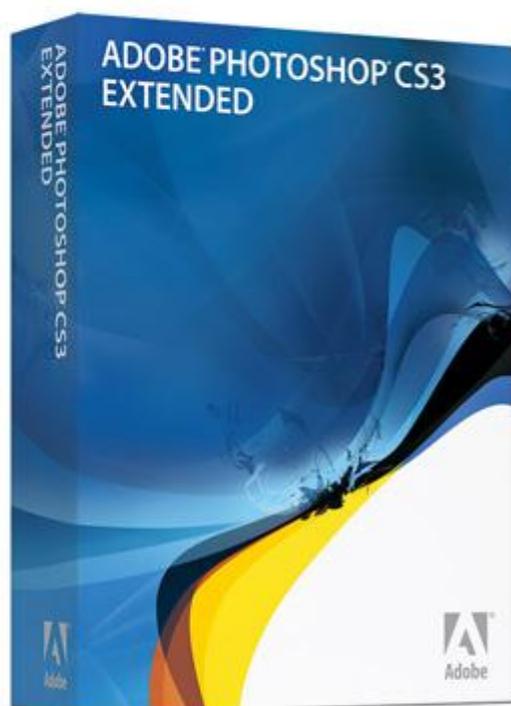


Настя Манно



Уроки Photoshop для веб дизайнера

© Настя Манно, 2013

www.mannodesign.com

Оглавление

От автора	2
Урок в стиле гранж. Штамп	3
Урок в стиле ретро. Летящие звезды.....	8
Рисуем окружности в стиле ретро	11
Создаем красивый узорчатый фон	14
Ice-cream бэкграунд	22
Рисуем ярлык.....	29
Рисуем скрепку	40
Рисуем бумажный скотч	45
Рисуем неоновый эффект	51
Вдавленный текст.....	58
Рисуем швейную строчку.....	61
Рисуем оттиск в стиле гранж	67
Как создать стильную границу между блоками	75
Рисуем иконку для Twitter.....	79
Рисуем асфальт.....	94
Урок в стиле ретро. Потертый текст.....	100
Halftone эффект	105
Рисуем шляпку самореза.....	111
Рисуем текстуру с перфорацией	116
Создание своих кистей в стиле гранж	121
Рисуем текстуру Паркетная доска.....	128
Красивая Валентинка своими руками	132
Как сделать полосатую тень для шрифта	143
Лейбл в стиле ретро	144
Заключение.....	152

От автора

Приветствую вас, друзья! Меня зовут Настя Манно. Я веб дизайнер – фрилансер. Работаю по этой специальности с 2008 года и параллельно веду свой блог о веб дизайне Mannodesign.Com.

В данной книге я решила собрать все свои уроки **Photoshop** по теме **веб дизайн**, опубликованные в разное время на моем блоге. Надеюсь, вы найдете их полезными :)

Книга озаглавлена как «Уроки Photoshop для веб дизайнера» по той простой причине, что я сама практически только этой программой и пользуюсь. Для веб дизайна существует масса специализированных программ. Кто-то не может обойтись без Adobe Illustrator или Adobe InDesign, кто-то использует бесплатные программы вроде GIMP. Каждому — свое.

Мне нравится Adobe Photoshop. Все, что мне нужно для работы, я могу легко найти в этой замечательной программе. И пусть говорят, что многие вещи проще делать в том же Adobe Illustrator, однако время, затраченное на поиск и изучение необходимых инструментов, вряд ли окупится. Я считаю, что лучше научиться уверенно пользоваться одной программой.

Также я не стремлюсь постоянно обновлять свои инструменты. Считаю, что на данный момент времени (2013 год) для веб дизайнера хватит возможностей 10-й версии Photoshop или иначе CS3. Причем, с огромным запасом. Все последние версии программы, имхо, больше заточены под фотографов и даже видеографов и 3D-шников.

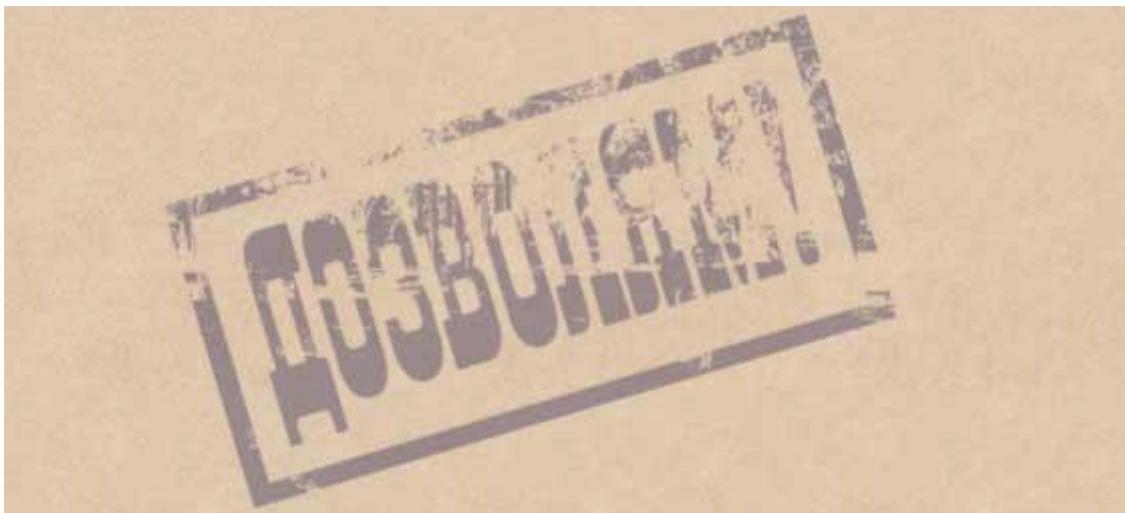
Все уроки в книге имеют невысокий уровень сложности. Повторить их сможет любой начинающий веб дизайнер. Однако подразумевается, что читатель уже знаком с интерфейсом программы Adobe Photoshop и знает, где искать тот или иной инструмент и как им пользоваться.

Книга распространяется **абсолютно бесплатно**.

Добро пожаловать!

С уважением, Настя Манно.

Урок в стиле гранж. Штамп



Наверняка многие из вас видели такие простые и прямолинейно-неумолимые штампы в различных документах, справках и т.п. Не особо радующие глаз, но в полной мере передающие дух документальности. Что нам и требуется, если мы хотим изначально изобразить нечто гранжевое и даже в чем-то brutальное.

Чтобы выполнить этот урок нам понадобится любая фотография, лучше в индустриальном стиле. Но подойдет и просто фото детской площадки.



Шаг 1. Открываем фотографию в программе Photoshop, дважды щелкаем на слое левой клавишей мышки и в появившемся окошке задаем ему любое имя. Затем заходим в меню Image, находим там Adjustments, далее Threshold и двигаем ползунок влево. Чем дальше, тем меньше деталей остается на снимке. Причем уже в ч/б варианте.



Шаг 2. Теперь оставим на время этот документ и откроем новый с такими же размерами, как и наша фотография. Добавляем новый слой, на котором крупным шрифтом печатаем слово «Дозволяем!»

ДОЗВОЛЯМ!

Снова добавляем новый слой и при помощи прямоугольного выделения и заливки рисуем рамку. Есть куча способов нарисовать рамку. Я делаю просто: прямоугольное выделение заливаю нужным цветом, потом, не снимая выделения, захожу в меню Select, далее Modify, выбираю Contract и в появившемся окошке выставляю нужное значение ширины рамки. Затем останется только нажать клавишу Delete и лишнее удалится.



Теперь выключим фоновый слой и объединим слои с текстом и рамкой в один: Layer – Merge Visible. Потом заходим в меню Edit, находим там пункт Transform, в нем пункт Rotate и поворачиваем рамку с текстом против часовой стрелки.



Чтобы штамп не выглядел совсем уж свеженьким, применим к нему фильтр «Облака». Для этого в палитре устанавливаем заранее два цвета #75367E и #795B98. Затем выбираем инструмент «Волшебная палочка» (Magic Wand Tool), зажимаем клавишу Shift, щелкаем палочкой по тексту (по любой букве), а потом по рамке. Потом заходим в меню Select и щелкаем на пункте Similar. В результате будут выделены и текст и рамка. К ним применяем фильтр «Облака»: Filter – Render – Clouds.



Шаг 3. Теперь вернемся к нашему снимку. Опять же «Волшебной палочкой» выбираем любой темный участок фотки. Затем идем в меню: Select и там выбираем пункт Similar. При этом у нас станут выделенными все темные участки. Копируем выделенное — Ctrl+C, переходим к файлу со штампом и вставляем выделение на новом слое — Ctrl+V.



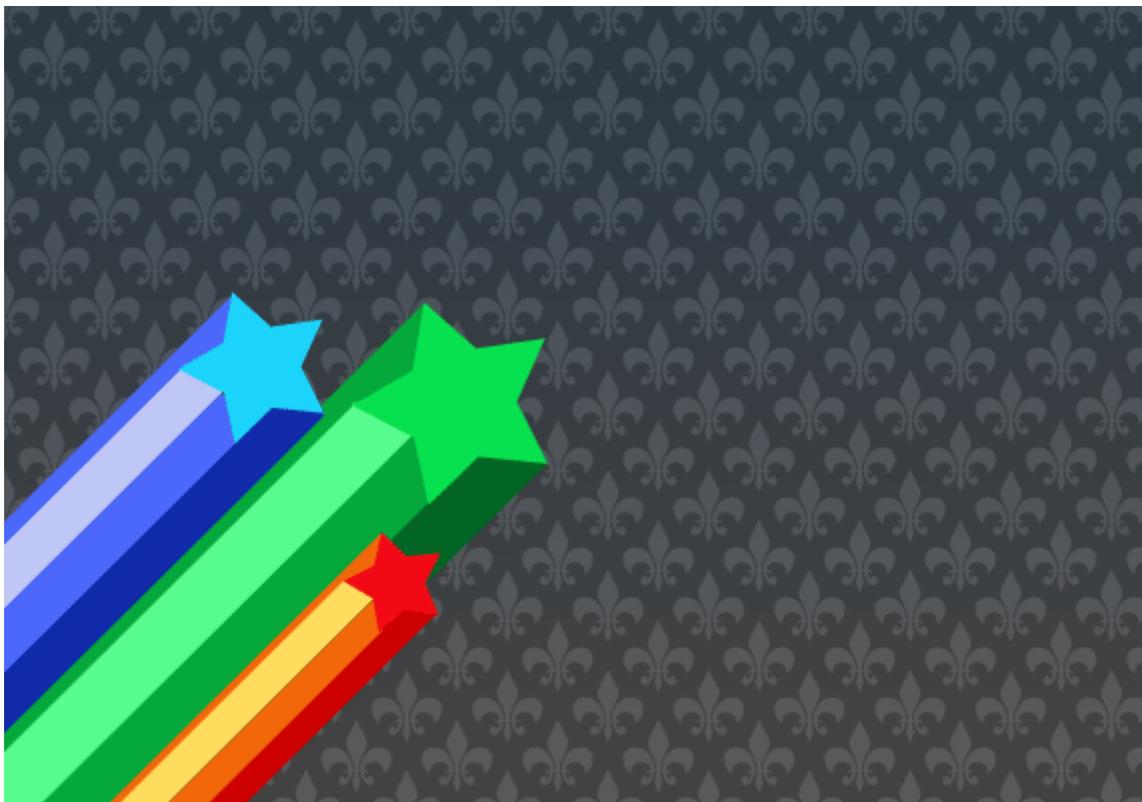
Теперь осталось сделать всего лишь несколько движений, чтобы получить красивый гранжевый штамп. Жажимаем клавишу Ctrl и щелкаем левой клавишей мышки по слою с копией выделения в панели Layers. Снова начнут бегать «муравьи».

Далее переходим на слой со штампом и нажмем клавишу Delete. При этом со штампа исчезнут кусочки в тех местах, где над ними было выделение. Выключаем верхний слой с остатками выделения. Снимаем выделение, нажав Ctrl+D.

Получаем замечательный образец штампа в стиле гранж!

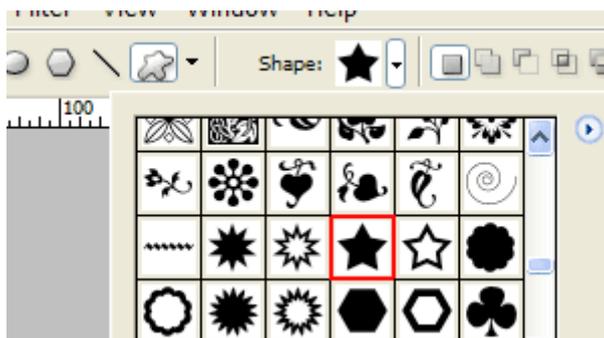


Урок в стиле ретро. Летящие звезды



Это очень простой, но в то же время очень интересный урок. Сейчас можно увидеть такие летящие звездочки с яркими хвостами на некоторых стильных сайтах или в видео-клипах. Кстати, на MTV сейчас это очень часто используется. Недавно видела их вариант «летящих треугольников». Причем, они мерцают и смотрятся просто классно!

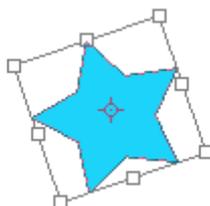
Для выполнения этого урока нам понадобится всего три основных инструмента из арсенала программы Photoshop: Заливка (Paint Bucket Tool), Полигональное Выделение (Polygonal Lasso Tool) и непосредственно «шейп» пятиугольной звезды, которую можно найти в выпадающем меню инструмента Custom Shape Tool:



Создаем новый файл. У меня он получился размером 570x400 пикселей с белым фоном. Добавим новый слой, на котором цветом #1CD3FA нарисуем первую звездочку. Чтобы она получилась пропорциональной, удерживайте нажатой клавишу Shift.



Теперь нужно звездочку немного повернуть против часовой стрелки. Для этого идем в меню Edit – Transform – Rotate и поворачиваем примерно на 30 градусов влево.

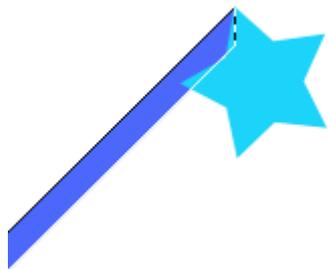


Создаем новый слой. В панели инструментов выбираем Полигональное Выделение (Polygonal Lasso Tool), устанавливаем курсор в верхний луч звезды, нажимаем и, удерживая клавишу Shift, кликаем левой клавишей мышки. Первая точка есть.

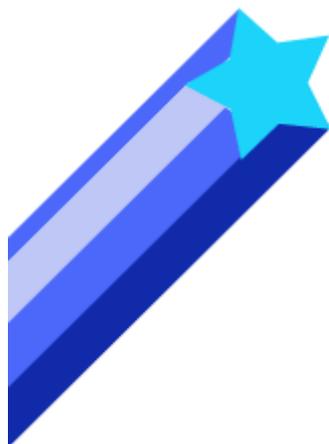
Теперь, не отпуская клавишу Shift, ведем мышкой влево-вниз. Линия будет располагаться ровно под углом в 45 градусов. Вышли за пределы рисунка, кликнули мышкой второй раз. Теперь ведем мышку вправо. Снова кликаем. Следующая линия вверх-вправо до середины звезды примерно. Ну, и наконец, соединяем с первой точкой.

В чем фокус? Удерживая клавишу Shift, можно рисовать линии выделения строго под углами в 45 и 90 градусов. То есть, прямые горизонтальные и вертикальные линии и диагональные. Что нам и требуется.

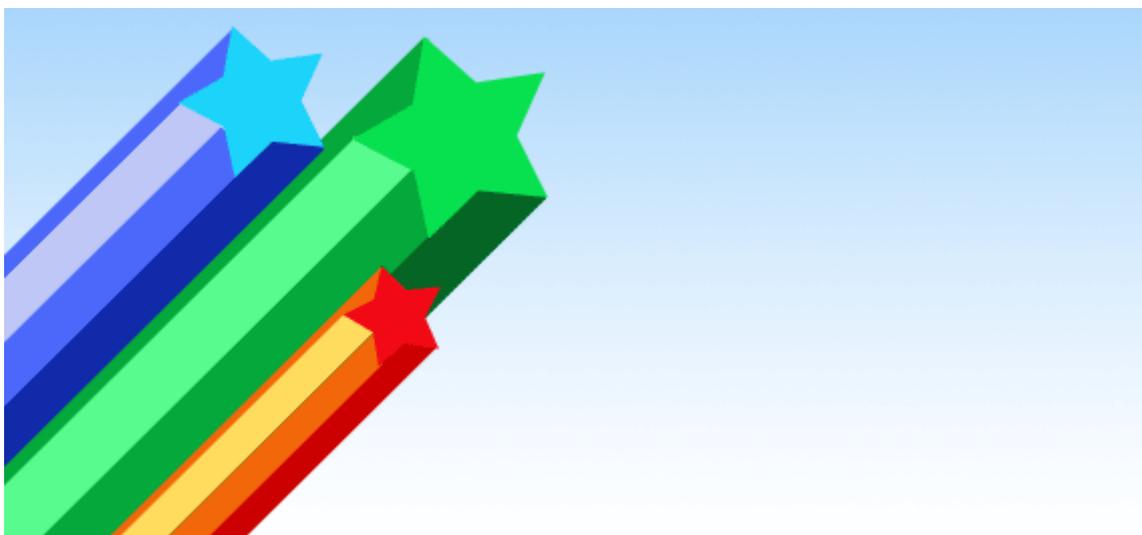
Выделение мы заливаем при помощи Ведрка (Paint Bucket Tool) средним по тону цветом от цвета самой звезды.



Общий смысл таков: у звездочки «хвост» имеет некий объем. Две плоскости этого объема мы закрашиваем средним по тону цветом, одну область, обращенную как бы к свету — тоном более светлым, а ту, что в тени — более темным тоном. При этом слои «хвоста» должны располагаться ниже слоя со звездой. Думаю, это понятно.



Желательно каждое выделение рисовать на новом слое. Так вы всегда сможете его немного подкорректировать, не задевая другие части рисунка. Остальные звезды рисуются идентично:



Рисуем окружности в стиле ретро



В ретро стиле довольно часто используются такие объекты, как концентрические окружности, состоящие как бы из нескольких колец, вложенных друг в друга. Просматривая буржуйские сайты с уроками по Photoshop, я нашла несколько уроков в стиле ретро, где было подробно рассказано, как можно добиться такого эффекта. Иногда уж слишком подробно и чересчур сложно.

Например, предлагалось при помощи фильтра Облака (Clouds) несколько раз нарисовать произвольные пятна, потом их через увеличение контраста сделать четко очерченными и плотными, потом все это объединить, потом «одноколоночным» (Single Column Marquee Tool) выделением клацнуть в произвольном месте, потом включить Трансформацию и протащить мышью маркер по горизонтали, получив ряд линий... Ну очень мутно.

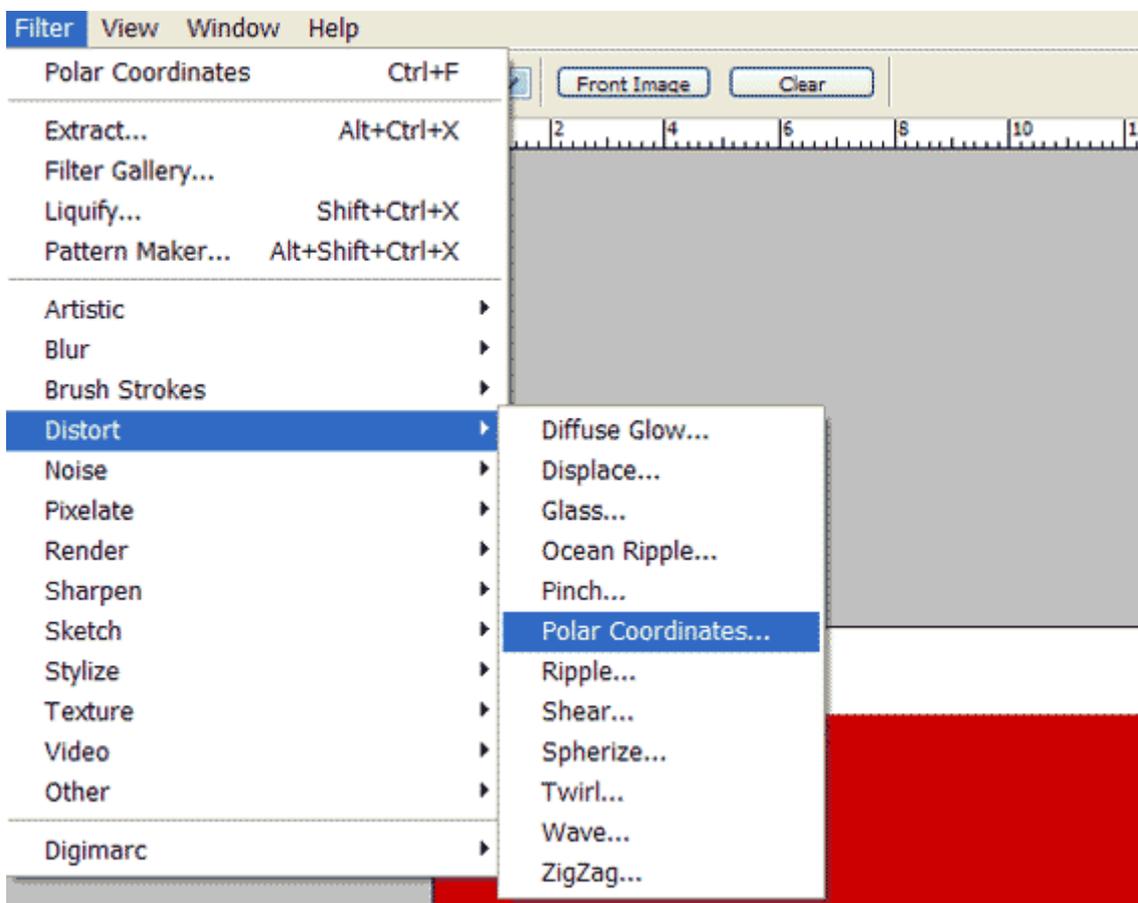
Есть гораздо более простой способ нарисовать такие окружности, причем заранее задав нужное количество, толщину и взаимное расположение колец. И используем мы для этого всего на всего прямоугольное выделение и заливку цветом.

1. Для начала создадим в Photoshop новый документ размером 400x400 пикселей с прозрачным фоном. Ключевой момент здесь — квадратная основа рисунка. Далее включаем инструмент Прямоугольное Выделение (Rectangular Marquee Tool), выделяем горизонтальную прямоугольную область и заливаем ее любым цветом. Потом ниже делаем следующее выделение и снова заливаем.

Принцип тут такой: верхняя полоска после преобразования станет внутренней окружностью, а нижняя, соответственно, внешней. Кроме того, если вверху оставить немного пустого места, то и в центре получившегося рисунка будет отверстие.



Когда закончили с выделениями и заливкой, заходим в раздел фильтров. Filter – Distort – Polar Coordinates.



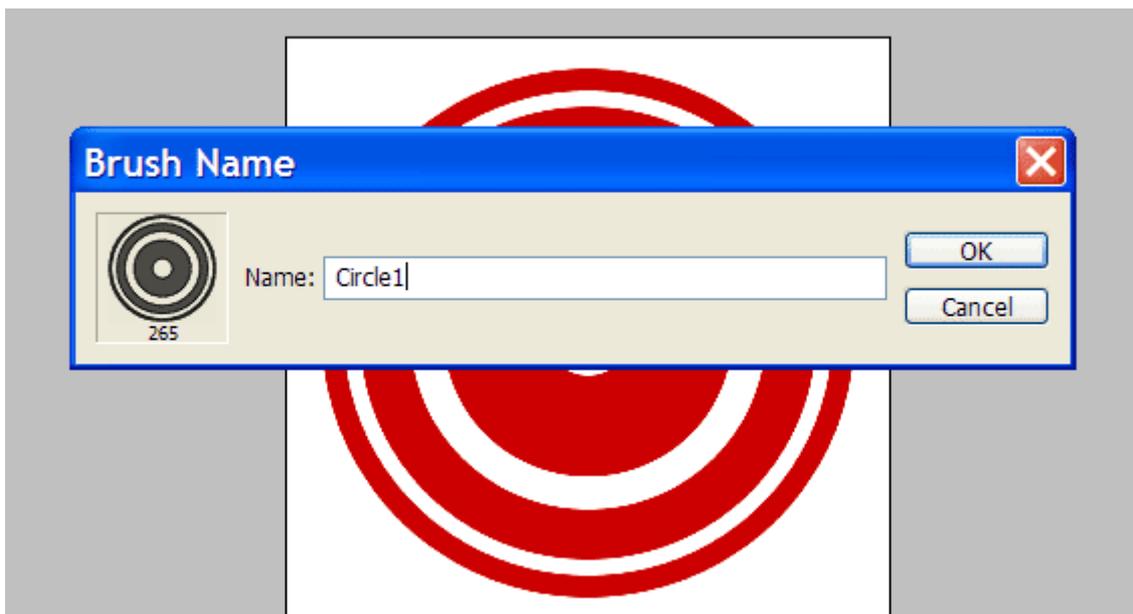
В настройках фильтра должно быть включено Rectangular to Polar.



Жмем ОК и получаем готовый рисунок окружности из нескольких колец.



Теперь нам осталось только сделать этот рисунок кисточкой, чтобы затем использовать где захочется. Заходим в раздел Редактирование: Edit – Define Brush Preset. Там задаем кисточке имя и сохраняем.



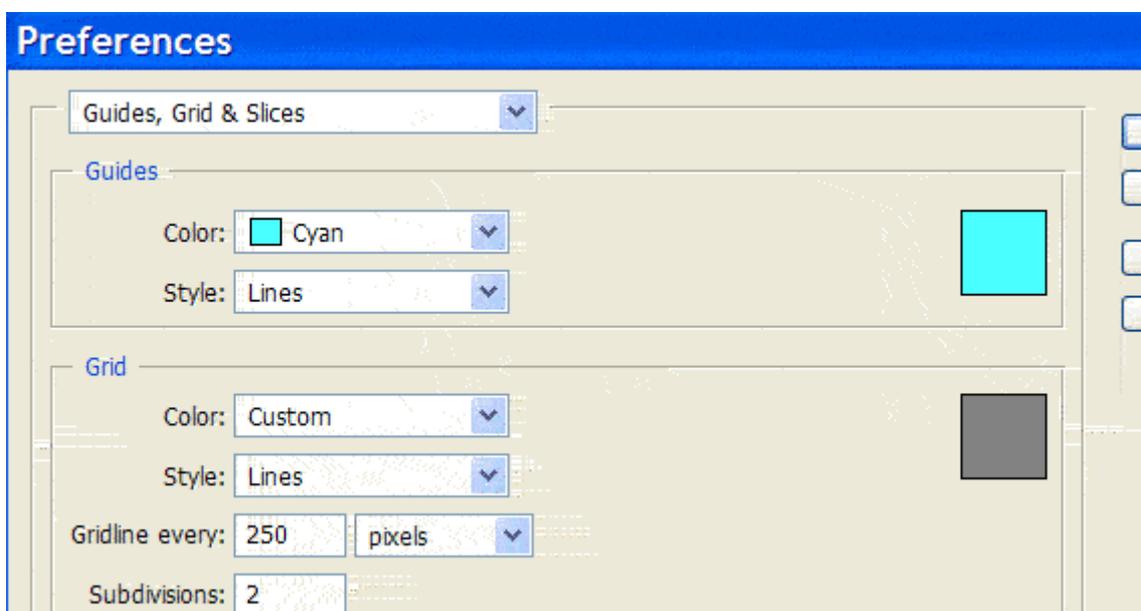
Таких кистей можно заранее наготовить кучку и сохранить их отдельным пресетом. Размеры кистей можно оперативно изменять в небольших пределах без ухудшения качества и резкости. Если при оттиске окружность получается бледной, то нужно просто несколько раз клацнуть ею на одном месте. Тогда плотность и яркость соответственно увеличатся.

Создаем красивый узорчатый фон



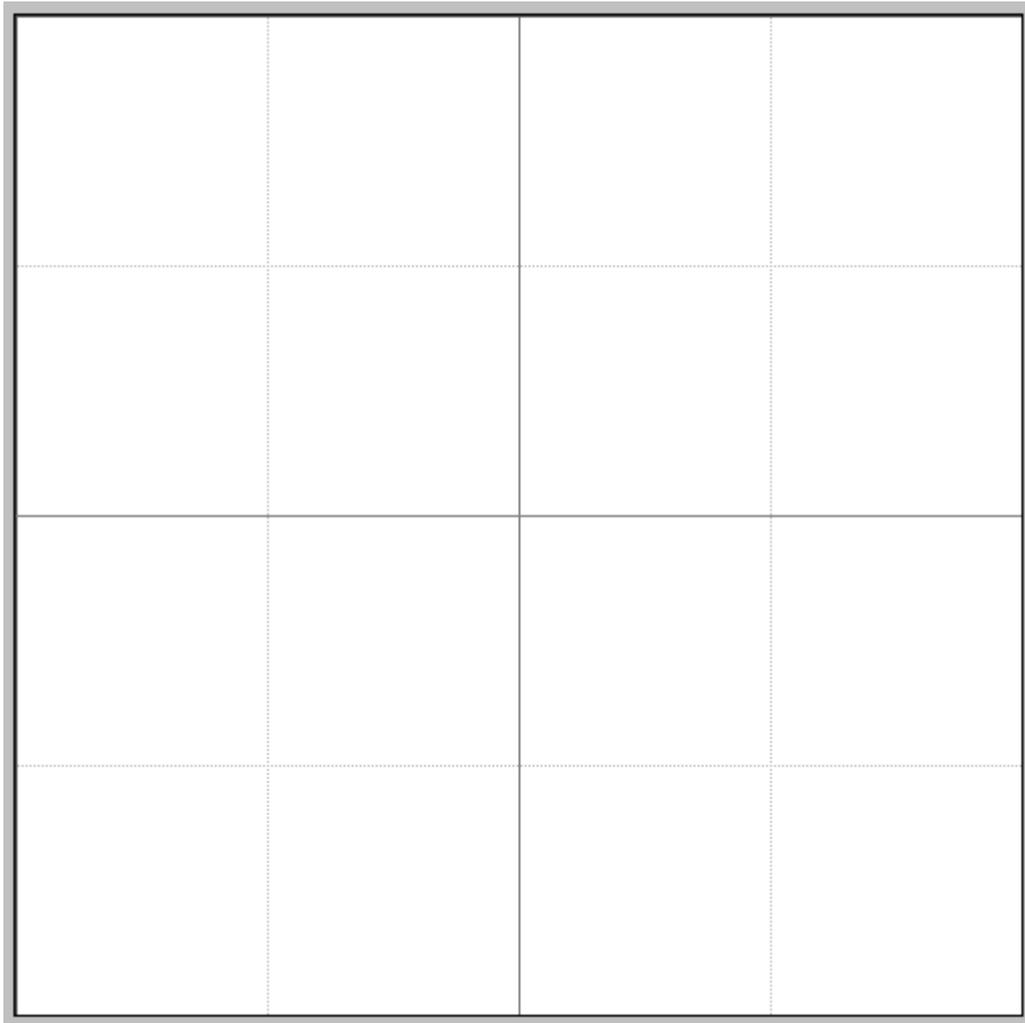
Иногда в оформлении сайта встречается очень красивый узорчатый фон, который однако не пестрит, но делает страницу более «богатой». Причем, чем тоньше рисунок и слабее контраст, тем лучше выглядит сайт. Фишка тут как раз в слабом контрасте между фоном подложки и самим узором. Подобных текстур, конечно же, можно найти в сети уже достаточно много. Но гораздо интереснее самостоятельно изготовить узор. Для этого вовсе не понадобятся какие-то дополнительные «шейпы» или кисточки. В Photoshop их и так предостаточно.

Для начала нам понадобится немного настроить программу. Зайдем в раздел Edit – Preference – Guides, Grid & Slices. Здесь нам нужно будет выставить настройки для Линеек. Gridline every — устанавливаем значение в 250 пикселей, Subdivisions — значение 2.

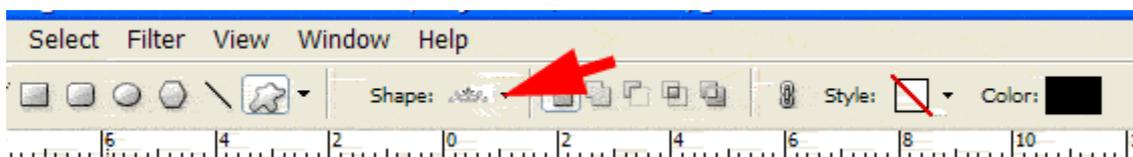


Теперь создадим новый документ с размерами 500x500 пикселей. Небольшое замечание: этот размер я выбрала для наглядности. На самом деле лучше задать меньший размер, чтобы соответственно получить более мелкий масштаб узора. Например 100x100 — идеальный вариант.

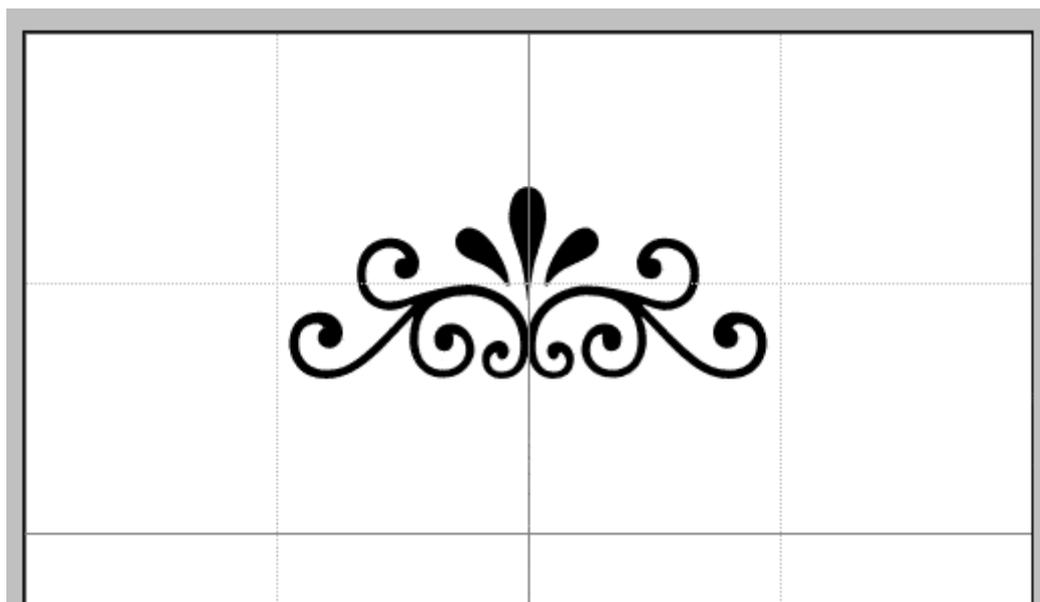
Чтобы включить отображение линеек, нажмите Ctrl и ' (одинарная кавычка).



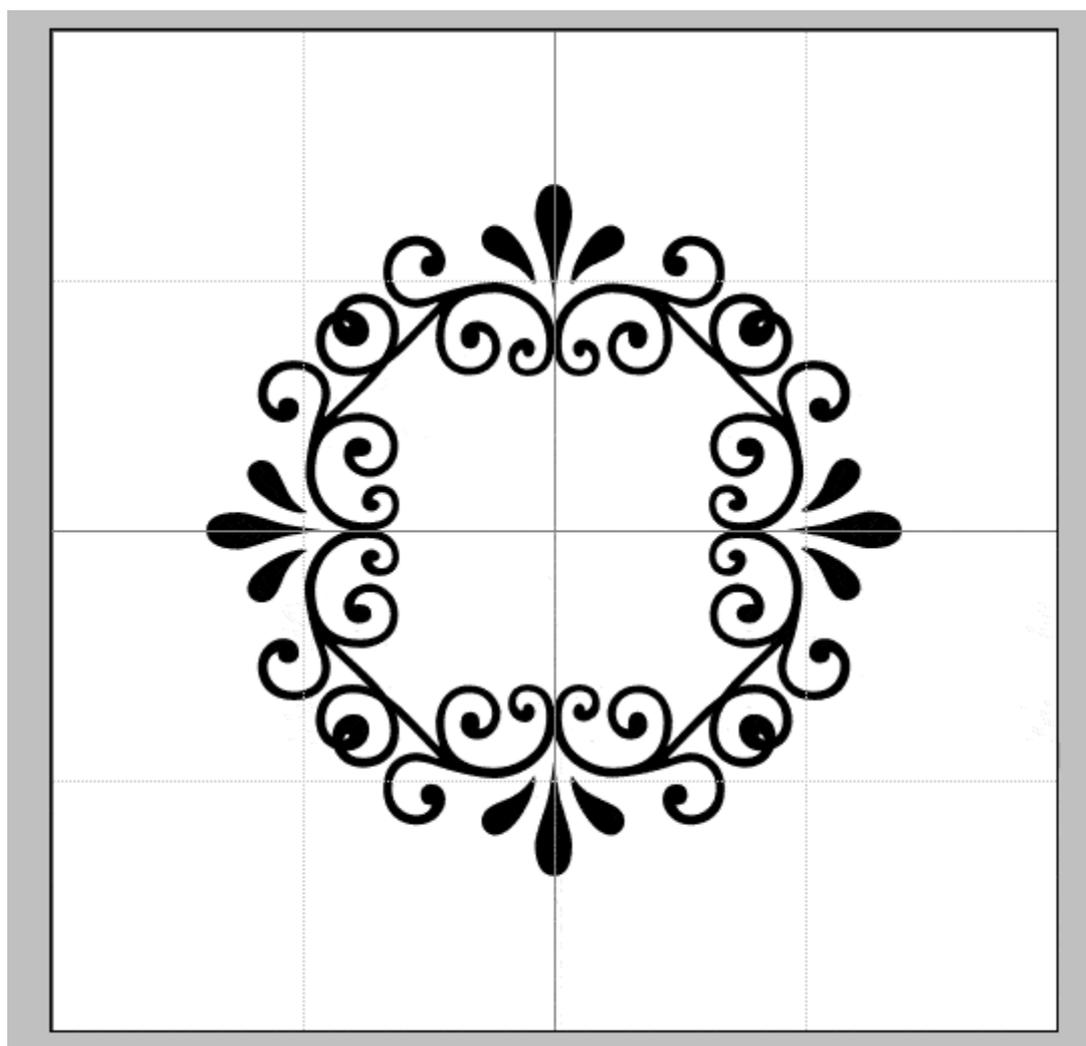
Теперь в панели инструментов выберем Custom Shape Tool, и в выпадающем списке «шейпов» вот такую загогулину:



Создаем новый слой поверх фона, затем устанавливаем курсор в центр пересекающихся линий в верхней части рисунка (чтобы попасть точнее, можно увеличить масштаб изображения) и делаем такой хитрый трюк: зажимаем клавишу Shift, нажимаем левую кнопку мыши, зажимаем клавишу Alt и «вытягиваем» симметричное изображение шейпа точно из самой середины перекрестия.



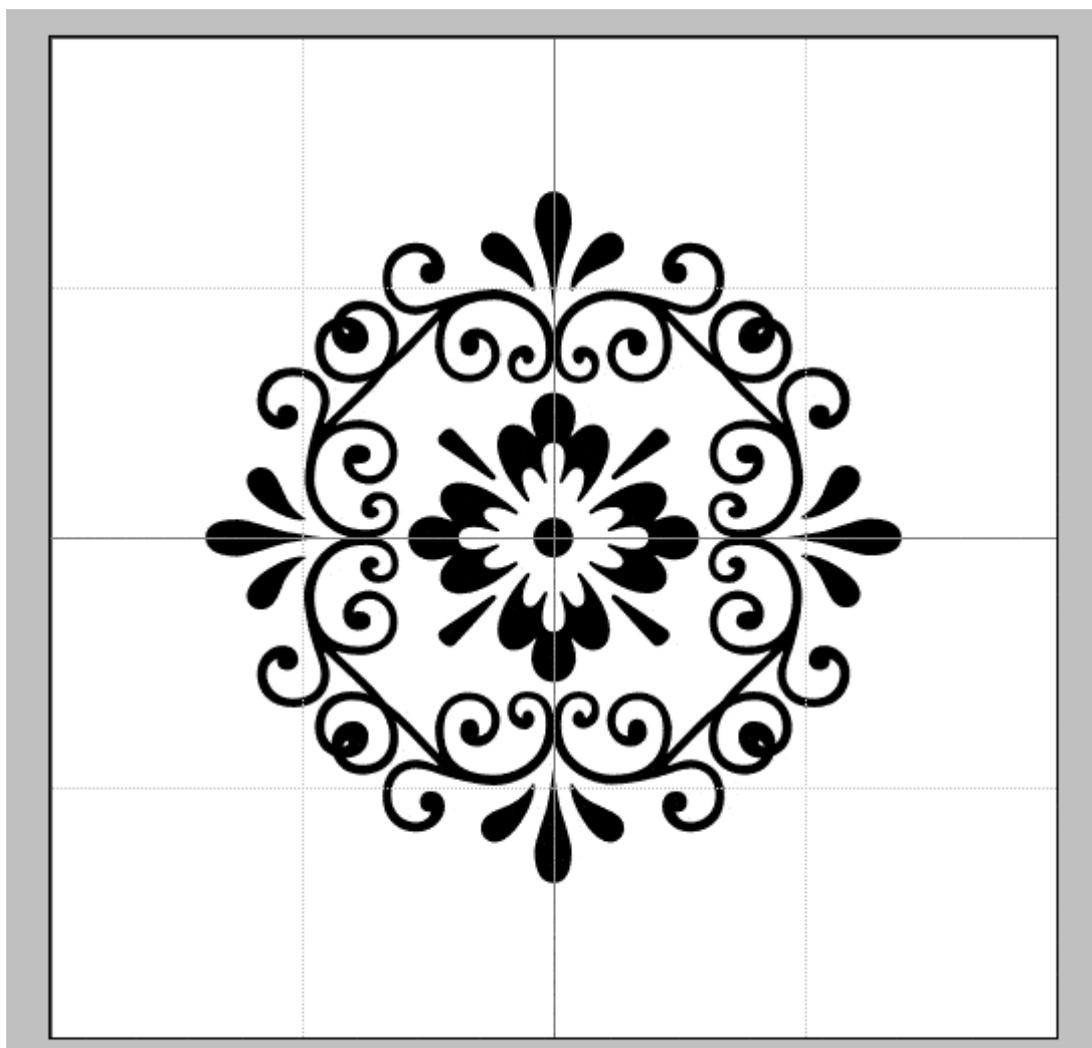
Теперь нам нужно скопировать слой с нарисованной формой три раза. Каждую копию при помощи инструментов Трансформации (Edit - Transform Path) поворачиваем на 90 и 180 градусов, и разносим по другим узлам сетки. В результате получим вот такую фигуру:



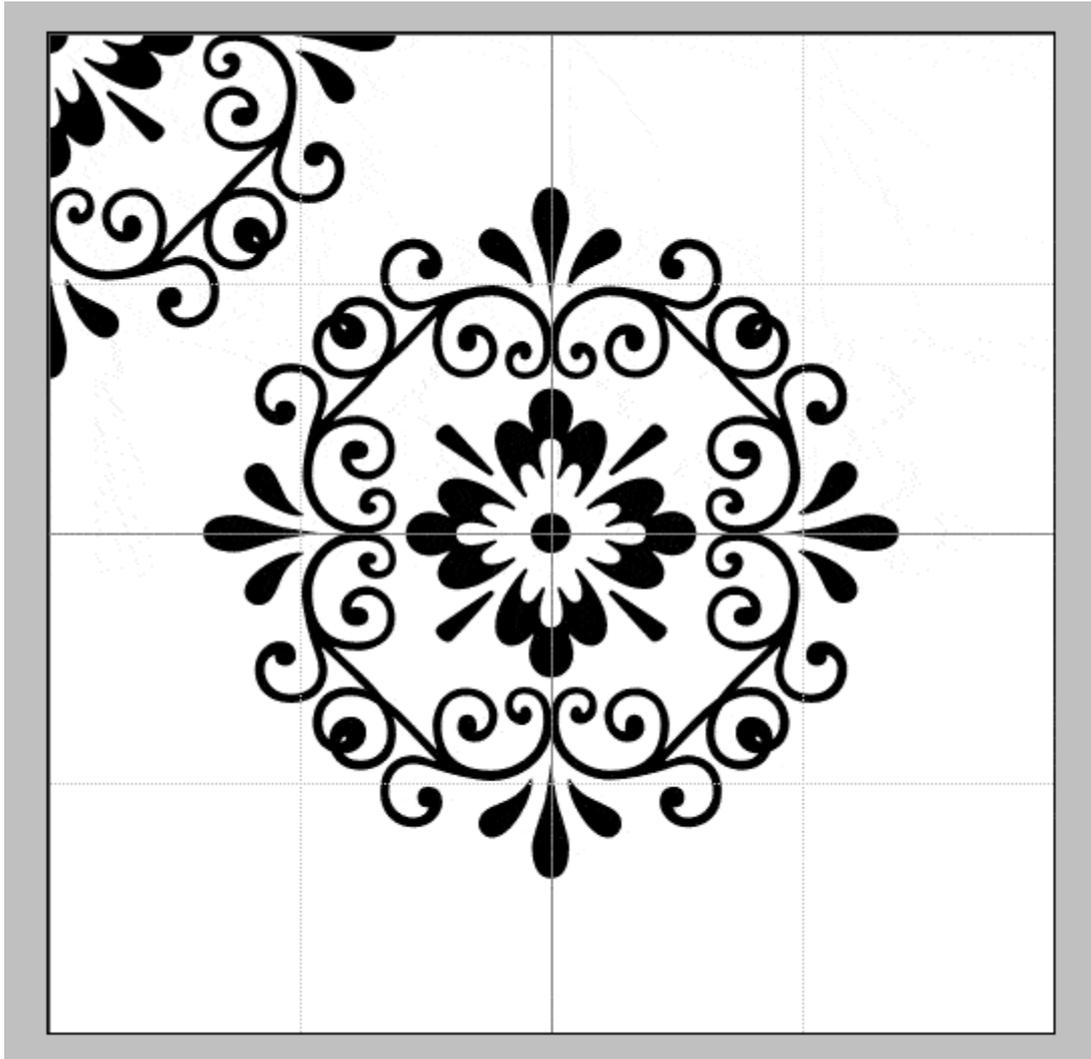
Добавляем новый слой, на котором рисуем центральную часть узора при помощи следующего «шейпа»



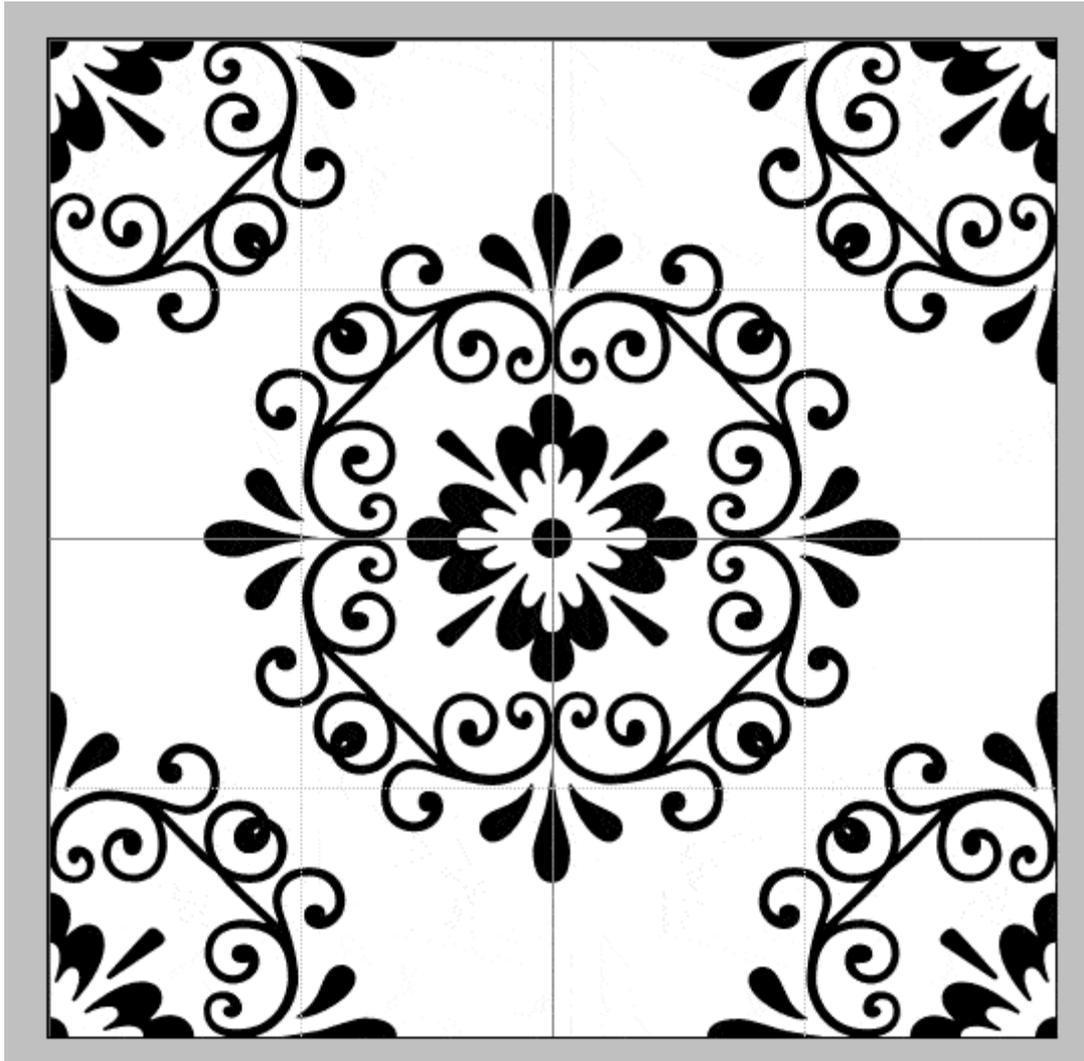
Действуем точно так же: устанавливаем курсор в самый центр рисунка, зажимаем одновременно клавишу Shift, левую кнопку мыши и клавишу Alt и «вытягиваем» фигуру из центра.



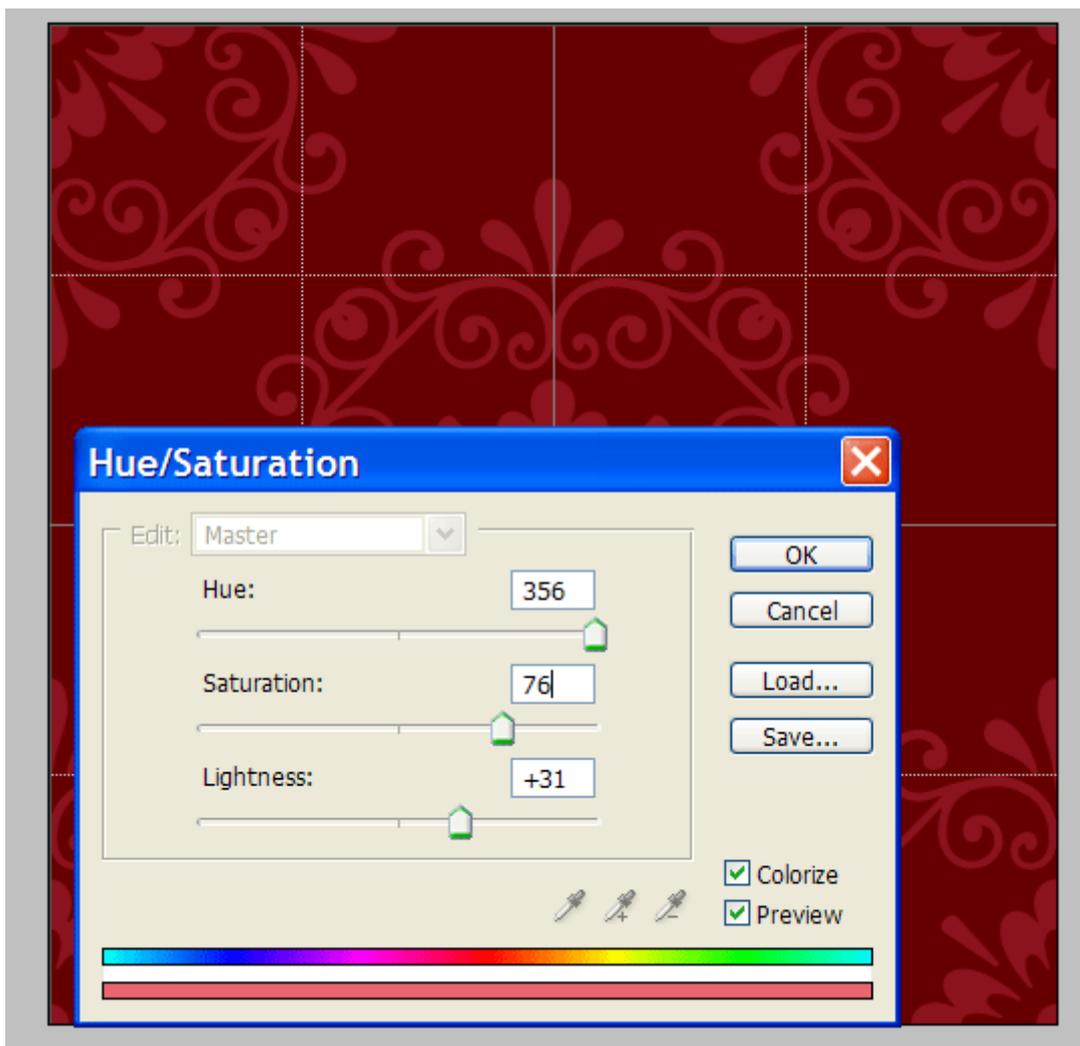
Теперь нам нужно объединить все фигуры в один узор. Но сначала выключим «глазик» основного фона. Он нам еще понадобится отдельно. Для объединения заходим в раздел Layer – Merge Visible. В результате должно остаться ровно два слоя: фон и узор. Переключимся на слой с узором. Затем инструментом Прямоугольное Выделение (Rectangular Marquee Tool) выделяем правый нижний квадрант рисунка. Копируем выделение в отдельный слой. Копию перемещаем в левый верхний квадрант.



Точно так же поступаем и с остальными углами. Снова объединим все слои кроме фона.



А теперь слой с фоном зальем темно-бордовым цветом #660000. Затем переключимся на слой с узором, зайдём в раздел Image – Adjustments – Hue/Saturation. Здесь сначала установим галочку в окошке Colorize, а затем выставим значения ползунков как на приведенном ниже рисунке. Наш узор станет цветным и малоконтрастным по отношению к фону. Очень классно выглядит такой узор, когда фон темно серый, а узор чисто-черный.



Теперь уже объединяем фон с узором в один слой. Далее можно полученный рисунок сохранить как готовый паттерн. По умолчанию он будет размножен по всей странице сайта, если будет в файле стилей CSS указан как фоновый рисунок.

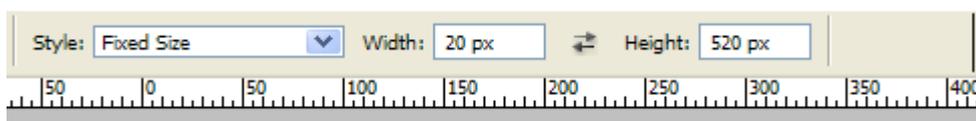
А можно из него же сделать Фотошоповский паттерн для заливки. Для этого достаточно зайти в раздел Edit – Define Pattern, задать ему имя и сохранить. Затем можно будет в других работах использовать его как заполнение (инструмент Ведро (Paint Bucket Tool) включенный в режиме Pattern).

Ice-cream бэкграунд

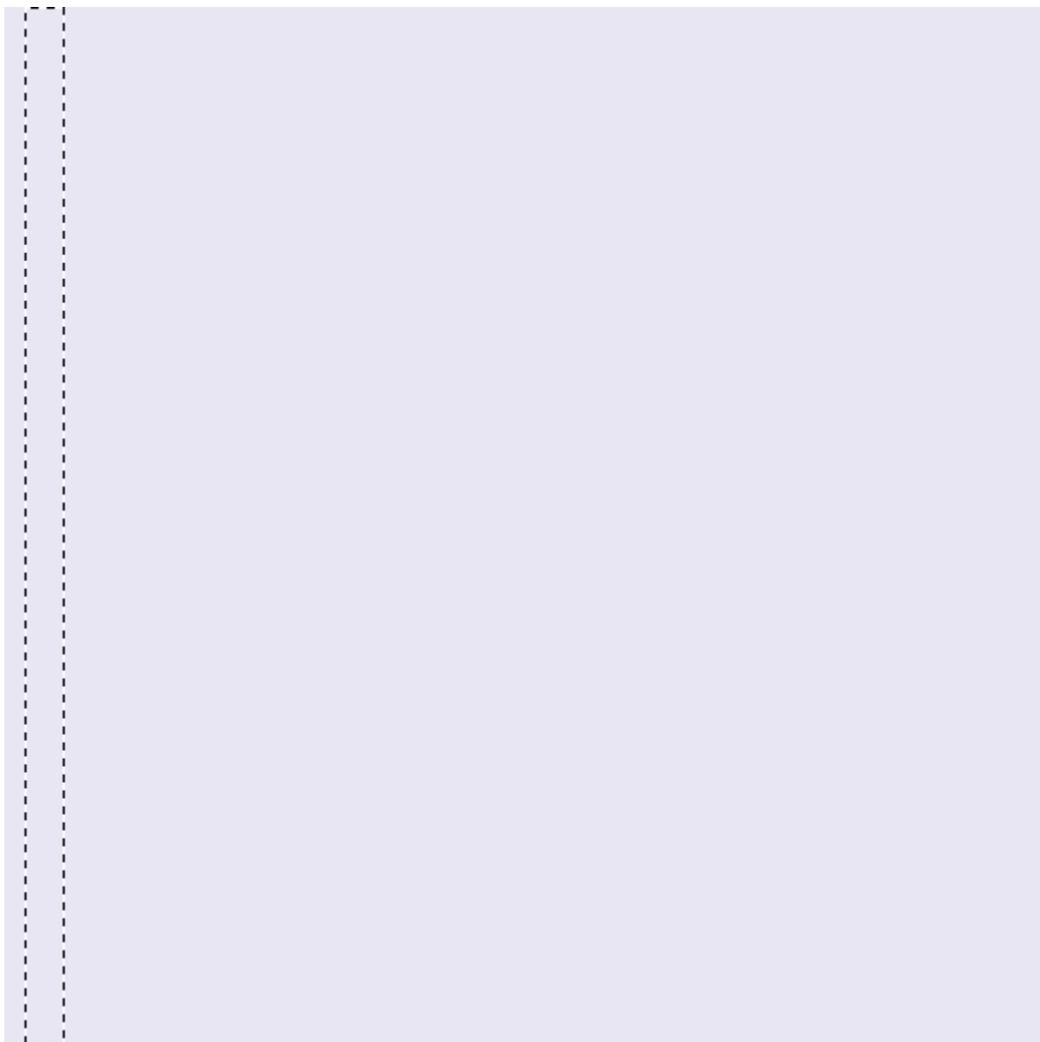


В данном уроке мы изобразим замечательный, яркий фон в стиле ретро в виде закрученной верхушки мягкого мороженого. При этом будут использованы простейшие инструменты и фильтры Photoshop.

