Ю. Гурский, С. Бондаренко, М. Бондаренко

Photoshop CS2 и цифровое фото

Лучшие трюки и эффекты

Не пропустите эту книгу! Авторы бестселлеров, посвященных компьютерной графике и цифровому фото, объединились для создания настоящего шедевра!

ПИТЕР®

Ю. Гурский, С. Бондаренко, М. Бондаренко

Photoshop CS2 и цифровое фото

Лучшие трюки и эффекты

ПИТЕР®

Москва · Санкт-Петербург · Нижний Новгород · Воронеж
Ростов-на-Дону · Екатеринбург · Самара · Новосибирск
Киев · Харьков · Минск
2007

ББК 32.973-044.4
УДК 004.92
Г95

Заведующий редакцией *Д. Гурский*
Ведущий редактор *М. Моисеева*
Литературный редактор *Т. Курьянович*
Художник *А. Татарко*
Корректоры *Т. Лаврович, Е. Павлович*
Верстка *Г. Блинов*

Гурский Ю., Бондаренко С., Бондаренко М.
Г95 Photoshop CS2 и цифровое фото. Лучшие трюки и эффекты. Полноцветное издание. — СПб.: Питер, 2007. — 208 с.: ил.

ISBN 5-469-01302-2

Емкий теоретический курс вооружит вас необходимыми знаниями, а яркие оригинальные примеры позволят быстро овладеть практическими навыками. Все трюки подобраны таким образом, чтобы принести максимальную пользу. Вы научитесь учитывать особенности освещения, выстраивать композицию, снимать движущиеся предметы и даже непоседливых маленьких детей. Если что-то не получилось при съемке, не переживайте: авторы объяснят вам, как исправить кадр с помощью самой популярной графической программы — Adobe Photoshop. И не только исправить, но и создать на основе обычных снимков невероятные пейзажи, эффектные портреты и сюрреалистические картины.

Книга написана не для «компьютерщиков», а для обычных людей, имеющих цифровой фотоаппарат. Немалую пользу она принесет и профессионалам, которые раздумывают, не перейти ли на «цифру».

ББК 32.973-044.4
УДК 004.92

Все права защищены. Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Информация, содержащаяся в данной книге, получена из источников, рассматриваемых издательством как надежные. Тем не менее, имея в виду возможные человеческие или технические ошибки, издательство не может гарантировать абсолютную точность и полноту приводимых сведений и не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN 5-469-01302-2

© ООО «Питер Пресс», 2007

ООО «Питер Пресс», 198206, Санкт-Петербург, Петергофское шоссе, 73, лит. А29.
Налоговая льгота — общероссийский классификатор продукции ОК 005-93, том 2; 95 3005 — литература учебная.

Подписано в печать 10.07.06. Формат 84 × 108/16. Усл. п. л. 21,84. Тираж 4000. Заказ № 2287.
Отпечатано по технологии CtP в ОАО «Печатный двор» им. А. М. Горького.
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.

Краткое содержание

Введение ... 8

От издательства ... 9

Глава 1. Все, что нужно знать о композиции, или Как не испортить снимок ... 10

Глава 2. Важность освещения. Ваши первые трюки ... 16

Глава 3. Цветовые приемы: палитра мастера ... 20

Глава 4. Снимаем объекты в движении ... 30

Глава 5. Как снять еду, чтобы было красиво ... 36

Глава 6. Подчеркнуть лучшее: портретная съемка ... 42

Глава 7. Едем на природу: незабываемые пейзажи ... 48

Глава 8. Большой город так, как его увидите вы ... 52

Глава 9. Секреты макросъемки ... 58

Глава 10. Текстовые эффекты для ваших снимков ... 64

Глава 11. Текстуры для создания рамок и не только ... 78

Глава 12. Такие разные рамки ... 98

Глава 13. Сам себе метеоролог ... 118

Глава 14. Ремонт и заплаты: плохих фотографий не бывает ... 132

Глава 15. В коробке с карандашами. Эффекты с цветом ... 148

Глава 16. Монтаж без клея и ножниц ... 164

Глава 17. Необычный вид обычных фотографий ... 186

Заключение ... 208

Оглавление

Введение ... 8

От издательства ... 9

Глава 1. Все, что нужно знать о композиции, или Как не испортить снимок ... 10

Что нужно делать, чтобы фотография получилась ... 11

Декорация как способ передачи идеи фотографа ... 13

О главном — коротко ... 14

Глава 2. Важность освещения. Ваши первые трюки ... 16

Правильный подход к освещению лица ... 17

Необычные приемы освещения ... 17

Глава 3. Цветовые приемы: палитра мастера ... 20

Стильная фотография, или Секреты оттенков ... 21

Цветовое послание: вызываем нужные ассоциации ... 22

Зачем нам черно-белые снимки? ... 27

Глава 4. Снимаем объекты в движении ... 30

Съемка птиц ... 31

Съемка домашних любимцев ... 31

Как создать иллюзию движения, когда все вокруг неподвижно ... 33

Секреты спортивного фоторепортера ... 34

Глава 5. Как снять еду, чтобы было красиво ... 36

Спасение от жажды: как выгодно запечатлеть пиво ... 37

Съемка крепких напитков ... 37

Меню для фотографа ... 39

Фруктовое ассорти ... 40

Глава 6. Подчеркнуть лучшее: портретная съемка ... 42

Самое главное: без чего портрет не будет удачным ... 43

Дети — непослушные модели ... 46

Глава 7. Едем на природу: незабываемые пейзажи 48
Очарование осени 49
Молния в кадре: трудно, но возможно 50
Покорение подводного мира 50

Глава 8. Большой город так, как его увидите вы 52
Город днем 53
Огни большого города 54
В кадре — фейерверк 56

Глава 9. Секреты макросъемки 58
Кто там, на листочке? Насекомые крупным планом 59
В объективе — драгоценности 61
Включаем фантазию! Неожиданные объекты макросъемки 61

Глава 10. Текстовые эффекты для ваших снимков 64
Текст вдоль заданной линии 65
Буквы из стали 67
Зубная паста 69
Текст из расплавленного масла 71
Эффект «Секретных материалов» 72
Полосатые буквы 74
Добавляем текст на чашку 76

Глава 11. Текстуры для создания рамок и не только 78
Мех леопарда 79
Джинсовая текстура 80
Мрамор 81
Древний свиток 83
Мятая бумага 85
Реалистичная трава 87
Огненная текстура 89
Камуфляжная текстура 94

Глава 12. Такие разные рамки 98
Рамки с искаженными краями 99
Трехмерная рамка 102
Новогодняя рамка 104

Классическая деревянная рамка ... 106
Современная деревянная рамка ... 109
Рамка для создания открытки ... 112
Рисунок, выступающий из рамки ... 114

Глава 13. Сам себе метеоролог ... 118
Создаем осенний пейзаж из летнего ... 119
По дороге с облаками ... 120
Большой взрыв ... 121
Превращаем солнечный день в пасмурный ... 122
Гром и молния ... 124
Рисуем радугу ... 126
Изменение времени суток ... 128
Дорога после дождя ... 129

Глава 14. Ремонт и заплаты: плохих фотографий не бывает ... 132
Подчеркиваем глаза ... 133
Простое избавление от эффекта «красных глаз» ... 134
Отбеливание зубов ... 135
Удаление морщин ... 137
Избавляемся от дефектов кожи ... 139
У вас больше нет веснушек ... 141
Глубина резкости: скрываем задний план ... 142
Наводим резкость ... 143
Улыбнитесь, вас снимают! ... 146

Глава 15. В коробке с карандашами. Эффекты с цветом ... 148
Изменяем цвет автомобиля ... 149
Цифровой маникюр ... 151
Изменяем цвет волос ... 152
Эффект ночного видения ... 153
Раскрашиваем черно-белый снимок ... 155
Старая пожелтевшая газета ... 157
Неоновое свечение ... 159
Снежная королева ... 160

Глава 16. Монтаж без клея и ножниц 164
Вырезаем объект из кадра 165
Ненужные объекты — долой из кадра 169
Клонирование объектов 170
Клонирование в перспективе 171
Текст на дороге 173
Гуляем по планете 176
Рисуем меч джедая 180
Добавляем развевающийся флаг 182

Глава 17. Необычный вид обычных фотографий 186
Мультяшный автомобиль 187
Автомобиль в движении 189
Фото в стиле Энди Уорхола 191
Эффектное представление объекта 196
Превращение в вампира 198
Огни ночного города 201
Замерзшее стекло 202
Дисплей электронных часов 204

Заключение 208

Введение

Увлечение цифровой фотографией захватывает массы. Если это утверждение вызывает у вас сомнения, зайдите в любой магазин электроники и посмотрите, сколько людей толпится у стендов с фотоаппаратами, выбирая подарки себе и близким. Фотографировать хотят многие, и часто не для того, чтобы стать профессионалами, а просто в качестве хобби. Тем более что стоимость компактных камер постоянно снижается, делая это увлечение доступным практически для каждого.

Но не стоит думать, что для получения хороших фотографий достаточно взять фотоаппарат и нажать кнопку. Наверняка вы не раз видели снимки, которые фотограф сопровождал словами: «Тут он такую гримасу скорчил, но на фотке не видно, поскольку лицо в тени» или «Получилось смазано, зато какой сюжет!». Хорошая фотография должна говорить сама за себя и не требовать подобных комментариев.

Эта книга научит вас делать именно такие фотографии. Вы узнаете, как достичь того, чтобы ваши снимки были резкими, а лица не были темными, погрузитесь в символику цветов и научитесь снимать в самых разных условиях, в том числе под водой, ночью и на спортивных соревнованиях. С помощью этой книги вы также сумеете устранить некоторые недостатки фотографий, используя графический редактор Photoshop.

Первые девять глав книги посвящены цифровой фотографии, а оставшиеся восемь — обработке снимков на компьютере. Ни в одной из них вы не найдете сухих теоретических выкладок— книга практическая от начала и до конца. Поэтому все, начиная с основных правил композиции и секретов макросъемки и заканчивая фотомонтажом, вы сможете попробовать применить на практике.

Глава 1 знакомит с основами фотографии. Из нее вы узнаете, что нужно и что не нужно делать, чтобы фотография удалась. В ней также рассказано о важности декораций.

В главе 2 вам раскроются секреты правильного освещения, вы узнаете, какие условия благоприятны для съемки, а какие нет. В ней пойдет речь об интересных нетрадиционных приемах освещения.

Глава 3 посвящена цвету — одному из важных составляющих хорошей фотографии. Вы познакомитесь с понятием цветового круга, узнаете, какие цвета хорошо сочетаются между собой, а также научитесь понимать символику цветов и вызывать с их помощью нужные ассоциации у зрителя.

Главу 4 вы прочитаете очень быстро, ведь она посвящена съемке объектов в движении. Из нее вы узнаете, как поймать в кадр птиц, животных, а также спортсменов и получить при этом четкие снимки.

Главу 5 не рекомендуется читать (и даже просто просматривать) на голодный желудок. В ней мы раскроем вам секреты съемки еды и напитков. Вы научитесь печь фотогеничные булочки, сохранять пену на налитом в бокал пиве и запечатлевать на снимке аппетитные ягоды.

Глава 6 посвящена съемке портретов. Мы проведем вас через все этапы создания отличного портрета — от идеи до отбора удачных снимков после фотосессии, а также научим некоторым приемам работы с маленькими фотомоделями — детьми.

В главах 7 и 8 редлагаем вам отправиться в путешествие. Сначала мы пригласим вас на природу и расскажем, как оставить на пленке очарование осени, молнию и частичку подводного мира. В главе 8 сменим пейзаж на городской, попутешествуем по дневному и ночному городу и даже попробуем поймать в кадр фейерверк.

Глава 9 раскроет вам премудрости макросъемки. Вы научитесь охотиться на муравьев и бабочек, фотографировать драгоценности и находить неожиданные объекты макросъемки.

Главы, посвященные работе с цифровыми фотографиями в Photoshop, построены таким образом, чтобы даже незнакомый с работой в этом графическом редакторе пользователь без труда его освоил, выполняя простые, а затем и более сложные задания. Если при выполнении примера встречается инструмент или команда, которая не была описана в предыдущих главах, о ней подробно рассказывается. Поэтому, если вы новичок в Photoshop, советуем выполнить или, по крайней мере, просмотреть все уроки от начала до конца, обратив особое внимание на главы 10 и 11. В примерах этих глав рассматриваются такие базовые понятия Photoshop, как палитра инструментов, фильтры, стили, слои, эффекты слоев и т. д.

Эти две главы содержат наиболее простые примеры, которые, однако, усложняются к концу каждой из глав. Глава 10 посвящена текстовым эффектам, которые можно использовать при создании надписей для фотогра-

фий, а глава 11 — формированию и использованию текстур. Текстуры применяются для оформления рамок и создания разнообразных эффектов. В главе 12 вы узнаете, как создаются эти самые рамки, и научитесь моделировать обрамления различных форм и размеров.

В главе 13 собраны примеры создания разнообразных эффектов, связанных с погодными условиями. Вы узнаете, как добавить в изображение облака, создать большой взрыв и сымитировать мокрую дорогу.

Глава 14 раскроет вам секреты улучшения портретов. Вы научитесь превращать хмурые лица в улыбчивые, а также избавляться от веснушек и морщин. Вы будете поражены, как просто в Photoshop можно устранить дефекты кожи и удалить эффект «красных глаз».

В главе 15 собраны трюки, имеющие отношение к цвету: перекрашивание автомобиля, изменение цвета ногтей и волос и др.

Если вы не очень хорошо знакомы с возможностями Photoshop, скорее всего, приемы, описанные в главе 16, поразят вас больше всего. Вы узнаете, как хоккеиста можно поместить на футбольное поле, добавить на дом второй ряд окон и перенести акулу из морской глубины в синее небо, причем сделать это так ловко, что никто не сможет обнаружить подделку.

Наконец, глава 17 посвящена созданию необычных эффектов. Повторив предложенные примеры, вы перевоплотитесь в настоящего художника и сможете создать картину в стиле Энди Уорхола, превратить товарища в вампира и заставить стоящий на месте автомобиль двигаться.

Цветные иллюстрации, которых в книге более 500, демонстрируют приемы фотосъемки и делают примеры Photoshop более наглядными. Поэтому мы уверены, что с этой книгой вы быстро постигнете секреты съемки, а также тонкости Photoshop и достигнете хороших результатов. Что ж, не теряйте времени и переходите к первой главе!

От издательства

Ваши замечания, предложения и вопросы отправляйте по адресу электронной почты gurski@minsk.piter.com (издательство «Питер», компьютерная редакция).

Мы будем рады узнать ваше мнение!

На сайте издательства http://www.piter.com вы найдете подробную информацию о наших книгах.

1
глава

Все, что нужно знать о композиции, или Как не испортить снимок

Как правило, первые снимки, сделанные начинающим фотолюбителем, не бывают удачными. Новичка одолевает вполне оправданное желание поскорее удивить своими снимками окружающих, и он очень расстраивается, когда видит, что его работы ни у кого не вызывают восторга. Если вы только недавно решили серьезно заняться фотографией, вам придется смириться с мыслью, что, прежде чем вы сможете гордиться своими фоторабо тами, пройдет немало времени. За это время вы должны будете привыкнуть к особенностям камеры, узнать, что такое правильная съемка, изучить основные приемы обработки

цифровой фотографии на компьютере и открыть для себя новый и неизвестный мир фотоиллюзий. Постигая секреты фотомастерства, следует помнить, что достичь вершин профессионализма можно только при наличии большого терпения и настойчивости. Если вы твердо уверены в своем решении стать фотографом, приступайте к изучению книги и, мы убеждены, у вас все получится.

Что нужно делать, чтобы фотография получилась

Простота готовой фотографии обманчива. Когда вы видите завораживающий пейзаж на страницах глянцевого журнала, вам может показаться, что фотографу просто повезло — он оказался в красивом месте и зафиксировал увиденное с помощью цифровой камеры. Спешим вас разочаровать — на самом деле работа фотографа заключается не только в том, чтобы оказаться в нужное время в нужном месте, а еще и в том, чтобы заранее просчитать, как будет выглядеть конечное изображение в тех или иных условиях съемки. Поскольку начинающий фотолюбитель не владеет подобным чутьем профессионала, ему необходимо знать основные правила, которых придерживаются фотографы, чтобы не испортить снимок.

Вы смотрите на снимок. То, что изображено на нем, называется композицией. Каким бы дорогим ни был ваш фотоаппарат, до тех пор, пока вы не научитесь правильно выбирать композицию, ваши фотографии не будут вызывать у окружающих особого восторга. Кстати, мнение «окружающих» в лице родственников и знакомых о ваших фотографиях — это очень хороший показатель (если только вы не будете им слишком надоедать). Каждый человек по-своему смотрит на мир, поэтому, если вы вложили свою идею в снимок, совершенно не обязательно, что другой человек, разглядывая его, сможет «прочитать» ваши мысли. И наоборот, другой человек может увидеть на фотографии детали, незаметные для вас.

Фотографией принято называть любой снимок, будь то пейзаж, снятое крупным планом насекомое на цветке или портрет фотомодели в студии. Однако на самом деле все гораздо сложнее. Существует огромное количество направлений фотографии, каждое из которых использует свою технику и приемы. Так, например, портретная съемка требует от фотографа правильно поставленного освещения; фотограф, снимающий животных, обязан знать не только параметры съемки, но также повадки и характер животных, за которыми он ведет фотоохоту. Если вы не определились, в каком жанре фотографии будете работать, попробуйте сделать несколько фотосессий самой разнообразной направленности — это покажет, какая область фотографии вам удается лучше.

Однако вернемся к правилам, следуя которым вы не рискуете получить плохой снимок. В таком сложном деле, как фотография, существует много нюансов (иногда фотографы даже специально портят фотографии, чтобы с помощью такого испорченного снимка более точно передать свое мировоззрение), поэтому правильнее было бы говорить не «правила», а «советы».

Для начала выберите ракурс съемки. Простое «пришел, увидел и отснял» не даст вам желаемого результата. Присмотритесь к предмету съемки. Если вы собираетесь фотографировать определенный объект, скажем памятник, обратите внимание на присутствие в кадре посторонних деталей. Восхищенные красотой статуи Аполлона, вы можете не заметить, что на заднем плане будет проходить рабочий с ведром краски или через весь кадр будут висеть провода.

Следует приложить максимум усилий, чтобы на объекте вашей фотосессии был сделан акцент. Если съемка производится в студии, то это сделать несложно, так как в студийных декорациях отсутствуют «случайные детали». В других же случаях необходимо убрать из кадра все детали, отвлекающие зрителя от главного предмета съемки.

У вас может возникнуть вполне справедливый вопрос: что делать, если удалить объекты из кадра никак не получается? Ответ очень прост — ищите правильный ракурс съемки. Если статуя Аполлона, о которой мы говорили выше, стоит на главной площади города, а вокруг нее проходит оживленная автострада, попробуйте сделать снимок, выбрав направление съемки снизу вверх. Этот прием уберет из кадра все посторонние предметы, позволив получить изображение статуи на фоне голубого неба. Кроме этого, угол съемки будет как бы подталкивать зрителя к мысли о том, что бронзовое изваяние возвышается над землей. Этот же прием можно использовать для съемки деревьев (рис. 1.1).

Одна из ошибок, которые совершают неопытные фотографы, заключается в том, что они всегда стараются снимать объект целиком. Это заблуждение. Порой отдельно снятый фрагмент какого-нибудь объекта смотрится так эффектно, как не выглядит объект целиком. Например, для портретной съемки таким фрагментом могут служить глаза. Взгляд порой говорит о человеке больше, чем весь портрет (рис. 1.2).

Рис. 1.1 Съемка снизу вверх — удачное решение, если объектом фотографии являются деревья

Рис. 1.2 Глаза могут сказать о многом

Следует также помнить о том, что изображение должно быть узнаваемым. Это означает, что зритель не должен крутить в руках снимок, предполагая, что же на нем изображено. Если вы желаете сфотографировать фрагмент какого-нибудь крупного объекта, выберите его таким, чтобы было понятно, что или кого вы снимаете (рис. 1.3).

Те начинающие фотографы, которые имеют некоторый опыт работы с программой Adobe Photoshop, не придают особого значения такой «мелочи», как освещение, считая, что недостатки освещения можно впоследствии легко исправить. Это не так. Если снимаемая вами сцена недостаточно освещена, цифровой снимок будет менее информативен, а следовательно, при увеличении яркости такого снимка на компьютере станет заметен шум, который свидетельствует о недостаточной светочувствительности матрицы или ошибочно выбранных настройках режима ручной съемки. Поэтому старайтесь делать снимки так, чтобы готовая фотография не нуждалась в последующей компьютерной обработке или чтобы эта обработка была минимальной. Возможности компьютера велики, но не безграничны, поэтому качество итогового изображения большей частью зависит от мастерства фотографа, а не от того, насколько глубоки его познания в Photoshop.

Рис. 1.3 Фрагмент иногда смотрится лучше, чем объект целиком

При выборе ракурса необходимо следить за тем, чтобы присутствие самого фотографа никак не обозначилось на фотографии. Самый простой пример такой ошибки — случайно попавшая в кадр тень от камеры и рук фотографа. Кроме того, если в сцене присутствуют блестящие предметы, не исключено, что в полученном изображении снимающий узнает свое отражение в бокале, витрине магазина и т. д. Это касается и объектов, которые не попали в поле зрения объектива, — фотография, выполненная в яркий солнечный день, может захватить тень от случайного прохожего и нарушить тем самым гармонию снимка.

Иное дело, если отражение или тень — это ваша задумка. Как это ни парадоксально, тени вполне могут быть главными объектами фотографии. В этом случае ваша задача — поймать их в кадр (рис. 1.4).

Еще одна характерная для фотографии особенность — обманчивость экранного видоискателя. Большинство современных цифровых камер оснащено LCD-дисплеями, на которых отображается полученный снимок. Несмотря на то что качество отображения на таких дисплеях улучшается с каждой новой моделью, маленькое окошко не дает возможности увидеть снимок подробно. Поэтому никто не может дать гарантию, что, казалось бы, идеальное изображение не будет лишено недостатков, когда откроется во весь экран монитора компьютера или будет распечатано на фотопринтере. Самое простое решение этой проблемы — делать сразу несколько

Рис. 1.4 Тени влюбленных — главные объекты этой фотографии

снимков со слегка измененными настройками. Серия фотографий — это гарантия того, что хотя бы на одной из них будет хорошая резкость.

Декорация как способ передачи идеи фотографа

Успех фотографии во многом зависит от того, насколько фотографу удается донести свою идею до зрителя. Фотография — это не только застывшее мгновение, но и способ самовыражения.

Одно из свойств фотографии заключается в том, что изображение несет в себе скрытый смысл, который был заложен фотографом. Если вы снимаете улицу бездумно, то это простая фиксация, то есть констатация факта. Однако, если при взгляде на фотографию этой улицы вы сможете увидеть что-то необычное или интересное (например, котенка, который прижался к стене дома и с испугом смотрит на проезжающие мимо автомобили), такую работу можно считать удачной. Еще один пример удачного снимка — когда фотограф незаметно наблюдает за зрителями, которые, слушают уличных музыкантов. При этом главными объектами снимка являются не музыканты, а именно зрители (рис. 1.5).

Чтобы донести смысл увиденного до зрителя, можно использовать разнообразные способы. Самый древний — использование декораций. В старых фильмах вы можете увидеть, как фотографы предлагают посетителю студии сделать снимок на память, просунув голову в щит-декорацию, на котором нарисован храбрый кавалерист или какой-нибудь незатейливый сюжет. Любой желающий за определенную плату мог получить проявленное изображение со своей головой и туловищем кавалериста.

Рис. 1.5 Фотографу очень важно остаться незамеченным

Такой пример использования декораций примитивен, однако дает наглядное представление о том, как с их помощью декораций фотохудожник может передавать замысел: если нужно представить человека солдатом — нарисовал туловище солдата, захотел изобразить его в роли моряка — приставил к декорации с туловищем «морского волка» и т. д.

Современные декорации гораздо сложнее и удобнее тех, которые использовали наши прадеды. В больших студиях есть несколько комнат, каждая из которых предназначена для конкретного жанра съемки. В них устанавливается определенное освещение, цветовая палитра стен и т. д. Создавая студийные портреты, фотограф часто использует декорации, которые помогают рассказать о человеке: кто он, чем занимается, какой у него характер и т. д. (рис. 1.6).

Для непрофессионала декорациями может выступать все, что угодно, любые предметы, которые он видит рядом с собой. Иногда фотограф-любитель использует детали декораций и даже не подозревает об этом. Например, на фотографии человек стоит на фоне гор и держит в руках рюкзак. Сразу понятно, что этот человек решил покорить горную вершину. Откуда это понятно? Конечно же, из альпинистского снаряжения и места съемки.

Используйте подобные мелкие детали для того, чтобы «рассказать» зрителю о предмете съемки. Если человек, которого вы снимаете, будет что-то держать в руках, этот предмет у зрителя на уровне подсознания будет ассоциироваться с портретируемым (рис. 1.7).

Рис. 1.6 Портрет адмирала может сказать о многом

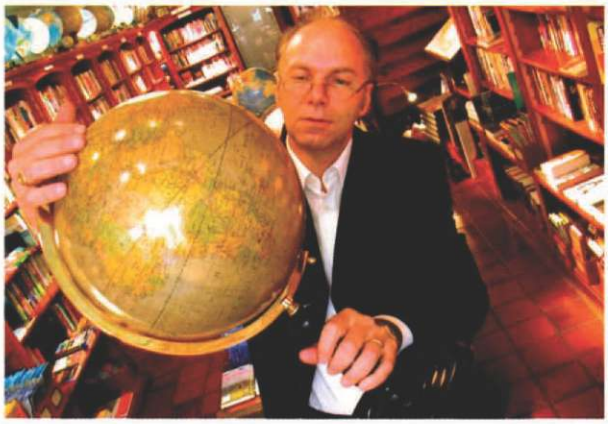


Рис. 1.7 Глобус в руках портретируемого позволяет предположить, что он географ

Даже если предмет не имеет никакого отношения к человеку, который находится в поле зрения объектива камеры, он может передать его характер. Мужчина, который держит в руках дипломат, выглядит представительно, а девушка с букетом — женственно. Подчеркнуть нужный объект в кадре можно также, используя эффект глубины резкости. Оставив в фокусе главный объект съемки, вы тем самым направите взгляд зрителя в нужную точку фотографии.

О главном — коротко

Подводя итог сказанному выше, можно отметить, что композицию следует понимать как совмещение отдельных, несвязанных частей или элементов таким образом, чтобы они образовывали единое целое. Наличие композиции — это, возможно, главное условие получения хорошей фотографии. Чтобы композиция присутствовала на ваших снимках, достаточно усвоить несколько простых правил. Зная их, вам будет легче выбрать наилучшую точку съемки в тех условиях, в которых вы окажетесь.

Несмотря на то что эти правила очень важны, помните, что самые известные фотографы неизменно их нарушают, и часто именно благодаря этому их снимки обречены на успех.

- **Не помещайте главный объект в центре.** Главное правило композиции гласит: кадр должен быть поделен двумя вертикальными и двумя горизонтальными линиями. Четыре точки, в которых эти линии пересекаются, — это идеальное расположение объектов в кадре. Независимо от того, в какой из этих четырех точек находится объект, фотография всегда будет выглядеть более привлекательно, чем при помещении его в центре (рис. 1.8). Точки пересечения можно использовать также в тех случаях, когда на фотографии не один, а несколько центральных объектов.

Рис. 1.8 Главный объект фотографии — художник — помещен не в центр, что делает композицию удачной

- **Упрощайте кадр.** В кадре не должно быть ничего, что отвлекало бы внимание от основного объекта. Если ваш главный объект размещен близко от объектива, делайте фон простым, чтобы сфокусировать внимание на предмете съемки (рис. 1.9). Избегайте также объектов или линий, которые заставляют отвести взгляд от главного объекта.

Рис. 1.9 Белый лед — самый лучший фон для снимка фигуристки

- **Придерживайтесь правила контраста.** Это правило одно из самых простых. Оно гласит, что светлые объекты необходимо помещать на темный фон и наоборот.
- **Не пренебрегайте рамками.** Используйте в своих снимках обрамления. При построении кадра обращайте внимание на объекты, которые могут служить естественными рамками, — деревья, кусты, окна (рис. 1.10) или даже дверной проем. Но не забывайте сфокусировать внимание на главном объекте, помня о том, что рамка должна служить всего лишь обрамлением. Используйте эффект глубины резкости (подробнее о нем рассказано в главе 9).
- **Используйте диагонали.** Диагональные элементы или линии могут сделать фотографию более динамичной, поэтому обращайте на них внимание и используйте в кадре. Диагональным объектом на фотографии может быть все, что угодно, — ветви деревьев, дороги, столбики изгороди.

Рис. 1.10 Взгляд на город через оконную раму всегда необычен

- **Используйте ведущие линии.** Ведущие линии нужны для того, чтобы заставить зрителя смотреть на главный объект. Они как бы ведут взгляд зрителя к основному объекту. В качестве таких линий можно использовать реки, мосты, дороги и ветви деревьев.
- **Привлекайте внимание цветом.** Цвет всегда увеличивает эмоциональное восприятие фотографии и интерес к ней, привлекает внимание к тем или иным объектам. Разные цветовые сочетания могут вдохновлять и поражать зрителей. Не бойтесь экспериментировать с цветом и используйте его максимально эффективно (подробнее о символике цветов и их сочетании читайте в главе 3).

2
глава

Важность освещения. Ваши первые трюки

Если взглянуть на эффектную фотомодель на обложке глянцевого журнала или на красивые часы с блестящим циферблатом в рекламном проспекте, то может показаться, что и в первом и во втором случаях объекты съемки выглядят естественно. Удачная фотография никогда не натолкнет зрителя на мысль о том, что предмет на снимке освещается вспомогательными источниками света. Если бы этих источников света не было, модель смотрелась бы обычной девушкой с улицы, а часы ничем не привлекали бы внимание потенциального покупателя. Секрет удачи многих фотографий — в правильном расположении осветительных приборов.

В повседневной жизни мы можем различать два типа освещения — естественное и искусственное. Первое более приятно для глаз и создает мягкие тени вокруг предметов. Кроме того, при естественном освещении свет многократно отражается от различных предметов, что делает его рассеянным.

Искусственное освещение, наоборот, создает резко очерченные тени и не обладает свойством рассеивания света в той же мере, что и дневное. Когда съемка ведется ночью или в помещении, фотограф с помощью искусственных осветительных приборов старается создать такую картину, которая наблюдалась бы при съемке с дневным освещением. В большинстве случаев существует единственно правильный способ, при котором предмет съемки будет выглядеть красиво.

Правильный подход к освещению лица

Поскольку вспомогательное освещение чаще всего используется для портретной съемки, рассмотрим основные правила установки осветителей.

Различают два основных типа источников света: создающие общую световую картину и подсвечивающие. Для полного освещения достаточно двух или трех источников света. При двухточечной системе освещения один осветитель будет подсвечивать фон, а другой — лицо человека. Использование трехточечной системы освещения позволяет получить более естественное изображение (рис. 2.1). При этом один из вспомогательных источников света должен быть значительно удален от объекта, что слегка смещает центр освещенности предмета съемки.

Рис. 2.1 Трехточечная система освещения позволяет равномерно осветить объект съемки

При установке освещения сцены особое внимание необходимо уделять не только расположению источников света, но и их интенсивности. В данном случае действует простое правило — чем сильнее свет, тем более плоским будет казаться объект. Вы можете в этом убедиться, поставив перед человеком сильную лампу, — в результате его нос станет менее заметен.

Источник освещения для подсветки должен находиться недалеко от месторасположения камеры. При двухточечной системе этот источник необходимо располагать над объектом и немного в стороне от центра. Ориентировочно угол, на который поднимается источник света относительно предмета съемки, составляет 45°. При более сильном смещении на лице портретируемого появляется тень от его носа.

Неприятно также прямое вертикальное освещение, сродни тому, что можно наблюдать летом, когда солнце расположено точно в зените. При такой постановке света глубокие тени под глазами, носом и подбородком испортят портретный снимок.

Если вы фотографируете в помещении, то можно воспользоваться светом, который попадает в окно. Однако, если на улице светит солнце и свет слишком яркий, лучше завесить окно белой тканью. Прямого солнечного света лучше избегать как на улице, так и в помещении, так как в случае его использования вы получите слишком большую разницу между яркими и темными участками. Солнечный свет хорошо использовать в качестве подсветки сзади, если правильно подобрать выдержку.

Необычные приемы освещения

Существуют также специфические приемы освещения, например подсветка снизу. В этом случае лицо человека принимает зловещее выражение и навевает ужас. Если же требуется получить силуэт человека, то вспомогательный осветитель устанавливается позади него. Снимок с такой расстановкой света будет содержать контур объекта, само же лицо «исчезнет». Такой способ также называют контражуром. Чтобы снять профиль человека, необходимо направить вспомогательный источник света прямо ему в лицо. В тех случаях, когда требуется получить объем лица, устанавливают заднюю подсветку.

Работая со светом, помните, что важным является не только то, какие участки освещены, но и какие из них затемнены. Иными словами, обращайте внимание на тени — они также помогают создать настроение снимка (рис. 2.2).

Рис. 2.2 Тени на этом снимке столь же важны, как и свет

Существует еще один интересный прием портретной съемки, демонстрирующий важность теней. Это способ, при котором лицо человека подсвечивается лишь с одной стороны. При этом на снимке получается только половина лица, а вторая остается в тени. Человек, освещенный таким способом, выглядит очень стильно (рис. 2.3).

Интересно, что особую популярность этот способ съемки приобрел после того, как в начале 1960-х годов им воспользовалась группа Beatles. Благодаря этому альбом With the Beatles вошел не только в историю музыки, но и в историю фотоискусства (рис. 2.4).

Настоящей проблемой для фотографа становится человек, который имеет заметные недостатки на лице. Это могут быть рубцы, родимые пятна и прочие дефекты кожи. Понятно, что все желают видеть себя на фотографии только в лучшем свете, а следовательно, эти недостатки должны быть замаскированы. Незначительные изъяны фотохудожник может устранить умело подобранным освещением (например, когда освещена только половина лица) или простым ретушированием в редакторе растровой графики. Еще один прием отличной маскировки недостатков лица — когда человек обнимает какой-нибудь предмет. Это может быть мягкая игрушка,

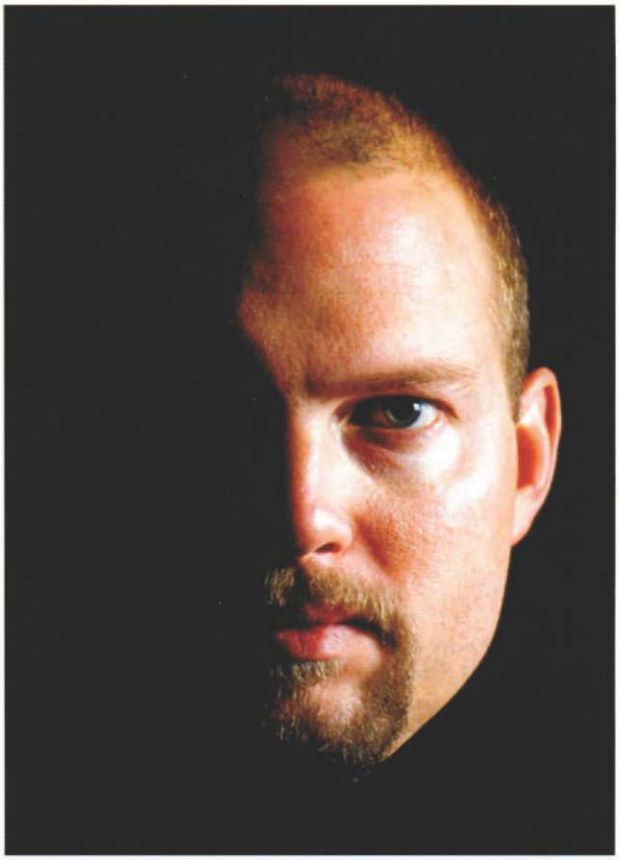


Рис. 2.3 Лицо, затененное с одной стороны

Рис. 2.4 Обложка альбома With the Beatles

гитара, колонна и т. д. (рис. 2.5). Можно также снимать человека, когда он смотрит в сторону или поворачивается из-за спины — в этом случае одна его щека не попадет в камеру.

Рис. 2.5 Отличный способ скрыть недостатки лица — попросить модель обнять какой-нибудь предмет

Некоторые художественные фильмы, снятые в 1980-х годах, имеют характерную гамму пастельных тонов. Свет как будто превращается в голубоватую дымку, которая окутывает попавшие в кадр предметы. Такой эффект можно получить и с помощью любительской камеры. Эффект «пастельных тонов» нетрудно получить, фотографируя против света. Необходимо отметить, что такая съемка получится не во всех случаях. Чтобы объект съемки окружал световой ореол, вы должны делать снимок с близкого расстояния и желательно в закрытом помещении. В качестве подсвечивающего источника отлично подойдет дневной свет окна комнаты. Сам фотограф должен находиться в более темном месте комнаты. Если съемка ведется на улице, световая размытость будет видна меньше, поскольку там более заметен эффект рассеивания света, то есть многократного отражения от разных объектов. Портрет, сделанный с использованием эффекта «пастельных тонов», придает снимку романтическое настроение (рис. 2.6).

Рис. 2.6 Романтический снимок девушки получен благодаря съемке против света в помещении

От того, насколько правильно поставлено освещение, зависит многое: настроение композиции, правильность передачи формы объекта и т. д. Однако не во всех случаях у фотографа есть возможность управлять освещением. Это относится, например, к съемке при дневном свете. Если светит яркое солнце, приходится с этим мириться и придумывать способы улучшения условий для создания фотографии. Простое решение проблемы чересчур сильного света — использование зонта-отражателя. Представьте себе, что фотографу необходимо сделать снимок в режиме макросъемки в яркий летний день. При таком освещении на фотографии должны получиться резкие тени, которые помешают передать изображение объекта. Если в этих условиях использовать зонт как колпак, положив его на землю, то пространство для съемки будет защищено от прямых лучей и снимки получатся без строго очерченных теней.

3
глава

Цветовые приемы: палитра мастера

Чтобы приобрести навыки опытного фотографа, требуется потратить немало времени, а самосовершенствованию можно посвятить всю жизнь. Поэтому, если вы решили серьезно заниматься фотографией, запаситесь терпением. Каждый новый проект добавляет фотохудожнику знаний. Некоторые вещи ему становятся понятны сразу, по остальным вопросам приходится советоваться с более опытными мастерами или догадываться, как их можно решить самому. В этой главе вы наверняка найдете несколько интересных идей, которые помогут вам в освоении искусства фотографии.

Стильная фотография, или Секреты оттенков

Конечно, занятие фотографией подразумевает, что человек обладает хорошим вкусом. Однако последнее слово все же остается за зрителем, и его представление о выполненной фотоработе не всегда совпадает с мнением автора. Например, на любительских снимках нередко вместо веселой компании в кадр попадает стол с закусками, что не очень радует тех, кто хотел увидеть свое лицо в центре снимка. Таким образом, фотограф должен четко представлять, каким хочет увидеть конечный результат зритель. Кроме того, фотохудожник должен знать о наиболее часто встречающихся ошибках, которые могут испортить всю работу.

Независимо от того, в каком жанре фотосъемки работает фотограф, к проекту предъявляются схожие требования. Так, например, снимок должен выглядеть стильно. Что это означает? Дать четкое определение стильной вещи невозможно, поскольку одному нравится одно, другому — другое. Однако мы можем точно указать на те детали, с которыми произведение никак не может быть стильным. Например, особое внимание следует уделить цветовой гамме снимка.

Желательно, чтобы детали композиции на фотографии имели если не одинаковые, то схожие оттенки. Если этого правила не придерживаться, снимок будет выглядеть неряшливо. Хаотично разбросанные по площади снимка цвета будут отвлекать от главного объекта фотографии.

Подбору цветовой гаммы фотограф может учиться у природы (рис. 3.1). Обратите внимание, что большинство пейзажей выглядит привлекательно. Такой эффект достигается во многом благодаря тому, что их цветовая гамма подбирается самой природой, а фотографу остается только выбрать удачный ракурс и задать основные параметры съемки. Именно поэтому пейзажные снимки удаются даже начинающим фотографам. В осеннем пейзаже можно увидеть все оттенки желтого цвета, в весеннем — зеленого и т. д.

Посмотрите на два снимка, на которых запечатлены компьютеры, и сравните их. С первого взгляда видно, что фотография на рис. 3.3 заметно проигрывает. При взгляде на рис. 3.2 бросаются в глаза два основных цвета — черный и серый, которые прекрасно сочетаются и дополняют друг друга. Гармония цветов достигается за счет того, что клавиатура и системный блок выполнены сразу в двух цветах. Фотография смотрится стильно еще и благодаря тому, что на ней отсутствуют лишние

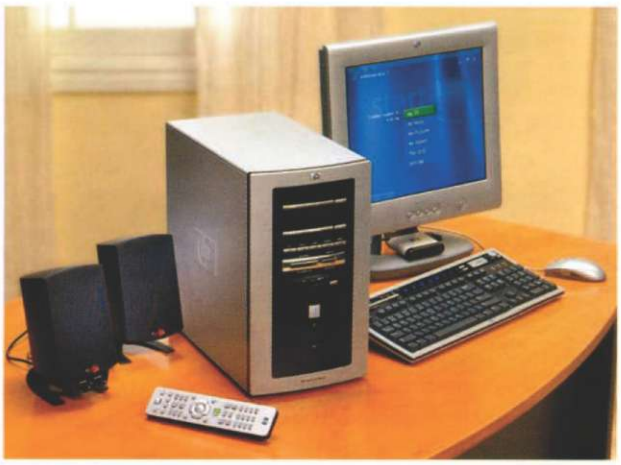


Рис. 3.2 Фотография компьютера выполнена в единой цветовой гамме

Рис. 3.1 Цветовую гамму пейзажа испортить практически невозможно

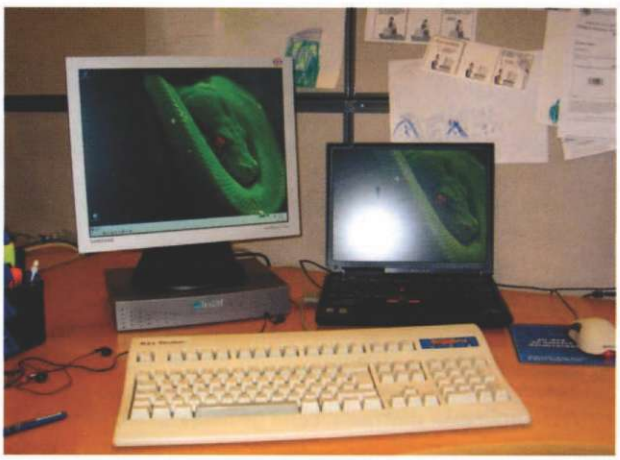


Рис. 3.3 На этом снимке недостатков гораздо больше, чем достоинств

элементы, которые могли бы отвлекать внимание от основного объекта.

Напротив, цвета объектов на рис. 3.3 весьма разнообразны. Кроме того, фотографию портит огромное количество посторонних предметов, которые отвлекают и рассеивают внимание.

Возможно, вам знакомо понятие цветового круга (рис. 3.4). Его изучение также может помочь при выборе цветовой гаммы фотографии.

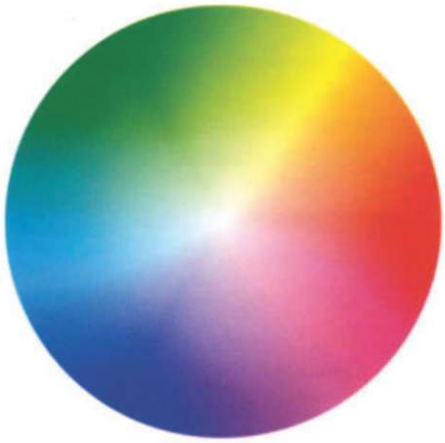


Рис. 3.4 Цветовой круг

Понятие «цветовой круг» было изобретено немецким художником и теоретиком искусства Филиппом Отто Рунге, жившем в конце XVIII — начале XIX века. Его трактат о цвете, опубликованный в 1810-м году, так и назывался — «Цветовой круг».

Обычно на цветовом круге различают три типа цветов в зависимости от их восприятия человеческим глазом.

- **Смежные цвета** — цвета, которые расположены рядом. Такие цвета прекрасно сочетаются и обычно гармонируют друг с другом. Это, например, зеленый и желтый, фиолетовый и пурпурный (рис. 3.5). Однако, если использовать оттенки, расположенные на цветовом круге слишком близко, фотография может выглядеть нечеткой и ей может не хватать контраста.
- **Добавочные цвета** — это цвета, которые разделены между собой другим оттенком. Примером такого сочетания может быть красный и зеленый. Такие цвета лучше не использовать рядом, а разделять другими цветами. Если обращаться с ними грамотно, они тоже могут неплохо сочетаться между собой.

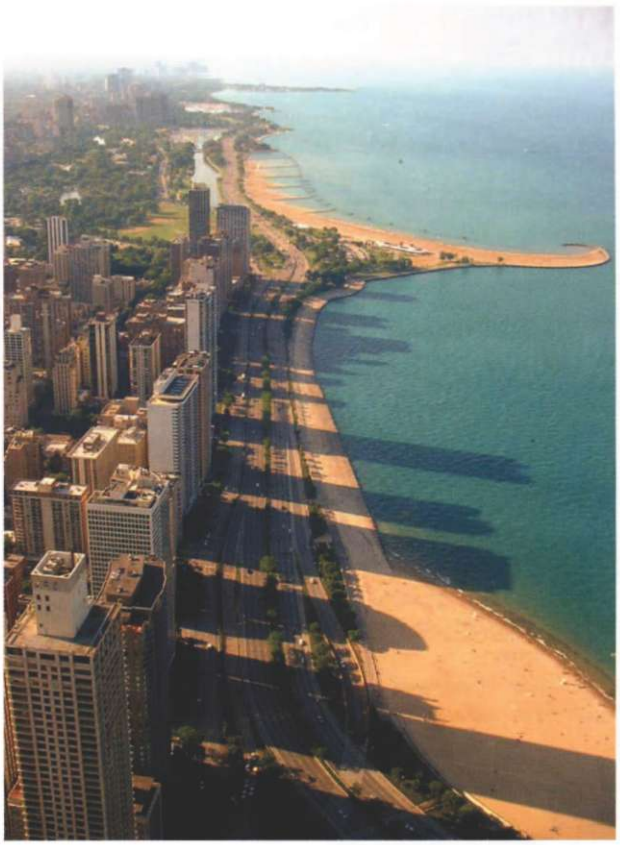


Рис. 3.5 Смежные цвета на этом пейзаже создают ощущение гармонии

- **Контрастирующие цвета** — это цвета, расположенные напротив друг друга, например желтый и синий, зеленый и пурпурный. Как правило, такие цвета плохо сочетаются, поэтому использовать их вместе нужно очень осторожно. При этом необходимо помнить, что изображение, содержащее такие цвета, неизменно будет очень контрастным.

Цветовое послание: вызываем нужные ассоциации

Цвет — это нечто большее, чем сочетание красного и черного или синего и голубого. Цвет на фотографии — это возможность передать зрителю сообщение, вызвать у него нужные для восприятия снимка ассоциации, создать соответствующее настроение. Цвет даже может переносить в прошлое, например, если он ассоциируется с определенным временным периодом.

С другой стороны, при выборе цвета для фотографии необходимо задумываться над тем, какая аудитория будет рассматривать готовые снимки. В разных культурах и у разных народов свое восприятие цветов. Например, если у нас белый традиционно считается цветом радости и может ассоциироваться с подвенечным платьем невесты, то в восточных странах белый — это траурный цвет, так как там принято надевать белое на похороны.

Все основные цвета, которые видит человеческий глаз, можно условно разделить на четыре группы.

- **Холодные цвета** — сюда входят синий, зеленый, бирюзовый и серебристый.
- **Теплые цвета** — к ним относятся красный, розовый, желтый, золотой и оранжевый.
- **Смешанные цвета** — фиолетовый и лиловый.
- **Нейтральные цвета** — в эту группу входят серый, черный, коричневый, белый, бежевый и цвет слоновой кости.

Рассмотрим восприятие каждой группы цветов.

Холодные цвета

Такие цвета обычно успокаивают и расслабляют. Из возможных сочетаний следует особо выделить комбинацию голубого и зеленого — это природное сочетание, вызывающее ассоциации с водой и растениями. Холодные цвета в некоторых случаях можно разбавлять теплыми, однако следует иметь в виду, что на снимке они будут менее заметны, чем теплые.

Синий

Синий — это универсальный цвет, который ассоциируется прежде всего с небом. Почти всем нравится какой-нибудь из его оттенков. Однако с ним нужно быть осторожным — если его слишком много, он может «охладить» зрителя вашего снимка. У многих народов синий цвет ассоциируется с религией и миром, стабильностью и консерватизмом (рис. 3.6).

Зеленый

Зеленый — это цвет жизни. Он неизменно ассоциируется с ростом, обновлением, весной (рис. 3.7), здоровьем и окружающей средой.

С другой стороны, некоторые могут воспринимать зеленый цвет в другом ключе и ассоциировать с ревностью, завистью, неопытностью и армией (рис. 3.8). В отношении культуры этот цвет, в первую очередь, ассоциируется с Ирландией, а также с исламом. В сочетании с красным он навевает мысли о Рождестве.

Рис. 3.6 Синий и белый цвета на фотографии создают ощущение стабильности и успокаивают

Рис. 3.7 Подснежник — один из символов весны

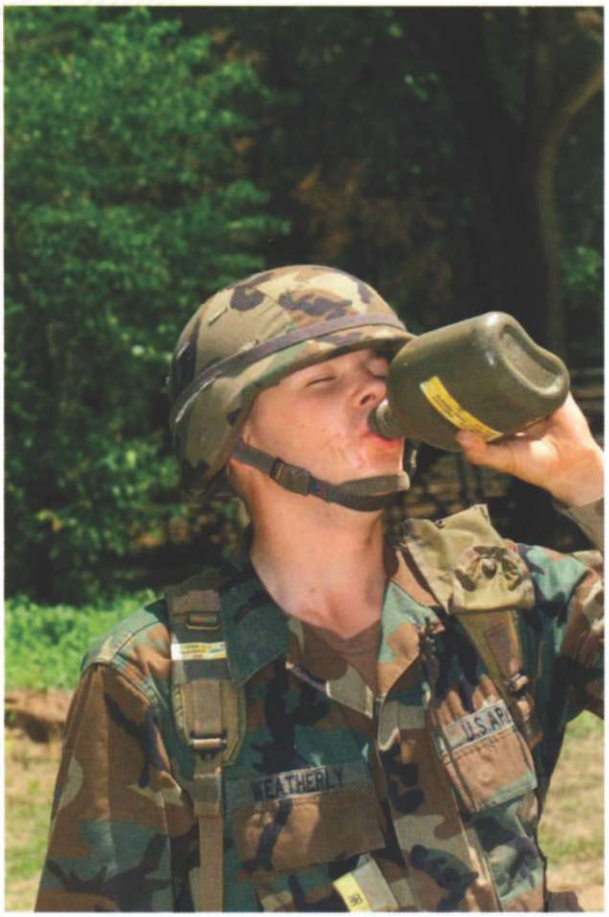


Рис. 3.8 Зеленый — армейский цвет

Бирюзовый

Бирюзовый — это цвет, полученный в результате сочетания синего и зеленого. Обычно его связывают с водой или же с ювелирными украшениями. Он может вызывать ассоциации с женственностью и утонченностью. В культурном плане бирюзовый цвет обычно связывают со Средним Востоком и Юго-Западом США, некоторые его оттенки могут вызвать ассоциации с 1950–60 годами.

Серебристый

Серебристый цвет может придать фотографии современный вид. Это цвет высоких технологий и промышленности (рис. 3.9). Кроме того, его ассоциируют с металлом и богатством. Использовать такой цвет хорошо также в фотографиях, на которых запечатлены люди среднего возраста, так как серебристый ассоциируется с сединой, которая недавно начала появляться. Седые волосы у пожилых людей больше ассоциируются с серым цветом.

Рис. 3.9 Машина серебристого цвета не может не ассоциироваться с современностью

Теплые цвета

Теплые цвета воодушевляют, настраивают на действие и вызывают самые разнообразные эмоции — от оптимизма до злости. В природе эти цвета олицетворяют перемены, например смену времен года или извержение вулкана. Будьте осторожны с этими цветами — уравновешивайте их холодными или же используйте светлые оттенки (например, розовый или бледно-желтый).

Красный

Красный — это даже не теплый, это горячий цвет. Он вызывает самые разные эмоциональные ассоциации — от страстной любви до жестокости и насилия, поэтому его лучше использовать в небольших количествах. Согласно некоторым исследованиям, красный цвет может влиять на физическое состояние человека, учащая дыхание и увеличивая давление. Красный обычно связывают с властью и VIP-персонами (последняя ассоциация возникает из-за обычно присутствующих на VIP-приемах красных тканей, например одежды или ковра, на который высокие персоны ступают) (рис. 3.10), а также с опасностью. Этот цвет может вызывать совершенно разные ассоциации в культурном плане — мы связываем его с коммунизмом, китайцы — с удачей и счастьем, в Южной Африке красный — это цвет скорби, а на Востоке — цвет платья невесты.

Розовый

Розовый — это мягкий красный цвет. При взгляде на розовые тона снимка у зрителя могут возникать ассоциации со сладостями, жевательными резинками и маленькими детьми (особенно девочками). Если красный — это цвет страсти, то розовый более романтичный и нежный.

Рис. 3.10 Одежда оркестра, равно как и окружающая обстановка, сразу же заставляет подумать о его высоком статусе

Его хорошо использовать вместе с другими мягкими цветами.

Желтый

Подобно красному, это очень неоднозначный цвет. С одной стороны, он может ассоциироваться со счастьем и весельем, с другой — с коварством и обманом. Из-за того, что этот цвет часто используется для предупреждающих знаков, он может вызывать у зрителя ощущение опасности. Этот цвет является символом в разных культурах: например, в Японии он считается цветом мужества, в Индии — цветом торговли, в Египте — цветом скорби. Желтый лучше всего смотрится не как основной цвет, а как дополнение к другим цветам, например к оттенкам синего и серого (рис. 3.11). В сочетании с оранжевым он символизирует лето и здоровье.

Рис. 3.11 Желтое освещение, дополняющее шикарный синий автомобиль, — и удачная фотография готова

Золотой

Золотой — это цвет богатства, который ассоциируется прежде всего с деньгами и драгоценными металлами. В отличие от других цветов, символика которых может быть совершенно разной, золотой воспринимают одинаково во всем мире. Этот цвет хорошо смотрится с оранжевым, зеленым и коричневым.

Оранжевый

Являясь сочетанием желтого и красного, оранжевый содержит много общего с ними. Это энергичный цвет, который принято ассоциировать с теплом, витаминами и здоровьем, с осенью и заходом солнца, а также, конечно же, с цитрусовыми культурами. Поскольку оранжевый — это цвет не только апельсинов, но и тыкв, в сочетании с черным он обязательно натолкнет католика на мысль о Хэллоуине.

Оранжевый — очень яркий цвет, который стоит использовать в центральных объектах снимка. Если оранжевыми будут другие предметы, они наверняка отвлекут внимание от главного объекта.

Смешанные цвета

Это цвета, полученные в результате смешивания холодных и теплых. Например, фиолетовый получен из красного и синего. Фиолетовый — это цвет одухотворенности и царственности. Он вызывает ассоциации с благородством и величием, во многих странах он в течение многих веков считается цветом знати и власти. В природе фиолетовый цвет тоже имеет особое значение — все цветы фиолетового оттенка (орхидея, фиалка, сирень, лаванда и пр.) изысканны и помогают выражать сильные чувства (рис. 3.12).

Рис. 3.12 Фиолетовые цветы всегда выражают сильные чувства

Лиловый — это оттенок фиолетового, который обычно ассоциируют с элегантностью, грацией и благородными манерами. Это очень женственный цвет, который хорошо использовать, чтобы показать что-то уникальное и особенное. Лиловый прекрасно подходит для оформления романтических и ностальгических фотографий. Его хорошо использовать в сочетании с розовым, чтобы подчеркнуть женственность. Вместе с зеленым он вызывает ассоциации с весной и весельем.

Нейтральные цвета

Нейтральные цвета хорошо смотрятся в качестве фона, подчеркивая основной цвет, а также могут сглаживать переходы между контрастирующими цветами. В ряде случаев они могут использоваться как основные цвета фотографии.

Серый

Серый — это нейтральный гармоничный цвет, консервативный и иногда грустный. Он вызывает ассоциации с тучами, плохой погодой и штормом на море. Как и черный, во многих культурах он используется на похоронах, а также на официальных приемах. Лучше всего серый смотрится в качестве фона (рис. 3.13).

Серый можно свободно сочетать практически с любыми цветами. Светло-серый с розовым, синим и зеленым смотрится очень женственно, сочетание с розовым придает изображениям ретрооттенок.

Черный

Черный — это самый темный из всех цветов. Он навевает мысли о консерватизме, традиционализме и серьезности. В культурном плане черный у многих народов является цветом траура. Правда, он не имеет такого зна-

Рис. 3.13 Серый цвет гармонично сочетается с желтым, намекая зрителю на приход весны

чения на Востоке. Например, в Китае это цвет маленьких детей (мальчиков). Черный — это еще и цвет молодежных бунтов.

Черный цвет может с успехом использоваться в сочетании практически со всеми цветами, кроме очень темных. Особенно хорошо он смотрится с яркими оттенками красного, синего и зеленого. Используйте свойство этого цвета усиливать яркость других цветов, делая фон фотографий черным.

Коричневый

Коричневый — это цвет земли, дерева и природы в целом. Несмотря на то что его можно найти в природе круглый год, он ассоциируется с осенью и зимой. Особенно хорошие пейзажи получаются, если совместить его с зеленым (рис. 3.14).

Коричневый цвет олицетворяет настойчивость, умеренность, дружелюбие и надежность. Как и черный, его хорошо использовать в качестве фона для подчеркивания яркости других цветов на фотографии. Коричневый можно применять для того, чтобы сделать снимок теплым и искренним.

Рис. 3.14 На осенней фотографии два основных цвета — коричневый и зеленый

Белый

Белый — цвет чистоты, безупречности, мягкости и невинности. Как и черный, он сочетается практически с любым цветом. Белый может служить в качестве нейтрального фона. В сочетании с другими цветами белый помогает оживить их, сделать ярче.

Как уже упоминалось выше, значение белого цвета в разных культурах разнообразно. На Востоке белый — цвет скорби, на Западе — цвет свадьбы. Кроме того, белый часто ассоциируют с докторами, а также с ангелами — и у первых, и у вторых обычно белые одежды.

Бежевый

Бежевый — это нейтральный цвет, в котором сочетаются теплота коричневого и холодность белого. У него есть интересная особенность перенимать некоторые качества цветов, с которыми он сочетается. Это касается, например, желтого и розового. Сам же по себе он спокойный и прекрасно подходит для оформления фона. Бежевый хорошо использовать для разделения двух темных цветов, чтобы они не сливались на снимке.

Цвет слоновой кости

Цвет слоновой кости очень мягкий и спокойный. Поскольку бивни слона всегда ценились и использовались в ювелирных изделиях, этот цвет имеет оттенок благородства и богатства. Он успокаивает и расслабляет. Цвет слоновой кости хорошо использовать для того, чтобы подчеркнуть яркость оранжевого, синего, зеленого, фиолетового и бирюзового.

Зачем нам черно-белые снимки?

Во времена, когда искусство фотографии только-только появилось и никто не мог представить, что когда-нибудь на фотокарточке можно будет увидеть цвет платья и лица, снимки часто раскрашивали вручную. После того как фотография была готова, фотограф рисовал фон и раскрашивал в соответствующие цвета элементы одежды. Казалось бы, появление цветной фотографии должно было навсегда похоронить фотографию черно-белую. Однако этого не случилось.

И сегодня, когда далеко в прошлом остались черно-белые фотографические карточки, многие фотографы предпочитают черно-белые снимки цветным. Уверены, что у каждого из них есть свой ответ на вопрос, почему это так. В целом, можно сказать, что черно-белые фотографии выглядят элегантно, романтично и показывают зрителю, что перед ним какой-то особенный снимок.

Черно-белые снимки часто используются в официальной документации крупных компаний, например в годовых отчетах. В них фотографии глав компаний и исполнительных директоров почти всегда черно-белые. Это

придает снимкам некую строгость и подчеркивает значимость персон.

Черно-белые фотографии до сих пор часто используются при съемке свадеб. Такие снимки смотрятся стильно и романтично (рис. 3.15). Кроме того, на них ничто не отвлекает зрителя от главных объектов съемки — жениха и невесты. К сожалению, ни одна пара не застрахована от того, что какая-нибудь из приглашенных на свадьбу подружек невесты наденет яркое платье, которое будет привлекать внимание к ней на всех снимках. Скажем, если оно ярко-красное, то этого не избежать, ведь одна из особенностей красного цвета — быть в центре внимания. Если же фотограф выберет черно-белое фото, ничто не будет отвлекать зрителя от созерцания молодых.

Черно-белые снимки могут помочь начинающим фотографам освоить все премудрости съемки, не задумываясь о цвете. Черно-белая фотография не означает, что цвет на ней отсутствует, однако цветовая палитра на таких снимках упрощена. Это помогает фотографу сфокусировать внимание на важных объектах.

Рис. 3.15 Черно-белые свадебные фотографии элегантны и романтичны

Не отвлекаясь на цвет, фотограф может направить все внимание на то, чтобы подчеркнуть индивидуальность и уникальность объекта фотографии. Простота и «рафинированное» качество придают черно-белым фотографиям совершенный и классический вид.

Такие снимки позволяют обратить особое внимание на формы, тени и композицию. Вот несколько важных особенностей, на которых можно сконцентрировать внимание, работая с черно-белыми фотографиями.

- Как с помощью контраста создаются линии, по которым следует взгляд зрителя. Эти линии могут влиять на восприятие особым образом, в зависимости от своего вертикального или диагонального положения и от того, являются они прямыми или кривыми.
- Как линии и очертания создают узоры и как очертание и узор, в свою очередь, создают форму объекта.
- Как можно обратить внимание на нужные участки снимка с помощью освещенных фрагментов и как важны темные тона для создания светового контраста (рис. 3.16).

В целом, работая с черно-белыми снимками, гораздо проще заметить линии, узоры и формы и подчеркнуть их. Кроме того, черно-белые фотографии дают возможность увидеть мир таким, каким мы никогда не увидим его невооруженным глазом. Любая фотография является двумерным отображением нашего трехмерного мира, а значит, в какой-то степени абстракцией. Черно-белые снимки еще более абстрактны и дают возможность сконцентрироваться на графических элементах.

Делая черно-белые снимки, вы обратите внимание, что некоторые сюжеты, которые в цвете выглядят неинте-

Рис. 3.16 Фотография музыкальной группы — прекрасный пример умелого использования светлых и темных участков на черно-белой фотографии

ресно и непривлекательно, в черно-белом варианте приобретают выразительность. Это, в частности, относится к фотографиям, которые вы делаете в пасмурные дни. В цвете небо выглядит серым и мрачным, а сам снимок — скучным. В черно-белом виде такие кадры преображаются, и акцент перемещается с неба на те объекты, которые хочет подчеркнуть фотограф (рис. 3.17).

Рис. 3.17 Если бы этот снимок был выполнен в цвете, вряд ли фотографу удалось бы сделать акцент на последнем листочке, который остался на дереве

В черно-белом варианте также очень хорошо смотрятся портреты. На таких снимках не видно недостатков кожи, которые так заметны на цветных фотографиях и с которыми так активно борются с помощью редактора Adobe Photoshop.

На черно-белом снимке вы никогда не увидите покраснений на лице и не сможете оценить критическим взглядом его цвет, так как лица на таких фотографиях выглядят гораздо лучше.

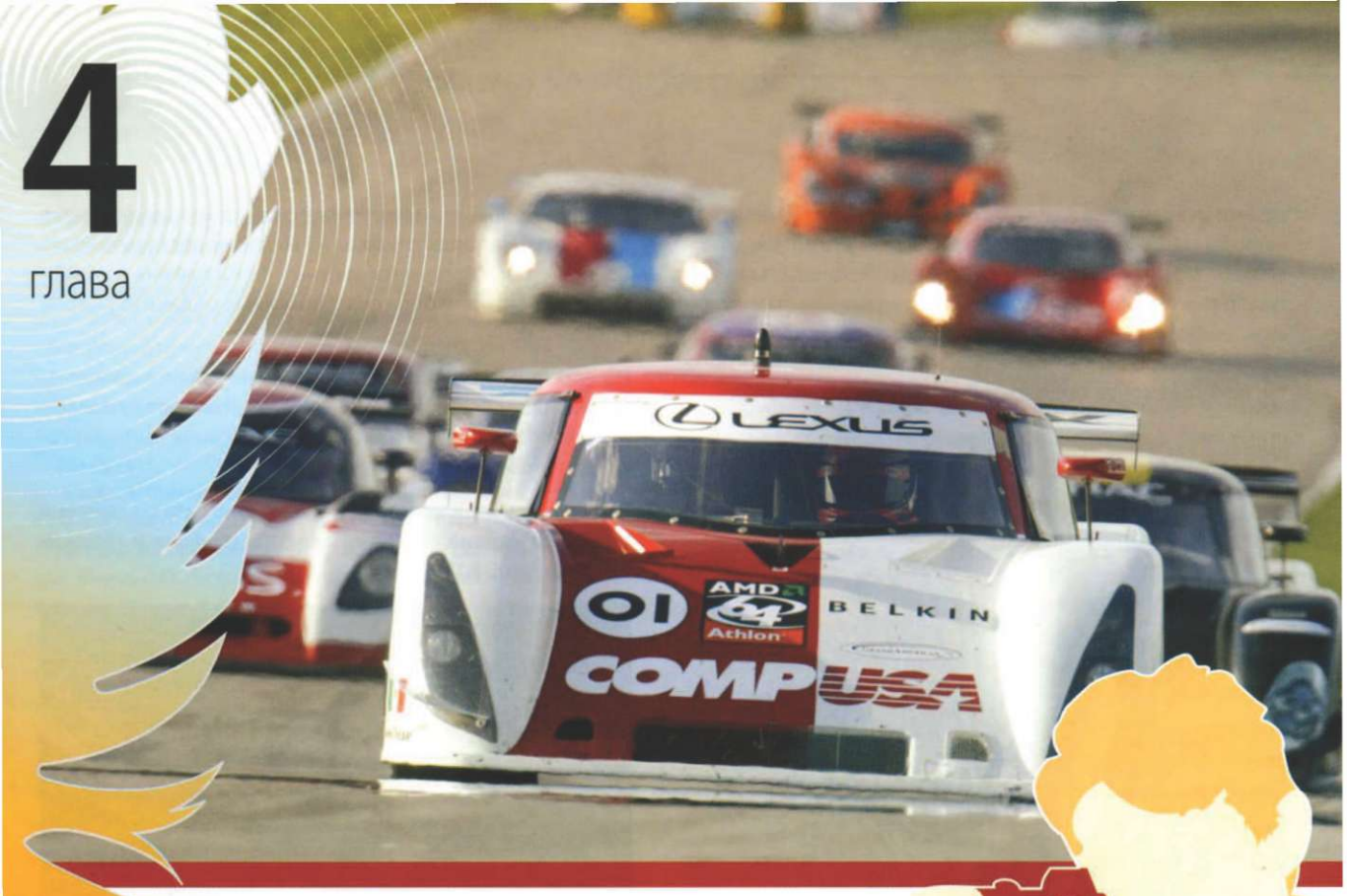
Все, что остается фотографу, — это поиграть со светом и тенью, расставив световые акценты на фоне и главном объекте (рис. 3.18).

Рис. 3.18 Многие портреты только выигрывают от отсутствия цветов

Никогда не забывайте о том, что фотографии могут быть черно-белыми. Если вам не нравится цветной результат, сделайте изображение черно-белым и, возможно, вы увидите шедевр.

4

глава



Снимаем объекты в движении

Любой фоторепортер может сказать, что для того, чтобы поймать интересный кадр, нужно не только вовремя успеть нажать кнопку спуска, но и тщательнейшим образом настроить фотоаппарат для съемки. Отчасти это нужно делать на удачу, поскольку, когда вы снимаете объекты в движении, условия съемки постоянно изменяются и предугадать, что будет в следующую секунду, достаточно трудно. Опытные фотографы, снимающие подвижные объекты, обладают неким чутьем или, если хотите, интуицией, которая помогает им выбрать точку и параметры съемки. Возможно, со временем такое чутье появится и у вас, а пока начните свои эксперименты с фотографированием объектов в движении с наших советов.

Съемка птиц

Если вы когда-нибудь кормили голубей и получали от этого удовольствие, возможно, съемка этих птиц принесет вам не меньшую радость. Птицы очень умны и красивы (рис. 4.1), но, чтобы получить эффектный снимок, нужно немало потрудиться: ведь они весьма пугливы и умеют быстро улетать.

Рис. 4.1 Голубь на ковре из листьев — прекрасный сюжет для снимка

Конечно же, самые эффектные снимки получаются, когда вам удается снять птицу в полете (рис. 4.2). Те, кто хоть раз пробовал это сделать, знают, насколько сложно поймать объект в объектив камеры. Кому-то это даже может показаться невозможным, и все же есть несколько способов получить желаемый снимок.

Рис. 4.2 Поймать в кадр летящего на огромной скорости стрижа очень трудно

Если вы желаете сфотографировать парящую птицу, делать это лучше всего в безоблачную погоду, выбрав для съемки утреннее или вечернее время, когда солнце не стоит в зените и не создает контрастные тени. На снимках, сделанных в яркий полдень, вы получите только силуэт птицы. Если день выдался пасмурный, птицу лучше снимать в момент взлета или посадки на землю или на воду.

Главная проблема — резкость снимка. Чтобы добиться резкости в изображении, поступайте следующим образом. Настройте фотоаппарат на небольшую выдержку и направьте его на летящую птицу. Передвигайте корпус фотоаппарата, наблюдая за движением объекта через видоискатель. Поскольку расстояние до птицы может быть очень велико, будет лучше, если предварительно вы задействуете оптическое увеличение. Так как выдержка установлена небольшая, чувствительность ISO лучше задать побольше. Съемка птиц со штатива возможна лишь в тех случаях, когда птицы совсем ручные (например, голуби в парке).

Как мы уже говорили, птицы очень сообразительны. Если вы на протяжении нескольких недель станете приходить в одно и то же место и при этом не будете создавать шум, пернатые к вам привыкнут и станут подпускать ближе. Не лишним также будет прикормить их. Чтобы не спугнуть птиц, не делайте резких движений. В скверах и парках вы можете найти массу сюжетов для фоторабот (рис. 4.3).

Рис. 4.3 Чтобы не спугнуть ворону, фотографу пришлось немало попотеть

Съемка домашних любимцев

Домашние животные — прекрасные объекты для съемки прежде всего потому, что они всегда с вами. Если питомец живет в вашем доме достаточно давно, вы наверняка знаете его характер и смешные привычки, поэтому без труда сможете заснять его наилучшим образом.

В случае необходимости вы даже можете смоделировать ситуацию, заставив котенка или щенка вести себя подходящим для съемки образом. Например, зная, что кошка любит греться под лампой, вы можете подготовить фон для съемки, после чего настроить фотоаппарат и включить лампу. Еще одно преимущество, которое дает съемка домашних питомцев, — то, что они вас знают и не боятся, когда вы к ним близко подходите.

Думаем, никто не будет спорить с тем, что из всех домашних животных кошки — это самые лучшие модели. Конечно же, собаки, черепахи, хомяки и морские свинки тоже могут выглядеть забавно, но кошки обладают особым шармом и практически всегда фотогеничны. Именно поэтому данный раздел мы посвятим кошкам.

Кошки — животные с характером, поэтому перед съемкой стоит задуматься о том, как поведет себя ваш домашний любимец, увидев фотоаппарат.

Любопытные коты. Если он любопытен, то постоянно будет пытаться понять, что это за странная штука у вас в руках. Дайте ему обнюхать фотоаппарат и дотронуться до него — узнав, что этот предмет несъедобен и что с ним нельзя играть, кот, скорее всего, потеряет к нему интерес. После этого вы сможете фотографировать и еще раз фотографировать. Если вам улыбнется удача, вы сможете сделать забавную фотографию, когда кот сунет нос прямо в объектив. Кошки, которые по характеру любопытны, обычно интересуются всем, что происходит вокруг, исследуют новое и наблюдают за окружающим их миром. Используйте это и делайте интересные снимки!

Коты, которых ничего не интересует. Возможно, у вашей кошки именно такой характер. Такие особы обычно живут в своем собственном мире и не слишком интересуются тем, что происходит вокруг. Они обычно малоподвижны, что делает их идеальными объектами съемки — они никогда не убегут, как только вы успеете настроить фотоаппарат (рис. 4.4).

Коты, которые рождены быть моделями. Возможно, ваша кошка была создана для того, чтобы быть моделью. Хотите — верьте, хотите — нет, но есть кошки, которые обожают фотографироваться. Они обычно прекрасно понимают, чего вы от них хотите, смотрят в кадр или в ту точку, на которую вы им указываете, и могут изменять свою позу, когда вы их об этом попросите. Если повезет, вы даже можете уговорить их приодеться (рис. 4.5). Но вы ничего не добьетесь от них, если у них нет настроения, и с этим нужно считаться. Если у вашей кошки именно такой характер, будьте готовы к тому, что время фотосессии будет назначать она, а не вы. Не забудьте угостить свою модель чем-нибудь вкусненьким после того, как она выполнит все, о чем вы ее попросите.

Рис. 4.4 Только к апатичной кошке можно подкрасться так близко

Рис. 4.5 Кот хоть и не очень доволен тем, что его заставили позировать, но переносит это стойко

Игривые коты. К этому типу обычно относятся котята. Котята редко понимают, чего от них хочет фотограф, поэтому заставлять их позировать почти бесполезно. Вместо этого лучше снимать их, когда они забавляются и заняты тем, чем обычно (рис. 4.6). Фотографируя таких котов, увеличивайте скорость срабатывания затвора, иначе снимки получатся нерезкими.

Испуганные коты. Существуют кошки, которые терпеть не могут, когда вы обращаете на них внимание. Стоит вам настроить фотоаппарат, как они начинают вертеть головой, пугаться, убегать и прятаться. Заснять такую кошку очень сложно. Скорее всего, даже если вам удастся поймать ее в кадр, он будет нечетким.

Следующий вопрос, который, скорее всего, интересует начинающего фотографа: с какой точки снимать? Здесь действует одно простое правило: никогда не фотогра-

Рис. 4.6 Этот кот даже не подозревает, что стал моделью

фируйте кошек с высоты своего роста, опускайтесь до уровня ваших моделей. Лучше всего, если объектив будет на уровне кошачьих глаз. Возможно, для этого вам нужно будет присесть или даже лечь.

Кошки не люди, поэтому для них невозможно создать идеальные условия съемки. В самом деле, вы ведь не можете пригласить вашу кошку в студию, где подобран нужный фон и установлено подходящее освещение. Кошка никогда не будет сидеть в среде, искусственно созданной для съемок. Чтобы фотография удалась, ваша мохнатая модель должна чувствовать себя уверенно и раскованно. Максимум, что вы можете сделать, — убрать все лишние предметы из кадра. Например, если вы намереваетесь «поймать» вашего любимца на ковре, то предварительно уберите тапочки (если, конечно, не предполагается, что они попадут в кадр, — некоторые кошки с удовольствием спят, залезая в тапочку). Обратите внимание на цветовую гамму и уберите все объекты, которые могут ее испортить.

