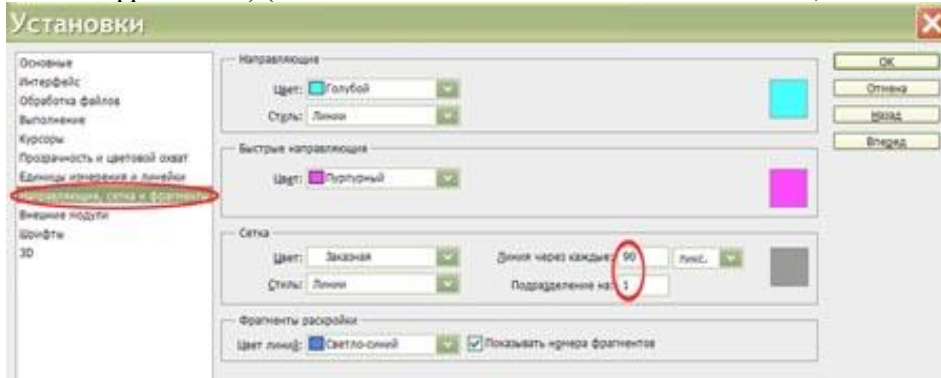


### ПРИКЛАД 3

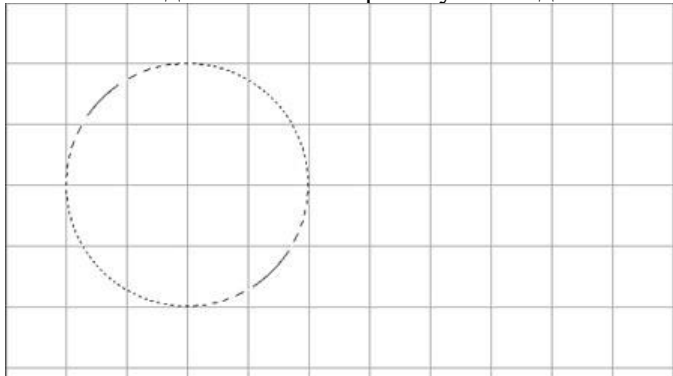
Крок 1. Знову створюємо новий документ Ctrl + N з білим фоном розміром 1000 x 1000 пікс. Для точності побудови виклинемо сітку: Перегляд - Показати - Сітку. (View - Show - Grid) Встановлюємо розмір сітки 90 пікс. Ctrl + K - Напрямні, сітка та фрагменти. (Редагування - Параметри - Напрямні, сітка та фрагменти) (Preferences - General - Guides, Grid & Slices).



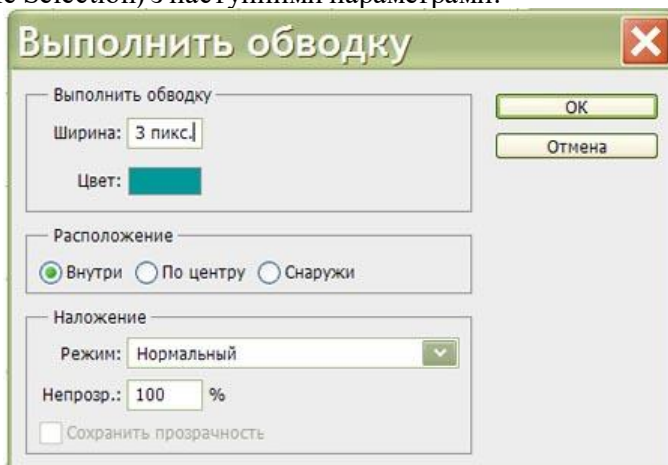
Крок 2. На новому шарі робимо кругле виділення. Для цього, коли виберемо інструмент Овальна область (Elliptical Marquee Tool), ставимо хрестик на перетині перших двох ліній сітки зліва вгорі.



Потім з натиснутою клавішею Shift розтягуємо виділення так, щоб діаметр кола вийшов в 4 квадрата сітки. Виділення саме «прив'язується» до ліній сітки.



