

Ігор Женченко  
Марина Женченко

**КОМП'ЮТЕРНА  
ГРАФІКА**

ADOBE PHOTOSHOP CS4

**Практикум**

Київ  
Видавництво "ЖНЕЦЬ"  
2013

УДК 004.92(075.8)  
ББК 32.973.26-018.2  
Ж55

Ж 55 Комп'ютерна графіка: Adobe Photoshop CS4  
[Електронний ресурс] : практикум / Ігор Женченко ;  
Марина Женченко. — Вид. 2-ге, змін. — К. : Жнець,  
2013. — 40 с. : іл.

У практикумі подаються практичні завдання до виконання лабораторних робіт з кожної із визначених програмою курсу тем.

Для студентів вищих навчальних закладів спеціальностей “Видавнича справа та редагування” та “Журналістика”, а також усіх, хто цікавиться цією темою.

УДК 004.92(075.8)  
ББК 32.973.26-018.2

© І. В. Женченко, 2014  
© М. І. Женченко, 2014

## ЗМІСТ

<i>Лабораторне заняття 1</i> <b>ПОЧАТОК РОБОТИ З ПРОГРАМОЮ</b> .....	4
<i>Лабораторне заняття 2</i> <b>ЗАГАЛЬНІ ЕЛЕМЕНТИ ІНТЕРФЕЙСУ КОРИСТУВАЧА</b> .....	6
<i>Лабораторне заняття 3</i> <b>ПЛАСТИ: СТВОРЕННЯ, ДУБЛЮВАННЯ, ВИДАЛЕННЯ. ОПЕРАЦІЇ НАД ПЛАСТАМИ. ЗАСТОСУВАННЯ ДО ПЛАСТУ СПЕЦІАЛЬНИХ ЕФЕКТІВ</b> .....	10
<i>Лабораторне заняття 4</i> <b>КОЛІРНІ МОДЕЛІ. КАНАЛИ ТА МАСКИ</b> .....	15
<i>Лабораторне заняття 5</i> <b>РОБОТА ІЗ ЗОБРАЖЕННЯМИ</b> .....	19
<i>Лабораторне заняття 6</i> <b>РОБОТА ІЗ ТЕКСТОМ</b> .....	24
<i>Лабораторне заняття 7</i> <b>ФІЛЬТРИ</b> .....	28
<i>Лабораторне заняття 8</i> <b>ПІДГОТОВКА ЗОБРАЖЕНЬ ДЛЯ WEB</b> .....	32
<i>Лабораторне заняття 9</i> <b>АВТОМАТИЗАЦІЯ РОБОТИ У ПРОГРАМІ</b> .....	34
Комбінації клавіш .....	37

## Заняття 1

### ПОЧАТОК РОБОТИ З ПРОГРАМОЮ

**Мета:** навчитися створювати, зберігати файли, масштабувати зображення, змінювати робоче середовище програми.

1. Завантажити Adobe Photoshop на комп'ютер.
2. Відкрити файл **Andr zerkva.jpg** та зберегти його у форматі **.tif**: **File (Файл) ⇒ Save as (Зберегти як)**.

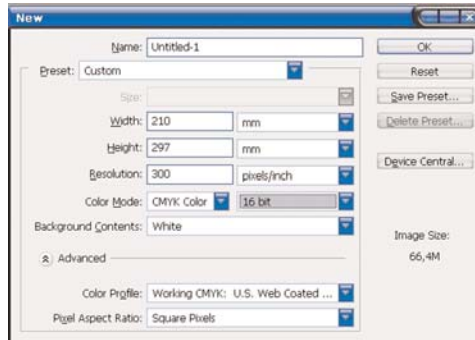


Рис. 1

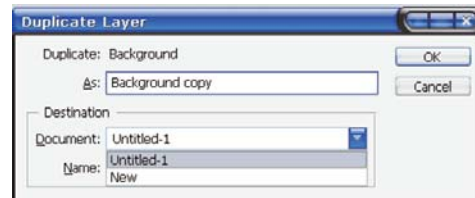


Рис. 2

**Color Mode (Колірний режим)** — *RGB Color* ;  
**Вміст фону** — *White (Білий)* .

4. Перейти до файлу **Andr zerkva.tif**, обрати з меню **Layer (Пласти)** команду **Duplicate Layer (Дублювати пласт)** та у діалоговому вікні команди у полі **Document** обрати створений раніше файл **Lab 1. Прізвище.psd** (рис.2).

5. Вивести на екран вимірювальні лінійки.
6. Перемістити початок координат.

3. Створити новий документ: **File (Файл) ⇒ New (Новий)**.

У вікні **New (Новий)** задати такі параметри (рис. 1):

**Name (Ім'я)** — *Lab 1. Прізвище.psd*;

**Preset (Набір)** — *International Paper (Міжнародний формат паперу)*;

**Size (Розмір)** — *A4 (21x29,7 см)*;

**Resolution (Роздільна здатність)** — *300 pixels/inch*;

7. Збільшити масштаб зображення за допомогою команди **Zoom in** з меню **View (Перегляд)** (рис. 3).

8. Зменшити масштаб зображення за допомогою інструмента **Zoom (Масштаб)**.

9. Збільшити у робочому вікні довільний фрагмент зображення, використавши палітру **Navigator (Навігатор)**.

10. Змінити колір рамки, що обмежує фрагмент зображення у вікні перегляду палітри **Navigator (Навігатор)**.

11. Перемістити зображення у вікні так, щоб побачити невідображувані частини документа.

12. Змінити параметри робочого середовища з **Essentials (Обов'язкові)** (стоїть за замовчуванням) на **Basic (Основні, спрощені)**, обравши відповідний пункт з меню **Window (Вікно) ⇔ Workspace (Робоче середовище)** або з палітри у верхньому правому куті програми (рис. 4).

13. Порівняти, які зміни відбулися у відображенні пунктів меню та палітр на екрані.

14. Виконати дії пунктів 11, 12, змінивши послідовне робоче середовище на **What's New in CS6 (Що нового у CS6)** та **Color and Tone (Колір та Тон)**.

15. Закрити файли **Zavd 1. Прізвище.psd** та **Andr zerkva.tif**.

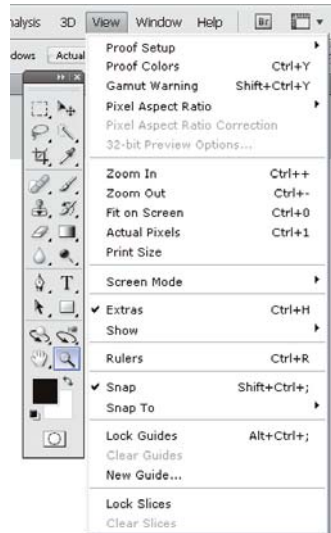


Рис. 3

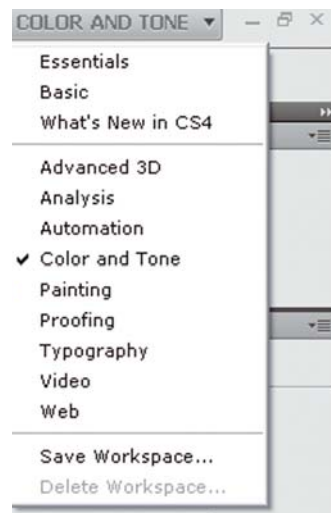


Рис. 4

## Заняття 2

### ЗАГАЛЬНІ ЕЛЕМЕНТИ ІНТЕРФЕЙСУ КОРИСТУВАЧА

**Мета:** навчитися працювати з меню, палітрами та інструментами програми.

1. Відкрити файл **Lab 1. Прізвище.psd** та зберегти його як **Lab 2. Прізвище.psd**.

2. Створити новий пласт: **Layer (Пласт) ⇨ New (Новий) ⇨ Layer (Пласт)**.



Рис. 1



Рис. 2

3. Обрати на панелі інструментів інструмент для виділення прямокутної ділянки та виділити прямокутник на відстані 2 мм від фото (рис. 1).

4. З меню **Edit (Редагувати)** обрати команду **Stroke (Виконати обведення)** та ввести у діалоговому вікні команди такі параметри: **Width (Ширина обведення)** — 25; **Color (Колір)** обрати, клікнувши інструментом **Eyedropper (Піпетка)** на зображенні неба; **Location (Позиція відносно границі)** — *Outside (Зовнішня)* (рис. 2).