Продумывая фон, имейте в виду, что, выбрав темный фон для кошки со светлой шерстью, вы получите контрастную фигуру. Если же фон будет в тех же тонах, что и окрас кошки, это сделает фотографию более романтической. Что касается черных и серых кошек, тут все наоборот.

Фон, ракурс и выбор подходящего момента очень важны, но самое главное правило при фотографировании котов — никогда не использовать вспышку. Вспышка ослепит вашего любимца и, скорее всего, навсегда отобьет у него охоту фотографироваться. Стоит вам раз или два ослепить кота, и он будет исчезать, как только завидит фотоаппарат, оставляя вам возможность снять его только во сне. Поэтому забудьте о вспышке.

Если съемка ведется в квартире, скорее всего, вам не будет хватать света, поэтому пытайтесь делать фотосессии в солнечные дни и тогда, когда кошка находится недалеко от окна. Лучше всего, если свет будет падать на кошку сбоку, тогда ее шубка будет выглядеть особенно эффектно.

Если вы уже готовы к съемке, запомните еще несколько советов и можете приступать.

- Помните, что не вы, а кошка решает, когда наилучшее время для фотосессии. Если у нее плохое настроение, не пытайтесь ее заставить, попробуйте в другой раз.
- Не прячьте фотоаппарат далеко — кошки часто ведут себя забавно, когда их об этом не просят.
- Никогда не будите кошку для того, чтобы сделать несколько снимков. В крайнем случае фотографируйте ее спящей.
- Будьте терпеливы к своим пушистым моделям, ласкайте их и давайте что-нибудь вкусненькое после того, как завершили съемку. Возможно, они оценят это и в следующий раз будут позировать с большей охотой.

Как создать иллюзию движения, когда все вокруг неподвижно

На любой фотографии можно найти ключевые детали, глядя на которые зритель сделает выводы о том, когда и в каких условиях проводилась фотосессия. Если на фотографии изображены зеленые деревья, значит, дело было летом, если предметы отбрасывают длинные тени, значит, съемка происходила утром или вечером. Опытные фотографы знают эти нюансы и умело подделывают подобные детали в своих работах.

Один из таких трюков — ветер. Ветер всегда придает фотографии движение и жизнь. Поэтому, если даже ветра нет, его создают искусственно.

Обратите внимание на плакаты, рекламирующие шампуни или другие средства по уходу за волосами. Практически все они содержат изображения волос, развевающихся на ветру (рис. 4.7). В большинстве случаев этот ветер создан самим фотографом или его ассистентом. За кадром почти наверняка остается вентилятор, направленный на волосы модели.

Иногда требуется создать ветер не на всей съемочной площадке, а локально, например развевая плащ человека, но не задевая при этом его прическу. Для этого как нельзя лучше подойдет обычный фен. Его даже можно спрятать под полой плаща.

Рис. 4.7 Развевающиеся волосы всегда придают снимку живость

Другой пример трюка с ветром — направление потока воздуха на человека, высунувшегося из окна автомобиля. Поскольку при этом его волосы будут отброшены назад, будет казаться, что машина находится в движении.

Иногда ветер не помогает, а мешает съемкам. Бороться с ним гораздо тяжелее, чем создавать его. Скажем, если вы фотографируете насекомых, ветер будет сдувать их либо вызывать дрожание лепестка или веточки, на которой сидит жучок или кузнечик. Частично эту проблему можно решить с помощью открытого зонта. Определите, откуда дует ветер, и установите зонт таким образом, чтобы капюшон был препятствием для воздушных потоков.

Секреты спортивного фоторепортера

Когда говорят о съемке объектов в движении, в первую очередь возникает мысль о спорте. Профессиональные фотографии спортсменов всегда удачные и эффектные. Любой спортсмен на поле — это превосходный объект для съемки прежде всего потому, что он сосредоточен на своем задании и не думает о том, что его снимают. Многие люди получаются на фотографиях гораздо лучше, когда они не позируют, а выполняют свою работу, и спортивная съемка позволяет в полной мере раскрыть характер героев (рис. 4.8).

Рис. 4.8 Спорт — это всегда эмоционально

Чтобы успешно снимать спортивные события, обязательно нужно хорошо знать правила игры и иметь большой опыт наблюдения за ее ходом. Если вы плохо знакомы с каким-нибудь видом спорта, у вас вряд ли получатся хорошие снимки. Лучше хотя бы несколько раз понаблюдать за спортсменами без фотоаппарата, понять, какие этапы могут принести наибольшее количество интересных моментов, а значит, удачных фотографий.

Если вы твердо решили, что спортивная фотожурналистика — это ваше призвание, имейте в виду, что вы никогда не получите великолепные снимки, используя дешевый фотоаппарат. Быть спортивным фоторепортером очень накладно, ведь сделать фотографию с выдержкой 1/500 секунды можно только дорогим фотоаппаратом. Кроме того, вам понадобится очень много другого оборудования — от вспышек и объективов до дополнительных комплектов аккумуляторов, стоимость которых возрастает вместе с ценой фотоаппарата.

Как правило, спортивные события привлекают достаточно много фотографов. Чтобы ваши фотографии отличались от снимков коллег, постарайтесь найти иную точку съемки, расположившись с фотоаппаратом на другой стороне стадиона. Вы получите не только оригинальные снимки, но и более удобные условия работы, ведь вам никто не будет мешать (рис. 4.9).

Рис. 4.9 Гонки — одно из самых захватывающих соревнований

Одна из самых больших проблем, которую приходится решать спортивному фотографу, — наведение резкости. Как узнать, на какой именно объект наводить резкость, если на поле все меняется за считанные доли секунды? У каждого профессионала есть свой ответ на этот вопрос. Например, если вы снимаете баскетбол или другую игру с мячом, достаточно проследить взглядом направление полета мяча, предположить, где он приземлится, навести резкость на эту точку еще до его падения и щелкнуть в нужный момент, чтобы мяч попал в кадр. Конечно же, это очень непросто, но и подтверждение тому — отличные снимки профессиональных фотографов.

Если следовать за мячом для вас пока слишком трудно, можете попробовать найти более простые сюжеты. Например, очень интересно снимать игроков в тот момент, когда они сделали пас. Передав мяч, они обычно некоторое время остаются на месте, отслеживая, куда полетел мяч и как партнер смог воспользоваться подачей. Если игрок эмоционален, вы можете получить множество интересных снимков.

Спортивные сюжеты нужно снимать очень быстро, поэтому чем лучше вы знаете свой фотоаппарат и объективы, тем легче будет поймать нужный момент. Когда вы находитесь возле спортсмена, у вас нет времени на то, чтобы наклоняться и подбирать параметры съемки, поэтому ваши руки сами должны знать, что нужно повернуть, чтобы получить самую лучшую фотографию. Вы не должны смотреть на фотоаппарат, ваш взгляд должен быть направлен на поле, иначе все пропустите.

Помните, что у фотографа еще меньше времени на то, чтобы сделать снимок, чем у спортсмена — чтобы нанести удар или передать мяч, ведь фотограф должен учитывать еще и скорость действия затвора. Иногда необходимо нажимать кнопку спуска еще до того, как что-то произошло, и тогда, возможно, в кадр попадет самое интересное (рис. 4.10).

Рис. 4.10 Чтобы запечатлеть прыжок, нужно нажать кнопку спуска, как только спортсмен оттолкнется от земли

Научитесь смотреть не только в объектив, но и использовать второй глаз, которым вполне можно обозревать все, что происходит вокруг. Иногда, снимая победителя на пьедестале, можно вторым глазом увидеть гораздо более интересный сюжет для съемки, например того спортсмена, которому не повезло. Спорт — это всегда всплеск эмоций, и разочарование не менее привлекательно, чем радость.

5
глава

Как снять еду, чтобы было красиво

Ах, как аппетитно на фотографиях выглядит еда! Например, на кулинарных страничках женских журналов помещают такие фотографии, что сразу хочется бросить все и начать готовить блюда по предложенным рецептам. Прочитав эту главу, вы сможете делать не менее «вкусные» фотографии.

Спасение от жажды: как выгодно запечатлеть пиво

Пиво — очень распространенный объект фотосъемки, особенно рекламной. На первый взгляд сделать красивую фотографию бутылки пива достаточно просто — положил бутылку в морозильную камеру, достал через час-полтора, поставил на стол и сфотографировал. Но на практике все не так-то просто. Пиво ведет себя совершенно не так, как вы ожидаете, — пена недостаточно густая, цвет слишком светлый, а вместо симпатичных капелек на бутылке остается только некрасивая испарина.

Все эти проблемы можно без труда решить, если использовать специальные приемы.

Пиво в бокале

Чтобы достичь нужного цвета пива, обязательно имейте про запас несколько бутылок разных сортов. Обычно при профессиональной съемке этикетка на бутылку или бокал клеится в последнюю очередь, чтобы не намокла, поэтому содержимое может не совпадать с тем, что написано на этикетке. Откройте несколько бутылок и смешивайте пиво в разных пропорциях, экспериментируйте, пока не подберете оптимальный цвет (рис. 5.1).

Рис. 5.1 Пиво в бокале — не такой простой объект съемки, как может показаться на первый взгляд

Самый сложный этап съемки пива в бокале — пена. Пена очень капризна, постоянно изменяется и практически никогда не получается нужного размера и формы. К тому же, даже если вы налили пиво в бокал и получили подходящую пену, скорее всего, пока вы настроите фотоаппарат, она уже изменится. Чтобы этого не произошло, можно добавить в пиво глицерин. Он придаст вязкость и даст вам возможность «настроить» пену, заставив ее замереть в нужном положении.

Немаловажным элементом при съемке пива в бокале являются также капельки на внешней поверхности. Воду для получения капель лучше не использовать, так как они будут скатываться вниз быстрее, чем вы будете успевать их фотографировать. Используйте тот же глицерин. С его помощью вы сможете «приклеить» капли нужного размера и формы.

Пиво в бутылке

Некоторые советы по съемке пива в бутылке не отличаются от съемки этого напитка в бокале — это касается этикетки и капель. Однако съемка бутылки имеет свои особенности. Например, при такой съемке лучше не использовать... пиво. Рекомендуется вылить из бутылки практически все пиво и долить необходимый объем воды. Зачем это нужно? Дело в том, что, находясь в бутылке, пиво может вести себя совсем не так, как вам хотелось бы. Из-за перестановки бутылки на другое место будут появляться нежелательные пузырьки, внутри может образоваться испарина. Вы вынуждены будете ждать, пока пиво снова станет пригодным для съемки.

В отличие от съемки в бокале, в данном случае цвет пива не имеет большого значения, поскольку, как правило, цвет стекла бутылки придает ей непрозрачность. Гораздо важнее освещение. Большую роль при этом играет фон, на котором снимается бутылка. Если он светлый, пиво нужно освещать мягким светом, следя за тем, чтобы не было резких переходов и темных провалов. Если же фон темный, то все наоборот — пиво обязательно нужно освещать не только снаружи, но и «изнутри», то есть таким образом, чтобы свет прошел через бутылку.

Съемка крепких напитков

Так исторически сложилось, что некоторые продукты питания для человека значат несколько больше, чем просто пища. К примеру, шампанское. Название этого напитка у многих вызывает ассоциацию с чем-то праздничным и торжественным. Шампанское пьют, отмечая Новый год, юбилей, а также на свадьбе. Поэтому для большинства этот напиток означает важное и приятное событие.

Похожие ассоциации можно найти и для других спиртных напитков. Кружка пива может быть выпита только в кругу старых друзей, а десертное вино попробует, скорее, женщина, чем мужчина. Обо всем этом фотограф должен помнить. Снимок, на котором человек держит бокал пива, будет говорить о его раскрепощенности, а натюрморт с бутылкой шампанского и вазой апельсинов вызывет ощущение зимней прохлады, даже если фотография сделана в середине лета.

Стеклянные или глиняные емкости, в которые налито спиртное, выглядят очень красиво не только в паре с различными блюдами на столе, но и сами по себе (рис. 5.2). Густое вино и коньяк обладают определенной вязкостью, благодаря чему на стенках бокала остаются следы виноградного нектара. При съемке такого бокала немного встряхните содержимое, чтобы на стеклянных стенках остались такие следы. Чтобы усилить этот эффект, снимайте так, чтобы за бокалом располагался какой-нибудь источник света, например свеча.

Рис. 5.2 Бокал с коньяком может быть главным объектом снимка

Кстати, если вы хотите снять красное вино, вовсе не обязательно его покупать. Можно использовать малиновый сироп. Разбавляя его минеральной водой, вы легко добьетесь нужного цвета и консистенции.

Зритель привык видеть бокалы, стопки или стаканы в вертикальном положении, поэтому, если он посмотрит на обычную фотографию, особого интереса она у него не вызовет. Однако зрителя можно «обмануть» и заставить его задержать взгляд на снимке.

Для этого фотографию лучше выполнить под углом. С одной стороны, такой ракурс будет необычен, с другой — заставит думать о легком похмелье. Другой способ необычной съемки — когда стаканы или бокалы стоят на ребре, наклонены. Этот трюк сделать совсем не трудно — достаточно разложить элементы натюрморта определенным образом на темном полотне (можно использовать и белое полотно, но при этом очень трудно правильно осветить ткань, чтобы не была видна фактура материала). «Эффект невидимости темной ткани» можно также использовать по-другому. Например, на темном фоне можно установить темные подставки для бокалов. Из-за того, что бутылка или графин с вином будет стоять не на одном уровне с бокалами, фотография создаст иллюзию того, что бокалы парят в воздухе (рис. 5.3).

Рис. 5.3 Бокалы «парят» в воздухе

Вино, как и любая другая прозрачная жидкость, обладает оптическим свойством преломления света. Чтобы убедиться в этом, достаточно посмотреть сквозь бокал — изображение в нем переворачивается. Если настроить объектив так, чтобы в кадр попал этот эффект, фотографии получатся очень необычными. Подойдите к окну или выйдите на балкон с бокалом во время вечернего заката. Приподнимите бокал так, чтобы линия горизонта совпадала с перевернутой линией горизонта в бокале. Можно даже поймать солнце в бокал так, чтобы оно подсвечивало стеклянную ножку. Опрокинутое в бокале небо — это не только удачный прием фотографа, привлекающий внимание зрителя, но и отличное решение для дизайнера (рис. 5.4).

Такой эффект используется фотографами также для получения шахматного рисунка. Для реализации этого приема понадобятся два бокала и бутылка вина. Бокалы должны быть наполнены вином наполовину и располагаться на таком расстоянии от бутылки, чтобы ось бокала совпадала с краем фотографируемой бутылки. В результате такого расположения вы получите рисунок, на котором бокалы будут «показывать» не стекло бутылки, а фон. И наоборот — там, где должен был бы просвечиваться светлый фон, видно бутылочное стекло (рис. 5.5).

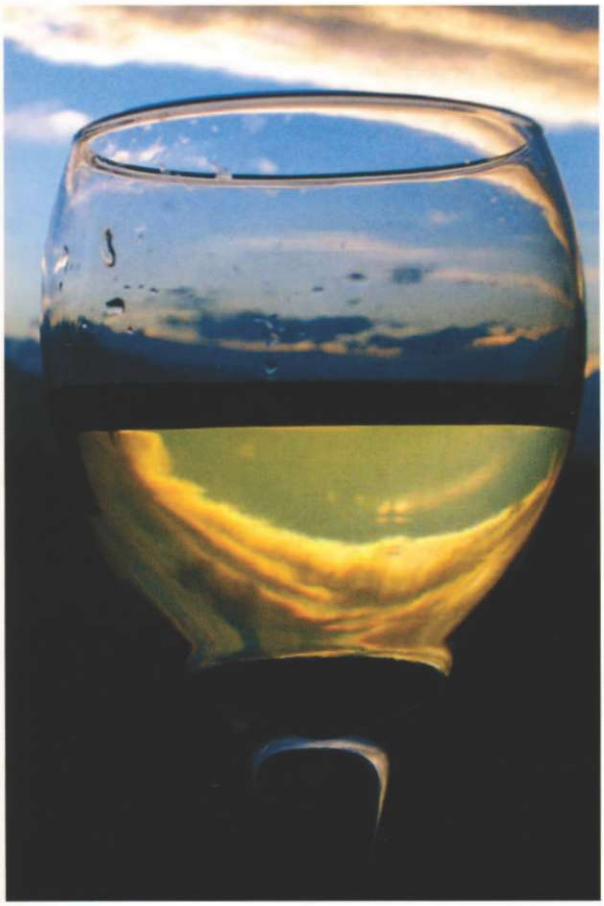


Рис. 5.4 Небо, опрокинутое в бокале

Рис. 5.5 Шахматный рисунок, созданный бутылкой вина и бокалами

Меню для фотографа

В это трудно поверить, но практически все продукты, которые выглядят аппетитно на фотографии, на самом деле не просто невкусны, но и несъедобны. Если же их все же можно есть, то по вкусу они совершенно другие, чем вы можете себе представить.

К каждому продукту у фотографов свой подход. Например, при съемке колбасы ее нужно припудривать. Колбаса достаточно сильно блестит, и это может быть лишним. Поэтому тальк при съемке колбасы не помешает.

Попробуйте сфотографировать обычное яблоко. Возможно, если вы поработаете над светом и фоном, у вас получится вполне неплохо. Но, если сделать такую же фотографию, предварительно смазав фрукт уже знакомым вам глицерином и немного сбрызнув водой из пульверизатора, получится гораздо аппетитнее. Результат вас наверняка порадует.

Если вам нужно снять красную икру, следует позаботиться о том, чтобы икринки имели товарный вид, то есть были круглыми и чистыми. Для этого перед съемкой их нужно на время залить минеральной водой. В воде они набухнут и станут прекрасными моделями для съемки.

Одно из самых сложных заданий — красиво сфотографировать мучные изделия. Сложное оно потому, что перед съемкой вам придется их испечь. Обычные булочки, торт или оладьи, предназначенные для еды, — не самые лучшие объекты для съемки. В тесто, которое готовится для фотографии, необходимо добавлять гораздо больше соды, чем в обычное, чтобы готовое изделие было более пышным (рис. 5.6). Сахара же, наоборот,

Рис. 5.6 Пышные булочки хоть и аппетитны, но, скорее всего, несъедобны

нужно совсем мало. Такие изделия будут очень красиво смотреться в кадре, но после съемки их можно будет только выбросить.

Если же вы сомневаетесь в своих способностях приготовить такую «вкуснятину», ничто не мешает фотографировать еду, которая вкусна не только на картинке. Например, на снимках, как правило, отлично смотрятся овощи и зелень, даже в сочетании с другими продуктами (рис. 5.7).

Рис. 5.7 Помидоры и зелень украшают пиццу и делают ее аппетитной

Пробуйте разные варианты съемки, и у вас обязательно получится хорошая фотография (рис. 5.8).

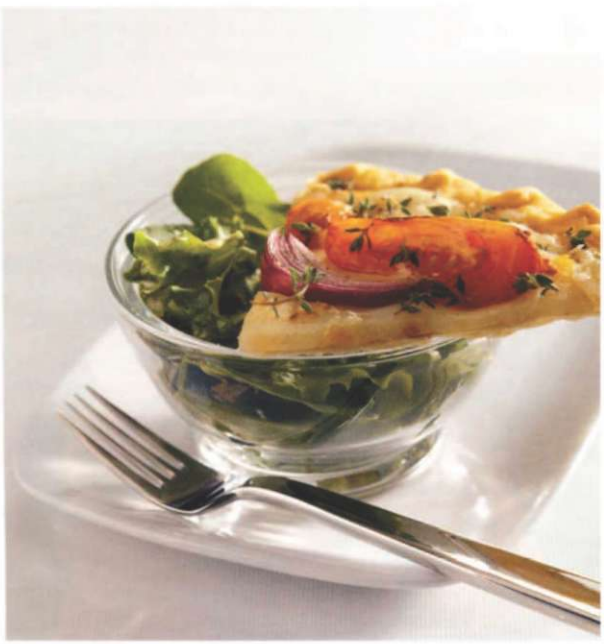


Рис. 5.8 Зелень и овощи не могут испортить ни кулинарный, ни фотографический шедевр

Фруктовое ассорти

Профессия фотографа многогранна. Она включает в себя все профессии, какие только можно представить: режиссер, столяр, художник... Когда фотограф с помощью ретуши маскирует на лице человека дефекты кожи, он врач и гример, когда делает снимок свежевыпеченного хлеба для рекламы хлебопекарни — пекарь, когда снимает букет цветов — ботаник и т. д. Ему достаточно взять в руки фотоаппарат, и он уже может пробовать себя в любой профессии.

Почувствовать себя ягодником фотолюбитель может только в сезон, когда на кустах начинают поспевать малина, клубника и пр. Только в этот летний период можно сделать снимки аппетитных ягод. Несмотря на то что в супермаркете все эти ягоды продаются круглый год, ни по внешнему виду, ни по вкусовым качествам парниковой «ягодной подделке» не сравниться с настоящими ягодами, которые росли под открытым небом. Времени у фотографа на съемку ягод ровно столько, сколько длится сезон — две-три недели.

К любой ягоде, как и к фотомодели, необходимо найти подход. Когда вы приступите к съемке, столкнетесь с проблемой — натюрморт из ягод не выглядит красиво. Причин тут может быть много — от неправильной композиции, до плохого ракурса. Некоторые ягоды лучше фотографировать на фоне яркого света, чтобы заставить их «светиться» изнутри. К таким ягодам можно отнести крыжовник, малину (рис. 5.9), красную смородину.

Рис. 5.9 Свежая малина подсвечивается изнутри

Режим макросъемки — это беспроигрышный вариант съемки малины, вишни, клубники, смородины и прочих ягод небольшого размера. Когда зритель видит на фото-

графии ягоды огромного размера, они представляются ему еще вкуснее (рис. 5.10).

Рис. 5.10 Режим макросъемки дает возможность увеличить ягоды

Еще один способ заставить зрителя сглотнуть слюну — сфотографировать наполовину съеденную ягоду (рис. 5.11).

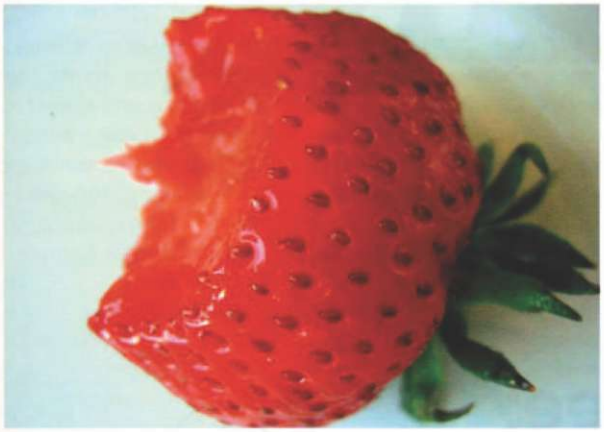


Рис. 5.11 Клубника, съеденная наполовину, выглядит еще вкуснее

Режим макросъемки также лучше использовать, когда необходимо показать ягоды на ветке растения (рис. 5.12). Если делать такой кадр без эффекта глубины резкости, то пестрая картина из листьев и плодов будет вносить сумятицу в изображение. Если вы собираетесь сделать снимок уже собранной ягоды, помойте ее и дайте немного подсохнуть, чтобы поверхность была влажной, — это придаст ягодам свежий вид. Подробнее о макросъемке рассказано в главе 9.

Рис. 5.12 При съемке ягод на ветке не обойтись без эффекта глубины резкости

А вот большие ягоды, такие как арбуз, гораздо эффектнее выглядят в разрезанном виде.

6
глава

Подчеркнуть лучшее: портретная съемка

Главу, посвященную портретам, хочется начать с тезиса о том, что не существует стандартного метода, следуя которому можно получить идеальный портрет. Портретная съемка — это, возможно, самый сложный и самый ответственный жанр фотографии, который требует от фотографа максимальной концентрации. Когда вы снимаете пейзажи, ваши «модели» не могут определить, насколько удачным получился снимок, — дерево не посмотрит на фото и не скажет: «Это не самая удачная из моих фотографий». Зато, когда вы делаете портрет, человек, которого вы снимаете, вполне может произнести подобную фразу. Чтобы этого не происходило, необходимо терпеливо делать одну сессию за другой, учиться на собственных ошибках и не повторять их. Во многом помогут также фотоальбомы известных фотографов с их комментариями к работам.

Самое главное: без чего портрет не будет удачным

Процесс создания портрета можно условно разделить на несколько этапов: вдохновение, подготовка, сессия и, наконец, постобработка. Каждый из них, несомненно, важен и имеет большое значение.

Вдохновение

Портретная съемка требует от фотографа не только хороших знаний параметров съемки. Любой удачный портрет начинается с идеи. Если вы хотите воплотить в портретной съемке какую-нибудь идею, необходимо выбрать модель, которая поможет вам это сделать. Вы обязательно должны четко представлять, чего хотите добиться. Чтобы лучше это понять, потратьте какое-то время на просмотр фотографий других мастеров, полистайте книги, побродите по Интернету. Когда идея оформится, подумайте, какая модель лучше всего подойдет для воплощения вашего замысла.

Существует также другой вариант, когда вам необходимо сделать портрет конкретного человека. Чтобы портретная фотосессия была удачной, необходимо найти подход к человеку, который в ней участвует. Часто можно услышать, как люди рассуждают о том, кто из их знакомых фотогеничен, а кто — нет. На самом деле все люди фотогеничны, только каждый по-своему. В одном человеке можно увидеть задорный оптимизм, в другом — решительность и т. д. Задача фотографа — поймать ту нотку, которая характерна именно для этого человека. Если, глядя на портрет, знакомые этого человека говорят, что он совсем не похож на себя в жизни, — снимок не удался.

В жизни можно встретить два типа людей: те, которые хорошо получаются, когда они спокойно сидят перед камерой, и те, кого нужно снимать только во время каких-нибудь действий. Обычно вторая категория обладает сильной мимикой, которая изменяет лицо человека во время разговора. Поэтому, когда фотографию такого человека сравнивают с «оригиналом», обнаруживается полное несовпадение. Выход очевиден — такого человека можно снимать только тогда, когда он естественно и непринужденно занимается своими делами. Чтобы «заставить» его расслабиться, фотограф может просто завести с ним беседу на какую-нибудь совершенно безобидную тему, например о пасмурной погоде или о суете на улицах города (рис. 6.1).

Продумывая, как лучше снять человека, необходимо выбрать для него образ. Подумайте, какие ассоциации

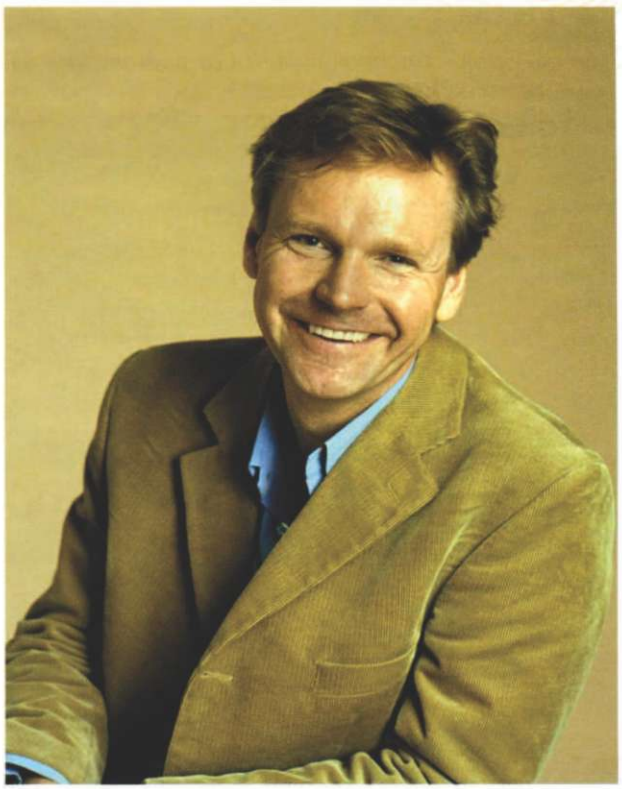


Рис. 6.1 Естественная улыбка всегда делает снимок удачным

вызывает у вас этот человек, как его наиболее эффектно представить и как скрыть недостатки.

Подготовка

Этап подготовки к съемке не менее важен, чем сама съемка. На этом этапе необходимо выбрать место и время съемки, а также подготовить к ней модель. Обязательно поговорите с человеком, которого собираетесь снимать, перед началом работы, расскажите ему вашу задумку и попробуйте объяснить, что от него требуется. Это вам очень поможет при съемке: возможно, модель подаст идею, которая вам понравится. Обратите внимание на выбор одежды. Если в гардеробе модели не окажется нужного костюма, возможно, вам придется вместе пройтись по магазинам и подобрать его.

Еще одна важная деталь, которой нельзя пренебрегать, — тестовые снимки места, в котором будет проводиться съемка. Если у вас нет постоянного места съемки, обязательно сделайте несколько тестовых фотографий, оцените его достоинства и недостатки, подумайте над освещением.

Фотосессия

Обычно фотосессия продолжается от двух до трех часов. Если вы снимаете детей, скорее всего, она продлится меньше — дети не могут так долго заниматься одним и тем же делом, и им быстро надоест позировать. Будьте к этому готовы — с маленькими моделями нужно считаться.

Обязательно позаботьтесь о фоне — неудачно выбранный фон может испортить фотографии (рис. 6.2). Фон должен помогать сфокусировать внимание на основном объекте. Настраивая фотоаппарат, используйте глубину резкости, чтобы немного размыть фон. Если ваш фон слишком яркий или, скажем, полосатый, сделайте так, чтобы он не перекрывал лицо модели. Вертикальные линии в большинстве случаев разрушают композицию. Поэтому постарайтесь использовать однотонный фон и не пренебрегайте глубиной резкости.

Вы можете отойти от однотонного фона, если считаете его неудачным, но в таком случае постарайтесь подобрать такой фон, чтобы его узор помогал раскрыть ваш замысел и играл свою роль в создании атмосферы снимка (рис. 6.3). Но фон не должен быть одного цвета с одеждой модели.

Рис. 6.2 Фон гармонирует с элементами одежды портретируемой

Рис. 6.3 Фотографировать невесту на фоне зелени — очень хорошая идея. Весна и молодость всегда вместе

Если фон в большинстве случаев должен быть размыт, то лицо модели просто обязано быть в фокусе. Как правило, резкость наводится на глаза — наиболее выразительную часть лица (рис. 6.4).

Не размещайте модель посередине кадра, старайтесь найти более интересные решения. Не бойтесь «обрезать» портретируемого — если в кадре останется главный объект, на итоговом изображении этого никто не заметит (рис. 6.5).

Попробуйте, например, построить кадр так, чтобы глаза были в верхней его части, даже если при этом вам не удастся захватить лоб полностью. Но не обрезайте подбородок — в большинстве случаев это будет смотреться не лучшим образом.

Правильно подобранный свет — одна из важнейших составляющих хорошего портретного снимка. Если модель будет плохо освещена, то фотография навер-

Рис. 6.4 Фон размыт столь удачно, что можно подумать, будто перед вами не фотография, а картина

Рис. 6.5 Главное на этой фотографии — глаза. А то, что головной убор обрезан, совсем не важно

няка не удастся. Именно свет создает требуемую атмосферу снимка. Подробнее об освещении рассказано в главе 2.

Когда сессия завершена

Как правило, после двухчасовой фотосессии вы получите около ста фотографий, из которых отберете 5–10 лучших.

Большинству начинающих фотографов жаль расставаться с не очень удачными снимками, и они сохраняют абсолютно все фотографии.

Не стоит этого делать — после нескольких сессий у вас накопится огромное количество снимков, ориентироваться в которых будет практически невозможно. Лучше всего выбирать снимки сразу же после завершения сессии.

Перепишите изображения с карты памяти на компьютер, просмотрите их и сразу же удалите неудачные. Потом просмотрите еще раз и снова удалите те, которые кажутся вам наименее удачными из оставшихся.

Не бойтесь расставаться с неудачными снимками — они вряд ли вам когда-нибудь пригодятся, только будут вас запутывать.

Дети — непослушные модели

Наверное, ничто не получается на фотографии так хорошо, как детская непосредственность (рис. 6.6). Неудачные снимки ребенка попадаются довольно редко, поэтому после проведенной сессии фотограф почти всегда может выбрать работу, которую он считает наиболее художественной.

Рис. 6.6 Привлекательность детей — в их непосредственности

Фотографии детей всегда располагают к себе зрителя. Зная эту особенность детских снимков, некоторые дизайнеры используют их в корыстных целях, например для рекламных проектов. Обратите внимание, как часто в рекламе присутствуют дети. Они пьют соки, кормят животных сухим кормом или «случайно» с родителями заходят в банк взять кредит на жилье. Многие политики стараются вызвать симпатию, демонстрируя перед камерами репортеров общение с детьми. В отличие от взрослых, дети (приблизительно до 11 лет) не чувствуют себя скованно перед объективом (рис. 6.7). Они не думают о том, как будет выглядеть их лицо на снимке, все происходящее для них — игра. Фотография человека может быть успешной только в том случае, если он чувствует себя раскованно и не «зажимается». В основном детей не смущает нацеленная на них камера, они ведут себя так, как всегда.

Рис. 6.7 Детский взгляд может разжалобить кого угодно

Все, что требуется от фотографа, — это не спугнуть ребенка, вызвать его доверие. Дети играют по своим правилам, поэтому не заставляйте их что-то делать перед объективом. Сколь бы глубок ни был ваш творческий замысел, вам не удастся объяснить маленькой девочке или мальчику, как они должны реализовать эту идею в кадре. Попробуйте просто заинтересовать ребенка, сыграйте с ним в какую-нибудь игру (рис. 6.8). Пусть он думает, что фотоаппарат — это одна из игрушек.

Дети очень хорошо вживаются в роль, с удовольствием наряжаются в костюмы сказочных героев, например пиратов или принцесс (рис. 6.9).

Рис. 6.8 Маленькая школьница с удовольствием играет в считалочку

Если ребенок совсем маленький и съемка ведется в студии, не лишним будет сказать родителям, чтобы они по-

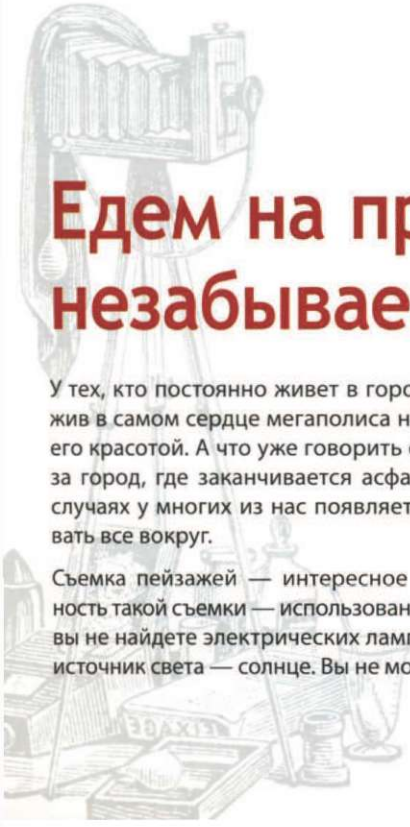
Рис. 6.9 Когда дети наряжаются в костюмы сказочных героев, они фотографируются с еще большим удовольствием

кормили малыша перед выездом. Необходимо также хорошо прогреть помещение, чтобы малыш не чувствовал себя неуютно.

Дети, которые вступили в подростковый возраст, ведут себя несколько иначе. В этот период очень сильно заметны комплексы, парни и девушки не могут раскрыться, поэтому делать снимки намного сложнее. Оптимальный вариант для съемки подростка — поддерживать с ним разговор, делая большое количество снимков. Чтобы не вызывать смятение у девушки или парня, вы можете сказать, что не делаете снимки, а просто настраиваете камеру, и поэтому совершенно не важно, что он (или она) сейчас делает и в какой позе сидит. Категорически противопоказаны любые реплики в сторону ребенка о том, что он что-то делает не так в кадре. Подобные замечания фотографа только замкнут ребенка, и живых снимков не получится.

7

глава



Едем на природу: незабываемые пейзажи

У тех, кто постоянно живет в городе, особое отношение к природе. Обнаружив в самом сердце мегаполиса небольшой клочок зелени, мы восхищаемся его красотой. А что уже говорить о том, если удается выбраться куда-нибудь за город, где заканчивается асфальт и не видно высотных домов?! В таких случаях у многих из нас появляется непреодолимое желание фотографировать все вокруг.

Съемка пейзажей — интересное и увлекательное занятие. Главная особенность такой съемки — использование только природного освещения. На природе вы не найдете электрических лампочек или прожекторов, тут есть только один источник света — солнце. Вы не можете регулировать его яркость, интенсивность

и направление, поэтому вам придется подстраиваться под него и использовать те условия, в которых вы оказались.

Очарование осени

Осень — самое красочное время года, привлекающее многих фотографов. Красный, коричневый, зеленый, желтый, черный — это далеко не все цвета, которыми может порадовать осень. Если и вы решили запечатлеть эту красоту, прочитайте наши советы, которые помогут вам сделать больше отличных снимков.

Прежде всего необходимо определиться с местом и временем съемки. Если вы решили пойти в городской парк, учтите, что в выходной день (особенно если на дворе хорошая погода) там наверняка будет очень много людей. Возможно, один случайный прохожий еще может вписаться в кадр, однако толпы отдыхающих с шашлыками и гитарами, скорее всего, в ваши планы не входят.

Поэтому выбирайте менее людные места, выезжая далеко за город на машине, или же бродите по ботаническому саду в рабочий день. У вас больше шансов никого не встретить, если вы выбрали для съемки пасмурный день или если на дворе поздняя осень. Но в этом случае вы не получите ярких, разноцветных снимков.

В ясные дни можно получить прекрасное освещение, которое поможет подчеркнуть осенние цвета (рис. 7.1). Фотографируйте рано утром или после обеда, чтобы получить нужные оттенки. Если день выдался туманный и моросит дождь, это еще не означает, что вы ничего не сможете сфотографировать. В такие дни свет более мягкий, благодаря чему снимки получаются неконтрастными, тени практически не видны, а светлые участки неяркие. Но не забывайте защищать фотоаппарат и объектив от влаги, упаковав их в специальную сумку.

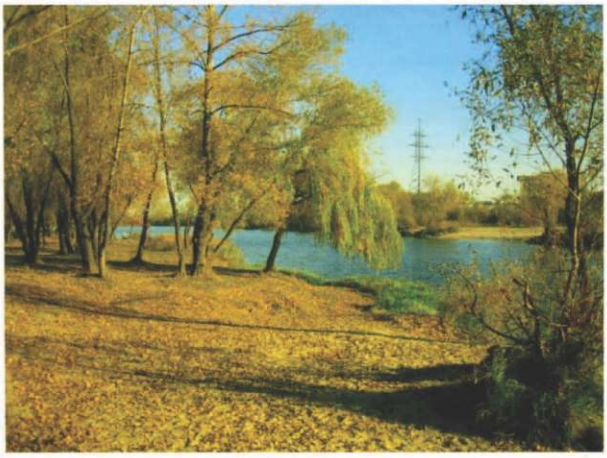


Рис. 7.1 Осень хорошо фотографировать в солнечный день

Когда вы фотографируете осень, можно с успехом использовать фильтры. Наиболее часто для съемки осенних пейзажей применяется поляризационный фильтр. Он дает возможность восстановить богатство цветов, удалив блеск с отражающих поверхностей (например, с листвы). Он может быть полезен после дождя, когда листья блестят от влаги, а также в солнечные дни, когда свет слишком яркий. Вы также с успехом можете использовать поляризационный фильтр с теплым оттенком, если фотографируете в середине дня или в пасмурную погоду. Если вы выбрались на природу поздней осенью, когда цвета уже не такие яркие, используйте цветоусиливающие фильтры.

Осенние снимки, как, впрочем, и любые другие, требуют предварительной оценки места съемки. Конечно же, вы можете, проезжая мимо замечательного пейзажа, остановить машину, выскочить из нее, сделать фотографию и поехать дальше. Однако результаты будут гораздо лучшими, если вы исследуете пейзаж, прежде чем начать фотосессию, и найдете оптимальное сочетание освещения, композиции и объекта съемки. Попробуйте найти такую точку съемки, которая бы наилучшим образом могла показать ваш замысел зрителю (рис. 7.2).

Рис. 7.2 Главный объект этой осенней фотографии — дерево

Осенние пейзажи можно найти не только в парках. Если у вас есть возможность, попробуйте поехать в поисках интересных сюжетов в сельскую местность. Возможно, вам удастся запечатлеть уборку урожая или посевную озимой пшеницы, местные осенние обряды, огромные тыквы и т. д.

Молния в кадре: трудно, но возможно

Одно из самых красивых природных явлений — гроза. Во время грозы небо периодически озаряется вспышками молний. Каждая вспышка — результат электрического разряда в атмосфере. Продолжительность свечения этого разряда исчисляется долями секунды, поэтому уловить нужный момент и успеть нажать кнопку спуска необычайно трудно. Впрочем, «ловить» молнию не нужно, она сфотографирует себя сама (рис. 7.3). Если вы сначала увидели молнию, а затем нажали кнопку спуска, не надейтесь, что вам удалось ее поймать — ни один человек не может обладать такой реакцией.

Рис. 7.3 Молния, попавшая в кадр

КСТАТИ

Искусству фотографирования молний уже более ста лет. Первым этот природный эффект запечатлел Роберт Гёнзель в июле 1883 года.

Чтобы оставить себе на память воспоминание о сильной грозе, используется несложный трюк. Лучше всего вести съемку из окна помещения, поставив фотоаппарат на подоконник или на штатив. Направьте объектив в ту сторону, где ожидается появление молнии. При этом неплохо, если в объектив попадет не только небо, но и здания, силуэты деревьев и т. д. Это разнообразит снимок, сделает его более эффектным.

Главное условие для получения изображения молнии — длительная выдержка. Если за то время, пока вы будете держать затвор открытым, произойдет вспышка молнии, снимок будет готов. Не стоит переживать по поводу неудавшейся цветопередачи, если молния, которую вы сняли, окажется не такого цвета, какого вы ожидали. Дело в том, что молнии бывают самых разнообразных оттенков: от розового и оранжевого до зеленого и фиолетового. Если посмотреть днем на облака, можно заметить, что по цвету они отличаются друг от друга. Вспышка электрического разряда освещает облака тем цветом, который имеют сами тучи.

При фотографировании грозы во время проливного дождя снимки будут получаться не такими четкими, как в результате съемки в грозу с малым количеством осадков. Если вам нравится фотографировать молнии, лучше всего отправиться в одну из стран Юго-Восточной Азии. Там грозы — очень частое явление, в году может быть до двухсот грозовых дней.

Покорение подводного мира

Съемка природы не ограничивается только тем, что вы можете увидеть на земле или на поверхности воды. Возможности современных цифровых камер позволяют делать четкие снимки и под водой. Захватив соответствующее снаряжение, вы можете погрузиться в подводный мир и попробовать запечатлеть некоторые его фрагменты.

При подводной съемке желательно иметь с собой фотоаппарат и со вспышкой, и без. В большинстве случаев подводные снимки смотрятся гораздо лучше без искусственных источников света (рис. 7.4), однако вспышка все же может понадобиться, если вы опуститесь глубоко.

Подводный мир необычен. В нем нет своих источников света, свет проникает только через воду, поэтому здесь существуют два основных цвета — голубой и зеленый. Так что лучше всего фотографировать на мелководье, где света гораздо больше, чем на глубине. Это объясняется эффектом абсорбции — вода выборочно задерживает тот или иной спектр света на определенной глубине. На мелководье всегда видно лучше, так как световые волны практически не поглощаются. Опуститесь на глубину 10–15 метров, и вы увидите, как пропадает красный цвет (рис. 7.5), на глубине 20 метров — оранжевый, на глубине 30 метров — желтый. На глубине 40 метров не оста-

Рис. 7.4 Подводные фотографии лучше делать близко от поверхности

Рис. 7.5 На глубине цветов меньше, чем возле поверхности воды

ется следа от зеленого и, наконец, на глубине примерно 50 метров синий тоже исчезает, превращаясь в черный.

Для подводной съемки желательно выбирать солнечные дни, в которые под воду проникает много света (рис. 7.6). Фотографировать лучше днем, когда солнце находится прямо над водой. Если день пасмурный, то видимость в воде ухудшается. Ухудшение видимости будет наблюдаться и в ветреный день, если вода неспокойна — свет будет «разбиваться» о волны и не сможет проходить под воду. Поэтому самое лучшее время для экспериментов под водой — середина солнечного, ясного и спокойного дня.

Рис. 7.6 Если лучи солнца проникают под воду, снимки получаются хорошими

Если условия съемки неидеальны, вода мутная, но вы все же хотите попробовать — учтите, что вам придется фотографировать с более близкого расстояния.

8
глава

Большой город так, как его увидите вы

Некоторые начинающие фотографы полагают, что сделать уникальные снимки можно, только оказавшись в том месте, где еще не ступала нога человека, или, по крайней мере, там, где она ступает редко. Но ваше присутствие в таком месте еще не дает гарантии хорошего снимка. Искусство фотографа заключается не в том, чтобы забраться в безлюдную местность и снять неземной пейзаж, а в способности увидеть что-то необыкновенное в вещах, мимо которых ежедневно проходят тысячи людей. Самая лучшая похвала для фотографа — когда зрители с восхищением смотрят на снимки и спрашивают: «А где это такая красота?», не догадываясь, что фотографии сделаны именно там, где они сейчас находятся.

Одним словом, чтобы научиться видеть красоту, не нужно никуда ехать. Просто берите фотоаппарат, выходите на улицу и смотрите по сторонам. А мы подскажем вам несколько интересных сюжетов.

Город днем

Городская жизнь — это почти всегда суета. Практически в любое время дня на улицах можно увидеть снующих в разные стороны людей, которые спешат то домой, то на работу. Поэтому вам нужно будет научиться не обращать внимания на заинтересованные взгляды. Если вы чувствуете себя с фотоаппаратом неуверенно, начните со съемок из кафе, в котором есть столики на открытом воздухе. Выберите удобный для съемки столик, закажите что-нибудь попить, осмотритесь и сделайте несколько снимков (рис. 8.1). На вас будут обращать гораздо меньше внимания, чем если вы будете стоять посреди улицы.

Рис. 8.1 Чтобы не привлекать внимания, можно снимать городской оркестр, сидя в кафе

Если вас больше интересует архитектура, а не люди, выбирайте для съемки дневное время, когда на улицах немного прохожих. Однако это не касается центральных улиц, на которых и днем людно. Центральные улицы лучше всего снимать ранним утром, до начала рабочего дня. Днем же старайтесь удалиться от центра, не бойтесь сворачивать в переулки и на узенькие улочки. Возможно, вы найдете интересные архитектурные сюжеты, которые никто не помешает вам снять (рис. 8.2).

Если вы собираетесь фотографировать в незнакомом городе, не мешает для начала осмотреться. Для этого сразу же по прибытии сядьте на экскурсионный автобус и посетите достопримечательности. Во-первых, вы сможете фотографировать на остановках, а во-вторых, объехав весь город, уже будете примерно представлять себе, куда стоит приехать на собственной машине или общественном транспорте. Вполне возможно, что по дороге вас заинтересует какое-нибудь место, которое не

Рис. 8.2 Ищите интересные архитектурные сюжеты, и удача вам улыбнется

входит ни в одну экскурсионную программу и мимо которого автобус просто проезжает. Не поленитесь спросить у гида или водителя адрес и вернитесь туда позже.

Если вы хотите сфотографировать город с высоты, вовсе не обязательно заказывать вертолет или пытаться проникнуть на телевышку либо в высотное здание. Вы можете просто залезть на вышку, которая обычно имеется на автостоянке. Если автостоянка достаточно большая, то и вышка тоже должна быть высокая. Заберитесь на нее, и вы получите отличный вид (рис. 8.3). Но не злоупотребляйте этой позицией и постарайтесь сделать фотографии максимально быстро — вы рискуете привлечь к себе внимание охранников, которые могут принять вас за правонарушителя.

Рис. 8.3 Городскую панораму можно снять с самой неожиданной точки

Высотные здания в городе, равно как и деревья, очень хорошо фотографировать снизу. Такой угол съемки не только дает возможность легко избавиться от нежелательных объектов в кадре, но и показывает величественность архитектурных сооружений. Поэтому съемка зданий снизу часто используется для рекламных снимков.

Если в городе, в котором вы оказались, есть современные небоскребы, не ленитесь проходить мимо них как можно чаще, рассматривая отражения в окнах. Если вам повезет и солнце окажется с нужной стороны, вы увидите не просто стекло, а отражение городского ландшафта (рис. 8.4). Понаблюдайте за тем, в какое время можно получить самые лучшие снимки, и возвращайтесь в это время на следующий день.

Рис. 8.4 Городской ландшафт в стеклах небоскребов выглядит захватывающе

Если даже вам не повезло с погодой, не расстраивайтесь и не спешите возвращаться домой или в отель (если вы путешествуете по чужому городу). Дождливые дни тоже могут дать много интересных сюжетов для съемки. Если небо не полностью затянуто тучами, вы можете увидеть отражение людей и домов в лужах на тротуаре. Используйте их как часть композиции или же просто снимайте отражения, чтобы получить абстрактные снимки. Делая съемки в дождливые дни, обязательно нужно позаботиться о защите фотоаппарата. Закрывайте объектив и прячьте аппарат в чехол, чтобы влага не попала внутрь корпуса.

Несмотря на то что современные города сплошь состоят из металла и стекла, попробуйте найти зеленый уголок в самом центре мегаполиса. Если вам удастся совместить парк и небоскреб на одном снимке, это будет смотреться интересно. Попробуйте найти такую точку съемки, чтобы казалось, что высотные дома прорастают сквозь ветви деревьев.

Огни большого города

Жизнь большого города ночью только начинается, поэтому не спешите прятать фотоаппарат с заходом солнца. Ночью города обладают особой притягательностью (рис. 8.5).

Рис. 8.5 Ночной город выглядит привлекательно

Если вы никогда не делали ночных снимков, положитесь на соответствующий режим своего фотоаппарата. Обычно в камерах присутствует режим ночной съемки, в котором устанавливаются примерные настройки, как правило, используемые в таких условиях. Одно из главных условий получения хорошего снимка ночью — большая выдержка. Она используется для того, чтобы компенсировать недостаток света.

Если вы не хотите, чтобы фотографии получились нерезкими, придется использовать штатив — он просто необходим для съемки с большой выдержкой. Однако если у вас его нет, не расстраивайтесь. Попробуйте найти опору для фотоаппарата, например водрузите его на парапет или просто обопритесь на стену. Возможно, после нескольких попыток у вас все получится (рис. 8.6). Поскольку с цифровой камерой вам не нужно экономить пленку, делайте несколько однотипных снимков — скорее всего, потом вы сможете выбрать парочку удачных.

Если же размытость все равно сопровождает ваши снимки, подумайте, как ее можно использовать творчески. Например, снимите с большой выдержкой автостраду на фоне крупного здания. Дом будет возвышаться над яркими полосами, в которые превратятся едущие со скоростью машины (рис. 8.7).

Снимая город ночью, вам не обойтись без вспышки, однако не полагайтесь на нее полностью. Вспышка действует только на небольшом расстоянии, поэтому с ее помощью вам вряд ли удастся снять панораму, особенно если вы используете встроенную вспышку. Если вы располагаете дорогой внешней вспышкой, то можете вы-

Рис. 8.6 Из-за большой выдержки отражение в воде выглядит необычно

Рис. 8.8 Панораму лучше снимать без вспышки

Рис. 8.7 Мчащиеся машины на ночных снимках превращаются в яркие полосы

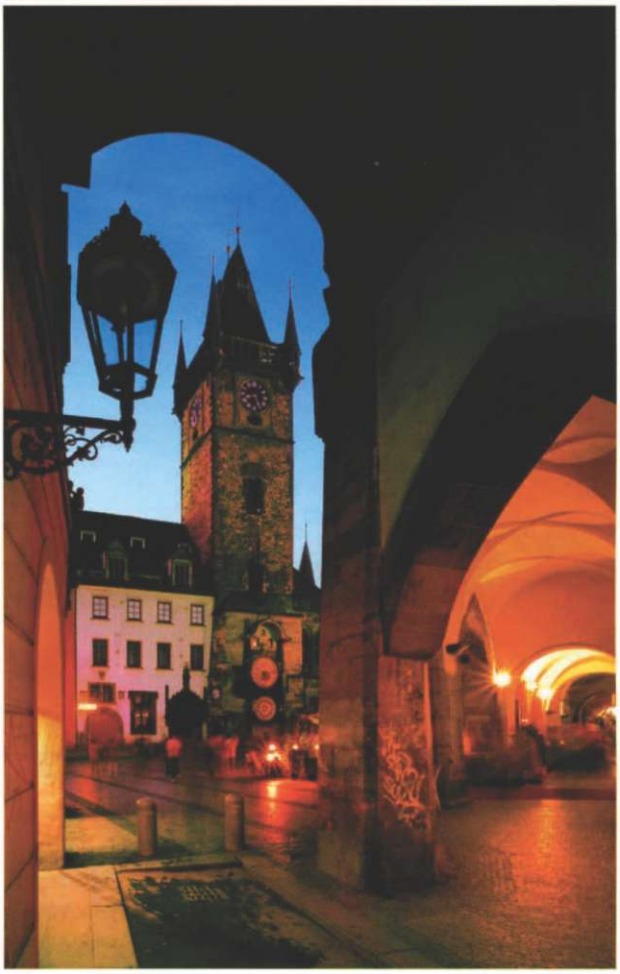


Рис. 8.9 При съемке в сумерках можно получить резкий снимок даже без использования штатива

хватывать из темноты объекты, расположенные на более далеком расстоянии, но и она в ряде случаев будет бессильна (рис. 8.8).

Если вы заранее наметили места съемки, то можете попробовать сделать снимки в сумерках. Для ночных фотографий это самое лучшее время — фонари, неоновые вывески, витрины и другие атрибуты ночного города уже есть, а света для съемки все еще достаточно (рис. 8.9). Когда вы снимаете в сумерках, вам не нужно использовать такую большую выдержку, как при съемке в полной темноте, поэтому, скорее всего, вы сможете получить резкие фотографии и без использования штатива. Но съемка в сумерках требует от вас некоторой прыти, ведь это время продолжается совсем недолго.

Чтобы сделать свои фотографии необычными, отправляйтесь снимать в полнолуние. Луна наверняка сделает

снимки более яркими и захватывающими. Она также может помочь привлечь внимание зрителя к определенному участку фотографии.

Один из отличных ночных сюжетов — мосты. Мосты, которые в дневное время кажутся серыми и непривлекательными, ночью преображаются. Обычно в больших городах они хорошо освещены, поэтому при их съемке можно использовать не такую длинную выдержку, как при фотографировании обычных ночных объектов.

В кадре — фейерверк

Фейерверк — это одно из самых увлекательных и волшебных зрелищ ночного города. Независимо от того, дан он в честь дня города или дня рождения, фейерверк всегда выглядит завораживающе. Пожалуй, единственным недостатком этого зрелища является то, что оно длится считанные секунды и очень быстро завершается. Фотограф в силах сохранить небольшую частичку фейерверка на своих снимках (рис. 8.10). Но для того, чтобы это зрелище на фотографиях выглядело так же эффектно, как в жизни, необходимо придерживаться некоторых правил.

Рис. 8.10 Если постараться, можно поймать мгновение, когда фейерверк освещает небо

Первое, что необходимо сделать, — это прийти пораньше. Если вы появитесь на месте события тогда, когда первые ракеты уже полетят в небо, вряд ли вы сможете сделать эффектный снимок — у вас просто не хватит времени. Поэтому приходите заранее. В этом случае вы не торопясь сможете исследовать место события, поговорить с персоналом и выяснить, где фейерверк будет виден лучше всего (рис. 8.11). После этого вы успеете продумать, где вам лучше всего установить штатив, подобрав такое место, чтобы фейерверк попадал в кадр и при этом перед фотоаппаратом не сновали люди. Только представьте себе, как неприятно будет получить вместо снимка салюта фотографию чьей-то спины!

Рис. 8.11 Фейерверк над водой — зрелище еще более захватывающее

В предыдущем абзаце мы уже обмолвились о штативе, и не случайно. Фейерверк необходимо снимать с большой выдержкой, а значит, без штатива вам не обойтись. Вряд ли вы сможете держать фотоаппарат в руках неподвижно в течение 5–10 секунд.

Установите камеру на штатив и наведите резкость. Если вы используете недорогой фотоаппарат, выберите режим съемки пейзажей. В этом режиме ваш объектив будет установлен на бесконечность. При работе с зеркальным фотоаппаратом лучше выбрать ручной режим и установить объектив на бесконечность вручную.

При съемке фейерверка вряд ли можно посоветовать идеальные параметры настройки камеры. Поскольку, работая с цифровым фотоаппаратом, после съемки всегда можно увидеть, что получилось, в случае необходимости вы легко подкорректируете настройки уже по ходу. Как уже было сказано выше, обычно выдержка устанавливается в пределах 5–10 секунд.

Некоторые фотоаппараты позволяют управлять длительностью открытия затвора фотообъектива. Если в вашей камере есть такая настройка, попробуйте поэкспериментировать с ней. Вы можете получить хороший

результат, если откроете затвор в начале залпа и закроете, когда россыпи фейерверка достигнут максимальной высоты.

Вот некоторые настройки, при которых вы можете получить хорошие результаты: ISO 50, f/5.6–11; ISO 100, f/8–16; ISO 200, f/11–22. Взяв за основу эти настройки, вы можете подобрать наилучшие параметры для снимков.

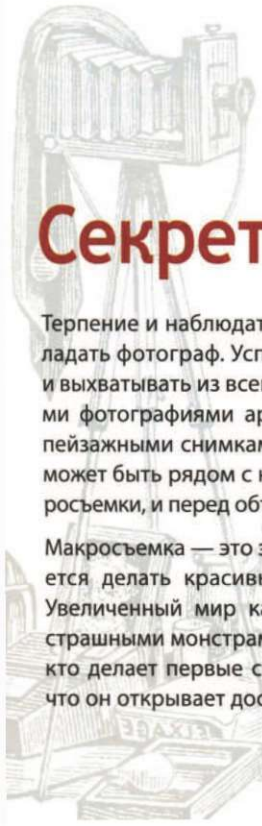
Поскольку съемка фейерверка ведется ночью, вряд ли ваши фотографии будут полностью избавлены от шума, который появляется при недостаточном освещении. Чтобы его минимизировать, используйте высокое качество компрессии. Лучше всего, если вы установите максимальное качество, которое позволяет получить ваш фотоаппарат. Чем лучше качество картинки, тем меньше будет компрессия и тем меньше шума и других артефактов на ней проявится.

Наконец, всегда помните о запасных батарейках и картах памяти. Этот на первый взгляд банальный совет очень важен, и не только в тех случаях, когда вы снимаете фейерверки. Делая снимок за снимком, не забывайте наблюдать за заполнением карты памяти и за тем, сколько заряда осталось в батарейках. Как правило, самые красивые россыпи фейерверка организаторы мероприятий готовят под конец (рис. 8.12), поэтому ближе к окончанию мероприятия смените батарейки и карту памяти, чтобы они вас не подвели в самый ответственный момент.

Рис. 8.12 Последние залпы — самые роскошные

В последнее время мероприятия, заканчивающиеся фейерверками, проводятся повсеместно, поэтому если вы хотите научиться фотографировать это захватывающее зрелище, с выбором места съемки у вас проблем возникнуть не должно. Выбирайтесь в город на праздники, приходите к открытию крупных магазинов и на презентации компаний.

9
глава



Секреты макросъемки

Терпение и наблюдательность — это главные качества, которыми должен обладать фотограф. Успех его работы зависит от умения видеть мелкие детали и выхватывать из всего события наиболее яркий эпизод. В погоне за красивыми фотографиями архитектурных достопримечательностей или увлекшись пейзажными снимками, некоторые и не подозревают, что самое интересное может быть рядом с нами. Достаточно установить фотоаппарат в режим макросъемки, и перед объективом откроется то, что ускользает от глаза человека.

Макросъемка — это эффектный прием, с помощью которого фотографам удается делать красивые снимки, достойные обложки глянцевых журналов. Увеличенный мир кажется нам необычным: крохотные муравьи смотрятся страшными монстрами, капля на листочке — огромной лужей и т. д. У каждого, кто делает первые снимки в режиме макросъемки, возникает ощущение того, что он открывает доселе неведомые никому миры.

Кто там, на листочке? Насекомые крупным планом

Фотограф обязан всегда замечать мелочи, которые невидимы для глаз простого обывателя. Его фантазия должна постоянно подбрасывать все новые и новые сюжеты для съемки. Забавный малыш, который тянет руку к бездомной собаке, пожилой человек, задумчиво смотрящий на рекламу оператора мобильной связи, или мохнатый шмель, под весом которого прогнулся придорожный цветок... Оглянитесь, сколько вокруг прекрасных идей, достойных вашего внимания! В повседневной жизни можно найти очень много сцен, которые могут занять свое место в вашем фотоальбоме в виде уникальных снимков, однако некоторые из них увидеть не просто. Для этого необходимо во много раз уменьшить панораму снимка, переключившись в режим макросъемки.

Что такое режим макросъемки? Его можно также назвать «режим съемки через увеличительное стекло». Этот метод создания фотографий используется в тех случаях, когда необходимо сфотографировать какой-нибудь мелкий объект (например, насекомое или цветок). Практически на всех фотографиях, выполненных в режиме макросъемки, присутствует так называемый эффект глубины резкости. Этот эффект проявляется в виде размытости объектов, которые находятся вне фокуса объектива. Причем размытость увеличивается по мере удаления от точки фокуса (рис. 9.1).

Рис. 9.1 Эффект глубины резкости сопровождает практически все фотографии, сделанные в режиме макросъемки

Одна из главных настроек камеры, которая отвечает за данный эффект, — апертура. Апертурой называют величину отверстия в камере, через которое свет проникает на пленку или светочувствительный датчик. Многие камеры позволяют регулировать количество света, проникающего внутрь, изменяя диаметр апертуры. Величина апертуры измеряется в числах диафрагмы (f-Stop). Хотим обратить ваше внимание, что большему числу диафрагмы соответствует меньшая апертура.

Еще одна важная характеристика камеры — фокусное расстояние от объектива до точки сведения преломленных лучей. Чем длиннее фокусное расстояние объектива, тем меньший угол зрения на полученном изображении.

В зависимости от возможностей вашего фотоаппарата вы можете заниматься макросъемкой на расстоянии от нескольких миллиметров до метра и больше. Чаще всего можно встретить модели любительских камер с режимом макросъемки на расстоянии 4–40 сантиметров, профессиональные модели дают возможность расширить этот диапазон. Качество этого режима съемки напрямую зависит от характеристик объектива той или иной модели фотоаппарата.

Макросъемку не рекомендуется делать сверху. Такое положение объектива не даст возможности в полной мере ощутить характерный эффект глубины резкости. Чтобы в результате макросъемки полученный снимок выглядел более эффектно, необходимо выбрать ракурс таким образом, чтобы за предметом, который вы снимаете, было большое и светлое пространство (рис. 9.2). Благодаря такому расположению камеры вы сможете получить снимок с заметно размытым фоном, что подчеркнет миниатюрность фотографируемых деталей.

Поскольку одно из основных назначений макросъемки — фотографирование насекомых, необходимо сказать о некоторых хитростях, к которым прибегают фотографы, чтобы выполнить съемку с близкого расстояния. Самая главная проблема, с которой вы столкнетесь, — постоянная суета, сопровождающая большинство насекомых. Несмотря на то что вероятность попадания в кадр этих крохотных существ не очень велика, отчаиваться не стоит. Прежде всего необходимо продумать

Рис. 9.2 Макросъемку лучше не делать сверху

место съемки. Лучше всего делать фотографии летним солнечным днем, на природе (например, на лугу).

Чтобы получить хороший кадр, вовсе не обязательно бегать по полю и распугивать всю живность. Выберите другую тактику: сначала немного понаблюдайте за насекомыми, посмотрите, где протоптали дорожку муравьи, на какие цветы чаще всего садятся пчелы и т. д. Затем выберите для себя позицию, сядьте (а возможно, и лягте), установите фотоаппарат должным образом, наведите резкость на цветок, веточку или тропинку и ждите. Если вы будете вести себя тихо, то очень скоро насекомые перестанут обращать на вас внимание и вернутся к своей обычной жизни. Как только насекомое попадет в объектив, снимайте (рис. 9.3)!

Рис. 9.3 В режиме макросъемки можно рассмотреть даже мельчайшие детали жука

Вы также можете заманить насекомых в кадр хитростью. Например, осе можно предложить что-то сладкое, по ходу движения муравья подставить соломинку для того, чтобы получше его рассмотреть. Чтобы не спугнуть насекомое, очень удобно использовать функцию оптического увеличения.

ВНИМАНИЕ

Ни в коем случае не используйте функцию цифрового увеличения, которая присутствует во многих фотоаппаратах. Цифровое увеличение снимка — это мнимое увеличение, оно не дает возможности увеличить мелкие детали. Когда разрешения матрицы становится недостаточно, происходит автоматическое аппроксимирование близлежащих точек в изображении. В результате на снимке вы получаете искусственно увеличенное изображение, а точки, которые появились в результате цифрового увеличения, лишь добавляют размытость.

Справедливости ради следует отметить, что среди насекомых есть и более «сговорчивые» существа (например, гусеницы или пауки). Они не убегают при виде фотографа и потому представляют собой прекрасный объект для съемки (рис. 9.4). Пауки, как правило, ведут ночной образ жизни, поэтому «охотиться» на них нужно в темное время суток или же вечером, во время заката солнца. Если вам повезло встретить натянутую паутину, можете выманить паука, слегка подув на нее. Паутина при естественном освещении видна только под определенным углом, что не всегда удобно для фотографа. Ее можно сделать видимой, осторожно брызнув на натянутую сеть водой.

Рис. 9.4 Фотографировать гусениц — одно удовольствие

В объективе — драгоценности

Перед фотографом часто стоит задача «красиво показать». Если идет работа над студийным портретом, необходимо сделать все возможное, чтобы недостатки человека были как можно меньше заметны, — угадать со светом, поймать нужный момент и т. д. Когда делается снимок природного ландшафта, фотограф подбирает удобный ракурс для съемки и устанавливает настройки, при которых красота пейзажа будет раскрыта полностью. Для профессионала, который работает над фотографией продукта, от умения «делать красиво» даже зависит заработок. Что же касается фотографирования ювелирных украшений, то в этом случае некрасивая фотография приравнивается к неудачной.

Человека всегда прельщал блеск драгоценностей. Ювелиры знают об этом и всячески стараются заставить изделия блестеть сильнее. Самый простой способ усиления эффекта преломления света — огранка драгоценных камней. Независимо от того, из какого материала сделано ювелирное изделие, оно должно отражать попадающий на него свет — только в этом случае украшение вызовет интерес у потенциального покупателя. Золото, серебро, драгоценные камни — практически любой материал, который использует в своем деле ювелир, располагает к подобному свечению. Поэтому, фотографируя драгоценности, очень важно найти те условия, в которых алмазы и изумруды будут играть всеми цветами радуги.

Для съемки ювелирных украшений лучше использовать простой фон. Драгоценности хорошо смотрятся на черном, белом, сером и синем фоне (рис. 9.5). Выбрав фон, постарайтесь подобрать наиболее выгодное положение украшения, в котором оно выглядит лучше всего. Если вам не удается установить ваше изделие в выбранном положении, можно использовать немного глины для его закрепления.

Рис. 9.5 Обручальные кольца на синем фоне смотрятся очень эффектно

Чтобы фотографировать ювелирные украшения, обязательно нужен штатив. Получить четкое изображение такого маленького объекта, как кольцо или сережка, невозможно, если вы держите фотоаппарат в руках. Неплохо также, если в вашей камере присутствует функция таймера, когда между нажатием кнопки спуска и срабатыванием затвора выдерживается интервал в несколько секунд. Использование этой функции поможет избежать вибрации фотоаппарата, которая может возникнуть после нажатия спуска.

Для съемки ювелирных изделий лучше не использовать вспышку, иначе украшения будут неверно освещены. Вы получите резкие тени из-за слишком яркого света. Драгоценности лучше фотографировать при дневном освещении или же используя лампы дневного света. Снимая без вспышки, вы сможете контролировать освещение.

Перед съемкой обязательно настройте баланс белого. Если вы не знаете, как это сделать вручную, воспользуйтесь функцией автоматической настройки, которая обычно имеется в фотоаппаратах.

Для получения наилучших результатов установите самое высокое качество изображения, которое позволяет получить ваш фотоаппарат. В случае необходимости вы сможете уменьшить размер изображения на этапе редактирования, но снимать нужно с хорошим качеством, так как это поможет избавиться от артефактов.

Включаем фантазию! Неожиданные объекты макросъемки

Еще одно интересное применение макросъемки заключается в том, чтобы снимать привычные объекты крупным планом. Многократно увеличенные предметы иногда могут принять совершенно нереальный, фантастический облик.

Приведем простой пример — попробуйте представить, как выглядит чай до заварки. Скорее всего, вы вообразили маленькие бесформенные крохи, неразличимые между собой. То же самое будет, если вы постараетесь вспомнить, как выглядит обычный песок. Те, кто думают, будто все песчинки одинаковые, глубоко заблуждаются. Посмотрите на фотографии, сделанные в режиме

макросъемки. На них отчетливо видно то, что невооруженным глазом разглядеть трудно. Среди сухих крупинок чая, словно мятая цветная бумага, лежат лепестки цветков и цукаты, которые кажутся каменными глыбами (рис. 9.6). А, например, речной песок кажется россыпью каких-то драгоценностей (рис. 9.7).

Рис. 9.6 Чай тоже может быть объектом макросъемки

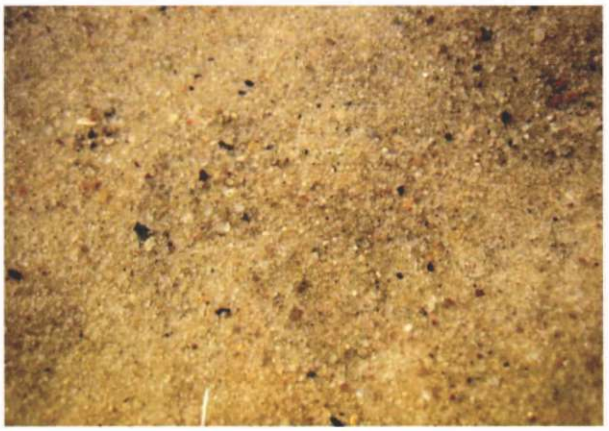


Рис. 9.7 Песок, сфотографированный крупным планом, выглядит необычно

Эффект макросъемки используется также для усиления впечатления от предмета. Невзрачная капля, которую вы сфотографируете крупным планом, вдруг окажется намного прозрачнее, чем вы ожидали, лезвие более острым, а нить более шелковой. Небольшой размер спички не позволяет увидеть фактуру материала, из которого она сделана, однако в режиме макросъемки спичка превращается в деревянный брусок.

Очень интересный эффект получается, если производить макросъемку влажных или погруженных в воду предметов. Благодаря преломлению света объекты начинают светиться волшебным блеском, как, например, вот этот листочек, который находится под водой (рис. 9.8).

Рис. 9.8 Макросъемка объектов, погруженных в воду, может дать неожиданные результаты

При съемке многократно увеличенных предметов нужно помнить о том, что большое количество пыли и мелкого мусора может испортить снимок. Поэтому, если вы собираетесь производить макросъемку объекта на полированной поверхности, лучше предварительно протереть место съемки, очистив его от следов пальцев, и сдуть едва различимую пыль. Поверхность, которая кажется ровной, на увеличенном изображении может оказаться покрытой многочисленными царапинами.

10
глава

Текстовые эффекты для ваших снимков

Главы, посвященные трюкам Photoshop, мы не случайно решили начать с уроков по работе с текстом. Текст — это один из самых простых и в то же время самых популярных инструментов Photoshop. Текст может использоваться как элемент дизайна, как логотип или как подпись к вашей фотографии.

Текст вдоль заданной линии

Начнем с простейшего примера, в котором создадим текст, расположенный вдоль заданной линии. Выполните команду File ▸ New (Файл ▸ Создать) и выберите подходящую ширину (Width) и высоту (Height) холста. Перед нами — белый холст, на котором мы можем начинать создание кривой, вдоль которой расположится текст.

Для рисования кривой выберем инструмент Freeform Pen (Свободное перо). Обычно он используется для создания контуров, но мы воспользуемся им для другой цели.

Freeform Pen (Свободное перо), как и большинство других инструментов Photoshop, можно найти на палитре инструментов (рис. 10.1). Она располагается в левой части окна программы и содержит кнопки для вызова инструментов. Возле некоторых кнопок расположены стрелочки ◢. Это означает, что за одной кнопкой скрывается список для вызова нескольких схожих по назначению инструментов. Такие списки сделаны для того, чтобы уменьшить площадь, которую занимает палитра инструментов, и максимально освободить рабочее пространство.

Обычно первым в списке помещается кнопка для вызова инструмента, который чаще всего используется дизайнерами. Однако если вы выбрали другой инструмент, то до конца сессии (то есть пока вы не закроете Photoshop) он будет находиться вверху списка. Разработчики Photoshop позаботились о создании уникальных рисунков на кнопках, которые помогают с первого взгляда определить, для вызова какого инструмента она предназначена. Например, кнопка с изображением кисти активизирует инструмент Brush (Кисть), кнопка с изображением прямоугольной рамки — инструмент прямоугольного выделения. За кнопкой с изображением буквы T скрывается инструмент для добавления текста, а щелкнув на кнопке с изображением стирательной резинки, можно активизировать инструмент Eraser (Ластик), удаляющий те участки изображения, к которым он прикасается.

Рис. 10.1 Палитра инструментов

Возможно, вас интересует, по какому принципу размещены инструменты на палитре? Как узнать, какие из них стоит искать вверху, а какие — внизу? Запомните, что в верхней части размещены инструменты выделения, затем — инструменты для рисования, еще ниже — инструменты для коррекции изображений и для работы с цветом.

Попробуйте отыскать на палитре инструмент Freeform Pen (Свободное перо). Поначалу вам будет трудно находить необходимые инструменты, так как нужно будет запомнить значки, которые им соответствуют. Для поиска инструментов вы можете использовать всплывающие подсказки, которые появляются при наведении указателя мыши на кнопку. Найдите кнопку Pen (Перо). Как видите, на ней присутствует стрелка, скрывающая дополнительные инструменты. Среди них есть и тот, который нам необходим. Щелкните на кнопке и удерживайте кнопку мыши нажатой, пока не откроется список с дополнительными инструментами, после чего выберите Freeform Pen (Свободное перо) (рис. 10.2).

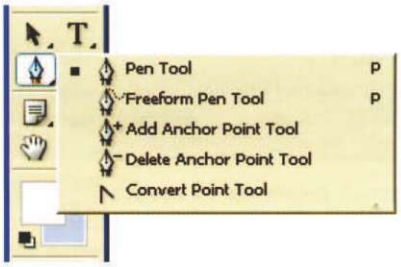


Рис. 10.2 Выбор инструмента Freeform Pen (Свободное перо)

Обратите внимание на панель параметров, которая располагается над рабочей областью. С ее помощью можно задавать параметры инструментов. Настройки этой панели отличаются и зависят от того, какой инструмент выбран. В данном случае, чтобы иметь возможность нарисовать линию произвольной формы, нам необходимо нажать кнопку Paths (Контуры) (рис. 10.3).

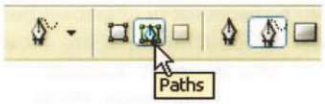


Рис. 10.3 Фрагмент панели параметров инструмента Freeform Pen (Свободное перо)

После этого можно начинать рисование на холсте. Нарисуйте кривую произвольной формы. При желании можно ее замкнуть (рис. 10.4). Для этого достаточно подвести указатель к тому месту, откуда начиналось рисование.

