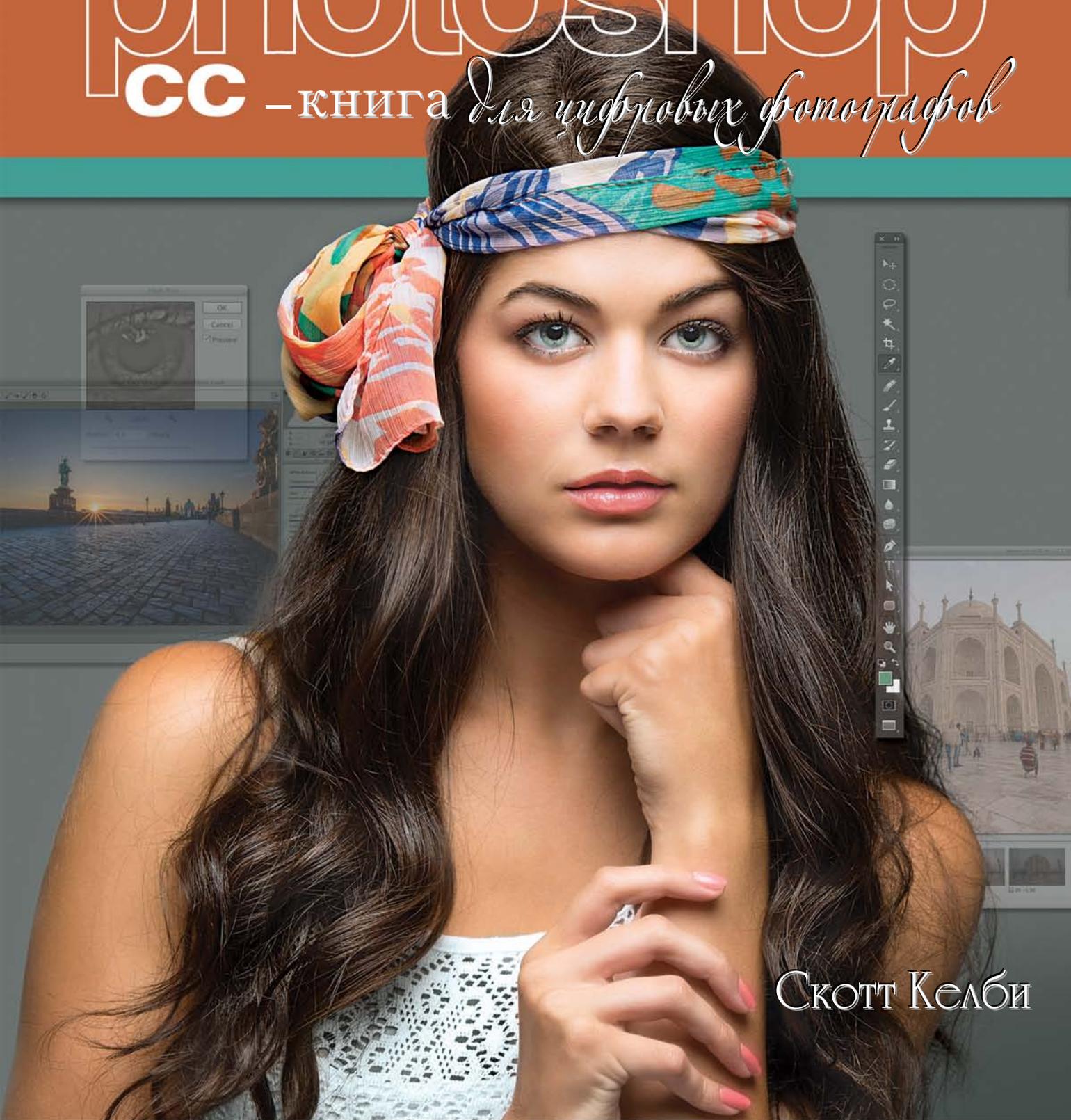


Adobe®  
**photoshop®**  
**CC** – книга для цифровых фотографов



СКОТТ КЕЛБИ

Перевод: А.Луцевич

Оглавление

Введение от С.Келби

the Adobe®  
**photoshop**®  
**cc** book *for digital photographers*

2014 RELEASE

**Scott Kelby**  
EDITOR, PHOTOSHOP USER MAGAZINE



## От переводчика

Это перевод на русский язык книги *The Adobe Photoshop CC Book for Digital Photographers 2014 Release by Scott Kelby*, ISBN 13: 978-0-133-90085-9; ISBN 10: 0-13-390085-1 (далее оригинал). Оригиналы распространены в интернете в свободном доступе в форматах EPUB, MOBI и PDF, но макеты их отличаются от макета оригинала, опубликованного на бумажном носителе или его электронного аналога в формате PDF. Макет оригинала на бумажном носителе или его электронного аналога значительно удобнее для изучения Photoshop CC, чем макеты версий, опубликованных в интернете. Он специально разработан Скоттом Келби для изучения Photoshop, моделирует пошаговую работу видеоуроков и имеет исчерпывающее описание каждого шага. Этот макет использован в серии всех учебников Скотта Келби по Photoshop и связанным с ним приложениям – Bridge и Lightroom для фотографов. Он использован мной в опубликованных переводах по данной тематике и является привычным для тех, кому пришлось по душе книги С.Келби – как оригиналов, так и переводов.

В связи с этим я отыскал в интернете некоторые разделы оригинала с макетом, аналогичным макету бумажного издания оригинала, а затем постарался воссоздать "по образу и подобию" такой же макет в данном переводе.

В переводе опущены страницы ii-vii оригинала. Они содержат материал, не имеющий прямого отношения к описанию Photoshop CC: сведения о редакции и аннотацию; посвящение и благодарности автора, список книг автора по цифровой обработке фотографий и сведения об авторе. Остальной материал переведен полностью. Содержимое страниц оригинала и перевода, начиная со страницы viii по страницу 351, равно как и их номера, совпадают.

Перевод протестирован мной на сборке оригинальной и русской версии Photoshop CC 2014 и Bridge CC, с использованием учебных фото с сайта автора. Все термины в переводе приведены попарно – оригинал (выделен более жирным шрифтом), за которым следует в скобках русская версия. Это позволяет пользоваться переводом как владельцам русскоязычной версии, так и оригинала, испытывающим затруднения с переводом терминов. Некоторые термины, например, названия учебных файлов, в русском варианте отсутствуют по определению. Их перевод в скобках я выделял курсивом. Русские версии некоторых терминов содержат явные ошибки. Я исправлял их по схеме: **Volume** (Объем Громкость). Ряд команд в моей сборке Bridge CC не работают, и я перевел их формально, не тестируя, отметив это в переводе.

Перевод публикуется только в интернете в формате PDF. В нем использованы средства навигации, предоставляемые форматом PDF. Перевод загружается с автоматическим масштабированием так, что на экране видна обложка полностью. Внизу на обложке три надписи-ссылки (*Перевод: А.Луцевич; Оглавление; Предисловие С.Келби*) соответственно к переходу на страницу *От переводчика*; к *Оглавлению* и к разделу *Что следует знать, прежде чем читать эту книгу*. Перейдя в текст, следует установить удобный масштаб (100-125 %). Будучи установлен, он поддерживается неизменным до следующей переустановки или открытия файла с переводом. Оглавление интерактивно в две стороны: щелчок по названию раздела в оглавлении открывает раздел. Щелчок по названию раздела в тексте возвращает в оглавление.

К переводу приложен диск DVD с учебными снимками, взятыми с сайта Скотта Келби и находящимися в свободном доступе. Адрес сайта указан в переводе в разделе *Предисловие С.Келби (Что следует знать, прежде чем читать эту книгу)*.

Перевод оригинальный, не имеет отношения к каким-либо опубликованным переводам, помещен только в интернете в свободном доступе и не преследует коммерческих целей.

Copyright on translated text © Lutzevich Alexander  
Авторское право на текст перевода © имеет Луцевич Александр

*А.Луцевич*

Данная страница оставлена пустой намеренно

Страницы iv-vii в данном переводе отсутствуют

## ОГЛАВЛЕНИЕ

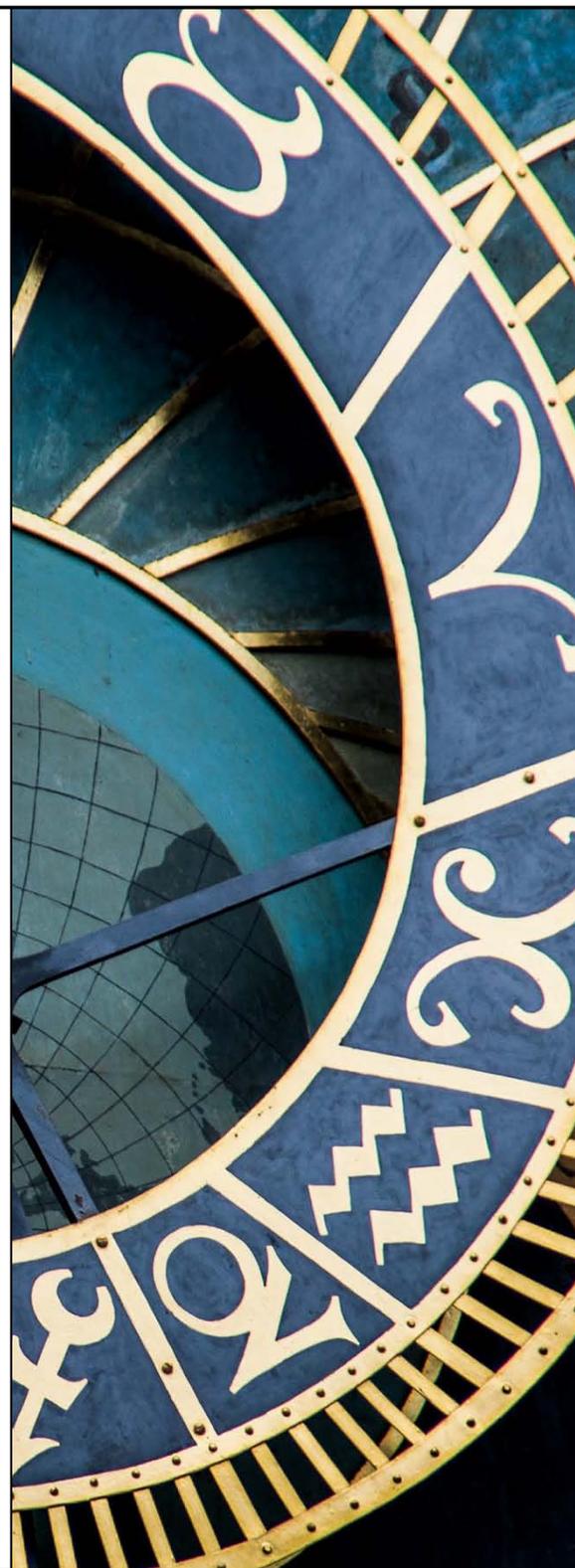


Глава 1 .....	001
<b>WWRaw</b>	
<i>самое существенное в Camera Raw</i>	
Работа с Camera Raw .....	002
Неудачный JPEG?	
Примените профиль камеры .....	005
Camera Raw как фильтр .....	007
Самые необходимые коррекции: баланс белого .....	008
Самые необходимые коррекции №2: экспозиция .....	012
Позвольте Camera Raw автоматически исправить снимки .....	017
Добавление снимкам живости	
функцией <i>Четкость</i> .....	020
Коррекция контраста инструментом <i>Кривые</i> .....	022
Обрезка и выпрямление .....	028
Просмотр в Camera Raw состояний <i>До/После</i> .....	032
Советы знатоков Photoshop .....	034
Глава 2 .....	037
<b>Raw Justice</b>	
<i>Camera Raw – за пределами основ</i>	
Дубль-процесс проявления	
того, что не видно камере .....	038
Редактирование сразу нескольких снимков .....	044
Повышение резкости в Camera Raw .....	047
Автоматическое исправление проблем объективов .....	052
Устранение хроматических аберраций	
(цветной каймы) .....	058
Виньетирование по краям: удаление	
и добавление в виде эффекта .....	060
Преимущества формата Adobe DNG	
для снимков RAW .....	064
Исправление или изменение цветовых диапазонов .....	066
Слава богу! Ну наконец-то появилась	
обычная восстанавливающая кисть! .....	068
Простое обнаружение пятен и мелких дефектов .....	070
Калибровка вашей персональной камеры .....	071
Уменьшение шума в снимках .....	072
Настройка того, как изображения RAW	
появляются в Photoshop .....	075
Советы знатоков Photoshop .....	078

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<http://kelbyone.com>

Глава 3 .....	081
<b>Attitude Adjustment</b>	
<i>инструменты коррекции в Camera Raw</i>	
Осветление, затемнение и коррекция отдельных областей снимка .....	082
Ретушь портретов в Camera Raw.....	088
Исправление неба (и тому подобного) при помощи градуированного фильтра.....	091
Применение выбранного цвета в Camera Raw .....	093
Радиальный фильтр в camera raw (создание виньеток и центра внимания).....	095
Решение цветовых проблем (или добавление эффектов) путем "закрашивания" балансом белого.....	100
Уменьшение шума только в затененных участках.....	101
Как максимально усилить любой эффект, создаваемый при помощи корректирующей кисти .....	102
Советы знатоков Photoshop.....	103
Глава 4 .....	107
<b>Scream of the Crop</b>	
<i>как изменить размеры и обрезать снимки</i>	
Основы обрезки снимков .....	108
Обрезка в заданные размеры .....	114
Создание ваших собственных инструментов обрезки.....	116
Настройка синхронизации .....	118
Пользовательские размеры снимков для фотографов .....	119
Изменение размеров снимков цифрового фотоаппарата .....	121
Умное увеличение размеров изображений (даже низкого разрешения) .....	124
Автоматическое сохранение и изменение размеров.....	126
Изменение размеров для печати постеров .....	128
Выпрямление невыровненных снимков .....	130
Уменьшение снимков (даунсайзинг).....	132
Изменение размеров части изображения масштабированием "с учетом содержимого" .....	135
Условные операции (наконец-то!) .....	138
Советы знатоков Photoshop.....	141



## ОГЛАВЛЕНИЕ



Глава 5 .....	145
<b>Black &amp; White</b>	
<i>как создавать потрясающие черно-белые изображения</i>	
Черно-белое преобразование при помощи Camera Raw .....	146
Мой метод черно-белого преобразования тремя щелчками (при работе в Photoshop) .....	150
Разбиение тонов .....	154
Безумно простое создание дуплексов .....	156
Богатое четырехцветное тонирование черно-белых изображений .....	157
Создание ваших собственных наборов для Camera Raw, доступных по одному щелчку .....	159
Для очень, очень серьезных создателей черно-белых изображений .....	160
Советы знатоков Photoshop .....	161
Глава 6 .....	163
<b>We Are HDR</b>	
<i>создание HDR изображений</i>	
Настройка камеры на съемку для HDR .....	164
Быстрый обзор диалогового окна HDR Pro .....	166
Создание реалистичных 32-битовых HDR изображений .....	168
Изображения HDR, имеющие вид созданных в режиме сопоставления тонов .....	170
Создание смешанного HDR для использования преимуществ обоих подходов .....	174
Как превратить в HDR единственное изображение .....	178
Как избавляться от "призраков" .....	180
Повышение резкости HDR изображений с помощью <i>Цветового контраста</i> .....	182
Завершающие приемы создания HDR (виньетирование, повышение резкости и мягкое свечения) ...	184
Советы знатоков Photoshop .....	186

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<http://kelbyone.com>

Глава 7 .....	189
<b>Little Problems</b>	
<i>исправление распространенных проблем</i>	
Когда объект съемки находится в тени .....	190
Исправление снимков с унылым серым небом.....	193
Использование инструментов <i>Осветлитель</i> и <i>Затемнитель</i> .....	197
Удаление бликов стекол очков .....	201
Легкий способ исправления групповых снимков .....	206
Функция <i>Пластика</i> теперь допускает отмену и повторение шагов правки (и имеет удобный инструмент!) .....	209
Выделения волос и подобных объектов, (а также замечательные приемы композитинга).....	211
Исправление сильно искаженных снимков, сделанных широкоугольниками .....	221
Спасение снимков с шевелёнкой при помощи фильтра стабилизации изображения.....	226
Деформация для заполнения при помощи масштаба с учетом содержимого.....	230
Удаление при помощи заливки с учетом содержимого .....	234
Перемещение без разрыва при помощи перемещения с учетом содержимого .....	240
Советы знатоков Photoshop.....	242



## ОГЛАВЛЕНИЕ



Глава 8 ..... 245

### Side Effects

*специальные эффекты, используемые фотографами*

Портреты с ненасыщенным цветом кожи ..... 246  
 Портрет в высококонтрастном представлении ..... 248  
 Эффект романтического фокусирования  
 при съемке людей и пейзажа ..... 252  
 Потрясающе простое создание панорам ..... 254  
 Эффект *Наклон-смещение* в галерее размытия ..... 259  
 Диафрагма и поле размытия  
 (имитация объектива 85 мм f/1.4) ..... 262  
 Создание выразительного освещения ..... 267  
 Фотоэффекты тональной настройки  
 (от сепии до разделенных тонов) ..... 272  
 Фэшн тонирование в Photoshop при помощи  
 корректирующего слоя *Поиск цвета* ..... 274  
 Лепка лица и тела с помощью  
 обновленного фильтра *Пластика* ..... 276  
 Имитация бликущего объектива ..... 280  
 Влажные улицы и мостовые ..... 282  
 Советы знатоков Photoshop ..... 284

ГЛАВА 9 ..... 287

### Sharpen Your Teeth

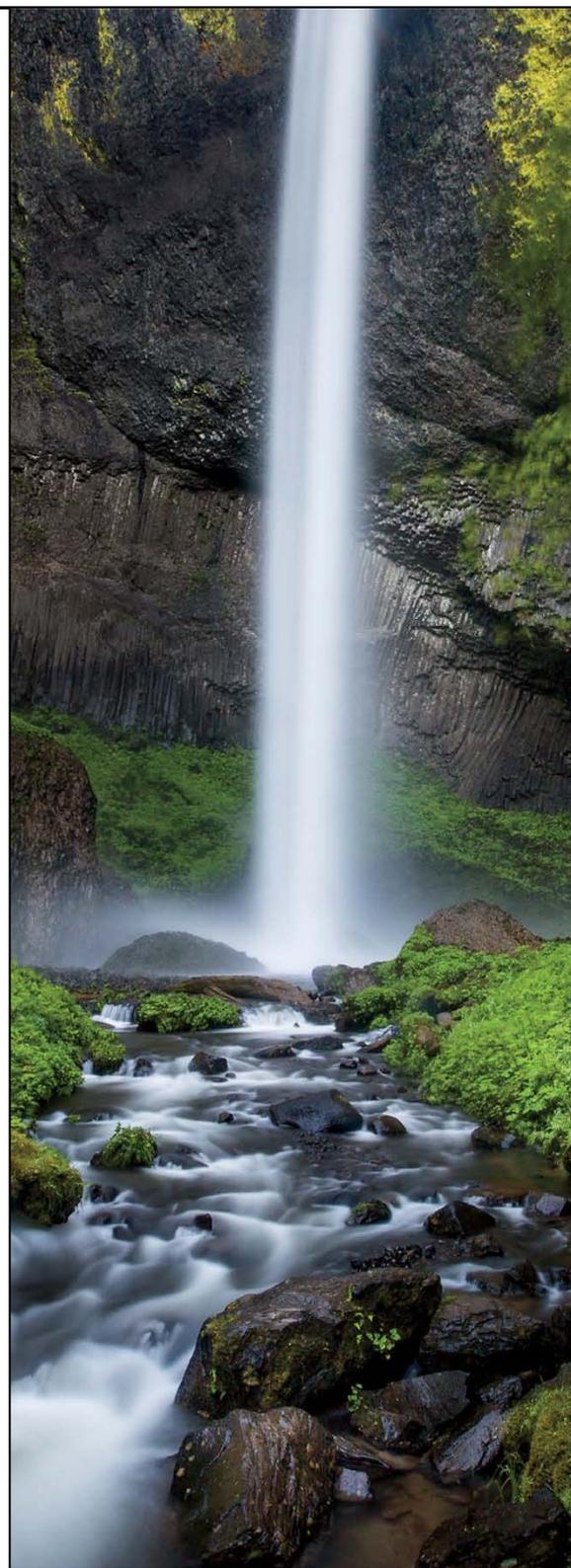
*приемы повышения резкости*

Самые необходимые приемы повышения резкости ..... 288  
 Самые эффективные приемы  
 повышения резкости в Photoshop ..... 295  
 Интеллектуальная "умная" резкость ..... 297  
 Повышение резкости методом *Цветового контраста* ..... 299  
 Повышение выводной резкости в Camera Raw ..... 301  
 Советы знатоков Photoshop ..... 302

# ОГЛАВЛЕНИЕ

<http://kelbyone.com>

Глава 10 .....	305
<b>Videodrome</b>	
<i>редактирование в photoshop видео от dslr</i>	
Четыре вещи, которые следует теперь знать о создании видео в Photoshop .....	306
Как открывать видеоклипы в Photoshop .....	308
Основные элементы управления для работы с видео .....	310
Редактирование (тримминг) клипов .....	314
Работа со звуком и музыкальным сопровождением .....	316
Добавление между клипами переходов и постепенного появления/исчезновения .....	320
Создание "нижних третей" (или добавление логотипов) .....	322
Использование фильтров и других средств коррекции от Photoshop .....	326
Надписи и работа с текстом .....	330
Придание "молодости и красоты" при помощи режимов наложения .....	335
Наш проект "от начала до конца" .....	337
Как создать прокручиваемый список исполнителей .....	346
Как применить эффект сразу ко всему фильму .....	348
Советы знатоков Photoshop .....	349
Глава 11 .....	353
<b>Workflow</b>	
<i>Мой пошаговый рабочий процесс</i>	
Мой процесс обработки фотографий в Photoshop CC .....	354
Алфавитный указатель .....	363



## Что следует знать, прежде чем читать эту книгу

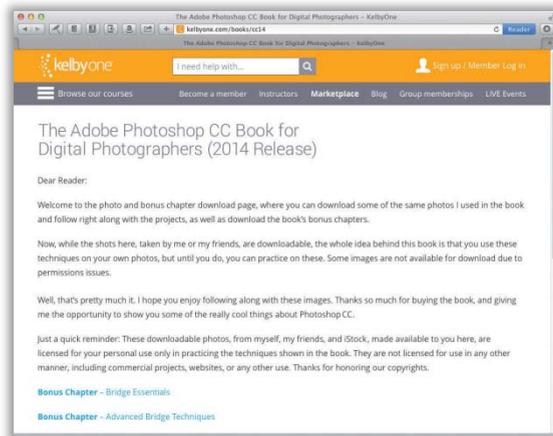
### (1) Вы не должны читать эту книгу от корки до корки.

Я спроектировал эту книгу таким образом, чтобы можно было обращаться непосредственно к темам, которые вы хотели бы изучить. Я объясняю все по ходу дела, постепенно, так что, если вы хотите изучить технику удаления пятен пыли из RAW изображений, просто обратитесь к странице 70, и через несколько минут войдете в курс дела. На самом деле я написал книгу в логическом порядке изучения Photoshop, но не позволяйте этому связать себе руки – обращайтесь прямо к любым темам, которые хотите изучить – можно всегда вернуться, рассмотреть и опробовать другой материал.

### (2) Практикуйтесь с теми же снимками, которые я использовал в этой книге.

При изучении книги, когда вы дойдете до темы *Создание HDR изображений*, у вас может не оказаться под рукой набора снимков, брекетируемых для создания HDR, и в таких случаях я, как правило, предоставляю возможность загрузить изображения и проследовать с ними вместе с книгой. Их можно найти в <http://kelbyone.com/books/cc14> (видите, это одна из тех вещей, о которых я упоминал, и вы пропустили бы эти сведения, открыв сразу Главу 1).

Мне действительно важно, чтобы вы извлекли максимум из чтения этой книги, и я хотел бы, чтобы вы прочитали здесь о вещах, которые пригодятся вам в дальнейшем. Например, здесь я рассказываю, откуда загружать важную информацию, и если вы пропустите это, то придется связываться со мной по электронной почте с запросом, где же ее искать, и это не будет способствовать нашему с вами приятному общению, и... В общем, ничем хорошим это не кончится. Мы можем избежать таких и других неприятных последствий, если вы потратите сейчас пару минут и прочитаете это краткое вступление. А я обещаю, что эти затраты окупятся.



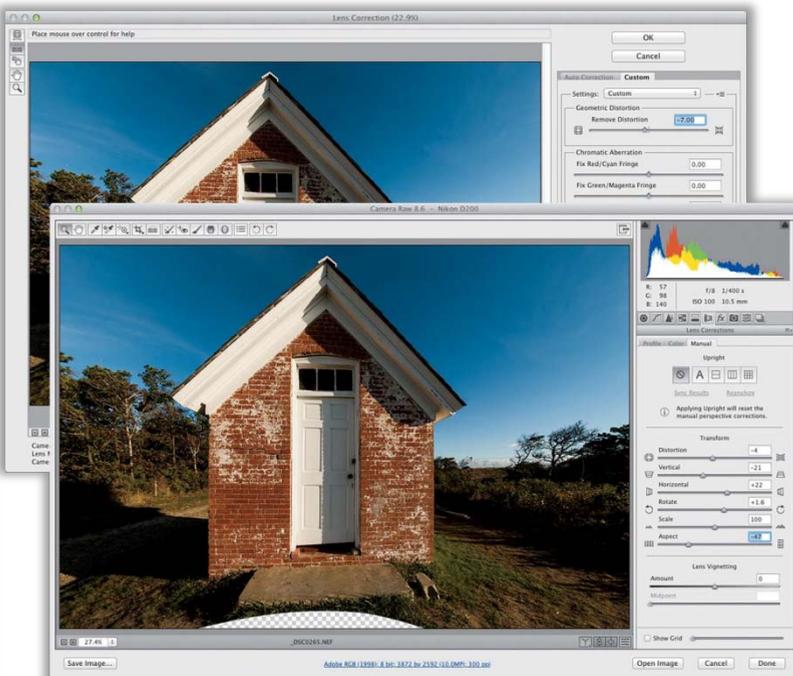


**(3) Вступительные страницы в начале каждой главы совсем не то, чем они кажутся.**

Вступления в главы разработаны с целью создать осязаемый ментальный разрыв между главами, и честно говоря, у них мало общего с содержанием глав. На самом деле, у них мало общего с чем-либо вообще, но их присутствие стало моим коньком (я пишу их во всех своих книгах), так что если вы – один из тех чересчур "серьезных" типов, прошу вас – пропускайте их и сразу переходите к главе, потому что они будут лишь действовать вам на нервы. А вот краткие введения в начале каждой отдельной темы, наверху страницы, как правило, довольно важны. Если вы их пропустите, то можете потерять материал, который не упоминается в самой теме. Так что если посреди темы вдруг у вас возникло недоумение по поводу предлагаемых действий, скорее всего, причина в том, что вы пропустили вводную информацию. Итак, прочтите сначала введение, а затем переходите к Шагу Один. И почувствуете себя совсем иначе.

**(4) Photoshop CC и Camera Raw часто работают одинаково.**

Например, в Camera Raw имеется панель коррекции объектива, а в Photoshop есть фильтр коррекции объектива, и они почти идентичны. По этой причине некоторые вещи описаны в книге дважды. Если вы наталкиваетесь в книге на материал, который кажется знакомым, причина теперь вам понятна. Между прочим, в моем собственном рабочем процессе, если я могу сделать задачу в Camera Raw или в Photoshop, то выбираю Camera Raw, потому что она быстрее (у нее нет индикаторов выполнения процесса) и она – неразрушающий инструмент (всегда позволяющий вернуться к коррекции заново).



## (5) Я написал главу о своем рабочем процессе в CC, но не читайте ее до поры до времени.

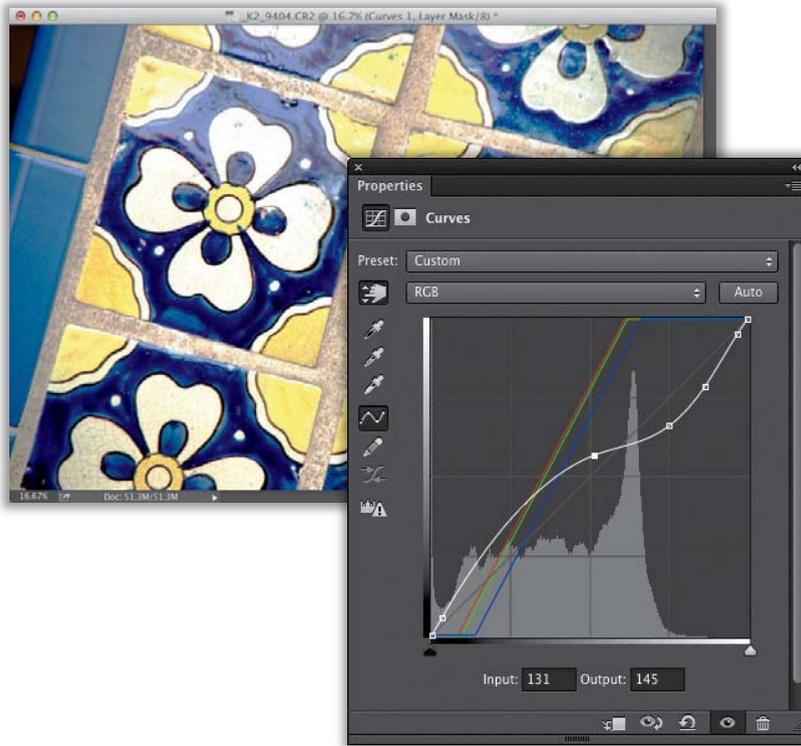
В конце книги я поместил специальную главу, подробно описывающую мой собственный рабочий процесс в Photoshop CC, но ее не следует читать, пока вы не прочли остальную книгу, поскольку она предполагает, что вы прочли книгу и усвоили основные понятия, так что она не содержит их все (или она получилась бы слишком, слишком длинной).



## (6) А где материал по Bridge?

Adobe в последнее время Bridge не обновлял. Ну, не совсем так – в нем удалена часть функций, но помимо этого почти всё осталось прежним. Погодите-ка... в отличие от Photoshop CS6 в CC добавлена панель Mini Bridge, и есть возможность доступа к изображениям, не покидая Photoshop. Я думаю, будущее Bridge далеко не блестящее, и в течение последних лет он практически не менялся. Я не включаю его в эту книгу, но если вы полный новичок в Photoshop, не пользуйтесь Lightroom и считаете, что Bridge, возможно, вам был бы нужен, то я написал две самостоятельные главы по Bridge и поместил их для свободного скачивания. Они находятся в <http://kelbyone.com/books/cc14>, вместе с еще одной бонусной главой о печати.





**(7) Фотография развивается, Photoshop эволюционирует, и эта книга тоже идет в ногу со временем.**

Это второе издание книги, в которое не включен раздел по использованию инструмента **Curves** (Кривые), потому что сегодня мы используем другой инструмент – Camera Raw (даже если мы не работаем с файлами RAW, потому что Camera Raw работает также с файлами JPEG и TIFF!). Я в течение многих лет обучал пользованию инструментом **Curves** (Кривые) и в книгах, и интернете, но говоря по правде, сегодня я не использую Curves (Кривые) (а если использую, то инструмент **Tone Curve** (Тоновая кривая) в Camera Raw, который я описываю здесь в книге). На самом деле, сейчас трудно найти фотографов, которые продолжают использовать **Curves** (Кривые), что свидетельствует о том, какие изменения претерпел Photoshop за эти долгие годы. Хотя **Curves** (Кривые) не описывается в данной книге, я всё же предоставил главу о коррекции цвета с использованием **Curves** (Кривые) на интернет-странице книги (на всякий случай, если вы хотите использовать приемы "старой школы"). Главу можно найти на веб-адресе, указанном выше, в пункте (6).

**(8) Каждая глава включает Советы знатоков Photoshop!**

В конце каждой главы находится специальный раздел, озаглавленный **Советы знатоков Photoshop** (по названию книги, которую я выпустил несколько лет назад с Феликсом Нельсоном). Это советы типа "смотри-ка, как жаль, что я не знал этого раньше". Они экономят время, сохраняют наработанное. Они вызывают улыбку, удивление, а затем заставляют обратиться к друзьям и просвещать их в вашем новом амплуа гуру от Photoshop. Они дополняют советы, рассыпанные по главам, а хороший совет, как известно, никогда не лишней. Итак, вы потратили пару минут, чтобы прочесть это краткое напутствие. Легкая часть кончилась – переворачивайте страницу и приступим к работе.





Снимок Скотта Келби

Экспозиция: 1/60 сек

Фокусное расстояние: 16 мм

Диафрагма: f/3.5



## WWRaw

### самое существенное в camera raw

Если вы читаете англоязычную версию этой книги, то вероятно, сразу же узнали название *WWraw* (Всемирный фонд дикой природы) популярного американского сериала о дикой природе *Wasabi with Fries Raw* (хотя в Германии он известен, как *Weinerschnitzel Mit Fischrogen Raw*, а в Испании просто как *Lucha Falsa*, что в переводе означает буквально *Lunch Feet* . Так или иначе, я традиционно, с первых из моих примерно 60 книг, называю главы по названиям фильмов, песен или сериалов, и хотя *WWraw* не идеальное название главы по основам Camera Raw, оно, конечно, лучше, чем другой вариант, *Raw Meat* (по названию фильма 1972 года, с *Donald'ом Pleasence* в главной роли. Продолжение, *Steak Tartare*, был выпущен в 1976 сразу на DVD, почти за 20 лет до изобретения самого DVD, причем замечательна французская версия этого фильма, *Boeuf Gâté Dans la Toilette*, с французским актером *Jean-Pierre Pommes Frites* в главной

роли *Marcell'a*, мальчика с лицом в виде собачьей морды). Так или иначе, найти названия фильмов, сериалов и песен со словом *raw* в них не так легко, как кажется, и хотя в этой книге не одна, не две, не три, а... да, всё-таки в ней три главы по Camera Raw, и мне нужно сделать серьезное исследование, чтобы придумать какой-то заголовок типа *WWraw*, но не *Raw Meat*, и не то название, которое я использовал в прошлом выпуске книги по CS4 – *Raw Deal* (из кино *Happu Days* 1986 года, с Арнольдом, губернатором Калифорнии, в главной роли. Вы помните, в этой комедии положений, с *Harrison Ford* и *Marlon Brando* в главной роли, был парень, который играл владельца небольшого ресторана ). Но что я по-настоящему предвкушаю, это наблюдать, как те, кто издает переводы моих книг, ломают головы над этим введением. Приятного вам чтения, друзья!

## Работа с Camera Raw

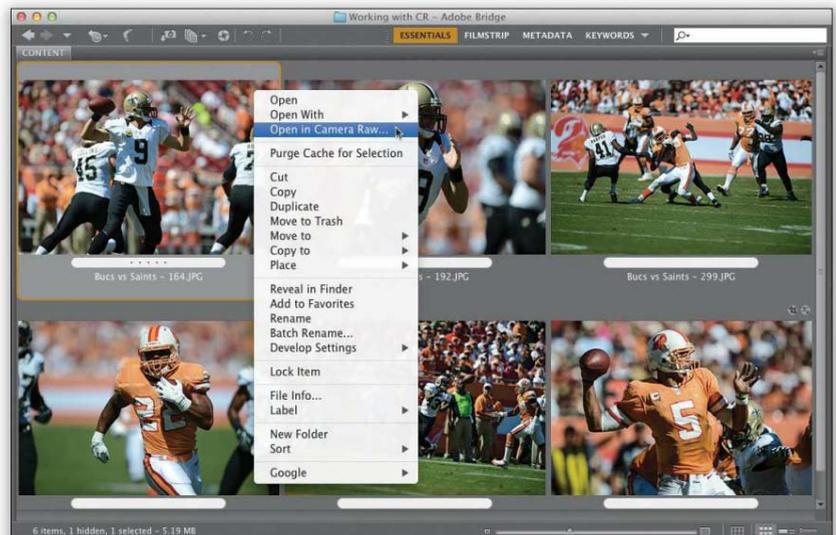
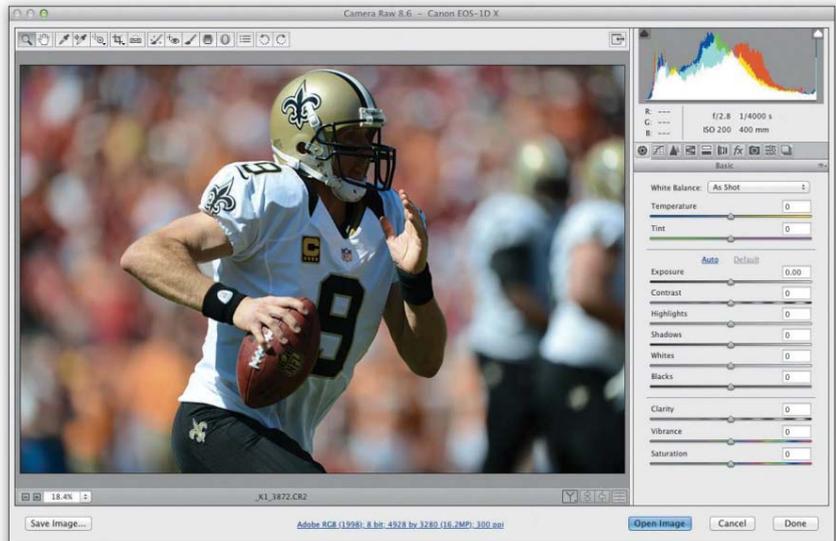
### Как открыть Raw изображения

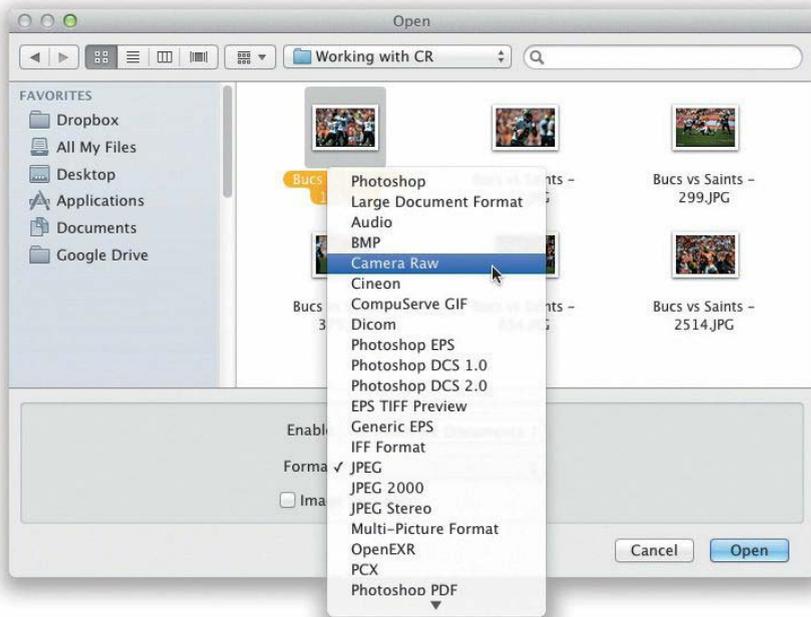
Поскольку Camera Raw была разработана так, чтобы открывать RAW изображения двойным щелчком по нему (то ли в Bridge, то ли просто в папке компьютера), это запускает Photoshop и открывает RAW изображение в Camera Raw (ее полное официальное название Adobe Camera Raw, но здесь в книге я буду называть ее просто Camera Raw). *Примечание:* Если вы сделали двойной щелчок по изображению, о котором вам точно известно, что это RAW изображение, а оно не открывается в Camera Raw, удостоверьтесь, что у вас установлена последняя версия Camera Raw – чтобы распознать RAW файлы изображений от недавно выпущенных камер, требуются последние версии Camera Raw.

### Как открыть из Bridge файлы типа JPEG и TIFF

Чтобы открыть из Bridge изображения JPEG или TIFF, просто щелкните по изображению правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите **Open in Camera Raw** (Открыть в Camera Raw).

Хотя Adobe Camera Raw была изначально создана для обработки снимков формата RAW, сделанных камерой, вы можете также использовать ее, чтобы обрабатывать снимки формата JPEG и TIFF. Большим преимуществом Camera Raw, которое многие не принимают во внимание, является то, что с ее помощью проще и быстрее улучшить вид изображения, чем любым другим методом. Средства управления Camera Raw просты, реакция на них мгновенна, и они полностью неразрушающие, что почти исключает утрату оригинала. Обработка изображения в Camera Raw начинается с его открытия в диалоговом окне Camera Raw.



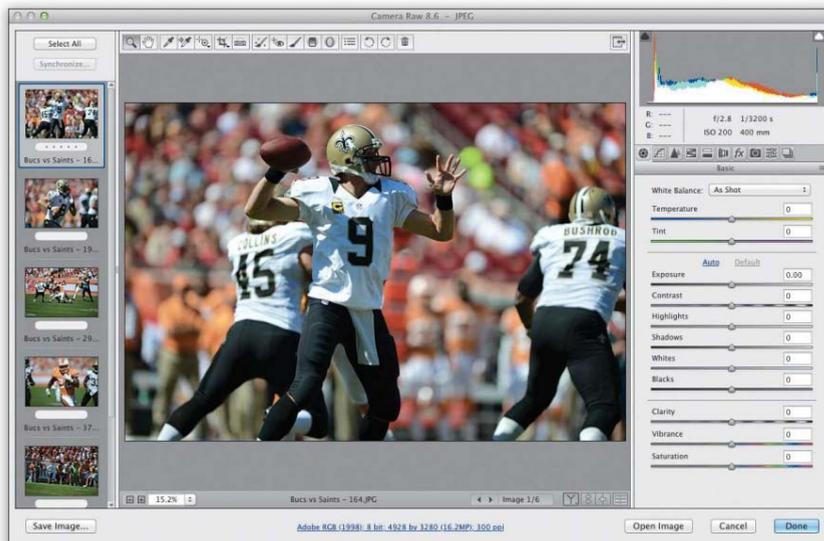


### Как открыть изображения JPEG и TIFF из компьютера:

Чтобы открыть изображение JPEG или TIFF из компьютера, необходимо выполнить следующее. В Windows зайдите в меню **File** (Файл) Photoshop и выберите команду **Open As** (Открыть как), затем переместитесь на нужное изображение JPEG или TIFF и щелкните его; щелкните по треугольнику разворачивания на кнопке в правом нижнем углу, во всплывающем списке выберите опцию **Camera Raw** (надпись на длинной кнопке изменится на **Camera Raw**) и щелкните по кнопке **Open**. На Mac в меню **File** Photoshop'a выберите команду **Open**. Когда появится диалоговое окно **Open**, щелкните по нужному файлу изображения JPEG или TIFF (мы будем использовать в качестве примера JPEG), и во всплывающем меню **Format** появится соответствующая опция (**JPEG**). Нужно щелкнуть- и-держат нажатой клавишу мыши в этом меню, а затем выбрать опцию **Camera Raw**, как показано здесь. Затем щелкните по кнопке **Open**, и изображение JPEG откроется в окне Camera Raw.

### Как открыть несколько снимков:

В Camera Raw можно открыть несколько RAW снимков, сначала выбрав их (в Bridge или в папке компьютера), затем просто делая двойной щелчок по любому из них, и они все открываются в Camera Raw и появляются в виде киноленты вдоль левой стороны окна Camera Raw (как показано здесь). Если это снимки JPEG или TIFF, открытые в Bridge, сначала выберите их, затем нажмите **Ctrl+R** (Mac: **Command+R**). Открыть несколько файлов JPEG или TIFF из окна Mac Finder или Windows Explorer невозможно; для этой цели следует использовать Bridge (и его панель навигации для доступа к изображениям).

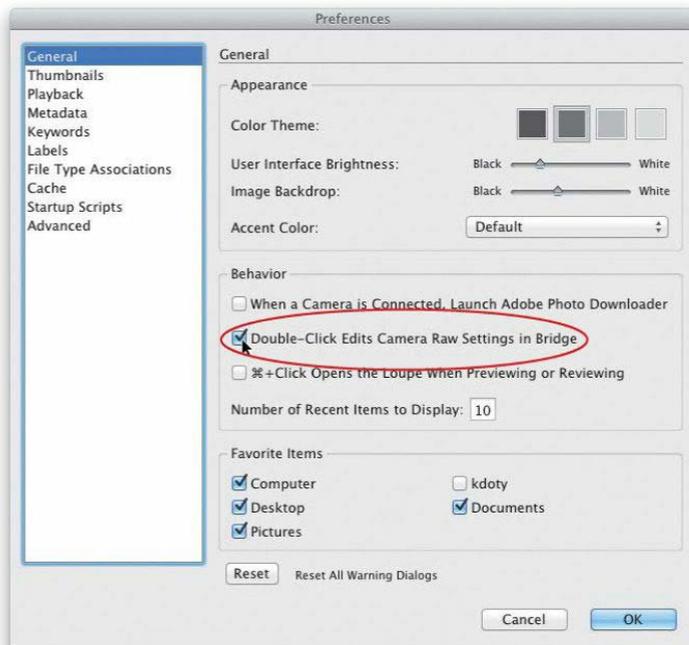
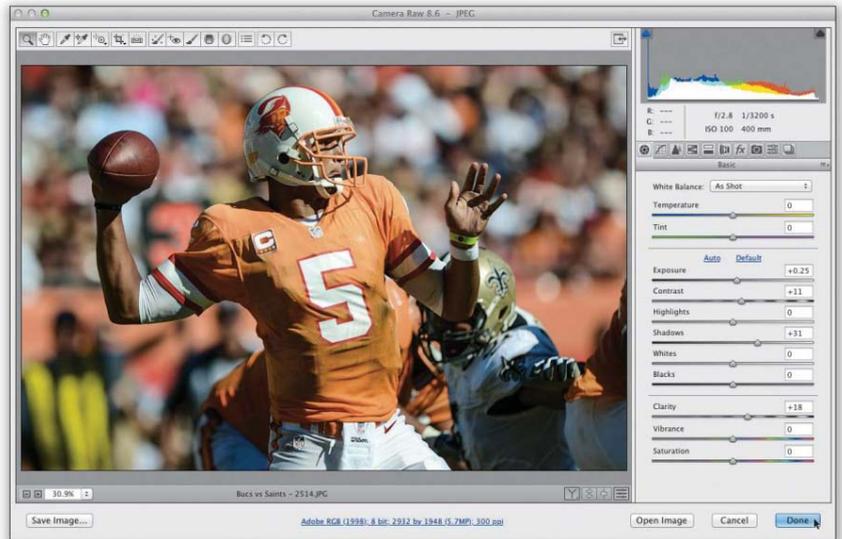


## Редактирование JPEG и TIFF изображений в Camera Raw:

Пару слов о редактировании JPEG и TIFF в Camera Raw. Когда вы вносите изменения в JPEG или TIFF и щелкаете по кнопке **Open Image** (Открыть изображение), это открывает изображение в Photoshop (как и следовало ожидать). Однако если вы хотите сохранить изменения, сделанные в Camera Raw, не открывая снимок в Photoshop, то щелкните вместо этого по кнопке **Done** (Готово) (как показано здесь), и ваши изменения будут сохранены. Но есть большое различие между редактированием JPEG или TIFF изображений и редактированием RAW изображений. При щелчке по кнопке **Done** (Готово) вы физически изменяете реальные пиксели оригинального JPEG или TIFF, тогда как в случае RAW изображения этого не происходит (это второе большое преимущество работы с RAW). Если вы щелкаете по кнопке **Open Image** (Открыть изображение) и открываете файл JPEG или TIFF в Photoshop, то вы тоже открываете и редактируете реальное изображение. Помните об этом.

## Две Camera Raw

И еще одно: на самом деле есть две Camera Raw – одна в Photoshop и другая отдельно в Bridge. Преимущество двух Camera Raw проявляется, когда вы обрабатываете (или сохраняете) много RAW снимков – они могут обрабатываться в Camera Raw, находящейся в Bridge, в то время, как вы работаете над чем-либо еще в Photoshop. Если вы чаще используете Camera Raw в Bridge, то, вероятно, воспользуетесь быстрой клавишей **Ctrl+K** (Mac: **Command+K**). Она позволяет открыть окно **Preferences** (Установки) от Bridge, зайти в закладку **General** (Основные) слева вверху и затем установить галочку в окошке **Double-Click Edits Camera Raw Settings in Bridge** (Изменение настроек Camera Raw в Bridge по двойному щелчку) (как показано здесь). После этого двойной щелчок по снимку открывает RAW снимки в Camera Raw в Bridge, а не в Photoshop.



Если вы когда-либо задавались вопросом, почему RAW изображения хорошо выглядят на ЖК-экране камеры, но лишены объема при открытии их в Camera Raw, то этому есть причина. На ЖК-экране своей камеры вы видите файл JPEG как предварительный показ снимка (даже снятого как RAW), и ваша камера автоматически корректирует цвета, повышает резкость и делает прочую обработку Raw изображения. Когда вы снимаете в RAW, вы говорите камере: "Не улучшай ни цветов, ни резкости – просто оставь всё нетронутым – я сам обработаю снимок". Но если вы хотели бы использовать JPEG файл, обработанный камерой, как стартовую точку при редактировании вами RAW снимка, то можете использовать профили камеры.

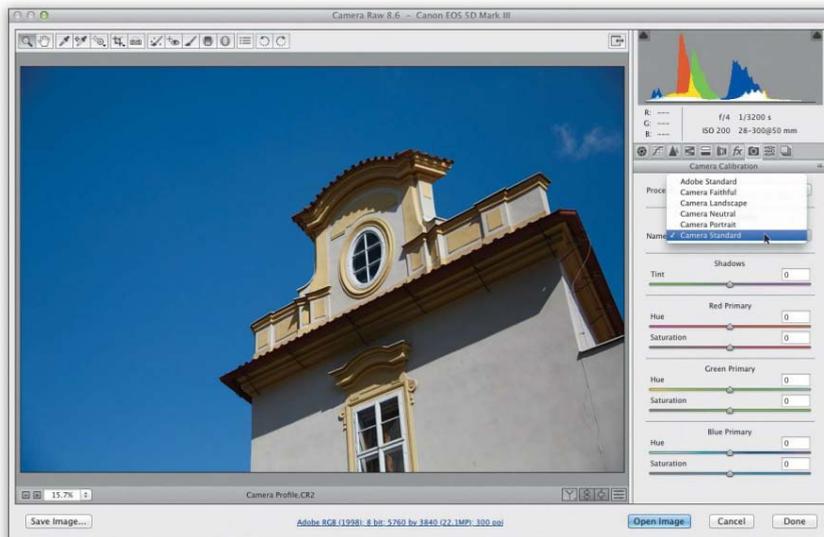
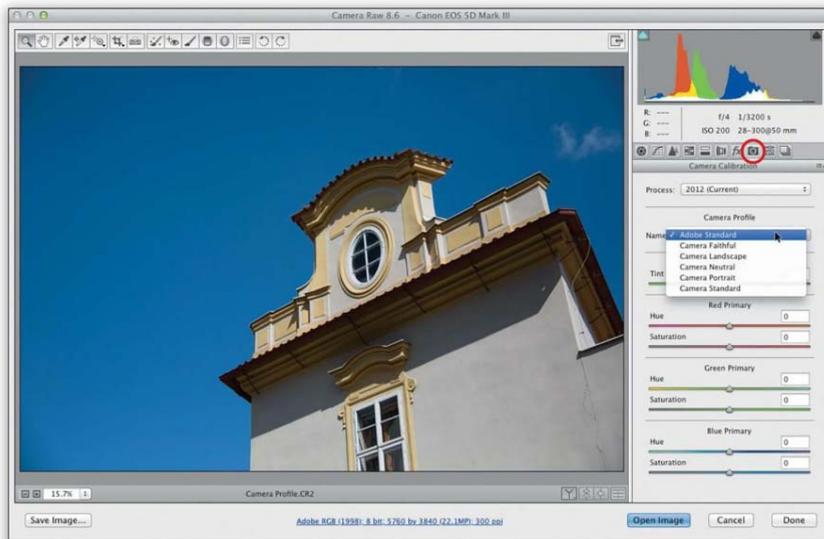
## Неудачный JPEG? Примените профиль камеры

### Шаг Один

Щелкните по иконке **Camera Calibration** (Калибровка камеры) (третья иконка справа) в верхней части области панелей, и в секции **Camera Profile** (Профиль камеры) щелкните-и-держите нажатой клавишу мыши на всплывающем меню **Name** (Имя), и увидите список профилей камеры, доступных для вашей конкретной камеры (список читается из вложенных данных EXIF и определяет бренд используемой вами камеры). Например, если вы снимаете Canon'ом то увидите список имеющихся в камере стилей изображения (показанный здесь), которые вы применили бы к изображению, если бы делали съемку в режиме JPEG (если вы снимаете в RAW, Camera Raw игнорирует имеющиеся в камере профили, как объяснялось выше). Если вы снимаете Nikon'ом, то увидите несколько иной список, но он делает вещи того же типа.

### Шаг Два

По умолчанию профилем будет **Adobe Standard**. А теперь задайтесь вопросом: несет ли слово *Standard* какую-либо смысловую нагрузку? За некоторым исключением нет, потому-то я предлагаю вам опробовать разные профили из этого списка и посмотреть, какие вам понравятся. По крайней мере, я изменил бы опцию на **Camera Standard**, которая, по моему мнению, обычно создает лучшую стартовую точку (как показано здесь).

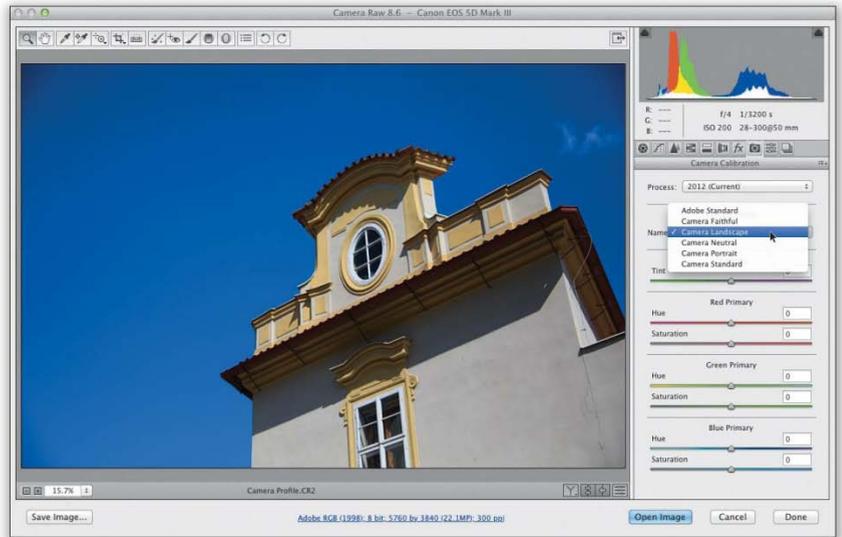


### Шаг Три

В зависимости от конкретного снимка, который вы редактируете, **Camera Standard** может не быть хорошим выбором, но как фотографу, это вам намек на то, что нужно делать (другими словами, вам решать, что выбирать на ваш вкус). Я обычно использую или **Camera Standard**, или **Camera Landscape** для изображений, снятых камерой Canon, потому что считаю, что **Landscape** выглядит ближе всего к тому JPEG, который я вижу на задней стороне моей камеры. Но опять-таки, если вы снимаете не камерой Canon, **Landscape** может отсутствовать в опциях (камеры Nikon имеют восемь стилей изображений, а камеры Canon – пять). Если вы не используете Canon или Nikon, или одну из камер других известных брендов, в вашем распоряжении для выбора будет только **Adobe Standard**, и возможно, **Camera Standard**, но можно создать свои собственные пользовательские профили при помощи свободной утилиты DNG Profile Editor от Adobe, доступной в <http://kel.by/1trwAbm>.

### Шаг Четыре

Здесь показаны состояния *перед/после* одной только правки, сделанной в этом снимке: я выбрал опцию **Camera Landscape** (как показано во всплывающем меню в Шаге Три). Опять-таки, этот прием использован, чтобы воссоздать цвета, которые вы, возможно, выбрали бы в камере, если бы хотели создать в Camera Raw подобный вид как отправную точку правки. Кроме того, так как Camera Raw позволяет открывать сразу несколько изображений (на самом деле, сотни), вы можете открыть несколько сотен изображений, затем щелкнуть по кнопке **Select All** (Выбрать все), которая появляется в верхнем левом углу окна, изменить профиль камеры у изображения, выбранного первым, а затем тот же профиль будет применен автоматически ко всем другим изображениям. После чего остается только щелкнуть по кнопке **Done** (Готово).



До: Использование профиля по умолчанию **Adobe Standard**



После: Использование профиля **Camera Standard**

Итак, я начинаю изложение этой специфической функции, потому что возможность повторно открыть в Camera Raw изображение, открытое в настоящее время в Photoshop, в течение многих лет была на самом вер-ху списка моих пожеланий. До того, как это стало возможным, если у вас было изображение, открытое в Photoshop, и вы хотели переработать его в Camera Raw, вы должны были сохранить изображение и закрыть его. Затем было нужно зайти в системное окно **Open**, найти изображение в компьютере, изменить формат на **Camera Raw** и затем открыть его. Теперь, наконец, этот процесс запускается единственным щелчком (как всякий иной фильтр).

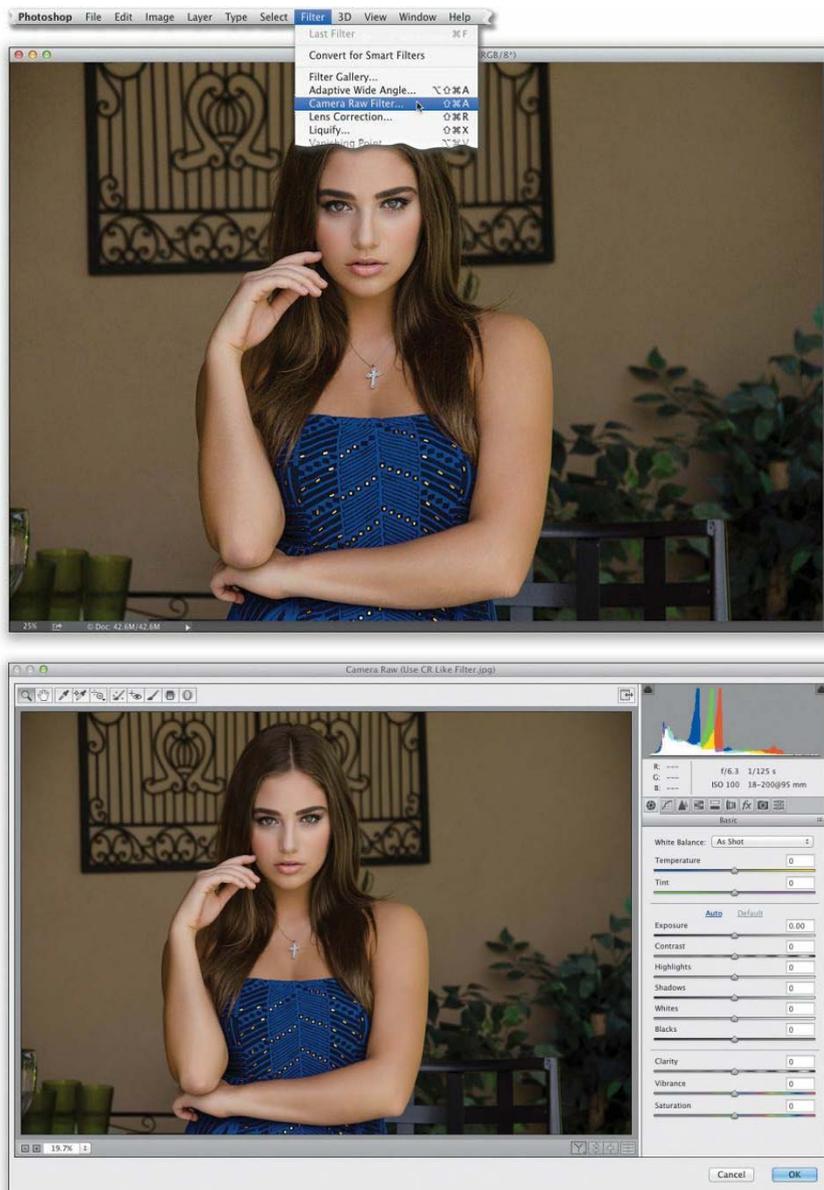
## Camera Raw как фильтр

### Шаг Один

Когда изображение уже открыто в Photoshop и вы хотите отредактировать его в Camera Raw, просто зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw) (как показано здесь).

### Шаг Два

Открывается окно **Camera Raw**, и в нем можно сделать любое желаемое изменение. Закончив, просто щелкните по **OK**, и вы вернетесь в Photoshop с измененным в Camera Raw изображением. Но имейте в виду следующее: если изображение уже открыто в Photoshop, даже если оно было снято камерой в формате RAW, в этот момент это уже не снимок RAW, так что уже невозможно отыграть назад и повторно открыть изображение как RAW версию – это будет 8- или 16-битовый снимок, который уже открыт в Photoshop, а теперь он же открыт в Camera Raw. В общем, это не смертельно и работает, как и ожидалось, но я решил обратить на это ваше внимание на тот случай, если результаты вызовут у вас удивление.



## Самые необходимые коррекции: баланс белого

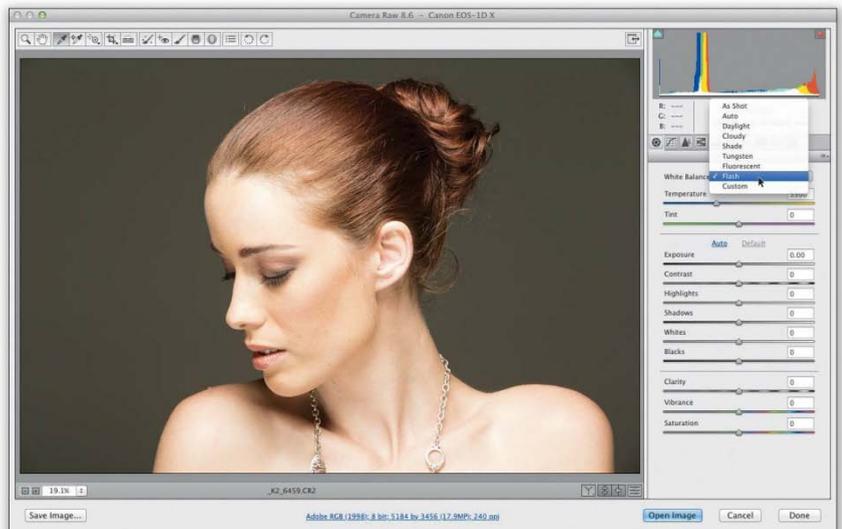
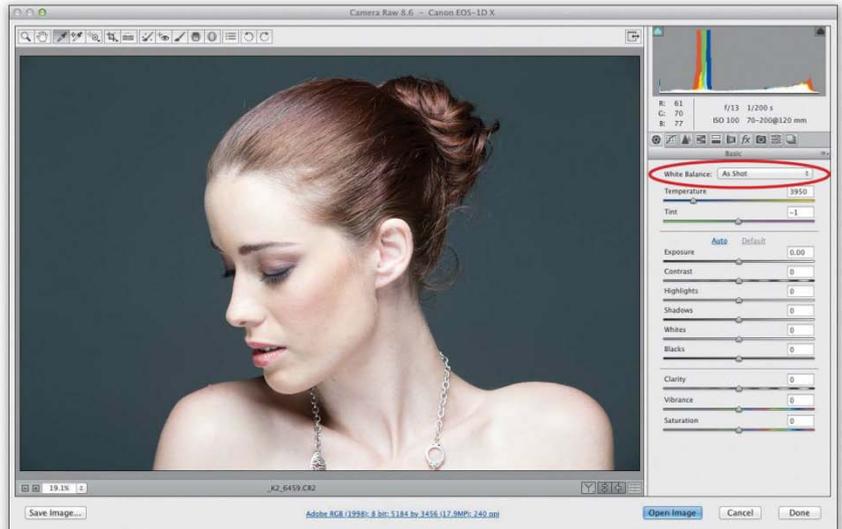
### Шаг Один

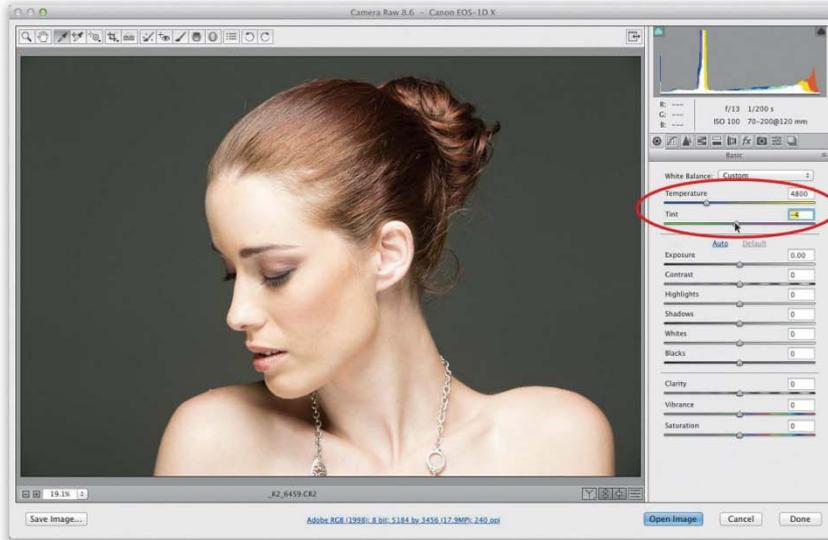
Обычно баланс белого – самое первое, что я настраиваю в своем рабочем процессе в Camera Raw, потому что правильный баланс белого сразу устраняет 99 % цветовых проблем. Вверху панели **Basic** (Основные) (с правой стороны окна **Camera Raw**) находятся средства управления балансом белого. Справа от слов **White Balance** (Баланс белого) находится всплывающее меню (выделенное здесь красным овалом), и по умолчанию оно установлено в опции баланса белого **As Shot** (Как снято) (вы видите баланс белого, который был установлен в камере во время съемки). Я снимал в помещении при обычном внутреннем освещении, так что баланс белого был установлен в **Tungsten** (Лампа накаливания), но потом я пошел в студию, а баланс белого не изменил, из-за чего первые несколько снимков вышли с синеватым оттенком (как показано здесь – очень неприятных!), потому, что баланс белого неверен.

### Шаг Два

Есть три способа изменить баланс белого в снимке, и первый состоит в том, чтобы просто выбрать один из встроенных пресетов **White Balance** (Баланс белого). И часто это все, что достаточно сделать, чтобы установить правильные цвета в снимке. Просто щелкните по всплывающему меню **White Balance** (Баланс белого), и увидите список настроек баланса белого, которые вы могли бы установить в камере. Просто выберите пресет, наиболее соответствующий условиям освещения в момент, когда вы делали фотографию (например, при съемке в тени дерева вы выбрали бы пресет **Shade** (Тень)). Здесь я опробовал каждый из пресетов, и **Flash** (Вспышка) показался мне лучше всех – он удалил синеватый оттенок. (*Примечание:* Это одно из основных отличий обработки изображений RAW от JPEG и TIFF. Полный список пресетов баланса белого имеет место только в случае RAW изображений. При JPEG или TIFF имеются только два пресета баланса белого: **As Spot** (Как снято) и **Auto** (Авто).

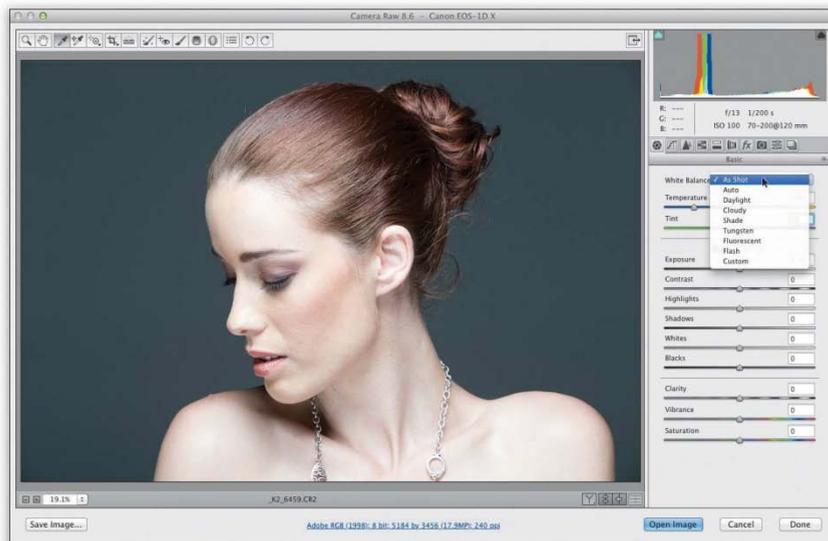
Если вы когда-либо снимали в помещении, возможно, фотографию получилась с желтоватым оттенком. Если съемка происходила в офисе, то она, вероятно, имела зеленый оттенок. Если вы сделали чей-либо снимок в тени, у снимка, вероятно, был синий оттенок. Это всё проблемы баланса белого, и если мы установим в камере баланс белого должным образом, то не увидим подобных проблем с цветом (снимки будут выглядеть нормальными), но пока большинство снимает с установкой в камерах режима автоматического баланса белого, мы можем с ними сталкиваться. К счастью они поддаются очень простому исправлению.





### Шаг Три

Второй метод состоит в использовании ползунков **Temperature** (Температура) и **Tint** (Оттенок) (расположенных сразу под меню пресетов **White Balance** (Баланс белого)). Линейки позади ползунков имеют цвет, кодированный так, чтобы можно было видеть, куда перетаскивать для получения определенного оттенка цвета. Мне нравится использовать встроенные пресеты, чтобы получить удовлетворительные результаты (как отправную точку), а потом, если цвет только немного синее или желтее, я перетаскиваю ползунок в противоположном направлении. Так, в этом примере, пресет **Flash** (Вспышка) дал хорошее первое приближение, но сделал снимок несколько желтоватым, поэтому я перетащил ползунок **Temperature** (Температура) немного к синему, а ползунок **Tint** (Оттенок) чуть к зеленому.



### Шаг Четыре

Еще несколько замечаний о ручной установке баланса белого с использованием ползунков **Temperature** (Температура) и **Tint** (Оттенок). Если вы перемещаете ползунок и вдруг решите отменить настройку с его помощью, просто сделайте двойной щелчок непосредственно по небольшой иконке ползунка, и это перезагрузит к его предыдущему местоположению. Между прочим, я вообще настраиваю только ползунок **Temperature** (Температура) и редко трогаю ползунок **Tint** (Оттенок). Кроме того, чтобы перезагрузить баланс белого к состоянию, в котором он был, когда вы открыли изображение, просто выберите опцию **As Shot** (Как снято) во всплывающем меню **White Balance** (Баланс белого) (как показано здесь).

### Шаг Пять

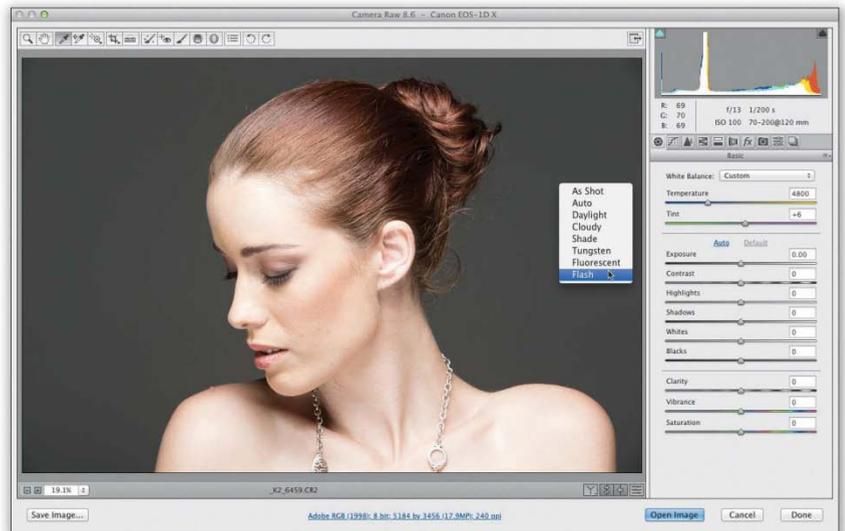
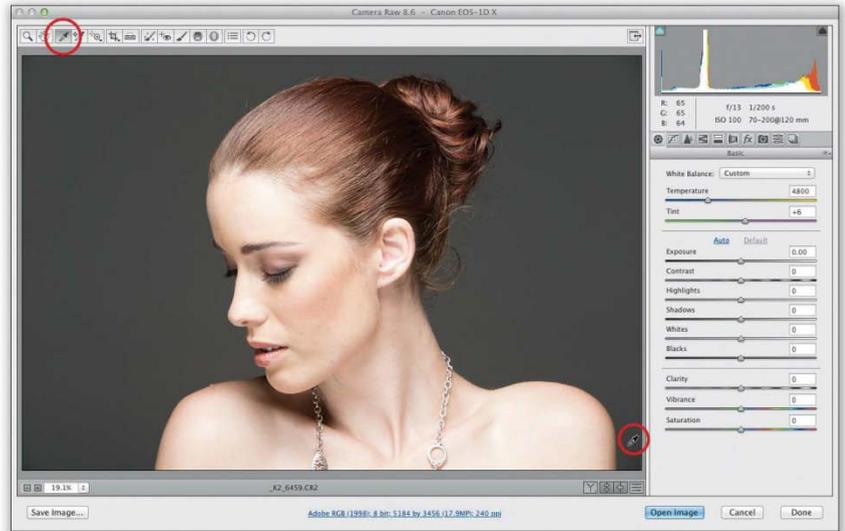
Третий метод, которому лично я отдаю предпочтение и использую чаще всего – это установка баланса белого при помощи инструмента **White Balance** (Баланс белого) (I). Возможно, он самый точный, потому что устанавливает баланс белого, считывая данные непосредственно со снимка. Вы просто щелкаете по инструменту **White Balance** (Баланс белого) в панели инструментов вверху слева (он здесь выделен красным кружком), и затем щелкаете в снимке по тому, что имеет предположительно светло-серый цвет (всё так – чтобы установить баланс белого должным образом, щелкайте по чему-либо светло-серому). Итак, выберите инструмент и щелкните им один раз по фону около плеча модели внизу справа (как показано здесь), и это установит баланс белого. Если результат вам не понравился, просто щелкните по другому участку светло-серой области.

### СОВЕТ: Быстрый сброс баланса белого

Для быстрого сброса баланса белого к установке **As Shot** (Как снято) просто сделайте двойной щелчок по инструменту **White Balance** (Баланс белого) в панели инструментов.

### Шаг Шесть

И еще одно: хотя способ может установить совершенно точный баланс белого, это не означает, что результат будет выглядеть безупречно. Баланс белого – творческий параметр, и самое важное – чтобы снимок нравился вам. Так что не попадайте в ловушку, подчиняясь мысли *Мне не нравится снимок с этим балансом белого, но я знаю, что он точный*, которая некоторым не даёт покоя – устанавливайте баланс белого таким, чтобы результаты казались правильными именно вам. В окопах сидите вы. Вы фотограф. Это ваш снимок, и пусть настройка заставит его выглядеть наилучшим образом в ваших глазах. Точное не всегда синоним хорошего. Кстати, для доступа к всплывающему меню **White Balance** (Баланс белого) можно просто щелкнуть правой кнопкой мыши по изображению (как показано здесь).





*До: Баланс белого As Shot (Как снято) дает синеватый оттенок)*



*После: Единственный щелчок инструментом Баланс белого приводит всё в норму)*

### Шаг Семь

Здесь показаны изображения типа "до/после", на которых можно видеть, что делает установка надлежащего баланса белого (между прочим, можно быстро просмотреть состояния "до/после" редактирования баланса белого, нажимая быструю клавишу-букву Р на клавиатуре, переключающую превью в состояние вкл/выкл).

### СОВЕТ: Использование серой карты

Я включил 18%-ую карту нейтрального светло-серого цвета в конец этой книги (она перфорирована таким образом, что ее можно оторвать). Установив освещение, просто предложите объекту съемки поддержать ее, когда вы делаете снимок. Затем откройте это изображение в Camera Raw и щелкните инструментом **White Balance** (Баланс белого) по карте на изображении, чтобы немедленно установить баланс белого. После чего примените этот же баланс белого ко всем другим снимкам, сделанным при том же освещении (подробности о том, как это сделать, смотрите в следующей главе).

## Самые необходимые коррекции № 2: ЭКСПОЗИЦИЯ

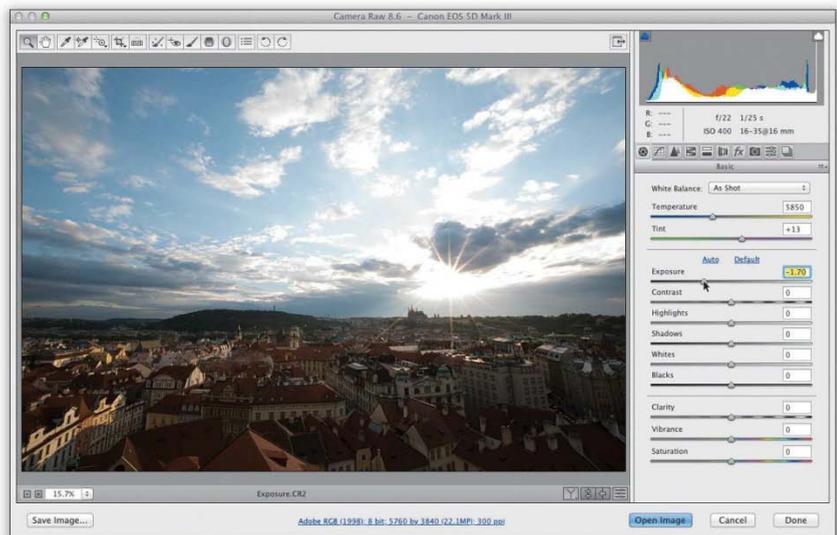
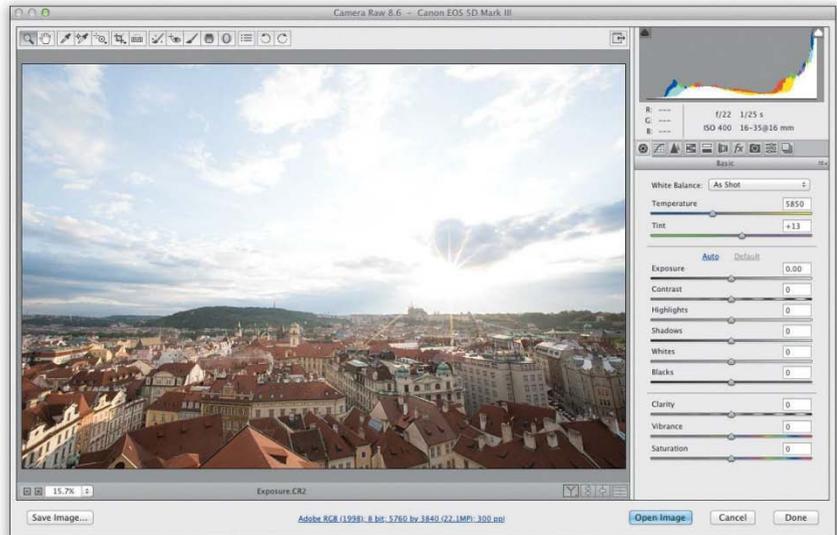
### Шаг Один

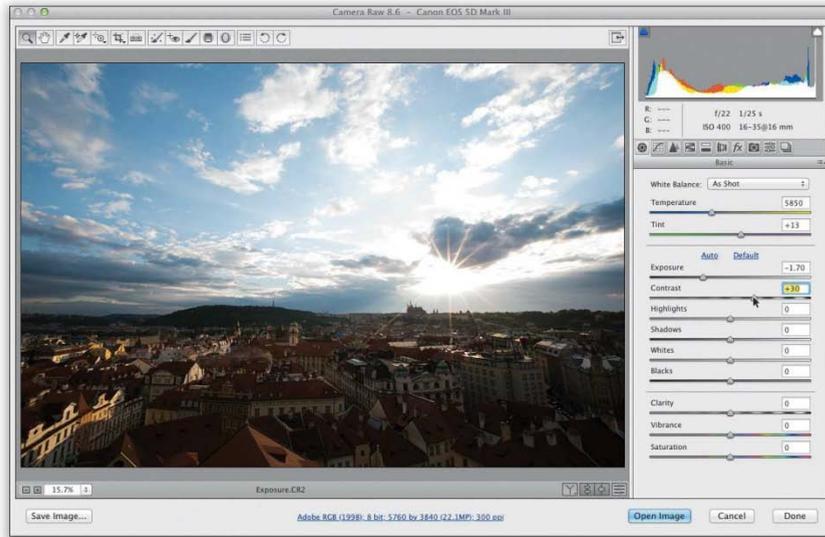
Я (как и Adobe) рекомендую начинать с верхнего ползунка тональной коррекции (**Exposure** (Экспозиция) панели **Basic** (Основные)), а затем задействовать по очереди вниз остальные ползунки, что является отличием рабочего процесса от предыдущих версий Camera Raw, где очередность перемещения ползунков не имела существенного значения. Однако начиная с CS6, наилучшие результаты получаются, если вы начинаете с коррекции **Exposure** (Экспозиция) (средние тона), а затем, если снимок выглядит несколько вялым, добавляете некоторую **Contrast** (Контрастность). Этот снимок – исключение из правил. Снятый в ярком, не создающем объемов свете, он требует серьезного вмешательства в Camera Raw.

### Шаг Два

Начните с настройки ползунка **Exposure** (Экспозиция). Этот снимок несколько передержан, поэтому перетащите ползунок влево, чтобы затемнить средние тона и удалить переэкспонирование. Здесь я перетащил ползунок в -1.7 (что сразу улучшило снимок), но изображение все еще лишено объема, и именно поэтому ваш следующий шаг должен настроить контраст (между прочим, хотя можно перетаскивать ползунок **Contrast** (Контрастность) влево, чтобы сделать изображение менее контрастным, я не припомню случая, когда хотел сделать изображение более плоским, и не буду перетаскивать ползунок влево. Вообще никогда. Но это только мой собственный стиль).

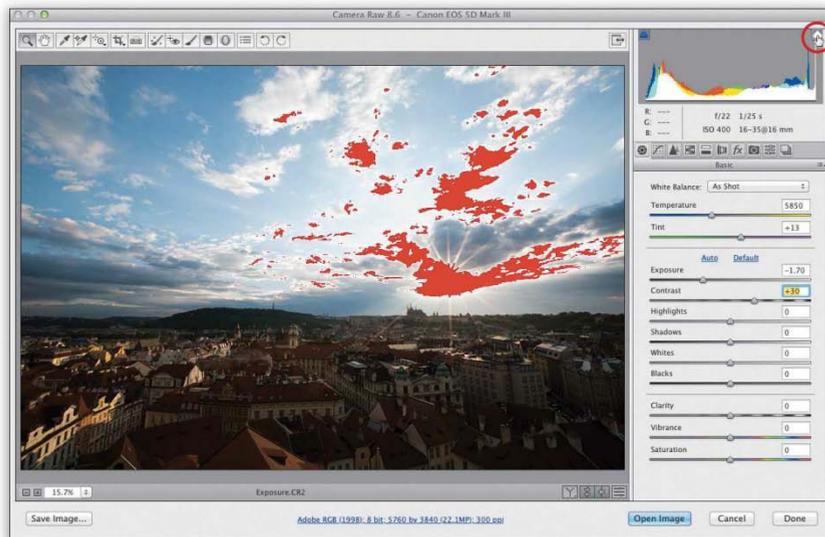
Следующей (после коррекции баланса белого) я исправляю экспозицию снимка. Есть такие, кто считает, что именно это самая насыщенная и первоочередная коррекция, но если снимок получился слишком синим, никто не будет присматриваться, недодержан ли он на треть ступени, и поэтому я сначала исправляю баланс белого, и только после этого начинаю думать об экспозиции. Однако на экспозицию в Camera Raw влияет не один лишь ползунок **Exposure** (Экспозиция). Фактически ее корректируют пять ползунков: **Exposure** (Экспозиция) (средние тона), **Blacks** (Затемнение) (глубокие тени), **Shadows** (Тени) (обычные тени), **Highlights** (Света) (очень точное название) и **Whites** (Белые) (крайне яркие света).





### Шаг Три

Увеличьте контраст при помощи ползунка **Contrast** (Контрастность), который делает ярче яркие и темнее темные области (здесь, я перетащил ползунок вправо в +30, что придало объемность и повысило контраст). Эти два шага – коррекция **Exposure** (Экспозиция) и затем (в случае необходимости) настройка **Contrast** (Контрастность) – должны быть каждый раз вашими стартовыми действиями. Такой порядок коррекции имеет смысл, потому что другие ползунки настраивают экспозицию, опираясь на эти две коррекции, и это избавляет вас от необходимости постоянно делать повторные коррекции ползунка за ползунком. Итак, считайте упомянутые две настройки как основу вашей экспозиции, а прочие – как дополнительные, привязанные к изображению, с которым вы продолжаете работать.



### Шаг Четыре

Прежде чем пойти дальше, увеличивая контраст до нужной степени, рассмотрим проблему клиппинга, означающую, что мы потеряли часть светов (часть нашего снимка стала настолько яркой, что там нет вообще никаких деталей. Их сдуло, как ветром. Сейчас изображение имеет изъяны именно такого рода). К счастью, Camera Raw предупредит вас о клиппинге. Видите треугольник в правом верхнем углу гистограммы? Это значок, предупреждающий о наличии обрезки в светах (я называю его "белая смерть"). Если вы видите белый треугольник, не паникуйте. Во-первых, щелкните по нему, и области, содержащие клиппинг, выделятся красным (как здесь на небе). Мы делаем это, чтобы выяснить, содержит ли область с клиппингом важные детали, или это небольшой очень яркий блик на хромированном бампере, или какой-то неопознаваемый предмет на заднем плане изображения.

## Шаг Пять

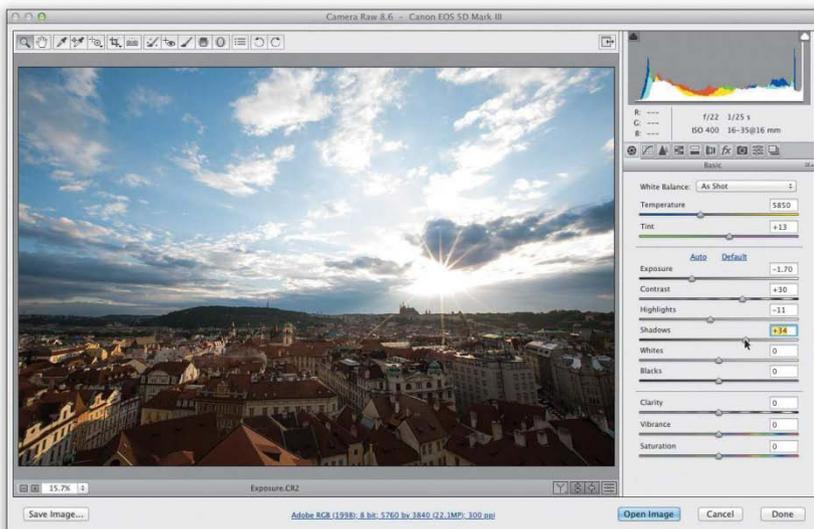
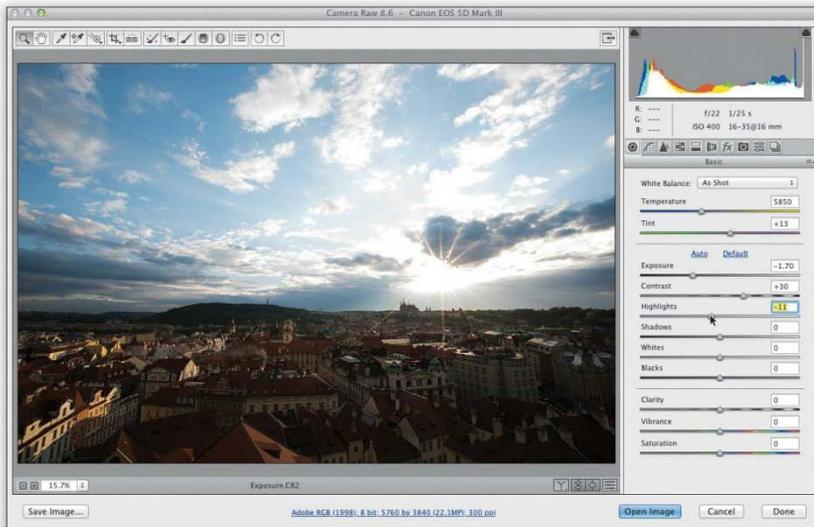
Если эта красная подсветка выделяет область, которую, как вы чувствуете, содержит важную деталь (здесь детали в небе нас не волнуют, но мы можем немного вернуться к прошлому состоянию этих облаков), щелкните по ползунку **Highlights** (Света) и перетащите его влево, пока не исчезнут красные области (здесь я перетащил ползунок **Highlights** (Света) влево в -11). Итак, сначала я использую ползунок **Highlights** (Света), чтобы удалить клиппинг светов, а если это не помогает, то понижаю величину **Exposure** (Экспозиция), хотя прибегать к этому приходится редко.

### СОВЕТ: Цветные треугольники предупреждения

Если предупреждающий треугольник не белый, а красный, желтый, пурпурный или какой-либо еще, это хотя и не замечательно, но не столь плохо, как в случае с белым цветом. Это означает, что обрезан только один цветовой канал (а в других каналах детали все еще имеются).

## Шаг Шесть

Следующий вниз ползунок, **Shadows** (Тени), используется только при наличии проблемы (наподобие ползунка **Highlights** (Света)). И проблема эта состоит в том, что в нижнем правом углу снимка многие детали не видны. Именно тогда вы используете ползунок **Shadows** (Тени) – перетаскивая его вправо и осветляя тени (как я сделал здесь, перетащив его в +34), и посмотрите, насколько лучше теперь видны здания на переднем плане.



### Шаг Семь

Прежде, чем мы покончим с ползунком **Shadows** (Тени), временно переключимся на другое изображение (вскоре мы возвратимся к предыдущему изображению), потому что я хочу рассмотреть один из наиболее распространенных случаев успешного использования ползунка **Shadows** (Тени), когда объект подсвечивается, как показанный здесь, в котором небо экспонировано вполне прилично, но передний план действительно темный. Когда я вел съемку, конечно, мои глаза отлично приспособились к обеим совсем разным экспозициям, но наши камеры пока еще не столь совершенны, как человеческий глаз, и мы получаем снимки, подобные приводимому здесь. Начнем с увеличения **Exposure** (Экспозиция), а затем – **Contrast** (Контрастность) (ползунок **Shadows** (Тени) будет работать намного лучше, если вы сначала настроите эти параметры).

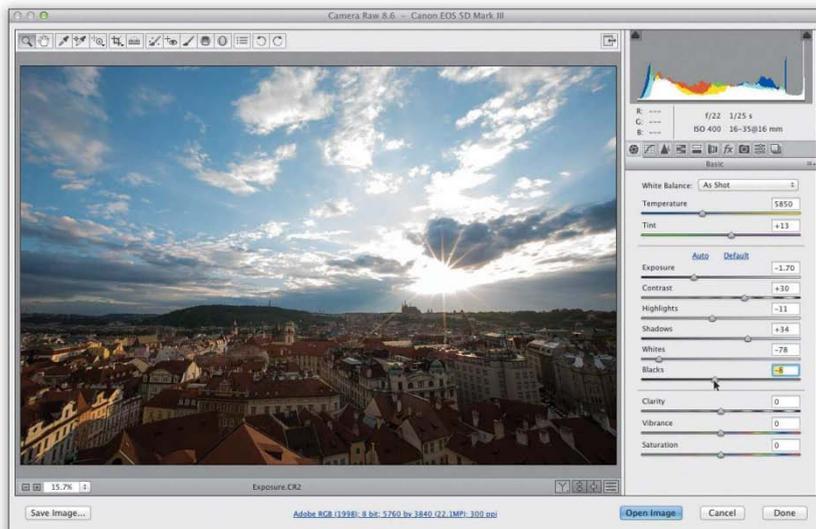
### Шаг Восемь

Теперь перетащите ползунок **Shadows** (Тени) вправо, чтобы появились скалы и передний план, после чего в целом изображение выглядит более сбалансированным по экспозиции (здесь я перетащил ползунок в +86). Теперь вернемся назад к нашему исходному изображению.



## Шаг Девять

Последние два ползунка, необходимых для управления экспозицией – **Whites** (Белые) и **Blacks** (Затемнение). Если вы привыкли работать в Photoshop с инструментом **Levels** (Уровни), то полностью уясните работу с этими ползунками, потому что они похожи на инструменты *точка белого* и *точка черного* (или *белая* и *черная точки*). В большинстве случаев, если я использую ползунок **Whites** (Белые) (который управляет самыми яркими светами), я перетаскиваю его вправо, чтобы удостовериться, что белые являются чистыми и яркими белыми (а не светло-серыми), но в данном случае я использовал ползунок **Whites** (Белые), чтобы немного уменьшить яркость белых (чтобы затушевать факт, что снимок был сделан при резком, прямом дневном свете), так что я перетаскивал ползунок влево (чтобы затемнить белые) приблизительно к  $-78$ . Я также усилил самые глубокие тени, просто немного перетаскивав ползунок **Blacks** (Затемнение) влево (здесь я перетаскивал его в  $-8$ ). Я использую этот ползунок также в конце процесса редактирования, если считаю, что цвет нужно сделать более привлекательным, поскольку он делает цвета более насыщенными и менее вялыми. Здесь показаны снимки "до/после", но на самом деле я добавил два заключительных штриха – несколько увеличил **Clarity** (Четкость) (больше об этом рассказывается на странице 20) и немного увеличил **Vibrance** (Красочность). Опять-таки, я рекомендую делать всё это в порядке от начала до конца, но учтите, что не каждое изображение нуждается в коррекции параметров **Highlights** (Света) и **Shadows** (Тени) – используйте их только при наличии проблем в этих областях. В противном случае пропусайте их.



До



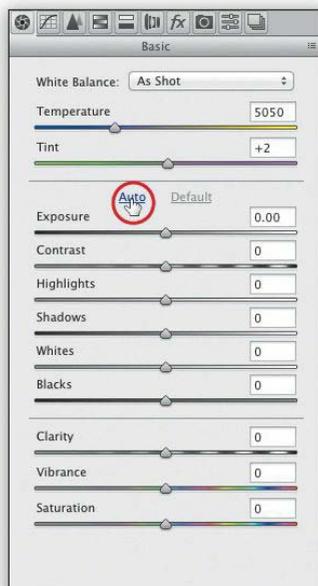
После

Если вам не очень хочется корректировать каждое изображение вручную, знайте, что Camera Raw поставляется с функцией **Auto** (Авто), вызываемой одним щелчком и выполняющей полное исправление экспозиции изображения (включая контраст, света, тени и т.д.), и на данном этапе эволюции Camera Raw эта функция работает совсем не плохо. Если вам понравились результаты, можно так задать установки Camera Raw, чтобы каждый снимок, после открытия в Camera Raw, автоматически корректировался при помощи этой же функции. Кроме того, теперь есть опция, позволяющая делать индивидуальную настройку функции **Auto** (Авто), и мы рассмотрим также, как это сделать.

## Позвольте Camera Raw автоматически исправить снимки

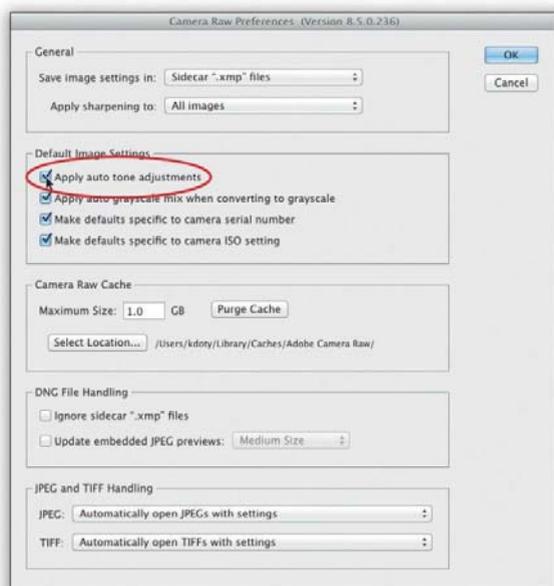
### Шаг Один

Как только изображение откроется в Camera Raw, вы можете использовать Camera Raw для установки всех параметров экспозиции (задействуя все средства управления экспозицией в панели **Basic** (Основные)). Для этого щелкните по кнопке **Auto** (Авто) (выделенной здесь красным кружком). В прошлых версиях Camera Raw исправление при помощи функции **Auto** (Авто) было далеким от совершенства, но сейчас она стала намного лучше и прилично работает (особенно, если вы в затруднении и не знаете, что делать). Итак щелкните по кнопке и оцените результат. Если он вас не устраивает, никаких проблем – просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+Z** (Mac: **Command +Z**) для отмены этого действия.



### Шаг Два

Можно настроить Camera Raw таким образом, чтобы она выполняла тональную коррекцию автоматически каждый раз, когда вы открываете снимок – для этого щелкните по иконке активации диалогового окна **Preferences** (Установки) в панели инструментов Camera Raw (третья иконка справа), и когда откроется диалоговое окно, установите галочку в окошке **Apply Auto Tone Adjustments** (Применить автоматическую корректировку тона) (выделенном здесь овалом) и затем щелкните по кнопке **OK**. Теперь Camera Raw будет оценивать каждое изображение и пытаться его исправить. Если вам не нравятся эти тональные исправления, достаточно щелкнуть по кнопке **Default** (По умолчанию), которая находится справа от кнопки **Auto** (Авто) (кнопка **Auto** (Авто) будет затенена (недоступна), потому что уже была задействована).

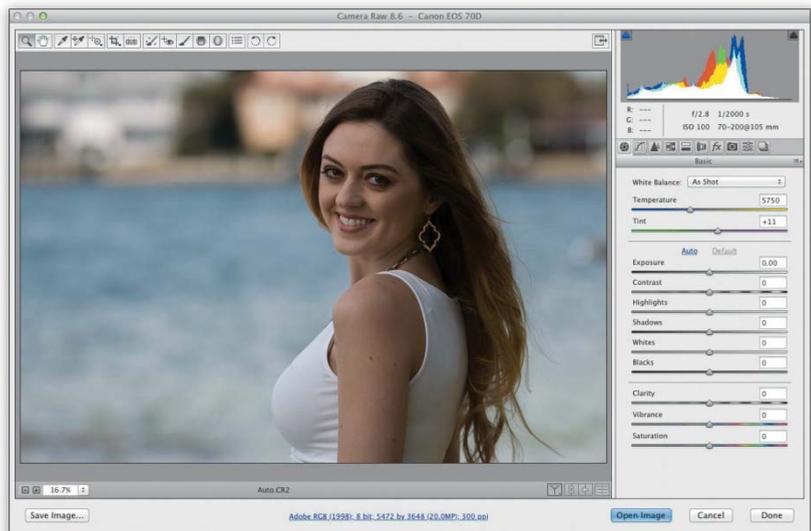
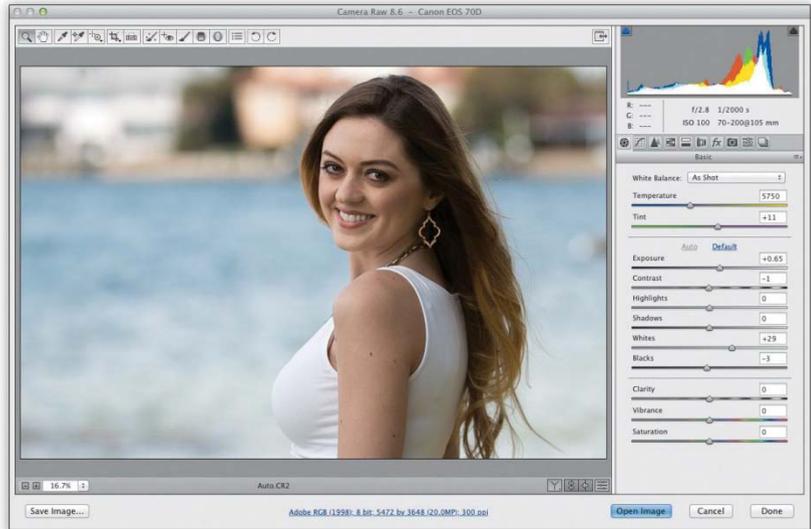


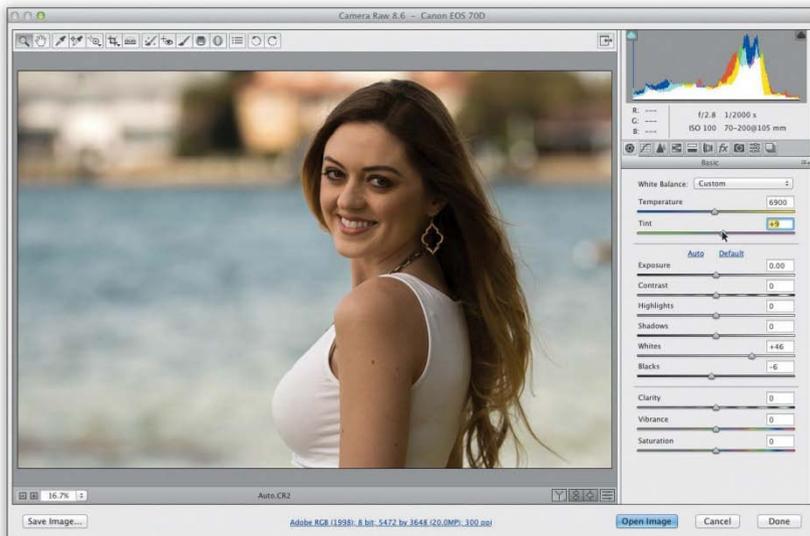
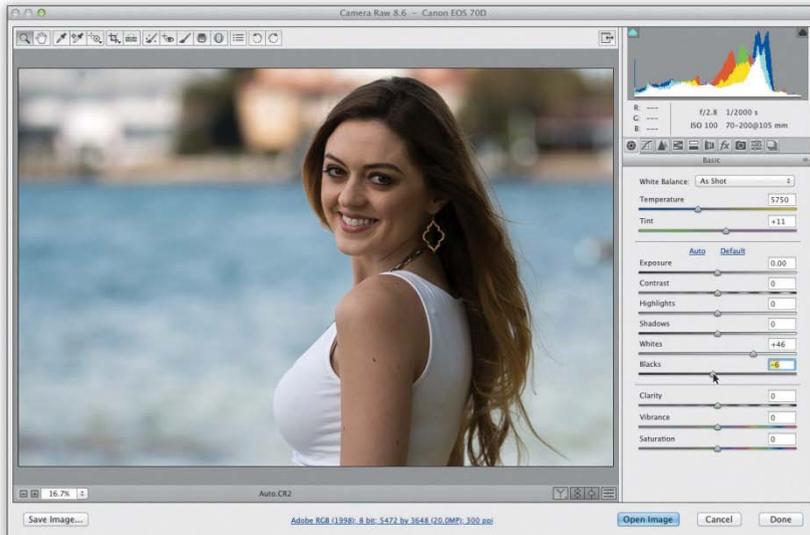
### Шаг Три

Хотя кнопка **Auto** (Авто) может сделать хорошую корректировку экспозиции, иногда результат просто ужасен. Скажем, изображение, которое намеренно выполнено в темных тонах или снимок кого-то на черном фоне. Когда вы щелкаете по кнопке **Auto** (Авто), функция пытается превратить снимок в обычный снимок при дневном свете, с катастрофическими последствиями. Однако же в данном случае результат совсем неплохой, хотя и ярче, чем следовало бы.

### Шаг Четыре

Теперь возникла следующая проблема: когда кнопка **Auto** (Авто) (после щелчка по ней) становится недоступной, функция **Auto** (Авто) применяется автоматически к параметрам **Shadows** (Тени), **Highlights** (Света) и вообще ко всем параметрам настройки экспозиции. Но Adobe добавил здесь в Camera Raw (правда, в скрытом виде) возможность выполнять автоматическую коррекцию отдельных параметров, фактически создавая такие функции, как **Auto Temperature** (Автотемпература) и **Auto Tint** (Автооттенок), а также автоматически устанавливать белую и черную точки. Итак, это своего рода функция **Auto** в **White Balance** (Авто в балансе белого) и **Auto Levels** (Авто в уровнях), но они все отдельные. Например, можно создать отдельную функцию автоисправления для **Tint** (Оттенок) и отдельную для **Temperature** (Температура). Вы не должны добавлять их к обоим параметрам; можно исправить или тот, или другой. То же самое с параметрами **Whites** (Белые) и **Blacks** (Затемнение). Здесь я вернул их к значениям по умолчанию, так что мы можем опробовать этот прием.





### Шаг Пять

Итак, давайте начнем с **Whites** (Белые) и **Blacks** (Затемнение). Все, что необходимо сделать – нажать-и-держат нажатой клавишу **Shift**, сделать двойной щелчок по кнопке ползунка **Whites** (Белые), и это установит белую точку. С этим закончено, установка сделана. Прodelайте то же самое с ползунком **Blacks** (Затемнение). Бум – и черная точка установлена. Посмотрите на различие только для этих двух параметров – этот прием работает хорошо.

### Шаг Шесть

Если вы хотите создать функцию **Auto White Balance** (Автоматический баланс белого), нажмите-и-держите нажатой клавишу **Shift** и сделайте двойной щелчок по кнопке ползунка **Temperature** (Температура). Если нужно регулировать **Tint** (Оттенок), сделайте с ним то же самое. Если это приведет к результатам, которые вам не нравятся, отпустите клавишу **Shift**, щелкните два раза по кнопке, и параметр возвратится к значению по умолчанию. Итак, вы никогда не сможете ничего испортить. Я думаю, что это свойство глубоко запрятано, но является очень мощным компактным инструментом.

### Дополнительное пояснение

В левой колонке приведена цитата из документа *Adobe Photoshop CC. Справка и учебные материалы, январь 2014, стр. 441*. На мой взгляд, там яснее изложена идея автоматической коррекции отдельных параметров, а также советы по ее использованию – *А.Л.*

«...Можно выполнить автоматическую настройку отдельных элементов управления тоном. Чтобы автоматически настроить отдельный элемент управления тоном, например, параметр *Экспозиция* или *Контраст*, дважды щелкните левой кнопкой мыши ползунок, удерживая клавишу *Shift*. Чтобы восстановить исходное значение отдельного элемента управления тоном, дважды щелкните левой кнопкой мыши соответствующий ползунок.

При автоматической корректировке тона Camera Raw игнорирует все корректировки, сделанные ранее на других вкладках (например, тонкую настройку тона на вкладке *Тоновые кривые*). Поэтому следует вначале применять автоматическую корректировку тона для получения предварительных настроек корректировки изображения. Если ...различные снимки были преднамеренно сняты с разными экспозициями, то не следует отменять эти настройки, применяя автоматическую корректировку тона. С другой стороны, можно всегда нажать кнопку *Авто*, а затем отменить корректировки, если они окажутся неприемлемыми».

## Добавление снимкам живости функцией Четкость

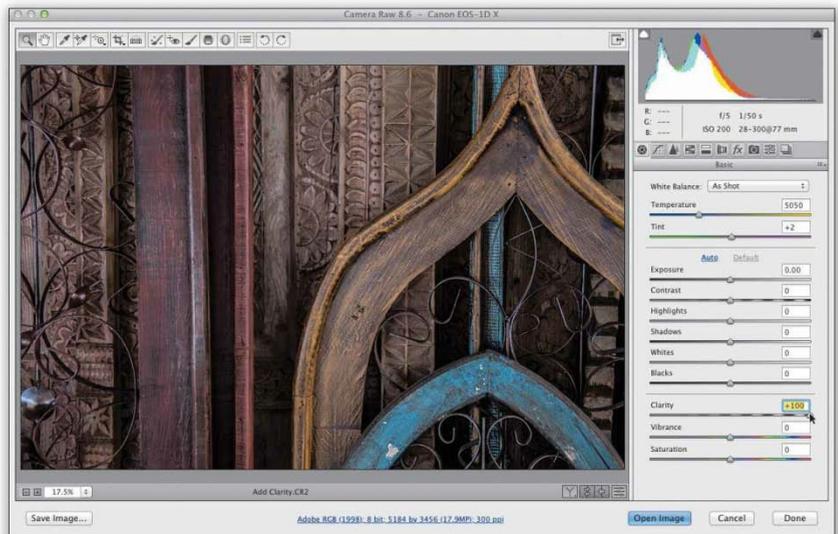
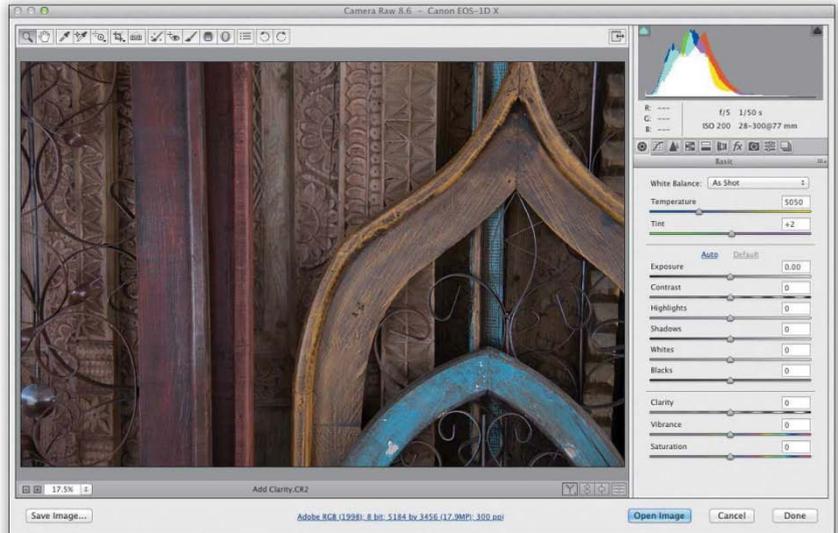
### Шаг Один

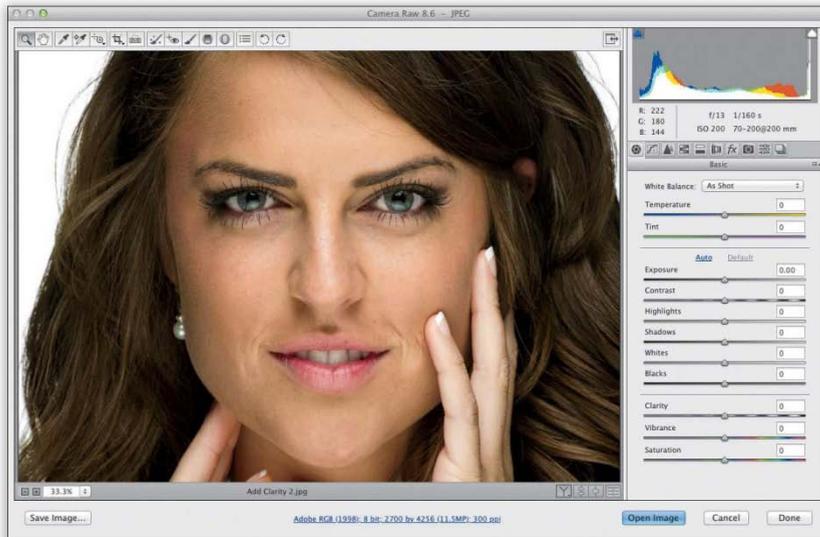
Ползунок **Clarity** (Четкость) находится в нижней секции панели **Basic** (Основные) Camera Raw, над ползунками **Vibrance** (Красочность) и **Saturation** (Насыщенность). (Хотя его официальное название **Clarity** (Четкость), я однажды слышал, как инженеры Adobe вместо этого обсуждали название *Энергичность*, поскольку использование этого ползунка добавляет энергичность изображению). Чтобы ясно видеть эффекты **Clarity** (Четкость), сначала увеличьте масштаб до 100%, делая двойной щелчок по значку **Zoom** (Масштаб) в панели инструментов (похожему на лупу). В показанном здесь примере я изменил масштаб изображения до 17.5%, чтобы был виден больший участок изображения.

### Шаг Два

Управлять эффектом **Clarity** (Четкость) очень просто: для усиления энергичности изображения (контраста в средних тонах) перетащите ползунок вправо (сравните нижнее и верхнее изображения, показанные здесь). Здесь я перетащил ползунок до конца в +100, чего было невозможно сделать в более ранних версиях Camera Raw (вы имели бы ужасные гало вокруг всех деталей), но теперь можно перетаскивать эту штучковину до самого конца и получать удивительные результаты! Во всех изображениях, которые я редактирую и хочу подчеркнуть текстуру (пейзажи, городские пейзажи, спортивные снимки и т.д.), **Clarity** (Четкость) устанавливается между +25 и +50, но теперь в большинстве случаев можно без стеснения устанавливать ее еще дальше (как показано здесь).

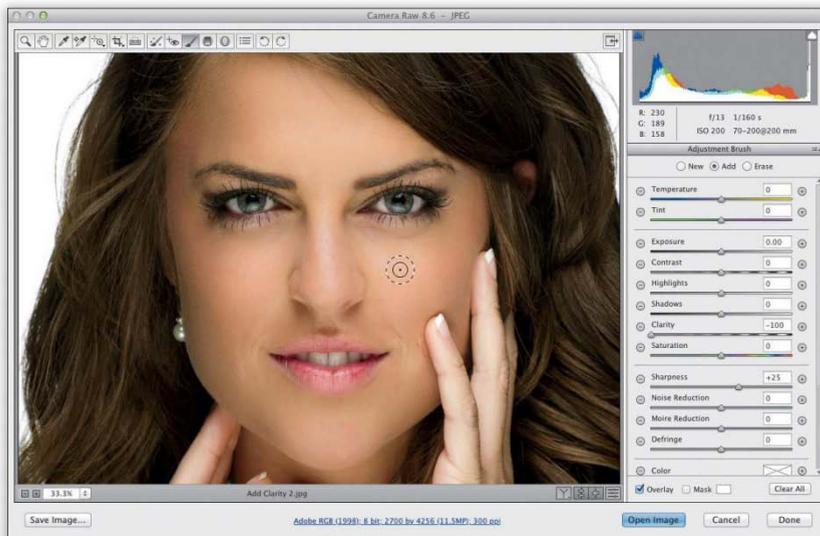
Это одна из моих функций-фаворитов в Camera Raw, и всякий раз, когда я демонстрирую ее в классе, никто не остается равнодушным. Я думаю, причина в том, что всего лишь один простой ползунок создает такой сильный эффект, добавляя "живость" изображению. Ползунок **Clarity** (Четкость) (который имеет удачное название) в основном увеличивает контраст в средних тонах, придающий снимку больше энергичности и обеспечивающий сильное воздействие фактически без повышения резкости. Я добавляю большую величину **Clarity** (Четкость), когда хочу усилить текстуру изображения, и это великолепно работает во всех случаях – от пейзажей до городских снимков, от путевых снимков до мужских портретов – всюду, где уместно подчеркивание текстуры.





### Шаг Три

Конечно, есть объекты, текстуру в которых не следует подчеркивать (такие, как женщины и дети), и в таких случаях я не двигаю **Clarity** (Четкость) в положительную сторону. Однако можно использовать **Clarity** (Четкость) для создания обратного эффекта – чтобы смягчить кожу. Это называется добавлением отрицательной **Clarity** (Четкость), то есть можно применять значения, меньшие, чем 0 (ноль), чтобы уменьшить контраст в средних тонах, и дающие смягчающий эффект. Его не следует применять ко всему изображению, поэтому нужно использовать инструмент **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), чтобы ограничить область действия эффекта (более подробно **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) описана в Главе 3). Здесь показан оригинал изображения без применения какой-либо отрицательной **Clarity** (Четкость).



### Шаг Четыре

Здесь я использовал **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (повторяю, более подробно об ее использовании – в Главе 3), и я передвинул ползунок **Clarity** (Четкость) до конца влево, в -100, чтобы кожа приобрела очень нежный вид. Чтобы сбалансировать общее смягчение, я также увеличил **Sharpness** (Резкость) до +25 (подробнее об этом также рассказывается вскоре), и затем закрасил только кожу модели, с осторожностью, чтобы не задеть области, которые должны оставаться четкими и резкими, такие как глаза, брови, нос, губы, волосы и края лица. Взгляните, насколько теперь смягчилась кожа модели. Итак, если вы должны действительно быстро смягчить кожу и не очень привередливы к результатам, отрицательная **Clarity** (Четкость) поможет добиться цели.

## Коррекция контраста инструментом *Кривые*

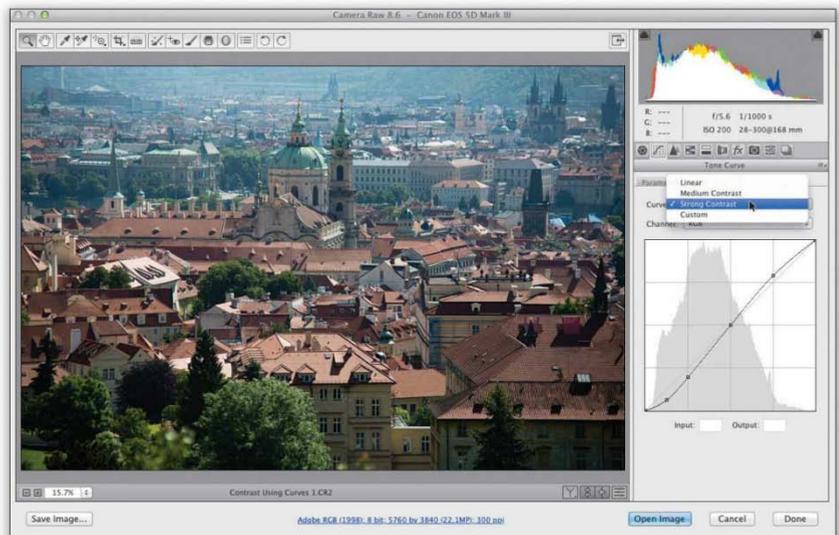
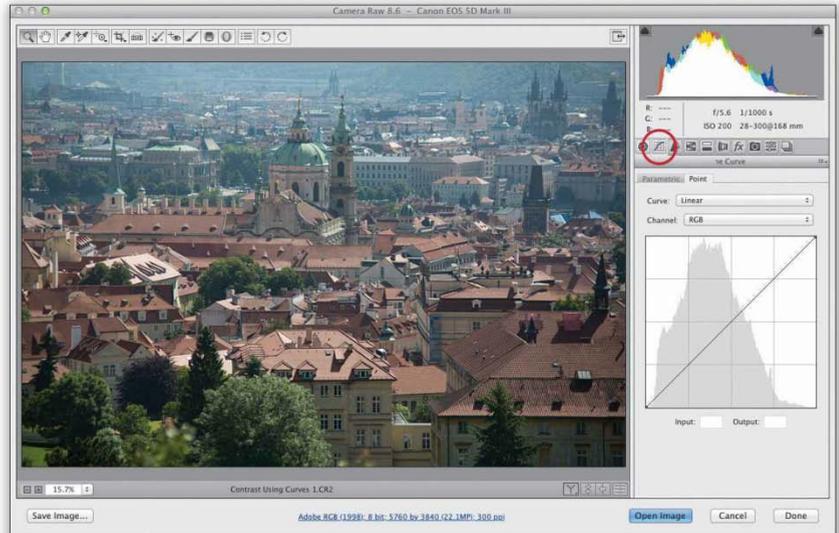
### Шаг Один

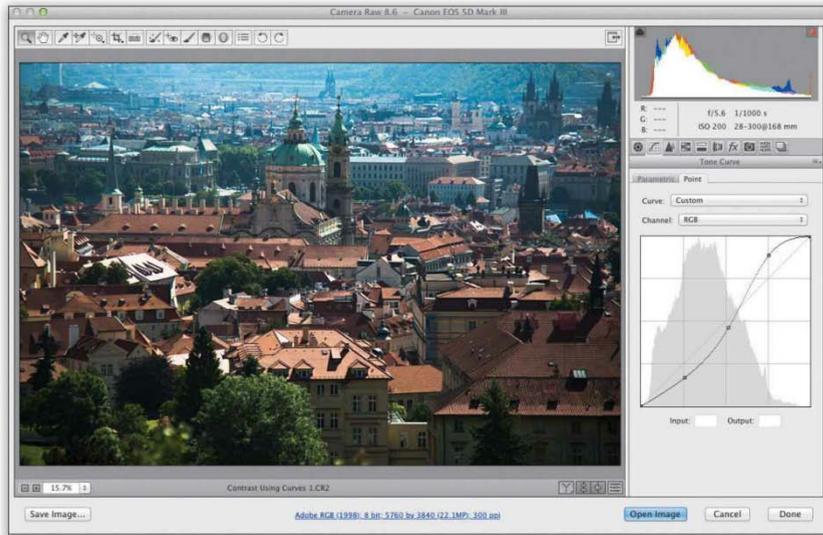
После того, как вы сделали все коррекции экспозиции в панели **Basic** (Основные) и чувствуете, что контраст следует увеличить (а такое часто случается), пора переместиться в панель **Tone Curve** (Тоновая кривая) (щелкните по второй иконке слева вверху области панелей, выделенной здесь красным кружком). В ней есть два типа кривых: **Point** (Точечная) кривая и **Parametric** (Параметрическая) кривая. Мы начнем с точечной кривой, для чего щелкните наверху панели по закладке **Point** (Точечная). Здесь показан снимок без добавления контраста при помощи точечной кривой (заметьте, что всплывающее меню **Curve** (Кривая) над кривой показывает опцию **Linear** (Линейная), что соответствует прямолинейной форме, которая не регулирует тонов на снимке). *Примечание:* В прежних версиях Camera Raw, у RAW изображений по умолчанию устанавливался **Medium Contrast** (Средний контраст) (хотя сама камера и не добавляла контраста к своим RAW снимкам), но теперь, точно так же, как при съемке RAW в камере, никакой дополнительный контраст к RAW снимку по умолчанию не добавляется.

### Шаг Два:

Чтобы установить больший контраст, выберите опцию **Strong Contrast** (Сильный контраст) из всплывающего меню **Curve** (Кривая) (как показано здесь), и увидите, насколько контрастнее стал теперь снимок по сравнению с Шагом Один. Установки в опции **Strong Contrast** (Сильный контраст) создают более крутую кривую, а чем круче кривая, тем больший контраст она создает.

Значительно улучшенный ползунок **Contrast** (Контрастность) в Camera Raw до сих пор продолжает использоваться, но к счастью, у него есть мощный союзник в борьбе против нерельефных снимков – инструмент **Curves** (Кривые). Раз мы затронули этот вопрос, есть еще одна функция из обычного Photoshop, которая была предшественницей таковой в Camera Raw – возможность редактирования по отдельности каналов **R**, **G** и **B** с помощью **Curves** (Кривые). Сам я ею не пользуюсь, но кто-то мог с ней действительно поразвлекаться (хотя бы для создания кросс-эффектов).



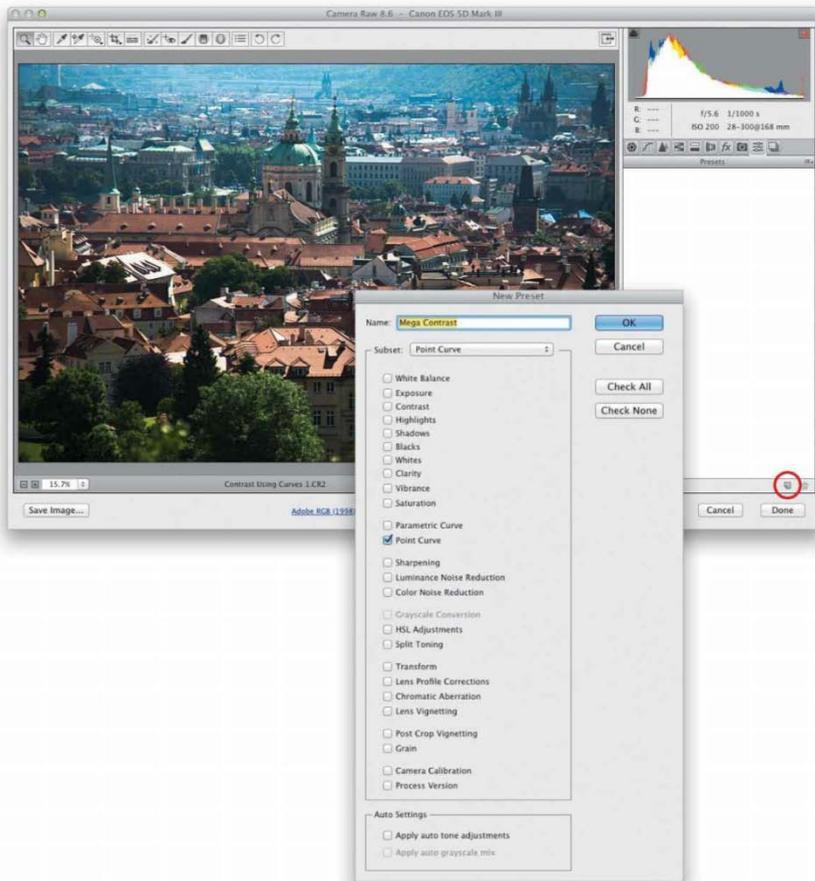


### Шаг Три

Если вы знакомы с инструментом **Curves** (Кривые) Photoshop'a и хотите создать свою собственную кривую, начните с выбора любого из пресетов кривой, затем или щелкните и перетащите точки на кривой, или используйте для перемещения точек клавиши со стрелкой (по моему мнению, проще щелкнуть по точке, а затем использовать клавиши со стрелкой "**вверх**", "**вниз**", "**вправо**" или "**влево**" на клавиатуре, чтобы переместить участок кривой с этой точкой вверх/вниз или вправо/влево). Если вы предпочитаете начинать с пустого места, выберите во всплывающем меню **Curve** (Кривая) опцию **Linear** (Линейная), которая предоставляет вам прямолинейную кривую. Чтобы добавить корректирующие точки, просто щелкните по кривой. Чтобы удалить точку, щелкните по ней и **быстро** перетащите ее за пределы графика (как вы срываете лейкопластырь) (или щелкните по точке и, отпустив клавишу мыши, нажмите на клавишу **Delete** (Удалить) – А.Л.)

### Шаг Четыре

Если бы вы создаете кривую, которую можно применять также и к другим снимкам, то сохраните эту кривую как набор. Для этого щелкните по иконке **Presets** (Наборы) (вторая иконка справа) в верхней части области панелей, чтобы установить панель **Presets** (Наборы). Затем щелкните внизу панели по иконке **New Preset** (Создать новый набор) (которая выглядит точно так же, как иконка Photoshop'a **Create a New Layer** (Создать новый слой)) в панели **Layers** (Слой). Это вызовет диалоговое окно **New Preset** (Новый набор) (показанное здесь). Если вы хотите сохранить только эту настройку кривой из всплывающего меню **Subset** (Подмножество) вверху диалогового окна, выберите в этом меню опцию **Point Curve** (Точечная кривая), и это снимет галочки во всех прочих опциях, доступных как пресеты, и оставит галочку только в опции **Point Curve** (Точечная кривая) (как показано здесь). Дайте пресету имя (я назвал свой **Mega Contrast** (Мегаконтрастность)), и щелкните по **OK**.

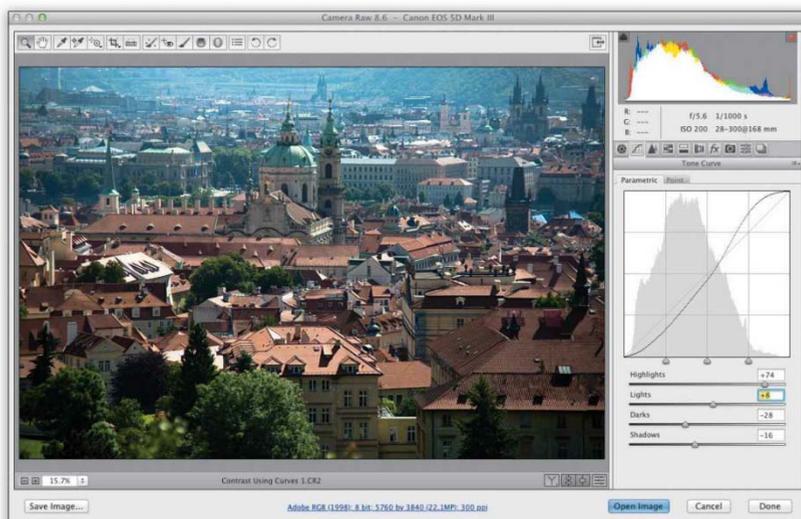
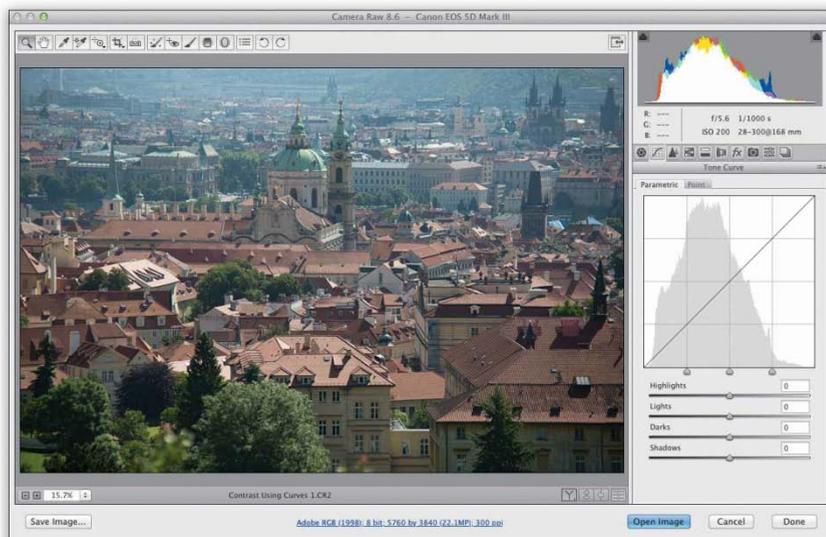


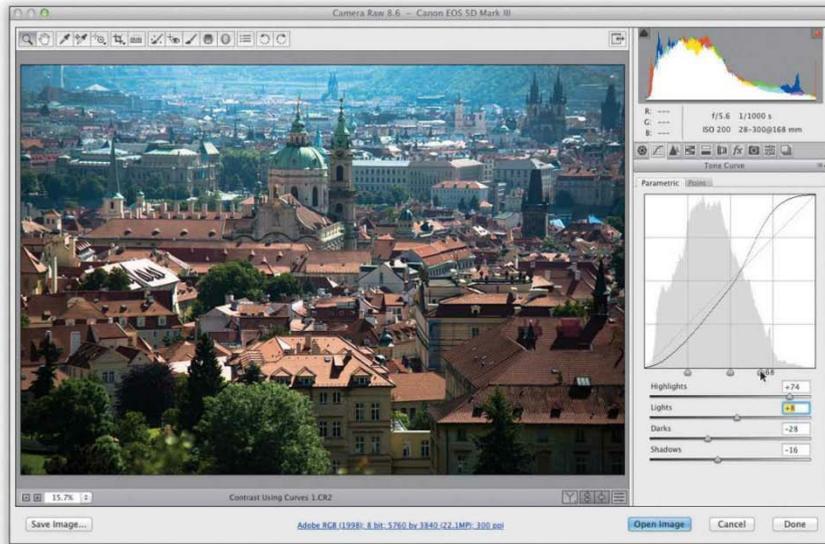
## Шаг Пять

Если вы не довольны результатами коррекции при помощи кривой **Point** (Точечная), опробуйте кривую **Parametric** (Параметрическая), которая дает возможность настройки кривой специальными ползунками. Щелкните по закладке **Parametric** (Параметрическая) и увидите четыре ползунка, которые управляют четырьмя разными областями кривой, но прежде, чем вы начнете настройку, имейте в виду, что корректировки, вносимые здесь, добавляются к тем, которые вы сделали в закладке **Point** (Точечная) (если вы там сделали что-нибудь сначала – здесь вы перезагрузили всплывающее меню **Curve** (Кривая) закладки **Point** (Точечная) к опции **Linear** (Линейная)).

## Шаг Шесть

Ползунок **Highlights** (Света) управляет областью светов кривой (вверху кривой), и перетаскивание его вправо образует дугу изогнутую вверх, делая света более яркими. Ниже находится ползунок **Lights** (Светлые тона), который описывает следующий (вниз) диапазон тонов (область между средними тонами и светлыми). Перетаскивание этого ползунка вправо делает более крутой эту часть кривой и увеличивает средние тона в верхней их части. Ползунки **Darks** (Темные тона) и **Shadows** (Тени) делают почти то же самое для средних тонов в нижней их части и в глубоких теневых областях. Но помните: перетаскивание вправо высветливает эти области, и для создания контраста следует вместо этого перетаскивать оба этих ползунка влево. Здесь, чтобы создать действительно оживляющий контраст, я перетаскивал ползунки и **Highlights** (Света), и **Lights** (Светлые тона) вправо, а **Darks** (Темные тона) и **Shadows** (Тени) влево.



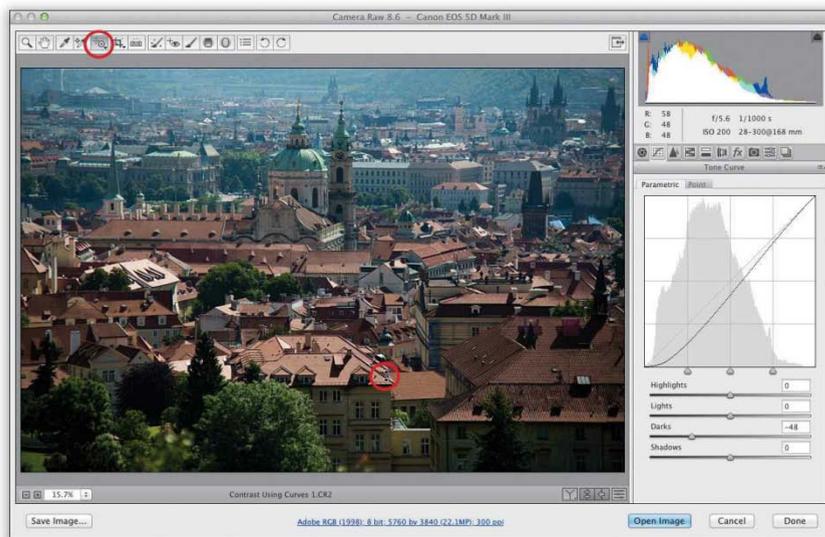


### Шаг Семь

Еще одним преимуществом кривой **Parametric** (Параметрическая) является то, что она предоставляет средства управления (расположенные сразу под горизонтальной осью) шириной отдельных областей горизонтальной оси, для выбора зоны влияния каждого из упомянутых четырех ползунков. Так, если вы передвигаете вправо самый правый разделитель областей, это расширяет зону влияния ползунка **Lights** (Светлые тона). А зона влияния ползунка **Highlights** (Света) сужается, выпрямляя и уменьшая крутизну кривой в верхней части, тем самым уменьшая контраст. Если вместо этого я перетаскиваю тот же самый разделитель областей влево (как показано здесь), это расширяет зону влияния ползунка **Highlights** (Света), в которой кривая делается круче и контраст увеличивается.

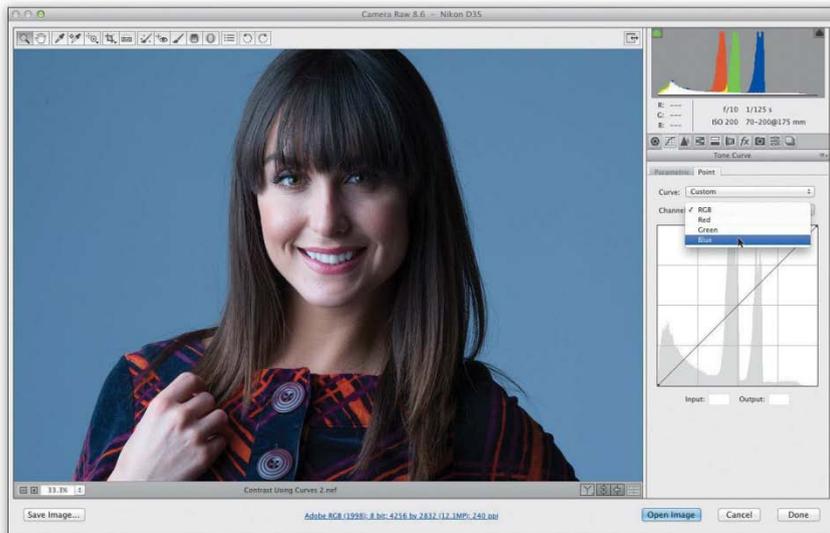
### Шаг Восемь

Если все это кажется вам немного замным, в запасе есть еще один инструмент. Он называется **Targeted Adjustment tool** (Инструмент целевой коррективы) (ТАТ) и находится в панели инструментов слева вверху окна (пятый инструмент слева, выделенный здесь кружком). Просто наведите инструмент ТАТ на тот участок изображения, который вы хотите корректировать, затем перетаскивайте ТАТ вверх, чтобы повысить яркость этой области, или вниз, чтобы ее затемнить (это просто перемещает часть кривой, которая представляет данную часть изображения). Многим фотографам нравится ТАТ, и с ним полезно научиться работать, потому что он делает очень простым повышение яркости (или затемнение). Но с одной оговоркой: он регулирует не только эту одну область снимка – он изменяет всю кривую. Так что, в зависимости от изображения, другие области могут сделаться светлее/темнее, и за этим необходимо следить. В примере я щелкнул и перетаскивал мышью вниз, чтобы немного уменьшить яркость белого здания, и кривая автоматически перестроилась, выполняя то, что показано здесь.



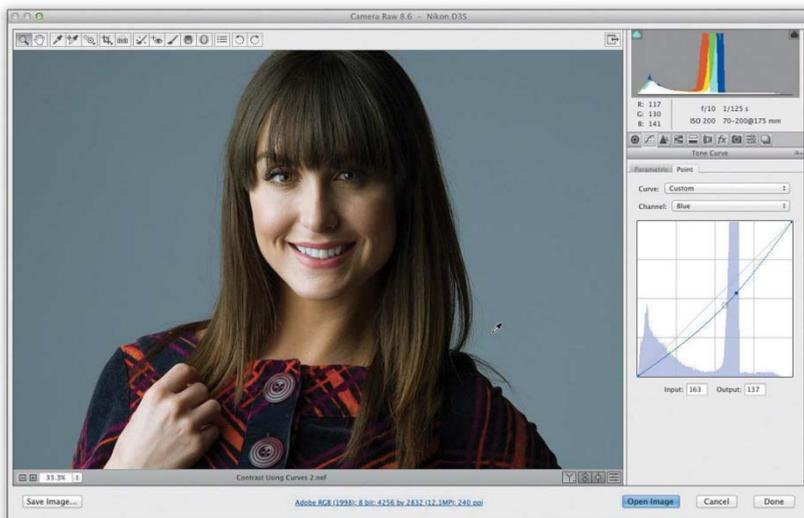
## Шаг Девять

Прежде, чем закончить с кривыми, рассмотрим еще одну функцию Camera Raw, а именно возможность модифицировать в кривой **Point** (Точечная) отдельные кривые **RGB**. Хотя функция используется в основном для создания эффектов кросс-процессинга (который мы вскоре рассмотрим), вы, скорее всего, ограничитесь использованием этой функции для решения сложных проблем баланса белого (таких, как трудноустраняемый оттенок цвета). Вы выбираете канал, подлежащий правке, заходя в закладку **Point** (Точечная) и затем выбирая отдельный канал из всплывающего меню **Channel** (Канал) (как показано здесь, где я выбираю **Blue** (Синий), чтобы удалить цветовой оттенок из фона и кожи модели – полагая, что фон равномерно серый, а кожа модели не имеет синего оттенка).



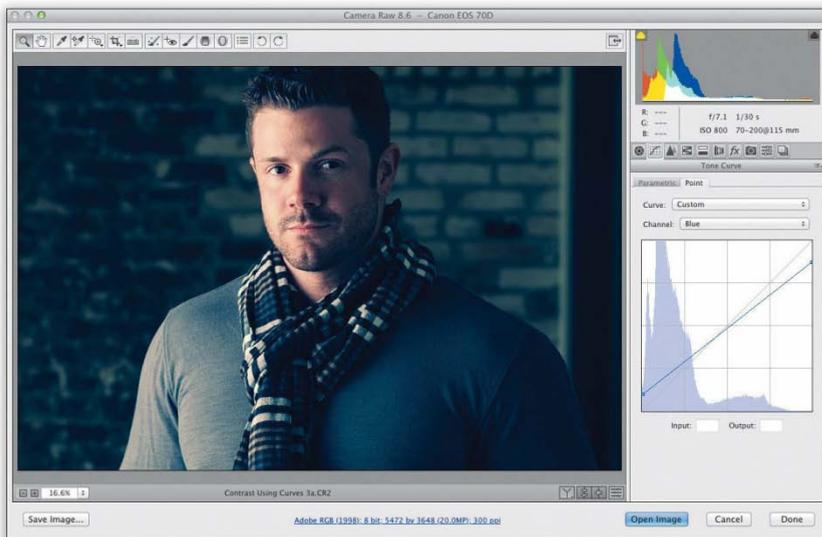
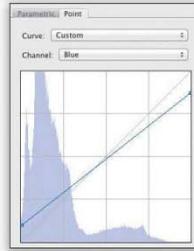
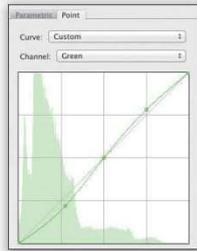
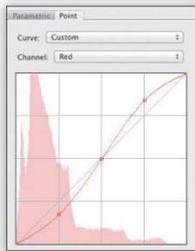
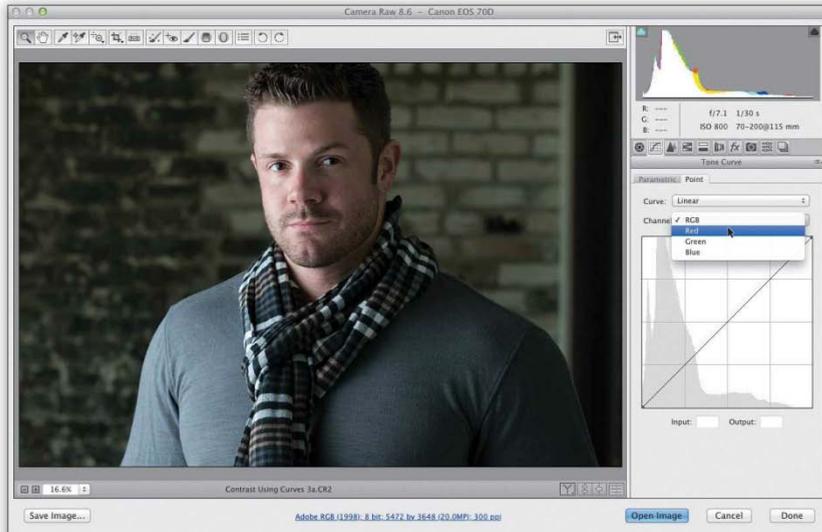
## Шаг 10

Итак, теперь, когда выбран только канал **Blue** (Синий) (обратите внимание, что график тонов теперь также окрашен в бледно-синий цвет как визуальная подсказка, что вы регулируете именно этот канал), как узнать, какую часть кривой следует регулировать? Можно заставить Camera Raw точно сообщить вам, какую часть регулировать. Наведите курсор на область с фоном, которую вы хотите подвергнуть коррекции, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), и курсор временно превратится в инструмент **Eye-dropper** (Пипетка). Щелкните один раз по изображению, и это добавит к кривой точку, соответствующую области, которую вы хотите регулировать. Затем щелкните по этой точке кривой и перетащите вниз вправо под углом  $45^\circ$  до получения в выбранной точке фона серого цвета. Это удалит синий цвет из фона и всего изображения (как показано здесь).



### Шаг 11

Если вы хотите использовать RGB кривые для создания эффекта кросс-процессинга (это классическая техника времен тёмной комнаты для пленки, но популярный также и сегодня, особенно в фэшн фотографии), то на самом деле это довольно просто. Есть десятки разных комбинаций, но вот тот вариант, который мне нравится. Начните с выбора опции **Red** (Красный) во всплывающем меню **Channel** (Канал) закладки **Point** (Точечная), и создайте крутую S-кривую, щелкая три раза вдоль диагональной линии (один раз в центре, один раз выше, в следующем узле сетки, и один раз ниже), равномерно расположив точки вдоль линии. Теперь оставьте центральную точку на месте и перетащите верхнюю точку прямо вверх, а нижнюю точку – прямо вниз, чтобы создать кривую, какую вы видите здесь внизу слева. Затем переключитесь на канал **Green** (Зеленый) и сделайте еще одну "трехточечную" S-кривую, но не такую крутую (как показано здесь внизу в центре). Наконец, зайдите в канал **Blue** (Синий), не добавляйте точек, а лишь перетащите нижнюю левую точку прямо вверх вдоль левого края, а верхнюю правую точку вниз вдоль правого края (как на нижнем правом рисунке).



### Шаг 12

Конечно, в зависимости от конкретного изображения, с которым вы работаете, вы могли бы несколько модифицировать эти настройки (обычно это величина перетаскивания в канале **Blue** (Синий), но опять же, она зависит от снимка, к которому вы ее применяете). Если вы подобрали настройки, которые вам нравятся, не забывайте сохранять их как набор в панели **Preset** (Набор) (точно так же, как вы делали ранее с кривой **Mega Contrast** (Мега-контрастность)).

## Обрезка и выпрямление

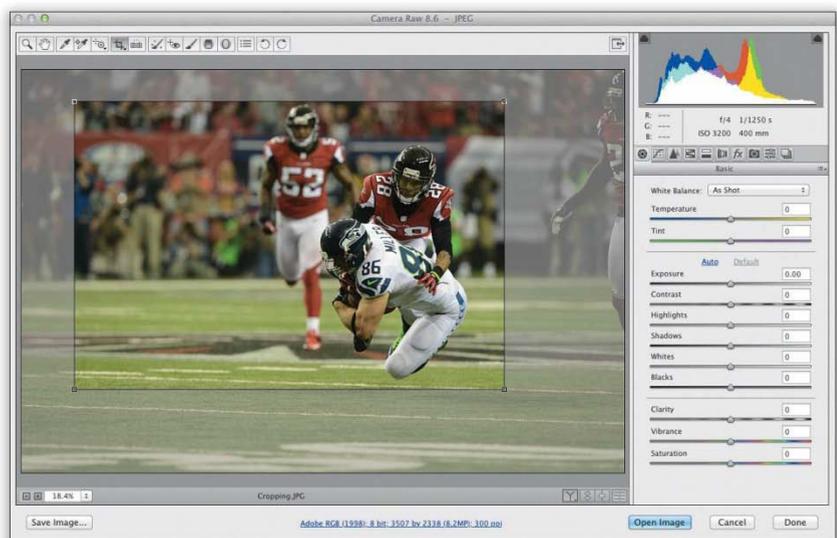
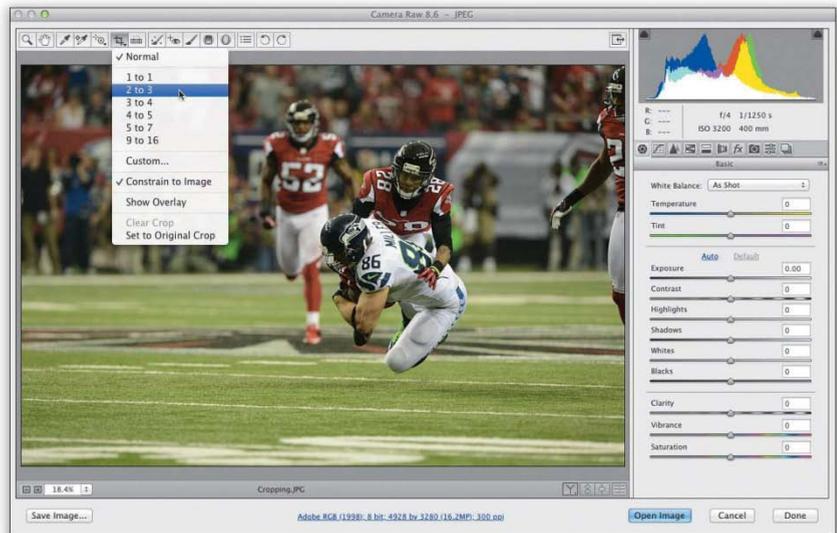
### Шаг Один

Инструмент **Crop** (Рамка) (C) – это шестой инструмент слева в панели инструментов. По умолчанию вы щелкаете и перетаскиваете рамку вокруг области, которую хотите оставить необрезанной, и так же, как в Photoshop, у вас есть доступ к списку из набора соотношений обрезки. Чтобы открыть список, щелкните и держите нажатой клавишу-мышь на инструменте **Crop** (Рамка), и появится всплывающее меню (как показано здесь). Установка галочки в опции **Normal** (Вручную) запускает стандартную рамку обрезки, позволяющую перетаскивать ее произвольно. Однако если вы выбираете одну из рамок набора, то обрезка ограничивается определенным отношением сторон. Например, выберите отношение 2 к 3, щелкните и перетащите его на снимок, и увидите, что рамка обрезки сохраняет (в данном конкретном случае – А.Л.) то же отношение размеров, как оригинальный необрезанный снимок.

### Шаг Два

Здесь показаны границы рамки обрезки с отношением сторон 2 к 3, которую я установил перетаскиванием по изображению. Область, которая будет обрезана и отброшена, выглядит матовой, а чистая область внутри границ отображает, как будет выглядеть итоговый снимок после обрезки. Чтобы увидеть обрезанную версию, прежде чем выйти из Camera Raw, просто переключитесь на другой инструмент панели инструментов. (*Примечание:* Если вы перетаскиваете границу обрезки из набора с целью изменить размеры рамки и хотите переключить ориентацию, щелкните по нижнему правому углу и перетащите его вниз и влево, чтобы переключиться с альбомной на портретную ориентацию, или вверх и вправо, чтобы переключиться с портретной на альбомную).

Есть существенное преимущество обрезки снимка в Camera Raw, а не в Photoshop – позже вы можете возвратиться в Camera Raw и вернуться к необрезанной версии изображения. Это верно даже для снимков JPEG и TIFF, пока вы не запишете откорректированный файл поверх оригинала JPEG или TIFF. Чтобы избежать записи поверх оригинала при сохранении JPEG или TIFF файла в Photoshop, просто измените имя файла (как способ сохранить оригинал неповрежденным). В случае RAW изображений об этом не следует думать, потому что Camera Raw не позволяет записывать поверх RAW оригинала.



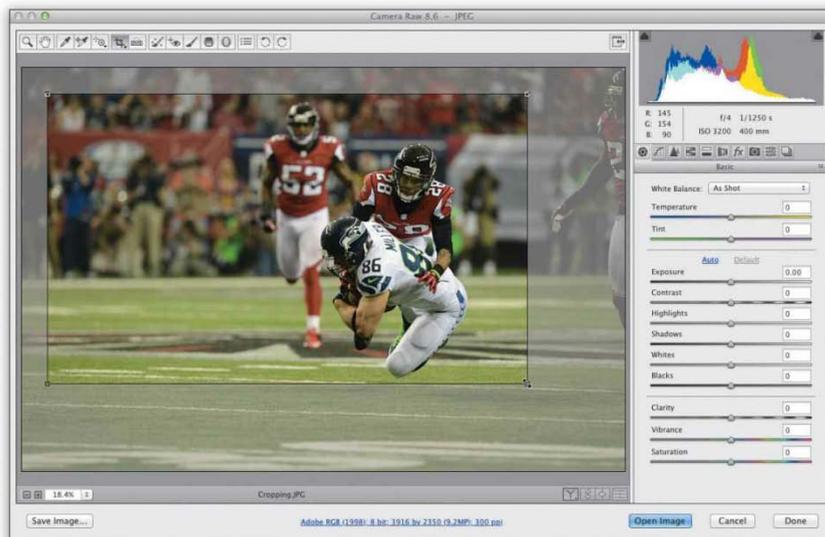


### Шаг Три

Если вы повторно откроете обрезанный снимок в Camera Raw, то увидите обрезанную версию. Чтобы вернуть обрезанные области, просто щелкните по инструменту **Сноп** (Рамка). Чтобы совсем удалить обрезку, нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Esc** или **Delete**) клавиатуры (или выберите опцию **Clear Crop** (Очистить кадрирование) из всплывающего меню инструмента **Сноп** (Рамка)). Если вы хотите установить формат изображения, которого нет в наборе (например, такой как 3 к 5, ), выберите опцию **Custom** (Заказное) из всплывающего меню инструмента **Сноп** (Рамка), чтобы открыть диалоговое окно, которое вы видите здесь. Затем введите свой формат изображения, нажмите **OK**, и он появится во всплывающем меню.

### Шаг Четыре

Сейчас мы создадим пользовательскую обрезку, так чтобы наш снимок имел соотношение сторон 3 к 5. Для этого введите пользовательский размер, щелкните по **OK** и перетащите границы обрезки, заключенная в которых область будет иметь отношение сторон 3 к 5. Щелкните по любому другому инструменту в панели инструментов или нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**)), и увидите итоговое обрезанное изображение. Если вы щелкнете по кнопке **Open Image** (Открыть изображение), изображение обрежется в соответствии с вашими спецификациями и открывается в Photoshop. Если вместо этого вы щелкаете по кнопке **Done** (Готово), Camera Raw закрывается, и снимок остается нетронутым, но помнит расположение границ обрезки для будущего использования.

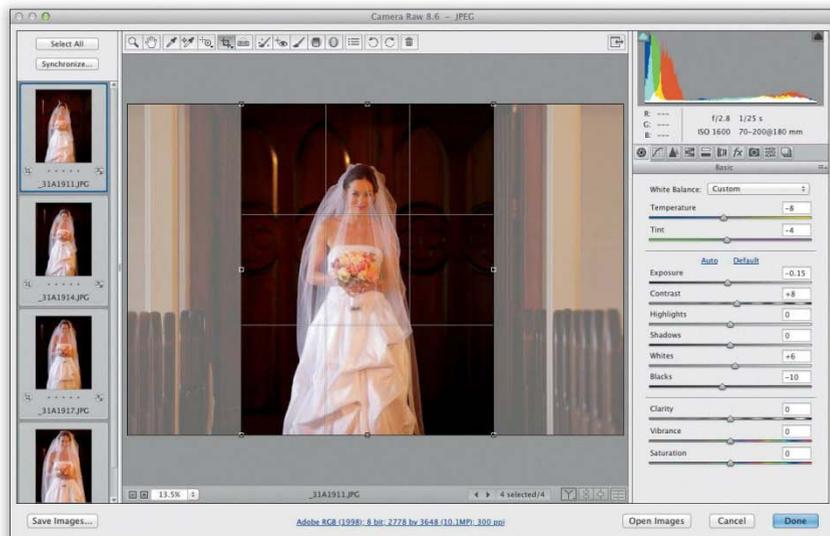
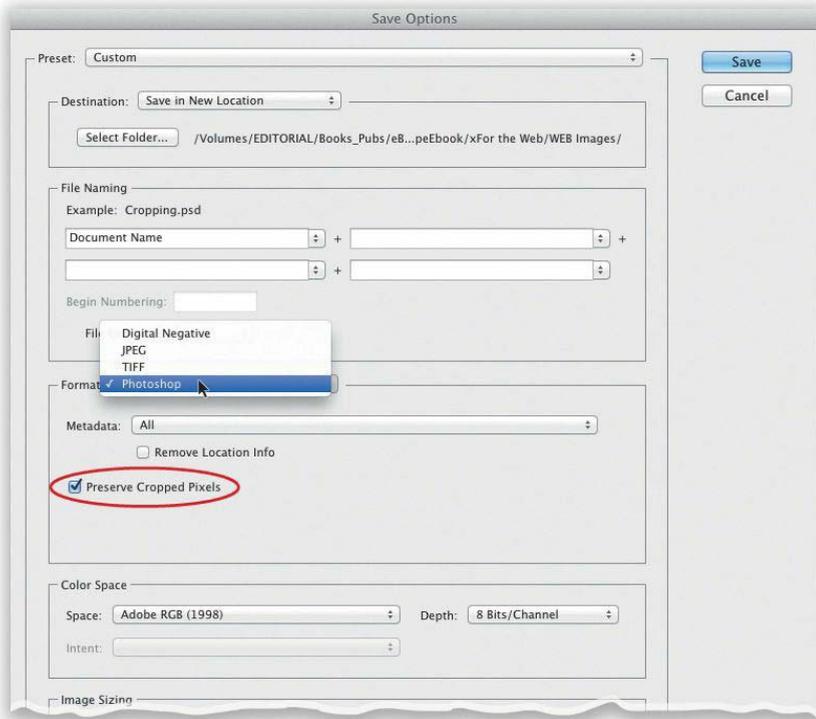


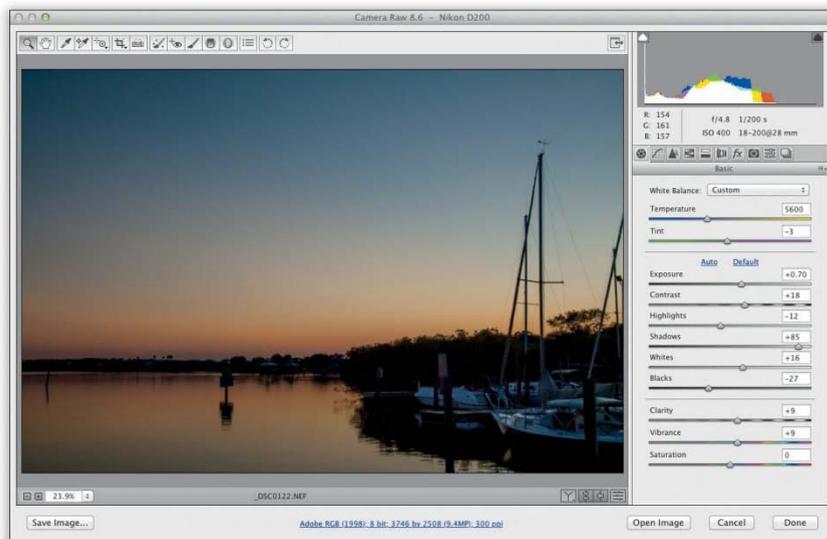
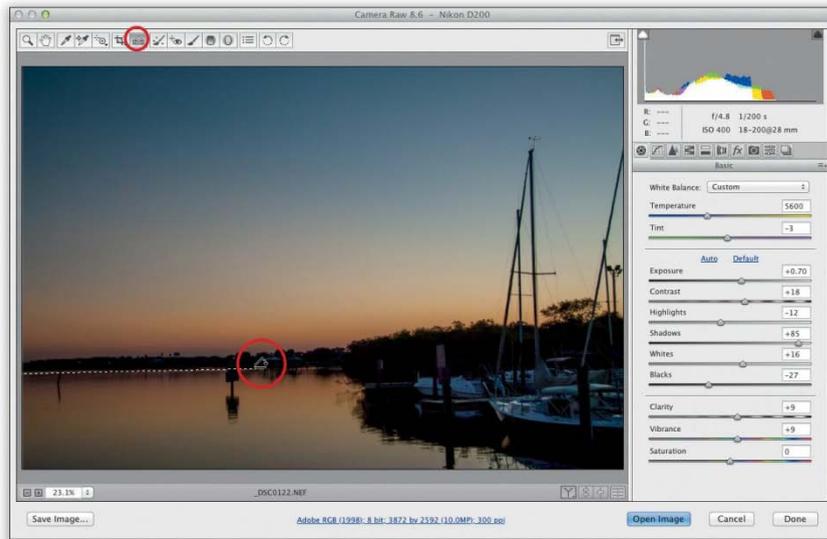
## Шаг Пять

При сохранении обрезанного снимка JPEG или TIFF вне Camera Raw (щелчком по кнопке **Done** (Готово)), единственный способ вернуть обратно обрезанные области – вновь открыть снимок в Camera Raw. Однако, если вы щелкаете по кнопке **Save Image** (Сохранить изображение) и выбираете Photoshop из всплывающего меню **Format** (Формат) (как показано), появляется новая опция **Preserve Cropped Pixels** (Сохранить кадрированные пиксели). Если вы установите галочку в ее окошке прежде, чем щелкнете по кнопке **Save** (Сохранить), то, когда вы открываете этот обрезанный снимок в Photoshop, он будет выглядеть обрезанным, но снимок будет находиться на отдельном слое (не сведенном на фоновый слой). Так что обрезанная область будет все еще здесь – она лишь простирается за видимой областью изображения. Вы можете открыть эту обрезанную область, перетаскивая снимок в области изображения (попробуйте сами сделать это – используйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**) для перетаскивания снимка вправо или влево, и увидите, что я имею в виду).

## Шаг Шесть

Если есть ряд однотипных снимков, которые нужно одинаково обрезать, вам понравится следующий прием. Во-первых, выберите (или в Bridge, или на своем компьютере) все снимки, которые вы хотите обрезать в Camera Raw, затем откройте их все в Camera Raw. Когда вы открываете несколько снимков, они появляются в вертикальной кинолентке вдоль левой стороны Camera Raw (как показано здесь). Щелкните по кнопке **Select All** (Выбрать все) (над киноленткой) и затем выберите один из снимков и обрежьте его, как считаете нужным. Выбрав рамку обрезки, взгляните на кинолентку, и увидите, что все миниатюры обновились в соответствии с новыми инструкциями по обрезке. Кроме того, в нижнем левом углу каждой миниатюры появляется крошечная иконка обрезки, как индикация того, что эти снимки были обрезаны в Camera Raw.





### Шаг Семь

Еще одна форма обрезки на самом деле выпрямляет снимки при помощи инструмента **Straighten** (Выпрямление). Он тесно связан с инструментом **Crop** (Рамка), потому что, по существу, он поворачивает снимок и обрезает границу так, что когда вы открываете снимок, тот уже выпрямлен. В панели инструментов Camera Raw выберите инструмент **Straighten** (Выпрямление) (он находится сразу справа от инструмента **Crop** (Рамка) и выделен здесь красным кружком). Затем перетащите его вдоль линии горизонта на снимке (как показано здесь). (Можно также сделать двойной щелчок по инструменту или двойной щелчок по изображению). Когда вы отпускаете кнопку мыши, появляется граница обрезки, и эта граница автоматически точно поворачивается в положение, соответствующее выпрямленному снимку (как показано в Шаге Восемь).

### Шаг Восемь

Вы не увидите выпрямленный снимок, пока не включите инструменты выпрямления, нажимая клавишу **Enter** (Mac: **Return**), или не откроете снимок в Photoshop (что означает, что вы щелкнули по кнопке **Save Image** (Сохранить изображение) или **Done** (Готово)), Camera Raw закрылась и информация о выпрямлении сохранилась вместе с файлом. Поэтому, если вы открываете этот файл снова в Camera Raw, то увидите выпрямленную версию и можете даже не подозревать, что она когда-либо была наклонена). Если вы вместо этого щелкаете по кнопке **Open Image** (Открыть изображение), выпрямленный снимок открывается в Photoshop. Опять же, если это RAW снимок (или если это JPEG или TIFF и вы щелкали по кнопке **Done** (Готово)), можно всегда вернуться в Camera Raw, удалить границу обрезки и вернуться назад к оригинальному необрезанному снимку.

### СОВЕТ: Отмена выпрямления

Если вы хотите отменить выпрямление, просто нажмите клавишу **Esc**, и рамка выпрямления исчезнет.

## Просмотр в Camera Raw состояний До/После

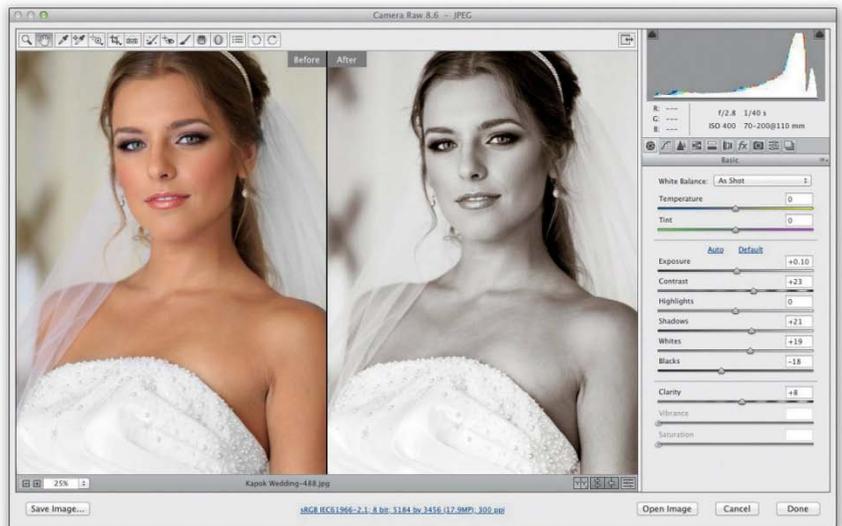
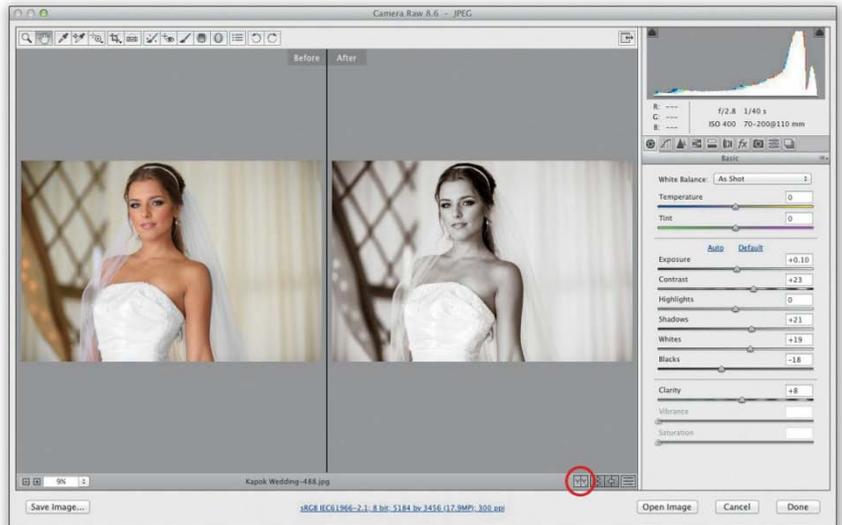
### Шаг Один

Если вы внесли некоторые корректировки и хотите видеть, как выглядело изображение прежде, чем вы их сделали (изображение "до"), просто нажмите клавишу **P** на клавиатуре. Такое отображение **До** я чаще всего использую в моем собственном рабочем процессе. Чтобы возвратиться к изображению **После**, нажмите **P** еще раз. Если требуется увидеть бок о бок изображения **До/После**, то или щелкните по иконке просмотра **До/После** (выделенной здесь красным кружком), или нажмите клавишу **Q**, чтобы получить вид, показанный здесь, где слева – изображение **До**, а справа, со сделанными вами правками, – **После** (здесь я создал дуплексное изображение, используя технику, рассмотренную на странице 156). *Примечание:* При каждом нажатии клавиши **Q** предварительный просмотр переключается к другому виду.

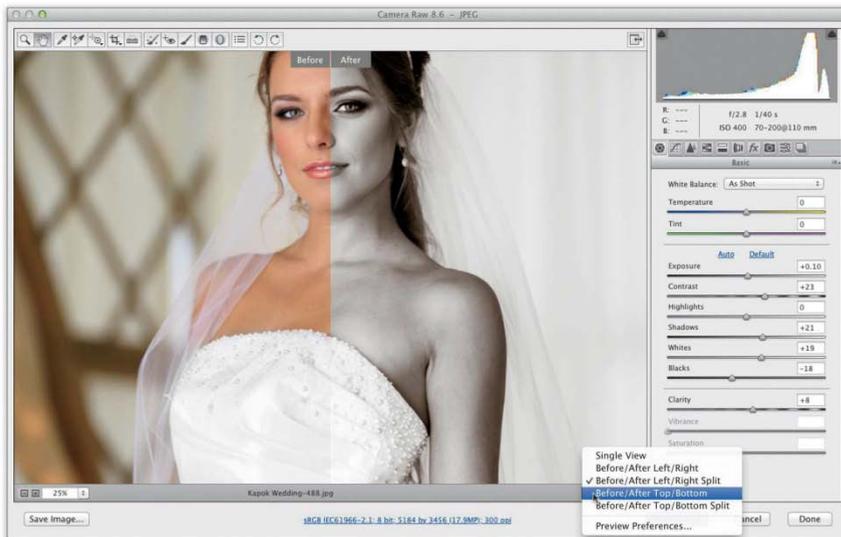
### Шаг Два:

Вид бок о бок хорошо работает с высокими, вертикальными изображениями, а вот широкие изображения с горизонтальной ориентацией, как показанное здесь, выглядят слишком маленькими. К счастью, это поправимо: как только вы перейдете в это представление, нажмите **Ctrl++** (знак **плюс**; Мас: **Command++**), чтобы увеличить масштаб изображения, как показано здесь. Каждое нажатие на эту быструю клавишу увеличивает масштаб. Как только изображение выйдет за пределы окна, можно перемещать его, просто щелкая по любому изображению (курсор изменяется на инструмент **Hand** (Рука)) и перетаскивая изображение в любое положение, куда вам нравится. Для уменьшения масштаба нажмите быструю клавишу **Ctrl+** (знак **минус**; Мас: **Command+**), пока масштаб не изменится достаточно.

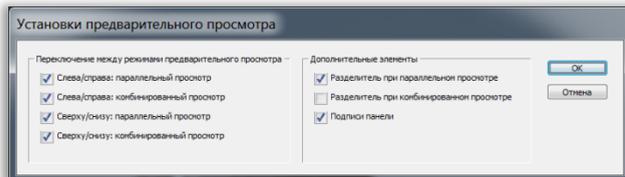
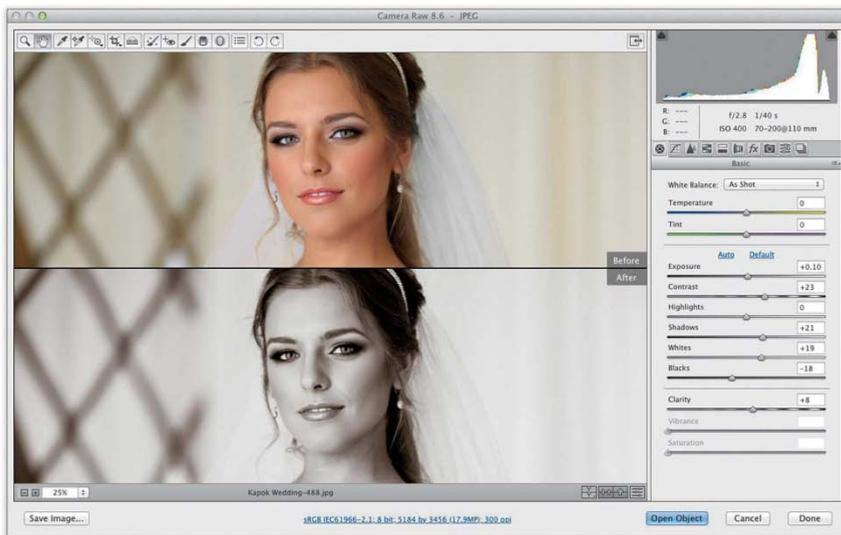
До появления Photoshop CC, просмотр состояний перед и после коррекции в Camera Raw был в лучшем случае неудобным, а в худшем – совершенно сбивал с толку, главным образом потому, что установка/снятие галочки в окошке **Preview** (Просмотр) не относилось к состояниям до/после коррекции итогового изображения, а включало/отключало только те изменения, которые вы делали в текущей панели. К счастью, в CC эта функция заимствована из Lightroom и дает возможность просмотра перед/после коррекции, имеет много опций и обеспечивают хорошее сравнение результатов.



*(Если курсор не изменяется автоматически на инструмент **Hand** (Рука), щелкните по его иконке в панели инструментов (вторая слева) – А.Л.)*



Единое окно  
 До/после слева/справа  
 До/после слева/справа: комбинированный просмотр  
 До/после сверху/снизу  
 До/после сверху/снизу: комбинированный просмотр  
 Установки предварительного просмотра...



### Шаг Три

Еще одна опция предварительного просмотра – двухоконный экран, который показывает изображение *До* в левой половине и *После* в правой половине (как показано здесь). Как только вы перейдете в этот режим, можете буквально обменять стороны, так что *После* будет находиться слева, а *До* справа (и вместо пары *До/После* вы получите пару *После/ До*). Чтобы сделать это, щелкните по иконке правее иконки *До/После* (выделенной здесь внизу красным кружком) под нижним правым углом предварительного вида изображения, и это обменяет пару. Если вы щелкнете по следующей вправо иконке, это скопирует текущие настройки в изображение *До*. Последняя иконка (на правом конце) позволяет включать/отключать изменения, сделанные только в текущей панели (как работал предварительный показ в Camera Raw предыдущих версий). Между прочим, если вы щелкнете-и-удержите-нажатой-первую иконку (похожую на букву Y), появляется всплывающее меню (показанное здесь), позволяющее выбирать по имени разные виды предварительного просмотра *До/После*.

