

# ПРОФОРЦЕНТАЦИЯ



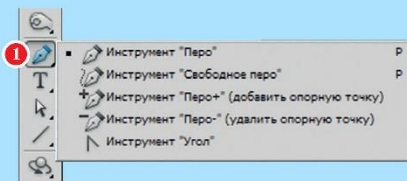
Книга, предназначена для всех, кто интересуется процессом создания печатных изданий — от макета до переплета. Мы не претендуем на полное изложение основ допечатной подготовки или переплетного дела — для этого существует множество учебных пособий для профильных учебных заведений. Нашей задачей стало создание такой книги, которая помогла бы любому человеку, обладающему минимальной компьютерной грамотностью.

## РАСТРОВЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР

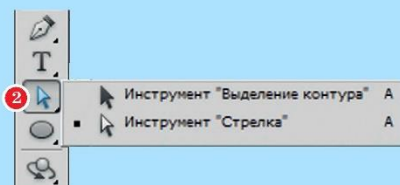
Специализированная программа для обработки растровых изображений, применяется при подготовке изображений к печати типографским способом или публикации в интернете.

Он позволяет работать с растровыми форматами JPEG, TIFF, PSD и GIF. Самый распространенный графический редактор — это Adobe Photoshop.

### ИНСТРУМЕНТ ПЕРО

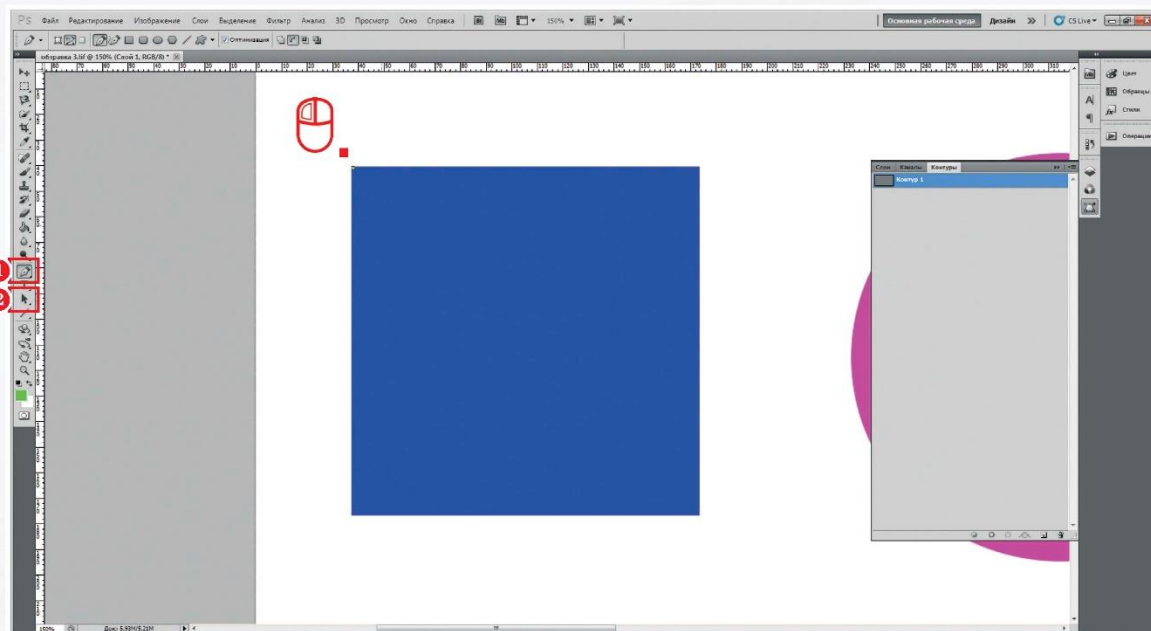


### ИНСТРУМЕНТ СТРЕЛКА

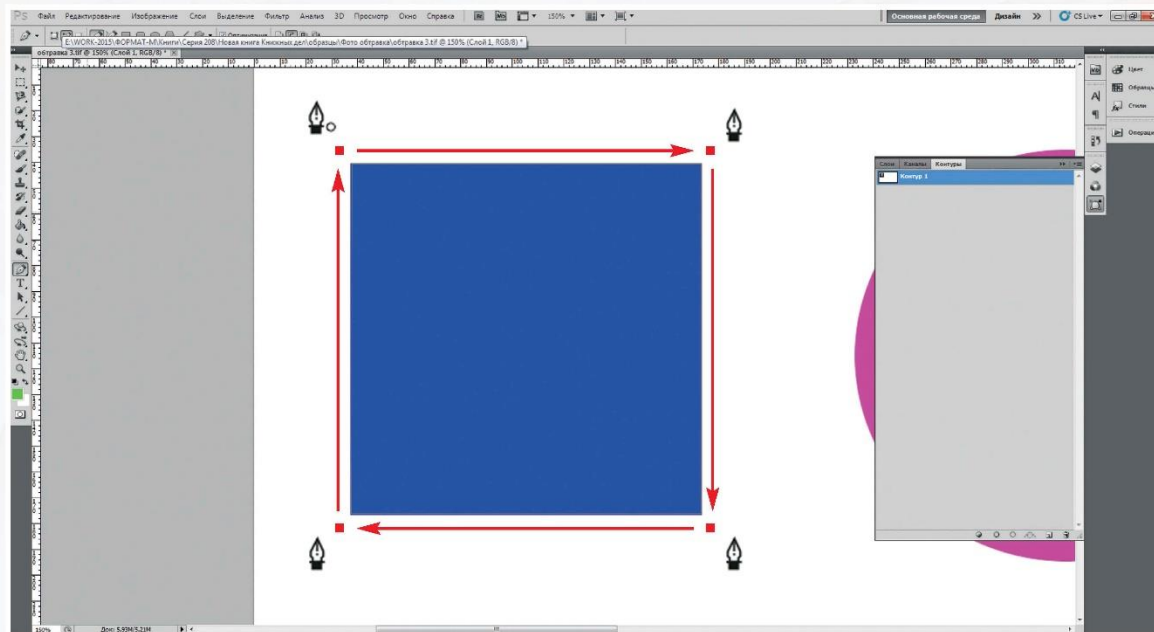
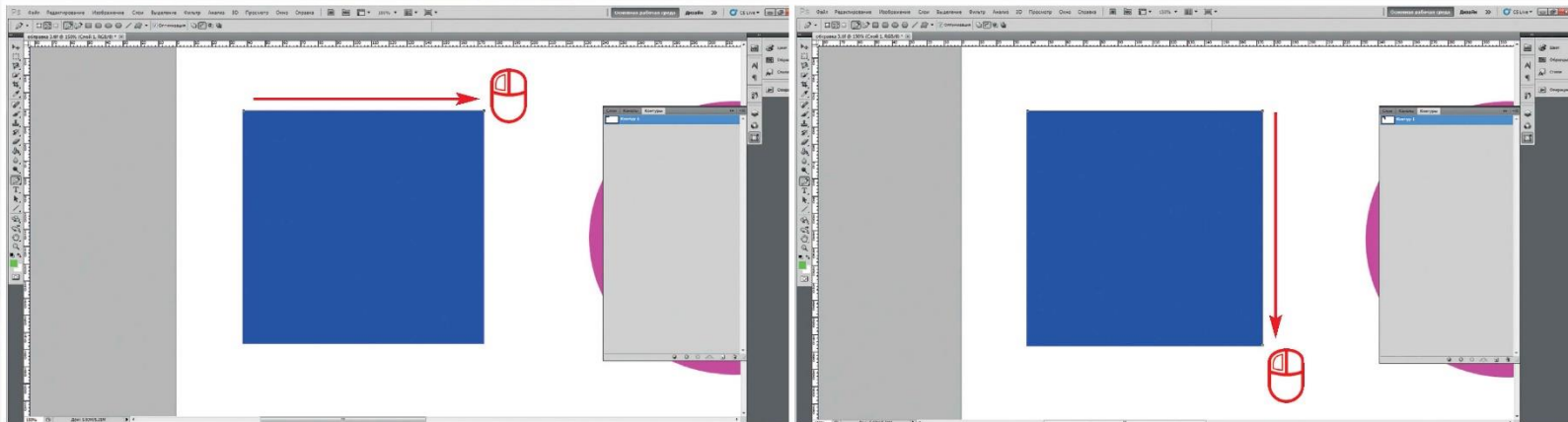


# Обтравка изображений

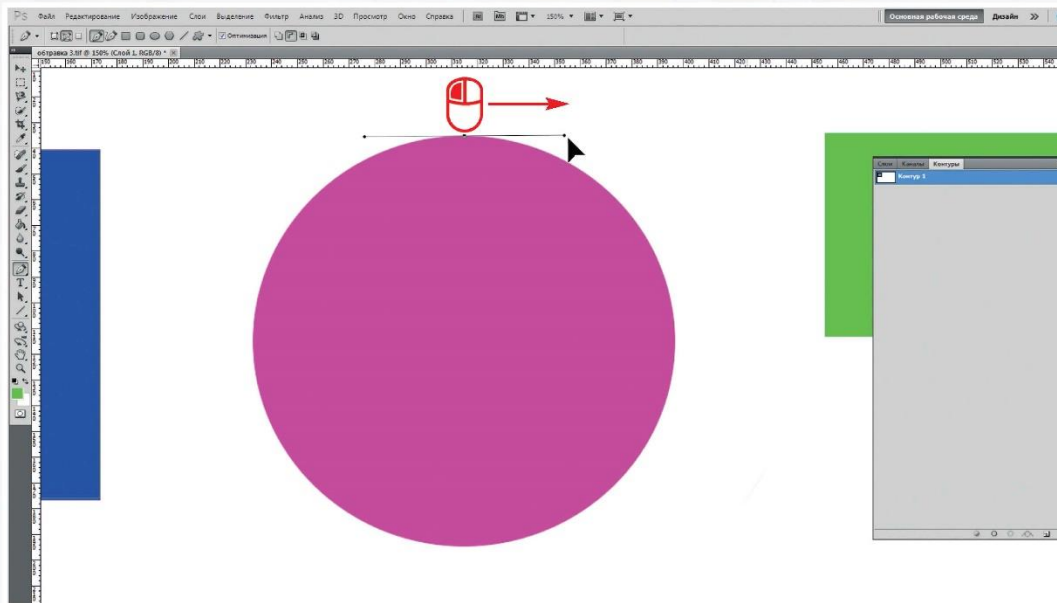
При работе с иллюстрациями часто возникает необходимость избавиться от фона или поместить изображение на другой фон. Например, вы хотите поместить на страницу только солнышко, а на исходной картинке оно изображено на фоне голубого неба, по которому плывут облака. «Вырезать» изображение из фона можно в программе Photoshop с помощью инструмента **Перо**. Дизайнеры называют этот процесс обтравкой изображения. Сейчас мы попробуем обтравить простые элементы, а также обтравим иллюстрацию для последующей вставки в макет.



