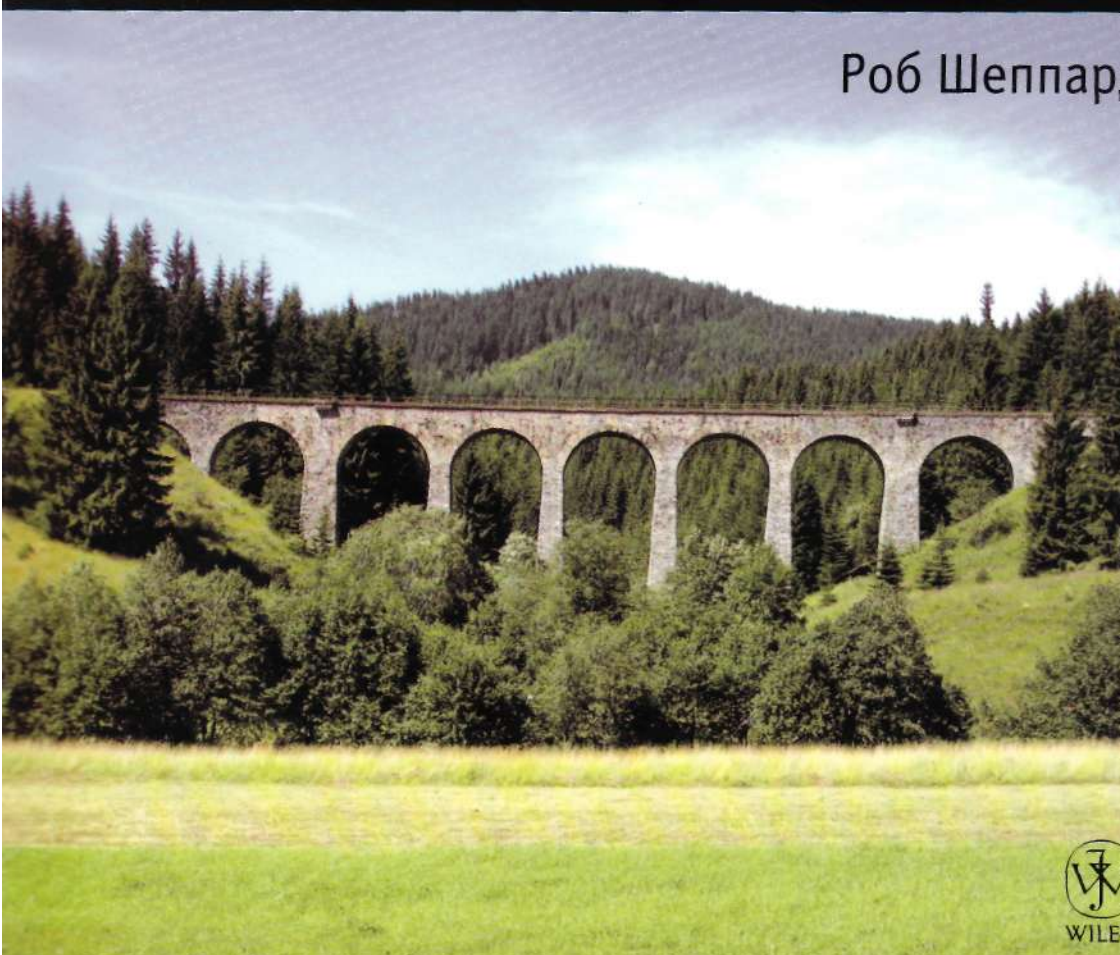


ЦВЕТНОЕ ИЗДАНИЕ

Техника фотосъемки пейзажей и обработка снимков в **Adobe® Photoshop**

Роб Шеппард



ЦИФРОВОЕ ФОТО

Роб ШЕППАРД

Техника фотосъемки пейзажей и обработка снимков в Adobe® Photoshop®

Цифровое фото

Фотографу-пейзажисту: компенсация ошибок съемки и улучшение снимков в Adobe® Photoshop®

Цифровое творчество

Роб Шепард

Техника фотосъемки пейзажей и обработка снимков в Adobe® Photoshop®

Цифровое фото

Фотографу-пейзажисту: компенсация ошибок съемки и улучшение снимков в Adobe® Photoshop®

Цифровое творчество



Москва

УДК 004.92
ББК 32.973.26-018.2
Ш48

Подписано в печать с готовых диапозитивов заказчика 27.10.2007.
Формат 70X100/¹⁶. Гарнитура «Миниатюра».
Бумага офсетная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 35,1-
(Цифровое фото). Тираж 1500 экз. Заказ 1103.
(Цифровое творчество). Тираж 1500 экз. Заказ 1104.

Шеппард Р.

Ш48 Техника фотосъемки пейзажей и обработка снимков в Adobe® Photoshop* =
Фотографу-пейзажисту: компенсация ошибок съемки и улучшение
снимков в Adobe® Photoshop* / Р. Шеппард; пер. с англ. А. С. Плехотникова. -
М.: НТ Пресс, 2008. - 432 с.: ил.

ISBN 978-5-477-00681-6 («Цифровое фото»)

ISBN 978-5-477-01290-9 («Цифровое творчество»)

Эта книга рассказывает не о том, как использовать различные фильтры и инструменты Adobe Photoshop, а о том, как при помощи данной программы улучшить качество своих фотографий. Photoshop - это не средство для искажения изображений, как считают многие. Напротив, при помощи этого великолепного инструмента мы можем сделать снимки мира природы гораздо реалистичнее.

Автор книги затрагивает такие важные темы, как управление насыщенностью снимка, цветокоррекция, расширение тонового диапазона, создание черно-белых фотографий, подготовка изображения к печати и многое другое.

Original Edition Copyright © by Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, Indiana. All rights reserved. This translation published under license.

RUSSIAN edition Copyright © 2008 by NT PUBLISHING HOUSE. All rights reserved.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но, поскольку вероятность технических ошибок все равно остается, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможный ущерб любого вида, связанный с применением содержащихся здесь сведений.

Все торговые знаки, упомянутые в настоящем издании, зарегистрированы. Случайное неправильное использование или пропуск торгового знака или названия его законного владельца не должно рассматриваться как нарушение прав собственности.

ISBN 0-471-78619-5 (англ.)

Copyright ©

by Wiley Publishing, Inc.,
Indianapolis, Indiana

ISBN 978-5-477-00681-6 (рус.) («Цифровое фото»)

© Издание на русском языке,

ISBN 978-5-477-01290-9 (рус.) («Цифровое творчество»)

перевод на русский язык,

ISBN 978-985-16-4898-2 (Цифровое фото) (Харвест)

оформление, «НТ Пресс», 2008

ISBN 978-985-16-4899-9 (Цифровое творчество) (Харвест)

О г л а в л е н и е

Предисловие	12
Введение	13
Часть I. Основы Photoshop	17
Глава 1, Отношение к Photoshop	18
Photoshop и пейзажная фотография	19
Технология или искусство?	21
Ансель Адамс или Билл Гейтс?	22
Порядок работы над снимком	24
Глава 2, Что сделал бы Ансель?	26
Наследие Анселя Адамса	26
Наука и искусство	28
Что такое «мастерство»?	30
Сколько инструментов использовать?	31
Может ли работа дома сравниться с работой на улице?	32
Выразительные снимки	34
Вариации на тему	35
Интерпретации	37
Вопросы и ответы	40
Глава 3. Снимайте правильно	41
Снимайте правильно с самого начала	42
Проблемы экспозиции	44
Что происходит при недоэкспонировании	45
В результате недоэкспонирования цифровые фотографии становятся хуже	47
Шум и бандинг	48
Переэкспонирование -тоже плохо	50
Экспозиция	51
Пленка и экспозиция	54
<i>Резкость</i>	55
Продумайте фотографию заранее	57
Визуализация и композиция	57
Импровизируйте!	58
Вопросы и ответы	61





Глава 4, Подготовка сцены: основные этапы	83
«Открыть» и «Сохранить как»	63
TIFF	65
PSD	65
JPEG	65
Поворот	66
Кадрирование	67
Выправление линии горизонта...	71
...при помощи инструмента Crop	72
... при помощи команды Rotate Canvas	74
Общие корректировки	76
Задаем точку черного и белого	77
Использование Levels	78
Управление средними тонами	83
Работаем с цветом	87
Быстрая и простая цветокоррекция	88
Насыщенность цвета	91
Корректировка неестественных цветов	93
Вопросы и ответы	97
 Глава 5. Основы работы с Camera RAW	 98
Сравнение RAW- и JPEG-файлов	99
Работа в RAW	100
Поворот и кадрирование	100
Workflow Options	101
Пространство	102
Цветовая глубина	102
Размер	102
Разрешение	103
Автоматические настройки	103
Корректировка тонов	104
Корректировка цвета	110
Работаем с цветом в RAW	112
Корректировка деталей	115
Корректировка aberrаций объектива	118
Сохраните свою работу	119
Изменяем настройки Camera RAW	120
Вопросы и ответы	122

Часть II. Слои и другие важные инструменты

125

Глава 6. Слои

126

Почему не выделения?

127

Что такое слой?

127

Ансель Адаме тоже использовал слои

130

Гибкий контроль локальных корректировок

131

Корректирующие слои

132

Создание вашего первого корректирующего слоя

134

Корректирующие слои в сочетании с масками

138

Выделения и маски слоя

144

Дублируем слои, чтобы контролировать результаты работы

148

Дублирование слоя

149

Работа с копией слоя

150

Управление слоями

152

Вопросы и ответы

154

155

Еще о кривых

156

Еще один инструмент для управления средними тонами

160

Использование Shadow/Highlight для корректировки тонов

165

Усиление тонов неба

171

Прорабатываем тени

176

Вопросы и ответы

178

Глава 8. Точная корректировка цветов

181

Что же такое настоящий цвет?

180

Корректировка цветовых оттенков

183

Добавляем теплоты

186

Контраст теплого и холодного

189

Не увлекайтесь чрезмерной насыщенностью

194

Корректируем цвета при помощи Hue/Saturation

197

Вопросы и ответы

201





Глава 9. Улучшаем фотографии при помощи локальных корректировок	283
Осветление и затемнение	204
Как управлять взглядом зрителя. Основные принципы	210
Ужасный Brightness/Contrast	214
Как управлять взглядом зрителя. Продолжение	215
Новый уровень корректировок	222
Выделения и маски	224
Инструмент Color Range	227
И! снова к началу	233
Вопросы и ответы	235



Глава 10 Собираем все вместе. Подход, который работает	237
Не более одной корректировки одновременно	237
Оценка снимка	238
Первые шаги	239
Вернемся к средним тонам	242
Даем названия слоям	245
Работа с цветом	245
Контролируем взгляд зрителя	247
Вновь оцениваем фотографию	250
Вопросы и ответы	252



Глава 11. Чистим фотографию	254
Убираем мусор	254
Что же такое клонирование?	256
Готовимся к клонированию	256
Процесс клонирования	258
Пример клонирования	259
Более сложный пример	264
Использование Spot Healing Brush	268
Корректировка перспективы	271
Основы исправления перспективы	272
Исправление перспективы в Photoshop CS2	274
Остальные опции фильтра Lens Correction	278
Вопросы и ответы	281



Часть III. Специальные техники

283

Глава 12. Расширяем тоновой диапазон

фотографии

284

Двойственная природа фотографии

284

Разделительная черта

285

Манипуляции с тоновым диапазоном

287

Двойная экспозиция и расширение тонового диапазона

288

Объединение снимков в Photoshop

290

Что делать, если сложно разделить тона?

295

Двойная обработка RAW-файлов

301

High Dynamic Range

308

Вопросы и ответы

314

Глава 13. Черно-белые фотографии

318

Двухцветный мир

317

Делаем черно-белые снимки

318

Советы по съемке черно-белых фотографий

320

Фильтры

321

Съемка черно-белых фотографий или

конвертирование цветных?

322

Техники преобразования

324

Grayscale или Desaturate?

325

Каналы

326

Микширование каналов

332

Черно-белые фотографии в Camera RAW

335

Несколько корректировок на одном изображении

339

Тонирование черно-белых изображений

343

Вопросы и ответы

347

Глава 14. Заканчиваем работу над изображением

348

Почему резкость и размер нужно менять в конце работы над изображением?

349

Сюрпризы при изменении размеров

350

Изменение размера в Photoshop

351

Изменение размера, основанное на оригинальном разрешении

352





Большие и маленькие фотографии	356
Увеличение изображений	356
Уменьшение размера изображения	359
Пересылка фотографий по электронной почте	360
Инструменты для повышения резкости	362
Unsharp Mask	363
Полезные советы	365
Повышение резкости и контрастность светов	367
Smart Sharpen	368
Повышение резкости с использованием слоев	372
Размываем объекты, отвлекающие внимание	374
Вопросы и ответы	377



Глава 15. Идеальные отпечатки	378
Монитор против принтера	379
Черновые отпечатки	379
Основы печати	381
Быстрая печать	381
Печать с максимальным уровнем контроля	385
При каком освещении оценивать фотографию?	390
Как оценивать фотографию?	392
Корректировка отпечатка	392
Создание элегантной рамки	393
Создание нескольких отпечатков на одном листе бумаги	398
Вопросы и ответы	402



Приложение. Плагины Photoshop для тех,	
кто снимает мир	природы
	404
nik Software	404
nik Color Efex	405
nik Sharpener	406
nik Dfine	407
Digital Film Tools	407
55mm	408
Kodak ASF	409
Digital GEM	409
Digital SHO	410
Digital ROC	411



Глоссарий	413
-----------	-----

Предметный	указатель	421
------------	-----------	-----

Об авторе

Роб Шеппард (Rob Sheppard) - общепризнанный специалист по применению цифровых технологий в фотографии. Примерно 8 лет назад вместе с небольшой группой единомышленников он начал выпускать журнал PCPhoto, призванный помочь фотографам освоить цифровые технологии. Сейчас Роб работает редактором PCPhoto и Outdoor Photographer (по тиражу эти журналы уступают лишь Popular Photography), является редакционным директором Werner Publications (PCPhoto, Outdoor Photographer и Digital Photo Pro), к тому же он написал о фотографии добрую дюжину книг, например популярную Adobe Camera Raw for Digital Photographers Only. Вдобавок он ведет постоянную колонку в Outdoor Photographer, которая называется Digital Horizons.

Роб преподает по всей Америке, он участвовал в семинарах Palm Beach Photographic Centre, Santa Fe Photography and Digital Workshops, Digital Landscape Workshop Series и Great American Photography Workshop. Информацию о его семинарах, книгах и статьях вы можете найти на его Web-сайте (www.robsheppardphoto.com).

Роб делал фотографии для Minnesota Department of Transportation, Northwest Banks (сейчас Wells Fargo), Pillsbury, 3M, General Mills, Lutheran Brotherhood, Ciba-Geigy, Anderson Windows и т.д. Его фотографии публиковались во многих журналах, начиная от National Geographic и заканчивая The Farmer, и, конечно же, в Outdoor Photographer и PCPhoto.

Предисловие

Эта книга написана для фотографов, которым нравится снимать и которые хотели бы при помощи цифровых технологий перейти на новый уровень мастерства.

В 1999 году мне впервые попала в руки камера Kodak DCS 620. Этот цифровой фотоаппарат, разработанный на основе корпуса Nikon F5, был не первой моей цифровой камерой, но у него была странная структура папок для хранения фотографий. Помучившись с ним некоторое время, я отправил письмо своему другу Робу. Как и всегда, через некоторое время в моем почтовом ящике лежал ответ, который помог мне решить проблему. После этого мне еще не раз приходилось обсуждать с ним цифровую фотографию.

Я рад, что могу назвать Робом своим другом и что наши отношения выходят за рамки «редактор-фотограф». Большинство наших разговоров затрагивают важные для нас обеих темы - проблемы окружающей среды, фотографию и цифровые технологии.

Невероятная страсть Робом к природе и фотографии отлично сочетается с его страстью делиться информацией с другими людьми. Никогда мне не встречался человек, который бы с таким упоением развенчивал мифы и рассказывал о чем-то интересном в столь простой и доступной для каждого форме. Нам, его друзьям, ученикам и читателям, очень повезло, что Роб помогает нам в нашей работе.

Очень часто в разговорах с Робом мы затрагиваем проблему цифровых фотографий. В процессе развития фотографии сложились некоторые табу и сформировалась определенная этика, которая сейчас, на мой взгляд, стала неактуальной. Например, мне непонятно, почему многие фотографы выступают против обработки снимков в Photoshop.

Прежде чем вы начнете читать мудрые слова, написанные человеком, проводившим большую часть своей жизни в Северной Америке, я хочу сказать, что Роб всегда очень тщательно работает над своими творениями, особенно над текстами. Вам потребуется немало времени, чтобы усвоить всю информацию, содержащуюся в этой книге, но дело того стоит! За короткое время вы узнаете то, что Роб Шеппард изучал десятилетиями!

Мус Петерсон (Moose Peterson)

www.moosepeterson.com

Октябрь, 2005

Введение

Я считаю, что фотографам-пейзажистам нужен совершенно особый подход к работе в Photoshop. За время существования традиционной фотопечати было разработано множество методик работы с фотографиями, которые будто специально созданы для Photoshop, несмотря на то что создавшие их мастера никогда и не слышали о такой программе. В своих книгах Ансель Адамс (Ansel Adams) писал, что он стремится к максимально реалистичной фотографии и все его техники направлены на то, чтобы показать на фотобумаге ту картину, которую он видел, когда нажимал кнопку спуска.

Свою книгу я посвятил именно этой цели. Вы узнаете об Анселе Адамсе и о том, как его техники, знания и умения можно использовать для обработки фотографий в Photoshop. Но мы пойдем куда дальше Адамса и приверженцев работы в традиционной фотолаборатории. Нет, adeptам классической пейзажной фотографии не о чем беспокоиться - мы не будем обманывать зрителя, выдавая нереалистичные фотографии за настоящие. Благодаря Photoshop у нас появилась возможность работать с цветными фотографиями так же, как Адамс работал с черно-белыми.

Немногие фотографы-пейзажисты, жившие во времена Адамса, снимали на цветную пленку (пожалуй, только Элиот Портер). Тогда было написано много чуши о якобы большей художественности черно-белых фотографий. На самом деле причина непопулярности цветных материалов крылась в том, что с ними очень сложно работать, особенно, если необходимо получить отпечатки высокого качества, например для выставки. Адамс называл цветные отпечатки «телевизорами со сбитой настройкой». Поэтому большинство фотографов того времени пользовались менее реалистичными черно-белыми фотоматериалами.

Но сегодня Photoshop позволяет фотографам работать с цветным изображением так же, как мастера печати работали с черно-белыми материалами. Photoshop позволяет сделать так, что у каждой цветной фотографии будут великолепные цвета, о которых нельзя было и мечтать во времена Адамса. Эта книга написана для тех фотографов-пейзажистов, которые хотят научиться создавать великолепные цветные фотографии при помощи Photoshop CS2. Конечно, существует множество других книг по Photoshop, но я решил, что их и так слишком много, поэтому не стал писать еще одну. В этой книге я хочу рассказать вам именно о том, как при помощи Photoshop сделать лучше фотографии, на которых запечатлен мир природы.

Моей задачей было написать книгу, которая рассказывала бы не о Photoshop, а о том, как при помощи доступных в Photoshop инструментов создать высокохудожественную фотографию, - именно об этом писал в своих книгах и Ансель Адамс.

Большую часть фотографий, продемонстрированных в этой книге, можно загрузить с моего Web-сайта www.robsheppardphoto.com. Некоторые из этих файлов имеют очень большой размер, так что желательно иметь высокоскоростной доступ к Интернету.

Благодарности

Я бы хотел поблагодарить тех, кто помог мне лучше понять цифровые технологии. Спасибо Майклу Гунчеону (Michael Guncheon), который научил меня тому, что технологии не должны доминировать над смыслом фотографии. Спасибо Джорджу Леппу (George Lepp) - мы с ним начали осваивать цифровые технологии одновременно, обмениваясь друг с другом обнаруженной информацией. Я хотел бы поблагодарить Брюса Дейла (Bruce Dale), который открыл для меня мир Интернета. Спасибо Галену Роуэлу (Galen Rowel), который заставил меня убедить фотографов в значимости цифровых технологий. Хочу поблагодарить Дэна Штейнхардта (Dan Steinhart) из компании Epson: он помог мне расширить аудиторию фотографов, которых я учил использовать цифровые технологии. Спасибо Чаку Уэстфаллу (Chuck Westfall) и Руди Уинстону (Rudy Winston) из компании Canon, которые всегда отвечали на мои вопросы о цифровых фотоаппаратах. Хочу поблагодарить и Билла Фортнея (Bill Fortney) из Nikon, который в течение долгого времени помогал мне осваивать работу с цифровой фотокамерой. Спасибо Стиву Вернеру (Steve Werner), который заставлял меня постоянно думать о том, как лучше донести информацию о цифровых технологиях до фотографов. Я также должен поблагодарить всех тех замечательных людей, которые посещали мои семинары.

Еще я хочу поблагодарить Билла Тернеджа (Bill Turnage) из Ansel Adams Trust за то, что он позволил мне использовать работы Адамса в этой книге.

Я также должен сказать спасибо своим великолепным родителям, которые были уверены, что фотография - это чушь, но при этом всегда помогали мне. Теперь они понимают, насколько важное место в моей жизни занимает фотография. Я также должен поблагодарить мою семью, в частности жену, Викки - великолепную супругу, которой пришлось смириться с тем, что я могу печатать снимки во время матча нашей дочки по соккеру, и с тем, что я могу сказать: «Милая, я отойду на секундочку, снимаю», - и вернуться лишь через несколько часов.

Посетите сайт www.outdoorphotographer.com.



Отношение к Photoshop

18



Что сделал бы Ансель?

26

Снимайте правильно

41



Подготовка сцены:
основные этапы

63

Основы работы с Camera RAW

98



Часть I. Основы Photoshop



Глава 1

Отношение к Photoshop

Долгое время фотографы-пейзажисты не принимали Photoshop. Эта программа позволяла делать то, что казалось невозможным увязать с задачами пейзажной фотографии. Однако сейчас множество фотографов используют Photoshop, стараясь добиться определенных эффектов, не нарушив при этом многолетних традиций фотосъемки и сохранив целостность пейзажа.

Я начал снимать пейзажи еще в колледже. Снимали мы тогда на черно-белую пленку. Фотография Нежной Арки на рис. 1.1, сделанная в Национальном парке «Арки», – один из примеров моих ранних работ. В то время на цветную пленку снимали только те, кто не умел работать с черно-белой, или те, кому нужно было добиться определенного художественного эффекта. Я, как и большинство профессионалов и любителей того времени, проводил в фотолаборатории очень много времени. Практически каждый из нас старался подражать таким мастерам черно-белой фотографии, как Ансель Адамс (Ansel Adams), У. Юджин Смит (W. Eugene Smith), Билл Брандт (Bill Brandt) и Андреас Файнингер (Andreas Feininger). Мы проводили перед фотоувеличителем десятки часов, стараясь отточить свое мастерство и вдохнуть жизнь в фотографию. Как оказалось, время не было потрачено зря, поскольку большую часть техник и инструментов разработчики Photoshop заимствовали из традиционной фотопечати.

В 80-х годах 20-го века цветная фотография начала свое победное шествие по миру и традиционные фотолаборатории постепенно стали исчезать. Профессионалы перешли на среднеформатные фотоаппараты, которые дают лучшее качество, а любители – на цветную 35-миллиметровую пленку. Многие журналы перестали использовать черно-белые фотографии, и даже некоторые газеты начали принимать только цветные материалы.

Сейчас большинство фотографов работает только с цветом, а многие профессионалы даже не знают, как и что нужно делать в фотолаборатории, чтобы напечатать черно-белую фотографию. Ручная же печать цветных фотографий вообще практически невозможна, поскольку она требует высочайшей точности и токсичных реактивов. Но давайте будем честны сами с собой: пейзажи лучше смотрятся в цвете. Пример – поле Оулз Кловер на рис. 1.2.

Ансель Адамс никогда не публиковал свои цветные работы (они увидели свет лишь после его смерти), поскольку чувствовал, что цветные снимки не позволяют ему добиться той гибкости, которая есть у черно-белых. Но сложность цветных снимков породила новое течение в фотографии – гиперреализм: изображение на пленке считается конечным вариантом фотографии, то есть фотографы не проводят постобработку своих снимков.

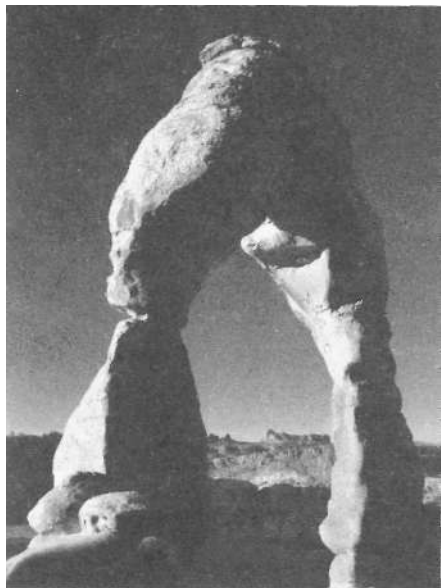


Рис. 1.1



Рис. 1.2

Photoshop и пейзажная фотография

Adobe Photoshop появился в 1990 году, в корне изменив принципы работы с цветными фотографиями. Однако в то время почти никто не знал об этой замечательной программе. Компьютеры были очень дорогими, а их мощность - очень низкой. Photoshop стал инструментом коммерческих художников и фотографов, поскольку они были единственными, кто мог позволить себе столь недешевые вещи.

Когда возможности Photoshop стали более известны, многие фотографы почувствовали в них угрозу любимому делу, поскольку в то время программу использовали лишь в рекламе для манипуляций над фотографиями. Даже компания Adobe демонстрировала потенциал своего детища при помощи достаточно глупых примеров - например, поместив воздушный шарик в небо над Нежной Аркой (это сделал не я, а Adobe на одной из презентаций!). Такой подход для фотографов-пейзажистов был неубедителен. Даже когда информацию о Photoshop начал публиковать журнал *Outdoor Photographer*, многие фотографы продолжали воспринимать программу в штыки.

Я считаю, что не стоит использовать Photoshop для того, чтобы сделать фотографию пейзажа менее реалистичной. Сравните оригинальное изображение (рис. 1.3) и обработанную версию (рис. 1.4). Если мы не хотим получить сюрреалистическое изображение, зачем тратить время? Лично мне вполне нравится тот пейзаж, что создала матушка-природа.

Рис. 1.3 ►

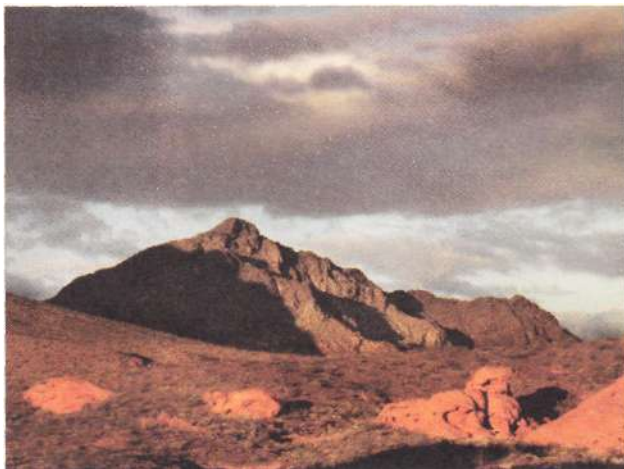


Рис. 1.4 ►



К тому же неотъемлемой частью пейзажной фотографии являются путешествия и та связь, которая устанавливается между нами и окружающим миром: растениями, ветром, жарой, холодом и т.д. Это ощущение времени невозможно воссоздать при помощи компьютера.

Однако здесь есть один важный момент. Фотоаппарат - неважно, цифровой или пленочный - «видит» реальность не так, как ее воспринимает человеческий глаз. Фотоаппарат - это инструмент, который позволяет нам снимать реальный мир таким, каким он на самом деле не является. Юджин Смит, умерший как раз накануне появления Photoshop, однажды сказал, что фотография - отличный лжец, поскольку она очень точно имитирует реальность.

Задача же обработки фотографии (неважно, в традиционной фотолаборатории или же в Photoshop) сводится к тому, чтобы сделать пейзаж на

фотографии таким, каким вы его видели, когда нажимали на кнопку спуска. Заслуга Photoshop в том, что у нас появилась возможность работать с цветными снимками так же, как мастера фотопечати работали с черно-белыми. К тому же при помощи Photoshop мы за несколько секунд можем откорректировать композицию, очистив ее замысел от шелухи и тем самым сделав фотографию понятней для зрителя.

Технология или искусство?

При работе в Photoshop во главу угла я ставлю фотографию, а не технику работы с программой. Давным-давно, только начиная работать с Photoshop, я был разочарован тем подходом, который использовали большинство авторов книг по Photoshop. По большей части они были компьютерщиками и художниками и поэтому писали о Photoshop лишь как о наборе различных функций: что эта программа может, какие в ней есть инструменты, как работают те или иные фильтры. Они рассказывали не о целях и методах обработки фотографий, а лишь о том, что Photoshop может с фотографией сделать.

Художники и дизайнеры использовали и продолжают использовать Photoshop для создания иллюстраций. Для них фотография никогда не была законченным произведением, они воспринимают снимки как сырой материал для создания своих творений (рис. 1.5). Винить их за это не стоит - это их

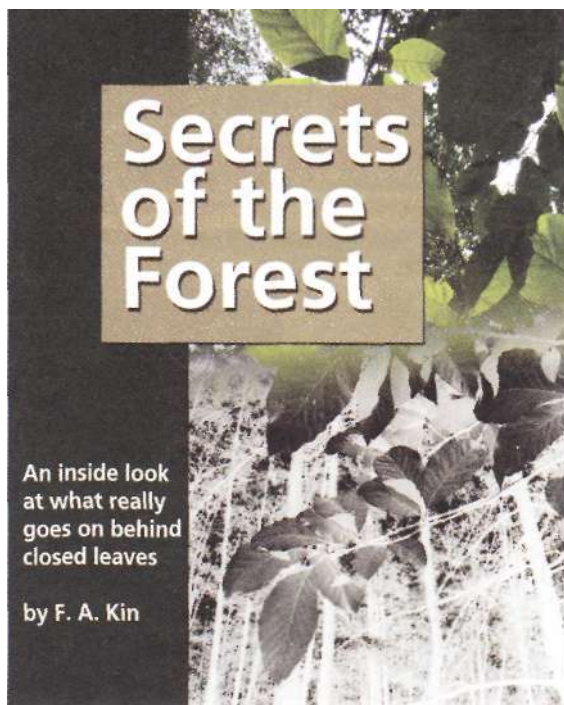


Рис. 1.5

работа, и с ней они отлично справляются. Но когда я изучал Photoshop, эти эксперты не могли дать ответы на мои вопросы. С точки зрения фотографа, они коверкали фотографии, показывая интересную технику, но совершенно уничтожая художественную ценность снимков.

Цель моих семинаров и предыдущих книг - представить Photoshop как один из инструментов фотографа. Эта книга - о том же. Прочитав ее, вы узнаете, как фотограф может использовать Photoshop для обработки фотографии, чтобы выжать из снимка все, что только можно. Я не буду рассказывать обо всех инструментах программы. Запомнить все инструменты - непростая задача, и это может оказаться серьезным испытанием для пейзажиста. Мощь и гибкость Photoshop кроются именно в большом количестве инструментов, изучать которые невероятно тяжело. К счастью, чтобы обрабатывать фотографии, вам не нужно изучать все имеющиеся функции. Вы сможете создать великолепные снимки благодаря лишь нескольким инструментам и вашему творческому видению.

Ансель Адамс или Билл Гейтс?

Множество книг посвящено инструментам Photoshop: как ими пользоваться, где они находятся и что с их помощью можно сделать. Но лишь немногие из этих книг могут рассказать вам о том, как гармонично сочетать Photoshop и пейзажную фотографию. В этой книге я перекладываю те методики, которые использовал Адамс, на новую платформу, созданную Биллом Гейтсом и Стивом Джобсом.

Пейзаж - это не просто одно из направлений фотоискусства. Мне, как редактору Outdoor Photographer, приходилось работать с самыми лучшими фотографами-пейзажистами. Для них пейзажная фотография и мир природы - не просто работа: это образ жизни, способ воздать хвалу тому, что они любят, способ восприятия мира - в общем, это сама их жизнь.

Посмотрите на рис 1.6. Это снимок гусеницы сатурнии цекропия (*Platysamia secropia*), обедающей на кусте бузины. Мне нравится фотографировать



Рис. 1.6

насекомых и показывать получившиеся снимки. Гусеница великолепна и похожа на инопланетянина. Вряд ли вам когда-нибудь доведется ее повстречать, но благодаря этому снимку вы знаете, что существуют и такие удивительные животные. Фотография позволяет мне показывать людям наш удивительный мир.

Photoshop необходимо использовать так, чтобы он не разрушал фотографию.

Эта книга о том, как пейзажный фотограф может добиться желаемого результата, используя Adobe Photoshop CS2. Я считаю, что главное для фотографа - мастерство, что означает умение применять нужный инструмент в нужное время. Мастерство фотографа - это намного больше, чем простое знание сочетаний клавиш: это умение видеть и чувствовать фотографию.

Именно фотография, а не Photoshop, будет диктовать вам, как ее нужно обрабатывать. Вам нужно открыть фотографию в Photoshop и решить, что

Рис. 1.7



Рис. 1.8



вы можете улучшить в ней, не нарушив ее целостности. Каждое изменение, которое вы вносите, должно быть направлено на то, чтобы сделать фотографию лучше. Сравните рис 1.7 (оригинал) и 1.8 (обработанный вариант). Все, что я сделал - увеличил контраст между цветами и фоном.

Чтобы подкорректировать эти фотографии, я использовал Photoshop. Работая с этой программой, вы не должны ставить перед собой цель использовать все доступные инструменты. Ваша цель - создать с их помощью хороший снимок.

Конечно, на протяжении этой книги я буду приводить описания некоторых инструментов и техник, которые вы могли бы опробовать. Но помните: у вас всегда есть выбор - использовать их или нет. Когда вы будете работать над фотографией, всегда сравнивайте оригинал и измененное изображение. Что произошло с фотографией? Стала ли она лучше? Что еще можно сделать, чтобы улучшить снимок и его композицию?

Порядок работы над снимком

На страницах этой книги вы встретите множество различных методик. Все они призваны помочь вам использовать Photoshop для доработки пейзажных фотографий. На протяжении книги я следовал определенной последовательности работы над снимком. Подробнее об этом я расскажу позже, а вкратце она выглядит так:

1. Сначала я корректирую общую тональность изображения - тени, света и средние тона.
2. Затем корректирую цвета на изображении. Сравните изменения цветов на рис. 1.9 и 1.10.
3. После этого вношу локальные изменения, меняя тона и цвета определенных участков снимка.
4. Последнее, что я делаю, - кадрирую фотографию и увеличиваю ее резкость.

Я рекомендую вам при работе над изображением придерживаться этой последовательности. Это вовсе не трудно, надо только привыкнуть. Самое сложное в нашем случае - научиться пользоваться Photoshop. Однако, как вы узнаете из главы 2, вам не нужно изучать все возможности программы - достаточно лишь тех инструментов, которые имеют самое непосредственное отношение к фотографии.

Я уверен, что Ансель Адамс использовал бы Photoshop, будь у него такая возможность. Он всегда старался из хорошей фотографии сделать великолепную. К этому же нужно стремиться и вам.

Теперь, когда вы познакомились с процессом создания фотографий, пришло время узнать мнение самого великого мастера нашего времени. Что сделал бы Ансель, доживи он до цифровой революции?



Рис. 1.9



Рис. 1.10



Глава 2

Что сделал бы Ансель?

Наследие фотографов-классиков, таких как Ансель Адамс, Элиот Портер и Эдвард Уэстон, потрясает. Эти мастера умерли много лет назад, но их фотографии до сих пор выставляются в галереях по всему миру, а это - лучшее признание таланта.

Очень сложно дать определение хорошей пейзажной фотографии, но мы можем опираться на мнение большинства, а оно таково: самые лучшие фотографии пейзажей делали эти три человека. У каждого из них был свой уникальный подход: Адамса привлекала удивительная игра солнечного света, Портер делал цветные снимки тогда, когда цветная фотография была непопулярна, Уэстона интересовали ритмы мира природы.

Несмотря на то что новое поколение фотографов создает свои работы, основываясь на совершенно ином восприятии мира, методы работы, которые использовали эти мастера, применимы и по сей день. Свое видение мира фотограф способен максимально полно донести до зрителя лишь в том случае, если он мастерски владеет доступной ему техникой.

Ансель Адамс был особенно знаменит своим вдумчивым и аккуратным подходом к обработке снимков. Этот подход сослужил ему отличную службу: благодаря ему Адамс смог создать фотографии, которые до сих пор поражают людей.

Я уверен, что если вы освоите те методы, которые Адамс использовал в своей работе, то сможете создавать при помощи Photoshop великолепные фотографии. В этой главе вы найдете краткий обзор техник, которые применял Адамс, и некоторые мысли о том, как их можно использовать в Photoshop.

Если вы хотите получить хорошие фотографии, вам нужно позаимствовать у мэтров их старательность и техническое мастерство. Несмотря на то что они никогда не работали в Photoshop, их методы работы в фотолаборатории позволят вам как пейзажисту значительно улучшить качество своих снимков. В основном мы будем опираться на методики работы Адамса, поскольку он много преподавал и написал немало книг (больше о методах работы Адамса вы можете узнать, прочитав его книги).

Наследие Анселя Адамса

Ансель Адамс умер более 20 лет назад, но его наследие как фотографа живо до сих пор. Пожалуй, он самый известный пейзажист в мире. Книги и календари с его работами раскупаются как фотографами, так и людьми,

далекими от этого искусства. Его снимки можно увидеть везде - и на открытках, и на стенах музеев.

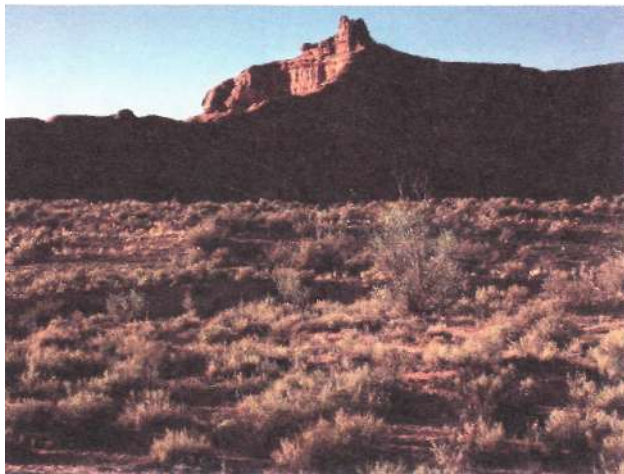
Несмотря на то что когда жил Адамс, Photoshop еще не существовал, в интервью перед смертью Ансель, словно заглянув в будущее, сказал, что компьютеры многое сделают для фотографии. Он всегда старался использовать самые последние достижения в области фотографии - но при этом в его работах технологии никогда не доминировали над искусством.

Я уверен, что методики Адамса отлично подходят для любого фотографа-пейзажиста, желающего освоить обработку фотографий в Photoshop. Обработывая снимок на рис. 2.1, я следовал его методике; то, что у меня получилось, вы видите на рис. 2.2. К сожалению, Адамса часто вспоминают как хорошего фотографа, но редко - как создателя десятков великолепных техник обработки изображений.

Рис. 2.1 ►



Рис. 2.2 ►



Совет профессионала. Если вы хотите узнать больше об Адамсе и его работах, прочтите следующие книги:

- The Ansel Adams Photography Series: The Camera, The Negative and The Print;
- его автобиографию;
- Examples: The Making of 40 Photographs.

Наука и искусство

Фотография отличается от живописи тем, что в ней очень тесно переплетены наука и искусство. Добиться на фотографии баланса этих двух составляющих непросто - в большинстве случаев один из элементов доминирует.

Самое плохое, что может случиться, - господство техники над искусством. Например, очень часто фотографы думают о количестве мегапикселей своей камеры, совершенно игнорируя изучение законов композиции, в результате чего их фотографии не являются произведением искусства.

В начале каждой своей книги Адаме писал: «Фотография много больше, чем просто лист фотобумаги. Она произведение искусства. Следовательно, о технике можно говорить лишь как о средстве, позволяющем нам точнее и яснее выражать задуманное».



Рис. 2.3

Фотография невозможна без науки и техники, но они не должны брать вверх над искусством. Техническая сторона фотографии намного проще для обсуждения, и в некоторых случаях доходит до того, что некоторые фотоклубы обсуждают снимки лишь с точки зрения их технического совершенства, совершенно забывая о том, что они - произведение искусства.

Хороший пример того, о чем я сейчас говорю, можно увидеть на рис. 2.3 и 2.4: это два снимка толокнянки, сделанные в одно и то же время (толокнянка обычно растет в пустыне Мохав).



Рис. 2.4

Фотография на рис. 2.3 неплоха, но она подойдет лишь для справочника растений. На рис. 2.4 показана фотография, у которой есть настроение, которая способна вызвать у зрителя эмоции, что, заметим, вовсе не мешает поместить ее в ботаническую энциклопедию. Сочетать на одной фотографии технику и творчество необходимо, но нужно знать меру: техника должна лишь помочь выразить замысел снимка.

Интересно, что никто из мастеров не говорил, что он собирается «изучать фотолабораторию». Они учились «работать в лаборатории с фотографиями». Мы никогда не обсуждали, как и что работает в лаборатории, мы просто использовали доступные нам средства для создания фотографий. Так и вам не нужно «изучать Photoshop», вам нужно научиться «обрабатывать фотографии в Photoshop», а это совершенно разные вещи.

Что такое «мастерство»?

Мастерство - это приобретенное умение делать что-либо хорошо. Мастерство подразумевает, что кто-то делает или создает что-то тщательно и со знанием дела.

Для Адамса создание хорошего отпечатка начиналось с правильного использования фотоаппарата. В книге «The Negative» он рассказывает о собственной методике выбора правильной экспозиции - Зональной Системе. Эта методика подходит не всем, но именно благодаря ей Адамсу удалось добиться на своих снимках широкого тонового диапазона.

Создать фотографию, подобную той, что изображена на рис. 2.5, можно, лишь достигнув определенного уровня мастерства. Чтобы сделать такой кадр, требуется:

- правильная экспозиция кадра;
- грамотное использование поляризационного фильтра;
- подходящая композиция;
- корректировка в Photoshop, которая позволила сделать правильными тени и света;



Рис. 2.5

- коррективная в Photoshop, благодаря которой удалось добиться детализации неба и бутонов;
- аккуратное повышение резкости, не усиливающее количество шума.

Надеюсь, я не напугал вас всеми этими разговорами о мастерстве. Это было отступление, в котором я хотел показать вам, насколько скрупулезность, профессиональные навыки и знание инструментов Photoshop необходимы для создания фотографий. Но не советую стремиться освоить все функции Photoshop - их так много, что вы только запутаетесь. Ведь в этой программе одного и того же эффекта можно добиться дюжиной разных способов. Благодаря этому Photoshop обладает потрясающей гибкостью и массой возможностей - но именно это и может мешать начинающему фотографу, поскольку он начинает думать не о том, что и как снять, а о том, как обработать фотографию, то есть техника начинает доминировать над искусством. Об этом хорошо написал Адамс: «Послание фотографии должно быть логично и точно сформулировано, а исполнение должно быть незаметно» (из «The Print»).

Сколько инструментов использовать?

Подумайте о том, как Адамс печатал свои снимки. Что на них он мог контролировать? Сколько инструментов он использовал? Я отвечу - он мог лишь сделать фотографию темнее, светлее или повысить ее контрастность. Вдобавок он мог применить эти средства к определенным участкам изображения.

И это - все, что он мог сделать с фотографией. А инструменты? У него были бачки для проявки пленки, реактивы, фотоувеличитель, самые простые инструменты для осветления и затемнения (листок бумаги с прорезанной дыркой нужной формы), несколько реактивов для улучшения тонового диапазона и различные виды бумаги.

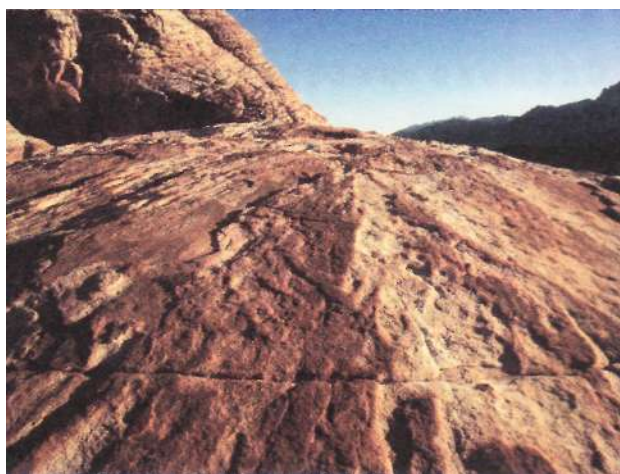
Как видите, у него было не так уж много инструментов, но его работы совершенны. Теперь же, с появлением Photoshop, в арсенале фотографов множество различных инструментов, но все ли они нужны для создания хорошего пейзажа? Конечно, нет. В этой книге вы узнаете, как можно использовать некоторые из них для создания фотографий, но помните, что вам нужно сконцентрироваться на фотографии, а не на инструментах, используемых для ее создания. Например, взгляните на эти два снимка на рис. 2.6 и 2.7: все, что я сделал, - немного изменил контрастность, подкорректировал цвета, кое-что осветлил, а кое-что затемнил.

Задача Адамса была не в том, чтобы создать изображения, которые показывали бы, что он мастер фотодела. Его целью были снимки, которые находили бы отклик у зрителя. Чтобы добиться этого, ему пришлось в совершенстве изучить те немногие инструменты, которые у него были. Лучшее мастерски владеть несколькими инструментами, чем иметь множество инструментов, но не уметь ими пользоваться. Об этом должен помнить любой хороший фотограф.

Рис. 2.6



Рис. 2.7



Может ли работа дома сравниться с работой на улице?

Некоторые фотографы-пейзажисты считают, что Photoshop им не подходит, поскольку вынуждает много времени проводить дома, обрабатывая фотографии.

И снова отличным примером может послужить Адамс. Известно, что он очень много путешествовал по Йосемитскому национальному парку и Аляске (а его фотоаппаратура весила намного больше, чем та, что сейчас носит с собой фотограф-пейзажист).

Совет профессионала. Вы не должны использовать все доступные вам инструменты. Помните, что Photoshop служит вам, а не вы ему, и для создания хорошей фотографии достаточно лишь нескольких инструментов.

Но Ансель также проводил много времени в лаборатории, печатая фотографии. На создание одного лишь отпечатка он тратил несколько дней. Только представьте: сначала ему нужно было проявить все пленки (обычно он снимал листовую пленку размером 4x5), и лишь после этого он приступал к печати.

Чтобы создать отпечаток фотографии, Адамсу нужно было сделать тестовый отпечаток и проявить его; это занимало не меньше 15 минут. Затем он делал рабочие отпечатки (еще по 15 минут на создание каждого из них). Затем высушивал отпечаток, чтобы посмотреть, как фотография смотрится в сухом виде. Все это занимало очень много времени.

Сейчас мы с вами можем проделать все то же самое при помощи Photo-shop, но намного быстрее. Мы сразу видим эффект осветления и затемнения, а также локальные изменения на фотографии. Мы можем экспериментировать с тонами и цветами, и это не потребует от нас много времени и расходных материалов.

Хороший пример этого вы можете увидеть на рис. 2.8 и 2.9 - это фотография остистой сосны перед грозой, сделанная в роще древних остистых сосен в Калифорнии. Для того чтобы обработать эту фотографию, мне

Рис. 2.8 ►



Рис. 2.9 ►



потребовалось бы несколько часов работы в фотолаборатории, а в Photoshop я сделал это за 5 минут.

Я помню те чувства, которые испытал в этом поразительном месте, где растут тысячелетние деревья. Секунду назад светило солнце - и вдруг небо затянуло тучами, воздух стал холоднее и мгновением позже начался ливень. А я стоял и думал - бежать ли мне к машине или продолжить снимать. Впоследствии, работая над этой фотографией в Photoshop, я пытался передать все то, что мне довелось пережить в тот день.

Уж если Адамс находил время выбираться на пленэры и работать в фотолаборатории, то и я могу совершенно спокойно обрабатывать фотографии в Photoshop. Я уверен, что можно выезжать на пленэры и наслаждаться природой и вдобавок проводить время за компьютером, наслаждаясь созданием фотографии, или, как говорил Адамс, заставляя ее петь.

Выразительные снимки

Photoshop - великолепный инструмент, который позволяет сделать фотографии лучше, усилив эмоциональный отклик зрителя. Сам по себе фотоаппарат - беспристрастный наблюдатель, он не способен передавать эмоции. Я знаю лишь нескольких фотографов, которые снимают бесстрастно, без эмоций; природа интересует их только как материал, на котором можно показать свою технику владения инструментом. Но, к счастью, в большинстве своем фотографы-пейзажисты стараются передавать на фотографиях эмоции.

Адамс тоже принадлежал к этому большинству. В первой главе своей книги «The Print» он писал, что его задача - «выразить то, что фотограф видел, когда делал снимок». Адамс утверждал, что фотография, вызывающая у зрителя эмоции, возникает благодаря «уникальному сочетанию технического мастерства и творческого видения». Это легко применить и к Photoshop - для работы с ним требуется уникальная комбинация цифровых технологий и творческого подхода.

Адамс также пишет, что при печати «негатив определяет конечный отпечаток, но он не есть отпечаток. Так же, как разные фотографы могут по-разному снять одну и ту же сцену в зависимости от их мировосприятия, так же они могут и создать разные отпечатки с одного и того же негатива» (из «The Print»).

Это очень важное утверждение, поскольку оно напрямую относится к работе в Photoshop. Не может быть «правильной» или «неправильной» обработки: вы можете обработать одну фотографию тысячью разных способов и получить совершенно разные снимки. Рис. 2.11 - это интерпретация оригинального изображения, которое вы можете увидеть на рис. 2.10 (фотография на этой иллюстрации, в свою очередь, интерпретация реальности).

Я не хочу сказать, что использовать Photoshop надо случайным образом и что фотографу не надо изучать все возможности, которые предлагает программа. Адамс говорит не об этом. Как в лаборатории, так и в Photoshop вы начинаете работать с неким исходником, негативом, из которого ваше мастерство, эмоции и мировоззрение создают фотографию.

Рис. 2.10



Рис. 2.11



Вариации на тему

В некоторых фотографических- сообществах появился странный подход к оценке фотографий. Все чаще я слышу мнения, что есть только один правильный способ работы над изображением, а остальные - неправильные. Обычно в таких сообществах считается, что если вы «правильно» обрабатываете фотографию в Photoshop, то получите великолепные тона и цвета, и как результат - прекрасную фотографию. Но если вы обработаете изображение «неправильно», то получите «неправильные» цвета и тона, испортив тем самым снимок.

Адамс очень точно описал эту ситуацию в своей книге «The Print». Он пишет, что многие фотографы считают, что хорошая фотография «обязательно должна иметь широкий тоновой диапазон и высокую резкость».

Несмотря на то что эти вещи действительно важны, Адамс говорит: «Как было бы плохо, если бы все фотографии соответствовали этим критериям!» В качестве примера он приводит следующее утверждение: «Нет необходимости использовать все доступные вам тона, как нет нужды в том, чтобы пианист играл одновременно на всех 88 клавишах!»

Конечно, можно и не следовать принципу гармоничного сочетания Photoshop и реального пейзажа, создав инопланетный ландшафт, как, например, на рис. 2.12. Но это можно было сделать и раньше, без Photoshop. Рис. 2.12 не имеет никакого отношения к пейзажу, в отличие от фотографии, показанной на рис. 2.13.

Важно понять, что каждый видит природу по-своему, и это видение влияет на фотографии, которые делает человек. Андреас Файнингер, один из первых фотографов журнала «Life» и автор книг о фотографии, написал в своей книге «The Creative Photographer» (книга давно не переиздавалась,

Рис. 2.12



Рис. 2.13



но она должна быть у любого уважающего себя фотографа), что фотография не копирует реальность. Фотография плоская, у нее нет объема, у нее нет звуков и запахов, объекты на ней не движутся. Вы как фотограф ощущаете все то, чего не хватает на снимке, но не можете привнести это в пейзаж. Однако все эти впечатления влияют на вас, а в конечном счете и на ту фотографию, которую вы создаете.

Совет профессионала. Вы можете найти книги Файнингера в букинистических магазинах, например в Abes Books (www.abesbooks.com) и на eBay (www.ebay.com).

Помните об этом, пока читаете книгу. Я расскажу вам, как использовать те или иные инструменты Photoshop, но самая главная моя цель - чтобы вы были довольны своими снимками. Если фотография выражает то, что вы хотели сказать, значит, она удалась.

Ансель Адамс в разные периоды своей жизни создавал совершенно разные отпечатки с одних и тех же негативов. Он писал об этом в своих книгах, мотивируя такой подход тем, что он по-разному видел главное на этих снимках. Есть критики, которые предпочитают ранние работы Адамса, несмотря на то что ему они не нравились.

Интерпретации

Лучше пояснить мою мысль можно на примере фотографий Адамса. Две из них приведены здесь с разрешения Ansel Adams Trust, наряду с пересказом процесса работы над фотографиями из «The Print».

Рис 2.14 (листва, снятая в Национальном парке Маунт Рейнир, Вашингтон, 1942) - это простой снимок, который отлично иллюстрирует, как Адамс работал над своими фотографиями. Этот кадр был сделан в пасмурный день, а следовательно, контрастность была невысокой, так что проявка негатива и первые отпечатки были направлены на то, чтобы повысить контрастность, придав тем самым живости листьям.

Из-за этого центральные листья, отражающие облака, получились слишком яркими. Они нарушили баланс фотографии (что это такое, вы узнаете во второй части книги). Адамс затемнил эти листья, чтобы снимок стал более сбалансированным.

Но на этом он не остановился. Практически все свои фотографии Адамс делал по краям темнее, чтобы зрителю было проще воспринимать снимок. Вдобавок он делал темнее все края объектов на фотографии, чтобы придать им объем. Этим принципам он не изменил и при работе над данным снимком. Напоследок он затемнил яркий листок в левом правом углу, чтобы создать сбалансированную композицию.

Ссылка. Вы найдете еще одну фотографию Анселя Адамса в главе 6.

Мастерство - это аккуратная и тщательная работа над изображением. Благодаря мастерству Адамса самая обыкновенная фотография стала интересной.



Рис. 2.14. Листва, Национальный парк Маунт Рейнир, Вашингтон, 1942.
Фотограф - Ансель Адамс. Используется с разрешения Trustees
of The Ansel Adams Publishing Rights Trust. Все права защищены

На рис. 2.15 вы видите известную фотографию из Восточной Сьерры - Восход солнца зимой, вид на Сьерра-Неваду из Лон-Пайна, Калифорния (1944).

Этот классический пейзаж - отличный пример того, как Адамс работал в фотолаборатории.

Проработав общую экспозицию изображения, он начал отдельно работать с областями фотографии. Освещенные солнцем деревьями были оставлены нетронутыми. Чтобы подчеркнуть ощущение падающего на них солнца, Адамс затемнил деревья слева и справа, не забыв и о холмах над деревьями.

Адамс продолжил работу над изображением: слегка затемнил небо, симитировав тем самым градиентный фильтр. Он пишет, что делать это нужно осторожно: если затемнить облака слишком сильно, верхушки гор потеряют светлые тона - снежные шапки. Однако гора справа слишком светлая, и затемнить ее было необходимо.

В своей книге «Examples: The Making of 40 Photographs» Адамс замечает, что он затер буквы LP (Lone Pine), не нарушив тем самым законов фотографии, поскольку эта надпись - рана, нанесенная природе человеком, и он

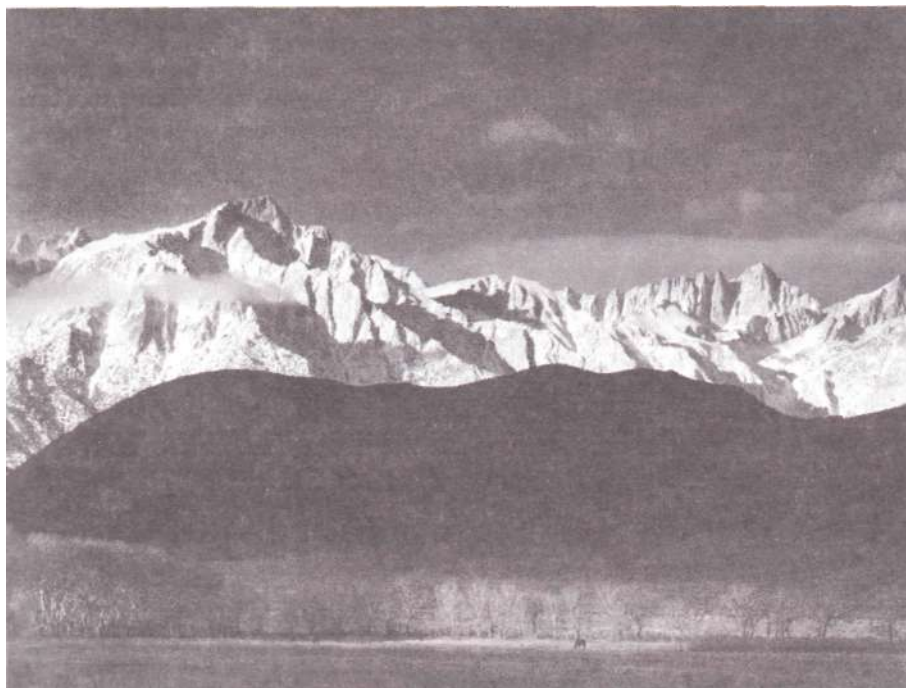


Рис. 2.15. Восход солнца зимой, вид на Сьерра-Неваду из Лон-Пайна, Калифорния, 1944. Фотограф - Ансель Адамс. Используется с разрешения Trustees of The Ansel Adams Publishing Rights Trust. Все права защищены

решил удалить ее, используя технику, которую имитирует инструмент **Clone Stamp** в Photoshop.

Некоторые люди критиковали Адамса за то, что он убрал эту надпись, но ответ фотографа был очень убедителен: «Я не настолько дорожу законами фотографии, чтобы оставить рану, нанесенную природе человеком, нарушив тем самым непревзойденную красоту и совершенство сцены».

Это действительно красивая фотография, созданная умелым мастером и художником.

Вопросы и ответы

Есть ли еще фотографии, сравнимые с Адамсом?

Я бы порекомендовал вам посмотреть работы Юджина Смита. Смит не снимал пейзажи, но он создавал великолепные черно-белые репортажные фотографии. Адамс однажды сказал, что Смит - из тех мастеров черно-белой фотографии, за чьими техниками обработки материалов он подсматривал.

Смит считается отцом современной фотожурналистики. Он вечно был недоволен своими снимками - после работы он проводил много времени в лаборатории, совершенствуя их. Благодаря упорству этого мастера, его фотографии великолепно смотрятся и сейчас, вызывая глубокий эмоциональный отклик у зрителя.

Еще один фотограф, которого стоит упомянуть - Джон Секстон. Он был последним помощником Анселя Адамса и стал одним из лучших фотографов-пейзажистов. К тому же он написал несколько книг и часто ведет семинары. Секстон также делает черно-белые фотографии.

Я знаю, что сейчас существуют курсы, на которых можно обучиться работе в фотолаборатории. Вы писали, что это может помочь мне научиться работать в Photoshop. Это правда?

Я не считаю, что, для того чтобы научиться работать в Photoshop, нужно учиться премудростям ручной печати. Ансель Адамс, Юджин Смит и Эвард Уэстон печатали в фотолаборатории, поскольку она отвечала их требованиям и у них не было других вариантов. Они работали в лабораториях, стараясь выжать максимум из снимка, - то же самое мы делаем сейчас в Photoshop р.

Лучше поставить вопрос так: можете ли вы научиться некоторым техникам, используемых в фотолаборатории, чтобы впоследствии использовать их в Photoshop? Если у вас есть время и желание, можете попробовать, но это необязательно.

Глава 3

Снимайте правильно

Мне кажется, что в Photoshop много волшебного: эта программа будто бы пришла к нам из книг о Гарри Поттере - она позволяет получать поразительные результаты благодаря простейшим корректировкам цвета и экспозиции снимка. Но все же Photoshop - не волшебник, способный из плохой фотографии сделать хорошую: программа может лишь улучшить хороший снимок (рис. 3.1 и 3.2).



Рис. 3.1



Рис. 3.2

Посмотрите внимательно на эти фотографии. Вы заметите едва видимую разницу в цвете и резкости между ними. Разница эта столь незначительна, что можно было бы сказать, что эти снимки абсолютно идентичны. На самом деле фотография 3.2 была обработана в Photoshop. Обратите внимание на то, что у фотографии 3.2 появился объем, которого так не хватало рис. 3.1. Однако добиться столь высокого результата при обработке в Photoshop мы смогли лишь потому, что изначально сняли достойную фотографию.

Также существует расхожее заблуждение, что все ошибки фотографа во время съемки можно исправить в Photoshop. Мне часто приходилось слышать: «Ничего, потом поправлю в Photoshop». В этой главе вы узнаете, почему такой подход может испортить многие ваши снимки.

Эта глава расскажет вам о том, на что необходимо обратить внимание во время съемки, чтобы потом, после обработки в Photoshop, вы смогли получить качественный снимок. Я предполагаю, что читатель уже знает основы фотографии и у него не возникнет вопросов о том, что такое выдержка, диафрагма, пере- и недоэкспонирование.

Немногие книги по Photoshop рассказывают о том, как сочетаются друг с другом фотография и Photoshop. Мне кажется, что большинство тех, кто пишет о Photoshop, отлично знают эту программу, но смутно представляют себе, что такое фотография, поэтому-то в их книгах ей уделяется мало внимания.

Я уверен, что Photoshop при грамотном использовании позволяет фотографу добиться великолепных результатов. Однако если вы будете с самого начала снимать правильно, вам придется меньше просиживать перед компьютером, так что у вас появится время, чтобы наслаждаться природой.

Снимайте правильно с самого начала

Итак, каждый знает, что Photoshop - отличный помощник фотографа. В этой программе предусмотрено множество инструментов, которые позволяют выжать максимум из фотографии. Это ведь известно всем, правда? Но почему-то многие люди считают Photoshop этакой волшебной палочкой и снимают спустя рукава - ведь, по их мнению, все просчеты можно исправить в Photoshop. Впрочем, такой подход никак не связан с современными технологиями: много лет назад, когда мы еще пользовались фотоувеличителями, некоторые фотографии считали точно так же.

Однако есть старая компьютерная поговорка, которая гласит: мусор на входе - мусор и на выходе. То есть если вы сделали плохой кадр, то даже всемогущие инструменты Photoshop вам уже ничем не помогут.

На рис. 3.3 и 3.4 показаны фотографии «индейской кисточки» (кастилеи прибрежной), сделанные в Хилл Каунтри, штат Техас.

Эти фотографии не обрабатывались в Photoshop. Фотография на рис. 3.4 при съемке была проэкспонирована правильно, а та, что на рис. 3.3 - неправильно. Как бы вы не терзали Photoshop, изображение на рис. 3.3. никогда не



Рис. 3.3



Рис. 3.4

сравнится с тем, что представлено на рис. 3.4. Чтобы добиться правильных цветов, вам придется изрядно потрудиться. В некоторых случаях при недоэкспонировании снимка в тени могут пропасть важные детали.

Существует также распространенное заблуждение, что RAW-файлы способны регистрировать весь тоновой диапазон сцены. К сожалению, тоновой диапазон RAW-файла напрямую зависит от ограничений динамического диапазона сенсора фотоаппарата. Каждый сенсор может воспринимать лишь ограниченный диапазон тонов, и ничто не способно расширить этот охват.

Если вы экспонировали кадр так, что детали в тонах были усечены, вы уже не сможете восстановить их в Photoshop и RAW-конверторах, как, например, детали в светах на рис. 3.5. Если на сенсор не попало достаточное количество света, то на фотографии будет много усеченных деталей в темных тонах, как на рис. 3.6, и их опять же никак нельзя будет восстановить. Формат RAW не способен расширить или изменить тоновой диапазон снимка.

Несмотря на удивительные возможности инструментов Photoshop, сделать из плохой фотографии хорошую практически невозможно. Поэтому при съемке обязательно нужно обращать внимание на то, чтобы экспозиция была подобрана правильно (детали присутствовали как в тени, так и в свете). К счастью, в этом нам может помочь гистограмма (о ней мы поговорим позже).

Рис. 3.5 ►



Рис. 3.6 ►



Правильно проэкспонированная фотография, сохраненная в формате JPEG, превзойдет по качеству неаккуратно сделанную фотографию в формате RAW, да и времени на ее обработку потребуется меньше. Зачем же тратить время на обработку фотографии, если можно снять ее так, что потребуются минимум корректировок?

Проблемы экспозиции

Среди фотографов, снимающих на цифровые фотоаппараты, бытует расхожее заблуждение, что снимки лучше недоэкспонировать, поскольку в Photoshop тени вытянуть проще, чем света, особенно если снимок был сделан в формате RAW. Такой подход нередко приводит к возникновению шума и проблем с цветами, что особенно неприятно для фотографов, которые стремятся получать снимки высокого качества.

Не понимаю, что плохого в попытке добиться правильной экспозиции светов? Ведь если этого не сделать, снимок будет темным, детализация в тенях будет усечена, а усеченные детали нельзя восстановить даже при помощи Photoshop.

Совет профессионала. Во время просмотра фотографий на ЖК-мониторе камеры особое внимание обращайтесь на экспозицию. Не рассчитывайте на то, что сможете потом откорректировать ее в Photoshop. Просматривать фотографии на ЖК-мониторе лучше не менее 6-10 секунд, поскольку только в этом случае вы сможете точно оценить экспозицию кадра.

Помните: чтобы получить хорошие фотографии, необязательно целыми днями просиживать перед компьютером, обрабатывая изображения, достаточно лишь во время съемки подобрать правильную экспозицию.

Пример такого подхода показан на рис. 3.7. Это снимок рододендронов; экспозиция подобрана так, что гистограмма тяготеет к правой части графика.



Рис. 3.7

• • • Что происходит при недоэкспонировании

Сенсор фотокамеры спроектирован таким образом, что может регистрировать тона, находящиеся в пределах определенного тонового диапазона. Если вы недоэкспонируете или переэкспонируете снимок, то не используете возможности своего фотоаппарата на 100%.

Некоторые люди утверждают, что это не так уж критично, особенно если фотография сделана в формате RAW, поскольку в файлах этого формата содержится много дополнительных данных, которые можно использовать в процессе обработки изображения для восстановления деталей в слишком темных или светлых областях. На самом деле это немного не так.

Сенсор регистрирует тона только в том случае, если они находятся в том диапазоне, который это устройство способно воспринять. Если вы

недоэкспонируете фотографию, а потом осветлите ее в Photoshop вы получите блеклые цвета, что очень плохо, поскольку оригинальные цвета восстановить в Photoshop будет практически невозможно.

На рис. 3.8-3.11 показана именно эта ситуация. Рис. 3.8 - это точно экспонированный кадр. Рис. 3.7 - недоэкспонированный. Рис. 3.9 таный кадр 3.7: я пытался получить изображение, подобное рис. 3.8. Мне пришлось потратить немало времени на работу в Photoshop, а результат, как видите, получился неудовлетворительным. Сравните рис. 3.10 (увеличенный 3.8) и рис. 3.11 (увеличенный рис. 3.9). Светлые цвета получились неплохо, а вот темные цвета при вытягивании в Photoshop значительно уступают цветам на правильно экспонированном изображении.



Рис. 3.8 ▶



Рис. 3.9 ▶



Рис. 3.10 ►



Рис. 3.11 ►

► ► ► В результате недозакспонирования цифровые фотографии становятся хуже

Если вы недозакспонируете фотографию, то получите меньший тоновой и цветовой диапазон. Во время обработки в некоторых случаях можно осветлить тона, но лишь повысив общую контрастность, из-за чего произойдет

потеря полутонов. Многие фотографии скажут, что это не страшно, ведь они снимают в формате RAW, у которого достаточно данных для того, чтобы проработать все средние тона. Но могу вас заверить, что если вы сравните правильно экспонированный снимок с «вытянутым» в Photoshop, то заметите разницу.

Особенно остро эта проблема касается цифровых фотоаппаратов с большим количеством мегапикселей. Ведь для того, чтобы получить большее количество пикселей, инженерам пришлось уменьшить размер фотодиодов из-за чего на каждый пиксель попадает меньше фотонов. Из-за этого тоновой диапазон, который способен воспринять сенсор, сужается. Не стоит недооценивать заслуг инженеров - они все-таки проделали огромную работу, совершенствуя сенсоры, хотя раньше многие считали, что цифровые фототехнологии бесперспективны.

Как видите, при съемке на любительский или полупрофессиональный цифровой фотоаппарат необходимо правильно экспонировать кадр, иначе вы рискуете получить очень узкий тоновой диапазон.

Шум и бандинг

Еще один артефакт, возникающий в результате недостаточной экспозиции. - шум. Современные цифровые фотоаппараты далеко продвинулись по пути уменьшения шума; они позволяют использовать высокие значения ISO, сохраняя минимальный уровень шума. Однако неправильное экспонирование кадра мол-сет привести к повышению количества артефактов на фотографии.

Если вы недоэкспонируете снимок, то при его осветлении в Photoshop количество шума значительно увеличится. Я видел правильно экспонированные кадры с низким уровнем шума, которые были сделаны на высоких значениях ISO. Совсем другое дело - недоэкспонированные фотографии, у которых уровень шума из-за осветления поднимается настолько, что вы готовы поклясться, что эти снимки сделаны со значением ISO не меньше 3200. Обратите внимание на шум на рис 3.12, который представляет собой обработанный снимок 3.13.

Совет профессионала. Возможно, самый простой способ добиться правильной экспозиции - выбирать самые важные зоны кадра и подбирать под них правильную экспозицию, а затем проверять общую экспозицию кадра по ЖК-монитору. Если объект фотографии темный, лучше немного недоэкспонировать кадр: так вы получите большую детализацию темных цветов и тонов. Если объект светлый, то немного переэкспонируйте снимок, чтобы проработать светлые цвета и тона.

Есть еще один артефакт, возникающий в результате недоэкспонирования, - полошение, или бандинг (полосы на снимке). Чаще всего этот артефакт появляется на изображении, сохраненном в формате JPEG, но иногда встречается и у изображений в формате RAW. Бандинг появляется в результате расширения тонового диапазона во время обработки снимка

Рис. 3.12 ►

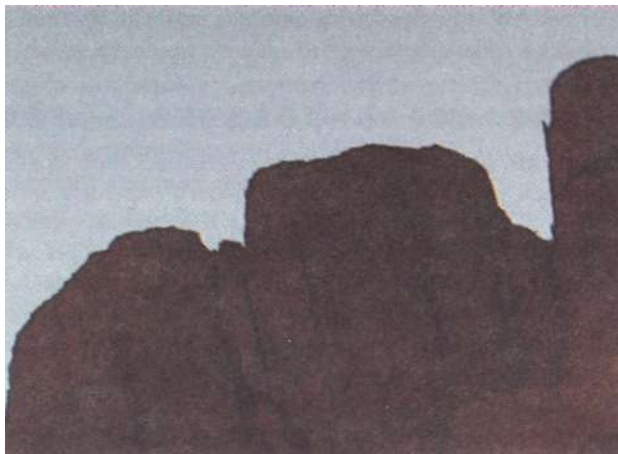
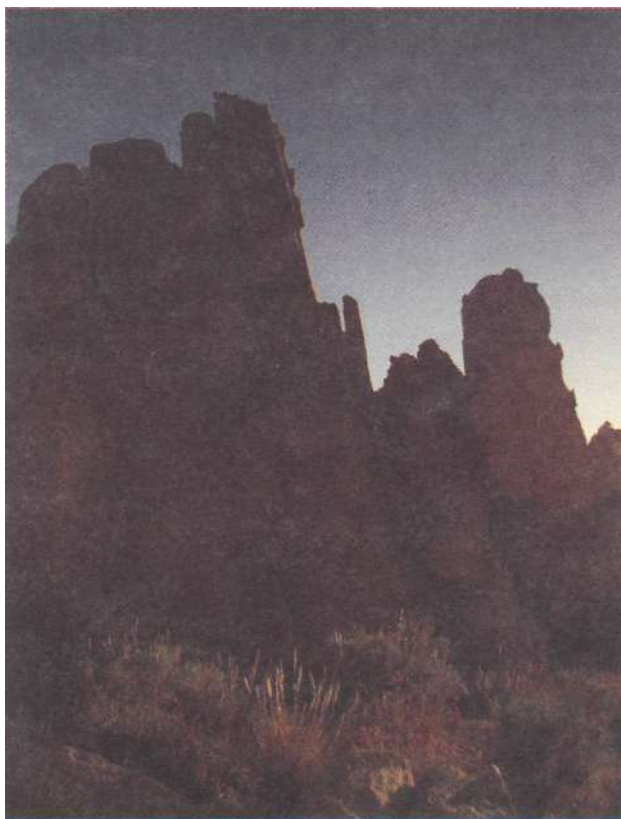


Рис. 3.13 ►



в Photoshop. В результате такого расширения из-за недостатка цветовой информации программе приходится самостоятельно заполнять возникшие пустые области. Поскольку в JPEG информации о цветах намного меньше,

чем в RAW, эта проблема сильнее заметна именно на изображениях, сохраненных в этом формате. Это главная причина, по которой JPEG уступает RAW.

Переэкспонирование – тоже плохо

С другой стороны, переэкспонирование фотографии также не позволяет добиться приемлемых результатов. В результате переэкспонирования пропадает детализация светов и, как и в случае с тенями, восстановить детали при помощи Photoshop уже нельзя. Конечно, вы можете кое-что подкорректировать, но на это потребуются много времени, а результат будет неудовлетворительным. В результате переэкспонирования цвета на фотографии становятся слишком светлыми, как на рис. 3.14, и в результате им не хватает детализации и насыщенности, как на рис. 3.15.

К тому же переэкспонирование изображения может вызывать блюминг (белые пятна). Это следствие того, что на фотодиод попало слишком много света и он, переполнившись, передал часть своей энергии на соседние диоды, которые также переполнились.

Рис. 3.14 ►



Рис. 3.15 ►



Экспозиция

Экспонировать снимок надо так, чтобы получить максимально широкий тоновой диапазон. Именно поэтому некоторые свадебные фотографы недовольны цифровыми технологиями. Раньше, снимая свадьбы на пленку, они рассчитывали на широкий тоновой диапазон пленки, который позволял вытянуть нужные тона. Для свадебных фотографов это особенно важно, поскольку на свадьбах условия освещения очень часто меняются. У цифровых изображений нет той тоновой широты, которая есть у пленки.

Внимательный выбор экспозиции важен также и для пейзажных фотографов, то есть продумывать освещенность снимка необходимо еще в момент съемки, не оставляя столь важные вещи на постобработку. Я советую не забывать об эксповилке. К сожалению, не все, снимающие на цифровые фотоаппараты, знают, что это такое. Эксповилка - серия фотографий, сделанных с разной экспозицией. Такой метод съемки очень полезен, однако не всегда есть возможность его использовать. Например, при съемке дикой природы сделать серию одинаковых кадров бывает очень сложно.

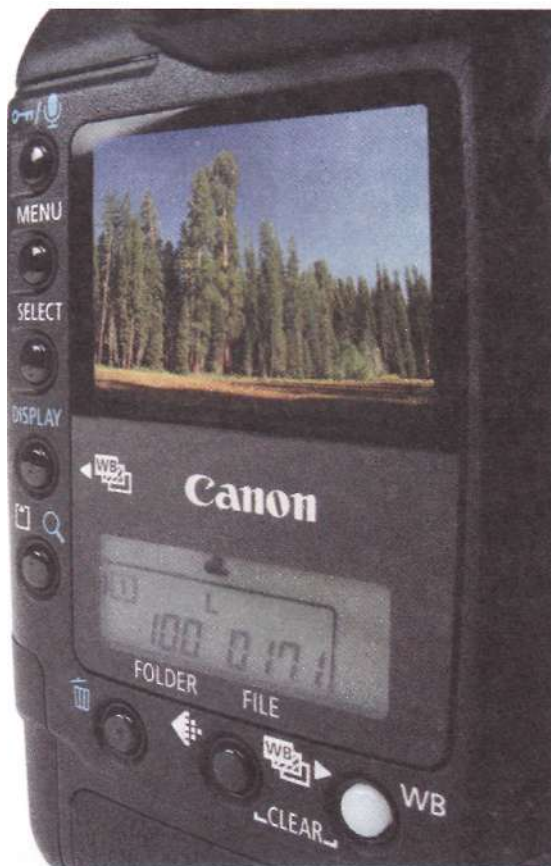


Рис. 3.16 ►

К счастью, у нас, снимающих на цифровой фотоаппарат, есть ЖК-монитор (рис. 3.16), который позволяет оценивать экспозицию кадров. Вы можете моментально проверить правильность экспозиции и распределение тонов. Конечно, не надо проверять каждое изображение (разве что у вас будет на это время), поскольку экспонометры в современных камерах практически не ошибаются.

Немного поупражнявшись, вы научитесь точно определять экспозицию по ЖК-монитору. Однако, несмотря на всю свою полезность, маленький экранчик сзади фотоаппарата - далеко не самый лучший помощник в этом деле. У нас есть два инструмента, которые позволяют гораздо эффективнее отслеживать экспозицию - это предупреждения о переэкспонировании и гистограмма.

Предупреждения о переэкспонировании на ЖК-мониторе обычно имеют вид мигающих областей; они отмечают те места, где света полностью белые. На рис. 3.17 и 3.18 показано такое предупреждение. Лучший способ

Рис. 3.17 ►



Рис. 3.18 ►



справиться с ним - уменьшать экспозицию кадра до тех пор, пока предупреждения не исчезнут или не станут минимальными.

Совет профессионала. Помните, что предупреждениям о переэкспонировании следовать не обязательно.

Совет профессионала. Усечения тонов - это не всегда плохо. В некоторых случаях придется усекать детали в светлых или темных областях, особенно если тоновой диапазон сцены слишком широк для сенсора. В подобных случаях надо решить, что важнее для фотографии - света или тени.

Интересно, что при помощи Photoshop Camera RAW вы можете вытянуть усеченные света, но лишь в том случае, если переэкспонирование было совсем незначительным. Так что если вы снимаете в RAW, то лучше немного переэкспонировать кадр, чем недоэкспонировать. А если вы снимаете в JPEG, то старайтесь избегать предупреждений о засветке.

Еще один очень важный инструмент - гистограмма. С ее помощью можно проверить правильность экспозиции. Основное правило при оценке экспозиции по гистограмме гласит: у графика не должно быть больших провалов по краям. Если такие провалы есть, это значит, что вы не используете все возможности сенсора. Необходимо увеличивать или уменьшать экспозицию кадра до тех пор, пока линия графика не окажется в центре гистограммы. Правильно экспонированные света вы всегда сможете сделать темнее, но если вам придется осветлять недоэкспонированную фотографию, появится шум, а цвета будут менее насыщенными.



Рис. 3.19

На рис. 3.19 показан пример «правильной» гистограммы: все тона сбалансированы и находятся ближе к правому краю графика. Помните, что гистограмма строится на основе тонов, доминирующих на снимке, и, следовательно, для каждой фотографии будет своя, уникальная гистограмма - универсального варианта не существует.

Пленка и экспозиция

Если вы собираетесь сканировать негативы, необходимо принять в расчет, что при сканировании тоновой диапазон сужается. Если вы ошиблись в экспозиции, придется потратить очень много времени на работу в Photoshop, чтобы привести кадр в порядок. Позитивная и негативная пленка требуют разной экспозиции.

С негативной пленкой нужно быть особо аккуратным, несмотря на то что при ручной печати любые проблемы с экспозицией легко исправить. Дело в том, что у сканеров тональный диапазон сильно ограничен, и поэтому при обработке в Photoshop отсканированных негативов не удастся вытянуть тени и света. Результат будет таким же, как и при съемке на любительские цифровые камеры, - низкий контраст, высокая зернистость и слабая насыщенность.

Опытные фотографы, снимающие на пленку, делают два кадра с разной экспозицией (это особенно важно при съемке на позитивную пленку, например Fujifilm Velvia): первый - оптимизированный для просмотра слайдов на проекторе, второй - оптимизированный для сканирования. Какая экспозиция нужна для каждого из них? Это зависит от того, как вы работаете. В большинстве случаев оптимальная экспозиция для проектора чуть меньше оптимальной для сканера. Однако, если вы смотрите снимки на проекторе в ярко освещенной комнате, экспозицию нужно увеличить. Но помните, что переэкспонирование может стать причиной серьезных проблем при съемке на позитивную пленку: если света будут переэкспонированы, в них пропадут детали. Получающиеся в результате пустые области - настоящая головная боль при работе в Photoshop.

Чтобы получить хорошо проработанные тени, света и цвета на позитивной пленке, необходимо очень точно подобрать экспозицию для кадра. При недоэкспонировании позитивной пленки появляются проблемы - слабые цвета и зерно. Несмотря на это, позитивная пленка очень «снисходительна» к неточному экспонированию. Позитивную пленку лучше чуть-чуть переэкспонировать, поскольку цвета получатся более живыми, а зерно будет меньше.

Совет профессионала. Эксповилка - отличный способ подобрать точную экспозицию для пленки, поскольку в результате у вас будет несколько кадров с разной экспозицией, из которых вы сможете потом выбрать наилучший. Если вы снимаете с эксповилкой, то фотоаппарат сделает несколько кадров - с экспозицией меньше средней и больше средней. Набравшись опыта, вы узнаете, какие сцены требуют большей экспозиции, а какие - меньшей. При съемке на позитивные фотоматериалы лучше всего использовать эксповилку с изменением значения экспокоррекции на полступени.

Резкость

Уверен, большинство фотографов прекрасно понимают, насколько важна резкость снимка. А при съемке мира природы резкость - чуть ли не самый важный параметр, так что использование штатива становится насущной необходимостью.

Однако, судя по моему опыту судейства на тысячах различных фото-конкурсов, добиться звянящей резкости снимка получается далеко не у всех. Я встречал очень хорошие фотографии, которые проигрывали потому, что были недостаточно резкими.

Не буду рассказывать, чем отличается резкое изображение от нерезкого - это очевидно, и большинство фотографов прекрасно могут сказать, какая фотография резкая, а какая - нет. В этом разделе я хочу поговорить об изображениях с идеальной резкостью и изображениях немного нерезких.

Рис. 3.20 ►

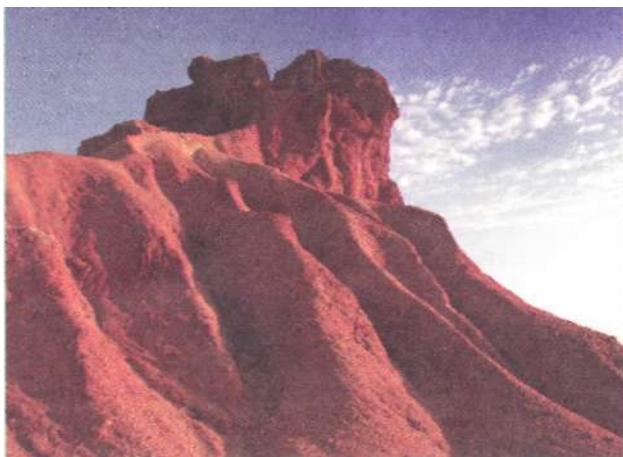


Рис. 3.21 ►

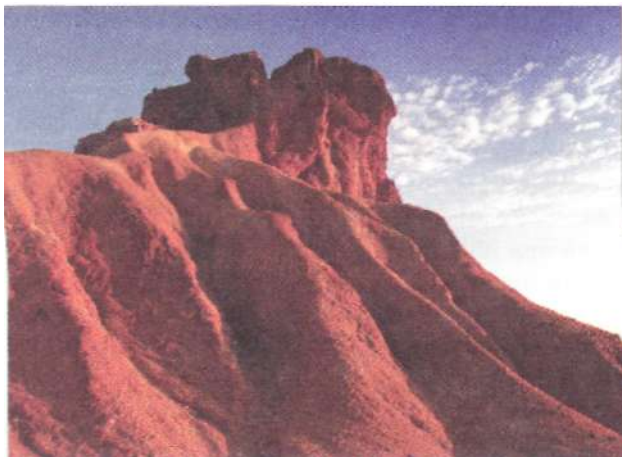
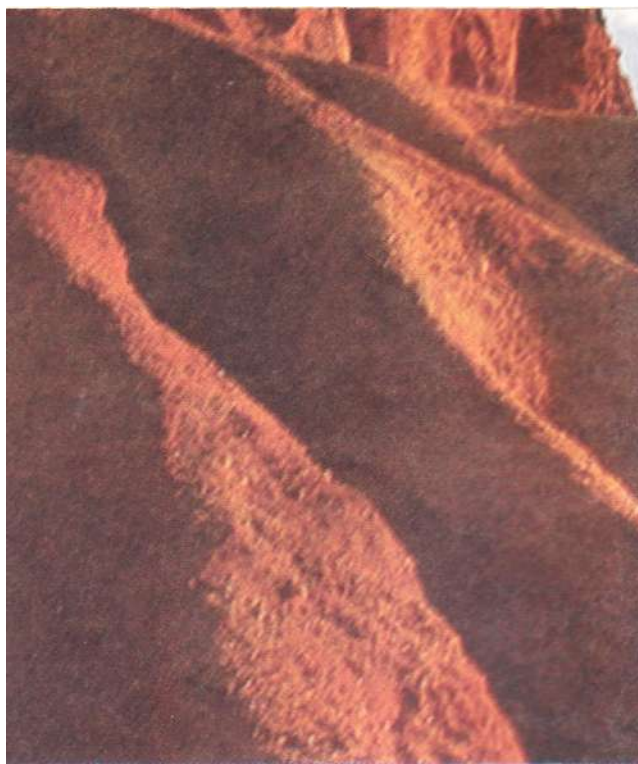


Рис. 3.22 ►



Слегка нерезкие фотографии в маленьком формате – на ЖК-мониторе фотоаппарата или на отпечатке 10×15 см – выглядят как идеально резкие. Однако если вы просмотрите эти снимки на мониторе компьютера или напечатаете их в формате 20×30 см, то заметите, что они недостаточно резки. Это прекрасно видно на рис. 3.20–3.22. Нерезкое изображение (см. рис. 3.21) небольшого размера практически не отличается от идеально резкого изображения (см. рис. 3.20).

Если во время экспонирования сдвинуть фотоаппарат, изображение получится смазанным, как на рис. 3.22 (это увеличенная часть изображения 3.21). Фотография выглядит так, будто к ней применили фильтр **Blur**. Однако из-за смазанности изображение стало менее контрастным, а цвета – менее насыщенными. Исправить это в Photoshop невозможно, поскольку Photoshop не способен сделать из размытой фотографии резкую. Если вы повысите резкость при помощи специального фильтра, то изображение не станет резче, просто программа сделает четче границы объектов.

Что же такое идеальная резкость изображения? Когда вы увидите идеально резкий снимок, вы поймете, что я имею в виду. Если вы сильно увеличите такую фотографию, то заметите небольшие светлые пятнышки (на нерезких фотографиях они не столь выделяются). Именно эти пятнышки – верный признак резкости изображения.

Продумайте фотографию заранее

Когда вы больше узнаете о работе в Photoshop, то обнаружите, что начали снимать совершенно по-другому. В момент съемки вы будете думать, как станете обрабатывать фотографию и начнете подбирать экспозицию и композицию в соответствии с этим.

Однако этот подход не нов. Ансель Адамс называл его визуализацией. В своей книге «The Camera» он определяет визуализацию как: «эмоционально-сознательный процесс создания фотографии... он подразумевает, что вы представляете, какой будет фотография уже в тот момент, когда нажимаете кнопку спуска».

Продумайте кадр, прежде чем нажать кнопку спуска. Ниже приведен список из десяти пунктов, который поможет вам визуализировать будущую фотографию:

1. Вы хорошо видите объект съемки.
2. Учли особенности освещения.
3. Вы продумали композицию.
4. Выбрали точку фокуса и определились с глубиной резкости.
5. Вы продумали экспозицию.
6. Открыли фотографию в Photoshop и провели корректировку тонов.
7. Провели корректировку цветов.
8. Выполнили локальные корректировки тонов.
9. Выполнили локальные корректировки цветов.
10. Вы кадрировали фотографию и изменили ее размер.

Совет профессионала. Как понять, какой кадр резкий? Установите камеру на штатив и выберите высокодетализированную сцену. Снимайте на выдержке 1/60 или меньшей, чтобы предотвратить смазанность снимка. Затем снимите эту же сцену с рук с короткой и длинной выдержками. Откройте получившиеся фотографии в Photoshop и увеличьте. Та, что снята со штатива, будет, скорее всего, самой резкой.

Фотограф как можно раньше должен понять, что фотоаппарат «видит» мир совершенно по-иному, нежели человек. Камера ослабляет контрастность и цвета, она сжимает пространство, делая все объекты одинаково плоскими - человек видит мир не таким. Чтобы создать реалистичную фотографию, необходимо сделать нечто, что сумеет вернуть фотографии контрастность и объем.

Визуализация и композиция

Поскольку в Photoshop CS2 появились очень хорошие алгоритмы увеличения размера изображения (интерполяции), мы можем с чистой совестью увеличивать изображение, например, если вдруг во время кадрирования

решим, что нам нужен какой-то небольшой участок снимка. В результате мы получим изображение приличного качества.

Однако не стоит особо надеяться на постобработку. Во время визуализации (иначе говоря, планирования снимка) вы должны продумать также и композицию кадра. Если вы сделаете случайный кадр, рассчитывая на то, что потом в Photoshop сможете поправить композицию, то это значит, что вы не до конца представили себе будущий снимок. Я считаю, что лучше оставлять Photoshop как можно меньше работы, и всегда стараюсь сразу снимать как можно лучше.

Обычно я komponую изображение так, чтобы оно занимало всю область видеискателя. Например, фотографию на рис. 3.23 вы видите именно в том виде, в котором я ее снял. Конечно же, я кадрирую снимки, но только в том случае, если это делает фотографию лучше.



Рис. 3.23

Импровизируйте!

Чтобы получить в момент съемки максимально хорошую фотографию,, в некоторых случаях приходится импровизировать. Неважно, насколько хорошо вы подготовлены и сколько оборудования с собой взяли - вы никогда не сможете быть готовым ко всему. Рано или поздно вы столкнетесь с проблемой, которую будет невозможно решить с тем оборудованием, которое у вас есть.

Если вы столкнетесь с такой проблемой, у вас будут три пути:

- забыть об этом кадре;
- снять кадр, зная, что он не получится, надеясь исправить его потом в Photoshop;
- импровизировать, пытаясь сделать фотографию настолько хорошей, насколько это возможно.

Снимая постоянно меняющийся мир природы, нужно всегда быть готовым к неожиданностям. Да, в большинстве случаев у меня не так уж много

возможностей для импровизации, но мне нравится чувство, которое я испытываю, открывая сложный снимок в Photoshop и обнаруживая, что фотография получилась на удивление хорошей.

У фотографов, снимающих на пленку, есть всего два схожих способа добиться правильной экспозиции - эксповилка и съемка нескольких кадров с разной композицией. Как видите, снимающим на пленку приходится намного сложнее чем тем, кто снимает на цифровые фотоаппараты, поскольку они не могут увидеть результатов своих экспериментов до тех пор, пока не проявят пленку.

Фотографы, снимающие на цифровые фотоаппараты, могут сразу же просмотреть отснятый материал. На рис. 3.24 показана фотография белой американской цапли, на примере которой я расскажу, как можно сделать хорошую фотографию даже в самых сложных условиях. Этот кадр был снят на ферме аллигаторов в Сент-Огастин, Флорида. Это настоящий зоопарк, в котором живут аллигаторы и их родственники. Там есть небольшие навесные тропинки, которые ведут мимо тех мест, где обитают белые цапли. Птицы ничего не боятся, поскольку аллигаторы, живущие под ними, уже расправились со всеми хищниками на территории зоопарка.



Рис. 3.24

Мне нравятся белые американские цапли. Но за самые удобные точки съемки боролись множество посетителей. Мне не хотелось уподобляться толпе, но тут я заметил эту птичку. Проблема заключалась в том, что она сидела прямо в гуще коричневых ветвей (их видно на фоне).

Конечно, я мог бы потратить дюжину часов, удаляя и маскируя эти ветки в Photoshop. Но я решил немного поимпровизировать. Я знал, что птица никуда не собирается уходить (эти цапли уже привыкли к людям), поэтому прошел немного вперед, опустился на колени и нашел такую точку съемки, где ветви в кадр практически не попадали.

Я навел резкость по птице, а расфокусированные листья использовал в качестве обрамления фотографии. Благодаря тому, что я не поленился, мне удалось сэкономить немало времени: обрабатывать фотографии не пришлось.

Я сделал несколько тестовых кадров, просмотрел их на ЖК-мониторе фотоаппарата и обнаружил, что листья очень хорошо дополняют кадр, однако решил еще немного сдвинуться в сторону, улучшив тем самым композицию.

Надеюсь, на этом примере вы лучше поймете, что представляет собой импровизация. Помните, что все проблемы можно решить прямо во время съемки, не откладывая их до постобработки в Photoshop.

Многие фотографы, недавно перешедшие на цифровые фотоаппараты, снимают так, будто они продолжают работать с пленочными камерами. Они отключают просмотр изображения на ЖК-мониторе и отговаривают других от использования ЖК-монитора. Конечно, каждый человек работает по-своему: кому-то неудобно пользоваться ЖК-монитором, и он его отключает. Но мне кажется неправильным утверждение, что использовать монитор камеры для оценки кадра - нарушение принципов фотографии.

ЖК-монитор фотоаппарата - очень полезный инструмент. С его помощью вы можете снимать в таких ситуациях, когда, казалось бы, снимать невозможно:

- у вас нет телеобъектива, чтобы снять отдаленный объект. Мы можем увеличить его позже в Photoshop, но только в том случае, если объект получится резким. Чтобы проверить сделанный кадр, увеличьте фотографию на ЖК-мониторе фотоаппарата и проверьте ее резкость;
- идеальная для кадра точка съемки находится слишком низко над землей, и вы не можете смотреть в видоискатель. Сделайте фотографию, запомните, как фотоаппарат был расположен, проверьте снимок, а затем сделайте еще один кадр. На рис. 3.25 показан пример подобного снимка. Я никак не мог лечь настолько низко, чтобы можно было смотреть в видоискатель, но, к счастью, у меня был с собой полупрофессиональный компактный фотоаппарат, у которого поворачивается ЖК-монитор. Благодаря этому мне удалось смотреть на монитор фотоаппарата из неудобного положения;



Рис. 3.25 ►

- прямо на вас выскочило дикое животное. Вы уже готовы сделать великолепный снимок, у вас стоит подходящий объектив, но солнце находится позади животного и на фотографии его глаза окажутся слишком темными. Исправить это в Photoshop будет невозможно. Что же делать? Воспользуйтесь встроенной вспышкой! Думаете, не поможет? А вы попробуйте!
- вы хотите сделать великолепный снимок цветов на краю утеса или снять на широкоугольный объектив крупным планом змею, но в то же время не хотите приближаться к объектам съемки слишком близко. Неужели нет никаких способов сделать эти кадры, не подвергнув себя смертельной опасности? Или есть? Здесь вам поможет импровизация. Установите фотоаппарат на штатив, возьмите штатив за ножки и подвиньте камеру к объекту, держа штатив на вытянутой руке. Не забудьте включить таймер автоматического срабатывания (или воспользуйтесь пультом дистанционного управления). Если вы снимаете объект, который может испугаться, например змею, то подберите правильную экспозицию заранее, поскольку у вас будет всего одна попытка;
- вы в оцепенении: перед вами раскинулся великолепный пейзаж, а вы не знаете, как его снимать. Единственный совет, который можно дать в такой ситуации, - немедленно начинайте импровизировать. Попробуйте поменять углы съемки, объективы, композицию. Попробуйте самые разные сочетания объектов. Затем просмотрите получившиеся снимки на ЖК-мониторе камеры и, если вас что-то зацепит, снимите этот же кадр, но аккуратнее.

Импровизировать лучше не тогда, когда вы думаете о разных кадрах, которые могли бы сделать, а когда вы уже начали снимать. Если вы оказались в ситуации, когда непонятно, как снимать, - импровизируйте.

В этом разделе я попытался убедить вас, что необходимо экспериментировать, находить для нестандартных проблем нестандартные решения. Если вы снимаете на пленку, импровизировать будет непросто. Некоторые профессионалы всегда носят с собой фотоаппараты Polaroid. Но это не самое приемлемое решение, поскольку Polaroid - далеко не лучшая камера. Для этих целей куда полезней будет компактный цифровой фотоаппарат.

Вопросы и ответы

Я слышал, что Ансель Адамс использовал пре-визуализацию. Чем она отличается от визуализации?

Многие фотографы путают эти два термина и говорят, что оба они пошли от Адамса. Есть мнения, что термин «пре-визуализация» Адамс использовал на раннем этапе своей карьеры. Я не могу подтвердить это предположение, но я точно знаю, что в своем триптихе он использует термин «визуализация».

Мне кажется, что термин «пре-визуализация» очень странен. Как вы можете сделать что-то, прежде чем представите себе, как будет выглядеть

сцена? Конечно, можно посчитать, что пре-визуализация — это момент, когда я достаю фотоаппарат, но это очень глупое предположение.

Термин «визуализация» намного лучше подходит для описания процесса представления будущего снимка. Адамс говорил, что представив, как будет выглядеть снимок, перед тем как нажать на кнопку спуска, фотограф может лучше продумать его экспозицию и композицию.

Я уверен, что визуализация применима и во время работы в Photoshop. Открывая фотографию в этой программе, начинайте думать о том, какие инструменты можно использовать и какого эффекта необходимо добиться.

Что вы скажете насчет баланса белого? Получу ли я более качественный результат, если буду использовать предустановки?

Уверен, что получите. Я редко использую автоматический баланс белого, поскольку в этом случае приходится тратить время на обработку фотографии в Photoshop. Я не против работы в Photoshop, когда необходимо улучшить фотографию, но я не люблю корректировать ошибки, которые мог бы предотвратить.

Автоматический баланс белого (AWB) работает очень хорошо и редко портит фотографии. Однако если вы воспользуетесь предустановками баланса белого или особыми настройками, то сможете получить гораздо более хороший результат. Используя автоматический баланс белого, вы можете столкнуться с двумя очень распространенными проблемами:

- несоответствие цветов на фотографиях, сделанных в одних и тех же условиях. Поскольку автоматический баланс белого постоянно проверяет цвета сцены, он для каждой сцены использует разные настройки, что в некоторых случаях может привести к различным цветам на фотографиях, снятых в одних условиях. И когда вы будете обрабатывать фотографии в Photoshop, вам придется думать о том, как добиться единообразия снимков. Если же использовать предустановки баланса белого, то на всех фотографиях в пределах серии цвета будут одинаковыми. Даже если баланс белого был выбран ошибочно, будет намного проще откорректировать несколько фотографий, у которых одна и та же проблема с цветами, чем фотографии, у которых цвета совершенно разные;
- проблема с закатами и восходами. Автоматический баланс белого спроектирован таким образом, что удаляет «лишние» оттенки, присутствующие на снимке. Но у заката и восхода эти оттенки естественны, и если мы их уберем, фотография будет смотреться ненатурально. У некоторых продвинутых фотоаппаратов алгоритмы процессора, отвечающего за баланс белого, могут попытаться распознать закаты и восходы, что позволит получить более качественные снимки. Однако при помощи специальных предустановок вы можете подобрать правильный баланс белого для каждой ситуации. Снимая закат или восход, я обычно выбираю опцию **Cloudy** (Облачно) или **Shade** (Тень), благодаря чему на снимке получаются более теплые и насыщенные цвета.

Глава 4

Подготовка сцены: основные этапы

Возможно, вы слышали, что у Photoshop есть как хорошие, так и плохие качества. Хорошо в этой программе то, что в ней имеется огромное количество инструментов, которые дают удивительные возможности в работе над изображением. Плохо - то, что в этой программе имеется огромное количество инструментов, которые дают удивительные возможности в работе над изображением. Мощь и гибкость инструментов Photoshop делают эту программу уникальной, но вместе с тем и невероятно сложной для освоения.

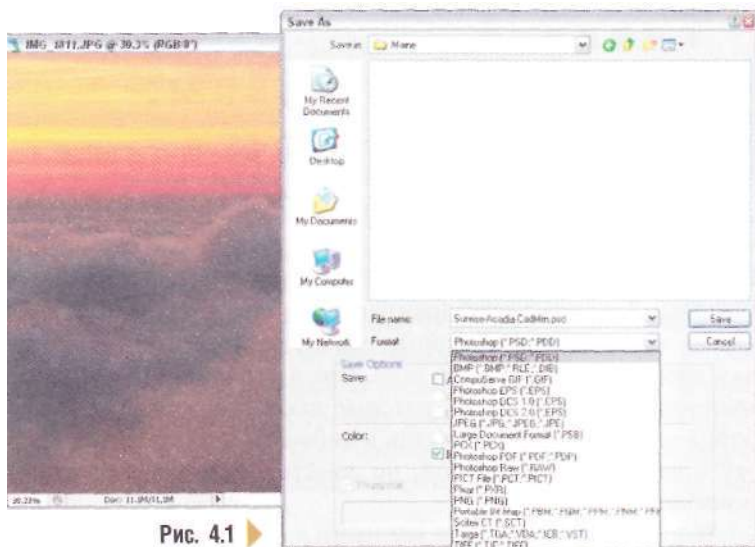
Как я уже упомянул во введении к данной книге, самое сложное в обучении работе в Photoshop - выработать методику обработки изображений, которая бы позволила наиболее эффективно и удобно работать. На протяжении всей книги я буду рассказывать вам о своей методике работы - вы можете придерживаться ее, а можете придумать свою. В этой главе я постараюсь осветить основные операции в Photoshop.

Из-за огромного количества возможностей, которые предоставляет Photoshop, непросто понять, с чего начинать. В этой главе я постарался рассказать о том, что необходимо знать каждому. Первое, что я хочу отметить, - корректирующие слои (adjustments layers) необходимо использовать для каждой операции. На протяжении книги для всех корректирующих операций я буду пользоваться именно этими слоями. Вы можете выполнить все корректировки, описанные в этой главе, и без корректирующих слоев, но слои дают больше возможностей, о которых я подробно расскажу в последующих главах.

«Открыть» и «Сохранить как»

После того как вы откроете изображение в Photoshop (неважно, в каком формате - JPEG или TIFF), сразу же сохраните его в отдельный файл при помощи команды Save As (Сохранить как) - рис. 4.1. Так вы избавите себя от многих проблем. Очень опасно работать с оригиналом файла, поскольку вы можете случайно сохранить все корректировки - и тогда у вас не останется исходного изображения, к которому можно будет вернуться, если вы допустите какую-либо ошибку во время обработки.

Если вы работаете с изображением в формате RAW, то подобных проблем у вас не возникнет, поскольку Photoshop не может внести в оригинал никаких изменений. Но если вы сразу же после конвертирования RAW-файла сохраните получившееся изображение в формате JPEG или TIFF, то



В случае ошибки во время обработки вы всегда можете вернуться к преобразованному варианту и вам не придется снова тратить время на преобразование RAW-файла.

Выберите **File • Save As** (Файл • Сохранить как). Когда появится диалоговое окно **Save As**, выберите папку, в которую хотите сохранить файл, а затем введите имя файла. Как видно в левом верхнем углу рис. 4.1, RAW-файлы в качестве имени обычно имеют просто номер, что не очень удобно. Я рекомендую вам придумать свою систему имен, которая бы позволила быстрее находить нужные фотографии. Остальные опции оставьте без изменений.

Самая большая трудность, с которой сталкиваются большинство фотографов, - выбор формата для хранения изображений. Когда вы откроете диалоговое окно **Save As** и щелкнете по раскрывающемуся списку **Format** (Формат), вы увидите множество различных форматов (рис 4.2), из которых сможете выбрать тот, который подходит вам лучше всего. Выбрать нужный формат непросто, поскольку Adobe Photoshop поддерживает огромное количество форматов, большинство которых бесполезно для фотографа. Надеюсь, что в следующей версии Photoshop разработчики предусмотрят функцию, которая позволит редактировать список форматов.



Рис. 4.2

Совет профессионала. Возможно, вы заметили, что внизу диалогового окна **Save As** в области **Save Options** (Опции сохранения) есть опция **Save as a Copy** (Сохранить как копию). Если вы включите эту опцию, имя сохраняемому файлу будет присвоено автоматически - к прежнему названию будет добавлено слово «сору» («копия»). Если вы переименовываете файлы вручную, включать эту опцию нет смысла.

Совет профессионала. Делайте резервные копии, делайте резервные копии, делайте резервные копии! Если вы не будете делать резервных копий своих фотографий, то сами создадите себе кучу неприятностей. Если у вас есть DVD-RW-дисковод, вы можете делать резервные копии на DVD-диски. Но для большинства фотографов удобнее вариант с внешним жестким диском, на который можно сохранить всю нужную информацию. Сделав на него резервную копию, вы можете не бояться, что ваш жесткий диск сломается.

Для фотографа важны всего три формата: TIFF, PSD и JPEG.

▶ ▶ ▶ TIFF

TIFF - один из самых распространенных форматов. Он отлично подходит для сохранения промежуточных результатов обработки, поскольку позволяет редактировать и сохранять файлы столько раз, сколько вы захотите, и при этом качество изображения не ухудшается. К тому же Photoshop позволяет сохранять в TIFF-файлах слои. Правда, распознавать эти слои могут, к сожалению, только продукты компании Adobe.

В последующих главах мы подробно поговорим о том, что такое слои, как работать с ними и как их объединять. Прежде чем сохранить TIFF-файл, я лично всегда объединяю слои. Благодаря этому я уверен, что этот файл можно будет открыть в любой программе.

▶ ▶ ▶ PSD

Формат Photoshop (PSD) - отлично подходит для работы с изображением. Файл, сохраненный в этом формате, можно открывать и закрывать сколько угодно раз, и при этом качество изображения не ухудшится. К тому же PSD сохраняет всю служебную информацию Photoshop, в том числе и слои. К сожалению, этот формат поддерживают не все программы.

▶ ▶ ▶ JPEG

Формат JPEG повсеместно используется для хранения цифровых изображений, поскольку он позволяет значительно уменьшить размер файла за счет ухудшения качества. Практически все цифровые камеры могут сохранять фотографии в этом формате.

Благодаря тому, что размер файла получается очень маленьким, этот формат особенно хорош для опубликования изображений в Интернете или для пересылки их по электронной почте.