5. З палітри **Styles** (Стилі) обрати довільний стиль, застосувати його до пласту з обведенням (рис. 3) та зняти виділення (<CTRL>+ <D>)

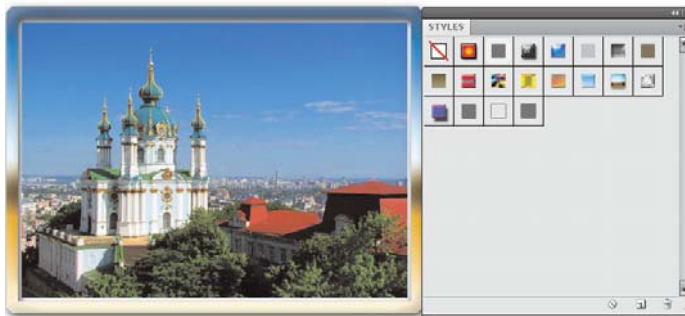


Рис. 3

6. Перейти на пласт з фото (**Background copy**), обрати інструмент **Magic Wand** (Чарівна паличка) та виділити ним небо.

7. Обрати інструмент **Gradient** (Градiєнт) (клавіша <G>).

8. Клікнути на градієнті для виклику палітри **Gradient Editor** (Редактор градієнтів).

9. Створити новий градієнт з переходами синього кольору (рис. 4).

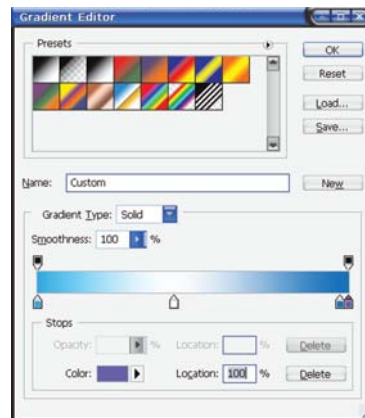


Рис. 4

10. Застосувати створений градієнт до виділеної ділянки неба (рис. 5).

11. Зняти виділення — <CTRL> + <D>.

12. Обрати інструмент **Blur** (Розмиття) з радіусом **30 pxl** та розмити краї у місцях, де зображення накладається на фон неба.

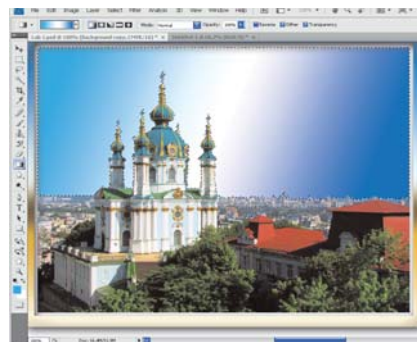


Рис. 5

13. Послідовно висвітлити та затемнити зображення за допомогою інструментів **Dodge (Освітлювач)** та **Burn (Затемнювач)**.

14. За допомогою команди **Define Pattern (Визначити візерунок)** з меню **Edit (Редагування)** додати створений малюнок до бібліотеки візерунків.

15. Обрати інструмент **Brush (Пензль)** (клавіша <B>) та викликати на екран палітри **Brushers (F5)**.

16. Викликати панель опцій палітри **Brushers (Пензлі)** та обрати пункт **Basic Brushers (Основні пензлі)**.

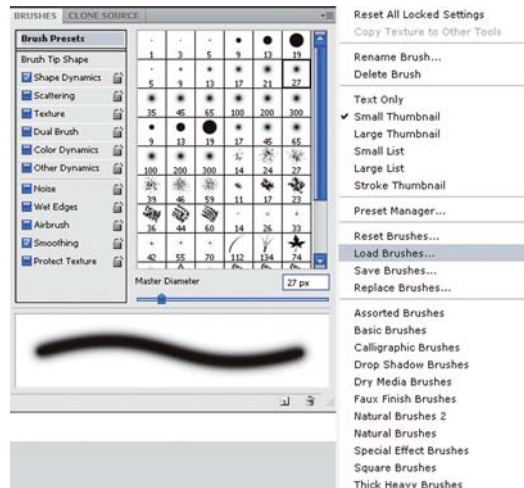


Рис. 6

17. Викликати панель опцій палітри **Brushers** та обрати команду **Load Brushers (Завантажити пензлі)** (рис. 6).

18. У вікні **Load** обрати файл **Vector\_Flower\_**

**Brushes\_by\_Yasny\_chan** з папки **Instal** та натиснути **Load (Завантажити)**.

19. Виконати дію пункту 12 та обрати у вікні **Load** файл **Straight\_Grunge\_Lines\_Brushes\_by\_DieheArt**.

20. Виконати дію пункту 12 та обрати у вікні **Load** файл **Ideal\_s\_Vector\_set\_3**.

**Увага!** Така послідовність дій для завантаження нової бібліотеки пензлів потрібна лише для портативної версії



*Photoshop, оскільки в ній немає папок з бібліотеками, до яких у повній версії можна просто скопіювати нову бібліотеку, після чого вона з'явиться у переліку бібліотек програми. Ще одним недоліком портативної версії є те, що якщо перейти до іншої бібліотеки пензлів, а потім знову повернутися до **Basic Brushers**, куди ви завантажували нові пензлі, то вони зникнуть, і їх доведеться завантажувати знову.*

21. Обрати на панелі інструментів основний колір та клікнути на ньому.

22. У діалоговому вікні вибору кольору (рис. 7) обрати колір з параметрами **C68 M16 Y0 K0**.

23. Створити новий пласт: **Layer (Пласт)** ⇒ **New (Новий)** ⇒ **Layer (Пласт)**.

24. Намалювати на білому полі під зображенням він'єтки за допомогою завантажених до групи **Basic Brushers** нових пензлів (рис. 8).

25. Застосувати до він'єток довільний стиль з палітри **Styles (Стилі)**.

26. Зберегти та закрити файл **Lab2. Прізвище.psd**.

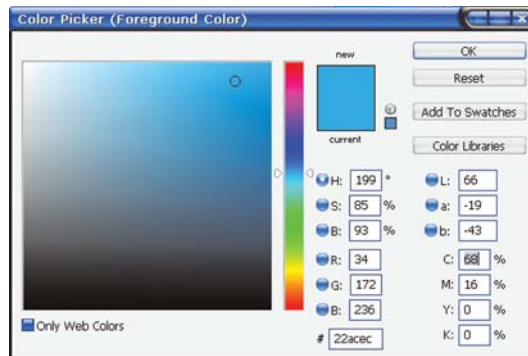


Рис. 7



Рис. 8

### Заняття 3

## ПЛАСТИ: СТВОРЕННЯ, ДУБЛЮВАННЯ, ВИДАЛЕННЯ, ОПЕРАЦІЇ З ПЛАСТАМИ. ЗАСТОСУВАННЯ ДО ПЛАСТУ СПЕЦІАЛЬНИХ ЕФЕКТІВ

**Мета:** навчитися створювати, дублювати, трансформувати пласти, застосовувати ефекти пласту

### 1. Перетворити двовимірне зображення на об'ємний об'єкт

1. Відкрити файл **obklad.psd** та зберегти його як **Lab3Z1.Прізвище.psd**.

2. Створити дублікат пласту **Background**.

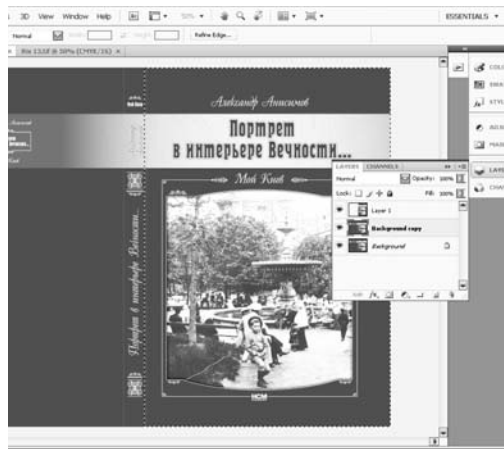


Рис. 1

3. Активувати пласт **Background Copy**.

4. Виділити першу (лицьову) сторінку обкладинки (рис. 1).

5. Перетворити виділену ділянку на окремий пласт (<Ctrl>+<J>).

6. Перейти на пласт **Background Copy**.

7. Виділити корінець обкладинки та виконати дію п. 5. У результаті отримуємо два нових пласти: **Layer 1** (пласт з першою сторінкою обкладинки) та **Layer 2** (пласт з корінцем обкладинки).