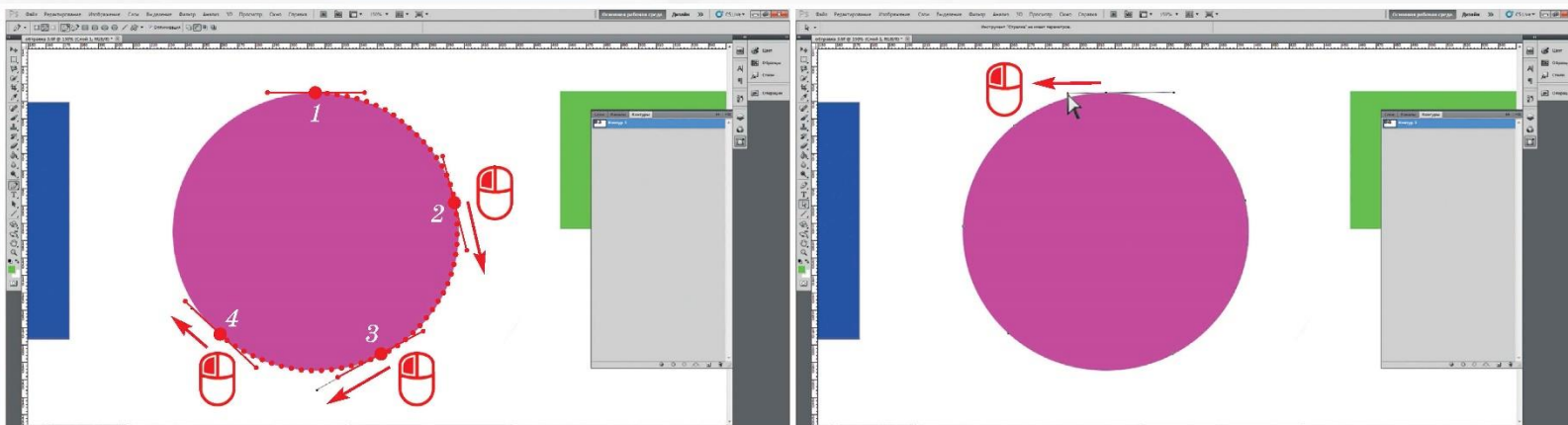
■ Для начала обтравим простой элемент — квадрат. В окне **Контуры** создаем новый контур (в правом верхнем углу окна **Контуры** открываем меню и выбираем пункт **Новый контур...**). Выбираем инструмент **Перо**. Ставим первую точку (один раз нажимаем левую клавишу мыши и отпускаем). Переводим курсор к следующему углу и там ставим еще одну точку.



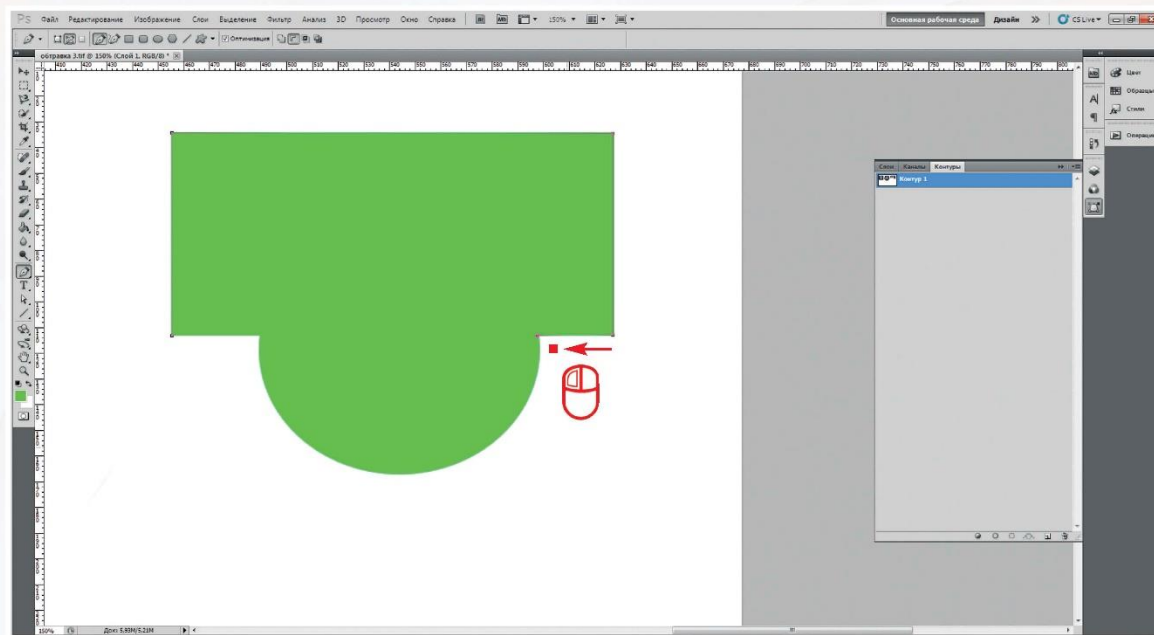
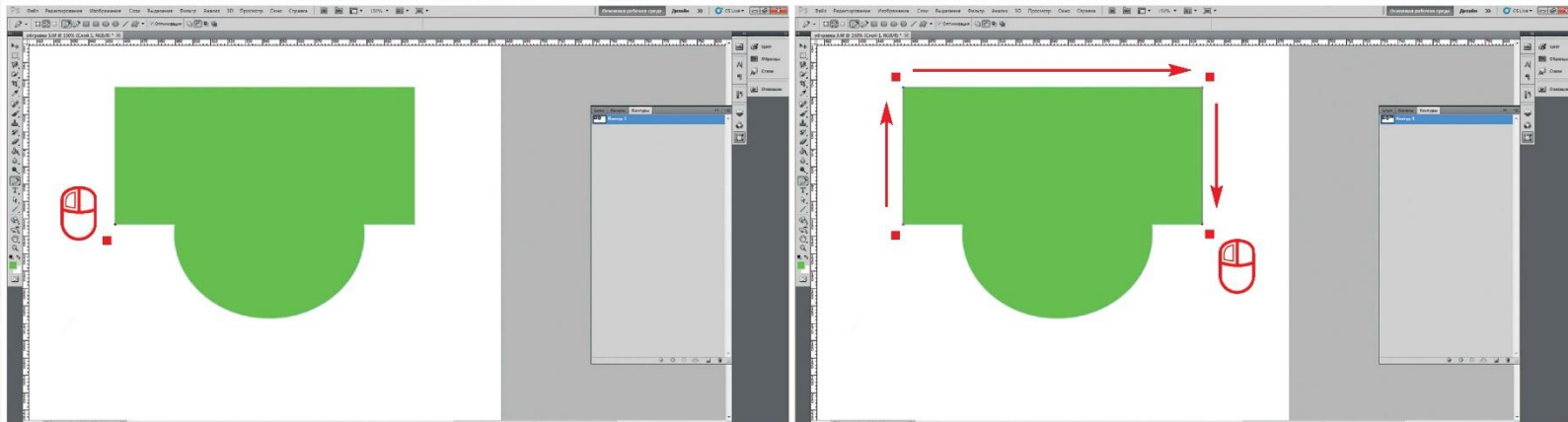
- Таким образом проходим весь периметр квадрата и последней точкой замыкаем контур (возле указателя мыши появится небольшой кружок). Контур готов.



