

# Основные инструменты рисования

Основные инструменты рисования приведены в табл. 2.1.

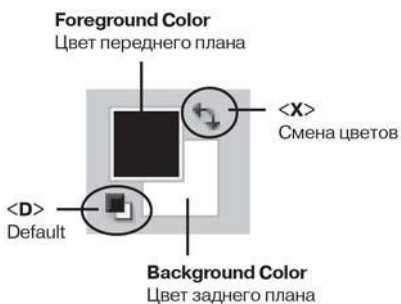
Таблица 2.1. Основные инструменты рисования

№ инструмента	Инструмент		Действие инструмента
28		<b>Eraser</b> (Ластик)	Стирает цвет пиксела изображения, делая его прозрачным (или задавая разные степени прозрачности). Исключение составляет слой <b>Background</b> (Фон), где заблокирована прозрачность. Тогда ластик рисует цветом заднего плана
37		<b>Brush</b> (Кисть)	Инструмент подобен настоящей кисти. Содержит разнообразные настройки, позволяющие имитировать мазок кисти
38		<b>Pencil</b> (Карандаш)	Используется для создания тонких, четких произвольных линий
39		<b>Color Replacement</b> (Замена цвета)	Заменяет выбранный цвет в изображении на новый в зависимости от установленного режима наложения инструмента
40		<b>Mixer Brush</b> (Микс-кисть)	Смешивает цвета в изображении, создавая эффект рисования настоящей кистью
42		<b>Art History Brush</b> (Архивная художественная кисть)	Создает хаотичное размытие со скручиванием. Используется для художественных спецэффектов
43		<b>Gradient</b> (Градиент)	Создает цветовой переход. Используется для заливки фона или выделенной области
44		<b>Paint Bucket</b> (Заливка)	Заполняет область изображения сплошным цветом или заранее заданным образцом

## Выбор основного и фонового цвета

Основной цвет **Foreground Color** и фоновый цвет **Background Color** задаются в панели инструментов (рис. 2.1).

**Foreground Color** (цвет переднего плана, или основной) в Photoshop используется для рисования, заливки документа или выделенной области и в качестве начального цвета инструмента **Gradient** (Градиент).



**Рис. 2.1.** Пиктограммы **Foreground Color** и **Background Color**

Щелкните по любому образцу цвета в палитре **Swatches**, и вы увидите изменение цвета переднего плана, а ваша кисть теперь будет рисовать выбранным цветом.

Для некоторых служебных действий в программе необходимо быстро установить цвета по умолчанию. Нажав быструю клавишу <D> (от слова Default) или маленькую пиктограмму внизу, вы устанавливаете цвета по умолчанию.

Используя переключатель цветов или быструю клавишу <X>, цвета переднего и заднего плана можно поменять местами.

## Инструмент Brush

Создайте новый документ командой **File | New** (Файл | Создать), установив следующие значения:

- **Preset** (Набор): Web;
- **Size** (Размер): 800 ×600, 72 ppi;
- **Color Mode** (Цветовой режим): RGB Color;
- **Background Contents** (Содержимое фона): **White** (Белый).

Активируйте инструмент **Brush** (Кисть).

Под главным меню программы находится панель параметров активного инструмента с многочисленными настройками (рис. 2.2). Рассмотрим основные из них.



**Рис. 2.2.** Панель параметров инструмента **Brush**

## Параметр Brush

Параметр **Brush** (Кисть) (рис. 2.3) — это не только форма инструмента, но и достаточно большой набор параметров, настраиваемый в специальной палитре **Brush** (Кисть). Мы будем рассматривать ее позже, в уроке 3. Данный параметр имеет выпадающий список предложений с уже загруженными кистями по умолчанию.

Вы можете выбрать любую кисть из набора. Причем, как вы заметили, кисти не только круглой формы. Есть листья, мочалки, звезда, травинки. Этот набор можно изменять, дополнять, создавать свои кисти.

Нарисуйте линию, выбрав различные формы кисти.