Теперь снова обратимся к палитре инструментов и выберем инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст). Кнопка выбора этого инструмента одна из самых наглядных на палитре и представлена в виде буквы T. Возле этой кнопки тоже имеется стрелка, указывающая на то, что в Photoshop есть несколько инструментов для

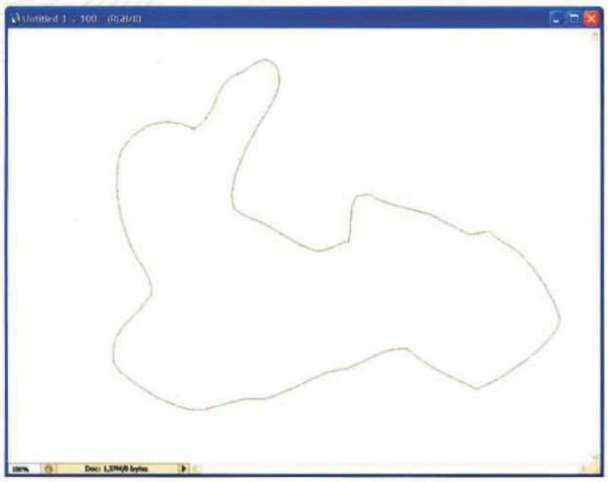


Рис. 10.4 Кривая, нарисованная с помощью инструмента Freeform Pen (Свободное перо)

создания текста. В данном случае нам необходимо использовать горизонтальный текст, поэтому просто нажимаем кнопку.

Скорее всего, текстовый редактор из пакета Microsoft Office установлен на вашем компьютере. Откройте его окно и сравните панель Форматирование с панелью инструментов текста. Вы увидите много общего, например, окошко с названием шрифта, поле с указанием его размера, кнопки для выравнивания текста по левому и правому краям, а также по центру. Правда, кнопок **Ж**, *К* и Ч, предназначенных для изменения начертания текста, в Photoshop вы не найдете. Вместо них есть список, с помощью которого указывается, будет ли текст полужирным, набран курсивом и т. д.

Хотя, конечно, пользователям Word и не снились все те средства, которые доступны для работы с текстом в Adobe Photoshop. Чего стоит только возможность деформации текста! Если вы когда-нибудь пробовали украсить свои текстовые документы средствами WordArt, вы должны примерно представлять себе, о чем идет речь. Но если возможности WordArt ограничены готовыми шаблонами, то в Photoshop вы можете гибко управлять искажением текста с помощью многочисленных параметров. Заготовка тут является просто основой для создания собственных оригинальных вариантов деформации текста.

Но давайте не будем забегать вперед и поочередно рассмотрим все средства для работы с текстом, которые имеются в Photoshop.

Панель параметров мгновенно преобразится, и на ней отобразятся настройки текста (рис. 10.5). Текст в Photoshop имеет ряд основных параметров, которые определяют его вид и расположение в проекте. Если вы когда-нибудь работали с текстовым редактором Microsoft Word, многие из них будут вам знакомы.

Рассмотрим, какие настройки текста можно задать с помощью панели параметров.

- **Гарнитура.** Это форма букв. Гарнитуру также часто называют шрифтом. Она выбирается из длинного списка, в котором отображаются все установленные в системе шрифты.
- **Начертание.** Для некоторых видов шрифтов доступны дополнительные варианты начертания: наклонный (или курсив), полужирный, полужирный курсив. Если для указанной гарнитуры выбор типов начертания доступен, то список Regular (Обычный) можно будет раскрыть, в противном случае он останется неактивным.
- **Кегль.** Это самый понятный и простой параметр надписи, определяющий размер шрифта.
- **Сглаживающий фильтр.** Один из способов сделать надпись красивой — использовать один из нескольких сглаживающих фильтров (рис. 10.6). Каждый фильтр имеет свой алгоритм обработки краев букв, благодаря чему текст может выглядеть более или менее резким.

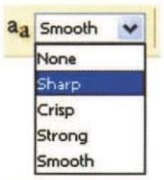


Рис. 10.6 Выбор метода сглаживания

- **Выравнивание.** Этот параметр определяет расположение надписи в изображении. В Photoshop имеется возможность автоматического выравнивания по левому краю, по ширине и по правому краю.
- **Цвет.** Выбор цвета надписи осуществляется в окне Color Picker (Выбор цвета), которое появляется при щелчке на цветном поле Set the text color (Установить цвет текста) на панели параметров.
- **Деформация.** К текстовым надписям могут применяться различные варианты деформации, с помо-

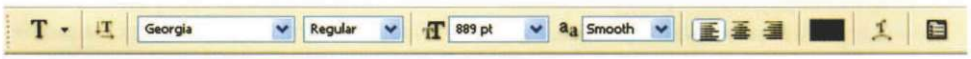


Рис. 10.5 Панель параметров текста

щью которых можно делать текст выпуклым, отбрасывающим тень, светящимся и т. д. Для доступа к соответствующим настройкам служит кнопка Create warped text (Создать деформированный текст). С помощью настроек окна Warp Text (Деформация текста) (рис. 10.7), которое появляется при ее нажатии, можно искривлять текст (например, делать его волнистым или сжатым по краям).

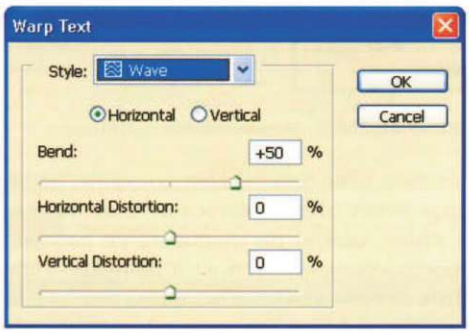


Рис. 10.7 Окно Warp Text (Деформация текста)

Существуют два способа задания параметров надписи: первый — установить необходимые значения сразу же после активизации инструмента Text (Текст), после чего начать ввод текста; второй — задать параметры надписи уже после ее ввода (в этом случае перед изменением значений параметров текст обязательно нужно выделить).

Выберем гарнитуру, кегль и метод сглаживания шрифта для нашей надписи. Раскройте список Set the font family (Установить гарнитуру шрифта) и выберите любой подходящий шрифт, например Times New Roman. Раскройте список Set the font size (Установить размер шрифта) и задайте кегль, например 30. Установите сглаживание шрифта, выбрав из списка Set the anti-aliasing method (Установить метод сглаживания) вариант Strong (Усиленный).

Щелкните кнопкой мыши на том месте кривой, где надпись должна начинаться, и введите текст. Как видите, создать надпись, расположенную вдоль заданной линии, очень просто. Попробуйте пофантазировать и применить этот эффект к какой-нибудь фотографии. Вот что получилось у нас (рис. 10.8).

Буквы из стали

Один из излюбленных приемов дизайнеров — создание текста, который напоминает тот или иной материал. В этом примере мы рассмотрим создание текста, при взгляде на который будет казаться, что он сделан из стали.

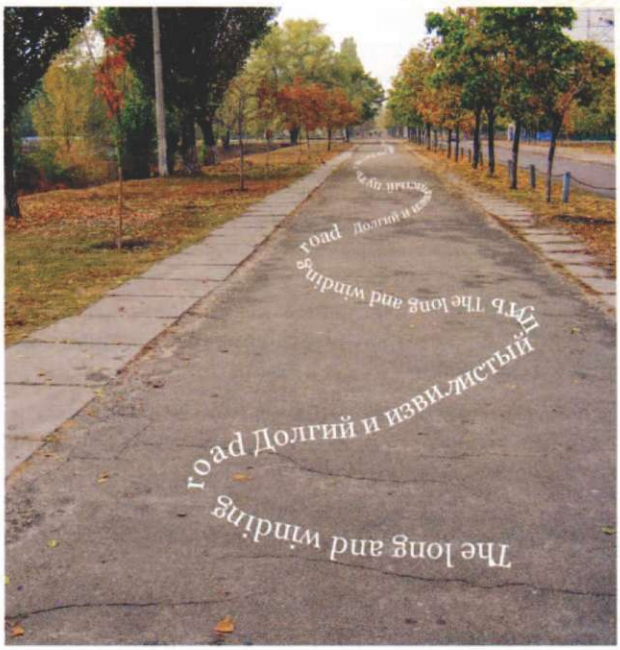


Рис. 10.8 Текст, извивающийся вдоль заданной линии

Создайте изображение в цветовом режиме Grayscale (Полутоновое) с произвольными размерами. В этой цветовой модели используется состоящий из 255 цветов переход от черного к белому. Активизируйте уже знакомый вам инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст). Подберите подходящую гарнитуру, начертание и кегль и создайте текст, щелкнув на любом месте холста. Когда курсор установлен на надписи, текст можно редактировать. Если указатель мыши находится возле надписи, ее можно передвигать по холсту.

СОВЕТ

Лучше, если вы будете работать с достаточно большим кеглем, — так эффект будет более заметным. Мы использовали размер шрифта 100.

Закончив набор, снимите выделение с текста. Это можно сделать, активизировав любой инструмент на палитре инструментов. Обратите внимание, что после создания текста на палитре Layers (Слои) появилась новая строка.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если палитра Layers (Слои) не отображается в рабочей области, выполните- команду Window ▸ Layers (Окно ▸ Слои).

Поскольку далее мы часто будем обращаться к этой палитре, остановимся на ней подробнее. Палитра Layers

(Слои) содержит информацию о слоях, которые используются при создании проекта в Photoshop. Слои — это одно из самых важных понятий программы. Благодаря им Photoshop даже получил название «слоеный пирог». Слои можно сравнить с элементами аппликации на бумаге, которые составляют единое изображение. Когда вы работаете с бумажной аппликацией, все ее слои непрозрачны. Поэтому если наклеить один элемент поверх другого, нижний не будет виден. В Photoshop все по-другому, вы сами можете определять, будет ли слой видимым, и если будет, то в каких местах. В следующих примерах вы научитесь управлять видимостью слоев и смешивать их друг с другом.

Используя палитру Layers (Слои), можно увидеть, какие слои присутствуют в проекте и с каким слоем вы работаете в данный момент (рис. 10.9).

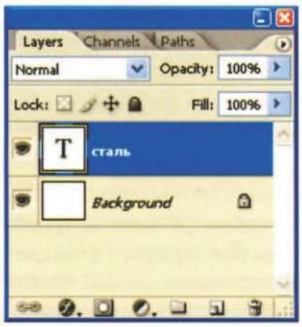


Рис. 10.9 Палитра Layers (Слои)

Если продолжить аналогию с аппликацией, то можно сказать, что каждый слой в Photoshop может быть по-разному «приклеен» на изображение. Используя различные эффекты слоя, можно делать его выпуклым, вогнутым, заставлять подсвечиваться, отбрасывать тень и многое другое. Стоит сказать, что каждый эффект имеет множество настроек, поэтому результаты его применения к изображениям могут сильно различаться. Например, тень может отбрасываться в разные стороны и с разной силой, подсветка имеет разный цвет и т. д.

Для применения к слоям подобных эффектов служит окно Layer Style (Стиль слоя). Его можно вызвать из меню Layer (Слой) или же щелкнув на кнопке Add a layer style (Добавить стиль слоя) в нижней части палитры Layers (Слои).

Именно с помощью этих эффектов мы и превратим обычные буквы в будто бы отлитые из стали. Щелкните на кнопке Add a layer style (Добавить стиль слоя) и выберите строку Drop Shadow (Внешняя тень) (рис. 10.10). Появится окно Layer Style (Стиль слоя), в котором для текущего слоя будет флажком отмечен эффект Drop

Рис. 10.10 Выбор эффекта Drop Shadow (Внешняя тень) из списка

Shadow (Внешняя тень). Этот эффект позволяет добавить тень, которая будет отбрасываться от слоя. Используя настройки стиля, можно регулировать ее размер, область распространения, мягкость и т. д. Для нашего примера установите значение параметра Distance (Расстояние) равным 2 пикселам, а Size (Размер) — 3 пиксела.

Все стилевые эффекты слоя удобны тем, что вы можете видеть результат их действия на изображение еще до применения. Все операции, которые выполняются в окне Layer Style (Стиль слоя), сразу же отображаются на холсте.

ВНИМАНИЕ

Если выйти из окна Layer Style (Стиль слоя), не сохранив изменения, выбранные эффекты не будут применены к изображению.

Не закрывая окно Layer Style (Стиль слоя), щелкните на строке Bevel and Emboss (Скос и рельеф) — это один из самых любимых пользователями Photoshop эффектов слоя. Он дает возможность сделать изображение рельефным. Установите для параметров эффекта такие значения, как показано на рис. 10.11. Особое внимание обратите на параметр Gloss Contour (Очертания глянца). Для достижения эффекта необходимо изменить контур, предлагаемый по умолчанию.

Чтобы подчеркнуть край объемной надписи, используем контур. Настройки контура располагаются в отдельном разделе Contour (Контур). Выделите соответствующую строку, после чего установите флажок Anti-aliased (Сглаженный) и измените контур на такой, как показан на рис. 10.12.

Следующий эффект слоя, который мы используем, — Color Overlay (Перекрытие цветом). Он дает возможность закрашивать слой выбранным цветом. Щелкните на образце цвета и выберите белый, после чего установите режим

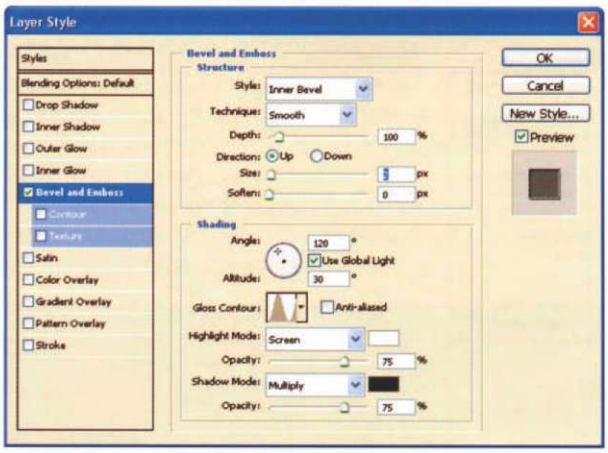


Рис. 10.11 Настройки эффекта слоя Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

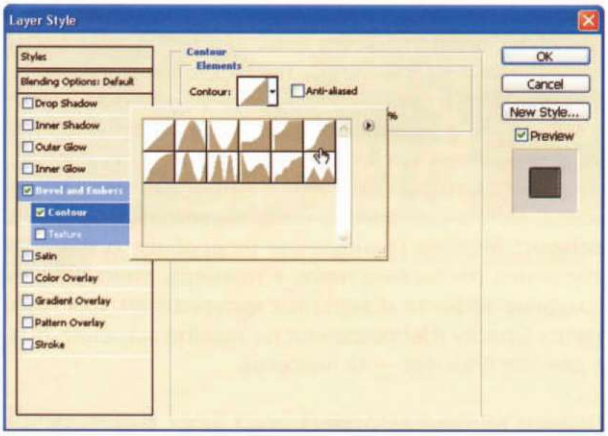


Рис. 10.12 Изменение контура

смешения Color Dodge (Цветовое осветление). Значение параметра Opacity (Непрозрачность) задайте равным 10 %.

Наконец, создание стальной надписи довершим с помощью эффекта Pattern Overlay (Перекрытие текстурой). Он похож на предыдущий стиль и позволяет наложить на слой рисунок текстурной карты. Карта, предлагаемая Photoshop по умолчанию, очень подходит для нашего примера. Единственное, что нужно сделать, — увеличить значение параметра Scale (Масштаб), например, до 400 %. Значение этого параметра вам, скорее всего, придется подбирать экспериментальным путем — оно сильно зависит от размера текста.

Пример окончен. Если включить фантазию, можно реализовать этот эффект весьма неожиданно (рис. 10.13). Стальные ножницы — это тоже не что иное, как текст. В стандартную поставку Windows входит ряд шрифтов, которые вместо букв содержат различные символы. Эти

Рис. 10.13 Стальные ножницы — это тоже текст

ножницы, например, — символ из шрифта Windings, который соответствует сочетанию клавиш Shift+" (в русской раскладке это буква Э).

А вот как можно использовать стальную надпись на соответствующей по тематике фотографии (рис. 10.14).

Рис. 10.14 Стальная надпись возле стального наперстка

Зубная паста

Несмотря на то что Photoshop является редактором для работы с 2D-графикой, с его помощью можно создавать и трехмерные эффекты. Один из таких эффектов — объемный текст, по виду напоминающий выдавленную из тюбика пасту. Вот как это делается.

Создайте новое изображение произвольного размера и нажмите кнопку Horizontal Type (Горизонтальный текст) на палитре инструментов. Установите курсор в рабочей

области и напишите какой-нибудь текст. Чтобы эффект был нагляднее, подберите на панели инструментов достаточно большой кегль шрифта и подходящую гарнитуру.

Чтобы сделать текст похожим на выдавленную из тюбика зубную пасту, достаточно применить несколько стилей слоя. С некоторыми из них вы уже познакомились в предыдущем примере, другие будете осваивать в этом.

Итак, откройте у же знакомое вам окно Layer Style (Стиль слоя), щелкнув на кнопке Add a layer style (Добавить стиль слоя) в нижней части палитры Layers (Слои) и выбрав строку Color Overlay (Перекрытие цветом). Подберите цвет заливки для текста. Это будет его основной цвет. Мы остановились на белом.

Щелкните на строке Bevel and Emboss (Скос и рельеф), чтобы добавить рельеф в изображение. Установите для параметров эффекта такие значения, как показано на рис. 10.15. Обратите внимание, что необходимо изменить контур, выбрав предложенный нами вариант из списка.

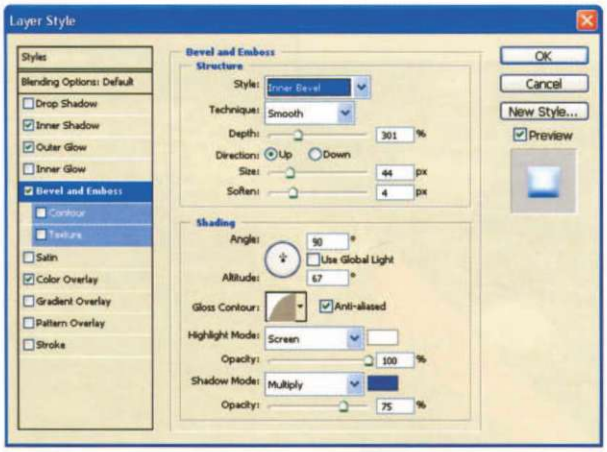


Рис. 10.15 Настройки эффекта слоя Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

Щелкните на строке Inner Shadow (Внутренняя тень). Этот эффект подобен Drop Shadow (Внешняя тень) и позволяет добавить тень в изображение. Однако, в отличие от Drop Shadow (Внешняя тень), при его использовании тень отбрасывается не от изображения, а внутри него. Используя настройки стиля, можно регулировать размер тени, область ее распространения, мягкость и т. д.

Установите такие значения параметров, как показано на рис. 10.16. Обратите внимание на цвет эффекта. По умолчанию Photoshop использует черный цвет, который в нашем случае не подходит. Щелкните на образце цвета и выберите нежно-голубой. Голубой оттенок подходит для зубной пасты, поскольку вызывает ассоциации с цветом воды и кафеля в ванной.

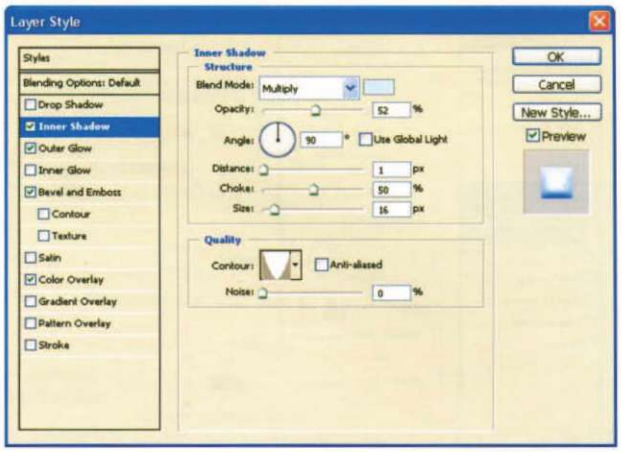


Рис. 10.16 Настройки эффекта слоя Inner Shadow (Внутренняя тень)

Теперь перейдем к настройкам эффекта Outer Glow (Внешнее свечение). С его помощью можно подсветить область вокруг слоя. Используя настройки стиля, можно указать размер свечения, область его распространения, а также цвет и форму. В нашем случае необходимо подкорректировать несколько параметров. В первую очередь измените цвет свечения с желтого на светло-голубой. В списке Blend Mode (Режим смешения) выберите вариант Multiply (Умножение) (подробнее о режимах смешения рассказано ниже, в примере, описывающем создание эффекта «Секретных материалов»). Для параметра Opacity (Непрозрачность) задайте значение 28 %, а для Size (Размер) — 18 пикселов.

Пример выполнен, готовый текст будет выглядеть, как на рис. 10.17.

Чтобы сделать эффект интереснее, его можно немного доработать, добавив картинку тюбика зубной пасты и откорректировав форму последней буквы средствами

Рис. 10.17 Текст, написанный зубной пастой

фильтра Liquify (Разжижение) (рис. 10.18). Работа с этим фильтром подробно рассмотрена в главе 14.

Работа с текстом в Photoshop требует от вас большой фантазии и выдумки. Простой текст в программе создать несложно, но, чтобы сделать красивый эффект со шрифтами, одних стилей недостаточно — необходимо комбинировать стили с другими средствами программы, например с кистями и фильтрами (с ними вы познакомитесь в следующих примерах).

Рис. 10.18 Если добавить тюбик, эффект смотрится более правдоподобно

Текст из расплавленного масла

Следующий эффект можно использовать для оформления упаковки или рекламных плакатов. Яркие цвета и оригинальные капли обязательно привлекут внимание зрителей, что и является главной целью любого дизайнера.

Как и в предыдущих примерах, начните создание этого эффекта с чистого белого листа. Перед созданием текстовой надписи измените цвет переднего плана на светло-оранжевый, выбрав такие составляющие цвета: Red (Красный) — 255, Green (Зеленый) — 200, Blue (Синий) — 90.

Вы можете легко проверить, какой цвет установлен у вас для переднего плана, взглянув на палитру инструментов. На ней отображаются два цвета — переднего плана и фона. По умолчанию это черный и белый цвета. Щелкните на образце черного цвета и измените его.

Добавьте текст в изображение и подберите подходящий шрифт. Лучше, если это будет гарнитура с плавными очертаниями символов (рис. 10.19).

Рис. 10.19 Исходный текст

Активизируйте инструмент Brush (Кисть). С его помощью можно рисовать по изображению кистью разного диаметра. Цвет кисти определяется цветом переднего плана. Размер кисти можно определить по диаметру круга, в который превращается указатель мыши после выбора этого инструмента. Щелкните правой кнопкой мыши на изображении, чтобы задать основные настройки кисти — Master Diameter (Диаметр) и Hardness (Жесткость). Последний параметр определяет, насколько резкими будут края у мазков кисти. В нашем случае установите максимальную жесткость, задав значение этого параметра равным 100 %.

Используя кисть, поработайте над очертаниями букв, сделав их более мягкими. Попробуйте сымитировать потеки на их нижних краях. Добавьте также большие капли (рис. 10.20).

ПРИМЕЧАНИЕ

При попытке применить инструмент Brush (Кисть) к текстовому слою появится окно с сообщением о том, что слой необходимо растрировать. Растрируйте его, нажав кнопку OK.

Теперь настал черед стилевых эффектов. Для этого примера мы добавим всего лишь два эффекта — Bevel and Emboss (Скос и рельеф) и Drop Shadow (Внешняя тень). Начнем с настроек тени: щелкните на образце цвета и выберите темно-оранжевый. Значение параметра Opacity (Непрозрачность) установите равным 100 %, а Angle (Угол) — 120°.

Рис. 10.20 Изображение после обработки инструментом Brush (Кисть)

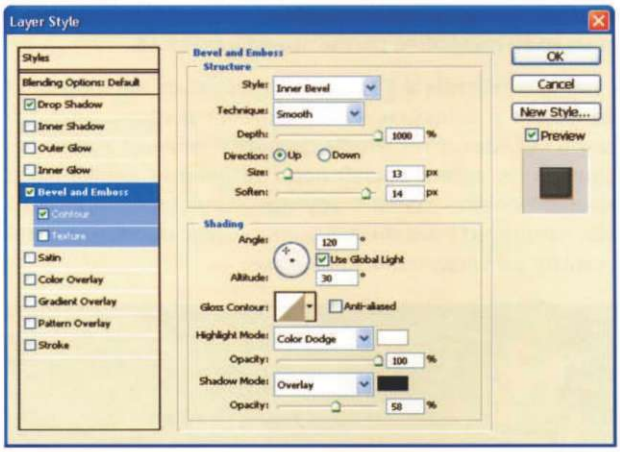


Рис. 10.21 Настройки эффекта слоя Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

Щелкните на строке Bevel and Emboss (Скос и рельеф) и используйте настройки, показанные на рис. 10.21. Подчеркните край надписи с помощью контура — щелкните на строке Contour (Контур) и выберите тип контура Cone (Конический) (второй вариант в верхнем ряду).

Если все сделано правильно, вы получите эффект, похожий на представленный на рис. 10.22. Не забудьте сохранить результат.

Эффект «Секретных материалов»

Вряд ли вы не слышали о сериале «Секретные материалы» (X-Files), который пользовался огромной популярностью у зрителей. Даже когда показ сериала был завершен, его поклонники стали организовывать фан-клубы, создавать в Интернете странички, посвященные его героям, и т. д.

Независимо от того, относите ли вы себя к поклонникам «Секретных материалов», предлагаем вам создать в Photoshop простой текстовый эффект в стиле оформления этого сериала.

Начните с чистого холста, установив размеры нового файла равными 1200 × 1024. С настройками, заданными по умолчанию, изображение создается на белом фоне. Нам требуется черный фон, поэтому воспользуемся инструментом Paint Bucket (Заливка) . Он дает возможность залить холст цветом, который установлен для переднего плана. Выберите инструмент Paint Bucket (Заливка) и щелкните на любом месте холста, залив его черным цветом.

Рис. 10.22 Текст из расплавленного масла

Активизируйте инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст). Прежде чем создать надпись, щелкните на кнопке в виде стрелки возле цветов переднего плана и фона на палитре инструментов, тем самым поменяв их местами. Если этого не сделать, надпись будет черной и на черном фоне видна не будет. Выберите гарнитуру и другие параметры шрифта и создайте надпись. Мы использовали кегль 66. Расположите ее в центре изображения (рис. 10.23).

Снимите выделение с текста. Примените к изображению фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие). Фильтры — это специальные дополнительные модули Photoshop, с помощью которых можно получать различные искажения изображения.

В Photoshop огромное количество фильтров, исчисляемое десятками. Все фильтры располагаются в отдельном

Рис. 10.23 Создание надписи в стиле «Секретных материалов»

пункте главного меню, который так и называется — Filter (Фильтр). Для применения фильтра нужно выбрать его из этого меню, установить некоторые настройки (для каждого фильтра они свои), после чего нажать кнопку OK. Для удобства в меню Filter (Фильтр) фильтры разделены на наборы, благодаря чему их проще искать. В дальнейшем мы не раз будем обращаться к разнообразным фильтрам для создания того или иного эффекта.

Итак, в данном случае нам предстоит воспользоваться фильтром Gaussian Blur (Размытие по Гауссу). После его выбора вы получите сообщение (рис. 10.24), которым программа предупредит вас, что для работы с фильтром необходимо растрировать созданный текст. Проще говоря, необходимо превратить текст в картинку. После растрирования с текстом можно выполнять все операции, которые доступны при работе с изображениями в Photoshop, в том числе применять фильтры.

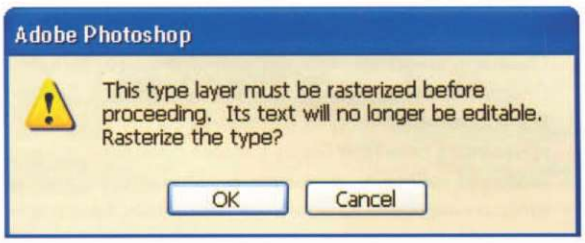


Рис. 10.24 Сообщение о необходимости превращения текста в растровое изображение

ВНИМАНИЕ

После преобразования текста в растровый слой невозможно будет отредактировать надписи, то есть изменить текст, гарнитуру, кегль и другие параметры шрифта.

Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) — это один из самых простых фильтров Photoshop. Он имеет всего лишь один

Рис. 10.25 Изображение после применения фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу).

параметр — Radius (Радиус). Для нашего примера необходимо установить значение 6 пикселов (рис. 10.25).

Теперь снова активизируем инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст) и создадим такую же надпись. Сделать это будет не сложно, так как Photoshop запоминает настройки инструмента, которые использовались ранее. Это означает, что вам не нужно устанавливать гарнитуру и кегль, необходимо только подобрать положение надписи на холсте и расположить ее поверх ранее созданного и размытого текста (рис. 10.26). Прежде чем начать набор текста, снова поменяйте местами цвета переднего плана и фона, чтобы текст был черным. Установить цвет текста можно также, щелкнув на поле Set the text color (Установить цвет текста) на панели параметров.

Осталось только сделать свечение зеленым. Для этого создадим новый слой заливки. Fill Layer (Слой заливки) — это специальный слой, заполненный цветом. Для его создания можно использовать команду Layer ▸ New Fill Layer ▸ Solid Color (Слой ▸ Создать слой заливки ▸ Сплошной цвет).

Рис. 10.26 Расположение надписи поверх размытой

ПРИМЕЧАНИЕ

Слой заливки также может быть заполнен градиентом или текстурой, но в данном случае нам необходимо создать слой, заполненный цветом.

В настройках создания нового слоя можно выбрать его цвет (Color), а также режим смешения с другими слоями (Mode) (рис. 10.27). Заметим, что эти параметры не обязательно выбирать на этом этапе, их можно будет установить позже, на палитре слоев. Выберите зеленый цвет слоя и установите режим смешения слоев Color (Цвет). Нажмите кнопу OK и укажите подходящий цвет в окне Color Picker (Выбор цвета).

Эффект готов (рис. 10.28).

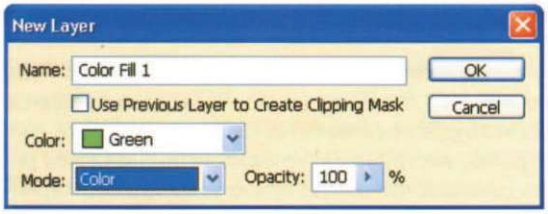


Рис. 10.27 Настройки создания слоя заливки

Рис. 10.28 Эффект «Секретных материалов» получен

Возможность смешения — очень интересная особенность слоев. В зависимости от того, какой режим выбран, слои могут быть прозрачными, по-разному накладываться друг на друга, позволяя получать совершенно разные изображения. Выполняя примеры этой книги, вы познакомитесь с самыми разными режимами смешения. Попробуйте поэкспериментировать с режимами смешения слоев и выберите в списке Set the blending mode for the layer (Установить режим смешения для слоя) на палитре Layers (Слои) другой тип смешения, наблюдая за тем, как изменяется изображение. Возможно, вам больше придется по душе вид нашего эффекта, который будет получен при выборе режима Overlay (Перекрытие). Благодаря данному режиму интенсивность темных цветов в исходном изображении увеличивается, а светлых в изображении смешения — уменьшается.

Полосатые буквы

В этом интересном примере мы рассмотрим создание полосатого текста, напоминающего окраску зебры.

Создайте новое изображение и, используя инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст), добавьте в него текст. Если вы использовали настройки по умолчанию, то создастся черный текст на белом фоне. Именно это нам и необходимо для данного примера.

Добавьте новый слой, выполнив команду Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой) или используя сочетание клавиш Shift+Ctrl+N. Выберите инструмент Paint Bucket (Заливка) и залейте слой белым цветом (для этого необходимо изменить цвет переднего плана). После заливки текст скроется под новым слоем.

Примените к изображению фильтр Texturizer (Текстуризатор), выполнив команду Filter ▸ Texture ▸ Texturizer (Фильтр ▸ Текстура ▸ Текстуризатор). Этот фильтр придает изображению рельефность, подчеркивая волокнообразную текстуру бумаги. В настройках фильтра установите максимальные значения параметров Scaling (Масштабирование) и Relief (Рельеф) (рис. 10.29).

ПРИМЕЧАНИЕ

Обратите внимание, что настройки фильтра Texturizer (Текстуризатор), в отличие от настроек фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), с которым вы работали ранее, открываются в окне Filter Gallery (Галерея фильтров). Это окно позволяет наблюдать за тем, как фильтры воздействуют на изображение. Одна из особенностей галереи фильтров — возможность настройки сразу нескольких фильтров без применения их к изображению. Подобные примеры работы с Filter Gallery (Галерея фильтров) будут рассмотрены далее.

Воспользуемся инструментом Single Column Marquee (Выделить столбец). Вы без труда найдете его, если щелкнете на левом верхнем инструменте на палитре и будете удерживать кнопку мыши (рис. 10.30). Выбрав этот инструмент, щелкните на любом месте экрана.

Выберите инструмент Free Transform (Свободное трансформирование). Вы можете вызвать его из меню Edit

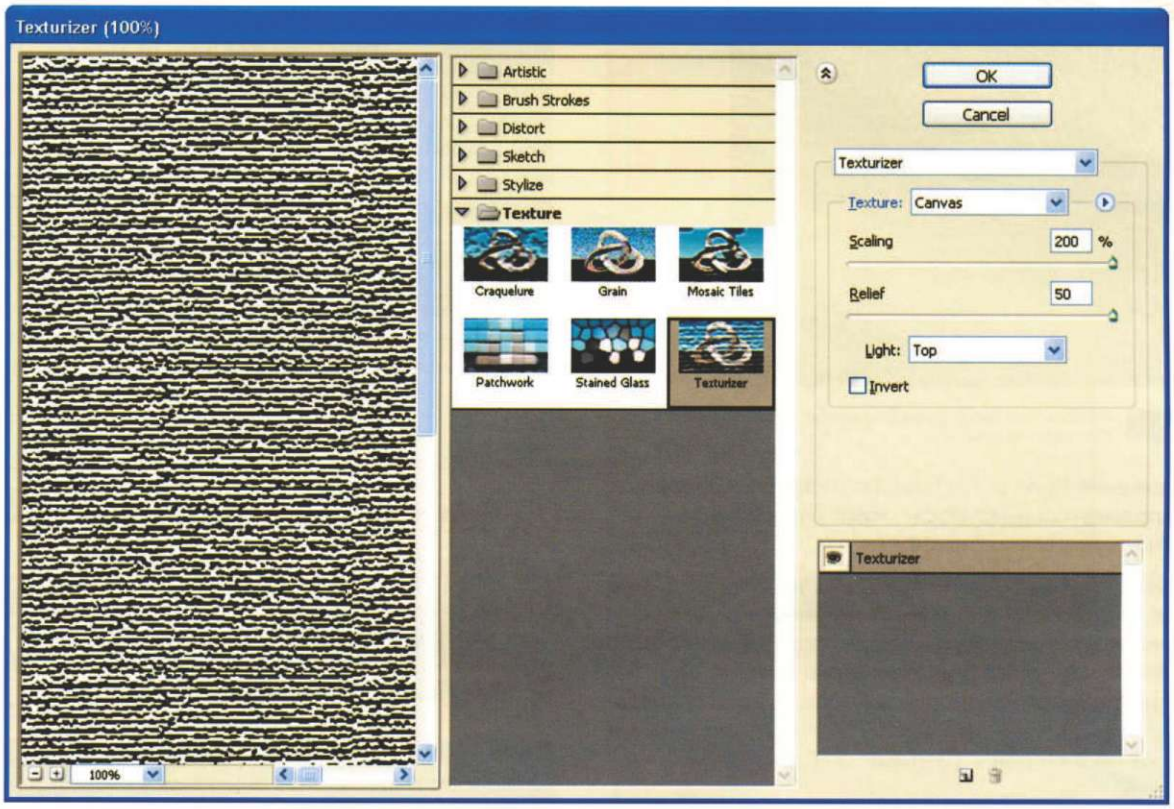


Рис. 10.29 Настройки фильтра Texturizer (Текстуризатор)

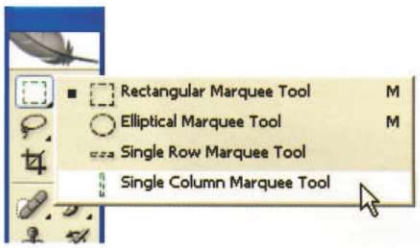


Рис. 10.30 Выбор инструмента Single Column Marquee (Выделить столбец) на палитре

(Правка) или с помощью сочетания клавиш Ctrl+T. После его вызова выделенный участок (в нашем случае — столбец из точек изображения) будет помещен в рамку с маркерами. Используя их, можно растягивать выделение в разных направлениях, а также вращать его. Левый и правый края рамки находятся очень близко друг от друга, поэтому может показаться, что это вовсе не рамка, а сплошная черная вертикальная линия. Подведите указатель мыши к рамке с правой стороны, а когда он изменит форму, щелкните кнопкой мыши и, удерживая ее, передвиньте границу рамки вправо. Проделайте эту же операцию с левой стороны. Получилось изображение,

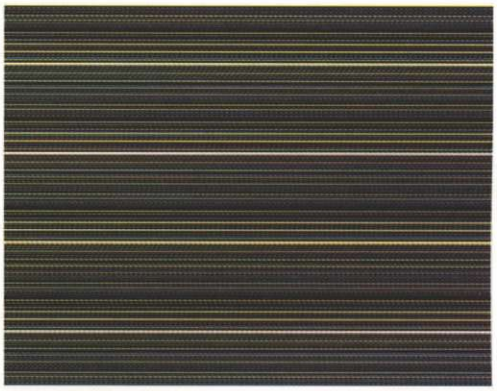


Рис. 10.31 Изображение после использования инструмента Free Transform (Свободное трансформирование)

чем-то напоминающее штрихкод (рис. 10.31). Нажмите клавишу Enter, чтобы применить трансформацию изображения.

Примените к изображению фильтр Polar Coordinates (Полярные координаты): Filter ▸ Distort ▸ Polar Coordinates (Фильтр ▸ Деформация ▸ Полярные координаты). В открывшемся окне необходимо установить переключатель

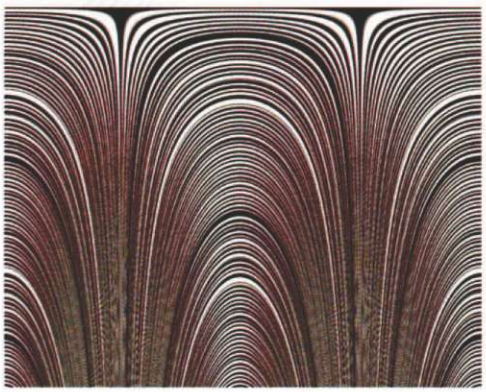


Рис. 10.32 Изображение после применения фильтра Polar Coordinates (Полярные координаты)

в положение Polar to Rectangular (Полярные координаты в прямоугольные). После этого изображение будет выглядеть так, как на рис. 10.32.

Измените режим смешения, выбрав на палитре Layers (Слои) в списке Set the blending mode for the layer (Установить режим смешения для слоя) вариант Screen (Экран). Лучше всего действие этого режима описано в официальном руководстве от Adobe. Там он сравнивается с тем, как если бы на экран было направлено несколько проекторов с разными слайдами. Лучше и не скажешь.

Рис. 10.33 Полосатый текст

Рис. 10.34 Эффектная полосатая надпись добавлена на фотографию

Выбрав этот режим смешения, вы получите именно то, что нужно, — полосатый текст (рис. 10.33).

Чтобы подобрать наилучшую раскраску букв, вы можете использовать инструмент Move (Перемещение), который находится в правом верхнем углу палитры инструментов. Выберите его и, перемещая слой, подберите самое удачное его положение. Когда работа будет завершена, сведите слои, используя сочетание клавиш Shift+Ctrl+E.

В сочетании с «африканским» шрифтом полосатый текст смотрится весьма эффектно и вполне может служить надписью для фотографии из зоопарка (рис. 10.34).

Добавляем текст на чашку

Для выполнения этого примера вам понадобится фотография чашки (рис. 10.35). Вы также можете использовать изображение любого другого предмета, на который хотели бы нанести надпись, например чайника, кастрюли или чего-нибудь еще.

Рис. 10.35 Исходная фотография чашки

Откройте фотографию в Photoshop и воспользуйтесь инструментом Horizontal Type (Горизонтальный текст) для набора текста. Введите слово или короткую фразу, которую вы хотели бы нанести на чашку, и растрируйте слой: Layer ▸ Rasterize ▸ Type (Слой ▸ Растрировать ▸ Текст) (рис. 10.36).

Теперь необходимо выровнять текстовый слой относительно чашки, чтобы получить нужный изгиб. Для этого используются команды Layer ▸ Align Layers To Selec-

Рис. 10.36 Текст нанесен на чашку

tion ▸ Vertical Centers (Слой ▸ Выровнять слои по выделению ▸ Вертикально по центру) и Layer ▸ Align Layers To Selection ▸ Horizontal Centers (Слой ▸ Выровнять слои по выделению ▸ Горизонтально по центру). Перед их выполнением выделите все с помощью сочетания клавиш Ctrl+A.

Поверните холст на 90°, выполнив команду Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90° CW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90° по часовой стрелке), и примените к изображению фильтр Shear (Искривление): Filter ▸ Distort ▸ Shear (Фильтр ▸ Деформация ▸ Искривление). Этот фильтр дает пользователю возможность задать форму искажения вручную с помощью кривой, что очень удобно. Установите такую форму кривой, как показано на рис. 10.37.

СОВЕТ

Если на вашей фотографии чашка расположена не по центру, возможно, вам придется использовать другую форму искажения, а также подбирать положение текстового слоя вручную.

Снова поверните холст, на этот раз против часовой стрелки, чтобы вернуть его в исходное положение: Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90° CCW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90° против часовой стрелки). Используя инструмент Move (Перемещение), поместите текст в наиболее подходящее место на чашке. Чтобы текст смотрелся

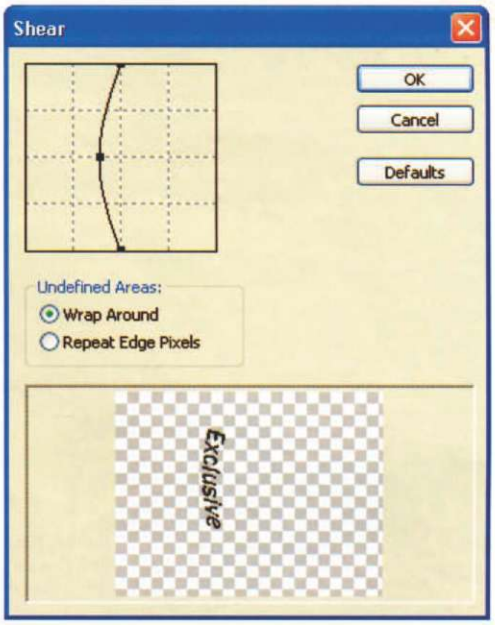


Рис. 10.37 Настройки фильтра Shear (Искривление)

Рис. 10.38 Текст на чашке

более реалистично, задайте значение параметра Opacity (Непрозрачность) на палитре Layers (Слои) равным 60 %.

Получившаяся надпись выглядит вполне правдоподобно (рис. 10.38).

11
глава

Текстуры для создания рамок и не только

С помощью Photoshop можно создавать огромное количество самых разных текстур. Текстура — это рисунок, характерный для того или иного материала. Любые объекты, которые нас окружают, имеют свой характерный рисунок, по которому мы можем безошибочно их узнать. Подобная идентификация происходит на подсознательном уровне. Если в Photoshop создать рисунок поверхности объекта, то у зрителя обязательно будет возникать ассоциация с этим объектом. Поэтому текстуры часто используются как элементы оформления разнообразных изображений, в том числе фотографий.

Мех леопарда

Для формирования текстуры меха леопарда прежде всего создайте новое изображение в режиме RGB размером 200 × 100. Используя соответствующие образцы цвета на палитре инструментов, измените цвета переднего плана и фона.

Для переднего плана установите черный цвет, а для фона — светло-коричневый.

Воспользуйтесь инструментом Paint Bucket (Заливка) для заливки изображения фоновым цветом. Активизируйте инструмент Brush (Кисть). Щелкните правой кнопкой мыши на изображении, чтобы задать основные настройки кисти: Master Diameter (Диаметр) — 16 пикселов и Hardness (Жесткость) — 100 %. Нарисуйте на изображении пятна леопарда. Изменяйте диаметр кисти в процессе работы, чтобы пятна были разного размера. Следите за тем, чтобы пятна не повторяли друг друга по форме и находились на разном расстоянии друг от друга (рис. 11.1).

Рис. 11.1 Создание пятен леопарда

Примените к изображению фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие), чтобы придать пятнам естественность и избавиться от резких очертаний. В настройках фильтра установите значение параметра Radius (Радиус) равным 1 пикселу.

Теперь добавим на текстуру мех. Для этого поочередно применим два фильтра — Add Noise (Добавить шум) и Motion Blur (Размытие в движении). Первый служит для добавления шума в изображение. Этот фильтр незаменим при создании текстур и во многих других случаях. Важным качеством фильтра Add Noise (Добавить шум) является то, что интенсивность шума определяется пользователем. Выберите фильтр из группы Noise (Шум) и задайте такие значения, как показано на рис. 11.2.

Выберите фильтр Motion Blur (Размытие в движении): Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие в движении). Этот интересный фильтр применяется в основном для создания эффекта быстрого перемещения. Размытие происходит в заданном направлении, благодаря чему складывается впечатление движения объекта. Примерно так выглядят фотографии автомобилей, снятых в движении на большой скорости. Мы же воспользуемся им для создания меха. Установите такие значения параметров, как показано на рис. 11.3.

Полученное изображение представлено на рис. 11.4.

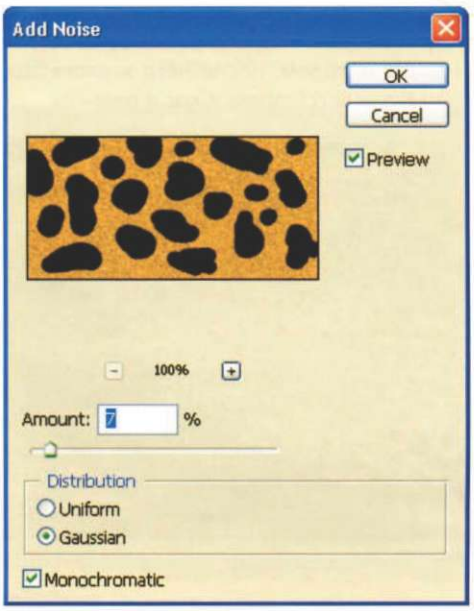


Рис. 11.2 Настройки фильтра Add Noise (Добавить шум)

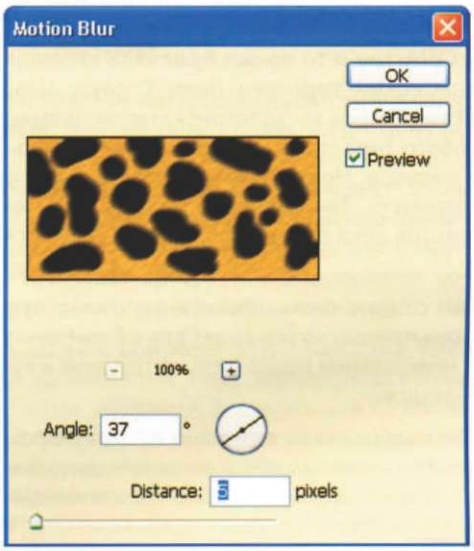


Рис. 11.3 Настройки фильтра Motion Blur (Размытие в движении)

Рис. 11.4 Полученная текстура леопарда

Такая текстура очень эффектно смотрится в качестве рамки для фотографии (рис. 11.5). Эта рамка была создана описанным выше методом, после чего к слою был применен эффект Bevel and Emboss (Скос и рельеф).

Рис. 11.5 Фотография леопарда в леопардовой рамке

Джинсовая текстура

В 1853 году в США, где в то время бушевала «золотая лихорадка», немецкий торговец Леви Страусс (Levi Strauss, или Levi's) продал золотоискателям штаны, сшитые из особого типа ткани, которая ранее использовалась для парусов. Новые крепкие штаны быстро обрели популярность. Так родились джинсы, о которых спустя полтора века после изобретения знает вся планета.

Предлагаем вам создать свою собственную джинсовую текстуру, которая прекрасно подойдет для оформления фотографий с молодежных вечеринок, из походов и туристических поездок.

Создайте новое изображение в режиме RGB размером 200 × 200. Установите синий цвет в качестве цвета переднего плана и залейте им изображение с помощью инструмента Paint Bucket (Заливка).

Примените к изображению фильтр Halftone Pattern (Полутоновый узор) из группы Sketch (Набросок). Он предназначен для перерисовывания исходного изображения в полутоновое. Цвета полутонов определяются исходя из активных, в данное время основных, цветов Photoshop. Этот фильтр применяется не так часто, однако есть и интересные варианты его использования, как, например, в нашем случае. В настройках фильтра установите такие значения параметров, как показано на рис. 11.6.

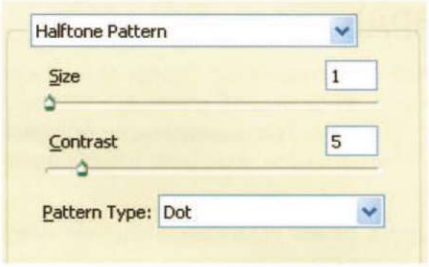


Рис. 11.6 Настройки фильтра Halftone Pattern (Полутоновый узор)

Заготовка для текстуры уже получена (рис. 11.7), но на джинсовую она пока не очень похожа.

Рис. 11.7 Текстура после применения фильтра Halftone Pattern (Полутоновый узор)

Используем фильтр Grain (Зерно): Filter ▸ Texture ▸ Grain (Фильтр ▸ Текстура ▸ Зерно). Этот фильтр добавляет на изображение своеобразный шум заданного вида. Самый банальный аналог из реальной жизни — зернистость фотопленки. Основное достоинство фильтра Grain (Зерно) — возможность выбора шума из многих вариантов. В нашем случае установите такие параметры, как показано на рис. 11.8.

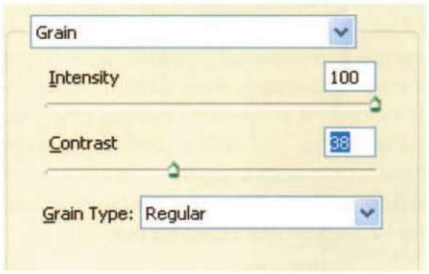


Рис. 11.8 Настройки фильтра Grain (Зерно)

На первый взгляд может показаться, что полученное изображение (рис. 11.9) похоже на текстуру джинсов еще меньше, чем предыдущее, но это не так. Особенно если в вашем распоряжении есть мощные инструменты настройки оттенков и насыщенности цветов Photoshop.

Выполните команду Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Оттенок/Насыщенность) и в одноименном окне установите флажок Colo-

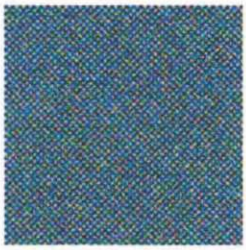


Рис. 11.9 Изображение после применения фильтра Grain (Зерно)

rize (Тонирование). Используя данную команду, можно изменять тон, насыщенность и яркость отдельных цветовых составляющих изображения. Передвигая маркер Hue (Оттенок), вы перемещаетесь по цветовому кругу, который состоит из последовательно расположенных красного, оранжевого, желтого, зеленого, синего и фиолетового цветов. Установив флажок Colorize (Тонирование), вы превратите изображение в двухцветное. Оно будет состоять из белого и еще одного, по выбору, цвета. Выберите для параметра Hue (Оттенок) значение 212, а для Saturation (Насыщенность) — 39. Текстура станет именно такой, как нам нужно — джинсовой (рис. 11.10).

Рис. 11.10 Изображение после коррекции оттенков и насыщенности цветов

Чтобы сделать ее еще более правдоподобной, примените к изображению уже знакомый вам фильтр Motion Blur (Размытие в движении): Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие в движении). Значение параметра Distance (Расстояние) установите равным 2 пикселам, а Angle (Угол) — 37°. В результате на джинсовой текстуре появится строчка (рис. 11.11).

Рис. 11.11 Готовая джинсовая текстура

Как уже было сказано выше, такая текстура как нельзя лучше подходит для оформления рамок фотографий из отпуска (рис. 11.12).

Рис. 11.12 Джинсовая текстура использована для оформления фотографии

Мрамор

Некоторые материалы имеют довольно сложный рисунок, поэтому может показаться, что на его создание уйдет много времени. Это далеко не так. Для человека, который в совершенстве владеет арсеналом средств Photoshop, не составит большого труда создать сложный узор текстуры, используя стандартные фильтры и инструменты программы. Вот пример создания такого «сложного» материала, как мрамор.

Создайте документ размером 800 × 800 в режиме RGB и примените к нему фильтр Filter ▸ Render ▸ Difference Clouds (Фильтр ▸ Визуализация ▸ Разностные облака). Этот фильтр не имеет своего окна. Он создает некие образования, весьма похожие на облака. Цветовая гамма облаков определяется из установленных в данный момент Foreground color (Цвет переднего плана) и Background color (Цвет фона). Эти цвета смешиваются с исходным изображением. Фильтр Difference Clouds (Разностные облака) часто применяется как первый этап создания некоторых текстур по той же причине, что и Add Noise (Добавить шум), — их вид случайный. Результат применения этого фильтра, как правило, очень сюрреалистичен, что некоторые и используют.

Примените этот фильтр несколько раз, пока рисунок будущей текстуры не станет немного похож на узор мрамора (рис. 11.13).

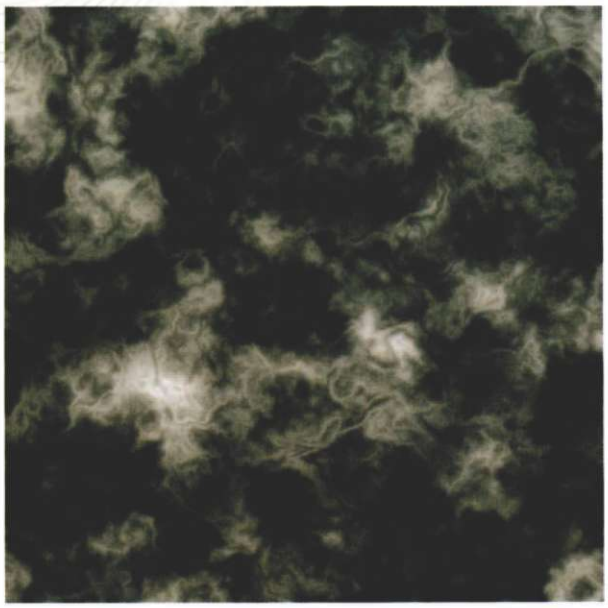


Рис. 11.13 Изображение после многократного применения фильтра Difference Clouds (Разностные облака)

СОВЕТ

Для многократного повторения выполненного только что действия служит сочетание клавиш Ctrl+F.

Чтобы лучше рассмотреть результат, вы можете увеличить яркость и контрастность изображения. Для получения мраморных прожилок необходимо подкорректировать уровни яркости. Нажмите сочетание Ctrl+L. В окне Levels (Уровни), передвигая маркеры либо задавая числовые значения, можно осветлять или затемнять некоторые области. Передвиньте средний ползунок в крайнее левое положение, чтобы он совпал с маркером черной точки (рис. 11.14).

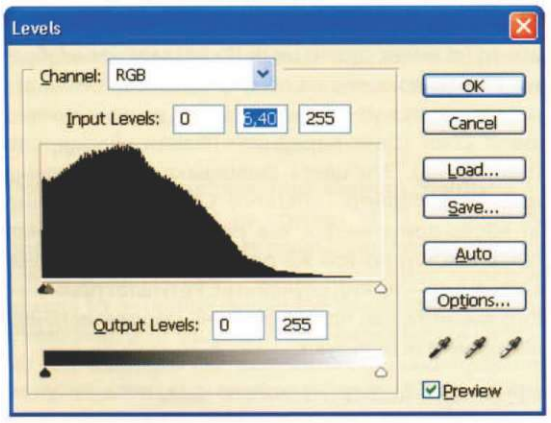


Рис. 11.14 Окно Levels (Уровни)

Корректируя уровни яркости, вы можете наблюдать результат в окне проекта — рисунок станет больше похож на мрамор, на нем появятся прожилки (рис. 11.15).

Рис. 11.15 После корректировки уровней яркости в изображении появились прожилки

На этом этапе изображение необходимо окрасить в какой-нибудь цвет. Сделать это можно с помощью настроек окна Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность): Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Оттенок/Насыщенность). Установите флажок Colorize (Тонирование) и подберите требуемые значения параметров. Используемые нами настройки представлены на рис. 11.16.

Текстура мрамора готова (рис. 11.17).

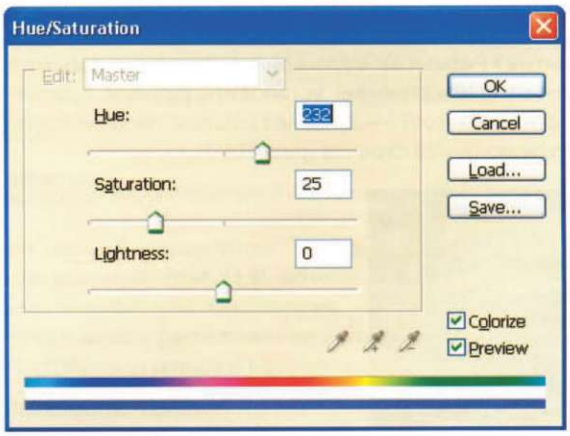


Рис. 11.16 Окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность)

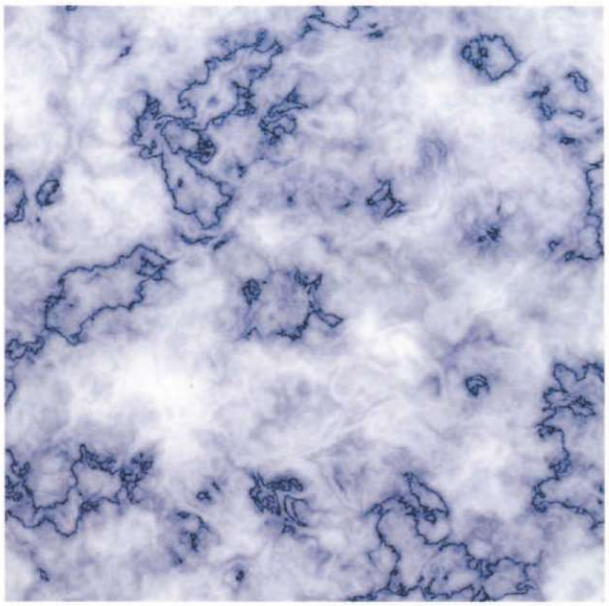


Рис. 11.17 Полученная текстура мрамора

Этот материал можно использовать в качестве отделки рамки фотографии или для создания различных коллажей. Вот как с ее помощью мы преобразовали фотографию ступеней в парке (рис. 11.18).

Рис. 11.18 Коллаж, созданный с использованием текстуры мрамора

Древний свиток

Людей часто привлекает необычное, то, что им не встречается на каждом шагу. Именно поэтому изображения, выполненные «под старину», всегда привлекают внимание. В этом примере мы попробуем освоить один из методов старения изображения в Photoshop и создадим текстуру древнего свитка.

Создайте новое изображение размером 700 × 700 в цветовом режиме RGB. Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N).

До сих пор вы пробовали работать только с изображением целиком. Вы применяли к нему фильтры, рисовали по его поверхности и т. д. Но существует достаточно много ситуаций, когда необходимо использовать только часть картинки. Вот в каких случаях это может пригодиться:

- вы хотите составить коллаж, в который должны войти фрагменты нескольких картинок;
- вы хотите применить фильтр не ко всему изображению, а только к определенной его области;
- вам нужно растянуть фрагмент картинки;
- вы хотите изменить цвет определенного участка изображения или вовсе сделать его черно-белым.

Одним словом, настало время познакомиться с инструментами выделения. В Photoshop их достаточно много, и все они располагаются на палитре инструментов. Поскольку это одни из наиболее часто используемых инструментов, разработчики поместили их в верхней части палитры. Для нашего примера активизируйте инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) . Он находится в левом верхнем углу палитры инструментов. Этот инструмент используется для выделения прямоугольной области изображения.

Выделите внутреннюю часть изображения, оставив неширокую рамку. Выделенный фрагмент помечается пунктирной рамкой. Используя инструмент Paint Bucket (Заливка), залейте изображение бежево-коричневатым цветом, который характерен для старой бумаги (рис. 11.19).

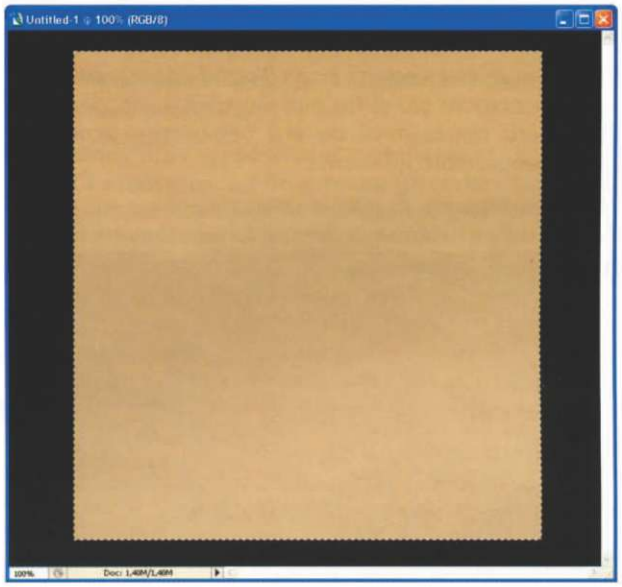


Рис. 11.19 Подготовка изображения для превращения в древний свиток

ВНИМАНИЕ

Если в изображении есть выделение, все операции будут производиться только с этим участком.

Примените к изображению фильтр Add Noise (Добавить шум): Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум). Используйте настройки, показанные на рис. 11.20. Обратите внимание, что, если вы используете другие размеры изображения, вам необходимо будет изменить значение параметра Amount (Величина).

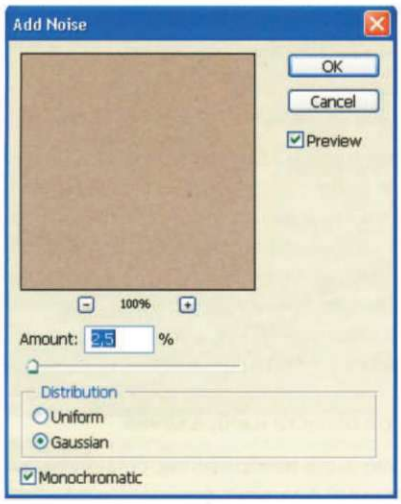


Рис. 11.20 Настройки фильтра Add Noise (Добавить шум)

Снимите выделение, щелкнув правой кнопкой мыши на рабочей области и выбрав команду Deselect (Снять выделение).

С помощью инструмента Brush (Кисть) с большим значением жесткости создайте рваные края у изображения. Для этого пройдитесь по его периметру, используя кисть небольшого диаметра.

Чтобы довершить создание свитка, необходимо затемнить бумагу в некоторых местах. Активизируйте инструмент Burn (Затемнитель) на палитре инструментов. Он уменьшает яркость пикселов, что приводит к затемнению изображения. Работа с этим инструментом напоминает работу с кистью, поэтому он тоже имеет такие параметры, как радиус и жесткость кисти. Кроме того, он имеет следующие параметры:

- Range (Диапазон) — определяет, на какой вид пикселов по яркости действовать: Shadows (Тени), Midtones (Средние тона) или Highlights (Света);
- Exposure (Экспозиция) — определяет эффективность инструмента;
- Airbrush (Аэрограф) — позволяет работать в режиме аэрографа.

Выберите небольшое значение параметра Hardness (Жесткость), небольшой диаметр кисти и закрасьте края изображения так, чтобы казалось, будто они потемнели от старости. Затем увеличьте диаметр кисти, сделайте ее более мягкой и немного затемните центр вашего древнего свитка. Это потребует от вас усидчивости. Готовая текстура может выглядеть, как на рис. 11.21.

Текстура древнего свитка очень эффектно смотрится, если использовать ее в качестве фона для текста, например для поэтических строк классика (рис. 11.22).

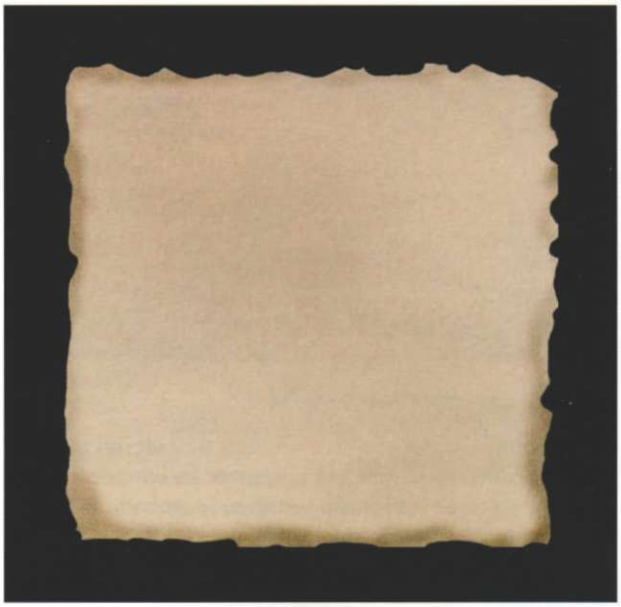


Рис. 11.21 Древний свиток

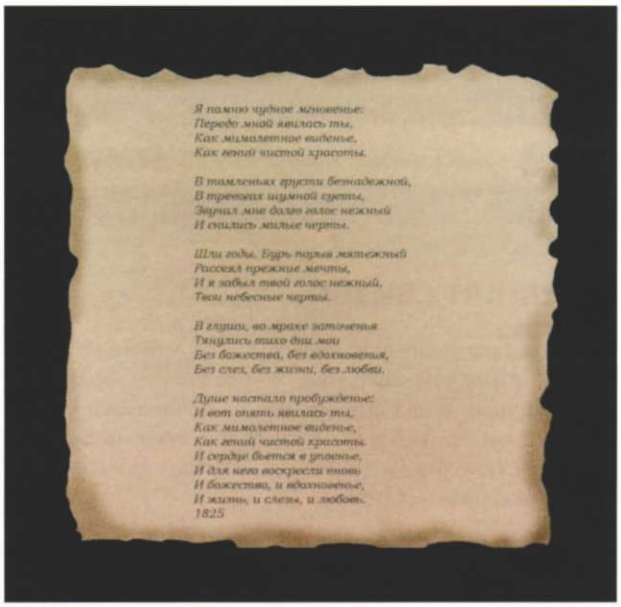


Рис. 11.22 Стихотворение классика помещено на древний свиток

Мятая бумага

Бумага — один из материалов, который лучше всего узнается. Именно поэтому его часто используют при создании текстур. В этом примере мы уже не будем старить бумагу, а попробуем просто ее смять.

Создайте новое изображение произвольного размера в цветовом режиме RGB. Выберите инструмент Gradient (Градиент) на палитре инструментов. Его можно выбрать, удерживая кнопку мыши на значке инструмента Paint Bucket (Заливка).

Измените некоторые настройки на панели параметров. Щелкните на стрелке, расположенной справа от поля Click to edit the gradient (Щелкните, чтобы отредактировать градиент), и выберите тип градиента Black, White (Черный, белый) (рис. 11.23). Стиль градиента оставьте установленным по умолчанию — Linear (Линейный). В списке Mode (Режим) выберите режим смешения Difference (Различие) и проверьте, чтобы значение параметра Opacity (Непрозрачность) было равным 100 %.

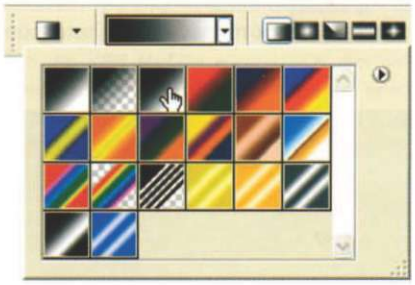


Рис. 11.23 Выбор типа градиента

Создайте градиентную заливку в изображении под некоторым углом. Повторите несколько раз эту операцию, изменяя угол наклона градиентной заливки и ширину перехода. В результате вы получите изображение, состоящее из хаотично пересекающихся градиентов. Участки помятости возникнут там, где градиенты пересекаются, поэтому желательно добиться рисунка, на котором большинство градиентных переходов сходятся в одной точке (рис. 11.24).

Примените к изображению фильтр Emboss (Барельеф): Filter ▸ Stylize ▸ Emboss (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Барельеф). Он позволяет создавать из исходной картинки имитацию объемной лепнины, напоминающей барельеф. Особенность этого фильтра в том, что практически все изображение становится серым. Цвета есть, но только на краях и скосах. Настройки этого фильтра будут зависеть от того, какой рисунок у вас получился, а также от размеров изображения. Уверены, что вы без

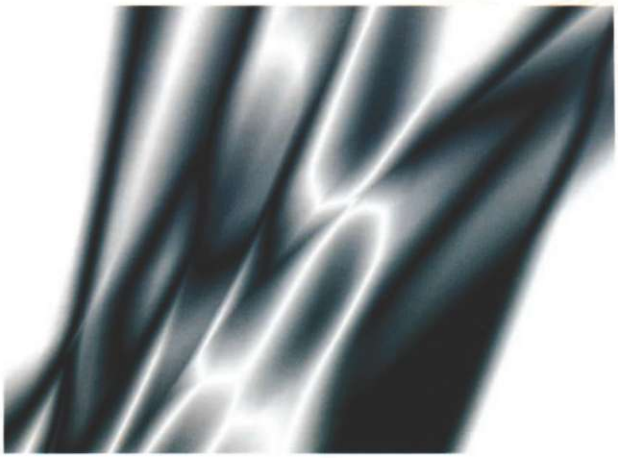


Рис. 11.24 Создание градиента

труда сможете подобрать настройки этого несложного фильтра.

Чем больше значение Height (Высота), тем более округлые формы будут у изгибов бумаги, поэтому выбирайте небольшое значение этого параметра. Параметр Angle (Угол) определяет угол падения света на «барельеф». Параметр Amount (Эффект) отвечает за яркость и контрастность цветов. При малых значениях изображение уходит в сплошной серый фон, при максимальных — становится очень ярким, поэтому лучше придерживаться золотой середины.

После применения фильтра изображение будет выглядеть, как на рис. 11.25.

Подкорректируйте эффект, воспользовавшись командой Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст). В окне Brightness/

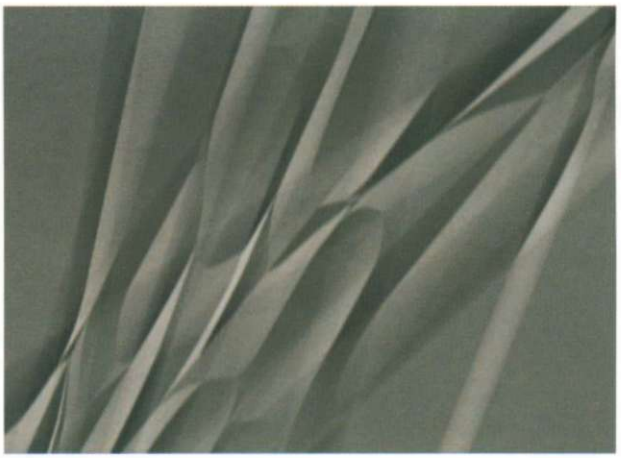


Рис. 11.25 Изображение после применения фильтра Emboss (Барельеф)

Contrast (Яркость/Контраст) всего две настройки: Brightness (Яркость) делает изображение более ярким или более темным, а Contrast (Контраст) увеличивает или уменьшает контрастность изображения. В данном случае для нас важно изменить яркость изображения, установив максимальное значение этого параметра. После этого мы получим ярко-белый мятый лист бумаги (рис. 11.26).

Рис. 11.26 Текстура мятой бумаги после изменения яркости

Наконец, завершающий этап работы — окрашивание бумаги. С помощью настроек окна Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность), которое можно вызвать сочетанием клавиш Ctrl+U, можно выбрать любой оттенок для бумаги. Мы остановились на голубом (рис. 11.27), использовав такие настройки, как показано на рис. 11.28.

Рис. 11.27 Текстура мятой бумаги

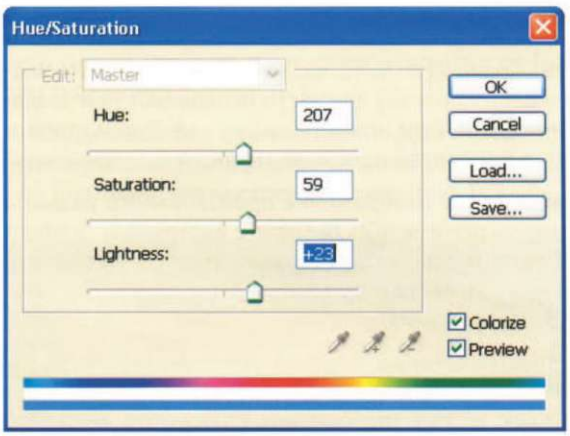


Рис. 11.28 Окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность)

Текстуру мятой бумаги можно без труда использовать для того, чтобы «смять» фотографию. Для этого позаботьтесь о том, чтобы размеры текстуры совпадали с габаритами фотографии, которую вы желаете смять. Выполните этот пример вплоть до применения фильтра Emboss (Барельеф), но не делайте изображение более ярким, после чего откройте фотографию в Photoshop (рис. 11.29).

Рис. 11.29 Исходная фотография, которую мы собираемся смять

Переместите полученную текстуру на фотографию, создав тем самым новый слой. Перейдите на палитру Layers (Слои) и измените режим смешения на Linear Light (Прямой свет). Этот режим дает максимальное преимущество цвета смешения. Значение параметра Opacity (Непрозрачность) установите равным 30 %. Фотография станет мятой (рис. 11.30).

Рис. 11.30 Мятая фотография

Реалистичная трава

Как вы уже могли убедиться, выполняя предыдущие примеры, в Photoshop имеется множество способов получения разнообразных текстур. Можно рисовать узоры вручную, можно использовать градиент или применять фильтры. Этот пример как нельзя лучше демонстрирует мощь фильтров Photoshop, ведь они являются основным средством для создания текстуры травы.

Итак, начните с создания нового изображения в режиме RGB. Нажмите клавишу D, чтобы убедиться в том, что вы используете цвета переднего плана и фона, которые установлены по умолчанию.

Начнем с самого простого фильтра. Примените к изображению фильтр Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Визуализация ▸ Облака). Этот фильтр не имеет своего окна. Поскольку цветовая гамма генерируемых фильтром облаков определяется из установленных на данный момент Foreground color (Цвет переднего плана) и Background color (Цвет фона), вы получите облака черно-серого цвета.

Чтобы улучшить эффект, примените к изображению уже знакомый вам фильтр Difference Clouds (Разностные облака): Filter ▸ Render ▸ Difference Clouds (Фильтр ▸ Визуализация ▸ Разностные облака), который смешивает базовые цвета с исходным изображением. Примените этот фильтр три раза (Ctrl+F) (рис. 11.31).

Рис. 11.31 Изображение после трехкратного применения фильтра Difference Clouds (Разностные облака)

Инвертируйте цвета изображения, используя сочетание клавиш Ctrl+I, и примените фильтр Angled Strokes (Наклонные штрихи): Filter ▸ Brush Strokes ▸ Angled Strokes (Фильтр ▸ Штрихи ▸ Наклонные штрихи). Результатом применения этого фильтра является изображение, будто бы нарисованное от руки. Штрихи располагаются в зависимости от яркости тех или иных областей изображения и выбранных вами настроек. Если попытаться найти аналогию в реальной жизни, то Angled Strokes (Наклонные штрихи) имитирует, скорее всего, цветной карандаш.

