

Векторные фигуры

Инструменты для работы с векторными фигурами Photoshop предоставляют пользователям возможность без особых проблем создавать простые фигуры, символы и иллюстративные элементы для изображений. Пользователь может управлять элементами векторной фигуры, сохранять их, а затем растривать в изображение. Возможности этих элементов весьма разнообразны. В частности, с их помощью можно усовершенствовать бизнес-графику для презентаций, добавлять символы или легенды в диаграммы, создавать аннотации для карт и схем, а также воплощать в реальность самые смелые творческие замыслы, например комбинировать изображения реального мира с графическими элементами.

Данная глава включает базовые сведения, необходимые для создания, управления, сохранения и использования различных стандартных и пользовательских векторных фигур. Несмотря на то что векторные инструменты Photoshop никогда не смогут заменить специализированную программу создания векторных изображений, такую как Adobe Illustrator, векторные объекты Photoshop способны упростить воплощение разнообразных творческих замыслов, поэтому было бы просто грешно не воспользоваться ими.

Как и в случае с применением инструмента Pen (Перо) и созданием векторных контуров, лучший способ овладеть навыками работы с векторными фигурами — экспериментировать с ними во время чтения главы. Не останавливайтесь только на книжных примерах, попробуйте использовать новые фигуры и собственные идеи, и вы сразу же увидите результат.

В конце концов, освоить работу с векторными фигурами несложно, стоит лишь осознать суть этих объектов и методы их создания, и можно быстро достичь совершенства.

Определение векторных фигур

Поскольку для создания векторных фигур требуются векторные инструменты, вряд ли их можно назвать объектами

ГЛАВА

12

В этой главе...

Определение векторной фигуры

Инструменты для работы с векторными фигурами

Правка слоев векторной фигуры

Использование наборов векторных фигур

Создание новых фигур

Создание нового набора фигур

фигур в полном смысле этого слова. Компания Adobe предложила творческий способ имитации видимости сплошной фигуры путем использования цветного слоя-заливки, причем для создания заливки используется векторная маска. Эти два элемента формируют *слой векторной фигуры*. Но это лишь настройка, заданная по умолчанию. По желанию можно создать слой векторной фигуры с помощью градиентной и узорной заливки.

Способы создания и использования подобных слоев рассматриваются в дальнейшем, а сейчас немного проясним ситуацию. На рис. 12.1 показан векторный контур, созданный на основе шаблонной фигуры Fleur de Lis, причем слой градиентной заливки применен ко всему документу (см. цветную вклейку, рис. 27). На панели Layers (Слой) отображается результат применения векторной фигуры в качестве маски. Документ вне маски скрыт, в результате чего образуется изображение фигуры.

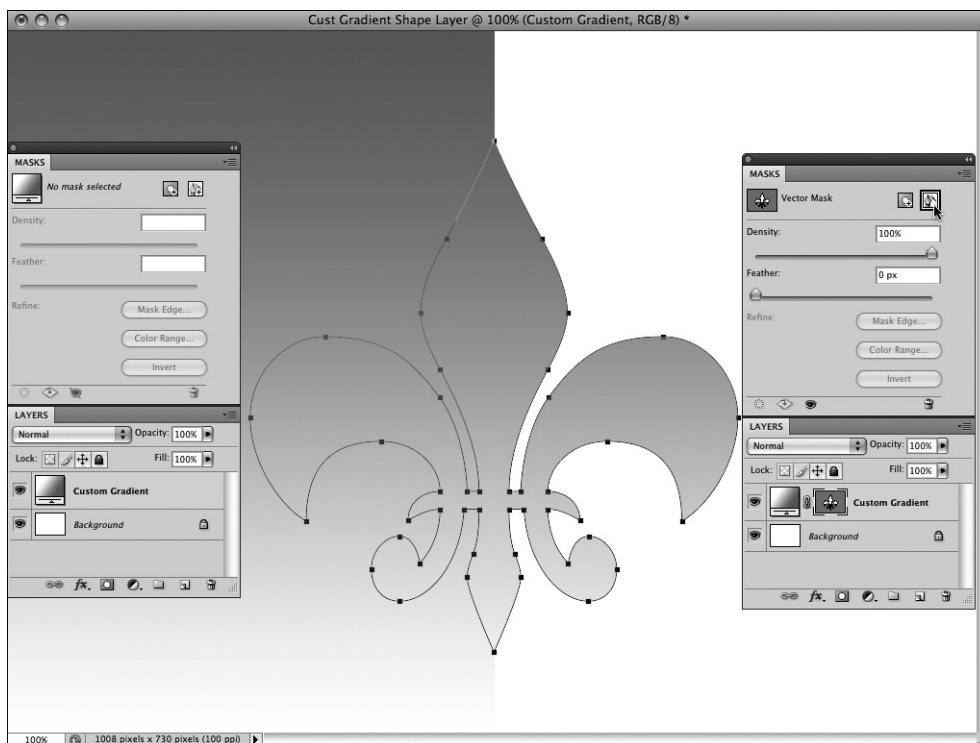


Рис. 12.1. Несмотря на то что векторные фигуры кажутся физическими объектами, на самом деле они являются простыми слоями заливки с векторной маской, через которую отображается лишь часть слоя. В левой части показано изображение до преобразования контура в векторную маску, а в правой — после этого преобразования

Это значит, что при изменении контура или положения векторной маски слоя фигуры изменится сама фигура, отображенная на холсте. На рис. 12.2 изображена фигура после изменения векторного контура.