### Шаг Четыре

Если нажать **Q** снова, это переключает показ к виду *До/После* в предварительном просмотре *сверху/снизу* (как показано здесь, хотя вид получился жутковатый, так как голова модели в цвете растет из ее черно-белой головы). Если вы нажимаете **Q** еще один, последний раз, то получаете вид *split* (комбинированный) *сверху/снизу*. Так или иначе, помимо прочего, у вас есть достаточно опций управления тем, как все это показать, заходя во всплывающее меню, показанное только что в Шаге Три, и выбирая опцию **Preview Preferences** (Установки предварительного просмотра), чтобы открыть одноименное диалоговое окно, показанное здесь внизу. Первая колонка позволяет скрыть (удаляя галочки в окошках), любой из режимов предварительного просмотра, который вам не требуется (я сам использую только *левое/правое* изображения бок о бок). Вторая колонка дает возможность выбирать, показывать ли сплошную разделительную линию между видами предварительного показа *до/после*, а также хотите ли вы видеть на экране слова **Before** (*До*) и **After** (*После*).

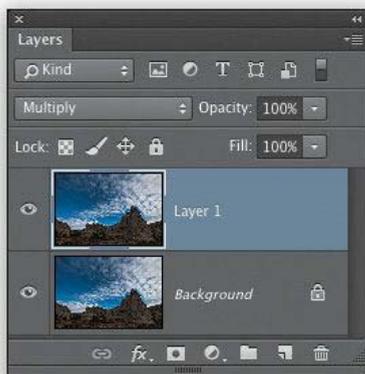
## Советы знатоков Photoshop

### Когда не следует открывать окно Camera Raw

Если вы уже применили ряд модификаций к снимку RAW, вам, наверное, не требуется открывать окно редактирования Camera Raw каждый раз, когда вы открываете файл. Чтобы этого избежать, нажмите и удерживайте клавишу **Shift**, когда вы делаете двойной щелчок по RAW файлу в Bridge, и изображение откроется в Photoshop с последним набором уже примененных правок, пропуская окно Camera Raw. Если вы не применяли никаких правок в Camera Raw, она открывается со своими опциями по умолчанию. В любом случае, это экономит время.

### Удобные быстрые клавиши для режимов наложения

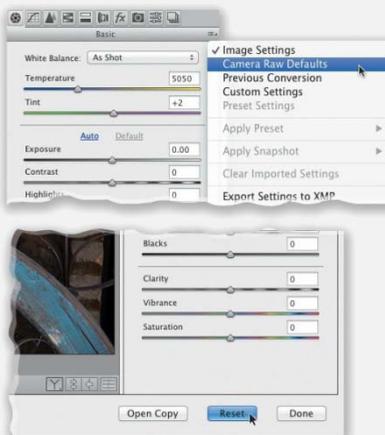
Большинство использует ограниченный набор режимов наложения слоёв – **Multiply**, **Screen**, **Overlay**, **Hard Light** и **Soft Light** (Умножение, Экран, Перекрытие, Жесткий свет и Мягкий свет). Если эти режимы принадлежат к числу и ваших избранных, можно сэкономить время, переключаясь прямо в нужный вам режим простой быстрой клавишей. Например, чтобы переключиться в режим **Screen** (Экран), следует нажать **Alt+Shift+S** (Mac: **Option+Shift+S**), для режима **Multiply** (Умножение) нажать **Alt+Shift+M** (Mac: **Option+Shift+M**) и так далее. Чтобы включить разные быстрые клавиши, просто используйте разные буквы клавиатуры.



### Просмотр размеров изображения

Размеры снимка (и другая информация) отображаются под областью **Preview** (Просмотр) Camera Raw (в тексте, выделенном синим, подобно ссылке на сайт). При перетаскивании и обрезке границ информация о размерах снимка автоматически обновляется, показывая текущие размеры области обрезки, выделенной в настоящее время.

### Ведите себя ответственно с кнопкой По умолчанию



Если вы отредактировали изображение в Camera Raw, а затем решили, что хотите начать заново, щелчок по кнопке **Default** (По умолчанию) в панели **Basic** (Основные) (слева от кнопки **Auto** (Авто)) *не возвратит* изображение к виду, который оно имело, когда вы его открыли. Чтобы вернуть ему оригинальный вид, который оно имело при первом открытии в Camera Raw, зайдите в выпадающее меню Camera Raw и выберите опцию **Camera Raw Defaults** (Настройки Camera Raw по умолчанию). Вы можете также нажать и держать нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и кнопка **Cancel** (Отмена) изменится на кнопку **Reset** (Сбросить).

### Удаление нескольких изображений при редактировании в Camera Raw

Если в Camera Raw открыто два или больше изображений, вы можете отметить любое из тех, которые намеревае-

тесь удалить, выбирая их в кинолентке по левой стороне Camera Raw и затем нажимая клавишу **Delete** (Удалить) на клавиатуре. Эти изображения пометятся красным маркером **X**. Закончив работу в Camera Raw, щелкните по кнопке **Done** (Готово), и эти отмеченные для удаления изображения будут автоматически перемещены в мусорную корзину. Чтобы убрать маркер удаления, просто выберите изображение с ним и снова нажмите на клавишу **Delete** (Удалить).



### Замечательный прием ретуширования файлов Raw

Есть известная техника ретуширования в Photoshop для уменьшения передержанных участков снимка (солнечного блеска на лице объекта), использующая **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) для полного удаления блестящего пятна, затем в меню **Edit** (Редактирование) следует выбрать команду **Fade Healing Brush** (Ослабить: Восстанавливающая кисть) и в ее диалоговом окне уменьшить **Opacity** (Непрозрачность). Небольшой след от блестящего пятна возвращается, но теперь оно больше походит на яркий, а не блестящий участок (этот метод работает действительно хорошо). Можно сделать нечто подобное в Camera Raw, используя инструмент **Spot Removal** (Удаление точек) (с настройкой **Heal** (Восстановление)), удаляя передержанный участок снимка (или веснушку,

## Советы знатоков Photoshop

или морщину), а затем используя ползунок **Opacity** (Непрозрачность) в панели опций **Spot Removal** (Удаление областей).



### Как увеличить область просмотра

Если в Camera Raw открыто несколько изображений и требуется расширить место для предварительного просмотра изображения, с которым вы работаете в настоящее время, просто сделайте двойной щелчок по небольшому сепаратору, отделяющему кинолентку от области **Preview** (Просмотр), и кинолентка уйдет из окна влево, расширяя область предварительного просмотра. Чтобы вернуть кинолентку, снова сделайте двойной щелчок по этому сепаратору (находящемуся теперь на самом левом краю окна Camera Raw), и кинолентка выдвинется обратно.



### Присвойте рейтинг изображениям в Camera Raw

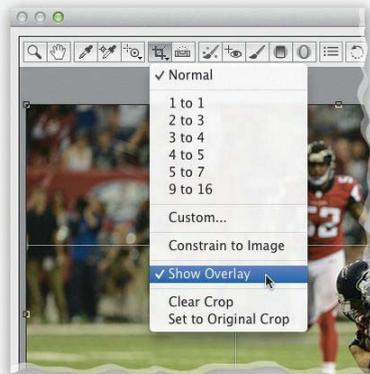
Использовать **Bridge**, чтобы добавлять или изменять звездные рейтинги, не обязательно. Если в Camera Raw открыто несколько изображений, это можно сделать прямо в ней. Просто нажмите комбинацию клавиш **Ctrl + 1, + 2, + 3** (Mac: **Command + 1, + 2, + 3**) и так далее, чтобы добавить звездные рейтинги (до пяти звезд). Вы можете также просто щелкнуть прямо по пяти небольшим точкам, которые

находятся под миниатюрами на кинолентке, расположенной слева. (Эти точки появляются при выделении миниатюры на кинолентке – **А.Л.**)



### Обрезка по правилу третей

Эта функция заимствована Adobe из программы Photoshop Lightroom, родственной Camera Raw: как и в Lightroom, вы можете в любое время показать сетку "Правила третей" в границах обрезки, щелкнув и удерживая нажатым инструмент **Crop** (Рамка) в панели инструментов, а затем выбирая опцию **Show Overlay** (Показать наложение).



### Переключение Camera Raw в полноэкранный режим

Чтобы максимально увеличить изображение в Camera Raw, просто нажмите

клавишу **F**, и Camera Raw расширится до полного заполнения монитора окном, обеспечивая наибольший размер изображения.

### Быстрая клавиша показа повышения резкости

Лучше всего просматривать повышение резкости изображения, увеличивая масштаб до 100%-в. И самый быстрый способ получить его в Camera Raw – сделать двойной щелчок по инструменту **Zoom** (Масштаб).



### Затрудняетесь, с чего начать редактирование изображения? Попробуйте режим Авто инструментов Уровни или Кривые



Adobe очень сильно улучшил результаты действия кнопок **Auto** (Авто), находящихся в настройках **Levels** (Уровни) и **Curves** (Кривые) корректирующего слоя в панели **Properties** (Свойства), а также в диалоговых окнах коррекции **Levels** (Уровни) и **Curves** (Кривые). Эти кнопки часто создают приличную отправную точку редактирования изображения, особенно если у вас есть заковыристое изображение, и вы не уверены, с чего начинать.



**Снимок Скотта Келби**

Экспозиция: 1/250 сек

Фокусное расстояние: 39 мм

Диафрагма: f/10



# Raw Justice

## camera raw – за пределами основ

Когда я изучал базу данных *Internet Movie Database (IMDb)* на предмет фильмов или сериалов, содержащих слово *Raw*, то был приятно удивлен богатством выбора. Однако хотя я выбрал фильм *Raw Justice* 1994 года, но не хочу, чтобы вы хотя бы минуту думали, что я озабочен тем фактом, что звездой фильма была *Pamela Anderson*. Для меня это было бы слишком мелко. Как любого серьезного ценителя кино, этот фильм привлек меня тем же, что привлекало к нему внимание большей части кинозрителей – участием актера *Robert Hays* (кто может забыть его роль в фильме 2007 г. *Nicky's Birthday Camera* или *Michael Tuchner* – в фильме *Trenchcoat*). Конечно, то, что в фильме играла *Stacey Keach*, просто замечательно, но все знают, что реально этот фильм держался на *Hays*. Однако что меня озадачило больше всего – большая, полноцветная киноафиша, на которой *Pamela Anderson* полностью до-

минирует – в  $\frac{3}{4}$  роста, в черном облегающем платье, высоких, до бедер, сапогах, с нацеленным пистолетом, а все остальные актеры выглядят как крошечные черно-белые поясные мишени на заднем плане. Я должен признать, это действительно озадачило меня, потому что, хоть *Pamela Anderson* – прекрасная актриса – фактически одна из лучших – я подсознательно чувствую попытку одурачивания, заставляющего считать, что это экшен *Pamela Anderson*, когда фактически центром притяжения был *Hays*. Этот рекламный трюк называется *bait and switch* (заманить и подменить) (хотя вероятно, он больше знаком вам как *tuck and roll* или *Bartles & Jaymes*). Так или иначе, я думаю, что хотя *Raw Justice* – прекрасное название для главы по изучению за пределами основ Camera Raw, нет никакой истинной *justice* (справедливости) в том, что этот классик современной кинематографии попал прямо на DVD.

## Дубль-процесс проявления того, что не видно камере

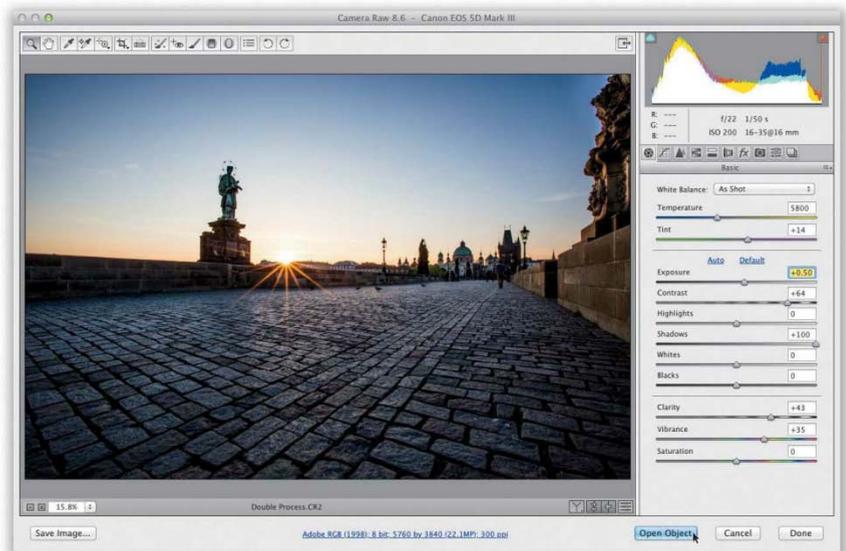
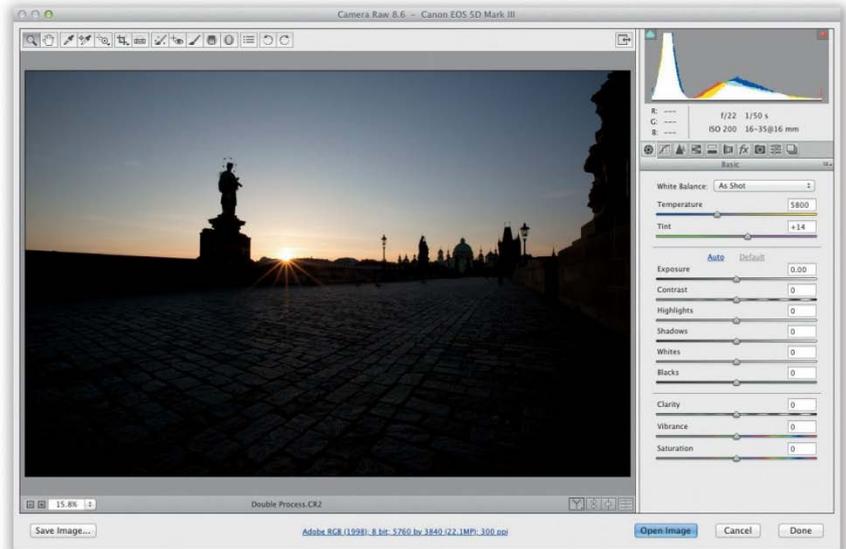
### Шаг Один

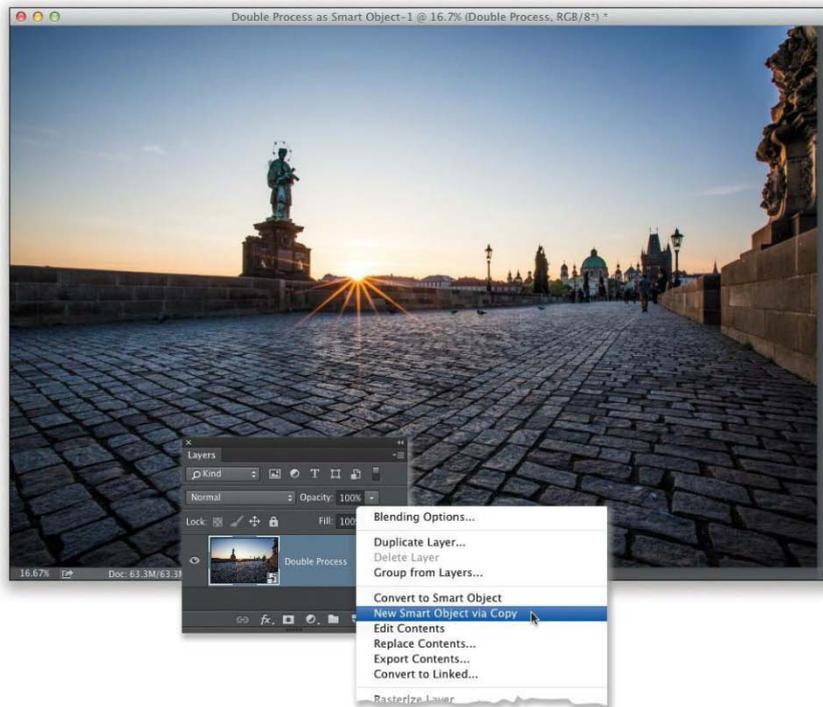
Откройте снимок, который вы хотите подвергнуть дубль-процессу. В этом примере небо на заднем плане экспонируется камерой должным образом, из-за чего мост на переднем плане получился как силуэт. Нашей же целью является создать нечто похожее на то, что видит глаз, но не может видеть камера – снимок, где и мост, и небо экспонируются должным образом. Кроме того, с помощью дубль-процесса (двукратно-го редактирования одного и того же RAW снимка), мы можем создать один набор параметров для редактирования неба, а другой – моста, чтобы получилось именно то, что нам необходимо.

### Шаг Два

Начнем с того, что сделаем мост видимым. Перетащите ползунок **Shadows** (Тени) до конца вправо и затем увеличьте **Exposure** (Экспозиция) (здесь я перетащил ползунок в +0.50). У моста занижен контраст, поэтому также несколько усильте **Contrast** (Контрастность) (скажем, до +64). Наконец, так как это брусчатый мост, и мы хотим подчеркнуть его текстуру, выставьте ползунок **Clarity** (Четкость) примерно в +43 и затем немного усильте цвета, сделав их красочнее за счет установки ползунка **Vibrance** (Красочность) примерно в +35. Теперь нажмите-и-держите-нажатой клавишу Shift, и кнопка **Open Image** (Открыть изображение) изменится на **Open Object** (Открыть объект) (как показано здесь). Щелкните по этой кнопке.

Хотя современные цифровые фотоаппараты неплохо справляются с экспозицией, человеческий глаз даст им сто очков вперед. Именно поэтому мы снимаем очень многие сцены, где объект имеет заднюю подсветку, потому что очень хорошо видим объект глазами (благодаря самонастройке глаз). Но открыв снимок, мы видим только силуэт объекта. Или при съемке закатов, где мы должны решать проблему выбора, для какой части сцены определять экспозицию – земли или неба – потому что камера не может хорошо экспонировать их обе? И так, здесь рассказывается, как использовать Camera Raw для преодоления этого ограничения возможностей экспозиции.



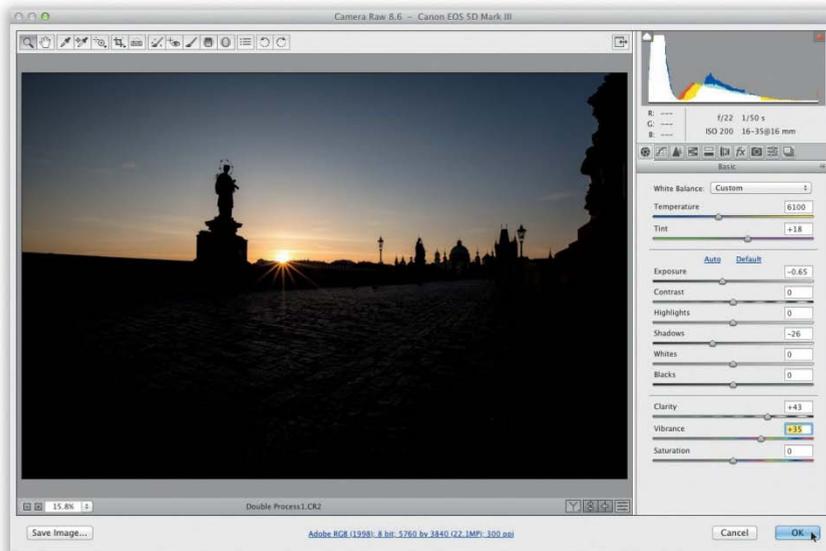


### Шаг Три

Щелчок по кнопке **Open Object** (Открыть объект) открывает изображение в Photoshop как смарт-объект (на миниатюре слоя, в нижнем правом углу, видна иконка страницы). Теперь нам нужна вторая версия этого изображения, потому что небо в данной версии выглядит немного ярче, чем следует, и во второй версии этого RAW файла мы займемся небом. Если дублировать слой, перетаскивая его на иконку **Create a New Layer** (Создать новый слой), двойной обработки не получится. Потому что слой-дубликат связан с оригинальным слоем, и все изменения, сделанные в дубликате, автоматически переносятся в оригинальный слой. Мы должны редактировать эти два слоя независимо друг от друга. Для этого достаточно разорвать связь между этими двумя слоями. Для этого зайдите в панель **Layers** (Слои), щелкните правой кнопкой мыши на слое и из всплывающего меню выберите команду **New Smart Object via Copy** (Создать смарт-объект путем копирования). Это создает дублирующий слой, но разрывает связь с оригинальным слоем.

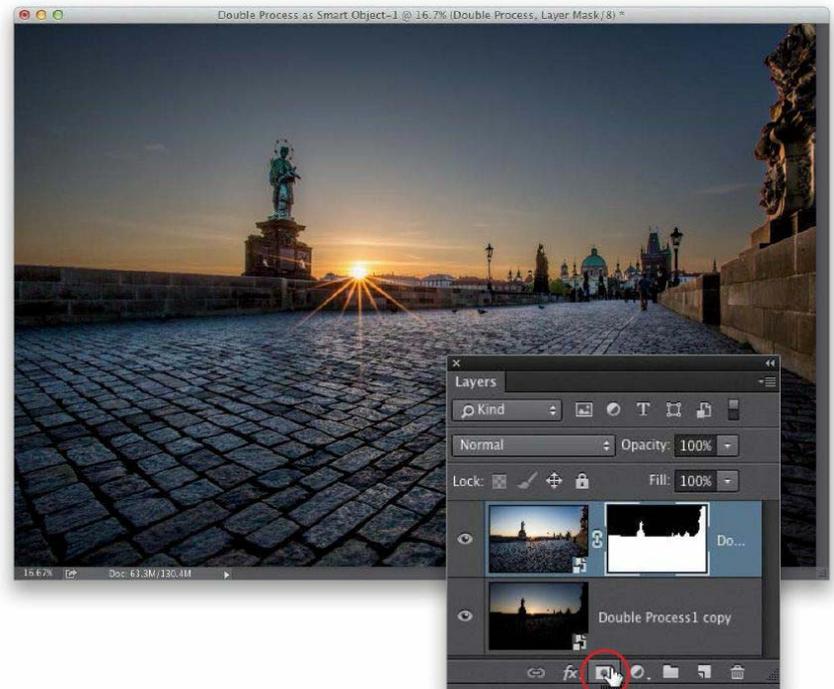
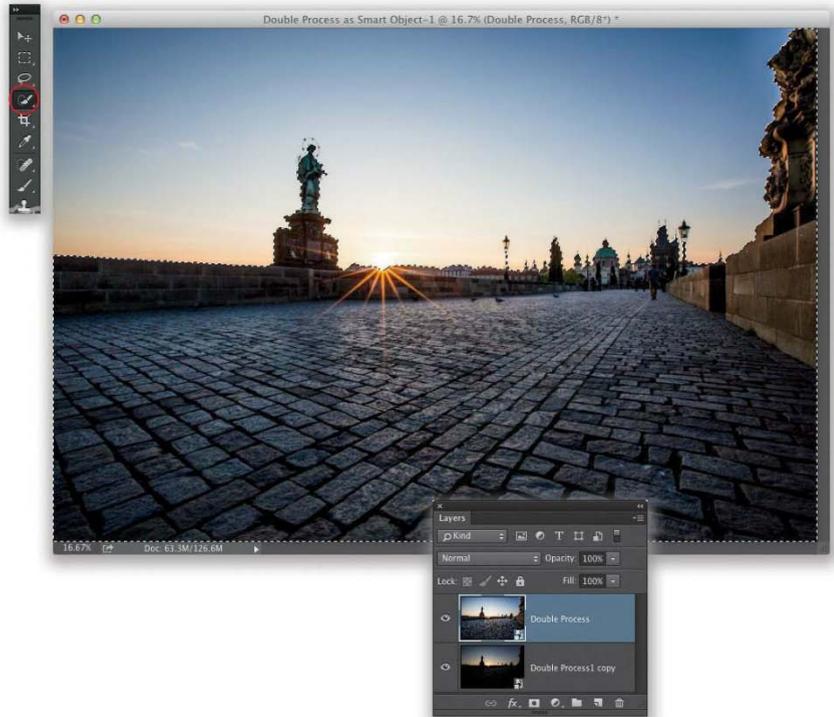
### Шаг Четыре

Теперь сделайте двойной щелчок прямо по миниатюре этого дублирующего слоя, и этот дубликат откроется в Camera Raw. В этой точке процесса вы будете экспонировать небо без какой-либо связи с тем, как выглядит мост (он станет снова темным, но кого это волнует – вы уже получили версию на ее собственном отдельном слое с должной экспозицией, не так ли?) Итак, сначала щелкните по кнопке **Default** (По умолчанию), чтобы перезагрузить ползунки в 0, затем, чтобы затемнить небо, перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) влево (я переместил его в -0.65), а ползунок **Shadows** (Тени) – в -26. Я также перетащил ползунки **Temperature** (Температура) и **Tint** (Оттенок) немного вправо, чтобы сделать цвет неба теплее, и наконец, я оставил параметры **Clarity** (Четкость) и **Vibrance** (Красочность) без изменения. Настроив небо, щелкните по **OK**.



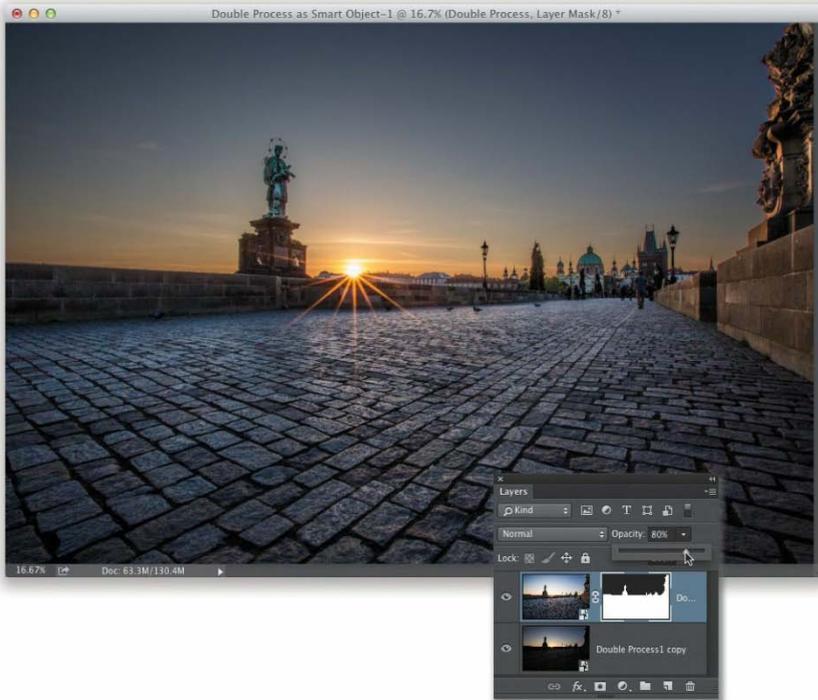
### Шаг Пять

Теперь есть две версии снимка, каждой на отдельном слое – нижний, более яркий, экспонированный для моста на переднем плане, и верхний, расположенный прямо над нижним, с более темным небом – и оба они отлично выровнены и находятся один поверх другого. Именно поэтому прием называется дубль-процесс: мы имеем две версии одного и того же изображения, каждый из которых обработан по-своему. Теперь нам нужно объединить эти два различных слоя (с разной экспозицией) в единственное изображение, которое объединит лучшие элементы обоих. Будет легче, если изображение с мостом, экспонированным должным образом, будет верхним слоем, поэтому щелкните по нему и перетащите его выше слоя с более темным небом (как показано здесь). Мы объединим изображения с помощью слоя-маски, но вместо кропотливого закрасивания можем с успехом использовать инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) (**W**). Итак, активируйте его в панели инструментов и закрасьте мост, статуи и здания, и спустя несколько секунд выделение будет завершено (как показано здесь).



### Шаг Шесть

Зайдите в **Layers** (Слои) панель и щелкните по иконке **Add Layer Mask** (Добавить векторную маску) внизу панели (выделенной здесь красным кружком). Это преобразовывает выделение в слой-маску, которая скрывает светлое небо и открывает новый, более темный, слой неба на месте себя (как показано здесь).

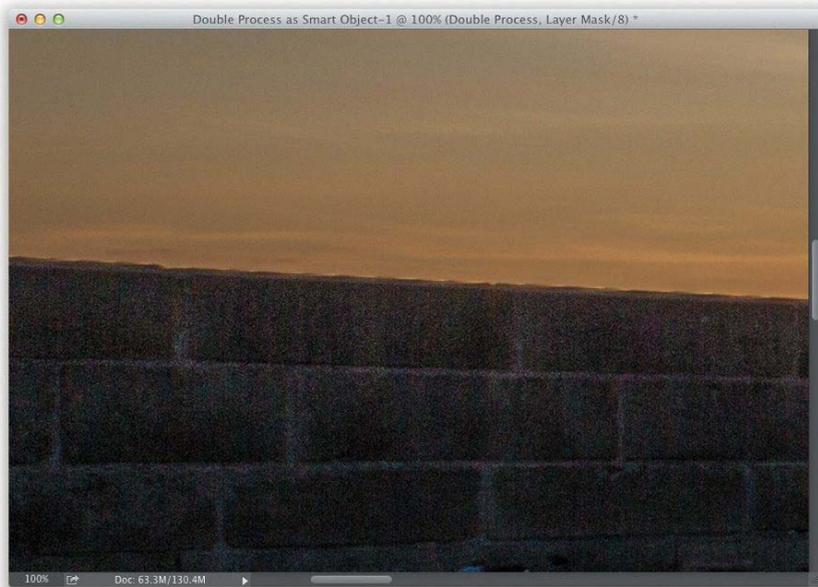


### Шаг Семь

Теперь уменьшим **Opacity** (Непрозрачность) этого верхнего слоя (более яркого слоя моста), чтобы он лучше гармонировал с более темным слоем неба. Здесь я понизил ее до 80 %, и теперь цвета сочетаются намного лучше.

### СОВЕТ: Всегда открывайте изображения как смарт-объекты

Если вы хотите, чтобы изображения при RAW-обработке всегда открывались как смарт-объекты, щелкните по кнопке управления файлами внизу окна Camera Raw (синий текст под областью **Preview** (Просмотр)), и когда появится диалоговое окно, установите галочку в окошке **Open in Photoshop as Smart Objects** (Открыть в Photoshop как смарт-объекты).



### Шаг Восемь

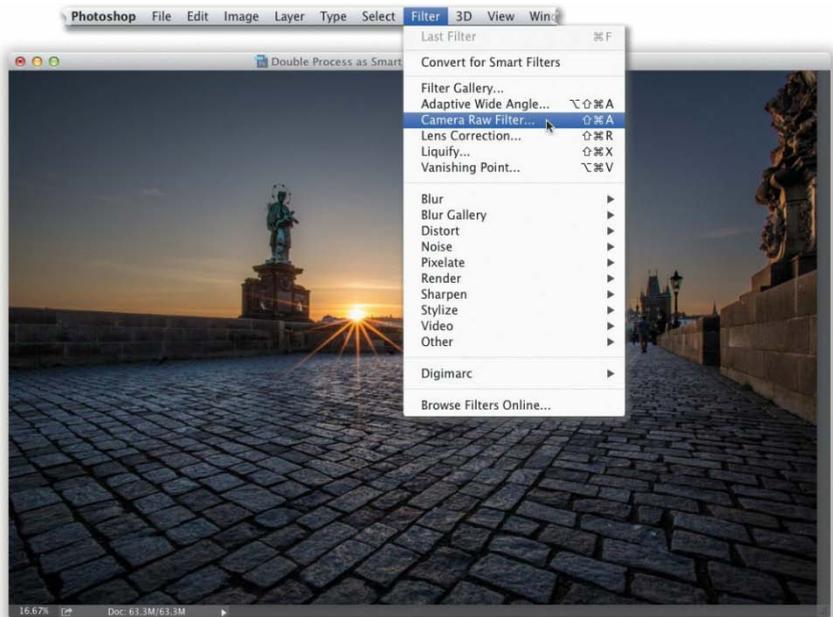
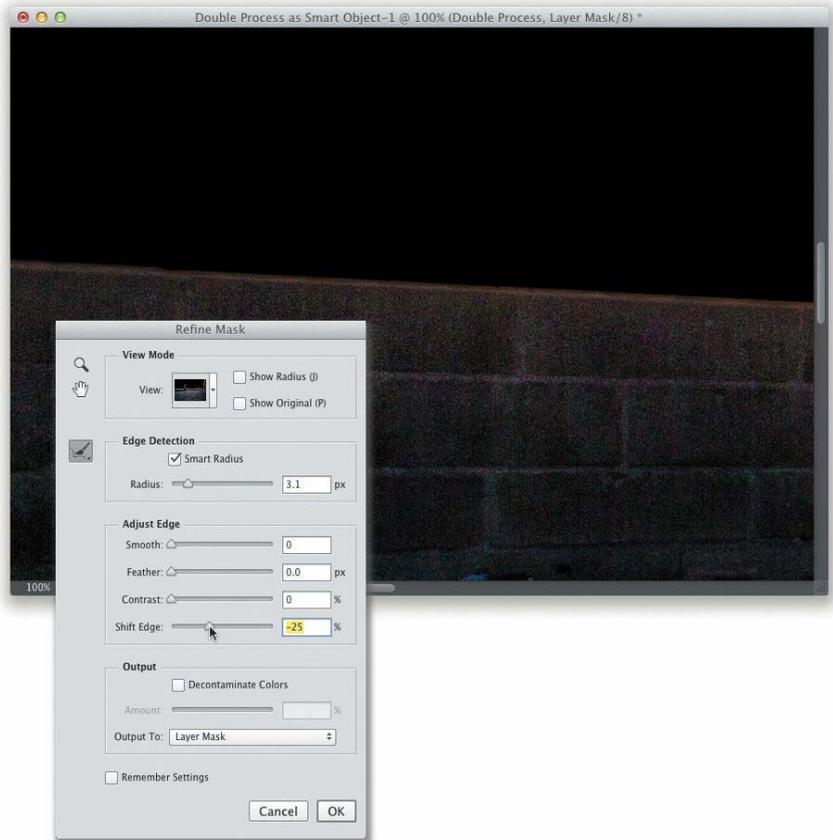
Поговорим о типичной проблеме, возникшей здесь: вдоль края, где более светлый мост встречается с менее светлым небом, может появиться белая кайма (я увеличил здесь масштаб до 100 %, чтобы она была лучше видна). К счастью, этот дефект довольно легко исправить, не прибегая к закрасиванию всей каймы крошечной кистью (как мы имели обыкновение делать, а иногда делаем и сейчас при чистовой отделке, но это всё же не чистовая отделка).

## Шаг Девять

Мы намерены сместить край маски на несколько пикселей таким образом, что белая кайма не будет больше видна, и всю эту нелегкую работу выполнит за нас Photoshop. Зайдите в меню **Select** (Выделение) и выберите команду **Refine Mask** (Уточнить маску). Это откроет одноименное диалоговое окно, которое вы видите здесь. Во-первых, чтобы четче увидеть этот белый край, из всплывающего меню **View** (Вид), вверху, выберите опцию **On Black** (На черном), и теперь кромка выделяется по-настоящему, и можно ясно видеть, что вы собираетесь с ней делать. В секции **Edge Detection** (Обнаружение краев) установите галочку в окошке **Smart Radius** ("Умный" радиус) и перетащите ползунок **Radius** (Радиус) вправо, пока белого края почти не станет (я перетащил в 3.1). Затем, в секции **Adjust Edge** (Настройка края) перетащите ползунок **Shift Edge** (Сместить край) влево (как показано здесь), пока белый край не исчезнет (как здесь, где я перетащил в -25), затем щелкните по **OK**. Как видите, всё было довольно просто. Опять же, если после выполнения этих действий вы все еще замечаете здесь или там один-два белых пиксела, возьмите очень маленькую кисть, установите в панели параметров ее **Opacity** (Непрозрачность) в 50 % и просто закрасьте белые пиксели, пока они не исчезнут.

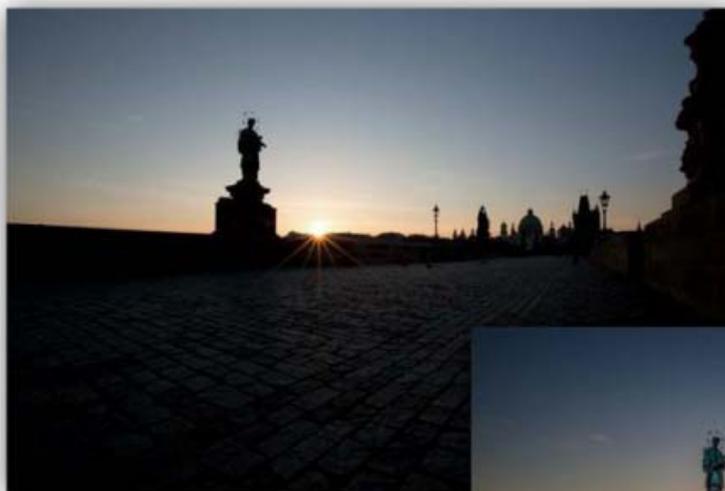
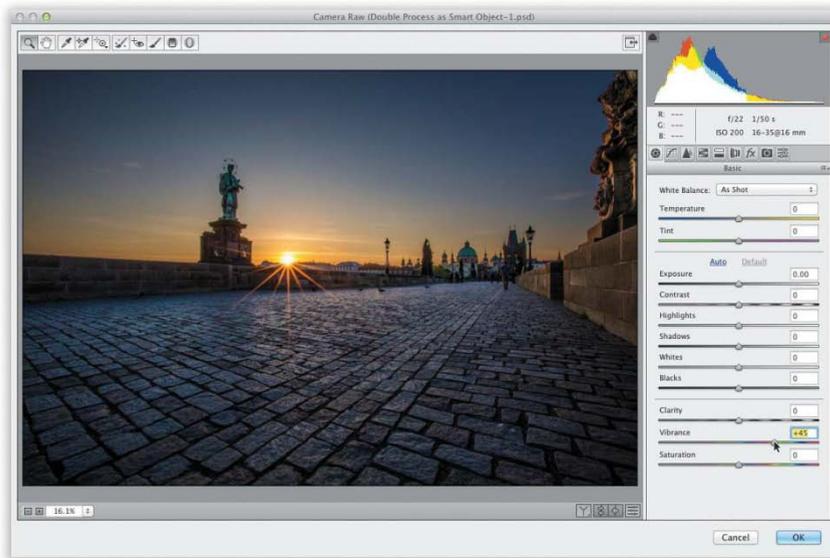
## Шаг 10

Теперь давайте завершим таким приемом. Зайдите в панель **Layers** (Слои) и из выпадающего меню панели вверху справа выберите **Flatten Image** (Выполнить сведение), чтобы свести изображение к одному слою. Затем я сделал бы изображение немного ярче (и применил бы эффект ко всему изображению в целом, что улучшает его восприятие в единстве). Итак, зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите фильтр **Camera Raw**, чтобы вновь открыть изображение в Camera Raw.

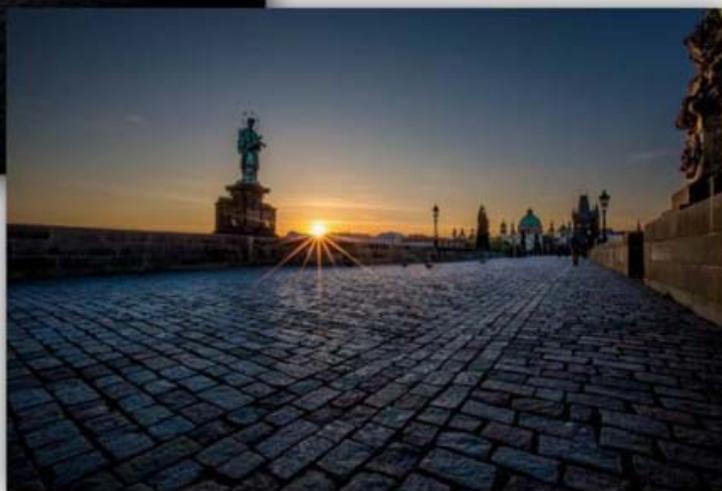


### Шаг 11

Просто увеличьте значение **Vibrance** (Красочность), чтобы придать изображению более яркий и целостный вид (я увеличил этот параметр до +45), и щелкните по **ОК**. Ниже показаны состояния до/после нашего изображения, обработанного в дубли-процессе.



До



После

## Редактирование сразу нескольких СНИМКОВ

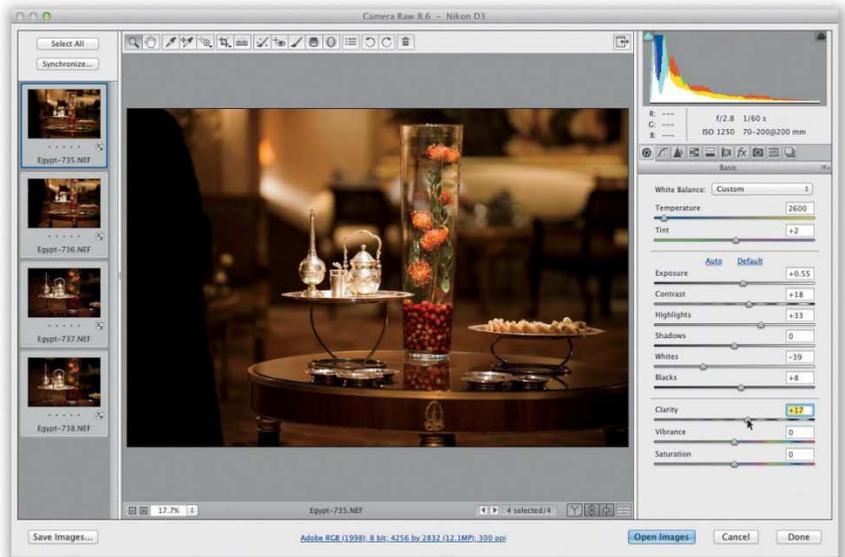
### Шаг Один

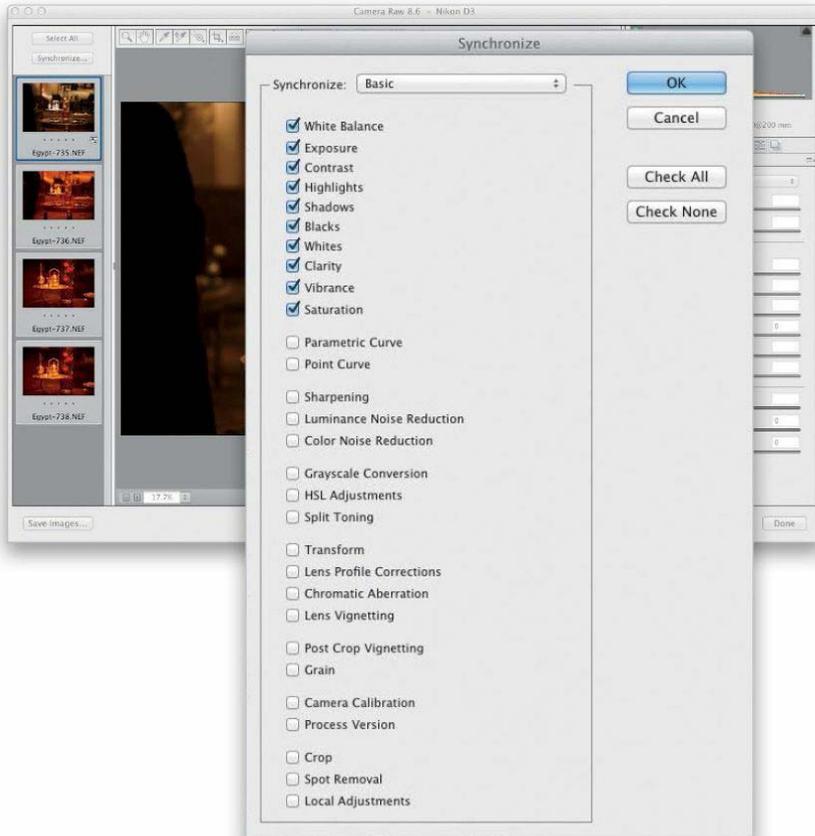
Ключом к успешному выполнению такой работы является требование, чтобы все снимки, которые вы редактируете, были сняты в сходных условиях освещения или у всех были некие сходные проблемы. В данном случае снимки слишком красные и немного недодержанные. Начните с выбора в Bridge изображений, которые вы хотите отредактировать (щелкните по одному из них, нажмите и удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), затем щелкните по всем остальным). Если это RAW изображения, просто сделайте двойной щелчок по любому из них, и они откроются в Camera Raw, а если это JPEG или TIFF изображения, то необходимо их выбрать, а затем щелкнуть по иконке **Open in Camera Raw** (Открыть в Camera Raw) наверху окна.

### Шаг Два

Когда изображения откроются в Camera Raw, вдоль левой стороны ее окна вы увидите киноплёнку со всеми выбранными вами изображениями. Далее есть два способа выполнить работу, и хотя ни один из них не является неправильным, думаю, что быстрее второй метод (который мы рассмотрим чуть позже). Мы начнем с первого. Щелкните по изображению на киноплёнке, затем внесите любые корректировки, улучшающие изображение (я модифицировал **Temperature** (Температура), **Exposure** (Экспозиция), **Contrast** (Контрастность), **Highlights** (Света), **Whites** (Белые), **Blacks** (Затемнение) и **Clarity** (Четкость) для исправления баланса белого и повышения яркости и контрастности снимка).

Одним из самых больших преимуществ Camera Raw является то, что она позволяет выполнить изменения одного снимка, а затем легко применить точно такие же изменения к пакету других подобных фотографий, сделанных примерно с теми же установками. Это вид встроенной автоматизации, который может обеспечить при редактировании снимков невероятную экономию времени.





### Шаг Три

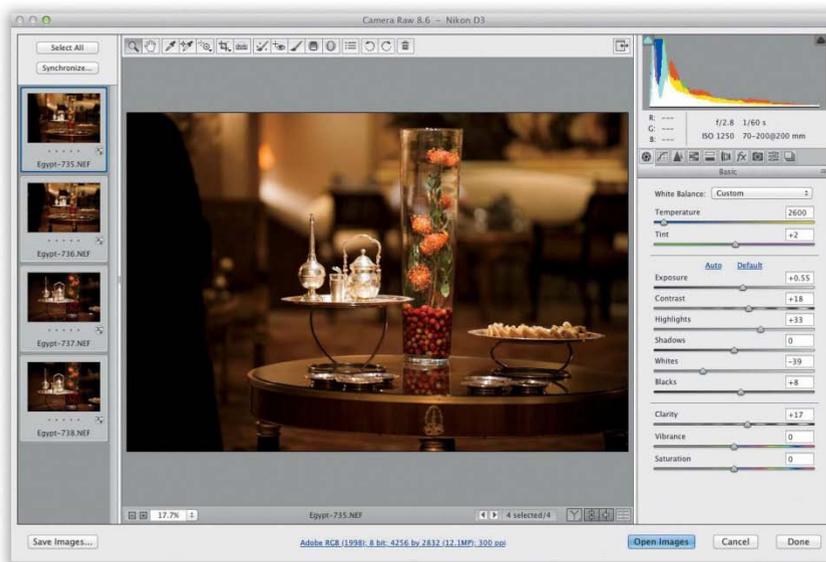
Как только один из снимков приобретет хороший вид, щелкните по кнопке **Select All** (Выбрать все) над киноплёнкой, чтобы выбрать все снимки (хотя должна выбраться остальная часть снимков, вы увидите, что "образцовое" изображение, которое вы отредактировали, на самом деле также выбрано и выделено синей рамкой). Теперь щелкните по кнопке **Synchronize** (Синхронизировать) (прямо под кнопкой **Select All** (Выбрать все)), чтобы открыть диалоговое окно синхронизации (показанное здесь). Оно содержит список всего, что вы можете скопировать с "образцового" снимка и применить к остальным выбранным снимкам. Из верхнего всплывающего меню выберите опцию **Basic** (Основные), и это снимет галочки во всех других настройках и оставит галочки только в параметрах панели **Basic** (Основные).

### Шаг Четыре

Когда вы щелкнете по кнопке **OK**, настройки параметров панели **Basic** (Основные) "образцового" снимка применяются ко всем остальным выбранным снимкам (это сразу делается видно на киноплёнке). Окей, так почему же мне не нравится этот метод? Хотя он работает на деле, но требует слишком большого числа щелчков, решений и галочек, из-за чего я предпочитаю второй метод.

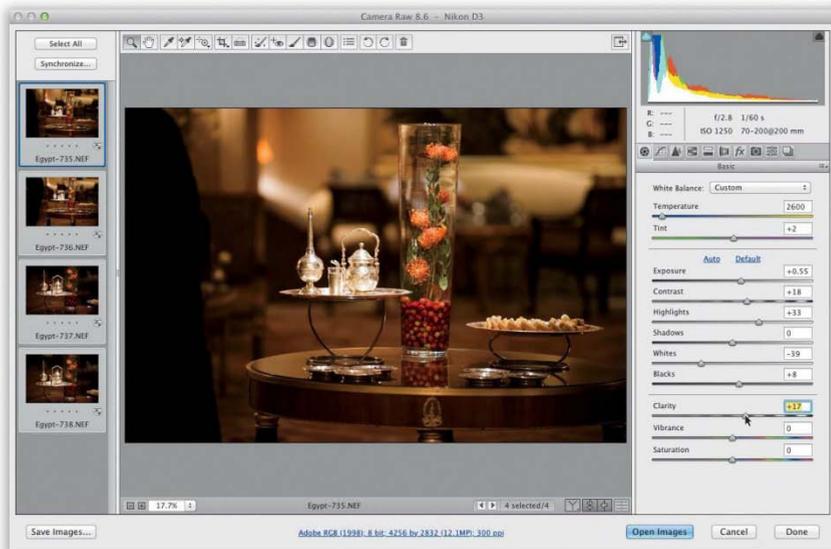
### СОВЕТ: Как редактировать лишь выделенные снимки

Если вы хотите, чтобы правка по "образцовому" снимку коснулась не всех, а лишь определенной части снимков, открытых в Camera Raw и выбранных, например, кнопкой **Select All** (Выбрать все), отмените выбор снимков, которые не надо править, щелкнув в киноплёнке по ним быстрой клавишей **Ctrl + click** (Mac: **Command + click**) по снимкам, которые вы не хотите править, и щелкните по кнопке **Synchronize** (Синхронизировать).



## Шаг Пять

Во втором методе, как только откроется Camera Raw, щелкните по кнопке **Select All** (Выбрать все) и выберите все изображения, затем продолжите и выполните правки. По мере изменения в "образцовом" снимке все другие также, почти мгновенно, обновляются к новым параметрам, так что вам не нужно помнить, какие параметры настройки вам надо применять – когда вы перемещаете один ползунок, все изображения обрабатываются по его подобию, и вам вообще нет нужды в диалоговом окне **Synchronize** (Синхронизировать). Испытайте оба метода и посмотрите, какой вам будет по душе, но в отношении экономии времени второй, вероятно, будет намного лучше.



До



После

Если вы снимаете в JPEG, цифровой фотоаппарат повышает резкость снимка еще в камере, поэтому какое-либо автоматическое повышение резкости таких снимков в Camera Raw не делается. Но если вы снимаете в RAW, то сообщаете камере игнорировать повышение резкости в самой камере, и именно поэтому, когда вы передаете RAW изображение в Camera Raw, по умолчанию, она производит некоторое повышение резкости, называемое "как при фиксации снимка". В своем рабочем процессе я повышаю резкость дважды: один раз здесь, в Camera Raw, и еще раз непосредственно перед выводом финального изображения из Photoshop ("выводная резкость"). Здесь рассказывается о резкости при фиксации снимка в Camera Raw:

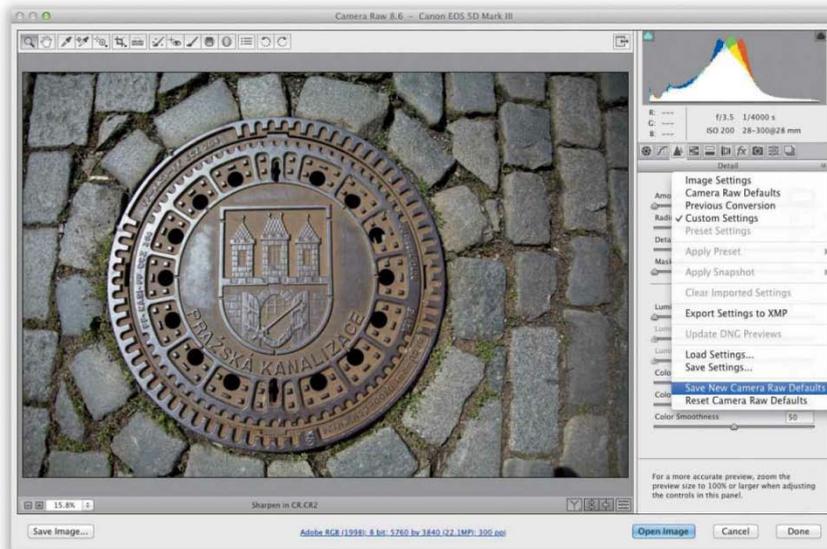
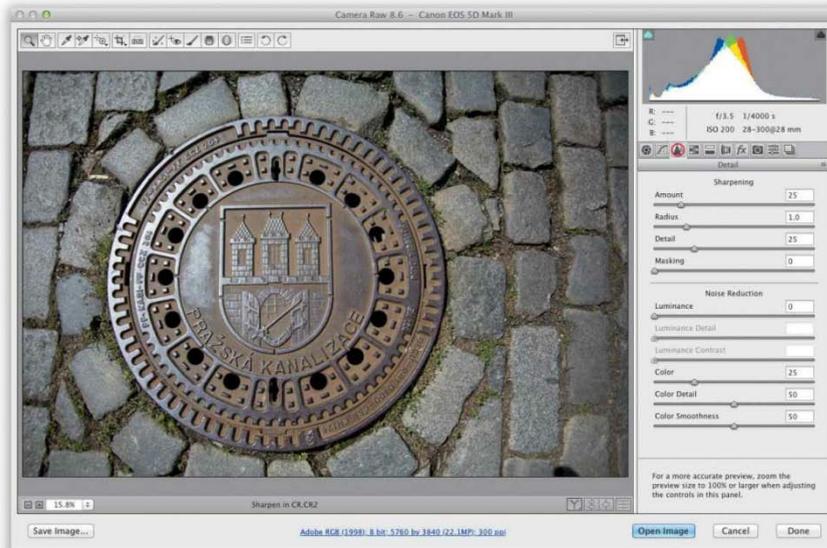
## Повышение резкости в Camera Raw

### Шаг Один

Когда вы открываете RAW изображение в Camera Raw, она по умолчанию немного повышает резкость снимка (но не снимка JPEG или TIFF – только RAW изображения). Можно регулировать ее значение (или совсем отключить ее, если вы того хотите), щелкая по иконке **Detail** (Детализация) (третья иконка слева) наверху области панелей или используя быструю клавишу **Ctrl+Alt+3** (Mac: **Command+Option+3**). Наверху этой панели находится секция **Sharpening** (Регулировка резкости), где сразу можно понять, что повышение резкости уже применено к снимку. Если вы не хотите повышать резкость на данном этапе (это ваш личный выбор), то просто перетащите ползунок **Amount** (Эффект) до конца влево и этим снизите повышение резкости до 0 (ноль), и резкость не будет повышена.

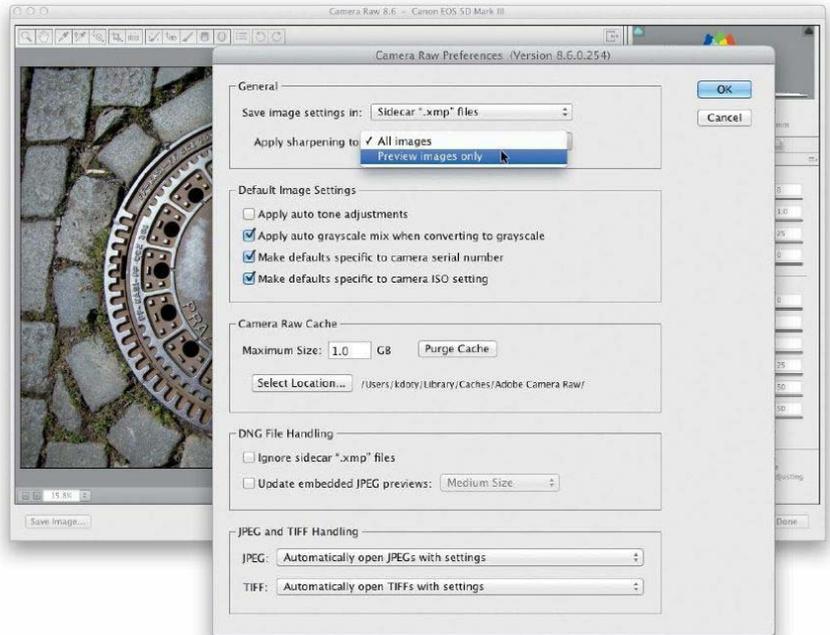
### Шаг Два

Если вы хотите отключить это автоматическое повышение резкости по умолчанию (и тогда повышение резкости захвата применяется, только если вы добавите его непосредственно вручную), сначала установите в 0 (ноль) ползунок повышения резкости **Amount** (Эффект), затем зайдите в выпадающее меню Camera Raw и выберите опцию **Save New Camera Raw Defaults** (Сохранить новые настройки Camera Raw по умолчанию) (как показано здесь). Теперь резкость RAW изображений, снятых этой камерой, не будет автоматически повышаться.



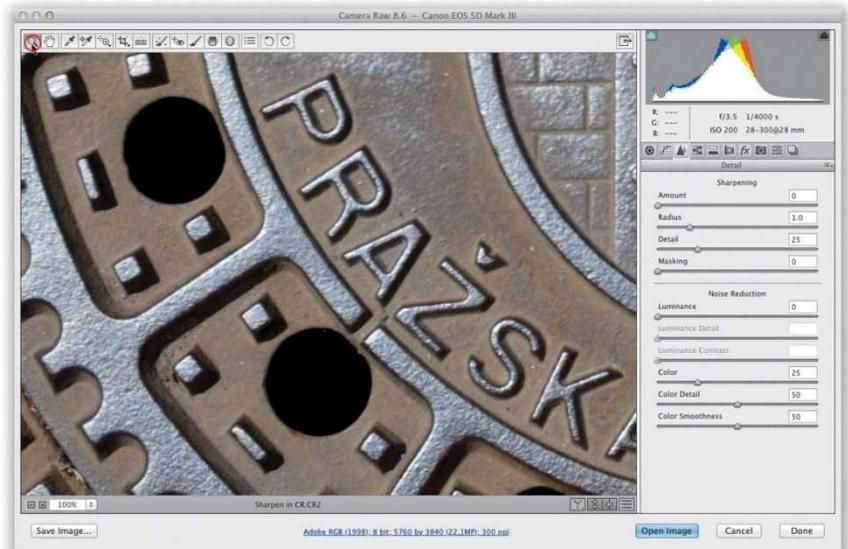
### Шаг Три

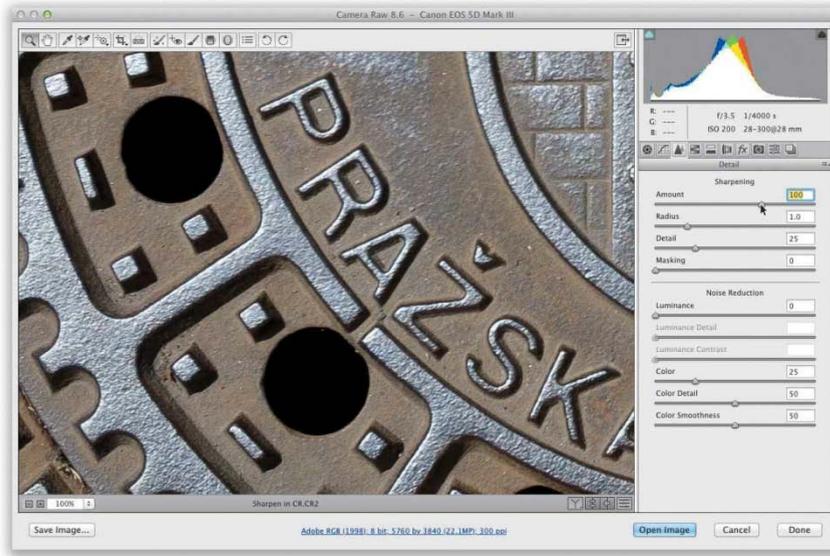
Перед тем, как вплотную заняться повышением резкости, уясним еще одно: если вы на самом деле не хотите повышать резкость, но хотите видеть, на что было бы похоже изображение после увеличения резкости, можно повысить резкость только в предварительном просмотре и не повышать в самом файле. Для этого нажмите **Ctrl+K** (Mac: **Command+K**) при открытой Camera Raw и в диалоговом окне **Camera Raw Preferences** (Установки Camera Raw), во всплывающем меню **Apply Sharpening To** (Применять резкость), выберите опцию **Preview Images Only** (Только в поле просмотра), затем щелкните по **OK** и сохраните как настройку по умолчанию. Теперь повышение резкости затрагивает только предварительный просмотр, который вы видите здесь в Camera Raw, но когда вы откроете файл в Photoshop, повышения резкости не произойдет.



### Шаг Четыре

Возможно, вы помните, что в прежних версиях Photoshop, чтобы увидеть любые эффекты повышения резкости, было необходимо устанавливать 100 %-й масштаб. Это было очень быстро исправлено уже в CS5, так что сейчас нет обязательной необходимости находиться в 100 %-м масштабе, но мне по-прежнему представляется, что такой масштаб дает самое точное представление о резкости. Самый быстрый способ переключиться к 100%-ому представлению – сделать двойной щелчок по инструменту **Zoom** (Масштаб) в панели инструментов (выделенному здесь кружком). (Примечание: внизу справа в панели **Detail** (Детализация) появляется сообщение с рекомендацией изменить масштаб изображения в 100 %, но оно исчезает после того, как вы увеличите масштаб в 100 %.)



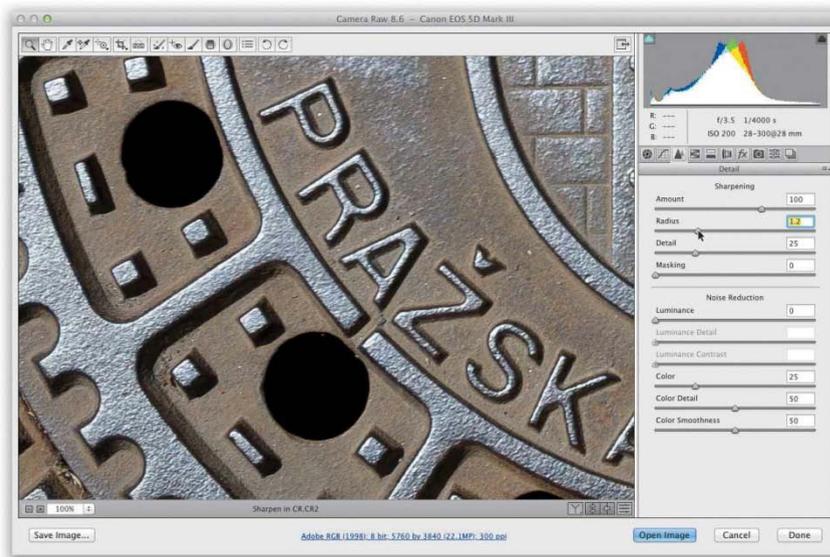


### Шаг Пять

Для повышения резкости перетащите ползунок **Amount** (Эффект) вправо. Сравните изображение, показанное здесь и в Шаге Четыре (где **Amount** (Эффект) был установлен в 0), и убедитесь, насколько резче выглядит изображение теперь, когда я перетащил ползунок в 100.

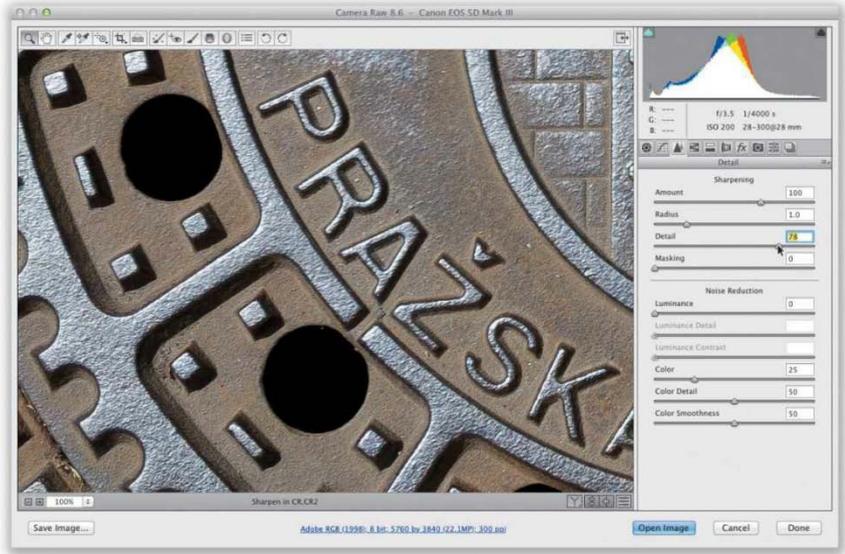
### Шаг Шесть

Следующий ползунок по направлению вниз – **Radius** (Радиус), который задает, как далеко от краев применяется повышение резкости в снимке. Этот ползунок работает очень похоже на ползунок **Radius** (Радиус) в фильтре Photoshop **Unsharp Mask** (Контурная резкость) и по умолчанию установлен в 1 (вероятно, потому что он будет оставаться в этом значении большую часть времени). Я устанавливаю *Радиус* меньший, чем 1, если снимок, который я обрабатываю, предназначен для веб-сайта, используется в видеоредактировании или где-либо еще, где он имеет очень небольшой размер или разрешение. Я использую *Радиус* больше, чем 1, только в случаях, когда: (1) изображение является явно нерезким, (2) оно имеет много деталей и требует серьезного повышения резкости (как на этом снимке, где я установил *Радиус* в 1.2) или (3) изображение нуждается в некотором из ряда вон выходящем повышении резкости. Если вы решаете установить значение *Радиуса* более 1, то (в отличие от фильтра **Unsharp Mask** (Контурная резкость), где *Радиус* можно повышать вплоть до 3), надо быть осторожным, потому что при повышении его величины намного больше, чем 1, снимок может приобрести неестественный вид, утрированно резкий или даже шумный, так что здесь не следует перебарщивать (в следующем шаге я вернул его значение в 1).



### Шаг Семь

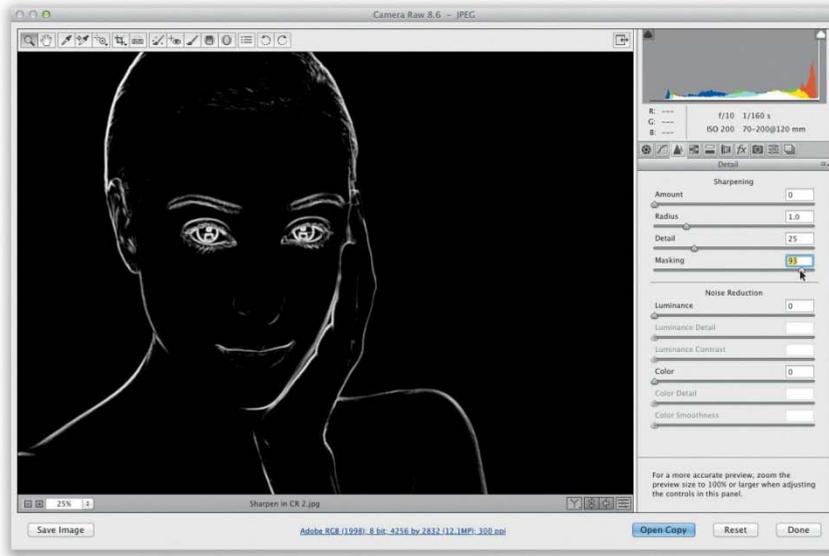
Следующий вниз ползунок – ползунок **Detail** (Детализация), который определяет, какая часть участков с кромками будет затронута повышением **резкости**. Вы примените низкие значения **Detail** (Детализация), если снимок должен быть немного размытым, и более высокие значения, если хотите по-настоящему выявить текстуру и детали (потому-то этот ползунок заслужил такое название). Итак, величина **Detail** (Детализация), которую вы применяете, зависит от объекта, резкость которого вы повышаете. Такое изображение, как это, имеющее большое количество металлических деталей и текстуру – идеальный кандидат на большое значение параметра **Detail** (Детализация) (как и большинство пейзажей, городских пейзажей, снимков мотоциклов – объектов с большим количеством кромок). Поэтому я перетащил ползунок вправо (в значение 78), пока не проявились действительно все детали.



### Шаг Восемь

Я целенаправленно изменил снимок, чтобы продемонстрировать работу ползунка **Masking** (Маскирование). Этот снимок более нагляден, и я думаю, многим его пример принесет неоценимую пользу. Дело вот в чем. Когда вы повышаете резкость, то воздействуете одинаково на все изображение. Ну, а если в изображении есть области, резкость которых нуждается в повышении, но другие области – более мягкие, которые вы не хотели бы трогать (как представленный здесь снимок модели, в котором следует стремиться сохранить ее кожу мягкой, но повысить резкость глаз, губ и т.д.)? Если бы мы не были в Camera Raw, то могли обратиться к фильтру **Unsharp Mask** (Контурная резкость) дублирующего слоя, добавить слой-маску и удалить закрашиванием (слой-маски) эти области, которые должны выглядеть мягкими, так ведь? Так вот, это похоже на то, что делает здесь в Camera Raw ползунок **Masking** (Маскирование) – по мере перетаскивания его вправо уменьшается повышение резкости областей, не являющихся кромками. По умолчанию установка **Masking** (Маскирование) – 0 (ноль) и повышает резкость всего изображения. По мере перетаскивания ползунка вправо области, не являющиеся кромками, маскируются (защищаются) от того, чтобы резкость их повышалась.





### Шаг Девять

Есть возможность увидеть воздействие повышения резкости со стороны всех четырех ползунков секции **Sharpening** (Регулировка резкости) панели **Detail** (Детализация). Для этого при перетаскивании просто нажмите-и-держите нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**). Экран переключится в режим градации серого, и области, которые затронет перетаскиваемый вами ползунок **Masking** (Маскирование), появятся в области **Preview** (Просмотр) как участки-кромки. Это весьма наглядно объясняет работу ползунка. Итак, нажмите-и-держите нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и перетащите ползунок **Masking** (Маскирование) вправо. Когда значение **Masking** (Маскирование) установлено в 0, экран заполняется сплошным белым (потому что резкость повышается равномерно на всех участках). После перетаскивания вправо, в окне **Preview** (Просмотр) (показанном здесь) участки, резкость которых не повышается, приобретают черный цвет (это замаскированные области). Все белые области и только они – это участки, где повышается резкость снимка. (Это идеальный прием повышения резкости в женских портретах, потому что он оставляет мягкой кожу, но повышает резкость тех деталей, которые и должны выглядеть резко – глаз, волос, бровей, губ, краёв лица и так далее). Ниже показаны состояния до/после повышения резкости нашего снимка крышки люка со следующими настройками – **Amount** (Эффект): 110, **Radius** (Радиус): 1, **Detail** (Детализация): 78, **Masking** (Маскирование): 0.



До



После

## Автоматическое исправление проблем объективов

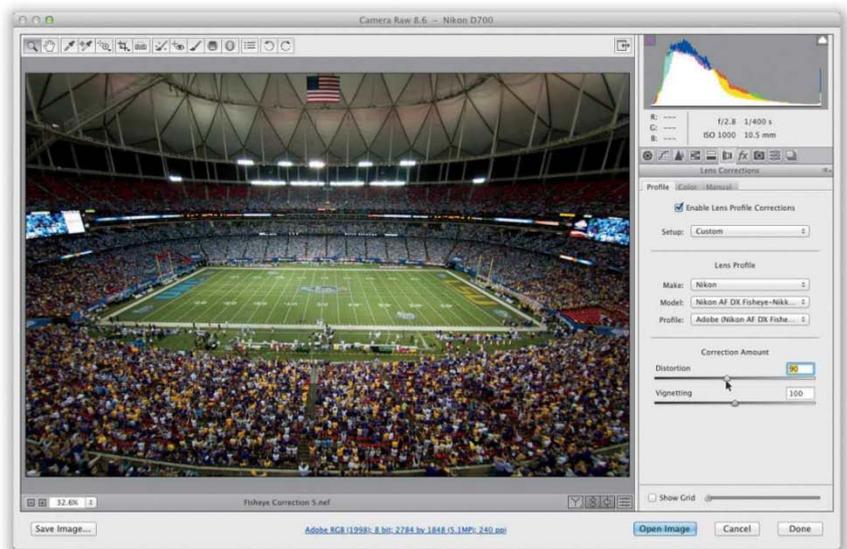
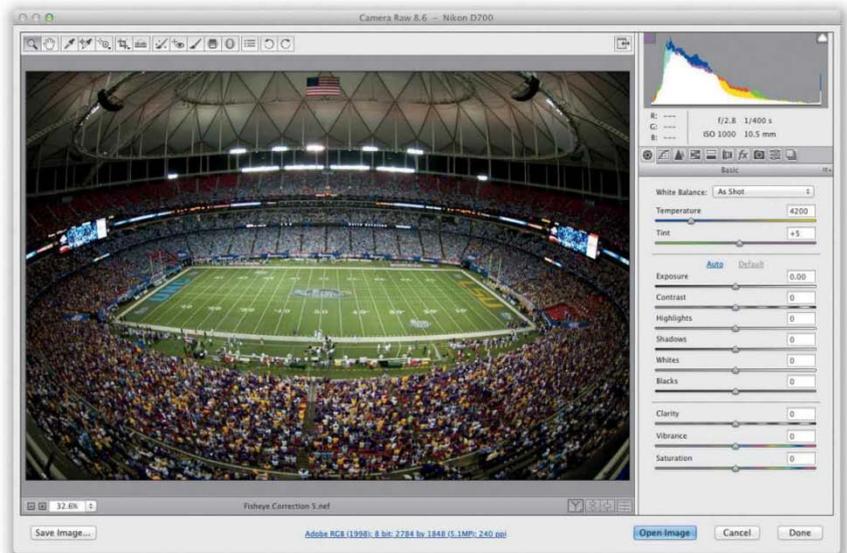
### Шаг Один

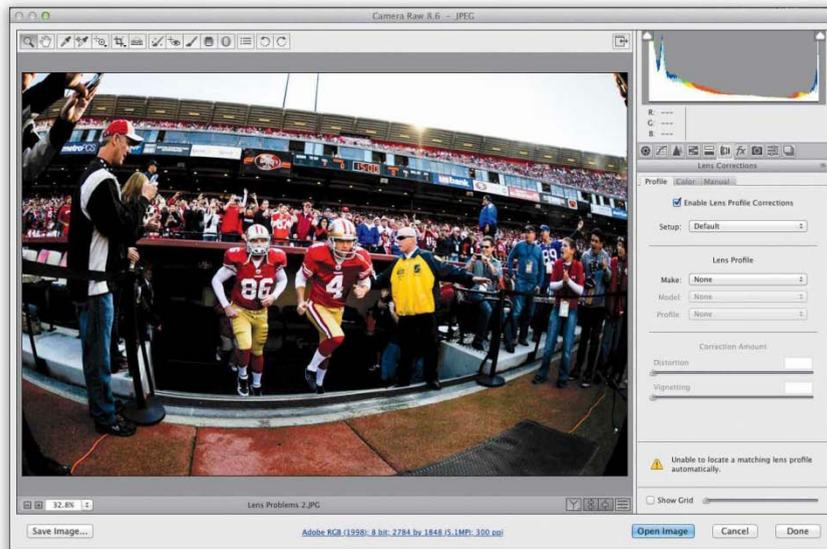
Откройте в Camera Raw изображение с проблемой объектива. Если вы знакомы с Photoshop, то знаете, что в меню **Filter** (Фильтр) Photoshop есть фильтр **Lens Correction** (Коррекция дисторсии), и его обновленные возможности очень близки аналогичным функциям версии Camera Raw, но лучше выполнять исправления в Camera Raw, потому что оно: (1) неразрушающее и (2) быстрее выполняется. И я всегда решаю проблемы объектива здесь, а не с помощью фильтра Photoshop.

### Шаг Два

Щелкните по иконке **Lens Corrections** (Коррекция дисторсии) (пятая иконка справа наверху области панелей) и в закладке **Profile** (Профиль) установите галочку в окошке **Enable Lens Profile Corrections** (Разрешить коррекцию профиля объектива). Есть хорошие шансы, что на этом работа будет закончена. Бам – и исправление выполнено. При этом, как я отметил выше, просматриваются данные о камере, включенные в снимок, и устанавливается, какая камера и объектив использовались, затем во внутренней базе данных отыскивается профиль объектива, и снимок немедленно исправляется (как показано здесь). Если найти профиль не получается, внизу панели появится сообщение (как показано в следующем шаге). Кроме того, обычно мне приходится чуть уменьшать величину исправления у объективов типа "рыбий глаз", перетаскивая ползунок **Distortion** (Искажение) немного влево (как показано здесь).

У более ранних версий Camera Raw были функции исправления объектива, но теперь Camera Raw может автоматически исправлять общие проблемы объектива (такие, как бочко- или/и седлообразное искривление линий или виньетирование краёв). Camera Raw делает исправление, читая вложенные данные о камере (узнавая таким образом, какие камера и объектив вы использовали), и применяет их профиль для исправления проблемы. Исправление выполняется удивительно быстро и требует установки единственной галочки в окошке. Ну, а если профиль вашей камеры/объектива отсутствует, или нет EXIF данных изображения (возможно, из-за того, что это скан), или вам не нравится профиль (исправление было слишком слабым или слишком сильным)? Об этих вещах рассказывается в данном разделе.



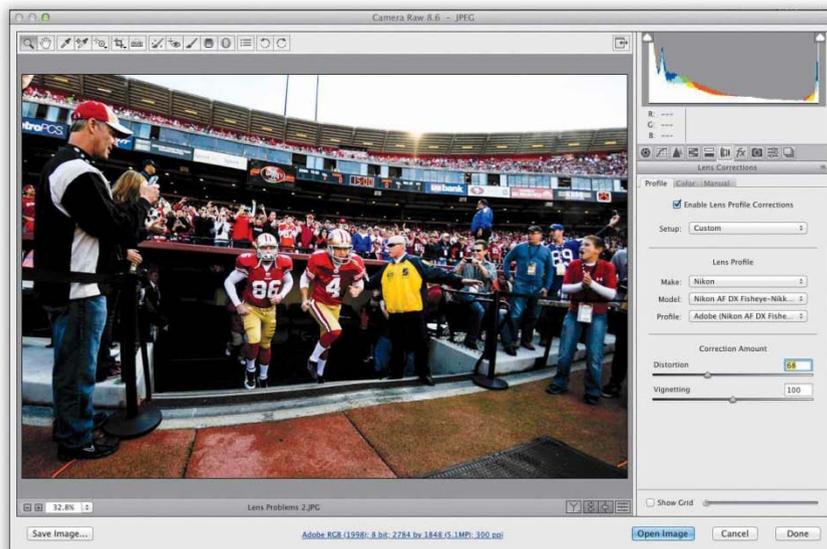


### Шаг Три

А что делать в таком случае, как этот, где вы открываете снимок, а профиль автоматически не отыскивается или изображение не имеет включенных EXIF данных (например, если вы исправляете отсканированное изображение, или изображение скопировано-и-вставлено из другого документа)? Взгляните на приведенный здесь снимок. Camera Raw не смогла найти для него профиль, таким образом, в секции **Lens Profile** (Профиль объектива) опция **Make** (Производитель) устанавливается в **None** (Нет), а всплывающие меню **Model** (Модель) и **Profile** (Профиль) делаются недоступными. На практике это означает необходимость оказать помощь, сообщив, какое оборудование вы использовали, чтобы сделать снимок (если вы это знаете), или предположив, какое оборудование могло бы использоваться скорее всего (если вам оно точно не известно).

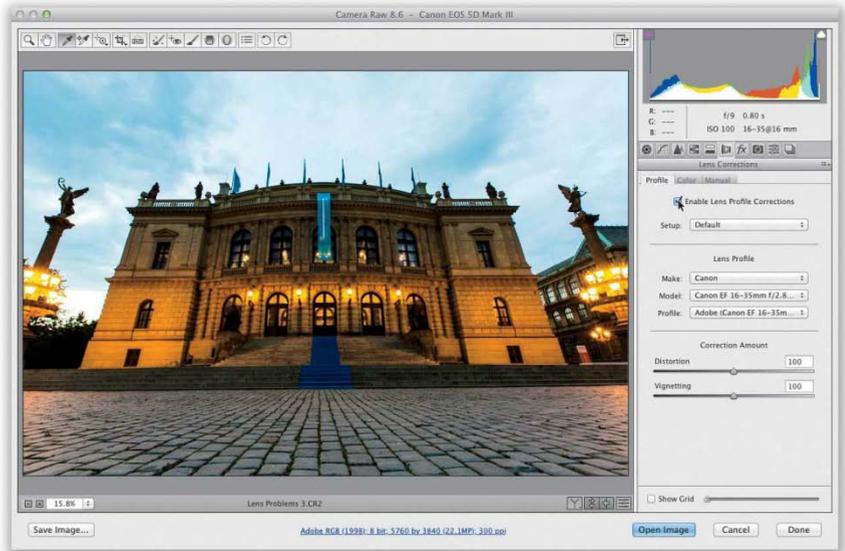
### Шаг Четыре

Этот снимок был сделан камерой Nikon, так что в поле **Make** (Производитель) я выбрал Nikon, и как только я это сделал, остальное выполнилось само – нашлся соответствующий объектив, и сделалось исправление снимка. Кроме того, поскольку нет 100 %-й уверенности, что выбран правильный объектив, вам предоставляется список объективов, которые предположительно могли быть использованы. Можно щелкнуть по всплывающему меню **Model** (Модель) и увидеть список таких предполагаемых объективов (как показано здесь). Можно опробовать любой из остальных объективов, содержащихся там, и посмотреть, дает ли это лучший результат, чем тот, который был выбран самой Camera Raw (она делает это удивительно хорошо, так что я обычно завершаю использованием того, что выбрала она, но иногда нахожу в этом списке объектив, который мне нравится больше, даже если мне известно, что для съемки я использовал не этот объектив). Здесь я на самом деле использовал 10.5 мм объектив "рыбий глаз", поэтому выбрал его из всплывающего меню, а затем немного откорректировал величину **Distortion** (Искажение).



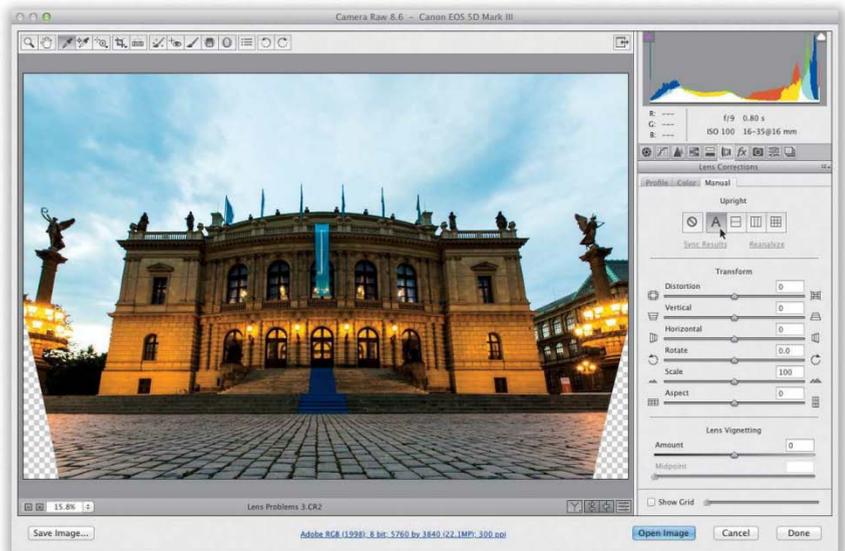
## Шаг Пять

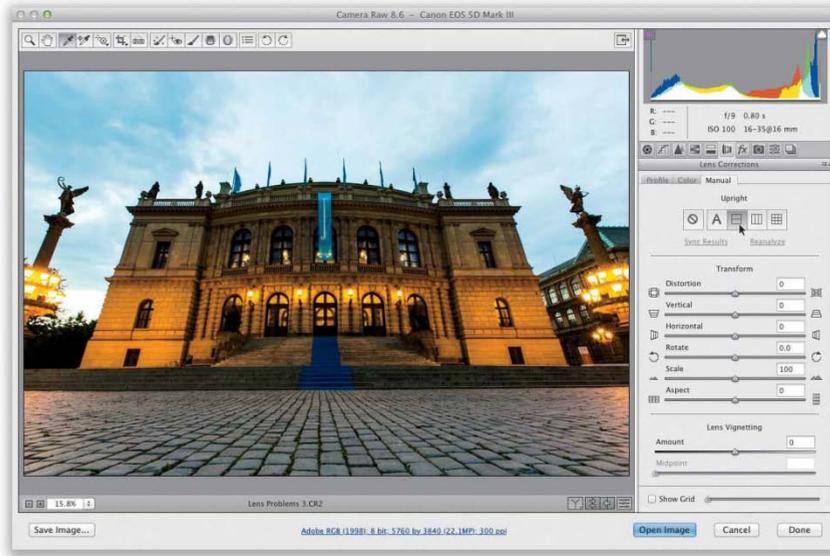
Здесь показано другое изображение. Оно было снято широкоугольным объективом, и сразу обнаруживается проблема: здание опрокинуто назад (оно шире внизу и уже вверху). Теперь, хотя я намерен провести вас через другие автоматические исправления этой проблемы, используя функцию **Upright** (*Выпрямление*) из Creative Cloud, в этом случае, я намерен пойти дальше, чем обычно, но окончательный результат работы функции **Upright** удивителен. Начните, зайдя в панель **Lens Corrections** (Коррекция объектива), щелкните по закладке **Profile** (Профиль) и установите галочку в окошке **Enable Lens Profile Corrections** (Разрешить коррекцию профиля объектива) (функция **Upright** лучше работает с этой предварительно установленной галочкой). Автоматическое исправление профиля на этом шаге является едва заметным.



## Шаг Шесть

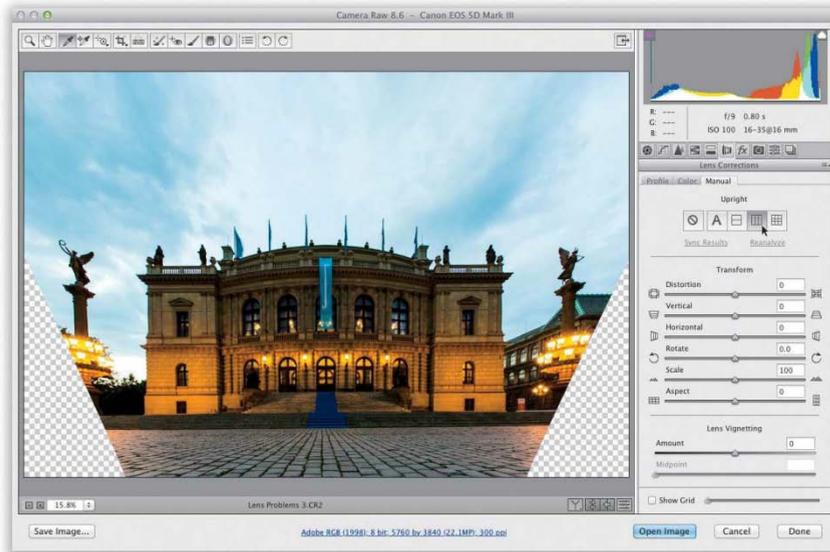
Давайте применим автоматическое исправление **Upright**. Для этого щелкнем по закладке **Manual** (Ручной режим), а затем – по кнопке **A (Auto)** (Авто) – вторая кнопка слева в секции **Upright**, выделенная здесь красным кружком). Выполнится попытка выпрямить перспективу здания (как показано здесь). **Upright** предоставляет три разных автоматических опции (вы узнаете о них чуть ниже), и каждая из них представляет собой сбалансированную версию. Конечно, в данном случае это шаг в правильном направлении, но здесь не совсем уместный.





### Шаг Семь

Теперь давайте опробуем каждую из трех опций Upright по-отдельности и посмотрим, как они изменяют изображение. Первая из них – коррекция **Level** (Уровневая) (третья кнопка слева), и я щелкну по ней, если это изображение, единственная проблема в котором – искривленная линия горизонта. Эта опция ищет прямую линию где-нибудь на снимке и пытается ее выпрямить. В данном случае эффект проявился совсем незначительно, но в зависимости от снимка эта опция может определенно устранять проблему и экономить время.

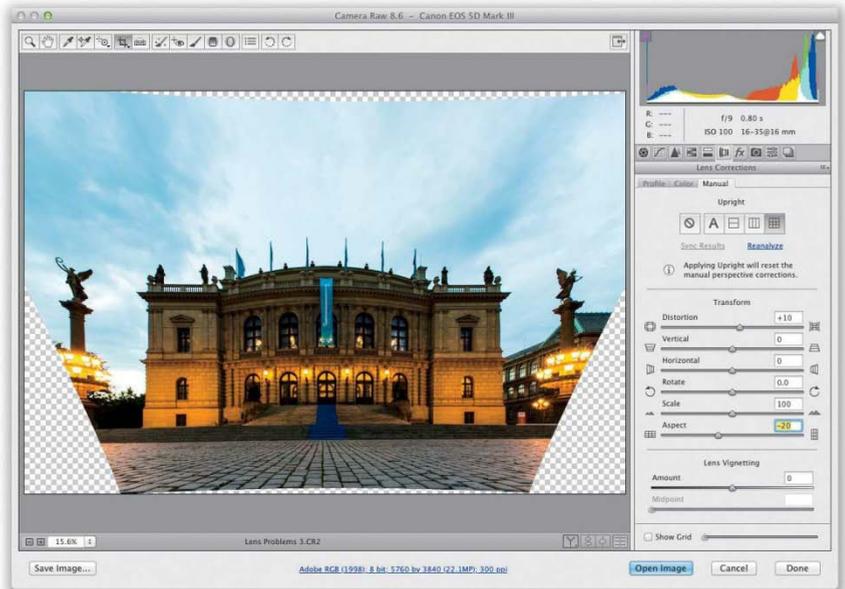


### Шаг Восемь

Затем опробуем опцию **Vertical** (Вертикальная) (вторая кнопка справа) – она изменяет перспективу изображения (как показано здесь). Конечно, необходимо немного обрезать изображение внизу (что довольно часто приходится делать при исправлении перспективы любого вида).

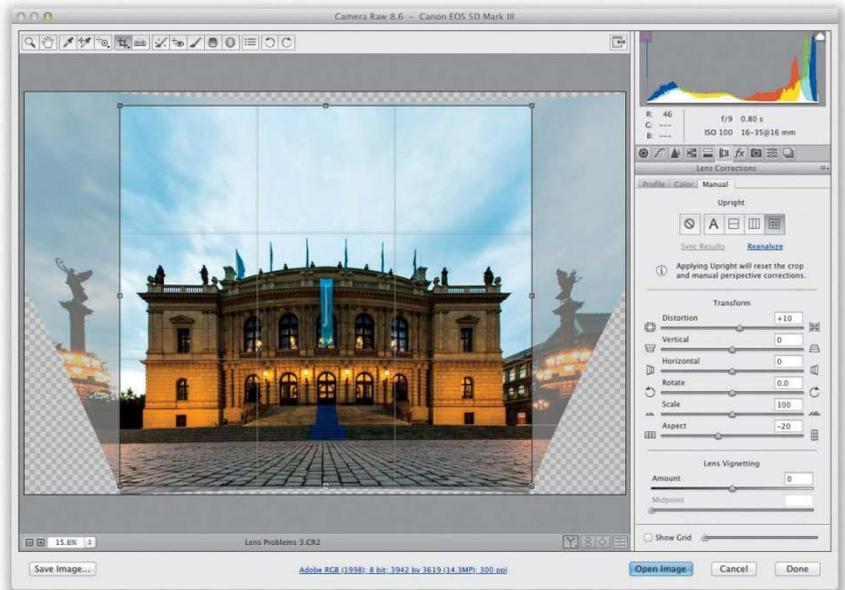
### Шаг Девять

Последняя опция, **Full** (Полная) (правая кнопка) исправляет уровень, горизонтальное и вертикальное искажение, а также изменяет перспективу – немного сильнее, чем опция **Vertical** (Вертикальная). Теперь, конечно, появляются проблемы другого сорта – изображения выглядит расширенным в верхней части и должно быть обрезано внизу, хотя это приведет к потерям сторон изображения. Всё это легко исправить. Просто перетащите ползунок **Distortion** (Искажение) немного вправо для исправления искривления, в затем перетащите ползунок **Aspect** (Соотношение сторон) немного влево для исправления длины фасада.



### Шаг 10

Чтобы обрезать изображение, находясь в Camera Raw, перетащите инструмент **Crop** (Рамка) (C) и, по умолчанию, она обрежет снимок так, чтобы пустые области (как в углах по сторонам) не попали внутрь рамки. Если вы хотите расширить рамку, щелкните по инструменту **Crop** (Рамка) в панели инструментов и из появившегося всплывающего меню выберите опцию **Constrain to Image** (По размеру изображения). Измените конфигурацию рамки, перетащив границу обрезки туда, куда вы хотели бы. Нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать обрезку. Состояния *До/После* показаны на следующей странице.





До



После: Итоговое изображение после применения функции Upright и обрезки

## Устранение хроматических aberrаций (цветной каймы)

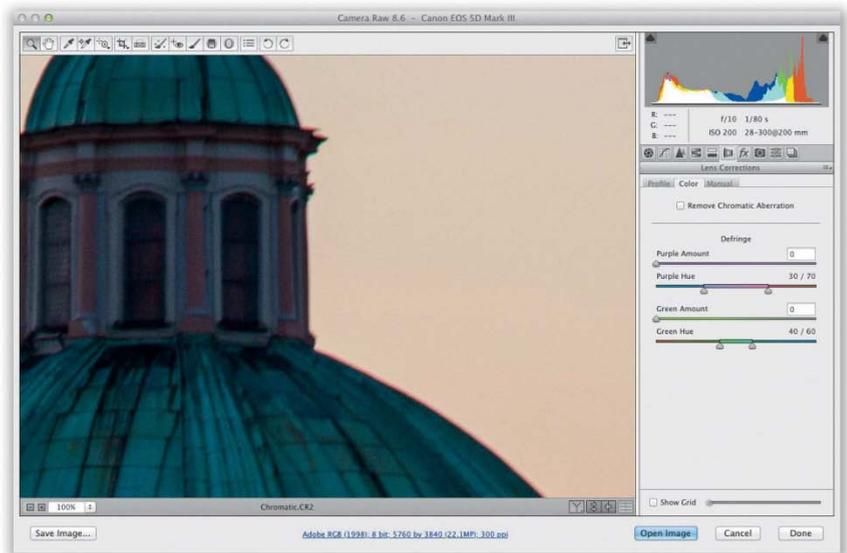
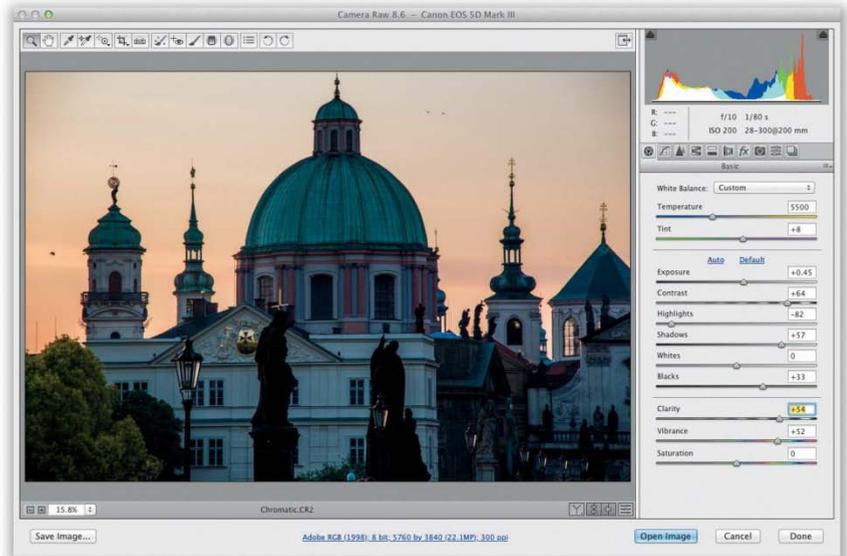
### Шаг Один

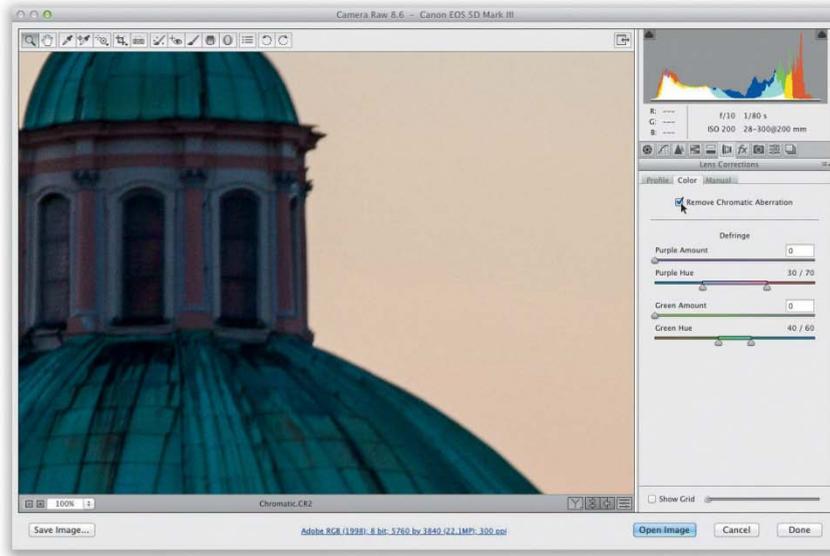
Откройте снимок, у которого есть признаки хроматической aberrации. Если она имеет тенденцию к появлению, то обычно возникает вдоль кромок изображения, имеющего большой контраст (как вдоль краёв этих строений).

### Шаг Два

Нажмите **Z** для получения инструмента **Zoom** (Масштаб) и увеличьте масштаб области, где, по-вашему, может быть кайма или где вы ее видите (здесь я увеличил масштаб средней части купола и сделал видимыми тонкие красные и зеленые линии вдоль края купола). Чтобы их удалить, для начала щелкните по иконке **Lens Corrections** (Коррекция дисторсии) (шестая иконка слева) наверху области панелей, затем щелкните по закладке **Color** (Цветность) (в центре), чтобы сделать видимыми средства удаления хроматической aberrации.

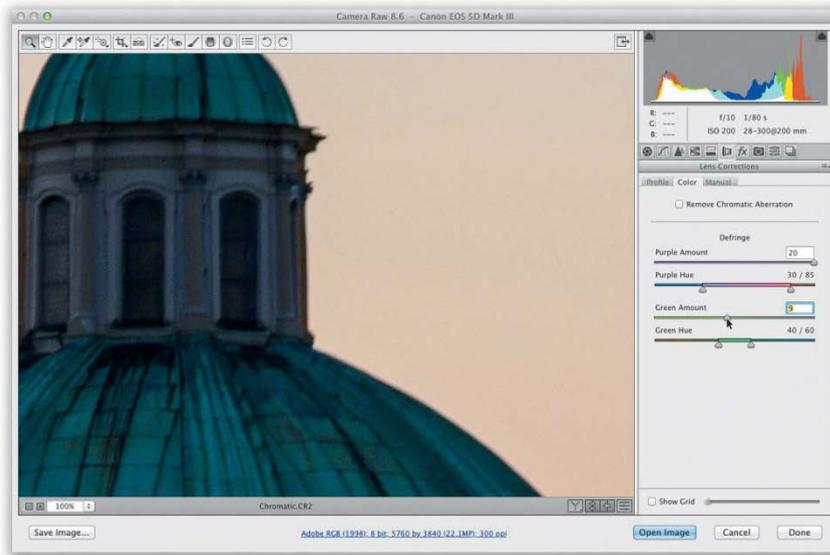
Хроматическая aberrация – техническое название тонкой линии – цветной каймы, которая иногда появляется на краях объектов в снимках. Иногда кайма красная, иногда зеленая, иногда фиолетовая, синяя и т.д., но во всех случаях это дефект, от которого следует избавляться. К счастью, у Camera Raw есть встроенный инструмент, который довольно хорошо работает.





### Шаг Три

В большинстве случаев все, что необходимо сделать – установить галочку в окошке **Remove Chromatic Aberration** (Удалить хроматическую aberrацию) (как показано здесь) и на этом закончить – Photoshop удаляет цветную кайму, основываясь на данных об изготовителе и модели объектива, которые он получает из метаданных, включенных в изображение в момент съемки. Однако если по некоторым причинам изображение еще нуждается в дополнительном исправлении (одна лишь установка галочки не решает проблемы), тогда вы можете попытаться избавиться от каймы, вручную используя ползунки секции **Defringe** (Убрать кайму) под окошком для галочки (именно так можно наглядно видеть, как работает метод; продолжите и снимите галочку в окошке **Remove Chromatic Aberration** (Удалить хроматическую aberrацию)).



### Шаг Четыре

Мы начнем с попытки удаления красной линии, перетаскивая вправо до конца ползунок **Purple Amount Amount** (Степень лилового), а затем вправо правую кнопку ползунка **Purple Hue** (Цветовой фон лилового), пока красная линия не исчезнет. В данном случае она успешно удаляется. Можно сделать то же самое для зеленой aberrации – сначала перетащите вправо ползунок **Green Amount** (Степень зеленого) (как показано здесь), и если что-нибудь останется, перетащите ползунок **Green Hue** (Цветовой тон зеленого), чтобы подобрать правильный оттенок и работать только с ним, пока он полностью не исчезнет. Повторяю, мне редко приходится делать что-либо помимо установки галочки в окошке **Remove Chromatic Aberration** (Удалить хроматическую aberrацию), но по крайней мере, теперь, если это не устранило проблему, вы будете знать, что делать.

## Виньетирование по краям: удаление и добавление в виде эффекта

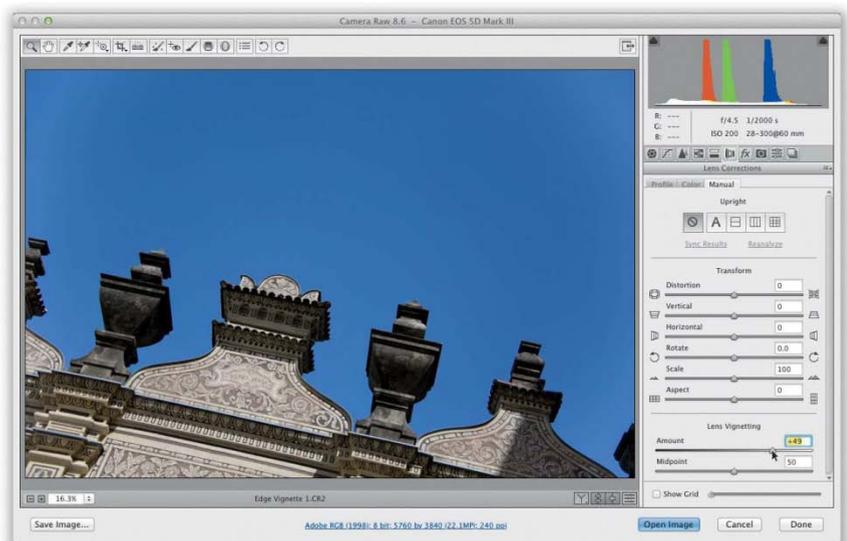
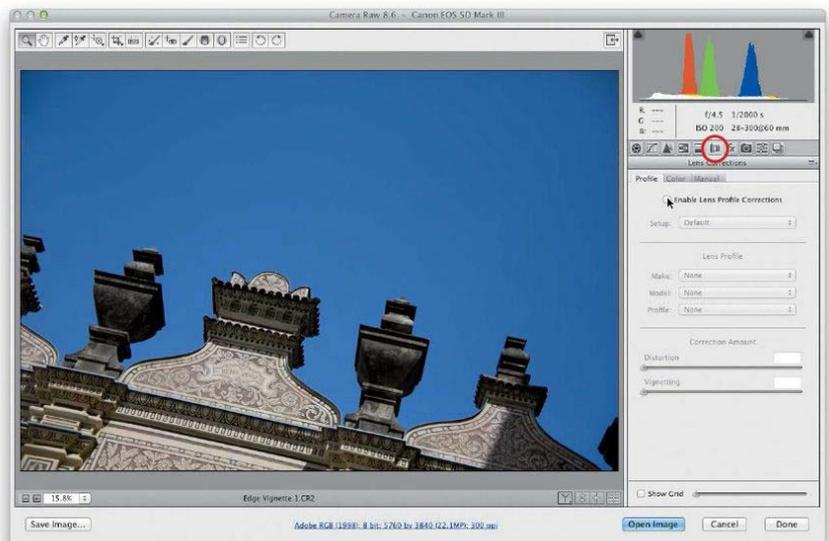
### Шаг Один

Здесь в углах видно затемнение (это плохое виньетирование). Обычно оно вызывается объективом камеры, так что это не ваша вина (если только вы не купили действительно дешевый объектив – тогда у вас есть настоящий повод печалиться). Чтобы удалить это виньетирование в углах, сначала щелкните по иконке **Lens Corrections** (Коррекция дисторсии) (шестая иконка слева) наверху области панелей. В закладке **Profile** (Профиль) установите галочку в окошке **Enable Lens Profile Corrections** (Разрешить коррекцию профиля объектива), и Photoshop попытается удалить виньетирование краёв, ориентируясь на изготовителя и модель объектива (получая эту информацию из EXIF данных изображения. Более подробно об этом см. страницу 52). Если изображение все еще нуждается в исправлении, опробуйте ползунок **Vignetting** (Виньетирование) в секции **Correction Amount** (Степень коррекции).

### Шаг Два

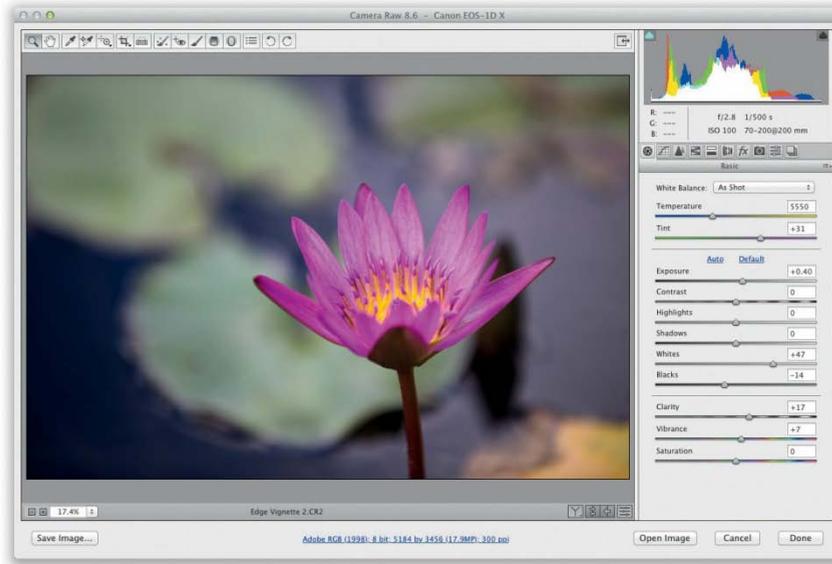
Если автоматическая коррекция не работает, сделайте ее вручную, щелкая по закладке **Manual** (Ручной режим). В секции **Lens Vignetting** (Виньетирование линзы) щелкните по ползунку **Amount** (Эффект) и перетащите его вправо до исчезновения виньетирования в углах. Как только вы переместите ползунок **Amount** (Эффект), становится доступным расположенный под ним ползунок **Midpoint** (Средняя точка). Он задает, насколько широко виньетирование охватывает снимок; перетащите ползунок вправо, чтобы сдвинуть светлую область дальше к углам снимка.

Если вы смотрите на снимок и углы снимка кажутся затемненными, это виньетирование снимка объективом. Вообще, я смотрю на это так. Если затемнены только углы и только немного, я считаю это проблемой и исправляю ее. Однако иногда я хочу сосредоточить внимание зрителя на определенной области, тогда я создаю виньетку, но значительно расширяю ее из углов, намеренно создавая мягкий центр внимания. Здесь рассказывается, как удалять (или создавать) виньетки.



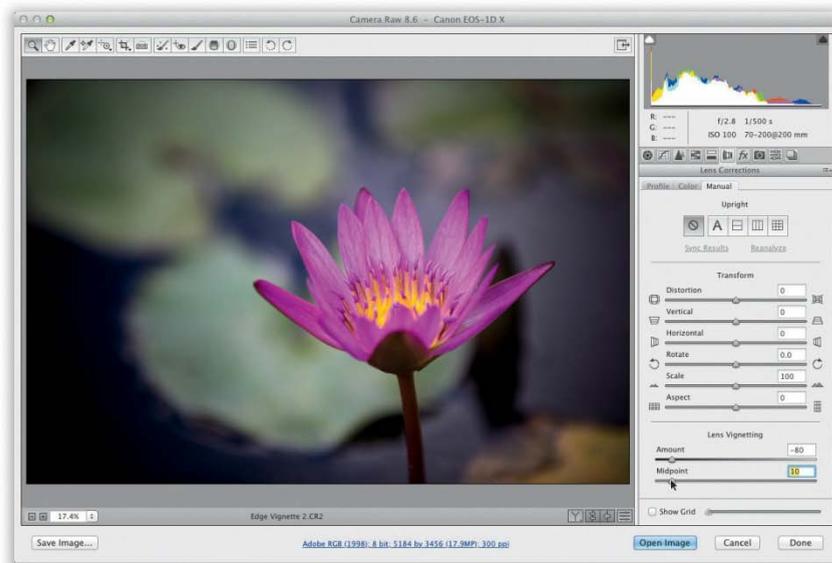
### Шаг Три

Теперь обратная задача: добавление виньетирования для создания центра внимания (кстати, в Главе 8 *Специальные эффекты, используемые фотографами*, я также объясняю, как получить тот же эффект, но не в Camera Raw). Для этого мы переключимся на другой снимок.



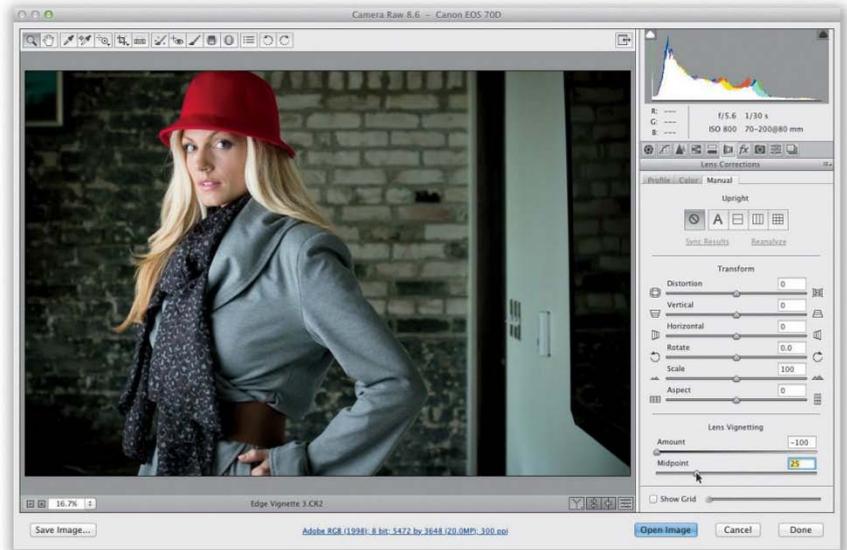
### Шаг Четыре

На сей раз в секции **Lens Vignetting** (Виньетирование линзы) вы перетаскните ползунок **Amount** (Эффект) влево, и по мере перетаскивания, увидите, что в углах снимка имеет место виньетирование. Но так как оно появляется только в углах, то имеет вид плохого, непривлекательного виньетирования, а вы должны сделать виньетирование похожим на мягко освещенное пятно, падающее на объект. Перетаскните ползунок **Midpoint** (Средняя точка) значительно влево, так чтобы увеличить размер виньетки и создать мягкий, приятный эффект, очень популярный в портретной фотографии и вообще там, где вы хотите привлечь внимание к объекту. Итак, вы узнали, как избавляться от виньеток и как добавлять их. Два по цене одного!



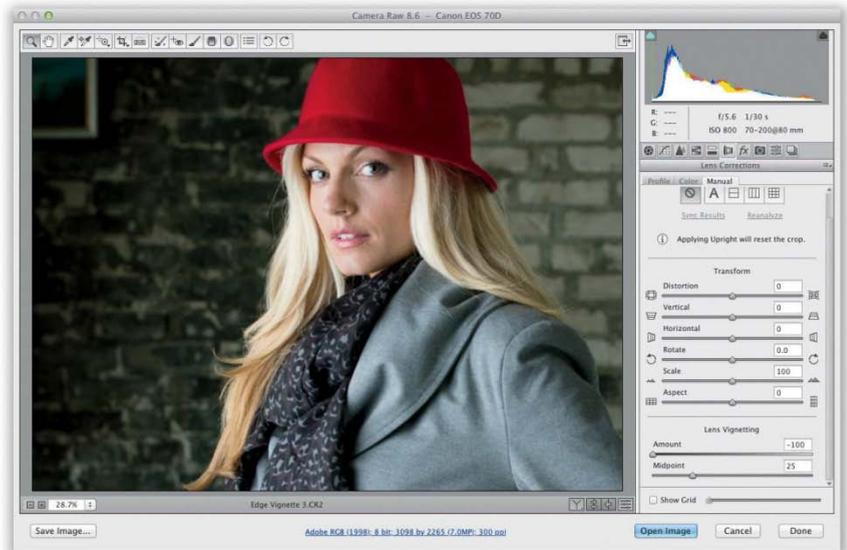
### Шаг Пять

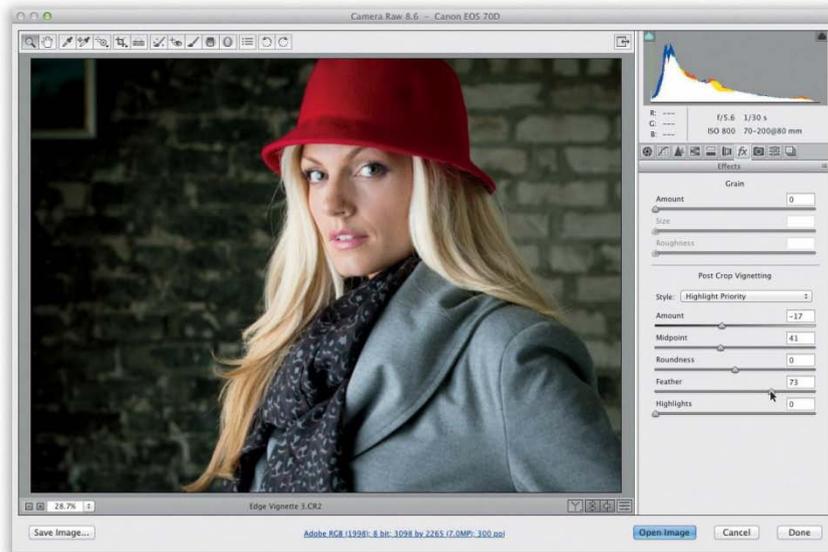
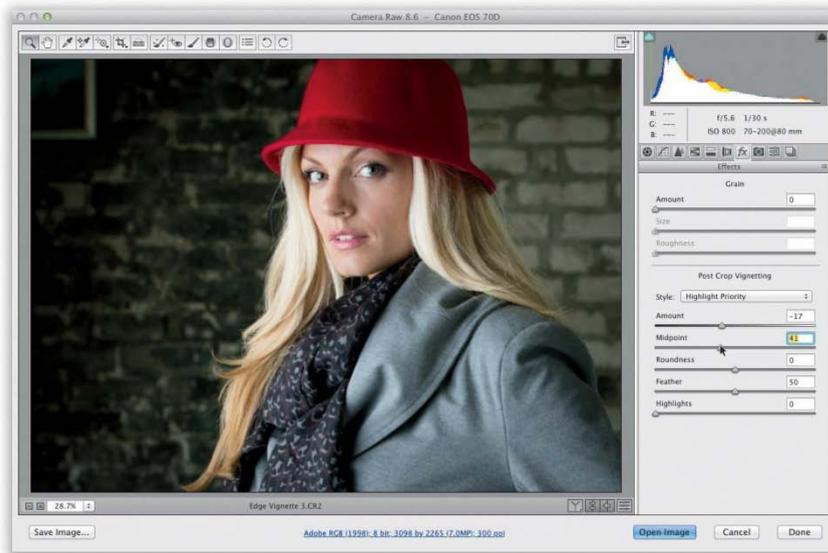
Пока что добавление виньетки было довольно простым – вы лишь перетаскивали несколько ползунков, не так ли? Но вы столкнетесь с проблемой при обрезке снимка, потому что вы одновременно обрезаете виньетку (в конце концов, это эффект краёв, теперь же края переместились в другое место, а Camera Raw не изменяет виньетку автоматически в соответствии с новым обрезанным размером). Итак, начнем с создания обычной виньетки в углах изображения (как показано здесь).



### Шаг Шесть

Теперь давайте вызовем из панели инструментов инструмент **Crop** (Рамка) (C), довольно плотно обрежем снимок, и увидим, что наличествует проблема – виньетка, которую мы только что добавили, почти исчезла (темные края снимка были отрезаны и отброшены).





## Шаг Семь

Итак, продолжим и добавим виньетку-после-обрезки, щелкая по иконке **Effects** (Эффекты) (четвертая иконка справа) наверху области панелей в секции **Post Crop Vignetting** (Виньетирование после кадрирования), перетаскивая ползунок **Amount** (Эффект) влево для затемнения краёв, а затем используя ползунок **Midpoint** (Средняя точка) для выбора, как далеко от углов к средней точке изображения будет простирается это виньетирование (как показано здесь). Далее, наверху секции **Post Crop Vignetting** (Виньетирование после кадрирования) находится всплывающее меню **Style** (Стиль) с тремя различными типами виньетирования: **Highlight Priority** (Приоритет светов) (который, на мой взгляд, выглядит наилучшим и самым похожим на начальное виньетирование, примененное выше, в Шаге Пять), и который пытается поддерживать яркие детали при затемнении краёв; **Color Priority** (Приоритет цвета), который пытается сохранить цвет при затемнении краёв (этот тип дает хорошие, но не выдающиеся результаты); и **Paint Overlay** (Наложение цветов) – старый метод от CS4, который почти все ненавидели (но очевидно, кому-то он нравится, потому что все еще здесь). Я бы вообще избегал его использования.

## Шаг Восемь

Под ползунком **Midpoint** (Средняя точка) находится ползунок **Roundness** (Округлость), который управляет округлостью виньетирования (чтобы лучше представить, что делает ползунок **Roundness** (Округлость), понизьте величину **Feather** (Растушевка) до 0). По мере его перетаскивания вправо форма виньетки приближается к круглой, а при перетаскивании влево она становится похожей на большой прямоугольник с закругленными углами. Ползунок **Feather** (Растушевка) определяет степень мягкости овала, который вы создали ползунком **Roundness** (Округлость). Мне нравится очень мягкий овал, поскольку в таком виде он больше походит на подсвеченный центр внимания; поэтому обычно я перетаскиваю этот ползунок значительно вправо (здесь я перетаскивал его в 73, но не смущался бы еще увеличивать его значение, в зависимости от вида снимка).

## Преимущества формата Adobe DNG для снимков RAW

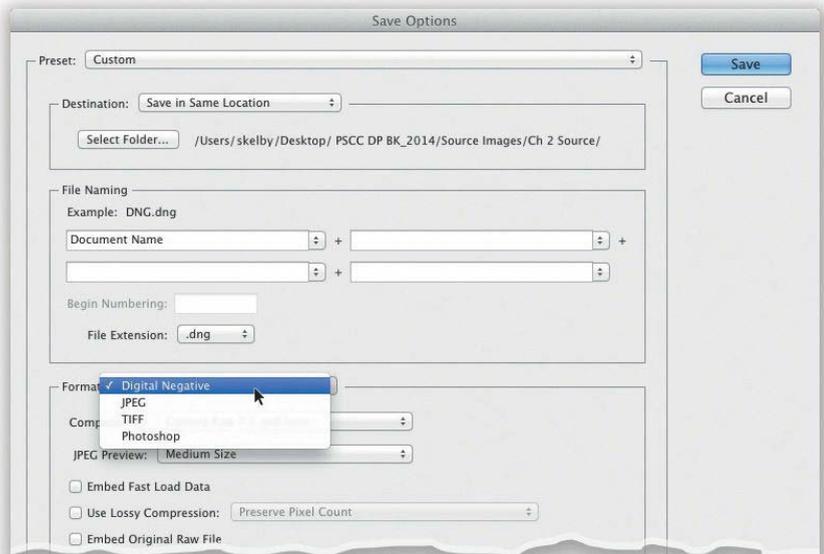
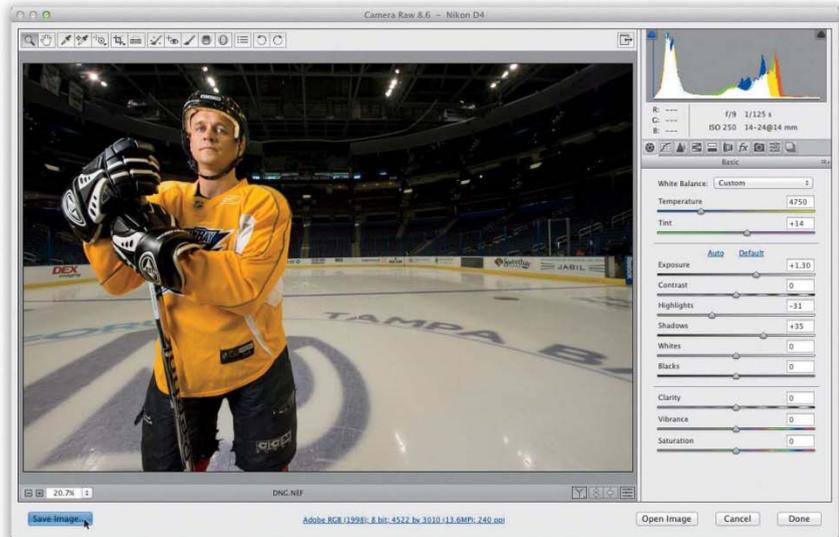
### Шаг Один

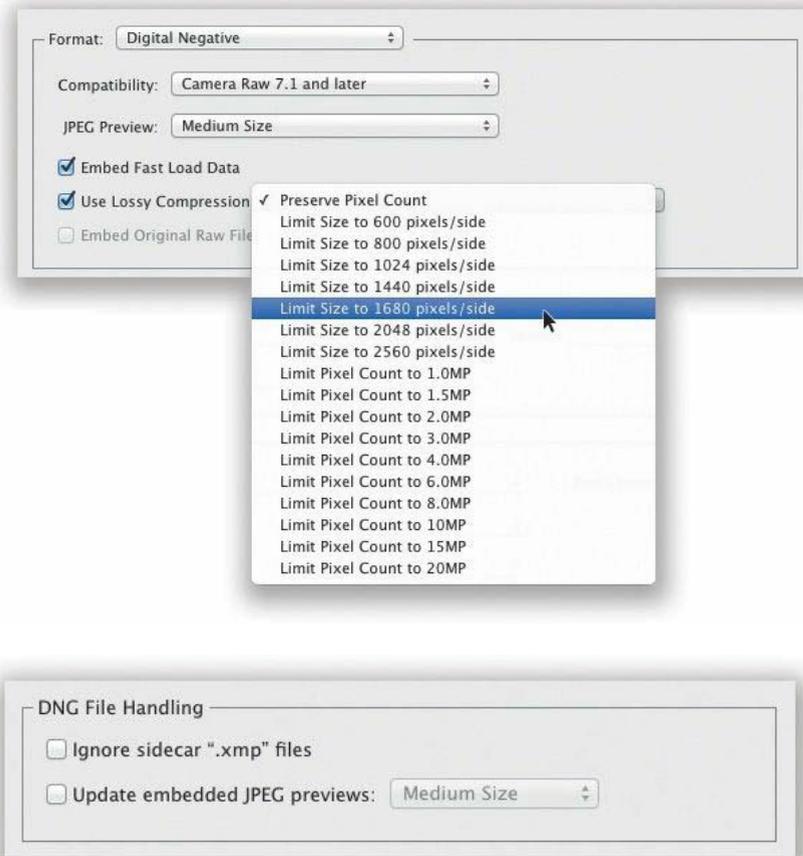
Есть три преимущества преобразования RAW файлов в Adobe DNG: (1) файлы DNG в общем примерно на 20 % меньше. (2) файлы DNG не нуждаются в сохранении в Camera Raw сопроводительного XMP файла с правками, метаданными и ключевыми словами – информация включается в файл DNG, и есть только один файл, который нуждается в сопровождении. И (3) DNG – открытый формат, и вы сможете открывать их в будущем (о чем я упоминал выше во введении). Если вы имеете RAW изображение, открытое в Camera Raw, то может сохранить его как Adobe DNG, щелкая по кнопке **Save Image** (Сохранить изображение) (как показано здесь), чтобы открыть диалоговое окно **Save Options** (Параметры сохранения) (показанное в следующем шаге). *Примечание:* Нет никаких практических преимуществ сохранения файлов TIFF или JPEG как DNG, поэтому я ограничиваюсь только преобразованием RAW снимков.

### Шаг Два

В появившемся диалоговом окне **Save Options** (Параметры сохранения), в его середине, во всплывающем меню **Format** (Формат), выберите опцию **Digital Negative** (как показано здесь). Как только вы выберете эту опцию, внизу диалогового окна появляется новый набор опций (показанный в Шаге Три).

Adobe создал DNG (открытый архивный формат RAW снимков) из-за того, что в данное время у каждого производителя камер есть собственный (составляющий его юридическую собственность) формат RAW файлов. Если в один прекрасный день один или несколько производителей оставят без поддержки формат, составляющий их собственность, для чего нового (как Kodak сделал со своим форматом Photo CD), сумеем ли мы открыть наши RAW снимки? Формат DNG не является чьей-либо юридически собственностью – Adobe создал его как открытый архивный формат, гарантируя, что ваши негативы могут быть открыты в будущем, но помимо этого, DNG обеспечивает также ряд других преимуществ.





### Шаг Три

Окошко для галочки **Embed Fast Load Data** (Включить быструю загрузку данных) организует меньший встроенный в RAW предварительный просмотр, который ускоряет переключение между изображениями (я включаю эту функцию). Ниже располагается несколько спорная опция, но при правильном способе ее использования, полагаю, проблем не возникнет. Включение этой опции использует сжатие с потерями, подобное JPEG (что означает наличие потерь в качестве), но в обмен на то (точно так же, как в JPEG), что размеры файла резко уменьшатся (приблизительно до 25 % размера полного, несжатого RAW файл). Итак, если имеет место потеря качества, когда имеет смысл использовать эту функцию? Скажем так: я не использовал бы ее для своих снимков **Picks** (Избранные) (лучших изображений из фотосессии, которые я мог бы напечатать или предоставить для утверждения клиентам), но как быть с массой снимков, отклоненных клиентами, или теми, которые не нравятся вам? Вот такие снимки могли бы (по вашему выбору) быть кандидатами на сжатие для сохранения дискового пространства. Это уже нечто, заслуживающее рассмотрения. Если вы действительно хотите использовать это, установите галочку в окошко, затем выберите (из его всплывающего меню), какая опция является самой важной для вас: сохранение тех же самых физических размеров (в пикселях) или размеров файла (в мегапикселях). Сделав свой выбор, щелкните по кнопке **OK**, и у вас появится файл DNG.

### COBET: Preferences (Установки) DNG

При открытой Camera Raw нажмите **Ctrl+K** (Mac: **Command+K**), чтобы открыть диалоговое окно **Camera Raw Preferences** (Установки Camera Raw). В секции **DNG File Handling** (Обработка DNG файла) есть два окошка для галочки. Галочку в окошке **Ignore Sidcar \".xmp\" Files** (Игнорировать файлы настроек \".xmp\"")

устанавливайте только в том случае, если вы используете для обработки файлов RAW приложение другое, чем Camera Raw или Lightroom, и хотите, чтобы Camera Raw проигнорировала все XMP файлы, созданные тем приложением. Если вы установите галочку в окошке **Update Embedded JPEG Pre-**

**views** (Обновить встроенные миниатюры JPEG) (и из всплывающего меню выберете предпочтительный размер предварительного просмотра), то любые изменения, которые вы производите в DNG, будут также применены к предварительному просмотру.

## Исправление или изменение цветовых диапазонов

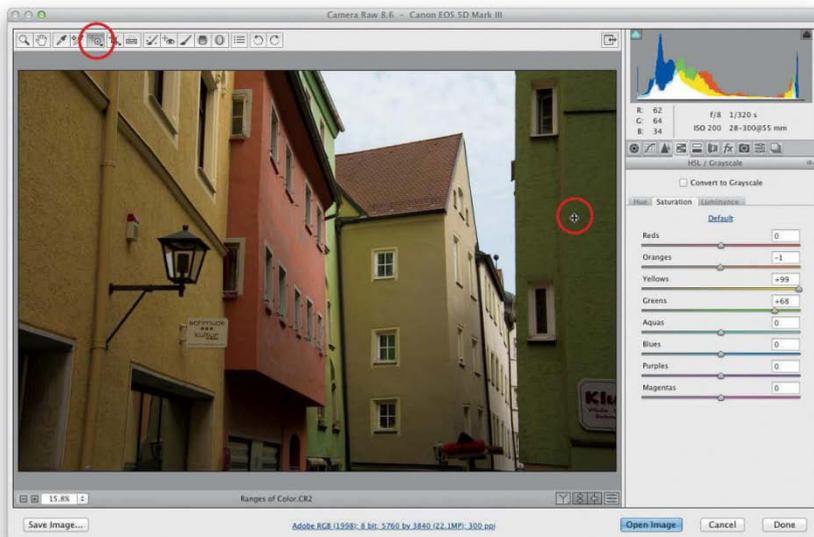
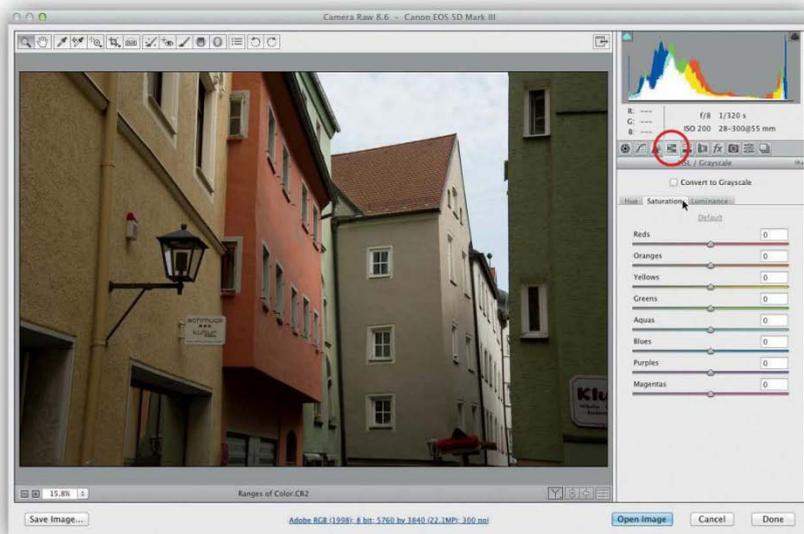
### Шаг Один

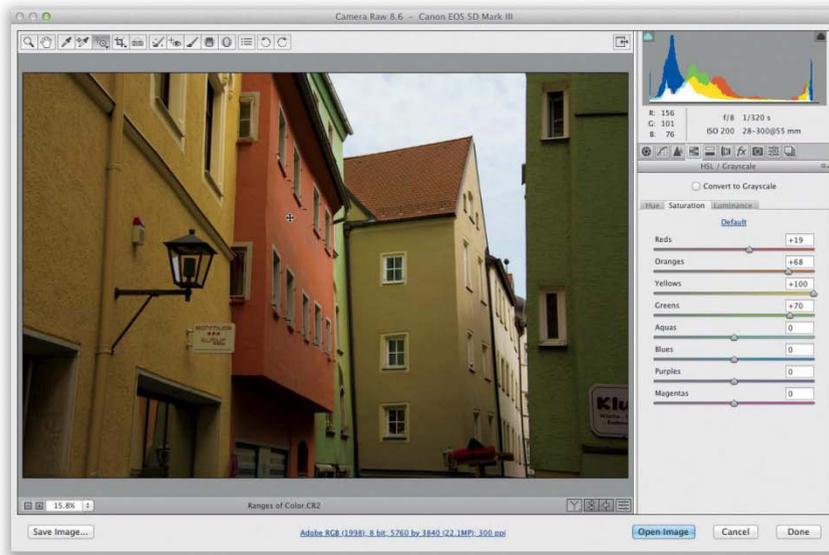
Здесь показано исходное изображение нескольких блеклых зданий. Я хотел бы модифицировать их цвет так, как они того заслуживают. Для модификации отдельных цветов или цветовых диапазонов используется панель **HSL/Grayscale** (HSL/Градации серого), поэтому щелкните по ее иконке наверху области панелей (четвертой слева – выделенной здесь красным кружком). Теперь щелкните по закладке **Saturation** (Насыщенность) (как показано здесь), чтобы появились ползунки **Saturation** (Насыщенность) (которые управляют интенсивностью цветов).

### Шаг Два

Мы начнем с того, что возвратим богатство и глубину зеленому зданию справа. Можно просто перетащить ползунок **Green** (Зеленые) вправо, и здание станет более зеленым (цвет делается интенсивнее), но по большей части, когда глаз видит цвет (зеленый в данном случае), этот цвет на самом деле имеет в своем составе не только один цвет. Итак, вместо использования ползунков методом проб и ошибок я рекомендую активировать **Targeted Adjustment tool** (Инструмент целевой корректировки) (T; или сокращенно **TAT**) из верхней панели инструментов (пятый инструмент слева), затем щелкнуть по упомянутому зданию и перетащить TAT прямо вверх. По мере того, как вы это делаете, TAT распознаёт, какие ползунки управляют областью коррекции цвета и также перемещает их (в данном случае ползунок **Green** (Зеленые) переместился на большую величину, но вместе с ним значительно переместился ползунок **Yellow** (Желтые) и немного – ползунок **Oranges** (Оранжевые)). Так как у других зданий также есть такие цвета, эти цвета также делаются более яркими.

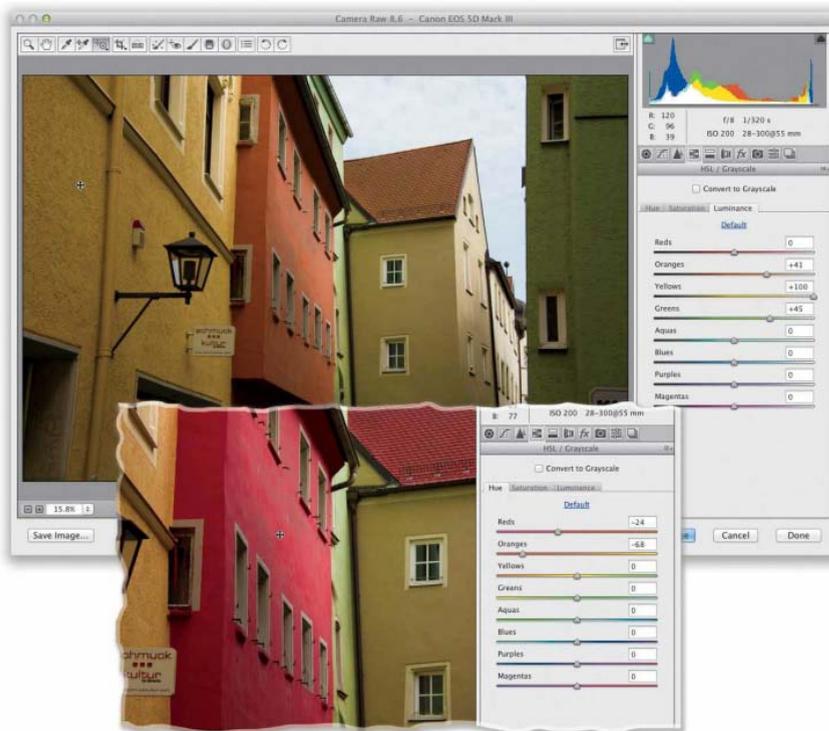
В следующей главе вы изучите, как зарисовать коррекцию по любой части изображения, но иногда возникает потребность воздействовать сразу на всю область (например, вам может понадобиться сделать все небо более синим, или песок более теплым, или совершенно изменить цвет части одежды). В тех случаях, где нужно воздействовать на большие площади, обычно быстрее использовать HSL коррекции, которые не только позволяют изменять цвет, но также изменять насыщенность и светлоту (lightness) цвета (содержание в нем белого или черного). Эта коррекция мощнее и удобнее, чем можно бы думать.





### Шаг Три

Между прочим, перетаскивание вверх ТАТ увеличивает значения насыщенности, а перетаскивание вниз уменьшает их. В точности так, как вам известно. А теперь, когда зеленые и желтые цвета выглядят лучше, давайте поработаем над красными и оранжевыми цветами. Итак, активируйте ТАТ, щелкните им по оранжевому зданию, стоящему в середине, и перетащите прямо вверх для увеличения цветовой насыщенности (интенсивности) красных и оранжевых цветов. Взгляните на ползунки и увидите, что это действие переместило ползунки **Reds** (Красные) и **Oranges** (Оранжевые) (потому что цвет здания имел главным образом красную и оранжевую составляющие, хотя также внесло небольшие корректировки в желтые и зеленые цвета). Но кроме того, ТАТ знает правильный процент каждого цвета, и именно поэтому использование ТАТ дает такое преимущество (практически я не использую ползунки HSL, не используя ТАТ).



### Шаг Четыре

Если вы считаете, что цвета выглядят слишком темными, то все, что необходимо сделать – щелкнуть по закладке **Luminance** (Светимость) (она управляет степенью яркости появляющихся цветов), затем щелкнуть инструментом ТАТ по темной области желтых цветов и перетащить ТАТ вверх (как показано здесь, где я щелкнул по желтому участку здания слева). Теперь цвета сделались несколько ярче (сравните их с теми, что вы видите в Шаге Три). Если цвета были слишком яркими, перетащите ТАТ вниз. Так выполняется модификация **Saturation** (Насыщенность) и **Luminance** (Светимость). Однако если вы хотите изменить фактический цвет (а не просто модифицировать существующий цвет), то щелкните по закладке **Hue** (Цветовой тон). Средства управления те же: щелкните инструментом ТАТ по оранжевому зданию и перетащите ТАТ вниз, чтобы изменить цвет (как я сделал здесь во вставке). Опять-таки, всегда можно перетаскивать ползунки и в конечном счете выяснить, на какие части изображения воздействуют какие ползунки, но я думаю, вы наглядно увидели, зачем Adobe изобрел ТАТ – он существенно облегчил использование этой панели.

## Слава богу! Наконец-то появи- лась обычная восстанавли- вающая кисть!

### Шаг Один

Здесь показано изображение, которое мы намерены ретушировать. У объекта есть затемнение под левым (на снимке – *АЛ*) глазом (так называемые темные круги под глазами), которое мы хотим удалить (из разряда того, что мы определенно были бы не в состоянии легко сделать в предыдущих версиях Camera Raw). Кроме того, у объекта есть ряд мелких дефектов. Активируйте инструмент **Spot Removal** (Удаление точек) (В) вверху в панели инструментов (он выделен здесь красным кружком). Между прочим, я считаю, что этот инструмент необходимо называть совершенно иначе теперь, когда он работает скорее как **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) и делает больше, чем удаление пятен.

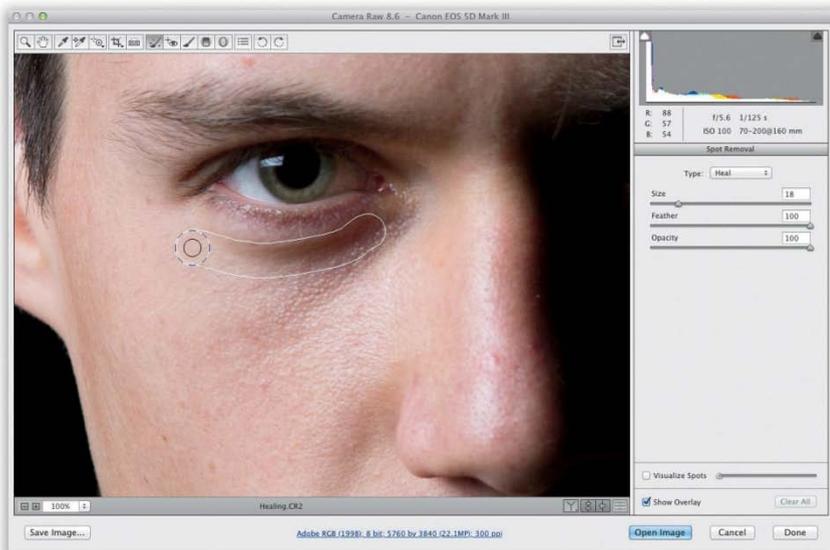
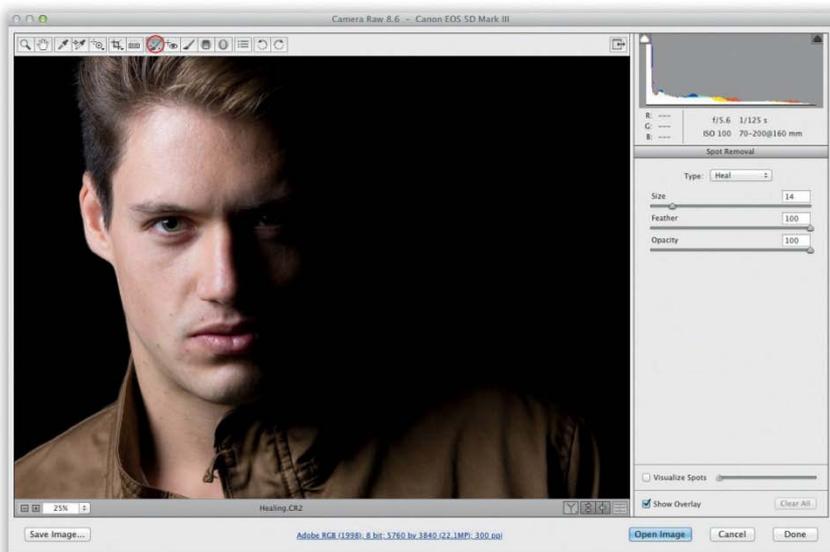
### Шаг Два

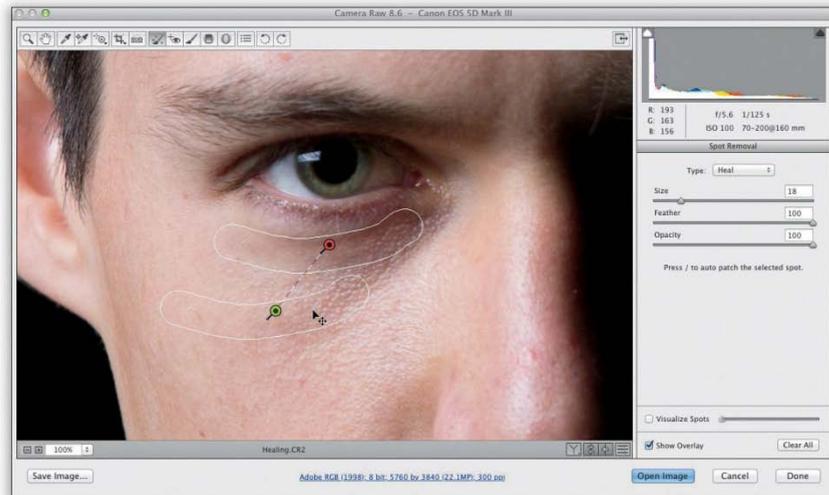
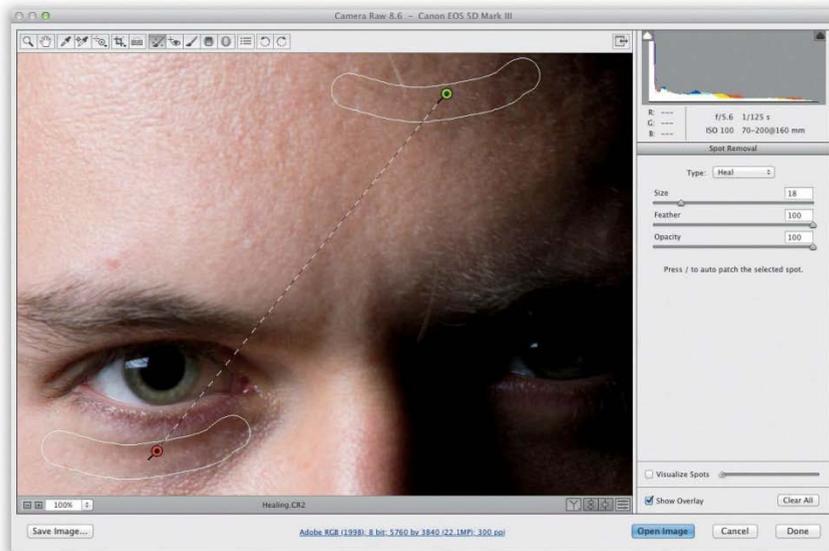
Сделайте двойной щелчок по инструменту **Zoom** (Масштаб) в панели инструментов, чтобы переключиться к 100%-му представлению и увеличить область, где мы хотим удалить темный "круг под глазом". Теперь активируйте инструмент **Spot Removal** (Удаление точек) и просто закрасьте протяженный темный участок под глазом, подлежащий удалению и, по мере того, как вы это делаете, увидите, что наружный контур закрасленного участка показывает область, которую вы исправите.

### СОВЕТ: Более реалистичная ретушь

Если вы должны удалить у парня морщины и удалите их полностью, это будет, вероятно, выглядеть немного нереалистичным, но вы можете сместить ползунок **Opacity** (Непрозрачность) (в панели справа) и чуть вернуть оригинальную морщину. Так вы практически уменьшаете морщины вместо их полного удаления.

Именно возможность использования инструмента **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) заставляла нас вместо Camera Raw обращаться к Photoshop. Несомненно, если вы хотели удалить пятно или мелкий дефект, то могли использовать инструмент **Spot Removal** (Удаление точек) Camera Raw, но так как он делал восстановление "круглой формы", то даже при наличии опции *Восстановление* вы не могли рисовать протяженные линии, чтобы удалять морщины, или темные круги под глазами, или провода высоковольтных линий на пейзажных снимках, или, ну, в общем, многие вещи, не являющиеся чем-либо, кроме круглых пятен. Все, что вы могли делать – рисовать круги. Ну, наконец (наконец-то!), у нас есть инструмент, который позволяет рисовать протяженные формы и устранять проблемы (и конечно, не только морщины. А всё, для правки чего необходимо было переключаться в Photoshop).





### Шаг Три

Когда вы закончите закрашивание протяженного участка, то увидите контуры двух областей: (1) область с красной точкой внутри – область, которую вы исправляете, и (2) область с зеленой точкой внутри – область, текстуру которой инструмент **Spot Removal** (Удаление точек) выбрал, предлагая опробовать для ретуши. Обычно эта область-образец достаточно близка к области, которую вы пытаетесь исправить, но иногда метод работает так, как показано здесь – он выбирает область достаточно далеко, так что фактически не создает идеальную пару (в данном случае, участок и тип кожи на лбу существенно иные, чем текстура кожи и участок под глазом натурщика). Хорошо, что мы можем легко заставить инструмент **Spot Removal** (Удаление точек) выбрать в качестве образца другую область.

### Шаг Четыре

Переместите курсор, щелкните кнопкой мыши в "зеленой" области и просто перетащите ее куда-то в другое место на лице объекта, более подходящее для исправления (здесь я перетащил ее ниже и влево от области, которую мы зарисовали). Перетащив "зеленую" область в новое место, отпустите кнопку мыши на короткое время и оцените предварительный вид исправленной области (это способ оценки того, помогло ли смещение "зеленой" области или нет). Если результат вас не устраивает, перетащите "зеленую" область с образцом исправления куда-то в другое место и снова отпустите кнопку мыши для быстрого предварительного просмотра того, как исправление выглядит теперь.

### Шаг Пять

Как только глаз выглядит лучше, обойдите лицо и щелкните по дефектам для их удаления. Когда вы отпускаете кнопку мыши, появляется вторая окружность, которая показывает область инструмента, которая служит для выбора образца. Если вы должны переместить его, просто его щелкните-и-перетащите. Это все, что приходится делать.

## Простое обнаружение пятен и мелких дефектов

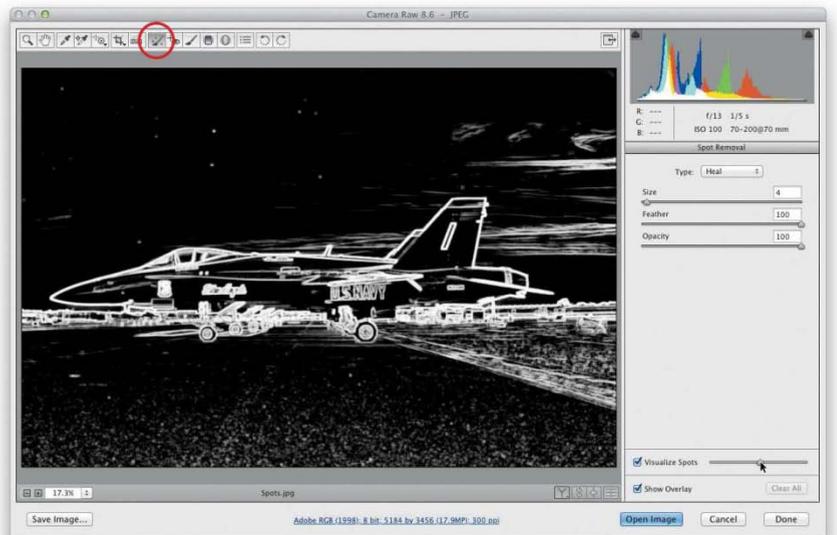
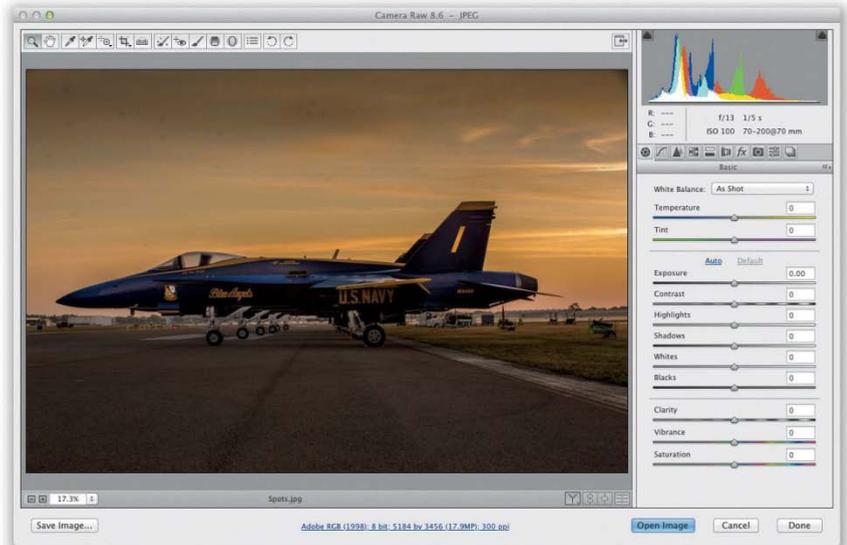
### Шаг Один

На этом изображении, на небе, можно рассмотреть ряд пятен и мелких дефектов. Я смог увидеть пять или шесть довольно ясно, но эти пятна невозможно рассмотреть на иллюстрации приводимого здесь размера.

### Шаг Два

Щелкните по инструменту **Spot Removal** (Удаление точек) в панели инструментов (В; он выделен здесь красным кружком) и внизу его панели найдите окошко для галочки **Visualize Spots** (Отобразить области). Установите галочку в этом окошке, и получите инвертированный вид вашего изображения. Теперь медленно перетащите ползунок **Visualize Spots** (Отобразить области) вправо, и по мере перетаскивания пятна начнут четко проявляться (в этом изображении я не перетаскивал ползунок слишком далеко, но вы можете уверенно видеть пятна на изображении). Затем возьмите инструмент **Spot Removal** (Удаление точек) и прямо на изображении (со включенной опцией **Visualize Spots** (Отобразить области)) щелкните один раз прямо по каждому пятну – и удаляйте их, пока они все не исчезнут.

Нет ничего худшего, чем напечатать прекрасное изображение и потом увидеть все виды дефектов – пыль на сенсоре, пятна и мелкие изъяны в изображении. Если вы снимаете пейзажи или снимаете путешествия, очень неприятно увидеть пятна на синем или сероватом небе, а если вы снимаете в студии на рулонной бумаге, это хуже вдвойне. Я забраковал бы такой снимок почти наверняка. Теперь проблема полностью решается благодаря функции в Camera Raw, которая на самом деле выделяет все небольшие пятна и мелкие дефекты так, что их можно быстро удалить!



Некоторые камеры ведут себя так, как будто имеют свою собственную "цветовую подпись", и под этим я подразумеваю, что каждый снимок выглядит немного краснее, чем надо, или немного зеленее, чем надо, и т.д. Вы точно знаете, когда открываете снимок, сделанный такой камерой, что будете делать для удаления легкого цветового оттенка, который она добавляет. Ну, если такое происходит, в Camera Raw можно задать компенсацию оттенка, а затем установить цветовую коррекцию как значение по умолчанию для конкретной камеры. Используя этот метод, в любой момент, когда вы открываете снимок от такой камеры, Camera Raw автоматически сделает компенсацию этого цветового оттенка.

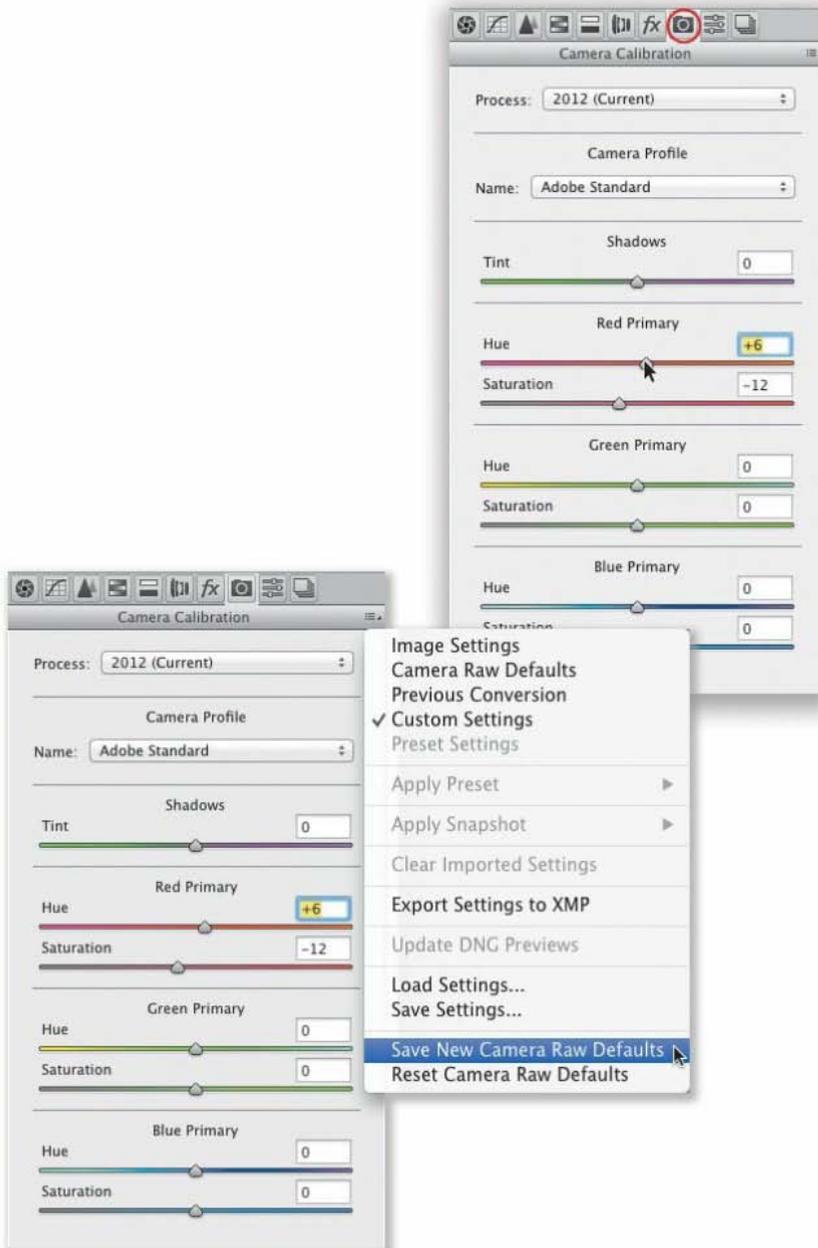
## Калибровка вашей персональной камеры

### Шаг Один

Для калибровки Camera Raw так, чтобы она исправляла постоянный цветовой оттенок, добавляемый камерой, откройте в Camera Raw типичную фотографию, сделанную этой камерой, и затем щелкните по иконке **Camera Calibration** (Калибровка камеры) (похожей на камеру – третья иконка справа вверху области панелей). Итак, допустим, что теневые области в каждом снимке вашей камеры выглядят немного краснее, чем следует. В панели **Camera Calibration** (Калибровка камеры), в секции **Red Primary** (Основной красный), перетащите ползунок **Saturation** (Насыщенность) влево, понижая величину красного во всем снимке. Если краснота имеет неправильный оттенок красного (возможно, он слишком теплый, и вы хотите сделать его немного холоднее), перетащите в той же секции **Red Primary** (Основной красный) ползунок **Hue** (Цветовой тон), пока красный цвет не станет выглядеть лучше (перетаскивание вправо делает красноту более оранжевой).

### Шаг Два

Чтобы заставить Camera Raw автоматически применять эту калибровку каждый раз, когда снимок, сделанный вашей конкретной камерой, открывается в Camera Raw, зайдите в выпадающее меню Camera Raw (вверху справа на панели) и выберите опцию **Save New Camera Raw Defaults** (Сохранить новые настройки Camera Raw по умолчанию) (как показано здесь). Теперь, когда вы открываете снимок, сделанный вашей камерой (Camera Raw читает EXIF данные и поэтому знает, какой снимок сделан какой камерой), Camera Raw применит эту калибровку. *Примечание:* Можно отрегулировать синие и зеленые цвета точно таким же образом.



## Уменьшение шума в снимках

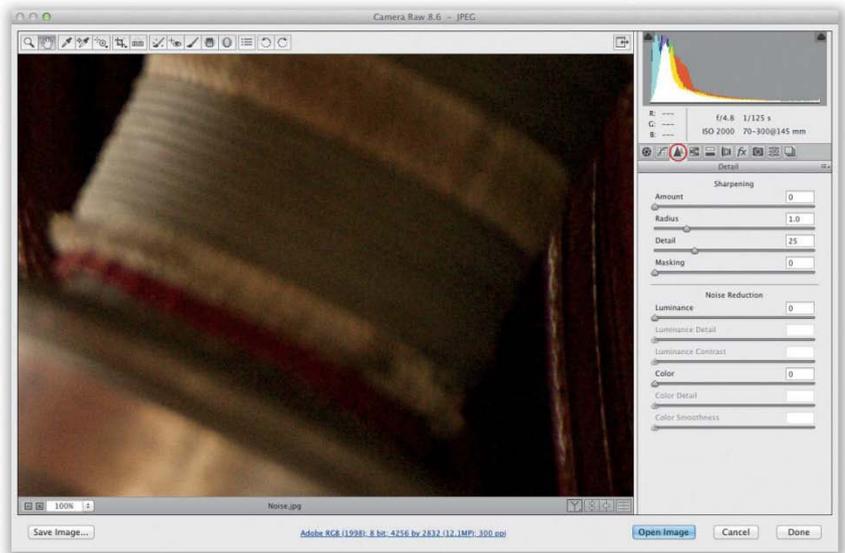
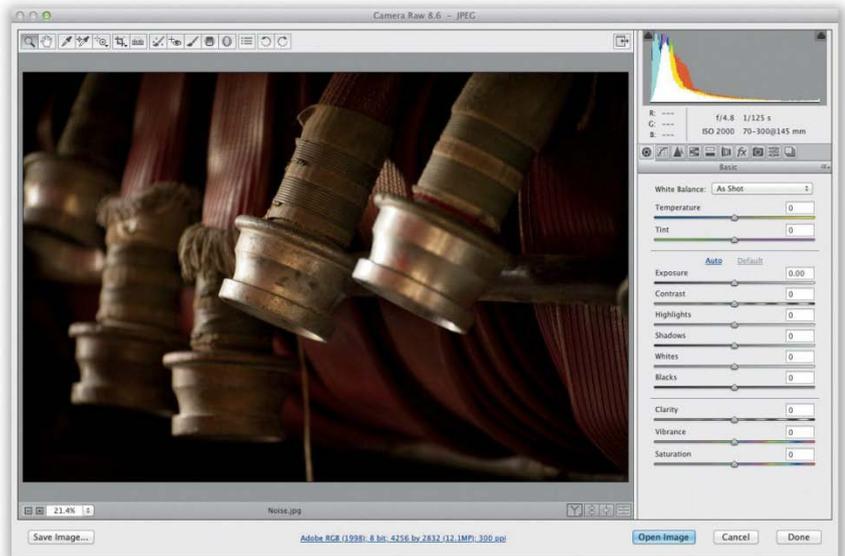
### Шаг Один

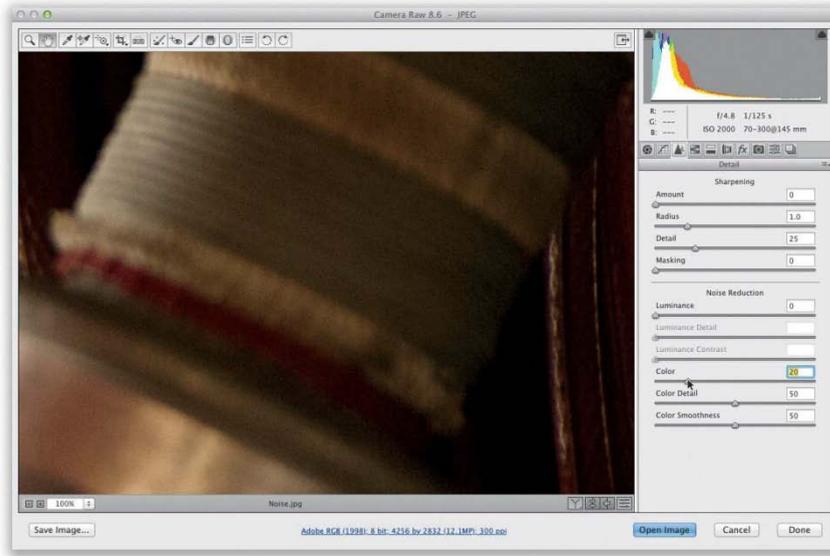
Откройте изображение, содержащее шум, в Camera Raw (функция **Noise Reduction** (Уменьшение шума) работает лучше всего с RAW изображениями, но ее можно использовать также для JPEG и TIFF). Изображение, показанное здесь, было снято при верхних значениях ISO камерой Nikon D3S, которая в подобной ситуации с недостаточной освещенностью делала не очень хорошие снимки, и на снимке имеется сильный шум цветности (в виде красных, зеленых и синих пятен) и шум светимости (серые пятна в виде гранул).

### Шаг Два

Шум иногда трудно разглядеть, пока масштаб существенно не увеличен, поэтому установите масштаб изображения, по крайней мере, в 100 %, и тогда обнаруживается шум, скрытый в тенях (шум проявляется сильнее всего в подобных местах снимков). Щелкните по иконке **Detail** (Детализация) (третья иконка слева наверху области панелей) и получите доступ к средствам управления функции **Noise Reduction** (Уменьшение шума). Обычно я сначала избавляюсь от шума цветности, потому что это способствует видеть шум светимости (который проявляется следом). Вот хорошее эмпирическое правило для удаления шума цветности: начните с установки в 0 ползунка **Color** (Цветность) (как показано здесь) и затем медленно перетаскивайте его вправо до момента, когда шум цветности делается видимым. *Примечание:* Шум цветности RAW изображений автоматически немного уменьшается – ползунок **Color** (Цветность) по умолчанию устанавливается в 25. Но для JPEG или TIFF этот ползунок по умолчанию устанавливается в 0.

Эта заявленная функция не только одна из наиболее востребованных фотографами, но одна из лучших, начиная с обновления в CS5. Вы можете возразить: "Но Скотт, разве до CS5 у Photoshop и Camera Raw не было встроенных функций уменьшения шума?" Да, да они имелись. И никуда не годились? Увы, именно так. А в данной версии шум существенно снижается? О да! Главное, что удивляет – шум удаляется почти без потерь резкости, детальности и цветовой насыщенности. И помимо прочего, шумоподавление применяется непосредственно к RAW изображениям (в отличие от большинства плагинов уменьшения шума).



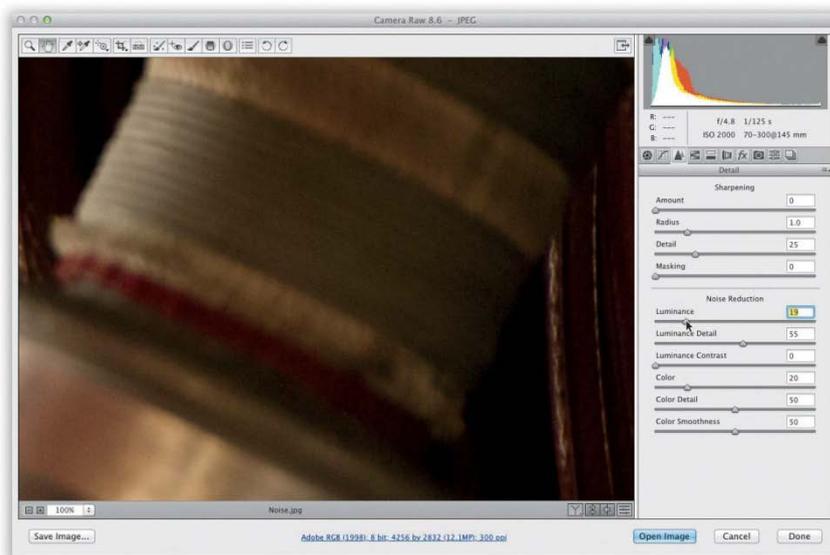


### Шаг Три

Итак, перетащите ползунок **Color** (Цветность) вправо, но помните, что некоторый шум вы все еще будете видеть (это шум светимости, с которым мы будем иметь дело далее), а на данном этапе вы должны удалить только красные, зеленые и синие цветные пятна. Вполне может быть, что вам не придется перетаскивать ползунок **Color** (Цветность) очень далеко – только до того места, когда шум цветности превратится в серый. Если продвинуть ползунок **Color** (Цветность) слишком далеко вправо, можно начать терять некоторые детали, и в этом случае следует перетащить ползунок **Color Detail** (Сведения о цвете) немного вправо, хотя, честно говоря, делать это мне приходится редко.

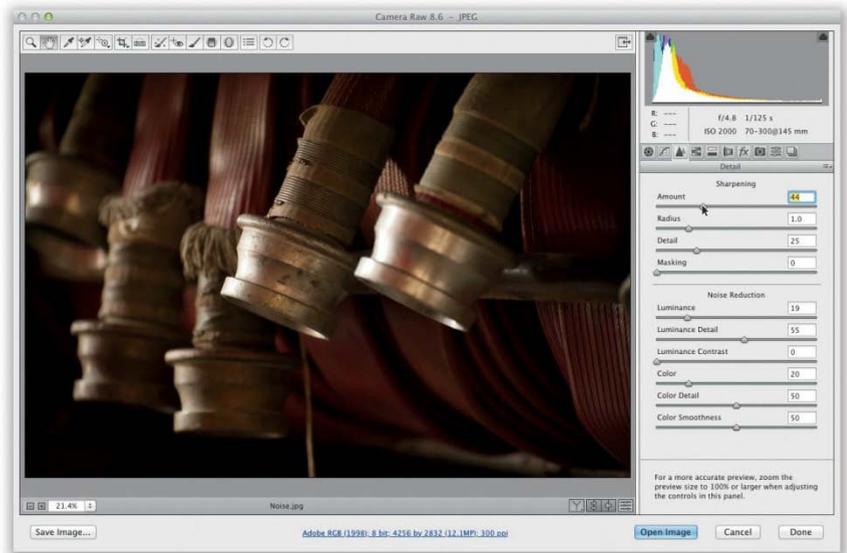
### Шаг Четыре

Теперь, когда шум цветности исчез, всё, что осталось – это шум светимости, и следует использовать схожий процесс: перетащите ползунок **Luminance** (Светимость) вправо до тех пор, пока не исчезнет шум светимости (как показано здесь). Вообще, этот ползунок следует перетаскивать вправо дальше, чем ползунок **Color** (Цветность), но это нормально. При этом, когда необходимо передвинуть этот ползунок действительно далеко вправо, часто происходят две вещи: теряются резкость (детальность) и контраст. В том случае, если изображение становится слишком гладким, перетащите вправо ползунок **Luminance Detail** (Сведения о яркости) (но я не склонен перетаскивать его слишком далеко и обычно предпочитаю увеличивать **Amount** (Эффект) в секции **Sharpening** (Регулировка резкости) наверху панели для возвращения первоначальной детальности), и если начинает теряться объемность, добавляю недостающий контраст при помощи ползунка **Luminance Contrast** (Контраст яркости) (я не против применения этого приема, кроме тех случаев, когда работаю над портретом, потому что при повышении контраста телесные тона теряют приглядность). Вы, скорее всего, не соприкоснетесь ни с чем подобным, но хорошо знать, что необходимые инструменты имеются, если вы в них будете нуждаться.



### Шаг Пять

Последний ползунок, **Color Smoothness** (Плавность цвета), был добавлен в версии CC (Creative Cloud). Он работает с ползунком **Color Detail** (Сведения о цвете), и вы используете его, чтобы гарантировать, что цвета не изменятся. Перетаскивание ползунка вправо повышает гарантию, что цвета остаются неискаженными (но не переходите определенной границы, за которой цвета снижают насыщенность), а перетаскивание ползунка влево приводит к увеличению смещения цветов. Таким образом, если цвета должны быть правильными (например, для веб-каталога), перетащите ползунок вправо, но если цвета формируют фрагменты, перетащите его влево. Здесь показано итоговое изображение, как и раньше, в уменьшенном масштабе, и как можно видеть, шум был очень сильно уменьшен, но даже с настройками по умолчанию (если вы исправляете RAW изображение) обычно сохраняется оригинальная резкость и детальность. Показаны также фрагменты *До/После* шумоподавления в увеличенном масштабе, которое мы здесь применили к снимку.



До

После

После завершения редактирования изображения в Camera Raw, вашей следующей остановкой, вероятно, будет Photoshop, так ведь? Ну, и вам надо выбрать, "как выводить изображение", и под этим я имею в виду выбор размера (в физических размерностях), цветового пространства, битовой глубины (8 или 16 битов/канал) и всего прочего. Но если вы начнете искать кнопки для установки подобных параметров, то потратите приличное время, поскольку Adobe приложил все усилия, чтобы их спрятать. Здесь рассказывается о том, как их найти и настроить, как вам нужно.