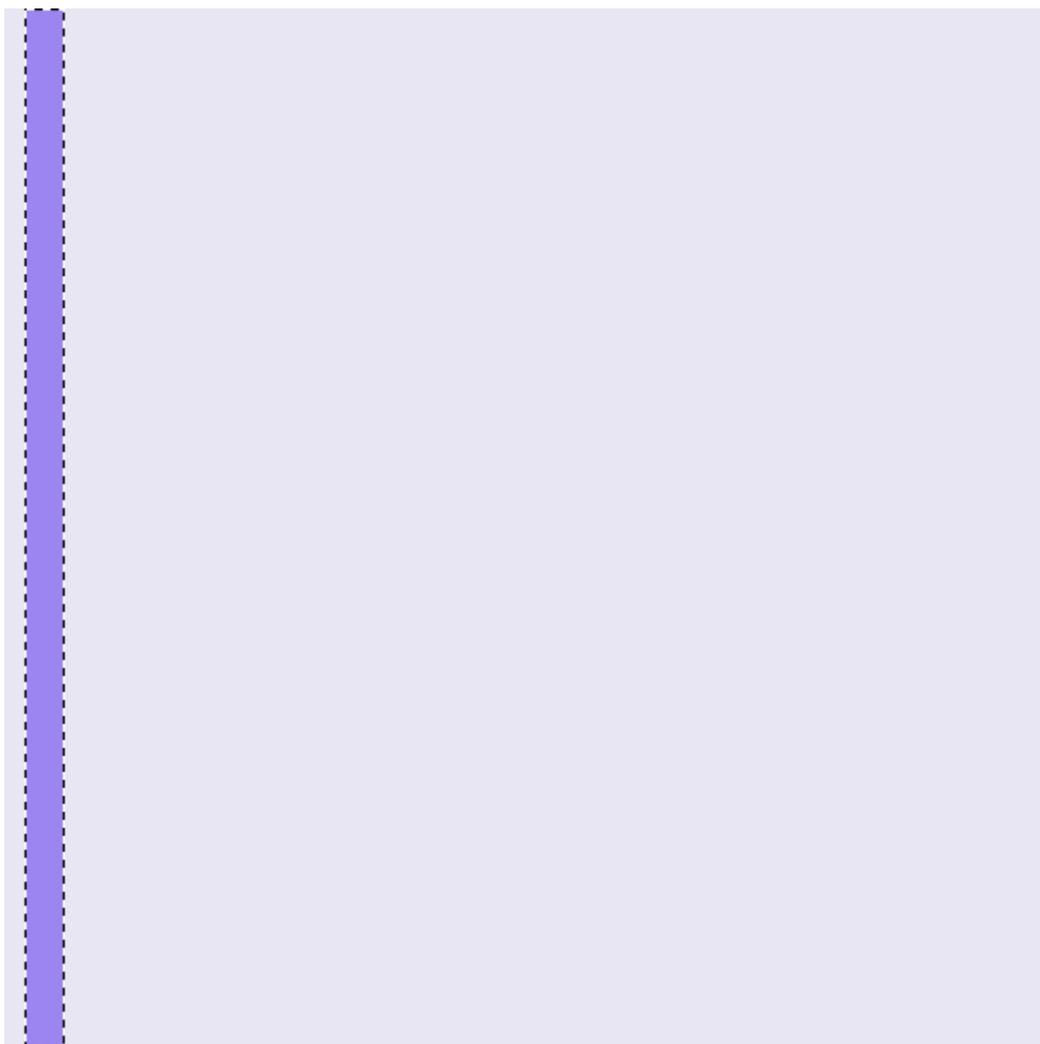
Для начала создадим новый документ размером 520x520 пикселей и зальем его при помощи Водяка (Paint Bucket Tool) цветом #E9E6F4. Затем используем инструмент Прямоугольное Выделение (Rectangular Marquee Tool). В его настройках (вверху, в панели редактирования инструмента) выставим следующие параметры: Style: Fixed Size; Width: 20 px; Height: 520 px.



Теперь кликаем левой клавишей мышки в левом верхнем углу рисунка. Получим выделенный «столбик» с заданными размерами. Его мы сдвинем вправо на 10 пикселей, удерживая клавишу Shift и нажав стрелочку «вправо». Каждое такое нажатие сдвигает выделение ровно на 10 пикселей.

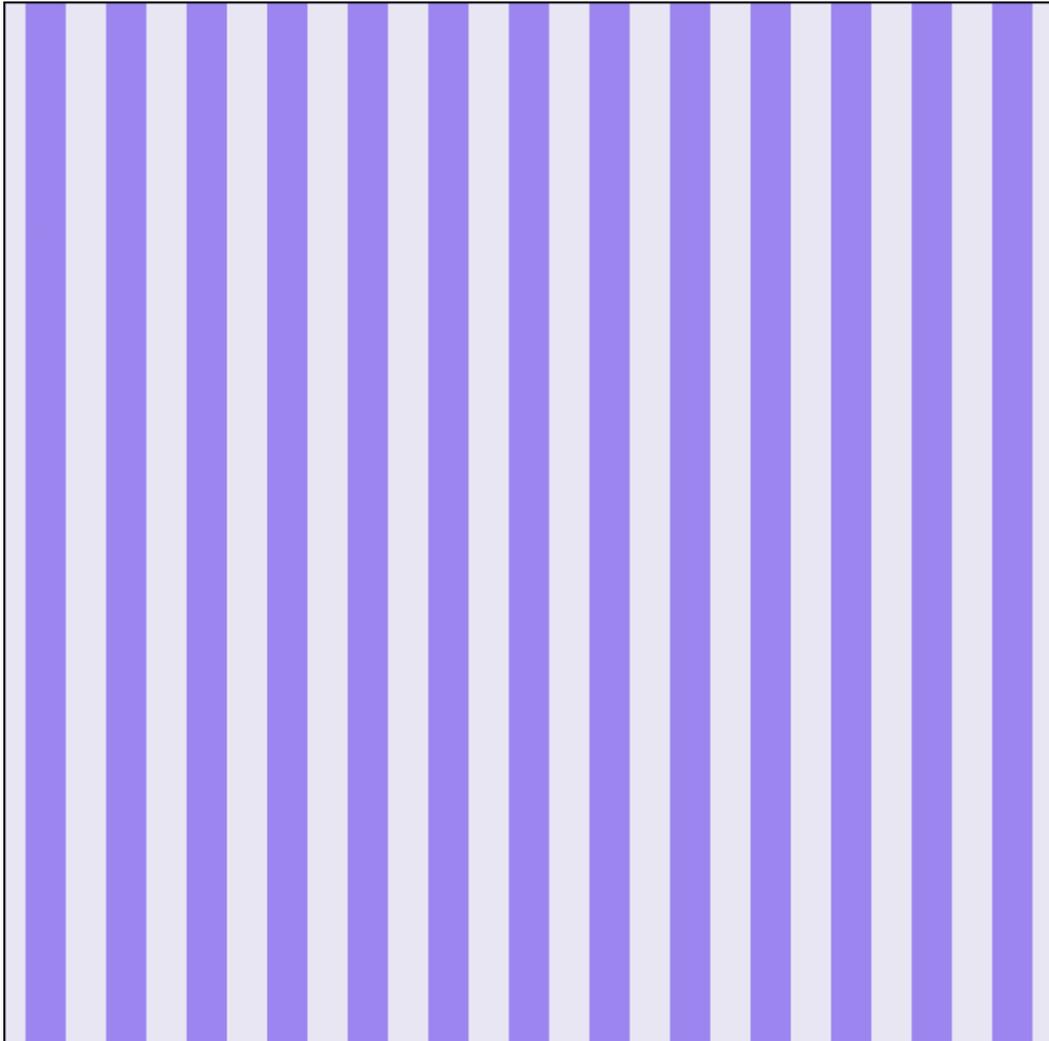


Далее создадим новый слой и зальем выделение цветом #9C85EE

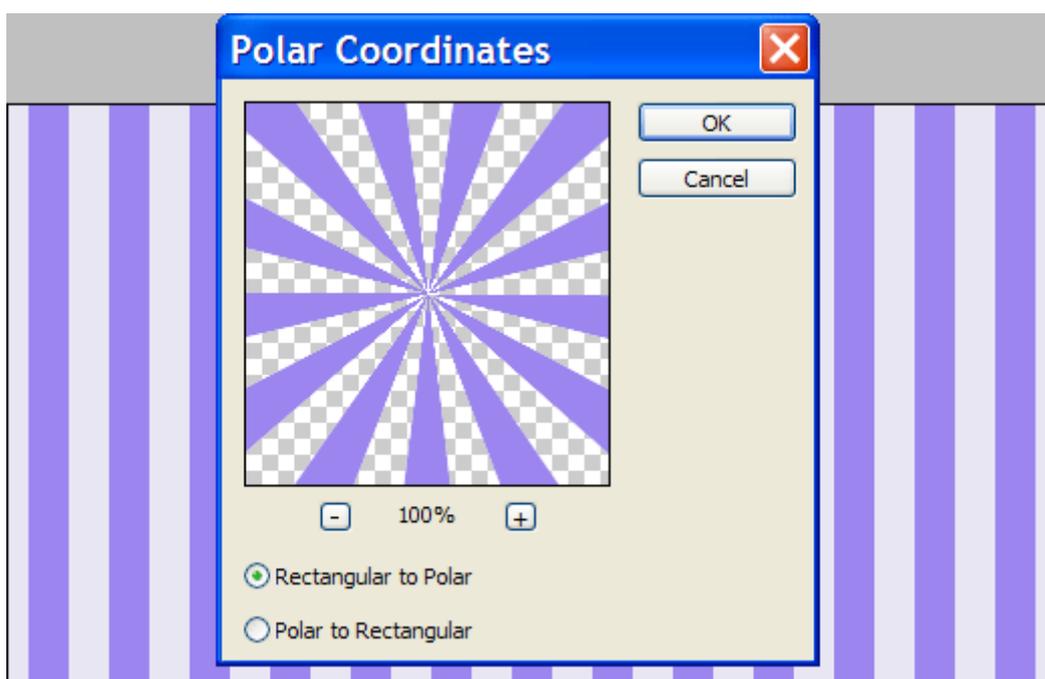


Теперь, удерживая клавишу Shift, при помощи клавиши со стрелкой вправо сдвигаем выделение на 40 пикселей (нажимаем на стрелку 4 раза). И снова заливаем цветом. Так повторяем до конца всего рисунка. Есть и другие способы заполнения. Можно полосу сохранить в виде паттерна и им залить новый документ. Но я решила воспользоваться более простым способом.

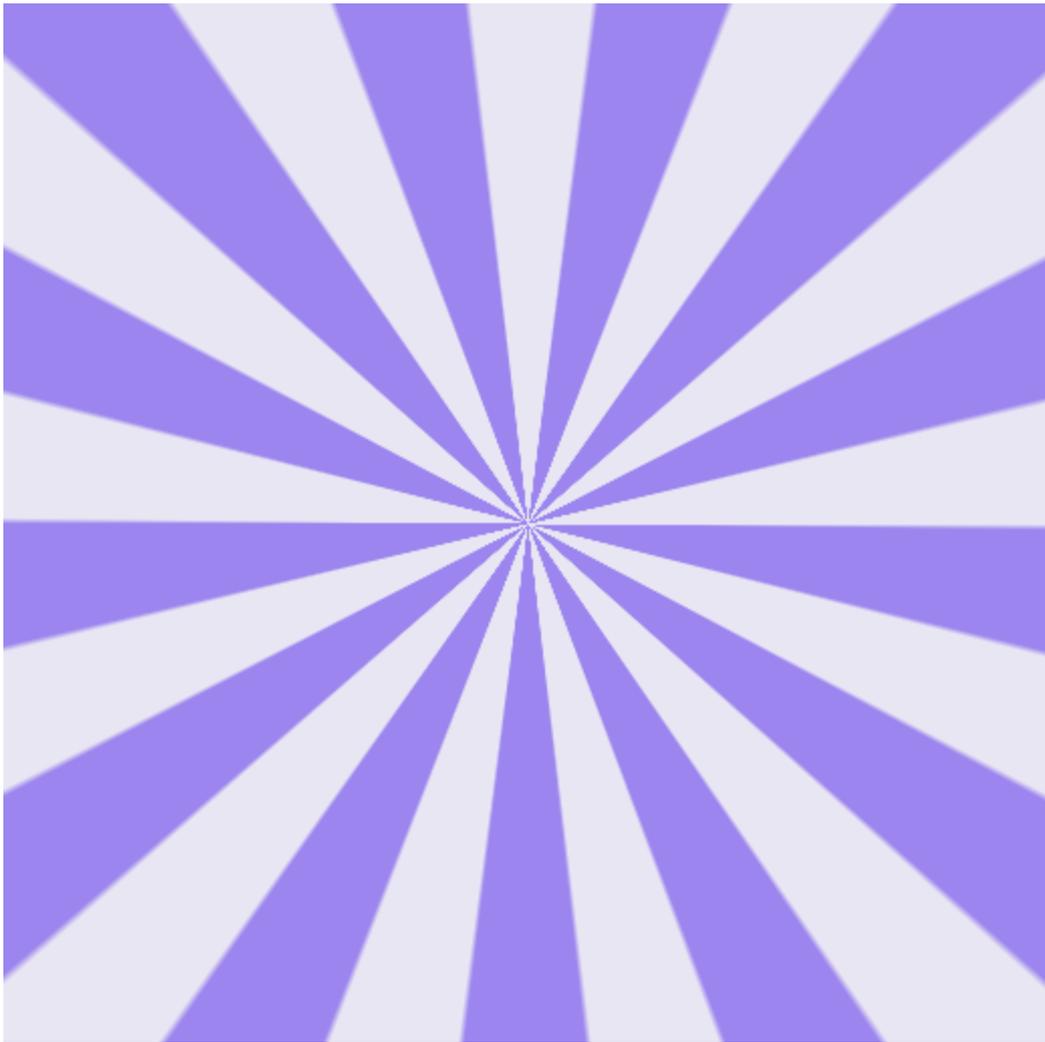
В результате получим вот такие симпатичные обои:



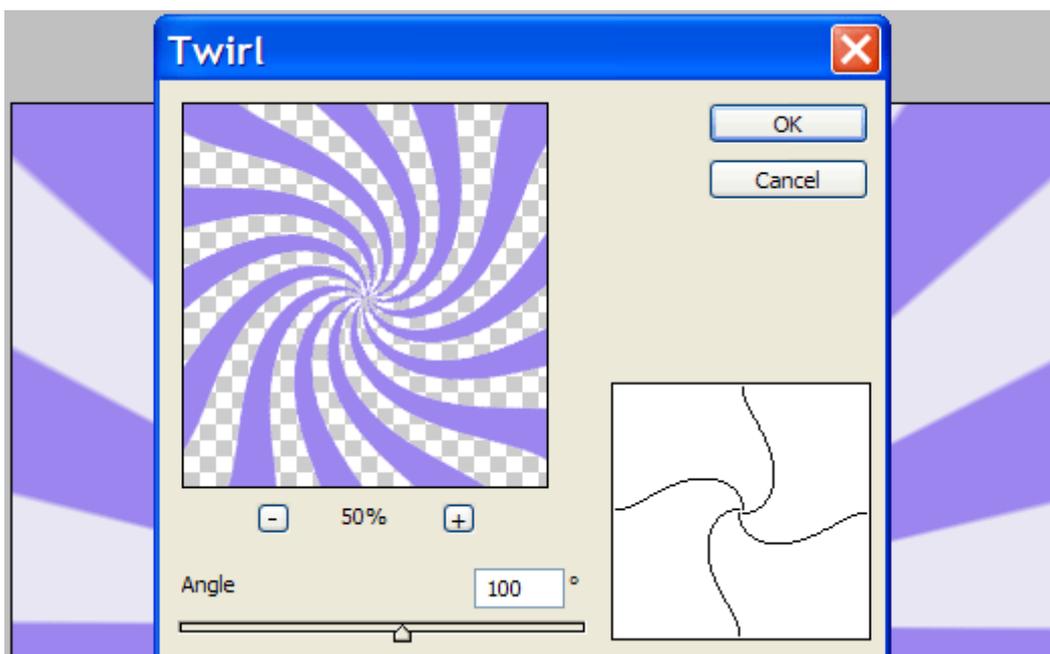
Далее снимаем выделение (Shift + D) и в разделе фильтров находим: Filter > Distort > Polar Coordinates.



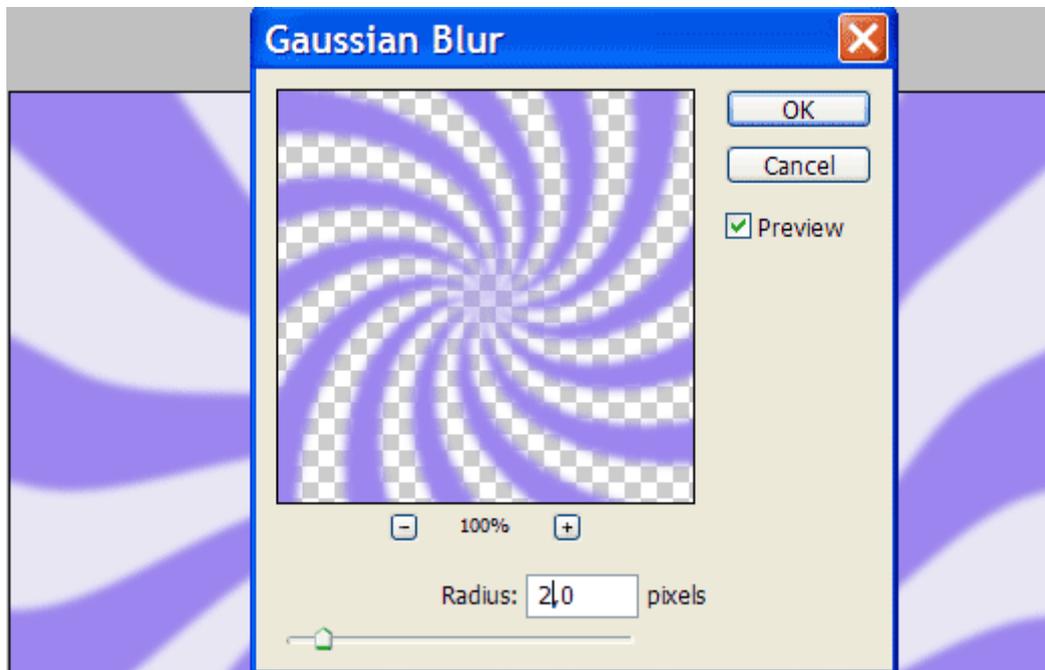
Получим из нашей заготовки вот такие симпатичные лучи. Уже похоже на ретро, не правда ли?



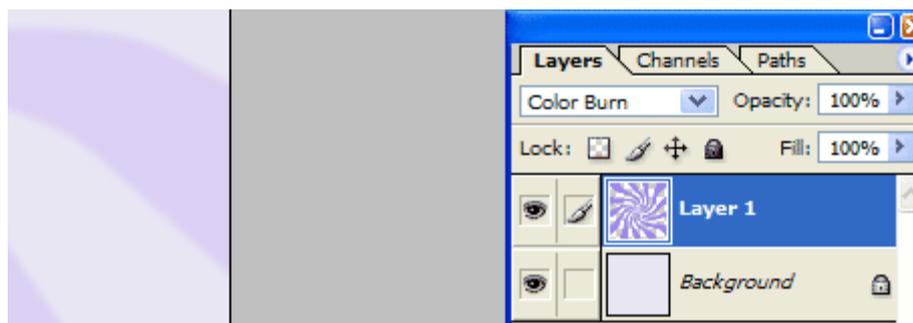
Теперь снова заходим в раздел фильтров и находим там: Filter > Distort > Twirl. И выставляем значения как на этом рисунке:



Теперь наши лучи превратились в некое подобие закрученного мороженого, если посмотреть на него сверху. Остается только немного раскрасить его и придать более мягкий вид. Для этого сначала зайдём снова в раздел фильтров и там найдем: Filter > Blur > Gaussian Blur. Значение выставим не очень большое. Например, 2,0.



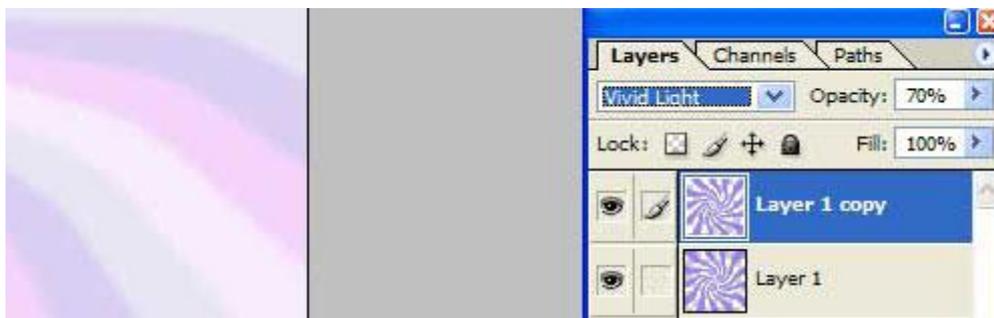
Затем в настройках текущего слоя с линиями, в окошке выставим значение Color Burn. Линии станут бледными, словно мы увеличили прозрачность.



Скопируем этот слой и развернем копию на 90 градусов по часовой стрелке (Edit > Transform > Rotate 90° CW).



А теперь увеличим прозрачность этого слоя до 70% и в окошке выставим значение Vivid Light.



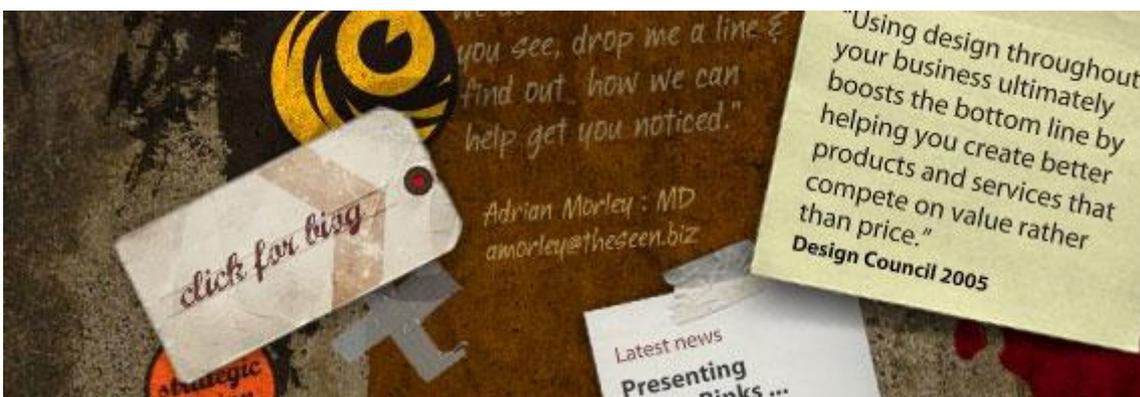
Получим самое настоящее клубнично-чернично-ванильное мороженое. :)



Рисуем ярлык

Каждый блоггер знает, что такое тэг (tag). Не в смысле HTML верстки, а в смысле слова-метки. В переводе с английского это слово имеет несколько значений: от железных наконечников на шнурках штиблет, до сережек в женских ушках. :)

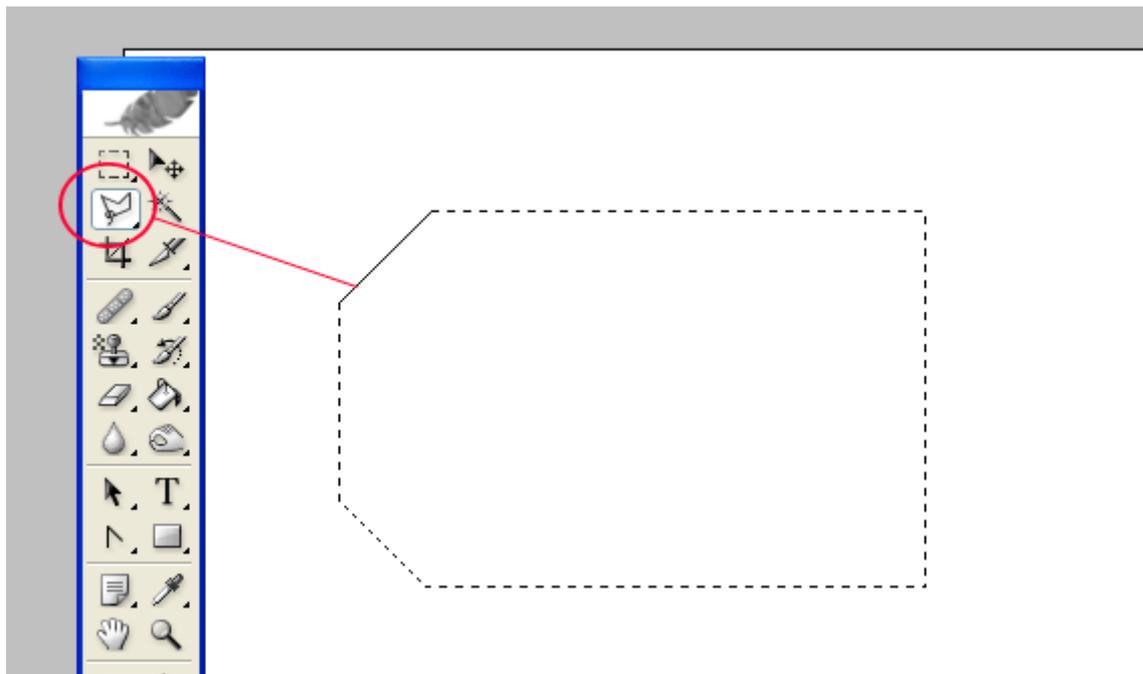
Тэг так же обозначает ярлык (или бирку), которые цепляют ко всему подряд: тряпки, туфли, девайсы всякие, в общем — товары народного и не только потребления. Не исключением стало и оформление «хендмейдовых» дизайнов блогов. Вот, например:



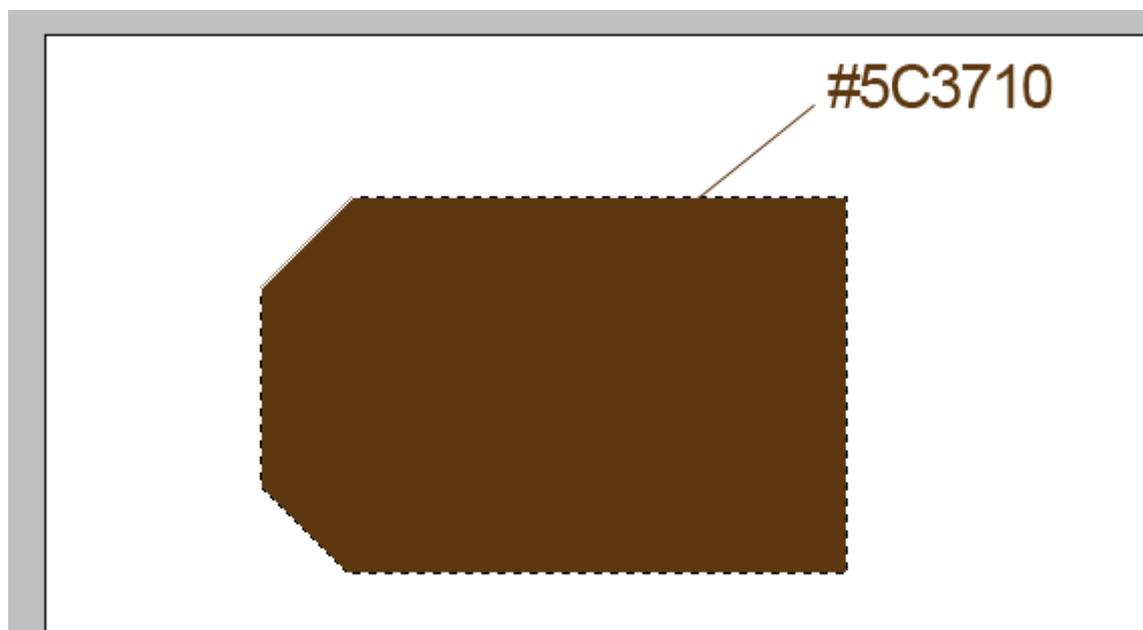
Сегодня я покажу, как можно нарисовать в Photoshop такой симпатичный ярлычок с ниткой.

Для начала создадим новый документ размером 570x400 пикселей с белым фоном.

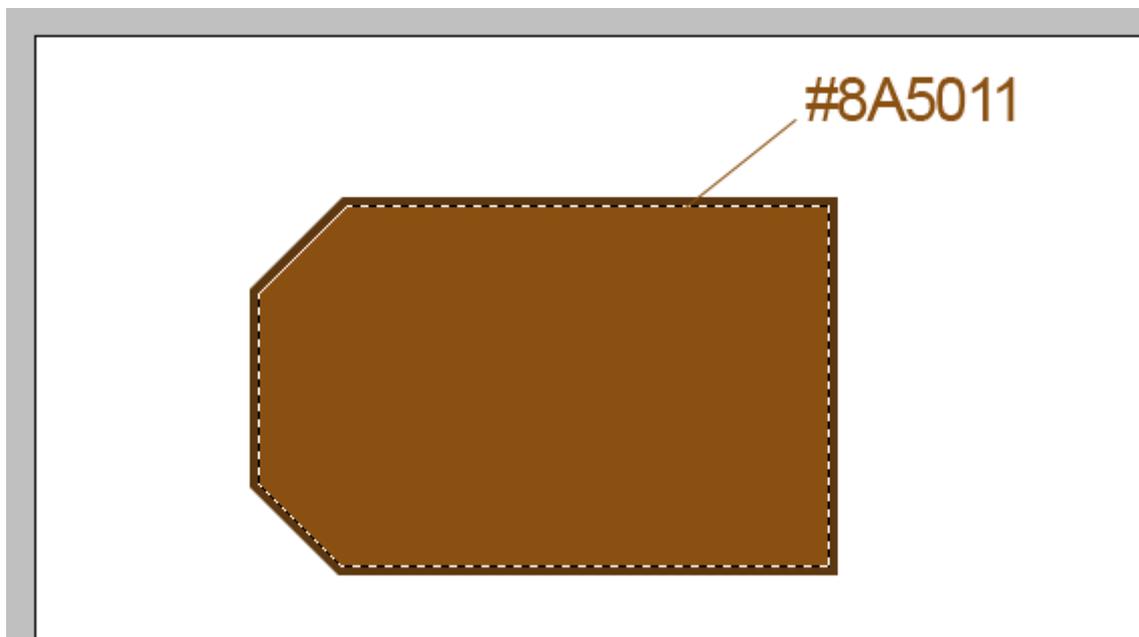
Далее добавим новый слой (Ctrl+Shift+N). Затем включаем инструмент Polygonal Lasso Tool и, удерживая нажатой клавишу Ctrl, создаем выделение для будущего ярлыка. Клавиша Ctrl помогает вести мышку строго под углами в 90° и 45°



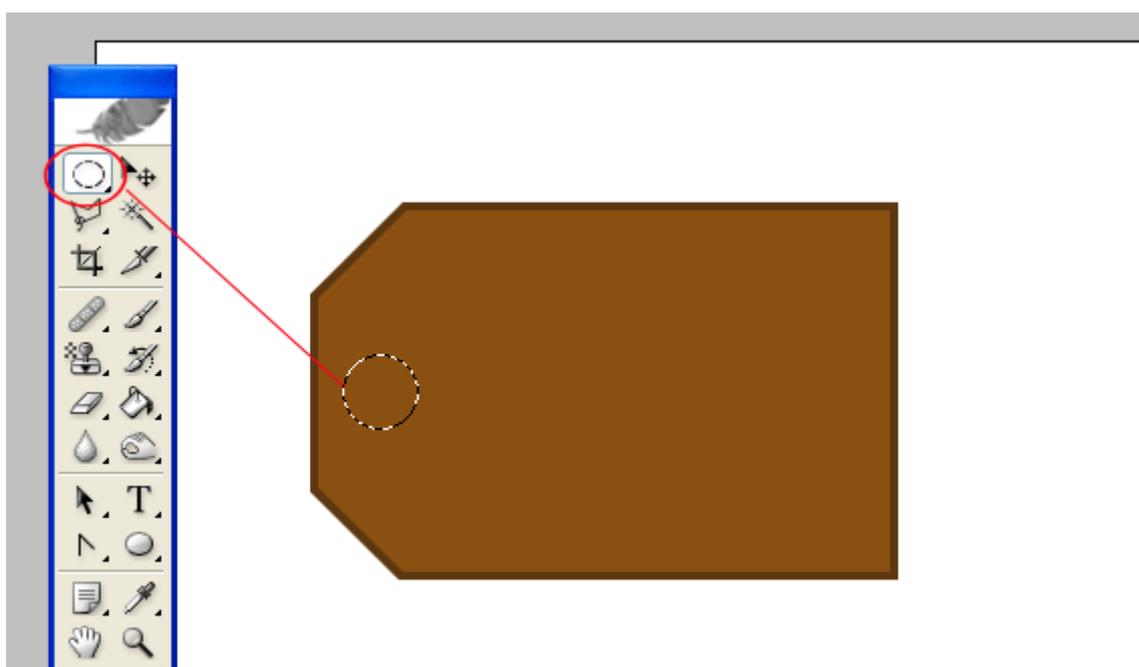
Заливаем выделение при помощи ведерка (Paint Bucket Tool) цветом #5C3710.



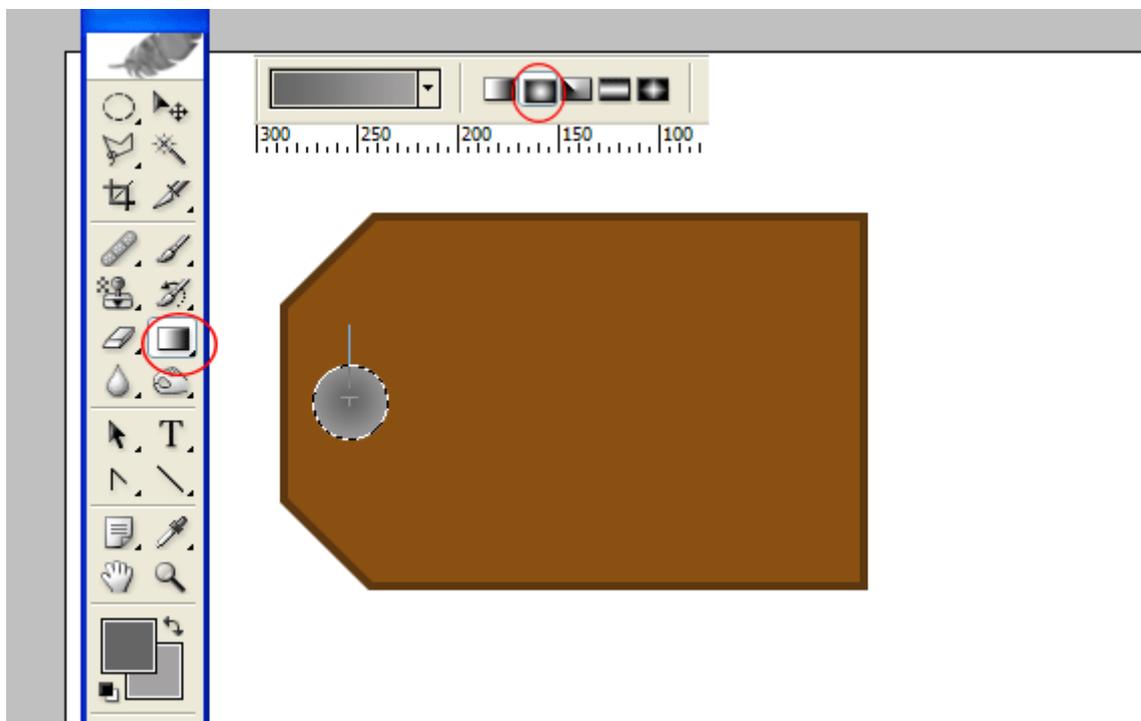
Теперь заходим: Select – Modify – Contract и в окошке Contract by выставляем значение 4 пиксела. Выделение «сожмется» ровно на 4 пиксела. Заливаем выделенный участок другим цветом — #8A5011 (более светлым)



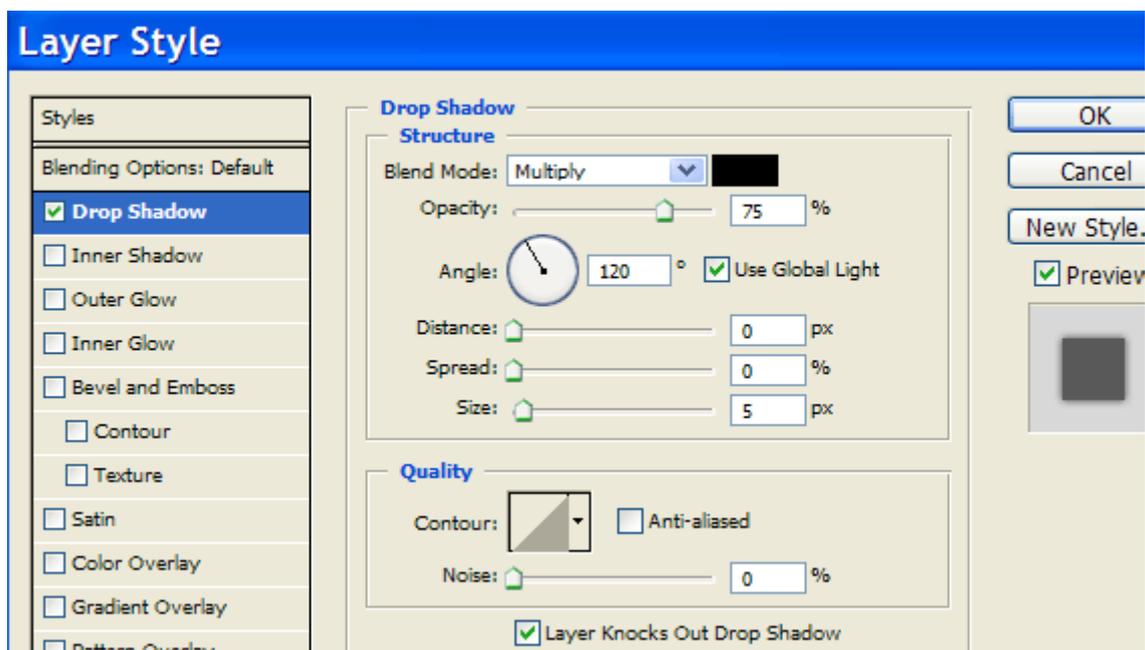
Снимаем выделение (Ctrl+D). Создаем новый слой. На новом слое при помощи инструмента Овальное Выделение (Elliptical Marquee Tool), удерживая нажатой клавишу Shift, выделим круглый участок под будущее металлическое колечко:

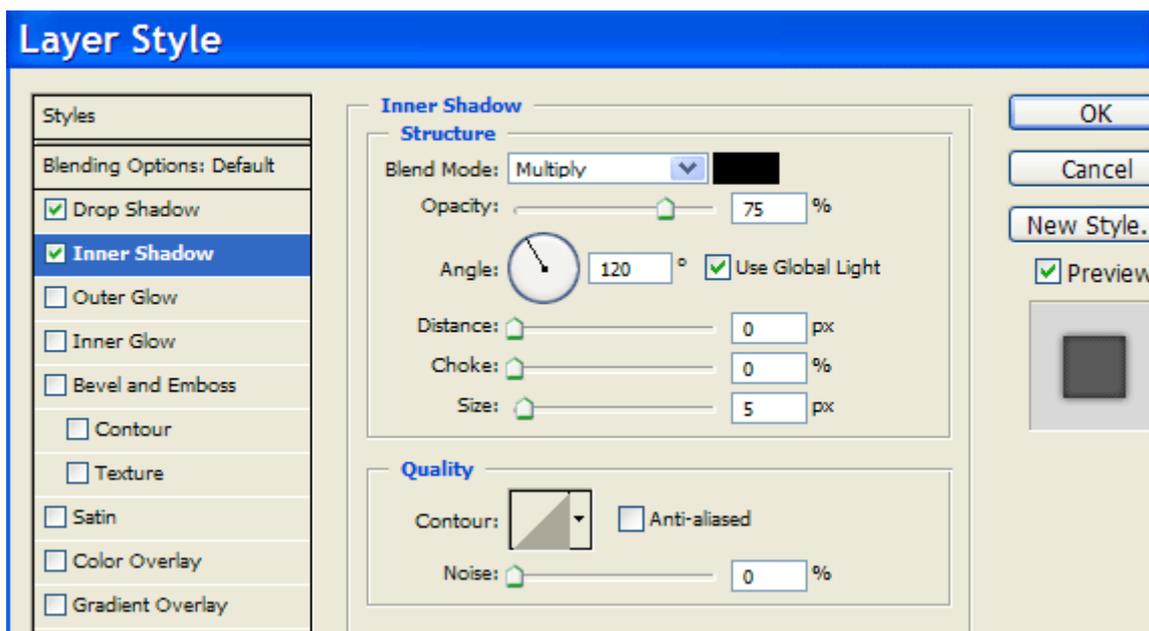


Далее, выставляем в палитрах два серых цвета различных по светлоте: #666565 и #A5A2A3, включаем инструмент Градиент (Gradient Tool), в котором выставляем значение Radial Gradient, и проводим вертикально мышкой из центра выделенной окружности вверх и немного за край выделения:

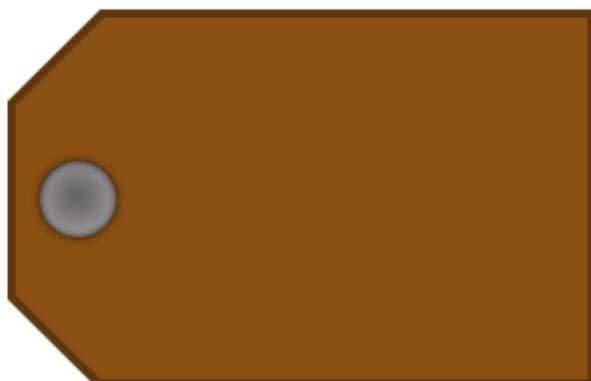


Снимем выделение (Ctrl+D) и добавим колечку немного теней, выставив следующие настройки:





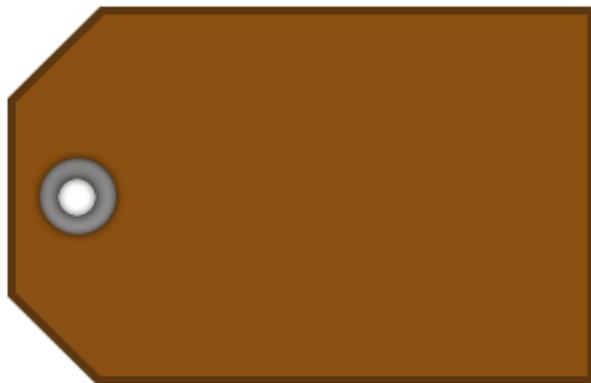
Получим вот такую симпатичную «пуговку»



Из этой пуговки теперь сделаем колечко. Снова включим инструмент Овальное Выделение (Elliptical Marquee Tool) и удерживая уже одновременно две клавиши Alt + Shift, устанавливаем курсор в центр «пуговки» и из нее строим круглое выделение чуть меньших размеров. Если все же с центровкой промахнулись, то при помощи клавиш-стрелок подгоните выделение ровно по центру. А затем нажмите клавишу Delete.

«Пробили» отверстие в пуговке, а теперь то же самое надо проделать и с самим ярлыком. Не снимая выделения, переключитесь на слой с ярлыком и снова нажмите клавишу Delete.

Снимаем выделение и получаем вполне объемное металлическое колечко.



Создадим новый слой и, используя различные кисти и шрифты, нарисуем на ярлыке какую-нибудь полезную (или не очень) информацию.

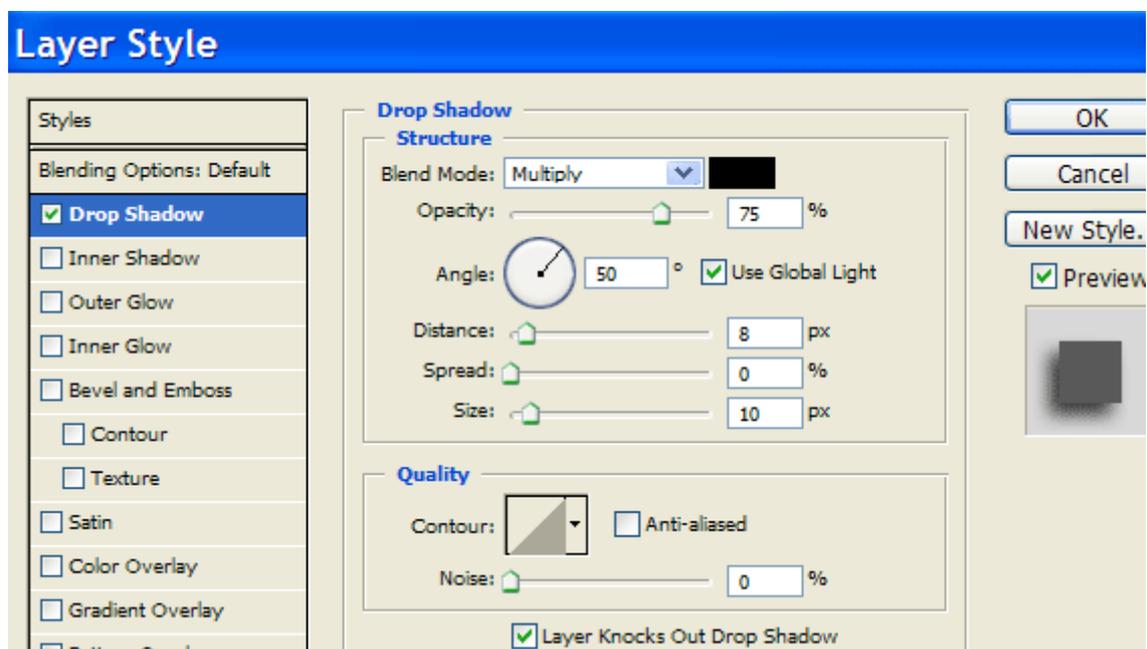


Теперь нужно объединить все слои кроме фона-подложки. У последнего выключаем «глазик», затем заходим: Layer – Merge Visible. Снова сделаем видимым слой с фоном. Получим уже вполне похожий на ярлык образ. Теперь мы его немного развернем, добавим тень и нарисуем ниточку.

Сначала сделаем поворот. Заходим в Edit – Transform – Rotate, поворачиваем ярлык по часовой стрелке и немного сдвигаем его вниз. Нажимаем Enter.

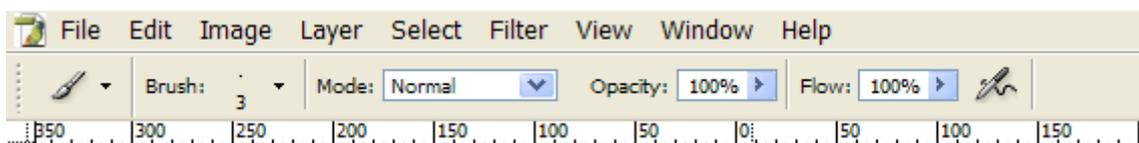


Теперь добавим тень.

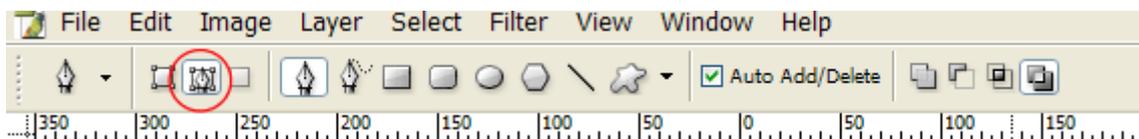




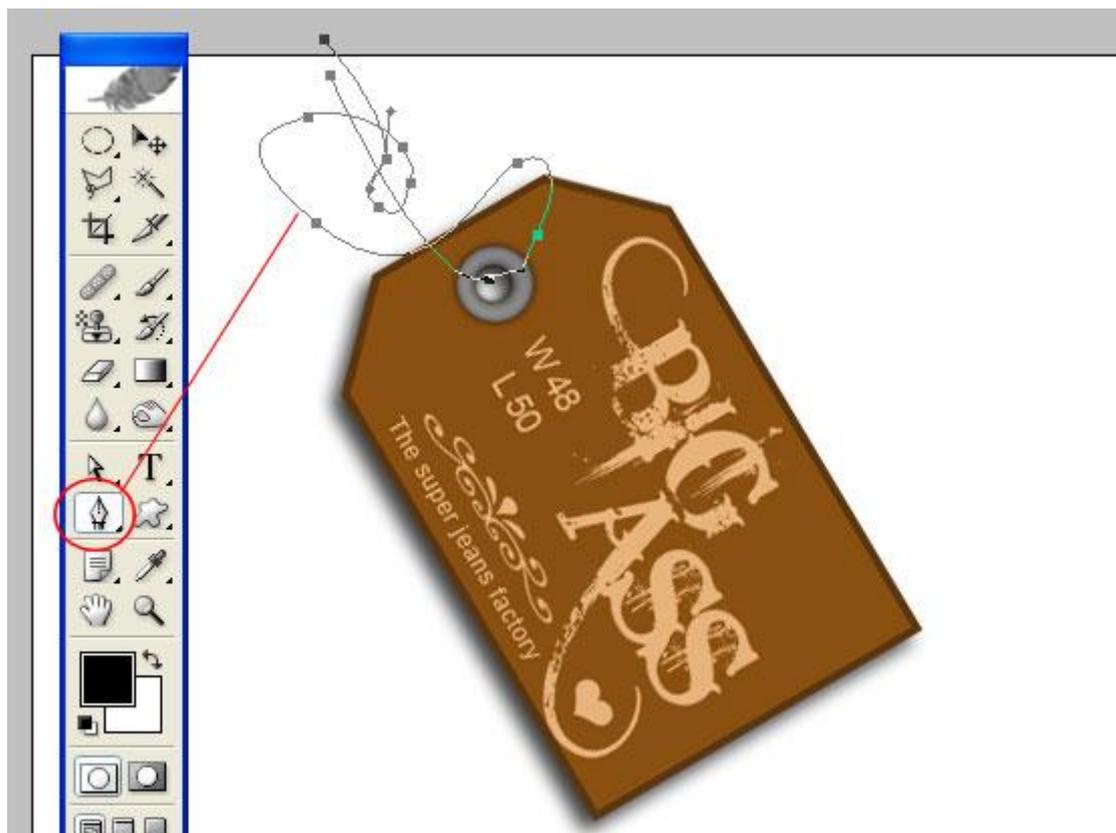
И нарисуем нитку. Для чего создадим новый слой, на котором будем рисовать при помощи инструмента Перо (Pen Tool). Но сначала активируем в панели инструментов обычную кисть (Brush Tool), которой в настройках зададим размер в 3 пикселя.



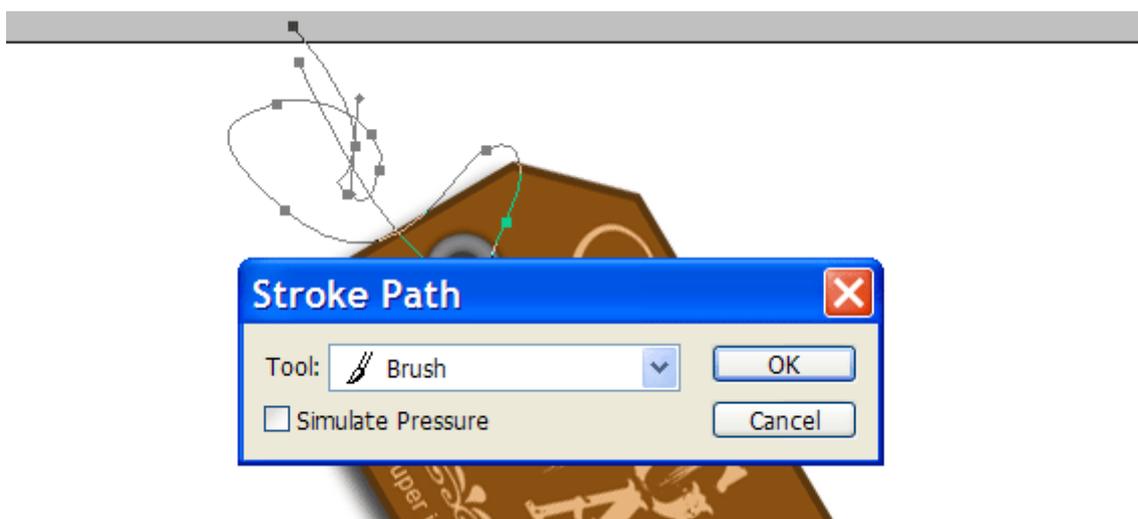
Переключаемся на инструмент Перо (Pen Tool), в настройках которого должен быть включен режим Paths.



Теперь в палитре выставим черный цвет и начинаем рисовать нитку. Как рисовать? Ставите первую точку в начало будущей нитки (хоть за пределы рисунка), затем ставите вторую точку и, не отпуская левой клавиши мышки, двигаете ей в нужном направлении. «Нитка» при этом будет делать плавный изгиб. С первого раза может не получиться. Вообще этим инструментом надо потренироваться работать, чтобы понять принцип.



Когда закончили рисовать контур нитки, кликаем правой клавишей мышки по любому кусочку контура (только не по самим точкам-анкорам!). В выпадающем контекстном меню выбираем пункт Stroke Path. Появится диалоговое окно с предложением выбрать инструмент. Выбираем кисточку.



А теперь еще раз сделаем этот же трюк. Снова кликнем правой клавишей на участке контура, но уже выберем пункт Delete Path. Получим настоящую черную нитку.



Правда она у нас лежит поверх ярлыка, а надо, чтобы проходила через отверстие. Для этого включаем инструмент Резинка (Eraser Tool) и стираем часть нитки.



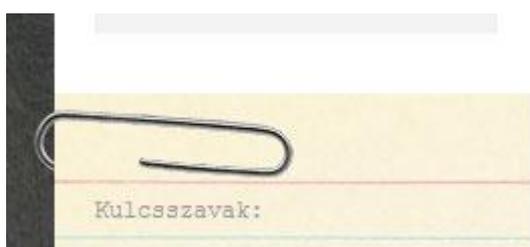
Вуаля!



При желании можно так же выделить и залить нитку каким-либо паттерном, делающим ее более похожей на настоящую нить, но это уже на ваше собственное усмотрение. Можно просто отсканировать какой-нибудь симпатичный шнурок и внедрить его в нашу картинку.

Рисуем скрепку

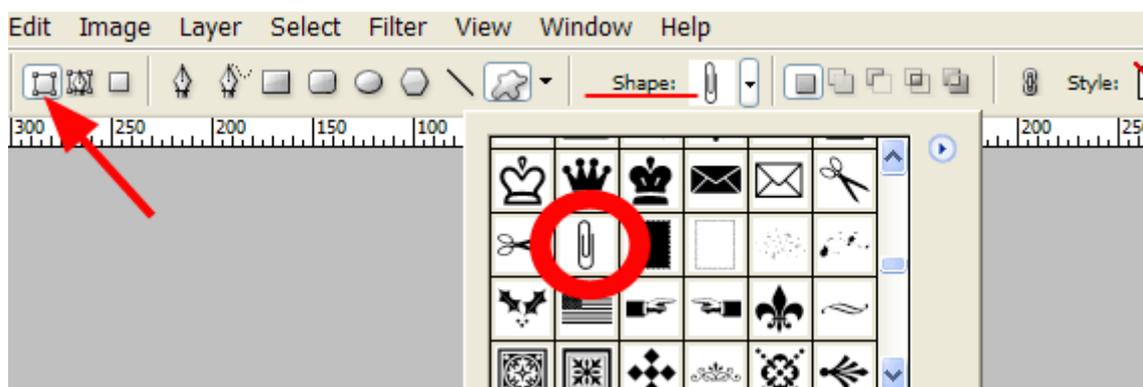
Одним из самых частых элементов, которые встречаются на сайтах рисованных «от руки» или аппликационных, является обыкновенная скрепка. Это не дань канцеляризму, а просто очень такой обычный и знакомый каждому предмет, который, в свою очередь, привносит в дизайн некоторую непосредственность и ощущение такого рабочего пространства или, как часто говорят, «творческий беспорядок».





Нарисовать такую скрепку несложно. Урок далеко не новый, но очень полезный для практического применения. Освоить его очень легко. Чем мы сейчас и займемся. В Photoshop для этого уже есть готовый шейп (shape) в виде скрепки.

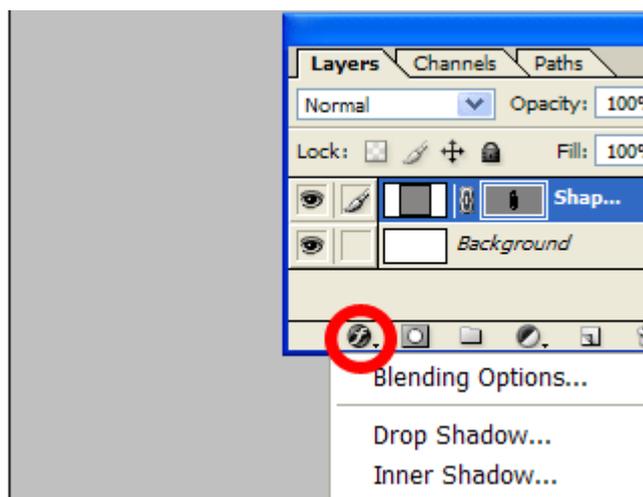
Создадим новый документ с белым фоном (Ctrl + N). Затем добавим новый слой (Ctrl + Shift + N). В палитре инструментов выбираем Custom Shape Tool, в панели редактирования этого инструмента в выпадающем списке пункта Shape выбираем изображение скрепки (Paper Clip). При этом так же должен быть включен пункт Shape layers.



