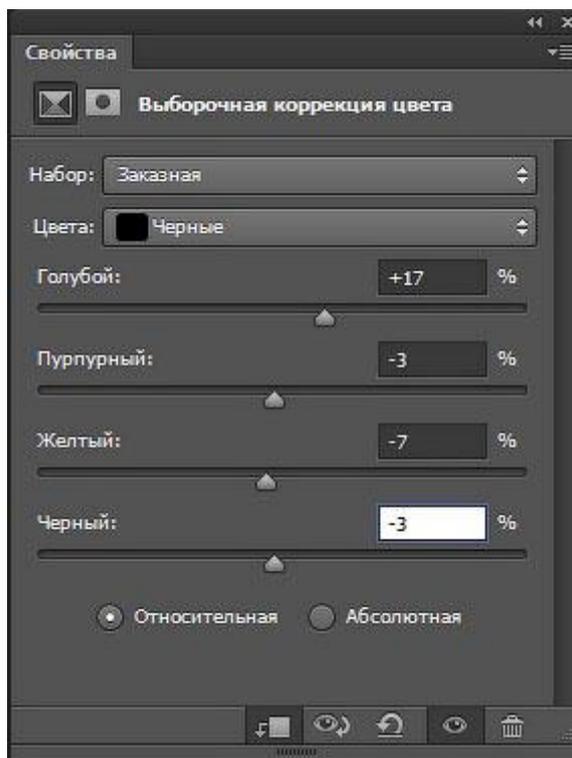


Рисунок 79 Свойства

А вот и окончательный результат нашего урока:



Рисунок 80 Окончательный результат



Рисунок 81 Вариант



ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №6

СОЗДАНИЕ ШАРЖА



Рисунок 83 выделение

Комическое изображение шарж может приятно удивить и рассмешить человека,



Рисунок 82 Голова

которому оно адресовано. Превращение фотографии в шарж выполняется поэтапной деформацией отдельных частей лица и головы. Берем исходное изображение ([пример](#)). Делаем дубликат слоя. Инструментом «Лассо» выделить голову и вырезать её. Вставить вырезанный фрагмент в новом слое.

Выделяем глаза, копируем и вставляем в новом слое каждый глаз в отдельности.



Рисунок 84 Фото

При помощи «Масштабирования» и «Поворота»: вкладка «Редактирование» — «Трансформирование» глаз нужно увеличить и слегка повернуть, расположив его анатомически.



Рисунок 85 Работа с глазами

Проделать тоже самое со вторым глазом. Но данные изменения предварительны.



Рисунок 86 Деформация глаз

Далее следует скопировать нос и вставить отдельным слоем. Нос можно деформировать при помощи «Деформации».



Рисунок 87 Деформация носа

Для деформации головы можно использовать «Марионеточную деформацию»: вкладка «Редактирование». Эта функция позволит закрепить части слоя, придавая деформацию отдельным фрагментам, оставляя неизменным отдельные участки. К примеру, можно больше растянуть скулы, при этом ниже и выше расположенные части лица оставить неизменными.



Рисунок 88 Марионеточную деформацию

В функции «Марионеточная деформация» следует закрепить булавками те части слоя, которые должны остаться на исходном уровне.

После окончательной деформации головы следует подогнать слои с глазами и носом, возможно увеличивая их либо меняя угол наклона, то есть, поворачивая относительно оси лица.



Рисунок 89 Деформация носа

Лишние участки слоев с глазами и носом можно скрыть, добавив к слоям маску и в маске кистью черного цвета закрасить участки с кожей, либо воспользоваться инструментом «Ластик».

Также деформировать можно и другие части тела, к примеру руку.

Далее к шаржу можно применить дополнительную обработку. Для этого следует сделать целое изображение при помощи функции сведение. Изображение выделить инструментом «Прямоугольная область», и во вкладке «Редактирование» выбрать

«Скопировать совмещенные данные» и «Вставить».

К полученному слою можно применить ряд фильтров во вкладке «Фильтр»:

— Camera raw, в котором можно усилить четкость и поиграть с тенями, распределением белого и черного компонентов,

— «Цветовой контраст», изменив слою режим наложения можно добиться усиление контура изображения;

— «Умная резкость», что придаст выразительности изображению;

— можно сочетать несколько фильтров, к примеру, исходному слою «сведение» придать резкость, а его дубликату размытие и снизить дубликату непрозрачность.

Также можно затонировать изображение, применив к нему некоторые корректирующие слои: «Поиск цвета», «Фотофильтр» и др.

Придать эффект бликов изображению можно при помощи корректирующего слоя «Уровни», осветлив изображение, залить при этом слой-маску этого слоя черным цветом и проявив его в отдельных местах изображения.

РЕЗУЛЬТАТ



Рисунок 90 Результат

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №7

ПРИНЦИП СОЗДАНИЯ ПОСТЕРА В СТИЛЕ НОРЕ

Здесь всё просто, мы берем любую фотографию, в данном случае фото Стива Джобса:

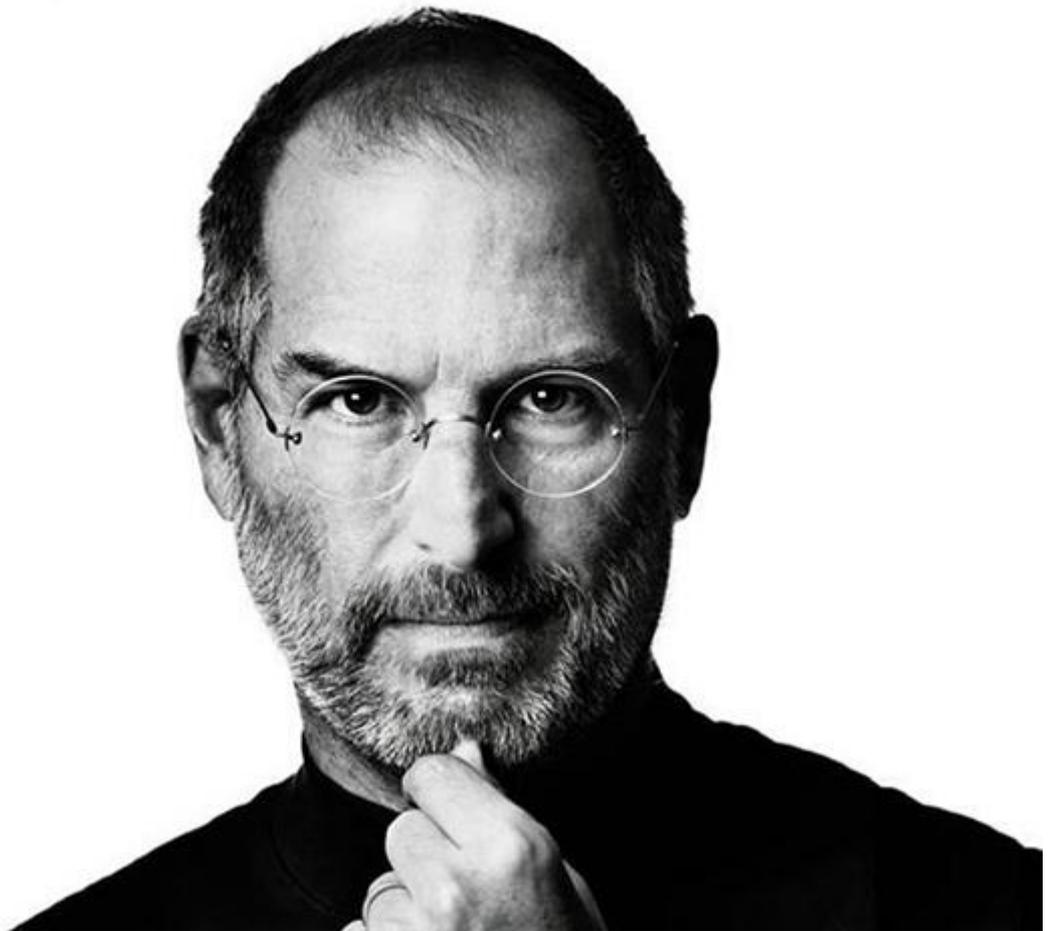


Рисунок 91 фотография

Вырезаем его из фона и вставляем в новый документ размером 1000x1200px:

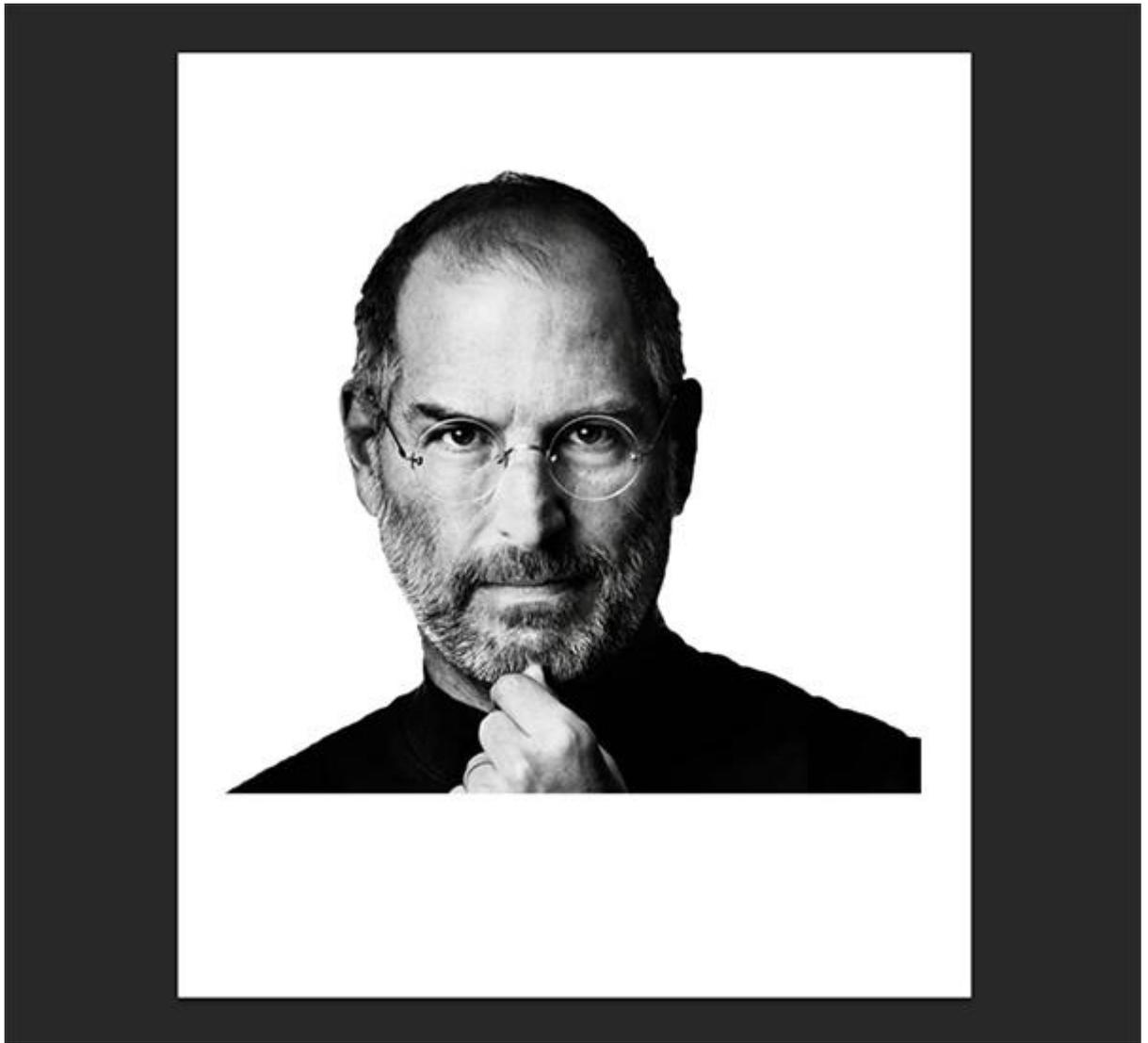


Рисунок 92 Фильтр обводка

Далее применяем фильтр Cutout (Обводка) с параметрами 6, 6, 3:

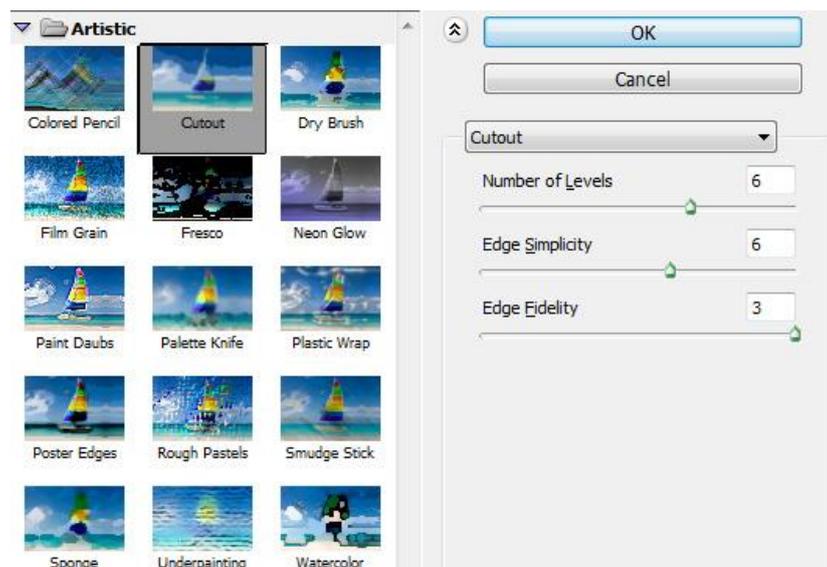


Рисунок 93 настройка текстур

Далее, если у вас цветное изображение применяем корректирующий слой Channel Mixer:

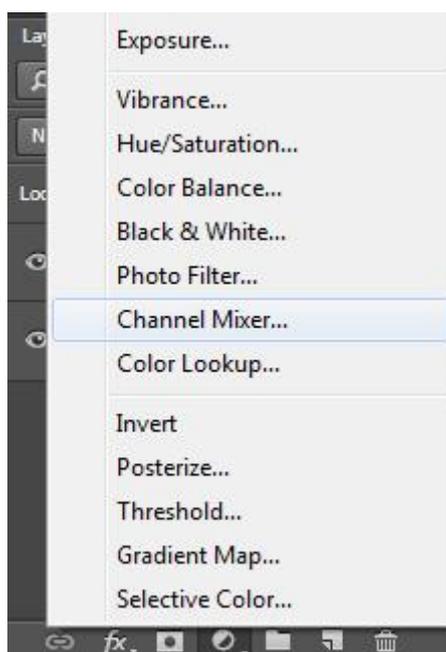


Рисунок 94 Корректирующий слой

Ставим галочку Monochrome и оставляем стандартные настройки (40, 40, 20). Если у вас уже было черно-белое изображение (как в моем случае), тогда можете не применять этот корректирующий слой.