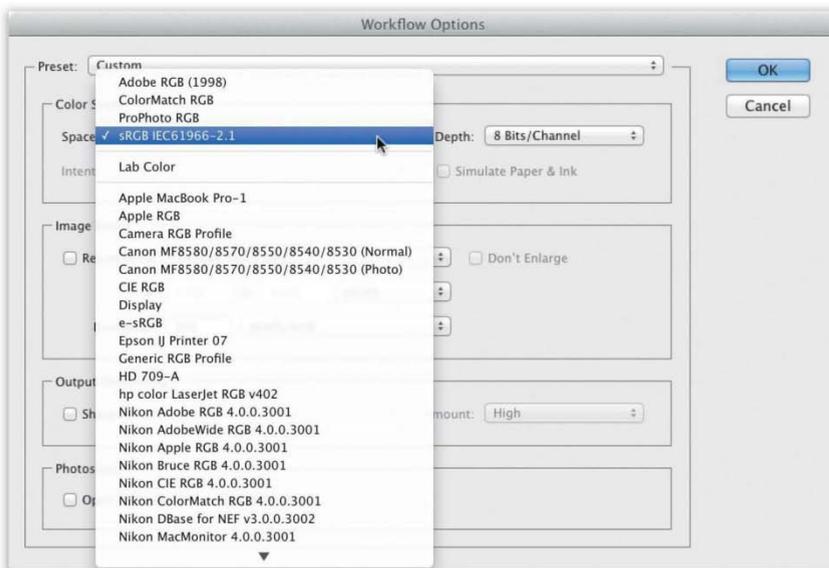
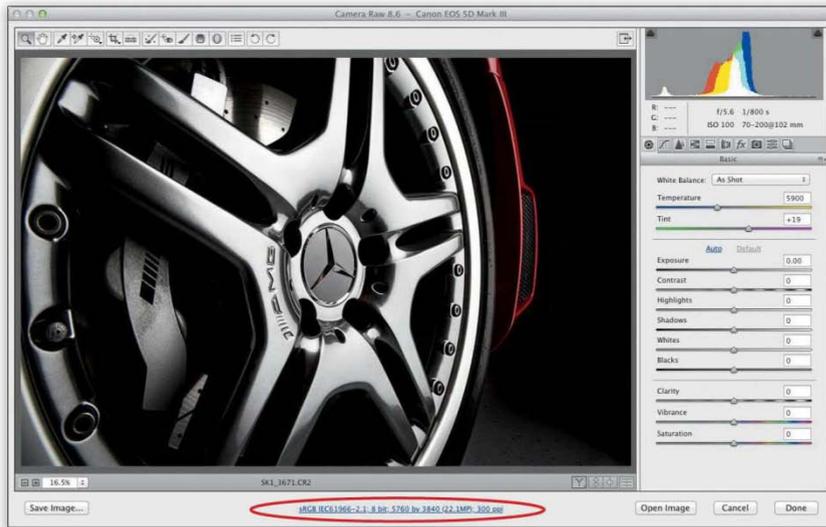
## Настройка того, как изображения RAW появляются в Photoshop

### Шаг Один

Если вы взглянете непосредственно под изображение, то увидите строку с подчеркнутым синим текстом, подобную ссылке на сайт (выделенную здесь красным овалом). Сам текст похож на данные EXIF от камеры. Нет никаких признаков, сообщающих о том, что щелчок по этой строке открывает диалоговое окно для выбора установок того, каким вы хотите видеть снимок, когда он открывается в Photoshop. Если этого мало, Adobe назвал кнопку отнюдь не **Preferences** (Установки/Настройки). Она называется **Workflow Options** (Управление файлами), в качестве слабого намека непонятно на что. Так или иначе, теперь, когда вы знаете, что скрывается под этим на самом деле, щелкните по этой кнопке/ссылке/хрен знает-чему.

### Шаг Два

Это открывает диалоговое окно **Workflow Options** (Управление файлами) (показанное здесь). В верхней его части, из всплывающего меню **Space** (Пространство) (показанного здесь), вы выбираете цветовое пространство для своего изображения. Обычно цветовое пространство выбирается таким же, как установленное в Photoshop. Так, если ваш Photoshop установлен в цветовое пространство Adobe RGB (1998) или sRGB, тогда здесь вы бы выбрали такое же цветовое пространство (или у вас будет несоответствие профилей). Для большинства это легкий выбор – просто помните, какое цветовое пространство установлено в вашем Photoshop.

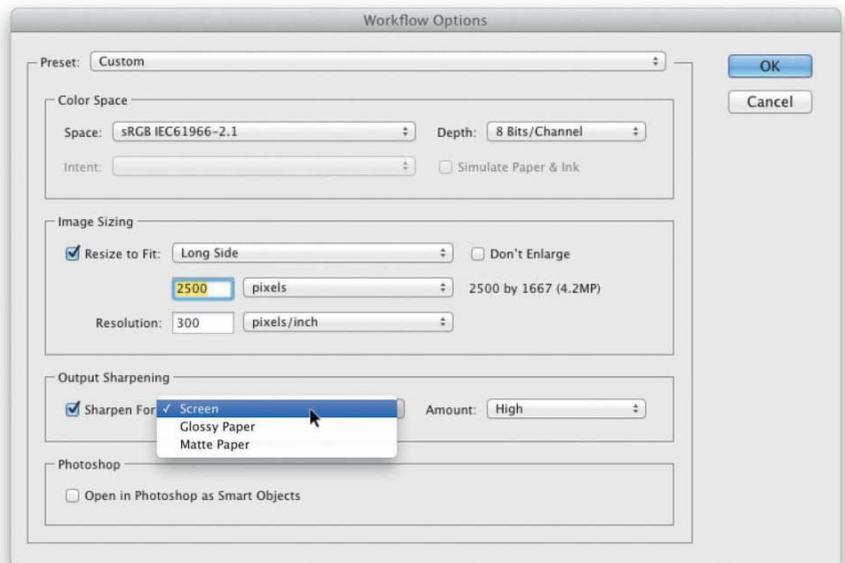
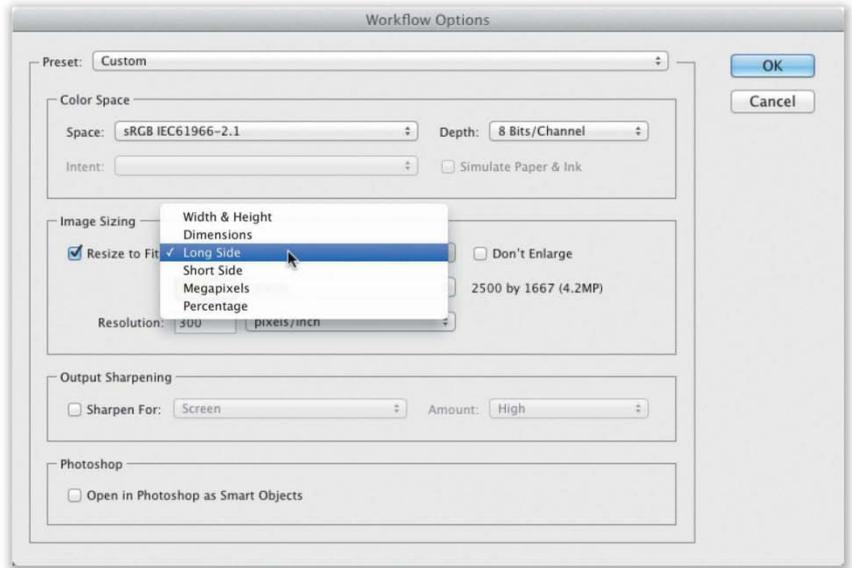


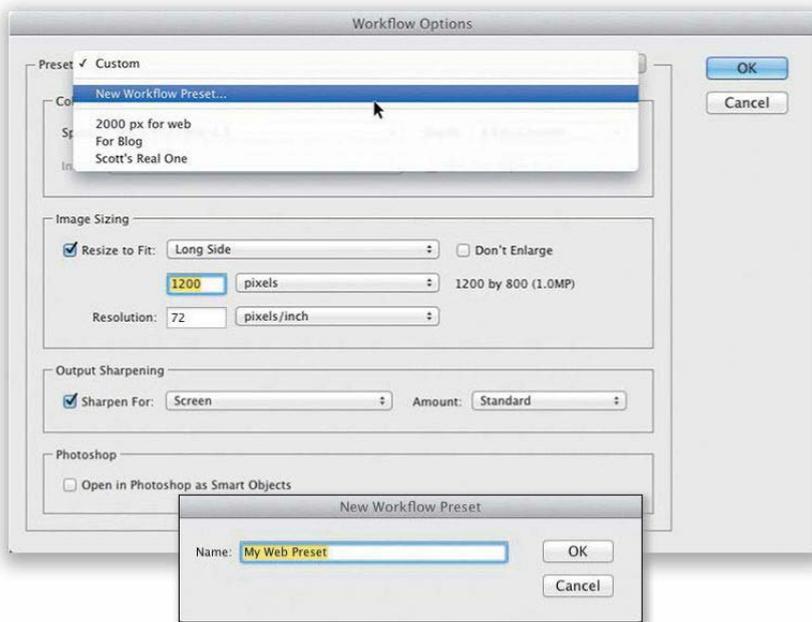
### Шаг Три

Справа от всплывающего меню **Space** (Пространство) есть средства выбора битовой глубины, с которой вы хотите открывать снимок (или 8, или 16 бит/ канал). Выбор полностью ваш (именно так – вы знаете, что по большей части я работаю в 8-битовом режиме, если не наблюдаю полосатость неба или какую-либо другую проблему, которая заставит меня вернуться в Camera Raw и повторно открыть изображение как 16-битовое, но это происходит достаточно редко). Сразу ниже находится опция **Image Sizing** (Размер изображения). Я называю это опцией, потому что, если вы оставляете окошко **Resize to Fit** (Изменить размер) без галочки, то размеры вашего изображения не изменяются – изображение открывается просто в своем изначальном (оригинальном) размере. Однако если вы должны сделать размеры меньшими или имеющими конкретную ширину, высоту, пиксельные размеры и так далее, можно выбрать одну из опций всплывающего меню и затем впечатать с клавиатуры размер и/или разрешение, которые вам нужны.

### Шаг Четыре

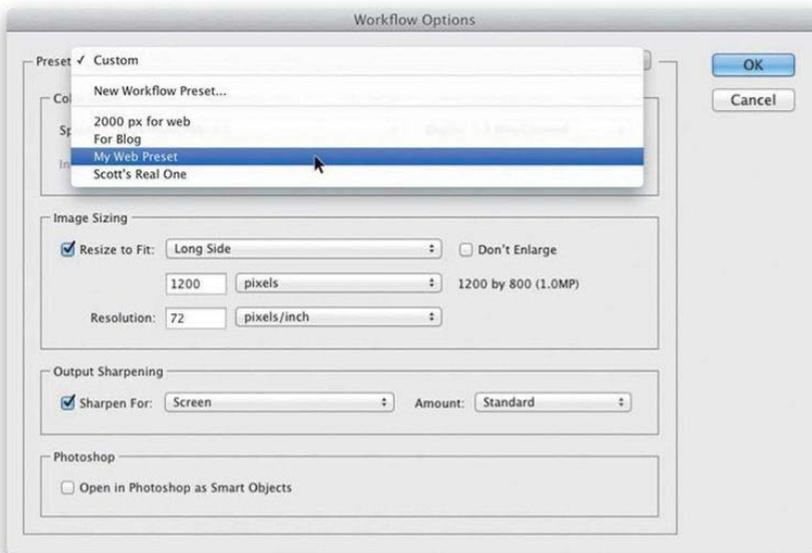
Ниже находится секция **Output Sharpening** (Выходная резкость), опции которой служат для повышения резкости перед тем, как изображение откроется в Photoshop. Лично я не активирую эту функцию на данном этапе. Я повышаю резкость вручную позже, используя фильтр **Unsharp Mask** (Контурная резкость). Однако если вы с самого начала хотите несколько повысить резкость, установите галочку в окошке, затем выберите итоговое назначение этого изображения (будет ли оно демонстрироваться только на экране, например, как интернет-страница, или будет напечатано на глянцевой или матовой бумаге). Затем вы выбираете уровень повышения резкости из всплывающего меню **Amount** (Сумма). Между прочим, по моему опыту, настройку **Low** (Низкий) нужно бы назвать "Нет"; настройку **Standard** (средний) следует назвать **Low** (Низкий); а настройку **High** (Высокий) назвать "Хуже средней". Внизу диалогового окна находится окошко для галочки, управляющее тем, чтобы изображение появлялось в Photoshop как редактируемый смарт-объект (это значит, что вы можете сделать двойной щелчок по его миниатюре, и это снова откроет оригинальный RAW файл в Camera Raw для повторного редактирования).





### Шаг Пять

Если вы переключаетесь между несколькими разными настройками (скажем, печатаете часть изображений, используя Adobe RGB [1998] в 16 бит/на канал в собственном размере с установкой повышенной резкости **High** (Высокий), а остальные отправляете в свой портфолио онлайн, используя для них sRGB с 8 бит/на канал и 1200 пикселей по длинной стороне с установкой резкости **Standard**), то к счастью, вам не нужно вводить все эти данные при каждом переключении. Выбор параметров можно выполнить единственным щелчком, создав набор **Workflow** (Рабочий процесс). Начните с ввода всех нужных настроек, затем зайдите во всплывающее меню **Preset** (Набор) вверху диалогового окна и выберите опцию **New Workflow Preset** (Новый набор Рабочий процесс), как показано здесь. Появится небольшое диалоговое окно для именованного набора (показанное здесь во вставке), в котором можно напечатать имя и затем щелкнуть по **OK**.



### Шаг Шесть

Теперь созданный вами набор **Workflow** (Рабочий процесс) появится в меню **Preset** (Набор), и когда вы выберете его, он введет все настройки. Можно создать сколько угодно наборов, обеспечивая установку одним щелчком любых нужных параметров. Закончив создание набора, щелкните по **OK**, и теперь эти настройки становятся вашими новыми настройками по умолчанию, и когда вы щелкнете по кнопке **Open Image** (Открыть изображение) в окне Camera Raw, все ваши снимки, обработанные в Camera Raw, откроются в Photoshop с использованием этих настроек (которые сохраняются, пока вы их не измените).

## Советы знатоков Photoshop

### Не пользуйтесь фильтром Photoshop Reduce Noise (Уменьшить шум)

В Photoshop есть два места, в которых можно уменьшить шум: потрясающе работающая функция **Noise Reduction** (Уменьшение шума) в Camera Raw, и плохая команда **Reduce Noise** (Уменьшить шум) Photoshop (меню **Filter** (Фильтр) подменю **Noise** (Шум)). Мы шутили, что ее ползунки ни с чем не связаны, а если и работают, то как фильтр размытия. Мой совет – используйте только **Noise Reduction** (Уменьшение шума) из панели **Detail** (Детализация) Camera Raw, и вообще избегайте второй опции.



### Поворот изображений

Наконец появилась быстрая клавиша с прекрасной функцией: чтобы повернуть изображение против часовой стрелки, нажмите **L**; а чтобы повернуть по часовой стрелке – **R**. Очень удобно – используя одну, никогда не забудешь другую.

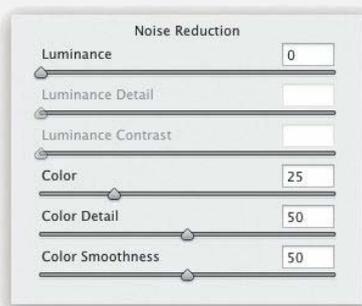
### Как сделать Camera Raw полноэкранный



Чтобы окно Camera Raw заполнило весь экран, щелкните по иконке полноэкранный режим наверху окна или просто нажмите клавишу **F**.

### Как избежать проблем с шумом

Если шум присутствует в снимке, как правило, он находится в теневых обла-



стях – при редактировании изображений следует об этом помнить. Если вы проявляете тени (используя ползунок **Shadows** (Тени), **Blacks** (Затемнение), а в некоторых случаях даже ползунок **Exposure** (Экспозиция)), любой шум, который уже был в изображении, также имеет тенденцию к проявлению. Если вы обязательно должны проявить такие тени, то чтобы уменьшить визуальный шум, просто удостоверьтесь, что используете функцию **Noise Reduction** (Уменьшение шума) от Camera Raw.

### Пользователям планшета Wacom, кладущим его на колени

Еще в CS4 Adobe представил эффект **Fluid Canvas Rotation**, который позволяет пользователям планшета поворачивать экран в соответствии с текущим углом планшета (чтобы включить эффект, щелкните по инструменту **Hand** (Рука), активируйте расположенный под ним инструмент **Rotate View Tool** (Поворот вида), а затем щелкните-и-перетащите

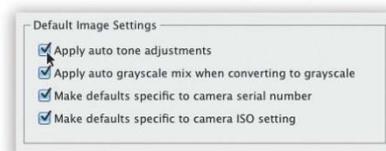


его по изображению для поворота холста). Однако при этом возникала следующая проблема: при повороте холста кисти также поворачивались (чего в ре-

альности никогда не будет происходить). К счастью, в CC вращение холста не затрагивает кисти.

### Выполняйте правки с помощью Авто

Функция **Auto** (Авто) коррекции одним щелчком значительно улучшилась по сравнению с предыдущими версиями Photoshop. И кнопка **Auto** (Авто) теперь работает вполне прилично. Не великолепно, не потрясающе, но прилично. Так или иначе, если вы хотите, чтобы Camera Raw автоматически выполняла правку **Auto** (Авто) каждого снимка, который вы открываете (для получения лучшей отправной точки вашего редактирования), то щелкните по иконке **Preferences** (Установки) в панели инструментов Camera Raw (третья иконка справа), и в секции **Default Image Settings** (Параметры изображения по умолчанию) установите галочку в окошке **Apply auto tone adjustments** (Применить автоматическую корректировку тона). Теперь, каждое изображение будет автоматически исправлено, как только оно откроется.



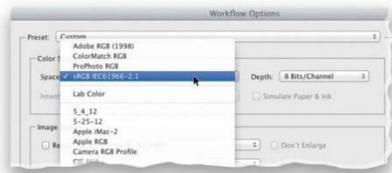
### Быстрые клавиши для изменения цвета интерфейса

В версии Photoshop CS6 Adobe ввел новую "темную" схему цветов пользовательского интерфейса (заменяющую старый серый интерфейс, который служил Photoshop'у еще с Photoshop 1.0). Но если вы хотите получить более светлую или более темную версию интерфейса Photoshop, то можете использовать быструю клавишу – или **Shift+F1**, чтобы сделать интерфейс на одну ступень темнее, или **Shift+F2**, чтобы сделать его на одну ступень ярче (можно нажимать клавиши несколько раз, но результат зависит от того, насколько светлым/ темным установлен ваш текущий интерфейс). А если вы пользуетесь ноутбуком, то в зависимости от его типа, вам, возможно, придется добавлять клавишу **Fn** (например, **Fn+Shift+F1** или **Fn+Shift+F2**).

## Советы знатоков Photoshop

### Назначение цветового профиля RAW изображению

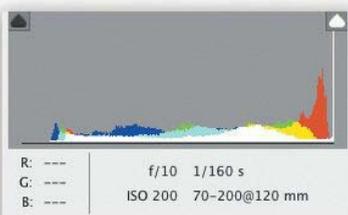
Если вы снимаете в формате RAW, камера не встраивает цветовой профиль в изображение (как она делает с JPEG и TIFF изображениями). Вы назначаете цветовой профиль в Camera Raw, и если выполняете всё редактирование в Camera Raw, а затем сохраняете файл как JPEG для отправки электронной почтой или в сеть, то лучше назначить цветовой профиль с цветами, подобными тем, которые вы видели в Photoshop. Вы делаете это, щелкая по синей строке под областью **Preview** (Просмотр) Camera Raw. Это открывает диалоговое окно **Workflow Options** (Управление файлами), где вы выбираете, какой цветовой профиль встраивается в ваше изображение (вы выбираете его из всплывающего меню **Space** (Пространство)). Если вы отошлете изображение по электронной почте или отправите его в сеть, то выберите sRGB в качестве цветового пространства – эта опция поддерживает цвета очень близкими к тем, которые вы видели, когда были в Camera Raw (если вы оставите эту опцию в ProPhoto RGB или даже в Adobe RGB [1998], то цвета в сети или в электронной почте, будут, скорее всего, выглядеть серыми и вялыми).



### Как получить гистограмму для самой важной части снимка

Если вы редактируете портрет в Camera Raw, самая важная часть, конечно, объект съемки, но гистограмма в Camera Raw показывает результат считывания со всего изображения (так, если вы снимали свой объект съемки на белом фоне, гистограмма не поможет определить,

корректен ли оттенок кожи). Чтобы обойти это, откройте инструмент **Crop** (Рамка) и перетащите границы кадрирования непосредственно вокруг лица (но не кадрируйте изображение). При установленных границах кадрирования гистограмма (вверху справа окна) показывает результат считывания только того, что находится в границах кадрирования – то есть лица снимаемого объекта. Это очень удобный прием!



### Скрытая корзина

Если вы задаетесь вопросом, почему никогда не видна иконка **Recycle Bin** (Mac: **Trash**) (Корзина), по которой нужно щелкнуть для удаления файлов, знайте, что она появляется, только если в Camera Raw открыто несколько изображений. (Иконка корзины появляется в конце панели инструментов). Щелкните по ней, и она отметит одно или несколько изображений, выбранных для удаления. Нажмите кнопку **Done** (Готово), и выбранное удалится (точнее, оно переместится в **Recycle Bin** на PC или в **Trash** на Mac).



### Как быстро найти лучшие снимки

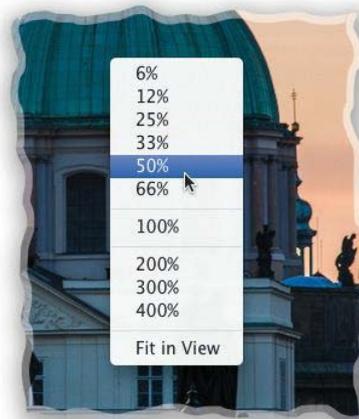
Я упоминал в последней главе, что если в Camera Raw открыто несколько изображений, можно присвоить звездные рейтинги и метки фотографиям так же, как если бы вы были в Bridge (используются даже те же самые быстрые клавиши). Но малоизвестным является следующий прием. Если нажать и-держат

клавишу **Alt** (Mac: **Option**), кнопка **Select All** (Выбрать все) слева над киноленткой изменяется на кнопку **Select Rated** (С рейтингом). Щелкните по ней, и будут немедленно выбраны все изображения, у которых есть или звездный рейтинг или метка, позволяя быстро добраться до лучших изображений.



### Выбор масштаба изображения из контекстного меню

Если вы щелкните правой кнопкой мыши прямо по изображению в области **Preview** (Просмотр) Camera Raw, появляется всплывающее меню с различными процентами масштаба изображения.





Снимок Скотта Келби

Экспозиция: 1 сек

Фокусное расстояние: 45 мм

Диафрагма: f/8



# Attitude Adjustment

## инструменты коррекции в camera raw

Когда я искал песни по слову *adjustment*, то быстро нашел *Attitude Adjustment* группы *Aerosmith*, и как поклонник *Aerosmith*, с удовольствием ее выбрал, но ведь никто не может знать, ссылаюсь ли я на этот *Aerosmith*, или тайком выбрал другую песню точно с таким названием, исполняемую *Trick Trick* и *Jazze Pha* в стиле хип-хоп. В iTunes эта песня имеет предостерегающую метку, и я подумал, что сначала нужно прослушать свободный 90-секундный ознакомительный трек, чтобы удостовериться, что песня не слишком предвзятая, но слушая этот ознакомительный отрывок, я впал в неожиданное состояние. Печальная правда состояла в том, что я не мог понять ни одного произносимого слова. Я даже пару раз повторил прослушивание, стараясь разобрать непонятные слова, которые они исторгали из себя, но смог понять только малую часть. Они каза-

лись мне просто шумовым пакетом. Это могло означать только одно – я постарел. Я не забыл, как юнцом проигрывал песни родителям, и помню, как мама сокрушалась, что не может понять ни слова, и раздраженно утверждала, что такое могут слушать только глухие, как тетерев, старики. Но на сей раз это был я сам. Я – молодой, крутой парень (прекратите хихоньки), услышал первый звонок к вступлению в "лигу стариков". Мне стало грустно. Слегка ошеломленный, я немного посидел в тишине и произнес: *F&\*S S#!& A@# M\*%\$#%*, и как всегда не во время, моя жена, заглянув в комнату и осведомилась: *Снова сочиняешь рэп? И я вновь ощутил себя молодым. Я выпрыгнул из кресла, но тут же схватился за спину с воплем F\*%\$#% R \$ %^!* А жена сказала: "Не могу разобрать ни слова". Всего вам доброго!

## Осветление, затемнение и коррекция отдельных областей снимка

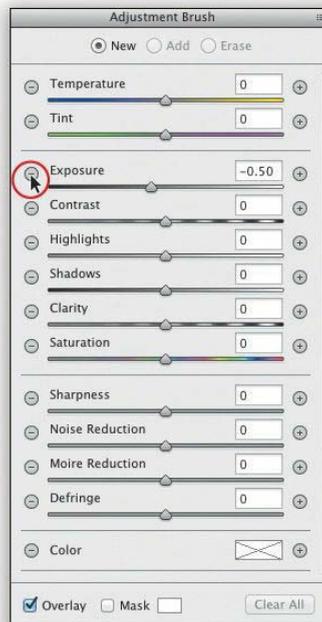
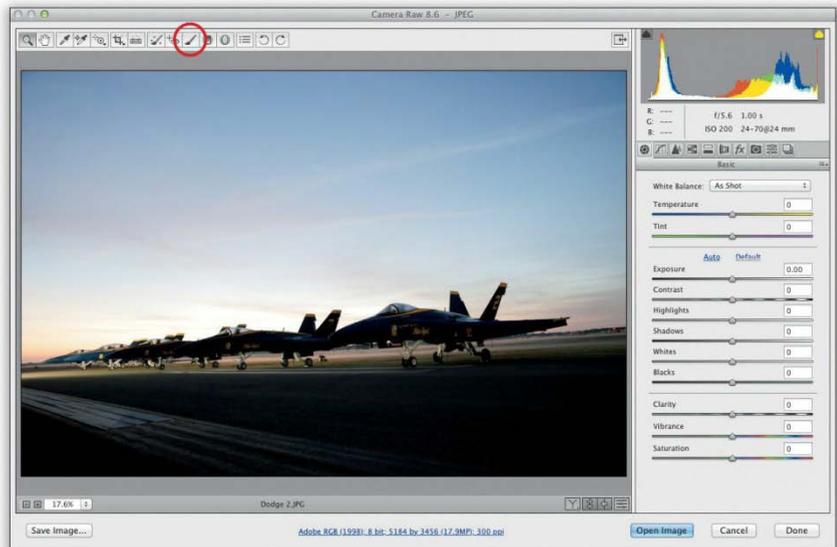
### Шаг Один

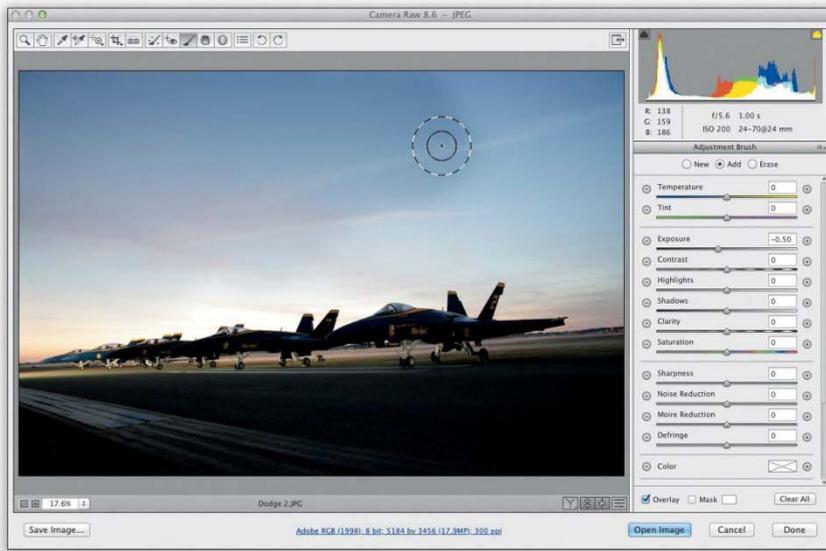
У этого снимка две области, которые нужно корректировать совершенно по-разному: (1) небо должно быть более темным с более яркими цветами, а (2) самолеты должны быть более яркими и более оживленными. Итак, в панели инструментов активируйте **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (выделенную здесь красным кружком), или просто нажмите на клавиатуре букву **K**. Однако я рекомендую, чтобы вы сначала, до того, как активируете кисть, сделали все обычные правки снимка в панели **Basic** (Основные) (экспозиция, контраст и т.д.).

### Шаг Два

Как только вы щелкнете по иконке кисти, на правой стороне окна появится панель **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), большинство ползунков которой такие же, как в панели **Basic** (Основные) (за исключением **Vibrance** (Красочность), а также ряда дополнительных (таких как **Sharpness** (Резкость), **Noise Reduction** (Уменьшение шума) и **Moiré Reduction** (Уменьшение муара)). Давайте начнем с затемнения неба. При активированной **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), вы (1) выбираете коррекцию, какую хотите сделать сначала, затем (2) начинаете закрашивание и затем (3) модифицируете величину коррекции после закрашивания. Итак, начните со щелчка по кнопке - (знак минус) слева от ползунка **Exposure** (Экспозиция), который перезагружает все ползунки в 0 и понижает **Exposure** (Экспозиция) (управляющую средними тонами) в -0.50, создавая приличные стартовые условия.

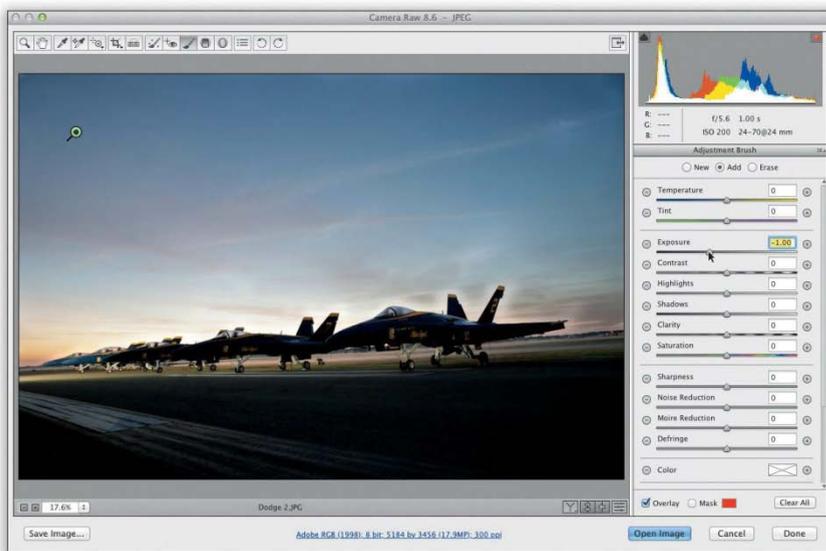
Одним из моих любимых свойств Camera Raw является способность выполнять неразрушающие правки отдельных областей снимка (Adobe называет это "локализованные исправления"). Способ, которым добавлена эта опция, чертовски сложный, и хотя он отличается от использования кисти в Photoshop, готов поспорить, что он вам понравится. Мы начнем с осветления и затемнения, а прочие виды правок рассмотрим по ходу дела.





### Шаг Три

Внизу панели **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) есть воистину удивительный элемент инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) – окошко для галочки **Auto Mask** (Автомаскирование), которое помогает избежать случайного закрасивания того, что вы не хотите закрасивать (закрашенное переходит за границу объектов). Но когда вы закрасиваете что-либо такое, как большое небо, это на практике замедляет закрасивание, потому что пытается отыскивать края. Поэтому для протяженных объектов, таких как здесь, я снимаю галочку в окошке **Auto Mask** (Автомаскирование) и просто избегаю закрасивания рядом с краями самолетов (во всяком случае, пока). Продолжайте и закрасьте небо (всё это при снятой галочке **Auto Mask** (Автомаскирование)), конечно, избегая двигать кистью слишком близко к самолетам – просто проявите участки неба (как показано здесь). Обратите внимание, что небо должно становиться более темным по мере того, как вы его закрасиваете.



### Шаг Четыре

Зарисовав большую часть неба (но избегая краёв самолетов), можно модифицировать затемнение неба. Понижьте **Exposure** (Экспозиция) в -1.00 (как показано здесь), и область, которую вы закрасили, станет намного темнее. Именно такой смысл я вложил в слова "модифицируете коррекцию после закрасивания". Кроме того, видите зеленую булавку вверху в левой части изображения? Она представляет данную коррекцию (их может быть несколько, и поэтому нужен способ их отслеживания. Более подробно это освещается дальше).

### СОВЕТ: Удаление коррекций

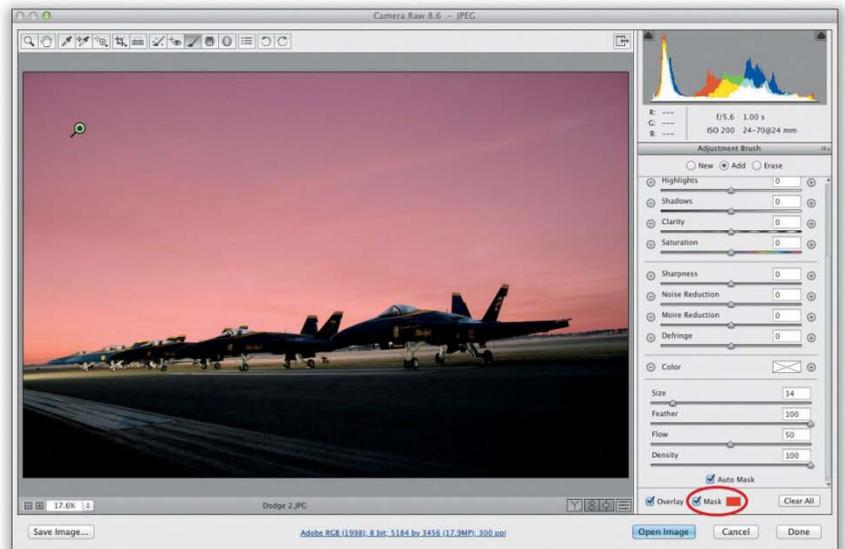
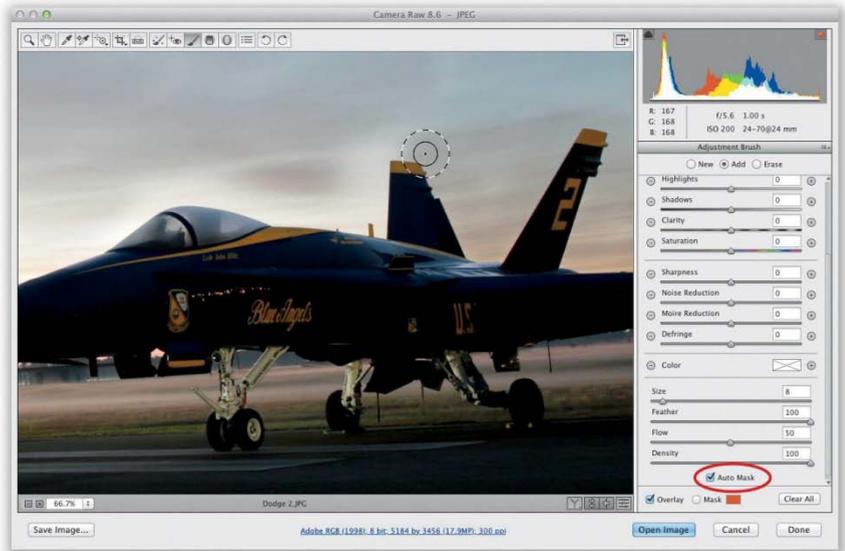
Если вы хотите удалить какую-либо из сделанных вами коррекций, щелкните по булавке коррекции, чтобы выбрать эту коррекцию (центр булавки становится черным), а затем нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**) клавиатуры.

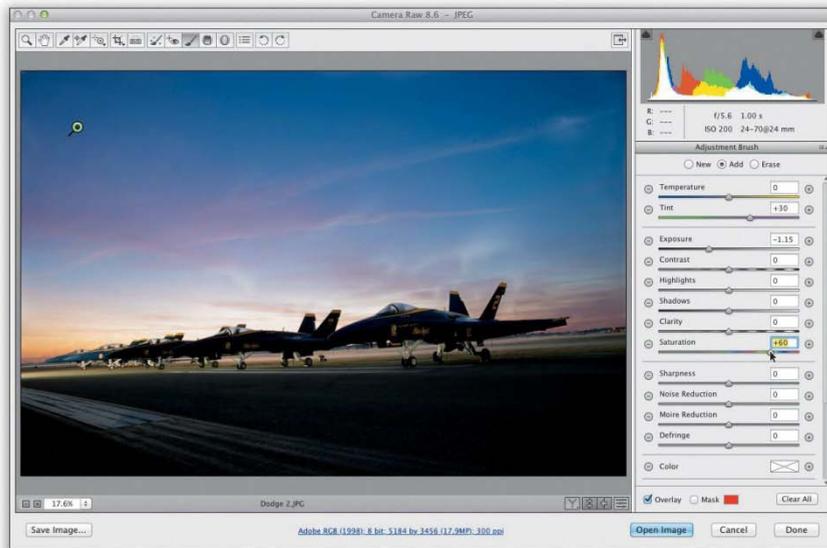
## Шаг Пять

Окей, теперь эти "светлые участки" над самолетами и их хвостовым опереньем, которые еще не покрашены, начинают действовать на нервы, так что давайте устраним эту проблему до того, как продолжим модификацию настроек. Перед тем, как начать закрашивать небо над верхними частями и хвостами самолетов, следует установить галочку в окошке **Auto Mask** (Автомаскирование) (как показано здесь). Благодаря этому вы сможете закрашивать прямо по незакрашенным участкам, заполняя все их и исключая случайное закрашивание самолетов. Ключ к использованию режима **Auto Mask** (Автомаскирование) прост – не позволяйте вот тому небольшому перекрестию + (знак плюс) во внутреннем круге кисти случайно попасть на самолеты, потому что именно это определяет наличие закрашивания (если это перекрестие + проходит по хвосту, происходит закрашивание хвоста). Вполне допустимо, чтобы внешний круг – но не перекрестие + – проходил прямо по самолетам (видите, здесь кисть проходит над хвостом, но тот не становится более темным. Именно так работает режим **Auto Mask** (Автомаскирование)).

## Шаг Шесть

А как узнать, закрасили ли вы действительно всю ту область, которую хотели откорректировать? Как узнать, не пропустили ли вы незакрашенное пятно? Так вот, если установить галочку в окошке **Mask** (Маска) внизу панели, это придаст области, которую вы закрасили, цветной оттенок (как показано здесь, где я изменил цвет оттенка на красный, щелкая по цветовому образцу справа от окошка для галочки **Mask** (Маска)). Такая маска позволяет видеть, не пропустили ли вы какой-нибудь участок. Если вы не хотите маскировать рисунок постоянно, просто нажмите букву **Y** на клавиатуре, чтобы включить и отключить маску. Можно также навести курсор на любую неактивную булавку (и это временно покажет маскированную область для этой булавки. Теперь, когда вы знаете, что закрашено, можно возвратиться и закрасить все области, которые вы пропустили.



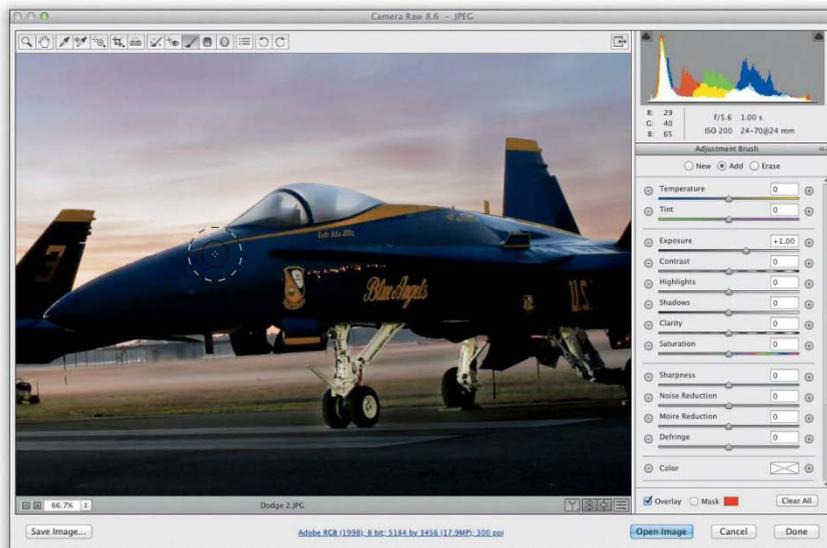


### Шаг Семь

Теперь давайте несколько расширим возможности кисти коррекции, управляя другими ползунками. Так и есть: как только вы получаете закрасненную (маскированную) область, можно настраивать любой из оставшихся ползунков, и они будут воздействовать только на область, которую вы только что закрашили (здесь они затронут только небо). Начнем сверху и перетащим ползунок **Tint** (Оттенок) направо, к пурпурному концу, чтобы сделать окраску неба более интересной (я установил **Tint** (Оттенок) в +30), затем сделаем небо еще темнее, понижая величину **Exposure** (Экспозиция) до -1.15. Теперь перейдите вниз к **Saturation** (Насыщенность) и перетащите немного ползунок (я выбрал +60), и это невыразительное рассветное небо делается намного ярче (как показано здесь). Да, именно таким я его запомнил. Способность закрасить одну область и подобрать несколько коррекций для этой области – вот что придает этому инструменту такие широкие возможности.

### Шаг Восемь

Затем поработаем над самолетами (Шершни F/A-18 – Синие Ангелы). Во-первых, щелкните по радио-кнопке **New** (Создать) наверху панели, тем самым обеспечивая возможность закрасивания новой области (в противном случае самолетам были бы заданы те же настройки, которые мы использовали для неба). Затем дважды щелкните по кнопке + справа от ползунка **Exposure** (Экспозиция), чтобы перезагрузить все другие ползунки в 0 и увеличить величину **Exposure** (Экспозиция) до +1.00 (это удвоенное значение величины, достигаемой одним щелчком). Теперь, сохранив включенным режим **Auto Mask** (Автомаскирование), закрасьте самолеты (как показано здесь), что увеличивает яркость закрасиваемых областей, потому что вы значительно увеличили величину **Exposure** (Экспозиция). Кроме того, обратите внимание, что теперь появилась вторая булавка, причем булавка неба стала белой (хотя здесь ее не видно из-за увеличения мною масштаба). Белый цвет булавки сообщает, что она уже не активная. Если бы вы захотели продолжить корректировать небо, то должны были щелкнуть по его булавке, и все настройки неба возвратились бы.



## Шаг Девять

Закончите закрашивание остальной части самолетов, а затем добавьте им еще немного "сочности", слегка увеличивая величину **Exposure** (Экспозиция) (здесь я перетаскил ее в +1.50), затем откройте теневые области, перетаскив ползунок **Shadows** (Тени) немного вправо (здесь я дошел до +10), после чего добавим экспрессии, увеличив **Clarity** (Четкость) (перетаскивая ее приблизительно в +17). Теперь самолеты действительно проявляются, но можно видеть, что я позволил маленькому перекрестию + в центре кисти немного выйти за пределы нижней части колес первого самолета, и это вызвало блеск бетонной стояночной площадки (бетонной взлетно-посадочной полосы) ниже колес, что выглядит как дефект. Так что далее мы этот дефект будем исправлять.

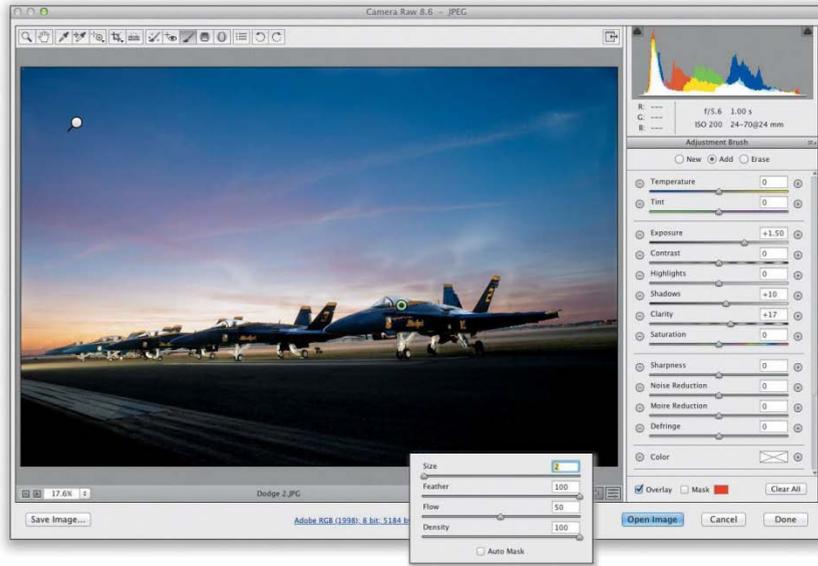
### СОВЕТ: Как выбирать, что править

Если есть несколько булавок, и вы перетаскиваете ползунок, Camera Raw будет регулировать область под той булавкой, которая является активной в настоящее время (зеленого-цвета-с-черным-центром). Чтобы выбрать область, которую вы хотите редактировать, щелкните по булавке, чтобы ее выбрать, а затем произведите изменения.

## Шаг 10

Если вы сделали ошибку или должны стереть нечто лишнее, просто нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и кисть переключится в режим **Erase** (Стереть). Теперь просто закрасьте область, где находится лишняя коррекция, и это ее сотрет (как показано здесь; я стёр также коррекцию двух последних самолетов, потому что она сделала их немного ярче, чем следует). Можно также переключиться в режим **Erase** (Стереть) щелчком по радио-кнопке **Erase** (Стереть) наверху панели **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть). При переключении таким способом появляется возможность выбрать значения **Size** (Размер), **Feather** (Растушевка), **Flow** (Нажим) и **Density** (Плотность) кисти **Erase** (Стереть) (более подробно об этом чуть дальше), таким образом, хороший прием щелкнуть по радио-кнопке, выбрать предпочтительный размер кисти, затем с этого момента просто нажать-и-держат-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), чтобы получить кисть **Erase** (Стереть), когда вы в ней нуждаетесь.





### Шаг 11

Здесь рассказывается еще о нескольких параметрах инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), о которых имеет смысл знать: ползунок **Feather** (Растушевка) управляет мягкостью края кисти – чем выше число, тем мягче кисть (я закрасиваю мягкой кистью приблизительно в 90 % случаев). Для жесткой кисти установите ползунок **Feather** (Растушевка) в 0. По умолчанию параметры кисти разработаны с возможностью "наращивания" при закрасивании, так, если вы закрасили область, и она недостаточно темная, закрасьте ее еще одним проходом. Величиной наращивания управляют ползунки **Flow** (Нажим) и **Density** (Плотность) внизу панели. Ползунок **Density** (Плотность) в какой-то мере моделирует способ, которым Photoshop работает с распылителем краски в инструментах типа *Кисть*, но эффект здесь настолько мало заметен, что я никогда не изменяю его от значения 100 по умолчанию. Ползунок управляет величиной краски, которая выходит из кисти (сегодня в большинстве случаев я оставляю установку **Flow** (Нажим) 100, но если решаю, что хочу "наращивать" ее несколькими проходами", то понижаю до 50). Ниже показаны состояния *До/После*, демонстрирующие, как можно использовать функции осветления и затемнения с инструментом **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть).



До



После

## Ретушь портретов в Camera Raw

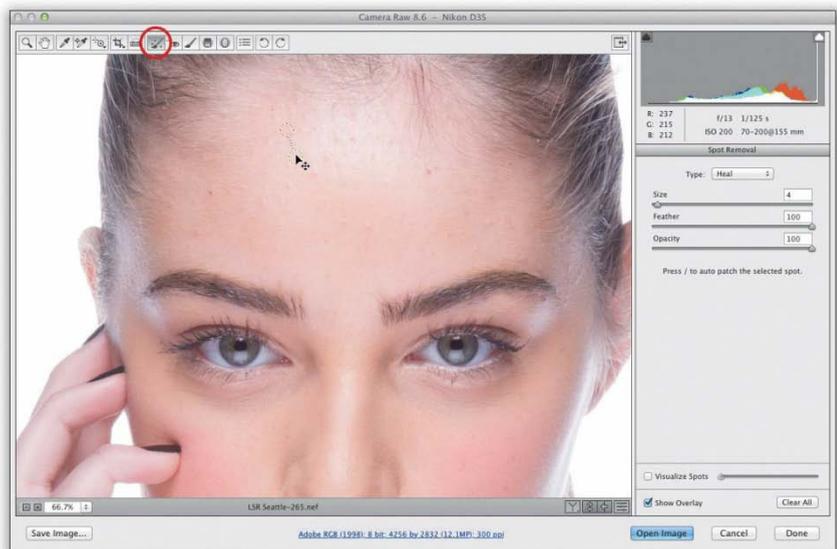
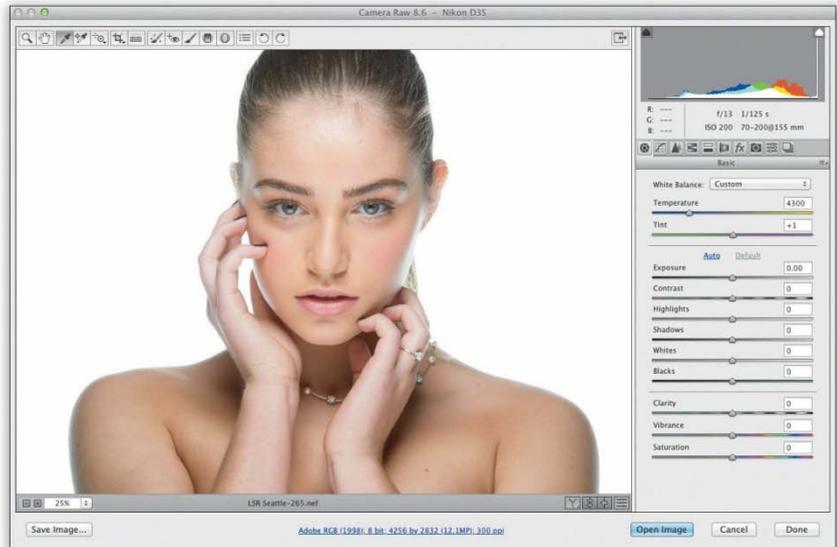
### Шаг Один

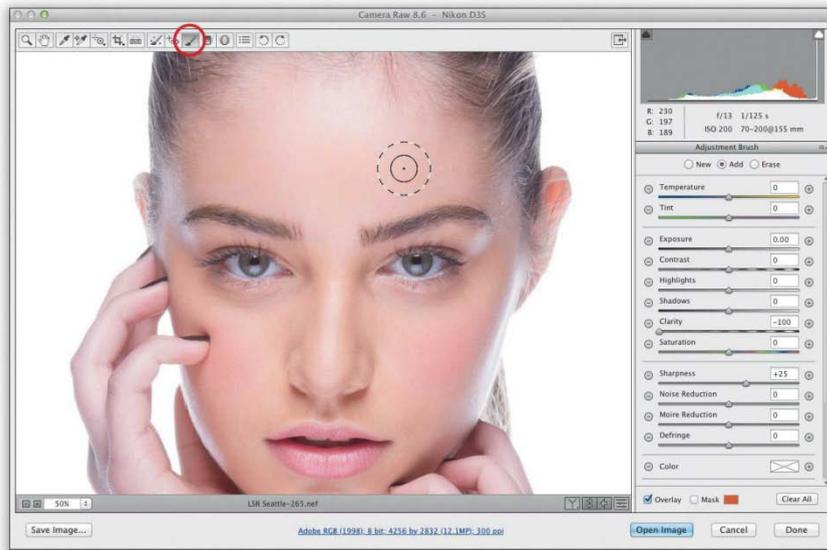
В портрете, показанном здесь (который я снимал на сцене в рамках моего тура *Освети, сними, отретушируй*), мы намерены сделать три вида ретуши: (1) удалить любые дефекты и смягчить кожу модели, (2) сделать белки глаз светлее, вообще сделать глаза ярче и добавить им контраст, и (3) повысить резкость глаз, бровей и ресниц.

### Шаг Два

Начнем с удаления дефектов. Во-первых, увеличьте масштаб лица, затем из верхней панели инструментов возьмите инструмент **Spot Removal** (Удаление точек) (B) (он выделен здесь красным кружком) и установите **Size** (Размер) кисти лишь немного больше, чем дефект, который вы хотите удалить. Теперь переместите курсор на дефект и просто щелкните. Не проводите черту или что-либо еще – просто щелкните один раз и на этом закончите. Если удаление не выглядит совершенно правильным, это лишь означает, что Camera Raw для выполнения исправления выбрала плохое место в качестве образца чистой кожи. В этом случае щелкните по зеленому кружку с образцом чистой кожи и перетащите его на соседний участок, и это обновит ретушь (как показано здесь). Теперь удалите остальные дефекты, используя для каждого единственный щелчок и меняя, в случае необходимости, положение зеленых кружков с образцом чистой кожи.

Одной из основных вещей, которые нам постоянно приходится делать в Photoshop, является ретуширование портретов, но теперь, используя инструмент **Spot Removal** (Удаление точек), наряду с **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), мы можем сделать массу простого ретуширования прямо здесь, в Camera Raw, где оно абсолютно неразрушающее и удивительно гибкое.



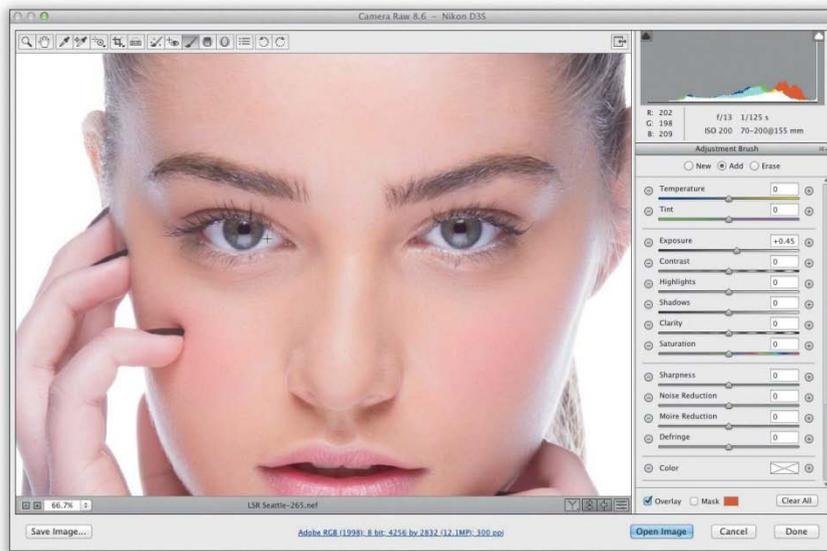


### Шаг Три

Затем давайте сделаем смягчение кожи. Щелкните в панели инструментов по инструменту **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (выделенному здесь красным кружком), затем четыре раза щелкните по кнопке - (знак минус) слева от инструмента **Clarity** (Четкость), чтобы установить величину четкости -100 (называемой *отрицательной четкостью* людьми, которые любят всему давать название). Теперь увеличьте **Sharpness** (Резкость) до +25 и продолжайте. Увеличьте размер кисти (используя или ползунок **Size** (Размер), или клавишу клавиатуры **Правая квадратная скобка**), и затем закрасьте кожу модели для смягчения (как показано здесь), но сделайте всё возможное, чтобы не задеть участков, которые должны остаться резкими и соранить детальность, такие как брови, веки, губы, ноздри, волосы и т.д. Во время закрашивания вы можете не почувствовать, что метод работает действительно очень эффективно, однако достаточно нажать на клавишу **P**, включающую/выключающую предварительный просмотр, и вы увидите, что метод работает намного лучше, чем можно было бы ожидать. Конечно, если, закончив закрашивание, вы увидите, что переусердствовали со смягчением, просто поднимите **Clarity** (Четкость) (опробовав -75 или -50).

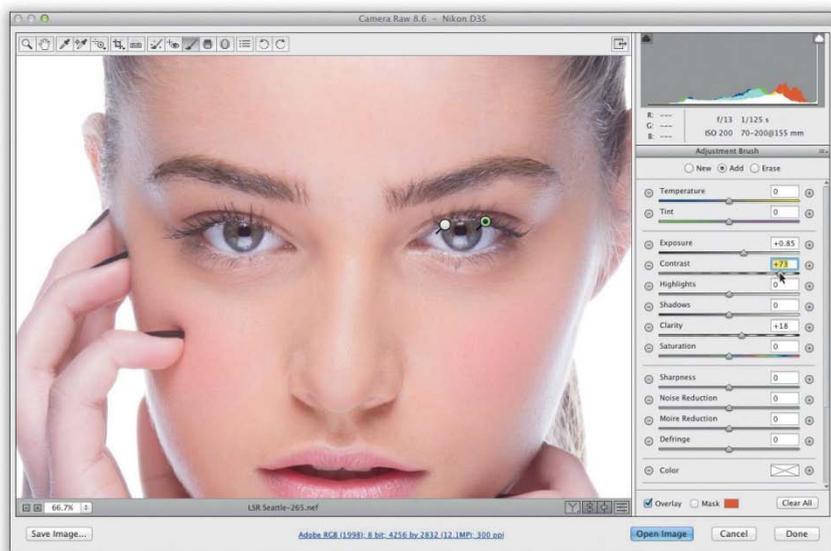
### Шаг Четыре

Затем поработаем над глазами. Щелкните по радио-кнопке **New** (Создать) наверху панели (чтобы начать работу над новой областью), затем перезагрузите ползунки **Clarity** (Четкость) и **Sharpness** (Резкость) в 0, делая двойной щелчок по кнопке ползунков. Теперь перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) немного вправо, уменьшите размер кисти, затем зарисуйте белки глаз модели (как показано здесь). Как только они будут выглядеть достойно, снова щелкните по радио-кнопке **New** (Создать) и обнулите ползунки, в результате чего мы можем поработать над добавлением контраста и яркости радужным обочкам модели.



### Шаг Пять

Для дополнительного увеличения контраста сместите ползунок **Contrast** (Контрастность) (здесь я перетащил его в +73), а чтобы повысить яркость и одновременно немного подчеркнуть текстуру радужных оболочек, увеличьте **Exposure** (Экспозиция) до +85 и **Clarity** (Четкость) до +18, затем закрасьте радужные оболочки и оцените, насколько лучше они стали выглядеть! Наконец, повысьте резкость глаз, ресниц и бровей. Для этого еще раз щелкните по кнопке **New** (Создать), перезагрузите все ползунки в 0 (просто щелкните по кнопке + (знак плюс) справа от инструмента **Sharpness** (Резкость)), и это перезагрузит все ползунки, а **Sharpness** (Резкость) переместит в +25). Теперь закрасьте зрачки и радужные оболочки модели (но не выходя за края радужной оболочки), и завершая ретушь, закрасьте ресницы и брови, чтобы они выглядели более резкими и четкими (состояния до/после показаны ниже).



До



После

**Graduated Filter** (Градуированный фильтр) (который действует скорее как инструмент) позволяет воссоздать действие обычного фильтра с нейтральным градиентом плотности (это стеклянные или пластмассовые фильтры, темные сверху и затем сходящие вниз к полной прозрачности). Они популярны среди пейзажных фотографов, потому что без них вы стоите перед выбором – или получить снимок с безупречной экспозицией переднего плана, или с безупречной экспозицией неба, но не обоих сразу. Однако учитывая способ, каким Adobe реализовал эту функцию, ее можно использовать значительно шире, чем просто для создания эффектов плотности нейтральных градиентов (хотя это будет, вероятно, самым приоритетным ее использованием).

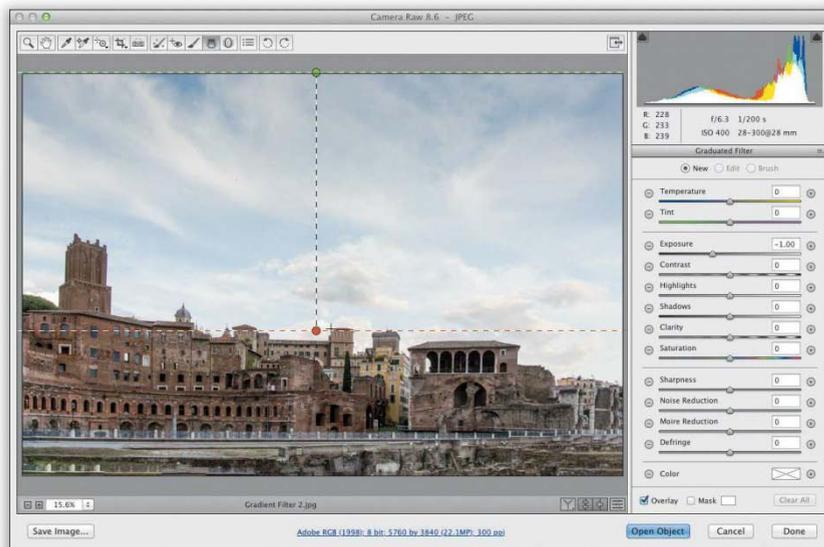
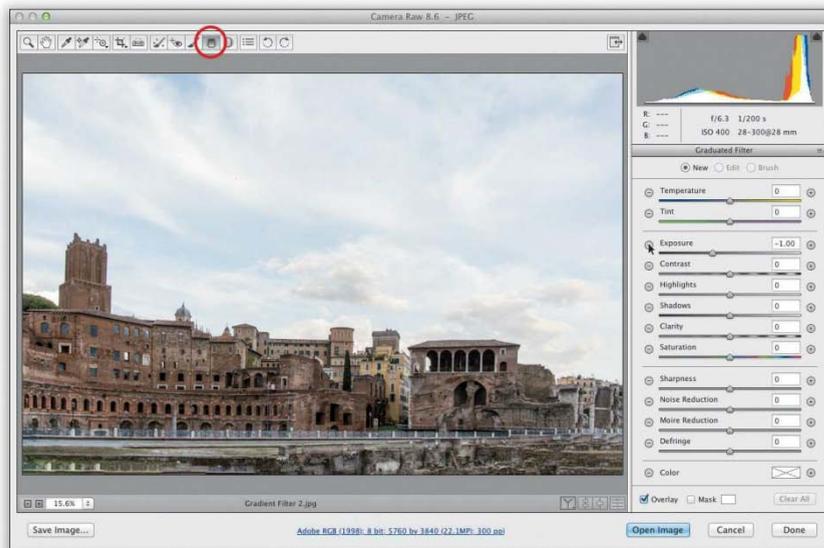
## Исправление неба и т.п. при помощи градуированного фильтра

### Шаг Один

Начните с выбора в панели инструментов **Graduated Filter** (Градуированный фильтр) (G) (он выделен здесь красным кружком). При щелчке по нему появляется панель его опций (показанная здесь) с набором эффектов, которые можно применить и которые подобны инструменту **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть). Здесь мы намерены воссоздать действие обычного фильтра с нейтральным градиентом плотности и затемнить небо. Начните, перетаскивая влево ползунок **Exposure** (Экспозиция), или просто сделайте два щелчка по кнопке - (знак минус), чтобы установить значение -1.00 (как показано здесь).

### Шаг Два

Нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** (чтобы выровнять градиент по вертикали), щелкните сверху по центру изображения, и перетащите курсор строго вниз, пока не достигнете вершины изображения (как показано здесь). Вообще, следует останавливать перетаскивание градиента до того, когда он достигает линии горизонта, или он начнет затемнять передний план с правильной экспозицией. У неба можно видеть эффект затемнения, и снимок выглядит уже более сбалансированным. *Примечание:* Чтобы перетащить градиент в произвольном направлении, отпустите клавишу **Shift**.

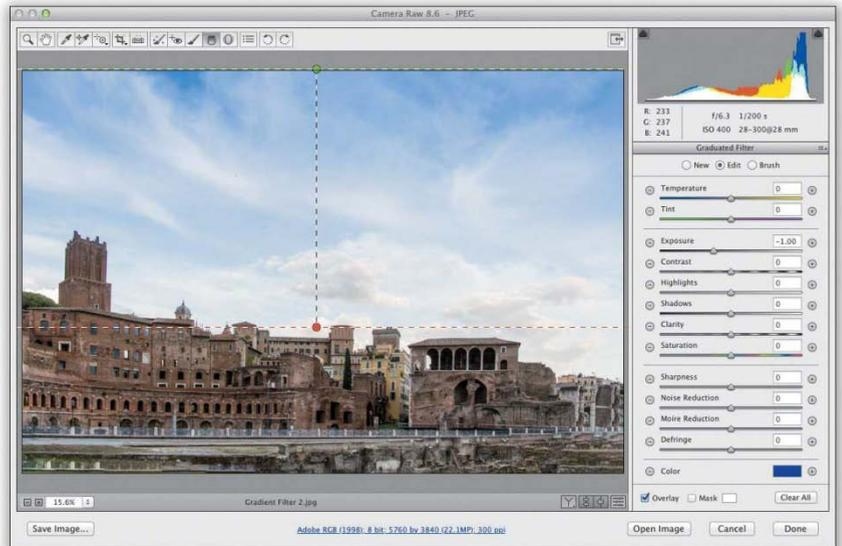


### Шаг Три

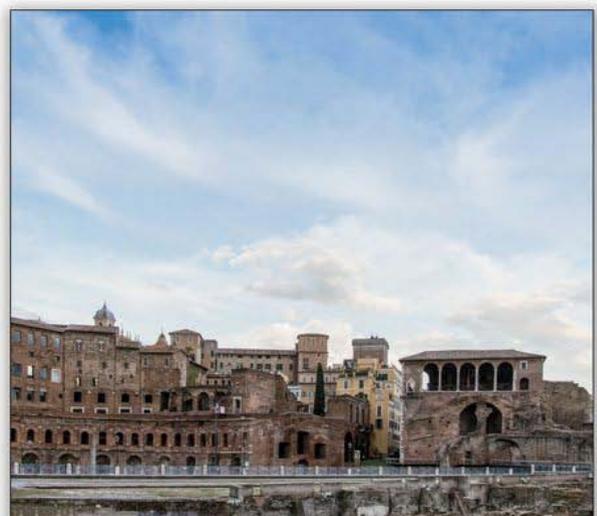
Зеленая булавка показывает верх градиента; красная булавка – его низ. В данном случае мы хотели бы еще немного затемнить небо, поэтому перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) немного влево, чтобы затемнить средние тона в небе. Достоинством этого инструмента, как и **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), является то, что как только мы извлечем и перетащим **Graduated Filter** (Градуированный фильтр), можем добавлять к той же самой области другие эффекты. Так, если требуется усилить синеву неба, можно щелкнуть по образцу **Color** (Цвет), можно щелкнуть по образцу **Color Picker** (Палитра цветов), щелкнуть по синему цвету для завершения эффекта.

### СОВЕТ: Подсказки к использованию градиента

Создав градиент, можно изменить его позицию – чтобы переместить градиент целиком вниз, просто щелкните и перетащите вниз по линии, соединяющей булавки зеленого и красного цвета. После позиционирования градиента его можно повернуть, перетаскивая любую из булавок. Можно создать несколько градиентов (щелкая по радио-кнопке **New** (Создать) наверху панели), а также удалить градиент, щелкнув по нему и нажав клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**).



До



После

Есть ряд по-настоящему хороших специальных эффектов, которые можно применить непосредственно в Camera Raw, и некоторые из них легче создать здесь, чем заходить в Photoshop и использовать слои и маски. Вот спецэффект, который популярен в портретной и свадебной фотографии: привлечение внимания, превращая весь снимок в черно-белый, но оставляя один ключевой объект насыщенного цвета (и хотя нас, фотографов, при виде этого корбит, клиенты испытывают полный восторг).

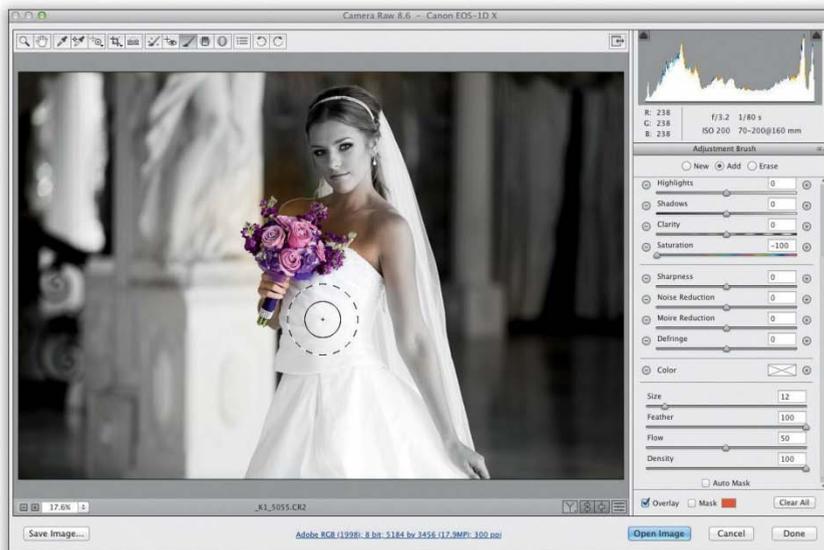
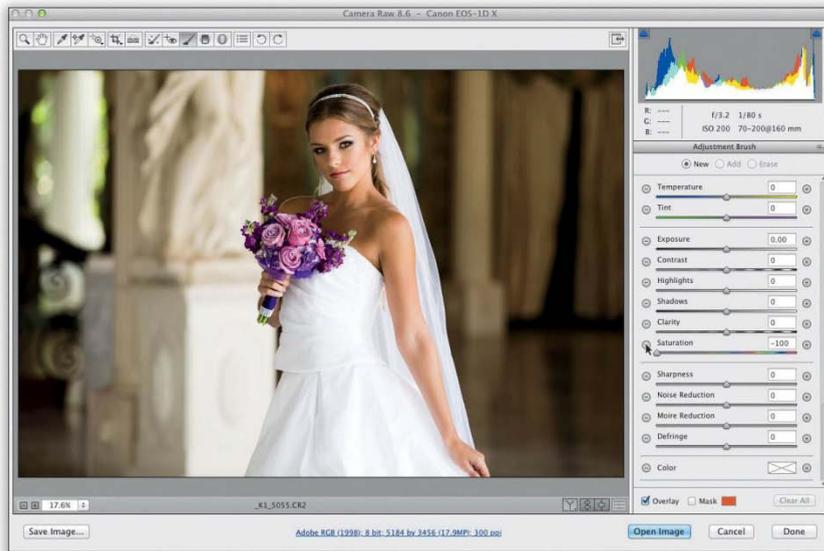
## Применение выбранного цвета в Camera Raw

### Шаг Один

Для данного эффекта (в котором мы оставим один участок изображения полноцветным, а остальное изображение превратим в черно-белое (помоему, это пошлость, и по-вашему тоже, но, опять же, клиенты такое обожают)), мы настроим **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) таким образом, чтобы она закрасивала в черно-белых тонах. Начните, активировав **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (К), затем в опциях панели **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) четыре раза щелкните по кнопке - (знак минус) слева от ползунка **Saturation** (Насыщенность), чтобы перезагрузить все другие ползунки в 0 и установить **Saturation** (Насыщенность) в -100. Это способ превратить в черно-белое всё, что бы вы ни закрасили.

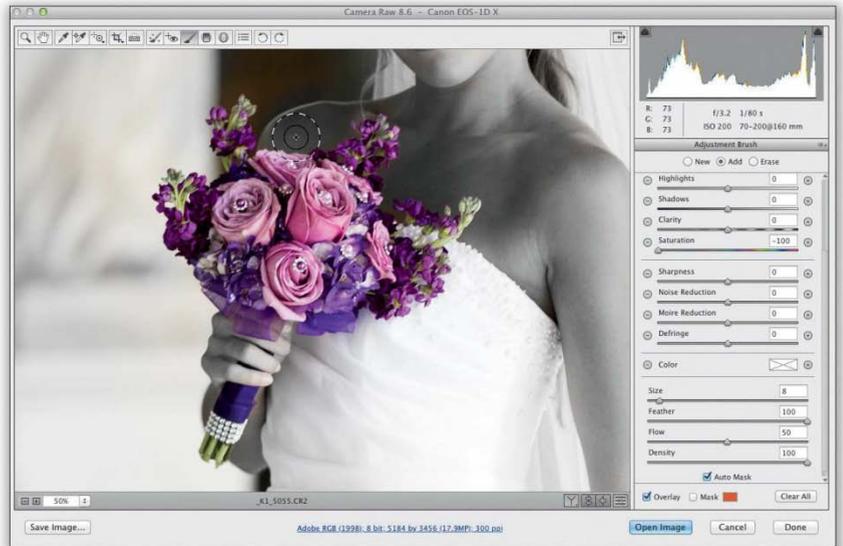
### Шаг Два

Чуть далее мы намерены закрасить большую часть изображения, и процесс пойдет намного быстрее, если вы снимете галочку в окошке **Auto Mask** (Автомаскирование) внизу панели (благодаря чему способ не пытается обнаруживать края при закрасивании и быстрее работает). Сняв галочку, установите большую и мягкую кисть (перетащите ползунок **Size** (Размер) вправо или нажмите клавишу **Правая квадратная скобка**), и закрасьте большую часть изображения, но проследите, чтобы не слишком заходить в область вокруг букета, как показано здесь, где я оставил вокруг букета нетронутую зону в 1/2" шириной.



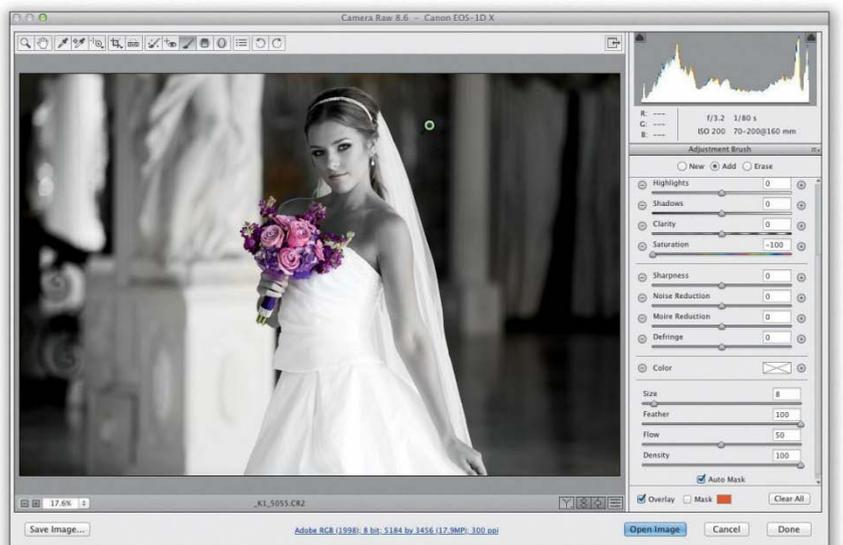
### Шаг Три

Теперь необходимо сделать две вещи: (1) уменьшить размер кисти и (2) установить галочку в окошке **Auto Mask** (Автомаскирование). Функция **Auto Mask** (Автомаскирование) действительно делает всю работу, потому что она автоматически контролирует, чтобы случайно не превратить в черно-белую ту часть объекта, которая должна остаться полноцветной, если следовать одному простому правилу: не позволять вот тому небольшому значку в виде перекрестия в центре кисти закрашивать участок, который вы хотите оставить полноцветным (в нашем случае, это букет цветов). Все, чего касается это небольшое перекрестие, превращается в черно-белое (потому что мы понизили **Saturation** (Насыщенность) до -100), таким образом, ваши действия состоят в том, чтобы закрашивать как можно ближе к цветам, но не позволять упомянутому перекрестию действительно касаться цветов. Не имеет значения, пройдутся ли края кисти (круглые кольца) по цветам (фактически, они должны это сделать, проходя так близко, как действительно требуется), но ни в коем случае не позволяйте этому небольшому перекрестию затрагивать полноцветный участок, и всё будет прекрасно. Этот способ работает на удивление хорошо (опробуйте его сами и убедитесь в этом).



### Шаг Четыре

Здесь мы выполнили закрашивание в непосредственной близости к букету, и все же цветы и даже зеленые стебли остались цветными, потому что мы не позволили пройти по ним упомянутому перекрестию.



Несколько ранее вы уже научились добавлять виньетки по краям (затемняя внешние края изображения), но с одной нерешенной проблемой: объект всегда должен был оставаться в центре, так как затемнение осуществлялось симметрично относительно внешних краёв. Теперь, при наличии инструмента **Radial Filter** (Радиальный фильтр), можно управлять размещением виньетки прямо там, где вы того хотите, и можно также создавать несколько источников света, таким образом, можно использовать фильтр для создания эффекта центра внимания или впоследствии иначе освещать изображение.

## Радиальный фильтр в Camera Raw (создание виньеток и центра внимания)

### Шаг Один

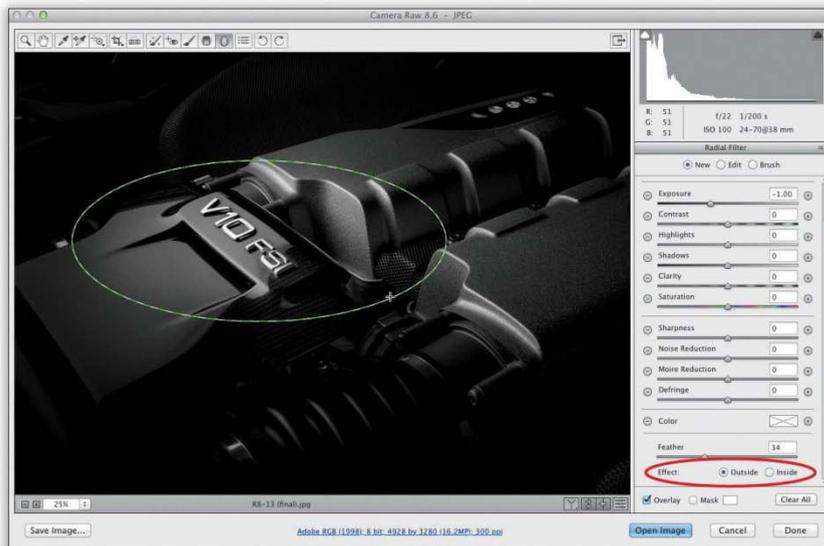
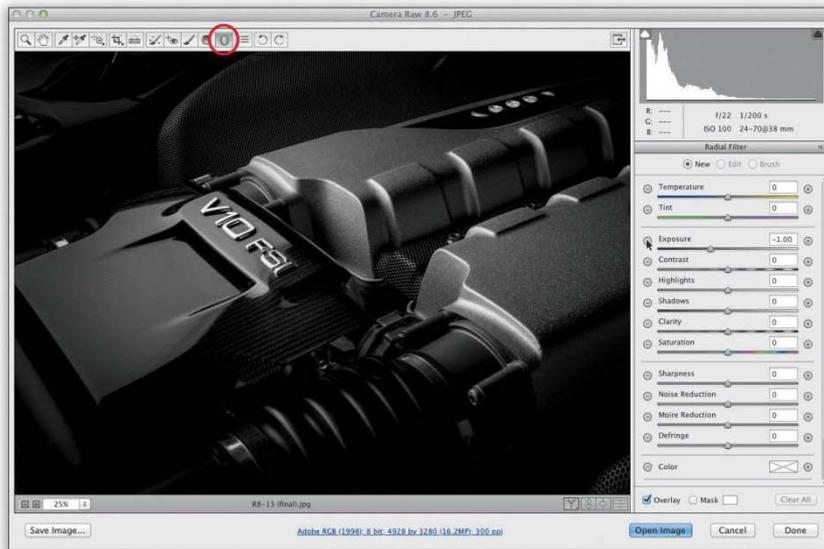
Здесь мы хотим сконцентрировать внимание наблюдателя не на всём изображении двигателя автомобиля, а (используя драматическое освещение) только на его спецификации. Итак, щелкните по инструменту **Radial Filter** (Радиальный фильтр) (J) в панели инструментов (он выделен здесь красным кружком). Так как мы хотим затемнить внешние края, щелкните два раза по кнопке - (знак минус) на левом конце ползунка **Exposure** (Экспозиция), и когда мы используем инструмент, эффект проявится (позже мы всегда можем изменить его величину).

### Шаг Два

Внизу этой панели вы увидите опцию **Effect** (Эффект), позволяющую выбирать, находится ли область, на которую действуют настройки инструмента, внутри или снаружи овала. В данном случае мы хотим, чтобы внутри всё осталось неизменным, а снаружи чтобы всё стало более темным, поэтому щелкните по радио-кнопке **Outside** (Снаружи). Теперь щелкните-и-перетащите инструмент в направлении главной оси овала (или окружности) светового пятна в том месте, где оно должно появиться. Здесь я перетащил его по центру области, на которую хочу воздействовать.

### СОВЕТ: Изменение положения при вычерчивании овала

После вычерчивания овала вы можете изменить его положение, перетаскиванием после нажатия-и-удержания-нажатой клавиши **Пробел**. Опробуйте, это действительно удобно. (У меня на PC положение овала изменялось простым его перетаскиванием без использования клавиши **Пробел** – А.Л.)



### Шаг Три

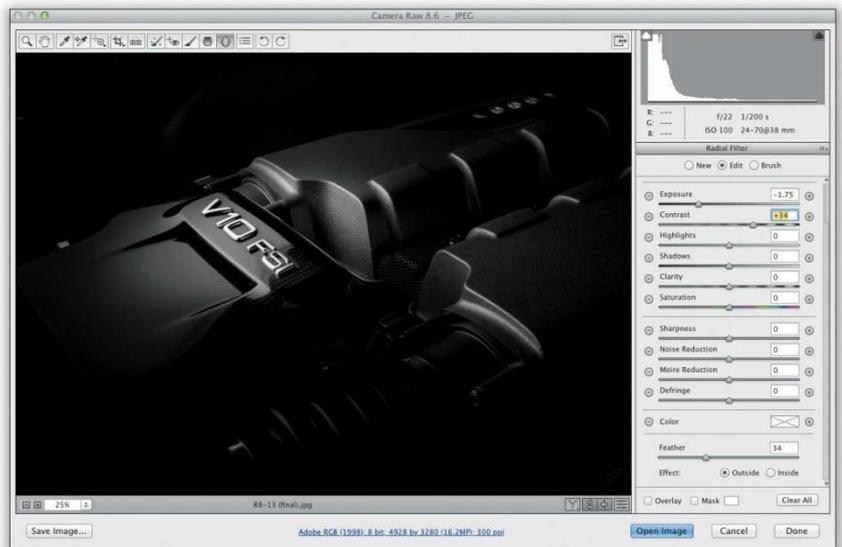
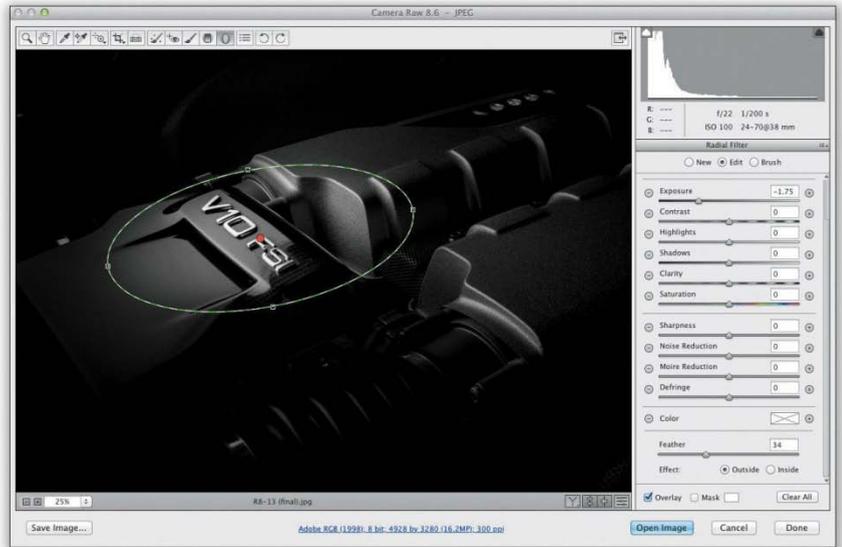
Перетащив овал на место, можно его повернуть, перемещая курсор за пределы зеленого контура и перетаскивая в нужном направлении. Чтобы изменить размеры овала, щелкните по любому из небольших управляющих элементов на краях, и перетащите его наружу или вовнутрь. Чтобы переместить овал, щелкните где угодно на контуре и перетащите его, куда следует. Пока мы здесь, давайте сделаем область за пределами "светового пятна" более темной. Перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) влево, до значения -1.75 (как показано здесь).

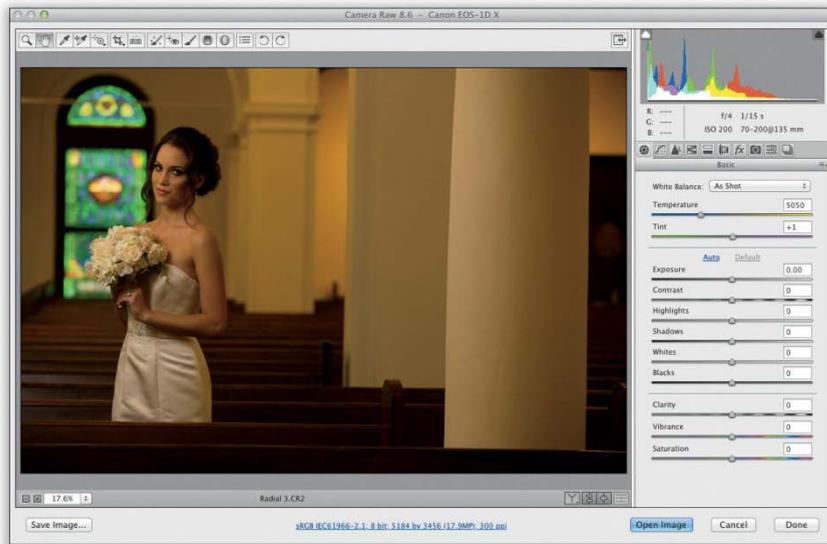
### СОВЕТ: Две удобные быстрые клавиши

Нажатие на клавишу **V** скрывает зеленый овальный контур (повторное нажатие **V** снова возвращает контур на экран; в следующем шаге вы увидите, что я скрыл контур), а нажатие на клавишу **X** меняет местами области **Outside** (Снаружи) и **Inside** (Внутри) *Эффекта* (так, в данном случае вместо затемнения внешней зоны темным сделается центр, а всё вне овала останется неизменным).

### Шаг Четыре

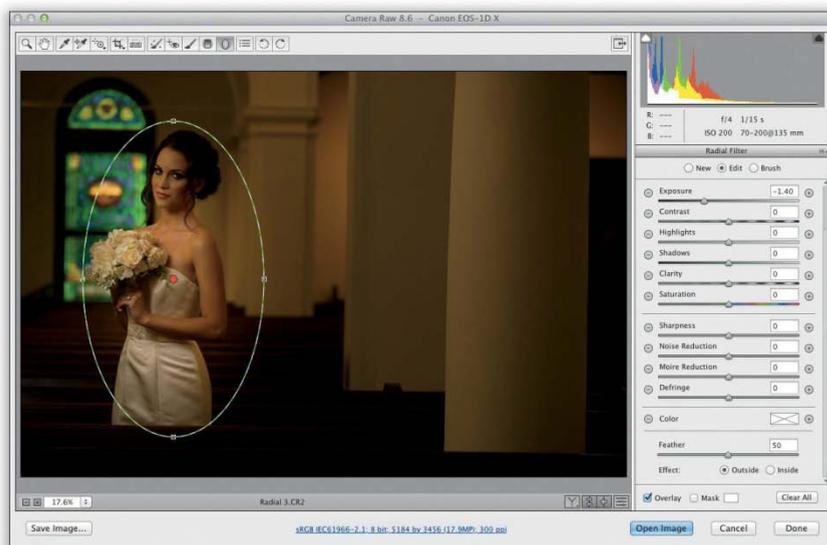
Достоинством этого фильтра является то, что можно сделать не только настройку **Exposure** (Экспозиция). Например, перетащите ползунок **Contrast** (Контрастность) вправо (я здесь установил ее в +34), и контрастность внешней области увеличится. Если область недостаточно серая (это в конце концов, двигатель), можно понизить **Saturation** (Насыщенность), и тогда всё вне овала станет не только более темным, но и черно-белым (или наоборот в случае увеличения **Saturation** (Насыщенность)). Теперь, я упоминал во введении на предыдущей странице, что на одном и том же изображении можно добавлять несколько фильтров и использовать это для эффективной подсветки изображения. Давайте далее это сделаем.





### Шаг Пять

Здесь мы намереваемся использовать **Radial Filter** (Радиальный фильтр) для дополнительной подсветки показанного изображения. Внимание наблюдателя в первую очередь притягивается самой яркой частью изображения, но к сожалению, на этом снимке невеста освещена менее ярко, чем витражное окно рядом с ней, поневоле притягивающее взгляд в первую очередь. В целом, свет, направленный на объект, падает удачно и мягко, но вот его яркость не совсем достаточна.



### Шаг Шесть

Мы начнем с того же, с чего начинали в прошлый раз – с активации инструмента **Radial Filter** (Радиальный фильтр) и вычерчивания овала с нужной нам ориентацией. В данном случае я оставляю ее прежней, но хочу сильно затемнить область вокруг овала. Итак, убедитесь, что выбрана радио-кнопка **Outside** (Снаружи) функции **Effect** (Эффект), и перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) влево, чтобы затемнить область вне овала (здесь я перетащил его в -1.40).

### СОВЕТ: Как удалять овалы

Если вы хотите удалить созданный овал, просто щелкните по нему и нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**) или переместите курсор на центральную точку овала, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и курсор приобретет вид ножниц. Затем щелкните по центральной точке овала, и он удалится.

## Шаг Семь

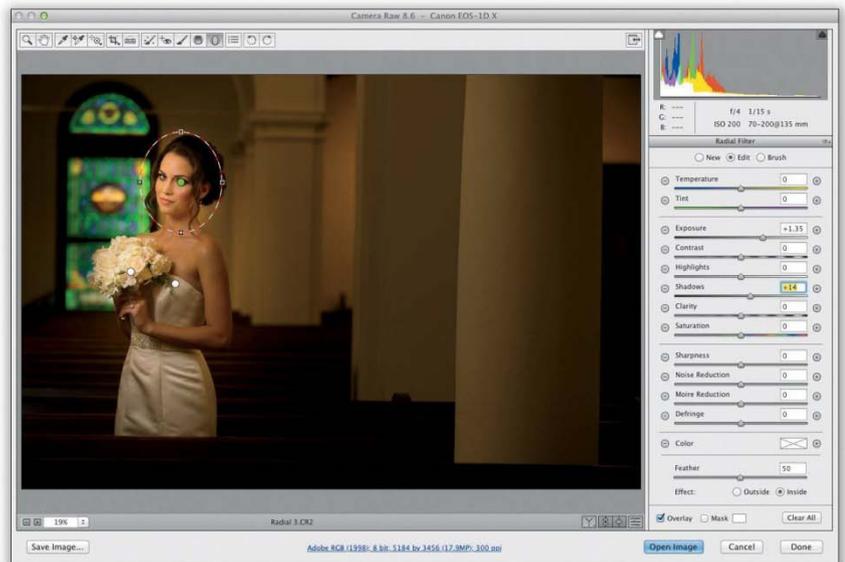
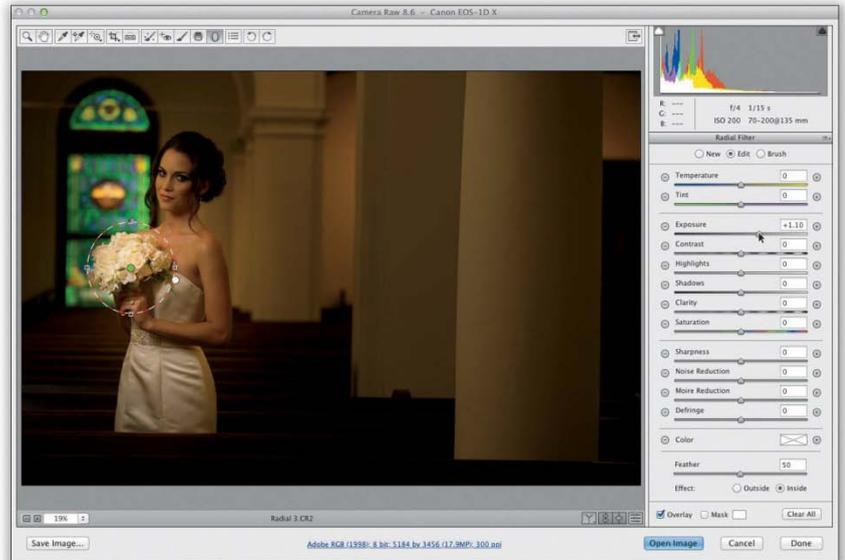
Чтобы добавить еще один овал, щелкните по радио-кнопке **New** (Создать) вверху области панелей (благодаря чему Camera Raw узнает, что вы создадите новое световое пятно), затем внизу панели переключите режим **Effect** (Эффект) на **Inside** (Внутри) (или используйте быструю клавишу **X**, о которой я упоминал ранее). Теперь мы используем этот овал для высвечивания букета невесты, который немного потерялся на светлом фоне. Для этого начертите небольшой овал по размеру букета, но на сей раз увеличьте яркость этой области, перетащив ползунков **Exposure** (Экспозиция) немного правее (как я сделал здесь, перетащив его в +1.10).

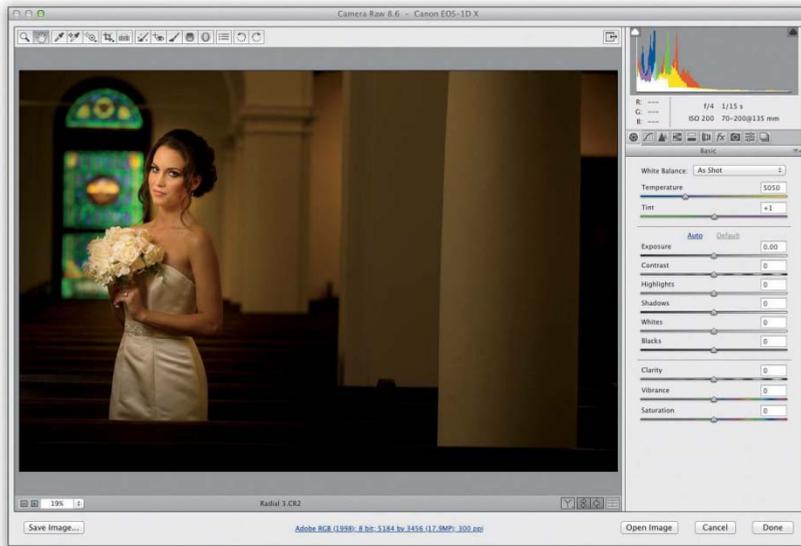
## Шаг Восемь

Нам нужен еще один такой же овал, чтобы немного сильнее высветить лицо невесты. Вместо того, чтобы начинать с пустого места, мы дублируем второй овал. Нажмите-и-держите-нажатой быструю клавишу **Ctrl+Alt** (Mac: **Command+Option**), и когда курсор изменится на двоящую стрелку, перетащите центр второго овала, затем отпустите кнопку мыши и быструю клавишу, и появится третий овал (дубликат второго овала). Поместите овал прямо на лицо невесты (как показано здесь), а также по мере необходимости поверните и измените размеры овала. Немного увеличьте **Exposure** (Экспозиция) (здесь, я установил ее в +1.35), а также увеличьте **Shadows** (Тени), чтобы проявить в них детали (как я сделал здесь, увеличив значение до +14). Помните, вы можете использовать любую из ползунков панели.

## СОВЕТ: Управление наложением краёв

Мягкость перехода между центром овала и областью, на которую воздействуют ползунки, задается величиной **Feather** (Растушевка), и при ее установке в 100 вы получаете самое мягкое и самое плавное наложение обеих этих областей. Если вы понижаете величину **Feather** (Растушевка), область перехода сужается и, конечно, если вы перетаскиваете величину растушевки в ноль, край становится совершенно резким. Никогда не используйте такое значение. Ни в каких случаях.





### Шаг Девять

Следует иметь в виду еще одно. Здесь мы затемнили главным образом область вокруг объекта (за исключением тех двух небольших зон с увеличенной яркостью). Но если мы хотим сделать невесту ярче в целом, то должны вернуться в панель **Basic** (Основные) и перетащить вправо ползунок **Exposure** (Экспозиция) (здесь делать это мне не было нужды). Это сделало бы невесту ярче, но одновременно сделало бы ярче и весь снимок. Так что, если в результате края изображения станут слишком яркими, можно вернуться к инструменту **Radial Filter** (Радиальный фильтр), щелкнуть по первому сделанному вами овалу и еще немного уменьшить (затемнить) величину **Exposure** (Экспозиция) ее ползунком (который затронет только область вокруг невесты). Ниже показано исходное изображение, а рядом пример того, как можно драматически подсветить изображение при использовании инструмента **Radial Filter** (Радиальный фильтр).



До



После

## Решение цветовых проблем (или добавление эффектов) путем "закрашивания" балансом белого

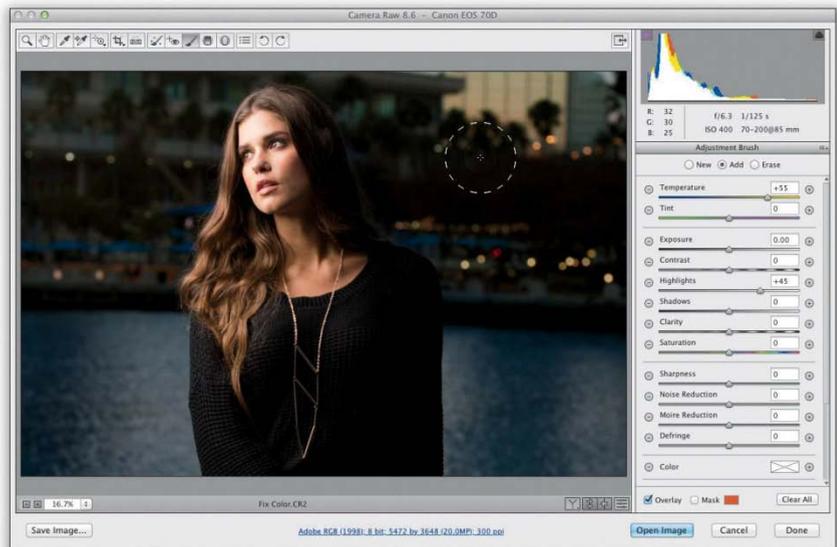
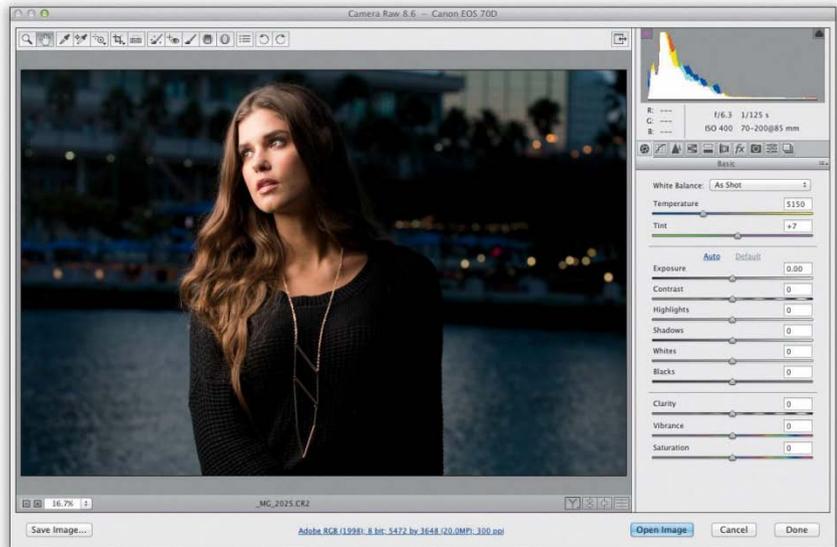
### Шаг Один

Вот портрет, снятый при натурном освещении, где объект имеет хорошие теплые оттенки кожи (в частности потому, потому что я снабдил вспышку оранжевым глеевым фильтром), но обратите внимание на фон позади модели – здания находятся в тени и поэтому имеют синий оттенок (как если бы съемка выполнялась на рассвете, хотя на самом деле снимок был сделан на закате). Если я пытаюсь сделать баланс белого теплее, кожа модели делается желтой. К счастью, теперь появилась возможность регулировать баланс белого только в одной области.

### Шаг Два

Активируйте инструмент **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (K), щелкните по кнопке + (знак плюс) справа на ползунке **Temperature** (Температура) (это перезагрузит все прочие ползунки в 0 и установит значение **Temperature** (Температура) +25), и начните закрашивать области на заднем плане, имеющие синеватый оттенок (как показано здесь). Как только вы их закрасите, можно регулировать ползунков **Temperature** (Температура) (перетаскивать вправо, чтобы сделать цвета теплее, а область менее синей, как я сделал здесь, или влево, если настройка по умолчанию +25 делает цвета слишком теплыми). Это прекрасный прием использования инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) для подобных целей – закрасив области с синеватым оттенком один раз, можно настроить правильный баланс белого, просто перетаскивая ползунков после выполнения закрашивания. Теперь здания выглядят более нейтральными, особенно здание с зеркальными окнами вверху справа. В окончательном виде я также немного увеличил **Highlights** (Света).

Camera Raw дает возможность закрашивать балансом белого, и среди функций, которые были добавлены за эти годы к Camera Raw, верьте или нет, это одна из тех, которую вы будете, скорее всего, использовать наиболее часто. Довольно распространенным является случай съемки при естественном освещении, когда часть снимка находится в тени, и обычно это приводит к тому, что у областей с дневным освещением нормальные цвета, а области в тени имеют синий оттенок (особенно, если вы используете режим **Auto** (Авто) баланса белого, как поступает большинство, потому что по большей части он работает вполне прилично). Здесь рассказывается о том, как закрашивать балансом белого для согласования цветов всего изображения.



Если вы снимаете с использованием верхних значений ISO (таких как 800 и выше), то рискуете увидеть в изображениях шум (конечно, в зависимости от изготавителя и модели камеры), но шум чаще всего обнаруживается в теневых областях (именно там он проявляется, безусловно, сильнее всего). Еще хуже ситуация, когда вы повышаете яркость теневых областей, и тогда шумы проявляются действительно в полной мере. Так вот, при уменьшении шума в Camera Raw, как и при любом шумоподавлении, платой за это является определенное снижение резкости снимка (за счет удаления шумовых пятен). Рассматриваемая здесь техника позволяет закрасивать функцией шумоподавления только то, что необходимо, оставляя резкой остальную часть изображения.

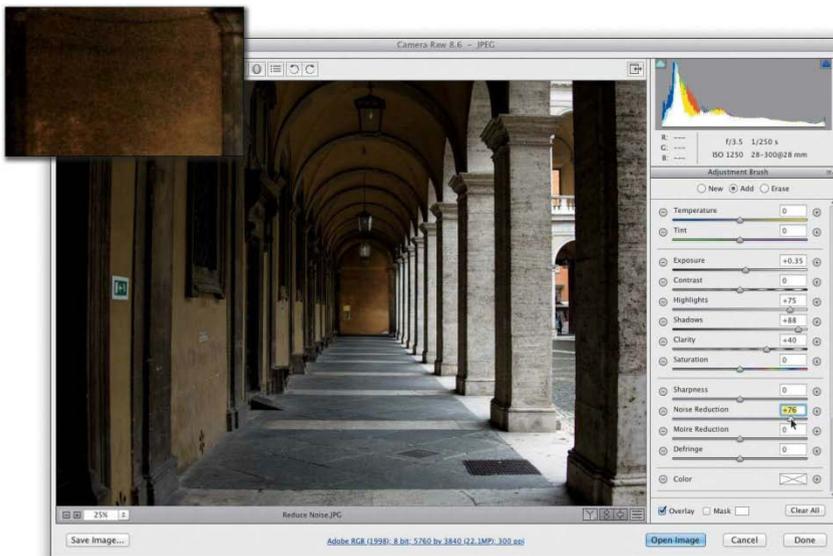
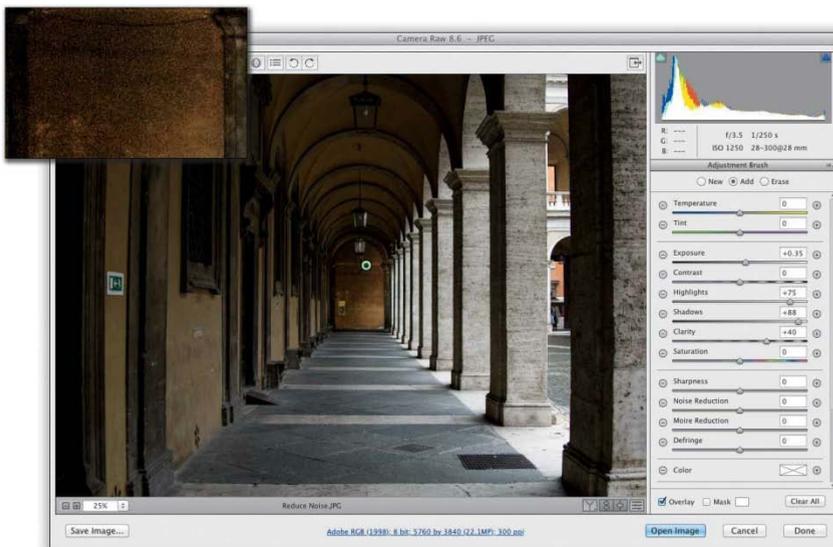
## Уменьшение шума только в затененных участках

### Шаг Один

Для начала повысим яркость стены в конце этого перехода. Снимок был сделан при ISO 1250, и повышении яркости этой области ясно выявит любой шум в тенях, но теперь, по крайней мере, мы можем с ним что-нибудь сделать. Начните с активации инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (K), затем щелкните по кнопке + (плюс знак) справа на ползунке **Shadows** (Тени) (это перезагрузит все прочие ползунки в 0), перетащите ползунок **Shadows** (Тени) примерно в +88 и закрасьте коричневую стену на заднем плане. Даже тогда стена остается слишком темной, поэтому повысьте яркость **Highlights** (Света), перетащив их ползунок в +75 и увеличив **Exposure** (Экспозиция) до +0.35. Наконец, перетащите ползунок **Clarity** (Четкость) в +40 (чтобы усилить текстуру). Теперь вид явно улучшился (ладно, пусть *несколько* улучшился), но если вы посмотрите на вставку, то увидите сильный шум, который был скрыт в тенях.

### Шаг Два

Теперь увеличьте масштаб до 100 %, чтобы действительно увидеть шум в этих теневых областях, и перетащите вправо ползунок **Noise Reduction** (Уменьшение шума), следя за величиной шума в изображении. Продолжайте перетаскивать, пока не найдете, что шум в тенях уменьшен, но эти теневые области не получились слишком размытыми (в конце концов, это метод уменьшения шума, а не его удаления). Шумоподавление затрагивает только тот участок стены, который вы закрасили, а остальная часть изображения сохраняет оригинальную резкость.



## Как усилить любой эффект корректирующей кисти сверх максимально возможного

### Шаг Один

Здесь показано изображение, которое мы хотим обработать, и наша цель – выявить как можно больше деталей в фарах автомобиля. Активируйте инструмент **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (K), щелкните по кнопке + (знак плюс) справа от ползунка **Clarity** (Четкость) (чтобы перезагрузить все другие ползунки в 0), а затем перетащите ползунок **Clarity** (Четкость) до конца вправо, в значение +100. Затем полностью закрасьте две круглых фары. Теперь допустим, вы считаете, что в них нужно проявить большее количество деталей, заставляя их действительно "выделиться", но вы уже их закрасили, установив **Clarity** (Четкость) в возможный максимум +100. Так что делать? Вы ведь не можете перетащить ползунок в значение +200 или что-нибудь подобное, правильно?

### Шаг Два

Всё, что вы должны сделать – нажать быструю клавишу **Ctrl+Alt** (Mac: **Command+Option**) и щелкнуть-и-перетащить на редактируемую булавку, создав копию коррекции (в результате теперь вы имеете в этой области две булавки: первоначально созданную булавку, где вы применили 100 %-е значение **Clarity** (Четкость), а теперь и вторую булавку еще со 100 %-й **Clarity** (Четкость)). По существу, к этим фарам вы применили 200 %-ю **Clarity** (Четкость). Конечно, этот прием не ограничен ползунком **Clarity** (Четкость) – он работает с любым ползунком панели инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть).

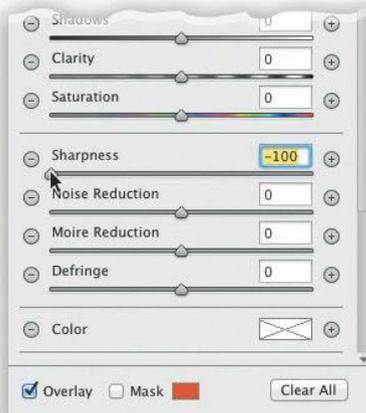
Скажем, вы чувствуете необходимость усилить **Clarity** (Четкость) части снимка, установили **Clarity** (Четкость) ползунок в 100 и закрасили эту часть изображения. Вы оцениваете результаты и думаете: "Хотя я закрашивал кистью в положении ползунка 100 %, мне всё-таки нужна большая четкость!" Здесь рассказывается, как этого добиться.



## Советы знатоков Photoshop

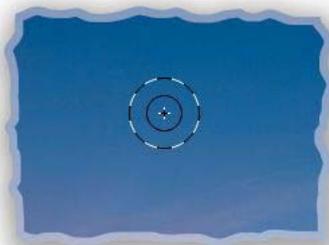
### Закрашивание гауссовым размытием

Ладно, формально это не Гауссово размытие, но в Camera Raw можно закрашивать эффектом размытия, понижая величину **Sharpness** (Резкость) (в панели **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть)) до отрицательных значений (на самом деле, я устанавливал бы значение в -100, чтобы придать размытию гауссов вид). Этот прием удобно использовать для добавления размытия к фону с целью создания малой глубины резкости или по одной из сотни других причин, из-за которых вы хотели бы размыть что-либо в снимке.

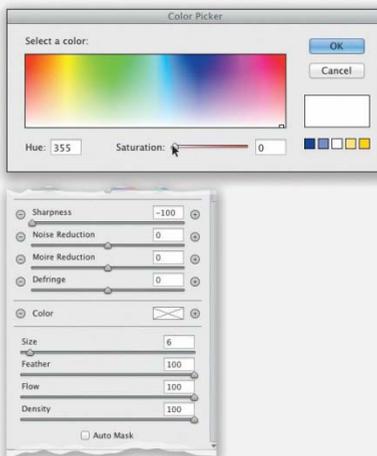


### Что показывает двойной курсор

При использовании инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) вы видите двойной курсор кисти, появляющийся один внутри другого. Внутренний показывает размер кисти, который вы выбрали; наружный (пунктирный) показывает размер зоны растушевки (смягчения), который вы установили в кисти.



### Как установить отсутствие цвета



Как только вы выберете цвет, используя диалоговое окно **Color Picker** (Палитра цветов), не совсем очевидно, как установить цвет в состояние **None** (Нет цвета). Прием состоит в том, чтобы щелкнуть по образцу цвета (в середине панели опций инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть)) и тем самым вновь открыть **Color Picker** (Палитра цветов), затем уменьшить **Saturation** (Насыщенность), переместив ее ползунок в 0. Теперь на образце цвета появится иконка **X**, сообщающая, что цвет установлен в состояние **None** (Нет цвета).

### Как показать только один из слоёв

Наведите курсор на иконку в виде глаза в слое, который вы хотите оставить видимым и нажмите быструю клавишу **Alt+щелчок-мыши** (Mac: **Option+щелчок-мыши**) – и все прочие слои исчезнут с экрана. При этом вы можете просмотреть все скрытые слои, нажимая-и-удерживая-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), а затем используя клавиши с левой и правой квадратными скобками для перемещения вверх/вниз по стеку слоёв. Хотите вернуть видимость всем слоям? Просто снова наведите курсор на иконку в виде глаза и нажмите быструю клавишу **Alt+щелчок-мыши** (Mac: **Option+щелчок-мыши**).

### Прямолинейное закрашивание

Если вы хотите закрасить прямую линию, используя инструмент **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), можно использовать тот же прием, который мы используем с инструментом **Brush** (Кисть) в Photoshop: щелкните один раз в точке начала прямой, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift**, затем щелкните один раз в точке окончания прямой, и **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) начертит между этими точками отрезок прямой. Прием по-настоящему удобный при работе над прямыми краями, такими, как край здания, где оно встречается с небом.



### Создание снимка Скачок назад

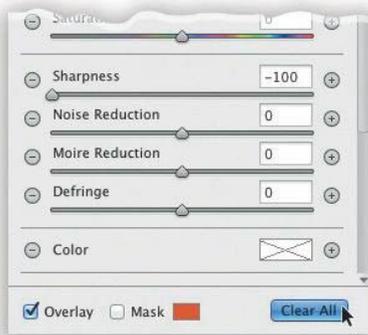
Если вы знакомы с панелью **History** (История) в Photoshop и тем, как можно сделать снимок состояния изображения на любой стадии редактирования, чтобы вернуться обратно к этому виду одним щелчком мыши, то... знаете: то же можно сделать и в Camera Raw! Можно сохранить снимок состояния, находясь в любой панели, нажимая быструю клавишу **Ctrl+Shift+S** (Mac: **Command+Shift+S**) и присваивая имя снимку. Затем можно переключиться назад к виду изображения, щелкая по его имени в панели **Snapshots** (Снимки экрана).



## Советы значков Photoshop

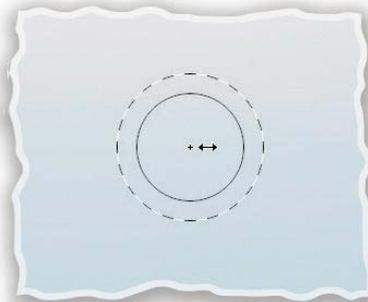
### Как начать работу с пустого места

Если вы сделали кучу коррекций при помощи инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), и понимаете, что лучше начать работу заново, с пустого листа, не следует щелкать по всем редактирующим булавкам и затем нажимать на клавишу и **Backspace** (Mac: **Delete**). Вместо этого щелкните по кнопке **Clear All** (Удалить все) в нижнем правом углу панели параметров инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть).



### Изменение мышью размера кисти

Если вы щелкнете правой кнопкой мыши и удержите ее нажатой при активированном в Camera Raw инструменте **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), то увидите, что в середине кисти появляется небольшая двуглавая стрелка. Это признак того, что можно изменить размер инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), перетаскивая курсор в стороны (влево для уменьшения и вправо для увеличения размера кисти).



### Как увидеть, что закрашено при закрашивании



Обычно, когда вы закрашиваете снимок инструментом **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), то видите результаты коррекции (например, если вы затемняете область, то по мере закрашивания эта область становится темнее). Но если вы делаете едва заметную коррекцию, может затруднительно разглядеть, что вы уже закрасили на деле (а ведь пропущенные незакрашенные участки не будут затемнены). Если такое происходит, опробуйте следующее: установите галочку в окошке **Mask** (Маска) (внизу панели **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть)). Теперь при закрашивании кисть закрашивает снимок белым цветом (это цвет маски по умолчанию, который можно изменить, щелкая по образцу цвета справа от окошка для галочки **Mask** (Маска)). Маска дает возможность точно видеть область, которую вы закрасили. Закончив, просто нажмите на клавишу **Y**, чтобы снять галочку из окошка **Mask** (Маска). Это ценная функция.

### Как добавить свои собственные образцы цвета

Когда вы щелкаете по образцу **Color** (Цвет) в панели инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), то в нижнем правом углу окна **Color Picker** (Палитра цветов) видите пять образцов цвета. Их назначение – хранить ваши наиболее часто используемые цвета и позволять активировать их одним щелчком. Чтобы добавить цвет к образцам, сначала из градиента цветов выберите цвет, какой вы хотите, затем нажмите и держите нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и когда вы наведете курсор на любой из этих пяти образцов цвета, курсор изменится на инструмент **Bucket** (Заливка), имеющий вид ведерка. Щелкните этим ведерком по любому из образцов, и это изменит цвет образца на цвет, выбранный вами в настоящее время.



### Как скрыть булавки редактирования

Чтобы временно скрыть булавки редактирования, которые появляются, когда вы используете инструмент **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), просто нажмите быструю клавишу **V** на клавиатуре (это переключатель состояния видимости булавок – включено/отключено).



*Страница оставлена пустой намеренно*

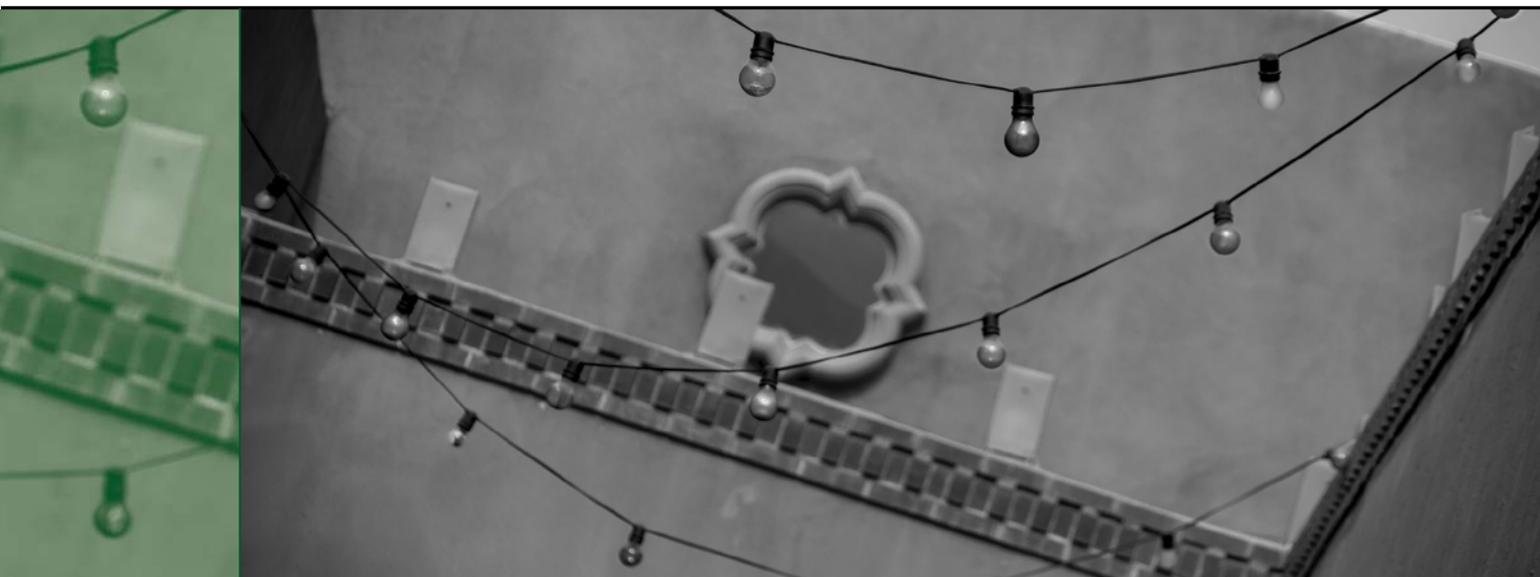


Снимок Скотта Келби

Экспозиция: 1/1000

Фокусное расстояние: 208 мм

Диафрагма: f/5.6



## Scream of the Crop

как изменять размеры и обрезать снимки

Мне нравится название этой главы – это название альбома группы *Soulfarm* (скажите еще, что *Soulfarm* не сделала имя на фильме ужасов!) Кроме того, я нашел группу, название которой *Cash Crop* дало бы замечательный заголовок, если бы все песни их альбома не имели предупреждающих меток. Я прослушал 90-секундную демонстрацию первого трека (который звучит полностью в фильме *Sorority Row*), и сразу понял, что это за музыка. Гадкая, гадкая музыка. Во всяком случае, прослушивая, я эпизодически вздрагивал как от F-бомбы, взрывающей всё вокруг, и понял, что кто-то в iTunes Store должен работать на полную ставку, прослушивая песни и выбирая 90-секундный ознакомительный трек. Полагаю, такой человек должен быть абсолютно бесчувственным к грохоту F-бомб, S-ракет и В-гранат (что означает возможность работы на полную ставку в каче-

стве нянюшки Джо Пеши). Но я отвлекся. Название *Scream of the Crop* (прекрасное для фильма о пагубном зерне), почти идеально подходит к этой главе, за исключением того, что глава описывает также изменение размеров. Итак, я решил, какого чёрта, и сделал поиск по "resize" – и нашел песню *Undo Resize* в электронном архиве ди-джея Yanatz Ft. Это музыкальный трек продолжительностью 8:31, в котором две женщины с европейским акцентом шепчут названия команд меню продуктов Adobe. Наподобие таких: *Select All, Fill, Distort, Snap to Grid* и прочее. Я не выдумываю (я слушал 90-секундную демонстрацию трека). Трек стоил 99 ¢, что совершенно достаточно за 8 с лишним минут команд меню, положенных на музыку. За более длительное перечисление под музыку команд меню можно было бы выложить, не знаю, порядка 1,29\$.

## ОСНОВЫ обрезки снимков

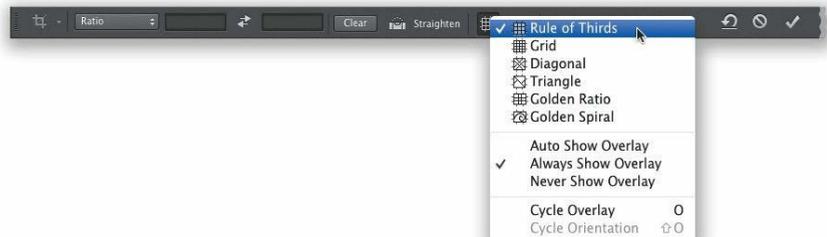
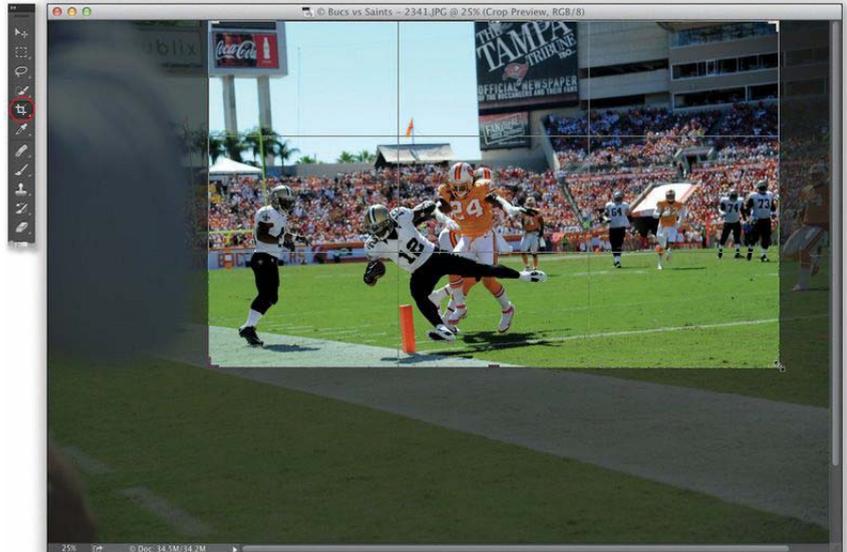
### Шаг Один:

Нажмите клавишу буква **C**, чтобы активировать инструмент **Crop** (Рамка), и сразу же увидите первое усовершенствование по сравнению с предыдущими версиями инструмента: вам не нужно создавать границу обрезки перетаскиванием в снимке – она автоматически добавляется как граница всего изображения! Теперь остается щелкнуть по одному из элементов, управляющих границами – угловых или расположенных на сторонах – и перетасщить их внутрь, чтобы начать обрезку (как показано здесь), и это вызывает обрезку центральной части изображения (область, которая отбрасывается при обрезке, будет выглядеть матированной и затемненной). Чтобы сохранить при обрезке пропорции исходного изображения (как обычно делаю я), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании любого из элементов управления границами обрезки. Кроме того, вы можете изменять позицию изображения в границах обрезки, перетаскивая относительно них изображение.

### Шаг Два:

Сетка перекрытия **Rule of Thirds** (Правило третей), которую вы видите в Шаге Один, на снимке не появится, пока вы не щелкнете по одному из элементов управления границами обрезки. Если вы видите перекрытие другого типа, просто щелкните по иконке **Overlay Options** (Параметры перекрытия) в панели параметров инструментов (справа от инструмента **Straighten** (Выпрямление)) и получите всплывающее меню с разными типами перекрытия, которые можно выбрать (если вы не уверены, какой тип вам нужен, можно пройтись по ним циклически, нажимая быструю клавишу **O**). В этом меню есть также три параметра: **Always Show Overlay** (Всегда показывать перекрытие) (как только вы начинаете обрезку, он устанавливается, даже если вы не делаете обрезку), **Never Show Overlay** (Никогда не показывать перекрытие) и **Auto Show Overlay** (Автоматически показывать перекрытие) (мой любимый – сетка перекрытия появляется, только когда вы на самом деле делаете обрезку).

Adobe в Photoshop CS6 полностью перестроил функцию обрезки, введя в нее значительные улучшения (давно ожидаемые еще со времен Photoshop 1.0, после которого обрезка оставалась почти неизменной – в ней было сделано только несколько незначительных улучшений). Здесь мы опишем основы обычной обрезки (в том числе новый способ обрезки), но поскольку в Photoshop существует много разных способов обрезать снимок (и разные причины использовать тот, а не иной способ), мы опишем их все. Если вы пользователь **Lightroom**, то будете чувствовать себя с этой обрезкой комфортно, потому что она работает очень похоже на обрезку в **Lightroom**.



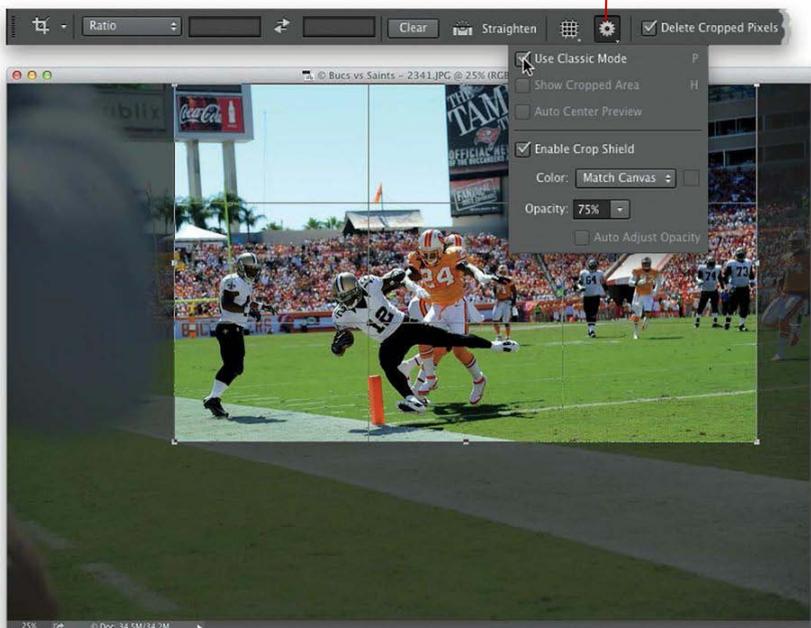


### Шаг Три:

Настроив границу обрезки, поверните, если нужно, снимок, для чего переместите курсор куда-нибудь снаружи границы. Курсор изменится на двуглавую дуговую стрелку. Щелкните, держа нажатой клавишу-мыши и перетащите курсор вверх (или вниз), и изображение (а не граница обрезки) будет поворачиваться в направлении, которое вы выбираете. Это намного облегчает процесс (особенно когда вы пытаетесь выпрямить линию горизонта или здание). Также появляется небольшое всплывающее окно с углом поворота (оно выделено здесь красным кружком).

### Set Additional Crop Options

(Задать дополнительные параметры кадрирования)



### Шаг Четыре:

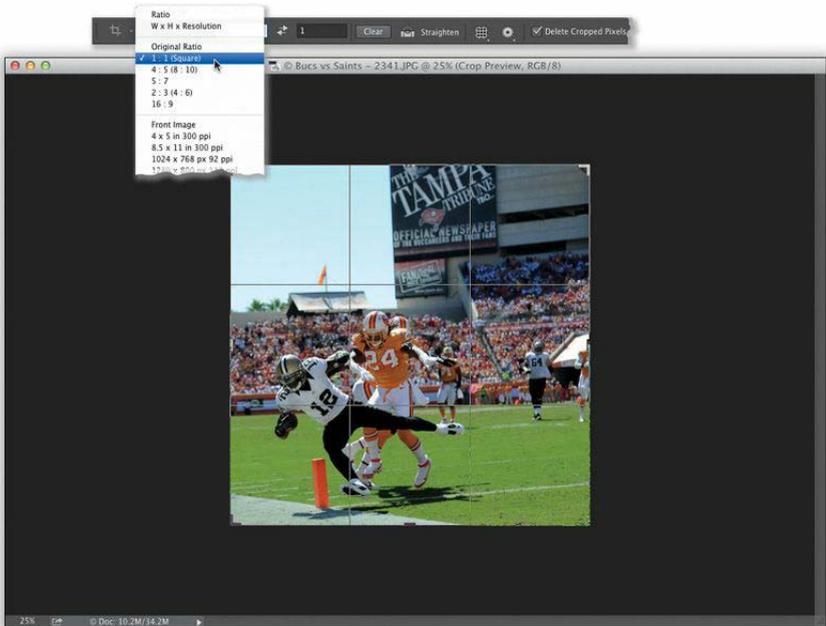
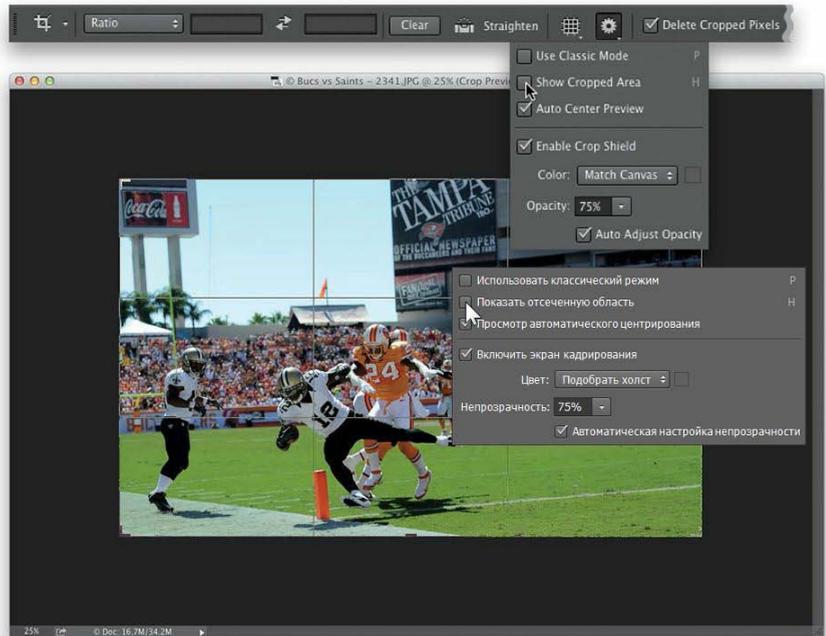
Если вы хотите возвратиться к старому способу поворота обрезки (в котором поворачивается граница, а не изображение), щелкните в панели параметров по иконке **Set Additional Crop Options** (Задать дополнительные параметры кадрирования) (похожей на шестеренку) и установите галочку в окошке **Use Classic Mode** (Использовать классический режим) (также называемый хипстерами от Photoshop "старая школа" или "древняя обрезка"), и вернетесь к старому методу. Однако я всерьез рекомендую использовать новый метод – к нему нужно немного привыкнуть, но как только вы его освоите, почувствуете его неоспоримые достоинства. В этом меню параметров, когда вы *не находитесь* в **Classic Mode** (Классический режим), имеются в наличии две опции (см. рисунок к Шагу Пять, в том числе меню русифицированной версии в средней части рисунка): (1) **Auto Center Preview** (Просмотр автоматического центрирования) (устанавливается по умолчанию); вторую же мы обсудим на следующей странице – она несколько сложнее.

### Шаг Пять:

Упомянутая вторая опция (2) более мощная, чем можно было бы судить по ее названию, открывает в Photoshop одну из самых популярных функций обрезки Lightroom. В Lightroom она называется *Light Out cropping* (Затемнить обрезку), и когда вы ее используете, то вся область, окружающая область обрезки, закрашивается черным, и при перетаскивании инструментов установки границ обрезки вы точно видите, ни на что не отвлекаясь, на что будет похоже итоговое изображение. Если вы щелкаете по иконке **Set Additional Crop Options** (Задать дополнительные параметры кадрирования), то можете переключать галочку в окошке **Show Cropped Area** (Показать отсеченную область) между состояниями установлена/снята, но по правде говоря, быстрее просто нажать быструю клавишу **H** клавиатуры (это легко запомнить – **H** (hide – скрывать; но сначала щелкните по инструменту установки границ обрезки, или обрезка переключится на инструмент **Hand** (Рука)). Хотите использовать этот прием? Как только вы скрыли ненужное, нажмите на клавишу **TAB** клавиатуры, и все остальное (панель инструментов, панели/ палетты, панель параметров инструментов и проч.) также временно скроются. Другие опции, имеющиеся здесь, просто отключаются, если у вас действительно есть такая затемненная отсеченная область (называемая **Crop Shield** (Экран кадрирования)), и можно сделать ее светлее или темнее, изменяя величину **Opacity** (Непрозрачность), или отключить ее вообще, снимая галочку в окошке **Enable Crop Shield** (Включить экран кадрирования).

### Шаг Шесть:

Для экономии времени можно использовать список с набором стандартных размеров обрезки из всплывающего меню (показанного здесь) на левом конце панели параметров инструментов. Просто выберите отношение сторон обрезки, которое вас устраивает (здесь я выбрал квадрат с отношением 1:1), и граница обрезки автоматически изменит размеры к выбранному размеру или отношению сторон (как показано здесь).





### Шаг Семь?

Если в какой-то момент вы решаете, что вообще не хотите обрезать изображение, можно или нажать на клавишу **ESC** на клавиатуре, или щелкнуть по иконке **Cancel current crop operation** (Отменить кадрирование) в панели параметров инструментов (как показано здесь), или просто щелкнуть по иному инструменту в панели инструментов, что открывает диалоговое окно, спрашивающее, хотите ли вы обрезать изображение или нет.

### СОВЕТ: Переключение между горизонтальной/вертикальной обрезкой:

Хотите переключить границу обрезки после того, как вы щелкнули-и-перетащили ее, чтобы поменять ориентацию обрезки снимков с горизонтальной на вертикальную (или наоборот), поддерживающей тот же формат изображения? Просто нажмите букву **X** на клавиатуре.

### Шаг Восемь:

До сих пор мы рассматривали стандартный способ обрезки – щелчком по инструменту обрезки с последующим перетаскиванием, куда следует, инструментов установки границ обрезки, но можно также использовать вольный стиль обрезки (как в предыдущих версиях Photoshop), взяв непосредственно инструмент **Crop** (Рамка) и просто перетаскивая его по области туда, где вы хотите обрезать (как показано здесь). Не позволяйте сбить себя с толку тем, что граница обрезки уже установлена – просто перетаскивайте зону обрезки, и когда вы отпустите кнопку мыши, эта зона станет новой границей обрезки. Конечно, теперь ее можно модифицировать с помощью инструментов установки границ обрезки точно так же, как раньше. Если вы возвратитесь к Шагу Один и посмотрите на исходное изображение, то увидите, сколько уже обрезано (довольно порядочная область). (При проверке в РС такой режим работал только с установленной галочкой в окошке **Use Classic Mode** (Использовать классический режим) – **А.Л.**)



### Шаг Девять:

Используя инструмент **Сноп** (Рамка), можно также добавить к изображению холст. Только сначала проверьте следующее: если вы хотите, чтобы холст выглядел, как обрезанная область с белым фоном (и полагаю, так будет в большинстве случаев), то до активации инструмента **Сноп** (Рамка) нажмите на клавиатуре букву **D**, чтобы установить белый фон. Затем, щелкнув по инструменту **Сноп** (Рамка), установите значение **Ratio** (В соотношении) из всплывающего меню на левом конце панели параметров инструментов и щелкните по кнопке **Clear** (Очистить), чтобы очистить поля **Width** (Ширина) и **Height** (Высота), иначе граница обрезки будет ограничена форматом изображения (в данном случае мы хотим, чтобы нижняя часть холста была шире, чем холст по сторонам иверху). Теперь захватите инструмент установки границы обрезки и перетащите границу в направлении наружу, чтобы добавить области холста. Здесь я щелкнул по верхнему левому (угловому) инструменту установки границ обрезки и перетащил вверх и влево (под углом 45°) – и это расширило области холста вокруг изображения вверху и с левой стороны.

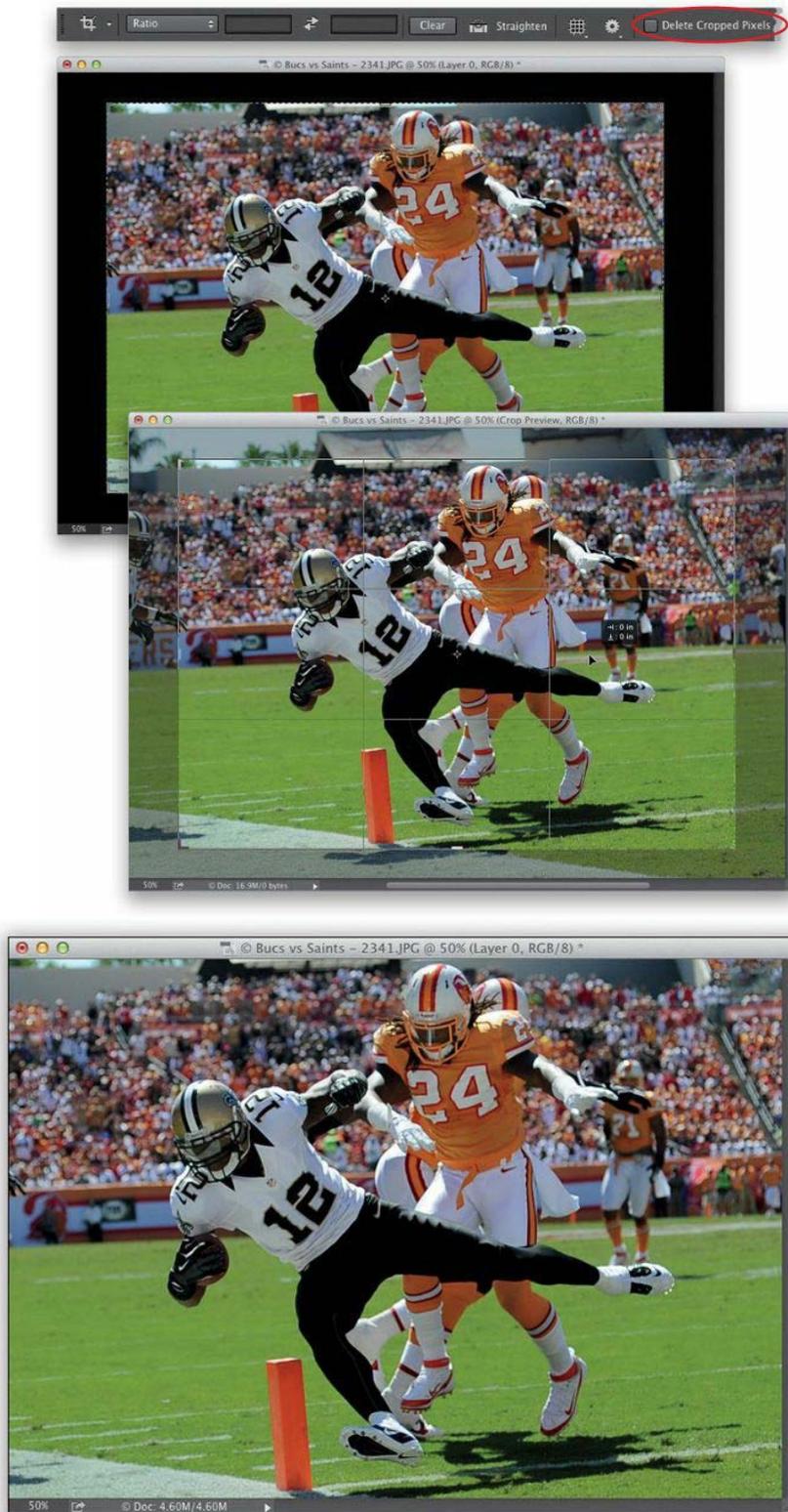
### Шаг 10:

Здесь я перетащил наружу правую сторону, а затем перетащил значительно вниз нижнюю сторону, добавив основание к постеру, в который превратилось мое изображение.

### СОВЕТ: Как обеспечить пропорциональность без использования клавиши Shift:

Вы уже знаете, что для сохранения пропорциональности обрезки следует нажать и держать нажатой клавишу **Shift**, не так ли? Здесь речь пойдет о том, как поддержать пропорциональность, не используя клавишу **Shift**: закройте все открытые изображения, активируйте инструмент **Сноп** (Рамка), а затем из всплывающего меню на левом конце панели параметров инструментов выберите опцию **Original Ratio** (Исходные пропорции). Теперь это будет настройкой по умолчанию. Ну не замечательно ли?





### Шаг 11:

Перед тем, как фактически выполнить обрезку изображения, вы должны решить, как это делать. К счастью, по всей вероятности, решение вы примете один раз, основываясь на том, какому подходу вы отдаете предпочтение, так что вы не должны будете раздумывать над этим всякий раз. Вы должны решить, будет ли отрезаемая часть изображения отброшена из представления: (а) и физически удалена навсегда, или (б) только скрыта из представления и, при необходимости, может быть возвращена на экран. Вы выбираете вариант при помощи галочки в окошке **Delete Cropped Pixels** (Удалить отсеченные пиксели) в панели параметров инструментов (выделенном здесь красным овалом). При установленной галочке, в случае обрезки, пиксели вне границы обрезки отсекаются и отбрасываются с экрана (а размер файла уменьшается). Если галочка снята, это удерживает отсеченные области в файле, хотя их невозможно видеть (ладно, только пока вы снова не щелкнете по инструменту **Crop** (Рамка) и не перетащите границы обрезки). Если вам нужен снимок определенного размера, но вы не довольны результатом первой обрезки, то можете или перемещать изображение при помощи инструмента **Move** (Перемещение) (**V**), или щелкнуть по границе обрезки, пока инструмент **Crop** (Рамка) активный, а затем щелкнуть по изображению и переместить его.

### Шаг 12

Получив правильные границы обрезки, такие, как вы хотели, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы обрезать изображение (при наличии галочки в окошке **Delete Cropped Pixels** (Удалить отсеченные пиксели) следует сначала активировать инструмент иной, чем **Crop** (Рамка) – *А.Л.*). Здесь показано итоговое обрезанное изображение, где мы обрезали рекламные щиты вверху и часть поля внизу, фотографа и крайнего левого игрока, а также толпу и игроков справа.

## Обрезка в заданные размеры

### Шаг Один

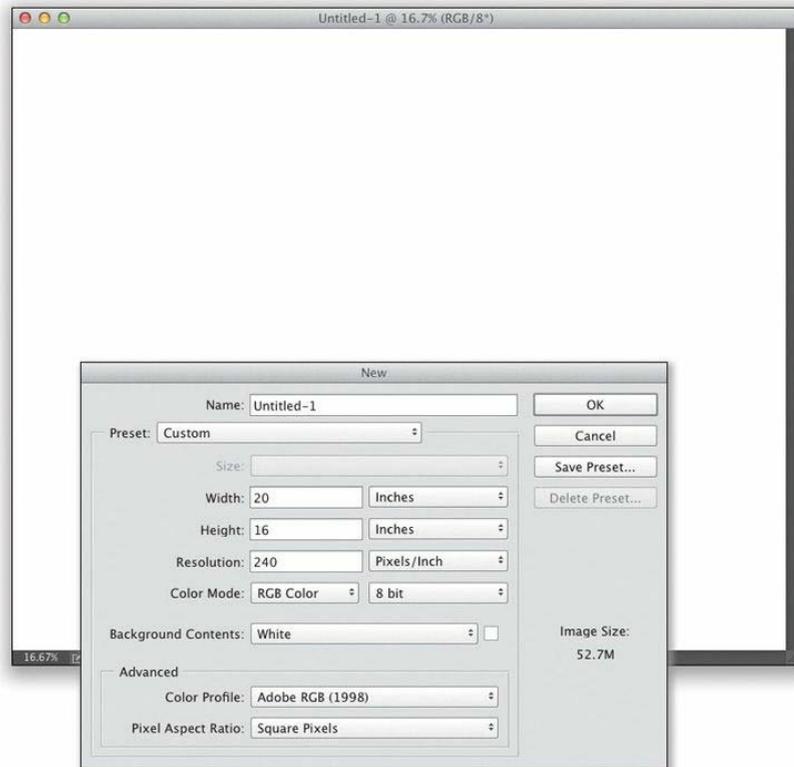
Здесь показано изображение, которое я хочу вывести в виде горизонтально-го отпечатка 20x16" (в наши дни это весьма распространенный размер, даже несмотря на то, что он не связан с размерами обычной пленки в нецифровых снимках, и для максимального заполнения отпечатка нужно обрезать именно так). Начните, щелкая по инструменту **Crop** (Рамка) (C) в панели инструментов, затем из всплывающего меню на левом конце панели параметров инструментов выберите опцию **W x H x Resolution** (Ш x В x Разрешение) (как показано здесь).

### Шаг Два

Это добавляет поле **Resolution** (Разрешение) в панели параметров инструментов следом за полями **Width** (Ширина) и **Height** (Высота). Напечатайте нужные вам пользовательские размеры (в данном случае 20x16" и разрешение 240 точек на дюйм, которое идеально подходит для большинства случаев цветной струйной печати), и это автоматически изменит размеры. Если вы считаете, что будете использовать этот размер снова (а скорее всего, будете), щелкните по всплывающему меню и выберите опцию **New Crop Preset** (Новый набор кадрирования), присвойте набору имя, щелкните по кнопке **OK**, и этот новый размер добавится к всплывающему меню, так что вам не нужно будет обновлять это меню каждый раз. Можно перетащить снимок влево/вправо/вверх/вниз, чтобы позиционировать ту часть снимка, которую вы хотите поместить в границах обрезки. Затем нажмите на клавишу **Enter** (Mac: **Return**), и изображение обрежется к выбранному размеру.

Если вы используете одну из опций набора стандартных размеров или отношения сторон, которые находятся во всплывающем меню инструмента **Crop** (Рамка), то тем самым однозначно определяетесь. Однако всплывающее меню содержит ограниченное число размеров, и поэтому вы должны знать (а) как создавать пользовательские размеры, и (b) как сохранять такой пользовательский размер во всплывающем меню, чтобы не создавать размер каждый раз заново и на пустом месте. Кроме того, я намерен показать вам еще один способ обрезки изображений, который хоть и не составляет предмет моей гордости, но я знаю многих фотографов, которые его используют. (Скажем так: я не утверждаю, что применяю всегда этот способ, но... ладно... Я применяю этот способ. Чаще, чем готов это признать).





### Шаг Три

Окей, вот что представляет собой этот другой (гм) метод. Зайдите в меню **File** (Файл) и выберите команду **New** (Создать) (или нажмите быструю клавишу **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**)). Когда появится диалоговое окно **New** (Новый), введите 20 дюймов и 16 дюймов в поля **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) и 240 в поле **Resolution** (Разрешение), затем щелкните по **OK**, и это создаст новый пустой документ с точными размерами и разрешением, которые вам нужны (как показано здесь).

### СОВЕТ: Обрезка снимка в размер другого снимка

Если у вас уже есть снимок точно с теми размерами и разрешением, которые вы хотите иметь для других изображений, то можете использовать параметры такого снимка для настройки размеров обрезки. Во-первых, откройте снимок, размеры которого требуется изменить, а затем откройте свой снимок-с-идеальными-размерами-и-разрешением. Активируйте инструмент **Crop** (Рамка) и затем из всплывающего меню на левом конце панели параметров инструментов выберите опцию **Front Image** (Изображение). Photoshop автоматически введет размеры этого снимка в поля **Width** (Ширина), **Height** (Высота) и **Resolution** (Разрешение) инструмента **Crop** (Рамка). Всё, что остается сделать – щелкнуть снова по другому снимку, и вы увидите границу обрезки, которая переносит те же самые спецификации, что у снимка-с-идеальными-размерами.

### Шаг Четыре

Теперь активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**), щелкните по изображению, которое вы хотите обрезать в размер "эталоны", и перетащите его на этот новый пустой документ. При активированном инструменте **Move** (Перемещение), щелкните-и-перетащите изображение в окно таким образом, чтобы оно обрезалось так, как вы того хотите, затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы объединить этот слой со слоем фона, и дело сделано. Как можно видеть, оба способа делают почти одно и то же, и какой же их них лучший? Тот, который вам самому больше нравится.

## Создание ваших собственных инструментов обрезки

### Шаг Один

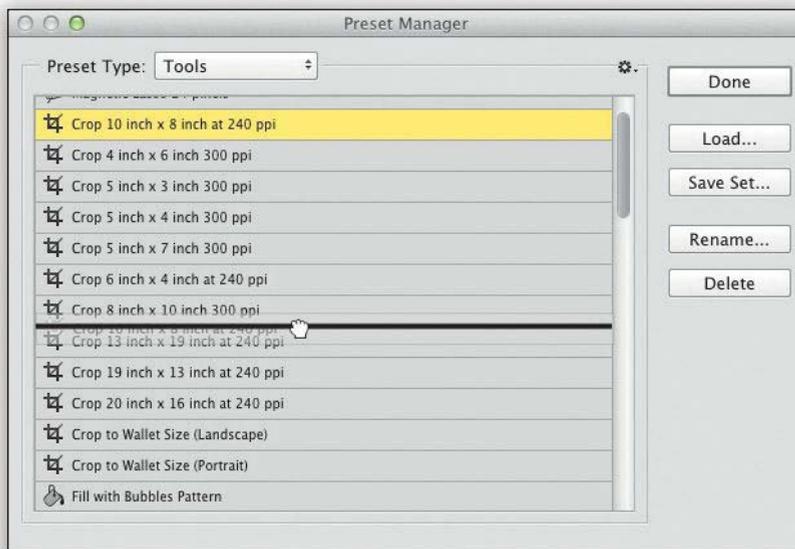
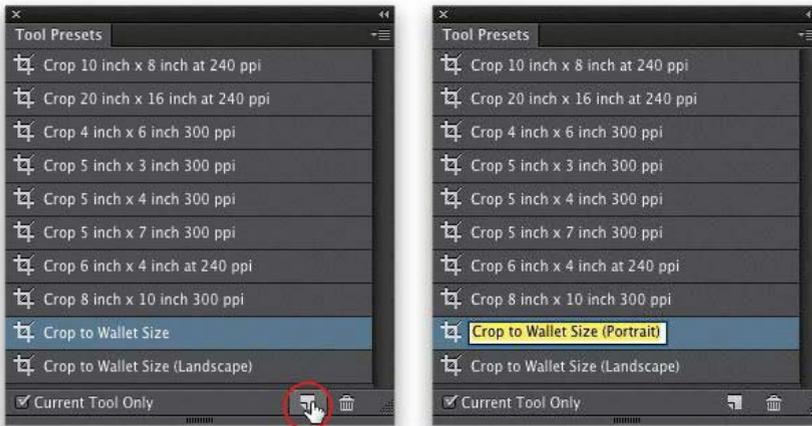
Нажмите быструю клавишу **C**, чтобы активировать инструмент **Crop** (Рамка), а затем зайдите в меню **Window** (Окно) и выберите опцию **Tool Presets** (Наборы параметров для инструментов), чтобы открыть панель **Tool Presets** (Наб.инстр.). Там уже находятся пять наборов инструмента **Crop** (Рамка). (Удостоверьтесь, что в окошке **Current Tool Only** (Только акт.инструмент) внизу панели установлена галочка, благодаря чему вы будете видеть только наборы для инструмента **Crop** (Рамка), а не наборы для всех инструментов).

### Шаг Два

Зайдите в панели параметров инструментов в набор **Ratio** (В соотношении) всплывающего меню, введите размеры первого инструмента, который вы хотите создать (в этом примере мы создадим инструмент **Crop** (Рамка) обрезки в размер бумажника). В поле **Width** (Ширина) введите 2 дюйма, затем нажмите на клавишу **TAB**, чтобы переключиться в поле **Height** (Высота), введите 2.5 дюйма и нажмите **Enter** (Мас: **Return**). *Примечание:* Если вы хотите включить в свой набор инструмента разрешение, выберите во всплывающем меню опцию **W x H x Resolution** (Ш x В x Разрешение). Введите в поля правее всплывающего меню свои значения высоты, ширины и разрешения и щелкните по **OK**.

Хотя такие приемы, скорее, относятся к продвинутой технике, создание ваших собственных инструментов не являются сложным. Фактически, будучи созданными, они экономят вам время и деньги. Мы намерены создать то, что называют "наборами инструментов". Наборы инструментов представляют собой серию инструментов (в данном случае, инструментов **Crop** (Рамка)), вместе с находящимися здесь же параметрами, так что мы можем создать инструменты **Crop** (Рамка) размера 5x7", 6x4" или любого другого размера, который может нам понадобиться. Затем, когда мы хотим выполнить обрезку в 5x7", все, что следует сделать – активировать набор 5x7" инструмента **Crop** (Рамка). Здесь рассказывается о том, как это делается.





### Шаг Три

В панели **Tool Presets** (Наб.инст), щелкните по иконке **Create New Tool Preset** (Создать новый набор параметров инструмента) внизу панели (слева от иконки мусорной корзины). Это открывает диалоговое окно **New Tool Preset** (Новый набор параметров инструмента), в котором можно присвоить имя новому набору. Именуйте его, щелкните по **ОК**, и в панели **Tool Presets** (Наб. инст) добавится новый инструмент. Продолжите процесс ввода новых размеров инструмента **Crop** (Рамка) в панели параметров инструментов и щелкните по иконке **Create New Tool Preset** (Создать новый набор параметров инструмента), пока вы не создадите пользовательские инструменты **Crop** (Рамка) для всех размеров, которые используете чаще всего. Удостоверьтесь, что имя является описательным (например, добавьте "Портрет" или "Пейзаж"). Если нужно поменять имя набора, просто сделайте в панели двойной щелчок непосредственно по имени набора, а затем введите новое имя.

### Шаг Четыре

Возможно, пользовательские наборы инструмента **Crop** (Рамка) не будут упорядочены так, как вы того хотите, поэтому зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и в подменю **Presets** (Наборы) выберите опцию **Preset Manager** (Управление наборами). В открывшемся диалоговом окне с таким же именем, из всплывающего меню **Preset Type** (Тип набора), выберите опцию **Tools** (Инструменты) и скроллируйте меню вниз, пока не увидите инструменты **Crop** (Рамка), в том числе те, которые вы создали. Теперь просто щелкните-и-перетащите их в списке в том порядке, который считаете нужным, а затем щелкните по кнопке **Done** (Готово), и они появятся в списке в новом порядке.

### Шаг Пять

Теперь можно закрыть панель **Tool Presets** (Наб.инст), потому что есть более легкий способ получить доступ к наборам. При активном инструменте **Crop** (Рамка) просто щелкните по иконке **Crop** (Рамка) на левом конце панели параметров инструментов. Появится панель выбора набора инструмента. Щелкните по нужному набору, и границы обрезки будут изменены точно к тем размерам, которые вы выбрали для инструмента.

## Настройка синхронизации\*

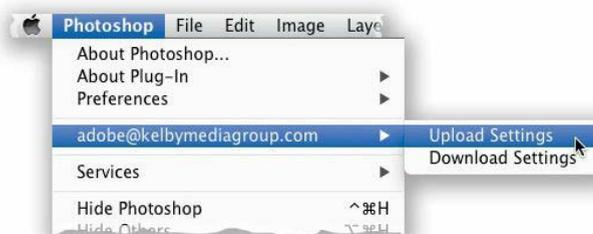
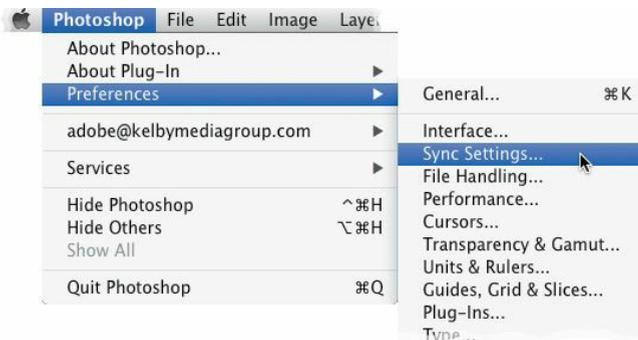
### Шаг Один:

Начните, зайдя в меню **Edit** (Редактирование) (Mac: **Photoshop**), в подменю **Preferences** (Установки), и выберите команду **Sync Settings** (Синхронизировать настройки) (как показано здесь), чтобы зайти непосредственно в настройки для установки синхронизации (также показанные здесь). По умолчанию предполагается, что весь материал будет синхронизирован, но если вы предпочитаете не синхронизировать часть опций, откройте всплывающее меню **What To Sync** (Что синхронизировать), выберите **Custom** (Заказное) и просто снимите галочки в соответствующих флажковых окошках.

### Шаг Два:

Если ваша последняя синхронизация была недавно, зайдите в меню **Edit** (Редактирование) (Mac: **Photoshop**), затем под своим **Adobe ID** выберите **Upload Settings** (Параметры загрузки в Creative Cloud), и это обновит параметры Creative Cloud в соответствии с вашими текущими параметрами (это действие обновляет все параметры настройки, которые изменились, начиная с последней синхронизации). Окей, а как использовать всё это на другом компьютере? Ну, начните с меню **Help** (Справка), где выберите команду **Manage My Account** (Управлять моим аккаунтом), регистрируете аккаунт в Creative Cloud, а затем возвращаетесь в свой **Adobe ID** и выбираете **Download Settings** (Параметры загрузки из Creative Cloud).

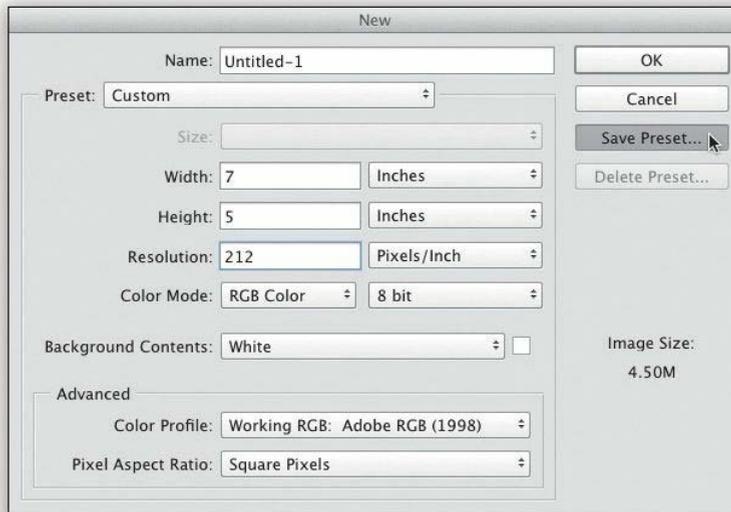
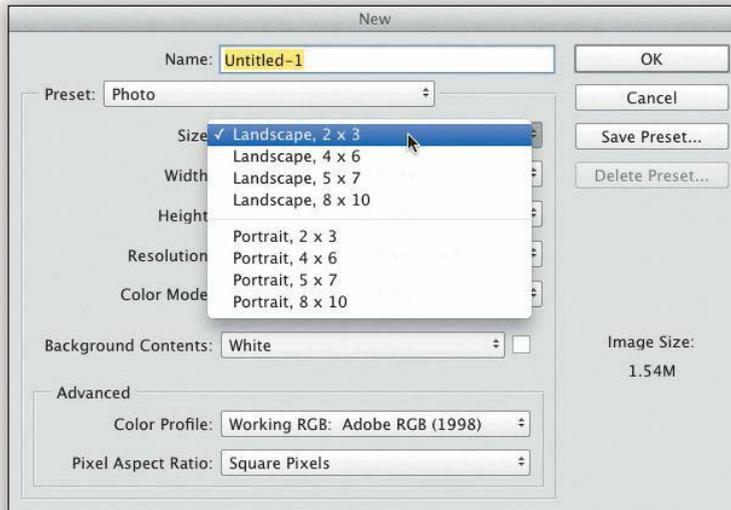
Вообразите возможность сесть за компьютер приятеля или коллеги и сделать какие-либо работы в Photoshop и в течение секунд получить все свои версии таких инструментов, как кисти, образцы цвета, операции, образцы текстуры и прочее, такие же, как те, что работают в версии Photoshop, установленной у вас. Или было бы неплохо установить в своем ноутбуке точно такие же настройки, как на вашем рабочем столе? Вы можете сделать всё это, синхронизируя важные настройки с помощью Creative Cloud, так что они изменятся единственным щелчком (и помимо прочего, теперь у вас появляется копия ваших важных настроек, сохраняемых на облаке и позволяющих восстановить и запустить их в случае порчи твердого диска или кражи компьютера).



\* Сборка Photoshop CC, на которой я тестировал перевод, не позволяет делать синхронизацию. В связи с этим данный раздел переведен формально и не тестируется. Часть команд раздела в этой сборке не выполняется. Их формальный перевод здесь выделен курсивом – А.Л.

При создании новых документов в Photoshop диалоговое окно содержит всплывающее меню со списком размеров пресета. Вы, вероятно, думаете: "Ура, есть 4x6", 5x7" и 8x10" – и я запросто их установлю". Проблема заключается в том, что в этих наборах нет способа переключиться к другому разрешению (то есть, документ Портрет 4x6 будет всегда иметь 300 точек на дюйм). Именно поэтому столь важно уметь создавать ваши собственные новые размеры документа. Здесь рассказывается о том, как это делается.

## Пользовательские размеры снимков для фотографов



(2) Во-первых, из всплывающего меню **Preset** (Набор) выберите опцию **Photo** (Фото). Затем в поле **Name** (Имя) введите Альбом, 7x5; в меню размерности (справа от поля **Width** (Ширина)) выберите **Inches** (Дюймы); в поля **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) введите 7 и 5. Выберите желаемый **Color Mode** (Цветовой режим)

(под полем **Resolution** (Разрешение)) и **Color Profile** (Цветовой профиль) (внизу, в секции **Advanced** (Дополнительно)). Затем справа от поля **Resolution** (Разрешение) выберите размерность разрешения **Pixels/Inch** (Пиксели на дюйм) и заполните поле **Resolution** (Разрешение).

### Шаг Один:

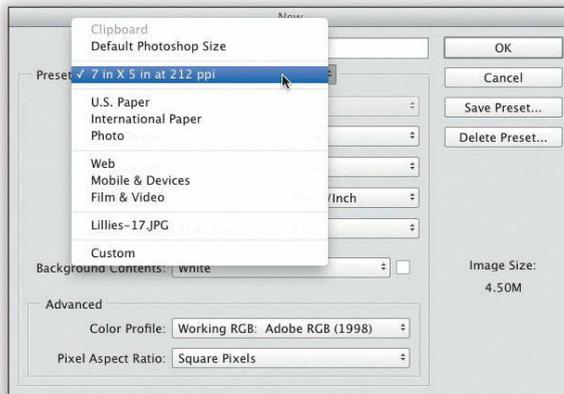
Зайдите в меню **File** (Файл) и выберите команду **New** (Создать) (или нажмите **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**)). Когда появляется диалоговое окно **New** (Новый), щелкните по всплывающему меню **Preset** (Набор), чтобы показать список типов наборов, и выберите опцию **Photo** (Фото). Затем щелкните по всплывающему меню **Size** (Размер), чтобы увидеть наборы размеров, которые содержат опции **2x3"**, **4x6"**, **5x7"** и **8x10"** и в портретной, и в альбомной ориентации. Единственная проблема с ними в том, что по умолчанию их разрешение устанавливается в 300 точек на дюйм. Поэтому, если вы хотите иметь набор размеров с разрешением меньше, чем 300 точек на дюйм, то должны создать и сохранить свой собственный набор.

### Шаг Два:

Например, вы хотите иметь набор 5x7" в альбомной ориентации (то есть 7" в ширину и 5" в высоту). Во-первых, выберите **Photo** (Фото) из всплывающего меню **Preset** (Набор), затем выберите **Landscape, 5x7** из всплывающего меню **Size** (Размер) (Этот размер есть в англоязычной версии и отсутствует в русской версии. Поэтому для русской версии порядок операций несколько иной, как описано мной во врезке слева – А.Л.) (1) *Английская версия – размер есть, но разрешение неверное.* Выберите желаемый **Color Mode** (Цветовой режим) (под полем **Resolution** (Разрешение)) и **Color Profile** (Цветовой профиль) (в секции **Advanced** (Дополнительно)), и затем введите значение в поле **Resolution** (Разрешение) (я ввел 212 точек на дюйм – величина, с моей точки зрения, достаточная для печати изображения на высококачественной печатной машине). (2) *Русская версия – нет размеров, см. врезку слева.* Введя все параметры, щелкните по кнопке **Save Preset** (Сохранить набор параметров).

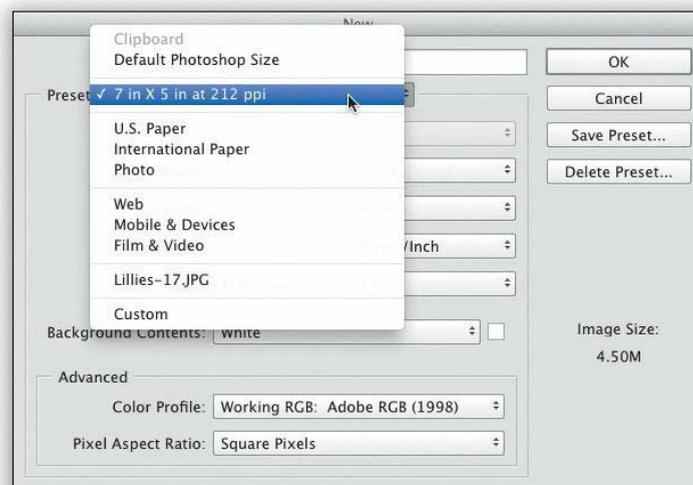
### Шаг Три

Это открывает диалоговое окно **New Document Preset** (Набор параметров нового документа). В поле **Preset Name** (Имя набора), в конце имени, введите ваше новое разрешение. Можно установить/снять галочку в тех флажковых окошках, соответствующие параметры которых вы хотели бы сохранить/удалить, но я предпочитаю использовать настройку по умолчанию, чтобы сохранять всё (лучше перестраховаться, чем потом сожалеть).



### Шаг Четыре

Щелкните по **OK**, и ваш новый пользовательский набор появится во всплывающем меню **Preset** (Набор) диалогового окна **New** (Новый). Через такую установку нужно пройти только один раз. Photoshop запомнит пользовательские параметры, и с этого момента они будут появляться во всплывающем меню **Preset** (Набор).



### Шаг Пять

Если вы решите удалить пресет, это просто – откройте диалоговое окно **New** (Новый), во всплывающем меню **Preset** (Набор) выберите набор, который вы хотите удалить, и затем щелкните по кнопке **Delete Preset** (Удалить набор). Появится окно предупреждения, которое спрашивает подтверждения удаления. Щелкните по кнопке **Yes** (Да), и удаление выполнится!

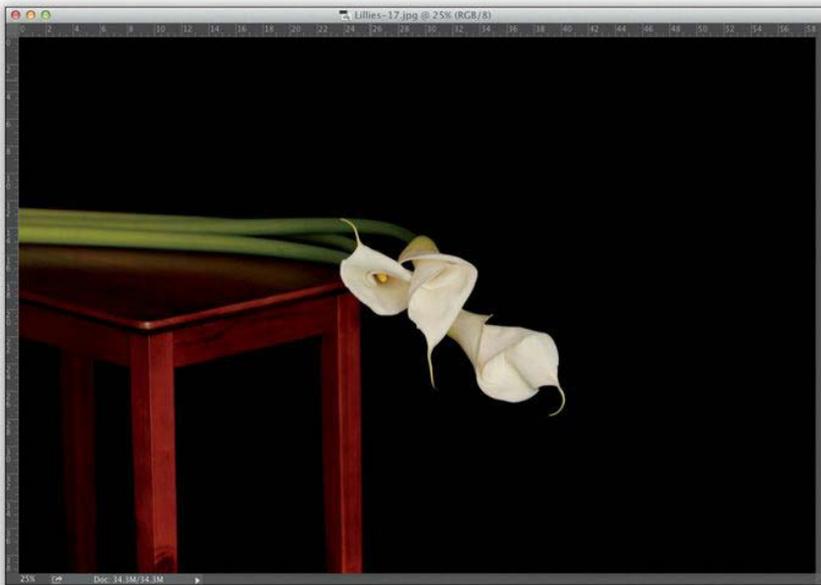


Если вы используете сканирование с изменяемыми размерами, то столкнетесь с тем, что изменение размеров изображений, получаемых в цифровых фотоаппаратах, преследует несколько другие цели, прежде всего потому, что сканеры создают сканы высокого разрешения (обычно 300 точек на дюйм или больше), а настройки по умолчанию многих цифровых фотокамер создают изображения, большие в физических измерениях, но имеющие низкое разрешение – в пикселах на дюйм (часто 72 точек на дюйм). Фокус в том, чтобы уменьшить физический размер изображения цифрового фотоаппарата (и увеличить его разрешение), совершенно не потеряв качества изображения. Здесь рассказывается, в чем разгадка фокуса.

## Изменение размеров снимков цифровой камеры

### Шаг Один

Откройте изображение, полученное цифровой камерой, размеры которого вы хотите изменить. Нажмите быструю клавишу **Ctrl+R** (Mac: **Command+R**), чтобы сделать видимыми линейки Photoshop. Как показывают линейки, снимок примерно 59" шириной и 39" высотой.



### Шаг Два

Зайдите в меню **Image** (Изображение) и выберите команду **Image Size** (Размер изображения) (или нажмите быструю клавишу **Ctrl+Alt+I** (Mac: **Command+Option+I**), чтобы открыть диалоговое окно **Image Size** (Размер изображения)). Как можно видеть, здесь **Resolution** (Разрешение) равно 72 точек на дюйм. Разрешение 72 точек на дюйм считается "низким разрешением" и идеально подходит для снимков, которые будут рассматриваться только на экране (такие как веб-графика, слайд-шоу и так далее), но оно слишком низкое, чтобы получать высококачественные отпечатки на цветном струйном принтере, цветном лазерном принтере или печатной машине.

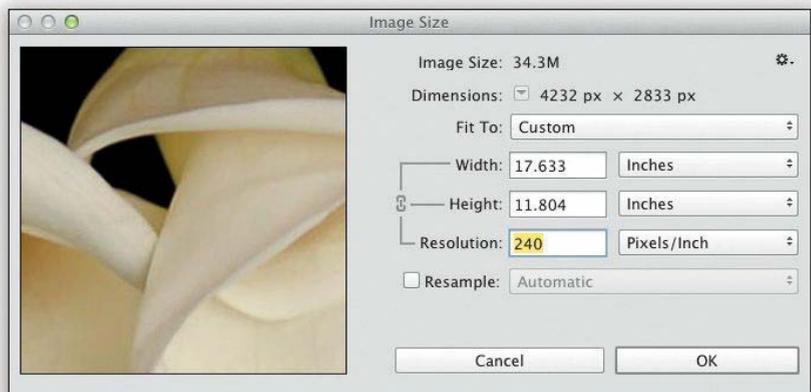
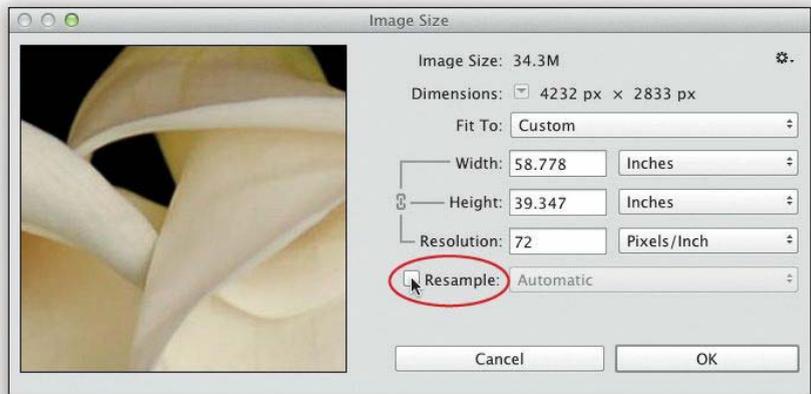


### Шаг Три

Если мы планируем вывести этот снимок на любое устройство печати, для получения хороших результатов, бесспорно, необходимо увеличить разрешение. Я хотел бы просто ввести в поле **Resolution** (Разрешение) нужную величину (такую как 200 или 240 точек на дюйм), но к сожалению такой "ресамплинг" – преобразование изображения (с изменением его разрешения) – заставляет снимок выглядеть мягким (размытым) и пикселированным. Именно поэтому необходимо отключать режим **Resample** (Ресамплинг) (включенный по умолчанию). При этом, когда мы печатаем, устанавливая нужное нам значение **Resolution** (Разрешение), Photoshop автоматически уменьшает значения **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) точно в такой же пропорции. Поскольку **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) уменьшаются (при снятой галочке в окошке **Resample** (Ресамплинг)), величина **Resolution** (Разрешение) повышается. Это наилучший способ преобразования, совершенно исключая потерю качества. Способ настоящему классный!

### Шаг Четыре

Здесь я отключил режим ресамплинг и ввел 240 в поле **Resolution** (Разрешение) для вывода снимка на цветной струйный принтер. (Я знаю, вам может казаться, что разрешения должно быть намного большим, но нет. В действительности, я никогда не печатаю с разрешением выше 240 точек на дюйм). Это изменило размеры изображения почти до 12x18", таким образом, оно точно соответствует техническим возможностям моего принтера Epson Stylus Photo R2880, который создает отпечатки до 13x19"!



