**Содержание**

РАБОТА С ФИГУРАМИ В ADOBE PHOTOSHOP

ТРАНСФОРМАЦИЯ ВЫДЕЛЕННОЙ ОБЛАСТИ ИЛИ СЛОЯ

СОЗДАЕМ ЛОГОТИП 3D

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

**Работа с фигурами в Adobe Photoshop**

photoshop трехмерный **логотип**

Для того, чтобы создать в Adobe Photoshop трехмерный объект есть несколько способов. Один из них - использование стороннего фильтра **3D Transform,** другой – состоит в использовании операций работы со слоями, в частности, копирования их, при этом объект, созданный на основе контуров приобретает объем.

Именно этот метод будет применен для создания 3D логотипа. Но прежде чем приступить к практической реализации остановимся на некоторых теоретических моментах работы в Photoshop.

Несмотря на то, что Photoshop редактор растровой графики, в наборе его инструментов предусмотрены и некоторые векторные инструменты. Векторные инструменты предназначены, прежде всего, для создания редактируемых кривых - контуров. Кроме ручной работы в создании контуров в Photoshop предусмотрен ряд заранее подготовленных *примитивов (шаблонов)*. Для этого предназначена специальная группа инструментов.

Это инструменты для создания геометрических фигур. На палитре свойств есть выпадающее меню, в котором можно настроить свойства создаваемого шаблона.

В общем, настройки для всех примитивов одинаковы, например для прямоугольника: построение прямоугольника без всяких ограничений, создание квадрата, построение прямоугольника заданных размеров, создание прямоугольника с фиксированным отношением сторон, создание фигуры с центром в стартовой точке. **Привязать к пикселам** - эта опция предназначена для соотнесения векторного рисунка к растровому документу. Поскольку векторный контур не теряет в качестве вне зависимости от размера, а растровый документ имеет конечную элементарную точку растра. При растеризации векторного слоя или обрисовке/заливке контура, новообразованный растр может не совпасть с растром основного документа и это приведёт к значительным искажениям итогового изображения. Если опция включена, то векторный контур будет создаваться с учётом растровой структуры исходного документа.

Инструмент создания многоугольников имеет в качестве дополнительной настройки количество вершин. Остальные настройки уже в значительной степени отличаются от настроек прямоугольника.

Параметр **Радиус** задаёт размер создаваемого многоугольника. Опция **Сгладить внешние углы** создаёт фигуру многоугольника с закруглёнными краями. Многоугольник можно создать в виде классического многоугольника и в виде звезды. Для этого можно воспользоваться параметром **Звезда**. При использовании этой опции становятся доступными поле **Глубина лучей**, который управляет остротой лучей звезды (чем больше значение, тем острее луч). Переключатель **Сгладить внутренние углы** сглаживает грани звезды.

Инструмент для рисования линий настраивается так же просто и незатейливо. Дополнительное поле **Толщина** позволяет задать толщину создаваемой линии. В дополнительных параметрах можно задать параметры стрелок.

Переключатели **Начало** и **Конец** задают наличие стартовой и конечной стрелки. В полях **Ширина** и **Длина** указывается размер стрелок в процентах от толщины линии. Параметр **Кривизна** задаёт закругления основания стрелки.

Последний инструмент набора – Произвольная фигура. Для создания векторных объектов из символьных шрифтов используется выпадающее меню **Фигура**. Здесь мы выбираем нужную форму и настраиваем в дополнительном меню свойства (аналогичны дополнительным настройкам прямоугольника). Следует добавить, что представленный список можно расширить за счёт команд меню выпадающего списка. В верхней части этого меню находятся команды, отвечающие за отображение элементов списка символов, а в самом низу находятся команды добавления новых списков форм по тематике. Если выбрать пункт **All,** то будет подключен полный ассортимент имеющихся форм.

Все эти инструменты могут работать в тех же двух режимах, что и инструменты создания простого контура, то есть создание просто контура или создание векторного слоя-маски.

**Трансформация выделенной области или слоя**

При создании эффекта объема понадобится воспользоваться трансформацией объектов. Выделенная область или объекты слоя трансформируется по тем же правилам, что и границы выделения. Выбрав команду **Free Transform** (Свободная трансформация) меню **Edit** (Редактирование), вы перейдете в режим трансформации. Однако теперь все изменения коснутся самого изображения, а не только границ выделения.

Трансформирование производится как интерактивно, так и заданием значений в панели свойств. При этом действуют те же правила и клавиатурные эквиваленты, что и при трансформации выделительной рамки.

Кроме рассмотренной команды **Free Transform** (Свободная трансформация), в меню **Edit** (Редактирование) есть подменю **Transform** (Трансформация). Кратко остановимся на его командах.

Команда **Again** (Применить снова) — это повторение предыдущей трансформации. Ее можно применить даже к новому выделению, и программа добросовестно трансформирует область с теми параметрами, которые были использованы в предыдущей трансформации.

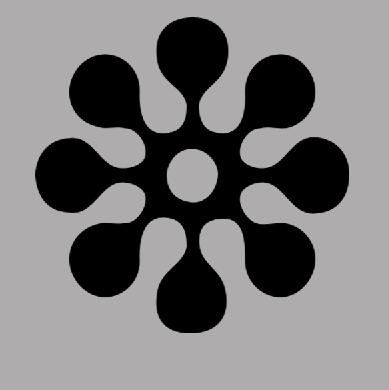
Команды **Scale** (Масштабирование), **Rotate** (Поворот), **Skew** (Наклон), **Distort** (Искажение), **Perspective** (Перспектива) переводят область в режим трансформации с ограниченными функциями, применяемые довольно редко. Например, если вы выбрали команду **Scale** (Масштабирование), то вы сможете только масштабировать область. Панель свойств остается полнофункциональной, такой же, как для команды **Free Transform** (Свободная трансформация).