Далее накинём ещё один корректирующий слой Posterize (Постеризация) с порогом уровней (Levels) 7. Получим такой результат:



Рисунок 95 Результат

Теперь применяем самый важный корректирующий слой из всех — Gradient Map. На этом этапе выделяем все 3 корректирующих слоя, нажимаем по ним правой кнопкой мыши и выбираем Create Clipping Mask, чтобы их действие не распространялось за пределы портрета. Параметры для Gradient Map выбираем такие:

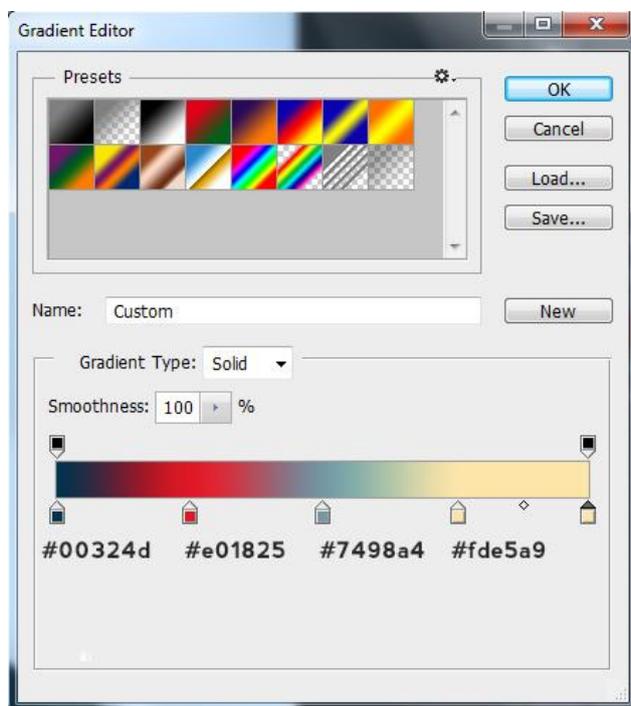


Рисунок 96 Настройка градиента

Здесь хочется уточнить вроде бы очевидную, но тем не менее важную вещь. Не обязательно использовать для цветов именно положение 0, 25, 50, 75 и 100%. Регулируя положение и количество цветов, вы будете напрямую воздействовать на результат. Так что экспериментируйте.

Далее создаем над слоем Background новый слой (Shift+Ctrl+N) и с помощью Rectangle Tool делаем фон. Фон представляет собой 2 разноцветных прямоугольника:



Рисунок 97 Фон

Теперь мы создаем рамочку и немного увеличиваем портрет Стива:



Рисунок 98 Рамка

Прямоугольником нужного цвета создаем место для текста и шрифтом Nevis пишем сам текст:

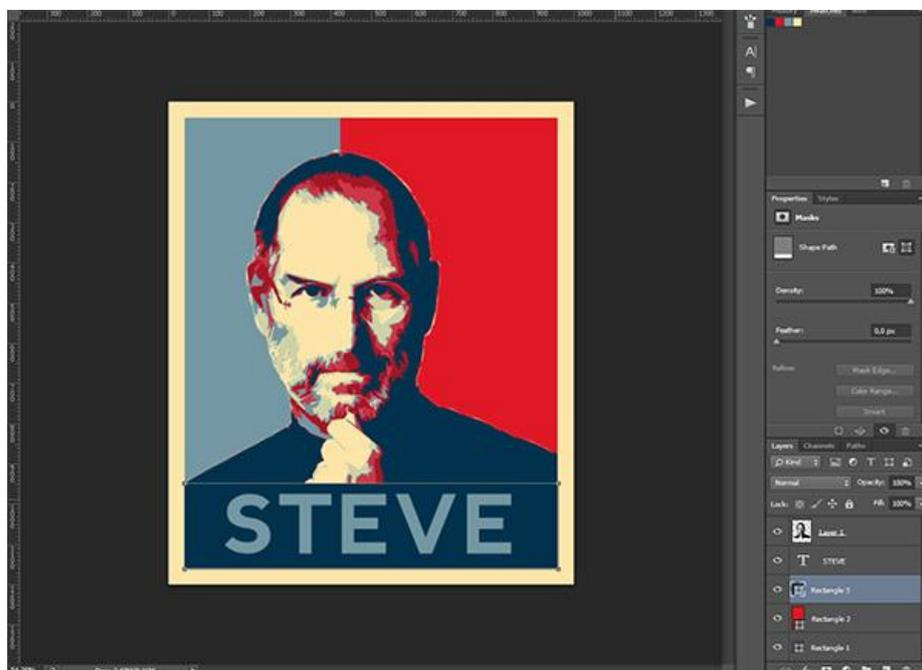


Рисунок 99 Надпись

Осталось сделать полоски как на оригинальном постере. Для этого выделяем волшебной палочкой на слое с портретом нужные места, создаем новый слой и кликаем по кнопке создания маски в панели слоев:



Рисунок 100 Маска

Заливаем слой 50% черным, и применяем Filter (Фильтр) -> Sketch (Набросок) -> Halftone Pattern (Узор полутона) с параметрами Size (Размер) — 1 и Contrast (Контраст) — 50. Режим наложения ставим Soft Light (Мягкий свет), непрозрачность — 50%.