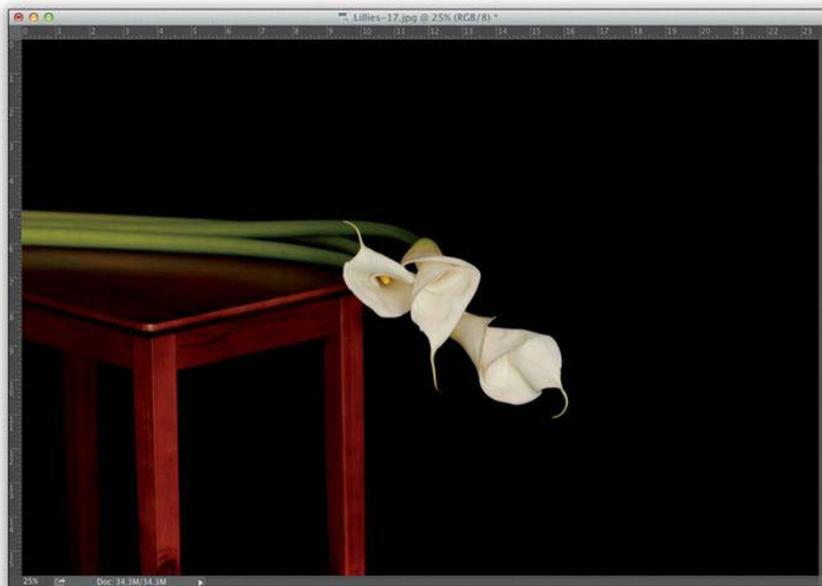


### Шаг Пять

Здесь я уменьшил значение **Resolution** (Разрешение) до 180 точек на дюйм. (Опять-таки, вам не нужно такое большое разрешение, как вы могли бы считать, но 180 точек на дюйм очень близки к нижним допустимым значениям при печати на цветном струйном принтере). Как можно видеть, ширина моего изображения теперь почти 24", а высота – почти 16". Главное же, мы добились этого, не искажая ни единого пиксела, потому что выключили процесс ресамплинга, чего при обычном сканировании мы не могли делать.

### Шаг Шесть

Когда вы щелкнете по **OK**, то вообще не увидите никакого изменения изображения – оно остается на экране точно того же размера и состояния – но взгляните на линейки. Можно видеть, что они теперь показывают почти 16" высоты и почти 24" ширины. Изменению размеров, использующему эту технику, сопутствуют три замечательные вещи: (1) снижаются физические размеры (снимок теперь легко помещается на лист 16x24"); (2) увеличивается разрешение, позволяя вывести изображение на цветной струйный принтер; и (3) изображение не смягчается, не размывается и не пикселируется ни в малейшей мере, качество остается как у исходного изображения – и всё благодаря тому, что вы выключили ресамплинг. *Примечание:* Не выключайте ресамплинг для изображений, отсканированных на сканере – прежде всего потому, что они создаются как изображения с высоким разрешением. Выключение ресамплинга подобно рассмотренному следует выполнять только для снимков с низким разрешением, сделанных цифровыми фотокамерами.

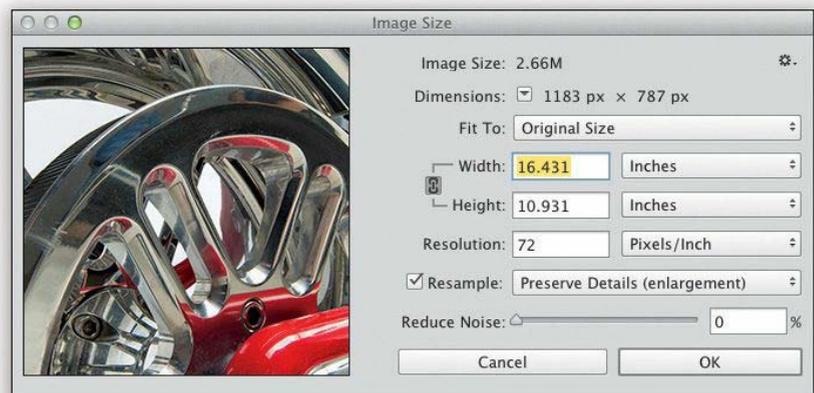


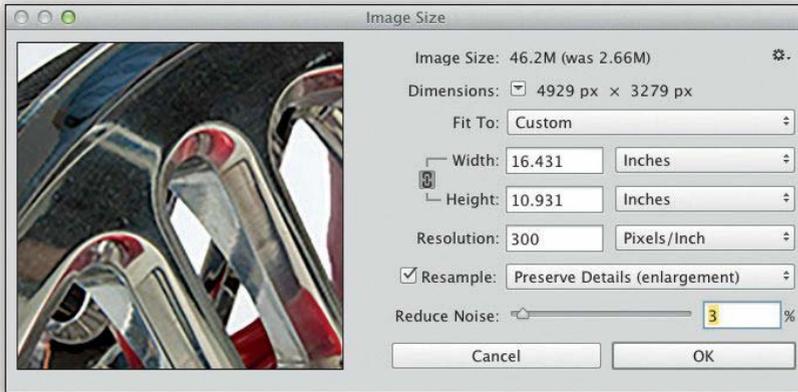
## Умное увеличение размеров изображений (даже низкого разрешения)

### Шаг Один

Здесь показано изображение с низким разрешением – 72 точек на дюйм, которое мы хотим изменить на изображение с достаточно высоким разрешением, чтобы сделать его отпечаток. Зайдите в меню **Image** (Изображение) и выберите команду **Image Size** (Размер изображения), чтобы открыть диалоговое окно **Image Size** (Размер изображения) (между прочим, размеры окна **Image Size** (Размер изображения) можно изменять). Как можно видеть, у нашего изображения разрешение только 72 пиксела на дюйм (или, для краткости, 72 точки на дюйм). Удостоверьтесь, что режим **Resample** (Ресамплинг) включен и затем из всплывающего меню **Resample** (Ресамплинг) выберите опцию **Preserve Details (Enlargement)** (Сохранить детали (с увеличением)). Когда вы сделаете это, ниже меню появляется ползунок, который можно использовать, если вы заметите увеличение шума при увеличении размеров снимка (но использование этого ползунка добавляет небольшое размытие, так что соблюдайте осторожность). Между прочим, можно сравнить разные методы изменения размеров, нажимая быстрые кнопки **Alt+1** – **Alt+7** (Mac: **Option+1** – **Option+7**) для переключения по опциям меню **Resample** (Ресамплинг).

За что я люблю инженеров Adobe – в каждой новой версии Photoshop они возвращаются к существующим функциям и улучшают их работу. В Creative Cloud они придумали новую опцию для увеличения размеров изображений (делая их большими с использованием диалогового окна **Image Size** (Размер изображения) с новым математическим алгоритмом увеличения размеров изображений, поддерживающим большую детальность и резкость, чем когда-либо ранее (и дающим лучшие результаты в случае увеличения размеров изображений с низким разрешением 72 точек на дюйм).





### Шаг Два

Теперь введите в поле **Resolution** (Разрешение) новое разрешение, которое вам нужно. Здесь мы введем 300 точек на дюйм (если вы не хотите изменять разрешение, здесь можно ввести значения новых физических размеров, изменить размеры в процентах или изменить оба этих параметра). Окно предварительного просмотра покажет, как изображение будет выглядеть в новых размерах или разрешении. И на этом всё! В изображениях *До* и *После*, показанных ниже, можно видеть степень детальности и резкость после увеличения размеров. И последнее: если вы часто изменяете размеры к некоторым конкретным значениям, можно сохранить свои собственные наборы размеров. Просто зайдите во всплывающее меню **Fit To** (Подогнать под) и выберите опцию **Save Preset** (Сохранить набор).



*До: Здесь увеличение размеров выполнено старым способом*



*После: Здесь использован новый способ. Результат стал намного лучше*

## Автоматическое сохранение и изменение размеров

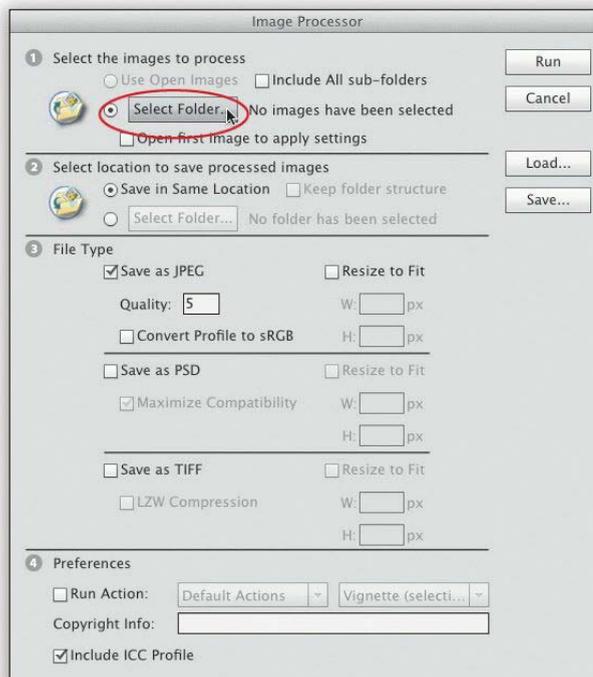
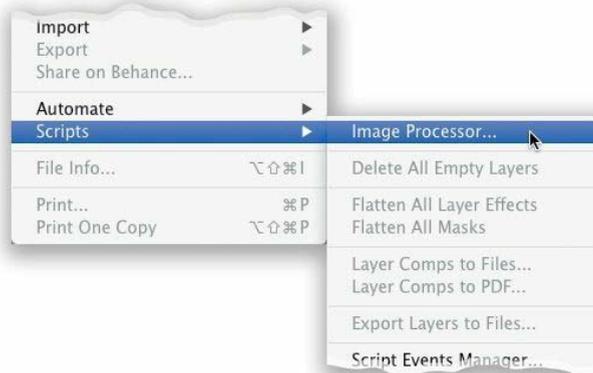
### Шаг Один:

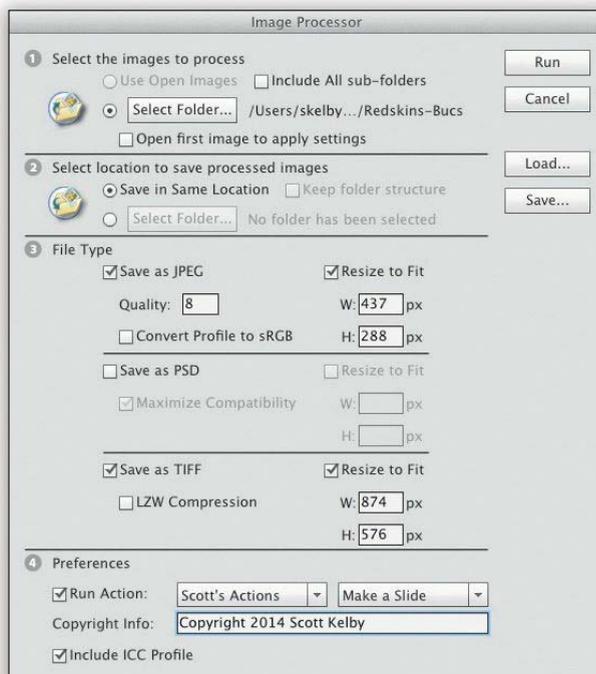
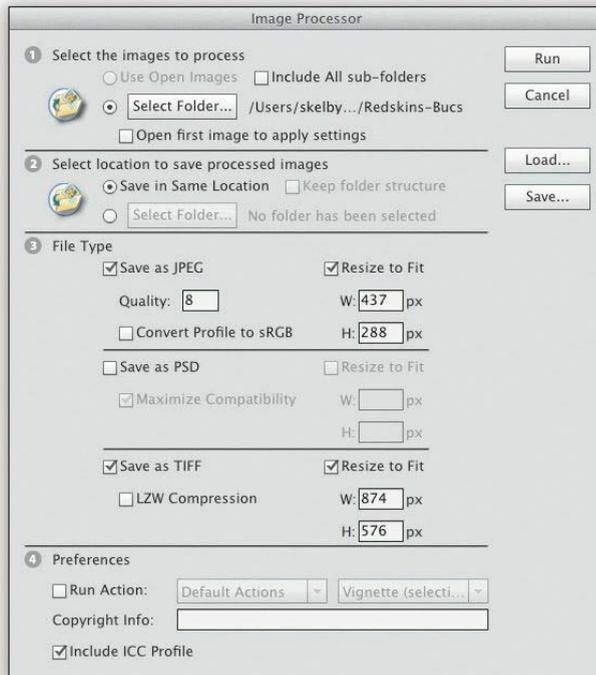
Зайдите в меню **File** (Файл) и в подменю **Scripts** (Сценарии) выберите команду **Image Processor** (Обработчик изображений). Между прочим, если вы работаете в Adobe Bridge (а не в Photoshop), то можете выделить все снимки, к которым вы хотите применить **Image Processor** (Обработчик изображений), быстрой клавишей **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac: **Command+щелчок-мыши**), затем зайти в меню **Tools** (Инструменты) и в подменю **Photoshop** выбрать команду **Image Processor** (Обработчик изображений). Этот способ собирает выделенные снимки для пакетной обработки в момент, когда открывается диалоговое окно **Image Processor** (Обработчик изображений). Это очень удобный прием.

### Шаг Два:

Когда откроется диалоговое окно **Image Processor** (Обработчик изображений), первое, что вы должны сделать, выбрать папку со снимками, которые подлежат пакетной обработке, щелкая по кнопке **Select Folder** (Выбрать папку), затем переместиться к нужной папке и щелкнуть по кнопке **OK** (Mac: **Choose**). Если у вас есть снимки, уже открытые в Photoshop, можно щелкнуть по радио-кнопке **Use Open Images** (Использовать открытые изображения) (если вы выбрали **Image Processor** (Обработчик изображений) из Bridge, кнопка **Select Folder** (Выбрать папку) не появится там вообще – вместо этого появится список с количеством снимков, которые вы выбрали в Bridge). Затем в секции 2 укажите, хотите ли вы, чтобы новые копии были сохранены в исходной папке или были скопированы в другую папку.

Если вам нужно внести изменения в пакет изображений или преобразовать их из TIFF в JPEG (или из PSD в JPEG), тогда вы воспользуетесь встроенной функцией **Image Processor** (Обработчик изображений). Он скрыт в несколько неожиданном месте (в подменю **Scripts** (Сценарии)), но это не должно вас смущать – функция по-настоящему удобна и проста в использовании, представляя собой полностью автоматизированный инструмент, который может сэкономить вам массу времени.





### Шаг Три:

В третьей секции начинается самое интересное. Здесь вы задаете, какое количество копий оригинала вы отправите и в каком формате. Если вы установите галочки в окошках **Save as JPEG** (Сохранить как JPEG), **Save as PSD** (Сохранить как PSD), и **Save as TIFF** (Сохранить как TIFF), то создадите три новых копии каждого снимка. Если вы установите галочку в окошках **Resize to Fit** (Изменить размер) (и введете размеры в поля **Width** (Ширина) и **Height** (Высота)), то копии также будут изменены (в примере, показанном здесь, я выбрал маленькие JPEG всех файлов и большие TIFF, таким образом, в моей папке я найду по одному маленькому JPEG и одному большому TIFF для каждого файла оригинальной папки).

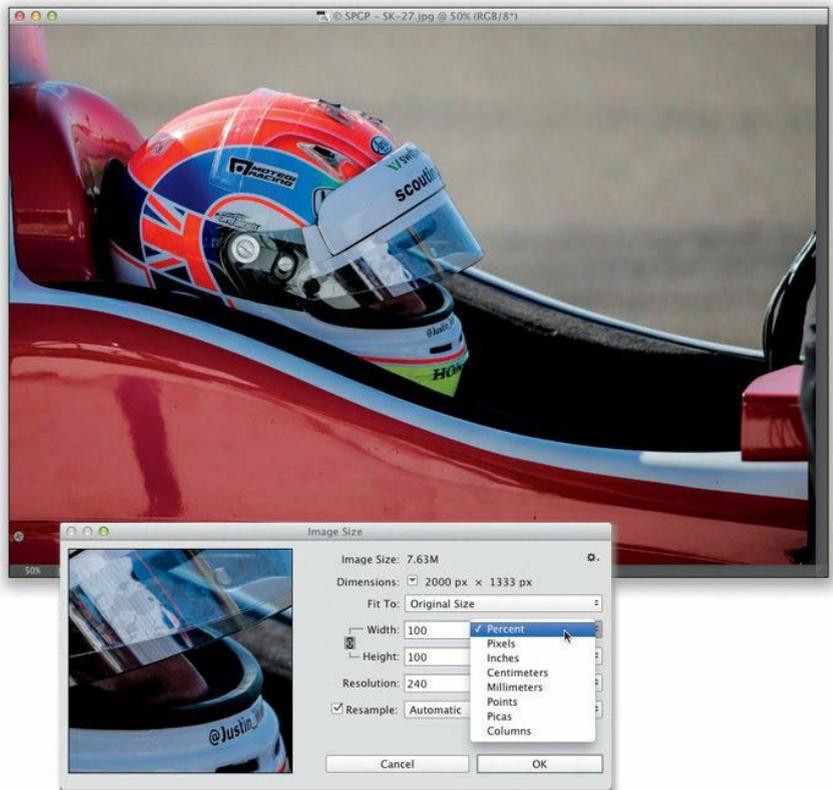
### Шаг Четыре:

В четвертой секции, если вы создали операцию, которую хотите применить к копиям, также можете настроить ее на автоматическое выполнение. Просто установите галочку в окошке **Run Action** (Выполнить операцию), затем из всплывающих меню выберите, какую операцию вы хотите выполнять. Если вы хотите автоматически включить свою информацию авторского права в эти копии, введите информацию в поле **Copyright Info** (Информация об авторском праве). Наконец, есть окошко для галочки, которое позволяет выбирать, включать ли профиль ICC в каждое изображение или нет (конечно, я намерен попытаться убедить вас включать профиль, потому что я включаю сведения, как настраивать управление цветом в Photoshop, в бонусной главе Print, находящейся на сопутствующей книге интернет-странице). Щелкните по кнопке **Run** (Выполнить), расслабьтесь, и позвольте программе "выполнить свою работу", заранее зная, что получите много хороших, четких копий.

## Изменение размеров для печати постеров

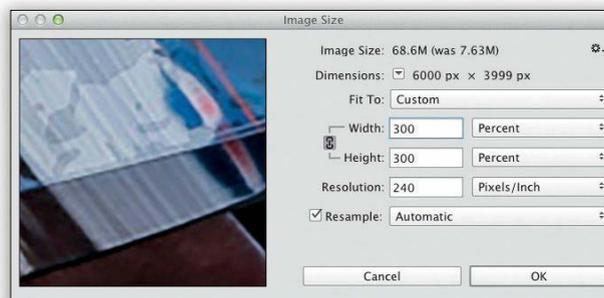
### Шаг Один

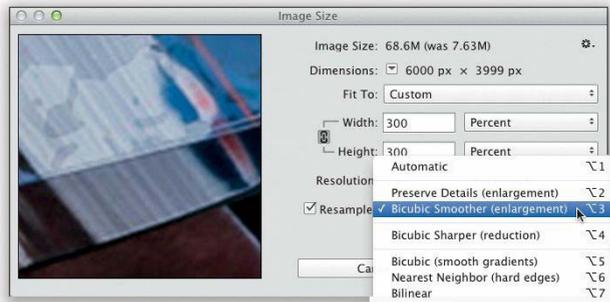
Откройте снимок, размеры которого вы хотите увеличить, затем зайдите в меню **Image** (Изображение) и выберите команду **Image Size** (Размер изображения) или нажмите на быструю клавишу **Ctrl+Alt+I** (Mac: **Command+Option+I**). Когда появляется диалоговое окно **Image Size** (Размер изображения), справа от поля **Width** (Ширина) вы увидите всплывающее меню, где выбираются размерности. Щелкните по меню и выберите опцию **Percent** (Процент) (как показано здесь). И в **Width** (Ширина), и в **Height** (Высота) появится опция **Percent** (Процент), потому что эти поля связаны по умолчанию. Затем внизу установите режим **Resample** (Ресамплинг).



### Шаг Два

Теперь в поле **Width** (Ширина) введите или **200 %**, или **300 %** (хотя есть некоторые сомнения, метод, кажется, работает лучше всего, если вы увеличиваете/уменьшаете проценты в приращениях 100%) (повторю: так как поля размеров связаны, поле **Height** (Высота) автоматически изменится к тому же числу процентов, что и поле **Width** (Ширина)).





### Шаг Три

Внизу диалогового окна находится всплывающее меню, которое позволяет выбрать, какой алгоритм использовать для увеличения размеров снимка. По умолчанию это алгоритм **Automatic** (Автоматически), и я использую его в большинстве каждодневных случаев изменения размеров, но когда дело доходит до значительного увеличения, такого как 200 % или 300 %, я переключаюсь на **Bicubic Smoother (enlargement)** (Бикубическая (с увеличением)) (который Adobe декларирует как "наилучший для увеличения"), как показано здесь.

### Шаг Четыре

Винсент Версаче (Vincent Versace) оспаривает это правило. Согласно исследованию Винсента, ключевым моментом в его технике изменения размеров является использовать не рекомендуемый Adobe способ **Bicubic Smoother (enlargement)** (Бикубическая (с увеличением)), а выбирать **Bicubic Sharper** (Бикубическая (с уменьшением)), который, как он ощущает, дает лучшие результаты. Итак, какой из этих методов правильный? Опробуйте оба на одном и том же изображении (что важно – протестируйте отпечаток), и оцените, будет ли иметь место видимое различие. Здесь приведено итоговое изображение, увеличенное приблизительно до 25x16" (размер можно увидеть с помощью линеек, нажав быструю клавишу **Ctrl+R** (Mac: **Command+R**)).



## Выпрямление невыровненных снимков

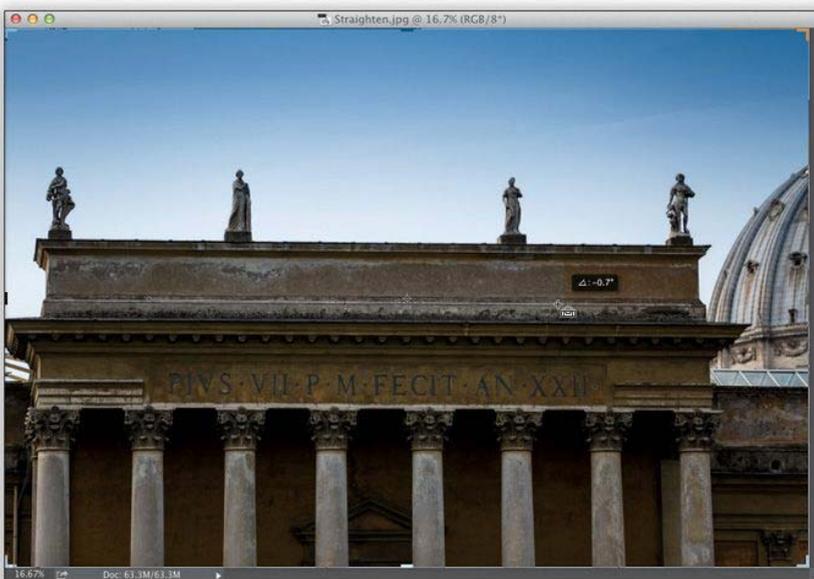
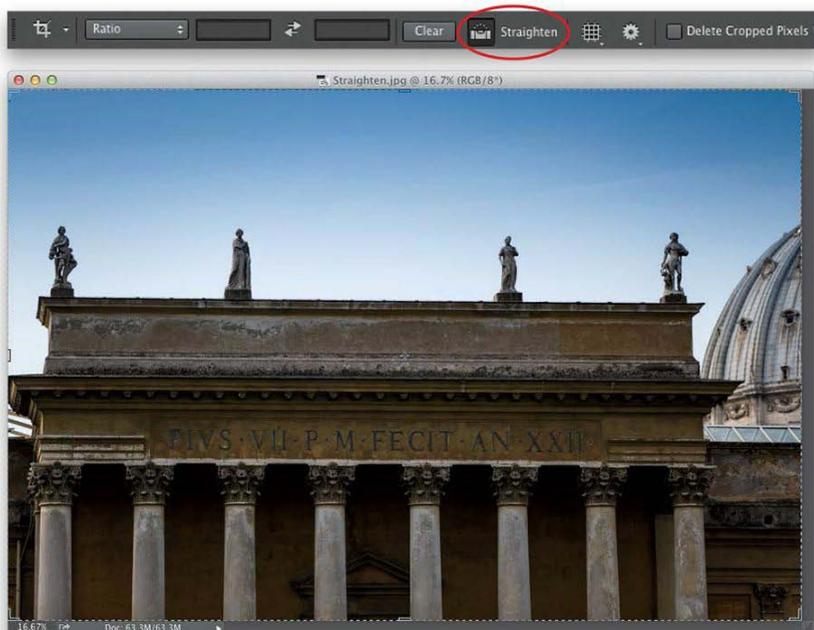
### Шаг Один

Откройте снимок, который нуждается в выпрямлении, щелкните по инструменту **Crop** (Рамка) (C) в панели инструментов и затем щелкните по инструменту **Straighten** (Выпрямление) в панели параметров инструментов.

### Шаг Два

Теперь найдите в снимке что-то прямое или что должно быть, предположительно, прямым (как карниз в этом примере). Перетащите инструмент **Straighten** (Выпрямление) горизонтально по снимку вдоль этого прямого края, слева направо (как показано здесь).

Adobe модифицировал способ, которым мы выпрямляем изображения в ряде прошлых версий Photoshop. Теперь для этого используется самый быстрый и самый легкий способ, встроенный непосредственно в параметры инструмента **Crop** (Рамка).





### Шаг Три

Когда вы отпускаете кнопку мыши, снимок поворачивается так, чтобы он точно выпрямился. Достоинством этой функции является то, что она автоматически изменяет размеры границ обрезки так, чтобы после фиксации обрезки не оставалось никаких серых угловых промежутков (если здесь пропустить фиксацию обрезки и взглянуть на изображение в целом, то можно увидеть серые треугольные области. Они были бы белыми, если бы Photoshop не обрезал их так, как здесь). Теперь остается нажать клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать выпрямление, и это выпрямит изображение и обрежет его к той области, которая находится в границах обрезки (итоговое выпрямленное изображение показано ниже).

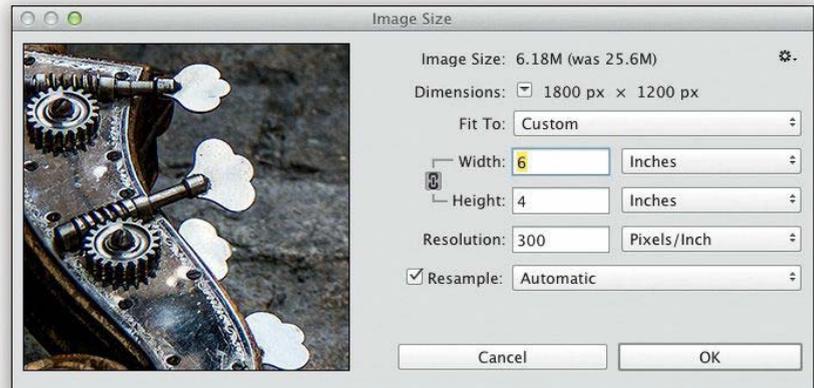
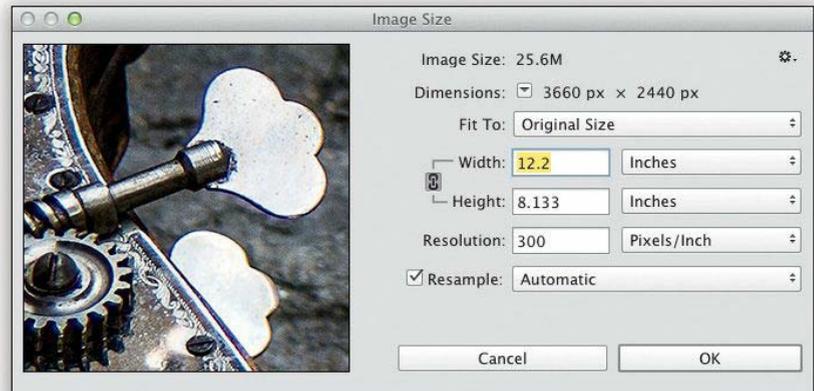


## Даунсайзинг – уменьшение размеров снимков

### Уменьшение размеров снимков, уже имеющих разрешение 300 точек на дюйм:

Хотя ранее мы обсуждали, как изменить размеры изображения, если цифровая фотокамера выдает изображения с разрешением только 72 точки на дюйм и с большими физическими размерами (порядка 24x42"), что делать, если камера выдает изображения с 300 точками на дюйм и с меньшими физическими размерами (порядка 12x8" при 300 точек на дюйм)? Обычно следует включить режим **Resample** (Ресамплинг) (в диалоговом окне **Image Size** (Размер изображения) меню **Image** (Изображение)), затем просто ввести нужный размер (в данном примере мы получим итоговый размер изображения 6x4"), и щелкнуть по **OK** (просто щелкнуть по **OK**, не изменяя настроек **Resolution** (Разрешение)). Изображение уменьшится в этот размер, а разрешение останется 300 точек на дюйм. **ВАЖНО:** Когда вы используете этот метод уменьшения, вероятно, изображение несколько размоется, так что после масштабирования следует применить фильтр **Unsharp Mask** (Контурная резкость), чтобы вернуть резкость, потерянную при изменении размеров (перейдите к Главе 9, чтобы посмотреть, какие настройки следует использовать).

Для поддержания возможно лучшего качества уменьшаемых изображений используются иные правила, и существуют несколько разных способов выполнения такого действия (два главных из них мы здесь опишем). К счастью, поддержание качества изображений при их уменьшении намного проще, чем при увеличении (фактически, будучи уменьшенными, снимки часто выглядят много лучше – и резче – особенно если вы следуете этим руководящим принципам).





### Уменьшение снимка без уменьшения самого документа:

Если вы работаете с несколькими изображениями в одном и том же документе, то изменять размеры следует немного иначе. Уменьшите масштаб снимка на слое (как этот снимок виолончелиста, расположенный на собственном слое): сначала щелкните по этому слою в панели **Layers** (Слои), затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), активировав команду **Free Transform** (Свободное трансформирование) (она размещает на этом слое вокруг изображения небольшие квадратики – элементы изменения размеров, похожие на элементы изменения размеров, которые создает инструмент **Crop** (Рамка)). Нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** (чтобы сохранить пропорции снимка), захватите угловой элемент и перетащите его внутрь (здесь я захватил и перетащил внутрь верхний правый угловой элемент, уменьшив изображение). Когда размеры выглядят такими, как надо, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**). Если после изменения размеров изображение выглядит более мягким, примените фильтр **Unsharp Mask** (Контурная резкость) (опять же, обратитесь к Главе 9 для выбора параметров его настройки) и возвратите исходную резкость.

### СОВЕТ: Как получить доступ к элементам управления размерами снимка при свободном трансформировании

Если вы перетащили изображение из одного открытого документа в другой (как я сделал здесь, где перетащил оригинальный снимок виолончелиста на уличный снимок виолончели), часто требуется изменить размеры перетащенного изображения так, чтобы оно поместилось в границах другого изображения. И если изображение слишком велико (как в данном случае), то когда вы вызовете функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование), то элементы изменения размеров будут находиться вне пределов досягаемости (то есть вне границ документа). К счастью есть прием сделать эти элементы доступными: просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+0** (Mac: **Command+0**), и окно автоматически изменит размеры так, что доступными станут все квадратики – независимо от того, как далеко вне области изображения они находились изначально. Только имейте в виду два обстоятельства: (1) Прием работает лишь при активной функции **Free Transform** (Свободное трансформирование) и (2) в этой быстрой клавише **0** – это число "ноль", а не буква "О".

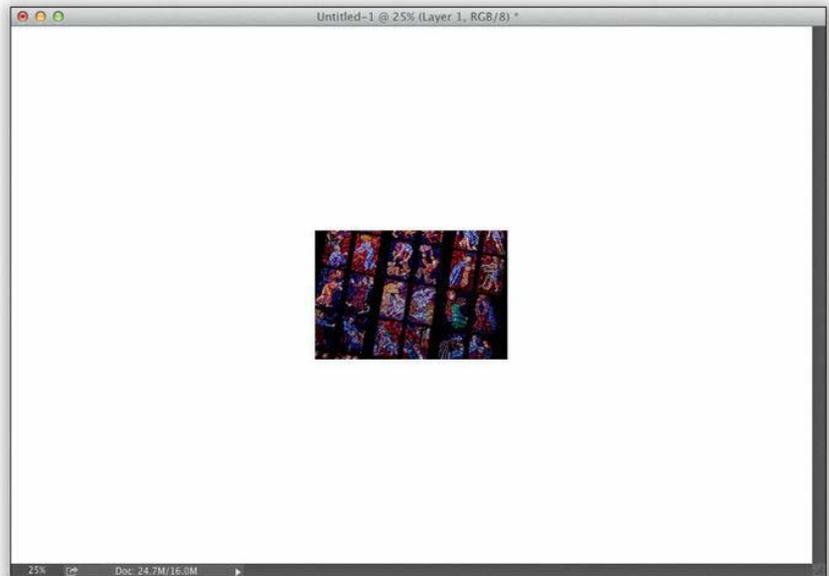
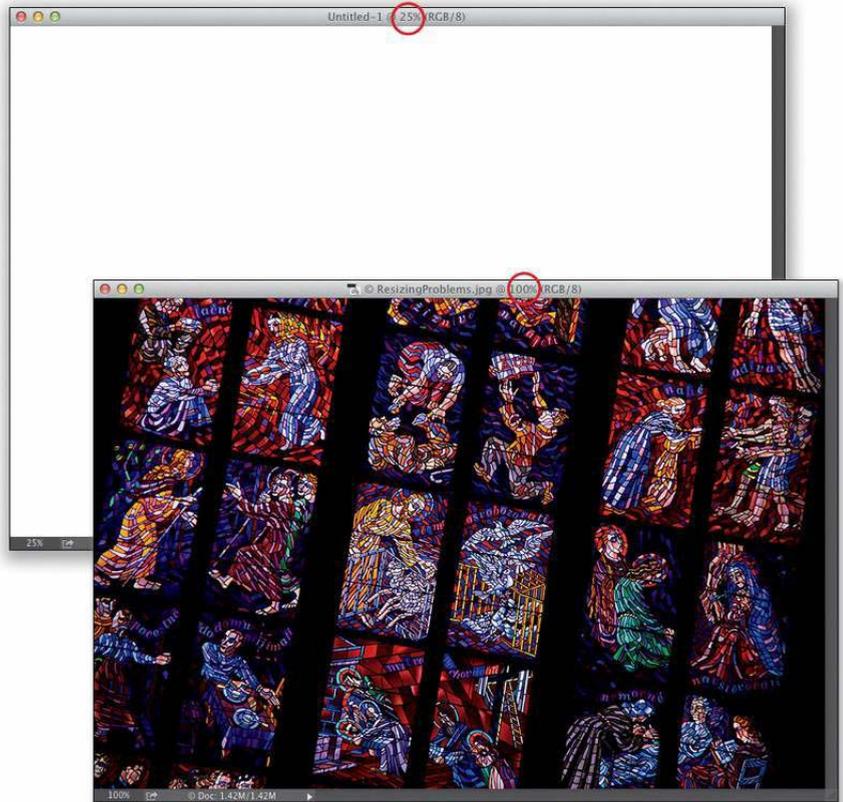


### Проблемы изменения размеров при перетаскивании между документами:

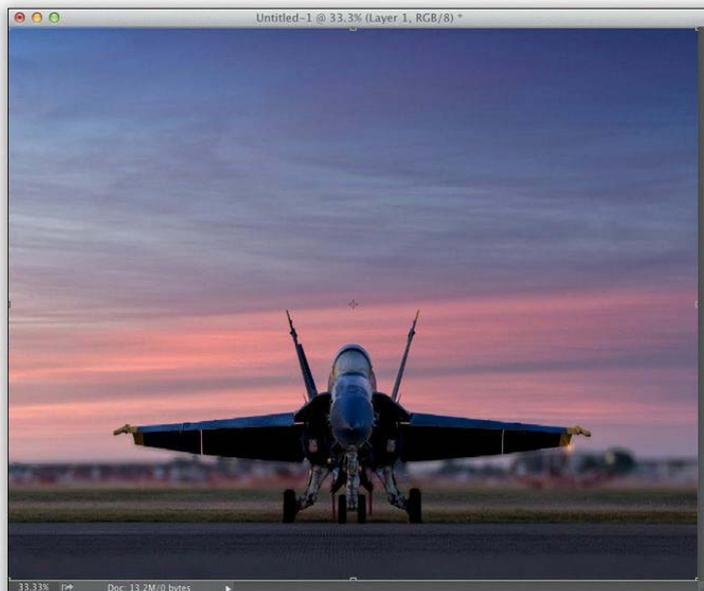
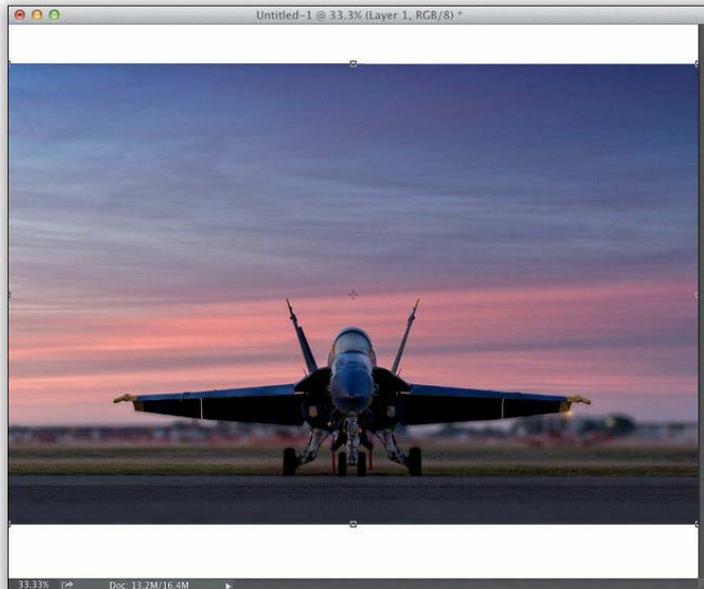
Подобные проблемы возникают у многих там, где на первый взгляд их быть не должно. Есть два открытых документа, и на глаз они имеют примерно одинаковый размер (как показано здесь, вверху), но после перетаскивания снимка витражного стекла на пустой документ снимок витражного стекла отображается куда меньшим (как показано внизу). Почему? Хотя документы, на глаз, должны быть одинакового размера, они таковыми не являются. Снимок витражного стекла имеет низкое разрешение, 72 точки (пиксела) на дюйм изображения, а пустой документ – высокое разрешение, 300 – точек на дюйм изображения. Предупреждение том, что в действительности вы видите их в разных размерах, находится в заголовке окна каждого снимка. Здесь изображение витражного стекла показано в масштабе 100 %, а документ Untitled-1 показан в масштабе всего лишь 25 % (так что он намного больше, чем отображается). Ключевым моментом при перетаскивании изображения между документами является то, что они должны иметь одинаковыми как размер, так и разрешение.

### СОВЕТ: Автоматизированная обрезка и выпрямление

Хотите сэкономить время в следующий раз, когда будете сканировать отпечатки? Попробуйте групповое сканирование (заполняя планшетный сканер максимально возможным числом снимков и сканируя их как единственное большое изображение), и тогда Photoshop автоматически выпрямит каждое отдельное изображение и разместит в его собственный отдельный документ. Чтобы сделать это, зайдите в меню **File** (Файл) и в подменю **Automate** (Автоматизация) выберите команду **Crop and Straighten Photos** (Кадрировать и выпрямить фотографию). Не будет никакого диалогового окна. Вместо этого Photoshop будет искать прямые края в снимках, выпрямлять снимки и копировать каждый в его собственный отдельный документ.



Все мы сталкиваемся с ситуациями, когда изображение немного меньше, чем область, которую оно должно заполнить. Например, если вы изменяете размеры изображения, полученного цифровой фотокамерой, так чтобы оно заполнило часто используемый формат 8x10", появляется пустое место выше или ниже изображения (или и там, и там). В подобной ситуации выходит на сцену **Content-Aware Scaling** (Масштабирование с учетом содержимого) – оно позволяет изменять размеры какой-то части изображения, сохраняя важные области нетронутыми (в основном, анализируя изображение и отрезая или сжимая части изображения, которые метод считает не столь важными). Здесь рассказывается о том, как этот метод использовать.



## Изменение размеров части изображения масштабированием "с учетом содержимого"

### Шаг Один

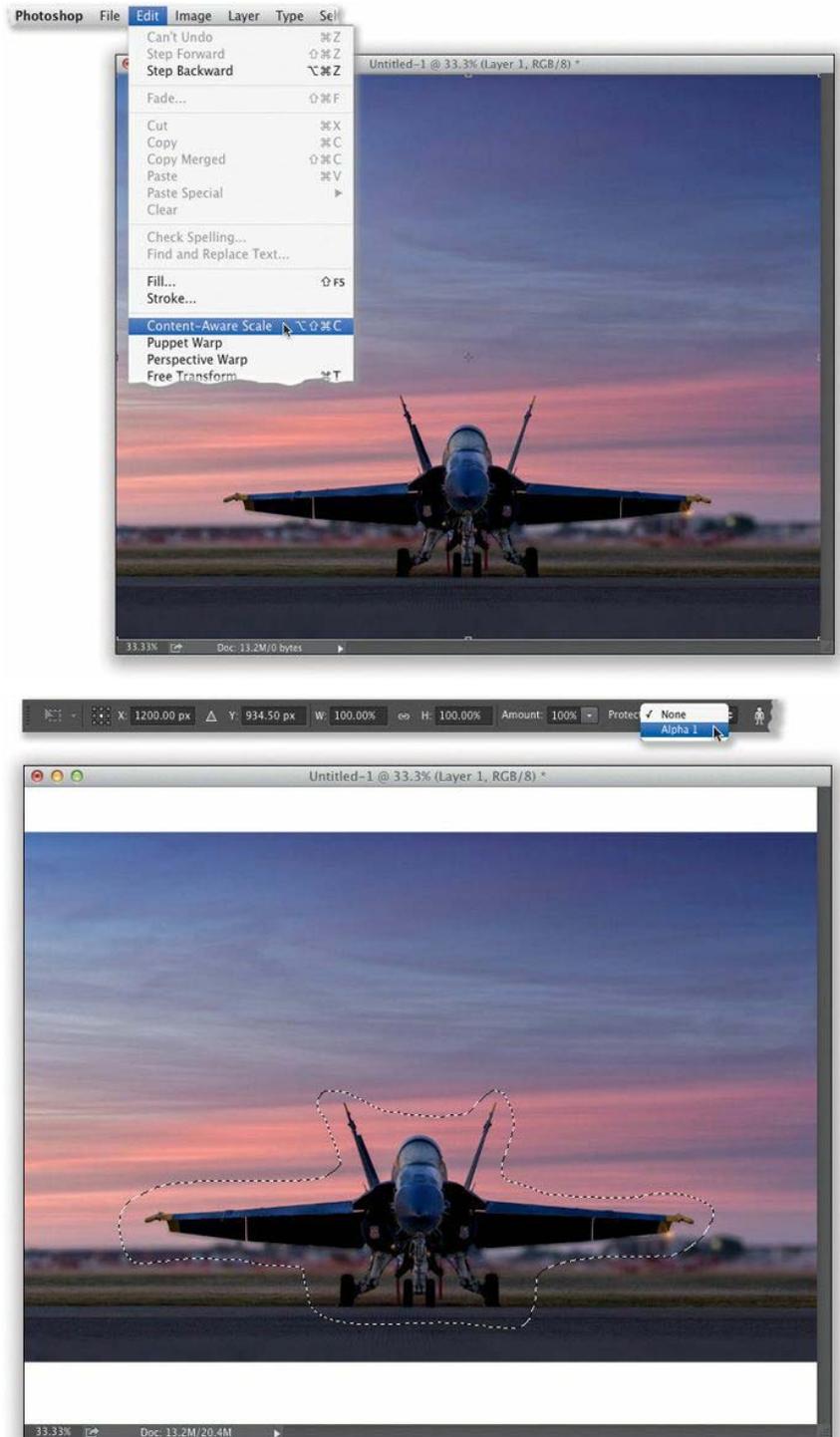
Создайте новый документ с размерами 8x10" и разрешением 240 точек на дюйм. Откройте цифровое изображение, сделанное камерой, активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**) и перетащите-и-отпустите сделанное камерой изображение в новый документ, затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), чтобы активировать команду **Free Transform** (Свободное трансформирование) (если не видны все управляющие размерами элементы, нажмите быструю клавишу **Ctrl+0** (ноль; Mac: **Command+0**)). Нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** (для сохранения пропорций), затем захватите угловую точку и перетащите наружу, чтобы увеличить изображение так, чтобы оно вписалось в область 8x10" (как показано здесь сверху), и нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**). Теперь в верхнем изображении есть белое пространство над и под снимком. Если вы хотите, чтобы это пространство размером 8x10" заполнилось, то могли бы использовать функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование), растянув изображение, но получили бы версию самолета, растянутую по вертикали (показанную внизу). Это момент, когда следует использовать **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого).

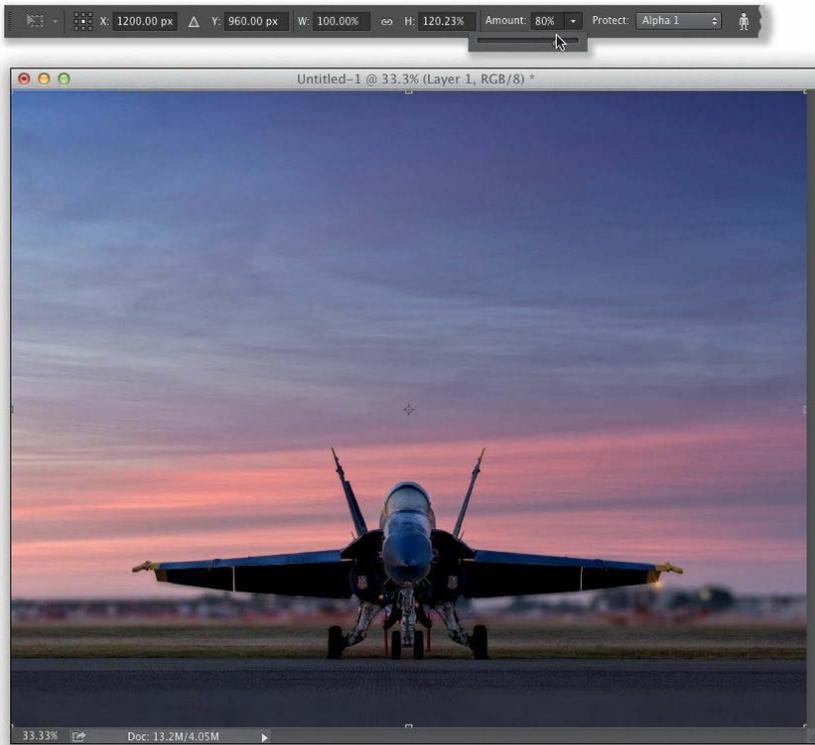
## Шаг Два

Вернитесь к состоянию, показанному на верхнем рисунке в Шаге Один. Зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого) (или нажмите быструю клавишу **Ctrl+Alt+Shift+C** (Mac: **Command+Option+Shift+C**)). Захватите верхний элемент управления размерами, перетащите прямо вверх и удостоверьтесь, что он растягивает вверх небо, но оставляет самолет практически нетронутым. Захватите нижний элемент управления размерами и перетащите вниз, и он снова растянет небо. Перетащив элементы управления размерами до границ документа **Untitled-1**, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать изменения. (Примечание: Кнопка в панели параметров инструментов, похожая на человека, говорит функции **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого), что в снимке есть люди, и она пытается избегать растягивать что-либо с тонами кожи).

## Шаг Три

Есть еще пара приемов, о которых следует знать. Во-первых, если вы применяете команду **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого), и она растягивает главный объект больше, чем вы того хотите, активируйте инструмент **Lasso** (Лассо) (**L**) и прочертите контур выделения вокруг объекта (как показано здесь), затем зайдите в меню **Select** (Выделение) и выберите команду **Save Selection** (Сохранить выделенную область). Когда появится диалоговое окно **Save Selection** (Сохранить выделенную область), просто щелкните по **OK** и нажмите **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**), чтобы отменить выделение. Затем снова активируйте команду **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого), но на сей раз зайдите в панель параметров инструментов и выберите своё выделение из выпадающего меню **Protect** (Защищать) (как показано здесь), чтобы указать Photoshop, где находится главный объект. Теперь можно перетащить вверх или вниз элементы управления размерами и заполнить пустое пространство с наименьшим возможным растягиванием.





### Шаг Четыре

В панели параметров инструментов имеется также управляющий элемент **Amount** (Количество), который определяет, какая степень защиты предоставляется от растягивания. По умолчанию это 100 % – максимально возможная степень защиты. При 50 % это компромисс между защитой от изменения размеров и обычным **Free Transform** (Свободное трансформирование), и для некоторых снимков это работает лучше всего. Достоинством элемента **Amount** (Количество) является его интерактивность: пока элементы управления размерами находятся еще на месте, можно уменьшить **Amount** (Количество) и увидеть на экране живой отклик, как это затрагивает изменение размеров главного объекта.

## Условные операции (наконец-то!)

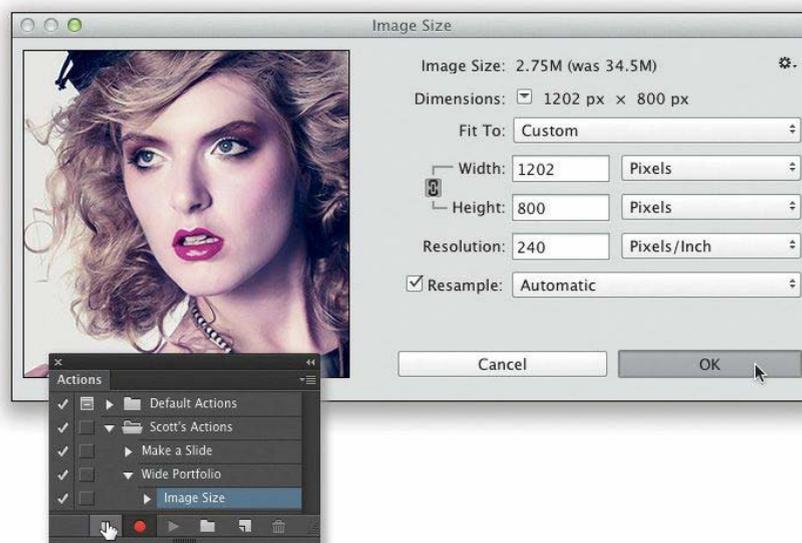
### Шаг Один

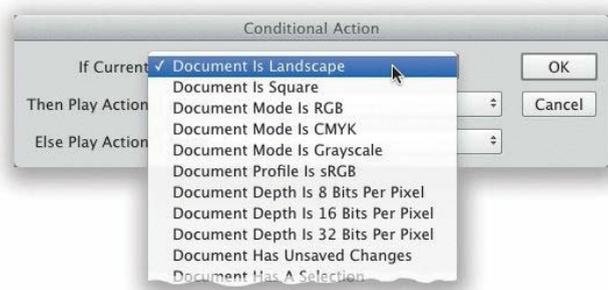
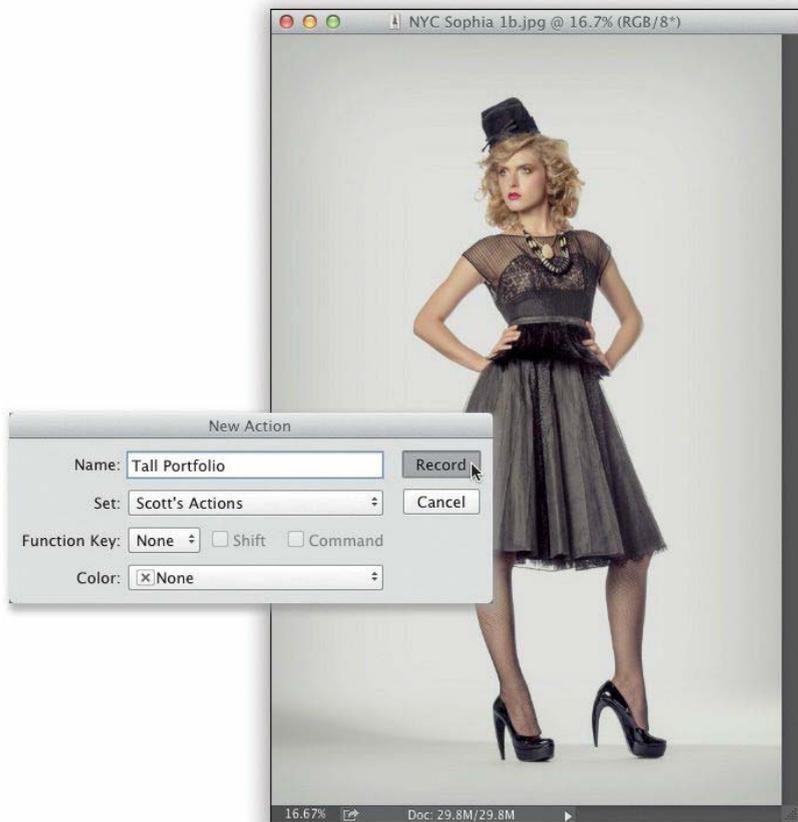
Начните, открывая "широкое" изображение (с альбомной ориентацией), а затем зайдите в меню **Window** (Окно) и выберите команду **Actions** (Операции), чтобы открыть панель **Actions** (Операции). Щелкните по иконке **Create New Action** (Создает новую операцию) внизу панели (она похожа на иконку **Create New Layer** (Создать новый слой) в панели **Layers** (Слои) и выделена здесь красным кружком), и когда появится диалоговое окно **New Action** (Создать операцию), назовите свою новую операцию **Wide Portfolio** ("Широкий портфолио"), затем щелкните по кнопке **Record** (Записать).

### Шаг Два

Теперь будет записываться всё то, что вы делаете, поэтому зайдите в меню **Image** (Изображение), выберите **Image Size** (Размер изображения) и измените размеры изображения примерно в 1200 пикселей в ширину и 800 пикселей в высоту и щелкните по **OK**. Затем нажмите квадратную иконку **Stop Recording** (Останавливает воспроизведение/запись) внизу панели **Actions** (Операции), чтобы прекратить записывать (как показано здесь). Окей, это одна выполненная операция.

**Actions** (Операции) обычно фиксируются в виде записей, запоминаются в Photoshop и могут использоваться для автоматизации рутинных, повторяющихся задач. **Actions** (Операции) существовали в Photoshop многие годы, и с тех самых пор, как они были введены, пользователи просили предоставить возможность использовать условные операции (в виде шагов в записи, где можно вставить условие, подобное такому: "если эта особая вещь существует, то сделайте то-то вместо этого"). Например, если вы хотели иметь единую операцию изменения размеров изображений как с альбомной, так и с портретной ориентацией для своего онлайн портфолио, то могли бы использовать "условие" (если ориентация альбомная, запустить эту операцию; если портретная, запустить вместо этой другую операцию).





### Шаг Три:

Затем откройте "высокое" изображение (портретной ориентации) и сделайте то же самое, но назовите эту операцию **Tall Portfolio** ("Высокое" портфолио) и в диалоговом окне **Image Size** (Размер изображения) введите 532 пиксела в ширину и 800 пикселей в высоту. Щелкните по **OK**, а затем щелкните по иконке **Stop Recording** (Останавливает воспроизведение/запись). Теперь у нас есть две операции, и мы можем их использовать для создания в следующем шаге нашей условной операции.

### Шаг Четыре:

Еще раз щелкните по иконке **Create New Action** (Создает новую операцию), назовите эту операцию **Resize for Portfolio** (Изменить размеры для портфолио) и щелкните по кнопке **Record** (Записать). Теперь зайдите прямо в выпадающее меню панели **Actions** (Операции) и выберите опцию **Insert Conditional** (Вставить условное) (как показано здесь). Это то место, где мы сообщаем Photoshop, какую операцию запускать, если открывается "широкое" изображение, и какую запускать, если открывается "высокое" изображение. Итак, независимо от ориентации снимков, в итоге они отображаются 800-ми пикселями в высоту, таким образом, они будут выглядеть однородными, располагаясь в портфолио бок о бок. Можно видеть, что есть целый комплект различных условий для выбора из диалогового окна **Conditional Action** (Условная операция) (также показанного здесь).

### Шаг Пять

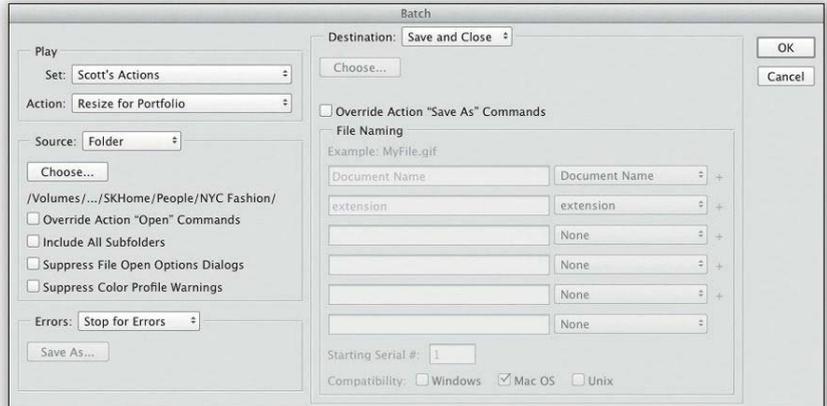
В нашем проекте в этом месте, во всплывающем меню **If Current** (Если текущий) (означающем документ, открытый в настоящее время), мы выбираем опцию **Document is Landscape** (Документ имеет альбомную ориентацию), и если это так, то из всплывающего меню **Then Play Action** (То действие воспроизведения) следует выбрать (для автоматического выполнения) операцию **Wide Portfolio** (*"Широкий" портфолио*) созданную ранее. Наконец, из всплывающего меню **Else Play Action** (Иначе действие воспроизведения) следует выбрать (для автоматического выполнения) операцию **Tall Portfolio** (*"Высокий" портфолио*). Щелкните по **OK**, а затем щелкните по иконке **Stop Recording** (Останавливает воспроизведение/запись) внизу панели **Actions** (Операции).

### Шаг Шесть

Теперь, чтобы применить эту условную операцию к папке, содержащей изображения, зайдите в меню **File** (Файл) и в подменю **Automate** (Автоматизация) выберите команду **Batch** (Пакетная обработка) (мы используем эту команду, чтобы автоматически обработать в один прием всю папку изображений). Когда появляется диалоговое окно пакетной обработки, в секции **Play** (Выполнить) сверху слева, во всплывающем меню **Action** (Операция), выберите условную операцию **Resize for Portfolio** (Изменить размеры для портфолио), которую вы создали в предыдущем шаге. Затем выберите папку, для которой вы хотите запустить эту операцию (щелкните по кнопке **Choose** (Выбрать) в секции **Source** (Источник)), выберите опцию **Save and Close** (Сохранить и закрыть) в выпадающем меню **Destination** (Выходная папка) (а если хотите, чтобы снимки были изменены и сохранены в другой папке, выберите здесь опцию **Folder** (Папка) и затем выберите папку, в которую вы переместите снимки после того, как их размеры изменятся) и щелкните по кнопке **OK** справа сверху.

### Шаг Семь

После пакетной обработки, хотя в папке были как "широкие", так и "высокие" изображения, вы увидите, что высота всех изображений одинакова. Это лишь один пример использования условной операции, но теперь вы знаете, как их создавать (они очень просты, не так ли?), и познакомившись с ними, вы можете начать создавать более сложные операции.



## Советы знатоков Photoshop

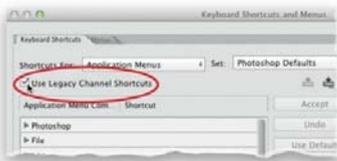
### Мгновенное разблокирование фонового слоя



Это один из тех маленьких советов, которые вызывают благодарную улыбку. Чтобы сразу же превратить фоновый слой в слой обычный, не прибегая к появлению диалогового окна, просто щелкните и перетащите в мусорную корзину иконку фиксации слоя, расположенную справа от слова Background (Фон) (согласно публикации Джулиан Кост (Julianne Kost) из Adobe).

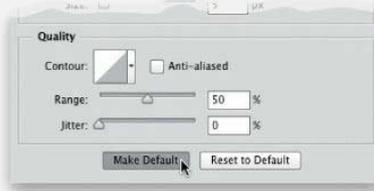
### Как вернуться к прежней быстрой клавише Channel (Канал)

В CS3 и всех более ранних версиях Photoshop вы могли выводить цветные каналы для снимка по-отдельности, нажимая быстрые клавиши **Ctrl+1**, **Ctrl+2** и так далее (Mac: **Command+1**, **Command+2** и т.д.). В CS4 они изменились на другие быстрые клавиши, которые совершенно выбивали из колеи пользователей предыдущих версий, однако существует опция возврата к быстрым клавишам каналов славных прошлых дней эры до-CS4. Зайдите в меню **Edit** (Редактирование), выберите команду **Keyboard Shortcuts** (Клавиатурные сокращения) и затем установите галочку в окошке **Use Legacy Channel Shortcuts** (Использовать старые клавиши каналов) вверху диалогового окна.



### Установки по умолчанию в стилях слоя

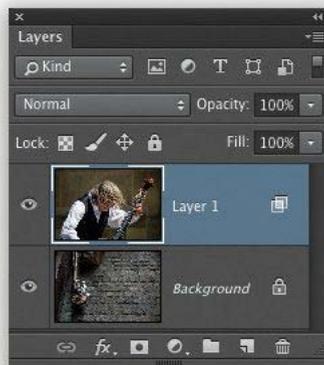
Можно установить свои собственные параметры по умолчанию для стилей слоя, таких как **Drop Shadow** (Тень) или **Glow** (Свечение). Для этого в панели **Layers** (Слои) создайте новый слой, щелкая по иконке **Create a New Layer** (Создать новый слой), затем из всплывающего меню стилей, открываемого иконкой **Add Layer Style** (Добавить стиль слоя), выберите нужный вам стиль слоя, (например, **Outer Glow** (Внешнее свечение)). В диалоговом окне **Layer Style** (Стиль слоя) введите ваши собственные настройки (например, измените неприятное желтое свечение на белое или черное, или на любое другое, менее неприятное), затем щелкните по кнопке



**Make Default** (Использовать по умолчанию) внизу диалогового окна. Чтобы вернуть фирменные (не очень приятные) установки по умолчанию, щелкните по кнопке **Reset to Default** (Восстановить значения по умолчанию).

### Как узнать, использовались ли в слое ползунки Blend If (Наложение, если)

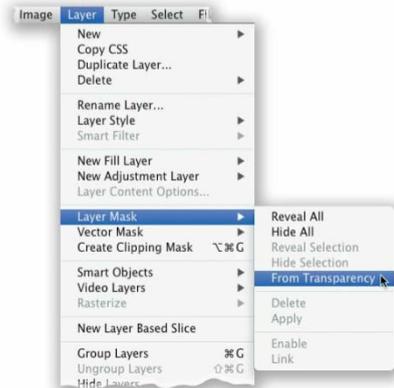
Теперь Photoshop добавляет иконку справа в любом из слоев, где вы настраивали ползунки **Blend If** (Наложение, если) в секции **Blending Options** (Пара-



метры наложения) диалогового окна **Layer Style** (Стиль слоя). Иконка имеет вид двух небольших накладывающихся квадратов, но это не просто иконка – это кнопка. Двойной щелчок по ней открывает ползунки **Blend If** (Наложение, если) в диалоговом окне **Layer Style** (Стиль слоя).

### Слой-маска из прозрачности слоя

Здесь рассказывается о следующем приеме экономии времени: можно создать



прозрачные области любого слоя как маску с помощью единственного шага: зайдите в меню **Layers** (Слои) и в подменю **Layer Mask** (Слой-маска) выберите команду **From Transparency** (Из прозрачности).

### Как закрыть все закладки документов одним щелчком

Если вы используете функцию **Tabs** (Закладки) (все документы открываются как закладки), то этот совет вам определенно придется по душе: чтобы закрыть все открытые закладки сразу, просто щелкните правой кнопкой мыши по любой закладке и выберите опцию **Close All** (Закрыть все).



### Как увидеть итоговую обрезку в Camera Raw

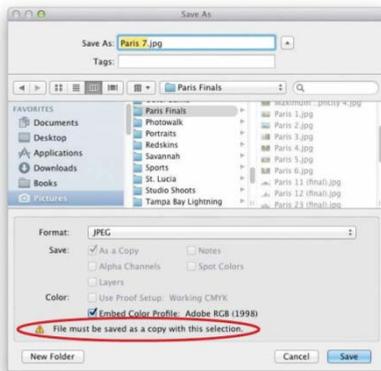
Когда вы обрезаете снимок в Camera Raw, то можно видеть итоговую обре-

## Советы знатоков Photoshop

занное изображение, не открывая его в Photoshop. Как только вы настроили границы обрезки, просто активируйте другой инструмент и увидите кадрированный вариант (в ряде предыдущих версий отбрасываемая область была видима – она была лишь затемнена).

### Псевдосохранение 16-битового снимка как JPEG

В версии CS4, если вы работали с 16-битовыми снимками, то когда вы заходили в диалоговое окно **Save** (Сохранить) для сохранения снимка, не было никакой опции, чтобы сохранять изображение как JPEG – ведь JPEG должно сохраняться только в 8-битовом режиме. Вследствие этого вы были должны закрыть диалоговое окно, преобразовать снимок в 8-битовый, а затем снова выполнить команду **Save** (Сохранить). Теперь ситуация иная, и есть опция выбора JPEG, но со следующей оговоркой. Эта опция создает копию файла, который она преобразовывает в 8-битовую и сохраняет вместе предыдущей. 16-битовое изображение остается открытым на экране и не сохраненным, и об этом следует помнить. Если вы хотите сохранить 16-битовую версию как отдельный файл, нужно сохранять его как PSD или TIFF. Что касается меня, как только я сохраню 8-битовый JPEG, то не нуждаюсь в 16-битовой версии, поэтому закрываю ее и щелкаю по кнопке **Don't Save** (Не сохранять), но опять же, это мой личный выбор.



### Сетка коррекции объектива

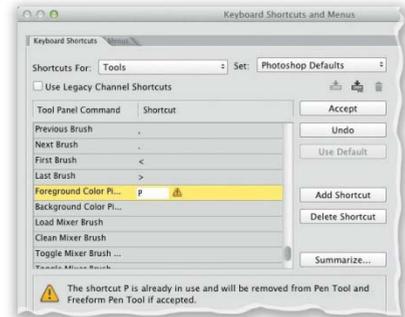
Если вы используете панель **Lens Corrections** (Коррекция объектива) в Camera Raw, чтобы делать такие вещи, как выпрямление зданий или линии круглого горизонта, нажмите клавишу **V** на клавиатуре, и на изображении появится выравнивающая сетка, помогающая выстраивать объекты в линию. Чтобы скрыть сетку, снова нажмите **V**.



### Назначение быстрой клавиши Палитре цветов

**Color Picker** (Палитра цветов) для установки цвета переднего плана (или фона) можно открывать быстрой клавишей (проще сделать, чем выговорить). Зайдите в меню **Edit** (Редактирование), в подменю **Keyboard Shortcuts** (Клавиатурные сокращения) в открывшемся диалоговом окне, в закладке **Keyboard Shortcuts** (Клавиатурные сокращения), из всплывающего меню **Shortcuts For** (Клавиатурные сокращения для), выберите опцию **Tools** (Инструменты). Затем прокрутите вниз и почти в конце увидите опцию **Foreground Color Picker** (Палитра цветов: основной цвет) и **Background Color Picker** (Палитра цветов: фон). Щелкните по той из них, по какой хотите, и введите в **Keyboard Shortcut** (Клавиатурное сокращение) ту быструю клавишу, какую вы хотите. Должен сказать прямо: большая часть хороших быстрых клавиш уже занята (фактически, почти все сочетания клавиш заняты), но мой приятель Дэйв Кросс (Dave Cross) придумал хорошую идею. Он совсем не использует инструмент **Pen** (Перо) и поэтому использовал букву **P** как быструю клавишу для **Picker Color** (Палитра цветов). Когда вы введете **P**, то увидите для

чего-то используется, и если щелкнете по кнопке **Accept and Go to Conflict** (Принять и перейти к списку конфликтов) внизу слева, то она назначает клавишу **P** на то действие **Foreground/Background Color Picker** (Палитра цветов: основной цвет/фон), которое вы выбрали, и затем отправляет вас к инструменту **Pen** (Перо) для выбора на него новой быстрой клавиши. Если вы не хотите назначить ту же клавишу на инструмент **Pen** (Перо) (например, если вы используете этот инструмент очень редко), то просто оставьте поле пустым и щелкните по **OK**.



### Визуальный способ изменения размера и мягкости кисти

Он невероятно удобен, потому что позволяет реально видеть и управлять точным размером и величиной мягкости текущего кончика кисти. Нажмите-и-держите-нажатой быструю клавишу **Alt+Ctrl** (Mac: **Option+Command**), затем щелкните-правой-клавишей-мыши-и-перетащите (Mac: щелкните-и-перетащите) **вверх/вниз** для управления мягкостью / твердостью кисти и **влево/вправо** для управления ее размером.



## Советы знатоков Photoshop

### Работа с документами с закладками

При работе с несколькими документами и использовании функции **Tabs** (Закладки), чтобы увидеть любое изображение-закладку, просто щелкните по закладке вверху главного окна с изображением или нажмите **Ctrl+Tab**, чтобы циклически пройти по закладкам одну за другой. Чтобы выключить функцию закладок, зайдите в меню **Edit** (Редактирование) (Mac: **Photoshop**), в подменю **Prefe-**



rences (Настройки), и выберите закладку **Interface** (Интерфейс), затем снимите галочку в окошке **Open Documents as Tabs** (Открыть документы во вкладках). Кроме того, вы, вероятно, захотите отключить функцию **Enable Floating Document Window Docking** (Включить закрепление окон незакрепленных документов), сняв также галочку во флажковом окошке этой же закладки, или единственное открытое изображение будет пристыковано.

### Настройка рабочей среды

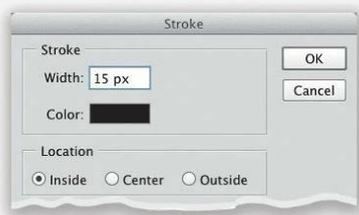
Photoshop поставляется с целым рядом встроенных макетов рабочей среды, с теми панелями, которые Adobe сделал видимыми, для выполнения различных задач, какие только можно себе представить. Эти рабочие среды можно найти, щелкая по всплывающему меню с перечнем сред на правом конце панели параметров инструментов. Чтобы создать рабочую среду с вашим собственным макетом, просто перетащите панели/палетты, где вы хотите их видеть. Чтобы вложить панели одна в другую (так что они появляются в панели, как закладки, одна перед другой), перетащите одну панель на другую. Когда вы увидите, что появилась синяя разделительная линия, отпустите кнопку мыши, и это вложит закладку. Недостающие панели мо-



жно найти в меню **Window** (Окно). Настроив панели, так и там, как и где вы хотите, зайдите в меню **Window** (Окно) и в подменю **Workspace** (Рабочая среда) выберите команду **New Workspace** (Новая рабочая среда), чтобы сохранить ваш макет и обеспечить доступ к нему в любой момент одним щелчком мыши (имя этой рабочей среды появится во всплывающем меню с перечнем рабочих сред). Кроме того, если вы используете рабочую среду и изменяете по ходу дела местоположение панелей, это запоминается и открывается в том макете, в котором было закрыто. Это очень удобно, но иногда возникает потребность вернуть макет к изначальному виду. Чтобы это сделать, зайдите во всплывающее меню с перечнем рабочих сред, выберите рабочую среду и выполните команду **Reset (Сбросить) {имя вашей рабочей среды}** (которое появляется в этой команде автоматически – *А.Л.*).

### Получение острых кромок при эффекте Обводка на слое

Если вы применили широкую обводку, используя эффект слоя **Stroke** (Выполнить обводку) (из меню **Edit** (Редактирование)) или стиль слоя **Stroke** (Обводка) (щелкая по иконке **Add a Layer Style** внизу панели **Layers** (Слои) и выбирая опцию **Stroke** (Обводка) из всплывающего меню), вы, вероятно, уже обратили внимание, что кромки теряют резкость, и тем сильнее, чем шире обводка. А как добиться хороших, резких кромок? Просто переключите местоположение или размещение в **Stroke** (Обводка) на опцию **Inside** (Внутри).



### Быстрое исправление баланса белого

Если есть изображение, баланс белого которого далек от совершенства и снимок не сделан в RAW, опробуйте следующий прием. Зайдите в меню **Image** (Изображение) и в подменю **Adjustments** (Коррекция) выберите **Match Color** (Подобрать цвет). Когда появится диалоговое окно **Match Color** (Подобрать цвет), просто установите галочку в окошке **Neutralize** (Нейтрализовать) секции **Image Options** (Параметры изображения). Это работает лучше, чем можно было бы думать, для большинства проблем баланса белого (кроме того, вы можете написать операцию и делать коррекцию автоматически).

### Изменение размерности линеек

Если вы хотите быстро изменить единицу измерения линеек (скажем, с пикселей на дюймы или с сантиметров на миллиметры), просто щелкните правой кнопкой мыши где угодно на линейках и из контекстного меню выберите новую единицу измерения.



### "Динамические" ползунки

Каждый раз, когда вы видите в Photoshop числовое поле (например, такое как поле **Opacity** (Непрозрачность) в панели **Layers** (Слои)), то можете изменять настройки, не печатая в числовом поле или перетаскивая крошечный ползунок. Вместо этого щелкните непосредственно по слову **Opacity** (Непрозрачность) и перетащите курсор влево (чтобы понизить непрозрачность) или вправо (чтобы ее увеличить). Это очень быстрый прием, к которому сразу привыкаешь, и если вы еще им не пользовались, обязательно возьмите его на вооружение. Нет быстрее способа делать изменения (а если вдобавок нажать-и-держатель-нажатой клавишу **Shift**, то процесс идет еще быстрее).



Снимок Скотта Келби

Экспозиция: 1/500 сек

Фокусное расстояние: 300 мм

Диафрагма: f/5.6



## Black & White

### как создавать потрясающие черно-белые изображения

Я слышу ваши мысли: Мол, он отказался от попыток найти подходящее название фильма/песни/сериала. Но на самом деле название *Black & White*, которое вы видите выше, восходит к песне 1970-ых *Three Dog Night* в стиле *hit machine*. (Помните песню: *The ink is black. The page is white. Together we learn to read and write?* Не могу поверить, что при столь очаровательной лирике, как в этих строфах, парни еще не попали в обойму хитов). Так или иначе, давно, во введении в CS4 к такой же главе, я написал, что обыгрывал идею использования песни *Black Widow*, написанную *Mötley Crüe*, но не выбрал ее по совершенно тривиальной (однако же, до сих пор секретной) причине: Я не смог выяснить, как добавить вот эту пару точек над буквой *ü* в слове *Crüe*, и потому выбрал взамен *Black and White World Elvis'a Costello*, (это был бы простой выбор, поскольку название не содержит ни над одной буквой вот тех сводящих с ума точек). Признаюсь, я немного смущаюсь, что не знал, как называются эти пресловутые точки, и сделал поиск в Goog-

le вот такой фразы: *две небольших точки над буквой U*. И получил шесть ответов, включая название группы на Facebook (я говорю чистую правду): *It is a crime to write über without the Umlaut* (Преступно писать *über* без умляут). Тут я осознал две вещи: (1) точки называются умляут, и (2) люди впадают в психоз, когда речь заходит об отсутствующих умляут. Вероятно, поэтому в печатном издании моей книги по CS4, редактор Kim мало того, что добавляла умляут над *ü*, но она добавила умляут также над *ö* в *Mötley*. Вы думаете: вот это грамотность! и Kim полностью заслуживает такой оценки, но я знаю ее небольшой грязный секрет. Она знала заранее об этой проблеме и о том, как ее исправить, потому что она фанатка группы *big hair bands from the '80s*. Вот если бы она была фанаткой *Sheena Easton* или *Garth Brooks*, мы с вами знаем, что она изменила бы написание на *Motley Crew*, как в песне *Walk This Way* в исполнении *Arrow Smith*. (Это всего лишь шутка, Kim!)

## Черно-белое преобразование при помощи Camera Raw

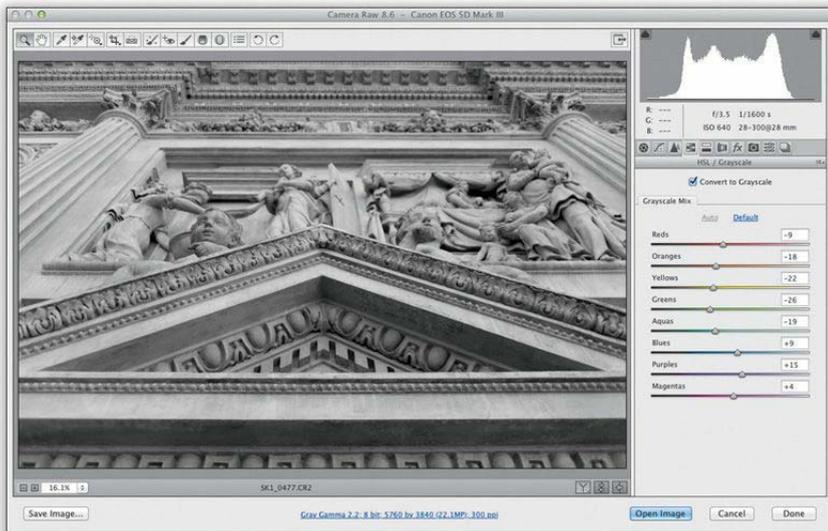
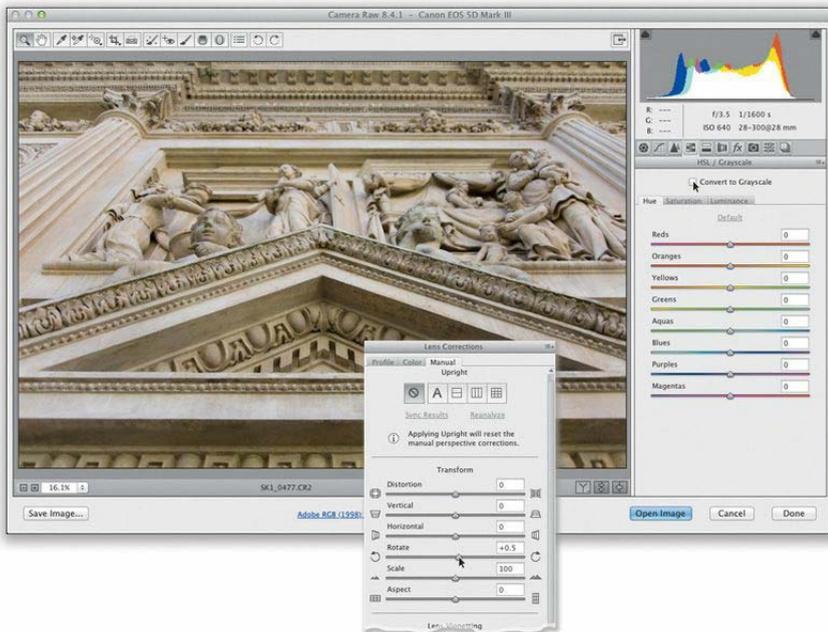
### Шаг Один:

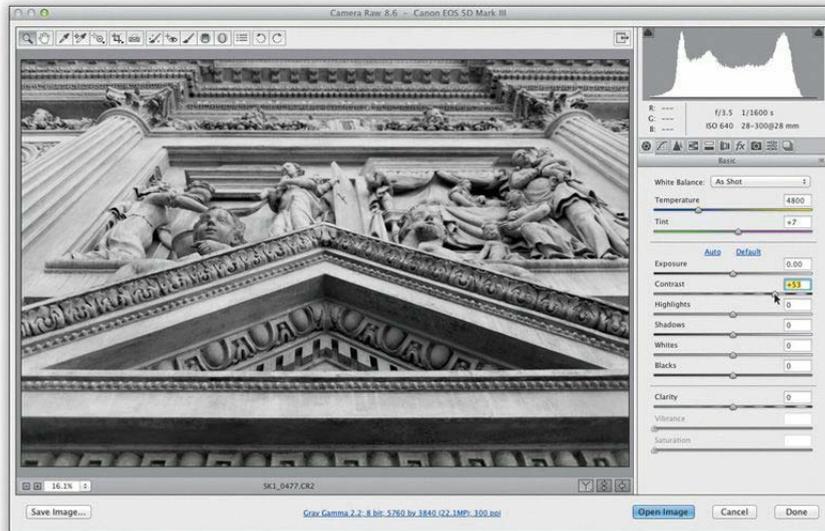
Мы начнем с того, что откроем цветное изображение в Camera Raw (как показано здесь). Преобразовать цветное изображение в черно-белое просто – достаточно щелкнуть по иконке **HSL/Grayscale** (HSL/Градации серого) (четвертой слева) вверху области панелей, и затем установить галочку в окошке **Convert to Grayscale** (Преобразовать в градации серого) наверху панели (как показано здесь). Это все, что сейчас нужно сделать (доверьтесь мне). Между прочим, я сделал в снимке два небольших исправления, не связанных с черно-белым преобразованием: (1) я щелкнул по иконке **Lens Corrections** (Коррекция дисторсии) и на закладке **Profile** (Профиль) установил галочку в окошке **Enable Lens Profile Corrections** (Разрешить коррекцию профиля объектива), и (2) на закладке **Manual** (Ручной режим) я использовал ползунок **Rotate** (Поворот), чтобы выпрямить изображение (как показано здесь).

### Шаг Два:

Установка галочки в окошке **Convert to Grayscale** (Преобразовать в градации серого) создает очень плоское преобразование (подобное тому, что вы видите здесь), и если бы вы вдруг начали перетаскивать цветные ползунки, то сразу увидели бы бессмысленность этого: поскольку снимок уже преобразован в черно-белый, перетаскивание ползунков может менять только яркость снимка. Итак, лучший совет, который я могу дать – немедленно выйдите из этой панели. Это единственная надежда превратить изображение в яркую черно-белую бабочку (кстати, метафора бабочки оправдывается, по крайней мере, пятью изображениями).

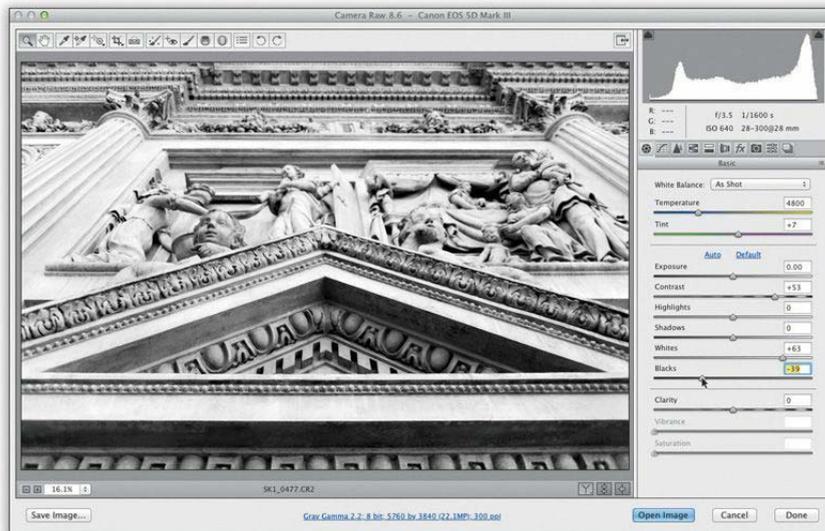
Хотя у Photoshop есть собственный корректирующий слой с черно-белым преобразованием, я никогда, никогда не использую его – по той единственной причине, что он совершенно ни на что не пригоден (я не знаю ни одного профи, который бы его использовал). Полагаю, черно-белое преобразование можно выполнить намного быстрее и бесконечно лучше, используя Camera Raw. Ну, это утверждение справедливо, только если вы не падаете жертвой использования панели **HSL/Grayscale** (HSL/Градации серого) Camera Raw, которая представляет собой не что иное, как скрытый корректирующий слой черно-белого преобразования в Camera Raw, вводящий в заблуждение бедные наивные души.





### Шаг Три:

Когда вы обсуждаете с фотографиями, как создавать классные черно-белые снимки, то всегда речь идет о высоко-контрастных снимках, так что вам уже известно, что необходимо сделать – вы должны сильно увеличить контраст. Это в принципе означает сделать белое белее, а черное чернее. Итак, начните с регулировки ползунка **Exposure** (Экспозиция), но в данном случае изображение выглядит в средних тонах хорошо (фактически, оно всё лежит в средних тонах), так что можно было бы перетаскать ползунок темнее, но я просто оставляю настройки такими, как есть. Однако изображение выглядит нерельефным и нуждается в усилении контраста, поэтому давайте перетаскаем ползунок **Contrast** (Контрастность) вправо (здесь я перетаскал его в +53). Результат выглядит немного лучше, но у нас есть еще, что сделать!

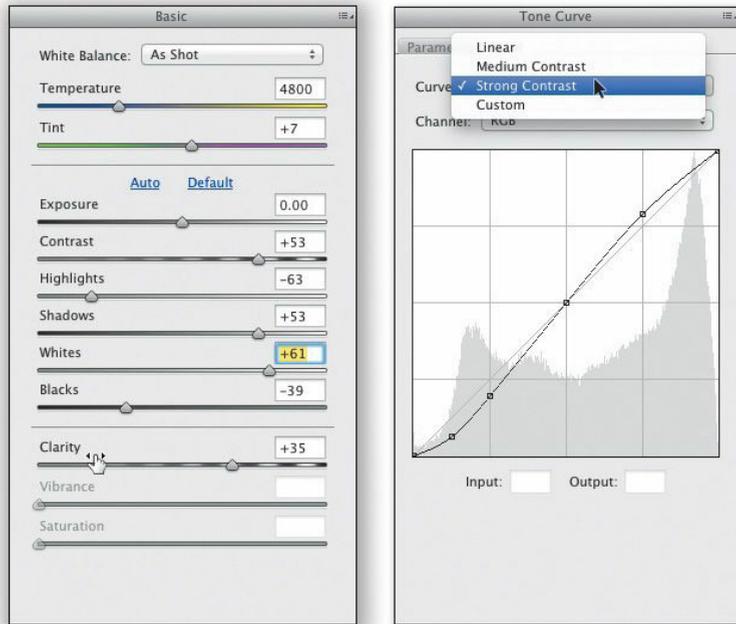


### Шаг Четыре:

Теперь давайте установим белую и черную точки. Начнем, перетаскивая ползунок **Whites** (Белые) как можно дальше вправо, не обрезая света (другими словами, перетаскивайте, пока в верхнем правом углу гистограммы не появится белый треугольник (это предупреждение об обрезке в светах), затем возвратите ползунок чуть обратно, пока треугольник снова не станет черным). Здесь, я перетаскал ползунок в +63. Теперь перетаскайте ползунок **Blacks** (Затемнение) влево, пока снимок не приобретет хороший и контрастный вид (как показано здесь, где я перетаскал ползунок в -39). Окей, вид стал намного лучше, но все-таки не совсем таким, как надо.

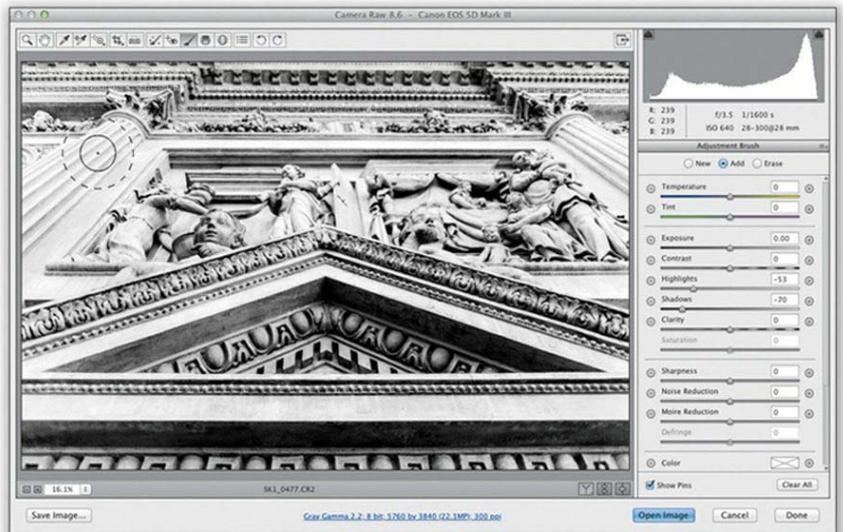
### Шаг Пять:

Нижние стороны треугольника и некоторых других элементов рельефа слишком темные, поэтому перетащите ползунок **Shadows** (Тени) вправо, чтобы немного осветлить эти области (я перетащил его в +53). Затем значительно увеличьте величину **Clarity** (Четкость), которая добавляет контраст в средних тонах и делает изображение рельефнее и одновременно немного ярче (здесь я продвинул ползунок в +35). Кроме того, колонна слева выглядит совершенно белой, так что давайте вернем обратно света, перетаскивая ползунок **Highlights** (Света) влево (здесь я перетащил его в -63). Я также немного перетащил обратно ползунок **Whites** (Белые), чтобы удерживать их от обрезки. Теперь, если вы чувствуете, что стоит еще повысить контраст снимка (я считаю, что стоит), зайдите в панель **Tone Curve** (Тоновая кривая) и выберите опцию **Strong Contrast** (Сильный контраст) из всплывающего меню **Curve** (Кривая) наверху закладки **Point** (Точечная) (как показано здесь справа). Если это дает слишком большой контраст, опробуйте взамен **Medium Contrast** (Средний контраст).



### Шаг Шесть:

Есть одна проблема, которая специфична для этого конкретного снимка – света на левой колонне все еще выглядят смывтыми. Поэтому активируйте инструмент **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (K), щелкните по кнопке - (знак минус) слева от **Highlights** (Света) (чтобы перезагрузить ползунки в 0) и затем немного уменьшите **Highlights** (Света). Теперь также несколько уменьшите **Shadows** (Тени) и затем закрасьте по колонне (как показано здесь). Состояние До/После показано на следующей странице. Поразительное улучшение, не так ли?





До



После

## Мой метод черно-белого преобразования тремя щелчками (при работе в Photoshop)

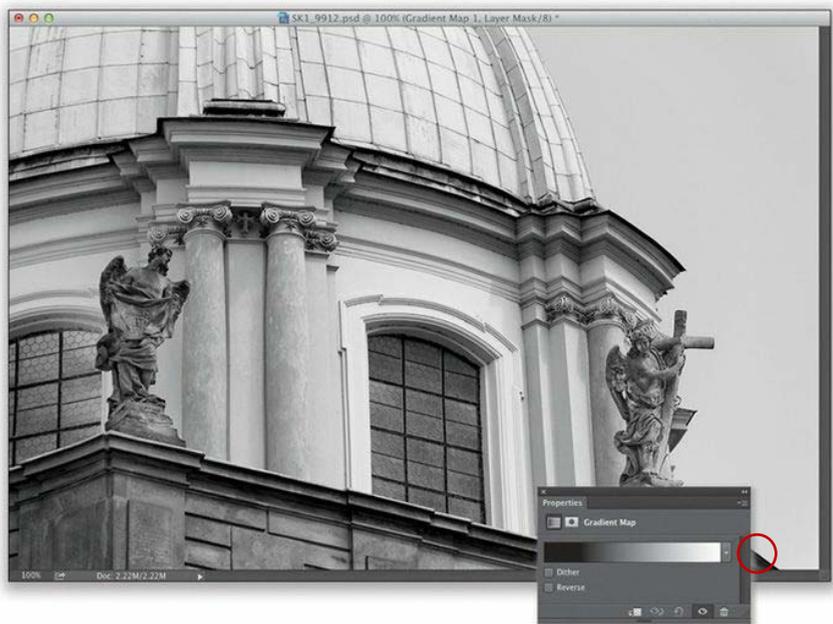
### Шаг Один

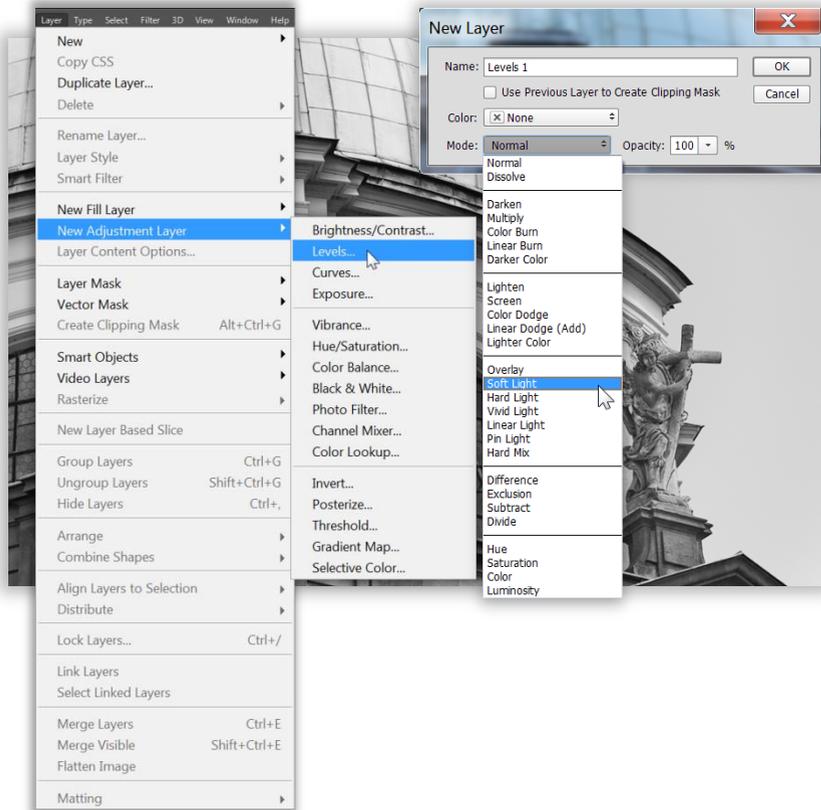
Откройте цветной снимок, который вы хотите преобразовать в высококонтрастное черно-белое изображение. Нажмите на клавишу **D**, чтобы установить черный цвет переднего плана, и затем в панели **Adjustments** (Коррекция) щелкните по иконке **Gradient Map** (Карта градиента) (она похожа на горизонтальный градиент и выделена здесь красным кружком).

### Шаг Два

Как только вы щелкаете по этой иконке, в панели **Properties** (Свойства) появляются опции **Gradient Map** (Карта градиента). (Из выпадающего меню образцов градиентов (оно выделено здесь красным кружком) выберите черно-белый градиент. И на этом всё – *А.Л.*) Неплохое черно-белое преобразование, а? Верьте или нет, но простое применение этой черно-белой градиентной карты почти всегда дает намного лучшие результаты, чем команда **Grayscale** (Градации серого) из подменю **Mode** (Режим) меню **Image** (Изображение), и по моим ощущениям, это обычно лучше, чем как выбор параметров по умолчанию, так и выбор опции **Auto** (Авто) в диалоговом окне **Black & White** (Черно-белое) одноименной команды подменю **Adjustments** (Коррекция) меню **Image** (Изображение). Однако мы можем добавить еще щелчок или два и взять это преобразование на заметку.

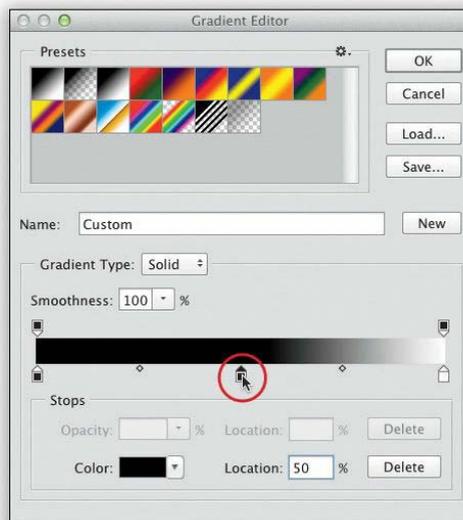
Иногда наталкиваешься на превосходные методы, когда меньше всего этого ожидаешь, и описываемая здесь техника является прекрасным тому примером. Когда я на нее наткнулся, то работал над абсолютно иной проблемой; в результате она меня покорила, и теперь вы можете получать хорошие, искрящиеся, высококонтрастные черно-белые изображения всего лишь тремя щелчками мыши (конечно, если вы уже находитесь в Photoshop. Иначе следует использовать Camera Raw, потому что она предоставляет больше возможностей). Кроме того, я покажу, как можно модифицировать преобразование еще парой щелчков. Это настоящий апофеоз щелчков.





### Шаг Три:\*

Теперь добавьте контраст простым способом. Щелкните в меню **Layer** (Слои), в подменю **New Adjustment Layer** (Новый корректирующий слой), по команде **Levels** (Уровни). Хорошо то, что когда появится диалоговое окно **New Layer** (Новый слой), вы на самом деле не будете регулировать **Levels** (Уровни). Всё, что вам нужно сделать – изменить режим наложения этого корректирующего слоя с **Normal** (Нормальный) на **Soft Light** (Мягкий свет) (внизу окна **New Layer** (Новый слой), как показано здесь) и оценить, насколько контрастней и просто в общем привлекательней теперь выглядит этот снимок. Если при выборе опции **Soft Light** (Мягкий Свет) для данного снимка добавляется недостаточно контраста, опробуйте взамен режим **Overlay** (Оверлей) (он более контрастный). Окей, именно так – три щелчка, и дело сделано. Теперь, если вы прочувствовали эту "кликабельность", есть способ модифицировать преобразование (это делать не обязательно, но если хотите, я покажу, как).



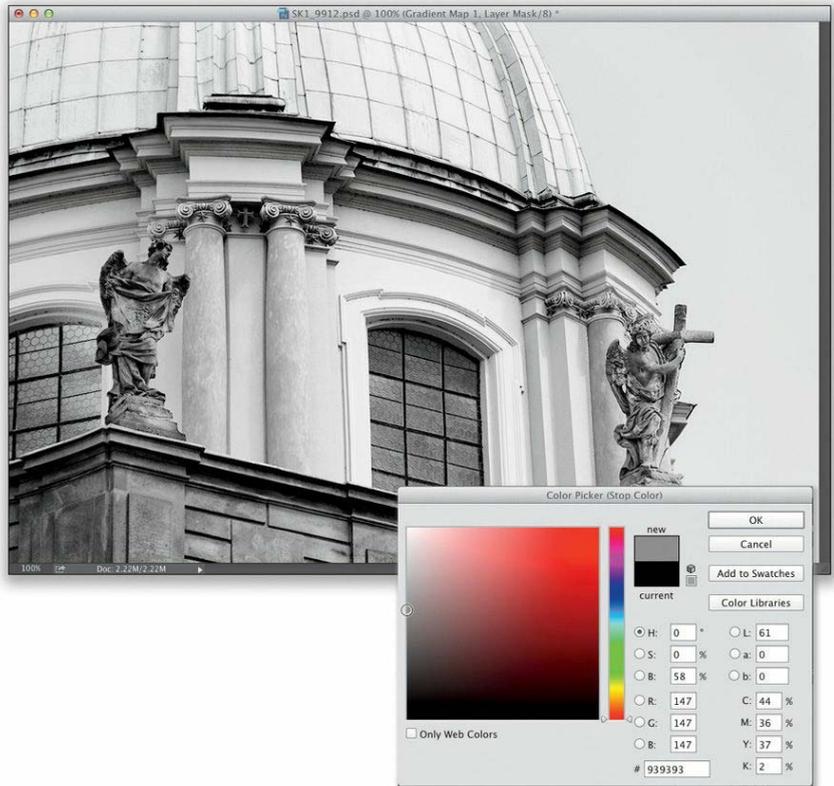
### Шаг Четыре:

В панели **Layers** (Слои) щелкните по корректирующему слою **Gradient Map** (Карта градиента) (среднему слою), чтобы сделать его активным. Теперь щелкните непосредственно по градиенту в панели **Properties** (Свойства), что откроет диалоговое окно **Gradient Editor** (Редактор градиентов). Как только оно появится, щелкните один раз точно по середине градиента (как показано здесь кружком), чтобы добавить узел градиента (похожий на небольшой домик). Пока не щелкайте по **OK**. В этот момент изображение будет выглядеть слишком светлым, но не обращайтесь внимания – мы еще не закончили.

\* В этом шаге указаны фактические действия в Photoshop CC 2014 на PC в ОС Windows и приведены соответствующие скриншоты – А.Л.

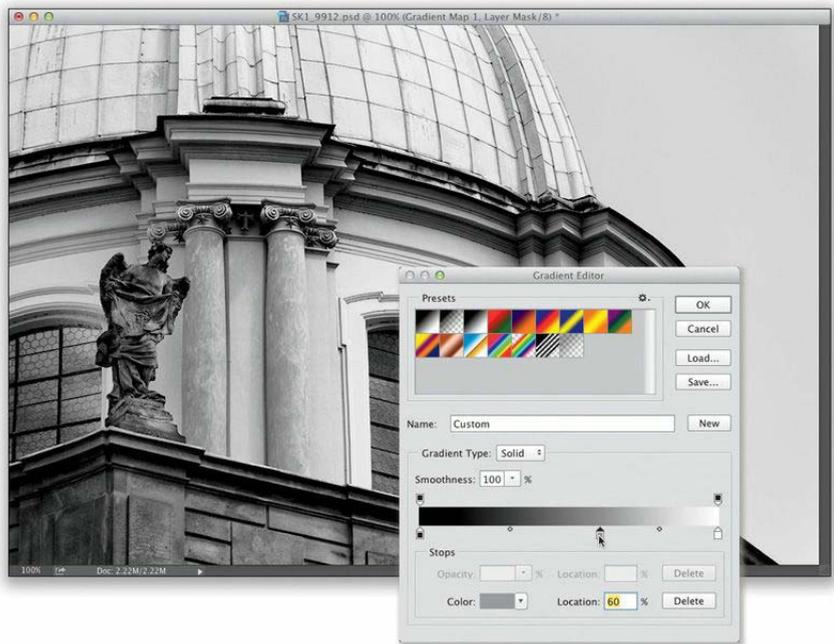
### Шаг Пять:

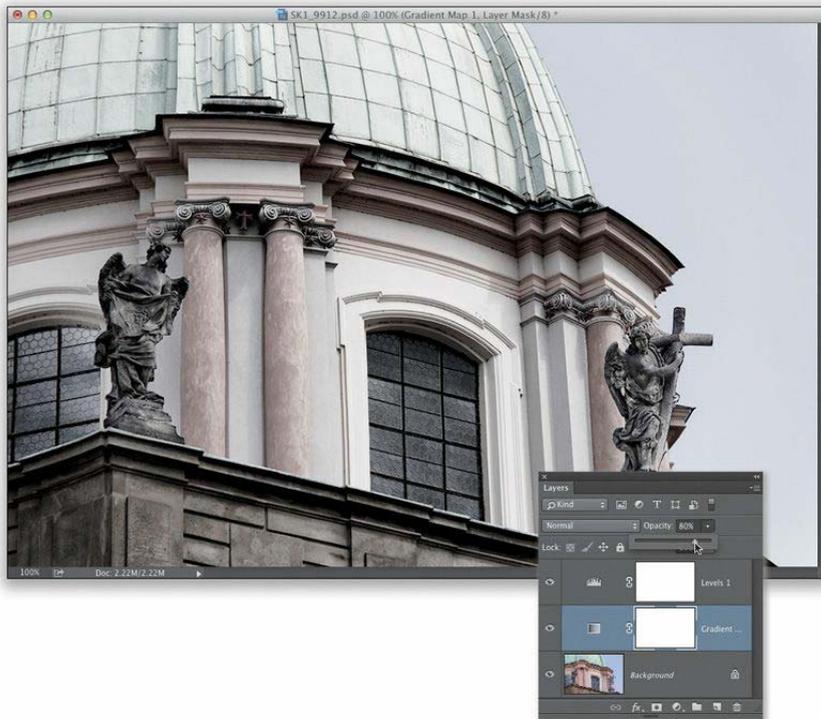
Сделайте двойной щелчок по тому узлу градиента, который вы только что создали, и появится **Color Picker** (Палитра цветов) Photoshop'a (показанная здесь). Щелкните и-перетащите курсор полностью к левой стороне окна **Color Picker** (Палитра цветов), прямо на край (как показано здесь), и выберите средний серый цвет. Выполняя скольжения вверх и вниз по этой левой стороне, отпустите кнопку мыши и оценивайте свой снимок. Вы увидите, по мере перетаскивания, как изменяются средние тона, и можете остановиться в любой точке, где на ваш взгляд изображение выглядит хорошим. Как только вы находите такую точку, (в нашем случае, она в центре), щелкните по **OK**, чтобы закрыть **Color Picker** (Палитра цветов) (но не закрывайте в этой точке **Gradient Editor** (Редактор градиентов), только **Color Picker** (Палитра цветов), потому что есть еще одна модификация, которую можно создать. Конечно, это всё факультативные действия (вы могли остановиться еще в Шаге Три), но теперь у нас есть дополнительные возможности для редактирования, если мы хотим их использовать).



### Шаг Шесть:

Как только вы вернетесь в **Gradient Editor** (Редактор градиентов) при установленном узле градиента серого цвета, можно перетащить этот узел из средней точки по линейке градиента, регулируя тон изображения (как показано здесь). Обратите внимание на то, что перетаскивание следует выполнять в сторону противоположную, чем указывает градиент. Например, чтобы затемнить снимок, перетаскивать нужно вправо, к белому концу градиента, а чтобы осветлить снимок – влево к темному концу. Это странно, я понимаю. И еще одно: в отличие почти от всех ползунков Photoshop, перетаскивая узел градиента, вы не имеете возможность предварительно просмотреть в реальном времени то, что происходит – чтобы увидеть результаты перетаскивания, необходимо отпустить кнопку мыши. Закончив настройку, щелкните по кнопке **OK**.





### Шаг Семь:

Здесь рассказывается о быстром изменении, которое можно взять на вооружение, добавив еще один щелчок: зайдите в панель **Layers** (Слои) и понизьте **Opacity** (Непрозрачность) корректирующего слоя **Gradient Map** (Карта градиента) до 80 % (как показано здесь). Это возвращает едва заметные цвета и создает действительно приятный освежающий эффект (сравните этот слабо расцвеченный снимок с полноцветным снимком в Шаге Один, и увидите, что я имею в виду. Это тоже своего рода улучшение, не так ли?). Ниже показаны состояния *До* и *После*, но это последнее – "трехщелчковая" версия (все прочие модификации мы на этом рисунке опустили).



*Черно-белое преобразование Photoshop, использующее кнопку Auto (Автоматически)*



*"Трехщелчковое" преобразование К.Скотта, использующее только три щелчка мыши без каких-либо дополнительных действий*

## Разбиение тонов

### Шаг Один:

Начните с преобразования полноцветного изображение в черно-белое, щелкая по иконке **HSL/Grayscale** (HSL/Градации серого) (четвертая иконка слева) наверху области панелей и затем устанавливая галочку в окошке **Convert to Grayscale** (Преобразовать в градации серого) наверху панели (см. страницы 146-148 с описанием одного из моих методов-фаворитов черно-белого преобразования). *Примечание:* Единственной корректировкой, которую я внес в панели **Basic** (Основные), до установки галочки в окошке, было небольшое увеличение величины **Exposure** (Экспозиция) и уменьшение **Highlights** (Света) (которые были потеряны).

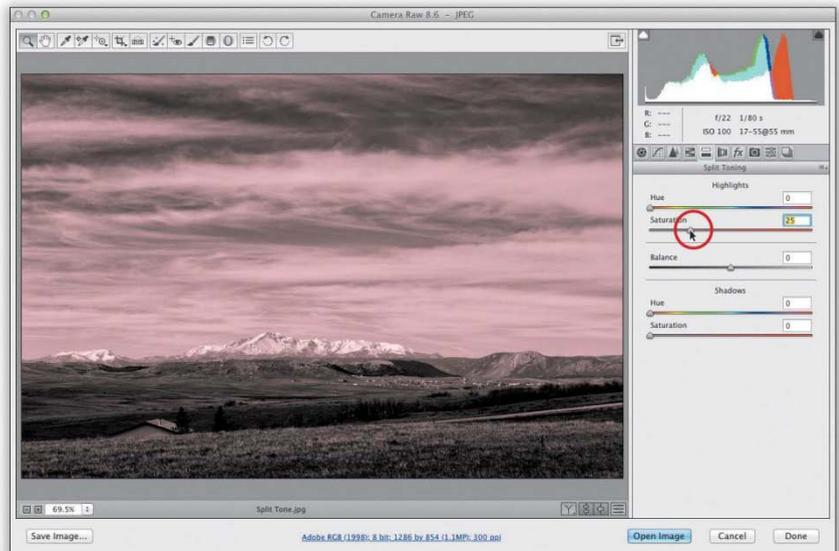
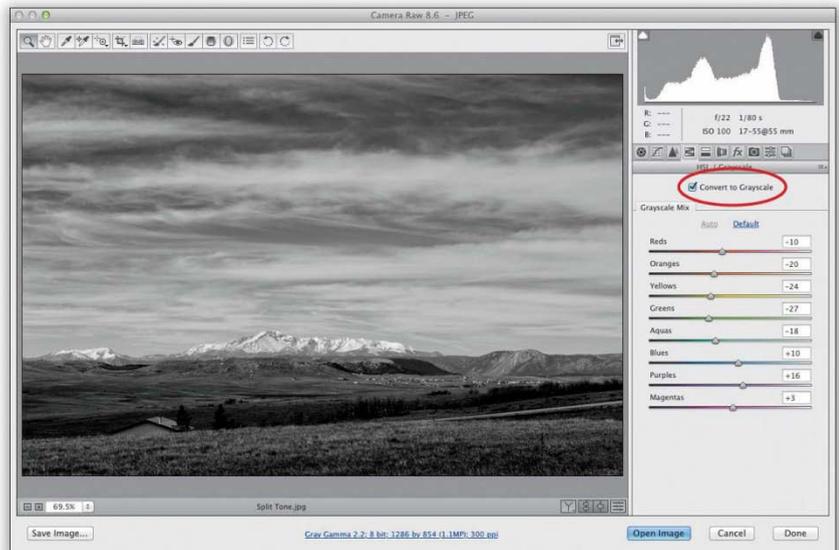
### Шаг Два:

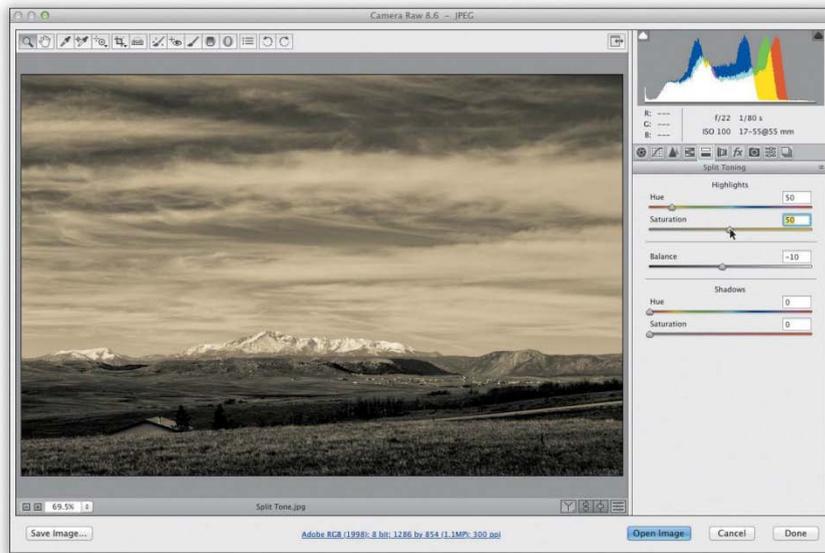
Теперь, щелкните по иконке **Split Toning** (Разбиение тонов) (пятая иконка слева) наверху области панелей. На этом этапе перетаскивание как ползунок **Highlights** (Света), так и **Shadows** (Тени) не делает абсолютно ничего, потому что по умолчанию ползунок **Saturation** (Насыщенность) как в светах, так и в тенях устанавливаются в 0. Итак, сначала перетащите ползунок **Saturation** (Насыщенность) в светах, по крайней мере, в 25, так чтобы, можно было видеть результат перетаскивания ползунок **Hue** (Цветовой тон). Как только вы сделаете это, то увидите оттенок цвета по умолчанию для **Hue** (Цветовой тон) (розоватый цвет).

### СОВЕТ: Просмотр цветов

Чтобы временно увидеть оттенки в их полной 100%-ой насыщенности, следует нажать-и-держат-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), затем щелкнуть-и-перетащить ползунок **Hue** (Цветовой тон). Это помогает выбрать оттенок цвета, если не пользоваться моим советом увеличивать насыщенность (как упомянуто в конце описания Шага Два).

Разбиение тонов – распространенный спецэффект тёмной комнаты, в котором вы применяете один оттенок к светам снимка, а второй оттенок – к тёмным областям снимка, и в котором даже можно управлять насыщенностью каждого оттенка и балансом между этими двумя оттенками для создания ряда интересных эффектов. Хотя эффекты разбиения тонов могут быть применены как к цветным, так и черно-белым снимкам, вы, вероятно, чаще всего видите это преобразование, примененное к черно-белым изображениям. Поэтому здесь мы начнем с преобразования снимка в черно-белый, а затем применим к нему эффект разбиения тонов.



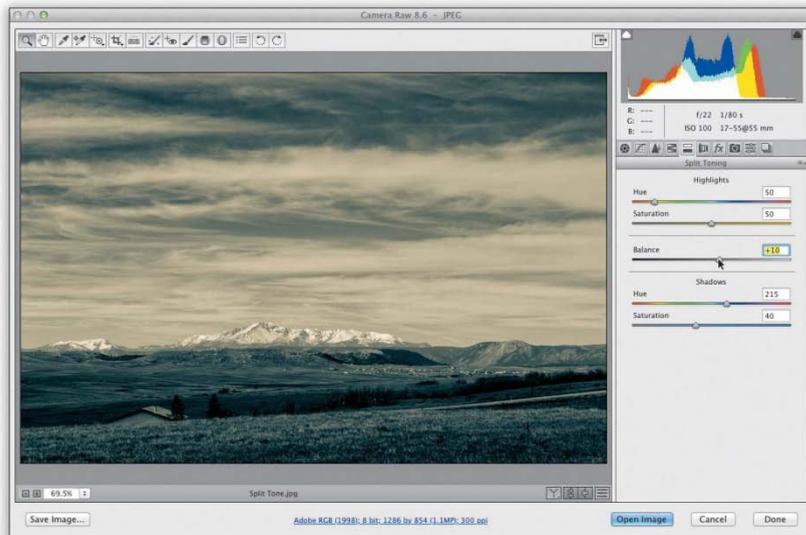


### Шаг Три:

Теперь продолжим, щелкая-и-перетаскивая ползунок **Hue** (Цветовой тон) секции **Highlights** (Света), пока не появится оттенок в светах, который вам понравится. Для этого изображения я использую установку ползунка **Hue** (Цветовой тон) 50, и кроме того, я увеличил величину **Saturation** (Насыщенность) в секции **Highlights** (Света) примерно до 50, чтобы оттенок стал более ярким.

### Шаг Четыре:

Давайте добавим в тенях зеленовато-голубой оттенок (довольно популярная комбинация при разделении тонов), перетаскивая ползунок **Saturation** (Насыщенность) секции **Shadows** (Тени) в 40 (чтобы увидеть оттенок теней), затем перетаскиваем ползунок **Hue** (Оттенок цвета) секции **Shadows** (Тени) в 215, и теперь вы видите этот зелено-голубой оттенок в теневых областях. Есть еще один элемент управления – ползунок **Balance** (Баланс), который управляет тем, будет ли разбиение тонов происходить на цвете светов или теней. Просто перетаскиваем ползунок до конца влево-вправо, и немедленно увидите, что делает этот ползунок (здесь я перетаскиваю ползунок **Balance** (Баланс) вправо в +10, и можно видеть, что тон разбиения теперь стал более желтый в области светов). Если вы действительно находите комбинацию разбиения тонов, которая вам нравится (а такое может случиться), я бы переключился на страницу 159, чтобы превратить это в набор с доступом в один щелчок и исключить необходимость проходить через всё это всякий раз, когда вы хотите создать эффект разбиения тонов.



## Безумно простое создание дуплексов

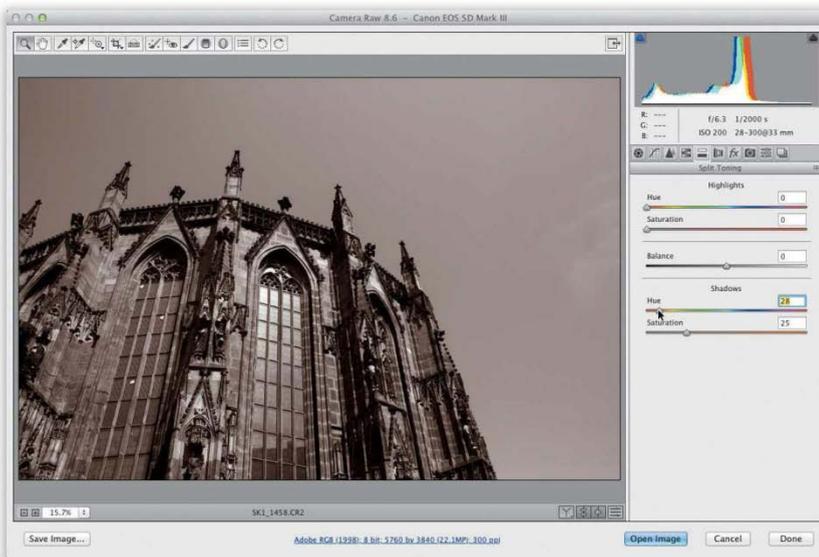
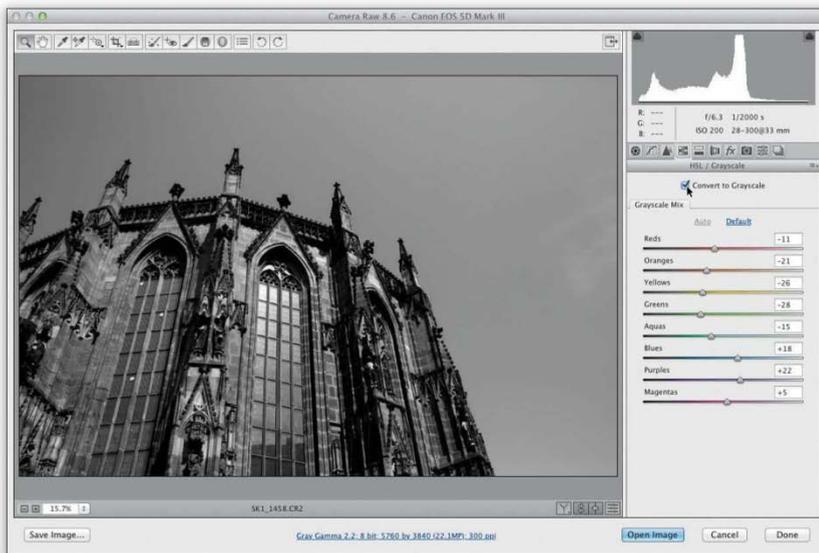
### Шаг Один:

Начнем с преобразования цветного изображения в черно-белое, щелкая по иконке **HSL/Grayscale** (HSL/Градации серого) (четвертая иконка слева наверху области панелей) и затем устанавливая галочку в окошко **Convert to Grayscale** (Преобразовать в градации серого) наверху панели (см. страницу 146 с описанием одного из моих методов-фаворитов черно-белого преобразования). *Примечание:* До выполнения этого преобразования я уменьшил **Exposure** (Экспозиция), **Highlights** (Света) и **Shadows** (Тени), увеличил **Contrast** (Контрастность), **Whites** (Белые) и **Blacks** (Затемнение) и добавил **Clarity** (Четкость) в панели Basic (Основные).

### Шаг Два:

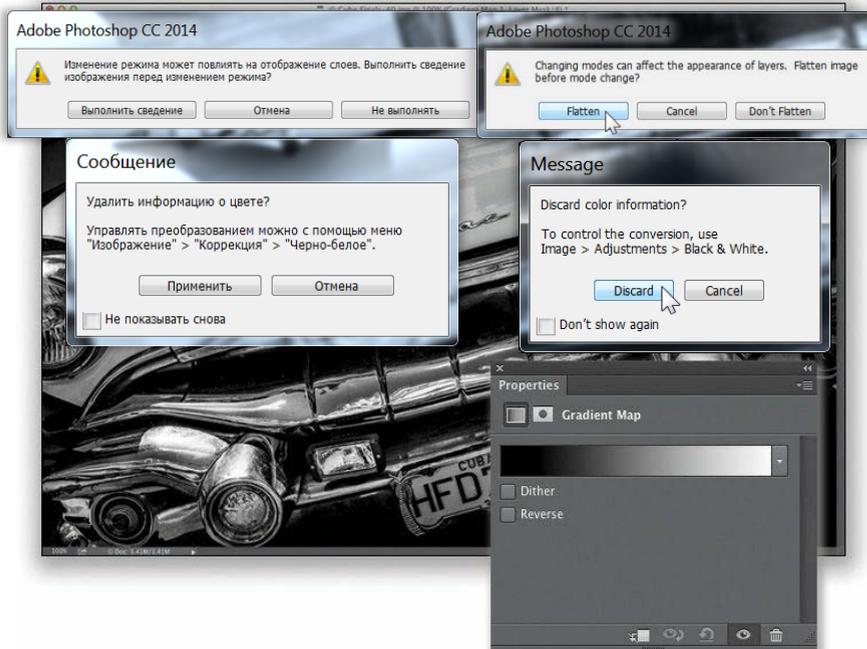
Теперь щелкните по иконке **Split Toning** (Разбиение тонов) наверху области панелей (это пятая иконка слева) и затем, в секции **Shadows** (Тени), установите величину **Saturation** (Насыщенность) в 25 как отправную точку. Далее просто перетащите ползунок **Hue** (Оттенок цвета) секции **Shadows** (Тени)), пока не появится хороший цвет сепии (я обычно использую значение порядка 28). Если вы считаете, что цвет слишком интенсивный, понизьте **Saturation** (Насыщенность) и на этом закончите. Именно так – полностью игнорируйте элементы управления секции **Highlights** (Света), и результаты вам понравятся. Я знаю, вам не терпится улучшить результат с помощью ползунков секции **Highlights** (Света), но вы уже держите волшебный ключ создания дуплексов. Не утеряйте его!) На этом всё (я говорил, что это легко, но не позволяйте методу ввести вас в заблуждение. Попробуйте отпечатать один из результатов, и увидите, что я имею в виду). Вот такой дуплекс.

Не думайте, что если описание этой техники занимает всего лишь страницу, то она дает ничемный результат – на самом деле это лучшая и самая быстрая дуплексная техника, которую я когда-либо использовал (и она единственная, которую я использую сейчас в своем собственном рабочем процессе). Раньше я использовал более сложную версию, но потом мой приятель Терри Вайт (Terry White) показал мне технику, которую он позаимствовал у своего приятеля, чьи дуплексы ему очень нравились и, ладно... теперь, я передаю ее вам. Она очень проста, но очаровательна.



Если вы когда-либо задавались вопросом, как профи получают такие глубокие, богато выглядящие черно-белые снимки, то могли бы удивиться, обнаружив, что снимки, на которые вы смотрите, не были обычными черно-белыми снимками – это были тетратонные (четырехцветные) или триотонные (трехцветные) снимки – снимки, выполненные при помощи трех или четырех различных серых и/или коричневых цветов, обеспечивающих иллюзию того, что это черно-белый снимок, но с очень большой глубиной. В течение многих лет, Photoshop включал пакет весьма неплохих наборов, погребенных где-то в компьютере, но к счастью, теперь к ним можно обращаться только одним щелчком.

## Богатое четырехцветное тонирование черно-белых изображений



### Шаг Один:

Откройте снимок, к которому вы хотите применить эффект тетратонирования (термин *тетратонирование* просто означает, что итоговый снимок будет использовать четыре различные чернила, смешанные вместе для получения эффекта. Триотонны используют трое чернил, и как по-вашему, сколько чернил использует "дуплекс"?). Эффекты тетратонирования, как представляется, выглядят наилучшими в снимках двух видов (но не только): (1) пейзажей и (2) людей. Но здесь мы применим их к изображению старого автомобиля.

### Шаг Два:

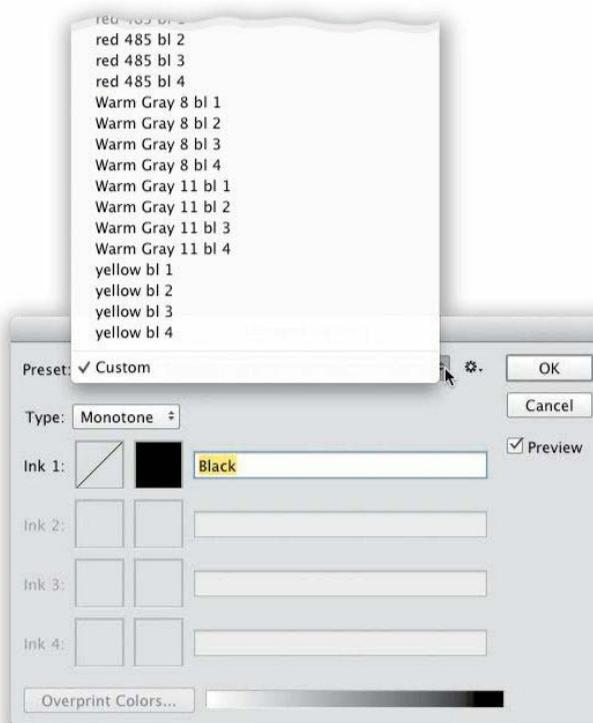
Чтобы создать тетратон, сначала необходимо преобразовать цветной режим в режим **Grayscale** (Градации серого), но к настоящему времени вы знаете, что создает плоско выглядящий черно-белый снимок, так что используйте следующий прием (описанный несколько страниц назад). Нажмите на клавишу с буквой **D**, чтобы установить цвета по умолчанию переднего плана и фона – черный и белый, затем щелкните по иконке **Gradient Map** (Карта градиента) в панели **Adjustments** (Коррекция). Когда в панели **Properties** (Свойства) появятся опции **Gradient Map** (Карта градиента), вы не должны производить никаких изменений. Теперь можно установить режим **Grayscale** (Градации серого), заходя в меню **Image** (Изображение) и выбирая в подменю **Mode** (Режим) команду **Grayscale** (Градации серого). Она спросит, хотите ли вы свести слои – щелкните по кнопке **Flatten** (Выполнить сведение). (Она также спросит, хотите ли вы отказаться от информации о цвете. Щелкните по кнопке **Discard** (Применить)).

### Шаг Три

Как только снимок переключится в режим **Grayscale** (Градации серого), команда **Duotone** (Дуплекс) (которая до сих пор была серого цвета и недоступна), теперь откроется к использованию (если вы находитесь в 8-битовом режиме). Зайдите в меню **Image** (Изображение), в подменю **Mode** (Режим), и выберите команду **Duotone** (Дуплекс). Когда появляется диалоговое окно **Duotone Options** (Параметры дуплекса) (показанное здесь), в выпадающем меню **Type** (Тип) по умолчанию устанавливается опция **Monotone** (Однокрасочный) с единственным цветом (жесткая шутка разработчиков из Adobe), но это совсем не та опция, которая нам нужна – мы намерены использовать встроенные наборы выпадающего меню **Preset** (Стиль) наверху окна. Здесь вы найдете ровно 116 стилей (137 на Mac; я подсчитывал). Далее, вы могли бы подумать, что стили упорядочены по числу используемых чернил: сначала "дуплексы", затем триотоны, потом тетратоны? Но нет – для них это слишком сложно (на самом деле, я не уверен, что они вообще как-либо упорядочены).

### Шаг Четыре

Я думаю дать вам для начала несколько своих любимых стилей. Один из часто мной используемых называется "Bl 541 513 5773" (Bl означает черный, а три набора чисел – PMS-числа еще трех цветов Pantone, используемых для создания тетратонов). А как насчет хорошего дуплекса? Он использует черный и добавку в виде смеси красноватого и коричневого цветов, называется "478 brown (100%) bl 4" и на подходящем снимке работает по-настоящему хорошо (вас удивит, как различается вид одних и тех же тетратонов, триотонов и дуплексов в разных снимках). Есть хороший триотон, который использует черный и два серых цвета и называется "Bl WmGray 7 WmGray 2". Я рекомендую еще один хороший дуплекс – он называется "Warm Gray 11 bl 2" и создает дуплексный эффект, показанный здесь. Итак, у вас имеются четыре моих любимых стиля (и не забывайте, по окончании, вновь конвертировать снимок обратно в режим RGB для выполнения цветной струйной печати).\*



\* Стиль "478 brown (100%) bl 4" в версии Photoshop CC 2014 для PC с ОС Windows я не нашел – А.Л.

Теперь, когда мы создали изображения при помощи разбиения тонов и дуплексы, самое время создать свои собственные наборы, вызываемые одним щелчком. В результате в следующий раз, когда вы откроете снимок, в котором захотите повторить эффект, вы не должны будете проходить по всем шагам (преобразуя снимок в черно-белый, модифицируя его, затем применяя настройки разбиения тонов). Достаточно лишь щелкнуть по одной кнопке, и все эти настройки применяются сразу, ментально, в любое время, создавая эффект одним щелчком. Конечно, наборы предназначаются не только для разбиения тонов и создания дуплексов – они позволяют в любое время повторно использовать любые желаемые настройки из Camera Raw.

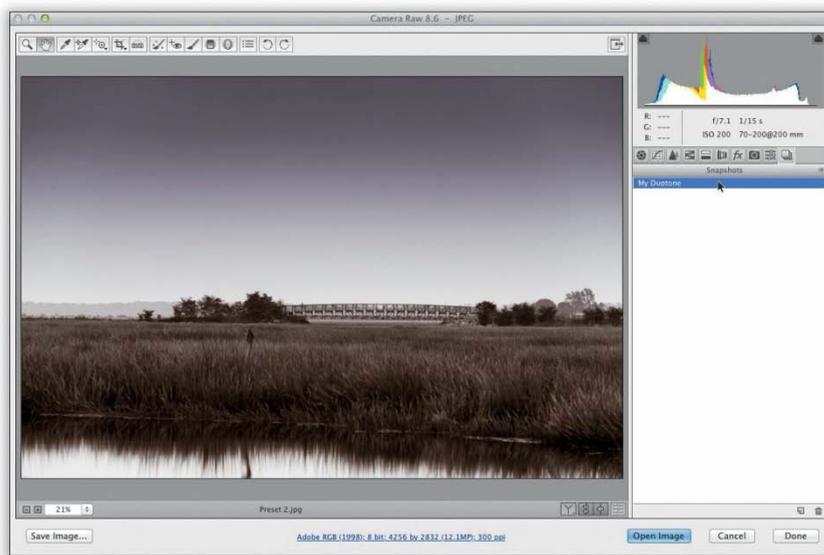
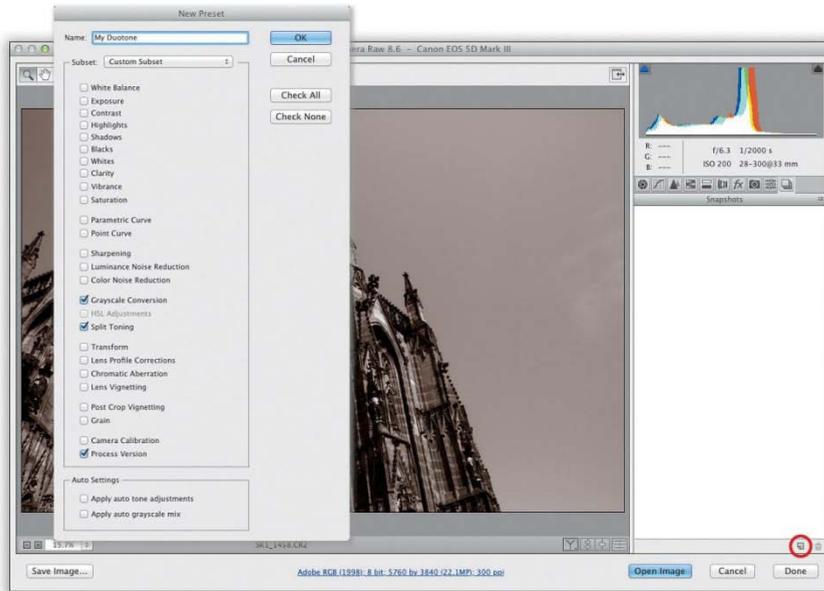
## Создание ваших собственных наборов в Camera Raw, доступных по одному щелчку

### Шаг Один

Создав дуплексный эффект в Camera Raw, мы пойдем дальше и используем его для создания набора, доступного по одному щелчку. Просто помните – каждый раз, когда вы создаете изображение, которое вам нравится, можно сохранить его как набор. Чтобы создать набор, щелкните по иконке **Presets** (Наборы) (это вторая иконка справа наверху области панелей), и затем щелкните по иконке **New Preset** (Создать набор) (показанной здесь в красном кружке), чтобы открыть диалоговое окно **New Preset** (Новый набор) (показанное здесь). Теперь просто установите галочку в окошках для тех коррекций, которые вы хотите скопировать в свой набор (как я сделал здесь), дайте набору имя и затем щелкните по кнопке **OK**.

### Шаг Два

После сохранения набора, он появляется в списке **Presets** (Наборы) (так как здесь только один пресет, я не уверен, что его можно квалифицировать как список, но идея понятна, не так ли?) Чтобы применить набор, действительно требуется один щелчок – просто откройте другой снимок, зайдите в панель **Presets** (Наборы), щелкните по набору (как показано здесь), и применятся все его настройки. Имейте в виду, тем не менее, из-за того, что экспозиция различается в каждом снимке, если вы сохраняете набор, где необходимо сильно модифицировать экспозицию, в каждом случае применения набора будет применена эта же экспозиция. Именно поэтому есть смысл сохранить только настройки разбиения тонов/дуплекса, а не все настройки, включая экспозицию. (Чтобы удалить набор, подсветите его в списке и щелкните по иконке мусорной корзины – А.Л.)



## Для очень, очень серьезных создателей черно-белых изображений

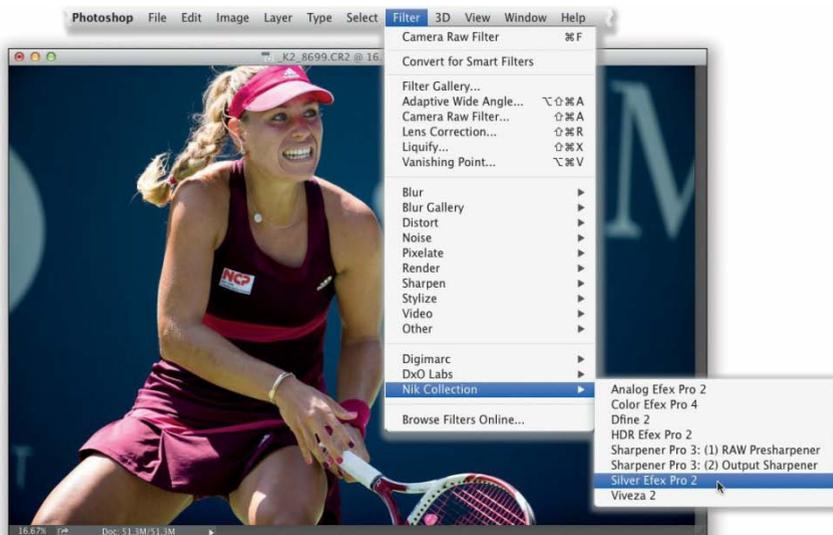
### Шаг Один:

Как только вы установите Silver Efex Pro 2, откройте изображение, которое хотите преобразовать из цветного в черно-белое, затем зайдите в меню **Filter** (Фильтр) Photoshop'a и в подменю **Nik Collection** выберите опцию **Silver Efex Pro 2**. Когда открывается окно, оно предоставляет преобразование по умолчанию (совсем не плохое само по себе), и кучу средств управления с правой стороны (хотя, честно, я эти средства управления буквально никогда не трогаю).

### Шаг Два:

Магическую часть этого плагина составляют наборы черно-белых (и дуплексных) преобразований. Их список расположен вдоль левой стороны окна и, заполнен небольшими окошками предварительного просмотра того, как будет выглядеть эффект, но здесь пойдет речь о том, с чего я всегда начинаю: с набора **High Structure**. В восьми случаях из 10 я выбираю его, потому что у него высокий контраст, повышенная резкость, которые хороши для многих изображений. Однако если я создаю черно-белый портрет, то часто использую другой набор, потому что High Structure может быть чересчур экспрессивным, если объект съемки – человек. В таком случае я щелкаю по верхнему набору в списке, а затем щелкаю по каждому набору вниз по списку, пока не нахожу тот, который меня удовлетворяет, затем я щелкаю по кнопке **ОК** в нижнем правом углу и на этом заканчиваю. Это все, что я делаю. Это быстро, просто и дает фантастический результат. Это именно то, что мне нужно.

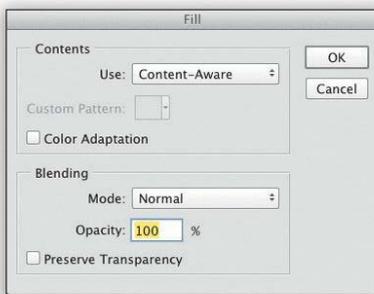
Я отложил этот материал для последней страницы, потому что хотел предоставить все свои часто используемые методы создания черно-белых изображений, с применением только инструментов Photoshop'a, и хотя я еще иногда применяю эти методы, но буду лицемерить и признаюсь, что по большей части для создания черно-белых изображений использую плагин Silver Efex Pro 2, который является частью Google Nik Collection. Как мне известно, почти все профи также используют этот плагин, дающий блестящие результаты и сверхудобный в работе. Можно загрузить бесплатную 15-дневную версию для апробации с [www.google.com/nikcollection](http://www.google.com/nikcollection) и лично оценить достоинства плагина. Здесь рассказывается о том, как я его использую.



## Советы знатоков Photoshop

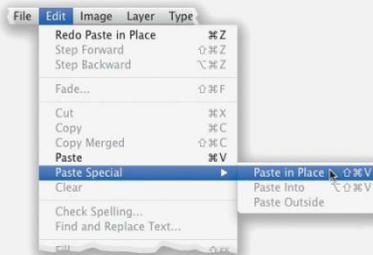
### Почему диалоговое окно заливки иногда появляется, а иногда нет

Если изображение сведенное (содержащее только фоновый слой), и вы делаете выделение и нажимаете на клавишу **Backspace** (Удалить) (Mac: **Delete**), появляется диалоговое окно **Fill** (Заполнить) (с выбранной по умолчанию опцией **Content-Aware** (С учетом содержимого) во всплывающем меню **Use** (Содержимое)). Но есть ситуации, когда нажатие на клавишу удаления не будет открывать диалоговое окно **Fill** (Заполнить). Вместо этого, если документ имеет несколько слоёв, удалится то, что выделено на текущем слое, делая выделение прозрачным. (Возглас "Какая досада!" или "Великолепно!" зависит от контекста ситуации). Кроме того, если у вас есть единственный слой (который не является фоновым слоем), вы опять же удалите всё в выделении и сделаете его прозрачным. Так вот, чтобы открыть диалоговое окно **Fill** (Заполнить) в подобных случаях, используйте взамен быструю клавишу **Shift+Backspace** (Mac: **Shift+Delete**).



### Перемещение объекта между документами и помещение его в том же самом месте

Если у вас есть что-то на слое в одном документе, и вы хотите, чтобы объект появился в том же самом месте в другом открытом документе, то нужно сделать следующее. Во-первых, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), зайдите в панель **Layers** (Слои) и щелкните по миниатюре слоя, чтобы создать выделение вокруг вашего объекта. Затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**), чтобы скопировать этот объект в память. Переключитесь на другой документ, затем зайдите в ме-



ню **Edit** (Редактирование) и в подменю **Paste Special** (Специальная вставка) выберите команду **Paste in Place** (Вставить вместо). И объект появится в том же самом положении в другом документе (если, конечно, другой документ имеет такие же размеры и разрешение). Метод работает не только со слоями, а также с выделенными областями.

### Плавное изменение масштаба

Альтернативный способ увеличить масштаб изображения – щелкнуть-и-держат-нажатым инструмент **Zoom** (Масштаб) (иконка лупы) в том месте, где вы хотите изменить масштаб изображения, и это плавно увеличит масштаб с центральной точно по этому месту. Единственный недостаток – чересчур плавное и потому медленное масштабирование. Оно действительно производит сильное впечатление, но, повторяю, работает медленно. Именно поэтому щелчок по инструменту **Zoom** (Масштаб) и перетаскивание его вправо работает намного лучше (хотя и не впечатляет так, чтобы продемонстрировать своим друзьям как "плавное увеличение масштаба изображения"). (Если в панели параметров инструмента **Zoom** (Масштаб) выбрать вместо иконки в виде лупы со знаком + (плюс) иконку со знаком - (минус), происходит плавное уменьшение масштаба – **А.Л.**)

### Исправление эффекта красных глаз

Если на снимке у кого-то имеется пугающий дефект красных глаз, цена вопроса – 15-секундное исправление. Увеличьте глаз, используя инструмент **Zoom** (Масштаб) (**Z**), затем в панели инструментов активируйте инструмент **Red Eye** (Красные глаза) (он находится под инструментом **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть), или нажимайте быструю клавишу **Shift+J**, пока



он не активируется). Щелкните ним один раз по красной области глаза, и через секунду-две красное исчезнет. Если первая попытка не удалит всё красное, в панели параметров инструментов увеличьте **Pupil Size** (Размер зрачка). Если ретушь недостаточно темная (зрачок выглядит серым, а не черным), в панели параметров инструментов увеличьте **Darken Amount** (Величина затемнения).

### Как открывать изображения перетаскиванием, чтобы они не появлялись как смарт-объекты

Вы можете перетаскивать изображения из **Bridge** (или папок вашей ОС – **А.Л.**) прямо в открытые документы (а если открытого документа нет, он откроется как новый документ), но по умолчанию они всегда перетаскиваются как смарт-объекты. Если вас это не устраивает, нажмите быструю клавишу **Ctrl+K** (Mac: **Command+K**), чтобы открыть диалоговое окно **Preferences** (Установки) Photoshop'a, щелкните по закладке **General** (Основные) слева, затем снимите галочку в окошке **Always Create Smart Objects When Placing** (Всегда создавать смарт-объекты при размещении) в секции **Options** (Параметры). (В единичных случаях можно, не снимая этой галочки, перетаскивать документ в область закладок документов – **А.Л.**)





Снимок Скотта Келби

Экспозиция: 1/13 сек

Фокусное расстояние: 16 мм

Диафрагма: f/2.8



## We are HDR

### создание hdr изображений

Пусть кто-нибудь скажет, что это не прекрасное название главы по HDR. Название группы *hdr*, их альбом называется *We are Hdr* и в альбоме есть песня *We Are HDR*. Это судьба, друзья мои. Теперь я должен признаться, что не имею понятия, означает ли упоминаемый ими HDR тип изображения (*High Dynamic Range*), о котором мы говорим в этой главе, но мне нравится поразмыслить, что это название может значить (хотя, вероятно, оно означает нечто большее, чем *Heavy Donut Raid* или *Her Darn Rottweiler* или возможно *Hi, Don Rickles*). Так или иначе, если есть тема, которая по-настоящему выводит фотографов из себя – это HDR (*Highly Decaffeinated Roas*), и я совсем не хочу завести нас с вами в тупик. В процессе изучения вы столкнетесь с двумя типами HDR (*Hardee's Delicious Ribs*): хорошим, в котором вы расширяете динамический диапазон снимка, получая больший диапазон тонов и света, чем могут запечатлеть современные цифровые фотоаппараты, и создавая изображение, которое приближается к тому, ко-

торое видит человеческий глаз. И плохим HDR (*House Developers' Revolt*), который делает изображения похожими на кадры фильма о Гарри Поттере. Читая это, вы думаете: *О, мне интересен только первый вариант*, и сейчас, я совершенно уверен, вы добросовестно считаете, что хотите именно этого. Но вот какое дело: в диалоговом окне *Merge to HDR Pro* (*Объединить в HDR Pro*) в Photoshop есть ползунок, который позволяет выполнить переход от реального к ирреальному, просто двигая его одним из двух способов. И я знаю, что, в некоторый момент, когда за вами никто не наблюдает, вы перетаскиваете ползунок в колдовскую сторону, и – БАМ! – вы в ловушке, и с этого момента все ваши фото, от свадебных до детских снимков, тонируются вами особым образом, а семья и друзья окружают вас и попытаются лишить вас этой игрушки, но соблазн ирреального HDR (*Hallucinogenic Deli Relish*) окажется чересчур сильным. И не говорите, что вас не предупреждали.

## Настройка камеры на съёмку для HDR

### Шаг Один:

Когда вы снимаете для HDR, то должны сделать несколько снимков одной и той же сцены с брекетированной экспозицией, поэтому идеально было бы использовать штатив, чтобы изображения были отлично выровнены друг относительно друга в Photoshop. (Примечание: Поскольку обработка HDR, часто увеличивает любой видимый шум в изображении, если вы используете штатив, то можете установить в камере самое низкое, самое малозумное значение ISO – 100 ISO в большинстве моделей цифрозеркалок Canon и Sony или 200 ISO многих моделей цифрозеркалок Nikon). Следует сказать, что если у вас нет штатива или его невозможно использовать, можно снимать с рук и настроить Photoshop на автоматическое выравнивание изображений и удаление двоения, вызванного шевелением рук. Лучше снимать при хорошем освещении, устанавливая достаточно высокую скорость затвора, гарантирующую, что изображения не будут размытыми (и всё-таки съёмка со штатива даёт лучшие результаты).

### Шаг Два:

Мы снимаем HDR в приоритетном режиме диафрагмы (A в камерах Nikon и Sony; Av в камерах Canon), так что обычно мы выбираем диафрагму, а затем камера автоматически изменяет скорость затвора, чтобы создать экспозиции, соответствующие настройкам брекетирования. Я рекомендую выбирать диафрагму, создающую большую глубину резкого пространства, такую как f/8 или f/11, при которой фокусируется весь кадр (настройки, при которых фон снимков делается размытым, такие как f/2.8 или f/4, мало подходят для создания изображений HDR, и я стараюсь настраивать f-ступени, создающие большую глубину).

Техника создания изображений HDR (High Dynamic Range – с широким динамическим диапазоном) предусматривает, что вы должны "выполнить съёмку для HDR" (другими словами, необходимо настроить камеру, чтобы снять несколько снимков с брекетированной экспозицией, которые могут быть объединены в Photoshop, чтобы создать единственное изображение HDR, которое содержит полный тональный диапазон всех брекетированных изображений). Здесь я намерен показать, как настроить камеру DSLR – цифровую зеркальную камеру с единственным объективом, чтобы сделать три - пять брекетированных ступеней выдержки, так чтобы при съёмке просто нажать спусковую кнопку и предоставить камере сделать всё остальное.





### Шаг Три:

Мы должны настроить камеру на автоматическое брекетирование экспозиции, так чтобы были, как минимум, один снимок с нормальной экспозицией, один недодержанный на 2 ступени (слишком темный), и один передержанный на 2 ступени (слишком яркий). Ряд камер позволяют делать только три снимка (с брекетированием до 2 ступеней), но некоторые позволяют снимать пять брекетированных снимков, каждый с разницей до 1 ступени, и в этом случае для создания HDR можно использовать все пять снимков (изучите руководство своей камеры, чтобы выяснить, как включать брекетирование экспозиции, потому что оно разное для каждого изготовителя DSLR и ее модели).



### Шаг Четыре:

Здесь мы стремимся установить такой режим, который позволяет один раз нажать-и-держат-нажатой спусковую кнопку, после чего камера делает все три (или пять) брекетированных снимка. Чтобы это произошло, просто переключите камеру в режим серийной съемки с высокой скоростью. Кроме того, если вы снимаете со штатива, необходимо, вероятно, использовать тросик или беспроводное устройство управления затвором, чтобы не двигать камеру нажатием на спусковую кнопку.

## Краткий обзор диалогового окна HDR Pro

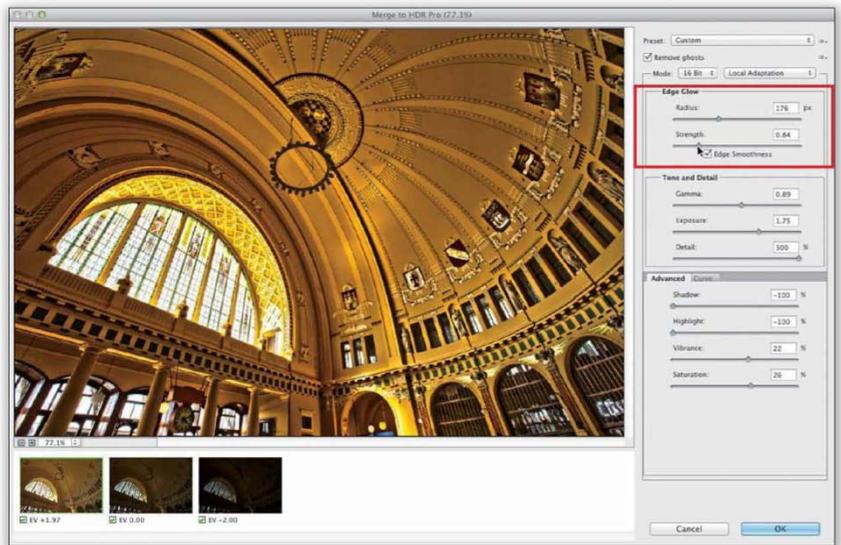
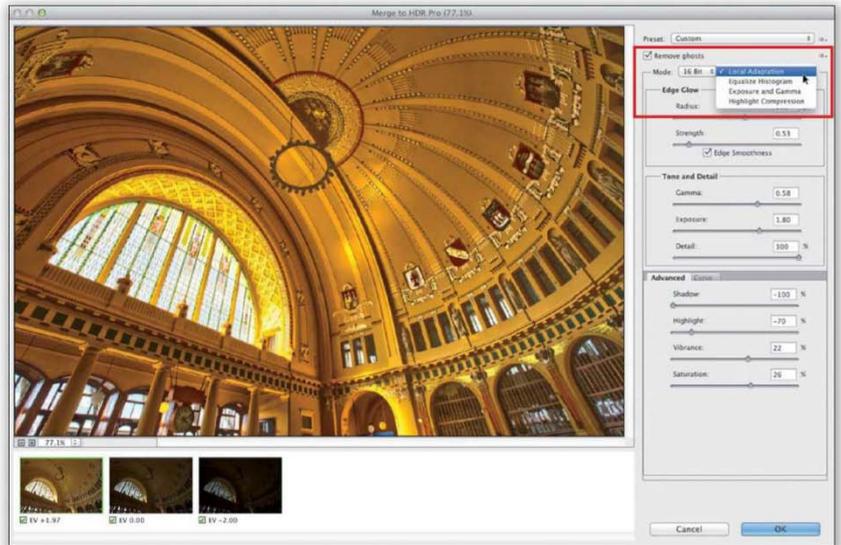
### Presets (Наборы) и Ghostings (Двоение):

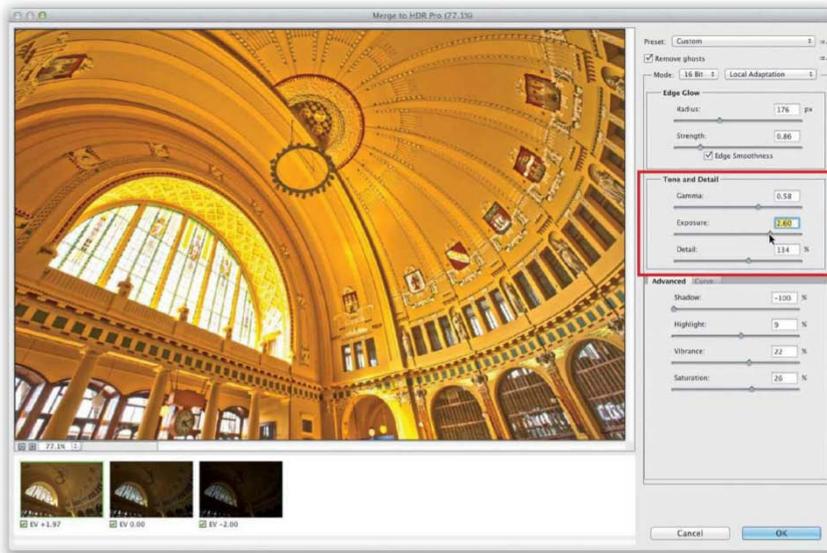
Справа сверху диалогового окна есть всплывающее меню **Preset** (Набор), но не следует слепо выбирать из него наборы, пока не опробуете их на деле (да, они почти все плохие). Прямо под этим меню находится окошко для галочки **Remove Ghosts** (Удалить двоение), и вы устанавливаете здесь галочку, только если делали брекетированные снимки с рук (эта функция старается удалить любые "фантомные" элементы изображений, вызванные движением, когда вы делали снимок. Функция на самом деле работает удивительно хорошо, но включать ее следует только в случае, если вы действительно видите фантом). Еще ниже находится всплывающее меню **Mode** (Режим) для установки стандартного 16-битового режима (имеющего более высокое качество, чем обычный 8-битовый, и работающего здесь лучше всего), а правее еще одно всплывающее меню режимов, из которых следует использовать только режим **Local Adaption** (Локальная адаптация) (а другие опции сохранились как скверное наследие "плохого HDR" времен CS4 и более ранних).

### Edge Glow (Свечение краёв):

В секции **Edge Glow** (Свечение краёв) ползунок **Radius** (Радиус) управляет величиной белого свечения, которое появляется вокруг краев крупных объектов, а ползунок **Strength** (Интенсивность) управляет силой этого белого свечения. Чем дальше вправо вы перетаскиваете ползунок **Strength** (Интенсивность), тем неприятнее, ну... Я хочу лишь констатировать, что белое свечение становится сильнее. Хрупкий баланс этих двух ползунков служит для получения такого вида, у которого практически отсутствует неприятное белое свечение. Я также обнаружил, что в большинстве случаев установка больших значений **Radius** (Радиус) (таких как 150 и выше) и малых значений **Strength** (Интенсивность) (приблизительно 0.50 и меньше) дает лучшие результаты. Окошко для галочки **Edge Softening** (Смягчение краёв) удаляет резкость из эффекта, и я часто это использую.

Мы объединяем брекетированные снимки в единственное изображение HDR в диалоговом окне **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro) (показанном ниже), и я решил сначала кратко описать, что делает каждая секция (и какие ползунки можно проигнорировать). Не позволяйте всем этим многочисленным ползункам и их описанию запугать себя – на самом деле это довольно простой материал. Кроме того, хотя окно объединяет брекетированные изображения в одно изображение, мы всегда после него заканчиваем обработку в Camera Raw и по этой причине в этом окне игнорируем некоторые второстепенные ползунки, выполняющие те же функции.



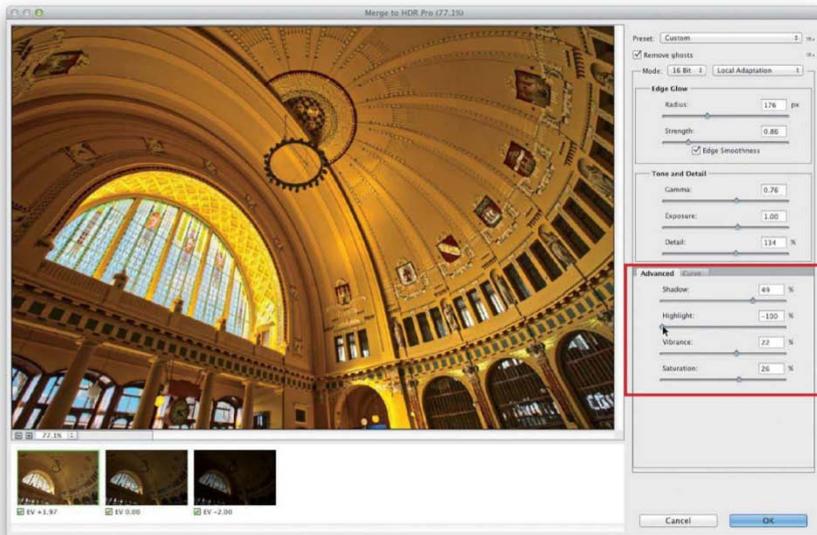


## Tone and Detail (Тон и детализация):

Следующая секция по направлению вниз – **Tone and Detail** (Тон и детализация), и честно говоря, я никогда не трогаю ползунки **Gamma** (Гамма) или **Exposure** (Экспозиция) – я откладываю эти коррекции до переключения в Camera Raw после того, как сделаю изображение HDR. Ползунок **Gamma** (Гамма) управляет средними тонами: если вы перетаскиваете ползунок влево, он затемняет средние тона; а если вправо, то повышает их яркость. Ползунок **Exposure** (Экспозиция) управляет установкой всех параметров экспозиции, очень похоже на ползунок **Exposure** (Экспозиция) в Camera Raw (перетаскивание влево затемняет всё изображение; перетаскивание вправо повышает его яркость). Следующий ползунок – **Detail** (Детализация), действующий подобно ползунку **Clarity** (Четкость) Camera Raw (он как бы добавляет контраст в средние тона). Представляйте его себе как ползунок, *Заставляющий изображение быть похожим на HDR* – он придает изображению гиперреальный, разбитый на тона художественный вид.

## Advanced (Дополнительно) и Curve (Кривая):

Теперь о закладке **Advanced** (Дополнительно). Верхний ползунок представляет собой слабую версию ползунка **Shadows** (Тени) Camera Raw. Он не делает практически ничего, даже в положении 100 %, и я обычно его пропускаю. Ползунок **Highlight** (Свет) управляет светлыми (кто бы мог подумать?), и я действительно использую его, когда некоторые участки (такие, как окна в церкви или облака в небе) имеют серый цвет. Перетаскивание немного вправо делает их снова белыми (хотя и не столь хорошо, как ползунок **Highlights** (Света) в Camera Raw). Вы можете использовать ползунок **Vibrance** (Сочность), если цвета кажутся вам несколько вялыми, или ползунок **Saturation** (Насыщенность), если хотите превратить изображение в "землю Гарри Поттера", но снова, их версии здесь, в HDR Pro, и рядом не стоят с такими же ползунками Camera Raw, и я вообще их не использую. Никогда. Наконец, здесь отсутствует какой-либо ползунок типа *Контрастность*, и для добавления контраста нужно щелкнуть по закладке **Curve** (Кривая), чтобы активировать точечную кривую, такую же, как в Camera Raw (см. страницу 22). Окей, это всего лишь беглый обзор, но вы изучите предмет много глубже, для чего давайте перейдем к нему непосредственно!



## Создание реалистичных 32-битовых HDR изображений

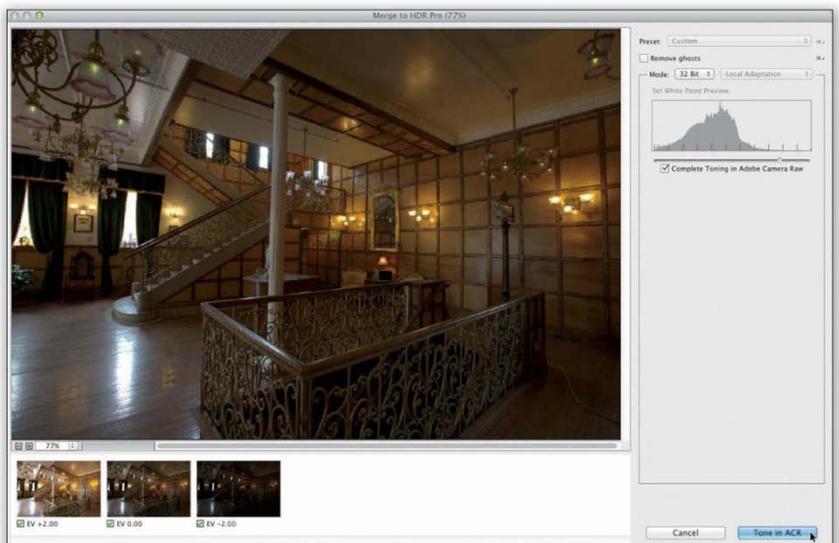
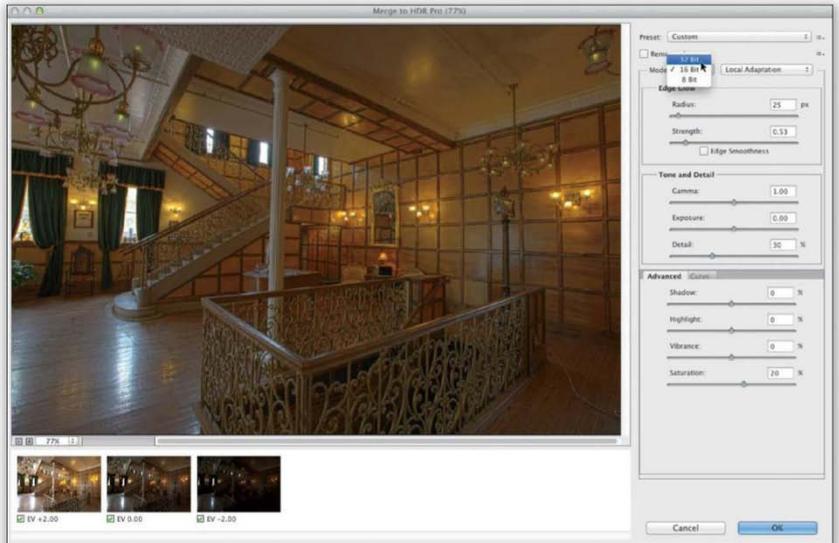
### Шаг Один

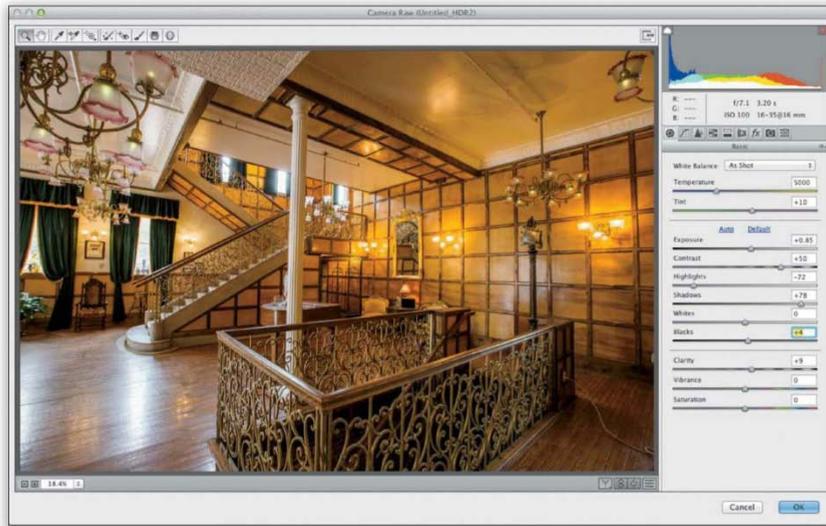
Выберите брекетированные изображения в Bridge, затем зайдите в меню **Tools** (Инструменты) и в подменю **Photoshop** выберите команду **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro). Это открывает изображение в стандартном диалоговом окне **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro), в котором можно создавать превосходные гиперреальные изображения в режиме сопоставления тонов, но для реалистичного HDR, полагаю, намного лучше, если вы вместо этого переключите окно **HDR Pro** в 32-битовый режим. Итак, из всплывающего меню **Mode** (Режим) в верхнем правом углу диалогового окна выберите опцию **32 Bit** (32 бита).

### Шаг Два:

Как только вы выбрали опцию **32 Bit** (32 бита), все ползунки исчезают и заменяются гистограммой **Set White Point Preview** (Просмотр установок точки белого). Все, что необходимо сделать – удостовериться, что установлена галочка в окошке **Complete Toning in Adobe Camera Raw** (Полное тонирование в Adobe Camera Raw), и щелкнуть по одной кнопке – кнопке **Tone in ACR** (Тон в ACR) в нижнем правом углу диалогового окна (это приводит к тому, что как только брекетированные изображения объединятся в одно изображение HDR, Photoshop откроет это изображение прямо в Camera Raw для его модифицирования).

Существует два основных типа изображений HDR. Есть версии с интенсивным разделением тонов, имеющие ирреальный вид, в духе фантазий Гарри Поттера (создаваемые популярной французской программой Photomatix). И есть изображения HDR, которые изначально разрабатываются с прицелом на реализм, но в которых используется расширенный динамический диапазон, создаваемый путем объединения нескольких изображений с разной экспозицией. Этот тип приближается к тому, что видит глаз, но имеет свой собственный "специфический вид". Здесь рассказывается о том, как создавать изображения второго типа – реалистичные HDR.



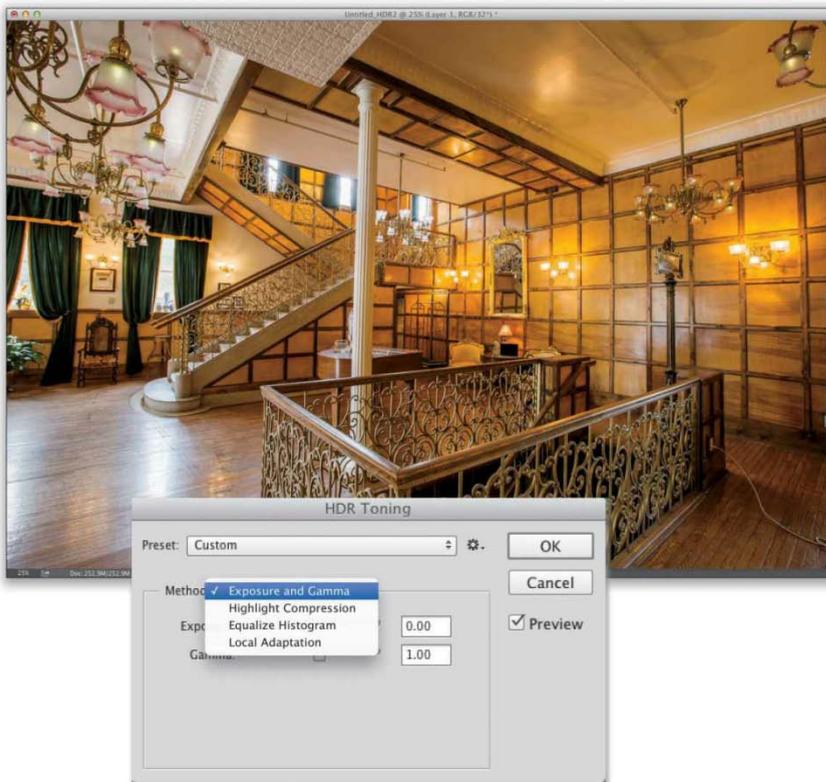


### Шаг Три:

Когда объединенное изображение открывается в Camera Raw (оно уже имеет лучший, чем плоское, нерельефное изображение, которое вы видели в 32-битовом окне HDR), то теперь можно перейти к стандартному окну HDR, чтобы улучшить вид изображения. Здесь я немного увеличил **Exposure** (Экспозиция), потому что изображение в целом было слишком темным, увеличил **Contrast** (Контрастность), что я делаю всегда, и увеличил **Shadows** (Тени), чтобы видеть больше деталей. Я также добавил немного **Clarity** (Четкость), чтобы выявить текстуру деревянных панелей, и вернул назад **Highlights** (Света), чтобы снизить потерю в светах в окнах. *Примечание:* Ползунок **Exposure** (Экспозиция) обычно имеет диапазон в 10 ступеней (от -5 до +5), но в этой 32-битовой версии диапазон расширился до 20 ступеней (от -10 до +10). Мне еще не попадалось изображение, где я использовал бы такой расширенный диапазон, но он именно таков, и теперь вам это известно.

### Шаг Четыре:

Закончив коррекцию в Camera Raw, щелкните по кнопке **OK**, и это откроет изображение HDR в Photoshop. Однако вы все еще остаетесь в 32-битовом режиме, который позволяет делать не слишком многие вещи, пока вы не преобразуете изображение в 16-битовый или обычный 8-битовый режим Photoshop. Чтобы это сделать, зайдите в меню **Image** (Изображение) и в подменю **Mode** (Режим) выберите опцию **8 Bits/Channel** (8 бит/канал). Это открывает диалоговое окно с запросом, не хотите ли вы объединить слои. Вам нужно щелкнуть по кнопке **Merge** (Объединить) (для сведения изображения). Это откроет диалоговое окно **HDR Toning** (HDR тонирование) с сокращенной версией обычного набора элементов управления HDR (а изображение приобретет вид ирреального). Чтобы вернуть изображению нормальный вид, во всплывающем меню **Method** (Способ) этого диалогового окна следует выбрать опцию **Exposure and Gamma** (Экспозиция и гамма). Итак, чтобы вернуть изображению обычный вид, просто выберите эту опцию. Теперь, не прикасаясь в этом окне больше ни к чему, просто щелкните по **OK**, и изображение станет обычным 8-битовым Photoshop-изображением, в котором вы теперь можете делать любые дополнительные правки, как хотите (например, повышение резкости или завершающие действия, как показано на странице 184).



## Изображения HDR, имеющие вид созданных в режиме сопоставления тонов

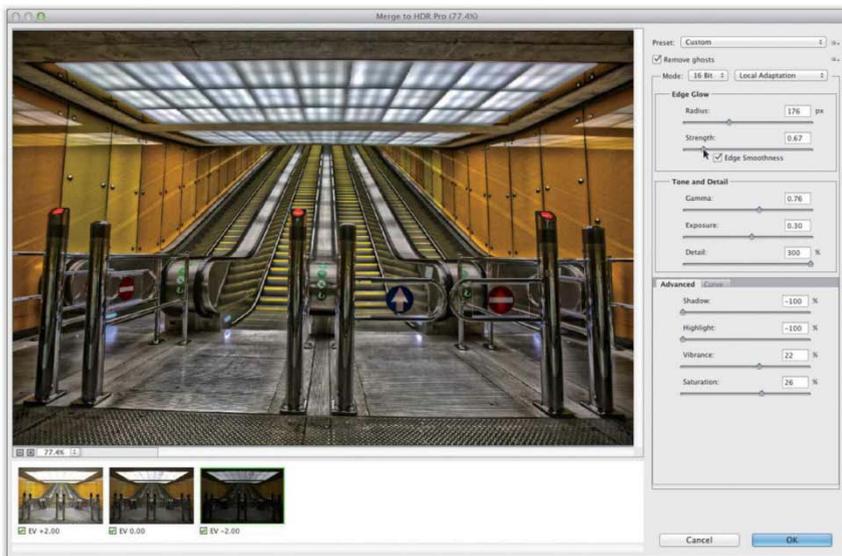
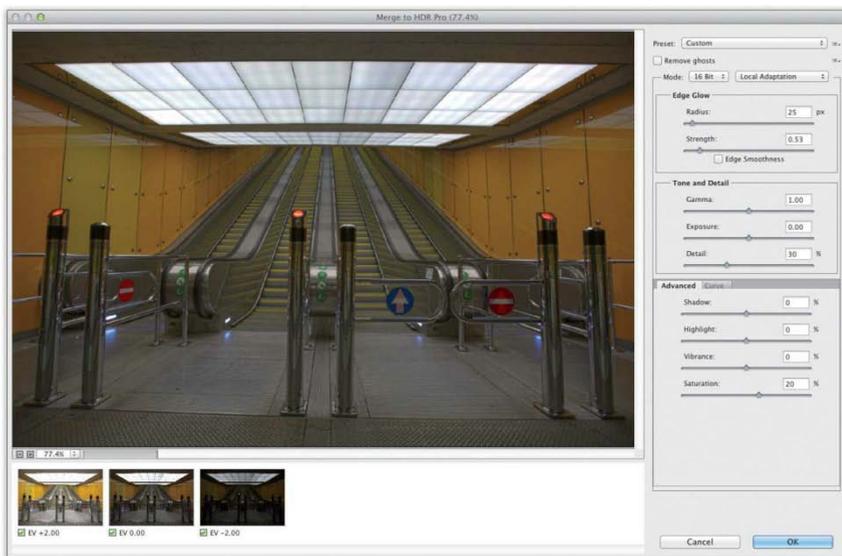
### Шаг Один

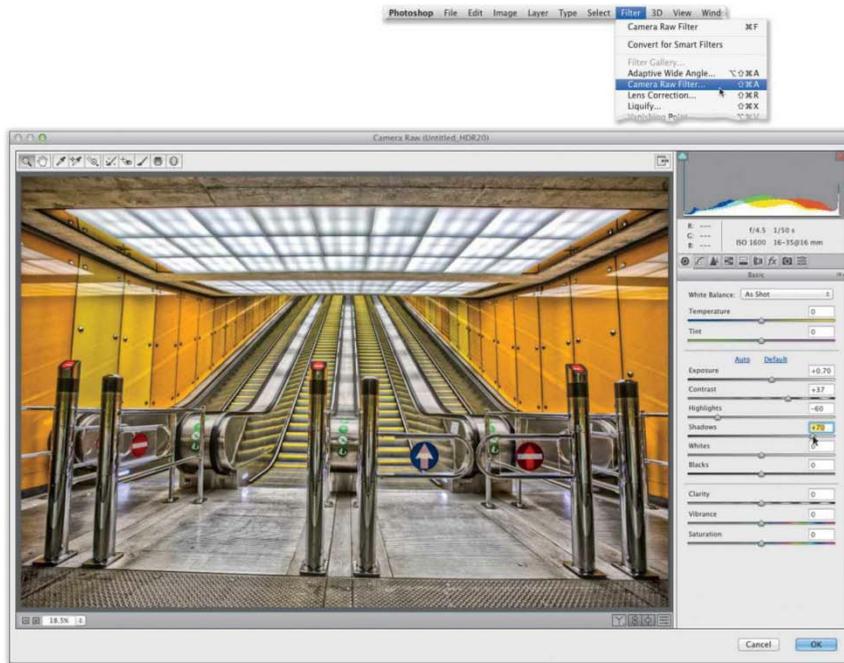
Здесь я выбрал в Bridge три брекетированных снимка (один с нормальной экспозицией, один с 2-мя ступенями недоэкспозиции и один с 2-мя ступенями переэкспозиции), затем зашел в меню **Tools** (Инструменты) и в подменю **Photoshop** выбрал команду **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro). Спустя несколько мгновений появилось диалоговое окно **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro) (как показано здесь; я поступаю довольно произвольно, когда говорю "несколько мгновений", потому что я захронометрировал процесс, и на моем ноутбуке он занял 19 секунд). Так или иначе, три изображения объединяются в одно единственное изображение HDR, которое имеет довольно плохой вид, потому что использует по умолчанию 16-битовые настройки, которым всем нужно присвоить имя **Bad** (Плохие).