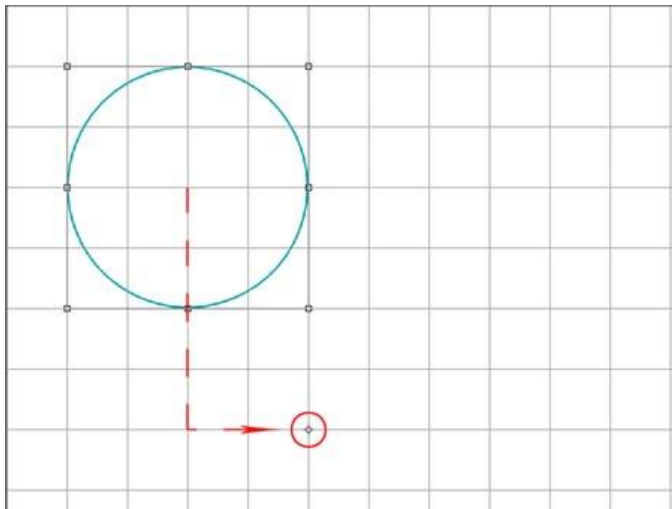
Крок 3. Правою кнопкою миші викликаємо меню і вибираємо команду Виконати обведення (Stroke Selection) з наступними параметрами:



Колір вибираємо на свій смак. Знімаємо виділення **Ctrl + D**.

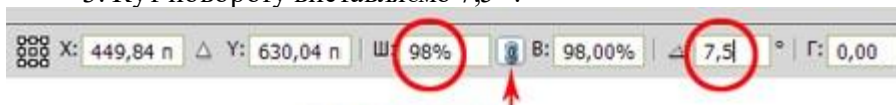
Крок 4. Потім натискаємо **Ctrl + Alt + T** і виконуємо наступну трансформацію:

1. переміщаємо центральний маркер повороту на 4 квадрати вниз і 2 квадрата вправо.



2. На панелі налаштувань встановлюємо масштаб 98% по ширині, натискаємо значок зберігати пропорції, і ті ж значення встановлюються по висоті.

3. Кут повороту виставляємо 7,5°.

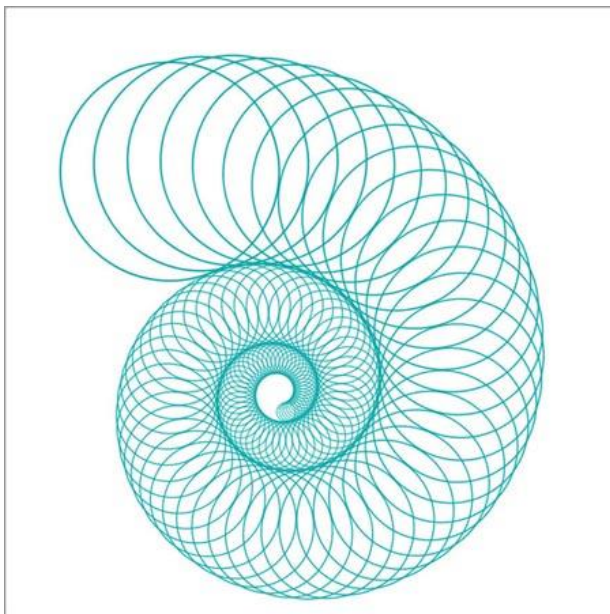


Enter - застосовуємо трансформацію.

Тепер можна сітку приховати: Перегляд - Показати - Сітку (View - Show - Grid).

Крок 5. Залишається справа за малим. Натискаємо **Ctrl + Shift + Alt + T** стільки разів, скільки

душі завгодно. Самі вирішуйте, коли зупинитися. Шарів виходить дуже багато - більше сотні. Ну а потім всі верстви зливаємо в один.

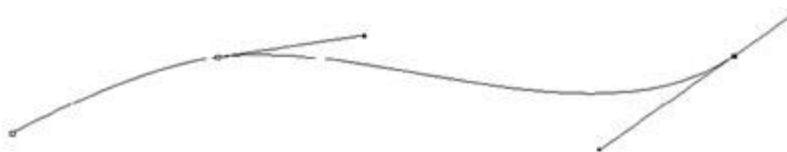



Зверніть увагу, що краї такої спіралі не заходять один на одного, а тільки торкаються. Якщо, звичайно, все точно і правильно зробили. Спробуйте використовувати інші значення кута повороту, інший масштаб, а також центр повороту можна переміщати в будь-яке місце. Спіралі будуть закручуватися по-іншому. Якщо принцип зрозумілий, то можна поекспериментувати з найрізноманітнішими і незвичайними фігурами. Утворені абстрактні візерунки можна використовувати за своїм розсудом, наприклад, для створення текстур, фонів, для оформлення колажів і т. п.