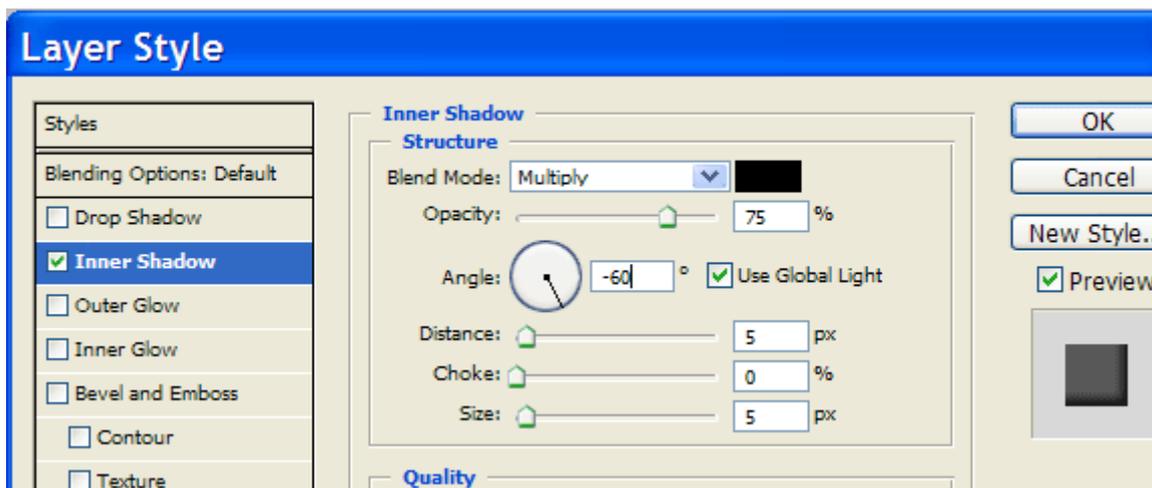
Нарисуем прообраз нашей будущей скрепки. Чтобы сохранять пропорции, удерживайте нажатой клавишу Shift.



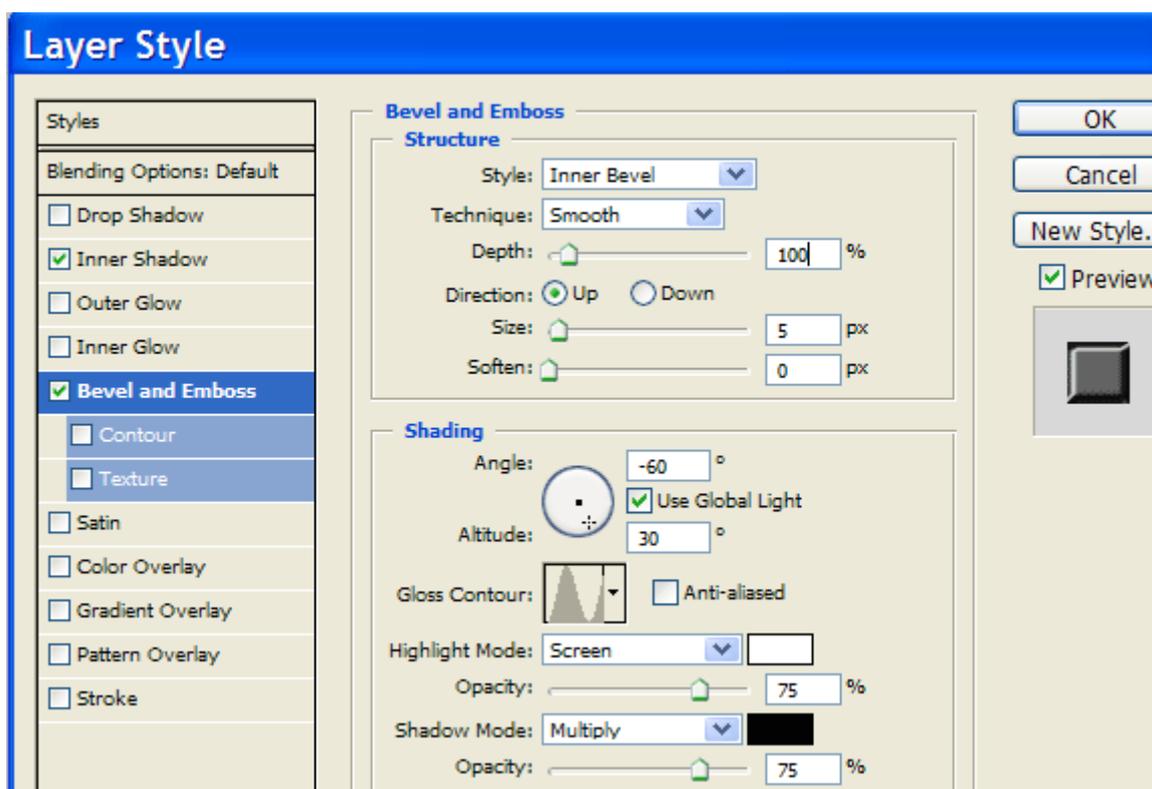
На панели слоев (Layers) находим круглую кнопку с буквой f, кликаем по ней и в выпадающем списке выбираем пункт Inner Shadow.



В настройках этой панели поменяем лишь угол падения внутренней тени со 120° на -60° . Уже выходит что-то объемное.



Теперь снова кликнем на панели слоев по кнопке с буквой f (вообще-то она называется «Add a layer style»). И в выпавшем меню выберем другой пункт — Bevel and Emboss, в котором зададим следующие настройки:



Тут можно поиграться с выбором Gloss Contour, подбирая наиболее подходящий тип. Я выбрала Ring. Теперь наша скрепка выглядит металлической, как ей и положено быть.



Остается только добавить падающую тень и всего остального по вкусу:



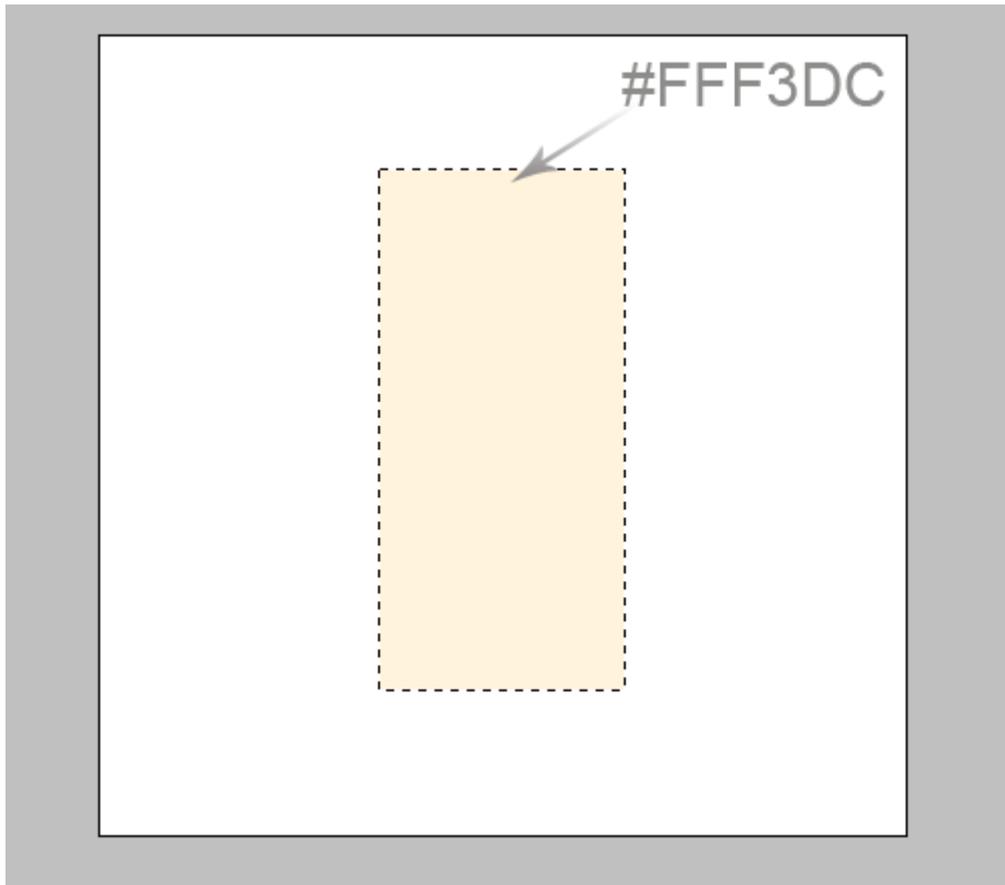
Рисуем бумажный скотч



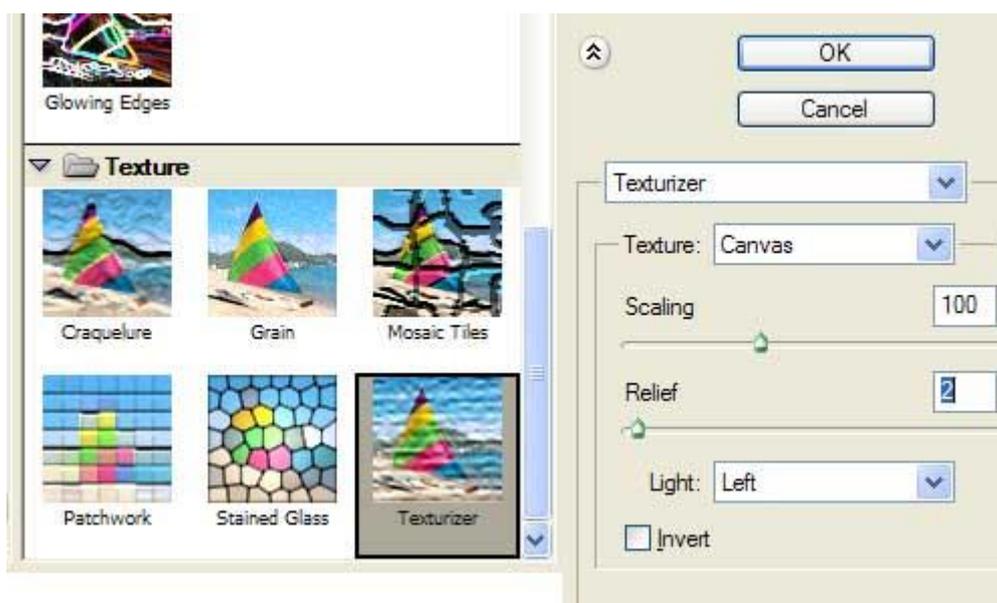
Сегодня мы нарисуем бумажный скотч, которым так любят пользоваться заядлые автовладельцы, перекрашивающие свои Фазтоны. По-другому этот скотч так и называется — малярный. Цвет его бледно-желтый, отрывается легко и отклеивается потом так же легко. На некоторых хенд-мейд дизайнах сайтов вы их тоже могли видеть.

В работе мы используем лишь стандартные инструменты и фильтры Photoshop. Заранее оговорюсь, что для более реалистичного эффекта лучше поискать волокнистую текстуру бумаги.

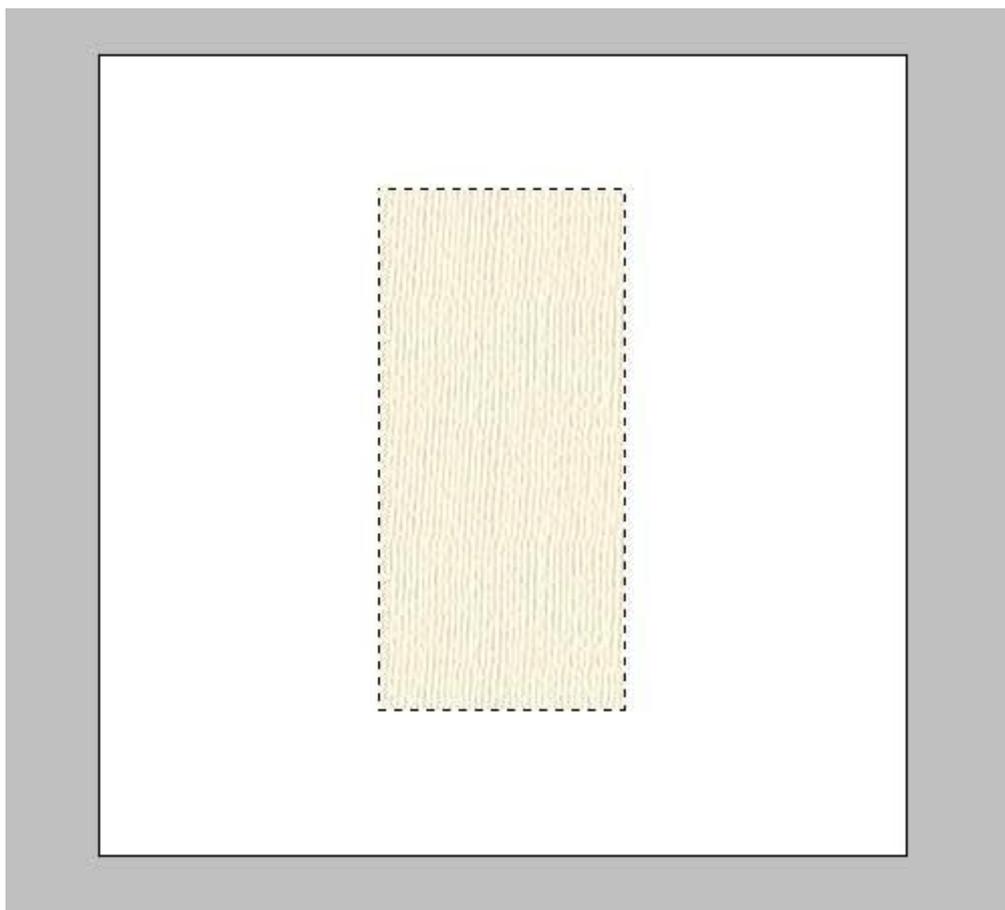
Создадим новый документ с размерами 400x400 пикселей. Добавим новый слой, на котором при помощи прямоугольного выделения (Rectangular Marquee Tool) нарисуем прямоугольник и зальем его из ведерка (Paint Bucket Tool) бледно-желто-оранжевым цветом (#FFF3DC).



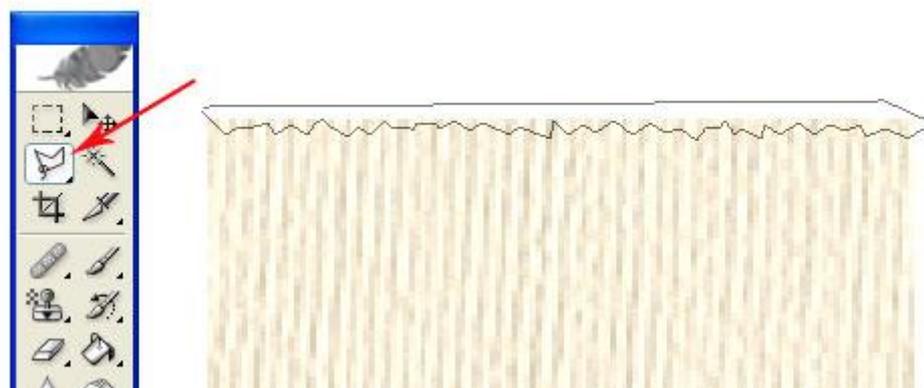
Не снимая выделения, заглянем в раздел Фильтры (Filter). Там найдем вкладку Texture, на которой выберем пункт Texturizer. В окошке Light выбираем направление Left.



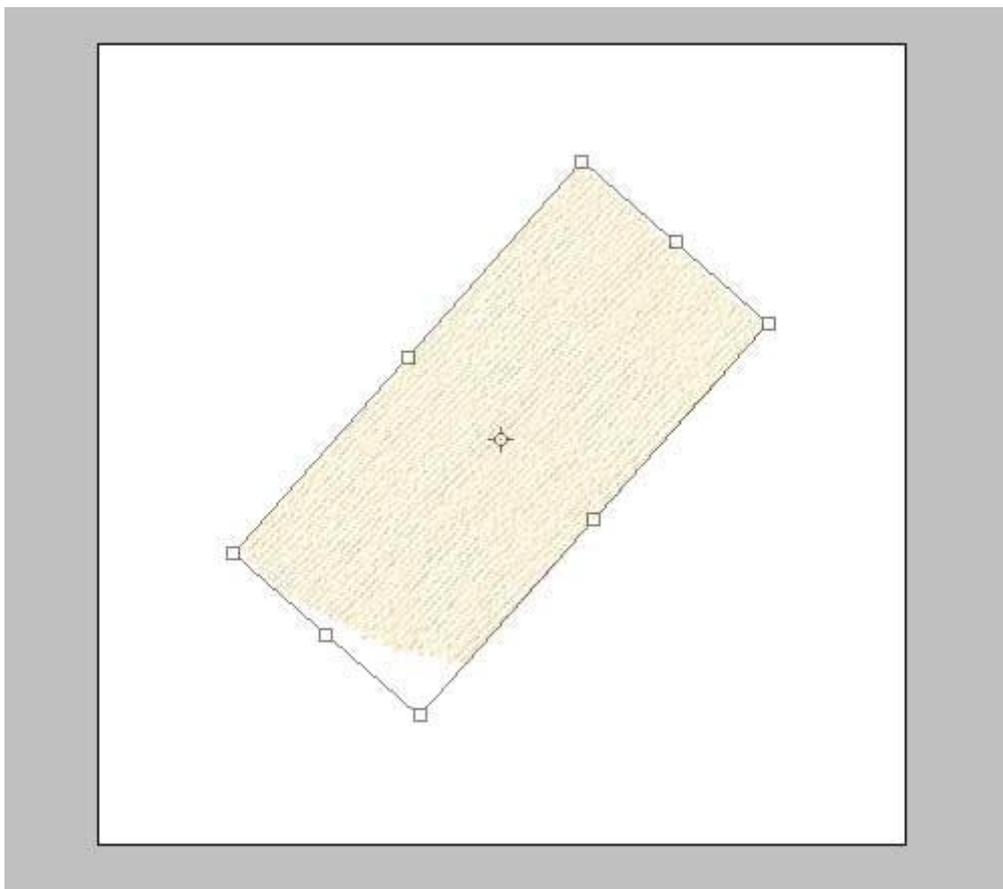
Получим уже что-то похожее на волокна, идущие вдоль полоски скотча.



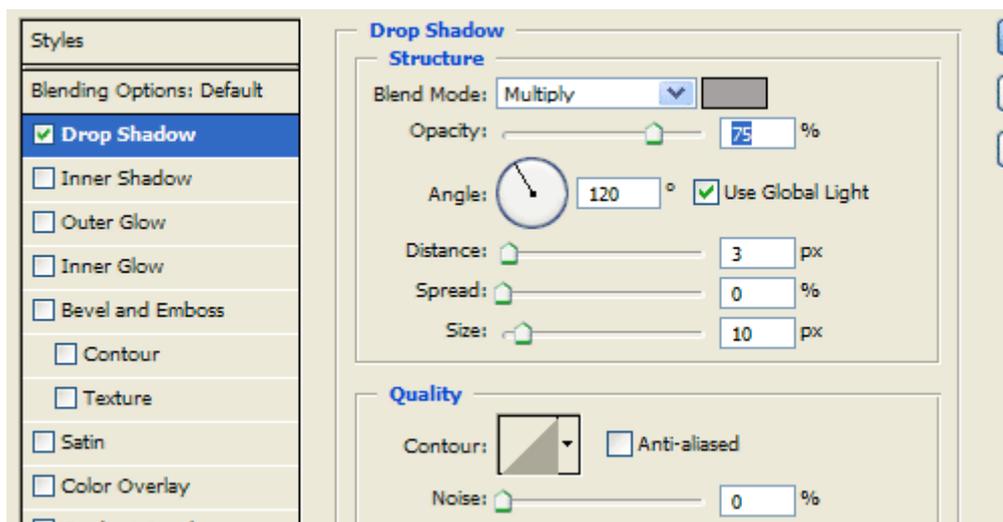
Теперь, чтобы было удобнее работать, увеличим размер изображения до 600%. При помощи инструмента Полигональное Лассо (Polygonal Lasso Tool) будем вырезать зазубрины по краю скотча. Когда замкнули линию выделения, нажимаем на клавишу Delete. Один край готов. Точно так же поступим и с противоположным. Небольшое замечание — бумажный скотч, в отличие от полиэтиленового, отрывается довольно хорошо, поэтому зазубринки не должны быть слишком острыми и кусачими.



Затем включаем инструмент Перемещения (Move Tool), заходим в раздел Редактирования (Edit), далее Transform – Rotate и поворачиваем вправо примерно на 45°



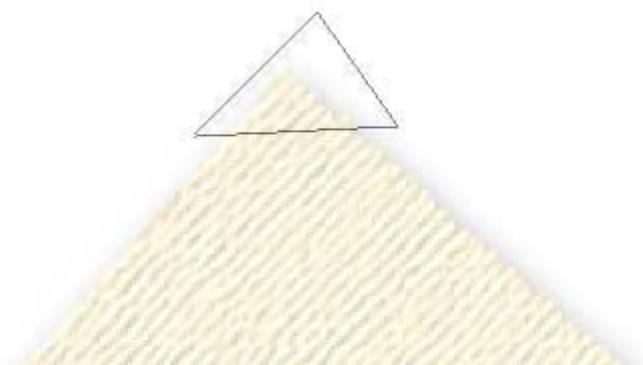
Добавим немного тени, для чего на панели Layers нажмем на иконку с буквой f и в выпавшем меню выберем пункт Drop Shadow



Получим некоторый объем:



Чтобы верхний край не выглядел таким ровным и опрятным, загнем один из уголков скотча. Для чего опять же при помощи Полигонального Лассо (Polygonal Lasso Tool) выделим левый верхний уголок рисунка



Затем наведем на выделенный участок курсор мыши, нажмем правую клавишу и в выпадающем меню выберем пункт Layer via Cut. То есть, вырежем его на отдельный слой.

Теперь снова заходим в раздел Редактирование (Edit), снова Transform. Там поочередно кликаем по пунктам Flip Horizontal, Flip Vertical:



Далее инструментом перемещения (Move Tool) устанавливаем отрезанный уголок на место



На этом, собственно, и все! Получаем вот такую заготовку:



Далее с ней уже можно творить что угодно: слегка поцарапать (используем Резинку), немножечко обуглить (инструмент Burn Tool), отклеить и приподнять уголок и т.д.

Рисуем неоновый эффект

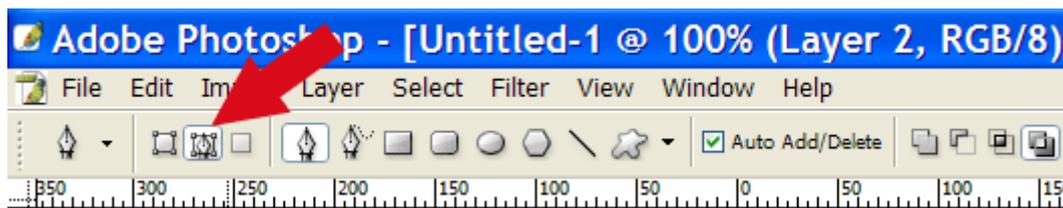


Недавно в одной своей работе мне нужно было изобразить эффект неона. Порывшись в уроках Photoshop, нашла нечто похожее. По-английски такая штука называется Glow Effect. Выглядит очень красиво и кажется сложным для повторения. Но на самом деле все очень просто и доступно. Основной принцип: вначале используется инструмент Перо (Pen Tool), а затем к нему применяется свойство выбранной заранее кисти (Paintbrush Tool). Но обо всем по-порядку.

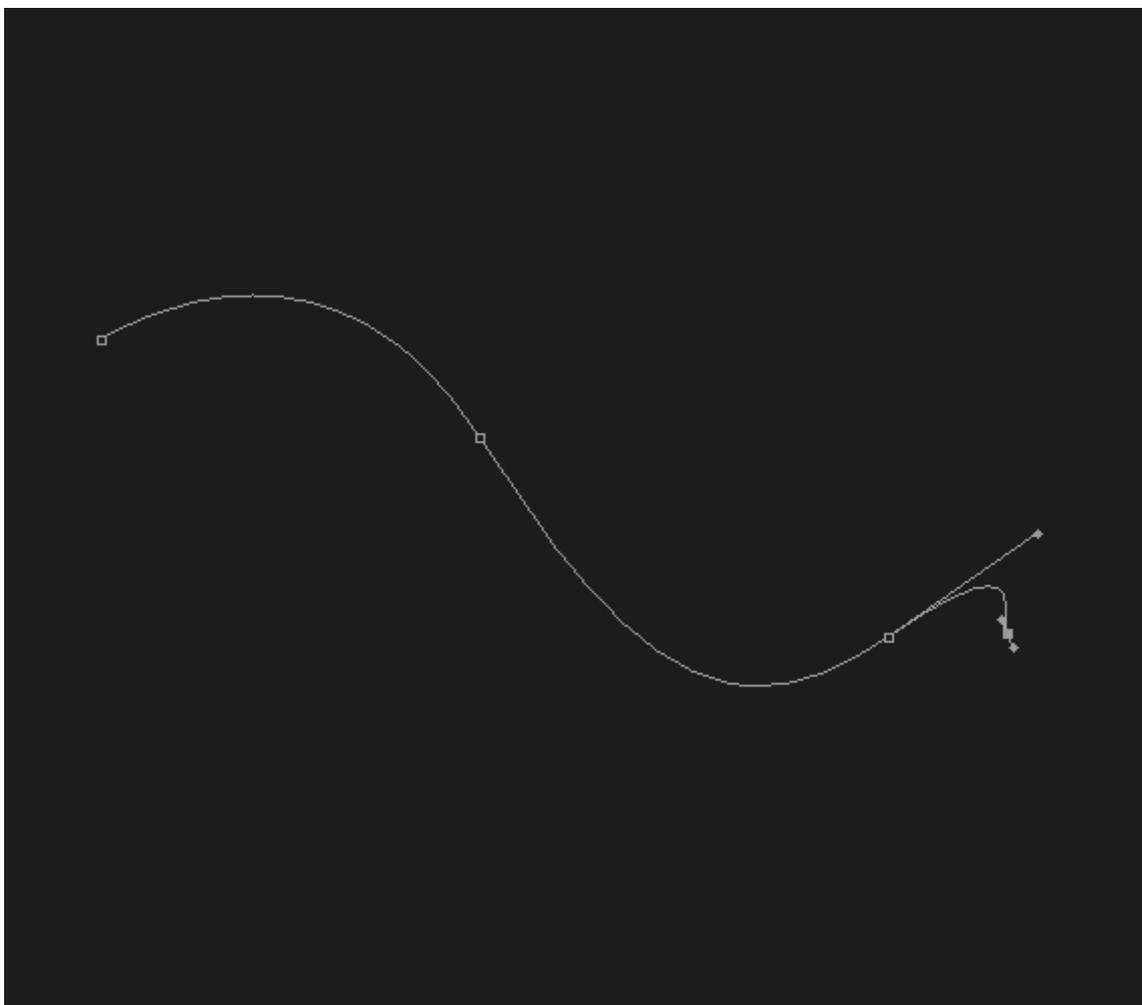
Создадим новый документ и зальем его темным фоном, например #1C1C1C. Все светящиеся эффекты очень красиво и натурально выглядят на черном или слегка подсвеченном черном фоне.



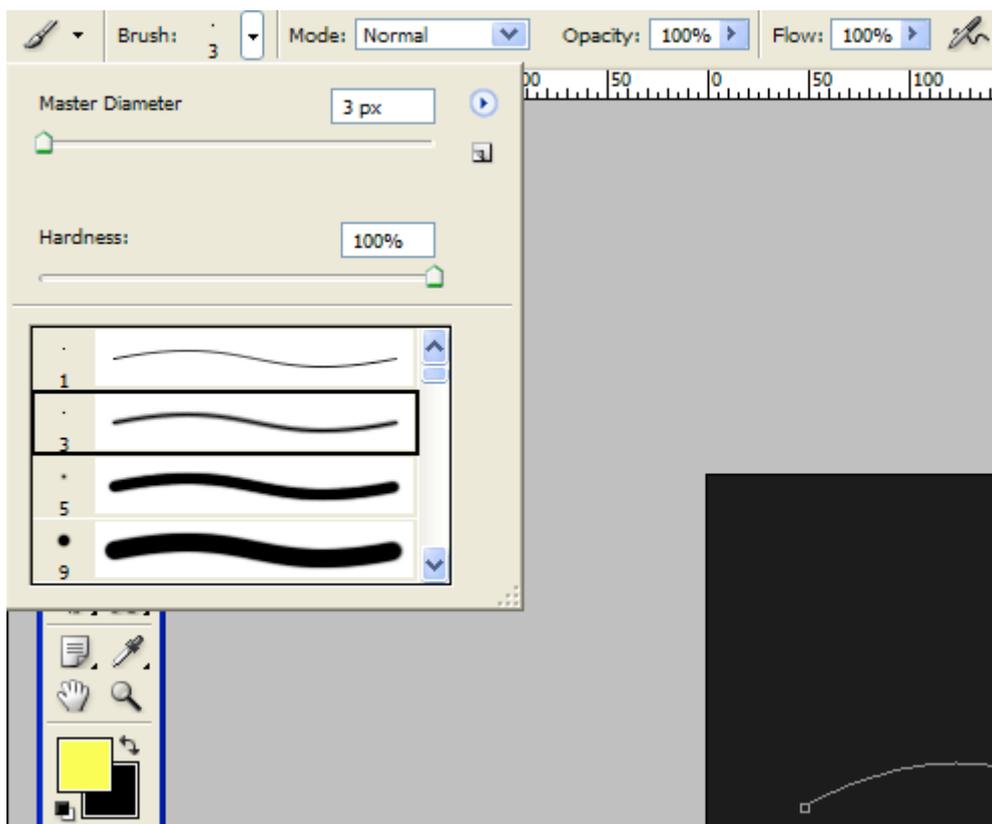
Рисовать мы будем обычную кривую линию, но при этом светящуюся, словно след от пролетевшего сумасшедшего метеора. Включаем инструмент Перо (Pen Tool). При этом в свойствах инструмента должно быть включено Paths.



Рисовать пером не просто, а очень просто. Ставите в том месте, откуда начнется линия первую точку, затем на некотором расстоянии ставите вторую точку и, не отпуская левой клавиши мышки, “тянете линию” в какую-нибудь сторону. В этот момент вы можете, двигая мышкой в разные стороны, изменять кривизну получившегося отрезка. Когда добьетесь нужной кривизны, отпускаете кнопку мыши, ставите следующую точку и действуете точно так же. У меня на рисунке получилось четыре таких точки.



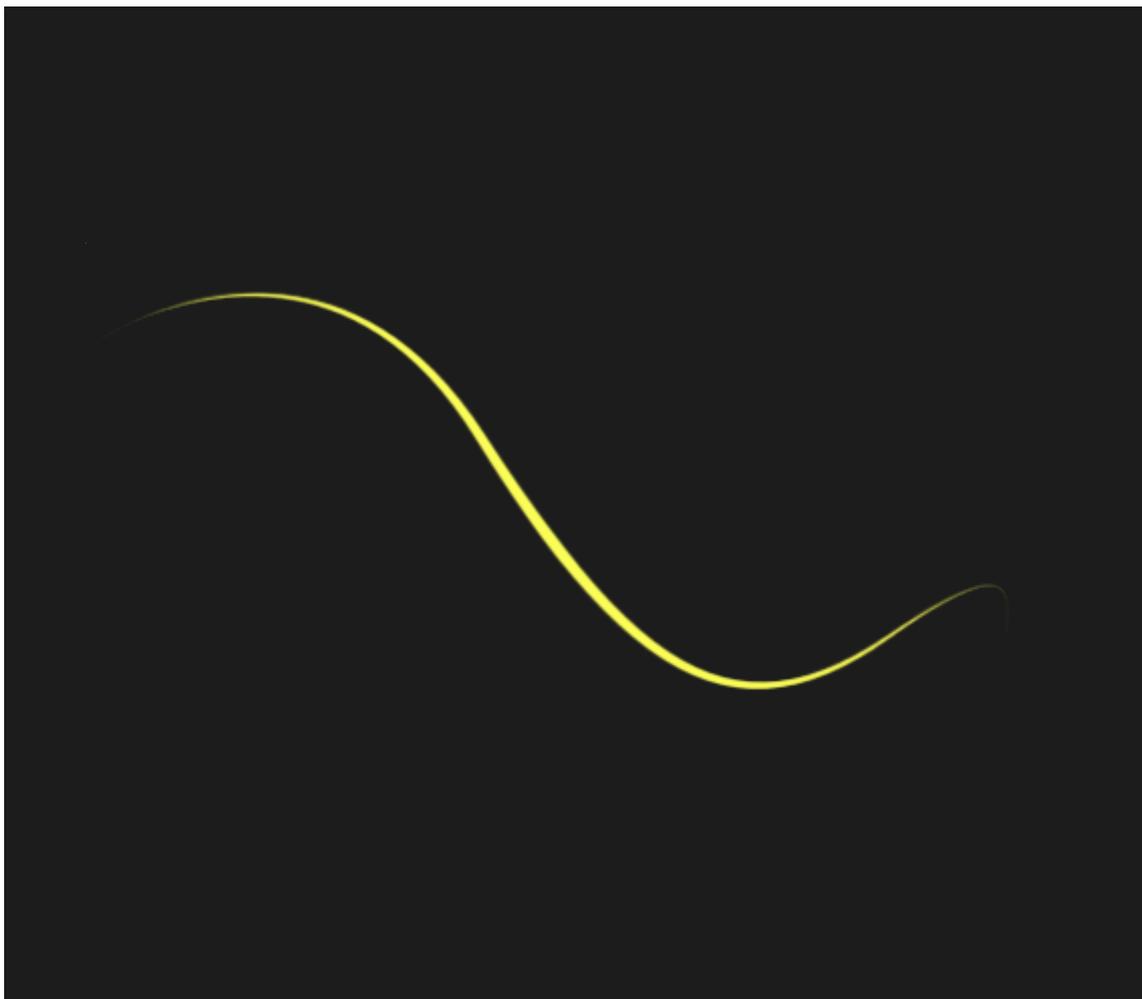
На следующем шаге выбираем инструмент Кисть (Paintbrush Tool). Кисточку возьмем с жесткими краями, но тонкую, в 5 пикселей толщиной. При этом цвет можно выбрать любой, так как потом мы все равно его изменим при помощи эффектов.



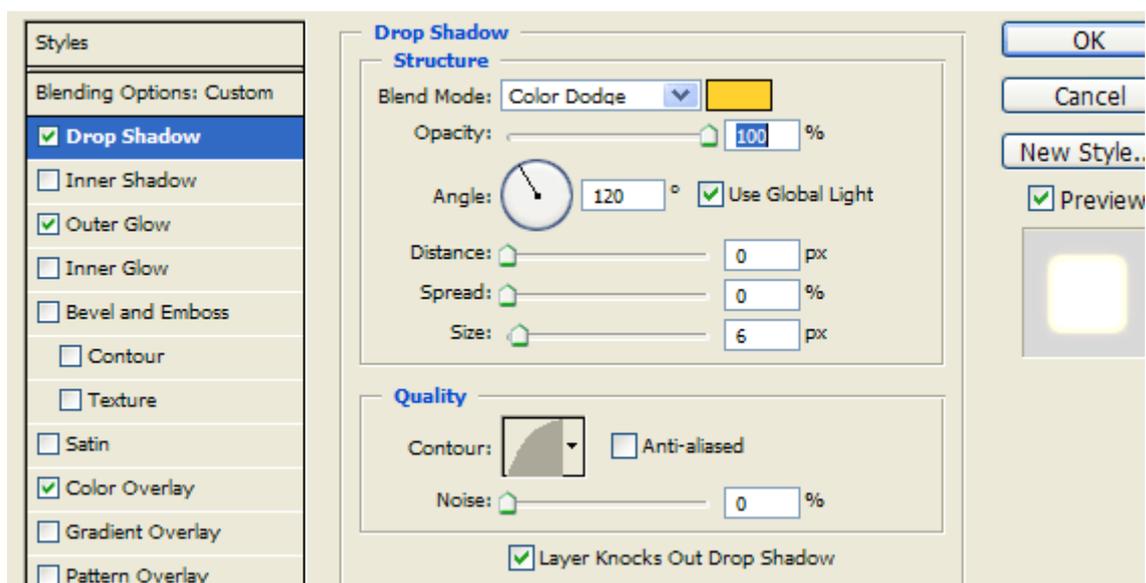
Теперь нужно снова переключиться на инструмент Перо (Pen Tool). Добавим новый слой. Затем кликаем правой клавишей мышки по нашей линии и в выпадающем меню выбираем пункт Stroke Path.

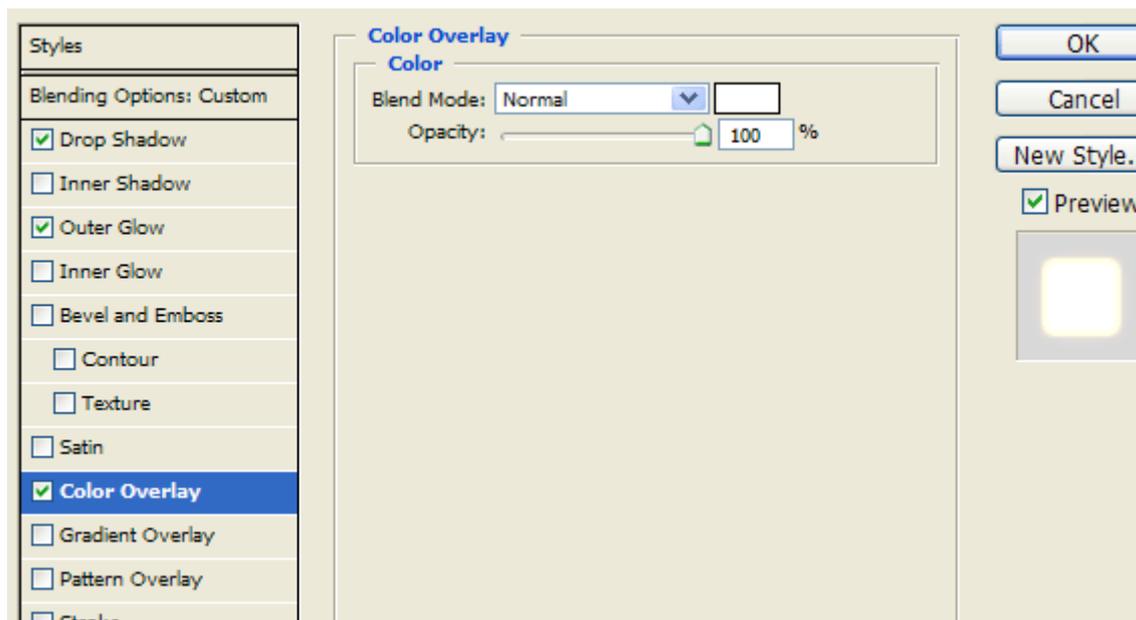
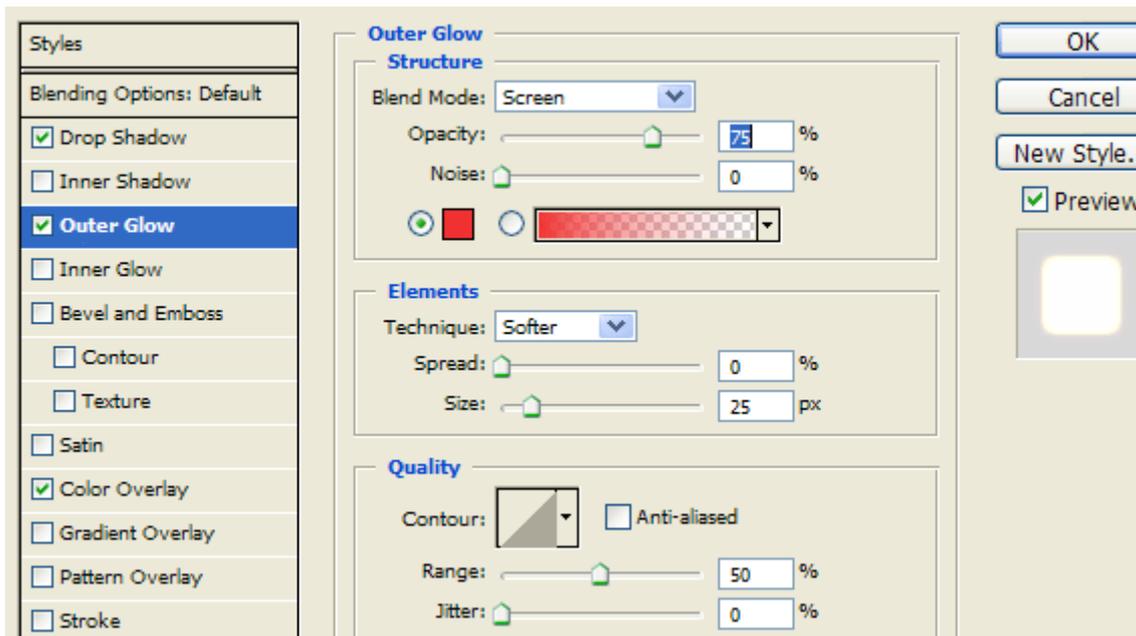
Появится диалоговое окно с соответствующим названием. В окне уже будет по-умолчанию выбран инструмент Кисть. Обязательно ставим галочку у Simulate Pressure для того, чтобы края нашей линии истончались “из пустоты в пустоту”.

А теперь снова кликаем правой клавишей мышки на любом участке линии и в выпадающем меню выбираем пункт Delete Path. Получаем вот такую симпатичную загогулину:

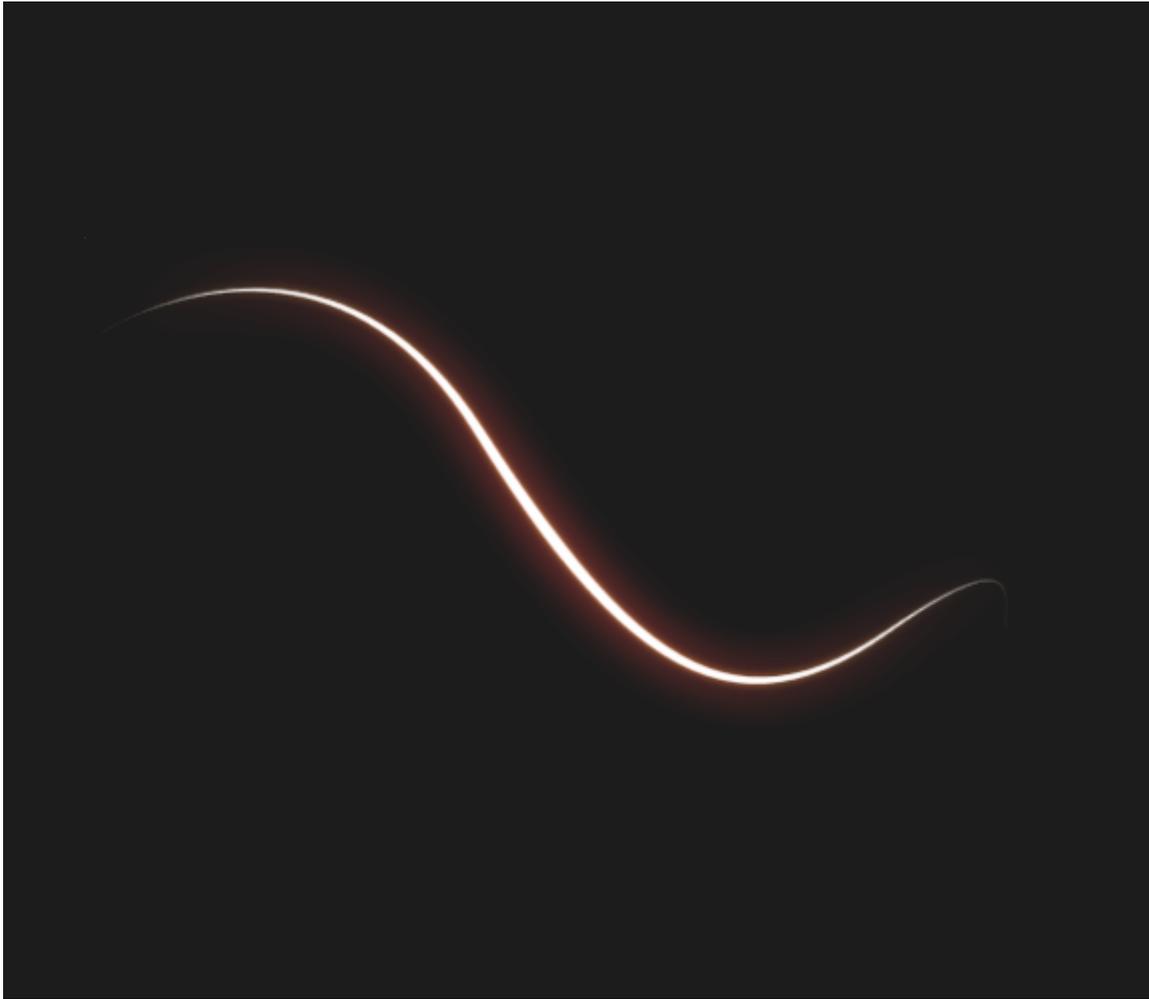


Яркий зигзаг на темном фоне уже кажется светящимся. Усилим этот эффект и добавим капельку гламура. Кликнем по иконке Add a layer style и последовательно добавим следующие эффекты:

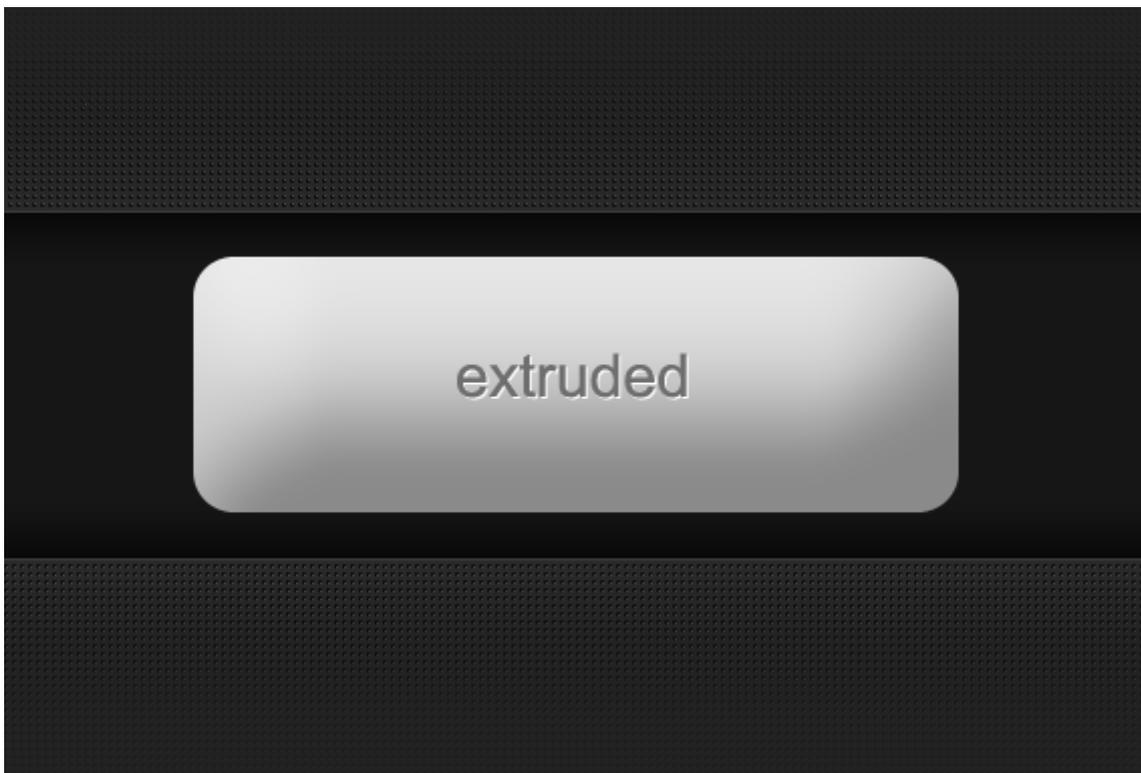




Последний из примененных эффектов Color Overlay делает зигзаг “раскаленным” добела. Именно по этой причине мы при выборе кисточки использовали первый попавшийся цвет. На выходе получаем вот такой красивый эффект:



Вдавленный текст



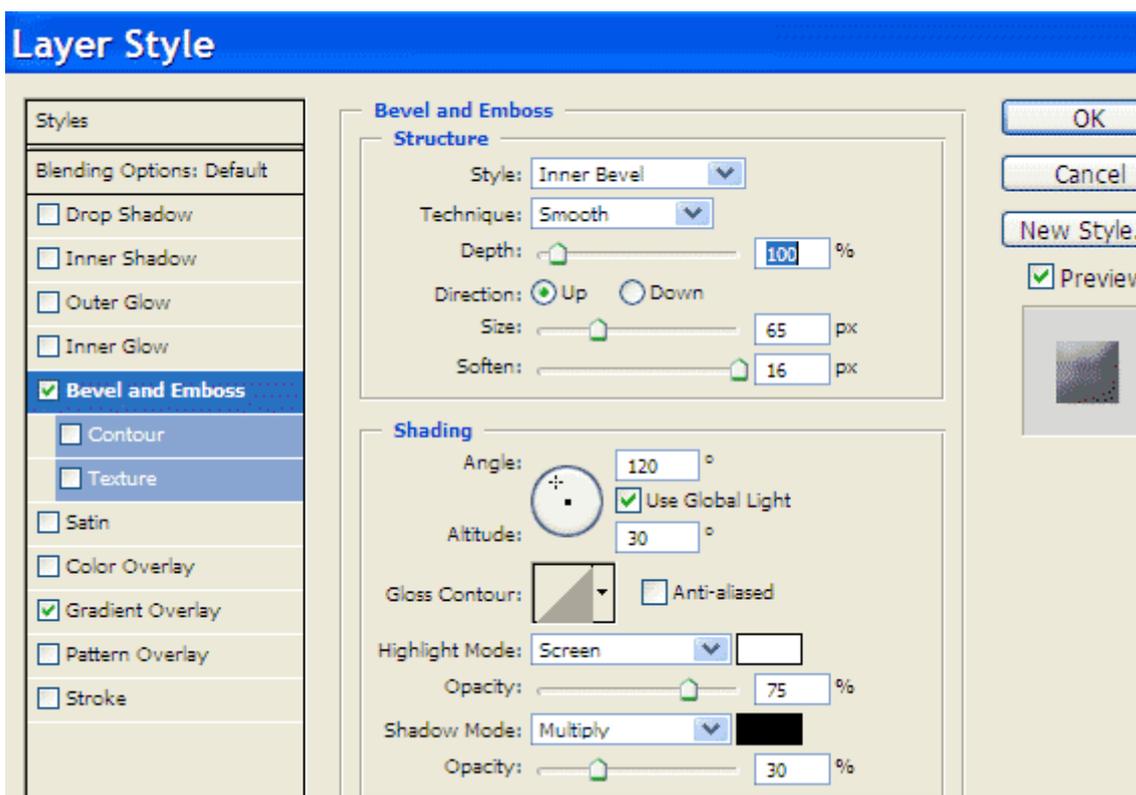
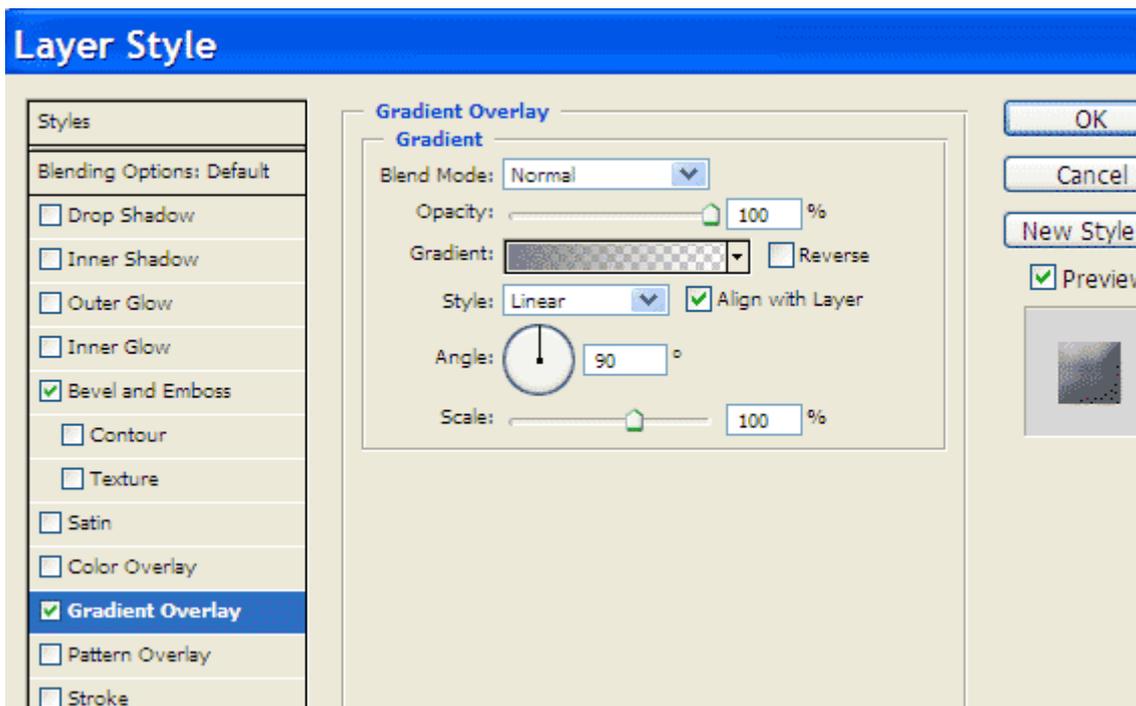
Очень часто на сайтах можно увидеть кнопки с текстом, словно бы вдавленным внутрь. Такой своеобразный оттиск. Есть масса способов повторить этот эффект в Photoshop, используя различные стили, тени и свечения. Но я нашла самый простой способ добиться такого же эффекта.

Принцип его прост и, вместе с тем, изящен: шрифт просто дублируется на нижележащий слой и затем сдвигается на 1 пиксель вниз и на 1 пиксель вправо. При этом цвет шрифта на этом слое меняется на белый или просто светлый различных оттенков. Получается блик, который и создает эффект оттиска.

Для начала при помощи инструмента Rounded Rectangle Tool создадим тело кнопки светло-серого цвета:



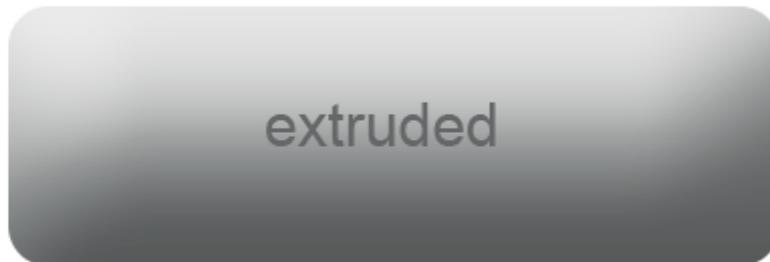
Затем последовательно применим к ней парочку стилей:



Получилась выпуклая кнопка:



На новом слое темно-серым цветом печатаем какое-нибудь слово:

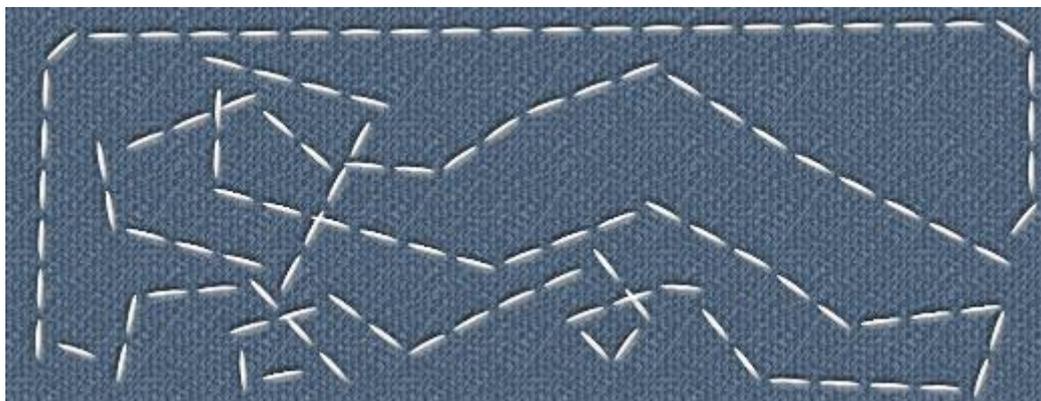


Дублируем слой с текстом. Затем переключаемся на нижележащий слой с текстом, меняем его цвет на белый и при помощи кнопок-стрелок сдвигаем текст на 1 пиксель вниз и на 1 пиксель вправо:



Вот так вот легко и просто. Применять эффект можно не только для кнопок или заголовков. Очень привлекательно выглядит также просто текст абзаца. А чтобы немного сгладить эффект, можно у нижележащего слоя увеличить прозрачность.

Рисуем швейную строчку

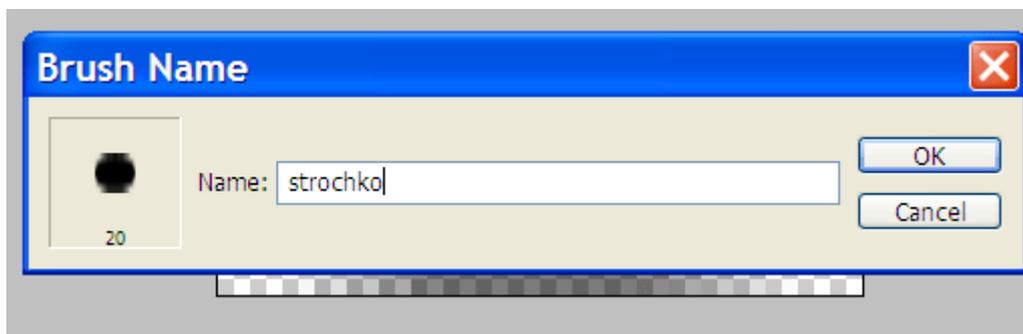


В уроке по рисованию ярлыка мы уже рисовали нитку. Используя почти что тот же самый способ, нарисуем теперь швейную строчку. Этот элемент тоже довольно успешно применяется в современном веб-дизайне.