### Шаг Два:

Когда появилась функция HDR Pro, я создал массу наборов, в дополнение к поставляемым с HDR Pro, потому что не мог подобрать ни одного изображения, которые не выглядели бы ужасными при использовании штатных наборов. Поэтому я постарался создать свой собственный набор, работающий довольно неплохо с большинством изображений, с которыми я его проверял. Это заняло время, но я придумал один набор, который настолько понравился Adobe, что он включил его в Photoshop. Под названием **Scott5**, выберите его из всплывающего меню **Preset** (Набор), затем установите галочку в окошке **Edge Smoothness** (Смягчение краёв), что сильно снизит резкость эффекта (я создал этот набор до того, как Adobe добавил функцию **Edge Smoothness** (Смягчение краёв), поэтому я всегда ее включаю). Чтобы добавить в HDR изображение немного "сочности", чуть перетасщите ползунок **Strength** (Интенсивность) вправо, как показано здесь, где я перетаскил от значения 0.47 по умолчанию в **Scott5** до 0.67.

В этом разделе мы собираемся придать изображению ирреальный вид сопоставления тонов (этот особый вид годится не для всех изображений, и поэтому я начал с техники создания реалистического HDR). Если вместо этого вы хотите создать "полу-HDR/полуреальный" гибрид, перейдите на страницу 174. Это по-настоящему быстрый и простой способ – лишь несколько щелчков, и его результат (способ очень удобен для очень загруженных людей, вроде меня, и когда хочется мгновенно завершить работу, не растрачиваясь по мелочам) – но я должен предупредить, что это способ создания истинного изображения HDR "в стиле фантастического мира Гарри Поттера" – и именно этот способ вы сейчас изучите.





### Шаг Три:

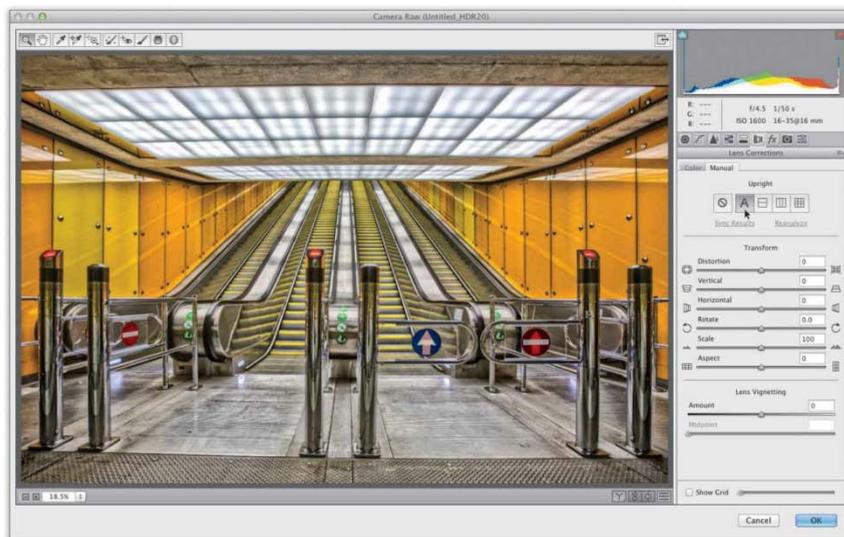
В этом наборе на самом деле есть еще пара ползунков, которые я когда-либо подстраиваю, и они оба довольно слабые по сравнению с их аналогами с теми же именами в Camera Raw. Это: (1) ползунок **Shade** (Тень) (если вы перетаскиваете его вправо, это повышает яркость самых темных областей снимка, но только немного. Он едва действует); и (2) ползунок **Highlight** (Свет). При съемках в помещении я всегда воспринимаю этот ползунок как средство управления яркостью света окна или любого источника света, попадающего в кадр (как те, которые вы видите здесь на потолке – они стали ярче вследствие того, что я перетаскил ползунок **Highlight** (Свет) вправо, как показано здесь). Например, если вы сделали HDR снимок в церкви или в доме, ползунок **Highlight** (Свет) управлял бы яркостью окон – чем дальше его перетаскивать вправо, тем ярче сделаются окна. По-правде говоря, я обычно больше ничего не трогаю, просто щелкаю по **OK**, чтобы создать HDR и при этом открыть Photoshop (однако это еще не конец).

**СОВЕТ: Наборы могут сильно отличаться по действию на разные снимки**

То, как любой набор влияет на вид изображения, целиком зависит от изображения, к которому набор применен: оно может выглядеть великолепно на одном снимке и ужасно на следующем. Увы, это то, что есть на самом деле.

### Шаг Четыре:

Для заключительных настроек зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw), и это откроет стандартное окно **Camera Raw**. Это конкретное изображение было в целом довольно темным, и чтобы сделать его ярче, я перетаскивал ползунок **Exposure** (Экспозиция) вправо в +0.70. Я обычно также чуть увеличиваю **Contrast** (Контрастность) (и делаю это почти для каждого снимка, а не только для изображений HDR), а так как светильники были слишком яркими для этого изображения, я перетаскил **Highlights** (Света) немного назад. Наконец, чтобы немного проявить **Shadows** (Тени) на хромированных деталях, я перетаскивал ползунок **Shadows** (Тени) вправо в +70 (как показано здесь). Однако по **OK** всё еще не щелкайте.

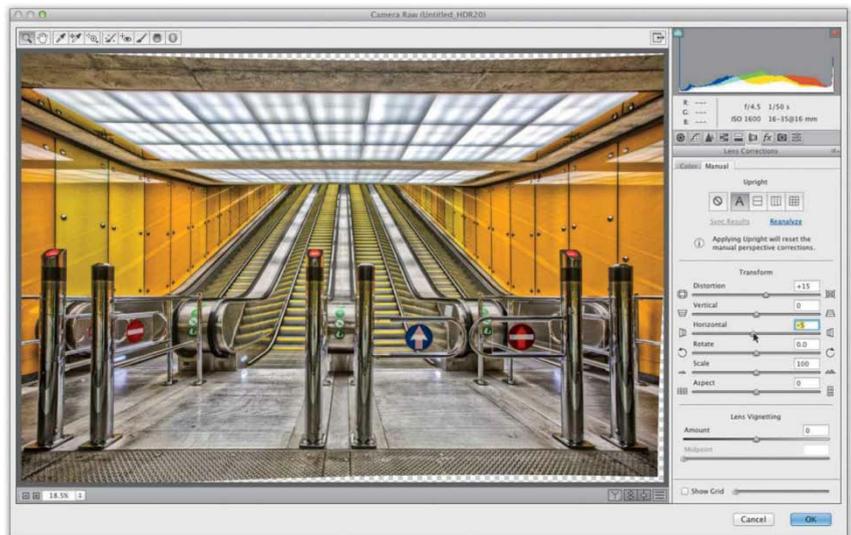


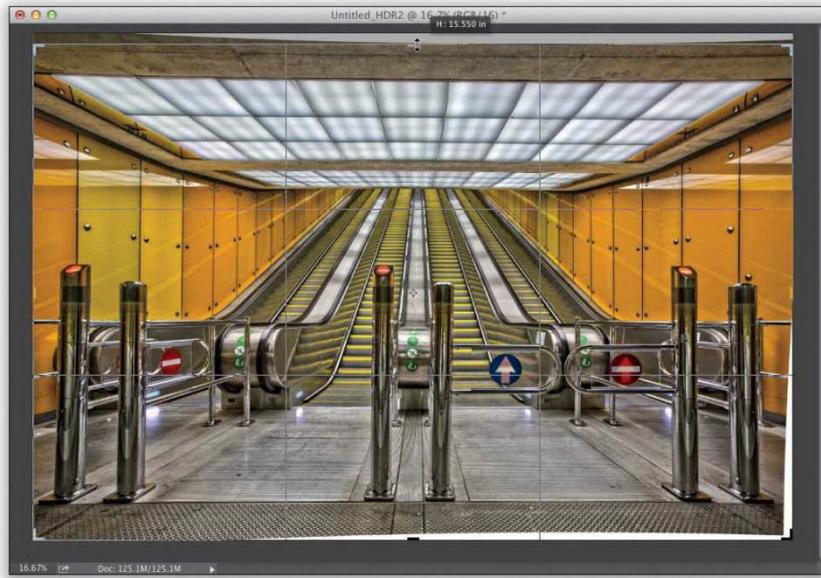
### Шаг Пять:

У нас имеются проблемы с искажением объектива. Посмотрите снова на рисунок в Шаге Четыре – видите, как наклонена внутрь и изогнута вправо левая сторона изображения? Это нужно исправить. Щелкните по иконке **Lens Corrections** (Коррекция дисторсии) (шестая иконка слева) вверху области панелей. Затем на закладке **Manual** (Ручной режим) щелкните по кнопке **A** под надписью **Upright**, и функция попытается автоматически исправить проблему. Она на самом деле делает довольно приличную работу (и очень удобна, но если не срабатывает, не следует волноваться – вы об этом будете знать, потому что в таких случаях исправление приведет к результатам, худшим, чем изначальная проблема). Хотя щелчок по кнопке **A** действительно выпрямляет стойки и стены, взгляните на пол. Он все еще искривлён (слева он выше, чем справа), и немного искривлен потолок. Мы это также исправим.

### Шаг Шесть:

Чтобы решить проблему бочкообразного искажения, нужно, оставаясь на закладке **Manual** (Ручной режим), перетащить ползунок **Distortion** (Искажение) вправо до тех пор, пока линии на полу и потолке не выпрямятся и выровняются, а наклон не исчезнет (здесь мне пришлось перетаскивать в +15, пока искривление не ушло). И последняя проблема объектива: вся сцена выглядит повернутой немного вправо (взгляните на пол и поймете, что я имею в виду), но простой поворот изображения для выравнивания пола увеличивает изгиб потолка. Это проблема горизонтальной перспективы, и чтобы ее исправить, просто перетащите ползунок **Horizontal** (По горизонтали) влево до -5, и проблема с перспективой будет решена. Однако теперь появились пустоты вверху, внизу и сбоку (вызванные исправлением объектива), которые в итоговом изображении должны быть обрезаны. Когда вы открываете Camera Raw как фильтр, как здесь, она не позволяет делать обрезку, как обычная Camera Raw, поэтому просто щелкните по кнопке **OK**, чтобы вернуться в Photoshop и там выполнить обрезку.





### Шаг Семь:

Нажмите клавишу **C**, чтобы активировать инструмент **Crop** (Рамка) в панели инструментов, и затем обрежьте изображение сверху и снизу так, чтобы отрезать пустоты. Установив границы обрезки, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать обрезку. Изображение *До* (нормальное) показано внизу слева, а изображение HDR *После* с эффектом сопоставления тонов показано справа. Внизу на нижнем рисунке я привожу итоговое изображение, в котором, поскольку это вид с сопоставлением тонов, я сделал еще шаг и добавил завершающие действия, к которым перейду позже в этой главе, на странице 184. Это три простые и быстрые действия, но они вносят существенный вклад.



Оригинальное изображение с нормальной экспозицией



Изображение HDR с применением эффекта сопоставления тонов, коррекции в Camera Raw и исправления проблем объектива



Здесь показано, как будет выглядеть изображение HDR после применения итоговых действий, о которых рассказывается на странице 184

## Создание смешанного HDR для использования преимуществ обоих подходов

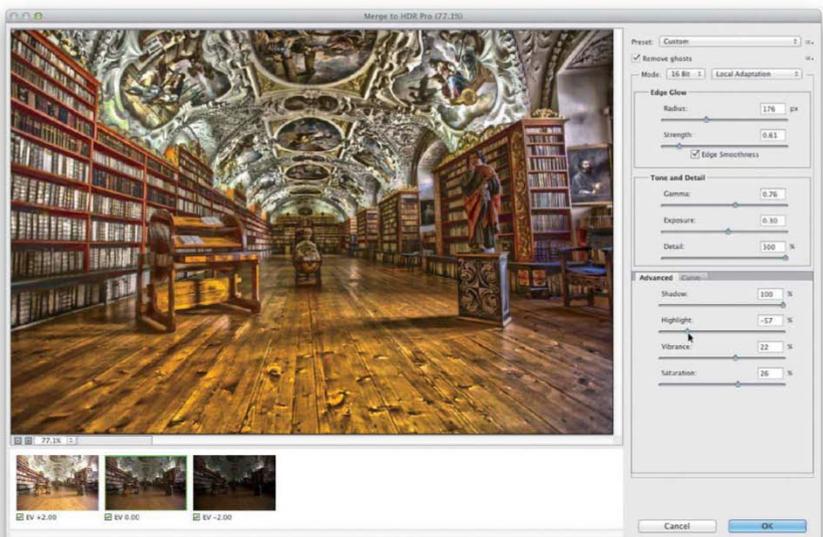
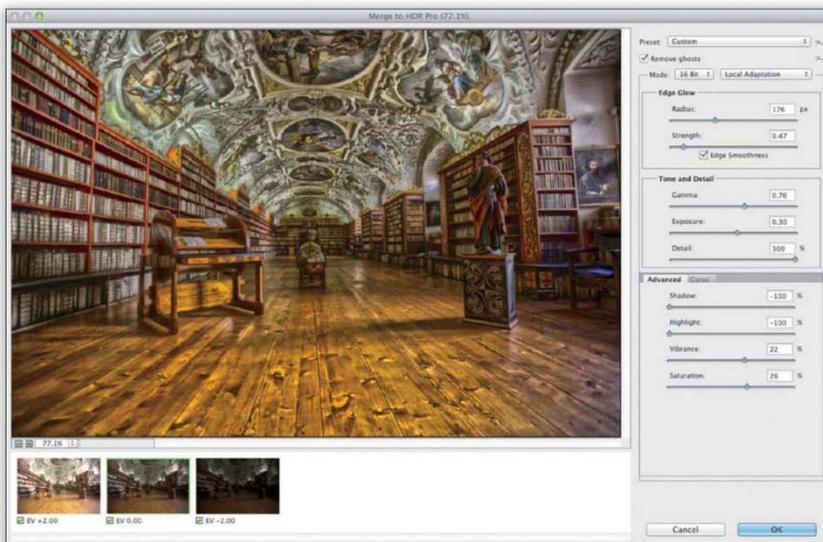
### Шаг Один

Выберите в Bridge изображения, затем зайдите в меню **Tools** (Инструменты) и в подменю **Photoshop** выберите команду **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro). Когда появится диалоговое окно **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro), выберите в нем набор **Scott5** из всплывающего меню **Preset** (Набор) вверху справа диалогового окна. Затем установите галочку в окошке **Edge Smoothness** (Смягчение краев) (как показано здесь), чтобы несколько уменьшить резкость краёв.

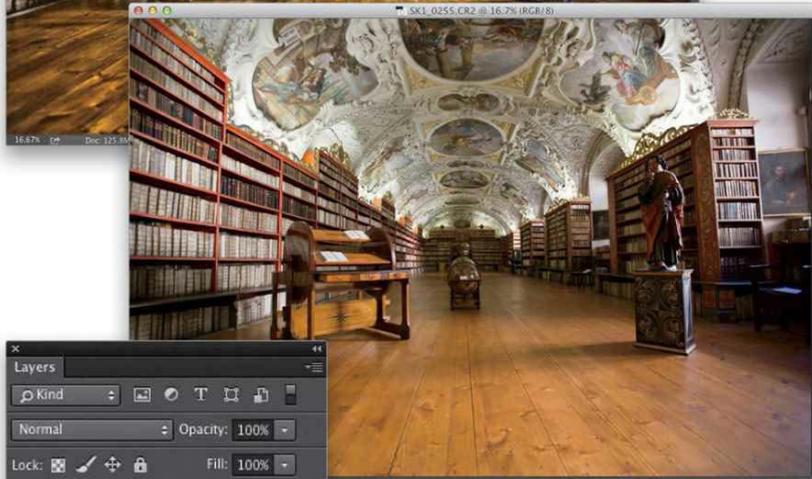
### Шаг Два:

На данном этапе мы превратим это изображение в "сверх-HDR-ное" (не беспокойтесь, позже мы его исправим). Для этого передвиньте ползунок **Strength** (Интенсивность) чуть правее, в +0.61, затем опуститесь вниз, на закладку **Advanced** (Дополнительно), и проявите тени в максимально возможной степени, перетаскив ползунок **Shadow** (Тень) до конца вправо, в +100, затем немного увеличьте **Highlight** (Свет), установив его так, чтобы сделать света (на потолке) приятными и белыми, но не теряя их. Здесь вам надо создать вид по-настоящему в фантастическом духе Гарри Поттера, но не следует трогать ползунки **Vibrance** (Красочность) и **Saturation** (Насыщенность), или вы увидите, как сам Гарри появится с экраным предупреждением, что вы зашли слишком далеко.\* Теперь щелкните по **OK**, чтобы открыть в Photoshop этот до-мозгаостей-HDR-ный снимок.

Изображениям HDR присущ ряд замечательных свойств (они имеют удивительную детальность и проявляют текстуру в таких предметах, как дерево, плитка, металл, и т.д.), но есть множество объектов, которые в HDR выглядят ужасно (деревья приобретают пластмассовый вид, белые облака наливаются дождем и приобретают вид грозовых туч и т.д.). А что, если создать гибрид, где вы смешали бы лучшие свойства, присущие HDR, с лучшими свойствами обычного единственного изображения? Так вот, здесь пойдет речь о том, как взять лучшее из обоих миров, путем наложения оригинала на HDR, и что лучше всего, с осуществлением полного контроля над этим наложением.



\* Наверное, это шутка – никаких экранных предупреждений при тестировании не появлялось – А.Л.



### Шаг Три:

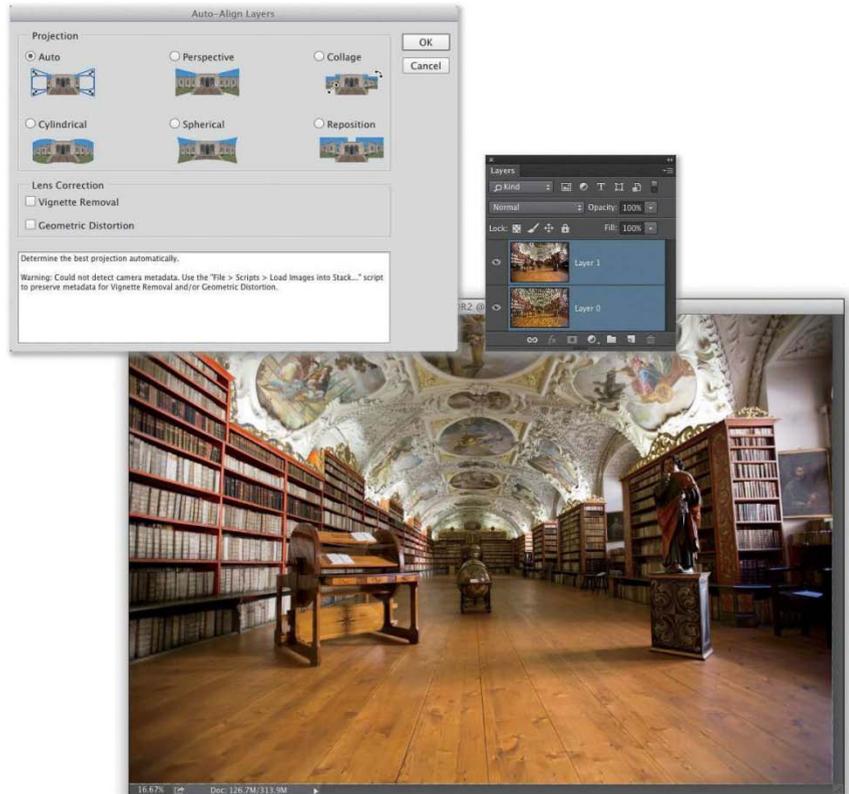
Теперь вернитесь к Bridge, выберите изображение с нормальной экспозицией из трех (или пяти, или семи снимков – независимо от того, сколько их у вас есть) (это просто обычный снимок) и сделайте по нему двойной щелчок, чтобы открыть его в Camera Raw. Вы действительно ничего не должны делать с изображением, если только оно не требует радикальных исправлений (если оно слишком темное, или имеются потери в светах, или еще что-либо, что следует, по вашему мнению, сейчас исправить – то это будет вашим выбором). В данном случае я просто оставил все параметры по умолчанию и ничего не исправлял. Продолжите и откройте в Photoshop это единственное изображение с нормальной экспозицией.

### Шаг Четыре:

Когда это обычное изображение появится на экране, то в Photoshop будут находиться два открытых изображения (HDR и обычное; оба показаны здесь). Нажмите быструю клавишу **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), чтобы выделить всё обычное изображение, затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**), чтобы скопировать это изображение в память. Теперь переключитесь на изображение HDR и нажмите быструю клавишу **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**), чтобы вставить изображение с нормальной экспозицией непосредственно поверх HDR изображения.

### Шаг Пять:

Если вы делали эти брекетированные снимки со штатива, есть довольно высокие шансы, что когда вы вставите обычное изображение поверх изображения HDR, они отлично выровняются одно по другому. Просто переключите пару раз верхний слой в состояние видим/скрыт (щелкая по иконке в виде глаза слева от миниатюры изображения в панели **Layers** (Слой)), и увидите, насколько хорошо они выровнены (чтобы эта функция работала, они должны быть выровнены отлично). Если снимки сделаны с рук, скорее всего, они не выравниваются, и в этом случае в панели **Layers** (Слой) нажатием быстрой клавиши **Ctrl+click** (Mac: **Command+click**) на невыбранном слое выберите их оба. Затем зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои). Когда появится диалоговое окно (показанное здесь), удостоверьтесь, что выбрана радиокнопка **Auto** (Авто), и только тогда щелкните по кнопке **OK**. Не трогайте больше ничего – просто щелкните по **OK**, и это запустит процесс выравнивания.



### Шаг Шесть:

Теперь, когда изображения выровнены, необходимо чуть-чуть обрезать изображение (используя инструмент **Crop** (Рамка) (C)), потому что, когда выполняется автоматическое выравнивание, метод формирует небольшие пустые промежутки по краям, которые способствуют отличному выравниванию. Сделав обрезку, снова зайдите в панель **Layers** (Слой) и щелкните по верхнему слою, чтобы сделать его активным слоем.





### Шаг Семь:

Итак, подведем краткие итоги. У нас есть изображение с нормальной экспозицией в верхнем слое (слой Layer 1), изображение HDR на нижнем слое (слой Layer 0), и оба они отлично выровнены друг по другу. Теперь самое время смешать их один с другим. Удостоверьтесь, что верхний слой в панели **Layers** (Слои) активный, после чего просто уменьшите непрозрачность этого нормального слоя ползунком **Opacity** (Непрозрачность), чтобы обеспечить его смешивание с нижним слоем HDR. Здесь я понизил непрозрачность до 65 %, получив таким образом преимущественно нормальное изображение, но с 35 % от изображения HDR, просвечивающими через верхний слой. Это смесь двух изображений, но с акцентом на обычное изображение, в результате чего мы получаем хорошую детальность фактуры пола и определенное усиление детальности повсюду, но без каких-либо "утрированных" черт HDR. Если вы хотите большей детальности, опробуйте 50 %. Если хотите уменьшить вид HDR, опробуйте 80 % – это полностью ваш выбор.

### Шаг Восемь:

В завершение я обычно объединяю слои (быстрой клавишей **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), затем захожу в меню **Filter** (Фильтр), выбираю команду **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw) и немного корректирую изображение. Здесь я несколько увеличил **Contrast** (Контрастность) (до +28), увеличил **Shadows** (Тени) (до +40) и немного увеличил **Clarity** (Четкость) (до +15), а затем вошел в панель **Effects** (Эффекты) и в секции **Post-Crop Vignetting** (Виньетирование после кадрирования) перетащил ползунок **Amount** (Эффект) в -11. Это всё.



### СОВЕТ: Как выбрать области, которые должны быть похожи на HDR

Выше мы просто понизили **Opacity** (Непрозрачность) верхнего слоя, чтобы обеспечить некое просвечивание всего изображения HDR. Другая стратегия состоит в том, чтобы оставить **Opacity** (Непрозрачность) 100 % и добавить слой-маску. Затем, просто закрасьте черной кистью с мягким краем обла-

сти, которые вы хотите сделать похожими больше на HDR (такие, как пол, книжные шкафы или фрагменты потолка). Понижение **Opacity** (Непрозрачность) кисти (в панели параметров инструментов) до 50 % перед закрашиванием сделает эффект едва заметным.

## Как превратить в HDR единственное изображение

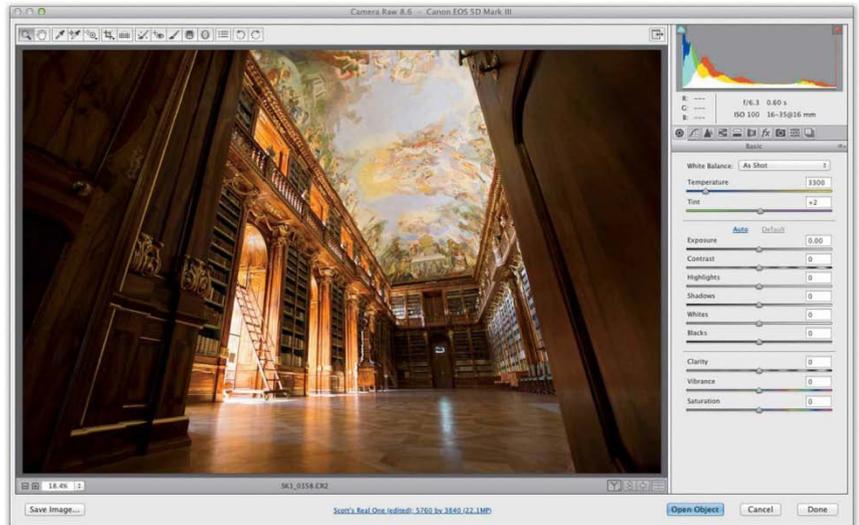
### Шаг Один

Вот единственное оригинальное изображение, подходящее для придания ему вида HDR. У него широкий тональный промежуток между ярким светом, падающим в окна, и темными тенями в остальной части изображения; кроме того, объекты с выраженной текстурой и деталями имеют тенденцию выглядеть похожими на изображения HDR, а если так, они будут выглядеть похожими на такие, к которым применен эффект HDR, даже при том, что мы применяем его к единственному изображению. Начнем, открывая изображение в Camera Raw. Вот основной рецепт, которому мы следуем: перемещаем **Shadows** (Тени) полностью в максимум, полностью уменьшаем **Highlights** (Света), добавляем много **Contrast** (Контрастность) (устанавливаем максимум), устанавливаем в максимум ползунок **Clarity** (Четкость). В завершение повышаем резкость и, возможно, виньетируем темные края. Окей, давайте последуем этим рекомендациям.

### Шаг Два:

Перетащите ползунок **Contrast** (Контрастность) полностью вправо (к +100). Затем перетащите ползунок **Shadows** (Тени) до конца вправо, что обычно приводит к потерям в светах. Потом перетащите ползунок **Clarity** (Четкость) в +100. Если еще не было потери в светах падающего в кадр наружного света (или попадающих в кадр светильников, если они есть в помещении), это, вероятно, произойдет теперь, из-за чего мы всегда перетаскиваем ползунок **Highlights** (Света) полностью влево (к -100). Итак, **Contrast** (Контрастность), **Shadows** (Тени) и **Clarity** (Четкость) устанавливаем в +100, а **Highlights** (Света) в -100. Это и есть рецепт (сохраните его как набор в панели **Presets** (Наборы) и применяйте одним щелчком, согласны?) И, конечно, вы могли также добавить стандартные завершающие эффекты (описанные на странице 184), такие, как виньетирование и мягкое свечение.

Если у вас нет снимков с брекетированной выдержкой, но вы хотите получить снимок, выглядящий как HDR, можно сделать очень похожее на HDR изображение непосредственно в Camera Raw, передвигая ряд ползунков к максимальным значениям. Здесь рассказывается о том, как это делается.





Оригинальное изображение с нормальной экспозицией



Придание изображению вида HDR только с помощью Camera Raw



Оригинальное изображение с нормальной экспозицией



Придание изображению вида HDR только с помощью Camera Raw



Оригинальное изображение с нормальной экспозицией



Придание изображению вида HDR только с помощью Camera Raw (Highlights (Света) порядка -60)

## Как избавляться от "призраков"

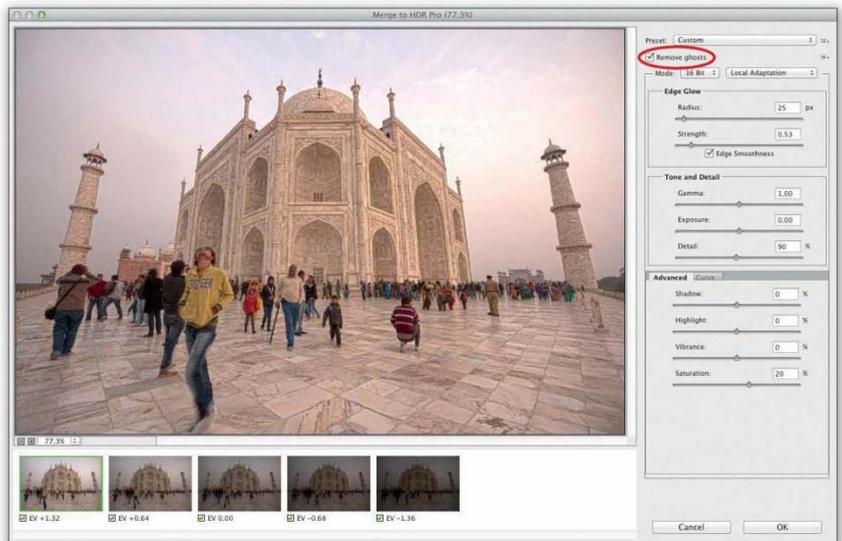
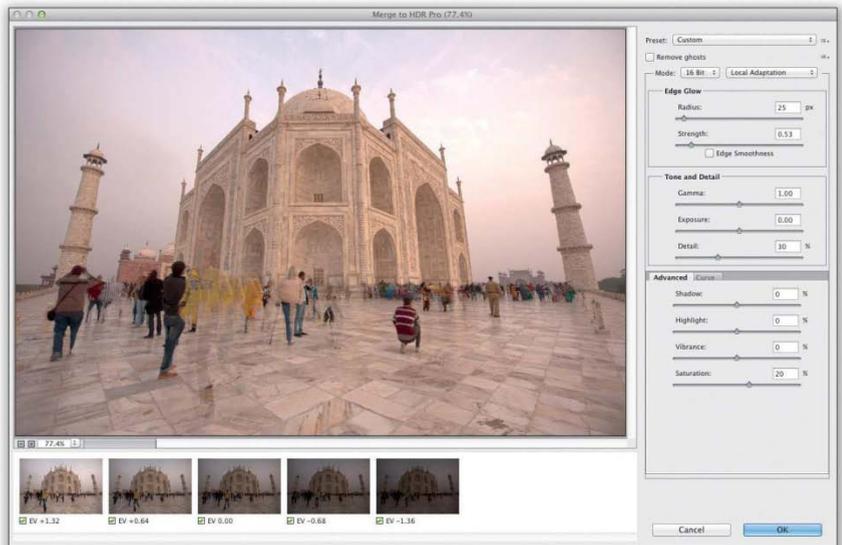
### Шаг Один

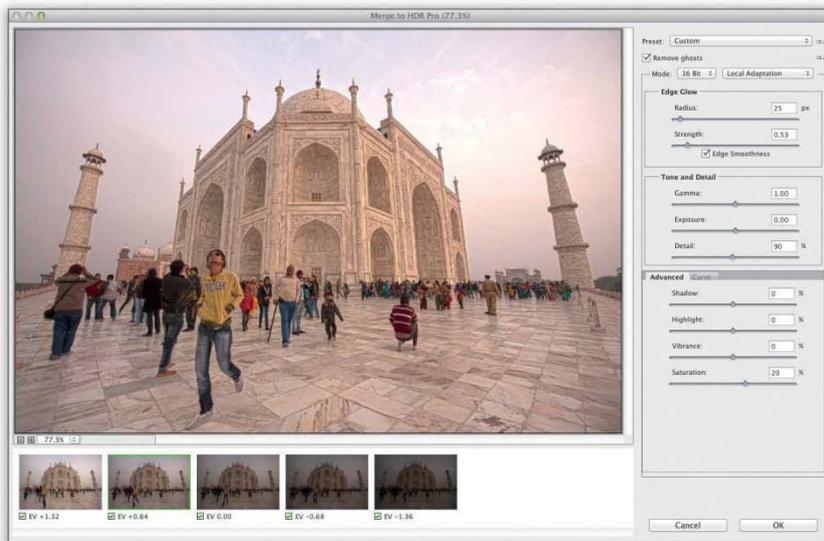
Выберите изображения в **Bridge**, затем зайдите в меню **Tools** (Инструменты) и в подменю **Photoshop** выполните команду **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro), открывающую изображения, снятые с брекетированием выдержки для создания HDR. Во всплывающем меню **Preset** (Набор) можно просто оставить установку **Default** (По умолчанию) (которая, между прочим, почти никогда не дает хороших результатов), но поскольку здесь она не выглядит чересчур ужасной, установите галочку в окошке **Edge Smoothness** (Смягчение краев) и возможно, перетащите ползунок **Detail** (Детализация) приблизительно до 90 (как показано в следующем шаге). Увы, в этой съемке вы не можете запретить туристам двигаться (если не прибегнуть к клеящей ленте), и с левой стороны можно видеть толпу призраков людей, особенно парня в желтой куртке. На переднем плане вы можете видеть нечто вроде нескольких его полупрозрачных версий (объясняющих, почему он назван призраком).

### Шаг Два:

К счастью, исправить этот дефект – разплонуть: установите галочку в окошке **Remove Ghosts** (Удалить дублирование) сверху справа диалогового окна (окошко для галочки здесь выделено красным овалом). HDR Pro пытается идентифицировать призрак, отыскивая элементы, находящиеся на всех экспозициях, чтобы локализовать объект, создающий призрак, и в большинстве случаев делает такую работу на удивление хорошо. Внизу экрана находятся миниатюры изображений, из которых составлено единственное HDR изображение, и вокруг одного из них видна зеленая подсветка. Это снимок, который выбран функцией в качестве базы для удаления призрака. Согласитесь: теперь "призрак" выглядит значительно лучше. Но всё же не безупречно (обратите внимание на размытие его ноги).

Если при съемке в кадре что-нибудь немного перемещалось (вода в озере, или ветви дерева под ветром, или идущие люди, и т.д.), то появляется проблема призраков, когда такой объект будет или размыт (в лучшем случае), или вы будете реально видеть такую часть изображения, как прозрачный призрак (отсюда и название), или как полчеловека, и так далее. В этом снимке с рук есть люди, перемещающиеся в кадре, и обычно это означает, что в кадре появится некий призрак, но в большинстве случаев его можно удалить всего лишь одним щелчком. Или, возможно, двумя. Один или два щелчка. Максимум.





### Шаг Три:

А как быть, если HDR Pro делает неправильный выбор базового снимка? (Между прочим, такая ошибка случается чаще при использовании изображений JPEG, чем RAW изображений). Если такое произошло, перейдите к ручному выбору того, какой из брекетированных снимков вы примете за базовый, щелкая по каждой миниатюре в киноплёнке внизу диалогового окна. Если вернуться обратно к Шагу Два, то можно видеть, что функция автоматически выбрала самую левую миниатюру. Просто щелкните по очереди по всем пяти изображениям и оцените, какое из них лучше всего удаляет призрака. Здесь, я щелкнул по второму изображению слева, и результат стал намного лучше. (Примечание: Если вы сделали быструю серию снимков чего-то такого, как волны, мчащиеся к берегу, можно выбрать тот снимок, конкретную волну которого вы хотите четко видеть, используя эту же технику, таким образом, она годится не только для "материализации" призраков).

### Шаг Четыре:

Ну, а что делать, если установка галочки в окошке **Remove Ghosts** (Удалить двойное) не работает вообще, и у вас все еще имеется неустранимый призрак? Тогда следует использовать прием, подобный тому, который вы изучили в теме *Создание смешанного HDR* ранее в этой главе. Сначала создайте обычное изображение HDR. Затем скопируйте и вставьте поверх HDR оригинальный снимок, щелкните быстрой клавишей **Alt+click** (Mac: **Option+click**) по иконке **Add Layer Mask** (Добавить векторную маску) внизу панели **Layers** (Слои), чтобы скрыть это исходное изображение позади черной маски, возьмите инструмент **Brush** (Кисть) (B) и выберите маленькую кисть с мягким краем. Установите белый цвет переднего плана и закрасьте по человеку, который является призраком, и человек проявится (прием работает действительно хорошо). Если человек, которого вы только что проявили на экране, "слишком нормальный" – то есть *не-HDR-ный*, тогда начните заново, но до того, как скопировать и вставить оригинал поверх HDR, скопируйте и преобразуйте этот оригинал в HDR одного снимка, как описано ранее на странице 178. Тогда, после закрасивания (и проявления) "призрака", изображение HDR будет выглядеть более гармонично.



## Повышение резкости HDR изображений с помощью Цветового контраста

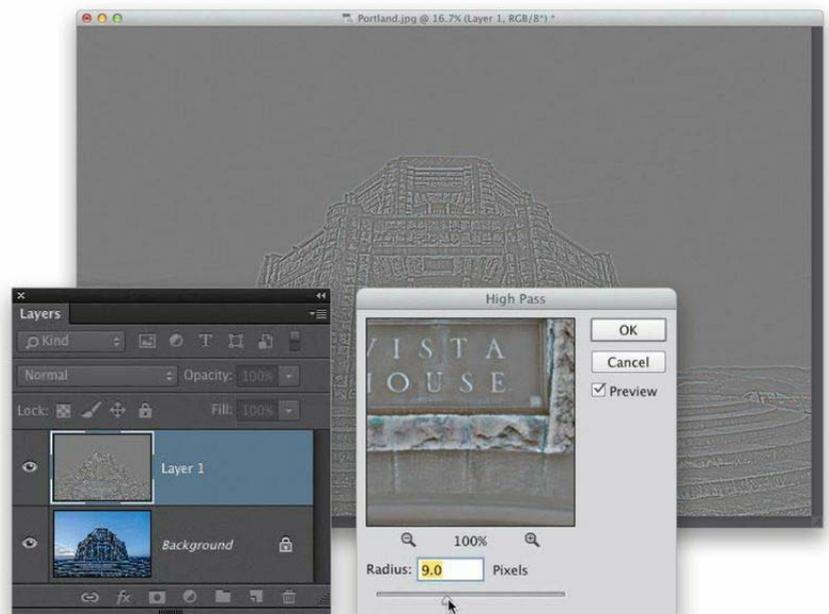
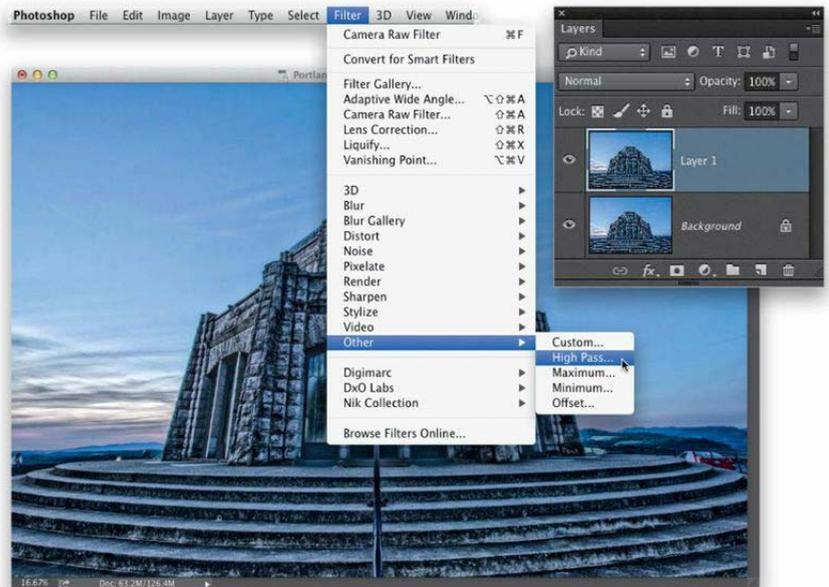
### Шаг Один

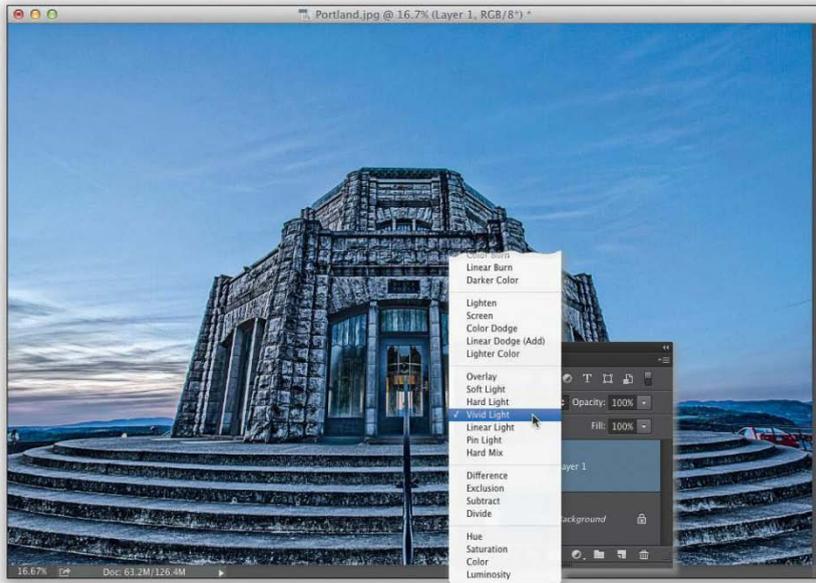
Как только вы создали изображение HDR с помощью **Merge to HDR** (Объединить в HDR), и оно открылось в Photoshop, начните с дублирования фонового слоя быстрой клавишей **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**). Затем зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Other** (Другое) выберите команду **High Pass** (Цветовой контраст) (как показано здесь).

### Шаг Два:

Когда появляется диалоговое окно фильтра **High Pass** (Цветовой контраст), перетащите ползунок **Radius** (Радиус) до конца влево так, чтобы все стало равномерно серым. Теперь перетаскивайте ползунок вправо до тех пор, пока сквозь сплошную серость не начнут появляться цвета (как показано здесь) – чем дальше вы перетаскиваете, тем интенсивней будет эффект (здесь в качестве примера я перетаскил ползунок **Radius** (Радиус) к 9 пикселям, и можно видеть, что начали появляться кромки многочисленных деталей). Закончив, щелкните по кнопке **OK**.

Хотя я описываю функцию повышения резкости **High Pass** (Цветовой контраст) в главе о повышении резкости, я решил, что важно включить ее сюда как отдельную тему, потому что этот метод повышения резкости сделался органично связанным с редактированием HDR. Повышение резкости **High Pass** (Цветовой контраст) иногда называют "экстремальным повышением резкости", и это действительно хорошее описание того, чем он является. Здесь я намерен показать вам, как его применять, как управлять им потом, а также дополнительный метод, который лично я часто использую.



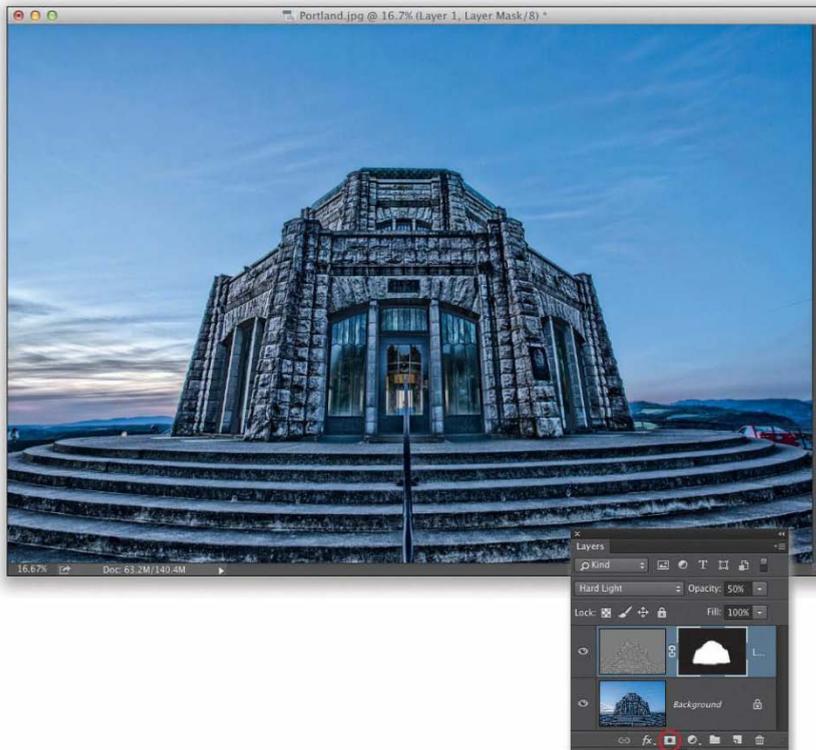


### Шаг Три:

Чтобы повысить резкость изображения, перейдите наверх панели **Layers** (Слои) и измените режим наложения в двойном слое с **Normal** (Обычные) на один из следующих трех режимов: (1) для среднего повышения резкости – **Soft Light** (Мягкий свет); (2) для сильного повышения резкости – **Overlay** (Перекрытие); (3) для утрированно сильного повышения резкости – **Hard Light** (Жесткий свет) (как показано здесь). Если кажется, что резкость повышена чрезмерно, можно понизить **Opacity** (Непрозрачность) этого двойного слоя. Можно представлять его как инструмент управления величиной повышения резкости: понизьте величину **Opacity** (Непрозрачность) (наверху панели **Layers** (Слои)) к 75 % (для 75 %-го повышения резкости), или к 50 %, если повышение резкости всё еще слишком велико (как показано в следующем шаге).

### Шаг Четыре:

Если интенсивное повышение резкости до такого уровня нужно сделать только в отдельных областях снимка (как в этом случае, возможно – здание, но не небо), нажмите и держите нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и щелкните по иконке **Add Layer Mask** (Добавить векторную маску) (выделенной красным кружком внизу панели **Layers** (Слои)), чтобы скрыть слой повышения резкости за черной маской. Выберите инструмент **Brush** (Кисть) (B) из панели инструментов и удостоверьтесь, что выбран белый цвет переднего плана. Затем из **Brush Picker** (Селектор кисти) в панели параметров инструментов выберите кисть с мягким краем, среднего размера и закрасьте только те части изображения, которые вы хотите сделать сверхрезкими (здесь, я закрасил только здание, но не ступени – они и так выглядят "хрусткими"). Зарисовав указанную область, опробуйте также режимы наложения **Overlay** (Перекрытие) и **Soft Light** (Мягкий свет), чтобы видеть, какой из трех вам понравится больше всего.



## Завершающие приемы создания HDR (виньетирование, повышение резкости и мягкое свечение)

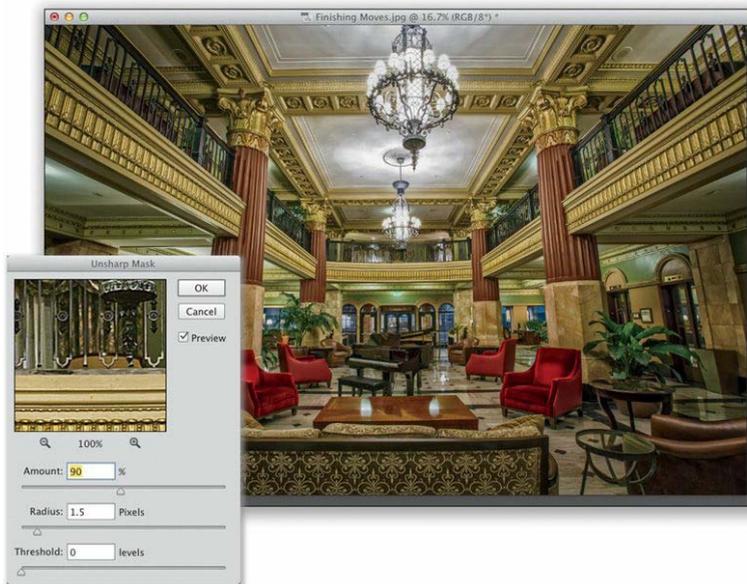
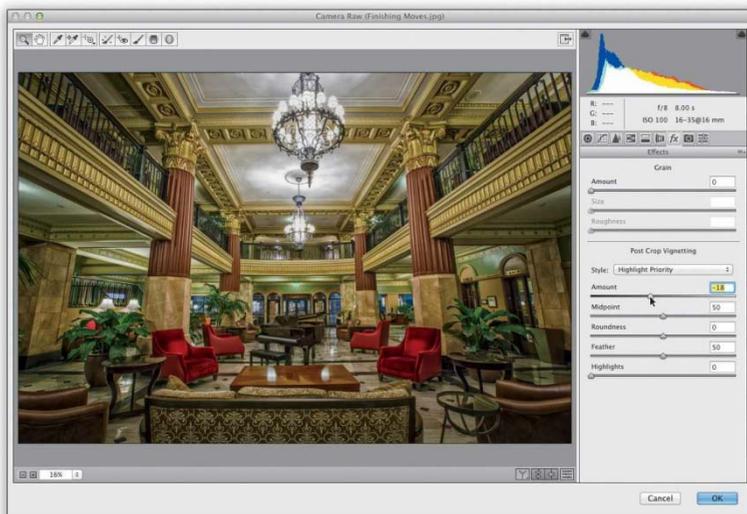
### Шаг Один

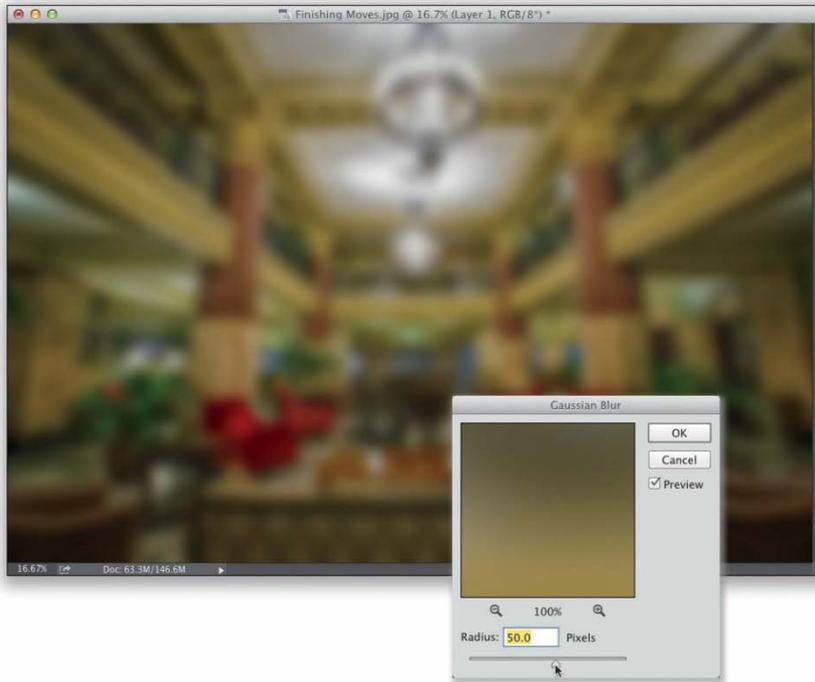
Как только вы обработали брекетированные снимки функцией **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro), зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите команду **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw) (это то место, откуда мы начинаем завершающие действия добавления темной виньетки по краям). На самом деле есть два разных места создания виньетки в Camera Raw, но чаще всего используется **Post Crop Vignetting** (Виньетирование после кадрирования) (потому что оно дает лучшие результаты и разработано для использования как после обрезки изображения, так и применения, без проблем, к необрезанному изображению). Щелкните по иконке **Effects** (Эффекты) (третья иконка справа наверху области панелей). В секции **Post Crop Vignetting** (Виньетирование после кадрирования) сначала удостоверьтесь, что во всплывающем меню **Style** (Стиль) выбрана опция **Highlight Priority** (Приоритет светов) (только она дает хорошие результаты), затем перетащите ползунок **Amount** (Эффект) влево, чтобы затемнить изображение по краям (как показано здесь, где я перетащил ползунок в -18).

### Шаг Два:

Щелкните по **OK**, чтобы открыть изображение в Photoshop. Затем повысьте резкость, оставляя в стороне области дневного света. Можно использовать технику повышения резкости **High Pass** (Цветовой контраст), которую мы только что освоили, или просто фильтр **Unsharp Mask** (Контурная резкость), оставляя области дневного света без повышения резкости и применяя мой любимый набор: **Amount** (Эффект) 90 %, **Radius** (Радиус) 1.5 и **Threshold** (Изоглея) 0. Это серьезное повышение резкости, так что его не следует применять к снимкам младенцев или кроликов – и вообще всего того, что не должно выглядеть сделанным из железа (-;

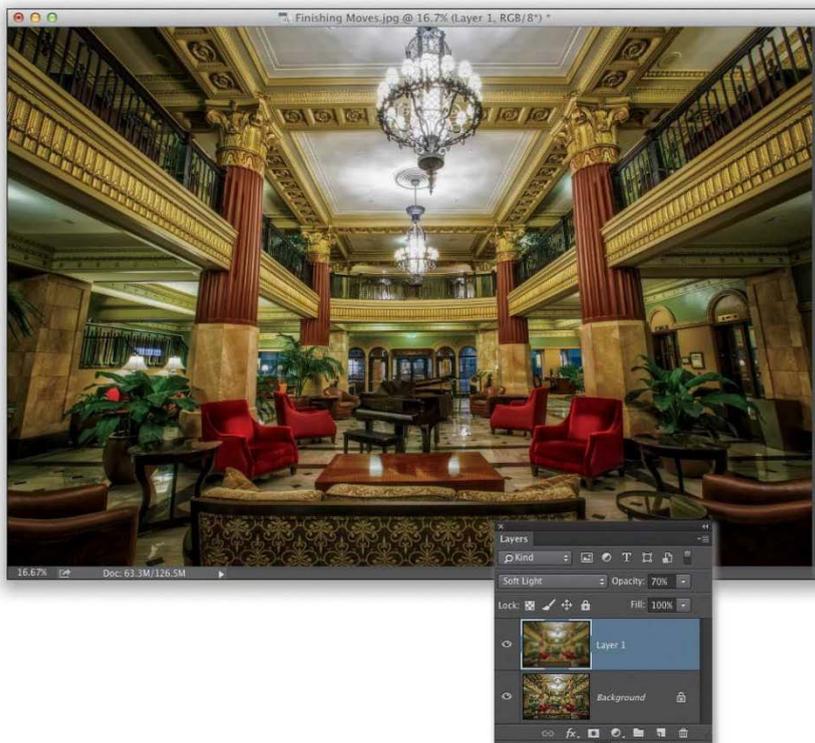
Это совершенно факультативные (но очень популярные), завершающие действия для изображений HDR. Я упоминал эти эффекты ранее в этой главе, когда применял их в наших темах как завершающие действия. Но я решил поместить их здесь отдельно так, чтобы если вы захотели добавить только один из этих завершающих методов, то не должны были выуживать их из упомянутых тем в их поисках.





### Шаг Три:

Чтобы получить завершающее мягкое свечение, столь популярное в изображениях HDR, нажмите **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы дублировать фоновый слой, затем в меню **Filter** (Фильтр), в подменю **Blur** (Размытие) выберите **Gaussian Blur** (Гауссово размытие). Введите 50 пиксел для **Radius** (Радиуса) размытия и щелкните по **OK**.



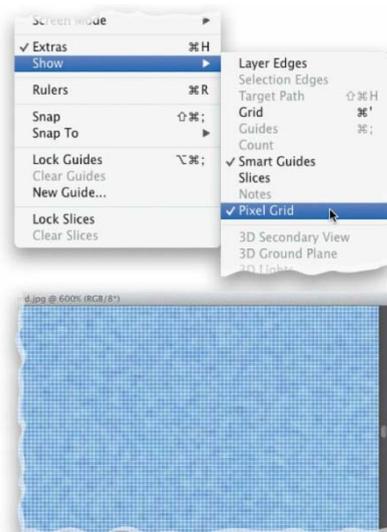
### Шаг Четыре:

Наверху панели **Layers** (Слои) понизьте **Opacity** (Непрозрачность) этого размытого слоя до 70 %. Пока всё еще выглядит размытым, и для получения нужного эффекта следует изменить режим наложения в этом размытом слое с **Normal** (Обычные) на **Soft Light** (Мягкий свет). Теперь вы получаете то мягкое свечение по всему изображению, которое снимает резкий вид кромок в HDR. Опять-таки, все три эти завершающие действия факультативные, так что не считайте, что обязаны их применять, но по крайней мере, теперь, если вы действительно захотите их применить, то знаете, как это сделать (и я обычно делаю все три в своих изображениях HDR с эффектом сопоставления тонов. При создании HDR реалистического вида я повышаю резкость, но вообще не добавляю виньетку или размытие для смятения вида).

## Советы знатоков Photoshop

### Затруднения при увеличении масштаба? Используйте пиксельную сетку

Вы не увидите следов работы этой функции, если не увеличите масштаб до 600% или больше – тогда появляется мелкая пиксельная сетка, облегчая визуальное распознавание нужных пикселей при предельных увеличениях масштаба. Функция включена по умолчанию (чтобы понять, о чем идет речь, увеличьте масштаб до предела и посмотрите на результат), но если вы хотите отключить сетку, зайдите в меню **View** (Просмотр) и в подменю **Show** (Показать) щелкните по команде **Pixel Grid** (Пиксельная сетка).



### Одновременное дублирование сразу нескольких слоёв

Нажатие быстрой клавиши **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**) не только самый быстрый способ дублировать слой, но также самый быстрый способ дублировать несколько слоёв. Зайдите в панель **Layers** (Слои), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**) и щелкните по слоям, которые нужно дублировать, чтобы их выбрать, затем используйте ту же самую быструю клавишу для дублирования всех выбранных слоёв сразу.

### Как воспрепятствовать загрузке плагинов в Photoshop

Перед пуском Photoshop нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift**. Появится диалоговое окно, и если вы щелкнете по кнопке **Yes** (Да), оно отключит все плагины. Это может пригодиться, если вы считаете, что у вас есть проблема с вызовами в Photoshop каких-либо плагинов. Если вы перезапустите Photoshop с отключенными плагинами и проблемы исчезнут, вы, вероятно, нашли виновника.

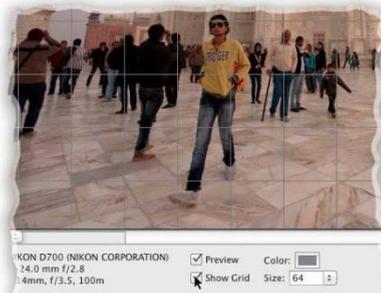
### Создание нового по образцу и подобию последнего документа

Есть необычайно удобная, но малоизвестная быстрая клавиша, которая создает новый документ с теми же спецификациями (размер, разрешение, цветовой режим и т.д.), как у последнего созданного документа. Вместо быстрой клавиши **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**), создающей диалоговое окно **New** (Создать), нажмите **Ctrl+Alt+N** (Mac: **Command+Option+N**), и когда появится диалоговое окно **New** (Создать), все его спецификации будут такими же, как у последнего документа, созданного вами.

### Об экономии времени в HDR Pro

Чем больше изображений используется для создания HDR, тем дольше HDR Pro собирает итоговое изображение, таким образом, это тот случай, когда меньше значит лучше. Обычно я использую три изображения (как я объяснял в начале этой главы), но интересный феномен, о котором мне поведал один из Photoshop менеджеров по продукции, состоит в том, что лучшие результаты достигаются при большем количестве более темных снимков, чем более светлых. Так что если вы не против дополнительного ожидания, лучше иметь одно изображение с действительно яркой экспозицией и четыре более темных, чем изображения с равным балансом.

### Настройка сетки коррекции дисторсии объектива



При использовании фильтра **Lens Correction** (Коррекция дисторсии) первое, на что вы обратите внимание – "надоедливая сетка" по умолчанию не включена для использования (между прочим, единственно, что вызывало раздражение, и была включенная по умолчанию сетка). Теперь же сетка не только отключена по умолчанию, но ее размер и цвет можно редактировать. Когда вы устанавливаете галочку в окошке **Show Grid** (Показать сетку) внизу диалогового окна **Lens Correction** (Коррекция дисторсии), становятся доступными поля **Size** (Размер) и **Color** (Цвет) образца справа от окошка **Show Grid** (Показать сетку). Имейте также в виду, что хотя в панели **Lens Corrections** (Коррекция объектива) Camera Raw есть сетка (переключаемая в состоянии включена/отключена клавишей **V**), ее размер или цвет изменить невозможно.

### Быстрое переименование нескольких слоёв

Хотите быстро переименовать несколько слоёв? Сделайте двойной щелчок непосредственно по имени первого слоя, чтобы его подсветить; напечатайте новое имя и затем нажмите клавишу **Tab**, чтобы переключиться на следующий слой, и поле имени в нем будет подсвечено, готовое к переименованию. Клавиша **Tab** переключает к следующему слою вниз; чтобы переключиться назад к предыдущему слою, нажмите **Shift+Tab**.

## Советы знатоков Photoshop

### Как быстро скрыть все панели

Если вы хотите сконцентрироваться на снимке и временно скрыть панель инструментов, панель параметров инструментов и все панели/палетты, просто нажмите клавишу **TAB**. Нажмите ее снова, чтобы вернуть их обратно.

### Как уложить тень так, как вам надо

Если вы добавляете тень за снимком, используя слой стиля **Drop Shadow** (Тень) (выбором **Drop Shadow** (Тень) из всплывающего меню, открываемого иконкой **Add a Layer Style** (Добавить стиль слоя)), вам вообще можно не иметь дело с полями **Angle** (Угол) или **Distance** (Смещение). Вместо этого переместите курсор вне диалогового окна **Layer Style** (Стиль слоя) – в область изображения – и просто перетащите тень непосредственно туда, куда вам нужно.

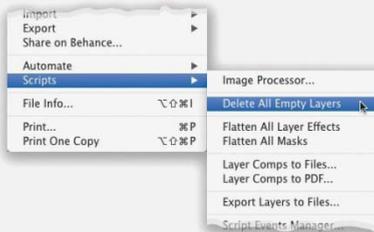


### Нужна помощь в поисках правильных цветов?

Еще в CS4 Adobe ввел в действие превосходную утилиту **Kuler**, назначением которой было оказывать помощь в поиске, смешении, согласовании и испытании различных систем цветов, и **Kuler** сделалась настолько популярной, что породила сообщество онлайн пользователей, обменивающихся о и дающих оценку различным наборам цветов разных тем. Можно загрузить панель **Kuler**, зайдя в меню **Window** (Окно) и выбирая команду **Browse Extensions Online** (Поиск расширений в Интернете). В панели **Kuler** можно просмотреть прямо в Photoshop ряд самых популярных цветовых комбинаций. Сделайте по набору цве-

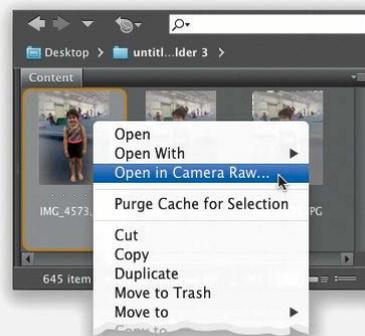
тов, заинтересовавшему вас, двойной щелчок, чтобы просмотреть увеличенные образцы цветов в панели. Чтобы сделать любой из этих цветовых образцов цветом переднего плана, просто сделайте по нему двойной щелчок

### Как быстро избавиться от всех пустых слоёв



В CS5 Adobe включил встроенный сценарий, который автоматически проверяет панель **Layers** (Слои) и удаляет все пустые слои (слои с пустым содержимым; сложные проекты заканчиваются с большим количеством пустых слоёв чаще, чем можно было бы думать). Чтобы Photoshop их удалил, зайдите в меню **File** (Файл) и в подменю **Scripts** (Сценарии) выберите команду **Delete All Empty Layers** (Удалить все пустые слои).

### Удаление шума из снимков сотовыми телефонами



Поскольку Photoshop является инструментом профессионалов, большинству, вероятно, и в голову не пришло бы ис-

пользовать функцию **Noise Reduction** (Уменьшение шума), встроенную в Camera Raw, для удаления шума из снимков, сделанных камерой сотовых телефонов, но... почему нет? Снимки сотового телефона печально известны шумом цветности, который Camera Raw очищает действительно хорошо. Опробуйте это раз, и держу пари, что вы будете использовать его чаще, чем когда-либо могли себе представить (чтобы открыть снимок сотового телефона в Camera Raw, просто найдите его на компьютере в Bridge, затем щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите команду **Open in Camera Raw** (Открыть в Camera Raw)).

### Использование селектора цветов HUD

Если вы когда-либо думали: "Ведь должен быть способ выбора цвета проще, чем щелчок по образцу цвета переднего плана", то этот вам понравится: это всплывающий селектор цвета (Adobe называет его HUD (Head-up-Display) (букв. "уткнувшись в дисплей" – *А.Л.*)), потому что вы не сводите глаз с изображения вместо того, чтобы переводить его вниз на образцы цвета переднего плана/фона). Во-первых, выберите инструмент **Brush** (Кисть), затем нажмите **Alt+Shift** (Mac: **Command+Option+Ctrl**) и сделайте щелчок-правой-кнопкой-мыши (Mac: щелчок-кнопкой-мыши) по изображению. Это открывает упрощенную палитру цветов, где вы можете выбрать цвет (мне легче сначала выбрать цвет из линейки справа, а затем выбрать оттенок и насыщенность цвета из поля слева).





Снимок Скотта Келби

Экспозиция: 1/5000 сек

Фокусное расстояние: 85 мм

Диафрагма: f/1.8



# Little Problems

## исправление распространенных проблем

Название этой главы взято из фильма *Little Problems* 2009 года (сценарий и режиссура *Matt Pearson*), но я мог с тем же успехом остановить выбор на короткометражке *Little Problems* 2008 года (сценарист и режиссер *Michael Lewen*), хотя были существенные обстоятельства, которые предопределили выбор. Первое кино было о зомби. Сделать плохое кино о зомби просто невозможно. Это не обсуждается. Забросьте нескольких несчастных подростков (или в данном случае странную парочку) в некое пустынное место с двумястами оголодавшими по плоти ожившими мертвецами, и дело сделано! А теперь задумайтесь, хоть на секунду, почему все зомби в их богатой и красочной истории жаждут человеческой плоти и только человеческой плоти? Почему бы не существовать зомби, которые жаждут брокколи? Тогда, в разрушенных бомбежкой развалинах пустынного города, на каждом углу стояли бы зомби, продающие брокколи размером с куст аза-

лии. Но за редким исключением, все зомби хотят вас сожрать, но не хотят есть что-либо такое, что могло бы на самом деле насытить их и было бы вполне достаточным и легко воспроизводимым, как брокколи, или блинчики с начинкой, или суп. Нет, это должна быть человеческая плоть, хоть нам с вами известно, что она имеет вкус цыпленка (по крайней мере, мне об этом говорили). Следующее, что привлекло меня к первым из упомянутых *Little Problems*, была фамилия директора, контролирующего издание всех моих книг филиалами *Pearson Education*, компанией, которая собралась нанять *Ted Waitt* в качестве моего редактора, несмотря на то, что получила предупреждение со стороны *DCBGC (Desolate City Broccoli Growers' Consortium)* о том, что *Ted* мог не быть 100%-ным вегетарианцем, как он утверждал в своем резюме. Но ничего плохого о *Тед*е. Не кусать же руку, которая тебя кормит.

## Когда объект съемки находится в тени

### Шаг Один:

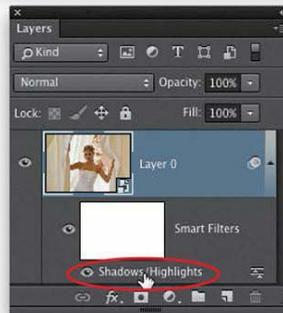
Откройте снимок, где объект находится в тени (это может быть человек, здание или что угодно, освещенное задним светом). В данном примере свет находится позади невесты, из-за чего она почти полностью в тени. В идеале, чтобы сбалансировать свет в снимке, нужно бы повисить яркость невесты. Чтобы сделать это, сначала зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите команду **Convert for Smart Filters** (Преобразовать для смарт-фильтров). Это позволяет выполнять коррекцию, как будто это корректирующий слой (что означает возможность повторной коррекции в дальнейшем, если в этом возникнет необходимость, или даже удаления коррекции вообще). Хотя коррекция, которую мы намереваемся применить, не находится в меню **Filter** (Фильтр), по ряду причин Adobe позволяет применять ее так, как будто она является смарт-фильтром, так почему бы этим не воспользоваться? Итак, зайдите в меню **Image** (Изображение), в подменю **Adjustments** (Коррекция), и выберите команду **Shadows/Highlights** (Тени/Света).

### Шаг Два:

Если выполнили команду **Shadows/Highlights** (Тени/Света), у вас, вероятно, существует проблема с теневыми областями, и по умолчанию диалоговое окно команды открывается с подсвеченным полем параметра **Amount** (Эффект) секции **Shadows** (Тени), установленного в 35 %, для коррекции затененной области снимка. Однако в данном случае объект прячется в столь глубокой тени, что нужно проявить тени значительно сильнее. Установка этого параметра в 50 % и выше вызывает следующую проблему. Снимки теряют объем и приобретают белесость (как можно видеть здесь, где я увеличил параметр до 65 %, и теперь лицо невесты стало несколько более плоским и потеряло краски).

Всем нам случается снимать объекты, которые освещаются задним светом (когда свет находится позади объекта). Наши глаза автоматически адаптируются к ситуации, и мы очень хорошо видим объект в видоискателе. Проблема заключается в том, что камеры далеко не столь же совершенны, как глаза, и почти неизбежно на некоторых снимках объект получается слишком темным. Хотя я чувствую, что вы достигнете лучших результатов при помощи ползунков **Exposure** (Экспозиция) и **Highlights** (Света) в Camera Raw, коррекция **Shadows** (Тени)/**Highlights** (Света) также дает довольно приличные результаты, и кроме того, позволяет эффективно использовать повторную корректировку.





### Шаг Три:

Чтобы это обойти, установите галочку в окошке **Show More Options** (Дополнительные параметры) внизу диалогового окна. Это открывает расширенную версию диалогового окна (как показано здесь). Ключом к исправлению "потери объема и появления белесости" является перетаскивание вправо ползунка **Radius** (Радиус), пока этот дефект не уменьшится до появления нормального вида (здесь я перетащил ползунок к 144 пикселям, так как при этом снимок, на мой взгляд, приобретает наиболее естественный вид, но на самом деле это зависит только от снимка. По моему опыту, **Radius** (Радиус) в большинстве случаев приходится устанавливать примерно в 125-175). Между прочим, величина **Radius** (Радиус) определяет количество пикселей, которое затрагивает каждая коррекция, и чтобы расширить диапазон пикселей, следует увеличивать величину этого параметра, как мы сделали здесь.

### Шаг Четыре:

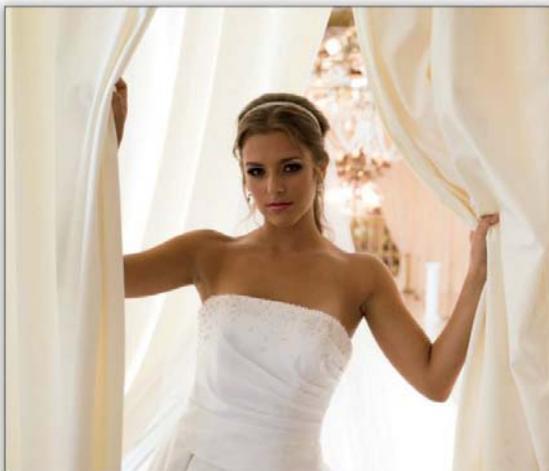
Теперь, когда тени проявлены (и выглядят разумно реалистичными), если вы хотите, можно затемнить света вокруг невесты. В большинстве случаев необходимо исправлять только один или другой дефект – тени или света – а не оба. Например, чтобы немного затемнить шторы, зайдите в секцию **Highlights** (Света) и перетащите ползунок **Amount** (Эффект) вправо (как показано здесь; я также значительно увеличил величину **Radius** (Радиус)). Если вы перетаскиваете ползунок **Radius** (Радиус) слишком далеко, это может вызвать полосы на шторах (они возникают в местах изменения цвета взамен плавного перехода между цветами), поэтому при перетаскивании следите за шторами. Если позже возникнет необходимость модифицировать эти параметры, то поскольку вы применили коррекцию как смарт-фильтр, можно зайти в панель **Layers** (Слои), сделать двойной щелчок непосредственно на словах **Shadows/Highlights** (Тени/Света) (как показано здесь), и вновь откроется использованное ранее диалоговое окно **Shadows /Highlights** (Тени/Света) с параметрами настройки. Просто выполните любые изменения, какие хотите, а затем щелкните по кнопке **OK**.

### Шаг Пять:

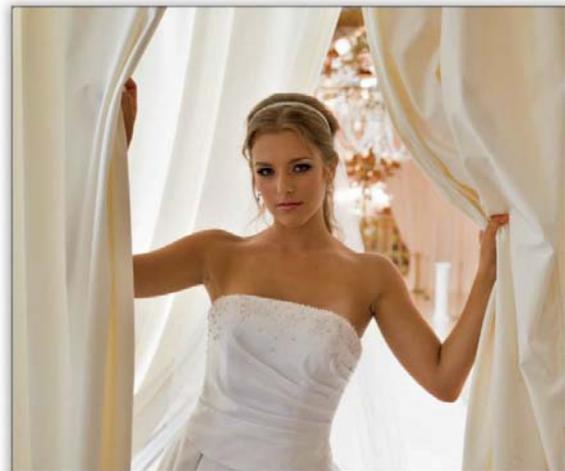
Другим замечательным свойством использования инструмента **Shadows/High-Lights** (Тени/Света) как смарт-фильтра является то, что вы получаете с ним слой-маску. Так что если, как в данном случае, при внесении корректировки **Shadows** (Тени), часть изображения теряет слишком много контрастности, можно использовать слой-маску, чтобы скрыть коррекцию этой части снимка. Здесь мы замаскируем весь фон; для этого щелкните по данному слою-маске (под слоем изображения, рядом со словами **Smart Filters** (Смарт-фильтры)), чтобы сделать его активным. Затем активируйте инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) (**W**) и закрасьте объект, пока она не будет выделен полностью. Если вы выделите лишнее, нажмите на клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкните по области, которую хотите удалить из выделения. Теперь нажмите быструю клавишу **Command+Shift+I** (Mac: **Ctrl+Shift+I**), чтобы инвертировать выделение, затем нажмите **Ctrl+Backspace** (Mac: **Command+Delete**), чтобы заполнить выделение черным и тем самым скрыть коррекцию от представления.

### СОВЕТ: Сохранение новых настроек как настроек по умолчанию

Если вы подобрали настройки, которые вам нравятся, щелкните по кнопке **Save As Defaults** (Сохранить как значения по умолчанию) в нижнем левом углу диалогового окна, и теперь оно будет открываться с этими настройками.

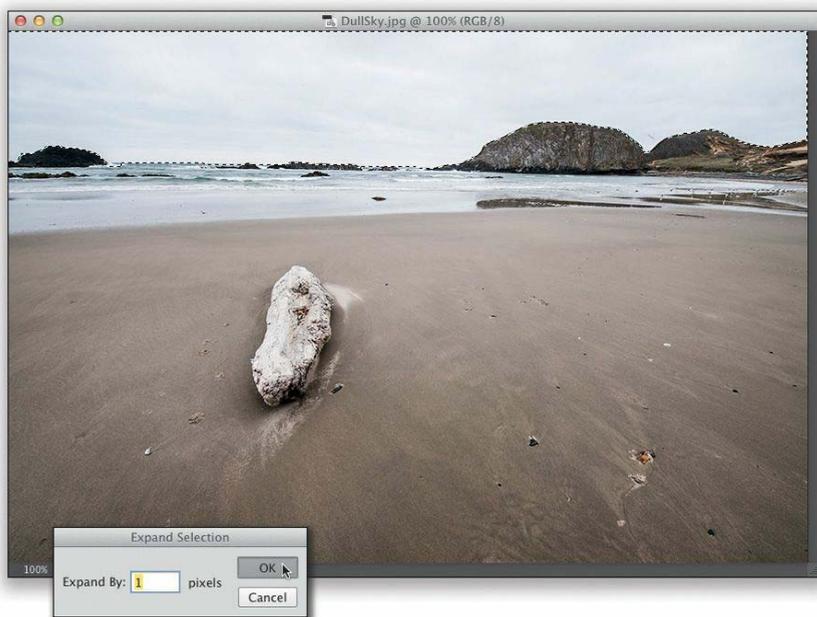
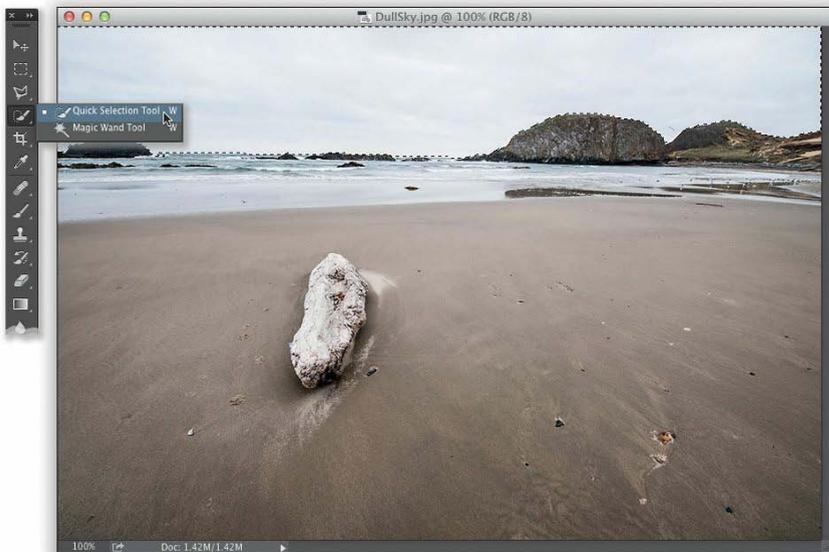


До



После проявления теней и затемнения светов

Ничего так не портит снимок, сделанный под открытым небом, как унылое серое небо, но к счастью, во многих случаях можно сохранить снимок, немного затемняя средние тона и добавляя небу синий оттенок или градиент. Здесь рассказывается, как выполнять оба эти приема.



## Исправление снимков с унылым серым небом

### Шаг Один:

Здесь показан снимок с по-настоящему унылым небом. Не на все 100 %, но достаточно близко к этому. Кроме того, облака темноватые, и если зайти в Camera Raw и понизить экспозицию, эти облака приобретают вид дождевых и создают еще одну проблему – (неодержку скал в тенях). Итак, для данного изображения примените следующую технику. Начните с выделения неба, и вашей первой мыслью могла бы быть идея использовать инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка). И если небо было бы просто равномерно окрашено, без облаков, этот инструмент, вероятно, работал бы хорошо, но в данном случае (небо в облаках) значительно эффективней использовать инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) (который выделит всё небо за 5 секунд). Итак, из панели инструментов активируйте инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) (**W**), щелкните ним по самой левой стороне неба, затем перетащите его на правую сторону, и – БАЦ! – небо выделено (как показано здесь). *Примечание:* Если выделится лишнее, просто используйте быструю клавишу **Alt+щелчок-мышью** (Mac: **Option+щелчок-мышью**) в области, которую следует удалить из выделения.

### Шаг Два:

Когда я делаю выделение, подобное этому, чтобы не пропустить никаких малых участков, я обычно расширяю ("раздуваю наружу") выделение на один-два пиксела (такой прием чуть "срое" скалы и устранил все небольшие промежутки, которые появились бы как сопутствующее бесплатное приложение к модификации неба). Чтобы сделать это, зайдите в меню **Select** (Выделение) и в подменю **Modify** (Модификация) выберите команду **Expand** (Расширить). Когда появится диалоговое окно, то если это изображение действительно с высокой разрешающей способностью, используйте 2 пиксела. Если это 6-ти или 8-ми-мегапиксельное (или меньшее) изображение, используйте только 1 пиксел, затем щелкните по **OK** (при этом вы, вероятно, не увидите на экране никаких изменений – но расширить выделение на один-два пиксела должны обязательно).

### Шаг Три:

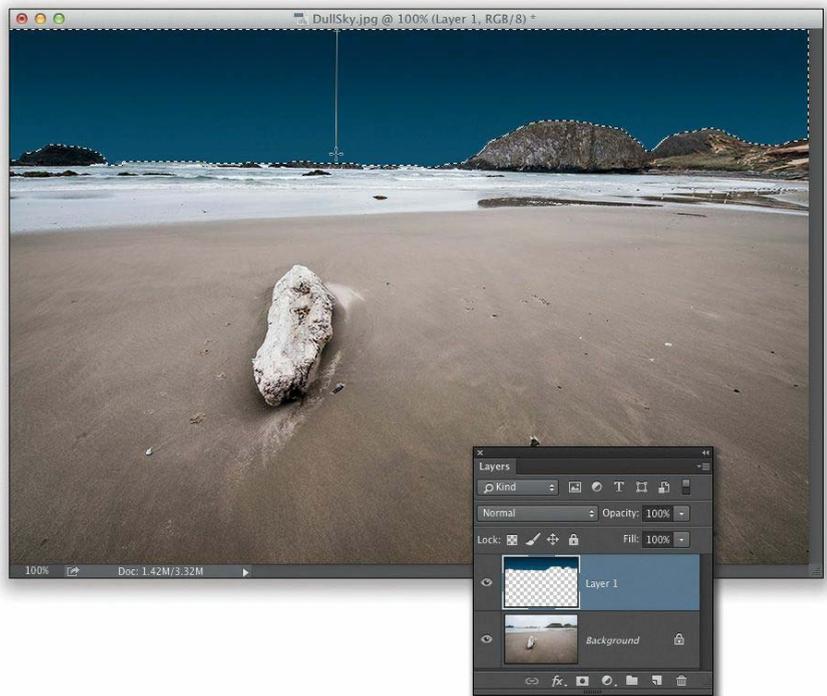
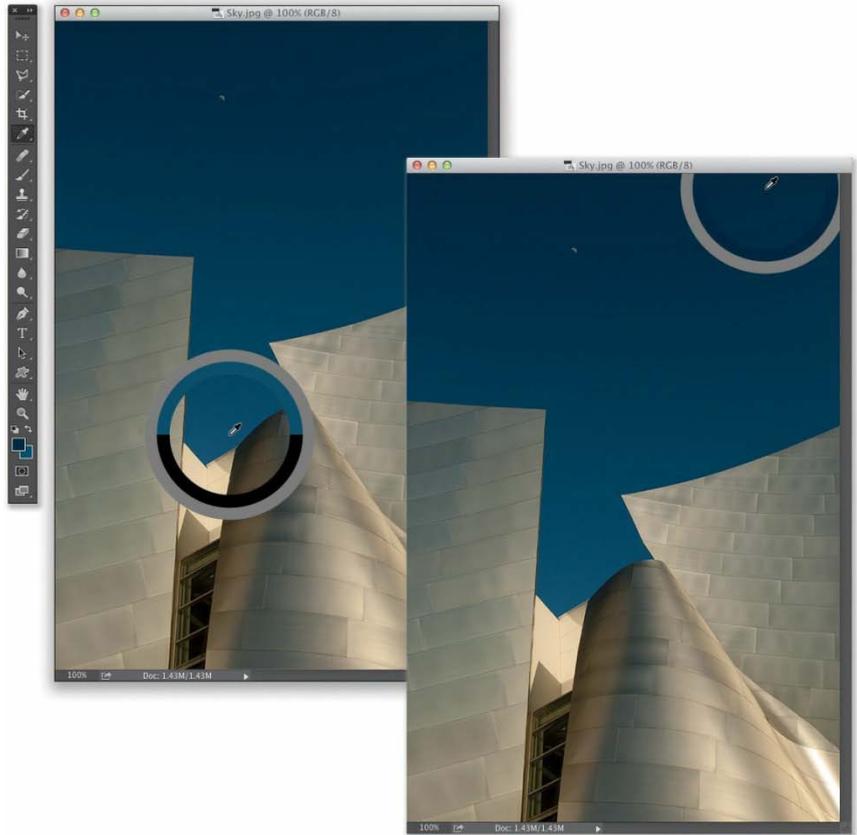
Чтобы получить реалистические цвета неба, откроем другой снимок с хорошими цветами неба (вы можете загрузить этот и большинство ключевых снимков, используемых в книге, с веб-адреса, указанного во введении в начале книги, или с DVD-приложения к этому переводу). Открыв изображение, переключитесь на инструмент **Eyedropper** (Пипетка) (I) и щелкните один раз по самой яркой синей области изображения (как показано здесь), делая этот цвет цветом переднего плана. Теперь нажмите букву **X**, чтобы обменять цвета переднего плана и фона, затем щелкните по **Eyedropper** (Пипетка) на самом темном синем цвете в снимке (в верхней части неба), и теперь передний план приобретет самый темный синий цвет, а фон останется самого яркого синего цвета.

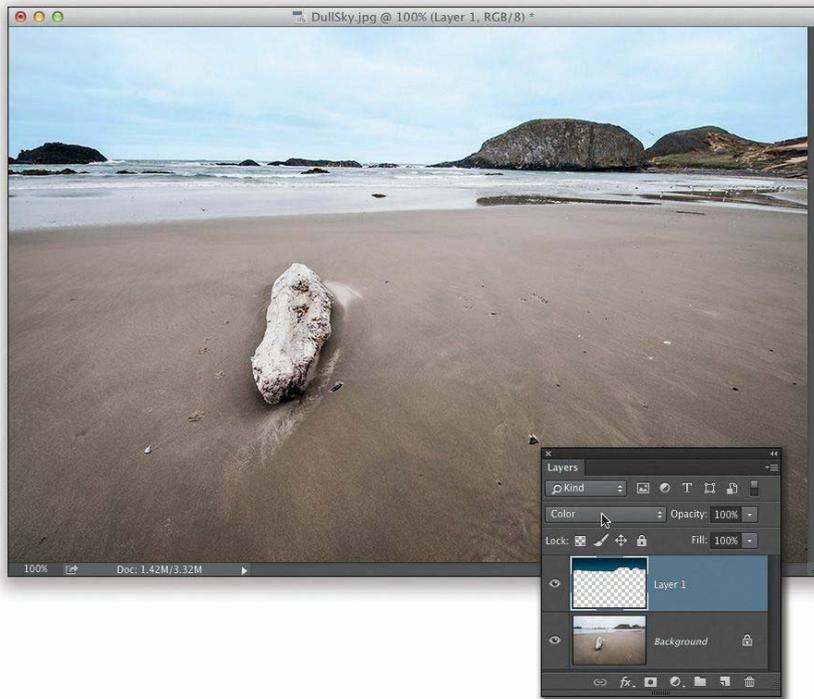
### СОВЕТ: Кольцевой селектор цвета

Кольцо, которое появляется при использовании инструмента **Eyedropper** (Пипетка), показывает, какой цвет вы выбираете. Наружное кольцо нейтрального серого цвета просто помогает достоверному восприятию цвета, уменьшая влияние цветов, окружающих выбранную точку. Нижняя половина внутреннего кольца показывает старый цвет переднего плана, а верхняя половина – цвет, на который изменился бы цвет переднего плана, если щелкнуть пипеткой прямо по данной точке.

### Шаг четыре:

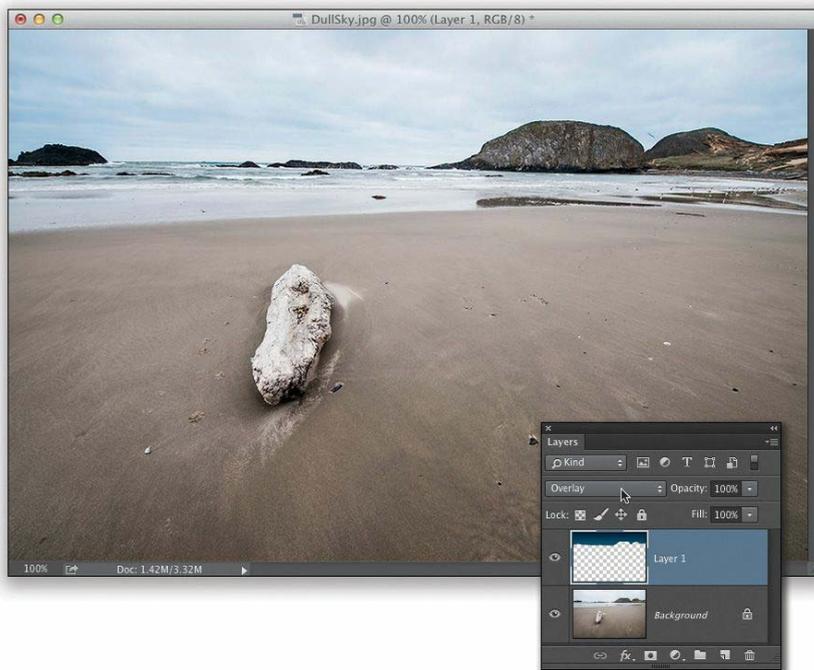
Вернитесь к исходному изображению, затем зайдите в панель **Layers** (Слои) и добавьте новый пустой слой, щелкая по иконке **Create a New Layer** (Создать новый слой) внизу панели. Затем переключитесь на инструмент **Gradient** (Градиент) (G), и перетащите градиент от верха снимка вниз к нижним точкам неба (яркий синий цвет должен быть внизу градиента). Это заполнит новый слой градиентом, составленным из цветов переднего плана и фона (как показано здесь). Для некоторых изображений можно оставить этот градиент, как есть (возможно, лишь немного понизив непрозрачность слоя для большей гармоничности), но обычно результат выглядит несколько фальшиво, что и обуславливает использование еще двух шагов.





### Шаг Пять:

Во-первых, нажмите **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**), чтобы отменить выделение, затем зайдите в панель **Layers** (Слои) и измените режим наложения слоя с **Normal** (Обычные) на **Color** (Цветность) (как показано здесь), просто чтобы видеть, каким получается цвет. В данном случае он слишком голубой и неестественный, и поэтому мы должны сделать еще шаг (не волнуйтесь – он простой), но по крайней мере, мы приближаемся к тому, что надо.



### Шаг Шесть:

Есть два режима наложения слоёв, которые добавляют контраст к слою: **Soft Light** (Мягкий свет) и **Overlay** (Перекрытие). Давайте опробуем оба. В режиме **Soft Light** (Мягкий свет) эффект едва заметный, а в **Overlay** (Перекрытие) (показанном здесь) более контрастный (и в данном случае, я бы выбрал именно его, потому что он выглядит более темным, но в меру. Если вы хотите получить действительно драматическое небо, опробуйте **Color Burn** (Затемнение основы), а затем понизьте **Opacity** (Непрозрачность) слоя приблизительно до 50%). Если вы не уверены, какой режим выбирать, просто нажимаете быструю клавишу **Shift++** (знак плюс) для переключения по всем режимам наложения и выберите тот, который понравится. Снимки *До* и *После* показаны ниже (коррекция едва заметна, но гармонирует с пейзажем).

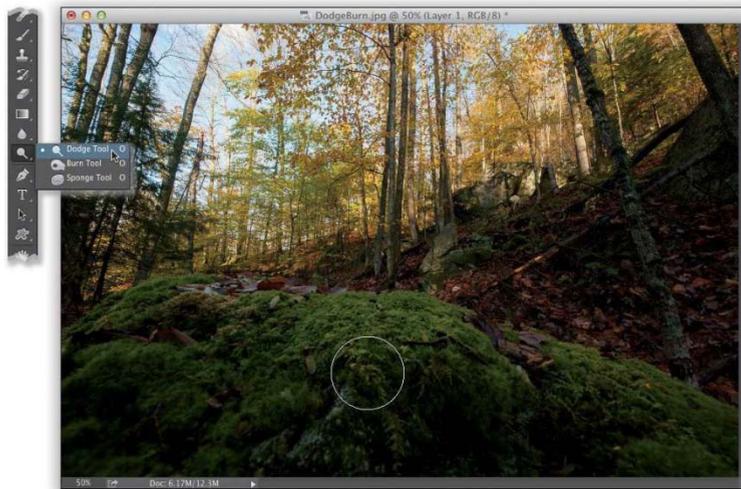
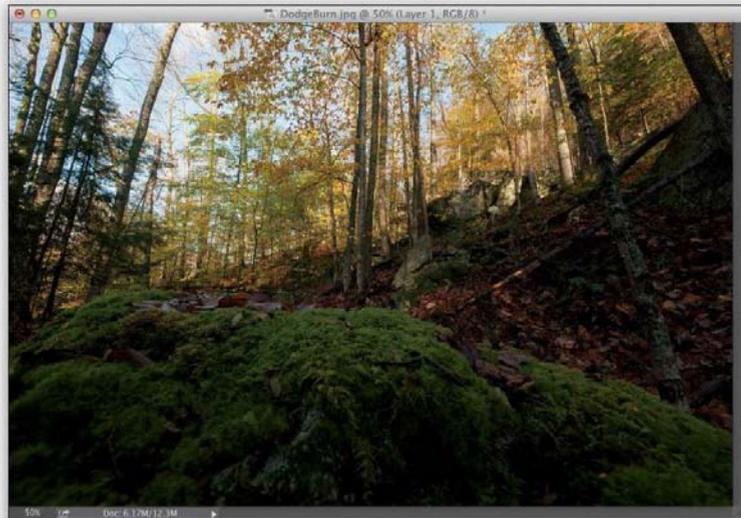


До



После

В старых версиях Photoshop, когда мы хотели осветлять и затемнять, то должны были прыгать через ряд обручей (создавая специальные слои, используя режим смешивания, и проч.), потому что инструменты **Dodge** (Осветлитель) и **Burn** (Затемнитель) были... ну..., скажем лишь, они не были лучшими (и это очень мягко сказано). К счастью, еще в Photoshop CS5 Adobe обновил эти инструменты, полностью устранив проблемы, и теперь инструменты **Dodge** (Осветлитель) и **Burn** (Затемнитель) стали верными помощниками при повышении или понижении яркости различных частей изображения.



## Использование инструментов Осветлитель и Затемнитель

### Шаг Один:

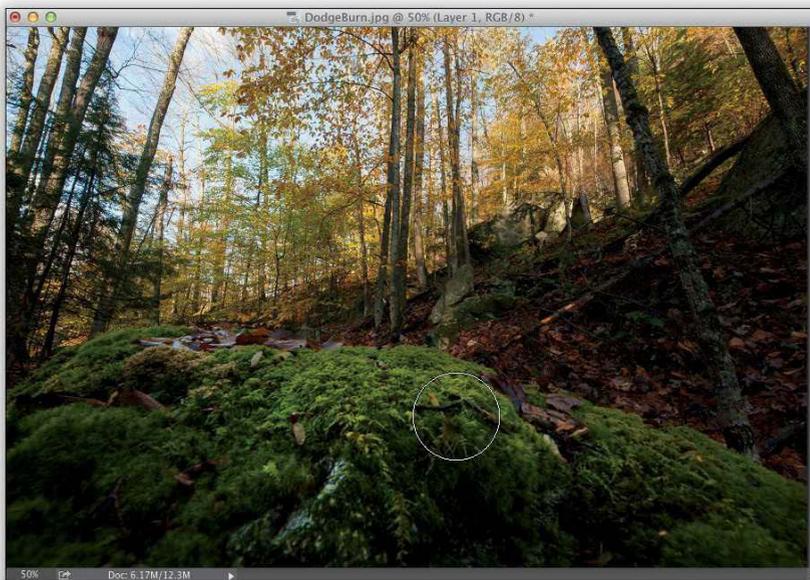
Перед тем, как мы погрузимся в наш предмет, я хочу сообщить без обиняков, что делал бы осветление и затемнение в Camera Raw, используя инструмент **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (и создавая эффект освещения и затемнения просто перемещением ползунка **Exposure** (Экспозиция)). Однако если вы уже находитесь в Photoshop и не хотите переключаться в Camera Raw, то вот что надо делать. В снимке, показанном здесь, свет несколько несбалансирован. Я хочу сделать центром внимания мшистую скалу на переднем плане, но самой яркой областью в снимке (областью, притягивающей взгляд), является небо и освещенные солнцем деревья – как раз то, к чему я не хочу привлекать внимание. В действительности почти весь передний план находится в тени, так что первое, что мы намерены осветлить (сделать ярче) – это скала и часть склона. Затем мы затемним освещенные солнцем деревья выше холма и небо (понизим их яркость). В общем, мы собираемся изменить приоритеты того, как в снимке падает свет. Кроме того, я не применяю инструменты **Dodge** (Осветлитель) и **Burn** (Затемнитель) непосредственно к оригинальному снимку. Вместо этого нажмем **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы дублировать слой фона. Это позволяет, если нам не понравится то, что сделано, ослабить эффект (понижая непрозрачность слоя) или вообще отменить эффект, удаляя слой.

### Шаг Два:

Активируйте инструмент **Dodge** (Осветлитель) (**O**) из панели инструментов (как показано здесь), и начните закрасивание области, которую вы хотите осветлить (в нашем случае мы начнем с закрасивания мшистой скалы на переднем плане – здесь показан курсор кисти в этой области закрасивания). При закрасивании держите нажатой кнопку мыши, потому что инструменты **Dodge** (Осветлитель) и **Burn** (Затемнитель) имеют свойство наслаивания – каждый раз, когда вы отпускаете кнопку мыши и снова начинаете закрасивание, величина, установленная в **Dodge** (Осветлитель) (или в **Burn** (Затемнитель)) наращивается (в каждом проходе).

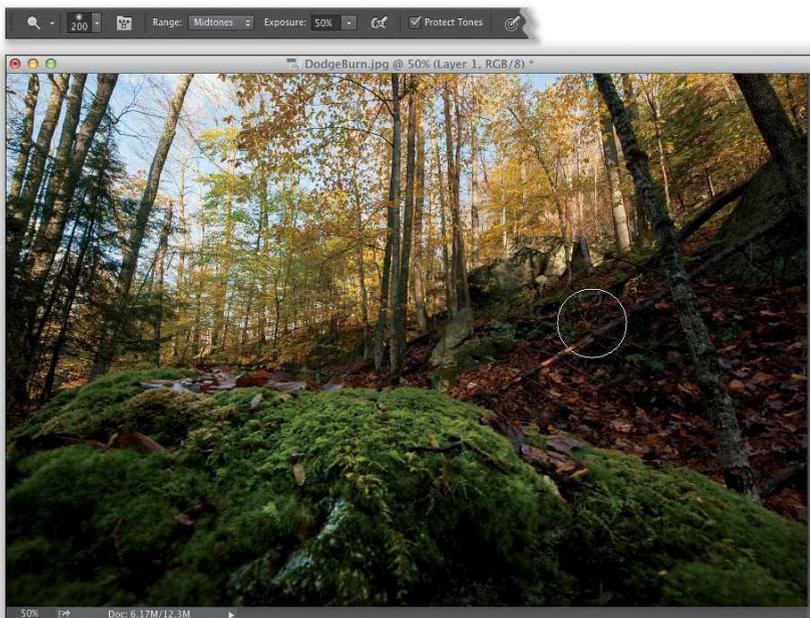
### Шаг Три:

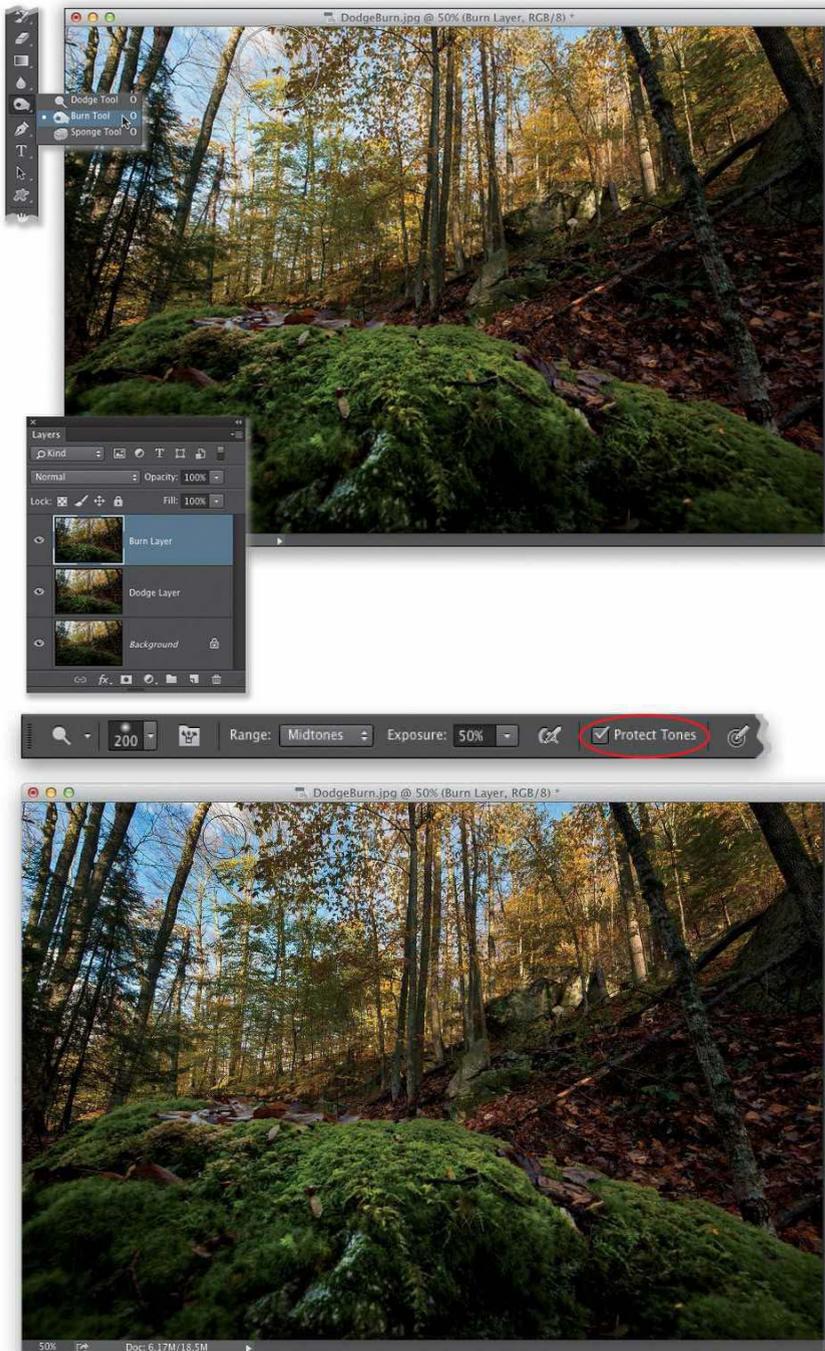
Отпустите кнопку мыши и снова закрасьте ту же область мшистой скалы, и увидите, как возрастет ее яркость. Помните следующее. Пока кнопка мыши удерживается нажатой, вы закрашиваете одним уровнем яркости. Отпустите кнопку мыши, затем щелкните-и-закрасьте ту же область снова, и вы закрасите яркостью поверх начальной яркости, добавив яркость к имеющейся, и так далее (это походит на полировку серебряного блюда – чем больше раз его полировать, тем ярче оно делается). Теперь взгляните, насколько ярче стала скала по сравнению с исходным изображением в Шаге Один. Вслед за этим давайте поработаем над холмом как раз выше скалы.



### Шаг Четыре:

Начните закрашивать склон, чтобы его осветлить (повысить яркость), но все время удерживайте нажатой кнопку мыши, чтобы закрасить только один уровень яркости поверх прежнего. Теперь, прежде чем переключиться на затемнение деревьев, освещенных солнцем, и неба, взгляните на панель параметров инструментов для этого инструмента, и увидите, что мы осветляем только **Midtones** (Средние тона) (и именно в них я обычно делаю осветление и затемнение), но если вы хотите, чтобы инструмент влиял только на светлые или темные области, можно выбрать соответствующую опцию из всплывающего меню **Range** (Диапазон). Кроме того, величина **Exposure** (Экспозиция), равная 50%, отлично подходит для чего-то вроде этого снимка, но если я работаю с портретом, то обычно выбираю ее намного меньше – приблизительно 10-15%.





### Шаг Пять:

Теперь переключимся на затемнение. Во-первых, начните с дублирования верхнего слоя быстрой клавишей **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**). Итак, на данном этапе у вас есть фоновый слой с оригинальным нетронутым изображением, средний слой с повышенной яркостью (я переименовал его в **Dodge Layer** (*Осветленный слой*) для облегчения восприятия) и вверху – копия слоя повышенной яркости – копия, которую мы собираемся затемнить (я назвал ее **Burn Layer** (*Затемненный слой*)). Сохранение правки на отдельном слое имеет то достоинство, что если вам не нравится эффект затемнения, можно ослабить его, понижая непрозрачность, или вообще удалить его, не теряя осветление, которое сделано на слое ниже этого. Теперь откройте инструмент **Burn** (Затемнитель) (как показано здесь) и закрасьте им небо и яркие деревья. Затемнение этих областей снимает с них центр внимания и переносит его на скалу. (Понимаете вы это или нет, но закрашиваете вы светом. Круто!)

### Шаг Шесть:

Давайте затемним небо немного сильнее, повторно закрашивая его затемнителем. Только помните – во время закрашивания держите кнопку мыши все время нажатой, или часть неба станет темнее, а другая часть может иметь два более темных оттенка (там, где накладываются два прохода). И еще одно: в панели параметров инструментов имеется окошко для галочки **Protect Tones** (Защитить тона). Включение этой функции помогает держать неискаженным цвет областей, подвергаемых осветлению и затемнению, так, что они становятся только более яркими или более темными, без потерь в светах и без насыщения цветов. Я всегда оставляю эту функцию включенной, особенно когда осветляю и затемняю портреты (то есть когда эта функция наиболее полезна). Ниже показано состояние *До/После*, и хотя обычно я вношу едва заметные осветления и затемнения, здесь я пошел дальше, чем обычно, только чтобы ясно показать эффективность инструментов осветления и затемнения.



*До*



*После*

Я получаю больше запросов о том, как решить эту проблему, чем, вероятно, обо всех других проблемах, вместе взятых. Причина в том, что этот дефект чертовски сложно исправить. Если повезет, то за час или больше непрерывных попыток клонирования вы добьетесь приемлемого результата. Во многих случаях вы заходите в тупик. Однако можно повести себя разумно и потратить лишние 30 секунд на дополнительный снимок без очков (в идеале, на один снимок без очков в каждой новой позе). Поступите так, и Photoshop сделает исправление дефекта такого рода совершенно простым. Если это звучит, как слова отчаяния, значит, вы никогда не проводили часов в безнадежных попытках устранить блики клонированием.

## Удаление бликов стекол очков

### Шаг Один:

Перед тем, как приступить к этому вопросу, удостоверьтесь, что вы прочли краткое вступление вверху раздела, или вас удивят действия, описанные в Шаге Два. Окей, здесь показан снимок нашего объекта в очках, в стеклах которых есть блики (особенно явный блик с левой стороны, послабее справа, но и тот и другой нуждается в удалении). Идеально необходимо договориться с объектом, что после того, как вы сделаете первый снимок, он должен замереть на те секунды, когда вы (или ваш приятель, помощник, и т.д.) подойдете к объекту и снимите с него очки (благодаря чему объект не изменит позу, что обязательно случится, если объект снимет свои очки сам); после чего делают второй снимок. Это идеальная ситуация.

### Шаг Два:

Я сразу увидел, что стекла очков модели бликуют, и велел ей после первого снимка замереть и не двигать головой, пока кто-нибудь не подойдет и не снимет очки, и затем я сделал этот второй снимок (хотя модель в нем все же подняла палец, но это несущественно).



### Шаг Три:

Откройте оба снимка в Photoshop, активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift**, и затем перетащите снимок "без очков" поверх снимка "в очках" (как я сделал здесь). Теперь, если вы спланировали всё заранее и сделали снимок в очках и без них (сразу один за другим), то можно использовать быструю клавишу и функцию **Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои) для точного совмещения обоих снимков. Зайдите в панель **Layers** (Слои), нажмите клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**) и щелкните по каждому слою, чтобы выбрать их оба (как показано здесь), затем зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои). Оставьте выбранной опцию **Auto** (Авто) и щелкните по **OK**, и спустя несколько секунд слои будут аккуратно совмещены. Теперь, если в студии вы сделали все это "как положено", можно перейти ко второй части Шага Шесть. Однако если снимки были сняты с рук, да еще с интервалом в несколько минут, то функция **Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои) не сработает (объект, возможно, сместится слишком сильно). Мы должны будем делать совмещение вручную (это еще одна причина, почему действия в студии "как положено" действительно окупаются). Итак, посмотрим, что делать, если такое случается.



### Шаг Четыре:

Нужно увидеть глаза модели на нижнем слое сквозь верхний слой (для совмещения глаз в обоих слоях). Для этого зайдите в панель **Layers** (Слои) и уменьшите **Opacity** (Непрозрачность) верхнего слоя приблизительно до 50-60 % (как показано здесь). Затем с помощью инструмента **Move** (Перемещение) поместите глаза на верхнем слое возможно ближе к глазам на нижнем слое.



### Шаг Пять:

Если положение объекта вообще изменилось (возможно, наклонилась голова или сдвинулись плечи), возможно, для лучшего совмещения глаз придется повернуть верхний снимок. Итак, нажмите **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), чтобы активировать функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование), затем уменьшите масштаб (для уменьшения окна изображения) и перетащите углы окна изображения, так чтобы стали видны темно-серые участки холста вокруг изображения (как показано здесь). Затем, когда вы переместите курсор за пределы ограничительного прямоугольника **Free Transform** (Свободное трансформирование) и курсор изменится на двуглавую дуговую стрелку, показывая возможность поворота перетаскиванием, поверните верхний слой. (*Примечание:* Возможно, придется также переместить курсор внутрь ограничительного прямоугольника и изменить позицию верхнего слоя).

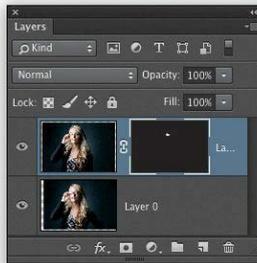


### Шаг Шесть:

Как только совмещение станет приличным, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать поворот, затем увеличьте **Opacity** (Непрозрачность) верхнего слоя снова до 100%. Теперь всё, что нам действительно нужно в изображении от верхнего слоя – участок с очками. Для его выделения нажмите-и-держите нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкните по иконке **Add Layer Mask** (Добавить векторную маску) внизу панели **Layers** (Слои). Это скроет повернутый слой позади черного слоя-маски (как показано здесь).

### Шаг Семь:

Теперь выберите белый цвет переднего плана, активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), выберите маленькую кисть с мягким краем из селектора кисти в панели параметров инструментов, затем закрасьте линзу справа, и это покажет глаз модели без линзы (как показано здесь). То, что вы делаете, равносильно удалению верхнего слоя, но только там, где вы того хотите.



### Шаг Восемь:

Закончив с глазом справа, проделайте то же для глаза слева (можно также закрасить палец модели, чтобы он стал видимым). Выберите достаточно малую кисть и аккуратно закрасьте любую из рамок. Если вы случайно ошибетесь, просто нажмите **X**, чтобы переключить цвет переднего плана на черный, и закрасьте рамки, возвращая им прежний вид. И помните: этот процесс намного упростился бы (вы могли бы вообще пропустить Шаги Четыре и Пять), если вы, сделав снимок в студии, дадите команду замереть объекту, снимите с него очки и сделаете другой снимок. Тогда сработает функция **Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои), уберет вас от многих проблем и сохранит время. Состояния *До* и *После* показаны на следующей странице.





*До (с бликами в стеклах очков модели)*



*После (блики удалены)*

## Легкий способ исправления групповых снимков

### Шаг Один:

Вот групповой снимок, где один из объектов (мужчина в середине), не улыбается.

### Шаг Два:

Конечно, снимая группу, вы делаете столько снимков, на сколько хватает терпения позировать у группы, и к счастью, несколькими кадрами дальше есть такой, где мужчина выглядит гораздо приветливей. Но этот снимок мы не можем использовать, потому что в нем женщина справа прищурилась и смотрит в сторону. Итак, общий план таков. Нужно взять мужчину из этого снимка и объединить его с первым снимком, чтобы сделать единственный групповой снимок, в котором все улыбаются и глаза у всех открыты.

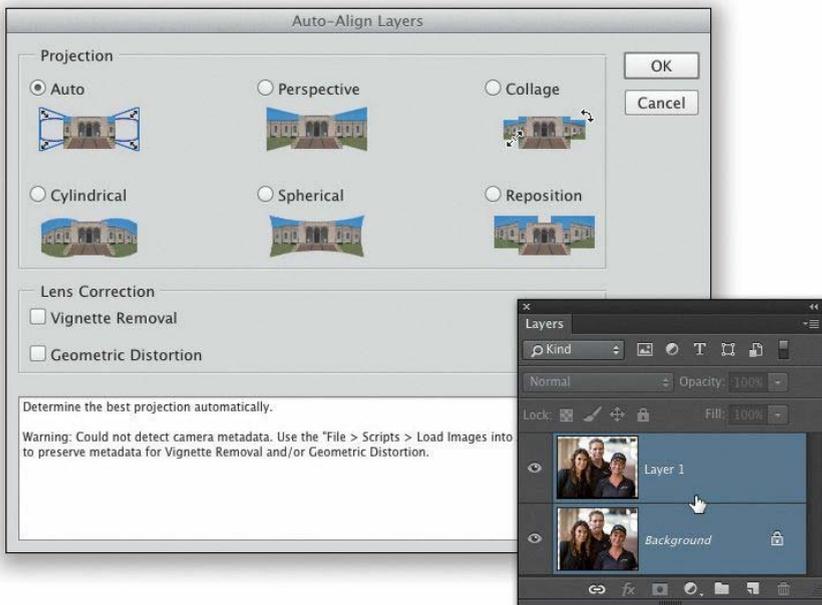
Групповые снимки всегда проблемные, потому что, без сомнения, кто-то из группы будет в подпитии (по крайней мере, в нашей семье, вы понимаете, что я шучу). Если без шуток, проблема в том, что в групповом снимке всегда кто-то не вовремя моргнет, или забудет улыбнуться, или отведет глаза в сторону, и т.д. Конечно, вы могли просто взять этих людей из других, удачных, кадров и объединить их с данным кадром, но это очень трудоемкий процесс. По крайней мере, так было до появления функции **Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои). Это воистину замечательная функция!





### Шаг Три:

Начнем, открывая оба снимка в Photoshop и перетаскивая их в один и тот же документ: активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift**, и щелкните-и-перетащите снимок, где мужчина выглядит хорошо, поверх другого снимка, где он не улыбается (этот снимок появится как отдельный слой в другом документе, как можно видеть в панели **Layers** (Слои), показанной здесь).



### Шаг Четыре:

Обычно простое нажатие-и-удержание-нажатой клавиши **Shift** вполне прилично выравнивает снимки (особенно если они были сняты со штатива), но при съемке с рук или при небольшом смещении объектов вы должны точно выравнивать их в Photoshop. Чтобы это сделать, зайдите в панель **Layers** (Слои) и, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), щелкните-кнопкой-мыши по обоим слоям для их выбора (как показано здесь), затем зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои). Когда появится диалоговое окно этой команды, оставьте как есть выбор **Auto** (Авто) радиокнопки наверху и щелкните по **OK**, чтобы Photoshop выравнивал эти два слоя (и он обычно делает эту очень непростую работу на удивление хорошо!).

### Шаг Пять:

Теперь, когда они выровнены, щелкните по верхнему слою в панели **Layers** (Слои), делая его активным. Нажмите и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкните по иконке **Add Layer Mask** (Добавить векторную маску) внизу панели **Layers** (Слои), чтобы скрыть верхний слой (с улыбающимся мужчиной) за черным слоем-маской. Теперь активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), выберите в селекторе кистей панели параметров инструментов кисть с мягким краем, среднего размера, и установите белый цвет переднего плана. После чего закрасьте голову мужчины. Когда вы закончите, это покажет хорошую версию лица мужчины, где он улыбается (как показано здесь). Продолжайте закрашивать его голову, рубашку и далее вниз столько, сколько нужно для того, чтобы он выглядел в снимке естественно. Закончив, активируйте инструмент **Стор** (Рамка) (**C**) и обрежьте изображение. Итоговый снимок показан ниже.



До: мужчина посредине не улыбается

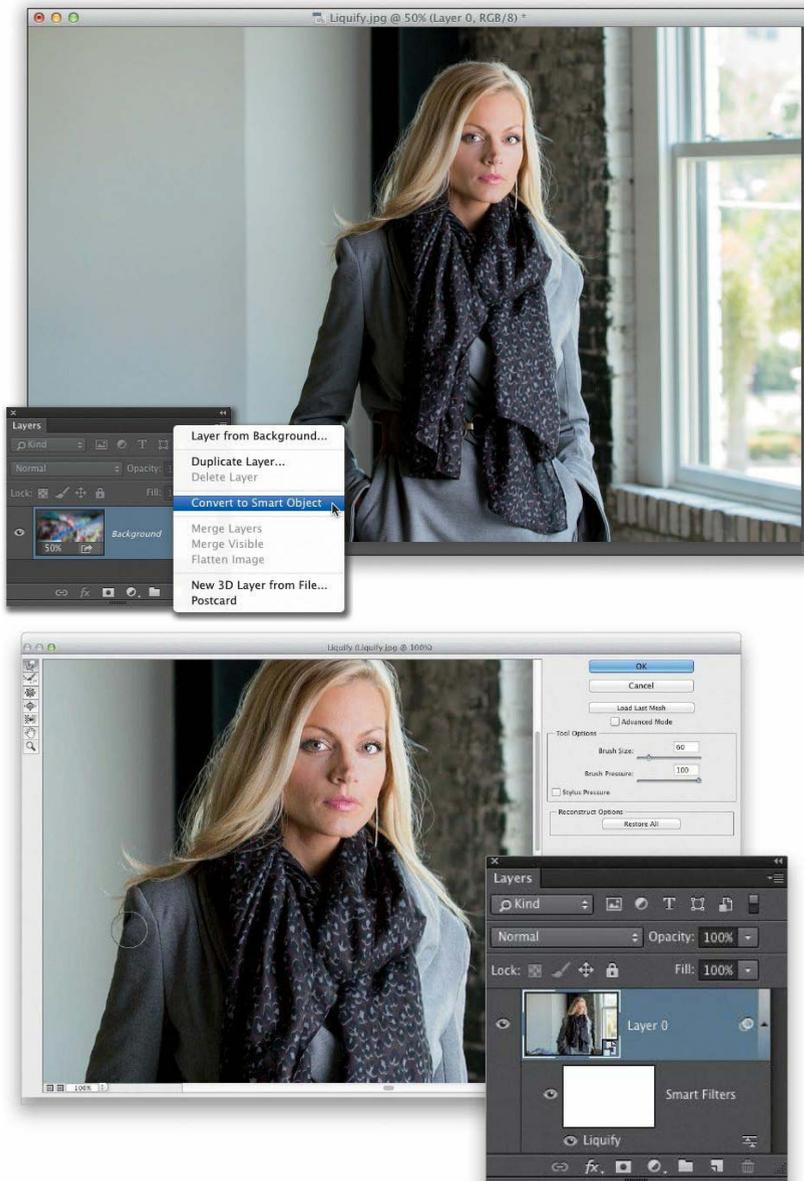


До: женщина справа прищурила и соскочила глаза



После: области двух исходных снимков объединены в единственный групповой снимок, лишенный дефектов

Я выполняю много портретной ретуши (и даже написал завоевавшую большую популярность книгу по этой теме *Professional Portrait Retouching Techniques for Photographers Using Photoshop*, но если вы думаете, что я собираюсь включить сюда мои методы из упомянутой книги, то будете совершенно правы). Так или иначе, одним из пожеланий ретушеров была возможность применять функцию **Liquify** (Пластика) как смарт-объект, с тем, чтобы мы могли применять или отменять ретушь **Liquify** (Пластика) в любое время. Эта возможность стала доступна теперь, в версии Creative Cloud Photoshop. То, что выпадало за пределы нашего внимания, было удобным инструментом **Smooth** (Сглаживание), который помогает скрыть ретушь **Liquify** (Пластика).



## Функция Пластика теперь допускает отмену и повторение шагов правки (и имеет удобный инструмент!)

### Шаг Один:

Чтобы использовать **Liquify** (Пластика) как смарт-объект, сначала преобразуйте слой с изображением в слой смарт-объекта. (Для этого или зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите команду **Convert for Smart Filters** (Преобразовать для смарт-фильтров), или зайдите в панель **Layers** (Слои), щелкните правой кнопкой мыши по фоновому слою и выберите команду **Convert to Smart Object** (Преобразовать в смарт-объект), как показано здесь).

### Шаг Два:

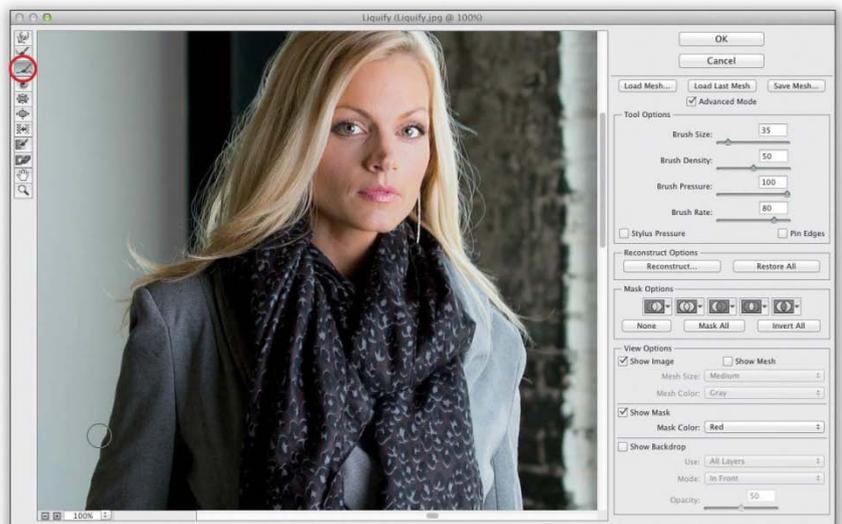
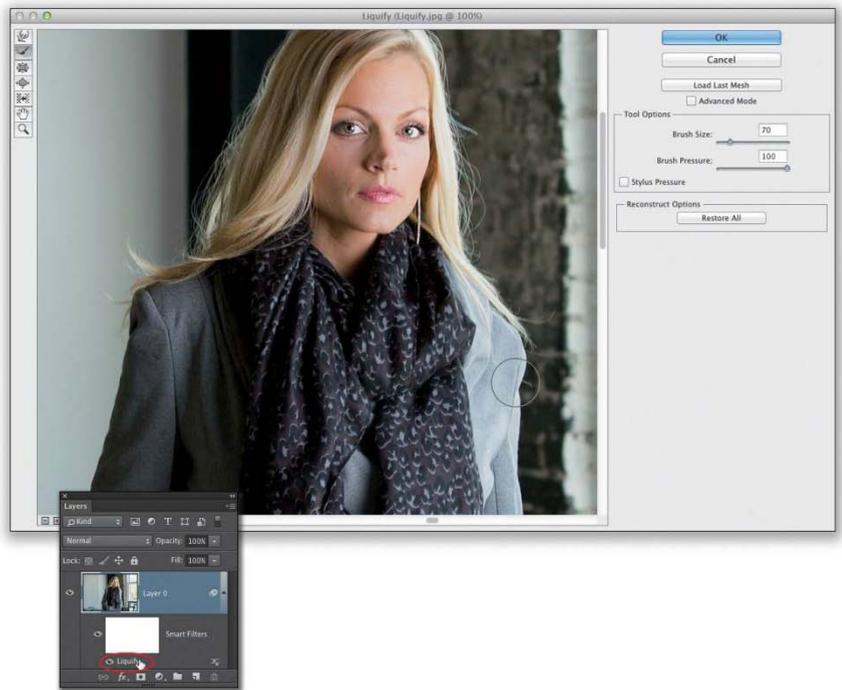
Теперь выберите команду **Liquify** (Пластика) из меню **Filter** (Фильтр) и сделайте любые изменения, какие хотите (здесь мы будем использовать инструмент **Forward Warp** (Деформация) (**W**) – первый инструмент наверху панели инструментов – чтобы выровнять впадину на рукаве пальто модели немного ниже ее плеча). Используйте небольшую кисть, чтобы выпятить наружу, влево, эту область, пока она не будет выглядеть хорошо и ровно (как вы видите здесь). Также давайте немного протолкнем рукав вниз и возможно, немного выпатим углубление на другом плече (итак, мы сделали исправление всего трех областей). Закончив, щелкните по **ОК**, и этот слой теперь появляется как слой смарт-фильтра с добавленной к нему слоем-маской (так что, если бы вы захотели, то могли бы скрыть любую часть только что сделанного редактирования **Liquify** (Пластика), закрасив эту область черным).

### Шаг Три:

Если вы считаете, что, быть может, переусердствовали с применением **Liquify** (Пластика), правку часто лучше начинать заново с чистого листа. Но поскольку вы сначала сделали изображение смарт-объектом, можно вновь открыть изображение с правками, как бы сохраняемыми в реальном времени, и редактировать их. Чтобы сделать это, просто сделайте двойной щелчок непосредственно по слову **Liquify** (Пластика) (выделенному здесь красным овалом), сразу под слоем смарт-фильтров в панели **Layers** (Слои), и это вновь открывает слой в диалоговом окне **Liquify** (Пластика). Теперь все правки-ретуширования не только готовы к использованию, но также могут редактироваться. Например, если вы хотите отменить только часть последней ретуши (скажем, отменить изменения, которые вы сделали с плечом модели с правой стороны), можно взять инструмент **Reconstruct** (Реконструкция) (**R**; второй сверху инструмент в панели инструментов), и закрасить эту область, возвращая ей первоначальный вид и оставляя остальную часть правок без изменения.

### Шаг Четыре:

Окей, это то, что касается смарт-объекта (достаточно просто, не так ли?). Теперь давайте рассмотрим инструмент **Smooth** (Сглаживание). Чтобы получить этот инструмент, необходимо установить галочку в окошке **Advanced Mode** (Расширенный режим) (вверху справа в диалоговом окне), что выводит на экран дополнительные инструменты и средства управления. Теперь в панели инструментов появляется инструмент **Smooth** (Сглаживание) (**E**) – третий сверху инструмент. Вообще, этот инструмент следует использовать, если редактирование, сделанное другими инструментами, приводит к появлению ряби или явных следов ретуширования. Инструмент **Smooth** (Сглаживание) работает похоже на инструмент **Reconstruct** (Реконструировать), но вместо того, чтобы вернуть изображение полностью в исходное состояние, там, где происходит закрасивание, он возвращает назад только малую часть коррекции. Первый проход инструментом отменяет "часть" ретуши; следующий проход отменяет еще немного. Для более реалистичной ретуши этот инструмент лучше использовать с маленькой кистью.



Большинство правок, использующих выделение, выполняется в Photoshop очень просто, и большую часть работ по выделению произвольной формы можно выполнить с помощью инструментов **Magic Wand** (Волшебная палочка), **Lasso** (Лассо) или инструментов типа **Pen** (Перо). Но одной из работ, которая всегда доставляла нам массу трудностей, было выделение волос. За эти годы придумана масса приемов, включая сложные методы использования функции **Channel** (Канал), описанные мной в книге *The Photoshop Channels Book*, но все эти методы оказались на свалке, когда Adobe включил в Photoshop CS5 инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) с функцией **Refine Edge** (Уточнить край). Это один из самых полезных и мощных инструментов во всем Photoshop.



## Выделение волос и подобных объектов (и замечательные приемы композитинга)

### Шаг Один:

Начните, открывая изображение, у которого есть проблемная для выделения область (как показанные здесь волосы модели, которые разметал вентилятор). Затем активируйте инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) (**W**) из панели инструментов (как показано здесь).

### Шаг Два:

Вот как работает этот инструмент: вы просто берете инструмент и свободно закрашиваете участки, которые хотите выделить, и они расширяются, пока не охватят всю подлежащую выделению область (до сих пор этот инструмент используется так же, как инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка), но, далее, как будет видно, – версии более умной и использующей иную технологию). Что я обнаружил в этом инструменте – он почти всегда работает лучше, когда выделение производится быстро – быстрым перемещением курсора по выделяемой области изображения. Здесь я выделил объект, и хотя с выделением имеются проблемы (справа выделена лишняя серая область между рукой модели и ее боком), в целом выделение выглядит пристойно. Если выделено что-либо лишнее, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и закрасьте такой лишний участок – и он будет удален из выделения. И не переживайте, что выделение будет выглядеть далеким от совершенства, но на данном этапе так и должно быть.

### Шаг Три:

И вот еще что об инструменте **Quick Selection** (Быстрое выделение): он работает лучше при выделении, чем при отмене выделения областей, которые вы не хотите выделять (как эта серая область между рукой и боком модели). Когда я отменил выделение этой области, то также отменилось выделение части волос и шарфа модели, поэтому я должен был выбрать их повторно. Если инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) не работает, попробуйте переключиться на инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (**Shift+W**), нажимая и удерживая нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и просто щелкните один раз по такой области, чтобы немедленно отменить ее выделение.

### Шаг Четыре:

Окей, здесь мы переходим к очень важной стадии процесса: нужно удостовериться, что когда вы выделяете волосы модели, то при этом не выделяете фоновые области. Другими словами, не допускайте того, чтобы в выделенной области находились какие-либо волосы, выделенные вместе с серым фоном, просвечивающим сквозь волосы. Практически, я следую правилу не подходить слишком близко к внешним краям волос объекта, если область, покрытая волосами, не однотонная (другими словами, если в ней присутствуют пряди – или развевающиеся, или разделенные просвечивающим сквозь них фоном). То, что я имею в виду, показано здесь крупным планом: я избежал попадания в выделение тонких прядей волос модели (потом мы позволим Photoshop выделиться такие тонкие сплошные участки – а пока мы лишь приблизимся к кромке и на этом остановимся). Кроме того, на рисунке можно видеть, где остановилось выделение перед некоей областью, в которой имеются прекрасные пряди волос. Опять же, позже мы позволим Photoshop охватить эти части, но пока нам абсолютно необходимо исключить из выделяемых областей те, где сквозь волосы модели виден серый фон. Если вы случайно выделите область с такими промежутками, то нужно вернуться к инструменту **Quick Selection** (Быстрое выделение), нажать и держать нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и закрасить эти промежутки, чтобы удалить их из выделения.



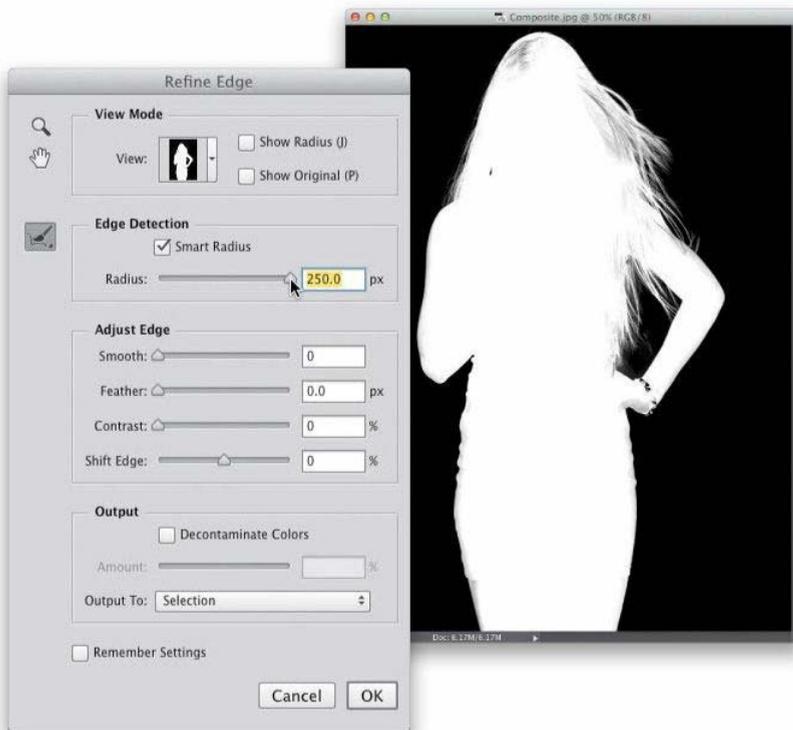


### Шаг Пять:

Как только выделение станет достаточно приличным, пора разблокировать настоящему мощную функцию выделения (инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) обеспечивает лишь предварительную прикидку). Поднимитесь в панель параметров инструментов и щелкните по кнопке **Refine Edge** (Уточнить край) (выделенной здесь красным овалом). Именно здесь происходит колдовство. В диалоговом окне **Refine Edge** (Уточнить край) есть большое число опций, как будет выглядеть выделенное изображение (включая простую опцию старые стандартные *марширующие муравьи*), но здесь, как часть нашего процесса обучения, из всплывающего меню **View** (Вид) выберите опцию **Black & White** (Черно-белое). Это отобразит выделение как стандартный слой-маску. Как можно видеть, инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение), сам по себе не выполняет нужной работы (края зубчатые и резкие, и вообще нет выделенных тонких прядей). Тем не менее, всё в порядке, потому что процесс выделения только начался.

### Шаг Шесть:

Теперь установите галочку в окошке **Smart Radius** ("Умный" радиус) (по-прежнему ничего не происходит, но все же включите эту функцию). Функция **Smart Radius** ("Умный" радиус) содержит в себе технологию распознавания кромок, которая понимает различие между мягким краем и твердым краем, и поэтому способна сделать маску, которая включает их оба. Это окошко для галочки настолько важно, что я оставляю галочку в нем постоянно установленной (чтобы установить ее на постоянной основе, установите ее и затем установите галочку в окошке **Remember Settings** (Запомнить настройки) внизу диалогового окна). Теперь, опять-таки, только в учебных целях, перетащите ползунок **Radius** (Радиус) до конца вправо (к 250), и немедленно выделяются все волосы модели (поразительно, не так ли?) Хотя над волосами выполнена превосходная работа, есть участки (как рука модели на бедре), которые "сверх-выделены". Такие области станут прозрачными, чего быть не должно, и мы всегда должны быть готовы понизить степень выделения. Но сейчас я просто хочу, чтобы вы увидели эту невероятную математику в действии.



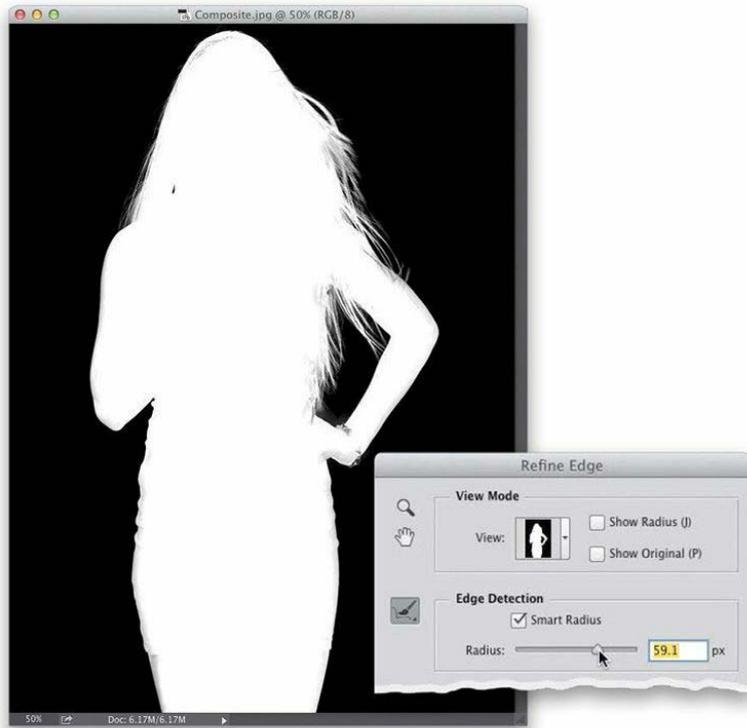
### Шаг Семь:

Окей, давайте перетащим ползунок **Radius** (Радиус) назад до тех пор, пока рука на бедре модели не будет выглядеть почти сплошь белой. Вот как работает эта функция. Нужно, чтобы объект приобрел равномерный белый цвет, а фон – равномерный черный цвет. Всё, что будет серым, станет полупрозрачным. Это дает хороший результат, если происходит в тонких прядях волос модели, но плохой, если случается на ее руках или одежде, или вообще на том, у чего должен быть четкий сплошной край. Иначе мы оставили бы максимальный **Radius** (Радиус) в 250 и на этом закончили. Но поскольку большинство портретов содержит не только волосы, остальные области следует оставить неповрежденными. Здесь я уменьшил **Radius** (Радиус) почти до 60, но можно сдвинуть его немного дальше, возможно, к 65. Между прочим, для простого выделения оставьте **Radius** (Радиус) в 0. Когда есть прекрасные волосы, развевающиеся ветром, необходимо на них сконцентрировать внимание. Итак, просто запомните: чтобы сильнее подчеркнуть сложное выделение, нужно устанавливать больший **Radius** (Радиус).

### Шаг Восемь:

Теперь давайте изменим опцию **View** (Просмотр) на **Overlay** (Перекрытие), чтобы увидеть, есть ли области, которые мы пропустили. Части, которые выделены, отображаются полноцветными, а которые не выделены – красными. Если вы видите, что просвечивающий цвет является цветом фона (в нашем случае серым), у вас есть проблема (и мы имеем ее на левой стороне). Вы должны точно сообщить Photoshop, где находятся проблемные области, и тогда он сможет лучше определить такие области. Вы делаете это с помощью инструмента **Refine Radius** (Уточнить радиус) (E; выделенного здесь красным овалом). Этот инструмент активен по умолчанию, поэтому просто закрасьте курсором области, где проглядывает фон (как показано здесь), и это переуточняет такие области. При этом превосходно проявляется детальность волос.





### Шаг Девять:

Осмотрите волосы модели – если вы видите их участки, окрашенные красным, такие участки не выделены. Итак, просто закрасьте одним-двумя проходами эти области (как я делаю здесь), и они станут полноцветными (сообщая вам, что они добавлены к выделению) – как признак того, что Photoshop уточнил в выделении области с такими дополнительно закрасненными прядями. Это похоже на закрашивание слоя-маски белым, но когда вы закончите, закрасненная только что область пересматривается, сообщая Photoshop, что она нуждается в дополнительной работе, и Photoshop "переделяет работу" заново. Здесь я пробежался по областям на левой и на правой стороне волос модели, которые были слегка окрашены красным, и можно видеть, что эти области теперь появились в полном цвете. Кроме того, я немного увеличил **Radius** (Радиус).

### Шаг 10:

Я рекомендую вообще не пользоваться ползунками секции **Adjust Edge** (Настройка края) в центре диалогового окна, потому что вы, как и я, потратите впустую много времени, пытаясь заставить их работать. (Полагаю, вы ждете, чтобы я рассказывал вам, помимо прочего, какого материала следует избегать). Опуститесь в низ диалогового окна – там находится флажковое окошко функции **Decontaminate Colors** (Очистить цвета), основное назначение которой – немного обесцветить пиксели на краях. В результате, когда вы помещаете это изображение на другой фон, цвет краёв вас не выдаст. Сразу под этим окошком находится всплывающий список **Output To** (Вывод в) для выбора того, в каком виде должен быть представлен результат всего этого выделения: отправится ли выделенный объект в новый пустой документ, или в новый слой данного документа, или в новый слой с уже добавленным слоем-маской, и т.д. Я всегда выбираю опцию **новый слой со слоем-маской в том же самом документе**. Это позволяет просто активировать инструмент **Brush** (Кисть) и исправить любые области, которые, возможно, не были охвачены выделением, и которые мы, вероятно, должны в дальнейшем выделить, так что выберите опцию **New Layer with Layer Mask** (Новый слой со слоем-маской) и щелкните по **OK**.

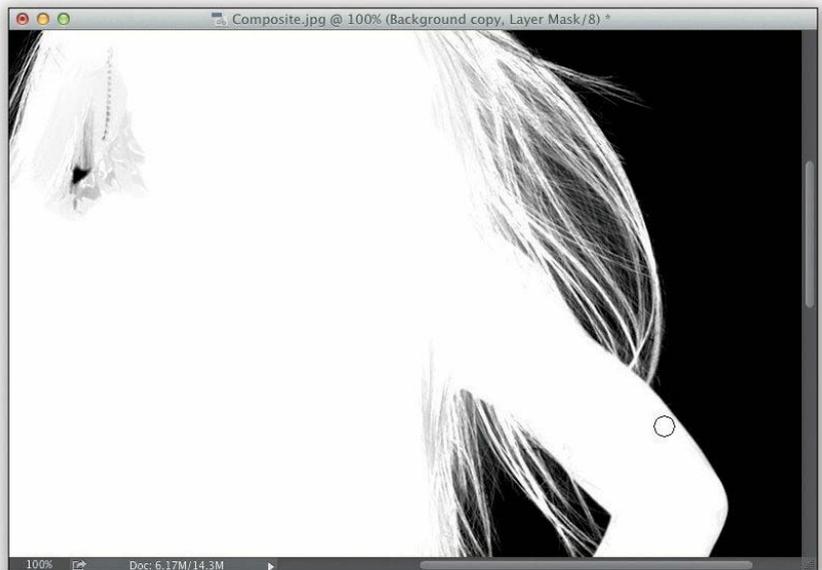


### Шаг 11:

После щелчка по **ОК** изображение появляется на прозрачном слое (как показано здесь), и если вы посмотрите в панель **Layers** (Слои), то увидите новый слой с добавленным слоем-маской (просто для вашего сведения). Можно также видеть, что метод проделал удивительно хорошую работу. Он не охватывает все тонкие пряди и отдельные волосинки, однако охватывает большинство важных прядей. Кроме того, у меня есть прием, который еще улучшит результат, но сначала сделаем быструю проверку этой маски и точно настроим ее перед тем, как поместить модель на другой фон (верно, ребята, мы создаем композитинг!) Нажмите и держите нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкните непосредственно по миниатюре слоя-маски в панели **Layers** (Слои), чтобы стала видна только маска (как показано в следующем шаге).

### Шаг 12:

Теперь увеличьте масштаб руки модели справа, и увидите области, которые не окрашены в сплошной белый цвет (показывая, что эти области будут полупрозрачными – а это не то, что требуется для руки). Поэтому активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), установите белый цвет переднего плана, выберите маленькую, жесткую кисть из селектора кисти панели параметров инструментов и закрасьте сероватые области, делая их сплошного белого цвета. Можно видеть области по бокам головы, где не выделены сережка и шарф, которые также нуждаются в закрасивании белым. Затем нажмите клавишу **X**, чтобы переключить цвет переднего плана на черный для очистки всех областей, где белый цвет случайно закрасил черный. Сплошным черным должен быть цвет областей фона. Чтобы немного облегчить закрасивание белым проблемных областей, переключите режим наложения кисти на **Overlay** (Перекрытие). Тогда при закрасивании белым автоматически блокируется закрасивание черного цвета (и наоборот).





### Шаг 13:

На данном этапе мы завершаем работу с маской, и чтобы применить ее к изображению на постоянной основе, щелкните непосредственно по миниатюре слоя-маски (в панели **Layers** (Слои)) и, чтобы удалить слой-маску, перетащите ее на иконку мусорной корзины внизу панели (как показано здесь). Когда вы делаете это, появляется диалоговое окно предупреждения, спрашивая, хотите ли вы применить маску к слою до удаления. Щелкните по кнопке **Apply** (Применить), и маска применится к слою (а миниатюра слоя-маски удалится). Это просто немного облегчает дальнейшую работу.

### Шаг 14:

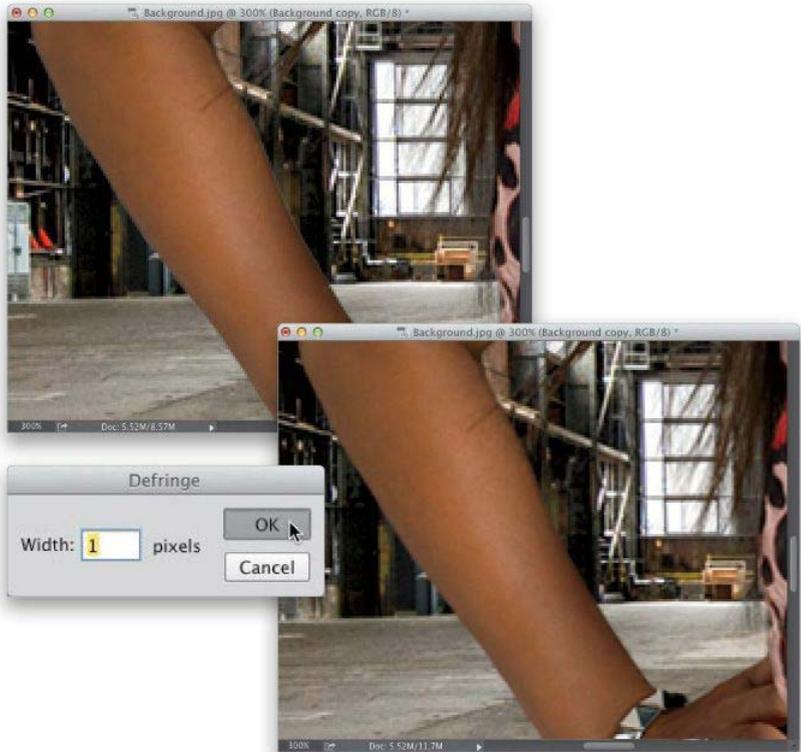
Затем откройте фоновое изображение, которое вы хотите использовать в композитинге. Активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**), затем перетащите и отпустите объект прямо на это фоновое изображение (как показано здесь). (Примечание: Это проще делать, если отключен режим **Application Frame** (Фрейм приложения), и на экране можно видеть, по крайней мере, часть обоих изображений. Если этот режим включен и невозможно видеть сразу оба изображения, просто перетащите изображение с объектом на закладку фонового изображения и задержите его там на пару мгновений, пока не появится возможность навести курсор на новый фон и отпустить там клавишу мыши. В крайнем случае скопируйте и вставьте объект в этот фон; во всех случаях объект появится на своем собственном слое). Нажмите быструю клавишу **Ctrl+T** (Mac: **Command +T**), чтобы активировать функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование), и измените размеры модели на лучше гармонирующие с фоном (чтобы стали видны маркеры управления размерами, нажмите быструю клавишу **Ctrl+0** (ноль, Mac: **Command+0**)). При активной функции **Free Transform** (Свободное трансформирование), щелкните правой кнопкой мыши в ограничительном прямоугольнике и выберите опцию **Flip Horizontal** (Отразить по горизонтали) (отраженная модель на этом фоне выглядит лучше). Чтобы зафиксировать трансформирование, нажмите на клавишу **Return** (Mac: **Enter**). Видите еще одну проблему? Тональность цветов модели выдает, что модель не была сфотографирована в этом месте (а кроме того, узенькая белая кайма вокруг внешнего края – бесплатное свидетельство того, что это композитинг).

### Шаг 15:

Первым делом давайте избавимся от упомянутой тонкой белой каймы вокруг модели, а затем решим цветовую проблему. Чтобы удалить кайму, зайдите в меню **Layer** (Слой) и в подменю **Matting** (Обработка краёв) (в самом низу меню) выберите команду **Defringe** (Убрать кайму). Когда появится диалоговое окно **Defringe** (Убрать кайму) (показанное здесь), введите 1 (используйте 2 пиксела для более мегапиксельного изображения), щелкните по **OK**, и кайма исчезнет! (Photoshop заменяет внешние пиксела края новым набором пикселей, который является комбинацией фона и края объекта таким образом, что кайма исчезает).

### Шаг 16:

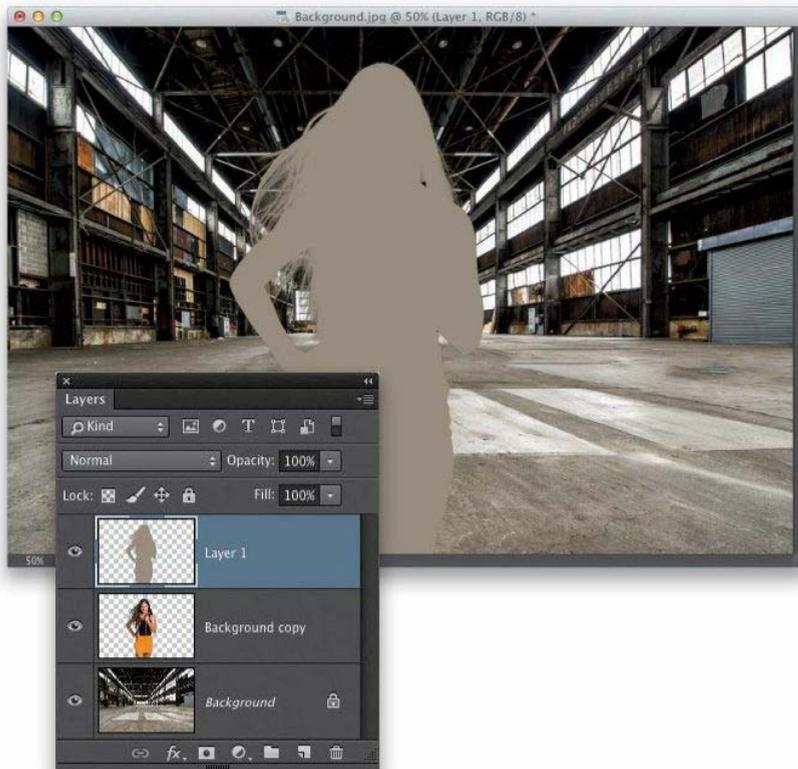
Здесь рассказывается о приеме, на который я наткнулся несколько лет назад при создании композитингов (еще в то время, когда мы использовали каналы для материала, подобного этому). Этот прием повышает детальность и возвращает часть потерянных прядей волос, наращивая (как бы в несколько проходов) часть пикселей. Это звучит просто и просто делается. Нажмите быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы дублировать слой (с объектом). И всё. Просто дублируйте слой с объектом, и у него возникает эффект "наращивания" в области краёв. Неожиданно то, что в итоге в проблемных областях кромки определены лучше и заполнена часть более слабых тонких участков. Если по какой-либо причине создается впечатление, что таких участков слишком много, просто понизьте наверху панели **Layers** (Слой) значение **Opacity** (Непрозрачность) этого дублирующего слоя, пока он не станет выглядеть правильным (здесь, я понизил непрозрачность до 50 % и результат стал лучше). Затем объедините этот дублирующий слой с оригинальным слоем с объектом быстрой клавишей **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**). Окей, теперь займемся тем фактом, что цвета модели не соответствуют окружению, в котором она якобы была снята.





### Шаг 17:

Нам снова нужно выделить слой с объектом съемки, для этого нажмите клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**) и щелкните по миниатюре слоя **Background copy** с объектом съемки, чтобы загрузить выделение. Как только выделение будет сделано (как показано здесь), добавьте новый чистый слой, щелкая по иконке **Create a New Layer** (Создать новый слой) внизу панели **Layers** (Слои). Теперь взгляните на изображение и задайтесь вопросом: "Какой цвет в фоновом изображении выделяется сильнее всего?" Здесь я вижу цвета коричневый, серый и белый, но цвет, который действительно преобладает – коричнево-серый цвет на полу. Итак, активируйте инструмент **Eyedropper** (Пипетка) (I) из панели инструментов и щелкните им один раз по коричнево-серой области в снимке, чтобы сделать ее цвет цветом переднего плана (как показано здесь, где я щелкаю по полу на передней части фона).

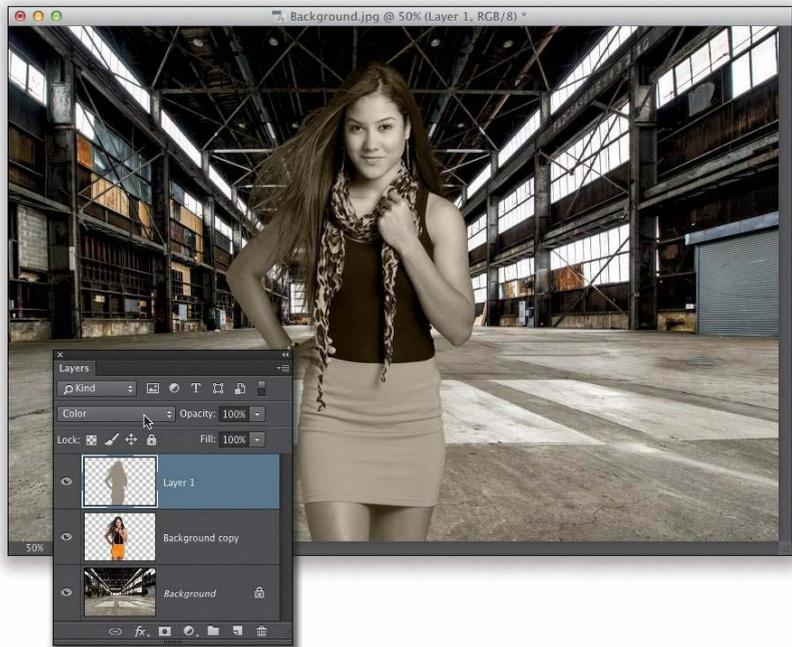


### Шаг 18:

Теперь залейте выделение (на пустом слое) этим коричнево-серым цветом, нажимая клавишу **Alt+Backspace** (Mac: **Option+Delete**). Затем отмените выделение быстрой клавишей **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**).

### Шаг 19:

Чтобы смешать коричнево-серую область с исходными цветами объекта: (1) измените режим наложения слоя с **Normal** (Обычные) на **Color** (Цветность) (как показано здесь) – в результате текстура, образованная цветами, проступит сквозь верхний слой, вместо того, чтобы тот оставался однотонным. Затем (2) понизьте **Opacity** (Непрозрачность) до значений, когда изображение делается цветным, но у него останется достаточно коричнево-серых оттенков, чтобы создавалось впечатление, что модель была сфотографирована в этом помещении, по крайней мере, если судить по цвету. Для данного изображения я понизил **Opacity** (Непрозрачность) коричнево-серого слоя в 30 %, что связало вместе цвета двух слоёв (как показано ниже в итоговом изображении, где цвета модели приглушены, подобно цветам фона, и имеют уклон в коричнево-серый цвет). Теперь еще раз нажмите быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы объединить этот коричнево-серый слой с расположенным под ним слоем с моделью.



Как вам заголовок? Ну, лучше объяснить, что иногда происходит, когда вы снимаете по-настоящему широкоугольным объективом, и как работает в Photoshop фильтр **Adaptive Wide Angle** (Адаптивный широкий угол), созданный для таких ситуаций. Однако вы должны знать об этом фильтре три вещи: (1) не следует использовать его слишком часто; (2) после его использования приходится или сильно обрезать снимок, или использовать функцию **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого) для заполнения пустот; (3) когда вы действительно нуждаетесь в нем, он чертовски хорошо работает.

## Исправление сильно искаженных снимков, сделанных широкоугольниками

### Шаг Один:

Откройте снимок, имеющий серьезную проблему с объективом, которую вы хотите исправить. Лично я обычно не использую смарт-фильтры, потому что, применив фильтр, я на этом с ним заканчиваю. Но, в данном случае неплохая идея сначала зайти в меню **Filter** (Фильтр) и выбрать команду **Convert**

**for Smart Filters** (Преобразовать для смарт-фильтров), а затем из того же меню выбрать команду **Adaptive Wide Angle** (Адаптивный широкий угол). Причина такого подхода – в зависимости от изображения, вам, возможно, придется возвратиться и модифицировать настройки фильтра (по край-

ней мере, у меня это было именно так), а создав смарт-фильтр, можно применить фильтр и затем вновь открыть его вместе со всеми линиями **Constraint** (Ограничение), а потом их модифицировать (смысл этого станет понятным через минуту).



### Шаг Два:

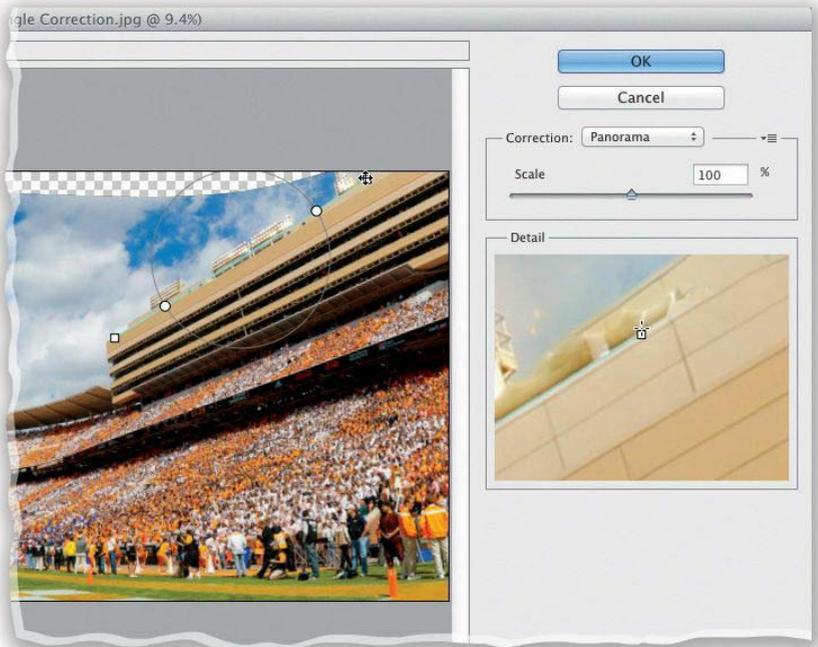
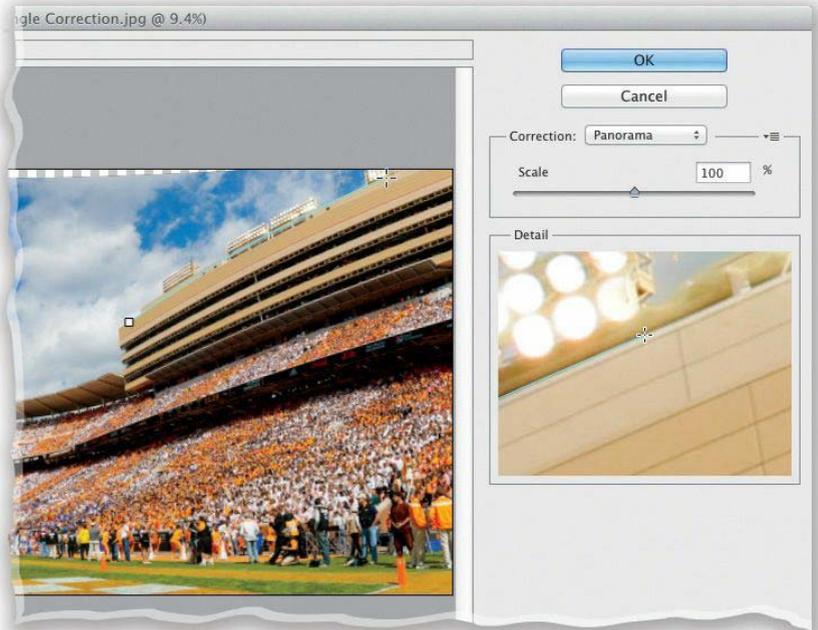
Когда открывается диалоговое окно **Adaptive Wide Angle** (Адаптивный широкий угол) (показанное здесь), оно читает данные об объективе, включенные камерой в снимок (смотрите в нижний левый угол диалогового окна), и пробует применить автокоррекцию. Иногда результат довольно хорош, но чаще всего – нет. В данном случае, видим, что стадион остается изогнутым. Поэтому мы должны вручную указать Photoshop, где сгибается изображение, а остальное он сделает сам.

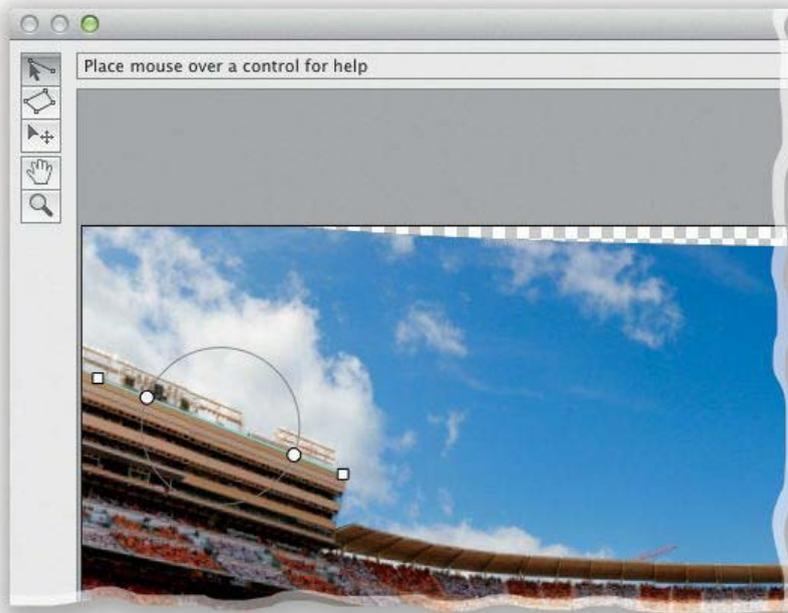
### Шаг Три:

Мы начнем с использования инструмента **Constraint** (Ограничение) (это инструмент по умолчанию, первый в панели инструментов вверху слева). В основном, вы щелкаете по базовому объекту, который хотите выпрямить (как трибуна для прессы на правой стороне этого снимка, которая наклонена наружу), а затем по мере перемещения курсора вправо вдоль верха трибуны прессы, вы буквально удаляете изгиб (это делается автоматически, потому что методу известен используемый объектив и проблемы, с которыми вы имеете дело). В окошке предварительного просмотра **Detail** (Детализация) на правой стороне диалогового окна вы получаете увеличенный масштаб того места, где в настоящее время находится курсор (как показано здесь), что действительно удобно для ситуаций, подобных этой, где виден конец линии, протянутой до своего завершения. *Примечание:* Если вы ошиблись, можно удалить линию **Constraint** (Ограничение), просто нажимая и удерживая нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкая один раз по линии – и она удаляется.

### Шаг Четыре:

Как только вы щелкнете мышью в конце трибуны для прессы (как я сделал здесь), эта трибуна выпрямляется. Это также дает превью необходимой обрезки, которую вы должны будете сделать и которая существенно сократит размеры изображения (или обрезка, или **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), но в любом случае вы увидите, как выпрямление будет деформировать изображение в целом, чтобы справиться с этим выпрямлением). Кроме того, если после добавления линии **Constraint** (Ограничение) часть изображения вверху трибуны для прессы все еще остается искривленной, вы можете захватить ближний к проблемному месту конец линии и буквально просто перетащить линию дальше. Обычно это устраняет проблему, даже если приходится выполнять перетаскивание за границы изображения. Если метка ушла за пределы изображения, можно переместить изображение, переключаясь на собственный инструмент **Move** (Перемещение) окна *Адаптивный широкий угол* (это третий сверху инструмент панели инструментов). При этом можно навести окно предварительного просмотра таким образом, чтобы достигнуть управляющей метки конца, если вы должны модифицировать линию снова.





**Шаг Пять:**

Перейдем к трибуне для прессы с левой стороны и сделаем то же самое – перетащим инструмент **Constraint** (Ограничение) по крыше, и когда вы отпустите кнопку мыши, крыша выпрямится. Итак, это основная стратегия: вы берете инструмент **Constraint** (Ограничение) и перетаскиваете его по тем частям изображения, которые должны быть выпрямлены, и выпрямление происходит.

**СОВЕТ: Если линии не изгибаются**

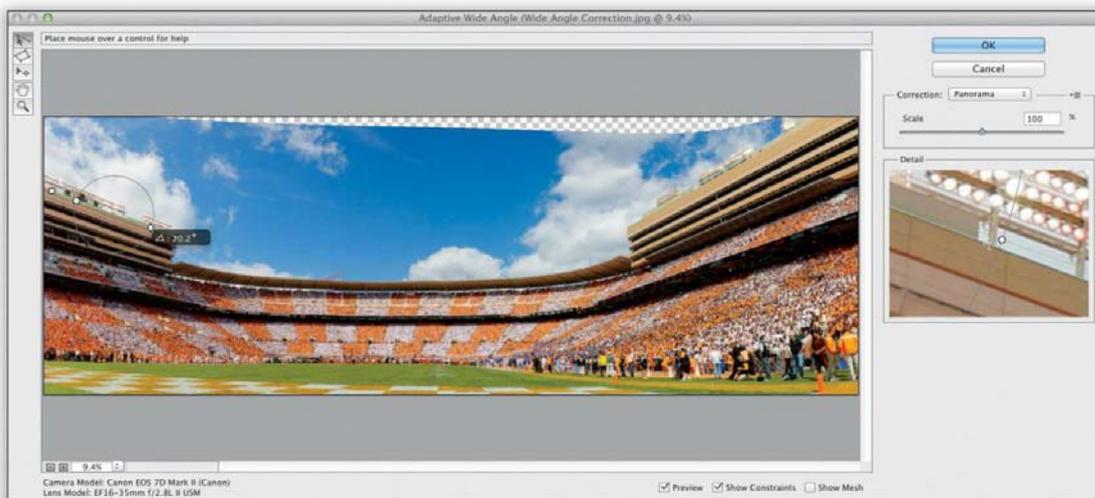
Если Photoshop распознает объектив и имеет его профиль, то линии **Constraint** (Ограничение) изгибаются автоматически. Но если этого нет и появится диалоговое окно предупреждения и сообщит, что никакой объектив с подходящим профилем не был найден, то следует сделать изгиб вручную. Просто щелкните по инструменту **Constraint** (Ограничение) на одном конце того объекта, который вы хотите исправить, затем щелкните по другому концу того же объекта, закончив прямую линию. Потом щелкните по центральной точке круга и изогните линию подходящим образом. (Возможно, это ошибка: тестирование этого приема не работало – А.Л.)

**Шаг Шесть:**

Кроме того, когда вы устанавливаете одну из таких линий **Constraint** (Ограничение), то увидите окружность с двумя круглыми маркерами на пересечении окружности с линией. Этот инструмент позволяет точно настраивать угол, под ко-

торым ляжет линия после ее поворота. Чтобы ее немного (или сильно) повернуть, нужно захватить один из этих круглых маркеров и буквально повернуть круг по часовой стрелке (или против нее), чтобы изменить угол на подходящий. При

этом появляется всплывающее окно с индикацией угла поворота (в градусах, как показано здесь). Как только вы отпустите кнопку мыши, произойдет исправление всего изображения, на основе угла поворота.

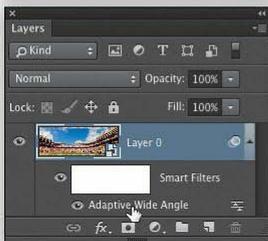


### Шаг Семь:

Чтобы закончить исправление в окне **Adaptive Wide Angle** (Адаптивный широкий угол), щелкните по **ОК**. Теперь запомните: если вы щелкнули по **ОК** и что-либо нужно исправить, *и также если* вы предварительно преобразовали

это изображение для смарт-фильтров (смотрите Шаг Один), тогда можно зайти в панель **Layers** (Слои) и сделать двойной щелчок непосредственно по словам **Adaptive Wide Angle** (Адаптивный широкий угол) (как показано здесь). Это

вновь откроет диалоговое окно **Adaptive Wide Angle** (Адаптивный широкий угол) со всеми сохраненными линиями **Constraint** (Ограничение), и их можно модифицировать, а не начинать с чистого листа.



### СОВЕТ: Выпрямление четырехугольников

Если нужно быстро выпрямить что-то подобное дверному проему или окну (прямоугольному), то используйте инструмент **Polygon Constraint** (Многоугольное ограничение) (второй сверху

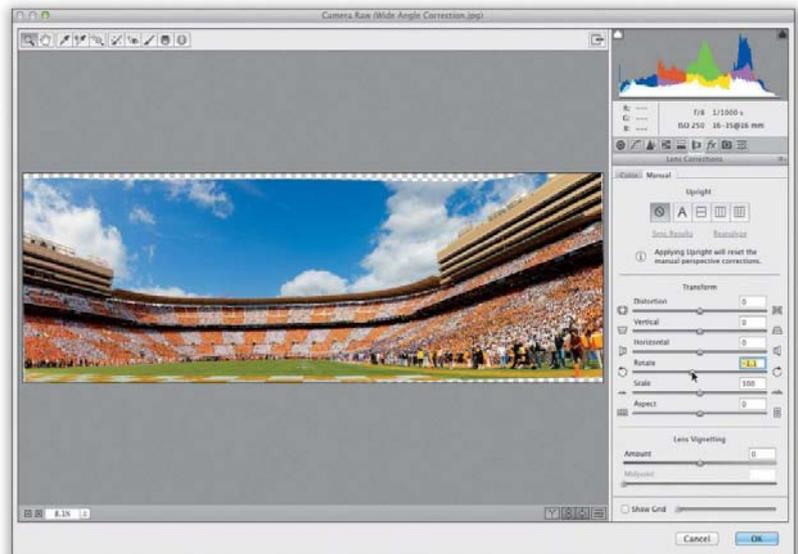
инструмент в панели инструментов), который работает, как инструмент **Polygonal Lasso** (Прямолинейное лассо) – просто обведите четырехугольник, и он делается прямоугольником.

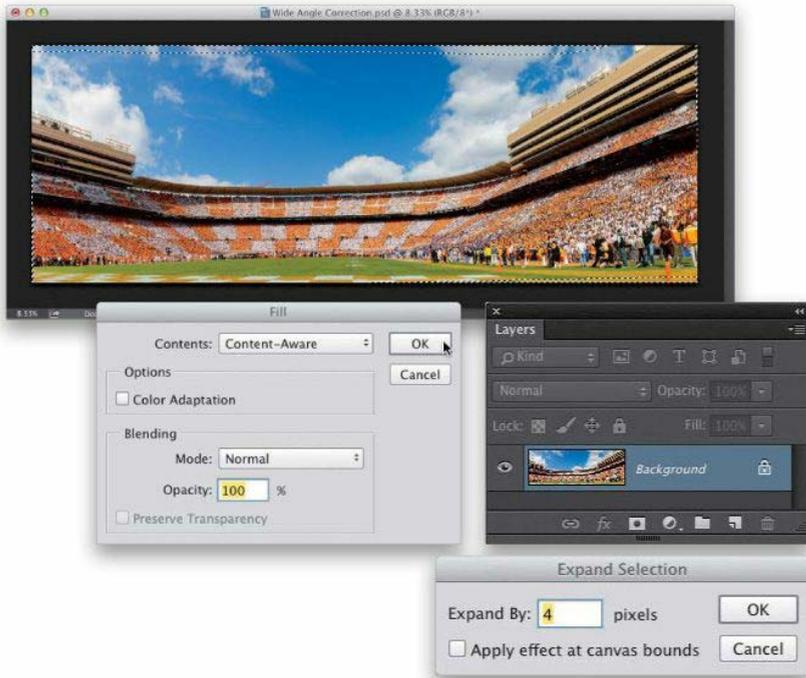
### Шаг Восемь:

Итак, после того, как щелкнете по **ОК**, вы увидите мелкие недодделки. Во-первых, изображение немного наклонено, поэтому зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите команду **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw). Щелкните по иконке **Lens Corrections** (Коррекция дисторсии) (четвертая иконка справа вверху области панелей, и затем, в закладке **Manual** (Ручной режим), перетащите ползунок **Rotate** (Поворот) влево, чтобы выпрямить изображение, и щелкните по **ОК**.