В большинстве случаев пользователь не ограничен предварительно определенными векторными фигурами, входящими в комплект поставки Photoshop CS4. Для создания и определения собственных слоев векторных фигур можно воспользоваться разнообразными инструментами, включая Pen (Перо). Затем созданные фигуры можно добавить в существующий

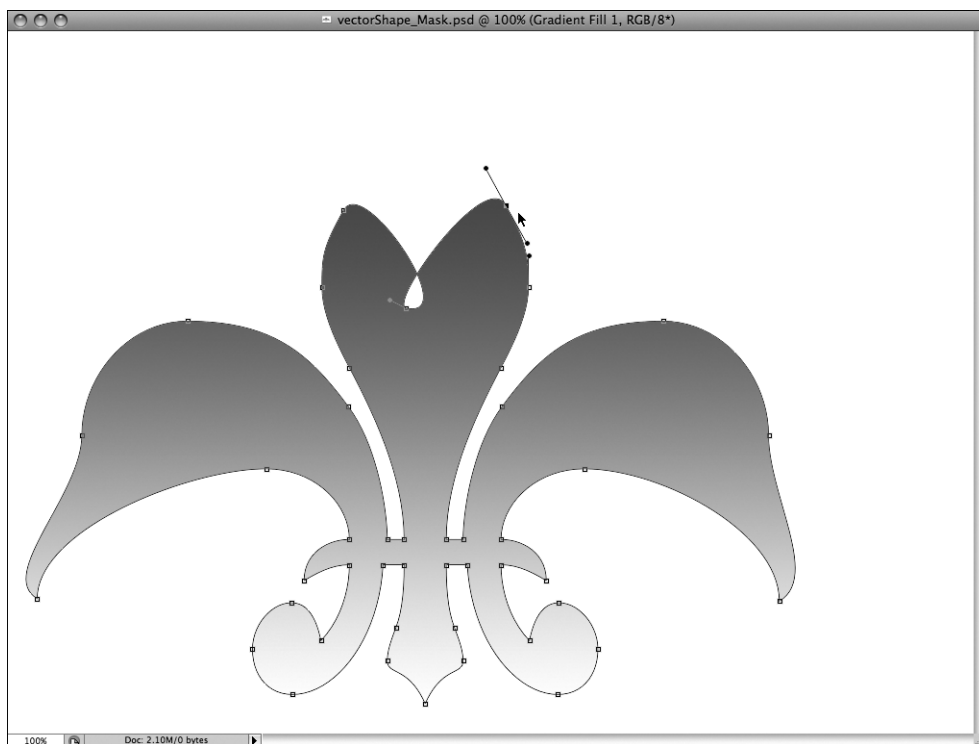


Рис. 12.2. Слои векторной фигуры можно корректировать путем изменения формы самой маски или ее положения

набор predetermined фигур или образовать новый набор с помощью команды **Presets Manager** (Управление наборами). Благодаря этому появляется возможность использования этих фигур в любое время.

Инструменты для работы с векторными фигурами

В то время как любой инструмент, используемый для создания векторного контура, может рассматриваться в качестве инструмента для работы с векторными фигурами, в Photoshop термин “инструмент векторной фигуры” относится к особой коллекции элементов панели инструментов. При разработке этих инструментов преследовалась цель упростить создание основных геометрических фигур и различных типов сложных символов. В связи с наличием подобных инструментов использование инструмента **Pen** (перо) при создании геометрических фигур является вовсе не обязательным. Всего есть шесть инструментов для создания векторных фигур (рис. 12.3).

- **Инструмент Rectangle (Прямоугольник)**. Создает векторную маску, которая в сочетании со слоем заливки создает слой фигуры в виде прямоугольника.

- **Инструмент Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными краями).** Создает векторную маску, которая в сочетании со слоем заливки создает фигуру прямоугольника со скругленными углами. Для изменения степени округления углов воспользуйтесь полем Radius (Радиус), доступным на панели Options (Параметры).
- **Инструмент Ellipse (Эллипс).** Создает векторную маску, которая в сочетании со слоем заливки образует слой фигуры овальной формы.
- **Инструмент Polygon (Многоугольник).** Создает векторную маску, которая в сочетании со слоем заливки образует слой фигуры в форме многоугольника. Для изменения количества сторон используйте поле Sides (Стороны) на панели Options.
- **Инструмент Line (Линия).** Создает векторную маску, которая в сочетании со слоем заливки образует слой фигуры в виде отдельного сегмента линии.
- **Инструмент Custom Shape (Произвольная фигура).** Создает векторную маску произвольной фигуры, которая в сочетании со слоем заливки образует предопределенные или самостоятельно созданные фигуры или символы. Выберите необходимую фигуру в меню Custom Shape Picker (Палитра произвольной фигуры) на панели Options.

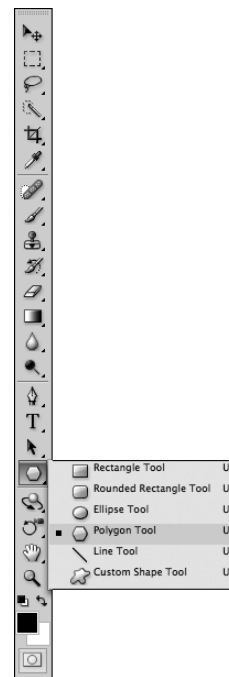


Рис. 12.3. Инструменты, предназначенные для создания векторных фигур в Photoshop CS4, облегчают процесс создания графических элементов в изображениях или композициях



Совет

Каждая группа тематических фигур называется *набором*. Можно загрузить в меню множество разных наборов (животные, стрелки, орнаменты), щелкнув на небольшом треугольнике в верхнем углу палитры произвольной фигуры.

Создание слоев векторных фигур

Инструменты создания векторных фигур довольно просты в использовании. Для создания фигуры выполните следующие действия.

1. Выберите подходящий инструмент создания векторной фигуры в панели инструментов.
2. Установите указатель мыши поверх холста документа. При этом указатель примет вид четырехнаправленной стрелки.
3. Переместите указатель в виде четырехнаправленной стрелки в точку, с которой будет создаваться фигура.
4. Щелкните мышью и перетащите указатель (в любом направлении) в той области, в которой планируете создать фигуру.
5. Отпустите кнопку мыши после создания фигуры нужного размера.

Вот и все! В результате получился новый слой заливки (цветной, градиентный или растровый), на который наложена векторная маска, причем их комбинация создает на холсте требуемую фигуру. Другими словами, формируется слой векторной фигуры.

Параметры слоя фигуры

Как и в случае с инструментом Pen (Перо), при использовании инструментов для работы с векторными фигурами можно воспользоваться панелью параметров, чтобы создать определенную фигуру, необходимую в конкретном случае. Это значит, что в дополнение к специфическим возможностям инструментов, которые будут описаны ниже, можно добавлять, вычитать, пересекать или игнорировать перекрытие существующих областей векторных фигур. Эти области могут быть также выровнены или распределены с помощью параметров инструмента Path Selection (Выделение контура). В меню Polygon Options (Параметры многоугольника), показанном на рис. 12.4, представлен пример параметров, специфичных для отдельного инструмента.

