Adobe Photoshop. Базовый уровень. Занятие 10 Содержание Создание коллажа Коллажирование Реалистичные фотомонтажи Порядок создания фотомонтажа Отбор и первичная обработка исходного материала Первичная сборка элементов Аккуратная стыковка отдельных элементов Финальная коррекция и объединение элементов в единое целое Верстка Верстка и сетка макета Направляющие (Guides) Создание и работа с текстовым слоем Первичное форматирование текста Палитра Character (Символ) Палитра Paragraph (Абзац) Проблемы, возникающие при работе с текстом в растровом файле Залачи на занятие Понять принципы создания реалистичных фотомонтажей Познакомиться и освоить работу с направляющими Научиться работать с текстом и верстать простые макеты Создание коллажа Коллажирование Коллаж — (от фр. collage — приклеивание) — технический приём в изобразительном искусстве, заключающийся в создании живописных или графических произведений путем наклеивания на какую-либо основу предметов и материалов, отличающихся от основы по цвету и фактуре. При создании коллажей в Photoshop активно используются слои и маски слоя. Маски позволяют не только вырезать объекты по определенному контуру с последующей возможностью его изменения, но и получить плавный переход из одного изображения в другое. Режимы наложения позволяют реализовать более сложные взаимодействия между элементами коллажа,

имитируя различные эффекты: наложение теней и бликов, нанесение красок, перенос фактур и деталей и т.п. Дополнительные материалы

<u>Википедия. «Коллаж»</u> LOVIGIN-STYLE. КАК ОН ЭТО ДЕЛАЕТ.



Реалистичные фотомонтажи

Реалистичный фотомонтаж — это изображение, при взгляде на которое зритель готов поверить, что оно было снято в реальности, даже не смотря на сказочный или фантастический сюжет.

Для создания таких монтажей необходимо единообразие исходных элементов по ракурсу съемки, освещению, степени передачи деталей и т.п.

Средний (не имеющий специальной подготовки) зритель готов простить незначительные несовпадения, но при сильных отличиях он будет чувствовать неестественность картинки, даже если не сможет объяснить, что именно в картинке не так.

Изображения из фотобанков редко подходят по всем параметрам, поэтому для создания качественных фотомонтажей производится съемка отдельных элементов в соответствии с эскизом.

Для самостоятельного изучения

Фотограф и ретушер Erik Johansson



Порядок создания фотомонтажа

Создание эскиза. В случае, когда монтаж будет делаться из уже отснятых кадров, эскиз можно делать непосредственно из них без аккуратной чистовой обработки.

Отбор подходящих кадров для последующей качественной обработки.

Первичная обработка отобранного материала.

Первичная сборка элементов.

Аккуратная стыковка отдельных элементов.

Финальная коррекция и объединение отдельных элементов в единое целое.

Отбор и первичная обработка исходного материала

Отбор может производиться одновременно по всем параметрам, или разбит на несколько этапов, но сами параметры можно отранжировать по важности.

Чем сложнее исправить несовпадение, тем более важным является параметр.

Нулевой параметр: технический брак. Промах фокусировки, шевеленка, неверная выдержка, не сработавшая вспышка и т.п.

Первый параметр: геометрия кадра. Фокусное расстояние объектива, ракурс съемки, взаимное расположение элементов объекта.

Второй параметр: свет. Количество источников света, его направление, жесткость.

При отборе по свету не забыайте учитывать возможное отзеркаливание отдельных элементов макета.

Третий параметр: передача мелких деталей и фактур. Качество оптики, смазы при съемке, степень масштабирования объекта при подстановке в макет.

Первичная обработка включает в себя raw-конвертацию, обтравку, общую ретушь.

Точная и локальная цветокоррекция на этом этапе обычно не делается, так как еще нет общего вида, к которому нужно приводить отдельные элементы.







Первичная сборка элементов

Чтобы избежать тонких пробелов между отдельными деталями объекта их монтируют не встык, а с перекрытием.

Перекрытие определяет порядок расположения объектов на слоях: чем дальше от зрителя находится объект, тем ниже должен быть слой с ним.

Взаимное расположение элементов удобно подгонять, накладывая их на эскиз.