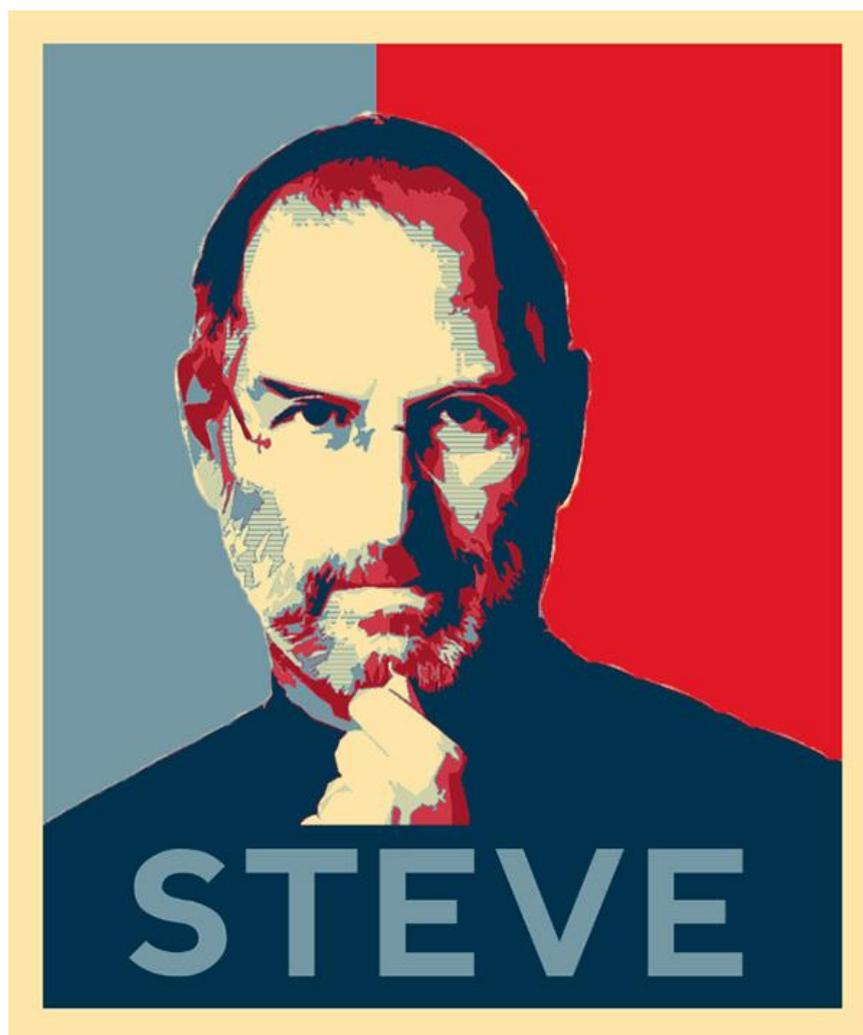
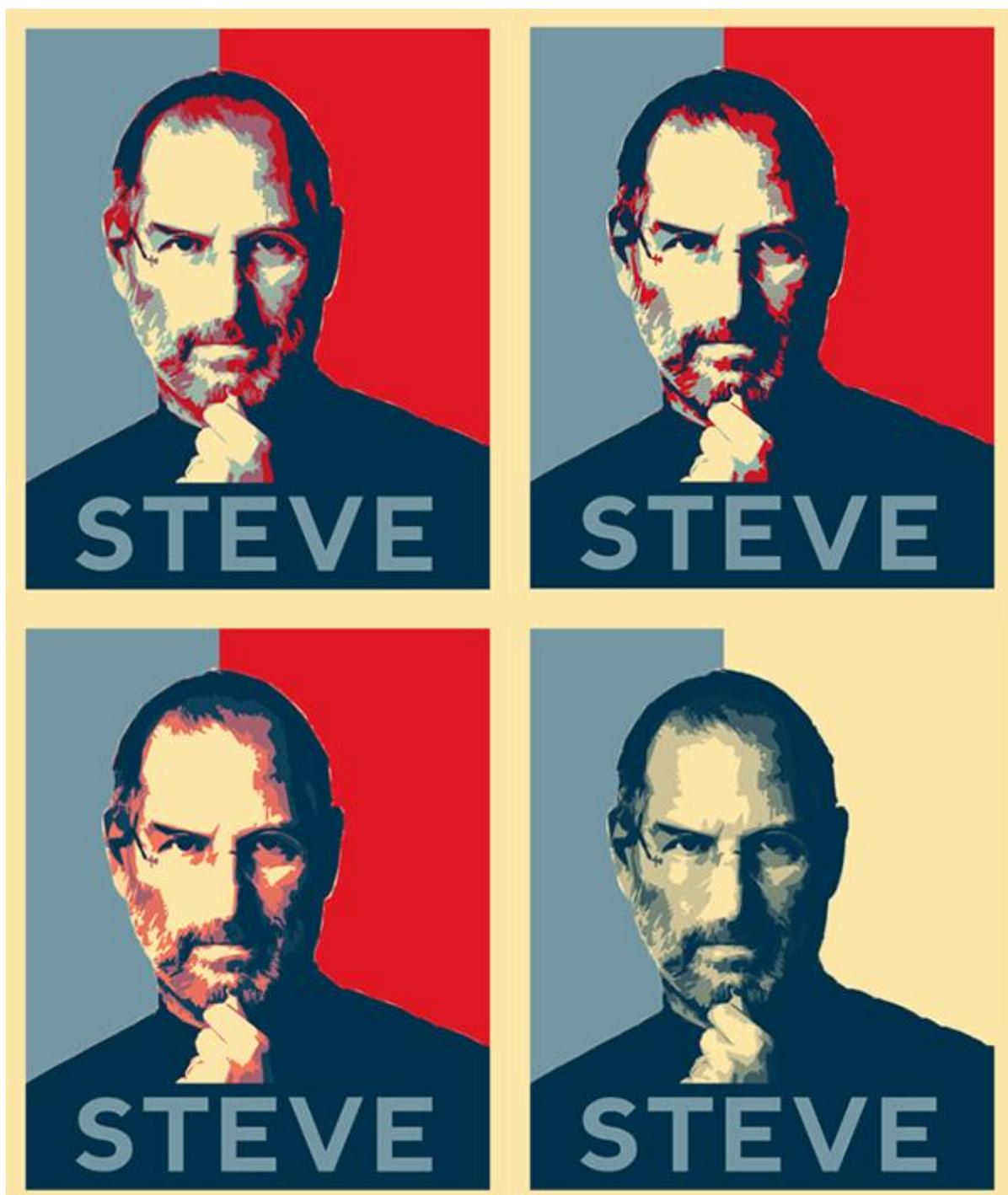


Рисунок 101 Результат

Напоследок хочется сказать что вы в любой момент можете менять корректирующие слои Posterize и Gradient Map для корректировки результата:



ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №8

РАБОТА СО ШРИФТАМИ



Рисунок 102 Пример

Красивые широкие шрифты – вневременный тренд в дизайне. И в этом уроке вы узнаете, как создать элегантный цветочный текстовый эффект с розами. Начнем!

На создание этого эффекта меня вдохновили различные [стили слоя](https://graphicriver.net/search?category=add-ons%2Fphotoshop%2Fstyles) (<https://graphicriver.net/search?category=add-ons%2Fphotoshop%2Fstyles>), которые доступны на сайте GraphicRiver.

[Скачать архив с материалами к уроку](#)
(/lessons/text/sozdayom_elegantnyy_cvetochnyy_tekst_v_fotoshop.html?download=90a4aa0d60c6277b96cf74852510c2db)

Примечание: Автор использовал платный шрифт. Вы можете подобрать подходящий шрифт для выполнения урока

[здесь \(/adds/fonts/\)](#).

Создаем быстрое выделение

Шаг 1

Очень важно подобрать подходящие картинки для создания эффекта. Для данного урока нам понадобится фото с большим количеством цветов, желательно, чтобы между ними было пустое пространство и хорошая контрастность с фоном.

Открываем картинку с розами, берем Quick Selection Tool  (W) (Быстрое выделение) и на верхней панели жмем кнопку Add to selection (Добавить к выделенной области).

После этого проводим инструментом по розам, чтобы выделить их. Если вы случайно выделили лишнюю деталь, то зажмите клавишу Alt и этим же инструментом удалите выделение.



Рисунок 103 Кисти

Шаг 2

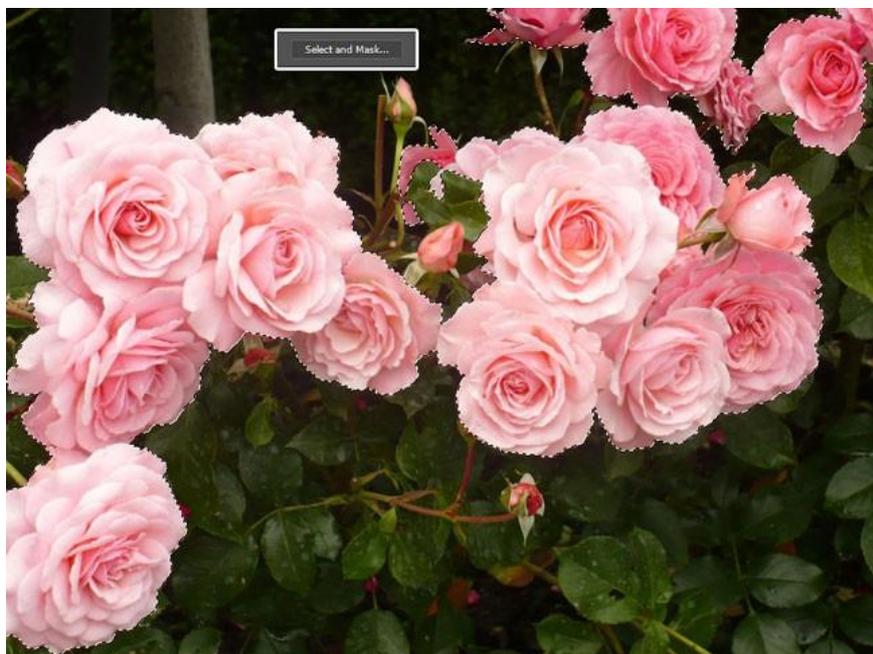


Рисунок 104 Края

Закончив с выделением цветов, нажмите кнопку Select and Mask (Выделить и маскировать) на верхней панели. Прим. переводчика: эта кнопка появилась в версии Photoshop CC 2015.5. В старых версиях на ее месте находится кнопка Refine Edge (Уточнить край), которой вы можете воспользоваться в этом уроке, если у вас нет нужной версии программы.