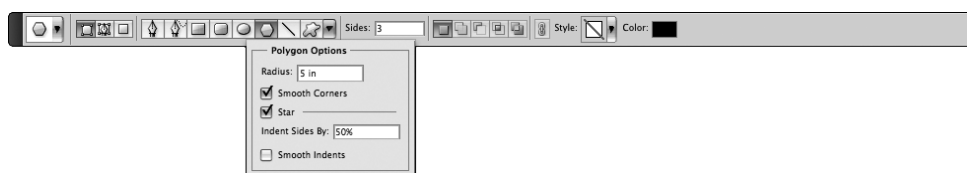








Рис. 12.4. Меню параметров для инструмента Polygon (Многоугольник)

В табл. 12.1 представлены различные элементы меню параметров для каждого инструмента создания фигур. Подробнее они описаны ниже.

- **Unconstrained (Произвольно).** Позволяет масштабировать и наклонять фигуру в любую сторону после ее создания; не сохраняются пропорции между высотой и шириной фигуры.
- **Square (Квадрат) и Circle (Окружность).** При использовании с инструментами Rectangle (Прямоугольник), Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами) и Ellipse (Эллипс) данный параметр приводит к тому же результату, что и перетаскивание указателя мыши с одновременным нажатием клавиши <Shift>, — созданию правильного квадрата или окружности.
- **Fixed Size (Заданный размер).** Создает прямоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс или произвольную фигуру согласно заданной высоте и ширине.
- **Defined Size (Сохранить размеры).** Создает произвольную фигуру, которая соответствует заданным размерам.
- **Proportional (Задать пропорции).** Создает прямоугольник, прямоугольник со скругленными углами, эллипс или произвольную фигуру согласно указанному соотношению между шириной и высотой (пропорциям фигуры).
- **From Center (От центра).** Создает прямоугольник, скругленный прямоугольник, эллипс или произвольную фигуру в результате перемещения указателя мыши из центра создаваемой фигуры, а не из угла.
- **Snap to Pixels (Привязать к пикселям).** Позволяет привязать углы прямоугольника или прямоугольника со скругленными углами к ближайшей линии сетки. Для использования этого параметра следует включить отображение линии сетки.
- **Radius (Радиус).** Определяет радиус угла (скругленности) прямоугольников со скругленными углами или расстояние от центра многоугольника до его сторон при использовании инструмента Polygon (Многоугольник).

Таблица 12.1. Элементы меню Options для инструментов

						
Unconstrained (Произвольно)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
Square (Квадрат) и Circle (Окружность)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
Fixed Size (Заданный размер)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
Defined Size (Сохранить размеры)						<input checked="" type="checkbox"/>
Proportional (Задать пропорции)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
From Center (От центра)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
Snap to Pixels (Привязать к пикселям)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
Radius (Радиус)				<input checked="" type="checkbox"/>		
Smooth Corners (Сгладить внешние углы)				<input checked="" type="checkbox"/>		
Star Options (Звезда)				<input checked="" type="checkbox"/>		
Arrowhead Options (Стрелки)					<input checked="" type="checkbox"/>	

- **Smooth Corners (Сгладить углы).** Сглаживает углы многоугольников (рис. 12.5).
- **Star Options (Звезда).** Позволяет преобразовать многоугольник в звезду, изменяя количество сторон на количество вершин звезды. Предоставляет возможность определить глубину лучей и сгладить внешние или внутренние углы.
- **Arrowhead Options (Стрелки).** Добавляет начальную и конечную стрелки к созданной линии. Позволяет определить ширину и длину стрелки в виде процентного соотношения от толщины сегмента линии.

Например, если толщина линии равна 2 пикселям, а для завершающей стрелки выбрано значение 500% от ширины и высоты, то стрелка будет иметь 10 пикселей в высоту и в ширину. Также используется параметр кривизны, который определяет направление основания стрелки внутрь или наружу в процентном соотношении от длины стрелки — в диапазоне от 50% до -50% (при использовании последнего значения стрелка будет направлена наружу). Параметры стрелки показаны на рис. 12.6.

Создание слоя фигуры с помощью клавиш

Если нужно сохранить пропорции фигур, создаваемых с помощью инструментов **Rectangle**, **Rounded Rectangle**, **Ellipse** и **Custom Shape**, во время перетаскивания указателя удерживайте нажатой клавишу <Shift> (для инструмента **Polygon** (Многоугольник) пропорции сохраняются автоматически). Ниже описаны правила работы каждого из перечисленных инструментов при создании фигур.

- **Инструменты Rectangle (Прямоугольник) и Rounded Rectangle (Прямоугольник со скругленными углами).** При удерживании нажатой клавиши <Shift> во время использования этих инструментов образуется квадрат или квадрат со скругленными углами. Затем, в зависимости от того, был ли установлен флажок **Unconstrained** (Произвольно) на панели параметров для этого инструмента, можно добавлять квадраты или прямоугольники к существующей маске фигуры.

