

PHOTOSHOP

для пользователей

Lightroom



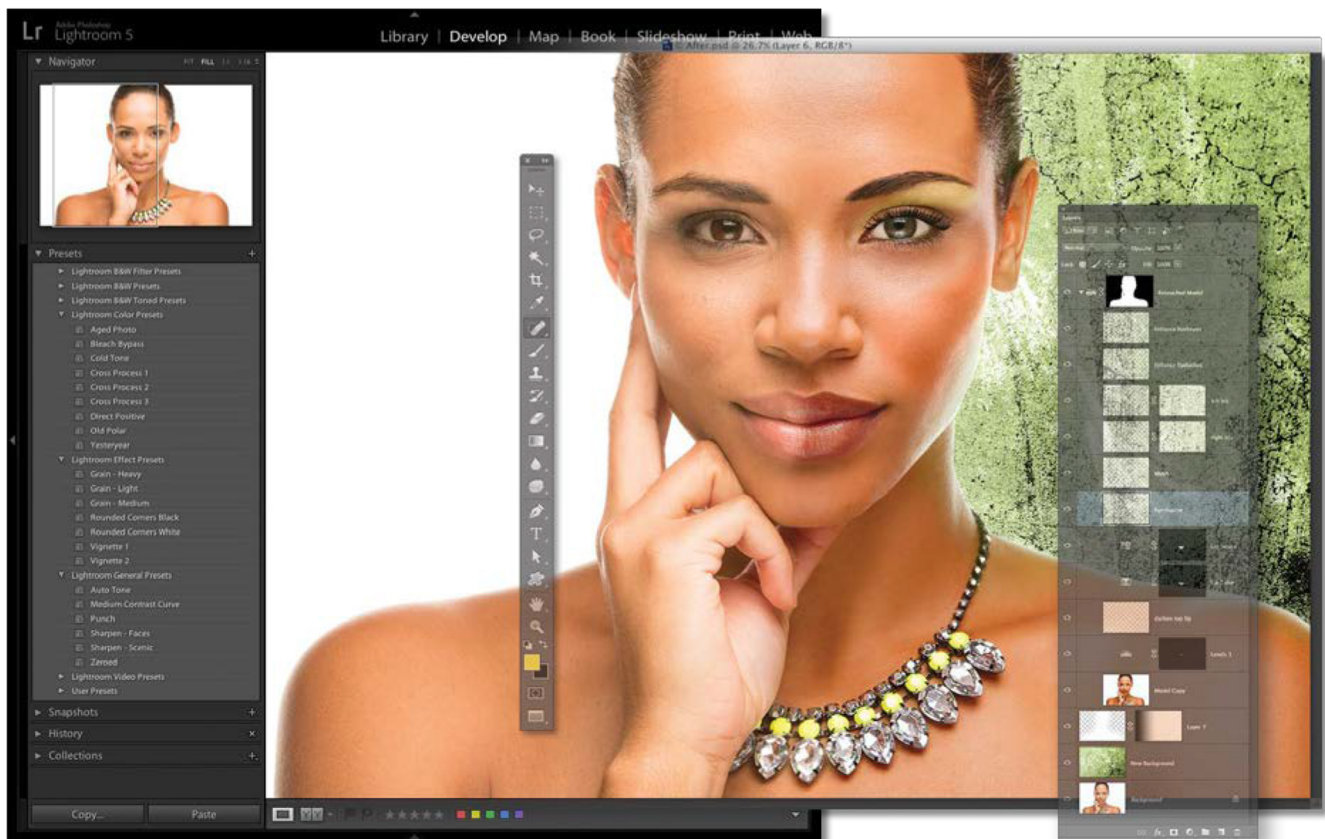
Скотт Келби

Перевод: А.Луцевич

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение автора

PHOTOSHOP for Lightroom Users



Scott Kelby

ОТ ПЕРЕВОДЧИКА

Это перевод книги *Photoshop for Lightroom Users* by Scott Kelby, 2014, ISBN13: 978-0-321-96870-8, ISBN10: 0-321-96870-0.

Оригинал книги ориентирован на пользователей Lightroom 5 и Photoshop CC на Mac, перевод – на PC. Я тестировал перевод на оригинальной и русскоязычной версиях Lightroom 5.5 и Photoshop CC 2014, используя набор учебных снимков с сайта автора <http://kelbytraining.com/books/PSforLR>. В трех случаях тестирование не прошло. В одном случае для нормальной работы фильтра *Oil Paint (Масляная краска)* оказалось недостаточно моих аппаратных ресурсов, и перевод раздела сделан формально, о чем указано в тексте. В другом случае при исправлении группового портрета учебные снимки от автора оказались слишком разные, и их выравнивание оказалось невозможным. Я с успехом заменил эти снимки снимками для книги по *Photoshop CS6* этого же автора и включил их в прилагаемый диск CD. И еще одно: у меня не получилось выравнивание бровей так, как это описано здесь. Поэтому я изложил этот процесс так, как он описан в книге по портретной ретуши этого же автора.

Какое впечатление оставляет книга? Она не предназначена для изучения ни Lightroom, ни Photoshop CC. Для этих целей больше подойдут известные книги этого автора по Lightroom 5 и 4 и по Photoshop CS6 + CC. Но данная книга описывает наиболее распространенные случаи, когда средств Lightroom недостаточно и следует переключаться в Photoshop. И наоборот, целая глава посвящена случаям, когда коррекция поддается в Lightroom, и можно не пользоваться Photoshop. Можно считать, что в целом книга соответствует своему названию и поможет сориентироваться в применении средств Photoshop пользователям Lightroom.

Перевод оформлен как pdf-файл возможно ближе к типографскому макету оригинала. Страницы ii-viii оригинала в переводе опущены, в них содержатся технические данные редакции оригинала, благодарности автора и перечень его книг по Lightroom и Photoshop, не имеющие прямого отношения к переводу. Остальной материал переведен полностью. Страницы, начиная с viii и кончая последней страницей основного текста, пронумерованы, как в оригинале. Как обычно, термины приведены парами, оригинальный – полужирным шрифтом и русский курсивом. Оглавление интерактивное в обе стороны. То есть при щелчке по названию раздела в тексте происходит возврат в оглавление.

Перевод загружается так, что всегда видна целиком обложка. На обложке внизу три ссылки: на предисловие автора, на оглавление и на эту страницу от переводчика. После загрузки можно установить удобный для чтения масштаб (100-150 %). После установки он поддерживается как средствами чтения pdf-файлов, так и интерактивным оглавлением, до следующей установки. Изменить его можно в любой момент.

Перевод оригинальный и не имеет какого-либо отношения к имеющимся переводам книги на русский язык, не преследует коммерческих целей и опубликован только в интернете в свободном доступе.

Авторское право на текст перевода принадлежит Луцевичу Александру
Copyright translated text © Lutzevich Alexander



Глава 1..... 1

САМАЯ НЕОБХОДИМАЯ ТЕХНИКА*Первоочередные основы, которые следует знать*

#1: Панель инструментов Photoshop	2
#2: Панели и навигация	5
#3: Редактирование только части изображения	8
#4: Инструменты <i>Штамп</i> и <i>Заплата</i>	12
#5: Работа со слоями	14
#6: Изменение размеров, Поворот и Трансформирование	18
#7: Камера Raw как фильтр (а также описание <i>Корректирующих слоёв</i>)	22

Глава 2..... 25

ПЕРЕСКОК*Переключение с Lightroom в Photoshop (и обратно)*

Выбор способа отправки файлов в Photoshop	26
Переход из Lightroom в Photoshop (и обратно)	30

Глава 3..... 33

СОЗДАНИЕ СЛОЖНЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ*Панорамы, HDR- и смарт-объекты*

Обеспечьте редактируемость RAW-изображений, используя смарт-объекты..	34
Сшивку панорам с использованием Photoshop	38
Создание HDR-изображений в Photoshop	43

Глава 4..... 51

РЕТУШЬ*Ретуширование портретов*

Ретуширование в Lightroom	52
Придание симметрии чертам лица	54
Подравнивание бровей	56
Удаление глазных капилляров	58
Повышение резкости глаз	60
Смягчение кожи с сохранением текстуры	62
Создание красивых зубов	66
Еще четыре вида ретуши, в которых используется инструмент <i>Пластика</i>	68
Уменьшение челюстей и двойных подбородков	70

Глава 5..... 73

КОМПОЗИТИНГ**Композитинг и наложение
нескольких изображений**

- Композитинг: помещение объекта
съемки на другом фоне74
- Наложение двух
или более изображений86
- Помещение изображения
в другом изображении92
- Удаление крупных объектов
случайно попавших в кадр98
- Добавление к снимку логотипа
или поясняющего рисунка102

Глава 6..... 107

ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ**Создание спецэффектов в Photoshop**

- Портрет с высоким контрастом108
- Превращение снимка в картину,
написанную масляными
красками, одним щелчком112
- Эффект *Сдвиг и наклон* (как
имитация архитектурного макета).....116
- Создание зеркально-подобного
отражения119
- Исправление неба его заменой121
- Текстовые эффекты в книгах
о свадьбе124

Глава 7..... 129

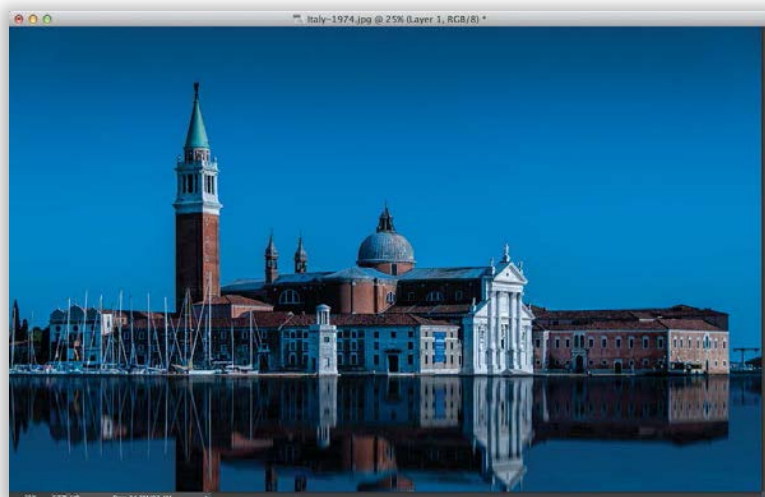
ПОВЫШЕНИЕ РЕЗКОСТИ**Повышение резкости и обсуждение
других проблем**

- Фильтры повышения резкости130
- Исправление искажений
в широкоугольных снимках137
- Легкий способ исправления
групповых снимков139
- Исправление бликов
в стеклах очков142
- Удаление объектов, используя
Заливку с учетом содержимого146

Глава 8..... 149

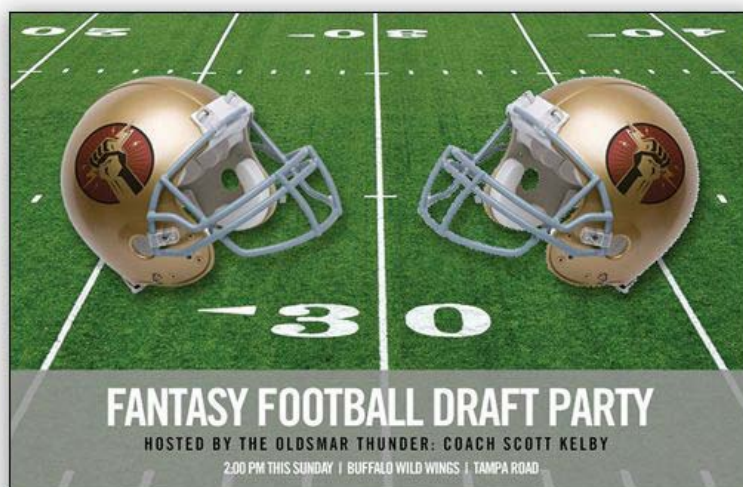
НЕ ПЕРЕКЛЮЧАЙТЕСЬ**12 случаев, когда, казалось бы, нужен
Photoshop, но без него можно обойтись**

- 12 случаев, когда, казалось бы, нужен
Photoshop, но без него можно
обойтись150

ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ 157

СЕМЬ ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ ДО ТОГО, КАК ЧИТАТЬ ЭТУ КНИГУ

Я действительно хотел бы, чтобы вы получили наибольшую пользу от изучения этой книги, и если вы сейчас потратите пару минут на чтение этих семи вещей, то обещаю, что это обеспечит успех как в отношении Photoshop, так и этой книги (а кроме того, избавит меня от электронных посланий, неизбежно направляемых мне всеми теми, кто пропускает эту часть). Кстати, изображения, показанные здесь, служат просто для украшения. Но мы ведь фотографии, и оформление играет для нас не последнюю роль.



(1) Вы можете загрузить многие ключевые снимки, используемые в этой книге (а также видео, которое я упоминаю в пункте #7 на следующей странице), таким образом, вы можете использовать многие изображения, которые я использовал, в <http://kelbytraining.com/books/PSforLR>. Видите, это одна из тех вещей, о которых я упоминал и о которой вы не имели бы представления, если бы перескочили через это и перешли прямо в Главу 1. Тогда вы написали бы мне сердитое электронное письмо о том, что я не сказал вам, откуда загружать снимки или где посмотреть видео. И, кстати, вы не были бы первыми.



(2) Если вы знакомы с другими моими книгами, то знаете, что их можно читать с любого места, но если вы плохо знакомы с Photoshop, я рекомендовал бы, чтобы вы начали с Глав 1 и 2, а потом можете безо всякого вреда перескакивать по книге куда угодно. Но в конце концов, это ваша книга – если вы решите просто удалить часть страниц, а другие сохранить, то я никогда об этом не узнаю. Кроме того, не пропускайте вступления к разделам вверх их начальной страницы. На самом деле они содержат важную информацию, поэтому не перескакивайте через них.

(3) Официальное название программного обеспечения – "Adobe Photoshop CC". Но если бы при каждом упоминании в книге я называл его полным именем, то очень скоро вы захотели бы меня придушить, поэтому далее я обычно называю его просто *Photoshop*. То же самое с *Adobe Photoshop Lightroom 5*. Я называю его просто *Lightroom*. Имейте это в виду.

(4) Вводная страница в начале каждой главы служит для разрядки ума, и если честно, они имеют мало общего с самими главами. На самом деле, они имеют мало общего с чем-либо вообще, но написание этих чудачьих введений в главы – мой фирменный стиль (я делаю их во всех своих книгах), но если вы один из тех "уж очень серьезных" типов, я покорнейше прошу пропускать их, потому что они будут вас лишь раздражать. Я говорю это на полном серьезе.

(5) В конце книги находится специальная бонусная глава, где я описываю случаи, когда, на первый взгляд, нужно переключаться в Photoshop, но делать этого не надо. Я назвал эту главу *"12 случаев, когда кажется, что необходимо переключиться в Photoshop, но делать этого не надо"*. Очевидно, я предпочитаю использовать Lightroom. Так или иначе, это стоит взять на вооружение, потому что, хотя определенно есть ситуации, в которых абсолютно необходимо переключаться к Photoshop, но если можно сделать нечто такое же (или подобное) в Lightroom, обычно быстрее делать это именно там.

(6) Что, если эта книга вызовет горячие симпатии к Photoshop? Знаете, это не самое плохое, что может случиться, и если бы это произошло, я рекомендовал бы одну из тех больших, более чем 500-страничных книг, которые описывают все, с чем вы когда-либо столкнетесь (как фотограф) в Photoshop. Они называются *Adobe Photoshop – книга для цифровых фотографов* (это своего рода бренд), но сейчас не следует заморачиваться на них – сначала мы выполним здесь многие виды работ.

(7) Я создал короткое бонусное видео. Оно пошагово демонстрирует, как использовать Photoshop для редактирования видео. Я не включил его в книгу, потому что при редактировании видео отсутствует какая-либо прямая связь между Lightroom и Photoshop. В основном весь материал относится к Photoshop. Закончив с видео, вы можете импортировать финальное законченное видео назад в Lightroom так, как это там показано, но это действительно отдельная технология Photoshop. Так или иначе, я подумал, что вы могли бы покопаться в ней, и сделал видео специально для этой цели. А посмотрите вы его или нет, мне это, в общем, без разницы – это выходит за рамки задач данной книги.





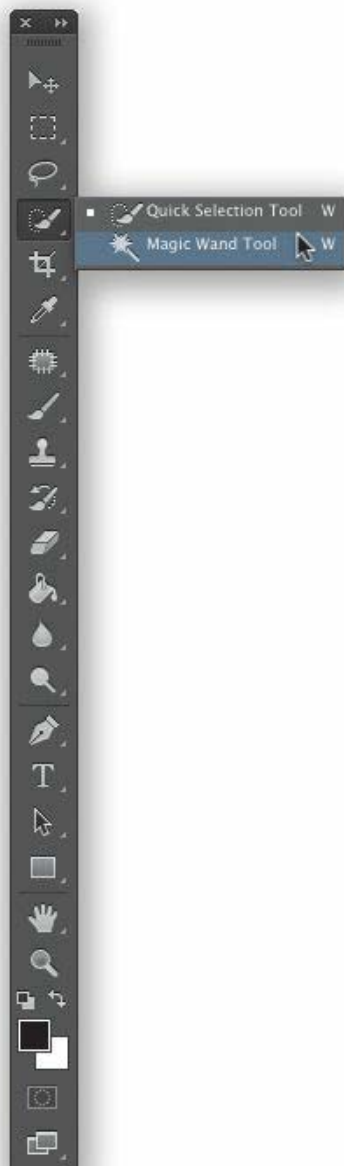
САМАЯ НЕОБХОДИМАЯ ТЕХНИКА

ПЕРВООЧЕРЕДНЫЕ ОСНОВЫ, КОТОРЫЕ СЛЕДУЕТ ЗНАТЬ

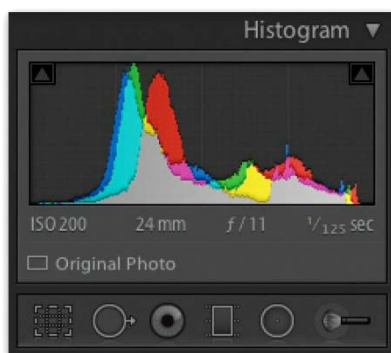
Во всех своих книгах я традиционно использую названия песен, сериалов или фильмов для именования книжных глав. В данном случае это название песни: я отыскал песню, которая на самом деле называется *Technique* – *Техника*. Это мелодия рэпа группы *Def Shepard*, своей дергающейся мимикой и тряской голов похожей на группу *Def Leppard* 80-х с пышными объемными прическами, с начесом, завивкой и покрытыми спреем (или на вопящих тугоухих овечьих пастухов). Так или иначе, я должен сказать, что в целом мысль взять часть названия существующей группы и изменить лишь одну-две буквы сама по себе блестящая! Мало того, что это куда легче, чем придумать новое название на пустом месте, но услышав его, народ думает: "Погоди-ка, кажется, я уже слышал что-то такое" и – бум – мгновенно узнаёт название, а это способствует рекордным продажам (конечно, если записи еще распродаются). Уже много лет я хотел заделаться рэпером (они всегда выглядят так, как будто извлекают максимум удовольствия от рекламы пива) и даже подобрал себе подходящее имя: *Plain White Rapper* – *Простой Белый Рэпер*. Но теперь, полагаю, я должен сделать то, что сделали *Def Shepard*, и использовать производную от существующего названия группы. А что, если бы я назвал свою группу *Bed Zepplin*? Или *AC/BC*? Полагаю, хорошо подошло бы *The Rolling Jones*; а как насчет *Elton Johnny*, и вот тогда я мог бы исполнить песню *Goodbye Mellow Brick Toad* (обыграно созвучие с названием 17 альбома Эльтона Джона *Goodbye Yellow Brick Road*). Но если вы подросток, то по молодости могли бы никогда не слышать об этих группах, и если бы мой стиль хип-хопа Восточного побережья был нацелен на эту очень распространенную демографическую подростковую группу, то я выбрал бы имя *Mr. Gaga* или *Justin Timberpond*. Или если бы захотел пройти маршрутами рэпа, то мог бы стать *51 Cent* или доктором *Drayage*, а лучше всего *Snoop Scotty Scott* – *Ищейка Скотти*! Но если вам приходит в голову вопрос: а какое отношение это имеет к Photoshop, перечитайте пункт #4 Введения – *"Семь вещей, которые следует знать до того, как читать эту книгу"*. И просто расслабьтесь.

#1: Панель инструментов Photoshop

Все инструменты Photoshop находятся в вертикальной панели инструментов с левой стороны экрана. Однако хотя в панели инструментов число инструментов весьма велико (по сравнению лишь с шестью инструментами в Lightroom), по этому поводу не стоит нервничать, потому что многие из них мы никогда не используем. Кроме того, как только вы поймете, как организована работа с инструментами в Photoshop, то убедитесь, что работать с ними легче, чем кажется на первый взгляд. Здесь рассказывается о самых важных вещах, которые следует знать в панели инструментов Photoshop.



Панель инструментов
Photoshop



Панель инструментов
Lightroom

ПАНЕЛЬ ИНСТРУМЕНТОВ

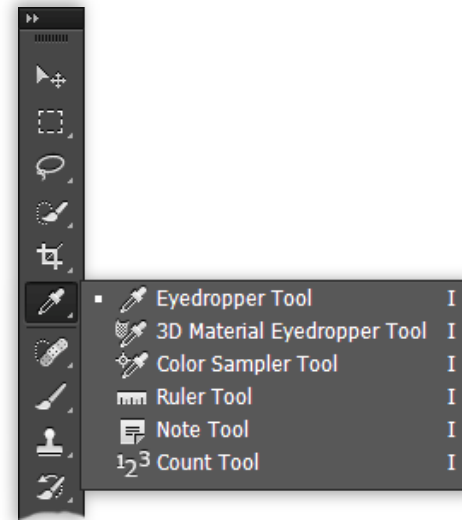
Вы, скорее всего, имеете представление о панелях инструментов, так как у Lightroom в модуле **Develop** (Коррекции), прямо под панелью **Histogram** (Гистограмма), есть горизонтальная панель инструментов (показанная здесь, справа). Конечно, у нее только шесть инструментов, тогда как у Photoshop 71 (не волнуйтесь, вы не должны будете изучать их все. На самом деле фотографы используют только некоторую часть этих инструментов). Панель инструментов Photoshop расположена вертикально (как показано здесь, слева) вдоль левого края экрана (хотя, если вы хотите переместить ее куда-то в другое место, то можете щелкнуть-и-удерживать нажатой правую клавишу мыши на небольшой закладке наверху панели, сразу же перетащить панель от края, и она превращается в плавающую панель инструментов, которую можно поместить везде, где хотите).

ДОСТУП К ДРУГИМ ИНСТРУМЕНТАМ

Инструменты, которые видны на панели инструментов Photoshop, это те, которые, по предположению Adobe, используются чаще всего. Но если в нижнем правом углу кнопки инструмента есть маленький треугольник, это означает, что под этим инструментом находятся другие, вложенные (скрытые) инструменты. Щелкните-и-держите нажатой клавишу мыши на таком инструменте, и появится небольшое меню, показывающее другие ("вложенные") инструменты. Например, если щелкнуть-и-держат нажатой клавишу мыши на инструменте **Dodge** (Осветлитель), появляются инструмент **Burn** (Затемнитель) и инструмент **Sponge** (Губка) (для уменьшения насыщенности). В примере, показанном здесь, если щелкнуть-и-держат нажатой клавишу мыши на инструменте **Quick Selection** (Быстрое выделение), появляется его кузен, инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка).

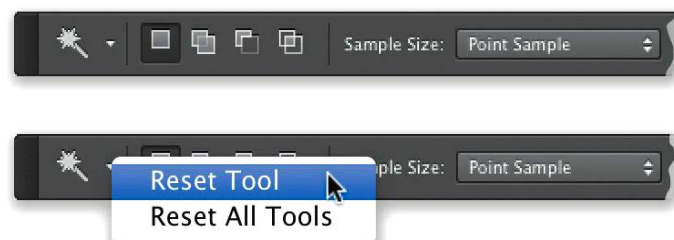
КЛАВИШИ БЫСТРОГО ВЫЗОВА

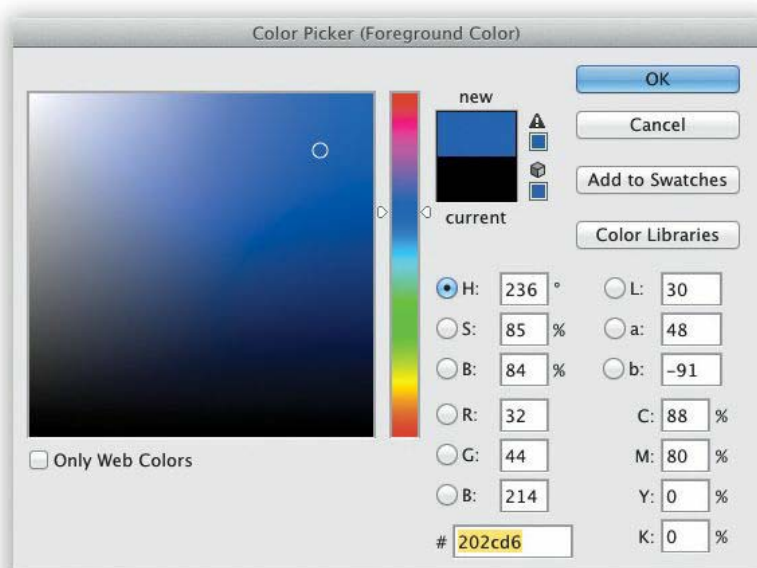
Большинству инструментов назначена одна клавиша быстрого вызова (или быстрая клавиша). Некоторые из них являются первой буквой названия инструмента, как **L** для вызова инструмента **Lasso** (Лассо) или **B** для вызова инструмента **Brush** (Кисть), но есть некоторые, ассоциация с которыми не столь очевидна; так нажатие **V** вызывает инструмент **Move** (Перемещение). Такие однобуквенные быстрые клавиши очень удобны, но проблема состоит в том, что на 71 инструмент приходится только 26 букв алфавита. Для ее решения вложенные инструменты совместно используют одну и ту же быструю клавишу. Например, нажатие клавиши **I** вызывает инструмент **Eyedropper** (Пипетка), но под ним находятся пипетки еще двух видов, а также несколько других инструментов – все вложенные под инструмент **Eyedropper** (Пипетка), и они все используют совместно одну и ту же быструю клавишу. Чтобы переключиться через все вложенные инструменты, просто добавьте к быстрым клавишам клавишу **Shift**. Например, каждый раз при нажатии **Shift+I** активируется следующий вложенный инструмент, который при этом отображается в кнопке на панели инструментов.



У БОЛЬШИНСТВА ИНСТРУМЕНТОВ ИМЕЮТСЯ ОПЦИИ

Когда вы щелкаете любой инструмент,верху экрана в панели параметров появляются все функции или средства управления этим инструментом (здесь показана часть опций инструмента **Magic Wand** (Волшебная палочка)). Чтобы вернуть опции к их настройкам по умолчанию, щелкните правой клавишей мыши значок инструмента на левом конце панели параметров и из выпадающего меню выберите опцию **Reset Tool** (Восстановить инструмент).





ОСНОВНОЙ И ФОНОВЫЙ ЦВЕТА

В нижней части панели инструментов есть два больших цветовых образчика: верхний – **Foreground color** (Основной цвет) и нижний – **Background color** (Фоновый цвет). При закрашивании кистью образчик **Foreground color** (Основной цвет) покажет цвет, которым будет осуществляться закрашивание (в нашем примере слева, текущий **Foreground color** (Основной цвет) – черный цвет). Образчик **Background color** (Фоновый цвет) показывает цвет при использовании инструмента **Eraser** (Ластик) (здесь этот цвет белый). Чтобы изменить цвета, щелкните один раз образчик, активируя селектор цвета Photoshop. Для выбора цвета щелкните узкую среднюю градиентную панель, затем выберите яркость цвета щелчком в большом квадрате слева. Чтобы вернуть цветные образчики к их установкам по умолчанию (черный/белый), нажмите клавишу **D**. Чтобы обменять между собой цвета **Foreground/ Background** (Основной / Фоновый), нажмите клавишу **X**.

В отличие от Lightroom, все панели Photoshop по умолчанию находятся на правой стороне экрана (на левой стороне есть только панель инструментов). Но еще одним отличием Photoshop от Lightroom является то, что большая часть из 26 панелей Photoshop скрыта от представления (их все можно найти, зайдя в меню **Window** (Окно)). Опять-таки, как и с инструментами, все их в своей практике используют очень мало фотографов. Кроме того, некоторые быстрые клавиши для обзора и обработки изображений знакомы пользователям Lightroom. (Примечание: Я показываю здесь **Application Frame** (Фрейм приложения), так что можно видеть всё окно Photoshop. Тем не менее, можно удалить его, зайдя в меню **Window** (Окно)) (по-видимому, имеется в виду удаление одной из имеющихся или установленных в Photoshop сред **Workspace** (Рабочая среда), – например, **Essentials (Default)** (Основная рабочая среда (по умолчанию) и проч.) – **А.Л.**).

#2: Панели и навигация

УВЕЛИЧЕНИЕ/УМЕНЬШЕНИЕ МАСШТАБА

Изменение масштаба в Photoshop производится теми же быстрыми клавишами, которые используются в Lightroom: **Ctrl++** (Mac: **Command ++**; знак плюс) для увеличения и **Ctrl +-** (Mac: **Command+-**; знак минус) для уменьшения масштаба. Для изменения масштаба до такой величины, чтобы изображение было максимальным, которое может полностью вписаться в окно рабочего пространства Photoshop, нужно просто сделать двойной щелчок непосредственно инструмента **Hand** (Рука) (его значок – рука) в панели инструментов, как показано здесь. Чтобы перейти к масштабу 100 % (1:1), просто сделайте двойной щелчок инструмента **Zoom** (Масштаб) (его значок – лупа). Если вы хотите изменить масштаб конкретной области до заполнения ею окна рабочей области, возьмите инструмент **Zoom** (Масштаб) (**Z**) и выделите его курсором прямоугольную область, масштаб которой вы хотите изменить (при этом галочка в кнопке **Scrubby Zoom** (Масшт. перетаскиванием) в панели параметров должна быть снята – **А.Л.**). Наконец, если масштаб изображения изменен до величины, превышающей размер окна рабочей области, то для перемещения по изображению можно использовать линейки прокрутки справа и под окном с изображением, но еще удобнее просто нажать и удерживать клавишу "пробел" на клавиатуре, которая временно переключает к инструменту **Hand** (Рука), позволяющему перетаскивать изображение в окне рабочего пространства.

КАК УСТАНОВИТЬ ПРОИЗВОЛЬНЫЙ МАСШТАБ

Можно также ввести с клавиатуры любое значение масштаба непосредственно в область отображения масштаба (выделенную здесь красным овалом) в нижнем левом углу окна изображения. Например, когда я сделал двойной щелчок инструмента **Hand** (Рука), это подогнало изображение по размеру экрана, установив увеличение в 25.02 %. Но как можно видеть в предыдущем изображении, это лишь вписывает изображение в окно рабочего пространства. Затем, я щелкнул поле с масштабом, напечатал 29 % (как показано здесь), и теперь изображение заполнило все окно (как команда **Fill** (Заполнить) в Lightroom).





РАБОТА С ПАНЕЛЯМИ

Чтобы скрыть все панели (включая панель инструментов слева и панель параметров сверху), нажмите клавишу **Tab** и получите вид, показанный здесь справа, без боковых панелей и панели инструментов. Чтобы скрыть только боковые панели и при этом сохранить видимыми панель инструментов и панель параметров, нажмите вместо этого **Shift+Tab**.