Подберите значения трех параметров фильтра, чтобы изображение было похоже на рис. 11.32.

- Direction Balance (Баланс направления). Дает возможность задать расположение штрихов. Если ползунок

Рис. 11.32 Изображение после применения фильтра Angled Strokes (Наклонные штрихи)

стоит ближе к началу, то штрихи идут слева направо, если к центру — то в двух направлениях одновременно, а если к концу — справа налево.

- Stroke Length (Длина штриха). Позволяет указать длину штрихов, которая может колебаться от 3 до 50. Трудно сказать, какой вид будет иметь изображение при разных значениях этого параметра, так как многое зависит от разрешения и геометрических размеров картинки. Но с увеличением Stroke Length (Длина штриха) количество мелких деталей заметно уменьшается.
- Sharpness (Резкость). Определяет степень размытости штрихов.

Если вы до сих пор недоумеваете, что общего имеет полученное вами изображение с травой, не переживайте: мы подходим к заключительной части примера, сейчас очертания травяного покрова начнут вырисовываться.

Следующий фильтр, который вам предстоит освоить, — Find Edges (Выделение краев): Filter ▸ Stylize ▸ Find Edges (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Выделение краев). Этот фильтр находит области, смежные между большими группами пикселов примерно одной яркости (границы), и отрисовывает их. Остальные пикселы инвертируются и постеризуются. После применения этого фильтра (который не имеет своего окна настроек) изображение станет таким, как на рис. 11.33.

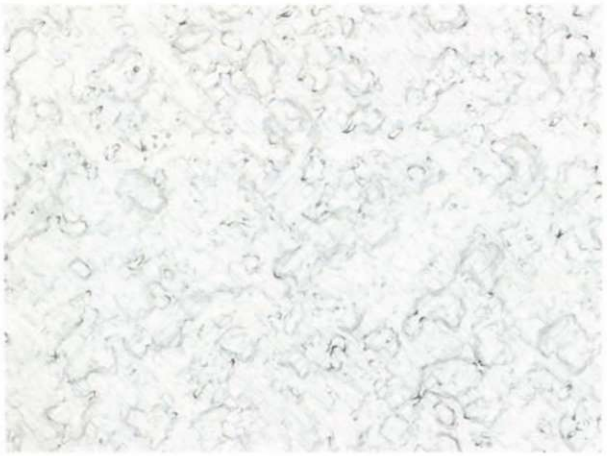


Рис. 11.33 Изображение после применения фильтра Find Edges (Выделение краев)

Теперь снова инвертируйте изображение, используя сочетание клавиш Ctrl+I, и примените фильтр, который, наконец, создаст траву, — Ocean Ripple (Океанские волны). Несмотря на то что этот фильтр предназначен в первую очередь для создания волн на поверхности изображения на основе предустановленной текстурной карты, для наших целей он тоже вполне подойдет. Этот фильтр находится в группе Distort (Деформация).

С помощью настроек фильтра определите ширину и длину будущих волн (Ripple Size (Размер волн)), а также их высоту (Ripple Magnitude (Сила волн)). Мы использовали настройки, показанные на рис. 11.34.

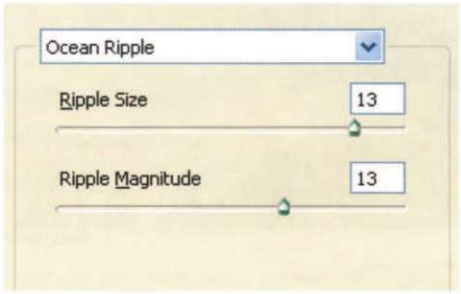


Рис. 11.34 Настройки фильтра Ocean Ripple (Океанские волны)

Наконец, последний штрих — «озеленение» травы. Для этого используем окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность). Установите флажок Colorize (Тонирование) и подберите наилучшие значения оттенков и насыщенности цвета. Мы использовали настройки, показанные на рис. 11.35.

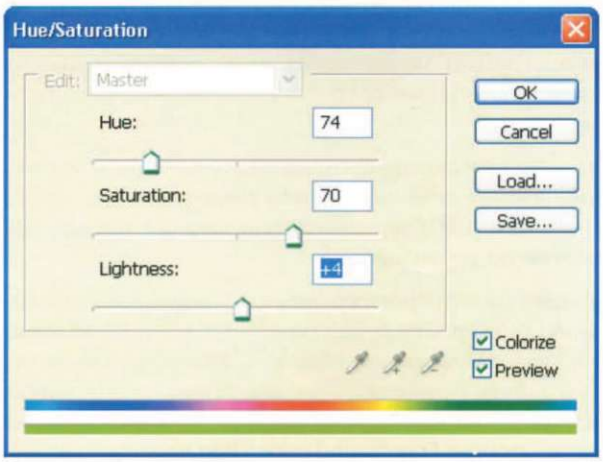


Рис. 11.35 Окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность)

Вот какая текстура у нас получилась (рис. 11.36).

Вы можете использовать этот узор в самых разных проектах, начиная с создания травяных букв и заканчивая имитацией растительности. Мы использовали текстуру травы для превращения песчаной пустыни (рис. 11.37) в зеленый оазис (рис. 11.38).

Рис. 11.36 Полученная текстура травы

Рис. 11.37 Фотография пустыни

Рис. 11.38 Использование текстуры травы для превращения пустыни в оазис

Огненная текстура

Огонь — один из самых привлекательных эффектов. В дальнейшем мы еще не раз будем обращаться к разнообразным трюкам, связанным с ним. А в этом примере предлагаем вам создать огненную текстуру. Это достаточно трудоемкий процесс, требующий усидчивости и терпения. Вам придется неоднократно повторять одни и те же действия, чтобы добиться хорошего результата.

Итак, если вы готовы, начнем с создания изображения размером 500 × 500 в режиме RGB с прозрачным фоном (Transparent). Убедитесь, что в качестве базовых цветов вашего изображения установлены черный и белый, а если это не так, нажмите клавишу D.

Для начала попробуем получить нужную цветовую гамму. Примените к изображению фильтр Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Визуализация ▸ Облака), чтобы создать базовый рисунок огня. Затем откройте окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) и установите флажок Colorize (Тонирование). Задайте следующие значения параметров: Hue (Оттенок) — 360, Saturation (Насыщенность) — 100, Lightness (Освещенность) — –66. Полученное изображение представлено на рис. 11.39.

Рис. 11.39 Изображение после первой коррекции оттенков

Создайте копию слоя, выполнив команду Layer ▸ Duplicate Layer (Слой ▸ Дублировать слой). Выберите режим смешения слоев Linear Dodge (Линейное осветление). Это даст возможность использовать цвет смешения для увеличения яркости изображения. Снова откройте окно

Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность), установите флажок Colorize (Тонирование) и используйте следующие значения параметров: Hue (Оттенок) — 81, Saturation (Насыщенность) — 29, Lightness (Освещенность) — 0.

ПРИМЕЧАНИЕ

Поскольку в этом примере мы постоянно будем обращаться к настройкам окна Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность), далее будут указываться сокращения названий параметров: H, S и L. Поскольку во всех случаях необходимо будет установить флажок Colorize (Тонирование), мы также не будем писать об этом, подразумевая, что вы делаете это в каждом случае.

Создайте еще одну копию слоя (Ctrl+J) и измените режим смешения на Overlay (Перекрытие). В окне Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) установите такие значения параметров: H — 70, S — 70, L — 62. На рис. 11.40 показано, как будет выглядеть изображение на этом этапе.

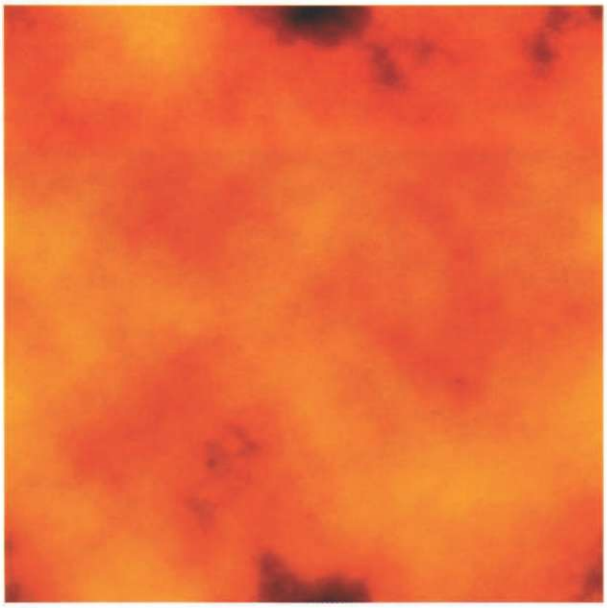


Рис. 11.40 Изображение стало больше похоже на огонь

Снова дублируйте слой и выберите режим смешения Hard Mix (Жесткое смешение). В результате смешения цветов в этом режиме образуются только те цвета, каждая RGB-составляющая которых может принимать только два значения — 0 или 255. Установите значение параметра Opacity (Непрозрачность) равным 88 %, а Fill (Заливка) — 11 % (рис. 11.41).

Вызовите окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) и измените значения параметров: H — 171, S — 100, L — –52.

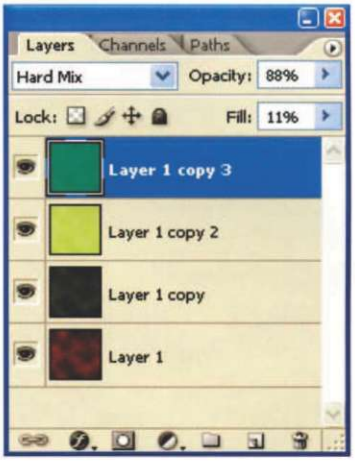


Рис. 11.41 Вид палитры Layers (Слои) до сведения слоев

Сведите слои, выполнив команду Layer ▸ Merge Visible (Слой ▸ Объединить видимые). В результате вместо четырех слоев останется только один. Изменять настройки каждого из слоев, существовавших ранее, больше будет нельзя. Сведение слоев используется, чтобы не путаться в большом их количестве.

Основная работа по созданию нужной цветовой гаммы текстуры завершена. Теперь займемся формой пламени и искажениями. Для этого будем использовать несколько основных фильтров — Wave (Волна), Accented Edges (Акценты на краях) и Motion Blur (Размытие в движении), а также некоторые другие.

Примените к изображению фильтр Wave (Волна): Filter ▸ Distort ▸ Wave (Фильтр ▸ Деформация ▸ Волна). Это один из самых сложных фильтров Adobe Photoshop CS2. Он добавляет в изображение рябь, несколько похожую на ту, которая появляется на морской поверхности при небольшом ветре. Данный фильтр имеет достаточно сложные настройки, благодаря которым можно добиться хороших результатов. Установите такие значения параметров, как показано на рис. 11.42.

Несколько раз нажмите кнопку Randomize (Случайный), пока ваша текстура не станет похожа на рис. 11.43.

Примените к изображению фильтр Motion Blur (Размытие в движении): Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие в движении) и установите значение параметра Angle (Угол) равным 90°, а Distance (Расстояние) — 20.

Используйте фильтр Accented Edges (Акценты на краях): Filter ▸ Brush Strokes ▸ Accented Edges (Фильтр ▸ Штрихи ▸ Акценты на краях) для того, чтобы найти и выделить области с резкими переходами яркости. Accented Edges (Акценты на краях) не только обнаруживает эти области, но и уменьшает резкость, немного размывая их. Тол-

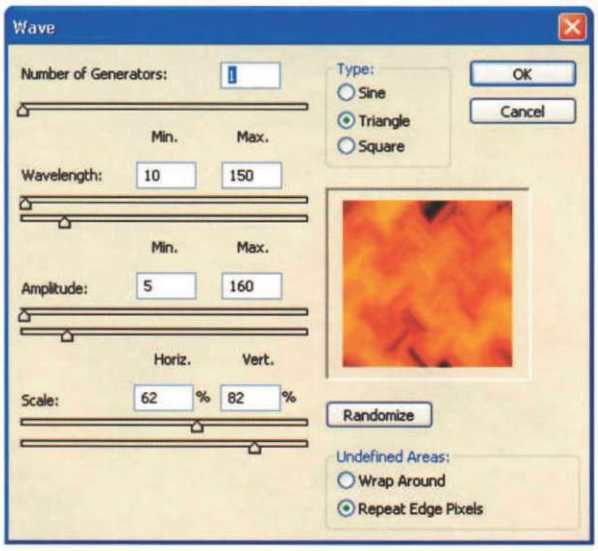


Рис. 11.42 Настройки фильтра Wave (Волна)

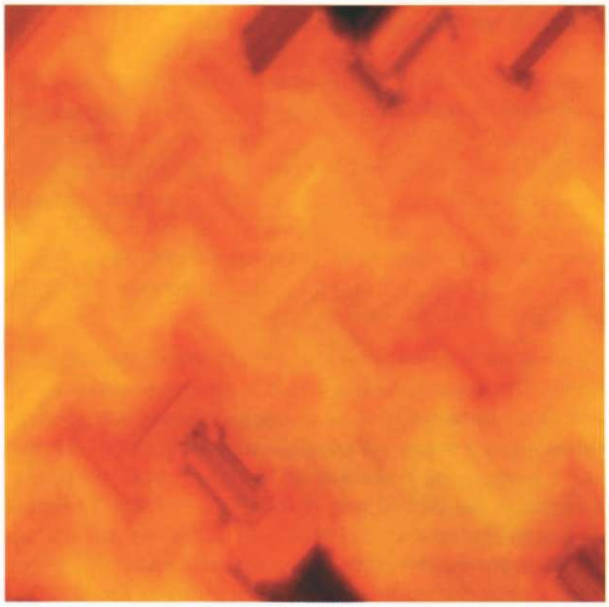


Рис. 11.43 Изображение после применения фильтра Wave (Волна)

щину краев обводки (Edge Width (Ширина краев)) задайте равной 3. С помощью параметра Edge Brightness (Яркость краев) задайте цвет, применяемый для обводки краев, исходя из того, что 0 — это черный, а 50 — белый (в данном случае можно использовать значение 9). С помощью параметра Smoothness (Смягчение) определите форму краев — его значение установите равным 15. Полученное изображение представлено на рис. 11.44.

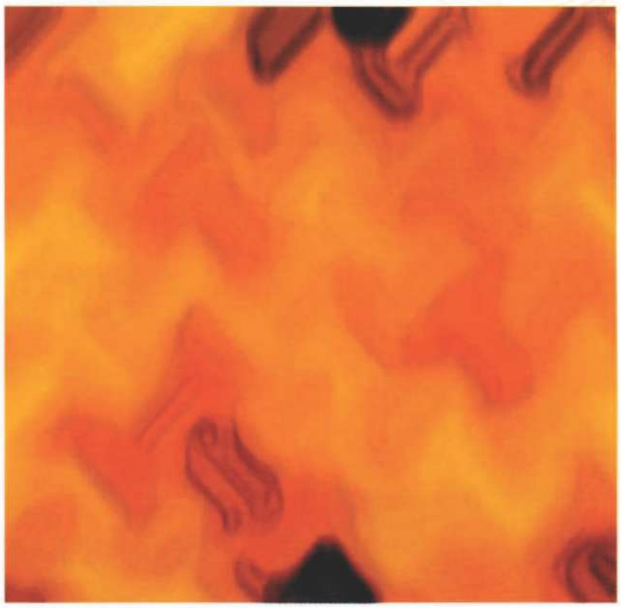


Рис. 11.44 Изображение после применения фильтра Accented Edges (Акценты на краях)

Вызовите окно Levels (Уровни), используя сочетание клавиш Ctrl+L. С помощью пипеток в правой нижней части окна выберите самую темную и самую светлую точки изображения, а также полутона: первая пипетка позволяет указать темную точку, вторая — полутона, а третья — светлую точку. Это даст возможность сбалансировать цветовую палитру изображения (рис. 11.45).

Создайте копию слоя (Ctrl+J) и измените режим смешения на Overlay (Перекрытие). В окне Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) задайте такие значения параметров, как показано на рис. 11.46.

На палитре Layers (Слои) переключитесь на нижний слой и примените к нему фильтр Wave (Волна) с такими же параметрами, которые использовались ранее. Поскольку Photoshop запоминает, какие настройки фильтра применялись в последний раз, вам не нужно будет изменять никакие параметры.

Примените к этому же слою фильтр Motion Blur (Размытие в движении) с использовавшимися ранее параметрами и сведите слои, с помощью сочетания клавиш Ctrl+E (для этого необходимо предварительно переключиться на верхний слой). Полученное изображение представлено на рис. 11.47.

Скопируйте слой и измените режим смешения на Overlay (Перекрытие). Откройте окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) и задайте такие значения параметров: H — 41, S — 61, L — 35.

Рис. 11.45 Изображение после коррекции уровней

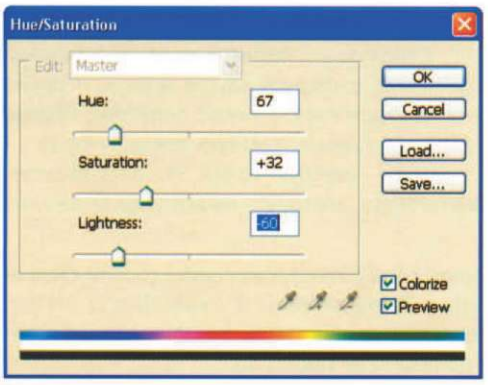


Рис. 11.46 Окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность)

Переключитесь на нижний слой и примените к нему фильтр Wave (Волна), на этот раз немного подкорректировав настройки. В частности, для параметра Wavelength (Длина волны) выберите минимальную длину волны равной 10, а максимальную — 85. Для параметра Amplitude (Амплитуда) укажите минимальную амплитуду равной 5, а максимальную — 85.

После этого примените к нижнему слою фильтр Motion Blur (Размытие в движении) с теми же настройками, а к верхнему слою — снова фильтр Accented Edges (Акценты на краях). Установите для этого фильтра такие параметры, как показано на рис. 11.48.

Сведите слои (Ctrl+E) (рис. 11.49), после чего снова создайте копию имеющегося слоя. Выберите режим смешения Lighten (Светлее). В этом режиме программа сравнивает два пиксела, но не целиком, а лишь их отдельные составляющие (например, в RGB — красную с красной, зеленую с зеленой, синюю с синей) и выбирает в каждом канале большее значение, на основе которого и формируется итоговый цвет. Например, вы смешиваете два пиксела, RGB-параметры которых следующие: 25, 156, 250 и 167, 47, 29. Результатом такой операции станет новый цвет со значениями 167, 156, 250.

Рис. 11.47 Изображение после повторного применения фильтров Wave (Волна) и Motion Blur (Размытие в движении)

Примените к нижнему слою фильтр Wave (Волна), установив максимальное значение амплитуды равным 150. Все остальные настройки оставьте такими, как прежде. Примените к этому же слою фильтр Motion Blur (Размытие в движении) с такими же настройками, как ранее, а затем — фильтр Ripple (Рябь): Filter ▸ Distort ▸ Ripple (Фильтр ▸ Деформация ▸ Рябь). Несмотря на то что мы создаем огонь, а не воду, этот простой фильтр нам очень пригодится. Выберите значения параметров Amount (Эффект), определяющего частоту волн, и Size (Размер), задающего размер волн, такими, как показано на рис. 11.50. Довершите работу со слоем, снова применив к нему фильтр Motion Blur (Размытие в движении) с выбранными ранее настройками.

Теперь поработайте с верхним слоем и примените к нему фильтр Accented Edges (Акценты на краях) с использовавшимися в предыдущий раз настройками. После этого воспользуйтесь фильтром Motion Blur (Размытие в движении), установив значение параметра Angle (Угол) равным 90°, а Distance (Расстояние) — 5 пикселов.

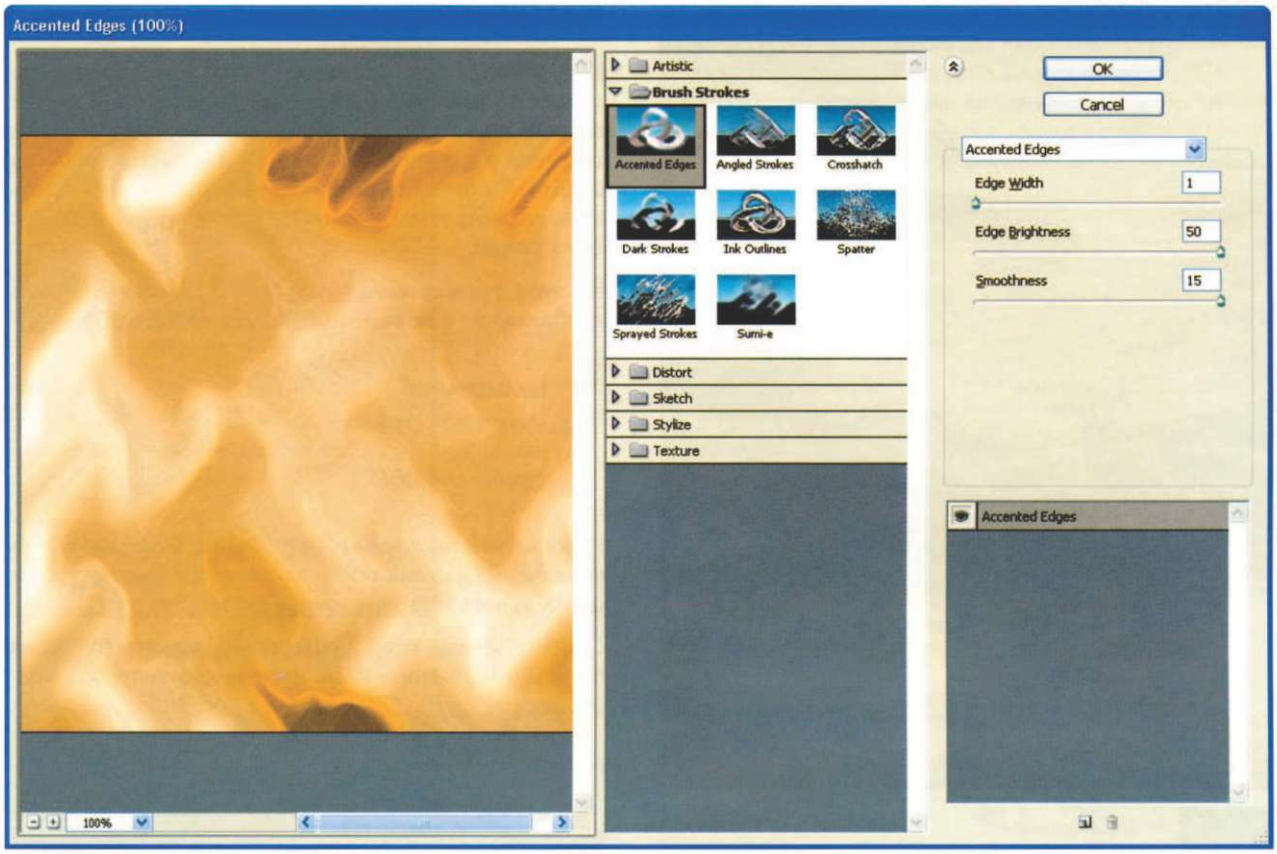


Рис. 11.48 Настройки фильтра Accented Edges (Акценты на краях)

Рис. 11.49 Вид изображения после очередного сведения слоев

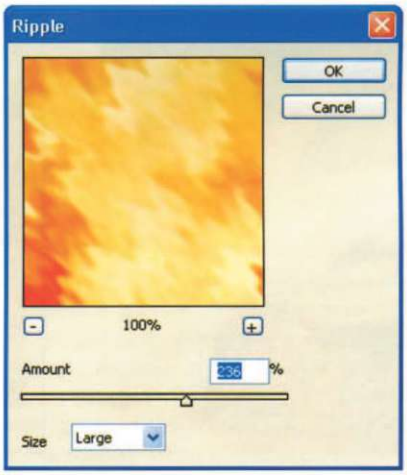


Рис. 11.50 Настройки фильтра Ripple (Рябь)

Сведите слои (Ctrl+E) и снова поработайте над цветовой палитрой изображения с помощью окна Levels (Уровни) (Ctrl+L). С помощью трех пипеток выберите самый светлый и самый темный участки изображения, а также полутона. После этого оно будет выглядеть, как на рис. 11.51. Пример завершен.

Рис. 11.51 Итоговое изображение

Полученный эффект можно использовать при создании фотоколлажа (рис. 11.52) или в качестве текстуры для рамки. Это изображение также будет очень эффектно смотреться, если «заставить» его отражаться в каком-нибудь объекте, например лобовом стекле автомобиля.

Камуфляжная текстура

Камуфляжная текстура часто используется дизайнерами для оформления всевозможных проектов — от рекламных плакатов до изображений на упаковке. Такая текстура у зрителя, несомненно, вызовет ассоциации с армией, поэтому камуфляжный рисунок будет оригинально смотреться в качестве обрамления «военных» фотографий.

Начните формирование камуфляжа с создания нового изображения в режиме RGB размером 800 × 800.

ПРИМЕЧАНИЕ

Можете использовать и другие размеры изображения, однако в этом случае вам необходимо будет подбирать настройки фильтров.

Используйте инструмент Paint Bucket (Заливка) для заливки изображения темно-зеленым цветом. Настройки цвета, использованные нами, показаны на рис. 11.53.

Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N), залейте его белым цветом и примените к изображению фильтр Add Noise (Добавить шум): Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум). Используйте настройки, показанные на рис. 11.54.

После этого изображение будет выглядеть, как на рис. 11.55.

Примените к изображению фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие) и установите значение параметра Radius (Радиус) равным 16 пикселам. Изображение теперь будет выглядеть так, как на рис. 11.56.

Рис. 11.52 Коллаж, созданный с использованием текстуры огня

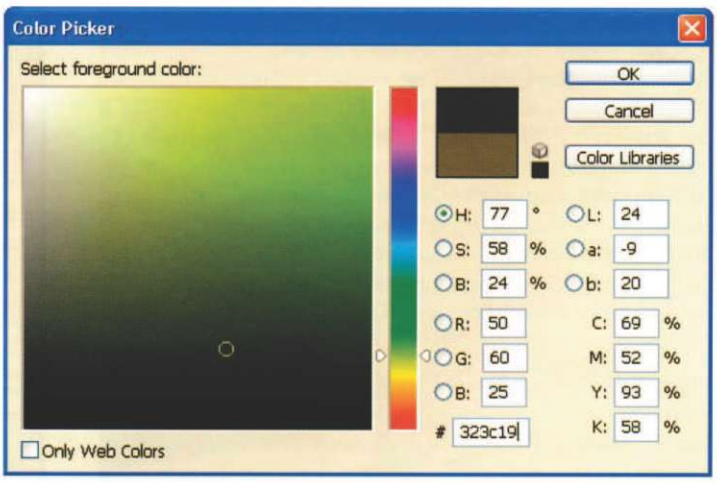


Рис. 11.53 Настройки цвета заливки

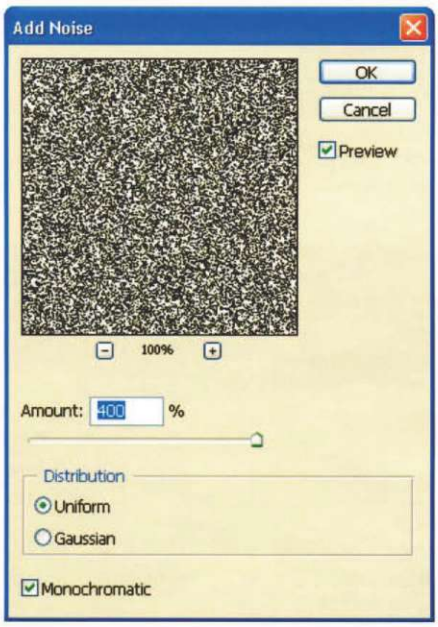


Рис. 11.54 Настройки фильтра Add Noise (Добавить шум)

Рис. 11.55 Изображение после применения фильтра Add Noise (Добавить шум)

Нажмите сочетание клавиш Ctrl+L, вызвав тем самым окно Levels (Уровни). Передвиньте все три ползунка так, чтобы они располагались посередине диаграммы (рис. 11.57).

Теперь в изображении проступят камуфляжные пятна, но пока они черно-белые (рис. 11.58).

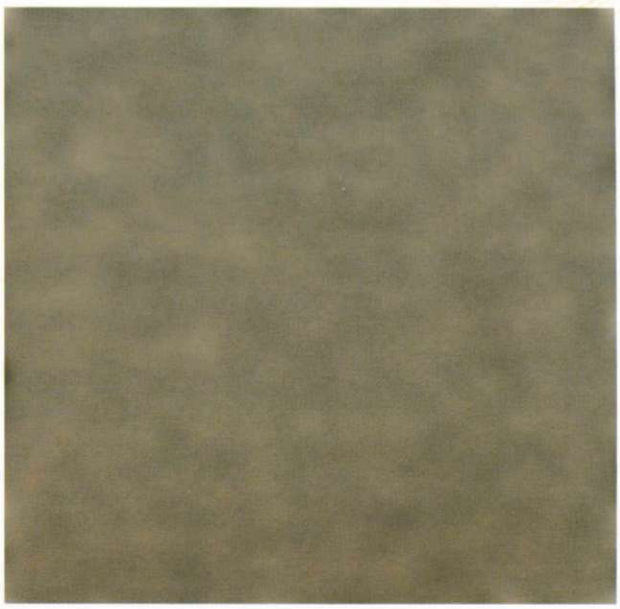


Рис. 11.56 Изображение после применения фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

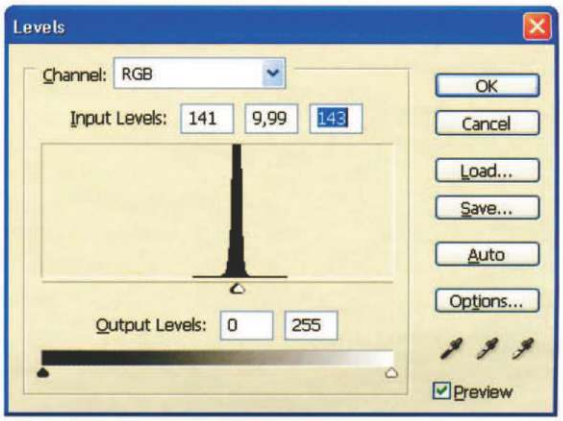


Рис. 11.57 Окно Levels (Уровни)

Необходимо выделить белые участки и удалить их — после этого в изображении проступит зеленый фон. Выделять подобные фрагменты лучше всего инструментом Magic Wand (Волшебная палочка). Этот инструмент выделения действительно почти волшебный. С его помощью очень удобно выделять прилегающие участки изображения, имеющие схожие цвета. Разброс цвета захватываемых точек определяется параметром Tolerance (Допуск). При его повышении количество захватываемых точек увеличивается. В данном случае установите значение этого параметра равным 50 и выделите все белые участки, а затем удалите их (рис. 11.59).

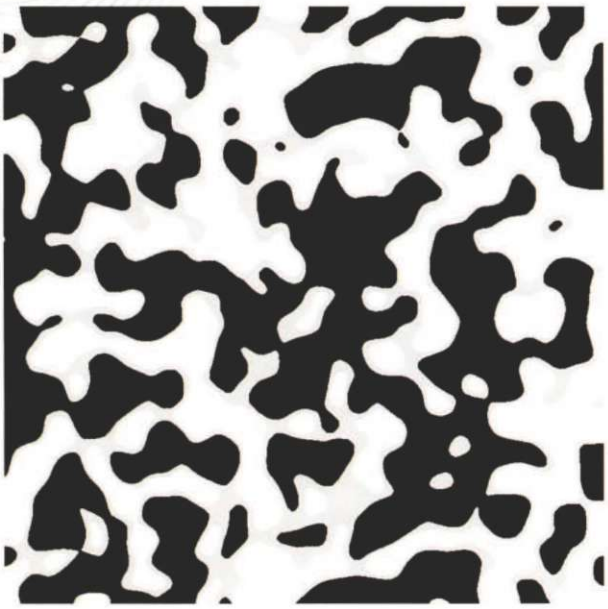


Рис. 11.58 Изображение после корректировки уровней

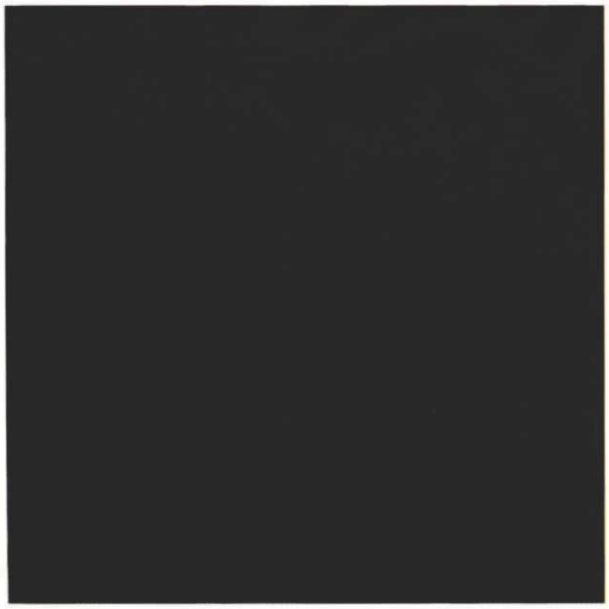


Рис. 11.59 Изображение после удаления белых участков

Осталось заменить черный цвет в нашей текстуре более подходящим, например коричневым. С помощью инструмента Paint Bucket (Заливка), залейте участки нужным цветом. Мы использовали цвет с такими составляющими: Red (Красный) — 124, Green (Зеленый) — 110, Blue (Синий) — 75. Готовая текстура выглядит, как на рис. 11.60.

Рис. 11.60 Камуфляжная текстура

Не стоит воспринимать все приведенные нами значения составляющих цвета как догму — как известно, военная форма разных стран различается по цвету. Поэтому для формирования камуфляжной текстуры вы можете выбирать самые разные оттенки зеленого и коричневого.

Если вам трудно подбирать цвета с помощью окна Color Picker (Выбор цвета), воспользуйтесь одной хитростью: найдите в Интернете или в клипарте фотографию военной формы, откройте ее в Photoshop, нажмите кнопку выбора цвета в виде пипетки и щелкните на участке цвета на фотографии. Нужный цвет будет выбран, и вы сможете применить его к вашей текстуре.

12
глава

Такие разные рамки

Несмотря на то что сегодня мы все чаще разглядываем фотографии не в бумажных альбомах, а на экранах мониторов, телевизоров и портативных цифровых устройств, нам по-прежнему приятнее смотреть на снимки в красивом обрамлении. Если поставить на стол обычную фотографию, она будет безликой, а если поместить ее в красивую рамку, сразу становится понятно, что изображение на этом снимке имеет для вас ценность. Точно так же и в цифровом альбоме — красиво оформленная фотография говорит об особом отношении к ней и, кроме того, выглядит аккуратно. В этой главе мы рассмотрим некоторые приемы оформления фотографий в Photoshop, которые вы сможете использовать для того, чтобы придать изображениям завершенный вид.

Возможно, вы являетесь противником рамок, полагая, что лучше отказаться от обрамления, чем повторно сохранять фотографию, тем самым ухудшая ее качество. Однако все равно в большинстве случаев цифровые снимки приходится обрабатывать в Photoshop, делая их светлее или темнее, выполняя цветокоррекцию и устраняя недостатки. Рамку можно добавить непосредственно на этапе редактирования снимка, поэтому его качество не пострадает, а внешний вид намного улучшится.

Рамки с искаженными краями

Существует огромное количество рамок, которые можно создать в Photoshop для оформления фотографий. Рамки могут быть выпуклые, вогнутые, с текстурой дерева и т. д. Один из популярных типов рамок — с искаженными краями. Для их добавления можно использовать несложный прием, позволяющий за считанные минуты создать красивое обрамление снимка и подобрать форму краев.

Откройте снимок, который вы хотите украсить. Мы выбрали для этого примера фотографию кошки по имени Даша (рис. 12.1). Перейдите на палитру Channels (Каналы). Если она у вас не отображается в рабочей области, выполните команду Window ▸ Channels (Окно ▸ Каналы).

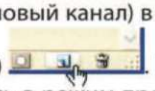
Рис. 12.1 Исходная фотография, на которую будет добавлена рамка

Палитра Channels (Каналы) дает возможность управлять каналами, то есть составляющими цвета. Чтобы нарисовать картину, художники используют палитру, смешивая на ней свои краски. Благодаря этому они получают любые оттенки цветов. В Photoshop для передачи цвета в изображении применяется тот же метод смешения цветов на палитре. При этом используется одна из двух основных палитр:

- RGB — содержит три основных составляющих цвета: красный, зеленый и синий;
- CMYK — содержит четыре составляющих цвета: голубой, пурпурный, желтый и черный.

Любое изображение является результатом смешения каналов, каждый из которых может отображаться в виде градаций серого. Это означает, что для каждого канала на палитре Channels (Каналы) вы можете посмотреть черно-белую картинку, показывающую распределение цвета в изображении. С ее помощью можно отключать отдельные каналы. Для этого необходимо щелкнуть на значке в виде глаза возле его названия. Черно-белое изображение, которое можно наблюдать в цветовом канале, означает следующее: темные участки показывают отсутствие цвета, а светлые — его наличие.

Чтобы изображение имело фигурные края, необходимо создать шаблон, по которому фотография «обрежется». Для формирования такого шаблона используется так называемый альфа-канал. Основываясь на черно-белом изображении, альфа-канал позволяет определить прозрачные и непрозрачные участки изображения.

Чтобы создать дополнительный канал, нажмите кнопку Create new channel (Создать новый канал) в нижней части палитры Channels (Каналы)  . При этом вы автоматически переключитесь в режим просмотра этого канала, и изображение станет черным. Активизируйте инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) и выделите прямоугольную область в центре фотографии. Эта область будет видимой, а та часть фотографии, которая не попадет в выделение, будет деформирована.

Воспользуйтесь командой Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать) для того, чтобы инвертировать выделение. Это означает, что все выделенные фрагменты становятся невыделенными, а все невыделенные, наоборот, выделяются.

Выполните команду Edit ▸ Fill (Правка ▸ Заливка) и в окне Fill (Заливка) укажите белый цвет для заливки, выбрав в списке Use (Использовать) пункт White (Белый) (рис. 12.2). После этого содержимое альфа-канала будет выглядеть как черный прямоугольник на белом фоне. Снимите выделение, щелкнув правой кнопкой мыши на рабочей области и выбрав команду Deselect (Снять выделение).

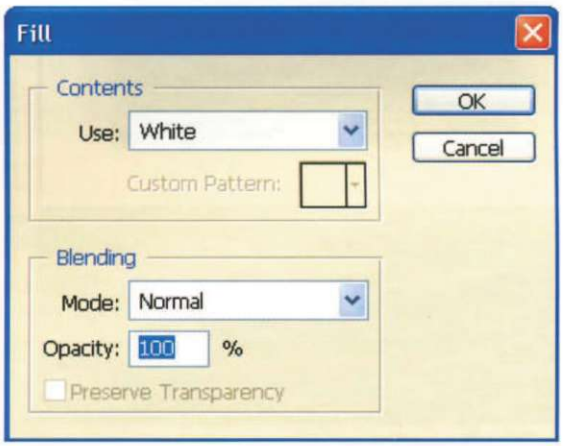


Рис. 12.2 Окно Fill (Заливка)

Наш шаблон почти готов. Осталось сделать края прямоугольника неровными. Для этого используются фильтры Photoshop. Какой именно фильтр вы захотите использовать, зависит от вашей фантазии. Скажем только, что в данном случае очень удобно работать с окном Filter Gallery (Галерея фильтров) (рис. 12.3), вызвать которое можно, выполнив команду Filter ▸ Filter Gallery (Фильтр ▸ Галерея фильтров). Большую часть галереи занимает окно предварительного просмотра, в котором вы можете наблюдать, как фильтры влияют на изображение. Выбирая фильтры в галерее, вы можете не опасаться того, что исходная картинка куда-нибудь пропадет. Все, что вы делаете в галерее фильтров до нажатия кнопки OK, не сохраняется в проекте. После того как вы нажимаете эту кнопку, фильтры применяются к изображению и оно изменяется.

В окне Filter Gallery (Галерея фильтров) также находятся уже знакомые вам группы фильтров, которые вы видели в меню Filter (Фильтр). Вы наверняка обратите внимание, что здесь групп фильтров значительно меньше, чем в меню. Это объясняется тем, что не все фильтры поддерживают работу в Filter Gallery (Галерея фильтров). В галерее отображаются только те фильтры, с которыми можно работать в этом режиме. Группы фильтров представлены в виде папок. Раскрыв нужную папку, вы увидите значки фильтров с их названиями. Для применения фильтра к изображению просто щелкните на соответствующем ему значке.

При выборе фильтра в правой верхней части окна галереи появятся его настройки. Обратите внимание, что тут же присутствует раскрывающийся список всех доступных фильтров. Если вы точно знаете название фильтра, который нужен вам в данный момент, можете им воспользоваться.

Наконец, в правой нижней части окна Filter Gallery (Галерея фильтров) отображаются названия всех фильтров,

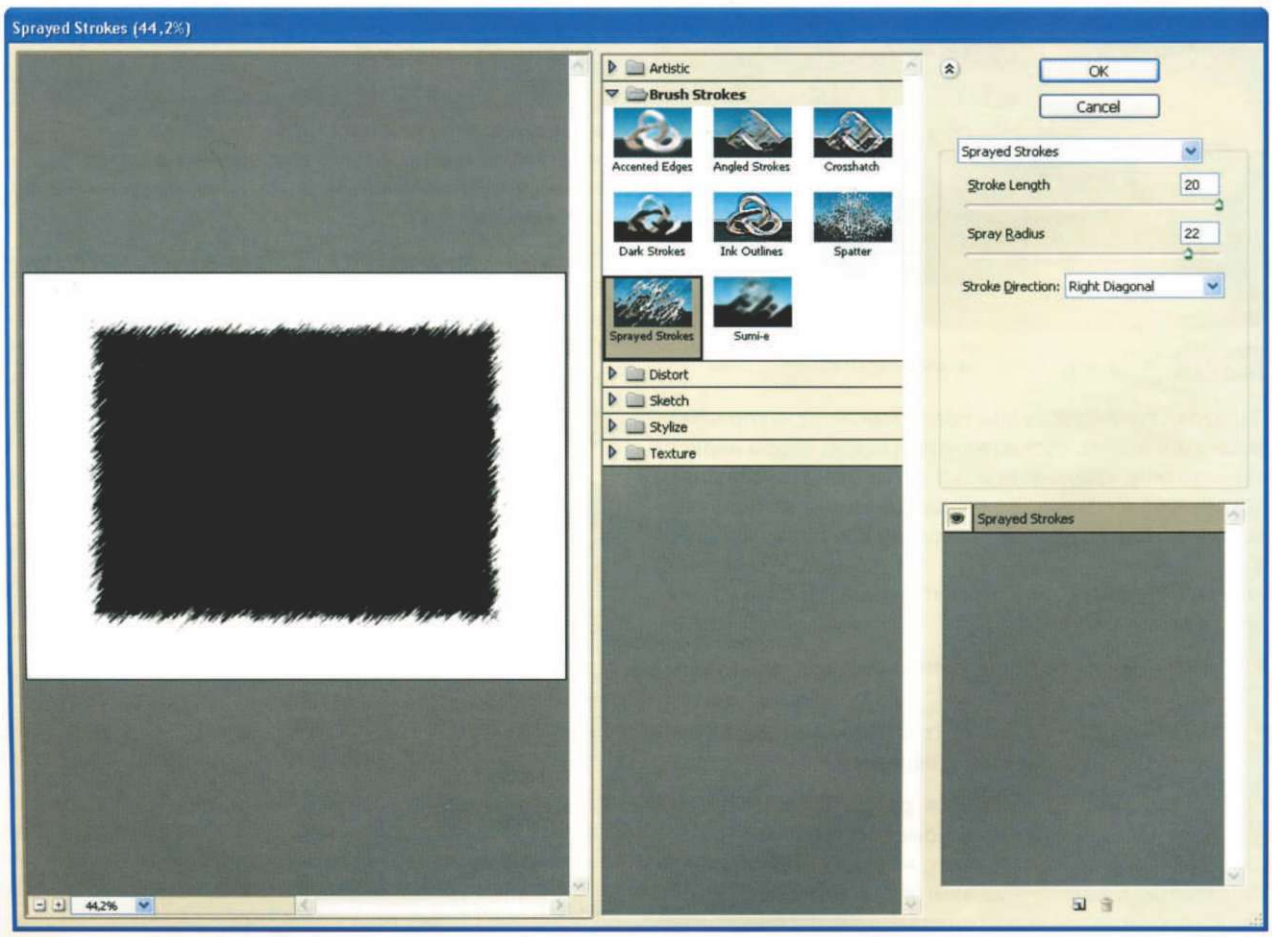


Рис. 12.3 Окно Filter Gallery (Галерея фильтров)

использованных в процессе сессии (рис. 12.4). По умолчанию используется только один фильтр. Чтобы увеличить количество фильтров, нажмите кнопку New effect layer (Создать слой эффекта). Для удаления фильтра служит кнопка Delete effect layer (Удалить слой эффекта).

Рис. 12.4 Галерея фильтров дает возможность применять к изображению сразу несколько фильтров

Слой эффекта отображается в виде названия фильтра. При необходимости изменить настройки какого-нибудь из использованных фильтров выделите его в этой области. Если выделить фильтр в списке слоев и щелкнуть на значке другого фильтра в области выбора фильтров, старый фильтр будет удален из проекта и заменен новым.

При необходимости можно также временно выключать отображение тех или иных фильтров. Для этого нужно щелкнуть на значке в виде глаза, который имеется рядом с названием каждого фильтра в области слоев.

После того как вы подберете настройки фильтра или даже фильтров (если вы решили использовать сразу несколько инструментов), останется только выделить канал RGB на палитре Channels (Каналы). После этого выполните команду Select ▸ Load Selection (Выделение ▸ Загрузить выделение) и загрузите созданный вами канал Alpha 1. Более быстро эту операцию можно выполнить с помощью сочетания клавиш Ctrl+Alt+4. Нажмите клавишу Delete, чтобы удалить все лишнее, и снимите выделение (Select ▸ Deselect (Выделение ▸ Снять выделение)).

Вот несколько вариантов применения фильтров к нашему изображению.

На рис. 12.5 к изображению применен фильтр Glass (Стекло). Это несложный фильтр, в основе которого лежит технология фильтра Displace (Смещение): смещение пикселов в изображении по контурам изменения

Рис. 12.5 Рамка получена в результате применения фильтра Glass (Стекло)

яркости заданной текстурной карты. Фильтр Glass (Стекло) имитирует поверхность рельефного стекла.

На рис. 12.6 представлена рамка, полученная в результате применения фильтра Underpainting (Рисование поверху). Этот фильтр достаточно реалистично имитирует рисование масляной краской на различных по текстуре поверхностях.

Рис. 12.6 Рамка получена в результате применения фильтра Underpainting (Рисование поверху)

Рамка на рис. 12.7 получена с помощью фильтра Water Paper (Мокрая бумага), который имитирует рисование акварельными красками на мокрой бумаге.

Наконец, рамка, показанная на рис. 12.8, создана с помощью двух фильтров: Radial Blur (Радиальное размытие) и Halftone Pattern (Полутоновый узор). С фильтром Halftone Pattern (Полутоновый узор) вы уже знакомы, а Radial Blur (Радиальное размытие) размывает изображение от-

Рис. 12.7 Рамка получена в результате применения фильтра Water Paper (Мокрая бумага)

Рис. 12.8 Рамка получена в результате применения фильтров Radial Blur (Радиальное размытие) и Halftone Pattern (Полутоновый узор)

носительно окружности, по касательной. Это один из самых впечатляющих по результату фильтров.

Главное преимущество этого метода создания рамки — простота и возможность формировать бесконечное количество уникальных узоров для обрамления.

Трехмерная рамка

Трехмерные эффекты всегда выглядят привлекательно, ведь они помогают придать двумерным изображениям объем. Используя несложную технику, вы можете создать трехмерную рамку, которая сделает вашу фотографию объемной по краям.

Начните работу с создания нового изображения. Задайте для него размеры, соответствующие ширине и высоте фотографии, и установите черный цвет в качестве фонового. Вы можете использовать больший размер, если хотите, чтобы рамка не обрезала фотографию по краю. Мы создавали рамку для фотографии размером 1600 × 1200.

Активизируйте инструмент Rounded Rectangle (Закругленный прямоугольник) (рис. 12.9) и на панели параметров установите значение Radius (Радиус) равным 140 пикселам (этот параметр отвечает за радиус закругления).

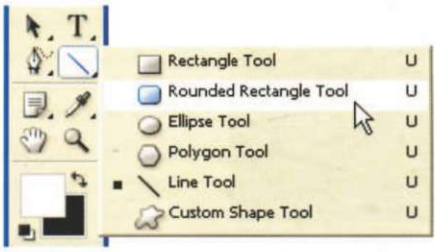


Рис. 12.9 Выбор инструмента Rounded Rectangle (Закругленный прямоугольник)

Нарисуйте фигуру в центре изображения (рис. 12.10). Для дальнейших манипуляций необходимо растрировать слой. Для этого выполните команду Layer ▸ Rasterize ▸ Layer (Слой ▸ Растрировать ▸ Слой).

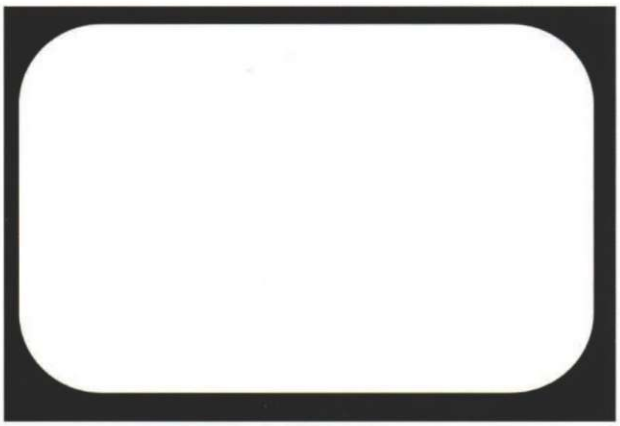


Рис. 12.10 Создание фигуры в изображении

Удерживая клавишу Ctrl, щелкните на значке слоя на палитре Layers (Слои) (рис. 12.11), в результате чего созданная фигура будет выделена по периметру.

Выберите инструмент Gradient (Градиент) на палитре инструментов. Щелкните на стрелке, расположенной справа от поля Click to edit the gradient (Щелкните, чтобы отредактировать градиент), и выберите тип градиента Black, White (Черный, белый). Стиль градиента оставьте установленным по умолчанию — Linear (Линейный).

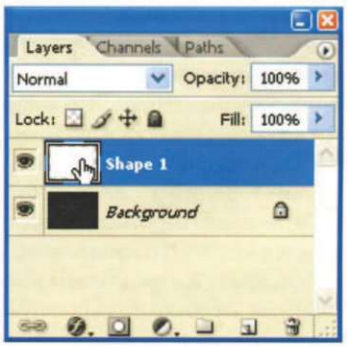


Рис. 12.11 Выделение фигуры на палитре Layers (Слои)

Нарисуйте градиент, проведя линию из правого нижнего угла в левый верхний. После этого изображение будет выглядеть, как на рис. 12.12.

Рис. 12.12 Вид будущей рамки после использования инструмента Gradient (Градиент)

Выполните команду Select ▸ Modify ▸ Contract (Выделение ▸ Изменение ▸ Уменьшить). Contract (Уменьшить) — одна из самых полезных и наиболее часто применяемых команд Photoshop. Она дает возможность сжать выделенную область в направлении центра на указанное количество пикселов. В нашем случае необходимо установить значение 31.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы работаете с изображением другого размера, значение этого параметра необходимо подобрать вручную. При этом нужно иметь в виду, что чем больше размер изображения, тем большее значение параметра Contract By (Уменьшить на) следует указывать.

Снова проведите линию градиента, на этот раз из левого верхнего угла в правый нижний. Вы получите такое изображение (рис. 12.13). Снова воспользуйтесь командой Contract (Уменьшить) с теми же параметрами, после чего нажмите кнопку Delete, чтобы удалить середину. Туда будет помещена фотография.

Рис. 12.13 Вид изображения после повторного использования инструмента Gradient (Градиент)

На рамке возник острый изгиб, который лучше сгладить. Для этого выделите линию изгиба, используя команду Select ▸ Modify ▸ Expand (Выделение ▸ Изменение ▸ Увеличение), назначение которой противоположно Contract (Уменьшить). С ее помощью можно растянуть область выделения на указанное количество пикселов. Установите то же самое значение, которое было выбрано при применении операции Contract (Уменьшить) (в нашем случае — 31 пиксел). Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N), после чего выполните команду Edit ▸ Stroke (Правка ▸ Обводка). С ее помощью можно обвести изгиб, сделав его более сглаженным. Выберите белый цвет обводки, ширину 7 пикселов (это значение зависит от размеров вашего изображения), а значение параметра Opacity (Непрозрачность) установите равным 57 % (рис. 12.14).

Рис. 12.14 Окно Stroke (Обводка)

Рамка будет выглядеть, как на рис. 12.15.

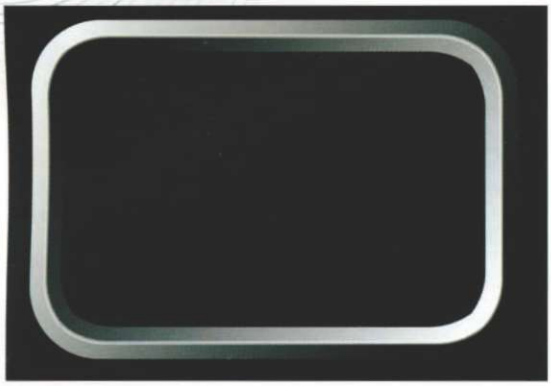


Рис. 12.15 Вид рамки после сглаживания

Объедините два верхних слоя, используя команду Layer ▸ Merge Down (Слой ▸ Объединить с нижним). Примените к изображению фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие) и подберите значение параметра Radius (Радиус) — мы остановились на значении 1,7 пиксела. Рамка готова. Осталось вставить в нее фотографию.

Откройте снимок в Photoshop и, используя инструмент Move (Перемещение), перетащите фотографию на наше изображение рамки. На палитре Layers (Слои) измените положение слоев так, чтобы фотография находилась под рамкой. Подберите оптимальное положение снимка в рамке, а затем удалите ту часть фотографии, которая оказалась вне рамки. Для этого на палитре Layers (Слои) перейдите на слой рамки, активизируйте инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) и выделите всю область вне рамки. После этого перейдите на слой с фотографией и нажмите клавишу Delete. Готовое обрамление выглядит так, как показано на рис. 12.16.

Рис. 12.16 Бесстрашный сноубордист в трехмерной рамке

Новогодняя рамка

Как правило, мы хотим сохранить в памяти самые приятные моменты жизни. Поэтому неудивительно, что чаще всего мы фотографируемся во время отпуска и путешествий, а также отмечая разные праздники. Новогодние и рождественские праздники — одни из самых любимых дней в году как для детей, так и для взрослых. Скорее всего, в вашем архиве найдется немало красивых новогодних и рождественских фотографий. Предлагаем вам создать для подобных снимков особую праздничную рамку.

Сначала сформируем текстуру, которую позже используем для рамки. Для этого создайте новое изображение небольшого размера (например, 120 × 30) и залейте его белым цветом. Затем выделите половину изображения (справа или слева, не имеет значения) с помощью инструмента Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) и залейте выделенную часть красным цветом. Это и будет наша текстура (рис. 12.17).

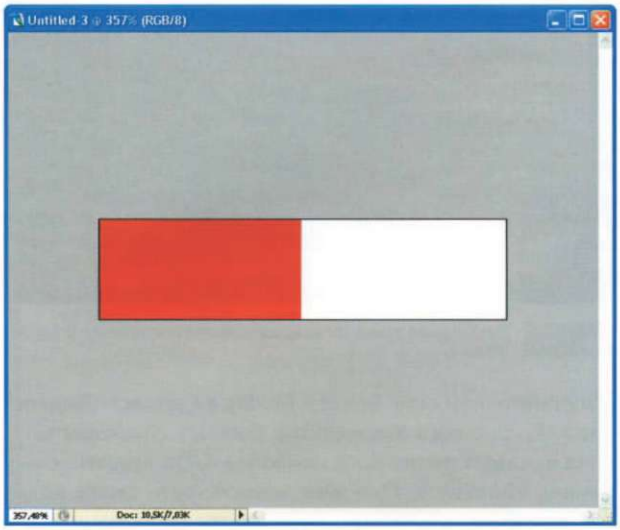


Рис. 12.17 Текстура для рождественской рамки

Возможно, вам будет не очень удобно выделять половину изображения, поэтому можно создать текстуру немного по-другому. Создайте изображение размером 60 × 30 и залейте его красным цветом. Затем выполните команду Image ▸ Canvas Size (Изображение ▸ Размер холста) и увеличьте ширину холста (Width) до 120 пикселов (рис. 12.18).

Несмотря на то что полученный рисунок по виду отличается от того, который мы создали другим способом (рис. 12.19), при использовании его в качестве текстуры мы получим тот же результат.

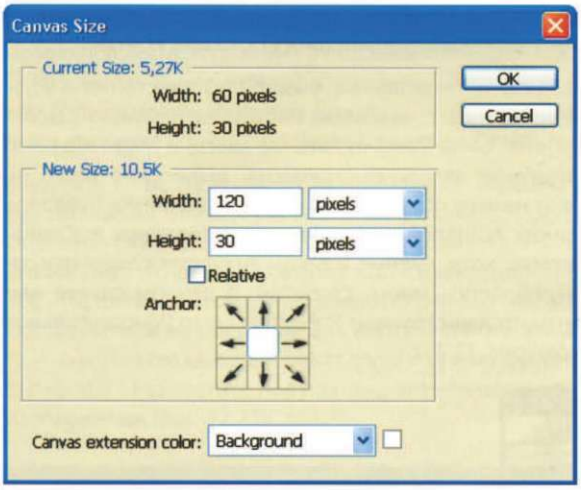


Рис. 12.18 Окно Canvas Size (Размер холста)

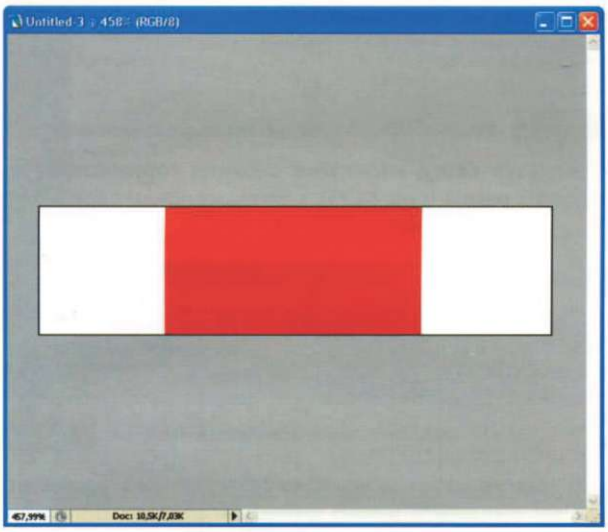


Рис. 12.19 Текстура для рождественской рамки, созданная немного по-другому

ПРИМЕЧАНИЕ

Разрешение текстуры зависит от размеров рамки, которая будет создана для вашего изображения, поэтому, возможно, вам придется откорректировать эти параметры.

Чтобы создать текстуру на основе полученного изображения, выполните команду Edit ▸ Define Pattern (Правка ▸ Определить образец) и дайте рамке название.

Теперь можно переходить непосредственно к созданию рамки. Откройте фотографию, которую нужно украсить, и создайте новый слой, выполнив команду Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой). Залейте его нашей текстурой, для чего выполните команду Edit ▸ Fill (Правка ▸ Заливка). В окне Fill (Заливка) в списке Use (Использовать) выберите пункт Pattern (Текстура) и укажите созданную только что текстуру (рис. 12.20).

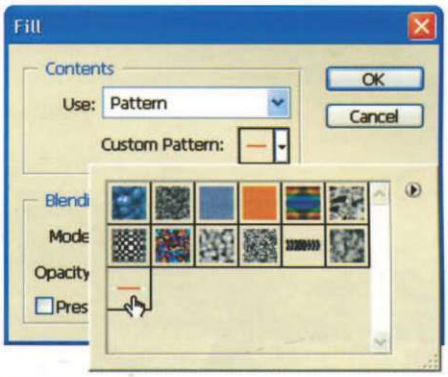


Рис. 12.20 Выбор текстуры в списке Use (Использовать)

Изображение будет заполнено текстурой (рис. 12.21).

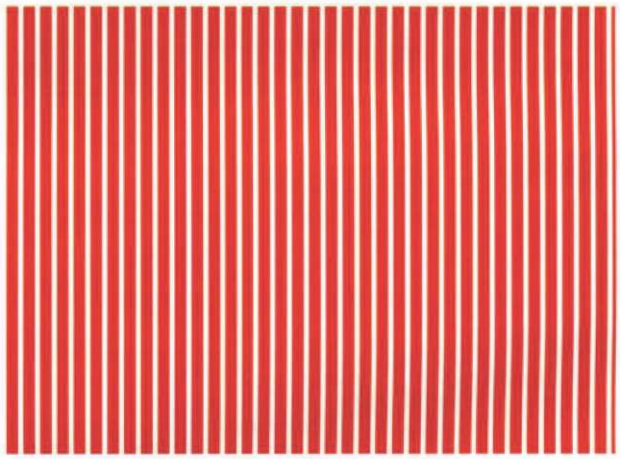


Рис. 12.21 Заполнение изображения текстурой

С помощью сочетания клавиш Ctrl+T запустите инструмент Free Transform (Свободное трансформирование) и на панели параметров измените значение Set rotation (Установить поворот), повернув картинку примерно на 45°. Чтобы повернутая текстура покрывала все изображение, масштабируйте ее по вертикали и горизонтали до необходимого размера. Чтобы текстура не искажалась при масштабировании, нажмите кнопку Maintain aspect ratio (Сохранить соотношение сторон) . Нажмите клавишу Enter, чтобы применить трансформацию изображения.

Используя инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение), выделите прямоугольную область в центре фотографии. Эта область будет видимой,

а та часть фотографии, которая не попадет в выделение, будет рамкой. Нажмите клавишу Delete, чтобы удалить выделенную область.

Осталось сделать нашу рамку рельефной, чтобы она смотрелась более привлекательно. Для этого выполните команду Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стиль слоя ▸ Скос и рельеф) и подберите значение параметра Size (Размер), а также другие настройки. Готовая рамка может выглядеть так, как на рис. 12.22.

Рис. 12.22 Новогодний щенок в праздничной рамке

Классическая деревянная рамка

Один из самых стильных материалов, который используется дизайнерами, — дерево. «Под дерево» выполняется отделка салона автомобиля, рисунок древесины наносится на дешевую мебель и т. д. Фотография, украшенная деревянной рамкой, будет смотреться не менее стильно, чем «деревянная» приборная панель автомобиля.

Наша деревянная рамка будет состоять из четырех «дощечек», примыкающих друг к другу. Нарисуем сначала эти дощечки, а затем нанесем на них текстуру древесины и добавим некоторые эффекты.

Откройте фотографию, для которой вы хотите создать классическую деревянную рамку. Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N), на котором будет располагаться первый элемент рамки. Каждая из дощечек по форме должна напоминать равнобедренную трапецию. Рисовать вручную симметричную трапецию не очень удобно, поэтому для выделения контура элемента рамки используйте режим отображения сетки, включив его с помощью команды View ▸ Show ▸ Grid (Вид ▸ Показать ▸ Сетка).

Выделять произвольные участки изображения в Photoshop удобно с помощью инструментов Lasso (Лассо), Polygonal Lasso (Многоугольное лассо) и Magnetic Lasso (Магнитное лассо). Инструменты выделения лассо не имеют ничего общего с арканами для поимки буйволов и диких лошадей, которые использовались в Южной Америке, хотя именно в таком значении слово «лассо» употреблялось много столетий. В данном случае нам пригодится инструмент Polygonal Lasso (Многоугольное лассо) (рис. 12.23).

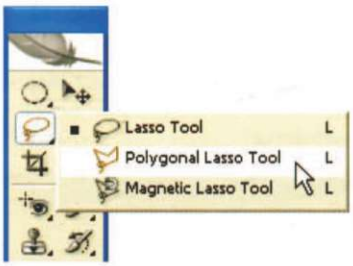


Рис. 12.23 Выбор инструмента Polygonal Lasso (Многоугольное лассо)

Используя сетку, нарисуйте верхний горизонтальный элемент рамки (рис. 12.24), а затем на новом слое — левый вертикальный.

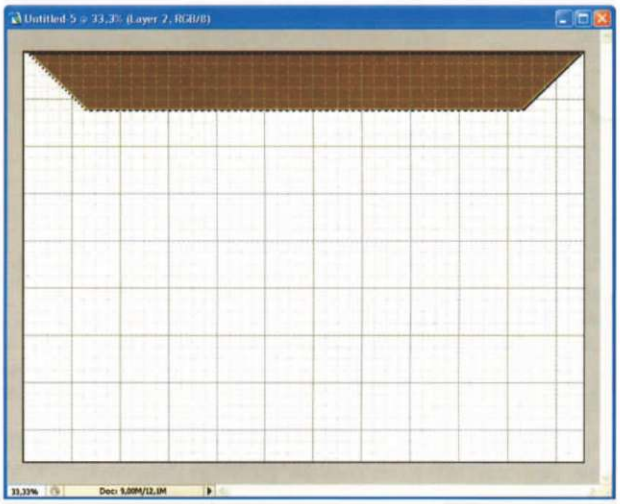


Рис. 12.24 Создание верхнего горизонтального элемента рамки. Для наглядности выделенный контур был залит коричневым цветом

СОВЕТ

Для удобства можете отключить отображение слоя, на котором помещена фотография. Для этого щелкните на значке в виде глаза напротив соответствующего слоя на палитре Layers (Слои).

Оставшиеся два элемента рисовать не нужно, так как их можно получить, зеркально отобразив копии имеющихся «дощечек». Вы можете скрыть сетку на этом этапе, она вам больше не понадобится. Для этого снова выполните команду View ▸ Show ▸ Grid (Вид ▸ Показать ▸ Сетка).

Выделите слой, на котором располагается верхний горизонтальный элемент, и выполните команду Layer ▸ Duplicate Layer (Слой ▸ Дублировать слой). Поверните его на 180°, используя команду Edit ▸ Transform ▸ Rotate 180° (Правка ▸ Трансформирование ▸ Поворот на 180°). Проделайте те же операции для вертикального элемента — сначала создайте дубликат слоя, а затем поверните его на 180°. Разместите полученные элементы по краям изображения (рис. 12.25).

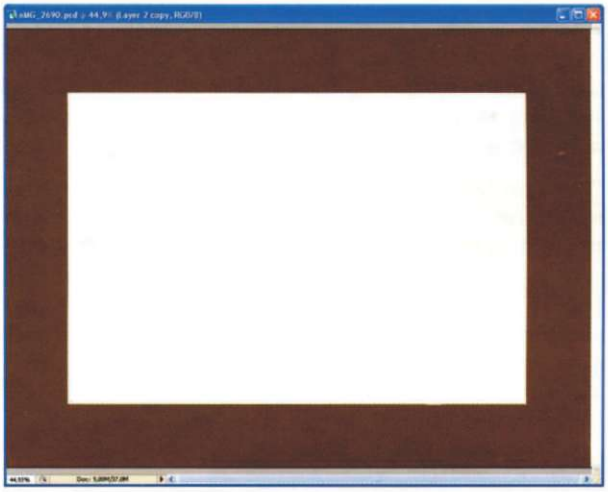


Рис. 12.25 Все дощечки деревянной рамки заняли свои места

Теперь создадим текстуру, которую используем для того, чтобы сделать элементы рамки похожими на деревянные дощечки. Для этого создайте новый слой (Shift+Ctrl+N) и залейте его коричневым цветом. Вы можете выбрать любой оттенок коричневого, но лучше смотрятся светлые тона. Мы использовали цвет с такими составляющими: Red (Красный) — 118, Green (Зеленый) — 76, Blue (Синий) — 36.

Примените к изображению фильтр Add Noise (Добавить шум): Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум) и подберите такие значения параметров, чтобы получить зашумленную картинку, похожую на рис. 12.26.

Чтобы сделать это изображение похожим на рисунок дерева, используйте фильтр Motion Blur (Размытие в движении): Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие в движении). В его настройках необходимо подобрать такое значение параметра Distance (Расстояние), чтобы получилась правдоподобная деревянная текстура (рис. 12.27). Для параметра Angle (Угол) используйте значение 0°.

Рис. 12.26 Изображение после применения фильтра Add Noise (Добавить шум)

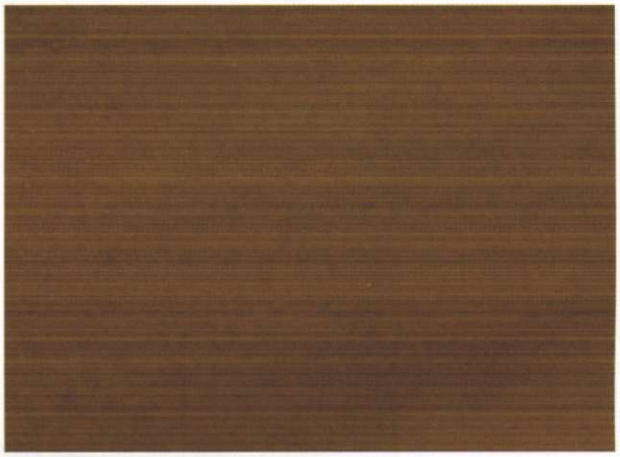


Рис. 12.27 Деревянная текстура

СОВЕТ

Если после применения фильтра Motion Blur (Размытие в движении) текстура выглядит немного размытой, примените фильтр с аналогичными настройками несколько раз до тех пор, пока эффект не исчезнет.

Удерживая нажатой клавишу Ctrl, щелкните на значке слоя, на котором располагается одна из горизонтальных дощечек. Это даст возможность выделить данный слой. Затем выделите слой с текстурой и инвертируйте выделение, используя сочетание клавиш Shift+Ctrl+I. Нажмите клавишу Delete.

Аналогичным способом создайте текстуру для остальных элементов рамки. Обратите внимание, что при формировании текстуры для вертикальных элементов необходимо для параметра Angle (Угол) фильтра Motion Blur (Размытие в движении) использовать значение 90°, так как текстура должна быть повернута.

Закончив создание текстур для всех элементов рамки, удалите повторяющиеся слои без текстур. Наша рамка будет выглядеть, как на рис. 12.28.

Чтобы рамка выглядела более правдоподобно, необходимо немного исказить текстуру дерева. Лучше всего это сделать с помощью фильтра Liquify (Разжижение). Строго говоря, это не фильтр, а целое встроенное в Photoshop приложение, имеющее огромное количество возможностей. Liquify (Разжижение) не относится ни к одной группе фильтров и вызывается непосредственно из меню Filter (Фильтр).

Поочередно примените фильтр Liquify (Разжижение) для каждого из четырех основных слоев. Используя кисть инструмента Forward Warp (Прямая деформация), пройдитесь вдоль линий среза дерева, сделав их слегка кривыми. Для каждого из элементов старайтесь делать эти искажения разными.

Наконец, заключительный этап создания этой рамки — применение к ней эффекта слоя Bevel and Emboss (Скос и рельеф). Увеличьте размер эффекта (Size) и его глубину (Depth), подберите оптимальный угол падения света на рамку (Angle), а также измените контур Gloss Contour (Очертания глянца), предлагаемый по умолчанию, на тип Ring (Кольцо). Параметры, использованные нами, показаны на рис. 12.29.

Рамка готова, можно отобразить слой фотографии, если вы его скрывали (рис. 12.30). Если фотография недостаточно хорошо видна из-под рамки, размеры снимка можно слегка уменьшить, используя инструмент Free Transform (Свободное трансформирование). Нажмите клавишу Enter, чтобы применить трансформацию изображения.

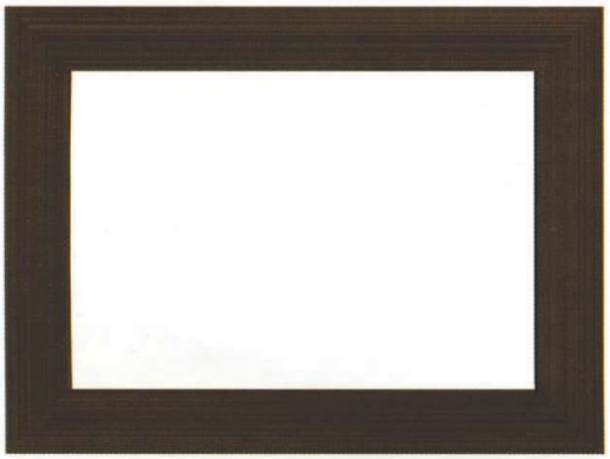


Рис. 12.28 Деревянная рамка почти готова

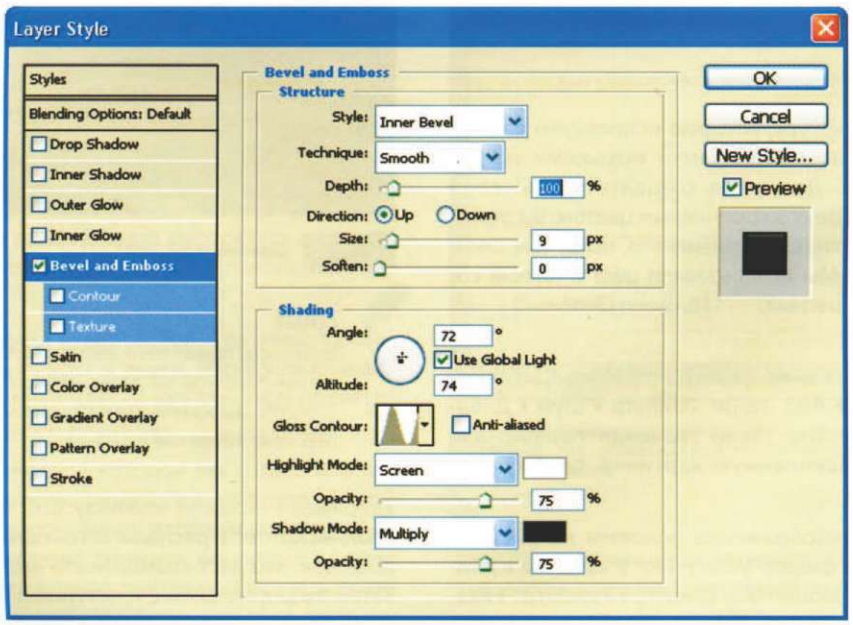


Рис. 12.29 Настройки эффекта Bevel and Emboss (Скос и рельеф)

Рис. 12.30 Классическая деревянная рамка всегда смотрится стильно

СОВЕТ

Если фотография находится на слое Background (Фон), то предварительно дважды щелкните на этом слое на палитре Layers (Слои) и преобразуйте его в Layer 0 (Слой 0). Это даст возможность работать с фоном как с обычным слоем.

Современная деревянная рамка

Даже если предположить, что мы создаем деревянную рамку не для цифровой, а для обычной фотографии, мы можем придумать несколько способов того, как это сделать. А что уже говорить о Photoshop, где ваши возможности ограничиваются только фантазией! Если предыдущая рамка была «сколочена» из четырех «дощечек», эту мы сделаем из цельного «куска дерева».