8. Приховати пласти **Background** та **Background copy**.

9. Перейти на пласт **Layer 2** (корінець), обрати інструмент переміщення (клавіша <V>) та перемістити корінець вліво, відокрепивши його від обкладинки (рис. 2).



Рис. 2

10. Змінити розмір полотна, виконавши команду **Image (Зображення) ⇒ Canvas Size (Розмір полотна)** та у діалоговому вікні команди вказати розмір **21 x 29 см** (рис. 3).

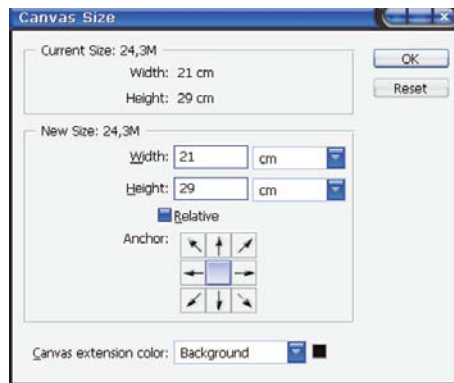


Рис. 3

11. Перейти на пласт **Layer 1** (перша сторінка обкладинки).

12. Натиснути комбінацію клавіш <Ctrl>+<T>, щоб викликати команду **Free Transform (Довільна трансформація)**.

13. Клікнути правою кнопкою на пласті, обрати команду **Perspective (Перспектива)** та перетягнути верхній правий маркер вниз.

14. Клікнути правою кнопкою на обкладинці, обрати команду **Distort (Перекручування)** та перетягнути нижній правий маркер уверх.

15. Клікнути правою кнопкою на обкладинці, обрати команду **Scale**

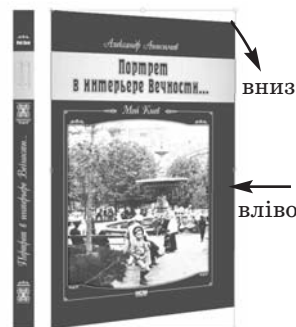


Рис. 4

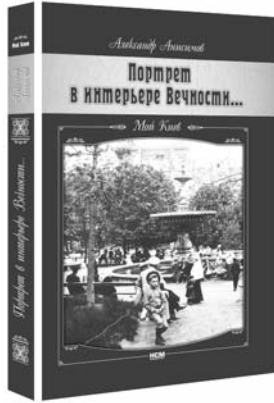


Рис. 5



Рис. 6

(**Масштабування**), перетягнути середній маркер вліво, щоб зменшити ширину обкладинки, та натиснути <Enter> (рис. 4).

16. Перейти на пласт **Layer 2** (корінець) та повторити дії пунктів 12–14 (рис. 5).

17. Обрати інструмент **Move (Переміщення)** та перемістити пласт **Layer 2** (корінець) впритул до пласту **Layer 1** (перша сторінка обкладинки).

18. Створити новий пласт, обрати пензль товщиною **5 px** з жорсткими краями, потім обрати основний колір білий та, утримуючи клавішу <Shift>, клікнути у верхньому куті між обкладинкою і корінцем та перетягнути інструмент вниз для того, щоб додати підсвічування до краю корінця обкладинки.

19. Помістити пласт **Layer 3** (лінія) над пластами **Layer 1** та **Layer 2** (<Ctrl>+<Shift>+J).

20. Зменшити прозорість пласту **Layer 3** (лінія білого кольору) до 70 % та розмити лінію, застосувавши до пласту фільтр **Motion Blur (Розмиття)** (**Filter** ⇒ **Blur** ⇒ **Motion Blur**) з

параметрами *Angle (Кут)* — 0; *Distance (Відстань)* — 7 px.

21. Перейти на пласт **Layer 1** (перша сторінка обкладинки) та застосувати до нього ефект **Bevel and Emboss (Укіс і рельєф, тиснення)** з параметрами за замовчуванням.

22. Перейти на пласт **Layer 2** (корінець) та застосувати до нього ефект **Bevel and Emboss ((Укіс і рельєф, тиснення)** з параметрами за замовчуванням (рис. 6).

23. Зберегти файл **Lab3.Z1.Прізвище.psd**.

24. Закрити файл **Lab3.Z1.Прізвище.psd**.

## 2. Додати зображення на екран монітора та застосувати ефекти пласту до тексту

1. Відкрити файл **monitor.tif** та зберегти його під назвою **Lab3.Z2.Прізвище.psd**.

2. Відкрити зображення, котре ви хочете помістити на екран монітора та продублювати пласт **Background** зображення у файл із монітором (рис. 1).



3. Обрати інструмент **Move (Переміщення)** (клавіша **<V>**) та перетягнути зображення у файл із зображенням монітора.

Рис. 1

4. Натиснути комбінацію клавіш **<Ctrl>+<T>**, щоб викликати команду **Free Transform (Довільна трансформація)**.

5. Клікнути правою кнопкою миші всередині зображення, обрати зі спливаючого меню команду **Scale (Масштаб)** та, утримуючи клавішу **<Shift>**, зменшити зображення так, щоб воно відповідало розмірам монітора (вміщувалося на екрані).

6. Натиснути клавішу **<Enter>** чи "галочку" на панелі опцій, щоб зафіксувати трансформацію.

7. Зменшити прозорість пласту до 50%, щоб бачити водночас зображення і екран монітора.

8. Натиснути комбінацію клавіш **<Ctrl>+<T>**, клікнути правою кнопкою миші всередині зображення, обрати зі

спливаючого меню команду **Distort (Перекручування)** та перетягнути один із кутів зображення до відповідного краю монітора (рис. 2).

9. Повторити операцію пункту 8 для всіх чотирьох кутів.

10. Збільшити прозорість пласту зображення до 100% (рис. 3).



Рис. 2



Рис. 3

11. Створити новий пласт.

12. Приховати пласти **Background** та **Background copy**.

13. Обрати інструмент **Type (Текст)** та набрати своє ім'я та прізвище довільним шрифтом 48 кегля.

14. Послідовно застосувати до тексту кожен з ефектів з довільними параметрами.

15. Зберегти файл **Lab3.Z2.Прізвище.psd** та закрити його.

## Заняття 4

### КОЛІРНІ МОДЕЛІ. КАНАЛИ ТА МАСКИ

**Мета:** навчитися переводити зображення у різні колірні моделі, створювати дуплексні зображення, працювати з масками.

#### 1. Створити дуплексне зображення

1. Відкрити файл **Andr zerkva.jpg** та зробити його копію, виконавши команду **Image (Зображення) ⇨ Duplicate (Дублювати)**.

2. Перевести зображення файлу **Andr zerkva copy.jpg** спочатку у режим **СМУК**, а потім у **Grayscale**.

3. Створити спочатку дуплексне зображення файлу **Andr zerkva copy.jpg**, а потім триплексне, використовуючи довільні пантони.

4. Зберегти файл як **Lab4.Z1.Прізвище.psd** та закрити його.

5. Закрити файл **Andr zerkva.jpg**, не зберігаючи зроблені зміни.

#### 2. Створити колаж з двох фото (плавний перехід між зображеннями)

1. Відкрити файл **zima.jpeg**.

2. Відкрити файл **divchina.jpeg**.

3. Зробити дублікат пласту **Background** з файлу **divchina.jpeg** у файл **zima.jpeg** (рис. 1).



Рис. 1

4. Зберегти файл `zima.jpeg` як `Lab4.Z2.Прізвище.psd`.
5. Натиснути комбінацію клавіш `<Ctrl>+<T>`, щоб викликати команду **Free Transform** (Довільна трансформація).
6. Клікнути правою кнопкою на зображенні дівчини, обрати зі спливаючого меню команду **Scale** (Масштабувати), та, утримуючи клавішу `<Shift>` зменшити пласт **Background copy** (дівчина) до **60%** (значення полів **W:** та **H:** палітри опцій інструмента трансформації) (рис. 2).



Рис. 2

7. Додати до фото синього кольору, виконавши команду **Image** (Зображення) ⇒ **Adjustments** (Корекція) ⇒ **Color Balance** (Баланс кольору).
8. У вікні **Color Balance** ввести такі значення **Color Levels** (Рівнів кольору): **-47; 0; +66** (рис. 3).
9. Клікнути на кнопці створення маски пласту на палітрі **Layers** (Пласти).