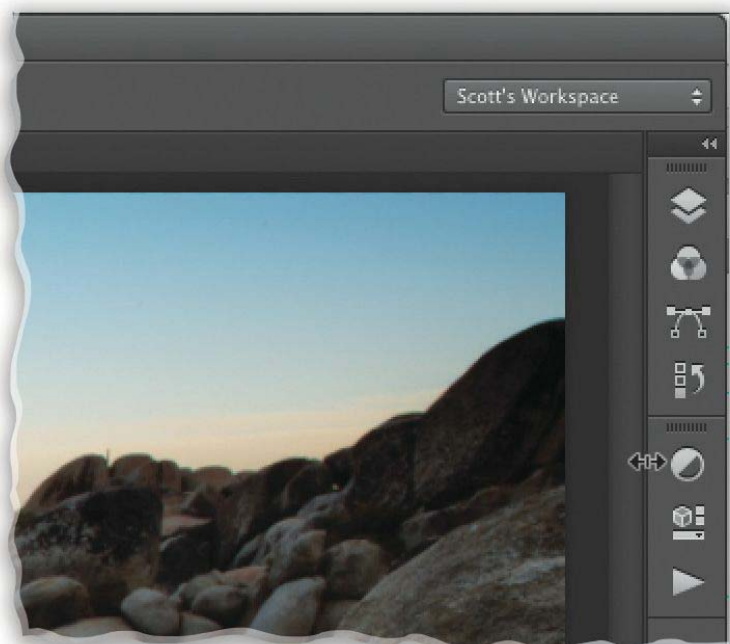
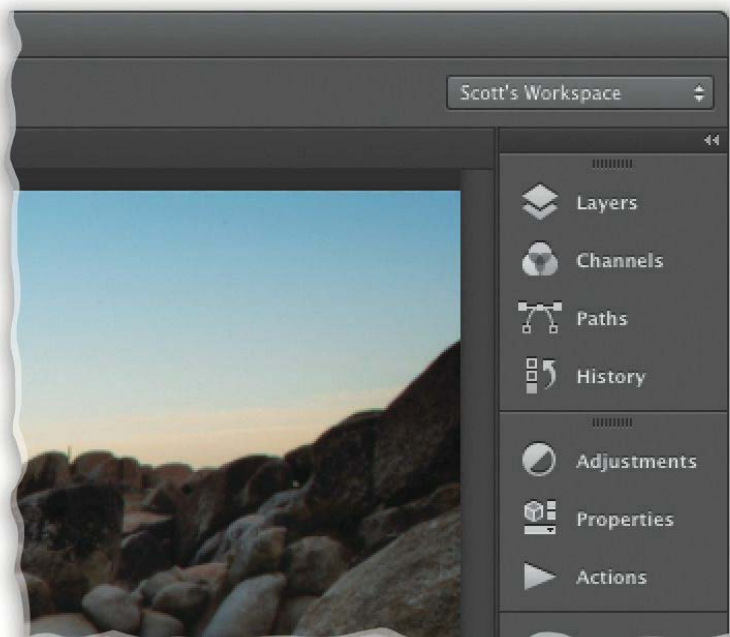
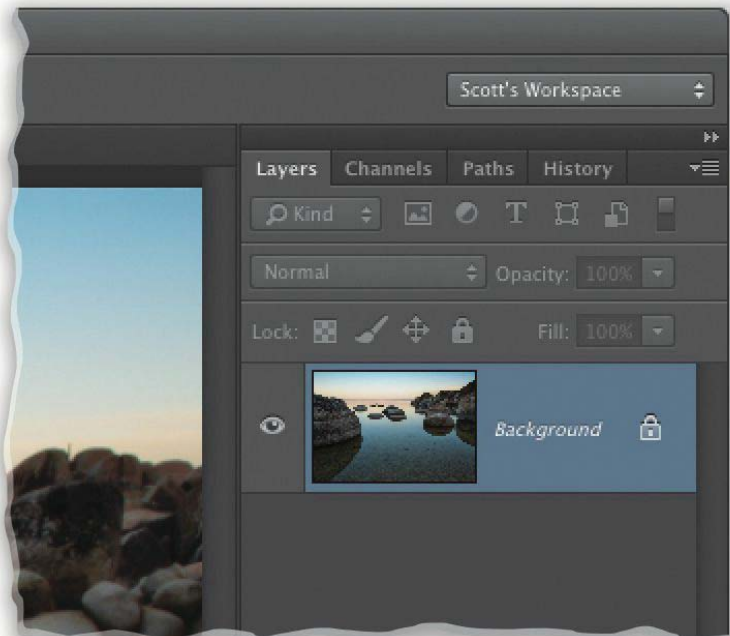


ПАНЕЛЬ NAVIGATOR (НАВИГАТОР) PHOTOSHOP

Если вам нравится использовать панель **Navigator** (Навигатор) в Lightroom, то аналогичная есть и в Photoshop. Зайдите в меню **Window** (Окно) и выберите опцию **Navigator** (Навигатор). Как только появится панель, используйте ползунок, расположенный под миниатюрой изображения, для увеличения / уменьшения изображения (перетаскивание вправо увеличивает масштаб; влево уменьшает его). Как только масштаб увеличен, можете щелкнуть и перетащить красный прямоугольник в панели **Navigator** (Навигатор) туда, куда хотите поместить центр области увеличения масштаба изображения (как показано здесь).

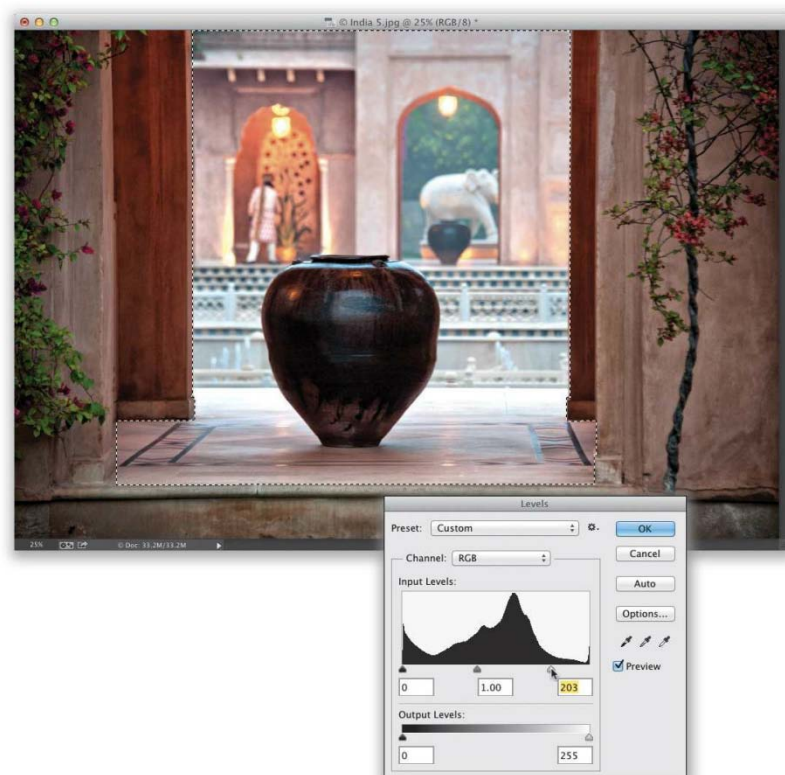
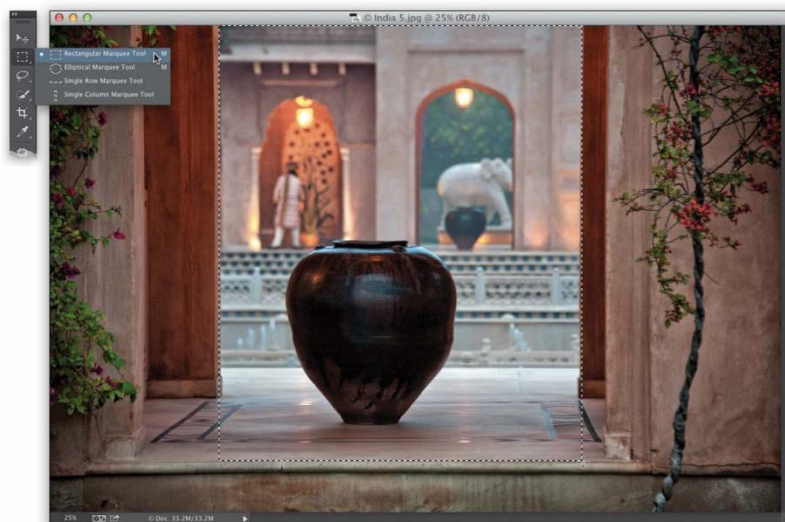
СВЁРТЫВАНИЕ ПАНЕЛЕЙ

Чтобы дать больше места для изображений, Photoshop предоставляет три варианта отображения панелей (показанные здесь, сверху вниз): (1) полное отображение панели – дает полный вид панели (группы панелей); (2) щелкните две крошечные, направленные вправо, стрелки в верхнем правом углу панели, и эта панель (или панели группы) свернутся к ее имени и значку; и (3) щелкните-и-перетащите вправо разделительную полосу между окном с изображением и верхом панели, и панель (или группа панелей) свернется только к значку панели. Чтобы развернуть панель целиком в полный размер, просто щелкните ее значок. Чтобы снова увидеть все вложенные панели, щелкните две крошечные, направленные влево, стрелки наверху справа верхнего значка панели.



#3: Редактирование только части изображения

Как и можно ожидать, в Lightroom все ползунки модуля **Develop** (Коррекции) действуют сразу на всё изображение. Поэтому, если бы вы хотели воздействовать лишь на часть изображения, то следовало бы взять **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) и закрасить область, которую хотели бы затронуть. В Photoshop вы можете поступать так же (конечно, до известной степени), но если хотите редактировать только часть изображения, то используете инструменты выделения (в Photoshop есть инструменты для всех воображаемых типов выделения – одно из свойств, которые делают Photoshop столь эффективным). Здесь описаны основные инструменты **Selection** (Выделение), которые используются по большей части (а другие мы опишем в книге позднее).



ФОРМИРОВАНИЕ ПРЯМОУГОЛЬНЫХ ВЫДЕЛЕНИЙ

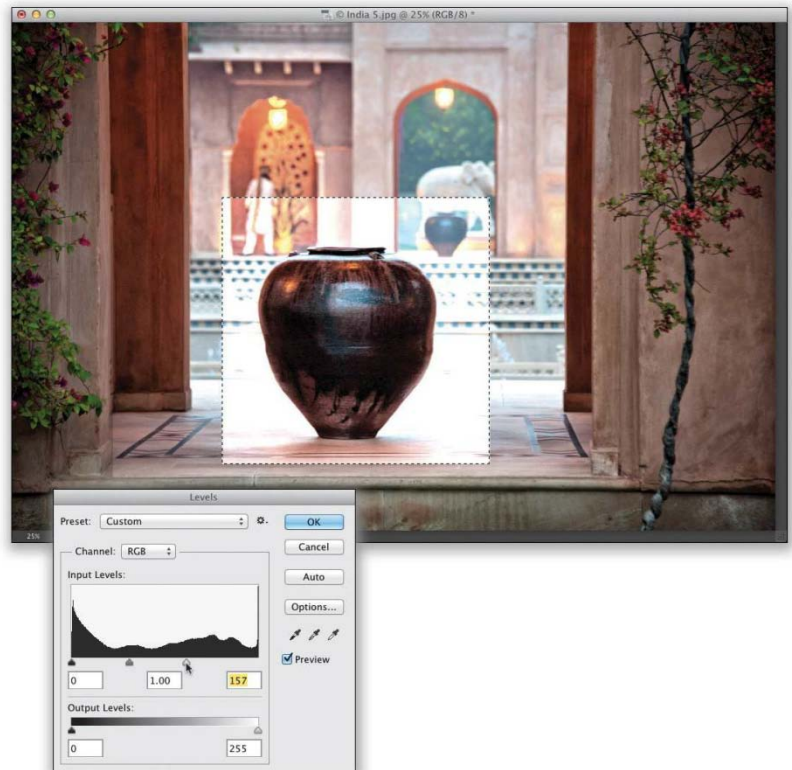
Если область, которую вы хотите выделить, квадратная или прямоугольная, используется один и тот же инструмент: **Rectangular Marquee** (Прямоугольная область) (полагаю, название *marquee* (дословно *маркиза*) выбрано потому, что анимация, которая показывает, где находится граница выделения, похожа на голливудскую маркизу-киноафишу с окантовкой бегущим рывками светом, хотя более распространенным названием такого контура является *марширующие муравьи*). Вы просто выбираете этот инструмент (второй сверху инструмент панели инструментов) или нажимаете клавишу **M**, и выделяете область для работы в ней перетаскиванием прямоугольника так, чтобы покрыть эту область. После такого выделения только эта выделенная область будет затронута тем, что вы делаете с изображением (как показано здесь, где я сделал прямоугольное выделение области между колоннами. И теперь, если бы я осветил или затемнил изображение, этим действием была бы затронута только область в данном прямоугольнике).

РАСШИРЕНИЕ И СУЖЕНИЕ ВЫДЕЛЕННОЙ ОБЛАСТИ

Как только выделение сформировано, то чтобы расширить область выделения, просто нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** и выделите дополнительные прямоугольники. Именно это я сделал здесь, где выделил области под левой и правой колоннами, сформировав меньшие прямоугольники. Чтобы сузить область выделения, вместо этого нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкните-и-перетащите по выделенной области (именно это я сделал по бокам и под колоннами). (Примечание: Эти клавиши можно использовать для расширения/сужения области выделения, сделанного при помощи любых инструментов **Selection** (Выделение). Теперь, после формирования выделенных областей, я увеличил их яркость, вызвав в Photoshop команду **Levels** (Уровни) и перетащив ползунков светов влево, как показано здесь (подробнее о команде **Levels** (Уровни) рассказано далее).

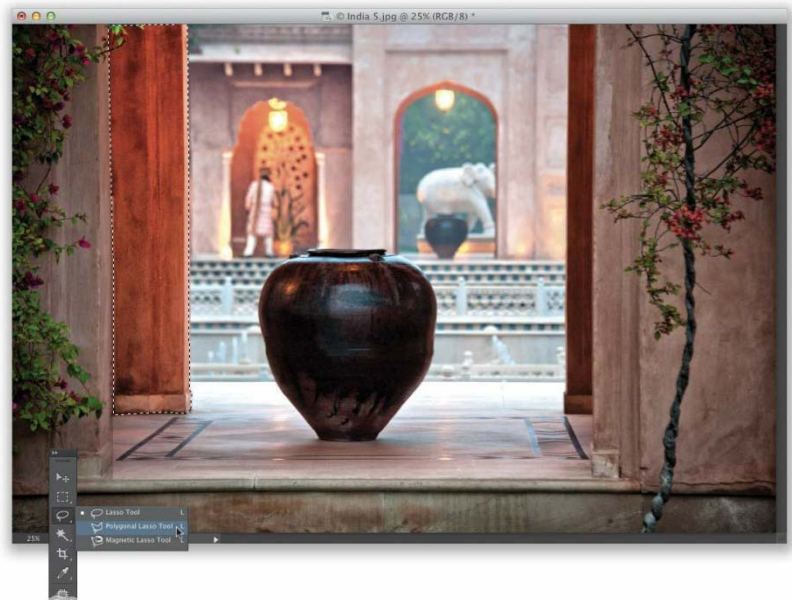
ОТМЕНА ВЫДЕЛЕНИЯ И КВАДРАТНОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ

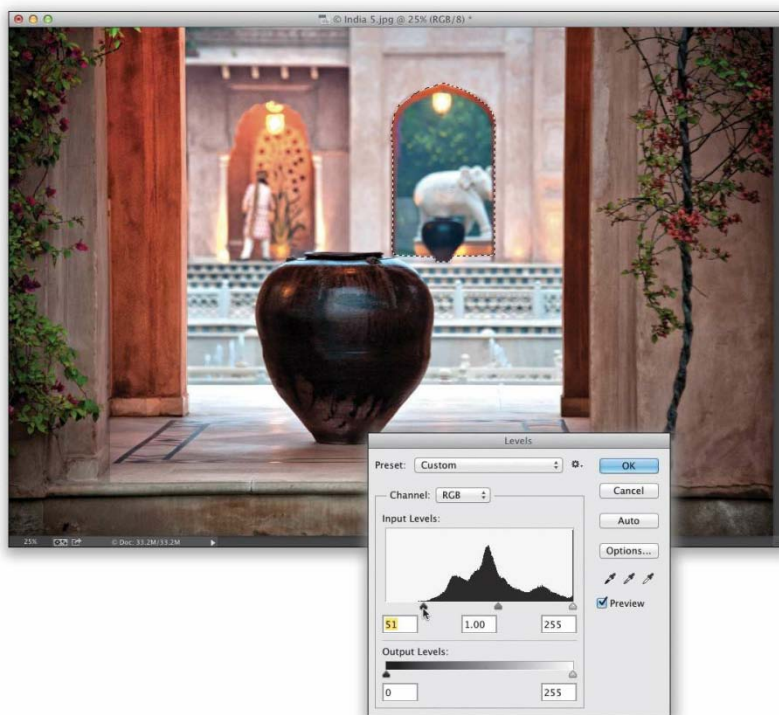
Чтобы отменить выделение в целом (функцией **Deselect** (Отменить выделение)), нажмите быструю клавишу **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**). Чтобы сделать выделение квадратной (а не прямоугольной) формы, просто нажмите и держите нажатой клавишу **Shift** при формировании выделения, и оно будет в точности квадратным (как показанное здесь). Опять-таки, любые изменения, которые я выполняю, теперь затрагивают только эту выбранную квадратную область, как показанная здесь, где я снова вызвал команду **Levels** (Уровни) и увеличил яркость упомянутым ползунком. (Между прочим, команда **Levels** (Уровни) находится в Photoshop в меню **Image**, под опцией **Adjustments** (Коррекции), и позволяет корректировать света (перетаскиванием влево белого ползунка на правом конце под графиком для увеличения яркости светов). Кроме того, затемнены средние тона и тени (перетаскивание среднего серого ползунка вправо затемняет средние тона; а влево увеличивает их яркость; перетаскивание вправо черного ползунка на левом конце делает тени темнее). Именно так мы использовали ранее Camera Raw и Lightroom).



ВЫДЕЛЕНИЕ ПРЯМЫМИ ЛИНИЯМИ

Не каждый объект, ограниченный прямыми линиями – прямоугольник или квадрат, но есть инструмент для выделения и таких объектов: это **Polygonal Lasso** (Прямолинейное лассо) (он вложен под инструментом **Lasso** (Лассо); нажимайте быструю клавишу **Shift+L**, пока такой инструмент не появится). Он позволяет очертить выделение, составленное из прямых линий (например, вы использовали бы этот инструмент, чтобы выделить дорожный знак Stop (Стоп) или знак Yield (Уступи дорогу)). Он работает, как инструмент, рисующий контур путем соединения точек: вы щелкаете этим инструментом в точке, где хотите начать, перемещаете курсор в следующий угол многоугольника и щелкаете, что протягивает прямую линию между двумя точками, а затем продвигаетесь к следующей точке. Возвратившись туда, где начинали, снова щелкните первую точку, и это создаст выделение (именно так здесь выделена колонна слева. Я начал в верхнем правом углу и обошел вокруг, а затем увеличил яркость светов с помощью функции **Levels** (Уровни)).



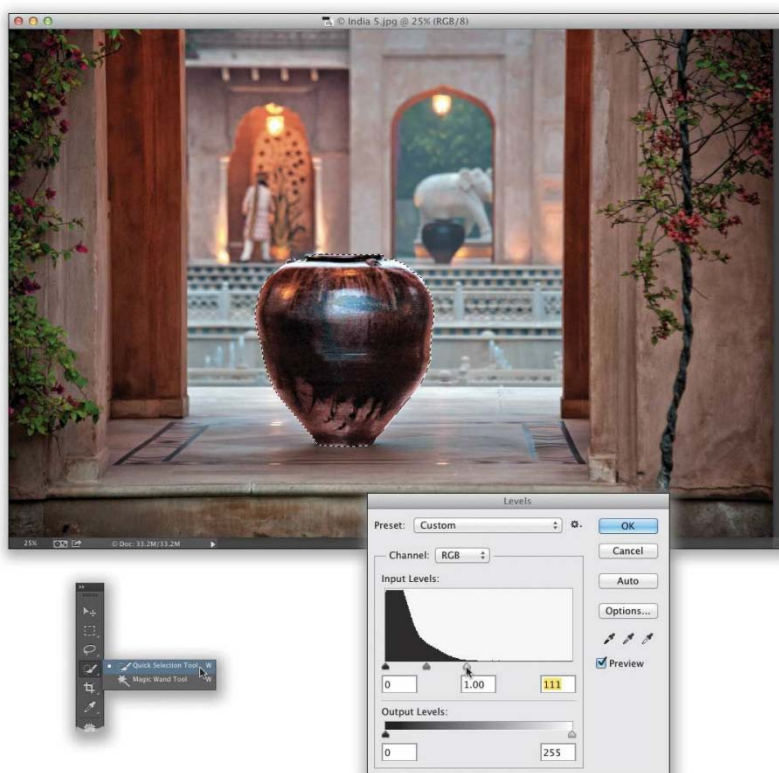


ВЫЧЕРЧИВАНИЕ ВЫДЕЛЕНИЯ ОТ РУКИ

Инструмент **Lasso** (Лассо) (**L**; третий сверху инструмент в панели инструментов), позволяет вычерчивать выделение свободной формы, как я сделал здесь, выделив открытый сводчатый проём на заднем плане. Нужно просто щелкнуть и начинать чертить так, как вы обводите края карандашом или ручкой. Возвратившись к точке, близкой той, где вы начали, просто отпустите кнопку мыши, и контур соединится с точкой, где вы начали, и произойдет выделение. Кроме того, здесь я также вызвал функцию **Levels** (Уровни) и затемнил тени.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТА БЫСТРОЕ ВЫДЕЛЕНИЕ

Если бы вы захотели выделить объект, такой как эта ваза (или, возможно, горшок?), вам понадобился бы инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) (**W**; это четвертый инструмент сверху в панели инструментов. Необходимо просто закрасить им область, которую нужно выделить (как я сделал здесь, закрасив вазу), и этот инструмент выделяет область, автоматически определяя края выделения (подобно инструменту **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) в Lightroom с включенной функцией **Auto Mask** (Автомаскирование)). (Помните: Можно расширить и сократить любую область выделения, о чем мы уже говорили – просто нажав-и-удерживая-нажатой клавишу **Shift** для добавления к существующему выделению или нажав-и-удерживая-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) для удаления областей из существующего выделения). Помимо этого, здесь я также вызвал функцию **Levels** (Уровни) и увеличил яркость в светах.

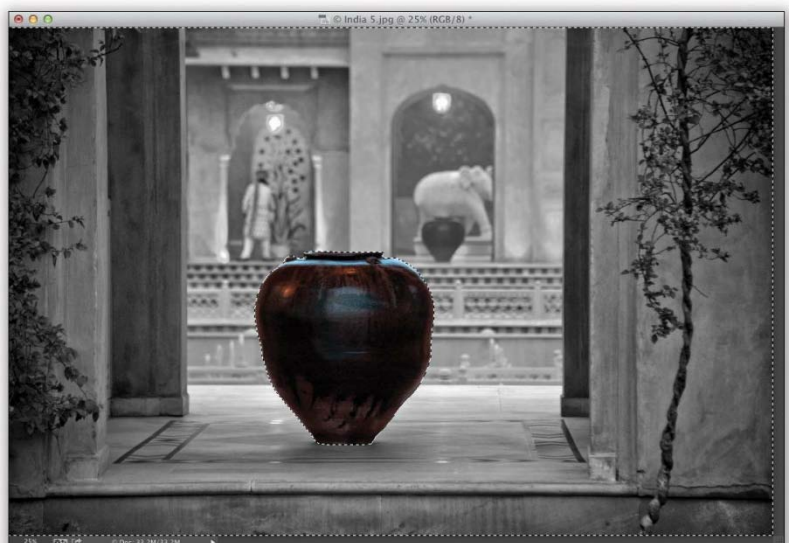
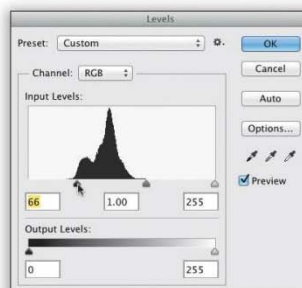
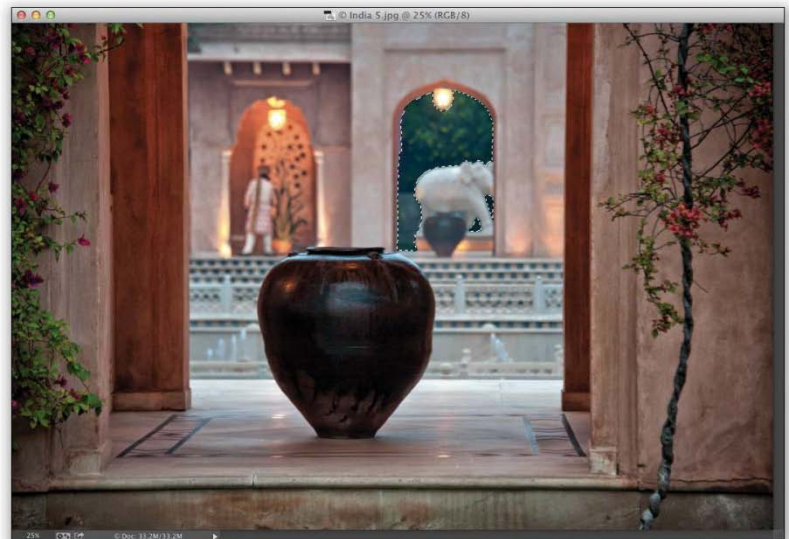


ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТА ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА

Сегодня мы пользуемся этим инструментом намного реже, чем в прошлом (отдавая главное предпочтение инструменту **Quick Selection** (Быстрое выделение)), но его по-прежнему удобно использовать, если область, которую нужно выделить, имеет постоянный цвет или близкие цвета. Например, если бы у вас была чисто желтая стена и вы хотели бы выделить ее, чтобы изменить цвет (используя ползунок **Hue** (Цветовой тон) в окне **Photoshop Hue/Saturation** (Цветовой тон/Насыщенность)), вызываемом из меню командой **Image > Adjustments > Hue/Saturation** (Изображение > Коррекции > Цветовой тон/Насыщенность), то инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) будет инструментом, который выделял бы, как правило, всю эту стену одним щелчком. В показанном здесь примере мы хотим выделить зеленые деревья, расположенные снаружи и видимые в арке на заднем плане, и использовать функцию **Levels** (Уровни) для затемнения теней. Итак, активируйте инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (он вложен под инструментом **Quick Selection** (Быстрое выделение); для этого нажимайте быструю клавишу **Shift+W** до появления обсуждаемого инструмента) и щелкните им деревья один раз. Это выделит большую часть подлежащей выделению области, но не всю, поэтому нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** (для добавления к текущему выделению), и щелкните этим инструментом по всем областям, пропущенным после первого щелчка. Возможно, вам придется сделать это несколько раз. Кроме того, возможно, придется подкорректировать параметр **Tolerance** (Допуск) (в верхней панели параметров). Он определяет, какой диапазон цветов выделяет инструмент. Чем выше число, тем больше цветов включается в выделение, поэтому, если выделение захватывает лишнее, просто введите более низкое число (я понизил его до 20).

ИНВЕРСИЯ ВЫДЕЛЕНИЯ

Распространенный прием выделения, который мы используем, делая замысловатое выделение, состоит выделить на изображении нечто простое в выделении (такое, как показанная здесь ваза), а затем зайти в меню **Select** (Выделение) и выполнить команду **Inverse** (Инверсия). Это инвертирует выделение, делая выделенным всё, кроме изначально выделенного объекта. Так например, если бы мы хотели, чтобы все в этом снимке было черно-белым, за исключением вазы, то выделили бы вазу, выполнили бы команду **Inverse** (Инверсия), затем выполнили бы команду меню **Image > Adjustments > Desaturate** (Изображение > Коррекция > Обесцветить). Я подумал, демонстрируя здесь этот пример, что он мог бы впоследствии пригодиться вам кстати.



#4: Инструменты Штамп и Заплата

В инструменте **Spot Removal** (Удаление пятен) Lightroom действительно реализована функция **Clone** (Штамп), но она... ну..., чудес не творит (и это мягко сказано). А вот инструмент **Clone Stamp** (Штамп) в Photoshop потрясающ – он исправляет, зарисовывает и удаляет все виды дефектов, с которыми Lightroom просто не может справиться. Например, если есть снимок здания с разбитым окном, можно перерисовать соседнее окно прямо поверх разбитого, обеспечив такое качество, что никто в жизни не подумает, что имело место исправление. Но приведенный пример – микроскопическая часть того, что может делать этот инструмент. Помимо него, есть также **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) (более эффективная родственница инструмента **Clone Stamp** (Штамп) (ее аналог в Lightroom – инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен)), используемая при исправлениях крупных областей.



КАК ПРОИЗВОДИТСЯ КЛОНИРОВАНИЕ

На данном изображении мы намереемся удалить часть отражений светильников в вестибюле гостиницы, как на потолке (удаление крупных светлых участков), так и отражений на полу (маленьких, но по-настоящему сложных для обработки участков, в связи с тем, что плитки разделены линиями, не позволяющими просто удалить отражения – их необходимо удалить и заменить изображением линий). Мы начнем с пола. В панели инструментов активируйте инструмент **Clone Stamp** (Штамп) (S), затем нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и курсор приобретет вид прицельной рамки. Щелкните этим курсором-прицелом прямо одну из линий на полу рядом с тем отражением, которое вы хотите удалить (как показано здесь в кружке). Теперь продвиньте курсор по отражению, и вы заметите, что в круглом курсоре кисти видно превью как раз того, что вы собираетесь клонировать. Ниже на рисунке можно видеть в увеличенном масштабе оригинальную линию в том месте, где вы щелкнули изображение курсором кисти, и можно наложить эту линию в курсоре на оригинальную линию на плитке, хотя она не покрывает всё то, что подлежит исправлению.

Теперь начните закрашивание курсором-штампом вдоль линии, разделяющей плитки, и он клонирует пол из того места, где вы ранее щелкнули отражение при нажатой клавише **Alt** (Mac: **Option**). Так как выбранная область (называемая **sampled** (образчик)) имела вид прямой линии, эта линия клонируется непосредственно поверх отражения и по мере закрашивания по нему, а сама линия замещает отражение светильника. Примерно так и ожидалось. Итак, этот инструмент работает следующим образом: вы формируете образчик в ближайшей соседней области щелчком мыши при нажатой клавише **Alt**, перемещаете курсор по области, которую хотите исправить, и просто щелкаете, чтобы клонировать хорошую область прямо по исправляемой.