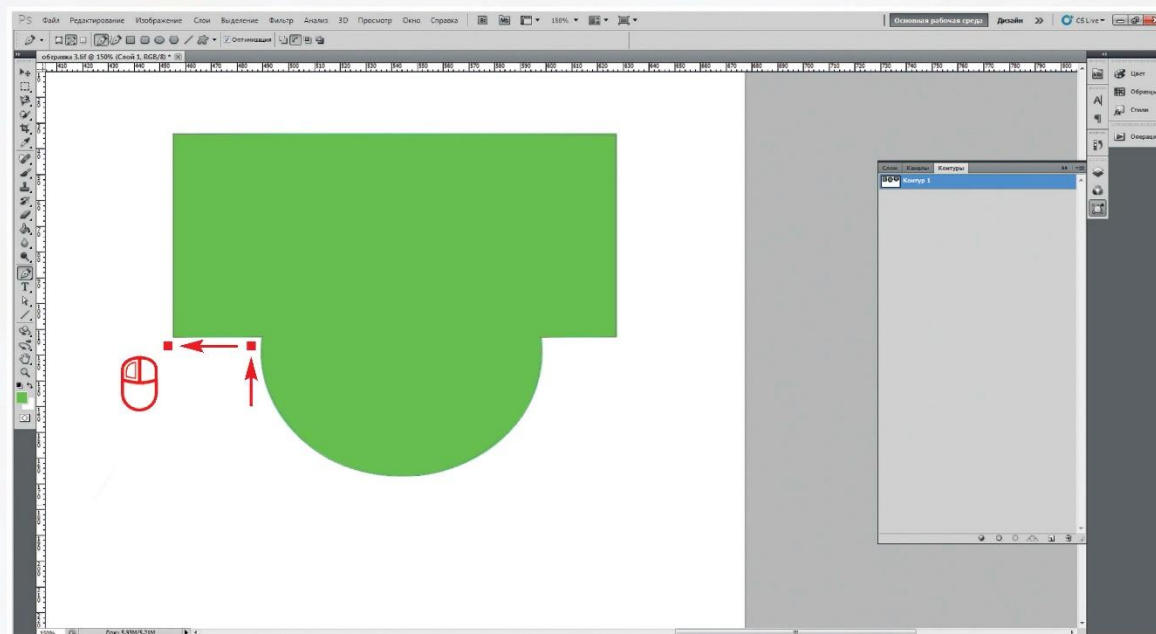
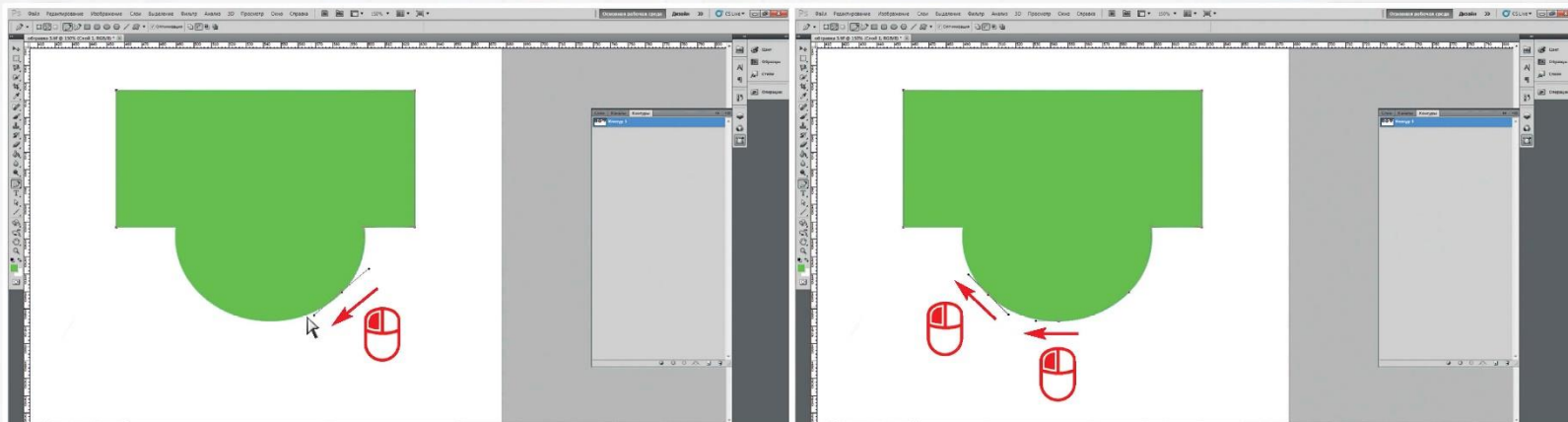
■ Если нам нужно обтравить круг, контур должен быть плавным. Ставим первую опорную точку (зажимаем левую клавишу мыши) и, не отпуская левой клавиши, ведем курсор по касательной вправо. При этом появятся дополнительные маркеры, которые будут увеличиваться параллельно движению курсора. Слишком большими эти маркеры делать не нужно, т.к. каждая последующая точка наследует поворот предыдущей. Отпускаем левую клавишу. Ставим вторую опорную точку, при этом появляется линия, плавно соединяющая первую и вторую опорные точки. Ведем курсор, не отпуская левую клавишу мыши, по касательной, пока плавная линия не совпадет с нужным нам контуром изображения.