### СОВЕТ: Как выровнять линию

Если вы решили выровнять линию **Constraint** (Ограничение) по горизонту или вертикали, щелкните правой кнопкой мыши по линии, и во всплывающем меню выберите тип линии, к которому вы хотите ее преобразовать.





### Шаг Девять:

Теперь зайдите в выпадающее меню панели **Layers** (Слои) и выберите команду **Flatten Layers** (Выполнить сведение) (необходимо в этом последнем шаге выполнить сведение слоя смарт-фильтр). Активируйте из панели инструментов инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (нажатием **Shift+W** до его появления), и щелкните по всем белым промежуткам наверху, внизу и по бокам, чтобы выделить их (для добавления к выделению нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift**). Зайдите в меню **Select** (Выделение) и в подменю **Modify** (Модификация) выберите команду **Expand** (Расширить). Введите 4 пиксела и щелкните по **OK**, чтобы расширить выделенную область на 4 пиксела. Теперь зайдите в меню **Edit** (Редактирование), выберите команду **Fill** (Выполнить заливку) и из всплывающего меню **Use** (Содержание) выберите **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого). Щелкните по **OK**, чтобы заполнить эти области, и затем нажмите **Ctrl+D** (Mac: **Command +D**), чтобы отменить выделение. Состояние *До/После* показаны ниже.



До



После

## Спасение снимков с шевелёнкой при помощи фильтра стабилизации изображения

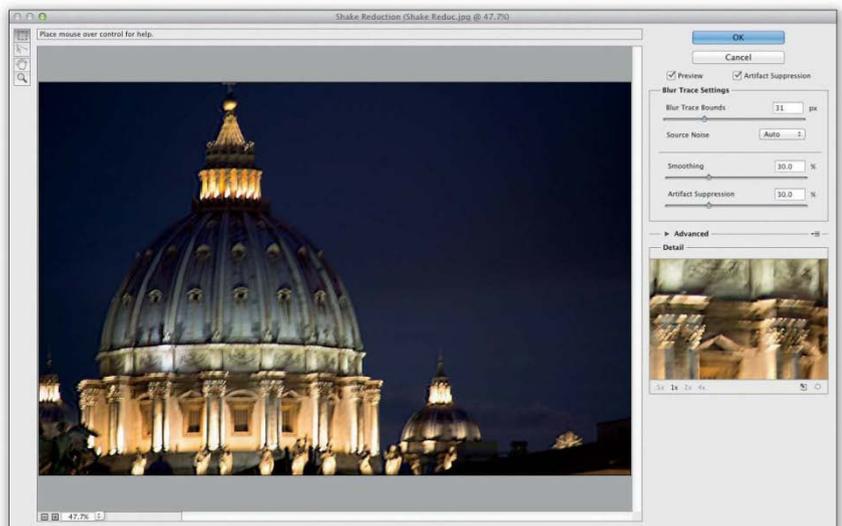
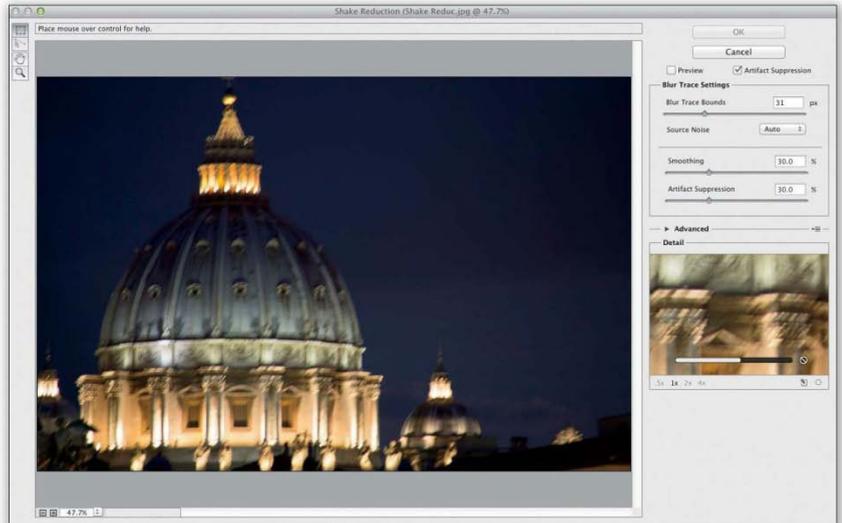
### Шаг Один:

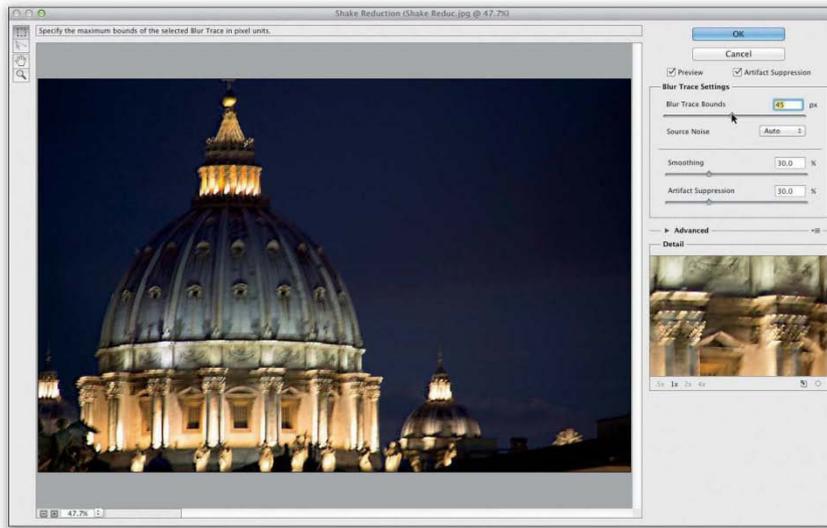
Здесь показано фото, которое я снял с рук при слабом освещении. Фото имеет хаотичное размытие, и это тот случай, когда следует применить фильтр **Shake Reduction** (Стабилизация изображения) (он находится в меню **Filter** (Фильтр), в подменю **Sharpen** (Усиление резкости)). Когда фильтр открывается, он немедленно начинает анализировать изображение, начиная с середины (где происходит наибольшее размытие), и продолжает анализ, направленный оттуда наружу. Вы будете видеть индикатор выполнения (пока фильтр думает) в нижней части небольшого окошка предварительного просмотра с правой стороны диалогового окна. (Окошко просмотра называется **Detail Loupe** (Детализация); чуть дальше о нем рассказывается более подробно). Если вы хотите отменить процесс анализа, просто щелкните по небольшой круглой иконке с символом запрета в конце индикатора выполнения. *Примечание:* Чтобы размытие было видно, я здесь снял галочку в окошке **Preview** (Просмотр).

### Шаг Два:

Как только математические преобразования завершатся, окно покажет автоматически исправленное размытие (как то, что здесь), и должен сказать, что над этим изображением фильтр поработал неплохо. Результат не абсолютно резкий, и есть некоторое двоение, однако же оригинал был совершенно испорченный. По крайней мере, теперь, если бы я захотел поместить снимок на Facebook или Twitter в веб-разрешении, его качество полностью отвечало бы предъявляемым требованиям, а это, на мой взгляд, говорит о многом. Большинству пользователей этого достаточно – всё, что им надо сделать – открыть фильтр, позволить ему сделать свое дело и на этом закончить. Однако если вы "фанат совершенства", то продолжайте чтение.

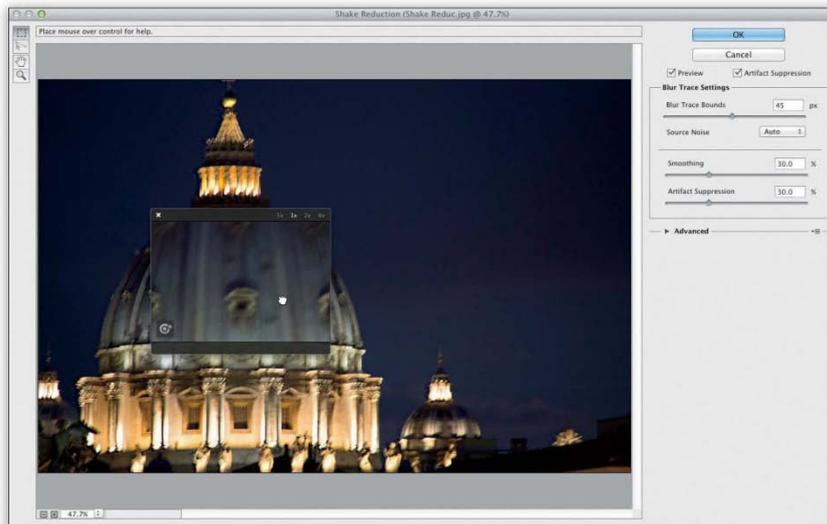
Если фото снято с рук при слабом освещении (и нерезкость была вызвана низкой скоростью затвора), или если нерезкий снимок получен длиннофокусным объективом, то можно устранить нерезкость, используя фильтр **Shake Reduction** (Стабилизация изображения). Он может очень сильно уменьшить размытие, вызванное "шевелёнкой" камеры (но не пригоден для устранения нерезкости в снимках, где она вызвана перемещением объекта). Фильтр дает лучшие результаты в изображениях с небольшим шумом, приличной экспозицией и снятых без вспышки. Фильтр не работает одинаково хорошо со всеми изображениями, но когда работает, дает потрясающие результаты.





### Шаг Три:

Фильтр автоматически исправляет то, что он считает встряской камеры, основываясь на предположении, на сколько пикселей, по мнению фильтра, произошло перемещение, но если автоматический метод не дает хорошего результата, возможно, фильтр должен затронуть больше или меньше пикселей. Для этой цели служит ползунок **Blur Trace Bounds** (Границы трассировки размытия). Этот ползунок управляется тем, сколько пикселей подвергается действию фильтра (подобно тому, как ползунок **Tolerance** (Допуск) в инструменте **Magic Wand** (Волшебная палочка) определяет, как далеко распространяется выделение этого инструмента). Перетаскивание ползунка влево уменьшает число затронутых пикселей (если есть только небольшое размытие, для его исправления, возможно, нужно затрагивать меньше пикселей), а перетаскивание вправо затрагивает больше пикселей. Собственная оценка этого ползунка обычно чертовски точна, но, повторяю, вы можете отказаться от нее (в данном случае, я немного переместил этот ползунок). Если вы получаете двоение (как здесь получилось у нас) или другие артефакты, перетащите ползунок **Artifact Suppression** (Подавление помех) немного вправо (здесь я перетащил его в 45 %).



### Шаг Четыре:

На правой стороне диалогового окна фильтра есть небольшое окно **Detail** (Детализация) предварительного просмотра (см. Шаг Три), которое показывает изображение в увеличенном масштабе (масштаб можно изменять, щелкая по кнопкам увеличения масштаба прямо под этим окном). Если вы нажимаете букву **Q** на клавиатуре, окно **Detail** (Детализация) делается плавающим, и можно помещать его, где угодно (как показано здесь; повторное нажатие на **Q** снова пристыковывает окно). Если вы щелкнете-и-удержите-нажатой кнопку мыши в окне **Detail** (Детализация), это покажет вам состояние *До* (до удаления встряски камеры). Отпустите клавишу – это возвратит вас в состояние *После* редактирования изображения.

### Шаг Пять:

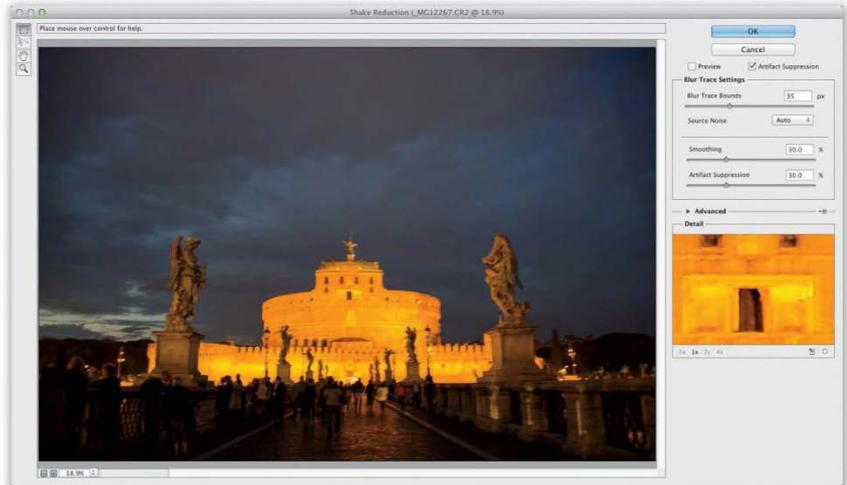
К счастью, окно **Detail** (Детализация) – это нечто большее, чем просто окно просмотра с увеличением. Его замечательные свойства проявляются, когда вы помещаете его в области, которые хотите проанализировать. Давайте откроем другое изображение и рассмотрим его в окне **Detail** (Детализация) (как можно видеть, изображение содержит размытие иного типа – из-за которого снимок наверняка был бы забракован). Это изображение *До* (я удалил галочку в окошке **Preview** (Просмотр), чтобы показать, как выглядит изображение до применения фильтра). Теперь давайте используем окно **Detail** (Детализация) для исправления нерезкости.

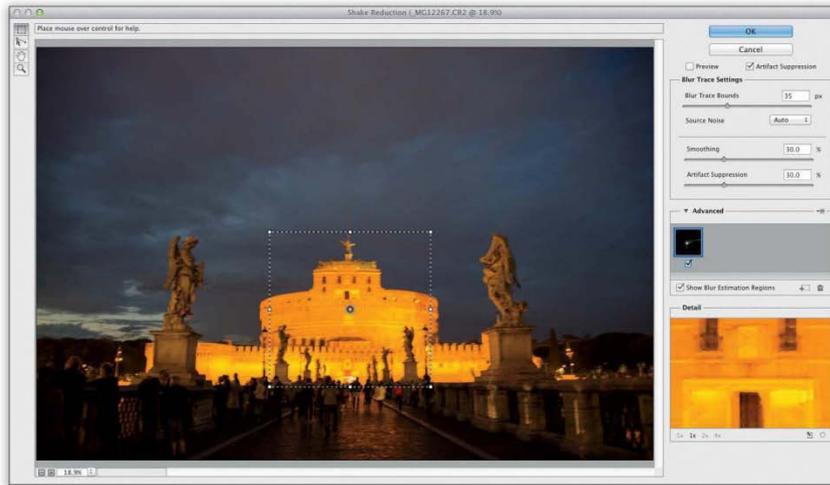
### Шаг Шесть:

Сделайте двойной щелчок по тому месту изображения, где должно появиться окно **Detail** (Детализация), (оно сместится со своего места с правой стороны в выбранную точку изображения). Теперь щелкните по круглой кнопке в нижнем левом углу окна **Detail** (Детализация) (как показано здесь), и это проанализирует область прямо в месте расположения окна детализации. (*Примечание:* Если это окно уже плавающее, не следует делать двойной щелчок – достаточно щелкнуть один раз). Оцените, насколько улучшилось изображение при уменьшенной встряске камеры. Итак, в данном случае мы сделали двойной щелчок по фронтальной области, а что если есть не одно место, на котором вы хотите акцентироваться при уменьшении встряски камеры? К счастью, можно иметь несколько зон интереса (так Adobe называет проанализированные области).

### СОВЕТ: Ручной выбор направления размытия

Если вы считаете, что фильтр превратно понимает направление размытия, то можете выбрать его вручную, используя инструмент **Blur Direction** (Направление размытия) – второй сверху инструмент в панели инструментов – она находится вверху слева и становится активной после того, как вы раскрываете справа секцию **Advanced** (Дополнительно)). Просто перетащите инструмент в направлении размытия, примерно на длину размытия. Используйте клавиши **Прямые скобки** для пошагового изменения длины; добавьте к ним клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), чтобы пошагово изменять угол.





### Шаг Семь:

Чтобы увидеть, какая область находится в **Blur Estimation Region** (Область вычисления размытия), разверните секцию **Advanced** (Дополнительно) (на правой стороне диалогового окна) щелчком по треугольнику с вершиной вправо, и увидите ограничительный прямоугольник вокруг анализируемой области (нажмите клавишу **Q**, чтобы вновь пристыковать окно **Detail** (Детализация)). Можно щелкнуть по центру прямоугольника для перетаскивания его к новому местоположению, чтобы проанализировать взамен прежней эту новую область. Можно также щелкнуть и перетящить углы внутрь/наружу для изменения размеров области.

### СОВЕТ: Уменьшение резкости создаваемых артефактов

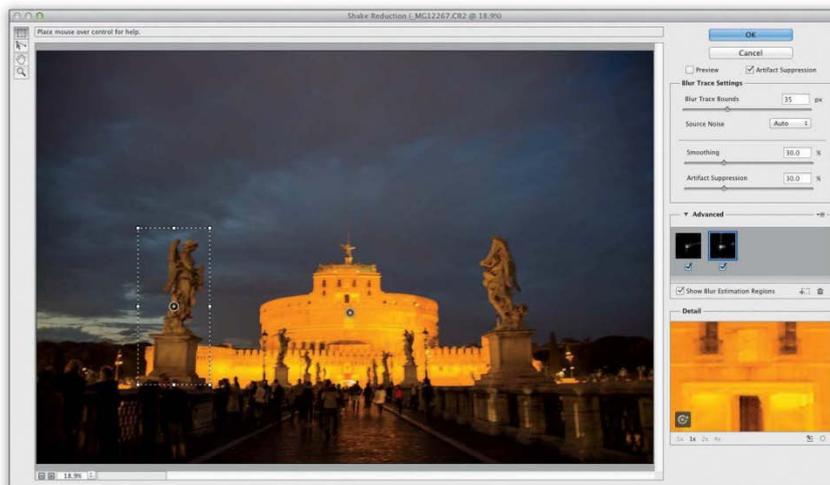
Повышение резкости всегда сопровождается созданием шума (что объясняет рекомендацию Adobe использовать этот фильтр для работы с изображениями, которые сняты при низких ISO), но есть два ползунка, которые могут оказать помощь, если это условие не выполняется: (1) ползунок **Smoothing** (Сглаживание) уменьшает зерно в изображении, и (2) ползунок **Artifact Suppression** (Подавление помех) устраняет пятна и другие артефакты, которые появляются при очень сильном повышении резкости, как здесь. Оба они применяются до обычного шумоподавления (см. совет ниже).

### Шаг Восемь:

Если необходимо проанализировать более одной области, можно использовать инструмент **Blur Estimation** (Вычисление размытия) (первый инструмент в панели инструментов) для создания перетаскиванием другой **Blur Estimation Region** (Область вычисления размытия) (как показано здесь). Теперь метод примет во внимание эти две области при анализе изображения для уменьшения размытия.

### СОВЕТ: Автоуменьшение шума

По умолчанию фильтр **Shake Reduction** (Стабилизация изображения) применяется к исходному изображению автоподавление шума, но если вы не считаете, что оно хорошо работает, можно использовать всплывающее меню **Source Noise** (Исходный шум), чтобы выбрать одну из трех опций подавления шума – **Low** (Низкий), **Medium** (Средний) и **High** (Высокий).



## Деформация для заполнения при помощи масштаба с учетом содержимого

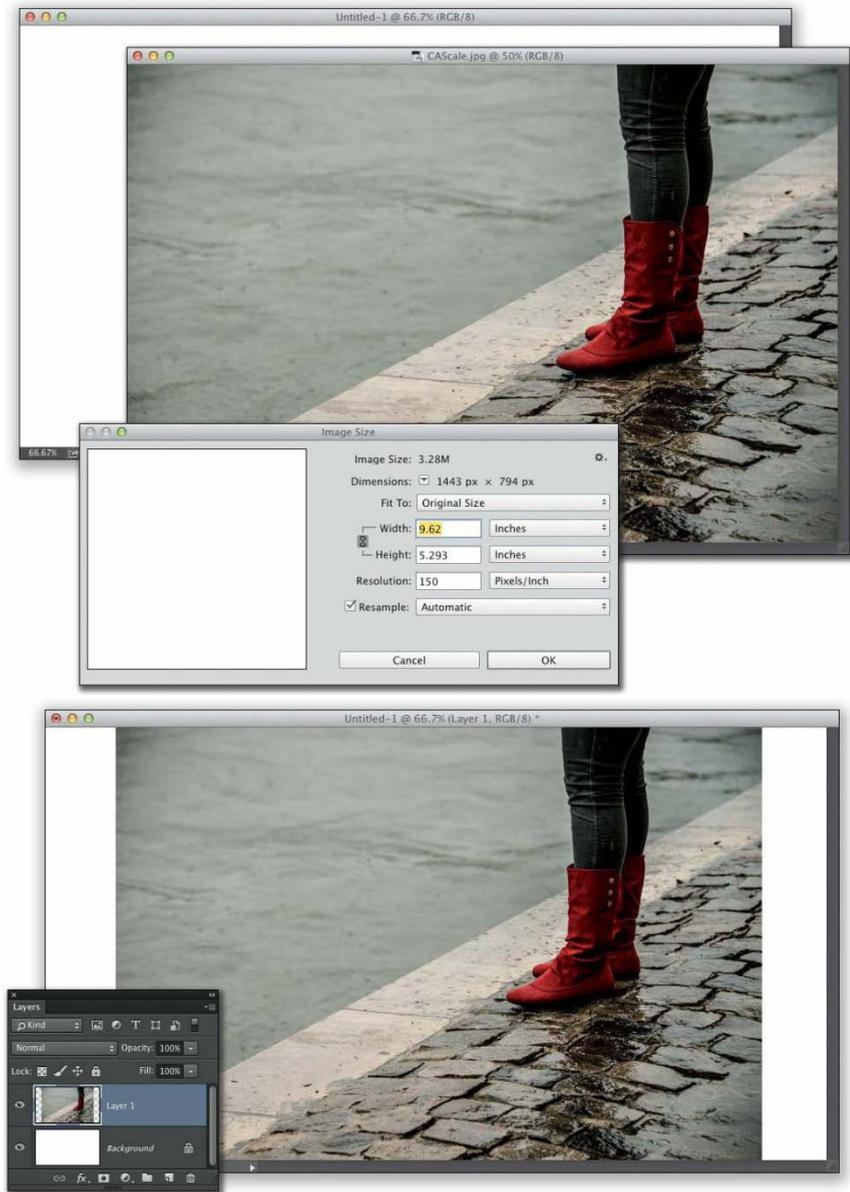
### Шаг Один:

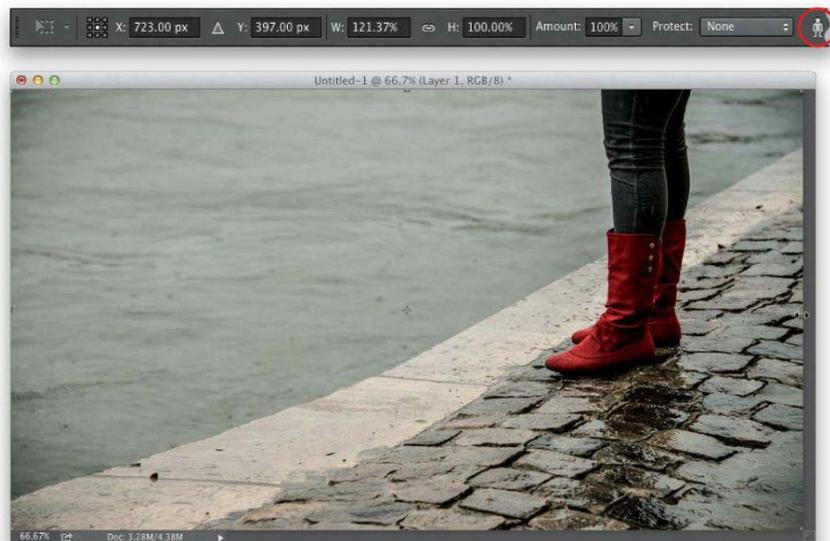
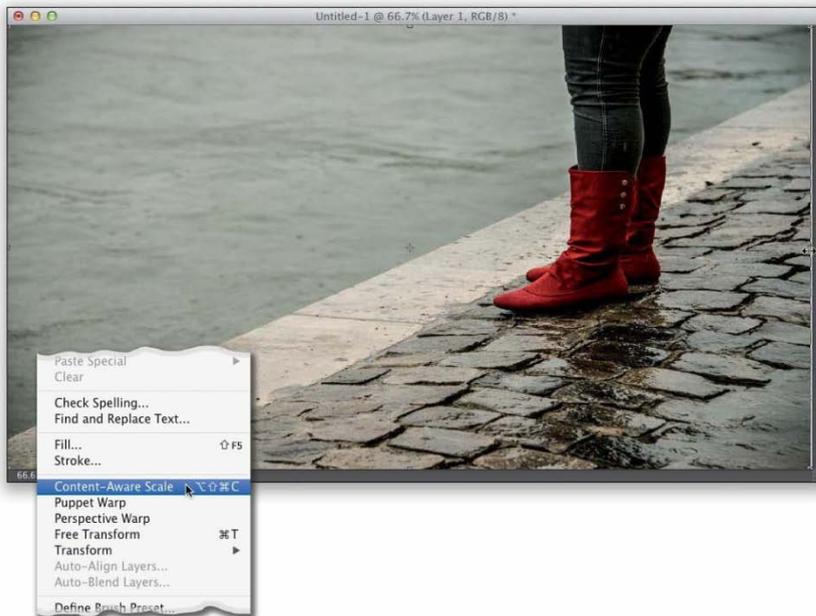
Здесь показаны два документа, с которыми мы будем работать. Первый – снимок цифровой камеры, а второй – пустой документ, похожий на широкоэкранный видео (он создан командой **New** (Создать) меню **File** (Файл), в диалоговом окне которой я выбрал опцию **Film & Video** (Фильмы и видео) из всплывающего меню **Preset** (Набор) и опцию **NTSC DV Widescreen** (NTSC DV, широкий формат) из всплывающего меню **Size** (Размер).

### Шаг Два:

Активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**) и перетащите снимок в широкоформатный документ. Чтобы уменьшить изображение и вписать его полностью в документ, нажмите быструю клавишу **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**) и откройте **Free Transform** (Свободное трансформирование) (если маркеры изменения размеров свободного трансформирования не видны, нажмите быструю клавишу **Ctrl+0** (ноль, Mac: **Command+0**), и окно изображения расширится так, что станут видны все маркеры). Нажмите и держите нажатой клавишу **Shift**, щелкните по угловому маркеру и перетащите его для изменения размеров изображения. Когда изображение полностью впишется в документ (как показано здесь), нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**) и зафиксируйте изменение размеров. Проблемой на этом рисунке является наличие белых промежутков слева и справа на изображении.

Первую из функций **Content-Aware** (С учетом содержимого), которую мы опишем, удобно применять, когда нужно изменить размеры только части изображения без общего изменения его главного объекта. Эта функция прекрасно работает, когда необходимо вписать изображение в документ, размер которого не соответствует формату изображения цифровой фотокамеры (например, когда вы добавляете неподвижный снимок к видео слайд-шоу). Именно тогда **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого) проявляет себя со всей силой, потому что "учитывает" важную часть изображения и просто растягивает не столь важные части (а если результат вас не удовлетворяет, то можно их вообще удалить). Это походит на "интеллектуальное" изменение размеров.





### Шаг Три:

Теперь вы могли бы снова активировать **Free Transform** (Свободное трансформирование), перетащить маркер с левой стороны до заполнения левого и сделать то же самое для заполнения правого промежутка, но это расширит объект, ноги станут толще и исказятся (сравните с изображением в Шаге Два и убедитесь в этом). Такое никого не обрадует и приведет к потере клиентки, поэтому не нажимайте на клавишу **Enter** фиксации трансформирования. Вместо этого нажмите клавишу **Esc** для отмены трансформирования. Потом зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого).

### Шаг Четыре:

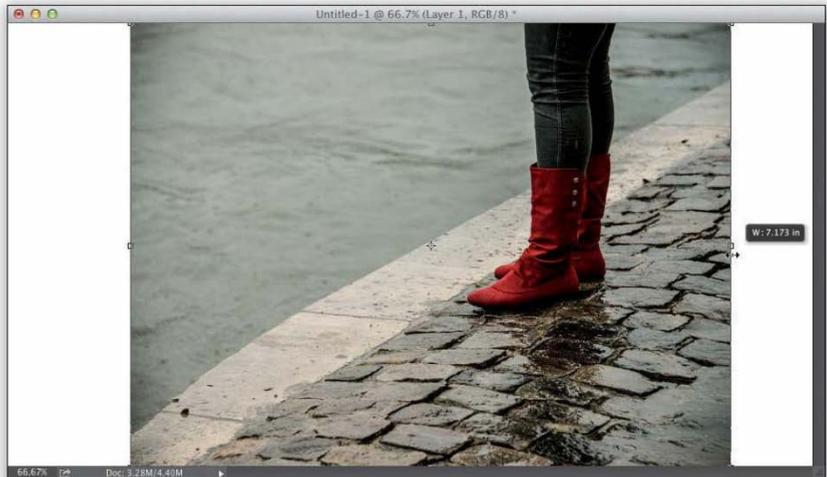
Эта команда открывает вид точно с такими же маркерами изменения размеров, как у **Free Transform** (Свободное трансформирование) (но у этих маркеров есть "особая возможность"). Теперь сделайте то же самое, что вы только что сделали в Шаге Три – перетащите левый маркер влево, пока изображение не заполнит левый пустой промежуток, а затем сделайте то же самое с правой стороны (как показано здесь). Функция **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого) понимает, где находится главный объект (и это самое важное), благодаря чему эта функция растягивает только фон (частей, масштаб которых позволительно изменить), и оставляет в исходном масштабе то, что изменять нельзя. Функция растягивает участки очень разумным образом, так что изображение не выглядит растянутым. Если в другом изображении эта функция не узнаёт, что на снимке есть человек, щелкните по кнопке **Protect Skin Tones** (Защищать телесные тона) в панели параметров инструментов (кнопка выделена здесь красным кружком), и это приведет Photoshop к пониманию того, что на снимке есть человек и следует запретить его растягивание. Конечно, функция может запутаться и не опознать человека (или объект), который не должен растягиваться, и в таких случаях приходит на выручку следующий прием.

**Шаг Пять:**

До того, как мы продолжим, знайте, что вы можете также использовать эту функцию, чтобы уменьшить ширину снимка, не искажая объект (функция будет перемещать ноги модели, но не будет их искажать – что довольно удивительно – возможно, более удивительно, чем растягивание). Вы делаете это теми же средствами: просто активируйте команду **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого) и перетащите боковые маркеры внутрь, и кадр только частично свернется примерно в зоне ног модели, но сами ноги остаются недеформированными (как показано здесь). Обратите внимание, что край после перетаскивания немного, но не катастрофично, искажается и может быть легко исправлен? Довольно удивительно, не так ли? Ладно, а теперь о том, как защитить объект, когда Photoshop не признает того, что содержащая объект часть снимка является важной частью, которую не следует искажать при перетаскивании.

**Шаг Шесть:**

Давайте откроем другое изображение (показанное здесь) и перетащим его в наш главный документ (можно взять предыдущее изображение и перетащить его верхний слой на иконку мусорной корзины внизу панели **Layers** (Слои), чтобы избавиться от этого слоя). Быстрой клавишей **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**) снова вызовите функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование) и измените размеры изображения, чтобы вписаться в документ. Затем снова используйте команду **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого) и сожмите изображение, и можно наглядно видеть, что происходит, когда Photoshop по какой-либо причине не признает наш объект (манекены и платья) в качестве главного. Захватите боковые маркеры и перетащите внутрь, и можно видеть, что сжимается всё (как показано здесь внизу). К счастью, мы можем это легко исправить.





### Шаг Семь:

Прием прост: выделите объект, который нужно защитить от искажений (в нашем случае, манекены и платья), сохраните это выделение, затем сообщите Photoshop, что вы сохранили выделение, и тогда Photoshop будет избегать этой выделенной области, как чумы. Итак, выберите подходящий для выделения инструмент из панели инструментов, и поместите выделение вокруг объекта (здесь я использовал инструмент – **Quick Selection** (Быстрое выделение)). Он самый быстрый и хотя не самый точный, но достаточно хороший для того, что мы должны здесь сделать). Как только выделение сделано, зайдите в меню **Select** (Выделение) и выберите команду **Save Selection** (Сохранить выделенную область). Когда появится диалоговое окно **Save Selection** (Сохранить выделенную область), просто щелкните по **OK**; теперь выделение можно отменить нажатием на **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**).

### Шаг Восемь:

Затем зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого). Все, что теперь необходимо сделать – сообщить Photoshop, что имеется сохраненное выделение (называемое каналом **Alpha** (Альфа)). Слева от кнопки **Protect Skin Tones** (Защищать телесные тона), в панели параметров инструментов, вы увидите всплывающее меню **Protect** (Защищать). Из этого меню выберите **Alpha 1** (Альфа 1) (сохраненное вами выделение), и теперь функция **Content-Aware Scale** (Масштаб с учетом содержимого) точно знает, что не должно растягиваться. Итак, перетащите внутрь боковые маркеры, и обратите внимание, что объекты сохраняются в целости, а фон вокруг них, наоборот, сжимается.

## Удаление при помощи заливки с учетом содержимого

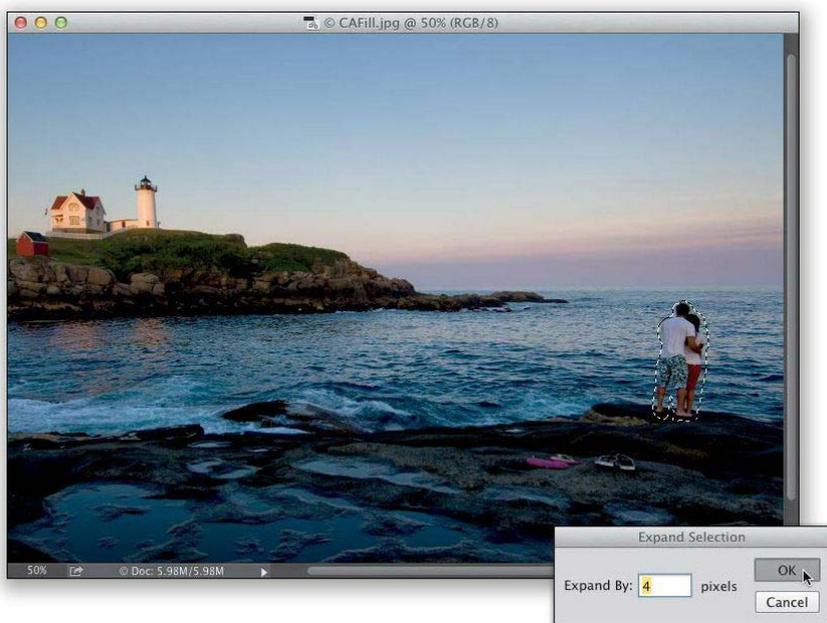
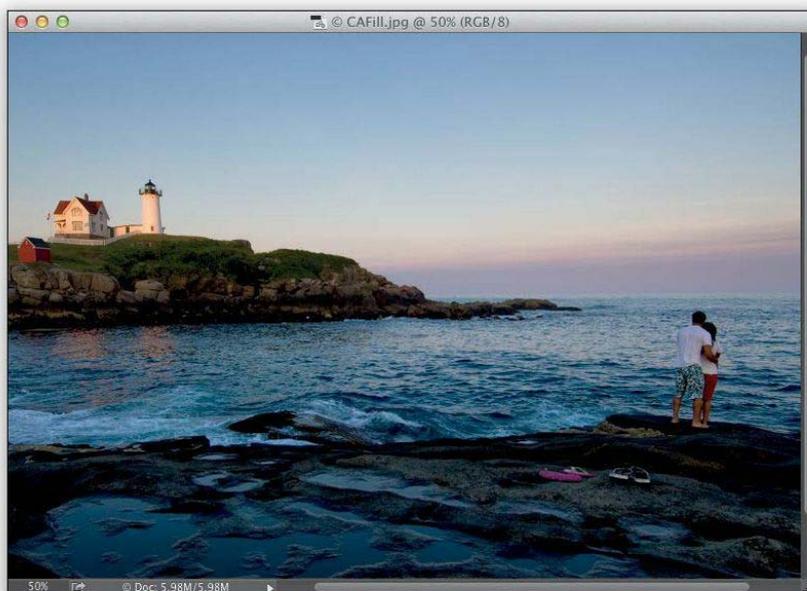
### Шаг Один:

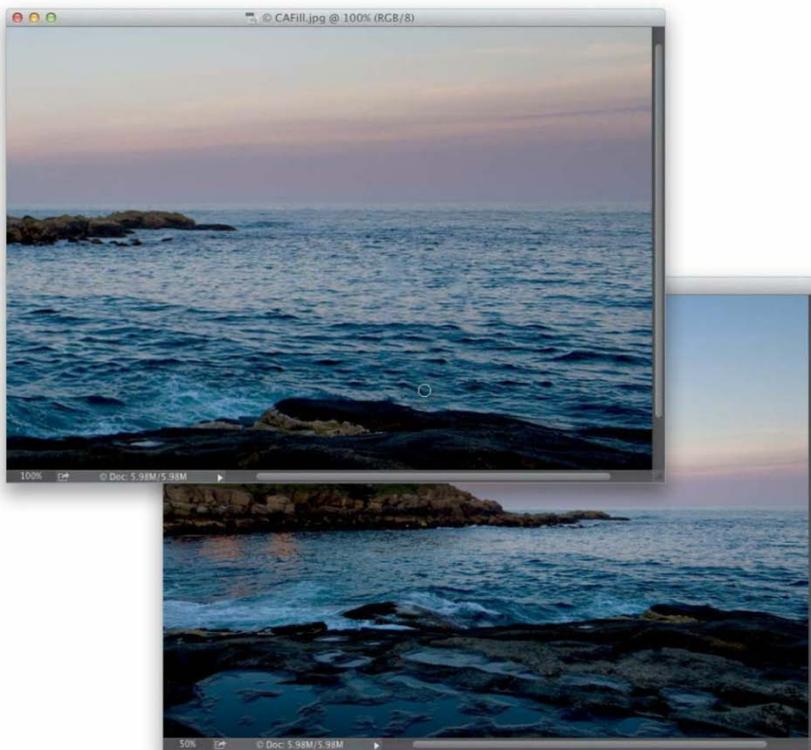
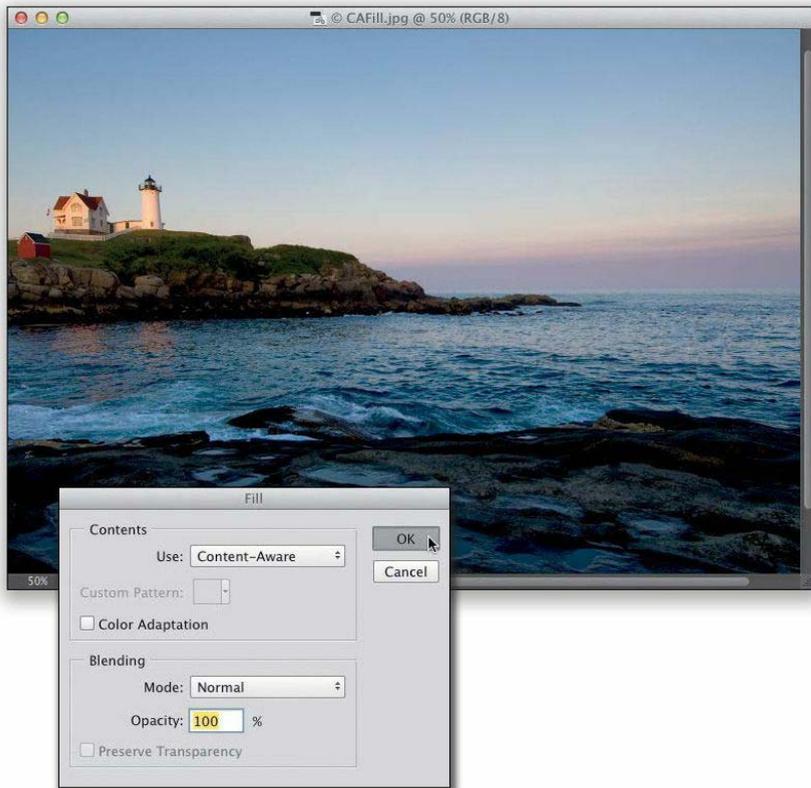
Здесь на краю скалы стоит пара с брошенной позади них обувью; это отвлекает от объекта (маяка), поэтому мы хотели бы удалить из снимка пару вместе с обувью.

### Шаг Два:

Чтобы удалить пару с помощью **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), первым делом выберите **Lasso** (Лассо) (L) или другой подходящий инструмент выделения (такой как **Quick Selection** (Быстрое выделение), **Pen** (Перо)) и очертите выделение вокруг объектов. Сделав выделение, можно улучшить работу **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), расширяя выделение где-то на 4 пиксела. Итак, зайдите в меню **Select** (Выделение) и в подменю **Modify** (Модификация) выберите команду **Expand** (Расширить). Когда появится диалоговое окно **Expand Selection** (Расширить область) (показанное здесь), введите 4 пиксела, щелкните по **OK**, и выделение расширится.

Когда говорят о "чудесах Photoshop", функция **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого) и есть одна из тех, которые имеются в виду. Даже теперь, после нескольких лет использования этой функции, она все еще поражает меня той невероятной работой, которую она делает. Фактически это невероятно удобный и одновременно мощный и обязательный для фотографов инструмент.





### Шаг Три:

Затем зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Fill** (Выполнить заливку). Когда появится диалоговое окно **Fill** (Заполнить), из всплывающего меню выберите опцию **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого) (как показано здесь). Теперь просто щелкните по **OK**, расслабьтесь и будьте готовы к потрясающему результату (он будет неожиданным). Пара исчезла, но не только – также исправлен океан и волны, находящиеся за парой (именно поэтому функция называется *заливка "с учетом содержимого"*). Функция знает о том, что окружает объект, который вы удалили, и интеллектуально заполняет то, что при обычном удалении было бы просто большой белой дырой в изображении). Для продолжения отмените выделение быстрой клавишей **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**). Теперь сделайте то же самое с обувью. Чем дольше я использую эту функцию, тем больше она меня удивляет, но для эффективного использования необходимо также знать ее слабые стороны и уметь их обходить, когда это возможно.

### Шаг Четыре:

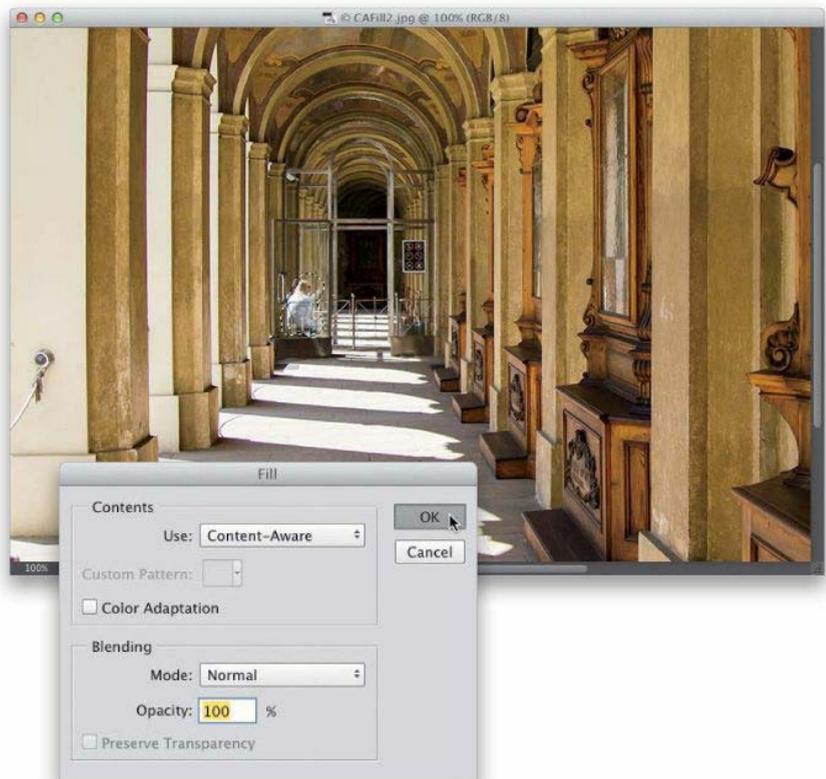
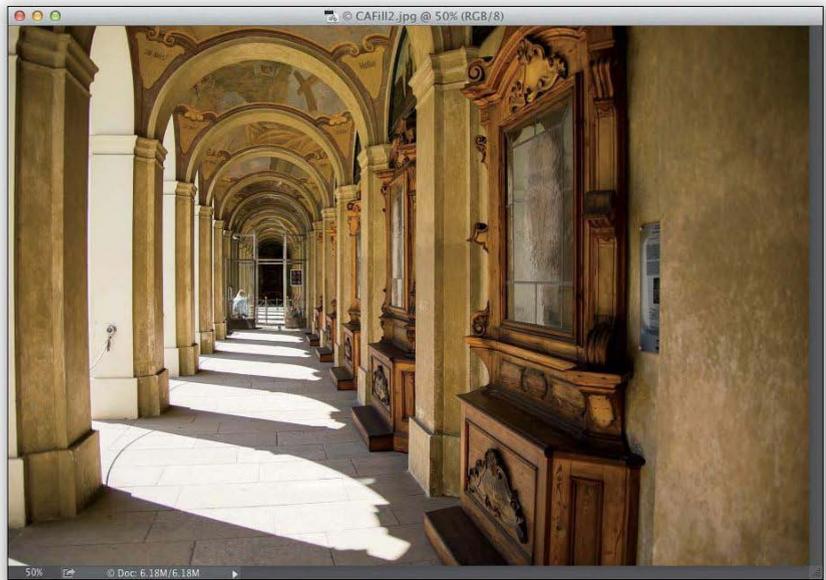
Единственно где заполнение получилось с огрехом – на участке, где волны набегают на скалы, и это следует исправить вручную с помощью инструмента **Clone Stamp** (Штамп). Активируйте инструмент **Clone Stamp** (Штамп)(S) из панели инструментов, при нажатой клавише **Alt** (Mac: **Option**) щелкните левее дефекта и закрасьте по линии вправо (как показано здесь на верхнем рисунке). Теперь функция **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого) станет вам глубоко симпатична, даже если она не будет работать каждый раз безупречно. Но если она делает 70-80% работы (удаляя ненужное) и оставляет мне только остальные 20% (или возможно 3%, как в данном случае), то это делает ее в моих глазах весьма ценной. А если она выполняет всю работу, а иногда она, конечно, так и делает, то это особенно хорошо. Кроме того, полезно знать, что чем более хаотичный фон позади объекта, который вы хотите удалить, тем лучше работает **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого).

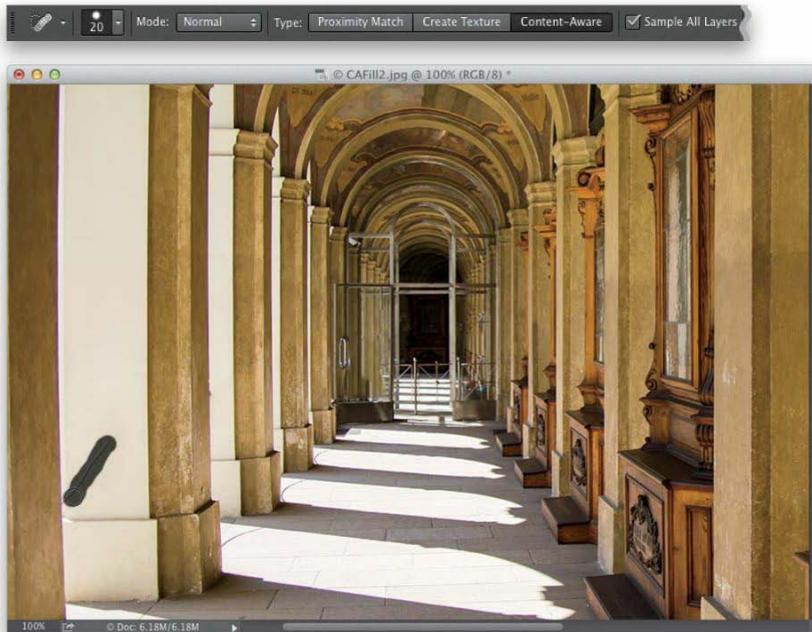
### Шаг Пять:

**Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого) работает удивительно хорошо, но как любой другой инструмент, он не работает в 100 % случаев на всех конкретных снимках и в любой ситуации. Когда я использую **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), то обычно завершаю коррекцию применением инструмента **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть), потому что этот последний осуществляет восстановление с учетом содержимого. Инструмент **Patch** (заплата) (кузен инструмента **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть), работающий лучше при удалении больших объектов), теперь также учитывает содержимое. Давайте откроем еще одно изображение (показанное здесь) и используем все эти инструменты для удаления человека на заднем плане, а также каната ограждения, табло со знаками напротив человека и видимую часть плаката на изображении справа.

### Шаг Шесть:

Не надо особо стараться и делать слишком уж точное выделение, так же, как мы только что делали, удаляя пару в предыдущей теме. Для выделения человека на заднем плане просто увеличьте масштаб и, активировав добрый старый инструмент **Lasso** (Лассо) (L), очертите произвольный контур вокруг человека (как показано здесь), затем зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Fill** (Выполнить заливку). Когда откроется диалоговое окно **Fill** (Заполнить), выберите опцию **Content-Aware** (С учетом содержимого) из всплывающего меню **Use** (Содержание), щелкните по **OK** и нажмите **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**) для отмены выделения (как показано в следующем шаге, человек исчез, причем выполнена большая работа по заполнению колонн и стеклянной двери).



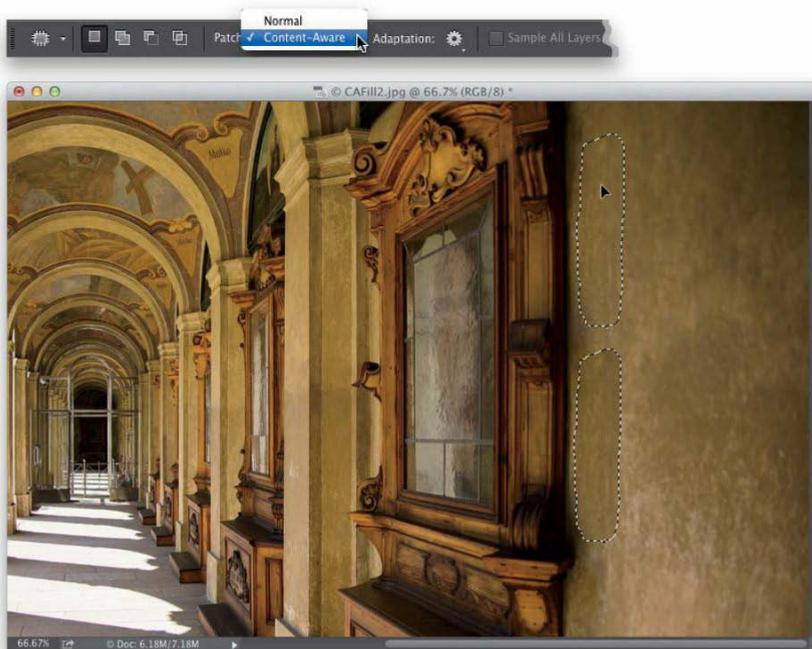


### Шаг Семь:

Взгляните туда, где находился человек. Его нет! Кроме того, я также удалил табло со знаками, которое было напротив. Давайте переключимся на инструмент **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть) (J) для удаления ограждающего каната слева. Вы просто делаете размер кисти немного больше толщины каната, закрашиваете его, и Photoshop использует технологию *С учетом содержимого* для удаления каната (после того, как я отпускаю кнопку мыши (Mac: Option), секунду спустя, канат также удаляется!). *Примечание:* Обычный инструмент **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) (тот, где необходимо выбирать область-образец, щелкая по ней при нажатой клавише Alt (Mac: Option), не использует технологию *С учетом содержимого*. Она есть только у инструментов **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть) и **Patch** (Заплата) (но для инструмента **Patch** (Заплата) эту технологию необходимо включить – по умолчанию она работает только в инструменте **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть)).

### Шаг Восемь:

Теперь используем инструмент **Patch** (Заплата) (нажимайте Shift+J до его появления). Сначала вы используете его точно так же, как инструмент **Lasso** (Лассо): очертите произвольное выделение вокруг объекта, который вы хотите удалить (здесь плакат справа), затем щелкните по выделенной области и перетащите ее на соседнюю пустую область (вы увидите в выделенной области превью того, на что будет похож участок). Затем, когда вы отпустите кнопку мыши, область под курсором зафиксируется, и плакат исчезнет. Я использую инструмент **Patch** (Заплата) для удаления больших объектов, наподобие этого. Если вы хотите, чтобы инструмент использовал технологию *С учетом содержимого*, в панели параметров инструментов из всплывающего меню **Patch** (Заплата) выберите опцию **Content-Aware** (С учетом содержимого) (как показано здесь). Или активируйте инструмент **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть), а потом, не отпуская кнопку мыши, наведите курсор на инструмент **Patch** (Заплата) Между прочим, опция **Content-Aware** (С учетом содержимого) не всегда лучше, чем обычный режим инструмента **Patch** (Заплата) – это зависит от изображения. Так что, если вам не нравятся результаты с одной опцией, опробуйте другую. Однако это еще не конец.



### Шаг Девять:

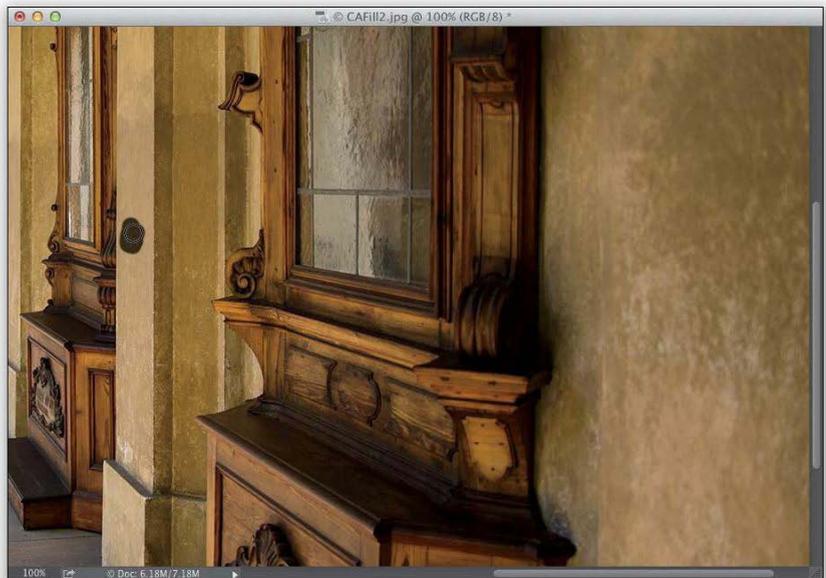
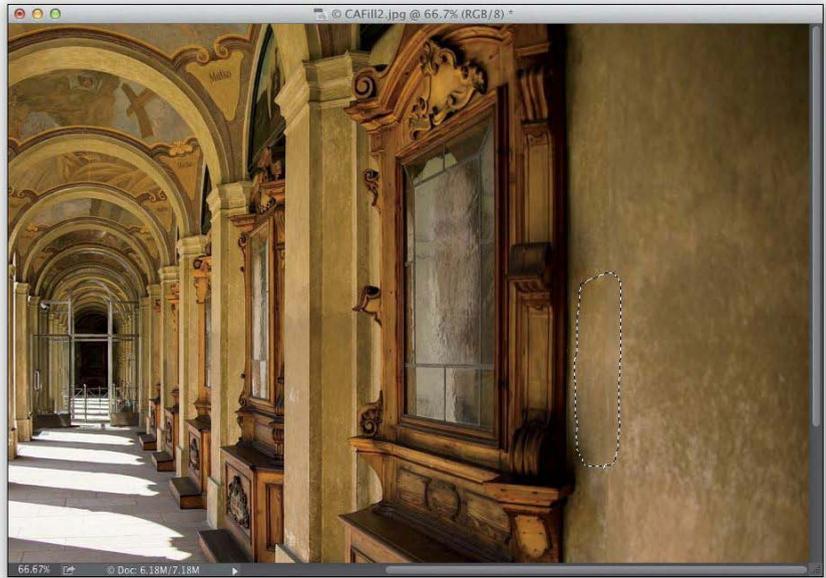
Здесь показан результат перетаскивания выделения, выровненного по линии кромки угла. Когда заплатка фиксируется, она дает хорошее исправление (здесь мне больше понравилась опция **Normal** (Обычные), чем **Content-Aware** (С учетом содержимого)). Если заплатка не работает, для ее отмены просто нажмите **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**), затем **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**) для отмены выделения, и вместо заплатки опробуйте инструменты **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого) или **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть).

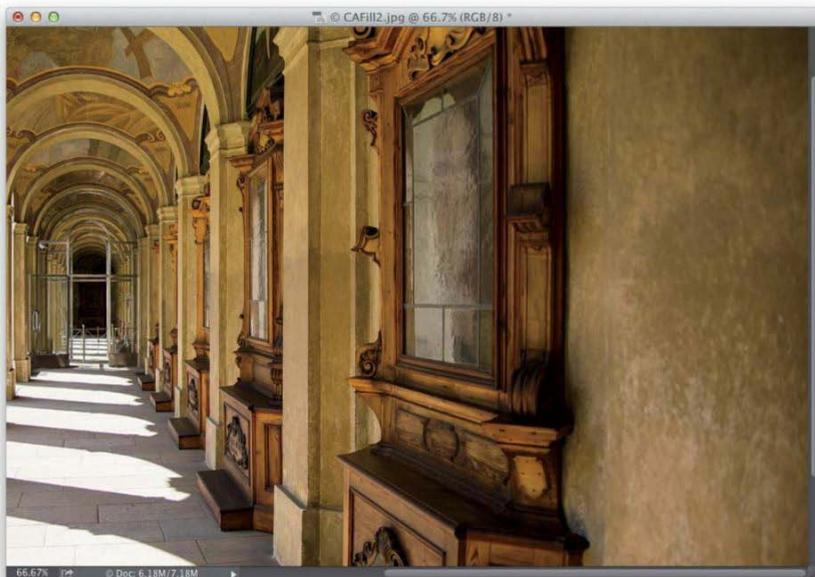
### Шаг 10:

Давайте нанесем последний штрих. Снова переключитесь на инструмент **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть) (нажимайте **Shift+J**, пока он не появится) и закрасьте белые участки на этой колонне слева (как показано здесь).

### СОВЕТ: Исправление неудачных правок

Во многих случаях объекты, которые вы хотите удалить, находятся в непосредственной близости от других объектов, которые следует сохранить. Тогда при попытке исправить что-то происходит замена вырезанной заплатки не окружающим фоном, а чем-то, находящимся на переднем плане (например, когда мы использовали **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого) это заполнило бы человека изображением пола. Такое происходит достаточно часто). Чтобы обойти это, создайте выделение области, которую вы хотите сделать "запретной" для Photoshop, в смысле использования в качестве участка-донора, а затем сохраните это как выделение (в меню **Select** (Выделение) выберите команду **Save Selection** (Сохранить выделенную область) и затем щелкните по **ОК**). Теперь эта область не будет выбираться как область-донор для заполнения заплатки. (При тестировании этого не получилось; возможно, С.Келби имел в виду работу этого инструмента в Photoshop CS6 – **А.Л.**)





### Шаг 11:

Здесь показано, что инструменты **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть) и **Patch** (Заплата) прекрасно исправили стену. Инструмент **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть) хорошо выполнил работу, и после того, как белые участки исчезли, я использовал его для закрашивания светлых участков на колоннах, и через две секунды работа была закончена – они заполнились практически безупречно, как будто их там никогда и не был. Состояния изображения *До* и *После* показаны ниже. (Примечание: Когда я закончил, то обратил внимание, что колонны немного наклоненные, поэтому для выравнивания колонн я открыл изображение в Camera Raw и в панели **Lens Corrections** (Коррекция объектива), в закладке **Manual** (Ручной режим), перетащил ползунок **Distortion** (Искажение) немного вправо).



До



После

## Перемещение без разрывов при помощи перемещения с учетом содержимого

### Шаг Один

Здесь показано изображение, которое мы собираемся обработать так, чтобы верхнее окно освободило место справа, переместившись на левую сторону стены.

### Шаг Два

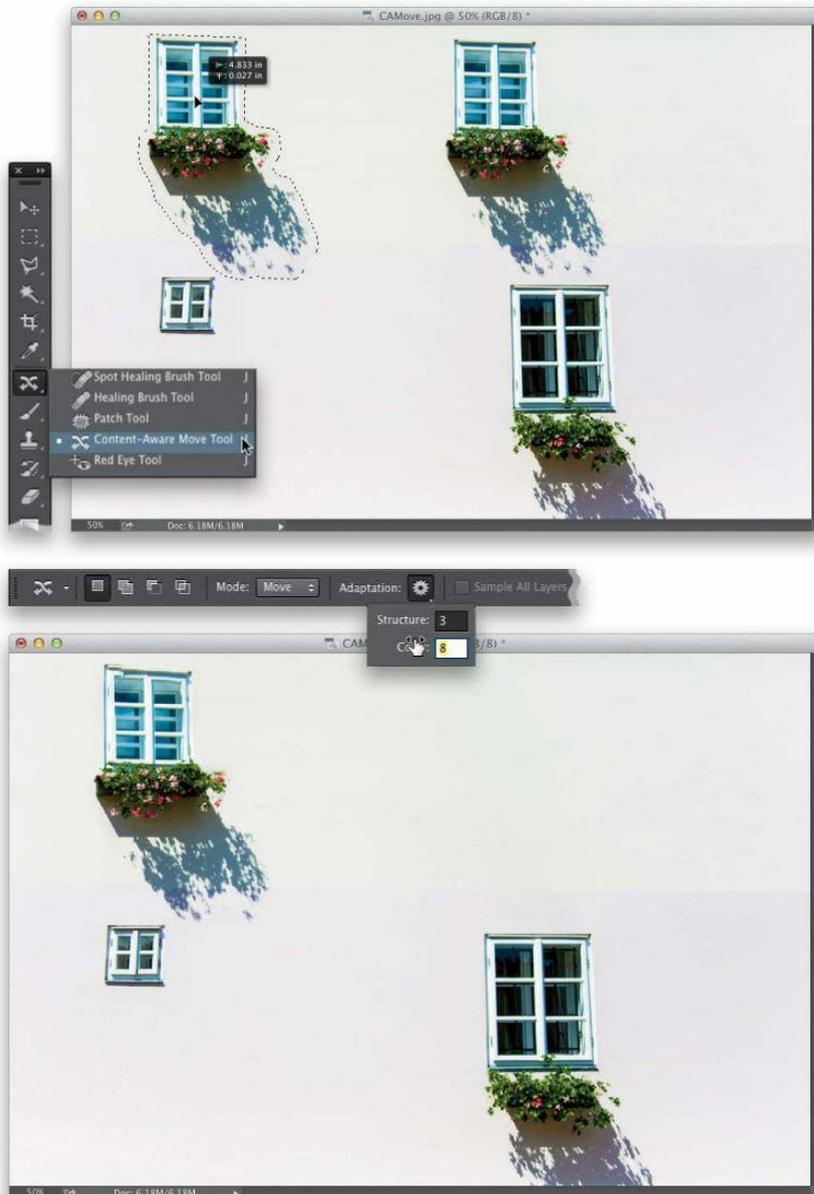
Активируйте из панели инструментов инструмент выделения, который вы сочтете удобным, и очертите им выделение вокруг одного или нескольких объектов, которые вы хотите переместить (в данном случае верхнее окно с цветочным ящиком, цветами и тенью). Это не должно быть очень точное выделение, но оно должно близко подходить к границам объекта (как показано здесь). После того, как выделение сделано, обычно, для улучшения работы функции **Content-Aware Move** (Перемещение с учетом содержимого), расширьте выделение где-то на 4 пиксела. Итак, зайдите в меню **Select** (Выделение) и в подменю **Modify** (Модификация) выберите **Expand** (Расширить). Когда появится диалоговое окно **Expand Selection** (Расширить область) (показанное здесь), введите 4 пиксела, щелкните по **OK**, и выделение расширится на эту величину.

**СОВЕТ: Очертите контур выделения инструментом Content-Aware Move (Перемещение с учетом содержимого)**

Инструмент **Content-Aware Move** (Перемещение с учетом содержимого) можно использовать, чтобы очертить контур выделения точно так же, как инструментом **Lasso** (Лассо).

Это еще один из инструментов, заставляющий почесать затылок в недоумении перед математикой, которая продолжает творить локальные чудеса, позволяя выделять что-либо, затем перемещать его куда-нибудь в изображении, и Photoshop автоматически восстанавливает область, где первоначально находилось это нечто. Метод не предназначен для использования в каждом изображении и во всех случаях, но когда вы нуждаетесь в нем и он подходит к изображению, то просто заставляет застыть с открытым от удивления ртом. Иногда метод капризничает, но я покажу вам несколько приемов, которые помогут с ним справиться.





### Шаг Три:

Затем зайдите в панель инструментов и активируйте инструмент **Content-Aware Move** (Перемещение с учетом содержимого) (как показано здесь – он вложен в то же меню, что и инструменты **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) и **Patch** (Заплатка); или просто нажимайте **Shift+J**, пока он не появится). Теперь щелкните по выделенным объектам и перетащите их на левую сторону изображения (как показано здесь). Оригинал их все еще остается на месте, пока Photoshop балдеет в отключке (шучу – пока Photoshop рассчитывает свою математику).

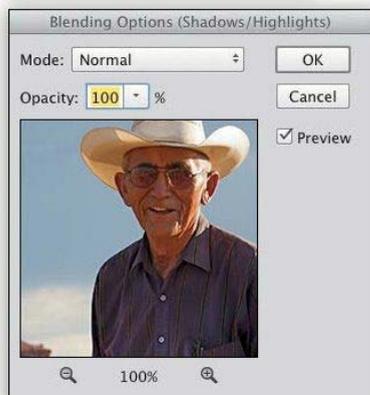
### Шаг Четыре:

Когда вы отпустите кнопку мыши, следует небольшая пауза для сотворения волшебства (в зависимости от размера файла), и вы увидите, что объекты не только переместились, но пустота, которая обычно остается при смещении вырезанного выделения, полностью исправлена и заполнена (как показано здесь). Однако пока не отменяйте выделение. Оставьте выделение на месте – особенно, если результат не слишком хорош – пока выделение сохраняется, можно изменить то, как Photoshop создает текстуру и цвет фона, которые смешиваются с перемещением. Вы делаете это с помощью всплывающих меню **Structure** (Структура) и **Color** (Цвет) в панели параметров инструментов. Пока выделение сохраняется, можно выбрать разные опции, и каждый выбор приведет к пересчету вида и положения перемещенного объекта. Итак, все, что надо сделать – опробовать все сочетания параметров и выбрать то, которое даст наилучший результат (повторю: я делаю это, если только имеется проблема). Имейте в виду, что чем большее число вы выбираете, тем больше реального фона использует Photoshop для создания текстуры или цветового наложения. В некоторых случаях это выглядит более реалистичным, в других нет, так что лучше всего опробовать и высокие и низкие числа, если только результат не выглядит правильным. (Примечание: Если нужно, можно переключиться на инструмент **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть) и очистить все оставшиеся огрехи).

## Советы знатоков Photoshop

### Использование настроек Тени/Света как корректирующий слой

Конечно, формально это не корректирующий слой, но он ведет себя и работает точно как таковой. Когда вы выбираете **Convert for Smart Filters** (Смарт-фильтры) перед тем, как выбрать **Shadows/Highlights** (Тени/Света), то получаете много свойств, как у корректирующего слоя, например, имеете возможность возвратиться и корректировать настройки позже, а также иметь слой-маску. Кроме того, если вы делаете двойной щелчок по



небольшой иконке в виде ползунков коррекции справа от имени функции **Shadows/Highlights** (Тени/Света), это открывает диалоговое окно **Blending Options (Shadows/Highlights)** (Параметры наложения (Тени/Света)) где можно изменить режим наложения и непрозрачность; вы можете щелкнуть по иконке в виде глаза, чтобы переключить коррекцию в состояние включено/выключено; и наконец, можете удалить коррекцию в любой момент работы над вашим проектом.

### Изменение положения блика в объективе

Когда вы активируете фильтр **Lens Flare** (Блик) (находящийся в меню **Filter** (Фильтр), в подменю **Render** (Рендеринг)), это помещает блик в центр изображения, но можно изменить положение центра блика (что значительно меняет вид блика), просто перетаскивая центр блика в окне **Preview** (Просмотр) фильтра. Между



прочим, есть отличный способ применить этот фильтр, добавляя новый слой, заполняя его черным, затем меняя режим смешивания слоя на **Screen** (Экран), и фильтр будет смешиваться с изображением, так что его можно перетаскивать всюду, куда вы хотите (если станет виден край, добавьте слой-маску и закрасьте по краям в черный цвет огромной кистью с мягким краем).

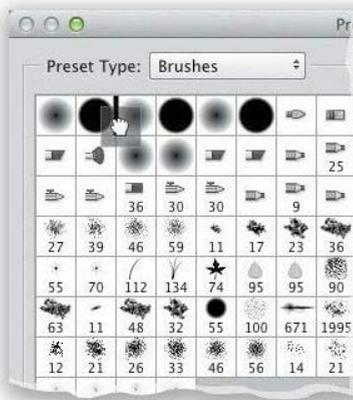
### Какой режим наложения самый правильный?

Просто нажимайте **Shift++** для поочередного переключения по всем режимам наложения слоя, чтобы быстро проверить, какой режим даст наилучший результат.



### Как изменить порядок кистей в селекторе кистей

Зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и в подменю **Preset** (Наборы) выберите **Preset Manager** (Управление наборами). Когда откроется диалоговое окно, по умолчанию оно отображает все кисти, и теперь все, что необходимо сделать – перетаскивать их в нужном вам порядке. Завершив упорядочение, щелкните по кнопке **Done** (Готово).

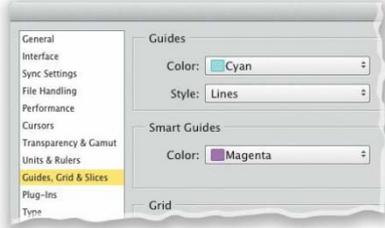


### Изменение цвета направляющих

Хотите изменить цвет тех направляющих, которые вы вытаскиваете из линейки? Просто вытащите направляющую, затем сделайте по ней двойной щелчок, и это откроет диалоговое окно **Preferences** (Установки) для настроек **Guides, Grid & Slices** (Направляющие, сетка и фрагменты), где можно выбрать любой цвет, какой вам нравится. Можно также нажать **Ctrl+K** (Mac: **Command+K**) и слева

## Советы знатоков Photoshop

щелкнуть по команде **Guides, Grid & Slices** (Направляющие, сетка и фрагменты).



### Что делает поле Заливка

В панели **Layers** (Слои), сразу под полем **Opacity** (Непрозрачность), находится поле **Fill** (Заливка), над которым ломают головы многие пользователи Photoshop, так как это поле появилось сравнительно недавно. Этот параметр проявляет себя, только когда к слою применяете такой стиль слоя, как тень или фаска. Если у вас есть что-то на слое, и вы применяете к нему стиль *Тень*, то если понизить величину **Opacity** (Непрозрачность), объект и его тень оба исчезают, правильно? Но если вы понизите только величину **Fill** (Заливка), объект начнет исчезать, но тень останется совершенно (на 100%) непрозрачной.



### Скрытая быстрая клавиша сведения слоёв

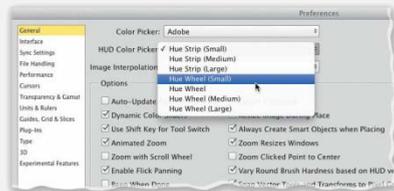
Формально для команды **Flatten** (Выполнить сведение) быстрой клавиши не существует, но для сведения моих изображений я всегда использую стандартную быструю клавишу. Это **Command+Shift+E** (Mac: **Ctrl+Shift+E**) – на самом деле



быстрая клавиша команды **Merge Visible** (Объединить видимые), так что она работает, только если у вас нет скрытых слоев, но у меня их нет, потому эта быстрая клавиша обычно работает.

### Настройка селектора цветов типа HUD

Вы можете сделать, чтобы при использовании инструмента **Brush** (Кисть) на экране появлялся селектор цветов типа HUD, нажимая быструю клавишу **Alt+Shift** (Mac: **Command+Option+Control**) и щелкая правой кнопкой мыши (Mac: **щелкая-мышью**). А знаете ли вы, что также можете выбрать тип и размер палитры HUD? Нажмите **Ctrl+K** (Mac: **Command+K**), чтобы открыть окно установок Photoshop, щелкните по команде **General** (Общие) слева, затем откройте всплывающее меню **HUD Color Picker** (Палитра цветов HUD) вверху окна установок **General** (Общие) и выберите нужный стиль и размер.



### Как изменить на лету режим наложения кисти

Если вы хотите изменить режим наложения для текущей кисти, не заходя в панель параметров инструментов, просто нажмите клавишу **Shift** (Mac: **Control+Shift**) и щелкните правой клавишей мыши (Mac: **щелкните-мышью**) где угодно в изображении, и появится контекстное меню режимов наложения инструмента **Brush** (Кисть).

### Создание отброшенной тени

Чтобы создать отброшенную тень (а не обычную падающую тень), сначала примените к объекту стиль слоя **Drop Shadow** (Тень) (выберите **Drop Shadow** (Тень) из всплывающего меню иконки **Add a Layer Style** (Добавить стиль слоя) внизу панели **Layers** (Слои), измените настройки и щелкните по **OK**), затем зайдите в меню **Layer** (Слои) и в подменю **Layer Style** (Стиль слоя) выберите команду **Create Layer** (Создать слой). Это помещает тень на ее собственный отдельный слой. Щелкните по этому новому слою падающей тени, затем нажмите **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), чтобы активировать функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование). Теперь нажмите и держите нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), захватите верхнюю центральную точку и перетащите вниз под углом 45°, чтобы создать отброшенную тень (как тень, которая отброшена на пол).



### Копирование слоёв-масок с одного слоя на другой

Если вы создали слой-маску и хотите, чтобы та же маска появилась на другом слое, нажмите и держите нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и просто перетащите слой-маску на тот слой, куда вам надо. Это создает копию, оставляя оригинал неповрежденным. Если нужно удалить маску из одного слоя и применить ее к другому, то не используйте функциональную клавишу, а просто перетащите маску на тот слой, где она должна находиться.



Снимок Скотта Келби

Экспозиция: 1/500 сек

Фокусное расстояние: 28 мм

Диафрагма: f/5.6



## Side Effects

### специальные эффекты, используемые фотографами

Название главы восходит к короткометражному фильму 2009 года *Side Effects* (продолжительностью менее 20 минут, что, вероятно, объясняет цену за него в iTunes Store всего 1,99\$. По этой ли причине, или такая дешевизна объясняется отсутствием зомби). Так или иначе, вот как описывает содержание *Side Effects* голос за кадром: обычный парень становится подопытным кроликом в экспериментальном допинг-контроле и встречает девушку своей мечты... Обычная житейская история. Морская свинка в человеческом облике помещается в экспериментальную среду. В общем, я глядел на киноафишу, и у всех парней на ней был жуткий синеватый/зеленый оттенок кожи, придающий им болезненный вид, тогда как снимок исполнительницы главной роли имел прекрасный цвет кожи, и вот тогда-то я понял, почему этот парень считает, что нашел женщину своей мечты. Ее кожа не имела жуткого синевато/зеленого оттенка. В самом деле, только представьте себе это. Если у всех окружающих вас девиц имеет место серьез-

ная проблема с балансом белого, и вдруг вы встречаете девушку, обладательницу 18%-ой серой карты, вследствие чего имеющую хороший цвет лица, сбалансированный к любому освещению, разве вы не влюбитесь в нее? Готов держать пари, что на последних 10 минутах фильма вы узнаете, что этот парень начал бизнес онлайн для тех, кто использует такие сайты знакомств, как eHarmony, или Match.com, или HandsomeStalker.com, где он предлагает удалить со снимков за плату синезеленые оттенки. Какое-то время его дела идут вполне прилично, но затем, где-то на восемнадцатой минуте, экспериментальный препарат истощает свои свойства, и парень оказывается в ловушке – в сырой, полутемной комнате, вынужденный поздно ночью писать лишены смысла введения в главы, пока его жена не войдет и не скажет: *Сокровище моё, не пора ли на боковую?*, и тут он видит, что кожа ее приобрела сине-зеленый оттенок, и...

## Портреты с ненасыщенными цветами кожи

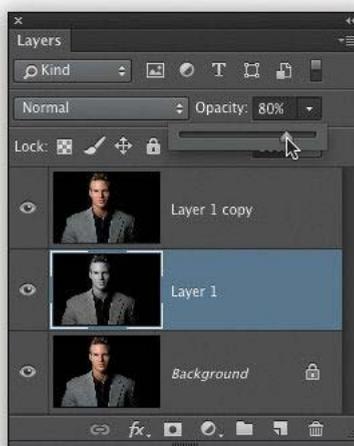
### Шаг Один:

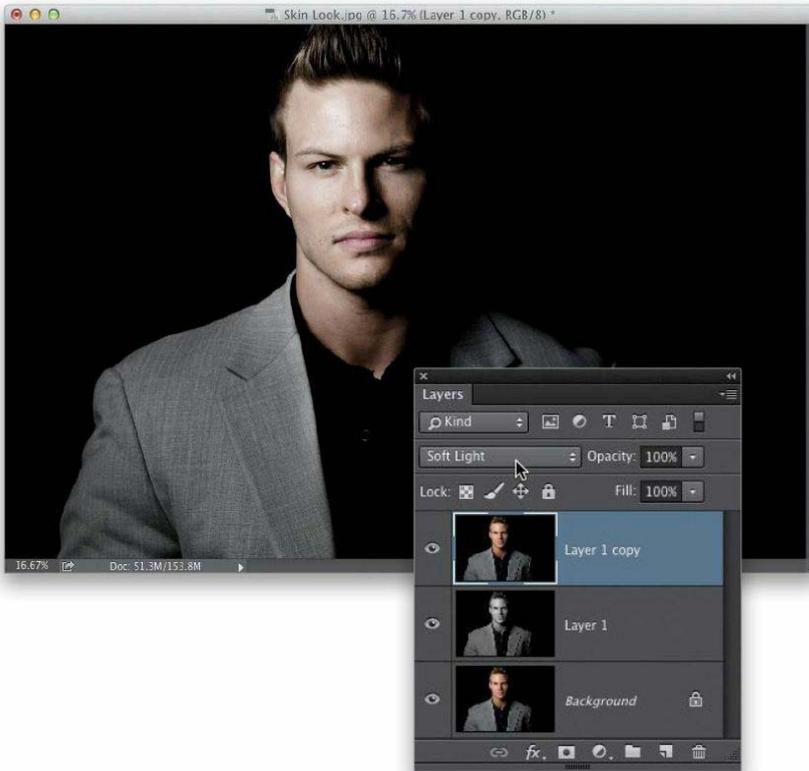
Откройте снимок, к которому вы хотите применить этот модный эффект снижения цветовой насыщенности. Дублируйте фоновый слой, нажимая **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**). Затем дублируйте этот слой, используя ту же быструю клавишу (таким образом, в общей сложности у вас будет три одинаковых слоя, как показано здесь).

### Шаг Два:

В панели **Layers** (Слои) щелкните по среднему слою (Layer 1), сделав его активным, затем нажмите **Ctrl+Shift+U** (Mac: **Command+Shift+U**), выполняя команду **Desaturate** (Обесцветить) и удаляя все цвета из этого слоя. Теперь понизьте **Opacity** (Непрозрачность) этого слоя до 80 %, чтобы через него просвечивала только малая часть цветов. Конечно, на вершине стека слоёв остается цветная фотография, так что на экране вы не увидите каких-либо изменений (а будете по-прежнему видеть цветную фотографию), но если посмотрите в панель **Layers** (Слои), то в среднем слое увидите черно-белую миниатюру (как показано здесь).

Это самая модная техника портрета, создаваемого в Photoshop, и ее примеры вы можете видеть всюду, от обложек журналов до футляров компакт-дисков, от рекламных брошюр до киноафиш Голливуда, и от сопроводительных изображений до рекламных щитов. Создается впечатление, что этот эффект востребован всеми (и чтобы овладеть им, используя описанный здесь упрощенный метод, нужно примерно 60 секунд!)



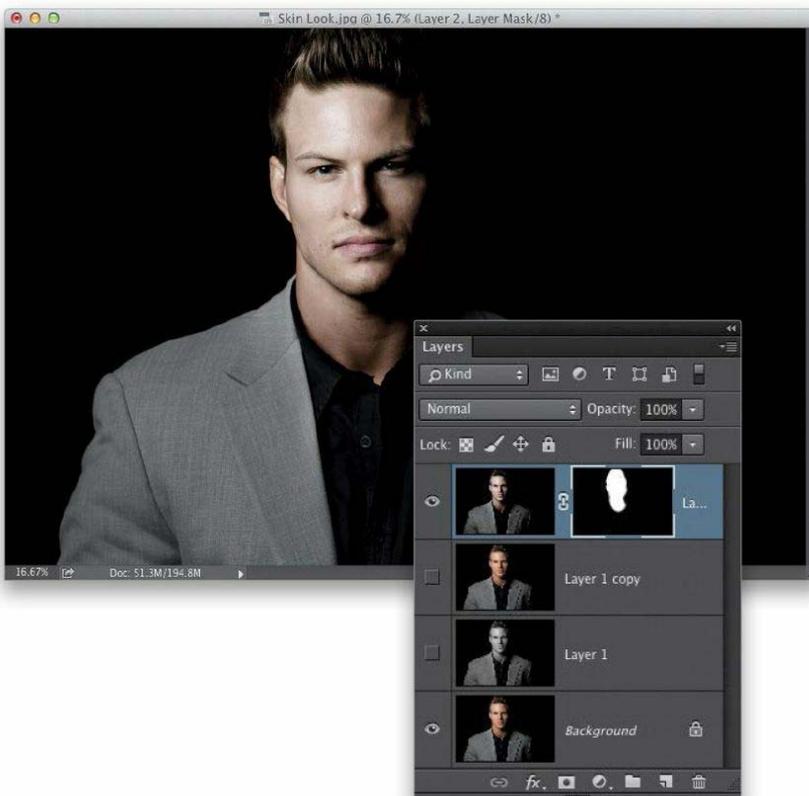


### Шаг Три:

В панели **Layers** (Слои) щелкните по верхнему слою стека (Layer 1 Copy), затем переключите режим наложения слоя с **Normal** (Обычные) на **Soft Light** (Мягкий свет) (как показано здесь), и эффект вступит в игру. Опция **Soft Light** (Мягкий свет) создает очень хорошую, едва заметную версию эффекта, но если вместо нее вы хотите получить нечто несколько более резкое, с большим контрастом, опробуйте режим **Overlay** (Перекрытие). Если версия **Overlay** (Перекрытие) интенсивней, чем надо, немного понизьте **Opacity** (Непрозрачность) слоя, пока изображения не приобретет хороший вид, но если честно, я обычно ограничиваюсь только режимом **Soft Light** (Мягкий свет).

### Шаг Четыре:

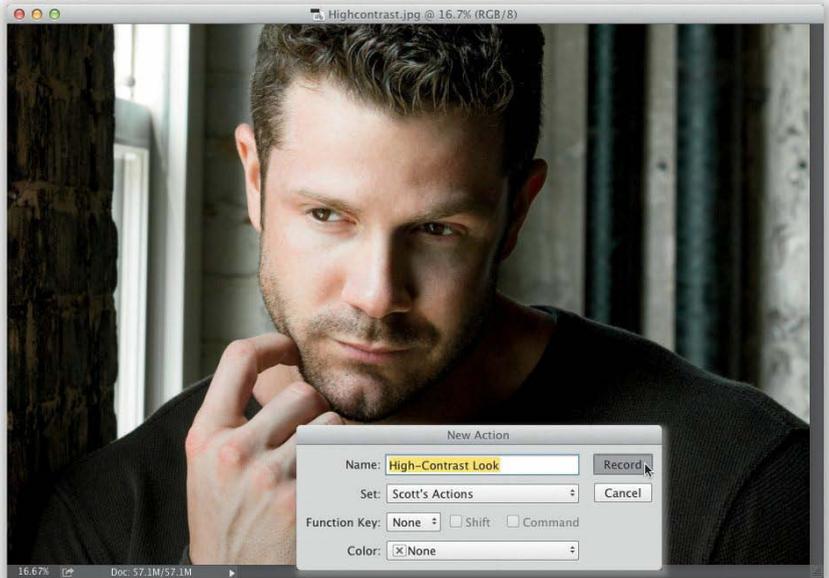
Наш последний шаг предназначен распространить эффект только на кожу объекта (конечно, можно оставить эффект распространенным на все изображение, если он дает хороший результат, но обычно я использую эффект только для кожи. И если уже полученное изображение вам нравится, этот шаг можно пропустить). Чтобы ограничить эффект только кожей, нажмите **Ctrl+Alt+Shift+E** (Mac: **Command+Option+Shift+E**) для создания объединенного слоя наверху стека слоёв (объединенный слой – новый слой, который похож на сведенное изображение). Вам больше не нужны два слоя под этим объединенным слоем, и их можно скрыть, щелкая по иконке в виде глаза слева от миниатюры слоя (как, я сделал здесь), или можно вообще удалить. Теперь, нажмите и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкните по иконке **Add Layer Mask** (Добавить векторную маску) внизу панели **Layers** (Слои), чтобы скрыть обесцвеченный слой позади черной маски. Нажмите **D**, чтобы выбрать белый цвет переднего плана, активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), в панели параметров инструментов из селектора кисти выберите кисть с мягким краем, среднего размера, и закрасьте ею лицо, волосы и шею (то есть все видимые участки кожи), чтобы завершить эффект. Если вы считаете, что эффект слишком интенсивный, просто понизьте **Opacity** (Непрозрачность) этого слоя, пока результат вас не будет удовлетворять. И на этом всё!



## Портрет в высококонтрастном представлении

### Шаг Один:

Откройте изображение, которому вы хотите придать высококонтрастный вид. Давайте сразу начнем создавать операцию и записывать шаги, чтобы по окончании можно было повторно применить одним щелчком те же действия к другим снимкам. Зайдите в панель **Actions** (Операции) и щелкните внизу панели по иконке **Create New Action** (Создает новую операцию). Когда появится диалоговое окно **New Action** (Новая операция), назовите операцию **High-Contrast Look** (*Высококонтрастное представление*) и щелкните по кнопке **Record** (Начинает запись). Теперь будет записываться каждое перемещение, которое вы делаете... каждый шаг, который вы делаете – вы будете постоянно под колпаком (извините, я не мог удержаться).



### Шаг Два:

Сделайте копию фонового слоя, нажимая **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**). Теперь, измените режим наложения этого дублирующего слоя на **Vivid Light** (Яркий свет) (понимаю, что пока он не производит впечатления, но еще несколькими действиями будет улучшен).

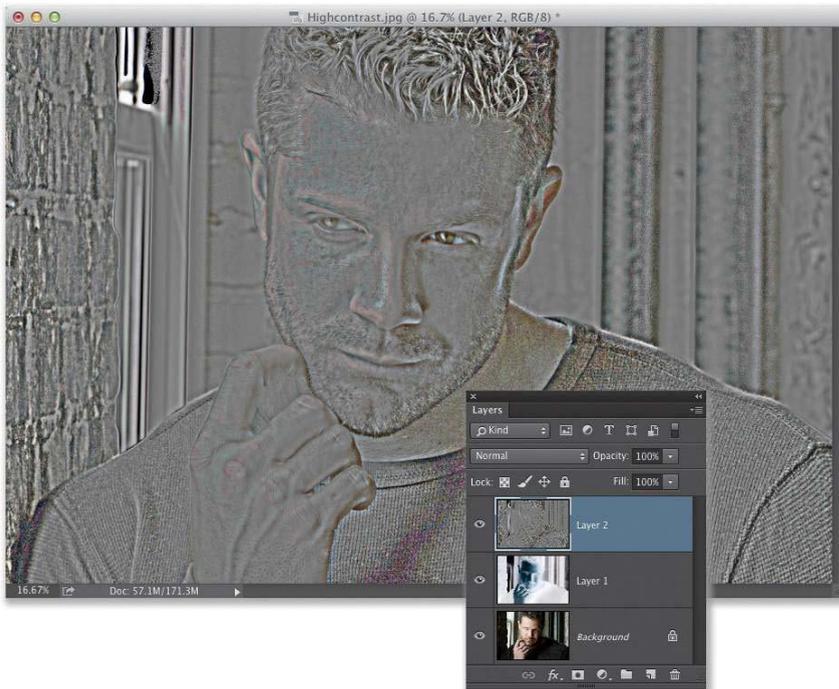


Сверхвысококонтрастные, обесцвеченные изображения сейчас невероятно популярны, и хотя существует много плагинов для придания изображениям такого вида, я хотел также описать данную версию, которую позаимствовал у немецкого ретушера Кэлвина Голливуда (Calvin Hollywood), обнародовавшего эту технику как особый гость моего ежедневного блога ([www.scottkelby.com](http://www.scottkelby.com)). Достоинства его версии: (1) для ее выполнения можно написать операцию и применять ее одним щелчком, и (2) не нужно покупать сторонний плагин. Приношу благодарность Кэлвину за то, что он поделился этой техникой со мной, а теперь и с вами.



### Шаг Три:

Теперь нажмите **Ctrl+I** (Mac: **Command+I**), чтобы инвертировать слой (на этом этапе он станет серым). Затем зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Blur** (Размытие) выберите **Surface Blur** (Размытие по поверхности). Когда появится диалоговое окно, введите 40 для опции **Radius** (Радиус) и 40 для опции **Threshold** (Изогелия), и щелкните по **OK** (этому фильтру для выполнения работы требуется время, поэтому проявите терпение, особенно если снимок 16-битовый).



### Шаг Четыре:

Мы должны снова изменить режим наложения слоя, но не можем это сделать из **Vivid Light** (Яркий свет), или это испортит эффект, и вместо этого создадим сверху стека новый слой, похожий на версию сведенного изображения. Таким приемом мы можем изменить его режим наложения, чтобы получить другое представление. Этот прием называется **Merge a copy of all visible layers into target layer** (Объединение копий всех видимых слоев в целевой слой), и вы создаете такой слой, нажимая **Ctrl+Alt+Shift+E** (Mac: **Command+Option+Shift+E**).

### Шаг Пять:

Теперь, когда у вас есть этот новый объединенный слой, вы должны удалить средний слой (тот, на котором вы запускали **Surface Blur** (Размытие по поверхности)), для чего перетащите его на иконку мусорной корзины внизу панели **Layers** (Слои). Затем мы должны поработать над всеми гадкими неоновыми цветами на этом слое, и мы делаем это, просто удаляя все цвета. Зайдите в меню **Image** (Изображение) и в подменю **Adjustments** (Коррекция) выберите команду **Desaturate** (Обесцветить), в результате чего слой станет просто серым. Потом измените режим наложения объединенного слоя (Layer 2) на **Overlay** (Перекрытие), и теперь можно видеть формирование эффекта. Затем вернитесь в панель **Actions** (Операции) и щелкните по квадратной иконке **Stop Recording** (Останавливает воспроизведение/запись) внизу панели, потому что то, что мы собираемся сделать далее, является чисто факультативным.



### Шаг Шесть:

Такое высококонтрастное представление выглядит удачно в большинстве случаев, но есть одна область, где оно не смотрится (и делает изображение явно обработанным в редакторе) – когда вы применяете его к снимкам с размытыми, расфокусированными задниками, как показанный здесь. В таком случае я применил бы этот прием только к объекту, а не к фону. Вот как это делается: при нажатой клавише **Alt** (Mac: **Option**) щелкните по иконке **Add Layer Mask** (Добавить векторную маску) внизу панели **Layers** (Слои), скрывая контрастный слой позади черной маски (тем самым, скрывая эффект от представления). При белом цвете переднего плана, активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), выберите кисть среднего размера, с мягким краем, и закрасьте лишь объект, добавляя ему высокий контраст.





### Шаг Семь:

Наконец, зайдите в панель **Layers** (Слои) и понизьте **Opacity** (Непрозрачность) этого слоя, пока он не станет выглядеть более естественным, как показано здесь, для непрозрачности 65 %. Теперь, чтобы завершить эффект, можно выполнить сведение слоёв и повысить резкость, используя функцию **Unsharp Mask** (Контурная резкость) (см. Главу 9. Здесь я установил **Amount** (Эффект) 120, **Radius** (Радиус) 1, **Threshold** (Изогелия) 3). Состояния *До/После* показаны ниже. *Помните:* Для выполнения этих действий вы создали операцию и теперь можете применять данный эффект к другим изображениям единственным щелчком.



До



После

## Эффект романтического фокусирования при съемке людей и пейзажа

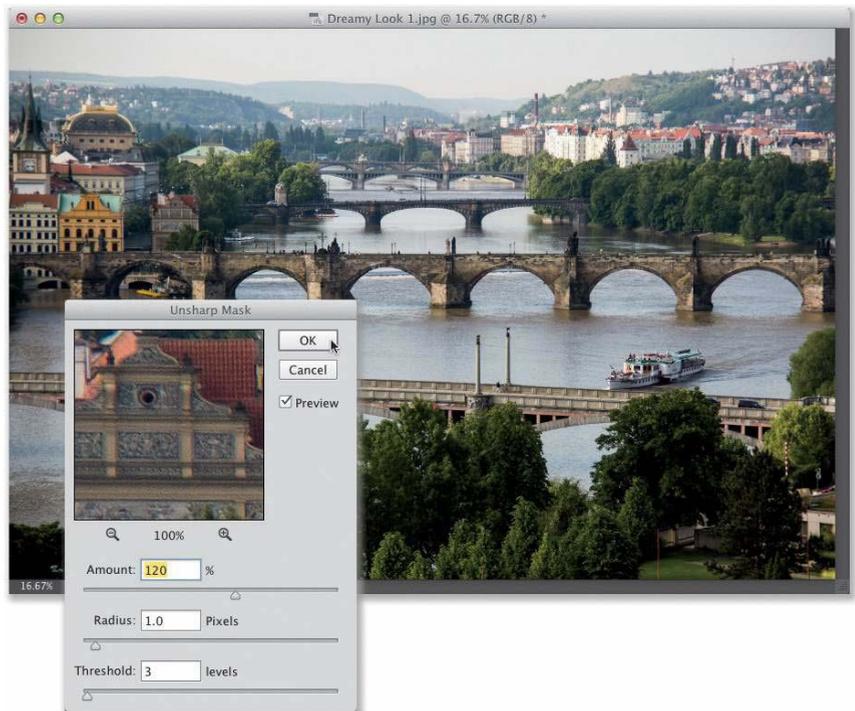
### Шаг Один:

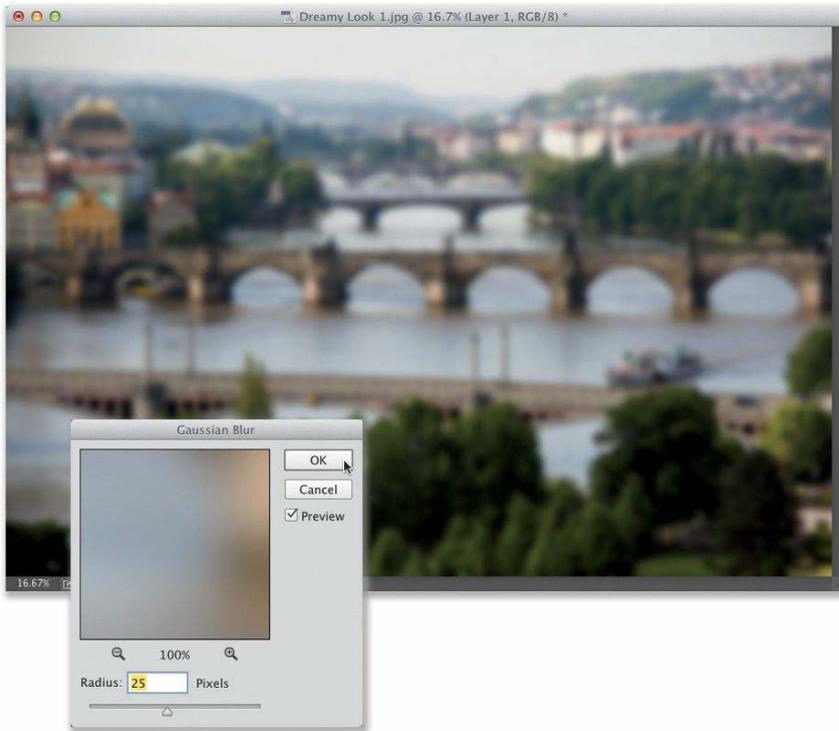
Резкость этого эффекта образуется за счет повышения резкости изображения, и обычно я оставляю этот эффект на момент сохранения файла (другими словами, я обычно прибегаю к повышению резкости для завершения работы, но в данном случае есть еще одно действие, которое происходит после повышения резкости, так что давайте начнем с повышения резкости). Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Sharpen** (Усиление резкости) выберите команду **Unsharp Mask** (Контурная резкость). Когда появится диалоговое окно, введите 120 % в **Amount** (Эффект), установите **Radius** (Радиус) в 1.0, а **Threshold** (Изогелия) в 3 – то есть введите хорошие параметры для повышения резкости. Щелкните по **OK**.

### Шаг Два:

Дублируйте этот слой с усиленной резкостью, нажимая **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**).

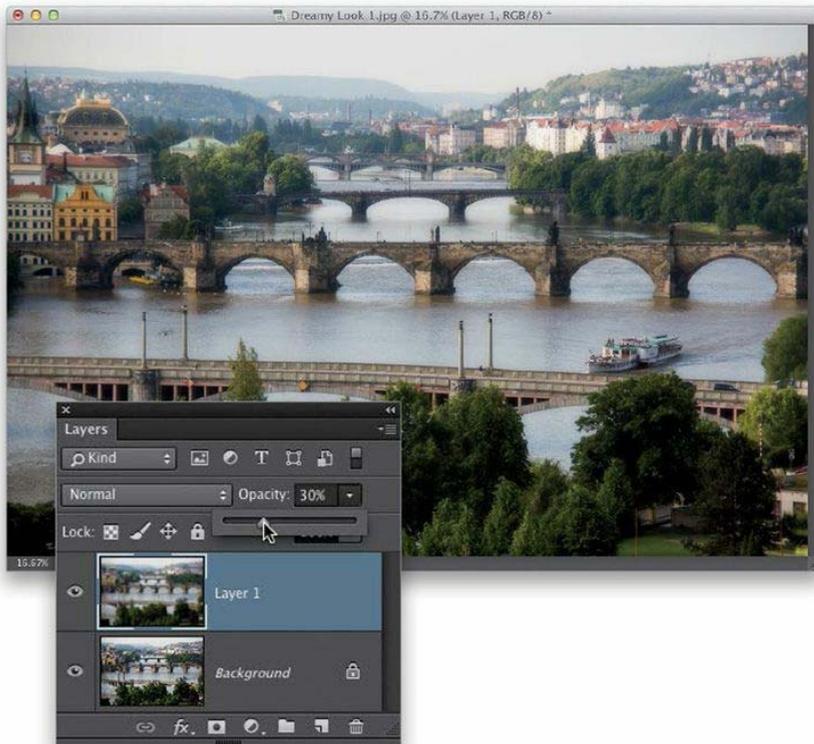
Это эффект, о котором меня часто спрашивают, потому что я часто его использую. Особенно часто мне задают вопрос: "Что вы делаете, чтобы получить представление, в котором изображение резкое и в то же время мягкое?" Ну, на самом деле это просто, но не проболтайтесь об этом, потому что я предпочитаю, чтобы все считали, что я имею магическую власть над Photoshop, заставляя его работать подобным образом. 🙄





### Шаг Три:

Теперь зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Blur** (Размытие) выберите команду **Gaussian Blur** (Гауссово размытие). Когда появится диалоговое окно фильтра, введите 25 пикселей для **Radius** (Радиус) (или даже 35 пикселей, или больше, если камера 24-мегапиксельная и больше. Не стремитесь к точности радиуса – добивайтесь, чтобы изображение выглядело размытым) и щелкните по **OK**.



### Шаг Четыре:

Наконец, зайдите в панель **Layers** (Слои) и установите величину **Opacity** (Непрозрачность) этого размытого слоя в 30 % (как показано здесь), и это завершит эффект. Я знаю ваши мысли: "Скотт, серьезно? И это всё?" Да, и именно поэтому лучше держать этот секрет только между нами. ;-)

## Потрясающе простое создание панорам

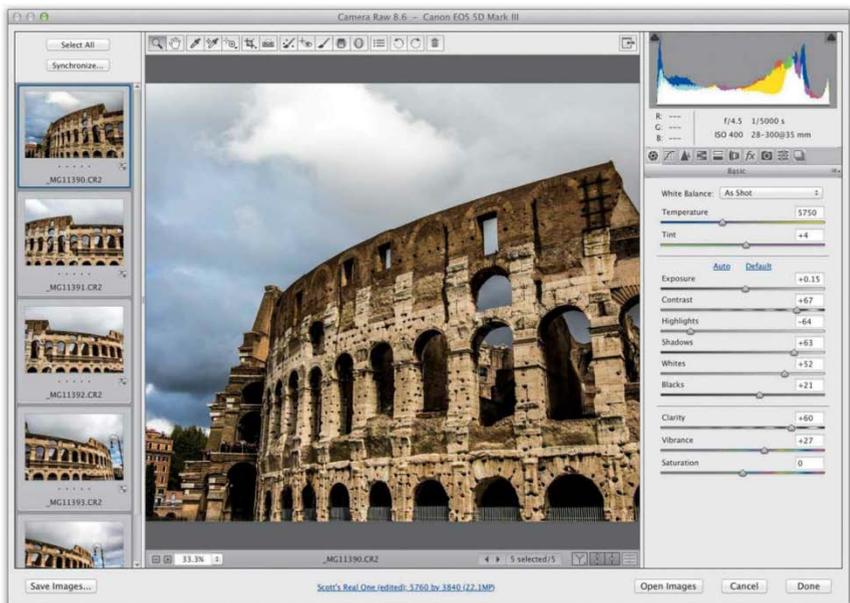
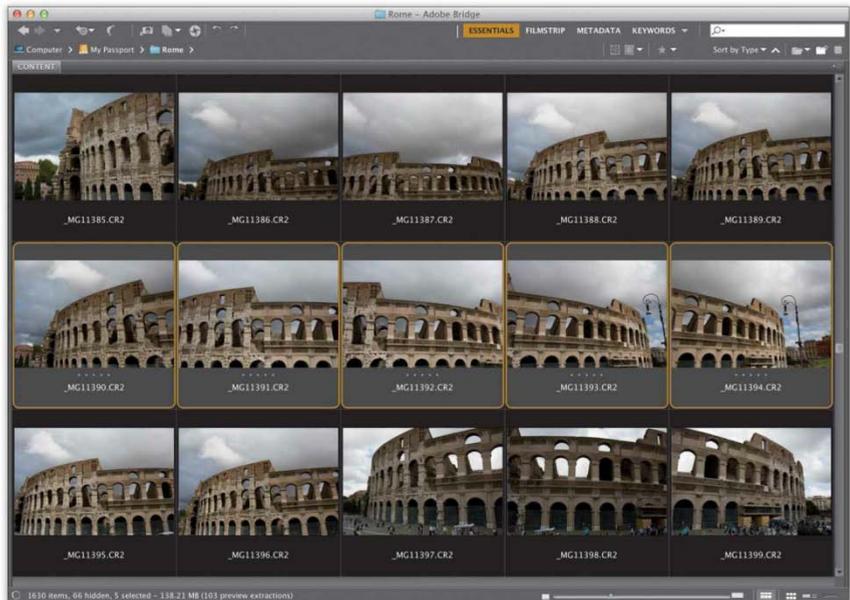
### Шаг Один:

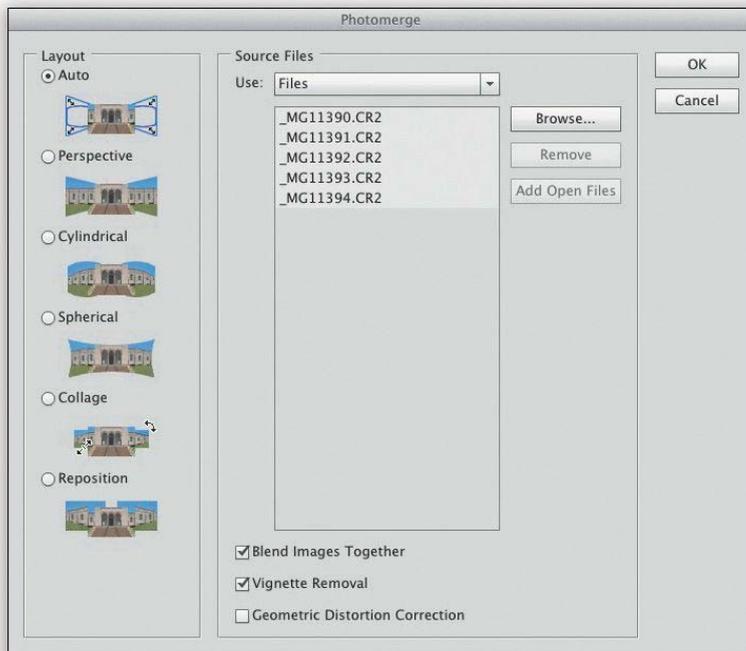
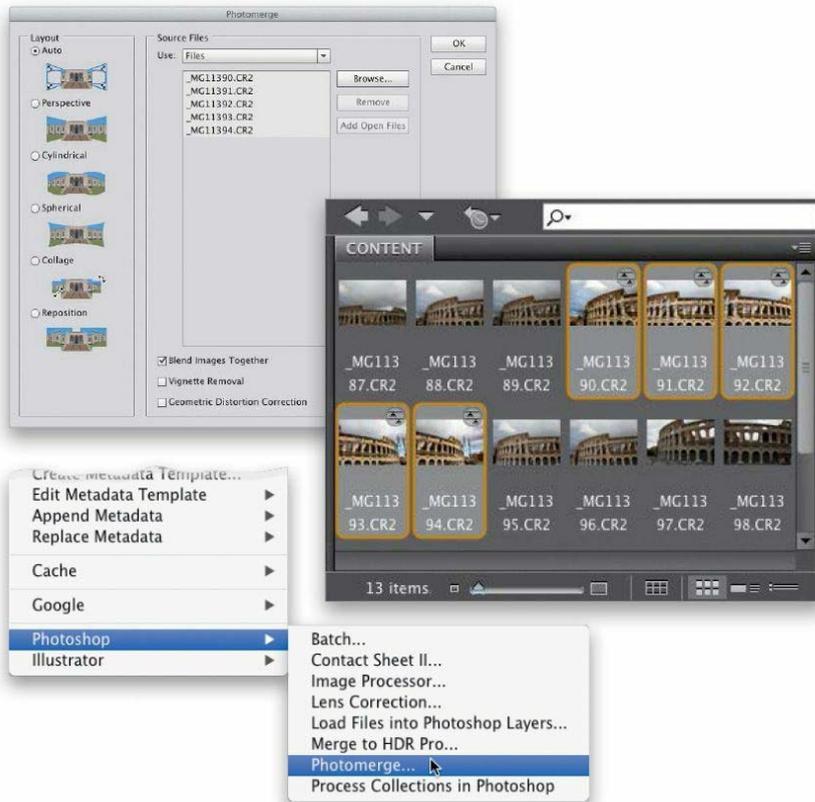
Перед тем, как создать панораму, вы должны выбрать, хотите ли вы отредактировать снимки (экспозицию, света и проч.) теперь, в Camera Raw, пока отдельные изображения находятся еще в 16-битовом RAW-формате, или же редактировать единственную 8-битовую панораму. Это ваш выбор, но я рекомендую модифицировать их теперь, в Camera Raw, до создания панорамы, благодаря чему вы получаете преимущества работы с изображениями качества RAW (если же они – изображения JPEG, не имеет значения, когда их редактировать – я бы сначала превратил их в панораму). Итак, если вы снимали в RAW, нажмите клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**) и щелкните в Bridge по всем снимкам для создания панорамы, чтобы их выделить (как показано здесь).

### Шаг Два:

Теперь нажмите **Ctrl+R** (Mac: **Command+R**), чтобы открыть выделенные изображения в Camera Raw (как показано здесь). Щелкните по кнопке **Select All** (Выбрать все) над киноленткой слева, чтобы выделить все изображения, которые вы только что открыли, и тогда любые сделанные вами изменения автоматически применятся ко всем кадрам панорамы. Давайте увеличим **Exposure** (Экспозиция) (до +0.15) и **Contrast** (Контрастность) (до +67), уменьшим **Highlights** (Света) до -64, чтобы вернуть объем и детали в небе, и резко изменим **Shadows** (Тени) до +63, чтобы видеть больше деталей в арочных проемах. Установите белую и черную точки, нажимая-и-удерживая-нажатой клавишу **Shift** и делая двойной щелчок по кнопкам ползунков **Whites** (Белые) и **Blacks** (Затемнение). Затем установите **Clarity** (Четкость) в +60, чтобы подчеркнуть текстуру, и **Vibrance** (Красочность) в +27, чтобы хоть немного усилить синее в этом тоскливом сером небе. Не щелкайте по кнопке **Open Images** (Открыть изображение) – сразу щелкните по **Done** (Готово).

В своих семинарах по Photoshop я пространно рассказывал о семи требованиях, которые следует соблюдать при съемке кадров для панорамы, позволяющих Photoshop легко объединить их вместе. Впоследствии Adobe настолько усовершенствовал функцию **Photomerge**, что теперь достаточно соблюдать единственное правило: при съемке необходимо обеспечить наложение соседних кадров примерно на 20 % (так, если вы снимаете каменный ландшафт, слева направо, одна и та же скала должна появиться на правом краю первого снимка и на левом краю следующего кадра). Этого достаточно, чтобы Photoshop увидел, как они сшиваются вместе. Кроме того, теперь вы можете снимать даже с рук, и кадры будут отлично выровнены.





### Шаг Три:

Вернитесь в Bridge и убедитесь, что миниатюры обновлены согласно выполненной коррекции и каждая миниатюра имеет небольшую круглую иконку-бедж, сообщающую, что снимки были скорректированы в Camera Raw. Удостоверьтесь, что нужные изображения остались выделены, затем зайдите в меню **Tools** (Инструменты) (вверху) и в подменю **Photoshop** выберите команду **Photomerge** (как показано здесь). (Можно открыть эти отредактированные снимки в Camera Raw, щелкнуть по кнопке **Select All** (Выбрать все) над киноплёнкой слева, щелкнуть по кнопке **Open Images** (Открыть изображение) и открыть отредактированные JPEG снимки непосредственно в Photoshop, затем зайти в меню **File** (Файл) и в подменю **Automate** (Автоматизация) выбрать команду **Photomerge**). Эта команда открывает диалоговое окно, которое вы видите здесь, с выделенными изображениями в списке в центральной колонке. (Примечание: Если вы открыли JPEG непосредственно в Photoshop, центральная колонка будет пустой, и нужно щелкнуть по кнопке **Add Open Files** (Добавить открытые файлы)).

### Шаг Четыре:

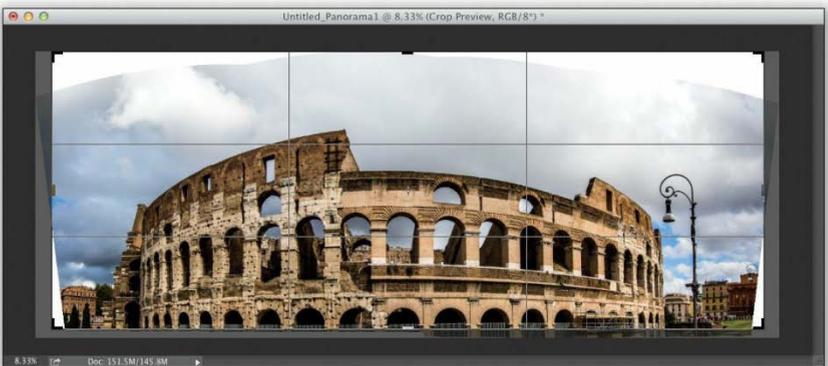
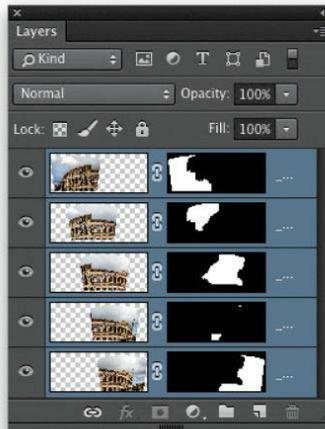
Удостоверьтесь, что в секции **Layout** (Макет), слева, выбрана радио-кнопка **Auto** (Авто). Также удостоверьтесь, что внизу в центре диалогового окна установлена галочка в окошке **Blend Images Together** (Наложение изображений). Теперь, есть еще две опции, о которых следует знать: (1) Если у объектива есть виньетирование (изображения затемнены по краям), то установите галочку в окошке **Vignette Removal** (Удаление виньетирования) и хотя создание панорамы продлится немного дольше, при этом виньетирование будет удаляться (и как правило, довольно успешно). (2) Если вы для съемки панорам используете объектив рыбий глаз от Nikon, Sigma или Canon, установите галочку в нижнем окошке **Geometric Distortion Correction** (Коррекция геометрического искажения), чтобы исправить искажение объектива рыбий глаз. Кстати, для съемки панорам рыбий глаз использовать не следует. Просто имейте это в виду. Я рекомендую также не делать ничего, связанного с исправлением объектива (как **Upright** или любая функция коррекции объектива), пока изображения не объединены в панораму. Я иногда сталкивался с тем, что это портит панораму, поэтому делайте это позже. Продолжите, щелкнув по кнопке **OK**.

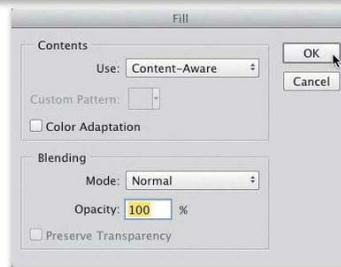
### Шаг Пять:

Здесь показана панорама, сшитая в Photoshop из снимков с изменениями, которые мы сделали ранее в Camera Raw. Если вы просмотрите панель **Layers** (Слои), то увидите все слои и слои-маски, которые были созданы, чтобы отлично сшить эти пять изображений в одну панораму без швов. Давайте продолжим и сведем эти слои (мы вообще не собираемся иметь с ними дела), выбирая команду **Flatten Layers** (Выполнить сведение) из выпадающего меню панели **Layers** (Слои). Чтобы безупречно сшить панораму, Photomerge должен был немного деформировать, согнуть и изменить расположение заснятых элементов, что почти всегда создает промежутки в разных частях изображения (в виде прозрачные областей с серо-белым шахматным узором – со всех сторон). Мы вернемся к ним через минуту, а пока только примите к сведению, что это совершенно в порядке вещей и при создании панорамы происходит почти всегда. (Краткий обзор прочих опций **Layout** (Макет) диалогового окна **Photomerge** (**Perspective** (Перспектива), **Cylindrical** (Цилиндр), **Spherical** (Сферическая), **Collage** (Коллаж) и **Reposition** (Перемещение)): они все создают... ну... никуда не годные панорамы. Это самая мягкая характеристика, которую я могу дать этим опциям, и я их не использую. Никогда. Но это только мой выбор).

### Шаг Шесть:

Чтобы получить итоговое изображение, мы должны обрезать снимок, но к счастью это простая работа. Активируйте из панели инструментов инструмент **Crop** (Рамка) (C), который создает границу обрезки вокруг изображения (как показано здесь). Обрежьте низ и стороны как можно лучше, но не прилагайте слишком больших стараний к небу (далее мы отредактируем и его). Теперь, если на пустотах по сторонам панорамы есть нечто с большим количеством невыразительных деталей (это может быть трава или песок, или вода), можно не обрезать слишком близко, потому что функция в следующем шаге работает лучше всего с объектами, у которых нет выраженных деталей – такими как небо, или трава, или вода и т.д.





### Шар Семь:

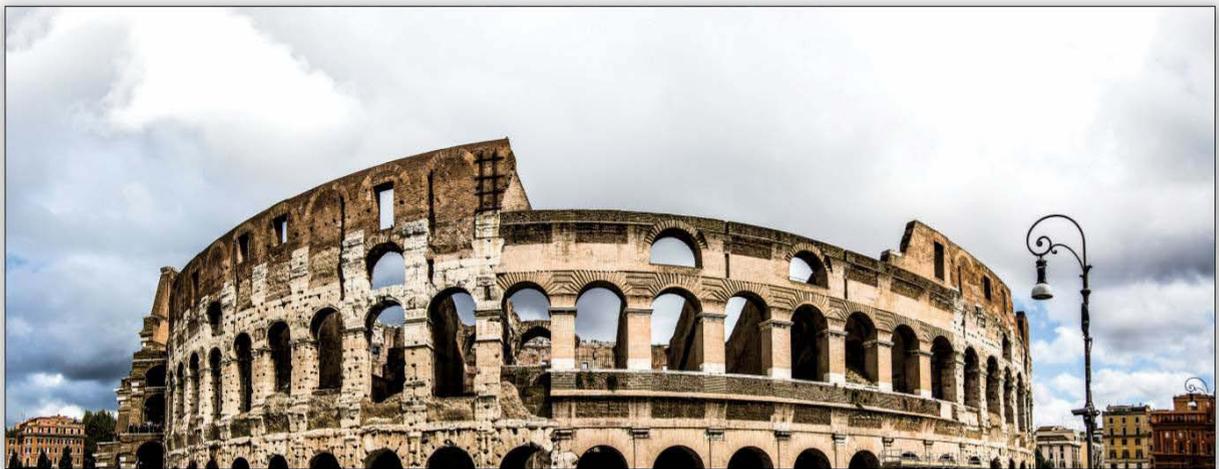
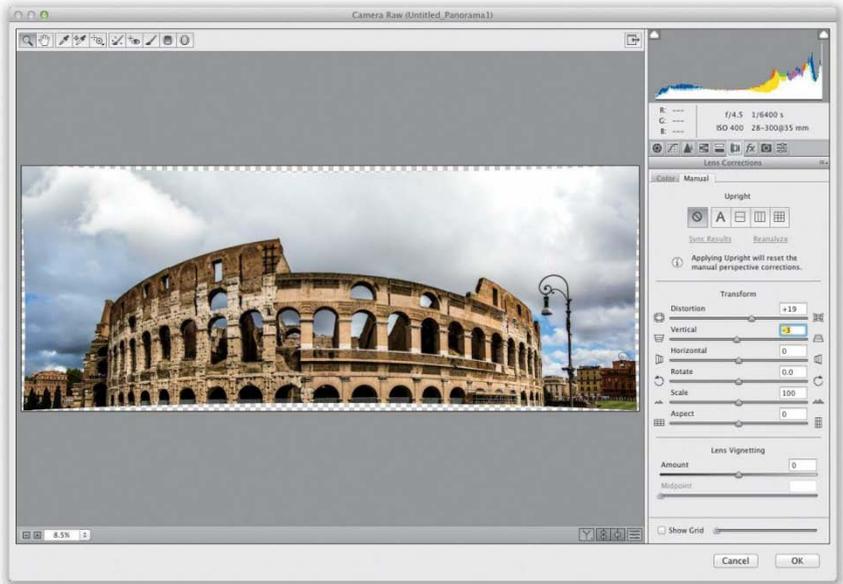
Нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), и панорама будет обрезана (как показано здесь), но можно видеть, что вверху, справа и слева остались промежутки. Из панели инструментов активируйте инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (нажимайте **Shift+W**, пока он не появится) и щелкните один раз в нижнем левом белом пустом промежутке, затем нажмите-и-держите нажатой клавишу **Shift** и щелкните по пустому промежутку внизу справа, а затем – по верхнему пустому промежутку (удержание клавиши **Shift** нажатой позволяет добавлять другие области к выделению с левой стороны). Если инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) выделяет лишь часть неба, когда вы щелкаете по верхнему пустому промежутку, просто нажмите **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**), чтобы отменить это последнее выделение, переключитесь на инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) (**Shift+W**), нажмите-и-держите нажатой клавишу **Shift** и закрасьте верхний пустой промежуток. Теперь мы используем функцию **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), чтобы заполнить пустые промежутки, но она работает лучше, если немного расширить выделенные области – примерно на 4 пиксела. Чтобы сделать это, зайдите в меню **Select** (Выделение) и в подменю **Modify** (Модификация) выберите команду **Expand** (Расширить). Введите 4 пиксела (как показано здесь), немного расширяя выделение в направлении наружу, и щелкните по **OK**. Теперь наш файл готов позволить функции **Content-Aware** (С учетом содержимого) выполнить ее чудесную работу.

### Шар Восемь:

Зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Fill** (Выполнить заливку). Когда появится диалоговое окно (показанное здесь), выберите вверху из всплывающего меню **Use** (Содержание) опцию **Content-Aware** (С учетом содержимого), затем щелкните по **OK**, расслабьтесь и приготовьтесь к сюрпризу. По большей части, результаты бывают поразительны. Конечно, иногда результат ни на что не пригоден, тогда вы отменяете его и ищете иной подход. Но когда функция исправляет нечто такое, как пустые промежутки в небе, или на грунте пустыни, или на чем-либо подобном, случайном и однотонном по своей природе, эта функция творит чудеса, и в изображениях, подобных этому, выполняет действительно грандиозную работу (как показано здесь). Нажмите **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**), чтобы отменить выделение.

### Шаг Девять:

Помните, я говорил ранее, что следует отложить на потом применение к изображениям каких-либо коррекций объектива, потому что иногда они значительно портят шивку? Уверен, помните. Ну, так сейчас самое время это сделать. Если обратиться снова к Шагу Восемь, можно видеть, что Колизей слегка наклонен, так что давайте избавимся от этого искажения, заходя в меню **Filter** (Фильтр) и выбирая **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw). Когда откроется Camera Raw, зайдите в панель **Lens Corrections** (Коррекция объектива), щелкните по закладке **Manual** (Ручной режим), а затем перетащите ползунок **Distortion** (Искажение) вправо, пока не исчезнет наклон. Я также вижу, что Колизей немного наклонен наружу, поэтому я перетащил ползунок **Vertical** (По вертикали) влево в -3, так чтобы внешние стены выглядели выровненными. По завершении можно или обрезать края (удаляя пустоты, вызванные исправлением объектива), или снова использовать **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого). Если нужно сделать какие-либо иные правки, щелкните по иконке панели **Basic** (Основные) и сделайте там исправления. Наконец, добавьте **Unsharp Mask** (Контурная резкость), и на этом закончите. Итоговое изображение показано ниже.

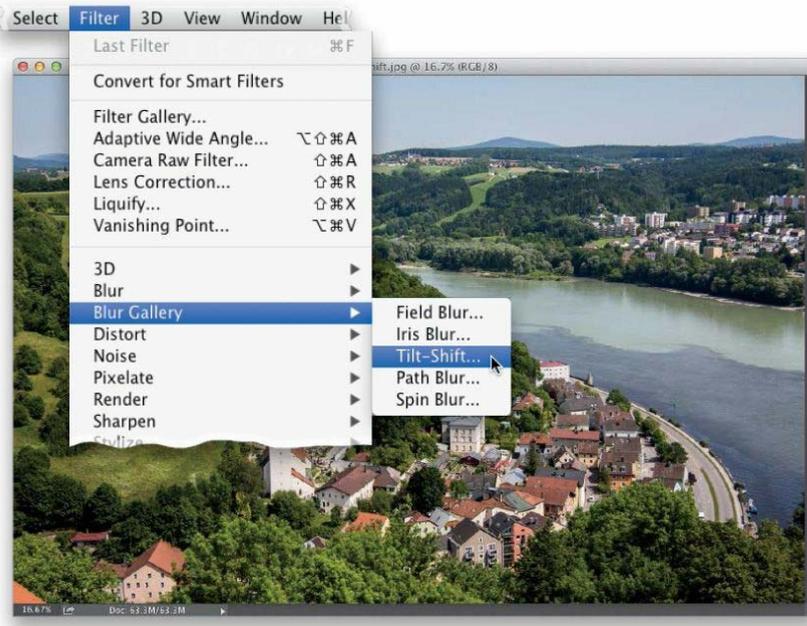


Фильтр **Blur** (Размытие) предоставляет по-настоящему простой способ создать эффект миниатюризации, который очень распространен в Сети, когда снимок преобразовывается так, чтобы быть похожим на крошечный игрушечный макет (или скорее на архитектурный макет). Использование этого фильтра простое, *если* (это существенное *если*) снимок имеет правильный тип. Идеально подходит такой, который сделан с верхней точки, имеет нисходящую перспективу, и чем выше точка съемки и чем круче угол, тем явственнее создается иллюзия того, что вы смотрите сверху на макет в мелком масштабе.

## Эффект Наклон-смещение в галерее размытия

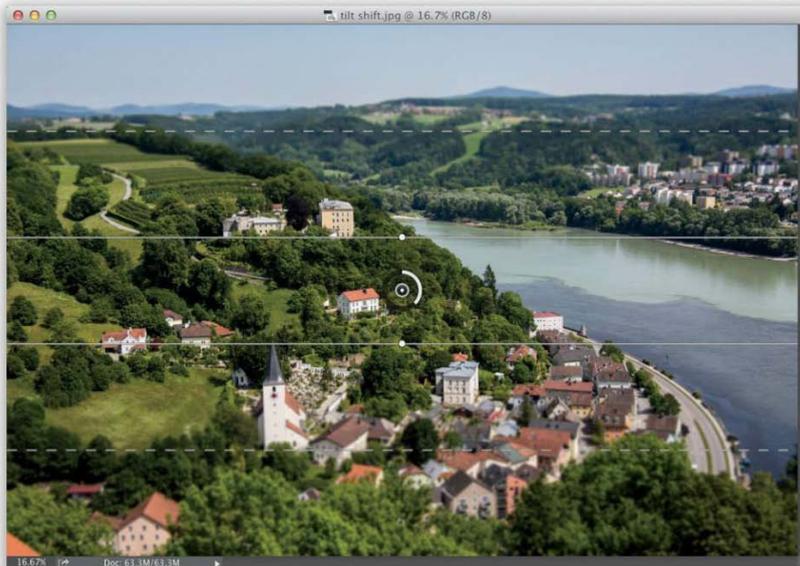
### Шаг Один:

Откройте изображение, к которому вы хотите применить эффект (убедитесь, что прочитали выше введение, чтобы быть уверенными в том, что используете правильный тип снимка, или эффект будет хромать на обе ноги. Конечно, как обычно, можно загрузить изображение, которое я использую здесь, с веб-страницы книги, упомянутой во вступлении). Теперь зайдите в меню **Filter** (Фильтр), и в подменю **Blur Gallery** (Галерея размытия) выберите команду **Tilt-Shift** (Наклон-смещение) (как показано здесь).



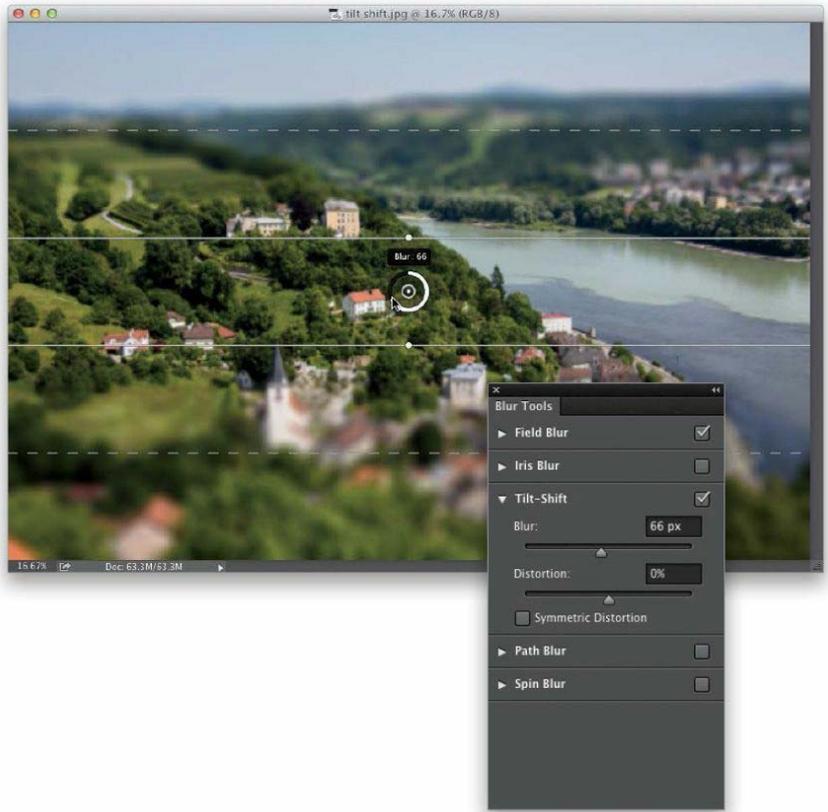
### Шаг Два:

Работая с изображениями при помощи любого из фильтров **Blur Gallery** (Галерея размытия), вы используете интерактивное управление при помощи экрана. Фильтр помещает круглую булавку в центр изображения, а над и под ней две сплошных линии и потом еще две пунктирных линии. Сплошные линии показывают область, которая останется в фокусе (резкая область), а область между каждой парой линий, сплошной и пунктирной – переход, где изображение изменяется от резкого до размытого. Чем шире расстояние между сплошными и пунктирными линиями, тем дольше переход от резкого (у сплошной линии) до совершенно размытого (извне пунктирной линии) участка. *Примечание:* Чтобы удалить булавку, щелкните по ней и нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**).



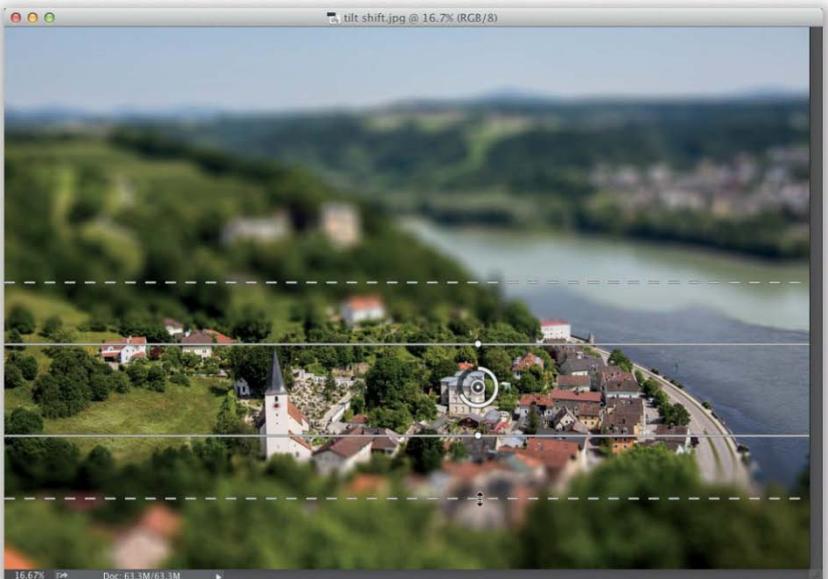
### Шаг Три:

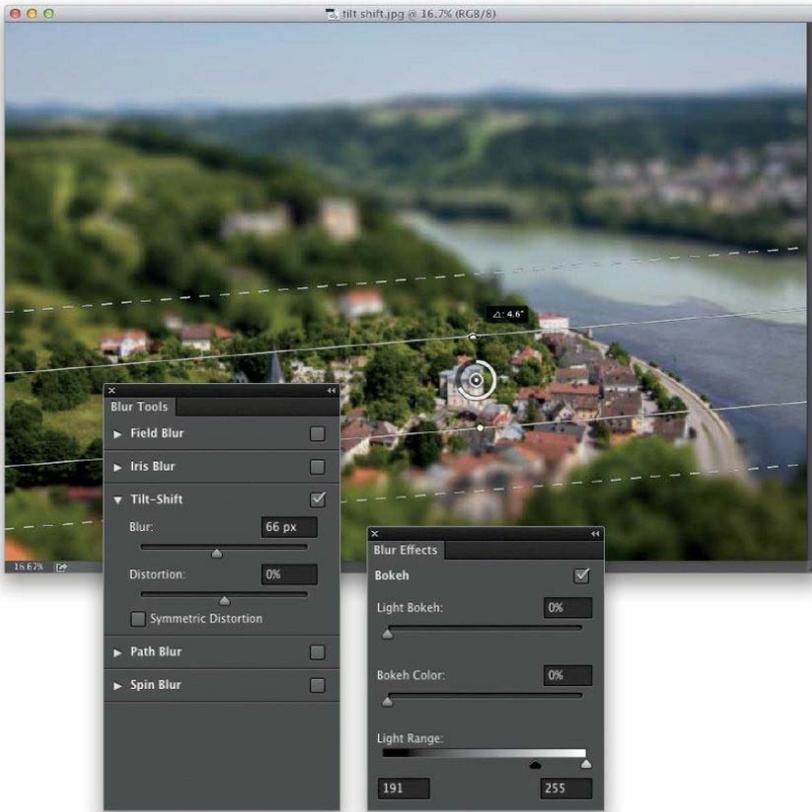
Вы управляете величиной размытия, щелкая по серой части кольца с центром в булавке и перетаскивая курсор вокруг центра. После перетаскивания и удаления курсора с кольца оно тереет яркость и показывает, как далеко вы продвинулись в установке размытия; численное значение размытия в пикселях появляется в небольшом всплывающем окне наверху кольца (как показано здесь, где я перетащил размытие в 66). С помощью этих элементов я полностью корректирую размытие прямо на изображении, но если этот способ вам неудобен, можно использовать ползунок **Blur** (Размытие) в панели **Blur Tools** (Инструмент размытия), которая появляется с правой стороны рабочей среды.



### Шаг Четыре:

Когда вы создаете подобные крошечные макеты, на мой взгляд, они выглядят лучше, если вы сужаете обе резкие области – уменьшая и резкую область, и область перехода. Вот как это делается. Во-первых, щелкните по булавке и спустите ее вниз и вправо (как показано здесь). Затем щелкните непосредственно по верхней сплошной линии и перетащите внутрь к штуковине с булавкой в центре (и да, у штуковины есть официальное название, присвоенное ей в IBUN – International Board of Unsure Naming (Международная комиссия по расплывчатым терминам)). Переместите ее поближе. Теперь сделайте то же самое с нижней сплошной линией, перемещая ее к штуковине. Затем перетащите центр верхней пунктирной линии ближе к верхней сплошной линии и сделайте то же с нижней пунктирной линией (как показано здесь).



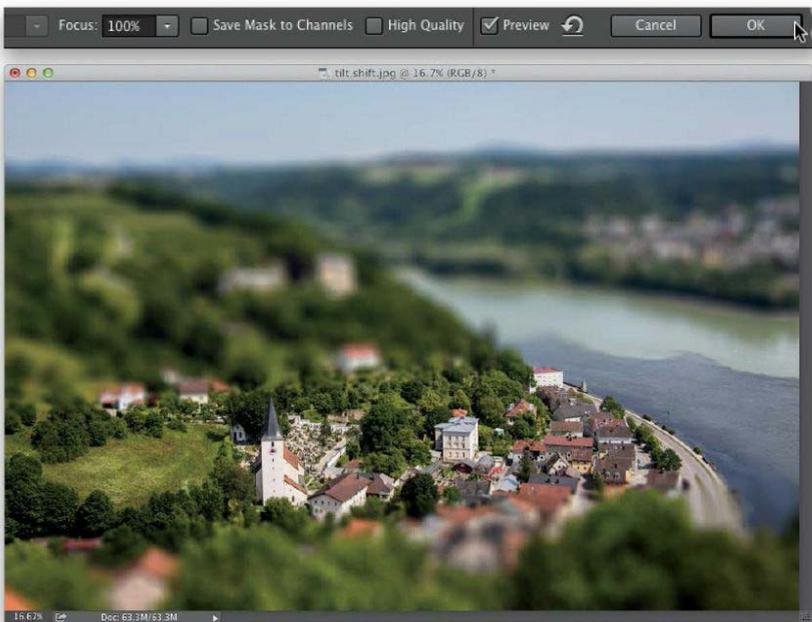


### Шаг Пять:

Если вы хотите повернуть резкую область (как размытие, так и всё прочее), наведите курсор на белую точку центра сплошной линии над булавкой, и курсор превратится в двуглавую дуговую стрелку. Щелкните-и-держите-нажатой кнопку мыши на этой белой точке и выполните поворот, перетаскивая курсор влево/вправо. Это просто. Есть еще несколько опций, о которых следует знать. Первая – ползунок **Distortion** (Искажение) в панели **Blur Tools** (Инструмент "Размытие"), в опции **Tilt-Shift** (Наклон-смещение). Он позволяет изменять форму размытия. Если вы установите галочку в окошке **Symmetric Distortion** (Симметричное искажение), это ухудшит и исказит размытие. Я лично не stalkивался когда-либо с поводом устанавливать эту галочку, если испытывал маломальскую симпатию к снимку. Еще один набор средств управления находится в панели **Blur Effects** (Эффекты размытия). Верхний ползунок позволяет усиливать света в области размытия, что может оказаться полезным для некоторых портретов, сделанных на открытом воздухе, но это очень чувствительный ползунок – если вы перетащите его слишком далеко, это даст эффект световой гранаты, брошенной в изображение, и использовать его следует с осторожностью. (Если панель **Blur Effects** (Эффекты размытия) скрыта, зайдите во всплывающее меню **Blur Gallery** (Галерея размытия) на правом конце панели параметров инструмента и выберите опцию **Reset Blur Gallery** (Сбросить Галерея размытия) – А.Л.)

### Шаг Шесть:

В панели параметров инструментов имеется еще несколько средств управления. Это поле с величиной **Focus** (Фокус) (степень фокусировки), и она по умолчанию устанавливается в 100%. Чем меньшее значение установлено, тем сильнее размывается резкая область (я не нашел, для чего можно использовать эту настройку). Затем следует окошко для галочки **Save Mask to Channels** (Сохранить маску в каналах), которое позволяет сохранять область, которую вы замаскировали (используя этот инструмент) в канале (в панели **Channel** (Канал)), в случае, если вы хотите отредактировать ее позже (чтобы добавить к ней шум или удалить все цвета, и т.д.). Если вы перезагружаете этот канал, замаскированная область становится выделенной. Наконец, есть окошко для галочки **High Quality** (Высокое качество), которое служит для создания более качественного размытия, но в случае применения требует больше времени. О некоторых удобных быстрых клавишах: нажмите **P**, чтобы скрыть/возвратить размытие; нажмите-и-держите-нажатой **H**, чтобы скрыть шутовину с круглой булавкой и все линии. Для завершения работы щелкните по **OK** в конце панели параметров инструментов. Здесь показано итоговое изображение с примененным эффектом **Tilt-Shift** (Наклон-смещение).



## Диафрагма и поле размытия (имитация объек- тива 85 мм f/1.4)

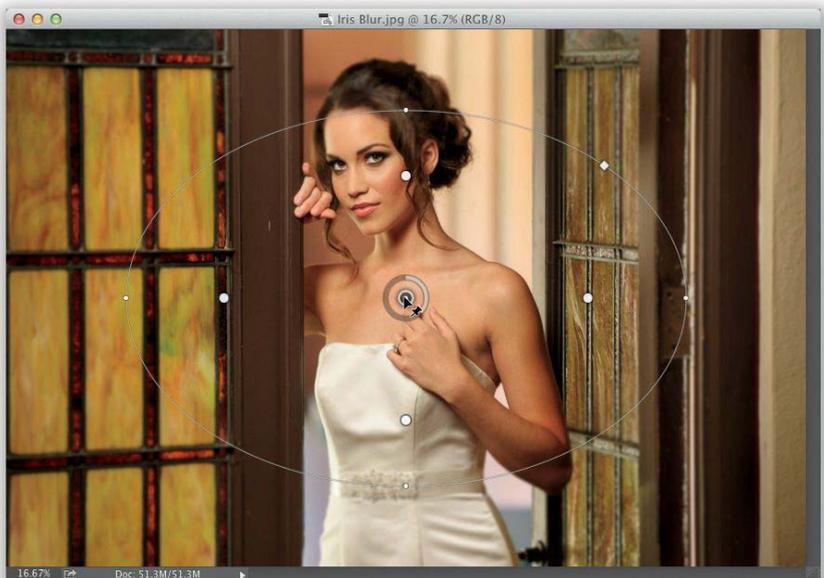
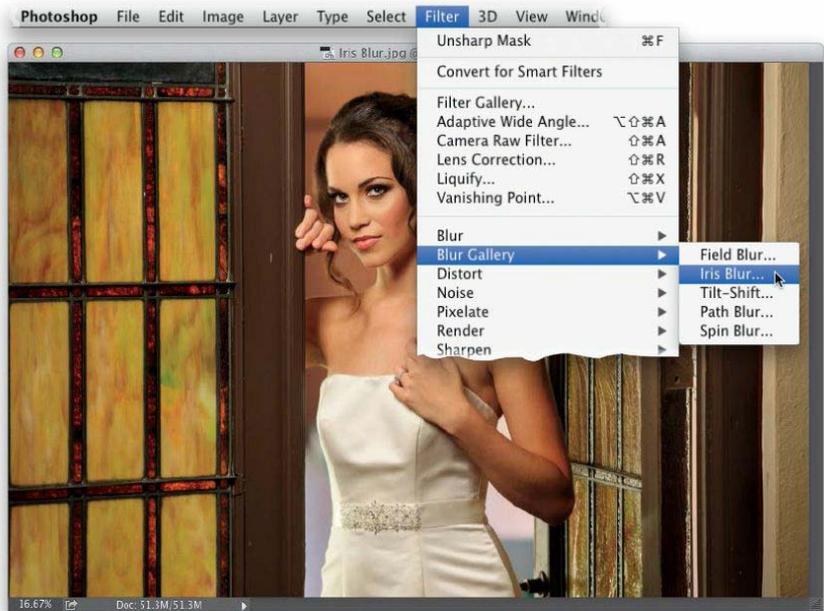
### Шаг Один:

Откройте снимок, фон которого вы хотите размыть (как если бы вы снимали при широко открытой диафрагме, такой как f/1.4 или f/1.8). Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Blur Gallery** (Галерея размытия) выберите команду **Iris Blur** (Размытие диафрагмы) (как показано здесь). Фон, на котором снята невеста, на этом изображении немного размыт, но мы хотим сделать его значительно более размытым, чтобы невеста выделялась на нем еще сильнее.

### Шаг Два:

Команда **Iris Blur** (Размытие диафрагмы) добавляет овальный контур в центр снимка, как показано здесь, и вы будете использовать этот овал для определения, какая часть изображения останется резкой, а какая станет размытой (область в центре овала будет резкой, а затем, ближе к краю перейдет в размытый овал). Переместите курсор куда угодно в овале, и появится набор средств управления тем, что есть на экране. В центре находится небольшая круглая булавка – перетащите ее, чтобы переместить овал, куда требуется. Четыре белые точки покрупнее ограничивают область, которая останется сфокусированной (область резкости), а область между этими четырьмя точками и сплошным овальным контуром – это область перехода, где резкость плавно меняется от совершенно резкой до размытой. Если вы перетащите белые точки к центру, это сократит центральную область, тем самым удлинит и повышая плавность перехода к размытию на краях. Если вы перетащите их в направлении наружу, это расширит область в центре и сделает переход короче и резче.

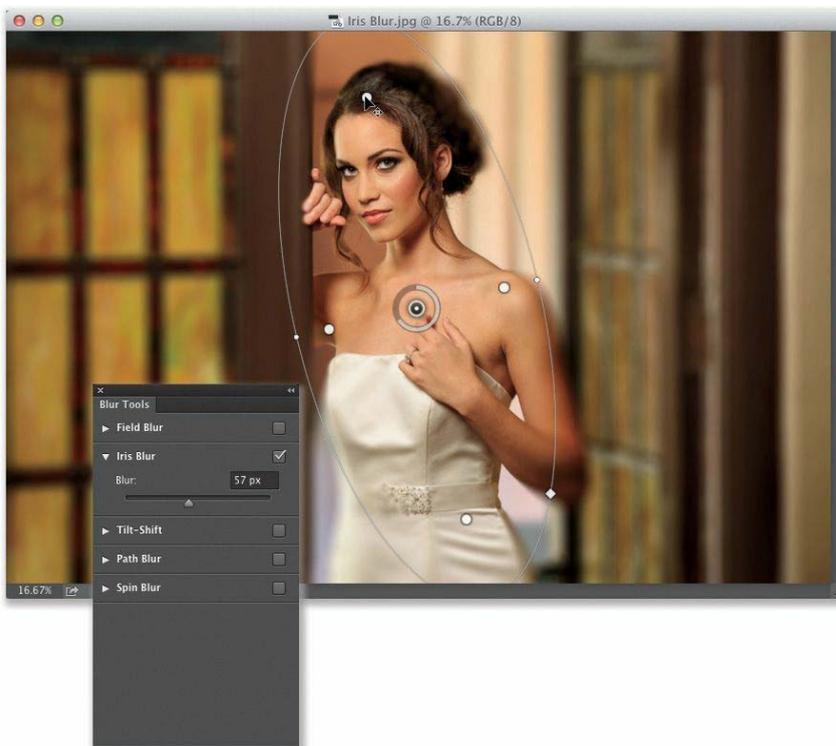
Это действительно замечательная функция, позволяющая добавлять к изображению после съемки эффект сверхмалой глубины резкости, а также помещать резкость и размытие именно там, где вы того хотите (но не создает эффекта миниатюрности, как это делает функция **Tilt-Shift** (Наклон-смещение) фильтра **Blur** (Размытие)).





### Шаг Три:

Чтобы сделать невесту центром внимания, сузим овал (так чтобы он стал ближе к ее телу) и повернем его против часовой стрелки, чтобы он теснее облегал невесту. Чтобы сжать овал с боков, щелкните по одной из маленьких точек, находящихся на обеих сторонах овала, и перетащите овал внутрь, к невесте. Затем потащите ту же точку немного вверх, и она повернет овал (как показано здесь). Чтобы вытянуть овал в длину, щелкните по верхней или нижней маленькой точке на овале и перетащите ее наружу. Можно деформировать или поворачивать овал в любое время, чтобы охватить им нужную вам область (конечно, в пределах возможностей овала). Итак, здесь у нас есть высокий, узкий овал, наложенный на невесту. По умолчанию, фильтр применяет небольшое размытие ко всему, что находится вне этого овала, но настройка по умолчанию настолько слабая, что эффект едва заметен.



### Шаг Четыре:

Чтобы увеличить размытие, щелкните по серому участку кольца, окружающего булавку, и перетащите против часовой стрелки, и по мере перетаскивания, величина размытия будет увеличиваться (я перетащил ее до 57 пиксел. Конечно, вы можете всегда просто использовать ползунок **Blur** (Размытие) в панели **Blur Tools** (Инструмент "Размытие") на правой стороне рабочей среды). А каков результат? Прюделав всё это, я обратил внимание, что верхняя часть волос невесты размыта, овал не находится точно в нужном месте, и он недостаточно велик. Однако нет проблем: просто щелкните-и-перетащите овал, увеличив его высоту (как показано здесь), щелкните по булавке и перетащите овал немного влево, чтобы он лучше охватил невесту, и наконец, немного перетащите наружу одну из больших белых точек в овале, чтобы расширить резкую область внутри овала (как показано здесь). Вот теперь овал выглядит неплохо.

### Шаг Пять:

Если есть другие области, которые вы хотите сделать резкими, просто добавьте булавок. Для этого щелкните один раз где угодно вне овала, и это создаст новый овал с той же самой величиной размытия, как у первоначального овала (это очень удобно!). Так, например, если вы хотите, чтобы рука невесты тоже стала резкой, щелкните по руке, добавляя еще один овал (как показано здесь), затем сожмите его, чтобы он приблизился по размеру к руке, и переместите его на руку. Хотите, чтобы все волосы невесты стали резкими? Я добавил вверху еще один небольшой овал, (третью булавку которого там можно видеть). Итак, сколько времени потребовалось, чтобы создать все дополнительные булавки размытия? Секунды. Каждая отнимает один щелчок для создания и один-два щелчка для позиционирования, так что создавайте на невесте столько точек, сколько необходимо, это очень просто. И последнее: как только вы нажмете клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы применить эффект размытия, то сможете управлять величиной размытия постфактум, сразу же заходя в меню **Edit** (Редактирование) и выбирая команду **Fade Iris Blur** (Ослабить: Галерея размытия). Понижьте **Opacity** (Непрозрачность) приблизительно до 70 % и оцените результат (право, совсем неплохо, не так ли?) Внизу показаны состояния *До/После*, но сейчас мы намерены рассмотреть еще один фильтр размытия.

### Шаг Шесть:

Окей, обратимся к фильтру **Field Blur** (Размытие поля). Я использую его для создания градиентных размытий (главным образом потому, что не могу придумать, что бы можно было сделать с ним такое, чего я не могу сделать с **Iris Blur** (Размытие диафрагмы)). Откройте новое изображение и выберите **Field Blur** (Размытие поля) из подменю **Blur Gallery** (Галерея размытия) меню **Filter** (Фильтр). Это помещает булавку в центр снимка (как показано здесь) и размывает все изображение. Мм... да... это полезно. Чтобы увеличить размытие (от состояния как есть), щелкните по серой части кольца, окружающего булавку, и перетащите влево (точно так же, как вы делали с фильтром **Iris Blur** (Размытие диафрагмы)). Но это только начало. Главная идея здесь в том, чтобы добавить вторую булавку и сделать так, чтобы она имела 0%-ое размытие.



До

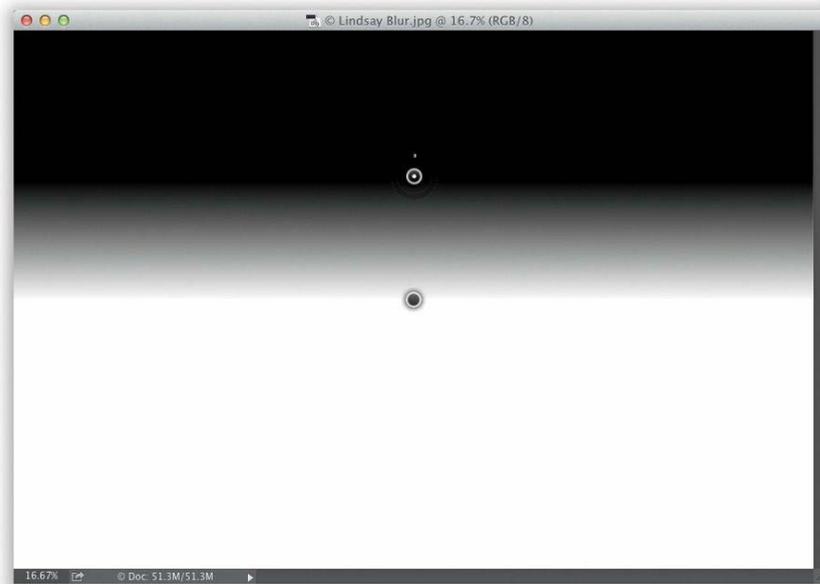
После





### Шаг Семь:

Щелкните по лицу невесты, чтобы добавить вторую булавку, затем щелкните по серой части кольца и перетащите против часовой стрелки, пока размытие не установится в 0 (как показано здесь), а область, контролируемая этой булавкой, не станет резкой. Я знаю, о чем вы думаете: пока это похоже на другую версию фильтра **Iris Blur** (Размытие диафрагмы). Действительно так, но это только кажется. Следующий шаг покажет, в чем состоит (по крайней мере, некоторое) отличие.

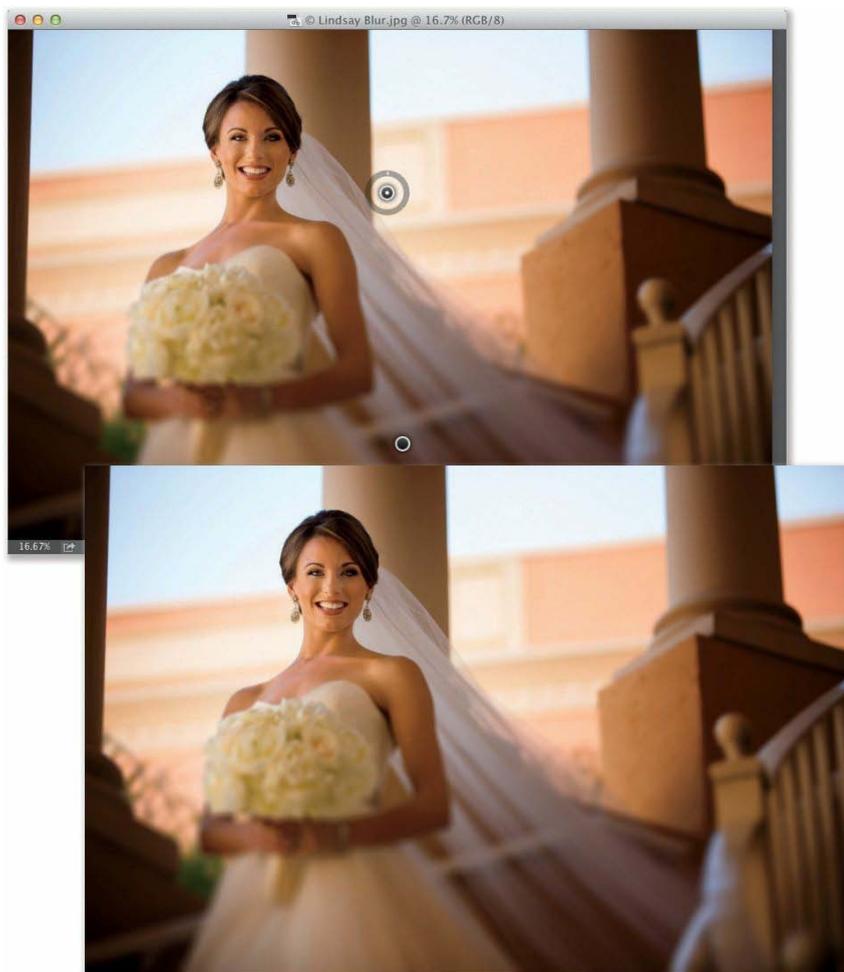


### Шаг Восемь:

Нажмите и держите-нажатой букву **M**, и увидите превью маски, создаваемой этими булавками. Черная область находится полностью в фокусе, в серой области резкость меняется (сверху вниз) от полной до совершенного размытия, а белая область полностью размытая. Итак, то, что вы видите вверху, является самым резким, потом резкость постепенно теряется и внизу превращается в самое размытое. Но это всё не будет выглядеть в точности так, как показано здесь, пока вы не перетащите верхнюю (резкую) булавку немного вправо. Перетаскивая ее, вы увидите, что маска изменяется в реальном времени, таким образом, настройка, подобная этой, отнимет у вас в общей сложности пару секунд. Закончив с позиционированием булавки, отпустите клавишу **M**.

### Шаг Девять:

Закончив, щелкните по кнопке **OK** (в панели параметров инструмента), и эффект применится. Можно видеть, что верх изображения находится в фокусе, а на уровне букета оно уже будет не в фокусе (я закончил тем, что переместил первую (размытую) булавку немного вниз). Быть может, этот эффект не самый потрясающий в Photoshop, но по крайней мере, если у вас возникнет в нем необходимость, теперь вы знаете, как его создать.



Фильтр **Lighting Effects** (Эффекты освещения) существовал в Photoshop на моей памяти так давно, что я могу свидетельствовать: ему была необходима серьезная перестройка. К счастью, он ее недавно получил и сейчас превратился в один из лучших фильтров. Это фильтр служит преимущественно для создания правильного освещения там, где вы этого хотите, используя различные стили освещения, и для этого он сначала затемняет остальную часть снимка, а затем освещает одну или несколько выбранных вами областей. Интерфейс также использует ряд новых видов экранной интерактивности, с которой работает Adobe, так что он стал не только лучше, но теперь его применение превратилось в приятный процесс.

## Создание выразительного освещения



### Шаг Один:

Откройте изображение, к которому вы хотите добавить волнующее освещение. В изображении, показанном здесь, невеста довольно хорошо освещена, но в помещении есть так много окружающего света, что освещение получилось не очень выразительным (я снимал ее только при естественном освещении и использовал отсвет, падающий на ее платье с серо-белого мраморного пола). Я всегда начинаю работу с данным фильтром, дублируя фоновый слой (о причине этого рассказывается через несколько шагов). Итак, нажмите **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**).

### Шаг Два:

Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Render** (Рендеринг) выберите **Lighting Effects** (Эффекты освещения). Панель инструментов исчезает (она вам больше не нужна), справа появляется новая панель **Lights** (Света), панель **Properties** (Свойства) которой содержит секцию **Lighting Effects** (Эффекты освещения) с элементами управления, а в панели параметров инструмента появляются новые опции. Кроме того, можно видеть, что фильтр сильно затемнил всё изображение и высветил центр внимания (здесь вы просто видите световой эффект по умолчанию, который... ну... как правило, не совсем удачный). Так или иначе, если все это выглядит несколько пугающим, то вот хорошая новость: можно проигнорировать все это почти полностью (почему – объясняется в следующем шаге. Между прочим, затратив секунду, я здесь переключился в окно **Application Frame** (Фрейм приложения) (из меню **Window** (Окно)), что бы облегчить показ всех этих вещей).

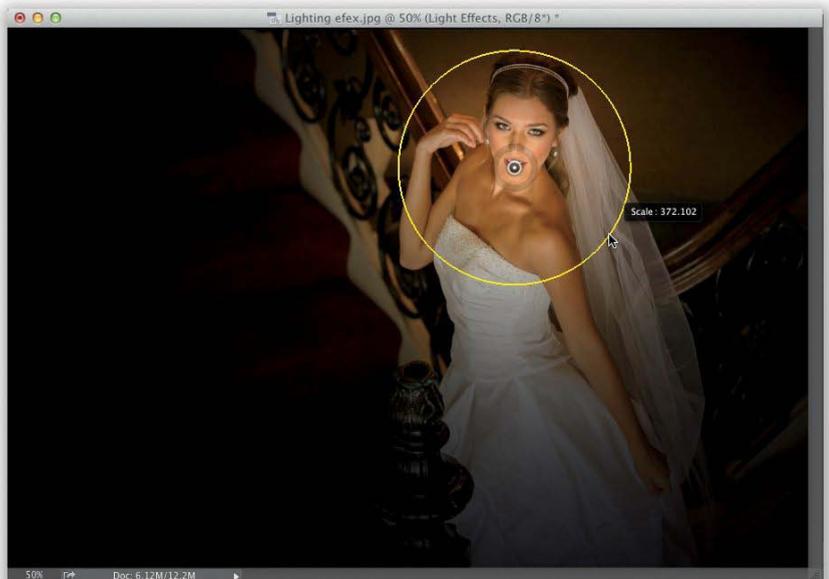
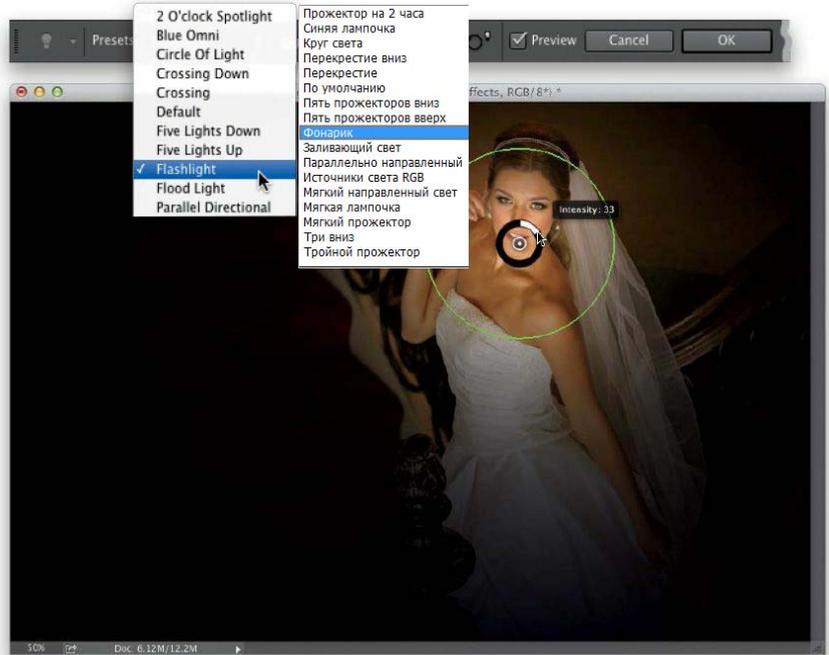


### Шаг Три:

Причина, по которой мы можем игнорировать не очень удачные варианты, предлагаемые по умолчанию, состоит в том, что есть встроенные наборы, которые можно использовать – они находятся вверху с левой стороны панели параметров инструмента. Щелкните и держите нажатой клавишу мыши на всплывающем меню **Presets** (Наборы), и появится список предварительно разработанных схем освещения (включая сценарии с несколькими источниками света) (как показано здесь). Для создания драматического освещения мне нравится использовать набор **Flashlight** (Фонарик) (он использует точечный стиль света, который имеет круглое пятно света, а не большое овальное световое пятно). Выбрав из меню **Presets** (Наборы) опцию **Flashlight** (Фонарик), вы получаете мягкий круглый центр внимания. Чтобы поместить его, где надо, просто щелкните прямо в его центре (на экране появится слово **Move** (Перемещение)), и перетащите его, куда хотите. Здесь я перетащил его на лицо объекта, но оно выглядит немного ярче, чем надо. Поэтому наведите курсор на кольцо, окружающее булавку, и появится слово **Intensity** (Интенсивность), показывая текущую интенсивность (яркость), в пределах от 0 до 100. Чтобы понизить значение, щелкните и перетащите курсор прямо по этому кольцу против часовой стрелки, и это понизит яркость света (здесь я перетащил в значение 33).

### Шаг Четыре:

Можно управлять размером луча (Adobe называет такой размер **Scale** (Масштаб)), используя самое удаленное кольцо (внешний зеленый круг). Наведите курсор прямо на круг, и он станет желтым, а слово **Scale** (Масштаб) появится на экране вместе с размером (как показано здесь). Чтобы изменить размеры луча, просто перетащите курсор внутрь/наружу. Должен сказать, что это зеленое кольцо капризное и может заставить вас сделать несколько попыток наведения на него курсора, пока кольцо не станет желтым, но следует просто набить руку. Эти средства управления примерно одинаковы для всех световых схем, за исключением схем с овальным центром внимания – в них внешнее кольцо управляет вращением, но можно щелкнуть по белым точкам, чтобы добиться масштабирования внешнего контура светового пятна.





### Шаг Пять:

Чтобы добавить света, щелкните по одной из трех кнопок выбора света разного стиля в панели параметров инструмента. Здесь мы добавим **Point Light** (Точечный свет) (его кнопка выделена здесь красным овалом) и перетащим свет на ступени лестницы слева (они временно терялись в темноте). (Чтобы манипулировать независимо каждым светом, выберите нужный свет из списка внизу секции **Lights** (Светлые), см. рис. к Шагу Семь – *А.Л.*) Перетащите внутрь кружок **Scale** (Масштаб), пока размер луча не станет очень маленьким (как показано здесь), и значительно понизьте **Intensity** (Интенсивность) (я установил ее примерно в 25). Создайте еще один **Point Light** (Точечный свет) и сделайте то же самое, но перетащите его на перила справа. Вот так: мы только что перделали схему освещения изображения на три света. Теперь щелкните по кнопке **OK** в панели параметров инструментов (хотя мы через минуту возвратимся и рассмотрим еще некоторые вещи).

### СОВЕТ: Удаление части светов

Чтобы удалить свет, щелкните по нему, затем щелкните по иконке мусорной корзины в нижнем правом углу панели **Lights** (Света). Все света так удалить невозможно – требуется оставить хотя бы один свет (или изображение будет черным).

### Шаг Шесть:

Если вы посмотрите на изображение невесты здесь, слева, то заметите, что ее лицо ярко освещено прямым светом, который неплохо смотрится, но можно заставить его лучше гармонировать с изображением в целом и выглядеть более мягким лишь одним щелчком (и поэтому, в самом начале, мы дублировали фоновый слой – чтобы нанести последний завершающий штрих). Чтобы смягчить свет, в панели **Layers** (Слои) измените режим наложения этого слоя с **Normal** (Обычные) на **Darken** (Темнее) (как показано здесь), и это отключает "границу" главного света, и делает его мягче, а наложение более плавным, на чем эффект можно закончить (сравните левый снимок в этом шаге с правым снимком с наложением **Darken** (Темнее)). И еще одно. Применение этого эффекта к слою позволяет полностью управлять эффектом постфактум. Например, если вы считаете, что фон получился слишком темным и слишком драматичным, то можете просто понизить **Opacity** (Непрозрачность) этого слоя, и это понизит интенсивность эффекта.



### Шаг Семь:

Хотя я заявил, что мог бы игнорировать панели с правой стороны, на всякий случай, если вам интересно, мы бросим на них взгляд. Снова возвратитесь в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Render** (Рендеринг) выберите **Lighting Effects** (Эффекты освещения) (света по-прежнему останутся, но станут ярче, потому что это действие снова применило эффект). В панели **Lights** (Светлые) вы увидите список всех светов, похожий на список слоёв. Здесь вы можете переключать их в состояние скрыть/показать, щелкая по иконке в виде глаза слева от каждого света. Кроме того, если вы хотите изменить стиль света, щелкните по нему, затем выберите новый стиль из всплывающего меню вверху панели **Properties** (Свойства). Кстати, есть один свет, о котором мы не говорили, потому что я никогда не находил для него применения. Он называется **Infinite Light** (Бесконечный), так что продолжите и отключите три света в панели **Lights** (Светлые), и затем создайте свет **Infinite Light** (Бесконечный) (щелкните по третьей иконке секции **Lights** (Источники света) в панели параметров инструмента). Этот свет остается в центре изображения, как солнце – он не перемещается, и все, что можно сделать – изменить его направление (щелкая-и-перетаскивая прямо на точку в центре, и вы увидите светлую иконку около края коррекции изображения; это позволяет видеть, как выглядит свет в трехмерном пространстве).

### Шаг Восемь:

Продолжите и перетащите свет типа **Infinite Light** (Бесконечный свет) на иконку мусорной корзины внизу панели **Lights** (Светлые) – он нам больше не будет нужен, – снова включим три света **Point Light** (Точечный свет) и рассмотрим другие средства управления, находящиеся в панели **Properties** (Свойства): (1) Чтобы изменить цвет света, щелкните по образцу **Color** (Цвет) и выберите новый цвет. (2) Ползунок **Intensity** (Интенсивность) делает то же самое, как тот, который вы используете непосредственно на изображении. (3) Ползунок **Hotspot** (Центр освещенности) управляет яркостью самого интенсивного центра света, если используется свет типа **Spot Light** (Направленный свет). (4) Образец **Colorize** (Тонирование) управляет оттенком цвета затемненной части снимка (по умолчанию, этот цвет равномерный). (5) Ползунок **Exposure** (Экспозиция) напоминает ползунок **Highlights** (Света) в Camera Raw, и если я вообще его использую, то обычно перетаскиваю его влево, для уменьшения света.





### Шаг Девять:

Еще элементы: (6) Ползунок **Ambience** (Среда) управляет величиной затемнения остальной части изображения (здесь я перетащил его вправо). (7) Всплывающее меню **Texture** (Текстура) позволяет подчеркнуть текстуру рельефного изображения, на цветовой основе. Вы управляйте величиной, используя ползунок **Height** (Высота). Опробуйте эти элементы и увидите, что я имею в виду. Я пропускаю два элемента управления, которые почти не использую: ползунок **Gloss** (Глянец) (который описан как средство управления сиянием снимка, но в большей мере представляется мне как управление контрастом) и ползунок **Metallic** (Металл), который, как будто бы, делает что-либо только тогда, когда в изображении есть что-то металлическое или бликующее, и перетаскивание ползунка вправо делает его более интенсивным. Ниже показаны состояния *До/После* (в последнем я отключил два упомянутых света на лестнице и перилах – они мне не понравились -- и увеличил значения **Intensity** (Интенсивность) и **Scale** (Масштаб) света на невесте).



До



После

## Фотоэффекты тональной настройки (от сепии до разделенных тонов)

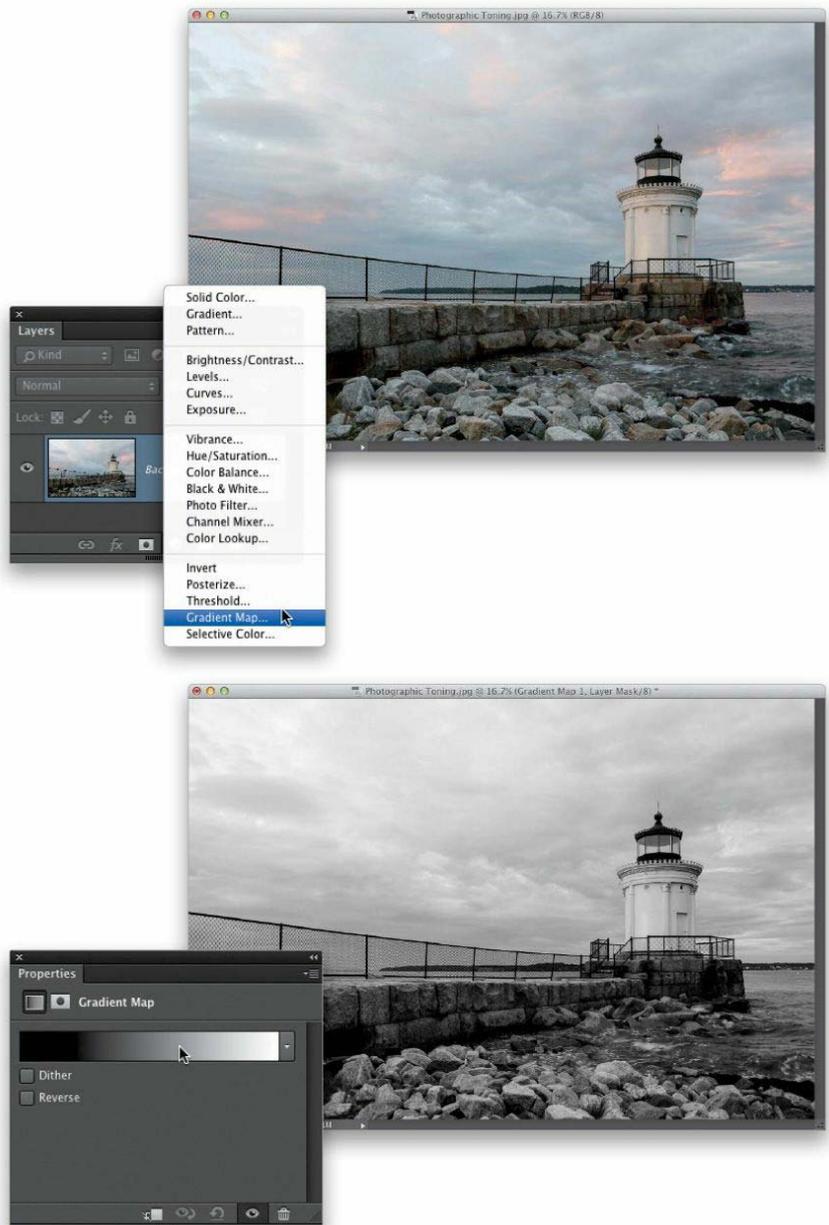
### Шаг Один:

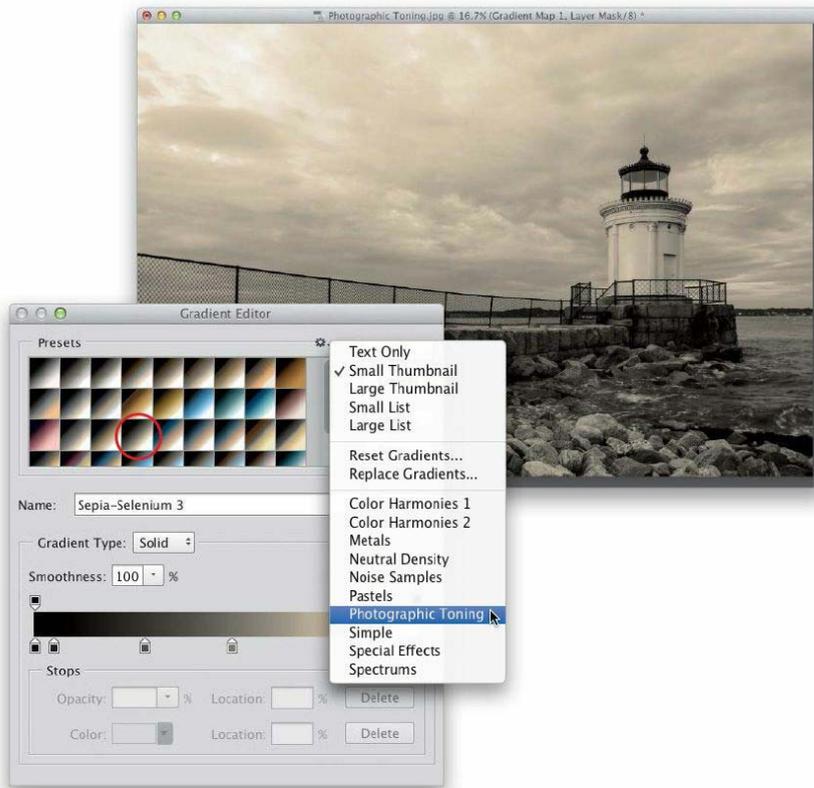
Откройте снимок, к которому вы хотите применить эффект фототональной настройки. Затем зайдите в панель **Layers** (Слои) и щелкните по иконке **Create New Adjustment Layer** (Создает новый корректирующий слой или слой-заливку) внизу панели, и из всплывающего меню выберите опцию **Gradient Map** (Карта градиента) (как показано здесь); или щелкните по последней иконке в нижнем ряду панели **Adjustments** (Коррекция).