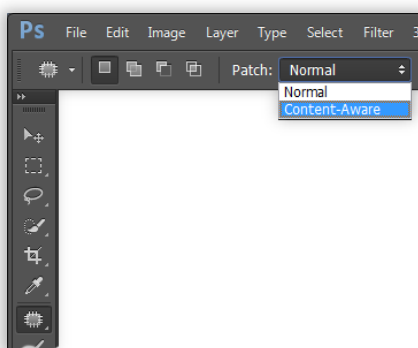
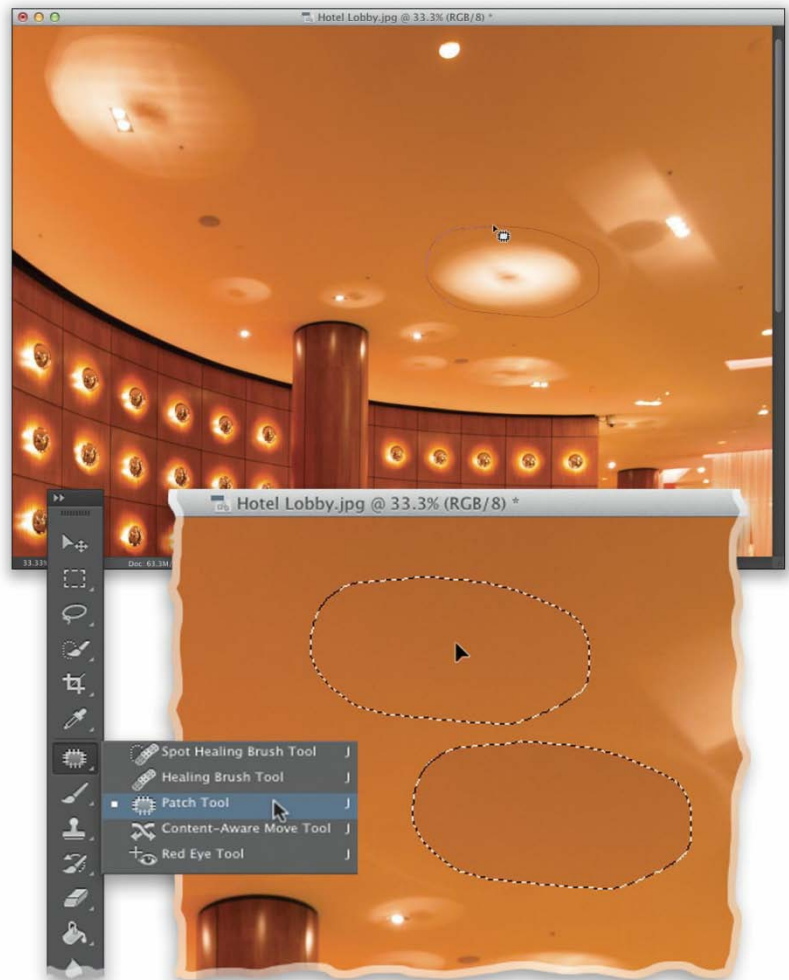
ИНСТРУМЕНТ ЗАПЛАТКА

Хотя можно удалить все отражения, одно за другим, используя инструмент **Clone Stamp** (Штамп), на это уйдет много времени и кропотливой работы по клонированию, потому что некоторые из отражений довольно велики. Когда объект, который вы хотите удалить, большой, именно тогда используется инструмент **Patch** (Заплата). Он отчасти похож на инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) в Lightroom, если бы объединить тот с инструментом **Lasso** (Лассо) Photoshop. Вот как он работает. Активируйте инструмент **Patch** (Заплата) из панели инструментов (он вложен под инструментом **Spot Healing Brush** (Точечная восстанавливающая кисть), и нужно нажимать быструю клавишу **Shift+J**, пока он не появится), и очертите от руки выделение вокруг объекта, который вы хотите удалить (в нашем примере, одно из упомянутых крупных отражений на потолке, как показано здесь) – точно так же, как вы сделали бы инструментом **Lasso** (Лассо). Закончив выделение, щелкните в нем и перетащите его в чистую область потолка (как показано в увеличенном масштабе на нижнем фрагменте).

Как только вы перетащите выделение инструмента **Patch** (Заплата) на чистый участок (оно отображает превью в выбранной области, точно так же, как инструмент **Clone Stamp** (Штамп) отображает превью в своем курсоре кисти), просто отпустите кнопку мыши, и выделение перепрыгнет назад к его началному местоположению и удалит отражение, базируясь на структуре, тоне и цвете того участка, куда вы перетащили выделение (как показано здесь внизу, где отражение исчезло). После этого нажмите быструю клавишу **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**), чтобы отменить выделение. Если необходимо немного подчистить результаты после использования инструмента **Patch** (Заплата), просто переключитесь снова на инструмент **Clone Stamp** (Штамп) и используйте его для окончательного исправления.

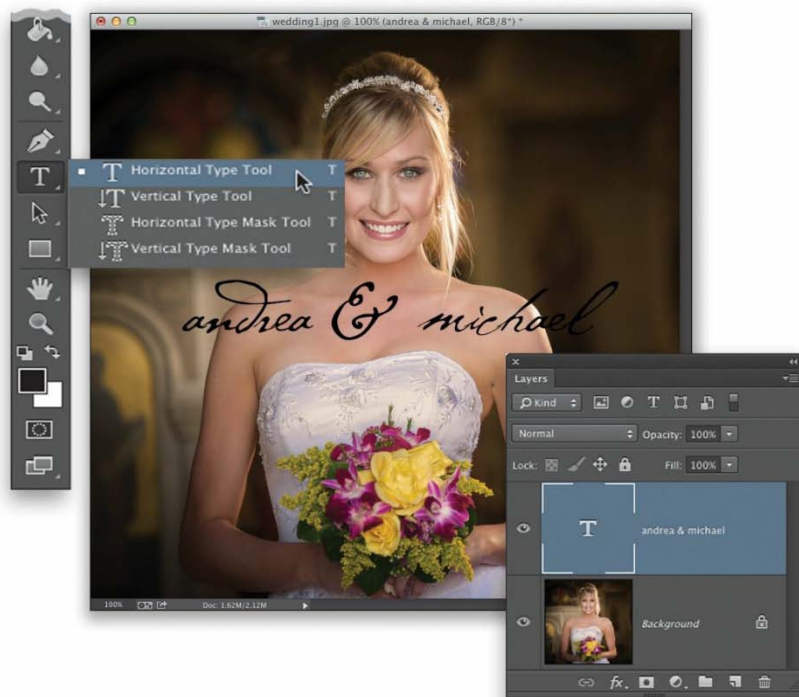
СОВЕТ: ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ЗАПЛАТКА ПЕСТРИТ ПОСТОРОННИМИ ОБЪЕКТАМИ

Если объект, который вы намерены удалить, находится у края изображения, то по всей вероятности, при исправлении области инструментом **Patch** (Заплата) оставит много лишних объектов. Если это происходит, нажмите быструю клавишу **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**), чтобы отменить действие, затем перейдите в панель параметров и из всплывающего меню **Patch** (Заплата) выберите опцию **Content-Aware** (С учетом содержимого) и попробуйте еще раз. Обычно это дает хороший результат.



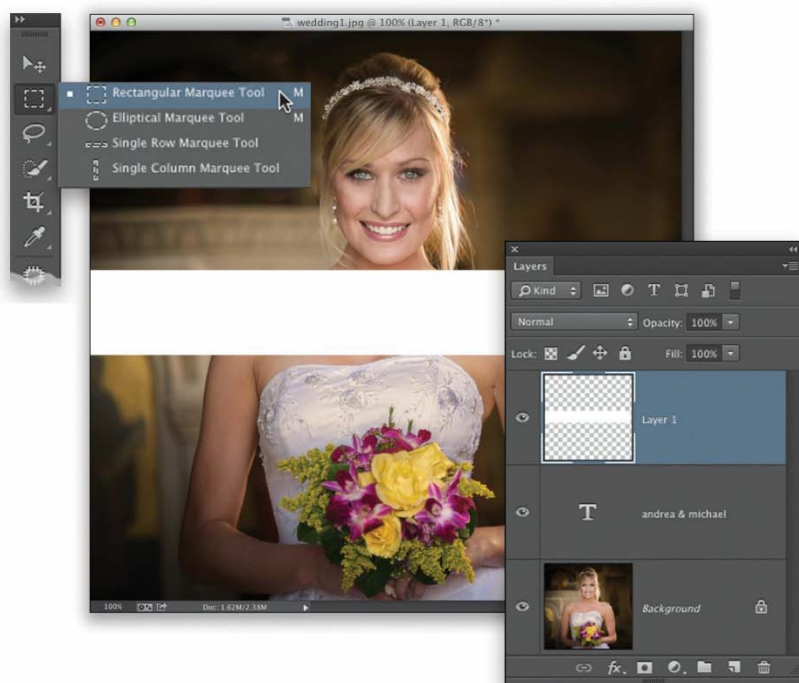
#5: Работа со слоями

Слои – один из главных элементов, для использования которых мы переходим в Photoshop, поскольку они выполняют очень много функций. Слой позволяет добавлять что-то поверх изображения и помещать его везде, где вы хотели бы. Для примера скажем, если бы вы хотели добавить рисунок или текст на страницу книги о свадьбе или хотели бы смешать два снимка вместе для получения живописного эффекта, вы могли бы сделать это при помощи слоёв. Кроме того, мы используем слои для множества вещей – от ретуширования портретов (см. Главу 4) до создания спецэффектов (см. Главу 6). Здесь даются основы того, как работают слои.



ШАГ ОДИН:

Откройте изображение, которое хотите отредактировать в Photoshop, и оно появится как слой **Background** (Фон) (означая, что это просто обычное доброе размещение изображения, так же точно, как в Lightroom). Чтобы добавить текст над этим слоем изображения, используется инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) (**T**). Итак, просто щелкните прямо по изображению и начните печатать, и выполнится ввод текста любым шрифтом и размером, которые вы выделили в панели параметров. Если вы хотите изменить шрифт или размер, подсветите текст, затем зайдите в панель параметров и выберите новый шрифт из всплывающего меню шрифтов (я выбрал шрифт Cezanne Regular, но вы можете выбирать любой шрифт, который вам нравится), а также большой размер шрифта из всплывающего меню размеров шрифта (я выбрал размер 48 пунктов), затем нажмите **Ctrl+Enter** (Мас: **Command+Enter**), чтобы установить шрифт. Текст можно перемещать, куда угодно, используя инструмент **Move** (Перемещение) (**V** – самый верхний инструмент в панели инструментов).

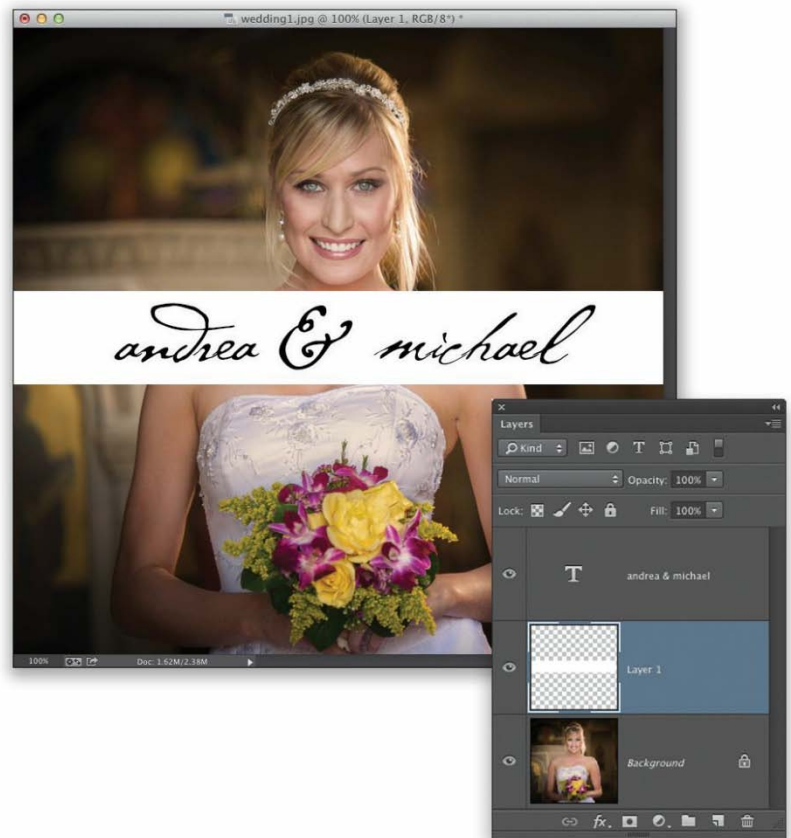


ШАГ ДВА:

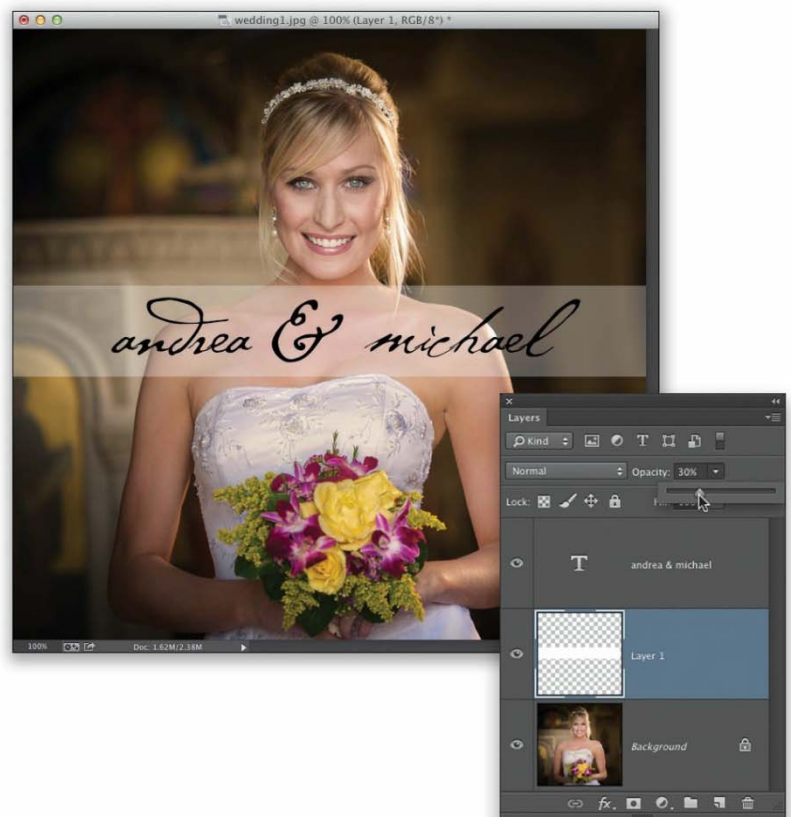
Если посмотреть на текст в Шаге Один, не трудно убедиться, что часть черного шрифта читать затруднительно (особенно последнюю пару букв в имени Michael), поэтому мы намереваемся поместить позади текста белую панель, чтобы выделялся весь текст. Чтобы добавить новый чистый слой над слоем с текстом, щелкните значок **Create a New Layer** (Создать новый слой) внизу панели **Layers** (Слои) (второй значок справа). Теперь возьмите инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная рамка) (**M**) из панели инструментов и перетащите поперек низкий и широкий прямоугольник (как показано здесь). Нажмите клавишу **D**, затем **X**, чтобы выбрать белый цвет переднего плана, а затем нажмите быструю клавишу **Alt+Backspace** (Мас: **Option+Delete**), чтобы заполнить это выделение белым (как показано здесь). Нажмите быструю клавишу **Ctrl+D** (Мас: **Command+D**), чтобы отменить выделение.

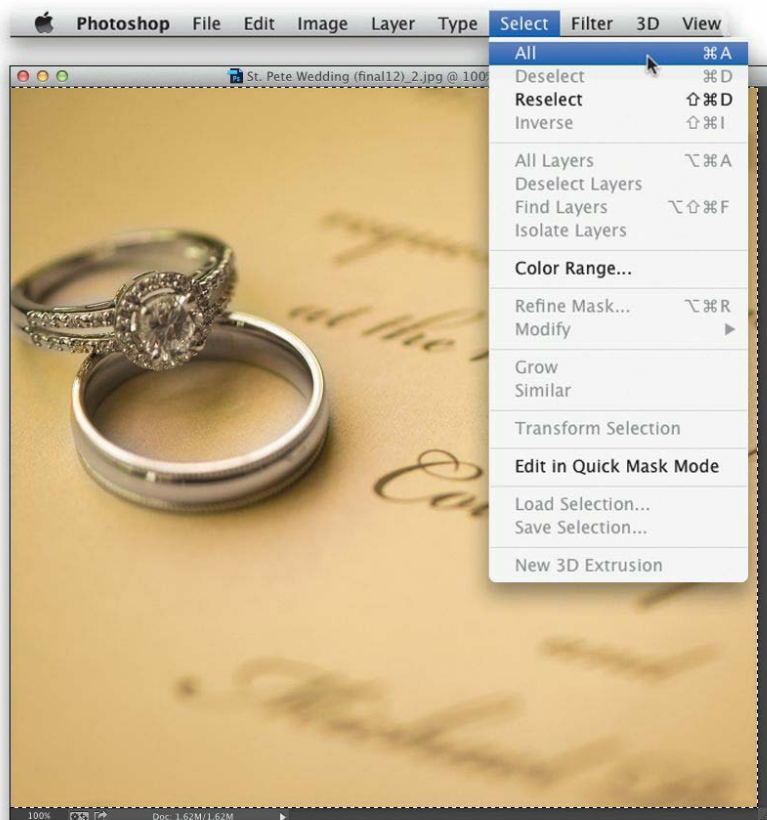
ШАГ ТРИ:

К сожалению, эта белая панель теперь перекрывает текст, мы же хотим иметь ее под текстом. Так произошло потому, что слои наращиваются в стеке слоёв снизу вверх на верхний слой. Посмотрите на панель **Layers** (Слои) в предыдущем шаге. Там есть слой **Background** (Фон) (он находится внизу), и кроме него имеется текстовый слой. Когда имелись только эти два слоя, текст был виден, потому что он появился в стеке панели **Layers** (Слои) над слоем **Background** (Фон). Но как только вы добавили еще один слой сверху и заполнили его белым, он закрыл то, что было под ним – текстовый слой и снимок невесты. Чтобы переместить эту белую панель под текстовый слой, перейдите в панель **Layers** (Слои) и перетащите белый слой панели (Layer 1) вниз под текстовый слой (как показано здесь). Теперь порядок слоёв в стеке таков: фоновое изображение, над ним белая панель и сверху текстовый слой.

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Теперь, если посмотреть на изображение в Шаге Три, то можно видеть, что чисто белая панель закрывает часть изображения невесты. Так происходит, потому что панель – это сплошной объект, а сплошные объекты закрывают всё то, что находится в панели **Layers** (Слои) ниже них. Однако все слои позволяют регулировать их непрозрачность, так что, если вы хотите сделать объект несколько или значительно прозрачнее, то можете уменьшить величину непрозрачности его слоя. Удостоверьтесь, что слой активен (подсвечен), затем просто перейдите в поле **Opacity** (Непрозрачность) близ верха с правой стороны панели **Layers** (Слои) (где параметр по умолчанию имеет величину 100 %), щелкните небольшую направленную вниз стрелку справа от поля, и появится ползунок **Opacity** (Непрозрачность). Уменьшите значение где-то до 30 % (как показано здесь), и теперь сквозь панель можно видеть невесту на слое **Background** (Фон).





ШАГ ПЯТЬ

Продолжим и добавим здесь еще одно изображение, и аккуратно смешаем их вместе. Итак, откройте в Photoshop еще одно изображение (в данном случае, это приглашение на свадьбу с положенными сверху обручальными кольцами). Скопируем его в память, для чего предварительно необходимо выделить все изображение, зайдя в меню **Select** (Выделение) и выполнив команду **All** (Все) (или просто нажав быструю клавишу **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**)). После появления контура выделение вокруг изображения нажмите **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**), чтобы скопировать снимок из Photoshop в буферную память.

СОВЕТ: УДАЛЕНИЕ СЛОЁВ

Чтобы удалить слой, щелкните слой в панели **Layers** (Слои) и (а) перетащите его на значок **Recycle Bin** (Mac: **Trash**) внизу панели; или (b) щелкните значок **Recycle Bin** (Mac: **Trash**) (после чего последует вопрос, хотите ли вы действительно удалить слой); или (c) нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**) клавиатуры.

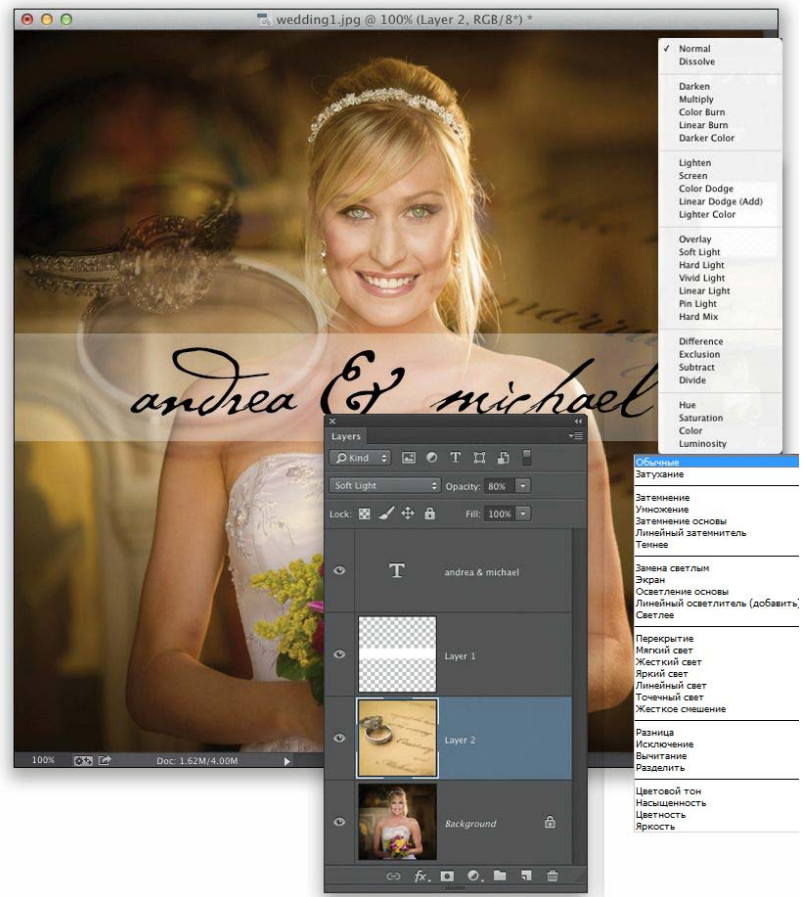


ШАГ ШЕСТЬ:

Переключитесь назад на снимок невесты и нажмите быструю клавишу **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**), чтобы вставить изображение, сохраненное в буферной памяти, в документ. Оно появится поверх последнего активного слоя документа. (Примечание: Вам, вероятно, придется изменить размеры вставляемого изображения, но подробно мы опишем это в разделе #6). В данном случае, последний слой, с которым мы работали, был слой панели белого цвета, так что вставленное изображение появляется в стеке слоев сразу над слоем панели белого цвета. Однако мы хотим, чтобы оно появилось непосредственно над снимком невесты (позволяя смешать вместе эти два снимка, все еще имея поверх них белую панель и текстовый слой). Итак, зайдите в панель **Layers** (Слои) и перетащите в стеке слоёв вставленный слой вниз сразу над слоем **Background** (Фон) (как показано здесь). Чтобы заставить вставленное изображение смешаться со снимком невесты, расположенном на слое ниже этого, можно просто понизить непрозрачность этого слоя, но это не создаст интересного смешения. В этом месте и вступают в игру режимы наложения слоёв.

ШАГ СЕМЬ:

Имеется целый пакет режимов наложения слоёв (вы можете увидеть их во всплывающем меню слева почти на самом верху панели **Layers** (Слои) – их полный список показан здесь с правого края), и они определяют, как текущий слой смешивается с одним (или несколькими) слоями, находящимися под данным слоем. (Верхний список режимов смешения относится к оригинальной версии, а нижний – к русифицированной версии – **А.Л.**) Некоторые режимы смешения работают так, что комбинация слоёв создает значительно большую яркость (например, режим **Screen** (Экран)) или значительное затемнение (например, режим **Multiply** (Умножение)). Так какой же режим для этих двух изображений "правильный"? Кто может знать это заранее? Для оценки их всех мы используем быструю клавишу, а затем просто останавливаемся на том режиме, который выглядит наилучшим образом. Быстрой клавишей такого перебора является **Shift++** (знак плюс). Каждое ее нажатие изменяет режим смешивания на следующий в списке всплывающего меню, и вы останавливаетесь, найдя тот, который вам нравится. Это достаточно просто. Здесь я остановился на режиме **Soft Light** (Мягкий свет), затем понизил непрозрачность этого слоя до 80 %, потому что эффект выглядел слишком сильным.

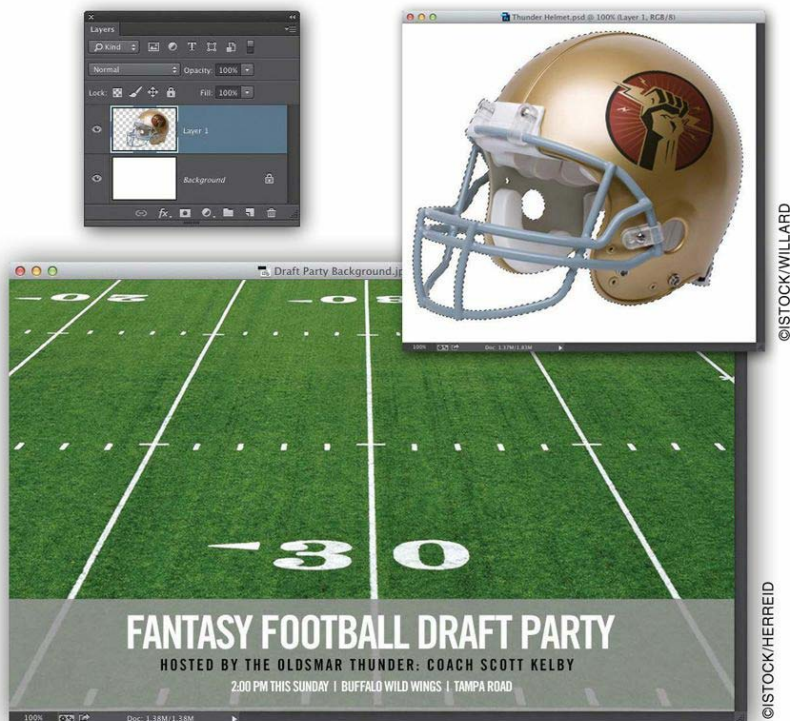
**ШАГ ВОСЕМЬ:**

И все же с данным изображением имеется небольшая проблема. Слои с приглашением заставляют лицо невесты выглядеть слишком желтым. Я бы предпочел, чтобы ее лицо выглядело так, как на фоновом слое, но к счастью, мы можем сделать видимыми те части слоёв, которые хотим, при помощи масок слоя. Чтобы добавить маску, щелкните значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) внизу панели **Layers** (Слои) (третий значок слева), и это добавит миниатюру белой маски справа от миниатюры изображения в панели **Layers** (Слои). Поскольку маска белая, необходимо закрасить ее в противоположный цвет – черный. Для этого активируйте в панели инструментов инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), из **Brush Picker** (Селектор кисти) в панели параметров выберите большую кисть с мягким краем и закрасьте лицо невесты (как показано здесь). Это в своей основе вырезает отверстие в слое с приглашением, и в результате вы можете видеть оригинальное лицо невесты на нижележащем слое.



#6: Изменение размеров, поворот и трансформирование

Поскольку вы будете много работать со слоями, полезно знать, как изменять размеры объектов, потому что при добавлении чего-то к снимку, такого, как пользовательский водяной знак или логотип или другой снимок (как мы только что сделали в #5), вам, возможно, придется изменить размеры объектов в соответствии со снимком. Функция Photoshop для изменения размеров называется **Free Transform** (Свободное трансформирование), и название выбрано как нельзя лучше, потому что помимо изменения размеров, она позволяет поворачивать, искажать, зеркально отображать, деформировать и делать все виды другой впечатляющей трансформации. Здесь мы опишем весь их комплект. А в самом конце вы узнаете также, как изменять размеры всего изображения.



©ISTOCK/WILLARD

©ISTOCK/HERREID

ШАГ ОДИН:

Начнем с того, что откроем фоновое изображение (это изображение от iStock, использование которого началось с Lightroom. Я открыл его в Photoshop и добавил три строки текста (использовав шрифт Trade Gothic LT Std.), затем позади текста добавил серую панель, а затем придал ей некоторую прозрачность, уменьшив величину непрозрачности. Только что в разделе #5 мы описали, как все это выполнить). После этого мы откроем еще одно изображение – футбольный шлем на его собственном слое (с прозрачным фоном). Чтобы получить этот шлем на фоне футбольного поля, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), затем зайдите в панель **Layers** (Слои) и щелкните прямо миниатюру для слоя шлема. Это выделит все на данном слое (*Helmet (шлем)*) (кроме прозрачного фона, как показано на правой верхней врезке – **А.Л.**). Теперь нажмите быструю клавишу **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**), чтобы скопировать его в буферную память.

ШАГ ДВА:

Теперь переключитесь обратно на фоновое изображение футбольного поля и нажмите быструю клавишу **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**), чтобы вставить скопированный шлем в этот документ. Как можно видеть, он немного велик (и именно поэтому следует знать, как изменять в Photoshop размеры объекта). Между прочим, есть и другие способы копировать из документа в документ такие объекты, как этот шлем. Вот еще один способ. Вернитесь к изображению шлема, затем зайдите в меню **Layer** (Слои) и выполните команду **Duplicate Layer** (Создать дубликат слоя). В появившемся диалоговом окне, во всплывающем меню **Destination** (Назначение), выберите имя документа с изображением футбольного поля.