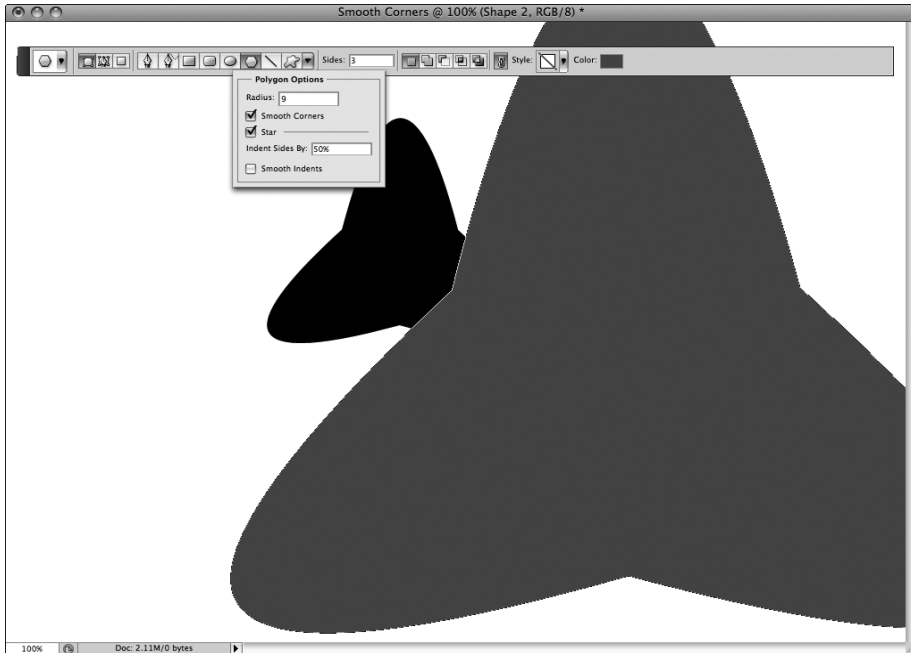


Рис. 12.5. С помощью параметра *Smooth Corners* (Сгладить внешние углы) инструмента *Polygon* (Многоугольник) можно создать фигуры с более плавными углами

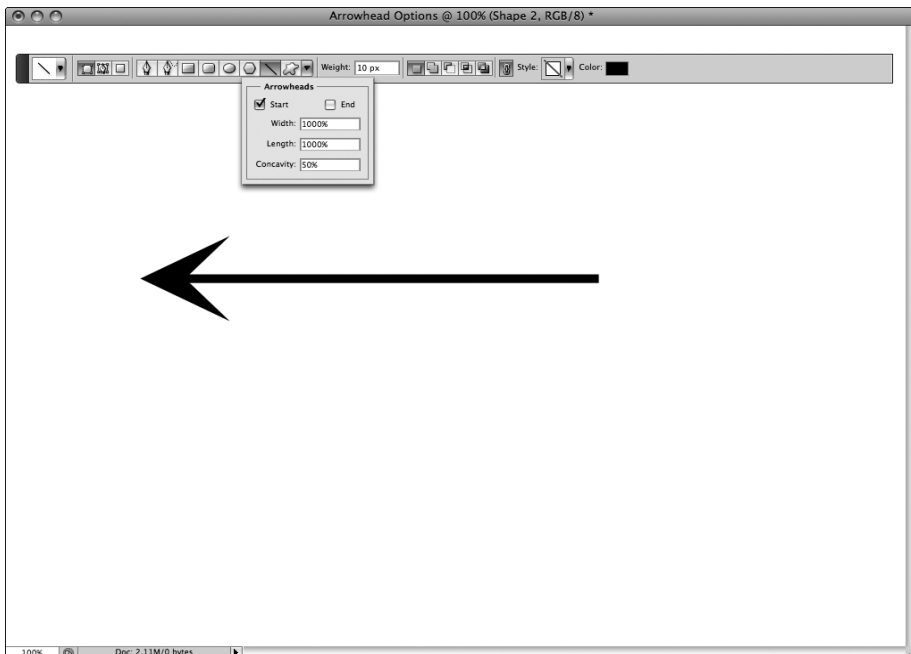


Рис. 12.6. Параметры настройки стрелок для инструмента *Line* (Линия) помогут при создании диаграмм или технических рисунков

- **Инструмент Ellipse (Эллипс).** Если при работе с этим инструментом удерживать нажатой клавишу <Shift>, то будет создана идеальная окружность. В дальнейшем при использовании этого инструмента можно создать как окружности, так и эллипсы (в зависимости от того, был ли выбран параметр Unconstrain (Произвольно)).
- **Инструмент Line (Линия).** Если при работе с этим инструментом удерживать нажатой клавишу <Shift>, то на холсте можно создавать только линии с углом наклона 45, 90 и 180°.
- **Инструмент Custom Shape (Произвольная фигура).** После активизации этого инструмента перетаскивание указателя с одновременно нажатой клавишей <Shift> позволяет сохранить пропорции выбранной произвольной фигуры. Если нужно сохранить форму фигуры, лучше при работе с инструментом Custom Shape воспользоваться клавишей <Shift>.

Также можно использовать клавишу <Alt> (<Options>) для вычитания области новой фигуры из существующей фигуры, как показано на рис. 12.7. Для вычитания фигуры с правильными пропорциями следует использовать параметр Constrain (Сохранить пропорции), а не клавишу <Shift>.

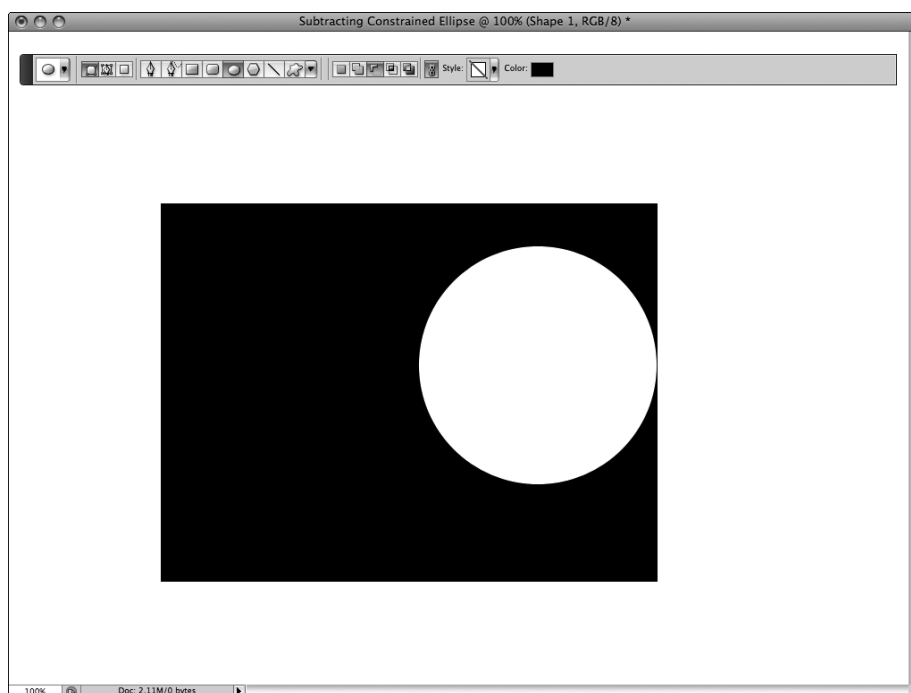


Рис. 12.7. Использование клавиши <Alt> (<Options>) одновременно с установленным параметром **Constrain** (Сохранить пропорции) позволяет благодаря вычитанию из маски слоя фигуры получить квадрат, окружность или точную фигуру