### Шаг Два:

Как только вы выберете **Gradient Map** (Карта градиента), это применит по умолчанию градиент, который, как я сказал выше, делает одним щелчком неплохое черно-белое изображение (перед выбором **Gradient Map** (Карта градиента) цвета переднего плана и фона должны быть установлены в черный и белый, соответственно). Окей, чтобы загрузить наборы **Photo Toning** (Фотографическое тонирование), вы должны зайти в панель **Properties** (Свойства) и щелкнуть непосредственно по градиенту (как показано здесь).

Одним из корректирующих слоев, который незаслуженно редко используется, является **Gradient Map** (Карта градиента). В течение многих лет я использовал его только с одной целью – для выполнения довольно неплохих черно-белых преобразований единственным щелчком (с оговоркой, что когда вы выбираете **Gradient Map** (Карта градиента), цвет переднего плана установлен черным, а цвет фона белым). Так или иначе, Adobe в сотрудничестве с фотографом Стивом Веинребом (Steve Weinrebe) добавил в функции **Gradient Map** (Карта градиента) 38 наборов фотонастроек и разбиения тонов, еще более усовершенствовав этот не используемый никем инструмент. Я надеюсь, что сегодня эта ситуация изменится.



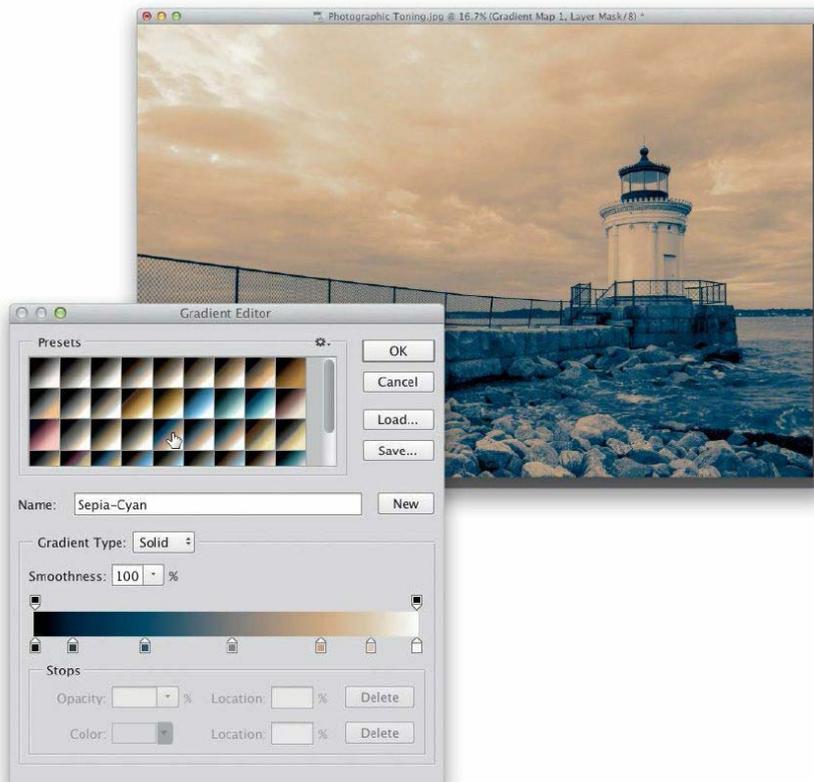


### Шаг Три:

Это открывает окно **Gradient Editor** (Редактор градиентов) (показанный здесь), и если вы щелкнете по небольшой иконке "шестерне" в верхнем правом углу секции **Presets** (Наборы), появится всплывающее меню. Выберите из него опцию **Photographic Toning** (Фотографическое тонирование) (как показано здесь). Появляющееся диалоговое окно спросит, хотите ли вы заменить текущий набор градиентов по умолчанию тем, который вы выбрали для загрузки. Я щелкнул по кнопке **ОК**, потому что (1) с наборами проще работать, если они не добавлены к существующему набору, и (2) можно всегда вернуться к градиентам по умолчанию, просто выбирая из того же всплывающего меню опцию **Reset Gradients** (Восстановить градиенты). Как только загрузятся градиенты выбранного вами набора, далее всё просто: щелкните по любому из этих градиентов, это обновит изображение, и вы можете просто продолжать щелкать, пока не найдете тот, который вам нравится. Здесь показан градиент под именем **Sepia-Selenium 3** (Сепия-селен 3) (четвертый в третьем ряду).

### Шаг Четыре:

Итак, теперь у вас имеется достаточно разнообразная витрина для выбора того, что вам понравится – щелкните по градиенту, и если он вам не нравится, щелкните по следующему. Например, здесь я выбрал **Sepia-Cyan** (Сепия-голубой) (возможно, не самый мой предпочтительный вариант, но на нем я хотел продемонстрировать разнообразие его параметров). Он представляет больше, чем просто вид с разбиением тонов, с голубыми цветами в тенях и желтыми цветами в светах. Опробуйте также градиенты из верхнего ряда – среди них есть действительно полезные градиенты типа "дуплекс"/сепия, и как большинство наборов у Adobe, лучшие, наиболее употребимые, располагаются в начале, а чем ниже в списке, тем они менее востребованы. Что полезно еще: потому что это корректирующие слои, вы можете снизить интенсивность эффекта, просто уменьшая непрозрачность корректирующего слоя (в панели **Layers** (Слои)), а кроме того, в большинстве случаев можно изменять режимы наложения слоя (опробуйте на этом снимке режим **Linear Burn** (Линейный затемнитель)).



## Фэшн-тонирование в Photoshop при помощи коррек- тирующего слоя *Поиск цвета*

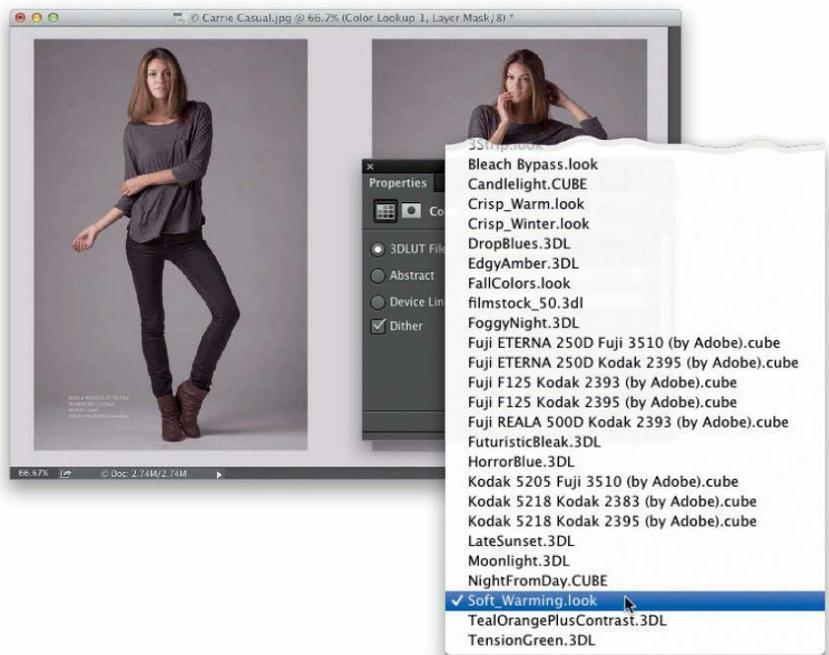
### Шаг Один:

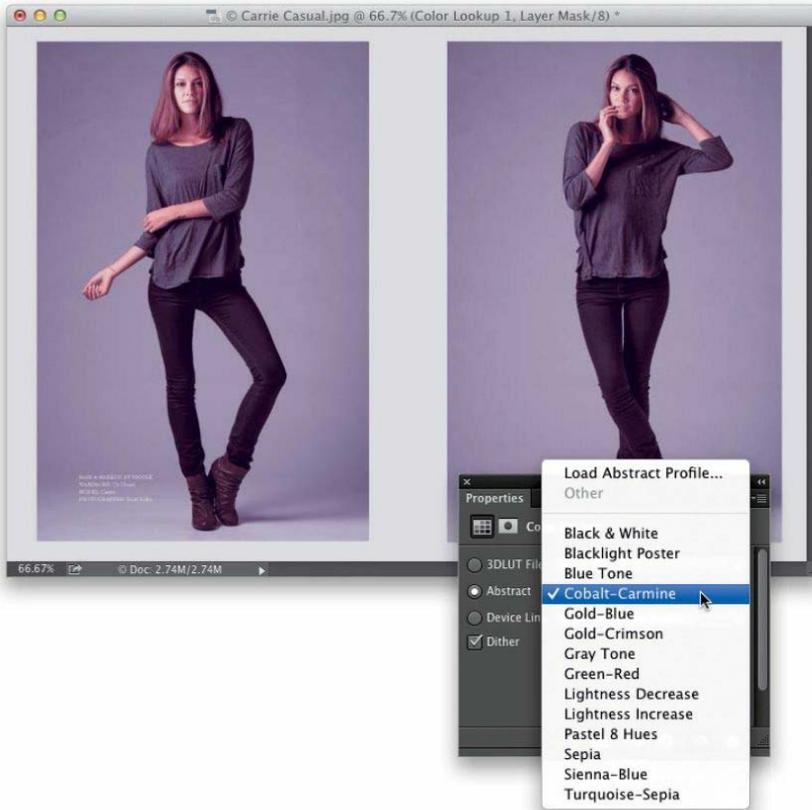
Откройте снимок, к которому вы хотите применить эффект **Color Lookup** (Поиск цвета). Затем зайдите в панель **Layers** (Слой), щелкните по иконке **Create New Adjustment Layer** (Создает новый корректирующий слой или слой-заливку) внизу панели и из всплывающего меню выберите опцию **Color Lookup** (Поиск цвета) (как показано здесь) или можете щелкнуть по последней иконке во втором ряду панели **Adjustments** (Коррекция). Это открывает опции **Color Lookup** (Поиск цвета) в панели **Properties** (Свойства) (показанной здесь). Есть три разных набора эффектов в трех всплывающих меню, и можно сделать выбор любого из наборов (по одному в корректирующем слое, но можно добавлять несколько корректирующих слоёв, если вы действительно чувствуете необходимость в создании стека двух эффектов).

### Шаг Два:

Давайте начнем с верхнего списка. Щелкните по всплывающему меню справа от надписи **3DLUT File** (Файл 3DLUT), и увидите длинный список "тоновых представлений". Всё от ЧБ до обычной пленки имеет разбиение тонов. Здесь я выбрал опцию **Soft\_Warming.look** (я рекомендую опробовать все опции, потому что, в зависимости от изображения, они могут смотреться очень по-разному). На этом этапе: (1) если эффект выглядит слишком интенсивным, можно понизить **Opacity** (Непрозрачность) слоя; (2) можно изменить режим наложения слоя, чтобы управлять тем, как этот эффект наложится на изображение в слое ниже этого; или (3) можно нажать **Ctrl+I** (Mac: **Command+I**), чтобы инвертировать слой-маску, который скроет эффект позади черного слоя-маски, затем возьмите инструмент **Brush** (Кисть) (B), и установив белый цвет переднего плана, закрасьте те области, к которым вы хотите применить эффект.

Вы видите эффекты настройки цвета и пленочные эффекты почти везде в современной фэшн фотографии и можете пересоздавать их, используя встроенные таблицы **Color Lookup** (Поиск цвета) Photoshop'a (они немедленно повторно наносят на карту цвета изображения для создания ряда классных цветовых эффектов, основанных на таблицах поиска цвета, которые используются в кино- и видеопроизводстве). Средства их настройки весьма ограниченные – большинство их узкоцелевые, в них вы выбираете вид и эффект или его отсутствие, но все они имеют корректирующий слой, который позволяет управлять настройками (или настраивать только фон, используя встроенный слой-маску).





### Шаг Три:

Теперь перейдем к следующему списку наборов, содержащемуся в панели **Properties** (Свойства) – **Abstract** (Абстрактный). Щелкните по всплывающему меню с правой стороны от него, чтобы открыть все опции. Здесь я выбрал опцию **Cobalt-Carmine**, которая, на мой взгляд – еще один неплохой выбор для этого изображения. *Примечание:* У некоторых эффектов имеются дополнительные опции. Например, выберите из всплывающего меню **3DLUT File** (Файл 3DLUT), которое мы использовали в Шаге Два, опцию **NightFromDay.CUBE**, и внизу панели **Properties** (Свойства) появится ряд новых опций. Так как это радио-кнопки, всё, что можно сделать – выбрать одну кнопку слева и одну справа, и после того, как вы щелкнете по ним, они создадут изменения представления, которое вы выбрали. Кроме того, есть несколько удобных кнопок внизу панели **Properties** (Свойства). Наиболее часто я использую кнопку с иконкой в виде глаза, которая переключает корректирующий слой **Color Lookup** (Поиск цвета) в состояние включен/отключен (и распространяет это состояние вплоть до панели **Layers** (Слои)). Если вы щелкаете по самой левой иконке, то эффект затронет только слой, непосредственно ниже данного (а не все слои ниже данного, как при обычной работе). Следующая иконка (глаз со стрелкой) переключает между состояниями *до/после* и похожа по действию на иконку в виде глаза, переключающую слой между состояниями включен/отключен. Следующая иконка (кривая стрелка) просто перезагружает всю панель к состоянию по умолчанию.



### Шаг Четыре:

Давайте рассмотрим последний набор с именем **Device Link** (Связь с устройством), и здесь (из всплывающего меню) можно видеть его опции. Я выбрал **RedBlueYellow** и получил представление, которое вы видите здесь. И последнее. Если вы выбираете верхнюю опцию в каком-либо из этих всплывающих меню, она открывает диалоговое окно **Open** (Загрузить), и можно загрузить профиль. Однако их не легко найти (я не знаю никого, кто бы это знал, кроме тех, кто работает с фильмами), поэтому, если появляется это диалоговое окно, просто щелкайте по кнопке **Cancel** (Отменить) (так как большинство с ними не работает, уместно задаться вопросом, почему это не последняя опция меню, а?)

## Лепка лица и тела с помощью обновленного фильтра *Пластика*

### Шаг Один:

Откройте изображение, которое вы хотите ретушировать (здесь приведен пример головного портрета), затем зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите команду **Liquify** (Пластика) (или нажмите **Ctrl+Shift+X** (Mac: **Command+Shift+X**)), что открывает диалоговое окно, которое вы видите здесь. Есть две версии этого диалогового окна: **Advanced Mode** (Расширенный режим) и упрощенная версия, показанная здесь, лишь с частью инструментов в панели слева, а справа – только с двумя параметрами инструмента **Brush** (Кисть) – **Size** (Размер) и **Pressure** (Нажим). Для успешного выполнения большинства работ достаточно того, что предоставляет упрощенная версия (мы выполняем большую часть работы, используя инструмент **Forward Warp** (Деформация) – верхний инструмент в панели инструментов). Поэтому снимите галочку в окошке **Advanced Mode** (Расширенный режим).

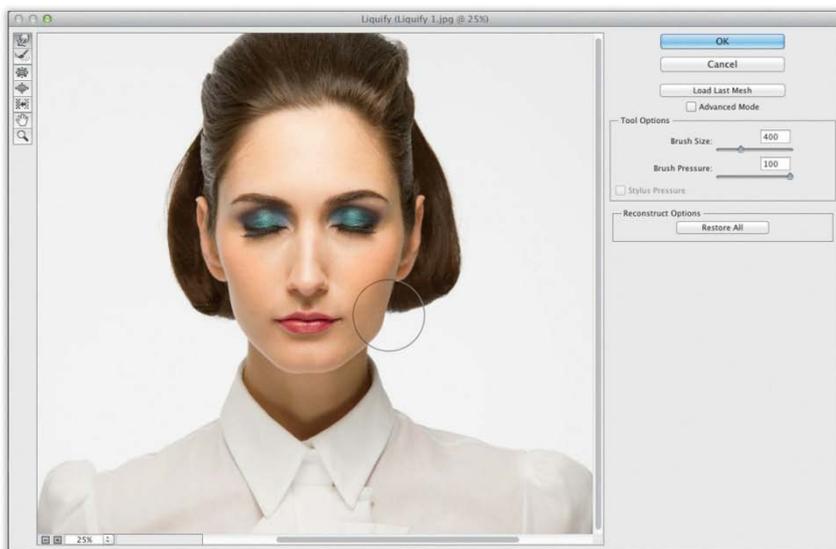
### СОВЕТ: Визуальное изменение размеров кисти в фильтре *Пластика*

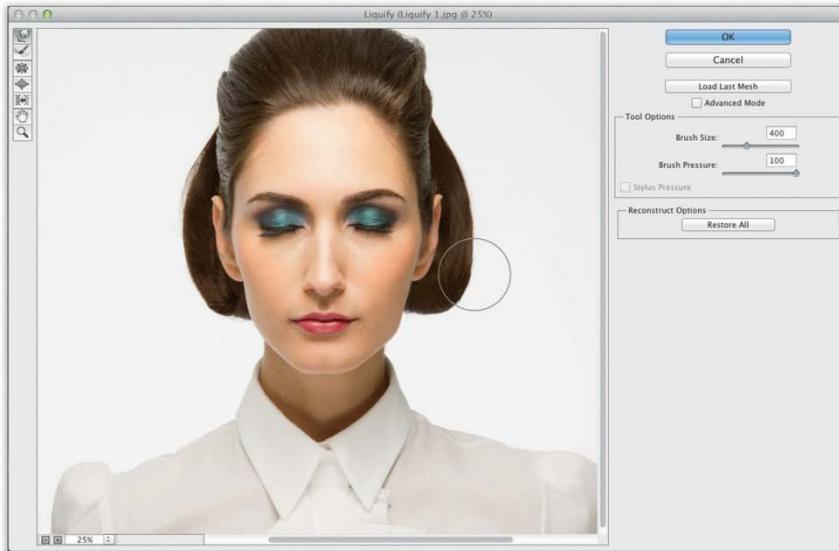
Чтобы быстро увеличить или уменьшить размер кисти, на PC нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt**, затем щелкните-правой-клавишей-и-перетащите-курсор влево/вправо, соответственно для уменьшения/увеличения размера. На Mac нажмите-и-держите-нажатой быструю клавишу **Option+Ctrl** и перетащите-курсор.

### Шаг Два:

Инструмент **Forward Warp** (Деформация) исправляет объект, как будто он состоит из густой жидкости (подобной патоке), но секретами эффективного использования являются: (1) установить размер кисти подходящим для ретуши и (2) делать кистью едва заметные движения (просто перемещайте инструмент мелкими шагами вокруг объекта и получите хорошие результаты). Итак, активируйте инструмент, наведите перекрестие центра чуть правее щеки модели с правой стороны и перемещайте его мелкими шагами влево, чтобы немного сузить лицо (как показано здесь).

Это еще один фильтр, обновленный Adobe в Photoshop CS6, и хотя он, вероятно, чаще всего используется в ретушировании портретов (я многократно использовал его в моей книге о методах портретной ретуши), хочу сообщить вам, что: (а) теперь он стал намного быстрее и чувствительнее, потому что выполнение самой тяжелой работы возложено на графический процессор; и (b) модифицировано много мелких функций, что улучшило и упростило их использование; а кроме того, (с) добавлена невероятно полезная функция, которая позволяет возвращаться и возобновлять работу с того места, где вы ее прервали (это очень удачный подход). Итак, здесь рассказывается о приемах быстрой ретуши.



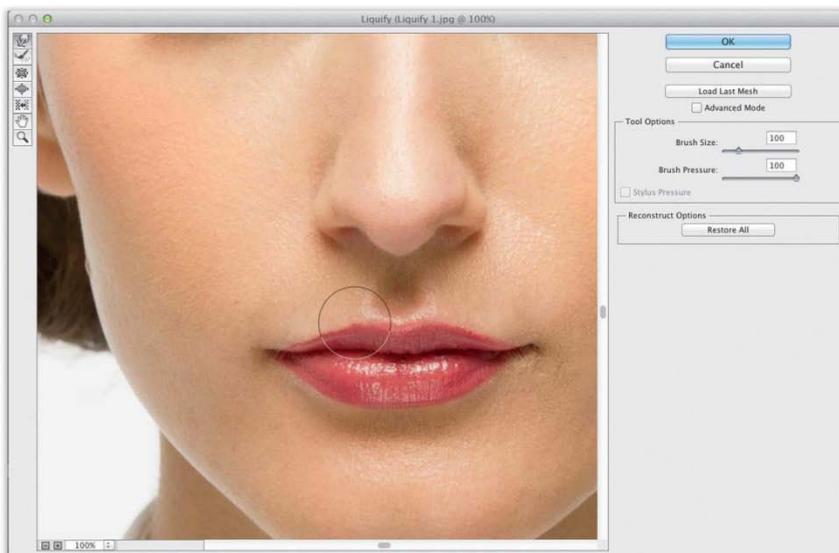


### Шаг Три:

Теперь давайте поправим волосы модели с правой стороны, чтобы придать волосам симметрию (учтите совет по установке размера кисти с учетом размера того, что вы намерены корректировать). Помните: просто перемещайте кисть небольшими толчками и, по мере перемещения по этой стороне волос модели, изменяете размер кисти в соответствии с размерами того, что вы пытаетесь править. Можно изменить размер кисти, используя ползунок **Size** (Размер) кисти справа, но по правде говоря, проще использовать быстрые клавиши. Клавиша **левая квадратная скобка** уменьшает кисть; **правая квадратная скобка** увеличивает кисть (они располагаются на клавиатуре справа от буквы **P**).

### СОВЕТ: Если вы испортили ретушь

Чтобы начать всё заново, щелкните по кнопке **Restore All** (Восстановить всё). Если вы хотите отменить только шаг или два, можно использовать ту же быструю клавишу отмены шагов, которая обычно используется в Photoshop: каждое нажатие на **Ctrl+Alt+Z** (Mac: **Command+Option+Z**) отменяет шаг.

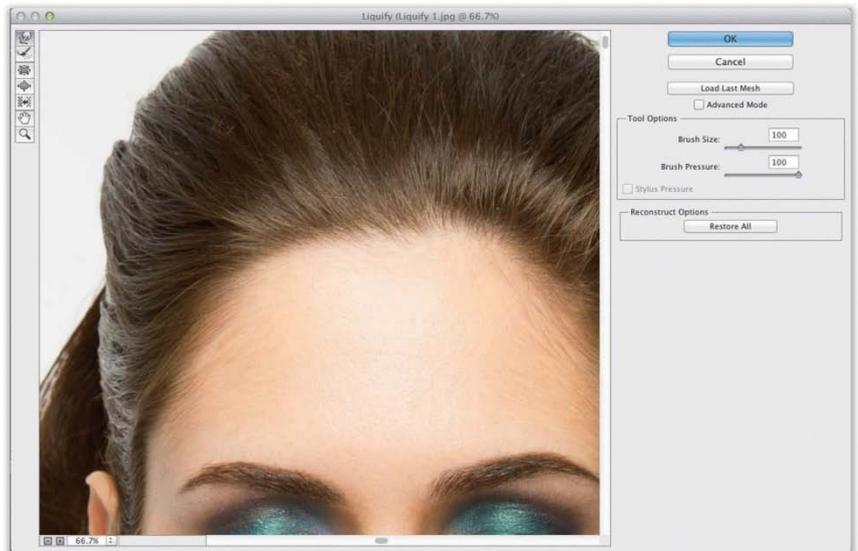


### Шаг Четыре:

Давайте значительно увеличим масштаб для коррекции верхней губы модели. (Между прочим, фильтр **Liquify** (Пластика) использует те же быстрые клавиши для изменения масштаба изображения, которые используются в Photoshop: **Ctrl++** (знак плюс; Mac: **Command++**) увеличивает масштаб, а **Ctrl+-** (знак минус; Mac: **Command+-**) уменьшает масштаб изображения). Итак, уменьшите кисть, пока ее не размер не позволит щелкать по верхней губе и перемещать ее вниз мелкими толчками, создавая крошечные коррекции, чтобы левая сторона сделалась симметричной правой стороне.

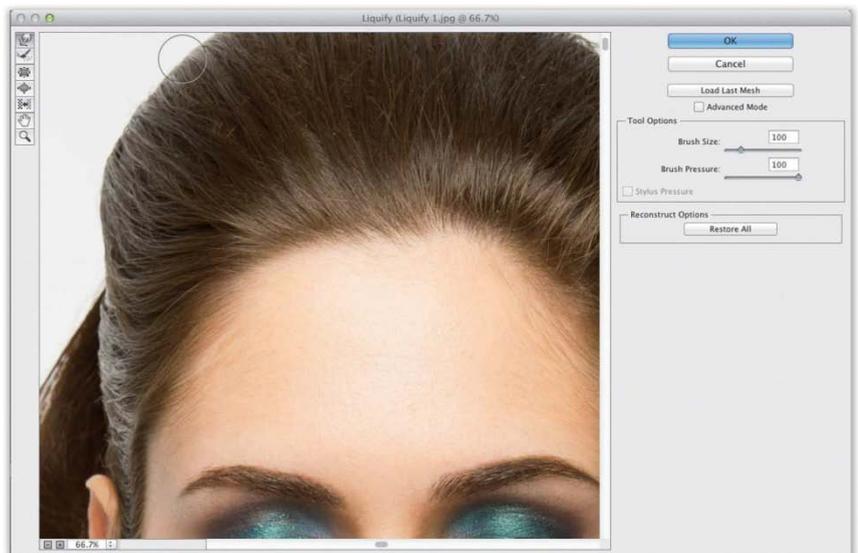
### Шаг Пять:

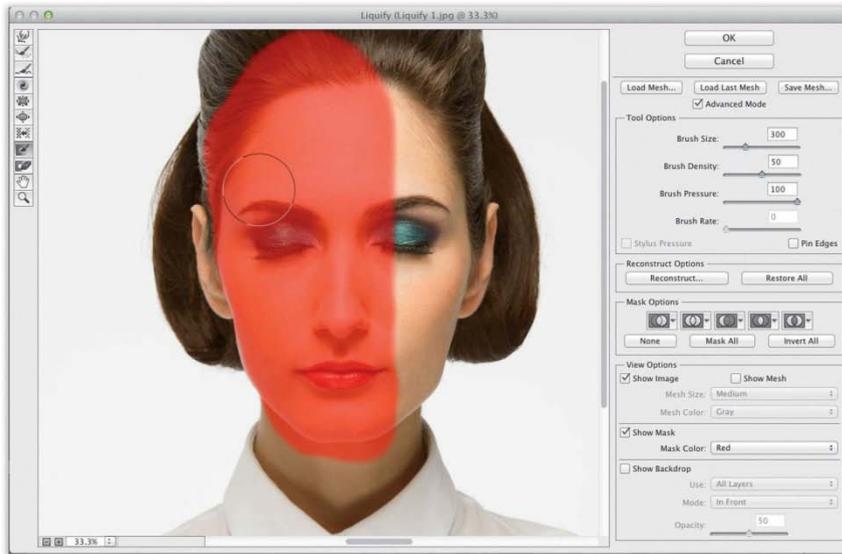
Теперь значительно увеличим масштаб прически с левой стороны. Видите вмятины и неровности? Мы аккуратно выровняем участки, пока прическа не станет гладкой и не приобретет хороший вид (хотя и не будем слишком прилизывать волосы).



### Шаг Шесть:

Окей, начнем вытаскивать и задвигать такие области прически, пока она не станет выглядеть... примерно, как эта. Теперь снова установите галочку в окошке **Advanced Mode** (Расширенный режим), и (как показано в следующем шаге) на правой стороне диалогового окна появятся дополнительные опции, а в панели инструментов добавятся три инструмента. Главная функция **Advanced Mode** (Расширенный режим) – возможность заморозить часть изображения, которую вы не хотите исправлять, пока исправляете расположенные вокруг нее области. Например, если мы хотим немного исправить ухо слева, то рискуем при этом деформировать сбоку лицо. К счастью, эту сторону лица можно заморозить, и замороженные области не будут перемещаться, пока действует заморозка, независимо от того, насколько вы уменьшаете ухо.





### Шар Семь:

Здесь я закрасил лицо инструментом **Freeze Mask** (Заморозить) (F; это восьмой сверху инструмент в панели инструментов), и закрасненная область выделилась красным цветом (если вы не видите красную область маски, установите галочку в окошке **Show Mask** (Показать маску), в секции **View Options** (Параметры просмотра), находящейся справа). Чтобы стереть любую область, которую вы случайно закрасили, переключитесь на инструмент **Thaw Mask** (Разморозить) (D; это следующий вниз инструмент). Теперь, завершив коррекцию, щелкните по **ОК**, и изменения применятся. Состояния *До/После* показаны ниже.



До



После

## Имитация бликущего объектива

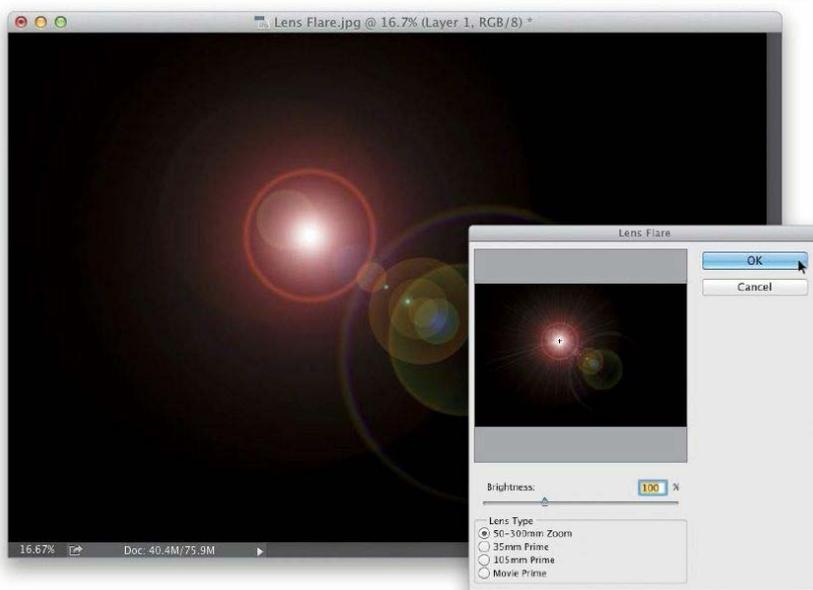
### Шаг Один:

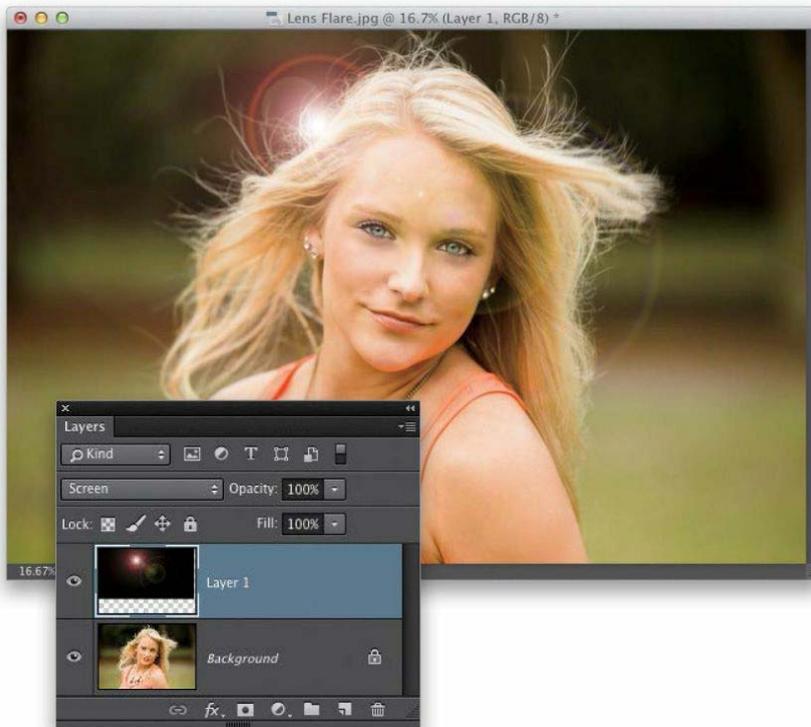
Откройте изображение, к которому вы хотите добавить эффект **Lens Flare** (Блик) (как показано здесь). Создайте новый чистый слой, щелкая по иконке **Create a New Layer** (Создать новый слой) внизу панели **Layers**.



### Шаг Два:

Нажмите **D**, чтобы установить черный цвет переднего плана, затем нажмите быструю клавишу **Alt+Backspace** (Mac: **Option+Delete**), чтобы заполнить этот новый слой сплошным черным цветом. Затем зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Render** (Рендеринг) выберите команду **Lens Flare** (Блик), которая открывает диалоговое окно, показанное здесь. Есть четыре стиля блика объектива, но тот, который я вижу чаще всего – первый из них (**50–300mm Zoom** (Трансфокатор 50-300 мм)). Ползунок **Brightness** (Яркость) управляет... сейчас... сейчас... по всей видимости, яркостью блика объектива (Я оставил здесь установку 100 %). Теперь, щелкните по **OK**, чтобы применить эффект **Lens Flare** (Блик) к черному слою (как показано здесь).





### Шаг Три:

Конечно, в этой точке процесса, когда вы получили блик объектива на черном слое, то должны наложить его на изображение. Проще простого. Зайдите в панель **Layers** (Слои) и измените наложение слоя с **Normal** (Обычные) на **Screen** (Экран). Как только вы это сделаете – БАЦ! – появляется блик объектива (как показано здесь), но он появляется в центре изображения. Поэтому активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**) в панели инструментов, щелкните по блику объектива на изображении и перетащите его, куда хотите (здесь я перетащил его к левой стороне головы модели).

### СОВЕТ: Изменение положения колец блика

Когда открыто диалоговое окно **Lens Flare** (Блик), если вы щелкаете по маленькому значку + (перекрестие) в центре небольшого окна предварительного просмотра, то можете перетаскивать перекрестье, и по мере перетаскивания, изменяется порядок и местоположение колец блика объектива.

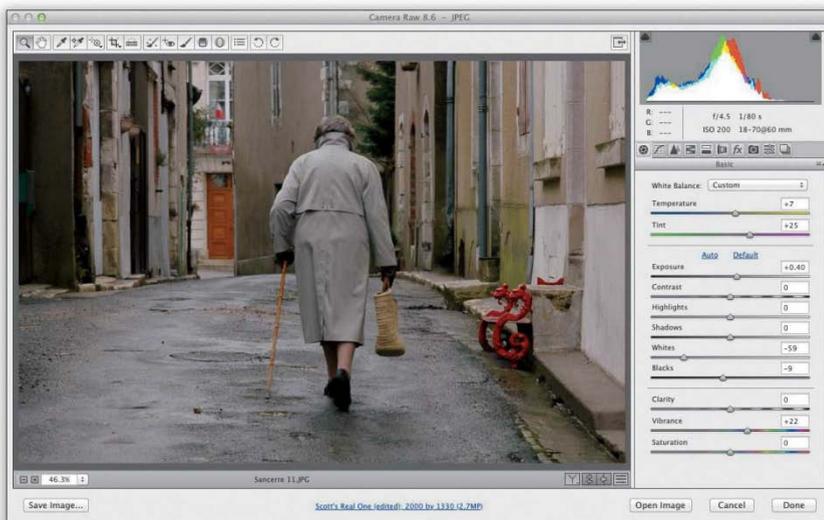
### Шаг Четыре:

Когда вы перемещаете слой **Lens Flare** (Блик), как показано здесь, то можете столкнуться с проблемой, а именно, проблемой видимого края. Вот почему он появляется. Давайте притворимся, что мы не добавляли блик объектива, а был добавлен только черный слой. Если бы мы получили инструмент **Move** (Перемещение) и перетаскивали черный слой, то увидели бы края черного прямоугольника. Но после того, как мы добавили блик объектива и изменили режим наложения на **Screen** (Экран), то хотя края сделались почти невидимые, есть большая вероятность, что они испортят снимок. Поэтому щелкните по иконке **Add Layer Mask** (Добавить векторную маску) внизу панели **Layers** (Слои), а затем нажмите **X**, чтобы выбрать черный цвет переднего плана. Активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**) из панели инструментов, выберите большую кисть с мягким краем из селектора кисти панели параметров инструмента, закрасьте области краёв, и они плавно сольются с остальной частью изображения. И последнее: если эффект будет выглядеть слишком интенсивным, можно просто понизить **Opacity** (Непрозрачность) этого слоя, пока изображение не будет иметь визуальных проблем (здесь я понизил непрозрачность до 95%). Нормалёк – получили, что хотели.

## Влажные улицы и мостовые

### Шаг Один:

Для этого нужно использовать Camera Raw, но не переживайте: если снимок не RAW (это изображение – JPEG, я снял его девять лет назад), то для его редактирования в Camera Raw откройте снимок в Photoshop, зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите команду **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw) (как показано здесь). Продолжайте и из панели **Basic** (Основные) сделайте все обычные коррекции изображения. Здесь я увеличил **Exposure** (Экспозиция), и затем, при нажатой клавише **Shift**, сделал двойной щелчок по ползункам **Whites** (Белые) и **Blacks** (Затемнение), чтобы Camera Raw автоматически установила белую и черную точки. Я также немного увеличил **Vibrance** (Красочность) из-за того, что снимок очень уж серый. Но законный вопрос: а где же эффект?



### Шаг Два:

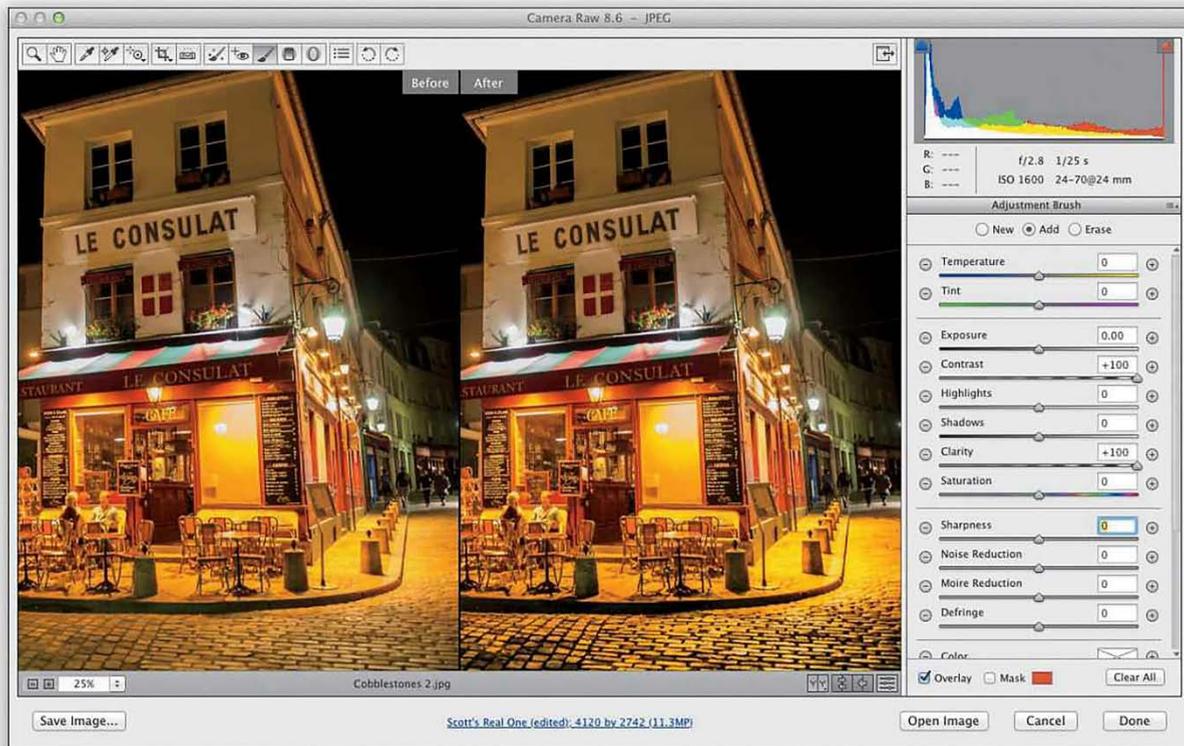
Щелкните по иконке инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (К) в панели инструментов, а справа в панели **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) щелкните по кнопке + (знак плюс) справа от **Contrast** (Контрастность). Это обнуляет все остальные ползунки и увеличивает **Contrast** (Контрастность) до +25. Продолжайте и перетяните этот ползунок в +100. Теперь перетяните ползунок **Clarity** (Четкость) также в +100. Вот и всё – это и есть рецепт. Закрасьте поверхность, которой вы хотите придать влажный вид (здесь я закрасиваю справа от женщины, несущей в сумке небольшую кошку). По мере закрасивания область приобретает влажный вид, и появляются блики, характерные для мокрой улицы.





### Шаг Четыре:

Эта техника выглядит особенно замечательно на брусчатой улице, и здесь я создал в Camera Raw вид *Before/After* (До/После), показанный ниже. Окей, вот так. Мгновенно намокшие улицы.



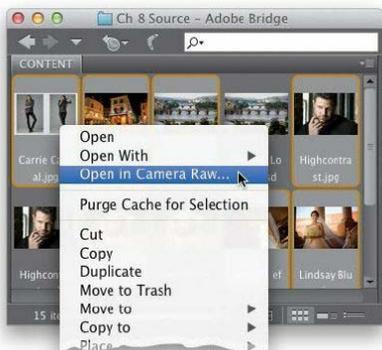
### Шаг Три:

Не забудьте также закрасить тротуар и бордюрный камень. Кроме того, если вы закрашиваете улицу, а она не выглядит достаточно "мокрой", щелкните по радио-кнопке **New** (Создать) наверху панели **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) и начните закрашивание той же области, но в другой части улицы (тем самым, вы наложите этот второй проход по первому, делающему пальто "влажным"). Между прочим, если по какой-либо причине улица выглядит слишком яркой после применения **Clarity** (Четкость), просто немного понизьте яркость, перемещая для каждой булавки ползунок **Exposure** (Экспозиция) и добываясь одинаковой яркости всего изображения. После закрашивания этой улицы, здания выглядели слишком вялыми, и я вернулся и добавил некоторую **Contrast** (Контрастность) ко всему изображению.

## Советы знатоков Photoshop

### Как открыть из Bridge в Camera Raw несколько файлов JPEG или TIFF

Открыть несколько RAW снимков из Bridge легко – просто выделите те, которые хотите открыть, а затем сделайте двойной щелчок по любому из них или щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Default Application** (Программа по умолчанию) в команде **Open With** (Открыть в). Проблема в том, это не работает с изображениями JPEG или TIFF. Но открыть их из Bridge в Camera Raw также легко. Выделите в Bridge несколько изображений JPEG или TIFF, щелкните правой кнопкой мыши по любому из них и выберите **Open in Camera Raw** (Открыть в Camera Raw).



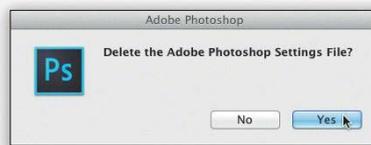
### Совет пользователям планшета Wacom

Если вы используете планшет Wacom для ретуширования, есть две кнопки, которые делают ненужным переход к панели **Brushes** (Кисти) для управления чувствительной к нажатию непрозрачностью или размером. Эти две кнопки появляются в панели параметров инструмента при активации инструмента *Кисть* (они похожи на круги с ручкой), и щелчок по ним отвергает текущие настройки в панели **Brushes** (Кисти), тем самым экономя на обращении к элементам управления параметрами **Opacity** (Непрозрачность) или **Size** (Размер) для их включения.



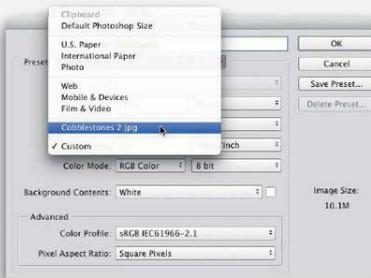
### Если Photoshop начинает чудесить...

...или что-то работает не так, как обычно, возможно, запортились установки, что в какой-то момент случается почти со всеми, и восстановление их набором установок от поставщика излечивает примерно 99 % проблем Photoshop, с которыми вы сталкиваетесь (и это самое первое, что советует делать собственная служба поддержки Adobe). Чтобы восстановить установки, выйдите из Photoshop, затем нажмите и держите нажатой быструю клавишу **Ctrl+Alt+Shift** (Mac: **Command+Option+Shift**) и запустите Photoshop (продолжая ее удерживать). Появится диалоговое окно с вопросом, хотите ли вы удалить файл с настройками от Adobe. Щелкните по **Yes** (Да), и возможно, ваши проблемы исчезнут.



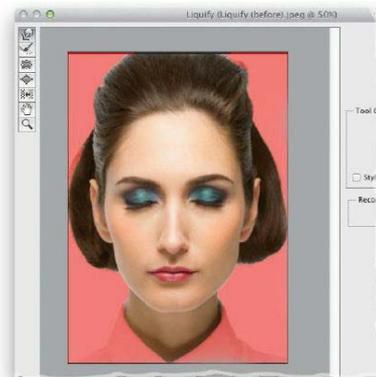
### Создание нового документа с такими же спецификациями, как у другого открытого документа

Если имеется уже открытое изображение и вы хотите создать новый пустой документ с такими же размером, разрешением и цветовым пространством, просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**), чтобы открыть диалоговое окно **New** (Создать), затем сверху, из всплывающего меню **Preset** (Набор), выберите название своего уже открытого документа, и это перенесет все спецификации из этого документа во все поля нового документа. Вам остается только щелкнуть по **OK**.



### Совет по ретушированию с помощью фильтра Пластика

При использовании фильтра **Liquify** (Пластика) для ретуширования портрета, можно предотвратить случайное исправление в области, которую вы не хотите затрагивать, заморозив ее, и в **Liquify** (Пластика) для замораживания существуют инструменты, но проще сначала поместить выделение вокруг области, которую вы намерены исправлять, затем открыть фильтр **Liquify** (Пластика), и всё, что находится вне выделенной области, будет автоматически заморожено. (В окошке **Preview** (Просмотр) вы увидите прямоугольник с выделением, и области вне выделения будут замаскированы красным.)



### Сверхбыстрое временное переключение инструмента

Это одна из функций Adobe, введенная еще в версии CS4, но известная немногим. Она называется **Spring Loaded Tools** и обеспечивает временный доступ к любому другому инструменту во время использования текущего инструмента. После завершения Photoshop автоматически переключается назад. Вот как работает эта функция. Скажем, у вас активирован инструмент **Brush** (Кисть), но вы должны сделать выделение **Lasso** (Лассо) вокруг области, чтобы не закраси-



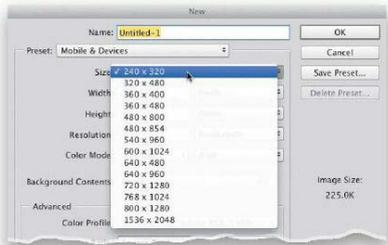
## Советы знатоков Photoshop

вать за его пределы. Нажмите-и-удерживайте клавишу **L** (для активации инструмента **Lasso** (Лассо)), и инструмент **Brush** (Кисть) временно переключится на инструмент **Lasso** (Лассо). Сделайте выделение, затем отпустите клавишу **L**, и вернетесь к инструменту **Brush** (Кисть). Это сильно экономит время и помогает в решении возникающих проблем.



### Проект для мобильного телефона или планшета

К вашему сведению, есть встроенный пакет наборов для наиболее распространенных размеров экранов мобильных устройств. Выберите из меню **File** (Файл) команду **New** (Создать), затем из всплывающего меню **Preset** (Набор) выберите опцию **Mobile & Devices** (Разработка мобильных приложений), а из всплывающего меню **Size** (Размер) выберите размер, который вам нужен.



### Назначение для Photoshop большей памяти RAM

Можно управлять тем, какой объем оперативной памяти RAM, установленной в вашем компьютере, реально зарезервирован для использования только Photoshop'ом. Зайдите в Photoshop, нажмите **Ctrl+K** (Mac: **Command+K**), чтобы открыть диалоговое окно **Preferences** (Установки) Photoshop'a, затем щелкните по опции **Performance** (Производительность) в списке на левой стороне окна. Теперь вы увидите графическую панель с ползунком, показывающую, сколько из установленной RAM отводится для Photoshop. Перетащите ползунок вправо, чтобы Photoshop использовал большую RAM (изменения вступают в силу только после перезапуска Photoshop).

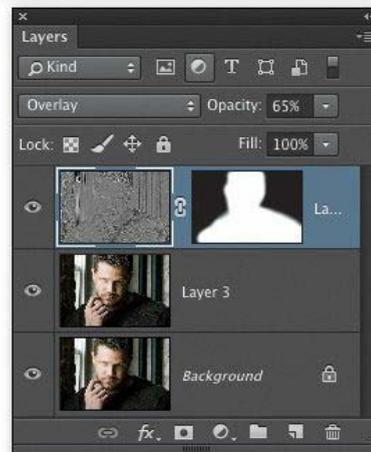


### Быстрые клавиши для изменения порядка слоёв

Я часто их использую, потому что они экономят обращения в панель **Layers** (Слои) десятки раз в день. Чтобы передвинуть в стеке слоев текущий слой на один слой вверх, нажмите **Ctrl+]** (Правая квадратная скобка; Mac: **Command+]**), а для



опускания на один слой используйте ту же быструю клавишу с **Левой квадратной скобкой** ([). Для перемещения текущего слоя на самый верх добавьте клавишу **Shift**. Конечно, ничто нельзя переместить ниже заблокированного фонового слоя.





Снимок Скотта Келби

Экспозиция: 1/500 сек

Фокусное расстояние: 237 мм

Диафрагма: f/5.6



# Sharpen Your Teeth

## приемы повышения резкости

Для названия этой главы я нашел две по-настоящему хороших песни: *Sharpen Your Teeth* группы *Ugly Casanova*, и *Sharpen Your Sticks* группы *The Bags*. Или я так воспринимаю, или сейчас нет хороших названий групп? Когда я был ребенком (каких-то несколько лет тому), названия групп были осмысленными. Были *The Beatles*, *The Turtles*, *The Animals*, *The Monkees*, *The Flesh Eating Mutant Zombies*, *The Carnivorous Flesh Eating Vegetarians* и *The Bulimic Fresh Salad Bar Restockers* – в них во всех был смысл. Но *The Bags*? Если это не группа пожилых женщин из Йонкерса, то на мой взгляд, смысла в таком названии мало. Видите ли, когда я был ребенком, члены группы *The Turtles* выглядели и действовали как черепахи. Это и сделало их знаменитыми (помните известный сингл *Peeking Out of My Shell* или незабываемый *Slowly Crossing a Busy Highway*, или мой любимый *I Got Hit Crossing a Busy Highway*?). Но сегодня не нужно быть уродом, чтобы попасть в группу *Ugly Casanova*, что со-

вершенно неправильно. Это классический случай *заманить-и-обмануть*. Если бы я был в группе (а я в них бывал), то дал бы ей название, реально отражающее состав группы и то, как мы действуем. Идеальным названием нашей группы было бы *The Devastatingly Handsome Super Hunky Guys With Six-Pack Abs* (а наши фаны, скорее всего, будут называть нас сокращенно *TDHSHGWSPA*). Мы бы занимались в крупных круглосуточных спортивно-оздоровительных центрах и фитнес-клубах *Gold's Gyms* и других местах, где сливки общества (подобные нам) собираются для общения с такими же красавцами. Когда наша популярность вырастет, нам придется нанять менеджера. Вскоре он соберет нас и скажет, что мы живем не по правде, название *TDHSHGWSPA* нашей группы некорректное, и он предлагает нам переименоваться в нечто типа *Muscle Bound Studs Who Are Loose With Money*, а еще лучше, в *The Bags*.

## Самые необходимые приемы повышения резкости

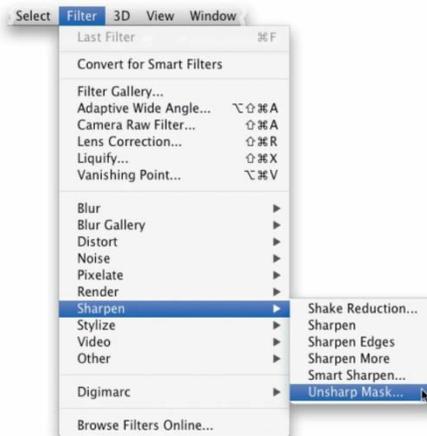
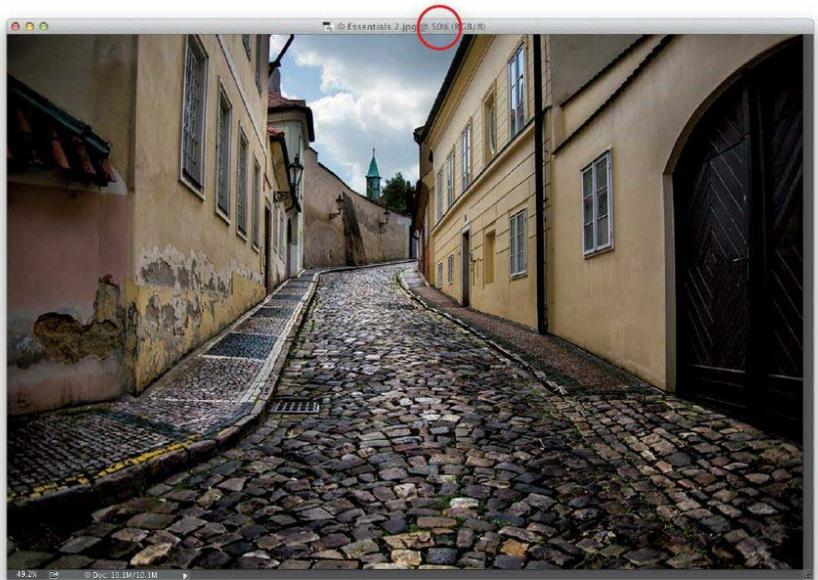
### Шаг Один:

Откройте снимок, резкость которого вы хотите повысить. Поскольку Photoshop отображает снимок по-разному при разном увеличении, при повышении резкости важен выбор правильного масштабирования (также называемого масштабом). Поскольку современные цифровые камеры создают большие файлы, при повышении резкости стало почти стандартом увеличивать снимки до 50 %. Текущий масштаб в процентах находится в заголовке окна изображения (здесь он выделен красным овалом). Самый быстрый способ установить 50%-ый масштаб – быстрой клавишей **Ctrl++** (знак **плюс**; Мас: **Command++**) или **Ctrl+-** (знак **минус**; Мас: **Command+-**) соответственно для увеличения/уменьшения масштаба.

### Шаг Два:

Установив масштаб снимка в 50 %, зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Sharpen** (Усиление резкости) выберите команду **Unsharp Mask** (Контурная резкость). (Если вы знакомы с традиционными методами тёмной комнаты, то вероятно, узнали термин *unsharp mask* (досл. *нерезкая маска*): когда изготавливалась размытая копия оригинального снимка и эта *размытая* версия использовалась как маска при создании нового снимка, кромки которого выглядели более резкими.)

После коррекции снимка, перед его сохранением, вы скорее всего, захотите повысить его резкость. Я повышаю резкость каждого снимка, или чтобы вернуть свежесть оригинала, которая теряется при правке, или чтобы исправить слегка расфокусированный снимок. Так или иначе, я не встречал снимок, сделанный цифровой фотокамерой (или сканнером), который не нуждался бы в небольшом повышении резкости. Здесь рассказывается об основных приемах повышения резкости снимка в целом.





### Шаг Три:

Когда появится диалоговое окно **Unsharp Mask** (Контурная резкость), вы увидите три ползунка. Ползунок **Amount** (Эффект) определяет величину повышения резкости, применяемой к снимку; ползунок **Radius** (Радиус) определяет, сколько пикселей из кромки затронет повышение резкости; а **Threshold** (Изогелия) определяет, насколько пиксел должен отличаться от окружающей области, чтобы считаться пикселем кромки и подпадать под действие фильтра повышения резкости. (Кстати, ползунок **Threshold** (Изогелия) работает прямо противоположно тому, о чем можно было бы думать – чем ниже число, тем эффект повышения резкости более интенсивный). Итак, какие числа следует вводить? На следующих страницах я привожу ряд хороших стартовых значений, но сейчас мы будем использовать следующие настройки – **Amount** (Эффект): 120 %, **Radius** (Радиус): 1 и **Threshold** (Изогелия): 3. Щелкните по **ОК**, и повышение резкости применится ко всему снимку. (Снимки *До/После* показаны ниже).



До



После

### Повышение резкости мягких объектов:

Здесь приведены настройки **Unsharp Mask** (Контурная резкость) – **Amount** (Эффект): 120 %, **Radius** (Радиус): 1, **Threshold** (Изогелия): 10, – которые хорошо работают в изображениях, где объект имеет мягкую природу (например, цветы, щенки и подобные существа, радуга и т.д.). Эти настройки дают едва заметное повышение резкости, которое очень хорошо подходит для этих типов объектов.

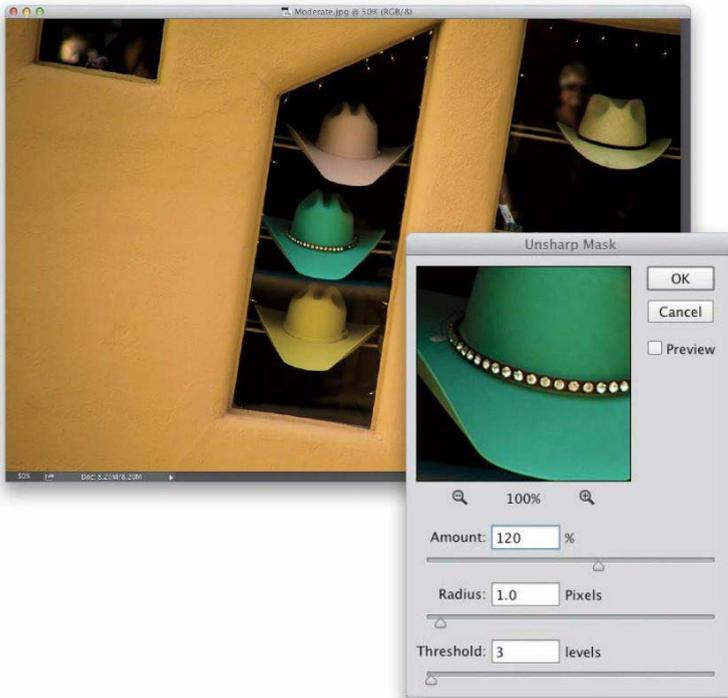
### Резкость портретов:

Если вы повышаете резкость портретов, снятых крупным планом, попробуйте применить такие настройки: **Amount** (Эффект) 75 %, **Radius** (Радиус) 2, **Threshold** (Изогелия) 3, -- представляющие еще одну версию едва заметного повышения резкости, но достаточно энергичную, заставляющую глаза немного искриться и создающую блики на волосах объекта.

### СОВЕТ: Повышение резкости женских портретов:

Если нужно повысить резкость женского портрета, сначала зайдите в панель **Channel** (Канал) и щелкните по каналу **Red** (Красный) (как показано здесь), сделав его активным (изображение превратится в черно-белое). Теперь повысьте резкость этого красного канала, используя более высокий **Amount** (Эффект), порядка 120 %, а **Radius** (Радиус) и **Threshold** (Изогелия) соответственно порядка 1 и 3,. Такой прием позволяет избежать повышения резкости большей части текстуры кожи и вместо этого повысить только резкость глаз, бровей, губ, волос и так далее. Как только такое повышение резкости применено, щелкните по каналу **RGB** наверху панели **Channel** (Канал), чтобы вернуться к полноцветному изображению.





### Умеренное повышение резкости:

Здесь описаны настройки умеренного повышения резкости, которое дает приятный результат везде – от снимков продукции до снимков внутренней и внешней архитектуры и пейзажей (а в данном случае – витрины со шляпами). Это моя излюбленная настройка, когда нужно хорошее и явственное повышение резкости. Попробуйте эти настройки: **Amount** (Эффект) 120 %, **Radius** (Радиус) 1, **Threshold** (Изогелия) 3, – и увидите, насколько они хороши (я убежден – они вам понравятся). Обратите внимание, как эти настройки оживили и детализовали затемнение вокруг шляпы и ее края.

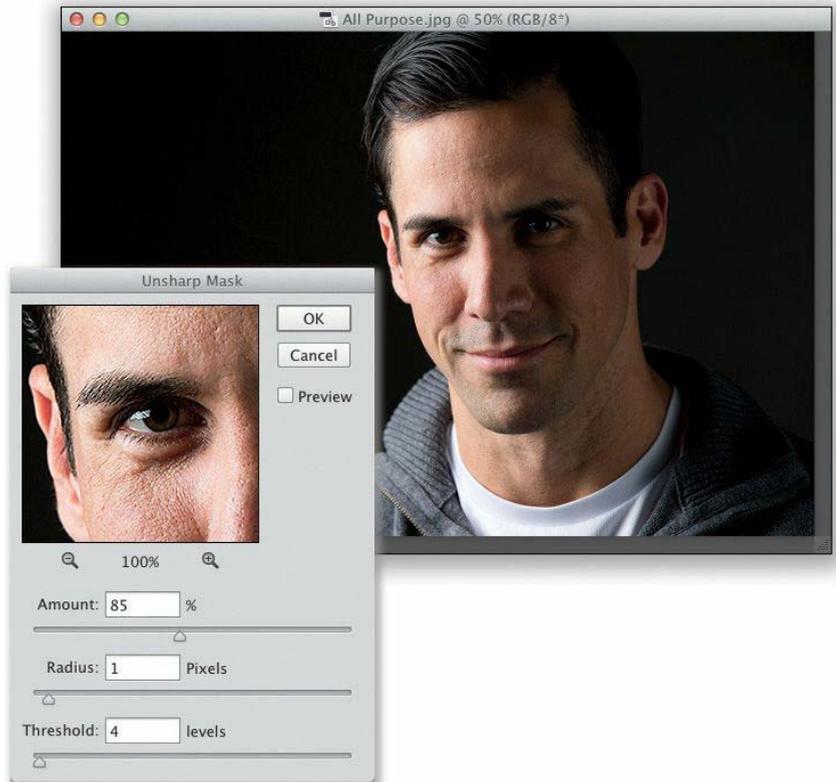


### Предельное повышение резкости:

Я использую такие настройки: **Amount** (Эффект) 65 %, **Radius** (Радиус) 4, **Threshold** (Изогелия): 3, – только в двух ситуациях: (1) Когда снимок явно не сфокусирован и нуждается в радикальном повышении резкости, чтобы вернуть ему фокус. (2) Снимок содержит объекты с четкими кромками (например, скалы, здания, монеты, автомобили, механизмы и т.д.). В этом снимке радикальное повышение резкости действительно выявляет детали на кромках здания.

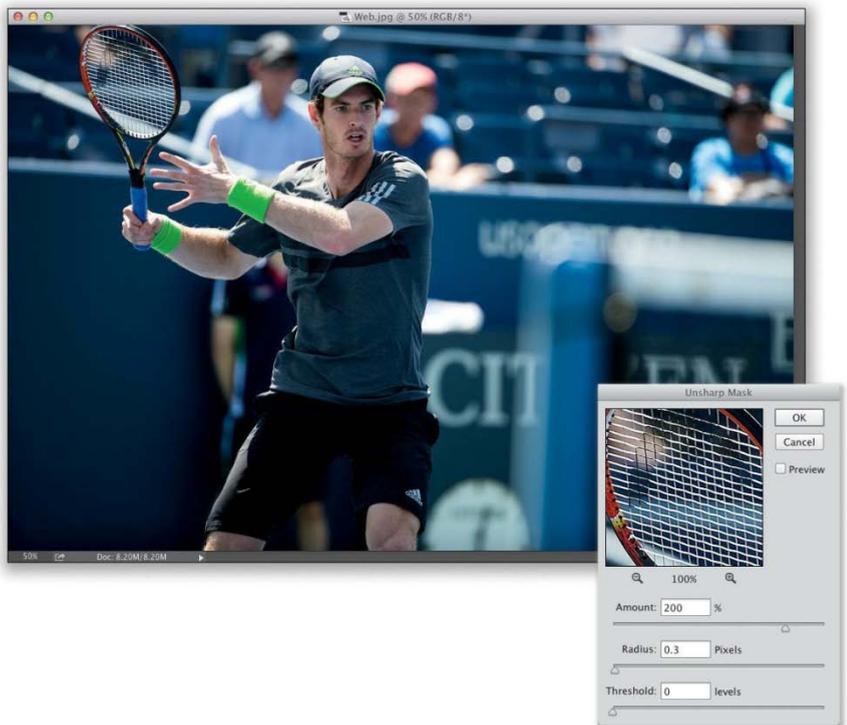
### Универсальное повышение резкости:

Это, вероятно, моя излюбленная универсальная настройка повышения резкости: **Amount** (Эффект) 85 %, **Radius** (Радиус) 1, **Threshold** (Изогелия) 4, – и я использую ее в большинстве случаев. Она не является разновидностью "шокового удара" возможно именно за это она мне нравится. Она достаточно умеренная, чтобы ее можно было применить дважды, если после первого раза снимок не выглядит достаточно резким, но обычно однократное использование достигает цели.



### Повышение резкости для Веб:

Для веб-графики, имеющей размытый вид, я использую такую настройку – **Amount** (Эффект) 200 %, **Radius** (Радиус) 0.3, **Threshold** (Изогелия) 0. (При понижении разрешения снимка для сети с высокого, в 300 точек на дюйм, до 72 точек на дюйм, снимок часто делается немного размытым и мягким). Если резкость кажется недостаточной, попробуйте увеличить **Amount** (Эффект) до 400 %. Я также использую эту настройку (**Amount** (Эффект) 400 %) на расфокусированных снимках. Это добавляет некоторый шум, но по крайней мере, позволяет спасти снимки, а иначе их пришлось бы выбросить.





### Поиск ваших собственных настроек:

Если вы хотите поэкспериментировать и подобрать вашу собственную версию настройки усиления резкости, я дам вам типичные диапазоны для каждой коррекции, в пределах которых можно найти свою собственную "зону наилучшего восприятия" настройки повышения резкости.

#### Amount (Величина):

Типовой диапазон использования лежит в пределах от 50 % до 150 %. Это не неукоснительное требование – а лишь типичный рекомендуемый диапазон настройки параметра **Amount** (Эффект), где значения ниже 50 % не будут сколько-нибудь заметно влиять на эффект, а выше 150 % могут создавать проблему с повышением резкости (в зависимости от того, какими вы устанавливаете **Radius** (Радиус) и **Threshold** (Изогелия)). Изменение до 150 % довольно безопасно. (В показанном здесь примере я установил **Radius** (Радиус) и **Threshold** (Изогелия) соответственно в 1 и 2).

#### Radius (Радиус):

По большей части, вы будете использовать 1 пиксел, но можно опробовать и 2 пиксела. Вы видели один из примеров, где в чрезвычайной ситуации **Radius** (Радиус) достигал 4 пикселей. Я когда-то слышал историю о человеке из Цинциннати, который использовал 5, но эти слухи не достоверны. (Формально, Adobe позволяет поднимать величину **Radius** (Радиус) даже до 250! Если вы спросите мое мнение, всякого, кто рискнет использовать 250 как значение **Radius** (Радиус), следует заключать в тюрьму на срок до года или штрафовать на сумму до 2 500\$).

#### Threshold (Изогелия):

Сравнительно безопасный диапазон установки **Threshold** (Изогелия) – от 3 до 20 (3 соответствует самому интенсивному эффекту, а 20 – едва заметному. Я понимаю, меньше не должно означать больше. Но не доставайте меня этим). Если нужно существенно увеличить резкость, можно понизить **Threshold** (Изогелия) в 0, но при этом внимательно следите за шумом, который может появиться в снимке.

### Итоговое изображение:

Для повышения резкости итогового изображения, которое вы видите здесь, я использовал настройку умеренного повышения резкости, которую дал ранее: (**Amount** (Эффект) 120 %, **Radius** (Радиус) 1, **Threshold** (Изогелия) 3), – а также последовал совету, который дал вам на странице 290 по повышению резкости женских портретов. А именно, я применил повышение резкости только к каналу **Red** (Красный), тем самым избежав чрезмерного повышения резкости текстуры кожи (но повысил резкость волос, бровей, губ, одежды и т.п.). Если вы не знаете, с чего начать создание вашей собственной настройки фильтра **Unsharp Mask** (Контурная резкость), то сделайте так: выберите отправную точку (один из наборов параметров настройки, которые я дал на предыдущих страницах), а затем просто двигайте ползунков **Amount** (Эффект) и только его (то есть, не касайтесь ползунков **Radius** (Радиус) и **Threshold** (Изогелия)). Опробуйте этот прием и вскоре найдете положение, где зададитесь вопросом: "А не улучшит ли резкость снижение параметра **Threshold** (Изогелия)?", и подобрав подходящее значение, вы этим удовлетворитесь.

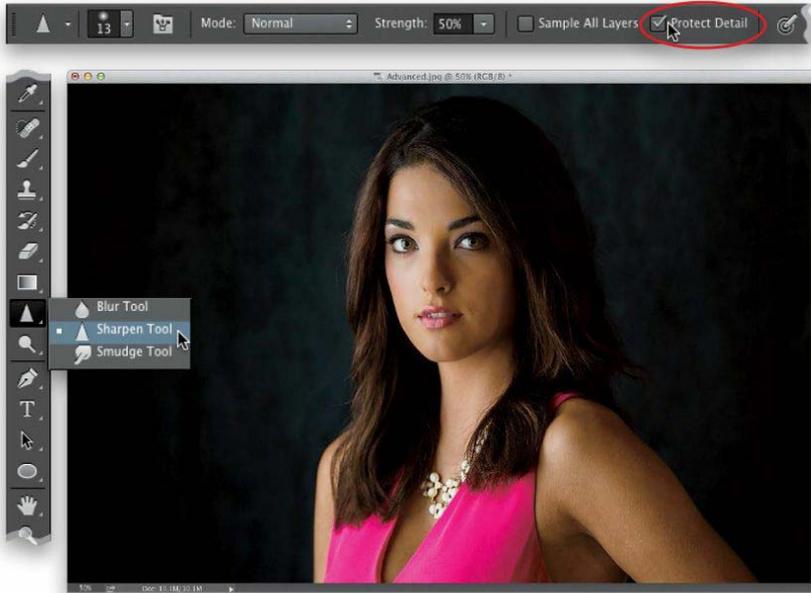


До



После

Еще в Photoshop CS5 Adobe переделал базовую логику работы инструмента **Sharpen** (Резкость), изменив его предыдущую роль "генератора шума/разрушителя пиксела" в то, что менеджер продукции Adobe Брайан О'Нейл Хьюз (Bryan O'Neil Hughes) назвал "... самое продвинутое повышение резкости среди наших продуктов". Здесь рассказывается о том, как этот инструмент работает.



## Самые эффективные приёмы повышения резкости в Photoshop

### Шаг Один:

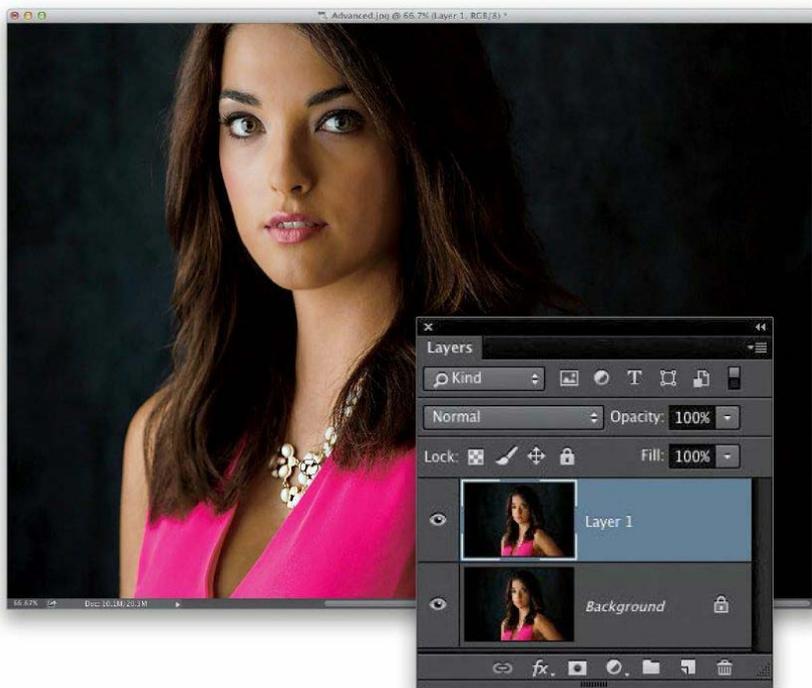
Начните с обычного повышения резкости всего изображения, используя на ваш выбор фильтр **Unsharp Mask** (Контурная резкость) или **Smart Sharpen** ("Умная" резкость) (о последнем подробнее ниже). В таком случае, как этот – женский портрет – я применил бы это общее повышение резкости только к каналу **Red** (Красный) (см. совет на странице 290 этой главы). Теперь активируйте инструмент **Sharpen** (Резкость) из панели инструментов (он вложен под инструментом **Blur** (Размытие), как показано здесь). Получив инструмент, зайдите в панель параметров инструмента и удостоверьтесь, что в окошке **Protect Detail** (Защитить детали) (выделенном здесь красным овалом) установлена галочка (именно это окошко с галочкой запускает продвинутый алгоритм повышения резкости для этого инструмента).

### Шаг Два:

На данном этапе я рекомендую дублировать фоновый слой, нажимая на **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**) и применяя это дополнительное повышение резкости к дублирующему слою. Если вы считаете, что повышение резкости слишком интенсивное, можно просто понизить непрозрачность этого слоя. Я обычно увеличиваю масштаб (нажимая **Ctrl++** (знак плюс; Mac **Command++**) на области с деталями (такой, как глаза), и могу реально видеть эффекты повышения резкости (вторым преимуществом дополнительного повышения резкости дублирующего слоя является то, что можно быстро увидеть состояния *До/После* суммарного повышения резкости, показывая/скрывая верхний слой).

### Шаг Три:

Теперь выберите кисть среднего размера с мягким краем из селектора кисти панели параметров инструментов, а затем активируйте инструмент **Sharpen** (Резкость) и закрасьте только области, которые вы хотите видеть резкими (что по-настоящему удобно для портретов, подобных этому, когда следует избегать закрашивать области, которые должны остаться мягкими, такие как кожа, но нужно сделать сверхрезкими участки, которые должны по своей природе быть резкими и искрящимися, как радужные оболочки и ожерелье, показанные здесь). Ниже показаны состояния *До/После* – после закрашивания областей, резкость которых вы обычно повышаете, таких как глаза, брови, ресницы и губы, избегая закрашивания любых областей телесных тонов. И еще одно. Рассмотренная техника, конечно, применима не только к портретам. Инструмент **Sharpen** (Резкость) хорошо работает на чем-либо металлическом или хромированном и особенно прекрасен на драгоценностях или чем-либо, что нуждается в дополнительном повышении резкости.



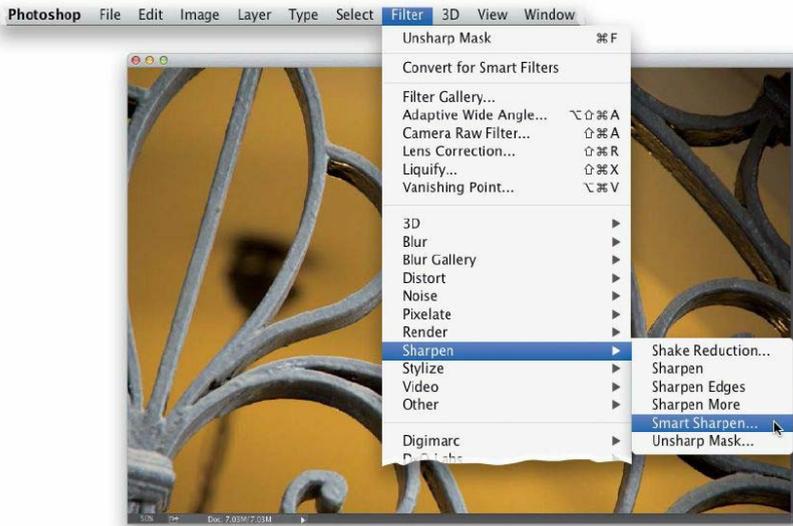
До



После

Инструмент **Smart Sharpen** ("Умная" резкость) давно имелся в Photoshop, но Adobe обновил и математику, и интерфейс, сделав его самым мощным из всех инструментов повышения резкости! Интерфейс приобрел интеллектуальное окно, размеры которого можно изменять, перетаскивая за угол, а вид его стал проще. Но "за кулисами" происходят вещи, которые и делают инструмент особенным и благодаря которым он допускает значительное повышение резкости без образования гало. Новый ползунок позволяет повышать резкость, не повышая резкость шума, уже имеющегося в изображении.

## Интеллектуальная "умная" резкость



### Шаг Один:

Инструмент "умного" повышения резкости находится в обычном месте: зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Sharpen** (Усиление резкости) выберите команду **Smart Sharpen** ("Умная" резкость) (как показано здесь). Это откроет улучшенное диалоговое окно **Smart Sharpen** ("Умная" резкость), (размеры которого, как я упоминал выше, полностью изменяемые). Элементы управления находятся в тех же местах, как в предыдущем диалоговом окне, но с одним отличием: добавлен ползунок **Reduce Noise** (Уменьшить шум). Этот ползунок предназначен не для уменьшения шума – он позволяет сильно увеличить резкость без увеличения шума. После повышения резкости перетащите этот ползунок вправо, пока шум в снимке не станет примерно таким, каким он был до повышения резкости изображения.



### Шаг Два:

Одной из отрицательных сторон повышения резкости было то, что при большом повышении резкости вокруг кромок всегда начинали возникать "гало", но новый алгоритм фильтра **Smart Sharpen** ("Умная" резкость) позволяет повышать резкость значительно сильнее до того, как гало начинают появляться. А как узнать, до каких пор можно повышать резкость? Adobe рекомендует начинать с перемещения ползунка **Amount** (Эффект) по крайней мере до 300 %, а затем начинать перетаскивать ползунок **Radius** (Радиус) вправо до появления вокруг кромок гало. Когда они появятся, верните ползунок немного назад (пока гало не исчезнут).

### Шаг Три:

Теперь, после того, как вы правильно установили **Radius** (Радиус), вернитесь к ползунку **Amount** (Эффект) и начните перетаскивать его вправо (за 300 %), пока резкость не усилится до вида, который вам нравится (или не появятся гало, хотя чтобы их вызвать, необходимо весьма значительно увеличить **Amount** (Эффект)). Думаю, что новый алгоритм повышения резкости существенно лучше, чем в предыдущем эффекте **Smart Sharpen** ("Умная" резкость), но если требуется применить старый метод (или использовать его просто в целях сравнения), нажмите быструю клавишу **L**, и применится унаследованное приложение **Smart Sharpen** ("Умная" резкость) (старая версия со старой математикой). Нажмите **L** снова для возврата к новому "умному" способу повышения резкости. Можно также выбрать дающую тот же эффект опцию **Use Legacy** (Использовать прежние) из всплывающего меню параметров (с иконкой в виде шестерни) в верхнем правом углу диалогового окна фильтра.

### Шаг Четыре:

В предыдущей версии **Smart Sharpen** ("Умная" резкость), имелась радиокнопка **Advanced** (Дополнительно), и после щелчка по ней появлялись две закладки – одна для уменьшения резкости в светах (я никогда ее не использовал) и одна для уменьшения резкости в тенях (эту я иногда использовал, но только на изображениях, действительно содержащих шум – это позволяло уменьшать или отключать повышение резкости в тенях, где шум обычно самый заметный – но теперь, при наличии ползунка **Reduce Noise** (Уменьшить шум), я не уверен, буду ли я когда-либо снова использовать его). Можно получить доступ к обеим этим функциям, щелкая по небольшому треугольнику (вершиной вправо) слева от надписи **Shadows/Highlights** (Тени/света) – щелкните по треугольнику, и появятся два набора ползунков (показанные здесь).



До



После

Я обычно не дублирую в книге описание одной и той же техники, но если вы читали главу об HDR, одной из причин, по которой я включил туда повышение резкости **High Pass** (Цветовой контраст), была та, что этот метод стал почти синонимичным с обработкой HDR. Конечно, я опасюсь, что вы пропустили всю главу об HDR, и перейдя сюда, к главе о повышении резкости, задались бы вопросом, почему очень популярный метод повышения резкости **High Pass** (Цветовой контраст) (создающий чрезвычайно высокую резкость) не включен в книгу. Ну, а метод сам по себе столь хорош, что заслуживает быть описанным дважды. :-)

## Повышение резкости методом Цветового контраста

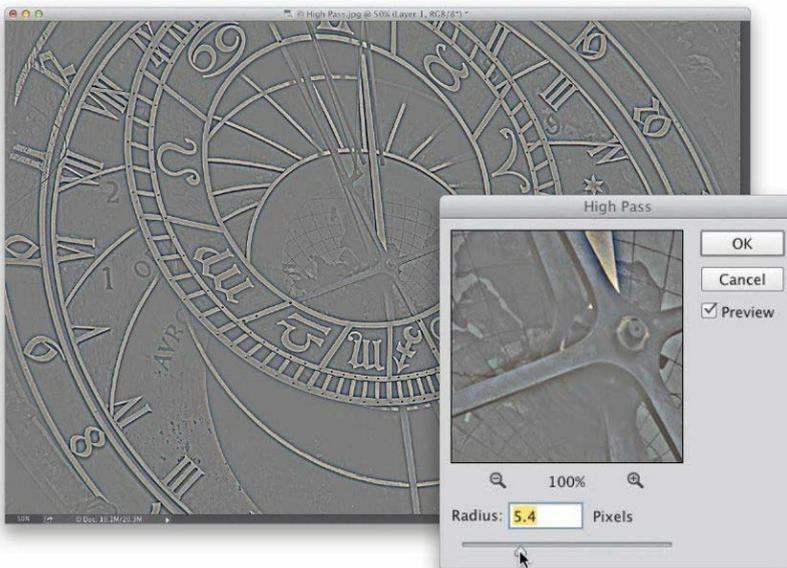
### Шаг Один:

Откройте снимок, резкость которого требуется экстремально повысить, как эта фотография, сделанная в Праге. Дублируйте фоновый слой, как показано здесь, нажимая **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**).



### Шаг Два:

Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Other** (Другое) выберите **High Pass** (Цветовой контраст). Этот фильтр используется, чтобы подчеркнуть в снимке кромки, а выделение кромок действительно создает впечатление экстремально повышения резкости. Я начинаю с перетаскивания ползунка **Radius** (Радиус) до конца влево (все изображение на экране становится серым), затем перетаскиваю этот ползунок вправо. Для *не*-HDR изображений я не перетаскиваю ползунок далеко – только до тех пор, пока ясно не вижу в снимке кромки объектов, и на этом останавливаюсь. Чем дальше вы перетаскиваете этот ползунок, тем более интенсивным будет повышение резкости, но если перетящить его слишком далеко, то начинают возникать специфические огромные свечения, и эффект начинает разваливаться, так что останавливайтесь вовремя. Теперь щелкните по **ОК**, и повышение резкости произойдет.



### Шаг Три:

Измените в панели **Layers** (Слои) режим наложения этого слоя с **Normal** (Обычные) до **Hard Light** (Жесткий свет). Это удалит из слоя серый цвет, но оставит выделенные кромки, создавая впечатление, что снимок в целом намного более резкий (как показано здесь). Если повышение резкости выглядит слишком интенсивным, можно ослабить эффект, понижая **Opacity** (Непрозрачность) слоя в панели **Layers** (Слои) или изменяя режим наложения на **Overlay** (Перекрытие) или **Soft Light** (Мягкий свет) (которые делают повышение резкости менее интенсивным).

### Шаг Четыре:

Если вы хотите еще усилить резкость, дублируете слой **High Pass** (Цветовой контраст) – повышение резкости удвоится. Если ее чересчур, понизьте **Opacity** (Непрозрачность) верхнего слоя. Проблема с повышением резкости **High Pass** (Цветовой контраст) состоит в том, что вдоль некоторых кромок может образоваться свечение. Чтобы от него избавиться: (1) нажмите **Ctrl+E** (Mac: **Command +E**), чтобы объединить два слоя **High Pass** (Цветовой контраст), (2) щелкните внизу панели по кнопке **Add Layer Mask** (Добавить векторную маску), (3) установите черный цвет переднего плана, (4) активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**) и маленькой, мягкой кистью закрасьте прямо по светящейся кромке, показывая оригинальную кромку, не имеющую ни повышенной резкости, ни свечения.



До



После

Если вы завершаете выполнение всех правок в Camera Raw, а затем сохраняете JPEG или TIFF также непосредственно из Camera Raw (не переключаясь в Photoshop), то следует повышать резкость изображения в тех случаях, когда оно подлежит выводу для просмотра (на экран, в виде отпечатка и т.д.). Это называется "повышением резкости вывода" (повышение резкости, которое делается в панели **Detail** (Детализация) Camera Raw называется "внутренним повышением резкости", потому что разработано для замены повышения резкости, которое было бы сделано в камере, если вы снимали в режиме JPEG или TIFF).

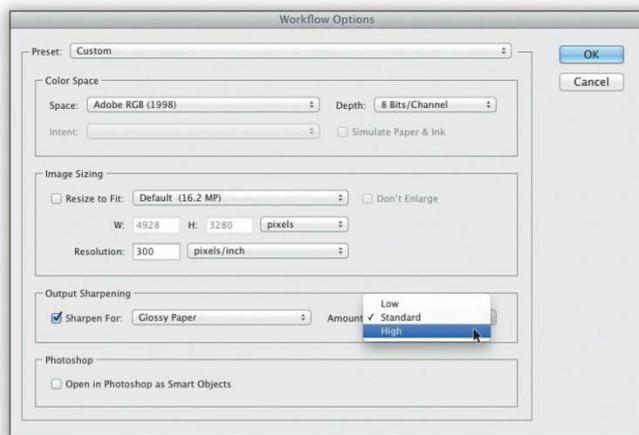
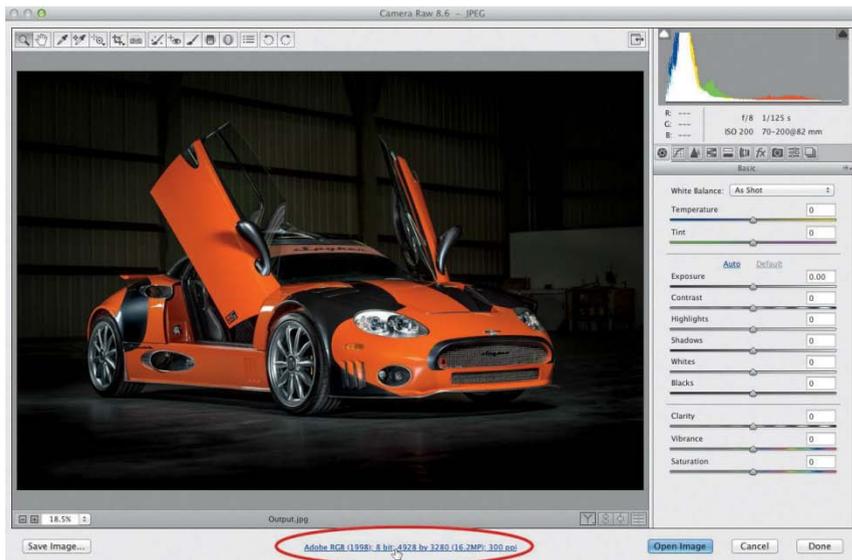
## Повышение резкости вывода в Camera Raw

### Шаг Один:

До того, как мы сделаем это повышение резкости вывода, важно отметить, что оно происходит, только если вы сохраняете изображение прямо из Camera Raw, щелкая по кнопке **Save Image** (Сохранить изображение) в нижнем левом углу окна Camera Raw. Если же вы щелкаете или по кнопке **Open Image** (Открыть изображение) или по **Done** (Готово), повышение резкости вывода не выполняется. Окей, теперь, когда вам это известно, вы повышаете резкость вывода, щелкая по строке текста (похожей на ссылку на сайт), под областью **Preview** (Просмотр) (строка выделена здесь красным овалом).

### Шаг Два:

Во-первых, установите галочку в окошке **Sharpen For** (Увеличить резкость на) секции **Output Sharpening** (Выходная резкость), затем выберите режим повышения резкости изображения из всплывающего меню **Sharpen For** (Увеличить резкость на): **Screen** (Экран) для изображений, которые вы намереваетесь отправить в сеть, по электронной почте клиенту или представить как слайд-шоу. Если вы намереваетесь напечатать изображение, выберите тип бумаги, на которой будет выполняться печать – **Glossy Paper** (Глянцевая бумага) или **Matte Paper** (Матовая бумага). Наконец, из меню **Amount** (Сумма) выберите нужную величину повышения резкости – **Low**, **Standard**, **High** (Низкий, Стандартный, Высокий). Camera Raw выполнит вычисления и, с учетом разрешения изображения, выбранной опции из **Sharpen For** (Увеличить резкость на) и опции из **Amount** (Сумма) точно определит верную величину выходной резкости (кстати говоря, я никогда не использую опцию **Low** (Низкий)). *Примечание:* Когда вы щелкаете по **OK**, с этого момента сохраняется имеющееся на этот момент повышение резкости. Чтобы удалить его, снимите галочку в окошке **Sharpen For** (Увеличить резкость на).



## Советы знатоков Photoshop

### Советы по Заливке с учетом содержимого



Если вы сделали в изображении выделение и попытались применить к нему **Content-Aware Fill** (Выполнить заливку с учетом содержимого), но не довольны результатами, последуйте одному из двух советов. (1) Нажмите **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**), чтобы отменить **Content-Aware Fill** (Выполнить заливку с учетом содержимого), а затем попробуйте снова **Content-Aware Fill** (Выполнить заливку с учетом содержимого). Поскольку заполняющая область выбирается случайно, простое повторение попытки может увенчаться успехом (прием работает чаще, чем можно бы было думать). (2) Немного расширьте выделение. Выделив то, что вы хотите удалить, зайдите в меню **Select** (Выделение) и в подменю **Modify** (Модификация) выберите команду **Expand** (Расширить), затем расширьте выделение на 3 или 4 пиксела и снова примените **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого). Это также может хорошо сработать.

### Если один из инструментов начинает вести себя странно...



... скорее всего, что-то не то с опциями этого инструмента (в панели параметров инструмента), и не может быть замечено при визуальном обзоре панели. В этом случае можно перезагрузить инструмент к заводским параметрам по умолчанию, щелкая правой кнопкой мыши по направленной вниз небольшой стрелке рядом с иконкой инструмента на самом левом конце панели параметров инструментов и перезагружая или текущий инструмент, или все инструменты из контекстного меню.

### Совет при работе в очень большом масштабе

Если вы очень сильно увеличили масштаб снимка, нет ничего более неудобного, чем использование для навигации по изображению панелей прокрутки (с ними всегда промахнешься мимо нужной точки, и в конечном счете приходится уменьшать и снова увеличивать масштаб изображения). Вместо этого просто нажмите-и-держите-нажатой клавишу *Пробел*, и это временно переключает вас на инструмент **Hand** (Рука), позволяющий перетаскивать, куда хотите, само изображение. Когда вы отпускаете *Пробел*, он возвращает вас к инструменту, который вы использовали до нажатия на *Пробел*.



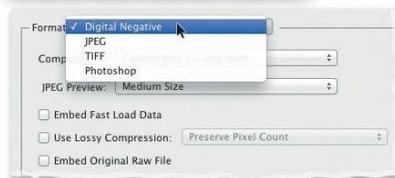
### HDR Pro может создавать интересные черно-белые изображения

Слово HDR у большинства ассоциируется с пресловутыми ирреальными, сверхяркими изображениями, которые вы находите во всех уголках сети, и это объясняет, почему мало кому приходит в голову использовать функцию **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro) для создания черно-белых изображений, но на самом деле она делает удивительную работу (и хотя большинство встроенных наборов, которые идут с **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro) почти ни на что не пригодны, Монохроматические (B&W) наборы совсем не плохие. Опробуйте их в следующий раз, когда будете снимать брекетированное изображение.



### Предоставление вашего RAW изображения кому-либо еще (вместе с вашими правками)

Если вы отредактировали снимок в Camera Raw и отправляете RAW файл клиенту, он не увидит сделанных вами правок, если: (а) вы не включите отдельный XMP файл вместе с вашим RAW файлом (XMP должен находиться сразу за RAW файлом в папке изображений), или (2) вы не сохранили файл в DNG формате во всплывающем меню **Format** (Формат) диалогового окна **Save Options** (Параметры сохранения) Camera Raw (DNG – общедоступный формат Adobe для RAW изображений, и он содержит правки, сделанные в файле DNG).



### Закрепление сразу нескольких слоёв

Если вы хотите закрепить сразу несколько слоёв, это не трудно. Быстрой клавишей **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac: **Command+щелчок-мыши**) выделите столько слоёв, сколько хотите, а затем щелкните по иконке **Lock** (Сохранить всё) наверху панели **Layers** (Слои). Так же назначаются цветные метки – выделите слои, которые хотите маркировать, затем щелкните правой кнопкой мыши по одному из слоёв и из всплывающего меню выберите цветную метку, которую хотите назначить выделенным слоям.



## Советы знатоков Photoshop



### Создание выделения у края документа

Когда вы делаете выделение (одним из инструментов **Lasso** (Лассо)), и достигае края окна документа, то не должны отпускать кнопку мыши и начинать сначала – достаточно нажать и держать нажатой клавишу *Пробел*, и инструмент **Lasso** (Лассо) временно переключаются на инструмент **Hand** (Рука), после чего можно отодвинуться достаточно, чтобы закончить выделение. Затем отпустите *Пробел*, и это переключит вас назад к инструменту **Lasso** (Лассо), и (самое главное), процесс выделения, замороженный при нажатии на клавишу *Пробел*, после ее отпущения продолжается прямо с той точки, где был остановлен.



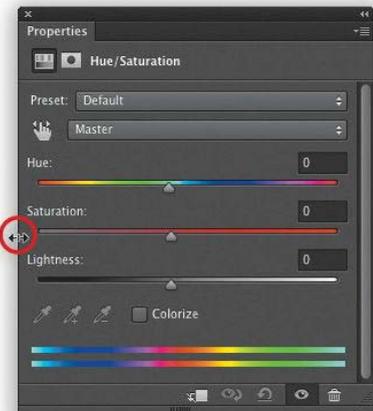
### Как сохранить в секрете настройки вашей камеры

Если вы отправляете изображение в сеть или отправляете изображение клиенту, то можете не хотеть сообщать параметры настройки камеры и ее регистрационный номер, включенный в изображение, где их может увидеть кто угодно (в конце концов, какая разница клиенту, снимали ли вы с  $f/5.6$  и 800 ISO?) Итак, чтобы сохранить настройки камеры только для себя, нажмите **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), чтобы выделить всё изображение, затем нажмите **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**), чтобы скопировать его в память. Теперь нажмите **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**), и Photoshop автоматически создаст новый документ точно такого же размера, разрешения и цветового режима, как изображение, которое вы скопировали в память. Затем нажмите **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**), чтобы вставить изображение в этот новый пустой документ. После чего нажмите быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**) для сведения изображения, в файле которого не будут содержаться данные о камере и который можно посылать куда угодно. Однако я бы зашел в меню **File** (Файл) меню и выбрал **File Info** (Сведения о файле), затем щелкнул бы по **Basic** (Основные) слева вверху, и ввел информацию авторского права в секции авторского права.



### Как увидеть увеличенную панель корректирующего слоя?

Если вы добавляете корректирующий слой **Levels** (Уровни) или **Hue/Saturation** (Цветовой тон/Насыщенность), или **Curves** (Кривые) (и так далее), их элементы управления появляются в панели **Properties** (Свойства), имеющей размер по умолчанию. Но можно увеличить точность работы с настройками панели: щелкните по левой стороне панели и вытащите ее влево. Поскольку панель становится больше, можно использовать непосредственно элементы управления коррекции.





Снимок Скотта Келби

Экспозиция: 1/125 сек

Фокусное расстояние: 100 мм

Диафрагма: f/4



## Videodrome

### редактирование в photoshop видео от dslr

Название этой главы восходит к одноименному фильму 1983 года, с *Debbie Harry*, солистке группы *Blondie* 80-ых, играющей главную роль в фильме, о котором я могу лишь строить догадки – это был ее кинодебют и одновременно завершение кинокарьеры, так как я больше никогда не слышал ни о каких других фильмах с ее участием. Теперь по отношению к г-же *Harry* будет справедливо прямо сейчас же прервать это введение в главу и проверить, что делает с фильмами официальный источник онлайн, то есть [www.homedepot.com](http://www.homedepot.com) (причем я должен сообщить, что у него было довольно выгодное соглашение с *DeWalt*, *18-Volt 1/2 in. Cordless Impact Wrench*). Так или иначе, вместо этого я проверил *IMDb* (*the Internet Movie Database*) и был потрясен, узнав, что *Debbie Harry* в действительности снялась в 53 фильмах и сериалах. В 53! Покопавшись еще немного, я узнал (к моему изумлению), что ни один из них не подвергался редактированию встроенными видеосредствами Photoshop, потому что до CS6 Photoshop просто не имел никаких серьезных возможно-

стей видеоредактирования. Я имею в виду, что вы могли делать простые вещи, но ничего похожего на сложную обработку, которую вы видите в короткометражке *Pipe Dreams* 2011 года (до выхода CS6) с *Debbie Harry*, где она играла *Iris*, молодую работницу-нелегалку из Эквадора. (О, чувствую, куда всё идет. У них никогда ничего не документируется, не так ли?) Согласно *IMDb*, действие фильма происходит на старом заводе с дымящими трубами. И это не повторение избитого сценария. Я, вероятно, уже предвижу финал. Позвольте предположить: она связывается с табачным бизнесом и прибывает автостопом в Северную Каролину, где встречает пожилого торговца табаком *Raleigh*, который убеждает ее получить разрешение на работу, и затем они вдвоем открывают в Джексонвилле небольшую симпатичную пекарню/дубильную мастерскую, вопреки желаниям ее противников из Канады – родителей и *Kreshnik*, ее полуслеплого эксжениха-албанца и владельца их беспородного миниатюрного шнауцера, *Buttersticks*. Согласитесь, такого вы не видели, не так ли?

## Четыре вещи, которые теперь следует знать о создании видео в Photoshop

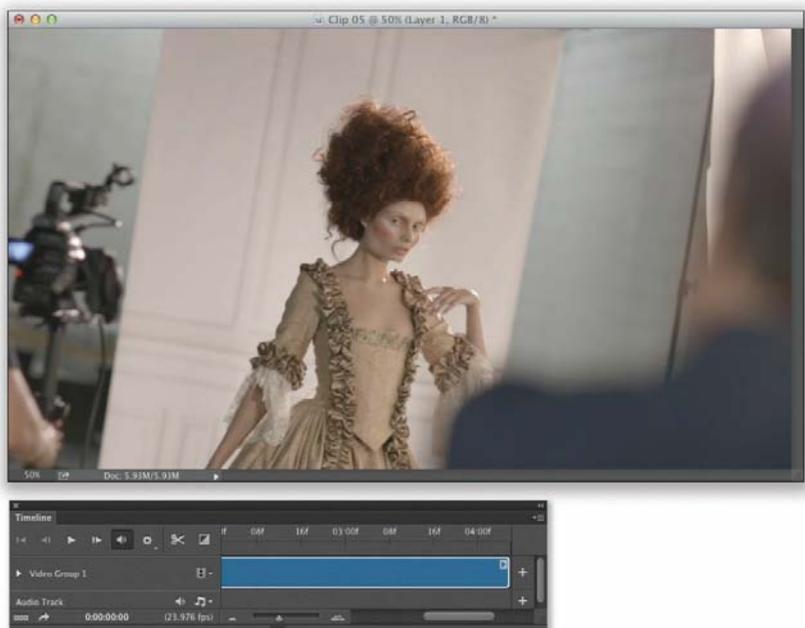
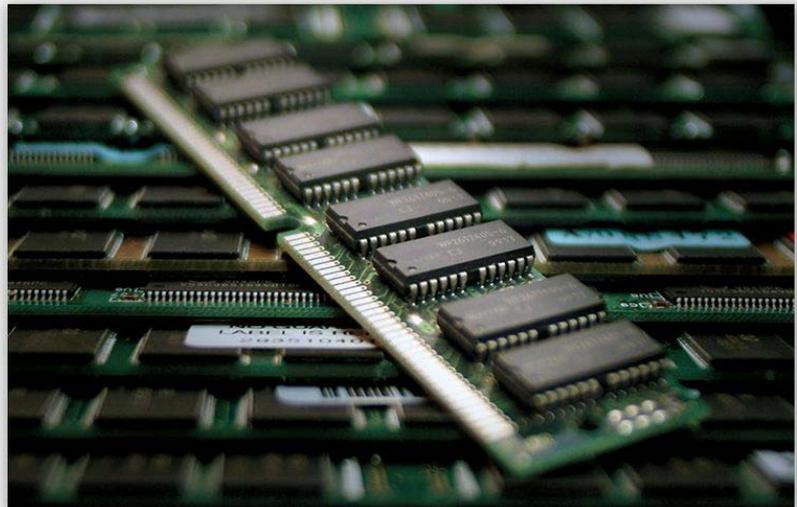
### 1 Хорошо иметь большую RAM

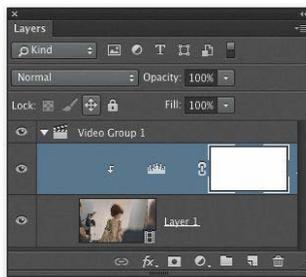
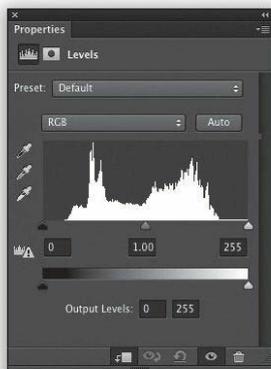
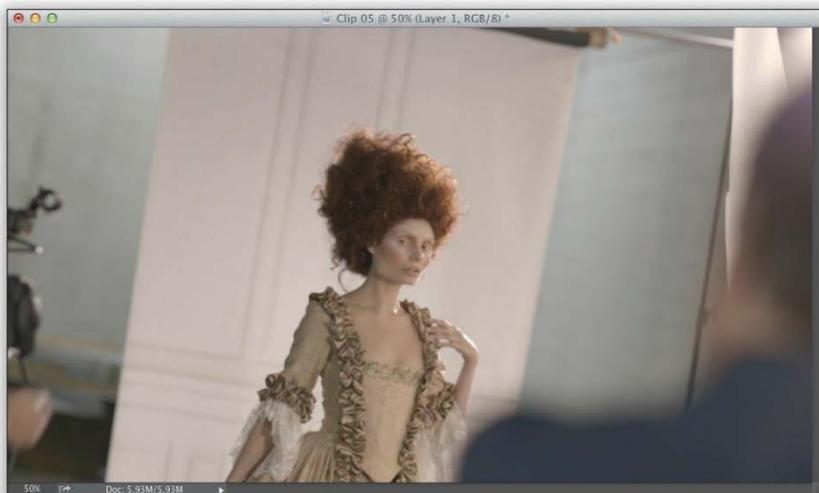
Когда дело касается видео, больше означает действительно больше. Идеально, нужно бы иметь минимум 8 Гб памяти RAM, но большая память обеспечит более быструю работу, потому что в отличие от неподвижных изображений, видео должно "строить изображения" (используя RAM), и чем RAM больше, тем скорее можно подготовить клипы к предварительному просмотру без рывков или дрожания.

### 2 Лучше делать короткие клипы

Хотя вы, конечно, могли бы сделать в Photoshop 30-минутное кино, на самом деле лучше делать его значительно короче, порядка 5-10 минут – именно такие видео создаются свадебными фотографами или в целях рекламы для веб-сайта фотографов (в том числе с анонимными участниками), или рекламы на YouTube и подобного материала. Если необходимо сделать что-то более продолжительное и сложное, то следует создать в Photoshop несколько короткометражных фильмов, а затем в конце объединить все эти короткие клипы в одну длинную окончательную версию. Но если вы работаете над созданием полномасштабных кинокартин (наподобие *Braveheart 2* (*Храброе сердце-2*) или *Spiderman 3* (*Человек-паук 3*)), то следует, вероятно, для создания видео использовать полнофункциональные приложения, такие как Premiere Pro.

Большинство фотографов, с которыми я общался и которые снимали видео фотокамерами типа DSLR, говорили мне, что у них есть отдельный пакет для работы с киноклипами, попусту занимающий место на компьютере – при создании кино они им никогда не пользуются. На мой вопрос "почему?" они отвечают, что нет времени изучать программы видеоредактирования. Вот в чем причина! Я тоже не собираюсь делать этого – и именно потому я действительно верю, что видеофункции Photoshop будут широко использоваться. Теперь мы можем редактировать видео в программе, которую мы уже знаем, то есть мы должны изучить не новую программу, а лишь одну новую функцию. Это то, о чем мы всегда мечтали: программа редактирования фотографий, которая позволяет редактировать видео, вместо того, чтобы превращать нас в фотографов, овладевших программами видеоредактирования. Вам обязательно понравятся такие возможности!





### 3 Хорошо, что всё происходит только в одной панели

Панель **Timeline** (Шкала времени) – это место, где мы строим видео, редактируем его, добавляем клипы, музыку, переходы и проч. К счастью, ею довольно легко овладеть, так как вам не нужно изучать, кроме этой панели (которую я у себя располагаю вдоль нижней стороны экрана), множество дополнительных инструментов. Одним из инструментов шкалы времени, о которой вы узнаете более подробно через несколько страниц, является *playhead* – “индикатор текущего времени”. Этот индикатор (синяя кнопка с тонкой красной вертикальной линией) перемещается слева направо по мере воспроизведения фильма, показывая, где вы находитесь в фильме. При остановленном воспроизведении фильма, если вы хотите видеть конкретный видеоклип или конкретную область фильма, просто перетащите индикатор текущего времени в нужное место фильма, и оно отобразится на экране. Чтобы привыкнуть к этому, потребуется несколько попыток, при которых вы с удивлением гадаете: “Это ведь не мой клип”. Когда такое происходит, просто внимательно посмотрите, где находится точка воспроизведения – наведена ли она на то место, которое должно отображаться на дисплее). Не беспокойтесь, вы быстро научитесь его отыскивать.

### 4 Можно рассматривать видеоклипы почти как неподвижные кадры и использовать почти все штатные фильтры и средства Photoshop'a

На мой взгляд, одна из самых сильных сторон редактирования видео в Photoshop та, что вы используете те же инструменты, с которыми знакомы по работе над снимками, и просто применяете их к видео. Имеется в виду все инструменты – от **Levels** (Уровни) до **Curves** (Кривые) и до фильтров, таких как **Gaussian Blur** (Гауссово размытие) и **Unsharp Mask** (Контурная резкость). Вы изменяете размеры, используя инструменты **Free Transform** (Свободное трансформирование), и добавляете текст с помощью инструментов группы **Type** (Текст). Вскоре вы узнаете об этом гораздо больше, но вот что хорошо: как только видео помещено на шкалу времени в нужной последовательности, вы уже занесли в фильм интересный материал, потому что остальное – просто техническая обработка в Photoshop!

## Как открывать видеоклипы в Photoshop

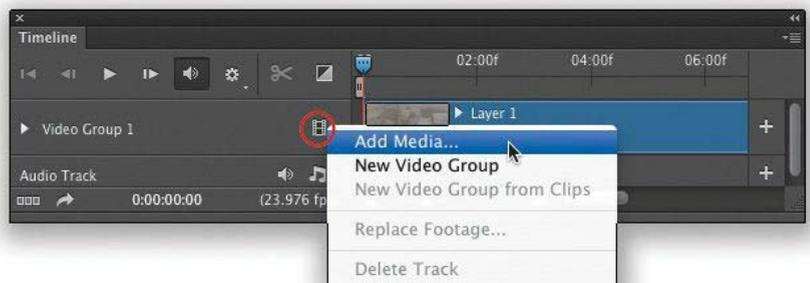
### Шаг Один:

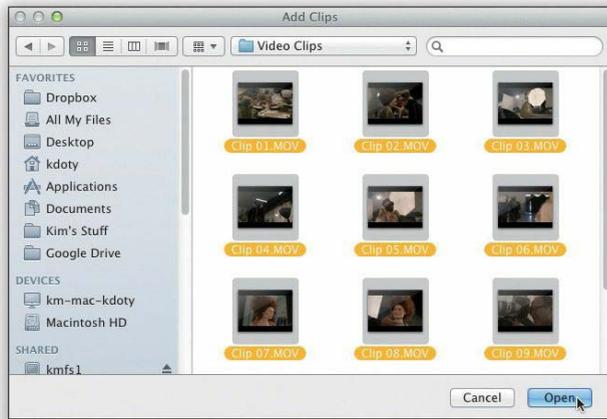
Как только видеоклипы импортированы из камеры DSLR на компьютер, можно открыть эти клипы в Photoshop точно так же, как любой другой файл – заходя в меню **File** (Файл) и выбирая команду **Open** (Открыть), что я здесь и сделал (продолжите и откройте видеоклип. Если вас его нет, можете загрузить те, которые я здесь использую). Когда он откроется, Photoshop знает, что это видеофайл, и автоматически открывает панель **Timeline** (Шкала времени) внизу окна по всей его ширине (как показано здесь); в этой панели мы компилируем фильм. Длина синей линейки соответствует длине видео (в минутах и секундах). Чем длиннее линейка, тем длиннее видеоклип. Можно изменить размер (увеличение по ширине окна) того, что находится в шкале времени с помощью ползунка внизу панели.

### Шаг Два:

Если вы хотите добавить видеоклип, чтобы воспроизводить его сразу после данного клипа, то щелкните по небольшой иконке в виде киноплёнки справа от **Video Group 1** (Группа видео 1) на левой стороне панели **Timeline** (Шкала времени) (иконка выделена здесь красным кружком) и выберите опцию **Add Media** (Добавить объекты). В диалоговом окне **Open** (Открыть) (Mac: **Add Clips**) переместитесь к следующему видеоклипу, выделите его и щелкните по нему. Это добавит видеоклип сразу после первого клипа (клипы воспроизводятся в панели **Timeline** (Шкала времени) по порядку, слева направо).

Можно легко открыть видеоклип в Photoshop, чтобы начать создание фильма, как любой другой файл (тем более, что Photoshop поддерживает все самые распространенные форматы файлов кино, сделанных камерами DSLR), но речь идет не только об открытии видеоклипов в Photoshop с целью начать кинопроект. Речь на самом деле о том, что делать после того, как вы начали видео проект, потому что знание, что делать дальше (как добавлять к фильму клипы) может сохранить время и защитить от лишней нервозности. Позже вы узнаете, как смешать видео и неподвижные изображения (а также аудио), так что с такими вещами стоит кратко познакомиться.





### Шаг Три:

Если нужно открыть сразу пакет клипов, щелкните по иконке в виде киноплёнки, выберите опцию **Add Media** (Добавить объекты), затем в диалоговом окне **Open** (Открыть) (Mac: **Add Clips** (Добавить клипы)) быстрой клавишей **Ctrl+щелчок-мышью** (Mac: **Command+щелчок-мышью**) выделите все клипы, которые хотите использовать, и щелкните по **Open** (Открыть).

### Шаг Четыре:

Это откроет все файлы в Photoshop, каждый в собственном слое. Перед тем, как открыть эти клипы, я переименовал их в том порядке, в котором они должны проигрываться, и имена клипов являются их номерами (Clip 01.mov, Clip 02.mov и так далее). При их открытии они открываются по порядку – первым Clip 01, за ним Clip 02 и так далее. Крайний левый клип на шкале времени (нижний слой в стеке слоёв) будет первым воспроизводимым клипом, клип справа от него воспроизводится следующим и т.д.



## Основные средства управления для работы с видео

### Шаг Один:

Вы проигрываете, перематываете назад и выполняете ускоренное воспроизведение видео в Photoshop точно так же, как на любом другом видеоплеере (используя стандартные иконки **Rewind** [Go to Previous Frame] (*Обратная перемотка* [Перейти к предыдущему кадру]), **Play** (Выполнить) и **Fast-Forward** [Go to Next Frame] (*Перемотка* [Перейти к следующему кадру])). Кроме того, есть иконка "обратной перемотки к началу" (иконка **Go to First Frame** (Перейти к первому кадру), которой вы будете часто пользоваться (это первая иконка, слева от иконки **Rewind** (*Обратная перемотка*)).

### Шаг Два:

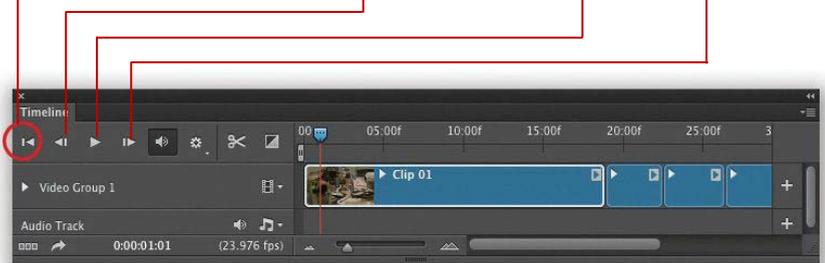
Теперь щелкните по иконке меню панели **Timeline** (Шкала времени), с направленной вниз стрелкой, в верхнем правом углу панели, и из выпадающего меню выберите опцию **Enable Timeline Shortcut Keys** (Включить сочетания клавиш временной шкалы), чтобы включить доступ к быстрым клавишам этой панели. Есть очень удобная быстрая клавиша для проигрывания видео – клавиша **Пробел**. Нажатие на нее запускает (а потом останавливает) видео. Для перехода в начало выделенного текущего клипа нажмите быструю клавишу **Стрелка-вверх**. А для перехода в конец этого клипа – быструю клавишу **Стрелка-вниз**.

### СОВЕТ: Как поместить точку воспроизведения в любое место шкалы времени

Чтобы переместить точку воспроизведения в любое место шкалы времени, щелкните один раз наверху шкалы времени, прямо в списке секунд, и точка воспроизведения немедленно перепрыгнет в это место.

Панель, где происходит почти всё, связанное с видео, называется панелью **Timeline** (Шкала времени). Большинство видео редакторов используют ту же идею, потому что она позволяет очень наглядно собрать фильм. Вы создаете фильм слева направо, точно так же, как вы создавали бы слайдшоу, где первая миниатюра – это первый слайд, следующая направо от него – второй слайд, и так далее. То же самое с видео, конечно, за исключением того, что это миниатюры видео. Потратьте сейчас пару минут на изучение панели **Timeline** (Шкала времени) и ее основных средств управления, и это намного облегчит вам видеоредактирование.

Обратная перемотка к началу    Обратная перемотка    Выполнить    Перемотка



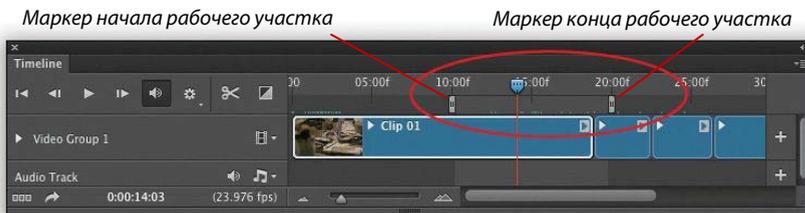
Иконка **Go to First Frame** (Перейти к первому кадру) отправляет вас в самое начало



Нажатие клавиши **Стрелка-вверх** перемещает точку воспроизведения назад в начало выделенного клипа, а клавиша **Стрелка-вниз** – в его конец



По умолчанию начало рабочего участка – это начало фильма



Перетащите маркеры **Set Start of Work Area** (Задать начало рабочего участка) и **Set End of Work Area** (Задать конец рабочего участка) для изменения точки пуска и окончания индикатора текущего времени (в показанном примере, после щелчка по иконке **Play** (Выполнить), фильм запустится с левого маркера, с 10-й секунды клипа **Clip 01**, и остановится на правом маркере, на 20-й секунде следующего клипа)



Чтобы вернуться на 1 секунду назад по шкале времени, нажмите быструю клавишу **Shift+Стрелка-вверх**. Чтобы перейти на 1 секунду вперед, нажмите быструю клавишу **Shift+Стрелка-вниз**

### Шаг Три:

Если необходимо, чтобы фильм имел определенную длину, например, 30 или 60 секунд для коммерческого ролика, или 90 секунд для рекламного клипа, можно не прокручивать назад и вперед по шкале времени, устанавливая рабочее пространство нужной длины. Перетащите небольшой маркер **Set Start of Work Area** (Задать начало рабочего участка) в начальную точку, или маркер **Set End of Work Area** (Задать конец рабочего участка) в конечную точку интервала времени – интервала, который будет равен длине фильма. Такая установка маркеров начала и конца рабочего участка клипа обеспечивает остановку индикатора текущего времени в момент, когда он достигает конца рабочего участка (после проигрывания в течение 30 секунд – проигрывание попросту прекращается). Кроме того, если вы хотите воспроизводить только часть длинного клипа, можно перетащить маркер **Set Start of Work Area** (Задать начало рабочего участка) в начало этой части, а маркер **Set End of Work Area** (Задать конец рабочего участка) в конец этой части. Теперь, когда вы щелкнете по иконке **Play** (Выполнить), проигрывание начнется с точки, где установлено начало рабочего участка клипа, и остановится там, где установлен конец рабочего участка.

### Шаг Четыре:

Есть и другие быстрые клавиши, которые стоит освоить, но в первую очередь следовало бы обратить внимание на те, о которых пойдет речь здесь, потому что они будут использоваться каждый раз, когда делается фильм. На всякий случай я даю их с некоторым избытком. Чтобы перейти назад на один кадр, нажмите клавишу **Стрелка-влево**. Нажмите вдобавок клавишу **Shift**, чтобы перескочить назад на 10 кадров. Используйте клавишу **Стрелка-вправо**, чтобы перейти вперед на один кадр; нажмите вдобавок клавишу **Shift**, чтобы перескочить вперед на 10 кадров. Чтобы перейти в конец шкалы времени, нажмите клавишу **End** (Конец). Чтобы перейти назад на 1 секунду, нажмите быструю клавишу **Shift+Стрелка-вверх**. Чтобы перейти вперед на 1 секунду, нажмите быструю клавишу **Shift+Стрелка-вниз**. Повторяю, вы можете частью их никогда не воспользоваться, но по крайней мере, будете знать, что они существуют.

### Шаг Пять:

В панели **Timeline** (Шкала времени) есть еще ряд важных вещей, о которых следует знать. Вот одна из них – есть возможность изменять размер миниатюр, перетаскивая ползунок размера внизу панели (он выделен здесь красным овалом). Перетаскивание влево уменьшает миниатюры; перетаскивание вправо их увеличивает. Преимущество небольших миниатюр в том, что на шкале времени помещается без прокрутки больше фильма (конечно, это можно использовать, пока у вас зрение тинэйджера, потому что, если вы в летах, вам могут понадобиться бифокальные очки).

### СОВЕТ: Как изменить порядок следования клипов

Есть два способа изменить порядок проигрывания клипов: (1) можно перетаскивать клипы в шкале времени в нужном вам порядке, или (2) можно изменить порядок слоёв в панели **Layers** (Слои). Они образуют стек от нижнего (первый клип, который будет проигрываться) до верхнего, таким образом, просто перетащите слои в том порядке, в котором они должны проигрываться.

### Шаг Шесть:

Если вы хотите быстро просмотреть какую-либо часть видео, можно захватить индикатор текущего времени и, перетаскивая его вправо или влево по видео, предварительно просмотреть видео (вы не услышите аудио, а просмотрите только видео). Этот способ в Video Land называют *пройтись скребком* (у них для всего есть своё наименование). Способ экономит время, и вы будете его использовать довольно часто.



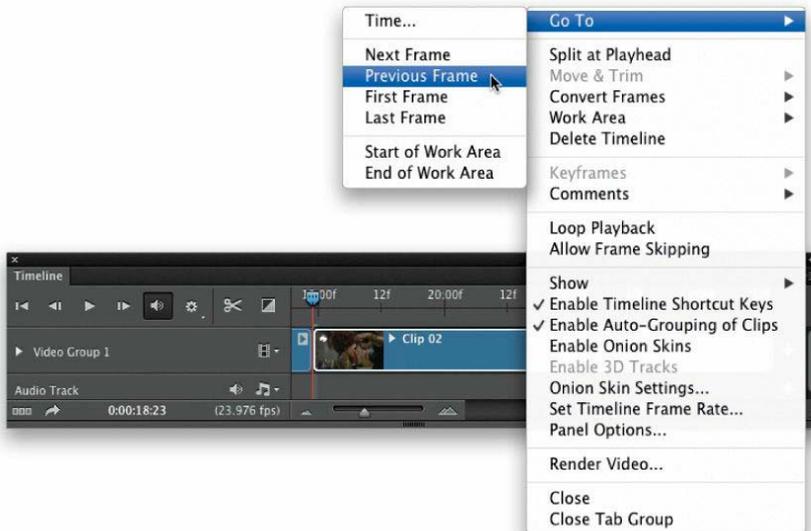
Если уменьшить масштаб, на шкале времени можно поместить фильм продолжительностью 35:14, без прокрутки вообще



Если увеличить масштаб изображения, как здесь, вы увидите только первые 7 секунд фильма. Такое увеличение удобно использовать, если у вас есть куча клипов (например, пакет очень коротких клипов вместе с переходами)



Здесь я "проскроб" второй клип для его предварительного просмотра, не щелкая по иконке **Play** (Выполнить)



### Шаг Семь:

Вы знакомы с выпадающим меню в верхнем правом углу панели **Timeline** (Шкала времени)? В том случае, если вы забыли какую-либо быструю клавишу, скорее всего, можно выполнить действие из этого меню. Кроме того, по умолчанию, Photoshop использует обычные быстрые клавиши. Например, если активирован инструмент **Move** (Перемещение), и вы нажмете на клавишу **Стрелка-вверх** или **Стрелка-вниз**, это продвинет клип по экрану вверх или вниз. Однако если вы включите опцию **Enable Timeline Shortcut Keys** (Включить сочетания клавиш временной шкалы), как мы сделали в Шаге Два, тогда будут использованы быстрые клавиши, которые я упоминал в том же шаге. Так, теперь клавиша **Стрелка-вверх** переместит индикатор текущего времени к началу клипа, выделенного в настоящее время, а клавиша **Стрелка-вниз** переместит индикатор в конец этого клипа.

### Шаг Восемь:

В конце каждого видеоклипа есть небольшой треугольник, обращенный вершиной вправо, и щелчок по нему открывают диалоговое окно параметров с дополнительными опциями этого клипа. Например, здесь в закладке **Video** (Видео) можно установить **Duration** (Продолжительность). Так, если клип должен длиться 4 минуты ровно, вы могли установить 4 минуты, перетащив ползунок или просто введя 4 минуты в поле **Duration** (Продолжительность). Здесь также есть регулировка скорости. Если вы щелкаете по иконке закладки **Audio** (Аудио) наверху этого же диалогового окна, откроются опции звука, действующие только в этом клипе, включая полную громкость **Volume** (Объем Громкость) звука в клипе (или возможность отключить звук); также можно установить длительность постепенного нарастания **Fade In** (Сильнее) и исчезновения **Fade Out** (Слабее) звука.

## Редактирование (тримминг) клипов

### Шаг Один:

В панели **Timeline** (Шкала времени) щелкните по иконке **Get Media** (*Открыть медиа*) и откройте клипы Clip 01.mov и Clip 02.mov, начав создание нового фильма. Затем щелкните по иконке **Play** (Выполнить) и увидите, что первый клип (клип со столиком визажиста), имеет несколько попыток записи и останова, и поэтому необходимо выполнить тримминг ненужных участков видео. Всё, что необходимо сделать – щелкнуть-и-держатель-нажатой клавишу мыши на шкале времени непосредственно в начале клипа, и всплывет небольшое окно предварительного просмотра тримминга (как показано здесь).

### Шаг Два:

По мере перетаскивания вправо (в видеомире этот прием называется scrubbing – "пройтись скребком"), выполняется предварительный просмотр запусков и остановок записи. Запись правее 2-х секунд выглядит неплохо, поэтому перетащите курсор в эту точку. Затем просто отпустите кнопку мыши, и произойдет тримминг всего от начала до этой точки. Отобразится новое время начала данного клипа – 2 секунды и 6 кадров.

Когда мы снимаем цифровые фото, то аннулируем очень много снимков, которые никто никогда не увидит, прежде чем отберем безупречное фото – так называемый "кипер". То же самое с видео. Мы снимаем избыточный метраж, и некоторые части в начале или конце видео определенно должны быть удалены (и мы говорим "Отрезать!" в конце клипа). Такая обрезка концов видео называется "тримминг" (вы отрезаете части, которые не хотите никому показывать), но здесь мы описываем немного больше, чем только это действие, и поэтому не следует перескакивать через этот материал, даже если вы уже имеете представление, как выполняется тримминг.





### Шаг Три:

Давайте сделаем то же самое для конца клипа и выполним тримминг части метража столика визажиста. Щелкните-и-держите-нажатой клавишу мыши точно на конце клипа (снова появится окно предварительного просмотра), и перетащите маркер влево, следя за окном предварительного просмотра. Продолжайте перетаскивать маркер конца приблизительно в 15:13 (взгляните в верхний левый угол окна предварительного просмотра, и там отобразится время в секундах и кадрах, так что останов будет приблизительно в точке 15 секунд и 13 кадров, как показано здесь). Итак, выполнен тримминг конца, и оригинальное 18-секундное видео сократилось примерно до 15-секундного клипа.

### Шаг Четыре:

А что со вторым добавленным клипом – находится ли он сразу после клипа, тримминг которого мы только что выполнили? Не появится ли значительный промежуток между двумя клипами? Нет. Photoshop автоматически сдвигает этот клип, так чтобы в кинофильме не было промежутков. Нормально, не так ли? Здесь показаны оба клипа, которые, несмотря на тримминг, следуют непрерывно один за другим. Если вы посмотрите на верх шкалы времени, то увидите, что первый клип теперь продолжается примерно 15 секунд, а второй клип начинается немедленно после первого. Кроме того, не надо переживать, если вы выполнили лишний тримминг: вы всегда можете возвратиться к оригиналу тем же способом, которым выполняли тримминг – щелкните по любому концу и вытащите его (таким образом, это действие скорее походит на скрытие, чем на истинный тримминг, но в мире видео считается триммингом). Окей, это всё, что есть по данному вопросу.

## Работа со звуком и музыкальным сопровождением

### Шаг Один:

Мы вернемся к проекту с двумя клипами, которые мы использовали в предыдущем проекте тримминга. Если вы посмотрите на панель **Timeline** (Шкала времени), то сразу под видеоклипами увидите пустую дорожку (ее название **Audio Track** (Аудиозапись) находится на левом конце дорожки, ниже надписи **Video Group 1** (Группа видео 1)). Это место, где воспроизводится ваше аудио (музыкальный фон или дикторское сопровождение). Чтобы добавить звуковую дорожку, щелкните по иконке в виде музыкальных нот и из всплывающего меню выберите **Add Audio** (Добавить аудиофайл) (как показано здесь).



### Шаг Два:

Найдите звуковую дорожку, которую вы хотите использовать в качестве музыкального сопровождения (Photoshop поддерживает наиболее распространенные файловые аудио форматы, от AAC до MP3). Вы можете зайти на веб-страницу этой книги и загрузить трек от Triple Scoop Music со свободным доступом, который я здесь использовал (у них есть много замечательных музыкальных треков, которые можно купить и использовать в проектах. У меня есть Signature Series Music Collection на их сайте для пейзажных и дорожных фотографий. Они любезно разрешили в учебных целях поделиться этим треком с вами. Я нашел его, просматривая их сайт, и он отлично вписался в этот проект). В общем, как только вы выберете аудио файл и щелкнете по **Open**, он добавится как музыкальный фон на шкалу времени, где отображается зеленым, сразу наглядно показывая, что это звуковой файл (синим выделяются видеоклипы).





### Шаг Три:

Щелкните по иконке **Play** (Выполнить) (или просто нажмите на клавишу **Пробел**), чтобы проиграть наше короткое видео, теперь уже с проигрыванием музыкального фона. Огромная разница, не так ли? В конце этой главы мы создадим 2-минутное демонстрационное видео, так что, как и у видеоклипа, выполните тримминг музыкальной дорожки примерно до 2 минут. Длина нашего музыкального клипа 4 минуты 39 секунд, и после тримминга он резко оборвется в конце нашего видео, если мы не обеспечим плавного постепенного исчезновения музыки. Итак, щелкните правой кнопкой мыши непосредственно по зеленой звуковой дорожке, и появится диалоговое окно **Audio** (Аудио) настройки параметров, в котором можно выбрать момент, когда музыка начинает постепенно появляться (с помощью ползунка **Fade In** (Сильнее), но так как мы начинаем фильм одновременно с песней, нет необходимости в плавном появлении звука, хотя если бы мы начали песню позднее, мы бы этого захотели), и постепенно исчезает. Перетащите ползунок **Fade Out** (Слабее) постепенного исчезновения в значение где-то 120 секунд (как показано здесь) и щелкните где угодно вне диалогового окна, чтобы его закрыть. Теперь снова проиграйте фильм, и на 120-й секунде музыка начнет плавно исчезать.

### СОВЕТ: Отключение музыкального фона

Чтобы временно отключить трек с музыкальным фоном, просто щелкните по небольшой иконке громкоговорителя (выделенной здесь красным кружком), слева от иконки с музыкальными нотами, и это отключит звук фонового трека.



### Шаг Четыре:

Когда вы проигрывали видеоклип в Шаге Три, то слышали на заднем плане голоса людей? Это переговариваются, готовясь к съемке, модель и визажист. Конечно, в данном случае вы не хотите их слышать – вы хотите слышать только музыкальный фон – и поэтому вы должны отключить звук в видеоклипе. Щелкните правой кнопкой мыши по первому видеоклипу, и появится диалоговое окно параметров настройки (показанное здесь). Щелкните по иконке в виде музыкальных нот, чтобы увидеть параметры настройки **Audio** (Аудио), затем установите галочку в окошке **Mute Audio** (Приглушить аудиосигнал) (как показано здесь), и вы не будете слышать разговор во время съемки клипа.



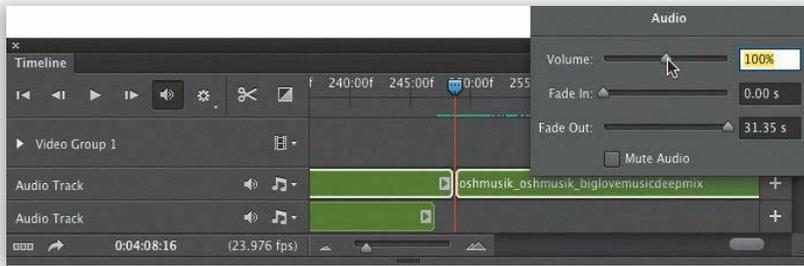
### Шаг Пять:

Помимо музыкального фонового трека можно добавить трек с сопроводительным текстом (или голосом за кадром), или со специальными звуковыми эффектами. Чтобы добавить еще одну звуковую дорожку, щелкните по иконке в виде музыкальных нот (слева от существующего музыкального трека), и выберите **New Audio Track** (Новая аудиозапись) (как показано здесь вверху). Это добавляет пустую звуковую дорожку под треком музыкального фона, и она останется пустой, пока вы не вернетесь в такое же всплывающее меню новой дорожки и не выберете **Add Audio** (Добавить аудиофайл), затем найдете трек голоса за кадром или сопроводительного текста. Здесь я выбрал трек голоса за кадром, и вы увидите его появление в новой звуковой дорожке сразу под фоновым треком (как показано здесь на среднем рисунке). Если бы вы щелкнули по иконке **Play** (Выполнить) прямо сейчас, началась бы фоновая музыка, но одновременно зазвучал бы голос за кадром. Если вы хотите, чтобы голос за кадром начался немного позже (возможно после нескольких секунд фоновой музыки), просто перетащите вправо трек голоса за кадром (не делайте тримминг трека, сдвиньте весь трек), пока вы не сместитесь в точку, где должен стартовать голос за кадром (здесь внизу можно видеть, что я перетащил трек так, чтобы голос за кадром появился примерно на 10-й секунде).

### Шаг Шесть:

Если вы вставляете трек голоса за кадром, то вероятно, захотите, чтобы с началом звучания текста громкость музыки понизилась (в мире видео это называется *погружением*). Чтобы это сделать, щелкните по треку музыкального фона, затем перетащите индикатор текущего времени приблизительно за секунду до точки, где запускается голос за кадром. Теперь щелкните по иконке **Split at Playhead** (Разделить в точке указателя воспроизведения) (иконка похожа на ножницы и выделена здесь красным кружком), чтобы разделить музыкальный фоновый трек на две секции. Затем щелкните правой кнопкой мыши по этой второй секции и в диалоговом окне **Audio** (Аудио) понизьте **Volume** (Объем Громкость) со 100 % (полная громкость), возможно, до 50-60 % (как показано здесь).





### Шаг Семь:

Конечно, в некоторый момент голос за кадром умолкнет, и вы, вероятно, захотите, чтобы фоновая музыка вернулась в полную громкость. Вы делаете почти то же, что и раньше. Прокрутите шкалу времени к точке окончания дорожки с голосом за кадром и сместите индикатор текущего времени на секунду-две после этой точки. Щелкните по треку, который вы хотите разделить (трек с фоновой музыкой), затем снова щелкните по иконке **Split at Playhead** (Разделить в точке указателя воспроизведения), чтобы создать третью секцию трека с фоновой музыкой. Щелкните правой клавишей мыши по этой третьей секции и установите **Volume** (Объем Громкость) в 100 % (как показано здесь).

## Добавление между клипами переходов и постепенного появления/исчезновения

### Шаг Один:

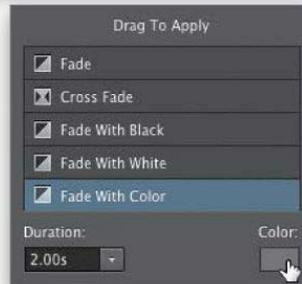
Здесь снова показаны те же два видео-клипа, и если вы щелкнете по иконке **Play** (Выполнить) (или нажмете на клавишу **Пробел**), начнет проигрываться первый клип, а когда он закончится, немедленно начнется второй клип – просто с резким обрывом предыдущего и резким запуском следующего клипа. Чтобы создать приятную для восприятия смену этих двух клипов, щелкните по иконке **Transition** (Переход) (в виде квадрата с диагональной линией), и появится выпадающее диалоговое окно **Drag To Apply** (Перетащите, чтобы применить) (показанное здесь), с несколькими опциями перехода. Верхний переход **Fade** (Выведение изображения) (в котором постепенно исчезает конец первого клипа, а затем постепенно появляется второй клип) работает не очень хорошо между двумя клипами, подобными этим.

### Шаг Два:

Вместо этого вы, по всей вероятности, выберете переход **Cross Fade** (Перекрестное выведение изображений), в котором клип растворяется в следующем клипе. Чтобы добавить этот переход между клипами, сначала щелкните в диалоговом окне по опции **Cross Fade** (Перекрестное выведение изображений), а затем выберите продолжительность перехода. По умолчанию это 1 секунда, но можно выбрать и больше, щелкая по ползунку **Duration** (Продолжительность) (я выбрал здесь 2.15 секунды). Теперь просто перетащите этот переход на шкалу времени и поместите его между двумя клипами (как показано здесь), после чего отпустите кнопку мыши. Это добавляет небольшой синий прямоугольник с двумя треугольниками (как показано в следующем шаге), сообщающий, что там добавлен переход. Чтобы удалить переход, щелкните по этому прямоугольнику и нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**).

При создании фильма вы должны решить, как он начинается и заканчивается. Например, происходит ли в конце фильма просто резкая остановка или он плавно переходит в черное? То же при открытии. После щелчка по **Play** (Выполнить) он просто сразу начинается или постепенно появляется из белого или черного? Вы должны также решить, как будет происходить переход от клипа к клипу – мгновенным скачком, или плавным замещением очередного клипа следующим? Конечно, это зависит от типа создаваемого фильма, но в общем, добавление этих переходов позволяет придать фильму более совершенный вид.





### Шаг Три:

Из других переходов я обычно использую **Fade With Black** (Выведение изображения в черный), который отлично смотрится в начале фильма, потому что начинается с черного экрана и затем переходит в первый видеоклип. Однако 1-секундная продолжительность по умолчанию всегда кажется мне слишком короткой и резкой (для начала видео), и я обычно увеличиваю **Duration** (Продолжительность) до 2 секунд. Чтобы добавить переход **Fade With Black** (Выведение изображения в черный) в начало фильма, перетащите его вниз к началу видеоклипа и отпустите кнопку мыши. Это добавит небольшой синий прямоугольник с диагональной линией, сообщающий, что там имеется добавленный переход.

### СОВЕТ: Редактирование переходов

Если нужно произвести какие-либо изменения в переходе, просто щелкните по нему правой клавишей мыши и выполните изменения в появляющемся окне настроек **Transition** (Переход).

### Шаг Четыре:

Если вы знаете, что делает переход **Fade With Black** (Выведение изображения в черный), то вероятно, можете представить себе, что делает переход **Fade With White** (Выведение изображения в белый). Если вы выбираете переход **Fade With Color** (Выведение изображения в цвет), в нижнем правом углу диалогового окна появляется небольшой цветовой образец (показанный здесь внизу справа). Щелкните по цветовому образцу, и появится стандартная палитра цветов Photoshop'a, позволяющая выбрать сплошной цвет, в котором исчезнет изображение. В конце видео вы, вероятно, поместите переход **Fade With Black** (Выведение изображения в черный) (драматическое завершение, не так ли?) и сделаете это точно так же, как добавление любого перехода. Прокрутите шкалу времени в конец фильма и щелкните по иконке **Transition** (Переход), чтобы открыть диалоговое окно **Drag To Apply** (Перетащите, чтобы применить). Затем перетащите переход **Fade With Black** (Выведение изображения в черный) и отпустите мышью в конце видеоклипа. Это добавит небольшой прямоугольник "постепенного исчезновения", сообщающий о наличии там такого перехода. И на этом всё.

## Создание "нижних третей" или добавление ЛОГОТИПОВ

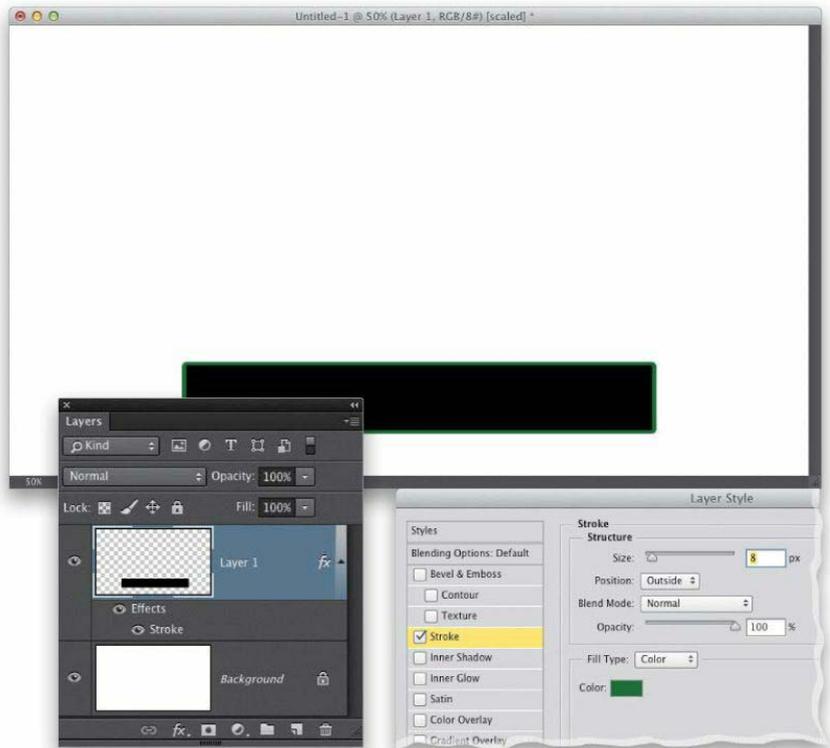
### Шаг Один:

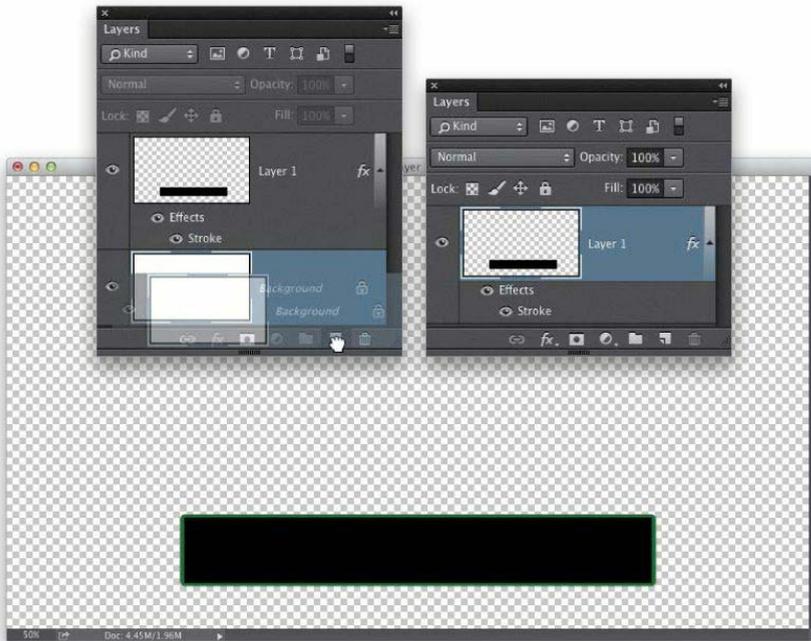
Начнем с обычного создания в Photoshop нового документа (заходя в меню **File** (Файл) и выбирая команду **New** (Создать)). Нужно сделать размеры этого документа достаточно близкими к размерам создаваемого фильма, поэтому из всплывающего меню **Preset** (Набор) выберите опцию **Film & Video** (Фильмы и видео), а затем выберите **Size** (Размер), самый близкий к размеру того, что вы редактируете (в данном случае, мы редактируем видео 1080p HD, и я выбираю набор HDV 1080p/29.97, как показано здесь). Затем щелкните по **OK**, чтобы создать новый пустой документ Photoshop.

### Шаг Два:

Зайдите в панель **Layers** (Слои), щелкните по иконке **Create a New Layer** (Создать новый слой) для создания нового пустого слоя, затем активируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) (**M**) и создайте длинное узкое горизонтальное выделение, как то, которое вы видите здесь (это будет нашей "нижней третью" простой формы). Нажмите **D**, чтобы выбрать черный цвет переднего плана, и затем заполните выделенную область черным с помощью быстрой клавиши **Alt+Backspace** (Mac: **Option+Delete**). Нажмите **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**), чтобы отменить выделение. Теперь щелкните по иконке **Add a Layer Style** (Добавить стиль слоя) внизу панели **Layers** (Слои) и во всплывающем меню выберите опцию **Stroke** (Выполнить обводку). В диалоговом окне **Layer Style** (Стиль слоя) щелкните по образцу цвета и из палитры цветов выберите зеленый цвет, установите **Size** (Размер) примерно 8 px и щелкните по **OK**.

Если вы создаете фильм как интервью, часто имя человека появляются в нижней трети кадра, обычно в прямоугольной полосе или фигурной панели (именуемой в мире видео "нижней третью"). Особенностью приема является то, что фон позади графической полосы должен быть прозрачным, благодаря чему он не закрывает видео сплошным белым цветом. Такой фон легко создать в Photoshop и затем поместить непосредственно на шкалу времени. Помимо этого, ту же технику можно использовать, чтобы перенести логотипы или другие графические изображения в шкалу времени.





### Шаг Три:

Отметим, что мы не можем сохранять файл на данном этапе, потому что он содержит сплошной белый фоновый слой, и этот файл появился бы в шкале времени, как большой белый прямоугольник с черной полосой. Итак, всё, что нужно сделать – просто перетащить фоновый слой на иконку мусорной корзины внизу панели **Layers** (Слои). Теперь есть только черная полоса на прозрачном фоне (как видно в окне изображения и в панели **Layers** (Слои) справа); полоса и фон именно такие, какие мы хотим иметь в нашем видео (в котором будет видна только черная узкая полоса).



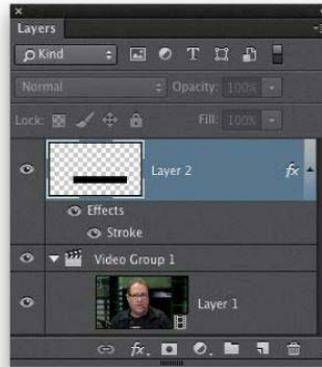
### Шаг Четыре:

Расположите оба окна (окно с черной полосой и окно с видеоклипом) так, чтобы они были видны одновременно (если вы используете **Application Frame** (Фрейм приложения), зайдите в меню **Window** (Окно) и в подменю **Arrange** (Упорядочить) выберите **Title All Vertically** (Расположить всё вертикально)); активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**), щелкните по слою с черной полосой и затем перетащите и отпустите прямо на видео. Теперь вы увидите черную полосу с прозрачным фоном в панели **Layers** (Слои) (точно так, как мы хотим), но не в том месте, где мы этого хотим. По умолчанию эта черная полоса добавляется в конец видеоклипа, как если бы это был другой клип или неподвижное изображение (при этом клип имеет фиолетовый цвет, потому что он – неподвижное изображение. Вам, возможно, понадобится перетащить его миниатюру немного по шкале времени, чтобы дольше его видеть). Нам нужно, чтобы он появился "поверх" видеоклипа.



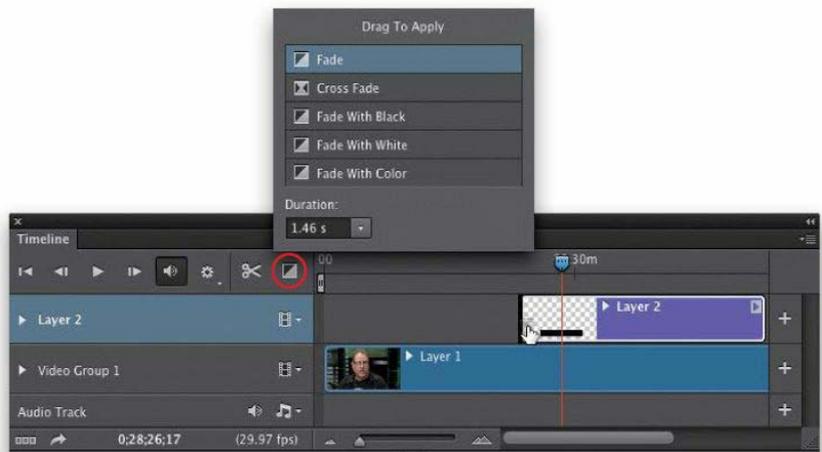
### Шаг Пять:

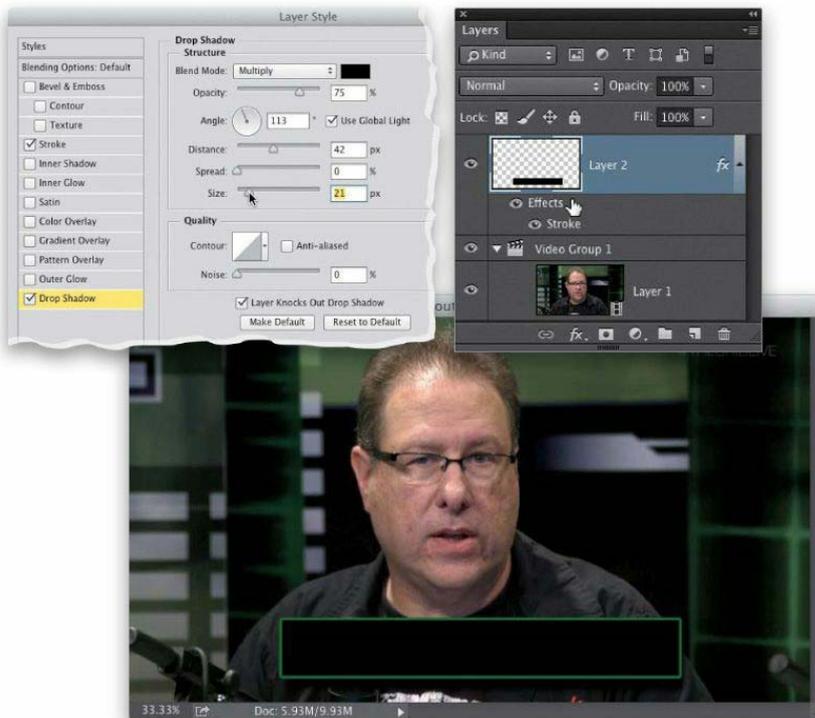
Мы должны переместить черную полосу вне **Video Group 1** (Группа видео 1) так, чтобы она появилась над видеоклипом (а не после него). Чтобы сделать это, перетащите слой с черной полосой выше самого верхнего слоя стека слоёв панели **Layers** (Слои) – прямо над слоем **Video Group 1** (Группа видео 1). Чтобы это сделать, переместите слой с черной полосой вверх, пока не увидите тонкую белую горизонтальную линию (как показано здесь в панели **Layers** (Слои)). Это признак того, что следует отпустить кнопку мыши и тогда слой **Layer 2** появится вне группы. Вот он и попался! Но вы все еще не можете видеть эту черную панель. Причина в том, что хотя теперь она находится в панели **Timeline** (Шкала времени) на своем собственном графическом треке (выше видео), но начинается после окончания видео. Итак, щелкните по треку черной панели в шкале времени и перетащите ее влево туда, где вы хотите, чтобы она появлялась в видео (как показано здесь внизу). Теперь (наконец-то) вы можете увидеть черную полосу. Переключитесь на инструмент **Move** (Перемещение) и измените положение полосы так, как вам хочется (я ее сцентрировал и немного переместил вниз).



### Шаг Шесть:

Если вы хотите, чтобы "нижняя треть" появлялась постепенно, щелкните по иконке **Transition** (Переход) (выделенной здесь красным кружком) и в диалоговом окне **Drag To Apply** (Перетащите, чтобы применить) щелкните по опции **Fade** (Выведение изображения), выберите подходящую **Duration** (Продолжительность) (порядка 1 ½ секунд), и затем перетащите переход **Fade** (Выведение изображения) в шкале времени на начало трека черной полосы (как показано здесь). Теперь, когда индикатор текущего времени достигнет черной полосы, она плавно появится поверх клипа в течение 1 ½ секунд. (Мы уже почти закончили).





### Шаг Семь:

Можно добавить к проекту также стили слоя. В данном случае давайте добавим к слою с черной полосой стиль **Drop Shadow** (Тень) (это отбросит тень на видео, добавляя глубину и создавая впечатление, что наша панель "парит" над видео). Чтобы сделать это, удостоверьтесь, что индикатор текущего времени находится в шкале времени над черной полосой, позволяя видеть ее на экране, затем сделайте двойной щелчок по **Effects** (Эффекты) ниже миниатюры слоя черной полосы в панели **Layers** (Слои) (как показано здесь). Когда откроется диалоговое окно, щелкните слева по опции **Drop Shadow** (Тень). Вы можете изменить мягкость тени, перетащив ползунок **Size** (Размер) вправо (как показано здесь), а также изменить положение тени, перемещая курсор вне диалогового окна – прямо по изображению и просто перетаскивая курсор, куда хотите (это не очень хорошо видно на таком темном фоне, но будет лучше видно на фоне более светлом). Закончив, щелкните по ОК, создав дополнительную глубину.



### Шаг Восемь:

Давайте завершим тему *Нижняя треть*. Активируйте инструмент **Type** (Текст) (Т), щелкните по "нижней трети" в окне изображения и просто введите текст (как показано здесь, где я добавил некий текст, выбрав шрифт **Myriad Pro Semibold** и **Myriad Pro Semibold Italic**). Можно переключиться на инструмент **Move** (Перемещение) и позиционировать этот текст точно так же, как текстовый слой на снимке. Еще раз взгляните на порядок слоёв в панели **Layers** (Слои): слои **Type** (Текст) находятся наверху, и поэтому текст появляется на черной полосе; под ним находится слой с черной полосой (над видео); а затем сам видеоклип. Таким образом, нам не нужно перетаскивать текстовые слои наверх, так как мы работали за пределами **Video Group 1** (Группа видео 1). Наконец, как я упоминал во введении, можно использовать эту же технику для добавления к видео логотипов или другой графики.



## Использование фильтров и других средств коррекции от Photoshop

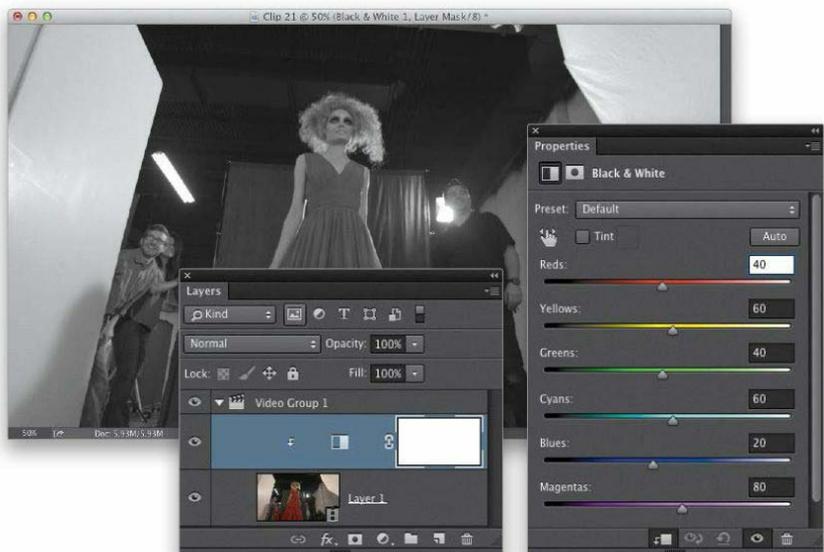
### Шаг Один:

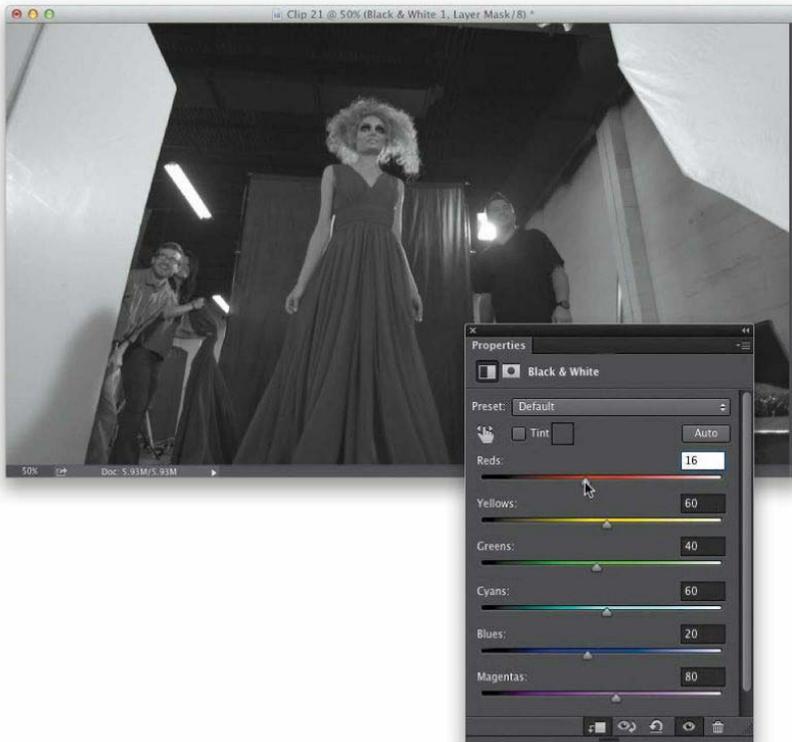
Продолжим – закройте последний проект и начните новый (так нам не придется повторно созерцание одного и того же видеоклипа). Откройте файл Clip21.mov. Конечно, если нужен тримминг, его можно сделать сейчас; закончив с этим, зайдите в панель **Layers** (Слои), щелкните по иконке **Create New Adjustment Layer** (Создает новый корректирующий слой или слой-заливку) и из всплывающего меню выберите любой корректирующий слой, который мы бы обычно использовали для цифровых снимков (в данном случае мы выбрали просто **Black & White** (Черно-белое), как показано здесь).



### Шаг Два:

Когда вы сделаете это, видеоклип немедленно станет черно-белым (как показано здесь), а в панели **Properties** (Свойства) вы увидите все обычные ползунки этой коррекции (я не большой поклонник этого корректирующего слоя для черно-белого преобразования снимков, но как пример, не думаю, что он вызовет сильный протест). ;-) Обратите внимание на следующее. Панель **Layers** (Слои) автоматически группирует данный корректирующий слой только с этим видеоклипом. Так и должно быть: мы хотим подвергнуть коррекции только этот клип, а не все клипы.





### Шаг Три:

Имейте в виду следующее: эти корректирующие слои являются не просто "видеоэффектами одного щелчка" – вы использовали самый обычный корректирующий слой Photoshop. Итак, теперь представьте себе, что вы корректируете снимок цифровой камеры и делаете то же самое для видео (здесь я понизил величину красного, чтобы затемнить платье, точно так же, как сделал бы для неподвижного снимка, но эффект применится ко всему клипу. Это чертовски сильная сторона коррекции видео в Photoshop). Мы можем активировать известные нам средства Photoshop и применять их к видео, исключая необходимость изучать совершенно новую программу. Это именно то, что нужно!



### Шаг Четыре:

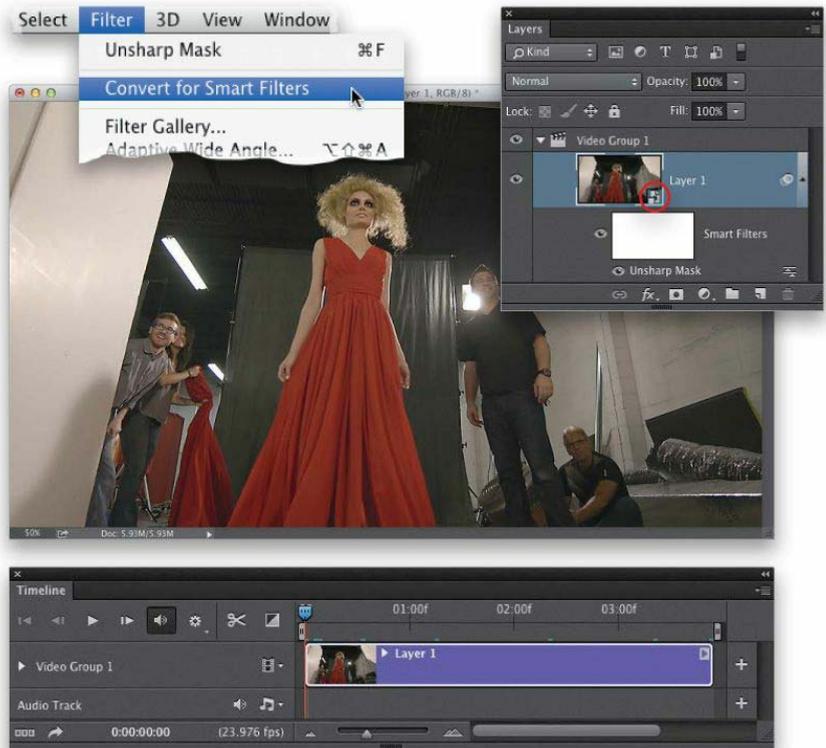
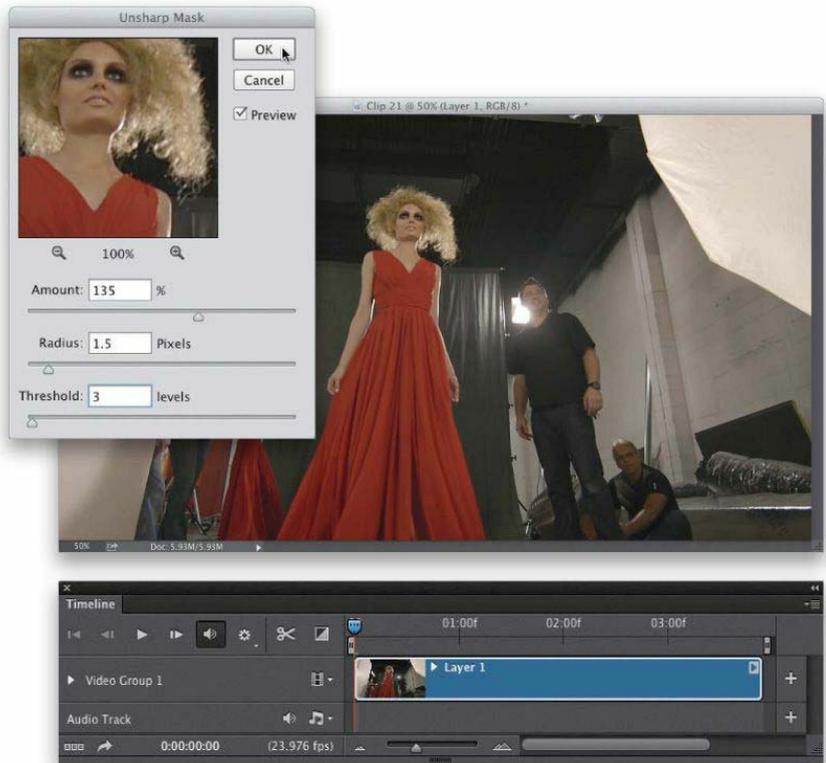
Чтобы проиллюстрировать это глубже, давайте добавим еще один корректирующий слой. Снова щелкните по иконке **Create New Adjustment Layer** (Создает новый корректирующий слой или слой-заливку), но на сей раз выберите опцию **Levels** (Уровни). В данном случае клип выглядит плоским, лишенным объема и нуждается в добавлении контраста. Из всплывающего меню **Preset** (Набор) панели **Properties** (Свойства) выберите опцию **Increase Contrast 2** (Увеличение контрастности 2) и перетащите немного влево ползунок **Highlights** (Света) (треугольник на самом правом конце под гистограммой), чтобы немного усилить света. Заметьте, что это действие также автоматически группируется с видеоклипом. Seriously, ведь это весьма удивительно, что мы можем рассматривать движущееся видео так же, как если бы это был неподвижный снимок (я, можно сказать, "тащусь" от этого). Хорошо, давайте возьмем это на заметку.

### Шаг Пять:

Зайдите в панель **Layers** (Слои) и удалите оба корректирующих слоя, чтобы изучить применение к видео фильтров Photoshop. Во-первых, зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Sharpen** (Усиление резкости) выберите **Unsharp Mask** (Контурная резкость). В появившемся диалоговом окне установите параметры по-настоящему сильного повышения резкости: **Amount** (Эффект) 135, **Radius** (Радиус) 1.5 и **Threshold** (Изогелия): 3, – и щелкните по **OK**. Теперь щелкните по иконке **Play** (Выполнить), чтобы увидеть, как выглядит видеоклип при повышении резкости. Обратите внимание, что на экране мы увидим повышение резкости только на мгновение, но при дальнейшем проигрывании повышение резкости исчезает. Причина в том, что фильтр просто так применяется не ко всему клипу, а только к первому кадру (который вы видели в течение доли секунды, а затем кадр и эффект в нем закончились). Чтобы применить фильтр ко всему клипу, необходимо сделать следующий дополнительный шаг.

### Шаг Шесть:

Нажмите быструю клавишу **Ctrl+Alt+Z** (Mac: **Command+Option+Z**), чтобы удалить повышение резкости из упомянутого первого кадра. Теперь, чтобы применить фильтр сразу ко всему клипу, вы должны сначала преобразовать этот клип в слой смарт-объекта. Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите **Convert for Smart Filters** (Преобразовать для смарт-фильтров) (как показано здесь), и в нижнем правом углу миниатюры клипа в панели **Layers** (Слои) появится крошечная иконка страницы как индикатор того, что теперь это смарт-объект. Затем вернитесь к фильтру **Unsharp Mask** (Контурная резкость), установите те же самые параметры настройки и щелкните по **OK**. (Примечание: Применение смарт-фильтра переключает цвет трека видеоклипа в шкале времени на фиолетовый, как будто это трек неподвижного изображения). Теперь, когда вы щелкнете по иконке **Play** (Выполнить), повышение резкости появится по всему клипу. Но при воспроизведении есть приличный вероятность столкнуться с такой проблемой.





### Шаг Семь:

Итак, есть вероятность того, что воспроизведение будет происходить рывками или после проигрывания в течение нескольких секунд индикатор текущего времени буквально остановится. Причина в том, что клип еще не полностью построил изображение предварительного просмотра (это явление, с которым создатели видео сталкиваются постоянно, но как фотографы мы привыкли к режиму реального времени). Когда вы применяете эффект как фильтр, это занимает время (и значительный объем RAM компьютера), чтобы применить повышение резкости к 24 кадрам в каждую секунду. Так как же определить, будет ли рендеризация плавной или пойдет рывками? В панели **Timeline** (Шкала времени), сразу над видеоклипом, вы увидите тонкую сплошную зеленую линию (как показанная здесь на нижнем рисунке). Если, вместо этого, вы видите прерывистую зеленую линию или просто ряд зеленых точек (как показано здесь на верхнем рисунке), это означает, что рендеризация выполнена не полностью и предварительный просмотр будет в лучшем случае происходить рывками. Теперь о том, как это исправить.

### Шаг Восемь:

Меня научил этому приему мой приятель Ричард Харрингтон (Richard Harrington) (автор книги *Photoshop for Video*, Peachpit Press), и он замечательно работает. Во-первых, выключите главное аудио (щелкните по небольшой иконке, похожей на громкоговоритель, выделенной здесь красным кружком) и затем проигрывайте клип один раз полностью. По какой-то причине, это ускоряет построение предварительного просмотра, и при выключенном аудио вы действительно увидите, что когда индикатор текущего времени перемещается по клипу, появляется тонкая зеленая сплошная линия. *Примечание:* Я заметил, что, если применяю фильтр, который использует серьезную математику, такой как **Liquify** (Пластика), то должен делать несколько проходов с отключенным аудио, пока предварительный просмотр не будет полностью рендеризовать изображение. Просто возьмите это себе на заметку.

## Надписи и работа с текстом

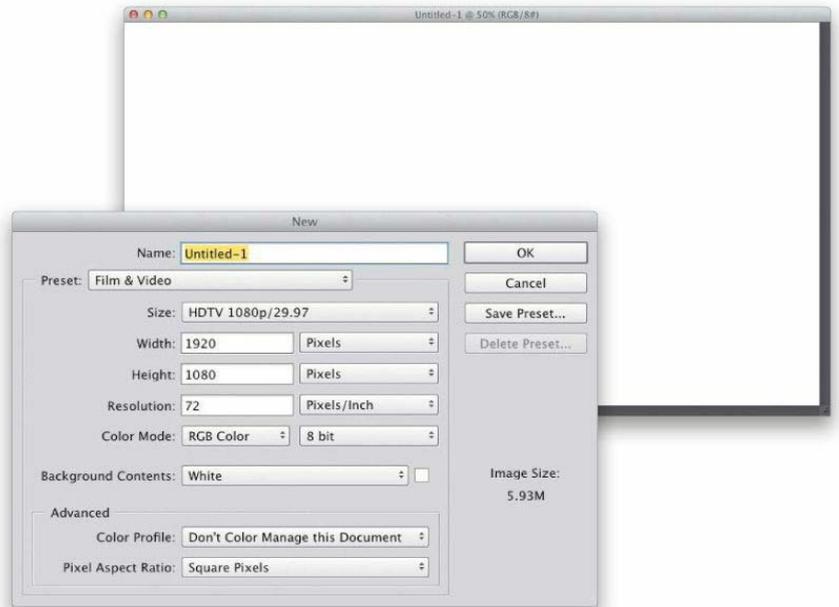
### Шаг Один:

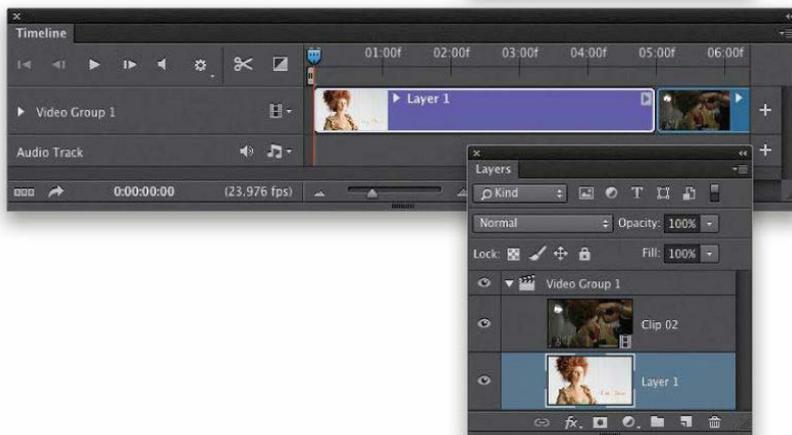
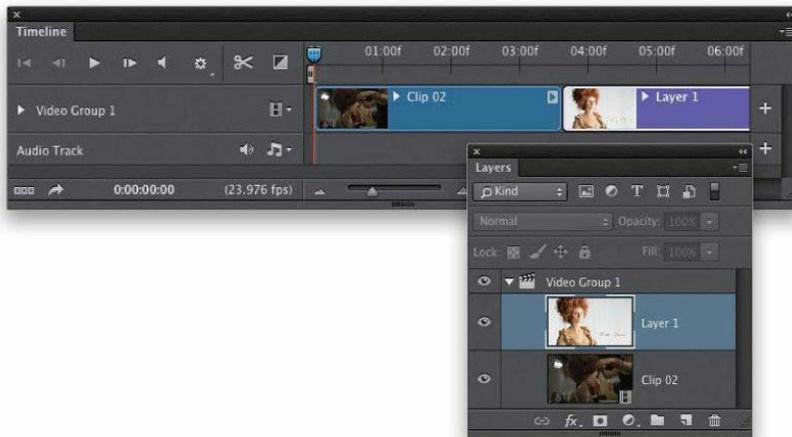
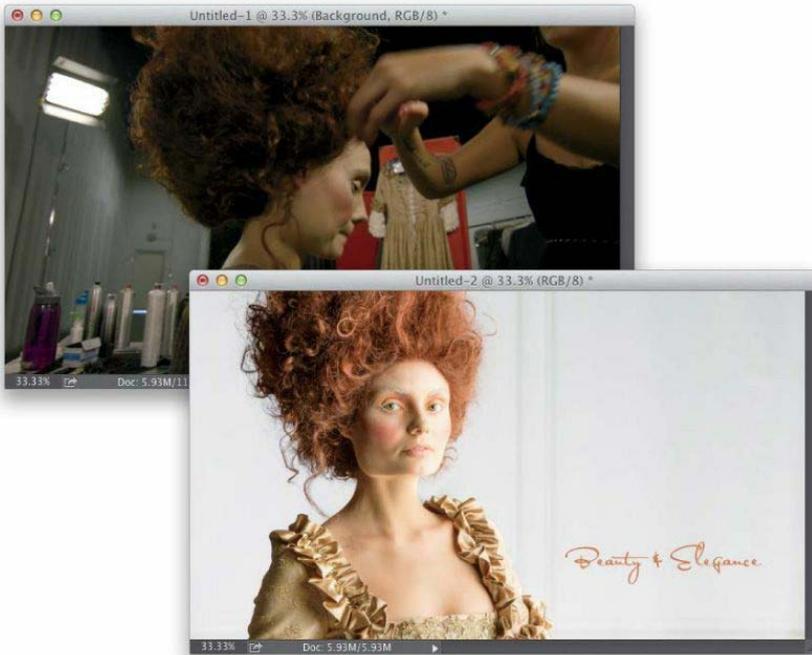
Хорошо то, что при добавлении текста к видео в Photoshop вы используете все обычные средства управления текстом. Но прежде, чем начать добавление текста к видео, если вы собираетесь сначала сделать слайды с названиями (открывающий или закрывающий слайд), то можете просто создать их по-отдельности в Photoshop, а затем перетащить в шкалу времени видео. Чтобы сделать это, зайдите в меню **File** (Файл), выберите команду **New** (Создать) и затем из всплывающего меню **Preset** (Набор) выберите опцию **Film & Video** (Фильмы и видео). Она в выпадающем меню **Size** (Размер) содержит предустановленный пакет параметров видео. Выберите тот, который соответствует видео, с которым вы собираетесь работать (в моем случае, это был клип HDTV 1080p/29.97). Это создаст новый документ, который можно рассматривать в точности как снимок (добавлять фон, текст и прочее).