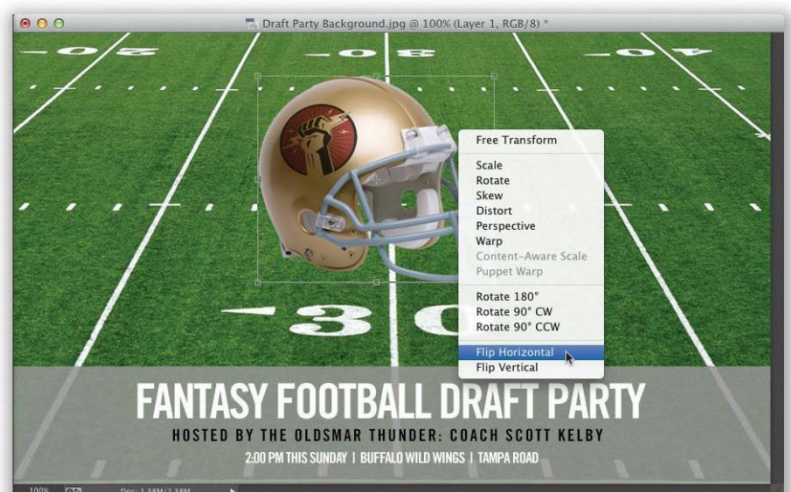
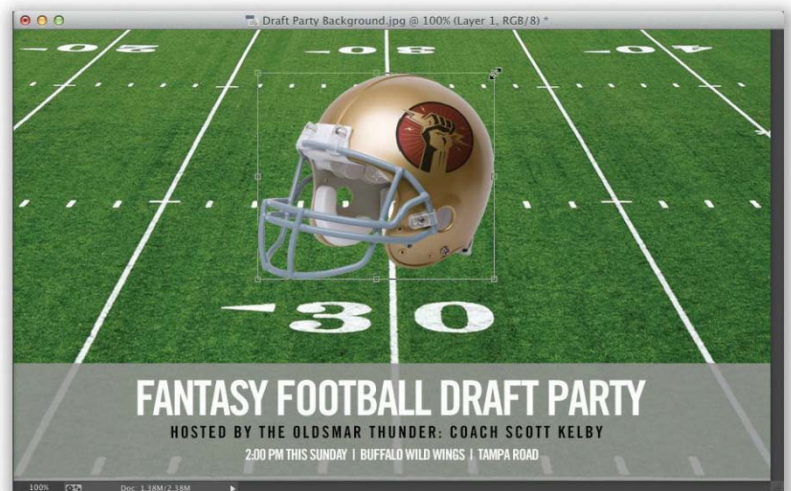


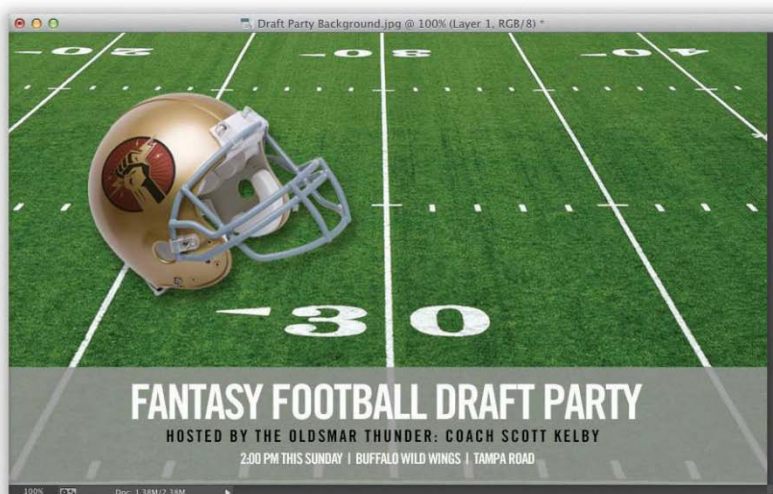
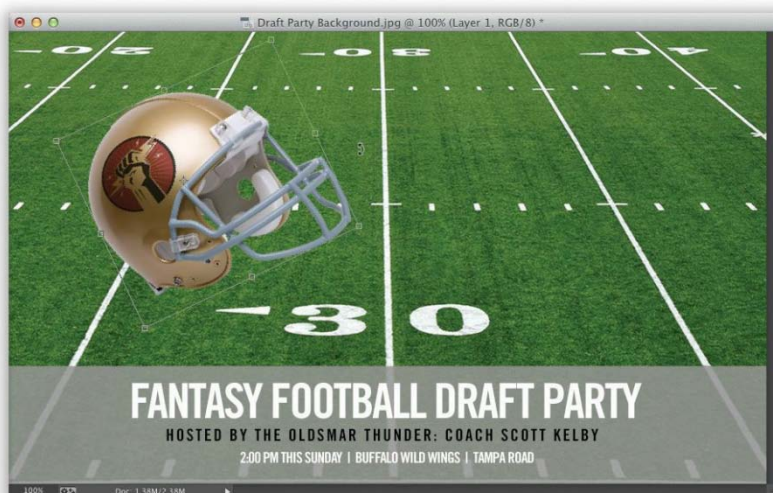
ШАГ ТРИ:

Для изменения масштаба изображения мы будем использовать функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование). Ее быстрая клавиша **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), что легко запомнить: **T** – **Transform** (Преобразование). Ее нажатие помещает всё то, что находится в активном слое, в прямоугольник с небольшими метками-манипуляторами в его четырех углах и в середине каждой из четырех сторон. Чтобы изменить размеры чего-то (как наш шлем), все, что нужно сделать – нажать-и-держат-нажатой клавишу **Shift** (это приводит к пропорциональному изменению размеров, без искажения изображения, лишь с его уменьшением), затем захватить одну из угловых меток-манипуляторов (не имеет значения, какую), и перетящить внутрь для уменьшения изображения, как показано здесь (или наружу для его увеличения). Закончив с изменением размеров, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать трансформированный размер.

ШАГ ЧЕТЫРЕ:

Давайте снова получим ограничивающий прямоугольник **Free Transform** (Свободное трансформирование), но на сей раз щелкнем в нем где угодно правой кнопкой мыши. Это вызывает всплывающее меню всех трансформаций, которые можно выполнить – от **Rotate** (Поворот) до **Skew** (Наклон), от **Perspective** (Перспектива) до **Rotate 180°** (Повернуть на 180°), а также всех промежуточных. Когда вы выбираете одну из этих опций, а затем используете метки-манипуляторы, происходит автоматическое трансформирование на основе выбранной опции. Здесь мы выберем опцию **Free Transform** (Свободное трансформирование), чтобы отразить шлем по горизонтали (что можно сделать, потому что на шлеме нет никакого текста. Если бы был текст, он читался бы в зеркальном отражении). Итак, щелкните правой кнопкой мыши внутри ограничивающего прямоугольника, выберите опцию **Flip Horizontal** (Отразить по горизонтали) и получите отражение шлема по горизонтали (как показано здесь).





ШАГ ПЯТЬ

Теперь, чтобы повернуть зеркально перевернутый шлем, нужно еще раз вызвать функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование) (если она еще не активна). Затем следует переместить курсор за пределы ограничивающего прямоугольника, и вы увидите, что курсор изменяется на двуглавую стрелку. Это индикация того, что имеется готовность выполнить поворот. Таким образом, поверните объект перетаскиванием вверх/вниз. Здесь я навел курсор с правой стороны за пределами ограничивающего прямоугольника и переместил его вверх. Затем я переместил шлем влево – просто переместил курсор в ограничивающем прямоугольнике, и это изменило курсор на стрелку инструмента **Move** (Переместить), что указывает на выполнение простого перетаскивания влево. Нажмите **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать трансформацию.

ШАГ ШЕСТЬ:

Окей, на короткое время мы оставим тему изменения размеров и поговорим о стилях слоя. Они используются, чтобы добавить к слою тени, свечение и другие стили. Чтобы добавить тень, падающую за шлем, щелкните значок **Add a layer style** (Добавить стиль слоя) внизу панели **Layers** (Слои) (это второй значок слева), и выберите опцию **Drop Shadow** (Тень). Это открывает диалоговое окно **Layer Style** (Стиль слоя), которое предоставляет доступ ко всем стилям слоя (но здесь пока мы сосредоточимся только на опциях тени **Drop Shadow** (Тень), и я показываю только эту часть диалогового окна). Есть лишь пара ползунков, которыми следует манипулировать: (1) **Size** (Размер) управляет степенью мягкости тени (обычно я слегка варьирую это значение), и (2) **Opacity** (Непрозрачность) управляет яркостью тени (я, скорее всего, понизил бы ее до 50 %). Из окна можно также управлять параметрами **Angle** (Угол) и **Distance** (Смещение), но проще переместить курсор за пределы диалогового окна, на изображение, и буквально просто перетащить тень, куда вы хотите. Закончив, щелкните кнопку **OK**, чтобы закрыть это диалоговое окно.

ШАГ СЕМЬ:

Затем сделаем копию слоя нашего шлема. Самый быстрый способ дублировать слой – использовать быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**). Это создает дубликат активного слоя, и сделайте его сейчас. Вызовите функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование) (быстрая клавиша вам известна), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** (чтобы выравнивать шлемы), а затем перетащите дубликат шлема вправо. Затем щелкните правой кнопкой мыши в ограничивающем прямоугольнике и выберите опцию **Flip Horizontal** (Отразить по горизонтали), таким образом, шлемы позиционируются друг напротив друга (как показано здесь). Нажмите **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать трансформацию. Есть еще много чего, что может сделать функция **Free Transform** (Свободное трансформирование) (и мы рассмотрим это в книге немного позже), но как раз это и замечательно в Photoshop – всегда можно сделать что-либо еще.

**ШАГ ВОСЕМЬ:**

Чтобы изменить размеры всего изображения (а не только шлема) для уменьшения его физического размера (и размера файла) и облегчить отправку по электронной почте тем людям, которым вы хотите представить импровизированный показ футбольной игры, просто зайти в меню **Image** (Изображение) (вверху) и выберите опцию **Image Size** (Размер изображения) (или просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+Alt+I** (Mac: **Command+Option+I**)). Это вызывает диалоговое окно **Image Size** (Размер изображения). В верхней части окна есть всплывающее меню **Fit To** (Подогнать под) с набором распространенных размеров, но в нашем случае я просто хочу уменьшить ширину с первоначальной 1008 пикселей (приблизительно 14") до 610 пикселей, чтобы послать по электронной почте (что уменьшает размер файла от 1.38MB до 648 КБ, как показано в самом верху диалогового окна). Закончив, щелкните кнопку ОК, и это физически изменит размеры изображения (но только если во флажковом окошке **Resample** (Ресамплинг) установлена галочка, так что убедитесь, что она на месте). Кроме того, опция ресамплинга **Automatic** (Автоматически) позволяет Photoshop использовать тот математический алгоритм, который, по его мнению, работает лучше всего при изменении размеров изображения и обеспечивает лучшие результаты.



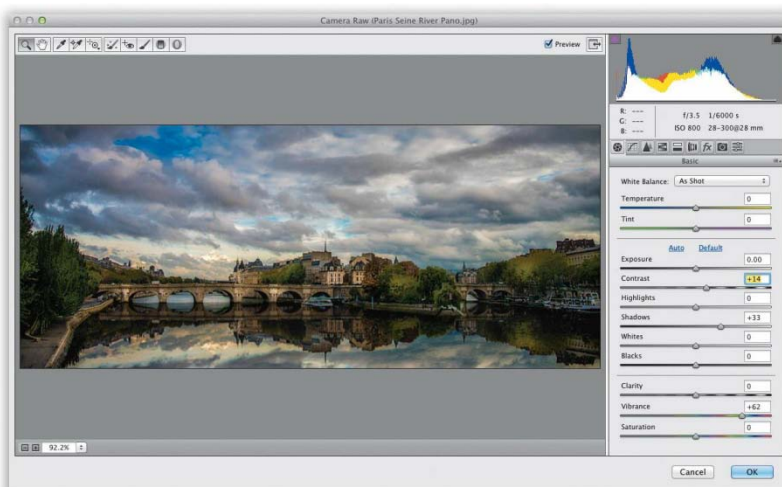
#7: Фильтр Camera Raw, (а также описание Корректирующих слоёв)

Когда разработчики Adobe создавали Lightroom, они взяли свой плагин **Camera Raw** от Photoshop и добавили его к Lightroom (у обоих одинаковые ползунки, расположенные в том же порядке, и делают они одинаковые вещи), но в Lightroom они назвали это модулем **Develop** (Коррекции). К счастью, работая в Photoshop CC, вы не должны переключаться в Lightroom для выполнения какого-либо редактирования в модуле **Develop** (Коррекции), потому что плагин **Camera Raw** можно использовать как фильтр прямо из Photoshop. Помимо этого, мы опишем здесь корректирующие слои, потому что они так чертовски удобны.



ШАГ ОДИН:

Откройте изображение, которое хотите отредактировать в Photoshop. Находясь в точке, в которой вы хотите добавить редактирование в модуле **Develop** (Коррекции), но все же не готовы полностью возвратиться к Lightroom, просто зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в третьей сверху секции найдите команду **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw) (как показано здесь). (Примечание: Если вы ищите эту команду, но не видите ее в меню, имейте в виду, что она есть только в Photoshop CC (версия Creative Cloud Photoshop). Если у вас нет CC, не нервничайте и просто перейдите к Шагу Три).



ШАГ ДВА:

Это открывает окно **Camera Raw** (обычно сокращенно называемой **ACR**), и если вы рассмотрите правую сторону окна, то увидите, что все ползунки имеют те же имена и выполняют те же функции, что и в модуле **Develop** (Коррекции) Lightroom, а следовательно, они все должны быть вам знакомы. Функциональность в обоих случаях действительно одинакова, но интерфейс несколько различается. Например, панель инструментов **ACR** (та, которая содержит инструмент **White Balance** (Баланс белого) в виде пипетки) находится сверху слева, а вместо вертикальной прокрутки справа для перехода от панели к панели, вверху правой горизонтальной панели имеется ряд идущих подряд значков-закладок – просто наведите и щелкните курсором любой значок, чтобы открыть панель, которая вам нужна. Так или иначе, редактируйте здесь изображение так же, как в модуле **Develop** (Коррекции), затем щелкните кнопку **OK**, и немедленно возвратитесь в обычный Photoshop, прямо туда, где вы из него уходили. Просто и удобно.

ШАГ ТРИ:

Lightroom имеет неограниченное число отмен шагов коррекции, поэтому, если вы делаете ошибку, можете просто нажимать быструю клавишу отмены шага коррекции **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**) до тех пор, пока это не отменит действие. Хотя Photoshop не имеет неограниченного числа отмены шагов коррекции, тем не менее, мы вместо этого используем корректирующие слои. Эти слои представляют собой коррекции (такие, как увеличение или уменьшение яркости при помощи **Levels** (Уровни) или изменение цвета при помощи **Hue/Saturation** (Цветовой тон/Насыщенность)). Давайте используем нечто такое здесь, чтобы вы могли увидеть, как это работает. Щелкните внизу панели **Layers** (Слои) значок **Create New Adjustment Layer** (Создает новый корректирующий слой или слой-заливку) (это четвертый значок слева, похожий на наполовину заполненный круг) и выберите опцию **Photo Filter** (Фотофильтр) (как показано здесь). Можно также выбрать корректирующие слои, щелкая значки в панели **Adjustments** (Коррекция) (показанной здесь внизу справа). Когда вы выбираете коррекцию, ее опции отображаются в панели **Properties** (Свойства) (также показанной здесь). Я захотел сделать это изображение более оранжевым, поэтому увеличил **Density** (Плотность) до 40 % (как показано здесь).

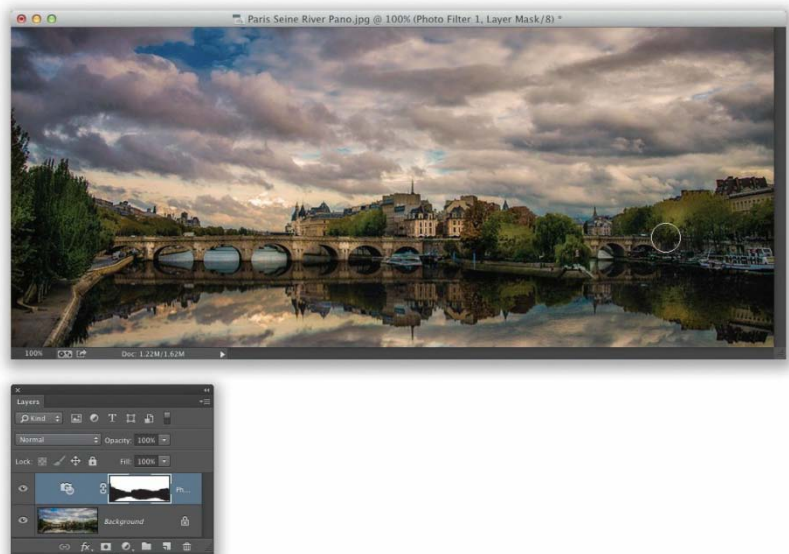


Всплывающее меню значка **Create New Adjustment Layer** (Создание нового корректирующего слоя) панели **Layers** (Слои)

Adjustments (Корректирующая) панель для исполнения аккордов "Что представляет собой каждая пиктограмма?"

ШАГ ЧЕТЫРЕ:

Здесь пойдет речь о весьма удивительных свойствах корректирующего слоя. (1) Он добавляет эффект как слой, таким образом, эффект добавляется ко всем нижележащим слоям. (2) Поскольку он – слой, вы можете вернуться и корректировать величину эффекта в любое время (даже если вы сохраняете и закрываете файл, а потом возвращаетесь к нему – если вы не выполнили сведение изображения, то все еще можете изменять эффект). (3) У него есть встроенная маска слоя, так что, если бы вы хотели устранить оранжевый фильтр только из зданий, моста и деревьев (но сохранить его в других областях), то просто закрасили бы по таким областям черным с помощью инструмента **Brush** (Кисть) (как показано здесь), и эти области эффект больше не затронет. (4) Если в некоторый момент вы решаете, что вам этот эффект не нужен, то можете удалить его, перетаскив корректирующий слой на значок **Recycle Bin** (Mac: **Trash**) внизу панели **Layers** (Слои). И (5), у этого слоя есть режимы наложения слоёв точно так же, как у обычных слоёв. В целом, корректирующие слои невероятно полезны (как будет показано в книге позже).





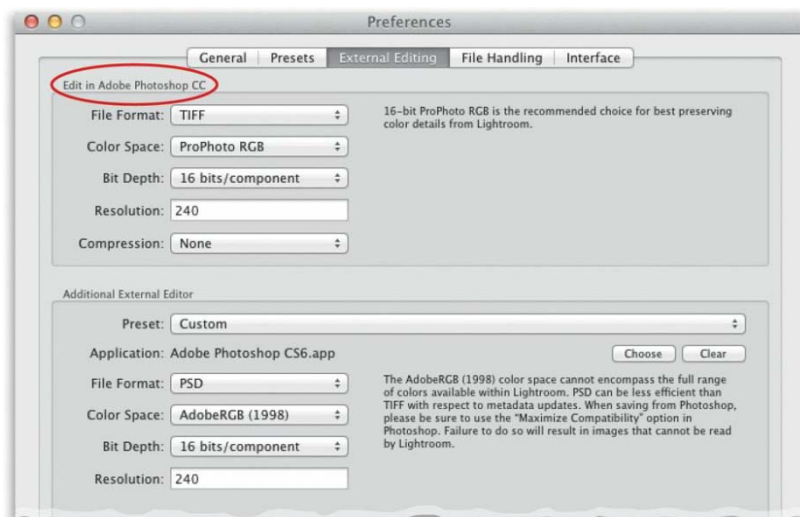
ПЕРЕСКОК

ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ С LIGHTROOM В PHOTOSHOP (И ОБРАТНО)

Как только я подумал о переключении туда и обратно между Lightroom и Photoshop, то понял, что названием этой главы должен быть *Jump* (Перескок) от группы *Van Halen*. И конечно, я имею в виду "настоящую" *Van Halen* с солистом Дэвидом Ли Ротом, которая многим кажется единственной настоящей инкарнацией *Van Halen*, потому что при замене Дэвида Ли Рота на Сэмми Хэгэра, она стала чем-то иным – отличной группой с по-настоящему хорошим гитаристом... и певцом Сэмми Хэгэром. Но это, мои друзья, не *Van Halen*. По правде, я думаю, что они должны были изменить название группы на Ван Хьюзен (*Van Heusen*). Это решило бы две проблемы: фаны сразу бы узнали бы что (а) это действительно не *Van Halen*, и (б), это вознесло бы до небес бренд всемирно известного изготовителя белых сорочек для вечерних костюмов. Между прочим, раз уж я упомянул *Van Heusen*, знали ли вы, что "*Van Heusen* был связан с элегантными, доступными по цене и высококачественными сорочками еще начиная с презентации запатентованного мягко сворачивающегося воротника в 1921"? Ну, это так, потому что я прочитал об этом в Интернете, а как вы знаете, *International Council That Ensures Everything You Read on the Internet Must Be True* (или сокращенно, *ICTEEYROTIMBT* – Международный Совет, Гарантирующий, Что Всё, Что Вы Прочитали в Интернете – Истинная Правда) гарантирует 100%-ю достоверность этого утверждения. А не думаете ли вы, что упоминание Ван Хьюзна является трусливым способом протащить оплаченный кем-то материал во вступления в мои главы, ну, те, что являются полным абсурдом (между прочим, знаете ли вы, что "Сегодня *Van Heusen* превратился в бренд не только сорочек для вечерних костюмов, но и мужской и женской удобной повседневной одежды, спортивной одежды и принадлежностей"). Совершенно ясно, что это просто еще одно облыжное обвинение, вероятно, придуманное маркетинговым людом в Calvin Klein, или в Kenneth Cole, или в One Direction, теми, кто чувствует себя зависимыми от *Van Heusen* – "удобная одежда, ткани, финская и инновационной мода – как доля в расходах на бренды роскошных вещей". Это просто нелепо! Я никогда бы не пал так низко (www.vanheusen.com), и по правде, немного озадачен такими необоснованными утверждениями. Так что я провел настоящие исследования и обнаружил удивительный конфликт интересов, который всё объясняет: настоящую причину, по которой Сэмми Хэгэр был изгнан из *Van Halen* и заменен первым, и единственно истинным солистом *Van Halen*, Дэвидом Ли Ротом. Как оказалось, г-ну Хэгэру принадлежит довольно крупная компания, которая делает мужские слаксы (www.haggar.com). Вот это да! Ну, по крайней мере, правда наконец-то, вылезла наружу!

Выбор способа отправки файлов в Photoshop

Перемещение изображения из Lightroom в любую другую программу называется "*внешнее редактирование*" – термин, означающий редактирование изображения за пределами Lightroom. Одной из опций функции **Preferences** (Предпочтения) является **External Edition** (Внешний редактор), которая позволяет выбрать, какие программы использовать для внешнего редактирования и как точно (и в каком формате) эти изображения передаются в такой внешний редактор. Здесь речь пойдет о том, какие настройки необходимо с самого начала сделать.



ШАГ ОДИН:

Нажмите быструю клавишу **Ctrl+**, (запятая) (Mac: **Command+,**), чтобы вызвать в Lightroom окно **Preferences** (Предпочтения), и затем щелкните сверху закладку **External Editing** (Внешний редактор) (показанную здесь). Если на вашем компьютере установлен Photoshop (а я считаю, что раз вы купили эту книгу, то он установлен), он по умолчанию автоматически выбирается в качестве внешнего редактора, и чтобы это произошло, делать ничего не нужно (если у вас есть более чем одна версия Photoshop, по умолчанию используется последняя версия, которой в моем случае был Photoshop CC (а в моём CC 2014 – **А.Л.**); он выделен здесь красным овалом). Если вместо этого у вас установлен Photoshop Elements, то по умолчанию внешним редактором становится он.



ШАГ ДВА:

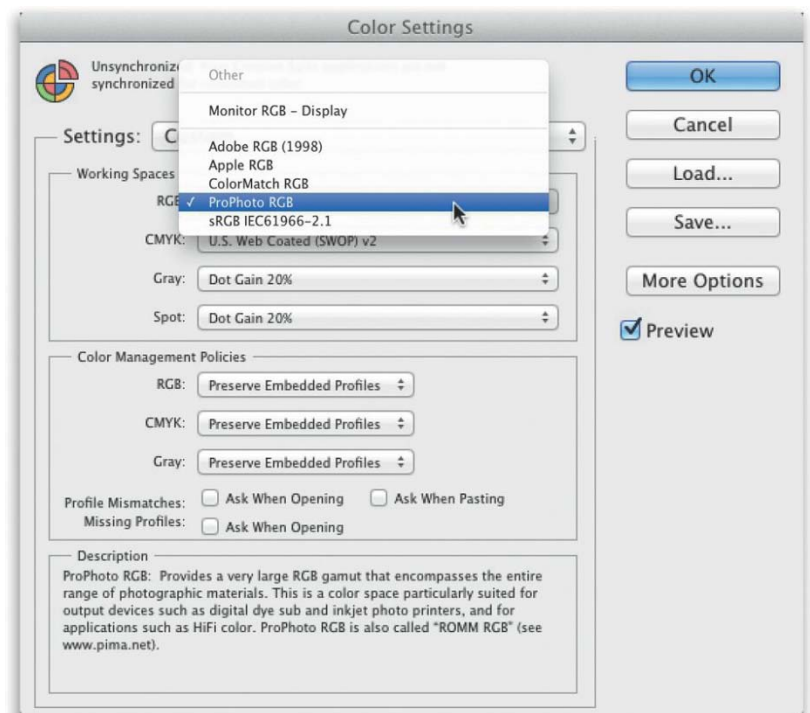
Прямо под этой версией Photoshop в окне находятся настройки по умолчанию того, какого рода файл Lightroom отправляет в Photoshop. По умолчанию, он посылает копию файла в Photoshop в формате TIFF, встраивает в этот файл цветовой профиль ProPhoto RGB, устанавливает битовую глубину в 16 битов и разрешение в 240 пкс/дюйм. Давайте начнем с выбора опции **File Format** (Формат файла): у себя я не оставляю TIFF, а изменяю его на PSD (штатный формат файла Photoshop) просто потому, что размер файла PSD часто намного меньше, причем без какой-либо потери качества.

ШАГ ТРИ:

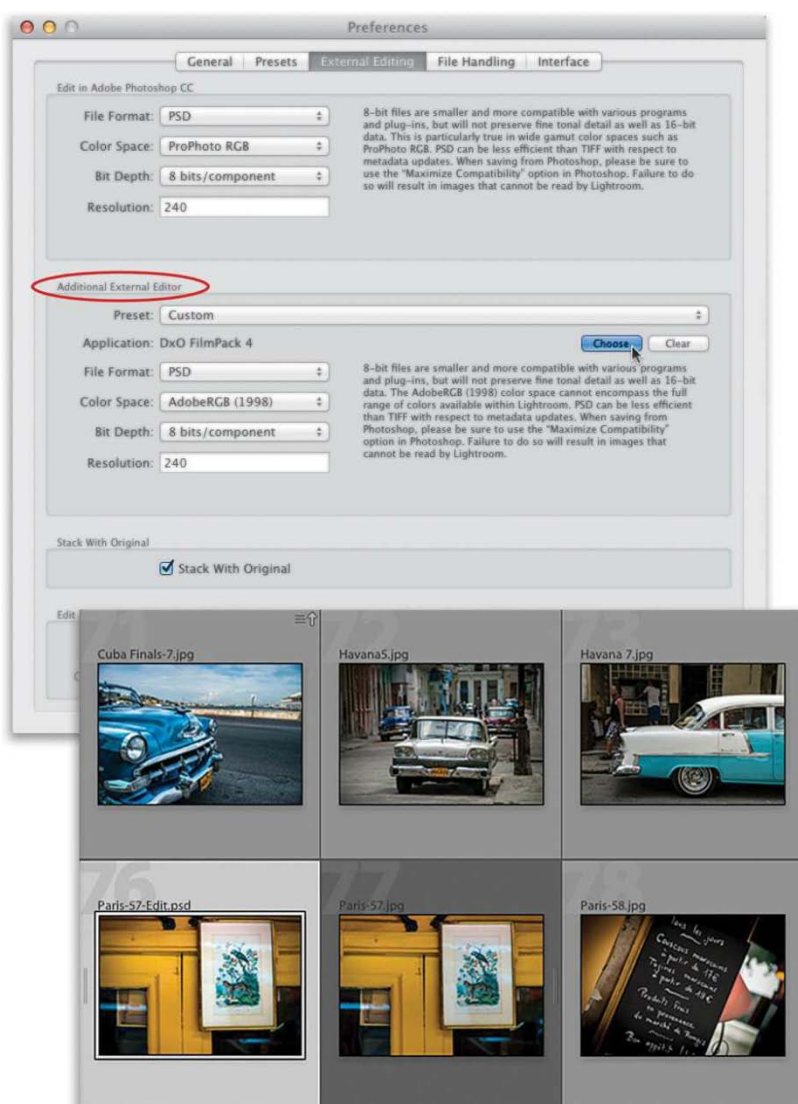
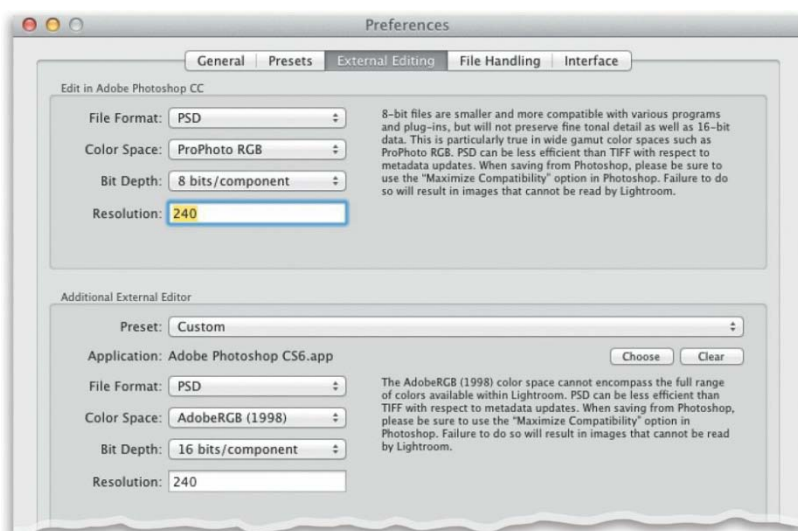
После этого вы можете выбрать значение опции **Bit Depth** (Глубина цвета) файла, передаваемого в Photoshop. Если ваша цель – поддержка максимального качества, оставьте эту настройку 16 бит/компонент. Главными недостатками редактирования 16-ти битовых изображений являются следующие: (1) часть фильтров и функций Photoshop не будет работать (например, все фильтры из меню **Distort** (Искажение), а также из меню **Filter Gallery** (Галерея фильтров) и **Pixelate** (Оформление), но это еще полбеды), и (2) размер файла приблизительно удваивается (так что 36-МБ TIFF станут 72-МБ TIFF). Хотя ни один из недостатков по большому счету не критичен, я решил, что вы должны о них знать. Между прочим, сам я обычно работаю в 8-битном режиме.

ШАГ ЧЕТЫРЕ:

Всплывающее меню **Color Space** (Цветовое пространство) служит для выбора цветового пространства файла. Adobe рекомендует ProPhoto RGB для лучшей цветопередачи, и если вы придерживаетесь этого, то зайдите в Photoshop и измените цветовое пространство вашего Photoshop на ProPhoto RGB, обеспечив тем самым использование обеими программами одного и того же цветового пространства и тем самым совместимость цветов при перемещении файлов туда и обратно. Чтобы изменить в Photoshop **Color Space** (Цветовое пространство) на ProPhoto RGB, зайдите в меню **Edit** (Правка) Photoshop и выберите команду **Color Settings** (Настройка цветов). В появившемся диалоговом окне, в секции **Working Spaces** (Рабочие пространства), из всплывающего меню RGB выберите опцию ProPhoto RGB (как показано здесь). Щелкните кнопку **OK**, и Photoshop и Lightroom теперь оба будут использовать одно и то же цветовое пространство. (Между прочим, хотя вы можете изменять цветовое пространство Photoshop, рабочее цветовое пространство в Lightroom установлено в ProPhoto RGB, и изменить его невозможно. Но хотя нет возможности изменить цветовое пространство Lightroom, его можно изменять для файлов, передаваемых из Lightroom).



Диалоговое окно **Color Settings** (Настройка цветов) Adobe Photoshop



ШАГ ПЯТЬ:

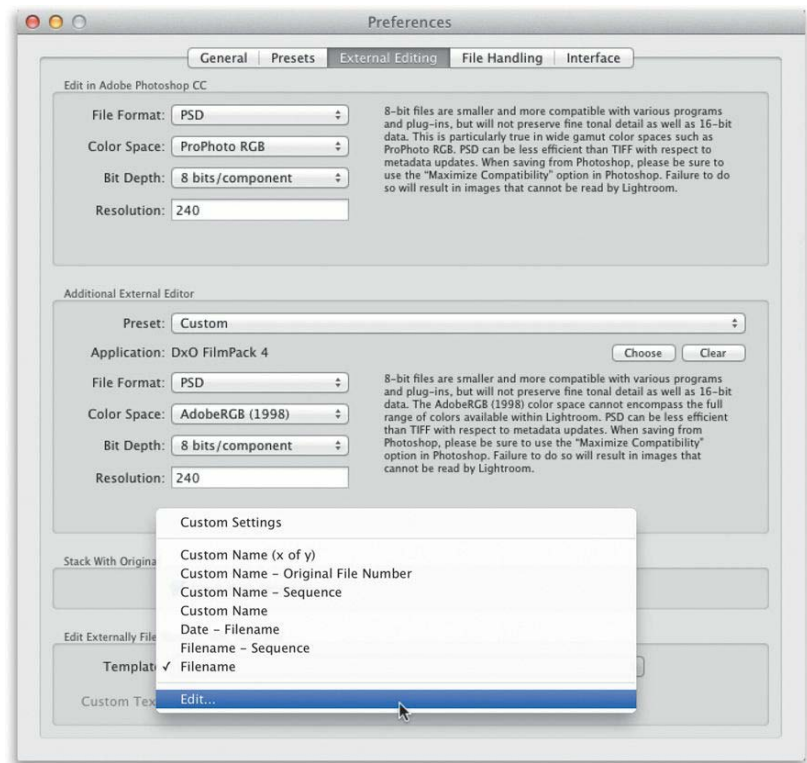
Вы также можете выбрать разрешение от-правляемого файла, но я оставляю установ-ку по умолчанию 240 пкс/дюйм (то есть, он передается в штатном разрешении). Я нико-гда не сталкивался с ситуацией, где была бы необходимость изменить эту настройку раз-решения, поэтому я всегда оставляю ее в по-кое.

