

Урок 45-46.

Тема «Робота з текстом. Робота з векторними елементами»

Робота з текстом

Дуже часто малюнки доповнюються текстовим супроводом, яке надає осмисленість зображенні. Текст теж може бути предметом дизайну або частиною дизайнерської композиції тому від версії до версії Photoshop доповнює свій арсенал роботи з текстом.

При роботі з текстом слід пам'ятати одне головне правило - в основі своїй шрифти є одним з видів векторної графіки. Цей факт має принципове значення при роботі з текстом в середовищі Photoshop, оскільки там текст створюється на окремих векторних шарах, на котрих не може бути застосована растрова графіка ні в якому її прояві.

Для створення тексту існують спеціальні інструменти.

Перший інструмент Horizontal Type Tool створює текстовий шар, на якому текст розміщується зовсім традиційним горизонтальним чином. **Другий інструмент Vertical Type Tool** створює текстовий шар, на якому текст розміщується зверху вниз. Наступні два інструменти не створюють текстового шару принципово. Вони створюють виділення у вигляді тексту, причому інструмент Vertical Type Mask Tool створює текстове виділення, яке налаштовує букви тексту зверху вниз, а Horizontal Type Mask Tool створює текстове виділення ліворуч направо. Виділення у вигляді тексту необхідно тоді, коли ви хочете мати відразу готовий растровий шар містить текст без проблем з перетворенням векторного текстового шару в растровий. Але якщо ви робите таким чином, то ви позбавляєте себе гнучкості налаштувань тексту, наприклад можливості змінити шрифт, його накреслення інтервали та інші настройки, які можливі при роботі з векторними шрифтами.

Розглянемо тепер докладніше роботу з текстовим шаром. Текстовий шар легко відрізнити від інших шарів по його іконці в рядку шару гами Layers. Якщо звичайний шар має іконку вигляді його мініатюрного відображення, то текстовий шар має іконку, що містить букву Т. Коли ви вибираєте інструмент роботи з текстом, то на панелі властивостей з'являються настройки тексту.

Управління текстом абсолютно традиційно. Ви можете вибрати шрифт, його розмір, його накреслення - звичайне, напівжирне, похиле - також ви можете визначити відображення шрифту - згладжені, різке, чітке. Якщо у вас кілька рядків тексту, то для них можна визначити вирівнювання - по лівому краю, по центру, по правому краю.

Досить важливою налаштуванням є можливість пустити текст по траєкторії. Для цього вам надаються шаблони кривих, по траєкторії яких і буде розташовуватися текст.

Діалогове меню роботи з траєкторіями тексту виглядає наступним чином (див. рисунок справа)

У розділі Style ви можете вибрати вид траєкторії, а потім за допомогою додаткових налаштувань довести текст до розуму (вірніше сказати божевілля). За допомогою

повзунка Bend ви змінюєте силу вигину траєкторії. При положенні повзунка 0% вигину (деформації) не буде, а при негативних значеннях деформація піде в протилежну сторону. Horizontal Distortion управляє спотворенням тексту по горизонталі. Позитивні значення збільшують праву частину тексту, негативні - ліву.

Vertical Distortion займається викривленням по вертикалі. Додатні і від'ємні значення діють наступним чином:

Що стосується додаткових налаштувань тексту, це вже скоріше з області верстки. При натисненні на цю кнопку виникає на екрані дві нових палітри, зібраних в одну групу. Палітра під назвою Character управляє символами.

У цій палітрі можна налаштувати знову таки шрифт, його накреслення, розмір шрифту, відстань між рядками, відстань між символами і кернінг пар. Відразу виникає питання - що це? Ви напевно знаєте що таке обман зору. В даному випадку кернінг пар це боротьба проти цього обману (це поняття обговорювали на попередній темі).

Робота з векторними елементами

Креслення в Adobe Photoshop передбачає створення векторних фігур і контурів. У Photoshop рисувати можна за допомогою будь-якого з інструментів групи «Фігури», інструмента «Перо» або «Вільне перо». Параметри кожного інструмента доступні у панелі параметрів.

Перед тим, як почати креслення в програмі Photoshop, на панелі параметрів потрібно вибрати режим креслення. Вибраний режим визначає, що саме буде створено – векторна фігура у власному шарі, робочий контур у наявному шарі або растрова фігура в наявному шарі.

Векторні фігури – це прямі та криві лінії, які створюються за допомогою інструментів груп «Фігури» або «Перо». Векторні фігури не залежать від роздільної здатності, оскільки зберігають чіткі межі під час зміни розміру, друку на принтері PostScript, запису в PDF-файли або імпорту до графічних програм, призначених для роботи з векторною графікою. З довільних фігур можна створювати бібліотеки, окрім того, можна редагувати обриси (які називаються контурами) та атрибути фігур (наприклад, штрих, колір заливки та стиль).

Контури – це обриси, які можна виділити, або в межах яких можна залити та замалювати кольором. Форму контуру можна легко змінити, змінюючи його опорні точки.

Робочий контур – це тимчасовий контур, що міститься у панелі «Контури» та визначає обриси фігури.

Контури можна застосовувати в різний спосіб:

- Використання контуру в якості векторної маски з метою приховати частину шару.
- Перетворення контуру на виділення.
- Заливка контуру кольором або кольорове заштриховування контуру.

- Щоб зробити частину зображення прозорою, під час його експорту до сторінки-макету або у програму редагування векторної графіки, записані контури слід позначати як відсічні контури.

Режими креслення

За допомогою інструментів «Перо» та «Фігури» можна виконувати креслення в трьох режимах. Режим визначається вибором відповідного значка у панелі параметрів після того, як вибрано інструмент з групи «Перо» або «Фігури».

Шари фігур

Фігуру буде створено на окремому шарі. Щоб створити шар фігури, можна застосовувати як інструменти з групи «Перо», так й інструменти з групи «Фігури». Завдяки тому, що шари фігур можна легко переміщувати, змінювати їх розмір, вирівнювати та впорядковувати, вони є ідеальним засобом для створення графіки для веб-сторінок. На шарі можна рисувати декілька фігур. Шар фігури складається з шару заливки, що визначає колір шару, та прикріпленої до цього шару векторної маски, що визначає обриси фігури. Обрисом фігури є контур, який можна побачити у панелі «Контури».

Контури

На поточному шарі рисується робочий контур, який пізніше можна перетворити на виділення, створити з нього векторну маску або зробити в його межах заливку та штрихування кольором для створення растрової графіки (як при використанні інструментів малювання). Робочий контур є тимчасовим і зникає, якщо його не зберегти. Контури можна переглянути у панелі «Контури».

Заливка растрової ділянки

При виборі цього режиму буде здійснено фарбування шару, подібно до того, як це відбувається при використанні інструментів малювання. В цьому режимі створюються растрові зображення; векторну графіку в ньому створити неможливо. З фігурами, створеними в режимі «Заливка растрової ділянки», можна працювати так само, як і з будь-яким іншим растровим зображенням. В цьому режимі доступні лише інструменти фігур.