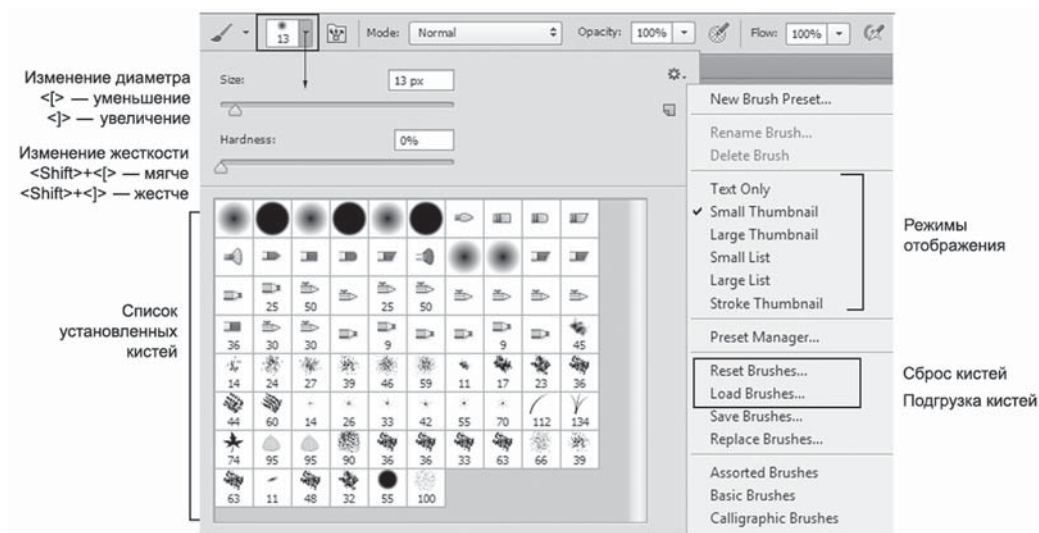


Рис. 2.3. Параметр **Brush**

## Отображение на экране инструментов рисования

Инструмент рисования имеет определенный размер и форму. Когда вы активизируете инструмент и переместите указатель мыши в окно изображения, он выглядит точно так же, как и фактический размер его кисти, отображаемый в пикселах. Это очень удобно.



### Примечание

**Возможен режим, когда вы вместо диаметра инструмента видите перекрестие — это режим точных курсоров. Режим активизируется, когда нажата клавиша <CapsLock>.**

В нашем уроке необходимо видеть форму кисти, следите за клавишами.

## Изменение размера и жесткости кисти

Наиболее часто используются кисти круглой формы.

Основные параметры круглых кистей **Size** (Размер)<sup>1</sup> и **Hardness** (Жесткость) — рис. 2.4.

Жесткие кисти имеют четкий контур, мягкие — растушеванный, размытый.



Рис. 2.4. Диаметр и жесткость кисти

Для изменения размера кисти (параметр **Brush** у любого инструмента!) и жесткости вы можете использовать следующие быстрые клавиши и комбинации клавиш:

- ↻ клавиша <[> позволяет уменьшить размер кисти, сохраняя ее жесткость;
- ↻ клавиша <]> позволяет увеличить размер кисти, сохраняя ее жесткость;
- ↻ комбинация клавиш <Shift>+<[> позволяет уменьшить жесткость кисти, сохраняя ее размер;
- ↻ комбинация клавиш <Shift>+<]> позволяет увеличить жесткость кисти, сохраняя ее размер.

Попробуйте изменить размер и жесткость выбранной кисти быстрыми клавишами. Рисуйте различными кистями.

### Внимание!



При раскрытом выпадающем списке, открытых диалоговых окнах или подсвеченных параметрах выполняются более приоритетные для программы задачи, чем действие быстрых клавиш. Пока вы не свернете все списки и диалоговые окна, быстрые клавиши не будут работать. В старых версиях программы быстрые клавиши не работали в русском регистре.

## Режим наложения Mode

Этот параметр характерен для всех инструментов рисования. Обратите внимание, что по умолчанию установлено значение **Normal** (Нормальный) (рис. 2.5). Не стоит пока его изменять.