10. Обрати інструмент **Gradient (Градiєнт)**, натиснувши клавішу <G>.

11. На панелі опцій клікнути на кнопці **Linear Gradient (Лінійний градієнт)**, у палітрі опцій інструмента встановити стиль градієнта **Foreground to Background (Від основного (пріоритетного) кольору до кольору фону)**.

12. Обрати на панелі інструментів основний колір "чорний" та протягнути лінію градієнта від початку зображення вниз на відстань до 1 см. Таким чином, ми приховали (замаскували) верхню частину зображення (рис. 4).

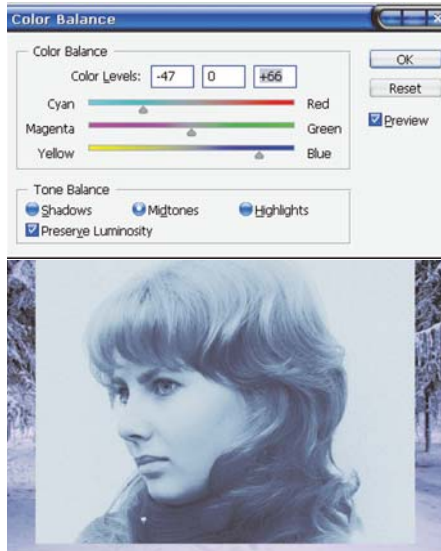


Рис. 3



Рис. 4

13. Обрати як основний колір "чорний".

14. Виділити маску на пласті **Background copy (дівчина)**.

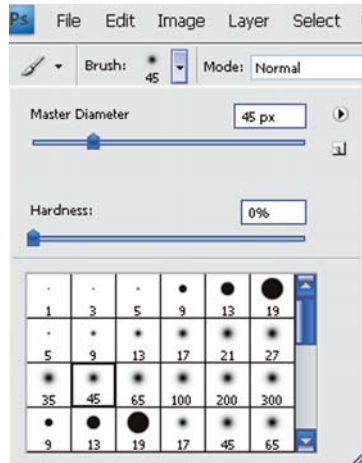


Рис. 5

15. Обрати інструмент **Brush (Пензль)** (клавіша <B>).

16. На палітрі опцій інструмента **Brush (Пензль)** обрати пензль діаметром **45 px** з м'якими краями (рис. 5) та видалити пензлем фон навколо фото.

18. Обрати інструмент **Blur (Розмиття)** з радіусом **45 px** і м'якими краями та розмити контури зображення дівчини.

19. Обрати інструмент **Move (Переміщення)**, підняти фото дівчини до верхнього краю зображення зимового пейзажу та видалити інструментом **Brush (Пензль)** залишки фону (рис. 6).

20. Обрати інструмент **Сгор (Групування)** та обрізати фото (рис. 6).



Рис. 6

21. Зберегти файл **Lab4.Z2.Прізвище.psd** та закрити його.

## Заняття 5

### РОБОТА ІЗ ЗОБРАЖЕННЯМИ

**Мета:** навчитися здійснювати тонову та колірну корекцію фото, збільшувати чіткість зображення, змінювати роз-міри, кадрувати зображення.

#### 1. Здійснити колірну та тонову корекцію фото

1. Відкрити файл `zifrove foto.jpg`.

2. Зробити дублікат фото та зберегти його під назвою **Lab 5.Z1. Прізвище.jpg**.

*Увага!* Відкрите фото було зроблене цифровим фотоапаратом у приміщенні при штучному освітленні. Зважаючи на це, потрібно прибрати з фото цифровий шум, зменшити кількість синього кольору (дати теплого тону до зображення), відрегулювати рівні яскравості, тоновий діапазон, висвітлити його, зробити більш чітким та відкадрувати.



Рис. 1

Для того, щоб прибрати цифровий шум потрібно:

1. Збільшити зображення до 100% (для того щоб побачити результат прибирання шуму).

2. Виконати команду **Filter (Фільтр) ⇒ Noise (Шум) ⇒**

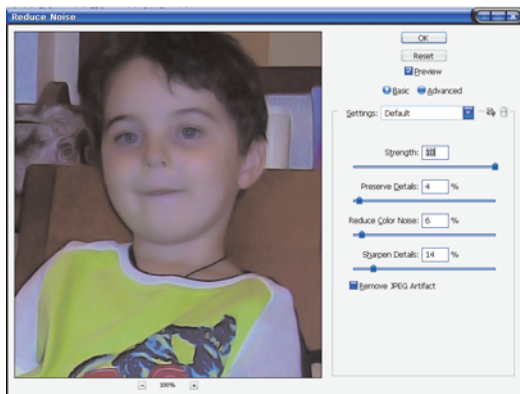


Рис. 2.

**Reduce Noise (Зменшити шум)**, обравши такі параметри: *Strength (Інтенсивність)* — 10; *Preserve Details (Зберегти деталі)* — 4; *Reduce Color Noise (Зменшити кольорний шум)* — 6; *Sharpen Details (Деталі чіткості)* — 14 (рис. 2).



Рис. 3

рахунок збільшення кількості темних пікселів (якщо саме їх не вистачає на фото, то чорний повзунок буде знаходитися “в

Для того, щоб виконати тонову та кольорну корекцію слід:

1. Зменшити зображення на розмір екрану (щоб бачити фото в цілому), виконавши команду: **View (Перегляд) ⇒ Fit on Screen (Показати на весь екран) (<Ctrl>+ <0>)**.

2. Створити коригувальний пласт **Color Balance (Баланс кольорів)**.

3. У вікні **Color Balance** обрати **Midtones (Середні тони)** та додати червоного (+15) і зменшити синій (-45) кольори, увівши у поля значення **15 0 -45** (рис. 3).

4. Створити коригувальний пласт **Levels (Рівні)** та пересунути лівий (чорний) повзунок вправо ближче до того місця, де починається сама гістограма — графічне зображення розподілу темних та світлих пікселів. У результаті якість фото поліпшиться за

стороні” від края гістограми). Якщо ж на фото відсутні білі пікселі, то аналогічна ситуація буде з правим (білим) повзунком, котрий слід пересунути вліво, до краю гістограми. Якість фото поліпшиться за рахунок додаткових світлих пікселів. Середній (сірий) повзунок використовуйте для регулювання середніх тонів, оскільки на якісному фото має бути присутній увесь тоновий діапазон — від чорного до білого при різноманітті середніх за яскравістю тонів (рис. 4).

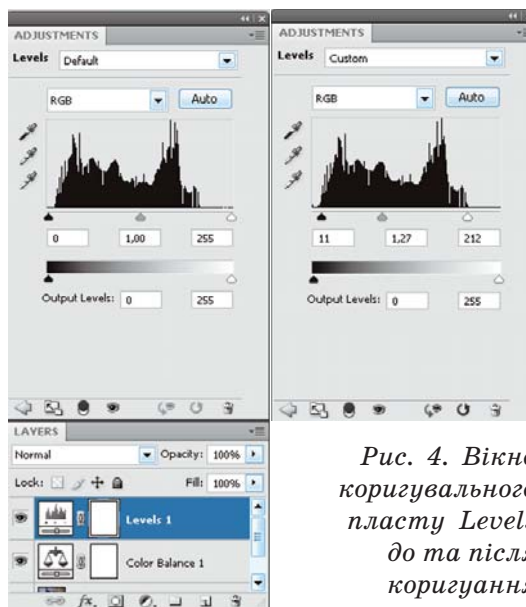


Рис. 4. Вікно коригувального пласту Levels до та після коригування

5. Створити коригувальний пласт **Brightness / Contrast (Яскравість/Контраст)**.

6. Збільшити яскравість до **15**, а контрастність до **25**, висвітливши та надавши таким чином зображенню більшої чіткості (рис. 5).

7. Відкадрувати фото, використавши інструмент **Crop (Кадрування)** на розмір **10x15 см** (рис. 5).

8. Об'єднати усі пласти та перевести зображення у режим **СМУК**.

9. Збільшити розмір полотна до **20x25 см**, виконавши команду **Image (Зображення) ⇒ Canvas Size (Розмір полотна) (<Alt>+<Ctrl>+ <C>)**.



Рис. 5

## 2. Змінити колір волосся на фото, перетворивши блондинку на шатенку

1. Відкрити файл **divchina2.jpeg**.
2. Зробити дублікат фото та зберегти його під назвою **Lab 5.Z2. Прізвище.jpg**.
3. Зробити дублікат пласту **Background**.
4. Активувати пласт **Background copy** та застосувати до нього маску пласту.
5. Приховати пласт **Background**.