Комбинирование областей слоя-фигуры

При использовании инструментов для работы с векторными фигурами доступны те же параметры объединения отдельных компонентов контура или слоев фигуры, что и при исполь-

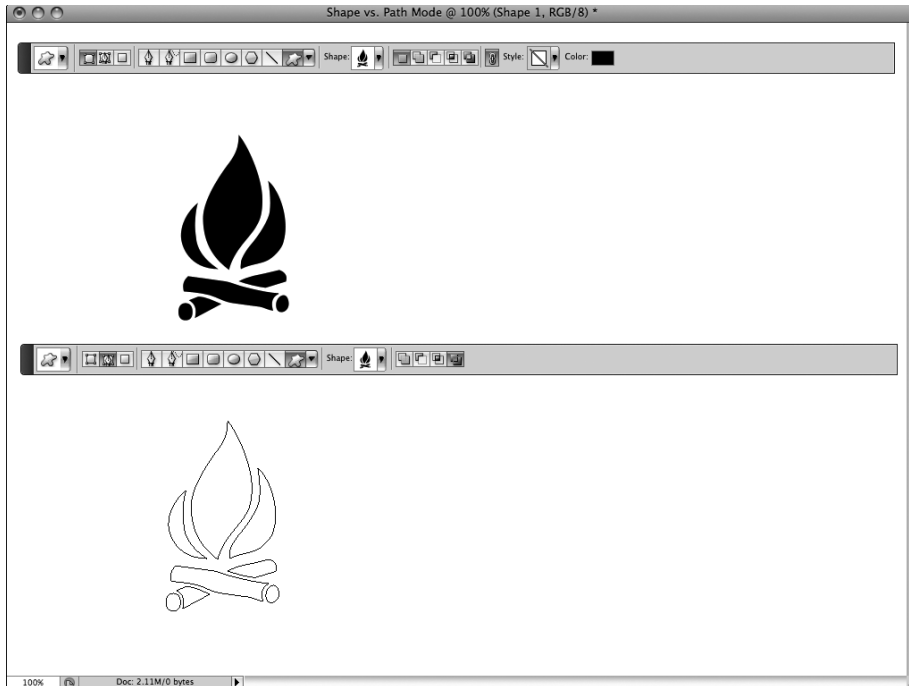


Рис. 12.8. При использовании инструмента Pen или инструментов создания векторных фигур щелчок на второй слева кнопке панели параметров Shape Layers (Слой-фигура) приведет к созданию слоя векторной фигуры. Если же щелкнуть на третьей слева кнопке Paths (Контуры), при использовании этого же инструмента будет создан рабочий контур

зовании инструментов Pen (Перо) и Path Selection (Выделение контура). Основные отличия проявляются в названиях параметров в зависимости от того, какой режим инструмента выбран, Path (Контуры) или Shape (Слой-фигура), как показано на рис. 12.8.



Как инструмент Pen (Перо), так и инструменты, предназначенные для векторных фигур, позволяют создавать простые контуры и слои векторных фигур. Прежде чем приступить к работе, убедитесь в том, что для данных инструментов выбран правильный режим.

Для тех, кто свободно владеет параметрами комбинирования компонентов контура при работе с инструментом Pen (Перо), не будет ничего сложного в освоении вариантов комбинирования слоев векторной фигуры. Использование параметров комбинирования в данном случае идентично, независимо от используемого инструмента для работы с векторными фигурами, а также от того, создается ли контур или слой-фигура.

В табл. 12.2 перечислены параметры комбинирования контуров и их аналоги при использовании режима Shape Layer (Слой-фигура).

Выравнивание и распределение областей слоя фигуры

Как и функции комбинирования, функции выравнивания и распределения фигур работают аналогично тем же функциям для контуров, которые описаны в главе 11. Для этих функций не имеет значения, выравниваете ли вы или распределяете компоненты контура или области слоя-фигуры. Выберите инструмент Path Selection (Выделение контура), и соответствующие параметры появятся на панели Options.

Таблица 12.2. Параметры комбинирования контуров

Пиктограмма	Режим контура	Режим слоя-фигуры
	Не используется	Create new shape layer (Создать новый слой-фигуру)
	Add to path area (Добавить к области контура)	Add to shape layer (Добавить к области фигуры)
	Subtract from path area (Вычесть из области контура)	Subtract from shape layer (Вычесть из области фигуры)
	Intersect path areas (Пересечь области контуров)	Intersect shape layer areas (Область пересечения фигур)
	Exclude overlapping path areas (Исключить наложение областей контуров)	Exclude overlapping shape areas (Вычесть область пересечения фигур)

Редактирование векторных фигур

Редактирование векторной фигуры мало чем отличается от редактирования векторного контура: можно применять те же инструменты и методы. Разница заключается в том, что при работе над векторным контуром, созданным с помощью маски (то есть фигурой), пользователь будет работать с панелью **Layers** (Слои), а не **Paths** (Контуры). Ниже приведено несколько советов, которые облегчат задачу редактирования векторной маски как части слоя векторной фигуры. Выделив слой фигуры, выполните следующие действия.