Не стоит использовать JPEG для хранения промежуточных результатов обработки фотографий, поскольку, если вы открываете, а потом закрываете JPEG-файл, качество изображения ухудшается. Несмотря на то что этот формат использует очень хорошие алгоритмы для уменьшения размера файла, высокие уровни компрессии и множественные пересохранения могут стать причиной проблем с качеством изображения, так как сжатые данные каждый раз расшифровываются, а потом вновь сжимаются, что приводит к значительному ухудшению качества.

Основное преимущества этого формата в том, что с ним могут работать любые программы, а также в том, что он позволяет значительно уменьшить размер файла.

Поворот

Когда вы открываете и сохраняете изображения, нужно убедиться, что они правильно ориентированы. Если ориентация изображения горизонтальная, как на рис. 4.3, то при открытии фотографий в Photoshop обычно не возникает никаких проблем. Если же ваши вертикальные снимки при открытии в Photoshop становятся горизонтальными, как на рис. 4.4, вам нужно их повернуть.

Сделать это можно при помощи команд группы Rotate (Поворот), доступных в меню **Image** (Изображение). Вы можете выбрать следующие команды: **Rotate 90° CW** (Повернуть на 90° по часовой стрелке) или **Rotate 90° CCW** (Повернуть на 90° против часовой стрелки). Если же фотография

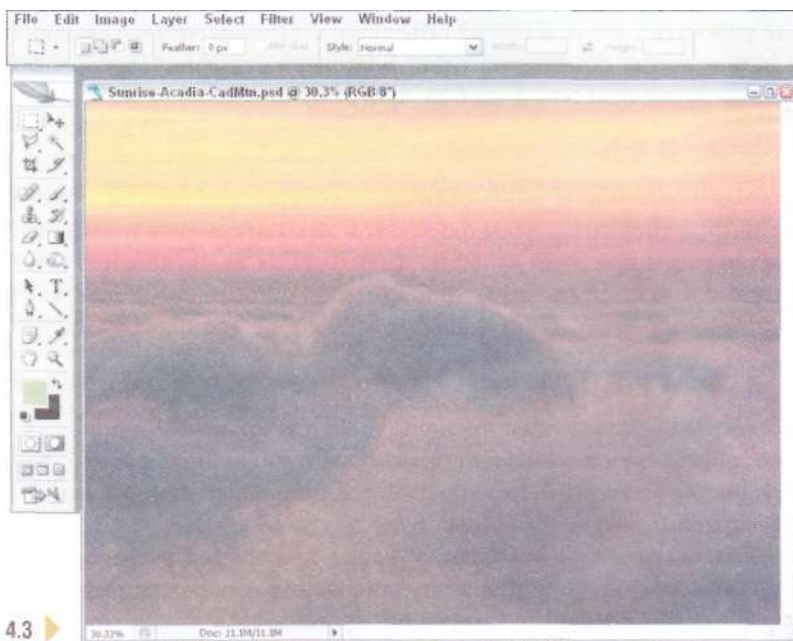


Рис. 4.3

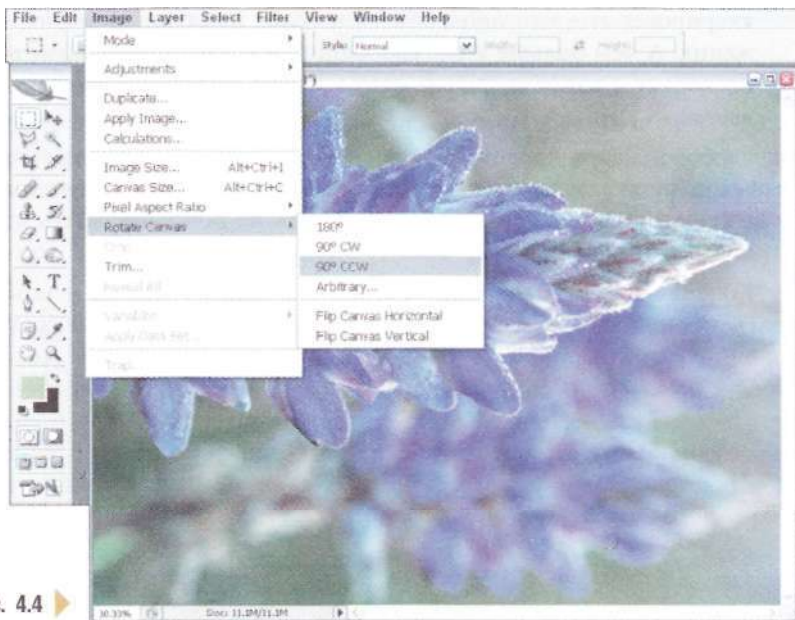


Рис. 4.4

перевернута вверх ногами, выберите Rotate 180° (Повернуть на 180°). Команда Arbitrary (Произвольный угол) предназначена для исправления заваленного горизонта, но об этом мы поговорим в следующем разделе.

Если вы отсканировали фотографию или если вы хотите посмотреть на то, как бы она выглядела в зеркальном отражении, можно выбрать команду Flip Canvas Horizontal (Отразить холст по горизонтали). Если сканированное изображение получилось перевернутым, вы можете исправить это при помощи команды Flip Canvas Vertical (Отразить холст по вертикали).

Кадрирование

Кадрирование позволяет удалить ненужные части фотографии, очистив тем самым композицию от мешающей восприятию снимка шелухи.

Кадрировать фотографию можно в любой момент работы над изображением. Несмотря на то что в большинстве случаев изображение кадрируют непосредственно перед печатью, лучше сделать это в самом начале работы. На это есть несколько причин:

- при помощи кадрирования вы можете убрать то, что отвлекает внимание зрителя от снимка. К тому же если на фотографии есть отвлекающие внимание объекты, они и вам будут мешать при работе в Photoshop;
- кадрирование позволяет удалить ненужную часть снимка. Для комфортной работы в Photoshop требуется очень много оперативной памяти. Количество используемой программой оперативной памяти напрямую зависит от размера изображения. Если вы уменьшите изображение,

кадрировав его, вам понадобится меньше памяти для хранения изображения. А чем больше у вас свободной оперативной памяти, тем лучше, поскольку с каждым новым слоем размер файла значительно увеличивается;

- вдобавок кадрирование дает возможность отсечь области, которые могут повлиять на процесс обработки. Скажем, ненужный яркий кусок неба с краю кадра, который может повлиять на общую яркость и контрастность снимка.

Конечно же, не надо кадрировать все снимки подряд - помните, что неотъемлемой частью мастерства фотографа является умение сразу снимать хорошие фотографии, а не надеяться на постобработку (об этом мы говорили в главе 2). Однако в некоторых случаях полезно кадрировать фотографию, прежде чем начать ее обрабатывать, - как, например, в случае снимка, показанного на рис. 4.5. Это жук-арлекин, сидящий на везикарии. Мне показалось, что жук не слишком хорошо смотрится в центре кадра - и при помощи кадрирования я сместил композицию к краю снимка.



Рис. 4.5 ►

Для кадрирования изображений служит инструмент Crop (Кадрирование), находящийся на панели инструментов (Tool box). Как вы видите на рис. 4.6, этот инструмент выглядит как две буквы L, направленных друг к другу. Пиктограмм; инструмента выглядит так потому, что раньше фотографии использовали для кадрирования фотографий специальную кадрирующую рамку. Чтобы кадрировать фотографию, выберите этот инструмент, щелкнув по нему, и обведите рамкой ту область, которую хотите сохранить.



Вы можете нарисовать рамку сами или задать для нее определенные размеры. Мне кажется, для начала лучше нарисовать рамку вручную, чтобы за кадром осталось то, что нарушает композицию. Чуть позже, когда вы

окончательно определиться с композицией, вы сможете создать чистовой вариант фотографии.

Чтобы кадрировать фотографию, сделайте следующее:

1. Проведите примерное кадрирование снимка (рис. 4.7). Та область, которая будет удалена, окажется затененной. Изменить цвет затенения вы можете, щелкнув по черному квадратику на панели опций, расположенной над изображением. Вы также можете изменить непрозрачность затенения при помощи опции Opacity (Непрозрачность).

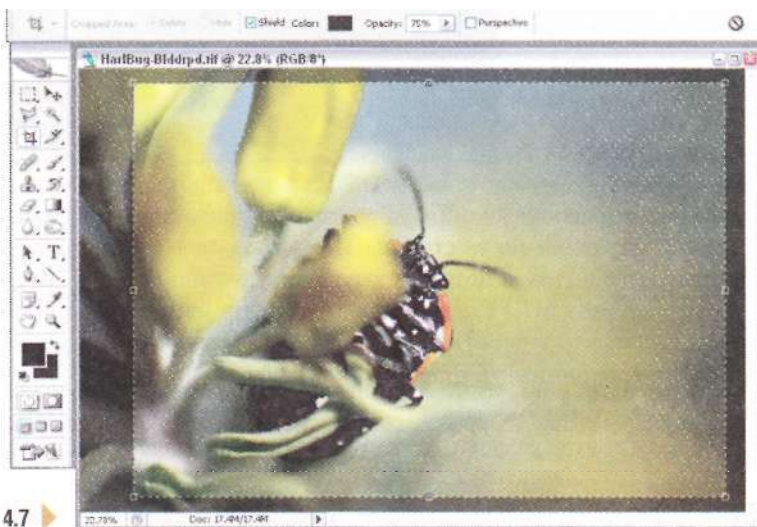


Рис. 4.7 ▶

2. Измените размер кадрирующей рамки, выделив тем самым ту область фотографии, которую хотите оставить. Посмотрите на примеры, показанные на рис. 4.8 и 4.9, - они иллюстрируют возможности, которые имеются



Рис. 4.8 ▶



Рис. 4.9

в вашем распоряжении. Вы можете двигать границы рамки, перетаскивая квадратики по ее сторонам. Если вы щелкнете по квадратику, находящемуся в углу и потянете его в какую-либо сторону, удерживая нажатой клавишу **SHIFT**, размеры рамки будут изменяться пропорционально. Помните, что в первую очередь от кадрирования зависит то, как зритель будет воспринимать фотографию.

3. Вы можете перемещать кадрированную область. Для этого щелкните по области внутри рамки и, не отпуская левую кнопку мыши, перетащите рамку.
4. Кадрируйте фотографию, дважды щелкнув по области внутри рамки, или нажав клавишу **ENTER/Return**. Кадрирование, на котором я остановился, показано на рис. 4.10.



Рис. 4.10

5. Если вы передумали кадрировать фотографию, нажмите **Esc**.

Если вы хотите получить снимок определенного размера, сделайте следующее:

1. В поля **Width** (Ширина) и **Height** (Высота) введите необходимые значения (рис. 4.11). Я рекомендую ничего не вводить в поле **Resolution** (Разрешение), поскольку это может повлиять на качество изображения. Изменять разрешение изображения лучше в конце работы над ним.



Рис. 4.11

2. Обведите изображение рамкой. Теперь область кадрирования ограничена введенными в поля значениями. Вы можете изменить размер изображения, щелкнув по квадратику и перетащив его, но пропорции останутся теми же, которые были заданы.

Если вы не уверены в том, какой размер рамки для кадрирования вам необходим, вы можете быстро выбрать нужную предустановку, щелкнув по стрелочке рядом с инструментом **Crop** на панели опций. Появится раскрывающийся список со множеством различных предустановок. Однако я не рекомендую кадрировать изображения таким образом, поскольку, если предустановка требует большего размера изображения, чем тот, который у вас есть, Photoshop интерполирует вашу фотографию. Разрешение и размер лучше изменять в самом конце работы, поскольку эта операция (особенно если требуется интерполяция) ухудшает качество изображения. На начальной стадии работы нужно стремиться к тому, чтобы свести изменения количества пикселей к минимуму.

Совет профессионала. Вы можете моментально увеличить изображение до размеров экрана, нажав **Ctrl+0**.

Очень распространенной ошибкой при съемке пейзажей является заваленный горизонт (рис. 4.12). Раньше, во времена отсутствия Photoshop, любители подобные огрехи на цветных фотографиях исправить было практически невозможно, поскольку обработкой и изготовлением отпечатков занимался сторонний человек. Приходилось заказывать особую печать, чтобы исправить ошибку.

Для исправления заваленного горизонта в арсенале Photoshop припасены два инструмента - **Crop** и **Rotate Canvas**.

Рис. 4.12



...при помощи инструмента Crop

Чтобы исправить заваленный горизонт при помощи инструмента Crop, сделайте следующее:

1. Проведите примерное кадрирование фотографии.
2. Выведите курсор за рамку и поместите его рядом с углом рамки. Курсор примет форму двунаправленной изогнутой стрелки. Если вы зажмете левую кнопку мыши и потяните курсор, фотография начнет поворачиваться (рис. 4.13). В большинстве случаев несильно заваленный горизонт можно исправить таким образом.



Рис. 4.13

3. В некоторых случаях можно схитрить - расположить нижний край кадрирующей рамки как можно ближе к линии горизонта (рис. 4.14). Конечно же, это не будет окончательный вариант кадрирования.



Рис. 4.14



Рис. 4.15

4. Выведите курсор за границы рамки - он примет форму изогнутой двунаправленной стрелки. Затем зажмите левую кнопку мыши и поверните кадрирующую рамку так, чтобы ее нижняя граница была параллельна линии горизонта.
5. Передвинув границы рамки, сделайте нужное кадрирование (рис. 4.15). Особо внимательно следите за углами изображения - поскольку вы поворачивали снимок, появились пустые области, которые необходимо исключить из кадра.
6. Дважды щелкните по области внутри рамки, завершив кадрирование. Повернутое и кадрированное изображение показано на рис. 4.16.



Рис. 4.16 ►

► ► ► ...при помощи команды **Rotate Canvas**

Для того чтобы исправить заваленный горизонт при помощи команды **Rotate Canvas**, сделайте следующее:

1. Выберите на панели инструментов инструмент **Measure** (Измерение). Он находится в группе инструмента **Eyedropper** (Пипетка) - рис. 4.17. Щелкните по небольшому треугольнику в нижнем правом углу пиктограммы инструмента **Eyedropper** — появится выпадающее меню, из которого вы сможете выбрать другие инструменты этой группы. Выберите **Measure**, его пиктограмма заменит пиктограмму инструмента **Eyedropper**.
2. Щелкните этим инструментом где-нибудь на линии горизонта, а затем, не отпуская кнопки мыши, проведите указателем линию, совпадающую с горизонтом (рис. 4.18). Если линия ушла в сторону, вы можете щелкнуть по линии, перетащить ее за пределы фотографии и попробовать еще раз.



Рис. 4.17 ►

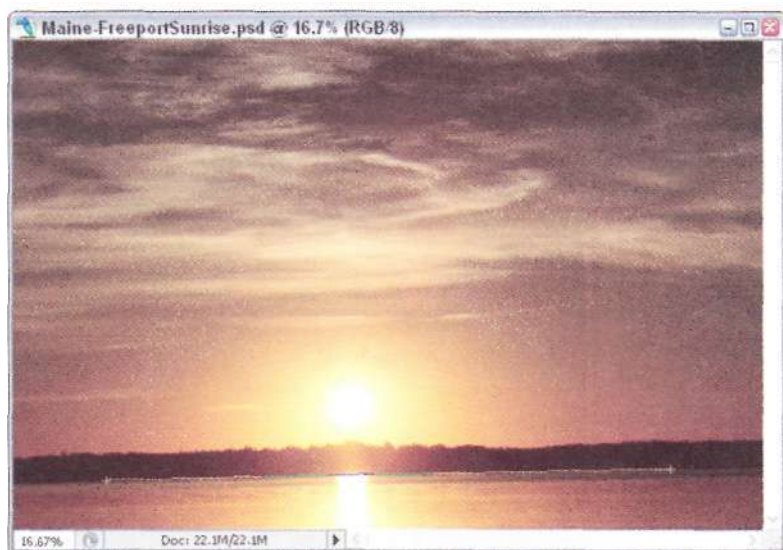


Рис. 4.18

3. Выберите в качестве цвета фона белый (на панели инструментов щелкните по нижнему квадратику).
4. Выберите Image • Rotate Canvas • Arbitrary (Изображение • Повернуть холст • Произвольный угол). Появится диалоговое окно Rotate Canvas,

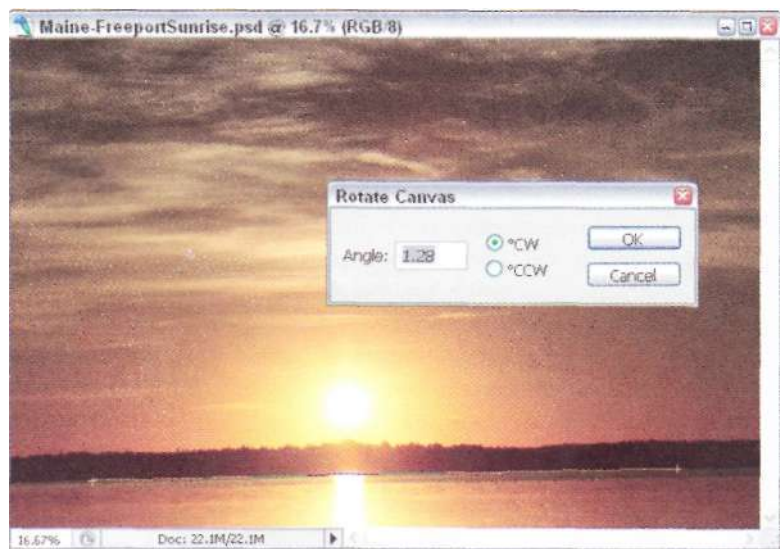


Рис. 4.19

в котором можно указать угол наклона и направление поворота (рис. 4.19). Щелкните ОК. Изображение повернется так, чтобы соответствовать линии, показанной на изображении. Пустые области при этом будут закрашены фоновым цветом (рис. 4.20) - вот почему нужно было выбрать в качестве фоновый белый цвет.

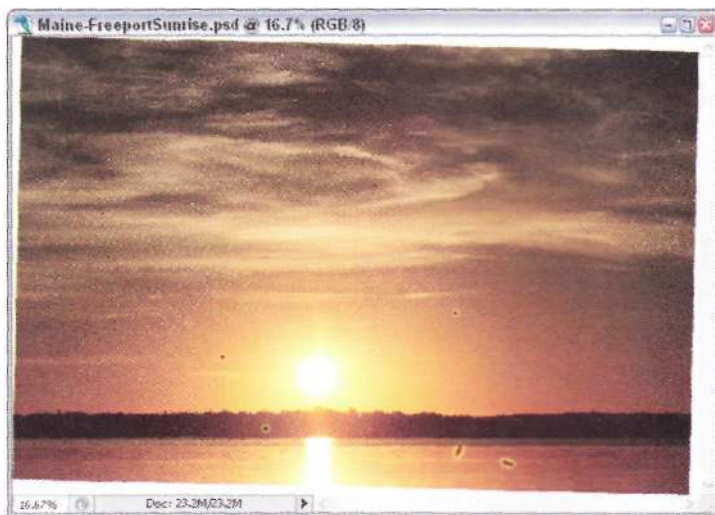


Рис. 4.20

5. При помощи инструмента Стор исключите из кадра белые полосы по краям изображения.

Общие корректировки

После того как вы сделаете примерное кадрирование и исправите заваленный горизонт (если он есть), вам нужно будет оценить общую экспозицию кадра (яркость, контрастность) и цвета фотографии. Если есть серьезные локальные проблемы, например переэкспонированные области или искаженные цвета на определенных участках изображения, вы можете сначала заняться этими проблемами. Но в большинстве случаев следующим шагом будет корректировка общей цветовой гаммы и экспозиции снимка.

Это очень важная стадия работы, поскольку если вы не сделаете общую корректировку изображения на начальном этапе обработки изображения, то все последующие корректировки могут привести к тому, что вы получите совсем не ту фотографию, которую хотели бы видеть. Лучше вначале сделайте общую корректировку, а уж потом займитесь локальными (локальные корректировки - исправление отдельных частей снимка).

К тому же если вы сразу подкорректируете цвета и яркость фотографии, то будете воспринимать снимок совсем по-иному и сделаете процесс

работы над изображением намного приятнее для себя. Например, если вы решите сначала удалить лишние объекты на фотографии при помощи клонирования, а уже потом заняться корректировкой гаммы и цветов, то работать вам будет гораздо сложнее (а это и без того крайне трудоемкий процесс), поскольку вы не будете представлять себе всего потенциала изображения. Если же вы сначала сделаете общие корректировки, описанные в начале этой главы, то раскроете красоту фотографии, благодаря чему работать с клонированием будет намного проще и приятнее.

▶▶▶ Задаем точку черного и белого

Первое, что я делаю с изображением, - задаю точку черного и белого. Это позволяет скорректировать на фотографии все темные и светлые тона.

Совет профессионала. На самом деле есть одна точка белого и одна точка черного, и название этой методики способно запутать, поскольку из него следует, что есть всего одна точка, при помощи которой вы можете откорректировать все тона. Как вы, наверное, догадались, такой точки не существует. Точка черного и белого - это просто термин, который употребляют многие фотографы.

Задать точку черного и белого очень важно на начальном этапе работы над изображением, поскольку выбор этих точек очень сильно влияет на тоновое решение фотографии. Например, посмотрите на фотографию лотоса (рис. 4.21 и 4.22): все, что я сделал с ней, - задал точки черного и белого. В некоторых случаях выбор этих точек способен кардинально преобразить снимок. Не определив черные и белые тона, невозможно эффективно работать над фотографией.

К тому же эта простая корректировка влияет и на все изображение в целом. Если вы печатаете фотографии на струйном принтере, то создать хороший отпечаток, не подкорректировав точку черного и белого, невозможно.



Рис. 4.21 ▶



Рис. 4.22 ►

Хороший отпечаток – это не просто правильные настройки в диалоговом окне **Print** (Печать), профиль принтера и настройки драйвера: если вы не выставите правильно точки белого и черного, ваш отпечаток будет значительно хуже.

Ссылка. Больше о печати снимков вы можете узнать в главе 15

Определение точек белого и черного также важно для профессионалов, публикующих фотографии в журналах и книгах. За многие годы работы в издательстве я видел сотни фотографий, у которых не были выставлены точки черного и белого. У многих журналов нет в штате экспертов по Photoshop, так что дизайнеры используют фотографии такими, какими их прислал фотограф, – и получают в результате блеклые отпечатки.

Когда вы начнете корректировать точки черного и белого, помните, что каждая фотография не похожа на другую и каждый фотограф имеет собственное мнение по поводу того, как должны выглядеть на фотографии света и тени. Посмотрите на работы таких мастеров, как Ансель Адамс и Билл Брандт, и вы увидите, насколько по-разному они работали с тонами.

►►► Использование Levels

Для установки черной и белой точек я предпочитаю использовать **Levels** (**Image • Adjustments • Levels**), поскольку эта функция позволяет отдельно контролировать света и тени. К тому же с ее помощью можно удалить с фотографии ненужные цветовые оттенки, что очень важно для фотографа, снимающего мир дикой природы.

У инструмента Levels (Уровни) есть огромное количество опций, большая часть которых совершенно не нужна, если вы собираетесь только задать точки черного и белого. Мы в основном будем работать с графиком и треугольниками, находящимися под ним. График в центре диалогового окна **Levels** называется гистограммой и отображает диапазон тонов на изображении.

Каждый столбец этого графика обозначает один тон - от абсолютно белого (справа) до абсолютно черного (слева). Это все, что нужно знать для эффективной работы с **Levels**.

Чтобы задать точку черного и белого при помощи **Levels**, сделайте следующее:

1. Откройте диалоговое окно **Levels**, выбрав **Image • Adjustments • Levels** (Изображение • Корректировки • Уровни) - рис. 4.23. Можно также нажать **Ctrl+L** - это быстрое сочетание клавиш, которое позволяет мгновенно открыть диалоговое окно **Levels**.

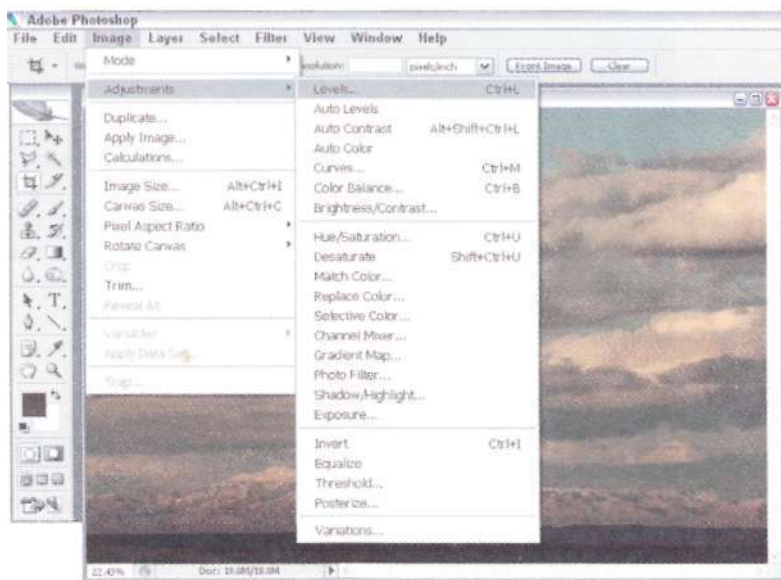


Рис. 4.23

Будьте осторожнее с автоматическими настройками

Можно, конечно, выставить точки черного и белого при помощи команд **Auto Levels** (Автоматические уровни) и **Auto Contrast** (Автоматическая контрастность), которые находятся в меню **Image • Adjustments**. В некоторых случаях вы получите приемлемый результат, но эти изменения действуют по алгоритму, придуманному инженерами Adobe, который делает темные тона темнее, а светлые светлее.

Эти две команды были бы полезными, если бы все фотографии были сделаны при одних и тех же условиях. Если вы используете автоматические настройки, вы уже больше не творите. К тому же обычно эти команды дают неприемлемый результат.

Совет профессионала. Посмотрите на фотографии Анселя Адамса и Билла Брандта в Интернете и обратите внимание на то, как по-разному эти два мастера работали

с пейзажами. Адамсу нравились драматические моменты, но он был консервативен в использовании черного и белого. Брандт, напротив, делал средние тона темными, создавая таким образом темные и абстрактные фотографии, вызывающие у зрителя определенное настроение.

2. Разместите диалоговое окно так, чтобы оно находилось рядом с фотографией, но не закрывало важных деталей (для этого щелкните по заголовку диалогового окна и перетащите его), как показано на рис. 4.24.

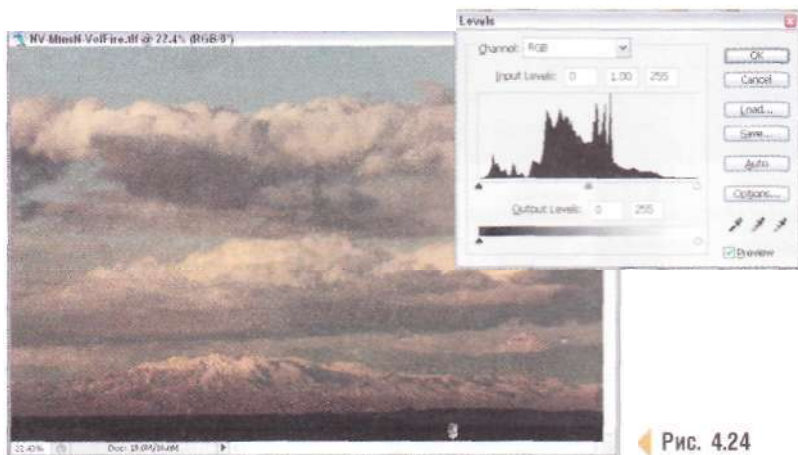


Рис. 4.24

3. Нажмите и удерживайте Alt/Option. Затем передвиньте левый (черный) ползунок - он отвечает за темные тона. Все изображение станет белым, лишь некоторые области будут отмечены черным или другими цветами. Каждая фотография в этом режиме будет выглядеть по-своему.

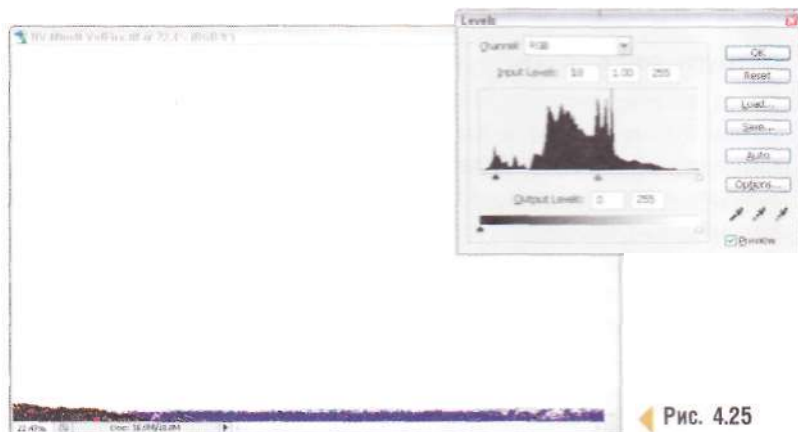


Рис. 4.25

Цветными и черными пятнами обозначаются те области, где информация будет усечена (рис.4.25).

4. Переместите черный ползунок вправо (не отпуская Alt/Option) - появится еще больше черных областей. Когда остановиться - решать вам; я рекомендую достаточно сильно подвинуть его вправо (так, чтобы появилось много черных областей), затем подвинуть чуть-чуть назад и отпустить Alt/Option. Теперь вы можете посмотреть, как выглядит ваша фотография. На данном этапе работы не беспокойтесь об общей тональности снимка - пока что мы работаем только с тенями.

Гистограмма

График в диалоговом окне **Levels** - это гистограмма. Вам необязательно знать, что такое гистограмма, для того чтобы задать точки черного и белого. Однако гистограмма - очень полезный инструмент. Она представляет собой график, который отображает количество пикселей каждой тональности: тени находятся слева, света справа, а средние тона - посередине. Этот график ничем не отличается от того, который есть в вашем фотоаппарате. Гистограмма показывает, сколько пикселей каждого тона присутствует на фотографии в диапазоне от чисто черного до чисто белого.

Хочу предупредить, что если один из краев гистограммы вдруг обрывается, то это означает, что вы сильно уменьшили тоновой диапазон сцены. Те тона, которые находятся у левого или правого края, представляют собой чистый цвет, и в них нет деталей.

Совет профессионала. Не бойтесь экспериментировать с настройками Photoshop. Пробуйте даже заведомо проигрышные варианты. Фотографы часто слишком робки в работе с командами, и из-за этого их работа менее эффективна, чем могла бы быть. Помните, что вы всегда можете отменить сделанную корректировку.

5. Снимите, а затем вновь поставьте флажок на опции Preview (Предпросмотр). Это позволит вам увидеть по очереди оригинальное и измененное изображения. Вы можете менять положение ползунка, отвечающего за тени, пока не получите желаемого результата. Для большинства фотографий я перемещаю ползунок до тех пор, пока не появятся темные области. Если мне нужен драматизм, ядвигаю ползунок еще сильнее вправо.
6. Теперь обратимся к белому ползунку, который находится справа. Нажмите и удерживайте Alt/Option и двигайте ползунок влево. Теперь экран станет черным. Белые области обозначают участки изображения, где будет 100% белый цвет, цветные области означают усечение в определенном цветовом канале (рис. 4.26).
7. Передвиньте ползунок сильно влево (не отпуская Alt/Option), и на экране появится большое количество белых областей. Как и в случае с тенями, та точка, которую вы выберете для светов, субъективна. И вновь

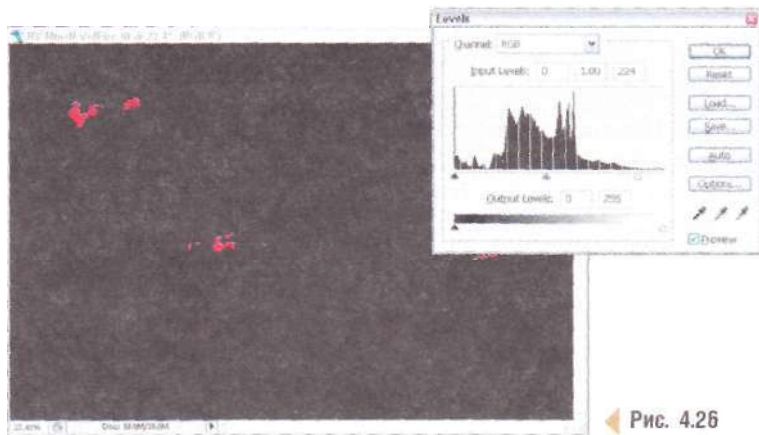


Рис. 4.26

я рекомендую вам подвинуть сначала ползунок сильно влево, так, чтобы появилось много белых областей, а затем постепенно двигать ползунок направо до тех пор, пока не получится приемлемый результат. После этого отпускайте Alt/Option. Помните, что сейчас вы корректируете света фотографии, и вам не нужно, чтобы они оказались слишком яркими. Корректировка светов может сделать фотографию светлее, однако не используйте этот инструмент для того, чтобы сделать фотографию ярче.

8. Теперь можно немного подкорректировать средние тона (общее освещение и затемнение фотографии). Сделать это можно, передвинув средний ползунок. Я не рекомендую использовать его для сколько-нибудь важных корректировок, но если у вас после корректировки теней и светов получилось почти то, что нужно, то при помощи этого ползунка вы можете быстро завершить работу над изображением.

Сравните изображения до и после обработки на рис. 4.27 и 4.28. Как видите, функция Levels позволила значительно улучшить качество фотографии.



Рис. 4.27

Рис. 4.28



В некоторых случаях, после того как вы зададите точки черного и белого, вы увидите, что гистограмма в диалоговом окне Levels не представляет собой цельного графика. Прерывистость графика означает, что вы слишком сильно расширили тоновой диапазон и Photoshop пришлось автоматически заполнять деталями пустые области. Если прерывистость несильная, это не проблема (а если помешанные на технике будут говорить вам, что такого допускать нельзя, не слушайте их).

Совет профессионала. Не используйте черную и белую пипетки внизу диалогового окна Levels для того, чтобы задавать точки черного и белого. Если вы выберете, например, черную пипетку и щелкнете по темному тону на фотографии, то все тона темнее этого тона станут 100% черным. Белая пипетка действует аналогично. Это очень грубый инструмент, он не позволяет управлять сочетанием теней и светов на фотографии. К тому же эти инструменты могут негативно сказаться на цветах снимка, а цвета очень важны для фотографий природы.

Если вы слишком сильно подвинете черный и белый ползунки, у вас появятся более серьезные провалы на гистограмме, а это может привести к полошению (бандингу) - появлению не постепенных, а резких переходов между тонами.

Очень часто полошение встречается там, где есть мягкие переходы от тона к тону, например на небе. Вы увидите примерно то же самое, что видно на листьях, - резкий переход между тонами. Если на вашей фотографии не появилось подобных артефактов - забудьте о том, что гистограмма прерывистая. Если вы довольны изображением, не имеет значения, как выглядит гистограмма. Ведь вы не будете показывать гистограмму вместе с фотографией!

Управление средними тонами

Теперь, когда вы задали точки черного и белого, пришло время заняться средними тонами, которые находятся между черным и белым. После того как вы зададите точки черного и белого, сильно изменится контрастность

снимка, а вместе с ней и яркость. Откорректировать яркость изображения можно, управляя средними тонами. Лучше всего для этого подойдет команда Curves (Кривые).

Команда Levels также позволяет корректировать средние тона - для этого надо передвигать серый ползунок (рис. 4.29). На этом рисунке вы также можете увидеть прерывистую гистограмму, о которой мы говорили в предыдущем разделе, - для фотографий, подобной той, которую вы видите на иллюстрации, прерывистость гистограммы не очень страшна. Хотя серый ползунок в диалоговом окне Levels позволяет корректировать средние тона, использование его - намного менее эффективный способ корректировки средних тонов, чем Curves. Все, что вы можете сделать с ползунком, - подвинуть его вправо, сделав тем самым изображение светлее, или влево, сделав изображение темнее.

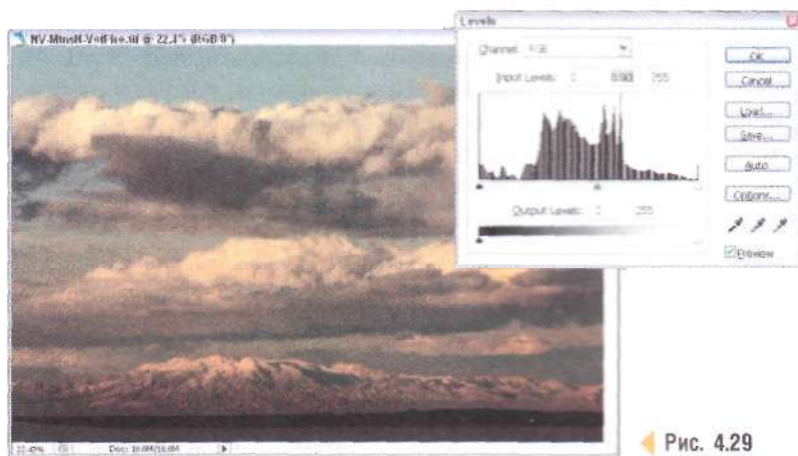


Рис. 4.29

Использование Curves дает больше возможностей регулировать средние тона. С помощью этого инструмента вы можете ограничить воздействие осветления/затемнения только определенными тонами. Но многих этот инструмент смущает, поскольку он больше похож на математический график, чем на инструмент фотографа.

Поэкспериментируйте с Curves и, в конце концов, вы освоите эту команду. Приступим:

1. Откройте диалоговое окно Curves (рис. 4.30), выбрав Image • Adjustments • Curves (Изображение • Корректировки • Кривые). Для быстрого вызова окна вы можете нажать Ctrl+M. Переместите окно так, чтобы оно не загромождало фотографию.
2. Щелкните мышью примерно посередине графика. После этого вы сможете поднять линию графика вверх, сделав изображение светлее (см. рис. 4.31), или опустить вниз, сделав изображение темнее (см. рис. 4.32). Так вы создадите изгиб кривой. Щелкнув в другом месте кривой, вы

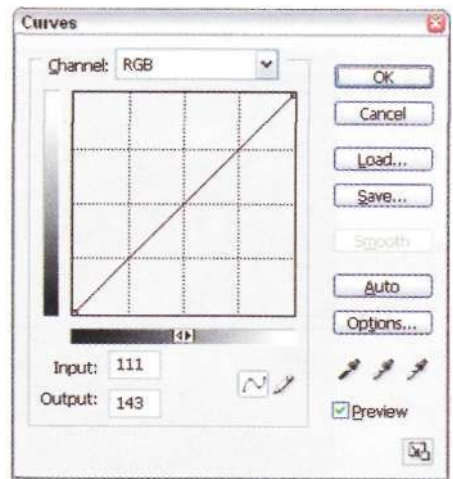


Рис. 4.30

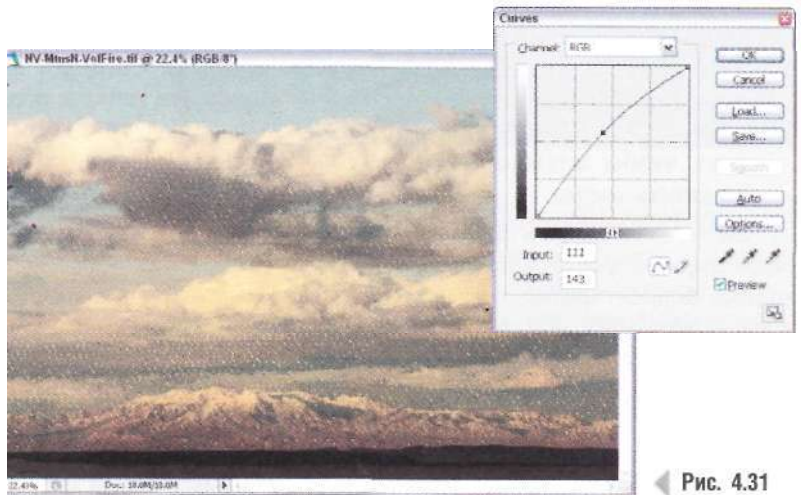


Рис. 4.31

создадите новую точку и сможете корректировать другие тона изображения.

3. Попробуйте сильнее изогнуть кривую, чтобы посмотреть, как это влияет на изображение, а затем измените кривую так, чтобы добиться желаемого эффекта. Некоторые изображения необходимо подкорректировать лишь чуть-чуть, но это «чуть-чуть» может сделать фотографию значительно лучше. Чтобы точнее корректировать наклон кривой, используйте клавиши-стрелочки.
4. Теперь обратимся к самой интересной возможности этого инструмента. Вы можете добавить несколько точек для того, чтобы изменить кривую. Если вы просто поднимите кривую вверх, то повысите общую яркость изображения, сделав света светлее. Чтобы исправить это, шелкните по

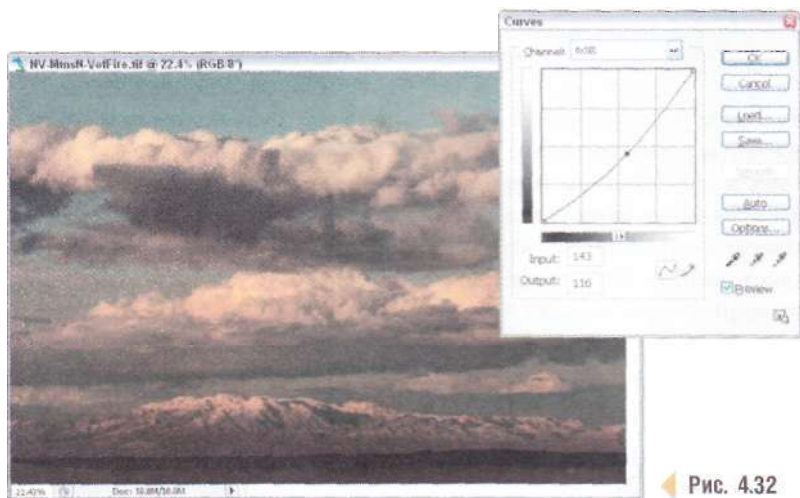


Рис. 4.32

верхней части кривой, задав новую точку, и опустите ее немного вниз. Или может получится так, что тени окажутся слишком темными, - тогда щелкните по нижней части кривой, задайте точку и поднимите ее вверх. На рис. 4.33 я использовал две точки. Ту, что внизу, я опустил вниз, чтобы затемнить темные тона, а ту, что вверху, поднял, чтобы осветлить света.

Вы можете создать сколько угодно точек и двигать их, как захотите, но большинство фотографов предпочитают использовать 1-3 точки. Более точные корректировки вы можете проводить с использованием большего числа точек.

Мне кажется, что намного проще сначала выставить общую тональность снимка, а затем корректировать света и тона при помощи дополнительных

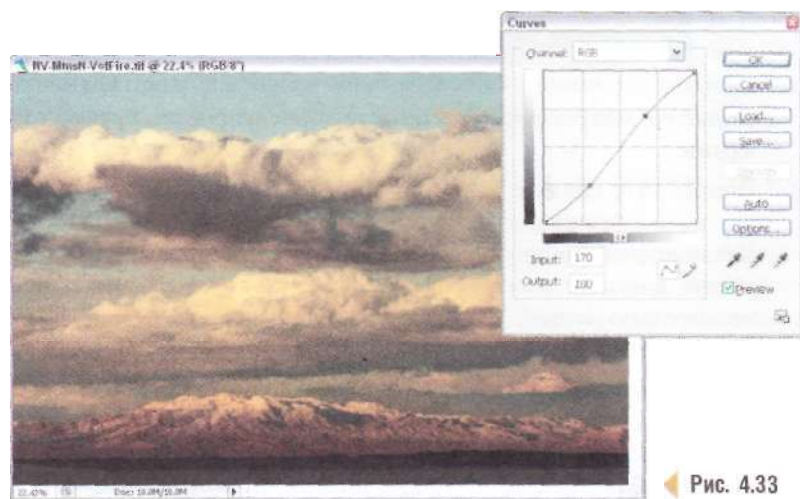


Рис. 4.33

точек. Некоторые эксперты используют дюжины точек для того, чтобы точно скорректировать тональность фотографии, но я считаю это излишним. С помощью Curves вы в состоянии значительно подправить общую тональность снимка. Основное преимущество этого инструмента заключается в том, что он позволяет проводить выборочную корректировку тональности изображения (рис. 4.34).

Рис. 4.34



Совет профессионала. Если вы не уверены в каком-то инструменте Photoshop, немедленно воспользуйтесь им! Поэкспериментируйте, подвигайте ползунки и кривые, измените значения опций - посмотрите, как он работает. Вы ничего не теряете, поскольку всегда можете отменить корректировки, нажав **Cancel** (Отменить), или сбросить настройки, нажав **Alt/Option** - при этом появится кнопка **Reset** (Сбросить). Отменить действие можно также, нажав **Ctrl+Z** или воспользовавшись палитрой **History** (История).

Работаем с цветом

Пленка и цифровые сенсоры регистрируют мир не таким, каким его видит наш глаз. Иногда удивительно чистые, красивые цвета на фотографиях могут выглядеть довольно странно. Например, голубые цветы порой получаются с вкраплениями красного, из-за чего они становятся фиолетовыми, несмотря на то что мы видим их не такими.

Иногда сцена может приобрести неестественный цветовой оттенок (такое часто случается во время заката). Хорошим примером такой проблемы служит фотография водопада в лесу, на которой из-за деревьев появился хорошо различимый зеленый оттенок (рис 4.35). Человек этого оттенка обычно не замечает, поскольку глаз легко к нему адаптируется.

Существует множество способов, при помощи которых вы можете избавиться в Photoshop от лишних цветовых оттенков, но большинство из них слишком сложны для начинающего фотографа. В следующих разделах

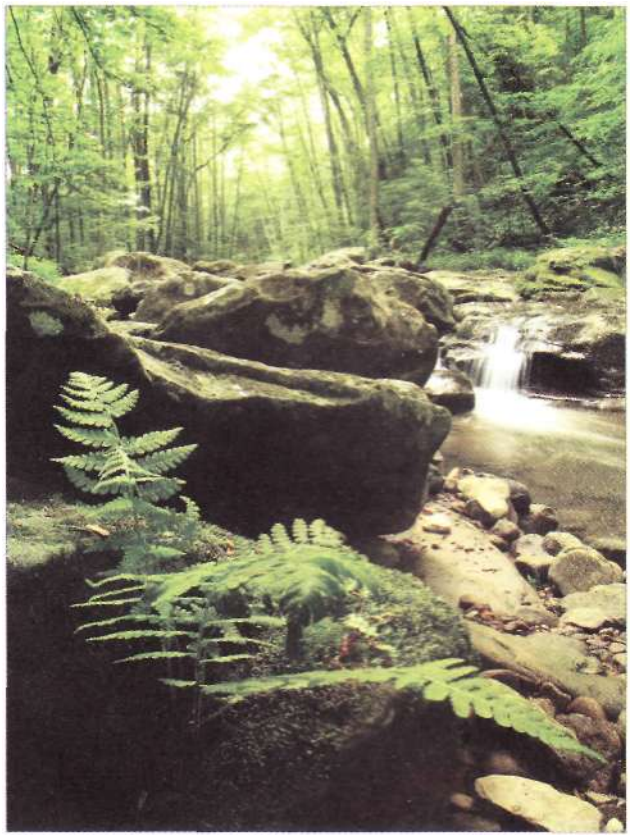


Рис. 4.35 ►

вы узнаете о двух простых в использовании техниках, при помощи которых можно убрать ненужные оттенки.

► ► ► Быстрая и простая цветокоррекция

При съемке природы необязательно добиваться идеально «правильных» цветов. Задача состоит в том, чтобы создать фотографию, которая правильно воспринималась бы вами и зрителем. В природе очень много разных цветовых оттенков, а «правильность» цветов очень субъективна.

Не существует универсального цветового баланса, который можно было бы применить к любой фотографии, поскольку каждый человек видит сцену по-своему. К тому же при съемке природы постоянно меняется освещение.

Самый быстрый и простой способ удалить ненужные цветовые оттенки - воспользоваться Levels. Настоятельно рекомендую вам не делать это в тот же момент, когда вы задаете точки черного и белого. С цветом лучше спокойно поработать позже, не опасаясь, что вы повлияете на тени и света.

Чтобы подкорректировать цвета при помощи Levels, сделайте следующее:

1. Откройте диалоговое окно Levels. Выберите серую (ту, что находится в центре) пипетку в правом нижнем углу диалогового окна (рис. 4.36).

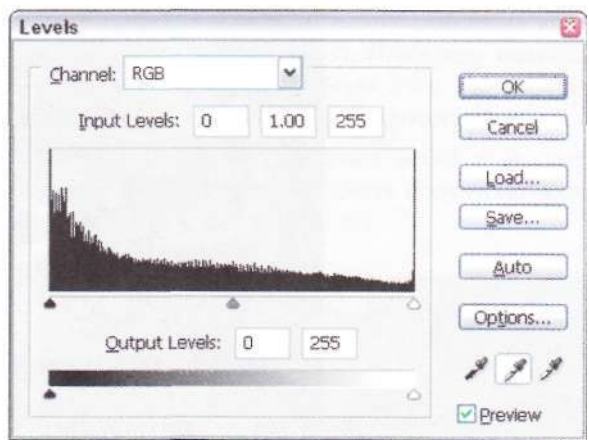


Рис. 4.36

При помощи этой пипетки можно указать программе, где находятся нейтральные тона.

2. Найдите на фотографии область, которая должна быть нейтральной. Это может быть как серый, так и черный или белый тон. Щелкните по нему, и Photoshop сделает тона этой области нейтральными, соответственно скорректировав все остальные цвета (рис. 4.37).

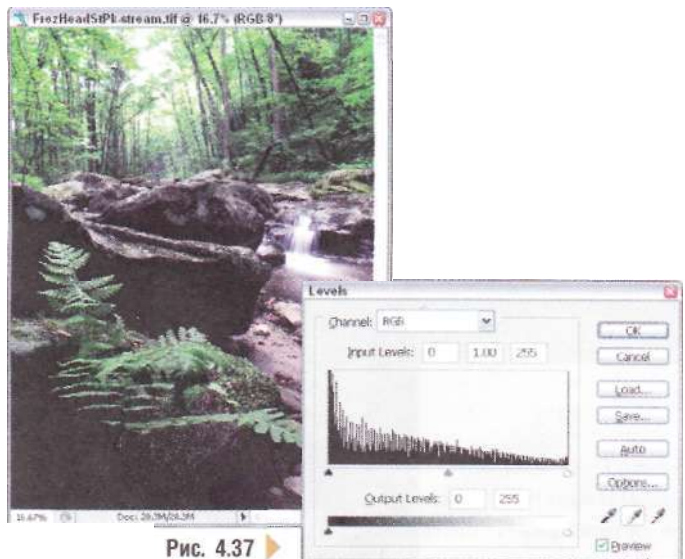


Рис. 4.37

3. Попробуйте разные нейтральные точки (рис. 4.38). В некоторых случаях вы получите очень странные цвета, но если они вам не нравятся, достаточно снова щелкнуть пипеткой по области, которую вы хотите сделать нейтральной. Если фотография будет становиться все хуже и хуже,

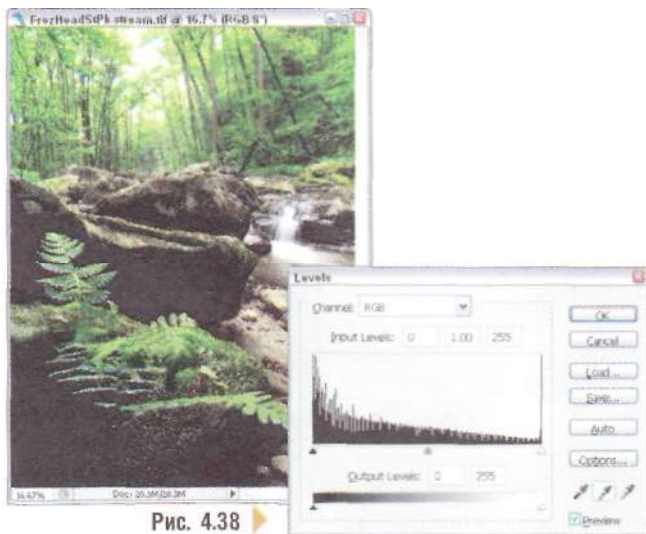


Рис. 4.38

просто сбросьте значения, введенные в **Levels**, нажав **Alt/Option** и дож-
давшись, когда **Cancel** сменится на **Reset**.

4. Когда вы избавитесь от ненужного оттенка, цвета могут стать немного
нереалистичными. В арсенале Photoshop есть отличный инструмент для
того, чтобы исправить эту проблему. Щелкните **OK**, чтобы закрыть ди-
алоговое окно **Levels**, и затем выберите **Edit • Fade Levels** (Правка •
Ослабить уровни). Появится диалоговое окно **Fade I Ослабить**). Эта ко-
манда будет доступна только в том случае, если вы применили какие-
либо корректировки к изображению. При помощи этой команды вы



Рис. 4.39

можете ослабить примененные корректировки. Уровень ослабления корректируется при помощи опции **Opacity** (рис. 4.39). Я обычно сначала опускаю ползунок до 0%, а потом потихоньку двигаю его к 100 и останавливаюсь в тот момент, когда мне понравился цвет фотографии.

Сочетание серой пипетки и команды **Fade** позволяет легко и быстро корректировать большинство проблем с цветами. Сравните получившуюся фотографию (рис. 4.40) с оригиналом (см. рис. 4.35).



Рис. 4.40

▶ ▶ ▶ Насыщенность цвета

Еще одним важным параметром цвета является его насыщенность. Управлять ею можно при помощи инструмента **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность). Выберите **Image • Adjustments • Hue/Saturation** (Изображение • Корректировки • Оттенок/Насыщенность) - появится диалоговое окно **Hue/Saturation**. Насыщенность - это интенсивность цвета, оттенок - это «цвет» цвета. Многие фотографии привыкли к очень насыщенным цветам пленки Fujifilm Velvia, в течение долго времени снимая мир природы именно на эту пленку; соответственно, они хотят, чтобы была возможность добиться такой же насыщенности и на цифровых фотографиях.

Но, из-за того что в Photoshop повысить насыщенность очень просто, многие фотографии повышают ее слишком сильно. Основная причина этого в том, что фотографии обычно повышают насыщенность понемногу. Мне кажется, что лучше сначала значительно повысить общую насыщенность, а потом потихоньку ослаблять ее, таким образом вам будет проще объективно оценивать насыщенность снимка. Если вы будете повышать насыщенность постепенно, ваши глаза будут привыкать к перенасыщенному изображению и у вас получится неестественная и пестрая фотография.

Чтобы повысить насыщенность изображения при помощи инструмента **Hue/Saturation**, сделайте следующее:

1. Выберите **Image • Adjustments • Hue/Saturation** или нажмите **Ctrl+U** - появится диалоговое окно **Hue/Saturation**. У этого окна есть три ползунок, отвечающих за **Hue**, **Saturation** и **Lightness** (Яркость) - рис. 4.41. **Hue** предназначен для корректировки цвета, он не затрагивает тонов; подробнее об этой опции мы поговорим в следующем разделе. **Lightness** можно использовать для того, чтобы осветлить изображение, ставшее слишком темным из-за корректировок фотографии при помощи **Hue** и **Saturation**. Но я советую не пользоваться этим ползунком, поскольку гораздо лучших результатов в осветлении/затемнении изображения можно добиться при помощи **Curves**.



Рис. 4.41 ►

2. Перемещайте ползунок **Saturation** влево, чтобы ослабить цвет, и вправо, чтобы его усилить. В раскрывающемся списке Edit (Редактирование) по умолчанию установлена опция Master (Сведенный канал), что означает, что Photoshop будет применять изменение насыщенности ко всем цветам на фотографии.
3. Если необходимо повысить насыщенность фотографии, вы можете ввести значения от 5 до 15 в поле **Saturation** (именно это я сделал с фотографией люпинов на рис. 4.42). Больше повышать насыщенность на

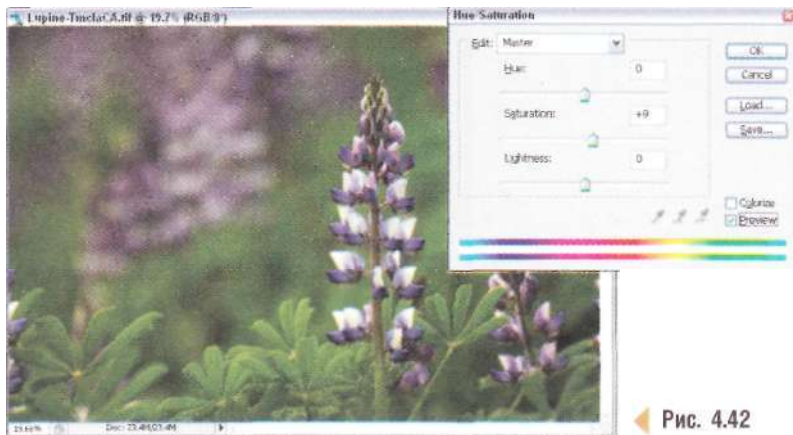


Рис. 4.42

фотографиях дикой природы не рекомендуется, поскольку если вы введете слишком большие значения, то повысится уровень шума, а цвета будут чрезмерно пестрыми.

Корректировка неестественных цветов

Очень распространенной является следующая проблема: некоторые цвета на фотографии приобретают оттенки, которых в реальном мире у них не было, несмотря на то что фотография в целом выглядит правильно. Это происходит по множеству разных причин, начиная от того, что сенсор и пленки чувствительны к определенным длинам волн, и заканчивая тем, что некоторые объекты отражают цвета (что уменьшает их собственный цвет). Например, эти люпины на фотографии не столь голубые, как в реальности. Очень часто голубые объекты приобретают на фотографии красноватые оттенки.

К счастью, вы можете исправить эту проблему в Photoshop при помощи команды Hue/Saturation. Если вы щелкнете по раскрывающемуся списку Edit, то увидите множество опций по работе с цветами. Выберите из раскрывающегося списка один из цветов, и Photoshop ограничит воздействие команды Hue/Saturation только этим цветом. Эта функция может оказаться очень полезной для улучшения фотографий дикой природы.

Чтобы использовать эту функцию, сделайте следующее:

1. Откройте диалоговое окно Hue/Saturation и щелкните по раскрывающемуся списку Edit - появится меню, из которого вы можете выбрать различные цвета (рис. 4.43).
2. Посмотрите, какой цвет на фотографии вам нужно подкорректировать, и выберите его из раскрывающегося списка.
3. Наведите указатель на фотографию - он примет форму пипетки. Щелкните точно по тому цвету, который вы хотите скорректировать. Цветовые полосы внизу сменяются, как показано на рис. 4.44-4.46. Photoshop

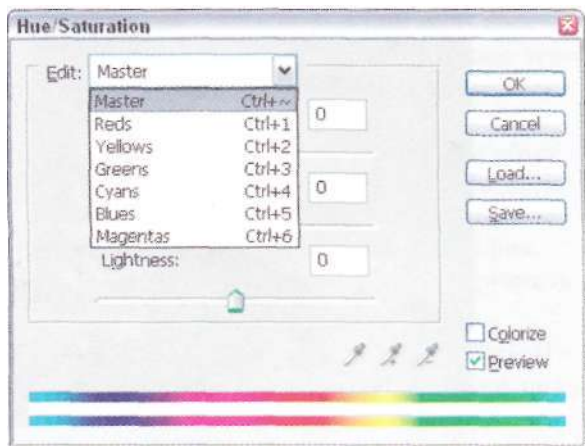


Рис. 4.43

может согласиться с вами, а может и решить, что вы неправильно выбрали цвет. Если он с вами не согласен, название цвета в раскрывающемся списке изменится: например, для изображения 4.45 я выбрал зеленый, а Photoshop изменил его имя на желтый.

4. Точнее выбрать цвет можно при помощи пипеток с плюсом и минусом (или при помощи клавиш быстрого вызова, нажав **SHIFT** или **Alt/Option**), чтобы убедиться, что вы работаете именно с тем цветом, который вам нужен (для того чтобы расширить или сжать цветовой диапазон, можно также перемещать ползунки на полосе цвета).
5. Вы можете корректировать определенные цвета на фотографии при помощи **Hue**. Вы даже можете полностью изменить цвет. Но помните, что нам, фотографам, снимающим мир природы, надо лишь немного подкорректировать цвет, чтобы сделать его более реалистичным.

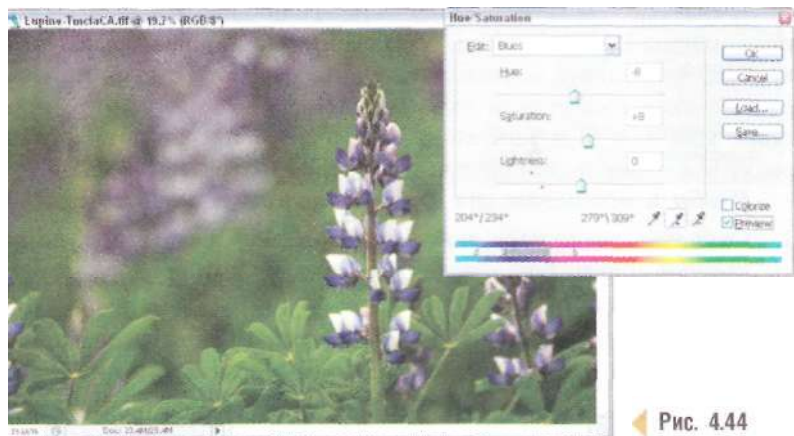


Рис. 4.44

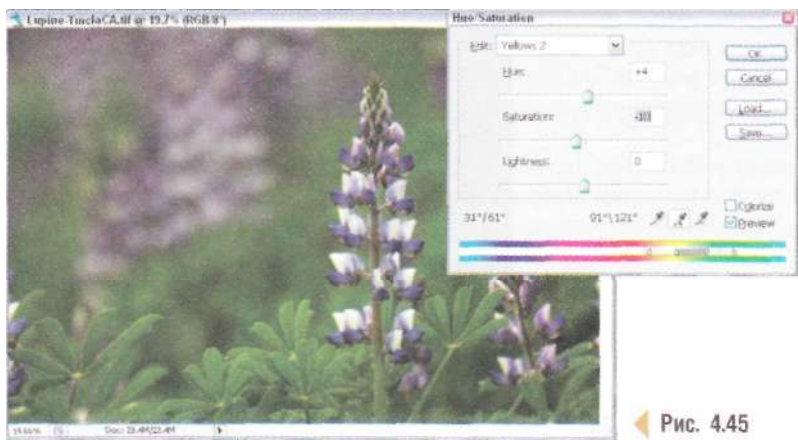


Рис. 4.45

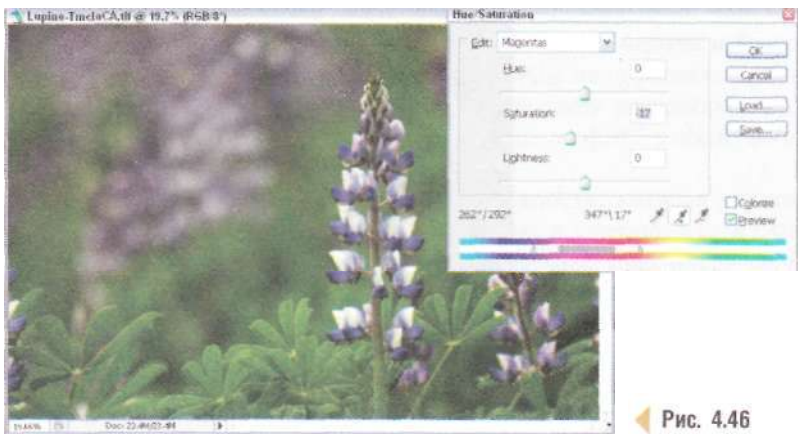


Рис. 4.46

6. Подкорректируйте насыщенность. Некоторые цвета хуже регистрируются сенсором и пленкой, и может возникнуть необходимость поправить насыщенность определенных цветов (в частности, голубого) или уменьшить насыщенность некоторых цветов (особенно красных). Например, на рис. 4.44 я знал, что голубые цвета имеют слишком красный оттенок. Поэтому после того, как я уменьшил количество красного в синих тонах, я повысил насыщенность. К тому же зеленые тона были чересчур желтыми и слишком насыщенными (рис. 4.45), так что после того, как я подкорректировал их оттенок, мне пришлось уменьшить насыщенность. И, наконец, мне показалось, что пурпурный в фоне смотрится не очень хорошо, поэтому я решил также понизить его насыщенность (рис. 4.46).

Рис. 4.47 - это фотография до корректировки, а рис. 4.48 - после.

Рис. 4.47



Рис. 4.48



Цветовое пространство

Цветовое пространство влияет на цветовой охват изображения. Не так-то просто выбрать подходящее цветовое пространство - здесь сколько людей, столько и вкусов. Многие профессионалы, которым нужно добиться определенных эффектов, используют разные цветовые пространства в зависимости от ситуации, но фотографы, снимающие мир дикой природы, обычно предпочитают Adobe RGB (1998) или sRGB.

Adobe RGB охватывает большее количество цветов, чем sRGB. Однако меньшее по охвату цветовое пространство sRGB требует меньше оперативной памяти. Оба этих пространства широко используются, но большинство фотографов отдают предпочтение Adobe RGB (1998) из-за его большего охвата.

Это не означает, что вам обязательно использовать именно его. Забавно, что предпочтение Adobe RGB чаще отдают те фотографы, которые предпочитали снимать на пленку Velvia. Velvia - это контрастная позитивная пленка, у которой, по сравнению с негативной пленкой, очень сжатое цветовое пространство. Странно - почему раньше эти фотографы не говорили, что нужно использовать негативную пленку, раз у нее шире тоновой диапазон?

Выбор цветового пространства - Adobe RGB или sRGB - подобен выбору пленки. Эти пространства по-разному работают с цветом. Вы можете предпочесть одно цветовое пространство другому, и в этом нет ничего предвзятого. Вы даже можете изменить цветовое пространство в своем фотоаппарате (большинство фотоаппаратов работает с цветовым пространством sRGB).

Затем вам нужно зайти в меню **Color Settings** (Настройки цвета), выбрав **Edit • Color Settings** (Правка • Настройки цвета), и определить, какое цветовое пространство будет использовать Photoshop. В области **Working Space** (Рабочее пространство) оставьте значения по умолчанию. А в области **Color Management Policies** (Политика управления цветом) выберите **Preserve Embedded Profile** (Сохранить встроенный профиль) во всех раскрывающихся списках. Если вы хотите, чтобы Photoshop был вежливым, вы можете указать ему, чтобы он спрашивал, что делать, если возникнут проблемы с профилями.

Вопросы и ответы

У меня есть фотография, снятая с неправильным балансом белого. Что мне стоит сделать сначала - исправить цвета или задать точки черного и белого?

Основное правило работы в Photoshop гласит - сначала надо решить самую большую проблему. И тому есть основание - если цвета на изображении неестественные, они будут отвлекать ваше внимание от фотографии, когда вы будете обрабатывать ее в Photoshop.

Я в большинстве случаев работаю в той очередности, которая указана в этой главе. На это есть две причины. Во-первых, я считаю, что нужно стандартизировать работу над изображением. Во-вторых, цвет очень сильно зависит от тонов фотографии, особенно от черно-белых участков. Если вы не задали точки черного и белого, вы не сможете эффективно корректировать цвета на снимке.

Я устраняю проблемы с цветом в начале работы над изображением только в том случае, если эти проблемы мне очень сильно мешают. Такое редко, но случается, если вы очень спешите.

Вы упоминали, что Hue/Saturation влияет на шум. Как это возможно, если эта команда влияет только на цвет?

Вы все поняли правильно. **Hue/Saturation** управляет только цветом и отлично с этим справляется.

Однако очень часто шум обладает неким цветом, особенно если он появился в результате недоэкспонирования. Такой шум называется цветным, или хроматическим. Когда вы увеличиваете насыщенность цветов, вы усиливаете цвета, что может привести и к усилению шума.

Другой причиной возникновения шума является слишком сильная коррективка тонов, особенно голубых тонов неба. Основное различие между пленкой и сенсором в том, что у сенсора нет той плавности переходов между тонами, которая есть у пленки. Поэтому, если вы будете сильно корректировать цвета, может появиться полошение (исправить эту проблему может 16-битная глубина цвета - об этом мы поговорим в главе 5). Изменение насыщенности может уменьшить плавность перехода между тонами, что создаст эффект шума.

Глава 5

Основы работы с Camera RAW

Формат RAW очень важен для фотографа-пейзажиста, но его возможности часто переоценивают. Этот формат - не «выбор профессионала», как его нередко называют: профессионалы снимают и в JPEG. JPEG, снятый с максимальным качеством, дает превосходные результаты. RAW - это не волшебная палочка, которая бы позволила сенсору превзойти свои возможности.

Что же нам дает RAW? Большой контроль и гибкость в обработке изображения. Он позволяет проводить серьезные корректировки изображения, не вызывая на фотографии полошения и прерывания тона. Он также дает «вытянуть» детали в тенях и светах, которые теряются при съемке в JPEG. Кроме того, формат позволяет получить более высокое качество при интерполяции (увеличении размера) фотографий в Photoshop.

С другой стороны, RAW требует большего времени на обработку. Прежде чем начать работу над снимком, файл этого формата необходимо открыть в специальной программе - Adobe Camera RAW, показанной на рис. 5.1, а потом перенести получившееся изображение в Photoshop. RAW-файлы имеют очень большой размер и могут сильно загрузить операционную систему, если

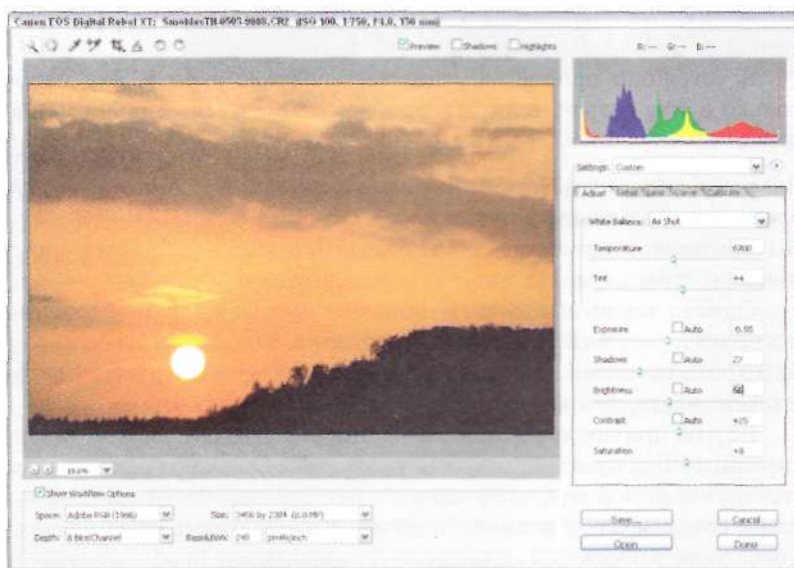


Рис. 5.1

у вас недостаточно оперативной памяти. Вдобавок RAW-файлы тяжело просматривать и редактировать, поскольку не все программы могут с ними работать. Когда же вы найдете программу, которая работает с такими файлами, то рискуете обнаружить, что эта программа не может работать с цифровыми фотоаппаратами последних моделей, один из которых вы как раз недавно купили.

Сравнение RAW- и JPEG-файлов

RAW-файл - это не сырые данные, полученные прямо с сенсора, как убеждены множество фотографов. Данные, поступающие с сенсора, необходимо обработать, поскольку они представляют собой аналоговую информацию, а для компьютера необходима информация цифровая. Так что у каждого фотоаппарата есть аналого-цифровой преобразователь (АЦП), который вдобавок может уменьшать шум и корректировать баланс белого.

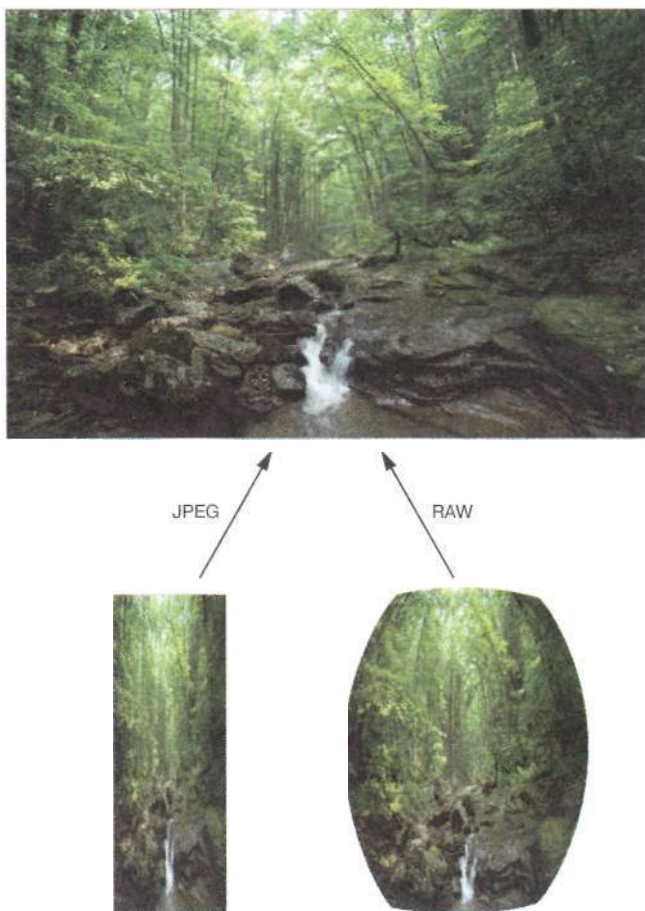


Рис. 5.2

JPEG-файлы позволяют быстрее начать работать над изображением, поскольку их не нужно конвертировать. Для создания JPEG-файла используется внутренний процессор фотоаппарата, который оптимизирует изображение, прежде чем сохранить его на карту памяти.

С другой стороны, формат RAW лучше подходит фотографам, поскольку дает больше возможностей обработки изображений. Это продемонстрировано на рис. 5.2, где соотнесены JPEG- и RAW-файлы. Нижнее левое изображение - JPEG: в файле этого формата есть вся нужная информация, но если вы попытаетесь его растянуть, то получите плохой результат. Нижнее правое изображение - это RAW, который содержит необходимую для растягивания информацию и еще много дополнительных данных, что позволяет получить более качественный результат при обработке.

Использование RAW дает больше возможностей обработки изображения, чем использование JPEG, поскольку RAW содержит больше информации о тонах (этот формат не расширяет динамический диапазон сенсора, но полнее использует полученные с него данные). Этим также объясняется то, что RAW-файлы занимают больше места, чем JPEG.

Большинство цифровых фотоаппаратов поддерживают 12-битный цвет (это действительно для цифровых зеркальных камер, а также для некоторых компактных фотоаппаратов). Во время обработки процессор фотоаппарата преобразует эти 12 бит на канал в 16 бит на канал, а если вы снимаете в JPEG, то он усекает эту информацию до 8 бит на канал. Благодаря дополнительным 4 битам на канал RAW-файлы позволяют добиваться более качественных результатов во время обработки.

Большинство фотографов снимают в RAW+JPEG, чтобы пользоваться преимуществами обоих форматов. Удешевление карт памяти, высокая скорость обработки файлов камерой и дешевые жесткие диски легко позволяют хранить столь большие объемы информации.

Работа в RAW

Всегда помните, что, когда вы начинаете работать с RAW-файлом в RAW-конверторе, вы работаете с очень большим количеством информации, поэтому яркость, контрастность и цвета фотографии лучше всего корректировать в конверторе.

Все базовые операции вы можете с успехом выполнять в плагине Camera RAW (рис. 5.3), но не забывайте о том, что фотография должна выражать то, для чего она была снята, так что не переусердствуйте с корректировкой.

Поворот и кадрирование

Вы можете кадрировать и поворачивать фотографии в Camera RAW. Хотя я лично предпочитаю кадрировать изображение в Photoshop, после обработки RAW-файла в Camera RAW.

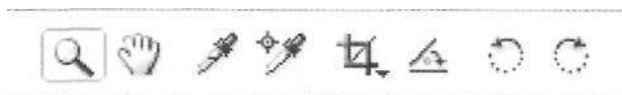
Инструмент **Сроп** в Camera RAW внешне выглядит точно так же, как в Photoshop (рис. 5.4). Но есть одно очень важное отличие: **Сроп** в Camera RAW не кадрирует изображение сразу. Изображение будет обрезано лишь



Рис. 5.3

после того, как вы закончите обработку в Camera RAW и откроете фотографию в Photoshop или сохраните ее. Так что во время работы в конвертере вы всегда можете изменить кадрирование.

Рис. 5.4

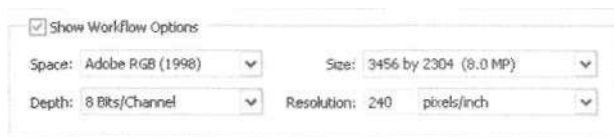


Workflow Options

После открытия фотографии в Camera RAW я смотрю в нижний левый угол диалогового окна - там расположены опции **Workflow Options** (Рабочие опции). Убедитесь, что опция **Show Workflow Options** (Отображать рабочие опции) отмечена флажком (рис. 5.5). Теперь вы можете изменять опции в этой области. Большую часть этих опций я использую для всех изображений, с которыми работаю (после того как вы выберите опцию, Camera RAW сохранит ее и будет использовать для всех изображений до тех пор, пока вы ее не измените).

В этом разделе мы рассмотрим, какие опции лучше выбрать.

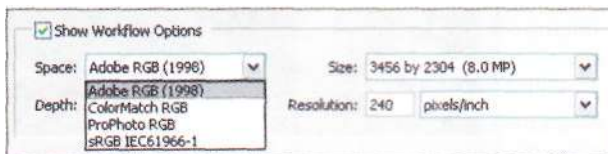
Рис. 5.5



▶▶▶ Пространство

Щелкните по раскрывающемуся списку Space (Пространство) - появится меню с различными доступными цветовыми пространствами (рис. 5.6). Я рекомендую использовать Adobe RGB или sRGB (лучше использовать Adobe RGB, потому что у этого цветового пространства шире охват, однако в цветовом пространстве sRGB изображения быстрее обрабатываются). Поэкспериментируйте с цветовыми пространствами, чтобы решить, какое вам больше подходит.

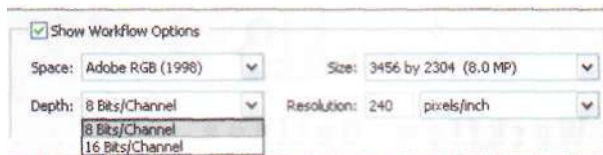
Рис. 5.6 ▶



▶▶▶ Цветовая глубина

Вы можете выбрать либо 8 бит, либо 16 бит на канал (рис. 5.7). Очень важно понять, что эта опция влияет лишь на конвертацию изображения и совершенно не сказывается на вашей работе в Camera RAW, то есть все коррективы, которые вы делаете в Camera RAW, производятся при цветовой глубине 16 бит на канал. В большинстве случаев достаточно глубины цвета 8 бит на канал, но многие фотографы предпочитают всегда использовать 16 бит, чтобы быть уверенными, что они могут получить максимум от фотографии.

Рис. 5.7 ▶

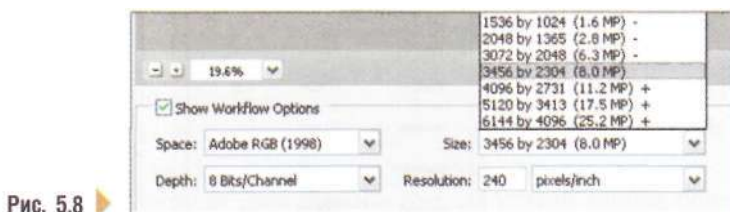


Совет профессионала. При работе с изображениями, у которых глубина цвета равняется 16 бит на канал, проблема заключается в том, что размер файла увеличивается в два раза, что может привести к подвисаниям компьютера. Но, если вам предстоит сильно корректировать мягкие тоновые переходы, столь большая глубина цвета может оказаться очень полезной. Если во время обработки фотографии в Photoshop появилось поношение, а вы работаете в режиме 8 бит на канал, снова откройте фотографию в Camera RAW-файл и переключитесь в режим 16 бит на канал. Если у вас достаточно мощный компьютер, я рекомендую вам вообще не работать с глубиной цвета 8 бит на канал.

▶▶▶ Размер

Если вы щелкнете по раскрывающемуся списку Size (Размер), появится перечень доступных опций. Число, у которого нет ни плюса, ни минуса -

это оригинальный размер фотографии (рис. 5.8). Если рядом с числом стоит плюс, то это означает, что Camera RAW увеличит размер изображения, а если рядом с числом стоит минус, это значит, что размер изображения будет уменьшен. Если вам нужно изображение большего размера, чем то, что у вас есть, лучше увеличивать размер изображения в Camera RAW. Однако сколько людей – столько и мнений: некоторые считают, что это лучше делать в Camera RAW, а некоторые отдают предпочтение Photoshop CS2, поскольку в последней версии этой программы используются самые современные алгоритмы интерполяции.



Изменение размера в Camera RAW теоретически должно давать более качественное изображение, поскольку в конвертере используется максимальное количество данных с сенсора. Но стоит признать, что алгоритмы увеличения размера изображения в Photoshop CS2 так же превосходны, как и в Camera RAW.

Ссылка. Больше об изменении размера и разрешения изображений вы узнаете в главе 14.

Разрешение

Разрешение влияет на то, насколько близко друг к другу находятся пиксели, и не влияет на их качество. Для большинства фотографий достаточно 240 пикселей на дюйм (ppi) – это самое распространенное разрешение для печати. Если вы собираетесь использовать свои фотографии для публикации в журналах, выставьте разрешение 300 ppi.

Автоматические настройки

Когда вы первый раз открываете Camera RAW, все настройки выставляются автоматически (рис. 5.9). В некоторых случаях автоматические настройки дают хороший результат, но чаще, взяв ситуацию в свои руки, вы сможете добиться большего качества.

Я рекомендую снять флажки с опций **Auto**: настраивая опции вручную, вы сможете значительно повысить качество изображения. После того как вы снимете флажки, сохраните настройки. Для этого выберите из раскрывающегося списка **Settings** (Параметры) опцию **Save New Camera RAW Defaults** (Сохранить эти настройки как настройки по умолчанию) – рис. 5.10.

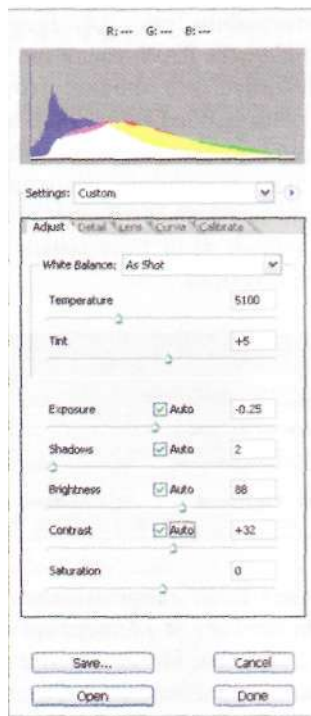


Рис. 5.9

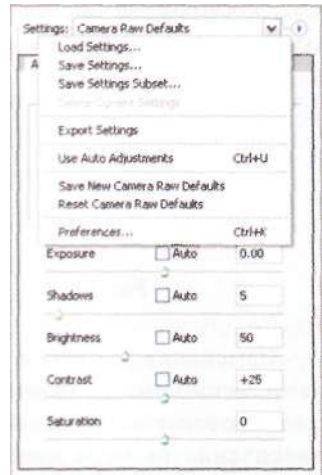


Рис. 5.10

Совет профессионала. Чтобы понять, как влияет та или иная опция на изображение, установите флажок в соответствующем ей квадратике **Auto**.

Корректировка тонов

Экспозиция влияет на контрастность и тона изображения. А от этих двух параметров очень сильно зависит то, как фотография будет восприниматься зрителем. В частности, они формируют настроение фотографии. Я всегда стараюсь откорректировать тона фотографии в начале работы над изображением (об этом говорилось в главе 4). В Camera RAW вы можете использовать все то, о чем мы говорили в предыдущих главах книги.

Ниже приведен краткий обзор опций, доступных в Camera RAW, с помощью которых можно корректировать тона (рис. 5.11):

- **Exposure** (Экспозиция): несмотря на то что при помощи этого ползунка вы можете делать изображение целиком светлее или темнее, лучше использовать его для корректировки светов. Если нажать **Alt/Option** и подвинуть ползунок, то вы увидите, какие тона будут усекаться (такое мы уже видели, когда двигали белый ползунок в **Levels**);

Рис. 5.11 ➤



- **Shadows** (Тени): этот ползунок влияет на темные тона фотографии. Если нажать **Alt/Option** и подвинуть ползунок, вы увидите, какие тона будут усекаться (такое мы уже видели, когда двигали черный ползунок в **Levels**);
- **Brightness** (Яркость): ползунок действует практически так же, как серый ползунок в диалоговом окне **Levels**, однако у этой опции более продвинутый алгоритм корректировки. Перемещайте ползунок влево или вправо до тех пор, пока не получите необходимую яркость изображения. После того как вы откорректируете изображение при помощи **Brightness**, вам может потребоваться слегка подвинуть ползунки **Exposure** и **Shadows**;
- **Tone Curve** (Тональная кривая): эта опция находится на вкладке **Curve** (Кривая). При помощи нее вы можете подкорректировать общую яркость изображения. У Camera RAW есть несколько вкладок. При запуске программы по умолчанию открывается вкладка **Adjust** (Корректировка). В этой главе мы еще поговорим о назначении других вкладок. Работа с кривой на вкладке **Curve** (рис. 5.14) ничем не отличается от работы с инструментом **Curves**, о котором мы подробно говорили в главе 4. Единственное отличие заключается в том, что в Camera RAW предусмотрено несколько предустановок кривой: **Linear** (Линия) - плоская кривая, которая по умолчанию используется в **Curves**, **Medium Contrast** (Средняя контрастность) и **Strong Contrast** (Сильная контрастность). Вы можете выбрать эти предустановки или создать свою кривую;
- **Contrast** (Контрастность): этот ползунок влияет на общую контрастность снимка, но мне кажется, что он дает слишком грубый эффект. При управлении контрастностью вы можете добиться большей гибкости при помощи **Exposure**, **Shadows** и **Curve**. Так что в большинстве ситуаций использовать этот ползунок нет необходимости.

Совет профессионала. Желтый предупреждающий знак означает, что ваш компьютер в данный момент применяет внесенные вами корректировки.

Если вы будете знать, как и на что влияют описанные выше опции, то сможете лучше использовать их. Важное достоинство этих опций заключается

в том, что вы всегда можете изменить их эффект. Camera RAW хороша тем, что не допускает необратимых корректировок изображения.

Теперь, когда вы узнали об основах работы с Camera RAW, пришло время опробовать эти знания на деле. Первое, что я делаю с фотографией, открытой в Camera RAW, - оптимизирую тона:

1. Нажав и удерживая **Alt/Option**, щелкните по ползунку **Exposure**. Обычно все изображение становится темным, а на нем виднеются небольшие светлые области (рис. 5.12). Когда вы будете перемещать ползунок, могут появиться белые или цветные пятна (это означает, что информация в этих областях будет усечена). Отпустите **Alt/Option**, чтобы посмотреть, какой получилась фотография.



Рис. 5.12

2. Нажмите **Alt/Option** и двигайте ползунок вправо, чтобы осветлить изображение, или влево, чтобы его затемнить. То, какую яркость вы подберете для изображения, зависит только от вашего вкуса. Сначала переместите ползунок сильно вправо (или влево), а потом потихоньку возвращайте его назад. Очень важно следить за небом на фотографии: оно должно быть ярким, но в нем не должно происходить усечения тонов.
3. Нажмите и удерживайте **Alt/Option** и передвиньте ползунок **Shadows**. Изображение, за исключением небольших областей, станет белым (рис. 5.13). Черные и цветные области означают, что в них будут усечены детали.
4. Не отпуская **Alt/Option**, передвиньте ползунок **Shadows** вправо, чтобы сделать тени темнее, или влево, чтобы их осветлить. То, как вы корректируете тени, зависит только от вашего вкуса. Я обычно корректирую тени так, чтобы они подчеркивали задуманную мной композицию.

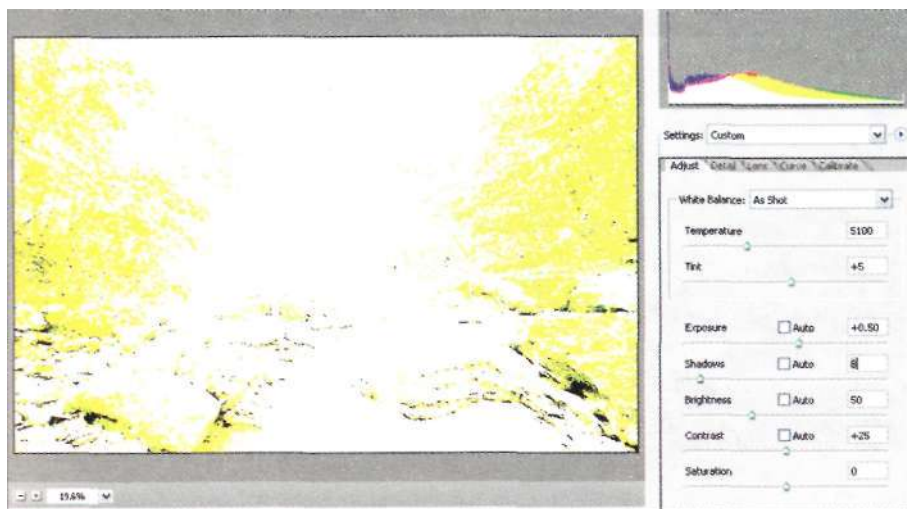


Рис. 5.13

Рекомендую сначала сдвинуть ползунок очень сильно, а потом потихоньку подкорректировать его положение.

5. Очень часто в результате перемещения ползунков **Exposure** и **Shadows** получается слишком темная фотография. Чтобы исправить ситуацию, нужно осветлить средние тона. Сделать это лучше всего при помощи **Tone Curve** (рис. 5.14). Щелкните по вкладке **Curve** - появится окно с кривой. Чтобы корректировать фотографию при помощи кривых, следуйте инструкциям, данным в главе 4: щелкните по кривой, передвиньте ее вверх или вниз, чтобы сделать тона светлее или темнее; добавьте точек, чтобы ограничить воздействие кривой только определенными тонами. Единственное отличие между **Tone Curve** и **Curves** в Photoshop заключается в том, что в Camera RAW предусмотрены несколько предустановок кривых, которые можно выбрать из раскрывающегося списка **Tone Curve: Linear, Medium Contrast, Strong Contrast** и **Custom**. **Linear** - это стандартная прямая кривая, которую вы видели в **Curves**. **Custom** появляется, когда вы вручную изменяете кривую. **Medium** и **Strong Contrast** можно использовать в качестве отправных точек.
6. Если вам неудобно пользоваться кривыми, можно воспользоваться опцией **Brightness**, чтобы подкорректировать средние тона фотографии (рис. 5.15). Как и в случае **Tone Curve**, эта корректировка очень субъективна и зависит от вашего вкуса. Чтобы добиться наилучшего результата, вам необходим специально откалиброванный монитор. Сделав изображение ярче, вы сможете увидеть больше деталей (правда, из-за этого фотография потеряет в драматичности, поскольку на ней не будет темных тонов). Не нажимайте и не удерживайте **Alt/Option** во время этой корректировки. В данном случае может оказаться полезной

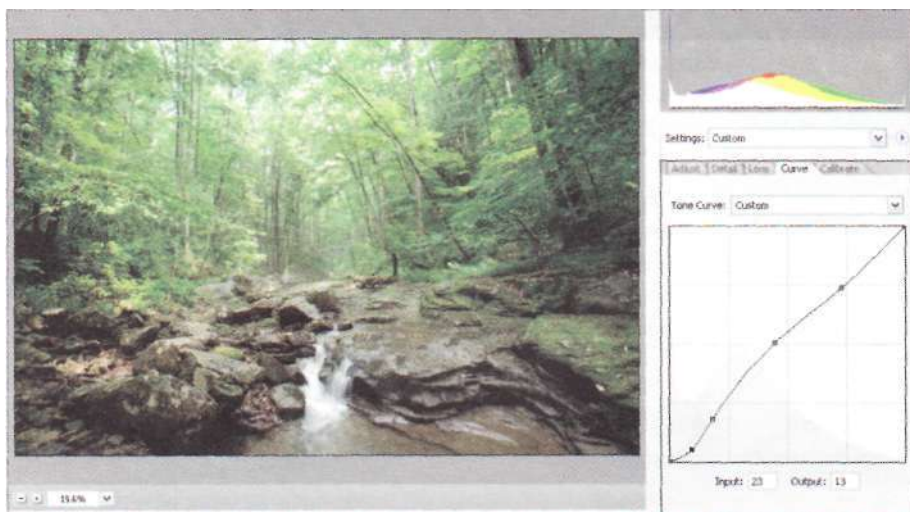


Рис. 5.14

опция Auto. Когда вы включите автоматическую настройку, ползунок переместится, и это его положение вы можете использовать в качестве отправной точки для будущих корректировок.

Ссылка. Больше о калибровке монитора вы можете узнать в главе 4.

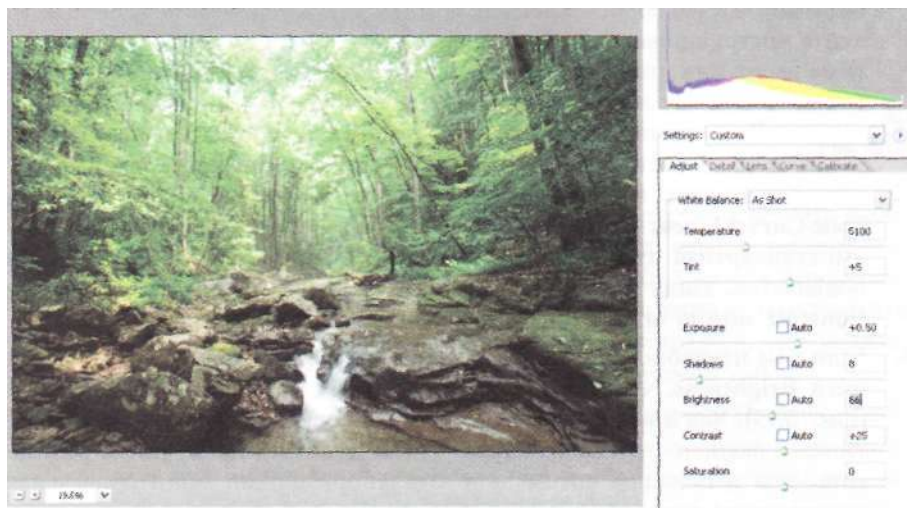


Рис. 5.15

Мне кажется, что пользоваться **Tone Curve** намного удобнее, чем **Contrast**. Даже тогда, когда не было **Tone Curve**, я не использовал опцию **Contrast**, поскольку при помощи **Exposure** и **Shadow** мне удавалось добиться гораздо более интересных результатов.

- S. В качестве финального штриха вы можете установить флажки на опциях **Shadows** и **Highlights** - это предупреждения об усечении. Мне они не очень нравятся. Они находятся рядом с опцией **Preview** (Предпросмотр) - рис. 5.16. Если вы включите эти опции, Camera RAW будет отмечать белым, черным или другим цветом те области, где были потеряны детали (потеря деталей называется усечением). Вы можете включить как одну опцию, так и обе, чтобы знать, где были усечены детали. Я не использую их, поскольку они отвлекают мое внимание.

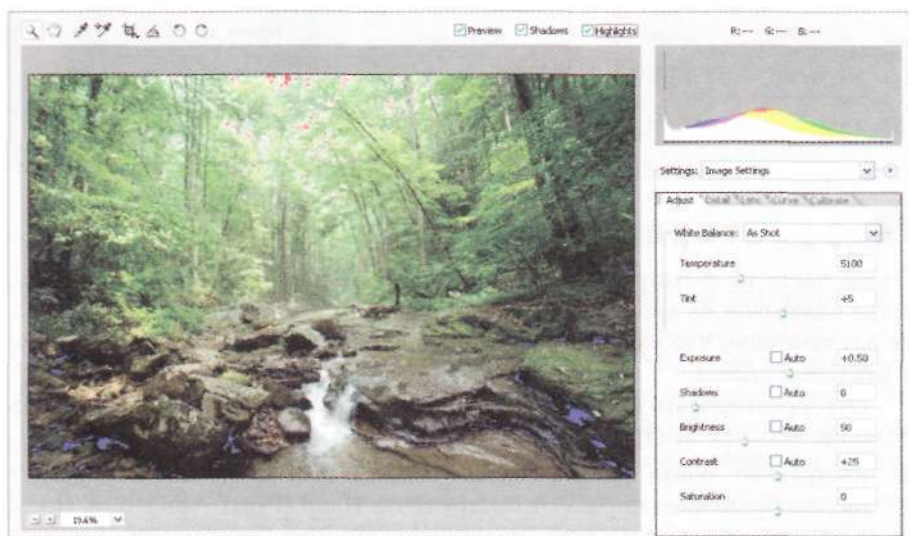


Рис. 5.16

9. После того как вы сделаете все корректировки, установите и снимите флажок **Preview** - так вы сможете сравнить оригинальное и измененное изображения (вы можете просматривать только изменения, сделанные в пределах активной в данный момент вкладки).

Если вы сделали необходимые корректировки и вам не понравился результат, из раскрывающегося списка **Settings** (рис. 5.17) выберите опцию **Camera RAW Defaults** (Настройки Camera RAW по умолчанию), чтобы вернуться к оригинальному изображению. Вы также можете нажать и удерживать **Alt/Option** - кнопка **Cancel** заменится на кнопку **Reset**.

Совет профессионала. Даже незначительные корректировки могут сильно преобразить фотографию. Порой мне хочется, чтобы программа предусматривала два ползунка для каждой опции (один для приблизительной корректировки, второй - для более точной). Но разработчики не предусмотрели двух ползунков, поэтому необходимо помнить, что изменение даже на 1-2 пункта может разительно преобразить снимок.

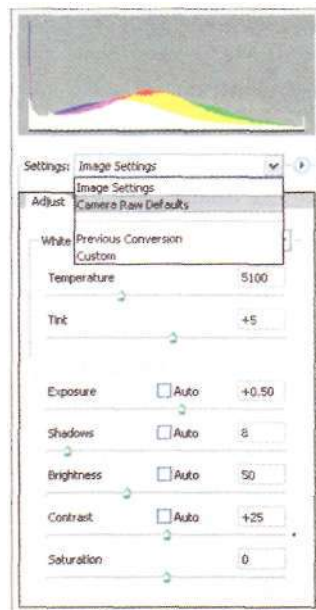


Рис. 5.17 ►

Корректировка цвета

Очень часто на фотографиях получаются не те цвета, которые вы видели, когда нажимали на кнопку спуска. Если вы снимаете природу, то наверняка не раз замечали, что на фотографиях появляются оттенки, которых не было у реальной сцены.

Откорректировать цветовой баланс сцены в Camera RAW мы можем при помощи четырех инструментов:

- инструмент **White Balance** (Баланс белого): этот инструмент находится над изображением справа от инструмента **Hand** (Рука) - рис. 5.18. После того как вы выберете этот инструмент, указатель примет вид пипетки (указатель, в зависимости от настроек, может выглядеть и по-другому). Инструмент **White Balance** действует как серая пипетка в диалоговом окне **Levels**. Щелкните по какой-нибудь точке на изображении, и Camera RAW сделает эту точку нейтрально серой, соответственно изменив все цвета фотографии. Вы в любой момент можете отказаться от проведенных корректировок, выбрав из раскрывающегося списка **White Balance** опцию **As Shot** (Как было снято);
- **White Balance:** из этого раскрывающегося списка, расположенного на вкладке **Adjust** (рис. 5.19), вы можете выбрать различные предустановки баланса белого;



Рис. 5.18 ►

- **Temperature** (Цветовая температура): этот ползунок (рис. 5.20) позволяет делать изображение теплее (необходимо сдвинуть ползунок вправо) или холоднее (сдвинуть ползунок влево);

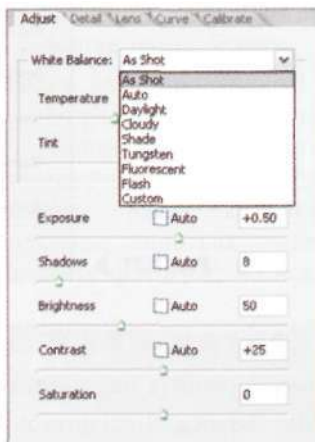


Рис. 5.19



Рис. 5.20

- **Tint (Оттенок)**: эта опция корректирует соотношение зеленого и пурпурного. Если вы сдвинете ползунок влево, станет больше зеленого, если вправо - станет больше пурпурного (рис. 5.20). Если вы не пытаетесь достичь какого-либо художественного эффекта, то использовать эту опцию будете нечасто, поскольку ошибки баланса белого удобнее исправлять при помощи инструментов, о которых мы говорили выше.

В Camera RAW предусмотрены две дополнительные опции для корректировки цветов - опция **Saturation** (Насыщенность), которая находится внизу вкладки **Adjust**, а также вкладка **Calibrate** (Калибровка). Многие фотографы используют опцию **Saturation** и почти никогда не пользуются вкладкой **Calibrate**, несмотря на то что опции на этой вкладке можно использовать, чтобы убрать ненужный цветовой оттенок.

Saturation - еще одна опция, использование которой зависит от личных предпочтений фотографа. Но хочу сразу же вас предупредить: использовать эту опцию нужно очень аккуратно, поскольку если вы сделаете насыщенность слишком высокой, то испортите фотографию. Эта ошибка очень распространена.

Вкладка **Calibrate** впервые появилась в Photoshop CS2 (рис. 5.21), и фотографы лишь начали учиться работать с ней. Вам не часто придется использовать эту функцию, но возможности по контролю цветов она дает просто удивительные. С ее помощью можно легко корректировать **Shadow Tint** (Оттенок теней), **Red Hue** (Оттенок красного), **Red Saturation** (Насыщенность

красного), **Green Hue** (Оттенок зеленого), **Green Saturation** (Насыщенность зеленого), **Blue Hue** (Оттенок синего) и **Blue Saturation** (Насыщенность синего) - то есть для каждого цвета RGB (Red - красный, Green - зеленый, Blue - синий) предусмотрены две опции.

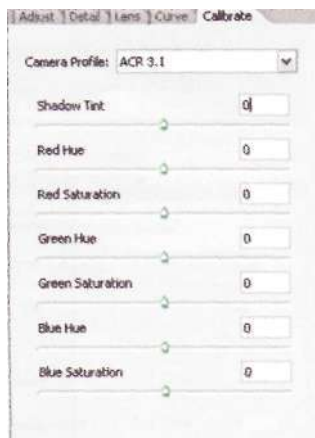


Рис. 5.21 ▶

▶ ▶ ▶ Работаем с цветом в RAW

Ниже я привел описание процесса работы над цветом:

1. Начнем с инструмента **White Balance**. Щелкните по тем областям фотографии, которые, как вам кажется, являются нейтральными. На рис. 5.22 я щелкнул по скалам рядом с небольшим водопадом - обратите внимание на то, что баланс белого изменился. При помощи этого инструмента вы можете исправить ошибки баланса белого. Работайте с ним до тех пор, пока не получите удовлетворительного результата. Если результаты вам не нравятся, вы можете подкорректировать баланс белого при помощи опций **Temperature** и **Tint**.

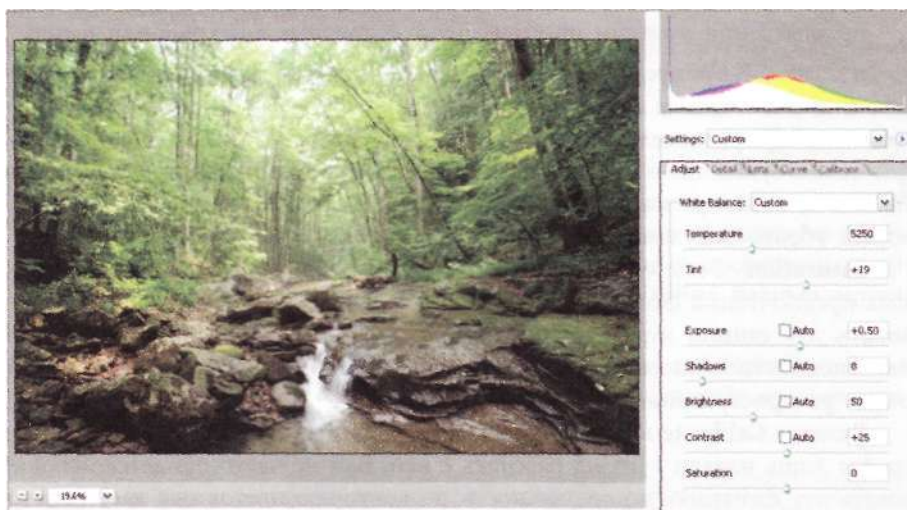


Рис. 5.22

2. Выберите из раскрывающегося списка White Balance опцию As Shot и просмотрите оригинальное изображение. Теперь выберите из раскрывающегося списка предустановки. Обычно для съемок дикой природы подходят: Daylight (День), Cloudy (Облачность), Shade (Тень) и Flash (Вспышка). Cloudy делает фотографии теплее, Shade - тоже, но в гораздо более высокой степени, а Daylight лучше всего подходит для того, чтобы получить хорошие цвета зелени.
3. Если вам не нравится, каким получилось изображение после того, как вы выбрали одну из предустановок, вы можете подкорректировать баланс белого при помощи опции Temperature и Tint (рис. 5.23). Если фотографию нужно сделать теплее, передвиньте ползунок Temperature вправо, а если холоднее - влево. Каждый фотограф по-своему подбирает оптимальное сочетание теплоты/холодности на фотографии, но будьте осторожны, не сделайте фотографию искусственной.