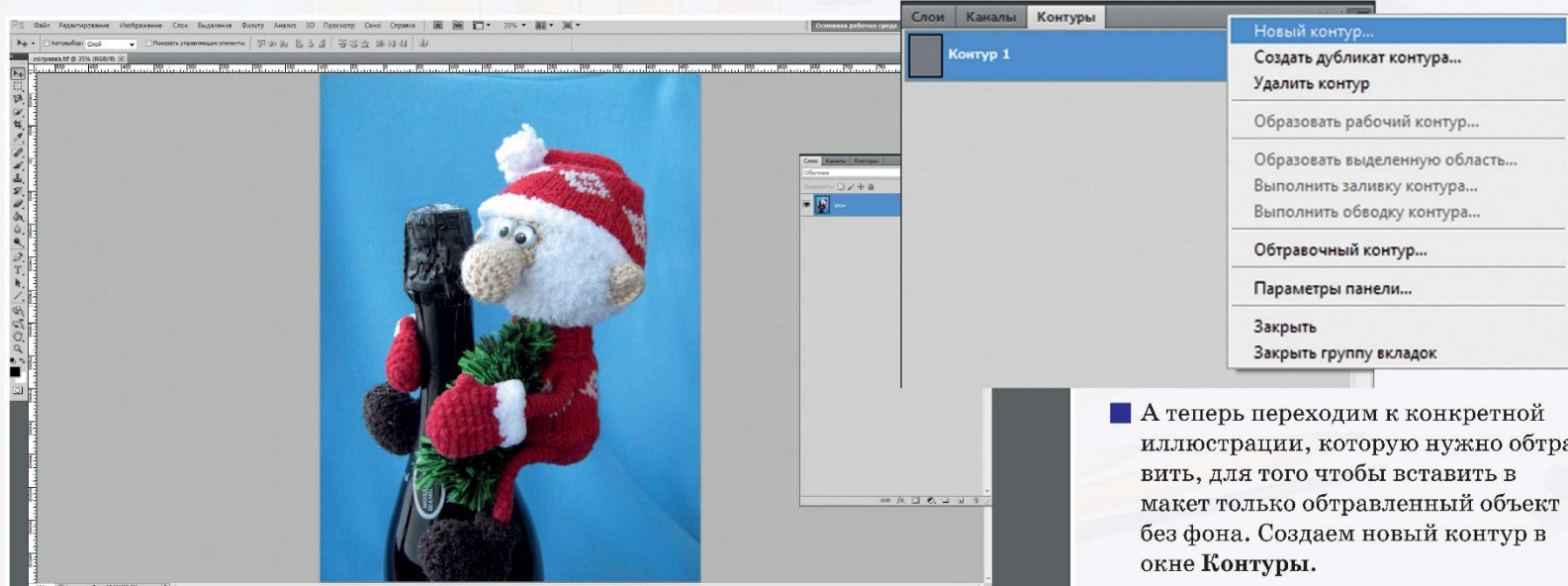
■ Пройдя таким образом весь круг, замыкаем его. Вот здесь последний отрезок может быть неровным, т.е. наследуемый поворот предпоследней и первой точки могут исказить контур. Это можно поправить инструментом **Стрелка**. Для это выделяем инструментом **Стрелка** последнюю точку (она же первая), зажимаем левой кнопкой мышки и корректируем контур.