Сначала создадим текстуру для нашей рамки. Откройте фотографию, которую вы собираетесь обрамить, и создайте новый слой, выполнив команду Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой). С помощью инструмента Paint Bucket (Заливка) залейте его коричневым цветом.

Примените фильтр Add Noise (Добавить шум): Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум) и подберите такие значения параметров, чтобы получить зашумленную картинку, похожую на рис. 12.26.

Примените к изображению фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие), чтобы немного размыть изображение. После этого заготовка для текстуры будет выглядеть, как на рис. 12.31.

Рис. 12.31 Вид заготовки текстуры после применения фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Воспользуемся инструментом Single Row Marquee (Выделить строку). Выбрав его, щелкните на любом месте экрана. Выполните команду Edit ▸ Free Transform (Правка ▸ Свободное трансформирование). После этого выделенный участок (в нашем случае — строка из точек изображения) будет помещен в рамку с маркерами. Подведите указатель мыши к рамке снизу, а когда он изменит форму, нажмите кнопку мыши и, удерживая ее, передвиньте границу рамки вниз. Проделайте эту же операцию, передвинув границу вверх. Нажмите клавишу Enter, чтобы применить трансформацию изображения. Наша текстура станет больше похожей на деревянную (рис. 12.32).

Чтобы текстура была неоднородной, примените к изображению фильтр Wave (Волна): Filter ▸ Distort ▸ Wave (Фильтр ▸ Деформация ▸ Волна). Установите переключатель Type (Тип) в положение Sine (Синус) и подберите настройки фильтра. Обратите внимание на параметр

Рис. 12.32 Текстура после использования инструмента Single Row Marquee (Выделить строку)

Amplitude (Амплитуда) — в данном случае он является ключевым. Примерные настройки, которые использовали мы, показаны на рис. 12.33.

Наша текстура готова (рис. 12.34).

Теперь перейдем к формированию рамки. Создайте копию слоя. Это можно сделать, щелкнув на слое на палитре Layers (Слои) правой кнопкой мыши и выбрав команду Duplicate Layer (Дублировать слой). Используя значки в виде глаза на палитре Layers (Слои), скройте оба слоя с текстурой, чтобы видеть фотографию.

Используя инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение), выделите прямоугольник, который будет обозначать внутренний контур рамки. Включите отображение одного из слоев с текстурой (того, который расположен ниже) и выделите его на палитре Layers (Слои). Нажмите клавишу Delete, чтобы удалить центр изображения, после чего снимите выделение (Ctrl+D).

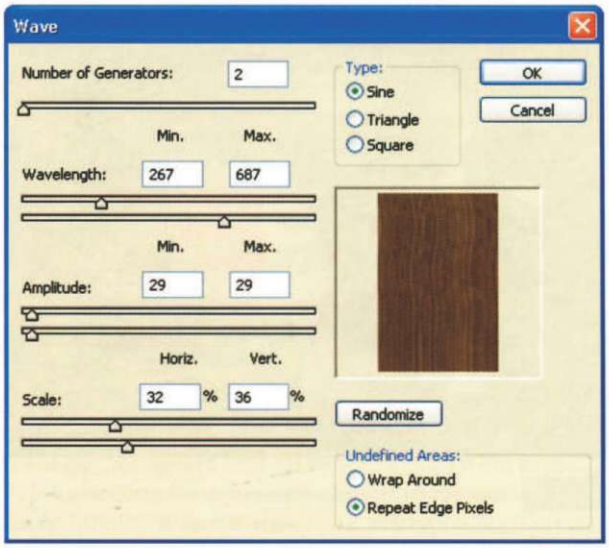


Рис. 12.33 Настройки фильтра Wave (Волна)

Рис. 12.34 Готовая текстура дерева

Теперь создадим внутреннюю часть рамки. Работая со слоем, на котором расположен внешний контур рамки, выделите прямоугольник, обозначающий внешний контур создаваемой вами внутренней рамки. Удерживая нажатой клавишу Alt, обозначьте внутренний контур второй рамки. В результате у вас должна быть выделена область, в которой будет отображаться внутренняя рамка (рис. 12.35). Все, что не попало в выделение, следует удалить, оставив только нужный нам элемент.

Рис. 12.35 Создание внутренней рамки

Включите отображение второго слоя с текстурой и перейдите на него. Воспользуйтесь командой Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать), чтобы инвертировать выделение, после чего удалите ненужные области, используя клавишу Delete. Заготовка для рамки создана.

Поскольку обе части рамки имеют одинаковый рисунок, вы не увидите внутренний элемент до тех пор, пока не сделаете рамку объемной.

ВНИМАНИЕ

Проверьте правильность расположения слоев. Слой с внутренней частью рамки должен располагаться над слоем с внешней частью, иначе вы не получите необходимого эффекта.

Перейдите на слой с внешней частью рамки и выполните команду Layer ▸ Layer Style ▸ Bevel and Emboss (Слой ▸ Стиль слоя ▸ Скос и рельеф). Увеличьте значения параметров Depth (Глубина) и Size (Размер). Примените этот же эффект к слою с внутренним элементом рамки. В списке Style (Стиль) выберите вариант Pillow Emboss (Опорный рельеф) и подберите значения основных параметров — Depth (Глубина) и Size (Размер).

Вы также можете подкорректировать цвета рамки, используя команду Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст). Перед ее применением сведите два слоя с элементами рамки в один. Для этого выделите верхний слой и выполните команду Layer ▸ Merge Down (Слой ▸ Объединить с нижним). Вот какая рамка получилась у нас (рис. 12.36).

Рис. 12.36 Современная деревянная рамка, созданная из цельного «куска дерева»

Рамка для создания открытки

Рамки можно использовать не только для обрамления изображений, но и в качестве вспомогательного инструмента для создания коллажей. Рассмотрим прием, позволяющий с помощью рамки из фотографии сделать открытку с интересным эффектом.

Откройте изображение, которое вы хотите оформить. Выбранная нами фотография показана на рис. 12.37.

Чтобы иметь возможность редактировать исходное изображение, создайте копию фонового слоя, щелкнув на слое на палитре Layers (Слои) правой кнопкой мыши и выбрав команду Duplicate Layer (Дублировать слой). Удалите фоновый слой, он нам больше не понадобится.

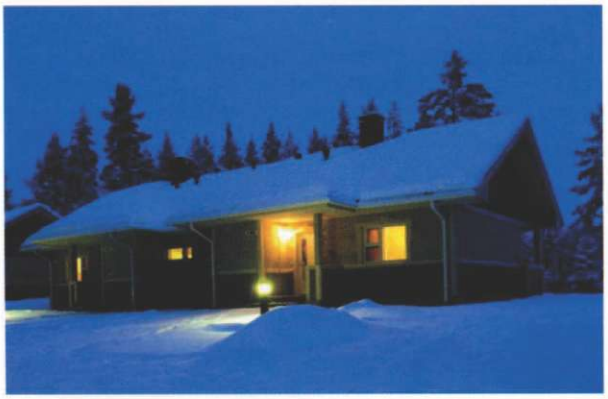


Рис. 12.37 Исходное изображение

Активизируйте инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) и выделите прямоугольник в центре изображения (рис. 12.38). Не снимая выделения, создайте копию слоя (Ctrl+J). Благодаря этому вы получите новый слой, на который будет скопирована выделенная часть изображения.

СОВЕТ

Чтобы облегчить себе работу на следующих двух этапах, выделите слой исходного изображения и уменьшите значение параметра Opacity (Непрозрачность). Так вы сможете отличить фон от копируемых фрагментов.

Теперь необходимо выделить в фоновом изображении такую же прямоугольную область, как и в первый раз. Для этого, удерживая нажатой клавишу Ctrl, щелкните на значке слоя, который содержит элемент изображения, на палитре Layers (Слои).

Выделите слой исходного изображения и передвиньте вправо прямоугольное выделение. Не снимая выделения, создайте еще одну копию слоя (Ctrl+J). Теперь ваше изображение будет выглядеть так, как на рис. 12.39.

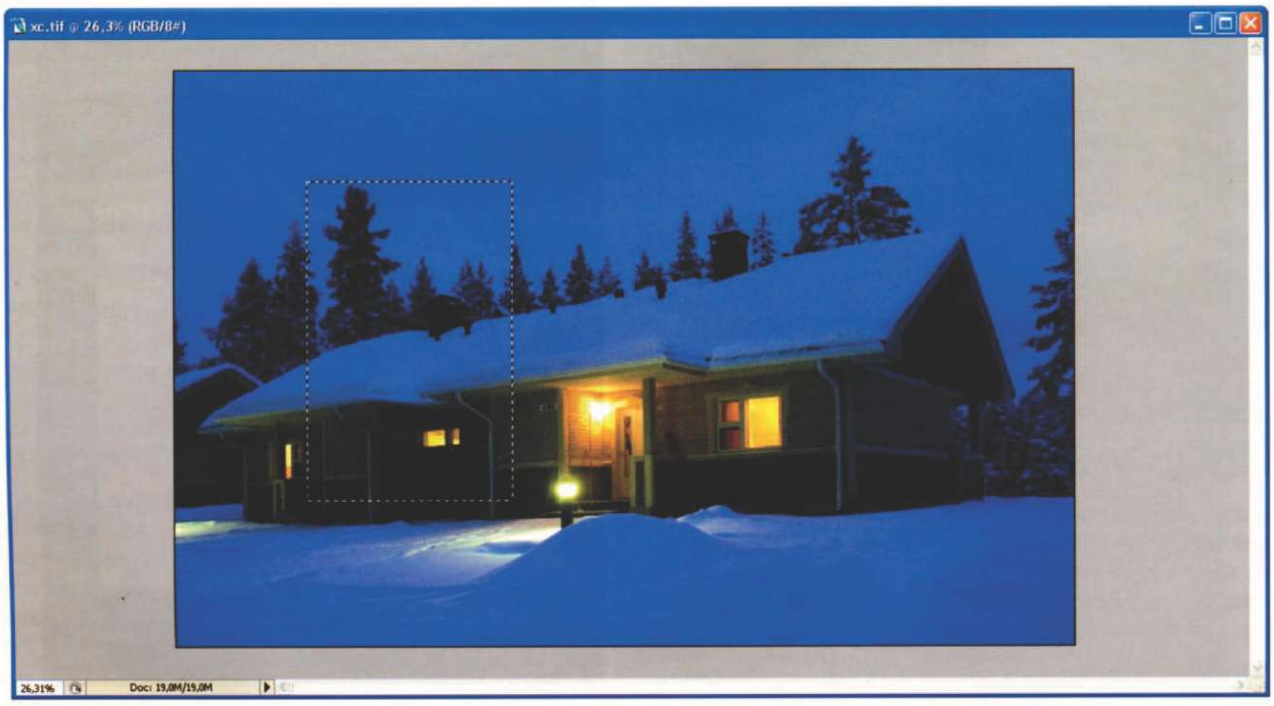


Рис. 12.38 Выделение участка изображения

Рис. 12.39 Изображение после создания двух дополнительных слоев

Проделайте операцию выделения еще раз, создав третье аналогичное выделение. Переместите его в правую часть изображения и снова скопируйте фоновый слой. Теперь палитра Layers (Слои) будет выглядеть следующим образом (рис. 12.40).

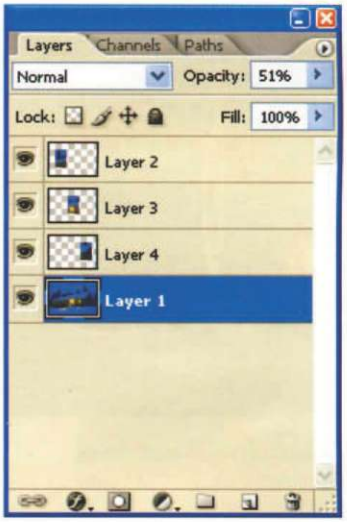


Рис. 12.40 Палитра Layers (Слои)

Можете восстановить значение параметра Opacity (Непрозрачность) до 100 %. Поскольку все созданные после уменьшения этого параметра слои копировались с таким же значением Opacity (Непрозрачность), установите его равным 100 % для каждого слоя изображения.

СОВЕТ

Вместо создания копий слоя с помощью сочетания клавиш Ctrl+J вы можете просто копировать выделенные участки (Ctrl+C), а затем вставлять их (Ctrl+V), создавая тем самым новые слои. В этом случае слои будут создаваться со значением Opacity (Непрозрачность), равным 100 %.

Создадим обводку для каждого из элементов. Для этого нужно поочередно выделять контур каждого из трех созданных слоев, после чего выбирать пункт Stroke (Обводка) в контекстном меню. Для всех элементов установите одинаковые параметры обводки, показанные на рис. 12.41.

Рис. 12.41 Окно Stroke (Обводка)

Мы получим вот такое изображение (рис. 12.42).

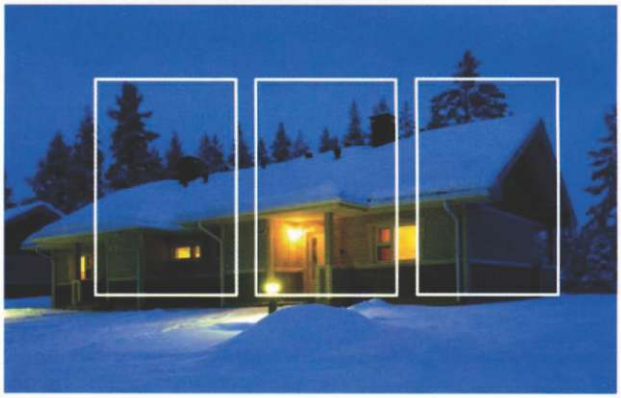


Рис. 12.42 Изображение после использования обводки

ПРИМЕЧАНИЕ

Значение параметра Width (Ширина) для вашего изображения может отличаться от использованного нами и зависит от размера картинки, с которой вы работаете.

Чтобы получить красивый эффект, необходимо завернуть края каждого прямоугольного элемента. Это самый творческий этап создания открытки. Выделите один из слоев, с помощью сочетания клавиш Ctrl+T запустите инструмент Free Transform (Свободное трансформирование) и на панели параметров нажмите кнопку Warp

(Деформация). После этого вы сможете деформировать элемент. Измените положение управляющих точек, чтобы получить завернутые края. Нажмите клавишу Enter, чтобы применить трансформацию изображения.

СОВЕТ

Выполняя эту операцию, не переусердствуйте, иначе изображение в середине слоев сильно деформируется.

Примените трансформацию к оставшимся двум слоям изображения, на которых располагаются прямоугольные элементы (рис. 12.43). Постарайтесь, чтобы деформированные элементы отличались друг от друга по форме и выглядели оригинально. Обратите особое внимание на середину каждого слоя — ее лучше сильно не искажать, оттягивая только края. Средний элемент деформируйте меньше, чем те, которые находятся по краям.

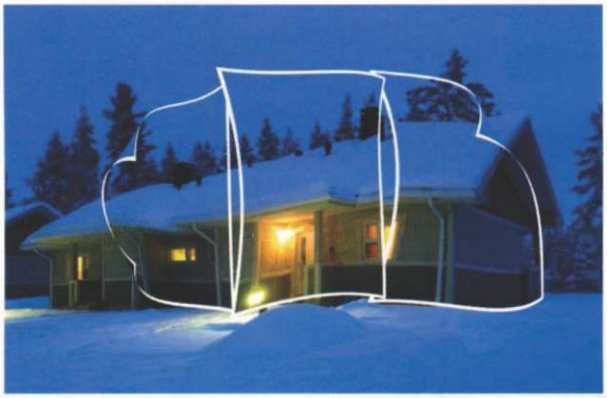


Рис. 12.43 Форма рамки определена

Теперь добавьте в изображение тень, для чего щелкните на кнопке Add a layer style (Добавить стиль слоя) на палитре Layers (Слои) и выберите строку Drop Shadow (Внешняя тень). Проделайте эту операцию для каждого из трех слоев. В случае необходимости вы можете изменить некоторые настройки эффекта слоя, но можно и оставить их по умолчанию.

На заключительном этапе обесцветим изображение, чтобы сделать эффект более интересным. На палитре Layers (Слои) переключитесь на слой с исходной фотографией, щелкните на кнопке Create new fill or adjustment layer (Создать новый слой заливки или корректирующий слой) и выберите строку Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность). Уменьшите значение параметра Saturation (Насыщенность), а Lightness (Освещенность), наоборот, увеличьте (рис. 12.44).

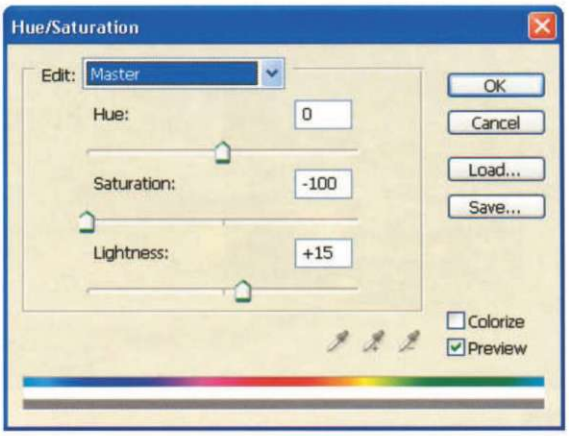


Рис. 12.44 Окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность)

Пример завершен. Такая фотография уже действительно больше похожа на открытку (рис. 12.45). На нее можно добавить поздравительный текст и отослать по почте.

Рис. 12.45 Открытка, созданная из фотографии с помощью рамки

Рисунок, выступающий из рамки

Чтобы фотография в рамке запала зрителю в душу, одного красивого обрамления может быть недостаточно. Для усиления впечатления от снимка в рамке можно добавить эффект трехмерного изображения. К примеру, можно вынести за границы рамки какой-нибудь объект снимка, «заставить» его отбрасывать тень или отражать рамку. Рассмотрим, как можно сделать обычную виньетку более эффектной, используя такой прием.

Откройте изображение, для которого вы хотите создать необычную рамку. Мы остановились на фотографии цветка (рис. 12.46). Выполните команду Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой), чтобы создать новый слой. Используя инструмент Paint Bucket (Заливка), залейте его белым цветом.

Рис. 12.46 Исходное изображение

С помощью инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) выделите участок изображения, на котором должна быть прорезь виньетки, и удалите выделенную область (Delete) (рис. 12.47).

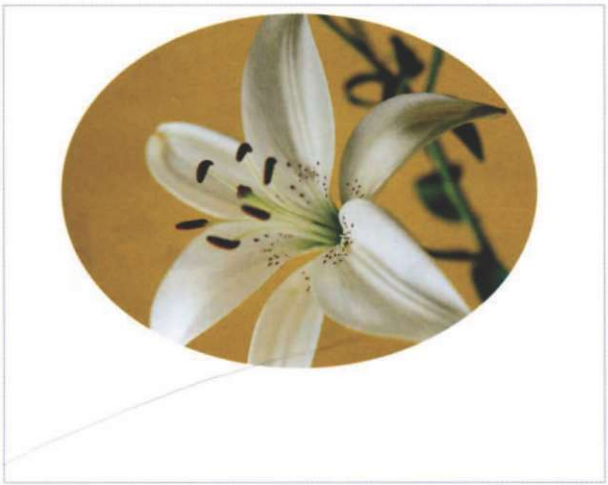


Рис. 12.47 Изображение после удаления выделенной области

Снимите выделение (Ctrl+D) и примените к верхнему слою фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу): Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). В настройках фильтра подберите значение параметра Radius (Радиус) так, чтобы сделать контур рамки немного размытым. У вас получится простейшая виньетка. Как можно наблюдать на рис. 12.48, в нашем изображении часть цветка не попадает в область виньетки. Сделаем так, чтобы нижние лепестки цветка выступали за край рамки.

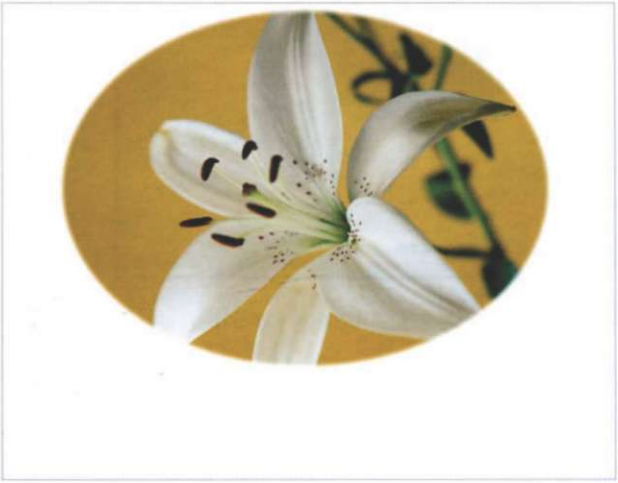


Рис. 12.48 Простейшая виньетка

Для реализации задуманного необходимо наложить на рамку ту часть изображения, которая содержит скрытые за ней лепестки. Выделите слой с изображением цветка и создайте его копию (Ctrl+J). Переместите созданный слой наверх.

Чтобы вырезать нужный участок слоя, необходимо его выделить. Это удобно сделать с помощью команды Select ▸ Color Range (Выделение ▸ Цветовой диапазон). Окно Color Range (Цветовой диапазон) позволяет выбрать указанный диапазон цвета, что невероятно удобно, когда нужно выполнить сложное выделение (например, выделить фон вокруг шерсти).

В окне Color Range (Цветовой диапазон) подберите такие настройки, при которых изображение будет максимально контрастным. Для этого с помощью пипетки выберите цвет фона, на котором располагается объект. Значение параметра Fuzziness (Размытость), определяющего разброс захватываемых для выделения точек, установите в районе 130 (рис. 12.49).

Для точного выделения областей изображения (в данном случае — лепестков) лучше всего воспользоваться маской. Маска — это один из самых важных инструментов Photoshop. Она представляет собой шаблон выделения, определяющий участки изображения, с которым вы работаете. Напрашивается вполне закономерный вопрос: зачем использовать для выделения маски, если

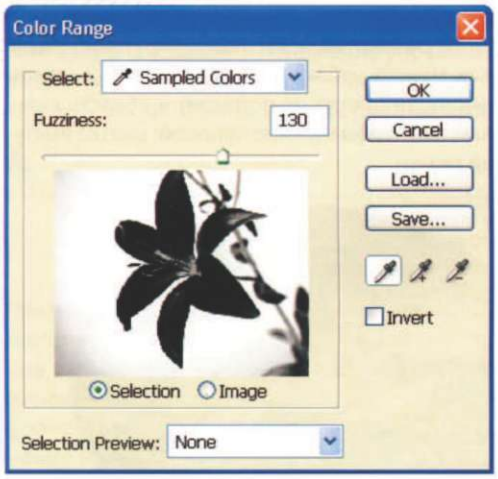


Рис. 12.49 Окно Color Range (Цветовой диапазон)

в арсенале программы столько инструментов для выделения участка изображения? Ответ очень прост — использование маски более удобно. Во-первых, управлять маской можно как с помощью палитры Layers (Слои), так и с помощью палитры Channels (Каналы). Во-вторых, используя маски, гораздо легче работать с выделенными областями неправильной, сложной формы.

Один из удобных способов создания маски — режим Quick Mask (Быстрая маска) (ему соответствует кнопка внизу палитры инструментов или клавиша Q). Этот режим обычно используется как вспомогательный, дополняющий основные способы выделения. Им мы и воспользуемся.

Переключитесь в режим быстрой маски. Красные следы на изображении — это участки, оставшиеся невыделенными в результате использования Color Range (Цветовой диапазон).

Перейдите на палитру Channels (Каналы) и отключите все каналы, кроме того, который отвечает за выделение в режиме Quick Mask (Быстрая маска). Изображение станет черно-белым. Максимально увеличьте яркость и контрастность, используя окно Brightness/Contrast (Яркость/Контраст): Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст) (рис. 12.50).

Удерживая клавишу Ctrl, на палитре Layers (Слои) щелкните на значке слоя с виньеткой. Снова переключитесь на канал Quick Mask (Быстрая маска) на палитре Channels (Каналы) и инвертируйте выделение с помощью команды Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать). Удалите выделенную часть изображения (Delete) и снимите выделение.

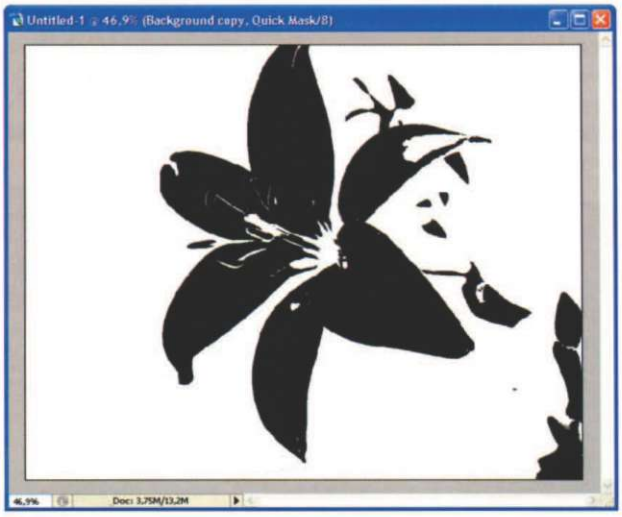


Рис. 12.50 Вид изображения в режиме быстрой маски после увеличения яркости и контрастности

Как видно на рис. 12.51, мы получили именно то выделение, которое нам было необходимо, — фрагменты лепестков, выходящие за пределы рамки. Однако есть и проблемные участки: во-первых, нам совсем не нужен стебель справа, а во-вторых, требуют доработки сами лепестки.

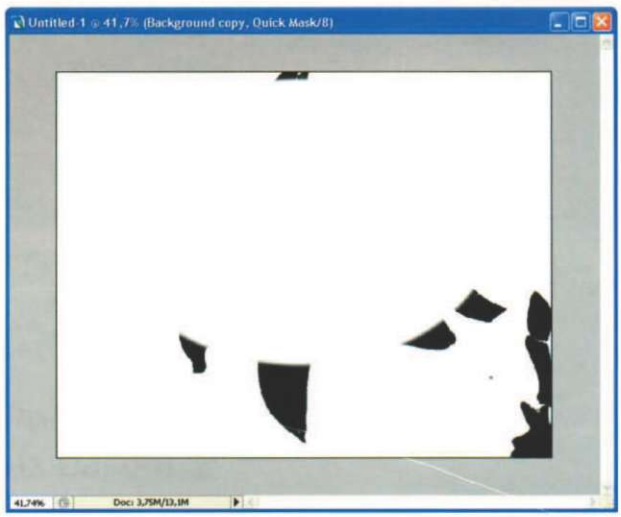


Рис. 12.51 Выделение не лишено недостатков

Подкорректировать выделение можно с помощью инструмента Brush (Кисть). Активизировав его, установите в настройках 100%-ную жесткость (Hardness) и закрасьте белым цветом те участки, которые случайно попали в выделение. Затем, щелкнув на стрелке возле базовых

цветов на палитре инструментов, поменяйте их местами и закрасьте черным проблемные участки лепестков (рис. 12.52).

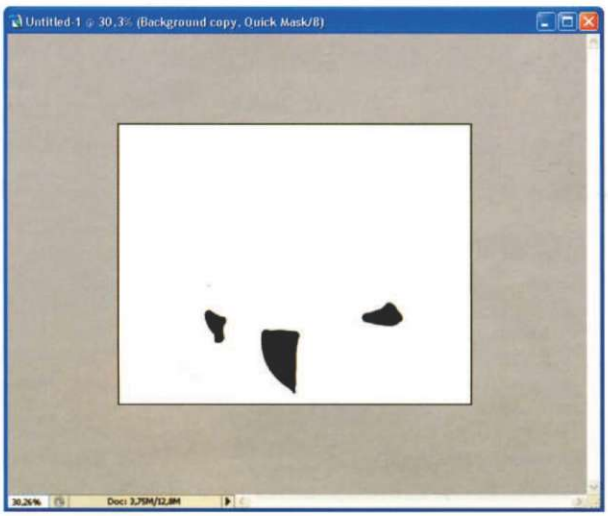


Рис. 12.52 Выделение после корректировки кистью

Чтобы края выделения не были слишком резкими, примените фильтр Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу) с небольшим значением радиуса.

Выйдите из режима быстрой маски. Это можно сделать, нажав кнопку Edit in Standard Mode (Редактировать в обычном режиме) на палитре инструментов или просто нажав клавишу Q. Нажмите клавишу Delete — и вы увидите, как цветок выступает из рамки.

Рис. 12.53 Цветок, выступающий из рамки и даже отбрасывающий тень

Для большей реалистичности можно добавить тень для выступающих элементов. Сведите слои, выполнив команду Layer ▸ Merge Visible (Слой ▸ Объединить видимые), и с помощью черной кисти (Brush) небольшого размера с нулевым значением жесткости (Hardness) и низким значением непрозрачности (Opacity) аккуратно обведите тенью контуры выступающих частей лепестков (рис. 12.53).

13
глава

Сам себе метеоролог

Очень редко удается создать снимок, идеальный во всех отношениях: чтобы была хорошая цветопередача и освещенность, в кадр не попал «лишний» объект, а правильный ракурс удачно выражал идею фотографа. В большинстве случаев фотографии (особенно любительские) требуют обработки. Всем хорошо известно, что в Photoshop можно подкорректировать яркость, контрастность и прочие основные настройки изображения. Однако возможности этого графического редактора гораздо шире. Профессионалы знают сотни приемов устранения не только тех недостатков, которые зависят от фотографа, но и тех, которые вызваны условиями съемки. В Photoshop можно без труда управлять погодными явлениями: например, разгонять тучи, покрывать облаками ясное небо или одевать зеленые деревья в желтые осенние листья. Именно таким приемам посвящена эта глава.

Создаем осенний пейзаж из летнего

Летом, приходя домой с пляжа с обгоревшей спиной, мы никак не можем поверить в то, что когда-нибудь наступит зима. Зимой же, обморозив пальцы и отогреваясь горячим чаем, мы просто не представляем себе, что придет лето. Используя Photoshop, легко можно перенестись в желаемое время года.

Рассмотрим способ, с помощью которого не сложно превратить весеннюю или летнюю фотографию в снимок с изображением осеннего пейзажа.

Подберите подходящую фотографию. Выбранный нами снимок показан на рис. 13.1.

Рис. 13.1 Исходный летний пейзаж

Измените цветовую схему изображения, выполнив команду Image ▸ Mode ▸ Lab Color (Изображение ▸ Режим ▸ Lab). Это цветовая схема, альтернативная RGB, которая иногда достаточно удобна при редактировании каналов.

Создайте копию слоя. Это можно сделать, щелкнув на слое на палитре Layers (Слои) правой кнопкой мыши и выбрав команду Duplicate Layer (Дублировать слой). Убедитесь, что выделен созданный слой, и выполните команду Image ▸ Apply Image (Изображение ▸ Применить изображение). Эта команда накладывает изображение само на себя либо на другое изображение (такого же размера) в разнообразных режимах. Используйте настройки, показанные на рис. 13.2.

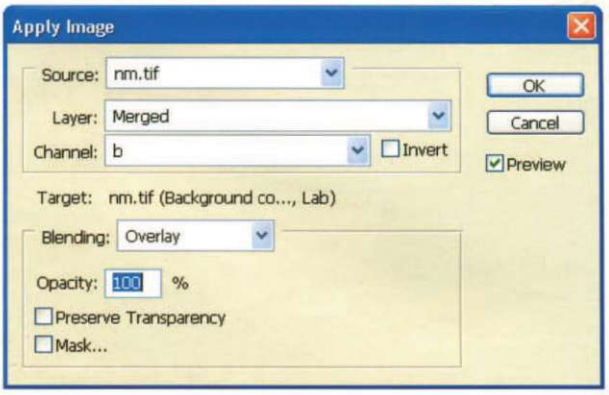


Рис. 13.2 Окно Apply Image (Применить изображение)

Примените к текущему слою слой-маску, выполнив команду Layer ▸ Layer Mask ▸ Reveal All (Слой ▸ Маска слоя ▸ Показать все). Снова выполните команду Image ▸ Apply Image (Изображение ▸ Применить изображение), но на этот раз примените немного другие параметры (рис. 13.3).

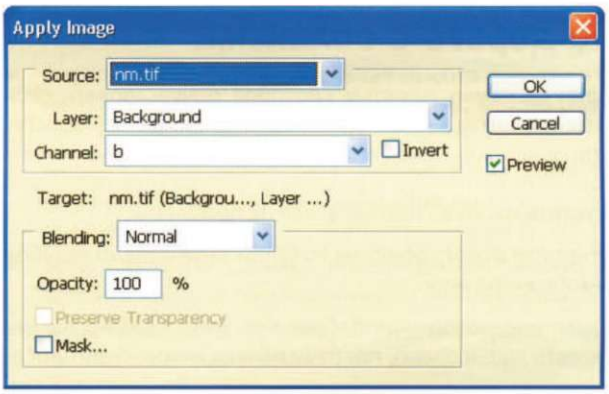


Рис. 13.3 Окно Apply Image (Применить изображение) с измененными параметрами

Завершите коррекцию цветов изображения с помощью автоматической коррекции уровней (Auto Levels). Она действует таким образом, что самые светлые пикселы преобразуются в белые, а самые темные — в черные, тем самым в изображение добавляется больше насыщенных цветов. Самый быстрый способ применения Auto Levels (Автоматическая коррекция уровней) — сочетание клавиш Shift+Ctrl+L.

После всех перечисленных действий летний пейзаж стал осенним (рис. 13.4). Обратите внимание на небольшие растения на переднем плане, которые после изменения цветов стали похожи на опавшие листья.

Рис. 13.4 Осенний пейзаж, который был летним

По дороге с облаками

Один из самых простых способов почувствовать себя метеорологом — изменить облачность на небе. Если, отправляясь в поход или на море, мы никак не можем повлиять на погоду и разогнать облака или, наоборот, сгустить их, то в Photoshop это не проблема.

Откройте фотографию, на которой запечатлено голубое безоблачное небо.

На снимке, который подобрали мы (рис. 13.5), кроме неба, есть еще и озеро, поэтому облака нужно будет добавить и на него, ведь на поверхности воды должно отображаться облачное небо.

Рис. 13.5 Исходная фотография, сделанная в безоблачную погоду

Создайте копию слоя (Ctrl+J) и примените к новому слою фильтр Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Визуализация ▸ Облака). Как вы, возможно, помните по предыдущим примерам, этот фильтр не имеет своего окна. Поскольку цветовая гамма генерируемых фильтром облаков определяется из установленных на данный момент Foreground color (Цвет переднего плана) и Background color (Цвет фона), перед его применением необходимо установить базовые цвета по умолчанию. Для этого просто нажмите клавишу D. Вы получите облака черно-серого цвета.

Измените режим смешения для текущего слоя, выбрав в списке Set the blending mode for the layer (Установить режим смешения для слоя) на палитре Layers (Слои) вариант Screen (Экран). Картинка покроется облаками (рис. 13.6).

Рис. 13.6 После применения фильтра Clouds (Облака) и изменения режима смешения слоев изображение покрылось облаками

Нам совсем не нужно, чтобы облака окутывали дома и землю, поэтому удалим облака в некоторых местах фотографии. Для этого удобно использовать уже знакомую вам маску слоя. Выполните команду Layer ▸ Layer Mask ▸ Reveal All (Слой ▸ Маска слоя ▸ Показать все).

Активизируйте инструмент Brush (Кисть), подберите такой размер кисти, чтобы было удобно закрашивать изображение, и пройдитесь по тем участкам, где облаков быть не должно. Проверьте, чтобы в качестве цвета переднего плана был установлен черный, иначе исходное изображение не проступит.

Можете свести слои, выполнив команду Layer ▸ Flatten Image (Слой ▸ Свести все слои), и сохранить обновленную фотографию (рис. 13.7).

Рис. 13.7 Облака появились там, где их раньше не было, — на небе и в воде

Рис. 13.8 Изображение после многократного применения фильтра Difference Clouds (Разностные облака)

Большой взрыв

В результате взрыва в атмосфере образуются клубы дыма. Окутав этими клубами какой-нибудь объект на фотографии в Photoshop, можно сделать потрясающий эффект. Этим мы и займемся в данном примере.

Создайте новое изображение в режиме RGB размером 600 × 600 и примените к нему фильтр Filter ▸ Render ▸ Difference Clouds (Фильтр ▸ Визуализация ▸ Разностные облака). Поскольку цветовая гамма облаков определяется из установленных на данный момент цветов переднего плана и фона, а также цвета изображения, перед применением фильтра проверьте, чтобы основные цвета у вас были заданы по умолчанию (D).

Применяйте фильтр до тех пор (Ctrl+F), пока вы не получите изображение с рваными облаками (рис. 13.8).

Примените к изображению фильтр Extrude (Выдавливание): Filter ▸ Stylize ▸ Extrude (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Выдавливание). Это оригинальный фильтр, который позволяет имитировать сложный эффект сочетания множества трехмерных фигур, точнее, блоков и пирамид. Конечно, он не является 3D-редактором, все намного примитивнее, но все же наличие такого фильтра в двумерном редакторе интересно.

Фильтр Extrude (Выдавливание) накладывает исходное изображение не на все стороны фигур, а только на верхнюю. Поэтому он может быть использован для создания некоторых текстур. Этот фильтр предлагает следующие настройки.

- Type (Тип). Какой вид «носителей» использовать — Blocks (Блоки) или Pyramids (Пирамиды).
- Size (Размер). Размер стороны, на которую будет накладываться фрагмент изображения.
- Depth (Глубина). Максимальная высота фигуры. Изменяя этот и предыдущий параметры, можно получить огромное количество результатов.
- Random (Случайный). При выборе этого значения высота блоков будет распределена по случайному принципу.
- Level-based (По уровню). Высота блоков зависит от средней яркости размещенных на них пикселов.
- Solid Front Faces (Закрасить лицевые грани). Программа вычислит средний цвет пикселов, размещенных на данном блоке, и этим цветом закрасит его лицевую сторону.
- Mask Incomplete Blocks (Спрятать неполные блоки). Останутся только те блоки, на которых лежат пикселы исходного изображения.

Установите такие параметры фильтра, как показано на рис. 13.9.

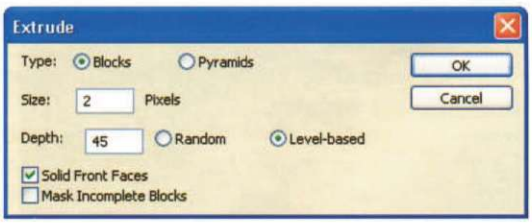


Рис. 13.9 Настройки фильтра Extrude (Выдавливание)

Изображение станет более объемным (рис. 13.10).

Рис. 13.10 Взрыв после применения фильтра Extrude (Выдавливание)

Чтобы убрать мелкие детали, тем самым сгладив изображение, применим фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие). В его настройках установите значение параметра Radius (Радиус) равным 0,8 пиксела.

Наконец, инвертируйте цвета, выполнив команду Image ▸ Adjustments ▸ Invert (Изображение ▸ Настройки ▸ Инвертировать) или просто нажав Ctrl+I (рис. 13.11).

Рис. 13.11 Большой взрыв

Вы можете бесконечно применять этот эффект к своим фотографиям, получая все новые и новые результаты. Посмотрите, например, как интересно выглядит смелый сноубордист (рис. 13.12), когда за его спиной помещен взрыв, и кажется, что спортсмен улетает от него (рис. 13.13).

Рис. 13.12 Исходная фотография сноубордиста

Рис. 13.13 Когда за спиной сноубордиста взрыв, снимок смотрится весьма эффектно

Превращаем солнечный день в пасмурный

Часто фотографы играют на контрасте и снимают одну и ту же сцену таким образом, чтобы настроение фото-

графий было совершенно разным. Например, когда на одной фотографии светит яркое солнце и зеленеет трава, а на другой лежит снег, или когда один снимок сделан в хорошую погоду, а другой — в пасмурную. В альбоме такие сцены располагаются рядом, что усиливает впечатление от увиденного.

Если у вас нет возможности вторично снять сцену с той же точки, можете использовать средства Photoshop для изменения погоды и соответственно настроения снимка.

Откройте фотографию, на которой присутствует небо. Лучше, если на ней будет не безоблачный небосвод, а облака — так полученная в результате наших манипуляций картинка будет казаться более правдоподобной, ведь во время ненастья небо обычно в облаках (рис. 13.14).

Рис. 13.14 Голубое небо на фотографии мы превратим в свинцово-серое

Первым делом временно измените цветовую схему изображения на CMYK. Для этого выполните команду Image ▸ Mode ▸ CMYK Color (Изображение ▸ Режим ▸ CMYK). Обычно эту цветовую схему используют в том случае, если изображение предназначено для печати в типографии. CMYK включает в себя только те цвета, которые могут быть реализованы при печати. В данном случае нам эта схема понадобится для корректного изменения цветов.

Создайте копию слоя (Ctrl+J) и выполните команду Layer ▸ Layer Mask ▸ Reveal All (Слой ▸ Маска слоя ▸ Показать все), добавив тем самым слой-маску. Убедитесь, что выделен созданный слой, и выполните команду Image ▸ Apply Image (Изображение ▸ Применить изображение). Установите такие настройки, как показано на рис. 13.15.

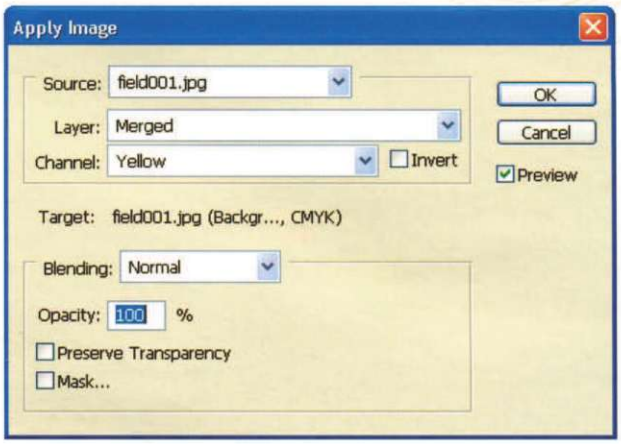


Рис. 13.15 Окно Apply Image (Применить изображение)

Снова измените цветовую схему изображения, на этот раз вернув режим RGB: Image ▸ Mode ▸ RGB Color (Изображение ▸ Режим ▸ RGB). При этом появится предупреждение программы с вопросом о том, желаете ли вы свести слои. Выберите вариант Don't Flatten (Не сводить) — мы сделаем это позднее.

В списке Set the blending mode for the layer (Установить режим смешения для слоя) на палитре Layers (Слои) выберите вариант Multiply (Умножение). Если не считать Normal (Обычный), то это самый полезный и применяемый режим смешения пикселов. В нем берется значение каждого канала и умножается на базовое значение цвета пиксела смешения. При его использовании значения составляющих канала перемножаются, а полученный результат делится на 255. Отсюда вытекают следующие основные свойства:

- итоговый цвет пиксела всегда темнее исходного (и это понятно — при умножении натуральных чисел результат всегда больше множителей, а цветовые составляющие цветов в каналах, как вы знаете, задаются числами от 0 до 255);
- при рисовании белым цветом (255, 255, 255) ничего не меняется;
- при рисовании черным цветом (0, 0, 0) результирующий пиксел всегда черный.

Создайте еще одну копию фонового слоя (Ctrl+J). Выбрав созданный слой, щелкните на кнопке Create new fill or adjustment layer (Создать новый слой заливки или корректирующий слой) на палитре Layers (Слои) и выберите строку Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность). Уменьшите значение параметра Hue (Оттенок) до минимума, выбрав значение –180. Небо станет серым, но остальные цвета изображения будут неестественными (рис. 13.16).

Рис. 13.16 Изображение после коррекции оттенков

Чтобы исправить этот недостаток, выделите все слои, кроме фонового, и объедините их, используя команду Layer ▸ Merge Layers (Слой ▸ Объединить слои). С помощью сочетания клавиш Ctrl+U снова вызовите окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) и опять установите значение параметра Hue (Оттенок) равным –180.

Если в изображении имеются голубые участки, которые не являются фрагментами неба и которые, соответственно, не нужно превращать в серые, примените к объединенному слою слой-маску, выполнив команду Layer ▸ Layer Mask ▸ Reveal All (Слой ▸ Маска слоя ▸ Показать все), и пройдитесь по этим участкам инструментом Eraser (Ластик) , выбрав его на палитре инструментов.

Eraser (Ластик) — один из самых полезных и часто используемых инструментов Photoshop. Он позволяет удалять из изображения все лишнее. Для этого инструмента можно выбирать параметры кисти (Brush), режим работы (Mode), устанавливать степень непрозрачности (Opacity). Последний параметр очень полезен именно для данного инструмента. Он не удаляет стираемый фрагмент изображения, а делает его непрозрачным на указанное количество процентов. Наконец, стоит обратить внимание на параметр Erase to History (Стирать в историю). После его включения стирание производится не до цвета фона, а до исходного изображения.

Для окончательной коррекции изображения используйте команду Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость/Контраст). В одноименном окне увеличьте значение параметра Brightness (Яркость), установив его равным 50. Сравните полученное изображение с исходным и оцените результат (рис. 13.17).

Рис. 13.17 Небо на картинке стало пасмурным

Гром и молния

Как вы уже, возможно, успели заметить, в этой главе мы только тем и занимаемся, что портим погоду на наших фотографиях. Этот пример не будет исключением — в нем мы изобразим грозу, в частности добавим на снимок молнию и нарисуем дождь.

Подберите подходящую фотографию. Вы вполне можете использовать снимок, с которым работали в предыдущем примере и на который уже добавили грозовые тучи. Мы подобрали фотографию, действительно сделанную как раз перед грозой (рис. 13.18).

Начнем с добавления молнии. Откройте фотографию и создайте новый слой (Shift+Ctrl+N). Активизируйте

Рис. 13.18 Исходное изображение

инструмент Brush (Кисть), уменьшите размер кисти до 3 пикселов и установите в качестве цвета переднего плана бирюзовый. Мы использовали цвет с такими составляющими: Red (Красный) — 103, Green (Зеленый) — 250, Blue (Синий) — 249. Нарисуйте молнию. После завершения выберите инструмент Eraser (Ластик) с небольшим значением параметра Brush (Кисть) и пройдитесь по краям молнии. Это создаст эффект реалистичного разряда в атмосфере (рис. 13.19).

Рис. 13.19 Начало создания молнии

Создайте копию текущего слоя (Ctrl+J) и переместите его вниз так, чтобы он находился между фотографией и исходным слоем с молнией. Примените к нему фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу): Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). В настройках фильтра установите значение параметра Radius (Радиус) равным 5 пикселам. Чтобы сделать свечение молнии более реалистичным, создайте три копии этого слоя, а затем сведите все четыре слоя с размытием в один. Для этого можно отключить отображение слоев с исходной фотографией и с неразмытой молнией, после чего выполнить команду Layer ▸ Merge Visible (Слой ▸ Объединить видимые).

Теперь молния стала более похожа на настоящую (рис. 13.20), но мы на этом останавливаться не будем. Выделите самый верхний слой и выполните команду Image ▸ Adjustments ▸ Hue/Saturation (Изображение ▸ Настройки ▸ Оттенок/Насыщенность). Увеличьте значение параметра Lightness (Освещенность), установив его равным 75.

Добавим на молнию короткие ответвления. Для этого активизируйте инструмент Brush (Кисть), выберите еще меньший размер кисти (можно остановиться на значении 2 пиксела) и дорисуйте мелкие ответвления. Затем с помощью Eraser (Ластик) сузьте их края так, как вы это делали ранее (рис. 13.21).

Рис. 13.20 Вид молнии после добавления размытия

Рис. 13.21 Вид молнии после добавления коротких ответвлений

Наконец, последний штрих — сделаем небо немного светлее в том месте, куда была добавлена молния, ведь она должна освещать область вокруг себя. Для этого как нельзя лучше подойдет инструмент Dodge (Осветлитель) . Выберите его на палитре инструментов (он находится там же, где уже знакомый вам Burn (Затемнитель)). Этот инструмент увеличивает яркость участка изображения, на который он воздействует. Установите небольшой размер кисти, значение параметра Exposure (Экспозиция) выберите равным 18 %, а Hardness (Жесткость) — 0 %. Выберите слой с исходным изображением и пройдитесь кистью этого инструмента по областям неба, расположенным рядом с молнией (рис. 13.22).

Теперь добавим на нашу картинку ливень. Поскольку работа над созданием молнии уже завершена, на этом этапе можно свести все слои, выполнив команду Layer ▸ Flatten Image (Слой ▸ Свести все слои). После этого создайте новый слой и нажмите клавишу D, чтобы

Рис. 13.22 Молния готова

вернуть значения цветов переднего плана и фона по умолчанию. Воспользуйтесь инструментом Paint Bucket (Заливка) для заливки изображения черным цветом.

Примените к изображению фильтр Add Noise (Добавить шум): Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум). Используйте настройки, показанные на рис. 13.23.

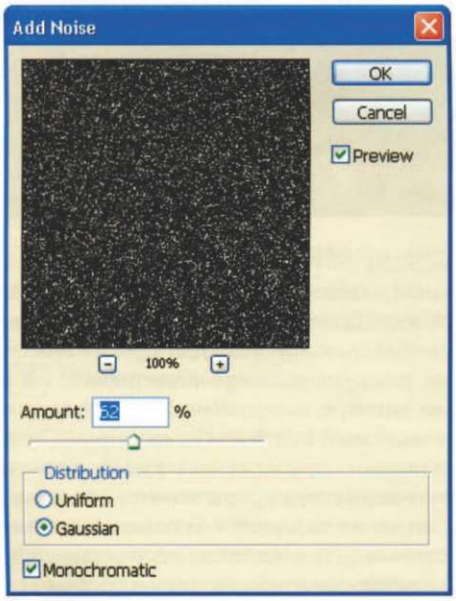


Рис. 13.23 Настройки фильтра Add Noise (Добавить шум)

Добавьте фильтр Motion Blur (Размытие в движении): Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие в движении) и выберите значение параметра Angle (Угол) равным 70°, а Distance (Расстояние) — 53 пиксела (рис. 13.24).

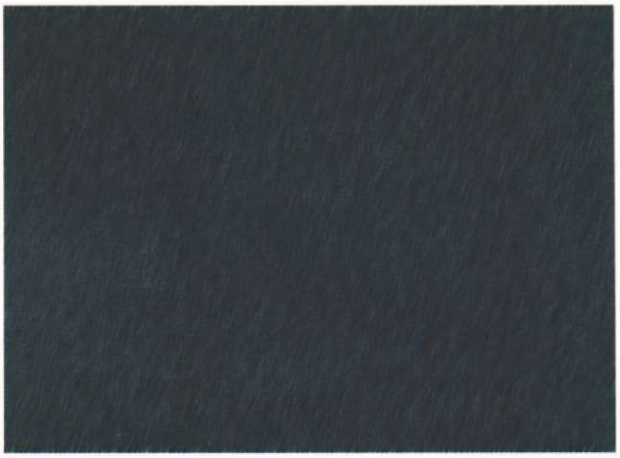


Рис. 13.24 Вид изображения после применения фильтров Add Noise (Добавить шум) и Motion Blur (Размытие в движении)

В списке Set the blending mode for the layer (Установить режим смешения для слоя) на палитре Layers (Слои) выберите вариант Screen (Экран) и установите значение параметра Opacity (Непрозрачность) равным 55 %. Ливень, равно как и молния, выглядит очень реалистично (рис. 13.25).

Рис. 13.25 Фотография, на которую мы добавили молнию и струи дождя

Рисуем радугу

Если эта глава показалась вам слишком мрачной, вообразите, что гроза уже прошла. После хорошего дождя, если повезет, на небе можно наблюдать радугу — уникальное явление, возникающее, когда солнце освещает завесу дождя, на противоположной стороне неба. Думаем, вы хотя бы раз видели радугу и представляете

себе, как она выглядит. Станем немного волшебниками и создадим радугу сами, не обращая внимания на законы преломления, отражения и дифракции света в каплях дождя.

Начнем, как обычно, с открытия в Photoshop подходящей фотографии. На ней обязательно должно присутствовать голубое небо, на которое мы и поместим радугу (рис. 13.26).

Рис. 13.26 Исходное изображение

Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N). Выберите инструмент Gradient (Градиент) на палитре инструментов. Напомним, что его можно выбрать, удерживая кнопку мыши на значке инструмента Paint Bucket (Заливка). Щелкните на поле Click to edit the gradient (Щелкните, чтобы отредактировать градиент) на панели параметров и в окне Gradient Editor (Редактор градиента) в области Presets (Предварительные заготовки) выберите тип градиента Transparent Rainbow (Прозрачная радуга) (рис. 13.27).

Теперь необходимо настроить характер градиентного перехода. Для этого нужно изменить количество и положение маркеров. Вспомнив фразу: «Каждый охотник желает знать, где сидит фазан», поместите цветовые маркеры в порядке расположения цветов в радуге — красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый. Поскольку по умолчанию имеется только шесть маркеров, оранжевый вам необходимо будет добавить.

Для добавления маркера подведите указатель мыши к палитре градиента и, когда он примет форму руки, щелкните на ней. Для изменения цвета маркера выделите его и щелкните на поле Color (Цвет). Измените положение верхних маркеров, которые определяют непрозрачность цветов градиента, так, как показано на рис. 13.28.

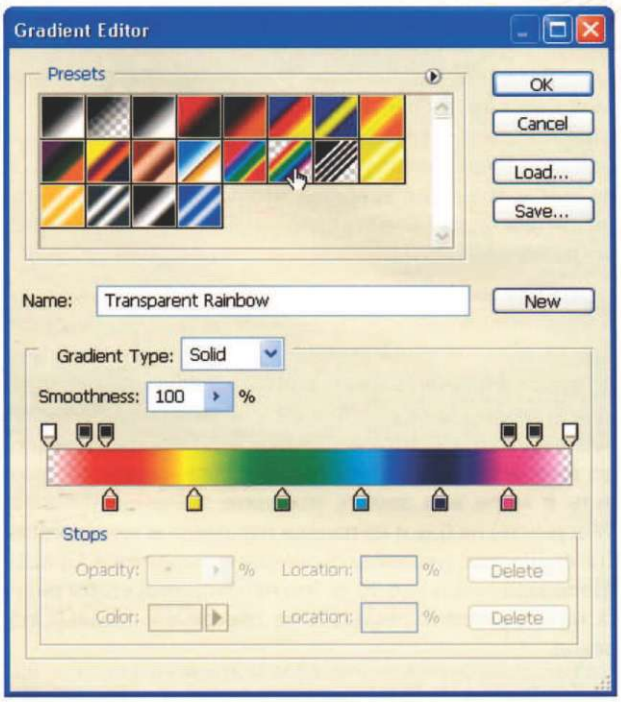


Рис. 13.27 Выбор нужного типа градиента в окне Gradient Editor (Редактор градиента)

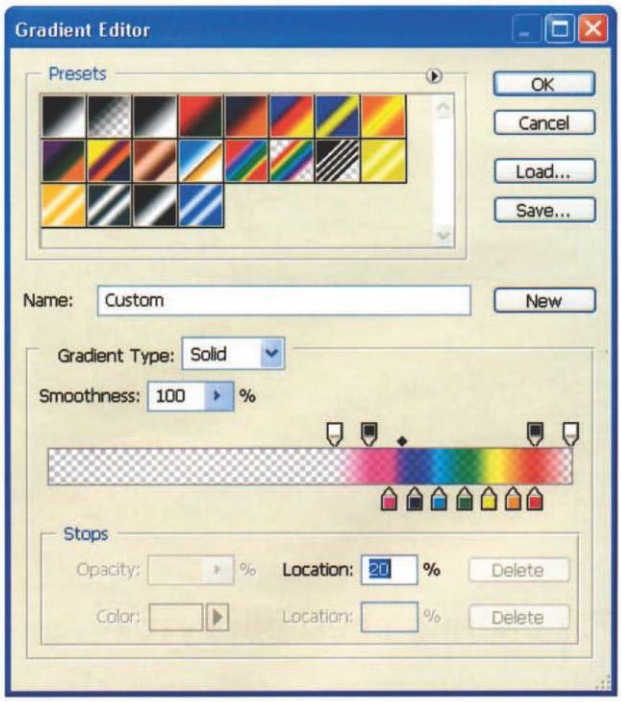


Рис. 13.28 Подбор настроек в окне Gradient Editor (Редактор градиента)

Закройте окно Gradient Editor (Редактор градиента) и на панели параметров измените некоторые настройки: тип градиента измените на Radial (Радиальный) . В списке Mode (Режим) выберите режим смешения Linear Light (Прямой свет) и проверьте, чтобы значение параметра Opacity (Непрозрачность) было равным 100 %. Осталось провести градиент. Уверены, что после нескольких попыток вам удастся правильно разместить радугу на небосводе.

Поскольку вполне возможно, что радуга в вашем изображении появится не только на небе, но и на тех участках, где ее быть не должно, необходимо стереть ее с помощью инструмента Eraser (Ластик). Подберите подходящий размер кисти и установите максимальное значение параметра Hardness (Жесткость). Когда вы дойдете до того места, где радуга должна заканчиваться и входить в море или землю, измените значение Hardness (Жесткость) на 0 % и на панели параметров инструмента Eraser (Ластик) уменьшите значение параметра Opacity (Непрозрачность) до 50 %. Это необходимо, чтобы радуга не обрывалась резко и был обеспечен плавный переход.

Чтобы радуга не была слишком яркой (в природе она хоть и разноцветная, но достаточно блеклая), на палитре Layers (Слои) измените значение параметра Opacity (Непрозрачность) для этого слоя (рис. 13.29).

Рис. 13.29 Радуга засияла на небе

Изменение времени суток

При первом взгляде на фотографию, сделанную не в помещении, обычно всегда можно определить, какое на ней время суток. Об этом говорит палитра цветов снимка. Если в кадр попадает небо, красный его оттенок указывает на вечернее время, а светлые тона — на то, что снимки сделаны днем.

Используя эту особенность восприятия фотографии, можно заставить зрителя подумать, что снимок был сделан в то или иное время суток. Попробуем превратить фотографию, сделанную днем, в «утреннюю».

Откройте подходящее изображение (рис. 13.30) и создайте новый слой.

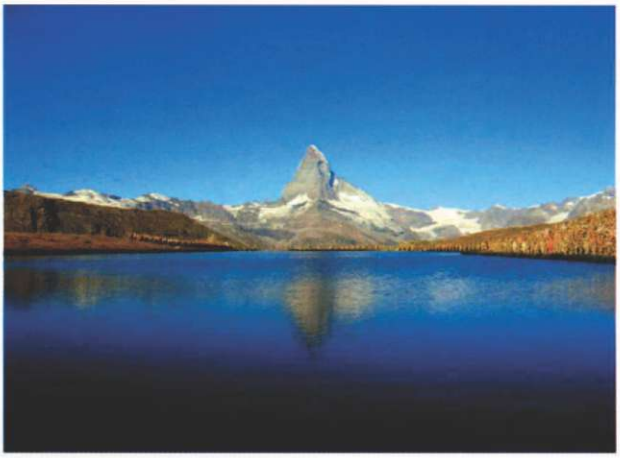


Рис. 13.30 Исходная фотография, на которой предстоит изменить время суток

Выберите инструмент Gradient (Градиент) на палитре инструментов. Проверьте, что стиль градиента установлен по умолчанию — Linear (Линейный). Щелкните на поле Click to edit the gradient (Щелкните, чтобы отредактировать градиент) и в окне Gradient Editor (Редактор градиента) настройте положение маркеров на палитре градиента. Установите два маркера — в начале и в конце палитры. Цвет одного маркера подберите с помощью пипетки, щелкнув на самом темном синем оттенке неба в изображении. С другой стороны необходимо подобрать коричнево-оранжевый цвет. Мы остановились на цвете с такими составляющими: Red (Красный) — 219, Green (Зеленый) — 149, Blue (Синий) — 74 (рис. 13.31).

Проведите градиент от верхнего края фотографии к линии горизонта. Вы получите переход примерно такого вида (рис. 13.32).

В списке Set the blending mode for the layer (Установить режим смешения для слоя) на палитре Layers (Слои) выберите вариант Color (Цвет). При использовании этого режима итоговый цвет формируется из значения яркости исходного цвета и насыщенности с оттенком цвета смешения. Данный режим часто применяется для раскрашивания черно-белых фотографий или изменения

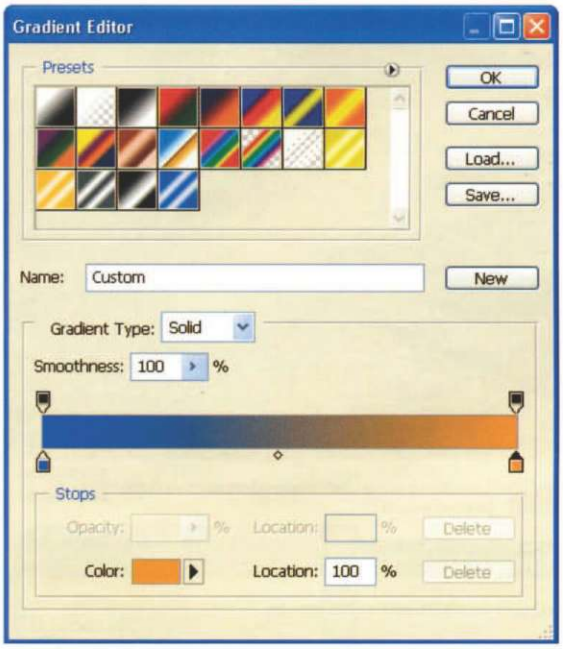


Рис. 13.31 Окно Gradient Editor (Редактор градиента)

Рис. 13.32 Градиентный переход в изображении

окраски одноцветных объектов. После изменения цвета смешения мы получим нужный эффект (рис. 13.33). Те участки градиента, которые будут неправильно окрашивать изображение, можно частично удалить с помощью инструмента Eraser (Ластик).

Подобным образом можно добиться, чтобы фотография выглядела так, будто она сделана на закате. Для этого вместо желто-коричневого установите красноватый цвет градиента. Обратите внимание также на то, что, поскольку вы не будете создавать в кадре солнце, линия градиента не должна быть параллельной горизонту.

Рис. 13.33 Фотография преобразилась

Дорога после дождя

После дождя на мокром асфальте можно наблюдать слабое отражение стоящих рядом зданий. Особенно такая картина характерна для осенней поры, когда дожди идут почти каждый день. Фотография осенней улицы может не отображать этот эффект, поскольку для этого необходимо выбрать правильный угол съемки, чтобы свет падал на дорогу под нужным углом. Если вам не удалось снять мокрую дорогу, не отчаивайтесь. Несколько простых шагов в Photoshop — и матовый асфальт станет немного зеркальным.

Откройте фотографию с изображением приглянувшейся вам улицы. Мы использовали фотографию небольшой мощеной улочки (рис. 13.34).

Рис. 13.34 Исходная фотография улицы

Создайте копию слоя (Ctrl+J) и измените режим смешения на Soft Light (Мягкий свет). Данный режим позволяет понизить контрастность итогового изображения. Этот режим не будет использоваться для итогового изображения, и в конце примера мы его изменим. Однако сейчас удобнее работать с ним, так как мы будем видеть исходное изображение.

Работая с созданным только что слоем, выполните команду Edit ▸ Transform ▸ Flip Vertical (Правка ▸ Трансформирование ▸ Отразить вертикально), тем самым перевернув изображение. Это очень удачный прием, благодаря которому на дороге появится отражение зданий (рис. 13.35). Вы заметите, что отражение возникнет также и там, где его быть не должно, но не беспокойтесь, этот недостаток легко устранить.

Рис. 13.35 Вид изображения после отражения слоя

Выберите инструмент Free Transform (Свободное трансформирование). Вы можете вызвать его из меню Edit (Правка) или же с помощью сочетания клавиш Ctrl+T. На панели параметров нажмите кнопку Warp (Деформация) и исказите отражающий слой таким образом, чтобы отражение походило на настоящее (рис. 13.36).

Примените к текущему слою слой-маску, выполнив команду Layer ▸ Layer Mask ▸ Reveal All (Слой ▸ Маска слоя ▸ Показать все). Примените к маске слоя фильтр Clouds (Облака): Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Визуализация ▸ Облака). Это позволит сделать отражение на асфальте неоднородным.

Выполните команду Image ▸ Apply Image (Изображение ▸ Применить изображение). Используйте настройки, показанные на рис. 13.37. Обратите внимание, что в поле Source (Источник) должно быть выбрано название файла, с которым вы работаете.

Рис. 13.36 С помощью Warp (Деформация) отражение стало более реалистичным

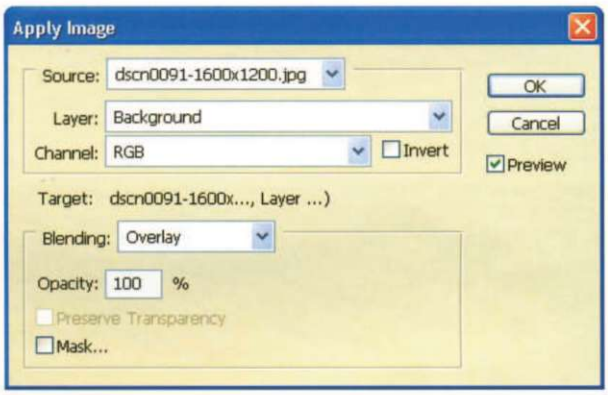


Рис. 13.37 Окно Apply Image (Применить изображение)

Активизируйте инструмент Eraser (Ластик), выбрав его на палитре инструментов. Подберите подходящее значение размера кисти, для параметра Opacity (Непрозрачность) установите значение 60 % и пройдитесь по тем участкам изображения, где присутствуют ненужные отражения. Оставьте только отражения на дороге (рис. 13.38).

Выберите верхний слой (но не его маску) и отмените связь с маской. Для этого щелкните на значке в виде замка на палитре Layers (Слои) (рис. 13.39).

Примените фильтр Ocean Ripple (Океанские волны): Filter ▸ Distort ▸ Ocean Ripple (Фильтр ▸ Деформация ▸ Океанские волны) с настройками по умолчанию. Наконец, чтобы немного размыть картинку, используйте фильтр Motion Blur (Размытие в движении): Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие в движении). Выберите значение параметра Angle (Угол) равным 90°, а Distance (Расстояние) подберите сами (оно будет зависеть от особенностей вашего снимка).

Рис. 13.38 Изображение после удаления ненужных отражений

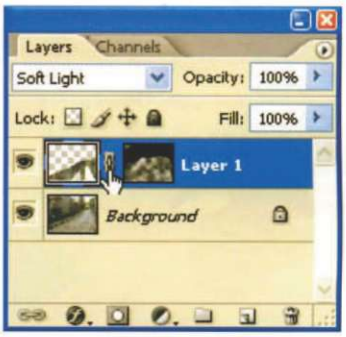


Рис. 13.39 Отмена связи между слоем и его маской

Наконец, измените режим смешения слоев на Overlay (Перекрытие) и уменьшите значение параметра Opacity (Непрозрачность). Дорога станет по-настоящему мокрой (рис. 13.40).

Чтобы усилить эффект, можете также добавить в изображение дождь тем же способом, который был описан выше, в разделе «Гром и молния». С дождем фотография станет еще более осенней (рис. 13.41).

Рис. 13.40 Мокрая дорога

Рис. 13.41 На фотографию добавлен эффект дождя

14
глава

Ремонт и заплаты: плохих фотографий не бывает

Опытный фотограф может подобрать такое освещение и ракурс съемки, чтобы недостатки внешности человека были менее заметны. Однако даже у профессионалов на снимках могут присутствовать недостатки, которые не удалось скрыть.

До появления цифровой фотографии большое внимание уделялось гриму и макияжу, с помощью которого можно было замаскировать царапины, прыщи, морщины и другие дефекты кожи. Несмотря на это, недостатки все же до конца не устранялись, поэтому фотографам нужно было прилагать немало усилий на этапе проявки и печати снимков. Например, негативы фотографий ретушировались специальным грифелем.

Сегодня все эти проблемы остались в прошлом. Для устранения веснушек, морщин и царапин не нужно проводить часы, перебирая негативы. С помощью инструментов Photoshop можно выполнить любую коррекцию изображений.

Подчеркиваем глаза

Глаза — это самый важный элемент портретного снимка. Зачастую они говорят больше, чем все остальные детали фотографии. Яркие и выразительные глаза украшают человека, поэтому при коррекции фотографий на них стоит обратить особое внимание. В этом примере мы добавим блеск в глаза на портрете.

Откройте изображение, с которым вы собираетесь работать. Выбирая его, имейте в виду, что блеск в глазах может быть виден только в том случае, если на фотографии лицо снято крупным планом. Если же применить его по отношению к какому-нибудь человеку в толпе, он будет смотреться неестественно. Для этого примера мы подобрали фотографию ребенка (рис. 14.1).

Рис. 14.1 Исходное изображение

Примените к изображению фильтр Unsharp Mask (Маска резкости): Filter ▸ Sharpen ▸ Unsharp Mask (Фильтр ▸ Резкость ▸ Маска резкости). Этот фильтр содержит несколько настроек, которые позволяют увеличить четкость изображения.

- Amount (Эффект). Задает степень действия фильтра на области изображения. Не стоит устанавливать слишком большое значение — при этом фильтр создаст муар.
- Radius (Радиус). Определяет зону действия фильтра.
- Threshold (Порог). Указывает, какой должен быть перепад резкости между пикселами, чтобы эта величина считалась границей.

В данном случае установите такие параметры, как показано на рис. 14.2.

Примените этот фильтр к изображению несколько раз. Для этого используйте сочетание клавиш Ctrl+F. Применяйте его до тех пор, пока глаза не приобретут блеск.

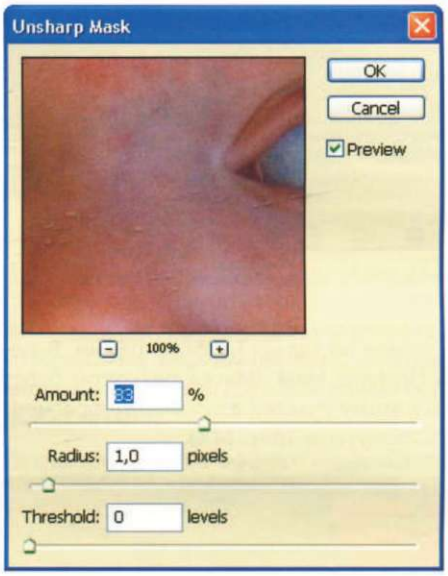


Рис. 14.2 Настройки фильтра Unsharp Mask (Маска резкости)

При этом очертания других частей изображения станут слишком резкими, но мы легко избавимся от этого недостатка на следующем этапе.

Когда глаза станут достаточно блестящими, перейдите на палитру History (История). По умолчанию эта палитра отображается в рабочей области. Если она не видна, выполните команду Window ▸ History (Окно ▸ История). С помощью этой палитры можно отменять действия. Для этого достаточно щелкнуть в списке палитры на том фрагменте, к которому вы хотите вернуться. Используя палитру, вернитесь на самый первый этап — открытие изображения.

Активизируйте инструмент History Brush (Кисть истории) на палитре инструментов или просто нажмите клавишу Y. Эта кисть дает возможность рисовать из любого места истории (порядка действий, сохраненных в виде последовательности картинок и редактируемых с помощью палитры History (История)). С помощью этого инструмента после выполнения разных операций с изображением можно возвращать в исходный вид определенные его фрагменты.

Определите для этой кисти небольшое значение жесткости (Hardness) и установите такой размер, чтобы он примерно совпадал с размером глаза.

На палитре History (История) щелкните на пустом пространстве слева от названия последнего действия Unsharp Mask (Маска резкости) (рис. 14.3).

Рис. 14.3 Палитра History (История) с добавлением действия History Brush (Кисть истории)

После этого щелкните на глазах на фотографии. В результате фильтр Unsharp Mask (Маска резкости) будет применен только к этому участку, а остальные фрагменты останутся незатронутыми (рис. 14.4).

Рис. 14.4 Блеск в глазах украшает малыша

Простое избавление от эффекта «красных глаз»

Ранее пользователи Photoshop изобретали десятки средств для избавления от одного из самых распространенных недостатков фотографий — эффекта «красных глаз». Этот эффект часто появляется при съемке в помещениях, когда используется фотовспышка.

С появлением в арсенале средств Photoshop CS2 инструмента Red Eye (Красный глаз) практически все известные ранее способы устранения эффекта «красных глаз» оказались ненужными — как правило, программа прекрасно справляется с удалением этого неприятного дефекта с фотографий.

Откройте фотографию с дефектом (рис. 14.5) и выберите инструмент Red Eye (Красный глаз) на палитре инструментов.

Рис. 14.5 Исходная фотография с дефектом

Photoshop сам может определить положение глаза, поэтому вы можете щелкнуть на фотографии возле одного глаза, а затем — возле другого.

Еще один способ использования этого инструмента — выделить область глаза на фотографии. Лучше выделять глаза по очереди — так программе будет легче определить проблемные участки. Если вы работаете со снимком большого размера, имейте в виду, что Photoshop понадобится несколько минут на определение и устранение эффекта (рис. 14.6).

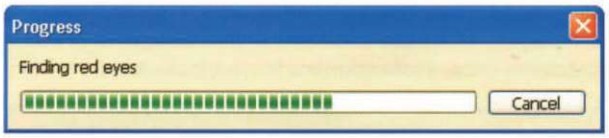


Рис. 14.6 Photoshop работает над автоматическим удалением эффекта «красных глаз»

Работая над удалением эффекта «красных глаз», помните, что для определения проблемного участка Photoshop необходимо «увидеть» и распознать весь глаз. Поэтому никогда не выделяйте только небольшой фрагмент зрачка — скорее всего, вы получите плохие результаты. Если же следовать простым правилам работы с инструментом Red Eye (Красный глаз), которые описаны выше, фотографию можно легко и быстро исправить (рис. 14.7).

Рис. 14.7 Эффект «красных глаз» ликвидирован

Следует отметить, что с помощью инструмента Red Eye (Красный глаз) эффект «красных глаз» можно удалить не всегда. Иногда после удаления красноты глаз становится похожим на глаз вареной рыбы (рис. 14.8). В этом случае необходимо вручную дорисовать зрачок. Это можно сделать с помощью инструмента Brush (Кисть) или же используя удачный фрагмент зрачка другого глаза и инструмент Clone Stamp (Штамп). Это один из самых

Рис. 14.8 Пример фотографии, для которой действие инструмента Red Eye (Красный глаз) оказалось неэффективным. Слева приведен исходный снимок, а справа — изображение после обработки. Как видно, оно требует дополнительной коррекции вручную

интересных и полезных инструментов, незаменимый при фотомонтаже. Действует он так: вы с помощью мыши (с нажатой клавишей Alt) указываете, из какого места изображения перерисовывать, а затем просто водите кистью в том месте, где необходимо повторить выбранный фрагмент.

Поскольку иногда эффект «красных глаз» полностью устранить довольно тяжело, необходимо помнить об этом и стараться создать такие условия съемки, при которых вероятность окрашивания была бы ниже. Например, нельзя делать вспышку близко от лица человека, а чтобы его зрачки не были слишком большими, комнату необходимо слегка осветить.

Отбеливание зубов

На фотографиях люди часто улыбаются, показывая тем самым свою радость и хорошее настроение. Но, к сожалению, при этом не все могут продемонстрировать голливудские улыбки и белые зубы. Простой прием отбеливания зубов в Photoshop сделает ваши фотографии гораздо более привлекательными.

Откройте фотографию в программе (рис. 14.9) и создайте новый слой (Shift+Ctrl+N). Установите для этого слоя значение параметра Opacity (Непрозрачность) равным 30 %.

Поскольку вам нужно будет работать лишь с небольшим участком изображения, следует изменить масштаб, приблизив улыбку. Это можно сделать с помощью ползунка на палитре Navigator (Навигатор). Переместив ползунок вправо, увеличьте масштаб просмотра, а затем с помощью

Рис. 14.9 Прекрасная девушка после отбеливания зубов будет выглядеть еще более привлекательно

красного прямоугольника обозначьте область, которая попадет на экран (рис. 14.10).