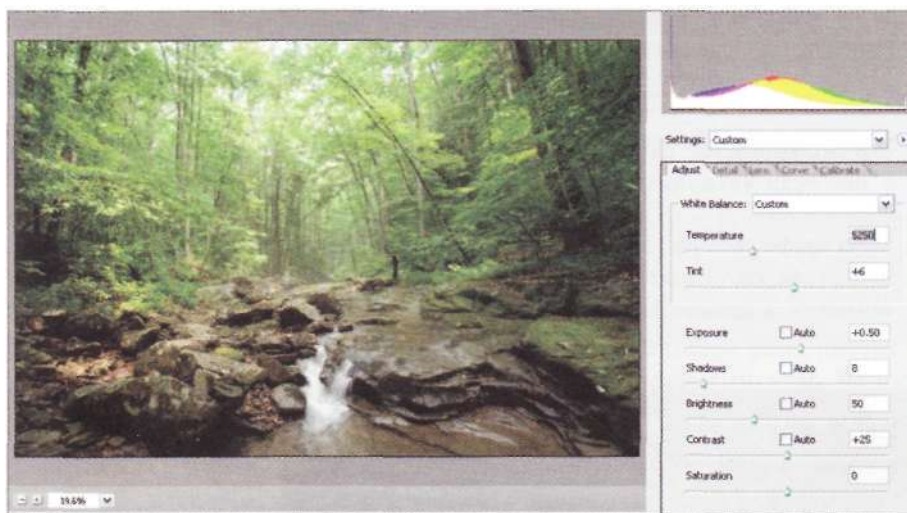


Рис. 5.23

4. Если вы корректируете Temperature, будьте готовы к тому, что придется подкорректировать и Tint. В большинстве случаев вам не придется пользоваться этой опцией. Однако в некоторых ситуациях, особенно если вы снимали лес, фотография будет смотреться лучше, если добавить зеленого - для этого нужно подвинуть ползунок влево. С другой стороны, скалы лучше будут смотреться, если подвинуть ползунок немного вправо, добавив тем самым пурпурного и уменьшив долю зеленого. Следите за нейтральными областями, чтобы не переборщить с добавлением цветов.
5. Теперь воспользуйтесь опцией Saturation (рис. 5.24). Работать с этой опцией нужно очень аккуратно, чтобы не переусердствовать с насыщенностью.

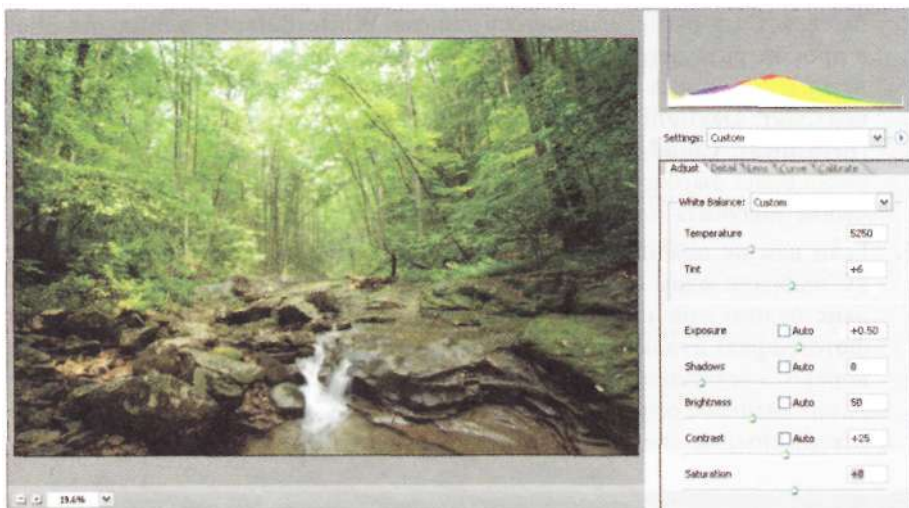


Рис. 5.24

В большинстве случаев фотографии природы смотрятся намного лучше, если увеличить насыщенность на 5-10 пунктов.

Совет профессионала. Когда вы будете двигать ползунок **Saturation**, внимательно следите за тем, как он влияет на фотографию. Убедитесь, что цветовой баланс снимка не изменился, а цвета не стали слишком пестрыми.

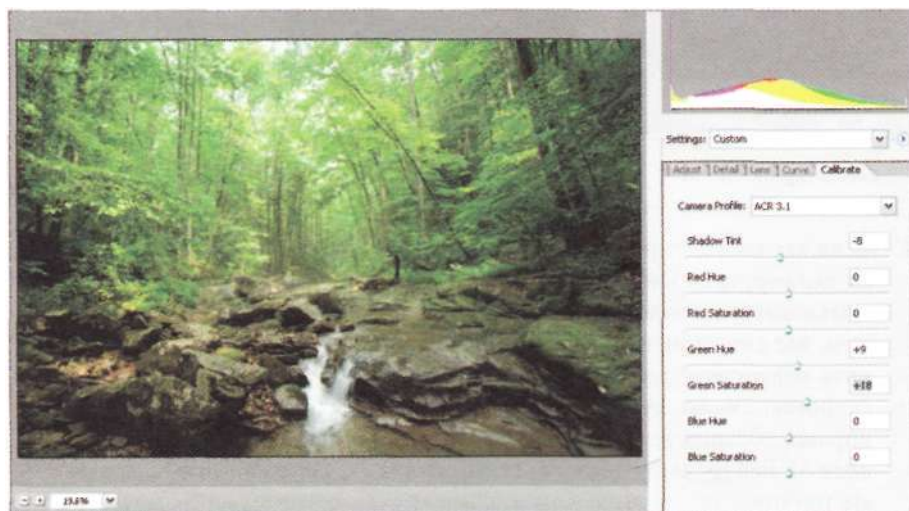


Рис. 5.25

6. Если на фотографии есть цвета, с которыми вам не удалось справиться, то опции на вкладке **Calibrate** (рис. 5.25) могут вам помочь. Жаль, что немногие фотографии пользуются этим инструментом (а многие вообще никогда о нем не слышали). Основной принцип при работе с **Calibrate** заключается в том, что каждый цвет необходимо корректировать по отдельности. Если вам нужно подкорректировать красные тона, используйте **Red Hue** и **Red Saturation**. Оттенок влияет на цвет цвета, а насыщенность - на его интенсивность. Если вам нужно подкорректировать зеленые и синие цвета, воспользуйтесь соответствующими опциями. Вы можете также корректировать не основные цвета - например, пурпурный получается из сочетания красного и синего, желтый - из сочетания красного и зеленого, а голубой - из сочетания зеленого и синего.

▶▶▶ Корректировка деталей

После корректировки тонов и цветов я обычно обращаюсь к шуму. Шум (или зерно, если вы снимаете на пленку) очень сильно влияет на то, как смотрится фотография, и в этой книге я буду уделять шуму много внимания. Разработчики программы Photoshop CS2 для работы с шумом предусмотрели специальную вкладку **Detail** (Детали) - рис. 5.26, где находятся следующие опции: **Sharpness** (Резкость), **Luminance Smoothing** (Сглаживание яркости) и **Color Noise Reduction** (Уменьшение цветового шума).



Рис. 5.26

- **Sharpness:** мне кажется, что на данной стадии слишком рано работать с резкостью, поскольку могут возникнуть проблемы с шумом. Установите эту опцию равной 0;
- **Luminance Smoothing:** эта опция влияет на самый распространенный тип шума - тот, который идет от сенсора и особо заметен на областях с мягким тоновым переходом, например на небе;
- **Color Noise Reduction:** эта опция позволяет работать с шумом, который возникает на темных областях изображения.

Совет профессионала. Несмотря на то что Photoshop CS2 имеет встроенную функцию подавления шума, мне кажется, что намного более эффективными являются сторонние разработки: Noise Ninja, Kodak ASF Digital GEM Pro или nikMultimedia Dfine.

Очень важно помнить, что функция уменьшения шума не избавит вас от него, а лишь снизит его количество, сделав тем самым изображение значительно лучше. Если же вы будете использовать эту функцию для того, чтобы радикально уменьшить количество шума, то можете столкнуться с проблемами детализации. Лучше воспользоваться программами, специально предназначенными для уменьшения шума.

Нижe рассказывается о том, как обрабатывать фотографии при помощи вкладки **Details** в Camera RAW:

1. При помощи инструмента **Zoom** (Увеличение) сильно увеличьте область с мягкими тоновыми переходами, чтобы вы могли видеть шум, если он есть (рис. 5.27). Я рекомендую увеличить участок неба. Сложно сказать, что именно вы найдете. Все фотоаппараты отличаются друг от друга, к тому же количество шума напрямую зависит от экспозиции фотографии. В частности, снимок на рис. 5.27 имеет невысокий уровень шума.



Рис. 5.27



Рис. 5.28

2. Попробуйте подвигать ползунок Luminance Smoothing (Яркостное сглаживание) вперед и назад, чтобы посмотреть, как он влияет на снимок. Если вы не видите шума, то выставьте значения 10-15 пунктов (рис. 5.28). Если шума много, выставьте опцию Luminance Smoothing равной 40. Я стараюсь как можно реже использовать высокие значения этой опции, поскольку это может негативно сказаться на детализации фотографии.
3. Снова используйте инструмент Zoom, но на этот раз увеличьте самую темную область снимка. Это может быть тень, темное дерево или что-то подобное. Теперь мы ищем хроматический, или цветовой шум - на рис. 5.29 его нет. Если бы у вас был хроматический шум, он выглядел бы так, как на рис. 5.30 (эта фотография не имеет никакого отношения к рис. 5.29, я просто привел случайный кадр в качестве иллюстрации).
4. Если вы правильно проэкспонировали изображение при средних значениях ISO, то изображение, скорее всего, будет иметь совсем немного



Рис. 5.29 ►



Рис. 5.30 ►

цветового шума. Но не стоит стремиться добиться полного отсутствия шума на изображении, поскольку вы рискуете получить нерезкий снимок. На данной фотографии нам не нужно уменьшать количество цветового шума. Я стараюсь как можно реже использовать опцию **Color Noise Reduction**, поскольку она негативно сказывается на цветах снимка. А для фотографий природы цвет - чуть ли не самый важный параметр. Если же на вашем снимке хроматического шума слишком много, то подвиньте ползунок **Color Noise Reduction** очень аккуратно, чтобы не испортить цвета фотографии.

Совет профессионала. Сочетание клавиш **Ctrl+0** - одно из самых полезных. С его помощью вы можете подогнать увеличение изображения под размеры экрана.

Корректировка аберраций объектива

Качество современных объективов очень высоко, поэтому такие проблемы, как аберрация, в нынешнее время встречаются редко. Однако в случае использования некоторых объективов (особенно это касается супертелеобъективов и дешевых объективов, которые используются на компактных фотоаппаратах) аберрации все-таки могут появляться. В Camera RAW есть инструменты, расположенные на вкладке **Lens** (Объектив), которые позволяют убрать аберрации, тем самым значительно улучшив снимок.

Чтобы узнать, есть ли на фотографии какие-то ошибки объектива, сильно увеличьте изображение и внимательно посмотрите на детализацию краев объектов. Если края чистые - никаких проблем нет. Если рядом с краями

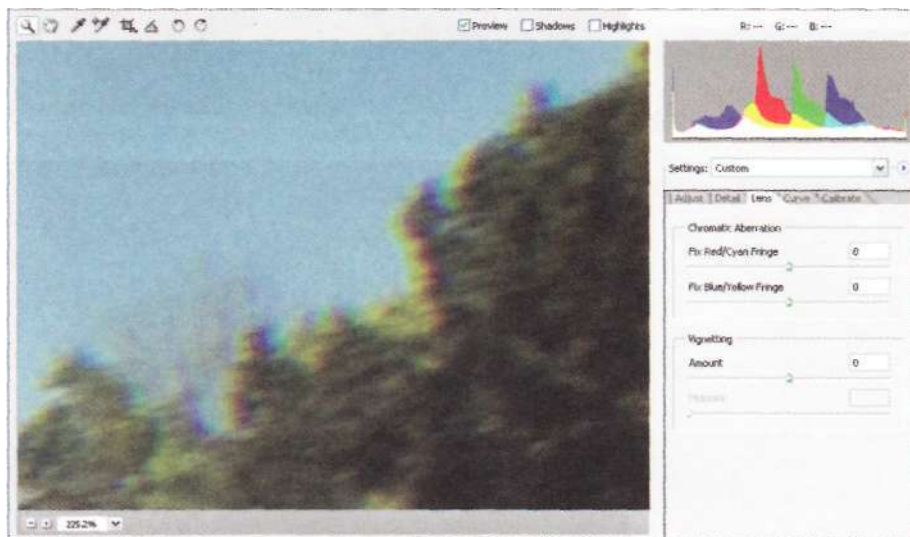


Рис. 5.31

находится некое подобие радуги (рис. 5.31), это значит, что ваш объектив порождает aberrации. Этот кадр я сделал на широком угле компактной цифровой камерой. Если радуга имеет больше красных или голубых оттенков, передвиньте ползунок **Fix Red/Cyan Fridge** (Исправить красное/голубое сияние); если цвета синие или желтые, воспользуйтесь ползунком **Fix Blue/Yellow Fridge** (Исправить синее/желтое сияние). Когда вы изменяете значения этих параметров, Photoshop корректирует цвета на краях объектов.

Две другие опции, доступные на вкладке **Lens**, предназначены для корректировки виньетирования. Виньетирование - это эффект некачественного объектива, который выражается в том, что в центре изображение светлое, а его края затемнены. В нынешнее время такое встречается очень редко, но у некоторых - например, зеркальных или обычных супертелеобъективов - этот недостаток достаточно распространен. Виньетирование можно поправить при помощи ползунка **Amount** (Количество). Ползунок **Midpoint** (Средние тона) ограничивает воздействие фильтра.

Сохраните свою работу

По умолчанию Photoshop CS2 автоматически обновляет миниатюру вашего откорректированного RAW-файла, после того как вы обработаете RAW-файл и сохраните его, нажав **Save** (Сохранить) или **Done** (Готово). Ваши корректировки в процессе работы не являются необратимыми изменениями исходного RAW-файла - они сохраняются в виде инструкций, которые используются для того, чтобы конвертировать фотографию.

Чтобы применить изменения к изображению, вы можете щелкнуть по одной из четырех кнопок, расположенных в нижнем правом углу интерфейса Camera RAW (рис.5.32): **Save**, **Open**, **Cancel** или **Done**.

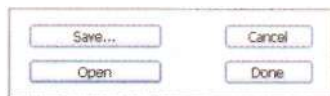


Рис. 5.32

1. **Open:** эта кнопка используется наиболее часто. Если вы щелкнете по ней, то все изменения, которые вы сделали, будут применены к фотографии, и после этого она будет открыта в Photoshop;
2. **Cancel:** если вы щелкнете по этой кнопке, то все изменения будут отменены и вы вернетесь в Photoshop;
3. **Save:** если вы щелкнете по этой кнопке, то сможете сохранить откорректированное изображение на свой жесткий диск. Вам на выбор предоставляется 4 варианта формата файла: DNG, JPEG, TIFF или PSD.
 - DNG - аббревиатура от Digital Negative (Цифровой негатив). Этот формат - стандартизированный RAW-файл, разработанный компанией Adobe;
 - JPEG и TIFF: если вы выберете эти форматы, то получите файлы, которые можно просмотреть в любой программе. К тому же, выбрав формат JPEG, вы можете значительно уменьшить размер файла. Это

особенно полезно, если вы собираетесь переслать фотографию по электронной почте или опубликовать ее в Интернете. Если вы выберете формат TIFF, то получите несжатую фотографию с большим размером файла;

- PSD: стандартный формат программы Photoshop. Он идеально подходит для сохранения промежуточных результатов работы над изображением.
4. **Done:** Если вы щелкнете по этой кнопке, то просто обновите инструкции и вернетесь в Photoshop, не открывая файла. Все ваши корректировки будут сохранены в качестве инструкций, и, когда вы в следующий раз откроете RAW-файл в Camera RAW, все корректировки будут восстановлены.

Изменяем настройки Camera RAW

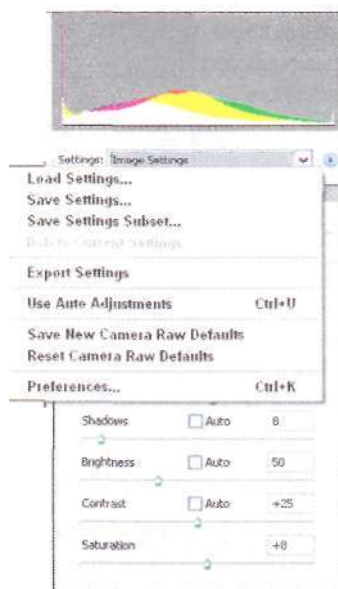
Плагин Camera RAW можно настроить так, чтобы он использовал заданные вами настройки в качестве настроек по умолчанию. Прежде чем задать новые настройки по умолчанию для Camera RAW, откройте изображение и измените следующие опции:

- **Auto** (Автоматический режим): снимите все флажки с опции **Auto** на вкладке **Adjust**;
- **Space** (Пространство): выберите наиболее часто используемое цветовое пространство. Если не знаете, какое выбрать, выбирайте **Adobe RGB (1998)**;
- **Size** (Размер): выберите тот размер, который вам лучше всего подходит. Рекомендую использовать оригинальный размер фотографии (та опция, рядом с которой не стоит ни «+», ни «-»);
- **Depth** (Глубина): в большинстве случаев подойдет 8 бит на канал. Если вам вдруг понадобится 16 бит на канал, вы всегда сможете выбрать нужную опцию;
- **Resolution** (Разрешение): если вы будете печатать фотографии на струйном принтере, то стоит выбрать значение 240 ppi. Если вы собираетесь публиковать свои фотографии в журнале или книге, вам подойдет разрешение 300 ppi;
- **White Balance** (Баланс белого): выберите опцию **As Shot**;
- **Sharpening** (Увеличение резкости): на вкладке **Detail** переместите ползунок **Sharpening** на 0. Не повышайте резкость изображения в Camera RAW.

Настроив все эти опции, щелкните по стрелочке, расположенной справа от раскрывающегося списка **Settings**. Выберите из раскрывшегося списка (рис. 5.33) **Save New Camera Raw Defaults** (Сохранить данные настройки в качестве настроек по умолчанию). Теперь заданные вами настройки будут по умолчанию использоваться для всех фотографий.

В этом списке расположено еще несколько : опций:

- **Load Settings** (Загрузить настройки): если вы выберете эту опцию, то сможете загрузить ранее сохраненные настройки;
- **Save Settings** (Сохранить настройки): выбрав эту опцию, вы можете сохранить активные в данный момент настройки. Эта функция особо полезна для фотографов, которые снимают в неизменяющихся условиях, например в студии. В природе постоянно изменяется освещение, так что фотографам-натуралистам эта опция мало подходит;
- **Save Settings Subset** (Сохранить часть настроек): этот пункт позволяет сохранить лишь часть опций;
- **Export Settings** (Экспортировать настройки): дает возможность перенести сохраненные опции на другой компьютер;
- **Use Auto Adjustments** (Использовать автоматические коррективы): при помощи этой опции вы можете полностью включить автоматический режим. Как вы, наверное, уже поняли, я этой опцией практически не пользуюсь;
- **Reset Camera Defaults** (Сбросить настройки по умолчанию): если вы выберете эту опцию, то вернетесь к оригинальным настройкам по умолчанию;
- **Preferences** (Параметры): если вы щелкнете по этой опции, то появится новое диалоговое окно (рис. 5.34), в котором вы можете изменить параметры работы плагина Camera RAW. Опция **Save Image settings in** (Сохранить настройки изображения в) позволяет определить, как будут сохраняться сделанные вами коррективы. Помните, что когда настройки сохраняются с RAW-файлом, то в сам файл не вносятся никаких изменений - сохраняются только инструкции, которые применяются к файлу во время обработки. Опция, показанная на рис. 5.34, - **Save Settings in Sidecar ".xmp" files** (Сохранять настройки в приложенном XMP-файле) - подходит нам лучше всего. XMP-файлы - это небольшие файлы, которые Photoshop хранит вместе с вашими RAW-файлами.



Опция **Apply sharpening to** (Применить повышение резкости к) отвечает за то, как будет применяться повышение резкости. Вы можете выключить повышение резкости - либо передвинув ползунок **Sharpening** (Повышение резкости) на вкладке **Detail** на 0, либо выбрав из раскрывающегося списка **Apply sharpening to** опцию **Preview**, благодаря чему все произведенные вами

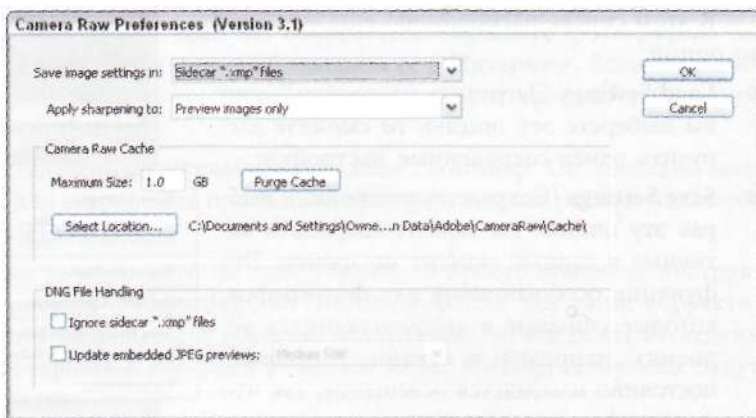


Рис. 5.34 ►

корректировки резкости не будут применяться к основному изображению, но будут отображаться в окне предпросмотра. Это полезно тем, что позволяет оценить примерную резкость фотографии (я обычно повышаю резкость изображения в самом конце обработки, во время работы в Photoshop). В области **Camera RAW Cache** (Кэш Camera RAW) размер кэша лучше оставить заданным по умолчанию, но, если у вас жестком диске мало места, вы можете уменьшить кэш.

Изображение на рис. 5.35 - это результат обработки RAW-файла в Camera RAW. Все, что нам осталось сделать, - повысить его резкость в Photoshop. О том, как это сделать, мы поговорим в последующих главах.



Рис. 5.35 ►

Вопросы и ответы

Гистограмма в правом верхнем углу Camera RAW отличается от той, которая отображается в диалоговом окне Levels. Как ее использовать?

В Camera RAW используется гистограмма отдельных цветовых каналов RGB. Обычная же гистограмма (та, которую вы видели в диалоговом окне **Levels**)

представляет собой лишь график распределения яркостей, и понять его проще. Поканальная гистограмма мне кажется слишком сложной, поэтому я редко ей пользуюсь. Мне кажется, было бы намного удобнее, если бы Adobe реализовал возможность переключения между поканальной гистограммой и гистограммой яркостей.

Несмотря на это, поканальная гистограмма читается так же, как и гистограмма яркостей. Вам нужно посмотреть на левый и правый края. Все цвета и тона, которые находятся по краям графика, будут усечены.

Что делать, если у меня есть несколько похожих фотографий. Как мне обработать их в Camera RAW?

В Camera RAW в Photoshop CS2 появилась возможность пакетной обработки нескольких снимков. Сделать это очень просто. Выберите фотографии, которые вы хотите обработать, открыв **Browser (File • Browse)**, появится Adobe Bridge. Выберите фотографию, щелкнув по ней. Можно выбрать несколько фотографий, нажав **Shift** и щелкнув по другой фотографии (будут выделены все снимки, находящиеся между теми, по которым вы щелкнули). Еще вы можете нажать **Ctrl** и щелкнуть по фотографиям, которые : нужны. Выбрав фотографии, нажмите **Enter/Return**.

Откроется Camera RAW со всеми выбранными изображениями. Первое из них отображается в главной рабочей области, остальные показаны слева в виде миниатюр. Вы можете щелкнуть по любому изображению, чтобы вменить опции его преобразования. К тому же появилась новая кнопка - **Synchronize** (Синхронизировать). Щелкнув по ней, вы сможете выбрать, какие опции необходимо синхронизировать с главным изображением и тем, которое вы только что выбрали.

Или же вы можете выбрать фотографию и применить к ней коррективы, которые вы применили к главному изображению, щелкнув по кнопке **Synchronize**.



Слой

126



Проработка средних тонов

155



Точная корректировка цветов

180

Улучшаем фотографии
при помощи локальных
корректировок

203

Собираем все вместе.
Подход, который работает

237



Чистим фотографию

254



Часть II. Слои и другие важные инструменты



Глава 6

Слои

Именно работа со слоями вызывает наибольшие затруднения у людей, которые приходят ко мне на семинары. Но слои - одна из важнейших составляющих Photoshop. В этой главе я расскажу вам о том, что такое слои и как их можно использовать, и скоро вы не сможете представить, как работали в Photoshop, не подозревая о тех возможностях, которые дают слои.

Посмотрите на изображения на рис. 6.1 и 6.2. Мне добавить нечего. Вы итак прекрасно видите, что рис. 6.2 значительно лучше 6.1. Мне легко и быстро удалось сделать эту корректировку при помощи слоев, благодаря которым у меня было больше контроля над фотографией. Если вы научитесь использовать слои, то в ваших руках тоже окажутся невероятные возможности.

Рис. 6.1 ►



Рис. 6.2 ►



Почему не выделения?

Вы наверняка уже слышали о выделениях и знаете, что с их помощью можно корректировать отдельные области фотографии, не затрагивая все изображение. Например, обведите выделением цветок - и вы сможете корректировать его, не затрагивая остальную фотографию. Однако слои - более удобный и гибкий инструмент, чем выделение: с их помощью фотографу удобнее выделять и изменять ключевые элементы изображения, к тому же различные режимы наложения слоев позволяют добиться очень интересных эффектов.

Слои дают больше возможностей благодаря более гибкому управлению, которого нет у выделений. Если вы уже используете слои, то прекрасно понимаете, о чем я говорю, но тем не менее прочитайте эту главу - возможно, вы кое-что освежите в памяти, а может, и найдете пару новых интересных техник. Если же вы не знакомы со слоями, то в этой главе вы узнаете все, что необходимо знать фотографу об этом поразительном инструменте.

В этой главе я расскажу и о выделениях. Они полезны, но слои и маски намного удобнее в работе, поскольку экономят много времени - работая со слоями, вам не придется обводить контуры объектов, а это очень непростое занятие.

Что такое слой?

Прежде чем начать работать со слоями, необходимо понять, что они собой представляют и как их можно использовать. На самом деле со слоями вы встречаетесь постоянно. Например, ваша компьютерная мышь на коврике на столе - это три слоя: стол, коврик, мышь. Вы не можете видеть рабочий стол под ковриком, а коврик под мышью. Вы смотрите сверху вниз и видите только тот объект, который находится сверху.

Или представьте себе несколько фотографий, которые лежат друг на друге. Фотографии, показанные на рис. 6.3, могут послужить отличным примером слоев: сверху находится пейзаж, потом кузнечик, потом цветок, потом речка, а в самом низу находится желтая бумага. Вы легко можете менять очередность фотографий так, как вам заблагорассудится. Вы также можете убрать какой-нибудь снимок, добавить новый или объединить снимки в группу.

Именно так и действуют слои. Рисунок 6.4 показывает, как выглядела бы эта фотография, если бы мы разделили ее на слои. Как видите, каждая фотография является отдельным слоем на палитре Layers (Слои). Если ваша палитра Layers закрыта, откройте ее, выбрав Window • Layers (Окно • Слои). Слои в Photoshop действуют так же, как в реальной жизни, - самая верхняя фотография находится в самом верху палитры Layers. Находящийся в самом низу лист бумаги - это самый нижний, фоновый слой в Photoshop. Вы можете просматривать палитру Layers так же, как просматриваете

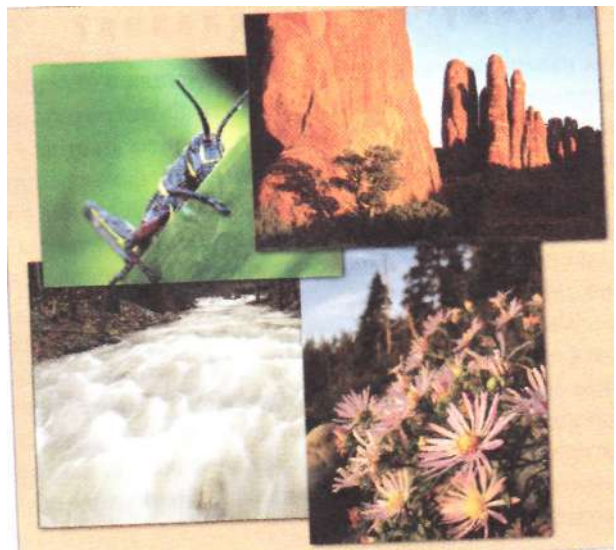


Рис. 6.3

группу вещей - сверху вниз. Слой, расположенный сверху, не позволяет вам увидеть то, что находится под ним.

Представьте, что вы положили на снимок прозрачную красную пластину (рис. 6.5). Все, что лежит под пластиком, станет красным, но это не постоянное изменение - если вы уберете пластину, все вернется на свои места.

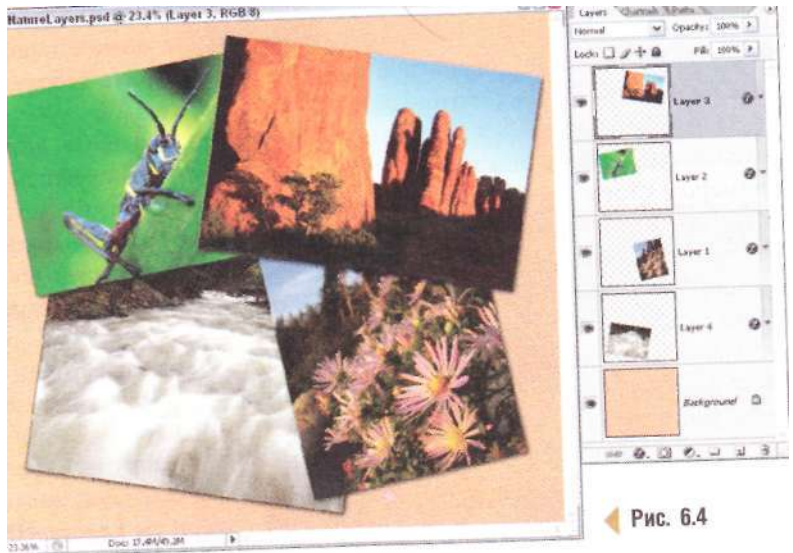


Рис. 6.4

Рис. 6.5



Посмотрите на рис. 6.6. Там вы видите палитру **Layers** и красный фильтр сверху (он называется Layer 5). Он также влияет на все, что находится под ним, поскольку вы смотрите на слои сверху вниз. Помните, что палитра **Layers** схожа с любой группой объектов в реальном мире, - вы смотрите на них сверху вниз.

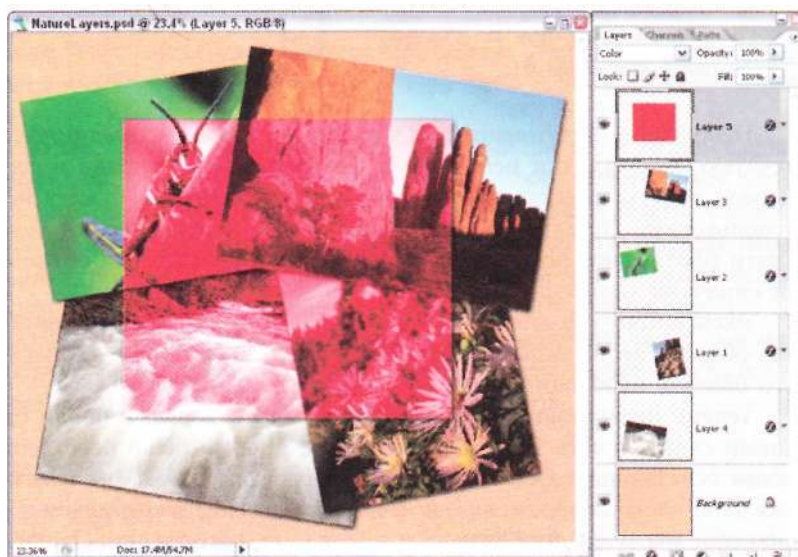


Рис. 6.6

Ансель Адамс тоже использовал слои

Конечно, на самом деле он работал не со слоями, поскольку у отпечатков нет слоев, но он печатал свои фотографии так, будто они там есть. Посмотрите на рис. 6.7. Это заметки Анселя Адамса о его знаменитой фотографии «Clearing Winter Storm», сделанной в Йосемитском Национальном парке в Калифорнии, которая показана на рис. 6.8. Используя слои, мы можем выполнить все указания Адамса. В частности, в этом нам помогут корректирующие слои, которые можно использовать для того, чтобы сделать фотографию подобную той, которую создал Адамс.

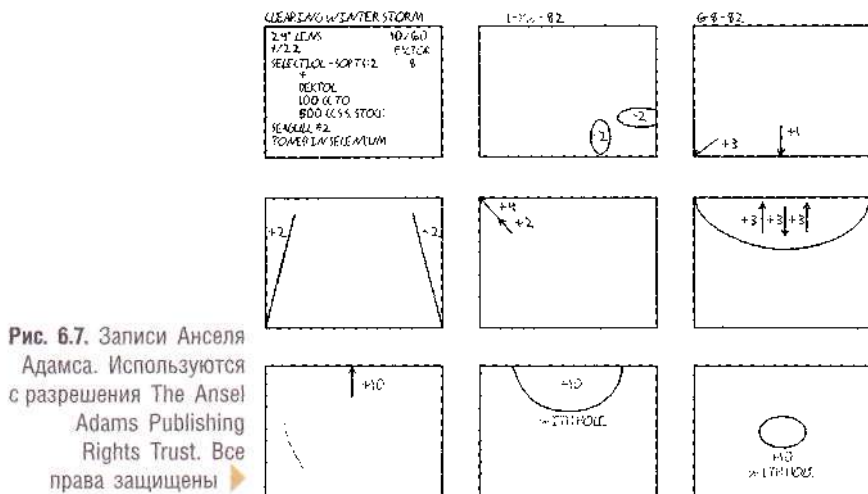


Рис. 6.7. Записи Анселя Адамса. Используются с разрешения The Ansel Adams Publishing Rights Trust. Все права защищены

Небольшое отступление для тех, кто не знаком с традиционной фотопечатью. Эти заметки необходимо смотреть слева направо и сверху вниз. Первая заметка рассказывает о том, какие реактивы и бумагу необходимо использовать. Остальные показывают, какие корректировки делал Адамс. Круги обозначают локальную корректировку обведенных областей. Стрелки означают ослабление воздействия.

Экспозиция указывается в секундах. «Минус» перед цифрой означает, что область необходимо недоэкспонировать (осветлить). «Плюс» означает, что область необходимо переэкспонировать (затемнить).

Теперь представьте, что для каждой новой корректировки был создан новый слой. То есть темные деревья внизу кадра были осветлены при помощи осветляющего слоя. Затем затемняющим слоем мы сделали темнее нижнюю часть изображения, в частности левый нижний угол. На следующем слое мы затемнили правый и левый края фотографии. Очевидно, Адамс посчитал, что левый верхний угол оказался слишком светлым, поэтому он затемнил его, добавив еще один слой.

Особое внимание Адамс уделил верху изображения. Небо на пленке обычно получается значительно ярче, чем в реальной жизни, что отразилось



Рис. 6.8. Clearing Winter Storm, Yosemite National Park, California. Фотограф – Ансель Адамс. Используются с разрешения The Ansel Adams Publishing Rights Trust. Все права защищены

- на том негативе, с которым он работал. Градиентный фильтр в данном случае не помог бы, поскольку он сделал бы верхнюю часть изображения темной, в том числе и без того темное небо в правом углу, которое не надо делать темнее.

Следующий воображаемый слой влияет на центральную область неба. Адамс, видимо, посчитал, что общая яркость верхней части изображения слишком сильна и не сбалансирована с остальной фотографией, так что он значительно (на 10 секунд) уменьшил экспозицию верхней части снимка. Затем идет другой затемняющий слой, который делает темнее центр неба. Наконец, он затемнил центр гор чуть левее водопадов.

Гибкий контроль локальных корректировок

Работы Адамса - отличный пример локальных корректировок. Он смог получить такой потрясающий результат благодаря тому, что работал над фотографией пошагово. Ансель смотрел на последствия каждой корректировки, а потом делал следующую.

Слои дают вам подобные возможности работы с изображением, но они куда лучше того, что было у Адамса. Ему нужно было делать все корректировки на одном листе бумаги, а потом проявлять тот лист, с которым он работал, что занимает примерно 10 минут. Если он ошибался, ему приходилось делать все заново. Этот метод проб и ошибок мог занять несколько часов - известно, что Адамсу иногда приходилось тратить целый день на то, чтобы сделать один отпечаток.

Благодаря Photoshop вы можете моментально сделать корректировку и увидеть результат. Вам не нужно ждать, пока проявится отпечаток, и нет нужды сидеть в тесной, темной комнате, наполненной токсичными реактивами. Благодаря слоям вы можете вносить различные изменения в изображение, а если результат вас не устроит - просто отменить корректировки, а не делать, как Адамс, работу заново. Любые корректировки всегда можно изменить, что позволяет получить более качественный результат. К тому же с помощью слоев вы сэкономите много времени, быстро достигнув высоких результатов, на которые бы понадобилось несколько дней в традиционной лаборатории.

Корректирующие слои

Корректирующие слои - отличный помощник фотографа, и я уверен, что это самое важное, что должен освоить человек, который хочет снимать мир природы. При помощи слоев вы можете изменять фотографию, не затрагивая исходное изображение. То есть вы можете легко удалять или изменять свои корректировки в любой момент работы над снимком. Это очень важно, поскольку чем меньше вы будете влиять на исходное изображение, тем выше будет качество изображения конечного.

Представьте, что инструкции из заметок Адамса к *Clearing Winter Storm* вы будете применять к оригинальному изображению - вам понадобится сделать очень много изменений, что приведет к уменьшению качества изображения. Благодаря слоям вы можете сделать все корректировки, минимально затронув оригинальный снимок.

Корректирующие слои способны на это благодаря тому, что они представляют собой лишь инструкции, которые накладываются поверх фотографии. Их можно сравнить со светофильтром, который вы ставите на объектив. Фильтр не изменяет ту сцену, которую вы фотографируете, но он влияет на то, как сцена будет выглядеть на снимке.

Photoshop позволяет совместно с корректирующими слоями использовать множество инструментов: **Levels**, **Curves**, **Hue/Saturation** и т.д. (о некоторых из них мы уже говорили в главах 4 и 5). Создать корректирующий слой можно двумя способами: выбрав из меню **Layer • New Adjustment Layer** (Слой • Новый корректирующий слой) или щелкнув по кнопке **Adjustment Layer** (Корректирующий слой), которая располагается внизу палитры

Layers (рис. 6.9) и выглядит как черно-белый круг. Когда вы щелкнете по этой кнопке, появится список доступных корректирующих слоев. Выберите нужный, и новый слой будет добавлен к файлу. После того как вы создадите нужный слой, появится диалоговое окно **New Layer** (Новый слой) - рис. 6.10. Оно нам не очень нужно, так что просто щелкните ОК, не изменяя опций в этом окне.



Рис. 6.9

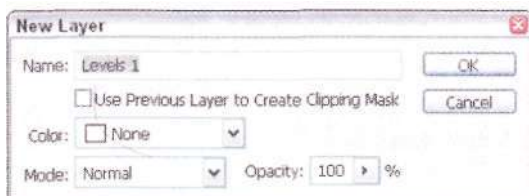


Рис. 6.10

На рис. 6.11 вы видите фотографию, к которой я добавил два корректирующих слоя: сначала Levels 1, затем Curves 1. Тот слой, который добавлен позже, в списке слоев будет находиться выше. На рис. 6.11 вы видите эффект от применения обоих корректирующих слоев. Но помните, что благодаря тому, что эти слои корректирующие, исходный фоновый слой остался неизменным.

Основным преимуществом корректирующих слоев является то, что вы можете в любой момент открыть диалоговое окно привязанной к ним функции и изменить ее значения. Все, что вам нужно сделать для этого, - дважды щелкнуть по пиктограмме слоя (небольшой рисунок слева). В результате перед вами появится диалоговое окно с сохраненными изменениями, в котором вы легко можете изменить все опции. Вы можете также сбросить все настройки, нажав клавишу **Alt/Option** и удерживая ее до тех пор, пока кнопка **Cancel** не сменится на кнопку **Reset**.



Рис. 6.11 ►

Совет профессионала. Вы можете изменить размер пиктограмм и миниатюр палитры Layers. Щелкните по стрелке, направленной вправо, расположенной сверху палитры. В самом низу раскрывающегося списка находится опция **Palette Options** (Опции палитры), в которой можно выбрать размер миниатюр.

► ► ► Создание вашего первого корректирующего слоя

На рис. 6.11 показан первый шаг, который обычно выполняется при обработке изображений, - добавление слоев **Levels** и **Curves** для корректировки светов, теней и средних тонов. Благодаря использованию корректирующих слоев мы всегда можем вернуться к оригинальному изображению или изменить значения корректировок. В этом разделе мы поговорим об основах работы с корректирующими слоями - о том, как их называть, выключать и включать, а также о том, как изменять прозрачность слоев.

Ссылка. В этой главе мы суммируем все наши знания о **Levels**, **Curves** и **Hue/Saturation**. Чтобы узнать об этих инструментах больше, смотрите главу 4.

Чтобы подкорректировать тени, света и средние тона при помощи корректирующих слоев, сделайте следующее:

1. Откройте фотографию (не забудьте сохранить резервную копию файла, чтобы обезопасить оригинал) и выберите **Layer • New Adjustment Layer • Levels**. Появится диалоговое окно **Levels**. Использование корректирующего слоя никак не влияет на содержание диалогового окна **Levels**. Единственное, что говорит о том, что мы используем корректирующий слой, - то, что на палитре **Layers** прямо над фоновым слоем появился новый корректирующий слой с надписью **Levels 1** (рис. 6.12).

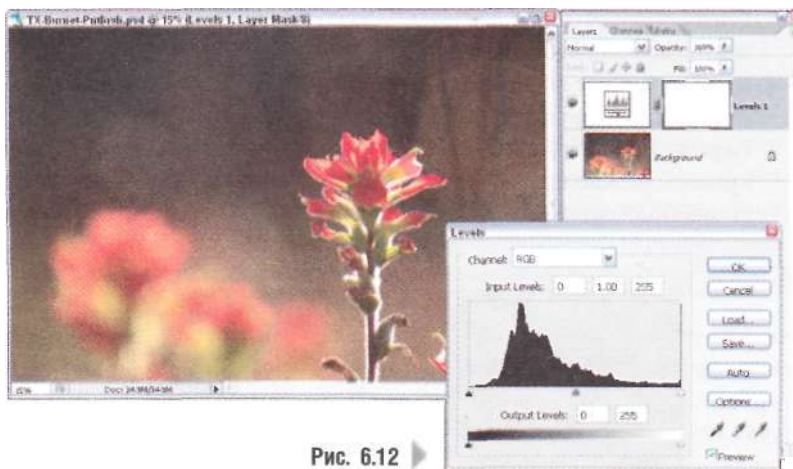


Рис. 6.12

2. Корректируем света и тени. Нажав и удерживая Alt/Option, передвиньте черный и белый ползунки так, чтобы получить хорошее изображение (рис. 6.13). Единственно верного способа для установки точек черного и белого не существует, это дело вкуса. Некоторые люди (например, я) предпочитают более глубокие тени, особенно для фотографий, подобных этой. Мне нравится, когда темный фон получается глубоким. Чтобы добиться этого, мне нужно достаточно сильно подвинуть черный ползунок вправо.

Совет профессионала. Первое, что нужно сделать во время обработки изображения, - задать точки черного и белого. Я уже говорил об этом в главе 4, но думаю, что имеет смысл об этом напомнить. Хорошие тени очень важны для фотографии, поскольку от них зависят цвета и тональность снимка. Света тоже очень важны, но чуть меньше. Задав точку черного и белого, вы создадите основу для дальнейших корректировок.

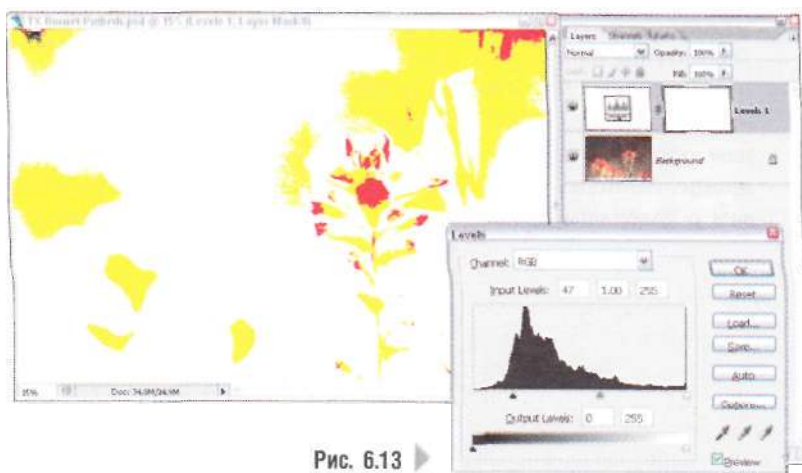


Рис. 6.13

3. Следующее, что мы сделаем, - подкорректируем средние тона при помощи команды **Curves**, о которой мы говорили в главах 4 и 5. Однако на этот раз мы воспользуемся корректирующим слоем Curves (рис. 6.14). Щелкните по кнопке **Adjustment Layer**, расположенной внизу палитры Layers, и выберите **Curves** из раскрывавшегося списка. При помощи кривых можно сделать цвета на фотографии более живыми, что сделает изображение интереснее.

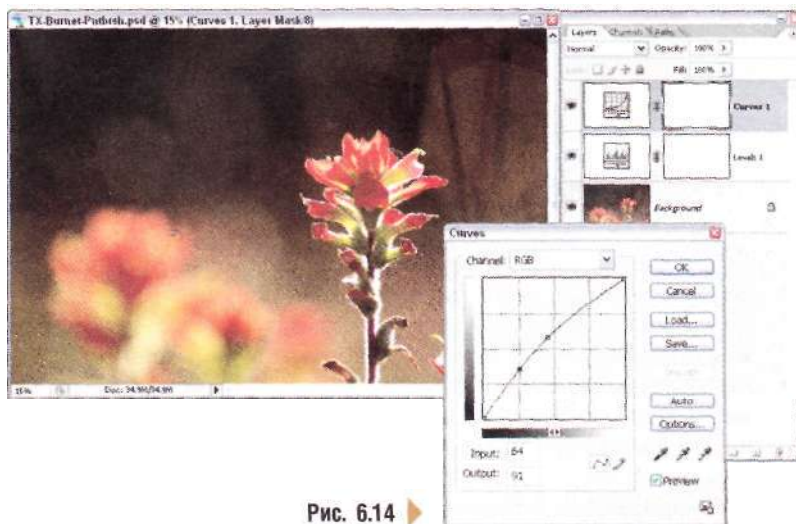


Рис. 6.14 ►

4. Введите имя слоя. На рис. 6.15, как видите, у слоев другие имена. Я рекомендую вам давать слоям собственные имена - сделать это легко, а в результате вам не придется запоминать, для чего предназначен каждый слой. Дважды щелкните по имени слоя и введите новое (на рис. 6.15 я ввожу Midtones - Средние тона). Мне кажется, что благодаря именам ориентироваться в слоях значительно проще. Midtones намного больше расскажет вам о содержимом слоя, чем Curves 1.

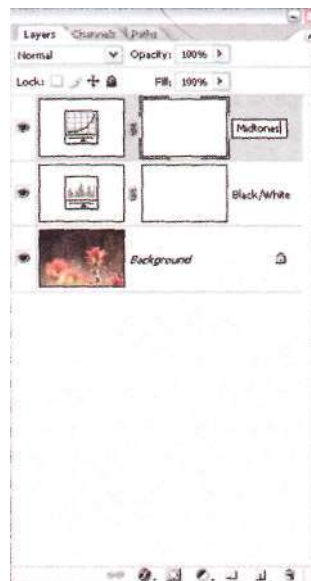


Рис. 6.15 ►

Совет профессионала. Опция **Preview** очень удобна при работе с фотографией - поставив и сняв флажок, вы сможете увидеть изображения до корректировки и после. Если вы используете слои, то можете включать и выключать их, чтобы просмотреть, как они влияют на оригинальное изображение. Для этого просто щелкните по пиктограмме глаза слева от каждого слоя в палитре **Layers**. К тому же вы можете выключить все слои, расположенные выше выбранного, нажав **Alt/Option** и щелкнув по пиктограмме глаза. Обычно это делают, чтобы просмотреть, как все слои влияют на оригинальное изображение.

5. Цветокоррекция одним щелчком мыши: в главе 4 мы рассмотрели, как использовать для цветокоррекции **Levels** и серую пипетку. То же самое мы будем делать и сейчас, но вместо того, чтобы выбрать **Image • Adjustments • Levels**, мы создадим новый корректирующий слой **Levels**. Преимущество использования для цветокоррекции корректирующих слоев состоит в том, что вы всегда сможете открыть диалоговое окно **Levels** (дважды щелкнув по пиктограмме слоя) и щелкнуть серой пипеткой по каким-нибудь другим нейтральным цветам.
6. Если цветокоррекция при помощи серой пипетки помогла, но результат оказался не самым хорошим, вы можете ослабить корректировку цветов, изменив **Opacity** (Непрозрачность) слоя. Посмотрите на цветок под названием «индейская кисточка» (кастилея), показанный на этих примерах. Фотография смотрится хорошо, но на ней присутствует ненужный нам коричневый оттенок. Как вы видите на рис. 6.16, цвет изображения изменился после того, как я щелкнул серой пипеткой справа от цветка, сделав тем самым эту область нейтральной, а вместе с ней изменился и общий цветовой баланс снимка. Но теперь фотография выглядит слишком нейтральной, ей недостает теплоты.

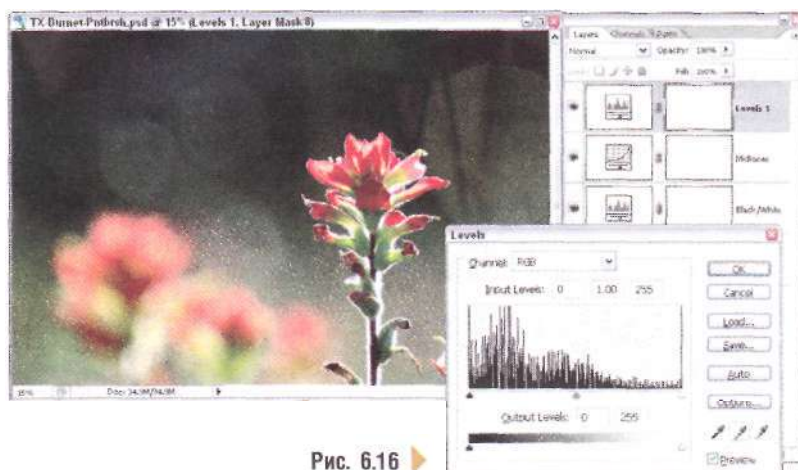


Рис. 6.16 ▶

7. Вверху палитры **Layers** щелкните по стрелочке справа от надписи **Opacity**. Появится ползунок, который позволяет регулировать влияние данного слоя на находящееся под ним изображение. Я обычно устанавливаю значение ползунка на 0 и затем постепенно двигаю его вправо до тех пор, пока не получу результат, который меня устраивает. В данном случае мне показалась подходящей непрозрачность 36% (рис. 6.17). Когда вы изменяете непрозрачность - ориентируйтесь не на проценты, а на то, нравится вам фотография или нет.



Рис. 6.17

Совет профессионала. Некоторые фотографы могут сказать, что этот снимок плох, поскольку у гистограммы есть провалы. Те, кто так говорят, оценивают снимки с позиции Photoshop, а не фотографии. Провалы на гистограмме практически не влияют на подобные снимки. Я ни разу не встречал хороших фотографов, которые говорили бы, что фотография плоха, поскольку у нее провал на гистограмме.

8. Если необходимо подкорректировать насыщенность цветов на снимке, то воспользуйтесь корректирующим слоем Hue/Saturation (Оттенок Насыщенность). Появится диалоговое окно, совершенно ничем не отличающееся от того, что мы видели в главе 4. Однако для этой фотографии мне нет нужды изменять насыщенность. Никогда не делайте корректировку лишь потому, что это можно сделать, - убедитесь, что корректировка необходима для фотографии.

▶ ▶ ▶ Корректирующие слои в сочетании с масками

Возможно, вы заметили большой белый квадратик, расположенный рядом с названием каждого корректирующего слоя. Это очень важный инструмент - маска слоя. К сожалению, маски пугают начинающих фотографов,

поскольку их принцип действия не очень понятен. Но маски - очень полезный инструмент, и стоит потратить время на то, чтобы разобраться, как ими пользоваться.

Маска позволяет ограничивать воздействие корректирующего слоя. Белый цвет означает, что данная область будет подвержена корректировкам слоя, черный - что нет (серый означает, что область будет откорректирована лишь частично). До этого момента корректирующие слои, которые мы создавали, влияли на все изображение (их маска была полностью белой). Если вы закрасите эти белые квадратики черным, слой не будет вносить никаких корректировок (того же эффекта можно добиться, просто выключив слой, щелкнув по пиктограмме глаза рядом с ним).

Основное преимущество использования масок слоев состоит в том, что они позволяют выборочно применять эффект корректировок. Маски можно использовать с любым слоем, но, поскольку они автоматически применяются к корректирующим слоям, мы рассмотрим, как они работают на примере именно этих слоев.

Посмотрите на фотографию цветка. Как видите, низ кадра не сбалансирован с остальной фотографией - он слишком яркий. В традиционной фотолаборатории мы бы его просто чуть затемнили. Конечно же, и у нас есть подобный инструмент - **Burn** (Затемнение), расположенный на панели инструментов, но он нам не подходит, поскольку изображение из-за него может получиться слишком грубым и нереалистичным, к тому же этот инструмент неудобен в работе. Вы можете, конечно, использовать инструмент **Selection**, чтобы выделить нижний левый угол фотографии и откорректировать его, но на то, чтобы получить приемлемый результат таким образом, потребуется очень много времени.

Для того чтобы при помощи маски применить корректировку только к определенной части изображения, надо сделать следующее:

1. Затемняем фотографию. Для начала нам нужно сделать снимок темнее. Для этого я создал новый корректирующий слой **Brightness/Contrast** (Яркость/Контрастность) - рис. 6.18. Я знаю, что большинство фотографов никогда не пользуются этим грубым инструментом, но в данном случае его можно использовать, поскольку нам нужно затемнить лишь небольшую часть фотографии. Я уменьшил яркость фотографии на 15 пунктов, посчитав, что при этом получилось как раз то, что мне надо. Но, поскольку для затемнения мы используем корректирующий слой, знать точное значение необязательно, так как потом мы всегда сможем его изменить.
2. Нам нужно затемнить только расфокусированные цветы в левом нижнем углу. Черный цвет на маске выводит область из-под действия слоя, белый - наоборот. В данном случае проще всего нам было бы закрасить всю маску черным. Это можно сделать следующим образом: щелкните по пиктограмме маски слоя (вокруг нее появится контур), затем выберите **Edit • Fill** (Правка • Заливка) - появится диалоговое окно **Fill**

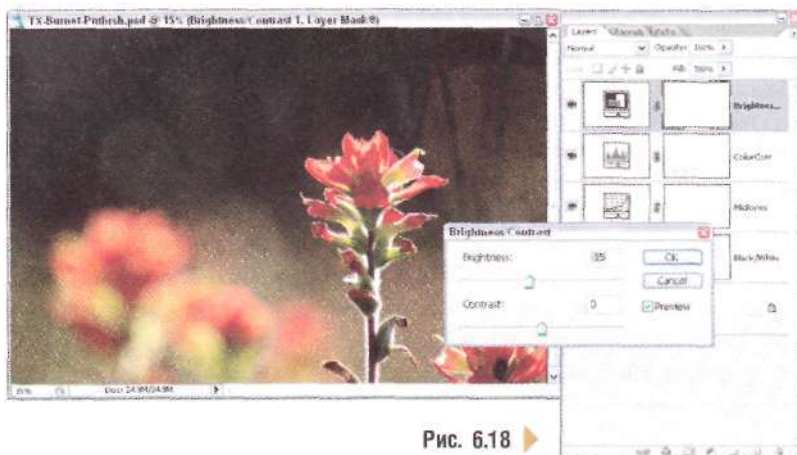


Рис. 6.18

(рис. 6.19). Щелкните по раскрывающемуся списку сверху и выберите Black (Черный), все остальные опции оставьте по умолчанию. Эффект вы можете увидеть на рис. 6.20. Фотография стала такой же, как на рис. 6.17, несмотря на то что мы создали новый корректирующий слой. У самого верхнего корректирующего слоя вместо белого квадрата - черный, что означает, что этот слой не влияет на изображение под ним.

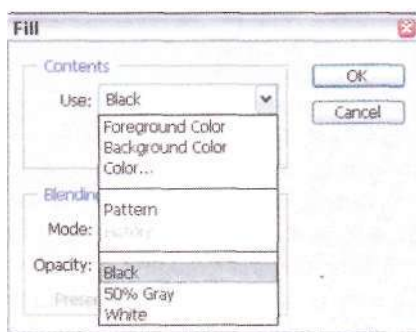


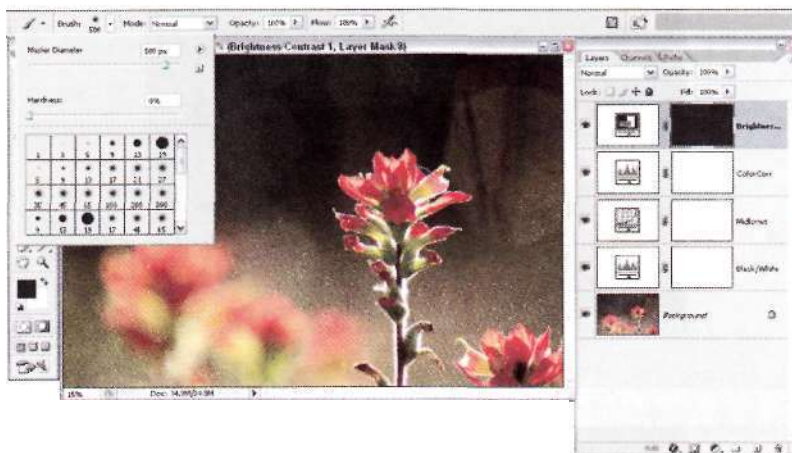
Рис. 6.19



Рис. 6.20

Совет профессионала. Запомнить, что делают с маской черный и белый цвет, поначалу непросто. Однако помните, что главное преимущество Photoshop заключается в том, что вы всегда можете попробовать, а потом отменить корректировки. Возможно, если вы сравните маску с темной комнатой, вам будет проще запомнить. Если свет выключен - комната черная и вы в ней ничего не видите, если включен - можно легко увидеть, что находится в комнате.

3. Теперь нам необходимо применить затемнение только к левому нижнему углу фотографии. Для этого мы закрасим часть маски белым. Выберите инструмент Brush с панели инструментов. Кисть должна быть большой, с мягкими краями. Выбрать подходящую кисть вы можете на панели опций вверху окна программы: щелкните по стрелочке - появится диалоговое окно, в котором можно настроить параметры кисти (рис. 6.21). Когда вы научитесь работать с кистью, то можете также попробовать менять ее непрозрачность, тем самым регулируя силу ее воздействия. Пока что нам подойдет и Opacity, равная 100%.



4. Убедитесь, что необходимая маска активирована, и затем закрасьте белым ту область изображения, где вы хотите видеть действие корректировки. Проверьте, выбран ли на панели инструментов белый цвет для цвета переднего плана (верхний квадратик) - рис. 6.22. На рис. 6.23 вы можете посмотреть, какую область я закрасил. Обратите внимание на квадратик маски: его левый нижний угол - белый. Очень приятным в масках является то, что если вы где-то ошиблись, то всегда можете закрасить ошибку черным (для этого просто поменяйте цвета переднего и заднего плана, щелкнув по двунаправленной стрелочке или нажав клавишу X). Вы можете легко и быстро изменять маску, закрашивая ее белым и черным.

Совет профессионала. Пока что мы практически не говорили о квадратах с цветами внизу панели инструментов, поскольку не касались работы с ними. Сейчас же пора о них немного рассказать. Верхний квадратик - это цвет переднего плана, а нижний - заднего. Если вы работаете с маской, то можете выбрать для этих квадратиков только черный, белый или серый цвета. Вы всегда можете вернуться к значениям по умолчанию (верхний - белый, нижний - черный), щелкнув по маленькой пиктограмме слева внизу или нажав клавишу D. К тому же вы можете поменять цвета переднего и заднего плана, щелкнув по двунаправленной стрелке или нажав клавишу X.



Рис. 6.22



Рис. 6.23

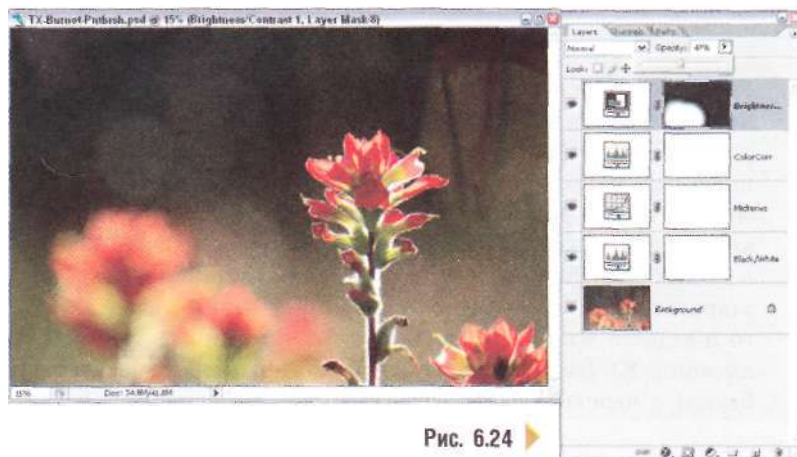


Рис. 6.24

5. В данном случае корректировка **Brightness/Contrast** дала слишком сильный эффект. Его можно ослабить, открыв диалоговое окно слоя (дважды щелкнув по его пиктограмме) или просто уменьшив значение **Opacity**, сделав тем самым слой прозрачным (рис. 6.24). Я предпочитаю второй вариант, поскольку он намного быстрее и удобнее.
6. Оцениваем корректировки. Нажмите **Alt/Option** и щелкните по пиктограмме глаза рядом со слоем Background - таким образом вы отключите все слои, которые находятся выше фонового. Это самый простой и быстрый способ сравнить оригинал и откорректированное изображение (рис. 6.25 и 6.26).

При помощи корректирующих слоев вы можете значительно улучшить фотографию. Если вы посмотрите на палитру **Layers** (рис. 6.26), то легко можете сказать, что именно вы сделали с изображением (я переименовал и верхний слой, чтобы он был более понятным). Каждый шаг работы над изображением хорошо виден.



Это очень важный момент. Корректировать изображение желательно в строгой последовательности, создавая для каждого действия отдельный слой. Именно так Адаме работал над своими снимками. Конечно же, у него не было корректирующих слоев, которые дают нам потрясающие возможности, но в целом он работал примерно тем же образом.

Выделения и маски слоя

Если вы знаете, что такое выделения, то вы можете использовать их для того, чтобы создать маску слоя. Прежде чем я приступлю к этому вопросу, я хочу рассказать о том, что такое выделения, на случай, если вы о них не слышали. Если же вам нужна более подробная информация, то рекомендую обратиться к другим книгам по Photoshop - в большинстве из них выделения рассмотрены очень подробно.

Для того чтобы научиться эффективно использовать инструменты выделения, необходимо много практиковаться. Очень важно помнить, что, когда вы создаете выделение, все, что находится внутри, можно корректировать, а все, что находится за пределами выделения, не будет подвергнуто воздействию корректировок.

Инструменты выделения находятся сверху панели инструментов (рис. 6.27). Ниже приведено их краткое описание:

- инструмент Marquee Selection (Выделение формой) позволяет выделять области правильной геометрической формы. Щелкните по стрелочке - появится меню, в котором можно выбрать дополнительные инструменты: Rectangular Marquee (Прямоугольное выделение) - или Square Marquee (Квадратное выделение), если нажать SHIFT; Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение) - или Circle Marquee (Круговое), если нажать SHIFT. Чтобы создать выделение при помощи этих инструментов, щелкните по изображению и, не отпуская кнопки мыши, нарисуйте рамку;
- инструменты группы Freehand Selection (Свободное выделение) прямо под Marquee Selection. Если вы щелкнете по стрелочке, то сможете выбрать Lasso (Лассо), Polygonal Lasso (Полигональное лассо) или Magnetic Lasso (Магнитное лассо). Благодаря этим инструментам вы можете обводить, словно карандашом, контуры объектов, выделяя то, что вам необходимо. Lasso - это полностью ручной инструмент, и поначалу пользоваться им очень непросто. Щелкните по изображению и, не отпуская кнопку мыши, рисуйте контур выделения. Polygonal Lasso использовать гораздо проще - вы просто указываете точки, через которые будет



Рис. 6.27

проходить контур выделения (изгибы можно делать при помощи небольших расстояний между точками); чтобы завершить создание выделения, дважды щелкните мышью. Magnetic Lasso - автоматический инструмент, позволяющий выделять объекты с четкими краями (выделение может получиться неправильным, если вы пытаетесь выделить области с низкой контрастностью). Щелкните по или рядом с границей какого-либо объекта на фотографии, затем задайте мышью новую точку (чтобы удалить точку, нажмите BACKSPACE или DELETE). Чтобы завершить выделение, дважды щелкните кнопкой мыши;

- еще один автоматический инструмент, Magic Wand (Волшебная палочка), расположен справа от инструментов группы Lasso. С его помощью вы можете выделять области, имеющие схожий тон или цвет (в пейзажной фотографии Magic Wand чаще всего используется для того, чтобы выделять небо). Чтобы выделить область с похожими цветами, щелкните по тому цвету, который хотите выделить, и инструмент сам выделит все прилегающие пиксели со схожим цветом. Вы можете изменить значение Tolerance (Диапазон) на панели опций инструмента, чтобы увеличить или уменьшить диапазон приемлемых для выделения цветов. Выберите опцию Contiguous (Смежные пиксели), вы укажете инструменту, что необходимо искать лишь области, которые прилегают друг к другу. Если вы снимите флажок с этой опции, то инструмент выделит все пиксели указанного вами цвета на изображении.

Инструменты выделения особенно хорошо работают в сочетании друг с другом. Вы можете добавить к уже выделенной области новую, выделив ее с нажатым SHIFT, или можете вычесть область из выделения, нажав Alt/Option.

Ниже приведен пример того, как можно использовать инструменты выделения в сочетании со слоевыми масками. Вернемся к фотографии индейской кисточки. После того как я сделал шаг 1 (затемнил изображение при помощи Brightness/Contrast), нужно создать выделения:

1. Выделите ту область, которую хотите изменить. Я использовал инструмент Lasso, чтобы создать черновое выделение левой части изображения (рис. 6.28). Lasso лучше всего подходит для данной ситуации, поскольку у этого изображения нет четко очерченных контуров и какой-либо определенной геометрической формы.
2. Создайте тот корректирующий слой, который вам нужен. В данном случае я выбрал Brightness/Contrast. Обратите внимание, что на рис. 6.29 маска слоя, которая была автоматически создана вместе с корректирующим слоем, совпадает с выделением.
3. Корректируем. Я хочу затемнить изображение, но изменится только левый нижний угол, поскольку в данный момент активна маска, созданная из выделения (рис. 6.30). В диалоговом окне Brightness/Contrast я сбалансировал левый нижний угол с остальным изображением, но граница получилась заметной - это нужно поправить.

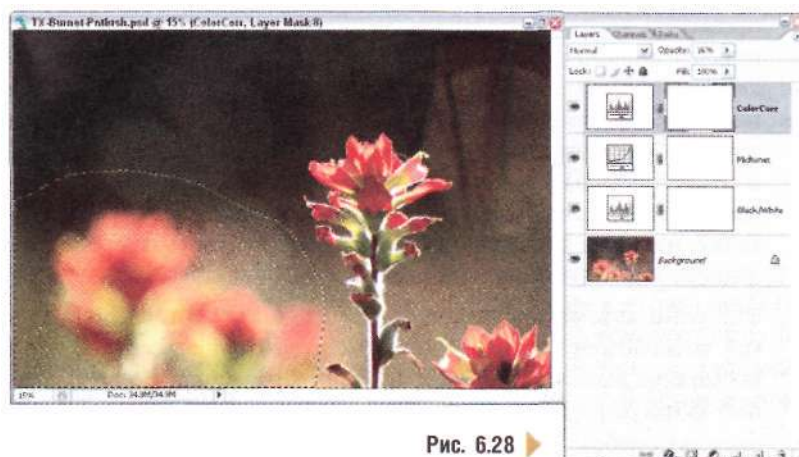


Рис. 6.28

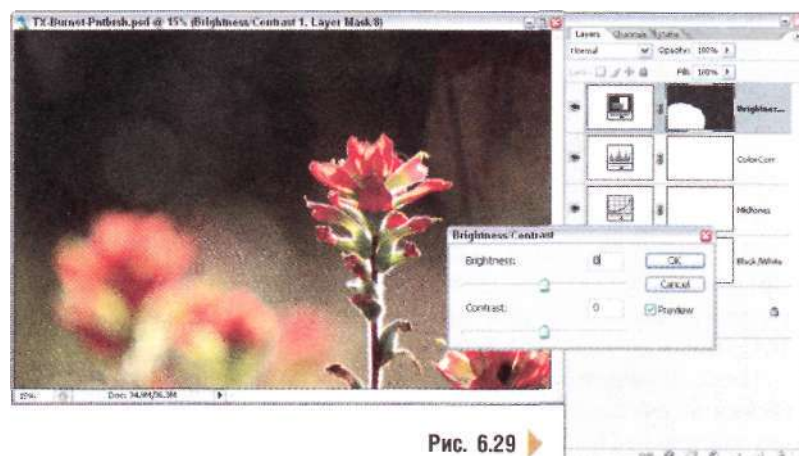


Рис. 6.29

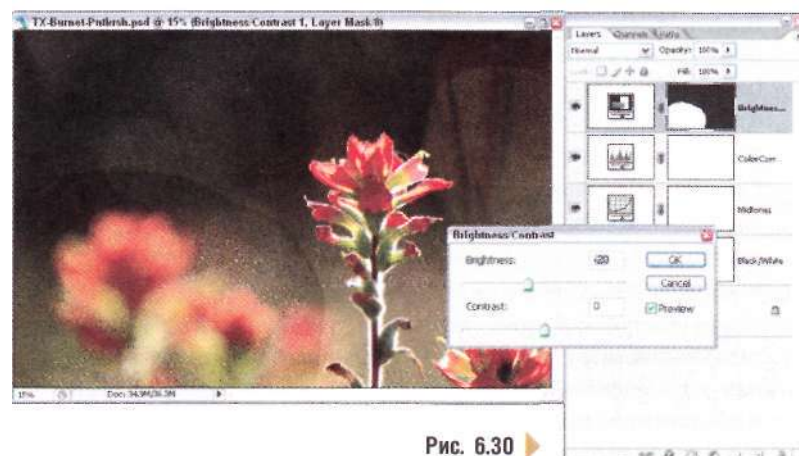


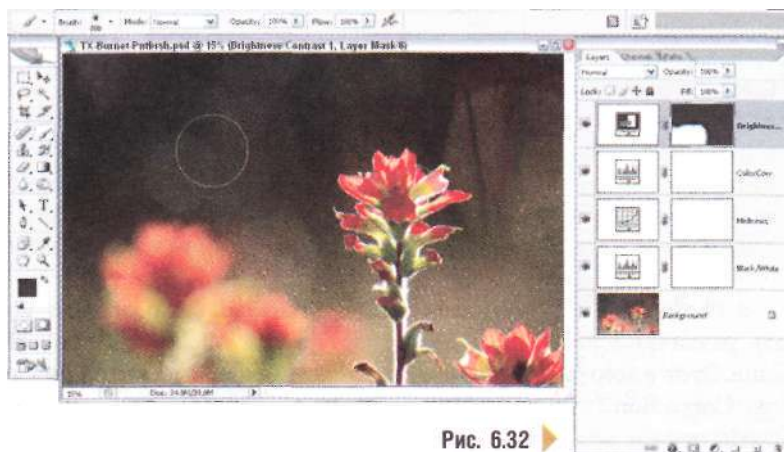
Рис. 6.30

4. Смягчаем маску. Чтобы сделать мягче грубое выделение, показанное на рис. 6.30, нужно размыть маску. Для этого мы воспользуемся фильтром Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), который можно выбрать из главного меню Filter • Blur • Gaussian Blur (Фильтр • Размытие • Размытие по Гауссу). В диалоговом окне Gaussian Blur передвигайте ползунок Radius (Радиус) до тех пор, пока маска не окажется размытой (рис. 6.31). Эффект размытия прекрасно виден как на фотографии, так и на пиктограмме маски.



5. Правим маску. Если размытие не дало желаемого результата, подкорректируйте маску при помощи кисти (рис. 6.32).

Не стоит всегда создавать маски через выделения. Однако выделения могут оказаться полезными, поскольку вы можете примерно обвести контуры необходимой области, создать маску, а потом точнее нарисовать маску при помощи кистей черного и белого цветов.



Дублируем слои, чтобы контролировать результаты работы

Прежде чем закончить эту главу, посвященную слоям, я хочу рассказать о еще одном простом способе работы со слоями, который позволяет вносить коррективы, сохраняя оригинал нетронутым, - о дубликации оригинального изображения (фонового слоя). Она может оказаться очень полезной, особенно в том случае, когда нужно изменять пиксели изображения (корректирующие слои не содержат пикселей).

Чтобы продемонстрировать эту технику, я буду работать над фотографией с изогнутой линией горизонта (рис. 6.33) - тени, света, средние тона и цвета на ней уже откорректированы). Большинство широкоугольных вариообъективов искажает картинку, и в результате линия горизонта получается изогнутой. К счастью, в мире природы не так уж много прямых линий, однако если вы сфотографировали пейзаж - тут вам придется помучиться.



Рис. 6.33

Совет профессионала. Наверняка вы слышали, что, начиная работать над файлом, необходимо всегда создавать копию фонового слоя, чтобы иметь возможность вернуться к оригинальному изображению. Да, спору нет, это полезно, но я считаю, что в большинстве случаев это пустая трата драгоценных компьютерных ресурсов. Создав копию фонового слоя, вы в два раза увеличите размер файла (а для работы Photoshop требуется очень много оперативной памяти, так что у нас на счету каждый мегабайт).

В Photoshop CS2 появился инструмент, который позволяет корректировать различные недостатки объективов, в том числе проблему, описанную выше. Этот инструмент доступен в главном меню: выберите **Filter • Distort • Lens Correction** (Фильтр • Искажение • Корректировка искажений объектива). Но прежде чем мы будем его использовать (как и в случае использования

любых других фильтров, влияющих на пиксели изображения), мы создадим копию фонового слоя и будем применять все изменения именно к копии. Как я уже говорил ранее, таким образом вы сможете применять изменения к копии изображения, а не к единственной оригинальной версии изображения, которая у вас есть. Если вы последуете этому совету, то у вас будет возможность отменить сделанные действия. Поскольку вы уже защитили ваш оригинал, пересохранив файл, дублирование слоя нужно больше для вашего удобства (если вам не понравится результат корректировки, вы можете просто удалить измененный слой).

Огромный плюс этой техники в том, что вы можете откорректировать изображение и моментально сравнить оригинал и измененный вариант, без необходимости обращаться к палитре History. Вам нужно всего лишь выключить измененный слой.

Существуют три способа создать копию слоя. Все они дают один и тот же результат, но, возможно, какой-то вам покажется проще остальных:

1. Меню Layer. Выберите Layer • Duplicate (Слой • Дублировать), появится диалоговое окно (рис. 6.34). Вы можете переименовать слой или оставить название по умолчанию. Опция Destination (Назначение) позволяет скопировать этот слой в другой документ. Нажмите ОК - появится новый слой.

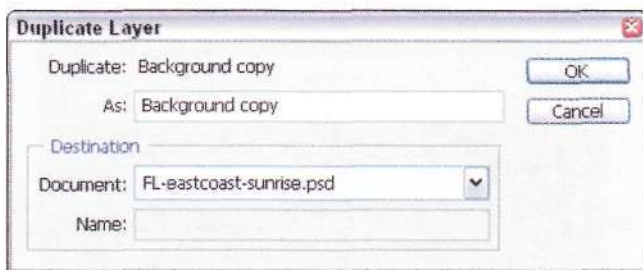


Рис. 6.34 ►

2. Пиктограмма Create New Layer (Создать новый слой) - находится внизу палитры Layers, она вторая по счету справа и выглядит как несколько страниц, у одной из которых загнут уголок. Перетащите фоновый слой на эту пиктограмму -



Рис. 6.35 ►

Пиктограмма
Create New
Layer

и вы создадите новый слой. На рис. 6.35 вы видите новый слой и пиктограмму.

3. нажмите Ctrl+J. Это быстрый и простой способ создать копию активного слоя. Если у вас несколько слоев, то перед тем, как нажать это сочетание клавиш, выберите тот, который вам нужен. В данном примере у нас есть только фоновый слой – так что именно его копия и будет создана.

; **Совет профессионала.** Вы можете изменять размер палитр и перемещать их до тех пор, пока не получите рабочее пространство, с которым будет удобно работать. Изменить размер палитры можно, щелкнув по ее правому нижнему уголку и перетаскив его. Переместить палитру можно, щелкнув по ее заголовку и сдвинув.

▶▶▶ Работа с копией слоя

Когда вы скопируете слой, то можете делать с ним все, что захотите, не изменяя оригинал изображения. Ниже я расскажу о том, как при помощи фильтра Lens Correction можно исправить горизонт пейзажа:

1. Скопируйте слой.
2. Откройте диалоговое окно фильтра Lens Correction (рис. 6.36), выбрав Filter • Distort • Lens Correction (Фильтр • Искажение • Коррекция

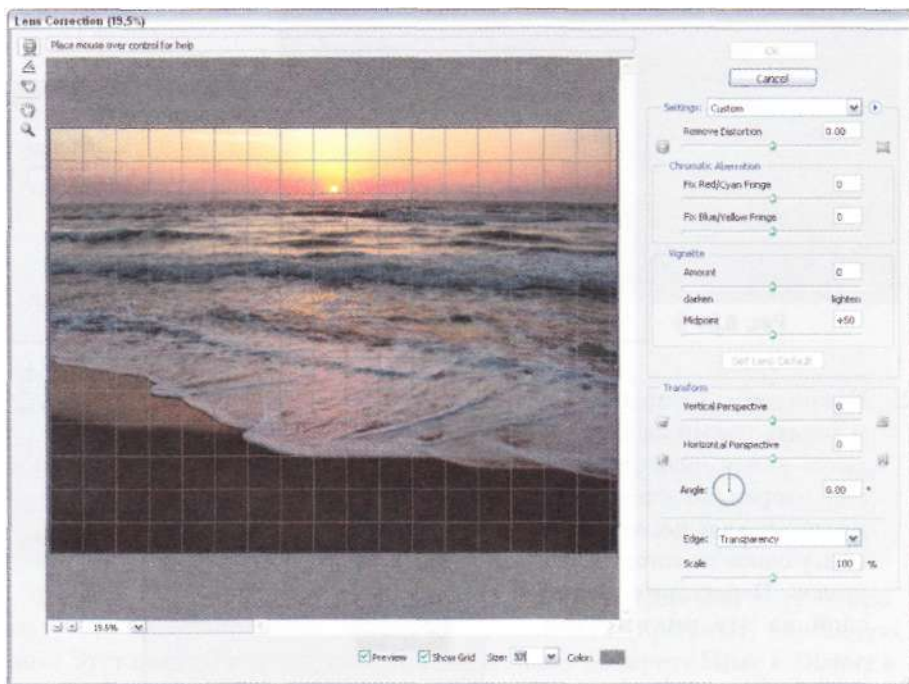


Рис. 6.36

объектива). Появится диалоговое окно с решеткой на изображении. Благодаря этой решетке вы легко можете исправить заваленный горизонт, наклоненные сцены и много чего еще. Размер решетки можно изменить в раскрывающемся списке **Size**, расположенном внизу окна.

Совет профессионала. На самом деле область **Transform** (Изменить) внизу диалогового окна **Lens Correction** предназначена не для того, чтобы корректировать ошибки объектива, а для того, чтобы исправлять перспективу объектов, снятых широкоугольным объективом с близкого расстояния.

3. Корректируем изображение. Для этого нам необходимо изменить значения опции **Remove Distortion** (Исправить искажение) и щелкнуть **ОК**. Как видно на рис. 6.37, я откорректировал линию горизонта, но края остались слегка изогнутыми.

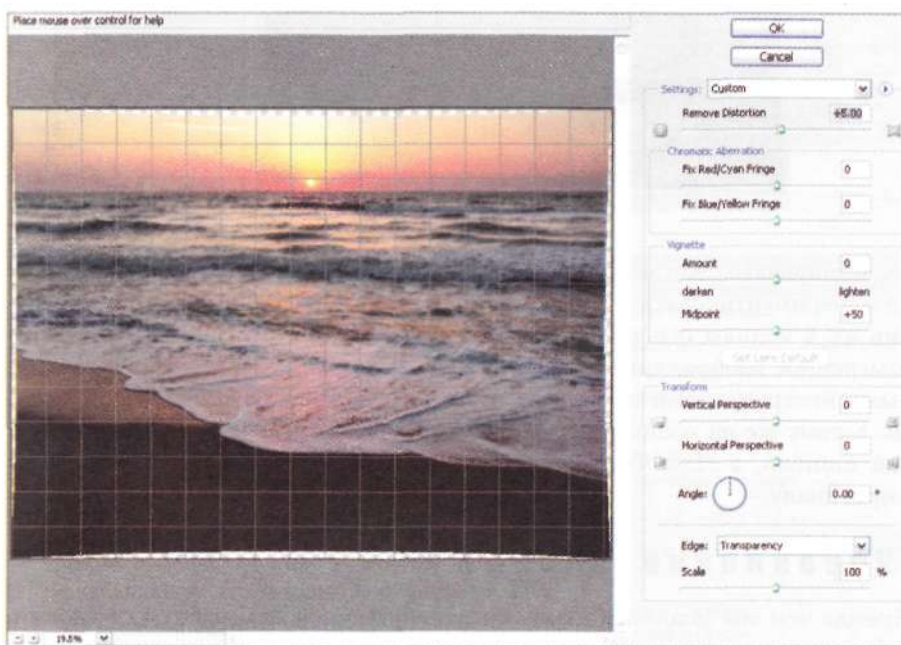


Рис. 6.37

4. Сравниваем изменение. Выключите и включите слой с откорректированным изображением. Если вам не нравится результат, отмените корректировку и попробуйте снова.
5. Исправляем края. Благодаря тому, что мы сохранили оригинал изображения на отдельном слое, мы можем схитрить. В некоторых случаях можно использовать оригинальный слой для того, чтобы исправить

искривление краев. Выберите инструмент Move (Передвинуть), он находится в правом верхнем углу панели инструментов. Щелкните мышью по изображению и перемещайте его до тех пор, пока не добьетесь такого положения краев, чтобы белых участков не осталось. Используйте клавиши |, —* и т.д., чтобы перемещать слой с точностью до пикселя. Если такой метод не сработает, просто кадрируйте изображение, обрезав белые края (рис. 6.38).

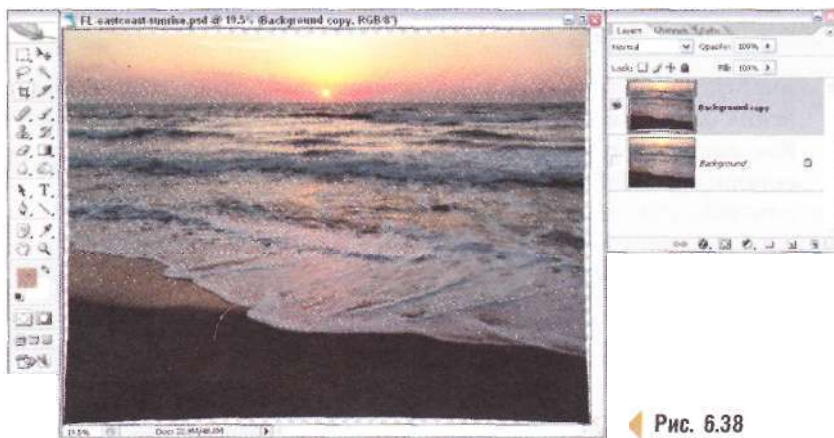


Рис. 6.38

Копировать слои можно во многих случаях. Например, если вы решите поэкспериментировать с фильтрами, доступными в меню Filter, то, применив их к копиям основного слоя, вы всегда сможете мгновенно сравнить измененное изображение с оригиналом. В ваших экспериментах с различными инструментами и фильтрами копии слоев - незаменимые помощники. К тому же на копии слоя можно «отрепетировать» исправление серьезной ошибки, а если что-то пойдет не так, вы всегда сможете вернуться к оригиналу.

Управление слоями

Прежде чем мы закончим главу, посвященную основам работы со слоями, я бы хотел немного поговорить об управлении слоями:

1. Назначение имен слоям. Называйте слои так, чтобы вам было понятно, для каких целей вы их создавали. Дважды щелкните по имени слоя и введите новое.
2. Активный слой - тот слой, с которым вы в данный момент работаете. Чтобы активировать слой, просто щелкните по нему один раз.
3. Включение и выключение слоя. Щелкните по пиктограмме глаза рядом со слоем на палитре Layers - таким образом его можно выключать и включать.

4. Прозрачность. Слой может быть непрозрачным, частично или полностью прозрачным - добиться этого можно при помощи опции Opacity, расположенной на палитре Layers. Благодаря этой опции вы можете корректировать эффект, который оказывает на изображение.
5. Удаление слоев. Слои можно легко удалить с палитры Layers - для этого нужно перетащить слой, который вы хотите удалить, на пиктограмму мусорного ведра внизу палитры (рис. 6.39).

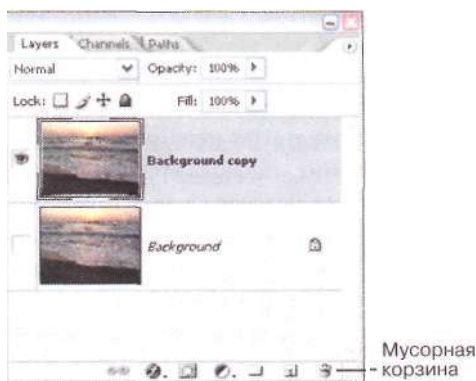


Рис. 6.39

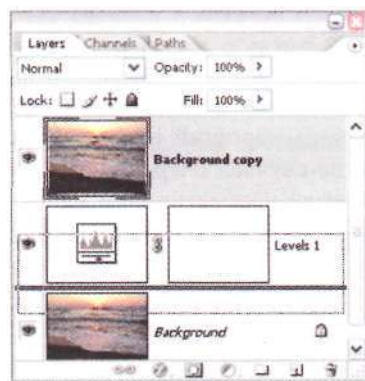


Рис. 6.40

6. Изменение очередности слоев. Вы можете изменять очередность слоев (слой Background всегда находится внизу), перетаскивая их мышью. Появляющаяся разделительная полоса указывает, куда слой будет помещен (рис. 6.40).
7. Сохранение слоев. Когда вы сохраняете файл в формате PSD, все слои остаются неизменными. Вы также можете сохранить файл в формате TIFF со слоями, но я не рекомендую этого делать, поскольку TIFF со слоями можно открыть только в программах, разработанных компанией Adobe.
8. Объединение слоев. Чтобы объединить все слои (например, для того чтобы сохранить файл в формате JPEG или TIFF),



Рис. 6.41

воспользуйтесь раскрывающимся списком, который появляется, когда вы щелкаете по указывающей вправо стрелочке, расположенной сверху палитры **Layers** (рис. 6.41). Внизу этого меню находится команда **Flatten Layers** (Объединить слои). Вы также можете воспользоваться командой **Merge Visible** (Объединить видимые) для того, чтобы объединить все включенные слои. А при помощи команды **Merge Down** (Объединить соседние) вы можете объединить активный слой и тот, который находится под ним.

Вопросы и ответы

Когда я использую корректирующие слои, важна ли их очередность?

Очень хороший вопрос! Но однозначного ответа на него нет. В большинстве случаев очередность слоев имеет значение, поскольку расположенные сверху корректировки влияют на те, которые находятся под ними, но это происходит не всегда. Если вы используете слои с пикселями, очередность важна, а вот с корректирующими слоями не все так просто, поскольку они представляют собой лишь инструкции. Лучше всего соблюдать строгую очередность слоев. Попробуйте следовать той очередности расположения слоев, которая была предложена в этой главе, и если вдруг поймете, что вам нужен какой-то другой порядок, - используйте его.

Я работал с маской корректирующего слоя, и мне нужна такая же маска на другом слое. Неужели нельзя создать ее копию?

В предыдущих версиях Photoshop нам приходилось создавать новую маску (или просто нужно было помучиться с выделениями и заливками). Но в Photoshop CS2 появилась возможность перемещать и копировать маски на другие слои простым перетаскиванием. Чтобы переместить маску, щелкните по ней и перетащите ее на тот слой, на котором она вам нужна. Чтобы скопировать ее на другой слой, нажмите и удерживайте **Alt/Option** и перетащите ее на слой. Когда Photoshop спросит, хотите ли вы заменить маску этого слоя, - соглашайтесь.

Что делать, если я хочу попробовать новую корректировку, основанную на текущем корректирующем слое, но не хочу терять этот оригинальный слой? Если я открою начальную корректировку и изменю ее, вся моя работа пропадет?

Ответ на этот вопрос позволит мне показать всю прелесть слоев. Вы можете пробовать, что захотите, сохраняя при этом все, что захотите! Вам всего-навсего нужно создать копию корректирующего слоя, прежде чем вы будете изменять корректировки. Корректирующий слой копируется так же, как и обычный слой. После того как вы создадите копию, переименуйте ее, чтобы знать, что это тестовый слой, и затем выключите оригинальный слой, чтобы быть уверенным, что корректирующие слои не влияют друг на друга.

Глава 7

Проработка средних тонов

Средние тона - это тона, которые находятся между светами и тенями. Именно от них зависит, будет ли фотография выглядеть живой или безжизненной. Очень важной частью мастерства фотографа, снимающего дикую природу, является умение правильно работать со средними тонами, поскольку именно от них зависит великолепие зеленого леса, серо-желтых пустынных скал и багрового заката.



Рис. 7.1 ►



Рис. 7.2 ►

Средние тона очень важны для любого кадра. То, какими будут на фотографии средние тона, влияет на эмоциональный тон снимка. Некоторые фотографы любят открытые и яркие фотографии со светлыми средними тонами (рис. 7.1). Другие предпочитают темные и мрачные тона (рис. 7.2). Выбор средних тонов - дело очень субъективное. А изменять их можно многими способами.

Еще о кривых

Использование корректирующего слоя Curves благодаря возможностям и гибкости этого инструмента - лучший способ контролировать средние тона. О том, как использовать корректирующие слои, мы уже говорили в главе 6, но теперь мы пойдем дальше.

Создавая корректирующий слой Curves, я всегда смотрю, как он меняет общую тональность изображения, подняв и опустив линию кривой. В некоторых случаях это приводит к удивительным и совершенно неожиданным результатам. Я всегда обращаю внимание на то, как Curves влияют на важные для меня тона - тени или света, и затем корректирую эти тона при помощи кривой. Эта корректировка влияет и на контрастность изображения - об этом тоже необходимо помнить.

В этой главе я буду работать над изображением, показанным на рис. 7.3. Это фотография болота, сделанная в национальном парке Эверглейдс во Флориде. Снимок интересен тем, что снят практически с уровня воды. На этой фотографии я уже задал точки черного и белого (при помощи Levels), а также исправил заваленный горизонт. Теперь же мы займемся тем, что откорректируем средние тона при помощи нескольких продвинутых техник.

Чтобы при помощи корректирующего слоя Curves проработать средние тона, сделайте следующее:

1. Создайте приблизительный график кривой. Посмотрите на рис. 7.4 - вы видите три точки. Поскольку у растений очень много средних тонов,



Рис. 7.3 ►

я начал с того, что задал точку посередине кривой и немного поднял ее. Посмотрев на получившееся изображение, я заметил, что темные тона стали слишком светлыми, поэтому задал еще одну точку внизу линии и немного ее опустил (когда вы перемещаете участок кривой, расположенный между двумя точками, график может странным образом изогнуться). Благодаря этому контрастность растений немного повысилась, однако небо вверх стало слишком ярким. Чтобы исправить этот недостаток, я задал третью точку вверх снимка и опустил ее совсем чуть-чуть, сделав тем самым небо чуть темнее. Мне не удалось добиться скольконибудь значительных результатов, поскольку некоторые яркие области снимка стали серыми.

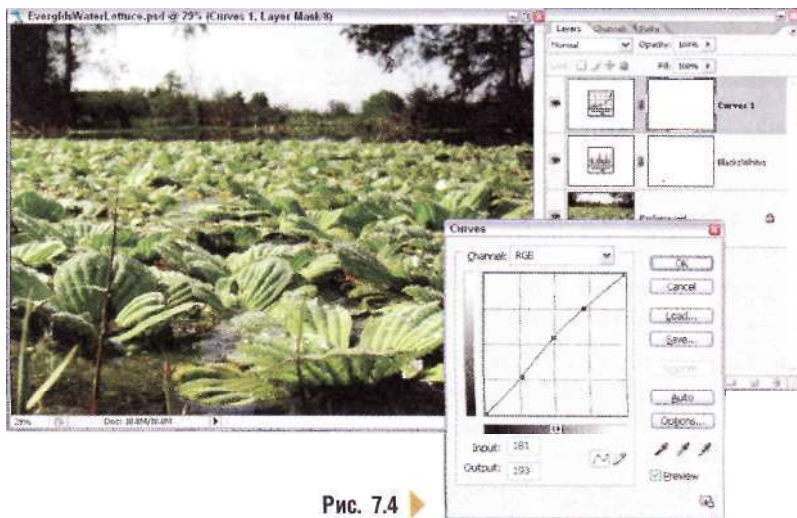


Рис. 7.4

Совет профессионала. Вы можете буквально преобразить изображение, совсем немного двигая график кривой. Обычно я вначале сильно поднимаю кривую, а потом медленно ее опускаю. Так я вижу, что кривая делает с изображением, и вижу недочеты корректировки. Аккуратно перемещать кривую можно при помощи клавиш-стрелочек.

2. Проводим раздельную корректировку тонов. Очень вероятно, что вы захотите по-разному откорректировать разные части изображения. На этом примереверху фотографии есть облака, но они плохо видны. Поэтому я создал новый корректирующий слой Curves (рис. 7.5). Неважно, что произойдет с остальной частью изображения, поскольку потом при помощи маски воздействие этого слоя можно ограничить. Вначале я задал точку в центре кривой (она притемняет светлые тона). Нижнюю точку я опустил ближе к центру, иначе тени получались слишком темными. И, в конце концов, я сделал облака светлее, подвинув верхнюю точку влево, - облака получились чисто белыми. Что ж, небо

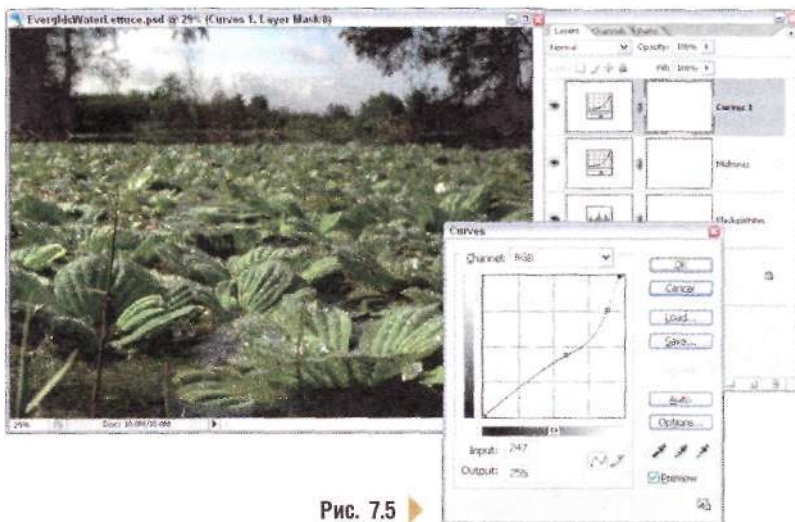


Рис. 7.5

получилось хорошо, а вот остальная фотография смотрится просто ужасно.

3. Ограничиваем воздействие слоя. Нам нужно сделать так, чтобы только что созданный слой влиял лишь на небо. Для этого мы воспользуемся маской. Активируйте ее и залейте черным цветом.
4. Создаем маску слоя. В случаях, подобных этому, для создания маски мы можем воспользоваться инструментом **Gradient** (Градиент) - рис. 7.6. Этот инструмент создает градиент (постепенный переход от одного цвета к другому) между двумя точками. В качестве цветов используются цвета, выбранные в качестве цвета переднего и заднего планов. Активируйте маску слоя. Щелкните по фотографии и, не отпуская кнопки мыши, доведите указатель до того места, где, на ваш взгляд, должен появиться фоновый цвет (рис. 7.7). Затем отпустите кнопку. Photoshop создаст градиент, который ограничит воздействие слоя Sky Tones верхом изображения (рис. 7.8). Чтобы добиться лучшего результата, обработайте маску кистью.



Рис. 7.6

Совет профессионала. Вы можете мгновенно изменить размер кисти, щелкнув правой кнопкой мыши по изображению, - после этого появится диалоговое окно с опциями кисти. Кстати, щелчок правой кнопкой мыши во многих случаях вызывает дополнительное меню. Именно поэтому пользователям Mac при работе в Photoshop лучше пользоваться двухкнопочной мышью.



Рис. 7.7



Рис. 7.8

5. Выстраиваем уровень средних тонов. На данной фотографии средние тона листьев очень слабые, они не привлекают внимание зрителя, и его взгляд бессмысленно блуждает по фотографии. На рис. 7.9 я создал новый корректирующий слой Brightness/Contrast, при помощи которого уменьшил общую яркость снимка. Затем я черным закрасил маску этого слоя и белым - края изображения (рис. 7.10, посмотрите на маску слоя). Кроме того, я уменьшил непрозрачность слоя до 48%.

Совет профессионала. Вы можете залить любую маску (или слой) цветом переднего или заднего плана при помощи сочетаний клавиш. Нажмите **Alt/Option+BACKSPACE/DELETE**, чтобы залить маску цветом переднего плана. Нажмите **Ctrl/⌘+BACKSPACE/DELETE**, чтобы залить маску цветом заднего плана. При помощи этих сочетаний клавиш вы за несколько секунд можете залить маску белым (включив эффект слоя) или черным (выключив эффект слоя).

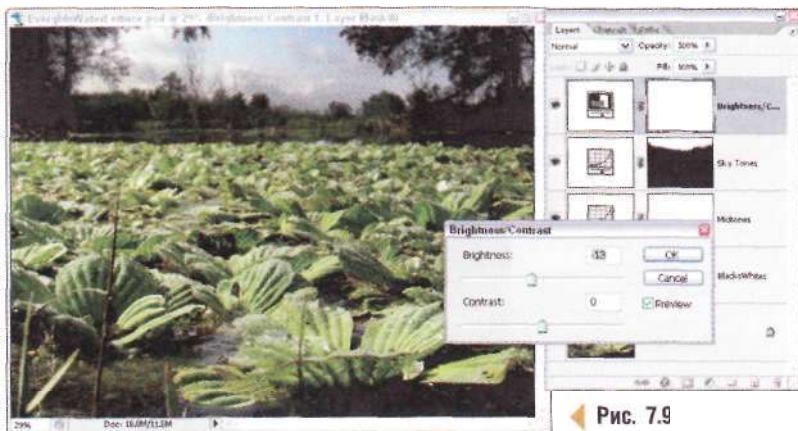


Рис. 7.9



Рис. 7.1

Благодаря тому, что мы затемнили края фотографии, нам удалось придать ей объем. Конечно, фотография - это двухмерное представление трехмерного мира, однако мы можем создать иллюзию объема, сделав снимок более точной интерпретацией реальности.

Еще один инструмент для управления средними тонами

В главе 6 вы узнали, как можно использовать инструменты выделения, которые могут оказаться очень полезными при работе с масками. Существует еще один инструмент - Color Range (Диапазон цветов), при помощи которого можно выделять участки изображения. Он пригодится и в нашем случае.

На рис. 7.11 вы видите фотографию огромного папоротника, который растет в кипарисовом болоте во Флориде. Этот снимок был сделан против солнца, при открытой диафрагме, благодаря чему солнечный блик уподобился звезде. Если вы посмотрите на палитру Layers, то увидите: первое,



Рис. 7.11

что я сделал, - задал точки черного и белого при помощи **Levels**, а также откорректировал средние тона при помощи **Curves**.

Но мне показалось, что я сделал это не лучшим образом. Я хотел добиться того, что видел, когда снимал эту фотографию, хотел, чтобы яркий свет заставлял листву светиться. Корректировка средних тонов сделала листья лучше, но небо получилось слишком ярким, да и листья мне хотелось осветлить еще сильнее, поэтому я решил удалить слой **Midtones**, чтобы проработать средние тона немного по-другому.

Прежде всего мне нужно было выделить листья. Для этого я воспользовался инструментом **Color Range**, с помощью которого можно выделять пиксели определенного тона или цвета. Ниже рассказывается о том, как пользоваться этим инструментом:

1. Выбираем **Select • Color Range** -появится диалоговое окно **Color Range**. Начните с того, что из раскрывающегося списка **Select** (Выделение) выберите опцию **Sampled Colors** (Указанные цвета). В этом списке есть огромное количество различных опций, названия которых говорят сами за себя, - вы сами сможете с ними освоиться. Самое главное в этом окне - область предпросмотра и ползунок **Fuzziness** (Размытость). Опцию **Selection Preview** (Предпросмотр выделения) лучше всего оставить отключенной.
2. Выбираем объект. Щелкните курсором по объекту, затем подкорректируйте получившийся результат при помощи пипеток с «+» и «-», которые позволяют добавлять и вычитать области из выделения. В данном случае мне было необходимо вывести из выделенной области лист папоротника, поэтому я один раз щелкнул по нему. Затем я выбрал пипетку с «+» и продолжил щелкать по листу папоротника, внимательно наблюдая за белой областью в окне предпросмотра (рис. 7.12). Если вы, щелкнув, выделили что-то лишнее, нажмите **Ctrl/⌘+Z**, чтобы отменить последнее действие.
3. Корректируем выделение при помощи ползунка **Fuzziness**. **Fuzziness** изменяет диапазон цветов, входящих в выделение. Вы можете подвигать

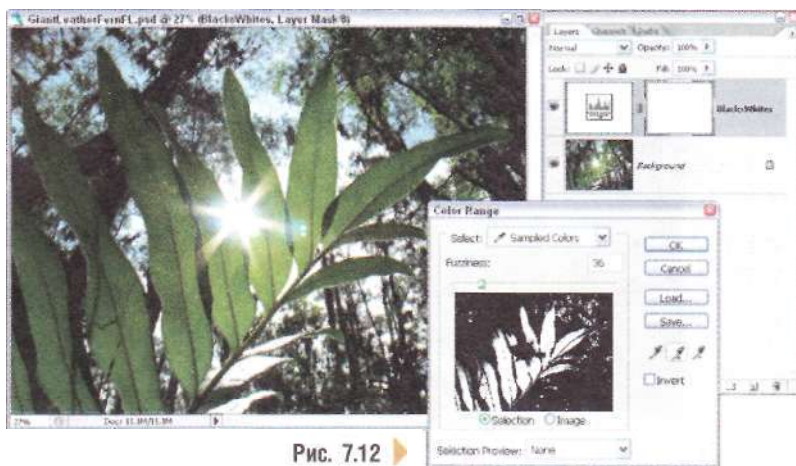


Рис. 7.12

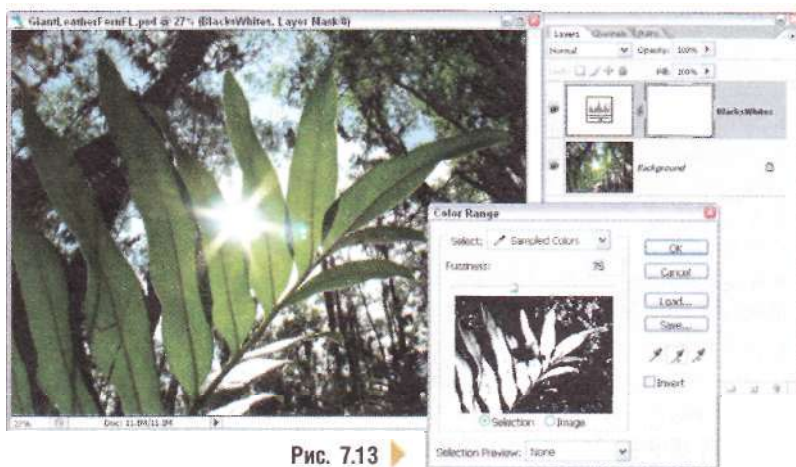


Рис. 7.13



Рис. 7.14

ползунок влево и вправо, чтобы подобрать оптимальный вариант выделения (рис. 7.13).

- 1 Нажимаем ОК -получается выделение, показанное на рис. 7.14.
5. Создаем новый корректирующий слой Curves; маска этого слоя будет основана на созданном вами выделении (рис. 7.15).

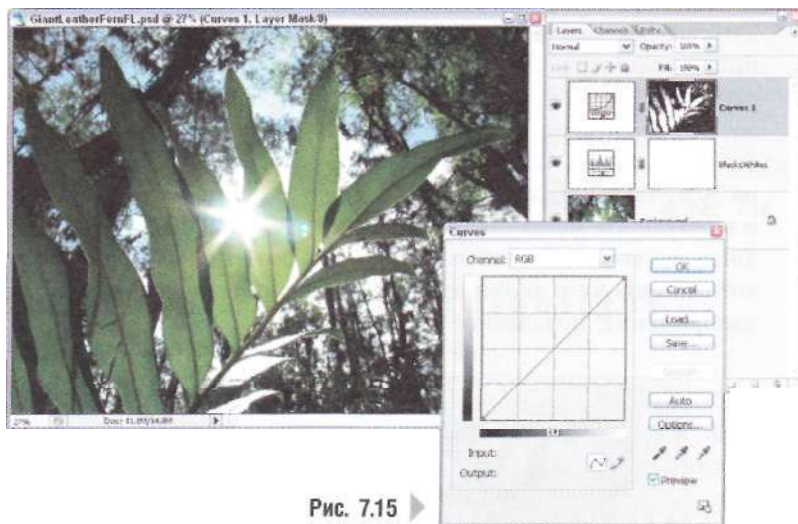


Рис. 7.15 ▶

6. Слегка корректируем средние тона при помощи **Curves**. Как показано на рис. 7.16, наши корректировки применяются только к тем областям, которые выделены при помощи инструмента **Color Range**. Мы добились

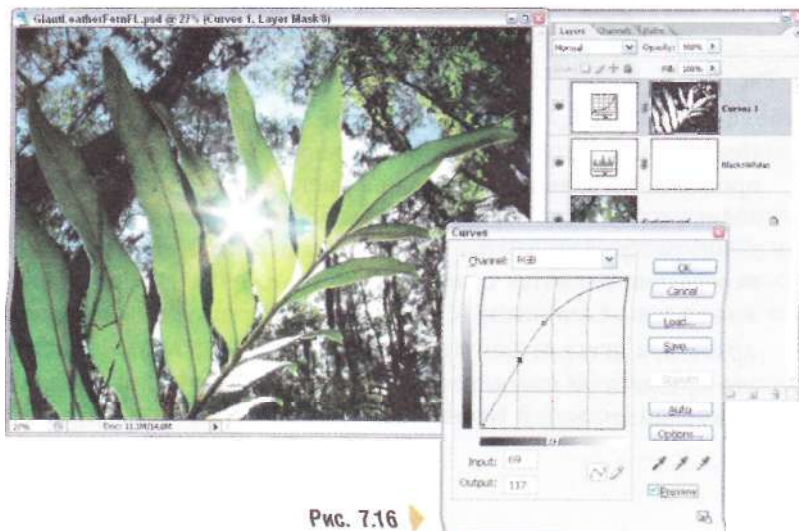


Рис. 7.16 ▶

того, что папоротник стал светиться, однако еще остались проблемы, с которыми нам необходимо разобраться.