Шаг 3

Устанавливаем View (Просмотр) на On Black (На черном) и увеличиваем Opacity (Непрозрачность) до 100%. Настраиваем остальные параметры, чтобы получить аккуратное и гладкое выделение.

В данном случае Smooth (Сгладить) установлен на 5, Shift Edge (Сместить край) – на -30%. Благодаря этому мы получим гладкое выделение и исключим выделение лишних деталей за пределами цветов. Также вы можете активировать параметр Decontaminate Colors (Очистить цвета), чтобы уменьшить количество цветов, и устанавливаем Output (Вывод) на New Layer with Layer Mask (Новый слой с маской).

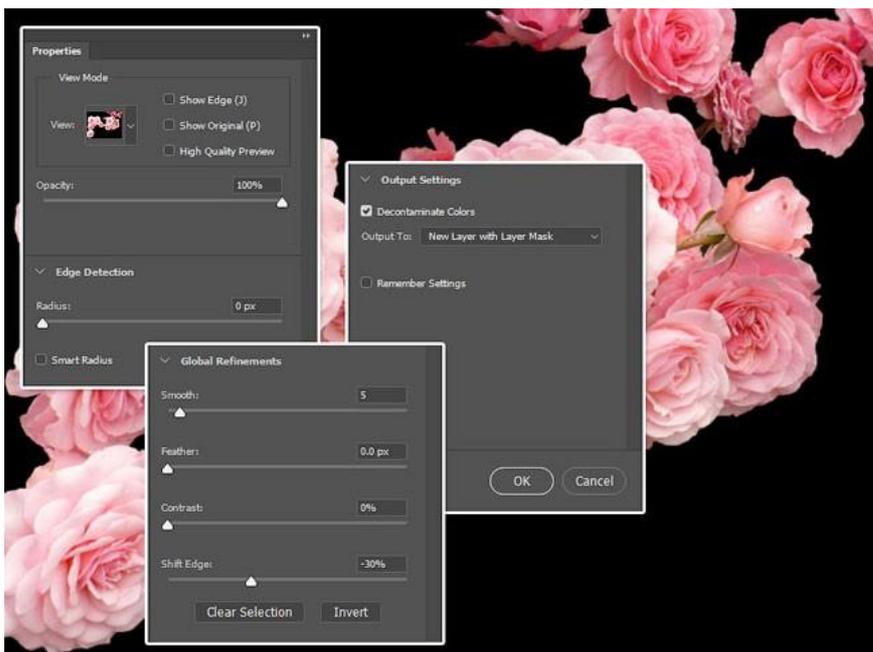


Рисунок 105 Новый слой с маской

Шаг 4

Благодаря этому, появится новый слой с примененной маской по форме выделения. При необходимости, вы можете подкорректировать маску и улучшить результат.



Рисунок 106 Выделение

Шаг 5

Дублируем (Ctrl+J) получившийся слой, кликаем правой кнопкой по маске и выбираем Apply Layer Mask (Применить слой-маску).

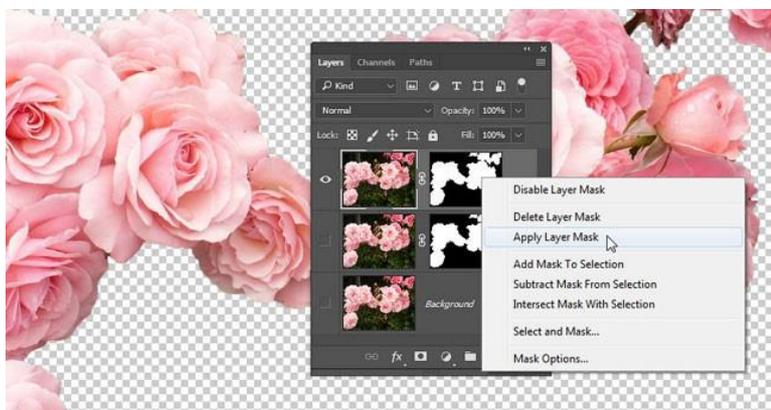


Рисунок 107 слой маска

Шаг 6

Называем получившийся слой «Розы», сохраняем файл в формате PSD и не закрывайте его, так как мы будем пользоваться этим файлом на протяжении всего урока.



Рисунок 108 Слой розы

Создаем фон и добавляем текст

Шаг 1

Создаем новый документ размером 1150 x 850 пикселей, кликаем на кнопку Create new fill or adjustment layer (Создать новую заливку или корректирующий слой) в нижней части панели слоев и выбираем Gradient (Градиент).

Шаг 2

Создаем градиентную заливку, используя цвета #ffffff (слева) и #d3d3d3 (справа). Устанавливаем Style (Стиль) на Radial (Радиальный) и Scale (Масштаб) – на 255.



Рисунок 109 Настройка

Пишем текст, используя шрифт Lust Script. Устанавливаем Size (Размер) на 350 pt и цвет – на #160742.



Рисунок 110 Текст

Добавляем цветы и корректирующие слои

Шаг 1

Размещаем слой «Розы» над текстовым слоем, жмем по нему правой кнопкой мыши и выбираем Convert to Smart Object (Преобразовать в смарт-объект), затем снова кликаем правой кнопкой и выбираем Create Clipping Mask (Создать обтравочную маску).

Использование смарт-объектов позволяет применять эффекты, например, фильтры или цветокоррекцию, не нарушая структуры самого слоя и с возможностью в любой момент подкорректировать параметры эффекта. Однако, в старых версиях Photoshop не всё можно применить к смарт-объекту. Но в таком случае вы можете растривать слой или

использовать корректирующие слои, которые добавляются независимо от слоя, к которому они применяются.



Рисунок 111 Смарт объект

Шаг 2

Переходим Image – Adjustments – Selective Color (Изображение – Коррекция – Выборочная коррекция цвета) и используем следующие настройки:

Reds (Красные)

- Cyan (Голубой): -10
- Magenta (Пурпурный): 5
- Yellow (Желтый): 10
- Black (Черный): 30 Whites (Белые)
- Cyan (Голубой): 35
- Magenta (Пурпурный): -30
- Black (Черный): -10 Neutrals (Нейтральные)
- Cyan (Голубой): 35
- Magenta (Пурпурный): 5
- Yellow (Желтый): -50
- Black (Черный): 15

С помощью этого корректирующего слоя мы произвели общую цветокоррекцию картинке и усилили синий цвет в темных местах.