#### ПРИКЛАД 4

Описаним способом легко створювати різноманітні композиції з хвилястих ліній, які зараз популярні в дизайні.

Крок 1. Створюємо новий документ **Ctrl + N** 1000 X 1500 пікс. Вибираємо інструмент Перо (Pen Tool) і на новому шарі малюємо приблизно таку лінію.



Крок 2. Тепер підготуємо Пензель  (Brush): вибираємо круглу тверду кисть розміром 2 пікс. і жорсткістю 100%. Встановимо колір переднього плану по своєму смаку, але відмінний від фонового.

Крок 3. Потім знову переходимо на інструмент Перо (Pen Tool) і, клацаючи правою кнопкою миші, вибираємо в контекстному меню пункт Виконати обведений контур (Stroke Path).

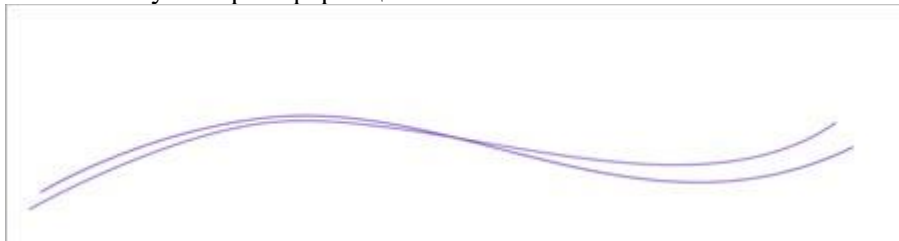
Вибираємо зі списку інструмент Пензель (Brush) і тиснемо ОК.

Якщо отримана лінія нас влаштовує, видаляємо контур. Клацання правою кнопкою - Видалити контур (Delete Path).

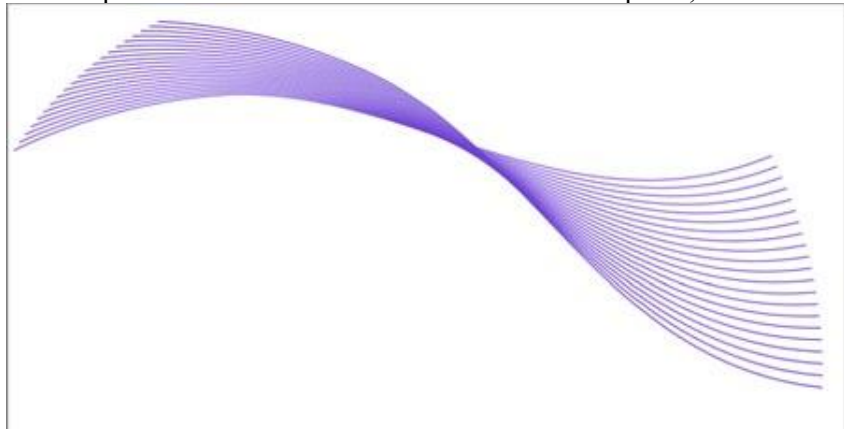
Крок 4. Далі натискаємо **Ctrl + Alt + T**, щоб виконати наступну трансформацію:  
1. пересуваємо лінію приблизно на 4-5 пікс. вправо: натискаючи відповідну кількість разів клавішу зі стрілкою на клавіатурі.

2. Встановлюємо кут повороту 1 °.

3. Застосовуємо трансформацію Enter.