Ссылка. Больше о выделениях и о том, как они влияют на маски, вы можете узнать в главе 6.

7. Рисуем по маске. Нам нужно поработать с бликом. Подкорректировать его достаточно просто - просто закрасьте маску белым при помощи мягкой кисти. Примите в расчет, что светлые листья на заднем плане фотографии могут помочь, а могут и испортить снимок. Я решил сделать их темнее, но не удалять совсем. Для этого я выбрал кисть с мягкими краями и на панели опций инструментов установил ее прозрачность на 30%. Таким образом, я рисую черным, но он получается прозрачным, и в результате маска становится серой. То есть эффект будет проявляться лишь частично. В нашем случае это особенно полезно, поскольку мы хотим лишь чуть затемнить фон - листья. В результате у нас получилось изображение, показанное на рис. 7.17.

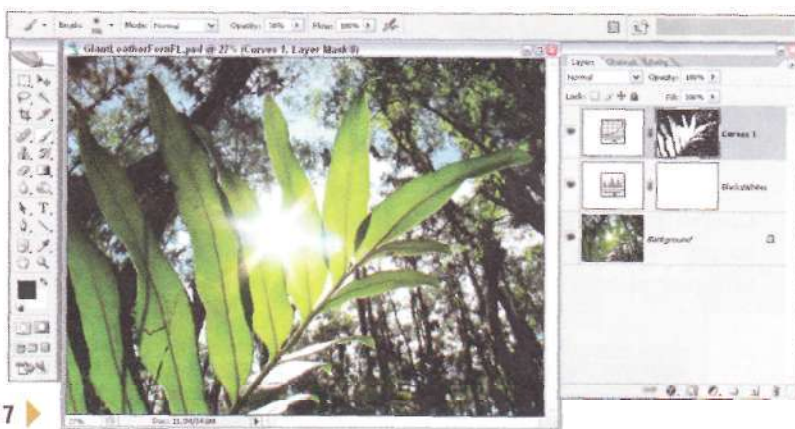


Рис. 7.17

8. Проверяем цвет. Корректировка средних тонов, которую я только что проделал, негативно повлияла на цвет. Чтобы восстановить цвет, необходимо для самого верхнего слоя изменить режим наложения. Щелкните по раскрывающемуся списку с надписью Normal (Нормальный) - перед вами появится список опций (рис. 7.18). Нам нужна самая нижняя опция - Luminosity (Освещенность): в этом режиме изменятся лишь яркости, а цвета затронуты корректировкой не будут. Но если вам больше нравятся те цвета, которые у нас получились, вы можете оставить режим смешивания Normal.

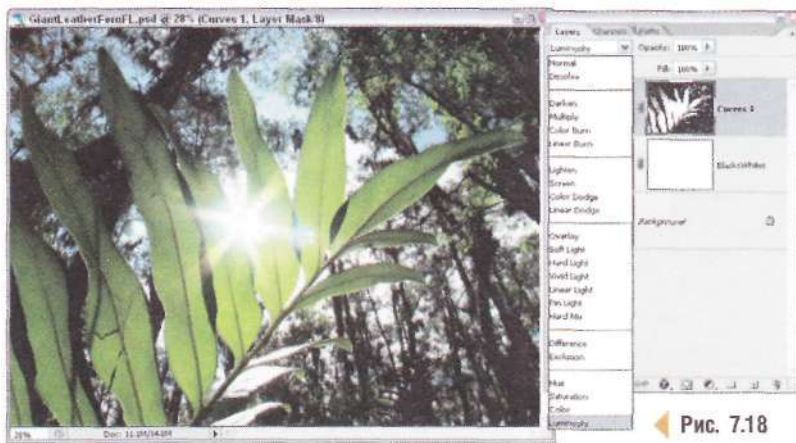


Рис. 7.18

Использование Shadow/Highlight для корректировки тонов

Shadow/Highlight (Тени/Света) - это новая функция в Photoshop CS2, которую можно выбрать из главного меню **Image • Adjustments • Shadow/Highlight** (Изображение • Корректировки • Тени/Света). Она спроектирована таким образом, что помогает корректировать тени и света раздельно друг от друга, благодаря чему появляются дополнительные возможности по работе над тональностями фотографии. Эту функцию можно использовать как с корректирующим слоем, так и без него, но я предпочитаю первый вариант.

Вы, возможно, гадаете, почему я не описал эту функцию раньше. Ответ прост: уровень контроля. **Shadow/Highlight** предоставляет великолепные возможности, но у нее гораздо меньше способов тонкой корректировки, чем у методик, описанных в главе 6. Фотография с петуниями - хороший пример того уровня контроля, который вам может понадобиться, чтобы подкорректировать света. Я мог бы затемнить небо и при помощи **Shadow/Highlight**, но у меня бы не было тех возможностей, которые предоставляет функция **Curves**.

Я часто использую **Shadow/Highlight**, чтобы корректировать темные области фотографии, - например, как на рис. 7.19. На этой фотографии снят пожар в Национальном парке «Секвойя». Огонь - естественная часть экосистемы этого парка. Без пожаров некоторые растения не могут расти, поскольку лес становится слишком густым.

Я уже задал точки черного и белого при помощи **Levels**, а также подкорректировал средние тона при помощи **Curves**. Я мог бы добавить еще

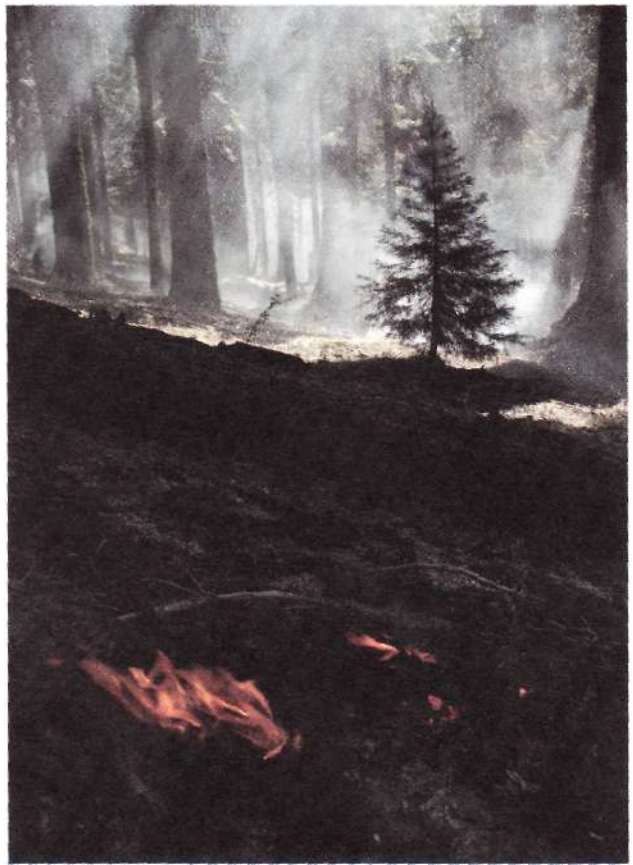


Рис. 7.19 ►

один корректирующий слой **Curves**, чтобы проработать выжженную область и огонь, а затем при помощи маски ограничить воздействие слоя (рис. 7.20). Но в данном случае я предпочел воспользоваться **Shadow/Highlight**.

Для того чтобы использовать **Shadow/Highlight**, необходимо иметь слой с пикселями. Вы можете, конечно, использовать эту функцию на фоновом слое, но из-за этого могут измениться все уже сделанные корректировки.

Прежде чем начать работать с **Shadow/Highlight**, нам нужно создать слой, который бы содержал все сделанные нами на данный момент корректировки. Есть одна хитрость, которая позволит нам объединить все отображаемые в данный момент слои, создав новый слой сверху палитры **Layers**.

Эта методика очень проста. После того как вы убедитесь, что выбрали самый верхний слой, нажмите и удерживайте **Alt/Option+Ctrl/3⇧SHIFT** и затем нажмите **E**. Таким образом вы объедините все видимые слои и создадите объединяющий их слой сверху палитры **Layers** (эта методика называется **Stamp Visible**; в предыдущих версиях Photoshop нужно было нажать **N** вместо **E**) - рис. 7.21.

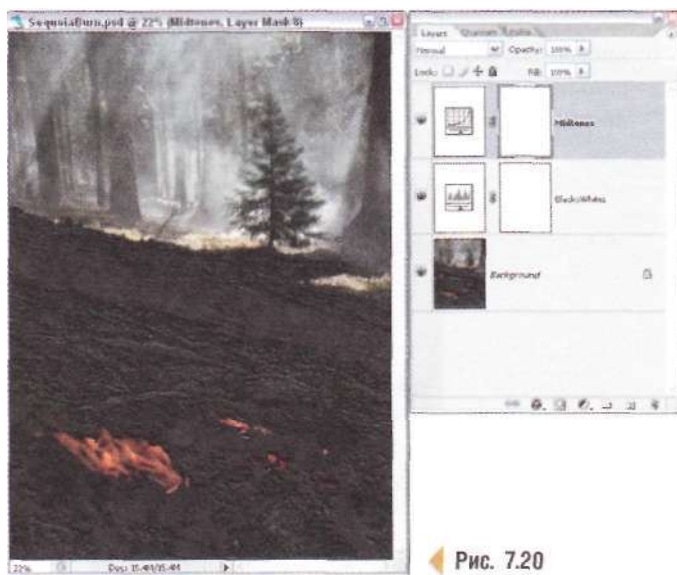


Рис. 7.20

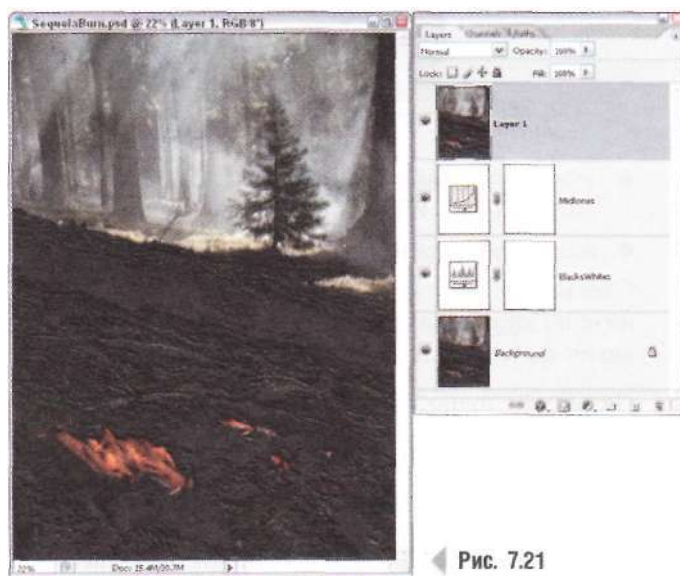


Рис. 7.21

Итак, после того как вы создали слой Stamp Visible, давайте откорректируем изображение при помощи **Shadow/Highlight**:

1. Выбираем **Image Adjustments • Shadow/Highlight** - откроется диалоговое окно **Shadow/Highlight**. Если в вашем окне меньше опций, чем в моем, отметьте флажком опцию **Show More Options** (Показать больше опций).

2. Корректируем тени. В появившемся диалоговом окне будут выбраны настройки по умолчанию. Мне кажется, что они делают тени ненатуральным, так что я рекомендую вам выставить настройки, показанные на рис. 7.22.

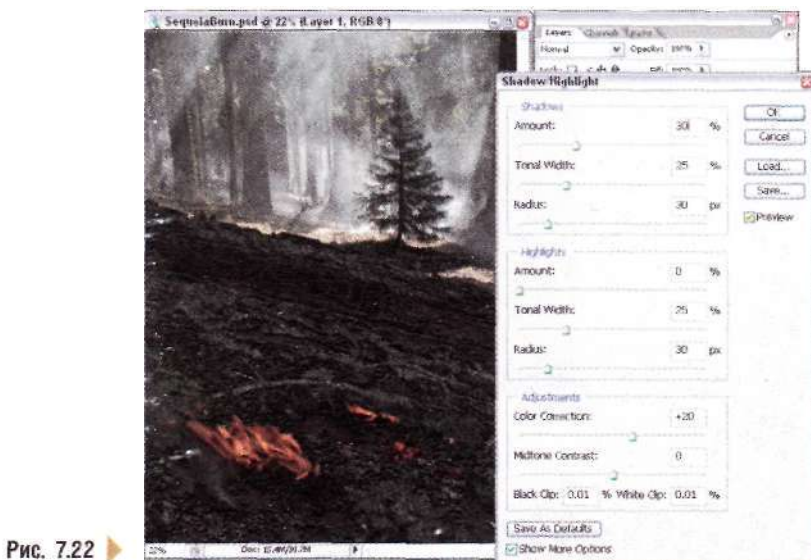


Рис. 7.22

- в области Shadows (Тени) выставьте Amount (Количество) равным 30%, а Tonal Width (Тональная ширина) - 25%;
 - в области Highlights (Света) выставьте Tonal Width равным 25%. Сделайте эти настройки настройками по умолчанию. Для этого щелкните по кнопке Save As Default (Сохранить по умолчанию). Как видите, внизу фотографии стали видны детали.
3. Повышаем точность корректировки. Я уменьшил значение Amount, чтобы сделать область достаточно темной, и затем увеличил Tonal Width, отрегулировав тем самым изменение тональностей (рис. 7.23). Поскольку Radius влияет на контрастность, то я немного увеличил его. Темные области теперь выглядят хорошо, в них видны детали, не слишком яркие. Если мы воспользуемся опциями Amount и Radius в области Highlights, то получим слишком блеклый дым, поэтому я их не использовал. С помощью этих опций обычно уменьшают яркость светов.
 4. Сравните получившееся изображение с оригиналом, выключив и включив слой. Возможность быстро сравнить оригинал и обработанный вариант - вот причина, по которой я предпочитаю применять Shadow/Highlight к отдельному слою (рис. 7.24). В большинстве случаев нам не нужно, чтобы Shadow/Highlight влиял на все изображение. Например, в данном случае мне не понравилось, что Shadow/Highlight затемнил деревья сверху фотографии.



Рис. 7.23

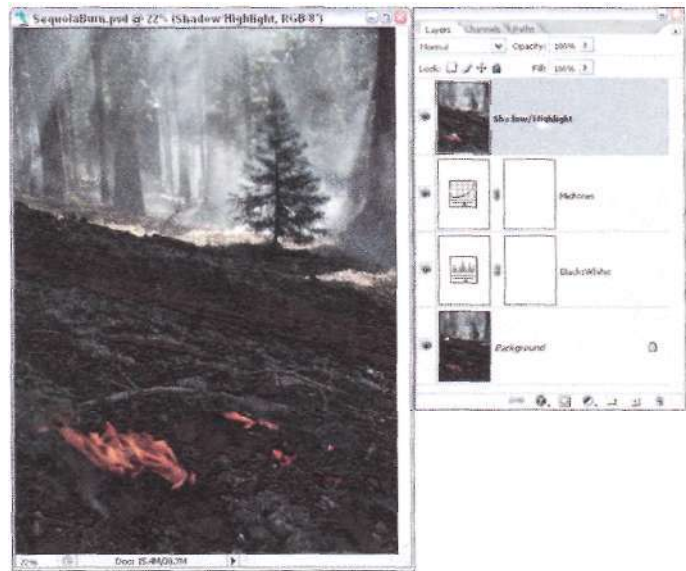


Рис. 7.24

5. Ограничиваем воздействие Shadow/Highlight. Ограничить воздействие слоя на изображение лучше всего при помощи маски слоя, поскольку вы можете корректировать ее так, как вам угодно. Маску можно добавить при помощи пиктограммы Layer Mask (она выглядит как круг, вписанный в квадрат) внизу палитры Layers. Если вы щелкнете по пиктограмме - появится маска (рис. 7.25), если вы нажмете и будете удерживать Alt/Option, а потом щелкнете по пиктограмме, то появившаяся маска будет черной. Я закрасил верх маски черным.

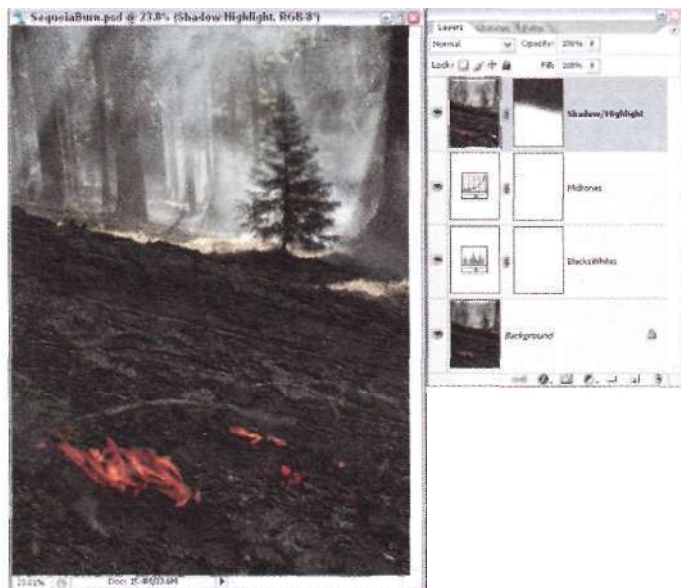


Рис. 7.25

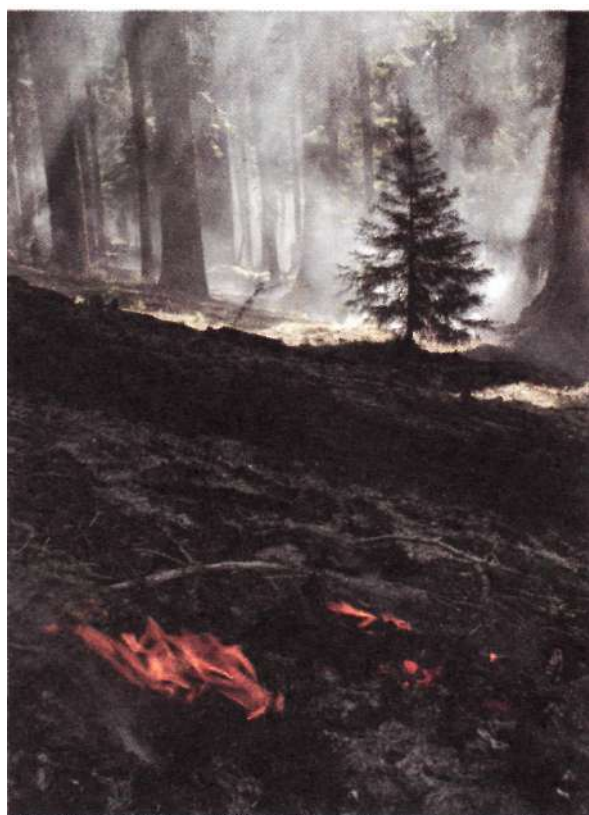


Рис. 7.26

Конечная фотография, показанная на рис. 7.26, разительно отличается от оригинала. Корректировки в Photoshop сделали сцену намного выразительнее. Многие считают, что вследствие использования Photoshop фотографии получаются неестественными и менее правдоподобным. Конечно, в Photoshop есть инструменты, которые позволяют фотографу создавать нереалистичные изображения, однако задача фотографа состоит вовсе не в этом.

Совет профессионала. Если вам интересно, зачем нужны еще два ползунка в диалоговом окне **Shadow/Highlight**, то я хочу сказать, что мне кажется, что опции **Color Correction** (Коррекция цветов) и **Midtone Contrast** (Контраст средних тонов) практически бесполезны - я ими не пользуюсь.

Усиление тонов неба

Я использую термин «усиление тонов неба» намеренно. Несмотря на то что мы всегда стараемся добиться максимально хорошей экспозиции при съемке, в некоторых ситуациях нам потом все же приходится помучиться с небом. Если вы правильно экспонируете землю, то вместе с тем вы



Рис. 7.27 ►

перезэкспонируете небо, в результате на снимке оно получится блеклым. Так что нам нужна методика, которая бы позволила усилить тона неба. Техника, описанная здесь, может помочь вам восстановить яркие области любой фотографии - снег, поверхность воды или небо.

Фотография на рис. 7.27 - это то, над чем мы будем работать. На этой сцене есть две ярких области, благодаря чему этот кадр становится интересным, но слишком сложным для того, чтобы обе эти области на снимке выглядели одинаково хорошо. Нижняя часть фотографии - вода, лес и побережье штата Мэн. Свет мягкий и туманный - самое обычное утро в штате Мэн.

Вверху кадра - солнце, свет которого пробивается сквозь облака. Если бы во время съемки я уменьшил экспозицию, то мне бы удалось лучше передать детали верху, но низ получился бы слишком тяжелым.

Нам нужно сохранить дымку в нижней части фотографии и в то же время улучшить облака вверху, однако это нужно сделать так, чтобы сохранилось ощущение утра. Сначала, как показано на рис. 7.28, я создал корректирующий слой Levels (Levels 1), улучшив с его помощью туман внизу кадра. Я не старался добиться контрастности, а пытался сделать туман мягким, легким - таким, каким мы его обычно видим в реальной жизни. Однако даже эти незначительные корректировки не лучшим образом сказались на тонах неба, поэтому при помощи градиента я создал маску, защитив тем самым небо от действия слоя Levels 1.

Затем я немного подкорректировал средние тона при помощи Curves, а также защитил небо от воздействия слоя градиентной маской. Очень важно усвоить такой подход к использованию корректирующих слоев: вы корректируете изображение, а потом ограничиваете воздействие слоя для того,

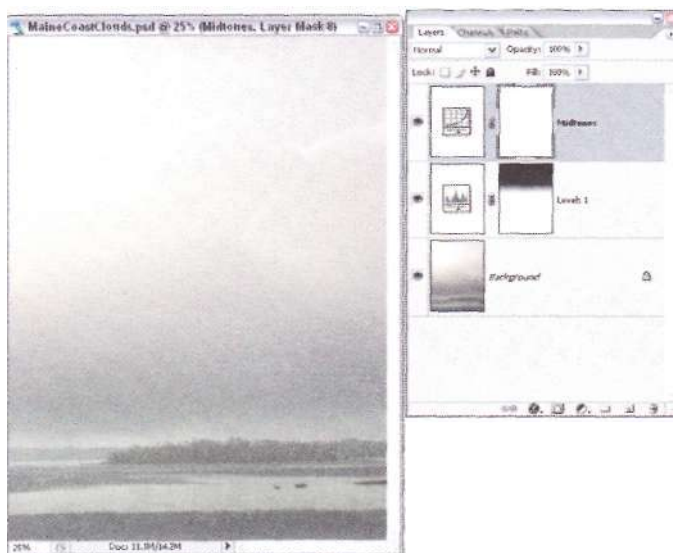


Рис. 7.28

чтобы изменения, которые вы произвели, стараясь улучшить часть фотографии, не испортили остальное изображение.

Чтобы усилить тона неба, сделайте следующее:

1. Создайте новый корректирующий слой, но ничего с ним не делайте! Если вы сравните рис. 7.28. и 7.29, то увидите, что эти изображения идентичны, за исключением того, что на рис. 7.29 есть новый слой Levels (Levels 2). Теперь вам нужно лишь подкорректировать слой для следующего шага, но не делать дальнейших корректировок. Я рекомендую использовать **Levels** или **Curves** - они всегда полезны в том случае, когда вам нужно позже подкорректировать слой.

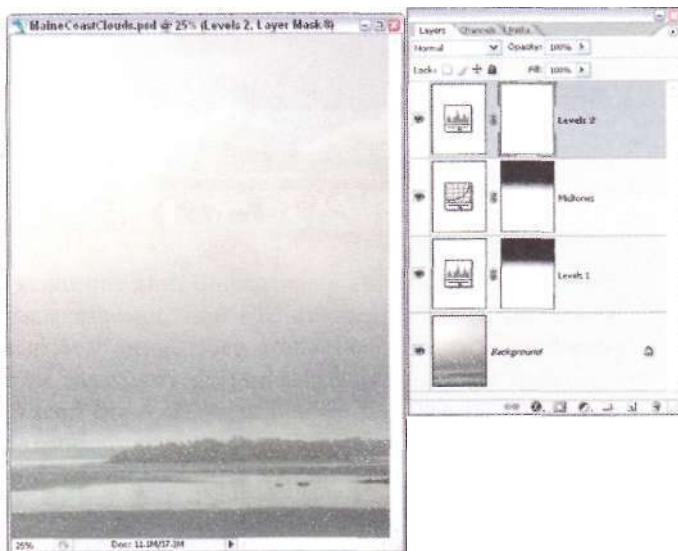


Рис. 7.29

2. Щелкните по списку режимов смешивания - появится огромное количество опций (рис. 7.30). Все это - режимы смешивания, то есть способы, которыми слои будут взаимодействовать друг с другом. Некоторые из этих режимов полезны только для художников и дизайнеров - фотографа́м они совершенно не нужны. Режим смешивания, который позволит нам усилить тона неба, называется **Multiply** (Умножение).

Совет профессионала. В Photoshop CS2 есть замечательная функция - вы можете скопировать маску одного слоя на другой. Все, что нужно сделать, - нажать **Alt/Option**, а затем перетащить маску с одного слоя на другой. Если же маску на новом слое необходимо инвертировать (например, если маска маскирует не то, что вам нужно), нажмите **Ctrl+S+I**.

3. Выберите режим смешивания **Multiply** для верхнего, некорректированного слоя - обратите внимание на то, что сцена стала темнее. У облаков

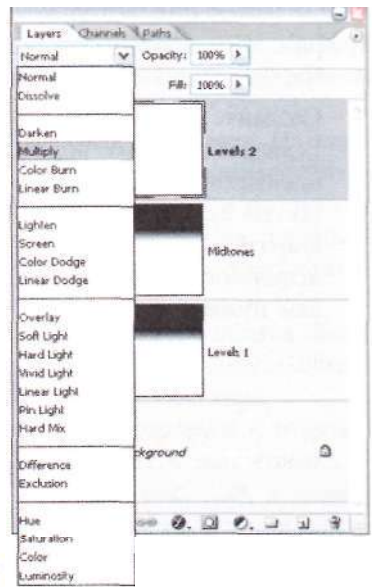


Рис. 7.30

появился объем, но низ фотографии стал слишком темным. К счастью, мы можем легко исправить это при помощи маски. Когда я рисовал градиентом, то задал большое расстояние между двумя точками, что позволило мне сделать более мягкое размытие между верхом и низом снимка. То, что вы видите на рис. 7.31, - это практически то, что видел я, когда снимал этот кадр. Если бы я воспользовался градиентным светофильтром, то переход между верхом и низом фотографии получился бы слишком грубым. Если вам кажется, что усиление светлых тонов получилось недостаточно сильным, вы можете создать копию верхнего слоя (перетащите слой на пиктограмму Duplication, которая находится слева от пиктограммы корзины). Или же вы можете вызвать окно корректировки и изменить настройки.

Посмотрите внимательно на изображение 7.31 и на палитру History. Обратите внимание на те строки, где описано использование инструмента Gradient. Их три, поскольку мне не понравились два первых градиента, которые я создал (если переход между низом и верхом фотографии не будет хорошим, то и фотография не будет хорошей, а переход очень часто получается грязным и заметным). Основное преимущество маски заключается в том, что ее можно править столько, сколько душе угодно, чтобы создать хорошую фотографию.

Сравните рис. 7.32 - законченное изображение - и рис. 7.27 - оригинал. Облака стали намного объемнее и реалистичнее, а фотография при этом отлично передает настроение раннего утра. Также обратите внимание на то, насколько лучше сбалансировано конечное изображение.

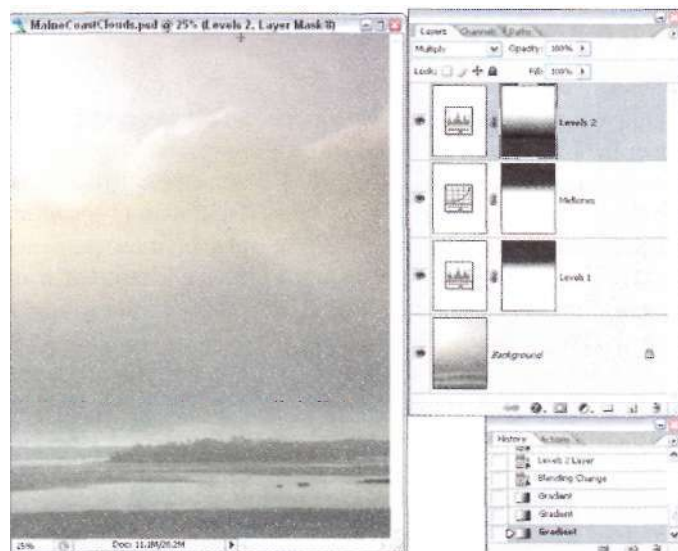


Рис. 7.31

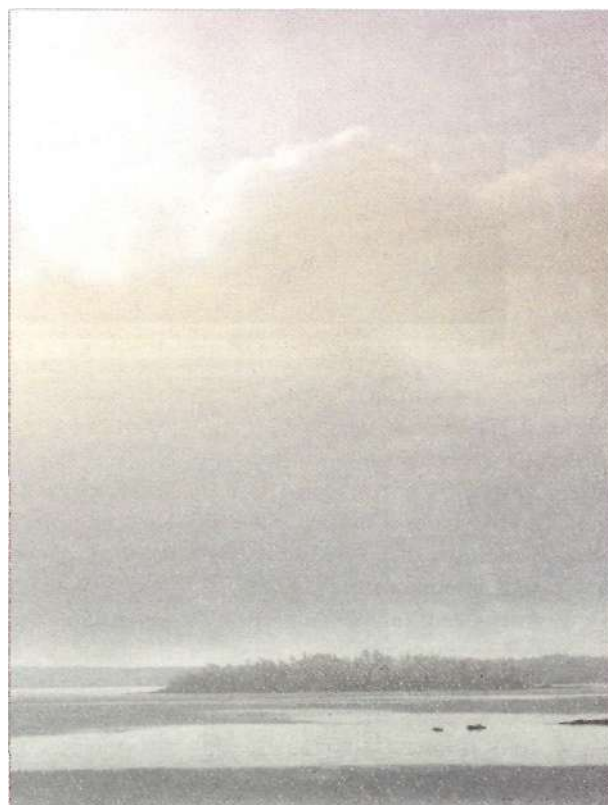


Рис. 7.32

Прорабатываем тени

Эффект, подобный тому, которого мы добились в предыдущем разделе, возможен и тогда, когда вы прорабатываете тени. Конечно же, мы можем осветлить тени при помощи инструмента Shadow/Highlights, однако использование корректирующих слоев позволяет добиться большей гибкости. Осветлять тени при помощи режимов смешивания очень просто - мы, в принципе, делаем то же самое, что и в предыдущем разделе.

На рис. 7.33 показан снимок заката, сделанный в национальном парке Акадия, штат Мэн. Этот кадр был сделан объективом «рыбий глаз», которые изгибает сцену, позволяя добиться удивительной композиции. Точки белого и черного, средние тона и цвета уже были откорректированы. Темный каменистый пляж и утесы выглядят драматично, но они не очень похожи на реальный пейзаж.

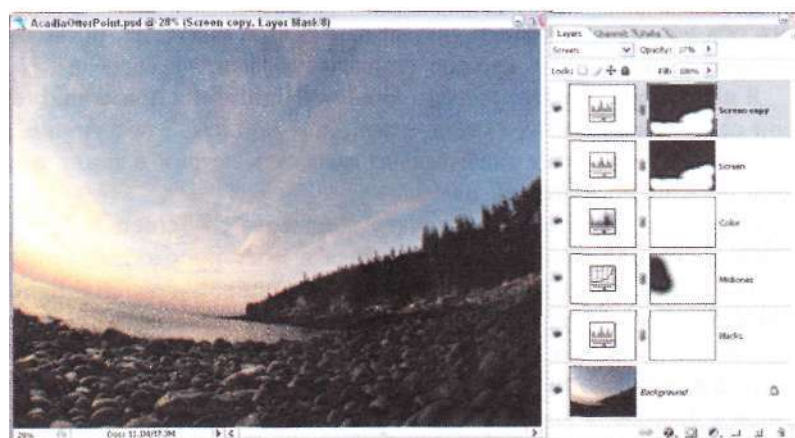


Рис. 7.33

Теперь посмотрите на те же области на рис. 7.34. Камни смотрятся хорошо, а на утесах вдалеке можно разглядеть даже мелкие детали! Небо слишком яркое, но это мы легко исправим. Единственное различие между рис. 7.33 и 7.34 в том, что на последнем создан новый корректирующий слой (в диалоговом окне мы ничего не трогали), для которого был выбран режим смешивания - Screen (Экран). Благодаря этому мы значительно осветлили изображение.

Режим смешивания Screen, к сожалению, сделал небо слишком ярким. На рис. 7.35 мы исправили небо при помощи маски. Я залил маску черным, а затем закрасил нижнюю часть маски белым - благодаря этому камни стали выглядеть естественнее, а небо осталось нетронутым.

Я хочу добиться большей детализированности камней, поэтому я создал еще одну копию верхнего слоя; таким образом, эффект усилился в два раза. Мне показалось, что теперь изображение стало слишком светлым, и я уменьшил Opacity слоя-копии (рис. 7.36).



Если вы умеете работать с режимами смешивания **Screen** и **Multiply** - значит, вы умеете работать с двумя самыми полезными для фотографа режимами смешивания. Эти режимы позволят вам легко и быстро «вытягивать» детали в тенях и светах. Однако я должен сказать, что при обработке изображения не существует абсолютно правильного и абсолютно неправильного решения. Камни, благодаря режиму **Screen**, выглядят более реалистично, но, если мы их оставим темными, фотография тоже будет выглядеть неплохо. В прошлом, когда мы снимали на цветную пленку, мы никак не смогли бы осветлить темные камни. Photoshop дает фотографам больше возможностей для того, чтобы делать фотографии реалистичнее, драматичнее и привлекательнее. .

Совет профессионала. Когда вы уменьшаете прозрачность слоя, возможно, вам будет удобно сначала уменьшить ее до 0, а потом постепенно начать увеличивать. В Photoshop CS2 есть очень удобный способ корректировать прозрачность слоя - щелкните по слову **Opacity** и передвигайте курсор влево или вправо - тем самым вы будете изменять значение этой опции.

Вопросы и ответы

*Я не уверен, что понимаю преимущество использования корректирующих слоев в сочетании с режимами смешивания **Screen** и **Multiply** над **Shadows/Highlight**. Почему вы отдаете предпочтение первому варианту?*

Хороший вопрос. Самый простой ответ на него звучит так - в Photoshop один и тот же эффект можно получить сотней разных способов. В большинстве случаев вы добьетесь схожего результата, и выбор того или иного метода зависит лишь от того, какой из способов для вас удобнее. Но это не полный ответ. **Shadows/Highlight** и режимы смешивания **Screen** и **Multiply** на самом деле дают совершенно разные результаты. Вам лучше попробовать оба варианта и решить, какой вам лучше подходит, поскольку различие между ними очень сложно описать словами.

Я использую оба этих метода. **Shadow/Highlight** я применяю тогда, когда тени слишком сложные, а света - слишком светлые. Эта функция в некоторых случаях позволяет значительно вытянуть детали в тенях и затемнить света, не сильно влияя на цвета.

Однако в большинстве случаев я пользуюсь **Screen** и **Multiply**. Мне кажется, что при помощи этого метода я могу проработать тона в светах и тенях лучше и быстрее, чем при использовании **Shadow/Highlight**. **Shadow/Highlight** обычно дает менее реалистичные результаты в тенях, особенно, если вы не очень аккуратно проводите корректировку, в то время как эффект от использования режимов смешивания вы легко можете ослабить или усилить благодаря копированию слоя и изменению прозрачности.

С другой стороны, если ваше изображение очень контрастное, то вам проще будет пользоваться **Shadow/Highlight**. Работая с маской, вы потра-

тите намного больше времени, пытаюсь отделить тени от светов, в то время как **Shadow/Highlight** позволяет сделать это моментально.

Я использую корректирующий слой, чтобы затемнить определенные части изображения, но мне нужно, чтобы эффект на разных частях изображения был разным. Что лучше - использовать кисть с разной прозрачностью или несколько слоев для того, чтобы каждый тон корректировать на отдельном слое?

На этот вопрос ответить непросто. Очень важно оценить, насколько вам необходима точность корректировок. Если мне нужно корректировать разные тона, я обычно использую несколько слоев. Преимущество этого в том, что каждый тон можно корректировать по отдельности, изменяя прозрачность и маску.

С другой стороны, если вы корректируете одну большую область и еще несколько маленьких, то вам, вероятно, будет проще создать один корректирующий слой, а силу воздействия определять кистью с разной прозрачностью.

Глава 8

Точная корректировка цветов

Цвет - основная составляющая мира природы. Да, Ансель Адамс не работал с ним, но, даже несмотря на возрождение интереса к черно-белой фотографии, цвет все равно остается значимым элементом пейзажей и снимков дикой природы. Пестрые цвета растений, великолепие заката и зелень лесов вызывают у людей сильные эмоции.

В главе 4 вы уже узнали об основах цветокоррекции. В большинстве случаев этих знаний достаточно, но в некоторых ситуациях требуется знание дополнительных техник. В предыдущей главе вы узнали, как использовать Hue/Saturation для цветокоррекции, однако некоторые фотографии невозможно улучшить с помощью этой команды. Поэтому в этой главе я расскажу вам о нескольких продвинутых техниках, которые помогут вам добиться желаемого результата.

Что же такое настоящий цвет?

Работать с цветом непросто, даже если вы подойдете к проблеме с чисто научной точки зрения. Наши глаза адаптируются к свету, излучаемому разными источниками, и в результате мы видим один цвет, например яблоко выглядит одинаково зеленым как на улице, так и в помещении, поскольку наши глаза приспосабливаются к разной физической природе освещения. Фотоаппарату же для того, чтобы яблоко все время выглядело зеленым, необходим баланс белого.

Цвет объекта может выглядеть по-разному в зависимости от источника освещения; цвет на снимке будет зависеть от того, каким цифровым фотоаппаратом вы снимаете, или от того, какую пленку используете. К тому же на цвет влияют и те объекты, которые вы снимаете. Например, если вы фотографируете в лесу, на вашем снимке будет присутствовать зеленый оттенок, поскольку солнечный свет отражается от листьев, окрашиваясь в зеленый. Так что сказать, когда мы видим «правильный», истинный цвет, практически невозможно.

Посмотрите на рис. 8.1 - это снятые крупным планом увядшие листья. Запомните их цвет. Теперь посмотрите на рис. 8.2 и 8.3. Я ничего не делал! Вы можете поверить своим глазам? Я сменил черную рамку на красную - и мы стали воспринимать цвет листочка по-другому.

Сравните рис. 8.4, 8.5 и 8.6. Лист снова остался неизменным, но цвет обрамления изменил наше восприятие цвета объекта (яркость мы тоже

Рис. 8.1

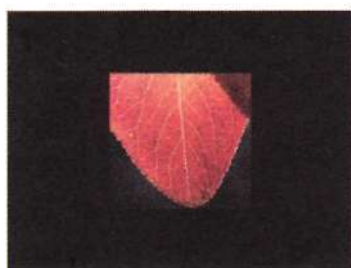


Рис. 8.2

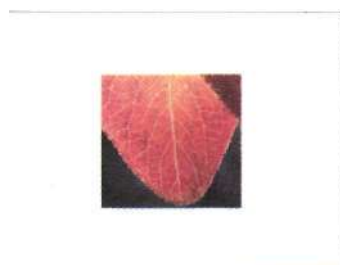


Рис. 8.3

воспринимаем по-другому, но изменение незначительно, а вот цвет стал совершенно иным). Вы, конечно, можете сказать, что столь сильные изменения редко встречаются в мире природы. Сравните рис. 8.7 и 8.8. Рис. 8.7 - чуть более теплый вариант рис. 8.1, а на рис. 8.8 я значительно подкорректировал цвет пространства вокруг листочка, не трогая сам листок. Вам кажется,



Рис. 8.4



Рис. 8.5

что цвет листа стал совершенно иным, но на самом деле это не так. Если вы мне не верите, закройте фон вокруг листочка и убедитесь, что я не лгу. Рис. 8.2-8.8 были скорректированы с использованием масок, так что лист оставался нетронутым (маска для рис. 8.7 и 8.8 была чуть размыта, чтобы сделать переход мягче).

Вы спросите, какое отношение имеет эта оптическая иллюзия к Photoshop и фотографии? Самое прямое. Цвета в мире природы существуют не сами по себе, а в разнообразных сочетаниях, и, следовательно, воздействуют друг на друга.

Во времена, когда фотографы снимали на пленку, а затем сканировали изображение, основной целью было добиться максимального совпадения



Рис. 8.6



Рис. 8.7



Рис. 8.8

оригинала и изображения на мониторе. Я слышал, как многие фотографы с гордостью заявляли, что их файл с фотографией полностью соответствует негативу. Я же убежден, что намного лучше стараться сделать так, чтобы фотография соответствовала той картине, которую вы видели, когда нажимали на кнопку спуска, поскольку в попытке добиться соответствия пленке — больше техники, чем искусства.

Совет профессионала. Откалибруйте монитор. Калибраторы (устройства для калибровки монитора) сейчас стоят очень дешево и отлично справляются с возложенной на них задачей. Если вы будете использовать откалиброванный монитор, вам не придется тратить время впустую, стараясь избавиться от оттенка, которого на самом деле нет. К тому же постарайтесь расположить монитор так, чтобы рядом с ним не было никаких ярких источников освещения, поскольку это может привести к искажению цветов на мониторе.

Корректировка цветовых оттенков

Очень интересно то, что чаще всего работа с цветом фотографии направлена на то, чтобы убрать ненужные цветовые оттенки, благодаря чему удается добиться технически верного изображения. Особо это важно в коммерческой фотографии, где фотографу необходимо получить изображение, соответствующее некоторым стандартам, или при съемке в научных целях, где фотограф должен точно передать цвет растения или животного.

Неотъемлемое свойство природы — огромное количество различных цветовых оттенков. Цвета в поле или лесу зависят от того, проходит ли солнечный свет сквозь листву, отражается ли он от деревьев и от травы. Во время восхода и заката богатство оттенков особенно заметно; если мы их уберем, то получим совершенно неинтересную фотографию.

Но закаты и восходы скорее исключение из правил, поскольку наше зрение видит их цвет, не пытаясь его нейтрализовать. В главе 4 мы уже разобрались с тем, как эти оттенки можно легко и быстро исправить. К тому же теперь мы можем значительно усовершенствовать описанные методики благодаря использованию корректирующих слоев и масок. На рис. 8.9 показана фотография реки. Снимок сделан в Главном Национальном парке штата Теннесси, река называется Флэтфок-Ривер. Как видите, на снимке появился зеленый оттенок. Он не то чтобы непоправимо портит картину, однако водопад и камни вокруг него выглядят неестественно. Если полностью удалить зеленый цвет с фотографии, она станет гораздо хуже. Благодаря же корректирующему слою Levels и маске у нас есть возможность очень аккуратно провести цветокоррекцию снимка.

Для этого нужно сделать следующее.

Сначала подкорректируем тона, поскольку они очень сильно влияют на цвета. Посмотрите на рис. 8.10: как видите, я уже применил к изображению корректирующие слои Levels (точки черного и белого) и Curves (корректировка средних тонов). Для второго слоя Levels я выбрал режим смешивания



Рис. 8.9

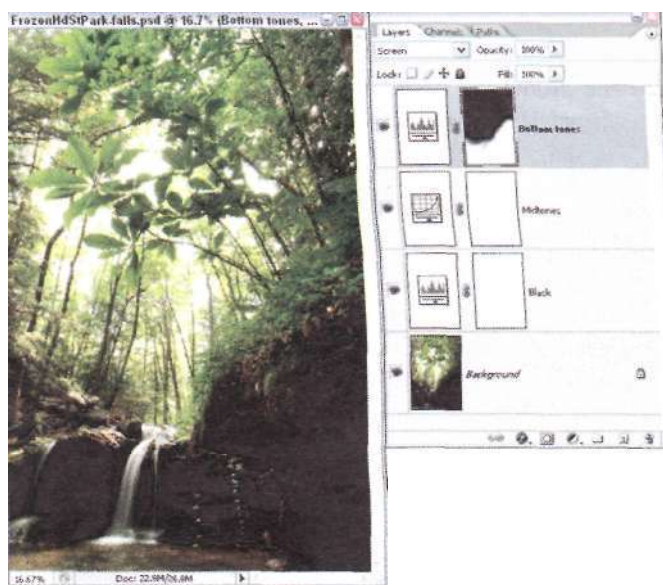


Рис. 8.10

Screen. Маска ограничивает воздействие этого слоя, однако даже невооруженным глазом видно, что мы значительно улучшили изображение.

Теперь займемся цветокоррекцией. Создайте новый корректирующий слой **Levels**. В диалоговом окне (рис. 8.11) при помощи серой пипетки (о ней мы говорили в главе 4) щелкните по тому месту, которое должно быть нейтрально серым. В данном случае я щелкал вокруг водопада до тех пор, пока мне не удалось убрать зеленый оттенок. На верх фотографии на данном этапе я не обращал внимания.

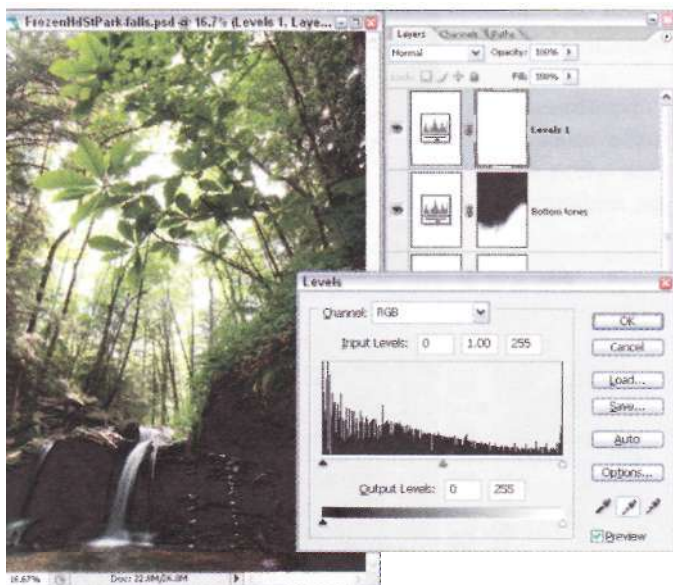


Рис. 8.11

Уберем корректировку там, где она не нужна. Нам не нужно убирать зеленый оттенок сверху фотографии, поскольку там только лес, а он благодаря насыщенному зеленому цвету выглядит реалистичнее. Я создал маску при помощи инструмента **Gradient**, а затем кистью доработал маску и в результате ограничил воздействие слоя **ColorCorrect**. На рис. 8.12 вы видите изображение после цветокоррекции.

Совет профессионала. Если корректирующий слой слишком сильно повлиял на фотографию, увеличьте прозрачность слоя. Для этого уменьшите **Opacity** до 0%, а затем постепенно увеличивайте значение этого параметра до тех пор, пока не получите идеальное изображение.

Откорректируем изменения. Как мне показалось, в данном случае уменьшение зеленого оттенка было слишком сильным, поэтому я сделал слой прозрачнее (рис. 8.13). Корректировка не влияет на верх снимка, поскольку он находится под маской. Слой **ColorCorrect** влияет только на камни и водопад внизу кадра. Мне показалось, что значение **Opacity**, равное 60 %, вполне достаточно.

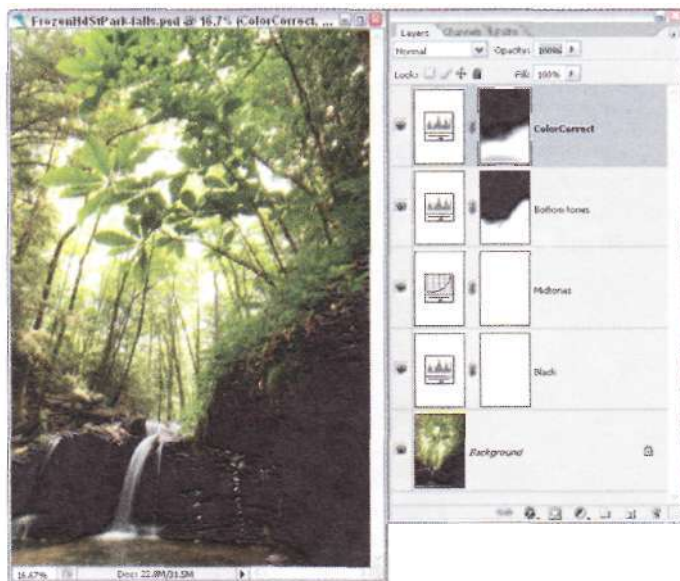


Рис. 8.12

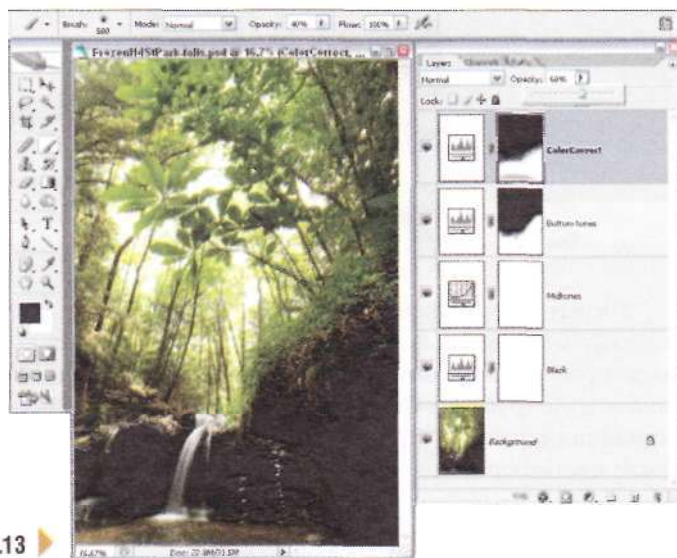


Рис. 8.13

Добавляем теплоты

Многие фотографии природы можно улучшить, сделав их теплее. Есть три причины, по которым это стоит сделать:

- синее небо дает отблеск на снимаемую сцену, и на снимке она получается холоднее, чем на самом деле;

- в пасмурный день цвета получаются холодными из-за облаков;
- наконец, людям больше нравятся теплые цвета.

Большинство фотографов, снимающих мир дикой природы на пленку, используют светофильтры, понижающие температуру снимка (добавляющие теплоты), - от Skylight до 81В. Такие пленки, как Kodachrome и Velvia, сами по себе делают снимок теплее. Если вы снимаете на цифровой фотоаппарат, управлять теплотой фотографии можно при помощи баланса белого. Но, конечно же, вы можете сделать снимок теплее и в Photoshop, к тому же у вас будет больше возможностей для тонкой корректировки - вы можете сделать теплее только часть изображения, избежав тем самым слишком высокой контрастности снимка.

На рис. 8.14 вы видите фотографию, сделанную в Национальном парке Огненная долина в Неваде. Это поразительное место расположено всего в 45 минутах езды от Лас-Вегаса (как ни странно, на расстоянии всего часа езды от Лас-Вегаса есть немало поразительных мест). Эта фотография достаточно хороша, но мы сделаем ее еще лучше.

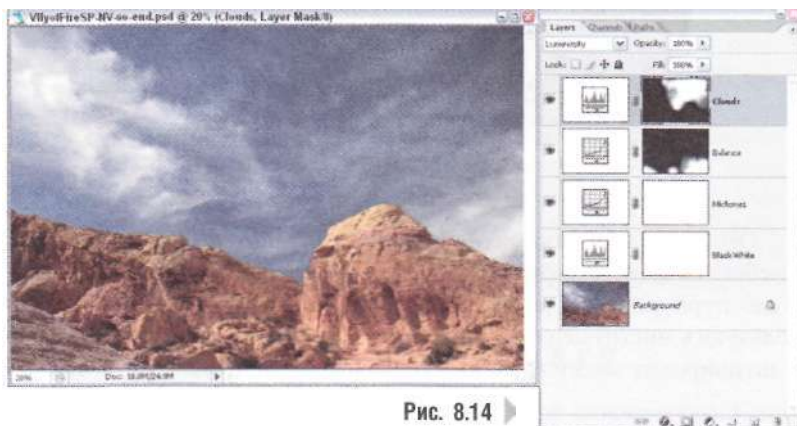


Рис. 8.14 ►

Вначале сделаем общие корректировки. На рис. 8.14 вы видите уже ставшие привычными слои: Levels (он задает точки черного и белого), Curves (корректирует средние тона) и еще два слоя Curves, которые были созданы, чтобы подкорректировать тона. Мне показалось, что скала в нижнем правом углу не сбалансирована с остальным изображением, и я затемнил ее при помощи корректирующего слоя Curves (изменив его название на Balance). Облака очень важны для этой фотографии, но мне показалось, что в правой части облака выглядят скучновато, поэтому я чуть осветлил их при помощи Levels (название слоя - Clouds).

Создайте новый корректирующий слой Color Balance (это можно сделать при помощи меню **Layer** или пиктограммы, расположенной на палитре **Layers**). В диалоговом окне **Color Balance** (Баланс цветов) есть некоторое

количество ползунков, которые позволяют работать со всеми цветами изображения. Они достаточно интуитивны, а также их просто использовать - подвигайте ползунки и посмотрите, что происходит со снимком. Я хочу сделать скалы на этой фотографии немного теплее. Для этого в области **Tone Balance** (Баланс тонов) я оставил включенной опцию **Midtones** (Средние тона), а затем добавил равное количество красного (Red) и желтого (Yellow) - рис. 8.15. Мне удалось добиться более естественного цвета скал (мы, конечно, могли бы воспользоваться **Hue/Saturation**, но эта функция не дает необходимого уровня точности корректировок).

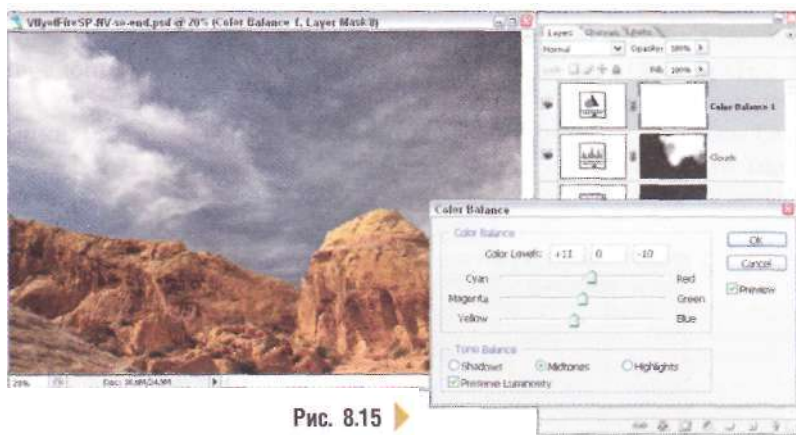


Рис. 8.15 ▶

Ограничиваем корректировки. Мне нравится, какими стали скалы, но с небом надо что-то делать: из-за того что мы сделали снимок теплее, оно стало пурпурным. Для начала необходимо выделить небо. Для этого я воспользуюсь инструментом **Color Range** (Цветовой диапазон) - рис. 8.16. Затем я активировал маску и залил выделение черным для того, чтобы защитить



Рис. 8.16 ▶

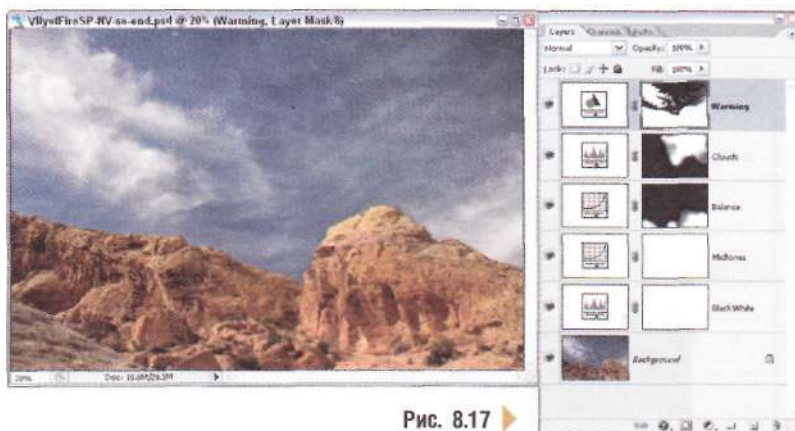


Рис. 8.17

небо от воздействия слоя Color Balance (его я переименовал в Warming) - рис. 8.17. Не забудьте после этого снять выделение - сделать это можно, нажав **Ctrl/⌘+D**.

Совет профессионала. Корректирующий слой Color Balance может оказаться очень полезным, если необходимо убрать ненужные цветовые оттенки с фотографии. Основное его преимущество в том, что вы не удаляете цвета полностью, а только исправляете их, благодаря чему имеете возможность в любой момент изменить выбранные вами параметры. В цифровом мире цвет можно сделать более насыщенным двумя способами - усиливая сам цвет или уменьшая противоположный ему. Например, если сцена слишком синяя, то необходимо уменьшить этот цвет, подвинув ползунок влево, в сторону желтого цвета.

Контраст теплого и холодного

Теплые и холодные цвета в мире природы встречаются повсеместно. Синее небо и оранжевый закат - очень хорошие тому примеры. Именно благодаря богатству цвета природа выглядит столь живо и красочно. Очень часто сделанные в студии фотографии проигрывают отснятым на природе по той причине, что искусственное освещение уступает естественному в цветовом разнообразии.

Цветовое разнообразие можно усилить, сделав тем самым фотографию реалистичнее, и без экспериментов с опцией **Hue/Saturation** (хоть эта опция и может нам помочь). Кроме того, снимку можно добавить объема, подчеркнув контраст холодных и теплых тонов. О том, как этого добиться, мы и поговорим в этом разделе.

Фотография на рис. 8.18 была снята в Священной Долине Инков в Перу. Перу - это удивительная страна, настоящий рай для фотографа. Я уже сделал большую часть корректировок для этой фотографии: обратите внимание, что средние тона были откорректированы при помощи трех слоев, -

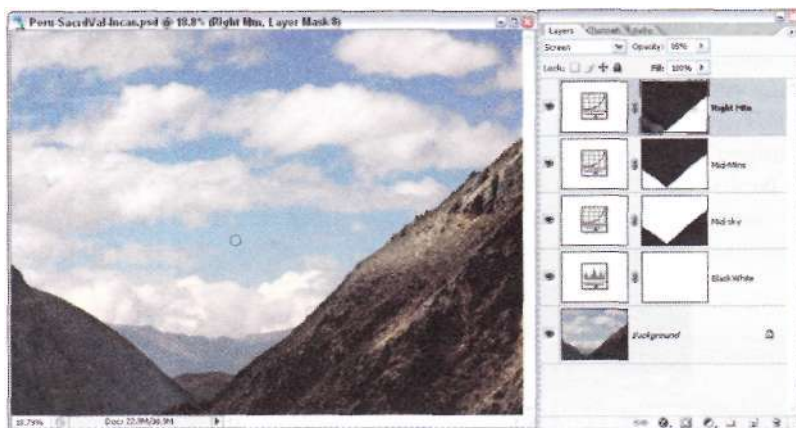


Рис. 8.18

сначала я откорректировал облака и небо, затем горы слева и справа, а потом обратился к центру снимка. Если я сделаю горы теплее, а небо холоднее, то смогу подчеркнуть их контраст, придав тем самым фотографии ощущение объема.

Чтобы подкорректировать теплые и холодные цвета, сделайте следующее:

1. Сделайте теплее передний план. Я создал новый корректирующий слой **Color Balance** и увеличил красный и желтый в средних тонах так, чтобы у меня получилось то, что я бы хотел видеть (рис. 8.19). Обычно для того чтобы сделать фотографию немного теплее, необходимо добавить 8-12 пунктов красного и желтого. При помощи опций области **Tone Balance** (Баланс тонов) вы можете указать, на какие тона необходимо влиять; в большинстве случаев для того чтобы сделать снимок теплее, необходимо выбрать опцию **Midtone** (Средние тона).

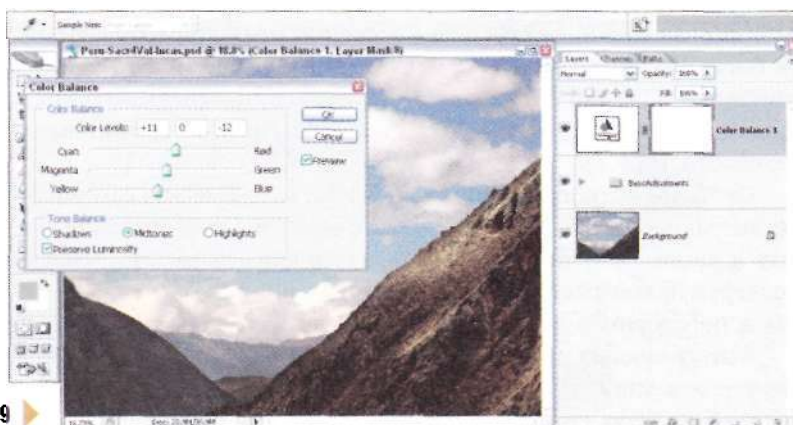


Рис. 8.19

Хранение слоев

Количество слоев в палитре **Layers** можно уменьшить, объединив слои в *группы* (groups), - в результате палитра станет проще для восприятия.

Сгруппировать слои в Photoshop CS2 очень просто. Выделите те слои, которые вы хотите объединить, нажав **Ctrl/⌘** и щелкнув по ним (не щелкайте по пиктограмме или маске). Затем откройте раскрывающееся меню **Layers** (рис. 8.20) и выберите **New Group from Layers** (Новая группа из слоев).

В появившемся диалоговом окне **New Group from Layers** введите имя для группы слоев, остальные опции не трогайте, нажмите ОК (рис. 8.21).

Теперь на палитре **Layers** у вас появилась новая папка, в которой находятся все выбранные вами слои. Вы можете выбрать их в любой момент, щелкнув по маленькой стрелочке рядом с папкой, расположенной справа от пиктограммы глаза (рис. 8.22).



Рис. 8.20



Рис. 8.21



Рис. 8.22

- Ограничьте коррективы при помощи маски (рис. 8.23). Я создал ее из выделения неба, созданного при помощи инструмента **Polygonal Lasso**, затем размыл маску и залил ее черным. Следующее, что я сделал, - подкорректировал края маски большой и мягкой кистью. Это очень важно, поскольку иначе переход между областями будет неестественным.
- Сделайте фон холоднее. Я создал новый корректирующий слой **Color Balance**, увеличил количество синего и добавил немного голубого (рис. 8.24). Обычно нужно добавить 8-12 пунктов синего и чуть меньше - голубого.



Рис. 8.23



Рис. 8.24

Совет профессионала. Если диалоговое окно мешает вам работать, то просто подвиньте его. Для этого нужно щелкнуть по заголовку и, удерживая кнопку мыши, переместить окно. Например, я передвинул диалоговое окно **Color Balance** (рис. 8.19) так, чтобы оно не загромождало изображение.

Попробуйте поэкспериментировать с опциями Midtones (Средние тона) и Shadows (Тени). Если вы собираетесь делать изображение холоднее, то лучше всего делать это именно в этих тонах. Обратите внимание на то, что на данном изображении мне пришлось добавить немного зеленого. Вы заметите, что в некоторых случаях, добавляя синего, вы делаете нейтральные тона (в частности, небо) пурпурными. Зеленый нейтрализует пурпурный.

Вновь ограничим корректировки. Чтобы ограничить эффект охлаждающего слоя, нажмите и удерживайте **Alt/Option**, щелкните по маске первого слоя Color Balance (я назвал его Cooling) и перетащите маску на слой, который мы создали для того, чтобы сделать изображение холоднее. Отпустите кнопку мыши - появится диалоговое окно. Нажмите ОК, если вы хотите заменить маску. Теперь фотография получилась уродливой (рис. 8.25), поскольку холодный и теплый эффекты применяются к одним и тем же областям. Нам нужно инвертировать одну из масок. Для этого нажмите **Ctrl/⌘+I** (рис. 8.26). Теперь у изображения есть цветовая широта, которой не было у первоначального снимка.

Для усиления драматического эффекта можно применить имитацию градиентного фильтра. Таким образом вы сделаете небо более глубоким



Рис. 8.25



Рис. 8.26



Рис. 8.27

и усилите изображение. Сделайте это, создав новый корректирующий слой Curves и затемнив небо с его помощью. Затем создайте градиент для маски, чтобы сохранить темные области неба, но не повлиять на нижнюю часть фотографии (рис. 8.27).

Не увлекайтесь чрезмерной насыщенностью

Да, я знаю, что уже говорил об этом, но с насыщенностью действительно нужно быть крайне аккуратным. В течение последних нескольких лет мне пришлось просмотреть очень много фотографий, присланных в журналы Outdoor Photographer и PCPhoto для публикаций или на конкурсы. Во время конкурсов нам приходится отсматривать тысячи снимков, и очень раздражает, когда видишь в общем-то хорошую фотографию со слишком сильной насыщенностью. К сожалению, эта ошибка чрезвычайно распространена: на очень многих фотографиях, которые я видел, насыщенность была слишком сильной. Мне даже встречались книги, авторы которых рекомендовали заметно повышать насыщенность. В результате многие фотографии выглядят так, будто мы оказались на чужой планете.

Сравните рис. 8.28 (это пейзаж, снятый в Неваде, мы уже работали с ним в этой главе) с рис. 8.29 - это то же самое изображение, только с увеличенной насыщенностью. Цвета на рис. 8.29, бесспорно, получились интереснее, но, к сожалению, фотография выглядит неестественно, поскольку она стала слишком пестрой. Некоторые фотографы иногда специально стремятся создать абстрактные изображения, подобные рис. 8.30; это очень интересно, но не является нашей целью.

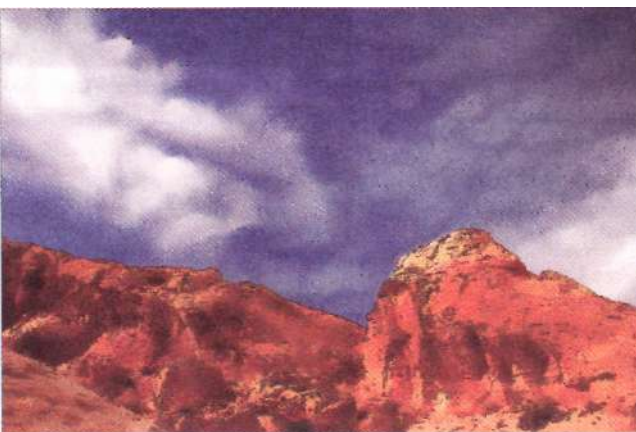
Рис. 8.28 ►



Рис. 8.29 ►



Рис. 8.30 ►



Как говорилось в главе 4, есть две причины того, почему фотографы слишком сильно увеличивают насыщенность:

- любовь к насыщенным пленкам, таким как Velvia и E-100 VS;
- некоторые сначала поднимают насыщенность немного, а потом еще немного, а потом еще немного - и так до тех пор, пока насыщенность фотографии не окажется чрезмерной.

К тому же, возможно, есть еще одна причина: если фотография выглядит слишком блеклой в связи с тем, что экспозиция была выставлена неправильно (или снимок был снят при неподходящих условиях), то благодаря усилению насыщенности мы можем сделать фотографию живее. Поэтому многие пользуются для этого инструментом **Hue/Saturation**, но, к сожалению, такой подход может сделать цвета на фотографии слишком пестрыми и ненатуральными, что мешает зрителю.

Если вы все-таки решили изменить насыщенность, будьте очень аккуратны. Делайте это так, чтобы улучшить лишь то, что необходимо улучшить. Если мне кажется, что насыщенность снимка необходимо поднять, я обычно увеличиваю ее не более, чем на 10-15 пунктов.



Рис. 8.31 ►



Рис. 8.32 ►

Рис. 8.33



На рис. 8.31 вы видите другую фотографию, которая также была сделана в Священной Долине Инков; мы уже сделали все основные корректировки, но цвет все еще слишком блеклый. На рис. 8.32 я повысил насыщенность изображения на 12 пунктов, и этого было достаточно для того, чтобы передать настроение раннего утра. На рис. 8.33 я добавил 25 пунктов - цвета на фотографии стали значительно интереснее, но гора получилась очень странной, а облака выглядят крайне нереалистично - таких в Перу вы никогда не увидите.

Корректируем цвета при помощи Hue/Saturation

В серии фотографий дикой природы даже при одинаковых условиях цвета на снимках могут отличаться. При работе в студии добиться единообразия можно, точно откалибровав камеру, но в уличной фотографии это не всегда удастся, поскольку природа цвета меняется в зависимости от различных факторов, о которых мы поговорим позже. В некоторых случаях даже изменение положения объекта относительно неба может сильно повлиять на цвета пейзажа. Особо часто такие проблемы встречаются при съемке цветов, об этом мы говорили в главе 4.

На рис. 8.34 вы видите фотографию вялых листьев, на которой слишком много синего цвета. Этот оттенок появился из-за того, что я снимал в пасмурный день.

Как вы видите на рис. 8.35, я создал новый корректирующий слой Levels и пока что больше ничего не делал. Цвета стали лучше, и мне больше нет нужды корректировать средние тона. К тому же мне нравится голубизна воды и совсем не хочется, чтобы она пропала. Если вам нравится этот снимок, то совершенно необязательно убирать синий оттенок, ведь основная ваша задача - создать фотографию, которая бы вам нравилась.

Мы, конечно, могли бы создать новый корректирующий слой Hue/Saturation и подкорректировать отдельные цвета так, как делали это в главе 4.

Рис. 8.34 ►



Рис. 8.35

Однако, хоть это и будет полезным, мы не получим необходимой точности корректировок, и, хотите - верьте, хотите - нет, на подобную работу может потребоваться гораздо больше времени, чем на ту, о которой я вам сейчас расскажу. Основная проблема при корректировке цветов заключается в том, что, когда вы изменяете долю одного цвета, вы затрагиваете тем самым и остальные цвета изображения. Я предпочитаю проводить цветокоррекцию изображения таким образом, что за каждую корректировку я меняю только один цвет. Для работы с каждым новым цветом я создаю отдельный корректирующий слой. Итак, как же я провожу цветокоррекцию?

1. Корректируем красные тона. Я создал новый корректирующий слой Hue/Saturation. Вы можете начать работу с любого цвета, с которого захотите, однако я предпочитаю работать с доминирующим на изображении цветом - в данном случае это красный. Выбираем из раскрывающегося списка **Edit** (Правка) пункт **Reds** (Красные), чтобы ограничить диапазон воздействия этого инструмента. Я чуть-чуть увеличил насыщенность

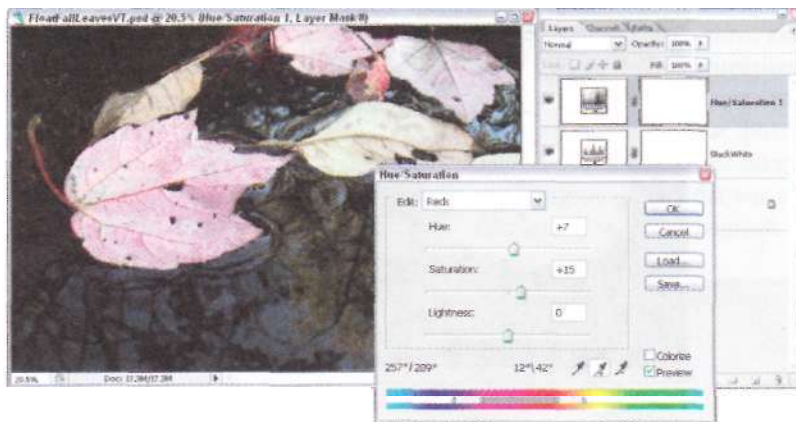


Рис. 8.36

и к тому же передвинул ползунок **Hue** на 7 пунктов вправо, чтобы уменьшить количество синего (рис. 8.36).

2. Ограничиваем воздействие коррективки. Обратите внимание на то, что я создал маску, которая ограничивает воздействие корректирующего слоя лишь красными листьями (рис. 8.37). На некоторых фотографиях маскирование может быть очень важным, и вам потребуется уделить созданию маски особое внимание.

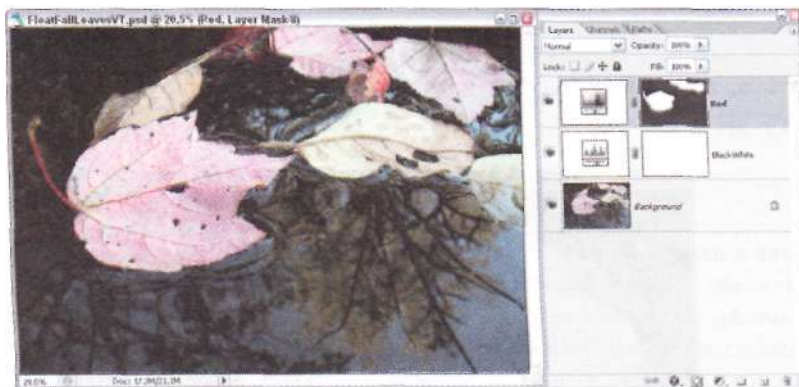


Рис. 8.37

3. Подкорректируйте и ограничьте следующий цвет. Я создал новый корректирующий слой Hue/Saturation, из раскрывающегося списка **Edit** выбрал опцию **Yellows** (Желтые) и подкорректировал **Hue** и **Saturation** (рис. 8.38). На этот раз я не использовал маску, поскольку мне не важно, будет воздействовать коррективка на другие цвета или нет, так

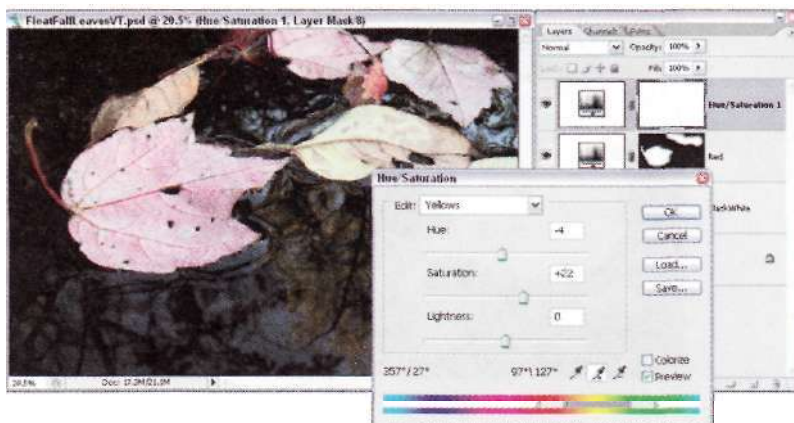


Рис. 8.38

как синий цвет воды не будет затронут. Мне кажется, что не имеет смысла тратить время на создание маски, если она вам не нужна.

4. Подкорректируйте и ограничьте следующий цвет. Теперь мы займемся деревом. Несмотря на то что мы уже подкорректировали дерево на предыдущей стадии, необходимо обработать его еще сильнее, поэтому я создал новый корректирующий слой Hue/Saturation и в раскрывающемся списке **Edit** выбрал **Yellows** (рис. 8.39). Затем я уменьшил воздействие этого слоя на расположенные под ним слои, изменив его непрозрачность.

Сначала я хотел уменьшить голубизну воды, но потом решил не делать этого, поскольку голубая вода отлично контрастирует с теплым цветом листьев.



Рис. 8.39

На рис. 8.40 показано конечное изображение - отличный пример того, как можно аккуратно корректировать изображение при помощи **Hue/Saturation**. Как видите, для некоторых цветов нам пришлось значительно повысить насыщенность. Однако если вы хотите повысить насыщенность всей фотографии, то, скорее всего, у вас возникнут проблемы, поскольку не все области фотографии имеют одинаковую цветовую насыщенность. Если бы мы не воспользовались маской, вода стала бы слишком яркой и неестественной.



Рис. 8.40

Вопросы и ответы

Что делать, если на моей фотографии слишком блеклые цвета или я хочу сделать фотографию с широким цветовым диапазоном? Когда я увеличиваю насыщенность снимка, у меня получаются очень странные цвета.

Это вы верно заметили. Если вам необходимо сильно увеличить насыщенность или подкорректировать цветовую температуру, я рекомендую вам воспользоваться **nik Multimedia's Color Efex** (www.nikmultimedia.com). Это великолепный плагин с дружелюбным интерфейсом, который позволяет фотографу корректировать цвета и тона. У этого плагина есть опции **Brilliance/Warmth** (Яркость/Теплота), которые на самом деле можно было бы назвать **Saturation/Warmth** (Насыщенность/Теплота).

Иногда у меня бывает несколько фотографий, на которых присутствует цветовой оттенок, а я бы хотел сделать так, чтобы они были одинакового

цвета. Я провел очень много времени, пытаясь сделать их похожими. Как можно добиться этого быстрее?

Очень хороший вопрос, поскольку, отвечая на него, я могу рассказать еще об одном преимуществе корректирующих слоев - вы можете перемещать эти слои с одного файла на другой. Для этого вам нужно сначала отредактировать все корректирующие слои так, чтобы они максимально улучшали изображение. Затем откройте другие фотографии в Photoshop. Щелкните по фотографии, которую вы отредактировали, выберите инструмент **Move** на панели инструментов, щелкните по корректирующему слою, который вы хотите переместить, и, не отпуская кнопку мыши, перетащите корректирующий слой на другую фотографию.

Таким образом вы сможете применить сделанные корректировки и к другим изображениям. Вы можете изменить эти корректировки в соответствии с условиями новой фотографии: дважды щелкните по миниатюре корректирующего слоя - появится диалоговое окно, в котором можно изменить параметры слоя. К тому же вам, скорее всего, придется подкорректировать маски, поскольку положение объектов новой и старой фотографии вряд ли будут совпадать. Лучше всего это делать, полностью залив маску черным или белым, а затем зарисовав ее заново.

Глава 9

Улучшаем фотографии при помощи локальных корректировок

В предыдущих главах мы говорили о методиках, позволяющих корректировать цвета и тона на определенных участках фотографий - такие корректировки называются локальными. Противоположны им общие корректировки изображения. Локальные корректировки - очень важная часть искусства фотографии, ими пользовались такие мастера, как Ансель Адамс и У. Юджин Смит. В этой главе вы узнаете о новых техниках, которые позволяют вам сделать ваши снимки объемнее, тем самым сделав их привлекательнее для зрителя.

Сравните, например, рис. 9.1 и 9.2. У фотографов нередко получаются изображения, подобные тому, что представлено на рис. 9.1. Мы не можем понять, что главное на этом снимке. Между тем на хорошем снимке зритель сначала смотрит на главную часть фотографии, а потом уже начинает рассматривать детали. В этой главе вы узнаете, как управлять вниманием зрителя при помощи тонов, а в конце главы мы поговорим и о резкости.



Рис. 9.1



Рис. 9.2

Фотографы давно уже поняли эту особенность человеческого восприятия и в лабораториях старались улучшить фотографию таким образом, чтобы она передавала зрителю как можно больше информации. Такие фотографии, как У. Юджин Смит, тратили несколько дней на то, чтобы добиться от изображения максимального воздействия на зрителя.

Раньше фотографам, делающим цветные фотографии, добиться этого было непросто по причинам, о которых я говорил в главе 1. Им приходилось идти на некоторые ухищрения, чтобы бороться с блеклостью фотографий, например изменять яркость некоторых объектов; использовать фильтры, чтобы контролировать цвета и тона, рефлекторы и рассеиватели – чтобы добавить света теням и направить солнечный свет так, чтобы он лучше освещал объекты; применять вспышку даже при съемке природы, чтобы отделить объект от фона, несмотря на то что такого искусственного освещения в природе не существует.

Все эти методы очень важны и совершенно необходимы для фотографа, поскольку только благодаря им можно сделать изображение глубже и интереснее для зрителя. Но и без Photoshop тоже не обойтись: с помощью этой программы вы можете точнее оформить замысел фотографии, сделав его понятнее для зрителя. Именно об этом мы и поговорим в этой главе.

Осветление и затемнение

В традиционной фотолаборатории контролировать тона можно было лишь при помощи затемнения и осветления во время печати фотографий. Осветлить

изображение можно было, поместив на пути света некий объект (кусочек непрозрачной фотобумаги или руку). В результате количество света, попадающего на фотобумагу, уменьшалось, этот участок фотобумаги недоэкспонировался и тона получались светлее. Затемнения добивались, увеличивая количество попадающего света, - фотобумага переэкспонировалась, становясь темнее.

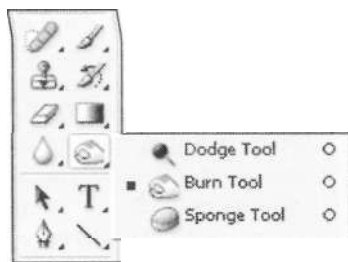


Рис. 9.3

В Photoshop есть специальные инструменты, которые имитируют традиционные методики осветления и затемнения - Dodge (Осветление) и Burn (Затемнение). Эти инструменты расположены в центре панели инструментов (рис. 9.3).

Однако инструменты Dodge и Burn использовать не так просто, как те техники, которые они имитируют. Dodge и Burn являются причиной двух проблем:

- эти инструменты изменяют пиксели изображения, что приводит к уменьшению его качества;
- когда вы используете их, чтобы осветлить или затемнить фотографию, получаются пятна.

Мы с вами уже познакомились с удобными способами сделать определенные области фотографии темнее или светлее - при помощи корректирующих слоев и масок (мы еще поговорим о них в этой главе).

Однако все это не означает, что использовать инструменты Dodge и Burn нельзя. Они могут оказаться полезными, если вам необходимо откорректировать очень маленький участок фотографии. Например, эти инструменты можно использовать на фотографии водопада (рис. 9.4). Смысловый центр фотографии - вода, и при помощи инструментов Dodge и Burn мы постараемся сделать его выразительнее:



Рис. 9.4

1. Создайте новый слой с пикселями. Это можно сделать, создав копию слоя или объединив все слои в новый при помощи **Stamp Visible** - функции, о которой мы говорили в главе 7 (нажмите и удерживайте **Alt/Option+Ctrl+SHIFT**, а потом, не отпуская клавиш, нажмите E). Для данного изображения (поскольку я уже провел все основные коррективы) мы можем просто создать копию фонового слоя. Чтобы сделать это, нажмите **Ctrl+J** или перетащите слой на пиктограмму New Layer внизу палитры **Layers** - будет создана копия фонового слоя (рис. 9.5). Если же у вас есть несколько слоев, то лучше воспользоваться методикой объединения слоев, описанной в главе 7: убедитесь, что активирован верхний слой, нажмите и удерживайте **Alt/Option+Ctrl+SHIFT**, а потом, не отпуская клавиш, нажмите E.



Рис. 9.5

2. Начнем со светов. Щелкните по инструменту Dodge на панели инструментов (рис. 9.6). Этот инструмент подобен **Brush**, его параметры на панели опций совершенно такие же (см. рис. 9.6). Вам необходимо выбрать размер кисти, соответствующий той области, над которой вы собираетесь работать. Кроме этого, вам нужно изменить опции **Range** (Диапазон) и **Exposure** (Экспозиция):
 - для опции **Exposure** выберите небольшое значение - 5-10 %. Откорректировать изображение сильнее вы сможете, проводя кистью по одной и той же области несколько раз. Если вы выберете слишком большое значение, то могут возникнуть проблемы со смещением освещенной области и окружающего ее изображения;
 - в Photoshop есть специальная опция **Range**, которая позволяет изменять область, на которую будут воздействовать инструменты **Dodge** и **Burn**. Однако эта опция для эффективного обращения с ней требует опыта. В данном случае мы будем работать со светом, так что из раскрывающегося списка **Range** необходимо выбрать **Highlights** (рис. 9.7). Таким образом вы укажете Photoshop, что необходимо корректировать только светлые тона, не затрагивая средних и темных.



Рис. 9.6



Рис. 9.7

3. Корректируем света. Закрасьте инструментом Dodge те области, которые хотите сделать светлее. В данном случае я не хотел осветлять и без того светлые участки воды, я хотел сделать светлее полосы воды, поэтому я закрасил их (рис. 9.8). Чтобы видеть эффект от применения этого инструмента, щелкните по пиктограмме глаза того слоя, над которым в данный момент работаете. Осветляйте изображение понемногу и всегда следите за тем, как обработанная версия отличается от оригинала.

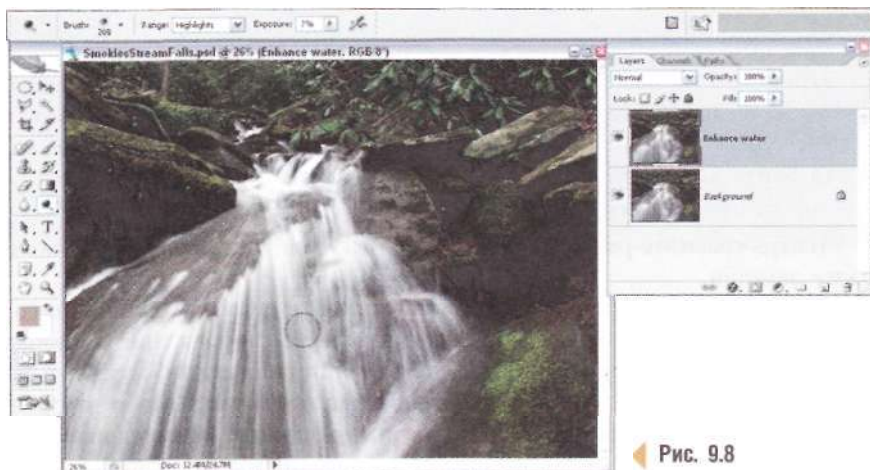


Рис. 9.8

4. Выберите инструмент **Burn** на панели инструментов (рис. 9.6). На панели опций инструмента выберите те же настройки, что выбирали для инструмента **Dodge**. Выберите размер кисти, подходящий для той области, с которой вы будете работать, установите **Exposure** на 5-10 %. В данном случае мы будем работать с тенями, так что в раскрывающемся списке **Range** выберите опцию **Shadows** (рис. 9.9). Так вы укажете Photoshop, что корректировки необходимо применять только к темным тонам.



Рис. 9.9

Совет профессионала. Когда вы работаете над изображением, используя эту методику, не спешите переключаться между инструментами **Dodge** и **Burn**. Отменить эти корректировки можно только при помощи палитры **History**, так что всегда проверяйте, что у вас получается, чтобы не пришлось отменять много этапов работы.

5. Работаем с тенями. Закрасьте инструментом **Burn** те области (необязательно тени), которые хотите сделать еще темнее. Я стремился усилить впечатление от движения воды, подчеркнув полосы, - затемнив темные участки воды (рис. 9.10). Напомню еще раз: когда работаете, не забывайте включать и выключать слои, чтобы сравнить оригинал с отректированным изображением.

Теперь сравните рис. 9.11 с рис. 9.4 - как видите, эффект движения стал более заметен.

Небольшое напоминание: как вы помните из главы 4, лучше всего работать с копией оригинала. Когда вы открываете изображение в Photoshop в первый раз, пересохраните файл (при помощи команды **Save As**) и работайте над копией. Так вы сможете защитить оригинал. Особо это важно, если вы напрямую работаете с пикселями, - например, если вы используете



Рис. 9.11

инструменты Dodge и Burn, лучше создавать копию фонового слоя. Благодаря этому вы всегда сможете удалить откорректированный слой, чтобы вернуться к оригиналу.

Как управлять взглядом зрителя. Основные принципы

Одна из основных техник в традиционной фотолаборатории - затемнение краев изображения и объектов на нем для того, чтобы привлечь внимание зрителя к фотографии и изображенному на ней объекту. Эта техника называется *затемнение границ*, она позволяет придать двумерной фотографии иллюзию трехмерности, что позволяет сделать объемнее большинство фотографий. Однако, как и в случае большинства техник Photoshop, нужно быть очень аккуратным, чтобы не перестараться. Если для вашей фотографии не нужно затемнять края - не затемняйте их.

Для этой работы нам подойдет любой инструмент, который позволяет затемнить изображение, - **Brightness/Contrast**, **Levels** или **Curves**. Я предпочитаю использовать тот из этих корректирующих слоев, который мне кажется проще. Итак, на примере листьев на рис. 9.12 я расскажу вам, как затемнить границы изображения.

1. Создаем затемняющий слой. Как вы видите на рис. 9.13, я создал новый корректирующий слой **Brightness/Contrast**. Я вас удивил? Да, в главе 6 я говорил, что никогда не стоит использовать **Brightness/Contrast** для серьезных корректировок. В большинстве случаев это справедливо, поскольку



Рис. 9.12

данный инструмент слишком груб. Но в этом случае, как вы скоро увидите, Brightness/Contrast нам отлично подойдет (я посвящу небольшой раздел рассказу о том, почему для этой операции мы выбрали именно Brightness/Contrast). Для опции Brightness нам нужно значение в промежутке от -15 до -25, но, поскольку мы создали корректирующий слой, точное значение подбирать необязательно - мы всегда сможем изменить его. После того как вы нажмете ОК, изображение станет темнее.



Рис. 9.13

2. Заливаем маску слоя черным. Мы получим изображение, как на рис. 9.14.

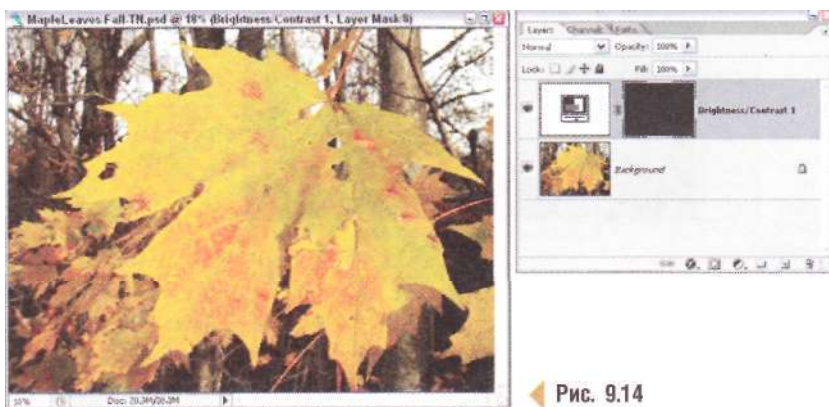


Рис. 9.14

3. Закрашиваем края. Выберите или создайте большую и мягкую кисть (если вы щелкнете правой кнопкой мыши по изображению, то появится диалоговое окно, в котором можно быстро изменить размер кисти) и красьте белым там, где, на ваш взгляд, это необходимо (рис. 9.15). Помните, что края маски не должны быть жесткими.
4. Подредактируйте затемнение границ либо при помощи ползунка Opacity, либо при помощи ползунка Brightness в диалоговом окне корректирующего

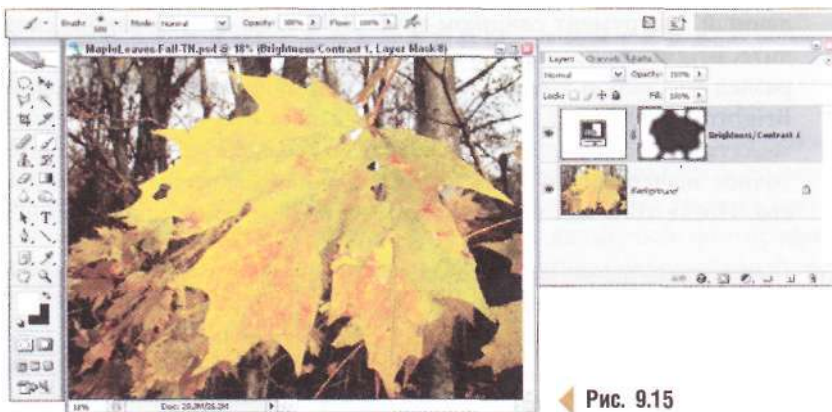


Рис. 9.15

слоя (чтобы оно появилось, нужно дважды щелкнуть по пиктограмме слоя на палитре Layers) - рис. 9.16. Те значения, что вы выставите, будут зависеть только от ваших предпочтений.

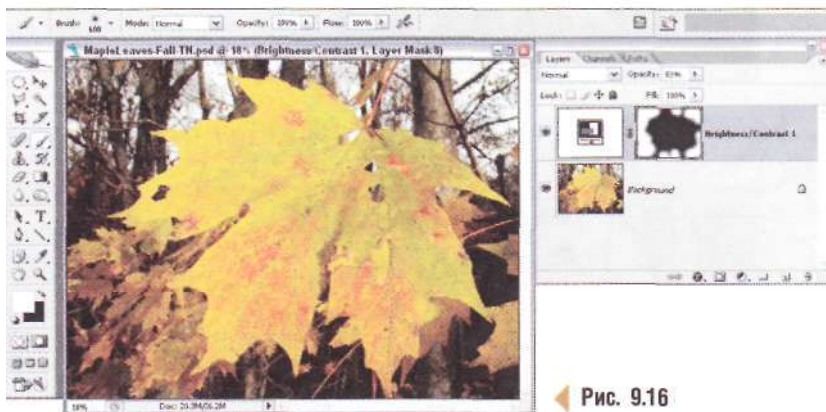


Рис. 9.16

Теперь я хочу показать вам кое-что по-настоящему интересное. Посмотрите на варианты «до» и «после» на рис. 9.17 и 9.18. Если вы в течение некоторого времени будете смотреть на рис. 9.18, а затем сразу посмотрите на рис. 9.17, то заметите много различий. Центральный лист на рис. 9.18 выглядит так, будто его подсвечивают, но это на самом деле эффект от затемненных границ. Края рис. 9.17 выглядят так, будто их чуть осветлили. К тому же обратите внимание на то, что рис. 9.18 значительно объемнее оригинала.

Совет профессионала. Когда вы маскируете какое-нибудь изображение, очень важно делать края маски мягкими. Добиться этого можно благодаря использованию мягких и больших кистей, а также градиентов и фильтра **Gaussian Blur (Filter • Blur • Gaussian Blur)**, примененному к маске.



Рис. 9.17



Рис. 9.18

Ужасный Brightness/Contrast

В этой книге я сделал все, чтобы сказать вам, что корректировок при помощи **Brightness/Contrast** надо избегать, как огня (рис. 9.19). Это особо важно, если вы собираетесь серьезно поработать с яркостью и контрастностью изображения.

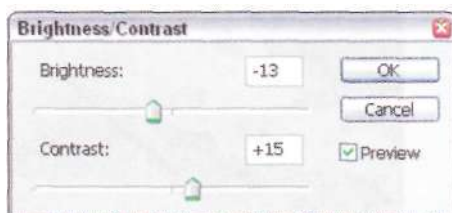


Рис. 9.19

Brightness/Contrast очень часто используют новички, которые только начинают знакомиться с Photoshop, поскольку пользоваться этой функцией очень просто (каждому понятно, что делают ползунки диалогового окна). Но, как я уже вас предостерегал, этот инструмент слишком груб, когда дело доходит до управления тональностями, - если вы воспользуетесь им, то сможете лишь сделать все изображение ярче или темнее. Например, сравните рис. 9.20 и 9.21. Как видите, обработав фотографию **Brightness/Contrast** (рис. 9.20), мы получили нормальную фотографию, но если вы сравните ее

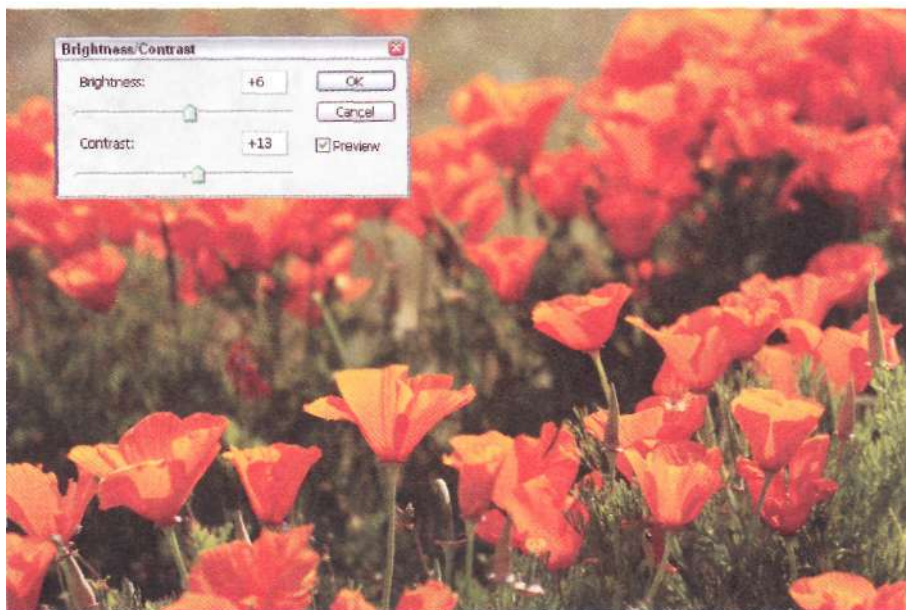


Рис. 9.20

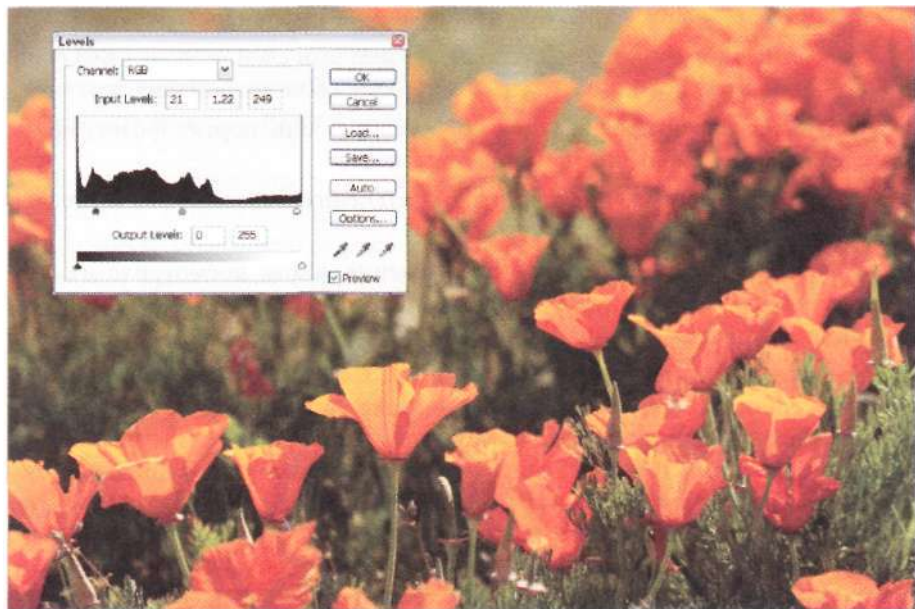


Рис. 9.21

с той, что я создал при помощи Levels (рис. 9.21), то заметите, что у первого варианта нет объема. Различия станут особенно заметны, если вы напечатаете эти фотографии.

Но, если Brightness/Contrast не хватает той гибкости, что есть у Levels и Curves, зачем вообще говорить об этой функции? Дело в том, что для быстрого затемнения определенных областей изображения нам отлично подойдет и этот инструмент. Если вы не хотите обрабатывать светлые тона отличным от средних тонов и теней образом, то можете легко затемнить все изображение с его помощью.

Я использую Brightness/Contrast только как корректирующий слой, так что благодаря использованию маски я могу применить этот слой только к определенным участкам изображения. Brightness/Contrast я использую только для того, чтобы затемнять участки изображения, поскольку, если мне надо что-то осветлить, значит, мне нужны детали, а для этого лучше воспользоваться Curves или Levels: они куда лучше справятся с этой задачей.

Как управлять взглядом зрителя. Продолжение

Вы можете управлять вниманием зрителя, указав, как ему воспринимать фотографию.

Когда вы будете корректировать изображение:

- кадрируйте изображение так, чтобы оно вам нравилось;
- для каждой корректировки создавайте отдельный слой. Это даст вам большую гибкость, возможность затемнять одну область, осветляя другую;
- убирайте корректировки с тех областей, где они портят фотографию, сделать это можно при помощи маски;
- затемняйте изображение так, чтобы затемненные участки подчеркивали смысловой центр кадра;
- после того как вы затемните изображение, вновь посмотрите на снимок - возможно, вам понадобится что-то осветлить, где-то подкорректировать цвета.

На рис. 9.22 вы видите изображение болота и неба, для которого я уже сделал основные корректировки тонов и цветов в Camera RAW. Как видите, на фотографии есть дома (это поселение в Калифорнии, расположенное рядом с болотами). Я бы, конечно, мог сделать снимок без зданий, но, поскольку я снимаю природу, я должен показывать не только ее красоту, но и влияние на нее человека.



Рис. 9.22

Ссылка. Подробнее об использовании режимов смешивания корректирующих слоев рассказывается в главе 7. Для смешивания корректирующего слоя используется оригинальное изображение, то есть оно накладывается само на себя.

Совет профессионала. Когда вы используете инструмент **Gradient** (Градиент) для создания маски, не старайтесь нарисовать идеальный градиент с первой попытки. Если у вас не все получится с первого раза, вы всегда можете отменить свои действия или подправить маску при помощи кисти.

В любом случае это - красивая сцена, однако дома немного отвлекают внимание. С одной стороны, фотография показывает, что природное величие может существовать рядом с человеком, с другой - эта фотография заставляет испытывать чувство опасения, что даже такую красоту человек может испортить.

Чтобы эта фотография лучше передавала мою идею, я решил применить некоторые локальные корректировки. Итак, что я сделал вначале? При съемке этого кадра я использовал широкоугольный объектив, и в кадр попал участок неба, слишком близкого к солнцу, - в результате этот фрагмент получился очень блеклым. Чем нам это мешает? А тем, что внимание зрителя отвлекается на светлый участок. Если мы затемним эту область, то сделаем снимок значительно привлекательнее для зрителя. Делать это мы будем так:

1. Корректируем дисбаланс тонов. Как видно на рис. 9.23, я создал новый слой и изменил режим смешивания на Multiply (Умножение). Обратите внимание, что я создал слой Levels (а мог бы и любой другой!), не изменяя никаких опций, просто изменил режим смешивания. Как можно было ожидать, в результате все изображение получилось темным, но я ограничил воздействие этого слоя благодаря инструменту Gradient и маске.

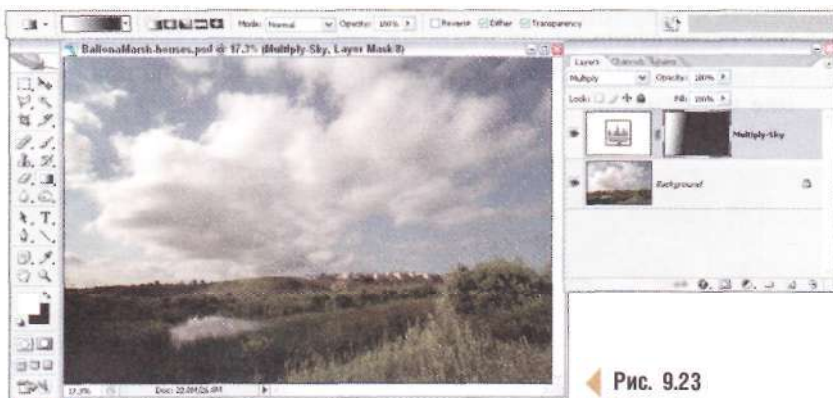


Рис. 9.23

2. Корректируем маску. Очень часто случается так, что вам нужно подправить созданный градиент. Да, нам удалось затемнить небо, но вместе с тем мы затемнили и болото внизу. Поэтому я закрасил низ маски черным (рис. 9.24).

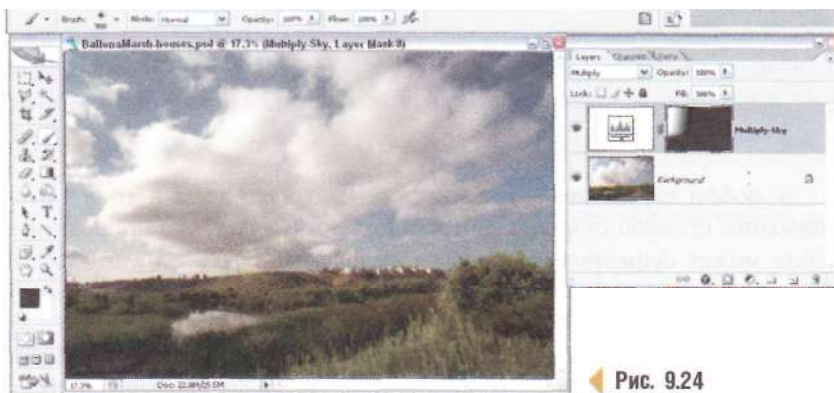


Рис. 9.24

3. Корректируем небо. Теперь у нас получилось хорошее небо, но посмотрите, как различаются облака слева и справа. Конечно, в природе бывает всякое, но в данном случае это - проблема фотоаппарата, который очень странно обошелся с контрастностью. Чтобы вернуть оригинальный цвет облакам, я создал новый корректирующий слой **Levels**, не применяя к нему никаких корректировок. На этот раз я использовал другой режим смешивания слоев - **Overlay** (Наложение). Он делает светлые тона светлее, а темные - темнее, что позволяет повысить контрастность. Результат корректировок вы можете увидеть на рис. 9.25. Он, к сожалению, получился очень грубым, но если мы создадим маску и ограничим область воздействия слоя лишь облаками справа, то получим очень хорошую фотографию (рис. 9.26).

В результате на снимке получилось очень хорошее небо, и, как вы видите, облака теперь больше похожи на настоящие. Но мне кажется, что они стали слишком отвлекать на себя внимание. Поэтому следующее, что мы сделаем, - откорректируем болото так, чтобы привлечь внимание и к нему.