Рис. 14.10 Палитра Navigator (Навигатор)

СОВЕТ

Если палитра Navigator (Навигатор) не отображается в окне программы, выполните команду Window ▸ Navigator (Окно ▸ Навигатор).

Приблизив зубы, выберите инструмент Brush (Кисть) и установите какой-нибудь яркий цвет в качестве цвета переднего плана. Это можно сделать, щелкнув на образце цвета на палитре инструментов. Мы остановились на салатном цвете. В настройках кисти задайте большую жесткость (Hardness) и маленький размер (Size).

Аккуратно закрасьте зубы. Делайте это осторожно, чтобы не захватить десну. Если вы вдруг проведете салатную полосу там, где ее быть не должно, используйте инструмент Eraser (Ластик) для стирания.

После окончания рисования, удерживая клавишу Ctrl, щелкните на значке слоя на палитре Layers (Слои). Благодаря этому нарисованный вами участок будет выделен (рис. 14.11). Щелкните на значке в виде глаза возле названия слоя, чтобы скрыть текущий слой.

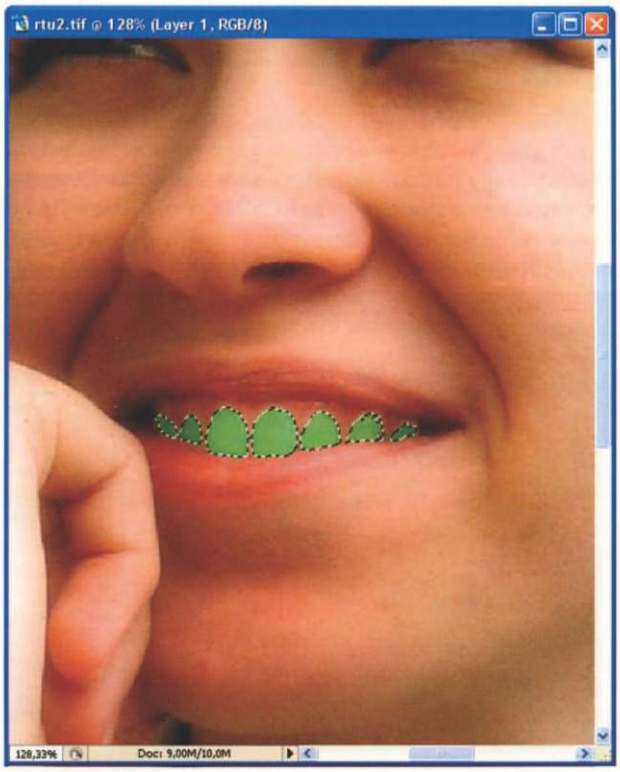


Рис. 14.11 Окрашенные зубы выделены

Выделите слой фонового изображения, щелкните на кнопке Create new fill or adjustment layer (Создать новый слой заливки или корректирующий слой) на палитре Layers (Слои) и выберите пункт Curves (Кривые). После выполнения этого действия над фоновым слоем будет создан новый слой с маской, а также появится окно Curves (Кривые).

Curves (Кривые) — одна из множества доступных пользователям Photoshop команд для коррекции цвета и яркости. Кривые как нельзя лучше подходят, если необходимо во всем изображении заменить одно значение яркости другим, не влияя при этом на остальные. Изменять яркость изображения можно как в целом, так и для отдельных цветовых составляющих. В области Brightness graph (Поле кривых) окна Curves (Кривые) отображается сама кривая, которая обусловливает конечный результат вашей работы. Линия, которую вы видите в данном поле, является графиком зависимости выходной яркости от входной, причем этот график вы можете изменять так, как вам заблагорассудится. На горизонтальной шкале, находящейся под полем кривых,

расположены входные значения яркости, на вертикальной — выходные. Для удобства пользователей поле разбито на 4 квадранта. Если вам необходимо построить более точную кривую, можете увеличить количество квадрантов с 4 до 10. Для этого нужно щелкнуть кнопкой мыши внутри поля кривых при нажатой клавише Alt.

Для нашего примера измените параметры кривой так, чтобы она выглядела, как на рис. 14.12.

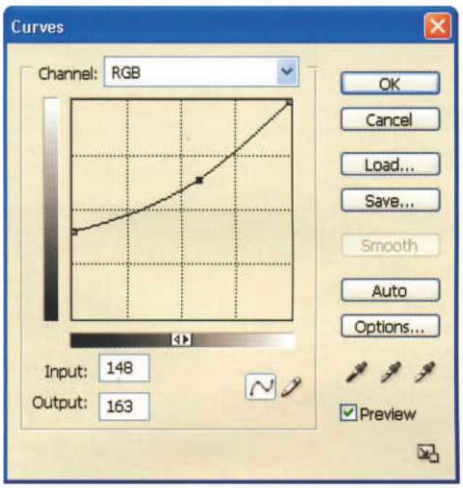


Рис. 14.12 Окно Curves (Кривые)

После закрытия окна Curves (Кривые) вам останется только свести слои, выполнив команду Layer ▸ Flatten Image (Слой ▸ Свести все слои), и сохранить обновленную фотографию (рис. 14.13).

Рис. 14.13 После отбеливания зубов фотография стала еще лучше

Удаление морщин

Особенность фотографий в том, что они постоянно обнажают недостатки, которые мы не замечаем в повседневной жизни. Когда мы общаемся с человеком, можем не замечать следы времени на его лице. В жизни люди постоянно двигаются, их мимика изменяется, поэтому мы больше обращаем внимание на обаяние, слова и жесты, чем на какие-то недостатки внешности. Фотография, запечатлевая один миг жизни, неизменно заставляет обратить внимание на лицо. Поэтому, просматривая снимки, мы часто замечаем морщины на лице еще не старых людей, на которые никогда не обратили бы внимания, общаясь с ними.

Особенно сильно могут быть заметны морщины, если при съемке было неправильно выбрано освещение или если фотография сделана с близкого расстояния (например, при портретной съемке). В этом случае приходится применять инструменты ретуширования Photoshop. Устранение такого рода дефектов — очень трудоемкое занятие, поэтому приготовьтесь к тому, что вам придется потратить не один час, пока вы добьетесь желаемого результата.

Откройте фотографию, которую вы желаете отретушировать. Чтобы продемонстрировать возможности Photoshop по устранению морщин, мы выбрали фотографию пожилой женщины (рис. 14.14).

Для устранения таких недостатков, как морщины, чаще всего применяется инструмент Healing Brush (Лечащая кисть). Он не так давно появился в арсенале средств Photoshop и является вариацией более старого инструмента Stamp (Штамп). Healing Brush (Лечащая кисть) применяется в основном для восстановления фрагментов кожи на фотографии с помощью взятых за образец сохранившихся участков. При этом, и это главное отличие от Stamp (Штамп), будут учтены яркостные показатели нижележащих пикселов.

Выберите Healing Brush (Лечащая кисть) на палитре инструментов. Перед началом ретуширования стоит обратить внимание на некоторые настройки инструмента, доступные на панели параметров и при щелчке правой кнопкой мыши на рабочей области.

- Brush (Кисть). Определяет настройки используемой кисти. За счет мощнейшего инструментария кистей можно получать самые разнообразные результаты.
- Mode (Режим). Режим смешения пикселов, используемый инструментом.
- Source (Источник). Позволяет задать источник текстуры для инструмента. Можно выбрать вариант Sampled (Выбранный) (при этом пользователь сам определяет источник в изображении, нажав клавишу

Рис. 14.14 С помощью средств Photoshop постараемся удалить следы времени с лица пожилой женщины

Alt) или Pattern (Текстура) (при этом можно использовать определенный узор, выбрав его из списка текстур).

- Sample All Layers (Использовать все слои). При установке данного флажка действие инструмента будет распространено на все слои изображения.

Для ретуширования фотографии установите переключатель Source (Источник) в положение Sampled (Выбранный). В настройках кисти задайте параметры, показанные на рис. 14.15. Возможно, для вашего изображения придется изменить диаметр кисти и значение параметра Angle (Угол), который определяет наклон кисти.

Обозначив проблемный участок, найдите образец гладкой кожи, расположенный недалеко и, удерживая клавишу Alt, щелкните на нем. Затем, отпустив клавишу Alt, ведите кистью по морщине (рис. 14.16). Не ленитесь подбирать свою текстуру для каждого проблемного участка,

Рис. 14.15 Настройки инструмента Healing Brush (Лечащая кисть)

Рис. 14.16 Удаление морщины с помощью инструмента Healing Brush (Лечащая кисть)

а не использовать один образец для всего лица. Это поможет сделать изображение более реалистичным.

СОВЕТ

Пользуйтесь палитрой Navigator (Навигатор), чтобы приближать участки фотографии, с которыми вы работаете.

Используя инструмент Healing Brush (Лечащая кисть), можно удалять не только морщины, но и другие недостатки кожи. Например, на этой фотографии с помощью данного инструмента мы также удалили родимое пятно между бровями. После нескольких часов работы получился вот такой результат (рис. 14.17).

Рис. 14.17 Морщины удалены с помощью инструмента Healing Brush (Лечащая кисть)

Желаем, чтобы ваш результат превзошел ожидания и был лучше, чем вы можете предположить.

Избавляемся от дефектов кожи

Наверняка вы не раз видели рекламу разнообразных средств для удаления прыщей, угрей и других дефектов кожи. Обычно на подобных рекламных плакатах помещаются две фотографии — до и после применения препарата. Вряд ли мы ошибемся, если скажем, что действие этих мазей и гелей не имеет никакого отношения к устранению недостатков на лицах подростков, изображенных на рекламных листовках. Действия по устранению дефектных участков кожи обычно производятся в Photoshop — это и быстрее, и, рискнем предположить, эффективнее.

До выхода Photoshop CS2 сотрудники компаний, производящих средства для устранения дефектов кожи, а также фотографы, специализирующиеся на школьных выпускных альбомах, часто использовали в своей работе инструмент Clone Stamp (Штамп) . Его действие напоминает действие рассмотренного выше инструмента Healing Brush (Лечащая кисть): с помощью мыши (с нажатой клавишей Alt) вы указываете образец текстуры в изображении, а затем просто водите кистью в том месте, где необходимо повторить выбранный фрагмент.

Этот инструмент имеет следующие параметры.

- Brush (Кисть). Настройки размера и прочих параметров кисти инструмента.
- Mode (Режим). Режим смешения пикселов при использовании данного инструмента.
- Opacity (Непрозрачность). Непрозрачность накладываемого изображения. Применяется во многих случаях, поэтому лучше поэкспериментировать с этим параметром, чтобы «почувствовать» его.
- Flow (Плотность). Настройка режима рисования, учитывающего плотность нанесения краски.
- Airbrush Capabilities (Возможности аэрографа). Рисовать штампом, используя в качестве кисти аэрограф.
- Aligned (С выравниванием). Этот параметр задает способ переноса клонируемого фрагмента. Если этот флажок установлен, то копирование фрагмента происходит непрерывно, то есть прерывание рисования (отпускание кнопки мыши) не вызывает разрыва фрагмента. Если флажок снят, то при каждом нажатии кнопки мыши начинается новая копия.
- Sample All Layers (Использовать все слои). Название говорит само за себя. Если данный флажок установлен, инструмент Clone Stamp (Штамп) игнорирует наличие слоев и копирует все видимое.

В Photoshop CS2 появилось еще более простое решение задачи удаления мелких и крупных прыщей — инструмент Spot Healing Brush (Лечащая кисть для пятен) . Его главное отличие от Clone Stamp (Штамп) и Healing Brush (Лечащая кисть) — возможность автоматического подбора рисунка для заполнения проблемного участка.

Одним словом, вам не нужно указывать программе, какой участок использовать для замены, — она найдет его сама.

Продемонстрируем работу Spot Healing Brush (Лечащая кисть для пятен) на примере, очистив от дефектов лицо девушки (рис. 14.18).

Рис. 14.18 Фотография девушки, с лица которой будут устранены дефекты

Выберите инструмент Spot Healing Brush (Лечащая кисть для пятен) на палитре инструментов (рис. 14.19).

Рис. 14.19 Выбор Spot Healing Brush (Лечащая кисть для пятен) на палитре инструментов

На панели параметров появятся настройки. Как можно заметить, они схожи с параметрами инструментов Clone Stamp (Штамп) и Healing Brush (Лечащая кисть).

- Brush (Кисть). Определяет настройки кисти, которая используется для устранения дефектов.
- Mode (Режим). Определяет режим смешения пикселов, который используется инструментом. Для предотвращения шума, появления зерна и неоднородности текстуры на краях кисти установите режим Replace (Замена).
- Type (Тип). Дает возможность определить, как будет работать инструмент. При выборе варианта Proximity Match (Найти поблизости) кисть будет использовать для замены пикселы возле краев выделения. Если этот способ не дает желаемого результата (что, нужно сказать, случается довольно редко), установите переключатель в положение Create Texture (Создать текстуру). В этом режиме инструмент будет использовать все пикселы выделенного фрагмента для создания текстуры, которой будет заполнен дефектный участок.
- Sample All Layers (Использовать все слои). При установке этого флажка действие инструмента распространяется на все слои изображения.

Для достижения лучших результатов при работе с Spot Healing Brush (Лечащая кисть для пятен) не устанавливайте слишком большой размер кисти и не пытайтесь выделить сразу все области лица, где есть дефекты. Наберитесь терпения, задайте маленький размер кисти и поочередно щелкайте на каждом прыщике (рис. 14.20). Так программе будет легче подобрать наилучшую текстуру для замены этого участка гладкой кожей.

С помощью Spot Healing Brush (Лечащая кисть для пятен) вы также можете удалить родимые пятна, веснушки и прочие особенности кожи. Но имейте в виду, что лучше всего этот инструмент справляется с устранением небольших круглых дефектов, поэтому для устранения морщин и царапин удобнее использовать Healing Brush (Лечащая кисть). Предназначение кисти можно даже понять по ее форме — если Healing Brush (Лечащая кисть) имеет продолговатую форму, то Spot Healing Brush (Лечащая кисть для пятен) — круглую.

При желании вы можете изменить такие параметры кисти, как угол (Angle), определяющий ее наклон, жесткость, округлость и пр. (рис. 14.21). Впрочем, стоит заметить, что в большинстве случаев для отличной работы Spot Healing Brush (Лечащая кисть для пятен) достаточно подобрать ее размер, который определяется параметром Diameter (Диаметр).

После коррекции наша фотография выглядит так, как на рис. 14.22.

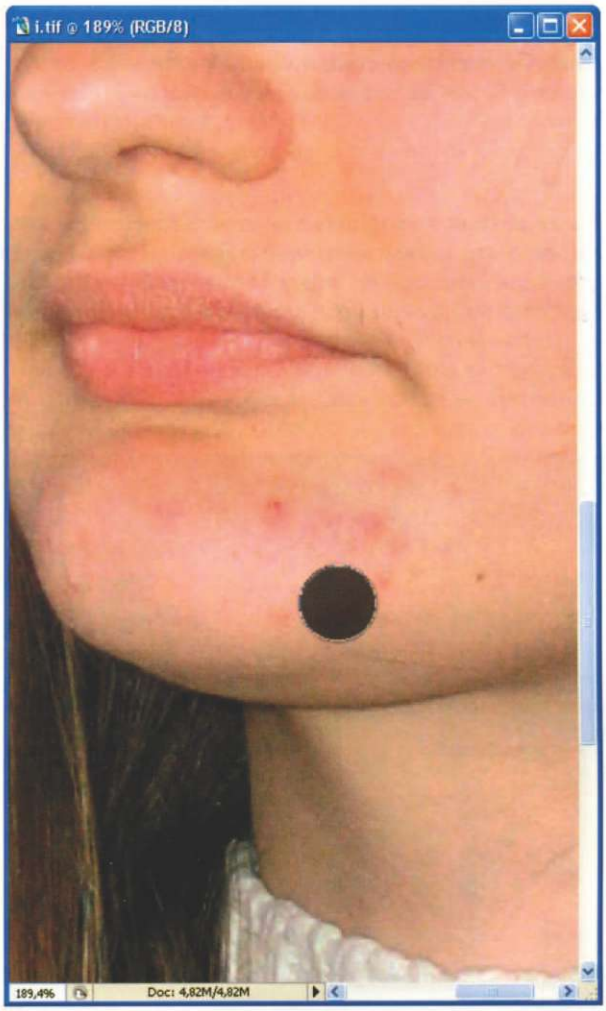


Рис. 14.20 Устранение дефектов с помощью инструмента Spot Healing Brush (Лечащая кисть для пятен)

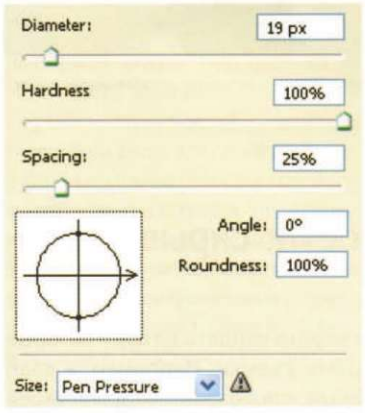


Рис. 14.21 Параметры кисти Spot Healing Brush (Лечащая кисть для пятен)

Рис. 14.22 Фотография девушки после удаления дефектов на коже

У вас больше нет веснушек

Мы живем в мире, где законы красоты уже определены. Поэтому, если наша внешность по каким-то причинам им не соответствует, мы начинаем комплексовать и пытаемся исправить собственные недостатки. Например, почему-то считается, что веснушки — это некрасиво. В детстве веснушчатых ребят ровесники дразнят конопатыми, позже девушки пытаются скрыть этот недостаток под слоем косметики, используют специальные отбеливающие кремы или же народные средства — огуречные и лимонные маски.

Photoshop может помочь вам решить эти проблемы и тем самым избавиться от комплексов. Программа, конечно, не сможет удалить веснушки с вашего лица, но с фотографий — без особых проблем.

Итак, откройте фотографию, которую, на ваш взгляд, портят веснушки. Примените к изображению фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу): Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие по Гауссу). Используя окно предварительного просмотра, подберите такое значение параметра Radius (Радиус), чтобы кожа была полностью сглажена и веснушек не было видно (рис. 14.23).

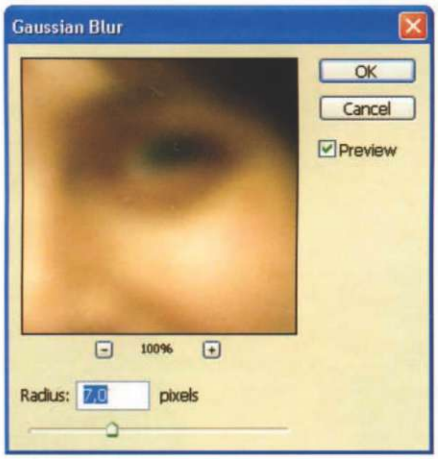


Рис. 14.23 Настройки фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Таким образом, мы уже избавились от веснушек, но и от резкости на лице вместе с этим тоже. Поэтому воспользуемся уже знакомым нам приемом и поработаем с инструментом History Brush (Кисть истории). Перейдите на палитру History (История). Напомним, что, если она не отображается в рабочем окне, необходимо выполнить команду Window ▸ History (Окно ▸ История).

Перейдите на самый первый этап работы с изображением — его открытие, выделив соответствующую строку на палитре History (История). Выберите инструмент History Brush (Кисть истории) на палитре инструментов и щелкните на пустом пространстве слева от названия действия Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) (рис. 14.24).

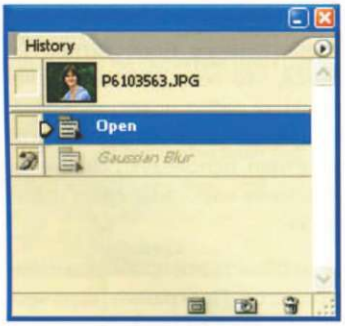


Рис. 14.24 Палитра History (История)

В настройках инструмента выберите режим смешения Lighten (Светлее), убедитесь, что вы используете кисть с небольшой жесткостью, и начинайте рисовать по веснушкам. Благодаря тому, что используется режим смешения Lighten (Светлее), вы будете закрашивать только те пикселы, которые темнее полученных после смазывания.

Если в результате работы на лице появились белые пятна, измените режим смешения на Darken (Темнее), который противоположен по действию режиму Lighten (Светлее). Когда он выбран, программа также сравнивает отдельные составляющие пикселов (например, в RGB — красную с красной, зеленую с зеленой, синюю с синей). Однако после этого в каждом из каналов выбираются не большие, как в случае с Lighten (Светлее), а меньшие значения, на основе которых и формируется итоговый цвет. Например, вы смешиваете два пиксела, RGB-параметры которых следующие: 25, 156, 250 и 167, 47, 29. Результатом такой операции станет новый цвет со значениями 25, 47, 29.

Работая в этом режиме, закрасьте белые пятна. Посмотрев на рис. 14.25, вы можете оценить полученный нами результат. Слева приведена исходная фотография, а справа — откорректированная.

Рис. 14.25 Исходная фотография (слева) и результат устранения веснушек (справа)

Глубина резкости: скрываем задний план

Иногда на фотографии можно увидеть детали, которые были незаметны во время съемки. Например, в кадр может попасть случайный прохожий, который своей необычной внешностью будет отвлекать внимание от основного объекта фотографии. А еще при просмотре

фотографий вы вдруг можете заметить, что на стене дома, попавшего в кадр, написано неприличное слово. В этих и многих других случаях можно использовать прием искусственного добавления эффекта глубины резкости.

Эффект глубины резкости удобно применять и в том случае, если нужно сделать снимок какого-нибудь предмета, а фон при этом совершенно неподходящий. Существует множество приемов, с помощью которых можно скрыть объекты заднего плана на фотографиях. Рассмотрим один из них.

Откройте изображение, фон которого вы хотите размыть. Мы использовали снимок с двумя грушами на блюдце (рис. 14.26).

Рис. 14.26 Исходная фотография, фон которой будет размыт

Начните с создания копии слоя (Ctrl+J). Примените к изображению фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие) и установите значение параметра Radius (Радиус) равным 40 пикселам. Получится размытое изображение (рис. 14.27).

Выберите Eraser (Ластик) на палитре инструментов. Установите максимальные значения параметров Opacity (Непрозрачность) и Hardness (Жесткость) и сотрите те участки слоя, которые должны полностью находиться в фокусе. Помните о том, что переход между размытыми и четкими участками не должен быть резким, иначе изображение будет выглядеть неправдоподобно. Поэтому, приблизившись к тем областям, где должна быть граница между фокусом и размытостью, уменьшите значение параметра Opacity (Непрозрачность) до 50 %, а Hardness (Жесткость) — до 0 %.

Сведите слои, выполнив команду Layer ▸ Merge Visible (Слой ▸ Объединить видимые). Итоговый результат представлен на рис. 14.28.

Рис. 14.27 Изображение после применения фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)

Рис. 14.28 Фотография, задний план которой был размыт

Наводим резкость

Самый верный способ сделать захватывающий снимок — не расставаться с фотоаппаратом. Сюжет для съемки может возникнуть в самом неожиданном месте. Иногда от фотографа требуется молниеносная реакция, чтобы поймать кадр. Если вам повезет и вы успеете среагировать на необычную ситуацию, фотошедевр обеспечен. Однако вас может постичь и разочарование — снимок, который должен был бы стать одним из самых эффектных в вашем альбоме, не получился. А виной всему та самая «оперативность», с которой вы доставали фотоаппарат. В результате резких движений рук снимок получился размытым. Фотографы знают, что отсутствие

резкости на фотографии — один из самых серьезных недостатков. В обычной камере датчик изображения, расположенный позади объектива, записывает уровень света, который соответствует каждому пикселу на поверхности. Если лучи света, которые поступают на датчик, не в фокусе, изображение получается нерезким.

Но не стоит расстраиваться раньше времени, с помощью Adobe Photoshop некоторые размытые снимки можно «вернуть к жизни». Для этого необходимо знать несколько секретов, которыми мы сейчас с вами поделимся.

Самый простой (но не самый лучший) способ реставрации фотографии с потерянным фокусом — использование стандартных фильтров группы Sharpen (Резкость).

- Sharpen (Резкость). Простой фильтр, не имеющий своего окна настроек. За счет увеличения контраста смежных пикселов повышается детализация исходного изображения.
- Sharpen Edges (Резкость по краям). Фильтр, который, подобно предыдущему, не имеет параметров и окна настройки. Отличие от Sharpen (Резкость) в том, что этот фильтр находит области одинаковых пикселов и увеличивает контрастность только на границах таких областей.
- Sharpen More (Резкость+). Этот фильтр также не имеет окна настроек и представляет собой несколько раз повторенное применение фильтра Sharpen (Резкость).
- Smart Sharpen (Настраиваемая резкость). Долгожданное нововведение Photoshop CS2, которое дает возможность выполнять гибкую настройку при повышении резкости изображения. Как и прочие фильтры группы Sharpen (Резкость), Smart Sharpen (Настраиваемая резкость) повышает четкость изображения за счет увеличения контраста между соседними пикселами.
- Unsharp Mask (Маска резкости). Фильтр, основанный на технологии Sharpen (Резкость). Но именно им до появления Smart Sharpen (Настраиваемая резкость) предпочитали пользоваться все опытные пользователи. В прежних версиях Photoshop это был единственный фильтр повышения резкости, который имел хоть какие-нибудь настройки.

Все эти фильтры по-своему хороши, однако их применение в большинстве случаев не дает возможности получить наилучшее изображение. Главная проблема фильтров резкости — искажение контура объектов, в результате чего на снимке могут возникнуть искажающие артефакты. Поэтому попробуйте восстановить размытое изображение, используя фильтры Emboss (Барельеф) и High Pass (Цветовой сдвиг).

Откройте изображение, которое необходимо восстановить. Мы использовали для этого примера фотографию, сделанную на сафари (рис. 14.29). На складках кожи слона результат повышения четкости изображения будет особенно хорошо заметен.

Рис. 14.29 Фотография слона была бы великолепной, если бы она была резкой

Создайте копию слоя (Ctrl+J). Примените к ней фильтр High Pass (Цветовой сдвиг): Filter ▸ Other ▸ High Pass (Фильтр ▸ Другие ▸ Цветовой сдвиг). Это достаточно интересный цветокорректирующий фильтр. В зависимости от настроек он сводит цвета к более или менее постеризованным. Подберите такое значение параметра Radius (Радиус), при котором в изображении слегка обозначится контур объектов (рис. 14.30). Не следует искать большие значения параметра Radius (Радиус), скорее всего, эта величина будет находиться в диапазоне от нуля до нескольких единиц.

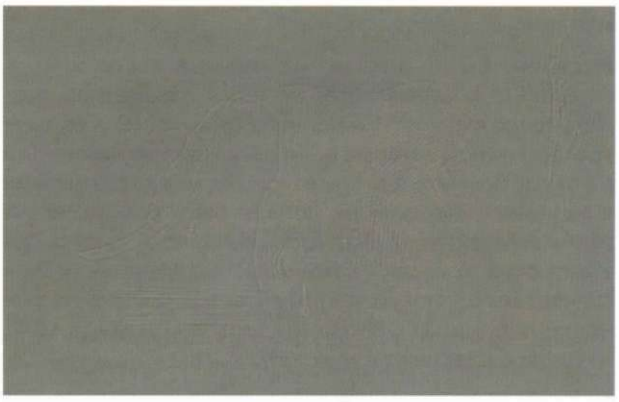


Рис. 14.30 Изображение после применения фильтра High Pass (Цветовой сдвиг)

Отключите отображение слоя, к которому только что был применен фильтр High Pass (Цветовой сдвиг). Выделите фоновый слой и сделайте еще одну копию изображения, выполнив команду Layer ▸ Duplicate Layer (Слой ▸ Дублировать слой).

Примените к созданному слою фильтр Emboss (Барельеф): Filter ▸ Stylize ▸ Emboss (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Барельеф). Настройки фильтра следует установить такими: Height (Высота) — 3 пиксела, Amount (Величина) — 38 %. Чтобы определить оптимальное значение параметра Angle (Угол), необходимо внимательно изучить снимок. Его направление должно быть выбрано таким, чтобы угол не был параллелен контурам объектов в изображении (в нашем случае оптимальное значение этой величины — 40°). В результате вы получите изображение, напоминающее барельеф (рис. 14.31).

Рис. 14.31 Изображение после применения фильтра Emboss (Барельеф)

ПРИМЕЧАНИЕ

Указанные нами значения могут немного отличаться от тех, которые придется устанавливать вам при восстановлении своих фотографий.

В качестве типа смешения этого слоя задайте Overlay (Перекрытие). Выделите на палитре Layers (Слои) слой, к которому мы ранее применили фильтр High Pass (Цветовой сдвиг), и также измените режим смешения на Overlay (Перекрытие).

Посмотрите на изображение — оно должно стать несколько четче. Если вы остались недовольны результатом, можете усилить эффект, создав несколько копий для каждого из слоев, к которым применялись фильтры Emboss (Барельеф) и High Pass (Цветовой сдвиг). Старайтесь, чтобы количество слоев с применением одного и другого фильтров было одинаковым. В нашем случае, чтобы вернуть резкость изображению, понадобилось создать три слоя с выделением контура фильтром Emboss (Барельеф) и три слоя с фильтром High Pass (Цветовой сдвиг) (рис. 14.32).

Рис. 14.32 После манипуляций с фильтрами изображение обрело четкость

Возможно, в будущем проблема с резкостью на фотографиях будет решена и вам не придется выполнять эту сложную задачу средствами Photoshop. Группа исследователей Стэнфордского университета нашла способ исправления этого недостатка. Они придумали, как можно откорректировать лучи света уже после того, как они достигли фотоаппарата. Для этого между объективом камеры и датчиком изображения устанавливается тонкий лист, содержащий 90 тыс. объективов, каждый размером всего лишь 125 микрон (микрон — это одна миллионная доля метра). Угол лучей света, которые попадают в каждый из объективов, равно как и количество попадающего света, записывается.

Затем эти данные используются специальной программой, которая на их основе пытается вычислить, каким могло бы быть изображение, если бы оно было резким. Изобретатели говорят, что эта технология может воссоздавать не только изображение целиком, но и любую его часть.

Благодаря такому отслеживанию лучей перестает действовать одно из правил фотографии, связанное с глубиной резкости: «если света мало, то для получения хорошего изображения необходимо установить большее значение апертуры, но при этом глубина резкости будет меньшей и в фокусе окажется меньшая часть изображения».

Предполагается, что новая технология окажется особенно полезной для камер наблюдения, которые должны работать и ночью, в условиях слабой освещенности, но при этом держать в кадре объекты на расстоянии. Такая разработка пригодится также спортивным фотографам. Правда, пока неизвестно, когда же будут созданы первые фотоаппараты с ее использованием.

Улыбнитесь, вас снимают!

Говорят, что улыбка украшает человека. Она делает его добрее и вызывает положительные эмоции у всех, кто смотрит на снимок улыбающегося человека. Зная это, фотографы при создании портретных снимков обычно просят улыбнуться.

Когда же фотографию делает любитель, он может не заметить мрачного выражения лица и тем самым сделать снимок менее удачным. Это может показаться невероятным, однако большинство хмурых лиц можно запросто заставить улыбнуться с помощью Photoshop.

Что делает человека хмурым? Прежде всего, насупленные брови. Когда у человека плохое настроение, он сдвигает брови, и на его лбу и переносице появляются характерные морщины (рис. 14.33). Поэтому первое, с чего нужно начинать превращение хмурого лица в радостное, — устранение этих морщин. Это можно сделать с помощью уже знакомого вам инструмента Clone Stamp (Штамп) или Healing Brush (Лечащая кисть). То, какой инструмент вы предпочтете, зависит от фотографии. В нашем случае удобнее использовать Clone Stamp (Штамп) с мягкой кистью (Hardness (Жесткость) — 0 %) и значением параметра Opacity (Непрозрачность), равным 80 %. При попытке устранения морщин с помощью Healing Brush (Лечащая кисть) кожа выглядит неестественно.

Рис. 14.33 На исходной фотографии мужчина выглядит хмурым

После того как морщины будут устранены, останется добавить улыбку. Самый лучший способ сделать это — использовать фильтр Liquify (Разжижение), выбрав его в меню Filter (Фильтр). Фильтр Liquify (Разжижение) — идеальный инструмент для любителей шаржа. С его помощью можно не только устранить недостатки внешности, но и, наоборот, подчеркнуть их. Чересчур большие зубы, кривой рот, неправдоподобно тонкая шея — и шарж на вашего друга готов! Главное, чтобы он не обиделся.

Но Liquify (Разжижение) можно также использовать и для вполне «мирных» целей. Например, для подчеркивания улыбки или для того, чтобы, как в нашем случае, сделать лицо человека менее хмурым. Немного приподнимите уголки губ — и человек на фотографии уже улыбается (рис. 14.34). Опустите их — и он хмурится еще больше (рис. 14.35).

Рис. 14.34 Используя Liquify (Разжижение), сделать улыбку на хмуром лице не проблема

Рис. 14.35 Возможности Liquify (Разжижение) позволяют сделать лицо еще более мрачным

В основе работы фильтра — округлая кисть установленного диаметра. Те участки изображения, которые попадают под ее воздействие, искажаются определенным образом (рис. 14.36).

Изменять изображение с помощью Liquify (Разжижение) можно по-разному, выбирая инструменты на вертикаль-

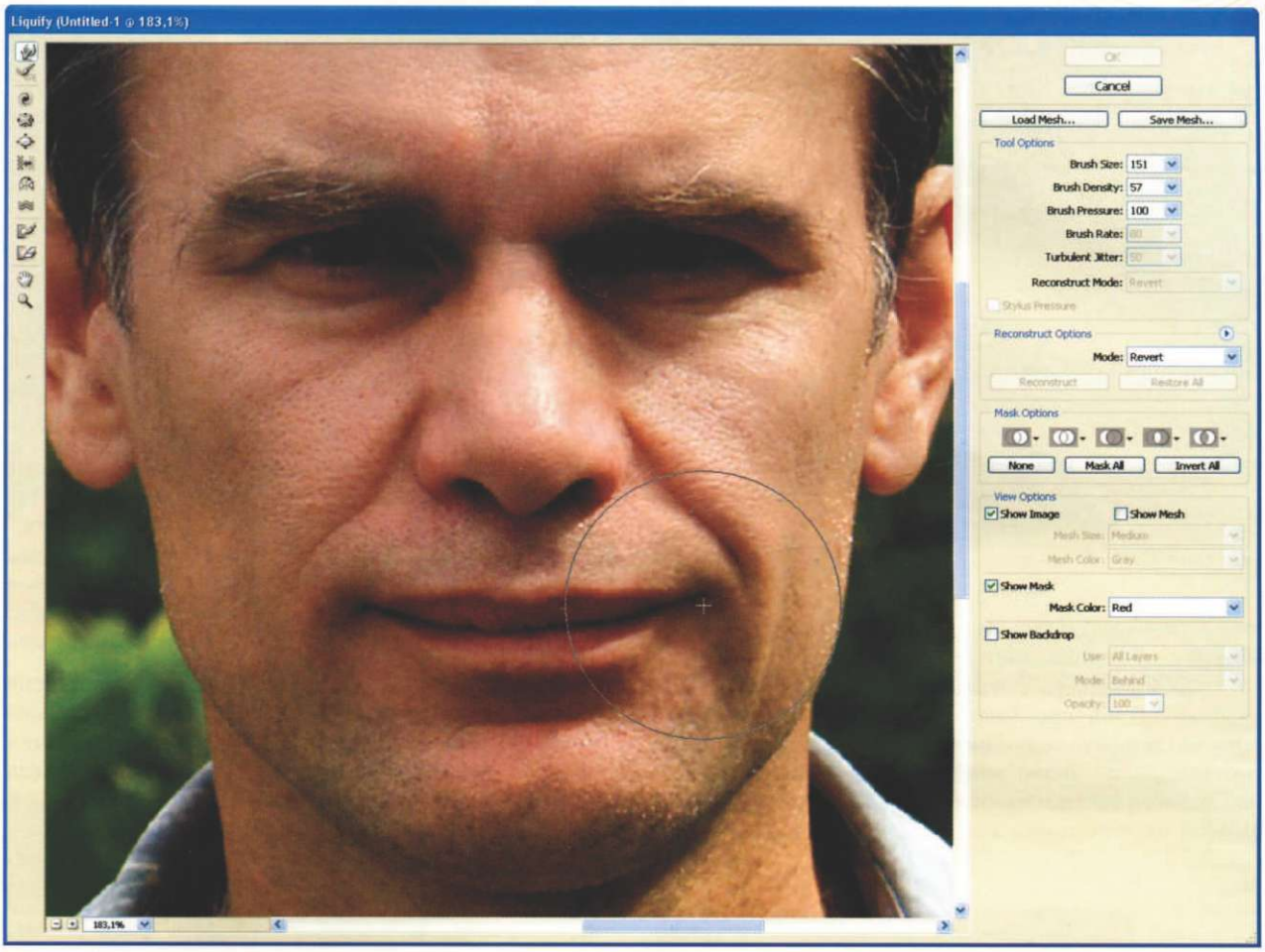


Рис. 14.36 Окно фильтра Liquify (Разжижение)

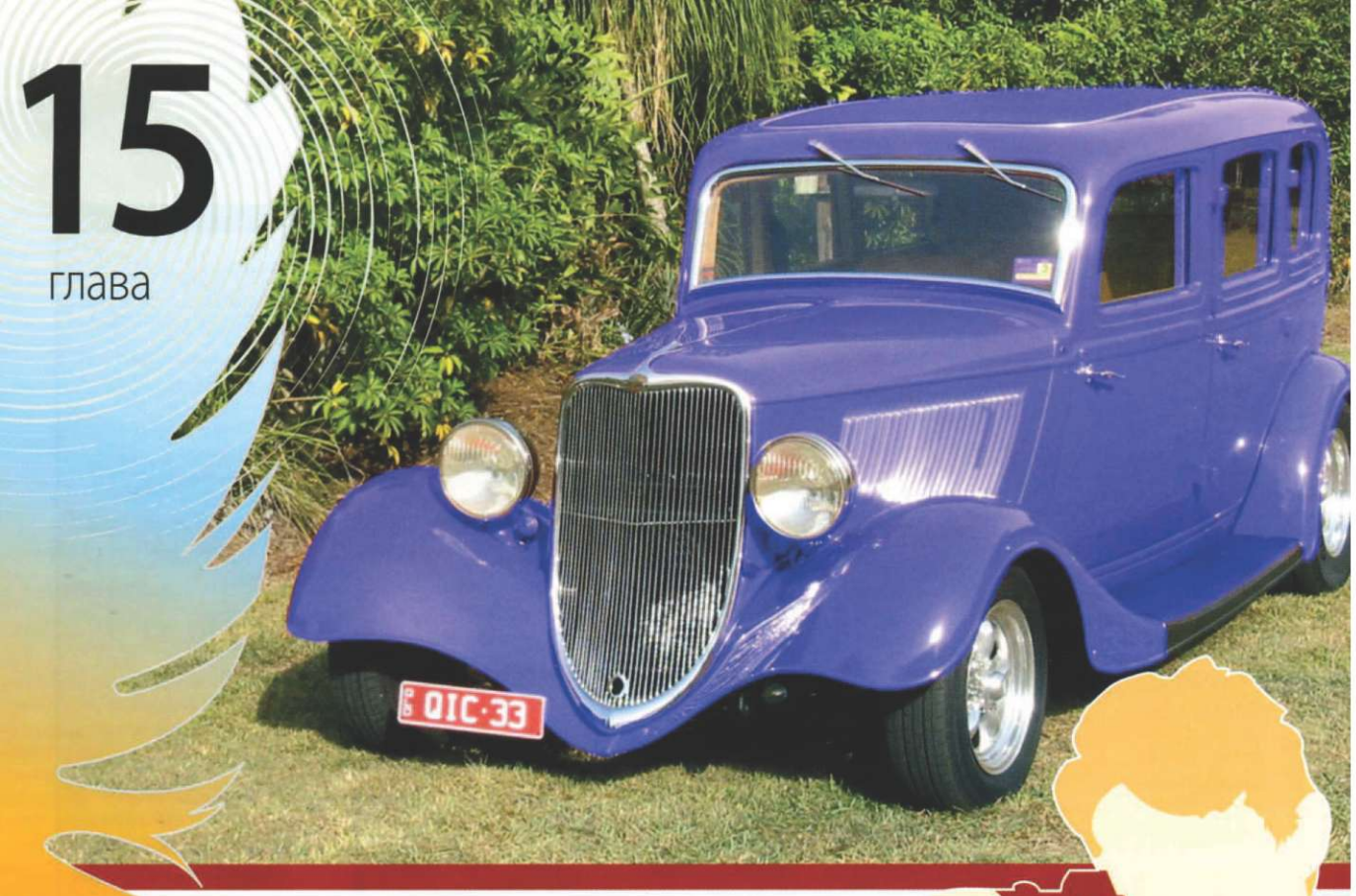
ной панели слева в окне настроек фильтра. Кратко рассмотрим их назначение.

- Forward Warp (Прямая деформация). Главный инструмент фильтра. Он воздействует на изображение очень просто: оттягивает захваченную область.
- Reconstruct (Восстановление). Кисть отката. Там, где прошла кисть этого инструмента, изображение принимает первоначальный вид.
- Twirl Clockwise (Вращение по часовой стрелке). Делает завихрение в выбранной области.
- Pucker (Морщина). Сжимает захваченную область в точку.
- Bloat (Раздутие). Действие этого инструмента противоположно предыдущему. Он раздувает захваченную область до невероятных размеров.
- Push Left (Толчок влево). Сдвигает изображение влево по ходу движения кисти.
- Mirror (Зеркало). Зеркально отображает изображение.
- Turbulence (Завихрение). Делает завихрение в изображении, оставляя тянущийся за кистью след.
- Freeze Mask (Замораживающая маска). Определяет область, на которую не будут воздействовать другие инструменты.
- Thaw Mask (Размораживающая маска). Удаляет области, окрашенные с помощью инструмента Freeze Mask (Замораживающая маска).

На левой панели инструментов есть также кнопки Hand (Рука) и Zoom (Масштаб), которые позволяют перемещаться по изображению и изменять его масштаб соответственно.

Для каждого из основных инструментов можно установить такие параметры, как Brush Size (Размер кисти), Brush Density (Плотность кисти), Brush Pressure (Сила нажима кисти) и некоторые другие.

15
глава



В коробке с карандашами. Эффекты с цветом

Ни для кого не секрет, что одна из характеристик снимка, по которой судят о его качестве, — цветопередача. Насколько естественными выглядят цвета на фотографии, зависит от множества факторов. Это и качество камеры, и правильность выбора параметров съемки, и цвет освещения сцены в момент съемки, и цвета окружающих объектов и т. д.

Практически любая фотография требует дополнительной корректировки цветов. В Photoshop есть очень много средств для выполнения этой задачи, начиная с таких простых команд, как Auto Levels (Автоматическая коррекция уровней), Auto

Contrast (Автоматическая коррекция контраста) и Auto Color (Автоматическая коррекция цвета), и заканчивая более сложными — Variations (Варианты), Photo Filter (Фотофильтр) и пр.

Работая с Photoshop, вы можете не только контролировать общую цветовую гамму изображения, но и раскрашивать отдельные участки фотографии. При этом можно получать очень интересные эффекты, некоторые из которых рассмотрены в данной главе.

Изменяем цвет автомобиля

Есть люди, вкусы которых постоянны. Но тех, кому однообразие надоедает, гораздо больше. Такая черта характера заставляет многих из нас время от времени менять прическу, мобильный телефон и т. д. Но есть вещи, которые достаточно трудно изменить. Например, позволить себе раз в полгода купить новый автомобиль может далеко не каждый.

Photoshop не сможет помочь вам улучшить свое материальное положение, но создать иллюзию этого — вполне в силах программы. Представьте себе удивление ваших друзей, когда вы пришлете им свою фотографию за рулем новой машины, которая будет как две капли воды похожа на старую и отличаться только цветом. «Купил себе автомобиль под новый костюм», — скажете вы и будете наслаждаться произведенным эффектом.

Представили? Тогда открывайте в Photoshop фотографию автомобиля и приступайте к работе.

Первый способ

Чтобы изменить цвет корпуса автомобиля, необходимо отделить его от остальных объектов фотографии и поместить на отдельный слой. Существует огромное количество способов выделения объекта. Фотография, выбранная нами (рис. 15.1), сделана на выставке, поэтому автомобиль стоит на полу с отражающим покрытием. Подобное же покрытие имеют стены, что в сочетании со специальным освещением приводит к тому, что цвет автомобиля распространяется на весь снимок. Поэтому наша задача усложняется, ведь если изменить только цвет корпуса, то красный оттенок на стенах и на полу выдаст подделку.

Из-за специфики нашего снимка выделить определенную область можно только по цвету. Удобнее всего это сделать с помощью команды Select ▸ Color Range (Выделение ▸ Цветовой диапазон). Создайте копию слоя

Рис. 15.1 На исходной фотографии автомобиль красного цвета

(Ctrl+J) и откройте окно Color Range (Цветовой диапазон). Подберите такие настройки, при которых изображение будет максимально контрастным и, кроме того, будут видны едва заметные области, окрашенные в цвет автомобиля (рис. 15.2). Для этого выберите пипеткой точку на корпусе автомобиля. Значение параметра Fuzziness (Размытость), который определяет разброс захватываемых для выделения точек, лучше установить большим. Окраска автомобиля очень яркая, поэтому вероятность захвата лишних точек гораздо меньше, чем если вы будете выбирать цвет какого-нибудь другого объекта.

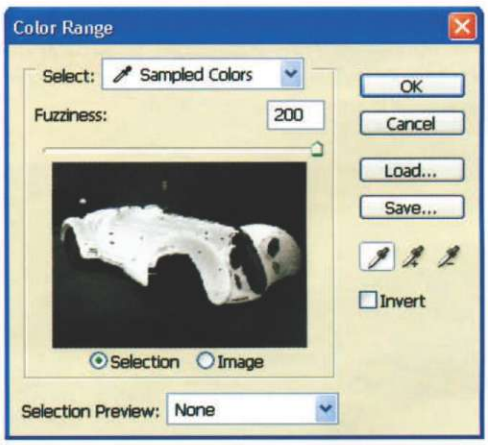


Рис. 15.2 Окно Color Range (Цветовой диапазон)

После закрытия окна Color Range (Цветовой диапазон) будут выделены красные области изображения. Инвертируйте выделение с помощью команды Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать) и удалите выделенную часть изображения (Delete), после чего снимите

выделение (Ctrl+D). Теперь, если отключить отображение нижнего слоя, можно увидеть, насколько удачным было выделение. Как видите (рис. 15.3), в нашем случае мы получили не только корпус автомобиля, но и флаг, а также лицо стоящего за машиной человека. Ненужные элементы, случайно попавшие в выделение, можно удалить с помощью инструмента Eraser (Ластик).

Рис. 15.3 Вид слоя с выделенным корпусом автомобиля

Завершив коррекцию слоя с автомобилем, включите отображение нижнего слоя и измените на палитре Layers (Слои) режим смешения для верхнего слоя на Color (Цвет). После этого с помощью сочетания клавиш Ctrl+U вызовите окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность), установите флажок Colorize (Тонирование) и, передвигая ползунки Hue (Оттенок) и Saturation (Насыщенность), подберите новый цвет автомобиля. Мы остановились на фиолетовом (рис. 15.4).

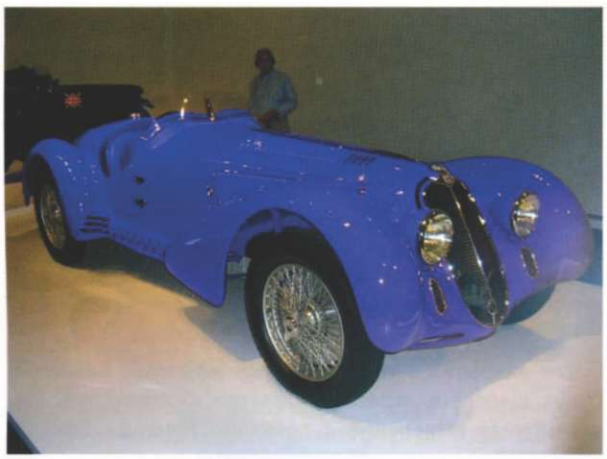


Рис. 15.4 Вид автомобиля после изменения цвета

Второй способ

Изменять цвет автомобиля на фотографии можно не только для того, чтобы произвести впечатление на друзей, но и чтобы машина лучше гармонировала с остальными элементами снимка. Например, на выбранной нами фотографии (рис. 15.5) красный цвет машины выглядит слишком ядовито на фоне зелени. Перекрасим автомобиль в более спокойный фиолетовый цвет.

Рис. 15.5 Красный автомобиль на зеленом фоне выглядит слишком ядовито

Для выделения в данном случае лучше всего использовать инструмент Magic Wand (Волшебная палочка). Подобранный нами автомобиль имеет довольно сложную форму, поэтому выделение трудно выполнить с помощью инструментов группы Lasso (Лассо). А вот благодаря Magic Wand (Волшебная палочка) задача упрощается.

Создайте копию слоя (Ctrl+J) и выберите Magic Wand (Волшебная палочка) на палитре инструментов. Начните выделять корпус автомобиля. Чтобы добавить новые фрагменты к выделению, удерживайте нажатой клавишу Shift. Для разных участков автомобиля используйте разные значения параметра Tolerance (Допуск). Если при выделении захвачена слишком большая область, сделайте откат (Ctrl+Z) и уменьшите значение этого параметра. Если же инструмент, наоборот, выделяет слишком маленькую область, увеличьте Tolerance (Допуск).

После того как корпус будет выделен, выберите инструмент Paint Bucket (Заливка) и залейте автомобиль выбранным цветом (рис. 15.6). Этот инструмент для заливки использует цвет переднего плана, поэтому для выбора нужного оттенка щелкните на образце цвета на палитре инструментов.

Чтобы немного сгладить очертания корпуса автомобиля, примените фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу): Filter ▸ Blur ▸ Gaussian Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие

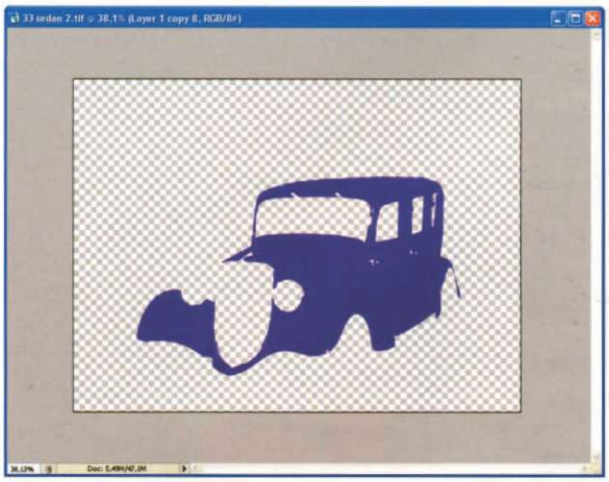


Рис. 15.6 Заливка корпуса автомобиля другим цветом (отображение фонового слоя отключено)

по Гауссу). В настройках фильтра подберите небольшое значение параметра Radius (Радиус).

Наконец, на палитре Layers (Слои) измените режим смешения слоев на Color (Цвет). Сведите слои, выполнив команду Layer ▸ Flatten Image (Слой ▸ Свести все слои), и сохраните конечный результат (рис. 15.7).
Действительно, фиолетовый автомобиль гораздо лучше смотрится на зеленом фоне снимка.

Рис. 15.7 Такой цвет автомобиля гораздо лучше гармонирует с фоном снимка

Цифровой маникюр

Сколько же времени женщины тратят на то, чтобы выглядеть безупречно! Помада и тушь, тени и наряды, модная прическа и ювелирные украшения... И, конечно, ни одна красотка не может позволить себе появиться в общественном месте без маникюра. Возможно, некоторые мужчины этого не замечают, но иные модницы даже меняют цвет ногтей вместе с цветом платья.

В этом примере мы тоже будем заниматься маникюром, но не обычным, а цифровым. Именно потому, что он необычен, нам не понадобятся жидкость для снятия лака и лак другого цвета. Все, что нам нужно для изменения цвета ногтей, — это Photoshop и немного терпения.

Откройте фотографию с изображением руки (рис. 15.8) и нажмите кнопку Pen (Перо) на палитре инструментов. Этот инструмент предназначен для создания и редактирования контуров и является основным средством для работы с ними. Действует Pen (Перо) следующим образом: вычерчивает прямую или кривую линию от одной опорной точки до другой. Чтобы установить якорь (опорную точку), достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши. Если при этом вы не отпустите кнопку и начнете отводить контур, то линия получится кривая.

Рис. 15.8 Фотография руки, цвет ногтей на которой мы изменим

Обведите один из ногтей на фотографии. При этом обведенный фрагмент будет залит цветом переднего плана. После создания контура вы увидите на палитре Layers (Слои), что был создан новый слой. Измените режим смешения слоев на Color (Цвет). Дважды щелкните на значке этого слоя и в появившемся окне Color Picker (Выбор цвета) выберите цвет ногтей.

Чтобы контур окрашивания был нерезким и при взгляде на фотографию не казалось, что кто-то закрасил ногти поверху фломастером, примените к изображению фильтр Blur More (Размытие+): Filter ▸ Blur ▸ Blur More (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие+). Этот фильтр не имеет окна, а следовательно, не дает возможности настраивать

параметры своего действия. От фильтра, название которого совпадает с названием группы Blur (Размытие), фильтр Blur More (Размытие+) отличается тем, что представляет собой своеобразную совокупность нескольких применений Blur (Размытие). При этом программа выдаст окно с сообщением о необходимости растрировать текущий слой. Это означает, что вы не сможете изменять контур на этом слое в дальнейшем. Нажмите кнопку OK.

Если результат, полученный после применения фильтра Blur More (Размытие+), вас не устроит, попробуйте применить его еще раз или же вернитесь на палитре History (История) к предыдущему шагу и воспользуйтесь фильтром Gaussian Blur (Размытие по Гауссу). В его настройках установите небольшое значение параметра Radius (Радиус), при котором края размоются и будут иметь плавные очертания.

Проделайте ту же операцию для остальных четырех ногтей или для остальных девяти, если на фотографии, выбранной вами, видны обе руки. Чтобы окрасить все ногти в одинаковый цвет, скопируйте значения цветовых составляющих окна Color Picker (Выбор цвета) для каждого ногтя. Полученный нами результат представлен на рис. 15.9.

Рис. 15.9 Фотография руки с окрашенными ногтями

Изменяем цвет волос

Один из способов изменить внешность человека — поменять прическу. Однако далеко не всегда можно предугадать, как человек будет смотреться в новом облике. С помощью Photoshop можно не только «примерить» новую прическу, но и изменить цвет волос. Попробуем это сделать.

Рис. 15.10 Исходная фотография, на которой мы изменим цвет волос женщины

Откройте изображение (рис. 15.10), после чего щелкните на кнопке Create new fill or adjustment layer (Создать новый слой заливки или корректирующий слой) на палитре Layers (Слои) и выберите строку Color Balance (Цветовой баланс). Этот корректирующий слой дает возможность настраивать соотношение между цветами изображения.

Подберите цвет, подходящий для вашего изображения. Передвигая маркеры в диалоговом окне Color Balance (Цветовой баланс) (рис. 15.11), вы можете получить любой цвет. Поскольку по нашей задумке цвет волос женщины должен стать каштановым, мы выбрали такие параметры: Midtones (Полутона) — 75, Shadows (Тени) — 16, Highlights (Света) — 40.

В результате вся фотография станет рыжеватой. Чтобы избавиться от этого и поместить полученный цвет только

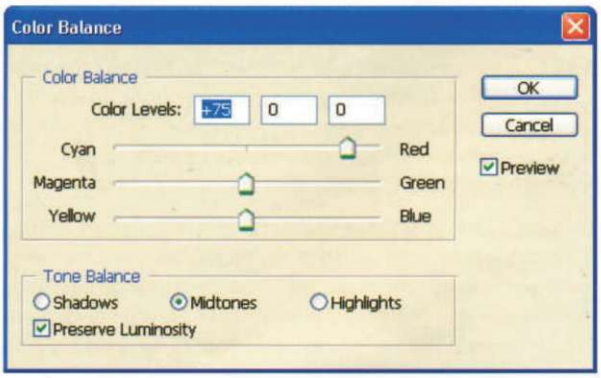


Рис. 15.11 Окно Color Balance (Цветовой баланс)

на волосы, выполните следующие действия. Установите в качестве цвета переднего плана черный и заполните маску слоя этим цветом. Это можно сделать с помощью сочетания клавиш Alt+Backspace.

Рис. 15.12 После коррекции в Photoshop цвет волос шатенки стал каштановым

Теперь, когда фотография снова стала такой, как была вначале, измените цвет переднего плана на белый. Активизируйте инструмент Brush (Кисть) и установите небольшое значение параметра Hardness (Жесткость). Начните рисовать кистью по тем местам, где изображены волосы, окрашивая их тем самым в нужный цвет. Достигнув участков, где имеются небольшие пряди волос, уменьшайте размер кисти, чтобы не захватывать ненужные фрагменты изображения.

После завершения окрашивания волос в списке Set the blending mode for the layer (Установить режим смешения для слоя) на палитре Layers (Слои) выберите вариант Color (Цвет) и уменьшите значение параметра Opacity (Непрозрачность). Благодаря этому волосы будут смотреться более естественно. Когда работа будет завершена, сведите слои, используя сочетание клавиш Shift+Ctrl+E. Результат, полученный нами, представлен на рис. 15.12.

Эффект ночного видения

Приборы ночного видения, как правило, используются для обнаружения и наблюдения за объектами в темноте по их собственному или отраженному от них тепловому излучению. Приборы ночного видения используются в основном военными, но привлекают и фотографов. Снимок, сделанный в цветовой гамме, которую дают такие приборы, выглядит оригинально и необычно.

Для этого примера лучше использовать фотографию, сделанную в вечернее или ночное время. Мы остановились на рождественском снимке (рис. 15.13).

Для создания эффекта ночного видения будем использовать корректирующие слои. Напомним, что для их создания необходимо щелкнуть на кнопке Create new fill or adjustment layer (Создать новый слой заливки или корректирующий слой) на палитре Layers (Слои) либо же выполнить команду Layer ▸ New Adjustment Layer (Слой ▸ Создать корректирующий слой), после чего выбрать тот или иной пункт из списка.

Для начала добавьте слой Channel Mixer (Смеситель каналов). Этот инструмент разбивает изображение на три составляющие, соответствующие каналам RGB, которые, однако, не являются независимыми полутоновыми изображениями, а неразрывно связаны с исходным. Выбирая одну из них, можно добавлять в нее цвета двух оставшихся, тем самым изменяя качественный и количественный состав цветов изображения. Установите в окне Channel Mixer (Смеситель каналов)

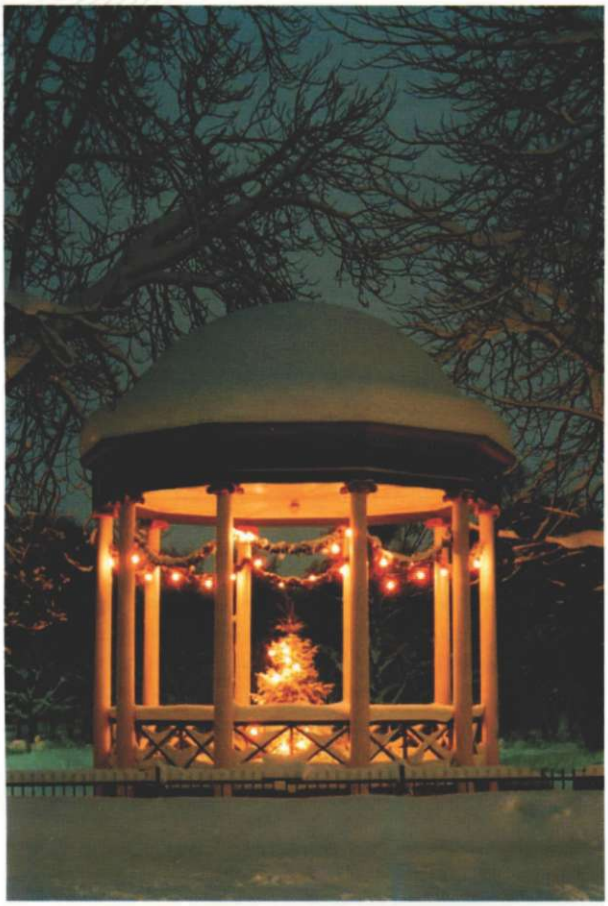


Рис. 15.13 Исходная фотография

такие настройки, как показано на рис. 15.14, и нажмите кнопку OK.

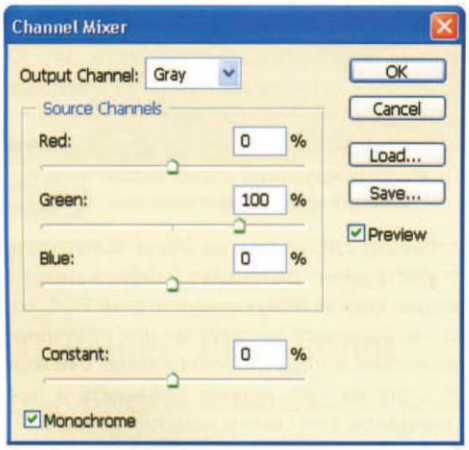


Рис. 15.14 Окно Channel Mixer (Смеситель каналов)

Создайте еще один корректирующий слой, на этот раз — Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность). В появившемся одноименном окне установите флажок Colorize (Тонирование), после чего переместите ползунки в следующие положения: Hue (Оттенок) — 75, Saturation (Насыщенность) — 100, Lightness (Освещенность) — –25. Нажмите кнопку OK, чтобы применить эти настройки.

Наконец, для усиления эффекта добавьте третий корректирующий слой, выбрав строку Selective Color (Избранные цвета). Этот инструмент не только заменяет выбранный для редактирования цвет, но и видоизменяет все другие цвета, в состав которых он входит. Для этого слоя выберите следующие значения параметров: Cyan (Голубой), Magenta (Пурпурный) и Yellow (Желтый) — 0 %, Black (Черный) — 100 %. В списке Colors (Цвета) выберите значение Blacks (Черные), а переключатель Method (Метод) установите в положение Relative (Относительный).

После выполнения этого действия у вас должно быть три корректирующих слоя. Палитра Layers (Слои) будет выглядеть, как показано на рис. 15.15.

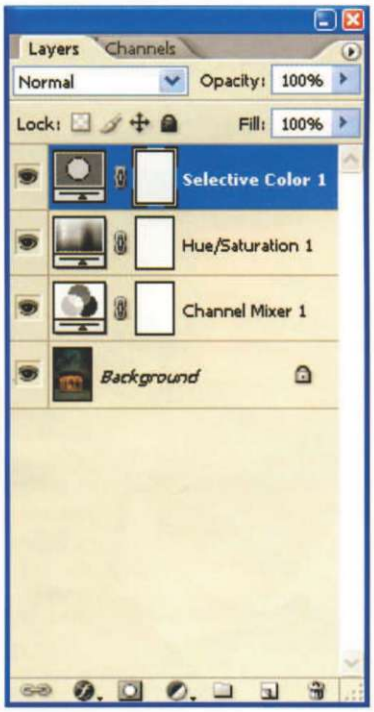


Рис. 15.15 Палитра Layers (Слои)

Можете свести слои, выполнив команду Layer ▸ Flatten Image (Слой ▸ Свести все слои), и сохранить обновленную фотографию (рис. 15.16).

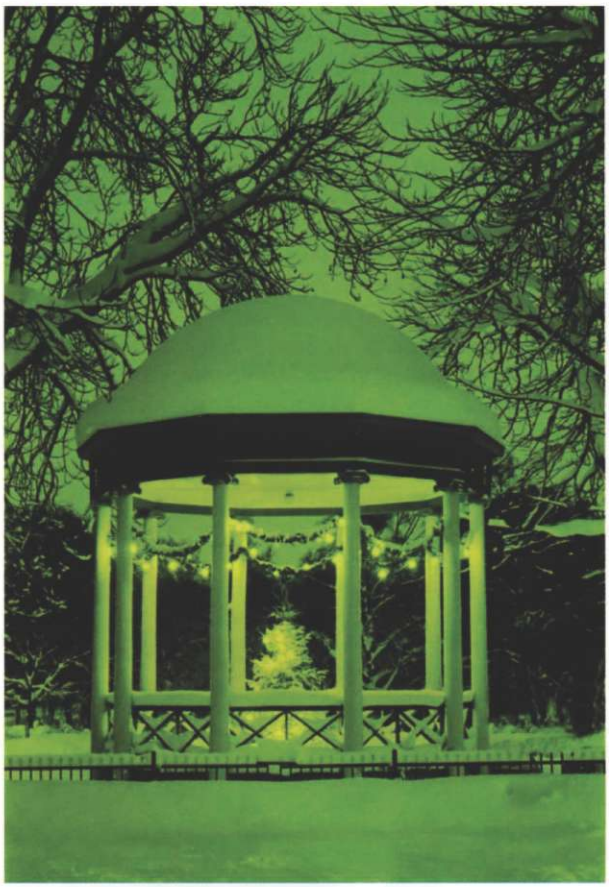


Рис. 15.16 Эффект ночного видения получен

Раскрашиваем черно-белый снимок

При взгляде на покрытую от времени царапинами черно-белую фотографию нередко возникает ощущение утраты. Сколько мог бы рассказать монохромный снимок, если бы он был в цвете! Тогда можно было бы точно сказать, какая погода стояла в день съемок, платья каких цветов носили раньше модницы и какой оттенок глаз был у человека, жившего сто лет назад. Точно ответить на все эти вопросы, к сожалению, никто не сможет. Несмотря на то что с каждым днем компьютерные технологии открывают перед человеком все новые возможности, не существует метода, который бы мог восстановить точную цветную картину многолетней давности — эта информация безнадежно потеряна. Впрочем, если у вас есть большое желание увидеть старые снимки в цвете, можете сами раскрасить черно-белые фотографии. Подключив свою фантазию и используя инструменты Photoshop, вы можете приблизить прошлое, показав себе и окружающим, как это могло бы быть.

Возможно, это единственный пример в книге, для выполнения которого вам необходимо отсканировать фотографию. Мы не будем подробно останавливаться на этом, так как данная тема выходит за рамки книги. Скажем только, что, сканируя старую фотографию, лучше использовать высокое разрешение: так вы сможете добиться лучших результатов при работе с ней в Photoshop.

Итак, откройте имеющуюся у вас фотографию в Photoshop. Мы выбрали для этого примера снимок молодой пары 1914 года (рис. 15.17).

Рис. 15.17 В 1914 году еще не было цветной фотографии

Самая большая проблема, подстерегающая всякого, кто берется за раскрашивание старой фотографии, на которой изображены люди, — подбор цвета для кожи лица. Подбор оттенка вручную может занять долгие часы, поэтому лучше использовать более простой и эффективный способ. Наверняка в вашей коллекции современных цифровых снимков есть удачные портреты, на которых хорошо видно лицо портретируемого.

Подберите подходящую фотографию и откройте ее в Photoshop. С помощью инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) выделите лицо на снимке. Активизируйте инструмент Move (Перемещение), поместите в рабочем окне программы обе фотографии и перетащите выделенный фрагмент на черно-белый снимок, предварительно переведя его в режим RGB. Можете закрыть цветную фотографию, она нам больше не понадобится (на запрос Photoshop о сохранении изменений ответьте No (Нет)).

Вы увидите, что перемещенный фрагмент помещен на черно-белый снимок в виде отдельного слоя. Разместите его поверх лица на портрете и, выполнив команду Edit ▸ Transform ▸ Scale (Правка ▸ Трансформирование ▸ Масштаб), измените масштаб фрагмента, чтобы он соответствовал размеру лица на черно-белом снимке. Возможно, то, что вы увидите, вас повеселит (рис. 15.18).

Рис. 15.18 Размещение фрагмента цветной фотографии на нужном участке старого снимка

На фрагменте, который мы собираемся использовать в качестве источника цвета, необходимо убрать все детали лица. Это нужно для того, чтобы при смешивании слоев мы получили равномерный цвет кожи. Если же наложить одно лицо на другое, ничего хорошего из этого не выйдет.

Активизируйте инструмент Healing Brush (Лечащая кисть) на палитре инструментов и пройдитесь по глазам, носу и другим фрагментам лица на верхнем слое, тем самым превратив его в бесформенную розовую массу.

Завершив эту не очень приятную с эстетической точки зрения операцию, для текущего слоя на палитре Layers (Слои) измените режим смешения на Color (Цвет). Произойдет невероятное — лицо на черно-белой фотографии обретет естественный цвет. Поскольку вам вряд ли удастся подобрать цветной фрагмент, который идеально подходил бы по форме лица на старой фотографии, наверняка вы заметите, что окрашивание произошло даже там, где это не нужно (рис. 15.19).

Рис. 15.19 Вид фотографии после изменения типа смешения слоев

Для удаления лишних цветных участков используйте инструмент Eraser (Ластик). Установите максимальное значение параметра Hardness (Жесткость), чтобы точно очертить линию лица. После этого, наоборот, сделайте кисть мягкой и пройдитесь по контуру лица еще раз. Это сделает переход более гладким и придаст фотографии естественность.

Обратите особое внимание на области губ и глаз. Убирать окрашивание с этих участков нужно особенно аккурат-

но, используя совсем маленький размер кисти инструмента Eraser (Ластик). Окрасить эти фрагменты лица можно позже с помощью инструмента Brush (Кисть). Установите небольшой размер кисти и окрасьте губы в красный цвет, а глаза сделайте голубыми, серыми или карими.

ВНИМАНИЕ

В нашем случае для каждого из изображенных на снимке людей использовался свой цветной образец кожи. Это сделало фотографию более естественной, ведь вряд ли у двух людей может быть совершенно одинаковый цвет лица.

Несложно догадаться, что точно так же можно раскрасить не только лицо, но и другие части тела. Что же касается одежды, то и ее можно сделать цветной. Для этого создайте новый слой (Shift+Ctrl+N), установите желаемый цвет в качестве цвета переднего плана и залейте слой этим цветом с помощью инструмента Paint Bucket (Заливка). После этого останется только изменить тип смешения слоев на Color (Цвет) и стереть ластиком все участки, которые не должны быть окрашены (рис. 15.20).

Рис. 15.20 Фотография после окрашивания

Старая пожелтевшая газета

В то время как старые снимки обретают новую жизнь после раскраски и ретуши, современные фотографии нередко подвергаются искусственному старению. Область использования этого эффекта необычайно широка — от создания иллюстраций для книг и до оформления рекламных плакатов. На таких изображениях мобильные телефоны, автомобили и прочие предметы сегодняшней жизни выглядят парадоксально, чем и привлекают внимание зрителя. Полагаем, что вы и сами можете придумать множество областей применения такого эффекта.

Внешний вид состарившейся фотографии может различаться в зависимости от того, в каких условиях она хранилась. Имеет значение и возраст снимка — чем старше фотография, тем коричневее ее оттенок. Конечно, немаловажно и то, на какой бумаге был сделан снимок. Соответственно и способы его состаривания в Photoshop разнообразны. Рассмотрим один из них.

Этот способ позволит получить изображение, по виду напоминающее вырезку из старой пожелтевшей газеты. Откройте фотографию, которую вы хотите преобразить (рис. 15.21). Превращение цветного снимка в вырезку будет происходить в два этапа: сначала мы создадим потертую текстуру, а затем окрасим изображение в цвет, присущий старой газетной бумаге.

Примените к изображению карту черно-белого градиента. Градиентная карта действует аналогично цветовым таблицам, только цвета в изображении не заменяются в соответствии с новой таблицей, а задаются градиентом, в качестве которого можно выбрать любую градацию из имеющихся в программе. Выполните команду Layer ▸ New Adjustment Layer ▸ Gradient Map (Слой ▸ Создать корректирующий слой ▸ Градиентная карта), в окне New Layer (Новый слой) нажмите кнопку OK, после чего выберите тип градиента Black, White (Черный, белый) (рис. 15.22). Сведите слои (Ctrl+E).

Примените к изображению фильтр Grain (Зерно): Filter ▸ Texture ▸ Grain (Фильтр ▸ Текстура ▸ Зерно). Он поможет создать горизонтальные полосы, напоминающие недостатки печати. Чтобы полосы располагались только в одном, нужном нам направлении, в списке Grain Type (Тип зерна) выберите вариант Horizontal (Горизонтально). Предлагаем вам поэкспериментировать с настройками — чем больше значение параметра Intensity (Интенсивность), тем более плотными будут полосы (мы остановились на значении 20). Значение параметра Contrast (Контрастность) задайте равным 30.

Рис. 15.21 Исходная фотография девочки

Рис. 15.22 Выбор типа градиента в окне Gradient Map (Градиентная карта)

Чтобы сделать изображение зашумленным, примените к нему фильтр Add Noise (Добавить шум): Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум). Установите флажок Monochromatic (Монохромный), чтобы шум создавался в двухцветном режиме. При этом пикселы шума будут различаться только по яркостным показателям, а цветовая составляющая у всех будет одинаковой, что нам в данном случае и нужно. Подберите значение параметра Amount (Величина) — чем большим оно будет, тем более заметен будет шум в изображении. Мы выбрали значение 11 % (рис. 15.23).

Рис. 15.23 Фотография уже состарилась, но еще не приобрела характерный цвет

Текстура готова. Осталось окрасить фотографию в нужный цвет. Для придания изображению желтоватого оттенка примените к нему команду Image ▸ Adjustments ▸ Photo Filter (Изображение ▸ Настройки ▸ Фотофильтр). Этот инструмент имитирует реальные фотографические фильтры, с которыми должны быть знакомы люди, занимавшиеся пленочной фотографией. Установите переключатель Use (Использовать) в положение Filter (Фильтр) и выберите в списке вариант Deep Yellow. Как видим, после наших манипуляций от современной фотографии не осталось и следа — изображение действительно напоминает старую пожелтевшую вырезку из газеты (рис. 15.24).

Рис. 15.24 Преобразившаяся фотография

Рис. 15.25 Исходная фотография

СОВЕТ

Чтобы узнать размеры фотографии, откройте ее в Photoshop и выполните команду Image ▸ Image Size (Изображение ▸ Размер изображения).

Неоновое свечение

На обложках глянцевых журналов модели выглядят особенно эффектно. Во-первых, сессии с ними проводят профессиональные фотографы, которые знают, как выгоднее преподнести внешность человека. Во-вторых, все фотографии подвергаются обработке в Photoshop, после чего приобретают более привлекательный вид. В этом примере мы рассмотрим создание эффекта неонового свечения, который делает фотографию необычной и немного волшебной.

Для получения этого эффекта предварительно необходимо создать заготовку, которая даст возможность получить неоновое свечение после смешения слоев. Для этого создайте новое изображение в режиме RGB. Размеры этого изображения должны совпадать с размерами вашей фотографии, к которой вы хотите применить эффект (рис. 15.25).

Создайте рисунок с помощью градиента и фильтра Radial Blur (Радиальное размытие), ориентируясь на заготовку, приведенную на рис. 15.26.

Активизируйте инструмент Move (Перемещение) и переместите полученную заготовку на фотографию. В результате будет создан новый слой. Измените режим смешения для текущего слоя, выбрав в списке Set the blending mode for the layer (Установите режим смешения для слоя) на палитре Layers (Слои) вариант Screen (Экран) (рис. 15.27).

Чтобы немного размыть изображение, примените фильтр Motion Blur (Размытие в движении): Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие в движении) и выберите значение параметра Angle (Угол) равным –41°, а Distance (Расстояние) — 86 пикселов.