ШАГ ШЕСТЬ:

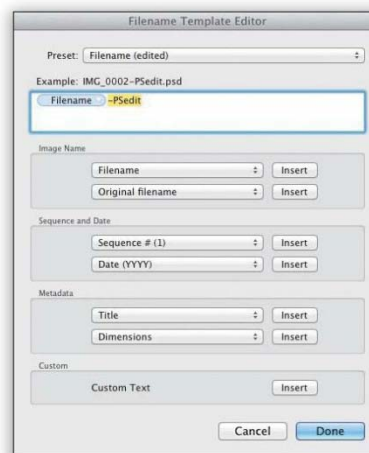
Если вы хотите использовать дополнитель-ную программу для редактирования своих снимков, то можете установить ее в секции **Additional External Editor** (Дополнительный внешний редактор). Так например, если вы хотели отправить изображение в отдельный плагин или другое приложение для редакти-рования изображения (не удивительно ли?) выбор его следует сделать здесь. Просто щелкните кнопку **Choose** (Выбрать) справа, найдите на компьютере ту программу или плагин, который вы хотите использовать, и затем щелкните кнопку **Open** (Mac: **Choose**), и такое приложение или плагин будут теперь показаны как **Additional External Editor** (До-полнительный внешний редактор) (как вы-деленный здесь красным овалом). Чтобы использовать этот второй редактор (вместо Photoshop), зайдите в меню **Photo** (Фото) Lightroom, выполните команду **Edit In** (Ре-дактирование) и выберите другое прило-жение (в данном случае, это **DxO FilmPack 4**), или нажмите быструю клавишу **Ctrl+Alt+E** (Mac: **Command+Option+E**). Далее, имеет-ся флажковое окошко **Stack with Original** (Стек с оригиналом). Я рекомендую оста-вить галочку в нем установленной, потому что это помещает отредактированную копию изображения (ту, которую вы отправили в Photoshop), прямо рядом с оригинальным файлом в Lightroom. Поэтому, когда вы ра-ботаете в Lightroom, легко найти отредакти-рованную копию – сразу рядом с оригина-лом (как показано в здесь в представлении **Grid** (Сетка)).

ШАГ СЕМЬ:

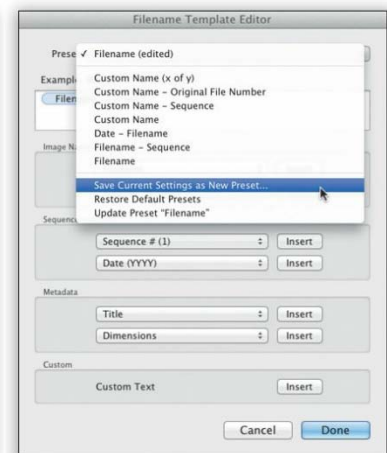
Внизу диалогового окна вы можете выбрать имя, на которое изменяется имя снимка при отправке его в Photoshop для редактирования. Возможности выбора очень похожи на те средства именования, которые используются в Lightroom в обычном окне импорта, где, надо надеяться, вы выбрали содержательное пользовательское имя, потому что имя IMG_0002 по умолчанию имеет мало смысла. Вот что я рекомендую делать в предпочтении **External Editing** (Внешний редактор): из всплывающего меню **Template** (Шаблон) прежде всего выберите опцию **Filename** (Имя файла), затем снова зайдите в то же самое меню и выберите опцию **Edit** (Правка) (как показано здесь).

**ШАГ ВОСЕМЬ:**

Это вызывает **Filename Template Editor** (Имя редактора пресетов [Редактор шаблонов имен файлов – **А.Л.**]) (показанный здесь). Вы увидите в поле вверху, что это **Filename** (Имя файла) уже выбрано. Щелкните курсором прямо после этого и напечатайте в '**PSedit**', но пока не щелкайте кнопку **Done** (Готово). Из меню всплывающего списка **Preset** (Пресет) вверху выберите опцию **Save Current Settings as New Preset** (Сохранить текущие установки в новый пресет) (как показано здесь справа) и сохраните этот пресет, чтобы не было необходимости создавать его снова – этот пресет именования можно вызывать в любое время, когда захотите. Теперь щелкните кнопку **Done** (Готово), и изображения, отредактированные в Photoshop, приобретут их оригинальные файловые имена + **-PSedit** (так, файл, именованный в Lightroom как Paris-57.jpg и отредактированный в Photoshop, возвратится в Lightroom под названием Paris-57-PSedit.psd, облегчая быструю идентификацию). Окей, предпочтения установлены; давайте запустим их в работу.



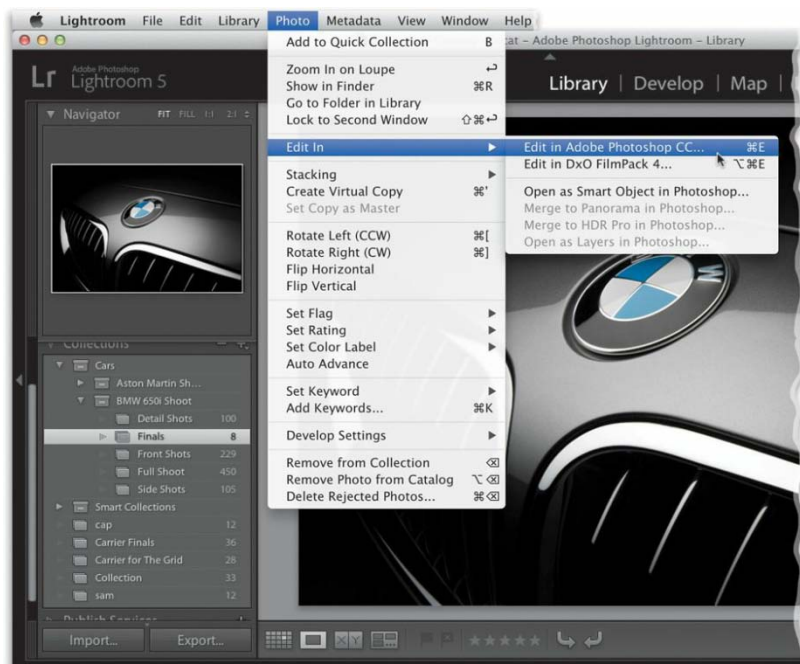
Напечатайте после **Filename** (Имя файла) "**-PSedit**"



Сохраните это как шаблон

Переход из Lightroom в Photoshop и обратно

При появлении проблемы, заставляющей вас переключиться в Photoshop, процесс переключения прост, и столь же легко осуществляется возвращение назад в Lightroom, файла, отредактированного в Photoshop. Здесь рассказывается, как выполняется такая "поездка в оба конца".



СНИМКИ RAW:

Чтобы открыть изображение RAW в Photoshop, нажмите быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**). Не появится никакого диалогового окна, не нужно отвечать ни на какие вопросы – файл просто немедленно открывается в Photoshop. (Примечание: Если Photoshop еще не открыт, эта быстрая клавиша автоматически его запустит). Между прочим, вы можете также отправить изображение в Photoshop окольным путем, зайдя в меню Lightroom и выполнив команду **Photo > Edit In > Edit in Adobe Photoshop** (Фото > Редактирование > в Adobe Photoshop) (как показано здесь), но такой способ я рекомендовал бы, только если вы взымаете почасовую оплату.

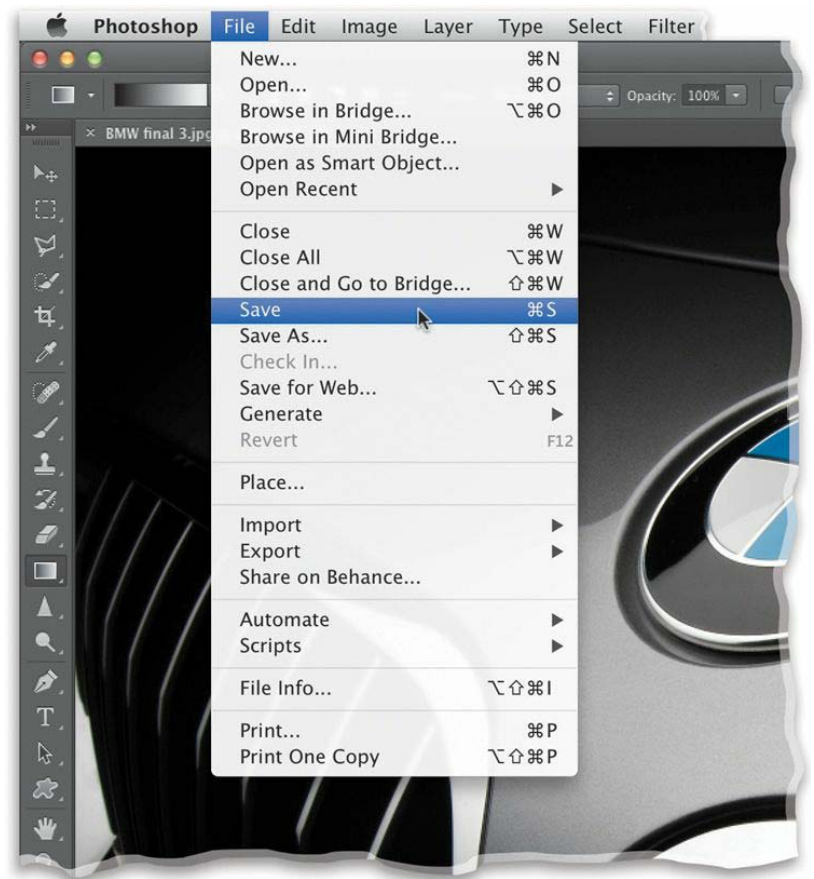
СНИМКИ JPEG, TIFF И PSD:

Если изображения – это снимки формата JPEG, TIFF или PSD, то следует действовать немного иначе. В ответ на нажатие той же быстрой клавиши (**Ctrl+E** (Mac: **Command+E**)) появится диалоговое окно **Edit Photo with Adobe Photoshop [версия – CC и т.п.]** (Правка фото в Adobe Photoshop [версия]) с запросом, какое редактирование следует выполнить. Есть три альтернативы: (1) **Edit a Copy with Lightroom Adjustments** (Правка копии с настройками Lightroom) (обычно я выбираю этот вариант, поскольку он сохраняет все коррекции, который я сделал в снимке в Lightroom, при передаче его в Photoshop). (2) **Edit a Copy** (Правка копии) (я не уверен, что когда-либо выбирал или выберу этот вариант, потому что ни одно из моих изменений не было бы включено в копию). И (3) **Edit Original** (Правка оригинала). Я выбираю этот вариант только в одном очень специфическом случае: когда я отправляю изображение в Photoshop, затем сохраняю файл со всеми его нетронутыми слоями, и возвращаю его в Lightroom. В Lightroom, если нужно вновь открыть в Photoshop тот же самый файл со слоями и иметь все слои, все еще нетронутые, выберите вариант **Edit Original** (Правка оригинала), и когда файл откроется, создайте резервную копию в Photoshop, сохранив нетронутыми все слои. В иных случаях я не рискнул бы портить свой оригинальный файл, так что не буду советовать использовать вариант **Edit Original** (Правка оригинала) где-либо еще, кроме как в этом весьма специфическом сценарии.



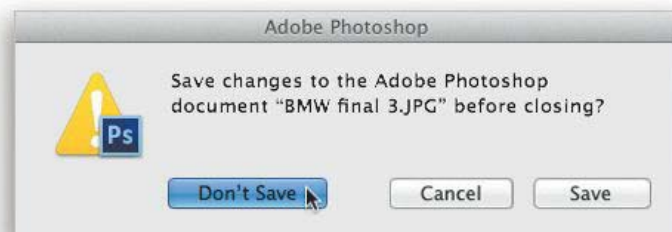
КАК ВЕРНУТЬ ФАЙЛ ОБРАТНО В LIGHTROOM

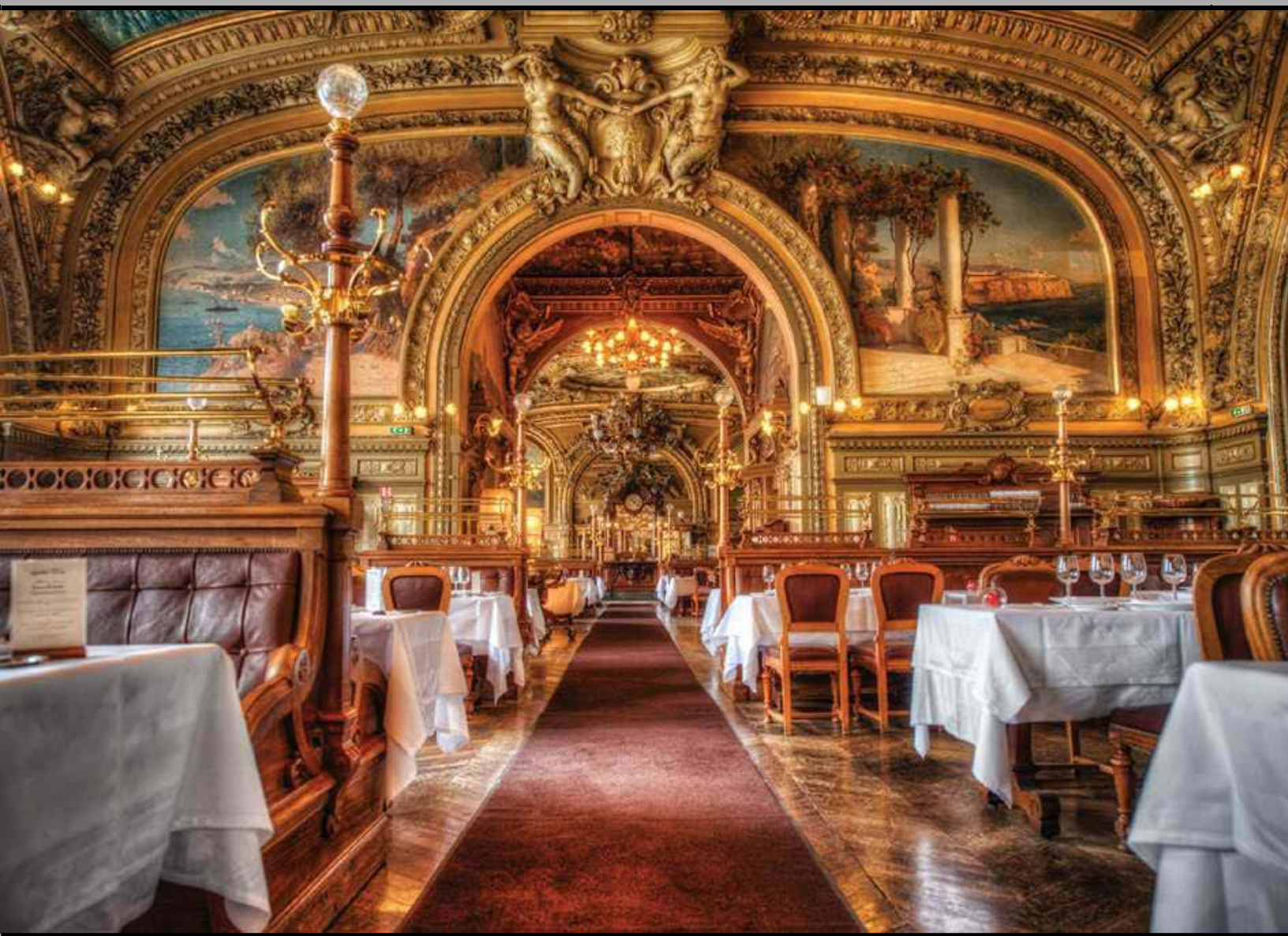
Как только изображение попадает в Photoshop, вы можете делать с ним всё что угодно, как если бы у вас не было Lightroom. После завершения редактирования в Photoshop вернуть изображение в Lightroom просто. Нужно сделать две вещи: (1) сохранить файл (для этого необходимо использовать быструю клавишу **Ctrl+S** (Mac: **Command+S**)), и затем (2) просто закрыть файл. Изображение автоматически возвращается в Lightroom, пока во флажковом окошке **Stack with Original** (Стек с оригиналом) в закладке **External Editing** (Внешний редактор) функции **Preference** (Предпочтения) галочка остается установленной (мы говорили об этом примерно пару страниц назад), и отредактированная копия появляется прямо рядом с оригиналом. Именно так надо действовать. Не усложняйте процесс. Имейте в виду, что если вы работаете с файлами JPEG, TIFF или PSD и, вместо сохранения упомянутой быстрой клавишей, выбираете команду **Save As** (Сохранить как), например, чтобы переименовать файл и сохранить его где-то в другом месте на компьютере или жестком диске, то копия все еще отсылается обратно в Lightroom, лишь если вы сохраняете формат без изменения.



КОГДА ОТСЫЛКА ФАЙЛА ОБРАТНО В LIGHTROOM НЕ НУЖНА

Если после отправки изображения в Photoshop вы решили, что вообще больше не хотите его редактировать, просто щелкните кнопку **Close** (Заккрыть) окна (или нажмите быструю клавишу **Ctrl+W** (Mac: **Command+W**)), а затем на запрос, хотите ли вы сохранить документ, выберите **Don't Save** (Не сохранять). Очень просто.





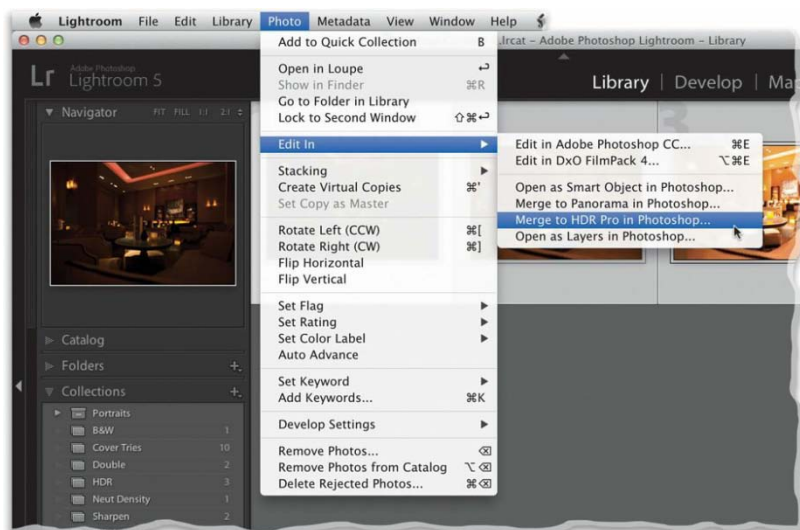
СОЗДАНИЕ СЛОЖНЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ

ПАНОРАМЫ, HDR- И СМАРТ-ОБЪЕКТЫ

Окей, я назвал эту главу в честь функции смарт-объектов Photoshop (к которой можно переключиться прямо из Lightroom), даже при том, что, вероятно, не это самое поразительное в данной главе. Я выбрал название *Get Smart* (*Создание сложных изображений* – [в вольном переводе!! – **А.Л.**]), потому что трудно найти кино или название песни как с акронимом *HDR*, так и со словом *pano* – "панорама". Конечно, *pano* – это сокращение от слов *panorama* (панорама) или *panoramic* (панорамный), которые восходят к крылатому латинскому выражению *panem et circenses* (хлеба и зрелищ), мой перевод которого звучит так: "Я забыл свой *panini* [итальянский хлебец – **А.Л.**] в цирке". И конечно, толкование акронима *HDR* – пример одной из самых неверных расшифровок, которая постоянно тут и там лезет глаза, что это, мол, фотография *High Dynamic Range* (с расширенным динамическим диапазоном), тогда как на самом деле ее корни прослеживаются в латинской фразе *Hominem Dictu Regnum*, которая использовалась в античной фотолитературе и смысл которой – вера в то, что любая фотография должна иметь такие большие ярко-белые ореолы вокруг кромок и избыточно сочные цвета, как у Гарри Поттера, а облака – черного цвета, и должна быть сделана на берегу ближайшей реки с обломками камней, чтобы решительно не выглядела как продукт фотографического происхождения. Итак, в основном, я объяснил, почему я использовал *Get Smart*. Однако это создало настоящую головоломку (*conundrum*), потому что теперь я должен был решить, имеется ли в виду классический сериал *Get Smart*, или киноверсия *Get Smart* (основанная на сериале), даже при том, что мои читатели никогда не узнают, какой вариант я выбрал, когда писал это (между прочим, слово *conundrum*, как ни удивительно, не имеет латинского происхождения. На самом деле это часть фразы, которая использовалась в 15-ом столетии в Англии, чтобы описать преступника, который больше не может играть на барабанах (*a convict who can no longer play the drums*)). Не знаю, как вы, но я нахожу изложенный материал *fascinating*!). Так или иначе, я надеюсь, что ваше неведение о том, какую версию *Get Smart* я использовал, не создает ситуации *In necessariis unitas, in dubiis libertas, in omnibus caritas*, что примерно означает: "Урезать, так урезать, как сказал попугай, когда его кошка потащила из клетки".

Обеспечьте редактируемость RAW-изображений, используя смарт-объекты

Имеется возможность вернуться к прежнему характеру действий и отредактировать RAW изображение в Photoshop, превращая его в смарт-объект Photoshop. Как только вы сделаете это, можете редактировать его, используя Camera Raw Photoshop. (Между прочим, Camera Raw встроена в Lightroom – Adobe просто называет ее иначе: модулем **Develop** (Коррекции)). Оба имеют одинаковые ползунки, расположенные в том же порядке и выполняющие одинаковые функции).

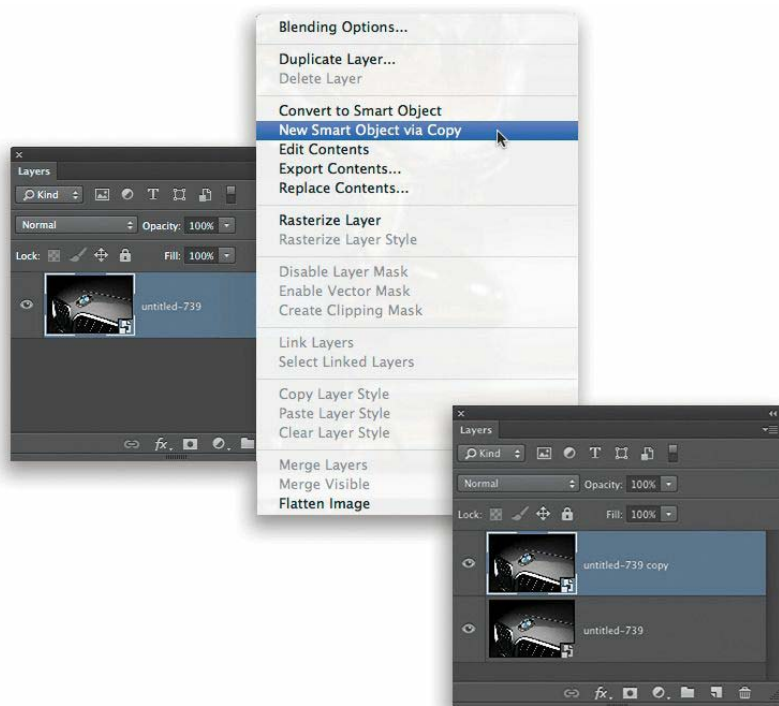


ШАГ ОДИН:

Чтобы отправить изображение в Photoshop как редактируемое RAW изображение, зайдите в меню и выполните команду **Photo > Edit In > Open as Smart Object in Photoshop** (Фото > Редактирование > Открыть в Photoshop как смарт-объект) (как показано здесь). Оно появляется в Photoshop так же, как всегда, но вы можете утверждать, что это смарт-объект, глядя на панель **Layers** (Слои) – в нижнем правом углу миниатюры слоя находится небольшая пиктограмма в виде страницы, как показано в следующем шаге. Мы намерены использовать эту возможность редактирования с использованием замечательного трюка: мы объединим старый ползунок **Fill Light** (Заполняющий свет) от Lightroom 3 с ползунком **Shadows** (Тени), который заменил старый еще в Lightroom 4 (и, конечно, имеется и в Lightroom 5).

ШАГ ДВА:

Чтобы этот трюк удался, нужно подготовить два слоя смарт-объекта (другими словами, нужно создать две полностью отдельные версии RAW изображения). Но если просто продублировать слой, перетаскив его на значок **Create a New Layer** (Создать новый слой) (как мы обычно делаем), два слоя смарт-объекта оказываются связанными друг с другом – если вы редактируете один из слоев, другой слой также автоматически обновляется. Итак, когда мы дублируем слой, мы должны разрушить эту связь. Вот как это делается. В панели **Layers** (Слои) щелкните правой кнопкой мыши сразу над именем слоя и в контекстном меню выберите опцию **New Smart Object via Copy** (Создать смарт-объект путем копирования) (как показано здесь). Это не только дублирует RAW-слой изображения, но при этом разрушается связь с оригинальным RAW-слоем, а значит, есть возможность редактировать этот сдублированный слой независимо из оригинала.



ШАГ ТРИ:

Теперь сделайте двойной щелчок миниатюры оригинального слоя смарт-объекта, и он откроется в Camera Raw (как показано здесь). Когда он откроется, вы увидите те же самые ползунки в том же самом порядке, что и находящиеся в модуле **Develop** (Коррекции) Lightroom. Фактически, единственная реальная разница между ними – в цвете фона: в Lightroom он темно-серый; а здесь, в Camera Raw, светло-серый. Поскольку все изображение в теневых областях выглядит слишком темным, немного проявим тени, перетаскив ползунок **Shadows** (Тени) вправо в +50 (как показано здесь). Это легкая коррекция, но она, без сомнения, полезна. Щелкните **ОК**, чтобы сохранить это изменение.

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Затем сделайте двойной щелчок верхнего слоя смарт-объекта, а потом щелкните значок закладки панели **Camera Calibration** (Калибровка камеры) вверху окна Camera Raw (третий справа). Наверху этой панели находится всплывающее меню **Process** (Версия), установленное в **2012 (Current)** (Текущая)). Это означает, что вы используете текущую, самую свежую версию обработки RAW-изображение (как и должно быть). Предыдущая версия процесса (используемая в CS5) была версией 2010 года – версией, у которой имелся ползунок **Fill Light** (Заполняющий свет). Этот ползунок был заменен в Photoshop CS6 (и Lightroom 4) на ползунок **Shadows** (Тени), эффект которого проявляется значительно нежнее и обеспечивает более естественный вид заполняющего света. Но если вам действительно надо проявить тени, прежний ползунок **Fill Light** (Заполняющий свет) определенно добился бы цели (хотя и, не так реалистично, как новый ползунок **Shadows** (Тени), но когда вы нуждаетесь в большом потоке света, открывающего тени, ничто не удалит тень так, как **Fill Light** (Заполняющий свет). Чтобы заставить этот ползунок вновь появиться в Camera Raw, во всплывающем меню **Process** (Версия) выберите опцию 2010 (как показано здесь).



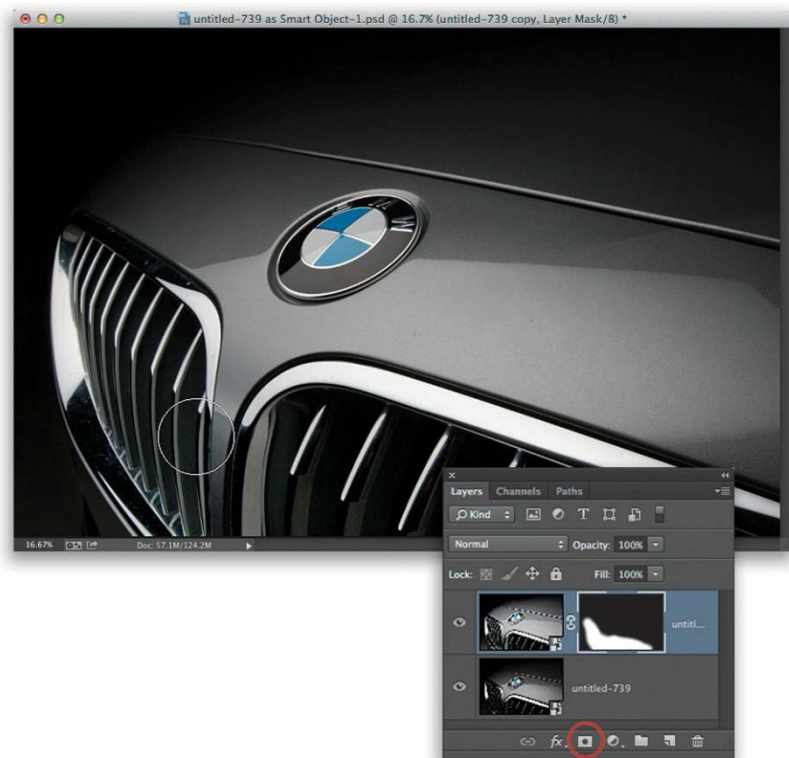


ШАГ ПЯТЬ:

Вернитесь к панели **Basic** (Основные) (первый значок), и увидите, что ползунок **Shadows** (Тени) исчез и появился ползунок **Fill Light** (Заполняющий свет). Мы попытаемся проявить совершенно черные области в нижней части решетки радиатора автомобиля, для чего перетащим ползунок **Fill Light** (Заполняющий свет) вправо (как показано здесь), и действительно эта область проявится. Хотя тени здесь проявились, но снимок сделан вялым, в связи с чем следует перетащить ползунок **Blacks** (Черные) немного вправо, до возвращения контраста в теневые области, и щелкнуть кнопку **OK**. Теперь тени повсюду сделались слишком светлыми (мы же хотели уменьшить глубину теней только внизу решетки радиатора), но в следующем шаге мы это исправим.

ШАГ ШЕСТЬ:

Мы хотим, чтобы тени были проявлены лишь у области внизу решетки радиатора, поэтому нажмите быструю клавишу **Alt+щелчок-мыши** (Mac: **Option+щелчок-мыши**), наведя курсор на значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) внизу панели **Layers** (Слои) (выделенный здесь красным кружком), чтобы скрыть это повышение яркости слоя смарт-объекта за черной маской слоя. Теперь изображение сделалось похожим на то, что было прежде, до перемещения ползунка **Fill Light** (Заполняющий свет) – потому что верхний слой скрыт за черной маской. Наша задача – сделать видимой только часть этого верхнего слоя, а именно, область внизу решетки радиатора – и для этого мы используем инструмент **Brush** (Кисть) для закрашивания этой части решетки. Итак, активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**) из панели инструментов и удостоверьтесь, что установлен белый **Foreground color** (Основной цвет). Теперь закрасьте нижнюю часть решетки радиатора (как показано здесь) и, по мере закрашивания, проступает более яркое отображение решетки (поскольку вы теперь видите слой **Fill Light** (Заполняющий свет), но только там, где закрашено белой кистью).



ШАГ СЕМЬ:

Фокус в том, что, если вы хотите возвратиться к Camera Raw и откорректировать эффект **Fill Light** (Заполняющий свет), все, что нужно сделать – выполнить двойной щелчок миниатюры упомянутого верхнего слоя, и это вновь откроет RAW изображение в Camera Raw с последними сохраненными параметрами настройки. Итак, продолжите и установите величину **Fill Light** (Заполняющий свет) в 80 (как показано здесь), а величину **Exposure** (Экспозиция) в -0.50. Щелкните кнопку **OK**, и Camera Raw автоматически обновит слой смарт-объекта (вы могли бы проследить, что на экране на пару мгновений появляется индикатор выполнения **Preparing Smart Object** (Подготовка смарт-объект) как свидетельство обновления слоя).