Рис. 1

6. Обрати як основний колір “чорний”.
7. Виділити маску на пласті **Background copy**.
8. Обрати інструмент **Brush (Пензль)** (клавіша <B>).
9. На палітрі опцій інструмента **Brush (Пензль)** обрати пензль діаметром **35 px** із жорсткими краями та видалити пензлем фон навколо волосся та обличчя.
10. На палітрі опцій інструмента **Brush (Пензль)** змінити діаметри пензля на **65 px** та витерти усі частини зображення, крім волосся (рис. 1).
11. Утримуючи клавішу <Ctrl>, натиснути лівою кнопкою миші на масці пласту для того, щоб активувати виділення.
12. Виділити іконку пласту **Background copy** (поряд з маскою) та натиснути комбінацію клавіш <Ctrl>+<J>, щоб скопіювати волосся на новий пласт **Layer 1** (рис. 2).
13. Перейти на пласт **Layer 1** та “розмити” волосся: **Filter**

(Фільтр) ⇒ **Blur (Розмиття)** ⇒ **Gaussian Blur (Розмиття по Гаусу)**, обравши радіус для розмиття 0,5 px.

14. Для зміни кольору волосся виконати команду **Image (Зображення) ⇒ Adjustments (Корекція) ⇒ Variations (Варіанти)**.

15. Клікнути на **Shadows (Тіні)** і тричі клікнути на **Darker (Темніше)** та двічі на **More Magenta (Більше пурпурного)**. Обрати **Midtones (Середні тони)** і двічі клікнути на **Darker (Темніше)**. Обрати **Highlights (Світлі тони)** і двічі клікнути на **Darker (Темніше)**.

16. Обрати інструмент **Smudge (Палець)** та обережно розмазати краї волосся, додавши їм природності.

17. Показати пласт **Background** та подивитися результат зміни кольору волосся (рис. 3, 4).

18. Об'єднати усі пласти.

19. Зберегти файли **Lab5.Z1.Прізвище.psd** та **Lab5.Z2.Прізвище.psd** та закрити їх.

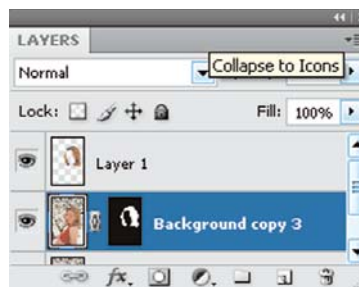


Рис. 2



Рис. 3. Фото до опрацювання



Рис. 4. Фото після опрацювання

## Заняття 6

### РОБОТА ІЗ ТЕКСТОМ

**Мета:** навчитися працювати з текстом: змінювати гарнітуру, кегль, накреслення, параметри абзаців, заливати текст зображенням, деформувати текст тощо.

#### 1. Набрати текст та змінити його параметри

1. Створити новий документ формату А4 (21х29,7 см), з роздільною здатністю 300 dpi, у колірній моделі **RGB**, обрати вміст фону — **White**.

2. Зберегти створений документ під назвою **Lab 6.Z2. Прізвище.psd**.

3. Обрати у палітрі інструментів інструмент **Type (Текст)**, на панелі опцій інструмента обрати шрифт **Arial**, кегль **48 pt**, напівжирне накреслення, метод згладжування меж літер **Sharp** і набрати своє прізвище, ім'я та по батькові у режимі рядкового введення.

4. Виділити набраний текст, змінити колір шрифту на **Pantone 281 C**, встановити для всього тексту **трекінг +100** та для окремих літер на вибір **кернінг +200**.

5. Виділити прізвище та змінити накреслення шрифту на напівжирний курсив, підкреслити літери та зробити їх великими, виділити першу літеру прізвища та встановити для неї зсув щодо базової лінії **30 pt**.



**Ж**  
**ЕНЧЕНКО**  
Марина  
Іванівна

Рис. 1.

6. Виділити ім'я та змінити горизонтальний масштаб на **200%**, а вертикальний на **50%**.

7. Виділити по батькові та застосувати режими "нижній індекс" та "перекреслення" (рис. 1).



8. Створити новий пласт, у якому створити текстовий блок.

9. Відкрити у Word(i) довільний текстовий файл, скопіювати текст, повернутись до Photoshop та вставити текст у створений текстовий блок.

10. Виділити весь текст, змінити шрифт на **Times New Roman**, кегль — **18 пт**, встановити інтерліньяж — **Auto**, виключку — **Justify last left (Останній рядок по лівому краю)**, відступ зліва — **20 пт**, відступ справа — **20 пт**, абзацний відступ — **30 пт**, відстань перед абзацом — **6 пт**, після абзацу — **3 пт**. (рис. 2).

11. Деформувати текст за допомогою діалогового вікна **Warp Tekst (Деформувати текст)** (рис. 3).

12. Перевести текст у растровий формат: **Layer (Пласт) ⇒ Tekst (Текст) ⇒ Create outline (Перетворити на криві)**.

13. Зберегти файл **Lab6.Z1.Прізвище.psd**.

“Редагування офіційних видань” є модулем курсу „Редакторський фах” для спеціальності „Видавнича справа та редагування”. Викладається на II курсі у 4-му семестрі в обсязі – 50 годин, з них лабораторних – 30 год., самостійна робота — 20 год. Підсумкова форма контролю — іспит.

Українська традиція укладання, редагування та оприлюднення офіційних документів, у тому числі законодавчих та нормативно-правових актів, має давню історію, яка часто переривалася, коли зупинявся процес українського державотворення.

Рис. 2.



Рис. 3

## 2. Залити текст зображенням

1. Відкрити файл **Peuzag 1.jpeg**.
  2. Зробити дублікат пласту **Background**.
  3. Перейти на пласт **Background copy**.
  4. Обрати інструмент **Horizontal Type Mask Tool** (Горизонтальна текстова маска), натиснувши клавішу **<T>**.
  5. Обрати параметри тексту: шрифт — **Arial**, кегль — **72 пт** та клікнути мишею на зображенні. Тимчасово буде включений режим **Quick Mask** (Швидка маска) для зображення.
  6. Набрати своє ім'я.
  7. За допомогою інструмента групи **Marquee** (Виділення) змінити розташування виділеного тексту.
- Увага!** Якщо для переміщення виділеної ділянки використовувати інструмент **Move** (Переміщення), з виділеної ділянки поточного пласту будуть вилучені пікселі зображення.
8. Вибрати з меню **Layer** (Пласти) команду **Add Layer Mask** ⇨ **Reveal Selection** (Пласт-маска ⇨ Показати виділену ділянку), щоб обмежити видимі пікселі пласту виділеною ділянкою. Тепер текст буде відображатися у вигляді білих чи чорних пікселів на мініатюрі маски пласту (рис. 1).



Рис. 1.

9. Приховати пласт **Background**.

10. Змінити частину зображення, яка використовується для заливання тексту (обмежена маскою).

Для цього слід:

- ◆ видалити зв'язок маски із пластом (клікнути на піктограмі зв'язку);

- ◆ за допомогою інструмента **Move (Переміщення)**, що активізується натисканням клавіші **<V>**, перетягнути текст в іншу частину зображення (рис. 2).

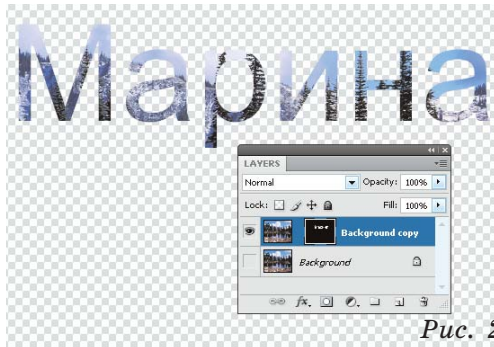


Рис. 2

11. Додати до залитого зображення тексту контур довільного кольору товщиною 5 pixel.

12. Видалити маску пласту, видаливши таким чином невиділену ділянку пласту (рис. 3).

13. Зберегти файл **Lab6.Z2.Прізвище.psd**.

14. Закрити файли **Lab6.Z1.Прізвище.psd** та **Lab6.Z2.Прізвище.psd**.