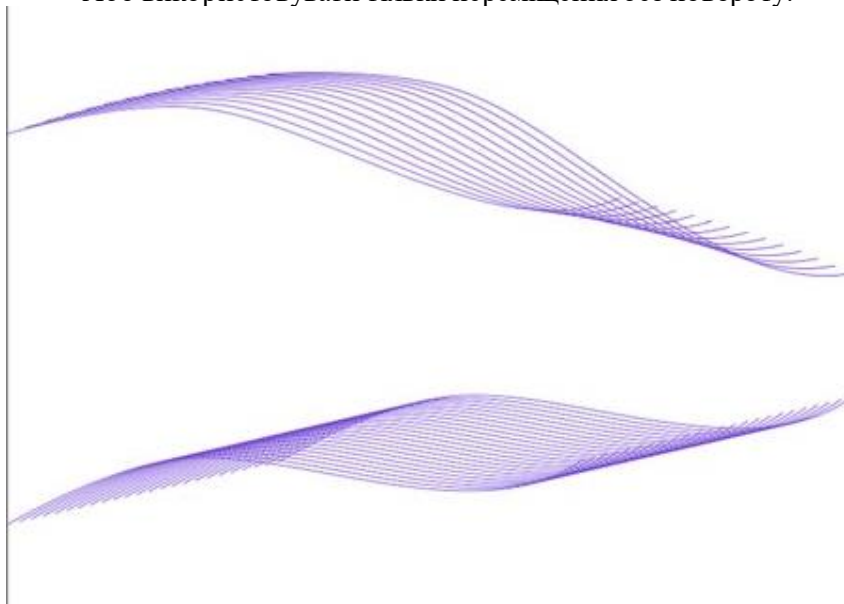


Крок 5. Потім **Ctrl + Shift + Alt + T** кілька разів, поки не вийде приблизно наступне:



Якщо ще перемістити центр повороту в яку-небудь сторону, наприклад, вліво, то вийде зовсім інший ефект.

Або використовувати тільки переміщення без повороту:





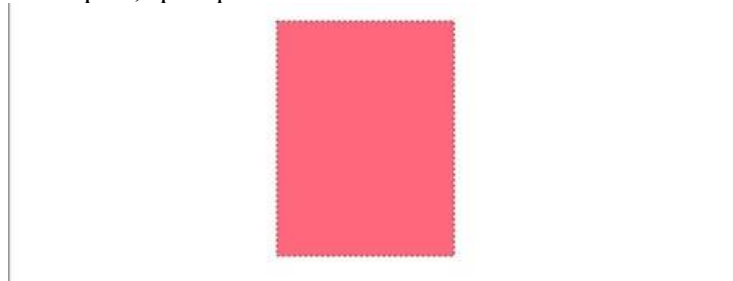
*Примітка. Якщо при трансформуванні елементи виходять за межі полотна, то краще повернутися назад, децю зменшити початкову лінію, або повернути її, або трохи перемістити до іншого краю.*


## СНІЖИНКИ

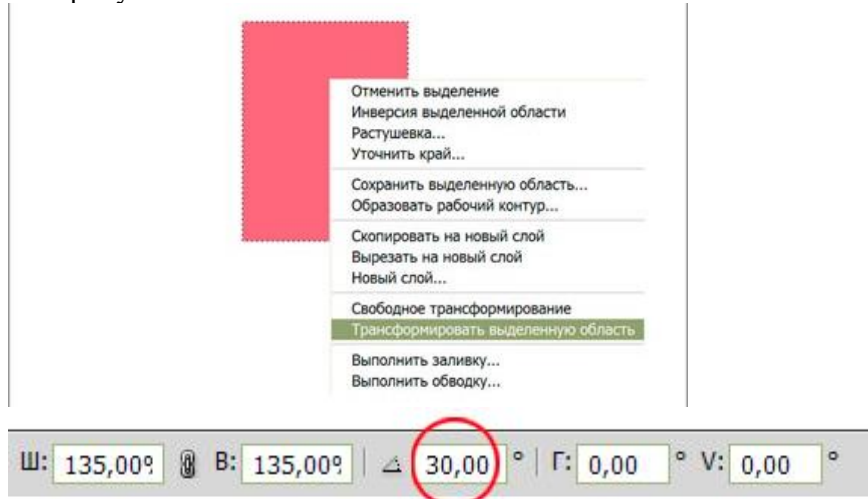
Користуючись даними способом, можна також швидко створювати сніжинки, або подібні колоподібні елементи декорування. Подивимося, як це робиться.

**Крок 1.** Створюємо новий документ Ctrl + N 1000 X 1000 пікс. з білим фоном. Для початку потрібно зробити шаблон, по якому будуть «вирізатися» частини майбутньої сніжинки.