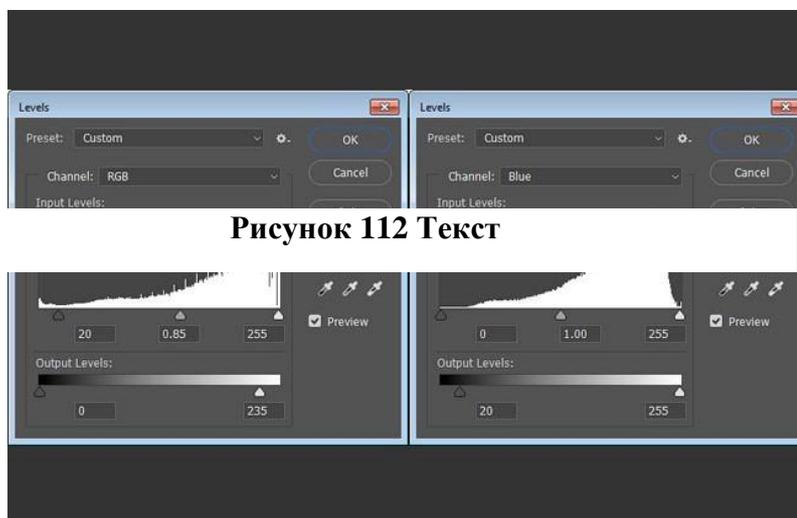
Вы можете поэкспериментировать с настройками, чтобы получить другой результат.



Также не забывайте, что значения будут меняться в зависимости от стоковых фото, которые вы используете.

Далее переходим Image – Adjustments – Levels (Изображение – Коррекция – Уровни) и применяем следующие настройки: RGB

- Input Shadows (Тени): 20 Gamma (Средние тона): 0.85 Output Highlights (Свет): 235
-
- Blue (Синий)
-



Output Shadows (Тени): 20

Рисунок 113 Уровни

Корректирующий слой слегка затемнит картинку и добавит больше синего.

Шаг 4

Переходим Filter – Noise – Reduce Noise (Фильтр – Шум – Уменьшить шум) и применяем



Рисунок 114 Текст

следующие настройки:

- Strength (Интенсивность): 7
- Preserve Details (Сохранить детали): 55
- Reduce Color Noise (Уменьшить цветовой шум): 45
- Sharpen Details (Увеличить резкость деталей): 15

Это необязательный шаг, но с помощью этого фильтра мы добавили легкий эффект пластика на розах.



Рисунок 115 Эффект пластика

Шаг 5

Переходим Image – Adjustments – Hue/Saturation (Изображение – Коррекция – Цветовой тон/Насыщенность) и устанавливаем Saturation (Насыщенность) на -5.



Рисунок 116 Коррекция

Шаг 6

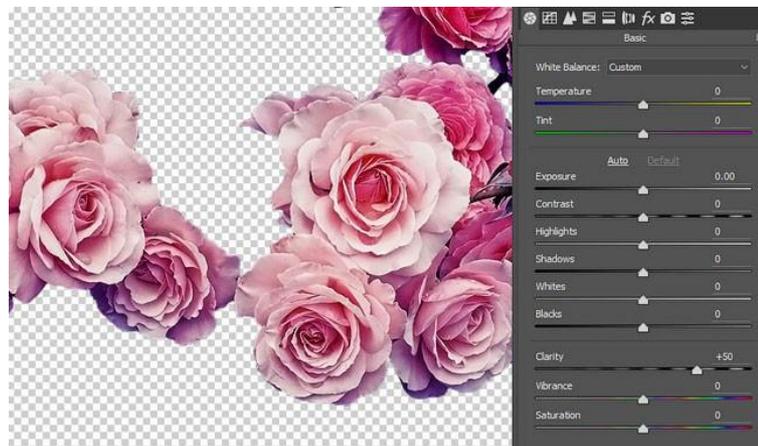


Рисунок 117 Фильтры

Переходим Filter – Camera Raw (Фильтр – Camera Raw). На вкладке Basic (Основные) устанавливаем Clarity (Четкость) на 50.

Подгоняем цвет разных изображений



Рисунок 118 цвет

Открываем фото Роза 01 и вырезаем фон с помощью маски, как мы делали это с первым снимком.

Шаг 2

Применяем маску, чтобы получить растрированный слой.



Рисунок 119 Растрирование

Шаг 3

Чтобы добавить эту розу на рабочий документ, мы должны подогнать ее цвета. Это можно сделать множеством способов, но самый быстрый

– воспользоваться Match Colors (Подобрать цвет).

Переходим Image – Adjustments – Match Colors (Изображение – Коррекция – Подобрать цвета).

Опускаемся к Image Statistics (Статистика изображения) и параметр Source (Источник) устанавливаем на PSD-документ с оригинальными вырезанными розами, Layer (Слой) устанавливаем на «Розы».

Именно в таких ситуациях удобнее использовать растрированные слои с примененными масками, так как использование оригинальных картинок и маски может исказить цвета.

Выбрав файл-источник и слой, мы можем настроить параметры Image Options (Настройки изображения) и нажать ОК.

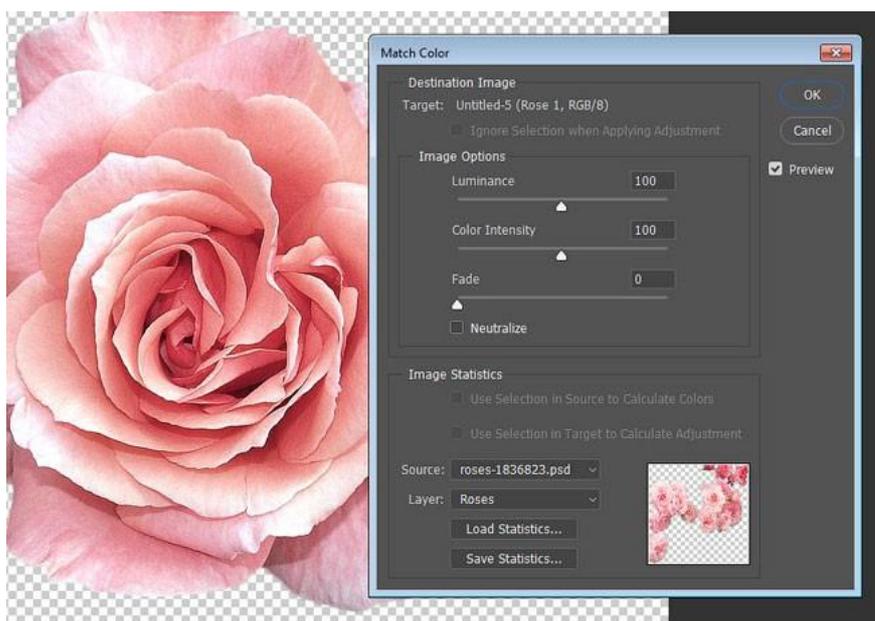


Рисунок 120 Настройка изображения

Как скопировать смарт-фильтр

Шаг 1



Рисунок 121 Конвертация

Добавляем новую розу на рабочий документ, называем ее «Роза 1» и конвертируем в смарт-объект.

Шаг 2



Рисунок 122 Смарт фильтры

Раскрываем список фильтров слоя «Розы». Затем зажимаем клавишу Alt и перетаскиваем смарт-фильтры на слой «Роза 1».

Шаг 3

Эффект от фильтра Camera Raw на этой картинке выглядит лишним, поэтому на панели слоев хватаем его левой кнопкой мышки и перетаскиваем на значок урны в нижней части панели слоев, чтобы удалить.

Не забывайте, что вы можете удалить или изменить любой смарт-фильтр.

Шаг 4

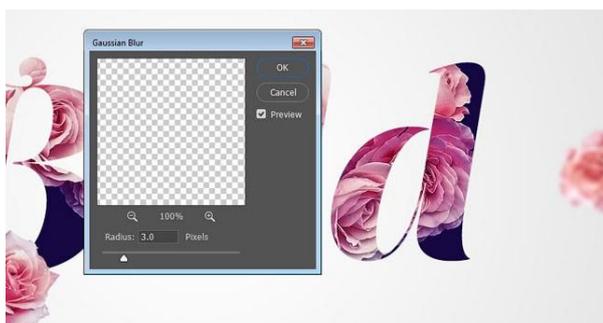
Таким же образом добавляем картинки Роза 02 и Роза 03.