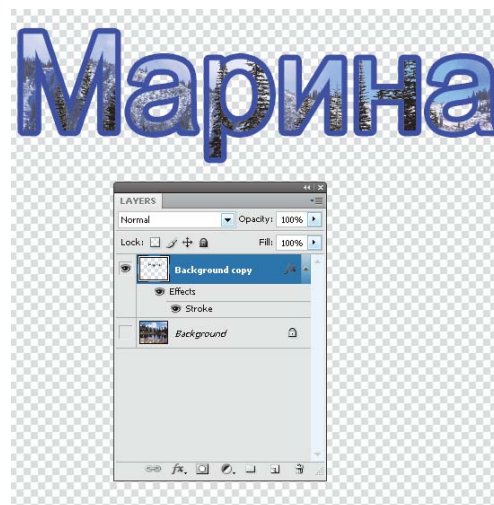


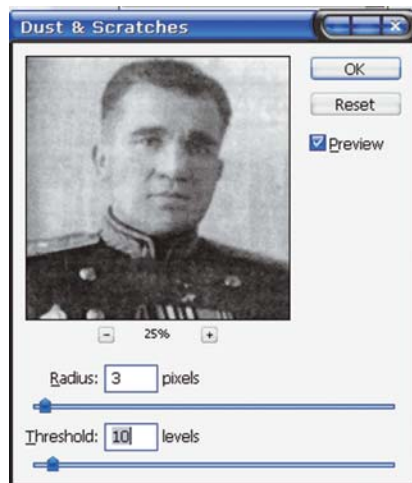
Рис. 3

## Заняття 7

### ФІЛЬТРИ

**Мета:** навчитися застосовувати коригувальні фільтри для поліпшення якості зображення та деструктивні для досягнення фотореалістичних ефектів.

#### 1. Застосувати коригувальні фільтри



1. Відкрити файл **foto iz gazet.tif**.

2. Прибрати “сітку” на зображенні, виконавши ко-манду **Filter (Фільтр) ⇒ Noise (Шум) ⇒ Dust & Scratches (Пил і подряпини)** з параметрами: **Radius (Радіус) — 3; Threshold (Поріг) — 10** (рис. 1).

3. Зменшити растр у зображенні, використовуючи фільтр **Noise (Шум) ⇒ Despeckle (Петуш)**.

Рис. 1.

4. Збільшити чіткість зображення за допомогою фільтра **Unsharp Mask (Нерізка маска)**, самостійно підбравши оптимальні параметри.

6. Зберегти файл як **Lab7.Z1.Прізвище.psd** та закрити його.

## 2. Створити текстурне зображення із "зім'ятими" краями на фоні мозаїки

1. Відкрити файл **Peuzag 2.jpeg**.
2. Зберегти його як **Lab7.Z2.Прізвище.psd**.
3. У збереженому файлі виконати послідовно такі дії:
  - ◆ обрати фоновий колір — білий ;
  - ◆ виконати команду **Image (Зображення) ⇨ Image Size (Розмір зображення)** та ввести у поле **Width (Ширина)** — **10 см**;
  - ◆ виконати команду **Image (Зображення) ⇨ Canvas Size (Розмір полотна)** та обрати розмір полотна **12 x 8 см**;
  - ◆ вибрати інструмент **Rectangular Marquee** (клавіша **<M>**);
  - ◆ на панелі опцій цього інструмента ввести значення **20** у поле **Feather (Розтушовування)**;
  - ◆ виділити зображення;
  - ◆ з меню **Select (Виділення)** вибрати команду **Inverse (Інвертувати)** (комбінація клавіш **<Shift+Ctrl+I>**). Тепер виділена ділянка буде складатися із зображення та доданого канту (рис. 2);
  - ◆ виконати ко-манду **Filter (Фільтр) ⇨ Distort (Пере-**

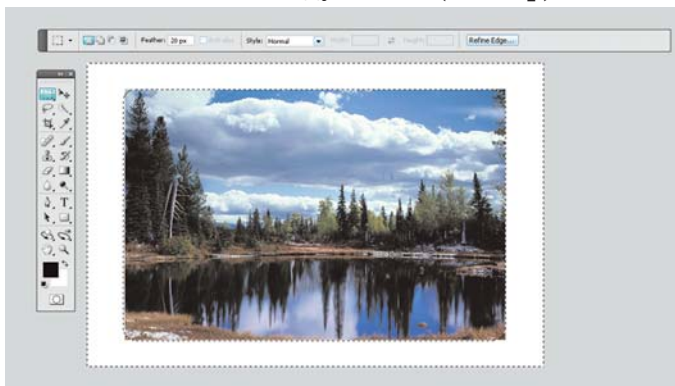


Рис. 2



Рис. 3



Рис. 4

кручування) ⇨ **Ripple (Мерехтіння)**, обравши у полі **Amount (Ступінь)** значення **590** та натиснути **<ОК>**;

◆ виконати команду **Filter (Фільтр) ⇨ Texture (Текстура) ⇨ Mosaic Tiles (Фрагменти мозаїки)** з довільними параметрами та натиснути **<ОК>** (рис. 3);

◆ інвертувати виділення (комбінація клавіш **<Shift+Ctrl+I>**). У результаті виділеним залишиться лише зображення пейзажу.

◆ виконати команду **Filter (Фільтр) ⇨ Texture (Текстура) ⇨ Texturizer (Текстуризатор)** з

параметрами **Scaling (Масштабування) — 90; Relief (Рельєф) — 10.**

◆ зняти виділення (**<Ctrl+D>**) (рис. 4);

4. Зберегти файл **Lab7.Z2.Прізвище.psd** та закрити його.

## 2. Додати до автомобіля ефект руху

1. Відкрити файл **Avto.tif**.
2. Зберегти його як **Lab7.Z3.Прізвище.psd**.
3. Виділити автомобіль та помістити виділену ділянку на окремий пласт (комбінація клавіш **<Ctrl+J>**).
4. Створити дублікат пласту **Background**.
5. Сховати пласт **Background**.

6. Перейти на пласт **Background copy** та застосувати до нього команду **Filter (Фільтр) ⇒ Blur (Розмиття) ⇒ Motion Blur (Розмиття)** з параметрами: **Angle (Кут) — 10; Distance (Радіус) — 175 pixels** (рис. 1).

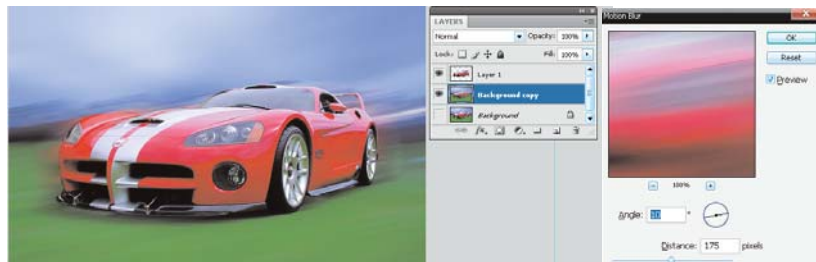


Рис. 1.

7. Перейти на пласт **Layer 1** (вирізане фото).
8. Обрати інструмент виділення еліптичної ділянки зображення та виділити внутрішню частину колеса.
9. Виконати команду **Filter (Фільтр) ⇒ Blur (Розмиття) ⇒ Radial Blur (Радіальне розмиття)** з параметрами: **Amount (Ступінь) — 20; Blur Method (Метод розмиття) — Spin; Quality (Якість) — Best**, додавши до колеса ефект руху (рис. 2).
10. Зняти виділення (**<Ctrl>+<D>**).



Рис. 2.

11. Обрати інструмент “розмиття” та розмити краї виділеної частини колеса.
11. Виконати дії пунктів 8–10 стосовно другого колеса.
12. Обрати інструмент “розмиття” та розмити краї машини.
13. Зберегти та закрити файл **Lab7.Z2.Прізвище.psd** та **Lab7.Z1.Прізвище.psd**.