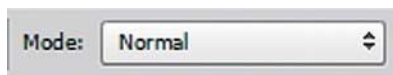


Рис. 2.5. Режим наложения инструмента

<sup>1</sup> Несмотря на то, что в русской версии программы этот параметр называется размером, можно сказать, что это диаметр кисти.

## Непрозрачность Opacity

**Opacity** (Непрозрачность) — степень непрозрачности штриха (рис. 2.6). По умолчанию установлена непрозрачность 100%.

При работе с любым инструментом рисования вы сможете изменить непрозрачность, введя значение цифрами с клавиатуры; выделять соответствующее поле не потребуется.

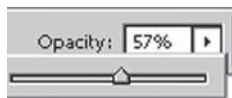



Рис. 2.6. Параметр **Opacity**

1. Укажите нужное значение, введя значение от 1 до 9 цифрами с клавиатуры, непрозрачность при этом будет задана равной от 10 до 90% соответственно. Если вы введете значение 0, то непрозрачность будет задана равной 100%. Для более точного указания значения непрозрачности (с точностью до единиц процентов) быстро нажмите две цифры.
2. Попробуйте ввести клавишами разные значения непрозрачности и провести кистью по документу.
3. Верните значение непрозрачности к 100%.

## Режим Airbrush

В старых версиях программы был отдельно инструмент, который назывался **Airbrush** (Аэрограф). Теперь это специальный режим у инструмента **Brush** (Кисть). Разница заключается в том, что **Airbrush** заставляет инструмент ставить очередной мазок каждую единицу времени, в отличие от обычной кисти, где мазок ставится только при движении указателя. Действие режима подобно баллончику, распыляющему краску. Особенно заметно действие на растушеванных кистях. По умолчанию режим выключен.

1. Выберите круглую кисть с помощью клавиш (давайте приучаться к профессиональной работе). Параметр **Size** (Размер) установите равным 100 px; **Hardness** (Жесткость) — 0%. Щелкните по документу, отметьте результат — образовалось пятно.
2. Включите режим **Airbrush**, нажав на соответствующую пиктограмму  на панели параметров инструмента **Brush**.
3. Нажмите мышью, не перемещая по документу, оцените действие. Вы видите, что несмотря на отсутствие движения, пятно «краски» увеличивается.
4. Отожмите кнопку включения режима.

## Плотность Flow

Данный параметр в основном относится к режиму **Airbrush** и регулирует плотность нанесения краски за одно движение кистью (рис. 2.7).

**Flow** (Нажим) — это плотность, накладываемая за один проход (flow — поток, струя; определяет, как быстро достигается значение непрозрачности). Если **Flow** равно 100% — за один проход, 33% — за три прохода, но одним росчерком мыши.

1. Выберите круглую кисть, установите **Size** (Размер) равным 50 px; **Hardness** (Жесткость) — 65%.
2. Установите параметр **Opacity** (Непрозрачность) равным 100%, **Flow** (Нажим) — 25%.
3. За четыре движения (прохода), не отпуская мышью, вы достигнете плотности **Opacity**.

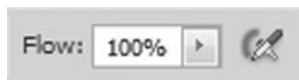


Рис. 2.7. Плотность и режим **Airbrush**

## Сохранение и восстановление параметров инструментов

Если вы первый раз открыли программу, инструменты настроены по умолчанию, т. е. с теми параметрами, которые предусмотрены Adobe.

При изменении настройки инструментов сохраняются при следующем открытии программы.

Если вы желаете работать с параметрами по умолчанию (или вы так их настроили, что инструмент вообще не работает), можно вернуть инструмент к состоянию начальной загрузки (рис. 2.8).

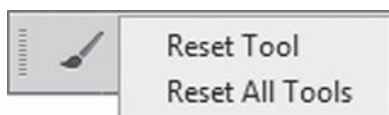


Рис. 2.8. Команды сброса (восстановления) параметров инструментов

1. Выберите инструмент.
2. Щелкните правой кнопкой мыши по пиктограмме инструмента в панели параметров.
3. Выберите команду **Reset Tool** (Восстановить инструмент).