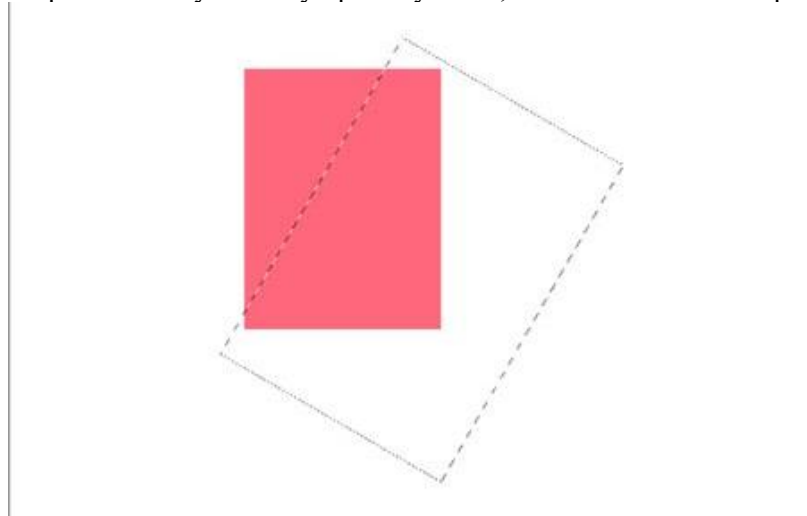
**Крок 2.** На новому шарі робимо прямокутне виділення інструментом Прямокутна область  (Restangular Marquee Tool) і за допомогою інструменту Заливка  (Fill) заливаємо його будь-яким кольором, крім фонового.



**Крок 3.** Не знімаючи виділення, при активному інструменті Прямокутна область  (M) (Restangular Marquee Tool), клацаємо правою кнопкою миші, викликаючи меню, і вибираємо команду Трансформувати виділену область (Transform Selection). В панелі налаштувань встановлюємо кут повороту в 30°.



Потім трохи збільшуємо розмір виділення і розміщуємо його так, щоб воно з правого боку закрило більшу частину прямокутника, а з лівої залишився трикутник.

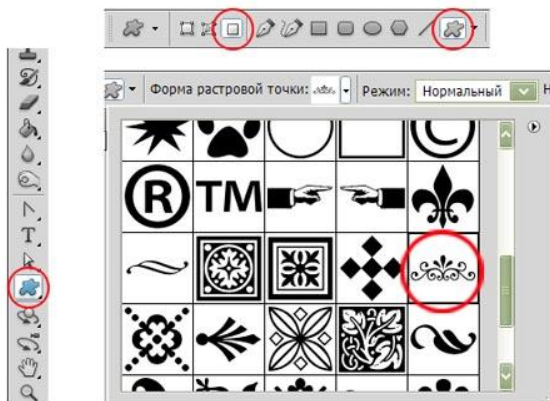


**Крок 4.** Тиснемо Enter (застосувати трансформацію), потім Delete (видалити виділену область). Зняти виділення Ctrl + D. Шаблон готовий.



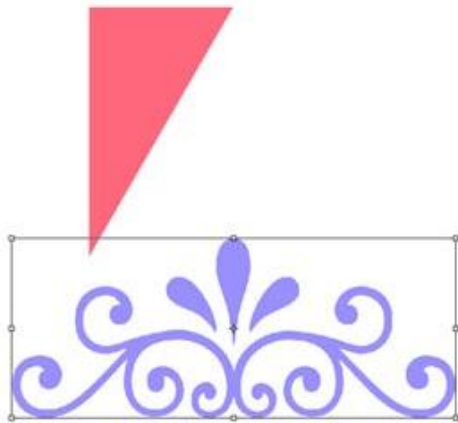
**Крок 5.** Поміняємо колір переднього плану, щоб він відрізнявся від кольору шаблону.

**Крок 6.** Тепер нам потрібно підібрати підходящий візерунок, з якого будемо «викроювати» елемент майбутнього орнаменту, або сніжинки. Для прикладу використовуємо інструмент Довільна фігура (Custom Shape) в режимі Заливка пікселів (Fill Pixels) і виберемо «орнамент 5» (ornament 5) з набору фігур.

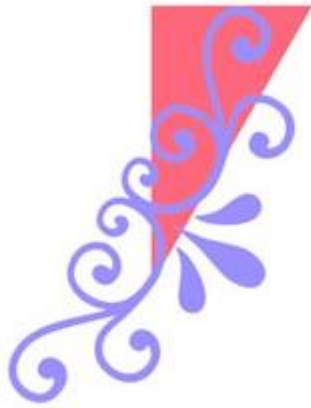


*Примітка: Можна вибрати будь-яку іншу фігуру по своєму смаку, або використовувати якісь цікаві декоративні кисті. А можна вручну намалювати абстрактні лінії, завитки і т.п., які ляжуть в основу майбутньої сніжинки.*

**Крок 7.** Розміщуємо створену фігуру, або відбиток кисті на новому шарі.



**Крок 8.** Цей крок залежить тільки від вашої фантазії. Поміщаємо нашу фігуру поверх шаблону, викликаємо **Вільну трансформацію (Free Transform) Ctrl + T** і змінюємо її довільно на свій розсуд (можна зменшувати її розмір, пропорції, повертати і т.д.), щоб найцікавіша її область розташувалася в межах трикутника-шаблону. Коли все готово, застосовуємо трансформацію - тиснемо Enter.