**ШАГ ВОСЕМЬ:**

Теперь откорректируем нижний слой. В панели **Layers** (Слои) щелкните нижний слой, затем сделайте двойной щелчок его миниатюры, и исходное изображение, которое мы перенесли из Lightroom, откроется в Camera Raw, и вы увидите стандартные ползунки, в точности те же, которые установлены в Lightroom (для версии процесса 2012 – **А.Л.**). На сей раз, немного увеличьте **Contrast** (Контрастность) (я перетащил его в +18), затем перетащите ползунок **Clarity** (Четкость) в +48, чтобы увеличить контраст в средних тонах (я добавляю **Clarity** (Четкость), когда хочу улучшить структуру изображения), а затем перетащите назад в 0 ползунок **Shadows** (Тени). Щелкните кнопку **OK**, и эти изменения применятся, создавая итоговое изображение, которое вы видите ниже. Надеюсь, что это помогло вам понять, как в ряде случаев возможность переработки RAW-изображения может быть действительно полезной (например, когда вы снимаете пейзаж, где земля экспонирована должным образом, но при правильной экспозиции переднего плана небо слишком яркое. Вы можете использовать этот прием со смарт-объектом, дублируя оригинал RAW изображения, затемняя небо при помощи понижения величины **Exposure** (Экспозиция), и затем используя прием с маской слоя, просто закрасив более темное небо снимка на нижнем слое, у которого передний план экспонирован должным образом).

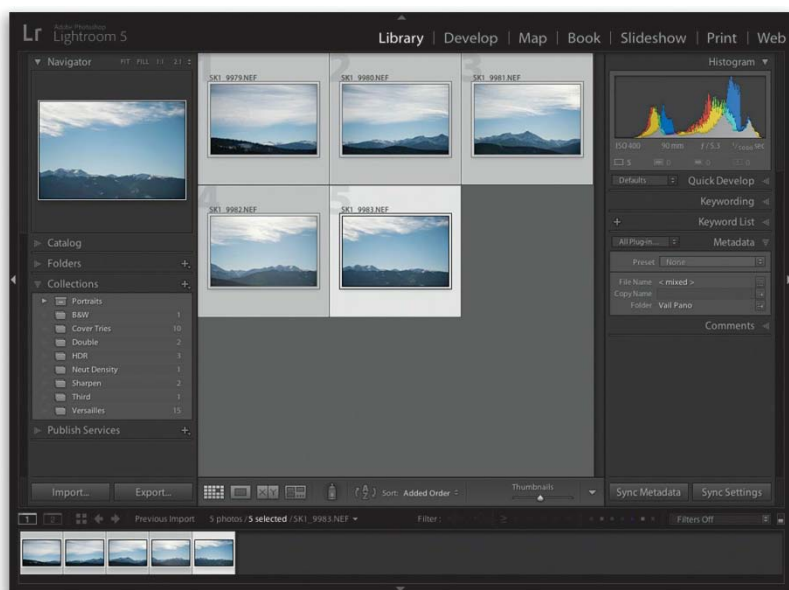


Сшивка панорам с использованием Photoshop

Lightroom не имеет встроенной функции сшивки панорамы (будем надеяться, что только пока), так что мы начинаем в Lightroom, выделяем изображения, которые сняли, чтобы сделать панораму, затем переключаемся в Photoshop и сшиваем все эти снимки в одно единственное изображение.

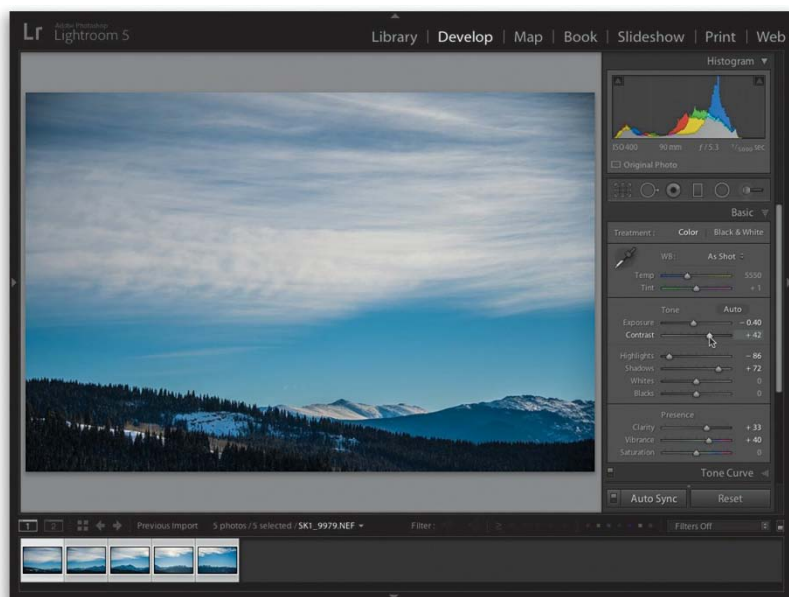
ШАГ ОДИН:

В Lightroom, в представлении **Grid** (Сетка) выделите снимки, которые вы хотите сшить вместе, нажав быструю клавишу **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac: **Command+щелчок-мыши**) на этих снимках. Здесь я выделил набор из пяти снимков (которые я снял в Вэйле, Колорадо). При съемке я проследил, чтобы каждый снимок перекрывал следующий примерно на 20 %, потому что именно таковы требования Photoshop к наложению соседних изображений для сшивки их в одно панорамное изображение. Здесь изображения пока еще 16-битные RAW-файлы, но как только мы их передаем к Photoshop и объединяем их, они больше не будут RAW файлами (они будут объединены в один файл PSD, TIFF или JPEG, в зависимости от установок, имеющих-ся в предпочтении **External Editing** (Внешний редактор)), и именно поэтому лучше корректировать изображения здесь, в Lightroom, пока все они -- еще RAW-снимки.



ШАГ ДВА:

Итак, выделите все пять изображений и зайдите в модуль **Develop** (Коррекции). Щелкните небольшой переключатель слева от кнопки **Sync** (Синхронизировать) (внизу правой области панелей), чтобы включить функцию **Auto Sync** (Автосинхронизация), которая правки, сделанные в одном снимке, применяет ко всем остальным. Далее, увеличим **Contrast** (Контраст), немного уменьшим **Exposure** (Экспозиция) (чтобы сделать небо темнее), увеличим величину **Shadows** (Тени) (так, чтобы были видны детали в горах), увеличим **Clarity** (Четкость) (чтобы улучшить структуру деревьев и неба), и наконец, увеличим **Vibrance** (Сочность) (чтобы сделать изображение, особенно небо, более красочным).

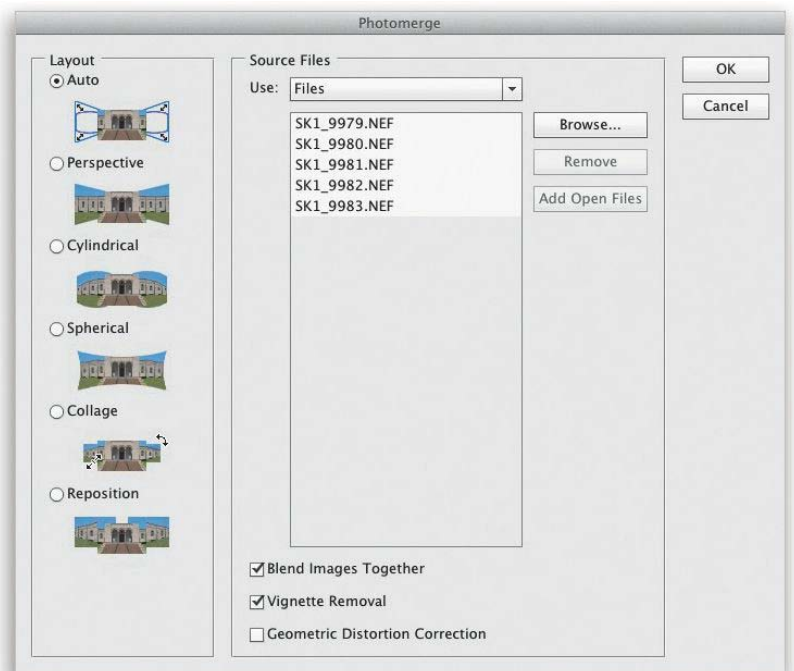


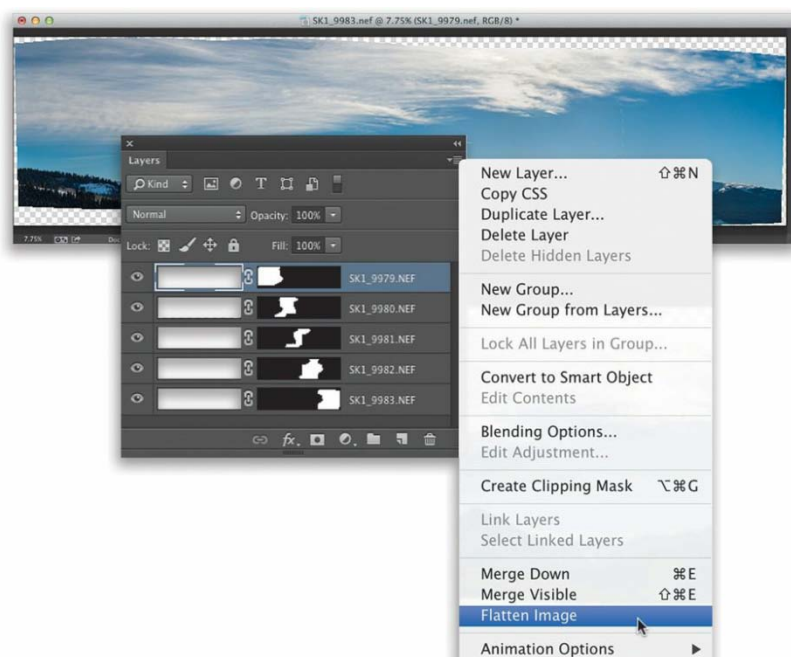
ШАГ ТРИ:

Исправив снимки, вернитесь в модуль **Library** (Библиотека) и, пока вся пятерка еще выделена, зайдите в меню **Photo** (Фото) и в подменю **Edit In** (Редактирование) выберите команду **Merge to Panorama in Photoshop** (Объединить в панораму в Photoshop) (как показано здесь).

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Через некоторое время вы увидите диалоговое окно **Photomerge** (*Сшивка снимков*) Photoshop (показанное здесь), а в средней его части – имена этих пяти изображений, выделенных в Lightroom. В секции **Layout** (Макет) с левой стороны, оставьте установку **Auto** (Авто), и тогда функция **Photomerge** попытается автоматически выровнять и смешать изображения. Имейте в виду, у этих пяти снимков по краям есть небольшое виньетирование (затемнение в углах), поэтому установите галочку в окошке **Vignette Removal** (Удаление виньетирования) внизу диалогового окна. Сшивка панорамы займет немного больше времени, но удаление виньеток экономит время на коррекцию виньетирования и позволит избежать проблем с его устранением в готовом изображении. Щелкните кнопку **OK** в верхнем правом углу диалогового окна, и процесс сшивания начнется.





ШАГ ПЯТЬ:

Когда Photoshop завершит выравнивание и смешивание снимков, появится новый документ, в котором все пять изображений объединены в одно панорамное изображение (как показано здесь). Части каждого снимка находятся в этом документе на отдельном слое (как видно в панели **Layers** (Слой)), так что, если бы вы захотели откорректировать маски, созданные функцией Photomerge, то могли бы это сделать (я этого не делаю). Давайте продолжим и сведем изображение с помощью команды **Flatten Image** (Выполнить сведение) из выпадающего меню панели **Layers** (Слой) (значок которого находится в верхнем правом углу панели). Теперь, когда мы свели изображение, давайте обрежем его, чтобы избавиться от белых промежутков, которые Photoshop оставил после сшивки изображения (это происходит почти всегда).

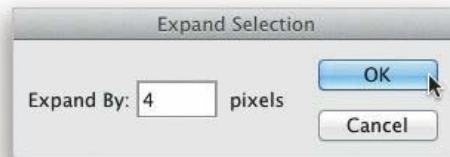


ШАГ ШЕСТЬ:

Нажмите быструю клавишу **C**, чтобы активировать инструмент **Crop** (Рамка) и немного перетащите верхнюю, нижнюю, левую и правую точки в середине сторон рамки обрезки внутрь, пока не исчезнет большинство этих белых промежутков (не нужно обрезать их все – Photoshop может исправить некоторые небольшие участки таких промежутков). Сформировав рамку обрезки (как показано здесь), нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), и обрежьте панораму.

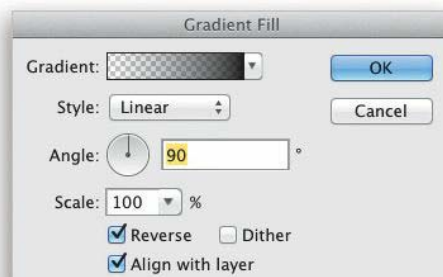
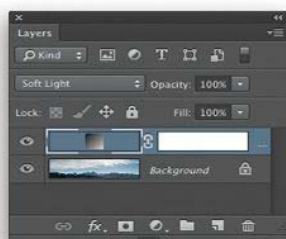
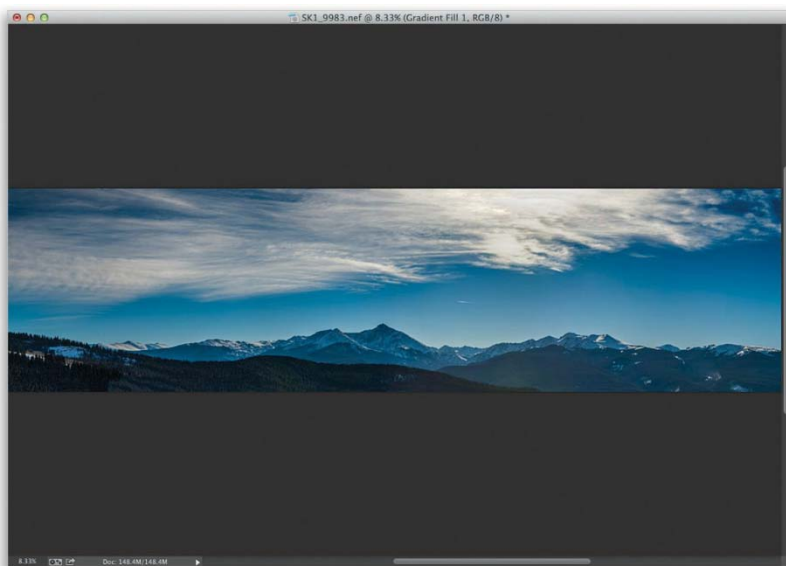
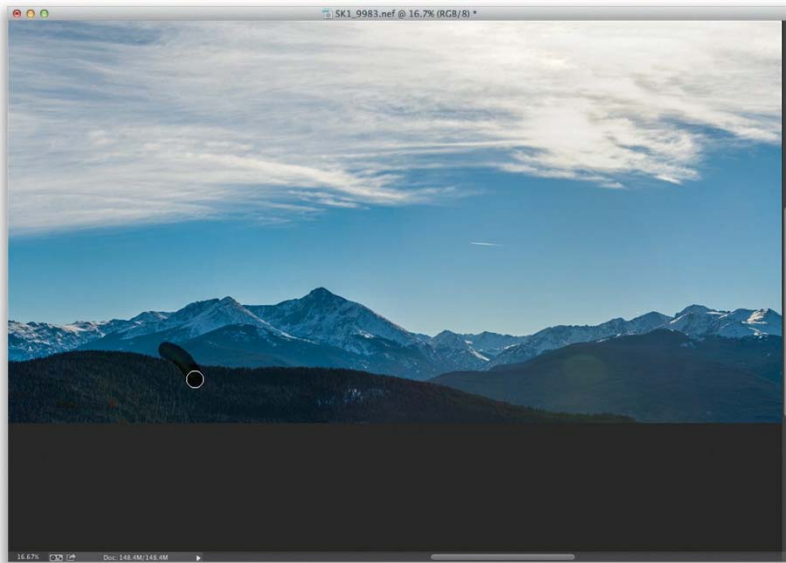
ШАГ СЕМЬ:

Для заполнения небольших белых промежутков, которые остаются вдоль верхней, нижней, левой и правой сторон, мы используем функцию **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), которая попытается разумно заполнить промежутки (и по большей части делает это действительно неплохо). Начните, активировав инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (**Shift+W**) панели инструментов, и щелкните им один раз в одном из белых промежутков. Если таких промежутков несколько, просто нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** и щелкните эти промежутки, и они добавятся к текущему выделению. Закончив выделение, для улучшения работы функции **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого) мы используем следующий прием: на несколько пикселей расширим выделение. Для этого зайдите в меню **Select** (Выделение) и в подменю **Modify** (Модифицировать) выберите команду **Expand** (Расширить). В появившемся диалоговом окне введите 4 пиксела и щелкните кнопку **OK**.

**ШАГ ВОСЕМЬ:**

Расширив выделение на четыре пиксела, зайдите в меню **Edit** (Правка) и выберите команду **Fill** (Выполнить заливку). В появившемся диалоговом окне из всплывающего меню **Use** (Использовать) выберите опцию **Content-Aware** (С учетом содержимого) (как показано здесь) и щелкните **OK**. Нажмите быструю клавишу **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**), чтобы отменить выделение. Как можно видеть, эта функция работает удивительно хорошо.





ШАГ ДЕВЯТЬ:

Теперь, когда все белые промежутки заполнены, хорошо всмотритесь в изображение. Вы увидите три или четыре небольших области, где видны блики в объективе (зеленоватые пятна или штрихи на изображении). Хотя от них можно избавиться позже в Lightroom, по правде говоря, это легче сделать здесь в Photoshop. Для этого активируйте в панели инструментов инструмент **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) (нажимая быструю клавишу **Shift+J** до его появления) и закрасьте по областям, в которых вы видите блики в объективе, для их удаления (как показано здесь, где мы удаляем полосу зеленых бликов в объективе на левой стороне изображения).

ШАГ 10:

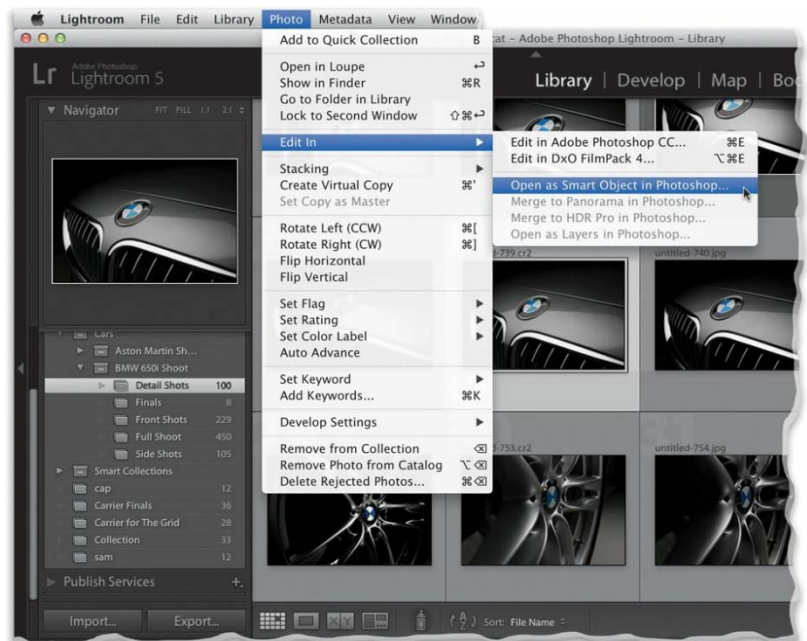
Давайте добавим эффект нейтрального градиента плотности (затемняющий небо и затем постепенно переходящий к низу в прозрачный). Прежде всего, нажмите **D**, чтобы установить цвет переднего плана и фона к их значениям по умолчанию, соответственно к черному и белому. Внизу панели **Layers** (Слои) щелкните значок **Create New Adjustment Layer** (Создает новый корректирующий слой или слой-заливку) и выберите опцию **Gradient** (Градиент). Когда появляется диалоговое окно **Gradient Fill** (Градиентная заливка), оно делает прямо противоположное тому, что нужно сделать – затемняет землю вместо неба. Чтобы исправить это, установите галочку в окошке **Reverse** (Инверсия) и щелкните кнопку **OK**. После этого зайдите в панель **Layers** (Слои) и измените режим смешивания слоёв с **Normal** (Обычные) на **Soft Light** (Мягкий свет), и на нижележащем слое выполнится смешение эффекта с небом (как показано здесь). Продолжите и выполните сведение изображения, а после этого, чтобы передать панораму в Lightroom, сделайте две простые вещи: (1) сохраните файл и (2) закройте его. Итак, нажмите быструю клавишу **Ctrl+S** (Мас: **Command+S**), чтобы сохранить файл, а затем закройте окно с изображением. Вернувшись в Lightroom, вы увидите, что панорама появляется в представлении **Grid** (Сетка), сразу после изображений, использованных для ее создания.

Создание HDR-изображений в Photoshop

Изображения типа **HDR (High Dynamic Range)** (Расширенный динамический диапазон) (серия снимков одного и того же объекта, снятого с разной экспозицией с целью охвата полного тонального диапазона) стали по-настоящему популярными, и вы можете передать изображения, снятые для создания **HDR**, из Lightroom прямо в функцию **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro) Photoshop. Вы начинаете, снимая в режиме брекетинга экспозиции камеры. Здесь я настроил камеру на съемку трех брекетированных снимков, с двумя ступенями экспозиции между каждым, сняв один со стандартной экспозицией, один – на две ступени темнее, и один – на две ступени светлее (всего три снимка).

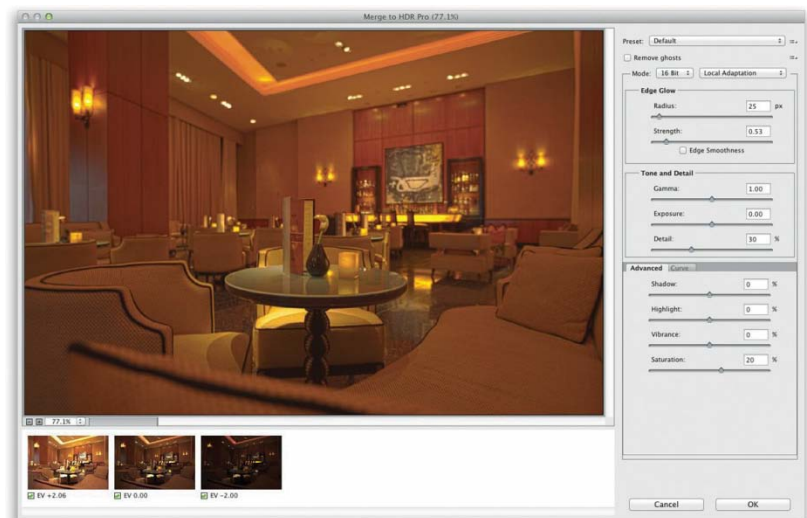
ШАГ ОДИН:

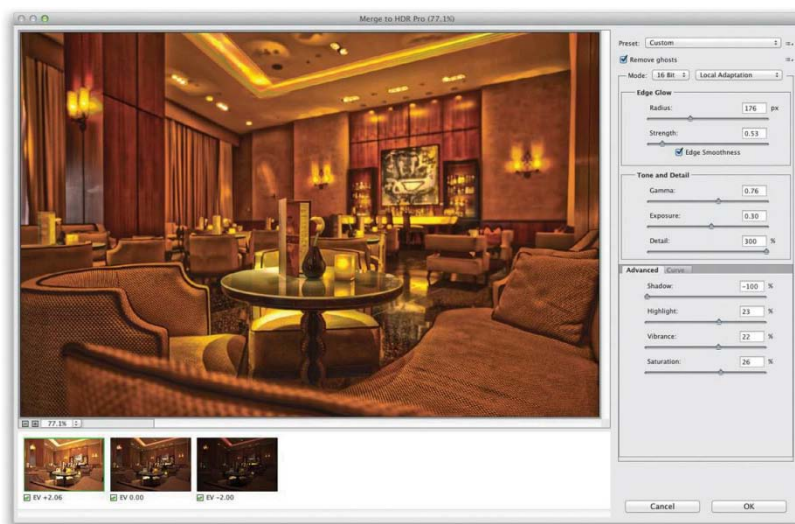
Выделите в Lightroom брекетированные снимки. Здесь я взял три брекетированных снимка (с разницей в экспозиции между каждым в две ступени) и выделил все три в модуле **Library** (Библиотека) с помощью быстрой клавиши **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac: **Command+щелчок-мыши**). Выделив их, зайдите в меню **Photo** (Фото) и в подменю **Edit In** (Редактирование) выберите опцию **Merge to HDR Pro in Photoshop** (Объединить в HDR Pro в Photoshop) (как показано здесь).



ШАГ ДВА:

Это запускает Photoshop и вызывает диалоговое окно **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro) (показанное здесь), и оно собирает эти три изображения (или пять, или семь изображений – это зависит лишь от количества снятых с брекетингом снимков) в одно изображение, выглядящее лишенным объема (как показано здесь), но оно просто отображает настройки по умолчанию. В верхнем правом углу диалогового окна есть меню **Preset** (Набор) с набором **прекетов**, которые являются... ну... большинство их почти ни на что непригодно. В Adobe, вероятно, утомились слушать мои жалобы относительно пресетов, потому что, еще в CS5, они спросили, не могли бы они включить в набор один из моих пресетов. Конечно, я с огромным удовольствием передал им такой, и с тех пор он находится в списке пресетов HDR Pro. Его имя **Scott5**.

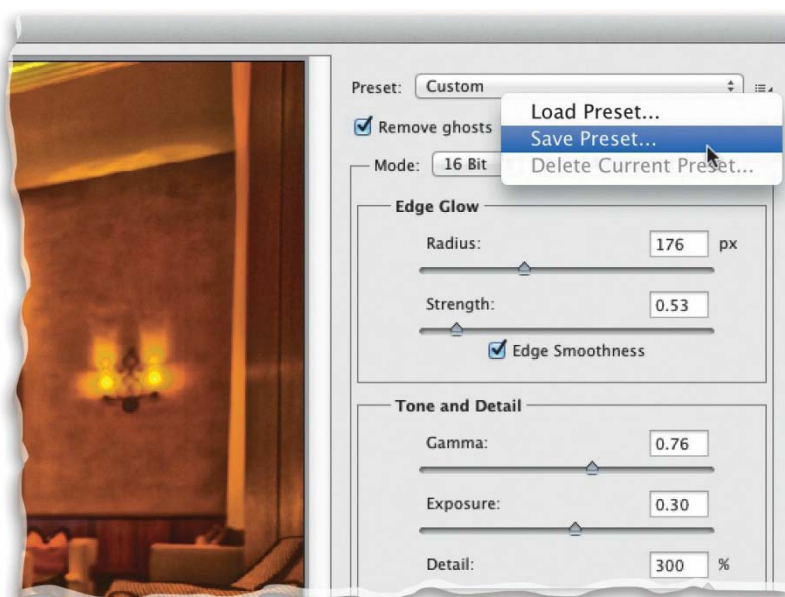




ШАГ ТРИ:

Продолжайте и выберите пресет Scott5, поскольку он придает снимку вид с HDR-распределением тонов (я знаю, сейчас снимок выглядит неважно, но мы исправим его чуть далее). Еще в Photoshop CS6 Adobe добавил новую важную опцию под названием **Edge Smoothness** (Смягчение краев), которая делает эффект HDR менее резким, но пресет Scott5 был создан, прежде чем эта функция появилась в Photoshop, а значит, ее следует добавить. Таким образом, сразу после того, как вы выберете пресет Scott5, установите галочку в окошке **Edge Smoothness** (Смягчение краев). Это смягчает эффект до такой степени, что приходится немного увеличить значение **Strength** (Интенсивность), поэтому перетащите ползунок **Strength** (Интенсивность) немного правее, чтобы изменить общую тональность (я увеличил его до 0.53). И еще одна коррекция: ползунок **Highlight** (Свет) на закладке **Advanced** (Дополнительно) управляет самыми яркими белыми светом (в данном случае, светильниками в комнате), так что увеличьте их яркость, перетащив ползунок в 23 %.

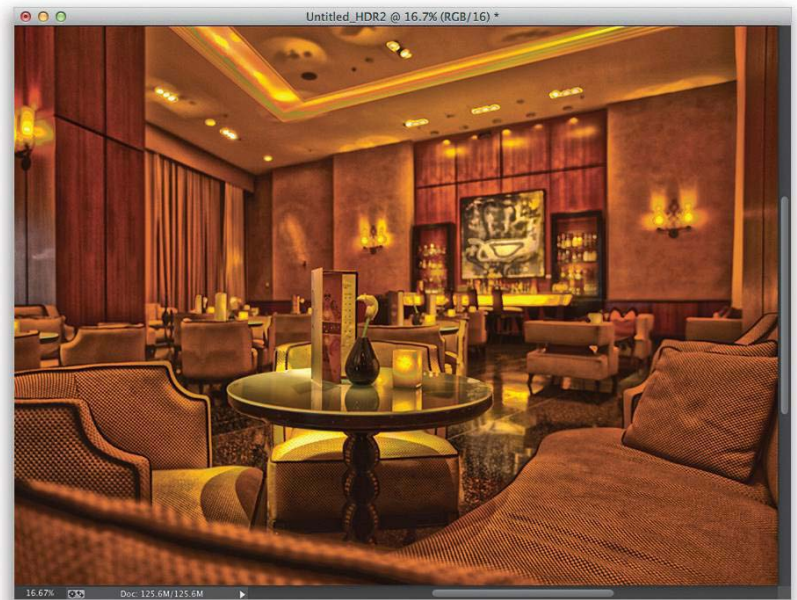
ШАГ ЧЕТЫРЕ:



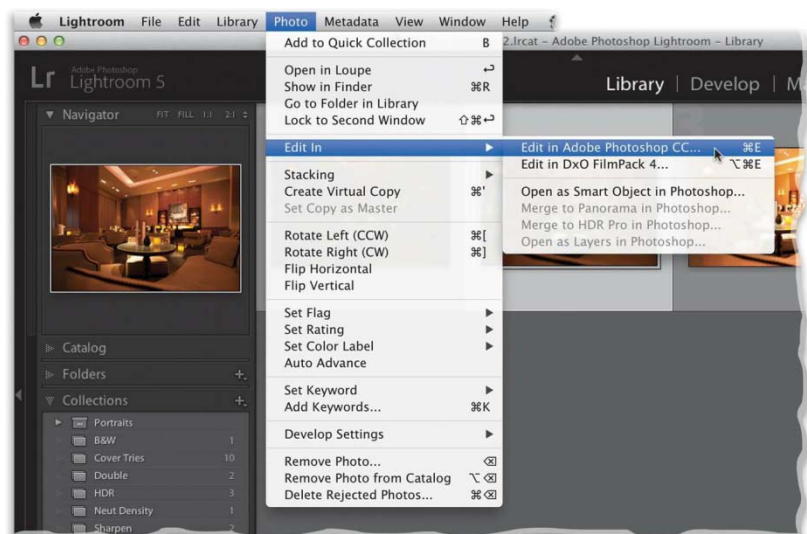
Пока что давайте сохраним эти настройки коррекции как наш собственный пресет, зайдя во всплывающее меню **[Preset Options]** ([Параметры набора]) справа от всплывающего списка **Preset** (Набор) и выбирая опцию **Save Preset** (Сохранить набор) (как показано здесь). Затем дайте пресету имя. Я назвал свой очень оригинально – Scott6. Этот пресет хорошо работает как стартовый для большинства изображений – это небольшое преувеличение, но скоро мы это обсудим. Тем временем, хочу отметить, что здесь я действительно не трогаю ни один из ползунков, за исключением ползунка **Highlight** (Свет), который воздействует на самые яркие области изображения. Так, если бы это был снимок HDR собора, то этот ползунок управлял бы тем, как отображаются в соборе яркие окна. В данном случае, это светильники в комнате и мерцающие свечи. Иногда я перемещаю также ползунок **Shadows** (Тени), проявляющий тени при смещении вправо, но использую его значительно реже, чем ползунок **Highlight** (Свет).