Рис. 9.25

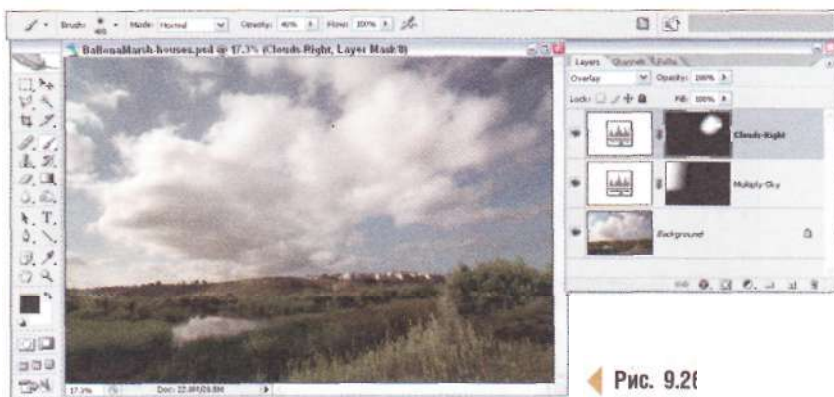


Рис. 9.26

4. Добавляем цвета. Цвет можно корректировать не только при помощи Hue/Saturation. Когда вы изменяете тона на фотографии, то вместе с тем вы корректируете и цвета. Эффект этого воздействия вы уже видели, когда корректировали точки черного и белого. Прежде чем мы сможем изменять цвета болота, необходимо сначала их проявить. Для этого я использовал новый слой без корректировок, на этот раз переключив режим смешивания на Screen (Экран) - рис. 9.27. В результате фотография стала выглядеть так, будто ее переэкспонировали, поэтому я залил маску черным и закрасил белым лишь зелень болота (рис. 9.28). Я не стал высветлять растения в правом углу, поскольку не хочу, чтобы внимание зрителя устремлялось туда. Я также немного осветлил воду, используя кисть с небольшим значением Opacity. И, наконец, немного затемнил изображение, уменьшив непрозрачность этого слоя. Теперь фотография не просто выглядит так, как пейзаж, который я видел; она еще и сбалансирована, так что внимание зрителя не блуждает бесцельно по снимку. Обратите внимание на то, насколько лучше стало выглядеть болото, а ведь мы не повышали его насыщенность.

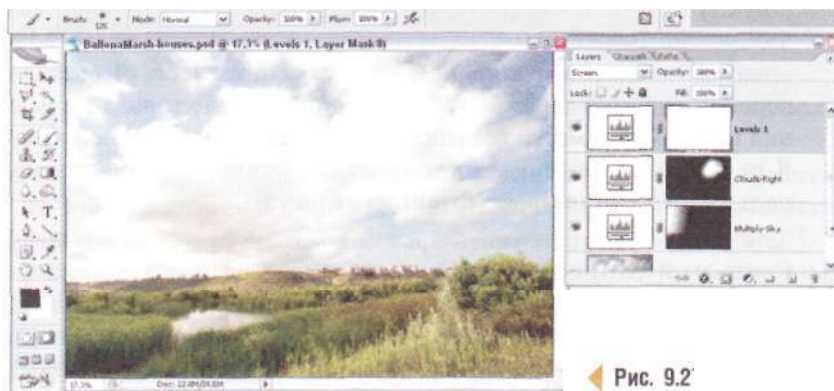


Рис. 9.27

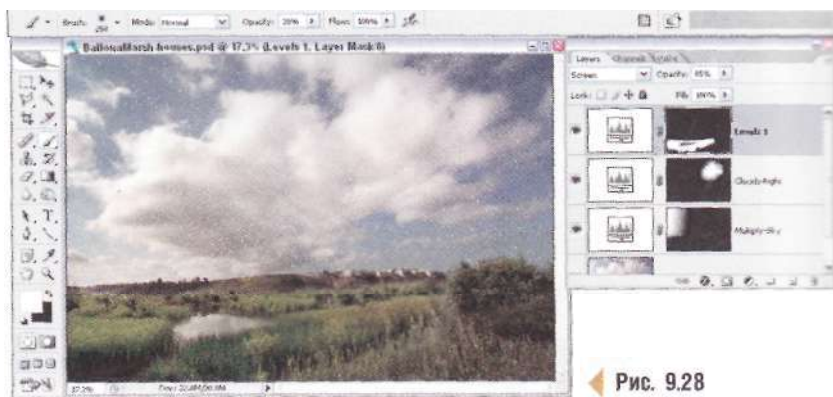


Рис. 9.28

Полезные режимы смешивания

Примечания по использованию смешивания слоев: щелкнув по раскрывающемуся списку. Modes (Режимы), вы можете выбрать огромное количество вариантов смешивания. Каждая опция изменяет изображение уникальным образом, но для фотографа полезны лишь несколько режимов:

- Multiply (Умножение) - для усиления цветов и затемнения;
- Screen (Экран) - для осветления;
- Overlay (Наложение) - для усиления контрастности;
- Soft Light (Мягкий свет) - для усиления контрастности (этот режим намного мягче Overlay);
- Color (Цвет) - для изменения цвета пикселей, не затрагивая тонов. Особенно это полезно, если вы раскрашиваете фотографию вручную;
- Luminosity (Яркость) - для изменения тонов, не затрагивая цветов (используется в том случае, если вам нужно сильно подкорректировать тона).

5. Вновь оцениваем фотографию. Я постоянно смотрю на изображение, отслеживая то, как повлияли на него сделанные корректировки. В данном случае мне показалось, что в результате корректировок низ получился слишком светлым, из-за чего все изображение кажется чересчур ярким. Поэтому я решил немного затемнить небо. Я создал новый корректирующий слой Curves и затемнил средние тона, а затем ограничил при помощи маски воздействие этого слоя областью неба (рис. 9.29). Я не хотел сделать так, чтобы яркое небо стало темным, поэтому воспользовался **Curves**, а не **Brightness/Contrast**.
6. Затемняем края. Затемнить края мы можем при помощи **Brightness Contrast**. Я создал новый корректирующий слой и затемнил фотографию, затем залил маску черным и закрасил белым те участки, которые необходимо затемнить (рис. 9.30). В данном случае верхний правый угол - уже самая темная часть неба, так что нет нужды делать его темнее. Я увеличил прозрачность кисти, благодаря чему я могу делать

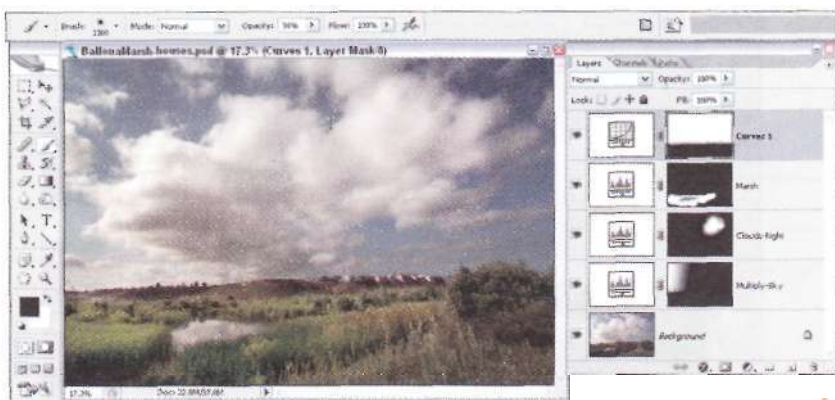


Рис. 9.29

затемнение сильнее или слабее в зависимости от того, сколько раз проведу кистью по той области, которую хочу затемнить. Я немного затемнил верхний левый угол, немного - середину левого края, а затем большой участок внизу справа: нижний правый угол был слишком насыщенным и отвлекал внимание зрителя.



Рис. 9.30

7. Подчищаем композицию. Мы, конечно, могли бы на этом остановиться, но мне кажется, что дома оказались слишком сбалансированными с остальной фотографией. Я же хотел, чтобы они резко выделялись. Чтобы добиться этого, я воспользовался Curves - осветлил их с помощью этого инструмента. Я сделал корректировку, залил маску черным, а затем закрасил дома белым (рис. 9.31). Мне также показалось, что в результате наших корректировок дерево справа стало слишком темным, так что я закрасил белым и его.



Рис. 9.31

Новый уровень коррективов

Теперь посмотрите на рис. 9.32, на палитру **Layers** и сравните ее с заметками Адамса на рис. 9.33. Обратите внимание на то, насколько они похожи.

Локальные коррективы - очень эффективная методика, которой пользуются все фотографы. Она работает намного лучше инструментов **Dodge** и **Burn**. Заметьте, что на каждом слое я делал только одну коррективу. Это позволяет легко понять, что делает каждый из слоев, и дает ни с чем не сравнимую гибкость в работе.

Из собственного опыта работы с фотографиями в журнале *Outdoor Photographer* и на семинарах я знаю, что многих начинающих пугает столь большое количество слоев. Им кажется, что, для того чтобы откорректировать фотографию таким образом, требуется очень много времени. Но поверьте — я сам не хочу тратить свое время на сидение перед компьютером. Могу вас уверить, что на обработку фотографии мне требуется очень мало времени.

Посмотрите на рис. 9.34 и 9.35 - это фотографии до и после обработки (фотография была сделана на Валлонских болотах). Кажется, что для такого сильного изменения изображения требуется очень много времени. На самом

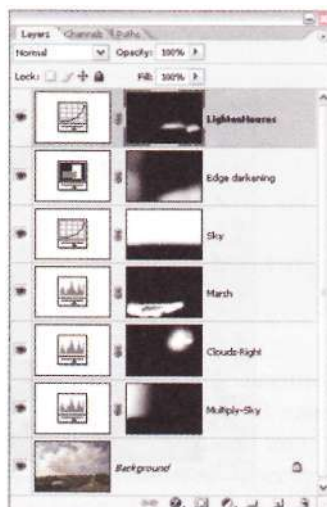


Рис. 9.32

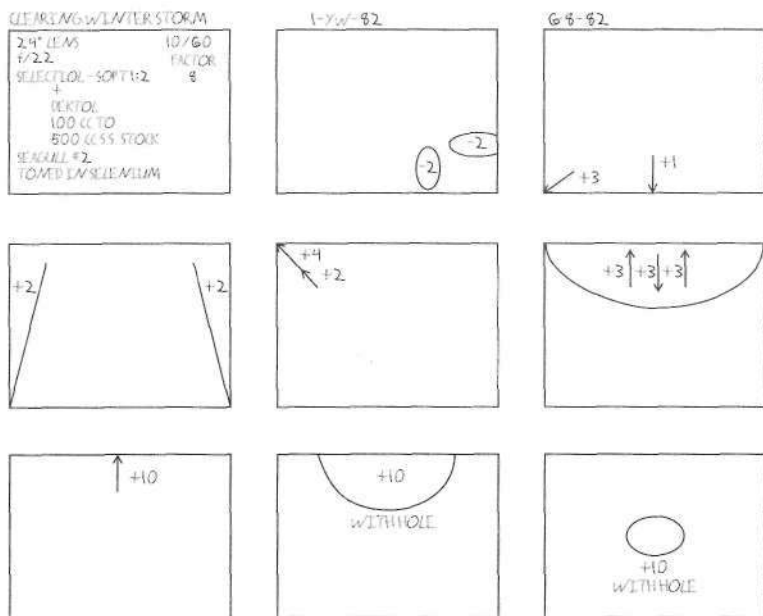


Рис. 9.33. Записки Анселя Адамса, используются с разрешения Trustees of The Ansel Adams Publishing Rights Trust. Все права защищены

Рис. 9.34



деле благодаря использованию корректирующих слоев и масок можно добиться такого результата за очень короткий временной промежуток. Да, бесспорно, в первый раз вам придется потратить много времени на то, чтобы освоить использование корректирующих слоев и масок, но с опытом вы будете корректировать снимки значительно быстрее.



Рис. 9.35

Выделения и маски

Если вы делаете локальные корректировки, маска - совершенно необходимый инструмент. В Photoshop маски имеют еще и другие возможности, о которых стоит поговорить. Например, можно создавать маски из выделений (вы можете использовать какой-нибудь инструмент группы **Selection** (Выделение), чтобы выделить ту область, к которой будет применяться корректировка). Что лучше - создавать корректирующий слой до или после выделения? Очень сложно однозначно ответить на этот вопрос, поскольку это зависит от того, с чем вы имеете дело.

К той фотографии, с которой мы будем работать в этом разделе, уже были применены все основные корректировки. Следующее, что мы сделаем, - затемним края, чтобы у фотографии появилась глубина. Ниже рассказано о том, как сделать это при помощи выделений:

1. Создайте новый корректирующий слой **Brightness/Contrast** и затемните изображение (рис. 9.36).
2. Создайте выделение, которые окружало бы нужный объект на фотографии. Для создания этого выделения я использовал инструмент **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение).
3. Залейте выделение черным и снимите выделение (**Ctrl/36+D**). Как можно видеть на рис. 9.37, мы осветлили цветок, но края маски еще слишком грубые.

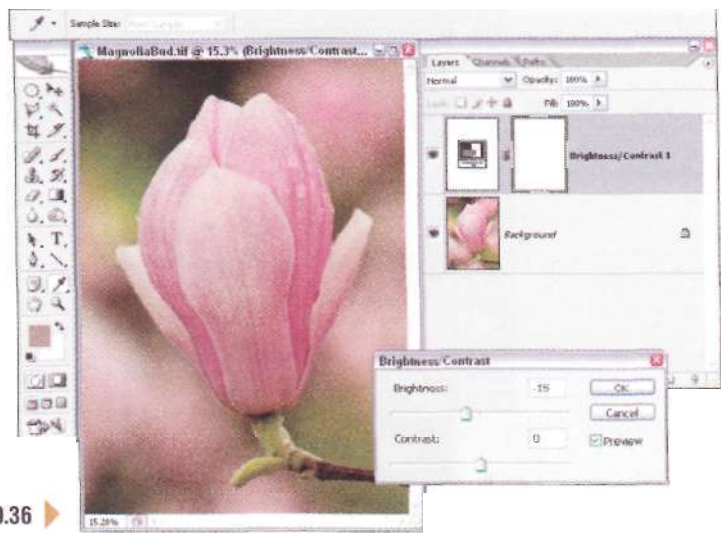


Рис. 9.36

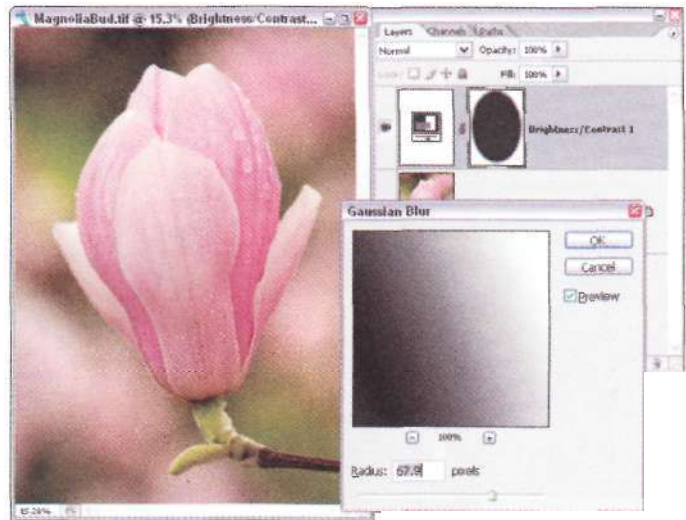


Рис. 9.37

4. Смягчите края маски. Сделать это можно при помощи фильтра **Gaussian Blur (Filter • Blur • Gaussian Blur)** - рис. 9.37.

Вы можете сделать эту же корректировку другим способом, сперва выделив нужную вам область:

1. Создайте выделение вокруг нужного вам объекта. Я решил воспользоваться для этого инструментом **Lasso** (рис. 9.38).
2. Создайте новый корректирующий слой **Brightness/Contrast**. Мне кажется, что удобнее всего это сделать, воспользовавшись пиктограммой внизу палитры Layers. Появится диалоговое окно **Brightness/Contrast**;



Рис. 9.38

в качестве маски для этого слоя будет использоваться то выделение, которое мы создали (рис. 9.39). Обратите внимание на то, что коррективка действительно основывается на выделении (она применяется к цветку).

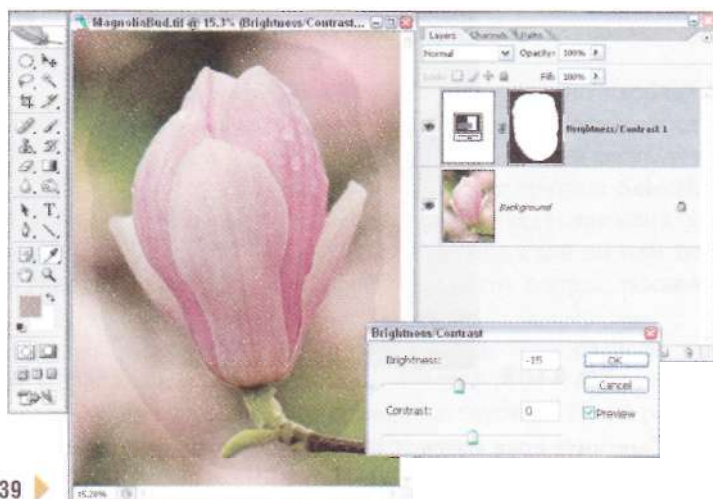


Рис. 9.39

3. Инвертируйте маску - для этого просто нажмите **Ctrl/⌘+I** (рис. 9.40).
4. Смягчите края маски при помощи **Gaussian Blur** (рис. 9.41).



Рис. 9.40 ►

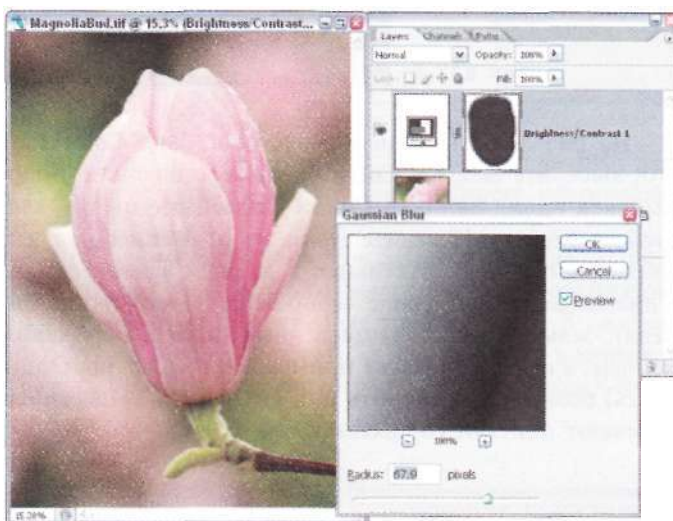


Рис. 9.41 ►

Инструмент Color Range

Инструмент **Color Range** (Диапазон цветов) - еще один великолепный помощник при работе с масками. Этот инструмент позволяет выделять лишь определенные тона и цвета, так что вы **можете** ограничить коррективку ими. Этот инструмент не требует от вас особой подготовки. Когда цветет

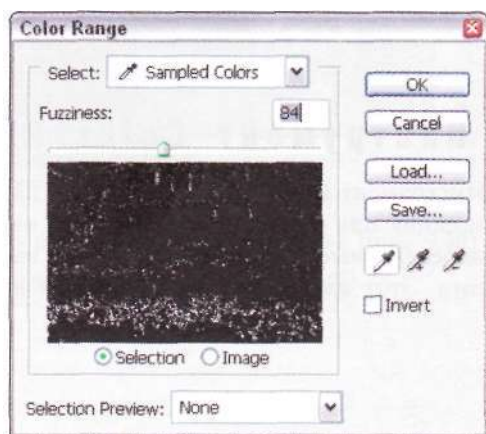
техасская Страна Холмов к западу от Остина - это великолепное зрелище. Изображение на рис. 9.42 было снято пасмурным днем на телеобъектив, чтобы сжать пространство. Я уже сделал все основные корректировки, и благодаря тому, что эта фотография очень пестрая, мы можем показать на ее примере, как использовать инструмент Color Range и корректирующие слои.

Рис. 9.42 ►



На рис. 9.43 вы видите диалоговое окно Color Range. Чтобы открыть его, выберите Select • Color Range (Выделение • Диапазон цветов). Когда выбрана опция Sampled Colors (Указанные цвета), ваш указатель изменится на пипетку. Наведите его на изображение, щелкните по цвету - и этот цвет будет выбран. Активное в данный момент выделение отображается в диалоговом окне в виде черно-белой маски (когда опция Selection включена): белые области - выделенные части изображения, черные - невыделенные, а к серым эффект применяется частично. Опция Fuzziness (Размытость) позволяет увеличить или уменьшить выделенные области; за это же отвечают пипетки со знаками «+» и «-».

Рис. 9.43 ►



Остальные опции могут пригодиться, а могут и нет, поэтому мы поговорим о них вкратце. На рис. 9.44 вы видите раскрывающийся список Select. Если вы выберете один из цветов, то именно он будет выделен. Цветами я пользуюсь редко, а вот опции Highlights, Midtones и Shadows могут оказаться очень полезными.

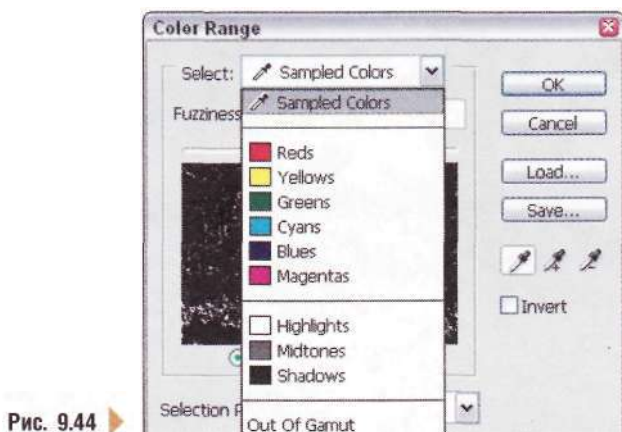


Рис. 9.44

Опция Out of Gamut (Вне пределов охвата) больше нужна тем, кто занимается печатью. Если вы отметите флажком опцию Invert, то инвертируете ваше выделение.

На рис. 9.45 показан раскрывающийся список Selection Preview (Предпросмотр выделения) - эти опции позволяют вам изменять изображение так, чтобы вам было удобнее выделять нужные цвета и тона. В данном случае я выбрал опцию White Matte (Белая маска), вот почему изображение выглядит так странно. Большинству фотографов удобна опция None (Нет).

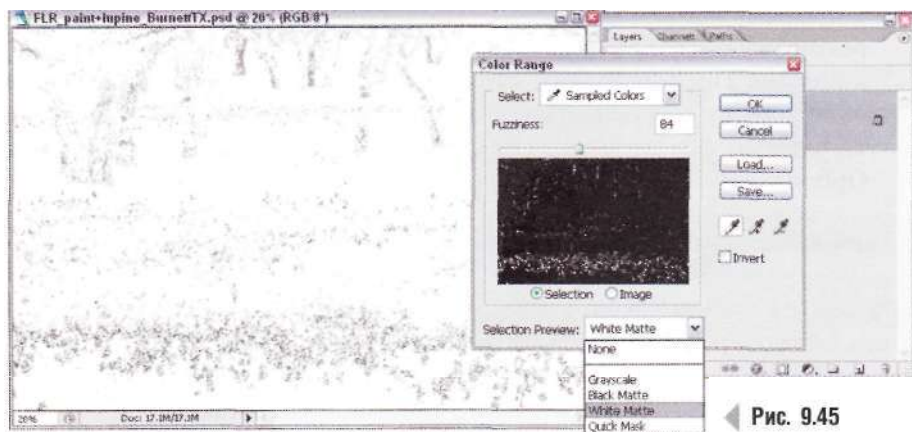


Рис. 9.45

Ниже приведено краткое описание того, как можно использовать инструмент **Color Range** для работы с корректирующими слоями:

1. Выделяем при помощи **Color Range** часть фотографии. Рис. 9.46 показывают, что случится, если вы щелкнете по голубым цветам, а затем при помощи Fuzziness подкорректируете выделение.



Рис. 9.46

2. Корректируем выделенную область. Если вы создадите корректирующий слой, то выделение будет использовано в качестве маски (рис. 9.47). Я часто использую слой **Curves**, поскольку он позволяет постепенно корректировать тона. На рис. 9.48 вы видите, что я создал корректирующий слой **Hue/Saturation** и сильно повысил насыщенность, но маска ограничивает корректировку цветами. Эту маску я создал, скопировав ту, что получилась у нас из выделения (просто перетащил ее, зажав **Alt/Option**).

Совет профессионала. Вы можете использовать **Brightness/Contrast**, **Levels** и **Curves** для того, чтобы отредактировать маску. Если вы внимательно посмотрите на рис. 9.49, то заметите, что маска **Hue/Saturation** немного отличается от той, что находится на слое **Lupine 1**, несмотря на то что они были созданы копированием. Вы можете легко корректировать маски при помощи **Levels**, чтобы сделать светлые области светлее, а темные темнее (именно это я и сделал, чтобы усилить эффект слоя).

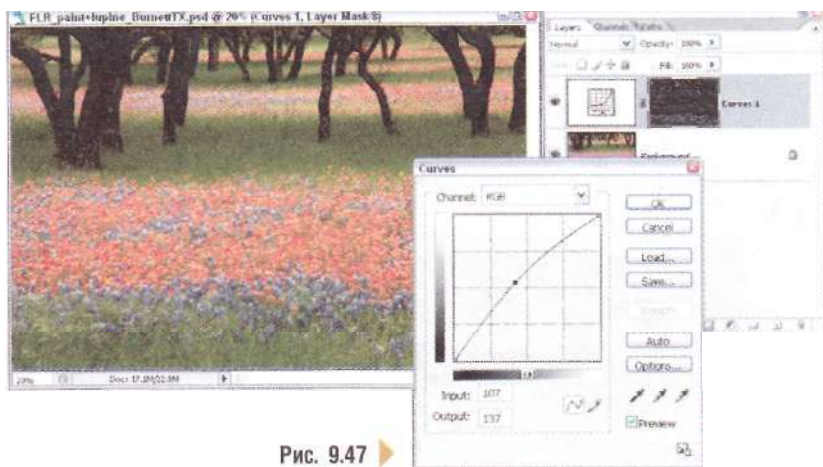


Рис. 9.47

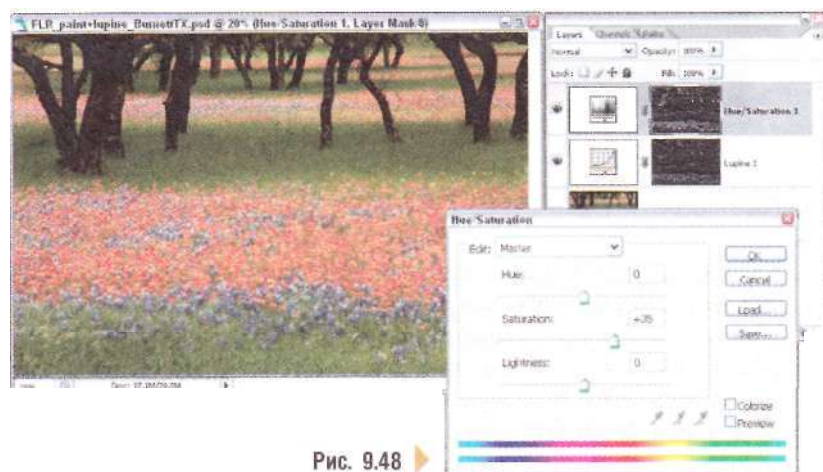


Рис. 9.48

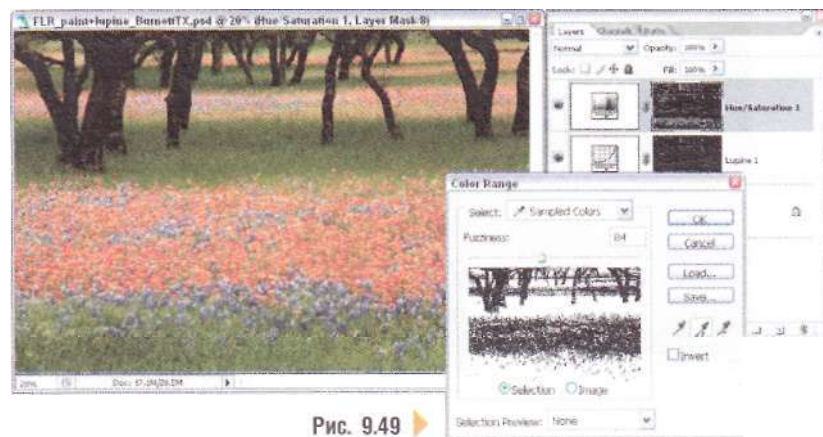


Рис. 9.49

3. Подкорректируйте цвет или тон. Как вы видите на рис. 9.49, я выделил зеленую траву при помощи Color Range. Вы, конечно, можете думать, что если сделать траву светлее, то в ней появится больше цвета. Но нет: если вы затемните траву, то добьетесь того, что изображение будет выглядеть драматичнее и акцент будет сделан на главном объекте снимка - цветах (рис. 9.50).

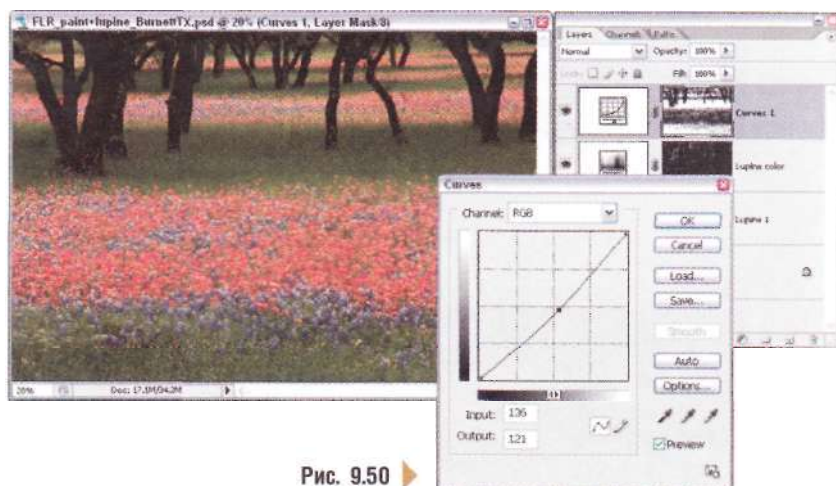


Рис. 9.50

4. Подкорректируйте цвета или тона настолько, насколько это необходимо. В нашем случае, чтобы усилить фотографию, нужно лишь немного подкорректировать оранжевый. Я выделил оранжевый при помощи инструмента Color Range, используя пипетку со знаком «+» (рис. 9.51). Затем я воспользовался Hue/Saturation и изменил цвет оранжевых бутонов так, чтобы они стали красноватыми (рис. 9.52).

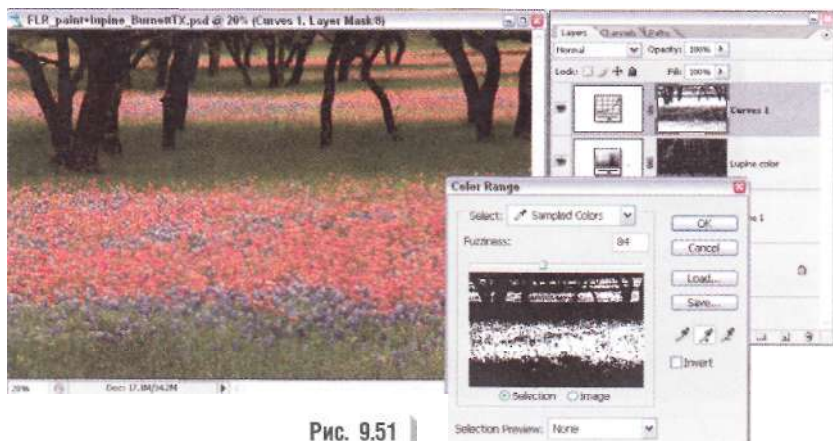


Рис. 9.51

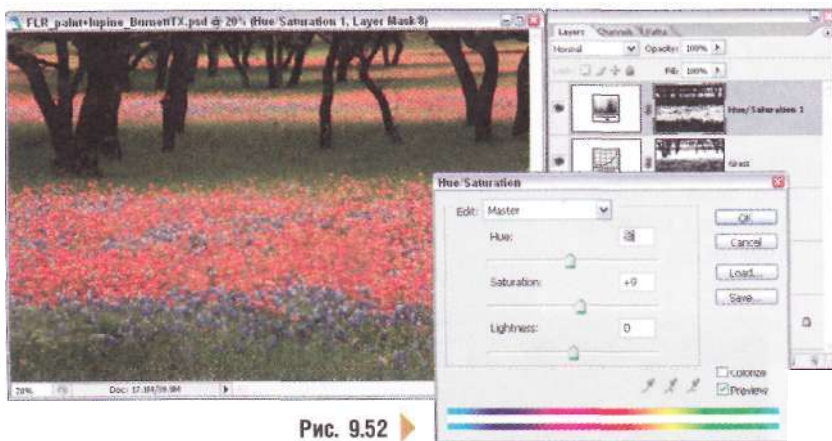


Рис. 9.52

Очень важно следить за тем, как изменяется насыщенность изображения. В данном случае мы сделали снимок значительно насыщеннее, но делали мы это постепенно, повышая насыщенность строго определенных участков. На photographиях с большим количеством различных цветов лучше всего повышать насыщенность именно таким образом, поскольку сами цвета не очень нуждаются в корректировках.

И снова к началу

В первой части этой главы я показывал изображение, внимание к которому мы привлекли благодаря яркости, но оговорился, что того же эффекта можно достичь при помощи резкости. В данном разделе я расскажу вам об этом.

Нижнее растение (это триллиум сидячий) я отделил от остального изображения и корректировал его отдельно. Вы уже знаете, как работает затемнение. Как показано на рис. 9.53, я затемнил изображение корректирующим

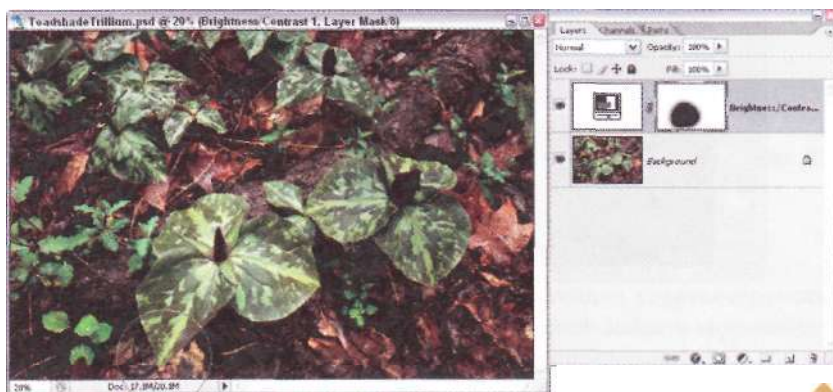


Рис. 9.53

слоем Brightness/Contrast, а затем исключил из-под его воздействия центральное растение. Благодаря этому оно стало смысловым центром кадра.

Добиться того, чтобы растение в центре выглядело резче, можно, размыв задний план. Вот как это делается:

1. Скопируйте фоновый слой. Я скопировал слой и поместил его прямо под слой Brightness/Contrast (рис. 9.54) - щелкнув по фоновому слою и нажав **Ctrl/⌘+J**. Я сделал это для того, чтобы размытое изображение тоже было затемнено.

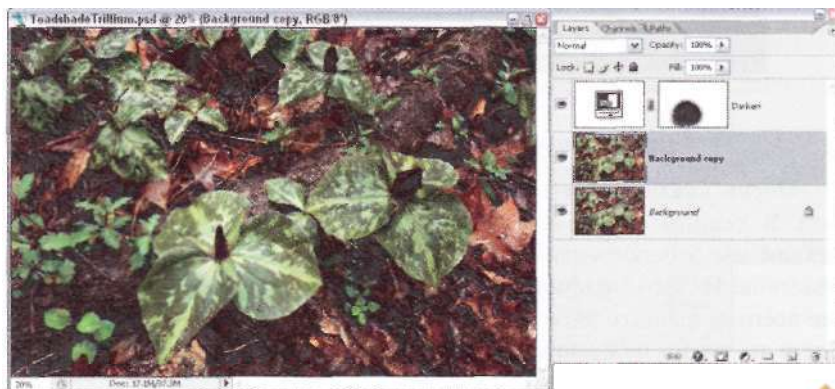


Рис. 9.54

Размойте копию фонового слоя (рис. 9.55). Для размытия я использовал фильтр **Gaussian Blur**, выставив несильное значение размытия, чтобы изображение было лишь слегка вне фокуса.

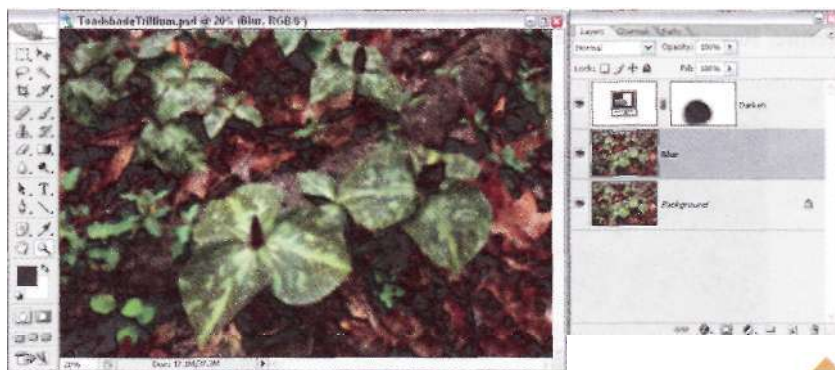


Рис. 9.55

2. Добавьте маску. Вы можете добавить маску и к слоям с пикселями: для этого щелкните по пиктограмме маски внизу палитры **Layers** или воспользуйтесь меню **Layer**. Поскольку мне нужно, чтобы большая часть



Рис. 9.56

изображения была отредактирована, я оставил маску белой (рис. 9.56). Если вам нужна черная маска, то вы можете щелкнуть по пиктограмме **Layer Mask**, нажав **Alt/Option**.

3. Откорректируйте маску. В данном случае я просто скопировал маску со слоя **Brightness/Contrast**, нажав **Alt/Option** и перетаскив ее. Затем при помощи черного и белого цвета я подредактировал маску. В результате получилось изображение, показанное на рис. 9.57.

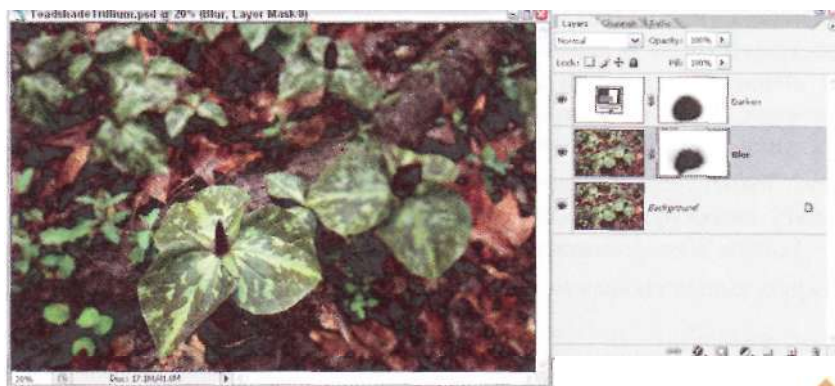


Рис. 9.57

Вопросы и ответы

Мне кажется, что если вы можете создавать несколько корректирующих слоев для обработки фотографии, то мы можем использовать корректирующие слои для того, чтобы экспериментировать с корректировками. Я прав? Совершенно верно! Корректирующие слои, созданные для разных корректировок, отлично подходят для экспериментов. Я не единожды обнаруживал,

что то, что, как мне кажется, является великолепной фотографией, оказывалось достаточно посредственным отпечатком. Я говорю не об управлении цветом, а о том, что изображение на мониторе и отпечаток - две совершенно разные вещи и они по-разному воспринимаются людьми.

Очень часто для того, чтобы поэкспериментировать, я создаю новый корректирующий слой. Например, я могу создать корректирующий слой Curves и сильно откорректировать тона на фотографии. Если мне не нравится результат, я легко могу удалить этот слой. Возможность удалить результаты корректировок предоставляет обширное поле для экспериментов.

Как я вижу, вы в основном рисуете маски, а не пользуетесь выделениями. Этот метод лучше?

Кисть дает лучшее качество? Нет. Она удобнее? Да. Выделения легко создавать, но они не очень точны. Благодаря кисти вы получаете большую гибкость. Большинство фотографов может нарисовать необходимую маску, лишь немного поупражнявшись. Корректировать маску кистью намного удобнее и быстрее, чем рисовать выделение (хотя, конечно же, при помощи кисти можно легко отредактировать маску, созданную из выделения).

Многие фотографы для рисования используют графический планшет, например фирмы Wacom. Планшет - это пластиковая дощечка и ручка, которой вы можете рисовать; он намного удобнее, чем мышь.

Глава 10

Собираем все вместе.

Подход, который работает

Уметь использовать инструменты Photoshop - это одно, а создать с их помощью фотографию - совсем другое. Именно в этом и заключается искусство владения Photoshop - создавать хорошие фотографии при помощи доступных инструментов.

В этой главе мы выберем фотографию и обработаем ее при помощи всех тех методик, о которых мы говорили на протяжении последних глав. Кроме того, из этой главы вы узнаете, какой очередности работы над изображением придерживаюсь я. Конечно же, это - далеко не все, что вам нужно знать о Photoshop: в конце книги мы поговорим о некоторых специальных техниках. А эта глава - своеобразный итог, обобщение пройденного материала.

Не более одной коррективы одномоментно

Работая над изображением, я стараюсь делать зараз только одну коррективу. Такой подход дает ряд преимуществ. Например, если вы будете создавать отдельные корректирующие слои Curves для светов и теней, то сможете тоньше контролировать работу над изображением. Ниже приведены и другие преимущества пошагового редактирования фотографии:

- если для каждой коррективы вы будете создавать отдельный слой, вам будет намного проще ориентироваться в вашем изображении. Photoshop и так непростая программа, так зачем усложнять себе жизнь?
- отключая и включая слои, можно увидеть, как каждая из ваших корректив влияет на изображение;
- использование слоев и постепенная обработка позволяют отменить одно или несколько действий - вам не придется отменять все внесенные изменения, чтобы исправить ошибку, сделанную в самом начале работы;
- вы можете легко корректировать определенные участки изображения;
- вы можете выделить любую область и работать с ней отдельно от других, благодаря чему у вас будет больший контроль над изображением;
- вы можете возвращаться к коррекциям и изменять их параметры.

Оценка снимка

Хотя я много говорил об этом в предыдущих главах, хочу еще раз обратить ваше внимание на то, что фотография сама должна диктовать вам, как ее обрабатывать. Существуют сотни методик обработки изображений, но, посмотрев на снимок, фотограф обычно сразу понимает, что к нему можно применить, а что - нет.

Фотография (рис. 10.1), с которой мы будем работать в этой главе, была сделана в Национальном парке древних остистых сосен в горах Иньо Маунтинс к востоку от города Бишоп, Калифорния. Это миниатюрный пейзаж (или, как Элиот Портер называл небольшие пейзажи, «личный пейзаж»), на котором изображена «подушка» эриогонума, позади которой находится пихта и камни-долмиты.



Рис. 10.1

Перед тем как начать работу в Photoshop, необходимо подумать. Вы, конечно, можете особо не задумываться, когда будете обрабатывать фотографии (при обработке некоторых снимков можно опираться на интуицию), но в этой главе я решил привести пример того, как я рассуждаю, когда обрабатываю снимки.

Вы видите на этой фотографии цветы, камни и дерево. Цветки маленькие, всего несколько сантиметров в высоту, так что мне пришлось снимать снизу, чтобы зритель мог их рассмотреть. Очень часто небольшие растения ошибочно снимают сверху, что мешает нам внимательно в них всмотреться. Грязные колени - вот что выделяет из толпы фотографа, снимающего мир природы!

У этой фотографии есть настроение, но, к сожалению, она не передает тех ощущений, которые я испытывал, когда снимал эти цветы. Постараемся это исправить. Свет очень мягкий, но он нам не подходит. Забавно, что некоторые пуристы воспользовались бы вспышкой, чтобы подсветить цветы, - да, это было бы неплохо, но свет от вспышки очень ненатуральный, то есть в результате мы соврали бы зрителю. Стоит отметить, что эти же пуристы будут ругать нас за то, что мы воспользовались Photoshop для того, чтобы откорректировать эту сцену.

▶▶▶ Первые шаги

Первое, что я обычно делаю, - задаю точки черного и белого. Это позволяет в общих чертах представить себе, какой будет контрастность и цвета на фотографии. Даже если снимок переэкспонирован или недоэкспонирован, я всегда задаю точку черного и белого. Конечно, в том случае, если недоэкспозиция снимка слишком сильная, мне приходится сначала создавать копию фонового слоя и изменять режим смешивания на Screen (благодаря этому я могу осветлить снимок, сохранив шумы на минимуме).

В главе 4 мы уже говорили, как задавать точки черного и белого, но на всякий случай давайте повторим:

1. На рис. 10.2 показано, какие области снимка будут усечены. Как видите, усечение пока минимально.

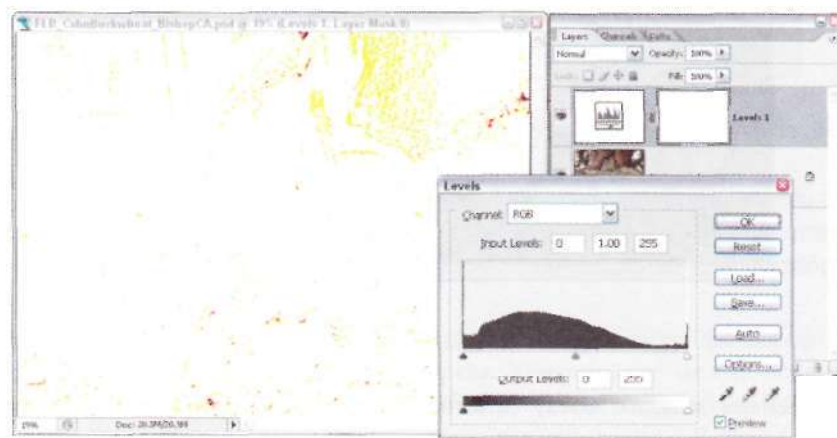


Рис. 10.2

2. Я передвинул черный ползунок - в ветвях дерева справа появилось больше черного (рис. 10.3). Не забывайте просматривать само изображение (для этого надо отпустить клавишу Alt/Option), чтобы оценить, как оно изменилось в результате ваших действий (рис. 10.4). Я не могу дать точных инструкций относительно того, насколько нужно передвинуть каждый из ползунков, поскольку вкусы у всех отличаются.

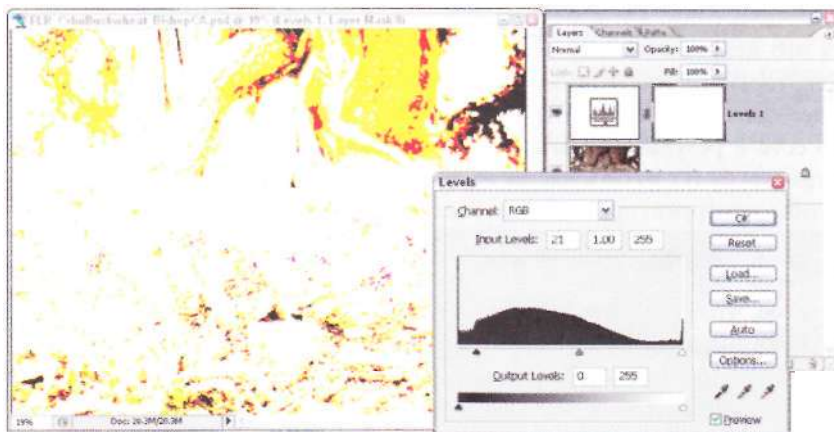


Рис. 10.3

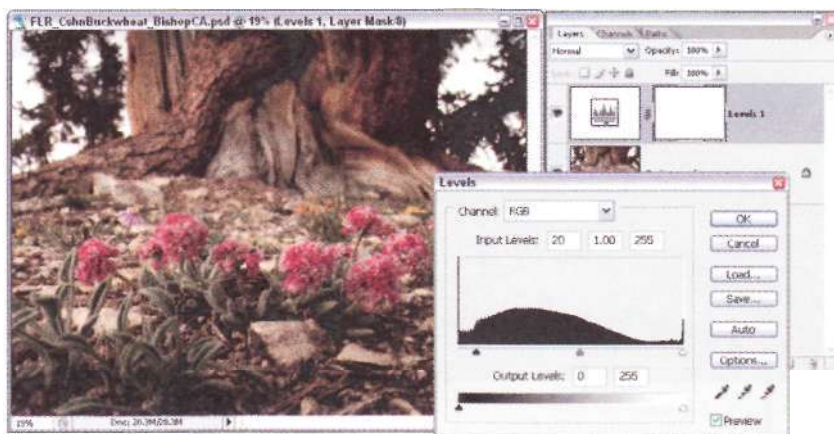


Рис. 10.4

3. Теперь зададим точку белого. Рис. 10.5 - это усеченное отображение светов. У этого снимка в светах нет важных деталей, поэтому мы можем со спокойной совестью передвинуть белый ползунок влево.

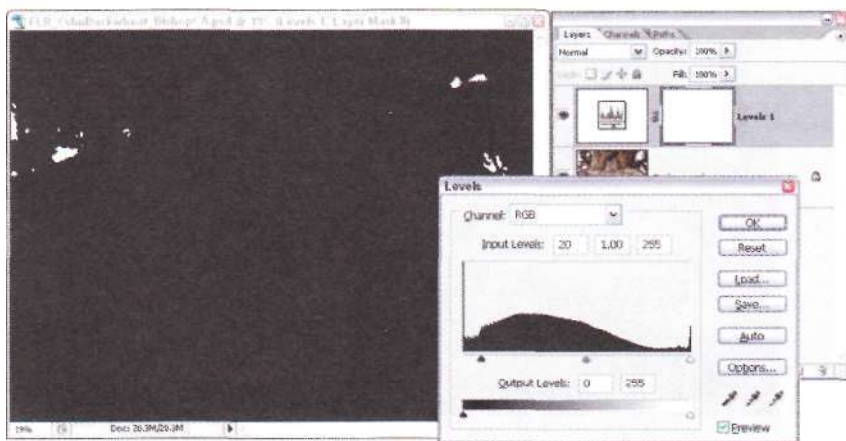


Рис. 10.5

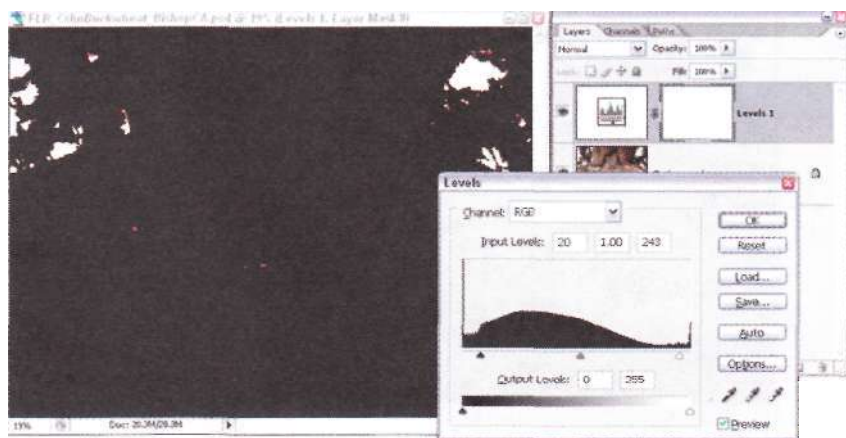


Рис. 10.6

4. На рис. 10.6 я еще сильнее передвинул ползунок. Теперь усечено не только небо, но и некоторые детали внизу фотографии. Если сравнить рис. 10.7 с оригиналом, то невооруженным глазом заметно, что изображение стало гораздо живее.
5. Мне нравится, какими получились тени в нижней части фотографии, но не нравится темнота справа от дерева. Конечно, это можно подправить с помощью **Curves**, но мне кажется, что такое воздействие сделает снимок менее сбалансированным. Поэтому я уменьшил воздействие слоя Levels на правую часть дерева при помощи маски (рис. 10.8).

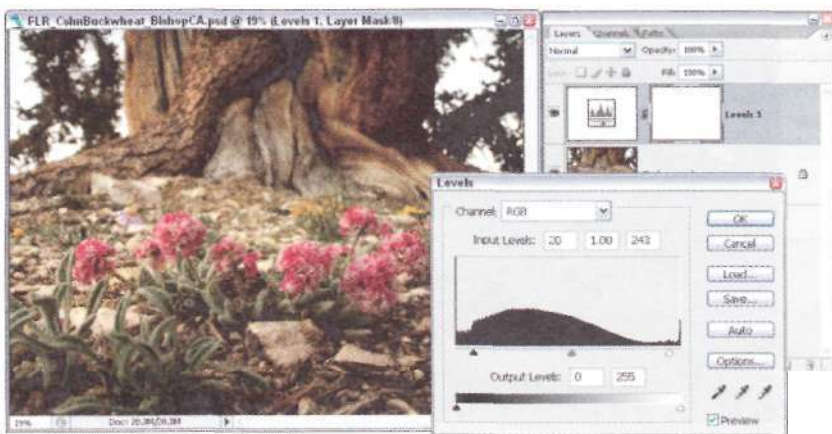


Рис. 10.7

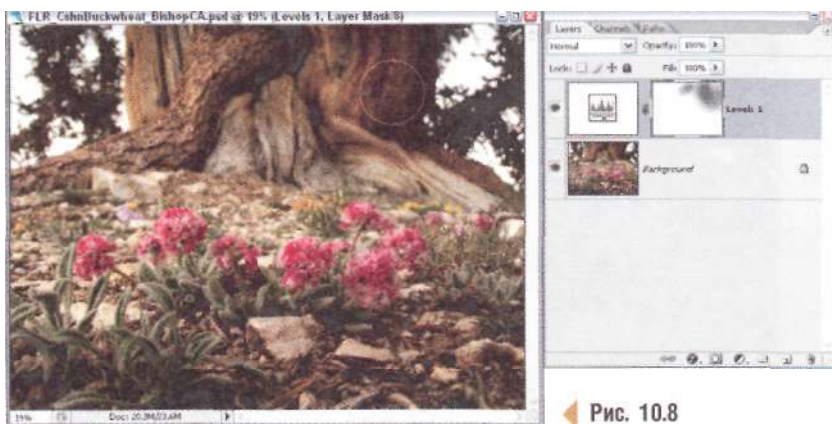


Рис. 10.8

Вернемся к средним тонам

О том, как корректировать средние тона, мы уже говорили в главе 4, и в этом разделе только освежим в памяти методику работы:

1. Сначала при помощи Curves я немного осветлил изображение (рис. 10.9). В основном я следил за тем, что происходит с цветами.
2. Мне показалось, что будет лучше, если я немного осветлю темные области (благодаря Curves при корректировке черного или белого цветов я могу корректировать отдельно света и тени, создавая дополнительные точки). Я добавил новую точку внизу кривой и поднял ее вверх, осветлив тем самым темные области. Так как вместе с этим света тоже стали ярче, я передвинул первую точку чуть выше, а затем подвинул ее к центру, уменьшив тем самым яркость светов (рис. 10.10).

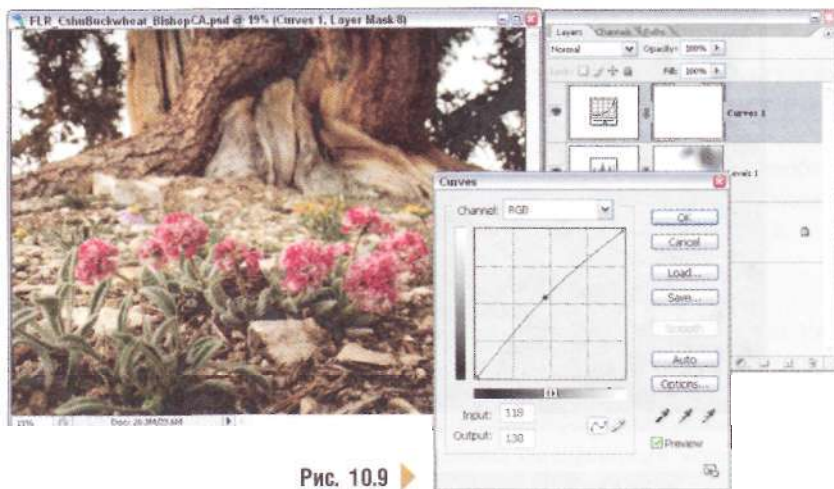


Рис. 10.9 ►

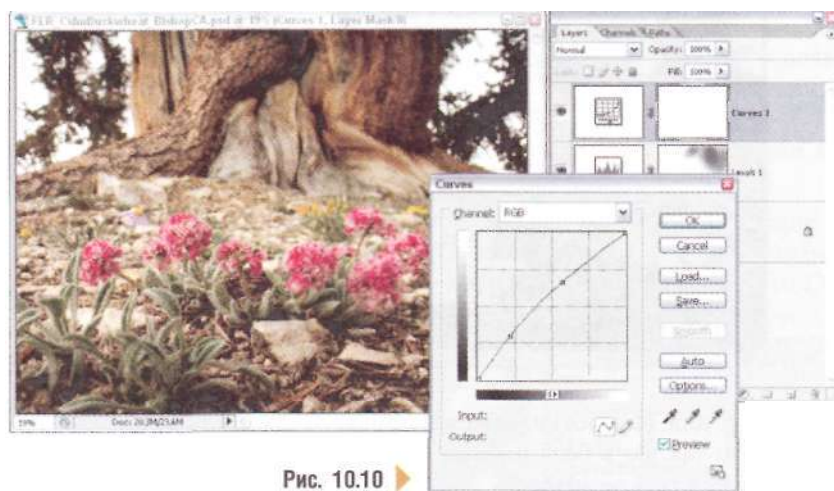


Рис. 10.10 ►

3. Верхняя часть кадра стала слишком светлой. При помощи градиента я ограничил воздействие слоя на верхнюю часть изображения (рис. 10.11).
4. Мне показалось, что из-за градиента верхняя часть изображения стала слишком темной по сравнению с остальным изображением. Поэтому я решил немного изменить прозрачность слоя командой Fade (Edit • Fade), уменьшив непрозрачность до 35%. Обратите внимание на то, что маска слоя теперь серая (рис. 10.12).

Нам еще предстоит кое-что сделать, но прежде чем продолжить, я хочу поговорить о некоторых вещах. Как вы заметили, благодаря использованию корректирующих слоев и масок я значительно улучшил изображение, потратив на это минимум времени. Некоторым людям кажется, что использование



Рис. 10.11

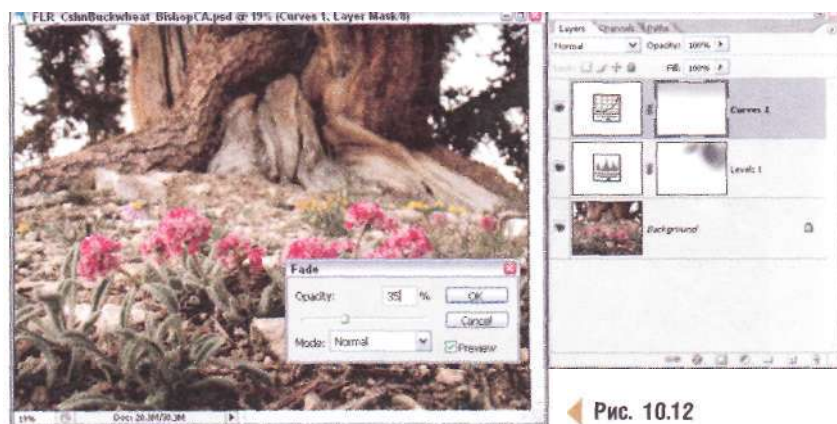


Рис. 10.12

Photoshop для обработки фотографий требует очень много времени. Да, иногда это так, но в большинстве случаев на обработку фотографий времени требуется совсем немного.

Совет профессионала. Не забудьте, что, для того чтобы воспользоваться командой **Fade**, вам нужно выбрать ее сразу после того, как вы применяли коррективу. Эту команду нельзя будет использовать, если вы совершите какое-то следующее действие.

Совет профессионала. Я по-особому использую команду **Fade**, и мой метод может подойти и вам. Обычно я опускаю ползунок до 0%, а затем постепенно двигаю его вправо до тех пор, пока мне не понравится результат. Преимущество этого способа в том, что вы видите, как изображение меняется в лучшую сторону.

▶▶▶ Даем названия слоям

Вы, наверное, уже заметили, что на предыдущих стадиях я не присваивал слоям имена. Дело в том, что в большинстве случаев первые два слоя, которые я создаю, - это Levels (с его помощью я задаю точки черного и белого) и Curves (с помощью этого слоя я корректирую средние тона), так что мне нет необходимости придумывать для них названия. Однако, если для обработки снимка потребуется много слоев, я переименую и эти два, чтобы не запутаться.

▶▶▶ Работа с цветом

Мы добились того, что фотография стала намного интереснее, и она уже достаточно похожа на то, что я видел, когда ее снимал. Цвета тоже неплохи, но я еще немного их подкорректирую. Консерваторы часто отмечают, что любая сильная корректировка влияет на цвет (обычно усиливая его). Однако это можно исправить, изменив режим смешивания корректирующего слоя на **Luminosity**. Я не всегда так делаю, поскольку в некоторых случаях это даже хорошо, что корректировка затрагивает цвета, так как в результате не придется корректировать общую насыщенность снимка. Однако вы можете сами решить, что вам больше подходит. Благодаря использованию корректирующих слоев у вас всегда есть возможность сменить режим смешивания **Luminosity** на **Normal**.

Теперь я хочу сделать цвета растений живее, но так, чтобы они не получились слишком пестрыми. Для этого:

1. Создайте корректирующий слой Hue/Saturation. Мне не нужно корректировать общую насыщенность снимка, так что я займусь отдельными цветами. Первым делом я поработал с красными цветами (рис. 10.13).

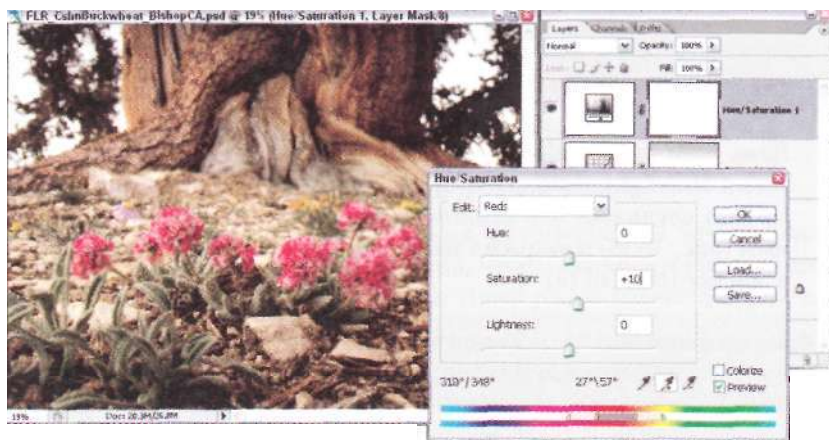


Рис. 10.13

2. На рис. 10.14 вы видите, как я корректирую зеленые листья. Если бы цвета были близкими по оттенку, это можно было бы сделать с помощью двух разных слоев. Обратите внимание на то, что я просто выбрал другую опцию в раскрывающемся списке Edit и изменил опции Hue и Saturation. Мой фотоаппарат делает зеленый цвет немного желтым, здесь я исправил этот недостаток.

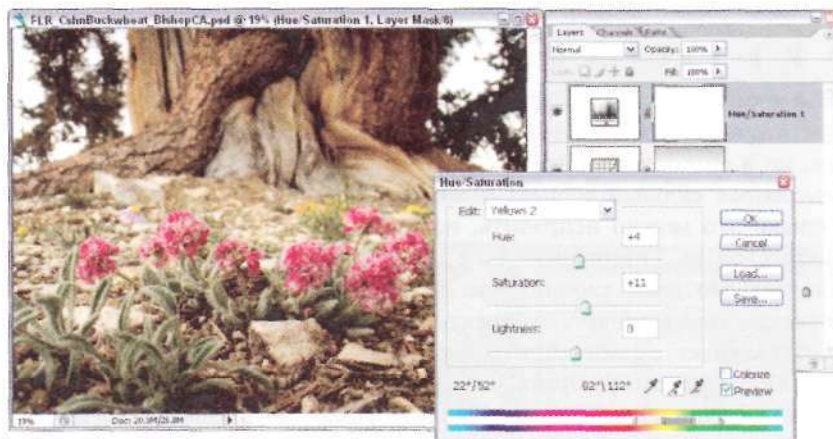


Рис. 10.14

Совет профессионала. Наверное, вы заметили, что в раскрывающемся списке **Edit** выбрана опция **Yellows 2**. Это причуда разработчиков Photoshop. По каким-то причинам они ввели ограничение на цвета, то есть если ваш зеленый приобретает желтый оттенок, то в списке появляется **Yellows 2** (хотя у зеленого цвета очень широкий диапазон). Однако это никак не влияет на изображение.

3. Даже если вы ограничите корректировки определенных цветов при помощи Hue/Saturation, некоторые части изображения все равно изменятся. Это случилось и в данном случае, поэтому я залил маску слоя черным (рис. 10.15) и закрасил маску белым в тех местах, где находятся цветы и листья (рис. 10.16).

Совет профессионала. Не забывайте пользоваться функцией предпросмотра - ставить и снимать соответствующие флажки, щелкать по пиктограмме глаза в палитре **Layers**. Это очень важно, особенно в нашем случае, поскольку так вы можете узнать, на что именно повлияла ваша корректировка.

Вы можете заметить, что с фотографией случилось кое-что важное и интересное. Добавив, но одновременно ограничив цветовую насыщенность, мы добавили снимку глубины, поскольку цветы вышли на передний план.

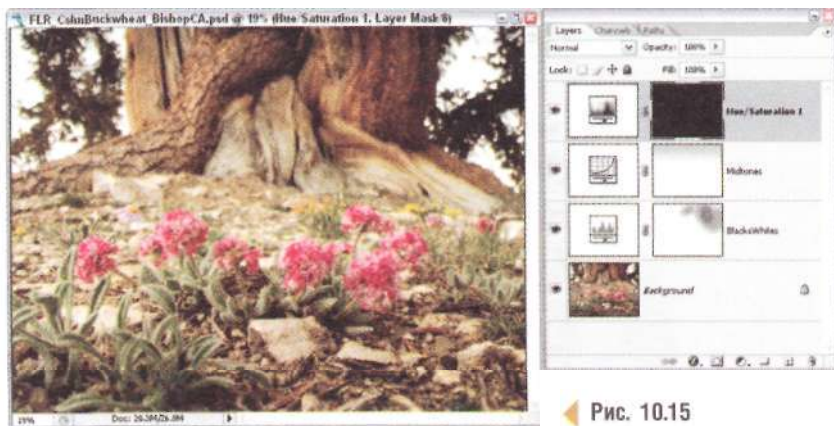


Рис. 10.15

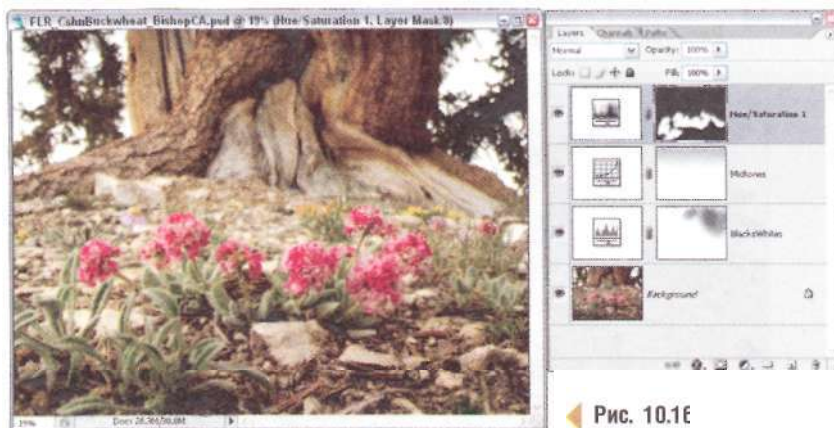


Рис. 10.16

Более насыщенные цвета всегда кажутся чуть впереди, чем менее насыщенные, что позволяет нам увеличить глубину фотографии.

▶▶▶ Контролируем взгляд зрителя

Теперь пришло время разобраться с тонами фотографии. Я хочу немного затемнить все, что находится вокруг цветов, чтобы сконцентрировать внимание зрителя на главном объекте снимка. Ниже рассказывается о том, как это можно сделать:

1. Поскольку цветы можно вписать в эллипс, я воспользовался инструментом **Elliptical Marquee**, чтобы выделить цветы. Затем я инвертировал выделение, нажав **Ctrl+SHIFT+I** (или выбрав **Select • Inverse**) -рис. 10.17.
2. Я создал корректирующий слой **Brightness/Contrast** - его маска была создана из выделения (рис. 10.18). Маска получилось очень приближительной, но мы ее еще отредактируем. В диалоговом окне **Brightness/Contrast** я затемнил изображение на 25 пунктов.

Рис. 10.17



Рис. 10.18

3. Размыл маску при помощи фильтра Gaussian Blur (рис. 10.19).
4. Теперь немного откорректируем затемняющий слой. Корректировка вышла хорошей, но то, что я хотел сделать, у меня получилось лишь примерно. Камни позади цветов слишком яркие, а передний план получился слишком темным. Поэтому я закрасил черным маску слоя в области камней и уменьшил прозрачность черного для переднего плана. К тому же пихта на заднем плане, на мой взгляд, получилась слишком темной, так что я прошелся по ней мягкой кистью с низкой прозрачностью. В результате получилась фотография, показанная на рис. 10.20.

На рис. 10.21 изображена увеличенная маска слоя. Вы можете включать и выключать полноразмерное отображение, нажав Alt/Option и щелкая по маске.

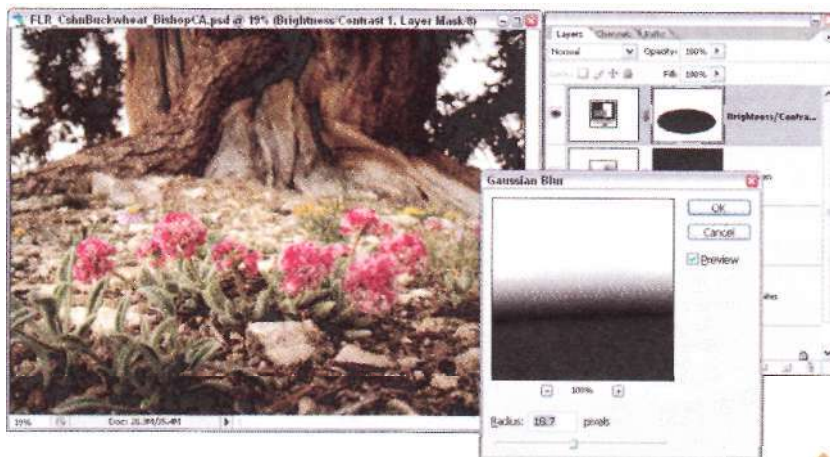


Рис. 10.19

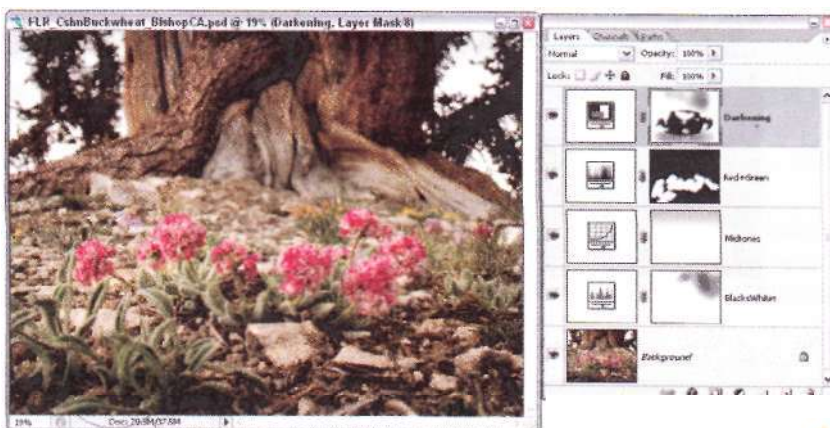


Рис. 10.20

Рис. 10.21



Вновь оцениваем фотографию

В конце работы очень полезно внимательно посмотреть на фотографию. То, как вы откорректировали тона и цвета, может повлиять на композицию изображения, то есть на то, как она будет восприниматься зрителем. В данном случае я раздумывал, насколько еще можно затемнить пространство вокруг цветов, чтобы сильнее их подчеркнуть. Я дважды щелкнул по пиктограмме слоя Brightness/Contrast и попробовал чуть-чуть уменьшить яркость. Но изображение (рис. 10.22) стало чересчур драматичным, что выглядит не очень естественно. Я пробовал и другие значения, но все они не слишком хорошо сказывались на снимке.



Рис. 10.22

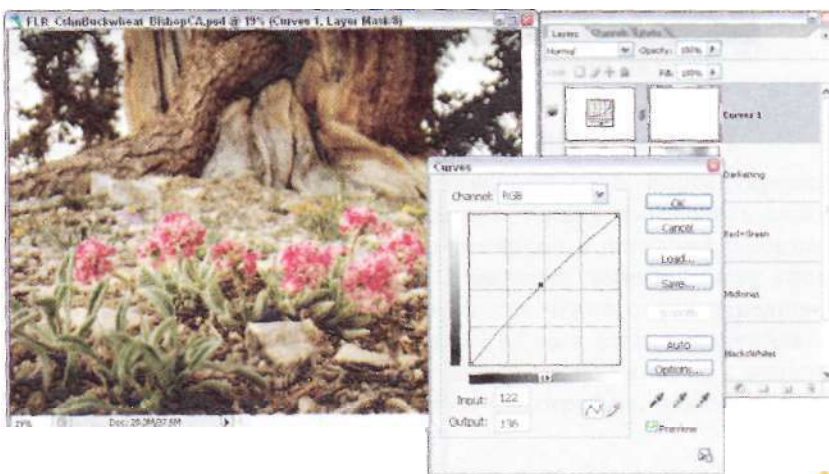


Рис. 10.23

Вначале я гадал, могу ли я затемнить пространство вокруг цветов, но сейчас вдруг понял, что цветы слишком темные. Поэтому я создал новый корректирующий слой Curves (рис. 10.23), затем залил маску черным и закрасил цветы белым, как показано на рис. 10.24. Результат мне снова не понравился, однако Photoshop великолепен тем, что на эксперименты совсем не уходит времени!

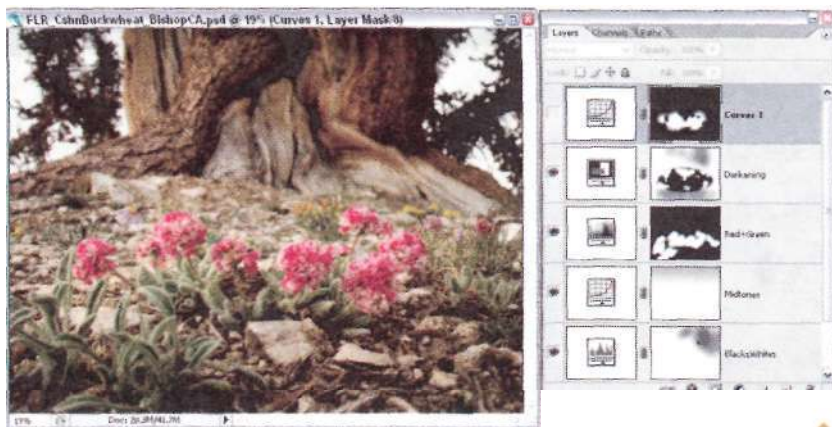


Рис. 10.24

Затем я решил попробовать еще кое-что. Я затемнил камни вокруг цветов при помощи слоя Brightness/Contrast, залил маску черным и закрасил камни белым (рис. 10.25). Это дало хороший результат: фотография стала живее.

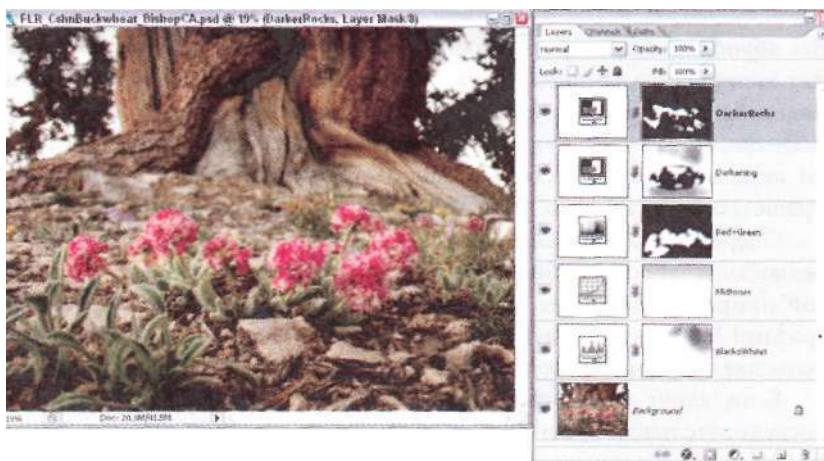


Рис. 10.25



Рис. 10.26

Однако фотографии еще требуется доработка: мне показалось, что передний план стал слишком тяжелым, и я кадрировал изображение (рис. 10.26). Мне понравилось то, что я сделал с фотографией, - снимок вышел хорошим.

Вопросы и ответы

Вы обрабатываете фотографию в строгой последовательности. А если для конкретного изображения не нужна эта очередность? Могу ли я использовать корректирующие слои в произвольном порядке?

Конечно, можете. Не существует никаких правил, которые бы предписывали вам, как нужно работать, равно как и не существует никакого свода правил, озаглавленного «Что можно и чего нельзя делать в Photoshop».

Очередность действий, которую я использую в этой главе, - это та очередность, которой удобно пользоваться фотографам, снимающим мир дикой природы. Подойдет ли она для каждого фотографа и к каждой фотографии? Не могу обещать этого. Могу сказать только, что мне этот процесс позволяет получать предсказуемый результат.

Если вдруг выяснится, что вам больше нравится работать в другой последовательности, вы со спокойно душой можете поступать так, как вам нравится. Удобство в работе над фотографией очень важно, поскольку та очередность действий, которая вам нравится, позволяет получать предсказуемые результаты, а также облегчает и ускоряет вашу работу.

*Использование корректирующего слоя **Brightness/Contrast** интересно, поскольку с его помощью я могу корректировать тона и в результате влиять на восприятие снимка зрителем. Мне кажется, что точно так же можно корректировать и цвета. Я прав?*

Да, правы. Вы можете изменять цвета, влияя на то, как человек будет воспринимать фотографию. Например, использование теплых и холодных цветов: холодные цвета (в которых больше голубого), отдаляют фотографию от зрителя, теплые (в которых больше оранжевого) - приближают.

Знания о теплых и холодных цветах вы можете использовать на пейзажных фотографиях. Вначале создайте корректирующий слой **Color Balance** и сделайте изображение теплее, добавив желтого и красного. Затем залейте градиентом маску слоя, ограничив тем самым корректировку лишь низом изображения, - так вы сделаете передний план теплым. Затем создайте еще один корректирующий слой **Color Balance** и сделайте фотографию холоднее, добавив синего или голубого. Эти корректировки противоположны добавлению желтого и красного, так что, добавив холодные цвета, вы вычтете теплые. Теперь используйте градиент, чтобы убрать синие тона с переднего плана, оставив их на заднем. В результате всех этих корректировок вы сделаете передний план теплее (он будет казаться ближе), а фоновый холоднее (он будет казаться дальше), что позволит вам придать объем фотографии.

Глава 11

Чистим фотографию

Некоторые люди утверждают, что природа идеальна, так что все, что нужно для того, чтобы снять великолепную фотографию, - это выбрать правильное время и место. Природа, может быть, и идеальна, но вот фотографии и их оборудование - нет. Я, по крайней мере, не идеален, и те условия в которых мне приходится снимать, - тоже. Несмотря на то что я стараюсь добиться максимального результата, на который только способен, еще во время съемки, порой мне приходится бороться с проблемами, которые совершенно не связаны с тем, что находится перед объективом моего фотоаппарата.

Самые распространенные проблемы - пыль на сенсоре; царапины на пленке; ветки, которые появляются в кадре из-за ветра, подувшего как раз в момент, когда я нажал на кнопку спуска; зерно или шум на изображении; и еще сотни других. К счастью, Photoshop может помочь разобраться с этими проблемами. Если что-то из вышеперечисленного вас сильно раздражает, вы можете исправить это еще на начальных стадиях работы над фотографией. Однако в большинстве случаев устранять недостатки снимка лучше всего на заключительных стадиях обработки изображения, поскольку корректировки цвета и тонов могут свести на нет внесенные изменения.

Убираем мусор

На рис. 11.1 показана фотография, сделанная вскоре после восхода в предгорьях восточной Сьерра-Невады неподалеку от Бишоп, Калифорния. Свет хороший, откорректирована фотография неплохо, но у этого снимка есть две проблемы, о которых я знал, когда его делал: во-первых, трос вокруг большого камня, во-вторых - телеграфный столб, который отлично виден на рис. 11.2 (я повысил резкость этой иллюстрации, чтобы вам лучше был виден столб. Вообще-то я стараюсь повышать резкость изображения в конце работы над ним; подробнее о резкости мы поговорим в главе 16).

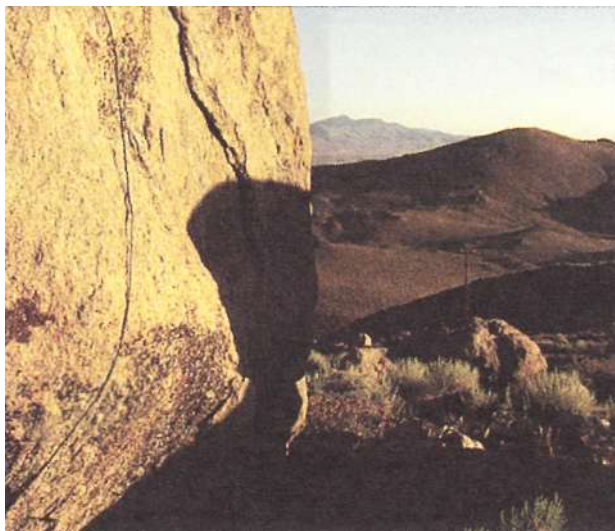
Как я ни старался выбрать другую точку съемки, мне не удалось избавиться от троса. Если бы я выбрал другую композицию, то в кадре не было бы ни троса, ни столба (грязная дорога слева меня не смущала), но пропала бы вся красота снимка - не вышло бы противопоставления освещенного и темного камня.

Если бы я хотел сделать фотографию о том, как люди портят окружающий их мир, то, конечно, не пытался бы избавиться от троса и телеграфного столба. Однако на этом снимке я хотел показать вовсе не это, а большие

Рис. 11.1 ►



Рис. 11.2 ►



камни. Работа над этой фотографией послужит отличным примером того, как нужно работать с инструментом Clone Stamp (Клонирующий штамп). При помощи клонирования можно исправить большинство подобных проблем, однако чересчур увлекаться не стоит. Из-за слишком сильного клонирования изображение будет выглядеть искусственным, кроме того, на нем могут появиться артефакты (артефакт - это нечто, что появляется на фотографии в результате работы над ней и чего не существует в реальном мире - зерно, нерезкость и блики).

Вы можете использовать клонирование во множестве случаев, начиная с удаления следов от пыли на сенсоре и заканчивая удалением ветвей деревьев, попавших в кадр. Блики от солнца также можно убрать при помощи инструмента Clone Stamp. Если, например, в кадр попала пустая банка из-под пива, ее также позволит убрать этот инструмент.

▶▶▶ Что же такое клонирование?

Клонирование при помощи Clone Stamp - очень важная техника в арсенале фотографа, снимающего мир природы, но этот инструмент заработал плохую репутацию из-за тех неудачных примеров, на которых часто демонстрируют его возможности. Мне случалось встречать фотографии, где человеку при помощи этого инструмента добавляли третий глаз. Например на рис. 11.3 я добавил еще один кустик, который никак не влияет на фотографию. Однако эти ребячества далеко не весь потенциал клонирования.



Рис. 11.3 ▶

Совет профессионала. Не поймите меня неправильно: я ничего не имею против фотографов, которые используют клонирование для того, чтобы создать интересные и художественные фотографии.

Клонирование - это упрощенный способ копирования и вставки частей изображения. Вы решаете, что вам необходимо скопировать, затем задаете точку, откуда будет производиться копирование (для этого нужно, нажав Alt/Option, щелкнуть по ней), а затем просто щелкаете по тем местам, в которые хотите вставить скопированную информацию. Сделать это очень просто, но, для того чтобы добиться хорошего результата, придется потеть. Ниже я приведу несколько советов по поводу того, как избежать самых распространенных ошибок при клонировании.

▶▶▶ Готовимся к клонированию

Инструмент Clone Stamp находится на панели инструментов (рис. 11.4). Он подобен кисти, так что на панели опций вы можете изменить его размер и прозрачность (рис. 11.5). От того, какие опции вы выберете, будет зависеть то, насколько хорошо вы сможете контролировать процесс работы на изображении, и то, как клонированный участок будет смешиваться с остальным изображением. Смешивание клонированной области с остальным

изображением - самый главный момент, и в этой главе я расскажу вам о том, как добиться максимально незаметного смешивания.

Опции инструмента, слева направо:

- пиктограмма инструмента: если вы щелкнете по стрелочке рядом с пиктограммой, появится раскрывающийся список с различными предустановками. В большинстве случаев они вам будут не нужны, так что лучше оставить их в покое;



Рис. 11.4

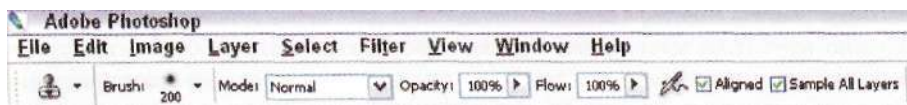


Рис. 11.5

- **Brush (Кисть):** эта опция позволяет регулировать мягкость и размер кисти. Если вы вначале щелкнете левой кнопкой мыши по стрелочке, а затем правой кнопкой - по изображению, появится раскрывающееся меню, с помощью которого можно изменить размер и мягкость кисти (если у вас однокнопочная мышь, зажмите Ctrl и щелкните по изображению, но лучше все-таки купить двухкнопочную - она значительно удобнее). Вам нужно подобрать размер кисти, соответствующий размеру той области, которую вы собираетесь исправить, к тому же кисть должна быть максимально мягкой, то есть опция **Hardness (Жесткость)** должна равняться 0%;
- **Mode (Режим):** различные режимы могут оказаться полезными для опытного пользователя, но для большинства фотографов достаточно опции **Normal**;
- **Opacity (Непрозрачность):** эта опция регулирует силу клонирования. В большинстве случаев используется 100%, но если у вас возникают какие-то проблемы со смешиванием, можно попробовать уменьшить значение этой опции;

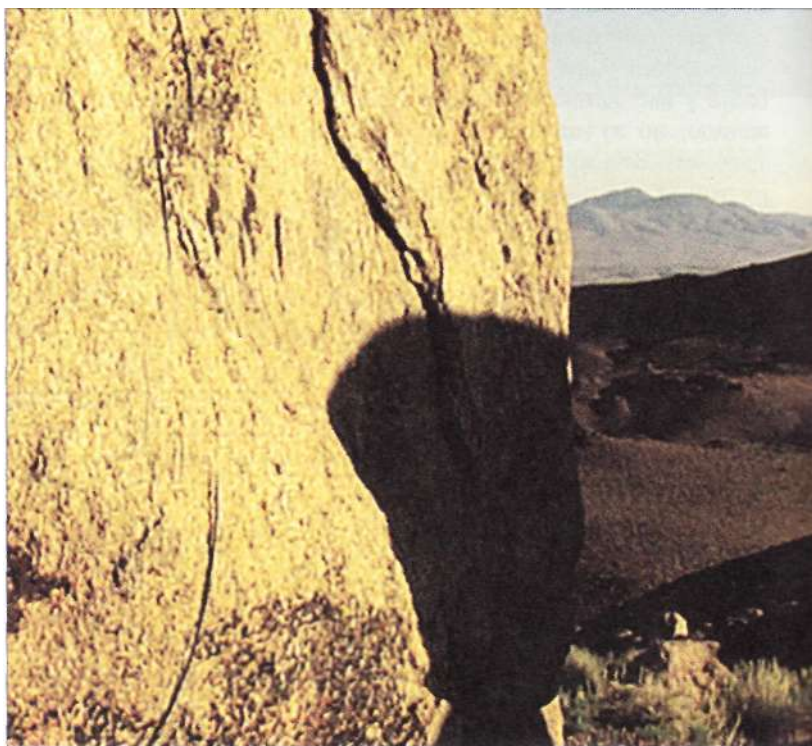
Совет профессионала. Вы можете быстро сбросить все опции инструмента на значения по умолчанию. Это может оказаться полезным в том случае, если инструмент себя ведет не так, как вы того хотите. Просто щелкните правой кнопкой мыши по пиктограмме инструмента на панели опций. Появятся две опции: **Reset Tool** (Сбросить настройки инструмента) и **Reset All Tools** (Сбросить настройки всех инструментов).

- **Flow (Течение):** не трогайте эту опцию;
- пиктограмма **Airbrush (Аэрозоль)** - ее тоже не трогайте;

- **Aligned (Прикрепленный):** это та опция, которой вам предстоит пользоваться очень часто. Если вы отметите эту опцию флажком, то, когда вы поведете курсор, точка-донор тоже будет перемещаться (я использую эту опцию в большинстве случаев). Если флажка на этой опции нет, т; каждый раз, когда вы щелкаете мышью по изображению, данные берутся из той точки, которую вы задали;
- **Sample All Layers (Использовать все слои):** в большинстве случаев необходимо клонировать информацию со всех слоев, так что этот флажок лучше оставить. Снимайте его только в том случае, если нужно копировать информацию лишь с одного слоя.

▶ ▶ ▶ Процесс клонирования

Нужно научиться клонировать части изображения так, чтобы на тех участках, которые вы изменяете, не было видно никаких следов клонирования. Когда начинающие фотографы пытаются удалить ненужные объекты в кадре, очень часто у них появляются артефакты, которые портят фотографию. И новички, стараясь исправить эти артефакты, снова используют инструмент Clone Stamp, окончательно губя изображение.



Самое худшее - если появляются артефакты, показанные на рис. 11.6 (обратите внимание на двойные и тройные тени там, где должен был быть трос). Это очень распространенная ошибка тех, кто только учится использовать **Clone Stamp**. Знающие люди легко избегают подобных проблем.

Ниже приведены основные правила работы с инструментом **Clone Stamp**:

- клонируйте на новый слой: кроме тех случаев, когда мне необходимо удалить небольшой объект, например блик или пылинку, я всегда копирую информацию на новый слой. Это позволяет легко переделать клонирование, если я вдруг ошибусь;
- никогда не клонируйте непрерывно: всегда старайтесь назначать новую точку-донор, поскольку иначе вы создадите нереалистичное изображение;
- работайте последовательно: щелкайте один раз кнопкой мыши, а потом отпускайте кнопку. Так вы добьетесь того, что области будут лучше смешиваться;
- постоянно меняйте размер кисти и точку-донор: большинство артефактов появляются вследствие несоблюдения этих двух простых правил;
- следите за появлением артефактов: если вы видите, что появился артефакт, немедленно смените размер кисти и точку-донор и удалите его;
- пользуйтесь тем, что вы клонируете на слой: стирайте или маскируйте неудачные участки клонирования.

▶ ▶ ▶ Пример клонирования

Теперь давайте начнем работать над фотографией. Чтобы удалить блик, трос и телеграфный столб, сделайте следующее:

1. Создайте новый чистый слой (рис. 11.7); я назвал его Cloning Layer. Мне кажется, что называть слой, на который вы будете клонировать информацию, необходимо, поскольку пиктограмма слоя очень маленькая и на ней ничего не видно (если у вас будет дюжина других слоев,

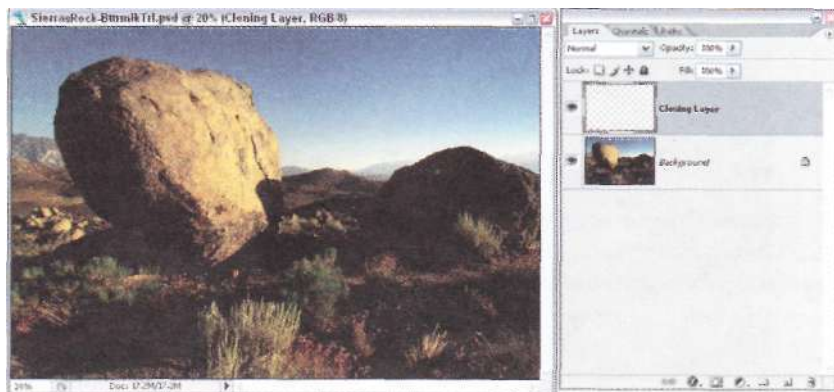


Рис. 11.7

вы просто-напросто запутаетесь). Создать слой можно, выбрав Layer • New • Layer, или щелкнув по пиктограмме Create new layer на палитре Layers. Если вы решили создать слой при помощи меню, появится диалоговое окно, в котором можно ввести название для нового слоя.

2. Увеличьте изображение так, чтобы проблемный участок был хорошо виден. Выберите с панели инструментов Zoom Tool (он выглядит как лупа) и обведите им проблемную область. На рис. 11.8 вы видите увеличенную область с блоком, а также кисть инструмента Clone Stamp.
3. Выберите размер кисти и задайте точку-донор в области, которая больше всего похожа на окружение проблемного участка. В данном случае у камня практически нет деталей, так что выбор точки-донора достаточно прост:

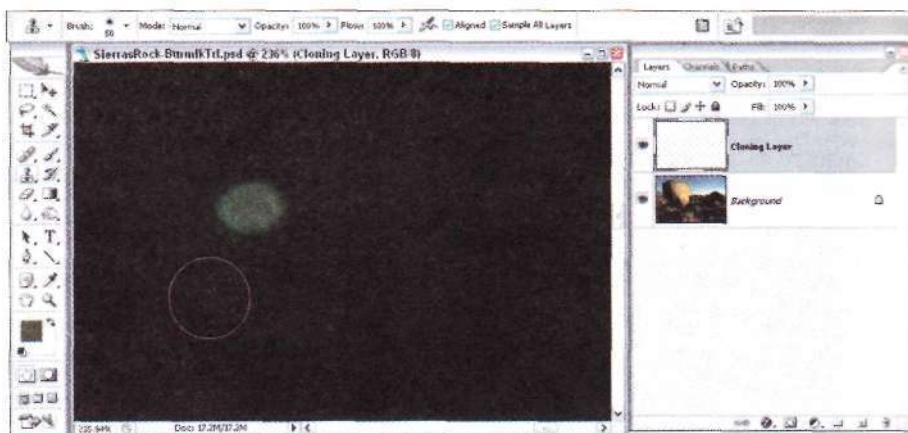


Рис. 11.8

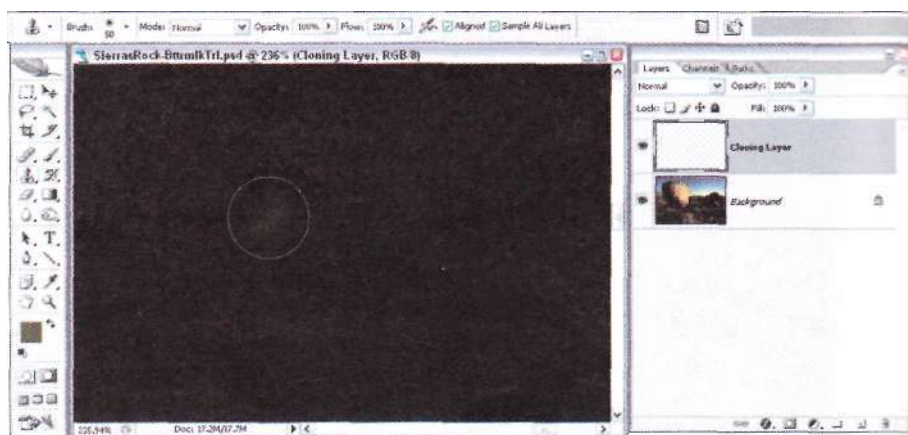


Рис. 11.9

я выбрал область, на которой в данный момент находится кисть, нажал Alt/Option и щелкнул мышью (не забудьте отметить флажком опцию Sample All Layers на панели опций).

- Щелкните мышью - информация об изображении будет клонирована (рис. 11.9). Как видите, одного щелчка мышью мне не хватило, так что пришлось щелкнуть еще раз.

Клонирование линии

Клонирование линии, подобной откосу холма на рис. 11.10, может оказаться непростой задачей. Но, воспользовавшись следующими советами, вы легко с этим справитесь:

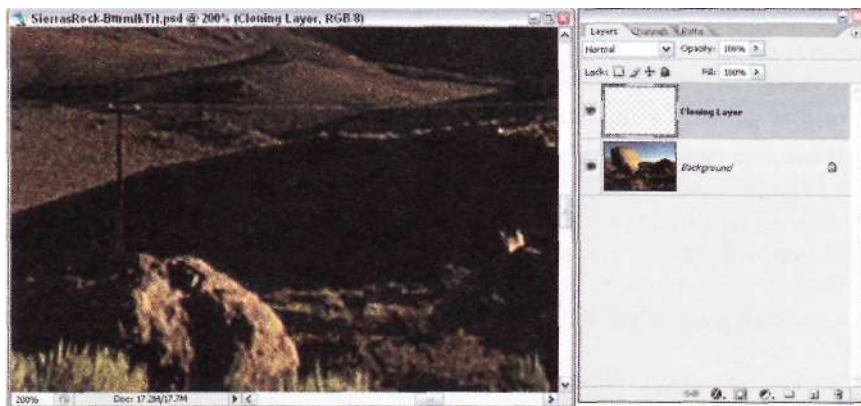


Рис. 11.10

- # задайте точку-донор (на самом деле это не точка, а область) так, чтобы ее центр проходил через линию (для этого воспользуйтесь перекрестьем, которое появляется, когда вы нажимаете **Alt/Option**);



Рис. 11.11

- передвиньте курсор на проблемную область и нажмите Alt/Option, но не нажимайте кнопку мыши. Теперь наведите перекрестье (рис. 11.11) на линию. В результате линия будет проходить как раз посередине точки-донора, а следовательно, и точки-приемника;
 - не передвигая курсор, отпустите Alt/Option и щелкните мышью. Так вы склонируете информацию с одной области на другую, а линия будет совпадать, поскольку мы провели линию по центру точки-донора и точки-приемника;
 - если вы ошиблись, нажмите Ctrl+Z, чтобы отменить последнее действие и попробовать снова.
5. Увеличьте новую область. На рис. 11.10 показан телеграфный столб и линии электропередач. Поскольку вы клонируете на новый слой, не бойтесь случайно затронуть камень под столбом - вы всегда сможете потом удалить ненужные корректировки.
 6. Измените размер кисти и точку-донор. Я решил начать с удаления столба на границе холма. О том, как сделать это аккуратно, вы можете прочесть на расположенной выше врезке. Удаляя столб, я старался сделать размер кисти как можно меньше (рис. 11.12). Вы можете попытаться удалить столб и большой кистью, но лишь в немногих случаях это даст хороший результат. И не забывайте менять точку-донор!



Рис. 11.12

7. Удаляя провода, я использовал кисть очень маленького размера (рис. 11.13) и очень часто назначал новую точку-донор.
8. Проверьте результат своей работы, выключив и включив слой (для этого нужно щелкнуть по пиктограмме глаза), чтобы убедиться, что не появилось артефактов и вы все сделали аккуратно. Передвиньте фотографию - нажмите пробел, и указатель мыши примет форму руки, с помощью

Рис. 11.13

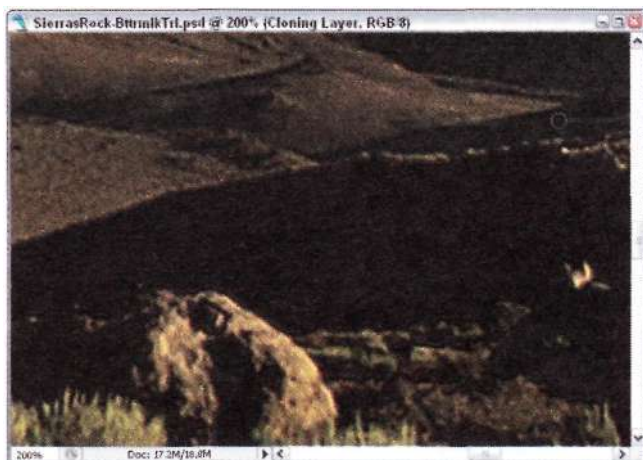
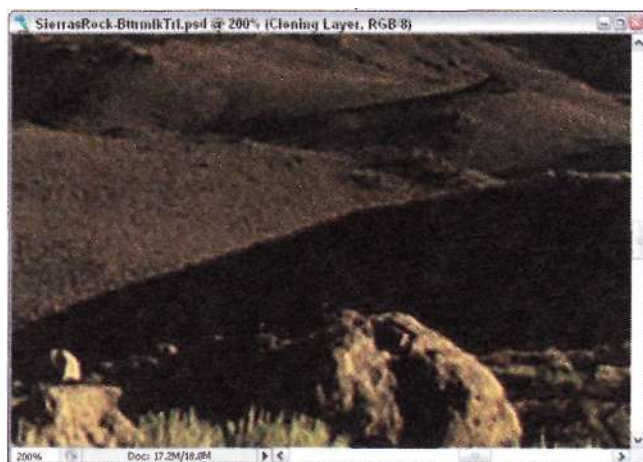


Рис. 11.14



которой можно двигать изображение. Я знаю, что, удаляя столб, задел камень под ним, но это не страшно, поскольку это не бросается в глаза (рис. 11.14). Если бы во время клонирования я задел его сильно, то я бы добавил маску, щелкнув по пиктограмме маски (прямоугольник с кругом) внизу палитры Layers, и закрасил бы это место (при помощи кисти с жесткими краями).

Совет профессионала. Чтобы контролировать клонирование, которое пересекает важный элемент на фотографии, попробуйте воспользоваться выделением: с его помощью вы сможете ограничить воздействие инструмента **Clone Stamp**. При этом вы сможете задавать точку-донор за пределами выделения, но клонировать можно будет только в его пределах.

Более сложный пример

Если нужно удалить несколько проблемных участков, я обычно начинаю с самого простого, поскольку мне удобнее сначала сделать то, что проще и лишь потом обратиться к тому, что сложно. В данном случае сложнее всего будет удалить трос на большом камне.

Я рекомендую почаще сохранять файл, когда вы работаете с инструментом Clone Stamp, чтобы в случае каких-либо технических проблем - поломки компьютера или перебоя электроэнергии - вы не потеряли результаты своей работы.

Ниже рассказывается о том, как удалить трос:

1. Увеличьте область, с которой вы собираетесь работать (рис. 11.15). Как вы видите, для удаления троса я создал новый слой. Когда предстоял сложная работа, я всегда создаю новый слой, чтобы не испортить то, что сделал на предыдущих этапах.

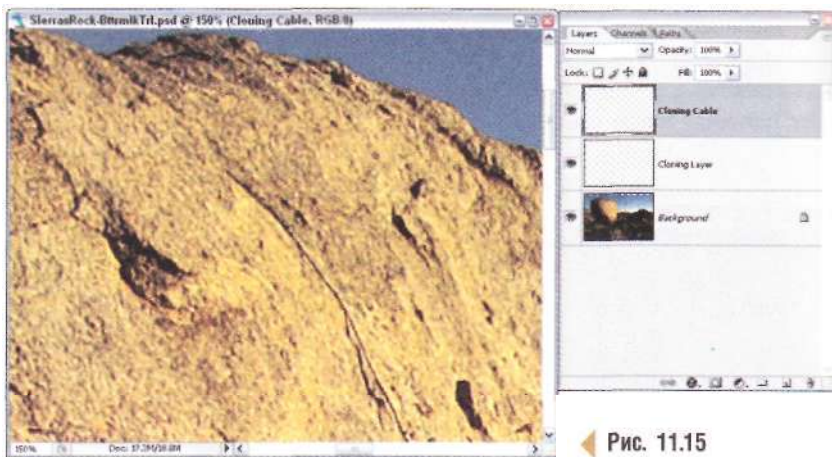


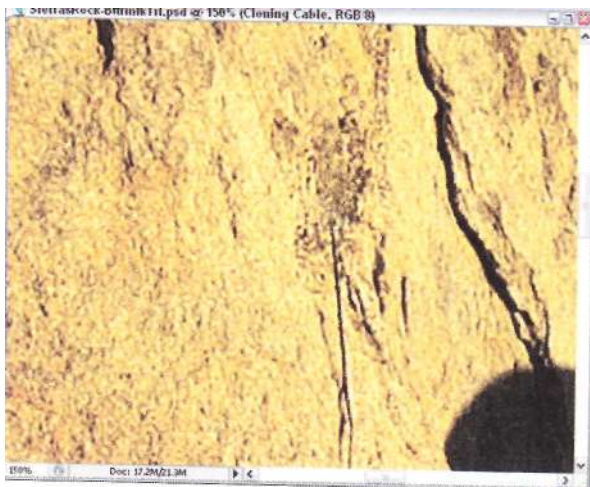
Рис. 11.15



Рис. 11.16

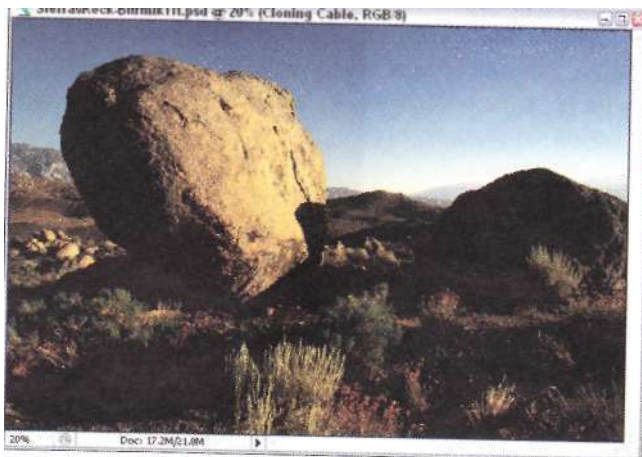
2. В данном случае все, что вам нужно делать, - клонировать линию, постоянно задавая новую точку-донор. Во время этой работы я периодически выключал и включал слой, чтобы посмотреть, что у меня получается. Если появлялись артефакты, я их сразу же удалял, клонируя кистью меньшего размера. На рис. 11.16 и 11.17 показан процесс удаления троса.

Рис. 11.17 ►



На получившейся фотографии нет никаких следов троса, телеграфного столба и блика. Рис. 11.18 поможет вам убедиться в том, что называть слои необходимо, так как на миниатюре слоя ничего не видно. Если вы выключите фоновый слой, то увидите небольшие цветные области на фоне шахматного узора (рис. 11.19). На рис. 11.20 показана фотография до, а на рис. 11.21 - после корректировки.