- **Уменьшить значение параметра Fill (Заливка) цвета, градиента или узора на 20% или более.** Это позволит лучше видеть редактируемый контур, без полного устранения эффекта, создаваемого при редактировании различных опорных точек и очертаний контура. В некоторых случаях это помогает увидеть, каким образом область заливки взаимодействует с другими частями документа, когда выполняется изменение формы фигуры.
- **Щелкнуть нужно на самом контуре, а не в области заливки.** После щелчка на самом контуре автоматически выделяется маска в активизированном слое, а также ближайшие опорные точки и линии направления (рис. 12.9).
- **Как только маска слоя фигуры приобретет нужную форму и будут установлены другие параметры слоя, например заливка и режим наложения, заблокируйте слой векторной фигуры, чтобы не внести случайных изменений.**
- **Чтобы превратить фигуру и заливку в постоянную часть растрового изображения, нажмите клавишу <Ctrl> и щелкните левой (или правой) кнопкой мыши на слое векторной фигуры на панели **Layers**, а затем выберите в контекстном меню команду **Rasterize Layer** (Растрировать слой).**

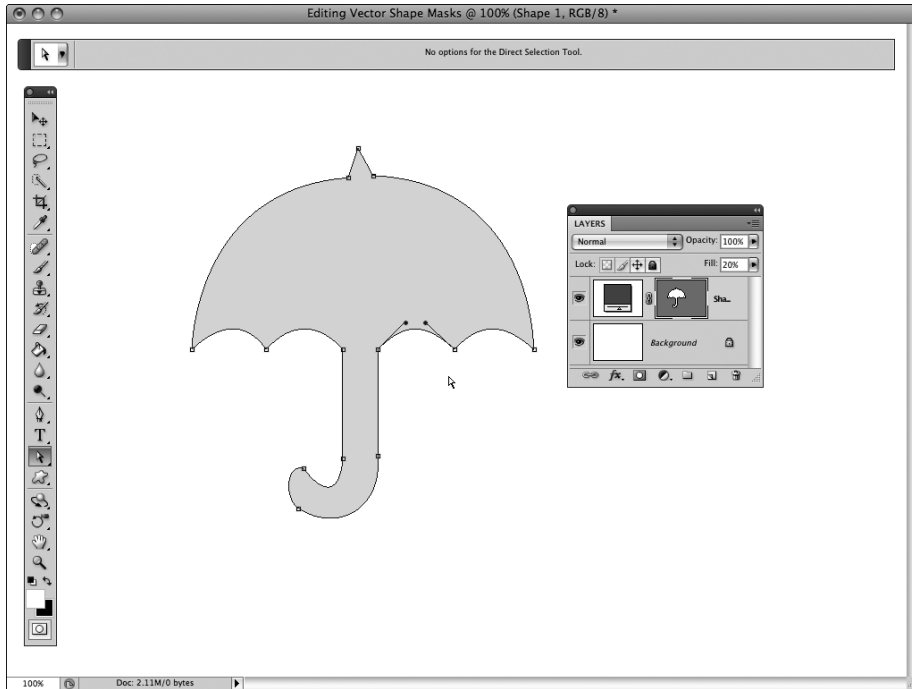


Рис. 12.9. При редактировании маски векторной фигуры щелкните на самом контуре при использовании инструмента Direct Selection. Чтобы контур просматривался как можно лучше, уменьшите значение заливки слоя

Использование наборов векторных фигур

С помощью инструмента Custom Shape (Произвольная фигура) пользователи Photoshop могут быстро создать набор векторных фигур и символов. Эти пользовательские фигуры и символы группируются по темам в палитре Custom Shape Picker (Произвольные фигуры), которая показана на рис. 12.10.

Инструмент Custom Shape (Произвольная фигура) и фигура, выбранная из набора, используются так же, как и другие инструменты для работы с векторными фигурами. При перетаскивании таких фигур на холст будет создана новая векторная фигура (фигуры из наборов — это всего лишь векторные маски в сочетании со слоем заливки, о чем рассказывалось выше).

Процедура создания слоя пользовательской фигуры идентична процедуре создания слоя фигуры с помощью других инструментов для работы с векторными фигурами, за исключением тех дополнительных действий, с помощью которых выбирается необходимая фигура.

1. Выберите инструмент Custom Shape (Произвольная фигура) на панели инструментов, при этом убедитесь, что активизирован режим Shape Layer (Слой-фигура) (см. рис. 12.10).
2. Щелкните на кнопке Custom Shape Picker (Палитра “Произвольные фигуры”), чтобы открыть палитру выбора фигуры.

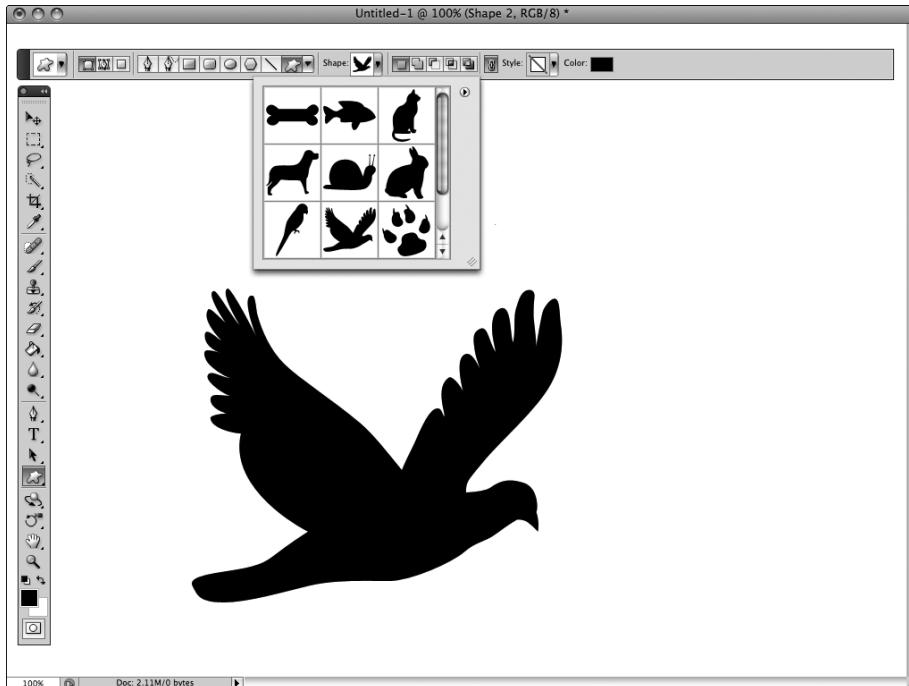


Рис. 12.10. Для доступа к параметрам наборов инструмента *Custom Shape* раскройте палитру *Custom Shape Picker* (Произвольные фигуры) на панели параметров. Фигуры активизированного набора отображаются в виде списка или миниатюр

3. Если отображенные фигуры или символы не подходят, щелкните на раскрывающемся меню палитры (рис. 12.11) и в его нижней части выберите параметр **All** (Все), чтобы отобразить все фигуры и символы, или выберите конкретный набор из списка.
4. Выберите подходящую фигуру и добавьте ее в изображение щелчком мыши.
5. Для инструмента **Custom Shape** в меню параметров установите переключатель **Constrain** (Сохранить пропорции), чтобы сохранить заданные пропорции.
6. Переместите указатель на холст, щелкните мышью и с помощью перетаскивания увеличьте выбранную фигуру до нужных размеров. Затем отпустите кнопку мыши или отведите перо от экрана.