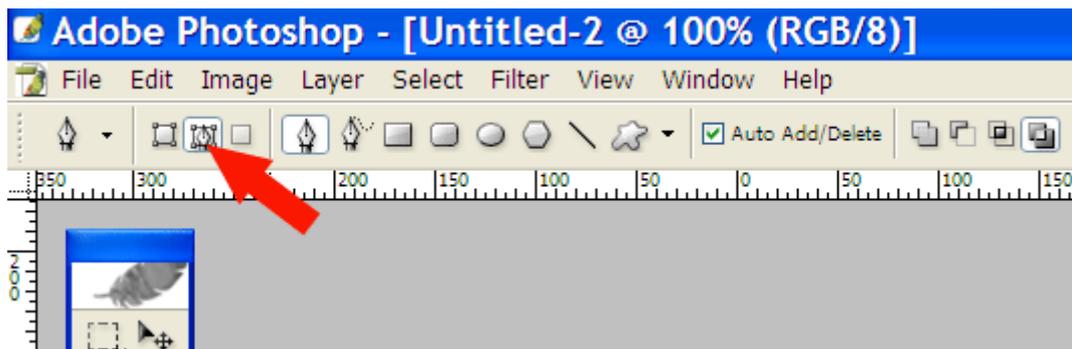
Для начала создадим подходящую кисть. Стежок швейной строчки имеет в общих чертах вид вытянутого эллипса. Такой и нарисуем. Размер документа, скажем, 20x5 пикселей с прозрачным фоном. На нем при помощи инструмента Rounded Ellipse Tool (Эллипс) нарисуем вот такую заготовку (увеличено):



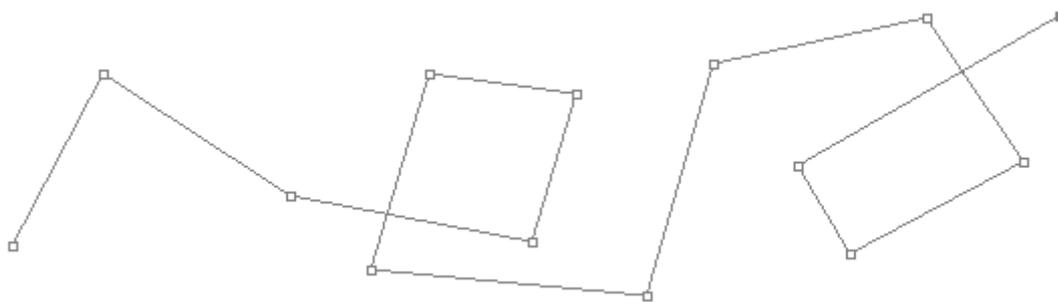
Затем выполняем Layer – Rasterize – Shape. Далее заходим в закладку Edit, находим пункт Define Brush Preset, кликаем по нему и в появившемся окошке задаем имя новой кисточке:



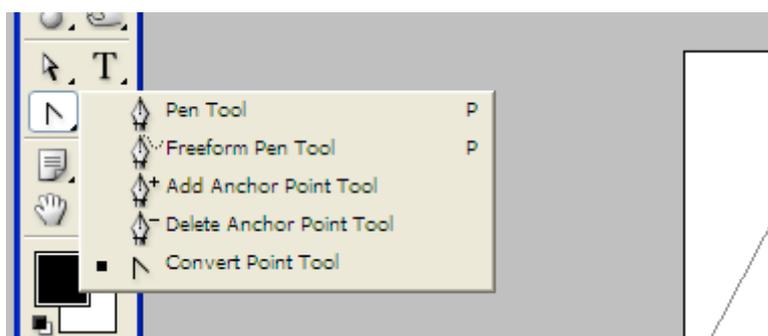
Окей! Кисточка готова. Теперь создадим новый документ размерами поболее. Пусть будет 570x200. Строчку будем рисовать фигурную, а не просто по периметру. Для этого выбираем инструмент Pen Tool (Перо). В его свойствах должно быть включено Paths.



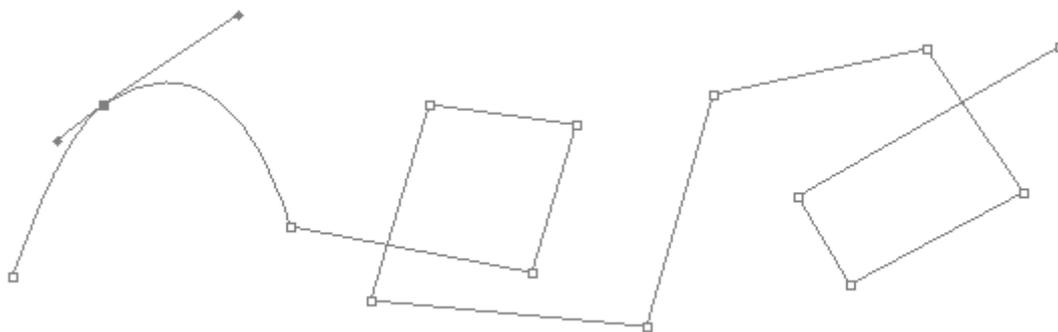
Пером рисуем произвольную кривую линию. Есть разные способы управления данным инструментом. Можно поставить первую точку (якорь), затем вторую и, не отпуская левую клавишу мышки, “тянуть” линию, придавая отрезку, соединяющему две точки, нужный изгиб. Но сразу угадать и поймать нужную кривизну удастся далеко не сразу. Я предлагаю способ гораздо проще: на заморачиваться сразу нужными изгибами, а просто набросать точек в узловых местах. Что значит — узловое место? Да просто место перегиба. То есть, там, где кривая меняет направление, и нужно поставить точку (якорь). Вот что у меня вышло:



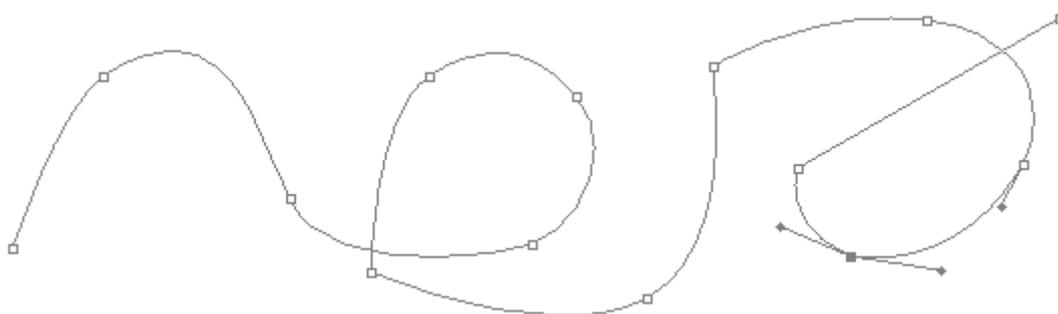
Переключимся на инструмент Convert Point Tool (находится там же, где и Перо)



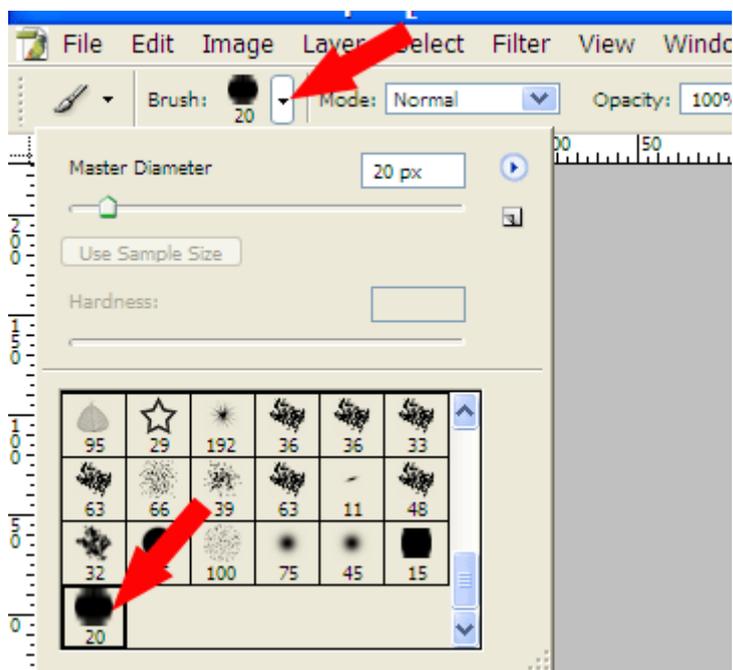
Теперь достаточно кликнуть по любой якорной точке нашей кривой и потянуть в любую сторону, чтобы у этой точки появилось два “усика” — направляющие линии, при помощи которых можно отрезкам кривой справа и слева от данной точки придать нужный изгиб.



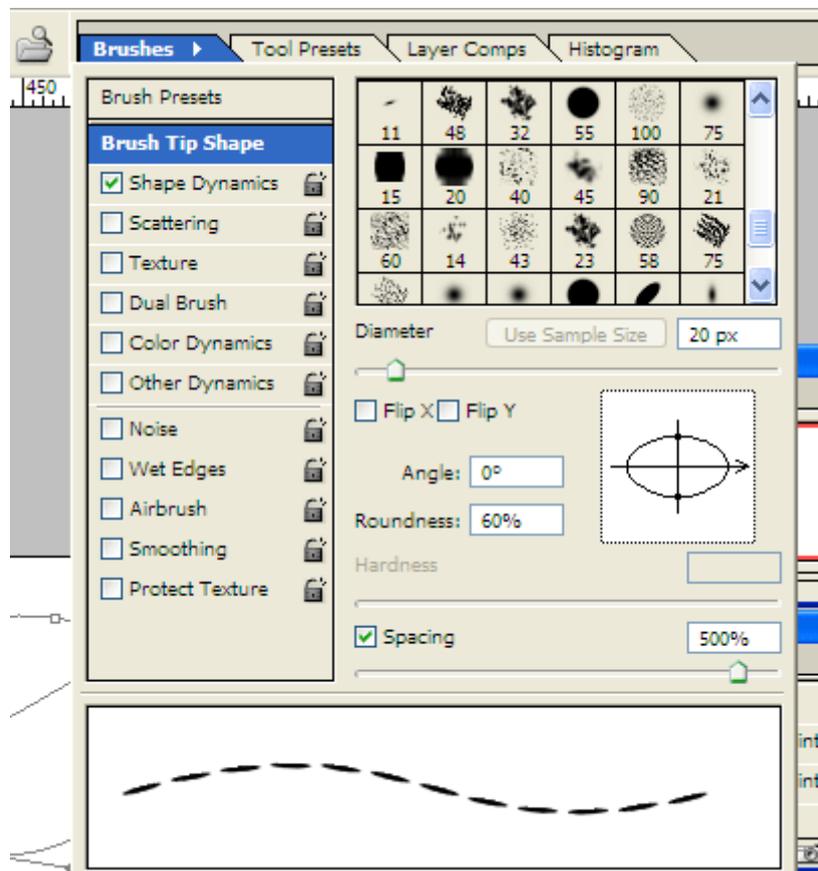
Таким способом сделаем красиво-плавно-изогнутой всю нашу будущую строчку.



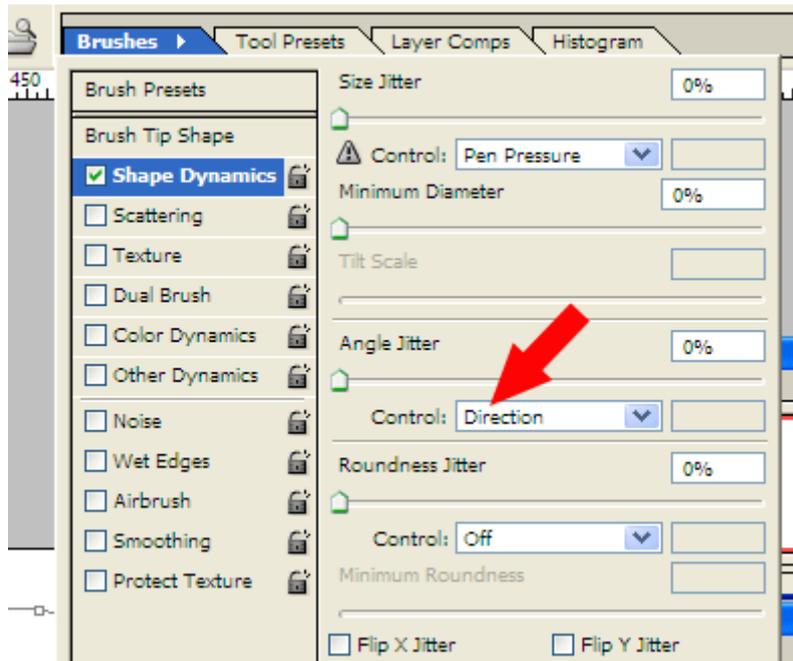
Теперь включим инструмент Brush Tool (Кисть). В свойствах кликнем на стрелку выпадающего списка и в нем, в самом низу, найдем нашу созданную кисть.



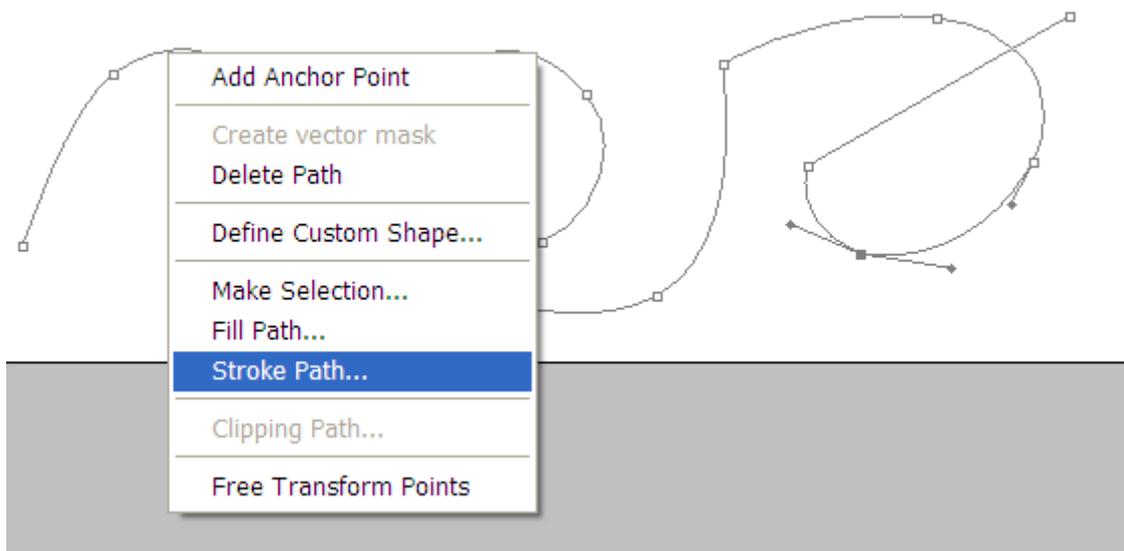
Затем смотрим в правую верхнюю сторону экрана и находим там вкладку для кардинальных настроек кистей, которая так и называется Brushes. Там нужно выполнить следующие настройки:



Там же нужно обязательно во вкладке Shape Dynamics найти пункт Angle Jitter и в выпадающем меню Control выбрать направление Direction. Иначе наша кисть будет идти не стежком, а станет обрисовывать кривую обычными горизонтальными черточками, что на швейную строчку мало похоже.



Теперь снова переключаемся на инструмент Перо. Подводим его к любому участку кривой (кроме самих якорных точек), кликаем правой кнопкой мыши и в выпадающем меню выбираем пункт Stroke Path:



Появится окошко с уже выбранной ранее кисточкой. Жмем окей и получаем наложение стежков на кривую:

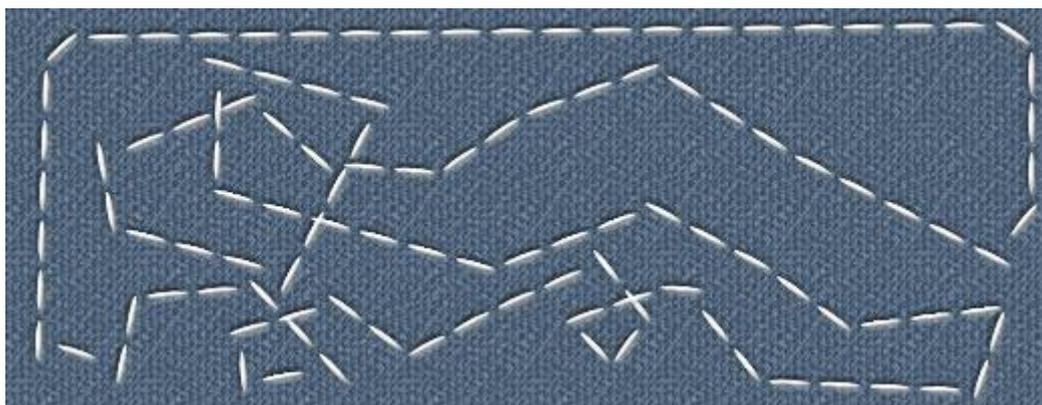


Теперь нужно повторить фокус с Пером. Точно так же подводим его к любому месту кривой, кликаем правой кнопкой и в выпадающем меню выбираем пункт... нет, не Stroke Path, а наоборот, удалим кривую — Delete Path.

Получаем симпатичный стежок:



Чтобы стежок выглядел более естественно, стоит поэкспериментировать с добавлением эффектов слоя, таких как Выдавливание, Тень и др.



Рисуем оттиск в стиле гранж



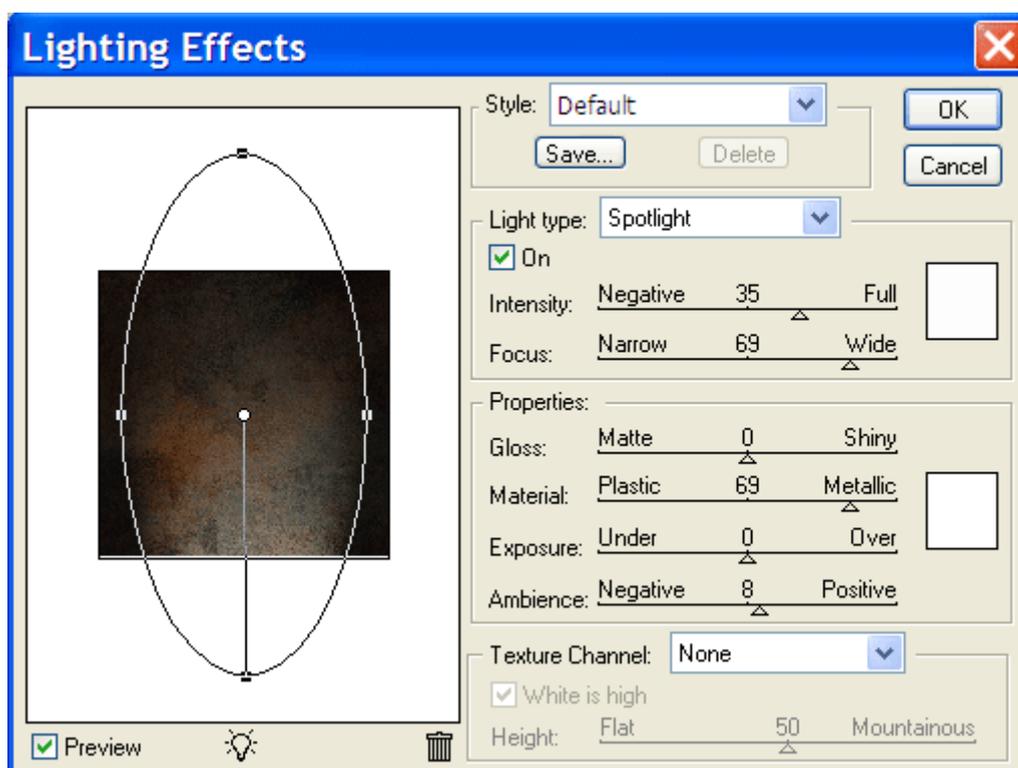
Идея данного урока принадлежит 10steps.sg. Я лишь приспособила его для своих целей и перевела на русский. В оригинальном уроке используется текстура дерева, но мы возьмем старую ржавую пластину и отпечатаем на нем увесистый такой оттиск. Любители гранжа, подползайте ближе :)

Для начала скачаем какую-нибудь хорошую ржавую текстуру. Где качать — не вопрос. Гугль в помощь. Этого добра сейчас в сети просто море. Я нашла текстурку в своих бездонных запасничках, поэтому где скачала уже и не припомню.

Итак! Открываем Photoshop, создаем новый документ 570x400 пикселей и поверх него копируем и вставляем нашу картинку со ржавой пластиной.



Получилось слишком жизнерадостно. Добавим трагизма: Filter – Render – Lighting Effects. В настройках этого замечательного эффекта зададим следующие параметры:

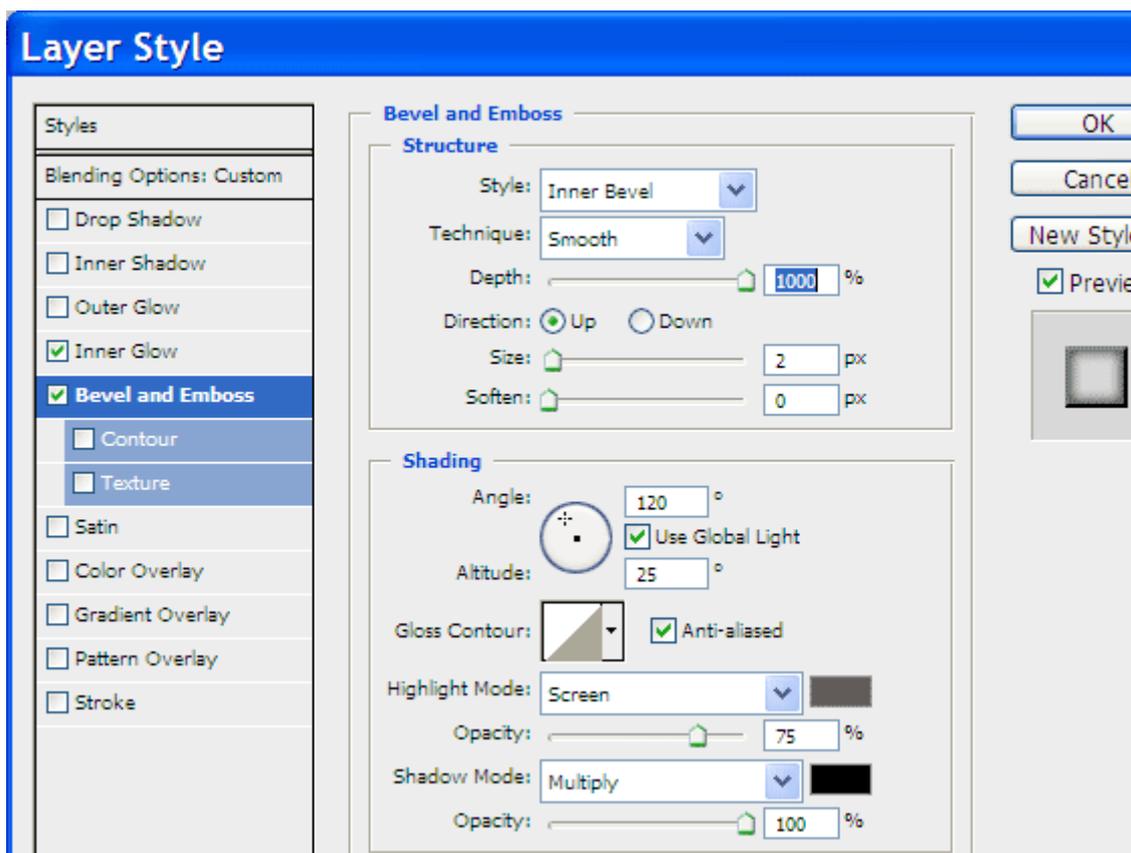


Тут ничего сложного нет. Хватаем мышкой любой из якорей овала и тащим в нужную нам сторону. Я сделала затенение сверху и по бокам. Получилось, будто картина немного подсвечена снизу.

Затем создаем новый слой и на нем хорошим крупным шрифтом печатаем наш текст. У меня здесь выбран шрифт Stencil Std. Таким обычно маркируют контейнеры и прочие крупные коробки. Цвет шрифта может быть любым. Все равно мы потом сведем заполнение (fill) к нулю.



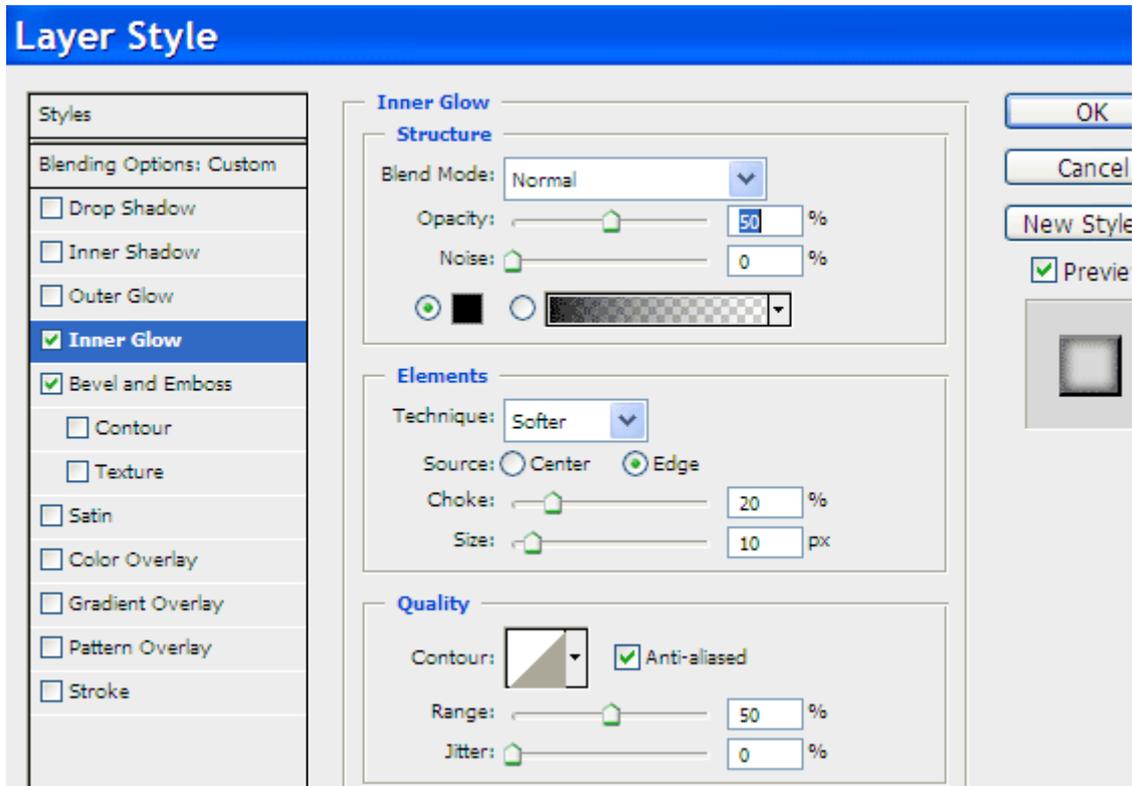
На вкладке Слоев (Layers) сбоку кликаем по значку fx и в выпадающем меню выбираем пункт Bevel and Emboss. В настройках этого эффекта зададим следующие настройки:



Теперь у слоя со шрифтом уберем заполнение (Fill) со 100% до нуля. Уже получилось что-то вроде оттиска. Но пока вид у него не достаточно убедительный. Слово гравёр нанес лишь первые насечки:



Добавим чуточку теней. Для этого снова кликаем по значку fx на вкладке со слоями и в выпавшем меню выберем пункт Inner Glow. Здесь нужно установить такие значения:



Получаем вот такой вот оттиск:



Уже значительно лучше! Но мы пойдем дальше. Пусть наш оттиск будет по-настоящему брутальным. Оставаясь на слое со шрифтом, зажимаем клавишу Ctrl и одновременно кликаем левой клавишей мышки по иконке слоя. Побегут белые муравьи, означающие, что текст выделен.



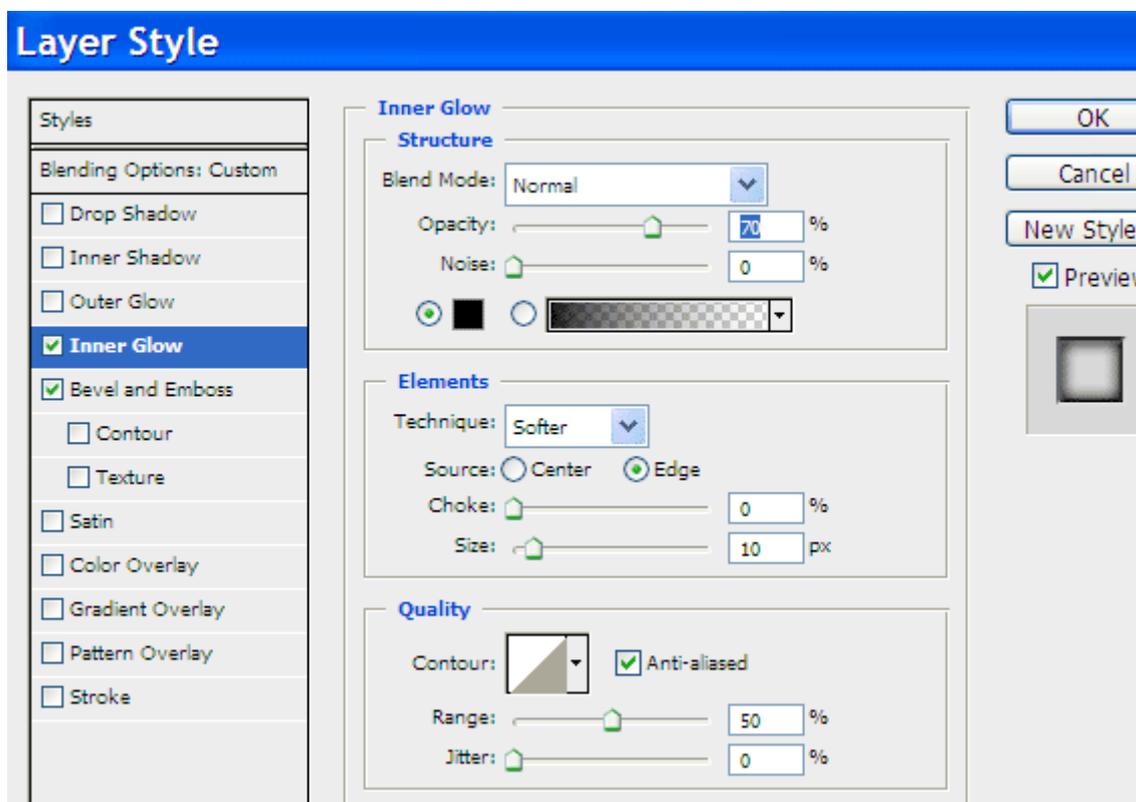
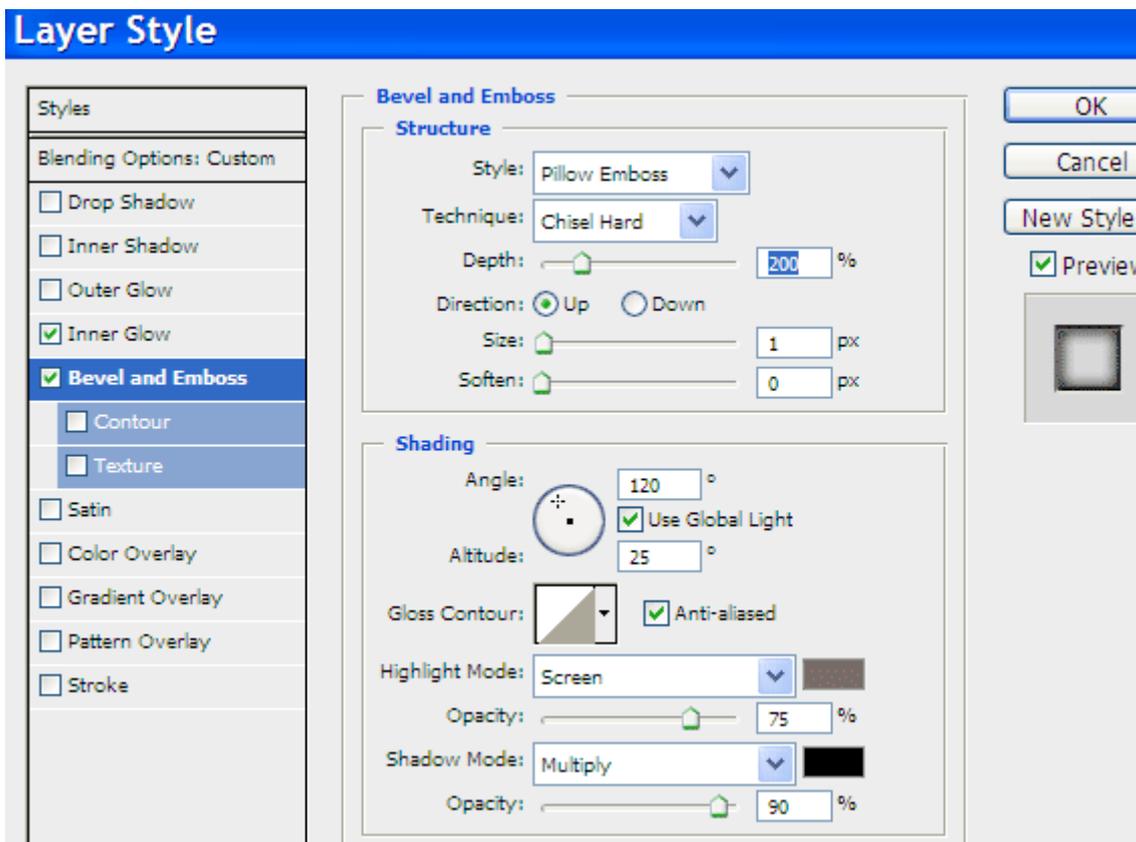
Теперь нам нужно несколько “раздвинуть” выделение. Для этого заходим в меню: Select – Modify – Expand и в появившемся окошке задаем значение 10. Получаем уже вот такое выделение:



Создаем новый слой. На нем мы выделение заливаем любым цветом:



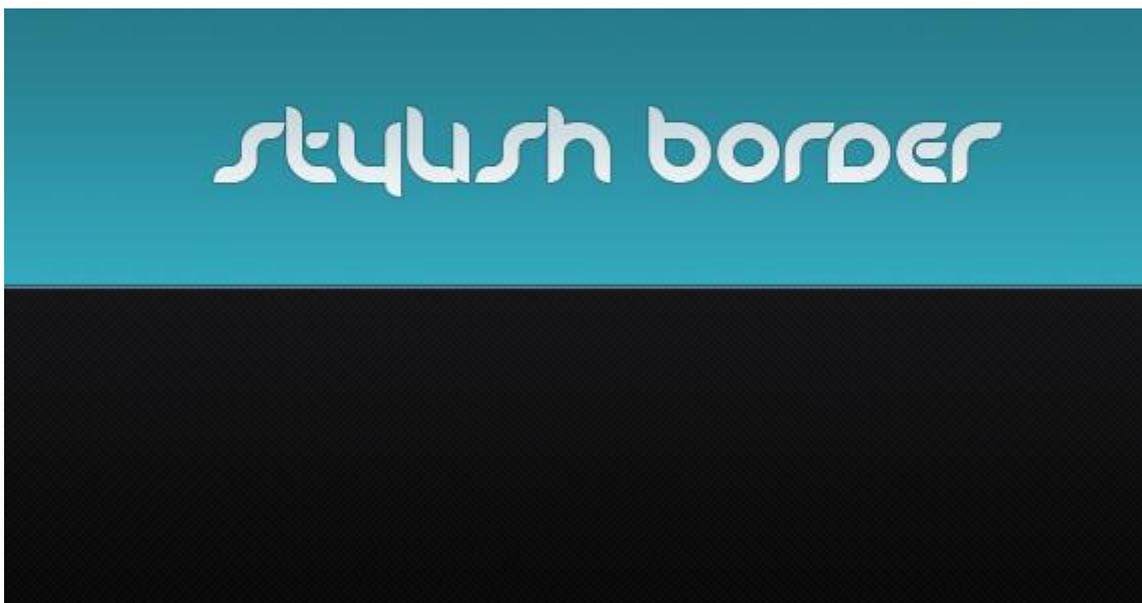
Затем последовательно идем уже знакомым путем на панельку со слоями и, кликнув по иконке fx, добавляем такие эффекты:



У этого слоя также заполнение сводим к 0. Снимаем выделение (Ctrl+D). Получаем результат!



Как создать стильную границу между блоками



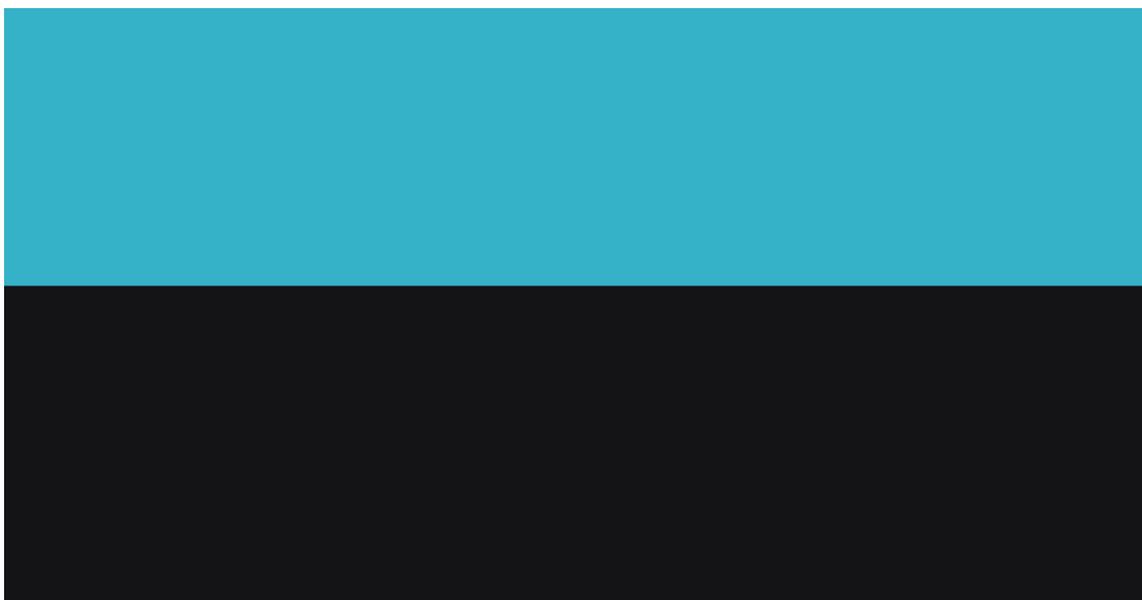
В современных Premium темах Вордпресс, да и просто в стильных и свежих дизайнах часто применяется очень интересный эффект границы двух блоков. Например, шапки и верхнего горизонтального меню. Простое использование контрастных фонов смотрится неинтересно и слишком упрощенно. Но если границе задать некое подобие тени и блика, то картинка разительно меняется.

Достигается подобный эффект добавлением вдоль граничащих блоков двух тонких, всего в 1 пиксель, полосок. Верхняя имеет более темный тон, чем фон блока, а нижняя наоборот — более светлый.

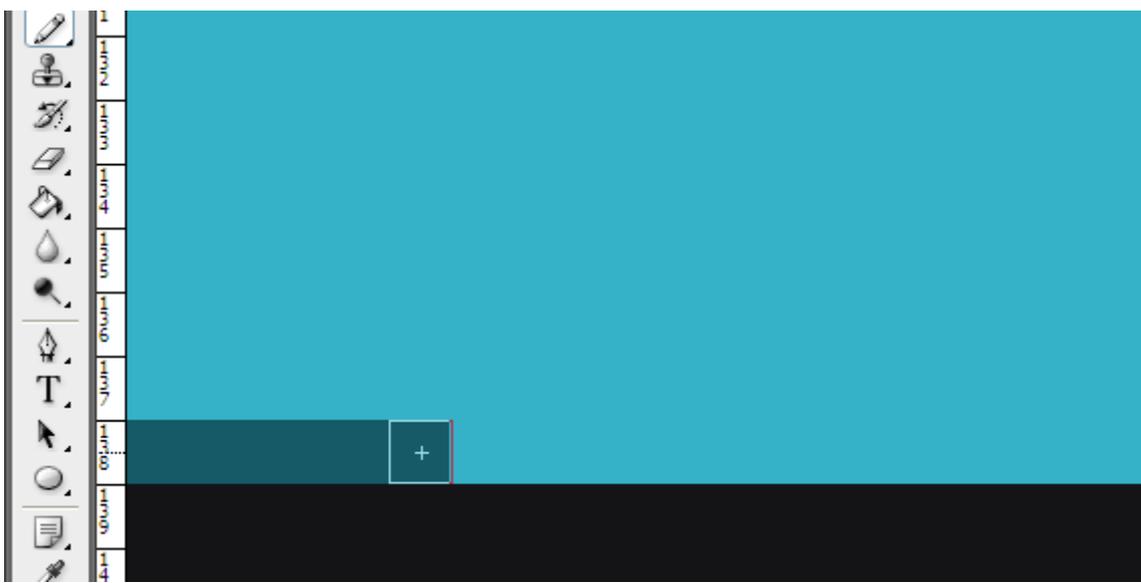
Для начала создадим в Фотошоп новый документ и зальем его каким-нибудь темным тоном. Например, #141417.



Создадим новый слой, на котором выделим при помощи инструмента Rectangular Marquee Tool прямоугольник в верхней части и зальем его цветом #35b2c8.



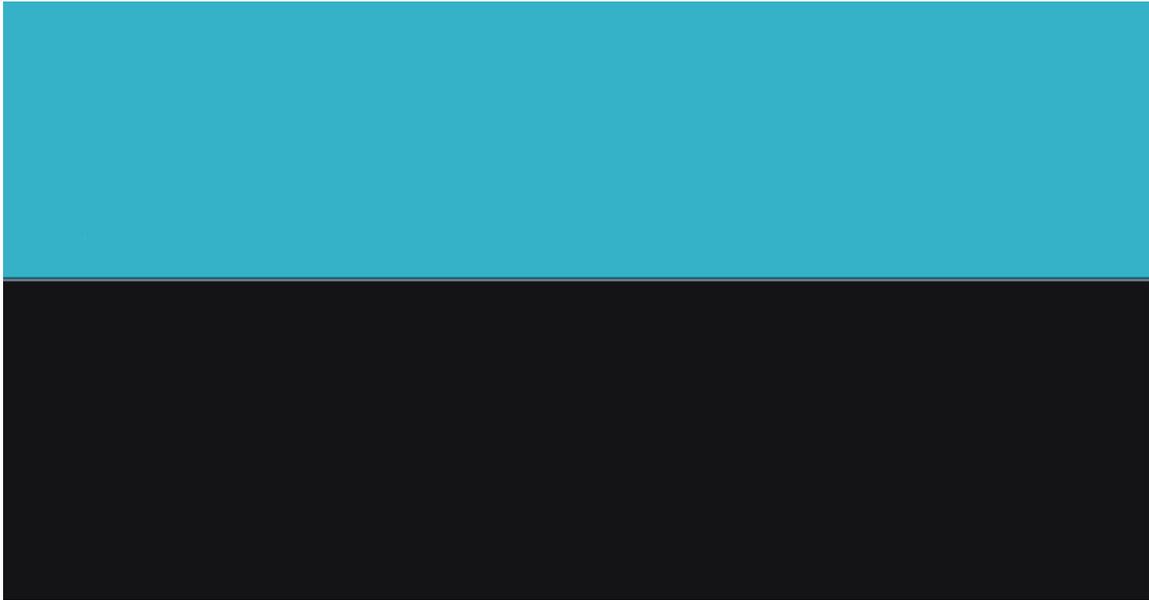
Снимаем выделение (Ctrl+D), создаем новый слой. Теперь нужно увеличить масштаб изображения до максимума, чтобы можно было точно попасть инструментом Pencil Tool (карандаш) величиной в 1 пиксел в нужную точку. Цвет карандаша возьмем #155a66. Это будет граница у верхнего блока. Чтобы уверенно провести линию вдоль всей границы, нужно зажать клавишу Shift. Тогда как бы не дрогнула у вас рука, карандаш ни за что не сойдет с курса.



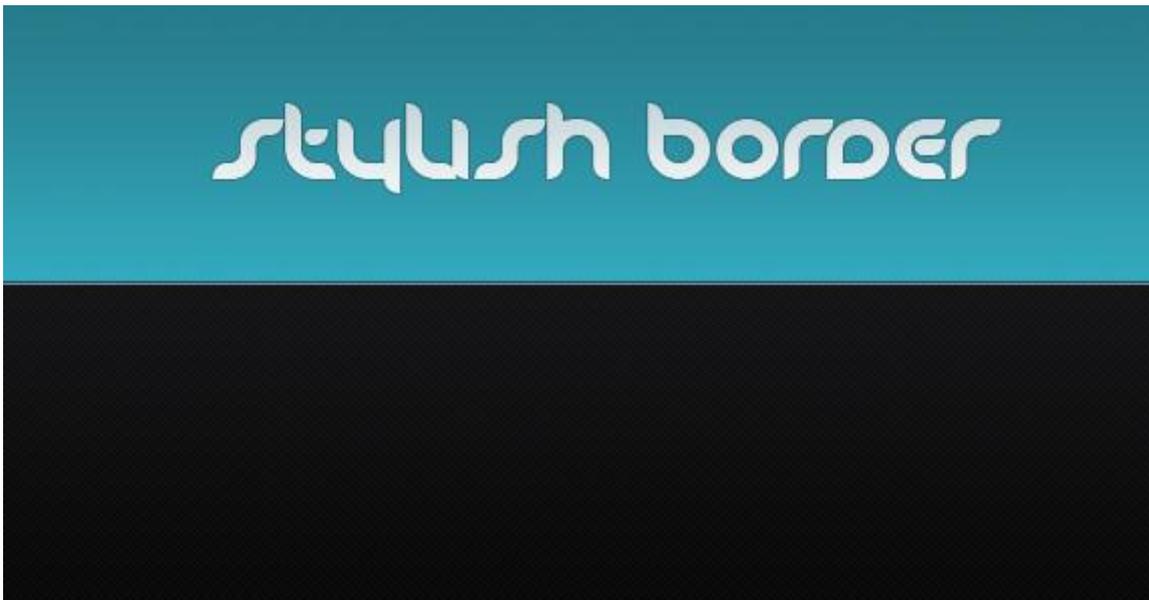
Затем выбираем цвет карандаша для нижнего блока. Напомню, что он у нас нужен для отображения блика. Поэтому должен быть светлее фона. Возьмем, к примеру, #858598. И рисуем на этом же слое вторую линию.



В результате получаем четкую и красивую границу.



Усилить эффект можно за счет применения градиентов для фонов. Например, вот так:



Рисуем иконку для Twitter



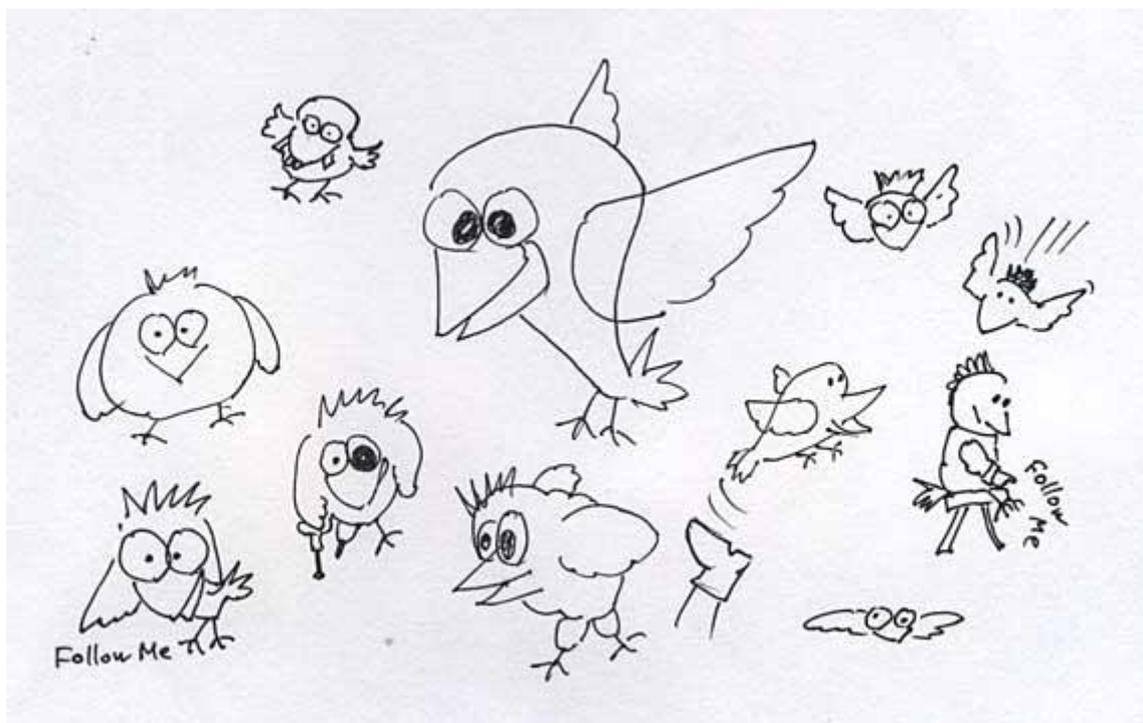
Вы еще не в Twitter-е? Тогда мы идем к вам! :) Разузнать подробнее, для чего и зачем нужен этот замечательный сервис микро-блогов, можно [здесь](#).

А тем, кто уже в теме, предлагаю попробовать нарисовать для собственного блога прикольную картинку твишки-птички. Это полезно как в плане совершенствования навыков владения инструментом Перо (Pen Tool) в программе Photoshop, так и в деле придания своему блогу неповторимой черточки.

Приступим!

Прежде всего, следует хотя бы в общих чертах набросать рисунок на обычном листке бумаги. Чтобы было от чего отталкиваться. Особыми художественными талантами при этом обладать вовсе не обязательно. Лучше нарисовать несколько различных образов, чтобы было из чего выбрать.

У меня получилась вот такая стайка:

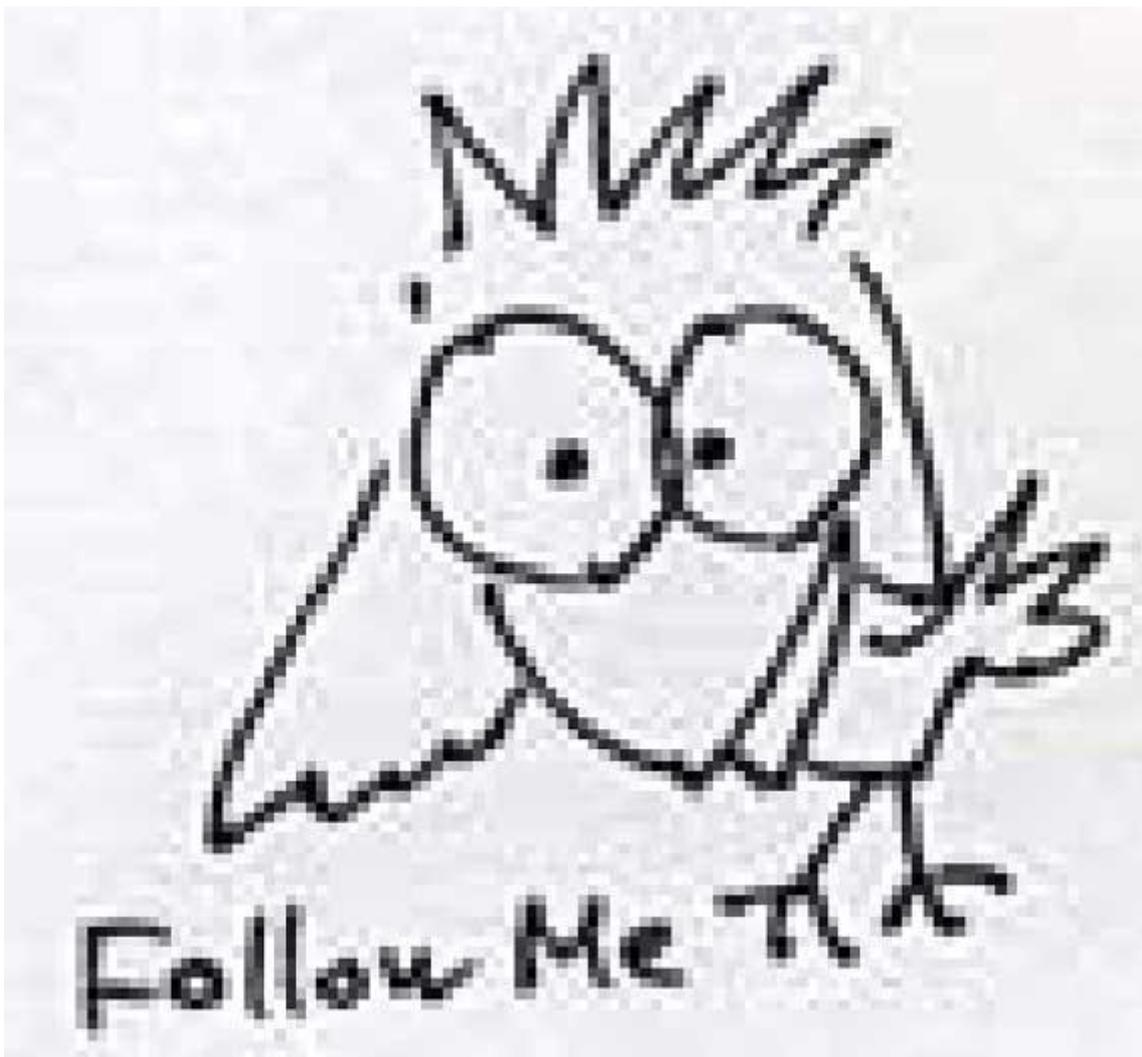


Теперь откроем Photoshop и создадим новый документ с белым фоном. Почему не с прозрачным? Ведь иконку в конечном итоге желательно получить именно с прозрачным фоном, чтобы можно было прилепить куда угодно. Просто мне удобнее рисовать на белом фоне. Так лучше видно. А слой с фоном в конце работы можно просто выключить и сохранить рисунок в формате png.

Чтобы было удобнее работать, я просто отсканировала свой рисунок, открыла его в Photoshop и вырезала нужную картинку. Затем я скопировала ее и перенесла в новый проект. Напомню, что быстро переключаться между открытыми проектами в Photoshop можно при помощи клавиш Ctrl+Tab. Скопированную картинку я поместила на новом слое поверх основного фона.

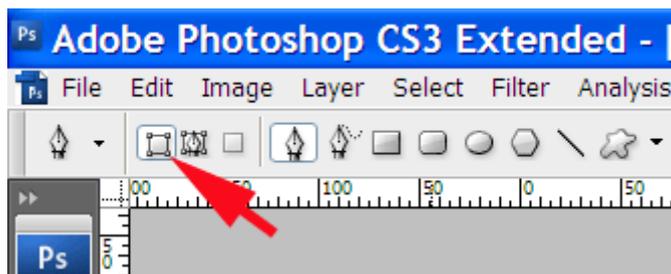


Увеличим изображение в рабочей области, чтобы затем было проще попадать мышкой в нужные точки.

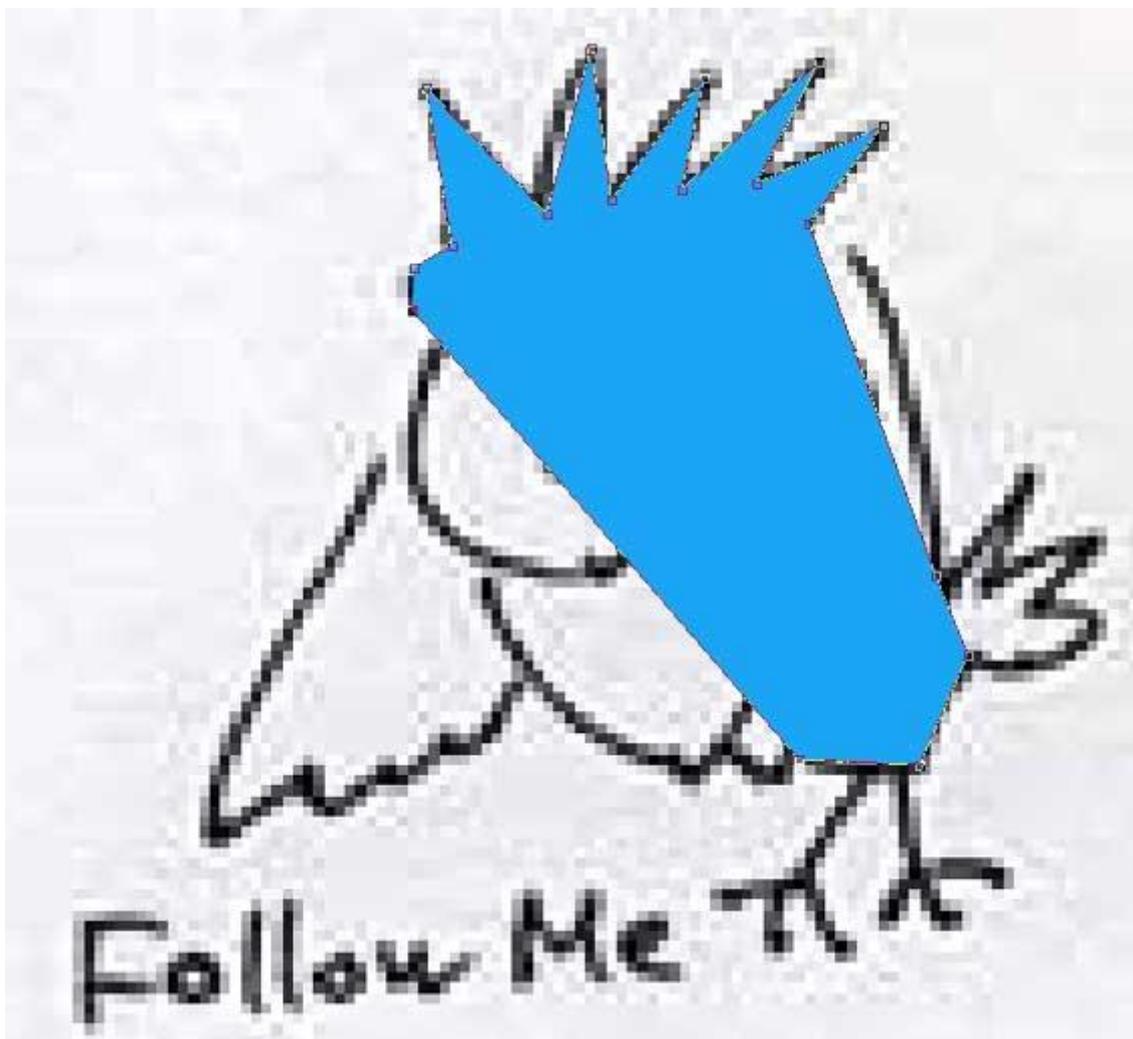


Теперь добавляем новый слой, выбираем инструмент Перо (Pen Tool) и начинаем постепенно и по частям обводить рисунок. Какие это части? Тушка, клюв, глаза, хвостик, крылья и лапки. Каждая часть обводится на отдельном слое и заранее выбранным цветом. Не беда, если цвет вы не угадали сразу. Его потом легко можно изменить, кликнув по соответствующей иконке на нужном слое. Но давайте все же по порядку.