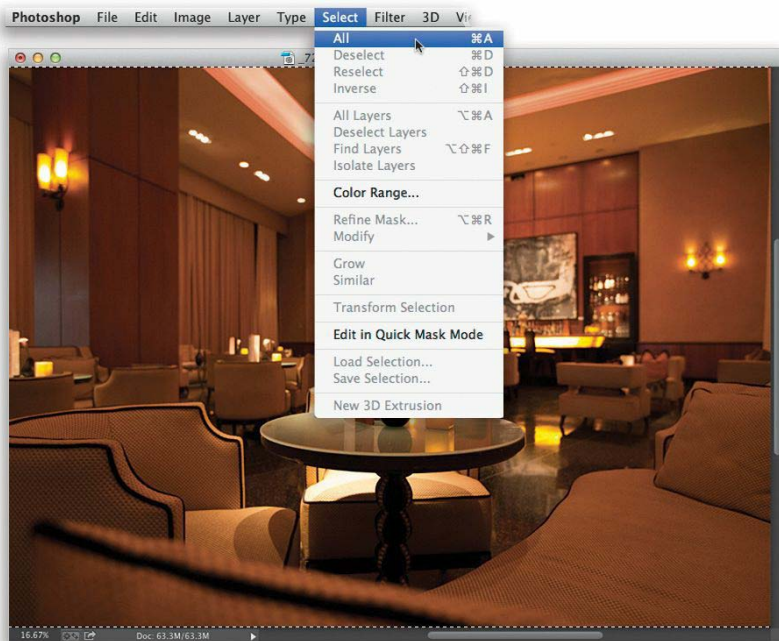
ШАГ ПЯТЬ:

Продолжайте и щелкните кнопку **OK** в диалоговом окне **Merge to HDR Pro** (Объединить в HDR Pro), чтобы теперь открыть изображение в картографированной тональности (tonemapped image) в Photoshop, как показано здесь. Отсюда мы надеемся уйти с изображением, у которого есть часть хороших свойств HDR (таких, как детальность и проявленные теневые области), но придать ему более реалистичский вид (так что оно не будет выглядеть уж очень откровенно "HDR-ным").

**ШАГ ШЕСТЬ:**

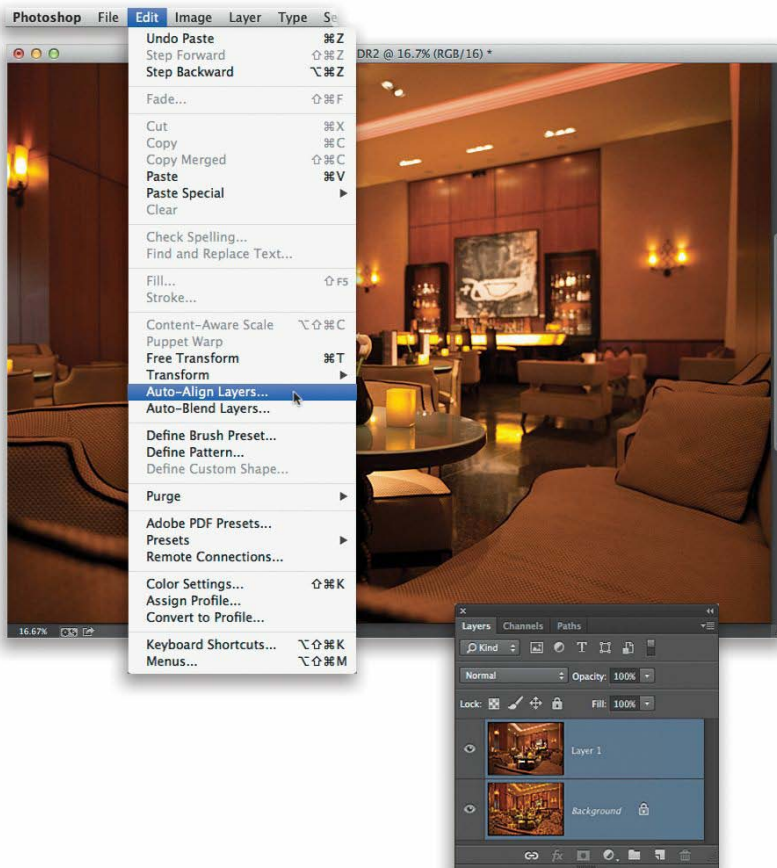
Теперь вернитесь в Lightroom к вашим трем брекетированным изображениям. Нажмите быструю клавишу **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**), чтобы отменить выделение всех трех, а затем щелкните то, которое снято с нормальной экспозицией. Нажмите быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы открыть это нормально экспонированное изображение в Photoshop (или выполните команду меню **Photo > Edit In > Edit in Adobe Photoshop [версия]** (Фото > Редактирование > в Adobe Photoshop [версия]) (как показано здесь).





ШАГ СЕМЬ:

Как только изображение появится, нажмите быструю клавишу **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), чтобы выделить всё изображение (или выполните команду меню **Select > All** (Выделение > Все) (как показано здесь). Затем быстрой клавишей **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**) скопируйте изображение в буферную память. Переключитесь на свое изображение HDR и быстрой клавишей **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**) вставьте нормально экспонированное изображение прямо сверху изображения HDR (оно появляется на своем собственном отдельном слое, как показано в следующем шаге).

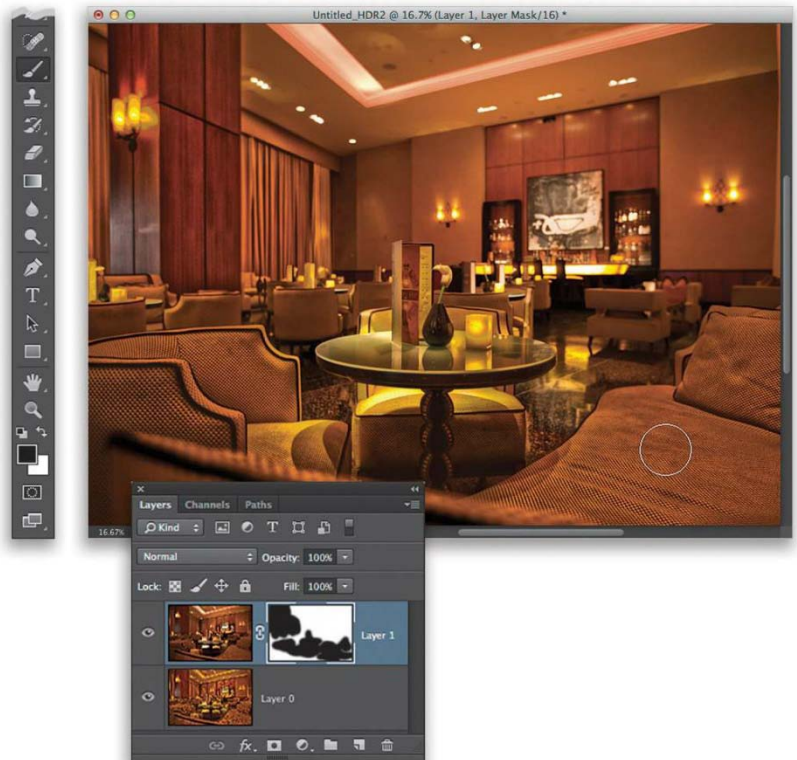


ШАГ ВОСЕМЬ:

В большинстве случаев, эти два изображения выравниваются абсолютно точно, но в данном случае есть разница в несколько пикселей (так как с тех пор, как HDR-снимки стали формироваться в Photoshop, я больше не снимал их со штатива); но Photoshop может решить проблему выравнивания. Начните с того, что зайдите в панель **Layers** (Слои) и выделите оба слоя (щелкните слой **Background** (Фон), а затем, нажав клавишу **Ctrl**, выполните щелчок-мыши (Mac: **Ctrl+щелчок-мыши**) на другом слое), затем зайдите в меню **Edit** (Правка) и выберите команду **Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои), как показано здесь. В открывшемся диалоговом окне оставьте нетронутой настройку **Perspective** (Перспектива) в секции **Projection** (Проекция) и щелкните кнопку **OK**, и всего через несколько секунд изображения на ваших двух слоях отлично выровняются. (Примечание: Когда выравнивание выполнится, обычно требуется чуть обрезать изображение со всех сторон). Затем в панели **Layers** (Слои) щелкните верхний слой (слой с нормальной экспозицией), чтобы сделать его активным, затем внизу панели **Layers** (Слои) щелкните значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) (третий слева).

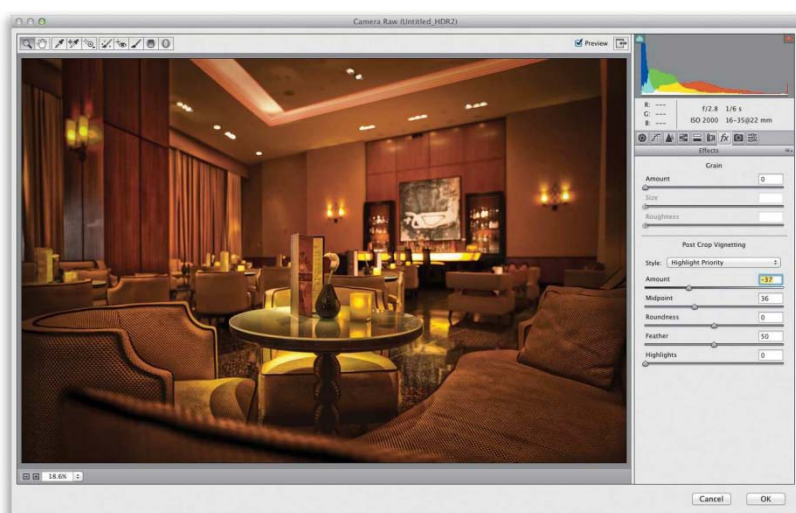
ШАГ ДЕВЯТЬ:

Добавление слоя-маски позволяет закрашивать те области нормально экспонированного снимка, через которые мы хотим показать изображение HDR. Это важно, потому что области снимка, которые находятся вне фокуса из-за малой глубины резкости, выглядят действительно неестественно (в плохом смысле слова), когда вы добавляете к ним HDR-настройку тонов. В данном случае, область у задней стенки расфокусирована, и следовательно, нужно оставить ее нетронутой, чтобы в ней не было никаких эффектов. Однако добавление эффекта в область на переднем плане, с кушеткой справа, столами, мраморным полом, а также стенами с левой стороны, смотрелось бы великолепно. Итак, нажмите быструю клавишу **X**, чтобы установить **Foreground color** (Основной цвет) в черный, активируйте в панели инструментов инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), из **Brush Picker** (Селектор кисти) в панели параметров выберите кисть среднего размера, с мягким краем, а затем закрасьте только эти области (как показано здесь). Они представляют собой хороший объект для преобразования в HDR, и теперь они добавлены к нашему нормально экспонированному изображению. Если вы допустите ошибку в закрашивании, еще раз нажмите клавишу **X**, чтобы переключить **Foreground color** (Основной цвет) на белый, и закрасьте такие области, а затем снова переключитесь на черный. Кстати, подлокотники кушетки на самом переднем плане изображения также сильно расфокусированы, поэтому оставьте их тоже нетронутыми.

**ШАГ 10:**

В этой точке процесса коррекции я немного повышаю резкость, а затем делаю несколько завершающих шагов, которые обычно делают для изображений HDR. Начнем с повышения резкости, для чего сведите изображение (избавляя его от всех слоев). Для этого зайдите в выпадающее меню панели **Layers** (Слои) (в верхнем правом углу панели) и выберите команду **Flatten Image** (Выполнить сведение). Затем зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Sharpen** (Усиление резкости) выберите команду **Unsharp Mask** (Контурная резкость). Чтобы достичь значительного и приятного на вид повышения резкости, установите **Amount** (Эффект) в 120 %, **Radius** (Радиус) в 1.0, **Threshold** (Изоголия) в 3, а затем щелкните кнопку **OK**, чтобы выполнить повышение резкости изображения. После этого дублируйте слой **Background** (Фон), перетаскив его на значок **Create a New Layer** (Создать новый слой) внизу панели **Layers** (Слои) или нажимая быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**).

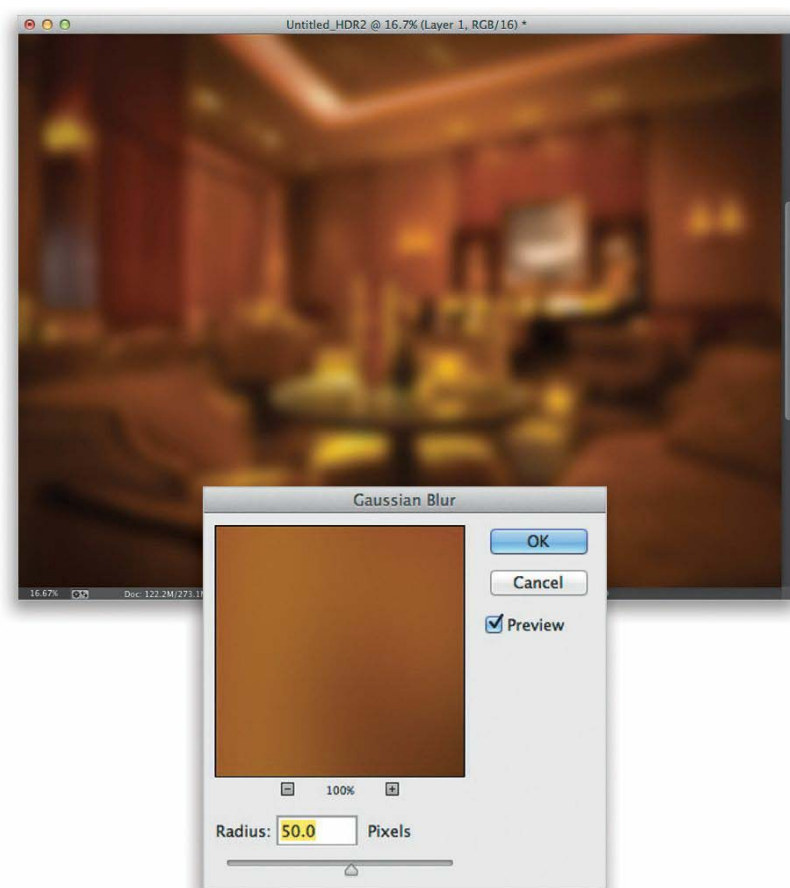


**ШАГ 11:**

Теперь создадим завершающие эффекты. Один из самых популярных – добавление виньетки в углы (затемняющей края вокруг изображения). При использовании Photoshop CC зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите опцию **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw), чтобы вызвать окно **Camera Raw** (показанное здесь), такое же, как окно модуля **Develop** (Коррекции) в Lightroom. Щелкните значок **Effects** (Эффекты), затем в секции **Post Crop Vignetting** (Виньетирование после кадрирования) перетащите влево ползунок **Amount** (Значение) (я перетащил к его в -37), затемнив изображение, затем перетащите влево ползунок **Midpoint** (Средняя точка) (я перетащил его в 36), заставляя затемнение распространиться далее к центру изображения, и затем щелкните **OK**. Если у вас не Photoshop CC, то для добавления виньетки к изображению вернуться в Lightroom, затем в модуле **Develop** (Коррекции) зайдите в панель **Effects** (Эффекты) и примените такие же настройки.

ШАГ 12:

Другим часто используемым завершающим эффектом является добавление мягкого, контрастного свечения ко всему изображению. Для этого зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Blur** (Размытие) выберите опцию **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу). Введите в поле **Radius** (Радиус) 50 пикселей (значение, достаточное, чтобы очень сильно размыть слой, как показано здесь), и щелкните кнопку **OK**.

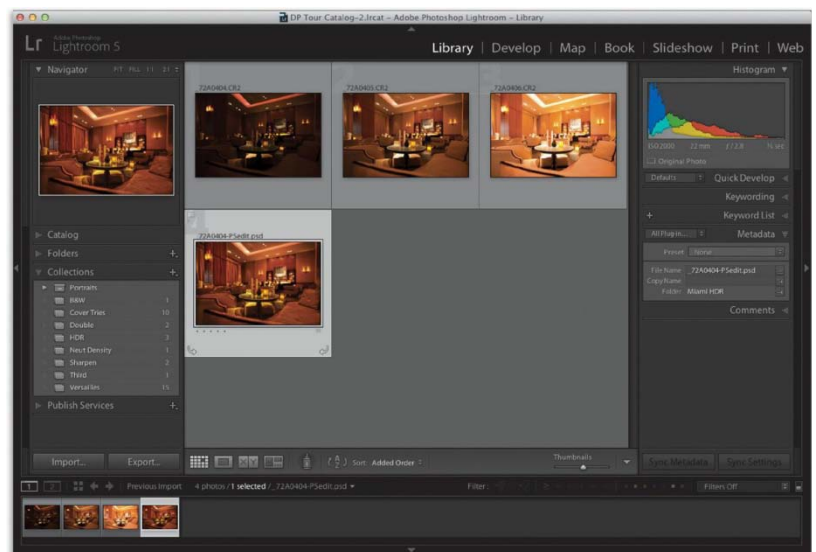


ШАГ 13:

Теперь мы изменим режим смешения этого размытого слоя с **Normal** (Обычные) на **Soft Light** (Мягкий свет) (во всплывающем меню, вверху слева панели **Layers** (Слои)). Это не только позволяет размытию гармонировать с остальной частью изображения (как показано здесь), но также добавляет изображению теплый, контрастный общий вид. На самом деле, в большинстве случаев это придает изображению излишнюю теплоту и контрастность, поэтому зайдите в панель **Layers** (Слои) и понизьте **Opacity** (Непрозрачность) этого слоя до 60 % (как показано здесь), что придает теплый контраст без избытка этих характеристик. Обычно я устанавливаю итоговую непрозрачность этого слоя между 50% и 60%.

**ШАГ 14:**

Итак, всё, что теперь осталось сделать, чтобы вернуть это изображение в Lightroom, это: (1) свести изображение, (2) сохранить файл, и (3) закрыть его. Итак, из выпадающего меню панели **Layers** (Слои) выберите опцию **Flatten Image** (Выполнить сведение), затем нажмите **Ctrl+S** (Mac: **Command+S**) для сохранения изображения, а затем закройте окно изображения. Вернитесь в Lightroom, и вы обнаружите, что новый файл HDR находится непосредственно рядом с файлами исходного изображения, которые вы использовали для его создания (как показано здесь).





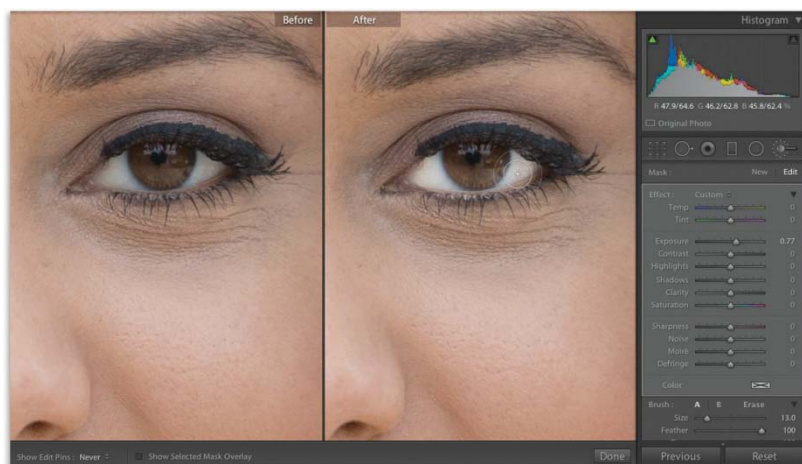
РЕТУШЬ

РЕТУШИРОВАНИЕ ПОРТРЕТОВ

Я без особого труда подыскал название этой главе, потому что, введя слово *retouch* (*ретушь*) в поле поиска iTunes Store, нашел не только песни под названием *Retouch*, но и исполнителя по имени *Re-touch*. Итак, я взял это название за основу, хотя этот шаг и не был прозрачно очевиден. Кроме того, ознакомившись с несколькими треками *Re-touch*, я понял, что он никогда не выплатит ипотечный кредит за счет своих музыкальных способностей, и возможно, это паблисити даст ему некоторый шанс. Окей, это лишь шутка: его музыка на самом деле довольно неплохая, особенно если вам нравится басовый барабан. Я имею в виду, по-настоящему, по-настоящему нравится, как басовый барабан непрерывно гремит под ввинчивающееся в мозг сопровождение синтезатора. Если такое вам по душе, то причина не в многочисленных ремиксах мелодий *Re-touch* всеми, от Тома Нови до Голди-Локс, который сам по себе производит большое впечатление (понятия не имею, кто эти люди, но лишь потому, что я уже в летах, и эти мелодии, вероятно, созданы много позже, чем сеть ресторанов *Early Bird Special ends*, так что они прошли бы мимо меня, но я убежден, что если бы эти треки звучали в заведениях *Denny's* (у Денни) в обеденное время (где-то в 16:30), исчезли бы звуки *a-clackin* челюстей. Мы называем это *crack-a-lackin*, но только потому, что так говорят на улице. Мяч на вашей половине, друзья!) Так или иначе, и мы обсудим это минутой позднее: вы фактически можете сделать часть простого ретуширования прямо в *Lightroom*, и я описываю возможности этого здесь в начале данной главы, но в серьезных случаях следует переключаться в *Photoshop*, потому что он сотворен для таких задач. И вот Adobe провел многочисленные исследования специальных фокус-групп в широком демографическом диапазоне, и эти исследования показали, что профессиональные ретушеры высокого уровня, использующие *Photoshop*, могут повысить не только производительность, но и реализм ретуши, используя наушники с шумоподавлением и слушая продолжительный трек басового барабана, сопровождаемый наслаивающимися звуками синтезатора, и затем мысленно воображая себя прямо у Денни. Я так не работаю. Google – да. Увидите сами.

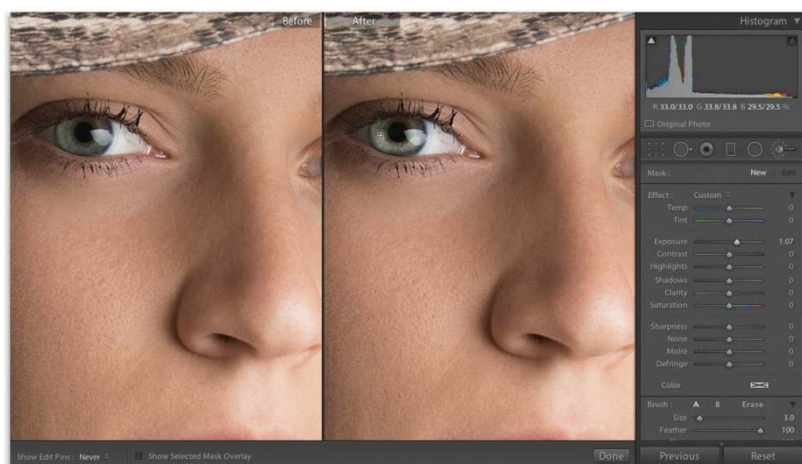
Ретуширование в Lightroom

Есть много видов простой ретуши, которую можно сделать в Lightroom, в модуле **Develop** (Коррекции), но обычно это лишь осветление или затемнение чего-либо (например, затемнение бровей объекта путем закрашивания по ним инструментом **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) и простым понижением **Exposure** (Экспозиция)), или простое удаление чего-то. Здесь я описываю часть самых популярных видов ретуши в Lightroom (включая разглаживание морщин и имитацию похудения), но следует помнить, что Lightroom позволяет сделать только ограниченные виды ретуши. Ну, Photoshop потому и существует. Однако сначала поговорим немного о Lightroom.



УВЕЛИЧЕНИЕ ЯРКОСТИ БЕЛКОВ ГЛАЗ

Например, чтобы увеличить яркость белков глаз прямо в Lightroom, мы щелкаем инструментом **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) (**K**) в панели инструментов наверху правой стороны панелей, делаем двойной щелчок на слове **Effect** (Эффект), чтобы сбросить все ползунки в нуль, а затем перетаскиваем ползунок **Exposure** (Экспозиция) немного вправо. После этого мы значительно увеличиваем масштаб глаз и закрашиваем белки, чтобы увеличить их яркость. Только избегайте делать их слишком белыми, иначе будет бросаться в глаза, что они подвергались ретушированию.

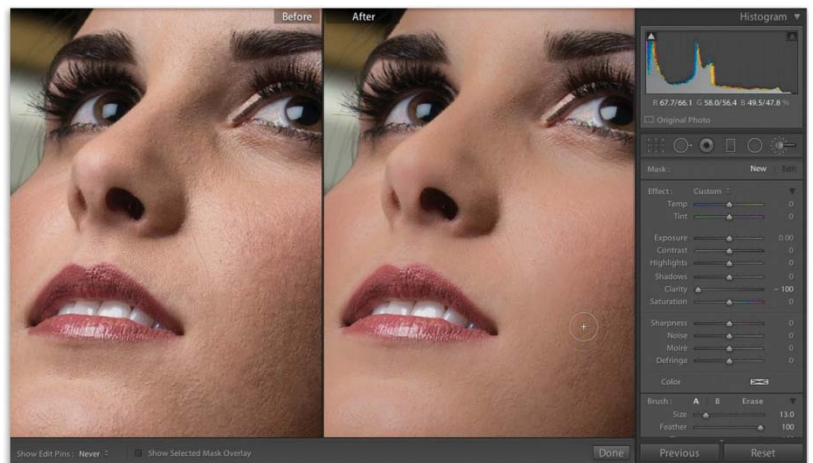


КАК ЗАСТАВИТЬ ИСКРИТЬСЯ РАДУЖНУЮ ОБОЛОЧКУ

Еще один тип ретуши, придающий глазам хороший вид, использует те же самые настройки, которые вы только что применили к белкам глаз, но на сей раз вы добавляете маленькую "искорку" внизу радужной оболочки. Щелкните надпись-кнопку **New** (Создать) вверху панели опций инструмента **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), и закрасьте только низ каждой радужной оболочки, избегая темного кольца вокруг них за их пределами. Закончив, вы можете решить, какую яркость в радужных оболочках объекта вы хотите установить, используя ползунок **Exposure** (Экспозиция) (он не будет оказывать действия на белки глаз, потому что сначала вы щелкнули кнопку **New** (Создать)).

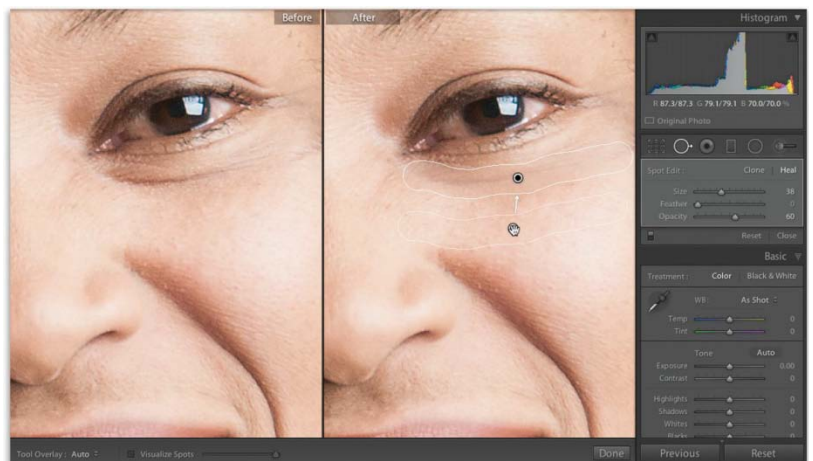
СМЯГЧЕНИЕ КОЖИ

Общеизвестно, что это не идеальный прием смягчения кожи, потому что он просто размывает всю структуру кожи, однако же, на самом деле, выполняет свою задачу. Здесь рассказывается о том, как выполняется такая коррекция. Активируйте инструмент **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), сделайте двойной щелчок слова **Effect** (Эффект), чтобы сбросить все ползунки в нуль, затем перетащите ползунок **Clarity** (Четкость) до конца влево к -100. Теперь закрасьте только кожу, избегая любых областей с деталями (таких, как глаза, брови, губы, волосы, ноздри, края лица, одежда и т.д.), и закрашенные области становятся очень мягкими. Конечно, в Photoshop эту задачу мы можем решить много лучше, но по крайней мере, вы можете сделать довольно неплохое быстрое смягчение прямо в Lightroom, если главная ваша цель – скорость, а не качество.



РАЗГЛАЖИВАНИЕ МОРЩИН

Если объект съемки в годах, то морщины полностью удалять не следует (это выдаст с головой, что снимок был ретуширован, особенно тем, кто знаком с объектом съемки). Вместо этого нужно сгладить морщины, так чтобы объект выглядел моложе лет на 10 (но не на 40). Активируйте инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен) (**Q**) из панели инструментов и закрасьте отдельную морщину таким образом, чтобы она полностью исчезла. Затем зайдите в опции инструмента **Spot Removal** (Удаление пятен) и понизьте **Opacity** (Непрозрачность) так, чтобы возратить большую часть, но не всю оригинальную морщину. Таким способом вы сгладите ее, но не удалите полностью.



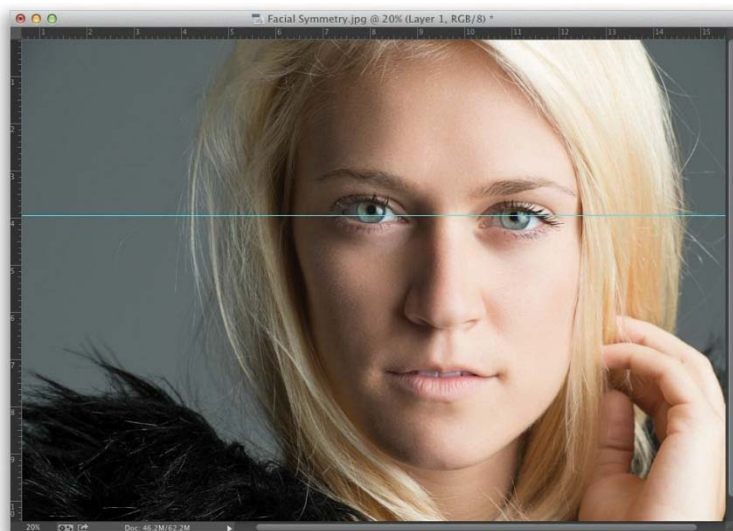
ИМИТАЦИЯ ПОХУДАНИЯ ОБЪЕКТА СЪЕМКИ

В Lightroom 5 Adobe добавил опцию исправления объектива, которую можно использовать для имитации похудения объекта съемки, так чтобы он выглядел легче на 10-15 фунтов. Зайдите в панель **Lens Corrections** (Коррекция объектива), щелкните закладку **Manual** (Вручную), и в секции **Transform** (Трансформация) увидите нижний ползунок **Aspect** (Пропорции). Перетащите этот ползунок немного вправо (здесь я перетащил его в +38), и, по мере перетаскивания, снимок пропорционально сжимается с боков, и – вуаля – объект съемки делается тоньше (чем дальше вы перетаскиваете, тем тоньше). Затем просто обрежьте снимок, чтобы исчезли белые области с обеих сторон.