## Заняття 8

### ПІДГОТОВКА ЗОБРАЖЕНЬ ДЛЯ WEB

**Мета:** навчитися оптимізувати зображення для використання їх в Інтернет.

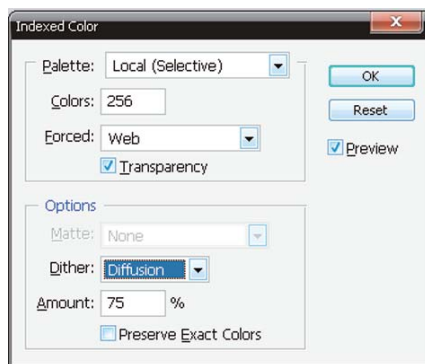


Рис. 1

1. Відкрити файл **foto.tif**.
2. Зменшити кількість кольорів у зображенні за допомогою команди **Indexed color (Індексований колір)** (рис. 1).
3. Зберегти файл у форматі **.gif**.
4. Повернутися до файлу **foto.tif** та порівняти розмір файлів **foto.tif** та **foto.gif**.
5. Закрити файл **foto.gif**.
6. Оптимізувати зображення **foto.tif** за допомогою команди **File (Файл) ⇒ Save for Web & Devices (Зберегти для веб та зовнішніх пристроїв)**, обравши чотири варіант перегляду у діалоговому вікні команди.
7. Обрати різні значення параметрів у діалоговому вікні команди **Save for Web & Devices** та порівняти результати оптимізації у вікні перегляду (рис. 2).
8. Скасувати оптимізацію.
9. Розрізати файл **foto.tif** на фрагменти (рис. 3).
10. За допомогою команди **Save for Web & Devices** застосувати різні параметри оптимізації до кожного з фрагментів, порівняти отримані результати.



## Практикум

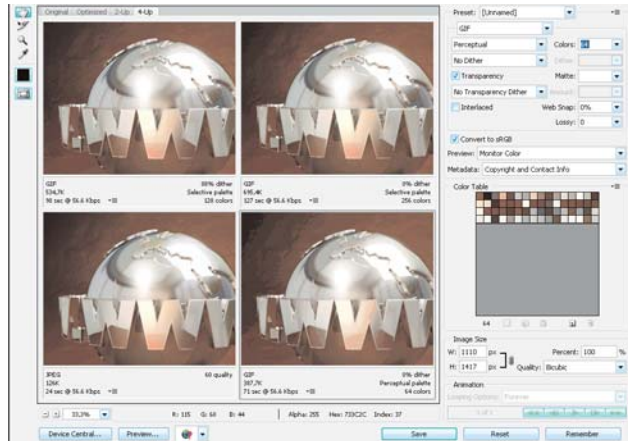


Рис. 2

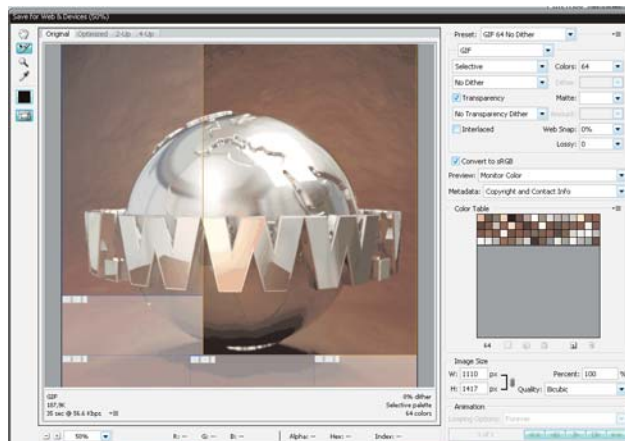


Рис. 3

11. Зберегти результати оптимізації (команда **Save** (**Зберегти**) у вікні **Save for Web & Devices**).

12. Зберегти файл **foto.tif** під назвою **Lab8.Прізвище.gif** та закрити його.

## Заняття 9

### АВТОМАТИЗАЦІЯ РОБОТИ У ПРОГРАМІ

**Мета:** навчитися автоматизувати роботу у програмі, записувати послідовність виконання певних дій у вигляді операції, здійснювати пакетну обробку зображень, створювати сторінки з мініатюрами тощо.

1. У папці **Комп графіка** створити папку **Lab9Z1.Прізвище**.

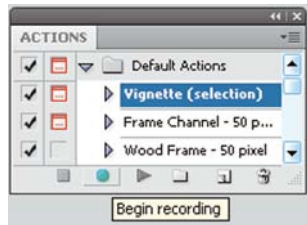


Рис. 1

2. За допомогою палітри **Actions (Дії)** (рис. 1) створити власну операцію для обробки серії зображень (наприклад, збільшити розмір, підвищити яскравість зображення, застосувати певний ефект пласту тощо).

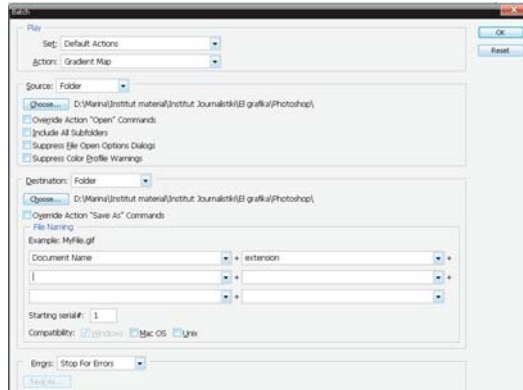


Рис. 2

3. Застосувати створену операцію для обробки серії зображень, використовуючи команду **File (Файл) ⇒ Automate (Автоматизація) ⇒ Batch (Пакетна обробка)** (рис. 2).

4. Зберегти оброблені фото у створену папку **Lab9Z1.Прізвище** та закрити її.

**Увага!** Пункти 5–10 слід виконувати у Photoshop версії CS3 або нижче.

5. Розмістити на одній сторінці мініатюри фото з папки **Комп графіка / Foto dly roboti**, виконавши команду

**File (Файл) ⇒ Automate (Автоматизація) ⇒ Contact Sheet II (Лист перегляду) (рис. 3).**

6. Зберегти створений файл **Contact Sheet-001** під назвою **Lab9Z2. Прізвище. psd** та закрити його.

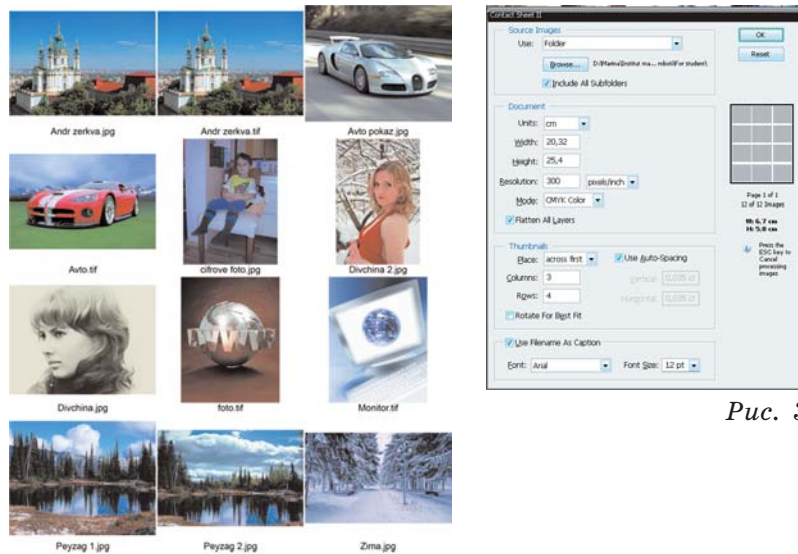


Рис. 3

7. Розмістити для друку декілька копій зображення на одному аркуші паперу, виконавши команду **File (Файл) ⇒ Automate (Автоматизація) ⇒ Picture Package (Пакет зображень)**.

Увага! У діалоговому вікні команди (рис. 4) оберіть довільне фото та довільну кількість копій, котрі необхідно розмістити на аркуші паперу.

8. Зберегти створений файл **Picture Package** під назвою **Lab9Z3. Прізвище. psd** та закрити його.