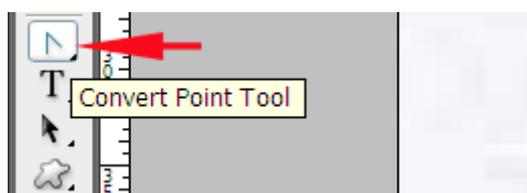
Сначала обведем Пером тушку зверя. Для этого выберем в палитре светло-голубой цвет. Например, #1ba5f5. В настройках Пера должна быть включена иконка Shape layers:



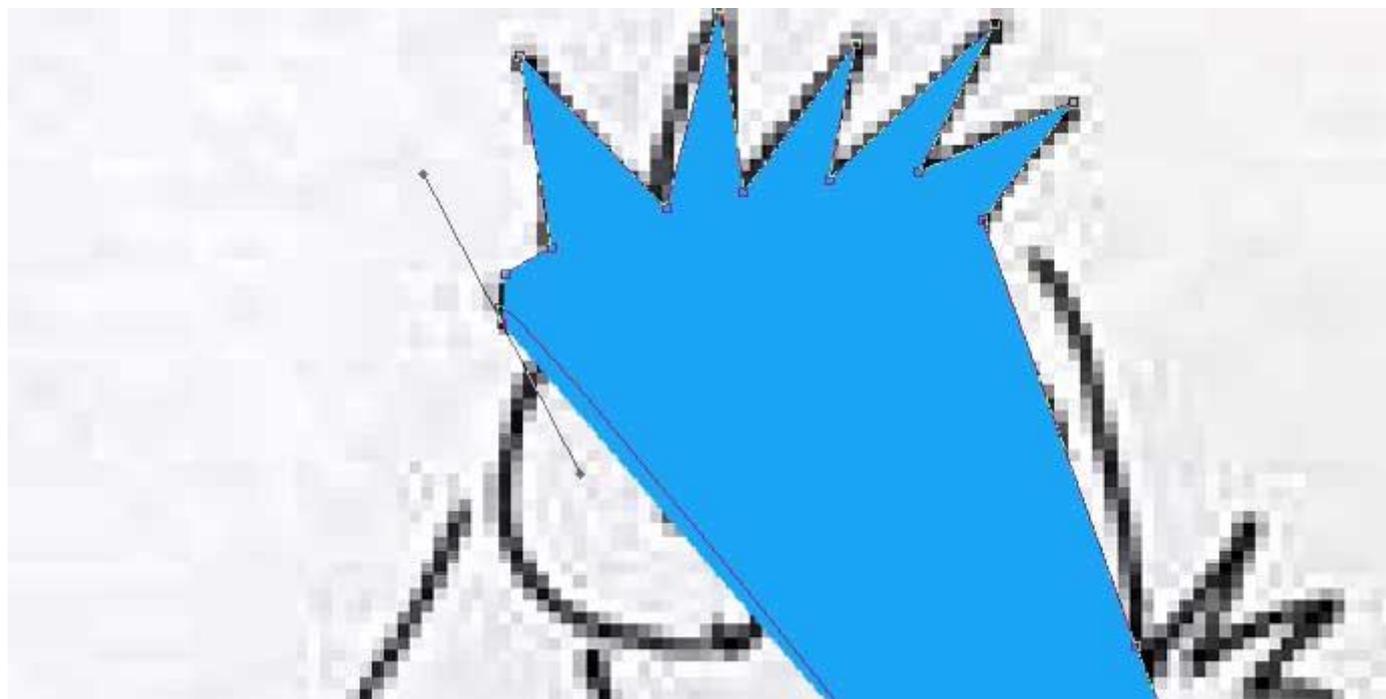
Обводку Пером делать очень просто: ставим якорные точки во всех углах рисунка. Пусть поначалу контур будет несколько угловатым. Потом мы поправим все изгибы как нам нужно. Не забывайте, что обводка Пером должна быть замкнутой. То есть, последняя точка-якорь должна быть соединена с первой. И еще. Бывает так, что контур пересекает некоторые части рисунка, отчего он становится не виден. Тогда нужно просто увеличить прозрачность этого слоя:



Можно, конечно же, сразу Пером выводить нужную кривизну соединяющих якоря линий, но для этого требуется приличный опыт владения инструментом. Я поступаю проще: после того, как линия замкнута, я переключаюсь на инструмент Convert Point Tool (это такая наклонная “галочка” из той же обоймы, где лежит и само Перо):



Затем, кликнув левой клавишей мыши по любой якорной точке обводки и, удерживая клавишу нажатой, тянем в любую сторону и получаем пару “усиков”, вытянувшихся их якорной точки.

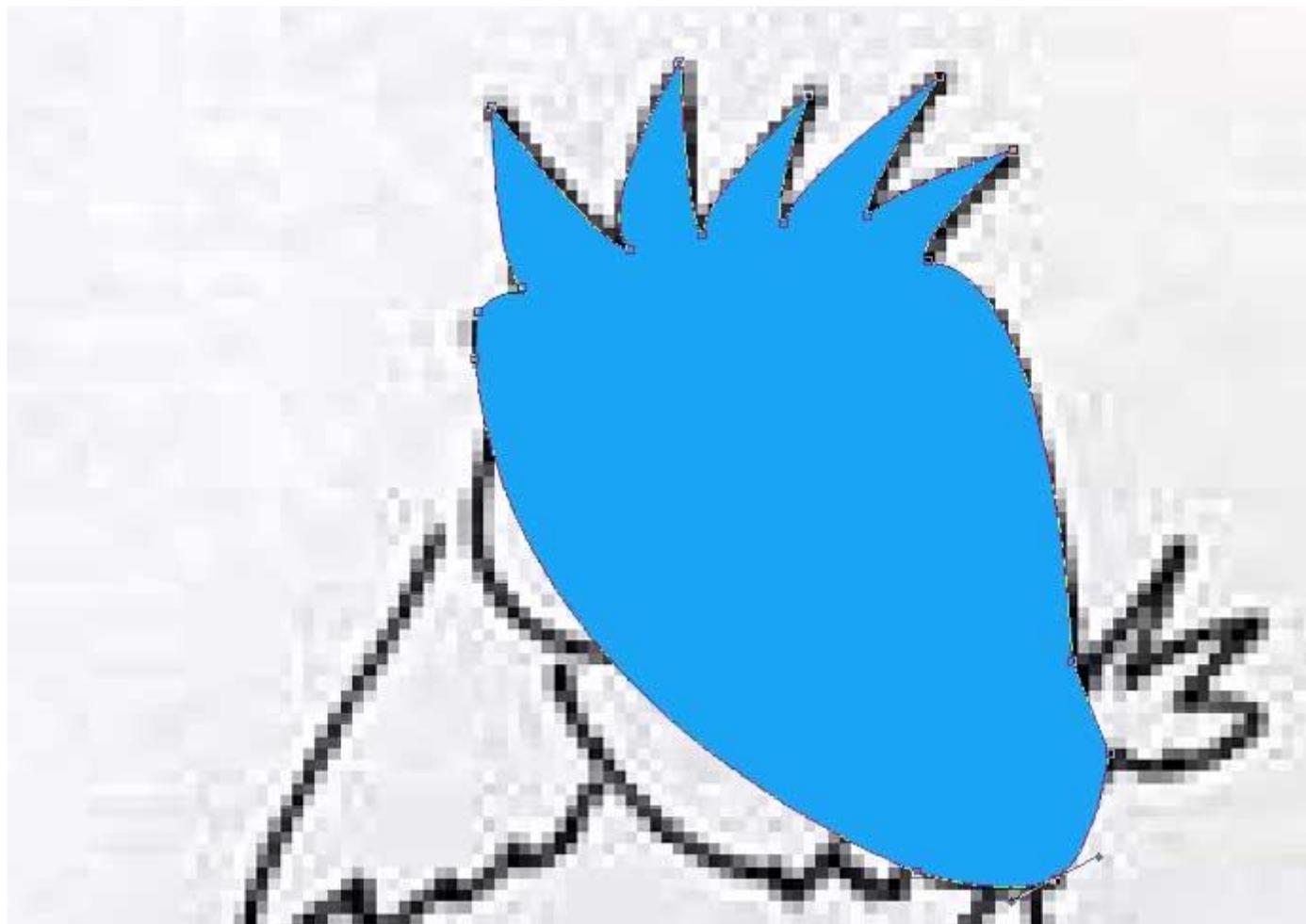


Далее этими усиками можно регулировать кривизну линий по обе стороны выбранной якорной точки. Просто хватаемся за концы усиков тем же самым инструментом и тянем в нужную сторону, добиваясь нужной кривизны линии.

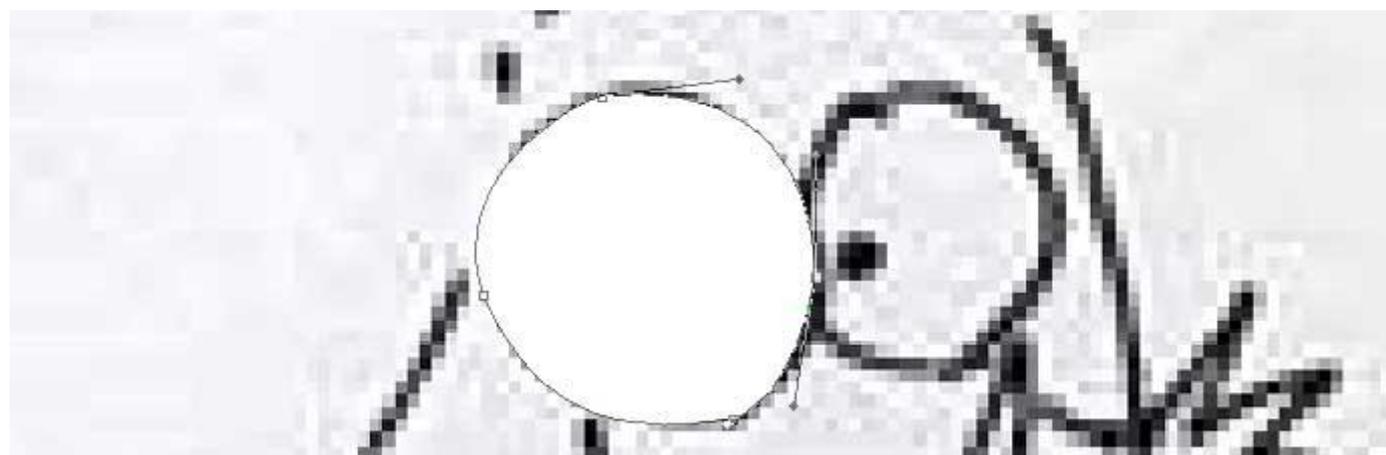
Здесь главное — не спешить. Если вы случайно снова кликните данным инструментом по якорной точке, то усики исчезнут, а линия вернется в исходное состояние.

Если же вам необходимо вернуться к какой-либо якорной точке и снова поправить кривизну линии при помощи усиков, то кликайте не по якорной точке, а по самой линии рядом с ней. Тогда усики снова появятся в текущем их положении.

Таким образом, мы сделали обводку тушки на нашем рисунке:



Теперь, чтобы обвести глаза, мы слой с обведенной тушкой на время выключим. Далее, добавим новый слой и на нем будем обводить Пером один глаз. Предварительно выберем в палитре белый цвет. Чтобы обвести окружность, достаточно поставить всего 4 якорные точки:

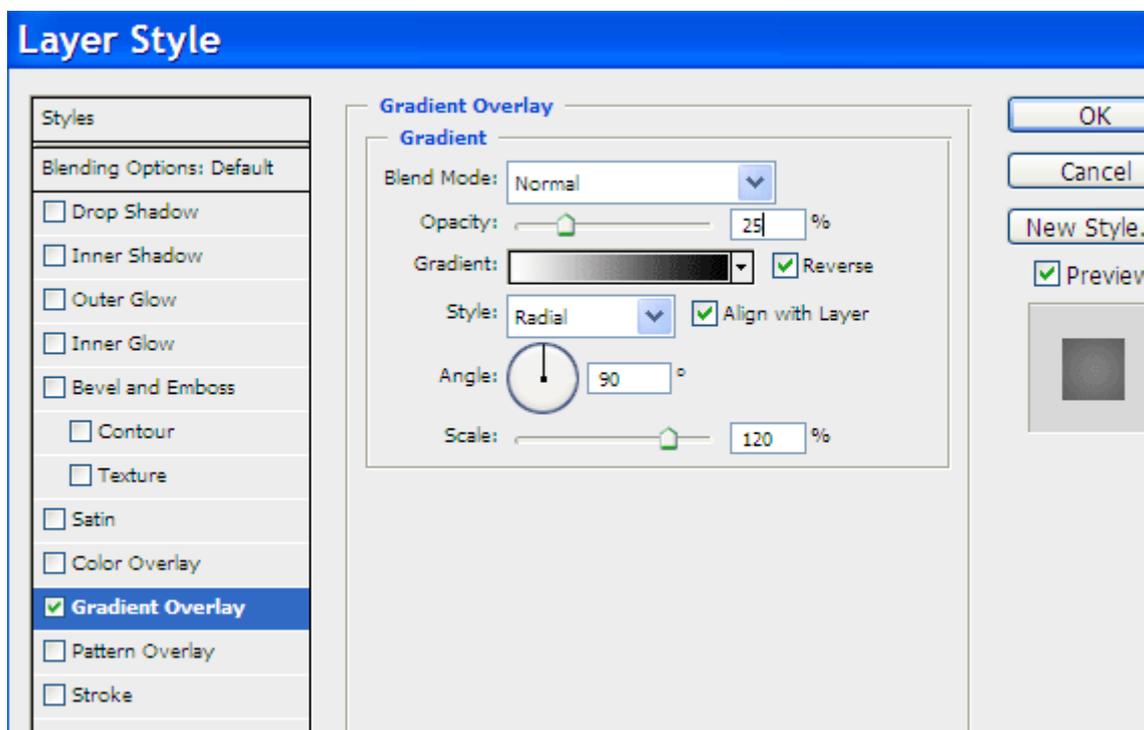


Добавим новый слой и обведем на нем второй глаз. И далее поступаем точно таким же образом со всеми деталями птички, подбирая для каждого элемента свой цвет. Небольшой хинт: общая картинка собирается подобно аппликации. Соответственно, каждый слой должен быть на своем месте. Глаза птички не могут находиться позади слоя с тушкой, так как их тогда будет не видно. Однако же это свойство помогает скрыть ненужные детали и накладывать слои один поверх другого без точной выверки границ.

В итоге получаем уже что-то более или менее похожее на птицу:



Теперь слой с наброском можно уже выключить. Птичка, прямо скажем, получилась никакая. Потому что плоская. Нужно добавить ей немного объема. Для начала займемся глазами. Переключаемся на слой с белком одного глаза, затем кликаем по иконке fx и в выпадающем меню выбираем Gradient Overlay. Настройки градиента должны быть следующие:



Так мы придадим объем глазу, оттенив белок и сделав его словно бы выпуклым.

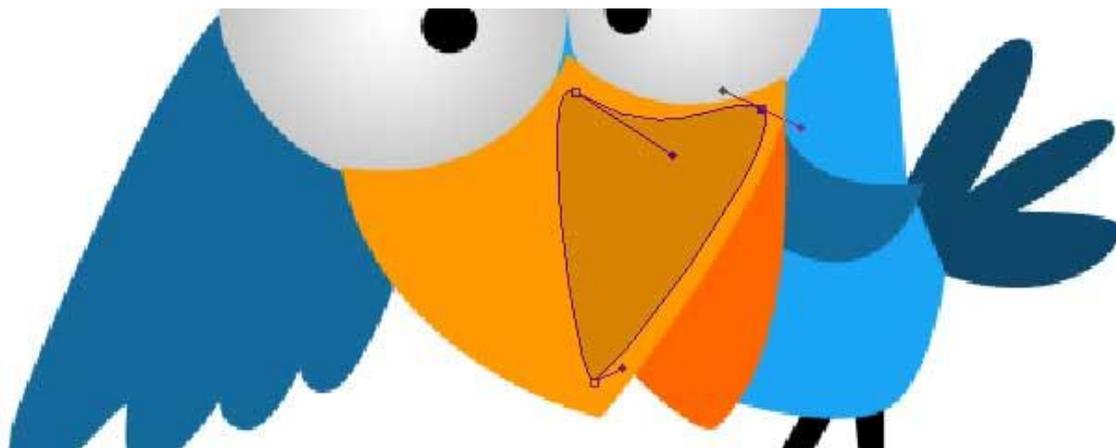
Чтобы не повторять процедуру для второго глаза, просто кликаем по слову Effects у слоя первого глаза правой клавишей мышки, выбираем в выпавшем меню пункт Copy Layer Style, затем кликаем опять же правой клавишей по слою со вторым глазом и в выпавшем меню выбираем пункт Paste Layer Style.

Получаем парочку выпуклых птичьих глаз:

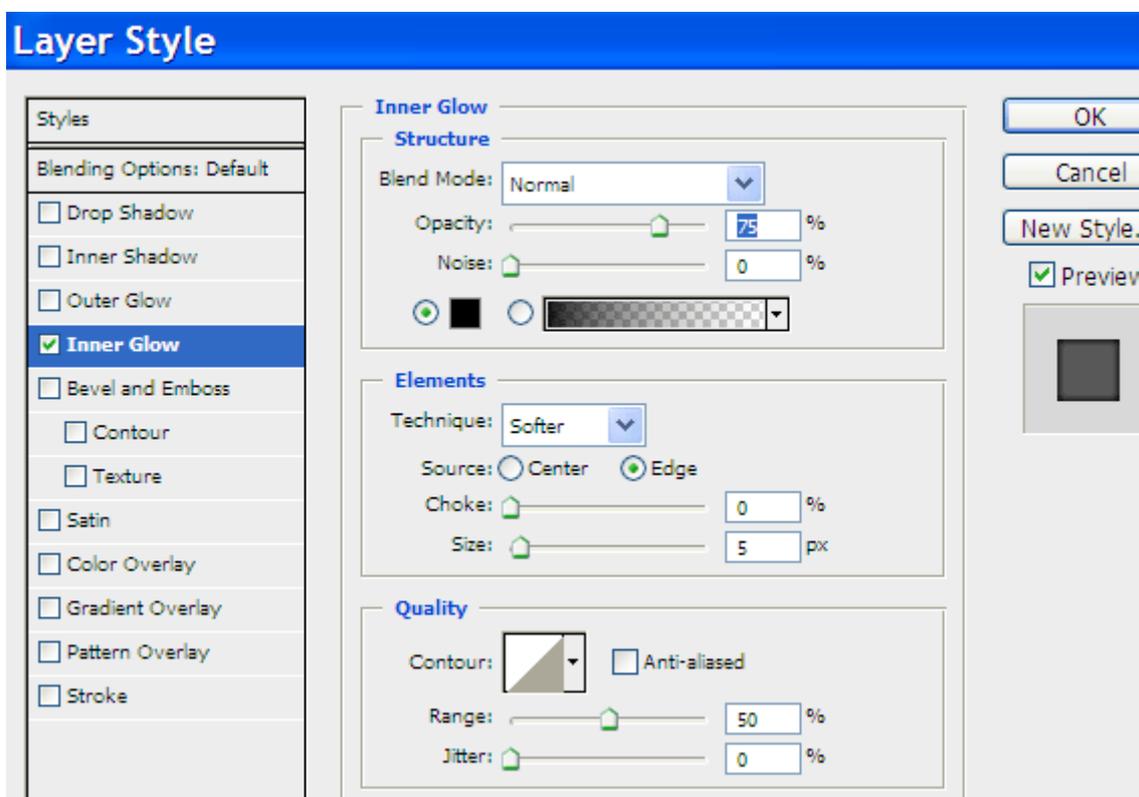


Тени также можно рисовать, накладывая поверх существующих деталей птицы новые слои, нарисованные все тем же пером, но уже более темного цвета.

Например, выделим так теневую сторону клюва:



И далее таким же образом нарисуем тени для крыльев, хвостика и самой тушки. Чтобы еще более подчеркнуть объем, добавим к слоям с тушкой и глазами следующий эффект слоя (кликаем по иконке fx внизу панели слоев):



Остается только лишь добавить надпись Follow Me, на которую птичка указывает крылом. Выбираем что-нибудь из прикольных рукописных шрифтов. Например, [Big Fish Ensemble](#).

Получаем вот такую симпатичную иконку:



Так как рисовали мы все в векторе (а вы не знали?!?), то можем смело изменять размеры общего изображения и сохранять затем какие нам необходимо иконки в формате png. Только не забудьте прежде сохранить сам проект в фотошоповском формате psd. Мало ли. Всегда еще может потом пригодиться.

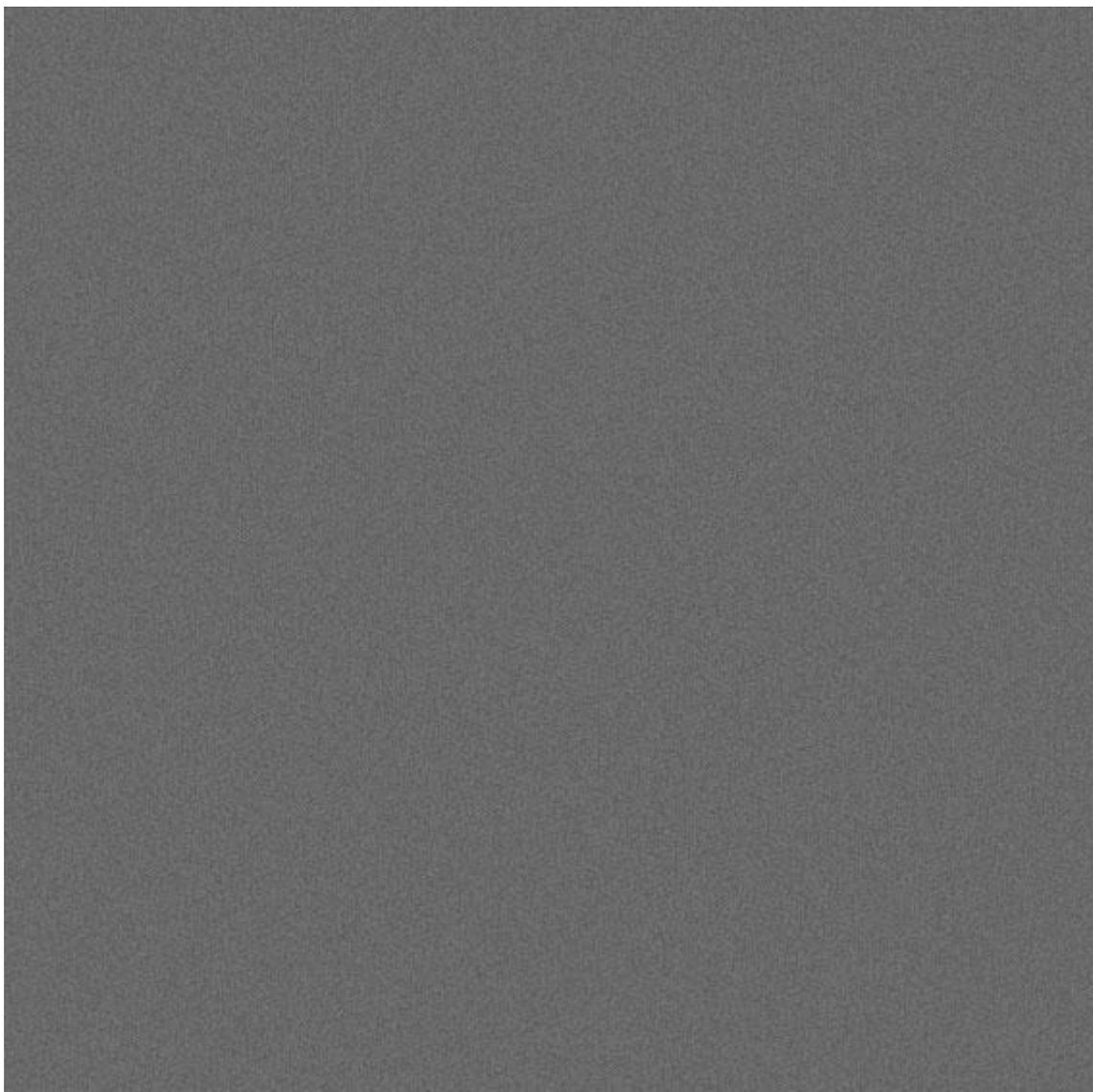
Исходник урока в формате PSD можно скачать [здесь](#).

Как быстро сделать стильную фоновую заливку

Довольно часто бывают ситуации, когда нужно что-то быстро набросать в Photoshop.

Например, сделать заглушку на новый сайт, пока тот в разработке, а домен уже запущен в дело. Или, к примеру, нужно быстро нарисовать какую-нибудь картинку к посту. Вот как раз для таких случаев и полезно знать несколько простых, но интересных приемов, которые позволят выполнить задачу легко, быстро и красиво. И если даже вы не собираетесь становиться веб дизайнером, то все равно научиться управляться с Photoshop не помешает. Хотя бы для оформления своих же постов.

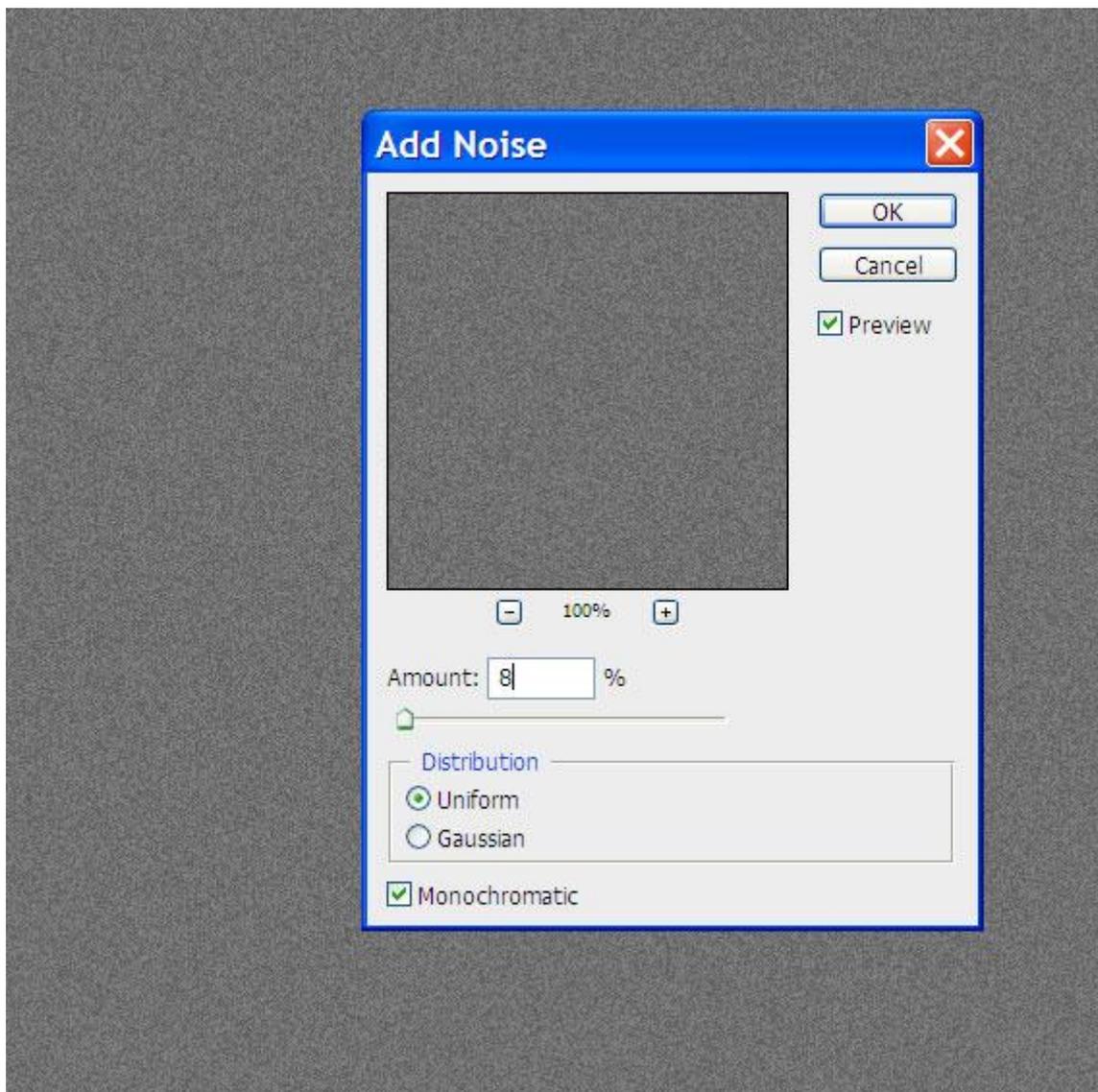
Сегодня мы нарисуем очень простой, но в то же время красивый и стильный фон-заливку в духе Web 2.0. Серый цвет — беспроигрышный вариант, когда надо сделать строго и благородно. Вот что в итоге должно получиться:



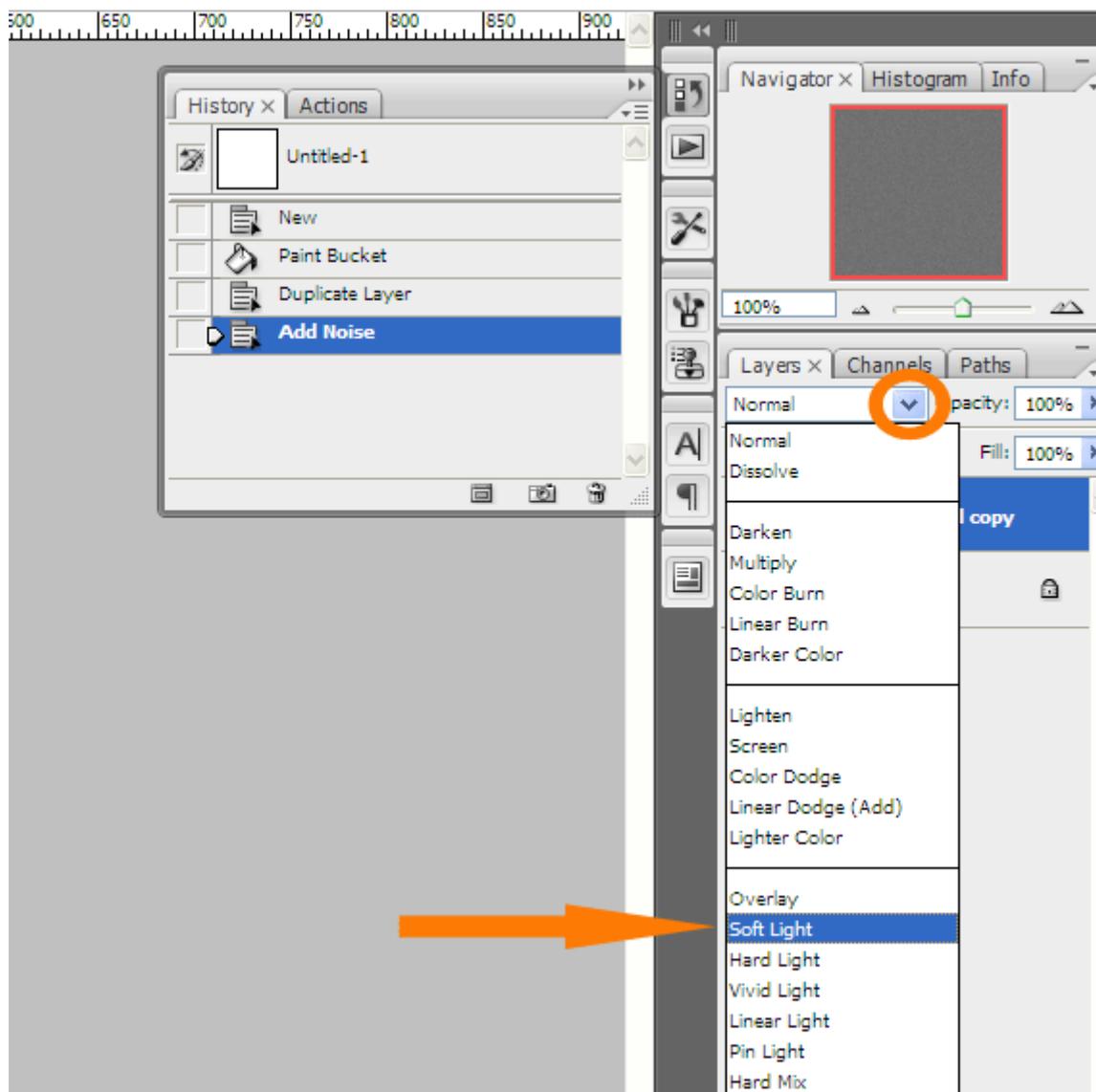
Для начала создадим обычный квадрат и зальем его темно-серым цветом. Например, #717171



Копируем этот слой. Затем для копии добавим немного шума: Filter – Noise – Add noise со значением Amount равным 8. При этом должна быть включена галочка Monochromatic, чтобы шум не был цветным:

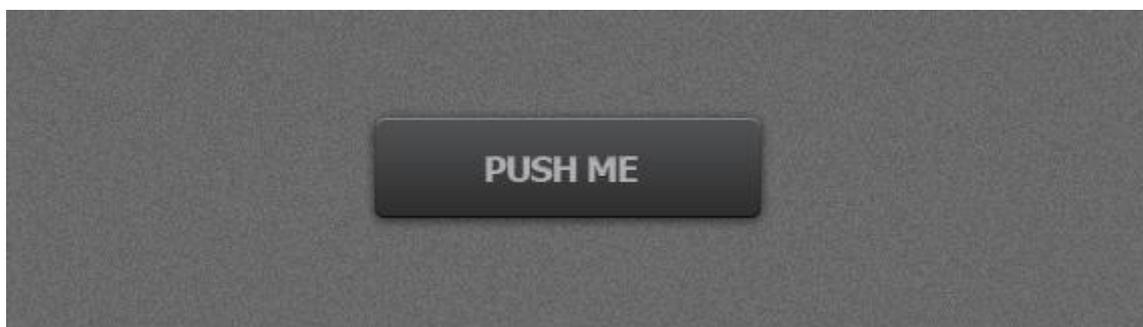


И теперь последний штрих! Чтобы фон-заливка не был таким пестрым, добавим чуточку мягкости, включив у этого слоя режим Soft Light:

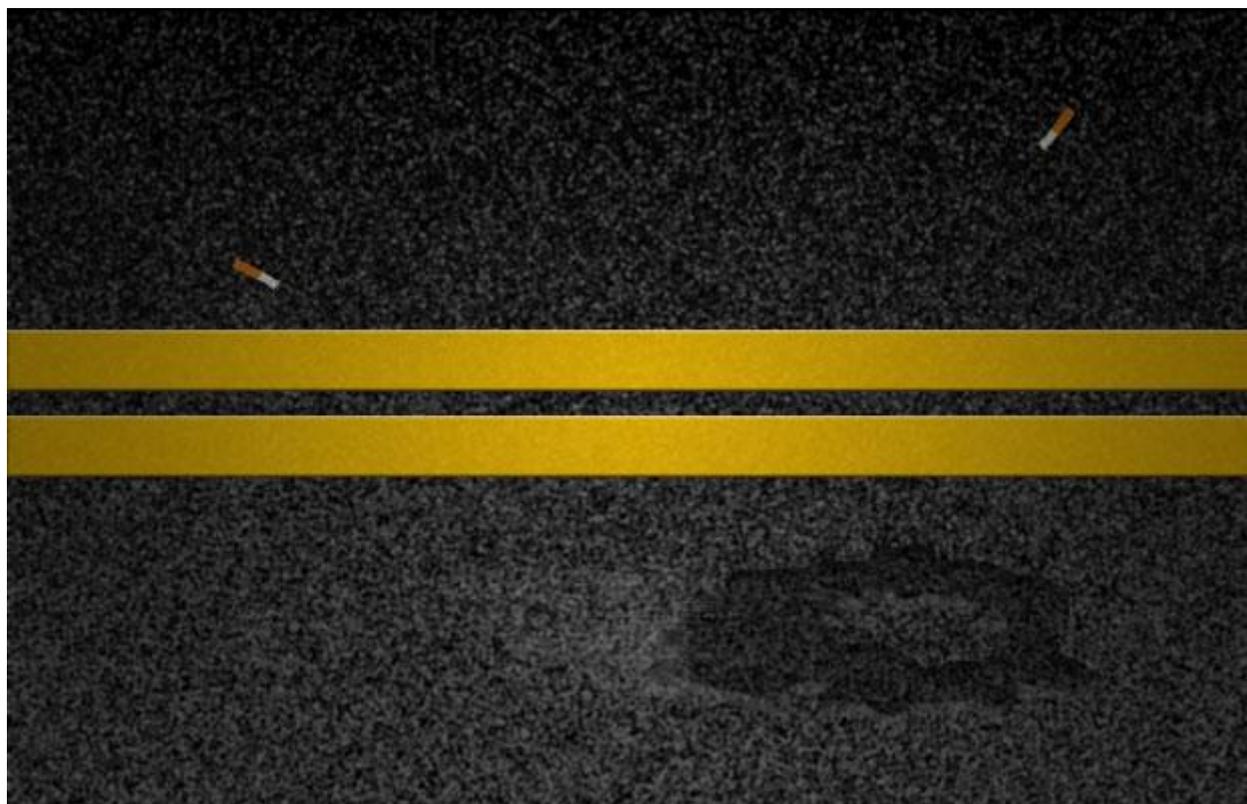


Сохранять такой фон-заливку лучше всего в формате jpg, чтобы вес получился не слишком большим.

Вот как это может выглядеть в деле:



Рисуем асфальт

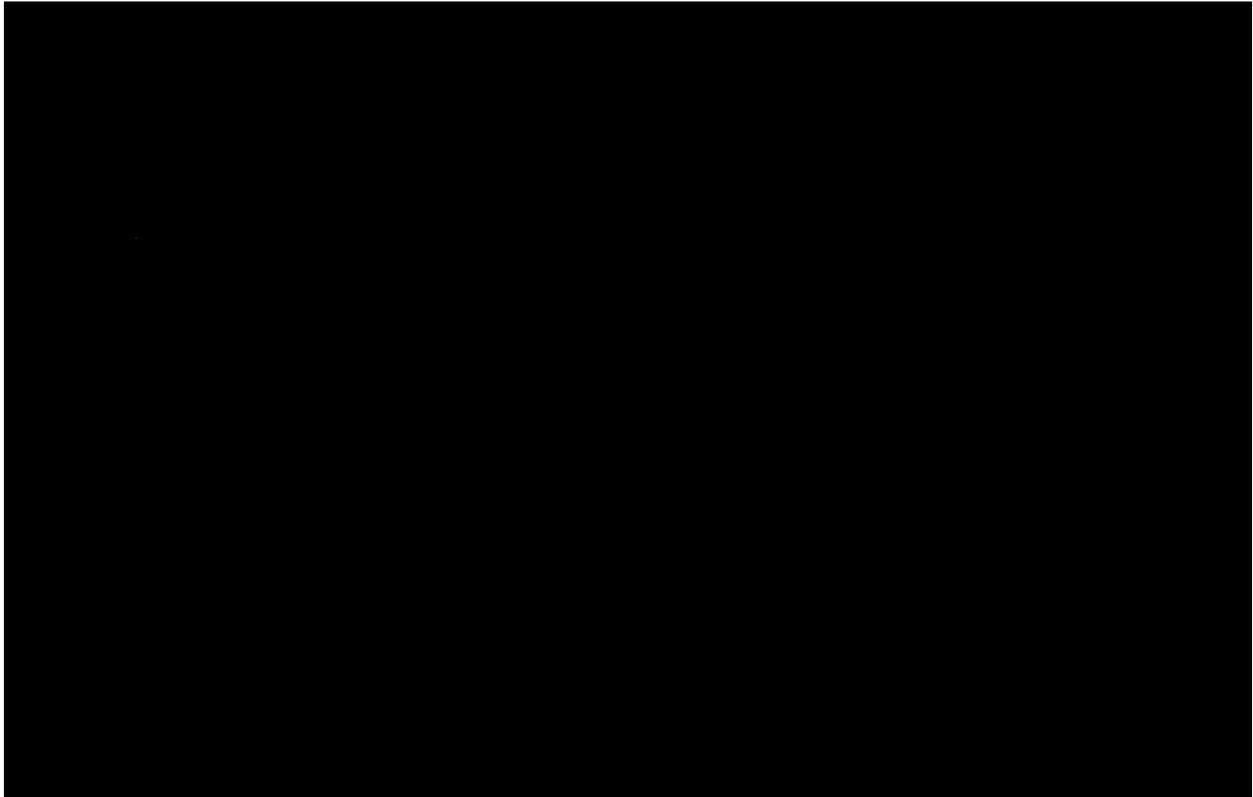


Я очень люблю кататься на своей машинке. Иногда даже просто так, лишь бы ехать. Люблю смотреть, как лента дороги летит подо мной, мелькая полосами разметки. В этом есть что-то медитативное.

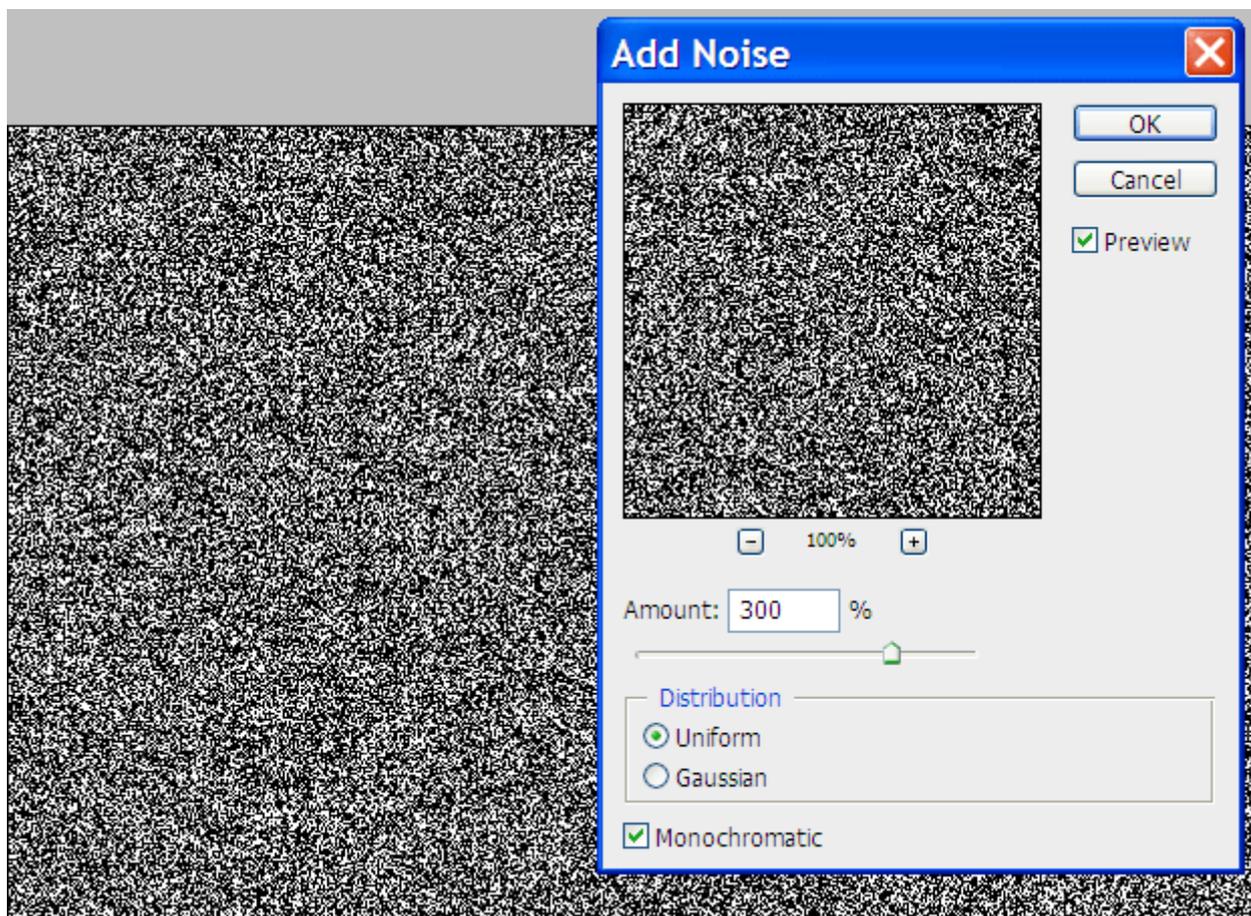
А еще тема дороги очень хорошо вписывается в гранжевый стиль дизайна сайта. И именно этим мы сегодня займемся. Нарисуем в Photoshop кусочек асфальтированной дороги с разметкой. При желании эту деталь можно потом разместить в подвале сайта в качестве фона. Травка там, бычки, жучки и йожьки — по желанию.

Приступим.

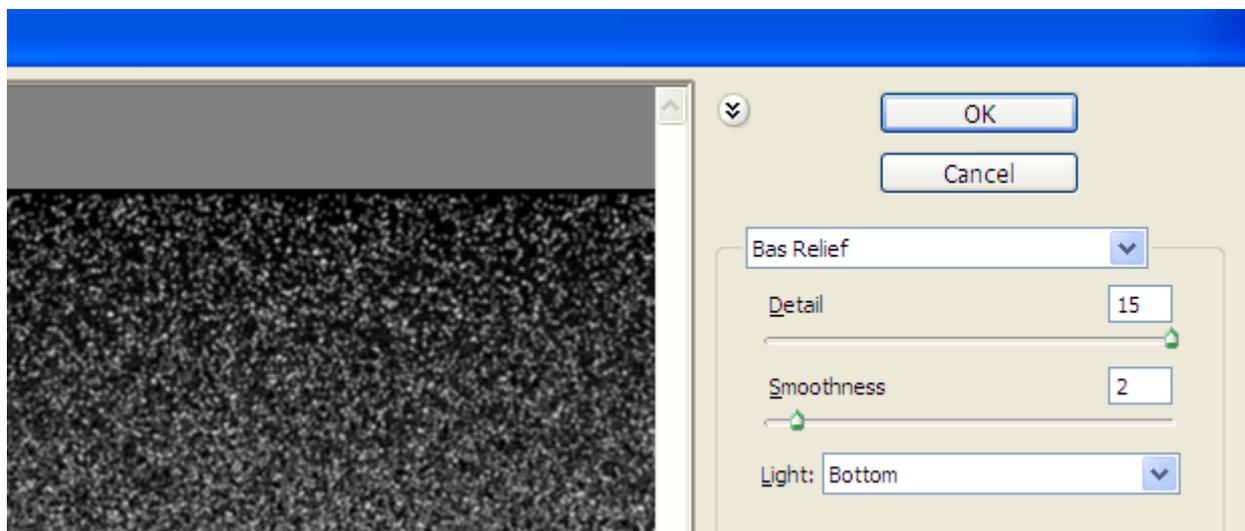
Для начала создадим новый документ (Ctrl+N) с обычным белым фоном. Затем в палитре цветов выбираем чисто черный и делаем заливку:



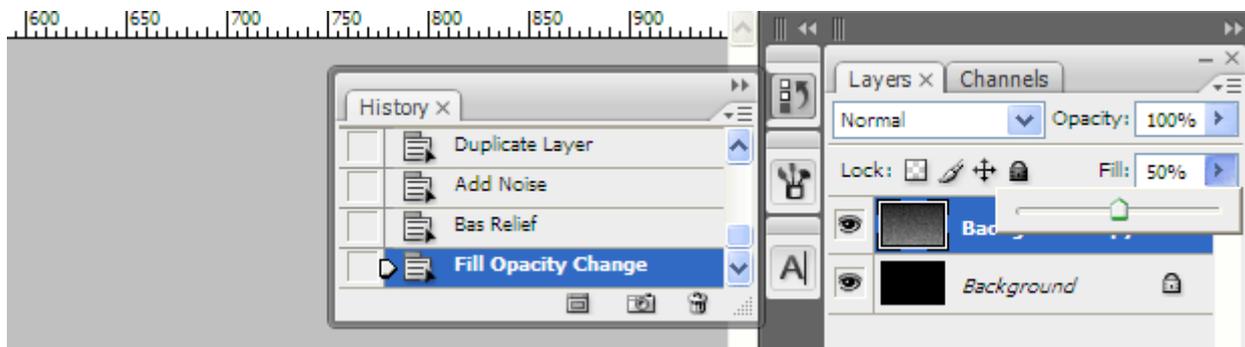
Копируем слой и к копии применим фильтр Filter – Noise – Add Noise с такими установками:



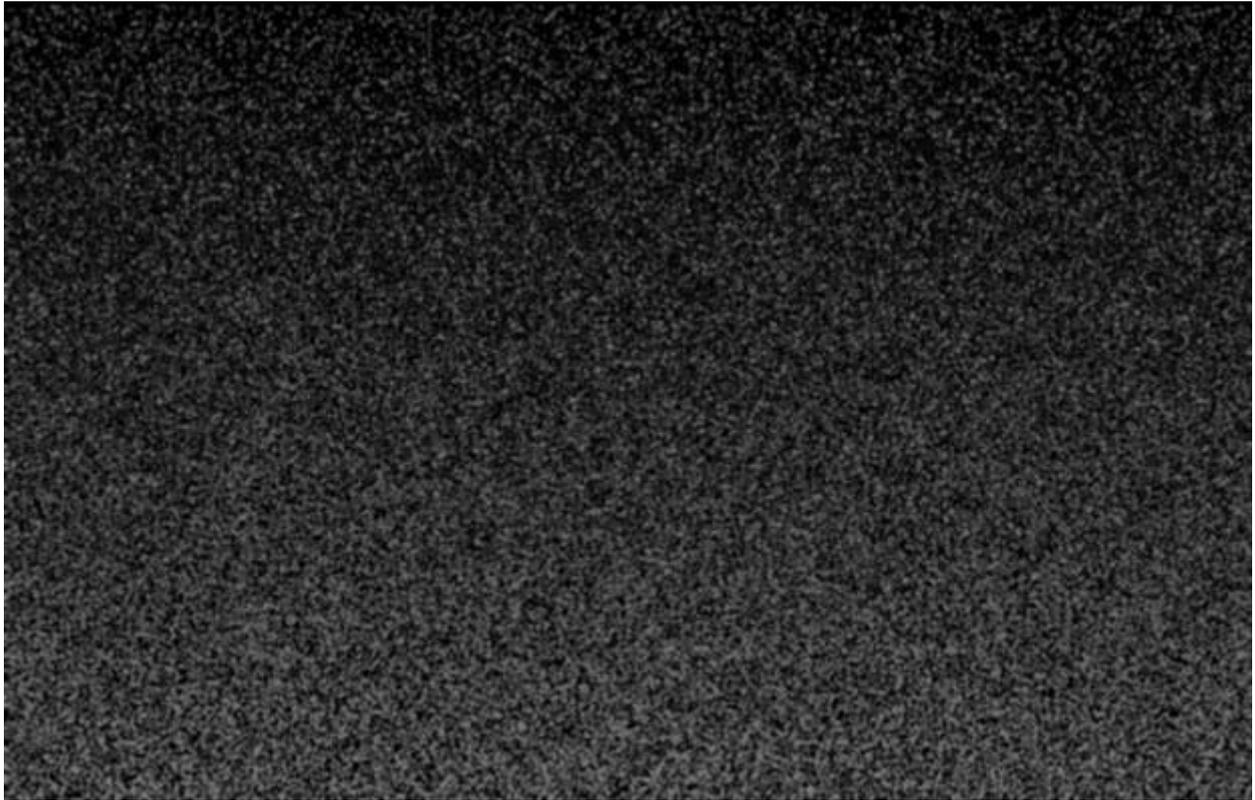
Текстурка что надо! Только рельефа не хватает. Добавим его, используя другой фильтр Filter – Sketch – Bas Relief



Теперь уменьшим насыщенность слоя (Fill) до 50%

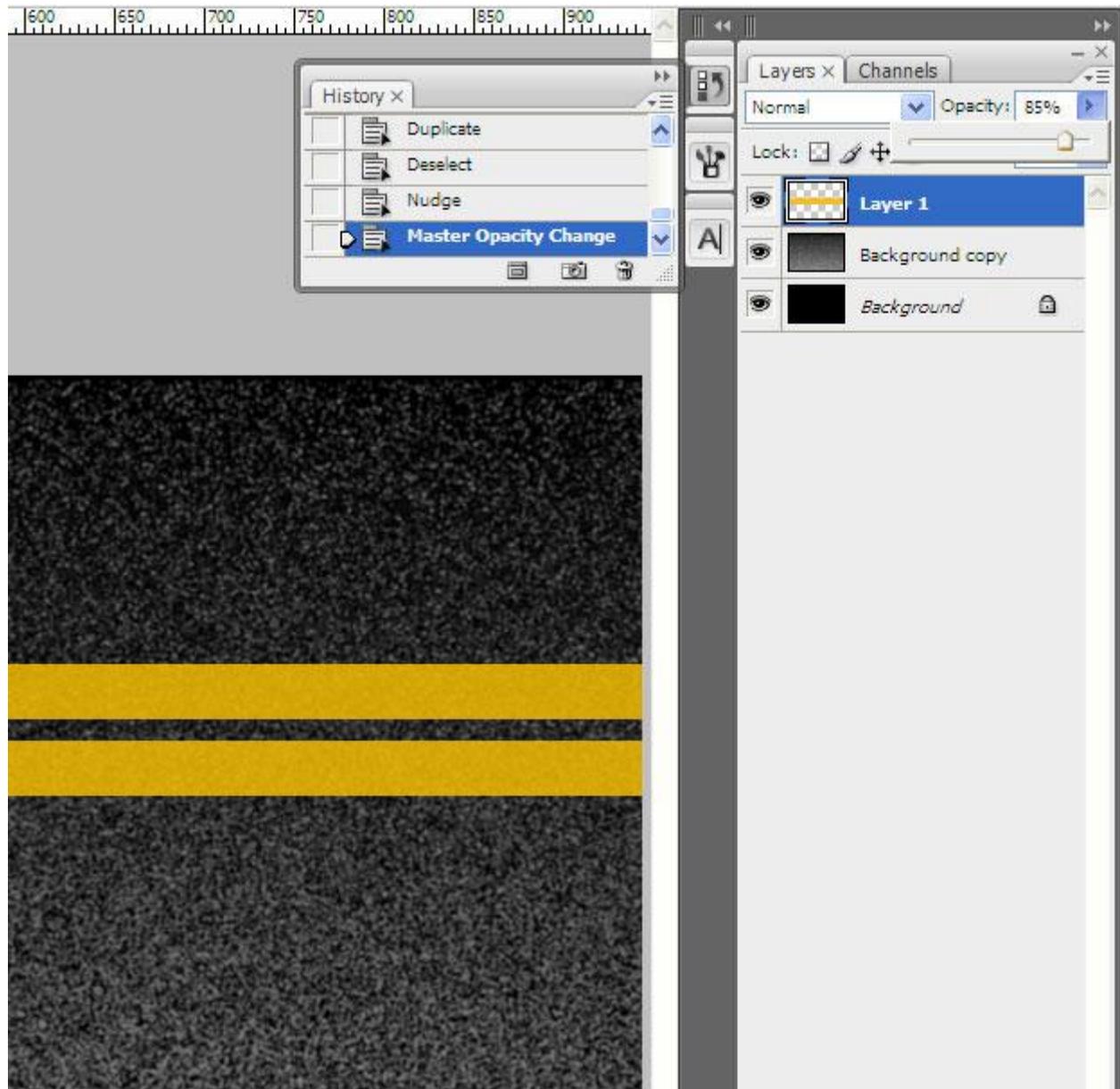


Уже похоже на асфальт:

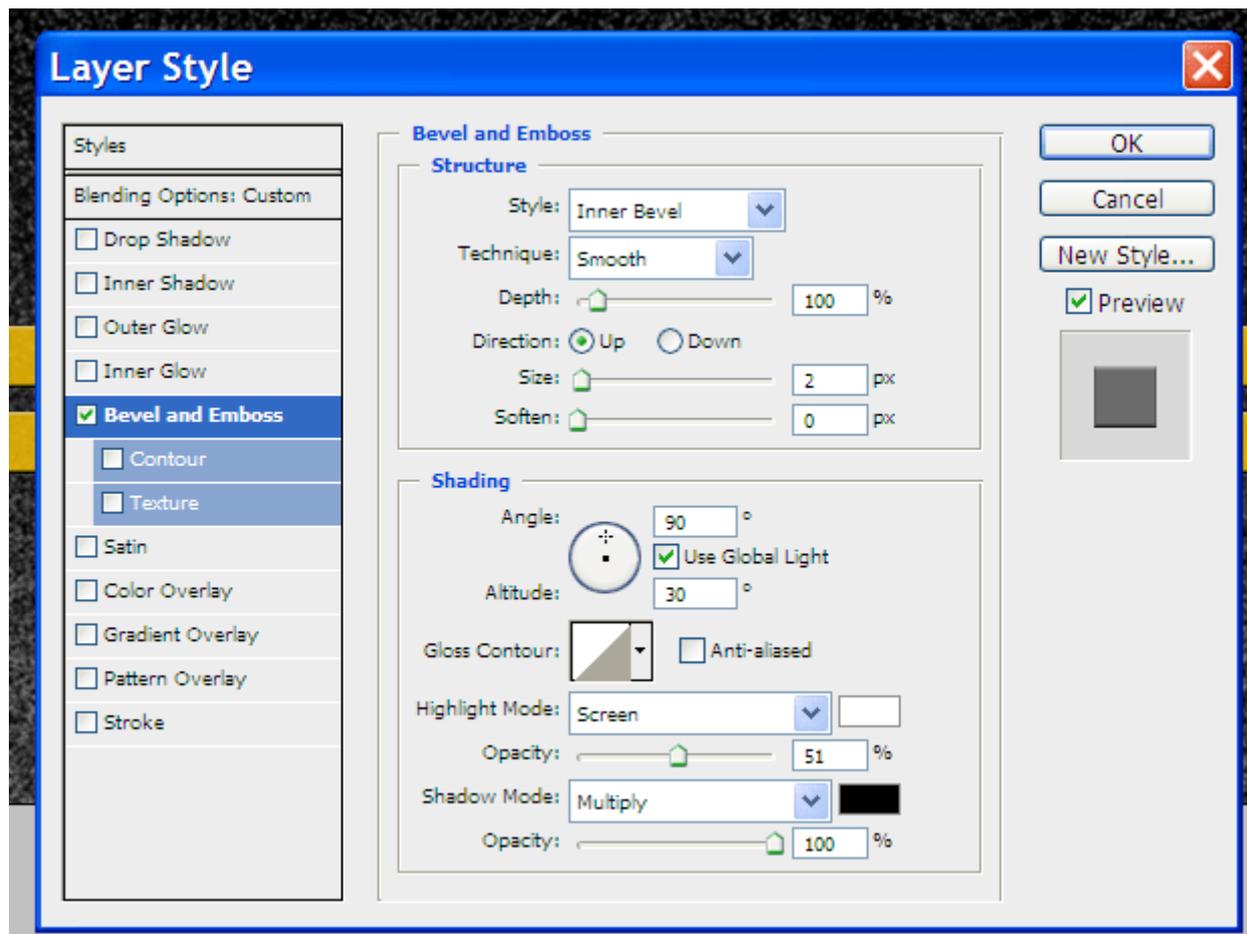


Пустим для большей правдивости желтую двойную сплошную на новом слое и зададим ей прозрачность 85%

Должно получиться что-то вроде такого:



Осталось только добавить полосам немного объема:



Вуаля!

