

# Введение

**P**hotoshop — это одна из тех замечательных программ, для которых выход новой версии — это всегда событие. Компания Adobe обновляет графический редактор примерно раз в два года, но уже спустя год после очередного релиза начинают появляться слухи о следующей версии и о том, что там будет нового.

Так случилось и перед выходом Photoshop CS3. Первая информация о нововведениях появилась примерно за год до начала продаж, первые официальные сведения о нововведениях — за полгода, когда была выпущена бета-версия программы. Но самое интересное компания Adobe, как оказалось, приберегла на последний момент. Примерно за месяц до официального релиза Photoshop CS3 компания объявила, что кроме обычной Photoshop будет еще и особенная версия, рассчитанная на архитекторов, инженеров, 3D-художников, аниматоров и ученых. Эта версия программы получила название Photoshop CS3 Extended.

Photoshop CS3 Extended содержит все возможности стандартной версии графического редактора, а кроме того, имеет дополнительные инструменты. Название “CS3”, которое было всего лишь номером очередной версии программы, обрело совершенно иной смысл, поскольку в Photoshop CS3 Extended можно работать не только с 2D-графикой, но также с видеофайлами и трехмерными моделями. Иными словами, в Photoshop теперь имеется три основных направления работы: появилась возможность работать в трех измерениях, создавать анимацию и добавлять спецэффекты на видео.

В этой книге вы найдете все необходимое для того, чтобы использовать эти замечательные возможности на полную мощность. Вас интересует, как создать необычные трехмерные эффекты в Photoshop? Вы занимаетесь трехмерной графикой? А, может быть, вы хотите научиться делать собственные эффекты на видео, не прибегая к сложным видеоредакторам? Тогда эта книга — для вас!

Книга состоит из пяти глав. Глава 1 посвящена созданию в Photoshop CS3 различных трехмерных эффектов и использованию эффектов, связанных с перспективой. Многие из них можно повторить и в обычной версии Photoshop CS3, без приставки Extended. Вы узнаете, как средствами этого мощного редактора 2D-графики создать настоящий взрыв, добавить на изображение трехмерную рамку или поместить на изображение “уплывающий” текст в стиле “Звездных войн”, а также многое другое.

Глава 2 заинтересует разработчиков трехмерной графики, а также всех тех, кто хотел бы использовать 3D-модели в своих 2D-проектах. Из нее вы узнаете, как загружать трехмерные модели в Photoshop CS3 Extended, манипулировать ими и создавать поперечное сечение, а также другие интересные моменты, которые касаются этой темы.

Глава 3 посвящена созданию текстур, она пригодится, прежде всего, 3D-художникам, создающим свои трехмерные проекты. В этой объемистой главе рассказано о том, как создавать текстуры разных типов “с чистого листа”, как добиться того, чтобы текстуры были бесшовными, а также о том, как использовать новые возможности Photoshop CS3 Extended для создания различных текстур. Также вы узнаете, как новая версия поможет в создании текстур на основе развертки. Некоторые примеры в этой главе выполняются не только в Photoshop, но и в 3ds Max, чтобы читатель

понял, как взаимодействуют эти программы, и научился использовать их совместно. Например, вы узнаете, как создать 3D-модель книги в 3ds Max, затем перейти в Photoshop для создания соответствующей текстуры, после чего опять вернетесь в 3ds Max, чтобы визуализировать конечное изображение.

Глава 4 раскрывает некоторые секреты, которые касаются создания текстур. Вы узнаете, что некоторые текстуры, на рисование которых в Photoshop уходит очень много времени, можно создать несколькими щелчками мышью, используя дополнительные наборы фильтров. В этой главе рассмотрены самые популярные дополнения для создания текстур: набор фильтров Eye Candy:Textures, Filters Unlimited, плагины от Flaming Pear и пр.

Наконец, глава 5 посвящена обработке видео и созданию анимации. Вы познакомитесь с основными понятиями, которые знакомы каждому видеорежиссеру, например, узнаете, что такое временная шкала и ключевые кадры. Вы научитесь накладывать на видео эффекты, причем, как покадрово, так и ко всему видеоряду, узнаете, как выполнить клонирование кадров и как работать с секвенцией изображений, научитесь создавать GIF-анимацию.

## Благодарности

Мы благодарим всех, кто так или иначе причастен к созданию этой книги: разработчиков компании Adobe, создавших столь замечательную новую версию Photoshop CS3 Extended, сотрудников издательства “Диалектика”, а также всех, кому небезразлично наше творчество, всех, кто нас хвалит или дает нам советы, в общем, не остается равнодушным к тому, что мы делаем. При желании вы всегда можете связаться с нами, посетив наш сайт [3domen.com](http://3domen.com).

## От издательства “Диалектика”

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересны любые ваши замечания в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо либо просто посетить наш Web-сервер и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится ли вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Отправляя письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также свой обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию новых книг.

Наши электронные адреса:

E-mail: [info@diagnostika.com](mailto:info@diagnostika.com)  
WWW: <http://www.diagnostika.com>

Наши почтовые адреса:

в России: 115419, Москва, а/я 783  
в Украине: 03150, Киев, а/я 152