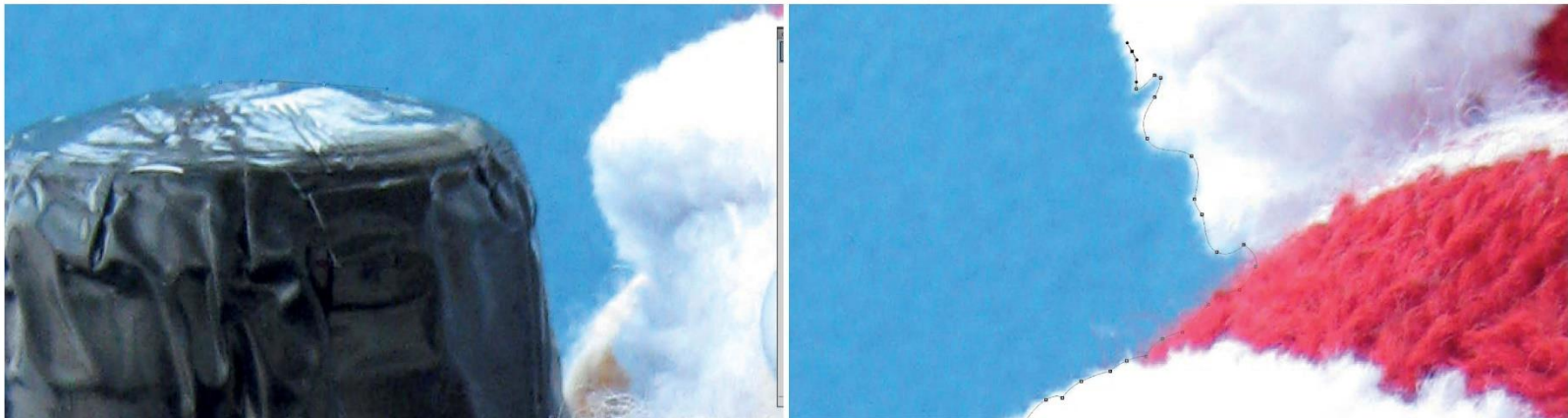
- Для обтавки более сложных объектов нужно будет использовать оба варианта построения точек. Начнем строить путь с ровных сторон объекта. Если при перемещении от одной точки до другой зажимать **Shift**, то линии будут строиться ровно под углом  $90^\circ$  и  $45^\circ$ . Проходим все ровные отрезки контура.



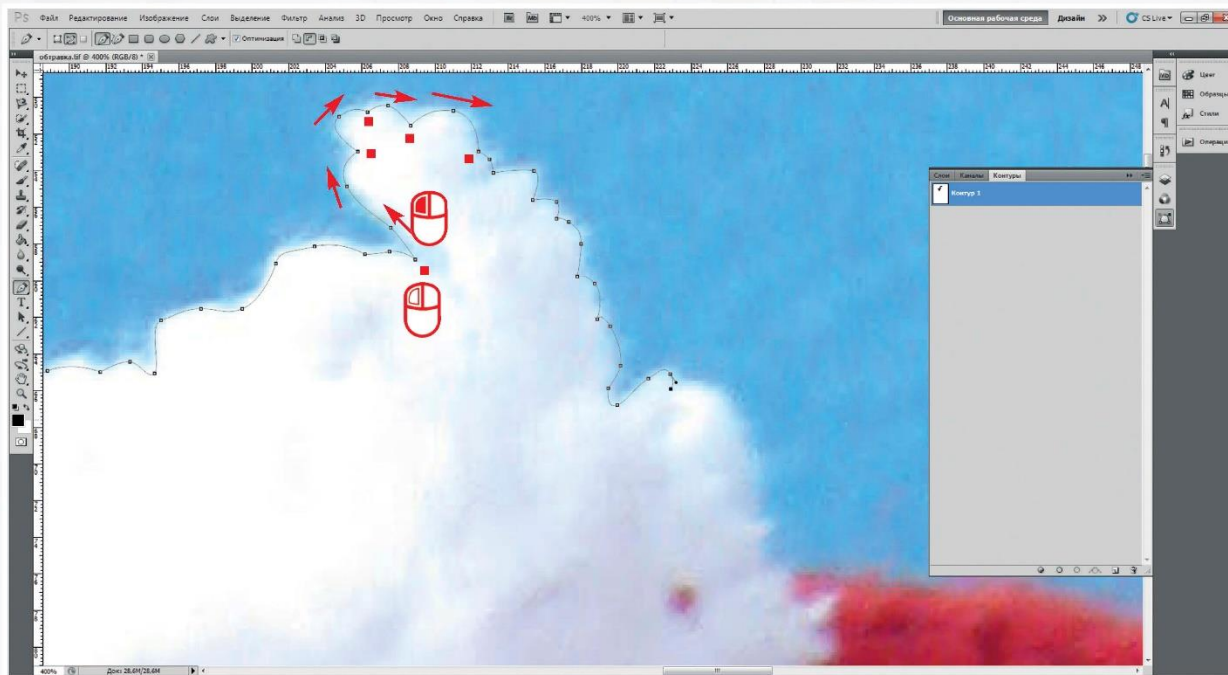
- Последняя точка перед закруглением ставится обычной, следующая — уже с маркерами плавного поворота. Проходим плавную часть объекта и последнюю точку этого участка ставим обычной. При необходимости корректируем этот отрезок инструментом **Стрелка**. И последний ровный отрезок закрываем обычной точкой. Контур готов.