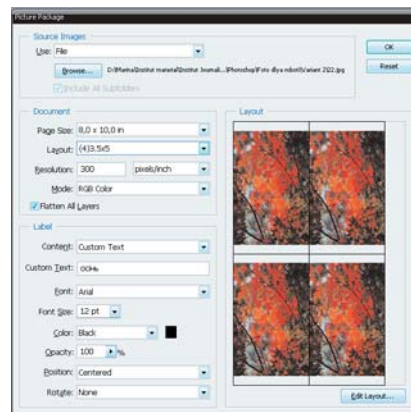


Рис. 4

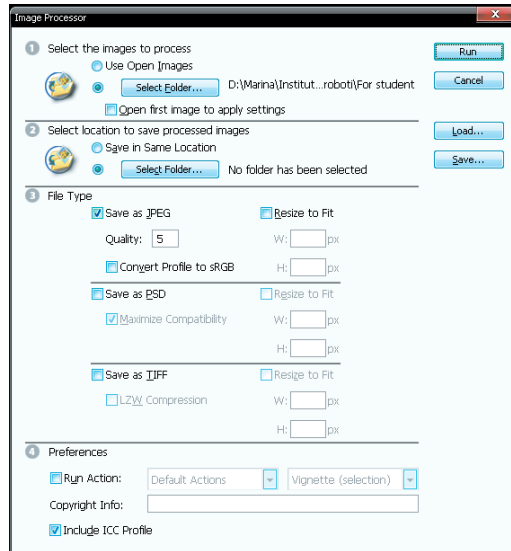


Рис. 5

для roboti, а у другому — Lab9Z4. Прізвище (рис. 5).

9. У папці **Комп графіка** створити папку **Lab9Z4. Прізвище**.

10. Зберегти усі файли з папки **Foto dly roboti** у форматі **.psd**, виконавши команду **File (Файл) ⇨ Automate (Автоматизація) ⇨ Scripts (Сценарії) ⇨ Image Processor (Обробка зображень)** та обравши у діалоговому вікні програми у першому полі **Select Folder (Виділити папку)** папку **Foto**

## КОМБІНАЦІЇ КЛАВІШ

### КОМАНДИ ЗАГАЛЬНОГО ПРИЗНАЧЕННЯ

Показати/сховати всі палітри, включаючи палітру інструментів	Tab
Показати/сховати всі палітри за винятком палітри інструментів	Shitt+Tab
Скасувати дію	Ctrl+Z
Прийняти внесені зміни в будь-якому діалоговому вікні	Enter
Скасувати зміни в будь-якому діалоговому вікні	Esc
Виклик системи допомоги	F1

### ПАЛІТРИ

Brushers (Пензлі)	F5
Color (Колір)	F6
Layers (Пласти)	F7
Info (Інформація)	F8
Actions (Дії)	F9

### ІНСТРУМЕНТИ

#### *Вибір інструмента*

Rectangular Marquee (Прямокутна ділянка)	M
Move (Переміщення)	V
Lasso (Ласо)	L
Magic Wand (Чарівна паличка)	W
Crop (Кадрувати)	C
Brush/Pencil (Пензль/Олівець)	Y
Rubber Stamp (Штамп)	S
Healing Brush/Patch (Коригувальний пензль)	J
History Brush (Поновлюючий пензль)	Y
Eraser (Гумка)	E
Blur (Розмивання)	R
Dodge (Висвітлювач)	O
Pen (Перо)	P
Add-anchor-point (Додати вузлову крапку)	+ (плюс)
Delete-anchor-point (Видалити вузлову крапку)	- (мінус)
Direct-selection (Пряме виділення)	A
Type (Текст)	T
Measure (Вимірник)	U
Gradient/Paint Bucket (Градiєнт/Кiвш)	G
Notes (Примітки)	N
Eyedropper (Піпетка)	I
Hand (Рука)	H
Zoom (Масштаб)	Z

*Переключення інструментів у групі: Shift+літера вибору інструмента цієї групи*

**ЗМІНА МАСШТАБУ, ВИМІРЮВАННЯ**

Збільшити	Ctrl+Alt+”плюс”
Зменшити	Ctrl+Alt+ ”мінус”
Розташування по розміру екрана	Ctrl+0
Показати/сховати лінійки	Ctrl+R
Показати/сховати сітку	Ctrl+” (лапки)
Показати/сховати направляючі	Ctrl+;

**МЕНЮ FILE (ФАЙЛ)**

New (Створити)	Ctrl+N
Open Відкрити)	Ctrl+O
Open as (Відкрити як)	Ctrl+Alt+O
Browse (Перегляд)	Shift+Ctrl+O
Close (Закрити)	Ctrl+W
Save (Зберегти)	Ctrl+S
Save a copy (Зберегти копію)	Ctrl+Alt+S
Save as (Зберегти як)	Ctrl+Shift+S
Page Setup (Параметри сторінки)	Ctrl+Shift+P
Print (Друк)	Ctrl+P

**ПЛАСТИ**

Створити пласт	Ctrl+Shift+N
Створити пласт без виклику діалогового вікна	Ctrl+Alt+Shift+N
Створити пласт шляхом копіювання	Ctrl+J
Створити пласт з вирізаної ділянки	Ctrl+Shift+J
Згрупувати пласт з попередніми	Ctrl+G
Розгрупувати пласти	Ctrl+Shift+G
Злити видимі пласти	Shift+Ctrl+E
Виділити верхній пласт	Shift+Alt+]
Виділити наступний пласт (розташований зверху)	Alt+]
Виділити нижній пласт	Shift+Alt+[

*Діалогове вікно Layer Effects (ефекти пласти)*

Drop shadow (Відкинути тінь)	Ctrl+1
Inner shadow (Внутрішня тінь)	Ctrl+2
Outer glow (Зовнішнє підсвічування)	Ctrl+3
Inner glow (Внутрішнє підсвічування)	Ctrl+4
Bevel and emboss (Нахил і рельєф)	Ctrl+5

*Злиття пластів*

Злити копію виділеного пласти із пластом, розташованим під ним	Alt+команда Merge Down
Злити копії усіх видимих пластів з виділеним пластом	Alt+команда Merge Visible
Злити копії зв'язаних пластів із пластом, розташованим нижче	Alt+команда Merge Linked

*Зміна порядку розташування пластів*

Розташувати над всіма	Ctrl+Shift+]
Розташувати перед наступним пластом	Ctrl+[

## Практикум

---

Розташувати під всіма пластами	Ctrl+Shift+[
Помістити під попереднім пластом	Ctrl+[

### *Трансформація*

Довільна трансформація	Ctrl+T
Довільна трансформація з дублюванням	Ctrl+Shift+T
Повтор операції трансформації з дублюванням	Ctrl+Alt+T

### **РОБОТА ІЗ ЗОБРАЖЕННЯМ**

*Зміна насиченості, контрасту, тону кольорів зображення*

Levels (Рівні)	Ctrl + L
Auto Levels (Авторівні)	Shift+Ctrl+L
Auto Contrast (Автоконтраст)	Alt+Shift+Ctrl+L
Auto Color (Автоконтраст)	Shift+Ctrl+B
Curves (Криві)	Ctrl+M
Color Balance (Баланс кольору)	Ctrl+B
Hue/Saturation (Тон/Насиченість)	Ctrl+U
Desaturate (Знебарвити)	Shift+Ctrl+U
Invert (Інвертувати)	Ctrl+I

### **РОБОТА З ТЕКСТОМ**

*Вирівнювання тексту*

По лівому/верхньому краю	Ctrl+Shift+L
По центру	Ctrl+Shift+C
По правому/нижньому краю	Ctrl+Shift+R

*Виділення*

Слово	Подвійний клік миші
Літера праворуч	Shift+стрілка "вправо"
Літера ліворуч	Shift+стрілка "вліво"
Літера праворуч	Ctrl+Shift+стрілка "вправо"
Літера ліворуч	Ctrl+Shift+стрілка "вліво"
Верхній рядок	Shift+стрілка "нагору"
Нижній рядок	Shift+стрілка "вниз"
Усі літери	Ctrl+A

### **ФІЛЬТРИ**

Знову застосувати останній фільтр, що використовувався	Ctrl+F
Поступове зникнення ефекту останнього фільтра	Ctrl+Shift+F
Застосувати фільтр з останніми встановленими характеристиками	Ctrl+Alt+F

*Навчальне видання*

**Женченко Ігор Вікторович**  
**Женченко Марина Іванівна**

**Комп'ютерна графіка:  
Adobe Photoshop CS4**

*Практикум*

Макет та обкладинка  
*І. В. Женченко*  
Комп'ютерна верстка  
*М. І. Женченко*

Оригінал-макет виготовлено  
у видавництві "Жнець"

Підписано до друку 25.02.2014.  
Формат 60x84/16.  
Ум.-друк. арк. 2,32. Обл.-вид. арк. 3,2.

ТОВ "Видавництво "Жнець"  
04215, м. Київ, просп. Свободи 17, к. 55  
Тел.: (044) 433-99-57  
E-mail: zhnes@ukr.net  
Свідоцтво Держкомінформу України ДК № 1813  
від 26.05.2004 р.