### Шаг Два:

Если вы хотите использовать снимок в качестве фона, откройте его и при помощи инструмента **Move** (Перемещение) (V), перетащите его на документ размера HD. Затем при помощи быстрой клавиши **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**) откройте **Free Transform** (Свободное трансформирование). Нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift**, чтобы сохранить пропорциональность, и перетащите угловую точку, изменяя размеры снимка так, чтобы вписать его наилучшим образом в этот широкоэкранный документ. Теперь активируйте инструмент **Type** (Текст) (T), щелкните по изображению и напечатайте свой текст (лучше держать текст подальше от краев. Внутренняя область безопасна для размещения текста, который без этой меры предосторожности может быть обрезан, если видео будет демонстрироваться на телевидении. Такое вполне может случиться).

Есть два способа работы в видеопроекте с текстом: (1) создать текст в отдельном документе Photoshop (как будто вы создали слайд для слайд-шоу), и затем вставить его в проект, или (2) можно просто добавить текст непосредственно в видеопроект. Здесь вы изучите оба способа (и попутно получите несколько советов).





### Шаг Три:

Создав тем или иным способом титульный слайд, продолжите и сделайте сведение файла (щелкните по стрелке, направленной вниз, в верхнем правом углу панели **Layers** (Слои) и выберите опцию **Flatten Image** (Выполнить сведение)), а затем примите одно из следующих решений. Вы можете: (а) сохранить файл и затем, в панели **Timeline** (Шкала времени), щелкнуть по иконке киноплёнки, выбрать **Add Media** (Добавить объекты) и добавить этот слайд к шкале времени, или (б) перетащить его прямо на шкалу времени. Чтобы перетащить его, необходимо видеть оба документа – слайд и видео документ, поэтому при необходимости зайдите в меню **Window** (Окно) и в подменю **Arrange** (Упорядочить) выберите команду **Tile All Vertically** (Расположить все вертикально), и оба окна разместятся бок о бок.

### Шаг Четыре:

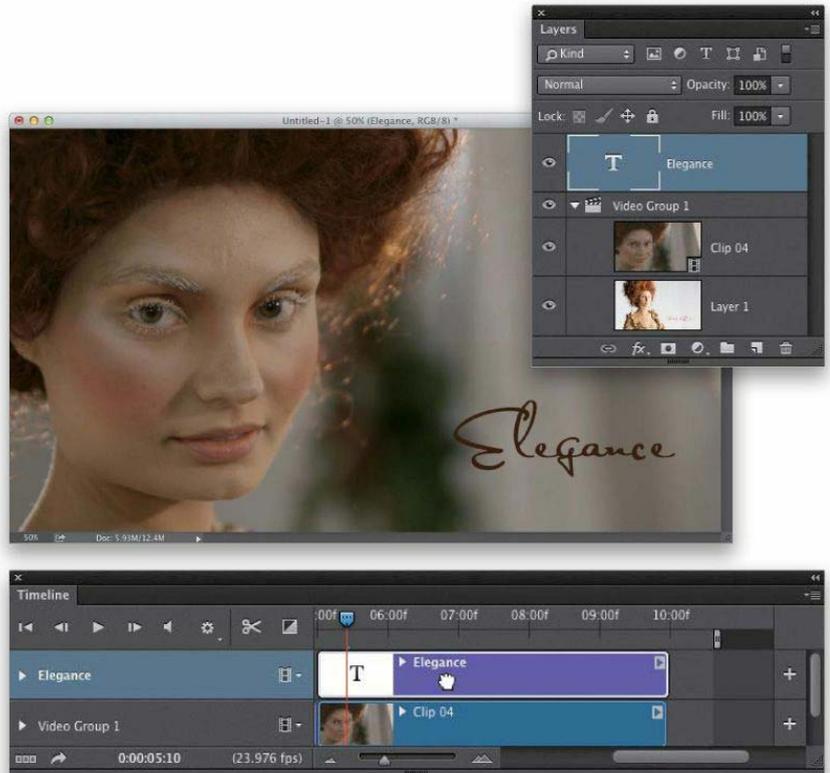
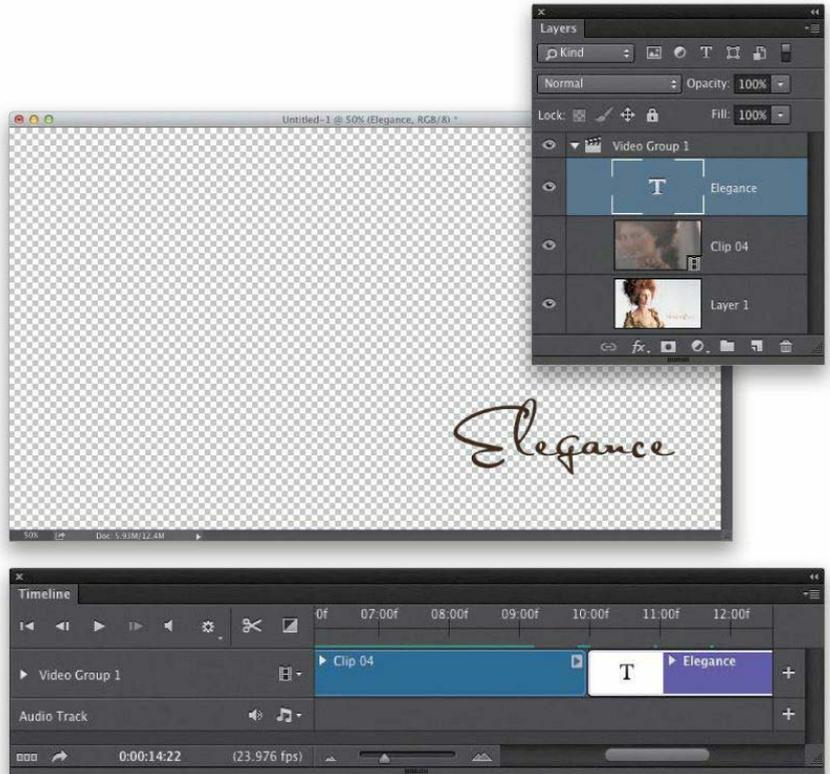
Теперь снова активируйте инструмент **Move** (Перемещение), нажмите и держите нажатой клавишу **Shift** (обеспечивая выравнивание всего в линию), щелкните по сведенному титульному слайду (то есть нижнему окну в предыдущем шаге) и перетащите это изображение на видеоклип (при перетаскивании вы должны видеть тусклую белую линию. Если ее не видно, подержите курсор на слайде перед перетаскиванием немного дольше). Поскольку клавиша **Shift** удерживалась нажатой, титульный слайд отлично заполнит экран (в противном случае придется позиционировать титульный слайд позднее вручную). Это добавит титульный слайд к шкале времени, после видеоклипа (как показано здесь сверху). Чтобы вместо этого сделать то же самое, открывая фильм слайдом, зайдите в панель **Layers** (Слои), щелкните по этому слою (верхнему слою) и перетащите его ниже слоя видеоклипа (как показано здесь внизу). Теперь титульный слайд стал самым первым в шкале времени и первым появится при проигрывании фильма.

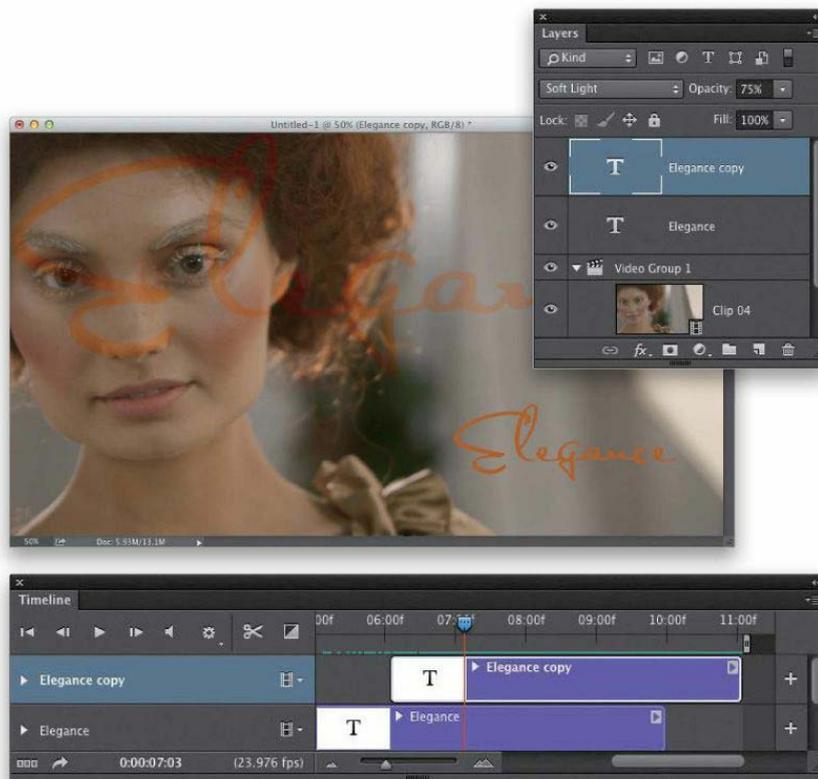
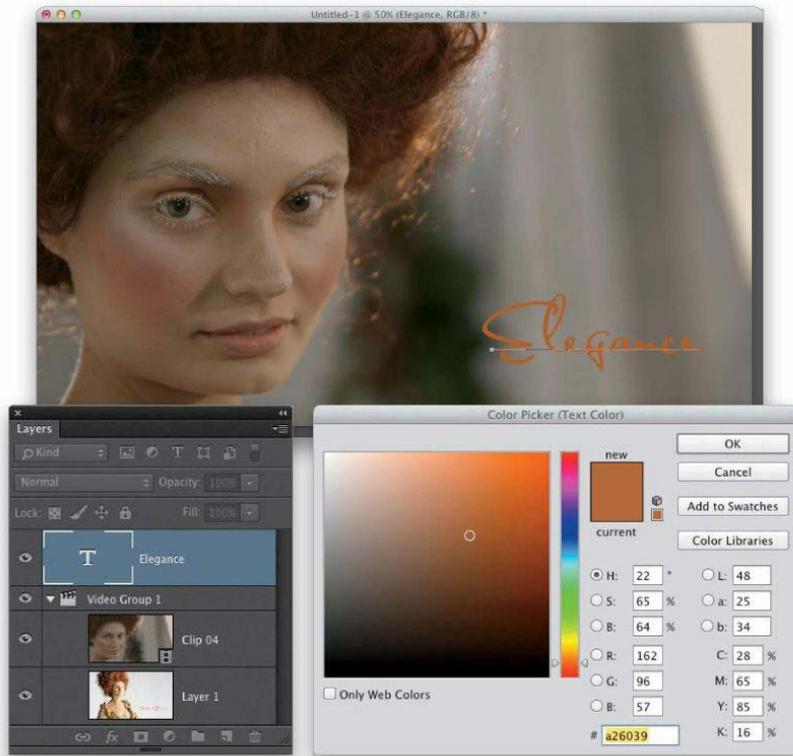
### Шаг Пять:

Помимо создания в Photoshop отдельных титульных слайдов, в фильме можно добавлять текст к любому неподвижному изображению или видеоклипу. Однако если вы просто активируете инструмент **Туре** (Текст) и, при активном видеослое в панели **Layers** (Слои), щелкнете по видео и начнете печатать текст, этот текст добавится после конца клипа (здесь, я напечатал слово *Elegance* (Элегантность), и это добавило кадр **Туре** (Текст) в конец моего клипа, как показано в шкале времени). На самом деле мы хотим, чтобы этот текст появился в перед видеоклипом, а не после него. Мы исправим это чуть позже, но перед тем, как это сделать, взглянем на панель **Layers** (Слои) и обратим внимание на то, что наш титульный слайд находится внизу (что заставляет его проигрываться первым), затем прямо над ним находится видеоклип (он проигрывается вторым), а затем, еще выше, следует слой **Туре** (Текст) – означая, что он проигрывается после видеоклипа. Окей, теперь мы готовы делать исправления.

### Шаг Шесть:

Если все слои находятся в той же **Video Group** (Группа видео) (как слой группы, когда вы работаете с неподвижными изображениями), каждый слой проигрывается один за другим. Однако если вы хотите, чтобы что-то появилось на части видеодорожки, необходимо поместить его снаружи этой **Video Group** (Группа видео) таким образом, чтобы оно находилось на своем собственном отдельном треке. Итак, зайдите в панель **Layers** (Слои), перетащите этот слой **Туре** (Текст) на верх стека слоёв (над **Video Group 1** (Группа видео 1)), и увидите появление белой горизонтальной линии. Увидев ее, отпустите кнопку мыши, и слой окажется вне группы и над ней (как показано здесь), а текст теперь появится в панели **Timeline** (Шкала времени) в его собственном треке выше главной видеодорожки. Теперь щелкните по текстовому клипу в шкале времени и перетащите его влево, в результате чего он появится на видеоклипе, и теперь можно видеть, что текст появляется по видео (как показано здесь).





### Шаг Семь:

Перед тем, как продолжить, следует иметь в виду, что если вы не видите текст (но он виден наверху панели Layers (Слои), вне группы), то причина, вероятно, в том, что нужно передвинуть индикатор текущего времени на ту часть фильма, где появляется текст. Окей, теперь, когда текст на месте, можно переместить его по видео куда угодно, просто перетаскивая инструментом **Move** (Перемещение). Если вы хотите изменить цвет текста, то делайте это обычным образом: сделайте двойной щелчок прямо по небольшой миниатюре T в панели Layers (Слои) (это быстрая клавиша выделения всего текста на слое), а затем зайдите в панель параметров инструментов и щелкните по цветовому образцу; это открывает **Color Picker** (Палитра цветов), где вы выбираете новый цвет и щелкаете по **OK**. Помимо средств управления панели параметров инструментов, в панели **Character** (Символ) находятся другие средства управления текстом (зайдите в меню **Window** (Окно) и выберите команду **Character** (Символ)).

### Шаг Восемь:

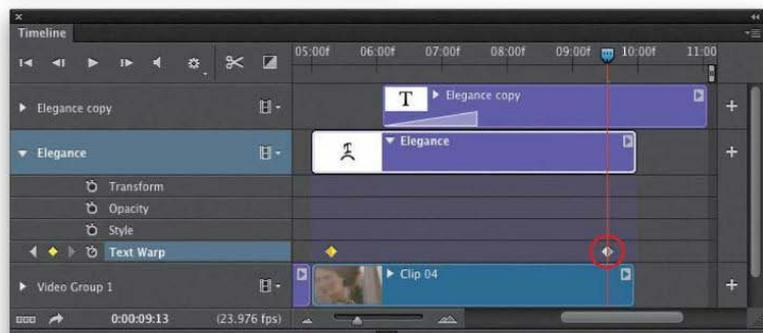
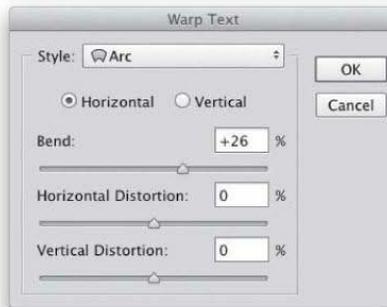
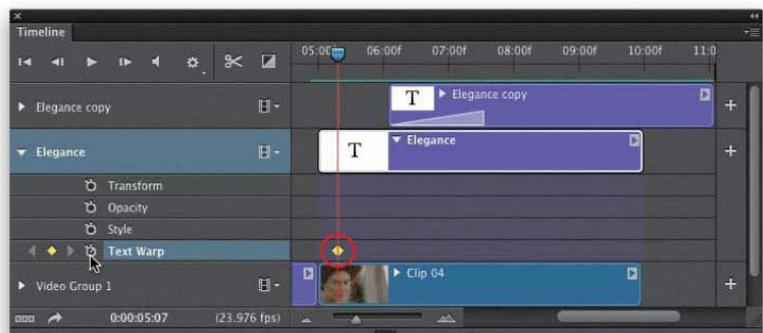
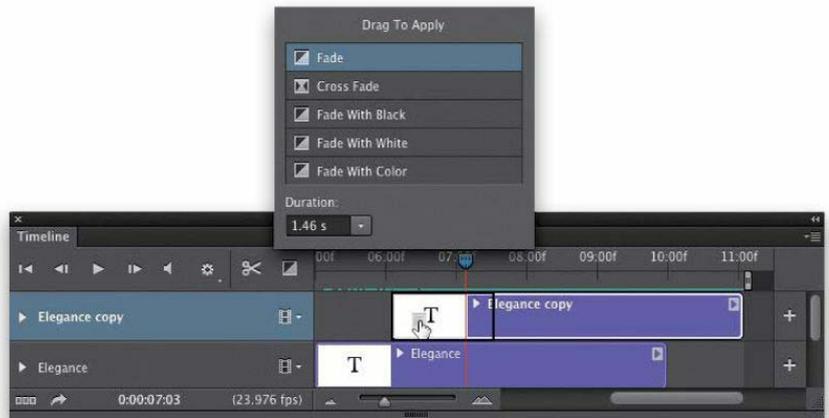
Пока мы здесь, давайте опробуем еще несколько приемов работы с текстом. Нажмите быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы дублировать слой **Type** (Текст). Нажмите **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), чтобы активировать **Free Transform** (Свободное трансформирование), нажмите и держите нажатой клавишу **Shift**, захватите угловую точку и перетащите текст на этом слое-дубликате таким образом, чтобы он заполнил по ширине всю область изображения (как показано здесь), затем поместите его у начала видео. Поскольку с видео можно делать то же, что и с неподвижным изображением, можно изменить режим наложения слоя **Type** (Текст) (например, изменить его на **Soft Light** (Мягкий свет), тем самым, наложив его на видео), и понизить **Opacity** (Непрозрачность) слоя (понизьте его до 75 %, как показано здесь). Наконец, перетащите этот небольшой клип **Type** (Текст) дальше вправо в шкале времени, чтобы меньшее слово **Elegance** появлялось первым, за которым следовало большее слово. *Примечание:* Как будет смотреться этот эффект, зависит от видеоклипа. Здесь представлены наметки лишь того, что можно сделать.

### Шаг Девять:

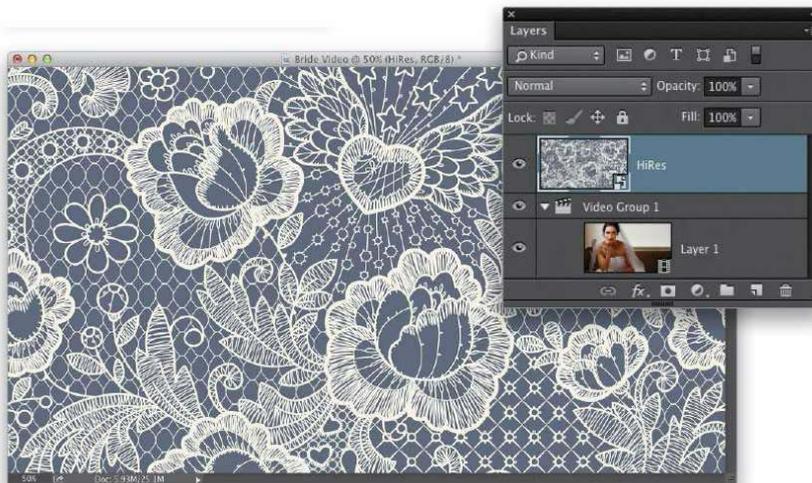
Если вы хотите, чтобы большой текст появлялся постепенно (а не попросту резко), щелкните по иконке **Transition** (Переход) и в диалоговом окне **Drag To Apply** (Перетащите, чтобы применить) (показанном здесь) щелкните по опции **Fade** (Выведение изображения), а затем перетащите и отпустите ее прямо в начале клипа с текстом-дубликатом (как показано здесь), и текст будет постепенно и плавно появляться. Окей, вы взяли это на заметку? Давайте теперь выполним анимацию текста.

### Шаг 10:

В панели **Layers** (Слои) щелкните по меньшему слою **Type** (Текст), затем перейдите к панели **Timeline** (Шкала времени) и на самом левом конце щелкните по небольшой стрелке, направленной вправо, слева от слова *Elegance*, чтобы открыть средства управления анимацией (показанные здесь). Переместите индикатор текущего времени сразу после того момента, где появляется текст, затем щелкните по элементу **Enable Keyframe Animation** (Добавление ключевого кадра анимации) слева от элемента **Text Warp** (Деформация текста) (как показано здесь), и это добавит иконку в форме алмаза к шкале времени (иконка выделена здесь красным кружком и маркирует точку, в которой начнется анимация деформации текста). Теперь перетащите индикатор текущего времени в точку остановки анимации и пока просто оставьте его там. Сделайте двойной щелчок по миниатюре слоя **Type** (Текст) в панели **Layers** (Слои), чтобы выделить текст, затем перейдите вверх к панели параметров инструментов, и щелкните по иконке **Create Warped Text** (Создает деформированный текст) (также выделенной здесь красным кружком). Когда появится диалоговое окно **Warp Text** (Деформировать текст), выберите любую опцию выпадающего списка **Style** (Стиль), которая вам нравится (я выбрал **Arc** (Дугой)), измените величину **Bend** (Изгиб) (я выбрал +26) и щелкните по **OK**. Вернитесь к панели **Timeline** (Шкала времени) и увидите, что там добавилась алмазная иконка, отмечая конец анимации (как показано здесь внизу). И на этом всё. Теперь, когда вы щелкаете по иконке **Play** (Выполнить), текст в момент появления будет обычным текстом, а потом начнет двигаться, сгибаясь в дугу.



Помимо добавления обычного материала с помощью панели **Adjustments** (Коррекция), мы можем также добавлять оверлейные программы и разные эффекты текстуры, используя режимы наложения слоя, точно так же, как к неподвижному изображению Photoshop, но как всегда, есть несколько тонкостей, которые следует знать при добавлении к видео этих вещей.



## Придание "молодости и красоты" при помощи режимов наложения

### Шаг Один:

Откройте видео, к которому вы хотите применить режим наложения. Для этой цели я загрузил из iStock образец текстуры с розами (там есть их множество – просто введите поисковые слова *wedding textures* (свадебные текстуры)). Образец с высокой разрешающей способностью, который мы здесь используем и который можно видеть в следующем шаге, стоит 15\$. Теперь зайдите в меню **File** (Файл) и выберите команду **Place Embedded** (Поместить встроенные) (это позволяет открыть образец и изменить его размер до необходимого).

### Шаг Два:

Переместитесь к файлу образца, щелкните по нему, а затем щелкните по кнопке **Place** (Поместить). Когда появится иллюстрация, она будет иметь вид поля, перечеркнутого большим X. Нажмите и держите нажатой клавишу **Shift**, захватите одну из угловых точек и измените размеры образца так, чтобы он заполнил всю область изображения, затем нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать изменение размеров. Вы, вероятно, задааетесь вопросом, почему вы видите, что образец появляется в панели **Layers** (Слои), но не видите его в окне изображения? Так происходит, потому что по умолчанию новый файл добавляется к концу видео. Чтобы изменить это, зайдите в панель **Layers** (Слои), щелкните по слою образца и перетащите его из **Video Group 1** (Группа видео 1) в самый верхний слой стека, а затем отпустите кнопку мыши. Это помещает образец в самостоятельный трек в панели **Timeline** (Шкала времени), но теперь вы должны щелкнуть по нему и перетащить его влево, пока он не будет находиться сразу над видеоклипом, и тогда вы его увидите.

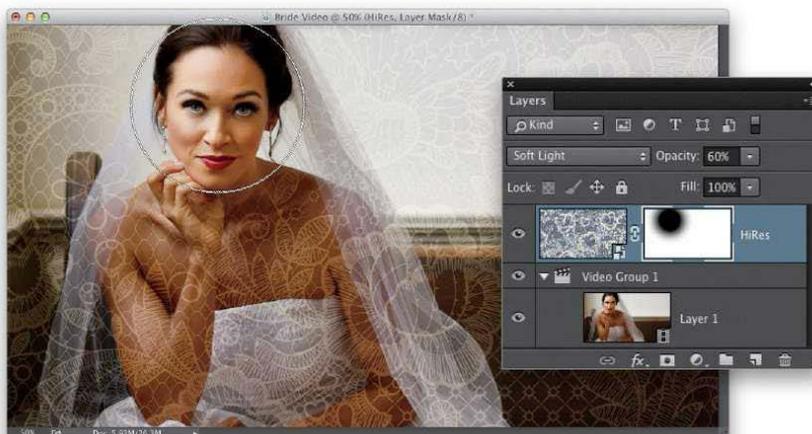
### Шаг Три:

Теперь измените режим наложения этого слоя на **Soft Light** (Мягкий свет) и увидите, как при изменении только режима наложения, образец по иному смешивается с видео невесты. Этот режим наложения хорошо работает для данного конкретного клипа и текстуры, но конечно, режим наложения, который следует использовать, зависит от клипа и текстуры. Попробуйте разные режимы наложения и подберите лучший, нажимая быструю клавишу **Shift++** (знак **плюс**), и каждый раз, когда вы ее нажимаете, происходит переключение к следующему режиму наложения. Остановитесь на том, который выглядит лучше всех. Для этой комбинации, чтобы несколько улучшить вид наложения, думаю, надо понизить **Opacity** (Непрозрачность) этого слоя приблизительно до 60 %.



### Шаг Четыре:

Хотя наложение выглядит неплохо, но лицо полностью покрыто текстурой, а это совсем не то, чего мы бы хотели. Но это довольно легко исправить: (1) Добавьте слой-маску к этому слою текстуры, щелкая по иконке **Add Layer Mask** (Добавить векторную маску) внизу панели **Layers** (Слои) (это третья иконка слева). Затем (2) активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**) из панели инструментов, выберите из селектора кисти панели параметров инструментов настоящему большую кисть с мягким краем – установите размер кисти немного больше, чем голова невесты, и выберите черный цвет переднего плана (нажимая **D**, а затем **X**). Наконец, (3) просто щелкните несколько раз прямо по лицу. Это прорежет в текстуре отверстие, но поскольку края у отверстия мягкие, потому что выбрана кисть с мягким краем, в целом наложение выглядит гармонично.



Перед тем, как перейти к изучению данного раздела, вы обязательно должны прочитать остальной материал этой главы, потому что я не буду повторно подробно объяснять материал, уже изученный вами ранее. Я собираюсь лишь изложить, что делать, чтобы вы получили сведения о проекте в целом, с учетом того, что вы изучили в этой главе и взяли на вооружение. Итак, если вы уже прочитали остальной материал этой главы, зайдите на загрузочную страницу этой книги (или на диск, прилагаемый к переводу), загрузите те же видеоклипы и снимки, которые использовались нами для создания закулисного рекламного видео о нашей студии, с помощью отснятых видеоклипов и итогов недавней фэшн съемки (очень популярной в наше время на веб-сайтах фотографов).

## Наш проект "от начала до конца"



### Шаг Один:

Давайте откроем наши клипы в Photoshop: щелкните в панели **Timeline** (Шкала времени) по иконке в виде киноплетки и выберите **Add Media** (Добавить объекты), открывая диалоговое окно **Open** (Открыть) (Mac: **Add Clips** (Добавить клипы)), и зайдите в папку с нашими видеоклипами (загрузите их с интернет-страницы этой книги, упомянутой во введении к книге, или с прилагаемого к переводу диска). Выделите их все и щелкните по **Open** (Открыть). Появятся все клипы – каждый на своем слое в панели **Layers** (Слои) – и один вслед за другим в панели **Timeline** (Шкала времени). Наш закулисный фильм будет воспроизводиться около 1½ минут, поэтому, если хотите, переместите маркер **Set End of Work Area** (Задать конец рабочего участка) примерно к 90-секундной отметке (см. страницу 310-311 для более подробного описания рабочего участка).

### Шаг Два:

Если бы вы прямо сейчас щелкнули по иконке **Play** (Выполнить), то получился бы фильм – каждый клип проигрывался бы сразу вслед за другим, пока вы не добрались бы до конца. Это был бы резко прыгающий фильм, без какой-либо плавной смены клипов, без фоновой музыки и проч. Итак, хотя и не блестящий, это был бы фильм. Давайте начнем наводить лоск. Начнем с тримминга первого клипа, Clip 01 (клипа столика визажиста). В нем есть несколько пусков и остановов, поэтому просто выполните тримминг к тому, что на ваш взгляд, является лучшей частью клипа (см. страницу 314 с подробностями о тримминге). У нас здесь примерно 26 клипов, и я не собираюсь заставлять вас выполнять тримминг их всех. Я выполнил предварительный тримминг остальных, чтобы сэкономить ваше время, но конечно, в своих собственных проектах, вы, вероятно, выполните тримминг большинства клипов.

### Шаг Три:

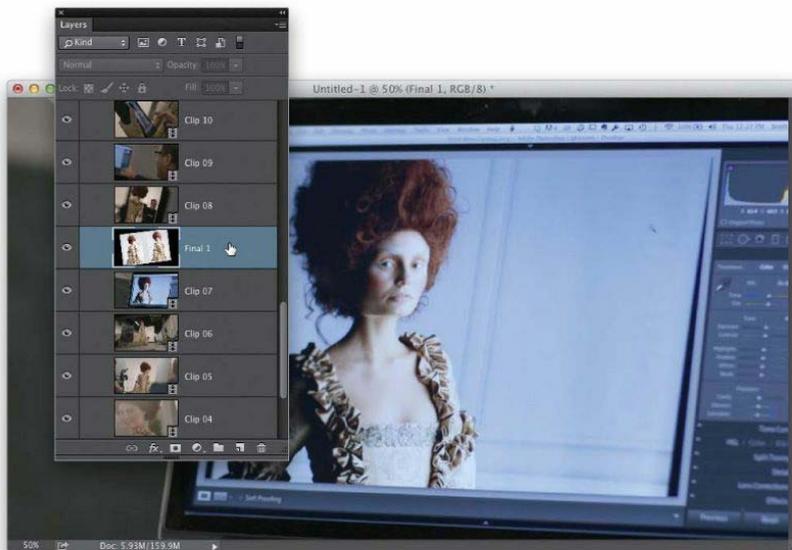
Если проиграть фильм с начала, на мой взгляд, второй и третий клипы находятся в неправильном порядке (модель делает макияж, потом они работают над ее волосами, потом она снова занята макияжем?) Представляется, что клипы с макияжем должны быть вместе, и поэтому третий клип следует поместить перед вторым клипом. Вы можете перетаскивать клипы прямо в шкале времени (просто щелкните по третьему клипу и перетащите его перед вторым клипом); или перейдите в панель **Layers** (Слои) и перетащите Clip 03 в стеке вниз, чтобы он стал вторым слоем снизу (как показано здесь). Теперь наше видео начинается с Clip 01 (косметика), затем идет Clip 03 (снова косметика), затем Clip 02 (волосы), а остальные следуют в порядке нумерации.



### Шаг Четыре:

Мы еще не включали снимки (лишь видеоклипы), но перед тем, как начать перетаскивать снимки, не забывайте, что наш документ – широкоэкранный видео размером HD, и при пропорциональном масштабировании снимки не будут идеально соответствовать размеру фотографий. Поэтому я создаю в Photoshop новый чистый документ, размеры которого такие же, как HD. В данном случае это 1920 пикселей в ширину и 1080 пикселей в высоту, при разрешении 72 (как показано здесь ниже), и затем заполняю фон черным (для установки черного переднего плана нажмите **Alt+Delete** (Mac: **Option+Delete**). Открываю снимок в Photoshop, нажимаю **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), чтобы выделить все изображение, затем копирую его в этот новый документ. Сделав копирование, нажимаю **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**) и использую **Free Transform** (Свободное трансформирование), чтобы изменить размеры изображения (и, в данном случае, чтобы немного его повернуть!). Сделав это, свожу слои, сохраняю как JPEG, и теперь снимок готов к добавлению к моему фильму в правильном размере.





### Шаг Пять:

Чтобы добавить этот снимок к видео, щелкните по небольшой иконке в виде киноплёнки в панели **Timeline** (Шкала времени) и снова выберите **Add Media** (Добавить объекты). Найдите этот снимок на компьютере, щелкните по **Open**, и он добавится в конец шкалы времени. Теперь, если бы это был мой снимок (а это мой снимок), я вставил бы его после Clip 07 – туда, где вы видите изображение на моем ноутбуке. Таким образом, следующим вы увидите финальное изображение. Опять-таки, вы могли бы просто перетащить этот снимок с конца шкалы времени, пока он не будет находиться справа от Clip 07, но когда у вас есть много клипов, как здесь, процесс идет медленно. Быстрее выполнить его перетаскивание в панели **Layers** (Слои) – вниз в стеке слоёв, чтобы он появился сразу над Clip 07. *Примечание:* миниатюры снимков появляются в шкале времени в фиолетовом цвете, чтобы сразу видеть, что чем является.

### Шаг Шесть:

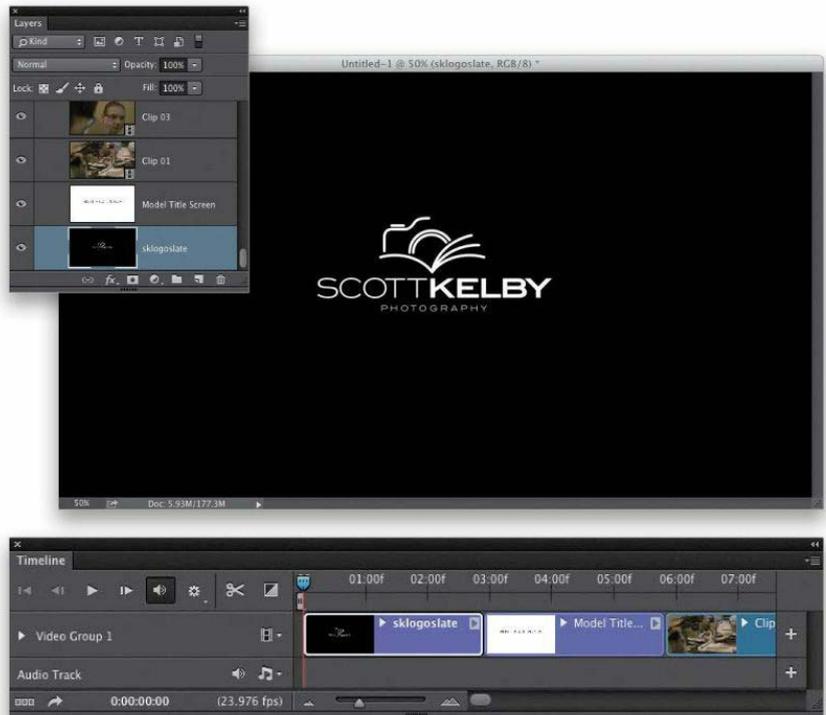
Далее, перетащите индикатор текущего времени к Clip 07 и затем щелкните по иконке **Play** (Выполнить) (или просто нажмите клавишу **Пробел**), чтобы увидеть как этот снимок смотрится в контексте фильма. Если после движения в клипе, на ваш взгляд, снимок выглядит застывшим, я с этим соглашусь. К счастью, Photoshop позволяет придать снимку определенное движение, улучшая его восприятие, когда он находится в окружении движения в видеоклипах. Зайдите в снимок в шкале времени (найдите фиолетовую миниатюру) и щелкните правой кнопкой мыши по небольшому треугольнику в верхнем правом углу, чтобы открыть опции **Motion** (Движение). Из всплывающего меню выберите **Pan & Zoom** (Панорамирование и масштаб) (как показано здесь), и теперь, когда снимок появится в фильме, он будет медленно панорамировать и медленно увеличивать масштаб. Это небольшое движение создает огромную разницу в восприятии. Переместите индикатор текущего времени назад к Clip 07, затем щелкните по иконке **Play** (Выполнить) и убедитесь, насколько лучше теперь снимок выглядит в фильме.

### Шаг Семь:

Добавим к видео еще два финальных снимка. Я поместил второй снимок (Final 2.jpg) после Clip 17, а третий (Final 3.jpg) после Clip 26 (не забывая добавлять обоим движение – панорамирование и масштабирование!). Я добавил бы также экранный логотип в начало и конец рекламного видео (я вставил в Photoshop свой белый логотип на черный фон тех же размеров, что и видео, и сохранил его как JPEG). Продолжите и откройте экран с логотипом, затем нажмите **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы дублировать слой для второго снимка, затем перетащите оба снимка так, чтобы они находились перед первым клипом (Clip 01) и после последнего клипа (после Clip 26). Создадим в Photoshop еще один слайд: имя фэшн-модели на белом фоне, используя шрифт Futura Light. Сохраните его как JPEG, затем откройте его и вставьте после открывающего слайда с логотипом, перед Clip 01. Не забывайте выполнять тримминг концов этих клипов в шкале времени, примерно до 2 ½ секунды каждый. Здесь можно видеть мой открывающий клип логотипа и клип с именем модели в самом начале фильма.

### Шаг Восемь:

Итак, у нас есть пакет видеоклипов, и мы добавили финальные снимки, слайды логотипа и слайд с именем модели, но переход между всеми ними все еще остается резким. Давайте добавим небольшой штрих, помещая переход в виде постепенного смешения клипов (**Cross Fade** (Перекрестное выведение изображения)). Щелкните по иконке **Go to First Frame** (Перейти к первому кадру), чтобы переместить индикатор текущего времени в начало фильма, затем щелкните по иконке **Transition** (Переход) вверх шкалы времени, чтобы открыть опции перехода. Щелкните по **Cross Fade** (Перекрестное выведение изображения) и затем выберите короткую продолжительность (порядка 0.75 секунды). Щелкните-и-держите-нажатой клавишу мыши немного правее иконки **Cross Fade** (Перекрестное выведение изображения), а затем перетащите-и-отпустите мышью в точке шкалы времени, где встречаются первый и вторые клипы. Верните индикатор текущего времени назад в начало фильма, щелкните по иконке **Play** (Выполнить), чтобы оценить, насколько лучше это всё выглядит. Стало значительно лучше!





### Шаг Девять:

Теперь, когда вы знаете, как легко добавлять переходы (формально, вы изучали это в данной главе ранее), вставьте переходы **Cross Fade** (Перекрестное выведение изображения) между каждым клипом, снимком и слайдом. (*Примечание:* Чтобы изменить длину любого перехода **Cross Fade** (Перекрестное выведение изображения), как только он вставлен в клип, щелкните по нему правой клавишей мыши, и появятся опции, в которых продолжительность можно изменить). Теперь все плавно пересечется, растворяясь одно в другом, но фильм начинается и заканчивается внезапно – с резким обрывом. Я предпочитаю постепенное появление из черного в начале и постепенное исчезновение в черном в конце фильма. Чтобы это сделать, щелкните по иконке **Transition** (Переход) и в опциях щелкните по иконке **Fade With Black** (Выведение изображения в черный) и перетащите ее в начало открывающего слайда с логотипом. Прокрутите в конец фильма и сделайте то же самое, но перетащите эту небольшую иконку на конец миниатюры клипа логотипа. Теперь в конце будет "исчезновение в черном".

### Шаг 10:

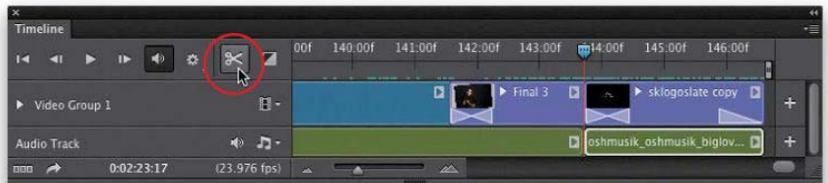
Перемотайте фильм в начало, щелкните по иконке **Play** (Выполнить) и просмотрите фильм. Он должен проиграться примерно 1 ½ минуты. Вероятно, его видеоряд неплох, чего не скажешь о звуке, не так ли? Для объединения всего нужен трек с фоновой музыкой (при наличии которой вы почувствуете огромную разницу). Я использовал трек от TripleScoopMusic.com (популярного источника для фотографов, где можно приобрести бесшумную музыку), под названием *Big-LoveMusic (Deep Mix) by Oshmusik* (трек для обучения я смог предоставить благодаря Triple Scoop Music. Вы можете найти его на интернет-странице книги, упомянутой во введении к книге или на прилагаемом к переводу диске), но если хотите, можете выбрать другой трек. Чтобы импортировать музыку, щелкните по небольшой иконке в панели **Timeline** (Шкала времени) и выберите **Add Audio** (Добавить аудиофайл). Найдите аудиоклип и после щелчка по кнопке **Open** он добавляется в шкалу времени на **треке** под видеодорожкой, причем аудиотрек имеет зеленый цвет (как показано здесь).

### Шаг 11:

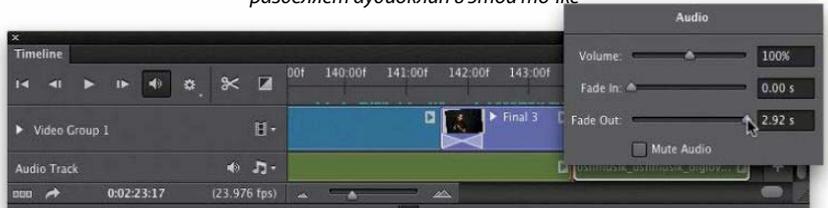
Перед тем, как вы щелкнете по **Play** (Выполнить), я должен сказать, что музыкальный трек длиннее, чем видео (он длится примерно 4 минуты 39 секунд). Итак, прокрутите всё вправо до конца зеленого звукового трека, щелкните по его правому краю (точно так же, как при тримминге видеоклипа) и перетащите его влево, пока не достигнете конца видео (примерно 1 ½ минуты). Теперь прокрутите назад к началу шкалы времени, затем щелкните по **Play** (Выполнить), чтобы еще раз видеть и слышать фильм. Что называется, почувствуйте разницу! (Примечание: Если вы хотите в начале создать музыкальную паузу, просто щелкните-и-перетащите зеленый аудиоклип вправо в точку, в которой хотите начать музыку).

### Шаг 12:

Вы, вероятно, заметили, что в то время, как слайд с логотипом окончания исчезает плавно и приятно глазу, аудиоклип резко обрывается – как будто кто-то снял иглу с пластинки (что такое пластинка? Спросите у своих родителей). Так или иначе, мы хотим, чтобы фоновая музыка постепенно замирала во время финального показа логотипа, точно так же, как исчезает видео (постепенное исчезновение звука может быть где угодно, но это место логически оправдано). Итак, щелкните по линейке времени над шкалой времени, сразу между концом изображения Final 3.jpg и началом слайда с логотипом в конце фильма, чтобы переместить туда индикатор текущего времени. Щелкните по зеленой звуковой дорожке (выделив ее), затем щелкните по иконке **Split at Playhead** (Разделить в точке указателя воспроизведения) на левой стороне шкалы времени (иконка выделена на верхнем рисунке красным кружком). Это разделяет звуковую дорожку в этой точке на два клипа (хотя они все еще играют как один). Щелкните по меньшему аудиоклипу (справа), чтобы выделить только эту часть, затем щелкните по треугольнику вершиной вправо, находящемуся в верхнем правом углу миниатюры, чтобы открыть опции **Audio** (Аудио) (показанные здесь). Перетащите ползунок **Fade Out** (Слабее) (Слабее) до конца вправо, и к концу клипа звук постепенно полностью исчезнет. Теперь проигрывайте эти последние несколько клипов, и как аудио, так и видео постепенно исчезнут, как и должно быть.



*Щелчок по иконке **Split at Playhead** (Разделить в точке указателя воспроизведения) разделяет аудиоклип в этой точке*



*Ползунок **Fade Out** (Слабее) позволяет выбирать, когда вы хотите, чтобы аудио постепенно полностью исчезло*



### Шаг 13:

Вы, вероятно, обратили внимание еще на одну проблему: вы все еще слышите звуки, записанные микрофоном камеры при съемке видеоклипов. Обычно это приветствуется, но в нашем случае мы хотим слышать только фоновую музыку, а не звуки в клипах. И всё, что необходимо сделать – щелкнуть по каждому клипу, затем щелкнуть по треугольнику со стрелкой вправо, расположенному в верхнем правом углу миниатюры, чтобы открыть опции **Video** (Видео). Щелкните по иконке **Audio** (Аудио) (с музыкальными нотами) и затем установите галочку в окошке **Mute Audio** (Приглушить аудиосигнал), чтобы отключить звук, включенный в эту видеодорожку. Да, это необходимо сделать поочередно в каждом треке. Я понимаю, что занятие веселым не назовешь.



### Шаг 14:

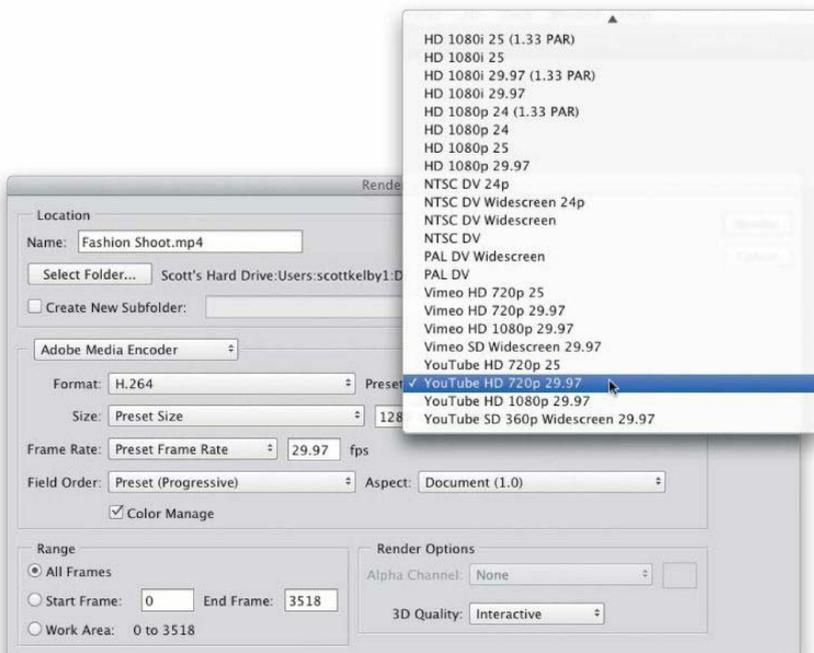
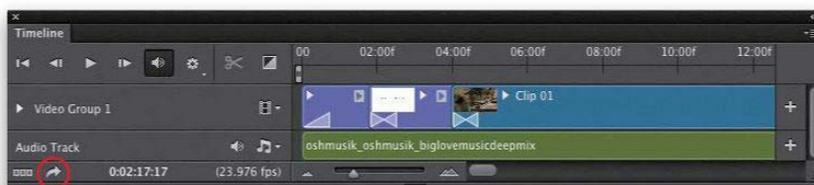
Ох, наверное, слишком поздно менять порядок клипов? Ничего подобного. Мы можем изменить порядок, и это хорошо, потому что однажды, проигрывая фильм от начала до конца, я заметил, что упомянутое финальное изображение лучше вставить перед Clip 26, а не после него. Мы можем сделать такое изменение, но есть нечто странное, с чем вы можете столкнуться, так что давайте сделаем изменение и попутно опишем проблему. Продолжите и перетащите изображение Final 3.jpg в шкале времени перед Clip 26. При этом происходит удаление переходов **Cross Fade** (Перекрестное выведение изображения) этих конкретных клипов (а также тех, за которыми они следовали), так что вы должны перетащить их снова на место. Однако проблема не в этом (см. следующий шаг).

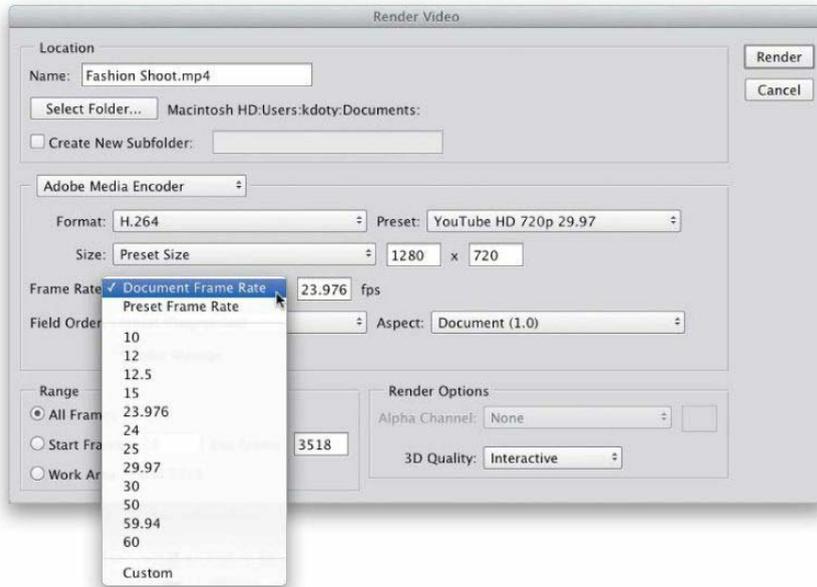
### Шаг 15:

Вот с чем я столкнулся – это действие иногда портит продолжительность всех остальных переходов **Cross Fade** (Перекрестное выведение изображения) (делая их намного дольше). Итак, внимательно следите за этим, и если такое происходит, необходимо вернуться ко всем переходам, щелкнуть правой клавишей мыши по каждому переходу, вставленному в клип, и из всплывающего меню изменить продолжительность к тому значению, которое было. Возможно, это ошибка – я не знаю – но это то, что мне пришлось неоднократно делать. Ну, по крайней мере вы знаете, что делать, если такое вдруг произойдет. Окей, придайте проекту товарный вид и удостоверьтесь, что больше не будет никаких изменений, потому что мы намерены свернуть эту штуковину!

### Шаг 16:

Окей, теперь пора сохранить наш проект как фильм (чтобы его можно было опубликовать, отослать по электронной почте, выложить на YouTube, телефон и т.д.). (Примечание: Когда мы закончим здесь, я собираюсь показать вам пару дополнительных вещей, которые можно сделать в видео, но вы можете, конечно, закончить изучение темы здесь, если вам так хочется). Щелкните по иконке **Render Video** (Экспорт видео) в нижнем левом углу панели **Timeline** (Шкала времени) (выделенной красным кружком), чтобы открыть диалоговое окно **Render Video** (Экспорт видео) (экспорт) (показанное здесь). Дайте вашему видео имя, выберите, где хотите его хранить, а затем из всплывающего меню **Preset** (Набор) выберите формат, в котором хотите получить видео (в нашем случае, мы отошлем видео в YouTube, так что я выбираю набор YouTube HD 720p 29.97). Это помещает в видео все настройки лучших размеров и воспроизведения на YouTube. Ну, за исключением одной незначительной (но в своем роде главной) проблемы (см. следующий шаг).



**Шаг 17:**

Теперь в наборе для видео на YouTube выбирается **Preset Frame Rate** (Набор) 29.97 к/с, но мы не уверены, что это та частота, с которой снимала камера. И чтобы предотвратить на YouTube неравномерное воспроизведение видео и его рывки, вместо этого из всплывающего меню **Frame Rate** (Частота кадров) выберите опцию **Document Frame Rate** (Как в документе) (как показано здесь), и это введет в данное поле фактическую частоту кадров при съемке камерой. Теперь можно щелкнуть по кнопке **Render** (Рендеринг) и приблизительно через 5 (а может и... 10?) минут, ваше видео экспортируется и будет готово к загрузке (конечно, проиграйте его разок, чтобы удостовериться, что всё вышло так, как вы хотели, и что вы слышите звуковую дорожку, и что она воспроизводится правильно).

## Как создать прокручиваемый список исполнителей

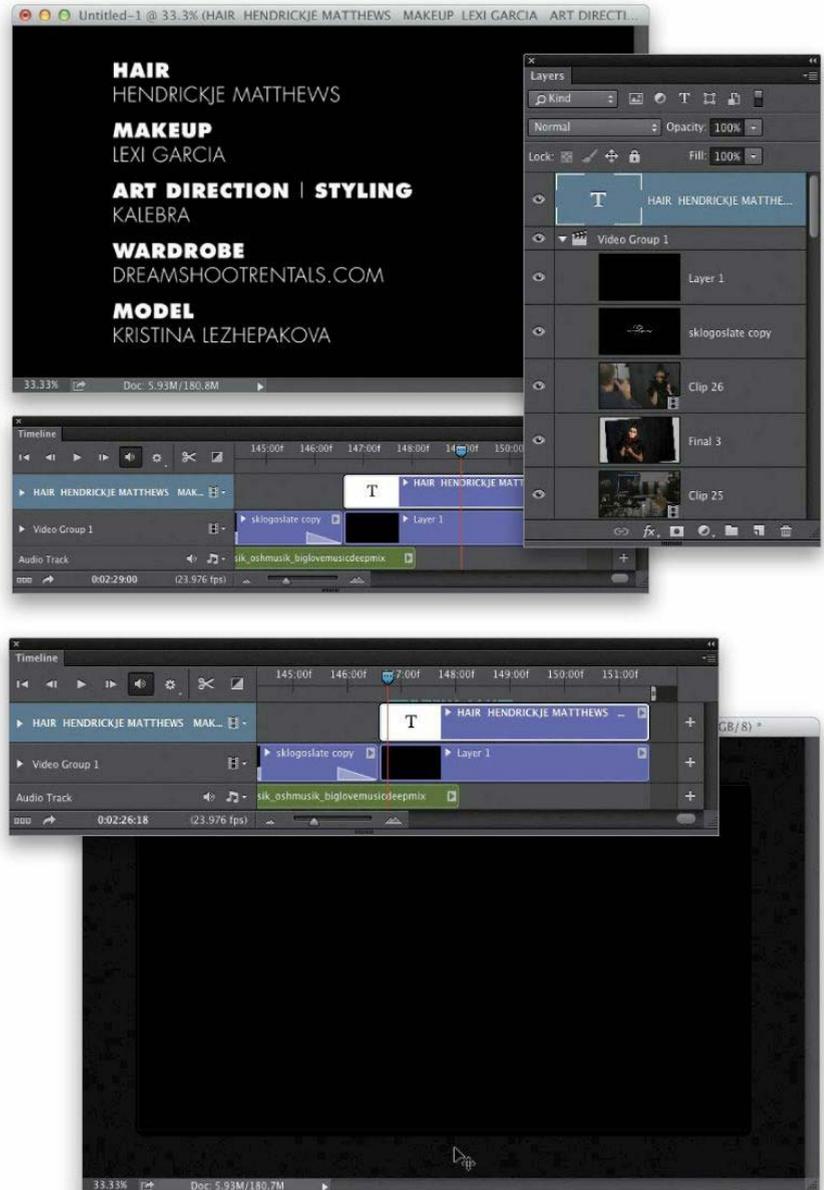
### Шаг Один:

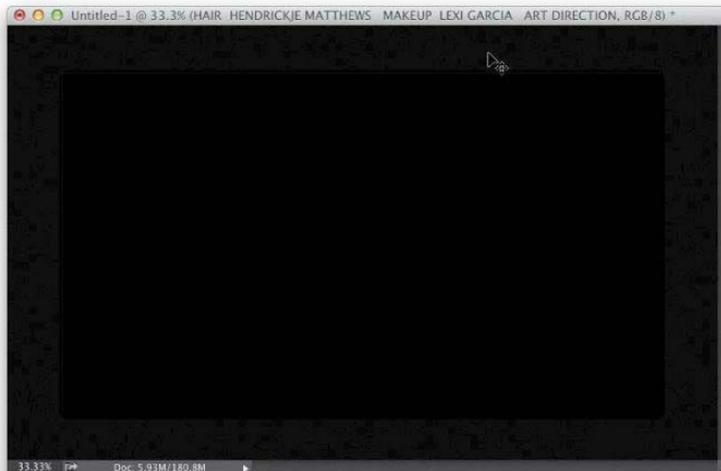
Зайдите в панель **Layers** (Слои) и щелкните внизу панели по иконке **Create a New Layer** (Создать новый слой). Это добавляет новый пустой слой как клип в конец шкалы времени (как удобно – прямо туда, куда надо). Выполните заливку этого слоя черным (нажмите **D**, потом **Alt+Backspace** (Mac: **Option+Delete**)). Затем из панели инструментов активируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) (**T**) и, выбрав белый цвет переднего плана, щелкните по экрану и начните ввод первой буквенной пары, и это добавит прозрачный слой **Type** (Текст) в конец шкалы времени (после пустого черного слоя). Но мы хотим, чтобы буквы появились на нашем черном слое, а не после него. Чтобы сделать это, зайдите в панель **Layers** (Слои), щелкните по слою **Type** (Текст) и перетащите его на верх стека слоёв, пока он не окажется выше **Video Group** (Группа видео). Сделав это, взгляните на шкалу времени, и вы увидите, что текстовый слой появляется на отдельном треке выше видеодорожки. Перетащите его влево, так чтобы он расположился над черным фоном, и теперь можно хорошо видеть, как напечатан список участников (я использовал шрифты Futura Light и Futura Extra Bold).

### Шаг Два:

Затем переместите индикатор текущего времени в точку, в которой должен появляться прокручиваемый список участников (как показано здесь). Нажмите и держите нажатой клавишу **Shift**, активируйте в панели инструментов инструмент **Move** (Перемещение) (**V**), щелкните по тексту на экране и перетащите прямо вниз, пока текст буквально не уйдет полностью с нижней части экрана (как показано здесь – видите положение инструмента **Move** (Перемещение)?)

Если вы хотите добавить в конце видео прокручиваемый (снизу вверх) список исполнителей, то можете удивительно легко создать его прямо в Photoshop. Всё займет примерно минуту (не считая, конечно, времени на ввод текста).





### Шаг Три:

Щелкните по небольшому треугольнику вершиной вправо на левой стороне шкалы времени, слева от текста, чтобы показать еще один набор средств управления (он показан здесь – это **Transform** (Перспектива), **Opacity** (Непрозрачность), **Style** (Стиль) и **Text Warp** (Обтекание текстом)). Щелкните по небольшой иконке секундомера слева от **Transform** (Перспектива), и это добавит небольшой золотой алмаз к шкале времени в той точке, где находится индикатор текущего времени. Это момент времени, где начнется прокручивание. Теперь перетащите индикатор текущего времени туда, где прокручиваемый список участников должен закончиться (в данном случае я перетащил его до конца черного кадра, как показано здесь). Нажмите и держите нажатой клавишу **Shift** (для выравнивания), и, используя инструмент **Move** (Перемещение), перетащите скрытый текст внизу области изображения на всё протяжении мимо верха области изображения (как показано здесь – проверьте положение моего инструмента **Move** (Перемещение)). Когда вы отпустите кнопку мыши, то в точке на шкале времени, где сейчас находится индикатор текущего времени, появится еще один небольшой алмаз.

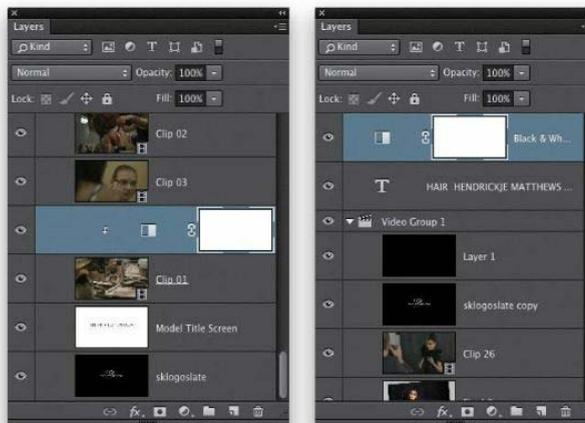
### Шаг Четыре:

На самом деле нет никакого шага четыре – вы закончили. Захватите индикатор текущего времени и перетащите его назад влево, и при перетаскивании увидите начало прокручивания (как показано здесь). Итак... ум-м... примерно этого мы и ожидали. Теперь в конце фильма имеется прокручиваемый список участников. Совсем неплохо, не так ли?

## Как применить эффект сразу ко всему фильму

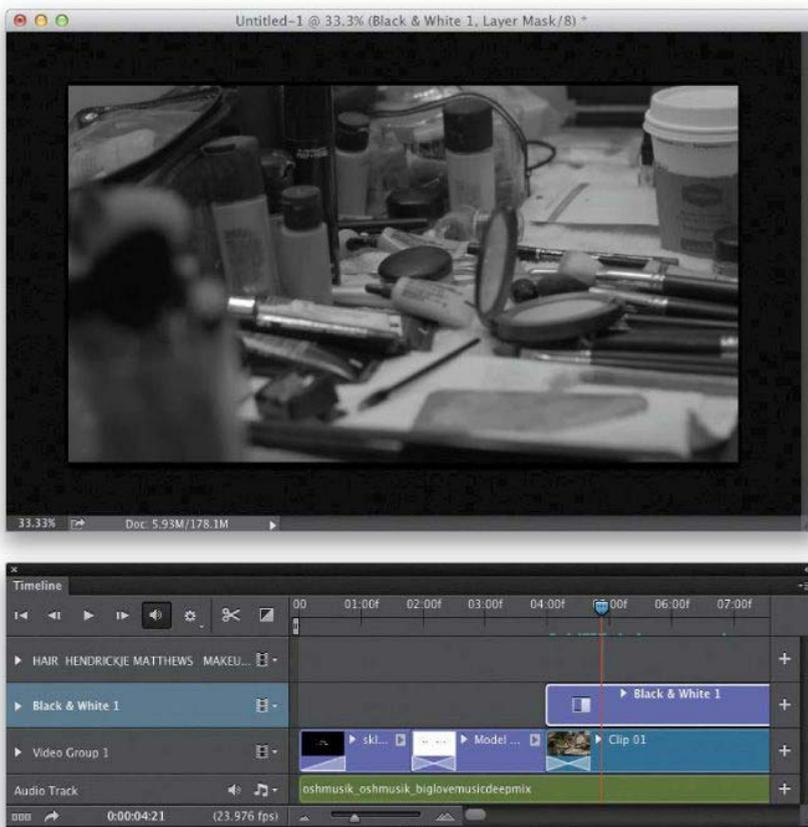
### Шаг Один:

Зайдите в панель **Layers** (Слои), прокрутите к низу стека слоёв и щелкните по первому клипу в фильме (здесь по Clip 01). Затем щелкните по иконке **Create New Adjustment Layer** (Создает новый корректирующий слой или слой-заливку) внизу панели **Layers** (Слои) и выберите из всплывающего меню опцию **Black & White** (Черно-белое). Это делает черно-белым только один этот клип (как показано слева). А вот как применить этот эффект к нескольким клипам (или ко всему фильму). В панели **Layers** (Слои) щелкните-и-перетащите этот корректирующий слой **Black & White** (Черно-белое) поверх и снаружи **Video Group** (Группа видео), так что корректирующий слой расположится сразу над группой (как показано здесь справа).



### Шаг Два:

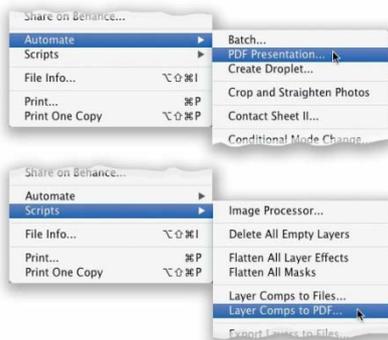
Этот корректирующий слой появляется в шкале времени на новом треке над фильмом, и продолжительность этого эффекта такая же, как фильма. Если вы должны выполнить его тримминг, как титульного слайда, просто щелкните по левому краю миниатюры и перетащите вправо. Сделайте то же самое до конца, если это необходимо.



## Советы знатоков Photoshop

### Контрольный лист II открывает еще две дружественные команды

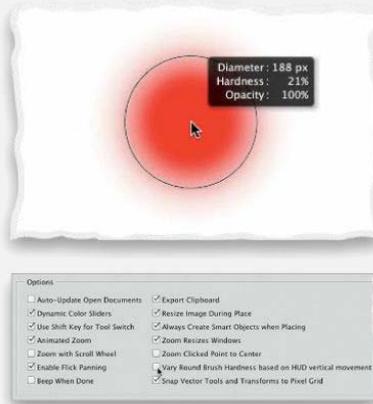
В Photoshop CS6 Adobe возвратил подмену автоматизации **Contact Sheet II** (Контрольный лист II) (см. бонусную главу **Print** (Печать) на веб-сайте книги, упомянутом во введении С.Келби к книге), а также возвратил еще две встроенные команды автоматизации, которую пользователи утеряти еще в CS4. Нам вернули команды **PDF Presentation** (PDF-презентация) и **Layer Comps to PDF** (Композиции слоев в PDF) (они находятся в меню **File** (Файл), в подменю **Automate** (Автоматизация) и **Scripts** (Сценарии), соответственно).



### Изменение на лету размера, жесткости и даже непрозрачности кисти

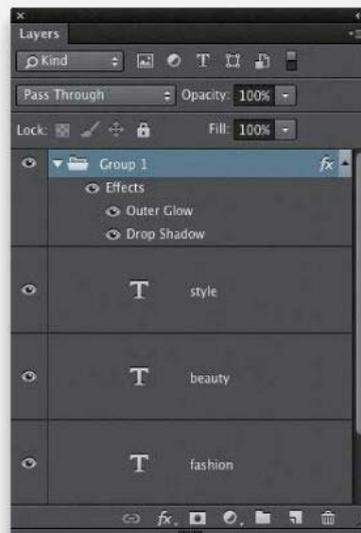
Если вы нажмете и удержите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option+Ctrl**) и щелкните правой-клавишей-мыши (Mac: щелкните-клавишей-мыши), то при наведении кисти куда угодно на изображение, откроется небольшое информационное поле (показанное здесь), отображающее текущий размер, жесткость и непрозрачность кисти. Теперь вы можете перетаскивать курсор вертикально вверх, чтобы сделать кисть мягче, или вниз, чтобы сделать жестче. Перетаскивание влево уменьшает размер кисти; вправо – увеличивает. Это превосходно, но есть еще один прием: можно так изменить настройки, чтобы перетаскивание/вниз изменяло не мягкость/жесткость, а непрозрачность кисти. Чтобы сделать это, быстрой клавишей **Ctrl+K** (Mac: **Command+K**) откройте окно **Preferences** (Установки) Photoshop'a, а затем в закладке **General** (Основные) снимите галочку в окошке **Vary**

**Round Brush Hardness Based on HUD Vertical Movement** (Изменять жесткость круглой кисти на основе вертикального перемещения HUD). Теперь при перетаскивании вверх/вниз вместо жесткости изменится непрозрачность кисти.



### Применение эффекта *Стиль слоя* одновременно к нескольким слоям

Поместите слои в группу, используя быструю клавишу **Ctrl+щелчок-клавишей-мыши** (Mac: **Command+щелчок-клавишей-мыши**) на каждом слое панели **Layers** (Слои) для их выделения, и выбирая опцию **New Group from Layers** (Новая группа из слоев) в выпадающем меню этой панели. Теперь можно применить



стиль группы (например, *Тень*) прямо к этой группе, и этот стиль слоя автоматически применится к каждому слою группы (не имеет значения, сколько слоёв вы вставили в группу – стиль немедленно добавится к каждому из них). Если хотите, можно добавить еще стили слоя: просто щелкните по группе, затем сделайте двойной щелчок по иконке fx справа от названия группы; это вновь откроет диалоговое окно, выберите стиль слоя из списка слева (скажем, **Outer Glow** (Внешнее свечение)), и это добавит данный стиль, вместе со стилем **Drop Shadow** (Тень), добавленном ранее.

### Если вы работаете с большим количеством слоев, есть смысл это взять на вооружение!

Если вы создали большой многослойный файл, то получаете длинный скроллируемый список слоев, в котором поиск какого-либо слоя иногда отнимает действительно много времени. К счастью, наверху панели **Layers** (Слои) есть линейка фильтров. На левом конце этой линейки находится всплывающее меню поиска, которое изменяет параметры выбора, находящиеся справа от этого меню. Меню по умолчанию устанавливает опцию **Kind** (Вид), которая предоставляет ряд иконок, и если вы щелкаете по ним, это фильтрует слои, оставляя видимыми только отдельные типы слоёв. Например, если вы щелкните по иконке **T**, это скроет все слои, кроме текстовых слоёв. Речь не о том, что они исчезнут с изображения – имеется в виду поведение панели **Layers** (Слои): в ней остаются только слои **Type** (Текст) (а слои всех прочих видов скрываются). Есть фильтры показа только пиксельных слоёв (старых добрых слоёв изображений), только корректирующих слоёв, только слоёв фигур или только слоёв смарт-объектов, и чтобы мгновенно увидеть все слои каждого типа, достаточно щелкнуть по любой иконке соответствующего типа. Можно также искать слои по **Name** (Имя) (в появляющемся текстовом поле можно напечатать имя для поиска), или по **Effect** (Эффект) (появляется всплывающее меню стилей слоя), или по названию режима наложения, который вы использовали, или по специфическому признаку, или по назначен-

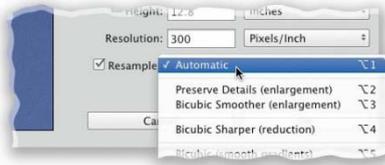
## Советы знатоков Photoshop

ному цвету. Фильтр действительно удобный в работе и очень быстрый. Закончив, (если хотите отключить фильтрацию) щелкните по небольшому переключателю на правом конце линейки фильтров.



### Сомневаетесь, каким методом изменять размеры? Предоставьте выбор Photoshop'у

Ошибочно выбранный метод интерполяции для изменения размеров часто сильно ухудшает изображение (и от этого страдали многие). Поэтому вы будете счастливы видеть новую опцию **Automatic** (Автоматически) по умолчанию, где Photoshop автоматически выбирает наилучший метод, который иначе вам бы пришлось искать вручную.



### Быстрый способ изменения размеров

Если вы часто изменяете размеры объектов или выделений, то приходится часто нажимать быструю клавишу **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**) для активации **Free Transform** (Свободное трансформирование), но есть более быстрый способ. Щелкните по инструменту **Move** (Перемещение) (V), а затем в панели параметров инструментов установите галочку в окошке **Show Transform Controls** (Показать управление трансформацией на вы-

бранных слоях). Это оставит маркеры **Free Transform** (Свободное трансформирование) все время видимыми вокруг любого выделения или объекта на слое, таким образом, всё, что остается сделать – захватить и перетащить угловую точку (конечно, нажимая и удерживая нажатой клавишу **Shift**, чтобы размеры изменялись пропорционально).



### Новый максимальный размер кисти



Еще в CS5 максимальный размер кисти, который можно было установить, был 2 500 пикселей и казался большим, пока у не появились все эти новые, более чем 30-ти мегапиксельные, камеры DSLR, и вдруг самая большая кисть уже стала недостаточно большой. Именно поэтому вы будете счастливыми узнать, что мало того, что можно сделать размеры кисти больше, чем 2 500 пикселей, можно увеличить ее аж до 5 000 пикселей. Вот так-то, дети мои!

### Новые возможности инструмента Пипетка

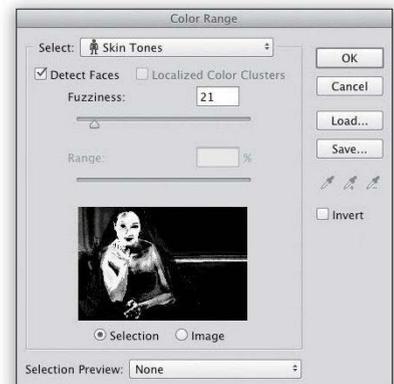
Если вы добавили корректирующий слой над изображением и используйте инструмент **Eyedropper** (Пипетка), чтобы выбрать из этого изображения образец цвета, конечно, цвет, который выберется, образуется под действием корректирующего слоя на изображении, так ведь? Так. Однако можно заставить инструмент **Eyedropper** (Пипетка) игнорировать эффект действия любого кор-

ректирующего слоя и, вместо этого образец будет взят из слоя с изображением. Вы делаете это, выбирая опцию **All Layers No Adjustments** (Все слои без коррекции) из выпадающего меню **Sample** (Образец) панели параметров инструментов.



### Как выбрать тона кожи

Если есть тона кожи, которые нуждаются в коррекции (возможно, тон кожи объекта выглядит слишком красным, но остальная часть снимка имеет хороший вид, что встречается чаще, чем можно думать), тогда в Photoshop можно использовать следующий простой прием. Если зайти в меню **Select** (Выделение) и выбрать **Color Range** (Цветовой диапазон), а затем из всплывающего меню **Select** (Выбор) наверху диалогового окна выбрать **Skin Tones** (Телесные тона), произойдет поиск телесных тонов и их выделение. Если вы пытаетесь только выделять тона кожи на лице объекта, то установите галочку в окошке **Detect Faces** (Определять лица), чтобы усовершенствовать тона кожи в будущем. Затем перетащите ползунок **Fuzziness** (Разброс) (по действию отчасти похожий на **Tolerance** (Допуск) в инструменте **Magic Wand** (Волшебная палочка)), уменьшив значение до 1 и посмотрите, на что похож результат. Если нужно выделить больше кожи, поднимите величину, перетащив ползунок вправо.

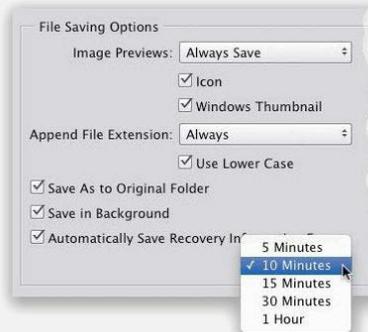


## Советы знатоков Photoshop

### Автоматическое сохранение работы

Photoshop удивительно устойчивая программа (с моим почти никогда не происходило катастрофического отказа, ну... разве что я демонстрирую что-либо аудитории, и тогда мы паникуем с ним вместе), но если по той или иной причине он действительно отказывает (увы, такое случается), вам не придется досадовать, что вы не сохранили документ, в котором работали некоторое время, потому что есть функция, автоматически сохраняющая документ с выбранной вами периодичностью. Чтобы запустить функцию, зайдите в меню **Edit** (Редактирование) (Mac: **Photoshop**) и в подменю **Preferences** (Установки) выберите опцию **File Handling** (Обработка файлов). Внизу секции **File Saving Options** (Параметры сохранения файла) есть окошко для галочки **Automatically Save Recovery Information Every** (Автоматически сохранять информацию о восстановлении каждые) и всплывающее меню с набором интервалов времени с 10-ю минутами по умолчанию (то есть самая большая

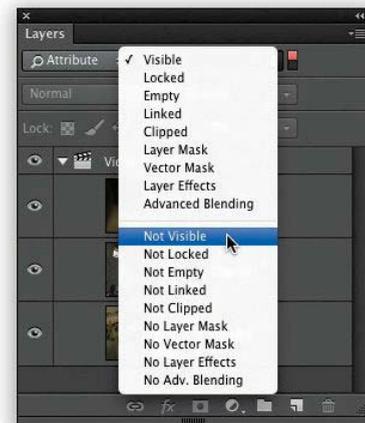
потеря времени работы будет 10 минут). Но если невозможно потерять даже столько, выберите 5 минут, или наоборот (для отважных), увеличьте время до выполнения сохранения.



### Хотите избавиться от всех скрытых слоёв, перед тем как сохранить файл?

Зайдите в панель **Layers** (Слои), и наверху панели, вверху слева в линейке фильтров, во всплывающем меню поиска, выберите опцию **Attribute** (Атрибут), а за-

тем из всплывающего меню, которое появляется справа, выберите опцию **Not Visible** (Невидимый). Теперь панель показывает все слои, которые вы не используете (так как они скрыты). Выделите их все и нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**), и они удалятся. Это не только укорачивает панель **Layers** (Слои) (показывая меньше слоёв), но уменьшает также размер файла, избавляя от неиспользуемых вами слоёв.





Снимок Скотта Келби

Экспозиция: 15 сек

Фокусное расстояние: 16 мм

Диафрагма: f/22



# Workflow

## мой пошаговый рабочий процесс

Я намерен позволить вам заглянуть за кулисы моего собственного рабочего процесса. Обратите внимание, речь идет не о процессе моей работы в Photoshop, а о рабочем процессе, который я использую в поисках заголовков введений в главы (следом хорошо бы, все же, написать раздел о процессе моей работы в Photoshop CS5. Возможно, я так и поступлю). В любом случае, это был процесс, совершенно недоступный, закрытый, засекреченный и скрытый от людских глаз, но сегодня, персонально для вас, я его впервые обнародую. Итак, вот что я делаю. Во-первых, я выбираю слово, которое хочу найти (например, для главы о *Color Correction* я могу искать или *color*, или *correction*). Затем я ввожу первое из слов в *iTunes Store for Apple*, потому что там демонстрируются фильмы, сериалы и музыка. Для слова *color* получаем массу откликов (в особенности, песен). Однако, в зависимости от выбранного слова, ответа может не быть вообще.

Затем я захожу в *Internet Movie Database* ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)) и ввожу термин в нее. Итак, я предполагал ввести для этой главы слово *work* и получить уйму ответов (как, например, *Workin' Living Huey Lewis & The News*), но на деле я набрал *workflow*, и один результат подошел: альбом *Workflow Ricky Ambilotti*. В мире психотических сочинителей введений в главы такое считается попаданием в яблочко. Сейчас вы, наверное, думаете, "Здорово, да это же так просто" и частично правы, но есть нечто, о чем я не говорил и что делает этот процесс куда как сложным. Я так и не научился читать. Я понимаю, это звучит странно из уст того, кто кормится писательским ремеслом, но, увы, это правда. В начальной школе я прогуливал уроки чтения, потому что тогда меня куда больше интересовало взламывание WOPR с помощью коммутируемого модема на 300 бодов, а также игра в Chess с доктором Falken.

## Мой процесс обработки фотографий в Photoshop CC

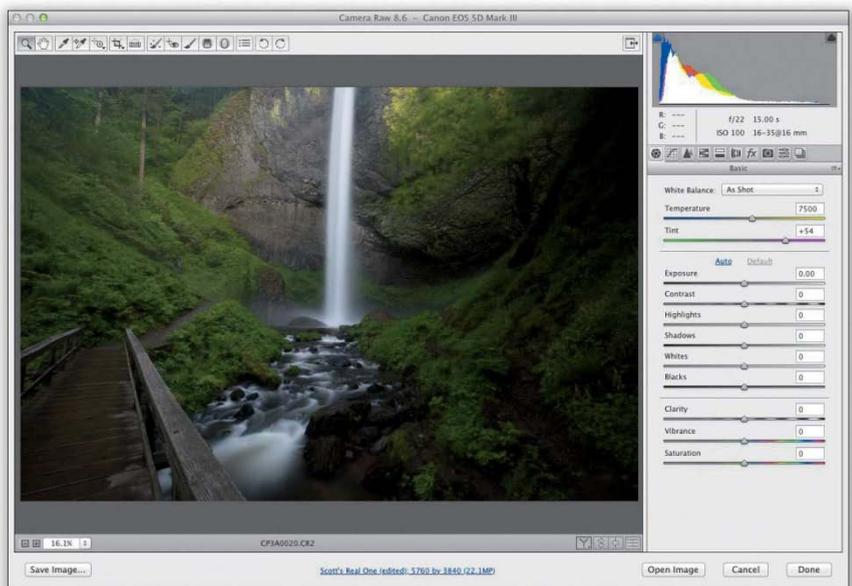
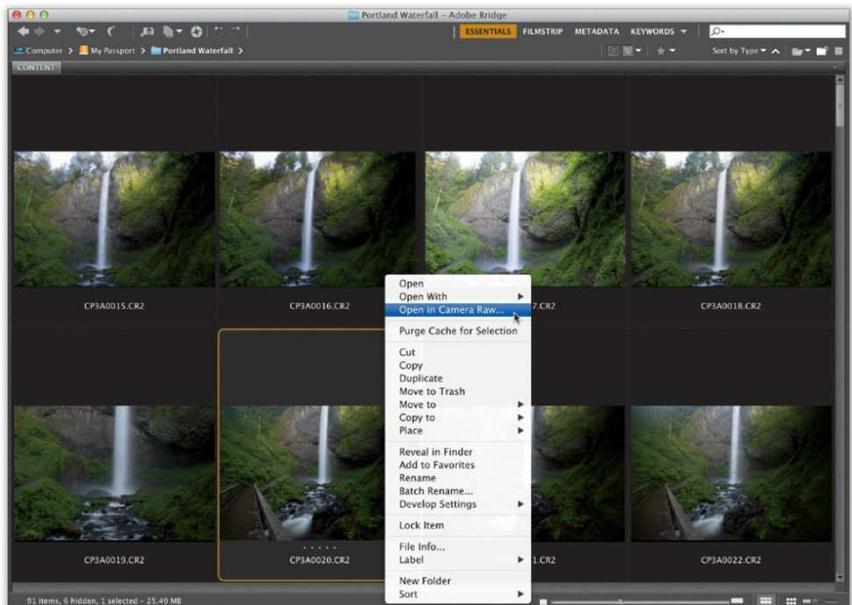
### Шаг Один:

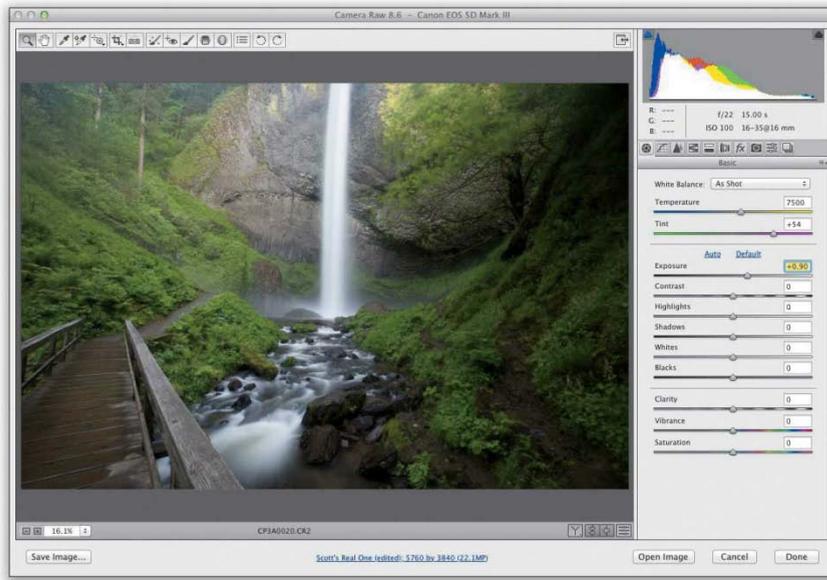
В течение нескольких прошлых лет большинство новых функций обработки фотографий, которые Adobe добавил в Photoshop, были фактически включены в Camera Raw (в конце концов, это часть Photoshop, которая служит исключительно для обработки фотографий), и как у большинства современных фотографов, большая часть моего рабочего процесса выполняется в Camera Raw (даже если снимок сделан не в формате RAW). Здесь я намерен провести вас от начала до конца процесса обработки фотопейзажа с водопадом (снятом в Портленде, Орегон). Я открываю его здесь из Bridge в Camera Raw, просто щелкая по нему правой клавишей мыши и выбирая **Open in Camera Raw** (Открыть в Camera Raw). (Можно загрузить это же изображение и с сопутствующей книге интернет-страницы, веб-адрес которой приведен во введении к книге, или с диска, прилагаемого к переводу)

### Шаг Два:

Здесь оригинальное RAW изображение открыто в Camera Raw. Первое, что я делаю в этот момент – размышляю над тем, что плохого в этом снимке, и задаюсь простым вопросом: "Что бы я хотел в нем изменить?" В данном случае я хотел бы сделать всё изображение ярче (оно выглядит несколько недодержанным). Изображение выглядит лишенным объема, и я хотел бы это исправить, а также я хотел бы получить в целом большей детальности, особенно в теневых областях с правой стороны изображения. Мне жаль, что изображение не очень богато красками (а оно определенно было красочней, когда я там стоял), и конечно, я хотел бы повысить резкость всего изображения. Итак, теперь у меня есть свой список изменений, которые надо сделать, чтобы получить изображение, которое я хотел бы видеть.

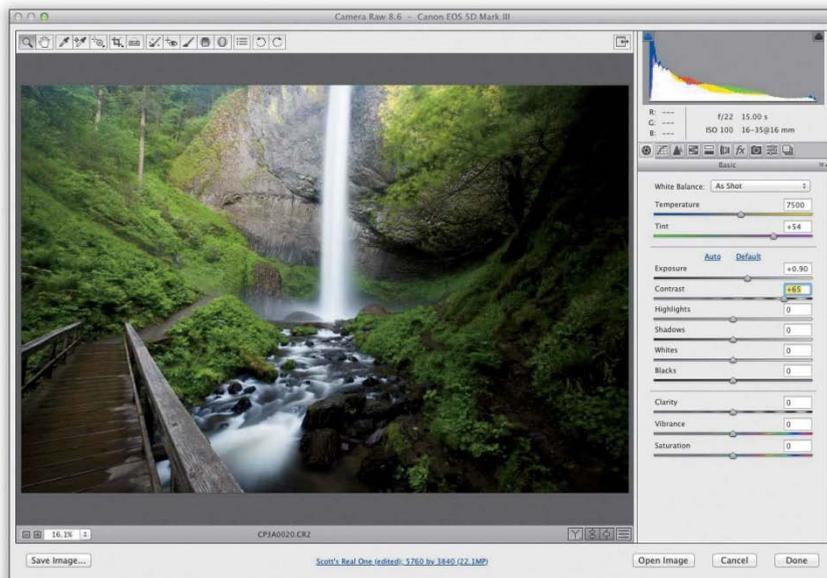
Мне часто задавали вопрос: "Каков ваш процесс обработки фотографий в Photoshop?" (Что я делаю сначала? К чему перехожу потом? И т.д.) Поэтому я решил добавить эту главу здесь, в конце книги, чтобы объединить весь материал. Эта глава не изучает новые методы (вы уже научились всему, что нужно в рабочем процессе) – это взгляд на процесс в целом, по порядку, от начала до конца. У каждого фотографа есть свой рабочий процесс, который его устраивает, и я надеюсь, что наша с вами совместная работа поможет вам выработать подход, удобный для вас и отвечающий вашему стилю работы.





### Шаг Три:

Обычно я начинаю с настройки баланса белого (см. страницу 8), но в данном случае с общей цветовой температурой всё благополучно (не поймите меня превратно, чуть спустя я собираюсь усилить цвета, но у этого снимки с балансом белого всё хорошо – он не слишком теплый и не слишком холодный, или просто весь неправильный – ничего этого нет. Это довольно характерно для снимков, сделанных на открытом воздухе, где баланс белого обычно не главная проблема). Как правило, я делаю редактирование в панели **Basic** (Основные) сверху вниз (благодаря чему ничего не пропускаю), а это предполагает, что надо начать с исправления общей экспозиции (повышения или снижения общей яркости снимка; см. страницу 12). Перетаскивание ползунка **Exposure** (Экспозиция) вправо делает изображение в целом ярче, и в настоящем случае перетаскивание примерно в +0.90 представляется мне правильным (нет никакого формального "правильного" числа. Я призываю вас смотреть на снимок, а не на числа – остановите перетаскивание вправо, когда снимок выглядит хорошим на ваш личный взгляд).



### Шаг Четыре:

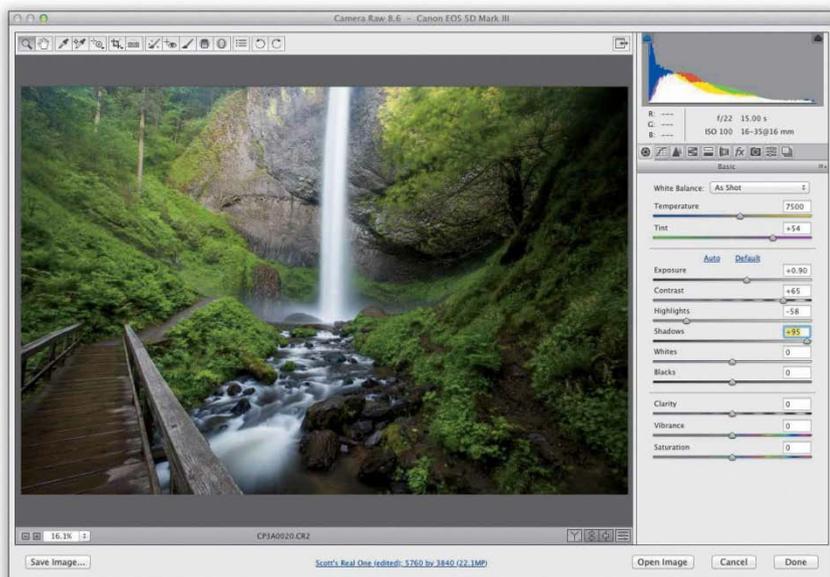
Эта следующая правка, вероятно, самая важная из всех, и единственный ползунок, по всей видимости, окажет самое сильное влияние на снимок (хотя этот ползунок фигурирует в разговорах меньше других). Это ползунок **Contrast** (Контрастность). Причина в том, что этот снимок и миллионы миллионов других снимков, выглядят лишенными объема точно так же, как этот, просто потому, что изображение имеет недостаточный контраст. Это особенно верно, когда вы снимаете в RAW формат, потому что съемка в RAW исключает повышение контраста камерой (которая автоматически повышает контраст изображений JPEG), а без такого повышения контраста изображение выглядит плоским. Итак, будьте поувереннее с ползунком **Contrast** (Контрастность), особенно в снимках пейзажа, городского пейзажа, путешествия, снимках автомобилей или чего-либо с большим количеством деталей – не бойтесь усилить контраст! (Здесь я перетаскил к +65, величине, при которой, как я чувствую, этот конкретный снимок выглядит хорошо).

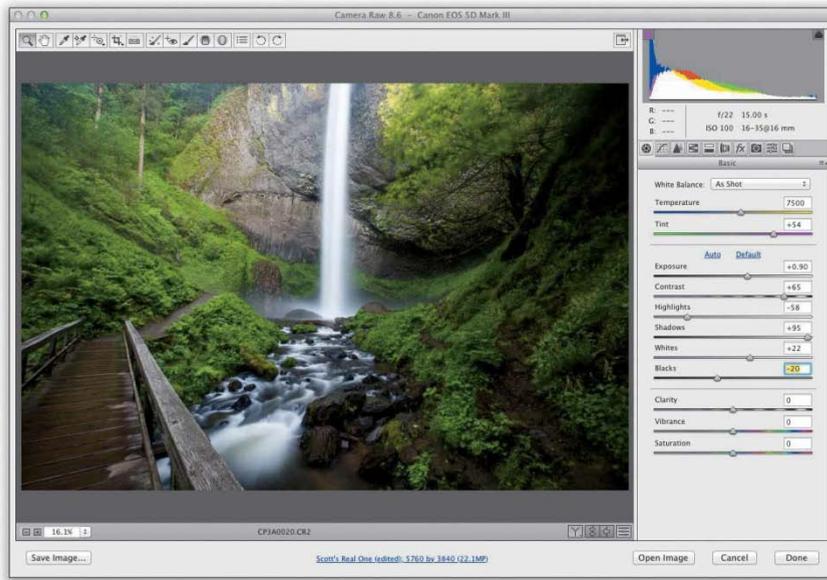
### Шаг Пять:

Как только мы увеличили **Exposure** (Экспозиция) (сделав снимок ярче) и контраст (сделав яркие области ярче, а темные области темнее), у водопада почти появилось белое "свечение". Чтобы уменьшить эти сильные света, перетащите ползунок **Highlights** (Света) влево. Между прочим, я редко когда-либо испытываю необходимость увеличивать света перетаскиванием этого ползунка вправо – в 95 случаев из 100 (или чаще) я перетаскиваю его влево, ослабляя света. А как узнать, нужно ли уменьшать света в конкретном снимке? Заранее это не всегда понятно. Именно поэтому необходимо сделать быструю попытку и посмотреть, улучшит или ухудшит это изображение. Если оно смотрится плохо, просто сделайте двойной щелчок по кнопке ползунка, чтобы перезагрузить его в нуль – безо всякого вреда для изображения. Здесь я перетащил ползунок влево к -58, и это сделало водопад более выразительным и удалило свечение.

### Шаг Шесть:

Я упоминал ранее, когда задавался вопросом: "Что следовало бы изменить в этом снимке?" – что теневые области по правую сторону снимка выглядят слишком темными и при затемнении теряются детали (а там есть много деталей, которые следовало бы показать. В конце концов, трава и прочее находятся просто в тени, а не в темной пещере, так ведь?) Это исправить просто. Когда что-либо теряется в тенях, нужно открыть такие теневые области, перетаскивая ползунок **Shadows** (Тени) вправо, пока тени не станут, на ваш взгляд, хорошо выглядеть (в данном случае я перетащил ползунок к +95, и тени стали выглядеть много лучше). *Примечание:* Иногда такое сильное перетаскивание может привести к потере объема, таким образом, возможно, что после открытия области теней, как эта, придется еще немного увеличить величину **Contrast** (Контрастность) таким образом, чтобы не слишком "замыливались" детали. Кроме того, если в снимке есть шум, обусловленный высоким ISO, открытие теней часто делают шум более видимым. Не всегда, но об этом следует помнить.





### Шаг Семь:

Затем я установил белую и черную точки, чтобы гарантировать, что зафиксировал максимальный диапазон, возможный для данного изображения (но конечно, я стараюсь сделать это без клиппинга светов. Если начинается их клиппинг, тогда я или понижаю величину **Whites** (Белые), или перетаскиваю ползунок **Highlights** (Света) влево, чтобы это компенсировать). Однако я не делаю этого вручную – я фактически позволяю Camera Raw выяснять, где находятся белая и черная точки, используя скрытую быструю клавишу (см. страницу 19). Если нажать-и-держатель-нажатой клавишу **Shift**, а затем сделать двойной щелчок по маленькой кнопке ползунка **Whites** (Белые), это устанавливает белую точку. Сделайте то же самое с ползунком **Blacks** (Затемнение), и вы закончили. Далее, в зависимости от изображения, иногда эта быстрая клавиша **Shift+двойной-щелчок-по-кнопке-ползунка Whites** (Белые) или **Blacks** (Затемнение), не вызывает никаких перемещений вообще. Это хорошо, потому что означает, что точки уже установлены там, где они должны находиться, и перемещений не требуется.

### Шаг Восемь:

Если я работаю над изображением с большим количеством деталей или текстуры (а у пейзажных снимков обычно есть и то, и другое), то усиливаю и проявляю детальность и текстуру и перетаскиваю вправо ползунок **Clarity** (Четкость) (см. страницу 20). Опять-таки, нет "правильной" величины, к которой его следует перетаскивать – это зависит только от снимка и от того, насколько следует, по вашему мнению, освежить и детализировать снимок. Если перетаскивать этот ползунок сильно вправо, изображение может превратиться в подобие HDR, так что следите, чтобы не заходить слишком далеко (если вам не нравится вид HDR, то можете поработать с разными положениями ползунков **Shadows** (Тени) и **Contrast** (Контрастность) и выбрать лучшие, руководствуясь визуальным впечатлением. Если не хотите затеваться с такой возней, просто не перетаскивайте ползунок **Clarity** (Четкость) слишком далеко). Здесь я перетаскивал его вправо к +23.

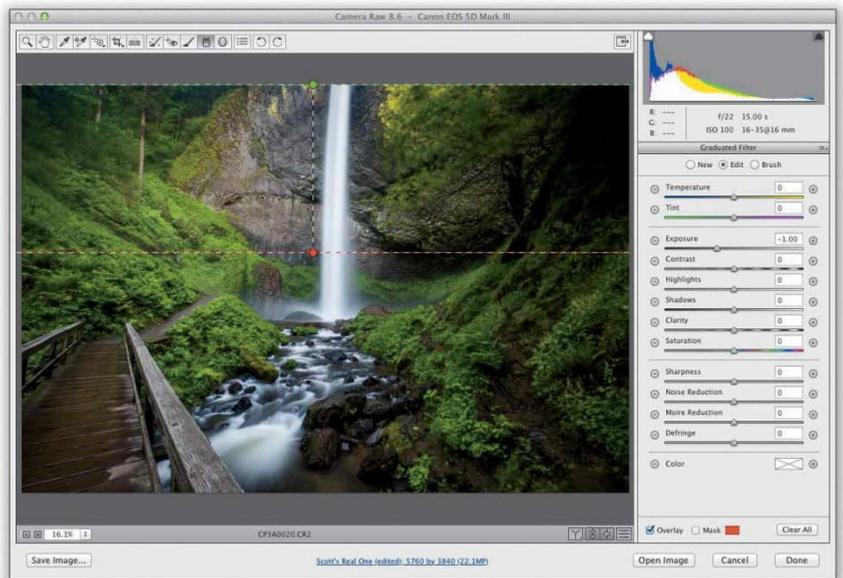


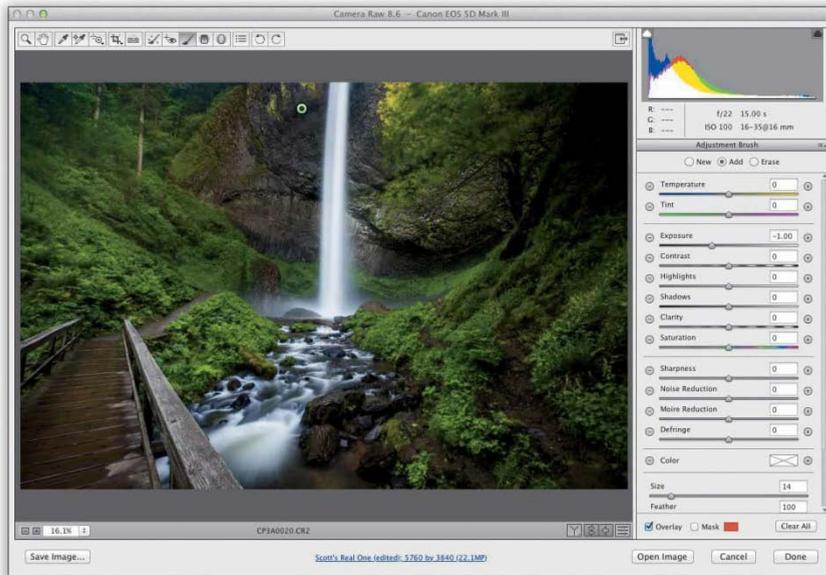
### Шаг Девять:

Можно легко повысить красочность изображения, используя ползунок **Vibrance** (Сочность) – просто перетащите его вправо, пока его положение вас не удовлетворит. Это еще один ползунок, который вы могли бы счесть "слабым", но если перетащить его слишком далеко, снимок будет выглядеть чрезмерно красочным, а цвета искусственными, так что попытайтесь проявить с этим сдержанность (если вы не работаете для цирка – это снимает все ограничения). В данном случае я увеличил величину **Vibrance** (Красочность) к +11. Вообще я работаю в диапазоне от +10 до +15. Иногда большем, но редко.

### Шаг 10:

Посмотрите еще раз на изображение в Шаге Девять, и в особенности на область наверху водопада. Эта обширная область выглядит слишком яркой по сравнению с остальной частью изображения, и потому что она яркая, она поневоле притягивает взгляд, в то время, как нам, вероятно, больше интересен низ водопада и камни на переднем плане. Мы не можем понизить **Exposure** (Экспозиция), иначе снимок в целом будет недодержан – мы намерены использовать эффект градиентного фильтра нейтральной плотности Camera Raw (на местности я сделал бы это, помещая стекло фильтра перед объективом так, чтобы сверху был темный серый цвет, который к низу переходил бы в прозрачный. Это затемнило бы верх изображения, но оставило без изменения передний план). Щелкните вверх в панели инструментов по инструменту **Graduated Filter** (Градуированный фильтр) (G). Когда появится панель, сделайте двойной щелчок по кнопке - (знак минус) слева от ползунка **Exposure** (Экспозиция), чтобы понизить ее величину и перезагрузить все другие ползунки в нуль, затем нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** и перетащите курсор от верха изображения до примерно нижней трети водопада. Это затемняет верх изображения, затем постепенно сходит на нет. Для получения подробной информации о том, как использовать инструмент **Graduated Filter** (Градуированный фильтр), см. страницу 91.



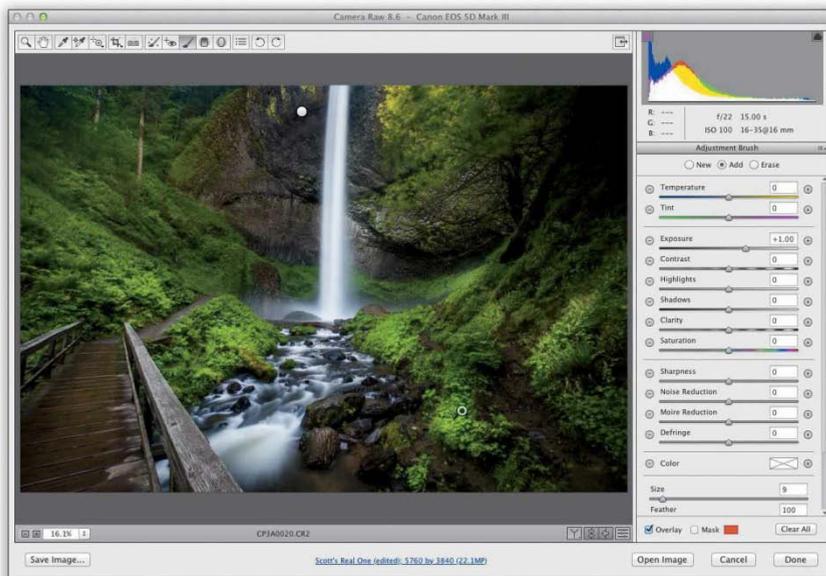


### Шаг 11:

Окей, это, конечно, помогло, но теперь посмотрите на изображении в Шаге 10 – камни и деревья слева от водопада все еще слишком яркие и притягивают взгляд, и это надо исправить. Из панели инструментов активируйте **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (К), затем щелкните по кнопке - (знак минус) слева от ползунка, чтобы перезагрузить другие ползунки в нуль, а затем установите величину **Exposure** (Экспозиция) в -1.00. Теперь возьмите эту кисть и закрасьте камни, деревья и кусты слева от водопада, чтобы уменьшить яркость этих областей (создавая "burning" – затемнение, как в "dodging и burning" – осветление и затемнение. См. страницу 82). Как только вы закрасите их, можете дополнительно изменить изображение, делая темнее или светлее эту область простым перетаскиванием ползунка **Exposure** (Экспозиция). Пока булавка редактирования для этой коррекции активна (имеет зеленый цвет с черным кругом внутри; как показано здесь), вы можете изменять экспозицию. Если она неактивна, чтобы ее активировать, просто щелкните по ней.

### Шаг 12:

Далее, давайте сделаем некое местное осветление (повышение яркости) в ряде определенных областей. Мы намереваемся главным образом повысить яркость областей светов на траве с правой стороны, камней прямо на переднем плане, и возможно, часть травы слева. Итак, во-первых, щелкните по радио-кнопке **New** (Создать) наверху панели **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть) (тем самым, мы извещаем Camera Raw о том, что затемнение, которое мы только что сделали, зафиксировано и мы начинаем нечто абсолютно новое). Затем перетащите ползунк **Exposure** (Экспозиция) вправо в +1.00. Увеличьте размер кисти до среднего (используя ползунок **Size** (Размер) внизу панели), и затем просто щелкните кистью пару раз по областям изображения, которые и без того светлые (как показано здесь). Теперь эти области стали похожими на освещенные небольшими пятнами света, которые проникли сквозь деревья и падают на них. Я сделал бы этот эффект едва заметным, но хотел, чтобы он был вам ясно виден.

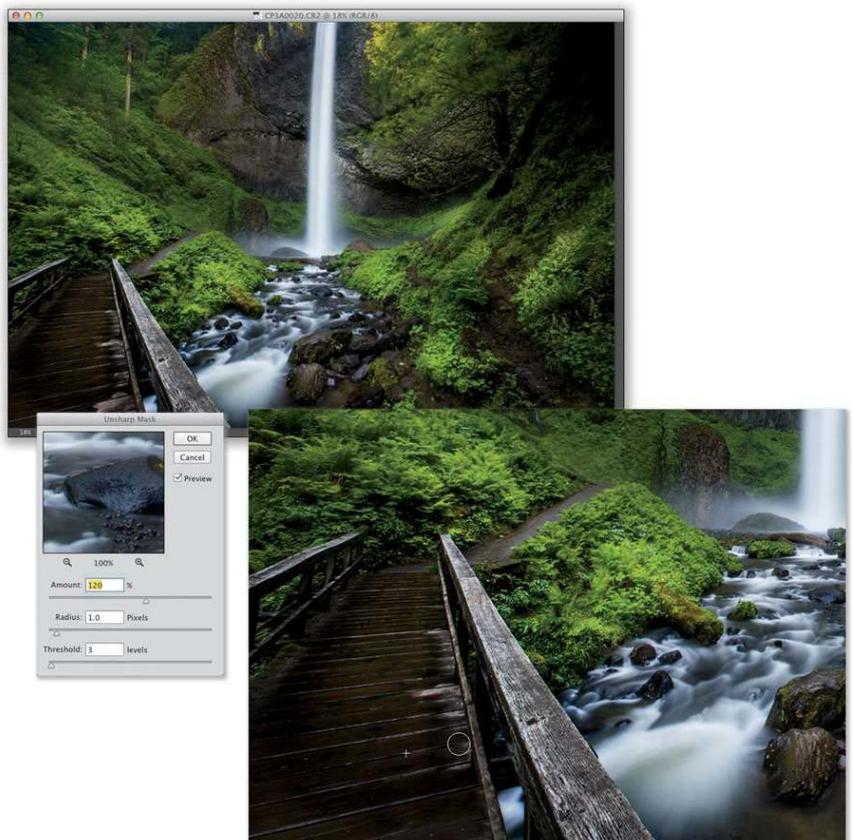


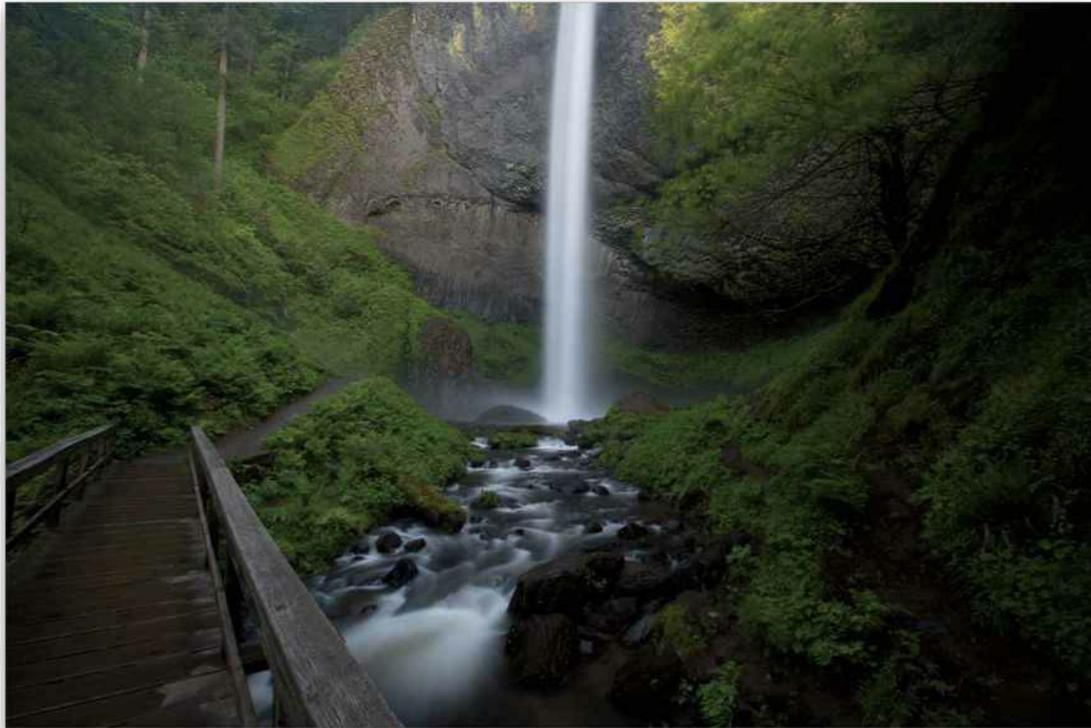
### Шаг 13:

Теперь, если рассмотреть изображение, мост на нем выглядит слишком сухим (а ведь он окружен со всех сторон влагой), итак, почему бы не использовать здесь прием "влажный булыжник" из главы о специальных эффектах (см. страницу 282)? Щелкните снова по радио-кнопке **New** (Создать), наверху панели, затем щелкните по кнопке + (знак плюс) справа от ползунка **Contrast** (Контрастность), чтобы обнулить остальные ползунки, и перетащите этот ползунок **Contrast** (Контрастность) в +100. Перетащите ползунок **Clarity** (Четкость) также в +100 и затем закрасьте мост, заставляя его выглядеть более влажным. Получилось не так хорошо, как на булыжниках, но вполне приемлемо.

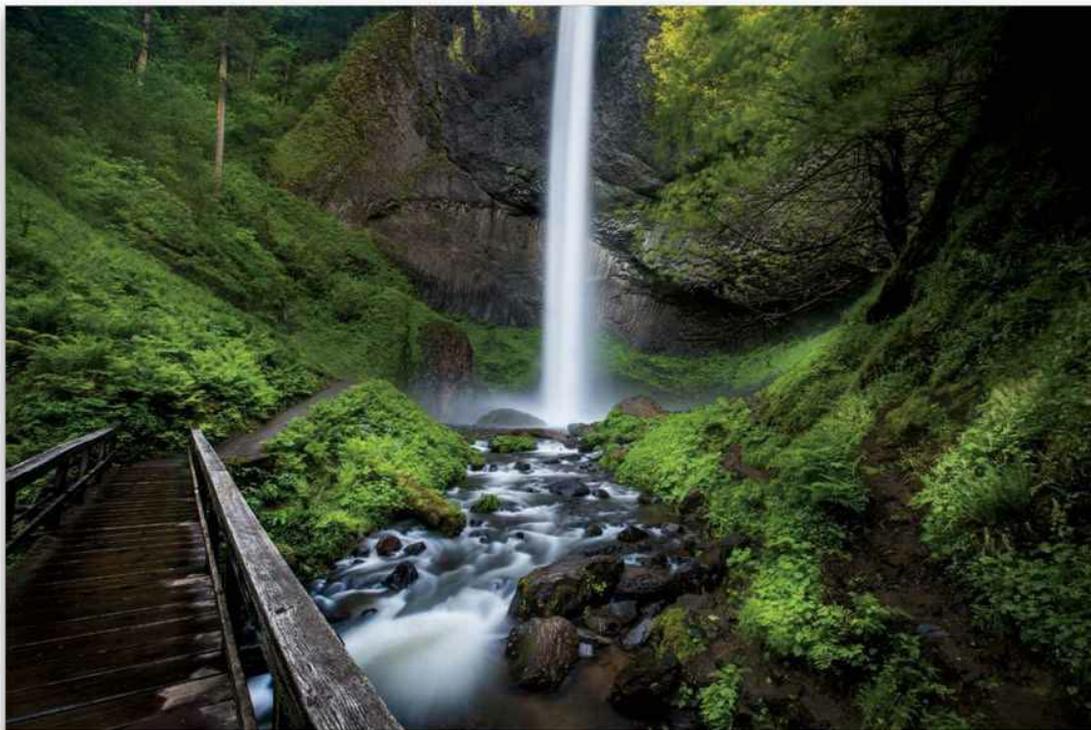
### Шаг 14:

Продолжите и щелкните по кнопке ОК, чтобы открыть изображение в Photoshop. На самом деле, все, что я делаю в этом точке процесса – несколько повышаю резкость. Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Sharpen** (Усиление резкости) выберите **Unsharp Mask** (Контурная резкость). Для изображения, такого как это, я использую разумное повышение резкости, такое как **Amount** (Эффект) 120 %, **Radius** (Радиус) 1.0 и **Threshold** (Изогелия) 3. Если вы хотите повысить резкость еще, попробуйте **Amount** (Эффект) 90 %, **Radius** (Радиус) 1.5 и **Threshold** (Изогелия) 0. Это завершит сделанное! Из прочего я бы рассмотрел клонирование в Photoshop более темных деревянных планок на тех участках моста, которые все еще выглядят сухими (как показано во вставке, здесь я использую инструмент **Clone Stamp** (Штамп) (S), взяв за образец темную часть деревянных планок, а затем клонирую на сухие пятна). Кроме того, есть несколько мелких дефектов и пятен на камнях, от которых вы могли избавиться, снова используя инструмент **Clone Stamp** (Штамп) или **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) (по вашему выбору). Но помимо этого, есть много чего, что я делаю в большинстве снимков, хотя и не с таким большим количеством разных правок, но я думаю, к данному снимку применено достаточно эффектов и создано неплохое итоговое изображение.





До



После

*Страница оставлена пустой намеренно*

## Алфавитный указатель

8-битовый режим, 76, 142, 169  
 16-битовый режим, 76, 142  
 18%-ая серая карта, 11  
 32-битовые изображения HDR, 168–169  
 50%-ое увеличение, 288  
 100%-ое представление, 35, 48

### А

**Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 82**  
 вид курсора кисти, 103  
 выделение цветного участка, 93–94  
 вычерчивание прямых линий, 103  
 дополнительные образцы цвета, 104  
 закрашивание балансом белого, 100  
 изменение размеров кисти, 89, 93, 104  
 кнопка Clear All (Удалить все), 104  
 контраст, увеличение, 90, 148  
 окошко для галочки Mask (Маска), 84, 104  
 осветление и затемнение, 82–87, 359  
 режим Erase (Стереть), 86  
 ретуширование портретов, 21, 89–90  
 смягчение кожи, 89  
 советы знатоков, 103–104  
 сокрытие булавки редактирования, 104  
 удаление внесенных корректировок, 83  
 удвоение примененных эффектов, 102  
 уменьшение шума в тенях, 101  
 функция Auto Mask (Автомаскирование), 83, 84, 94  
 эффект влажной улицы, 282–283

**Adobe Bridge. См. Bridge**  
**Adobe Photoshop Lightroom, 35**  
**Adobe Photoshop. См. Photoshop CC**  
**Adobe Premiere Pro, 306**  
**Application Frame (Фрейм приложения), 217, 323**

### В

**Blur Gallery (Галерея размытия), 259, 262, 265**  
**Blur Tools (Инструмент "Размытие") панель, 260, 261, 263**  
**Bridge**  
 выбор версии Camera Raw, 4  
 онлайн-овые бонусные главы, xvi  
 открытие JPEG и TIFF, 2, 284

**Brush Picker (Селектор кисти), 242**

### С

**Camera Raw Filter (Фильтр Camera Raw), 7**  
**Camera Raw, 2–35, 38–79, 82–104**  
 Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 82–87, 89, 93, 100, 102, 103  
 Auto (Авто) исправления, 17–19, 35, 78  
 DNG преобразование, 64–65  
 JPEG- и TIFF-изображения, 2–3, 4, 44  
 версия Bridge, 4  
 виньетирование краёв, 60–63  
 выпрямление снимков, 31

гистограмма, 79  
 двойная обработка, 38–43  
 диалоговое окно Preferences (Установки), 17, 48, 65  
 диалоговое окно Workflow Options (Управление файлами), 75–77  
 инструмент Graduated Filter (Градуированный фильтр), 91–92, 358  
 инструмент Radial Filter (Радиальный фильтр), 95–99  
 инструмент Spot Removal (Удаление точек), 35, 68–69, 70  
 использование спецэффектов, 93–99, 282–283  
 используемые профили камеры, 5–6  
 исправление перспективы, 54–57  
 исправление хроматической аберрации, 58–59  
 калибровка камер, 71  
 кнопка Default (По умолчанию), 17, 34  
 коррекции контраста, 22–27  
 коррекции панорамы, 254–255  
 коррекции цветового диапазона, 66–67  
 локальные исправления, 82  
 назначения цветового профиля, 79  
 область Preview (Просмотр), 34, 35  
 обработка изображения HDR, 178–179  
 обрезка снимков, 28–30, 141–142  
 опция Camera Raw Filter (Фильтр Camera Raw), 7  
 осветление и затемнение, 82–87, 359  
 открывание снимков, 2–3, 284  
 панель Presets (Наборы), 23, 159  
 панель Snapshots (Снимки экрана), 103  
 панель Tone Curve (Тоновая кривая), 22–27, 148  
 параметры настройки White Balance (Баланс белого), 8–11  
 повышение резкости снимков, 47–51, 301  
 ползунок Blacks (Затемнение), 16, 19, 147, 357  
 ползунок Clarity (Четкость), 20–21, 148, 178, 357  
 ползунок Contrast (Контрастность), 13, 147, 178, 355, 360  
 ползунок Exposure (Экспозиция), 12, 99, 355, 359  
 ползунок Highlights (Света), 14, 148, 178, 356  
 ползунок Shadows (Тени), 14–15, 148, 178, 356  
 ползунок Temperature (Температура), 9–10  
 ползунок Tint (Оттенок), 9–10  
 ползунок Vibrance (Сочность), 43, 358  
 ползунок Whites (Белые), 16, 19, 147, 357  
 предварительные просмотры До/После, 32–33  
 предупреждение о клиппинге, 13–14  
 пропуск окна, 34  
 процесс обработки фотографий, 354–361  
 редактирование нескольких снимков в, 44–46  
 режим Full Screen (Во весь экран), 35, 78  
 рейтинг снимков, 35  
 ретуширование портретов, 88–90  
 советы знатоков, 34–35, 78–79, 103–104  
 удаление снимков, 34  
 функции исправления объектива, 52–57, 58–59, 60  
 функция Noise Reduction (Уменьшение шума), 72–74, 78, 187  
 функция Visualize Spots (Отобразить области), 70  
 черно-белые преобразования, 146–149

**См. также RAW изображения**

**Color Picker (Палитра цветов)**  
 Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 103, 104  
 в графической полосе в видео, 322  
 в инструменте Graduated Filter (Градуированный фильтр), 91  
 в исчезновении в переходе Color (Цвет), 321

**Color Picker (Палитра цветов) (продолжение)**

- в цвете текста/названия, 333
- в черно-белых преобразованиях, 152
- во всплывающей версии HUD, 187, 243
- назначение быстрыми клавишами, 142

**Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого)**

- выделение "запретных" областей, 238
- исправление снимков, сделанных широкоугольниками, 225
- коррекции панорамы, 257
- невероятное удаление объектов, 234–239
- советы по использованию, 302

**Content-Aware Move (Перемещение с учетом содержимого), 240–241**

**Content-Aware Scale (Масштаб с учетом содержимого)**

- изменение размеров частей изображений, 135–137
- растягивание/сокращение частей изображений, 230–233

**Crop Shield (Экран кадрирования), 110**

**Curves (Кривые)**

- кнопка коррекции Auto (Авто), 35
- в использование при коррекции цвета, xvii, 26–27
- в коррекции контраста, 22–27
- в диалоговом окне HDR Pro, 167
- в онлайн-овой главе, xvii
- в использовании для коррекции RGB каналов, 26–27
- сохранение как наборов, 23, 27
- использование с TAT, 25

**D**

**Detail Loupe (Детализация), 226, 227–228, 229**

**E**

**EXIF данные, 5, 53, 60, 71**

**F**

**Free Transform (Свободное трансформирование)**

- вращение слоёв, 203
- изменение размеров снимков, 133, 135, 217, 230, 338, 350
- названия/текст в видео, 330, 333
- опция Flip Horizontal (Отразить по горизонтали), 217
- опция Show Transform Controls (Показать управление трансформацией на выбранных слоях), 350
- показ маркеров, 133, 230
- создание отброшенных теней с, 243

**G**

**Google Nik Collection, 160**

**H**

**HDR – вид сопоставления тонов, 170–173**

**HDR вид из одного изображения, 178–179**

**HDR изображения, 163–185**

- 32-битовые, 168–169
- вида с сопоставлением тонов, 170–173
- диалоговое окно Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 166–167
- добавление Gaussian Blur (Гауссово размытие), 185
- завершающие приемы создания, 184–185
- инструмент Brush (Кисть), 181, 183
- наборы для создания, 166, 170–171

- настройка камеры для создания, 164–165
- обработка в Camera Raw, 178–179
- повышение резкости High Pass (Цветовой контраст), 182–183
- методы повышения резкости, 182–183, 184
- применение виньеток, 184
- проблема призраков, 180–181
- реалистического вида, 168–169
- смешанные, 174–177
- совет, экономящий время при создании, 186
- техника создания из одного изображения, 178–179
- функция Edge Smoothness (Смягчение краев), 170, 174, 180

**I**

**iStockPhoto, 335**

**J**

**JPEG файлы**

- открытие в Camera Raw, 2–3, 44, 284
- редактирование в Camera Raw, 4, 9
- сохранение 16-битовых изображений как JPEG, 142

**L**

**Lightroom, Photoshop, 35**

**N**

**Nik Collection, 160**

**P**

**Photoshop CC**

- Sync Settings (Синхронизировать настройки), 118
- замена установки, 284
- опции появления UI, 78–79
- процесс обработки фотографий, 354–361
- распределение RAM, 285

**Photoshop for Video (Harrington), 329**

**Photoshop Lightroom, 35**

**Point Light (Точечный свет), 269**

**Premiere Pro, 306**

**R**

**RAM**

- для видеофункции, 306
- назначение на Photoshop, 285

**RAW изображения**

- автокоррекция, 17–19
- виньетирование краёв, 60–63
- выпрямление, 31
- гистограмма, 79
- дубль-процессинг, 38–43
- исправление хроматической аберрации, 58–59
- исправления объектива, 52–57
- калибровка камеры, 71
- коррекции панорамы, 254
- коррекции экспозиции, 12–16
- коррекция баланса белого, 8–11
- коррекция контраста, 22–27
- коррекция цветового диапазона, 66–67

**RAW изображения (продолжение)**

назначения цветового профиля, 79  
 обрезка, 28–30  
 открытие в Camera Raw, 2, 3, 284  
 параметры рабочего процесса, 75–77  
 повышение резкости, 47–51  
 предоставление клиентам, 302  
 преобразование в формат DNG, 64–65, 302  
 применение Clarity (Четкость), 20–21  
 профилирование камеры, 5–6  
 редактирование сразу нескольких, 44–46  
 ретуширование, 88–90  
 См. также Camera Raw  
 сохранение как DNG, 64–65  
 удаление пятен, 70  
 шумоподавление, 72–74  
 эффекты градиента, 91–92  
**RGB кривые коррекции, 26–27**

**S**

**Spot Healing Brush (Точечная восстанавливающая кисть), 236, 237, 238–239**  
**Spring Loaded Tools (Временный доступ к другому инструменту во время использования текущего инструмента), 285**  
**Sync Settings (Синхронизировать настройки), 118**  
**S-кривые, 27**

**T**

**TIFF файлы**  
 открытие в Camera Raw, 2–3, 44, 284  
 редактирование в Camera Raw, 4, 9  
**Triple Scoop Music, 316, 341**

**W**

**Wacom планшеты, 78, 284**

**X**

**XMP файлы, 65, 302**

**A**

**автоматизация PDF Presentation (PDF-презентация), 349**  
**автоматизация создания Contact Sheet II (Контрольный лист II), 349**  
**автоматическое исправление снимков, 17–19**  
**альфа-каналы, 233**  
**анимация с помощью ключевых кадров, 334**  
**анимация текста в видео, 334**

**Б**

**баланс белого As Shot (Как снято), 8, 10**  
**битовая глубина, 76**  
**блики в линзах очков, 201–205**  
**блокирование слоев, 303**  
**бочкообразное искажение, 172**  
**брекетированная экспозиция, 165**

**булавки редактирования, 104**  
**быстрая клавиша инвертирования выделения, 192**  
**быстрая клавиша инвертирования слоя, 249, 274**  
**быстрая клавиша команды Merge Visible (Объединить видимые), 243**  
**быстрые клавиши**  
 изменения масштаба изображения, 32, 277, 288  
 инструмента Color Picker (Палитра цветов), 142  
 инструмента Radial Filter (Радиальный фильтр), 96  
 каналов, 141  
 размера кисти, 89, 93  
 режима Full Screen (Во весь экран), 35  
 режимов наложения, 34  
 средств управления видео, 310, 311, 313  
 функций слоёв, 243, 285

**B**

**Вайт, Терри (White, Terry), 156**  
**ваяние портретов, 276–279**  
**веб-сайт kelbyone.com, xiv, xvi**  
**веб-сайты**  
 повышение резкости снимков, 292, 301  
 разрешение изображения, 121  
 цветовое пространство, 79  
**Вейнреб, Стив (Weinrebe, Steve), 272**  
**видео Группы, 332**  
**видео, 306–348**  
 аудиоопции, 316–319, 341–343  
 быстрые клавиши, 310, 311, 313  
 важные моменты, 306–307  
 голос за кадром, 318–319  
 корректирующие слои, 326–327, 348  
 музыка, добавление, 316–317, 341–343  
 наборы форматов файлов, 344–345  
 опции названия и текста, 330–334, 340, 346  
 основные средства управления, 310–313  
 открытие в Photoshop, 308–309  
 панель Timeline (Шкала времени), 307, 308, 310–313  
 переходы, 320–321, 340–341, 343–344  
 порядок клипов, 312, 338, 343  
 предварительный просмотр, 312, 329  
 применяемые фильтры, 328–329  
 применяемые эффекты, 348  
 прокручиваемый список участников, 346–347  
 прямая показа качества рендеризации, 329  
 рабочий процесс проектирования, 337–345  
 режимы наложения, 335–336  
 снимки, добавление, 338–339  
 создание графической полосы, 322–325  
 сохранение как фильма, 344–345  
 текстура, наложение, 335–336  
 тримминг, 314–315, 337  
 эффекты движения, добавление, 339  
**визуальное изменение размеров кисти, 276**  
**Винсент, Версаче (Vincent, Versace), 129**  
**виньетирование в режиме Color Priority (Приоритет цвета), 63**  
**виньетирование в режиме Highlight Priority (Приоритет светов), 63, 184**  
**виньетирование в режиме Paint Overlay (Наложение цветов), 63**

**виньетирование по краям, 60–63**  
 в Radial Filter (Радиальный фильтр), 95–99  
 в изображении HDR, 184  
 добавление, 61–63  
 после обрезки, 63, 184  
 удаление, 60, 255

**виньетирование после обрезки, 63, 184**

**влажный вид улицы, 282–283**

**воспроизведение видеоклипов вручную ("методом скребка"), 312, 314**

**всплывающее меню**  
 Channel (Канал), 26, 27  
 Frame Rate (Частота кадров), 345  
 Source Noise (Исходный шум), 229  
 Texture (Текстура), 271  
 White Balance (Баланс белого), 11  
 адаптации текстуры и цвета фона, 241  
 масштабирования изображения, 79

**встряска камеры, исправления, 226–229**

**входное повышение резкости, 301**

**выборка цветов в снимках, 194, 219**

**выбранный цвет, 93–94**

**выделение**  
 волос, 211–216  
 заполнение цветом, 219  
 инверсия, 192  
 отмена выделения, 212, 233  
 расширение, 194, 225  
 режимы просмотра, 213, 214  
 создание уточненного выделения, 211–216  
 сохранение, 136, 233, 238  
 тона кожи, 350–351  
 тонов кожи, 350–351  
 у края документа, 303  
 фильтр Liquify (Пластика), 284

**выпадающая палитра цветов HUD, 187, 243**

**выполнение сведения слоев, 42, 157, 225, 243, 256**

**выпрямление**  
 инструмент в Camera Raw, 31  
 инструмент в Photoshop, 130–131  
 кривых линий, 224  
 при автоматической обрезке, 134  
 проблемы перспективы объектива, 54–57  
 прямоугольников, 224

**выравнивание слоев, 176, 202, 207**

**выходная резкость, 301**

## Г

**гало вокруг изображений, 297**

**гистограмма Set White Point Preview (Просмотр установок точки белого), 168**

**гистограмма, 79**

**Голливуд, Кэлвин (Hollywood, Calvin), 248**

**голос за кадром для видео, 318–319**

**графическая полоса, 322–325**

**группа**  
 видео, 332  
 слои, 349

**групповое сканирование изображений, 134**

## Д

**Джулиан Кост (Julianne Kost), 141**

**диалоговое окно**  
**Batch** (Пакетная обработка), 140  
**Color Range** (Цветовой диапазон), 350–351  
**Defringe** (Убрать кайму), 218  
**Drag to Apply** (Перетащите, чтобы применить), 320, 321, 324, 334  
**Duotone Options** (Параметры дуплекса), 158  
**диалоговое окно Expand Selection (Расширить область), 194**  
 в Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого), 225, 234, 257, 302  
 в Content-Aware Move (Перемещение с учетом содержимого), 240  
**диалоговое окно File Info (Сведения о файле), 303**  
**диалоговое окно Fill (Выполнить заливку)**  
 Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого), 225, 235, 236, 257  
 советы, как выполнять заливку, 161  
**диалоговое окно**  
**Gradient Editor** (Редактор градиентов), 151, 152, 273  
**Image Processor** (Обработчик изображений), 126–127  
**Image Size** (Размер изображения), 121–123, 124–125, 128–129, 132  
**Layer Style** (Стиль слоя), 322  
**Match Color** (Подобрать цвет), 143  
**диалоговое окно Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro)**  
 32-битовый режим, 168–169  
 быстрый обзор этого окна, 166–167  
 наборы, 166, 170–171  
 окошко для галочки Edge Smoothness (Смягчение краев), 170, 174, 180  
 окошко для галочки Remove Ghosts (Удалить двоение), 166, 180–181  
 ползунки закладки Advanced (Дополнительно), 167, 174  
 секция Edge Glow (Свечение краев), 166  
 секция Tone and Detail (Тон и детализация), 167  
 совет по экономии времени, 186  
 создание черно-белых изображений, 302  
**См. также HDR изображения**  
**диалоговое окно**  
**Motion** (Движение), 339  
**New** (Создать), 115, 119, 186, 284, 322  
**New Action** (Новая операция), 138, 248  
**New Document Preset** (Набор параметров нового документа), 120  
**New Preset** (Создать новый набор), 23, 159  
**Open** (Mac: Add Clip (*Добавить клип*)), 309  
**Open** (Открыть), 3  
**Preset Manager** (Управление наборами), 117, 242  
**Preview Preferences** (Установки предварительного просмотра), 33  
**Refine Edge** (Уточнить край), 213–215  
**Refine Mask** (Уточнить маску), 42  
**Render Video** (Экспорт видео), 344, 345  
**Save Options** (Параметры сохранения), 64, 285, 302  
**Save Selection** (Сохранить выделенную область), 233  
**Shadows/Highlights** (Тени/Света), 190–192  
**Synchronize** (Синхронизировать), 45  
**Warp Text** (Деформировать текст), 334

**диалоговое окно (продолжение)**

**Workflow Options** (Управление файлами), 75–77, 79

параметров **Audio** (Аудио), 317, 318

динамические ползунки, 143

**документы**

наборы для создания, 119–120

создание с дублированием спецификаций, 186, 284

**дополнительные (бонусные) материалы**

глава о Curves (Кривые), xvii

глава о печати, 127

главы об Adobe Bridge, xvi

примеры файлов изображений, xiv

**драматический эффект освещения**, 267–271

**дублирование слоев**, 186, 197, 199, 218, 246

**дубль-процесс обработки изображений**, 38–43

**дуплекс эффекты**, 156, 158

**Дэйв Кросс (Dave Cross)**, 142

## Ж

**жесткость кистей**, 142, 349

## З

**загружаемые изображения для упражнений**, xiv

**закрашивание**

в черно-белом эффекте, 93–94

при изменении резкости, 296

при настройке баланса белого, 100

при шумоподавлении, 101

прямых линий, 103

**запись операций**, 138–140

**звездный рейтинг**, 35, 79

**звуковые дорожки для видео**, 316–319

повествование или голос за кадром, 318–319

фоновая музыка, 316–317, 341–343

**зоны интереса**, 228

## И

**изменение масштаба изображения**, 32, 277, 288

**изменение размеров**. См. **назначение/изменение размеров**

**изображения High Dynamic Range (Широкий динамический диапазон)**. См. **HDR изображения**

**изображения с тонами сепии**, 156, 273

**иконка**

**Add Layer Mask** (Добавить векторную маску), 40

**Create Warped Text** (Создает деформированный текст), 334

**Detail** (Детализация), 47, 72

**Go to First Frame** (Перейти к первому кадру), 310

**Lens Corrections** (Коррекция дисторсии), 52, 60, 172

**Play** (Выполнить), 314, 317, 320, 339

**Recycle Bin**, 79

**Set Additional Crop Options** (Задать дополнительные параметры кадрирования), 109, 110

**Split at Playhead** (Разделить в точке указателя воспроизведения), 318, 319, 342

**Transition** (Переход), 320, 324, 334, 340, 341

**Trash** (мусорная корзина), 79

**в виде глаза**, 103, 176, 247, 270, 275

**индикации обрезки**, 30

**именование/переименование**

видеопроектов, 344

нескольких слоёв сразу, 186

**индикатор текущего времени**, 307, 310

**инструмент**

**Blur Direction** (Направление размытия), 228

**Blur Estimation** (Вычисление размытия), 229

**инструмент Brush (Кисть)**

блики в стеклах очков, 204

в изображениях HDR и, 181, 183

в спецэффектах, 247, 281

изменение режимов наложения, 243

исправления группового снимка, 208

настройка непрозрачности, 349

оверлейные программы текстуры, 336

очистка настроек выделения, 216

палитра цветов HUD, 187, 243

при повышении резкости, 183, 300

**инструмент**

**Clone Stamp** (Штамп), 235, 360

**Constraint** (Ограничение), 222, 223

**Crop** (Рамка) (Camera Raw), 28–30

**инструмент Crop (Рамка) (Photoshop)**, 108–117

в инструменте Straighten (Выпрямление), 130–131

в создании HDR изображений, 173

границы обрезки, 108

наборы инструмента, 116–117

опции стандартных размеров, 110

опция Delete Cropped Pixels (Удалить отсеченные пиксели), 113

опция Light Out cropping (Затемнить обрезку), 110

опция Original Ratio (Исходные пропорции), 112

размер и опции разрешения, 114–115

сетка перекрытия Rule of Thirds (Правило третей), 108

функция Auto-Align Layers (Автоматически выравнивать слои), 176

**инструмент Eyedropper (Пипетка)**

при игнорировании корректирующих слоёв, 350

при коррекции канала, 26

при осуществлении выбора цветов с, 194, 219, 350

с круговым кольцом, 194

**инструмент**

**Forward Warp** (Деформация), 209, 276

**Freeze Mask** (Заморозить), 279

**Gradient** (Градиент), 195

**Graduated Filter** (Градуированный фильтр), 91–92, 358

**Hand** (Рука), 302, 303

**Healing Brush** (Восстанавливающая кисть), 34, 237, 360

**Horizontal Type** (Горизонтальный текст), 346

**Lasso** (Лассо), 136, 234, 236

**Magic Wand** (Волшебная палочка), 193, 212, 225, 257

**инструмент Move (Перемещение)**

в коррекции групповых снимков, 207

в создании композитных изображений, 217

при коррекции текста в видео, 330, 331, 333, 346, 347

при коррекции эффекта блика в объективе, 281

при обрезании снимков, 30, 113, 115

См. также Content-Aware Move (Перемещение с учетом содержимого)

**инструмент (продолжение)**

- Patch (Заплата), 236, 237
  - Pen (Перо), 142
  - Polygon Constraint (Многоугольное ограничение), 224
  - Quick Selection (Быстрое выделение), 40, 192, 193, 211–213, 233
  - Radial Filter (Радиальный фильтр), 95–99
  - Reconstruct (Реконструировать), 210
  - Rectangular Marquee (Прямоугольная область), 322
  - Red Eye (Красные глаза), 161
  - Refine Radius (Уточнить радиус), 214
  - Rotate View (Поворот вида), 78
  - Sharpen (Резкость), 295–296
  - Smooth (Сглаживание), 210
  - Spot Removal (Удаление точек), 35, 68–69, 70, 88
- инструмент Straighten (Выпрямление)**
- в Camera Raw, 31
  - в Photoshop, 130–131
- инструмент Targeted Adjustment tool (Инструмент целевой коррективки) (TAT), 25**
- использование в коррекции цветового диапазона, 66–67
  - использование в коррекции контраста, 25
- инструмент**
- Thaw Mask (Разморозить), 279
  - Type (Текст), 325, 330, 332
  - White Balance (Баланс белого), 10–11
- инструмент Zoom (Масштаб), 20**
- опция перетаскивания, 161
  - повышение резкости, 35, 48
  - удаление эффекта красных глаз, 161
  - хроматическая аберрация, 58

**инструменты**

- Dodge (Осветлитель) и Burn (Затемнитель), 197–200
- быстрое переключение между ними, 285
- сброс по умолчанию, 302

См. также конкретные инструменты

**интеллектуальное выделение, 211–216**

**информация об авторском праве, 127, 303**

**исправление проблемных снимков, 190–241**

- групповых снимков, 206–208
  - исправления перспективы, 54–57, 172
  - композитных изображений, 217–220
  - осветлением и затемнением, 197–200
  - перемещением объектов с учетом содержимого, 240–241
  - при помощи интеллектуального выделения, 211–216
  - растягиванием/сокращением частей изображений, 230–233
  - с бликами на линзах очков, 201–205
  - с объектами с задней подсветкой, 190–192
  - снимков, сделанных широкоугольниками, 221–225
  - удалением лишних объектов, 234–239
  - унылых серых небес, 193–196
  - фильтром Liquify (Пластика), 209–210
  - фильтром Shake Reduction (Стабилизация изображения), 226–229
  - функцией Content-Aware (С учетом содержимого), 230–241
- исправления геометрических искажений объектов**
- окошко для галочки Geometric Distortion Correction (Коррекция геометрического искажения), 255
  - панель Lens Corrections (Коррекция объектива), 54–57, 172

**К**

калибровка камеры, 71

**камеры**

- Canon, 5, 6, 164
- Nikon, 5, 6, 164
- Sony, 164

**См. также цифровые фотокамеры**

**каналы цвета**

- быстрые клавиши, 141
- коррекция отдельного канала, 26–27

**кинопленка, 3, 30, 34, 35, 44**

**кинофильмы. См. видео**

**кисти**

- затемнение и осветление. См. осветление и затемнение
- изменение размеров, 89, 93, 104, 142, 276, 277, 349
- новый максимальный размер, 350
- установка мягкости/жесткости, 142, 349

**клавиша**

- Delete (Удалить), 29, 34
- ESC, 29, 31, 111
- TAB, 187

**клавиша Пробел**

- воспроизведение видео, 317, 320, 339
- доступ к инструменту Hand (Рука), 302, 303

**клавиши Прямая скобка ([, ])**

- в коррекции длины размытия, 228
- в переупорядочении слоёв, 285
- в изменение размеров кистей, 89, 93, 277
- в просмотривании использования слоёв, 103

**клавиши**

- со стрелкой, 310, 311
- Стрелка влево/вправо, 311
- Стрелка вниз/вверх, 310

**клиппинг – предупреждения, 13–14**

**кнопка**

- Auto (Авто), Camera Raw, 17–19, 35, 78
- Clear All (Удалить все), 104
- Default (По умолчанию) в Camera Raw, 17, 34
- Flatten (Выполнить сведение), 157
- Open Image (Открыть изображение), 4, 29
- Open Object (Открыть объект), 38–39
- Protect Skin Tones (Защищать телесные тона), 231
- Restore All (Восстановить все), 277
- Save As Defaults (Сохранить как значения по умолчанию), 192
- Save Image (Сохранить изображение), 64, 285, 301
- Select All (Выбрать все), 30, 45, 46
- Select Rated (С рейтингом), 79

**команда**

- Desaturate (Обесцветить), 246, 250
- Deselect (Отменить выделение), 195, 219, 225, 233
- Flatten Image (Выполнить сведение), 42, 331
- Paste in Place (Вставить вместо), 161
- Place Embedded (Поместить встроенные), 335
- отмены, 17, 238, 277, 302

**композитные изображения, 217–220**

- коррекции цвета, 219–220
- удаление каймы, 218
- улучшение детальности, 218
- в портретах высококонтрастного вида, 248–251
- в черно-белых преобразованиях, 147–148, 151
- коррекция с помощью Curves (Кривые), 22–27
- коррекция с помощью Levels (Уровни), 327
- коррекция с помощью TAT, 25

**контраст (продолжение)**

при создании HDR изображений, 171  
увеличение в средних тонах, 20–21

**конфигурация цветового пространства, 75****корректирующие слои**

Black & White (Черно-белое), 146, 326, 348  
Color Lookup (Поиск цвета), 274–275  
Curves (Кривые), 35  
Gradient Map (Карта градиента), 150, 151, 153, 272–273  
Levels (Уровни), 35, 151, 327  
Shadows/Highlights (Тени/Света), 242  
в видеопроектах, 326–327, 348  
игнорирование действия инструментом Eyedropper (Пипетка), 350  
слои-маски, 242  
элементы управления для увеличения, 303

**коррекции Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность)**

в "дуплекс" эффектах, 156  
в эффектах разбиения тонов, 154–155

**коррекции White Balance (Баланс белого)**

диалоговое окно Match Color (Подобрать цвет), 143  
закрашивание балансом белого, 100  
опции в Camera Raw, 8–11, 19  
с помощью серой карты, 11  
функцией Auto (Авто), 19

**коррекции контраста средних тонов, 20–21****коррекция неба, 91–92, 193–196****коррекция цвета**

глава онлайн об этом, xvii  
с помощью RGB кривых, 26–27

**коррекция экспозиции**

в панели Basic (Основные) Camera Raw, 12–16  
в примере рабочего процесса, 355–357  
в черно-белых преобразованиях, 147  
с помощью Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 85, 86, 89

**кривая**

Linear (Линейная), 23  
Medium Contrast (Средний контраст), 22  
Parametric (Параметрическая), 24–25  
Point (Точечная), 22–23, 26  
Strong Contrast (Сильный контраст), 22, 148

**курсор кисти, 103, 198****Л****линейки**

изменения единицы измерения, 143  
показ, 121

**линии Constraint (Ограничение), 221, 222–224****логотипы, добавление к видео, 340****локальные исправления, 82****М****максимальное повышение резкости, 291****масштабирование**

с учетом содержимого, 135–137, 230–233  
снимки на слоях, 133  
эффекты освещения, 268, 269

*См. также назначение/изменение размеров*

методы изменения размеров Bicubic (Бикубическая), 129

**миниатюры**

изменения размеров, 312  
панели Timeline (Шкала времени), 312, 339  
слоя-маски, 217

**музыка для видео, 316–317, 341–343****мягкий эффект центра внимания, 60–61****мягкое итоговое свечения, 185****мягкое повышение резкости объекта, 290****мягкость кистей, 142, 349****Н****набор**

Mobile & Devices (Разработка мобильных приложений), 285

**наборы**

Curves (Кривые), 23, 27  
Film & Video (Фильмы и видео), 322, 330  
Flashlight (Фонарик), 268  
HDR изображений, 166, 170–171  
High Structure, 160  
Mobile & Devices (Разработка мобильных приложений), 285  
Scott5 HDR Pro, 170–171, 174  
Workflow (Рабочий процесс), 77  
баланса белого, 9  
в Levels (Уровни), 327  
в Photographic Toning (Фотографическое тонирование), 273  
видеоформатов, 344–345  
для видео на YouTube, 344–345  
документов, 119–120  
доступные по одному щелчку, 159  
дуплексов, 158, 159  
инструментов, 116–117  
используемые одним щелчком, 159  
обрезки, 110, 114, 116–117  
рабочего процесса, 77  
удаление, 120  
черно-белого преобразования, 160  
эффектов освещения, 268

**названия/текст для видео, 330–334, 340, 346****назначение/изменение размеров**

RAW изображений, 76  
автоматическое сохранение, 126–127  
кисти, 89, 93, 104, 142, 276, 277, 349  
методы интерполяции, 350  
миниатюр, 312  
настройка по умолчанию, 350  
области Preview (Просмотр), 35  
обрезки, 114–115  
отпечатков плакатного размера, 128–129  
при перетаскивании снимков, 134  
при уменьшении размеров, 132–133  
разрешение – влияние, 119–125, 132, 134  
с использованием Free Transform (Свободное трансформирование), 133, 135, 217, 230, 338, 350  
с помощью условных операций, 138–140  
снимков на слоях, 133  
снимков цифровой фотокамеры, 121–123  
совет по повышению скорости, 350  
увеличение размеров, 124–125  
частей изображений, 135–137, 230–233  
наложенные изображения HDR, 174–177

**направляющие, установки, 243**

**настройки**

Bridge, 4

Camera Raw, 17, 48, 65

восстановление в Photoshop, 284

**настройки Opacity (Непрозрачность)**

в HDR изображениях, 177

в инструменте Brush (Кисть), 349

в композитных изображениях, 220

в методах повышения резкости, 183, 295, 300

в специальных эффектах, 247, 251

в черно-белых преобразованиях, 153

в эффекте Color Lookup (Поиск цвета), 274

динамическими ползунками, 143

названия/текста видео, 333

нескольких слоёв, 202, 218

при обрезке, 110

при размытии слоёв, 253

при удалении морщин, 68

при удалении пятен, 35

**настройки числовых полей, 143**

**Нельсон, Феликс (Nelson, Felix), xvii**

**O**

об этой книге, xiv–xvii

область Preview (Просмотр), Camera Raw, 34, 35

обнаружение определенных снимков, 79

образец Colorize (Тонирование), 270

образцы цвета, 104, 270

образцы/текстуры, 335–336

обрезка снимков, 108–117

в заданный формат изображения, 28

в режиме Lights Out (Затемнить обрезку), 110

вращение, 109

для повышения точности гистограммы, 79

добавление области холста, 112

краткий обзор процесса, 108–113

наборы размеров, 110

обрезка в заданные размеры, 114–115

опция в Camera Raw, 28–30, 141–142

отмена обрезки, 111

правило третей, 35, 108

при виньетировании, 62–63

при выпрямлении, 31, 130–131, 134

при исправлении искажения объективов, 56, 173

при создании панорамы, 256–257

снимков, сделанных широкоугольными, 221, 222

создание пользовательских инструментов, 116–117

установка разрешения, 114, 115

щелчок для смены ориентации, 111

**объединенные слои, 247, 249**

**объекты с задней подсветкой, 15, 190–192**

**окошко для галочки**

Convert to Grayscale (Преобразовать в градации серого), 146, 154, 156

Decontaminate Colors (Очистить цвета), 215

Detect Faces (Определять лица), 351

Embed Fast Load Data (Включить быструю загрузку данных), 65

Enable Lens Profile Corrections (Разрешить коррекцию профиля объектива), 52, 60

Geometric Distortion Correction (Коррекция геометрического искажения), 255

Mask (Маска) в Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 84, 104

Mute Audio (Приглушить аудиосигнал), 317, 343

Protect Details (Защитить детали), 295

Protect Tones (Защитить тона), 200

Remember Settings (Запомнить настройки), 213

Remove Ghosts (Удалить двоение), 166, 180–181

Resample (Ресамплинг), 122, 123, 124, 128, 132

Resize to Fit (Изменить размер), 76, 127

Run Action (Выполнить операцию), 127

Save Mask to Channels (Сохранить маску в каналах), 261

Show Cropped Area (Показать отсеченную область), 110

Show Grid (Показать сетку), 186

Show Mask (Показать маску), 279

Show Transform Controls (Показать управление трансформацией на выбранных слоях), 350

Smart Radius ("Умный" радиус), 42, 213

Symmetric Distortion (Симметричное искажение), 261

Use Classic Mode (Использовать классический режим), 109

**операции**

высококонтрастного представления, 248–251

условная, 138–140

**опции**

Automate (Автоматизация), 140

Classic Mode (Классический режим), 109"

"нижней трети", 322–325

**опции Duration (Продолжительность)**

в видеоклипе, 313

в видеопереходе, 320, 321, 324

**опции Set Start/End of Work Area (Задать начало/конец рабочего участка), 311**

**опции постепенного появления/исчезновения**

в аудио, 317, 342

в видеопереходах, 320–321, 324

**опции появления UI, 78–79**

**опция**

Add Audio (Добавить аудиофайл), 316, 318, 341

Add Media (Добавить аудиофайл), 308, 331, 337

Clear Crop (Очистить кадрирование), 29

Convert for Smart Filters (Преобразовать для смарт-фильтров), 190, 209, 221, 242, 328

Convert to Smart Object (Преобразовать в смарт-объект), 209

Document Frame Rate (Как в документе), 345

Fade Iris Blur (Ослабить : Галерея размытия), 264

File Handling (Обработка файлов), 351

Flip Horizontal (Отразить по горизонтали), 217

Full Upright (Полная [исправлять уровень, горизонтальное и вертикальное искажение и перспективу]), 56

Matting (Обработка краёв), 218

опция New Smart Object via Copy (Создать смарт-объект путем копирования), 39

Pan & Zoom (Панорамирование и масштаб), 339

Pixel Grid (Пиксельная сетка), 186

Preserve Cropped Pixels (Сохранить кадрированные пиксели), 30

Preserve Details (Enlargement) (Сохранить детали (с увеличением)), 124

Reset Gradients (Восстановить градиенты), 273

Show Overlay (Показать наложение), 35

**опция (продолжение)**

- Tile All Vertically (Расположить все вертикально), 323, 331
- Use Legacy (Использовать прежние), 298
- вертикальное Upright (Выпрямление), 55
- обрезки Custom (Заказное), 29
- центра сплошной линии, 261

**осветление и затемнение**

- в Camera Raw, 82–87, 359
- в Photoshop CC, 197–200

**отброшенные тени, 243**

**отключение звука фоновой музыки, 317**

**отпечатки плакатных размеров, 128–129**

**отрицательная четкость, 21, 89**

**оттенок цвета, 26, 71, 270**

**П**

**пакетная обработка данных, 140**

**панели**

- временное сокрытие, 187
- макетирование рабочей среды, 143
- См. также конкретные панели

**панель**

- Actions** (Операции), 138, 248
- Adjustments** (Коррекция), 150, 151, 157, 272, 274
- Blur Effects** (Эффекты размытия), 261
- Camera Calibration** (Калибровка камеры), 71
- Channel** (Канал), 290
- Character** (Символ), 333
- Detail** (Детализация), 51
- History** (История), 103
- HSL/Grayscale** (HSL/Градации серого), 66–67, 146, 154, 156

**панель Layers (Слои)**

- иконка в виде глаза, 103, 176
- опции Attribute (Атрибут), 351
- поле Fill (Заливка), 243

**панель Lens Corrections (Коррекция объектива)**

- исправления перспективы, 54–57, 239
- исправления хроматической аберрации, 58–59
- исправления, базирующиеся на профиле, 52–53
- коррекции панорам, 258
- коррекция виньетирования на краях, 60–63
- сетка выравнивания, 142
- функция Upright (Выпрямление), 54–57

**панель**

- Lights** (Светлые), 267, 270
- Presets** (Наборы), 23, 159
- Snapshots** (Снимки экрана), 103
- Timeline** (Шкала времени), 307, 308, 310–313, 339
- Tone Curve** (Тоновая кривая), 22–27, 148
- Tool Presets** (Наб.инст), 116–117

**пути в Bridge, 3**

**панорамы, 254–258**

- Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого), 257
- исправления объектива, 258
- коррекции в Camera Raw, 254–255
- обрезка размеров, 256–257
- удаление виньеток, 255
- функция Photomerge для создания, 255–256

**пердерержанные участки снимка – удаление, 34–35**

**переименование. См. именованние/переименование**

**перетаскивание**

- изменение размеров при перетаскивании между документами, 134
- слайдов названия в видео, 331
- снимков из Bridge, 161

**переход Fade With Black (Выведение изображения в черный), 321, 341**

**переходы Cross Fade (Перекрестное выведение изображения), 320, 340–341, 343–344**

**переходы в видео**

- добавление, 320–321, 340–341
- редактирование, 321, 344

**печать**

- бонусная глава о печати
- настройка разрешения, 122
- отпечатки плакатных размеров, 128–129
- повышение резкости изображений, 301

**плагин Perfect Resize от OnOne Software, 128**

**плагин Silver Efex Pro 2, 160**

**плагины**

- запрет работы программ от третьей стороны, 186
- плагин Perfect Resize, 128
- плагин Silver Efex Pro 2, 160

**планшеты для проектирования, 285**

**поворот**

- быстрые клавиши, 78
- обрезки, 109
- слоев 203
- снимков, 78
- холста, 78

**повышение резкости канала Red (Красный), 290, 295**

**повышение резкости фильтром High Pass (Цветовой контраст)**

- HDR изображений, 182–183
- шаги применения, 299–300

**поле Fill (Заливка) панели Layers (Слои), 243**

**ползунки повышения резкости, 49–51**

**ползунок**

- Adjust Edge** (Настройка края), 215
- Ambience** (Среда), 271

**ползунок Amount (Эффект)**

- диалогового окна Shadows/Highlights (Тени/Света), 191
- диалогового окна Unsharp Mask (Контурная резкость), 289, 293

- средств управления виньетированием, 60, 61, 63

- средств управления повышением резкости, 49

- фильтра Smart Sharpen ("Умная" резкость), 297, 298

**ползунок**

- Artifact Suppression** (Подавление помех), 227, 229
- Balance** (Баланс), 155

- Blacks** (Затемнение), 16, 19, 147, 357

- Blend If** (Наложение, если), 141

- Blur** (Размытие), 260

- Blur Trace Bounds** (Границы трассировки размытия), 227

- Brightness** (Яркость), 280

**ползунок Clarity (Четкость)**

- в инструменте Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 86, 89, 101, 102, 282

- в панели Basic (Основные) Camera Raw, 20–21, 148, 178, 357

**ползунок**

- Color** (Цветность), 72–73

- Color Detail** (Сведения о цвете), 73

- Color Smoothness** (Плавность цвета), 74

**ползунок Contrast (Контрастность)**

- в диалоговом окне Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 171
- в инструменте Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 90, 282
- в инструменте Radial Filter (Радиальный фильтр), 96
- в панели Basic (Основные) Camera Raw, 13, 147, 178, 355, 360

**ползунок**

- Darks** (Темные тона), 24
- Defringe** (Убрать кайму), 59
- Density** (Плотность), 87

**ползунок Detail (Детализация)**

- в Camera Raw, 50
- в диалоговом окне Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 167

**ползунок Distortion (Искажение)**

- в панели Blur Tools (Инструмент "Размытие"), 261
- в панели Lens Corrections (Коррекция объектива), 56, 172, 239, 258

**ползунок Edge Glow (Свечение краев), 166**

**ползунок Exposure (Экспозиция)**

- в диалоговом окне Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 167, 169, 171
- в инструменте Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 85, 86, 89, 101, 283
- в инструменте Graduated Filter (Градуированный фильтр), 91, 92
- в инструменте Radial Filter (Радиальный фильтр), 95, 96, 97, 98
- в панели Basic (Основные) Camera Raw, 12, 99, 355, 359
- в фильтре Lighting Effects (Эффекты освещения), 270

**ползунок Feather (Растушевка)**

- в инструменте Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 87
- в инструменте Radial Filter (Радиальный фильтр), 98
- в средствах управления виньетированием, 63

**ползунок**

- Flow** (Поток), 87
- Fuzziness** (Разброс), 351
- Gamma** (Гамма), 167
- Gloss** (Глянец), 271
- Height** (Высота), 271

**ползунок Highlights (Света)**

- в диалоговом окне Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 167, 171, 174
- в инструменте Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 101
- в панели Basic (Основные) Camera Raw, 14, 148, 178, 356
- в панели Tone Curve (Тоновая кривая), 24, 25

**ползунок**

- Hotspot** (Центр освещенности), 270
- Intensity** (Интенсивность), 270
- Lights** (Светлые тона), 24
- Luminance** (Светимость), 73
- Luminance Contrast** (Контраст яркости), 73
- Luminance Detail** (Сведения о яркости), 73
- Masking** (Маскирование), 50, 51
- Metallic** (Металл), 271
- Midpoint** (Средняя точка), 60, 61, 63
- Noise Reduction** (Уменьшение шума), 101

**ползунок Radius (Радиус)**

- в диалоговом окне Refine Edge (Уточнить край), 213–214

- в диалоговом окне Refine Mask (Уточнить маску), 42
- в диалоговом окне Shadows/Highlights (Тени/Света), 191
- в диалоговом окне Unsharp Mask (Контурная резкость), 289, 293

- в диалоговом окне фильтра High Pass (Цветовой контраст), 182, 299

- в средствах управления повышением резкости, 49
- в фильтре Smart Sharpen ("Умная" резкость), 297
- в функции Edge Glow (Свечение краев), 166

**ползунок**

- Reduce Noise** (Уменьшить шум), 124, 297, 298
- Roundness** (Округлость), 63

**ползунок Saturation (Насыщенность)**

- в диалоговом окне Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 167
- в инструменте Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 85, 93, 103

**ползунок Shadows (Тени)**

- в диалоговом окне Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 167, 171, 174
- в инструменте Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 101
- в инструменте Radial Filter (Радиальный фильтр), 98
- в панели Basic (Основные) Camera Raw, 14–15, 148, 178, 356
- в панели Tone Curve (Тоновая кривая), 24

**ползунок**

- Sharpness** (Резкость) в Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 89
- Shift Edge** (Сместить край), 42
- Smoothing** (Сглаживание), 229
- Strength** (Интенсивность), 166, 174

**ползунок Temperature (Температура)**

- в инструменте Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 100
- в панели Basic (Основные) в Camera Raw, 9–10

**ползунок Threshold (Изоголия), 289, 294**

**ползунок Tint (Оттенок)**

- в инструменте Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 85
- в панели Basic (Основные) Camera Raw, 9–10
- в диалоговом окне Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 167
- в панели Basic (Основные) Camera Raw, 43, 358

**ползунок**

- Vignetting** (Виньетирование), 60
- Volume** (Громкость), 318
- Whites** (Белые), 16, 19, 147, 357

**полноэкранный представление, 35, 78**

**пользовательские опции интерфейса, 78–79**

**портреты**

- ваяние, 276–279
- высококонтрастный, 248–251
- обесцвеченный, 246–247
- повышение резкости, 290
- ретуширование, 68–69, 88–90, 284

**предварительные просмотры типа бок о бок, 32**

**предварительный просмотр**

- видео, 312, 329
- до/после, 32–33
- разбиения тонов, 33

представление **Overlay (Перекрытие)** в диалоговом окне **Refine Edge (Уточнить край)**, 214

**преобразования в градации серого. См. черно-белые преобразования**

**приемы повышения резкости, 288–301**

- в Camera Raw, 47–51, 301
- в видео, 328
- в изображениях HDR, 182–183
- в примере рабочего процесса, 360
- выходная резкость, 301
- для веб-графики, 292
- инструмент **Sharpen (Резкость)**, 295–296
- мягких объектов, 290
- настройка **Opacity (Непрозрачность)**, 183, 295, 300
- основы, 288–294
- панель **Channel (Канал)**, 290
- повышение резкости **High Pass (Цветовой контраст)**, 182–183, 299–300
- повышение резкости печати, 301
- повышение резкости портрета, 290
- при подавлении 229
- примеры настройки, 289–294
- романтический эффект фокусирования, 252
- фильтр **Shake Reduction (Стабилизация изображения)**, 226–229
- фильтр **Smart Sharpen ("Умная" резкость)**, 297–298

**приоритетный режим диафрагмы, 165**

**проблемы объектива**

- в снимках, сделанных широкоугольниками, 221–225
- исправление в Camera Raw, 52–57, 58–59, 60

**проблемы призраков, 180–181**

**программное обеспечение OnOne, 128**

**прокручиваемый список участников, 346–347**

**просмотр**

- выделение, 213, 214
- полноэкранный показ, 35
- предварительный просмотр до/после, 32–33

**профили**

- камеры, 5–6
- объектива, 52–53
- цвета, 79

**профиль**

- Adobe Standard, 5
- Camera Landscape, 6
- Camera Standard, 5–6

**процесс обработки цифровых фотографий, 354–361**

**прямые линии, 103**

**пустые слои, 187**

## Р

**рабочие среды, 143**

**рабочий процесс**

- для видеопроектов, 337–345
- для фотографических проектов, 354–361

**разделы "Советы знатоков", xvii**

**размытие**

- Gaussian Blur (Гауссово размытие)**, 185, 253
- Surface Blur (Размытие по поверхности)**, 249
- добавление к фону, 262–266
- закрашиванием в Camera Raw, 103

- уменьшение фильтром **Shake Reduction (Стабилизация изображения)**, 226–229

- эффекты **Blur Gallery (Галерея размытия)**, 259–266

**разрешение**

- влияние на размер изображения, 119–125, 132, 134
- для печати, 122
- для сети, 121
- поле инструмента **Crop (Рамка)** для ввода, 114, 115

**растягивание частей изображений, 230–233**

**реалистичные HDR изображения, 168–169**

**редактирование**

- JPEG и TIFF** в Camera Raw, 4
- видеоклипов, 314–315, 337
- нескольких снимков, 44–46
- переходов в фильмах, 321

**режим**

- Erase (Стереть)** инструмента **Adjustment Brush (Корректирующая кисть)**, 86
- Grayscale (Градация серого)**, 150, 157
- HDR Local Adaption (Локальная адаптация)**, 166

**режим обрезки Lights Out (Затемнить обрезку), 110**

**режимы наложения**

- Color (Цветность)**, 195, 220
- Color Burn (Затемнение основы)**, 196
- Darken (Темнее)**, 269
- Hard Light (Жесткий свет)**, 183, 300
- Overlay (Перекрытие)**, 151, 183, 196, 216, 247, 250
- Screen (Экран)**, 242, 281
- Soft Light (Мягкий свет)**, 151, 183, 185, 196, 247, 333, 336
- Vivid Light (Яркий свет)**, 248
- быстрые клавиши, 34
- в проекте видео, 335–336
- всплывающее меню, 243
- циклическое переключение, 196, 242, 336

**режимы наложения слоя. См. режимы наложения**

**резкость как при фиксации снимка камерой, 47**

**рейтинг снимков, 35**

**рендеризация изображения для видео, 329**

**ретуширование глаз, 89–90, 161**

**ретуширование портретов**

- в Camera Raw, 68–69, 88–90
- с помощью фильтра **Photoshop Liquify (Пластика)**, 276–279, 284

**рисование прямых линий, 103**

**романтический эффект фокусирования, 252–253**

## С

**света**

- в эффектах разбиения тонов, 154–155
- коррекция в снимках, 14, 191
- предупреждение о клиппинге, 13–14

**серая нейтральная карта, 11**

**серые небеса, 193–196**

**сетевые ресурсы книги, xiv, xvi**

**сетки**

- панели **Lens Corrections (Коррекция объектива)**, 142, 186
- правила третей, 35, 108

**сжатие с потерями, 65**

**синхронизация правок, 45–46**

**слои**

- блокирование сразу нескольких, 303
- видеофайлов, 309, 337
- выравнивание, 176, 202, 207
- группировка, 349
- дублирование, 186, 197, 199, 218, 246
- изменение порядка, 285
- инвертирование, 249
- линейка фильтров для показа/скрытия, 349
- масштабирование в снимках, 133
- объединение, 247, 249
- параметры настройки непрозрачности, 202
- переименование сразу нескольких, 186
- поворот, 203
- поиск, 349–350
- показ/сокрытие, 103, 176, 349
- сведение, 42, 157, 225, 243, 256
- скроллинг, 103
- удаление пустых, 187
- удаление скрытых, 351
- См. также* **корректирующие слои**

**слои-маски**

- в корректирующих слоях, 242
- в обработке HDR, 177, 181, 183
- для повышения резкости, 183
- и оверлейные программы текстуры, 336
- и смарт-фильтры, 192
- исправление проблем в снимках, 203–204, 208
- копирование между слоями, 243
- применение на постоянной основе, 217
- создание из прозрачности слоя, 141

**смарт-объекты**

- иконка индикации в виде страницы, 39
- использование в двойной обработке изображения, 39–40
- настройка установок, 161
- преобразование видеоклипа, 328
- при использовании фильтра Liquify (Пластика), 209–210
- при открытии изображений, 39, 41, 76
- при перетаскивании изображений, 161
- создание нового через копирование, 39

**смарт-фильтры, 190, 192, 221, 328**

**смягчение кожи, 21, 89**

**снимки состояний редактирования, 103**

**снимки, отправленные по электронной почте, 79**

**сокрытие**

- булавок редактирования, 104
- панелей, 187

**сотовые телефоны**

- проектирование для них, 285
- шумоподавление снимков, 187

**сохранение**

- 16-битовых снимков как JPEG, 142
- RAW файлов как DNG, 64–65
- в Camera Raw по умолчанию, 47
- видеопроектов, 344
- выделений, 136, 233, 238
- с автоматическим изменением размеров, 126–127
- функция автоматического сохранения работы, 351

**специальные эффекты, 246–283**

- Color Lookup (Поиск цвета), 274–275
- Field Blur (Размытие поля), 265–266

Iris Blur (Размытие диафрагмы), 262–264

Tilt Shift (Наклон-смещение), 259–261

блик в объективе, 280–281

в видеопроектах, 348

ваяние фильтром Liquify (Пластика), 276–279

влажная улица, 282–283, 360

выбранный цвет, 93–94

высококонтрастный вид портрета, 248–251

драматический эффект освещения, 267–271

обесцвеченный вид кожи, 246–247

при создании панорам, 254–258

романтический эффект фокусирования, 252–253

с помощью Camera Raw, 93–99, 282–283

тонирование снимков, 272–273

**стекла в очках, исправление бликов, 201–205**

**стили слоя**

Drop Shadow (Тень), 187, 325

Stroke (Выполнить обводку), 143, 322

применение к нескольким слоям, 349

установки по умолчанию, 141

**стиль Infinite Light (Бесконечный свет), 270**

**сценарий Layer Comps to PDF (Композиции слоев в PDF), 349**

**Т**

**текст**

анимация деформации, 334

в видеопроекте, 325, 330–334, 340, 346

скроллинг, 346–347

**текстура/образцы, 335–336**

**тени**

"дуплекс", 156

коррекция в снимках, 14–15, 190–192

падающая тень, 187, 243, 325

отброшенная тень, 243

шумоподавление, 78, 101

эффекты разбиения тонов, 154–155

**тетратоновые эффекты, 157–158**

**тональная коррекция, 17**

Auto (Авто), 17

**треугольники предупреждения, 14**

**трёхщелчковое черно-белое преобразование, 150–153**

**тримминг видеоклипов, 314–315, 337**

**триотонные эффекты, 157**

**У**

**увеличение размеров изображений, 124–125**

**удаление**

бликов в линзах очков, 201–205

виньетирования края, 60, 255

дефектов, 69, 88

кайму в композитингах, 218

коррекций, 83

лишних объектов, 234–239

морщин, 68

наборов, 120

обрезанных пикселей, 113

объектов, отвлекающих внимание, 234–239

проблемы с красными глазами, 161

пустых слоёв, 187

**удаление (продолжение)**

- пятен и мелких дефектов, 70
- светов, 269
- скрытых слоёв, 351
- слоёв-масок, 217
- снимков, 34
- темных кругов вокруг глаз, 68–69
- хроматической аберрации, 59
- эффекта красных глаз, 161

**уменьшение**

- размеров снимков, 132–133
- шума светимости, 73
- шума цветности, 72–73, 74

**умеренное повышение резкости, 291**

**универсальное повышение резкости, 292**

**унылые серые небеса, 193–196**

**условные операции, 138–140**

**утилиты**

- DNG Profile Editor (Редактор профиля DNG), 6
- Kuler, 187

**учебные изображения, загрузка, xiv**

**Ф**

**фильтр**

- Adaptive Wide Angle** (Адаптивный широкий угол), 221–224
- Camera Raw**, 7
- Field Blur** (Размытие поля), 265–266
- Gaussian Blur** (Гауссово размытие), 185, 253
- High Pass** (Цветовой контраст), 182, 299
- Iris Blur** (Размытие диафрагмы), 262–264
- Lens Correction** (Коррекция дисторсии), 52, 186
- Lens Flare** (Блик), 242, 280–281
- Lighting Effects** (Эффекты освещения), 267–271

**фильтр Liquify (Пластика), 276–279**

- в смарт-объектах, 209–210
- инструмент Forward Warp (Деформация), 276–277
- инструменты Freeze (Заморозить) и Thaw Mask (Разморозить), 279
- методы изменения размеров кисти, 276, 277
- опции Advanced Mode (Расширенный режим), 278–279
- советы по использованию в ретушировании, 284

**фильтр**

- Radial Filter** (Радиальный фильтр), 95–99
- Reduce Noise** (Уменьшить шум), 78
- Shake Reduction** (Стабилизация изображения), 226–229
- Smart Sharpen** ("Умная" резкость), 297–298
- Surface Blur** (Размытие по поверхности), 249
- Tilt Shift** (Наклон-смещение), Размытие, 259–261

**фильтр Unsharp Mask (Контурная резкость)**

- видеопроекты, 328
- основы использования, 288–294
- повышение резкости HDR изображения, 184
- пример использования в рабочем процессе, 360
- романтический эффект фокусирования и, 252
- типовые параметры настройки, 289–294

**фильтры**

- в видео, 328–329
- смарт-фильтры, 190, 192, 221

**фон**

- в выделении при композитинге, 217–220
- в эффектах размытия, 262–266

**фоночная музыка, 316–317**

**фоновый слой, 141**

**формат DNG (Цифровой негатив)**

- настройка установок, 65
- преобразование в него RAW файлов, 64–65, 302

**формат изображения, 28**

**функция**

- Auto Mask (Автомаскирование), 83, 84, 94
- Auto Save (Автосохранение), 351
- Auto-Align Layers (Автоматически выравнивать слои), 176, 202, 207
- Edge Smoothness (Смягчение краев), 170, 174, 180
- HDR Pro. См. диалоговое окно Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro)
- Photomerge, 255–256
- Upright (Выпрямление), 54–57
- Visualize Spots (Отобразить области), 70
- закладок, 141, 143
- обнаружения пятна/мелкого дефекта, 70

**фэшн фотография, 274–275**

**Х**

**Харрингтон, Ричард (Harrington, Richard), 329**

**холст**

- вращение в планшетах, 78
- добавление вокруг изображений, 112

**хроматическая аберрация, 58–59**

**Хьюз, Брайан О'Нейл (Hughes, Bryan O'Neil), 295**

**Ц**

**цвет**

- выбранный в Camera Raw, 93–94
- диапазон коррекций в Camera Raw, 66–67
- заполнение выделения, 219
- изменение для направляющих, 243
- композитный снимок, 219–220
- осуществление выборки с помощью Eyedropper (Пипетка), 194, 219
- преобразование в черно-белый, 146–160
- текста/названия, 333
- установка отсутствия цвета, 103
- эффекты освещения, 270

**цветовое пространство**

- Adobe RGB, 75
- sRGB, 75, 79

**цветовые профили, 79**

**цветовые треугольники предупреждения, 14**

**цифровые фотокамеры**

- изменение размеров снимков, 121–123
- калибрование Camera Raw для вашей камеры, 71
- настройка баланса белого, 8, 100
- настройка для HDR, 164–165
- профили камер, 5
- профили объективов, 52–53
- сокрытие внутренней информации, 303
- уменьшение встряски, 226–229

**Ч**

**Черно-белое представление в диалоговом окне Refine Edge (Уточнить край), 213**

**черно-белые преобразования 146–160**

- в Camera Raw, 146–149
- в "дуплекс" эффектах, 156
- в эффектах разбиения тонов, 154–155
- в эффектах тетратонов, 157–158
- в эффектах тональной настройки снимка, 272–273
- добавление контраста, 147–148, 151
- закрашивание черно-белым, 93–94
- с помощью Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 302
- с помощью плагина Silver Efex Pro 2, 160
- трехщелчковый метод, 150–153

**Ш**

**шумоподавление, 72–74, 78, 101, 124, 187, 229**

**Э**

**элемент управления Enable Keyframe Animation (Добавление ключевого кадра анимации), 334**

**эффект**

Drop Shadows (Тени), 187, 243, 325

Field Blur (Размытие поля), 265–266  
Iris Blur (Размытие диафрагмы), 262–264

блика объектива, 280–281  
влажной улицы, 282–283, 360  
кросс-процессинга, 27  
миниатюризации, 259–261  
наклон-смещение, 259–261  
обесцвечения портрета, 246–247  
разбиения тонов, 154–155  
тонирования снимков, 272–273

**эффекты виньетки**

в HDR изображении, 184  
в Radial Filter (Радиальный фильтр), 95–99  
добавление, 61–63  
после обрезки, 63, 184  
удаление, 60, 255

**эффекты градиента**

коррекция неба, 91–92, 195  
нейтральная плотность, 91, 358  
фотографическое тонирование, 273

**эффекты. См. также специальные эффекты**

**CAMERA RAW WHITE BALANCE CARD**

From Scott Kelby's *The Adobe® Photoshop® CC Book for Digital Photographers (2014 Release)*