Команда **Reset All Tools** (Восстановить все инструменты) возвращает параметры всех инструментов к первоначальным (по умолчанию).

## Инструмент Pencil

Инструмент **Pencil** (Карандаш) (см. рис. 1.11, № 38) не позволяет менять параметр жесткости — все линии, нарисованные им, имеют стопроцентно жесткие края. Используется для создания тонких, четких произвольных линий.

## Инструмент Eraser

Инструмент **Eraser** (Ластик) (см. рис. 1.11, № 28) стирает цвет пиксела изображения, делая его прозрачным (или задавая разные степени прозрачности). Исключение составляет слой **Background** (Фон), где заблокирована прозрачность, тогда ластик рисует цветом заднего плана.

Если цвет заднего плана — белый, резинка будет рисовать белым цветом (кажется, что стирает). Проверьте мое утверждение.

# Инструмент Paint Bucket

Инструмент **Paint Bucket** (Заливка) заполняет область изображения сплошным цветом или заранее заданным образцом по методу цветового подобию (см. рис. 1.11, № 44).



**Рис. 2.9.** Панель параметров инструмента **Paint Bucket**

Рассмотрим панель параметров инструмента (рис. 2.9).

- Выпадающий список определяет содержимое заливки — пункт **Foreground** (Основной цвет) или **Pattern** (Регулярный)<sup>1</sup>. Если выбран режим узора, можно определить его образец в следующем выпадающем списке **Pattern** (Узор). Установите режим **Foreground**.
- **Mode** (Режим) задает режим наложения заливки, поле **Opacity** (Непрозрачность) определяет степень ее непрозрачности, флажок **Anti-alias** (Сглаживание) устанавливает сглаживание краев, а флажок **Contiguous** (Смеж. пикс) регулирует режим заливки смежных или всех подходящих пикселей.
- Параметр **Tolerance** (Допуск) определяет порог близости цветов, на которые воздействует инструмент. Чем это значение выше и чем более обширна область заливки, тем большее количество оттенков программа считает близким к цвету в точке щелчка. Значение **Tolerance** по умолчанию равно 32.

Рассмотрим на примере принцип действия инструмента.

1. Выберите инструмент **Brush** (Кисть). Установите параметр **Size** (Размер) равным 100 px, **Hardness** (Жесткость) — 0%, цвет черный.
2. Создайте замкнутую область (рис. 2.10).
3. Активизируйте инструмент **Paint Bucket** (Заливка). Установите режим **Foreground**, выбрав в качестве рабочего красный цвет. Щелкните внутри области. **Paint Bucket** (Заливка) закрашивает область неравномерно, оставляя ореол (рис. 2.11).
4. Если вы хотите залить большую область, необходимо увеличить параметр **Tolerance** (Допуск).



**Рис. 2.10.** Замкнутая область, нарисованная кистью



**Рис. 2.11.** Заливка внутренней области

Ковш подходит для заливки области выделенных пикселей или четких границ, тогда ореола не будет. Мы будем использовать Ковш для раскрашивания объектов в проекте «Пиратский клад».

<sup>1</sup> На самом деле это режим заливки узором.

# Команда Edit | Fill

Если у вас весь лист уже зачирикан кистями, неудобно многократно стирать резиной. С другой стороны, если вы желаете залить область цветом, то удобнее использовать данную команду.

1. Выполните команду **Edit | Fill** (Редактирование | Выполнить заливку).
2. Появится одноименное диалоговое окно (рис. 2.12).