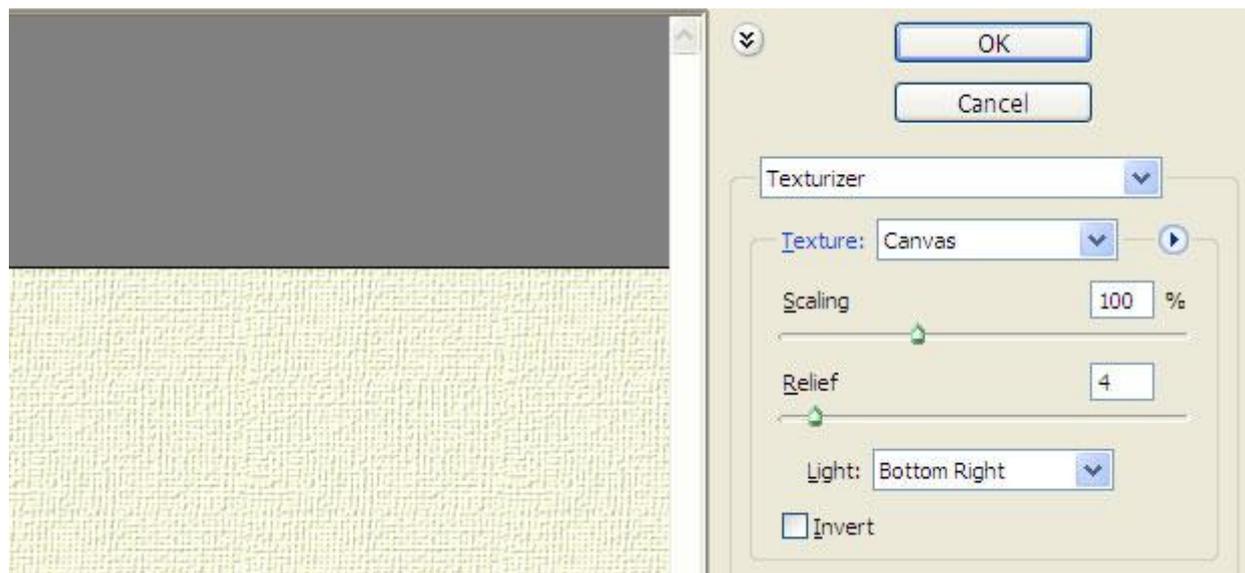


Урок в стиле ретро. Потертый текст

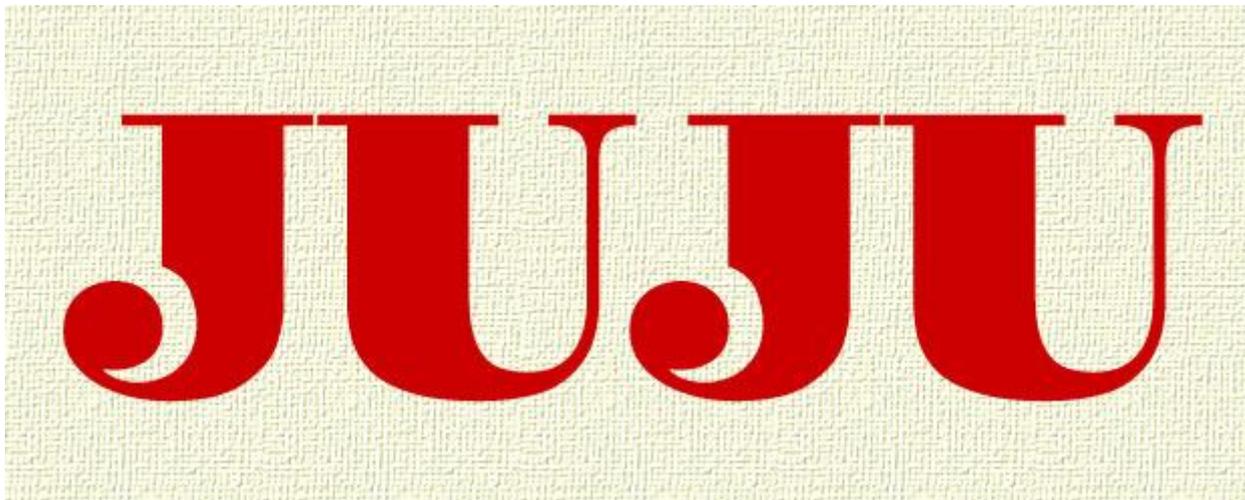


Если вы увлекаетесь ретро стилем, то хочу предложить вам простой способ изобразить старую страницу с потертыми буквами. Урок очень легкий, но эффектный. Нам понадобится какой-нибудь ретро шрифт, достаточно жирный, чтобы было, где нанести потертости. А еще любую гранжевую текстуру старой бумаги. Скачать и то и другое не представляет особой сложности, благо в инете их сейчас полно и все бесплатно.

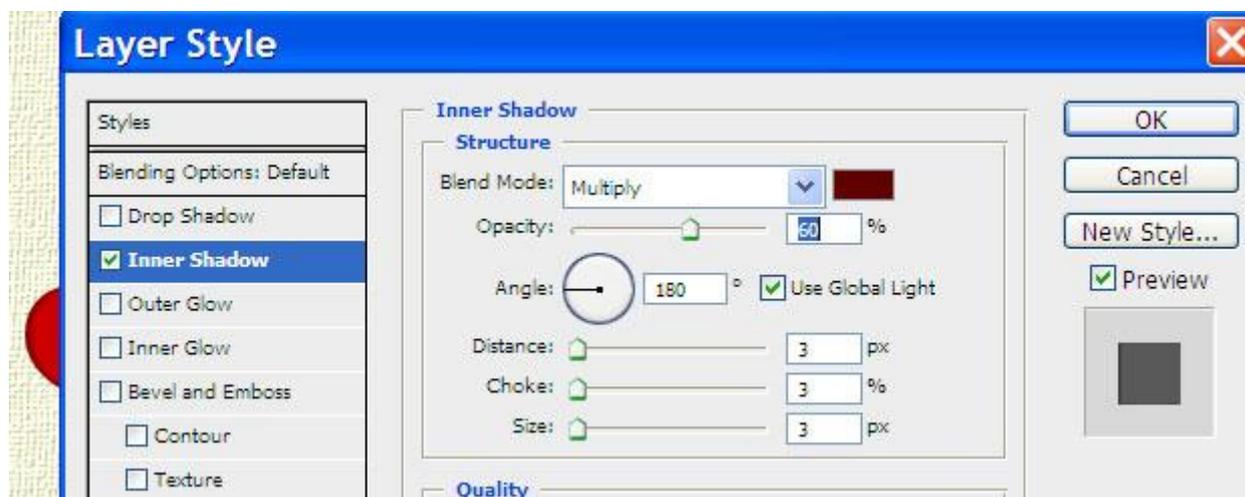
Приступим. Для начала создадим новый документ с белым фоном. Затем в палитре выберем какой-нибудь пастельный цвет. Например, бледно-желтый #fdffdd. Заливаем этим цветом всю поверхность. Затем добавим нашей основе текстуру холста. Для этого идем Filter – Texture – Texturizer. В выпадающем меню Texture этого фильтра нужно выбрать Canvas. Характер текстуры и направление света выбирайте на свой вкус.



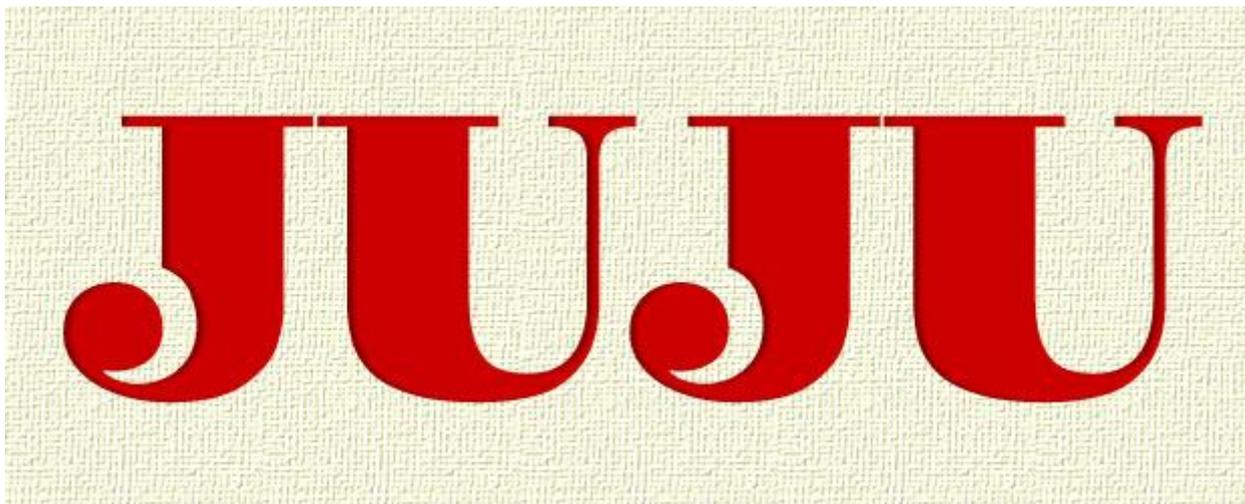
Добавляем новый слой и на нем хорошим жирным шрифтом пишем какой-нибудь текст. Цвет выбирайте яркий. Его потом всегда можно ослабить.



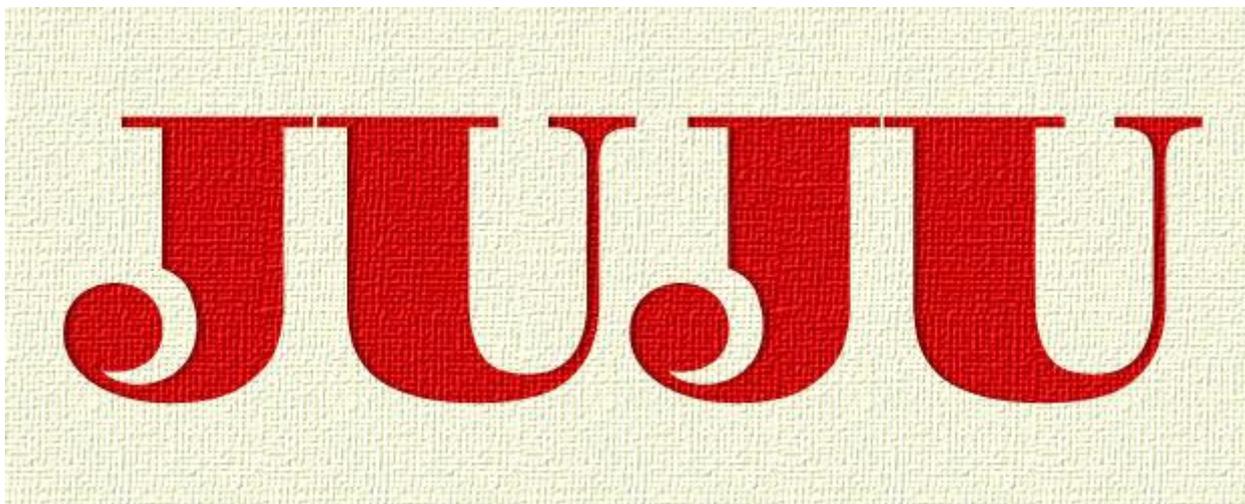
Чтобы текст не казался плавающим над поверхностью листа добавим ему немного глубины. Кликаем по значку fx в палитре слоев и выбираем эффект Inner Shadow вот с такими параметрами:



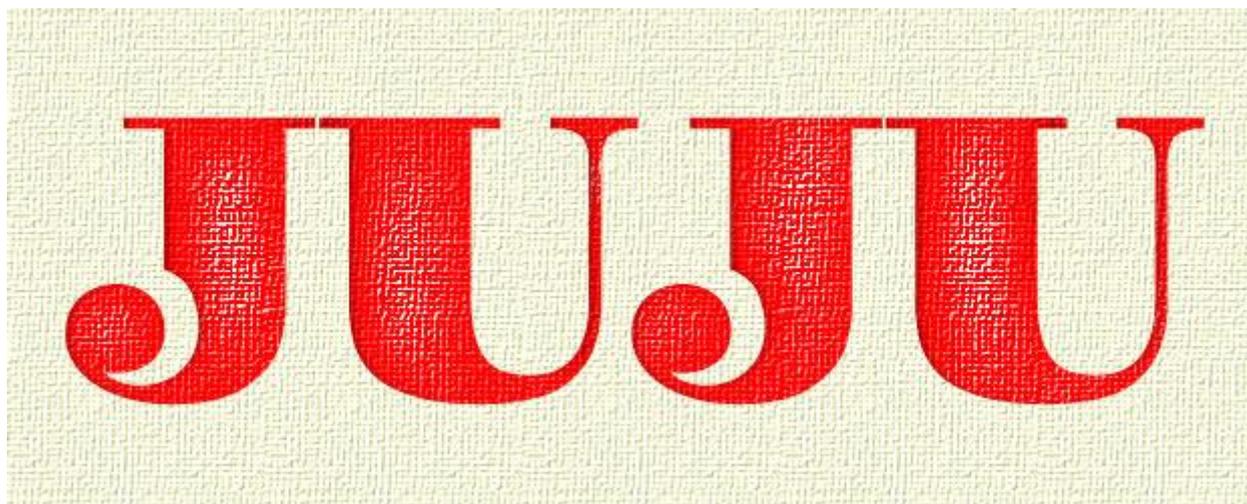
Обратите внимание, цвет тени нужно брать не черный (по-умолчанию), а близкий по тону к выбранному цвету для вашего шрифта. В моем случае это почти черно-бордовый.



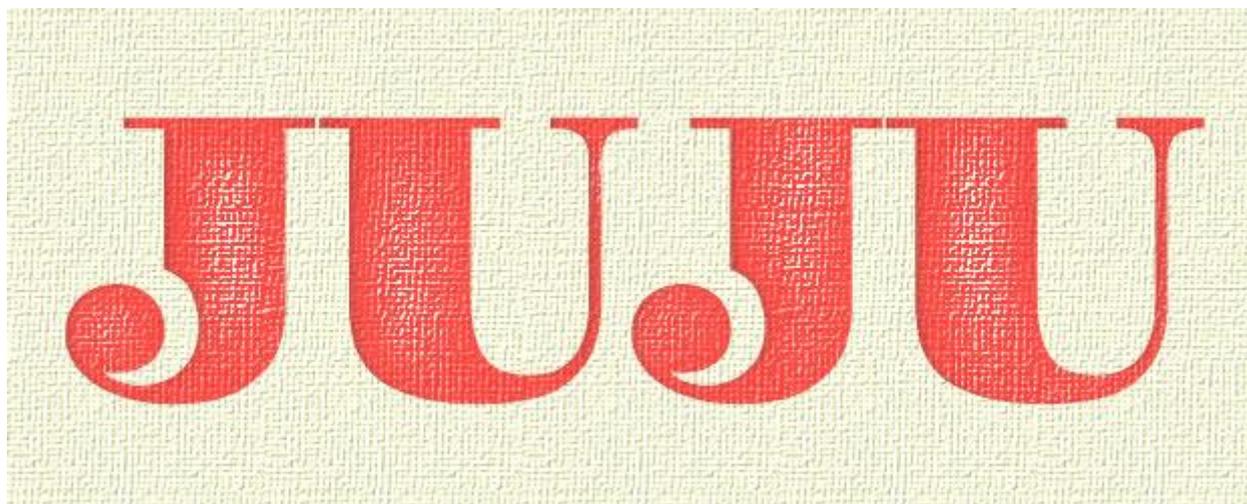
Теперь нам нужно применить для шрифта тот же самый фильтр Texturiser, что и в случае с основой. Для этого сначала слой со шрифтом следует перевести в растр. Кликаете по названию слоя правой клавишей мышки и в выпадающем меню выбираете пункт Rasterize Type. После этого уже применяете фильтр с теми же параметрами, что и ранее.



А теперь начинается самое интересное. В панели инструментов выбираете Осветлитель (Dodge Tool), в настройках которого нужно выбрать мягкую кисть достаточно крупного размера. Этим инструментом “протираем” буквы нашего текста. В тех местах, где вы будете проходить им, краска словно процарапывается, придавая буквам необходимую потертость.



Теперь остается добавить всего несколько штрихов для большей убедительности. Сначала чуть приберем яркость шрифта, задав прозрачность слоя в 70 – 80%.



Затем наложим на новом слое поверх всей картины старую бумажную текстуру. Вот такую, например:



Этому слою зададим прозрачность 20%. Вот и все!



Halftone эффект



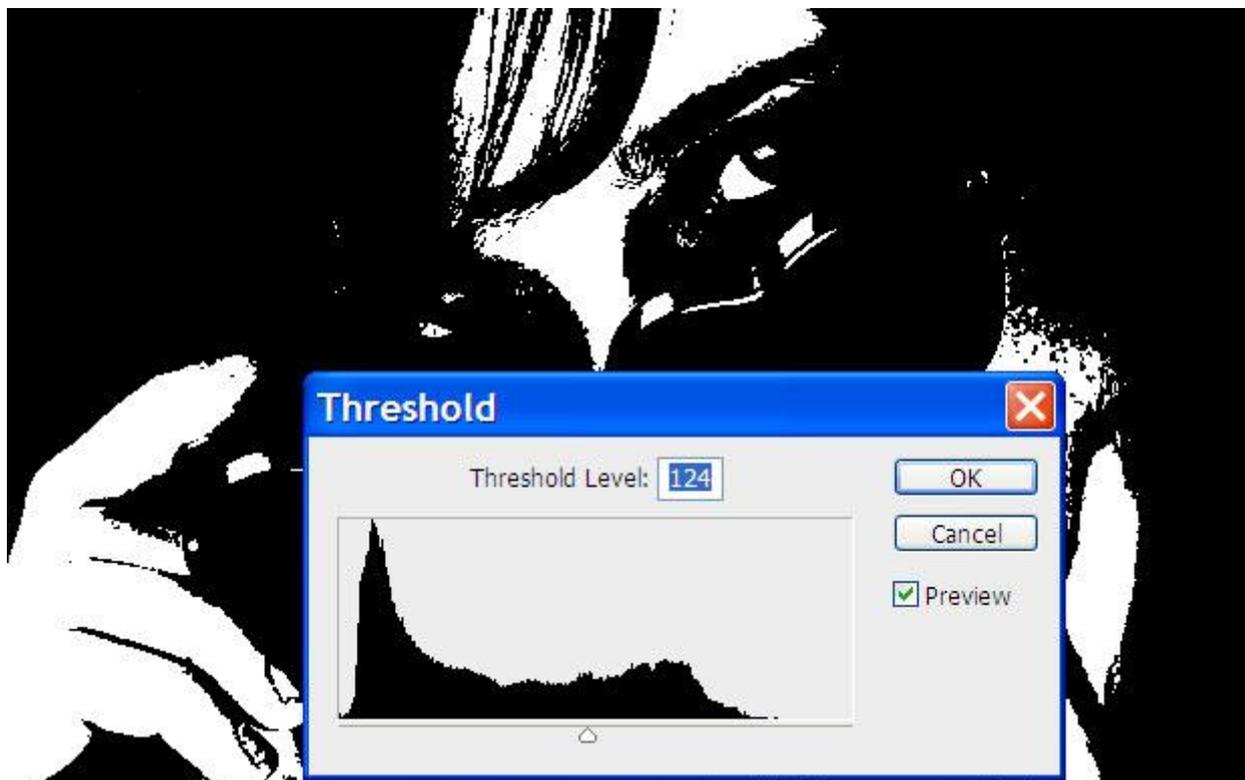
Halftone — весьма любопытный эффект. Его очень хорошо применять при рисовании постеров или деталей дизайна сайта в ретро стиле. В подробности особо вдаваться не будем. Скажу лишь, что само понятие Halftone чаще используется при печати. Общая идея такова: перевести изображение в набор точек заданного размера. Думаю, из картинки понятно, о чем собственно речь.

В наборе фильтров Photoshop есть свой Halftone Pattern, но он нам не подходит, так как делает все точки одинакового размера, а это некрасиво. Поступим иначе.

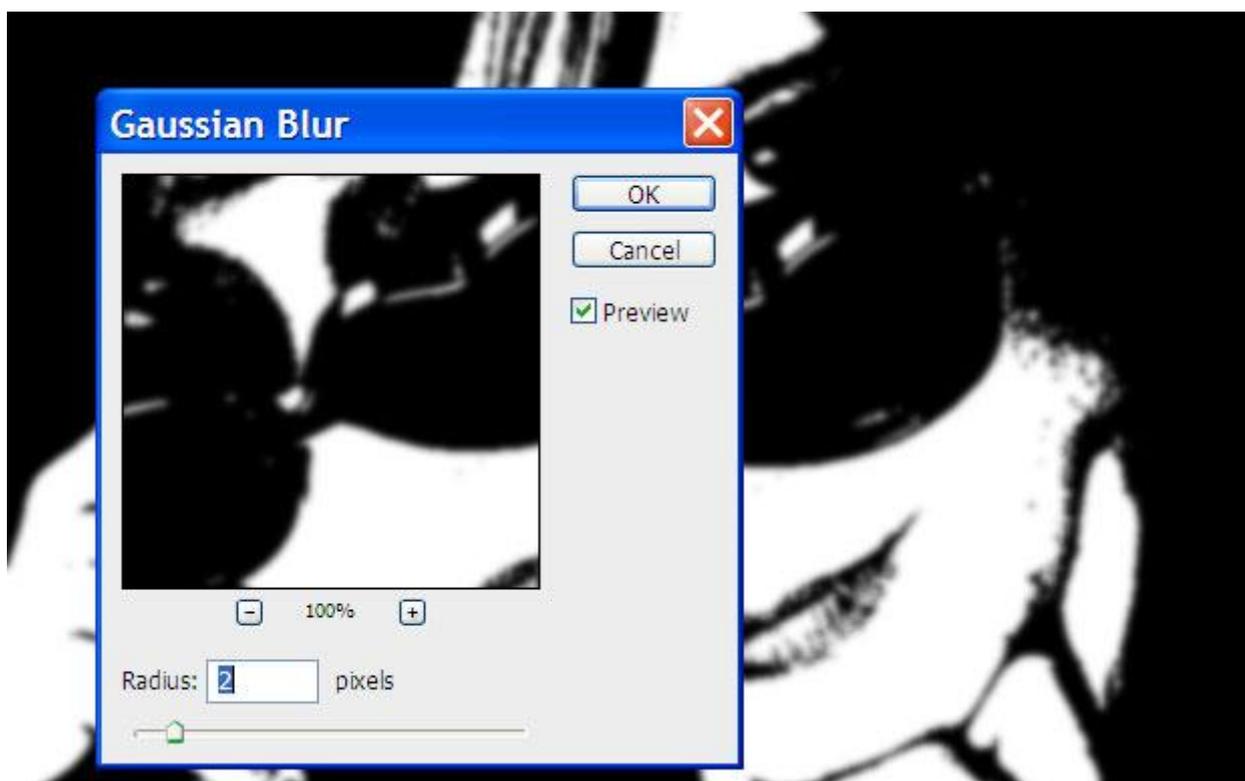
Для начала возьмем подходящую фотографию. Я использовала снимок Зои Дейшенэл (Zoey Deschanel) — одной из моих любимейших актрис. Надеюсь, она не обидится :)



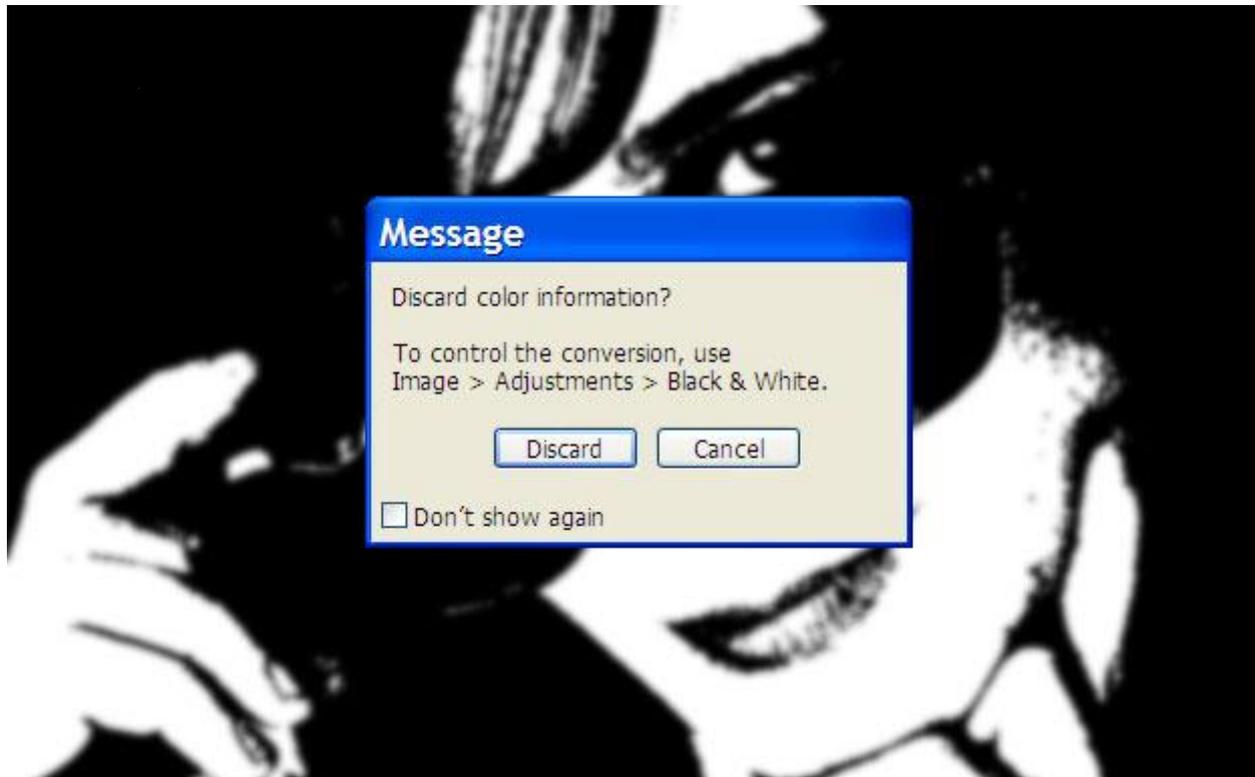
Первым делом нам нужно избавиться от цвета и лишних деталей. Идем в Image – Adjustments – Threshold. Здесь есть лишь один ползунок, которым можно отрегулировать уровень этого “трэша”. Старайтесь оставить видимыми лишь характерные детали.



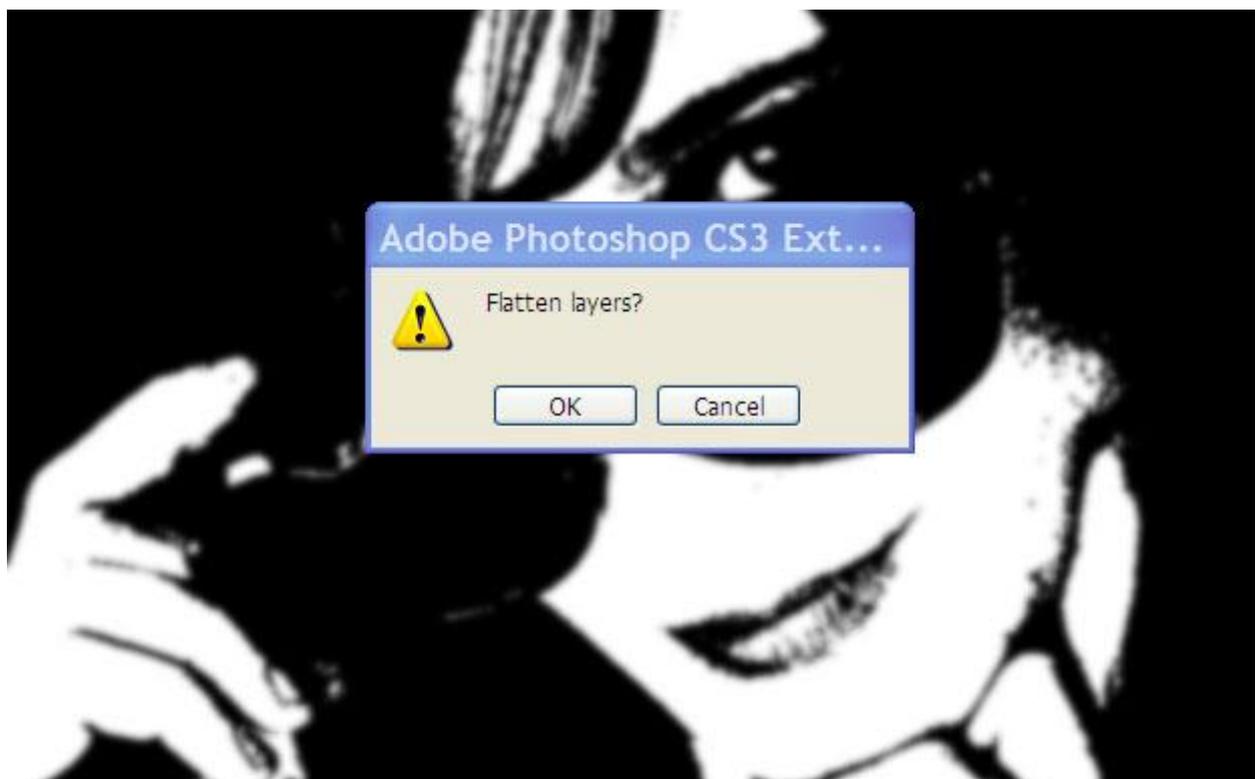
Изображение получилось слишком резким. нужно его смягчить. Идем в Filter – Blur – Gaussian Blur. Радиус выставляем небольшой, 2 – 3 пикселя достаточно.



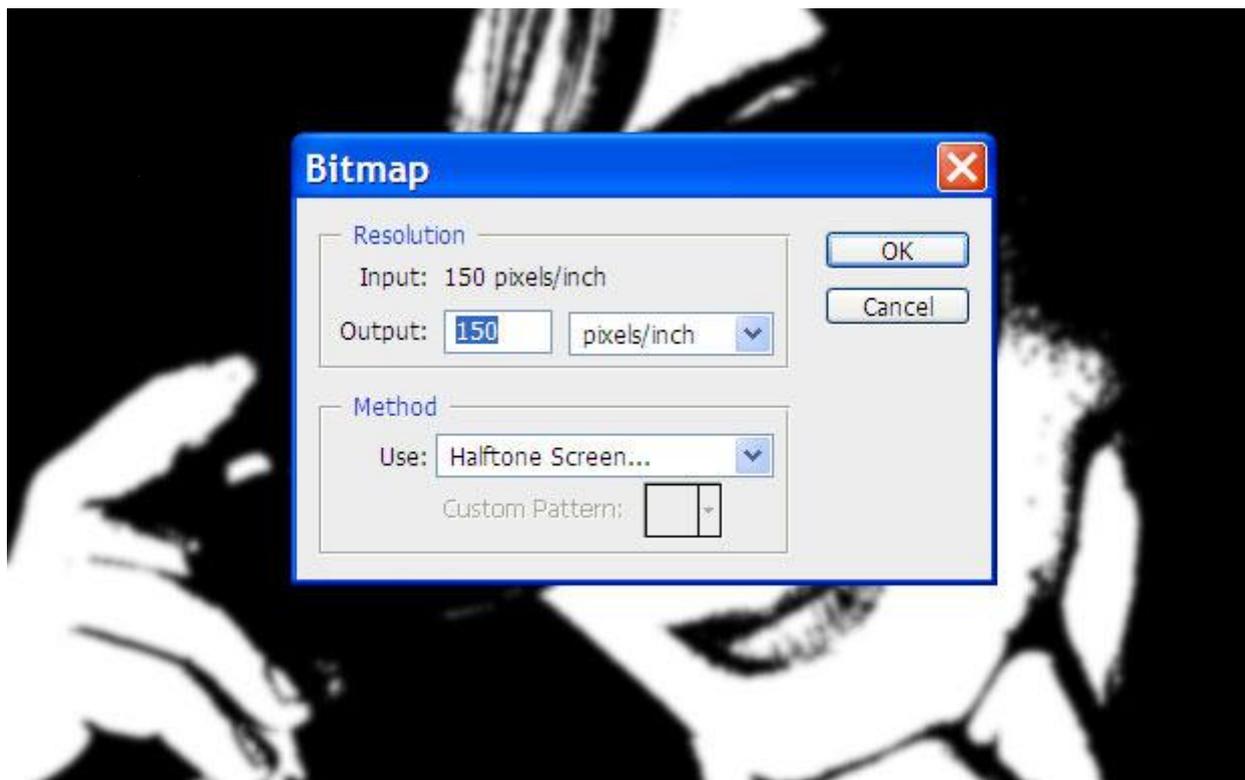
Ну, а теперь начинается самое интересное. Сначала переведем изображение в режим серой шкалы. Идем в Image – Mode – Grayscale. Здесь появится окно, которое предлагает выключить цветовую информацию. Жмем Discard.



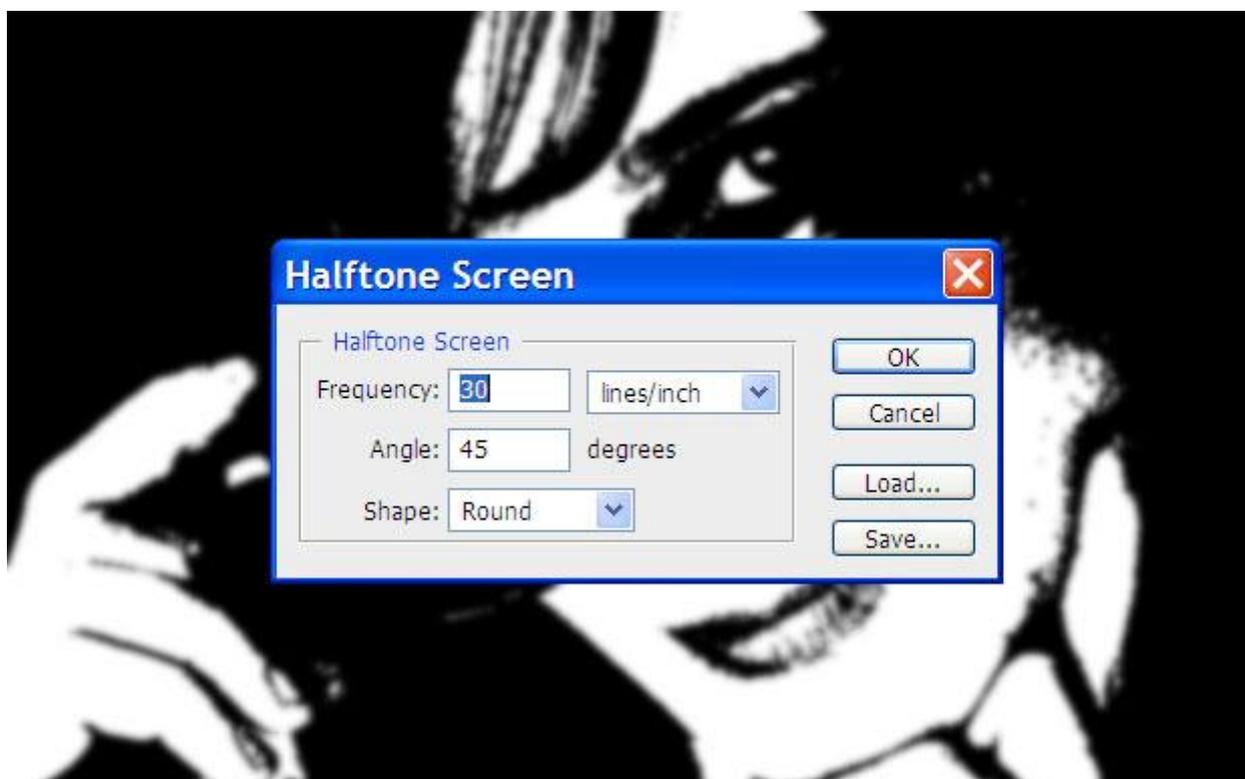
Теперь еще раз изменим режим. На этот раз Image – Mode – Bitmap. Появится окошко с вопросом Flatten layers? Соглашаемся.



В следующем окошке в пункте Method в выпадающем списке выбираем Halftone Screen:



Ну, и наконец в последнем диалоговом окошке выставляем размеры и в выпадающем списке Shape выбираем Round.



Размеры подгоняете по необходимости, вернувшись на шаг назад, если что. К примеру, чем больше значение Frequency, тем мельче получаются точки. В результате у меня получилось вот что:



Как вариант, можно инвертировать изображение (Image – Adjustments – Invert)



Как это можно использовать в дальнейшем? Например, можно сделать кисточку: Edit – Define Brush Preset и потом “рисовать” ей. Либо применять данную процедуру превращения непосредственно в проекте, предварительно вырезав фигуру из фона. Только не забудьте потом снова вернуться в режим RGB.



Рисуем шляпку самореза

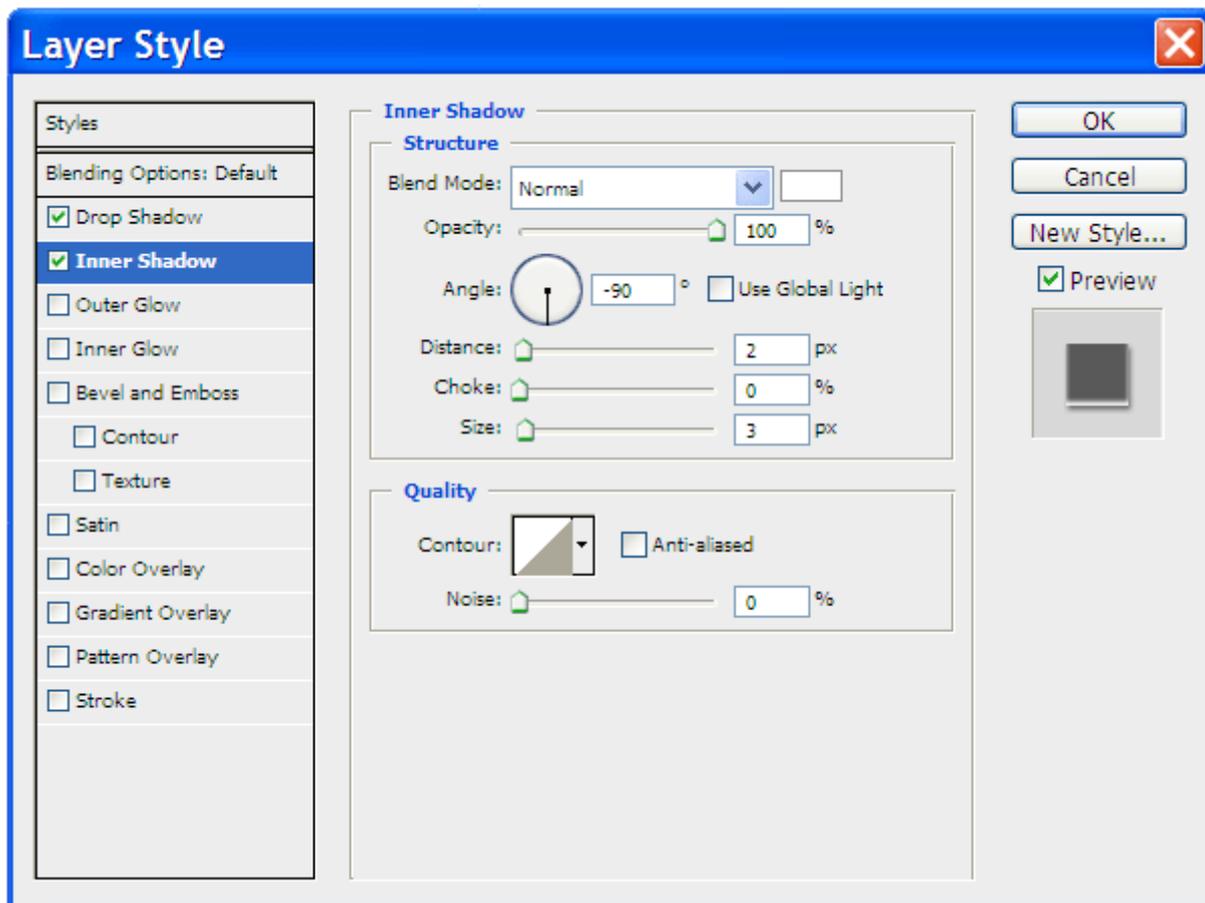
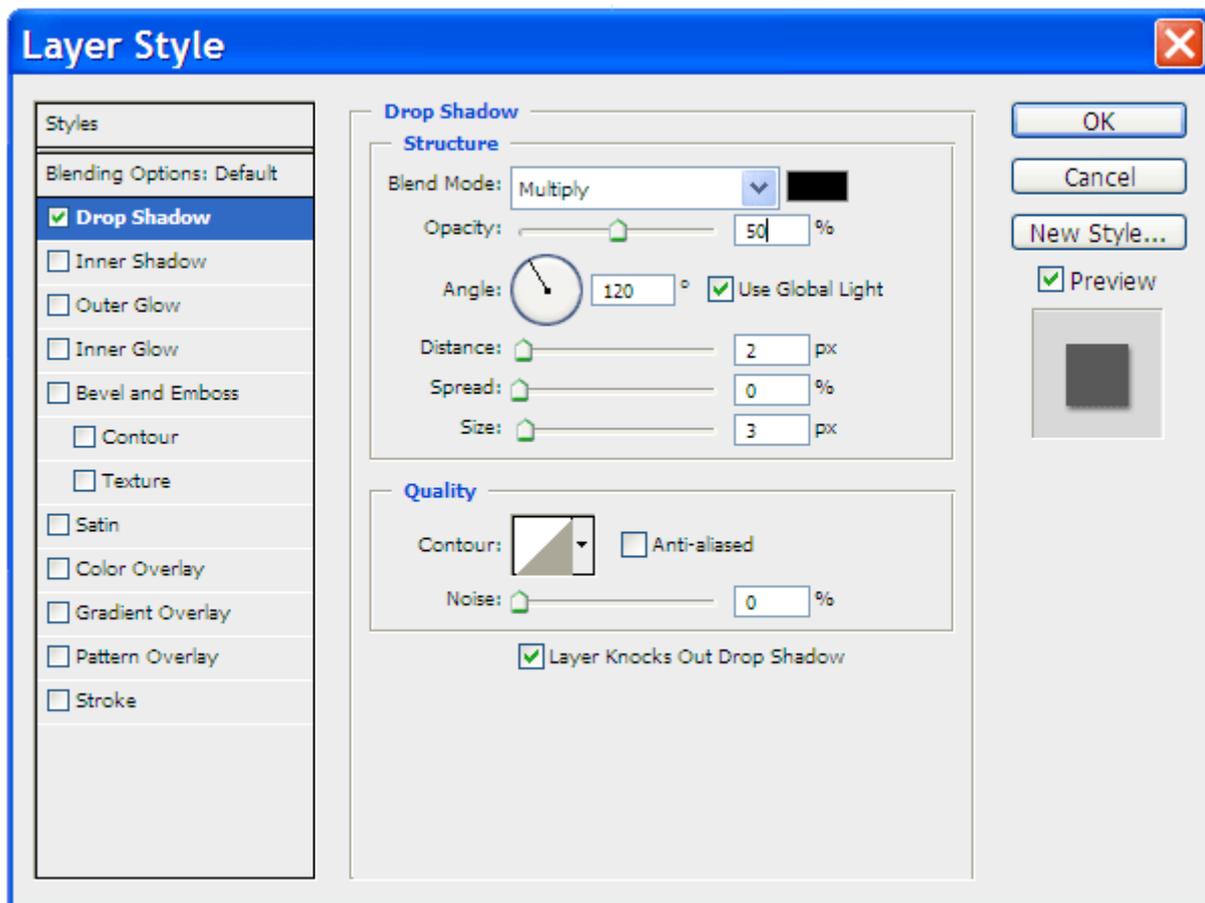


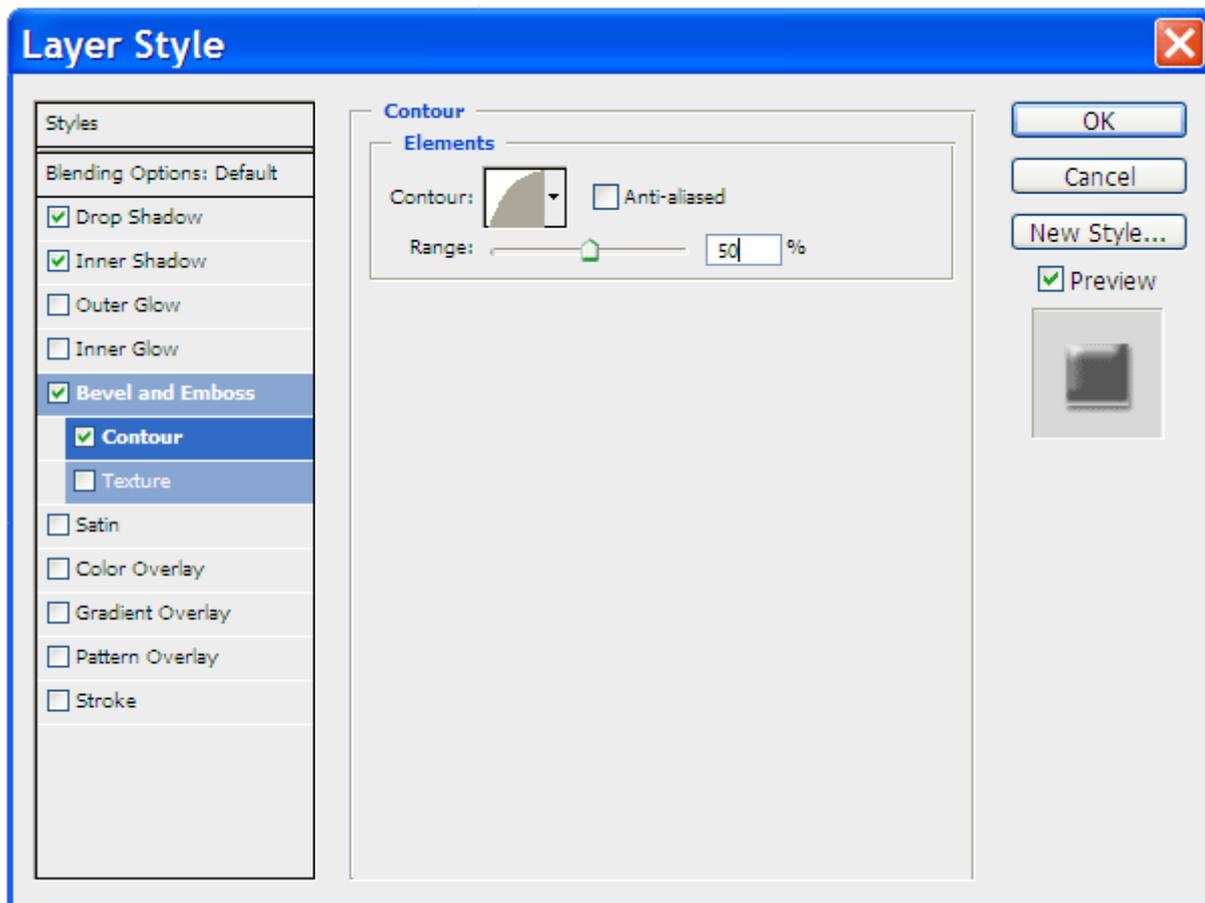
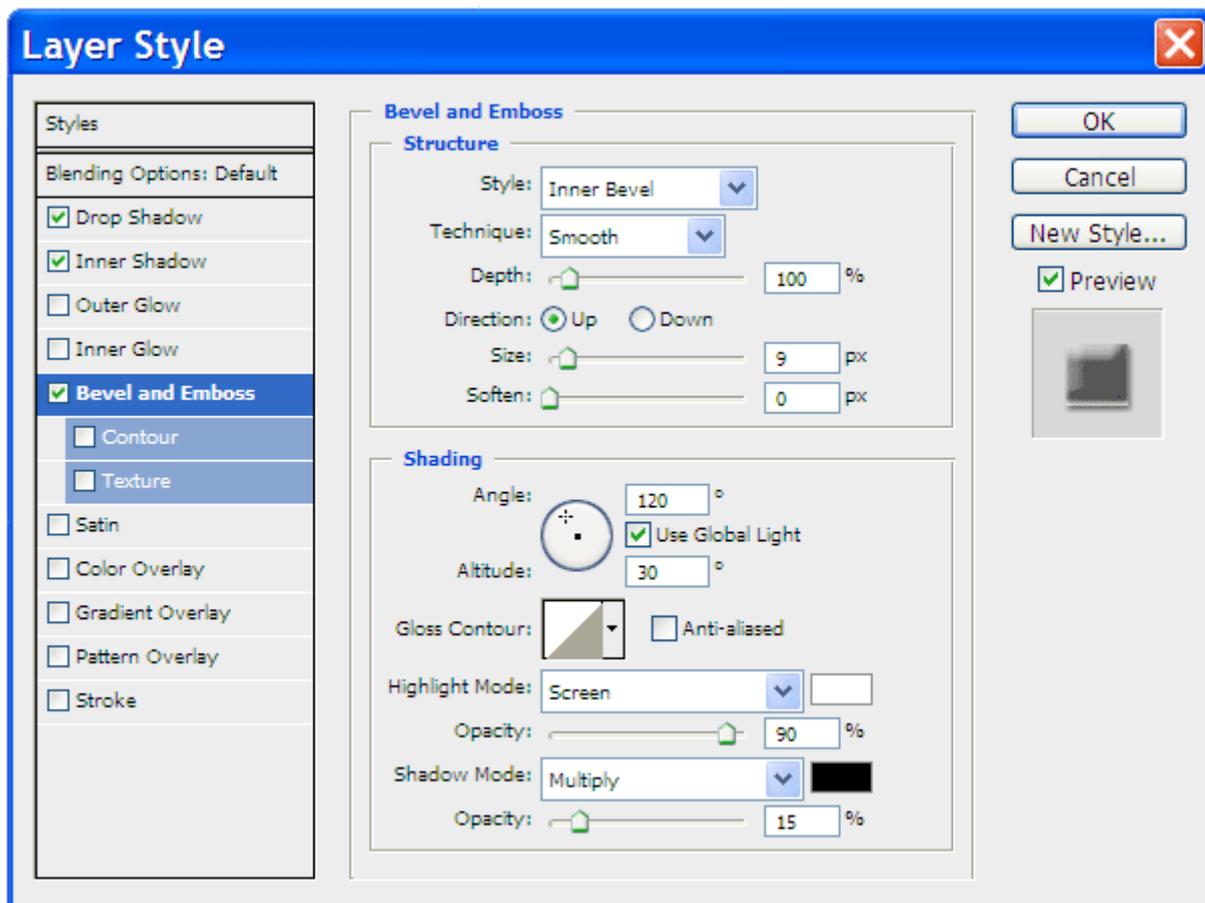
Простой урок Photoshop, в котором я покажу как легко и быстро можно нарисовать симпатичную шляпку самореза. Ну, а куда ее применить, я думаю, найдете :)

1. Откроем новый документ и при помощи инструмента **Ellipse Tool** нарисуем круг светло-серого цвета #d7d7d7. Чтобы получился идеальный круг, удерживаем нажатой клавишу **Shift**:



2. Применим к нему последовательно следующие стили:





Вот что должно получиться:



3. На новом слое при помощи инструмента Rectangle Tool рисуем крест черного цвета и задаем ему прозрачность в 40%. Чтобы удобней было работать, увеличиваем изображение при помощи лупы:



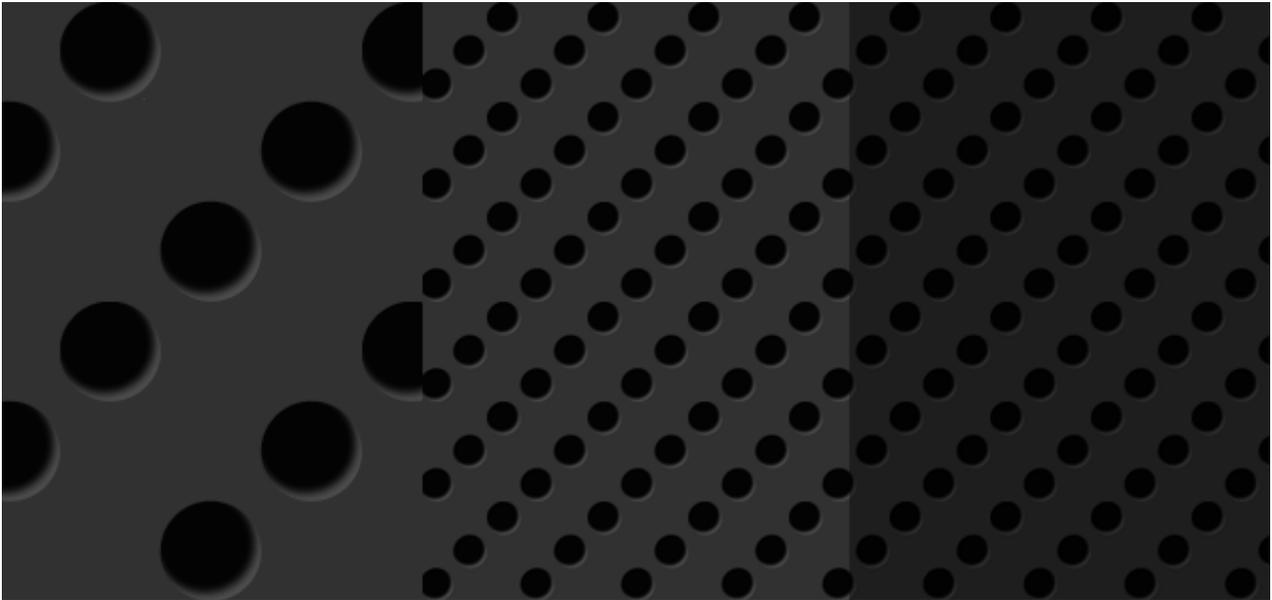
4. На новом слое рисуем для креста справа и внизу блик белого цвета и задаем ему прозрачность 80%. Рисовать удобнее инструментом Карандаш (Pencil Tool)



Вот и все. Шляпка самореза готова:



Рисуем текстуру с перфорацией

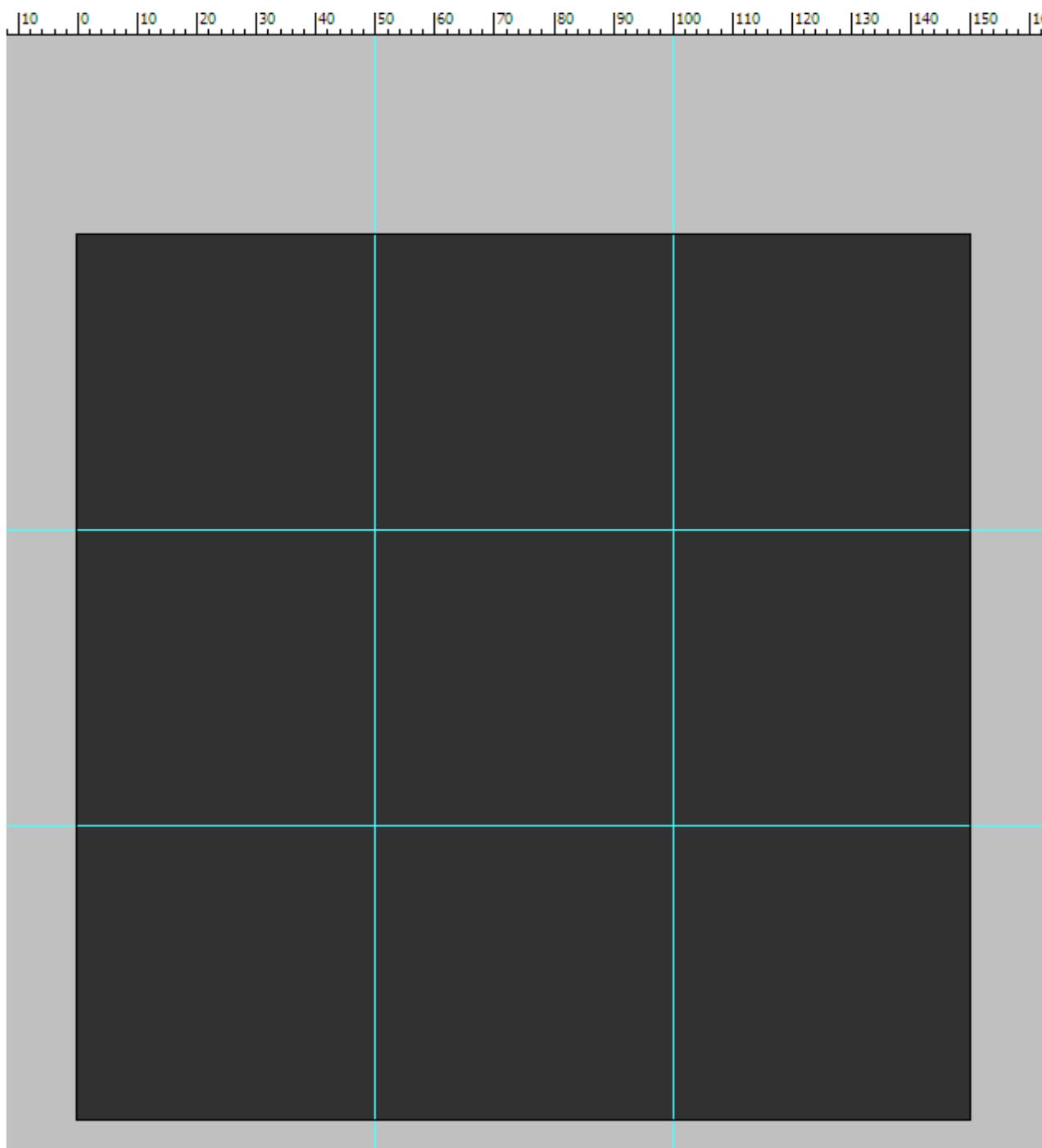


Несложный и эффектный урок в Photoshop. В результате должна получиться вот такая симпатичная текстура перфорированного металла. Можно использовать затем в качестве фона на сайте, для твиттер-аккаунта и пр.