Рис. 11.18 ►



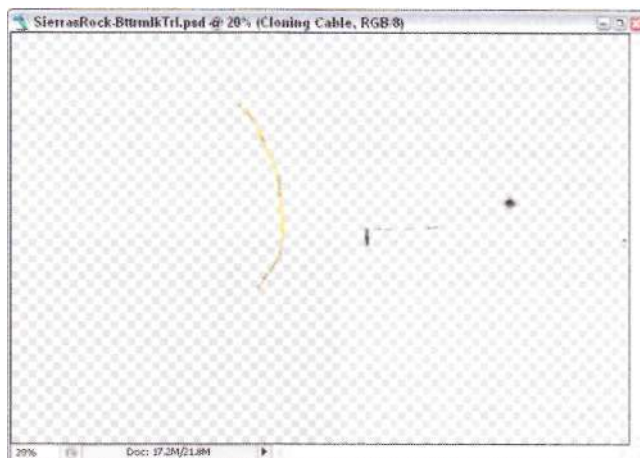


Рис. 11.19 ▶

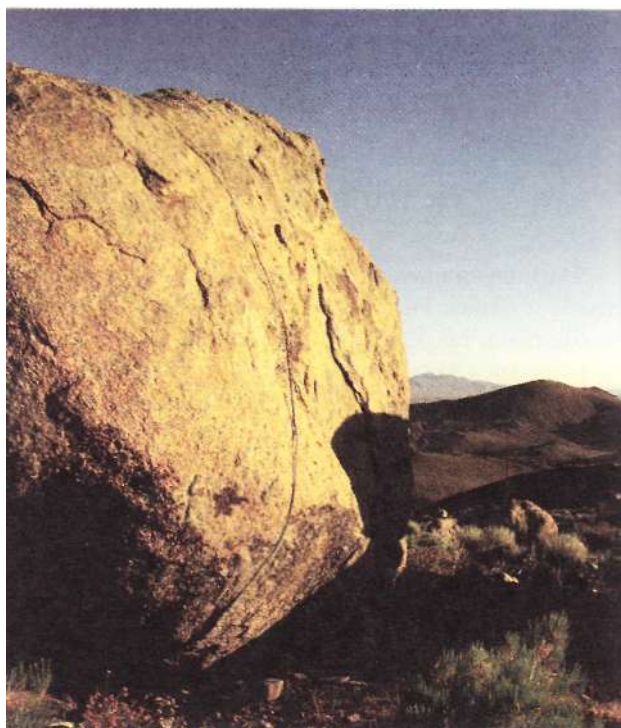
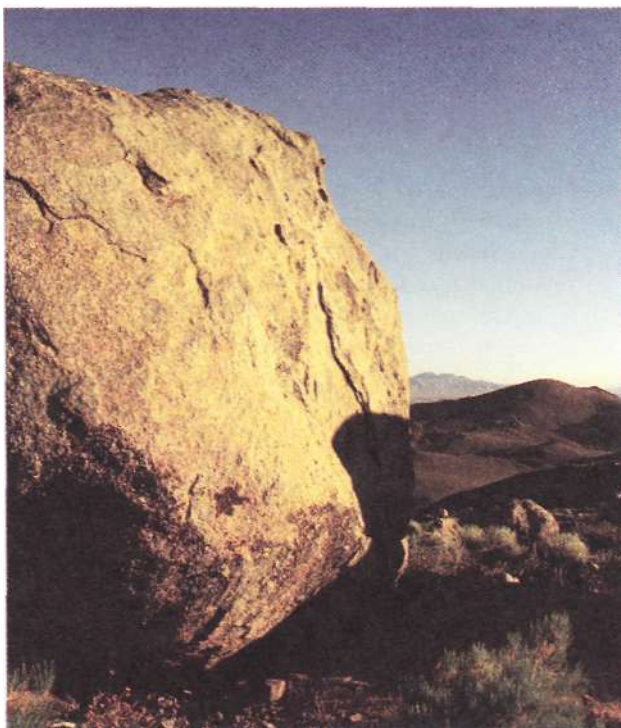


Рис. 11.20 ▶

В Photoshop есть специальные инструменты группы **Healing** (Лечение), которые работают подобно **Clone Stamp**. Именно о них я поговорю в этом разделе, однако сейчас как раз отличный момент, чтобы сказать вам, что нет необходимости использовать все возможности Photoshop.

Рис. 11.21 ►



Я редко пользуюсь инструментами группы **Healing**, разве что **Spot Healing Brush** (Кисть, лечащая области). Они мне нравятся, я восхищаюсь талантом их создателей, меня поражает, насколько хорошо мастера Photoshop могут их использовать. Но мне кажется, что эти инструменты делают то, что мне не нужно, поэтому, обрабатывая фотографии, я обращаюсь к этим инструментам только в исключительных случаях.

Конечно, в некоторых ситуациях без них не обойтись. Я использовал их для восстановления старинных семейных фотографий, но на фотографиях природы редко встречаются такие проблемы, как царапины, надрывы, поврежденная эмульсия и так далее. Очень важно понять, что если некий инструмент есть в Photoshop и другие им пользуются, это вовсе не значит, что и вам нужно обязательно его использовать. Я говорю это, поскольку на некоторых семинарах встречал людей, которые были расстроены тем, что они используют Photoshop не так, как все. Я считаю, что каждый фотограф должен найти свой собственный способ работы с этой программой.

Запомните все, что я только что сказал, и давайте поговорим о том, как можно использовать инструменты группы **Healing** в пейзажной фотографии. Эти инструменты расположены под инструментом **Crop** (рис. 11.22):

- **Spot Healing Brush** действует как обычная кисть - вы проводите им по участку, и Photoshop уравнивает значения всех пикселей. Об этом инструменте мы подробнее поговорим в следующем разделе;
- **Healing Brush** (Лечащая кисть) представляет собой автоматизированную аналогию **Clone Stamp**. Вы задаете точку-донор и затем щелкаете по области, куда хотите вставить информацию из точки-донора. Photoshop автоматически смешивает скопированные пиксели на основе текстуры соседних пикселей, тонов и цветов. Я крайне редко использую этот инструмент, но он очень полезен для реставрации старых снимков;
- **Patch** (Заплата) подобен **Clone Stamp**. С помощью этого инструмента вы можете клонировать большие области. **Patch** очень полезен, если нужно исправить большой участок изображения, например дыру на фотографии. Фотографу, снимающему мир природы, обращаться к этому инструменту придется очень редко;
- **Red Eye** (Красные глаза) позволяет корректировать эффект красных глаз, который возникает в результате использования вспышки.



Рис. 11.22

Использование Spot Healing Brush

Инструмент **Spot Healing Brush** может оказаться полезным во множестве ситуаций. Я использую его для того, чтобы удалить пятнышки пыли на сенсоре или блики. В подобных случаях обычно я пробую сначала воспользоваться именно им (поскольку он очень быстро и эффективно расправляется с подобными проблемами), однако в некоторых случаях **Spot Healing Brush** не помогает и приходится обращаться к **Clone Stamp**, чтобы исправить дефект на снимке вручную.

На рис. 11.23 на снимке есть пятнышки - это пыль в воздухе. Утес, который вы видите на фотографии, возвышается неподалеку от Мамонтовых озер (Калифорния). Это был непростой (и опасный) подъем, поскольку обсидиан достаточно хрупкий камень, я мог в любую секунду упасть (структура обсидиана напоминает стекло - он ломкий и острый), так что я не обратил внимания на эти пятна, а стоило бы. Но благодаря **Spot Healing Brush** я легко могу исправить эту проблему:

1. Создайте новый слой и увеличьте изображение (рис. 11.24). Как вы уже поняли, мне нравится та гибкость, которую придает работе использование нового слоя, и, к счастью, в Photoshop CS2 можно работать с инструментами группы **Healing** даже на другом слое.
2. Выберите размер кисти, который соответствует размерам проблемного участка. Как вы видите на рис. 11.25, размер моей кисти примерно равняется пятнышку. Поскольку мы работаем на отдельном слое, необходимо

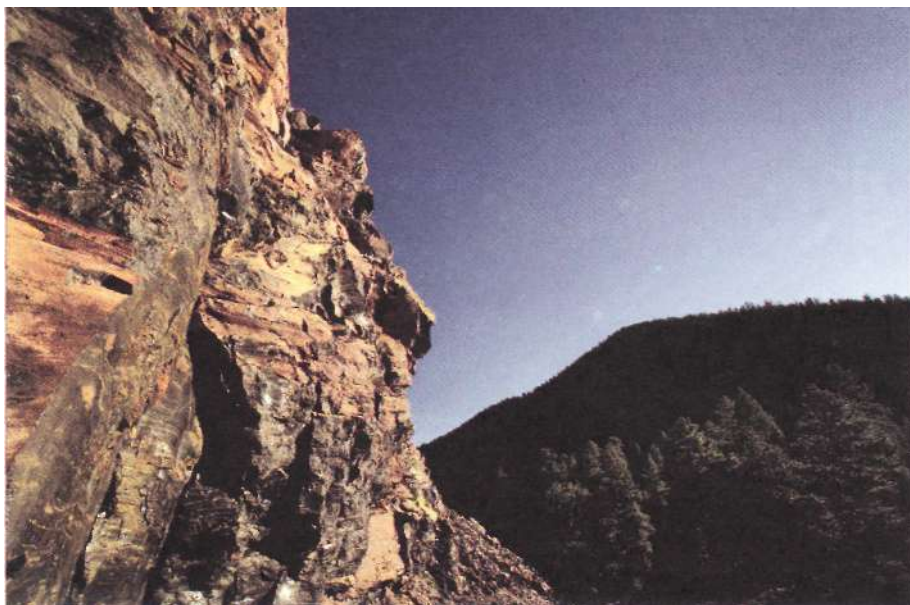


Рис. 11.23

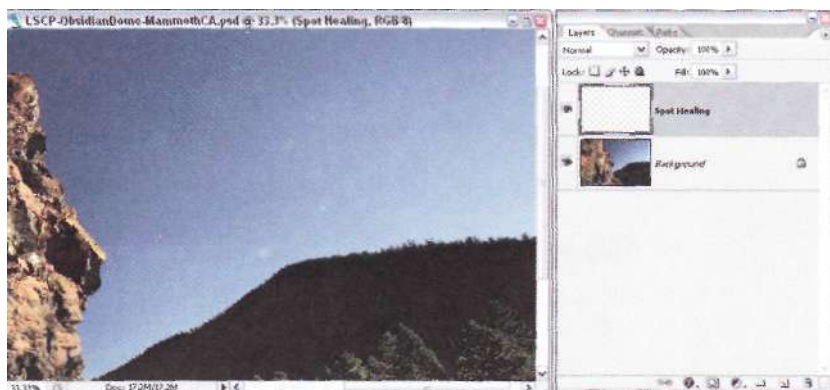


Рис. 11.24

убедиться, что опция **Sample All Layers** включена, а в раскрывающемся списке **Mode** выбрана опция **Normal**. Опция **Proximity Match** неплохо справляется с удалением пятен, однако в случае высокой детализации области лучше воспользоваться опцией **Create Texture**.

3. Щелкните по пятнышку, область станет темной (рис. 11.26), а затем пятно исчезнет (рис. 11.27). Вот и все. Однако, если вы пытаетесь удалить пятнышки, расположенные рядом с сильноконтрастными областями,

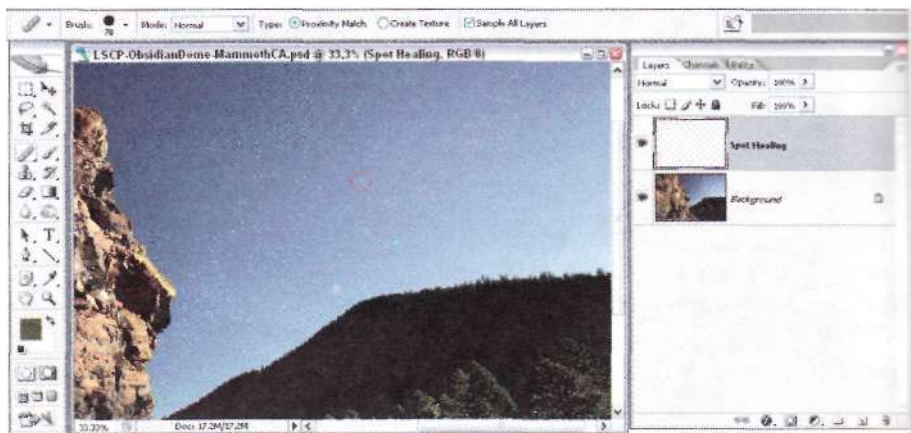


Рис. 11.25



Рис. 11.26



Рис. 11.27

у вас могут возникнуть проблемы (Spot Healing Brush очень неаккуратно обходится с тонами), так что вам возможно придется отменить последние действие или изменить размер кисти. Вы также можете попытаться закрасить этим инструментом область, где расположено сразу несколько пятен. Мне кажется, что Spot Healing Brush очень быстро и удобно способен справиться с пятнами от пыли.

Корректировка перспективы

В прошлом такие фотографии, как Ансель Адамс и Элиот Портер, могли исправить проблемы, возникающие при съемке на широкоугольные объективы, лишь с помощью специальных приспособлений. Несмотря на то что существуют специальные объективы, которые позволяют корректировать перспективу, у большинства фотографов подобных устройств нет. Так что на большей части кадров, снятых с использованием широкоугольного объектива, высокие объекты, такие как деревья и скалы, получаются наклоненными.

Хотя с научной точки зрения этот эффект представляет собой лишь усиление перспективы, наши глаза и мозг не привыкли воспринимать мир таким образом. Мы никогда не видим объекты такими, какими они получаются в результате использования широкоугольных объективов.

На рис. 11.28 вы видите искажение перспективы. Этот снимок папоротников в кипарисовом болоте, сделанный в Национальном заказнике Локсатчи, Флорида, отлично показывает экосистему болот на юге. Поскольку



Рис. 11.28

я фотографировал в пасмурный день, мне удалось добиться того, что на кадре получилось большое количество объектов (помог рассеянный облаками свет). но из-за этого снимок получился слишком плоским. Чтобы придать снимку контрастности, я использовал внешнюю вспышку, держа ее на вытянутой руке и направив вниз, к тому же я так обработал фотографию в Photoshop что папоротники стали выделяться среди окружающих их объектов.

Кажется, что деревья на этом снимке растут под углом. Это случилось из-за того, что я снимал со слишком близкого расстояния на широкоугольный объектив. Я опустил фотоаппарат так, чтобы он был направлен на папоротники, и в результате деревья оказались по краям кадра, что привело к их искажению. Широкий угол обзора усилил перспективу, из-за чего деревья оказались изогнутыми, так что кажется, будто все деревья на фотографии растут из одной точки, расположенной глубоко под землей.

Это интересный визуальный эффект, и я мог бы оставить фотографию в таком виде, однако я стремлюсь к максимальной реалистичности снимка, поэтому придется исправить эту проблему при помощи Photoshop.

▶ ▶ ▶ Основы исправления перспективы

Вы, наверное, знаете, что в предыдущих версиях Photoshop возможности по управлению перспективой были существенно ограничены: в нашем распоряжении был лишь инструмент **Crop** и команда **Perspective Transformation** (Трансформация перспективы). Эти инструменты позволяли корректировать перспективу, но не имели той гибкости и точности, которые есть у появившегося в Photoshop CS2 фильтра **Lens Correction** (Исправление объектива). Но прежде, чем начать говорить о нем, я расскажу вам о проверенных временем методах исправления искаженной перспективы.

На рис. 11.29 показана трапецевидная кадрирующая рамка. По этому же принципу инструмент **Crop** используется для того, чтобы исправить

Рис. 11.29 ▶



перспективу. После того как вы выделите область для кадрирования, появится новая опция - Perspective (Перспектива). Включив эту опцию, вы можете перемещать уголки рамки влево, вправо, вниз или вверх (рис. 11.29). Затем, после того как вы откадрируете снимок, Photoshop автоматически выравнивает фотографию, частично растянув изображение. Попробуйте поэкспериментировать - объяснить это на словах довольно сложно.

В случае использования Perspective Transform (Edit • Transform • Perspective Transform) вы можете легко изменять перспективу слоя. Однако для того, чтобы эту команду можно было использовать, нужно активировать слой. Если у вас есть только фоновый слой, дважды щелкните по нему, чтобы он стал обычным слоем. Экспериментировать с этой функцией очень интересно: все, что нужно, - это перемещать уголки рамки (рис. 11.30). Вы также можете переместить крестик в центре рамки, чтобы изменить центр изображения.



Рис. 11.30

Я использую инструмент Crop и функцию Perspective Transform в том случае, если перспектива искажена не сильно. Инструмент Crop особо полезен, поскольку с его помощью исправить перспективу можно прямо во время кадрирования.

Основная проблема при использовании этих инструментов заключается в том, что они решают проблему не до конца. Чтобы вы лучше поняли, что я имею в виду, обратимся к архитектуре: если вы растянете здание, которое наклонено назад (его снимали снизу), оно будет казаться выше.

Однако, когда вы работаете с инструментами Crop и Perspective Transform, о которых рассказывалось в этом разделе, у вас не получится восстановить перспективу на снимке со зданием, поскольку исказится форма окон. К счастью, в природе не так уж много геометрических фигур.

Несмотря на то что инструменты **Crop** и **Perspective Transform** полезны, они не очень точны. К счастью, в Photoshop CS2 появился новый фильтр. **Lens Correction (Filter • Distort • Lens Correction)**. Когда вы используете его, чтобы исправить перспективу, он пропорционально изменяет ВЫСОТУ снимка. К тому же в этом фильтре предусмотрено огромное количество дополнительных опций, призванных бороться и с другими искажениями, причиной которых являются объективы.

Ниже рассказывается о том, как откорректировать фотографию с его помощью:

1. Создайте копию слоя. Сделать это можно, нажав **Ctrl+J**. Если у вас несколько слоев, вы можете воспользоваться функцией **Stamp Visible**, чтобы объединить все слои в один новый (выберите верхний слой, нажмите и удерживайте **Alt/Option+Ctrl+SHIFT**, а затем нажмите **E**). Я предпочитаю применять эту корректировку на отдельном слое - благодаря этому я всегда могу оценить ее эффект.
2. Выберите **Filter • Distort • Lens Correction (Фильтр • Искажение • Исправление объектива)**, появится диалоговое окно **Lens Correction** (рис. 11.31). В этом окне огромное количество опций, о которых мы поговорим в конце этого раздела. Сейчас нам нужно лишь откорректировать

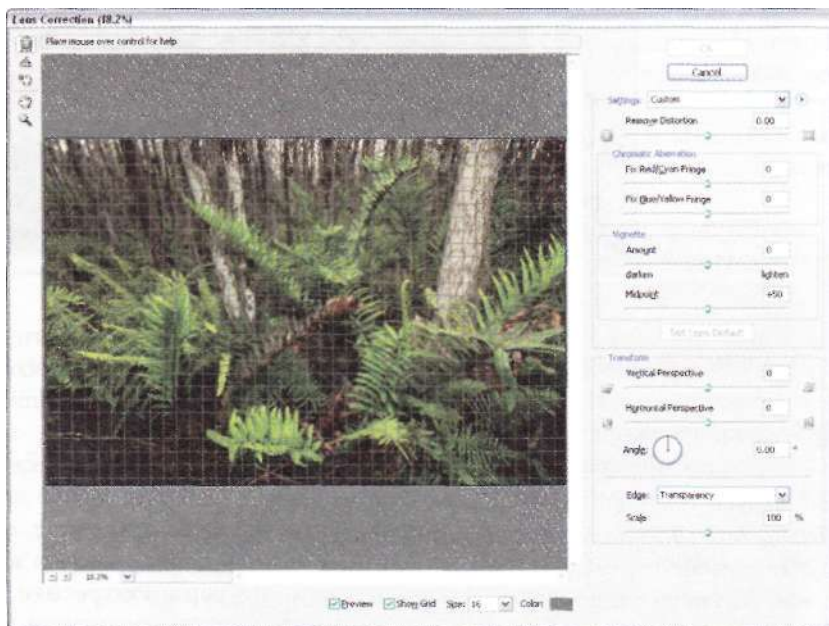


Рис. 11.31

перспективу, так что я пока ограничусь этим. За исправление перспективы отвечают четыре опции: Vertical Perspective (Вертикальная перспектива), Angle (Угол), Scale (Масштаб) и Grid (Решетка). Опцию Horizontal Perspective (Горизонтальная перспектива) тоже можно использовать, но подобные искажения редко встречаются на фотографиях дикой природы.

3. Включите решетку, отметив флажком опцию Show Grid (Отобразить решетку). Решетка - отличный помощник, поскольку она позволяет точнее исправлять вертикальные и горизонтальные искажения. На рис. 11.32 вы видите решетку с большими ячейками; изменить размер ячеек очень просто - из раскрывающегося списка Size (Размер) нужно выбрать подходящий.



Рис. 11.32

4. Корректируем. Передвигайте ползунок опции Vertical Perspective до тех пор, пока вертикальные линии не станут прямыми. Помните, что в природе, в отличие от архитектуры, не все линии обязательно должны быть прямыми. Как вы видите на рис. 11.33, при помощи этого действия мы изменили фотографию.

Совет профессионала. Если вам кажется, что решетка не подходит для вашего случая, измените ее. Кроме размера ячеек вы можете изменить их цвет, щелкнув по опции **Color** (в большинстве случаев отлично подходит серый, но, если решетка едва различима, выберите другой цвет). Вы также можете перемещать решетку - для этого воспользуйтесь инструментом **Move Grid** (Передвинуть решетку).



Рис. 11.33

Совет профессионала. Вы можете также исправить перспективу фотографии в Camera RAW, в Photoshop или в **Lens Correction**. Если вам нужно просто исправить искривленный горизонт, делайте это в Photoshop или Camera RAW. Наклон можно откорректировать несколькими способами, но, честно говоря, инструмент **Straighten** (Выпрямление) в **Lens Correction** (это второй инструмент сверху, он выглядит так же, как и в Camera RAW) настолько прост, что другими пользоваться не имеет смысла. При помощи этого инструмента вы можете просто начертить линию, и изображение будет автоматически повернуто так, чтобы линия горизонта оказалась параллельной той линии, которую вы нарисовали.

5. Измените Angle (Угол) и Scale (Масштаб). Поскольку горизонт у этого снимка нормальный, использовать Angle нам не придется. Scale же очень важен, поскольку, когда вы поворачиваете изображение, важные для композиции края снимка могут быть обрезаны. Используйте эту опцию, чтобы вернуть их назад (посмотрите на рис. 11.34 и сравните его с 11.33 - вы видите, что без опции Scale пропадает красивый папоротник на переднем плане). На рис. 11.34 вы видите шахматный узор вокруг фотографии - пустоту на месте обрезанных краев, поскольку в раскрывающемся списке Edge (Края) выбрана опция Transparency (Прозрачные). В этом же раскрывающемся списке вместо Transparency можно выбрать White (Белый) и Extra Extension (Дополнительные расширения). Если вы выберете вторую опцию, то фотография будет растянута так, чтобы заполнить образовавшиеся пустоты по краям снимка. Эта опция не очень полезна, поскольку заполненные пустоты будут выделяться на фоне остального изображения.

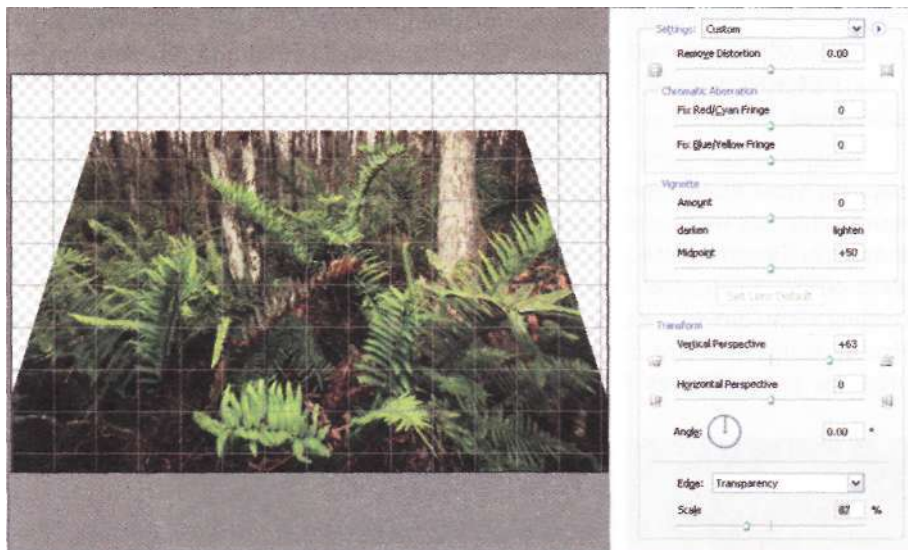


Рис. 11.34

6. Щелкните на ОК, и Photoshop обработает изображение. Вы также можете нажать **Alt/Option** - кнопка **Cancel** сменится на **Reset**.
7. Кадрируйте конечное изображение. На рис. 11.35 вы видите трансформированный кадр с активной кадрирующей рамкой. На данной стадии работы изображение все еще имеет странную форму и прозрачность. Если вы примените фильтр **Lens Correction** к фоновому слою, то фильтр создаст новый слой с результатом своей работы; если вы примените его к другому слою, то нового слоя не возникнет (как видно на рис. 11.35,



Рис. 11.35

фоновый слой был переделан в обычный). После того как вы кадрируете изображение, объедините все слои изображения при помощи команды Flatten Layers, доступной из раскрывающегося списка на палитре Layers.

Теперь посмотрите на конечный вариант на рис. 11.36 и сравните его с оригиналом 11.28. Деревья стали нормальными и больше не отвлекают внимание зрителя от папоротников. К тому же, папоротники теперь находятся в центре. Так что у нас получилась более естественная фотография. Вы можете обнаружить, что изменение перспективы приводит к тому, что фотография выглядит несколько непропорционально по сравнению с оригиналом. Чтобы исправить это, выберите Edit • Transform • Scale и перетаскивайте стороны рамки до тех пор, пока не получите нормальные пропорции.



Рис. 11.36

▶ ▶ ▶ Остальные опции фильтра Lens Correction

Фильтр Lens Correction - очень мощный инструмент, однако вам не придется использовать большинство его функций, призванных исправлять редко встречающиеся проблемы объективов. Если ваш объектив не является

причиной подобных проблем, то вам эти опции не нужны, разве что в том случае, если вы хотите добиться определенного художественного эффекта. Если же вам не повезло с объективом, без этих опций не обойтись:

- **Settings (Настройки)** - этот раскрывающийся список позволяет выбирать настройки опций;
- **Remove Distortion (Убрать искажение)** - очень полезный инструмент, который позволяет исправлять наклоненные линии горизонта. Как широкоугольные, так и телеобъективы искажают изображение, в результате чего линия горизонта получается дугообразной (рис. 11.37). Еще один пример подобной проблемы вы можете увидеть в главе 6.

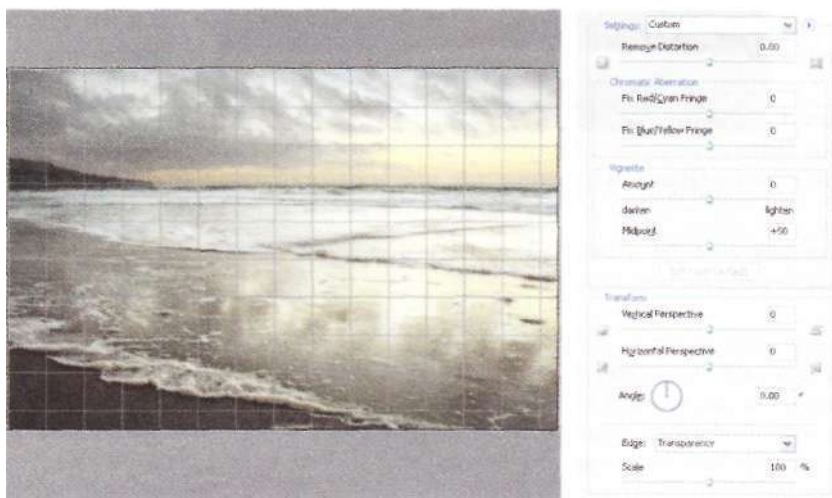


Рис. 11.37

Пользоваться опцией **Remove Distortion** очень легко. Вы можете перемещать ползунок **Remove Distortion** вперед и назад или воспользоваться инструментом **Remove Distortion**, которым нужно щелкнуть по изображению и перетаскивать фотографию. Изображение будет изгибаться, и в результате у вас получится снимок, изображенный на рис. 11.38. Используйте решетку, чтобы отслеживать насколько хорошо вы исправили линию горизонта. Затем, если только вы не добиваетесь определенного художественного эффекта, необходимо отрезать края фотографии, поскольку они остаются искривленными (рис. 11.39);

- **Chromatic Aberration (Хроматические aberrации)** - опции, расположенные в этой области, позволяют откорректировать хроматические aberrации объектива. Обнаружить подобные отклонения можно, только сильно увеличив фотографию и посмотрев на края объектов. Если вы видите некоторое подобие радуги, воспользуйтесь этой опцией;

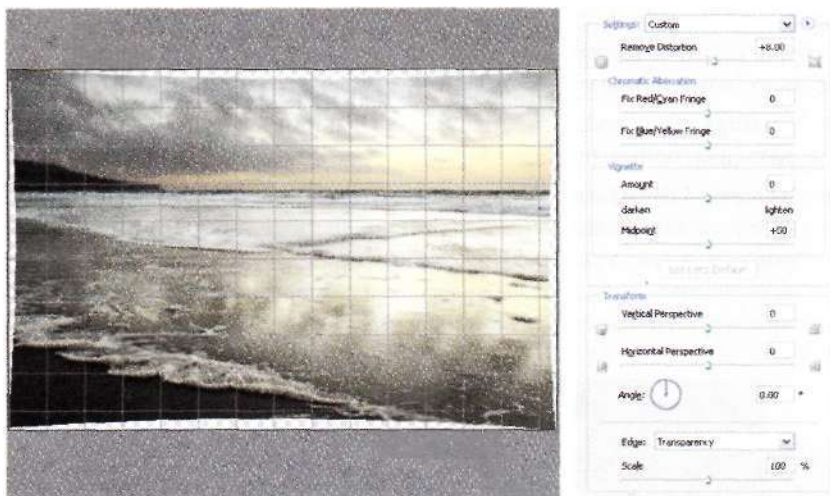


Рис. 11.38

Рис. 11.39



- **Vignette** (Виньетирование) позволяет корректировать другой недостаток объектива - затемнение изображения по краям. Многие старые теле- и современные зеркальные объективы становятся причиной этой проблемы. Опция поможет сделать края изображения ярче или темнее. Опция **Midpoint** отвечает за то, где эффект будет находиться.

Функции **Chromatic Aberration** и **Vignette** вы будете использовать очень редко, поскольку большинство современных объективов не страдает описанными выше недостатками. Однако эти опции ничем не отличаются от тех, которые есть в Camera RAW. Чтобы больше узнать о том, как их использовать, обратитесь к главе 5.

Ну, вот и все. Этот фильтр использовать очень просто. Несмотря на то что **Lens Correction** нужен вам будет редко, он всегда готов помочь, когда это требуется.

Вопросы и ответы

Мне не очень нравится, что необходимо удалять пятнышки от пыли на сенсоре. Как предотвратить появление пыли?

В местах, где дует ветер, вам никак не избежать пыли, и придется мириться с тем, что ее придется удалять при помощи **Clone Stamp**. Однако есть способы, которые позволят минимизировать ее количество:

- если условия плохие, постарайтесь не менять объективы;
- никогда не оставляйте фотоаппарат без объектива или крышки;
- снимите чистое небо, чтобы проверить есть ли на сенсоре вашего фотоаппарата пыль;
- очистите сенсор в соответствии с инструкциями, приведенными в руководстве пользователя. Очень важно неукоснительно следовать этим инструкциям (для каждого фотоаппарата они разные), поскольку иначе вы можете поцарапать или испортить сенсор.

Когда я клонирую большие области, например пытаюсь убрать уродливый след от самолета, то клонированная область выглядит неестественно. Как этого избежать?

При клонировании больших областей действительно могут возникнуть такие трудности. Особо сложно работать с небом. Существуют два решения проблемы. Первое - инструмент **Healing Patch**. Обычно он отлично работает в подобных ситуациях. Я выбираю опцию **Source** (Источник) и выделяю проблемную область. Затем перемещаю выделение на новую область - данные скопируются. Поэкспериментируйте с этим инструментом, чтобы лучше понять, как он работает.

Второй способ - используйте выделение рядом с проблемной областью. Затем передвиньте выделенную область так, чтобы она закрывала проблемную (передвинуть выделение вы можете, если у вас активен инструмент выделения). Растушите выделение - для этого выберите **Select • Feather** (Выделение • Растушевка): эта команда делает границу между копированной и оригинальной областью менее заметной.

Я не говорил о растушевке в этой книге, поскольку благодаря использованию масок в сочетании с фильтром **Gaussian Blur** вы получаете куда более гибкие возможности. Однако в данном случае необходимо растушевать выделение. Сделать это нужно сразу же после перемещения области, поскольку растушевка применяется к последнему использованному инструменту.

После того как вы растушуете выделение, нажмите **Ctrl+J**, и вы автоматически создадите новый слой из выделения (помните, что должен быть активен слой с пикселями). Теперь воспользуйтесь инструментом **Move** (он находится наверху панели инструментов), щелкните по скопированной области и переместите ее на проблемную область. Если область получилась неудачной, попробуйте подобрать нужный размер растушевки. Кроме того, вы можете подкорректировать края выделения при помощи маски или инструмента **Eraser** (Ластик).



Расширяем тоновой диапазон
фотографии

284



Черно-белые фотографии

316

Заканчиваем работу
над изображением

349

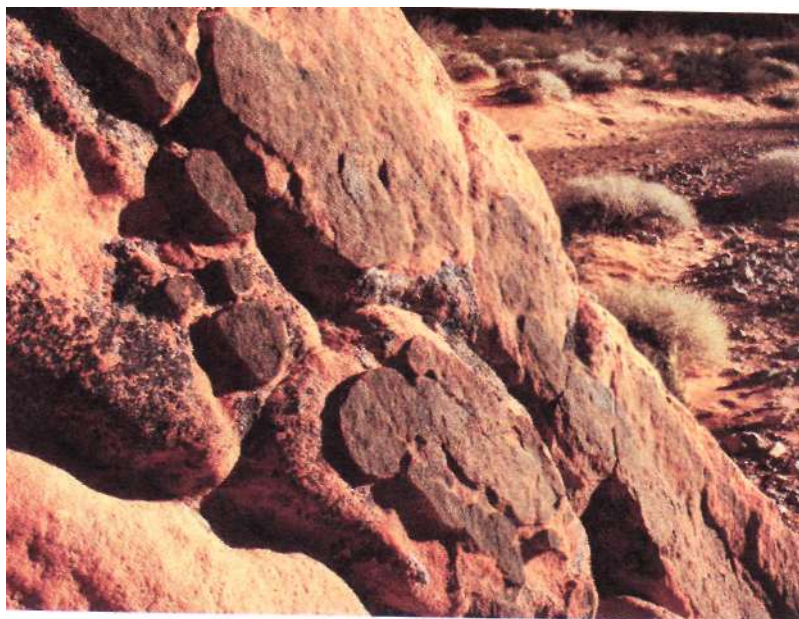


Идеальные отпечатки

378



Часть III. Специальные техники



Глава 12

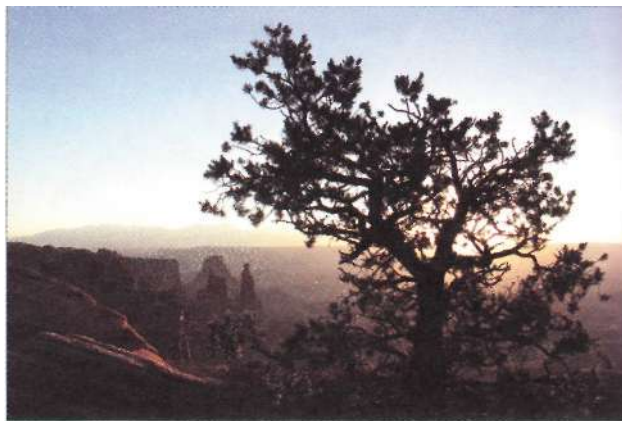
Расширяем тоновой диапазон фотографии

передать широчайший диапазон тонов, который способен воспринимать человеческий глаз. Чтобы расширить тоновой диапазон на отпечатке, Ансель Адамс и другие мастера фотопечати использовали специальные методики.

В традиционной цветной фотографии расширить тоновой диапазон было просто невозможно. Специальные техники маскирования и печати практически не помогали. Так что всем фотографам пришлось смириться с тем, что с узким тоновым диапазоном цветных материалов ничего не поделать. Но благодаря появлению градиентных фильтров цветная фотография была спасена. С помощью этих фильтров фотограф может управлять тонами снимка. Иллюстрацией этого утверждения служит рис. 12.1: если бы я не затемнил верхнюю часть кадра при помощи градиентного фильтра, небо получилось бы практически белым.

С появлением Photoshop цветная фотография обрела доселе невиданные возможности в расширении тонового диапазона.

Рис. 12.1 ►



Двойственная природа фотографии

Фотография, в том числе и фотография дикой природы, двойственна - она является сочетанием искусства и техники. По отдельности эти составляющие существовать не могут. Фотоаппарат - неважно, пленочный или цифровой - продукт технологии. И именно поэтому его возможности ограничены:

он способен воспринимать лишь малую часть того, что присутствует в реальном мире.

Фотография, показанная на рис. 12.2, хороша. В ней есть драматизм, она напоминает о тех временах, когда снимали на цветные позитивные материалы. Но можно ли сравнить изображенное на ней с тем, что видел фотограф, когда нажимал на кнопку спуска? Вряд ли. Каждая фотография, снятая на пленочный или цифровой фотоаппарат, не является точным отражением реальности, поскольку фотоаппарат сужает цветовой и тоновой диапазон.



Рис. 12.2 ▶

Чтобы добиться максимально широкого тонового диапазона, фотографы используют различные вспомогательные устройства, например градиентные фильтры для затемнения части кадра или вспышку для подсветки переднего плана. Однако подобные манипуляции не всегда позволяют добиться приемлемого результата.

Примечание. К сожалению, некоторые фотографы, снимающие мир природы, считают, что их фотографии лучше других только потому, что «они не были откорректированы при помощи Photoshop». Кроме того, что это заявление совершенно бессмысленно, оно также способно ввести в заблуждение начинающих. Получается, что природа - реальна, а фотография, обработанная так, чтобы быть максимально похожей на природу, которую видел фотограф, - нет.

Разделительная черта

Порой мне кажется, что между фотографами проведена некая черта - есть те, кто использует Photoshop, и те, кто считает, что хорошей фотографией можно назвать лишь ту, которая не была обработана при помощи Photoshop. Впрочем, последние со спокойной совестью используют различные фильтры во время съемки. Возможно, это связано с тем, что они отлично владеют старым оборудованием, а вот с новым, цифровым, им разобраться не так просто.

Подумайте о том, какие великолепные возможности дают нам цифровые технологии. С их помощью мы можем создавать фотографии, гораздо более похожие на те картины природы, которые видит наш глаз. На рис. 12.3 показан снимок аброний (чье цветение великолепно, если весна выдалась влажной), сделанный во время заката в заповеднике Анза Боррего, который находится в Южной Калифорнии.



Рис. 12.3 ►

Когда я делал этот снимок, то отчетливо видел и небо, и цветы. Мой фотоаппарат воспринял эту сцену совсем по-другому. На рис. 12.4 и 12.5 показано то, что смог запечатлеть мой фотоаппарат, - два варианта одного кадра, сделанных с разной экспозицией. Если я выставлял экспозицию так, чтобы небо получилось идеально проэкспонированным, низ фотографии выходил слишком темным (рис. 12.4), а если я подбирал экспозицию так, чтобы получить идеальный низ снимка, то верх получался слишком светлым (рис. 12.5).



Рис. 12.4 ►



Рис. 12.5 ►

Некоторые фотографы посчитали бы столь нереалистичные фотографии приемлемыми, поскольку фотоаппарат - это продукт технологии, а она все-таки никогда не достигнет человеческих возможностей. Возможно, я буду несколько груб, но я считаю, что фотографы несут полную ответственность перед зрителями, поэтому необходимо создавать максимально хорошие фотографии при помощи любых доступных средств. Вот почему противники Photoshop, на мой взгляд, не правы.

Манипуляции с тоновым диапазоном

Я намеренно сделал два кадра одной сцены с разной экспозицией. На первом я проэкспонировал света (рис. 12.4), на втором - тени (рис. 12.5). А затем я объединю их в Photoshop и получу изображение с широким тоновым диапазоном (рис. 12.3).

Для этого нам придется манипулировать тонами. Некоторых людей очень раздражает это простое слово, начинающееся на букву «м». «Манипуляции над изображением - это неправильно», - утверждают они. Однако посмотрите на рис. 12.6. Я всего-навсего задал точки черного и белого при помощи Levels и откорректировал средние тона при помощи Curves, а во время съемки использовал вспышку, чтобы осветлить передний план, сбалансировав его с фоном. У этого снимка есть внутренний драматизм, но он не имеет ничего общего с реальностью, хотя найдутся те, кто скажет, что эта фотография хороша, поскольку ее постобработка не проводилась. Однако я что-то ни разу не встречал в парках и лесах вспышек.

Объединив две фотографии с разной экспозицией в одну, мы сможем увеличить диапазон тонов, получив фотографию, которая намного точнее и реалистичнее отображает окружающий нас мир природы. Такой снимок будет выглядеть намного естественнее, чем сделанный с использованием вспышки.

Рис. 12.6



Я уверен, что обработка фотографий, которая делает их менее реалистичными, - это неправильно. Но постобработка вполне приемлема, если мы с ее помощью стараемся создать более реалистичную фотографию, исправляя несовершенство техники.

Двойная экспозиция и расширение тонового диапазона

Итак, мы вплотную подошли к очень важной для фотографа-пейзажиста технике: объединению двух снимков, сделанных с разной экспозицией, в один. Благодаря этой методике мы сможем создать фотографию с широким тоновым диапазоном. Эта методика подобна тем, что использовали Ансель Адамс и его сподвижники: они вносили определенные поправки при выборе экспозиции, чтобы впоследствии расширить тоновой диапазон.

Если вы снимаете сцену с очень широким тоновым диапазоном, то необходимо сделать два кадра с разной экспозицией. На первом должны быть хорошо проработаны света, на втором - тени. Затем их нужно объединить в Photoshop.

Ниже рассказывается о том, как сделать фотографии, которые мы впоследствии объединим (снимать можно как на цифровой, так и на пленочный фотоаппарат, но цифровым в данном случае пользоваться удобнее).

1. Установите фотоаппарат на штатив. Это очень важно, поскольку только так можно добиться того, что фотографии будут различаться только экспозицией.
2. Сделайте первую фотографию, подобрав экспозицию так, чтобы света получились максимально детализированными (рис. 12.7).
3. Не двигая фотоаппарат, сделайте еще один кадр. На этот раз подберите экспозицию так, чтобы предельно детализированными были тени (рис. 12.5). Меняйте экспозицию крайне осторожно, чтобы случайно не сдвинуть фотоаппарат.



Рис. 12.7 ►

Благодаря тому, что мы сделали два разных кадра, у нас получатся максимально детализированные света и тени.

Подобрать правильную экспозицию для неба не так-то просто, поскольку тоновой диапазон у него очень широк. С другой стороны, правильно проэкспонировав небо, вы получите крайне тусклые цвета и плоские тона (см. рис. 12.8). Мы, конечно, можем попытаться обработать такое изображение в Photoshop, но на это потребуются очень много времени и вряд ли мы сможем добиться приемлемого результата. К тому же если я захочу вытянуть детали в тенях (например, при помощи **Shadow/Highlight**), то экспозиция на рис. 12.7 даст мне для этого больше возможностей.

Конечно же, вы можете сфотографировать подобную сцену с использованием градиентного фильтра. Однако в данном случае это не лучшее решение, поскольку холм изогнут, а граница между нормальной и затемняющей частями у градиентного фильтра прямая, и в результате часть холма будет темной, а часть - светлой, что будет выглядеть несколько странно.



Рис. 12.8 ►

Совет профессионала. Бывают ситуации, в которых нужно сделать больше кадров с разными экспозициями, но обычно достаточно двух. Я рекомендую оценивать количество необходимых кадров по ЖК-монитору фотоаппарата и гистограмме.

Совет профессионала. Чтобы подобрать подходящую экспозицию, можно использовать режим съемки «эксповилка». Когда вы нажмете на спуск, камера сделает три кадра с разной экспозицией. Вам нужно будет сохранить только темный и светлый снимки. Если вы не получили необходимого диапазона, воспользуйтесь экспокоррекцией. Экспокоррекция и эксповилка доступны как на пленочных, так и на цифровых фотоаппаратах.

Объединение снимков в Photoshop

Я обработал в Photoshop фотографии, показанные на рис. 12.7 и 12.8. Работая над каждым из этих изображений, я корректировал лишь те тона, которые были хорошо проэкспонированы. Это позволяет сэкономить немного времени, поскольку вам не нужно работать с теми тонами, которые получились на фотографии плохо.

Теперь нам необходимо объединить кадры. Ниже рассказывается о том, как это можно сделать:

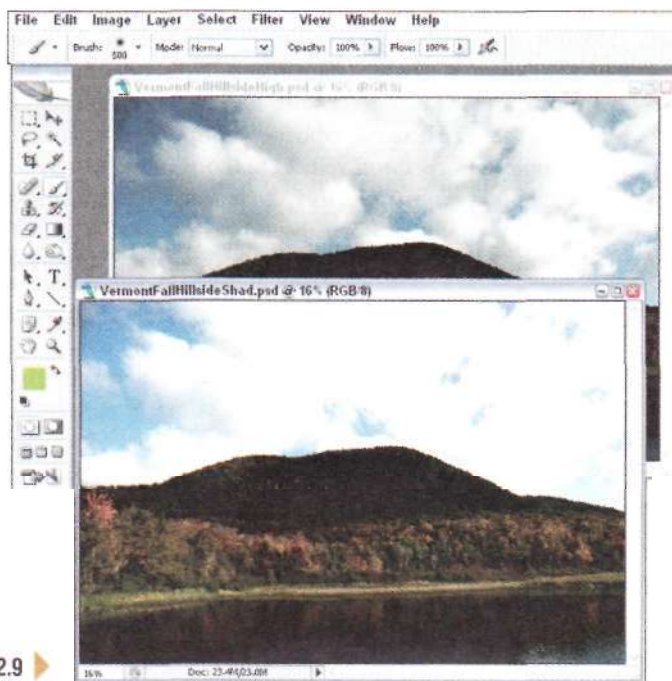


Рис. 12.9

1. Откройте обе фотографии в Photoshop (рис. 12.9). Расположите их так, как показано на иллюстрации, чтобы вы могли видеть каждую из них (необязательно целиком).
2. Решите, какая фотография будет сверху. Каких-либо общих правил здесь не существует, однако я обычно помещаю сверху ту фотографию, которую нужно корректировать меньше всего. В данном случае оба снимка одинаково хороши, так что сверху я помещаю тот, который мне больше нравится. Мне не по вкусу блеклые облака, поэтому фотографию с ними я поместил внизу.
3. Переместите верхнюю фотографию на нижнюю. Сделать это можно при помощи инструмента Move (он находится на панели инструментов): щелкните по фотографии, которую вы хотите переместить, нажмите SHIFT и перетащите фотографию. Таким образом вы скопируете одно изображение на другое (рис. 12.10). Чтобы обе фотографии совпали,

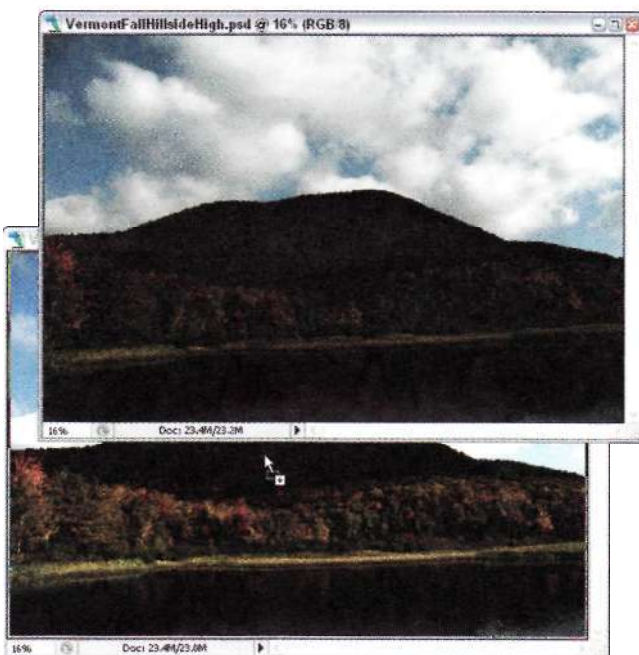


Рис. 12.10

необходимо нажать SHIFT, а для того чтобы не появилось окно-предупреждение, показанное на рис. 12.11, необходимо навести указатель мыши на вторую фотографию и лишь после этого отпустить кнопку мыши.



Рис. 12.11

Совет профессионала. Очень важно, чтобы те фотографии, с которыми вы работаете, были одинаковы. Не кадрируйте, не поворачивайте, не изменяйте их разрешение, иначе при объединении у вас возникнут проблемы.

4. Подготовьте рабочее пространство программы. Вы можете оставить оба изображения, но мне кажется, что одно из них лучше закрыть и поместить файл с двумя слоями по центру рабочей области (рис. 12.12). Обратите внимание на то, что я переименовал оба слоя. Чтобы переименовать фоновый слой, необходимо сделать его обычным. Для этого дважды щелкните мышью по его названию - появится диалоговое окно New Layer; введите в поле Name (Имя) новое имя слоя и нажмите ОК.

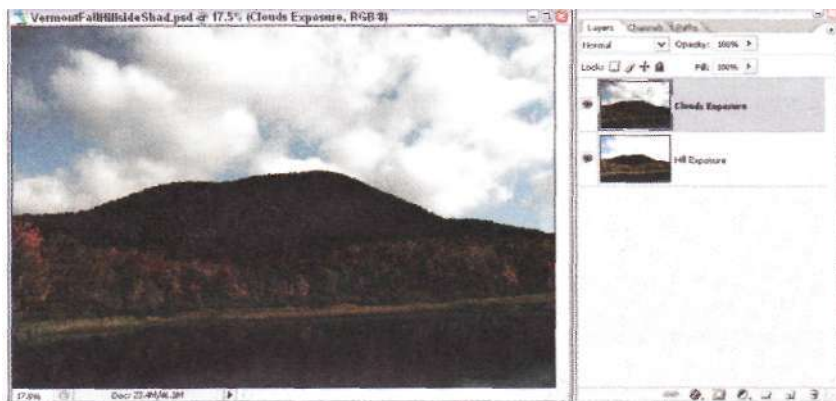


Рис. 12.12

5. Примените к верхнему слою маску (рис. 12.13).
6. Скрываем верхнюю часть изображения. Чтобы скрыть блеклую часть снимка, вы можете использовать любую технику, описанную в главах 6-10. Убедитесь, что активна маска слоя, иначе вы закрасите само изображение.

Я скрыл верхнюю часть изображения следующим образом:

- при помощи градиента сделал примерную маску (рис. 12.14). Маска хороша, но нужно ее доработать;

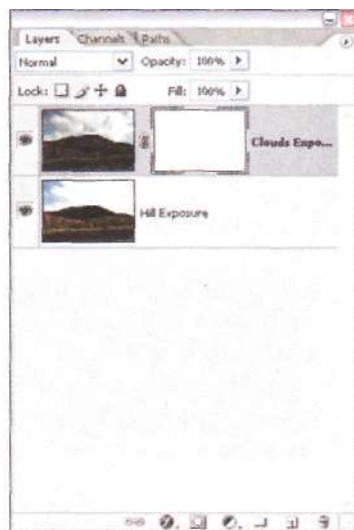


Рис. 12.13

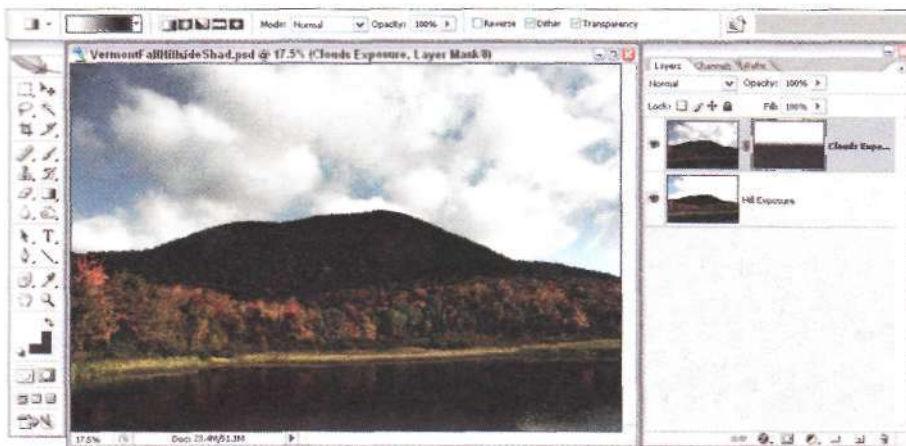


Рис. 12.14

- подправил градиент при помощи кисти (рис. 12.15). Благодаря маскам в Photoshop мы можем очень точно подкорректировать границу перехода неба и земли.

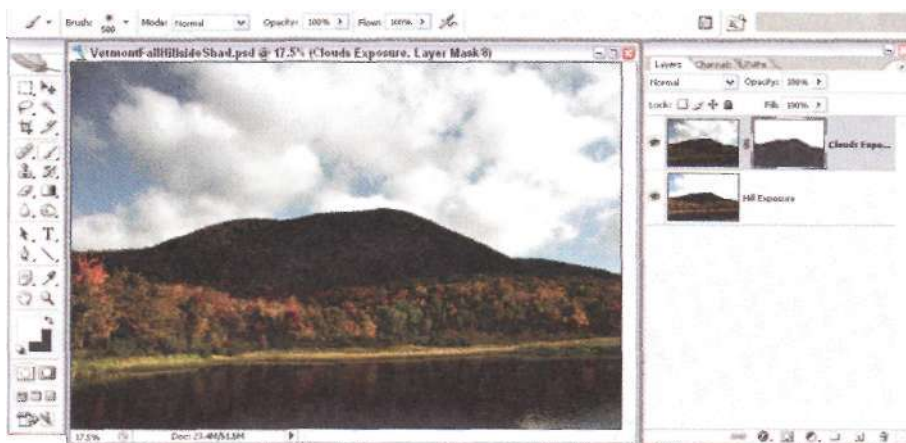


Рис. 12.15

- Корректируем фотографию. Теперь, когда фотография больше похожа на то, что мы видели в реальности, необходимо немного подкорректировать тона. Мне показалось, что снимок можно немного осветлить, к тому же правую и левую части фотографии необходимо сбалансировать. Я создал новый корректирующий слой Curves и подправил средние тона, отредактировав тем самым общую тональность снимка. Затем создал маску, ограничив воздействие слоя лишь центром изображения (рис. 12.16).

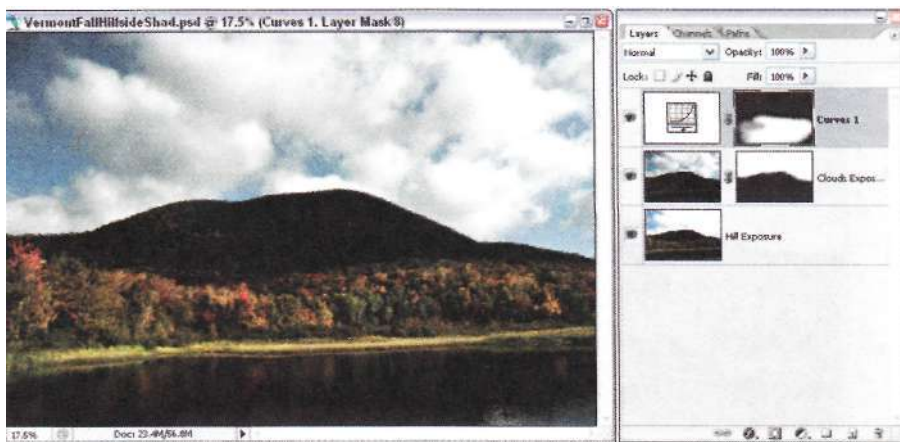


Рис. 12.16

Обратите внимание на то, что слева маска серая: я сделал это, уменьшив непрозрачность кисти.

Теперь посмотрите на рис. 12.17. Насколько получившаяся фотография отличается от первоначального варианта! Хотите - верьте, хотите - нет, но эта методика расширения тонового диапазона фотографии появилась не в цифровом веке. В 1850-х фотограф Густав Ле Грей (Gustave Le Gray) столкнулся с сильными ограничениями, вызванными качеством фотоматериалов, существовавших в то время. Ему не удавалось добиться правильной экспозиции, которая позволила бы получить детализированное небо и землю, поэтому он сделал два кадра: на одном проэкспонировал землю, на другом - небо. Затем в лаборатории он объединил эти два кадра в один. Густав делал это много раз, и его считали новатором, поскольку он смог победить тоновые ограничения материалов.



Рис. 12.17


Как я уже отмечал в этой главе, фотография - это интерпретация мира фотографом. Когда вы выбираете объект для съемки, вы трактуете мир по-своему, выбирая то, что важно именно для вас. Точнее показать, как он воспринимает мир (даже если его решения не были осознанными), фотографу позволяет объектив, экспозиция, баланс цветов.

При помощи обработки в Photoshop вы можете точнее оформить свое восприятие мира в фотографии. Вы можете изменять тоновой баланс, контрастность и цвета, а также по-разному кадрировать снимок, стараясь как можно точнее передать свое видение мира.

Что делать, если сложно разделить тона?

В некоторых случаях разделить тона и света непросто. Например, вот снимок небольшой речушки, сделанной в Национальном парке Грейт-Смоки-Маунтинс (рис. 12.18). Когда я делал эту фотографию, мне не удалось добиться правильной экспозиции: если я концентрировался на мхе, речка получалась слишком светлой. К сожалению, при помощи традиционных средств получить одинаково хорошо проэкспонированные мох и речку оказалось невозможным.



 Рис. 12.18

Я сделал два кадра с разной экспозицией. К сожалению, почва была очень мягкой - у меня не получилось установить штатив неподвижно, так что фотографии не полностью идентичны. В этом разделе мы поговорим о том, как объединить два изображения, которые немного отличаются.

Чтобы объединить эти две фотографии, мы воспользуемся техниками, описанными в предыдущем разделе:

1. Откройте две фотографии в Photoshop (рис. 12.19).

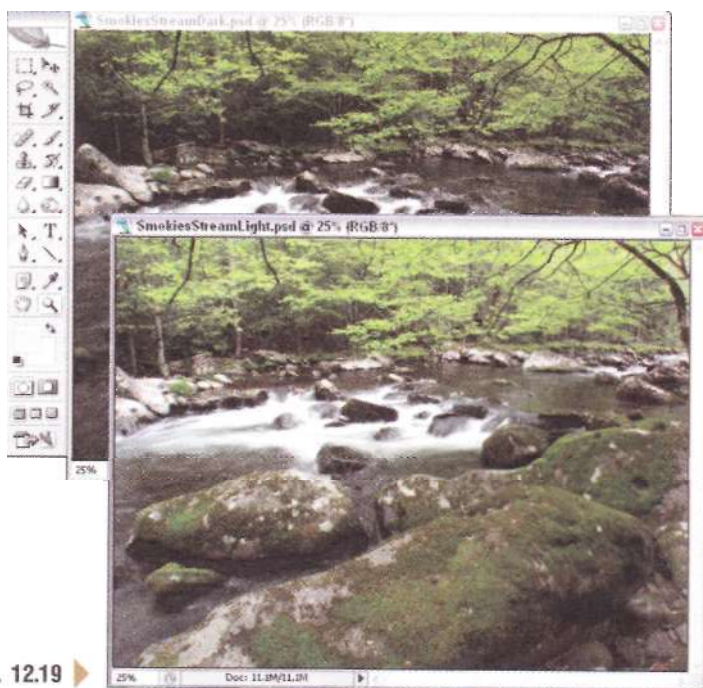


Рис. 12.19

2. Перетащите одну фотографию на другую. Выполните инструкции, приведенные в шаге 3 предыдущего раздела. В данном случае сверху я поместил фотографию, на которой был хорошо проэкспонирован мох (рис. 12.20). Теперь начинаются проблемы, поскольку изображения неодинаковы.
3. Найдите различие. Чтобы обнаружить разницу между двумя фотографиями, увеличьте непрозрачность верхнего слоя (рис. 12.21). Какое значение непрозрачности вы выберете, зависит лишь от того, с какими фотографиями вам приходится работать. Обратите внимание, что фотография выглядит размытой, поскольку два слоя неодинаковы.

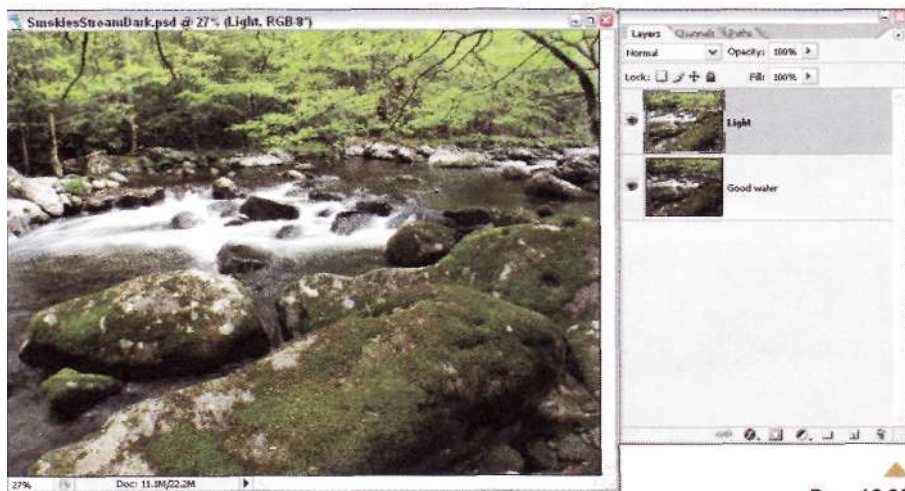


Рис. 12.20

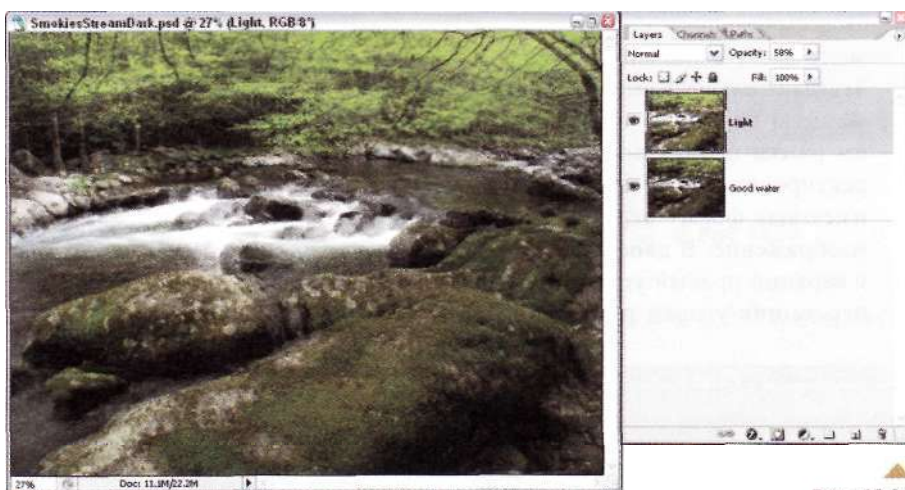


Рис. 12.21

4. Выберите инструмент Move и переместите верхний слой так, чтобы изображения максимально совпали. Как вы видите на рис. 12.22, объекты примерно совпадают, зато появился круговой узор вследствие того, что одна из фотографий повернута по отношению к другой. К тому же, если посмотреть на палитру Layers, видно, что по краям верхнего слоя появились пустые области.
5. Теперь мы должны сделать так, чтобы слои совпадали. Чтобы точно совместить фотографии, вы можете использовать клавиши-стрелочки.

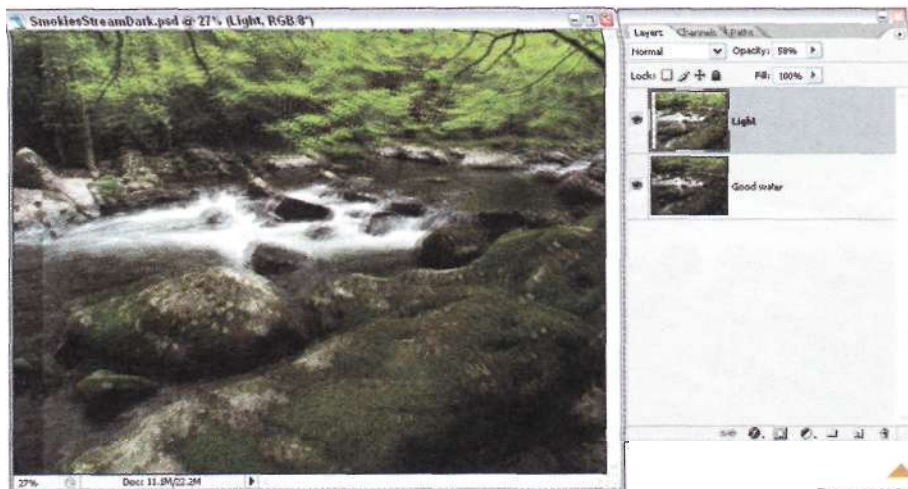


Рис. 12.22

6. Поворачиваем слой при помощи инструмента Move. Выберите инструмент Move с панели инструментов и отметьте флажком опцию Show Transformation Controls (Отображать рамку трансформации), расположенную на панели опций. Появится ограничительная рамка, а по краям рамки появятся квадратики, при помощи которых вы можете корректировать изображение. В центре изображения располагается точка, имеющая форму перекрестия. Вокруг этой точки будет поворачиваться изображение. В данном случае я щелкнул мышью и переместил точку в верхний правый угол изображения, а затем увеличил рабочую область, перетаскив уголки рамки за фотографию (рис. 12.23).



Рис. 12.23

7. Поворачиваем слой. Если вы выведете курсор за пределы ограничивающей рамки, он примет вид двунаправленной стрелки (рис. 12.23) - теперь вы сможете поворачивать слой. Я повернул слой, подправив его положение при помощи клавиш-стрелочек так, чтобы изображения совпали (рис. 12.24). Нажмите ENTER/RETURN, чтобы применить изменения. Изображение получилось не идеальным, но приемлемым.

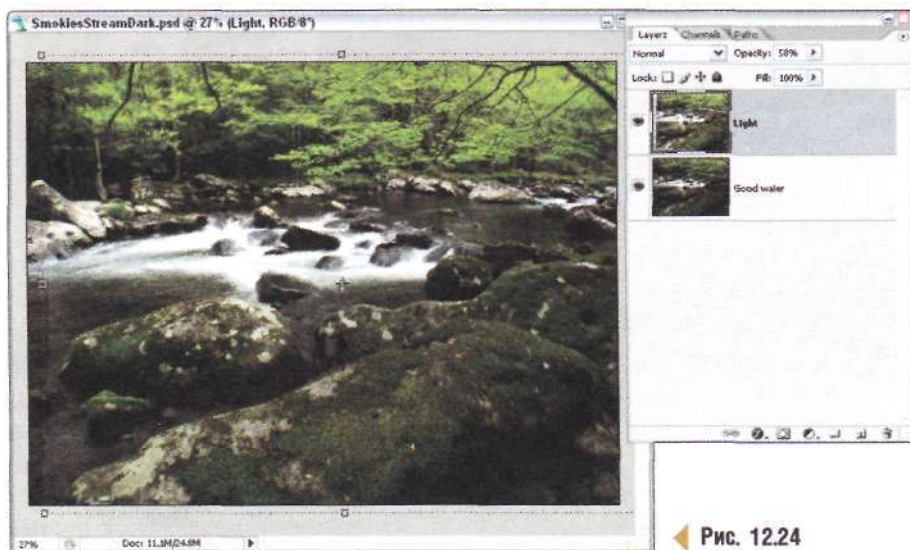


Рис. 12.24

8. Измените непрозрачность верхнего слоя до 100% и создайте маску (рис. 12.25).

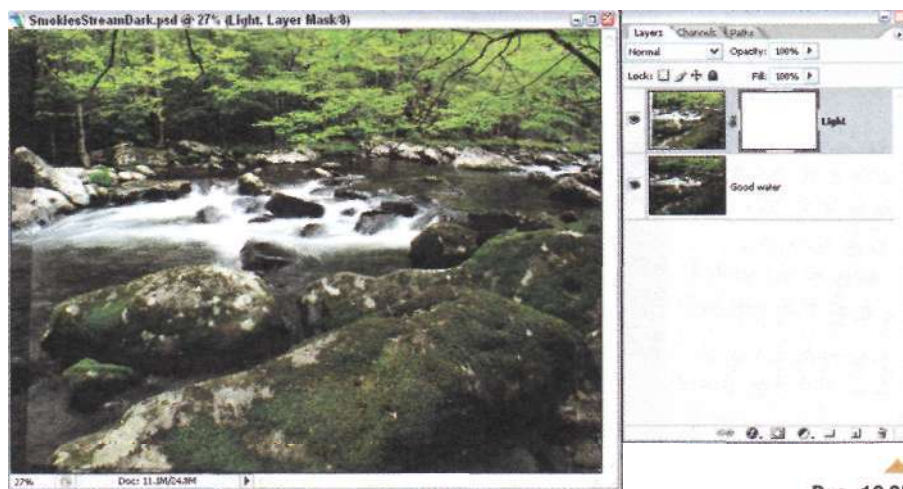


Рис. 12.25

9. Участок маски с речкой закрасьте так, чтобы проявилась правильно экспонированная река, расположенная на нижнем слое (рис. 12.26). Возможно, вам придется подправить положение нижнего или верхнего слоев, если вдруг окажется, что они не совпадают.



Рис. 12.26

10. Откадрируйте проблемные области по краям изображения (в результате сведения неодинаковых изображений по краям появляются пустые области, которые необходимо удалить). На рис. 12.27 показано конечное изображение.



Рис. 12.27

Двойная обработка RAW-файлов

На рис. 12.28 вы видите фотографию, сделанную в Национальном парке древних остистых сосен, расположенного на востоке от Бишоп, Калифорния. Трудно поверить, но этому дереву уже больше тысячи лет! Благодаря облакам и пробивающемуся сквозь них солнечному свету мне удалось добиться драматичного эффекта, но фотография получилась плоской, поскольку диапазон тонов слишком широк для сенсора, особенно в светах (которые слишком светлые). Думаю, стоит потратить драгоценное время на то, чтобы обработать этот снимок.



Рис. 12.28

Нам необходимо усилить света и тени, чтобы повысить контрастность. Несмотря на то что команда *Shadow/Highlight* в данной ситуации может оказаться полезной, мне кажется, что результат будет не очень хорошим (рис. 12.29). Да, нам удалось повысить контрастность, но тона и цвета остались все такими же невыразительными.

Ссылка. Больше о работе в Camera RAW вы можете узнать в главе 5.



Рис. 12.29

Есть гораздо лучший способ. Adobe Camera RAW - это очень мощный инструмент, который в силах помочь нам вытянуть света и тени изображения, - правда, только в том случае, если они не оказались далеко за пределами воспринимаемого сенсором диапазона. То есть мы можем дважды конвертировать один и тот же файл, в первый раз проработав света, а во второй - тени. Итак:

1. Откройте фотографию в Camera RAW и добейтесь максимально возможной детализации светов (рис. 12.30). Откройте получившуюся фотографию в Photoshop.
2. Вернитесь в Camera RAW и откройте ту же фотографию (предыдущие версии Photoshop не позволяют открывать и конвертировать одну фотографию дважды до тех пор, пока вы не сохраните результат обработки как отдельный файл), только на этот раз добейтесь максимальной детализации теней (рис. 12.31). Приятной мелочью является то, что Camera RAW запоминает опции предыдущей обработки изображения: используйте эти опции как основу, но теперь проработайте тени. Откройте получившуюся фотографию в Photoshop. Я стремился добиться того, чтобы небо выглядело драматичным, пусть даже дерево получилось слишком темным.

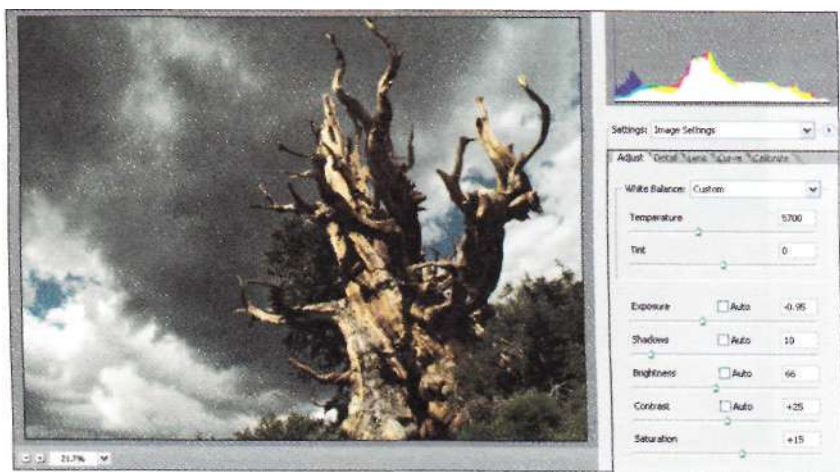


Рис. 12.30

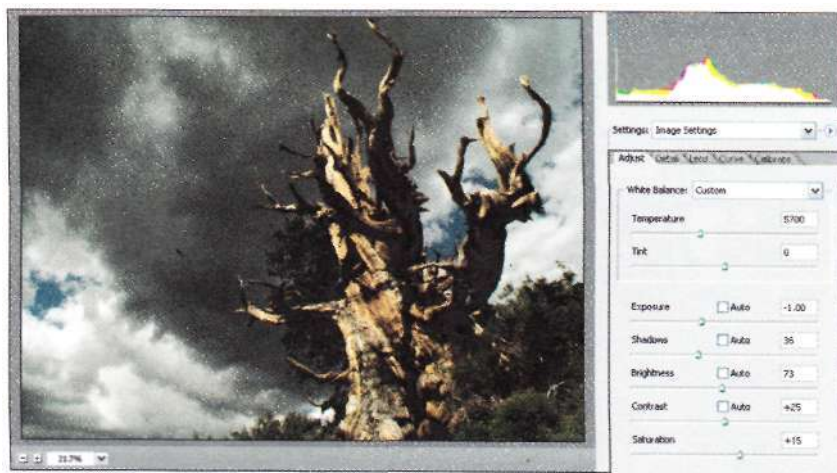


Рис. 12.31

3. Объедините две получившиеся фотографии в один файл. Эти два изображения совершенно идентичны, так что их не придется перемещать или поворачивать. Сверху я поместил темную фотографию (рис. 12.32).
4. Теперь необходимо объединить два изображения вместе, соединив хорошие света на первой фотографии с хорошими тенями на второй. Чтобы выделить света, я воспользуюсь уже знакомым вам инструментом Color Range. Когда появится диалоговое окно, из раскрывающегося списка Select выберите опцию Highlights и нажмите ОК -будут выделены



Рис. 12.32

света и яркие средние тона (рис. 12.33). Создайте маску - она будет создана на основе выделения, и в результате корректирующий слой будет влиять только на тени (рис. 12.34).



Рис. 12.33

5. Подкорректируйте смещение. Корректировать фотографию можно, закрашивая маску верхнего слоя. Я решил, что необходимо сделать верх изображения темнее. Как вы видите на рис. 12.35, фотография стала значительно живее. Появилась драматичность в небе, а дерево стало достаточно контрастным, но при этом не слишком темным.

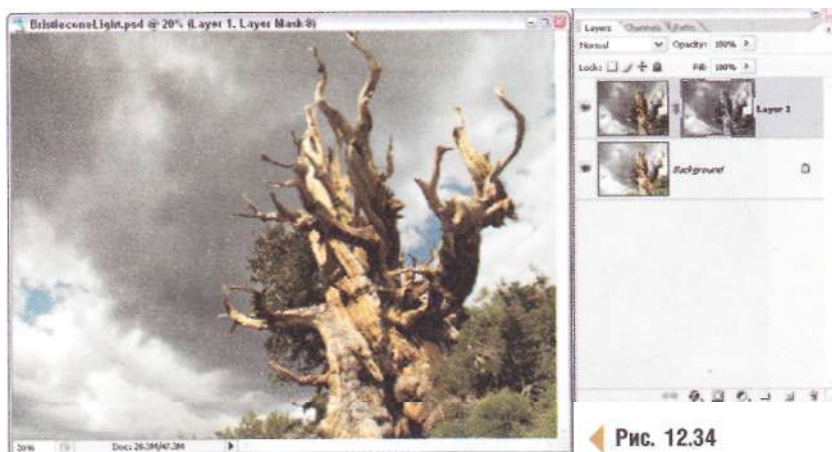


Рис. 12.34

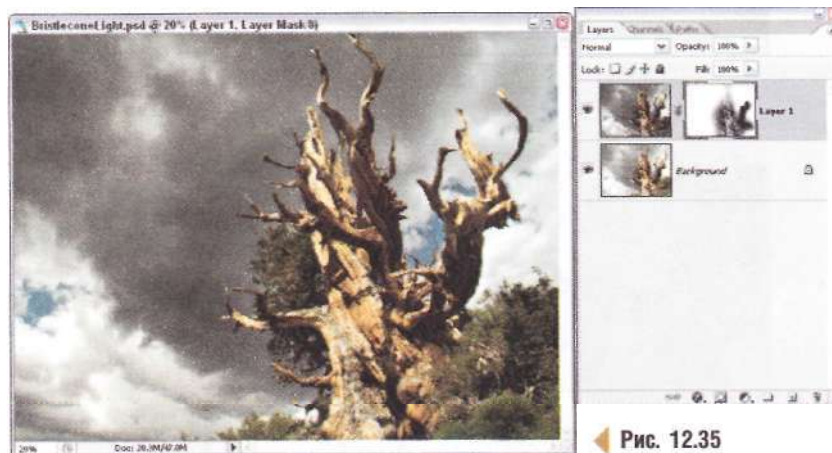


Рис. 12.35

6. После того как вы объедините два слоя, имеет смысл вновь посмотреть на фотографию, поскольку она очень сильно изменилась. Когда я просматривал эту фотографию после всех изменений, мне показалось, что света дерева нужно сделать чуть теплее. Поэтому я создал корректирующий слой Color Balance и усилил в средних тонах желтый и красный (рис. 12.36). Небо в итоге получилось ужасным, так что я залил маску корректирующего слоя черным, а затем закрасил дерево белым (рис. 12.37).



Рис. 12.36

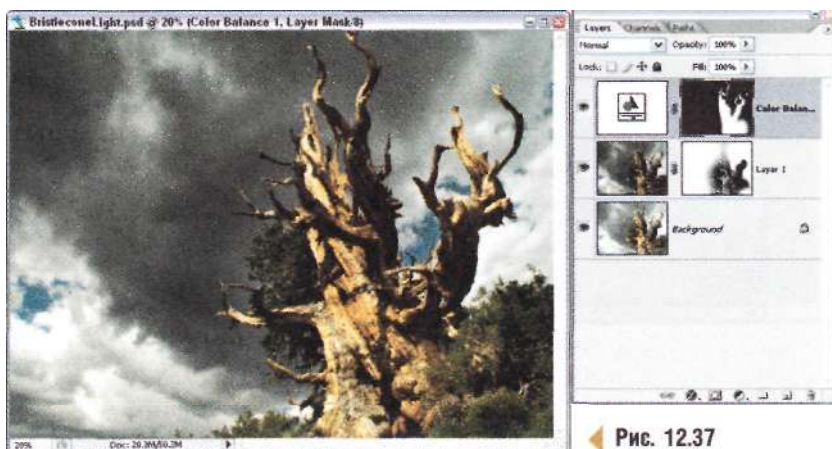


Рис. 12.37

7. Вновь оцените фотографию. Мне показалось, что облака могли бы быть немного контрастнее (в этот день светило солнце, а облака были штормовыми - примерно через час после того, как я сделал эту фотографию, полил

дождь). Я создал корректирующий слой Brightness/Contrast и затемнил все изображение, залил маску черным, чтобы убрать воздействие слоя, и закрасил облака белым, чтобы оставить их под воздействием слоя (рис. 12.38). Я убрал эффект с дерева и с ярких облаков с левой стороны кадра. На рис. 12.39 показан получившийся в результате корректировок вариант. Как видите, он намного лучше передает величие дерева и предчувствие наступающей грозы. Сравните его с первоначальным снимком - рис. 12.29.

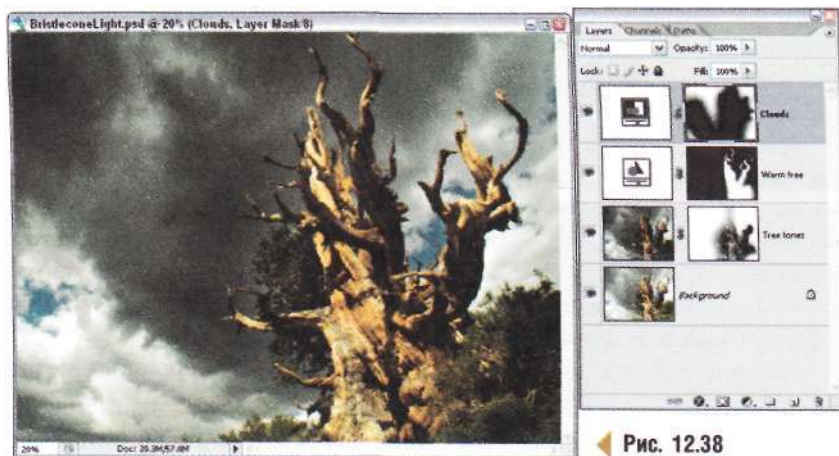


Рис. 12.38

Рис. 12.39



Совет профессионала. Наверное, вы заметили, что я изменял названия слоев. Если у меня всего 2-3 слоя, я не меняю их названия, поскольку понять, для чего был создан каждый из них, легко. Но если слоев больше трех, я их переименовываю. Настоятельно рекомендую вам следовать моей методике работы со слоями.

High Dynamic Range

Вы можете сделать несколько снимков одной и той же сцены с разной экспозицией - в результате у вас получится несколько фотографий, на которых будут проработаны все тона, от белого до черного. Было бы здорово, если бы мы могли их объединить, чтобы создать фотографию с очень широким динамическим диапазоном.

К счастью, в Photoshop CS2 появился новый инструмент, который называется High Dynamic Range (Широкий динамический диапазон). При помощи этой функции вы можете объединить несколько (в большинстве случаев достаточно трех) фотографий с разной экспозицией в одну, у которой будет очень широкий динамический диапазон.

Несмотря на то что этот инструмент позволяет создавать фотографии с широким тоновым диапазоном, в результате нередко получаются далеко не самые хорошие снимки. Чаще всего этот эффект используют ради самого эффекта, а не для создания хорошей фотографии. Но у этого инструмента, бесспорно, есть потенциал (я вынужден признать, что сам еще не до конца разобрался, как его использовать), и в некоторых случаях широкий тоновый диапазон может помочь значительно улучшить фотографию.

Как мне кажется, у этого инструмента есть три серьезных недостатка:

- # расширение тонового диапазона затрагивает все изображение, то есть вы не можете указать, какие тона необходимо расширить, а какие - оставить без изменений;
- во время съемки необходимо соблюсти несколько обязательных условий - фотоаппарат нужно поставить на штатив, объект съемки не должен двигаться, глубина резкости не должна меняться и т.д.;
- # многие фотографы забывают об эстетичной стороне фотографии, используя эту технологию лишь потому, что она удивляет зрителя.

Несмотря на все вышесказанное, HDR - это удачная попытка Adobe расширить ограниченный динамический диапазон светочувствительных элементов. Потратив немного времени, вы легко сможете научиться использовать этот инструмент, но хочу предупредить: необходимо делать фотографии так, чтобы разница в их экспозиции была значительной, иначе в результате вы не получите достаточно широкого тонового диапазона.

Ниже рассказывается о том, как использовать HDR:

1. Сделайте от трех до девяти снимков одной сцены, изменяя экспозицию на 1-2 ступени. Фотоаппарат необходимо установить на штатив, иначе вы не сможете снять несколько абсолютно одинаковых фотографий. На рис. 12.40 показано 6 фотографий, снятых с разной экспозицией. В реальности у этой сцены, снятой в Южной Калифорнии, очень широкий диапазон тонов.

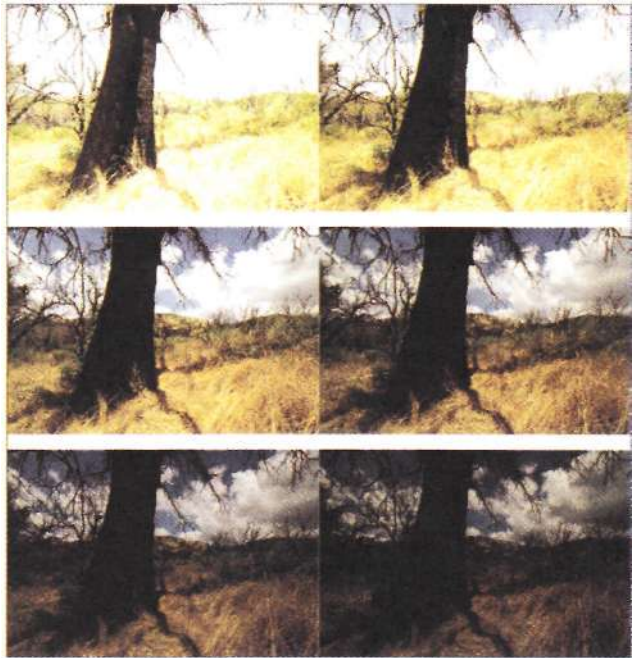


Рис. 12.40 ►

2. Выберите **File • Automate • Merge to HDR** (Файл • Автоматизация • Объединить в HDR). Появится диалоговое окно **Merge To HDR** (Объединить в HDR) - рис. 12.41. Импортируйте фотографии при помощи этого окна: выберите **File** (Файл) или **Folder** (Папка) в раскрывающемся списке **Use** (Использовать) и затем выберите нужные фотографии. Выбранные снимки появятся в списке. Учтите, что отобрать фотографии нужно до того, как вы откроете диалоговое окно **Merge To HDR**, поскольку возможность просмотра фотографий в нем не предусмотрена.

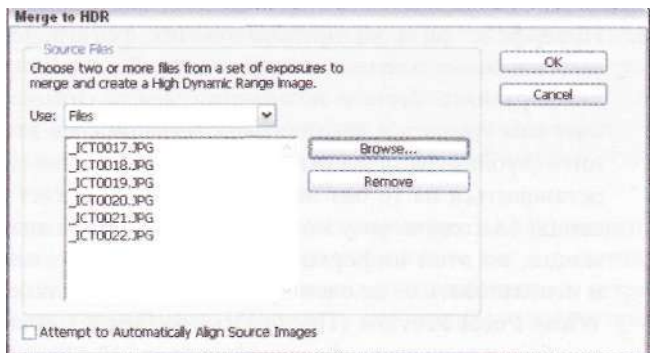


Рис. 12.41 ►

3. Нажмите ОК. Если вам кажется, что фотографии не совпадают, выберите опцию **Attempt to Automatically Align Source Images** (Попытаться автоматически расположить изображения). Photoshop начнет свою работу. Это может занять некоторое время, поскольку компьютер работает с огромным количеством данных. Программа открывает все фотографии, сравнивает их и в результате создает 32-битное изображение (рис. 12.42).

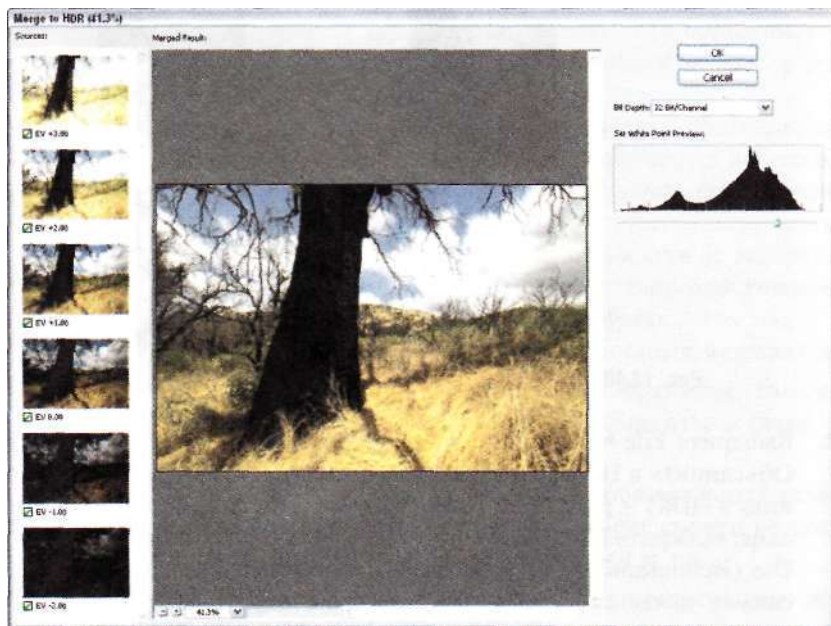


Рис. 12.42

4. Интерфейс фильтра преобразования фотографий в HDR (рис. 12.42) имеет важные элементы управления. Во-первых, программа сообщает какая разница была в экспозиции между снимками, и вдобавок позволяет вам убирать и добавлять фотографии. Во-вторых, вы можете изменить глубину цвета конечного изображения. Мне кажется, что лучше всего: остановиться на 16 бит на канал. HDR позволяет работать и с 32 бит на канал, благодаря чему можно работать с огромным количеством информации, но этой информации в результате оказывается слишком много: и использовать ее не очень удобно. Если вы установите флажок на опции **White Point Preview** (Предпросмотр белой точки), то сможете увидеть как будет выглядеть фотография (рис. 12.43).



Рис. 12.43

Примечание. Будьте осторожнее и не выберите случайно **Photomerge** (Слить фотографии). Эта опция находится прямо над **Merge To HDR**, но выполняет совершенно другую функцию.

5. Щелкните **OK**. После этого **Merge To HDR** объединит изображения (рис. 12.44). Эта задача может занять довольно много времени. После этого появится диалоговое окно **HDR Conversion** (Преобразование в HDR), где вы можете указать дополнительные опции конвертирования 32-битного изображения в 16-битное (рис. 12.44). Конечно, вы можете поэкспериментировать с различными опциями в меню **Method** (Метод), но я рекомендую остановиться на **Exposure and Gamma** (Экспозиция и гамма) - поскольку это самый простой способ. Также в этом диалоговом окне есть опции **Toning Curve** и **Histogram**, но вы можете использовать их, только если в раскрывающемся списке **Method** выбрана опция **Local Adaptation** (Локальная адаптация).

Если вы посмотрите на тона получившейся фотографии (рис. 12.45), уверен, вы будете впечатлены - детали отлично видны как в тенях, так и в светах. Обратите внимание на траву и ветки - они двигались под порывами ветра и получились немного размытыми. Исправить эту ошибку можно при помощи клонирования.

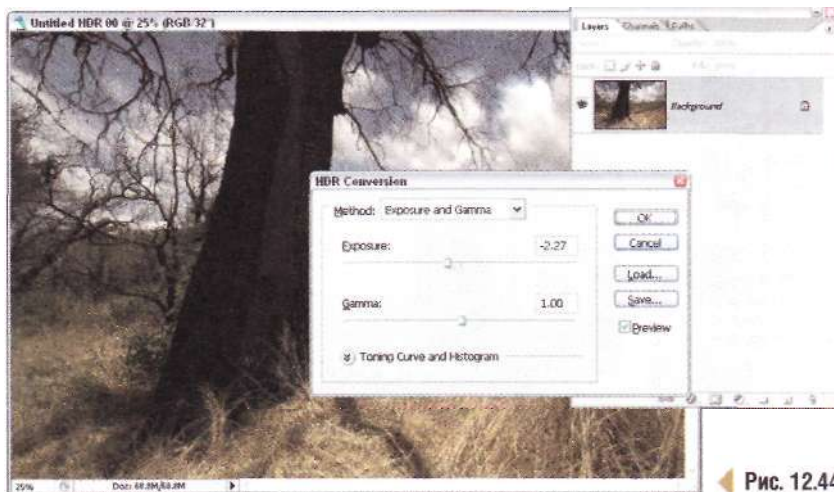


Рис. 12.44



Рис. 12.45

Однако мне не нравится, как получились средние тона, - они стали слишком серыми. Автоматическое расширение тонового диапазона пока еще не способно сравниться с ручным, о котором мы говорили в начале этой главы. Так что нам придется исправить недочеты вручную.

Совет профессионала Вы всегда можете вернуться к оригинальному изображению, чтобы перенести некоторые элементы первоначальной фотографии на обработанную. Можно открыть две фотографии, например оригинал и обработанное изображение, задать точку-донор для оригинала и затем скопировать области оригинального снимка на его более позднюю версию. Это тот же самый процесс, о котором мы говорили в главе 11, только в данном случае вы копируете с одной фотографии на другую, а не с одного слоя на другой.

6. Устраняем недочеты. Я использовал корректирующий слой Levels, чтобы исправить тени, корректирующий слой Curves, чтобы исправить средние тона, и **Hue/Saturation**, чтобы подкорректировать цвет (рис. 12.46).

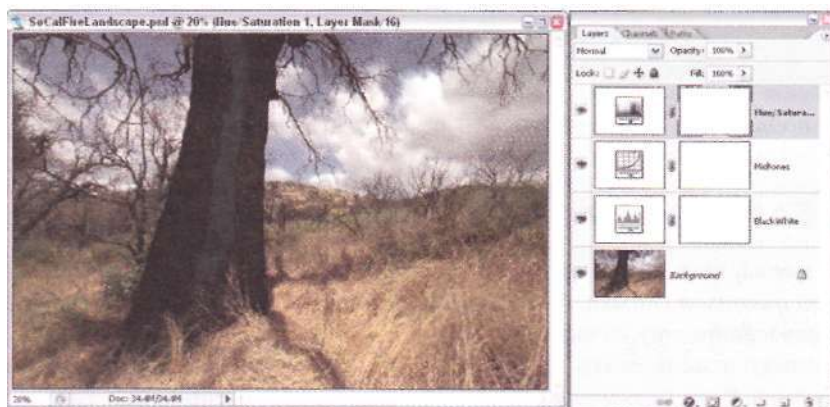


Рис. 12.46

На рис. 12.47 показан конечный вариант фотографии. Как видите, нам удалось добиться широкого диапазона тонов. HDR - бесспорно, великолепный инструмент, который стоит включить в свой арсенал. Но помните, что мы стараемся создать реалистичную фотографию и использовать этот инструмент нужно очень аккуратно.



Рис. 12.47

Вопросы и ответы

Я понял, что благодаря цифровым технологиям можно расширить тоновой диапазон снимка. Я снимаю на среднеформатную камеру, могу ли я использовать эту методику?

Пленку использовать сложнее, чем цифровые фотоаппараты, но это возможно. Я экспериментировал с этим способом расширения тонового диапазона еще до того, как появились цифровые фотоаппараты.

Самое сложное здесь то, что пленка в фотоаппарате и сканере движется. Пленочным фотоаппаратом очень сложно сделать два совершенно одинаковых кадра, так что совмещать фотографии в Photoshop вам придется вручную. Однако метод, описанный в этой главе, окажется полезным **и** в случае съемки на пленку.

Также вы можете использовать технику, подобную двойной обработке RAW-файлов. В случае использования пленки можно дважды отсканировать изображение, сначала задав опции сканирования так, чтобы получить максимально проработанные света, а затем - чтобы получить максимально проработанные тени. Потом два получившихся изображения нужно будет объединить.

Мне кажется, что 32-битный HDR-файл позволяет добиться поразительных результатов. Как вы думаете, станет ли 32-битная глубина стандартом для будущих версий программы?

Поскольку я работаю в Outdoor Photographer и PCPhoto, меня очень часто просят предсказать будущее. Я отвечу так же, как всегда - не знаю. Интересный вопрос, однако для начала нужно понять, в чем же преимущество 32-битных файлов.

Между 32-, 16- и 8-битными изображениями особой разницы нет - человеческий глаз их отличить не может. Единственное различие заключается в том, что чем больше бит, тем больше дополнительной информации. Это означает, что, если вы будете корректировать 8-битный файл, вам может не хватить информации о тонах и цветах. Если же вы будете работать с 16-битным файлом, то сможете предотвратить потерю качества. Что уж тут говорить про 32 бита - при обработке изображений со столь большой битной глубиной потери качества будут минимальными.

Вопрос, однако, заключается в том, нужны ли вам все эти возможности? Не знаю. С 8-битными файлами (долгое время это был стандарт при обработке изображения) и с 16-битными изображениями можно сделать очень многое; 32-битный режим значительно повышает количество данных для работы, но в то же время и увеличивает загруженность вашего компьютера; для комфортной работы с такими файлами нужен мощный процессор и большой объем оперативной памяти. Возможно, со временем, когда HDR-изображения станут более популярны, фотографы и найдут применение 32-битным изображениям. А возможно, они скажут, что время, которое требуется на обработку 32-битного изображения, не стоит полученного результата. Время покажет.

Глава 13

Черно-белые фотографии

Черно-белые фотографии вызывают у зрителей совершенно особые эмоции. Черно-белые материалы использовались в течение многих лет, но со временем, когда цветные материалы стали качественными и дешевыми, многие профессионалы и любители перестали снимать на черно-белую пленку. Одно время традиционные фотолаборатории были практически в каждом доме, но с приходом цветных материалов их заменили минилабы.

Однако черно-белые фотографии всегда были и будут очень интересными, поскольку с помощью черного и белого цветов мы можем куда сильнее подчеркнуть игру света и тени. Такие фотографии великолепно передают настроение и атмосферу события. К тому же обработать тона одной и той же черно-белой фотографии можно совершенно по-разному, благодаря чему у вас есть ни с чем не сравнимые возможности для творческого самовыражения.



Рис. 13.1

Совсем недавно многие фотографии, в том числе и молодые, которые никогда не работали в традиционной фотолаборатории, вновь стали обращаться к черно-белым материалам. Производители цифровых фотоаппаратов не сразу, но уловили эту тенденцию, и сейчас есть множество возможностей создавать великолепные черно-белые фотографии (рис. 13.1). Вы можете снимать на черно-белую пленку, можете снимать на цветную пленку, сканировать ее и конвертировать фотографии в черно-белые, а можете делать черно-белые фотографии прямо на цифровом фотоаппарате.

Двухцветный мир

Хорошая черно-белая фотография подразумевает грамотную работу с тонами - вы должны передать ощущение цвета, используя оттенки серого. Скажем, красные цветы могут очень интересно смотреться на цветной фотографии, но если вы переведете ее в черно-белый режим, то ужаснетесь. На рис. 13.2 ястребинка золотистая смотрится очень интересно, а вот фотография на рис. 13.3 ужасна. Цветок на переднем плане выглядит более-менее приемлемо, поскольку он контрастирует с фоном. Однако цветы сзади практически неразличимы. В этой главе вы узнаете, как можно избежать подобных проблем при переводе цветного изображения в черно-белое и как создать фотографию, подобную той, что показана на рис. 13.4.

Когда вы научитесь работать с полутонами, то сможете создавать великолепные черно-белые фотографии, которые будут передавать ощущение



Рис. 13.2



Рис. 13.3

цвета гораздо лучше, чем цветные. Большая часть приведенных в этой главе иллюстраций сначала была снята в цвете, а потом сделана черно-белыми.

Однако это не означает, что вы можете взять любой цветной снимок и сделать из него черно-белый. Не из всех цветных фотографий получаются хорошие черно-белые фотографии - некоторые объекты мира природы настолько неразрывно связаны с цветом, что в черно-белом варианте будут выглядеть очень плохо. На рис. 13.7 вы видите фотографию, которая крайне невыигрышно смотрится при отсутствии цвета.

Даже если я знаю, что в черно-белом варианте кадр будет смотреться интересно, я все равно снимаю его в цвете, поскольку благодаря этому могу воспользоваться всеми преимуществами конвертирования цветного изображения в черно-белое. Однако, если вы начинающий фотограф, рекомендую для начала снимать в черно-белом режиме, поскольку таким образом вы научитесь видеть полутона.



Рис. 13.4

Делаем черно-белые снимки

Вы можете снимать на черно-белую пленку, можете включить опцию черно-белой съемки в своем цифровом фотоаппарате или снимать в цвете, а потом преобразовывать цветное изображение в черно-белое в Photoshop. Если вам интересно снимать на черно-белую пленку, могу порекомендовать пленки, которые проявляются по процессу С-41 (монохромные пленки). Их можно проявлять в любой лаборатории. Благодаря этому вы очень быстро сможете увидеть готовые фотографии, что очень важно, поскольку, если вы только начинаете снимать на черно-белую пленку, вам нужно понять, как цвета становятся оттенками серого (рис. 13.5 и рис. 13.6). Если же вам придется ждать, пока пленка будет проявлена и отсканирована, ваше обучение будет куда менее эффективным. К тому же я обнаружил, что, если вы будете делать черно-белые фотографии, вы научитесь лучше видеть свет (поскольку вас не будет отвлекать цвет), поскольку контрастность и тоновое распределение на черно-белой фотографии зависит только от него (рис. 13.7).

Вы легко можете сделать из цветной фотографии черно-белую. Это дает преимущество перед стандартным режимом черно-белой съемки, поскольку

Рис. 13.5 ►



Рис. 13.6 ►

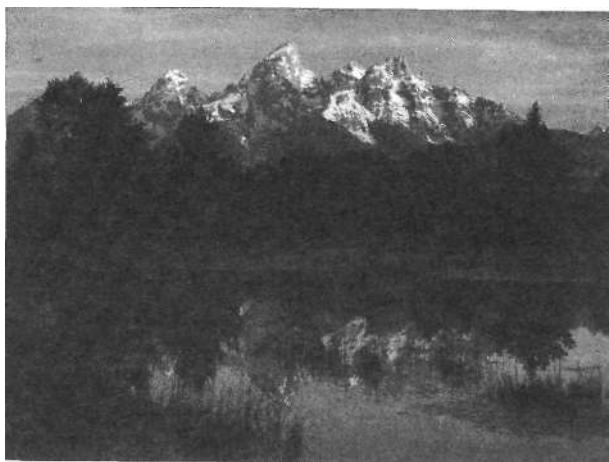
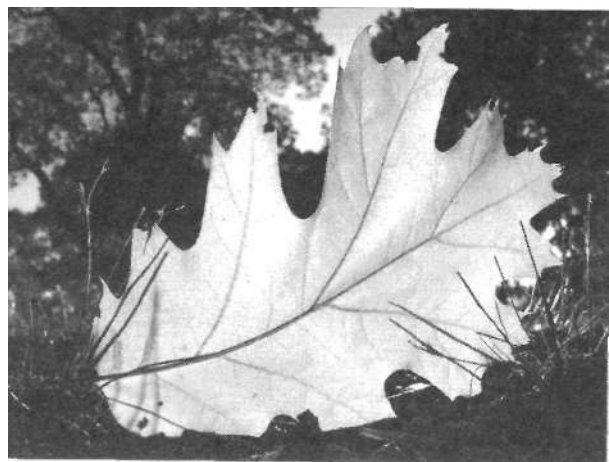


Рис. 13.7 ►



вы сможете контролировать то, как именно фотография будет преобразована в черно-белую. На рис. 13.8 и 13.9 показаны одни и те же снимки - они просто были по-разному преобразованы.



Рис. 13.8

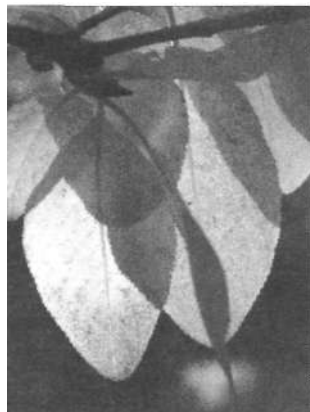


Рис. 13.9

Совет профессионала. Черно-белая пленка, проявляемая по процессу С-41, - это на самом деле цветная пленка, но в результате проявки вы получаете черно-белую фотографию. Преимущество этой пленки над той, которая проявляется по процессу D-76, состоит в том, что вы можете отнести ее в любую фотолабораторию, где вам ее быстро проявят. Я рекомендую вам попробовать Ilford XP-2 или Kodak Professional BW400CN.

▶ ▶ ▶ Советы по съемке черно-белых фотографий

Как я всегда отмечаю в своих книгах и на семинарах, вы должны выложиться по максимуму, чтобы получить как можно более качественный снимок еще в процессе съемки. Photoshop может многое, но он не может сделать из неудачной фотографии хорошую. Особенно это касается черно-белой фотографии. Если вы не продумаете экспозицию во время съемки, вам ÷: удастся получить хороший снимок.

Снимать черно-белые фотографии не так уж сложно. Все, что вы делаете в цветной фотографии (продумывали экспозицию и композицию), действительно и в этом случае. Есть несколько советов, последовав которых вы сможете добиться более высоких результатов:

- обращайте особое внимание на объекты, у которых есть не цветовой а тоновой контраст. Другими словами, внимательно следите за яркостью: объектов, поскольку все, что есть на черно-белой фотографии, - это противопоставление света и тени;

- ищите ритм. Если у фотографии нет цвета, необходимо найти нечто, что привлекло бы внимание зрителя;
- работайте над формой. Формы - очень важная часть черно-белого мира;
- создайте контраст. Черно-белая фотография подразумевает противопоставление. Придумайте способ противопоставить главный объект и фон при помощи светов и теней;
- остерегайтесь сильной цветовой контрастности. Сильный цветовой контраст может хорошо смотреться на цветном снимке, но если вы снимаете черно-белую фотографию, может получиться так, что контрастные цвета будут выглядеть одинаково. Например, зеленый и красный цвета - контрастны, если вы снимаете в цвете, но на черно белой фотографии они будут практически одинаковы.

▶ ▶ ▶ Фильтры

Светофильтры или их цифровые аналоги - отличное подспорье при съемке черно-белых фотографий. С их помощью вы можете регулировать то, как цвета будут переходить в тона.

Использование светофильтров для черно-белой фотографии в этой книге не рассматривается, но на одном главном правиле я все-таки остановлюсь. Итак: цвета того же цвета, что и фильтр, останутся яркими, а все остальные цвета станут темнее. Во многих цифровых фотоаппаратах предусмотрена функция, которая позволяет эмулировать использование разных фильтров.

На рис. 13.10-13.12 вы видите несколько фотографий, снятых с использование различных фильтров. Фотография на рис. 13.10 была снята с желтым светофильтром, на рис. 13.11 - с зеленым, а на рис. 13.12 - с красным. Обратите внимание на различия тонов неба, камней и деревьев.