Также вы можете скопировать одну розу и настроить ее так, чтобы она не была похожа на оригинал. Благодаря этому, вам не придется использовать тонны разных стоковых изображений.

Добавляем эффект погружения в глубину

Шаг 1

Добавляем несколько мелких цветков, которые дополнительно размываем, чтобы они выглядели вне фокуса.



Для этого выбираем нужный слой и переходим **Filter – Blur – Gaussian Blur** (Фильтр – Размытие – Размытие по Гауссу), устанавливаем **Radius** (Радиус) на 3.

Шаг 2

Также мы можем добавить розы чуть большего размера с небольшим размытием, чтобы создать более динамичный эффект.

Шаг 3

Закончив, выше всех слоев добавляем корректирующий слой Gradient Map (Карта градиента). Используем цвета #5d4e7c (слева), #8d6385 (по центру) и #cd9a90 (справа).

Рисунок 123 фильтр размытие

Затем активируем **Dither** (Дизеринг) и устанавливаем режим смешивания градиентного слоя на **Soft Light** (Мягкий свет).

Результат



ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА №9

ДЕЛАЕМ ФЛАЕР



Рисунок 124 флаер

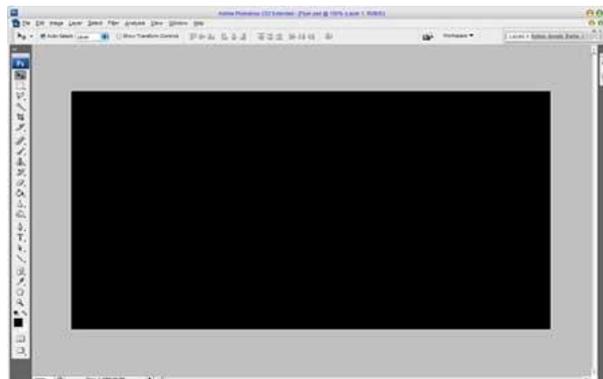


Рисунок 125 формат флаера

Для начала создаем новый документ размером 1000x500px и разрешением 72dpi.
Заливаем его черным цветом.

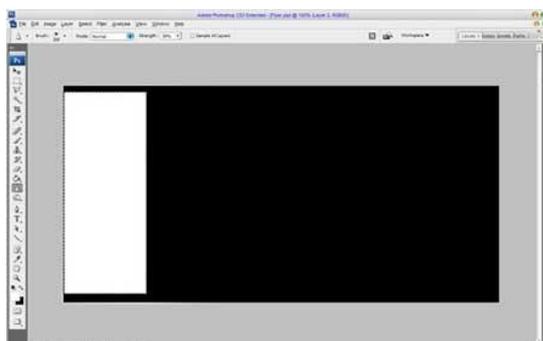


Рисунок 126 делим на слои

Теперь создаем новый слой и, инструментом **Rectangular Marquee Tool**  (Прямоугольное выделение), создаем выделение как показано на рисунке ниже. Затем заливаем его белым цветом.

Снимаем выделение сочетанием клавиш **CTRL+D** и дублируем этот слой несколько раз. Размещаем копии так, как показано ниже.

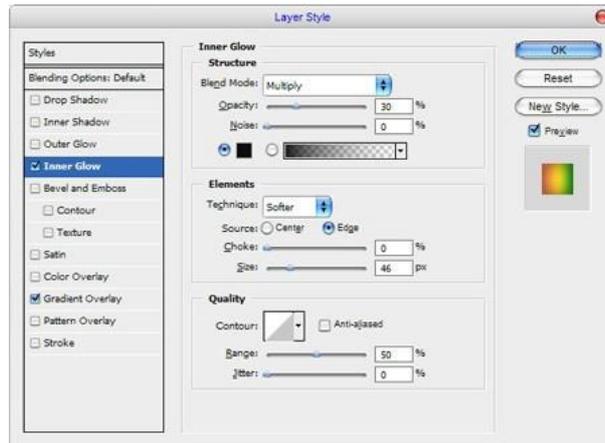


Рисунок 127 настройка градиента

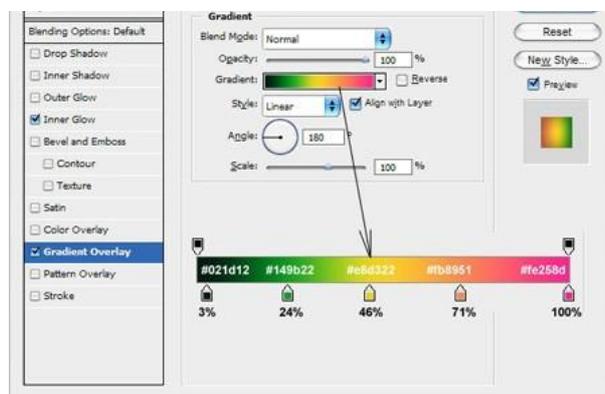


Рисунок 128 Настройка

Сливаем все слои с белым прямоугольником в один и применяем **Layer - Layer Style - Inner Glow** и **Gradient Overlay** (Слой - Стиль слоя - Внутреннее свечение и Перекрытие градиентом) к новому слою.

Вот таким должен быть результат применения стилей.

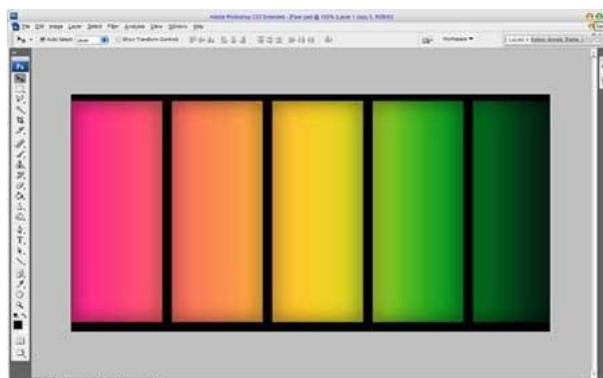


Рисунок 129 Результат

Передвигаемся к следующему шагу.

Теперь добавим силуэты танцующих девушек. На данном этапе вам понадобится

специальная кисточка (/adds.php?subrub=15&id=2354). Выделяем слой, с которым только что работали, **Select - Load Selection** (Выделение - Загрузить выделение). После этого создаем новый слой и, используя предложенные мной кисти, рисуем ими.



Рисунок 130 силуэты

Снова создаем новый слой и располагаем его в самом верху палитры слоев. Опять рисуем силуэты, только теперь нам нужно, чтобы они были как бы вдалеке. Для этого уменьшаем их **size** (размер), а **opacity** (непрозрачность) слоя уменьшаем до 50%.

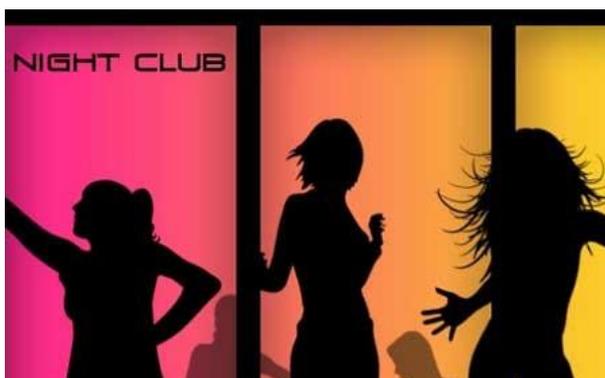


Рисунок 131 Горизонтальный текст

Снимаем выделение **CTRL+D**. Активируем инструмент **Horizontal Type Tool**  (Т) (Горизонтальный текст) и пишем необходимый вам текст черным цветом.