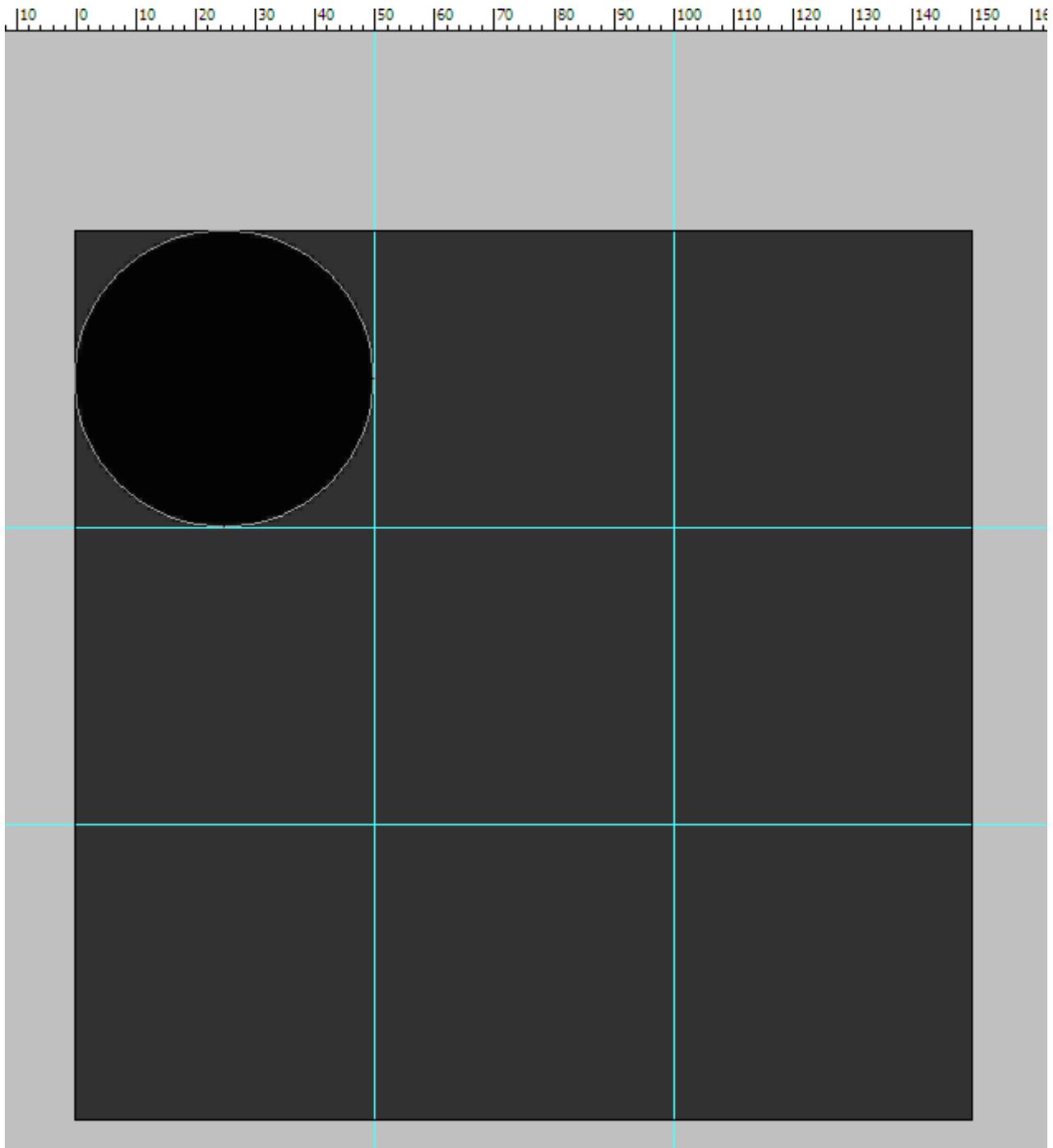
Сначала создадим новый документ с размерами 150x150 пикселей.

Этот квадрат нужно разметить линейками на 9 равных частей, установив линейки соответственно на 50 и на 100 пиксельных отметках.

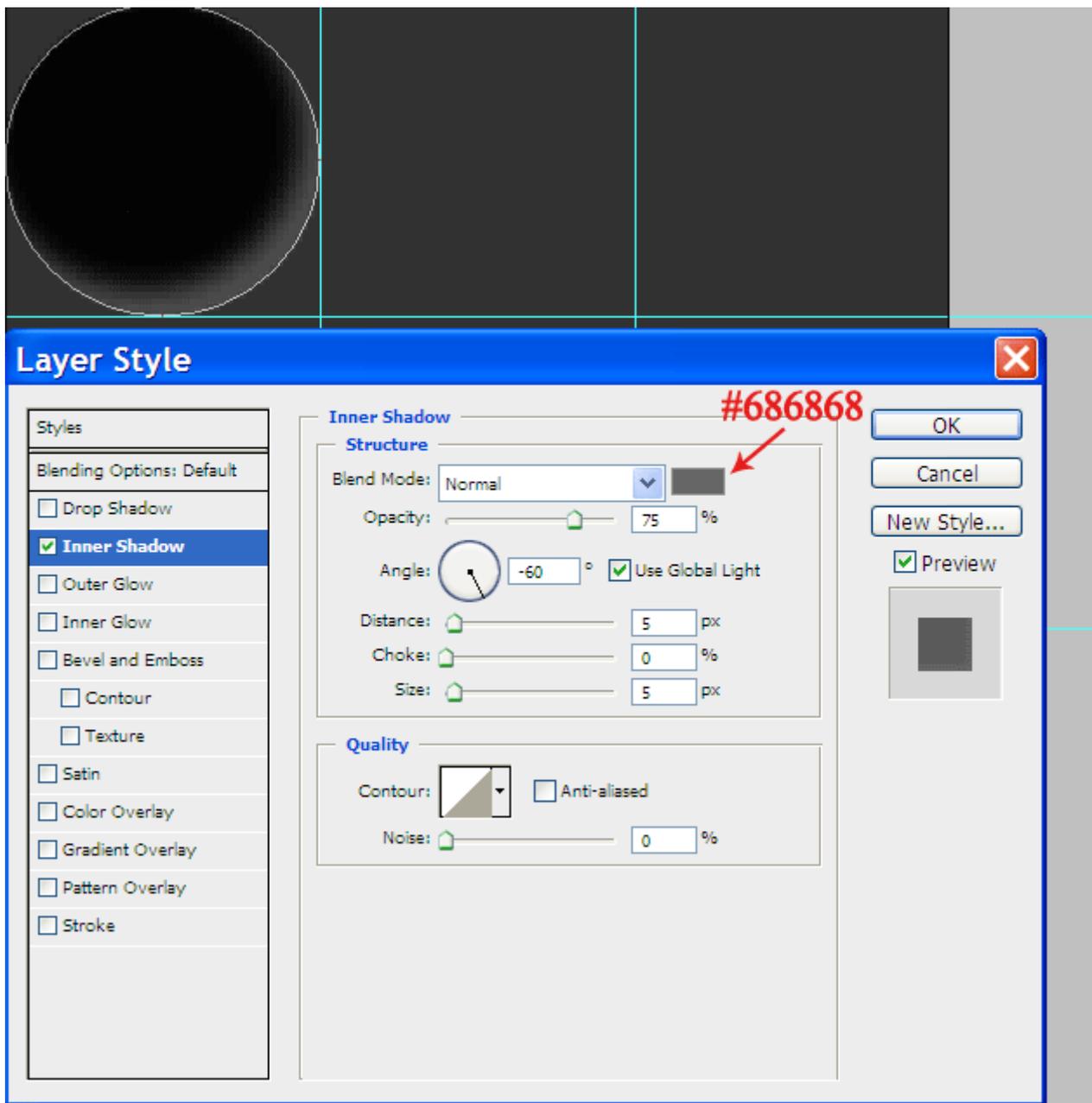
Заливаем фон цветом 313131:



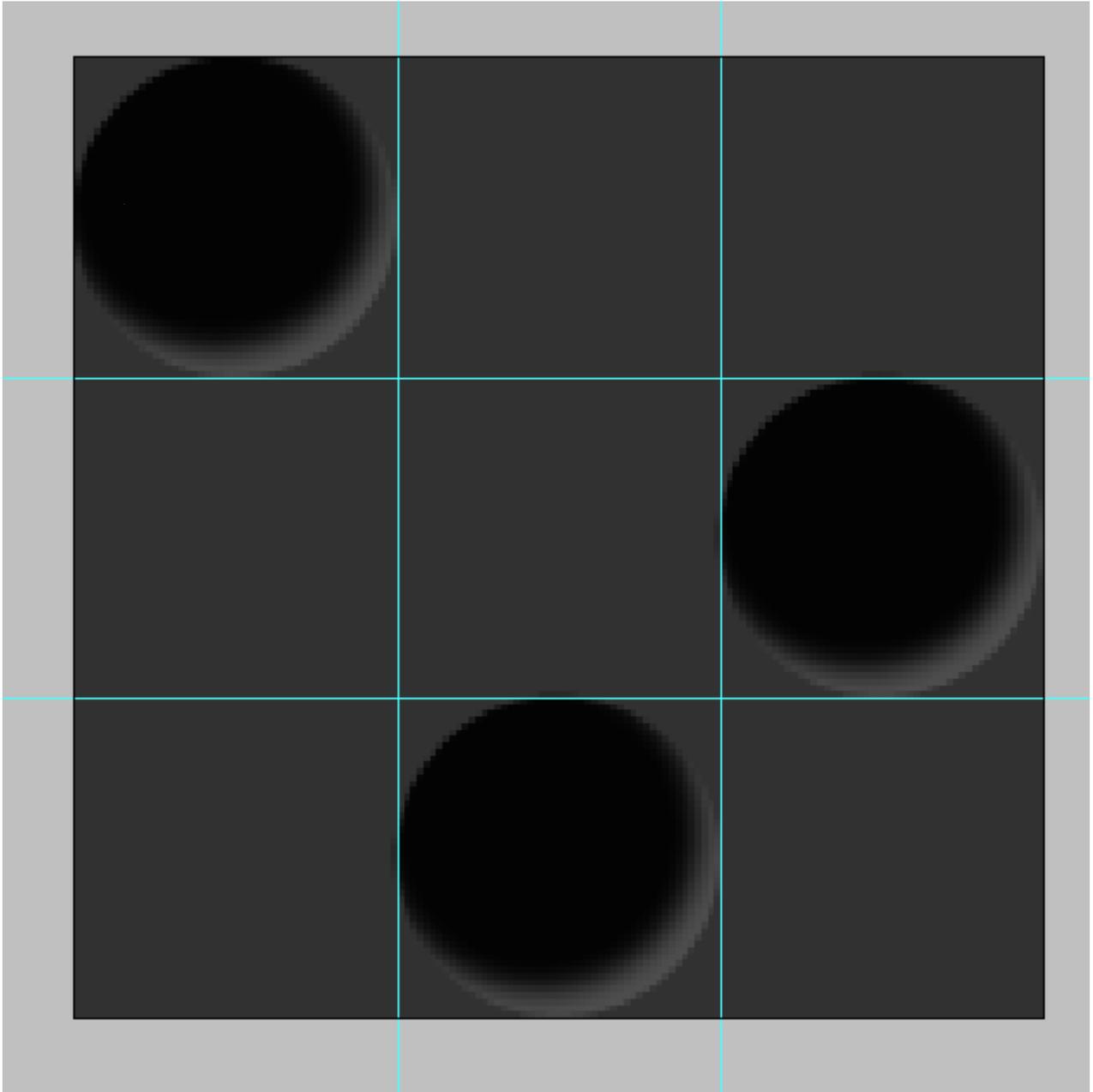
В палитре выбираем черный цвет и в левом верхнем углу квадрата при помощи инструмента Ellipse Tool (Окружность) рисуем круг на всю клетку. Просто ставим курсор в левый верхний угол и тянем вправо вниз. Линейки помогут не промахнуться.



Отлично! Теперь для этого круга применим эффект внутренней тени. Нажимаем в палитре слоев на кнопку fx и выбираем в выпадающем списке Inner Shadow с такими значениями:

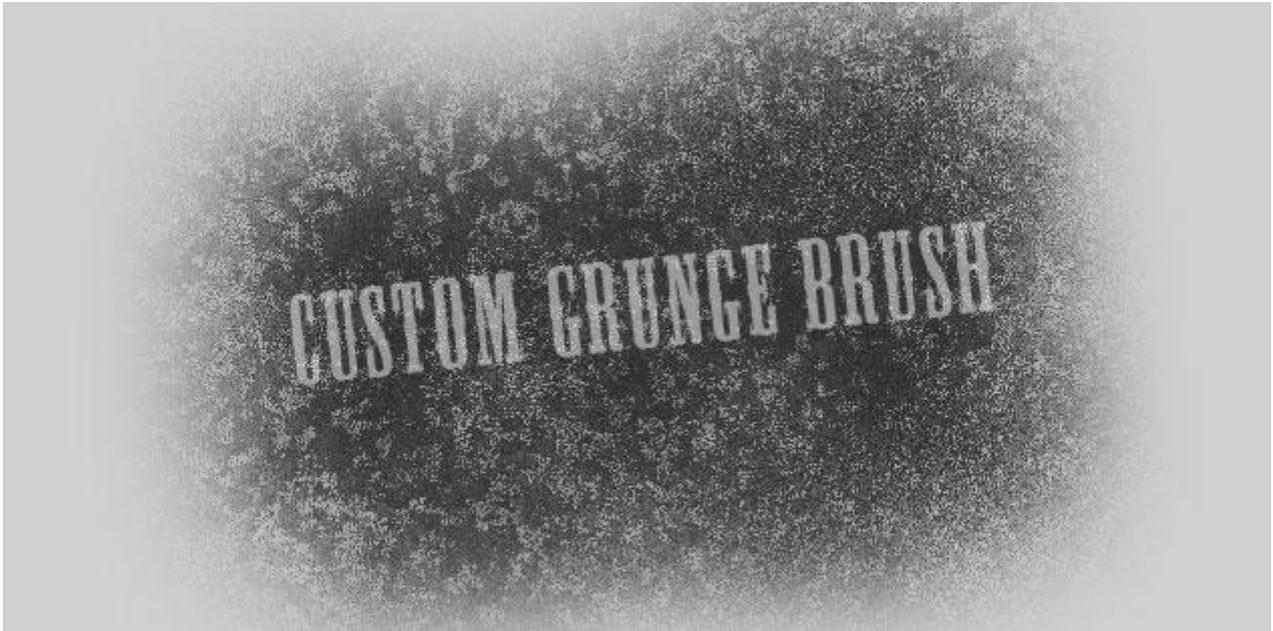


Теперь остается только дважды скопировать получившееся «отверстие» и раскидать их по полю таким образом:



Сливаем все слои и затем используем картинку в виде паттерна для заливки фона.

Создание своих кистей в стиле гранж



Гранжевый стиль в веб дизайне еще долго будет жить и здравствовать. Кисточек для фотошоп в этом стиле существует уже огромное количество. Однако для настоящего дизайнера нарисовать свои кисти — это как собственноручно испеченный пирог: в магазине полно, но свой всегда вкуснее.

Итак, приступим. Уроки фотошоп. Но для начала парочка замечаний:

1. Гранжевая кисть — это не просто фотка кляксы или ржавой батареи, отсканированная и добавленная в Photoshop через Edit – Define Brush Preset. Кисть нужно еще довести до ума.
2. Кисть с резкими очертаниями выглядит неправдоподобно.

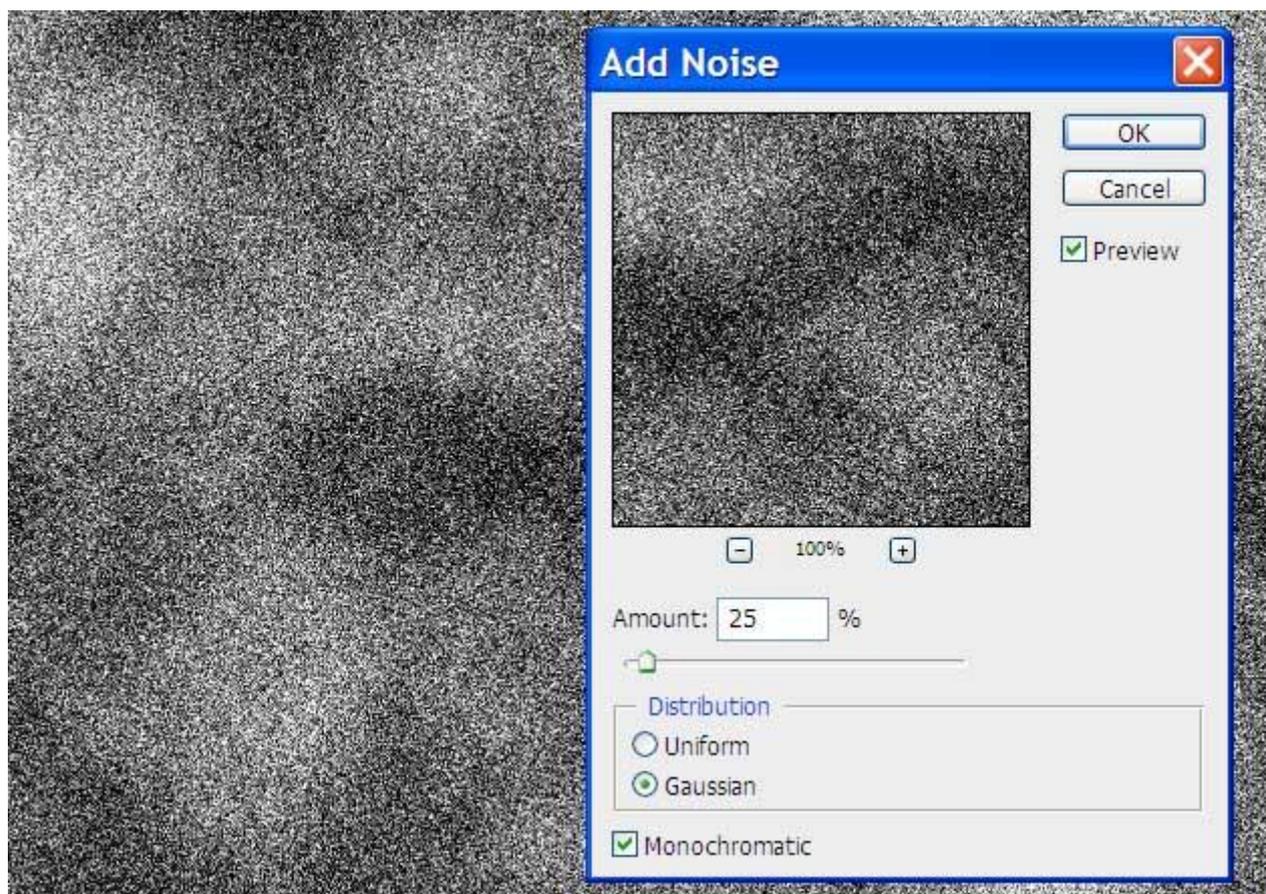
А теперь за дело.

1. Создадим в Photoshop новый документ, цвета в палитре по-умолчанию, т.е. ч/б. Идем далее в Filter – Render – Clouds:



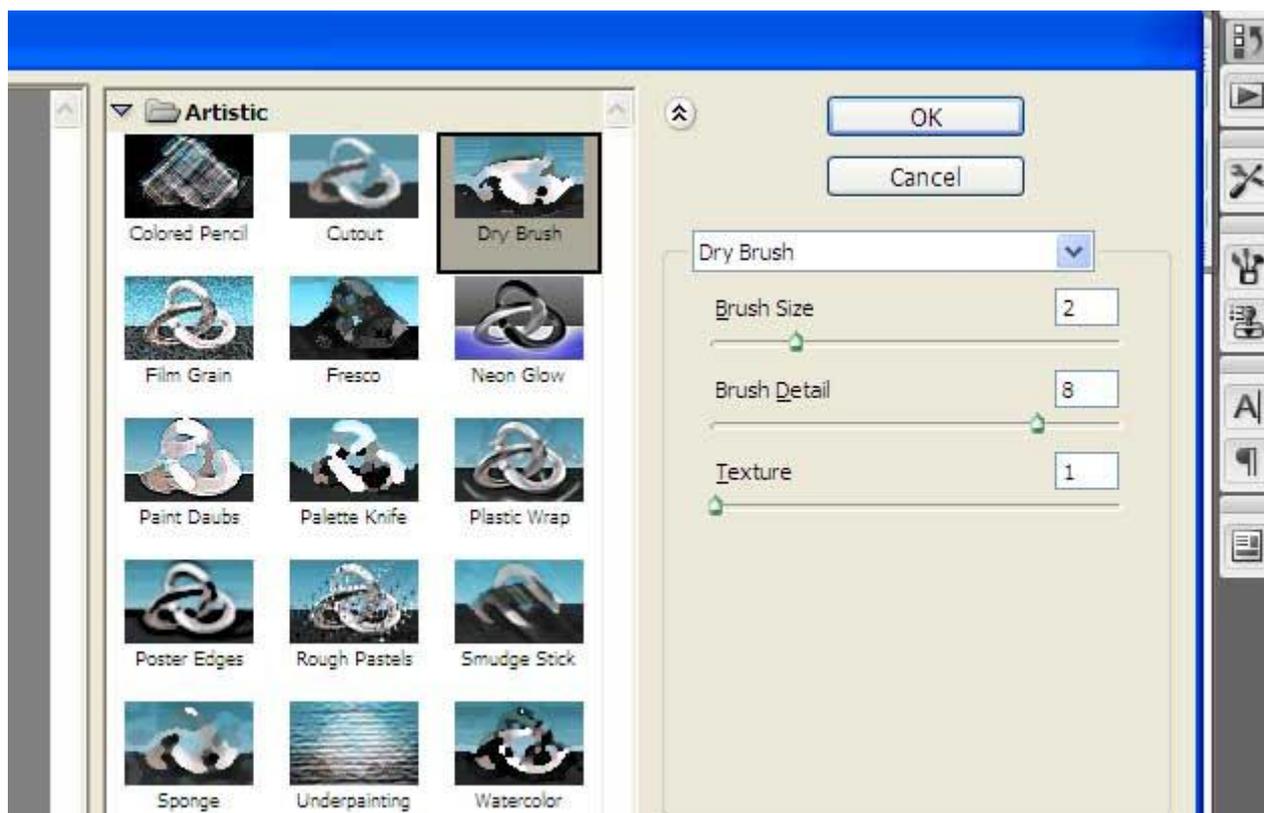
2. Затем добавим шума Filter – Noise – Add Noise.

При этом в настройках фильтра должен быть включен флажок Monochromatic:



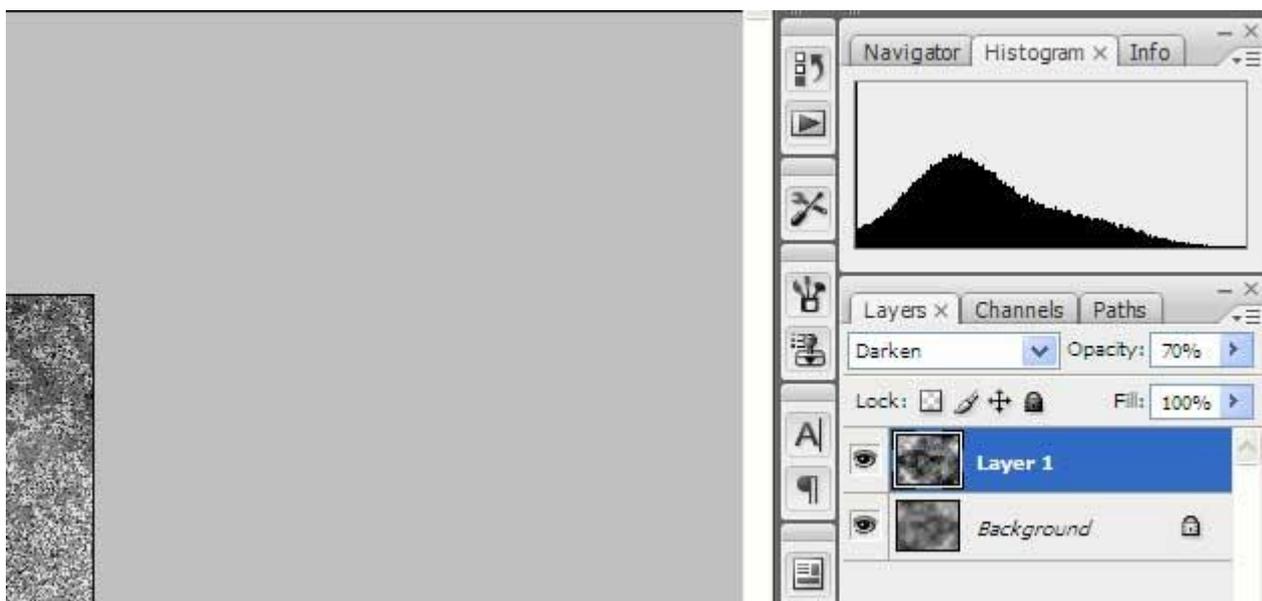
Уже что-то шершавое получилось. Но слишком мелко и монотонно.

3. Продублируем слой (Ctrl+J). Для дубля применим следующий фильтр: Filter – Artistic – Dry Brush со следующими параметрами:

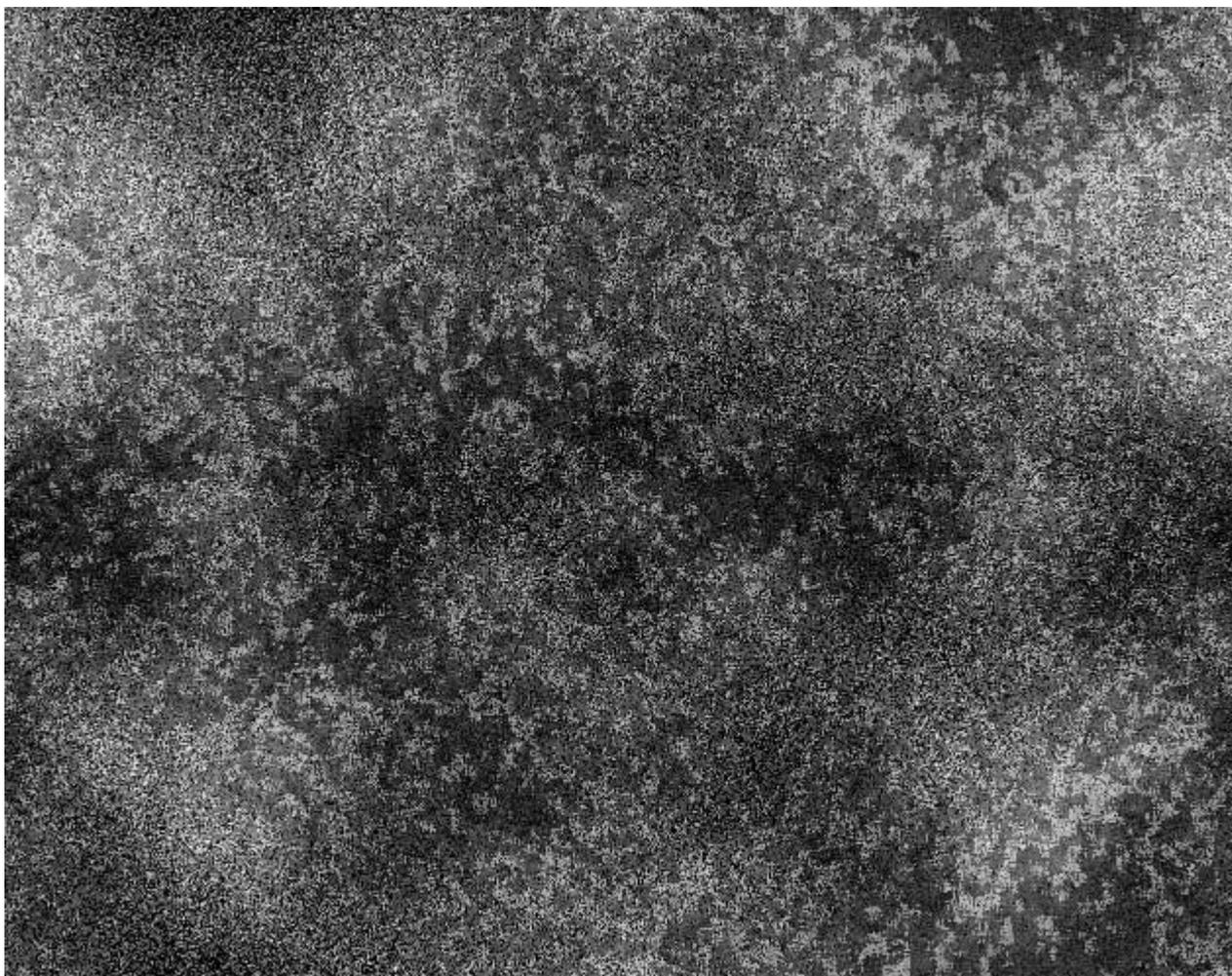


Вообще с фильтрами можно экспериментировать бесконечно. Последующее переключение различных режимов смешивания слоев позволит соединять разные виды пятен в одно сложное изображение.

4. Чтобы при наложении основные темные пятна не совпадали, развернем дублированный слой по горизонтали Edit – Transform – Flip Horizontal, а затем установим режим смешивания Darken, уменьшив прозрачность до 70%.

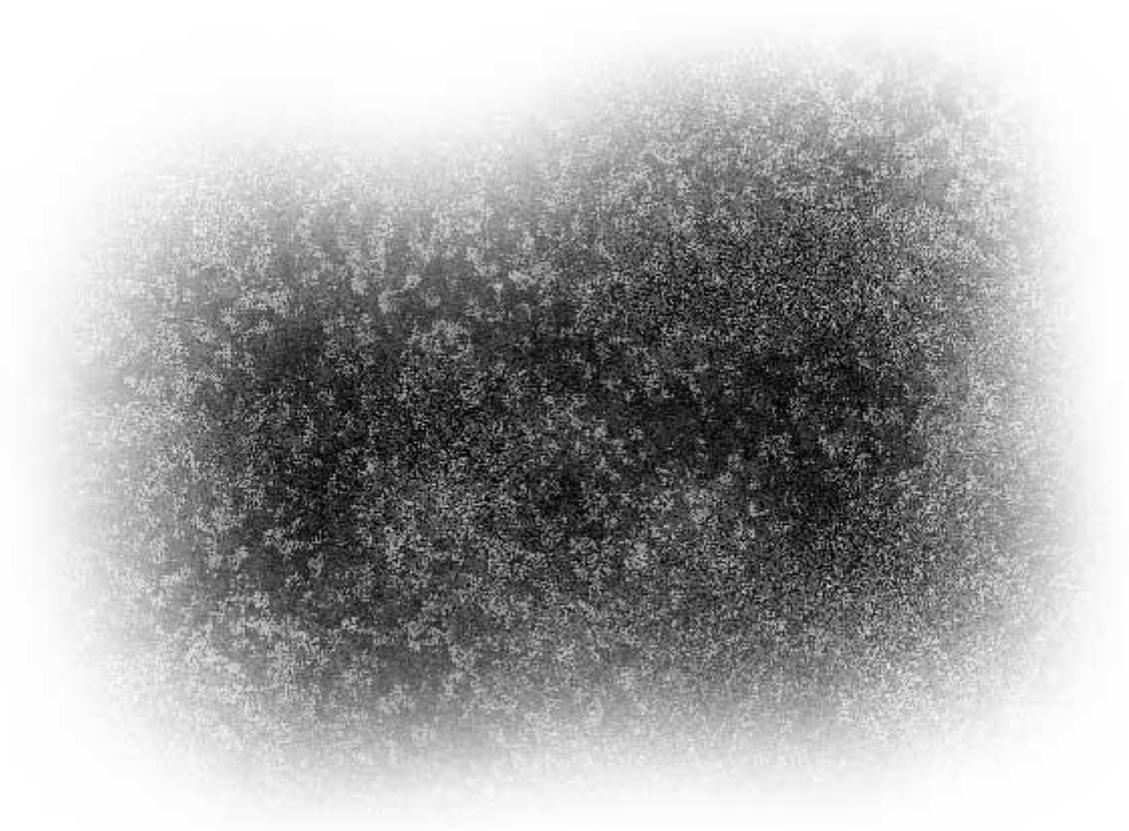


Сливаем оба слоя вместе Layer – Merge Visible и получаем вот такую картинку:

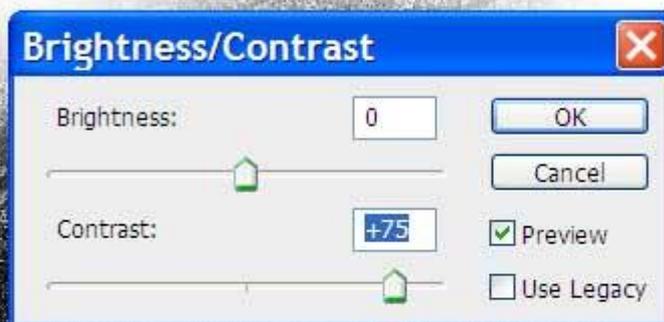


Уже гораздо интереснее.

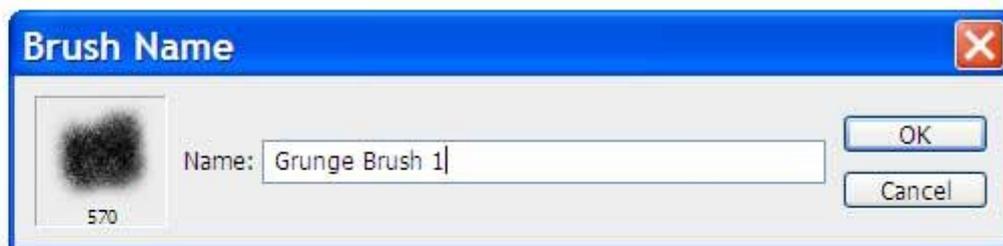
5. Как я уже говорила выше, кисть не должна иметь четких границ. Сейчас у нас получился прямоугольник. В качестве кисти его использовать нельзя. Поэтому нужно оставить лишь центральную часть, а края растушевать. Сделать это можно при помощи резинки (Eraser) с мягкими краями:



6. Кисть практически готова. Хотя получилась немного бледной. Ей нужно добавить немного контраста Image – Adjustments – Brightness/Contrast:



7. А вот теперь уже можно добавить нашу новую гранжевую кисточку в набор: Edit – Define Brush Preset, задав ей соответствующее имя:



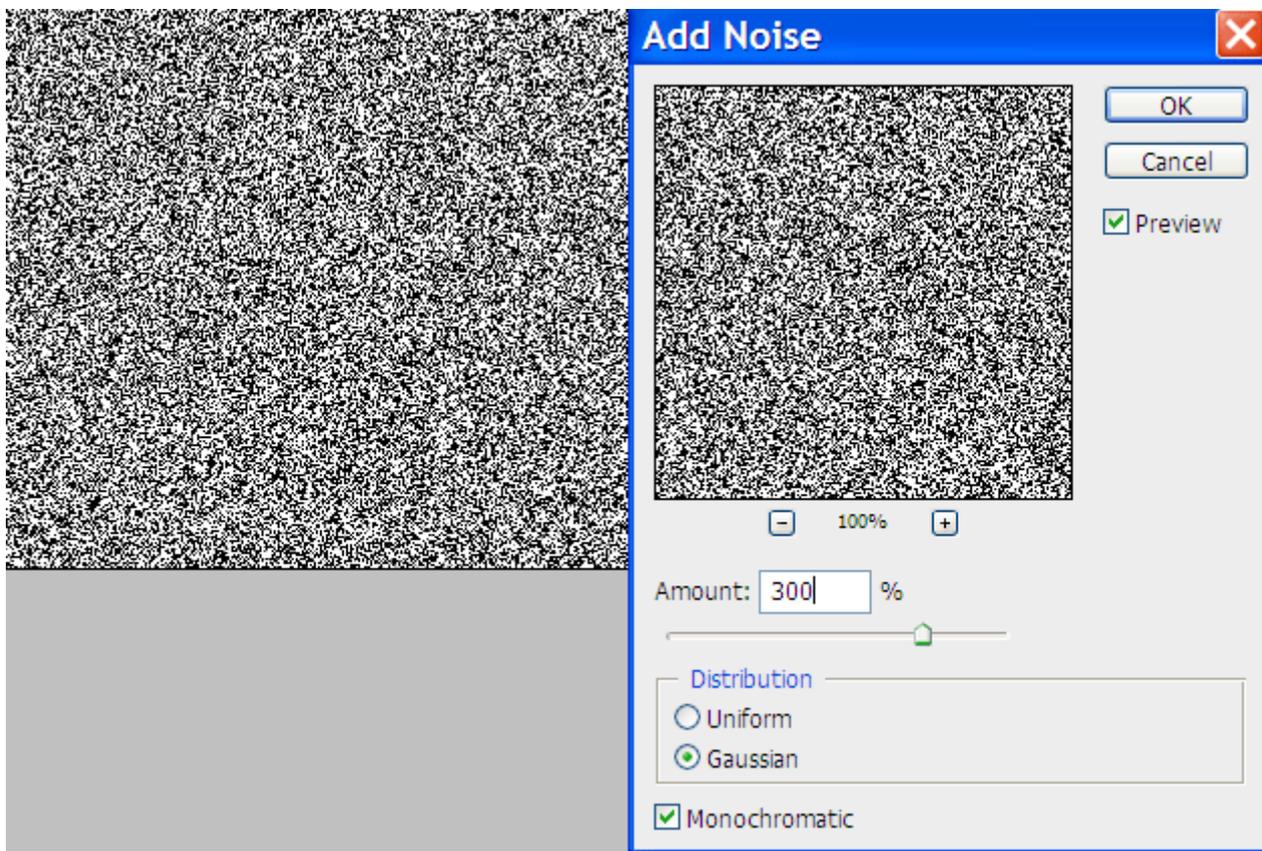
При желании поверх полученной текстуры можно наложить еще различных пятен, используя уже существующие кисточки из обоймы Photoshop.

Рисуем текстуру Паркетная доска

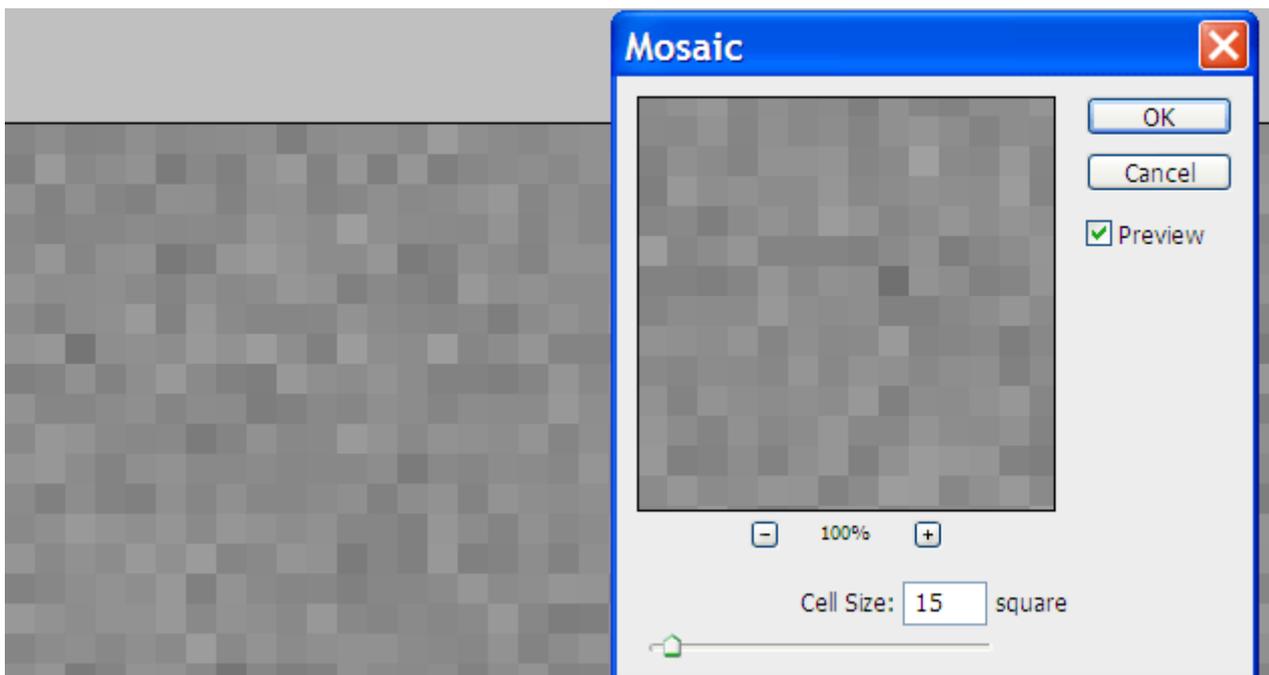


До сих пор довольно популярным фоном для сайта является текстура Паркетной доски. Сегодня я покажу, как нарисовать такую текстуру в Photoshop.

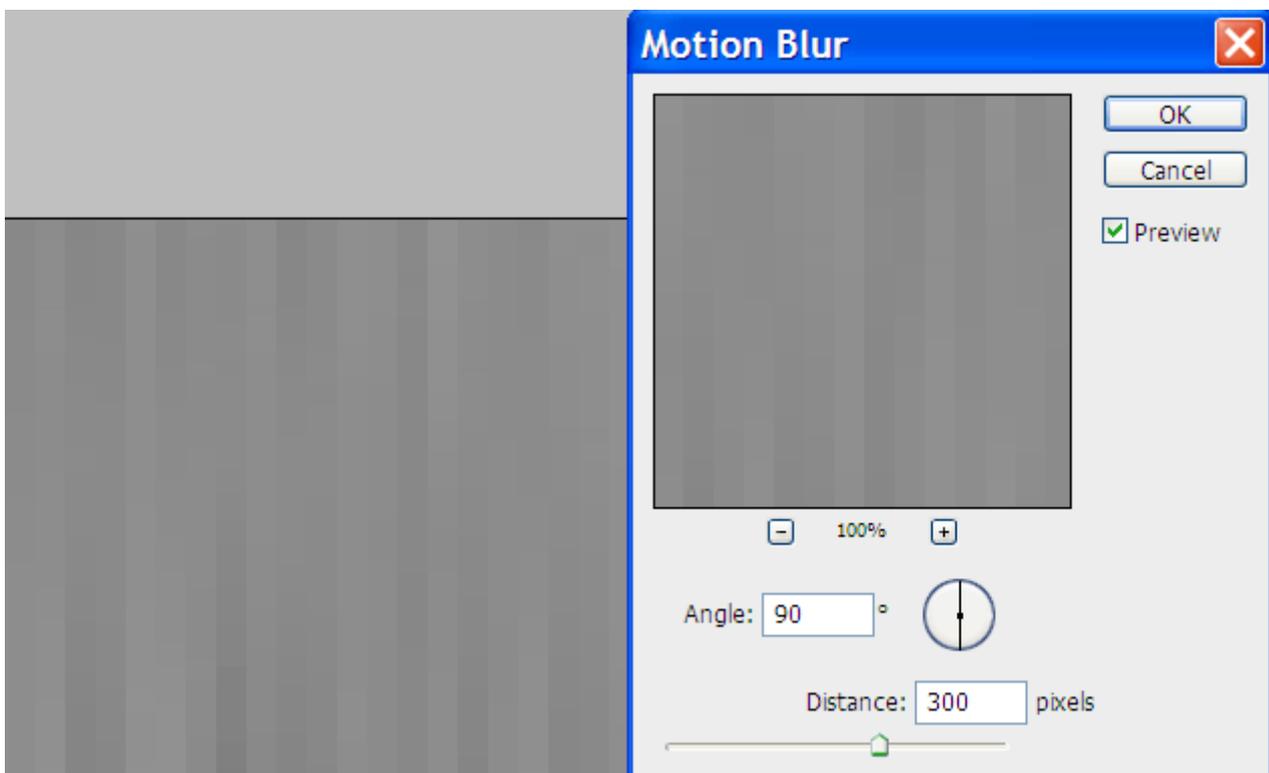
Для начала создадим новый файл и добавим ему черно-белый шум : Filter – Noise – Add Noise со значением Amount 300%



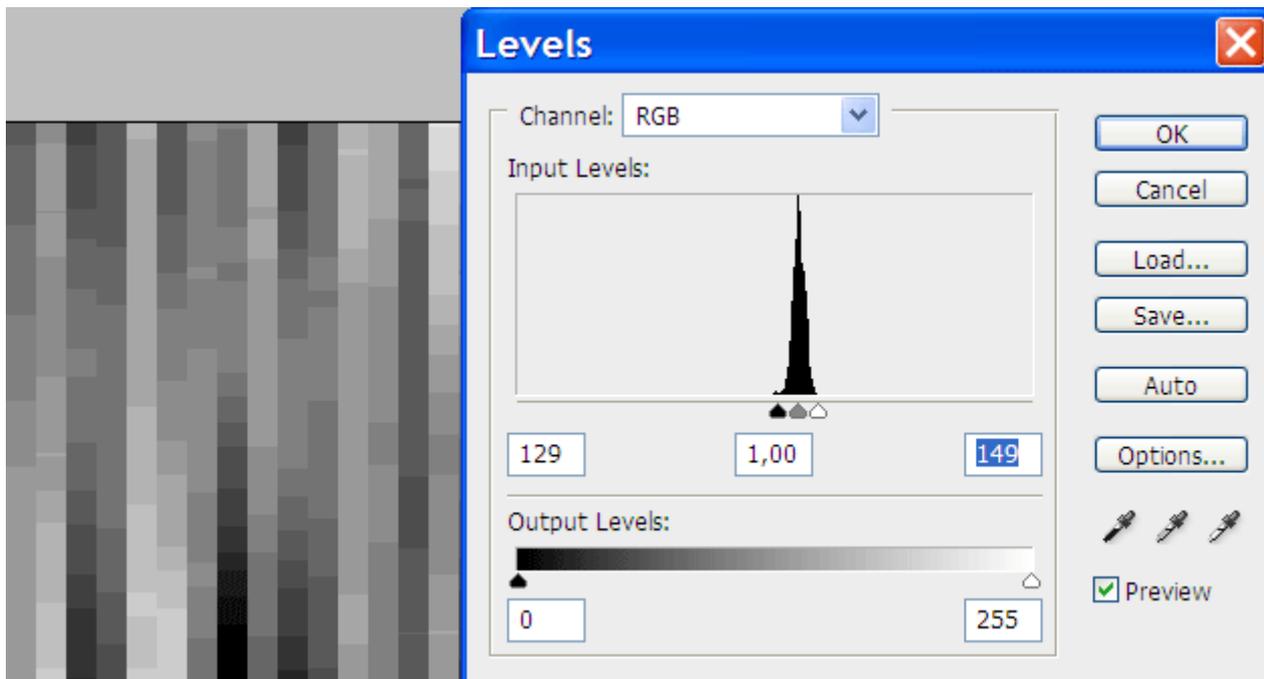
Затем идем в Filter – Pixelate – Mosaic и выставляем значение Cell Size равным 15



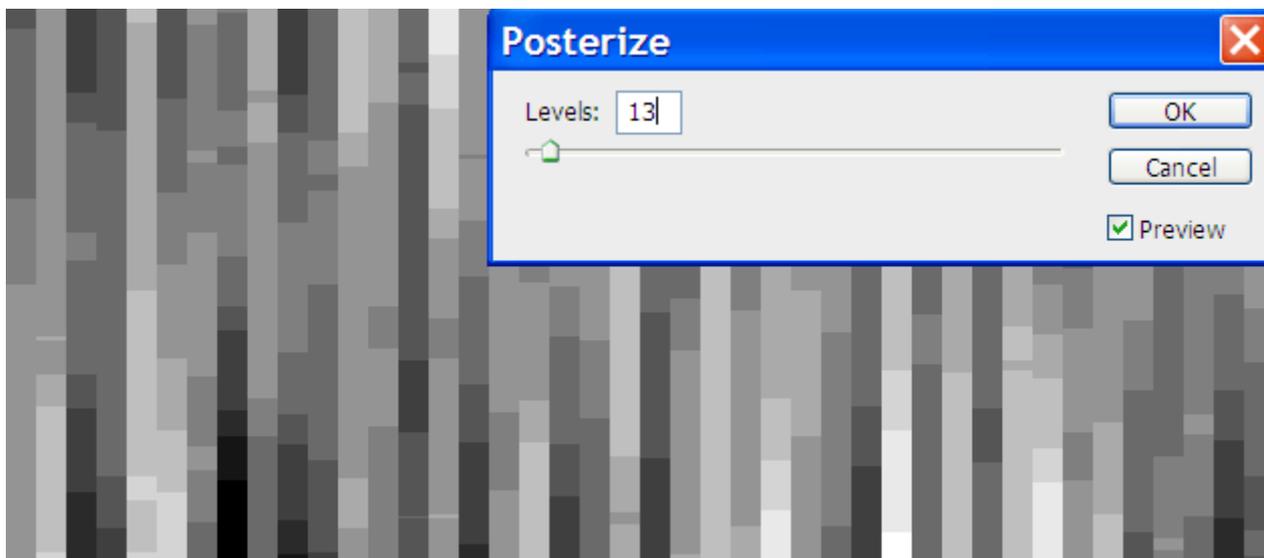
Получились одинаковые мелкие квадратики. Нам нужно вытянуть их в доски. Для этого идем в Filter – Blur – Motion Blur со значением Distance в 300 пикселей:



Чтобы проявить «доски» добавим картинке насыщенности: Image – Adjustments – Levels и сдвигаем черный с белым ползунки ближе к середине как на картинке:



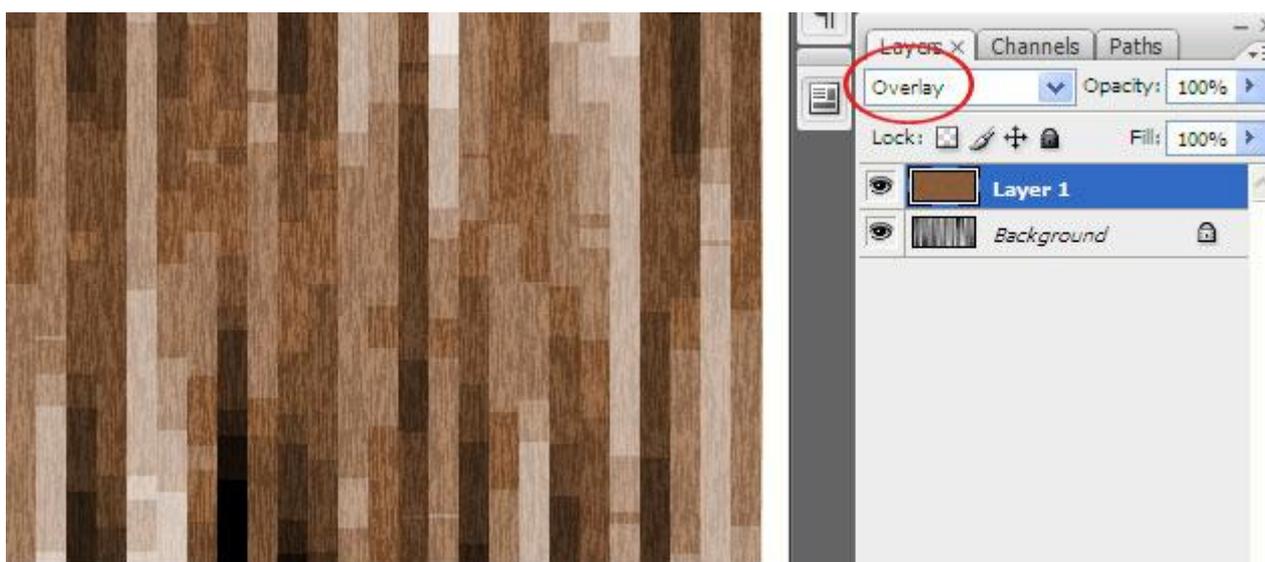
Теперь применим к картинке постеризацию: Image – Adjustments – Posterize:



Уже что-то похожее получилось. Теперь нужно будет добавить самим доскам деревянную текстуру и цвета. Для этого создадим новый слой, в палитре выставим парочку коричневых цветов #9F704B и #73492A и зальем более светлым из них этот новый слой. Далее идем в Filter – Render – Fibers и выставляем максимальные значения Variance и Strenght у данного фильтра (64,0):



Теперь остается только применить режим наложения Overlay для этого слоя:



Некоторые «доски» получились слишком светлые, почти белые. Чтобы этого избежать, можно немного затемнить нижний слой, поигравшись с уровнями.

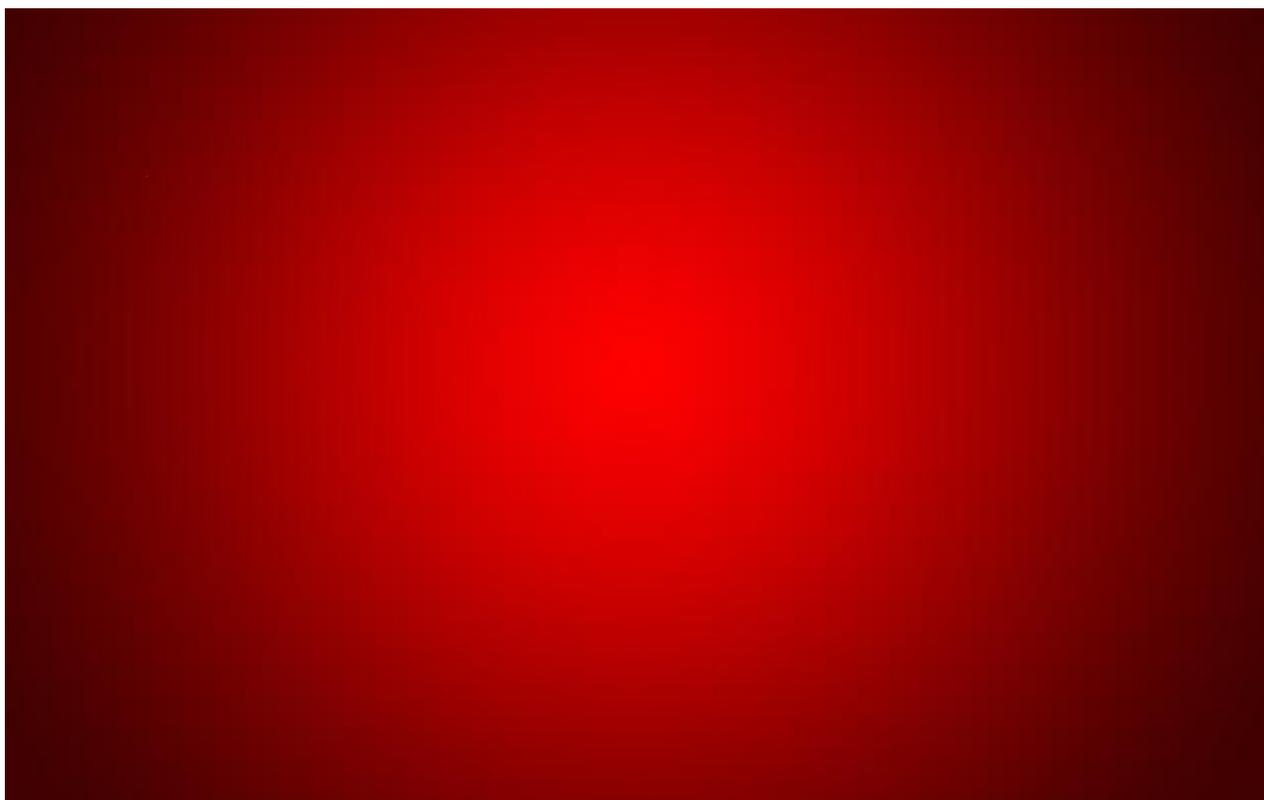
Красивая Валентинка своими руками



Если до дня святого Валентина осталось совсем немного времени, то самое время позаботиться о подарках своим любимым. Одним из таких подарков может стать собственноручно нарисованная Валентинка в Photoshop. И для этого вовсе не понадобятся какие-то специальные навыки. Все просто! :)

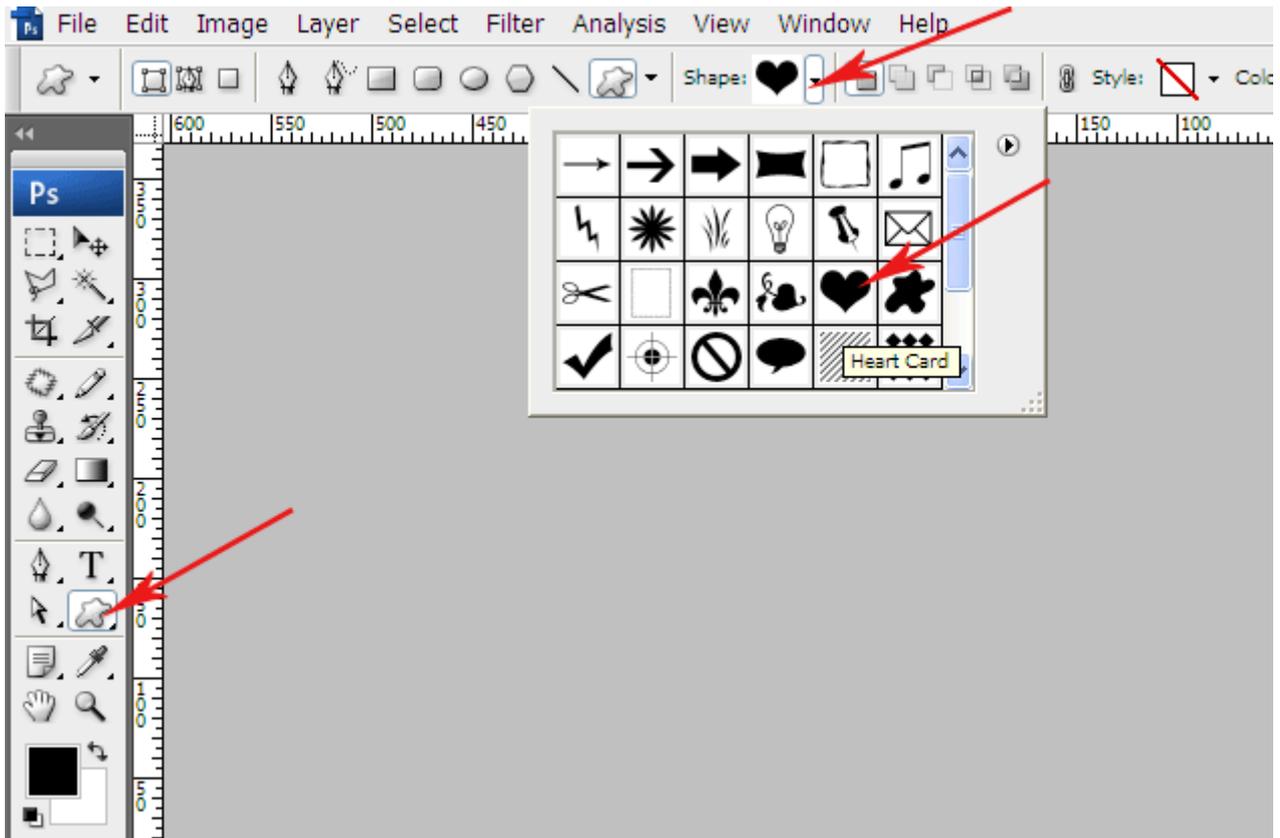
Открываем программу и создаем новый документ Ctrl+N с белым фоном. В палитре цветов устанавливаем следующие 2 цвета: #FF0100 и #400101. Затем выбираем инструмент Градиент и проводим линию от центра в любой верхний угол.

Обратите внимание, в настройках инструмента Градиент должен быть включен режим Radial Gradient:



Получился замечательный фон для будущей Валентинки. Теперь нам нужно украсить его сердечками. А как же иначе! :) Чтобы сделать это, сначала создадим соответствующую кисточку.