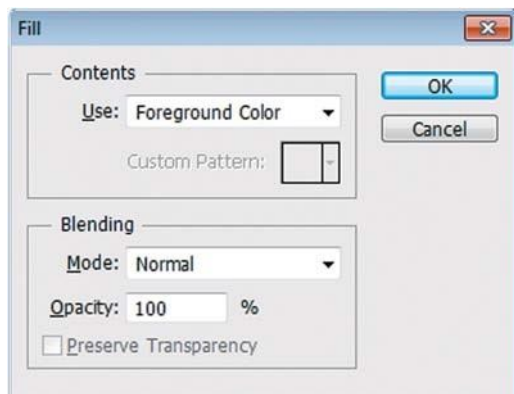


Рис. 2.12. Диалоговое окно **Fill**

В раскрывающемся списке **Use** (Использовать) — чем вы будете заливать — можно выбрать значение **Foreground** (Основной цвет), **Background** (Цвет фона), **Color** (Цвет...), **50% Gray** (50% серого), **Black** (Черный), **White** (Белый) или **Pattern** (Регулярный).

---

## Примечание



**Узор** — это небольшой фрагмент любого изображения, который программа при заливке многократно повторяет. Если активен этот пункт, следует выбрать узор из раскрывающегося списка **Custom Pattern** (**Произвольный узор**). В этом списке содержится комплект образцов узоров, поставляемых вместе с программой.

---

3. В разделе **Blending** (Наложение) параметры вам уже знакомы: список **Mode** (Режим) задает режим наложения заливки, поле **Opacity** (Непрозрачность) определяет степень ее непрозрачности.

---

## Внимание!



**Необходимо выучить быстрые клавиши для вызова команды Edit | Fill:**  
<Shift>+<Backspace> или <Shift>+<F5> — вызов окна команды Edit | Fill;  
<Alt>+<Backspace> — заливка цветом переднего плана;  
<Ctrl>+<Backspace> — заливка цветом заднего плана.

---

Выполните задание на действие быстрых клавиш:

1. <Ctrl>+<A>.
2. <D>.
3. <Ctrl>+<Backspace>. Результат: ваш документ залит белым цветом (очистка холста документа).



# Отмена и возврат действий. Палитра History

В идеальном мире никто не допускает ошибок и неправильных действий. В реальном мире всегда возможны ошибки, и необходимо возвращаться назад. Даже новичку знакомы клавиши <Ctrl>+<Z>, позволяющие отменить выполненное действие.



## Внимание!

Команда Edit | Undo (Редактирование | Отменить) (быстрые клавиши <Ctrl>+<Z>) в Photoshop отменяет только одно действие! Повторное нажатие <Ctrl>+<Z> возвращает отмененное действие.

Однако с помощью палитры **History** (История) можно отменить сразу несколько операций.

Каждое действие, совершенное вами, записывается в палитру **History** (История). Палитра позволяет отменять последнее из совершенных действий, а также их последовательность.

Выполним задание:

1. Откройте изображение **пейзаж**.
2. Активизируйте палитру **History** (История). В ней показана миниатюра документа в момент открытия и присутствует единственная запись — **Open** (Открыть) (рис. 2.13). Документ был открыт, и больше с ним ничего не делали.

Миниатюра документа называется *состоянием начальной загрузки*. Щелкнув по ней, вы можете с любого действия вернуть файл к данному виду.



Рис. 2.13. Палитра **History** после открытия документа

1. Выберите инструмент **Brush** (Кисть). Цвет кисти — красный. Перечеркните изображение — раз и два.
2. Посмотрите в палитру **History**, в ней появились две новые записи (вы сделали два действия кистью) — **Brush Tool** (Инструмент «Кисть»), иллюстрируемые значком инструмента (рис. 2.14).

В палитре **History** (История) записываются все действия, которые применялись к изображению. Последнее действие выделено в нижней части списка.



**Рис. 2.14.** Запись действий в палитре **History**

3. Выполните отмену действий клавишами  $\langle \text{Ctrl} \rangle + \langle \text{Z} \rangle$ . При первом нажатии — отменяется последнее действие. Однако после повторного нажатия действие возвращается.
4. Выполняя новые операции после отмененных, вы формируете новые записи в палитре. Последовательно отменять действия в палитре можно быстрыми клавишами  $\langle \text{Ctrl} \rangle + \langle \text{Alt} \rangle + \langle \text{Z} \rangle$ .

По умолчанию палитра **History** сохраняет только 20 последних действий. *Дополнительную информацию о работе с палитрой можно найти в уроке 18.*