*Примітка: Тут важливо відзначити один момент: частина фігури повинна обов'язково проходити через нижній кут шаблону, тому що тут буде знаходитися центр повороту при трансформуванні. В крайньому випадку, якщо цього не виходить, можна поставити маленький відбиток кисті в самому кутку на тому ж шарі, що й фігура, але не торкаючись самої фігури. Потім його можна видалити - тобто головне, щоб пікселі в цьому місці не були прозорими, поки сніжинка не буде готова.*



**Крок 9.** Тепер залишилося відсікти непотрібне. Перевіряємо, що знаходимося на шарі з фігурою, а не з шаблоном. **Ctrl + клік** на мініатюрі шару з шаблоном у палітрі шарів –

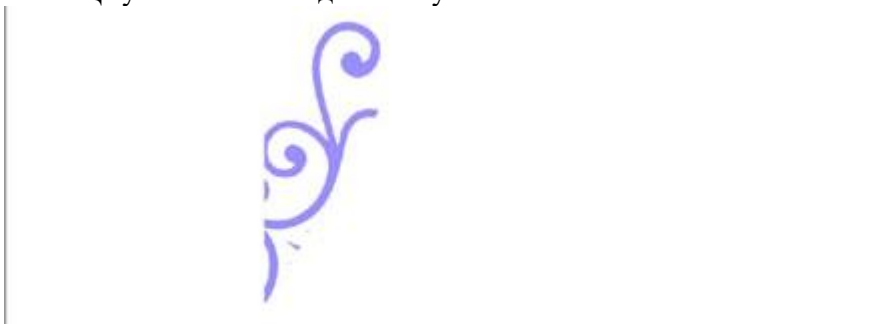


**Ctrl + Shift + I** (інвертувати виділення) (**Select Inverse**) - **Delete** (видалити виділену область) - **Ctrl + D** (зняти виділення) (**Deselect**).

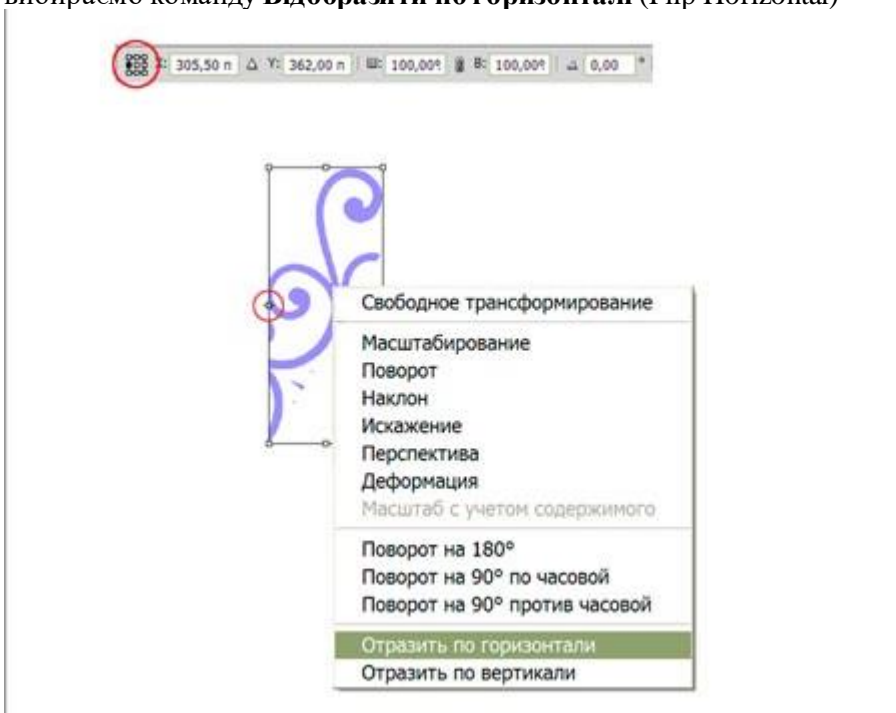


**Крок 10.** Відключаємо шар із шаблоном, але не видаляємо його зовсім - він може пригодиться, якщо ми захочемо зробити те ж саме з іншим зразком для візерунка.