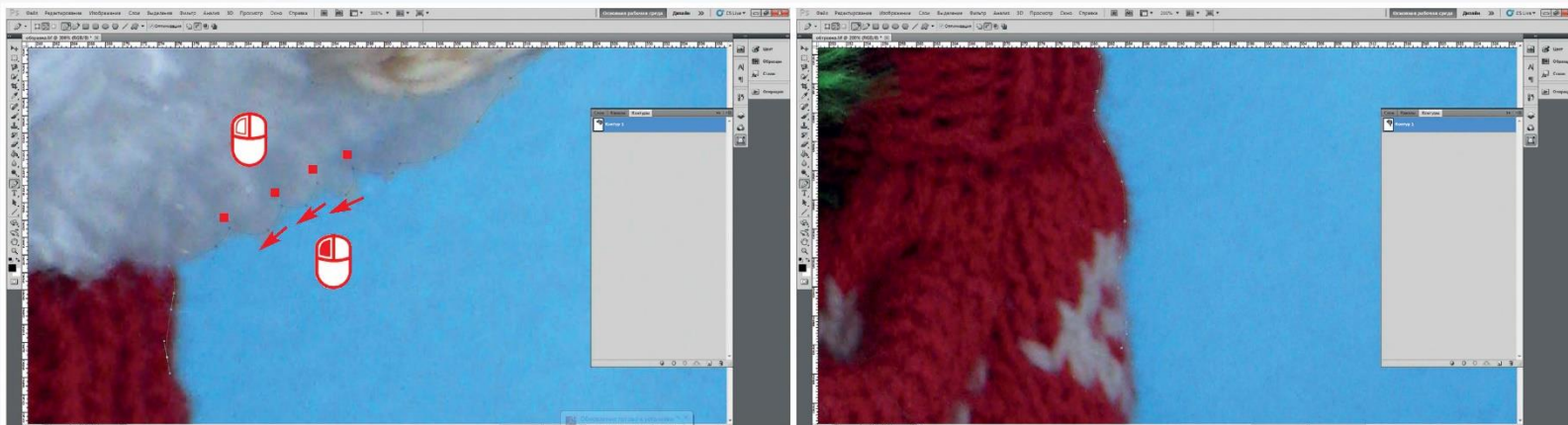
■ А теперь переходим к конкретной иллюстрации, которую нужно обработать, для того чтобы вставить в макет только обтравленный объект без фона. Создаем новый контур в окне **Контур**.



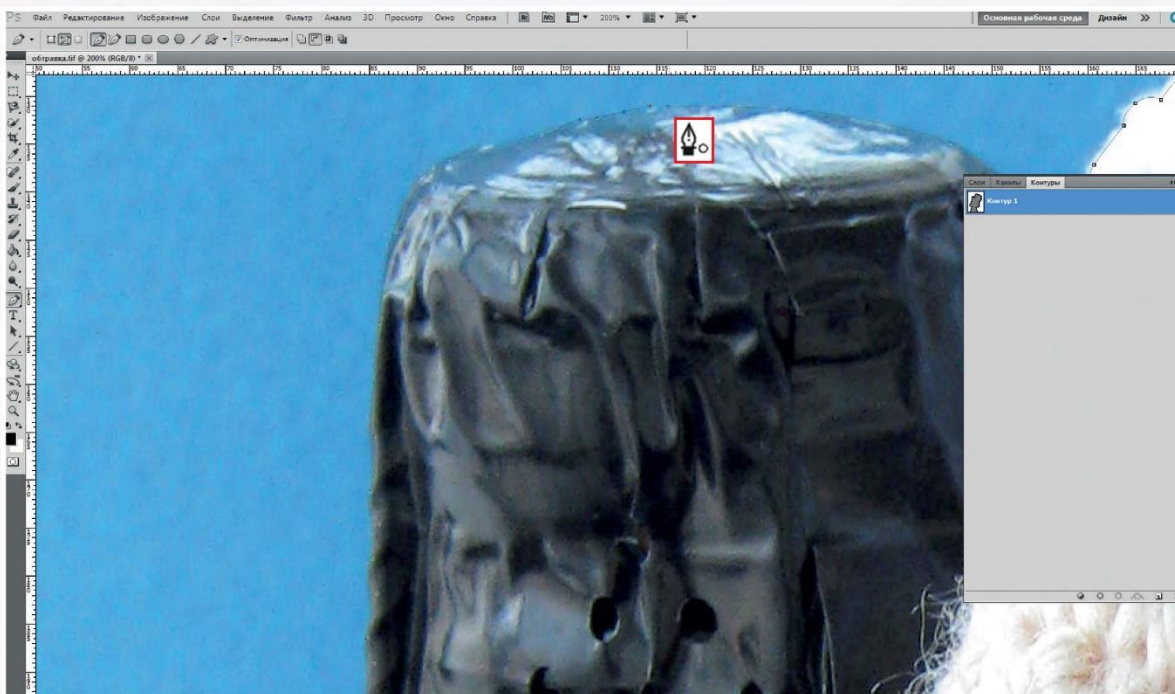
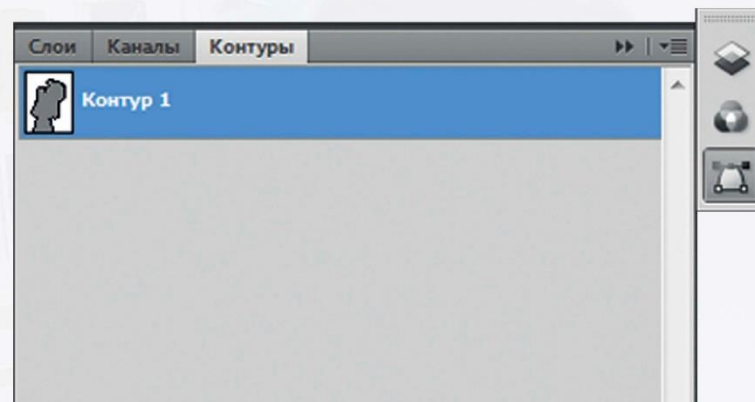
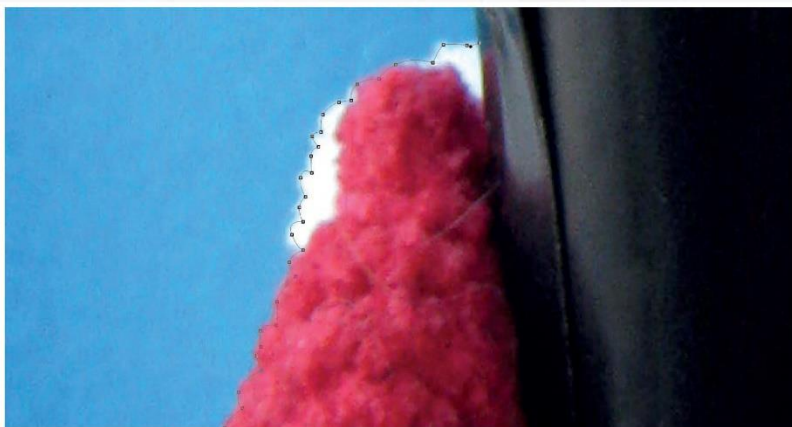
■ Для того чтобы отрисовать объект качественно, максимально увеличиваем изображение, но так, чтобы можно было различить границы объекта. Для такого объекта — чем больше будет точек, тем лучше получится результат. Первую точку лучше поставить простую, последующие — уже с плавным поворотом. До угла ставим точки с плавным поворотом, а в углу — обычную, дальше опять плавно.