При сборке сложного объекта один из его элементов можно оставить в оригинальном размере, если нет требований максимального размера и разрешения, проще всего не масштабировать самый большой объект. Если есть требования по максимальной детализации и разрешению, в оригинальном размере оставляют самый значимый и снятый самым крупным планом элемент.

При сборке финального макета его размер и разрешение сразу делают в соответствии с тех требованиями печати, а отдельные элементы трансформируют в соответствии с эскизом.



Аккуратная стыковка отдельных элементов

Границы стыков между элементами подгоняются так, чтобы совпадать с границами общей обтравочной маски сложного объекта.

Если есть возможность, стыки между отдельными элементами лучше делать по контрастным границам. Они хорошо спрячут возможные незначительные огрехи стыковки.

Если такой возможности нет, сделайте границу волнистой (не прямой), это так же уменьшит заметность стыка.

Когда объект имеет жесткие границы, но в некоторых местах должен плавно сходить на нет, можно применить две маски слоя. На одной оставить жесткое вырезание, а с помощью другой делать плавный мягкий переход.



Финальная коррекция и объединение элементов в единое целое

После аккуратной стыковки выполняется тонкая цветокоррекция и ретушь с целью привести отдельные элементы монтажа к единому виду.

Необходимо, чтобы объекты выглядели единообразно по: яркости, яркостному контрасту, насыщености, оттенкам цвета, фактуре поверхностей, степени детализации.

На этом же этапе добиваются желаемых цветов каждого элемента с учетом окружающих его деталей (симультанный контраст).

Кроме общей, делается выборочная коррекция, с целью убрать с объектов локальные дефекты дефекты (старые тени, рефлексы и т.п.)

Чтобы объекты не просто жили в одном пространстве, но смотрелись как единое целое, они должны взаимодействовать друг с другом.

Взаимодействие обеспечивают дорисовывая тени, блики и рефлексы, которые объекты отбрасывают друг на друга.



2. Верстка

Верстка и сетка макета

Вёрстка — процесс формирования страниц (полос макета) издания путём компоновки текстовых и графических элементов, а также результат этого процесса, то есть, собственно, полосы.

Для упрощения верстки сначала создается сетка макета — разметка страницы с указанием отступов, полей набора текста, полей размещения иллюстраций и т.п.

Сложные сетки, рассчитанные на верстку книжных и журнальных полос, включают в себя возможность различных вариантов размещения иллюстраций и текстовых блоков.

Обычные сетки простосковнанностоя и мака собой.

Для самостоятельного изучения

adme.ru «25 крутых сайтов с бесплатными шрифтами»

Направляющие (Guides)

Направляющие линии (Guides) не являются частью изображения, а служат горизонтальными и вертикальными базисами, упрощающей верстку макета.

Чтобы создать направляющую линию нужно кликнуть по боковой линейке и не отпуская клавишу мышки вытащить ее не соответствующее место.

Отобразить (скрыть) линейки можно при помощи команды View > Rulers (Просмотр > Линейки).

Для установки направляющей в точную позицию можно воспользоваться командой View > New Guide (Просмотр > Новая направляющая).

Для переноса направляющей линии достаточно навести на нее курсор при активном инструменте Move Tool (Перемещение), подхватить и перенести на новое место.

Чтобы удалить направляющую, ее нужно вынести за пределы окна документа

Если нужно удалить все существующие направляющие, проще использовать команду View > Clear Guides (Просмотр > Удалить направляющие).

Для закрепления направляющих на месте и запрета на их редактирование используется команда View > Lock Guides.

Включают и выключают отображение всех вспомогательных элементов одновременно при помощи команды View > Extras (Просмотр > Вспомогательные элементы).

Чтобы отключить отображение только направляющих применяется команда View > Show > Guides (Просмотр > Показать > Направляющие).

Если включить опцию привязки элементов друг к другу Veiw > Snap (Просмотр > Привязка), они начнут прилипать при приближении друг г другу на некоторое расстояние. Эта настройка позволяет быстрее выровнять элементы макета по сетке.

Список элементов разметки между которыми происходит привязка задается в меню Veiw > Snap To (Просмотр > Привязать к).

Привязка к направляющим происходит только в том случае, если они отображаются на экране.

Дополнительные материалы

pskurs.ru «Направляющие в Фотошоп»

Для самостоятельного изучения

RuGraphics.ru «Умные направляющие в Photoshop CC 2014»

Создание и работа с текстовым слоем

Для создния простого текстового слоя достаточно кликнуть в любом месте изображения инструментом Horizontal Type Tool (Горизонтальный текст).