На рис. 12.12 приведено несколько примеров используемых фигур. Они дают представление о различных типах проектов, в которых их можно использовать. Помните о том, что это лишь готовые заготовки фигур. В следующем разделе речь пойдет о создании пользовательских наборов фигур.



Рис. 12.11. Для управления различными наборами фигур, созданными и используемыми в Photoshop, и их просмотра применяется всплывающее меню Custom Shape Picker (Палитра “Произвольные фигуры”)

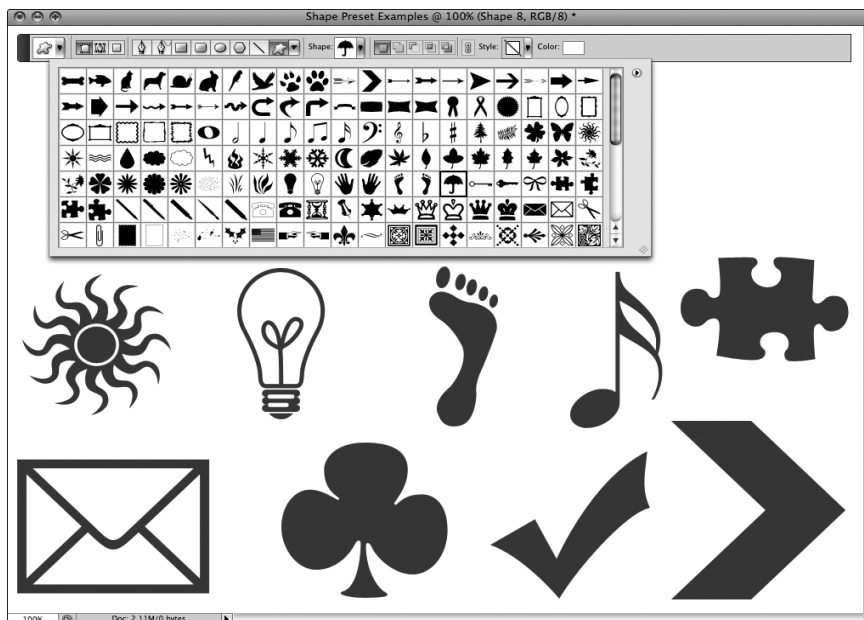


Рис. 12.12. В Photoshop CS4 доступно большое разнообразие готовых фигур, которые можно использовать при работе с инструментом Custom Shape. Эти фигуры обычно используются для создания иллюстраций и диаграмм

Создание новых фигур

Любой замкнутый контур, создаваемый с помощью инструмента Pen (Перо), как и любая комбинация векторных фигур, может быть преобразован в пользовательскую фигуру и сохранен в готовом наборе или новом наборе фигур, созданных с помощью палитры Preset Manager. Создать новую фигуру достаточно просто.

1. **С помощью инструмента Pen (Перо) или инструментов для работы с векторными фигурами создайте новый замкнутый контур в форме фигуры, которую планируете использовать.** При размещении в документе слоя изображения, содержащего фигуру контура, рекомендуется выбирать малое значение непрозрачности. Благодаря этому можно создать точный контур фигуры с помощью соответствующих инструментов. После завершения рисования контура или слоя фигуры можно удалить изображение, на основе которого создавался этот контур.
2. **Наведите указатель мыши на новый контур или область фигуры и щелкните левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, либо щелкните правой кнопкой мыши.**
3. **В контекстном меню выберите команду Define Custom Shape (Определить произвольную фигуру) (рис. 12.13).**
4. **В открывшемся диалоговом окне дайте название фигуре и щелкните на кнопке ОК.**
5. **Выберите инструмент Custom Shape (Произвольная фигура), затем щелкните на кнопке Custom Shape Picker (Палитра “Произвольные фигуры”).**
6. **В случае необходимости прокрутите до конца список наборов фигур.** Новая фигура должна быть в конце списка.

Теперь можно выбрать новую фигуру и добавить ее в документ, как и любую другую фигуру. Чтобы удалить фигуру, выделите ее и выберите команду Delete (Удалить) в меню Custom Shape Picker (см. рис. 12.11).

Сохраните фигуру в наборе

Если хотите сохранить фигуру в конкретном наборе фигур, убедитесь в том, что в палитре Custom Shape Picker выбран нужный набор, и щелкните на кнопке ОК. Выбрав в меню этой палитры команду Append (Добавить), вы добавите созданные фигуры в конец списка этого набора фигур в палитре Custom Shape Picker.

Если же щелкнуть на кнопке ОК, то пиктограммы существующих фигур будут заменены пиктограммами новых фигур. Учтите, что исходные наборы и фигуры сохраняются и удаляются лишь из меню.

Создание нового набора фигур

Наипростейший способ создания совершенно нового набора фигур — создать сначала все фигуры, чтобы они были доступны в палитре Custom Shape Picker. Затем требуется выполнить следующие действия, чтобы создать новый набор с помощью команды Preset Manager (Управление наборами) в Photoshop CS4.

1. **Раскройте палитру Custom Shape Picker и в ее меню выберите команду Preset Manager (Управление наборами).** Как показано на рис. 12.14, в диалоговом окне Preset Manager (Управление наборами) отобразится тип набора Custom Shapes (Заказные наборы).