Рис. 13.10 ▶

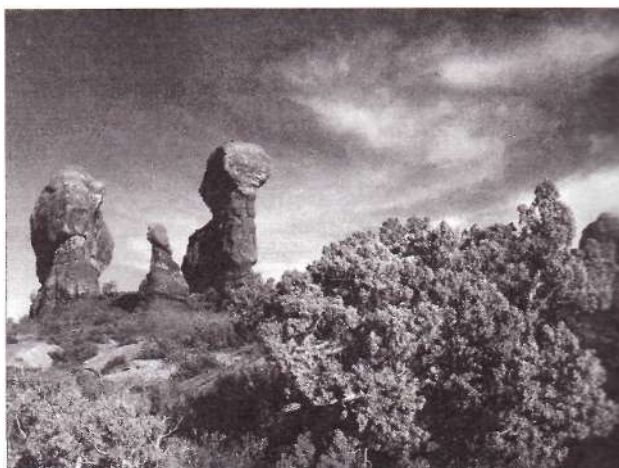


Рис. 13.11 ►

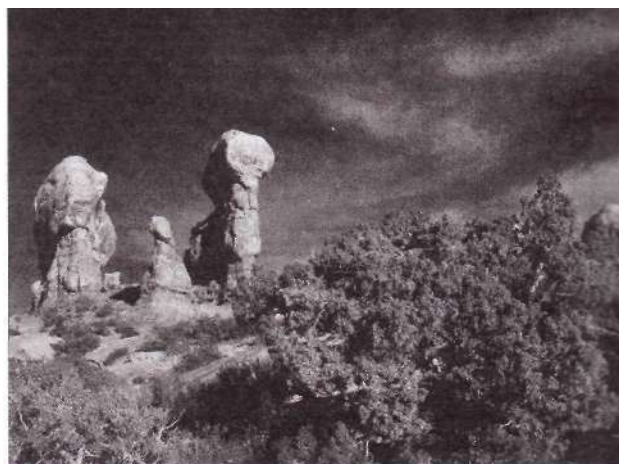


Рис. 13.12 ►

Съемка черно-белых фотографий или конвертирование цветных?

Много лет назад я снимал на черно-белые фотоматериалы, потому что качество цветных было значительно ниже. Все, для кого было важно качество фотографии, снимали в основном на черно-белую пленку.

Сейчас все изменилось. В Photoshop предусмотрено несколько замечательных способов перевода цветного изображения в черно-белое, к тому же для этого создано множество великолепных плагинов (о них рассказывается в Приложении 1), что позволяет проводить преобразование легко и быстро. Вы можете снимать в цвете, а потом делать из цветного снимка черно-белый, получая в результате очень качественную фотографию.

Но, конечно же, вы можете получать и очень качественные черно-белые фотографии, снимая в черно-белом режиме или на черно-белую пленку. Так почему же следует делать цветные фотографии? На то есть три веских основания:

- большой контроль над тонами. Если вы сразу делаете черно-белую фотографию, ваши возможности по работе с тонами очень ограничены. Если же вы будете конвертировать цветную фотографию в черно-белую, у вас в этом плане будет гораздо больше возможностей. На рис. 13.13 показана фотография, снятая в черно-белом режиме, на 13.14 - цветная. На рис. 13.15 и 13.16 показаны примеры того, как можно преобразовать цветную фотографию в черно-белую;



Рис. 13.13



Рис. 13.14

- использование нескольких фильтров на одной фотографии. Если вы сразу делаете черно-белый вариант, то можете добиваться определенных результатов при помощи фильтров, но одновременно можно использовать только один фильтр. А если вы будете преобразовывать цветную фотографию в черно-белую, то для разных частей изображения сможете применять разные фильтры. К тому же вы сможете использовать несколько фильтров;
- наконец, у вас остается цветная копия снимка.



Рис. 13.15



Рис. 13.16

▶ ▶ ▶ Техники преобразования

Чтобы посмотреть, как будет выглядеть фотография в серых тонах, выберите **Image ▶ Adjustments ▶ Desaturate** (Изображение ▶ Корректировки ▶ Обесцвечивание) или **Image ▶ Mode ▶ Grayscale** (Изображение ▶ Режим ▶ Шкала серого). Может, вы сумеете получить неплохую фотографию с использованием этих команд, а может, и нет. Однако получить действительно качественную черно-белую фотографию, используя этот метод, довольно проблематично.

У меня большой опыт работы с иллюстрациями в журналах, и могу вас заверить, что плохие переводы цветных снимков в черно-белые встречаются очень часто. Мне всегда нравились черно-белые фотографии. Когда-то давно я тратил очень много времени на создание черно-белых отпечатков. Одно время я думал, что дизайнеры и печатники знают, что они делают, когда преобразовывают цветные фотографии в черно-белые. Я ошибался. Они не фотографы и не воспринимают изображение так, как его воспринимает фотограф. Для них черно-белая фотография – это обесцвеченное изображение. Такой подход не позволит создать хороший черно-белый снимок.

Использование команд **Desaturate** и **Grayscale** без дополнительных корректировок вряд ли поможет вам добиться интересного результата. Основная проблема заключается в том, что при таком методе преобразования изображения контрастность получается очень низкой (рис. 13.17). Это не значит, что этот метод не надо использовать, – просто впоследствии придется задать точки черного и белого и подкорректировать изображение при помощи **Curves**.

Рис. 13.17 ►



Существует множество других способов преобразования цветного изображения в черно-белое. Я покажу вам некоторые из них, которые, как мне кажется, лучше всего подходят для фотографий мира природы и пейзажей. В начале каждого раздела я буду приводить оригинальное цветное изображение, чтобы вы могли лучше понять, что и зачем я делаю (рис. 13.18).

Рис. 13.18 ►



► ► ► Grayscale или Desaturate?

Я обычно не использую Grayscale и Desaturate при создании черно-белых фотографий. Ни один из этих способов для фотографий природы не дает необходимой гибкости в работе с тонами. Однако если вам нужно быстро получить черно-белое изображение, можно использовать эти инструменты.

Grayscale (команда доступно через Image • Mode • Grayscale) не только делает все изображение черно-белым, но и полностью удаляет информацию

о цветах. Когда вы выберете эту команду, появится окно-предупреждение, в котором вас спросят, хотите ли вы объединить все слои, поскольку при преобразовании не все слои с цветом будут обработаны правильно. Мне кажется, что лучше всего сохранить цветной файл, объединить слои, провести коррекцию, а уже потом отдельно сохранить файл с черно-белым изображением.

Обесцветить можно только пиксели, поэтому если вы используете корректирующие слои, нужно сначала их все объединить (как вы помните, сделать это можно, нажав Alt/Option+Ctrl+Shift+E).

Вы также можете обесцветить активный слой, выбрав Image • Adjustments • Desaturate. Это окажет такой же эффект, как если бы вы в диалоговом окне Hue/Saturation передвинули ползунок Saturation на 0.

Поскольку использовать эти инструменты очень просто, вы можете с их помощью сделать из цветной фотографии черно-белую и посмотреть, стоит ли дальше тратить время на работу со снимком.

Ссылка. Если вы хотите узнать больше о том, как объединять слои, смотрите главу 6.

Между этими двумя инструментами есть значительная разница, которая, однако, на первый взгляд незаметна. Для создания тонов Grayscale и Desaturate используют различные способы интерпретации цветов. Grayscale изменяет сам файл, делая невозможным использование цвета (в результате получается файл меньшего размера). Desaturate изменяет цвет так, что изображение становится черно-белым, но возможность использования цветов остается. Если вы работаете с RGB-файлом, то после обесцвечивания он все равно останется RGB-файлом. Это очень важно, особенно если вы собираетесь тонировать фотографию в какой-либо цвет.

Несмотря на то что эти техники удобны для быстрого конвертирования, я бы не рекомендовал их фотографам, желающим получить качественный результат.

Каналы

Самый быстрый способ оценить, насколько хорошо фотография будет смотреться в серых тонах - посмотреть на каналы изображения. Скорее всего, вы работаете в цветовом пространстве RGB, так что у вас есть три канала: красный (R), зеленый (G) и синий (B). Если вы откроете палитру Channels (по умолчанию палитра Channels объединена с палитрой Layers, но, если она не отображается, выберите Window • Channels), показанную на рис. 13.19, то увидите черно-белые изображения.

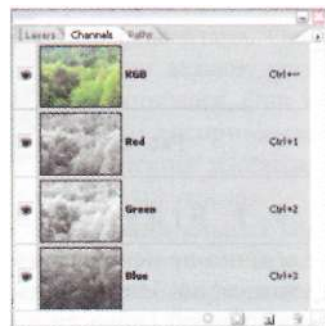


Рис. 13.19

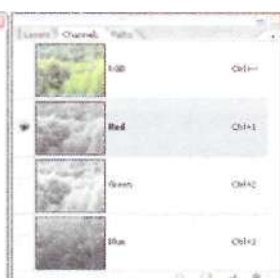
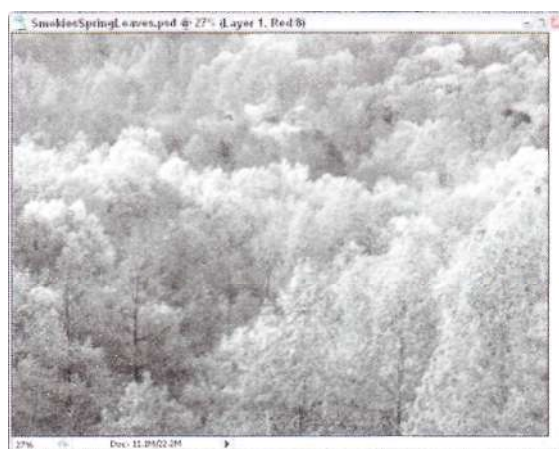


Рис. 13.20

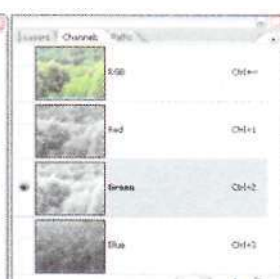
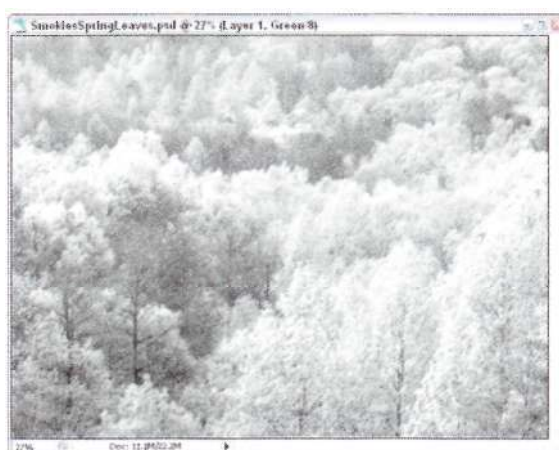


Рис. 13.21

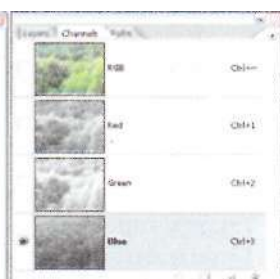
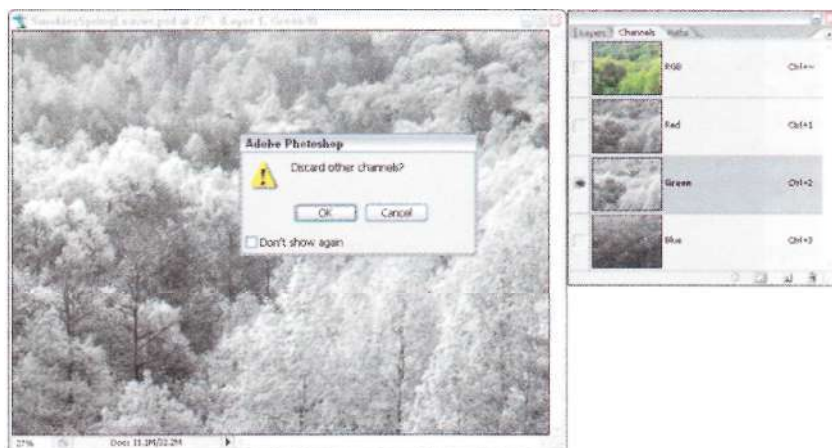


Рис. 13.22

Если вы щелкнете по какому-нибудь каналу, то обнаружите, что каждый из каналов представляет собой черно-белое изображение, как показано на рис. 13.20-13.22 (чтобы вернуться к оригинальному изображению, щелкните по каналу RGB). Как видите, даже из фотографии, где один из цветов (в данном случае зеленый) доминирует, можно получить очень разные изображения. Однако, как вы, наверное, заметили, синий канал содержит очень много шума, что делает его практически неприменимым.

Ниже рассказывается о том, как при помощи каналов создать черно-белое изображение из цветного:

1. Выберите тот канал, который дает большее количество тонов. В данном случае я выбрал зеленый (рис. 13.21).
2. Преобразуйте изображение в **Grayscale**. Для этого выберите **Image • Mode • Grayscale**. Photoshop спросит, хотите ли вы объединить слои. Если слои вам не нужны, смело объединяйте их. Затем появится диалоговое окно, спрашивающее, хотите ли вы удалить остальные каналы (рис. 13.23). - соглашайтесь. В результате у вас получится только один канал, серый, который основывается на информации того канала, который вы выбрали.



3. Откорректируйте тени и света. В некоторых случаях у вас сразу получатся хорошие тени и света. Но в большинстве случаев темные тона приходится усиливать, чтобы фотография получилась немного контрастнее. Например, посмотрите на рис. 13.24. Эта фотография, сделанная в Смокис, должна быть легкой, но для этого она слишком серая. Создав новый корректирующий слой Levels (рис. 13.25), я увидел на гистограмме, что темные тона (они находятся в левой части графика) слишком слабые. В данном случае, нажав **Alt/Option**, я подвинул ползунок так,

чтобы тени стали сильнее (рис.13.26). Благодаря этому мне удалось сделать фотографию лучше.



Рис. 13.24

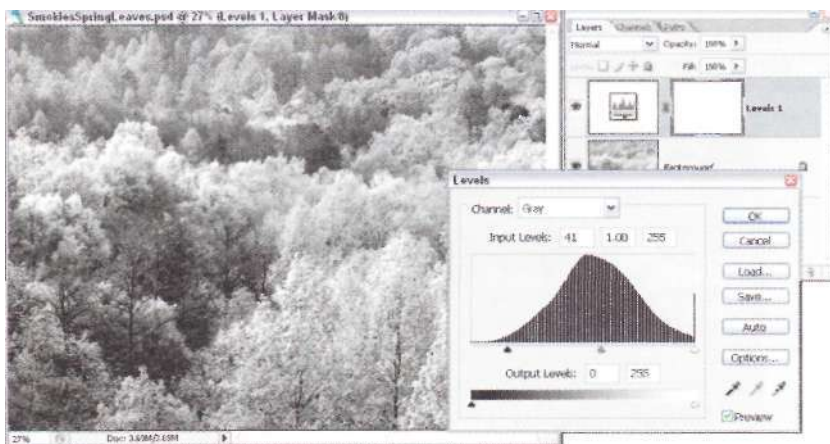


Рис. 13.25

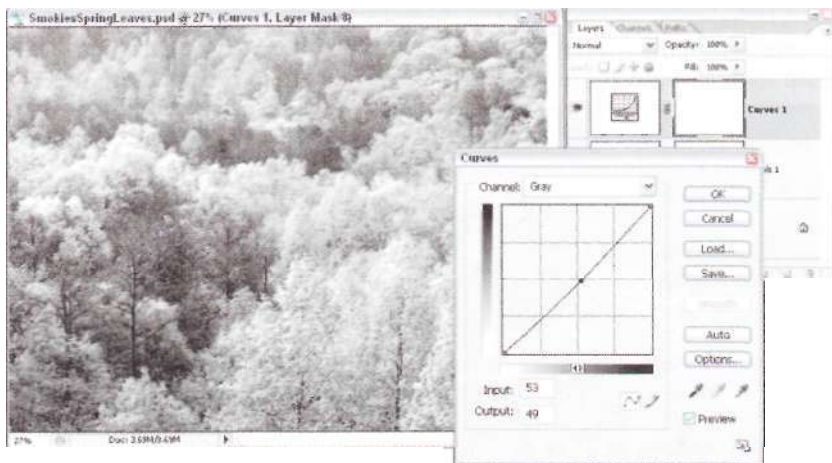


Рис. 13.26

Совет профессионала. Если вы хотите увидеть все каналы вместе, чтобы было удобнее их сравнить, выберите команду **Split Channels** (Разделить каналы), но прежде вам необходимо объединить слои. Затем из раскрывающегося списка **Channels** выберите **Split Channels**. Photoshop создаст три новых изображения на основе информации трех каналов.

4. Корректируем средние тона. Получившаяся черно-белая фотография будет выглядеть слишком скучной, если ничего не сделать со средними тонами. На рис. 13.26 вы видите, что я применил к изображению **Curves**. Я опустил кривую вниз, осветлив тем самым средние тона (в режиме **Grayscale** светлые тона находятся внизу графика).
5. Локальные корректировки. На рис. 13.27 вы видите, что я создал новый корректирующий слой **Brightness/Contrast**, чтобы сбалансировать общую

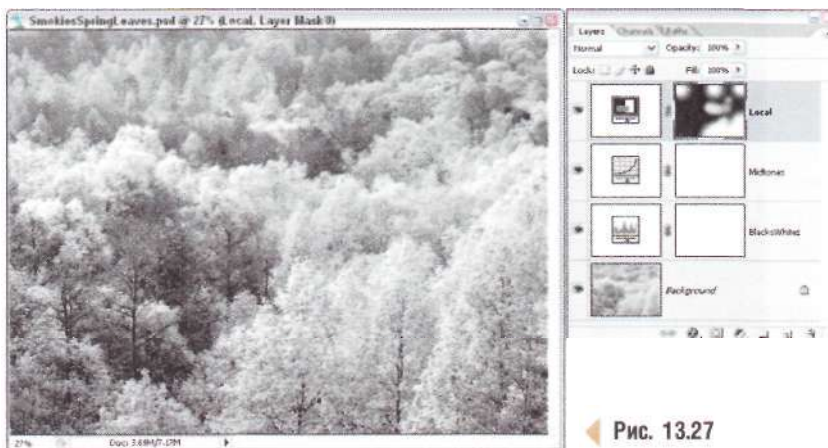


Рис. 13.27



Рис. 13.28

яркость снимка. Теперь у фотографии появилась контрастность и глубина, которой не было, когда мы просто обесцветили изображение (рис. 13.28). Вы можете сделать снимок светлее или темнее, контрастнее и менее контрастнее. Самое главное - передать настроение сцены.

Провалы на гистограмме

Посмотрите на рис. 13.25: гистограмма этого изображения прерывается. Я уже говорил вкратце об этом эффекте в главе 6, но, поскольку теперь мы обратились к черно-белой фотографии, мне нужно кое на чем остановить ваше внимание. В большинстве случаев прерывистая гистограмма практически никак не влияет на изображение, разве что раздражает педантов, которые больше внимания уделяют графикам, чем фотографии.

Прерывистость графика означает, что были потеряны данные в тонах и цветах фотографии. Если провалы слишком сильны, тональные переходы на фотографии будут грубыми, что может привести к полошению.

На черно-белых фотографиях этот эффект может проявиться еще сильнее, поскольку тона - это все, что у них есть. Некоторые фотографы уже поняли, что снимать черно-белые фотографии на цифровой фотоаппарат - не самый лучший вариант, поскольку у пленки тоновые переходы намного мягче.

А для фотографа, который снимает художественные черно-белые фотографии, мягкость тональных переходов имеет решающее значение. Однако большинство фотографов снимают на цифровые фотоаппараты, а потом при помощи описанных в данной главе методик преобразуют цветные фотографии в черно-белые. Все фотографии-примеры в данной главе были сняты на цифровой фотоаппарат.

Микширование каналов

Мой любимый способ преобразования цветного изображения в черно-белое - микширование каналов при помощи **Channel Mixer** (Микшер каналов). Научиться использовать эту функцию не так-то просто, поскольку она способна создавать миллионы вариантов, но, если вы научитесь ею пользоваться, в вашем распоряжении окажутся поразительные возможности.

Лучше всего использовать **Channel Mixer** в качестве корректирующего слоя. Задача этой функции сводится к тому, чтобы смешивать каналы в определенных пропорциях, что в результате дает нам новое изображение. Эту функцию можно использовать и для того, чтобы корректировать цвета на цветных изображениях, но основная сфера ее применения - создание черно-белых изображений. Ниже рассказывается, как это делать:

1. Откройте и откорректируйте фотографию. Снимок на рис. 13.29 достаточно интересен, но в цвете он не смотрится, поскольку свет не очень хороший. Но если вы приглядитесь, то заметите, что у этого снимка потрясающий ритм, и его надо бы подчеркнуть, сделав снимок черно-белым.

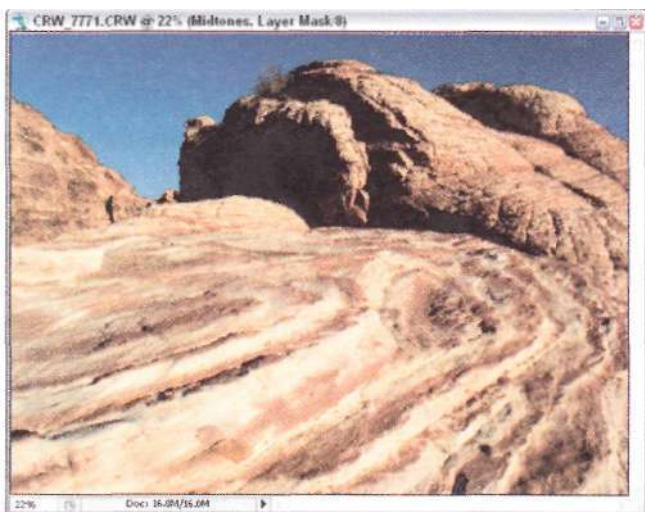


Рис. 13.29

2. Создайте корректирующий слой **Channel Mixer**. Проще всего сделать это, щелкнув по пиктограмме внизу палитры **Layers** и выбрав из меню (рис. 13.30) опцию **Channel Mixer** - появится соответствующее диалоговое окно (рис. 13.31). По умолчанию опция **Red** (Красный) равняется 100%, а остальные опции 0%. Чтобы у изображения была нормальная яркость, необходимо, чтобы сумма всех слоев составляла 100%. Если сумма будет больше, изображение получится светлее, а если меньше - темнее. В этом диалоговом окне есть опция **Contrast**, которая позволяет изменять

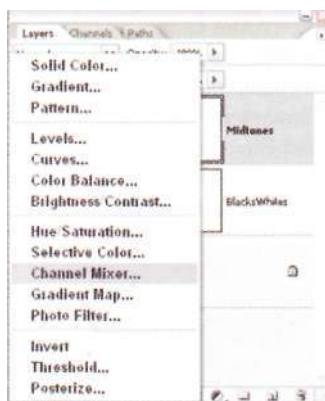


Рис. 13.30



Рис. 13.31

контрастность снимка. Если вы хотите получить черно-белое изображение, отметьте флажком опцию Monochrome (Монохромность) внизу диалогового окна.

3. Теперь оценим черно-белую фотографию. На рис. 13.32 вы видите, какой эффект дало применение опции Monochrome. Изображение смотрится хорошо, но мне не нравится, как распределены тона, особенно в области скал. Секрет использования Channel Mixer заключается в том, что цвета, связанные с каналом (например, красный и оранжевый цвета регулируются красным каналом) при увеличении значения этого канала осветляются, а несвязанные цвета (например, зеленый и синий) становятся темнее. Вот почему небо такое темное, а скала такая светлая.

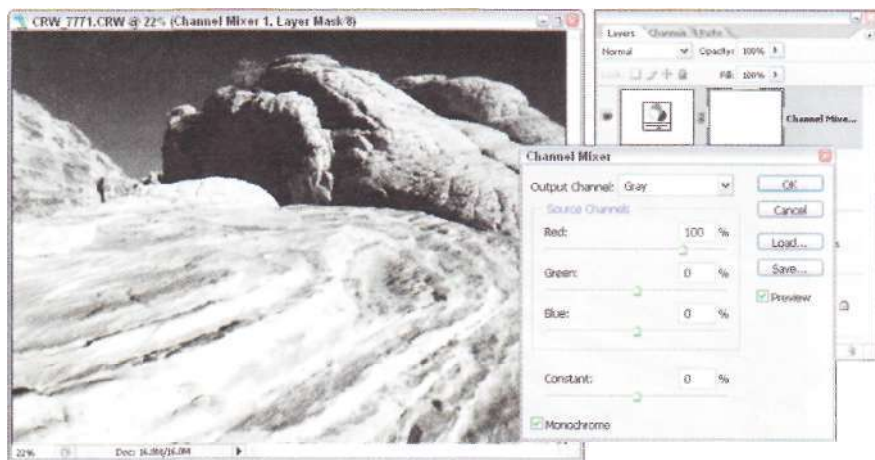


Рис. 13.32

4. Корректируем каналы. Я хочу, чтобы скалы стали темнее, а небо - светлее. Зеленый затемняет красный, а синий осветляет небо. Поэтому количество красного я уменьшил до 6%, зеленый увеличил до 98%, а синий - до 20% (рис. 13.33). Обратите внимание, что в сумме значение всех каналов превышает 100%! Это связано с тем, что на этом изображении практически нет зеленого, но есть много красного, который мы затемнили, усилив зеленый. Так что в данном случае правило суммы, равной 100%, не действует.



Рис. 13.33

5. Завершаем работу над изображением. Я создал корректирующий слой Curves, чтобы немного повысить контрастность средних тонов, а затем создал слой Brightness/Contrast, чтобы затемнить некоторые области снимка (рис. 13.34).

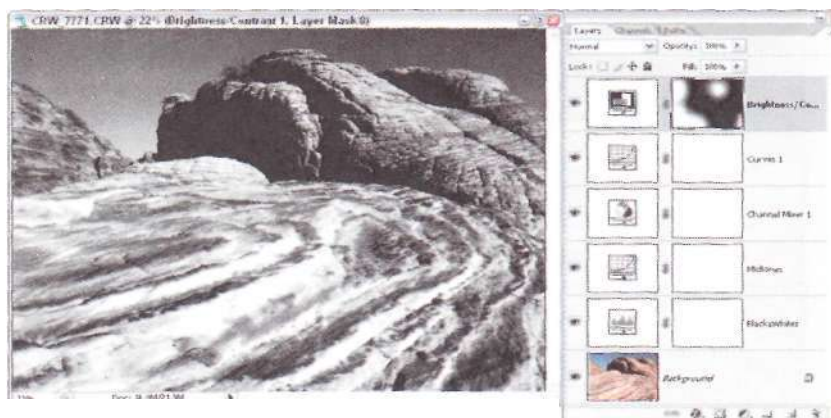


Рис. 13.34

Конечная фотография (рис. 13.35) гораздо более драматичнее и динамичнее, чем оригинал. В данном случае снимок значительно выиграл от перевода в черно-белый режим. **Channel Mixer** - отличное подспорье для фотографа, поскольку позволяет контролировать яркость тонов. Вдобавок с его помощью вы можете подчеркнуть композицию снимка.

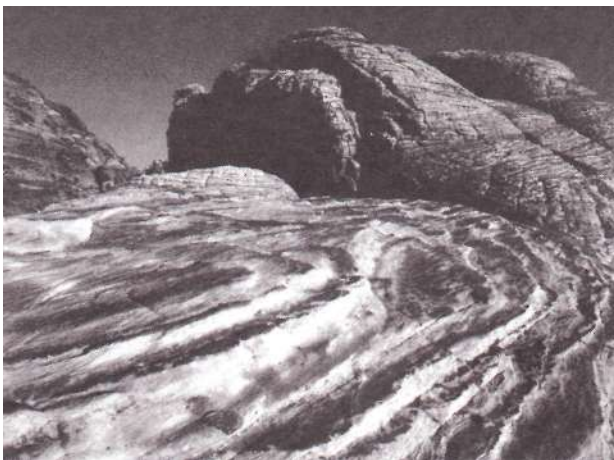


Рис. 13.35 ►

Совет профессионала. Поскольку мы использовали **Channel Mixer** в сочетании с корректирующим слоем, мы всегда можем изменить опции преобразования. К тому же вы можете вернуться к слою **Levels** и подкорректировать тени и света, потерянные в слое **Channel Mixer**. Или же вы можете сделать это, создав новый корректирующий слой. Плюс повторных корректировок состоит в том, что не придется засорять палитру **Layers** новыми слоями.

Вы, наверное, заметили, что имя файла указывает на то, что он был создан из RAW-файла. Я не стал переименовывать и пересохранять это изображение: применить какие-либо корректировки к RAW-файлу нельзя, так что пересохранять копию снимка необязательно. Но, конечно же, лучше сделать запасную копию файла. К тому же я предпочитаю преобразовывать черно-белые RAW-изображения при помощи **Channel Mixer**, не оставляя это на откуп Camera RAW, поскольку благодаря микшированию каналов можно добиться хороших результатов, и очень многие фотографы предпочитают работать с этой функцией.

Черно-белые фотографии в Camera RAW

Одно из основных преимуществ Camera RAW заключается в том, что этот плагин использует минимально обработанные данные. В нем не предусмотрено продвинутых инструментов для создания черно-белых фотографий, однако в некоторых случаях дополнительные данные могут оказаться очень полезными.

Примечание. Вы можете открыть файл в Camera RAW, выбрать опцию «16 бит на канал», конвертировать изображение и затем обработать снимок при помощи **Channel Mixer**.

Нижe рассказывается о том, как создать черно-белую фотографию при помощи Camera RAW:

1. Откорректируйте изображение в Camera RAW, добившись максимального качества (рис. 13.36). Вы, наверное, заметили, что я настоятельно рекомендую обрабатывать цветное изображение прежде, чем преобразовывать его в черно-белое. Сделайте основные корректировки тонов, задайте точки черного и белого, подкорректируйте средние тона, не забудьте и о цветах - таким образом на черно-белом изображении вы сможете добиться более хороших тонов.



Рис. 13.36

2. Обесцвечиваем изображение. Передвиньте ползунок **Saturation** влево до упора (рис. 11.37). В результате вы получите черно-белую фотографию.
3. Изменяем баланс цветов. Если вы посмотрите на рис. 13.37, то заметите, что я подкорректировал яркость и контрастность изображения. Однако я не хочу делать этого на данной стадии. На рис. 13.38 вы видите, что я открыл вкладку **Calibrate** и изменил положение большей части ползунков. Мне кажется, что для того, чтобы создать при помощи Camera RAW хорошее черно-белое изображение, эта вкладка необходима, поскольку только с ее помощью вы можете влиять на цвета, что, в свою очередь, влияет на тона. Воздействие опций на этой вкладке схоже с **Channel Mixer**: при помощи ползунка **Red** можно корректировать

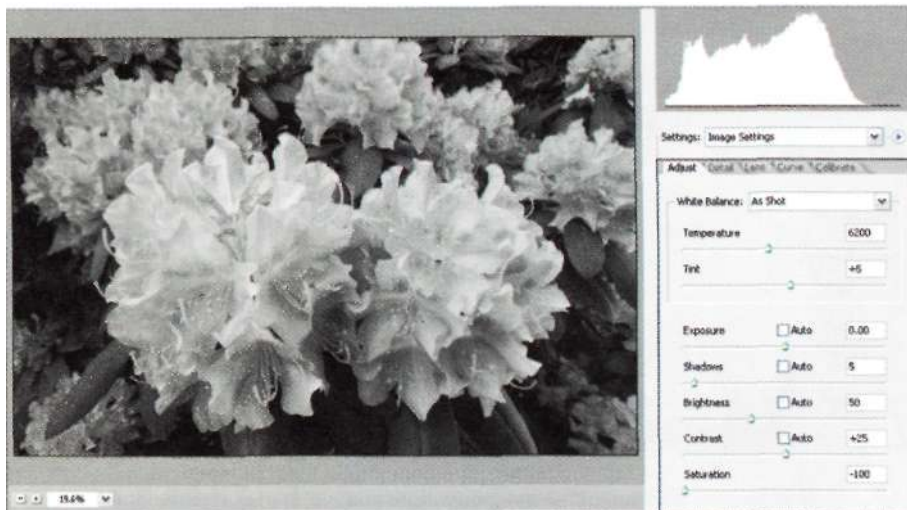


Рис. 13.37

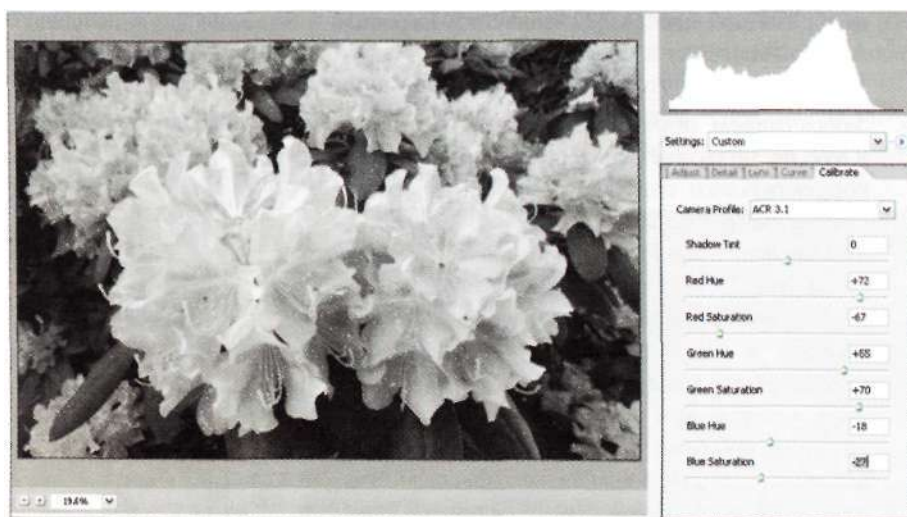


Рис. 13.38

красные тона, при помощи Green - зеленые, при помощи Blue - синие. Посмотрите, что можно сделать при помощи этой вкладки, сравнив оригинал (рис. 13.37) и обработанное изображение (рис. 13.38).

4. Корректируем яркость и контрастность в Camera RAW. Яркость цветов - совсем не то же самое, что яркость тонов. В некоторых случаях изменять яркость снимка нет нужды, но в большинстве случаев необходимо провести коррекцию, показанную на рис. 13.39. Я использовал усеченное

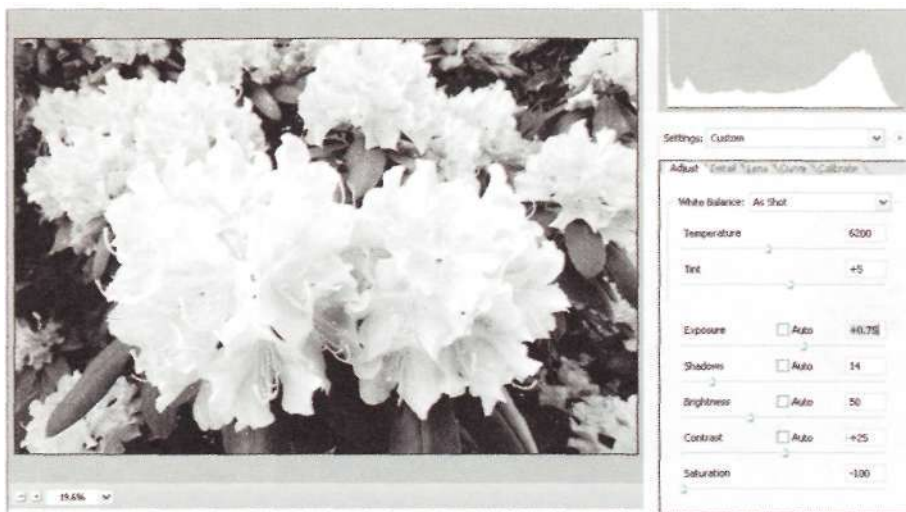


Рис. 13.39

отображение, передвигая ползунки **Exposure** и **Shadows** (нужно нажать **Alt/Option**). Еще я очень часто корректирую тона снимка при помощи **Tone Curve** (об этой функции мы подробно говорили в главе 6).

5. Заканчиваем обработку снимка. Camera RAW не позволяет проводить локальные корректировки снимка, так что придется делать их в Photoshop. В данном случае нам нужно доработать бутоны. Как видно из рис. 13.40, я создал корректирующие слои и маскировал нужные мне области. Вначале я создал корректирующий слой **Levels**, чтобы задать точку черного и белого, а потом при помощи **Curves** отрегулировал средние тона, затемнив яркие области, благодаря чему мне удалось придать цветам объем. Я решил оставить это изображение в режиме 16 бит на канал, чтобы получить больше деталей. Получившееся изображение вы можете увидеть на рис. 13.41.

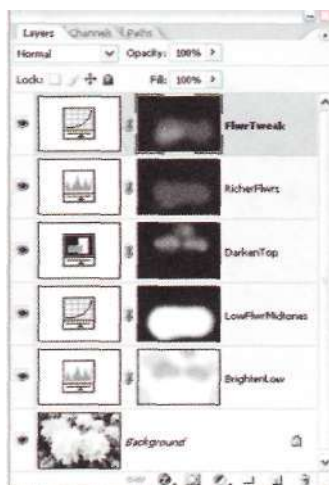


Рис. 13.40

Рис. 13.41 ►



Несколько корректировок на одном изображении

Благодаря слоям вы можете добиться большего. Как я уже упоминал в этой главе, вы можете делать несколько преобразований одного изображения, что поможет сочетать эффект нескольких фильтров. В традиционной фотопечати добиться такого невозможно.

Самое распространенное применение этой методики - пейзаж, на котором внизу находится зеленая трава, а сверху - голубое небо. На рис. 13.42

Рис. 13.42 ►



Рис. 13.43



показана виэция узколистная, снятая в Национальном парке Гранд-Тетон. У этой уже обработанной фотографии великолепный контраст, но она смотрится слишком скучно. На рис. 13.43 показан обесцвеченный вариант. Как видите, простое обесцвечивание дает очень посредственный результат.

Получить более интересный снимок мы можем, если дважды преобразуем одну и ту же фотографию, первый раз проработав тона вверх изображения, а второй раз - вниз:

1. Создаем корректирующий слой Channel Mixer. На рис. 13.44 вы видите, что если мы оставим только красный канал, изображение будет смотреться хорошо, но трава и цветы получатся слишком контрастными. Однако я решил оставить красный канал, поскольку в результате хорошо получается небо. Не стоит пытаться создать идеальное изображение одним действием.



Рис. 13.44

2. Ограничиваем воздействие слоя. На рис. 13.45 представлено частично черно-белое, частично цветное изображение (это еще одна методика, которая позволяет создавать художественные снимки - вы можете оставить какой-нибудь один объект цветным, а все остальное изображение сделать черно-белым при помощи **Channel Mixer** и маски). Чтобы создать маску для данного изображения, я использовал инструмент **Gradient**.

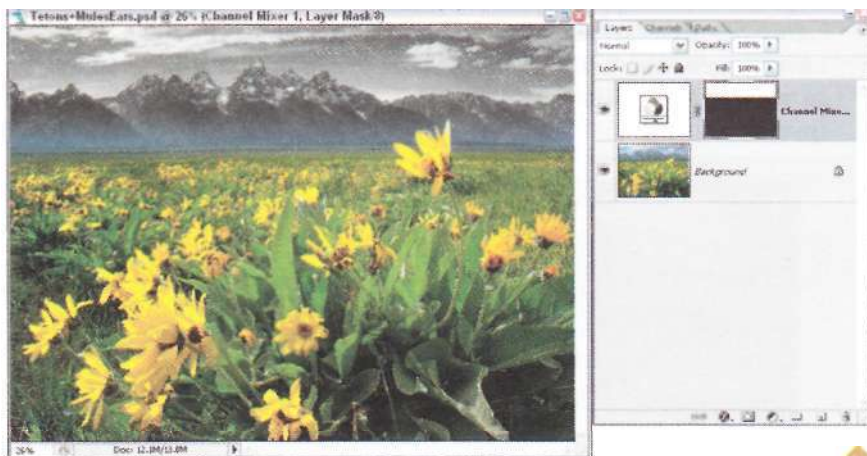


Рис. 13.45

3. Создаем новый корректирующий слой Channel Mixer. На рис. 13.46 вы видите, что в диалоговом окне **Channel Mixer** я выбрал совершенно иные значения, чем при первой корректировке. Благодаря этому мне удалось добиться детализированного низа фотографии.



Рис. 13.46

с **Совет профессионала.** Конвертирование цветного изображения в черно-белое - это целое искусство, поэтому каждый фотограф создает черно-белые фотографии по-своему. У некоторых различия между снимками минимальны, у других - очень заметны. Работайте с изображением так, как вам нравится, и помните, что единственно верных способов не существует.

4. Ограничиваем коррективку. Вы всегда можете ограничить воздействие слоя Channel Mixer при помощи маски. В данном случае, чтобы ограничить воздействие маски, нужно нажать **Alt/Option** и перетащить маску со слоя Sky на самый верхний слой и инвертировать ее, нажав **Ctrl+I** (рис. 13.47).

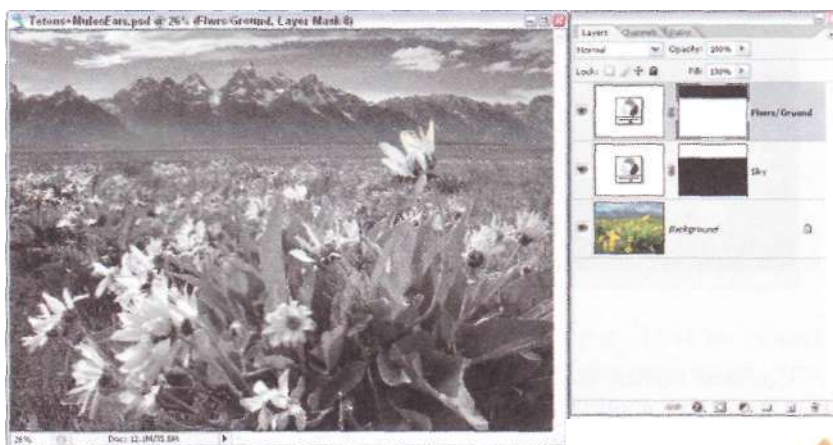


Рис. 13.47

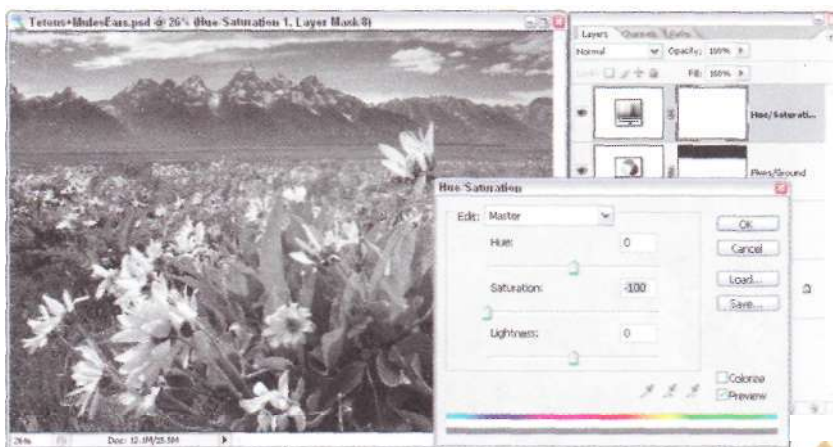


Рис. 13.48

5. Корректируем границу между слоями. Если вы внимательно посмотрите на рис. 13.47, то заметите, что на границе поля и гор есть цветной участок. Это нормально. Мы можем избавиться от этого недостатка, объединив все слои и обесцветив изображение. Для этого я создал корректирующий слой Hue/Saturation и подвинул ползунок **Saturation** до упора влево (рис. 13.48).
6. Заканчиваем работу над изображением. Мне кажется, что нам больше не нужно ничего сильно менять. Однако я создал корректирующий слой Levels, чтобы немного подправить точки черного и белого, а также слой Brightness/Contrast, чтобы подправить общий баланс снимка (рис. 13.49).

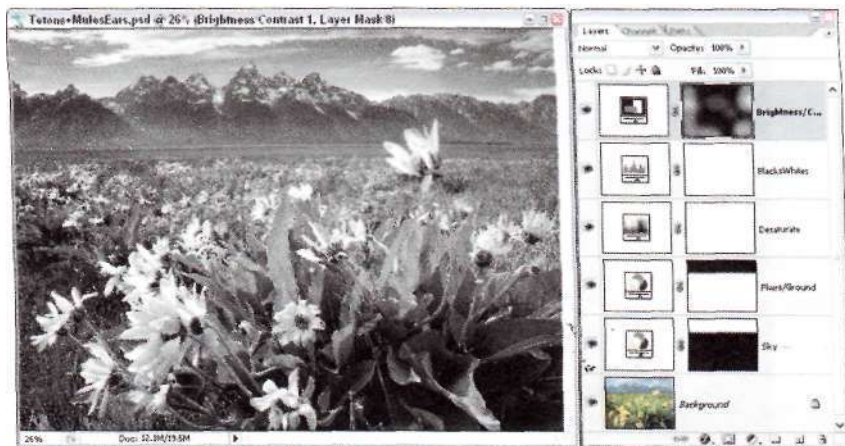


Рис. 13.49

Тонирование черно-белых изображений

Если вы видели выставки классиков пейзажа, таких как Ансель Адамс и Эдвард Уэстон, вы наверняка заметили, что некоторые фотографии окрашены в какой-либо цвет. В традиционной фотопечати этот эффект назывался тонированием, и отпечаткам придавали либо теплые (сепия), либо холодные тона (селен).

Тонирование может значительно обогатить черно-белую фотографию. К тому же такой снимок будет намного проще печатать на струйном принтере. Я расскажу вам о двух наиболее эффективных техниках тонирования. Однако прежде, чем начать, хочу напомнить вам, что, если ваше изображение находится в цветовом режиме **Grayscale**, вам необходимо сменить его на **RGB**. Сделать это можно, выбрав **Image • Mode • RGB**.

В качестве примера я буду использовать фотографию цветов, сделанную в Национальном парке Гранд-Тетон, с которой мы работали в предыдущем разделе. Для начала хочу рассказать вам о еще одном полезном инструменте, необходимом для работы с большим количеством слоев - Group (Группа). С его помощью можно объединить несколько слоев в папку, упростив тем самым палитру Layers. Для этого необходимо выделить все слои, которые вы хотите объединить в группу, и выбрать Layer • Group Layers (Слои • Сгруппировать слои). В появившемся диалоговом окне нужно будет ввести имя для группы слоев (рис. 13.50). В результате у вас получится куда более упрощенная палитра Layers (13.51). Открыть группу вы можете, щелкнув по небольшой стрелочке слева.



Рис. 13.50

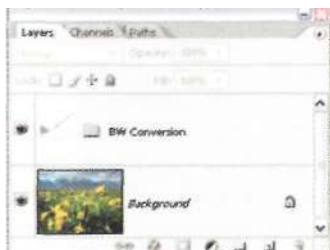


Рис. 13.51

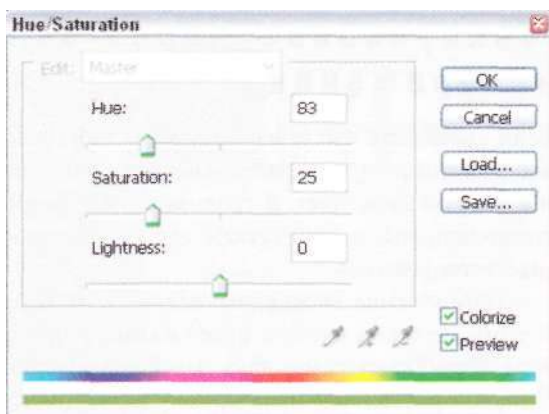
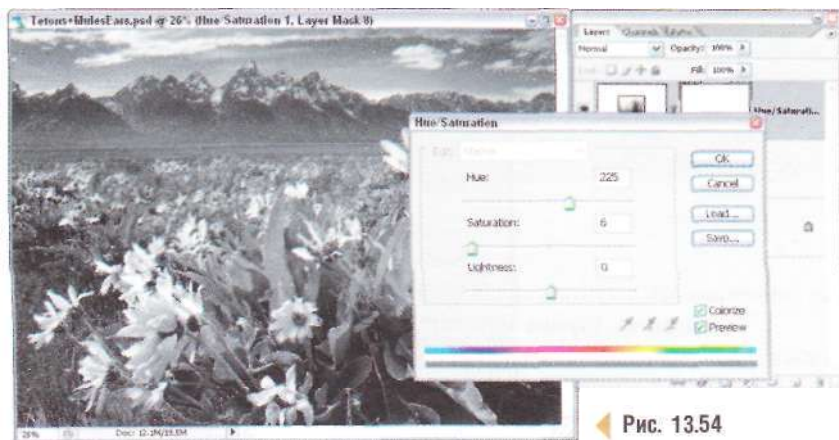
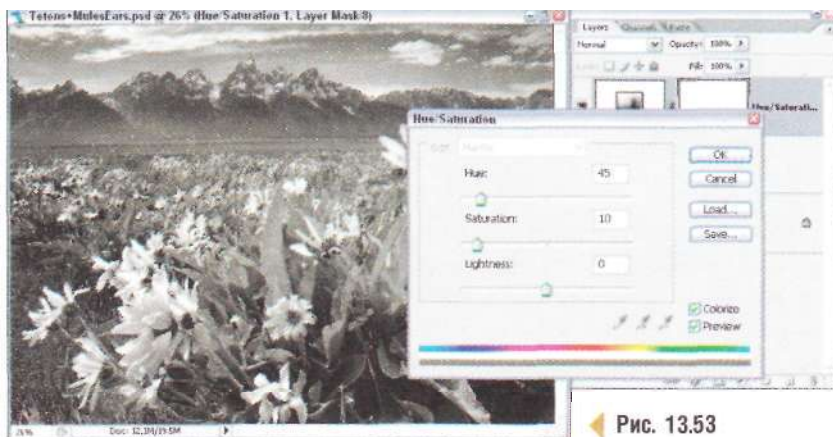


Рис. 13.52

Первый инструмент, который позволяет тонировать изображение, - **Hue/Saturation**. В диалоговом окне отметьте флажком опцию **Colorize**; ползунки **Hue** и **Saturation** поменяют свое положение (рис. 13.52).

Изображение будет тонировано цветом, который отображается в нижней полоске. Зеленый — не лучший цвет для тонирования. Подвигав ползунки **Hue/Saturation**, вы можете быстро изменить цвет тонирования (**Hue**) и интенсивность цвета (**Saturation**). Например, на рис. 13.53 я применил эффект сепии, а на рис. 13.54 - эффект селена.



Еще один хороший способ тонирования - использование корректирующего слоя **Color Balance** (рис. 13.55). Передвигая ползунки, вы добавляете цвета. Например, получить сепию можно, передвинув красный и желтый ползунки (рис. 13.55). Холодных оттенков можно добиться, передвинув синий и голубой ползунки.

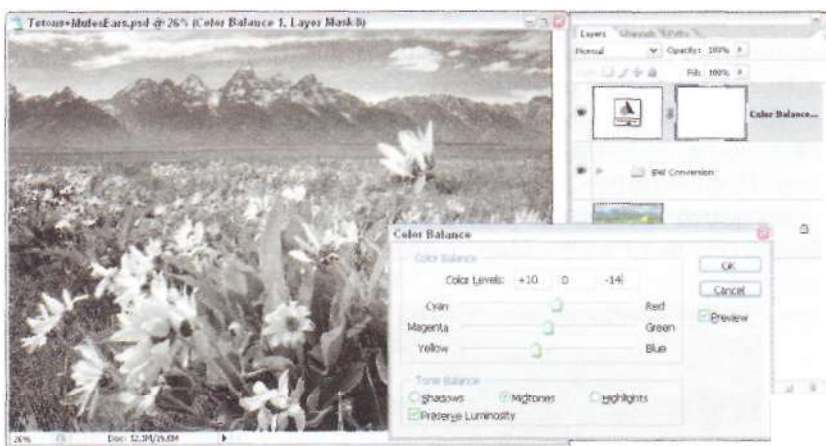


Рис. 13.55

Обычно тонирование применяется к средним тонам (опция **Midtones**), но вы можете получить интересный эффект, применив к разным тонам разные корректировки. Для этого измените положение переключателя **Tone Balance** (Тоновый баланс) на света (**Highlights**) или тени (**Shadows**). На рис. 13.56 вы видите диалоговые окна **Color Balance**: в верхнем я добавил светам желтый оттенок, а в нижнем добавил теням голубой. На рис. 13.57 показан результат корректировок.

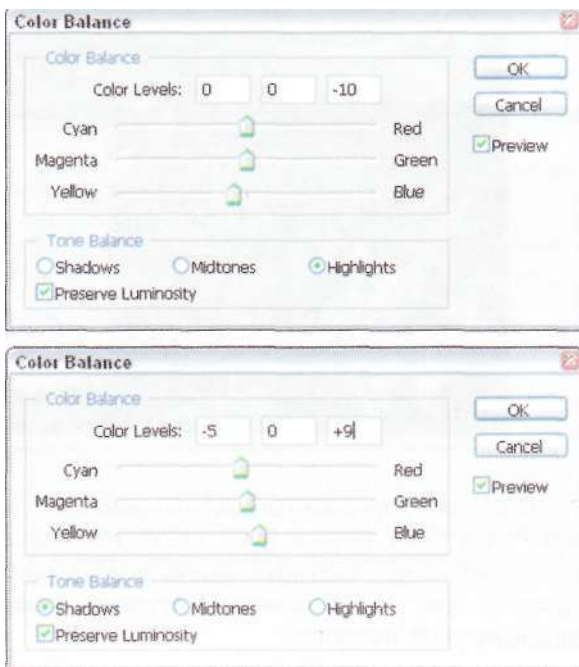


Рис. 13.56

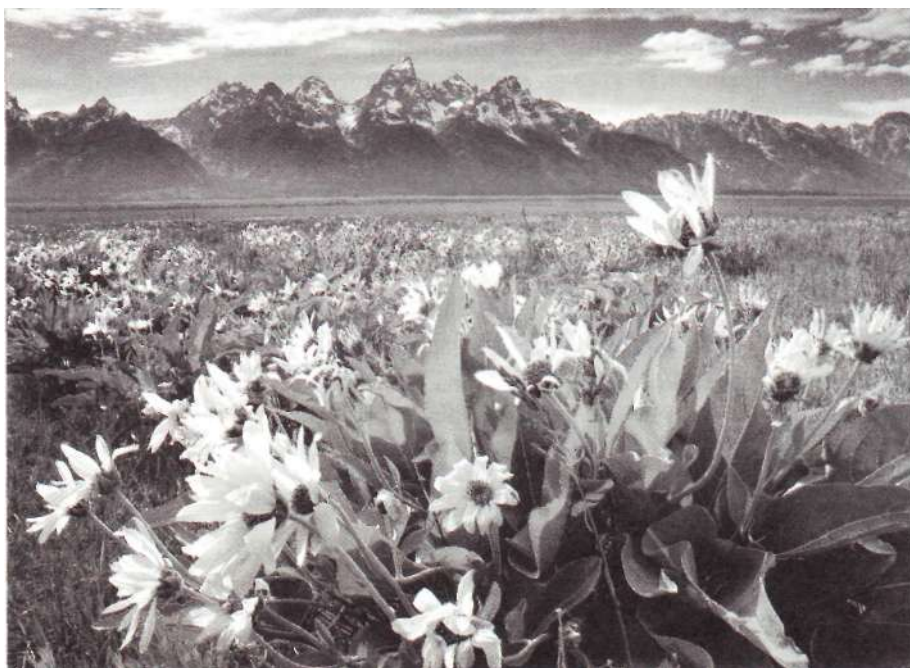


Рис. 13.57

Примечание. С помощью **Color Balance** вы вдобавок можете имитировать двойное тонирование, которое очень часто используется в печати. Несмотря на то что в Photoshop предусмотрены и другие мощные инструменты для создания двойного тонирования, в этой книге мы не будем их рассматривать.

Вопросы и ответы

Я понял, что мне доступны удивительные возможности. Но скажите, какой способ создания черно-белого изображения самый лучший?

Мне очень часто задают подобные вопросы. Многие считают, что должен существовать самый эффективный способ создания черно-белых изображений. Но я в сотый раз повторяю, что самый лучший способ конвертировать цветные фотографии в черно-белые - тот, который вам наиболее удобен. .

Черно-белые фотографии очень субъективны. Если вы снимаете в цвете, вы можете сказать, что стараетесь добиться наиболее реалистичного цвета или имитируете высокую контрастность пленки Velvia. Есть некий стандарт и цель. В черно-белой съемке ничего такого нет. Должен зеленый быть светлым или темным? Это зависит от фотографии. Должен желтый быть серым или белым? На усмотрение фотографа.

Субъективность влияет и на то, как фотограф будет воспринимать цвет при преобразовании снимка в черно-белый. Это также влияет на выбор метода или техники. Я уверен, что вы можете учиться работе со снимком, делая различные корректировки и наблюдая за тем, как они влияют на изображение.

Я слышал, что наиболее простой и эффективный способ преобразования цветного изображения в черно-белое - использование плагина. Это правда?

Есть несколько великолепных плагинов, которые позволяют добиться истине потрясающих результатов. О них я рассказал в приложении 1.

Хорошо ли они работают в Photoshop? Не очень. Дают ли они более эффективные и быстрые результаты? Безусловно, и это преимущество использования плагинов. Существуют два плагина, которые, как мне кажется, дают наилучшие результаты - Color Efex и 55mm (существует и множество других, но я ими почти не пользовался). Color Efex 2.0 предоставляет широкие возможности для управления цветами и к тому же дает три способа преобразования цветного изображения в черно-белое.

С помощью 55mm также можно преобразовывать черно-белые снимки в цветные. Этот плагин позволяет применять различные эффекты так, будто вы используете светофильтры, например красный, синий, зеленый или желтый. Каждый из фильтров по-своему влияет на снимок, к тому же вы можете отрегулировать контрастность и яркость. По сравнению с Color Efex возможности 55mm ограничены, однако использовать его значительно проще.

Глава 14

Заканчиваем работу над изображением

После того как вы откорректируете изображение, его можно напечатать (рис. 14.1). Однако прежде чем отправить снимок на печать, нужно изменить его размер и повысить резкость. В данной главе мы поговорим о подготовке снимка к печати.



Рис. 14.1

Почему резкость и размер нужно менять в конце работы над изображением?

Конечно, вы можете повысить резкость и изменить размер изображения на любой стадии работы над ним. Однако есть несколько причин, по которым эту корректировку стоит делать в последнюю очередь:

- повышение резкости лучше всего проводить после того, как вы выбрали печатное устройство и определились с размером изображения;
- некоторые корректировки могут пагубно сказаться на резкости;
- повышение резкости зависит от размера фотографии (рис. 14.2 и 14.3);



Рис. 14.2

- если вы повысите резкость снимка на ранней стадии работы над ним, это может привести к усилению шума.

Как вы уже знаете из главы 5, лучше не изменять размер изображения в Camera RAW. Позже вы всегда сможете сделать изображение больше или меньше в Photoshop.



Рис. 14.3

Сюрпризы при изменении размеров

Что такое размер и разрешение изображения, понятно не каждому фотографу. Разрешение в цифровом мире совершенно отличается от разрешения объектива и пленки. Высокие значения разрешения не означают, что снимок будет качественнее.

К счастью, в Photoshop предусмотрен великолепный инструмент, благодаря которому можно легко менять размер изображения. Не нужно быть компьютерным гением или математиком, чтобы понять, какой размер и разрешение вам требуются. Важно лишь запомнить, что разрешение и размер изображения никак не связаны (у вас может быть очень много пикселей на маленьком снимке, и очень мало на большом).

Изменение размера также по-разному влияет на изображения, полученные сканированием негатива или съемкой на цифровой фотоаппарат. Механизм увеличения изображения в обоих случаях идентичен, но результаты

сильно различаются. Отсканированные изображения хуже поддаются увеличению.

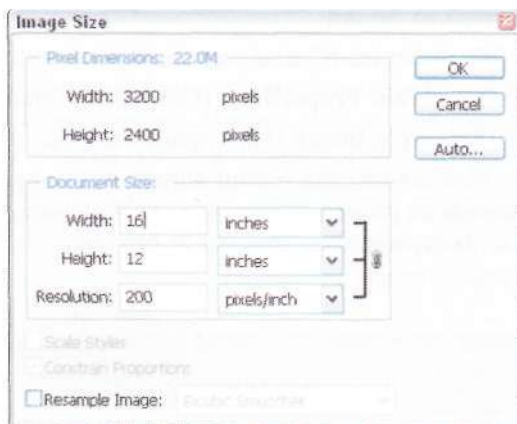
Совет профессионала. Максимальных размеров изображения при интерполяции можно добиться только в том случае, если вы с самого начала сделали качественный снимок. Чтобы получить максимальную резкость, установите фотоаппарат на штатив и точно наведите объектив, подберите экспозицию, установите низкое значение ISO - в результате вы получите снимок максимального качества.

Изменение размера в Photoshop

Изменять размер изображения в Photoshop можно при помощи диалогового окна **Image Size** (Размер изображения) - рис. 14.4. Открыть его можно, выбрав **Image • Image Size** (Изображение • Размер изображения).

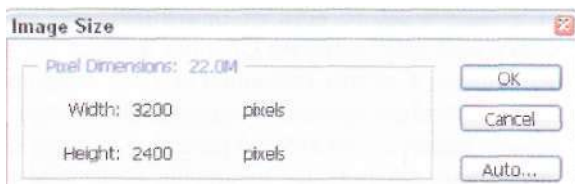
У диалогового окна **Image Size** есть три области с настройками - **Pixel Dimensions** (Размеры в пикселях), **Document Size** (Размеры документа) и безымянная область, содержащая инструкции по поводу того, как Photoshop должен проводить изменение размера:

Рис. 14.4



- **Pixel Dimensions.** Эта область диалогового окна **Image Size** показана на рис. 14.5. В ней отображается размер изображения и размер файла (22,0 М означает, что размер файла составляет 22 мегабайта);

Рис. 14.5



- **Document Size.** Эта область диалогового окна показана на рис. 14.6; она показывает, насколько большим может быть изображение при печати с определенным разрешением. Рядом с каждой из этих опций расположен раскрывающийся список, с помощью которого можно изменять единицы измерения. Я рекомендую придерживаться опции Inches и Pixels/**Inch** (пикселей на дюйм). В данном случае я сделаю с фотографии отпечаток размером 12x16 дюймов (25x30 см) при разрешении 200 ppi.



Рис. 14.6

j **Совет профессионала.** Многие считают, что ppi обозначает настоящее разрешение изображения. На самом деле настоящее разрешение - это количество пикселей сенсора вашего фотоаппарата (количество мегапикселей).

В нижней части диалогового окна **Image Size** (рис. 14.7) расположены несколько опций:

- **Scale Styles** (Стили масштабирования);
- **Constrain Proportions** (Сохранение пропорций);
- **Resample Image** (Повторная выборка изображения).

Каждая из этих опций влияет на то, как изменяются пиксели, когда вы изменяете размер изображения. Изменять размер можно как у изображения, содержащего слои, так и без них.



Рис. 14.7

Изменение размера, основанное на оригинальном разрешении

Я всегда стараюсь увеличивать размер изображения, отталкиваясь от того, что у меня есть, то есть от оригинального размера изображения, которое создает мой фотоаппарат. Обычно я изменяю размер мастер-файла, кадрирую снимок, а потом сохраняю его как отдельный файл. На рис. 14.8 показана фотография, готовая к изменению размера. Здесь она показана в оригинальном размере - 2400x3200 пикселей. Я хочу подготовить это изображение к печати, не изменяя его размеров, и вот как я это сделаю:



Рис. 14.8

1. Опция Resample Image должна быть выключена (рис. 14.8). Благодаря этому вы оставите неизменными реальные размеры изображения в пикселях (они отображаются в области Pixel Dimensions). Таким образом, единственное, что мы можем менять, - ширину и высоту изображения.
2. Решите, большим или маленьким будет ваш отпечаток. Поэкспериментируйте с различными значениями в поле Resolution и посмотрите, как изменяется размер изображения. Больше о разрешении изображения мы поговорим в главе 15, пока же я хочу сказать, что лучше всего подойдет разрешение 200, так как оно обеспечивает оптимальный баланс качества и размера изображения при печати. На рис. 14.6 и 14.8 введено именно это значение, и вы видите, что в результате у нас получится отпечаток 30x40 см (12x16 дюймов). Если в поле Resolution ввести значение 300, размер изображения станет меньше (рис. 14.9). Разрешения 200 и 300 очень часто используются при печати: в первом случае вы получите изображение большего размера, во втором - лучшего качества.

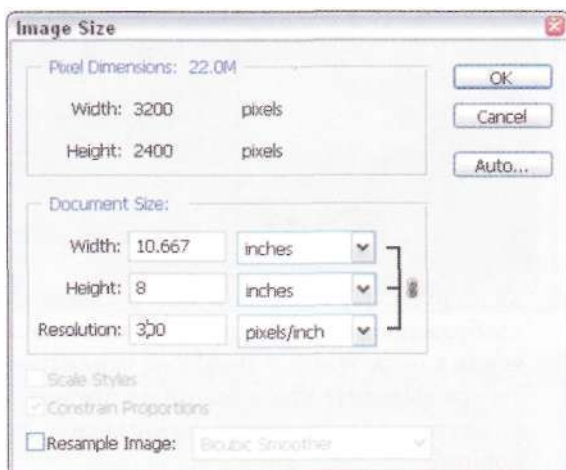


Рис. 14.9

Совет профессионала. Не пугайтесь, если вы, открыв JPEG-файл, обнаружите, что значения ширины и высоты очень большие. В большинстве случаев это связано с тем, что при сохранении файла в формате JPEG разрешение выставляется равным 72 ppi. Такое разрешение подойдет для Интернета, но неприемлемо при печати. Если вы хотите получить качественный отпечаток, вам нужно изменить разрешение изображения на значение, равное 200-300.

3. Подберите необходимый размер изображения. Если вы выставили разрешение, равное 200, а размер изображения все равно не соответствует размеру отпечатка, просто введите необходимое значение в поле **Width** (Ширина) или **Height** (Высота), и Photoshop автоматически изменит размер изображения. На рис. 14.10 я ввел 11 дюймов (30 см) в поле **Height**, поскольку мне нужен был отпечаток 11x14 (30x35 см). Ширина фотографии получилась чуть больше, поскольку у этого изображения другие пропорции (небольшая цепочка справа от полей означает, что эти опции взаимосвязаны, то есть если вы изменяете одно из них, то второе также будет автоматически изменено, чтобы сохранить пропорции изображения). В большинстве случаев лучше не изменять оригинальные пропорции снимка, поскольку иначе вы исказите фотографию. Следующее, что мы сделаем, - скадрируем фотографию, а пока что я рекомендую сохранить файл.

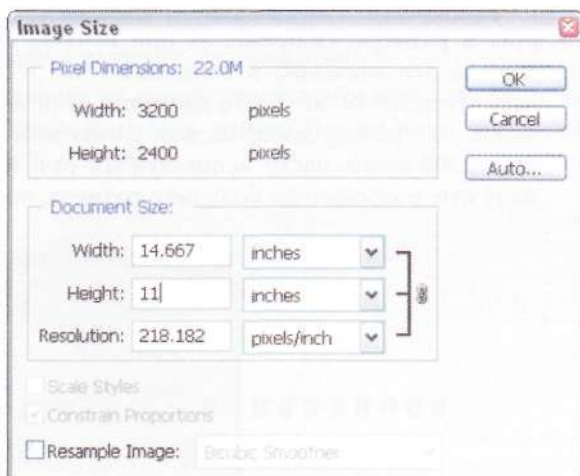


Рис. 14.10

4. Кадрируем. При помощи инструмента **Crop** вы можете кадрировать изображение, изменив пропорции снимка. Введите необходимые значения в поля **Width** и **Height** на панели опций инструмента (рис. 14.11). Теперь выделите при помощи инструмента нужную вам область - в результате у вас получится изображение необходимого размера и пропорций.

Если опция Resample отключена, вы можете изменять значения в области Document Size, не опасаясь изменить количество пикселей на изображении.

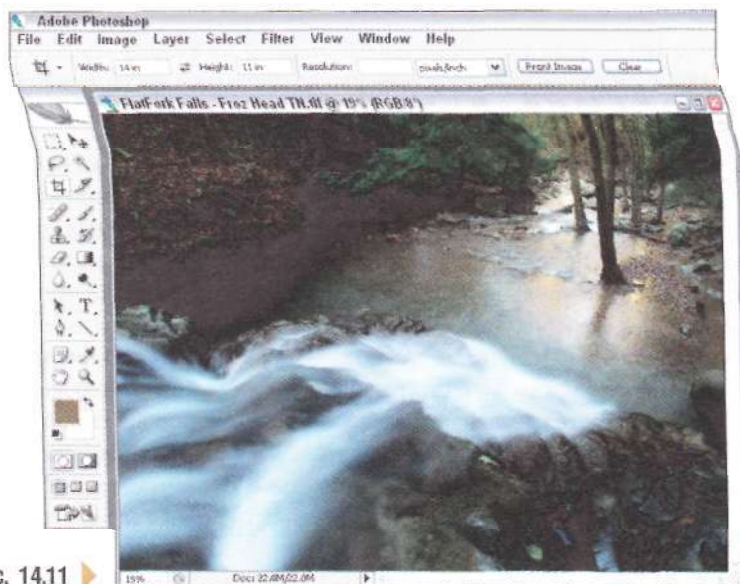


Рис. 14.11



Рис. 14.12

Совет профессионала. Если вы подготавливаете изображение для публикации в печатном издании, то в большинстве случаев лучше использовать разрешение 300 ppi. Возможно, вы слышали, как некоторые люди говорят, что это единственное подходящее

разрешение для печати (мне говорили это многие дизайнеры). Однако поверьте моему опыту работы в Outdoor Photographer и PCPhoto: это разрешение оптимально, но использовать только его вовсе не обязательно.

Большие и маленькие фотографии

Если вы хотите сделать изображение больше или меньше, то Photoshop предстоит уменьшить или увеличить количество пикселей изображения. Именно для этого и нужна интерполяция, или ресемплирование; эта функция анализирует существующие пиксели, а затем на основе имеющейся информации добавляет новые пиксели или удаляет ненужные.

Если вы работаете с пленкой, лучше сканировать ее с максимально возможным разрешением, поскольку при увеличении фотографии в результате интерполяции качество изображения значительно уменьшается.

То же самое касается и изображения, которое вы снимаете на цифровой фотоаппарат: старайтесь выставлять в настройках фотоаппарата максимальный размер изображения, а лучше всего - снимайте в RAW. Однако при интерполяции изображений, полученных с цифрового фотоаппарата, результат получается лучше, чем при интерполяции отсканированного негатива. Дело в том, что шум при низких значениях ISO менее заметен, чем зерно при тех же значениях ISO.

Уменьшение размера изображения также происходит не так просто, как может показаться сначала. Вы спросите, почему бы просто не напечатать изображение меньшего размера? Чтобы добиться этого в Photoshop, нужно определить излишние данные и удалить их.

► ► ► Увеличение изображений

Добавлять данные для того, чтобы получить изображение большего размера, очень просто. Для этого мы воспользуемся диалоговым окном **Image Size**. Техника, рассмотренная в этом разделе, немного отличается от той, которую используют большинство фотографов, но поверьте - таким образом вы сможете добиться при интерполяции максимального качества.

Чтобы увеличить фотографию, сделайте следующее:

1. В поле **Resolution** введите значение 200. Благодаря такому разрешению вы сможете получить достаточно большой размер изображения.
2. Отметьте флажком опцию **Resample Image** - активируется несколько опций (рис. 14.13). В поля **Width** и **Height** вы можете ввести определенные значения, что может оказаться полезным, если вы собираетесь пересылать фотографии по электронной почте или публиковать их в Интернете. Внизу активировался раскрывающийся список; кроме того, вы можете отметить флажками опции **Constrain Proportions** (Сохранять пропорции) и **Scale Styles** (Стили масштабирования). Для фотографий природы и пейзажных снимков в большинстве случаев мы будем пользоваться только опцией

Constrain Proportions (если вы изменяете размер одной из сторон снимка, эта опция автоматически изменяет размер второй, сохраняя пропорции изображения). Когда вы отметите флажком опцию Constrain Proportions, рядом с полями Width и Height появится пиктограмма цепочки. Опция Scale Styles регулирует работу со слоями; в этой книге эту опцию мы рассматривать не будем. Если есть слои, их обычно необходимо масштабировать, если их нет - то и масштабировать не нужно.

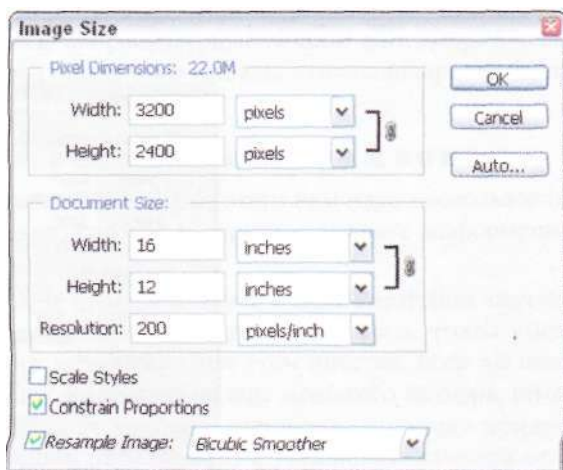


Рис. 14.13 ▶

3. Из раскрывающегося списка Resample Image (рис. 14.14) выберите опцию Bicubic Smoother (Бикубическое сглаживание) - эта опция используется при увеличении изображения. В этом списке есть еще только одна

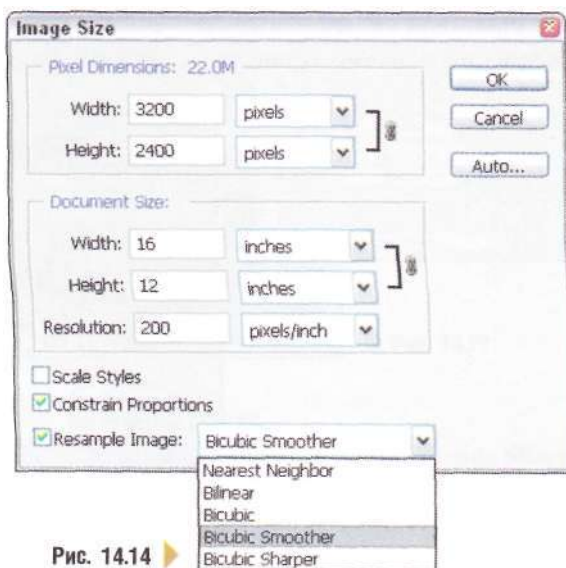
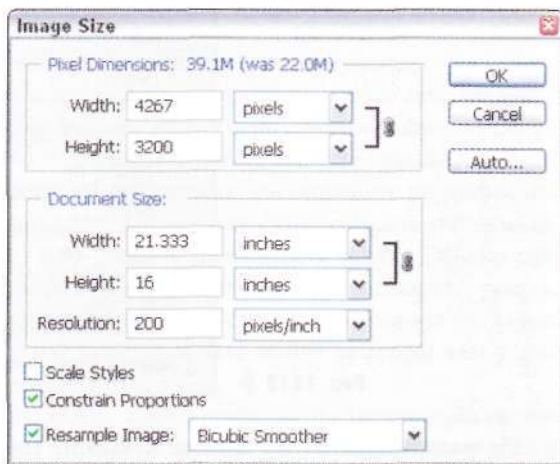


Рис. 14.14 ▶

опция, полезная для снимающих природу, - **Bicubic Sharper** (Бикубическое повышение резкости); эта опция используется при уменьшении фотографий.

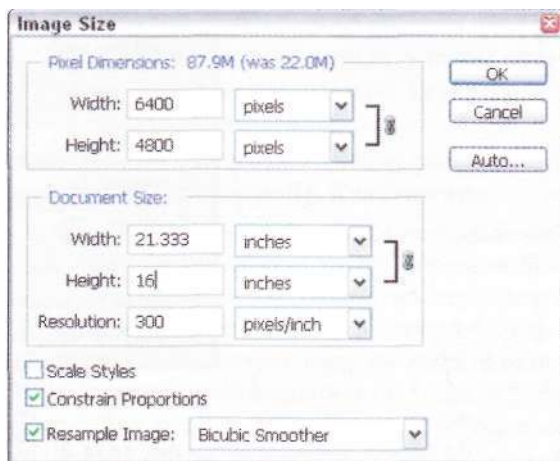
4. Задаем размер фотографии. Оставьте разрешение равным 200 и введите в поля **Width** и **Height** необходимые значения. Посмотрите на рис. 14.15: как вы видите, в поле **Height** я ввел значение 16 дюймов (40 см). Обратите внимание, что значение в поле **Width** автоматически изменилось. К тому же появилось новое значение размера файла - 39,1 Мб. Теперь нажмите OK, и Photoshop начнет преобразование файла.

Рис. 14.15



Прежде чем мы приступим к уменьшению размера изображения, я хочу объяснить, почему я выбрал именно такое разрешение. Многие пользователи Photoshop уверяют, что для того, чтобы получить качественное изображение, необходимо установить значение разрешения равным 300-360 ppi.

Рис. 14.16



Посмотрите на рис. 14.16: если мы выбираем разрешение, равное 300 ppi, то размер файла увеличивается до 90 Мб. Если же вы выберете разрешение, равное 360 ppi, размер файла увеличится до 126,6 Мб! Это огромное количество данных и для работы с такими изображениями вам понадобится большой объем жесткого диска и оперативной памяти.

В некоторых случаях это необходимая жертва - в столь большом разрешении, конечно же, бывает смысл. Но, поверьте, даже самые опытные фотографы, фоторедакторы и дизайнеры не могут отличить отпечатки, сделанные с разрешениями 200 и 360 ppi. Может быть, вы и заметите разницу, если воспользуетесь лупой, но разве вы рассматриваете свои фотографии таким образом? Видели ли вы на выставках кого-нибудь, кто анализировал бы качество отпечатков с лупой?

▶▶▶ Уменьшение размера изображения

Теперь рассмотрим уменьшение файлов. Для этого нам надо воспользоваться другим алгоритмом, предназначение которого - убирать информацию. Вот как это делается:

1. Отключите опцию Resample Image и введите в поле Resolution значение 360. В данном случае значения 360 достаточно для того, чтобы уменьшить размер изображения, не изменяя при этом пиксели. Если вы введете 500 или 600, то получите изображение еще меньшего размера, но эти значения разрешения слишком высоки - струйному принтеру придется самому удалить часть данных, что приведет к ухудшению качества отпечатка. Как вы видите на рис. 14.17, после того как я увеличил разрешение до 360, размер изображения уменьшился до 7x9 дюймов (17x22 см).



Рис. 14.17

2. Отметьте флажком опцию Resample Image.
3. Из раскрывающегося списка Resample Image выберите Bicubic Sharper (рис. 14.18). Этот алгоритм был разработан специально для того, чтобы получать максимальную детализацию в случае уменьшения размера изображения.

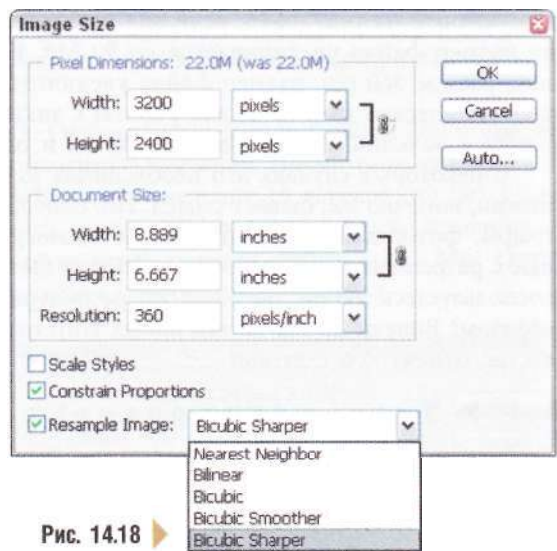


Рис. 14.18 ►

4. Задайте размер фотографии. Оставьте разрешение равным 360 и введите необходимые значения в поля Width и Height. Как вы видите на рис. 14.19, я установил размер изображения равным 1,5х2 дюйма (3,5х5 см). Размер файла уменьшился с 22 Мб до 1,11. Щелкните ОК, и Photoshop начнет обработку фотографии.

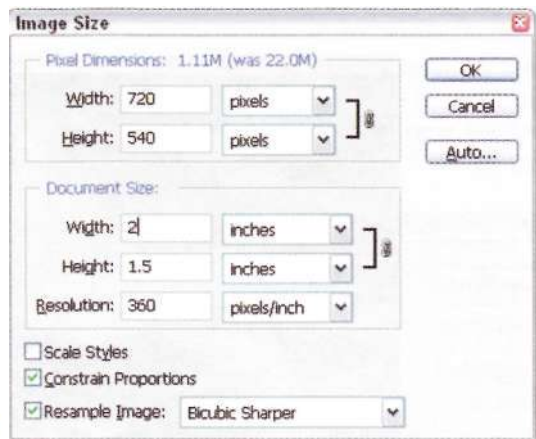


Рис. 14.19 ►

► ► ► Пересылка фотографий по электронной почте

У очень многих людей возникают проблемы с подготовкой изображения для пересылки его по электронной почте. Изображения большого размера доставляют неудобства большинству ваших адресатов. Маленькое же изображение

не доставляет неудобств, поскольку ваш адресат может быстро его загрузить. Со временем, я уверен, никаких проблем с пересылкой файлов большого размера не будет, но сейчас одно из правил хорошего тона гласит: не пересылайте по электронной почте слишком большие файлы.

Есть два подхода к подготовке изображения для пересылки его по электронной почте. Первый показан на рис. 14.20: вы создаете файл маленького размера, предназначенный только для просмотра. Большинство людей пользуются мониторами, которые могут отображать не более 100 ppi (раньше мониторы могли отображать только 72 ppi), так что вы можете уменьшить разрешение вашего изображения до этого размера. К тому же обычно размер изображения лучше всего ставить равным 8 дюймам в ширину и 6 - в высоту (20x15 см). В результате мы получим файл размером 1,37 Мб, который легко можно уменьшить до 100 Кб, сохранив изображение в формате JPEG и выбрав при сохранении среднее качество.

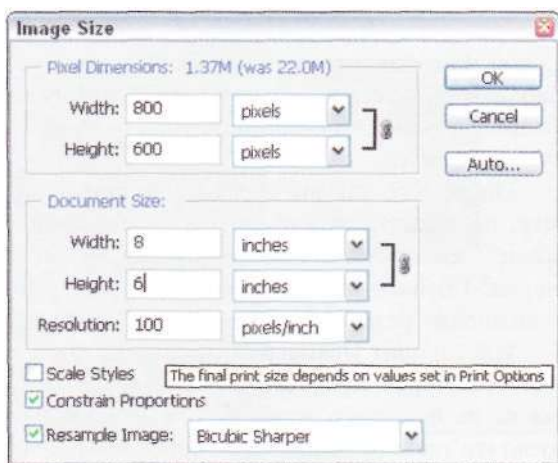


Рис. 14.20

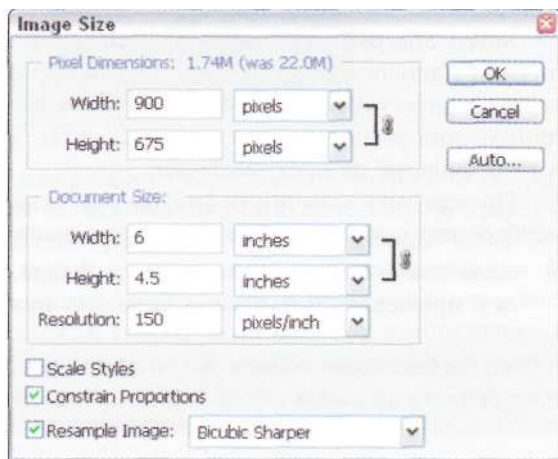


Рис. 14.21

Второй подход, показанный на рис. 14.21, позволяет вашему адресату впоследствии напечатать изображение. Я изменяю размер изображения до 6x4 дюймов (20x15 см), а разрешение делаю равным 150 ppi. В результате мы получим файл большего размера, но он все равно не будет превышать 200-300 Кб, что вполне приемлемо (рекомендую вам не пересылать изображения, размер которых превышает 300 Кб). Несмотря на то что 150 ppi - не идеальное разрешение для принтера, даже с таким невысоким разрешением ваши адресаты смогут сделать отпечаток хорошего качества.

Инструменты для повышения резкости

Повышая резкость в Photoshop, вы не сможете сделать размытую или нерезкую фотографию резкой. Эти инструменты предназначены лишь для повышения контрастности краев объектов - то есть они создают иллюзию резкости. При сканировании негатива или фотографировании на цифровой фотоаппарат есть некоторые технические аспекты, которые не позволяют добиться идеальной резкости снимка. К тому же, если вы слишком сильно повысите резкость снимка в Photoshop, уровень шума значительно увеличится.

После того как вы обработаете фотографию и откорректируете ее размер, необходимо заняться резкостью. В Photoshop существует множество инструментов для повышения резкости, но мы будем пользоваться только двумя: **Unsharp Mask** (Нерезкое маскирование) и **Smart Sharpen** («Умное» повышение резкости). Оба они находятся в меню **Filter**.

Инструмент **Unsharp Mask** назван так в честь техники повышения резкости, которая использовалась в традиционной фотопечати; создавалась маска из нерезкого изображения и накладывалась на оригинальное, в результате главный объект, который нужно было выделить, казался резким. **Unsharp Mask** использует этот же алгоритм для того, чтобы сделать снимок резче.

Smart Sharpen -новый инструмент в Photoshop CS2. Он позволяет увеличивать детализацию объектов. Однако у него есть серьезный недостаток, который может ограничить использование этого фильтра, - в результате его применения значительно усиливается шум, а функции уменьшения шума в этом фильтре не предусмотрено.

Прежде чем я начну подробно рассказывать о повышении резкости, необходимо остановиться на некоторых вещах:

- желательно не повышать резкость файла, состоящего из слоев. Прежде чем применять повышение резкости, нужно объединить все слои;

Совет профессионала. Помните, что вы можете объединить все слои, поместив результат работы в отдельный слой (для этого нужно нажать **Alt/OPTION+Ctrl+E**).

- повышение резкости очень субъективно, оптимальная резкость для каждой фотографии и для каждого человека будет своей. Поэтому фотограф должен найти свой индивидуальный способ работы с Unsharp Mask (этот фильтр также называют USM). В следующем разделе я расскажу о нескольких способах выбора значений для Unsharp Mask. Попробуйте их - может быть, они вам подойдут; если нет - придумайте свои. В этом случае важен лишь конечный результат.

►►► Unsharp Mask

На рис. 14.22 показана фотография, сделанная на восходе среди каменных утесов в Национальном парке «Арки» (Юта). Для повышения резкости к ней применен Unsharp Mask. Использовать этот фильтр очень просто.

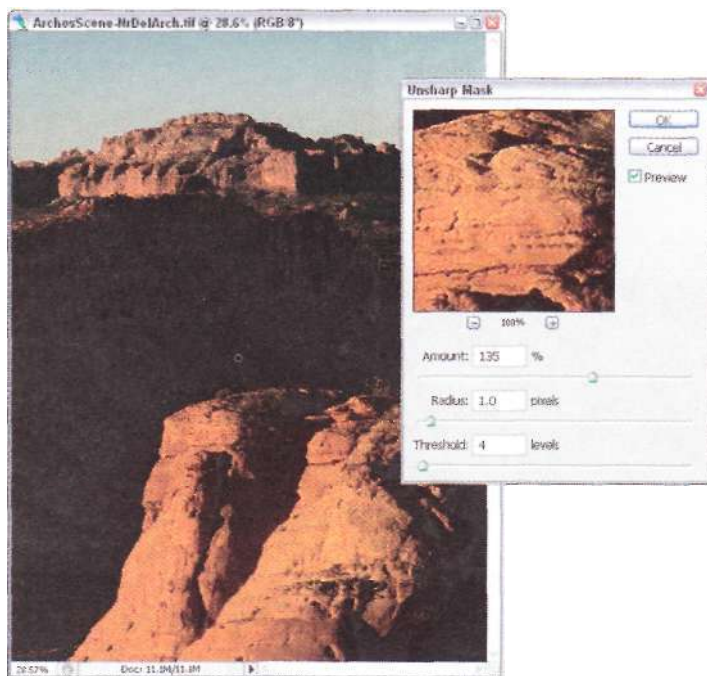


Рис. 14.22

Увидеть эффект повышения резкости вы можете несколькими способами. Во-первых, в диалоговом окне Unsharp Mask есть область предпросмотра, в которой изображение отображается в полный размер. Размер этой области можно менять при помощи кнопок + и - под изображением. Вы можете корректировать положение изображения в этом окне, передвигая его указателем, - когда вы наведете курсор на миниатюру изображения, он примет форму руки, при помощи которой можно двигать изображение (рис. 14.23). Если вы щелкнете по окну предпросмотра и будете удерживать кнопку мыши, то эффект повышения резкости будет отключен; благодаря

этой функции вы можете оценить, как фильтр Unsharp Mask действует на изображение. Другой вариант - снять или установить флажок на опции Preview.

Многим фотографам нравится увеличивать изображение до 100%. Я так не делаю, поскольку предпочитаю видеть, как фильтр влияет на все изображение целиком. Но окно предпросмотра у меня всегда установлено на увеличение 100% - благодаря этому я всегда могу быстро просмотреть нужные области (14.24), щелкнув по той области изображения, которую нужно отобразить в окне предпросмотра.

На рис. 14.25 показаны опции диалогового окна Unsharp Mask:



Рис. 14.23

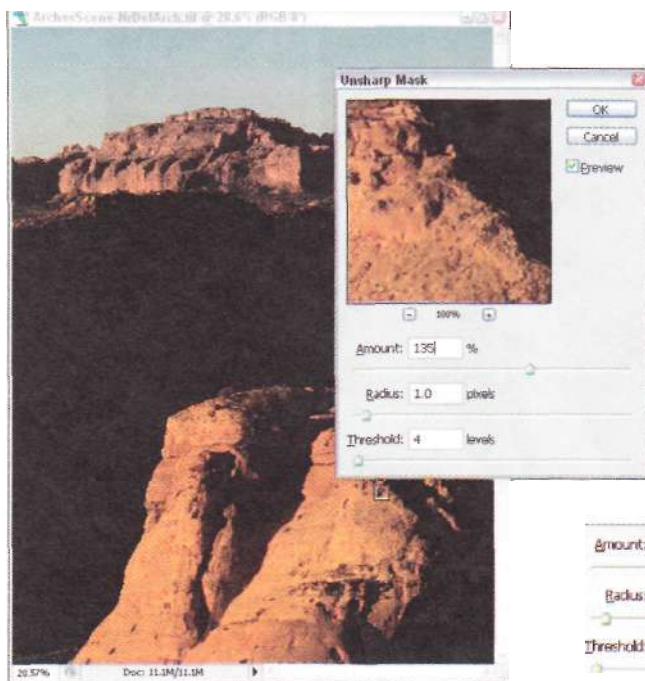


Рис. 14.24

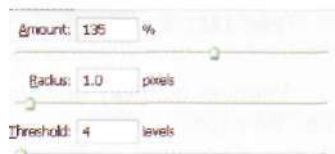


Рис. 14.25

- # Amount (Количество) регулирует силу повышения резкости. При помощи этой опции вы можете контролировать, насколько контрастнее Photoshop будет делать границы;

- **Radius** (Радиус). С помощью этой опции вы можете указать программе, как далеко ей надо искать границы краев, то есть **Radius** влияет на размер областей, для которых будет повышен контраст;
- **Threshold** (Порог) отвечает за то, как Photoshop определяет границу между светлыми и темными краями. Она очень сильно влияет на шум.

При повышении резкости при помощи этого фильтра самое главное – не переусердствовать. На рис. 14.26 показана фотография с чрезмерной резкостью, представляющая собой увеличенный фрагмент рис. 14.27. Фотография слишком грубая и контрастная, вокруг объектов появились неестественные ореолы. Как вы понимаете, подобных ситуаций необходимо избегать.

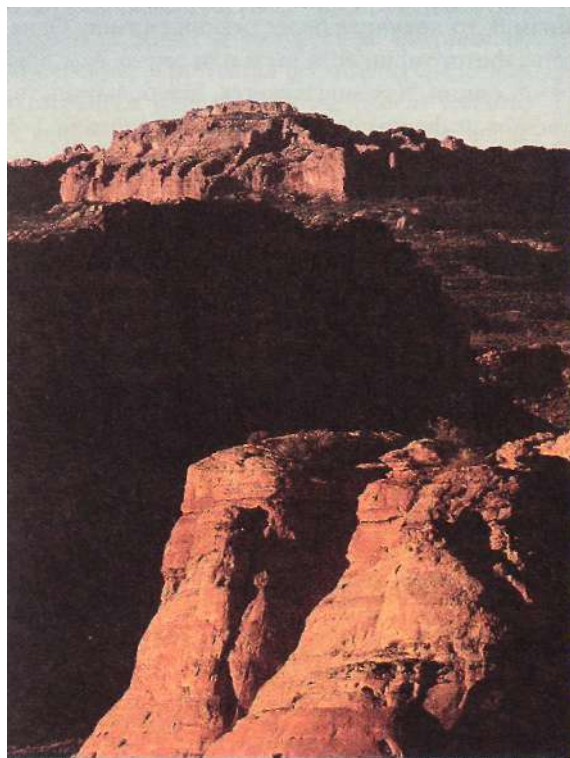


Рис. 14.26



Рис. 14.27

▶ ▶ ▶ Полезные советы

Ниже приведены несколько советов по поводу того, какие значения лучше всего вводить в поля **Amount**, **Radius** и **Threshold**. Эти советы очень действенны для пейзажных фотографий и снимков природы, но я вряд ли бы использовал их при обработке портрета:

- Amount. Для снимков, сделанных на цифровой фотоаппарат, выставьте эту опцию равной 130-160%. Для отсканированных - 150-200%;
- Radius. Эта опция очень сильно зависит от размера фотографии. Для файлов меньше 10 Мб попробуйте 1,0-1,3. Для файлов, размер которых превышает 20 Мб, попробуйте 1,0-1,5. Если ваш файл больше, можете установить 2,0, но выше 2,0 задавать значение этой опции не стоит. Очень внимательно просмотрите изображение, чтобы убедиться, что вокруг контрастных областей не появилось ореолов (не во всех случаях ореолы - это плохо: например, они могут подчеркнуть края объектов, так что при оценке фотографии главный критерий - нравится она вам или нет);
- Threshold. Значение этой опции должно быть как можно меньше. Если вы оставите значение равным 0, то получите более резкий снимок. Однако, поскольку у большинства фотографий есть шум или зерно, вам придется изменить значение этой опции. Как мне кажется, для большинства снимков, сделанных на цифровой фотоаппарат, подойдет значение 2-4; для отсканированных негативов подходящее значение приходится подбирать вручную. Сравните рис. 14.28 и 14.29: на них показана часть неба, поскольку именно на небе шум и зерно лучше всего заметны. Мне кажется, что в данном случае лучше всего подойдут значения 10-12. Если выставить большие значения, произойдет уменьшение детализации.

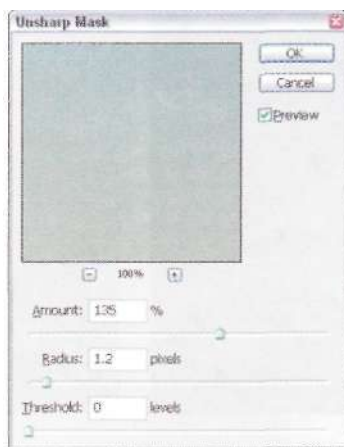


Рис. 14.28

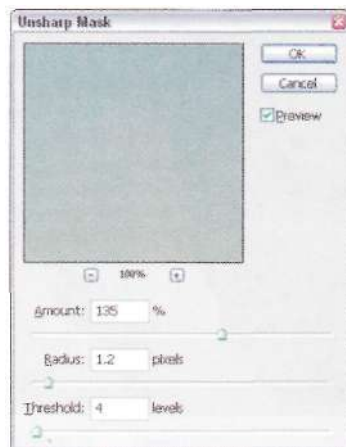


Рис. 14.29

Не старайтесь уменьшить шум при помощи фильтра повышения резкости. Во время работы с фильтрами группы Sharpen мы должны минимизировать воздействие повышения резкости на шум. Помните, что небольшое количество шума или зерна есть на любой фотографии.

Повышение резкости и контрастность светов

Я хочу кое-что рассказать об опциях **Amount** и **Radius**. Обычно я сильно перемещаю ползунок **Radius**, практически не трогая **Amount**, несмотря на то что большая часть фотографов делает наоборот, придерживаясь **Radius**, равного примерно 0,5, и **Amount**, равного примерно 225%.

Почему я повышаю резкость не так, как большинство фотографов? - спросите вы. Потому что благодаря этой технике я могу симитировать дорогой и качественный объектив, отличие которого состоит в том, что светлые области не «плывут», оставаясь максимально резкими и контрастными. То есть, выставив определенные параметры в фильтре Unsharp Mask, я могу сделать света контрастнее — изображение будет смотреться живее и интереснее. Впервые об этой технике я прочитал в книге по свадебной фотографии Кевина Куботы (Kevin Kubota) и с удивлением обнаружил, что она великолепно подходит и для фотографий природы. Но спешу вас предупредить, что у этой техники есть один недостаток: если вы выберете слишком высокие значения параметров, то на контрастных краях объектов появятся ореолы.

Подобная методика подойдет не для каждой фотографии: в первую очередь она преобразует кадры с высокой детализацией, снятые при мягком свете. Итак: в диалоговом окне Unsharp Mask выставьте **Amount** на значение 20, **Radius** - на 60, а **Threshold** - на 4 (рис. 14.30).



Рис. 14.30

Рис. 14.31



Благодаря этой технике вы можете значительно улучшить фотографии, подобные той, что представлена на рис. 14.31 (голубые люпины на фоне заката, неподалеку от Барнет, Техас). На иллюстрации показана откорректированная фотография, но к ней пока не применялась методика, описанная в этом разделе. На рис. 14.32 показана та же самая фотография, но контрастность светов уже повышена при помощи **Unsharp Mask**. Как видите, света стали контрастнее, а само изображение - живее и привлекательнее. К тому же, если вы примените фильтр к копии слоя, то сможете контролировать силу его воздействия, изменяя уровень непрозрачности.



Рис. 14.32

Smart Sharpen

Это новый фильтр, впервые появившийся в Photoshop CS2. Активировать его можно, выбрав **Filter • Sharpen • Smart Sharpen** (Фильтр • Повышение резкости • «Умное» повышение резкости) - рис. 14.33. Этот фильтр может оказаться очень полезным, если нужно повысить детализацию фотографии, особенно если снимок был сделан на цифровой фотоаппарат. Его опции похожи на те, которые используются в **Unsharp Mask**, но работают они по более сложным и продвинутым алгоритмам. Если вы поставите флажок на опции **More Accurate** (Более точное), то сможете добиться более точного выполнения алгоритмов. Окно предпросмотра действует так же, как то, которое используется в диалоговом окне **Unsharp Mask**.

У диалогового окна **Smart Sharpen** есть раскрывающийся список **Remove** (Удалить) - рис. 14.34. Из этого списка можно выбрать опции, которые регулируют то, как **Smart Sharpen** будет работать с изображением.

- **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) лучше всего подходит для фотографий природы, поскольку она очень хорошо повышает резкость всего изображения;



Рис. 14.33

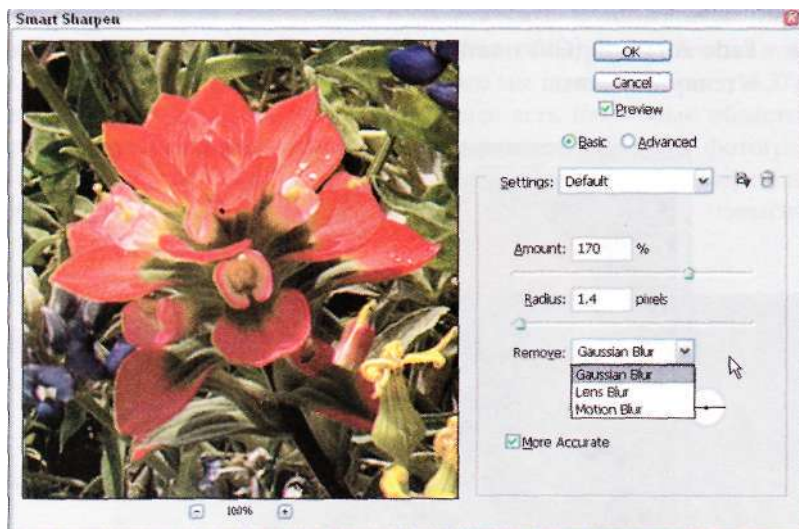


Рис. 14.34

- Lens Blur (Нерезкость объектива) - опция полезна для устранения ошибок фокусировки;
- Motion Blur (Смазанность). Эта опция полезна, если необходимо исправить размытие, возникшее в результате сдвига камеры во время экспозиции (вам необходимо указать направление движения).

Стоит также отметить наличие раскрывающегося списка **Settings**, который позволяет загружать сохраненные настройки фильтра **Smart Sharpen**. Сохранять и удалять их вы можете при помощи пиктограмм, расположенных справа от этого раскрывающегося списка.

Компания Adobe заявляет, что фильтр **Smart Sharpen** позволяет повышать резкость изображения и не влияет при этом на уровень шума. Однако из своего личного опыта могу сказать, что на количестве шума эта опция сказывается очень плохо, поскольку в базовой версии фильтра не предусмотрено ничего, подобного опции **Threshold**. Проблему шума можно решить при помощи вкладки **Advanced Settings**. Выберите опцию **Advanced** - появятся дополнительные вкладки: **Sharpen**, **Shadow** и **Highlight** (рис. 14.35).



Рис. 14.35

На вкладке **Sharpen** расположены те же опции, что мы видели при включенной опции **Basic**. Однако у нас есть возможность регулировать отдельно повышение резкости в тенях и светах при помощи вкладок **Shadow** и **Highlight** (рис. 14.36):

- **Fade Amount** (Сила затухания) регулирует силу повышения резкости в тенях и светах;

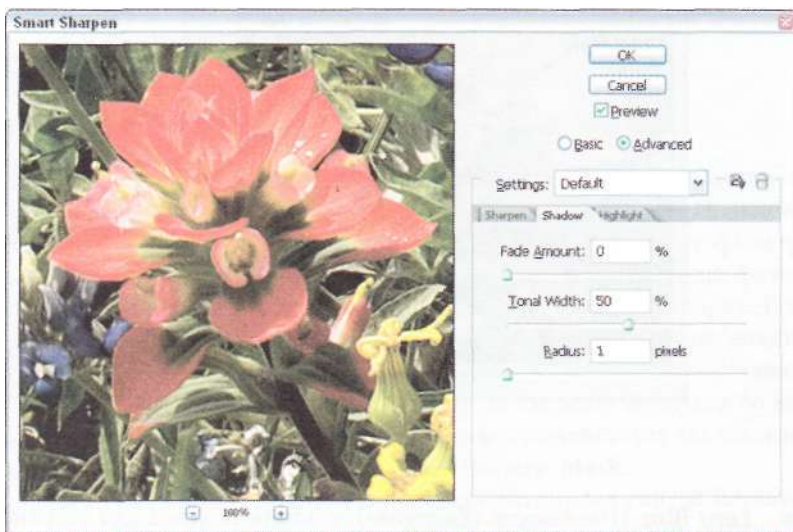


Рис. 14.36

- Tonal Width (Тоновая ширина). Эта опция регулирует диапазон тонов, которые оказываются под воздействием фильтра, - чем выше значение, тем для большего диапазона светов и теней будет повышена резкость;
- Radius. Оптимальное значение этой опции - 1.

Однако, если вы, стараясь уменьшить повышение шума, ограничите воздействие этого фильтра только средними тонами, это не приведет к хорошему результату.

Если вам кажется, что я обожаю Advanced Smart Sharpen, то вы правы - так оно и есть, даже несмотря на то что этот фильтр помогал мне далеко не во всех ситуациях. Например, отрегулировав воздействие фильтра повышения резкости на темные тона при помощи вкладки Shadows, я могу уменьшить количество шума, но в результате тени могут получиться слишком скучными. Мне не нравится, когда темные тона получаются нерезкими (изображение, как мне кажется, не смотрится).

Еще одна вещь, о которой стоит помнить: в светах практически нет шума, так что если вы уменьшите количество резкости в светах, то это практически никак не повлияет на изображение (разве что сделает его менее резким). Однако в светах есть другие артефакты (например, прерывание тонов), которые при слишком высоком уровне резкости становятся заметны.

Вкладка Advanced дает фотографам поразительные возможности. Тогда почему бы все время не использовать фильтр Smart Sharpen? Причина этому - шум. С тем изображением, резкость которого мы повышали (рис. 14.37), Smart Sharpen справился отлично. Тем не менее есть некоторые области, которые требуют дополнительного повышения резкости. Если на фотографии есть большая область неба, большая область одного тона или нерезкая область, я не использую Smart Sharpen, поскольку этот фильтр повысит в этих областях шум.



Рис. 14.37

Повышение резкости с использованием слоев

Очень часто я повышаю резкость только определенного слоя вместо того, чтобы объединить слои изображения и повышать резкость всего снимка.

Одно из преимуществ создания специального слоя для повышения резкости заключается в том, что это позволяет повышать резкость изображения выборочно. В фотографии природы очень распространенной техникой является выборочная фокусировка – с ее помощью вы можете сделать изображение частично резким, а частично – нерезким. К тому же благодаря выборочной фокусировке вы сможете контролировать количество шума.

Ричардия (это растение на самом деле не является клевером, хотя и похоже на него) очень распространена на равнинах Флориды. Давайте повысим резкость цветка и уменьшим резкость фона:

1. Создайте копию фонового слоя. Сделать это можно, нажав **Ctrl+J**. Назовите слой **Sharpen** (рис. 14.38).