Следующие две группы команд доступны в режиме трансформирования. Они ускоряют наиболее частые операции: действие команды **Rotate 180°** (Поворот на 180°) понятно, пара команд **Rotate 90° CW** (Поворот на 90° по часовой) и **Rotate 90° CCW** (Поворот на 90° против часовой) — поворачивают выделенную область на 90° по часовой стрелке и против нее, а две команды **Flip Horizontal** (Отразить горизонтально) и **Flip Vertical** (Отразить вертикально) служат для зеркального отражения выделенной области по горизонтали и по вертикали

# **Создаем логотип 3D**

### Шаг 1

Первым делом, создаем новое изображение размером 600х600 пикселей (цвет фона - серый), на котором рисуем наш будущий логотип на отдельном слое. Для этого воспользуемся инструментом Произвольная фигура, например вот такой формы:

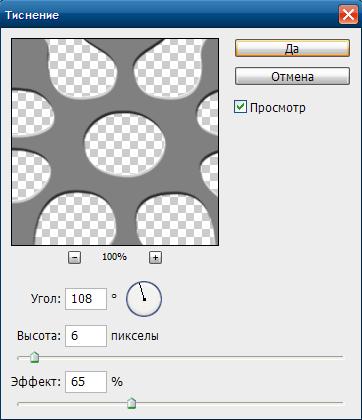


### Шаг 2

Теперь идем в меню **Edit > Transform > Skew (Редактирование** > Трансформирование > Наклон) и вытягиваем наше изображение за нижних два угла. Затем идем в **Edit > Transform > Scale** (Редактирование>Трансформирование>Масштабирование) и сужаем наше изображение потянув вниз за верхний край.

**Шаг 3**

Применяем фильтр **Filter > Stylize > Emboss** (Фильтры > Стилизация > Тиснение) с параметрами, как на рисунке:



### Шаг 4

Теперь нам нужно придать объем нашему логотипу. Для этого, выбираем слой с нашим логотипом, и, удерживая комбинацию клавиш **Ctrl + Alt**, перемещаем курсор на клавиатуре вверх, тем самым добавляя копии слоя.

### Шаг 5

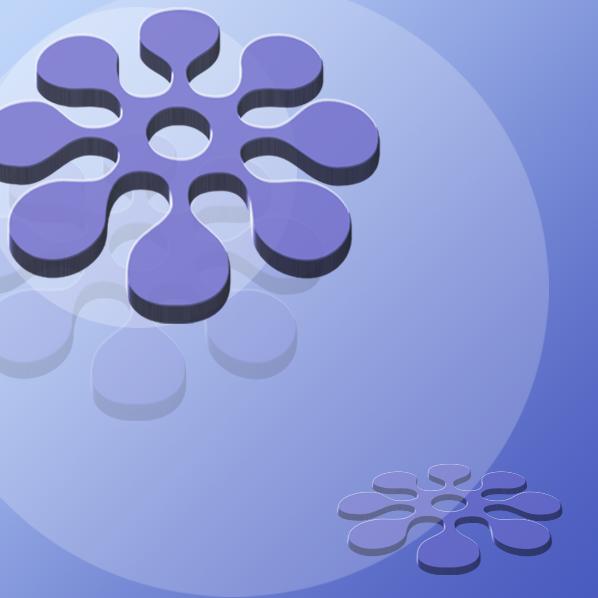
Далее нам нужно придать цвет нашему изображению. Объедим все слои кроме Заднего плана. Выделим наш логотип, после чего заливаем его нужным нам цветом. Выполняем это с помощью тонирования. Для более красивого сочетания цветов, выбираем слой **Background** (Задний план) и заливаем его цветом, который наиболее сочетается с цветом нашего логотипа.

### Шаг 6

Далее попробуем сделать наш логотип еще красивее. Для этого в меню **Edit > Adjust > Brightness/Contrast** двигаем ползунки до того состояния, пока логотип будет выглядеть наиболее эффектно.

### Шаг 7

Еще немного поработав с нашим изображением, можно добиться такого красивого изображения:



Как видно из изображения, добавлено несколько слоев, причем для каждого применены настройки Непрозрачности и Заливки, что дает эффект прозрачности содержимого слоев. Для объекта на слое Логотип (копия2) применен эффект перспективы с помощью команды **Edit > Transform > Perspective** (Редактирование> Трансформирование > Перспектива)

**Шаг 8**

Остается сохранить изображение в формате .PSD и .JPG для того, чтобы использовать это изображение в каком-нибудь дизайнерском проекте.

**Список использованной литературы**

1. Карла Роуз, Кейт Биндер. Освой самостоятельно Adobe Photoshop CS3 за 24 часа.— М.: Вильямс, 2007.
2. Скотт Келби. Хитрости и секреты работы в Photoshop CS — М.: Изд-во Вильямс, 2006
3. Adobe Photoshop CS3: Официальный учебный курс – М.: ТРИУМФ, 2008.
4. Тучкевич Е. И. Самоучитель Adobe Photoshop CS2. — СПб.: БХВ-Петербург, 2006.
5. Кириленко А. П. Photoshop CS2 — стань профессионалом! Самоучитель. — СПб.: Питер; Киев: Издательская группа BHV, 2006.
6. Топорков С. С. Adobe Photoshop CS в примерах. — СПб.: БХВ-Петербург, 2005.
7. http://photoshop-master.ru
8. <http://demiart.ru>