Рис. 15.26 Заготовка для получения эффекта неонового свечения

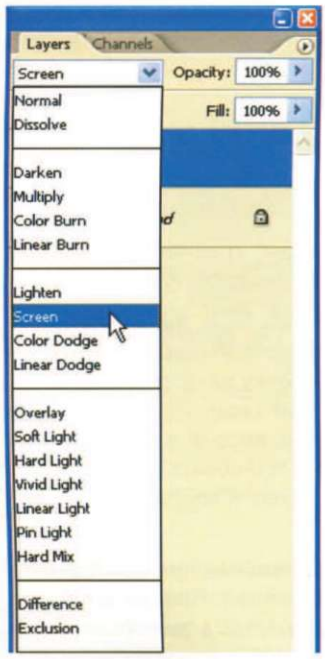


Рис. 15.27 Изменение режима смешения для слоя с «неоновой» заготовкой

Для улучшения эффекта примените фильтр еще раз с теми же настройками (Ctrl+F). Надеемся, результат оправдает ваши ожидания (рис. 15.28).

Рис. 15.28 Девушка в неоновом свечении

Снежная королева

Словосочетание «снежная королева» можно воспринимать по-разному. С одной стороны, когда говорят «королева», мы представляем царственно красивую женщину, с другой стороны, слово «снежная» наталкивает на мысль о ее холодности и высокомерности. Даже если вы представляете себе снежную королеву с ледяным сердцем, подумайте о том, что именно вы сможете его растопить, и принимайтесь за создание холодной красавицы.

Откройте фотографию с изображением девушки, которую вы хотите «заморозить». Мы остановились вот на такой красавице (рис. 15.29). Чтобы эффект смотрелся наилучшим образом, желательно подобрать изображение девушки на белом фоне.

Рис. 15.29 Исходное изображение девушки

Рис. 15.30 Фотография после инвертирования цветов

Создайте копию слоя (Ctrl+J). Инвертируйте цвета на созданном слое, выполнив команду Image ▸ Adjustments ▸ Invert (Изображение ▸ Настройки ▸ Инвертировать) или просто нажав Ctrl+I (рис. 15.30).

После этого в списке режимов смешения на палитре Layers (Слои) выберите вариант Color (Цвет) (рис. 15.31).

Поверните холст, выполнив команду Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90° CW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90° по часовой стрелке). Перейдите на нижний слой и сделайте еще одну его копию. Расположите новый слой между двумя уже имеющимися.

Чтобы добавить на фотографию нашей королевы сосульки, примените к изображению фильтр Wind (Ветер): Filter ▸ Stylize ▸ Wind (Фильтр ▸ Стилизация ▸ Ветер) и в области Direction (Направление) установите переключатель в положение From the Right (Справа) (рис. 15.32). Если эффект получится слишком слабым, примените данный фильтр еще раз, нажав сочетание клавиш Ctrl+F.

Поскольку мы поворачивали изображение, чтобы сосульки появились в нужном направлении, теперь, после применения фильтра, можно повернуть холст обратно. Для этого выполните команду Image ▸ Rotate Canvas ▸ 90° CCW (Изображение ▸ Повернуть холст ▸ 90° против часовой стрелки) (рис. 15.33). Измените для текущего слоя режим смешения, выбрав вариант Luminosity (Яркость).

Сведите слои, выполнив команду Layer ▸ Flatten Image (Слой ▸ Свести все слои). Наша королева уже выглядит вполне «снежной», но мы усилим эффект с помощью зимней фотографии. Выберите любую фотографию из своей коллекции с изображением льда или сугробов (рис. 15.34), откройте ее в Photoshop и с помощью инструмента Move (Перемещение) переместите на наше изображение.

Выполните команду Image ▸ Adjustments ▸ Desaturate (Изображение ▸ Настройки ▸ Убрать насыщенность), обесцветив тем самым слой, появившийся после добавления

Рис. 15.31 Изображение после изменения режима смешения слоев

Рис. 15.33 После применения фильтра Wind (Ветер) девушка заледенела

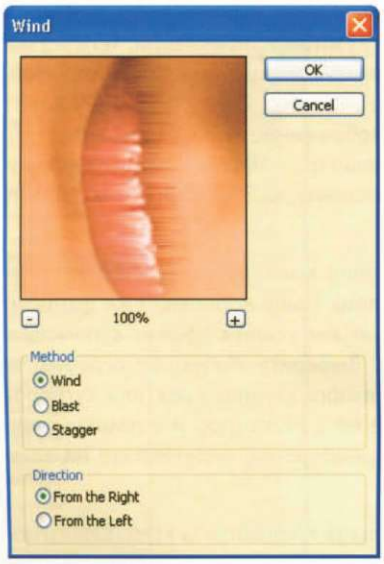


Рис. 15.32 Настройки фильтра Wind (Ветер)

Рис. 15.34 Фотография с сугробом

Рис. 15.35 Снежная королева

новой фотографии. Установите для этого слоя тип смешения Soft Light (Мягкий свет). Все лишние детали, которые совпадают с фоном, можно удалить с помощью инструмента Eraser (Ластик).

Итоговое изображение снежной королевы представлено на рис. 15.35.

Данный пример, равно как и другие приемы, описанные в этой главе, как нельзя лучше демонстрирует силу цвета.

Экспериментируя с цветами, можно полностью изменить настроение фотографии, а значит, вызвать у зрителя совершенно другие эмоции. Обязательно возьмите на вооружение информацию о цветовых ассоциациях (см. главу 3) и активно ее используйте.

С помощью цветов вы всегда сможете передать нужное настроение, заставить зрителя обратить внимание на определенные элементы снимка, подчеркнуть главное и, наоборот, скрыть неудачные фрагменты. Некоторые фотографии отлично смотрятся, если убрать информацию о цвете и стилизовать их под старые снимки, другие, наоборот, благодаря цвету обретают новую жизнь.

Уверены, что, выполнив все примеры, описанные в этой главе, вы получите необходимые навыки, которые помогут вам в дальнейшем безошибочно определять, как можно улучшить фотографию, используя могущество основных цветов и их оттенков.

16
глава

Монтаж без клея и ножниц

Шпионы прошлого века не могли себе и представить, что в будущем делать фотокомпромат можно будет за считанные минуты. В прошлом фотомонтаж был под силу только профессионалам и на создание одной качественной фотоподделки уходил не один день. С появлением Photoshop ситуация изменилась. Фотокомпромат перестал быть вещественным доказательством, поскольку сделать его может любой, у кого под рукой есть инструменты этого графического редактора.

Вырезаем объект из кадра

Как мы уже говорили выше, изображение, которое подвергается обработке в Photoshop, часто называют «слоеным пирогом». Выполняя примеры этой книги, вы уже наверняка научились работать со слоями, смешивать их разным образом, компоновать и т. д. Эти умения являются ключевыми для выполнения операций, связанных с фотомонтажом. Прежде чем приступить к работе, вы должны четко представлять, какую информацию несет в себе каждый слой. Первое, чему должен научиться начинающий «шпион», — выделять, копировать и вставлять участки изображения. Инструменты выделения — это самые важные средства для создания фотомонтажа. В этой главе мы будем рассматривать разнообразные способы выделения. Каким бы из них вы ни решили воспользоваться, обязательно помните о трех важнейших сочетаниях клавиш, которые ускоряют работу.

- Ctrl+C — скопировать выделенный участок изображения. При этом он останется в изображении и будет скопирован в буфер обмена.
- Ctrl+X — вырезать выделенный участок изображения. При этом он будет вырезан из исходного изображения и скопирован в буфер обмена.
- Ctrl+V — вставить из буфера обмена занесенный туда участок изображения. При этом он останется в буфере обмена для повторной вставки. Вы можете вставлять изображение, которое находится в буфере обмена, любое количество раз до тех пор, пока не скопируете туда новый участок изображения.

Рис. 16.1 Исходное изображение, из которого необходимо вырезать акулу

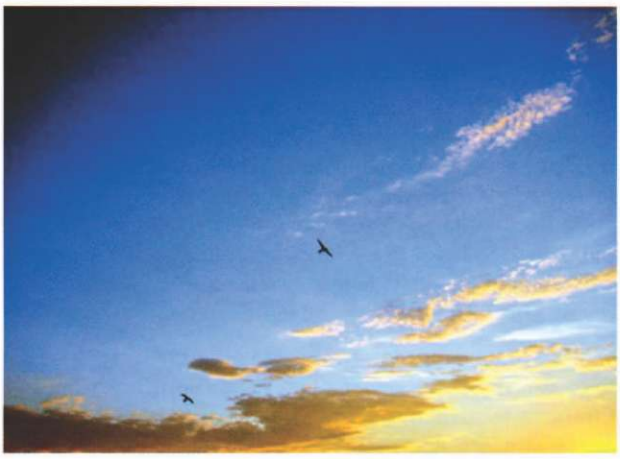


Рис. 16.2 Фотография неба, на которую мы поместим акулу

Первый способ

В этом примере мы покажем, как для выделения объекта можно использовать режим быстрой маски и окно Color Range (Цветовой диапазон). Предположим, у нас есть два изображения (рис. 16.1, 16.2). Наша задумка в том, чтобы сделать невероятный монтаж и заставить акулу плавать по небу. Таким образом, необходимо вырезать акулу из первого изображения и перенести ее на другой фон.

Безусловно, контур можно выделить вручную, однако это неудобно и займет у нас много времени. Поэтому постараемся решить задачу проще и быстрее, используя более удобные способы выделения.

Сначала необходимо выделить диапазон цвета, подобрав в окне Color Range (Цветовой диапазон) такие настройки, при которых изображение акулы будет контрастным (рис. 16.3). Выполните команду Select ▸ Color Range (Выделение ▸ Цветовой диапазон) и с помощью

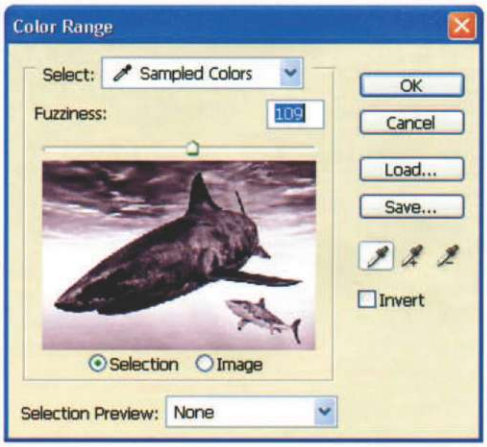


Рис. 16.3 Окно Color Range (Цветовой диапазон)

пипетки выберите такую точку на водной глади под акулой, чтобы ее силуэт был максимально темным. Значение параметра Fuzziness (Размытость) установите в районе 100. Нажмите OK.

Переключитесь в режим быстрой маски. Это можно сделать, нажав кнопку Edit in Quick Mask Mode (Редактировать в режиме быстрой маски) на палитре инструментов или клавишу Q. Красные следы в изображении — это участки, оставшиеся невыделенными в результате применения Color Range (Цветовой диапазон).

Перейдите на палитру Channels (Каналы) и отключите все каналы, кроме того, который отвечает за выделение в режиме Quick Mask (Быстрая маска). Активизируйте инструмент Magic Wand (Волшебная палочка), чтобы выделить основной контур акулы. Для получения лучшего результата щелкните на темном участке акулы. При установленном по умолчанию нулевом значении параметра Tolerance (Допуск) ничего не получится, поэтому его значение лучше задать равным 80–90.

То, что попало в выделение, приблизительно соответствует области, которую необходимо перенести в другое изображение, но имеются некоторые участки туловища акулы, которые в нее не попали. Используя инструмент Paint Bucket (Заливка) со значением Tolerance (Допуск), равным 255, залейте выделенную область черным цветом. Теперь на акуле будут лучше заметны светлые области, которые были невыделенными.

Окончательно подгонять выделение следует с помощью инструмента рисования, например Brush (Кисть). Снимите выделение, выберите этот инструмент на палитре и в его настройках установите 100%-ную жесткость (Hardness), чтобы мазки были сплошного черного цвета. После того как проблемные участки внутри контура акулы будут закрашены и она станет совершенно черной, можно снова использовать инструмент Magic Wand (Волшебная палочка). Теперь контур выделится правильно.

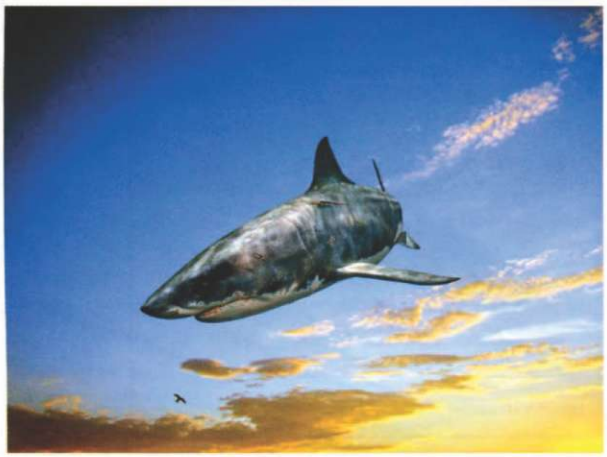


Рис. 16.4 Выделенный в режиме Quick Mask (Быстрая маска) контур акулы был перенесен в другое изображение

На палитре Channels (Каналы) включите все каналы, которые были отключены в процессе работы, и выделите строку RGB. Скопируйте в буфер обмена выделенный фрагмент (Ctrl+C), откройте фотографию с изображением неба и выполните вставку (Ctrl+V). Получилось весьма впечатляюще (рис. 16.4).

Второй способ

Вырезая объект из фотографии, вы можете использовать любые удобные для вас способы выделения. Однако в некоторых случаях такие часто используемые инструменты, как Magic Wand (Волшебная палочка) и Polygonal Lasso (Многоугольное лассо), не подойдут. Это прежде всего относится к тем объектам, которые имеют сложный контур, например волосы или мех. В этих и многих других случаях можно использовать специальный фильтр Extract (Вырезание).

Откройте фотографию, из которой вы хотите вырезать объект (рис. 16.5). По нашей задумке хоккеист должен

Рис. 16.5 Исходная фотография, из которой мы вырежем хоккеиста

оказаться там, где его меньше всего ожидают увидеть, — на футбольном поле (рис. 16.6).

Рис. 16.6 Фотография поля, где проходит любительский матч по футболу

Откройте фотографию, из которой необходимо вырезать объект. Выполните команду Filter ▸ Extract (Фильтр ▸ Вырезание) или воспользуйтесь сочетанием клавиш Alt+Ctrl+X. Этот фильтр, как и уже знакомый вам Liquify (Разжижение), имеет собственное окно с уникальным набором инструментов.

После запуска фильтра будет активизирован инструмент Edge Highlighter (Маркер) . Для вырезания объекта просто обведите его кистью (рис. 16.7). Помните, что чем меньший размер кисти вы установите, тем более точным будет выделение, поэтому в случае необходимости измените значение параметра Brush Size (Размер кисти). Вы также можете определить цвет кисти, если установленный по умолчанию салатный вас не устраивает. Для этого выберите цвет из списка Highlight (Подсветка).

Выделив нужную область, используйте инструмент Fill (Заливка) . Выберите его на панели инструментов

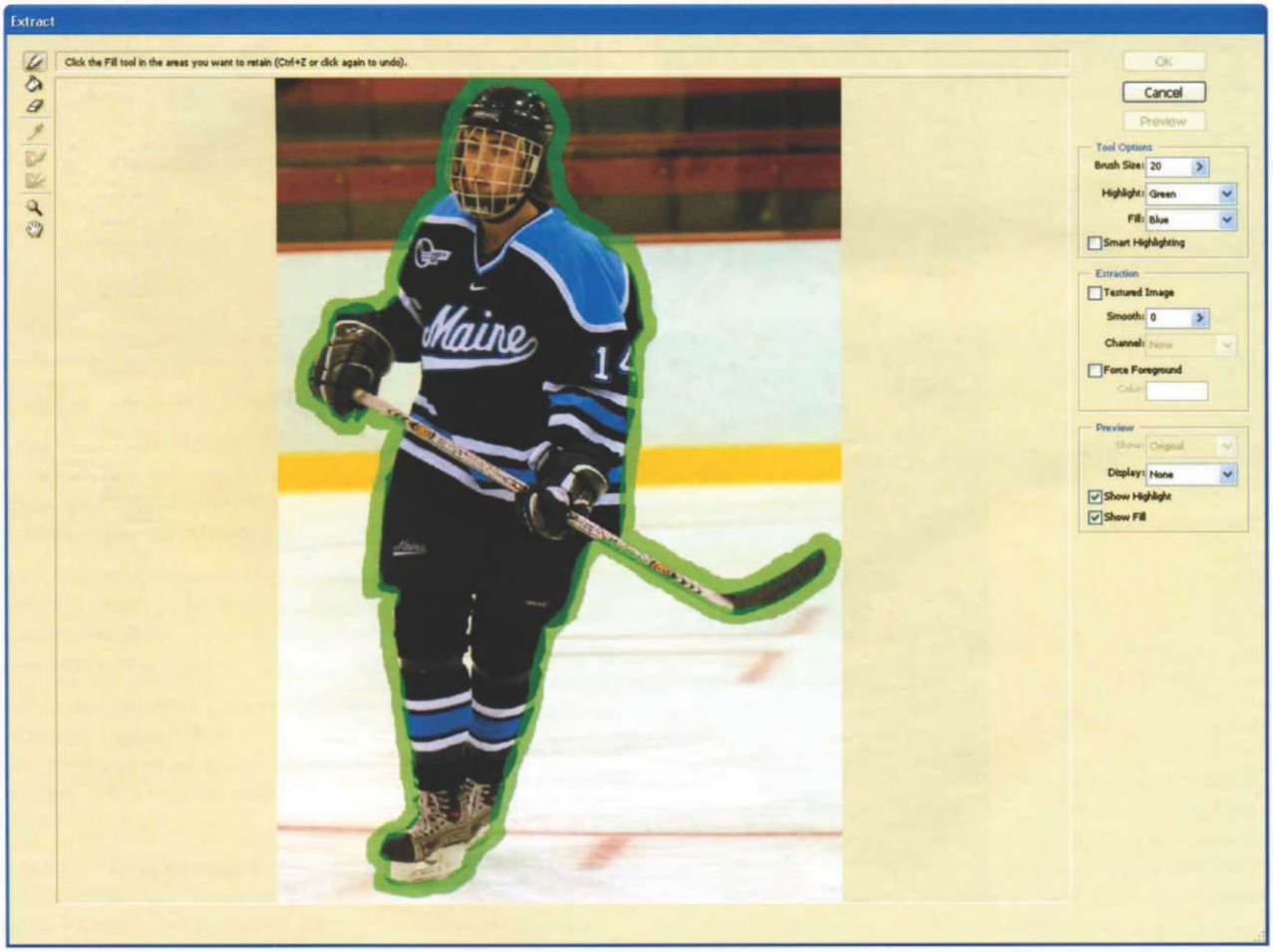


Рис. 16.7 Выделение хоккеиста с помощью инструментов фильтра Extract (Вырезание)

окна Extract (Вырезание) и щелкните в центре выделения, тем самым определив фрагмент, который был вырезан.

После этого, чтобы лучше увидеть, какие именно элементы изображения вы выделили, нажмите кнопку Preview (Предварительный просмотр). В окне Extract (Вырезание) отобразится только выделенный участок (рис. 16.8). Чтобы было удобнее просматривать выделение, вы можете изменить фон окна, используя настройки области Preview (Предварительный просмотр) в правой части окна. В списке Display (Отображение) можно выбрать черный (Black Matte), белый (White Matte), серый (Gray Matte) или любой другой фон.

После перехода в режим предварительного просмотра станет активной кнопка Cleanup (Очистка). Выбрав этот инструмент, можно удалить те участки, которые попали в выделение ошибочно, а также сгладить края. Удерживая клавишу Alt, вы можете, наоборот, добавлять фрагменты в выделение.

Если это необходимо, используйте инструмент Edge Touchup (Исправление краев). С его помощью можно сделать края выделения более резкими. Если обрабатывать выделение, удерживая клавишу Ctrl, можно изменять положение краев.

После завершения работы с инструментами Cleanup (Очистка) и Edge Touchup (Исправление краев) нажмите кнопку OK. Работа с фильтром Extract (Вырезание) завершена.

Вы увидите, что все участки изображения, которые не попали в выделение, были удалены (рис. 16.9).

Осталось только переместить полученный фрагмент в другое изображение. Удерживая клавишу Ctrl, щелкните на значке слоя на палитре Layers (Слои), тем самым выделив его содержимое. Скопируйте фигуру спортсмена в буфер обмена (Ctrl+C), откройте вторую фотографию в Photoshop, после чего вставьте изображение (Ctrl+V)

Рис. 16.8 Отображение выделенного фрагмента на сером фоне

Рис. 16.9 С фотографии удалены все ненужные участки

(рис. 16.10). Подкорректируйте положение нового слоя. Используйте инструмент Free Transform (Свободное трансформирование) (Ctrl+T) для масштабирования изображения до нужного размера.

В случае необходимости воспользуйтесь инструментом Smudge (Палец) для окончательной подгонки краев выделения. Этот инструмент служит для размытия изображения и помогает сгладить резкие края.

После завершения работы сведите слои, используя сочетание клавиш Shift+Ctrl+E. Как видите, хоккеист занял свое место на фотографии (рис. 16.11), да так удачно, будто бы он действительно катался на коньках по траве.

К тому же удалось подобрать положение нового игрока так, что один из мужчин на фотографии смотрит как будто бы на него. Для большей реалистичности мы добавили хоккеисту тень, нарисовав ее мягкой кистью со значением Opacity (Непрозрачность), равным 55 %.

Рис. 16.10 После вставки в другую фотографию нужно подкорректировать положение и размеры хоккеиста

Рис. 16.11 Человек, незнакомый с чудесами Photoshop, долго будет ломать голову, как хоккеист оказался на зеленой траве

Ненужные объекты — долой из кадра

Фотомонтаж — это не только добавление на фотографию объектов, которых там никогда не было, но и удаление тех, которые там присутствовали. Чтобы удалить объект из кадра, его нужно замазать текстурой прилегающих участков. Таким образом можно удалить, например, выключатель на стене или антенну на доме. В первом примере выключатель замазывается текстурой прилегающих участков стены, а во втором — рисунком

неба. Для этого прекрасно подходит инструмент Clone Stamp (Штамп), который и применяется чаще всего для таких действий. Напомним, что при использовании этого инструмента необходимо, удерживая клавишу Alt, указать образец, а затем отпустить эту клавишу и щелкнуть на участке, который нужно закрасить выбранной текстурой.

Рассмотрим использование этого инструмента на примере фотографии, изображенной на рис. 16.12. На этом снимке в кадр попала ограда, которую мы и попытаемся удалить.

Рис. 16.12 Исходное изображение

Выберите Clone Stamp (Штамп) на палитре инструментов. Щелкните правой кнопкой мыши на рабочей области, вызвав тем самым настройки кисти инструмента. Установите подходящий размер кисти. Значение параметра Hardness (Жесткость) выберите равным 0 % (рис. 16.13). Мягкую кисть нужно использовать, чтобы не было видно перехода между замазанными участками и фрагментами, которые присутствовали в изображении ранее.

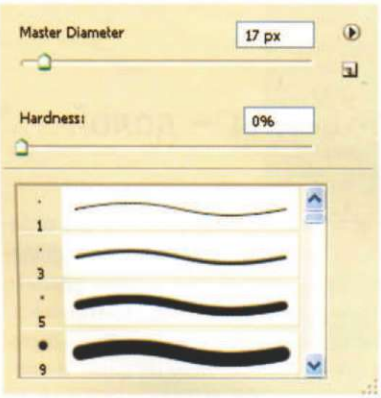


Рис. 16.13 Настройки кисти инструмента Clone Stamp (Штамп)

Используйте ползунок на палитре Navigator (Навигатор), чтобы приблизить тот участок изображения, с которым вы работаете. Это даст возможность более удачно подобрать текстуру и аккуратно удалить ненужные фрагменты. Старайтесь чаще менять образец текстуры, всякий раз выбирая участок, расположенный как можно ближе к тому месту, которое вы замазываете.

Полученное нами изображение приведено на рис.16.14.

Рис. 16.14 С фотографии была удалена ограда, попавшая в кадр

Клонирование объектов

Инструмент Clone Stamp (Штамп) можно использовать и для клонирования уже существующих на фотографии объектов. Благодаря этой особенности инструмента можно создать достаточно забавные изображения, например добавив собаке пятую ногу или «высадив» дерево прямо на асфальте. Мы продемонстрируем его работу на примере фотографии церкви (рис. 16.15), добавив на снимок еще один фонарь.

Когда вы используете Clone Stamp (Штамп) для удаления ненужных фрагментов, вы обычно выполняете замазывание щелчками кнопкой мыши. Если же вам необходимо скопировать объект, нужно рисовать по изображению, удерживая кнопку мыши. После того как вы укажете текстуру и начнете рисовать, вы увидите небольшой крестик, который показывает, какой фрагмент изображения в данный момент клонируется.

Возможно, после клонирования вы обнаружите, что вместе с желаемым объектом случайно скопировали и прилегающие участки, которые на новом месте смотрятся нелепо. Например, при копировании фонаря мы случайно перенесли также фрагмент стены церкви. В этом

Рис. 16.15 Фотография церкви

случае с помощью того же Clone Stamp (Штамп) удалите такие участки, используя в качестве образца текстуру прилегающих областей (рис. 16.16).

Рис. 16.16 На фотографии «вырос» второй фонарь

Другой (и более простой) способ удаления таких фрагментов — с помощью инструмента Eraser (Ластик). Правда, чтобы иметь возможность использовать этот инструмент, необходимо перед началом работы с Clone Stamp (Штамп) создать копию фонового слоя (Ctrl+J) и выполнять все операции по клонированию на новом слое.

Клонирование в перспективе

На первый взгляд, описанный выше способ удаления и добавления объектов на фотографию очень прост и эффективен, однако на практике он часто оказывается трудоемким. Задача усложняется во много раз в тех случаях, когда вы имеете дело с перспективой. Если, скажем, нужно удалить нежелательный объект на дороге, которая уходит вдаль, работа с инструментом Clone Stamp (Штамп) может занять не один час, а если объект достаточно большой — то и не один день.

То же самое касается использования этого инструмента для добавления на фотографию копий уже присутствующих на ней объектов. Посмотрите, например, что получилось, когда мы с его помощью нарисовали на доме (рис. 16.17) второй ряд окон (рис. 16.18). Как видите,

Рис. 16.17 Исходная фотография улицы и дома

Рис. 16.18 Добавление второго ряда окон с помощью инструмента Clone Stamp (Штамп) не дает желаемого результата

такая фотография нуждается в длительной обработке. Полученный фрагмент необходимо деформировать с использованием инструмента Free Transform (Свободное трансформирование). Это очень трудоемко и не всегда дает желаемый результат.

В арсенале Adobe Photoshop CS2 появился замечательный фильтр Vanishing Point (Исчезающая точка), который существенно упрощает эта задачу. Рассмотрим его работу на том же примере — добавим второй ряд окон на стену дома.

Итак, откройте фотографию, на которой необходимо выполнить клонирование объекта в перспективе, и вызовите окно Vanishing Point (Исчезающая точка). Для этого можно нажать сочетание клавиш Alt+Ctrl+V или выполнить команду Filter ▸ Vanishing Point (Фильтр ▸ Исчезающая точка).

По умолчанию в этом окне активизирован инструмент Create Plane (Создание плоскости) . С его помощью можно нарисовать сетку, которая задаст положение перспективы. Для этого просто установите точки, где должны располагаться углы сетки. Сетка должна охватывать как фрагмент изображения, содержащий подлежащие клонированию объекты, так и фрагмент, на котором будет создана копия (рис. 16.19).

Если перспектива задана верно, то после замыкания линий вы увидите синюю сетку. Если же вы допустили ошибку, сетка не будет создана, а линии окрасятся в желтый или красный цвет (рис. 16.20). В этом случае захватите угол или грань фигуры и перемещайте ее до тех пор, пока линии не станут синими.

Когда вы закончите создание сетки, можно переходить к клонированию. Активизируйте инструмент Stamp (Штамп) на панели инструментов окна Vanishing Point (Исчезающая точка) и, удерживая клавишу Alt, щелкните на фрагменте, который нужно скопировать. Затем переместите указатель мыши в то место, где нужно создать клон, и начните рисовать. В нашем случае в качестве текстуры мы указали правый верхний угол окон, затем переместили указатель вниз по стене до того места, где должен начинаться второй ряд окон, и нарисовали его (рис. 16.21). После завершения работы с Vanishing Point (Исчезающая точка) нажмите кнопку OK. Как видим, окна были скопированы правильно и даже не требуют дополнительной коррекции с помощью инструмента Free Transform (Свободное трансформирование).

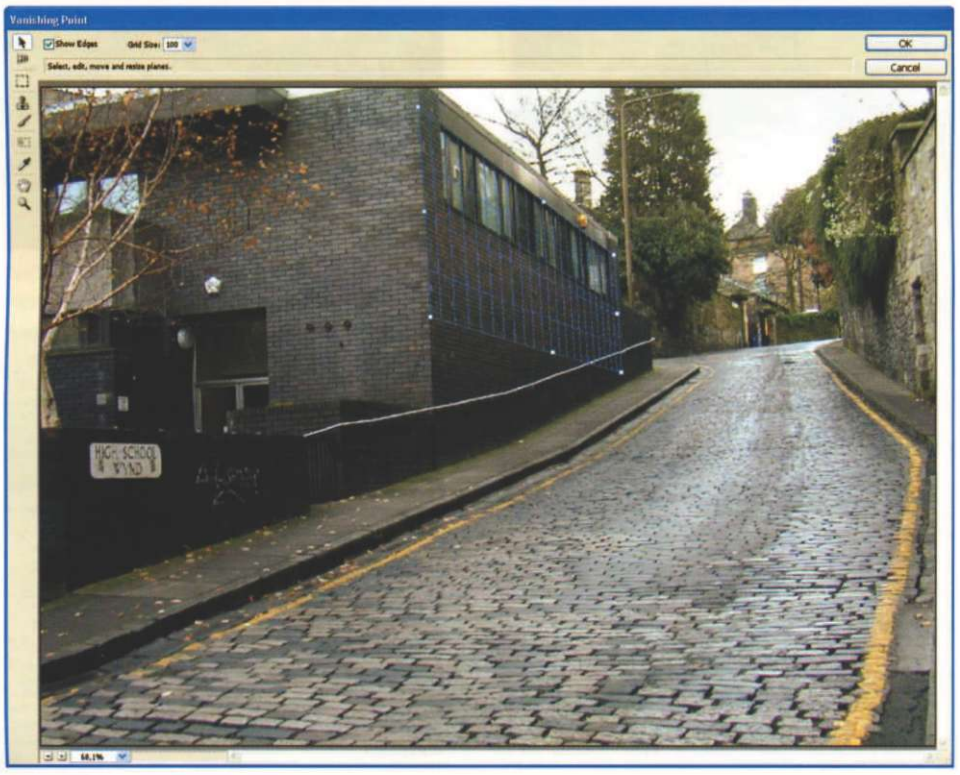


Рис. 16.19 Создание перспективы в окне Vanishing Point (Исчезающая точка)

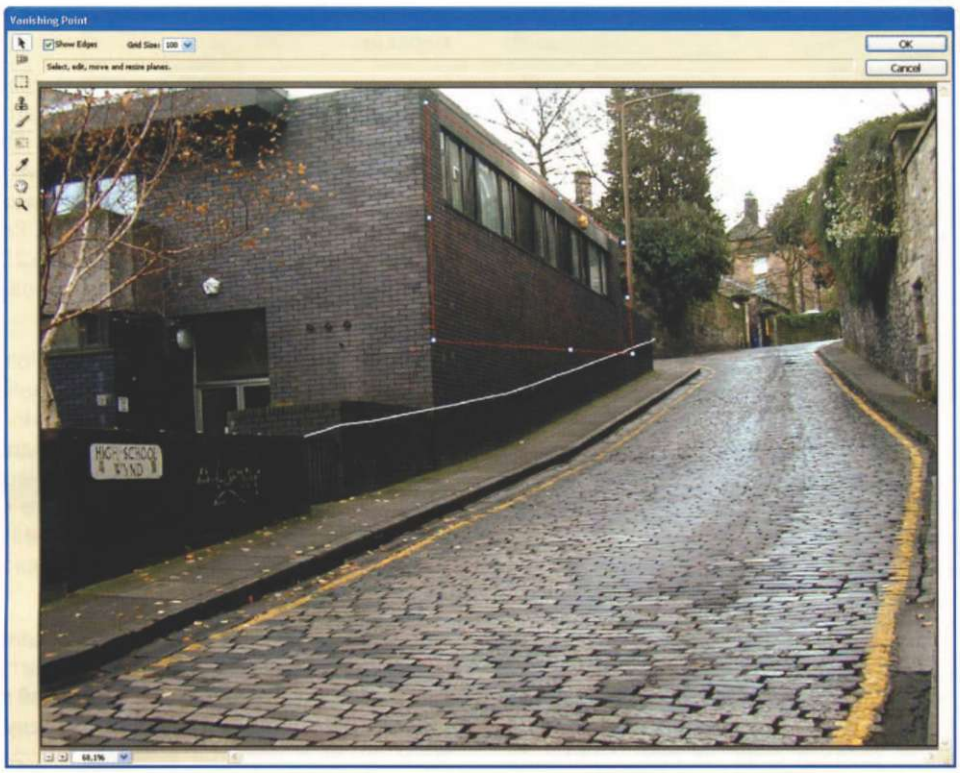


Рис. 16.20 Перспектива создана неверно

Рис. 16.21 Второй ряд окон с легкостью создается на стене дома

Текст на дороге

Работая с фильтром Vanishing Point (Исчезающая точка), можно не только выполнять клонирование в перспективе, но и добавлять в изображение новые фрагменты. Для этого достаточно перед открытием окна Vanishing Point (Исчезающая точка) скопировать фрагмент изображения в буфер обмена, а затем выполнить вставку. Вы можете использовать как фрагменты фотографии, с которой работаете в данный момент, так и участки других изображений. Кроме того, Vanishing Point (Исчезающая точка) дает возможность работать и с текстом.

Рассмотрим подобный пример и попробуем добавить надпись на дорогу (рис. 16.22). Необходимо отметить, что подобные операции можно выполнять в Photoshop и более ранних версий, но до появления в версии CS2 фильтра Vanishing Point (Исчезающая точка) это занимало достаточно много времени. В проекте создавался текст, который затем превращался в растровое изображение (Layer ▸ Rasterize ▸ Type (Слой ▸ Растрировать ▸ Текст)), после чего его положение подбиралось с помощью команды Edit ▸ Transform ▸ Distort (Правка ▸ Трансформирование ▸ Деформация).

Благодаря Vanishing Point (Исчезающая точка) задача упрощена во много раз. Откройте фотографию в Photoshop, создайте копию слоя (Ctrl+J) и выберите инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст). Щелкните на любом месте изображения и создайте требуемую надпись.

Рис. 16.22 Исходная фотография дороги, на которую будет добавлена надпись

Удерживая клавишу Ctrl, щелкните на значке текстового слоя, тем самым выделив его содержимое. Скопируйте слой в буфер обмена (Ctrl+C). Перейдите на средний слой (дубликат фонового слоя) и выполните команду Filter ▸ Vanishing Point (Фильтр ▸ Исчезающая точка).

Используя инструмент Create Plane (Создание плоскости), нарисуйте по точкам сетку, которая задает положение перспективы. Поскольку мы планировали добавлять текст на дорогу, мы создали сетку на этом фрагменте изображения (рис. 16.23). Если сетка не получилась, подкорректируйте положение сторон и углов, используя маркеры.

Вставьте скопированный текстовый слой в окно Vanishing Point (Исчезающая точка). Для этого достаточно воспользоваться сочетанием клавиш Ctrl+V. Текст появится в углу изображения, а активным станет инструмент Marquee (Выделение) . Вы увидите, что вставленный текст уже выделен (рис. 16.24). Расположите его в нужном месте изображения (рис. 16.25). Используйте инструмент Transform (Трансформирование) для изменения размеров надписи.

После завершения работы с Vanishing Point (Исчезающая точка) нажмите кнопку OK. Текст уже добавлен на дорогу, а значит, наша задача выполнена. Но чтобы сделать его более реалистичным, немного подотрем его. Если предположить, что надпись была нанесена на дорогу краской, а не средствами Photoshop, то по прошествии времени под воздействием дождя, снега и колес проезжающих автомобилей она должна была неравномерно стереться.

Этот эффект легко создать с помощью инструмента Eraser (Ластик). Выберите его на палитре инструментов и щелкните на изображении правой кнопкой мыши, чтобы вызвать настройки кисти. Исследуйте доступные типы кисти и подберите такую, которая бы стирала изображение неравномерно (рис. 16.26).

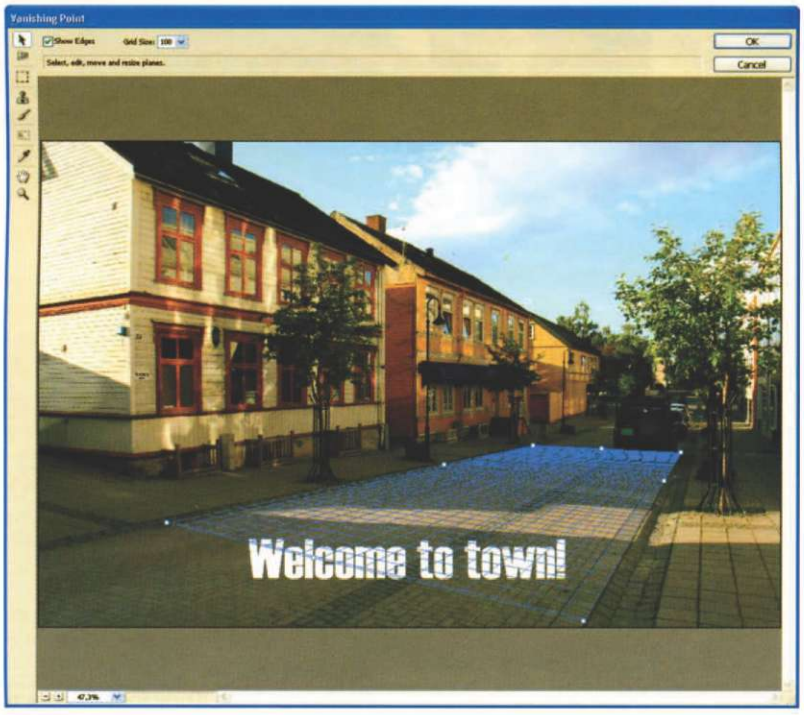


Рис. 16.23 Создание сетки в окне Vanishing Point (Исчезающая точка)

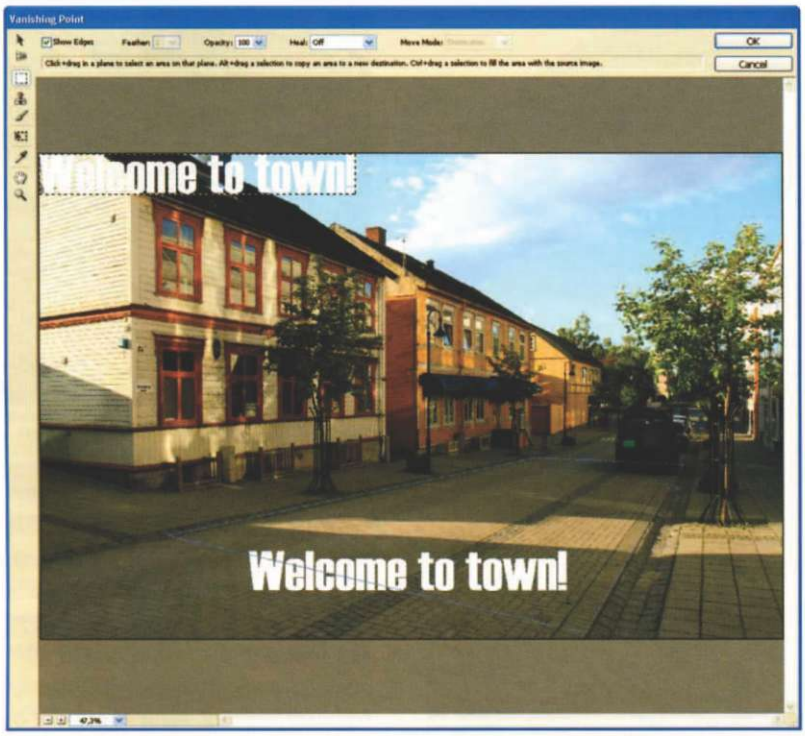


Рис. 16.24 Окно Vanishing Point (Исчезающая точка) после вставки текста

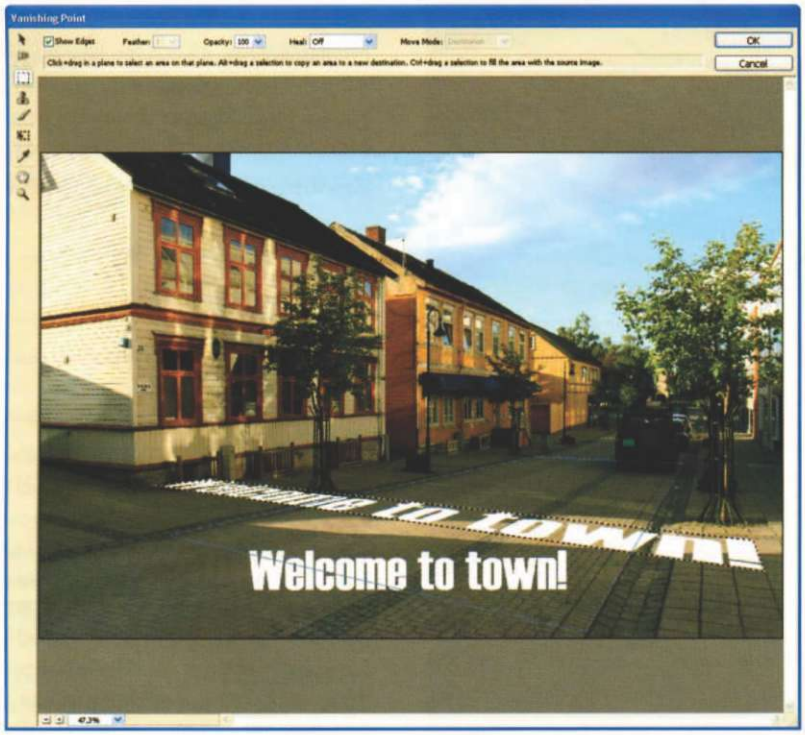


Рис. 16.25 Расположение текста на дороге

Рис. 16.26 Настройки кисти инструмента Eraser (Ластик)

Пройдитесь по надписи, неравномерно вытирая ее (рис. 16.27).

Рис. 16.27 Текст добавлен на дорогу

Наконец, удалите текстовый слой или просто отключите его отображение, после чего выполните команду Layer ▸ Merge Visible (Слой ▸ Объединить видимые). Сохраните результат.

Гуляем по планете

Элементами фотомонтажа могут быть не только фрагменты разных фотографий, но и рисунки, созданные вами в Photoshop. Один из объектов, который может с успехом использоваться при составлении коллажей, — планета. В этом примере мы расскажем, как создать космический пейзаж, в котором центральную роль играет изображение планеты.

Для создания этого объекта вам понадобится текстура каменной поверхности (рис. 16.28). Вы можете использовать любую имеющуюся в вашем распоряжении фотографию каменной стены, брусчатки и пр.

Рис. 16.28 Текстура каменной поверхности, которая будет использована при создании планеты

Откройте фотографию каменной поверхности в Photoshop. Чтобы создать текстуру на основе этого изображения, выполните команду Edit ▸ Define Pattern (Правка ▸ Определить образец) и дайте текстуре название.

Создайте новое изображение с произвольными размерами. Лучше, если картинка будет достаточно крупной, ведь чем больше размеры изображения, тем больше будет ваша планета. Главное условие, которое нужно соблюсти, — изображение должно быть квадратным.

Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N). Выберите инструмент Paint Bucket (Заливка) и на панели параметров в списке Set source for fill area (Установить источник для заливки) выберите вариант Pattern (Текстура) (рис. 16.29).

Нажмите кнопку Click to open Pattern picker (Щелкните, чтобы выбрать текстуру) и выберите текстуру камня. Теперь вы можете залить слой этой текстурой, щелкнув на холсте.

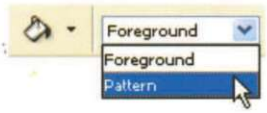


Рис. 16.29 Изменение варианта заливки в настройках инструмента Paint Bucket (Заливка)

Примените к изображению фильтр Spherize (Сферизация): Filter ▸ Distort ▸ Spherize (Фильтр ▸ Деформация ▸ Сферизация). Этот фильтр (рис. 16.30) может создавать выпуклую, шарообразную область или же вогнутую (это зависит от его настроек). Spherize (Сферизация) — очень полезный фильтр, который, судя по работам различных дизайнеров, является одним из самых используемых для создания эффектов.

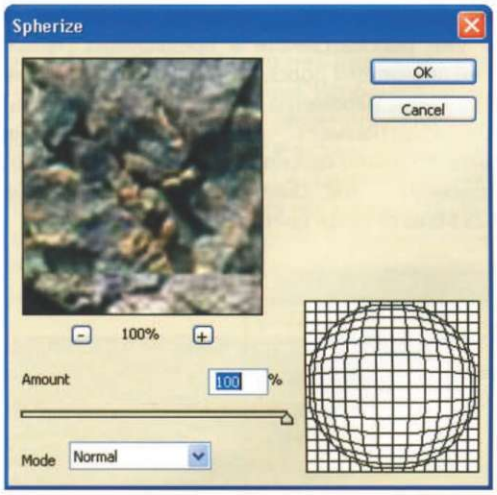


Рис. 16.30 Настройки фильтра Spherize (Сферизация)

Этот фильтр имеет два параметра.

- Amount (Эффект). Определяет степень действия фильтра на выбранную область. Колеблется в интервале от –100 до 100 %: –100 % — максимально вогнутое изображение, 100 % — максимально выпуклое. Остальные значения — промежуточные между этими двумя крайними состояниями. В нашем случае установите значение 100 %.
- Mode (Режим). Настраивает, в каких рамках будет применяться фильтр.
  - Normal (Нормальный). Искривление идет одновременно по двум координатам, результат имеет шарообразную форму. Для нашего примера выберите именно этот вариант.
  - Horizontal only (Только по горизонтали). Аналогичен предыдущему, только в качестве основы выступает горизонтальный цилиндр.
  - Vertical only (Только по вертикали). В качестве основы, на которую «накладывается» изображение, выступает вертикальный цилиндр.

С помощью инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) выделите участок изображения, который был деформирован в результате воздействия фильтра. Инвертируйте выделение с помощью команды Select ▸ Inverse (Выделение ▸ Инвертировать), после чего удалите выделенную часть изображения (Delete) и снимите выделение (рис. 16.31).

Создайте новое изображение. Установите для него меньшие размеры, чем те, которые использовались при создании предыдущего изображения. Как и первая картинка, эта должна быть квадратной. Поскольку фоном

Рис. 16.31 После применения фильтра Spherize (Сферизация) и удаления ненужных областей наша планета обрела форму

для планеты должен служить космос, выберите для него черный или темно-синий цвет.

Активизируйте инструмент Move (Перемещение), перейдите на изображение с планетой, убедитесь, что выделен нужный слой, и перетащите картинку на новый документ. Расположите планету с краю так, чтобы была видна только ее часть (рис. 16.32).

Рис. 16.32 Расположение планеты на фоне космоса

Осталось добавить некоторые эффекты, чтобы планета смотрелась более привлекательно. Откройте окно Layer Style (Стиль слоя), щелкнув на кнопке Add a layer style (Добавить стиль слоя) в нижней части палитры Layers (Слои) и выбрав пункт Inner Shadow (Внутренняя тень). Установите такие настройки, как показано на рис. 16.33.

Теперь планета начнет светиться изнутри (рис. 16.34).

Щелкните на строке Outer Glow (Внешнее свечение). Этот эффект мы уже рассматривали в предыдущих главах. Напомним, он служит для подсветки области вокруг слоя. Установите значение параметра Opacity (Непрозрачность) равным 100 %, а Size (Размер) — 49 пикселов. Щелкните на образце цвета и задайте оттенок с такими составляющими: Red (Красный) — 108, Green (Зеленый) — 189, Blue (Синий) — 254 (это голубой цвет) (рис. 16.35).

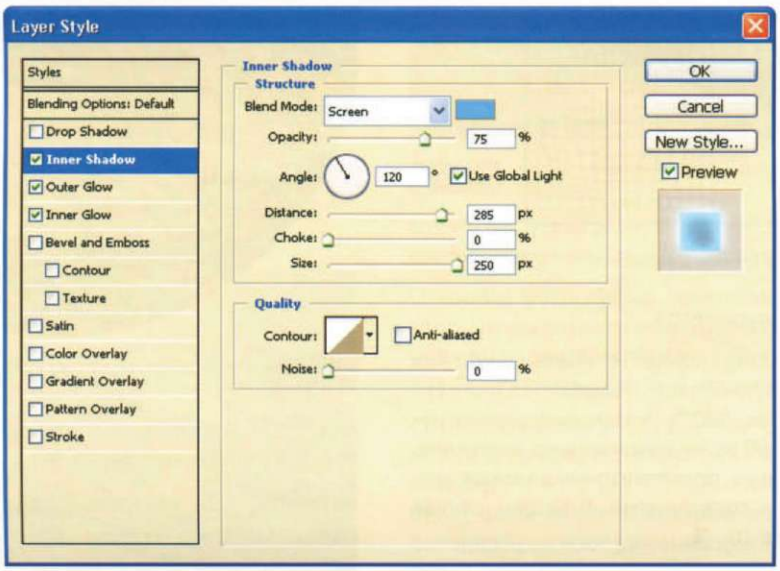


Рис. 16.33 Настройки эффекта Inner Shadow (Внутренняя тень)

Рис. 16.34 Вид планеты после применения эффекта Inner Shadow (Внутренняя тень)

Рис. 16.35 Изображение после добавления эффекта Outer Glow (Внешнее свечение)

Наконец, добавьте эффект Inner Glow (Внутреннее свечение). Он подобен эффекту Outer Glow (Внешнее свечение) и отличается от него тем, что свечение распространяется внутрь изображения. Используя настройки стиля, можно указать размер свечения, область его распространения, а также цвет и форму. Как и в случае с Outer Glow (Внешнее свечение), установите значение параметра Opacity (Непрозрачность) равным 100 % и выберите голубой цвет для эффекта. Значение параметра Size (Размер) выберите равным 250 пикселам (рис. 16.36). Нажмите кнопку OK, чтобы сохранить изменения.

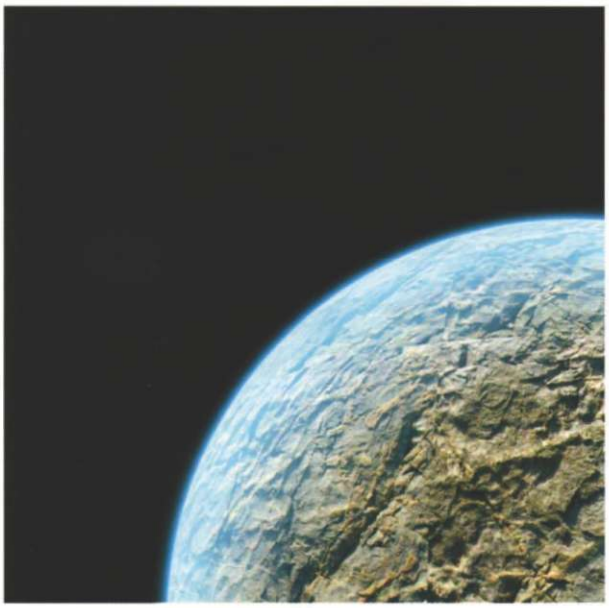


Рис. 16.36 Планета после добавления эффекта Inner Glow (Внутреннее свечение)

Добавьте новый слой, выполнив команду Layer ▸ New ▸ Layer (Слой ▸ Создать ▸ Слой). Используя инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение), создайте окружность с несколько меньшим радиусом, чем радиус планеты. Обозначьте ее таким образом, чтобы она была немного сдвинута к центру планеты.

Не снимая выделение, активизируйте инструмент Paint Bucket (Заливка) и залейте его черным цветом. Для этого в списке Set source for fill area (Установить источник для заливки) выберите вариант Foreground (Цвет переднего плана), после чего нажмите клавишу D (рис. 16.37).

Снимите выделение (Ctrl+D), после чего примените к изображению фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие), чтобы немного размыть изображение. Наша планета готова (рис. 16.38).

Теперь можно добавить к ней любую картинку и создать оригинальный коллаж (например, вставить фотографию человека, чтобы казалось, что он идет по планете). Мы добавили в проект фотографию листочка, создав коллаж, который вполне может использоваться для социальной рекламы как напоминание об экологических проблемах мира (рис. 16.39).

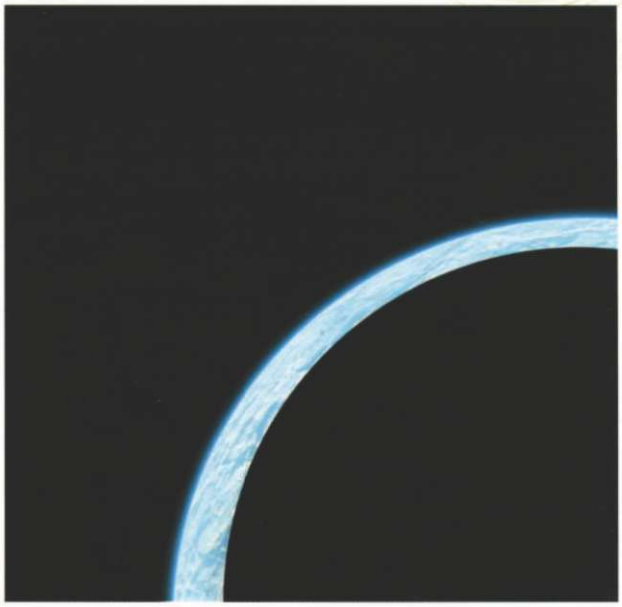


Рис. 16.37 Вид планеты после добавления тени

Рис. 16.38 После применения фильтра Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) планета готова

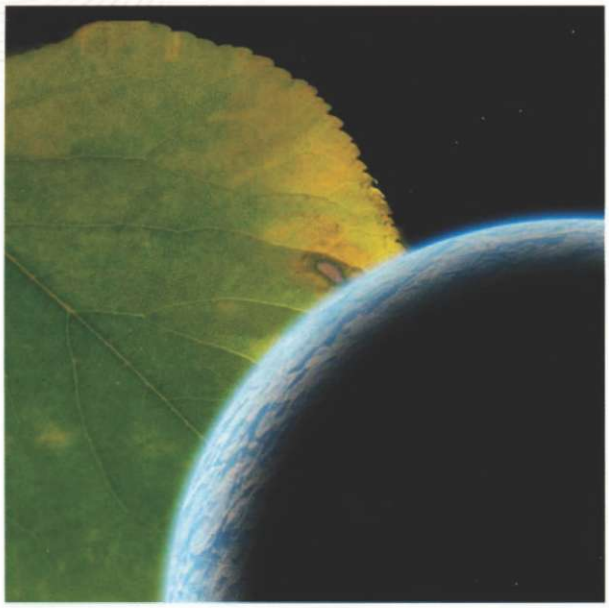


Рис. 16.39 Готовый коллаж с использованием планеты

Рисуем меч джедая

«Звездные войны» — один из самых узнаваемых фильмов во многом благодаря своим спецэффектам. Глядя на них, трудно поверить, что первые серии снимались без использования компьютерной графики. Например, для одного из первых фильмов серии водопад создавали с помощью обыкновенной соли. Специально ехать, чтобы снимать настоящий водопад, было слишком дорого, трехмерной графики тогда еще не было, поэтому создатели картины решили «обмануть» зрителя и изобразить водопад самостоятельно. Вместо воды они сыпали соль на черном фоне, а затем с помощью видеомонтажа совмещали отснятое видео реальных гор с «водопадом» из падающей соли. Сегодня для создания подобных сцен не обязательно заказывать килограммы соли. С помощью графического редактора можно без труда воссоздать любой спецэффект.

Одна из самых запоминающихся деталей фильма — светящийся меч. Создать его в Photoshop не составит труда.

Откройте фотографию, на которую вы ходите добавить меч. Лучше, если человек, которому вы собираетесь вложить в руки меч джедая, будет держать какой-нибудь продолговатый предмет — швабру, палку или копье. Мы подобрали фотографию фехтовальщика с рапирой в руке (рис. 16.40).

Рис. 16.40 Фехтовальщик, рапира которого скоро превратится в светящийся меч

Поскольку съемка была сделана во время спарринга, рапира на фотографии немного размыта. Исключим ее из изображения, оставив только эфес. Это можно сделать с помощью инструмента Clone Stamp (Штамп) (рис. 16.41). Если в вашем изображении размытия нет, можете не удалять предмет в руке, а просто дорисовать меч поверх на следующем этапе.

Активизируйте инструмент Line (Линия) на палитре инструментов. Как понятно из названия, с его помощью можно создавать разнообразные линии. Воспользовавшись параметром Weight (Толщина), задайте толщину линии. Если вы не удаляли предмет в руке, задайте такую толщину, чтобы линия полностью закрывала его, если же вы, как и мы, удалили его, подберите толщину на глаз. Перед началом рисования убедитесь, что в качестве цвета переднего плана выбран белый.

Нарисуйте линию, после чего растрируйте слой, выполнив команду Layer ▸ Rasterize ▸ Shape (Слой ▸ Растрировать ▸ Фигура). Активизируйте инструмент Eraser (Ластик), подберите соответствующий размер кисти и немного подотрите линию по краю, сделав меч округлым.

Щелкните на кнопке Add a layer style (Добавить стиль слоя) и выберите строку Outer Glow (Внешнее свечение). В настройках эффекта установите красный цвет и задайте такие значения параметров, как показано на рис. 16.42.

Рис. 16.41 Рапира в изображении была удалена

Обратите внимание, что значения параметров Spread (Распространение) и Size (Размер) вам, возможно, придется подобрать вручную, так как они зависят от размеров изображения.

После применения эффекта меч засветится (рис. 16.43).

Теперь можно свести слои (Ctrl+E). Чтобы сделать меч еще более эффектным, можно добавить фильтр Lens Flare (Блик): Filter ▸ Render ▸ Lens Flare (Фильтр ▸ Визуализация ▸ Блик). Он позволяет имитировать блик линзы.

Рис. 16.43 В руках у фехтовальщика меч засветился

Это весьма полезная возможность, потому что ничто так не придает работе реалистичность и оригинальность, как блик. Данный фильтр достаточно простой и имеет всего лишь два параметра.

- Brightness (Яркость). Определяет яркость блика. В зависимости от этого параметра блик может быть еле заметен или «засветить» всю иллюстрацию. Значение этого параметра зависит от размера вашего изображения. Подберите его, используя окно предварительного просмотра.

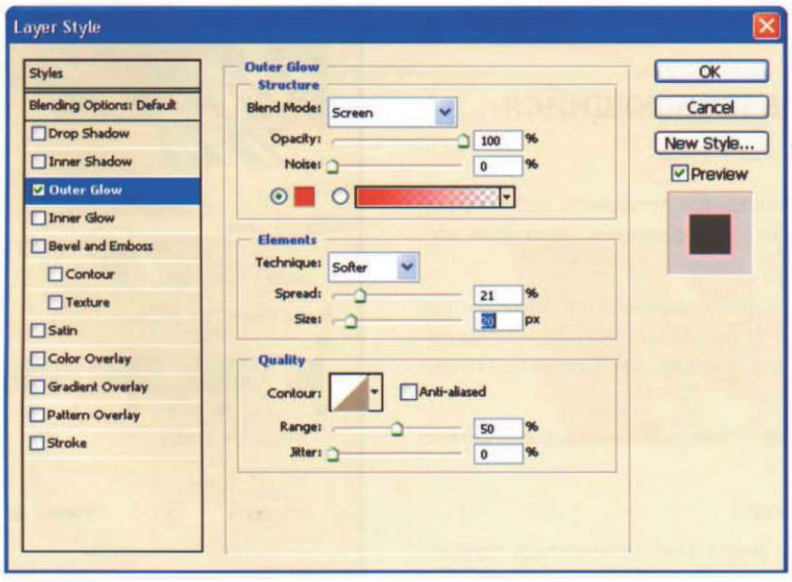


Рис. 16.42 Настройки эффекта Outer Glow (Внешнее свечение)

- Lens Type (Тип линзы). Позволяет имитировать блики, появляющиеся на разных типах линз. В нашем случае выберите тип Movie Prime (Простая для фильма).

Полученное нами изображение представлено на рис. 16.44.

Рис. 16.44 Фехтовальщик превратился в героя «Звездных войн»

Добавляем развевающийся флаг

Нередко дизайнеру приходится пробовать себя в роли художника, дорисовывая в изображении некоторые элементы.

Например, если необходимо подсказать зрителю, где сделана фотография, на которую он смотрит, можно добавить на нее национальный флаг страны, запечатленной на снимке.

А чтобы флаг выглядел более естественно, его можно сделать развевающимся.

Рассмотрим такой пример.

Откройте изображение флага в окне Photoshop. Создайте новый документ с размерами больше, чем размер флага. Используйте белый цвет фона.

Скопируйте флаг из исходного изображения (Ctrl+C), для чего предварительно выделите его (Ctrl+A), и вставьте на белый лист (Ctrl+V). Расположите его таким образом, чтобы по краям оставалось пространство (помните, что флаг должен изменить форму) (рис. 16.45).

Рис. 16.45 Флаг расположен на белом листе

Убедитесь, что выделен слой с флагом, и откройте окно Layer Style (Стиль слоя), щелкнув на кнопке Add a layer style (Добавить стиль слоя) в нижней части палитры Layers (Слои) и выбрав строку Gradient Overlay (Перекрытие градиентом). Этот эффект действует аналогично эффекту Color Overlay (Перекрытие цветом). Однако если Color Overlay (Перекрытие цветом) дает возможность закрасить

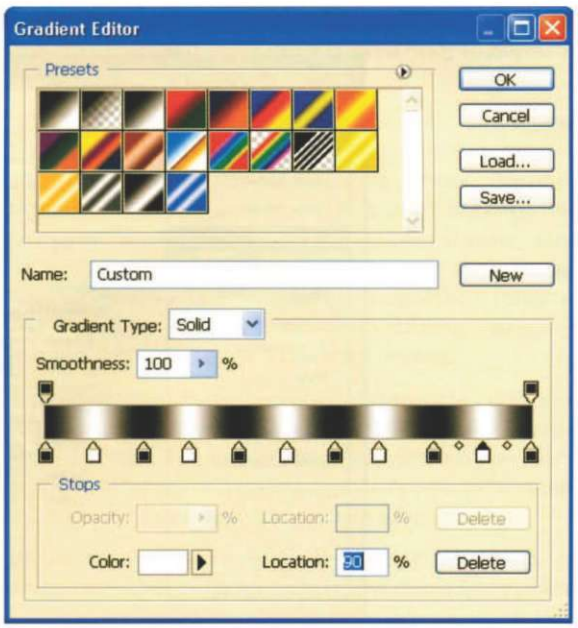


Рис. 16.46 Настройки градиента

слой выбранным цветом, то Gradient Overlay (Перекрытие градиентом) заливает его градиентом.

Щелкните на образце градиента, чтобы создать собственный переход. Именно благодаря градиенту мы нарисуем на флаге тени.

В поле Location (Положение) введите поочередно значения 0, 20, 40, 60, 80 и 100 %, задавая для каждого положения черный цвет градиента. Для этого достаточно щелкнуть на поле градиента. Цвет выбирается в поле Color (Цвет). После этого проделайте ту же операцию для положений 10, 30, 50, 70 и 90 %, задав на этот раз белый цвет градиента (рис. 16.46).

После этого измените некоторые настройки эффекта Gradient Overlay (Перекрытие градиентом), как показано на рис. 16.47.

После применения эффекта флаг будет выглядеть, как показано на рис. 16.48.

В настройках градиента мы установили угол равным 15°. Теперь нужно наклонить флаг на те же 15°. Для этого выберите инструмент Free Transform (Свободное трансформирование), используя сочетание клавиш Ctrl+T, и в поле H (Set horizontal skew (Установить горизонтальный скос)) на панели параметров введите значение 15°. Флаг сразу преобразится (рис. 16.49).

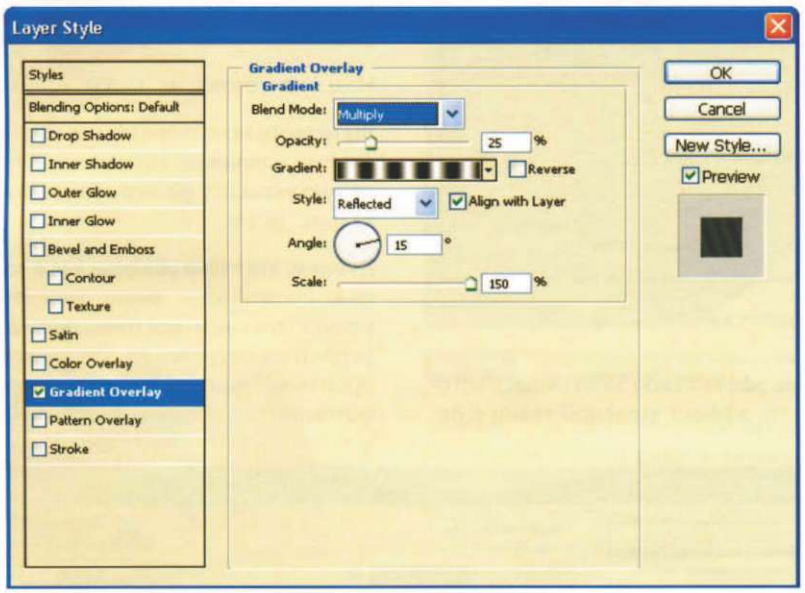


Рис. 16.47 Настройки эффекта Gradient Overlay (Перекрытие градиентом)

Рис. 16.48 Изображение флага после наложения градиента

Рис. 16.49 Изображение флага после трансформации

Теперь настало время заставить флаг «развеваться». Примените к изображению фильтр Wave (Волна): Filter ▸ Distort ▸ Wave (Фильтр ▸ Деформация ▸ Волна) и установите такие значения параметров, как показано на рис. 16.50.

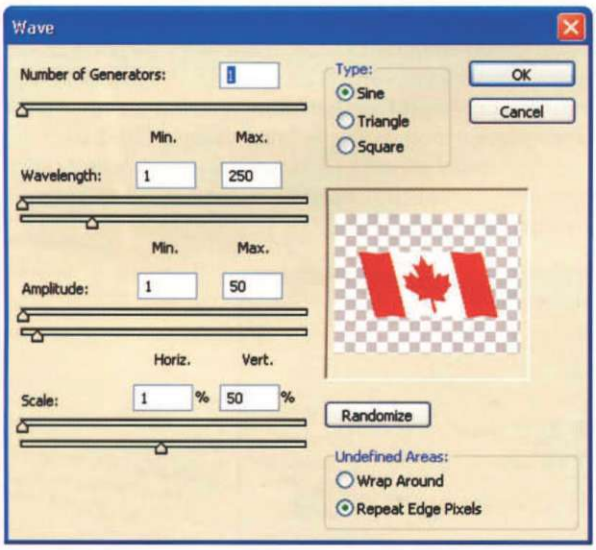


Рис. 16.50 Настройки фильтра Wave (Волна)

Добавьте в изображение эффект слоя Satin (Атлас), который позволяет создавать эффект атласной ткани с переливами цвета. В нашем случае этот эффект сделает флаг более объемным. Установите такие параметры, как показано на рис. 16.51. Обратите внимание на режим смешения. Принцип действия Color Burn (Цветовое затемнение) такой же, как у Multiply (Умножение), с тем отличием, что цвет слоя смешения используется для уменьшения яркости исходного изображения. Данный эффект создает впечатление покрытия изображения тонким слоем угольной пыли.

Чтобы флаг смотрелся более реалистично, можно создать иллюзию того, что он закреплен в двух местах. Для этого примените фильтр Shear (Искривление): Filter ▸ Distort ▸ Shear (Фильтр ▸ Деформация ▸ Искривление) и установите такую форму кривой, как показано на рис. 16.52.

Наш флаг готов (рис. 16.53).

Вы можете использовать это изображение для разнообразных коллажей. Например, с помощью такого флага можно украсить фотографию, сделанную во время отдыха (рис. 16.54).

Думаем, эта глава убедила вас в том, что монтаж с помощью Photoshop — очень увлекательное занятие. Возможно, главным достоинством данного графического редактора является то, что вы всегда можете отменить произведенное действие, вернув все как было. Умельцы фотомонтажа прошлого столетия могли только мечтать

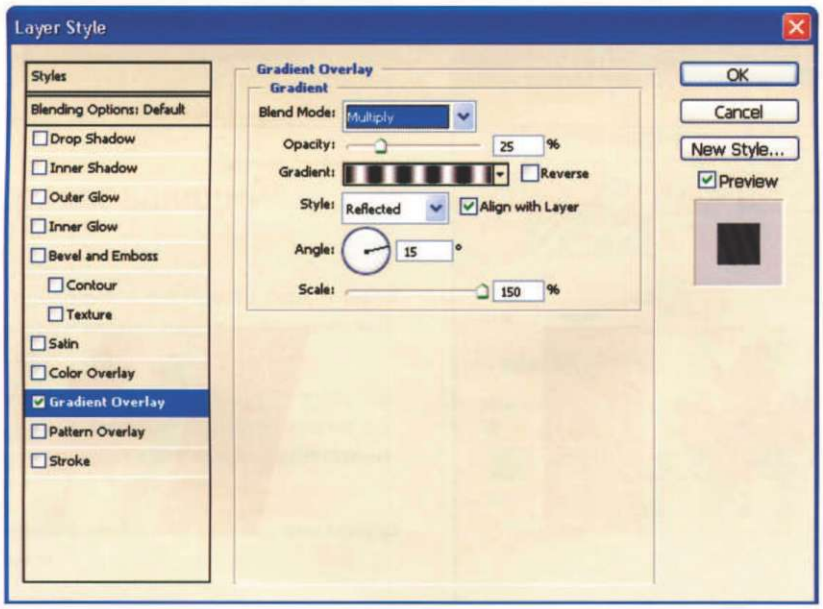


Рис. 16.51 Настройки эффекта Satin (Атлас)

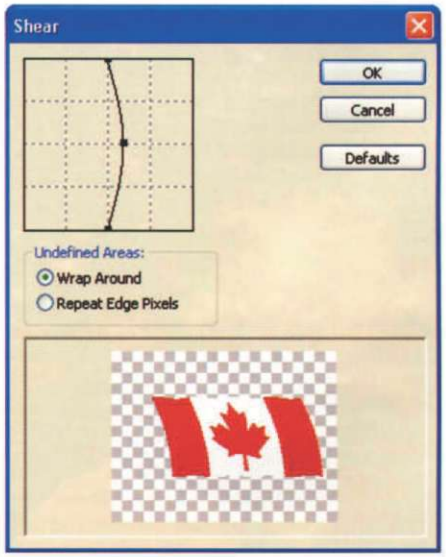


Рис. 16.52 Настройки фильтра Shear (Искривление)

Рис. 16.53 Готовое изображение флага

Рис. 16.54 Помещенный на фотографию флаг может указать на то, в какой стране она была сделана

об этом, ведь одно неточное движение могло испортить все, и долгие часы работы терялись впустую. Еще одно немаловажное преимущество Photoshop перед классическими средствами фотомонтажа — возможность прерваться и продолжить работу в любое удобное время. Не пренебрегайте этой возможностью и всегда помните о том, что перерыв в работе позитивно сказывается на конечном результате. С одной стороны, после перерыва вы можете посмотреть на свой фотомонтаж «свежим взглядом», а с другой — набравшись сил, вы закончите работу быстрее.

17
глава

Необычный вид обычных фотографий

На протяжении многих лет человек пытается объединить реальный мир и тот, который нарисовала его фантазия. Художником движет желание сделать этот мир лучше и чище, если не полностью, то хотя бы частично, с помощью холста и кисти. Нередко в результате такого «слияния» окружающего и внутреннего миров получаются неповторимые шедевры.

Другой пример совмещения нереального с действительностью — комбинирование анимации и отснятого изображения. При правильном исполнении такой способ самовыражения может быть очень удачным, а мысль художника, по сравнению с другими приемами, будет передана более точно. Часто можно увидеть, что видеоклипы отдельных исполнителей включают в себя элементы рисованной анимации, от чего их ролики только выигрывают. Комбинированное

изображение «реальный — нарисованный мир» также с успехом использовалось в таких известных фильмах, как «Кто подставил кролика Роджера», «Космический джем» и др.

Ниже мы рассмотрим несколько примеров обработки снимков, создав имитацию мультяшного рисунка, картин знаменитого Энди Уорхола и др.

Мультяшный автомобиль

Один из примеров, в котором может использоваться превращение обычного снимка в мультяшный рисунок, — концептуальная фотография. Подобные снимки часто необходимо подвергнуть постобработке, придав изображению полную или частичную нереальность. Представьте себе рекламное изображение современного автомобиля, который выглядит как рисованный на фоне настоящей фотографии. Такой рекламный плакат как бы подчеркивает, что автомобиль столь хорош, что даже выглядит нереально.

Чтобы изображение производило впечатление на зрителя, лучше делать мультяшной не всю фотографию, а какой-нибудь один объект. В нашем случае это будет тот самый автомобиль, о котором мы говорили (рис. 17.1). Отличительная особенность рисованного изображения — небольшой объем информации о цвете. Если на обычном фотоснимке цвет плавно изменяется от одного оттенка к другому, то в рисованном изображении есть много фрагментов, каждый из которых заполнен своим цветом. Нарисованный объект также должен иметь резкие очертания по контуру. Постараемся учесть эти особенности рисунка при создании такого эффекта в Photoshop.

Рис. 17.1 Автомобиль, которому предстоит стать мультяшным

Откройте изображение, с которым вы планируете работать. Сделайте копию слоя с изображением, нажав Ctrl+J. Перейдите на верхний слой и примените к нему фильтр Photocopy (Ксерокопия): Filter ▸ Sketch ▸ Photocopy (Фильтр ▸ Набросок ▸ Ксерокопия). Установите настройки фильтра.

- Detail (Детализация). Чем выше значение этого параметра, тем больше мелких деталей сохраняется после обработки изображения фильтром. Установите значение 24.
- Darkness (Тонер). Задает «яркость краски» виртуального ксерокса. Чем выше значение, тем ярче цвета в изображении. В нашем случае достаточно выбрать значение 1.

Если судить по названию, то фильтр Photocopy (Ксерокопия) имитирует копию изображения на ксероксе. Честно говоря, нам результат использования фильтра Photocopy (Ксерокопия) ксерокопию не напоминает совсем (рис. 17.2). Видимо, имелся в виду очень старый ксерокопирующий аппарат.

Рис. 17.2 Изображение после применения фильтра Photocopy (Ксерокопия)

ВНИМАНИЕ

Поскольку цвета итогового изображения зависят от установленных в программе базовых цветов, перед применением фильтра нажмите клавишу D, чтобы использовались цвета, заданные по умолчанию.

К этому же слою примените фильтр Poster Edges (Очерченные края): Filter ▸ Artistic ▸ Poster Edges (Фильтр ▸ Художественные ▸ Очерченные края).

СОВЕТ

Поскольку настройки фильтров Photocopy (Ксерокопия) и Poster Edges (Очерченные края) открываются в окне Filter Gallery (Галерея фильтров), вы можете не нажимать кнопку OK после применения первого фильтра. Вместо этого, настроив фильтр Photocopy (Ксерокопия), можно нажать кнопку New effect layer (Создать слой эффекта), после чего выбрать Poster Edges (Очерченные края). Подобным образом вы можете работать с изображением и далее (рис. 17.3).