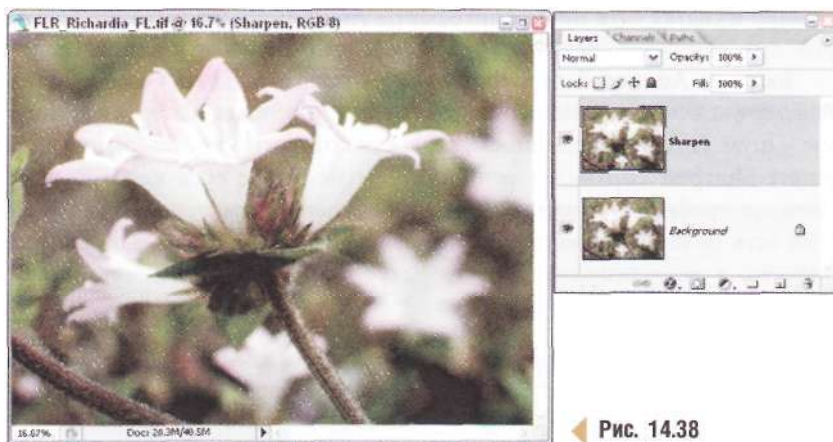


Рис. 14.38

2. Выберите **Filter • Sharpen • Unsharp Mask** -появится диалоговое окно **Unsharp Mask** (можете использовать фильтр **Smart Sharpen**, если он вам больше нравится) - и повысьте резкость слоя-дубликата. Как показано на рис. 14.39, больше всего внимания нужно уделять тому, как повышается резкость основного объекта изображения. На рис. 14.40 и рис. 14.41 вы видите эффект повышения резкости. Особо обратите внимание на шум, который появился на рис. 14.40 после того, как вы повысили резкость. К тому же нерезкие цветы стали резче, что их испортило.

Примечание. Некоторые утверждают, что **Unsharp Mask** и другие фильтры, повышающие резкость, увеличивают количество шума на фотографии. Это заблуждение - фильтры группы **Sharpen** просто усиливают шум, уже присутствующий на снимке.

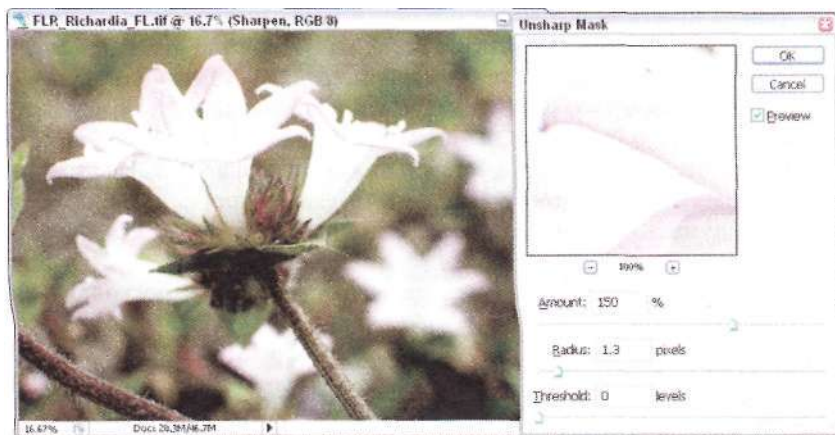


Рис. 14.39

Рис. 14.40



Рис. 14.41



3. Теперь при помощи маски ограничим воздействие слоя, повышающего резкость. Нажмите Alt/Option и щелкните по пиктограмме Layer Mask - будет создана маска, залитая черной краской, то есть она будет непрозрачной. Закрасьте белым ту область изображения, которую вам нужно сделать резче (рис. 14.42). Не забывайте, что вы можете переключаться между черным и белым цветами, нажимая клавишу X. Не страшно, если в областях, для которых вы повышаете резкость, увеличится количество шума - он еще больше отделит цветы от фона. Если вы сравните маску на рис. 14.42 с рис. 14.38, то заметите, что я не стал повышать резкость на стебле в левом нижнем углу снимка, поскольку он и без того слишком резкий.

Теперь можно объединить слои снимка. Как видите, при помощи повышения резкости мы можем привлечь внимание зрителя к определенным объектам, однако можем также и скрыть отвлекающие внимание объекты, сделав их нерезкими.

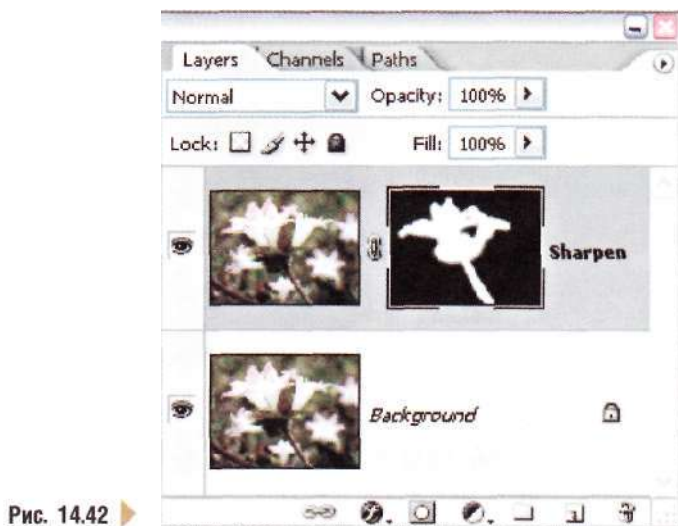


Рис. 14.42

Совет профессионала. Если вы не видите, на какую часть изображения влияет маска, просто отключите все нижние слои. В результате вы увидите только тот слой, который повышает резкость, и сможете правильно нарисовать маску.

Размываем объекты, отвлекающие внимание

Иногда на снимках появляются резкие объекты, которые отвлекают внимание от смыслового центра фотографии. Например, мне кажется, что здесь мешает фон. Мы можем сделать его менее заметным, благодаря размытию

(на самом деле эта методика имитирует использование малой глубины резкости). Нерезких объектов в реальности не существует, они - лишь следствие того, как объектив «видит» сцену, но благодаря этому эффекту мы можем влиять на то, как человек будет воспринимать фотографию.

Вот как вы можете размыть объекты, которые отвлекают внимание зрителя:

1. Скопируйте ту область, которую вы хотите размыть, на новый слой. На рис. 14.43 показан слой, который называется Blur (Размытие). Я использовал инструмент Lasso, чтобы обвести ветку и резкие листочки рядом с ней. Затем нажал Ctrl+J, чтобы копировать выделенную область на новый слой. То есть я сделал выделение на фоновом слое, а потом копировал выделенную область на новый слой, и в результате новый слой оказался над фоновым и под слоем, повышающим резкость. Это позволяет быть уверенным, что все области, для которых вы повысили резкость, не окажутся под воздействием слоя Blur.

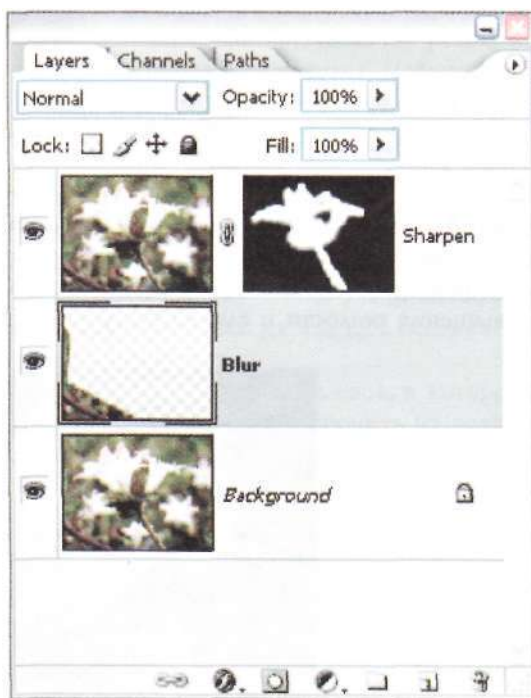
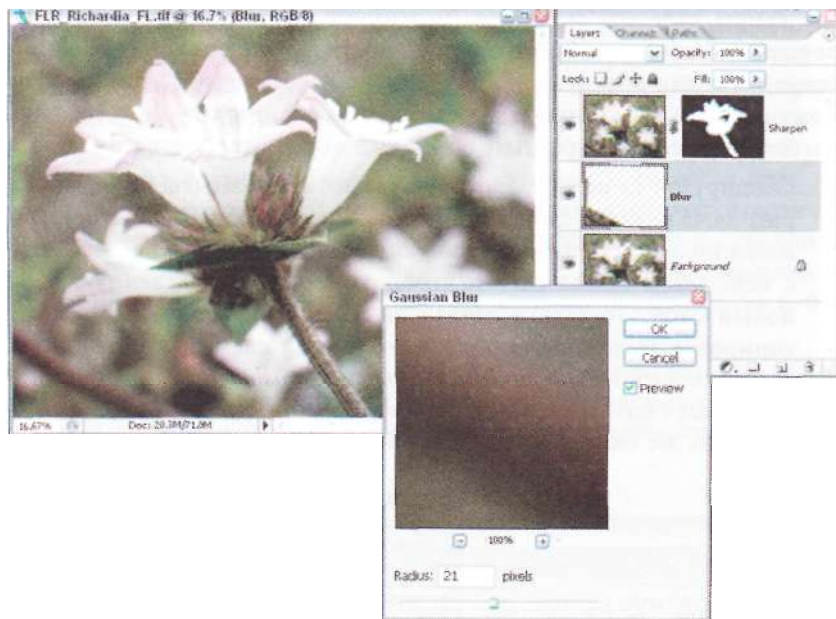


Рис. 14.43

2. Размойте слой Blur при помощи фильтра Gaussian Blur. Для этого выберите Filter • Blur • Gaussian Blur, а затем в диалоговом окне подберите подходящее значение опции Radius (рис. 14.44). Небольшое окно предпросмотра в диалоговом окне Gaussian Blur действует так же, как окно предпросмотра в окне Unsharp Mask. Если вы щелкнете по нему и будете удерживать кнопку мыши, то отмените эффект. Вы также можете передвигать мышью область, отображаемую в окне предпросмотра.



Теперь можно объединить все слои изображения и сохранить фотографию. В некоторых случаях может понадобиться создать копию размывающего слоя, чтобы еще сильнее размыть объекты. В результате у нас получилась фотография, показанная на рис. 14.45. Как видите, техники выборочного повышения резкости и выборочного размытия очень полезны.



Рис. 14.45

Совет профессионала. В новой версии Photoshop компания Adobe представила новые фильтры, позволяющие размывать фотографию, однако большая часть фотографов все равно отдает предпочтение **Gaussian Blur**, поскольку **Lens Blur** слишком сложен в работе, а эффект **Box Blur** (Квадратное размытие) нравится далеко не всем.

Вы можете использовать эту технику много эффективнее, если будете продумывать будущую фотографию прямо во время съемки. Попробуйте фотографировать при больших значениях диафрагмы - так вы получите большую глубину резкости. Затем в Photoshop можно размыть изображение, симитировав тем самым маленькую глубину резкости. Основное преимущество этого подхода состоит в том, что он позволяет добиться большей резкости основного объекта фотографии.

Вопросы и ответы

У меня есть снимок цветка крупным планом. Он достаточно резок, но самый близкий к зрителю цветок мог бы быть еще порезче. Повысив резкость всего изображения, я добился только того, что бутон стал чересчур резким. Что мне делать?

Вы можете повысить резкость подобной фотографии при помощи специальной методики, состоящей из двух стадий.

Сначала повысьте резкость снимка, неважно - полностью или локально. Затем создайте копию того слоя, к которому вы применяли повышение резкости. Повысьте его резкость таким образом, чтобы главный объект снимка получился резким, не обращая внимания на то, как сказывается повышение резкости на остальном изображении.

И, наконец, создайте черную маску для слоя-копии и слоя, к которому мы два раза применяли повышение резкости, чтобы отключить их воздействие. Затем закрасьте белым ту область, которую хотите сделать резкой. Подкорректировать резкость объекта вы можете, изменив непрозрачность.

Если размытие может помочь убрать отвлекающие внимание объекты, может быть, мы можем использовать его и для того, чтобы уменьшить шум?

Да, вы можете так поступить, но я не советую этого делать. Для уменьшения шума на снимке я рекомендую вам пользоваться специальными программами, например Kodak GEM и nik Dfine, поскольку они дают больше возможностей и обеспечивают более качественный результат.

Однако иногда бывает так, что шум доминирует в какой-то одной области фотографии. Например, в той, которую вы корректировали, чтобы восстановить в ней детали. К тому же в некоторых случаях слишком сильные корректировки могут привести к бэндингу - появлению грубых переходов между тонами.

Все эти проблемы можно исправить, выделив нужную область и скопировав ее на слой, а затем размыв этот слой. Потом при помощи прозрачности и масок вы можете отрегулировать силу размытия.

Глава 15

Идеальные отпечатки

Конечно, одной главы недостаточно, чтобы рассказать обо всем, что необходимо знать, если вы хотите создать такой отпечаток фотографии, который можно было бы повесить на стену (рис. 15.1). Существует великое множество книг, которые посвящены только этой проблеме. Однако я решил все же осветить ключевые моменты создания хороших отпечатков и рассказать о некоторых важных вещах, которые обычно не рассматриваются в книгах по печати.



Рис. 15.1 ►

Обратите внимание, что эта глава называется не «Хорошие отпечатки», а «Идеальные отпечатки». Это очень важно. Благодаря современным струйным принтерам и Photoshop CS2, хорошие отпечатки можно создать очень легко и быстро (хотя многие и считают печать фотографий непростым

занятием). А вот создание действительно уникального отпечатка, качество которого было бы превосходным, - очень непростая задача.

Монитор против принтера

Многие фотографы считают, что отпечаток получился хорошим, если он полностью соответствует тому, что они видели на мониторе. Помните, что отпечаток далеко не всегда будет соответствовать изображению, отображаемому на мониторе, поскольку монитор и принтер - два совершенно разных носителя: на бумажном отпечатке мы видим цвета благодаря отражению света, а монитор сам излучает по-разному окрашенный свет. Однако если ваш монитор откалиброван, а печать была проведена технически верно, то, скорее всего, изображения на бумаге и на мониторе будут очень схожи.

Однако задайтесь вопросом - а почему отпечаток должен выглядеть так же, как и изображение на мониторе? Люди разглядывают фотокарточки совершенно иначе, чем картинку на мониторе, так что отпечаток должен быть хорош сам по себе. Я считаю, что соответствие отпечатка изображению на мониторе дает неплохой, но далеко не самый лучший результат, а в некоторых случаях отпечаток может получиться очень плохим. Благодаря монитору вы добьетесь приемлемого, но не идеального результата.

Наконец, есть очень важный фактор, который невозможно оценить на мониторе, - размер. Каждый знает, что отпечатки различных размеров выглядят по-разному. Фотография может отлично смотреться на отпечатке размером 10х15 см и совершенно отвратительно - на отпечатке 20х25 см. Чем больше размер, тем более заметны плавность тоновых переходов и композиционный баланс, которые невозможно оценить на изображении маленького размера. То есть, если вы собираетесь печатать фотографии большого размера, вам нужно со всей серьезностью подойти к процессу корректировки изображения.

Черновые отпечатки

Черновые отпечатки создавали еще во времена традиционной фотолаборатории. Ансель Адамс посвятил внушительную часть своих книг именно созданию черновых отпечатков. Джон Секстон, ученик Адамса и великолепный пейзажист, однажды сказал мне, что основная проблема снимающих на цифровые фотоаппараты состоит в том, что они не делают черновых отпечатков на ранних стадиях работы над изображением.

Черновой отпечаток создается для того, чтобы вы мысленно сформулировали, как именно должна выглядеть фотография. Вы корректируете фотографию, затем печатаете ее и смотрите, как она выглядит на бумаге. Проанализировав снимок, вы снова корректируете фотографию, исправляя недостатки отпечатка.

В этой главе мы поговорим о том, как научиться видеть за пределами монитора. Фотография на рис. 15.2 на мониторе смотрится великолепно.

Рис. 15.2 ►

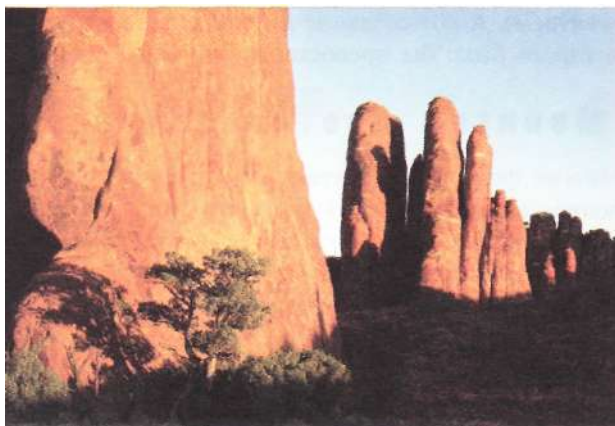
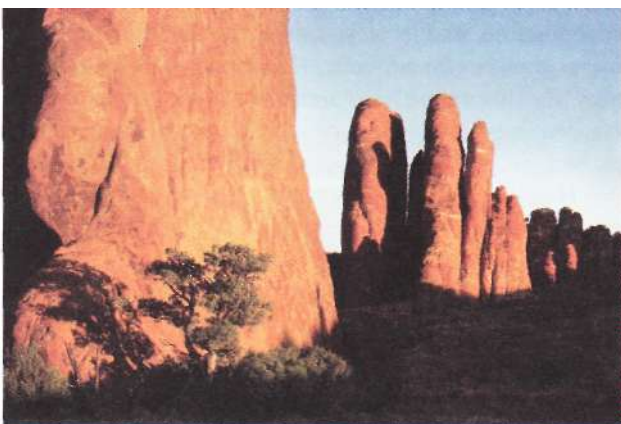


Рис. 15.3 ►



Я напечатал ее, проанализировав отпечаток, и мне показалось, что я могу кое-что подкорректировать. Результат вы видите на рис. 15.3. На отпечатке 20х25 см различие очень ощутимо.

Рекомендую изображения, которые вы оптимизировали для печати, и мастер-файлы сохранять отдельно. Таким образом у вас будет два варианта снимка - первый, оптимизированный для отображения на экране, и второй, оптимизированный для печати. К тому же вы всегда сможете вернуться к оригиналу и вновь отредактировать изображение, если вдруг потребуется напечатать фотографию по-другому.

Я понимаю, что если вы будете делать черновые варианты отпечатков, вам придется тратить больше денег, но зато вы сможете добиться более высокого качества. Если вы не создаете черновые отпечатки и вас устраивают результаты, которые вы получаете, то работайте именно так. Хорошим отпечатком можно назвать только тот, который нравится вам, а не тот который понравился бы мне или мастеру-печатнику.

Очень часто встречаются изображения, которые великолепно смотрятся на экране монитора, но для того, чтобы добиться качественной печати, их нужно предварительно обработать. Мне интересно создавать хорошие отпечатки - они позволяют фотографии «ожить» и к тому же доставляют мне удовольствие. Для этого мне нужно сначала напечатать тестовые снимки, а затем откорректировать изображение. В результате я смогу добиться такого отпечатка, который бы мне нравился.

Основы печати

В Photoshop предусмотрены специальные функции для создания отпечатков. Существуют два способа создать хорошие отпечатки: один простой и один посложнее, но зато более гибкий. Оба способа отлично подходят для распространенной сейчас струйной печати, однако второй позволяет добиться более хорошего и более предсказуемого результата.

►►► Быстрая печать

Ниже рассказывается о том, как быстро и легко печатать снимки (этот способ отлично подходит, когда я работаю с файлами sRGB):

1. Выберите File • Print with Preview (Файл • Печать с предпросмотром) или нажмите Alt/Option+Ctrl/+P - появится диалоговое окно Print. Если диалоговое окно отображается не полностью (рис. 15.4), нажмите кнопку



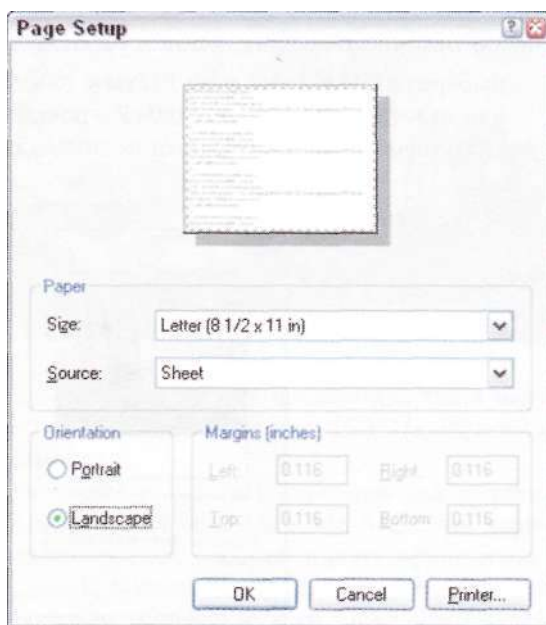
Рис. 15.4 ►

More Options (Больше опций). Как видите, фотография неправильно ориентирована. Вы, конечно, можете, исправить это, зайдя в диалоговое окно File • Page Setup (Файл • Настройки страницы), прежде чем начать печатать изображение, и изменить ориентацию снимка, но лучше всего исправить эту ошибку в данном окне.

Примечание. Внизу диалогового окна **Print** находится область, которая называется **Description** (она показана на рис. 15.4, но удалена на остальных иллюстрациях, чтобы сэкономить место в книге). Если вы наведете курсор на какую-либо опцию этого диалогового окна, в области **Description** (Описание) появится описание этой опции.

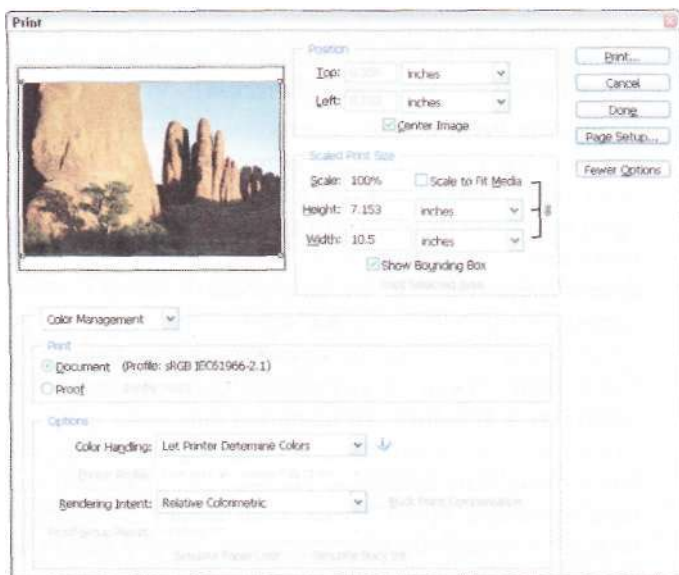
2. Изменяем ориентацию страницы. Щелкните по кнопке Page Setup - появится соответствующее диалоговое окно (рис. 15.5). В нем вы можете указать размер бумаги, ориентацию изображения (в данном случае я выбрал опцию Landscape) и принтер, если у вас их несколько. Щелкнув по ОК, вы примените выбранные настройки (рис. 15.6).

Рис. 15.5



3. Вверху диалогового окна Print находится область Position (Позиция). Как вы видите на рис. 15.6, я отметил флажком опцию Center Image (По центру) - именно эта опция полезна в большинстве случаев. Если вы снимите флажок с опции Center Image, то изображение больше не будет закреплено в центре отпечатка. Вы можете щелкнуть по изображению и перетащить его в любой участок отпечатка. В области Scaled Print Size (Масштабируемый размер отпечатка) по умолчанию используется опция

Рис. 15.6



Scale, равная 100%. Если размер не соответствует тому опечатку, который вы собираетесь сделать (например, если там написано 8x10 дюймов - 15x20 см, а вы хотите напечатать фотографию 11x14 дюймов - 25x30 см), я рекомендую закрыть диалоговое окно и изменить размер при помощи Image Size. Если вы будете изменять размер изображения в диалоговом окне Print, это может привести к ухудшению качества изображения. Если размер лишь немного не соответствует желаемому, вы можете отметить флажком опцию Scale to Fit Media (Масштабировать, чтобы подогнать под размер носителя) или изменить значение полей Scale, Height или Width вручную.

Примечание. Если вы отметили флажком опцию **Center Image**, а ваш принтер напечатал изображение не в центре листа, проверьте драйвер принтера (если вы не знаете, что это, мы поговорим об этом дальше), чтобы убедиться, что он не влияет на изображение.

4. Убедитесь, что в раскрывающемся списке в середине диалогового окна выбрана опция Color Management (Управление цветом) - рис. 15.6. В этом раскрывающемся списке есть еще одна опция - Output (Вывод). Ей пользуются немногие фотографии, поскольку она предназначена только для коммерческих нужд.
5. В области Print переключатель должен быть установлен на опции Document (Документ). Опция Proof (Проверка) предназначена для дизайнеров, которые занимаются профессиональной печатью.
6. В области Options из раскрывающегося списка Color Handling (Управление цветом) выберите опцию Let Printer Determine Colors (Цвета

определяет принтер). В раскрывающемся списке **Rendering Intent** (Схема пересчета) оставьте опцию по умолчанию - **Relative Colorimetric** (Относительная колориметрическая).

- Щелкните **Print** и затем настройте драйвер вашего принтера в соответствии с тем типом бумаги, который вы используете. На рис. 15.6 показано диалоговое окно **Print** для Windows, если вы используете Mac, ваше окно будет иметь те же опции, но выглядеть будет по-другому. Драйвер принтера - это программа, которая управляет процессом печати. Ее задача состоит в том, чтобы сообщать, какое качество печати вам необходимо и какую бумагу вы используете. Если вы работаете на Mac, то сразу после того, как вы нажмете кнопку **Print** в одноименном диалоговом окне, появится диалоговое окно драйвера принтера. Если же вы работаете в Windows, то появится еще одно диалоговое окно **Print**; вам нужно щелкнуть по кнопке **Properties**, и лишь после этого появится диалоговое окно принтера. На рис. 15.7 показано диалоговое окно драйвера принтера Epson Stylus. Оно может отличаться в зависимости от модели и производителя принтера. Чтобы выйти из диалогового окна драйвера, щелкните **OK**.

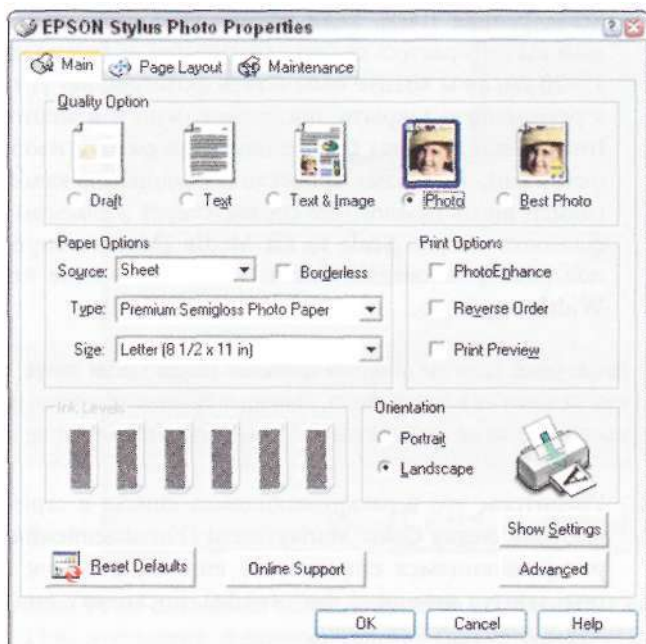


Рис. 15.7

Примечание. У тех, кто использует Mac, опции будут те же, что и у пользователей Windows, но в другом формате. В диалоговом окне **Mac Print** (это драйвер принтера) из третьего раскрывающегося списка выберите **Print Settings** (Настройки печати)

и выберите используемый тип бумаги для опции **Media Type** (Тип носителя), а затем для **Mode** (Режим) - опцию Automate (Автоматический). Переместите ползунок **Quality/Speed** (Качество/Скорость) на **Quality**.

8. Нажмите ОК - начнется печать фотографии.

▶▶▶ Печать с максимальным уровнем контроля

Нижe рассказывается о том, как максимально контролировать печать фотографии (только при этом условии вы сможете получать действительно качественные отпечатки). В этом разделе я не буду повторять то, о чем уже говорил в предыдущем, так что, для того чтобы лучше понять процесс печати, настоятельно рекомендую вам прочитать предыдущий раздел, если вы этого еще не сделали:

1. Выберите **File • Print with Preview** или нажмите **Alt/Option+Ctrl+P** - появится диалоговое окно **Print** (рис. 15.8). На этом примере изображение неправильно ориентировано - я сделал это для того, чтобы вы лучше запомнили, что надо обязательно проверять ориентацию изображения.

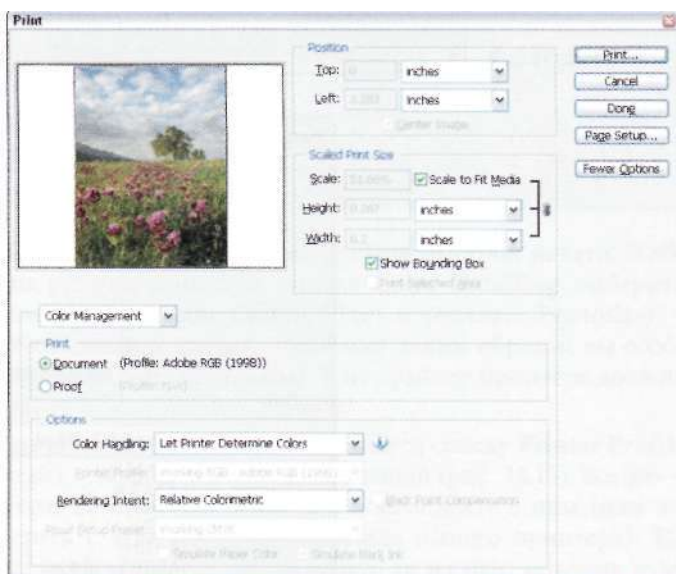


Рис. 15.8 ▶

2. Измените настройки страницы, если это необходимо. Я открыл диалоговое окно **Page Setup** и сменил опцию **Orientation** с **Landscape** на **Portrait**. После того как вы нажмете ОК, вы получите правильно ориентированное изображение (рис. 15.9). Однако есть еще одна проблема. Опция **Scale to Fit Media** отмечена флажком, поскольку Photoshop определил, что фотография больше размера бумаги: я изменил размер изображения под определенный формат, но не выбрал подходящий размер

бумаги из окна Page Setup. Необходимо сразу же исправить это упущение (РИС. 15.10).

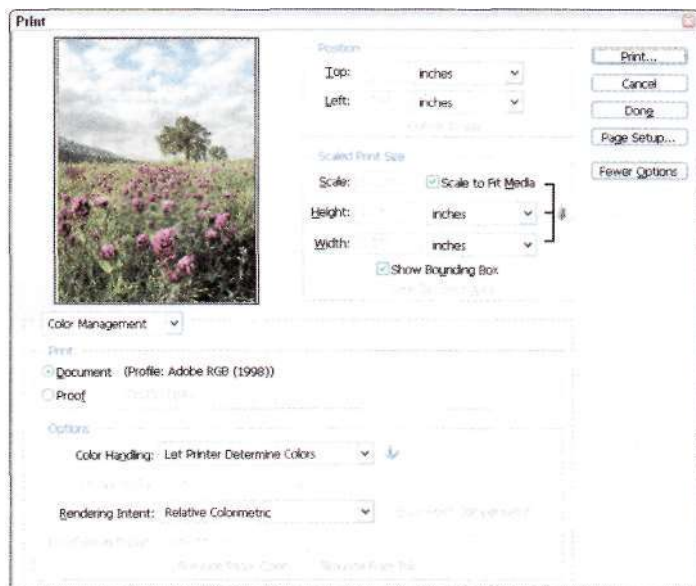


Рис. 15.9

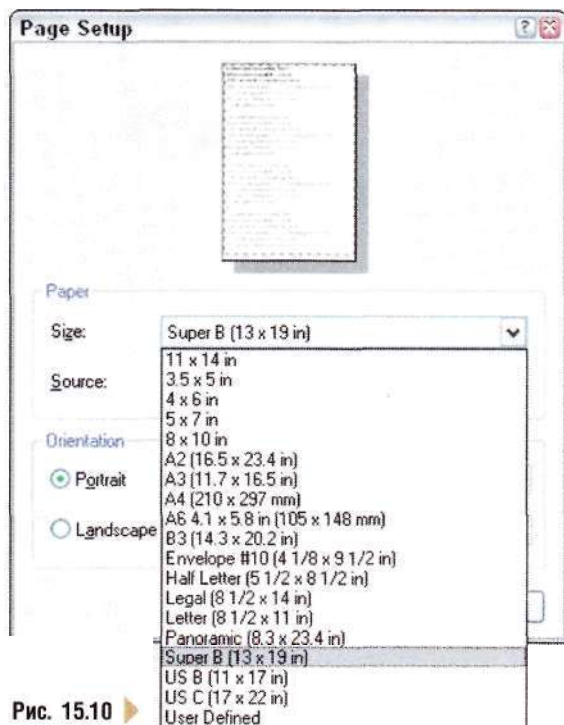


Рис. 15.10

3. Проверьте опции в областях **Position** и **Print Size** (рис. 15.11).
4. Убедитесь, что в раскрывающемся списке посередине диалогового окна выбрана опция **Color Management**.
5. По умолчанию в области **Print** выбрана опция **Document**, поскольку, как я уже говорил в предыдущем разделе, фотографии очень редко используют опцию **Proof**.

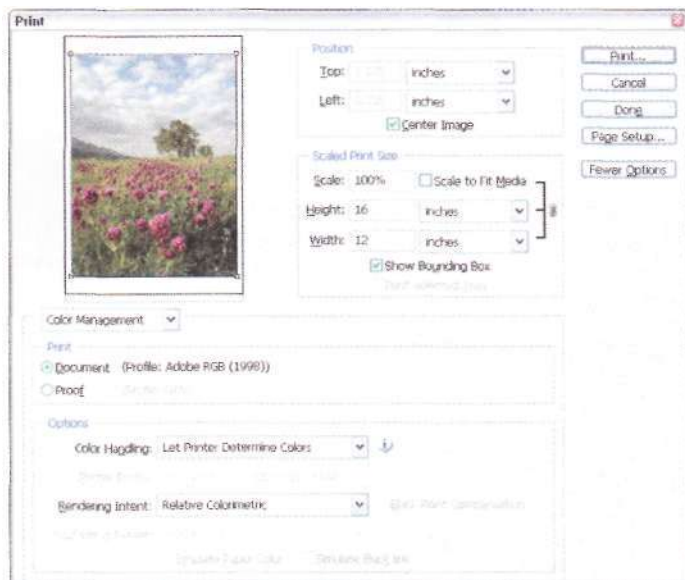


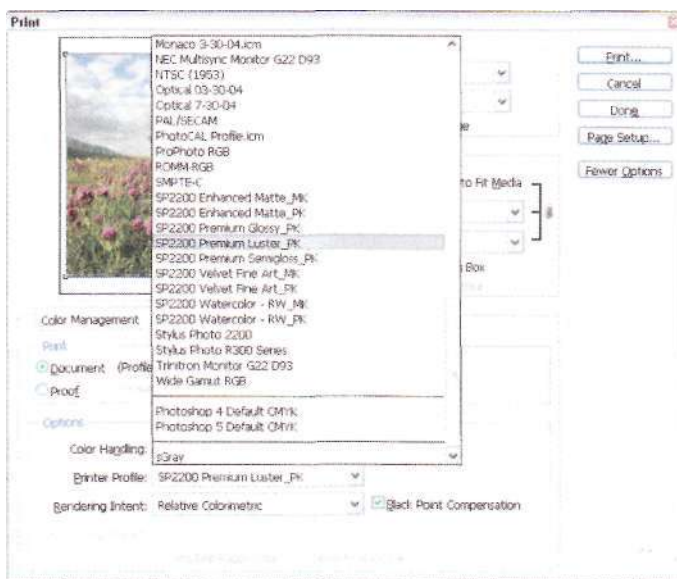
Рис. 15.11

6. И вот теперь мы сделаем кое-что иначе, чем при быстрой печати. В области **Options** из раскрывающегося списка **Color Handling** выберите опцию **Let Photoshop Determine Colors** (Цвет определяет Photoshop) - рис. 15.12. Это очень важная стадия, поскольку таким образом вы сообщаете Photoshop, что именно программа, а не драйвер принтера должна определять цвета.
7. В области **Options** щелкните по раскрывающемуся списку **Printer Profile** (Профиль принтера) - появится очень много опций (рис. 15.13). Все это - профили принтера, которые поставлялись в комплекте с ним (или же их можно загрузить с Web-сайта изготовителя вашего принтера). Не смущайтесь количеством профилей. Поищите те из них, которые имеют отношение к вашему принтеру или к типу бумаги, который вы будете использовать (в некоторых случаях имя производителя может не указываться, однако должен быть номер модели, например в данном случае вы видите, что есть профили, имеющие отношение к моему принтеру - Epson Stylus SP2200). Выберите профиль, соответствующий тому типу бумаги, который вы используете. Если вы не можете найти такой профиль, то поищите тот, который соответствует вашему цветовому пространству (например, Adobe RGB или Epson Adobe RGB).

Рис. 15.12



Рис. 15.13



8. В раскрывающем списке Rendering Intent оставьте опцию Relative Colorimetric и убедитесь, что на опции Black Point Compensation (Компенсация черной точки) стоит флажок - благодаря этому вы сможете получить при печати правильный черный цвет.
9. Щелкните Print, чтобы перейти в диалоговое окно Windows Print (если вы используете Mac, то появится диалоговое окно драйвера принтера),

затем щелкните по кнопке Properties -появится диалоговое окно драйвера принтера. Для обеих платформ нужно настроить драйвер принтера,

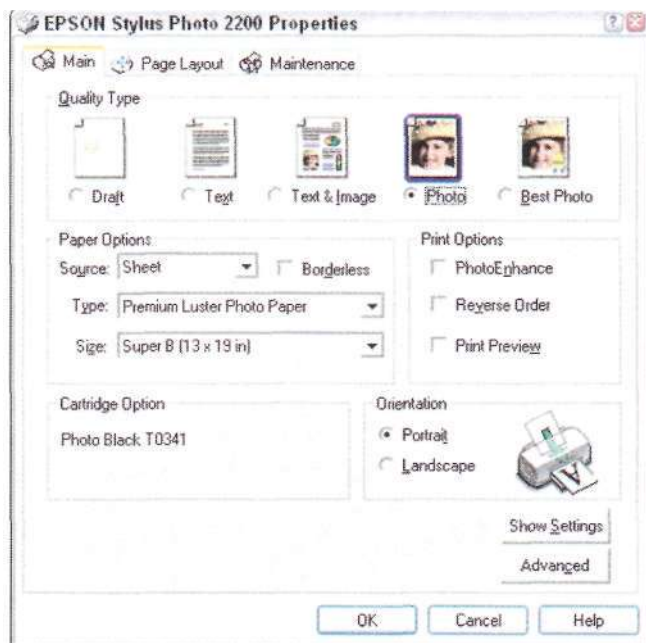


Рис. 15.14

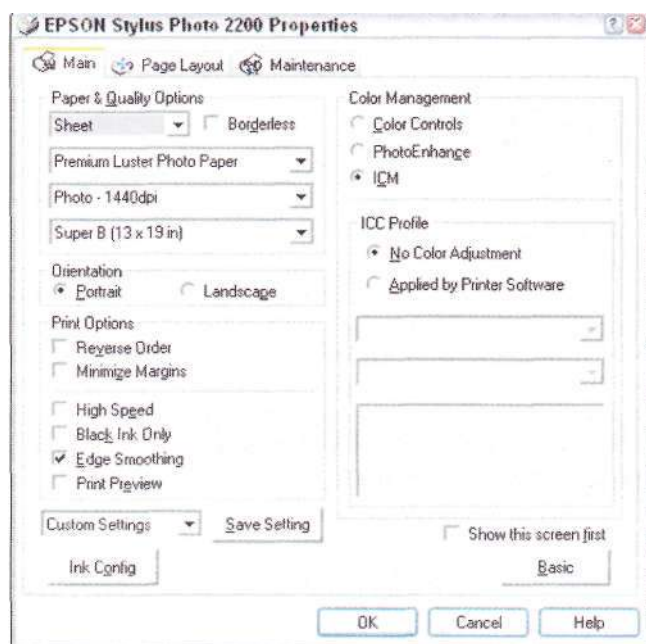


Рис. 15.15

выбрав максимальное качество печати и тот тип бумаги, который вы будете использовать (рис. 15.14).

10. Щелкните **Advanced**, чтобы перейти к дополнительным опциям, показанным на рис. 15.15. В области **Color Management** выберите опцию **ICM**, а в области **ICC Profile** - опцию **No Color Adjustment** (Без корректировок цвета). Это очень важно, поскольку управление цветом вы отдали Photoshop и вам не нужно, чтобы драйвер принтера вмешивался в этот процесс.
11. Щелкните ОК, диалоговое окно закроется.

Совет профессионала. В диалоговом окне Print программы Photoshop есть кнопка Done (Применить) - рис. 15.12. Нажав ее, вы сможете сохранить настройки, введенные в диалоговом окне, не отправляя файл на печать.

Разрешение изображения и печати

Очень многих людей путает то, что термин «разрешение» используется для двух совершенно противоположных понятий: для принтера и изображения. Если вы четко не знаете этой разницы, то, скорее всего, вы путаете эти понятия.

Разрешение изображения измеряется в количестве пикселей на дюйм - 300 ppi (pixels per inch). Разрешение принтера измеряется в количестве точек чернил на дюйм - 1440 dpi (dots per inch).

Есть устоявшееся заблуждение среди фотографов, что эти два числа взаимосвязаны и что вам нужно использовать ppi, которое должно равняться dpi изображения. Когда-то, может быть, и было так, но сейчас это правило недействительно.

Струйные принтеры наносят чернила при помощи специальных, строго охраняющихся, секретных алгоритмов, которые варьируют количество точек на дюйм в зависимости от изображения. Количество точек очень важно, поскольку от этого зависит диапазон цветов и тонов. Итак, какое же ppi мы должны использовать для того, чтобы получить наилучшее качество?

Современные струйные принтеры анализируют полученное от компьютера изображение, чтобы создать максимально хороший отпечаток (допустим, что качество печати и тип бумаги были заданы правильно). Пока разрешение изображения находится в допустимых пределах 200-300 пикселей на дюйм, принтер будет создавать хорошие отпечатки.

Увидите ли вы разницу между изображениями, напечатанными с разными значениями ppi? Скорее всего, да.

При каком освещении оценивать фотографию?

После того как вы напечатаете черновой отпечаток, вам нужно его оценить. Первое, с чем вы столкнетесь, - это вопрос, при каком освещении оценивать снимок. Ответ на него не прост.

Очень важно, чтобы при оценке обрамление отпечатка было нейтральным. Сильный контраст и цвет напрямую влияют на то, как вы воспринимаете снимок. На рис. 15.16 и 15.17 вы видите две совершенно одинаковые фотографии, отличается только рамка вокруг них. Надеюсь, вы поняли насколько важно избегать контрастных с фотографией цветов.

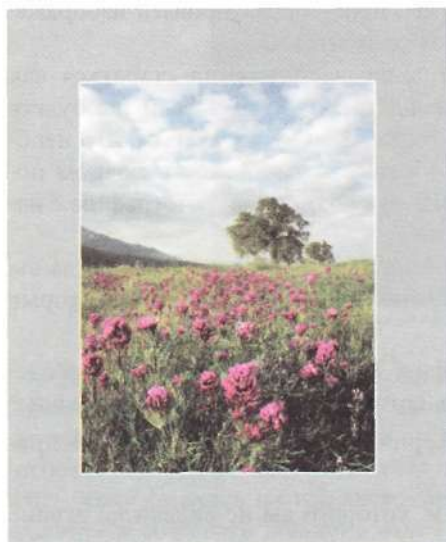


Рис. 15.16

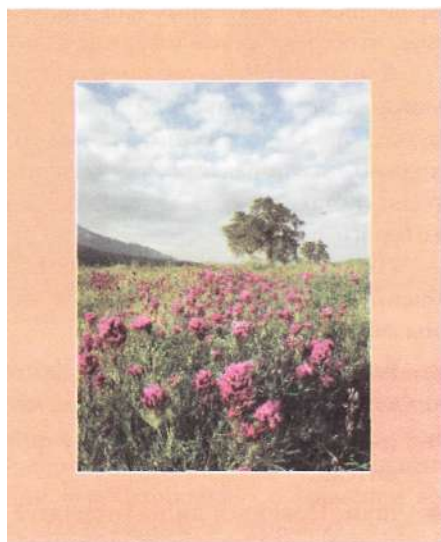


Рис. 15.17

Намного сложнее разобраться с освещением в помещении. Цвет света, вид его источника (лампа накаливания или флюоресцентная) - все это влияет на восприятие снимка зрителем. Многие профессионалы, которые делают фотографии на продажу, стараются просматривать отпечатки при дневном свете, поскольку это самый сбалансированный из всех типов освещения.

Постоянный свет при оценке фотографий очень важен, поскольку он позволяет увидеть ошибки печати. Но обязателен ли именно дневной свет? Некоторые говорят, что это обязательно, поскольку наши глаза адаптированы именно для дневного освещения, так что, если вы не знаете, при каком типе освещения зритель будет просматривать фотографии, лучше всего пользоваться данным типом освещения.

Однако многие фотографы знают, что их фотографии будут просматривать дома или в офисе. Дома чаще используются лампы накаливания, в офисах - флюоресцентные. Так что я могу дать только один совет - оценивайте свою фотографию при условиях, в которых снимок, скорее всего, будут просматривать.

Как оценивать фотографию?

Как оценивать черновой отпечаток? Что искать? Я могу дать несколько рекомендаций, но всегда помните, что вы должны добиваться снимка, который будет нравиться лично вам. Я много раз создавал отпечатки, которые полностью соответствовали изображению на экране монитора, но которые мне не нравились. В результате мне приходилось вновь корректировать изображение, чтобы добиться того, что я хотел от отпечатка.

Я настоятельно рекомендую при оценке изображения стараться как можно быстрее определить, что вам нравится, а что нет. Если вы будете думать над изображением слишком долго, вам может показаться, что необходимо подкорректировать области, которые на самом деле в полном порядке. Кстати, иногда полезно попробовать посмотреть на фотографию с некоторого расстояния.

Ниже приведен список того, на что стоит обратить внимание, когда вы оцениваете снимок. Все пункты имеют отношение к проблемам, которые мы обсуждали в этой книге:

- баланс. Сбалансирована ли фотография? Нет ли чрезмерно ярких областей и чрезмерно насыщенных цветов, которые отвлекают ваше внимание?
- цветовые оттенки. Нет ли у фотографии оттенка, который вам не нравится?
- шум. Появился ли на отпечатке шум, которого вы не видели на экране монитора? Отвлекает ли он внимание?
- резкость. Достаточно ли резко изображение? Есть ли артефакты, возникающие в результате чрезмерного повышения резкости, - ореолы и слишком заметные границы перехода тонов?
- области. Есть ли на изображении области, которые плохо смотрятся, хотя вся фотография достаточно хороша? Эта проблема особенно часто встречается при создании отпечатков большого размера, поскольку они дают возможность внимательно рассмотреть области, которые не были видны на мониторе.

Корректировка отпечатка

Самый быстрый способ корректировки изображения для создания идеального отпечатка - использование корректирующих слоев, о которых мы говорили во второй и третьей частях книги.

Вы можете вернуться к мастер-файлу и подкорректировать слои. Однако я не рекомендую корректировать цвета и тона в мастер-файле, поскольку подготовка файла к печати - это совершенно иная задача. Для работы над файлом, который вы собираетесь печатать, лучше создать отдельный файл и уже в нем использовать корректирующие слои (рис. 15.18).

Рис. 15.18



Для каждой корректировки создавайте отдельный корректирующий слой. Например, при помощи одного слоя удалите цветовой оттенок, при помощи другого повысьте контрастность и т.д. Чтобы ограничивать воздействие слоя, используйте маски. Затем сделайте один черновой отпечаток, чтобы посмотреть, как сказались на изображении ваши корректировки. Со временем вы научитесь создавать хорошие отпечатки, делая минимум черновых.

Создание элегантной рамки

Снимок можно сделать целостнее при помощи рамки. В некоторых случаях без рамки не обойтись, поскольку иначе белая бумага будет сливаться со снимком и отвлекать внимание зрителя.

В Photoshop вы можете создать огромное количество различных рамок. Но есть одна рамка, которую используют с незапамятных времен и, я уверен, будут использовать и дальше - это простая черная линия вокруг изображения. С ее помощью вы сможете придать снимку целостность. Взгляните, например, на фотографию, сделанную в Перу, рядом с Мачу-Пичу: без рамки облака сливаются с листом бумаги (рис. 15.19).

1. Создайте для рамки новый слой (применить рамку к фоновому слою вы не можете). В данном случае можно воспользоваться техникой **Stamp Visible**: нажмите **Alt/Option+Ctrl+E**, чтобы создать копию всех слоев. Изображение на рис. 15.20 - это конечный вариант изображения, готовый к тому, чтобы я добавил к нему рамку (все ненужные слои я удалил). Чтобы превратить фоновый слой в обычный, дважды щелкните по нему - появится диалоговое окно **New Layer** (рис. 15.20), о котором мы подробно говорили в главе 14; нажмите **OK**.



Рис. 15.19 ►

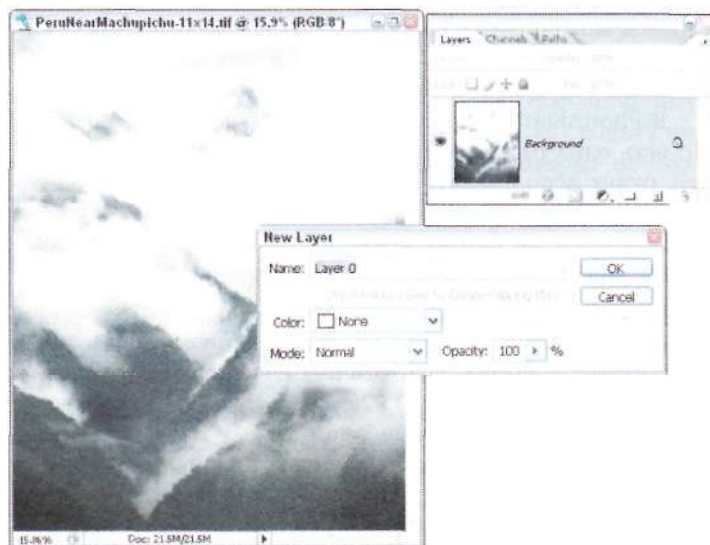


Рис. 15.20 ►

- Щелкните по пиктограмме Add Layer Style (Добавить слою стиль) внизу палитры Style -появится меню (рис. 15.21). Выберите Stroke (Штриховка) - появится диалоговое окно Layer Style (рис. 15.22).

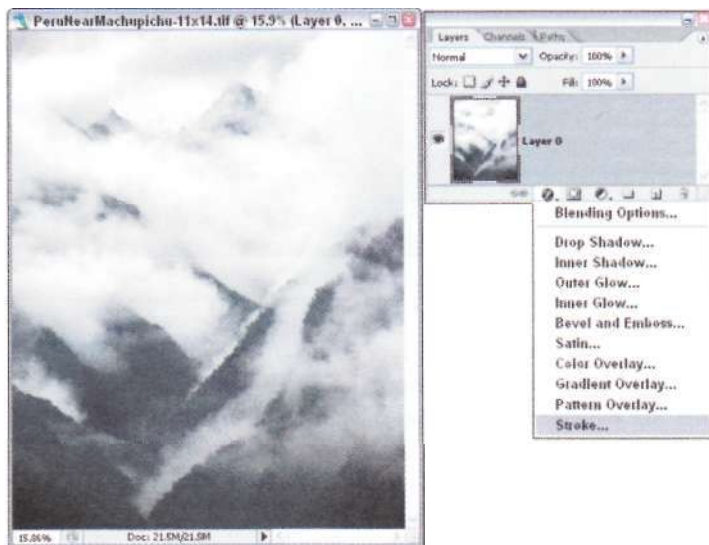


Рис. 15.21

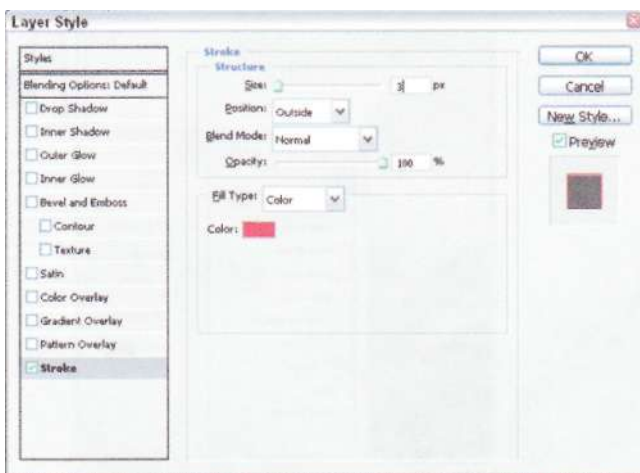


Рис. 15.22

- После того как появится диалоговое окно Layer Style, к вашему изображению будет добавлена красная рамка, но пока вы ее не увидите. Теперь изменим две опции: Color и Position. Щелкните по квадратику Color - появится диалоговое окно Color Picker (Выбор цвета) - рис. 15.23. Выберите черный цвет, щелкнув по левому нижнему углу (рис. 15.23) и нажмите ОК.

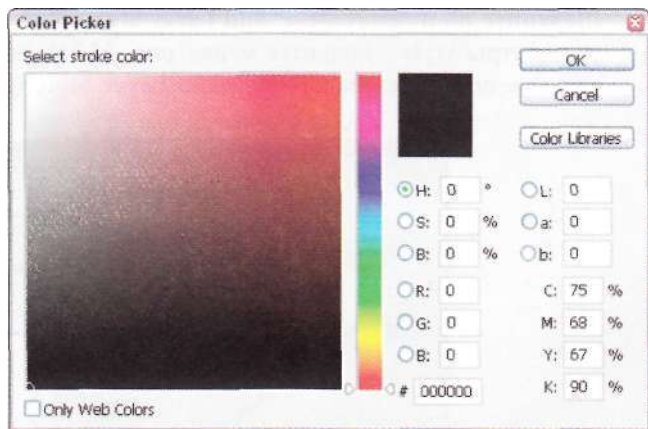


Рис. 15.23

4. В диалоговом окне Layer Style откройте раскрывающийся список Position и выберите опцию Inside (Внутри) - рис. 15.24 - появится рамка. Вы видите, что к слою была добавлена пиктограмма, которая обозначает, что к данному слою применен некий стиль.



Рис. 15.24

5. Изменяем размер рамки. Идеального размера для рамки не существует, поскольку он зависит от размера фотографии (для больших фотографий требуется большая рамка) и от вашего вкуса. Для фотографий

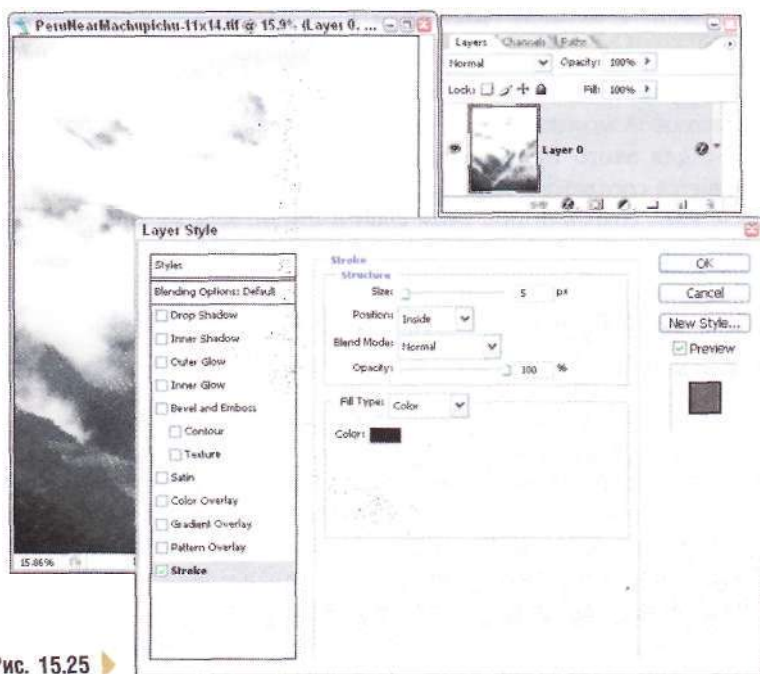


Рис. 15.25



Рис. 15.26

среднего размера (10x15 или 20x25 дюймов) прекрасно подойдет рамка толщиной 4-8 пикселей (рис. 15.25). Теперь мы готовы к печати.

На рис. 15.26 вы видите законченную фотографию. Сравните ее с рис. 15.19. Вы в любой момент можете изменить параметры рамки, поскольку это стиль слоя: для этого просто дважды щелкните по пиктограмме **Layer Style** - появится соответствующее диалоговое окно. Вы можете сохранить файл в формате PSD, сохранив при этом слои и стили, или же можете объединить слои и сохранить файл в любом другом формате.

Создание нескольких отпечатков на одном листе бумаги

Рано или поздно вам понадобится создать на листе бумаги несколько отпечатков одной фотографии. Возможно, вы захотите создать несколько открыток 10x15 или напечатать несколько семейных фотографий в формате 20x25.

В Photoshop есть удобный и простой инструмент для создания нескольких отпечатков, даже разного размера, на одном листе бумаги.

Вот как это можно сделать:

1. Выберите **File • Automate • Picture Package** (Файл • Автоматизация • Пакет изображений) - появится диалоговое окно **Picture Package** (рис. 15.27). Если ваша фотография не отображается, убедитесь, что она была активна, когда вы открывали окно **Picture Package**, и проверьте, выбрана

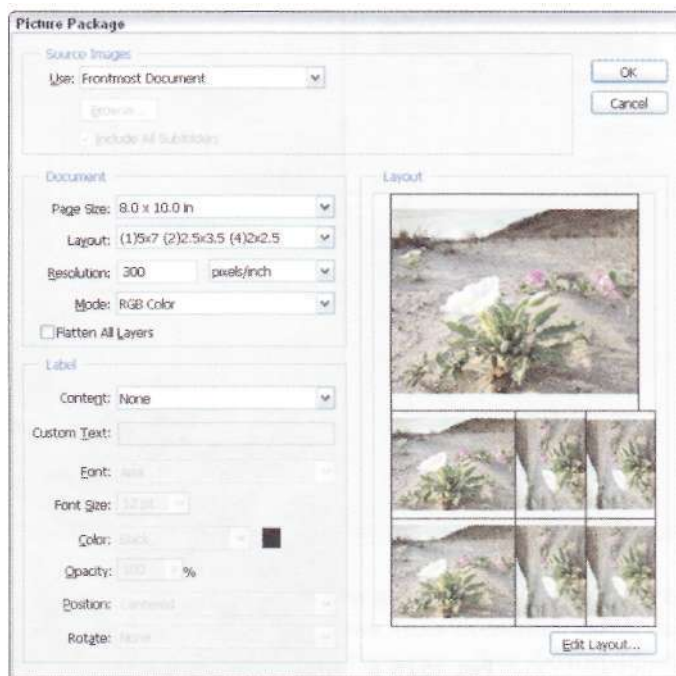


Рис. 15.27

ли в раскрывающемся списке **Use** (Использовать) опция **Frontmost Document** (Самый первый документ).

2. В области **Document** сделайте следующее:

- убедитесь, что в опции **Page Size** заданы настройки, соответствующие вашим требованиям;
- в поле **Resolution** введите необходимое значение разрешения (200-300);
- в качестве **Mode** выберите RGB.

Совет профессионала. Если вы любите экспериментировать, то можете создать свою собственную раскладку, щелкнув по кнопке **Edit Layout** (Редактировать раскладку), расположенной внизу диалогового окна, - появится окно **Picture Package Edit Layout** (Редактирование раскладки пакета изображений). Щелкните по изображению, чтобы выделить область, и начните работу.

3. Теперь из раскрывающегося списка **Layout** выберите опцию с достаточным количеством изображений (рис. 15.28). Я выбрал **(4)4x5**, что означает, что будет создано 4 изображения размером до 4x5 дюймов (10x15 см). Я сказал «до 4x5», так как если ваше изображение больше, чем 4x5 дюймов, Photoshop изменит его размер так, чтобы он был максимально близок к заданному, но чтобы при этом пропорции изображения сохранились.

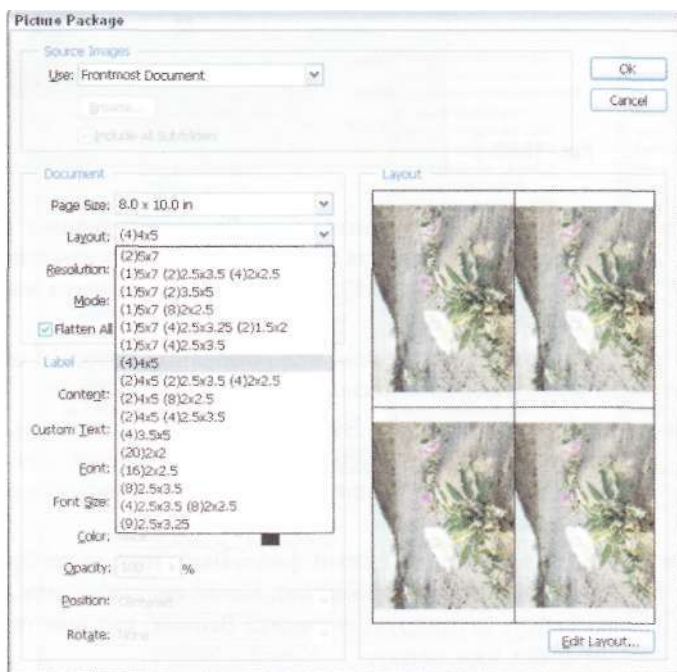


Рис. 15.28

4. В этом диалоговом окне осталось сделать еще несколько вещей. Вы можете поставить флажок на опции **Flatten All Layers** (Объединить все слои), а можете не ставить. На рис. 15.29 она отмечена. Эта опция регулирует, как группа фотографий расположена на странице - как отдельные слои или как один слой. Очень интересно в **Picture Package** то, что, когда опция **Flatten All Layers** включена, программа просто создает новый слой, на котором объединены все слои.

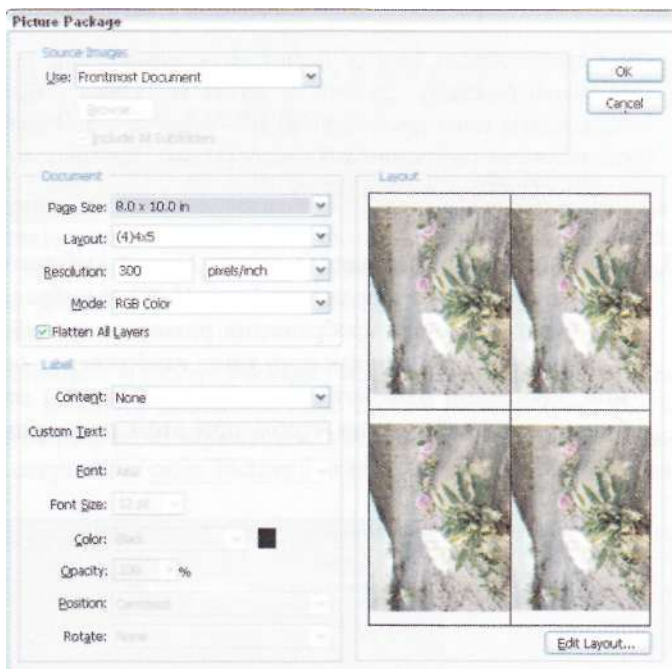


Рис. 15.29

5. Нажмите ОК. Подождите, пока Photoshop создаст изображение (очень интересно наблюдать за тем, как программа изменяет размер и положение картинок на экране). В результате получится изображение, показанное на рис. 15.30.

Есть несколько приемов, использование которых поможет быстрее получить изображение с несколькими фотографиями:

- не объединяйте слои. Это даст вам дополнительные возможности: например, вы сможете передвигать фотографии, создавать для них рамки, сможете удалить одну из фотографий, освободив тем самым место, скажем, для текста;
- перейдите в определенный файл. Выберите из раскрывающегося списка **Use** соответствующую опцию. Когда вы выбираете определенный файл или папку, активируется кнопка **Browse**, которая позволяет найти нужный файл или папку;



Рис. 15.30

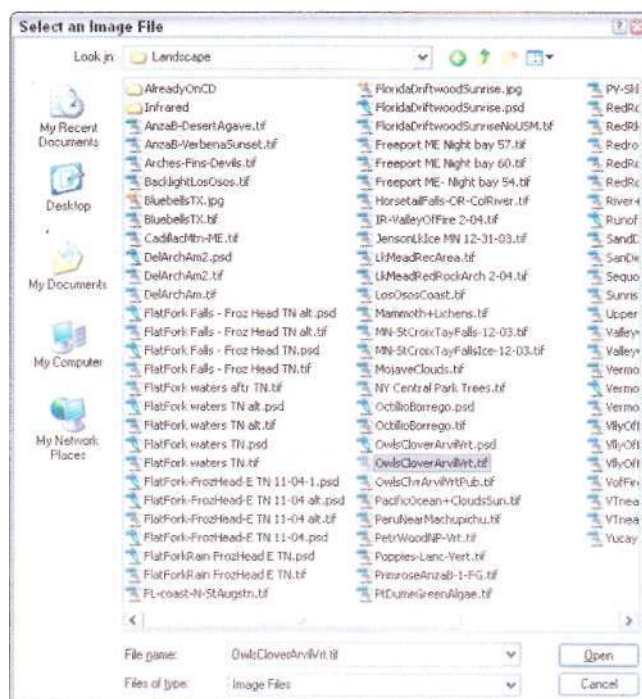


Рис. 15.31

- перейдите к определенной папке. Выберите соответствующую опцию из раскрывающегося списка Use. Эта опция - очень удобный способ разобраться с большим количеством фотографий. Поместите фотографии в эту папку, а потом укажите эту папку в окне **Picture Packager**;
- измените фотографии. Вы можете разместить в каждой ячейке разные изображения. Для этого просто дважды щелкните по фотографии: появится диалоговое окно **Select an Image File** (Выберите изображение) - рис. 15.31. Укажите нужные фотографии, и в результате у вас получится нечто наподобие рис. 15.32.

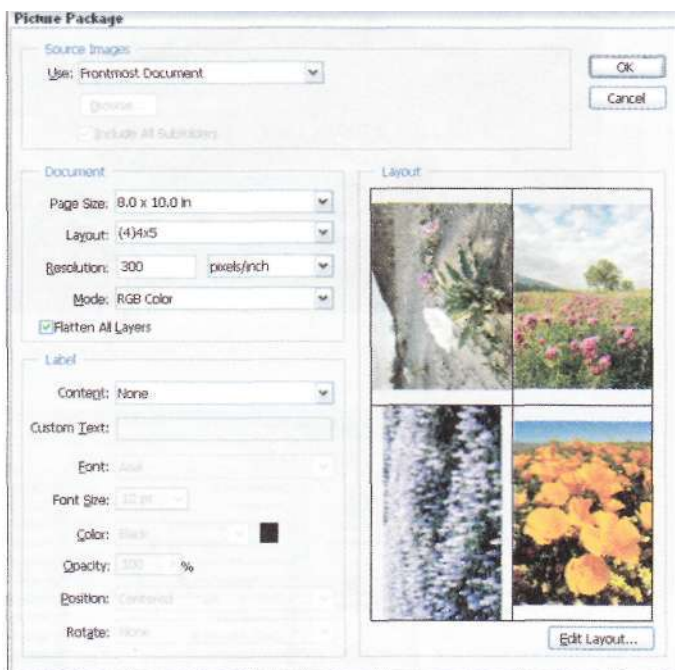


Рис. 15.32

Вопросы и ответы

Я видел в рекламе принтеры, позволяющие печатать с разрешением 5800 dpi. Какое отношение это имеет к отпечаткам?

Это лишь попытка вытянуть из вас деньги. Говорю совершенно серьезно: начавшаяся рыночная гонка разрешений лишь негативно сказывается на качестве печати. Исследования показали, что человеческий глаз способен заметить разницу в качестве до разрешения в 1440 dpi. Есть свидетельства, что разрешение 2880 dpi способно дать более мягкие тоновые переходы, однако здесь куда большее значение имеет не разрешение, а размер капелек чернил и алгоритмы их размещения.

Очень высокие разрешения, такие как 5800, не дают максимального качества печати, поскольку перед принтером стоит только одна задача - уместить на единице площади бумаги как можно больше капель чернил. Если вы посмотрите на принтеры хороших производителей, например Hewlett-Packard, то заметите, что их великолепные алгоритмы для работы с цветом, которые называются PhotoRET, не позволяют вам установить слишком высокое разрешение.

Поэкспериментируйте с разными принтерами, и, уверен, вы сами придете к заключению, что большие разрешения лишь замедляют работу вашего принтера.

В этой книге все делается в цветовом пространстве RGB (sRGB или Adobe RGB). Но в струйных принтерах обычно используются картриджи CMYK, то есть голубой, пурпурный, желтый и черный. Почему бы нам не использовать цветовой режим CMYK для оптимизации печати фотографий?

Думаю, производители принтеров без особых проблем могли бы сделать так, чтобы их принтеры хорошо работали с CMYK-изображениями. Однако на самом деле струйные принтеры оптимизированы для печати в RGB. Поэтому создатели принтеров используют продвинутые и высокотехнические алгоритмы, которые позволяют интерпретировать широкое цветовое пространство RGB-изображения так, чтобы добиться максимального качества при печати CMYK-чернилами.

Приложение

Плагины Photoshop для тех, кто снимает мир природы

Плагины - это специальные небольшие программы, которые подключаются к основной программе и либо делают то, что основная программа не может, либо используют возможности программы для того, чтобы сделать работу пользователя более простой и эффективной. Если говорить о Photoshop, то большая часть плагинов используется как фильтры, а, следовательно, они доступны в меню **Filter**.

Существует огромное количество различных плагинов для Photoshop, однако большая их часть используется в основном художниками, а не фотографами. Подобные плагины могут применять какие-либо эффекты к тексту или неестественно преобразовать фотографию. Со многими плагинами можно поэкспериментировать, но далеко не все из них отвечают нуждам фотографии.

Многие фотографы задаются вопросом, зачем мучиться с плагинами, если Photoshop и так умеет практически все. Многие вообще не используют плагины - и создают великолепные фотографии. С другой стороны, те фотографы, которые решили поэкспериментировать с плагинами, обнаруживают, что эти программы обладают поразительными возможностями. Если плагин делает что-то, что Photoshop не умеет или делает хуже, то он может оказаться очень и очень полезным.

Также существуют плагины, которые позволяют выполнять операции в Photoshop намного быстрее, проще и интуитивнее. С точки зрения упрощения процесса работы, подобные плагины очень полезны. К тому же плагины часто позволяют всего одним щелчком мыши выполнять операции, которые в Photoshop потребовали бы дюжины действий.

Совет профессионала. Я попробовал очень многие, но далеко не все плагины. Работая с плагинами, я стараюсь применять их к отдельным слоям, чтобы можно было впоследствии подкорректировать его воздействие, изменив прозрачность слоя.

В этом приложении рассмотрены плагины, которые мне кажутся наиболее полезными для фотографов, снимающих дикую природу.

nik Software

Компания Nik Software создает плагины с очень простым интерфейсом. Честно сказать, Photoshop и другие программы для обработки изображения не так просты для освоения. Когда я попробовал плагин, созданный nik Software, в первый раз, меня поразила простота интерфейса и обилие функций.

На сайте www.niksoftware.com вы можете найти продукты этой компании. На момент написания этой книги на сайте было представлено три плагина.

►►► nik Color Efex

Существуют четыре варианта поставки этого плагина, в каждом из которых есть свой набор фильтров. В полном наборе имеется 75 фильтров, разделенных на две группы: стилизирующие и традиционные. Для фотографов, снимающих мир природы, группа с традиционными фильтрами наиболее важна. Я часто использую некоторые из них и не представляю, как бы я без них обходился. Ниже приведены те, которыми я пользуюсь чаще всего:

- **B/W Conversion** (Черно-белое преобразование). Как я говорил в главе 13, в nik Color Efex предусмотрены три способа преобразования цветного изображения в черно-белое. Благодаря фильтрам этой группы вы сможете создавать хорошие черно-белые фотографии;
- **Brilliance/Warmth** (Яркость/Теплота). Я очень часто использую этот фильтр для того, чтобы повысить насыщенность снимка. **Brilliance** действует подобно **Saturation**, и похоже, что у этой функции более хорошие алгоритмы работы, чем у опции **Saturation**. При помощи ползунка **Warmth** вы можете сделать снимок теплее, а следовательно, и приятнее для глаза;
- **Contrast: Color Range** (Контраст: Цветовой диапазон). Этот фильтр один из моих самых любимых, и мне кажется, что он незаменим, если нужно обработать фотографию, на которой есть растения, особенно цветы. Самая распространенная проблема при съемке цветов заключается в том, что эти прекрасные растения никак не выделяются на снимке, сливаясь с фоном. Вы, конечно, можете их отделить от фона в Photoshop, но это потребует много времени. Благодаря же этому фильтру вы устанавливаете ползунок **Spectrum** (Спектр) на цвет бутонов и nik Color Efex

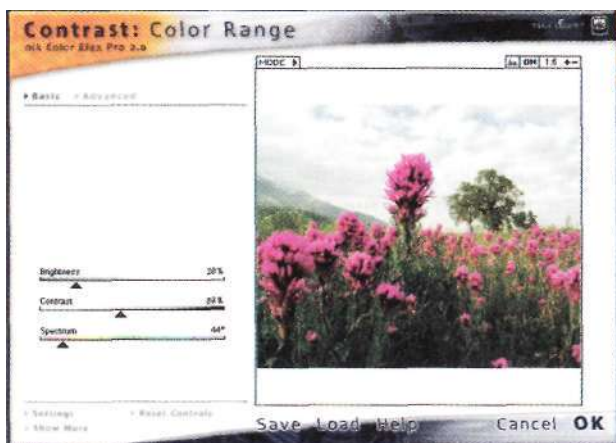


Рис. П.1.1 ►

сделает так, чтобы этот цвет был более заметен, подрегулировав контрастность. На рис. П. 1.1 показано диалоговое окно **Contrast: Color Range**;

- **Graduated filter** (Градиентный фильтр). В Color Efex предусмотрено огромное количество фильтров, позволяющих затемнить часть изображения, оставив другую часть нетронутой;
- **Polarization** (Поляризация). Вы не можете поляризовать изображение после того, как вы его снимите, но этот фильтр позволяет имитировать использование поляризационного фильтра, сделав цвета фотографии насыщеннее, а небо - контрастнее;
- **Sunshine** (Солнечный свет). Несмотря на то что nik заявляет, что этот фильтр позволяет имитировать солнечный свет на пасмурных фотографиях, мне кажется, что этот фильтр не очень полезен. Однако этот инструмент можно использовать для того, чтобы повысить контрастность низкоконтрастных снимков.

Стилизирующие фильтры не столь полезны, как традиционные (эти фильтры оказывают сильное действие на фотографию, давая порой очень ненатуральный эффект, например есть фильтр, который называется **Weird Dream** - Странный сон), но есть некоторые, которые могут оказаться полезными:

- **Foliage** (Листва). Это очень полезный фильтр. Я частенько замечал, что цифровые фотоаппараты не передают зелень растений такой, какой я ее видел; этот фильтр корректирует зеленые тона, делая их более натуральными;
- **Midnight Series** (Полночь). При помощи этого фильтра можно создавать темные, грустные изображения. Чтобы подкорректировать эффект фильтра, вы можете подвигать ползунки **Brightness** и **Blur**;
- **Monday Morning series** (Утро понедельника). Этот фильтр тоже позволяет вызвать у зрителя невеселое настроение, увеличивая зерно, контрастность и изменяя тона. Для того чтобы подкорректировать эффект этого фильтра, вы можете подвигать ползунки **Grain** (Зерно) и **Smea**r (Размытость).

► ► ► nik Sharpener

Повышение резкости - одна из самых непростых функций в Photoshop. К тому же вы практически не можете управлять процессом повышения резкости, даже несмотря на советы, данные в главе 14. Компания nik создала великолепный плагин для повышения резкости изображения - nik Sharpener 2.0, который намного проще использовать, чем фильтры **Sharpen** в Photoshop. Существуют две версии этого плагина - Complete и Inkjet. Версия Complete стоит в два раза больше Inkjet, и в ней предусмотрены функции повышения резкости для дизайнера и коммерческой печати. Большинству фотографов эти функции не нужны.

Ниже рассказывается о том, что nik Sharpener предлагает фотографу:

- повышение резкости, оптимизированное для определенных моделей принтеров;

- автоматическое сканирование изображения и последующее определение оптимального способа повышения резкости;
- повышение резкости, которое адаптируется к типу бумаги и разрешению печати;
- повышение резкости, которое может анализировать цвета изображения, что позволяет предотвратить чрезмерное увеличение резкости в нерезких или слишком шумных областях (рис. П. 1.2). За эту функцию я очень люблю данный плагин. Ведь очень часто области с шумом или нерезкие области немного отличаются цветом от остальных частей изображения. Вы можете вручную указать Sharpener Pro 2.0, как ему нужно повышать резкость для каждого из пяти цветов.

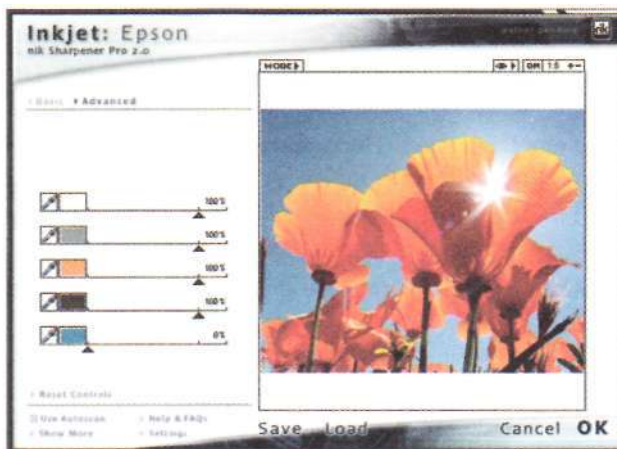


Рис. П.1.2

nik Dfine

Dfine - очень простая в использовании программа для уменьшения цифрового шума. Она позволяет контролировать процесс работы над изображением намного гибче, чем любая другая программа для уменьшения шума из тех, с которыми мне приходилось работать. Например, вы можете указать, в каких цветах нужно уменьшать шум. К тому же эта программа намного больше, чем просто «уменьшитель» шума, и она наверняка окажется полезной практически всем продвинутым пользователям.

Digital Film Tools

Digital Film Tools - это голливудская компания, которая создает плагины для Photoshop и программы для работы с видео, призванные ускорить и облегчить работу над изображениями. Для этой компании и ее клиентов очень важно высокое качество коррективов, но вместе с тем все коррективы должны выполняться максимально быстро. Сайт этой компании - www.digitalfilmtools.com.

55mm - это плагин, в который включено 48 различных фильтров. Они очень похожи на те, которые есть в nik Color Efex, однако здесь есть несколько фильтров, которые отсутствуют в продуктах конкурентов. Мне нравятся эти фильтры, и я время от времени их использую:

- Color Correction (Цветокоррекция). Это аналог Color Balance, однако с помощью этого фильтра вы можете гораздо лучше провести цветокоррекцию снимка;
- Color Grad and ND Grad (Цветовой и нейтральный градиенты). Благодаря этим двум фильтрам вы очень легко и быстро можете затемнить (или тонировать) часть фотографии, которую нужно сбалансировать с остальным изображением. Указывать границы воздействия фильтра можно при помощи специальных рисок в окне предпросмотра;
- Color Temperature (Цветовая температура). При помощи этого фильтра вы можете изменять цветовую температуру снимка;
- Lens Distortion (Искажения объектива). Этот фильтр - аналог Lens Correction в Photoshop;
- Low Contrast (Низкий контраст). Совершенно особый способ работы с контрастностью изображения;
- Ozone (Озон). Это один фильтр, но он стоит дюжины. Он был создан на основе зональной системы Анселя Адамса и позволяет быстро и точно корректировать 11 яркостных зон. Да, вы могли бы сделать то же самое в Photoshop, но вам потребовалось бы для этого гораздо больше времени. Особо полезным этот фильтр может оказаться для фотографов, которые хотят подкорректировать определенные тона и цвета на изображении.



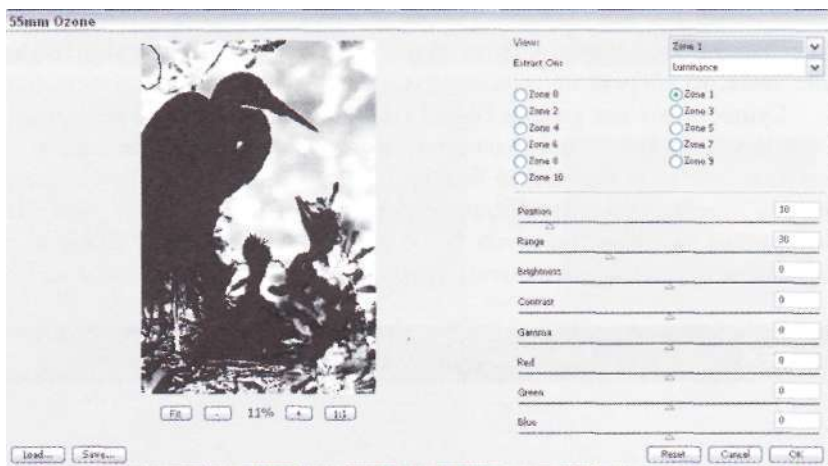


Рис. П.1.4

Интерфейс этого фильтра показан на рис. П. 1.3, а на рис. П. 1.4 вы видите маску, автоматически созданную плагином;

- **Selective Color** (Выборочный цвет). Этот фильтр - продвинутый аналог **Hue/Saturation** в Photoshop;
- **Selective Saturation** (Выборочная насыщенность). Этот фильтр очень интересен, с его помощью вы можете контролировать насыщенность разных тонов и цветов при помощи ползунков **Range** (Диапазон) и **Position** (Положение);
- **Ultra Contrast** (Ультраконтрастность). Аналогичен **Shadow/Highlight** в Photoshop, но его интерфейс намного проще.

Kodak ASF

Компания Kodak купила небольшую студию Applied Science Fiction несколько лет назад, поскольку ASF удалось разработать очень полезные и инновационные программы (и систему проявки пленки, которую пока никто не использовал). Сейчас эта студия называется Kodak ASF и ее Web-сайт - www.asf.com.

▶▶▶ Digital GEM

Если бы я мог использовать только один плагин, то, наверное, я выбрал бы именно этот. Это один из самых простых в использовании и эффективных плагинов для уменьшения шума. По сравнению с ним фильтр **Noise Reduction** в Photoshop совершенно бесполезен. Я использую его очень часто. Daine и Noise Ninja более понятны начинающему, но GEM настолько быстр и легок в использовании, что кажется мне намного привлекательнее. К тому же он великолепно справляется со своей задачей!

Однако, как и в случае с любой программой уменьшения шума, нужно использовать GEM очень осторожно. Если вы выставите слишком высокое значение, то уберете не только шум - тона и цвета станут пластмассовыми.

Существуют две версии Digital GEM: обычная и Pro. Я рекомендую версию Pro (рис. П.1.5), поскольку она может работать с файлами, у которых глубина цвета составляет 16 бит на канал. К тому же у профессиональной версии плагина есть окно предпросмотра и, если верить Kodak, более хорошие алгоритмы уменьшения шума (я не сравнивал их, но мне кажется, что обе версии программы достаточно хорошо справляются со своими задачами).

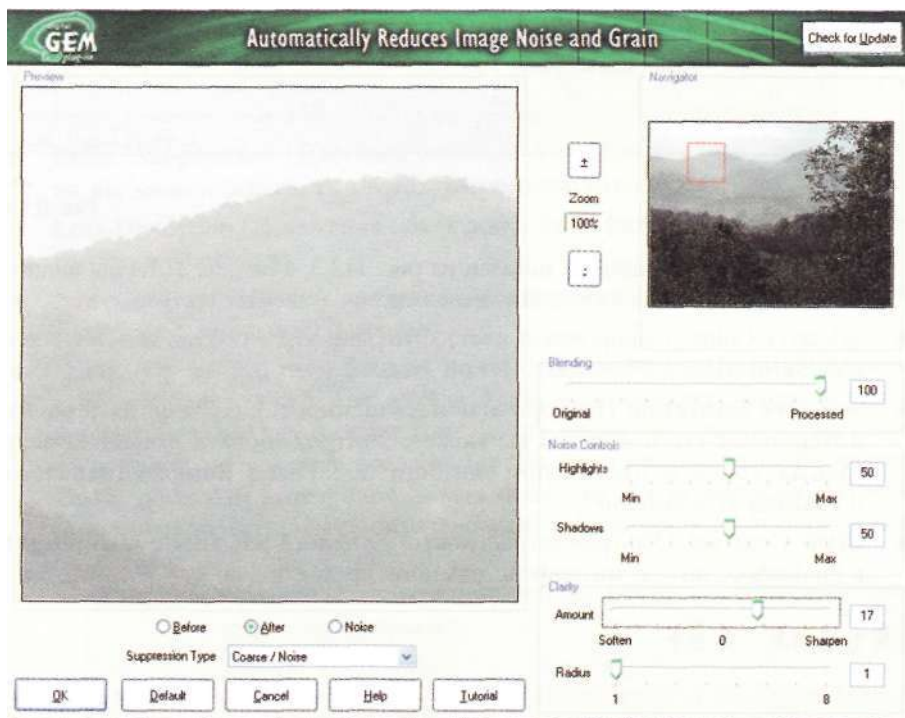


Рис. П.1.5

▶▶▶ Digital SHO

Еще один плагин от студии Kodak ASF. Он делает только одну вещь, но зато делает ее очень хорошо, - он способен вытянуть детали из темных областей снимка. Версия Pro может вытаскивать детали из светов и поддерживает глубину цвета 16 бит на канал. Этот плагин аналогичен **Shadow/Highlight** в Photoshop, но его интерфейс намного проще (рис. П. 1.6), и к тому же, как мне кажется, результат работы этого плагина лучше (это, конечно, субъективно, но мне кажется, что переходы от теней к полутонам и от полутонов к светам получаются лучше).



Рис. П.1.6

Стоит помнить, что если вы вытягиваете детали из теней, то вы также повышаете уровень шума. Это не вина SHO. Этот шум появился из-за того, как сенсор регистрирует свет. SHO просто делает детали светлее, в том числе осветляя и шум. С другой стороны, если вам нужна детализация в тенях, при помощи этого плагина вы легко можете ее добиться.

►►► Digital ROC

Digital ROC - уникальный плагин, который не нужен большей части фотографов, но для тех, кому он может понадобиться, он - словно манна небесная. Эта программа анализирует цветовые данные изображения и затем корректирует их так, что они становятся лучше. Этот плагин не способен улучшить фотографии с уже хорошими цветами, но, если на вашем снимке цвета блеклые, этот фильтр способен выправить положение.

Вначале плагин был разработан для того, чтобы восстанавливать старые черно-белые фотографии. Если у вас есть старые фотографии, которые необходимо отреставрировать, этот плагин поможет вам! Я не знаю ни одной другой программы, которая работала бы столь эффективно и была бы настолько простой. Я восстановил все фотографии моего детства (рис. П. 1.7), которые получил от своего отца. Благодаря Digital ROC я сделал эту работу

быстро и качественно. Про-версия позволяет работать с глубиной цвета 16 бит на канал. Также в вашем распоряжении будет еще несколько опций, но мне кажется, что Про-версия этого плагина может понадобиться только тем, кому приходится реставрировать очень много фотографий.



Рис. П.1.7

Глоссарий

Adobe RGB. Рабочее цветовое пространство - стандарт, разработанный компанией Adobe Systems. У этого пространства очень широкий цветовой охват, что делает его весьма гибким.

Anti-Aliasing. Специальный алгоритм, который позволяет смягчить зазубренные края объектов.

CCD (прибор с зарядовой связью - ПЗС). Самый распространенный тип сенсора в цифровых фотоаппаратах. ПЗС может определять только яркость света, но, благодаря использованию специальной матрицы из фильтров, он может регистрировать силу цвета.

CD-ROM. Компакт-диск, который можно записать только один раз.

Chroma. Цветовой компонент изображения, состоит из информации об оттенке и насыщенности.

CMYK (cyan - голубой, magenta - пурпурный, yellow - желтый, black - черный). Это субтрактивные цвета, которые служат основанием для цветовой модели CMYK. Они также используются для четырехкрасочной печати, которая используется для печати фотографий, книг и журналов.

Color Picker (Выбор цвета). Цветовая палитра, которая позволяет выбирать цвет на основе **Hue** (Цвет), **Saturation** (Насыщенность) и **Value** (Тональность). Это диалоговое окно появляется, если вы дважды щелкнете по миниатюрам цветов переднего или заднего плана, расположенных на панели инструментов.

Color Range (Цветовой диапазон). Уникальный инструмент для выделения частей изображения, позволяет выделять только цвета схожего цвета или тона.

Сору (Копирование). При помощи этой команды вы можете копировать нужный файл или фрагмент изображения. См. также **Cut**.

Cut (Вырезание). При помощи этой команды вы можете копировать файл или часть изображения, но удалите оригинал. См. также **Сору**.

DPI. Разрешение, которое измеряется в количестве точек, приходящихся на один дюйм изображения. Может употребляться как для принтера, так и для сканера.

EVF. Электронный видоискатель.

Feather (Растушевка). При помощи этой команды можно размыть выделение, сделав тем самым его границу мягче.

FireWire. Очень быстрый интерфейс связи между цифровым устройством и компьютером, также называется ШЕЕ 1394 и i.Link.

Grayscale (Шкала серого). Черно-белое изображение, состоящее из тонов, меняющихся от белого к черному.

HDR. Функция Photoshop, которая позволяет создавать изображения с широким динамическим диапазоном.

Hue. Цвет цвета.

JPEG. Также известен как JPG или J-peg. Очень популярный формат для хранения изображений, который использует схему сжатия с потерей данных для уменьшения размера файла. Был разработан Join Photographic Experts Group.

JPEG-артефакты. Ошибки на изображении, возникающие вследствие слишком сильного сжатия.

Levels (Уровни). Функция в Photoshop, при помощи которой можно корректировать тона изображения. Для этого используются три ползунка и гистограмма.

Paste (Вставить). Команда, которая позволяет вставить скопированный или вырезанный объект или часть изображения. См. также **Copy** и **Cut**.

Photomerge. Уникальная функция, которая позволяет создавать из нескольких снимков панораму.

Picture Package. Автоматизированное меню, с чьей помощью вы можете печатать несколько фотографий на одной странице

PPI. Разрешение изображения, измеряется в количестве пикселей на дюйм.

PSD. «Родной» формат Photoshop и Photoshop Elements. Позволяет сохранять маски, слои и т.д.

RAW. Формат, хранящий необработанные данные, полученные прямо с сенсора. У каждого производителя фотоаппарата свой формат RAW.

RGB. RGB - цветовая модель, которая используется в телевизорах, цифровых фотоаппаратах и мониторах. Аббревиатура красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue), которые являются основными цветами.

sRGB. Часто используемое цветовое пространство, однако ограниченное.

TIFF. Популярный формат сжатия без потери данных, который очень часто используется профессиональными фотографами и дизайнерами. Это также самый популярный формат для хранения отсканированных изображений.

USB. Стандартный разъем для подключения периферийного оборудования к компьютеру. USB 2.0 сравним по скорости с FireWire.

Аберрации объектива. Дефекты объектива, которые являются причиной появления таких проблем, как хроматическая аберрация (появление цветной радуги по краям объекта).

Алгоритм. Последовательность процедур, которая позволяет различным цифровым устройствам обрабатывать данные.

Артефакт. Дефект изображения или любого другого типа данных; нечто, чего не было в снимаемом пейзаже, но что появилось в результате преобразования аналогового сигнала в цифровой.

Баланс белого. Автоматическая или ручная коррекция самой яркой точки изображения так, чтобы она стала действительно белой.

Бит. Наименьшая единица информации.

Битовая глубина. Обозначает количество битов, необходимых для описания цвета. Чем больше битовая глубина, тем больше доступно информации о цветах.

Браузер. 1. Программа, необходимая для просмотра интернет-ресурсов.
2. Программа, разработанная для просмотра миниатюр изображений.

Виньетирование. Затемнение или осветление краев изображения, обычно является следствием некачественного объектива.

Выделение. Способ, при помощи которого вы можете отделить часть изображения от остальной фотографии.

Гистограмма. Очень важный инструмент, который представляет собой график распределения яркостей на изображении, где темные тона находятся слева, а светлые - справа.

Графический планшет. Специальное устройство, благодаря которому вы можете рисовать так же, как и обычным карандашом. Альтернатива мыши.

Динамический диапазон. Разница между самым светлым и самым темным участком изображения.

ЖК (LCD). Технология создания мониторов.

Инструмент Brush (Кисть). Используется, чтобы максимально точно изменить цвета и тона. Вы можете регулировать размер, мягкость и силу нажима кисти. Все инструменты, подобные кисти, используются таким же образом.

Инструмент Burn (Затемнение). Подобен кисти, создан для того, чтобы затемнять изображение.

Инструмент Clone Stamp (Клонирующий штамп). Позволяет клонировать информацию с одного участка изображения на другой; чаще всего используется для того, чтобы устранять различные дефекты на фотографиях.

Инструмент Dodge (Осветление). Похож на инструмент **Brush**, с его помощью вы можете осветлять часть изображения.

Инструмент Elliptical Marquee (Эллиптическое выделение). Позволяет создавать эллиптические и круглые (для этого нужно нажать **Shift**) выделения изображения.

Инструмент Eraser. При помощи этого инструмента вы можете стирать часть изображения.

Инструмент Eyedropper (Пипетка). При помощи этого инструмента можно взять образец цвета некой области. Этот инструмент есть и в некоторых командах, где вы с его помощью можете задавать различные настройки изображения.

Инструмент Gradient (Градиент). Смешивает цвета переднего и заднего планов.

Инструмент Lasso (Лассо). При помощи этого инструмента вы можете вручную рисовать контуры выделения.

Инструмент Magic Wand (Волшебная палочка). Автоматический инструмент для выделения областей со схожим цветом; вы можете регулировать диапазон цветов, который он будет выделять.

Инструмент Magnetic Lasso (Магнитное лассо). Автоматизированный инструмент, при помощи которого можно обводить контуры объектов.

Инструмент Marquee (Выделение). Позволяет создавать выделения определенной геометрической формы.

Инструмент Polygonal Lasso (Полигональное лассо). Еще один инструмент, который можно использовать для того, чтобы создать выделение вручную, - для этого просто необходимо задавать новые точки.

Инструмент Zoom (Увеличение). Увеличивает или уменьшает изображение на экране монитора, чтобы можно было лучше его рассмотреть.

Интерполяция. Процесс, используемый для увеличения изображения путем создания новых пикселей.

Каналы. Photoshop создает изображение из нескольких сегментов - каналов, обычно это красный, зеленый и синий цвета (RGB).

КМОП (CMOS -комплементарный металло-оксидный полупроводник). Это еще один популярный тип сенсора в цифровых фотографиях.

Копирайт. Юридический термин, который обозначает, что нечто кому-то принадлежит и другие не могут использовать это без разрешения автора. Обычно все фотографии кому-то принадлежат, так что вы не можете использовать их без разрешения.

Корректирующий слой. Слой, который содержит только инструкции о том, как нужно обрабатывать слои, находящиеся под ним. Вы всегда можете изменить влияние этого слоя на изображение.

Маска слоя. При помощи нее можно ограничивать воздействие слоя на основное изображение.

Метаданные. Информация об информации. В фотографии они хранят информацию о том, когда был сделан снимок, об условиях съемки, модели фотоаппарата и т.д.

Миниатюра. Маленькое изображение большой фотографии, очень полезна для того, чтобы просматривать множество фотографий.

Насыщенность. Количество цвета определенного оттенка. Чем больше насыщенность, тем цвет ярче; если насыщенности низкая, цвет выглядит блеклым.

Непрерывный тон. Мягкие тоновые переходы, которые имеются на любой фотографии.

Оперативная память (RAM). Высокоскоростная память компьютера, в которой хранятся запущенные в данный момент приложения. Не используется для постоянного хранения информации — после того как вы выключите компьютер, она будет очищена.

Пакетная обработка. Способ обрабатывать множество файлов за один раз, применяя к ним одни и те же изменения.

Палитра History (История). Позволяет увидеть, какие действия вы применяли к изображению, и отменить их.

Пиксель. Элемент изображения, наименьшая точка изображения.

Плагин. Специальная программа, которая подключается к Photoshop для того, чтобы расширить его возможности. Плагины доступны в меню **Filter**.

Разрешение. Размер изображения, который измеряется в dpi для принтеров или ppi для сканеров, цифровых фотоаппаратов и мониторов. Чем выше dpi или ppi, тем больше разрешение.

Режимы смешивания слоев (Blending modes). Инструкции о том, как Photoshop нужно смешивать слои (например, он может их умножать (**Multiply**) или накладывать друг на друга (**Overlay**)).

Резервное копирование. Использование внешнего носителя для хранения информации.

Световой шум. Шум, который имеет вид белых пятен.

Сенсор. Микрочип, регистрирующий изображение, преобразуя освещенность сцены в электрический ток, который потом переходит в другой чип, преобразующий его в цифры.

Сжатие без потерь. Сжатие файлов, которое позволяет уменьшать размер файла без потери качества. Сжатие без потерь используют ZIP и GIF-файлы.

Сжатие с потерями. Сжатие файла, которое уменьшает размер файла, при этом часть информации навсегда удаляется. JPEG - наиболее часто применяющийся формат сжатия с потерями.

Сжатие. Использование специальных алгоритмов для уменьшения размера файла.

Слой (Layer). Разделенные части изображения, которые хранятся на отдельном уровне.

Стили слоя. Находятся на палитре **Styles and Effects**; с их помощью вы можете, например, создавать рамку или дополнительные тени.

Струйный принтер. Печатающее устройство, символы наносятся на бумагу в виде последовательности чернильных точек.

Фильтр. 1. Специальная функция, встроенная в программу, которая позволяет изменять изображение уникальным образом. 2. В традиционной фотографии - цветное стекло, которое одевается на объектив, чтобы изменить изображение.

Формат файла. Формат влияет на то, как данные будут храниться на диске. Стандартные форматы - JPEG, RAW и TIF.

Фотодиод. Один пиксель цифрового сенсора, принимающий свет.

Цвет заднего плана. Один из двух цветов, которые вы всегда можете использовать. Цвет заднего плана - это нижний квадрат выбора цвета на панели инструментов. См. также **Цвет переднего плана**.

Цвет переднего плана. Один из двух цветов, показанных на панели инструментов Photoshop. Цвет переднего плана находится сверху, изменить его можно, дважды щелкнув по нему, - появится диалоговое окно **Color Picker**. См. также **Цвет заднего плана**.

Цветовое пространство. Цвета в цифровых фотоаппаратах, компьютере и других цифровых устройствах описываются при помощи чисел, и эти числа по-разному интерпретируются разными устройствами. Цветовые модели основываются на диапазоне, который способно описать цифровое устройство, - это его цветовое пространство. Существует множество цветовых пространств, но фотографы используют только два - RGB и CMYK. У этих цветовых пространств есть еще подпространства - Adobe RGB 1998 (большее) и sRGB (меньшее).

Цветовой шум. Шум, который встречается в темных областях фотографии, обычно имеет цвет. Называется еще хроматическим шумом.

Чип. Часто употребляемый термин для процессора, микросхемы, в которых обрабатываются данные.

Шум. Искажение в аналоговом сигнале, приводящее к появлению на фотографии светлых пятнышек. Может быть вызвано электронным шумом в усилителе света, высокой температурой или какой-либо электронной флуктуацией.

Экспозиция. 1. Сочетание выдержки и диафрагмы, которые вместе влияют на количество света, попадающего на сенсор или пленку. 2. Опция в Camera RAW, которая влияет на яркость изображения.

Предметный указатель

А

Автоматический баланс белого 62

Адамс, Ансель 26

интерпретация 37

книги 28

о искусстве и технике 28

о мастерстве 30

Артефакты 259

Б

Бандинг 48

В

Визуализация 57

Выделения 127

Г

Гистограмма 53

И

Импровизация 58

использование ЖК-монитора 59

Инструменты

Brush 141

изменение размера 158

Burn 139

Clone Stamp 255

Crop 68

Dodge 205

Eraser 281

Eyedropper 74

Gradient 158

Healing Brush 268

Measure 74

Move 152

Patch 268

Red Eye 268

Selection 144

Spot Healing Brush 266, 267

Zoom Tool 260

К

Калибратор 183

Команды

Brightness/Contrast 139

Channel Mixer 332

Color Balance 187

Color Range 161

Curves 84

Desaturate 324

Fade 90

Fill 139

Hue/Saturation 91

Image Size 351

Levels 78

Merge to HDR 309

Perspective Transform 272

Print with Preview 381

Rotate 66

Save As 63

Shadow/Highlight 165

Split Channels 330

Stamp Visible 206

автоматические настройки 79

Композиция 58

Л

Локальные коррективы 203

затемнение границ 210

остветление и затемнение 204

чистка 254

клонирование 256
области 267

О

Общие корректировки

выравнивание линии горизонта 71

Lens Correction 271, 274

Perspective Transform 272

изменение размера 350

Image Size 351

Интернет 361

сохранение разрешения 352

увеличение изображений 356

уменьшение размера 359

кадрирование 67

насыщенность 91

отмена действия 262

оценка снимка 238

поворот 66

повышение резкости 349

Smart Sharpen 368

Unsharp Mask 363

слои 372

последовательность обработки

снимка 239

проработка неба 171

проработка теней 176

размытие 374

расширение тонового диапазона 287

High Dynamic Range 308

двойная экспозиция 288

обработка RAW 301

средние тона 83

при помощи Color Range 160

при помощи Curves 156

при помощи Shadow/Highlight 165

тона 76

точки черного и белого 77

цвет 87

зависимость от окружения 180

контраст 189

оттенки 183

теплота 186

цветокоррекция 88

П

Пересылка по электронной почте 360

Печать 378

быстрая 381

максимальный контроль 385

монитор или принтер? 379

отпечаток и освещение 390

оценка отпечатка 392

разрешение при печати 390

создание нескольких отпечатков 398

создание рамки 393

черновые отпечатки 379

Р

Разрешение 103

Резервное копирование 65

Резкость 55

С

Слои 126, 127

Create New Layer 149

Merge Down 154

Merge Visible 154

Opacity 91

в традиционной фотопечати 130

группы 191

дублирование 149

копирование 148

корректирующие слои 132

локальные корректировки 131

маски 138

режимы смешивания

Color 220

Luminosity 220

Multiply 173

Overlay 218

Screen 176

Soft Light 220

управление 152

Съемка

выбор экспозиции 44

правильно с самого начала 42

продумывание 57

У

Управление взглядом зрителя 210

Ф

Файнингер, Андреас 18

Фильтры

Gaussian Blur 225

Lens Blur 369

Lens Correction 150

Motion Blur 369

Smart Sharpen 368

Unsharp Mask 363

Форматы

JPEG 65

PSD 65

RAW 98

 конвертор 100

TIFF 65

Фотография

 двойственная природа 284

 пейзажи 19

Ц

Цветовая глубина 102

Цветовые пространства 96

 Adobe RGB (1998) 96

 sRGB 96

Ч

Черно-белые фотографии 316

 пленка 318

 преобразование 322, 324

 Camera RAW 335

 Desaturate 324

 Grayscale 325

 смешение каналов 326

 съемка 320

 съемка и конвертирование 322

 фильтры 321

Ш

Шум 48

Э

Экспозиция 51

 недозэкспонирование 45

 перезэкспонирование 50

 пленка 54

 предупреждения

 о перезэкспонировании 52

 эксповилка 54

А

Adobe Camera RAW 98

 White Balance 110

 Temperature 111

 Tint 111

Workflow Options 101

 Resolution 103

 Size 102

 Space 102

автоматические настройки 103

баланс белого 110

гистограмма 122

инструменты

 Hand 110

 White Balance 110

 Zoom 116

кадрирование 100

команды

 Brightness 105

 Contrast 105

 Exposure 104

 Shadows 105

 Tone Curve 105

корректировка аберраций

 объектива 118

корректировка тонов 104

корректировки

 насыщенность 111

 цвет 111

 цветовая температура 111

подавление шума 115

сохранение настроек 120

сохранение файла 119

О

DPI 390, 414

Р

PPI 103

Издательство «НТ Пресс» представляет

40 лучших приемов цифровой фотографии,

или как стать самым оригинальным фотографом

Серия «Цифровое фото и видео»



Автор: Джон Ким
Формат: 70×100 ¹/₁₆
Объем: 224 с.
ISBN: 5-477-00124-0

Цель данной книги – научить вас обращаться с цифровым фотоаппаратом, делать качественные снимки в любом месте и в любую погоду. В этой книге содержится вся необходимая информация для начинающих фотографов. Вы сумеете правильно подготовиться к съемке, научиться фиксировать фотокамеру, использовать объектив и управлять экспозицией, а также ставить свет и работать со вспышкой, заниматься макросъемкой, серийной съемкой и др. Следуя приведенным в книге приемам, вы сможете делать оригинальные фото людей и животных, чудесных пейзажей и различных достопримечательностей.



Техника фотосъемки пейзажей и обработка снимков в Adobe® Photoshop

Роб Шенпард

Цифровое фото

Роб Шенпард – главный редактор журналов *Outdoor Photographer* и *PCPhoto*. Цифровые технологии он осваивал, уже став состоявшимся фотографом. Работы Роба публиковались в *National Geographic*; его перу принадлежит книга *Adobe Camera RAW For Digital Photographers Only*.

Пришло время и любителям фотосъемки научиться использовать огромные возможности Adobe Photoshop для обработки своих снимков, чтобы конечный результат вызывал восхищение! Эта книга не о том, как корректировать фотографии в Photoshop, а о том, как фотограф, снимающий мир природы, может улучшить свои снимки с помощью этой программы. Для Роба Шенпарда Photoshop – инструмент, который позволяет фотографу создавать художественные произведения. В этой книге рассказывается, как при помощи Adobe Photoshop можно провести цветокоррекцию, исправить искажения, вызванные объективом, создать HDR-снимки. Помимо этого вы узнаете, как:

- использовать Photoshop, чтобы сделать фотографии природы еще прекраснее;
- подбирать подходящую экспозицию снимка для последующей работы в Photoshop;
- работать со слоями, чтобы улучшать фотографии и корректировать тона и цвета;
- контролировать средние тона;
- при помощи двойной конвертации RAW-файла получать проработанные света и тени.

Кроме того, вы откроете для себя техники мастеров фотопечати, которые можно использовать в Adobe Photoshop, а также познакомитесь с продвинутыми техниками затемнения и осветления снимка и сможете получать на фотографии максимально реалистичные и живые цвета.



Издательство приглашает
к сотрудничеству
как начинающих

ИП Шенг. Муоманс маг. №1
Иркутск, Троицкий в.д. 2, к. 1
тел. 01-25-34

По вопросам оптовой
покупки книг
издательства «НТ Пресс»
обращаться
по адресу:

ISBN 978-5-477-00681-6