Це у нас заготівля для майбутньої сніжинки.



**Крок 11.** Тепер потрібно зробити її дзеркальне відображення, для чого використовуємо вже знайому нам комбінацію **Ctrl + Alt + T** (з'являється рамка вільної трансформації) - переносимо центральний маркер рамки на лівий середній маркер, або робимо те ж саме на панелі налаштувань - клік правою кнопкою на області всередині рамки (викликається меню вільної трансформації) - вибираємо команду **Відобразити по горизонталі** (Flip Horizontal)



Застосовуємо трансформацію - **Enter**.

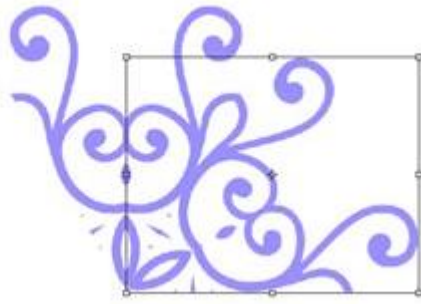


**Крок 12.** Зливаємо обидва шари в один **Ctrl + E** і в верхню частину документа посередині.

**Крок 13.** Далі ви, можливо, вже здогадалися, що потрібно зробити. Дублювати шари, розміщуючи їх по колу. І знову нам допоможуть виконати цю роботу вже знайомі команди. Спочатку це **Ctrl + Alt + T**, коли з'явиться рамка, переносимо центр повороту (центральний маркер) на нижній середній маркер, або робимо те ж саме, використовуючи панель налаштувань. І на тій же панелі встановлюємо кут повороту  $60^\circ$ .



**Enter** - застосовуємо трансформацію.




**Крок 14.** І в кінці **Ctrl + Shift + Alt + T** чотири рази. Нагадаю, що клавіші **Ctrl + Shift + Alt** можна не відпускати, а клавішу **T** натискати стільки разів, скільки потрібно. У нас повинно вийти 6 шарів.

**Крок 15.** Зливаємо їх в один шар. Все - сніжинка готова!



Важливе доповнення: досить часто виходить так, що на готовому орнаменті (сніжинці) залишаються видні стики - проsvіти на лініях з'єднання деталей.


Як виправити такий недолік? Поступаємо таким чином. Після кроку 12 збільшуємо масштаб до максимального в нижній кутковій області нашої деталі. За допомогою інструменту **Прямокутна область**

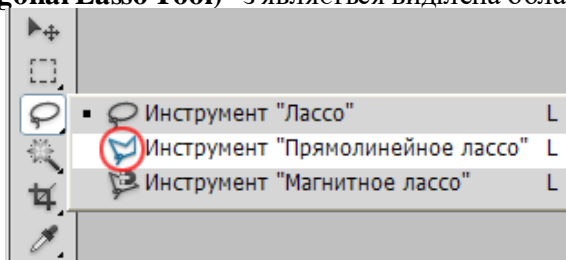
 (**M**) (**Rectangular Marquee Tool**) виділяємо 3 крайніх нижніх ряди пікселів і видаляємо їх. (Якщо розмір зображення більше, то відповідно і більше рядів пікселів потрібно видалити.)

*Примітка: Якщо ви на скріншоті бачите тільки два ряди пікселів у виділенні - не вірте очам своїм. Насправді їх три, нижній ряд напівпрозорий, ледве помітний, але він існує!*

Далі виконуємо крок 13.

А якщо ви любите вирізати сніжинки з паперу до Нового року, то можете легко це зробити також засобами Фотошоп. Користуючись методом, описаним вище, виконуєте наступні дії:

1. Берете аркуш паперу, складений в 12 шарів (в нашому випадку це шаблон з кутом в 30° для цього створюєте полотно блакитного кольору і шаблон білого кольору як і в попередній роботі) і намічаєте контур майбутньої сніжинки, використовуючи інструмент **Прямолінійне ласо**  (**Polygonal Lasso Tool**) - з'являється виділена область.



2. Вирізуєте ножицями по контуру - тобто видаляете зайве клавішею **Delete**, але перед цим інвертуєте виділене.

3. Розгортаєте папір (виконуєте кроки 11-15) - сніжинка готова!