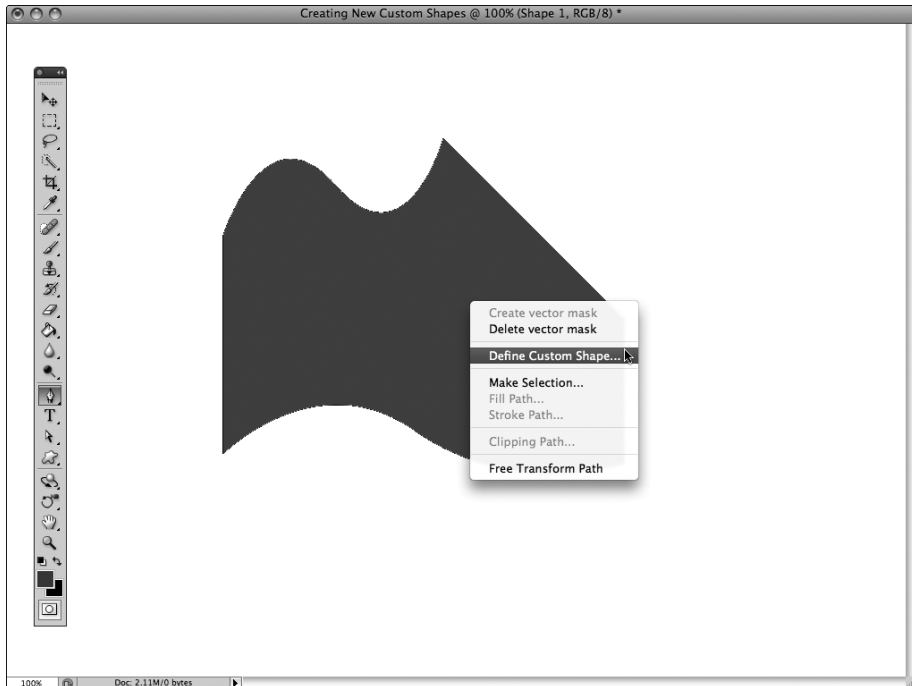


Рис. 12.13. Щелкните левой кнопкой мыши, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, или щелкните правой кнопкой мыши на контуре или слое фигуры, а затем выберите в контекстном меню команду сохранения выбранного контура в виде произвольной фигуры

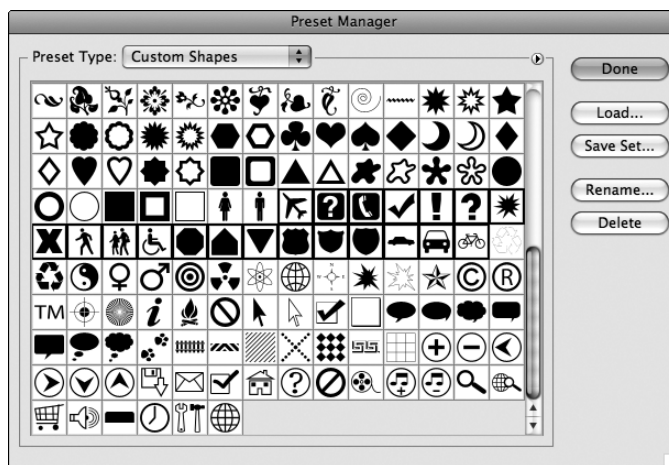


Рис. 12.14. В диалоговом окне *Preset Manager* выбран тип набора *Custom Shapes Shapes* (Заказные наборы) с целью создания нового набора фигур (при этом программа Photoshop должна быть закрыта и перезапущена для доступа к новым наборам фигур)

2. Прокрутите до конца список фигур, пока не увидите новые созданные фигуры.
3. С помощью комбинации клавиш <Shift+щелчок> или <Ctrl+щелчок> (<A+щелчок>) выберите пиктограммы добавляемых в набор фигур.
4. Как только все пиктограммы фигур будут выбраны (можно одновременно выбирать самостоятельно созданные фигуры со стандартными фигурами Photoshop для создания нового набора), щелкните на кнопке **Save Set** (Сохранить).
5. Назовите новый набор в зависимости от его назначения и щелкните на кнопке **Save** (Сохранить).
6. Щелкните на кнопке **Done** (Готово).
7. Сохраните и закройте все открытые документы и выйдите из Photoshop. Перезапустите программу, чтобы получить доступ к новому набору фигур, который отобразится последним в меню палитры Custom Shape Picker.

Команду Preset Manager (Управление наборами) также можно использовать для переименования, переопределения (сохранив новый набор с тем же именем) или удаления наборов с помощью кнопок Rename (Переименовать), Save Set (Сохранить) и Delete (Удалить).

Резюме

В этой главе рассмотрены принципы работы со слоями векторных фигур и методы их создания в Photoshop. В частности, были описаны параметры каждого инструмента для работы с векторными фигурами, а также важные комбинации клавиш, используемые для улучшения эффективности работы.

Одной из важнейших концепций является то, что слои векторных фигур создаются с помощью комбинации слоя заливки цветом, градиента или узора и векторной маски. Фигура является результатом сокрытия областей изображения за контурами маски. Также важным является то, что слои векторных фигур могут быть созданы как с помощью инструмента Pen (Перо), так и инструментов, предназначенных для работы с векторными фигурами. У этих инструментов есть много одинаковых параметров, включая возможность создания рабочих контуров и слоев фигур, а также комбинирования компонентов контуров и фигур с помощью соответствующих кнопок панели параметров.

Выравнивание и распределение слоев векторных фигур выполняется с помощью тех же методов и инструментов, что и выравнивание и распределение контуров (инструмент Path Selection). Слои векторных фигур также допускают изменение созданных фигур с помощью инструмента Direct Selection (Стрелка) и ползунка Fill (Заливка) на панели Layers (Слои) для изоляции контура (на котором основывается маска слоя-фигуры) и его редактирования (как любого другого контура).

Важно помнить, что любой замкнутый контур, созданный с помощью векторных инструментов Photoshop, может быть преобразован в произвольную фигуру и добавлен в набор Custom Shapes (Заказные наборы). Созданные фигуры можно использовать как и любые готовые фигуры Photoshop неограниченное количество раз.