В таком слое текст будет располагаться горизонтальными строчками, не ограниченными слева и справа. Для размещения текста в простом прямоугольном блоке необходимо, работая инструментом Horizontal Type Tool (Горизонтальный текст), зажать левую клавишу мышки и не отпуская ее растянуть текстовый блок. Если текст нужно разместить внутри блока сложной формы, сперва необходимо построить путь

соответствующей формы, а потом кликнуть инструментом Horizontal Type Tool (Горизонтальный текст) внутри этого пути.

Чтобы написать текст по кривой линии, нужно построить путь соответствующей формы и кликнуть инструментом Horizontal Type Tool (Горизонтальный текст) по этому контуру.

Во время работы с текстом пользователь, фактичеки, находится внутри отдельной сессии работы с текстовым редактором. Поэтому некоторые команды (копирование, вырезание, вставка и т.п.) применяются к тексту, а не ко всему изображению.

Чтобы завершить работу с текстом нужно сделать текстовый слой не активным или нажать сочетание клавиш «Cmd» + «Enter».

Вернуться к работе с текстом можно дважды кликнув по пиктограмме текстового слоя в палитре Layers, или выделив текст на изображении инструментом Horizontal Type Tool (Горизонтальный текст). Редактирование текста возможно до тех пор, пока текстовый слой не отрастрирован.

Дополнительные материалы

pskurs.ru «Инструмент Туре Tool в Photoshop CS6»

Для самостоятельного изучения

RuGraphics.ru «Преобразуем текст в контур»

RuGraphics.ru «Текстовые 3D инструменты в Photoshop CS6»

Первичное форматирование текста

Форматирование текста осуществляется через палитру Options (Параметры) инструмента Horizontal Type Tool (Горизонтальный скачано срез палитры Character (Симвод) и Рагаегари (Абзан). Настройки форматирования в палитре Options (Параметры) являются стандартными для программ верстки и текстовых редакторов: шрифт, начертание, размер шрифта, выключка, цвет.

Размер (кегель) шрифта измеряется в пунктах. 1 пункт = 1/72 дюйма, что примерно равно 1/3 миллиметра. Заданный в пунктах размер обозначает высоту заглавной буквы, не имеющей свисающих вниз и выступающих вверх элементов.

Палитра Character (Символ)

Палитра Character (Символ) содержит более полный набор настроек для форматирования отдельных сиволов. Кроме перечисленных в палитре Options (Параметры) здесь присутствуют: интерлиньяж, кернинг, трекинг, вертикальное и горизонтальное масштабирование, смещение базовой линии и несколько кнопокмодификаторов.

Интерлиньяж — межстрочное расстояние. Определяется как расстояние по вертикали от базовой линии одной строки, до базовой линии другой. Автоматический интерлиньяж на 20% больше кегля шрифта. Кернинг — поправка на расстояния между конкретными комбинациями литер для визуальной равномерности текста.

Трекинг — расстояние (разрядка) между буквами.

Смещение базовой линии — сдвиг литер по вертикали относительно общей базовой линии строки. Палитра Paragraph (Абзац)

Палитра Paragraph (Абзац) содержит более полный набор настроек для форматирования блоков текста. Кроме флажковой присутствует двухсторонняя выключка.

Выравнивание краев при двухсторонней выключке происходит за счет пробелов между словами, поэтому ее применение оправдано только вместе с переносами и в достаточно широких текстовых блоках.

Горизонтальные отступы включают: отступ слева, отступ справа и отступ первой строки (красная строка). Вертикальные отступы представлены пред абзацным и после абзацным отступами.

Проблемы, возникающие при работе с текстом в растровом файле

Верстка текста в растровых изображениях хорошо подходит для макетов предназначенных к размещению в Интернете, поскольку вывод на экран происходит дискретно (попиксельно).

При создании макетов для печати растрирование приводит к неаккуратности и лохматости на границах букв, особенно заметной на небольшом по размеру тексте.

В этих случаях текст предпочтительно верстать в программах, сохраняющих векторную природу литер, например Adobe Illustrator или Adobe Indesign.

Для самостоятельного изучения

RuGraphics.ru «Что значит растрировать слой»