Для текста я использовал шрифт Venus Rising (http://www.photoshopstar.com/wp-content/uploads/2010/01/pseudo_vector_flyer_venusris.ttf). Скопируйте (**CTRL+C**) слой с текстом несколько раз и разместите на каждом прямоугольнике.



Рисунок 132 Текст

Слейте все слои, кроме фонового, вместе и примените **Edit - Transform - Distort** (Редактирование - Трансформация - Искажение).



Рисунок 133 Трансформация

Затем применяем **Edit - Transform - Warp** (Редактирование - Трансформация - Деформация) и немного закругляем на краях.

Далее будем создавать отражение. У новичков на данном шаге могут возникнуть трудности, так как он довольно сложный. Дублируем слой (CTRL+J) и отражаем дубликат по вертикали **Edit - Transform - Flip Vertical** (Редактирование - Трансформация - Отразить по вертикали). С помощью **Edit - Transform - Skew** (Редактирование - Трансформация - Наклон) и **Edit - Transform - Distort** (Редактирование - Трансформация - Искажение) создаем что-то похожее на отражение. После этого жмем Enter.



Рисунок 134 Искажение

Создаем **быструю маску**  (Q) и заливаем ее стандартным линейным градиентом.



Рисунок 135 Быстрая маска

Затем выходим из режима быстрой маски, снова нажав **Q**. В результате на отражении образовалось выделение. Жмем клавишу **Delete**.

Снимаем выделение **CTRL+D** и применяем **Filter - Blur - MotionBlur** (Фильтр - Размытие - Размытие в движении) со следующими параметрами.

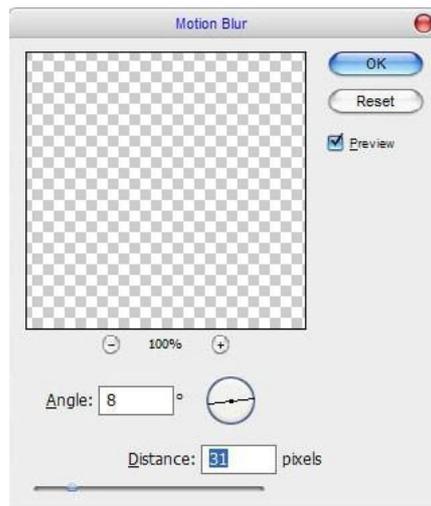


Рисунок 136 Размытие



Рисунок 137 Непрозрачность

Уменьшаем **opacity** (непрозрачность) слоя до 50% и получаем вот такой результат. С фоном мы закончили. Переходим к следующему шагу. Активируем инструмент **BrushTool** (Кисть). Жесткость на максимум, размер - 19px. Затем переходим в настройки кисти **Window - Brushes** (Окна - Кисти) и устанавливаем такие параметры.

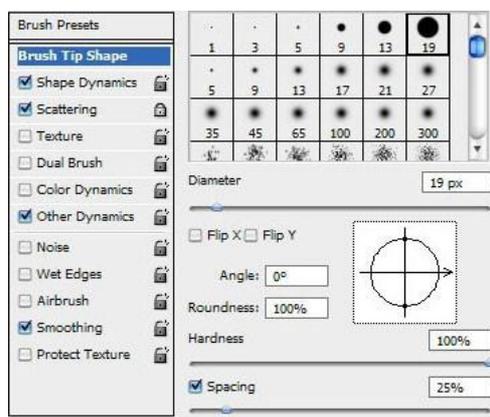


Рисунок 138 Кисть

Brush Tip Shape (Форма отпечатка кисти)

Shape Dynamics (Динамика формы)

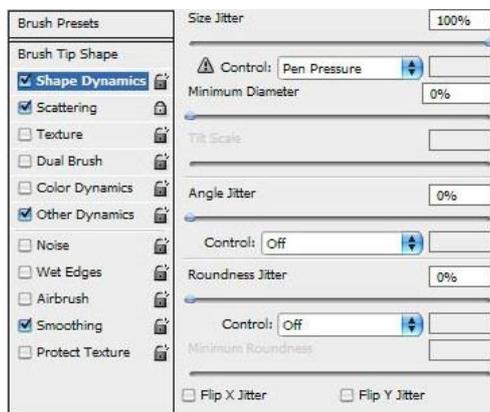


Рисунок 139 Динамика формы

Scattering (Рассеивание)

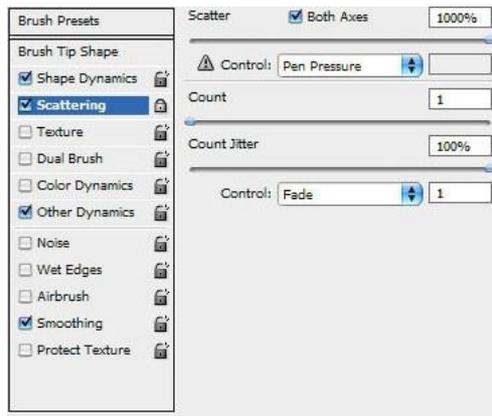


Рисунок 140 Рассеивание

Other Dynamics (Другая динамика)

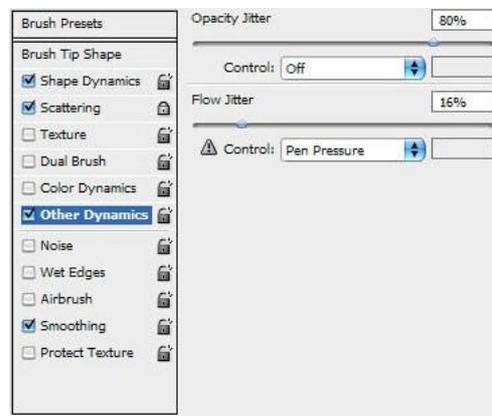


Рисунок 141 Динамика

Создаем новый слой и этой кисточкой хаотично проводим по нашему документу.
Цвет кисти - белый.



Рисунок 142 Кисть

Теперь применим стили слоя. **Layer - Layer Style - Inner Glow** и **Gradient Overlay**
(Слой - Стиль слоя - Внутреннее свечение и Перекрытие градиентом).

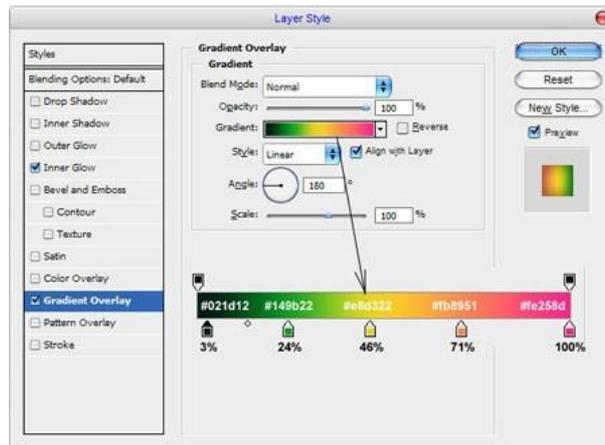


Рисунок 143 Градиент

Результат: Пишем текст



Рисунок 144 Текст

На своем флаере я использовал шрифт Vera Crouz
(http://www.photoshopstar.com/wp-content/uploads/2010/01/pseudo_vector_flyer_vera-crouz.ttf).