Для начала создадим еще один документ размером 50x50 пикселей. Кликаем по иконке палитры, чтобы вернуть цвета в ч/б (либо нажимаем клавишу D). Выбираем инструмент Custom Shape и в настройках этого инструмента вверху, в выпадающем списке фигурок находим сердечко:



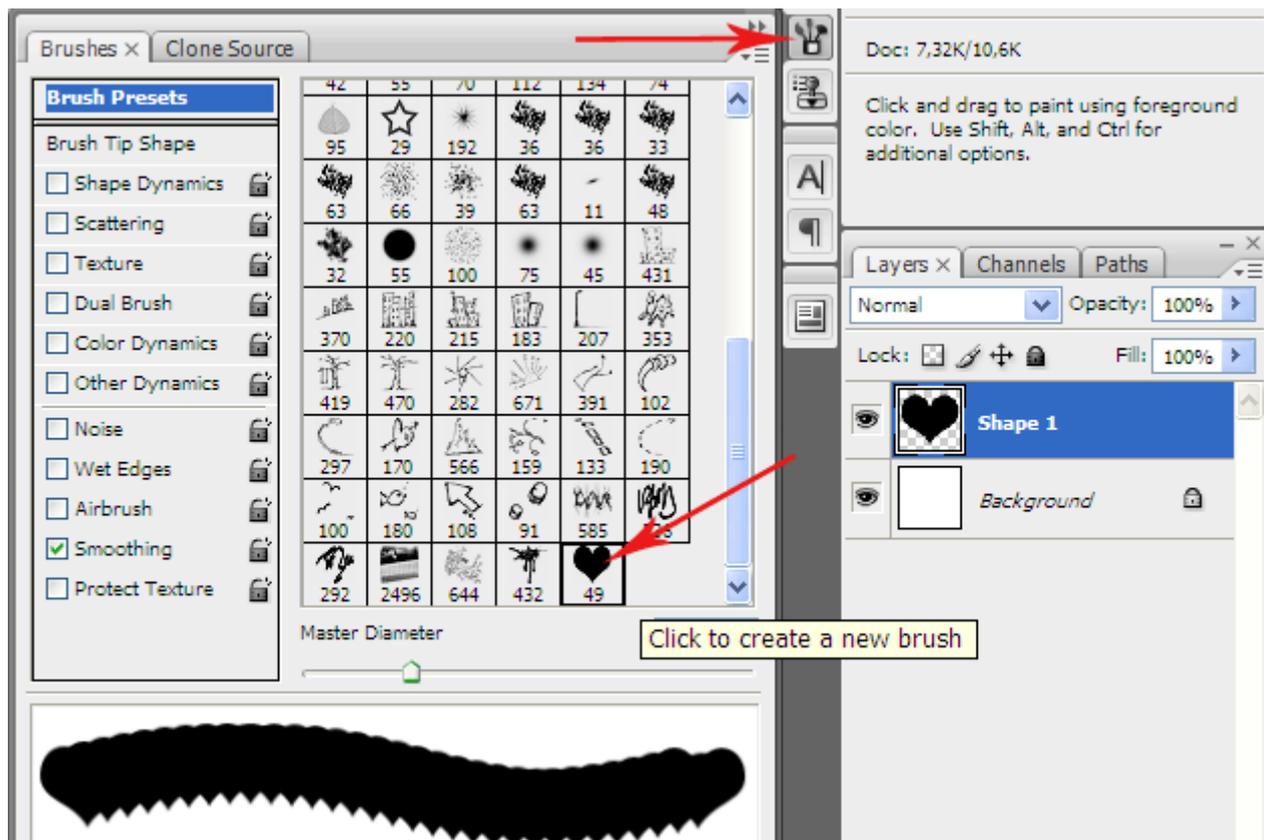
Зажав клавишу Shift для сохранения пропорций, рисуем в центре квадрата сердце:



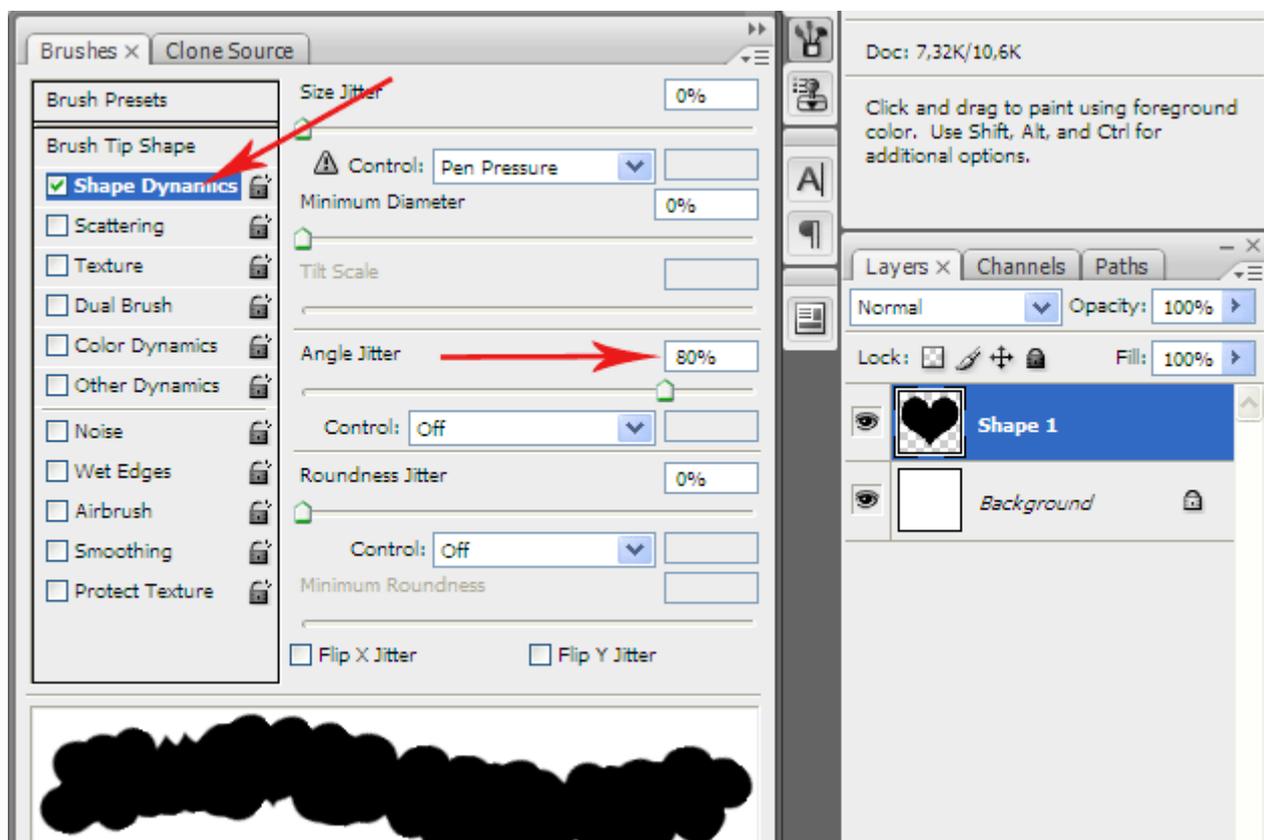
Теперь нужно эту фигуру перевести в растр. Сделать это проще всего, кликнув правой клавишей по изображению сердечка и выбрав в выпадающем меню Rasterize Layer. Далее заходим в панель Edit и в выпадающем списке выбираем команду Define Brush Preset. В появившемся окошке необходимо задать имя новой кисточке. Назовем ее просто heart:



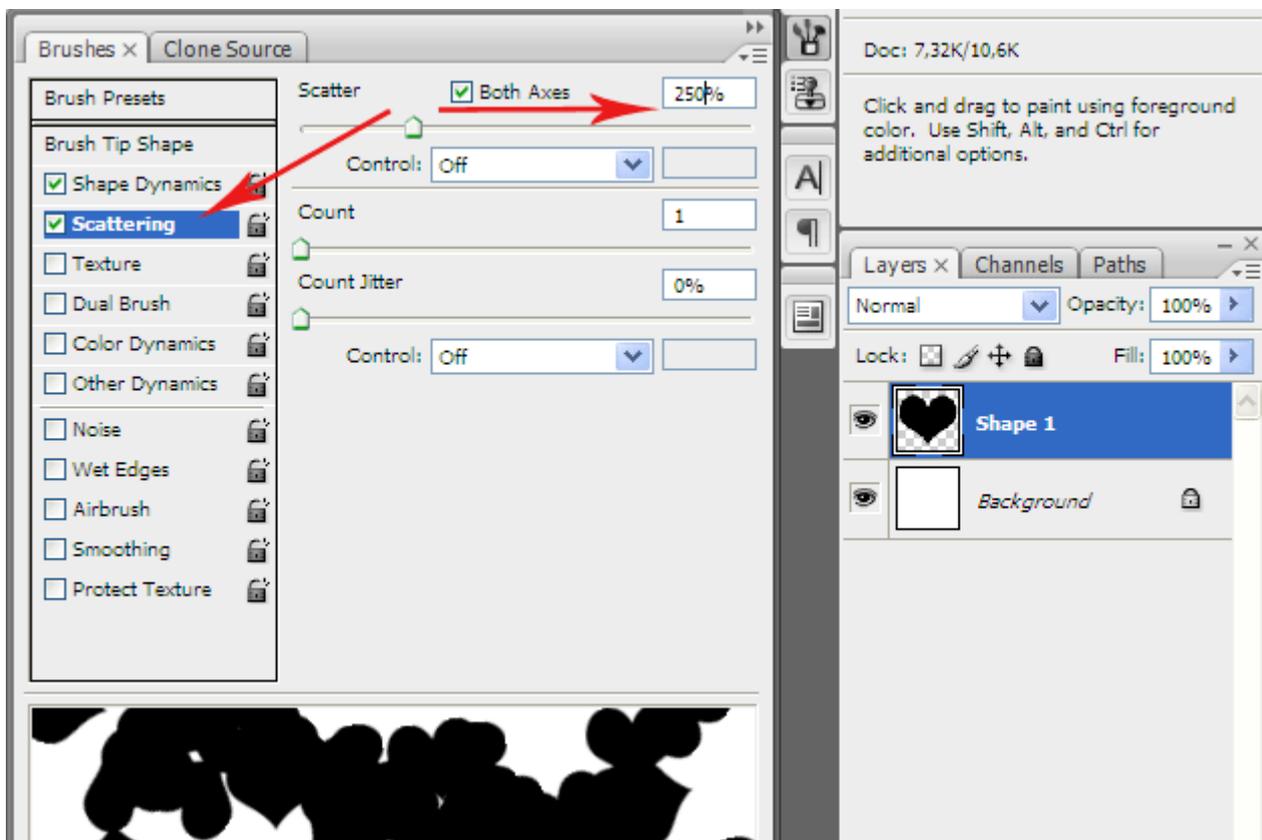
Выбираем инструмент Кисть (Brush). Теперь эту кисть необходимо настроить. Справа находим и раскрываем панель кистей. Наша новая кисточка там будет последней:



Зададим кисточке несколько интересных свойств. Сначала кликнем по разделу Shape Dynamics. При этом раздел активируется (включится галочка) и справа появится панель настроек. Там нужно выставить такие параметры: Angle Jitter 80%

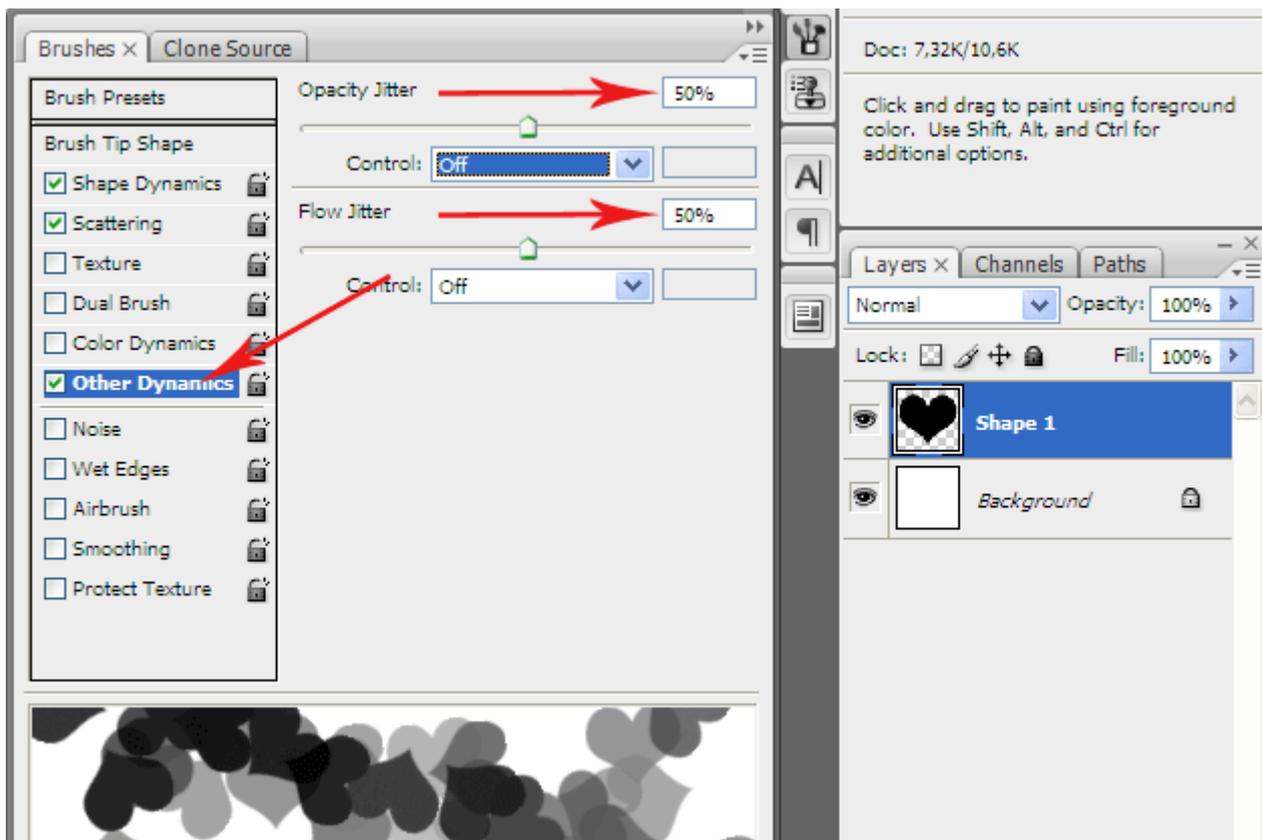


Следующая настройка называется Scattering. Здесь устанавливаем ползунок Scatter на 250%



Внизу, в просмотревом окне, можно наблюдать, как меняется характер кисточки. Она теперь под разными углами и разбросана в небольшом беспорядке.

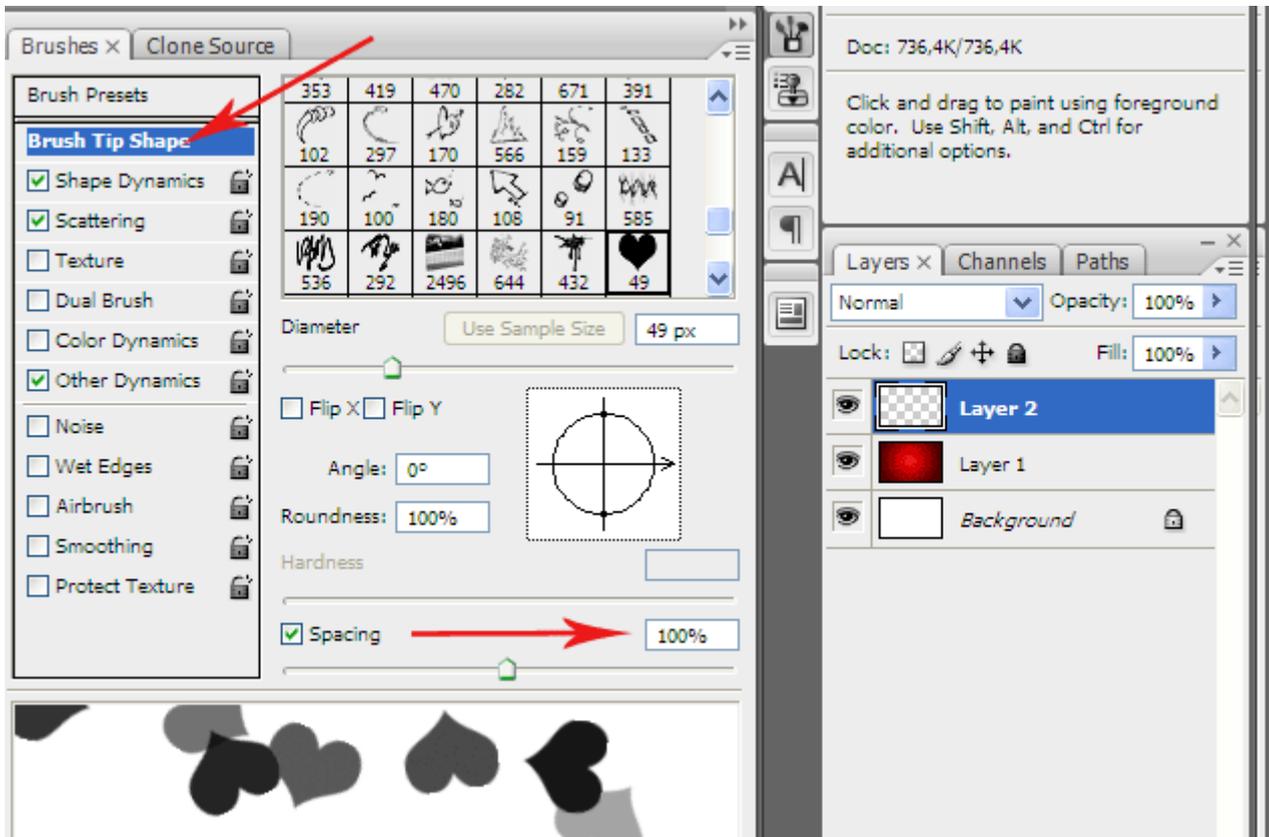
Осталось только включить еще одну панельку и настроить прозрачность кисти. Кликаем по панели Other Dynamics и устанавливаем оба ползунка на 50%



Теперь переключаемся на наш первый документ с нарисованным фоном. Добавляем новый слой (Ctrl+Shift+N) и кисточкой-сердечком произвольно рисуем окружность по периметру картинке. Скорее даже овал:



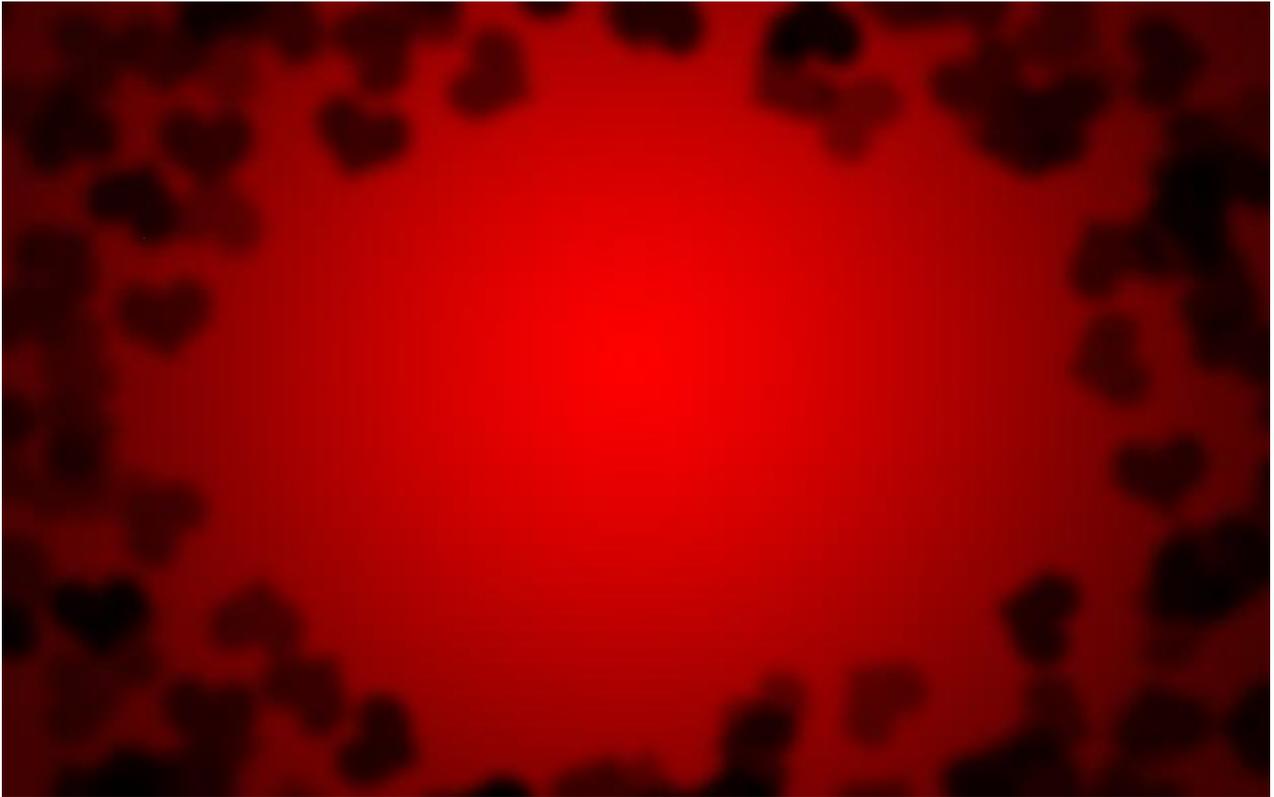
Если с первого раза красиво не получилось, ничего страшного: жмете Ctrl+Z и повторяете процесс заново. Если, например, сердечки ложатся слишком плотно друг к другу, можно сделать их разброс шире. Для этого снова забираетесь на панель настроек кисти, выбираете там раздел Brush Tip Shape и двигаете ползунок Spacing до нужного вам значения:



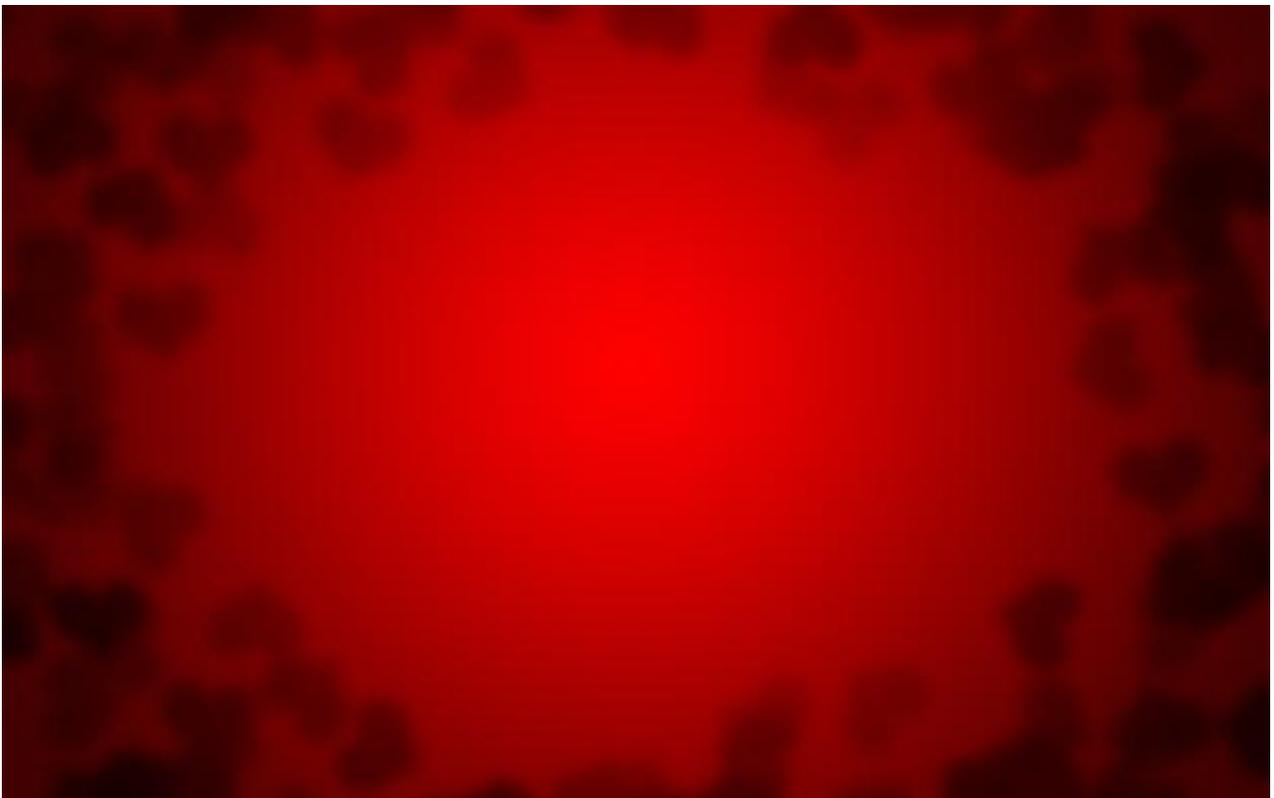
Отлично! Теперь сделаем небольшой трюк.

Сейчас очень популярна такая дизайнерская штука как бокэ. Фотографы знают, что это такое. Мы используем этот эффект размытия, когда удаленные яркие точки превращаются в круглые световые пятна.

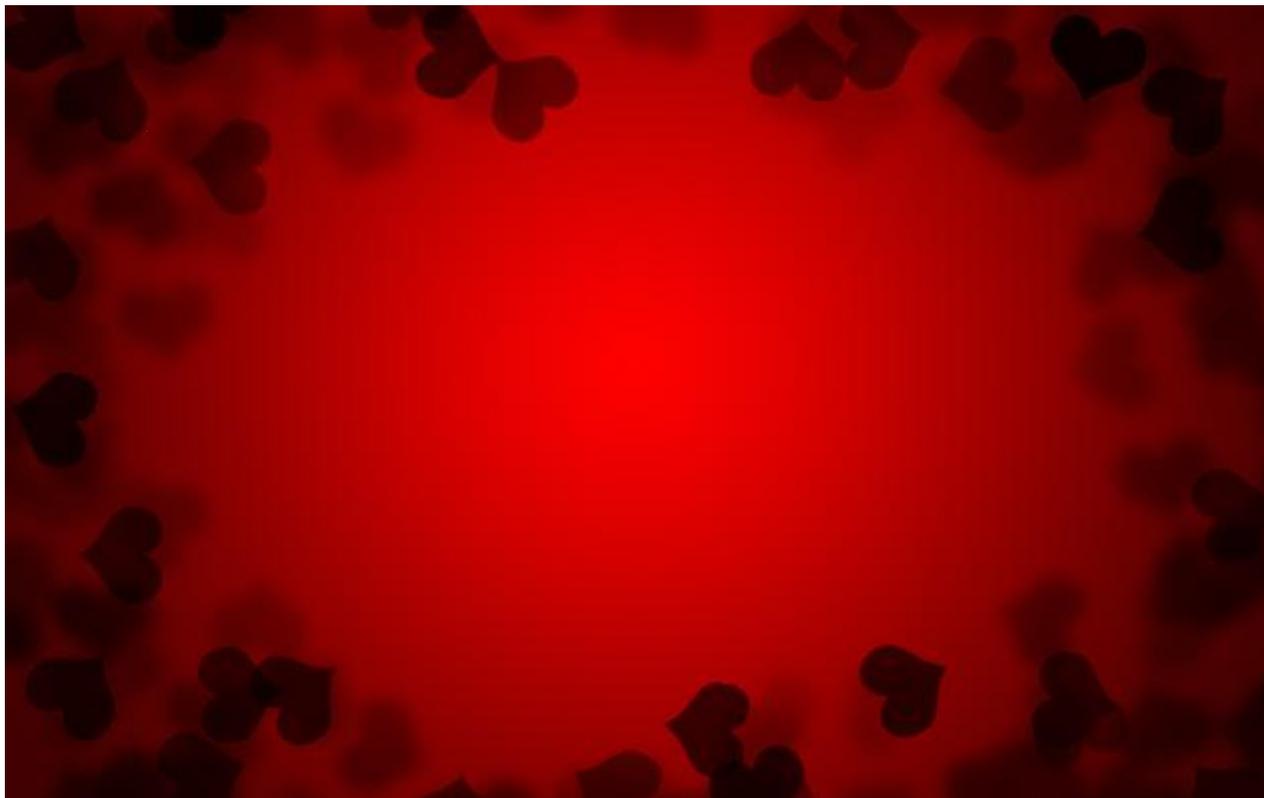
Но в отличие от фотографии, мы будем просто размывать эти сердечки, чтобы сделать эффект дальнего плана и добавить картинке объема. Для этого нужно слою с сердечками просто добавить соответствующий фильтр: Filter – Blur – Gaussian Blur со значением радиуса 3 – 4 пикселя:



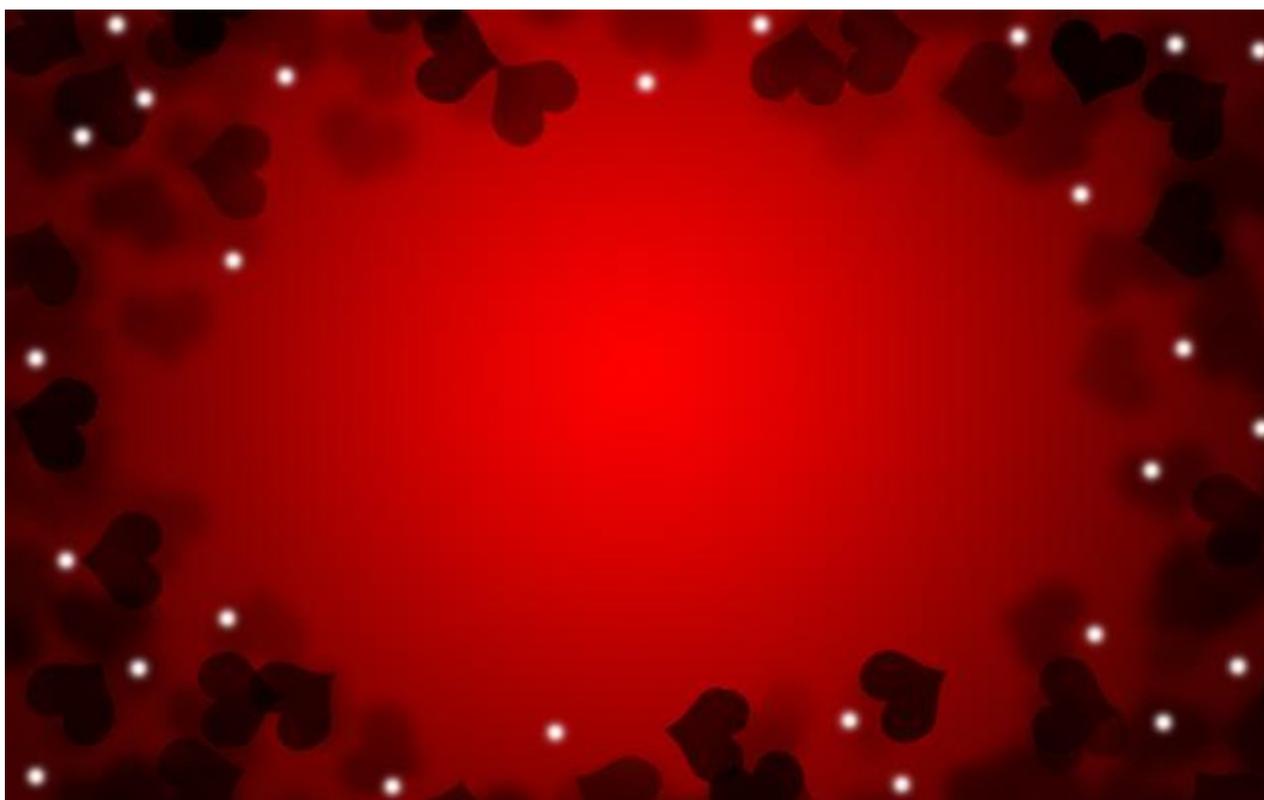
В палитре Layers этому слою зададим режим смешивания Soft Light, чтобы сердечки стали еще «туманнее»



Теперь нарисуем несколько сердечек на переднем плане. Добавим новый слой и на нем отрывистыми мазками набросаем еще несколько сердец:

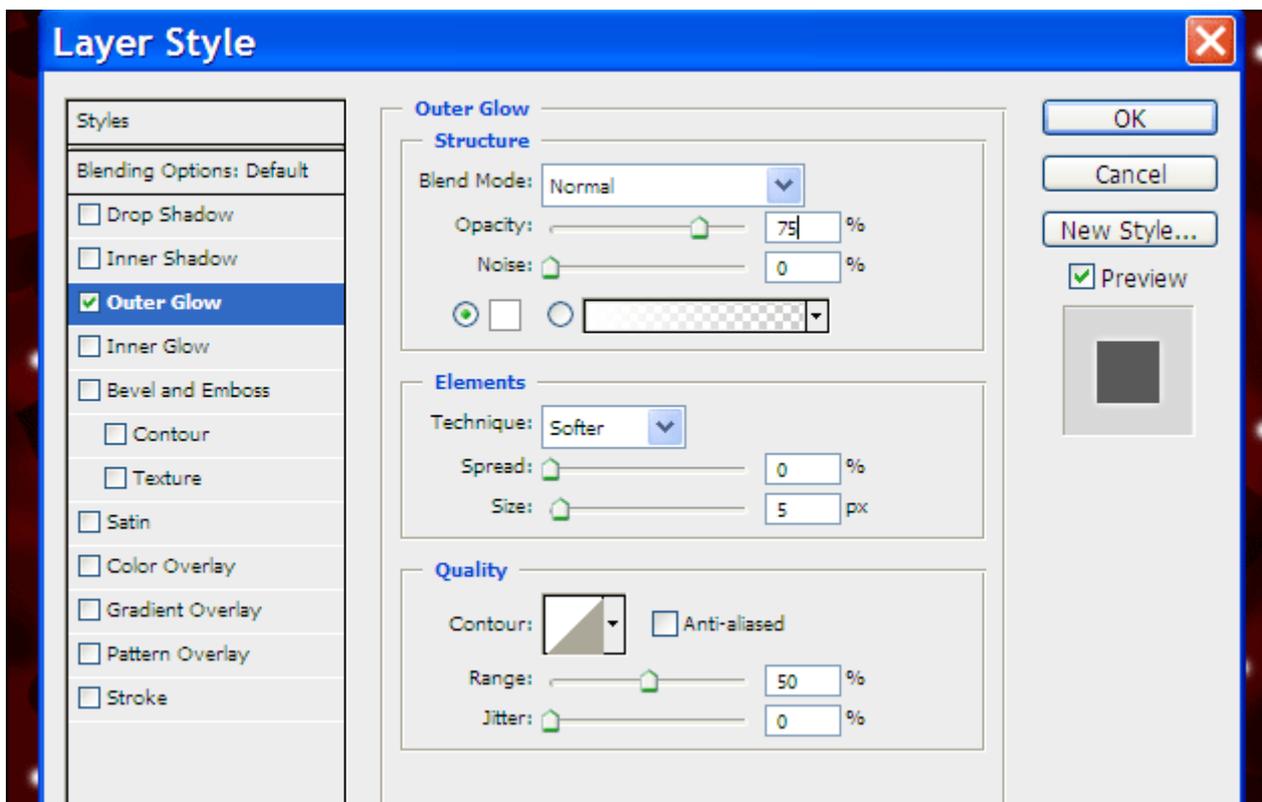


Замечательно! Но несколько темновато. Чтобы разнообразить картинку, добавим несколько светлых сияющих снежинок. Для этого выбираем небольшую мягкую круглую кисточку, переключаемся на белый цвет и на новом слое набросаем несколько точек:



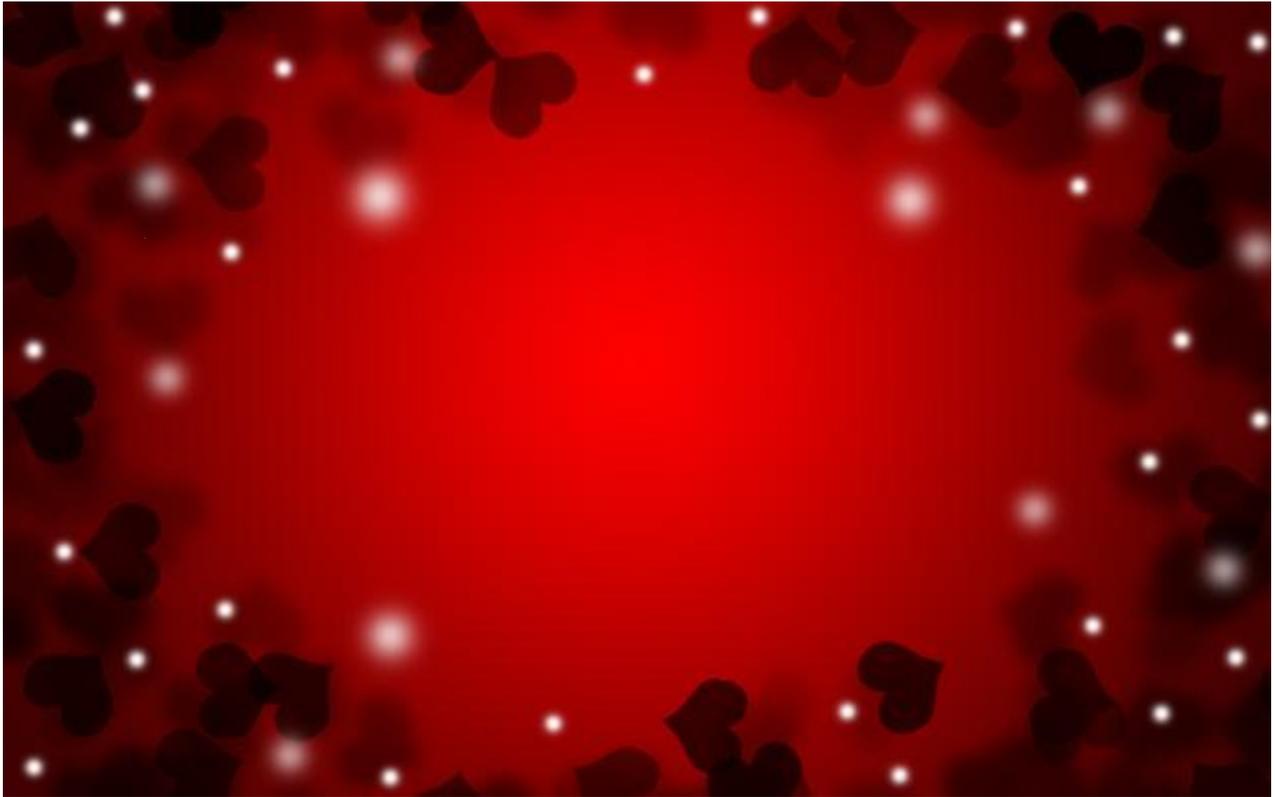
Чтобы их немного смягчить и добавить сияния, нужно к этому слою применить стиль.

Для этого на панели слоев в самом низу находим кнопку fx и в выпадающем списке выбираем пункт Outer Glou. Там выставляем следующие настройки:



Снежинки можно варьировать по величине и даже стоит сделать тот же эффект, что и с сердечками, нарисовав точки на разных слоях и добавив одному из них размытие.

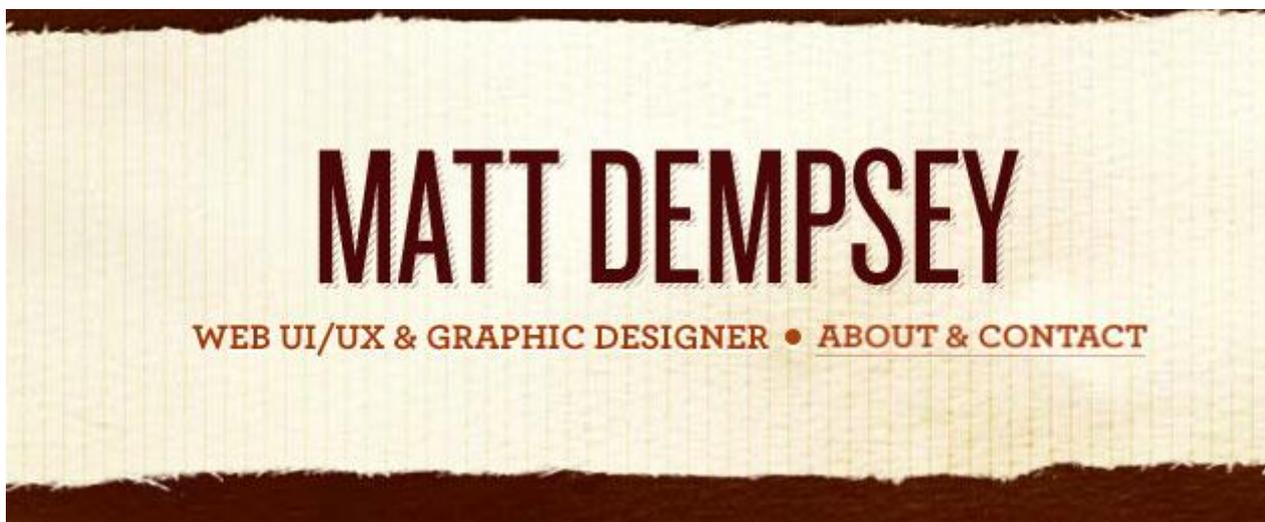
Вот что у меня вышло:



Ну и теперь самое главное — центральный элемент! Обычно рисуют то же сердце, но гораздо крупнее размером.

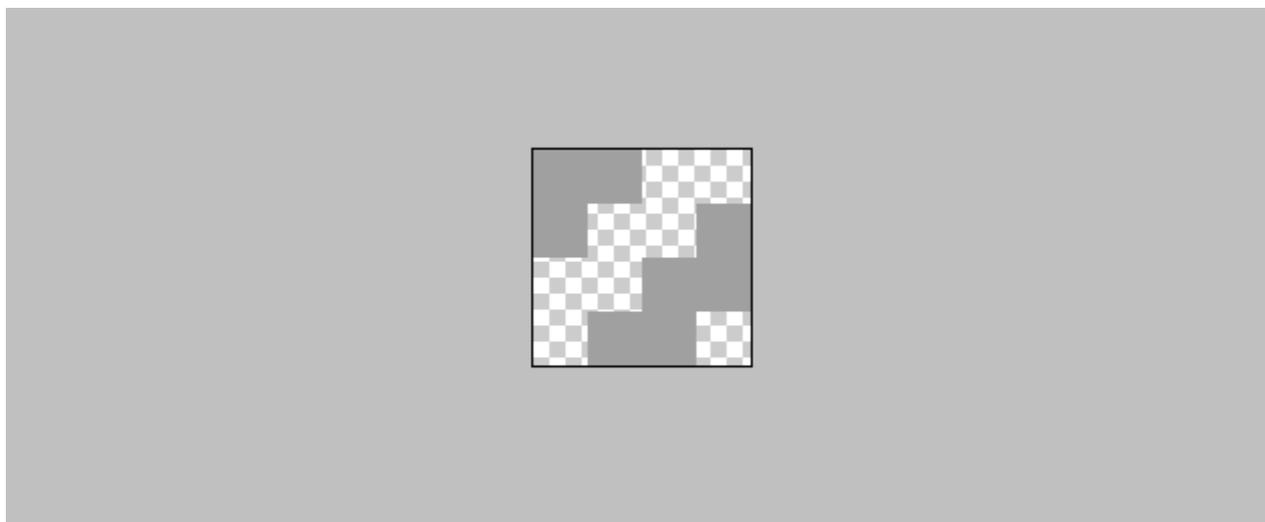


Как сделать полосатую тень для шрифта



Очень мне нравится современная тенденция в веб дизайне, когда крупному шрифту добавляют полосатую тень. Вот, например, как в логотипе у дизайнера Мэта Демпси (Matt Dempsey).

Выглядит стильно и интересно. Повторить такое достаточно просто. Понадобится жирный шрифт, лучше без засечек. Но сначала нарисуем карандашом в Photoshop вот такой простенький паттерн на прозрачном фоне. Размер рисунка 4x4 пиксела:



Соответственно, сохраняем его как паттерн: Edit - Define Pattern. Затем на новом слое или вообще в новом файле (кому как удобнее) выбранным шрифтом делаем надпись.

Дублируем ее (Ctrl+J). Дубль оставляем наверху, а к нижнему слою с текстом применяем стиль (Add a layer style) Pattern Overlay. В качестве паттерна выбираем тот, что мы создали вначале. Затем этот слой сдвигаем на 3-4 пикселя вниз и вправо, заполнение (Fill) выставляем в 0.

Вуаля!

MANNODESIGN

Лейбл в стиле ретро



Сегодня мы с вами нарисуем лейбл в стиле ретро. Простенький такой, но симпатичный.

Для начала создадим в Photoshop новый документ (Ctrl+N) произвольного размера.

Добавим новый слой (Shift+Ctrl+N), на котором создадим круглое выделение инструментом Elliptical Marquee Tool и зальем его светло-серым цветом:

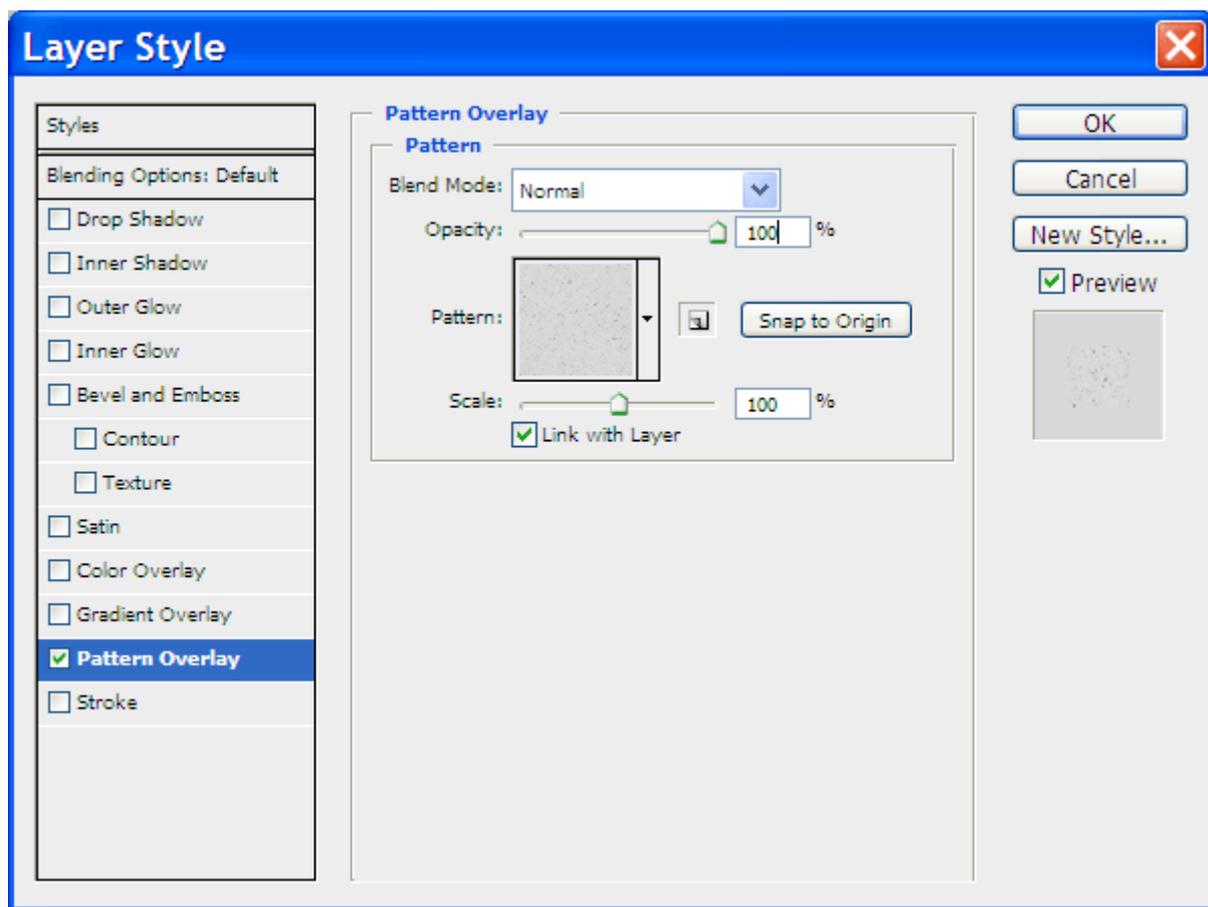


Снимаем выделение (Ctrl+D), берем другой инструмент выделения Rectangular Marquee Tool и, выделив верхнюю часть круга, отрезаем этот кусок (Delete):

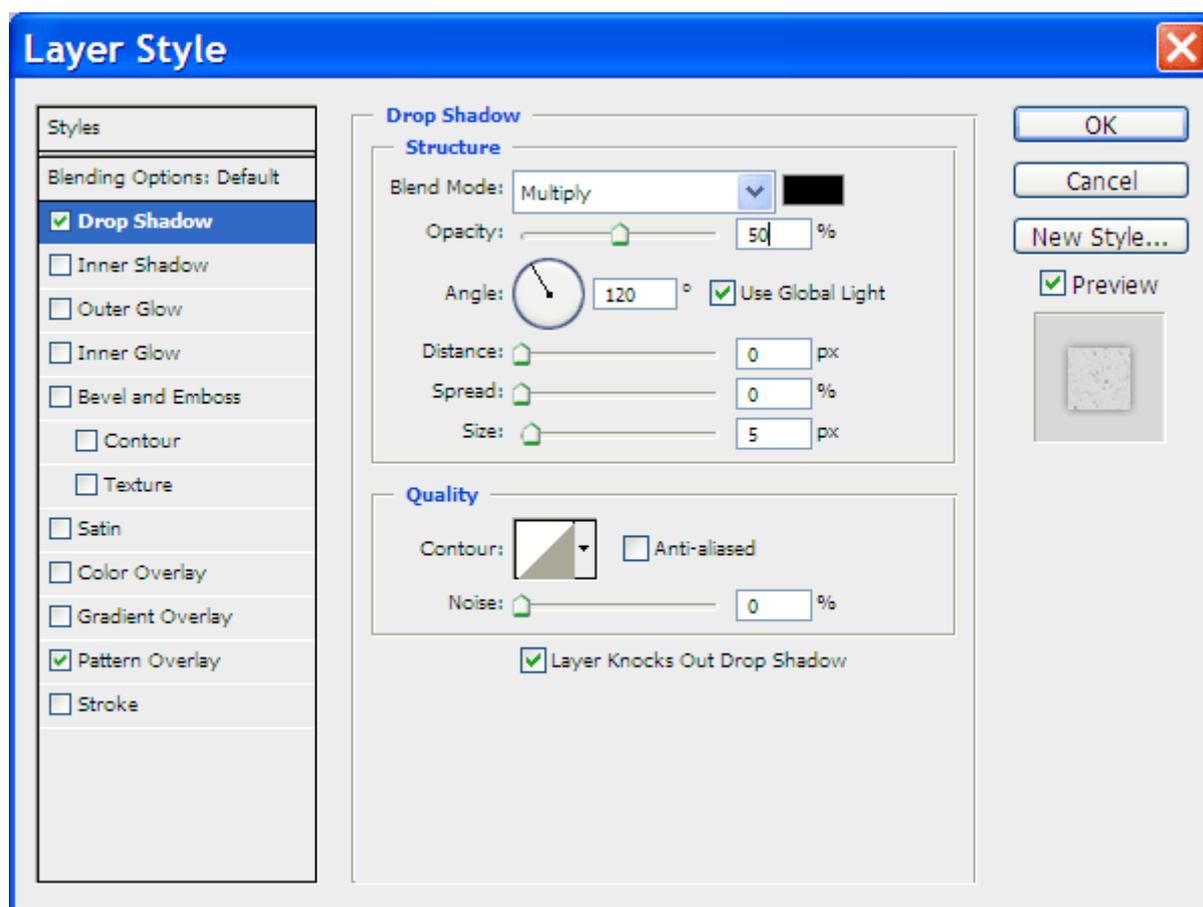


Теперь добавим нашей фигуре несколько стилей. Кликаем по кнопке fx на панели Layers и последовательно добавляем следующие стили:

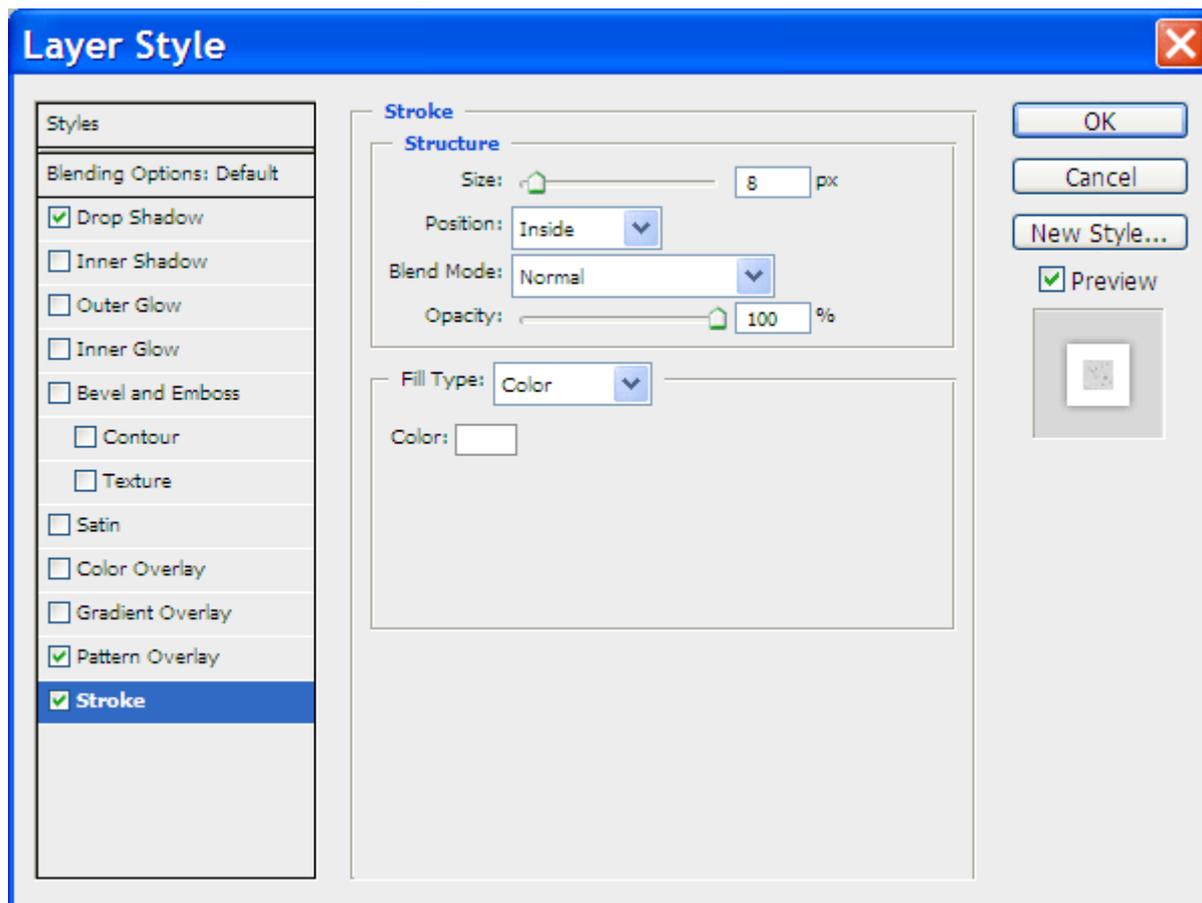
Заливка паттерном из стандартного набора Color Paper:



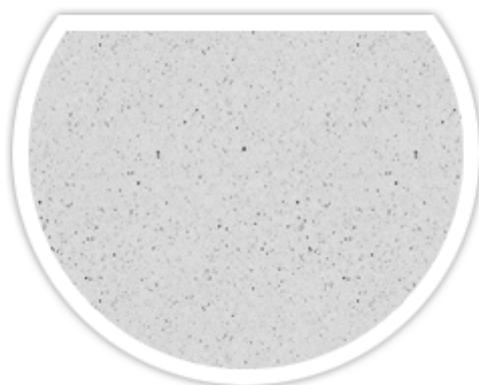
Добавляем немного объема обычной тенью:



И белый контур толщиной в 8 пикселей:



Вот что получилось в результате:



Добавляем новый слой, на котором цветом #2c2c2c рисуем крылышко. Набор векторных крыльев вы можете бесплатно скачать здесь: [Vector Wings](#). Рисуем вначале одно крыло, потом дублируем слой, разворачиваем по горизонтали и выравниваем оба крылышка относительно центра. Обоим слоям задаем прозрачность 75%



На новом слое шрифтом Copper Gothic (обожаю его) пишем надпись:



Прозрачность слоя выставляем в 80%. Далее добавим еще несколько деталей из обычных стандартных шейпов фотошопа (звездочки) и текста:



Лучи добавлены при помощи кисточки из набора [Risingsun](#). Для этого нужно кликнуть левой кнопкой мыши по слою с фигурой лейбла, удерживая клавишу Ctrl. При этом фигура будет выделена. Добавим выше новый слой и нарисуем кисточкой лучи. Лучи залезли на контур фигуры. Поэтому далее идем во вкладку Select – Modify – Contract и в окошке Contract By выставляем значение 8 пикселей (как раз по толщине контура). Затем снова идем во вкладку Select – Inverse и нажимаем клавишу Delete. Тем самым мы удалим лишние лучи с контура фигуры. Прозрачность слоя с лучами выставляем на 10%.

Вот, вроде бы и все. Но лейбл получился слишком чистым и свежим. Нужно его немножечко состарить. Открываем в фотошоп какую-нибудь текстуру старой бумаги. Найти и скачать их не составит особого труда. Копируем эту картинку и добавляем ее на новом слое в файле с нашим логотипом поверх всех слоев:



Снова кликаем по слою с фигурой лейбла, удерживая клавишу Ctrl, чтобы выделить ее. Идем во вкладку Select – Inverse и нажимаем клавишу Delete:



Затем задаем этому слою прозрачность в 30% и режим смешивания Multiply:



Вуаля!

Заключение

На этом, друзья мои, все! :) Спасибо за ваше внимание!

Надеюсь, эта небольшая книжка оказалась для вас полезной. Буду рада услышать отзывы. Присылайте свои замечания и пожелания на мой email: nastyamanno@gmail.com.

Еще раз напоминаю, что книга распространяется **абсолютно бесплатно**.

Но, если вдруг вы захотите отблагодарить автора, то сделать это можно легко и просто. Вот мои кошельки в системах Webmoney и Яндекс-Деньги:

R319413576579

Z142476777942

ЯД: 41001360542963

Можете перечислить денежку, сколько посчитаете нужным. Спасибо! :)

С уважением, Настя Манно

www.mannodesign.com

2013 г. Санкт-Петербург