- Обтравливая объект, обратите внимание на то, что если вы нарисуете контур, захватив фон, то он отобразится, когда вы вставите объект в макет. Поэтому лучше немного заходить контуром на объект. На частых изгибах маркеры плавного поворота должны быть небольшими. На более крупных изгибах и маркеры могут быть больше. Ставя точку, смотрите, какие изгибы вас ждут дальше, чтобы правильно поставить плавный поворот.







- При обтавке сложных объектов инструментом **Стрелка** приходится пользоваться чаще. Переключаясь между инструментами **Стрелка** и **Перо** по ходу создания контура, корректируем контур. Или вы можете уже после создания всего контура пройти еще раз по нему инструментом **Стрелка**.  
Замыкаем контур. Внешний контур готов, но внутри объекта есть места с фоном и для них тоже нужен контур. В этом же контуре (новый создавать не нужно) отрисовываем еще один контур. Его тоже замыкаем (любой контур, который вы начинаете, нужно обязательно замкнуть).



Новый контур...

Создать дубликат контура...

Удалить контур

Образовать рабочий контур...

Образовать выделенную область...

Выполнить заливку контура...

Выполнить обводку контура...

**Обтравочный контур...**

Параметры панели...

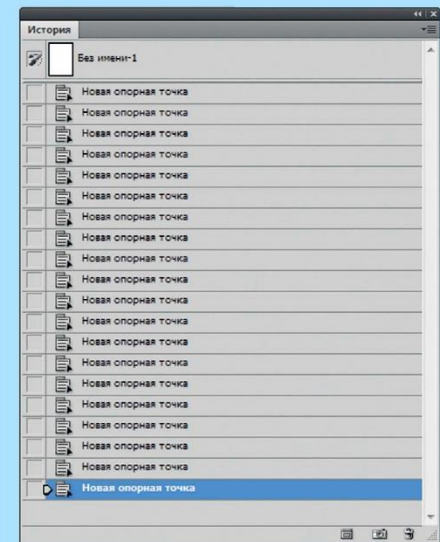
Заккрыть

Заккрыть группу вкладок

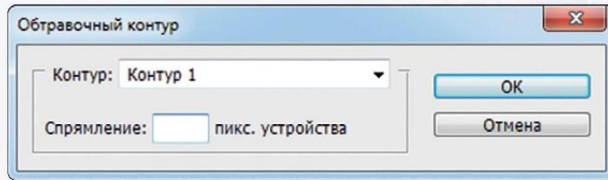
- Пройдя по всему объекту и отрисовав все сквозные элементы, настраиваем **Обтравочный контур** (в окне **Контуры**, в выпадающем меню, выбираем пункт **Обтравочный контур**).

## ОКНО ИСТОРИЯ

Если инструмент **Стрелка** может помочь скорректировать точки пути, то окно **История** записывает все действия, производимые над изображением, и в случае необходимости можно вернуться к определенному этапу работы. Для этого просто нажимаем левой клавишей мыши на нужный этап, и все действия, которые идут за ним, отменяются. Причем, пока вы не совершите новое действие, еще можно будет передумать и вернуться к более поздним этапам работы.



■ В окне **Обтравочный контур** выбираем созданный нами контур и нажимаем кнопку **ОК**. Сохраняем и закрываем файл. В макет вставляем наш файл с изображением. Если все сделано правильно, в графическом блоке будет только отрисованный объект. В последнем слайде для примера в макет вставлены необтравленное и обтравленное изображения.



*Обтравленное изображение*