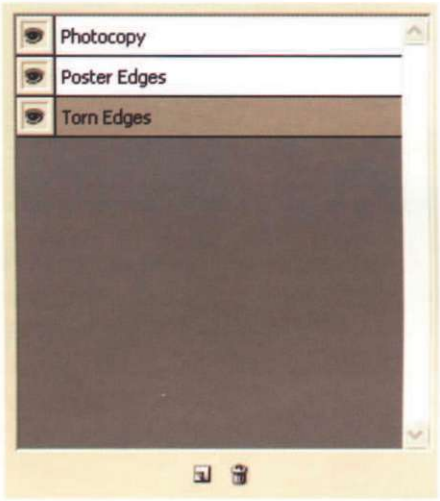


Рис. 17.3 С помощью Filter Gallery (Галерея фильтров) можно наблюдать действие нескольких фильтров, не применяя их к изображению

Несмотря на то что фильтр Poster Edges (Очерченные края) находится в группе Artistic (Художественные), прямой аналогии с каким-либо из реальных направлений или стилей искусства он не имеет. Результат применения этого фильтра напоминает гравюру, хотя и здесь аналогия весьма условна.

Фильтр Poster Edges (Очерченные края) усиливает резкость контуров изображения, дополнительно обводя их черным цветом. При этом изменяется количество цветов, в основном в сторону уменьшения.

Задайте настройки фильтра.

- Edge Thickness (Толщина краев). Основной параметр, отвечающий за грубость рисунка. Установите его значение равным 1.
- Edge Intensity (Интенсивность краев). Определяет выраженность черных областей, появление которых, как уже отмечалось, является одной из сторон применения фильтра Poster Edges (Очерченные края). Чем выше значение этого параметра, тем сильнее проявляются черные края в изображении и тем их больше. Выберите значение этого параметра таким образом, чтобы на главном объекте изображения были хорошо видны контуры.
- Posterization (Постеризация). Если два описанных выше параметра устанавливают резкость и внешний вид краев, то этот регулирует количество цветов в редактируемом изображении. Чем меньше его значение, тем меньше останется цветов. Для рассматриваемого примера необходимо установить значение 0, так как нашей задачей является получение черно-белого рисунка.

Примените к изображению фильтр Torn Edges (Рваные края): Filter ▸ Sketch ▸ Torn Edges (Фильтр ▸ Набросок ▸ Рваные края). Если вы не закрывали галерею фильтров, еще раз нажмите кнопку New effect layer (Создать слой эффекта) и выберите Torn Edges (Рваные края).

Фильтр Torn Edges (Рваные края) трудно описать в аналогиях с реальным миром. Скорее всего, его действие похоже на то, как будто изображение вырвано из бумаги (именно вырвано, а не вырезано). Данный фильтр работает по тому же принципу, что и другие фильтры группы Sketch (Набросок), — он сводит все цвета изображения к двум и на основе пользовательских настроек распределяет их. Как и в случае с Photocopy (Ксерокопия), цвета, на основе которых строится изображение, определяются исходя из активных базовых цветов Photoshop.

Установите настройки фильтра.

- Image Balance (Баланс изображения). Задает площадь изображения, отведенную под цвет переднего плана и под цвет фона. Значение этого параметра в данном случае установите равным 36.
- Smoothness (Смягчение). С увеличением значения этой настройки рваность краев уменьшается, то есть их форма становится более правильной, исчезает неровность. Установите максимальное значение данного параметра — 15.
- Contrast (Контраст). При малых значениях формируется своеобразная область мягкого перехода цветов по краям, при больших — возникает эффект зазубренности. В нашем случае выберите значение 1.

После применения фильтра изображение будет выглядеть, как на рис. 17.4.

Работа с текущим слоем завершена. На палитре Layers (Слои) измените режим смешения слоев на Overlay (Перекрытие). После смешения созданного нами рисунка с изображением реального автомобиля мы получили нужный эффект (рис. 17.5).

Рис. 17.4 Изображение после применения фильтров Poster Edges (Очерченные края) и Torn Edges (Рваные края)

Рис. 17.5 Мультяшный автомобиль

Автомобиль в движении

Некоторые фотографии — это всего лишь изображения, в которых запечатлены те или иные объекты. Такие снимки забываются сразу же после просмотра и вряд ли могут заинтересовать кого-то, кроме самого фотографа и тех, кто на них изображен. Чтобы фотография превратилась из простой картинки в застывшее мгновение, она должна показывать больше, чем просто объекты. Хорошая фотография может поведать о том, что произошло в недалеком прошлом, и о том, что случится в ближайшем будущем. Разглядывая такой снимок, можно увидеть, например, рябь в луже, показывающую, что только что в нее упала капля дождя, или согнувшуюся ветку дерева, которая наталкивает на мысль о сильном ветре, и т. д.

Если же вам не удалось сделать снимок, заставляющий задуматься и увидеть больше, чем на нем показано, не расстраивайтесь. Photoshop — это прекрасное средство для создания разного рода подделок, в том числе и таких. В этом примере мы рассмотрим превращение обычного изображения автомобиля в снимок машины, несущейся на большой скорости, который заставит зрителя поволноваться о судьбе тех, кто находится внутри.

Откройте фотографию неподвижного автомобиля в Photoshop. Мы выбрали вот такую машину (рис. 17.6).

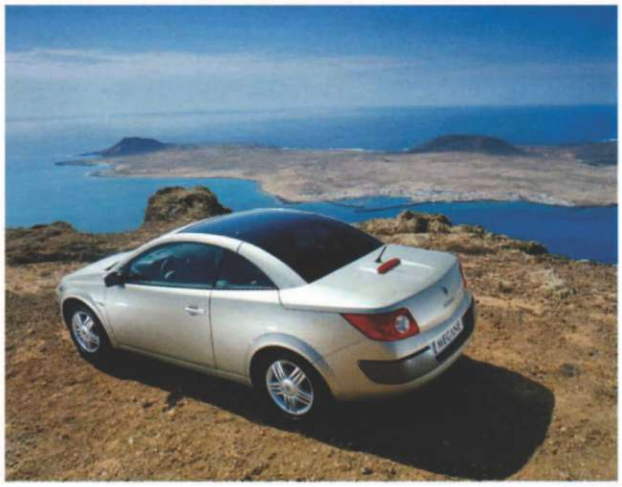


Рис. 17.6 Изображение автомобиля, который мы заставим двигаться

Сначала необходимо поработать над самыми проблемными участками автомобиля — колесами. Именно колеса могут выдать, что автомобиль стоит на месте. С помощью инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) выделите одно из колес. Выполните команду Select ▸ Transform Selection (Выделение ▸ Трансформирование выделения) и подкорректируйте форму выделенного участка так, чтобы он полностью покрывал колесо. Нажмите клавишу Enter, чтобы подтвердить трансформацию.

Не снимая выделения, воспользуйтесь фильтром Radial Blur (Радиальное размытие) из набора Blur (Размытие). Установите такие параметры, как показано на рис. 17.7.

Повторите эту же операцию для второго колеса. Выделив его и трансформировав, нажмите сочетание клавиш Ctrl+F, тем самым применив к выделению фильтр Radial Blur (Радиальное размытие) с теми же значениями параметров. Теперь колеса нашего автомобиля выглядят так, будто они вращаются на большой скорости (рис. 17.8).

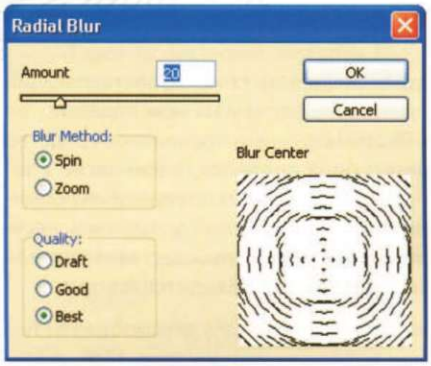


Рис. 17.7 Настройки фильтра Radial Blur (Радиальное размытие)

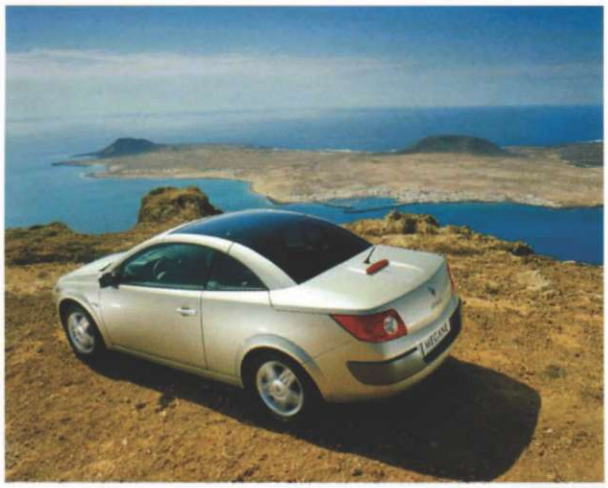


Рис. 17.8 Колеса автомобиля уже вращаются, но сам он пока стоит на месте

Создайте копию слоя (Ctrl+J). Примените к верхнему слою фильтр Motion Blur (Размытие в движении): Filter ▸ Blur ▸ Motion Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Размытие в движении) и выберите значение параметра Angle (Угол) равным 2°, а Distance (Расстояние) — 26 пикселов. После этого все изображение станет размытым (рис. 17.9).

Добавьте маску слоя, щелкнув на кнопке Add layer mask (Добавить маску слоя) на палитре Layers (Слои). Работая с ней, мы сможем вернуть резкость части изображения (в данном случае средней части автомобиля). Выберите инструмент Brush (Кисть) с черным цветом и пройдитесь по тем участкам, которые должны быть в фокусе. Благодаря тому что мы заранее позаботились о колесах, можно не бояться, что вы случайно заденете их кистью. После выполнения описанных выше действий палитра Layers (Слои) будет выглядеть так, как на рис. 17.10.

Готовое изображение автомобиля показано на рис. 17.11.

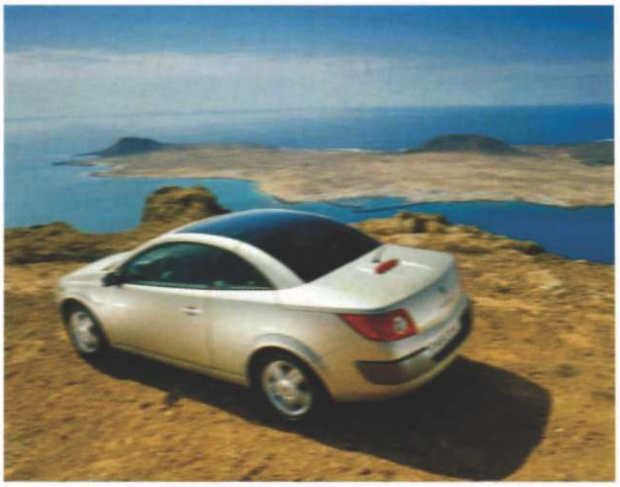


Рис. 17.9 Изображение после применения фильтра Motion Blur (Размытие в движении)

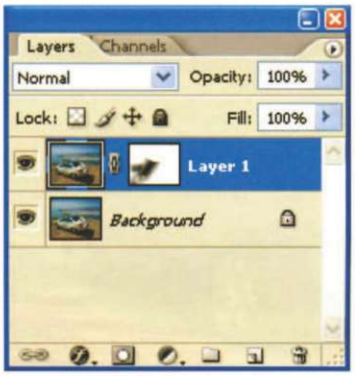


Рис. 17.10 Палитра Layers (Слои)

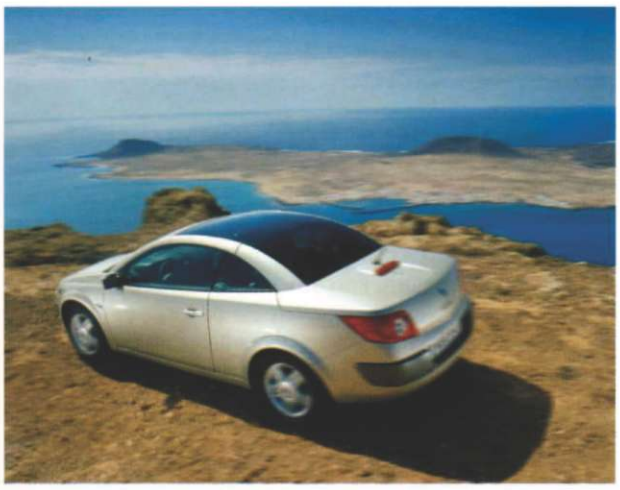


Рис. 17.11 Автомобиль в движении

Если включить фантазию, то на основе этого изображения можно создать и более интересную работу. Например, немного поэкспериментировав с цветовой гаммой, мы получили картинку, которую назвали «Полуночная погоня» (рис. 17.12).

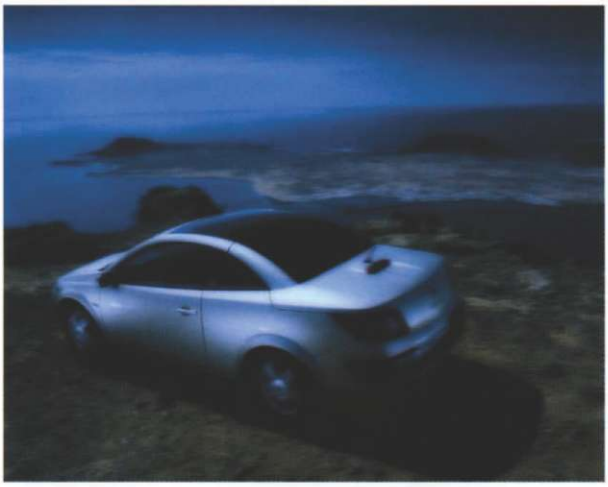


Рис. 17.12 Глядя на это изображение, трудно поверить, что изначально автомобиль стоял неподвижно

Фото в стиле Энди Уорхола

Энди Уорхол относится к тем художникам, произведения которых легко узнаваемы. Если вы видели хотя бы две работы художника, то, взглянув на третью, с легкостью определите, кто ее автор. Этот американский художник имел свой неповторимый стиль, который невозможно спутать ни с чьим другим. Попробуем скопировать особенности работ Энди Уорхола и превратить обычную фотографию (рис. 17.13) в будто бы нарисованную им картину в стиле поп-арт.

Создайте новое изображение с размерами, соответствующими выбранной вами фотографии, и белым фоном. Откройте фотографию в Photoshop и с помощью инструмента Move (Перемещение) переместите ее в новое изображение, создав тем самым новый слой.

Теперь необходимо отделить главный объект фотографии от фона. Мы уже неоднократно рассказывали, как это сделать (например, в разделе «Вырезаем объект из кадра» главы 16). Вы можете использовать любой из способов, который кажется вам наиболее удобным, например фильтр Extract (Вырезание). После выделения объекта удалите фон. Полученное нами изображение показано на рис. 17.14.

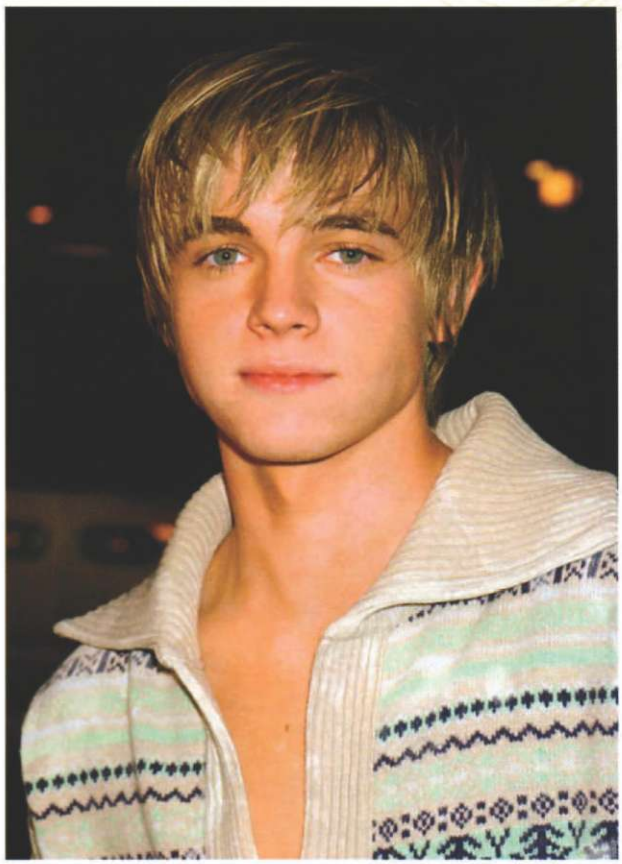


Рис. 17.13 Исходное изображение

Выполните команду Image ▸ Adjustments ▸ Desaturate (Изображение ▸ Настройки ▸ Убрать насыщенность), тем самым обесцветив изображение. Подкорректируйте эффект, воспользовавшись командой Image ▸ Adjustments ▸ Brightness/Contrast (Изображение ▸ Настройки ▸ Яркость /Контраст). Сделайте изображение более контрастным. Мы использовали такие значения параметров: Brightness (Яркость) — –10, Contrast (Контраст) — 34. Полученное изображение представлено на рис. 17.15.

Теперь наша задача состоит в том, чтобы упростить контуры изображения и сделать его абстрактным. В этом нам помогут фильтр Cutout (Аппликация) и окно Levels (Уровни).

Примените к изображению фильтр Cutout (Аппликация), выбрав его в меню Filter ▸ Artistic (Фильтр ▸ Художественные). В результате применения этого фильтра фотография выглядит как бумажная аппликация, которой все занимались в детстве. Для тех читателей, кто уже не помнит этого процесса, скажем: изображение похоже на склеенное из разноцветных кусков бумаги.

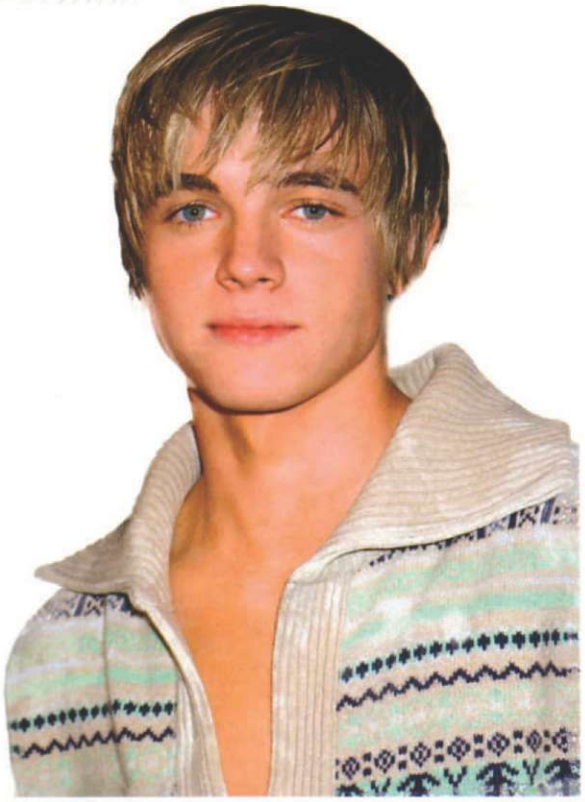


Рис. 17.14 Главный объект фотографии отделен от фона

Рис. 17.15 Изображение после обесцвечивания и повышения контрастности

Задайте настройки фильтра.

- Number of Levels (Количество уровней). Определяет количество цветов для эффекта. Самое простое сравнение — сколько видов цветной бумаги взять для аппликации. Понятно, что чем выше это значение, тем больше деталей получится в итоге. Установите среднее значение этого параметра (в нашем случае — 4).
- Edge Simplicity (Простота краев). Этот параметр задает, насколько неправильной формы будут куски аппликации. Большее число определяет упрощение форм. С одной стороны, неправильные, рваные края отображают больше деталей, а с другой — использование ровных форм позволяет добиться интересного абстрактного эффекта. Выберите значение 2.
- Edge Fidelity (Правильность краев). Параметр, похожий на предыдущий. Он определяет степень неровности краев. Чем выше значение, тем более отходящие от общих форм фрагменты появятся в изображении. Как и для предыдущего параметра, установите значение 2.

После применения фильтра нажмите сочетание клавиш Ctrl+L. В окне Levels (Уровни) подкорректируйте уровни, добиваясь того, чтобы изображение содержало приблизительно три оттенка серого, черный и белый цвета. Использованные нами настройки показаны на рис. 17.16.

Снова примените к изображению фильтр Cutout (Аппликация), на этот раз увеличив значение параметра Edge Simplicity (Простота краев) (рис. 17.17).

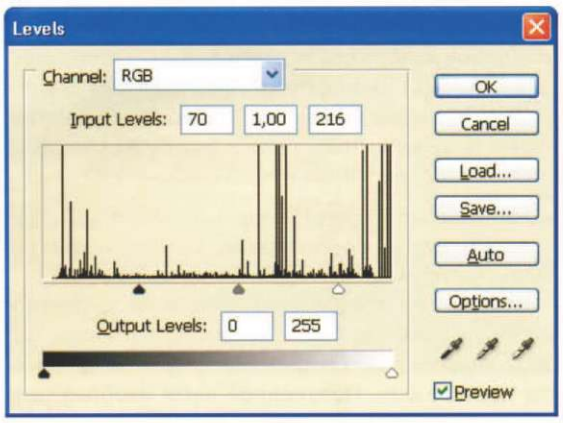


Рис. 17.16 Окно Levels (Уровни)

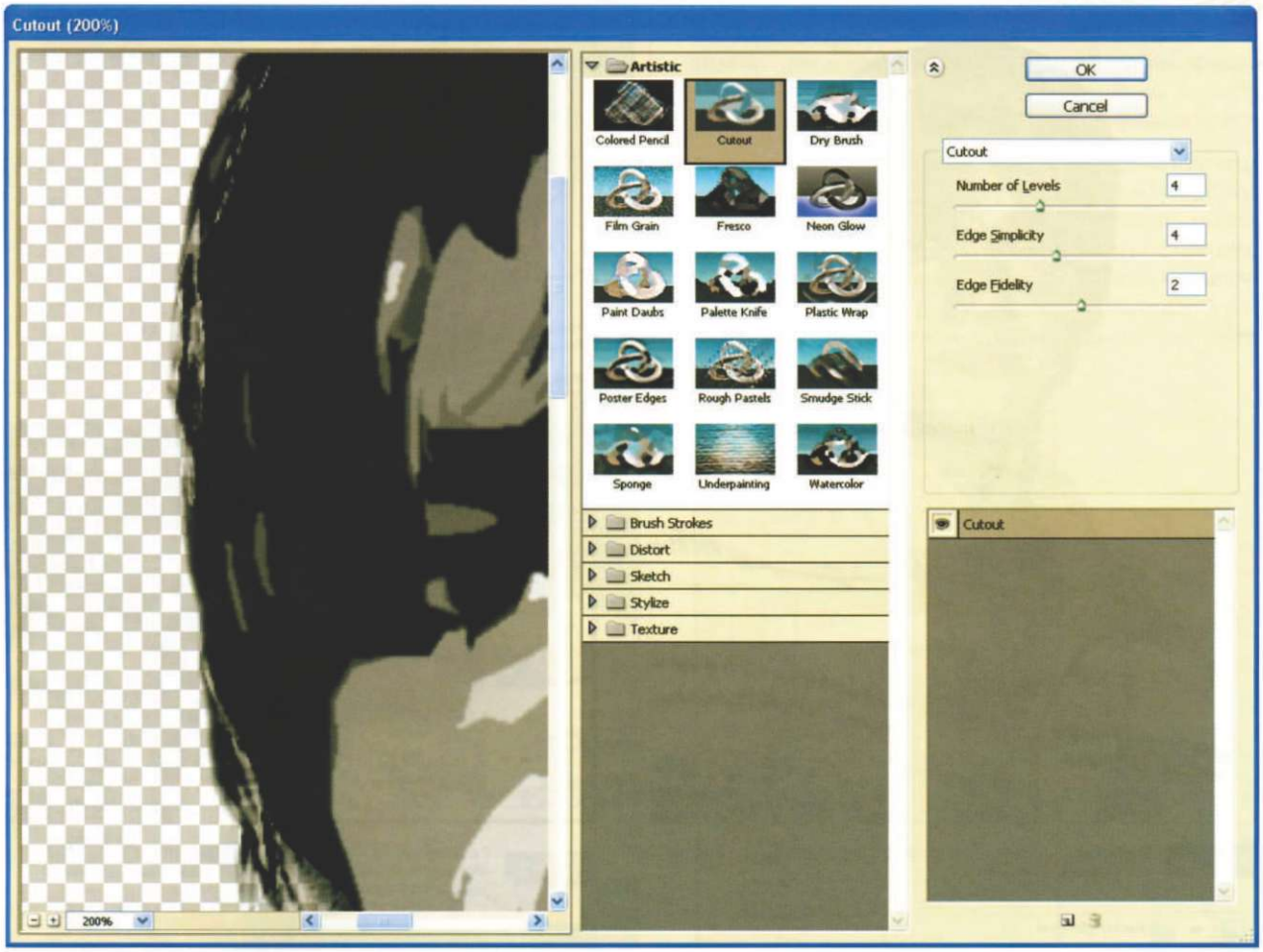


Рис. 17.17 Настройки фильтра Cutout (Аппликация)

После этого еще раз подкорректируйте уровни изображения. Полученное нами изображение приведено на рис. 17.18.

Создайте новое изображение размером в четыре раза больше холста, с которым вы работали до этого. Для этого установите в два раза больший размер по ширине и по высоте. Нажмите кнопку Create a new group (Создать новую группу) на палитре Layers (Слои). Скопируйте слой, с которым вы работали ранее, в это изображение.

Активизируйте инструмент Rectangle (Прямоугольник) (рис. 17.19) и убедитесь, что в его настройках на панели параметров установлен режим Shape layers (Слои фигур). В данном режиме будет создаваться слой фигуры. Это некий гибрид слоя и контура, то есть вы можете редактировать такую фигуру как контур, но при этом она обладает всеми свойствами слоя. В этом масса преимуществ, в том числе возможность применять стили слоя (Layer Style).

Нарисуйте прямоугольную область в изображении таким образом, чтобы площадь создаваемой фигуры занимала четверть рисунка. На палитре Layers (Слои) переместите слой фигуры под слой с копией фотографии. Изображение будет выглядеть, как на рис. 17.20.

Щелкните правой кнопкой мыши на значке группы на палитре Layers (Слои) и выберите команду Duplicate Group (Создать копию группы). Повторите эту операцию еще два раза, чтобы в результате получилось четыре группы (рис. 17.21).

Поочередно выделяя каждую из трех копий группы, разместите их на холсте, как показано на рис. 17.22.

Мы подошли к самому сложному и интересному этапу — окрашиванию изображения в цвета, которые Энди

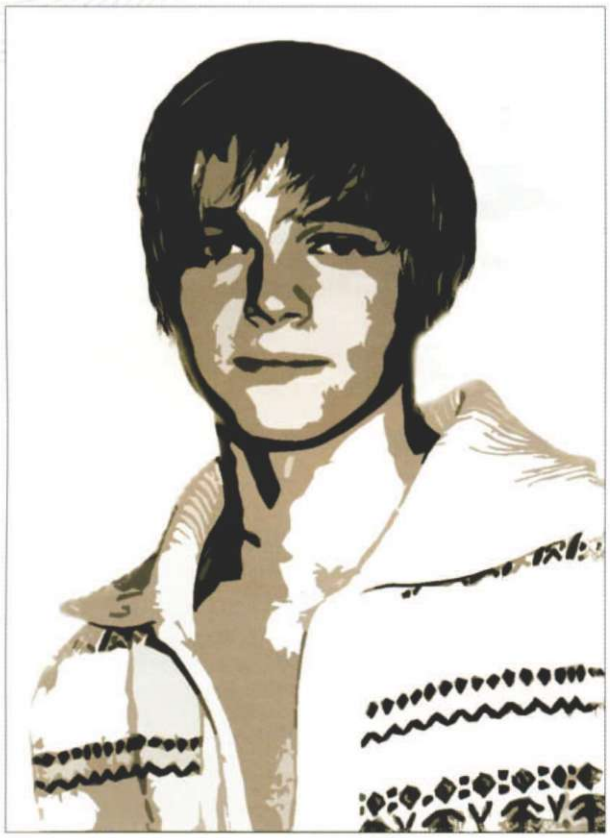


Рис. 17.18 Изображение после применения фильтра Cutout (Аппликация) и коррекции уровней

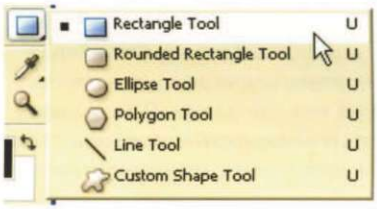


Рис. 17.19 Выбор инструмента Rectangle (Прямоугольник)

Уорхол использовал в своих работах. Вы можете подобрать эти цвета самостоятельно, взяв за основу иллюстрации данной книги, но для достижения лучшего эффекта советуем использовать в качестве примера какое-нибудь изображение мастера. Думаем, что найти работу Уорхола в Интернете для вас не составит труда. Мы использовали портрет Мэрилин Монро (рис. 17.23).

По нашей задумке, каждая из четырех частей картины будет иметь свои цвета. Поэтому все описанные ниже действия необходимо выполнить для слоев каждой из четырех групп. Рассмотрим их для одной группы.

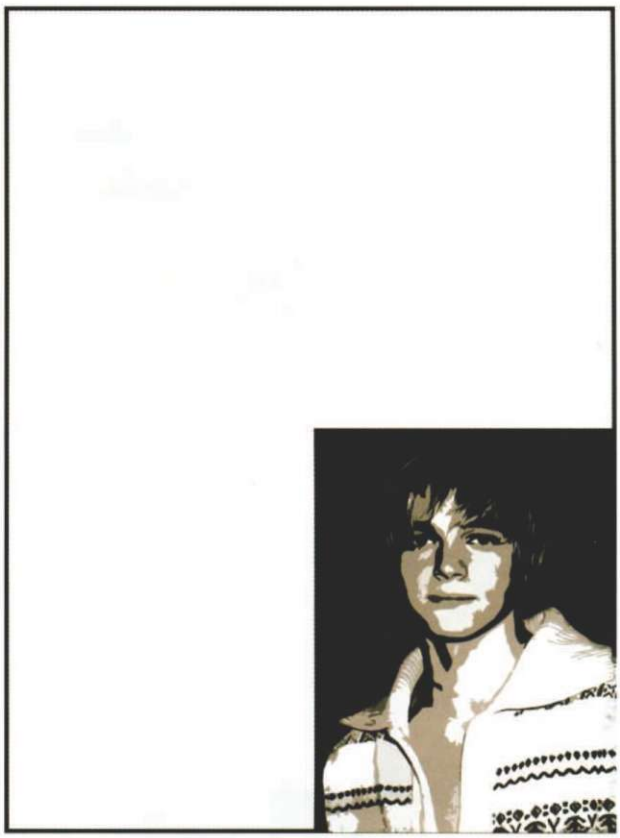


Рис. 17.20 Размещение копии фотографии и фигуры Rectangle (Прямоугольник) на новом холсте (обводка была создана для наглядности)

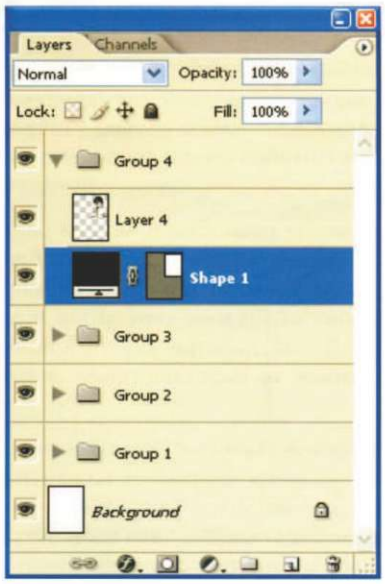


Рис. 17.21 Палитра Layers (Слои) после создания копий групп

Рис. 17.22 Размещение копий фотографии на холсте

Рис. 17.23 Портрет Мэрилин Монро, который можно использовать для подбора цветов

Сначала определите цвет фона. Для этого щелкните на значке слоя фигуры и в появившемся окне Color Picker (Выбор цвета) подберите цвет фона. Если вы предварительно откроете в Photoshop картину Энди Уорхола, то можете просто щелкнуть пипеткой на нужном цвете.

Для окрашивания основной части изображения создайте новый слой, нажав кнопку Create a new layer (Создать новый слой) на палитре Layers (Слои). Расположите его между двумя слоями группы. Убедитесь, что созданный только что слой выделен, и, удерживая клавишу Ctrl, щелкните на значке слоя с изображением фотографии. Благодаря этому вы получите выделение, соответствующее форме верхнего слоя (рис. 17.24).

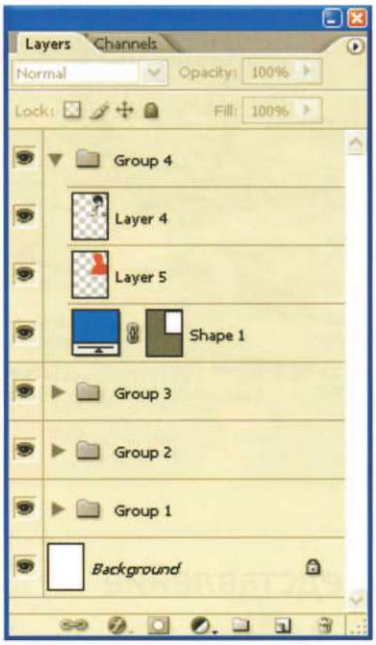


Рис. 17.24 Вид палитры Layers (Слои) на этом этапе

Продолжая работать со средним слоем, активизируйте инструмент Paint Bucket (Заливка) и щелкните на образце цвета переднего плана на палитре инструментов. Подберите цвет заливки основного изображения. Как и в случае с цветом фона, вы можете это сделать с помощью пипетки. После выбора цвета щелкните на фотографии, чтобы залить изображение выбранным цветом. Снимите выделение. Чтобы увидеть результат, переключитесь на верхний слой с изображением и измените режим смешения слоев на Screen (Экран).

Повторите описанные выше действия для каждой группы, всякий раз выбирая иные цвета для заливки фона и фотографии. Итоговое изображение представлено на рис. 17.25.

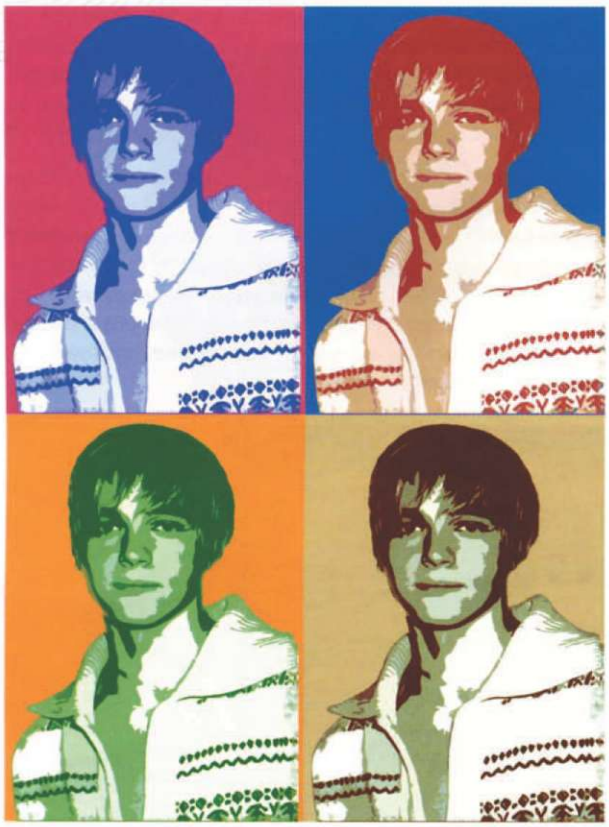


Рис. 17.25 Изображение, превращенное в картину а-ля Энди Уорхол

Эффектное представление объекта

Чтобы передать идею зрителю и привлечь его внимание к определенному объекту в кадре, профессиональному фотографу часто приходится использовать различные уловки. Например, главный объект можно поместить в фокус, размыв фон, выделить его цветом или светом. Но фотографам-любителям нередко не хватает мастерства и знаний, поэтому их снимки выглядят незавершенными. Глядя на такие фотографии, хочется воскликнуть: «Как хорошо было бы, если бы вот этот объект был более ярким!» или «А если бы тут еще и фон размыть!».

К счастью, подобные недостатки легко исправляются с помощью Photoshop. В предыдущих главах уже было рассказано о том, как размыть задний план (см. раздел «Глубина резкости: скрываем задний план» главы 14) и как изменить цвет разных объектов (см. главу 15). В этом примере мы рассмотрим еще один способ эффектного представления объекта в кадре.

Откройте в Photoshop фотографию, с которой вы будете работать. Мы выбрали фотографию женщины, сидящей на диване (рис. 17.26). Попытаемся сделать так, чтобы внимание зрителя было отвлечено от дивана и сосредоточено только на ней.

Рис. 17.26 Исходная фотография

Создайте копию слоя (Ctrl+J). Прежде всего необходимо отделить главный объект от фона. Поскольку у женщины длинные волосы, самой большой проблемой будет выделить именно участок головы. Лучше всего для этой цели подойдет фильтр Extract (Вырезание). Работая с верхним слоем, вызовите его из меню Filter (Фильтр) и с помощью кисти нарисуйте линию вдоль выделяемого контура (рис. 17.27). Кисть меньшего диаметра позволит добиться более точных результатов. Изменить ее диаметр позволяет параметр Brush Size (Размер кисти).

После того как контур будет выделен, нажмите кнопку Fill (Заливка) на панели инструментов окна Extract (Вырезание) и щелкните в центре выделения, тем самым определив вырезаемый фрагмент. Нажмите кнопку OK, чтобы подтвердить результаты своей работы с фильтром Extract (Вырезание).

СОВЕТ

Если вы не удовлетворены полученным контуром, можете воспользоваться дополнительными инструментами окна Extract (Вырезание) — Cleanup (Очистка) и Edge Touchup (Исправление краев). Подробнее о них см. в разделе «Вырезаем объект из кадра» главы 16.

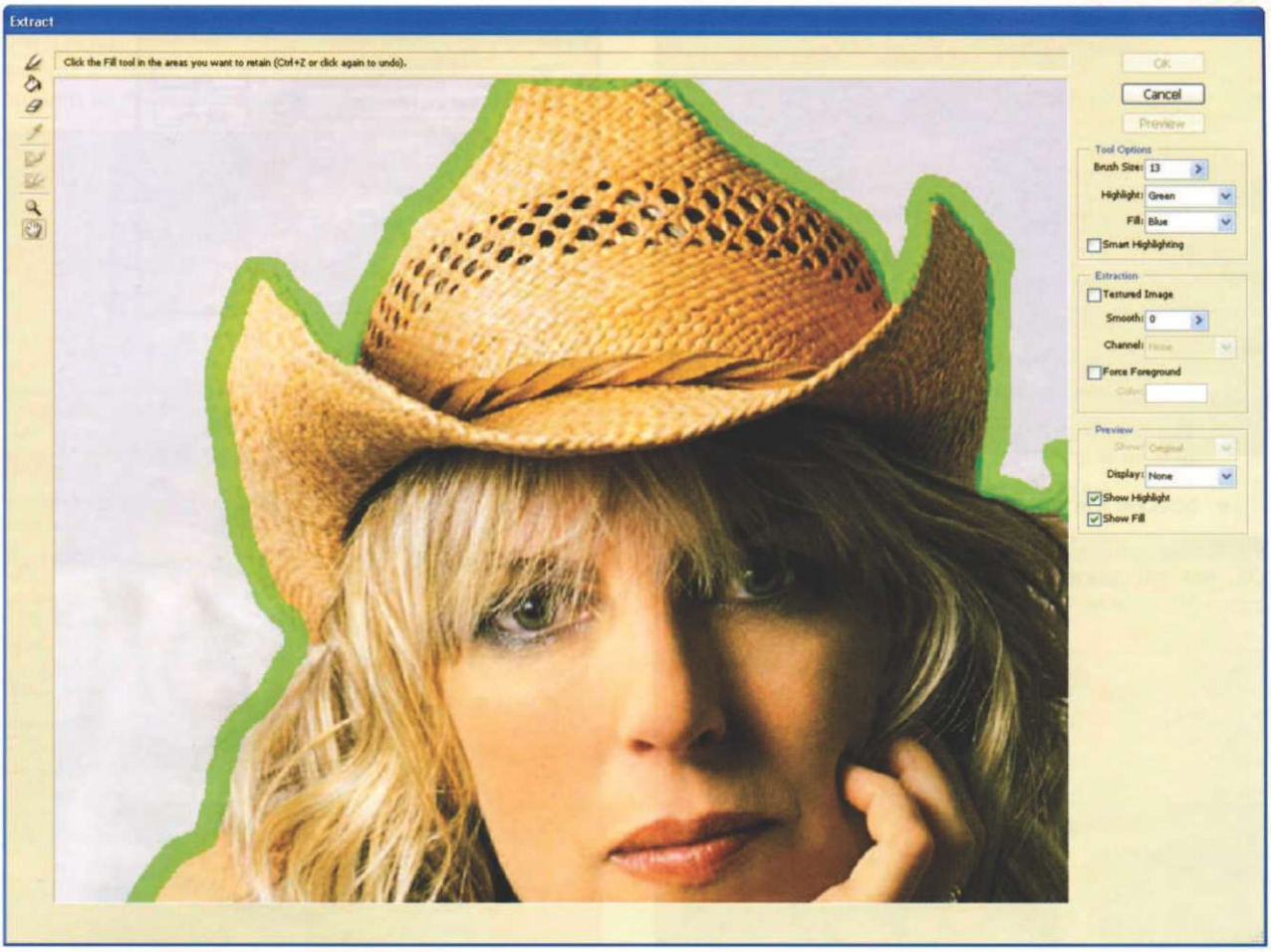


Рис. 17.27 Выделение объекта в окне Extract (Вырезание)

После завершения работы с Extract (Вырезание) со слоя, с которым мы работали, будут удалены все фрагменты, которые не попали в выделение (рис. 17.28).

Теперь поработаем над фоном изображения. Выделите фоновый слой и примените к нему фильтр Grain (Зерно): Filter ▸ Texture ▸ Grain (Фильтр ▸ Текстура ▸ Зерно). Установите необходимые настройки.

- Intensity (Интенсивность). Определяет количество добавляемых к изображению элементов. Установите значение этого параметра равным 31.
- Contrast (Контраст). Регулирует яркость добавляемых элементов. В нашем случае достаточно выбрать значение 18.
- Grain Type (Тип зерна). Определяет положение элементов. Доступны следующие типы:
  - Regular (Обычный) — обычная зернистость, которую мы можем наблюдать на фотопленке;

Рис. 17.28 Объект выделен (отображение нижнего слоя для наглядности отключено)

- Soft (Мягкий) — отличается от предыдущего меньшей контрастностью элементов;
- Sprinkles (Брызги) — шум одного цвета;
- Clumped (Комки) — напоминает расплывшиеся чернила;
- Contrasty (Контрастно) — то же самое, что и Clumped (Комки), только цвета более яркие;
- Enlarged (Увеличение) — крупные, четкие точки;
- Stippled (Точечный) — много мелких зерен цвета переднего плана;
- Horizontal (Горизонтальный) — «грязные» горизонтальные линии;
- Vertical (Вертикальный) — «грязные» вертикальные линии;
- Speckle (Пятно) — редкие черные точки.

Выберите тип Vertical (Вертикальный) и нажмите кнопку OK. Вот как выглядит фотография после применения этого фильтра (рис. 17.29).

Рис. 17.29 Изображение после применения фильтра Grain (Зерно)

Нужный эффект получен — главный объект отделен от фона, но мы на этом не остановимся. Придадим фону теплый оттенок, для чего воспользуемся командой Image ▸ Adjustments ▸ Photo Filter (Изображение ▸ Настройки ▸ Фотофильтр). Установите такие параметры, как показано на рис. 17.30.

Итоговое изображение с эффектом отделения главного объекта от фона представлено на рис. 17.31.

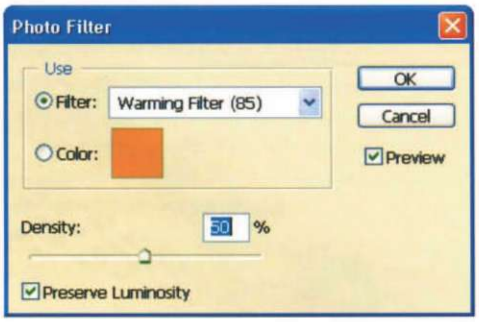


Рис. 17.30 Окно Photo Filter (Фотофильтр)

Рис. 17.31 Оригинальный эффект отделения главного объекта от фона получен

Превращение в вампира

Как вы уже могли убедиться, выполняя примеры этой книги, с помощью Photoshop можно очень сильно изменять внешность человека: корректировать цвет волос, устранять недостатки кожи и т. д. Однако использовать инструменты Photoshop в целях преображения внешности можно не только для того, чтобы сделать ее привлекательнее, но и наоборот, чтобы вызвать страх и ужас. Если у вас достаточно крепкие нервы, предлагаем заняться преображением человека на фотографии в вампира.

Подберите подходящее изображение и откройте его в Photoshop. Лучше всего для этого годится снимок, на кото-

ром запечатлен человек с открытым ртом (рис. 17.32). Для данного примера также отлично подходят фотографии, на которых присутствуют элементы пирсинга (например, на языке или в носу).

Рис. 17.32 Исходное изображение

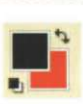
СОВЕТ

Если, работая с фотографиями в других примерах, вы устраняли недостатки кожи, то здесь этого делать не нужно. Поскольку нашей целью является получение как можно более отвратительного результата, если на коже будут дефекты, это только улучшит эффект. Трехдневная небритость, как на нашей фотографии, которая делает лицо неаккуратным, тоже как нельзя кстати.

Создайте копию слоя (Ctrl+J). Находясь на только что созданном слое, выберите инструмент Smudge (Палец) на палитре инструментов и с его помощью вытяните два верхних резца вниз так, чтобы из них образовались клыки. Чтобы клыки были достаточно длинными, этот инструмент, скорее всего, потребуется использовать многократно (рис. 17.33).

В результате использования инструмента Smudge (Палец) резцы на кончиках выглядят закругленными, а вокруг них наблюдается небольшое размытие. Чтобы устранить эти недостатки, воспользуйтесь инструментом Eraser (Ластик). Заострите клыки на концах и очертите их края, устранив размытость (рис. 17.34).

Добавим в изображение дополнительные эффекты, которые сделают его более устрашающим. Сведите слои, выполнив команду Layer ▸ Flatten Image (Слой ▸ Свести все слои).



Окрасим лицо в красный цвет. Щелкните на образце фонового цвета на палитре инструментов и установите в качестве фонового цвета красный с такими составляющими: Red (Красный) — 255, Green (Зеленый) — 0, Blue (Синий) — 0 .

Рис. 17.33 Главный признак вампира — наличие клыков

Рис. 17.34 Использование инструмента Eraser (Ластик)

Примените к изображению фильтр Diffuse Glow (Рассеянный свет): Filter ▸ Distort ▸ Diffuse Glow (Фильтр ▸ Деформация ▸ Рассеянный свет). Данный фильтр добавляет интересное свечение в те области изображения, которые весьма условно можно назвать светлыми. Условность состоит в том, что область применения фильтра определяет сам пользователь, и только отсчет захватываемых пикселов идет от самых светлых. Цвет свечения определяется фоновым цветом, поэтому в нашем случае он будет красным (рис. 17.35).

Рис. 17.35 Изображение после применения фильтра Diffuse Glow (Рассеянный свет)

Установите параметры фильтра.

- Graininess (Зернистость). Добавляет в область свечения зернистость, то есть ярко выраженный моноцветный шум. Изменение значения этого параметра приводит к достаточно существенному различию результатов. В нашем случае зернистость не нужна, поэтому установите значение 0.
- Glow Amount (Эффект). Устанавливает, как много пикселов будет охвачено свечением. Так как отсчет начинается с самых светлых пикселов, этот параметр можно изменять как задающий максимально допустимую темноту пиксела для включения его в свечение или градиентное ослабление эффекта. Для нашего случая выберите значение 1.
- Clear Amount (Оригинал). Задает величину неохваченных свечением областей. В какой-то степени этот параметр противоположен Glow Amount (Эффект). Задайте значение 11.

Чтобы придать выражению лица зловещий вид, вызовите окно Levels (Уровни), используя сочетание клавиш Ctrl+L, и переместите средний маркер в крайнее правое положение (рис. 17.36).

Полученное изображение представлено на рис. 17.37.

Нажмите клавишу D, чтобы вернуть цветам переднего плана и фона значения по умолчанию. Снова примените фильтр Diffuse Glow (Рассеянный свет) со следующими параметрами: Graininess (Зернистость) — 0, Glow Amount (Эффект) — 15, Clear Amount (Оригинал) — 3. Благодаря этому изображение станет еще более устрашающим. В конце выполните автоматическую коррекцию уровней с помощью команды Image ▸ Adjustments ▸ Auto Levels (Изображение ▸ Настройки ▸ Автоматическая коррекция уровней) или сочетания клавиш Shift+Ctrl+L. Полученное изображение представлено на рис. 17.38.

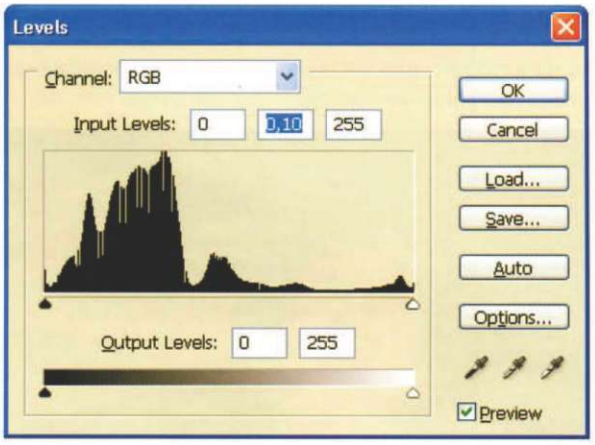


Рис. 17.36 Окно Levels (Уровни)

Рис. 17.37 Изображение после коррекции уровней

Рис. 17.38 Парень на фотографии превращен в злобного вампира

Огни ночного города

Ночные снимки почти всегда выглядят загадочно и необычно. Все, что днем кажется обыденным и неинтересным, ночью преображается и приобретает шарм. Это касается и городских пейзажей. На фотографии ночного города не остается и следа серого индустриального пейзажа, который можно получить, запечатлев мегаполис днем. Яркие огни окон, рекламных щитов и фонарей привлекают внимание и радуют глаз.

Средствами Photoshop такие фотографии можно сделать еще более привлекательными, добавив объектам необычное свечение.

Откройте фотографию ночного города (рис. 17.39) в Photoshop и создайте копию фонового слоя, используя сочетание клавиш Ctrl+J (вы наверняка уже его выучили). Измените режим смешения для созданного слоя, выбрав в списке Set the blending mode for the layer (Установить режим смешения для слоя) на палитре Layers (Слои) вариант Screen (Экран).

Рис. 17.39 Фотография ночного Токио

Используя сочетание клавиш Ctrl+L, вызовите окно Levels (Уровни) и установите такие настройки, как показано на рис. 17.40.

Теперь скопируйте текущий слой трижды (Ctrl+J). Обратите внимание, что при этом также будут скопированы параметры смешения слоев. Мы получили четыре одинаковых слоя (рис. 17.41).

Выберите верхний слой и примените к нему фильтр Radial Blur (Радиальное размытие): Filter ▸ Blur ▸ Radial Blur (Фильтр ▸ Размытие ▸ Радиальное размытие). Установите такие настройки, как показано на рис. 17.42. Обратите внимание на центр размытия (Blur Center). В данном случае его необходимо установить в левом верхнем

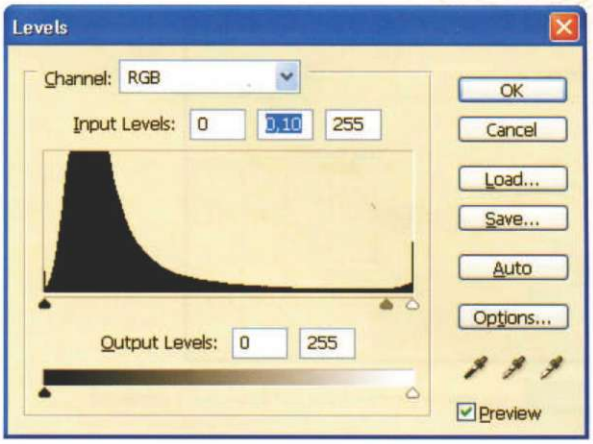


Рис. 17.40 Окно Levels (Уровни)

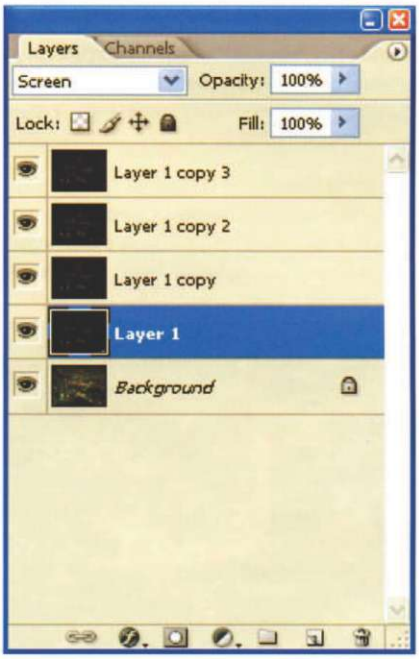


Рис. 17.41 Вид палитры Layers (Слои) после трехкратного копирования слоя

углу. Для этого щелкните на поле Blur Center (Центр размытия) и, не отпуская кнопку мыши, потяните к левому верхнему углу.

Выполните автоматическую коррекцию уровней, воспользовавшись сочетанием клавиш Shift+Ctrl+L.

Теперь вам предстоит проделать те же действия для остальных трех слоев. Поочередно выбирая их на палитре Layers (Слои), применяйте к ним фильтр Radial Blur (Радиальное размытие), а затем выполняйте автоматическую коррекцию уровней. Настройки фильтра

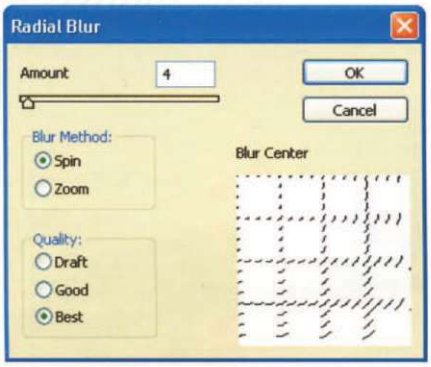


Рис. 17.42 Настройки фильтра Radial Blur (Радиальное размытие)

Radial Blur (Радиальное размытие) должны быть одинаковыми для всех уровней, за исключением параметра Blur Center (Центр размытия). Если для самого первого слоя, как вы помните, необходимо было установить центр в левом верхнем углу, то для остальных трех слоев его необходимо смещать к другим углам: правому верхнему, левому нижнему и правому нижнему соответственно.

В итоге вы получите изображение, в котором центр размытия будет в каждом из четырех углов. Сведите слои, выполнив команду Layer ▸ Merge Visible (Слой ▸ Объединить видимые), и сохраните изображение (рис. 17.43).

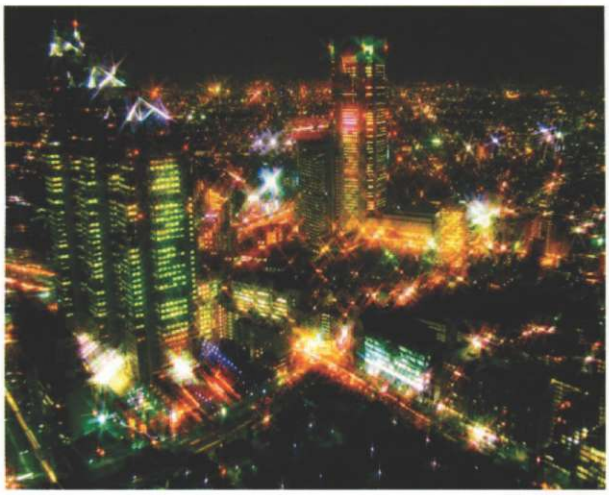


Рис. 17.43 Огни ночного города ярко засияли

Если вы хотите усилить эффект, сведите не все слои, а только четыре верхних. Для этого поочередно выделяйте каждый слой, начиная с верхнего, и нажимайте сочетание клавиш Ctrl+E. После этого создайте копию полученного слоя (Ctrl+J). Огоньки засияют еще ярче (рис. 17.44).

Рис. 17.44 Огни ночного города засияли еще ярче

Замерзшее стекло

Зима — это, безусловно, самое волшебное время года. Даже те, для кого пора детства осталась далеко позади, чувствуют волшебное дыхание зимы, когда идут по заснеженному городу, стряхивают снежные шапки с деревьев или смотрят в окно, покрытое изморозью.

Даже если вы читаете эту книгу жарким летом, погрузитесь в зимнюю прохладу и попробуйте повторить описанный ниже эффект, который делает изображение таким, будто вы смотрите на него через замерзшее стекло.

Откройте фотографию в Photoshop. Наше исходное изображение показано на рис. 17.45.

Рис. 17.45 Исходное изображение

Создайте новый слой (Shift+Ctrl+N) и залейте его белым цветом с помощью инструмента Paint Bucket (Заливка). Примените к текущему слою слой-маску, выполнив команду Layer ▸ Layer Mask ▸ Reveal All (Слой ▸ Маска слоя ▸ Показать все). Убедитесь, что маска выделена, и выполните команду Image ▸ Apply Image (Изображение ▸ Применить изображение). Установите значения, как показано на рис. 17.46.

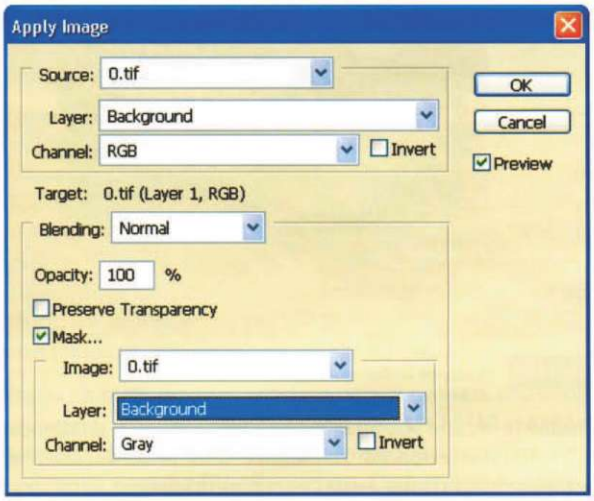


Рис. 17.46 Окно Apply Image (Применить изображение)

Создайте еще один слой. Вы можете сделать это, нажав кнопку Create a new layer (Создать новый слой) на палитре Layers (Слои). Примените к нему фильтр Clouds: Filter ▸ Render ▸ Clouds (Фильтр ▸ Визуализация ▸ Облака). После этого воспользуйтесь фильтром Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие), подобрав такое значение параметра Radius (Радиус), чтобы изображение было однородным.

Измените режим смешения для этого слоя на Overlay (Перекрытие). Вот мы и получили замерзшее стекло, через которое слегка проступает наше изображение (рис. 17.47).

Теперь представим себе, что тот, кто стоит возле окна, захотел увидеть пейзаж, почти невидимый через слой изморози. В реальной жизни мы можем подышать на стекло или потереть его рукой, чтобы изморозь растаяла от тепла. В Photoshop для создания «дырки» на стекле можно использовать инструмент Eraser (Ластик). Переключитесь на слой с маской и сотрите некоторую часть изображения в центре (рис. 17.48). Вы можете использовать кисть с рваными краями, чтобы получить более реалистичную картинку. Для доступа к разным кистям щелкните на изображении правой кнопкой мыши.

Рис. 17.47 Наша картинка выглядит так, будто ее поместили за замерзшее стекло

Рис. 17.48 Картинка выглядит так, будто через стекло кто-то недавно смотрел

Можно сделать изображение более правдоподобным, придав стеклу некоторую рельефность. Для этого щелкните на маске среднего слоя, в результате чего она будет выделена. Примените к выделению фильтр Glass (Стекло): Filter ▸ Distort ▸ Glass (Фильтр ▸ Деформация ▸ Стекло). С помощью его настроек можно добиться реалистичной текстуры стекла.

- Distortion (Деформация). Дает возможность указать степень искажения изображения текстурой стекла. Аналогия с реальной жизнью — глубина рельефа стекла. Установите максимальное значение этого параметра — 20.
- Smoothness (Смягчение). Также управляет рельефностью стекла, только на этот раз сглаженностью форм. Если значение параметра Smoothness (Смягчение) невелико, то рельеф будет ярко выражен,

при увеличении значения рельефность уменьшится вплоть до исчезновения. Установите небольшое значение — 3.

- Texture (Текстура). В этом списке можно выбрать карту для эффекта. В стандартной поставке их четыре, но вы можете использовать любое свое изображение в качестве карты, выбрав вариант Load Texture (Загрузить текстуру), нажав кнопку . В нашем случае лучше всего использовать стандартную текстуру Frosted (Покрытая инеем), потому что она как нельзя лучше подходит для имитации замерзшего стекла.
- Scaling (Масштабирование). Этот параметр отвечает за приведение размеров карты текстуры в соответствие с размерами изображения. Его значение подберите сами в зависимости от того, с какой фотографией вы работаете.

После применения фильтра изображение будет выглядеть, как на рис. 17.49.

Рис. 17.49 Итоговое изображение замерзшего стекла

Дисплей электронных часов

Для оформления изображения можно использовать не только цветовые эффекты и фильтры, но и дополнительные объекты. С одним из типов таких объектов — рамками — вы познакомились в главе 12. Но нарисованный на фотографии объект не обязательно должен обрамлять изображение. В некоторых случаях достаточно дорисовать незначительную на первый взгляд деталь, чтобы снимок предстал в ином свете. Так, например, дисплей электронных часов, нарисованный на снимке гоночного автомобиля, может «отсчитывать» время до старта. Рассмотрим этот пример.

Подберите подходящий снимок автомобиля. Лучше, если это будет какая-нибудь гоночная или спортивная модель (рис. 17.50).

Рис. 17.50 Исходное изображение автомобиля

Создайте новое изображение в режиме RGB размером 250 × 100 пикселов. Не заливайте слой никаким цветом, оставьте его прозрачным (Transparent).

Измените цвета фона и переднего плана. Для цвета фона выберите оттенок с такими составляющими: Red (Красный) — 152, Green (Зеленый) — 164, Blue (Синий) — 154, а для цвета переднего плана со следующими: Red (Красный) — 168, Green (Зеленый) — 182, Blue (Синий) — 171. Образцы цвета на палитре инструментов будут выглядеть так: .

Выберите инструмент Gradient (Градиент) на палитре инструментов. Щелкните на стрелке рядом с полем Click to edit the gradient (Щелкните, чтобы отредактировать градиент) на панели параметров и выберите вариант Foreground to Background (От цвета переднего плана к цвету фона) (рис. 17.51). Установите стиль

Рис. 17.51 Выбор типа градиента

градиента Reflected (Отраженный) . Нарисуйте градиент от центра изображения к левому нижнему углу (рис. 17.52).

Рис. 17.52 Вид изображения после добавления градиента

Добавим на наш дисплей эффект внутреннего свечения. Откройте окно Layer Style (Стиль слоя), щелкнув на кнопке Add a layer style (Добавить стиль слоя) в нижней части палитры Layers (Слои) и выбрав строку Inner Glow (Внутреннее свечение). Установите такие настройки эффекта, как показано на рис. 17.53. Цвет свечения установите таким же, как цвет переднего плана.

Чтобы придать фону естественность и сделать его неоднородным, создайте новый слой (Shift+Ctrl+N) и заполните его цветом фона. Для этого удобно использовать сочетание клавиш Ctrl+Backspace. Примените к новому слою фильтр Add Noise (Добавить шум): Filter ▸ Noise ▸ Add Noise (Фильтр ▸ Шум ▸ Добавить шум) с настройками, показанными на рис. 17.54. После этого примените к изображению фильтр Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) из набора Blur (Размытие), установив значение параметра Radius (Радиус) равным 0,5. Благодаря этому шум будет немного размыт.

Выберите для текущего слоя режим смешения Luminosity (Яркость), а значение параметра Opacity (Непрозрачность) установите равным 40 % (рис. 17.55).

Наш дисплей практически готов, осталось только добавить на него цифры. Для этого активизируйте инструмент Horizontal Type (Горизонтальный текст), установите белый цвет шрифта и подберите подходящую гарнитуру и кегль. Из стандартных шрифтов для создания этого эффекта подходит Courier, хотя вы можете достичь лучших результатов, используя дополнительные шрифты.

Введите текст, состоящий из восьмерок и точки, после чего измените режим смешения слоев на Soft Light (Мягкий свет) и установите значение параметра Opacity (Непрозрачность) равным 30 % (рис. 17.56).

Теперь необходимо выровнять текстовый слой относительно фона, чтобы текст располагался в центре дисплея. Для этого используются команды Layer ▸ Align Layers To Selection ▸ Vertical Centers (Слой ▸ Выровнять слои по выделению ▸ Вертикально по центру) и Layer ▸ Align Layers To Selection ▸ Horizontal Centers (Слой ▸ Выровнять

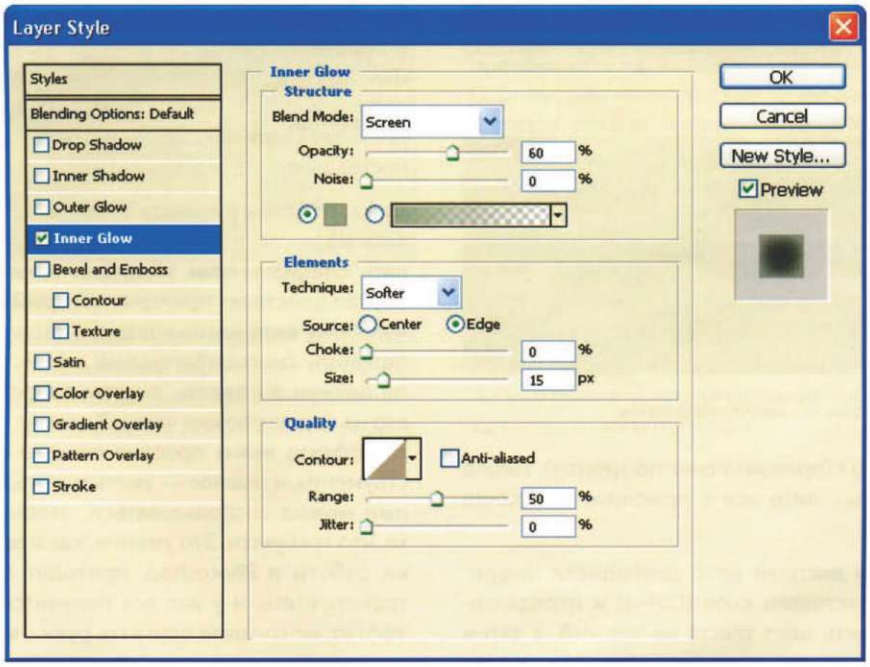


Рис. 17.53 Настройки эффекта Inner Glow (Внутреннее свечение)

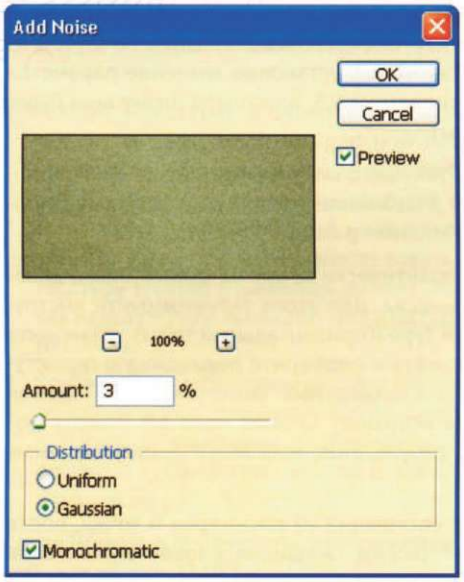


Рис. 17.54 Настройки фильтра Add Noise (Добавить шум)

Рис. 17.55 Дисплей почти готов

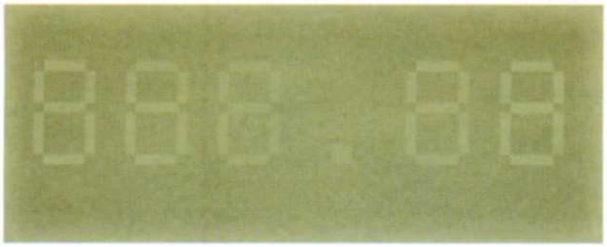


Рис. 17.56 На дисплее появились неактивные сегменты

слои по выделению ▸ Горизонтально по центру). Перед их выполнением выделите все с помощью сочетания клавиш Ctrl+A.

Теперь добавим на дисплей ярко светящиеся цифры. Создайте копию текстового слоя (Ctrl+J) и отредактируйте его — измените цвет текста на черный, а затем вместо восьмерок введите нужные цифры. Не забудьте также изменить режим смешения слоя на Normal (Обычный) и увеличить Opacity (Непрозрачность) до 100 % (рис. 17.57).

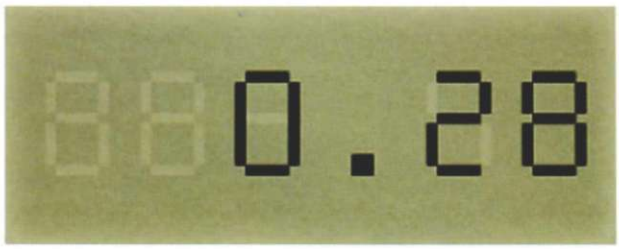


Рис. 17.57 На дисплее появились цифры

Чтобы сделать их более реалистичными, добавьте эффект Drop Shadow (Внешняя тень) с настройками, показанными на рис. 17.58.

После завершения создания эффекта откройте в Photoshop фотографию автомобиля. Скопируйте полученный дисплей, после чего вставьте его в снимок и разместите в нужном месте. Подумайте, как сделать эффект более привлекательным, и добавьте дополнительные детали. Как видите, в итоговое изображение мы добавили дополнительные текстовые элементы и обрамление дисплея (рис. 17.59).

Некоторые полагают, что создание разнообразных эффектов «с нуля» — это очень трудно и под силу только профессионалам. Этот пример призван убедить вас в обратном. Начав с обычного прозрачного изображения, вы собственноручно и без использования каких-либо вспомогательных средств создали настоящий дисплей электронных часов, который ничем не уступает настоящему.

Для того чтобы рисовать с помощью Photoshop и создавать эффекты, подобные этому, совсем не нужно обладать специальными знаниями и навыками. В данном случае действует принцип, который можно применить к любому виду компьютерного творчества: если хотите получить сногсшибательный эффект, представьте, как он должен выглядеть, а затем попробуйте «разложить» его на составляющие части. В основе практически любого эффекта лежат простые приемы и стандартные инструменты, и главное — уметь понять, какие именно и как ими можно воспользоваться, чтобы получить именно то, что требуется. Это умение, как и все остальные навыки работы в Photoshop, приходит с опытом, поэтому тренируйтесь, и у вас все получится. Увидев сложный эффект, не спешите опускать руки с мыслью «мне это не под силу», лучше вспомните, что все гениальное — прос-

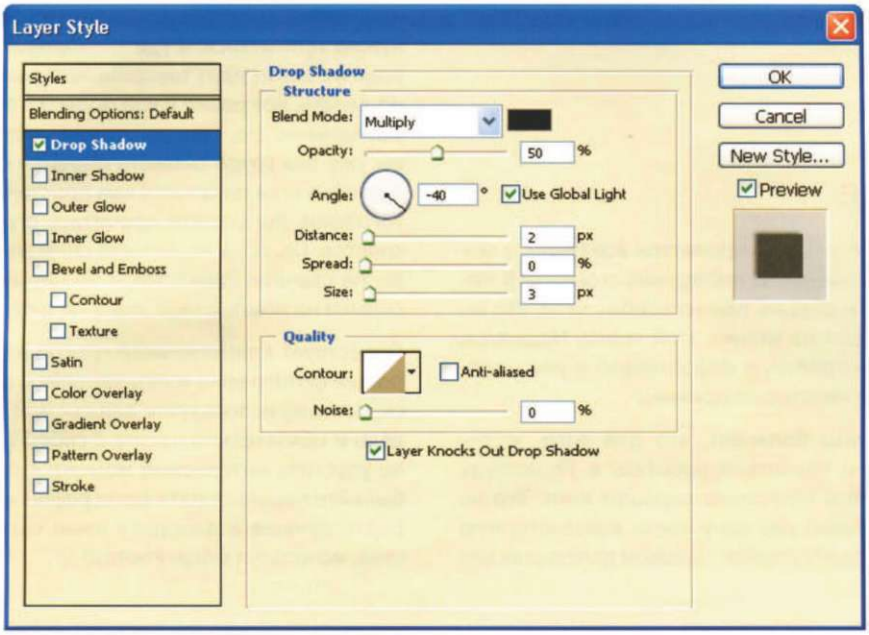


Рис. 17.58 Настройки эффекта Drop Shadow (Внешняя тень)

Рис. 17.59 Спортивный автомобиль готов к старту

то. Гениальные музыкальные произведения создаются на основе семи нот, гениальные картины — на основе нескольких основных цветов. Точно так же и в компьютерном искусстве: чтобы создать потрясающую работу, не нужно владеть никаким «секретным оружием» — нескольких основных инструментов, которые есть в арсенале Photoshop, вполне достаточно.

Примеры, рассмотренные в этой главе, как нельзя лучше показывают, что, используя средства Photoshop, можно не только корректировать фотографии, но и полностью преображать их. Фильтры — лучшие помощники в этом. Если вы даже не знаете, что именно хотите получить в результате, просто открывайте окно Filter Gallery (Галерея фильтров), щелкайте на названиях фильтров и смотрите, как выглядит картинка в окне предварительного просмотра. Изменяйте настройки, пробуйте разные сочетания, и ваши фотографии преобразятся. Выяснив экспериментальным путем, какой фильтр за что отвечает и какие результаты можно получить с его помощью, вы с удивлением обнаружите, что научились «раскладывать» на составляющие работы, созданные мастерами Photoshop. А там и поймете, что до создания собственных шедевров остается совсем чуть-чуть.

Заключение

Возможно, вы добросовестно прочитали все главы, а может быть, просто заглянули на последнюю страницу. В любом случае мы хотим сказать вам «спасибо» за то, что вы потратили свое время на чтение этой книги. Надеемся, что вы нашли в ней полезную информацию и уже опробовали на практике некоторые приемы.

Некоторые ошибочно полагают, что для того, чтобы стать фотографом и научиться работать в Photoshop, достаточно прочитать несколько хороших книг. Это не так. Когда вы в первый раз запускаете компьютерную игру, вы вряд ли сможете пройти слишком далеко, так как не знаете, за каким углом вас поджидает монстр, где нужно пригнуться, а где — подпрыгнуть. И даже если рядом с вами сидит товарищ, который советует, что нужно делать, все равно ваши попытки вряд ли будут очень успешными. Но, попрактиковавшись некоторое время, вы уже без труда сможете перейти с одного уровня на другой, и игра покажется вам простой. Точно так же в фотографии. Вы можете прочитать огромное количество советов, но, пока не начнете снимать сами, фотографом вы не станете. Равно как и не научитесь обрабатывать снимки на компьютере, пока не запустите Photoshop.

Существует единственный способ научиться делать хорошие фотографии и обрабатывать их — практиковаться, поэтому используйте для съемок каждый свободный день и обязательно носите с собой фотоаппарат, чтобы не упустить интересный момент. А придя домой, не забывайте переписывать фотографии на компьютер, отбирайте лучшее и доводите ваши снимки до совершенства, используя мощь Photoshop.