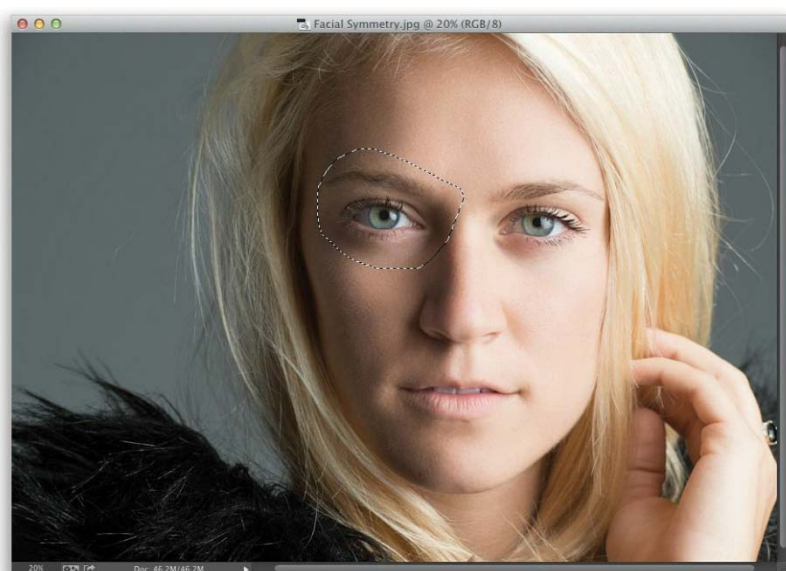
Придание симметрии чертам лица

Чаще всего черты лица объекта съемки не будут строго симметричны (один глаз может быть выше другого, или ноздри носа или переносица могут быть немного перекошены, или один край улыбающегося рта может приподниматься выше другого и так далее). К счастью, вы можете вернуть симметрию и выровнять все эти невыровненные черты, используя всего несколько инструментов и методы, которые вы уже изучили (но на сей раз мы собираемся также изучить новый полезный инструмент).



ШАГ ОДИН:

Вот изображение, которое мы хотим ретушировать, открытое в Photoshop и имеющее типичные проблемы (по крайней мере, в том, что касается симметрии лица), а именно, глаза объекта съемки разные по высоте (глаз слева немного выше, чем справа). Я поместил горизонтальную направляющую по центру зрачка модели справа, чтобы лучше видеть различие). Имеется удивительно простой способ исправления такого дефекта. Кстати, чтобы получить в Photoshop направляющие, подобные этой, сделайте видимыми линейки с помощью быстрой клавиши **Ctrl+R** (Mac: **Command+R**). А затем перетащите направляющие прямо из линеек.

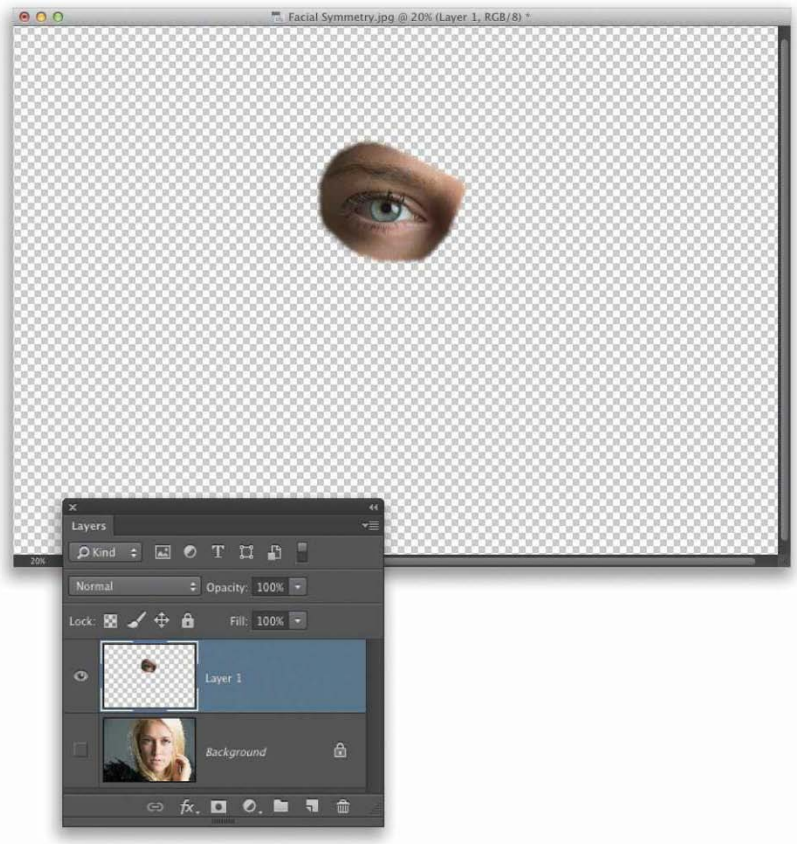


ШАГ ДВА:

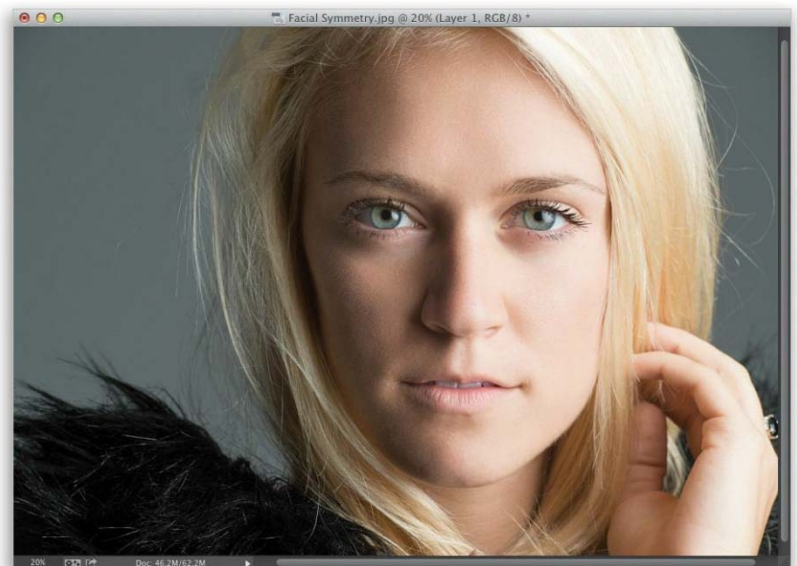
Активируйте инструмент **Lasso** (Лассо) (**L**) и сделайте свободное выделение области слева одновременно вокруг глаза и брови (как показано здесь), потому что мы будем перемещать их вместе как целое. Конечно, если бы мы просто перемещали эту выделенную область, то увидели бы очень жесткий край (неопровержимую улику коррекции), поэтому необходимо смягчить выделение, добавляя к его краям растушевку, которая поможет ему смешаться без следа. Итак, зайдите в меню **Select** (Выделение) и в подменю **Modify** (Модифицировать) выберите команду **Feather** (Растушевка). Когда появится диалоговое окно **Feather Selection** (Растушевка выделенной области), введите 10 пикселей (как показано здесь) и щелкните кнопку **OK**, смягчив тем самым края выделения.

ШАГ ТРИ:

Нажмите быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы скопировать выделенную область с глазом (вместе с ее мягкими краями) на ее собственный отдельный слой. Здесь я скрыл слой **Background** (Фон), чтобы яснее показать, на что похожа эта область с глазом. В таком представлении видно, что выделенная область имеет не жесткие, четкие, а мягкие края (узор из шахматных клеток показывает, что часть этого слоя прозрачна). Между прочим, чтобы скрыть слой (так, как слой **Background** (Фон) в данном случае), зайдите в панель **Layers** (Слои) и щелкните пиктограмму в виде глаза левее миниатюры слоя. Чтобы снова увидеть слой **Background** (Фон), щелкните там, где должна находиться эта пиктограмма глаза.

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Теперь активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**) и затем нажмите на клавиатуре несколько раз клавишу **стрелка вниз**, пока оба глаза не выстроятся в линию (как показано здесь). В данном случае я должен был нажать эту клавишу семь раз. Может оказаться полезным удалить горизонтальную направляющую (перетаскив ее на верхнюю линейку) и просто следить за результатом. (О, вы уже преуспели. Согласитесь, что метод неплох. Переместили? Оцените результат. Seriously, вы должны признать, что получились довольно приличные результаты).



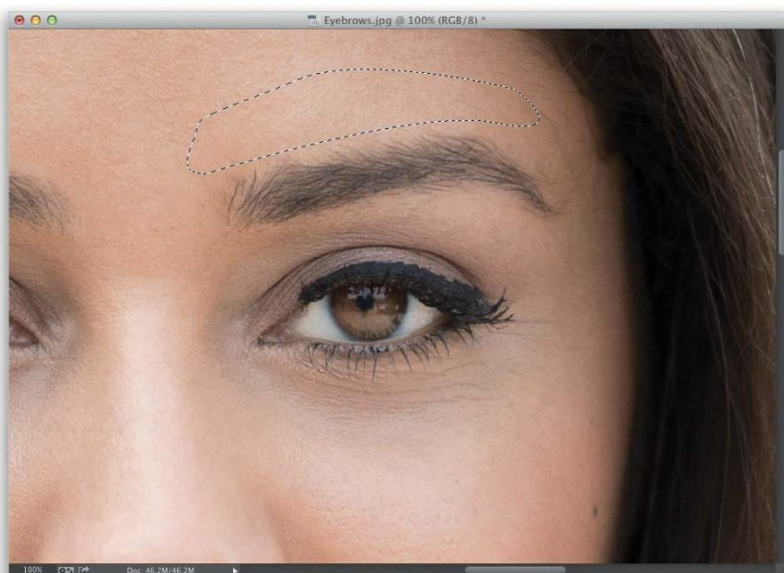
Подравнивание бровей

Эта ретушь требует, чтобы вы взяли одну часть изображения и накрыли ею другую его часть, и конечно, в Lightroom нет возможности сделать это. Но, к счастью, Photoshop обладает необходимым инструментарием. Эта техника на самом деле очень простая и быстрая, но дает впечатляющие результаты, когда объект съемки имеет брови хорошей формы. (Как оказалось, метод, изложенный в данном разделе, тестируется не полностью. Однако он аналогичен упрощенному методу подравнивания бровей, подробно изложенному в книге *Скотта Келби – Ретушь портретов с помощью Photoshop для фотографов*, раздел *Улучшение формы бровей*, шаги 9-11, стр. 72-74. В связи с этим, шаги Один и Три перевода данного раздела отредактированы в соответствии с методом, изложенным в упомянутой книге. – **А.Л.**)



ШАГ ОДИН:

Открыв изображение в Photoshop, активируйте инструмент **Lasso** (Лассо) (**L**) и нарисуйте форму, похожую на одну из бровей. При этом форма нижней части контура выделения должна базироваться на форме верхней части брови. Форма верхней части контура выделения особого значения не имеет, но ширина выделения должна быть небольшой. Перетащите контур выделения немного выше брови объекта съемки (как показано в следующем шаге) Для этого выполните команду меню **Select > Transform Selection** (Выделение > Трансформировать выделенную область), перетащите прямоугольник зоны трансформирования в нужное место и сделайте двойной щелчок внутри этого прямоугольника.



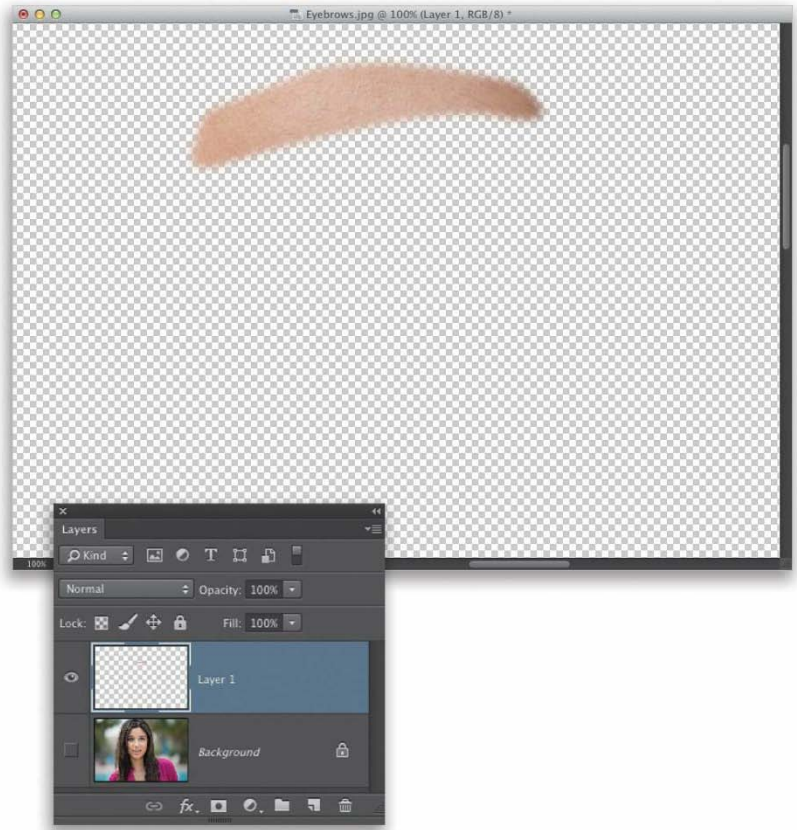
ШАГ ДВА:

Немного смягчите края выделения, зайдя в меню **Select** (Выделение) и выбирая подменю **Modify** (Модифицировать) команду **Feather** (Растушевка). В появившемся диалоговом окне введите 5 пикселей (чтобы только немного смягчить края) и щелкните кнопку **OK**.



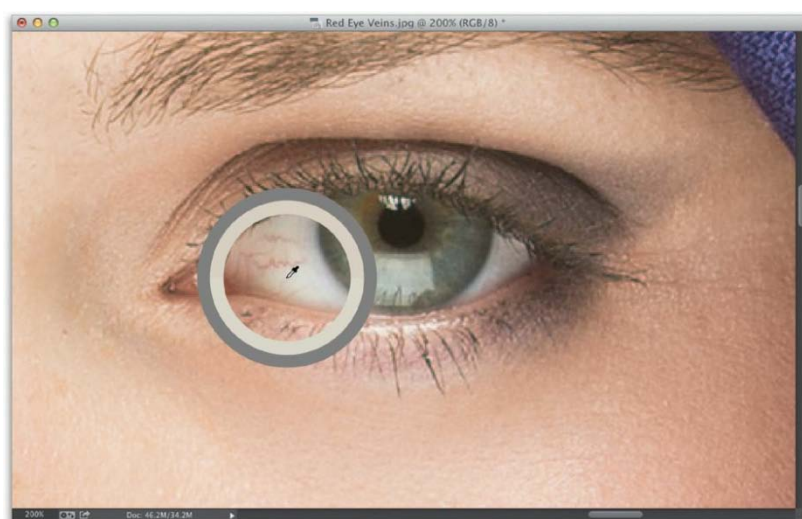
ШАГ ТРИ:

Теперь нажмите быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы поместить эту выбранную область в ее собственный отдельный слой. Здесь я скрыл слой **Background** (Фон) (щелкнув пиктограмму с изображением глаза слева от миниатюры слоя), чтобы показать только выделенную область с размытым краем. Активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**) и перетащите выделение прямо вниз, пока оно не начнет закрывать нижней кромкой верхнюю часть реальной брови, аккуратно обрезая ее. Затем зайдите в панель **Layers** (Слои), щелкните слой **Background** (Фон) и сделайте то же самое для второй брови. Выполните сведение изображения. При необходимости, выделите брови, захватив полосу с гладкой кожей над бровью, которая была до сведения частью выделения, и исправьте цвет этой полосы с помощью инструмента **Clone Stamp** (Штамп). Результаты **Before/After** (прежде и после) показаны ниже.



Удаление глазных капилляров

Технически возможно удалить некоторые глазные вены, оставаясь в Lightroom и используя инструмент **Spot Removal** (Удаление пятен), но если вы когда-либо пробовали с ним работать, то знаете, как это непросто, а результаты... ну... скажем, есть причина, по которой мы почти всегда переключаемся в Photoshop для ретуши такого типа. Единственный случай, когда я отдаю предпочтение Lightroom – если у объекта съемки есть один единственный красный капилляр, что к сожалению, бывает редко, так что эту технику имеет смысл изучить.



ШАГ ОДИН:

Вот изображение, которое мы будем ретушировать в Photoshop. Необходимо значительно увеличить масштаб (по крайней мере, до 100 %), чтобы объекты ретуши были хорошо видны, для этого активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб) (**Z**) и увеличьте масштаб глаза справа (как показано в следующем шаге). Затем щелкните значок **Create a New Layer** (Создать новый слой) внизу панели **Layers** (Слои), чтобы создать новый пустой слой. Мы выполним ретуширование в этом пустом слое, а позже добавим поверх него фильтр, который снова добавит структуру в области, которые мы ретушировали, чтобы они выглядели более реалистичными.

ШАГ ДВА:

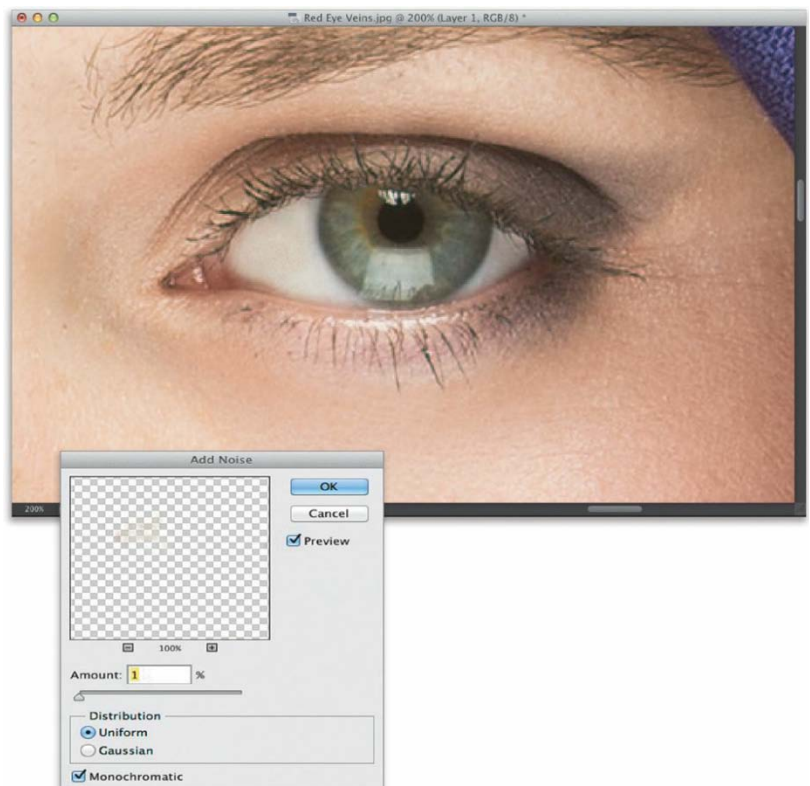
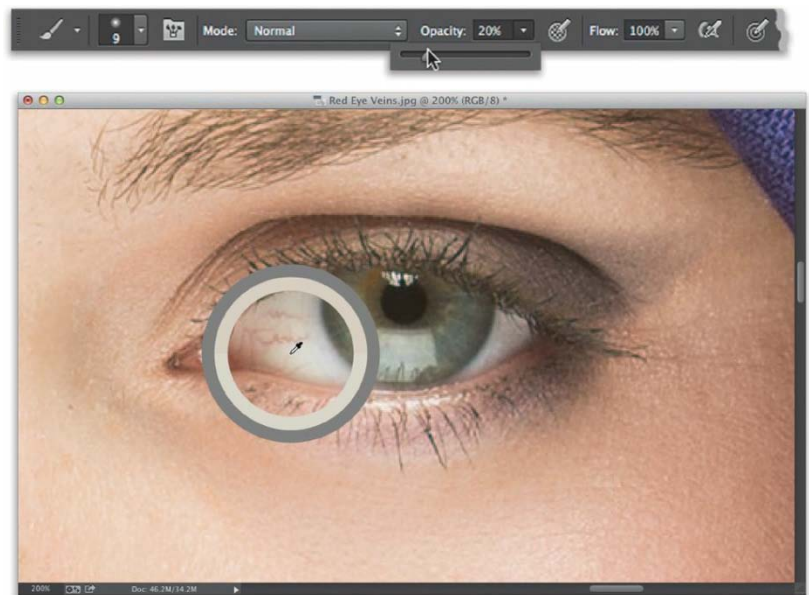
Вы будете удалять эти красные капилляры, используя инструмент **Brush** (Кисть) (и временно подключая также инструмент **Eyedropper** (Пипетка)). Итак, активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), затем нажмите и держите нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), и курсор временно переключится на инструмент **Eyedropper** (Пипетка), таким образом, вы сможете позаимствовать любой цвет в изображении и сделать его своим **Foreground color** (Основной цвет). Щелкните инструментом **Eyedropper** (Пипетка) прямо у красного капилляра, который вы намереваетесь удалить (как показано здесь, где я щелкаю ним прямо под тем капилляром, который я хочу удалить). При щелчке вокруг инструмента **Eyedropper** (Пипетка) появляется большое круглое кольцо – его внутренняя часть показывает точный цвет, который вы только что попробовали, а внешняя сторона – нейтрально серая, чтобы окружающие цвета не мешали оценке цветопробы.

ШАГ ТРИ:

Отпустите клавишу **Alt** (Mac: **Option**), чтобы возвратиться к инструменту **Brush** (Кисть), установите **Opacity** (Непрозрачность) кисти (в панели параметров) в 20 %, и выберите из **Brush Picker** (Селектор кисти) маленькую кисть с мягким краем, лишь немного больше, чем капилляр, который вы хотите удалить. Теперь просто выполните закрашивание, сделав несколько проходов прямо по капилляру, и тут же капилляр почти совсем исчезнет! Помните: непрозрачность -- 20%, закрашивание наслаивается с каждым проходом, предоставляя вам необходимую гибкость воздействия закрашивания на вид капилляра, поэтому не стесняйтесь сделать лишний проход. Так как глаз представляет собой сферу, ее форма изменяется при перемещении по ней, поэтому следует удостовериться, что образец для закрашивания каждый раз выбирается рядом с закрашиваемым капилляром, а цвет и тон остаются в точности такими, как надо (во время этой ретуши я менял образцы для закрашивания приблизительно 10 -12 раз).

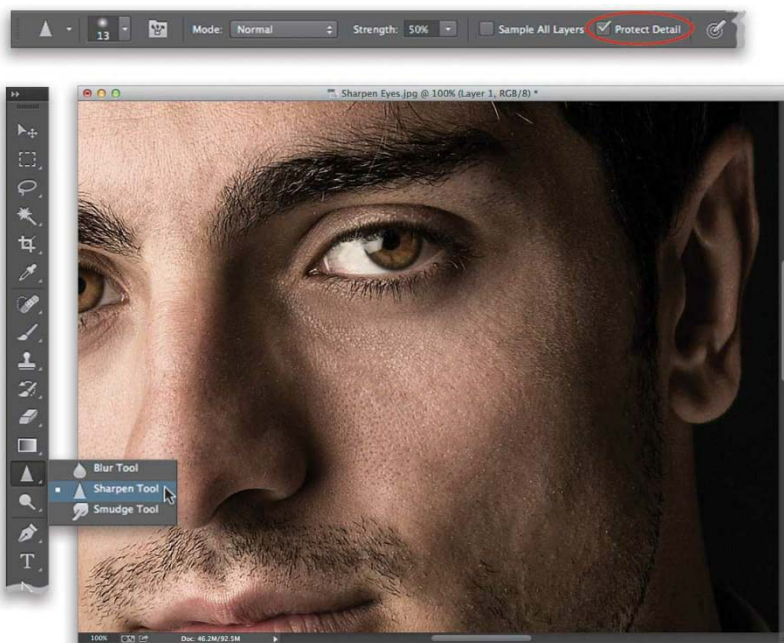
ШАГ ЧЕТЫРЕ:

В заключение, чтобы устранить видимое наслоение проходов на белки глаз после ретуширования, добавим немного шума к слою ретуши. Для этого зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Noise** (Шум) выберите команду **Add Noise** (Добавить шум). В диалоговом окне фильтра выберите **Amount** (Эффект) 1 %, щелкните радио-кнопку **Uniform** (Равномерная) и установите галочку в окошке **Monochromatic** (Монохромный). Щелкните кнопку **OK**, чтобы добавить эту структуру к ретуши. И хотя выбранная величина очень мала, вы сразу почувствуете ее положительное воздействие.



Повышение резкости глаз

Если и есть какие-либо элементы изображения, резкая фокусировка которых критически важна, то это глаза. Если глаза не резкие, снимок можно выбросить, поэтому мы и прибегаем к дополнительному повышению их резкости. В данном случае мы будем использовать самое продвинутое средство повышения резкости, которое может предложить Photoshop – инструмент **Sharpen** (Резкость). Между прочим, он эффективно работал не всегда. Adobe развил и переделал его математику повышения резкости всего несколько лет назад, и теперь мы можем значительно повышать резкость с меньшим количеством паразитных ореолов и артефактов (и прочей гадости), которые вы получали всякий раз, когда существенно повышали резкость тесной группы каких-либо элементов.



ШАГ ОДИН:

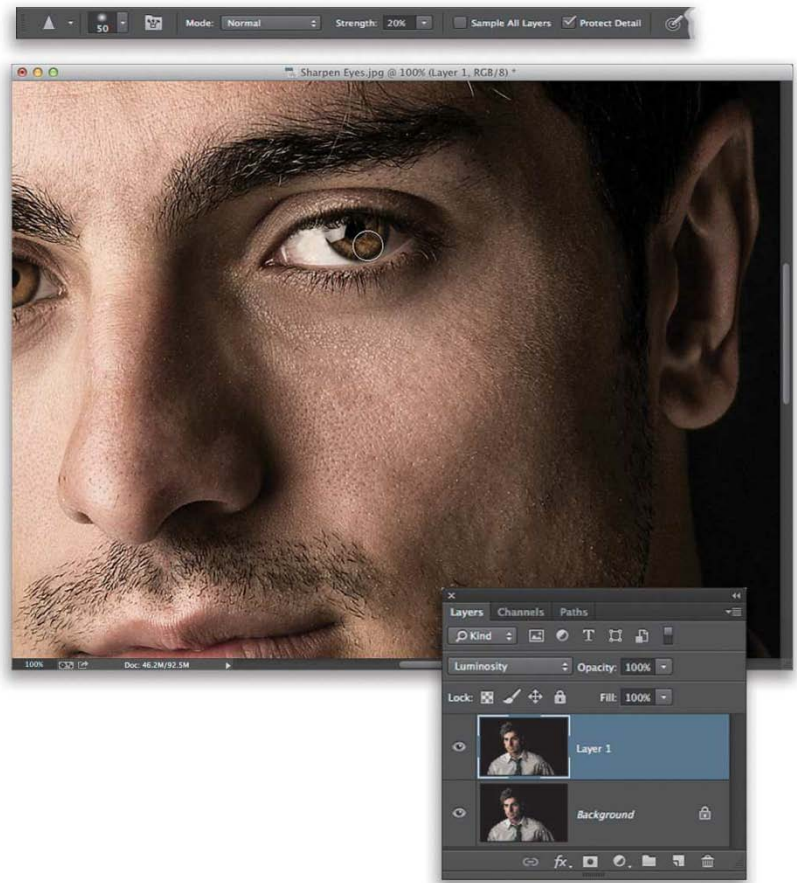
Откройте изображение, ретушь которого вы хотите выполнить в Photoshop, а затем быстрой клавишей **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**) сдублируйте слой **Background** (Фон). Я обычно делаю повышение резкости этого типа на дубликате слоя **Background** (Фон), благодаря чему я могу: (1) легко скрыть / открыть слой, чтобы в процессе повышения резкости сравнивать состояние **Before/After** (До/После); (2) понижать величину **Opacity** (Непрозрачность) слоя, если вижу, что чрезмерно повысил резкость глаз; и (3) вообще удалить слой, если решаю, что совсем не хочу повышать резкость.

ШАГ ДВА:

В панели инструментов активируйте инструмент **Zoom** (Масштаб) (**Z**; он похож на лупу) и затем увеличьте масштаб глаз. Также в панели инструментов, под инструментом **Blur** (Размытие), вы найдете инструмент **Sharpen** (Резкость) (как показано здесь). Он существовал в Photoshop много лет, но был никуда не годным, потому что давал настолько сильную резкость, что мы вообще избегали им пользоваться. Но в Photoshop CS5 инженеры Adobe не только исправили этот инструмент, но и сделали его самым продвинутым инструментом повышения резкости в Photoshop (я получил его прямо от одного из менеджеров Adobe по продукции Photoshop). Однако новая математика включается только в том случае, если в окошке **Protect Detail** (Защитить детали) панели параметров установлена галочка, так что сделайте милость и обязательно убедитесь, что она там есть (как показано здесь в красном овале), или же будете использовать старую версию инструмента **Sharpen** (Резкость) (со старыми результатами).

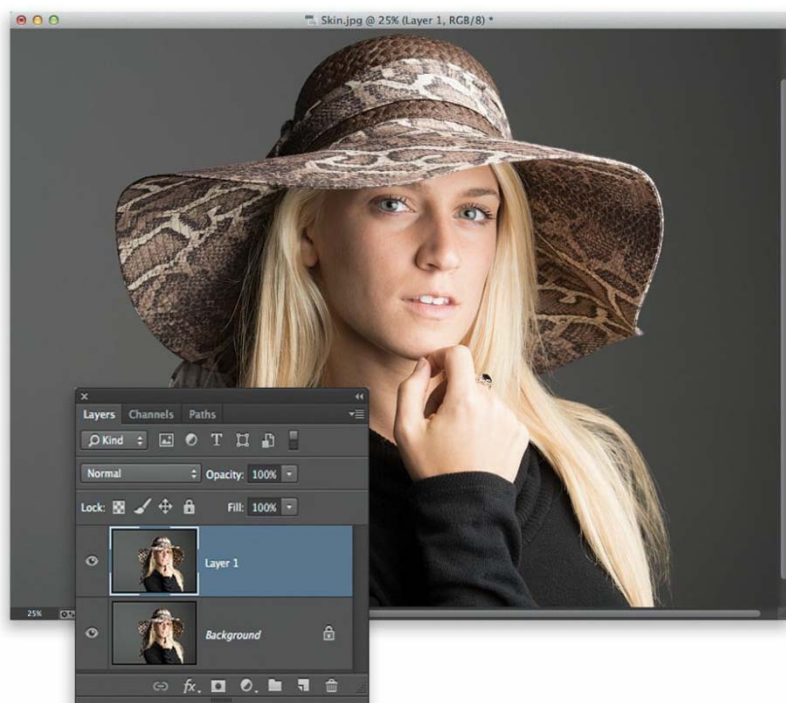
ШАГ ТРИ:

Также в панели параметров уменьшите величину **Strength** (Интенсивность) до 20 % (как показано здесь). Использование меньшей величины, такой, как эта, дает большую гибкость управления, потому что резкость будет расти не скачком, а постепенно, с каждым закрашиванием. Затем активируйте инструмент **Sharpen** (Резкость) и закрасьте несколько раз всю радужную оболочку, включая ее внешний край (как показано здесь). Сделайте то же самое со вторым глазом, и имейте в виду, что, поскольку вы проделали это на слое, то если есть необходимость, можете уменьшить непрозрачность слоя, которая уменьшает сделанное вами повышение резкости. Чрезмерное повышение резкости может иногда повышать резкость случайного шума или немного изменять цвета в изображении, поэтому измените режим смешивания верхнего слоя с **Normal** (Обычные) на **Luminosity** (Яркость), что повышает только резкость деталей, а не цвет, и на этом закончите. Теперь, перед тем, как сохранить изображение и вернуть его в Lightroom, сведите слои (командой из выпадающего меню панели **Layers** (Слои)).



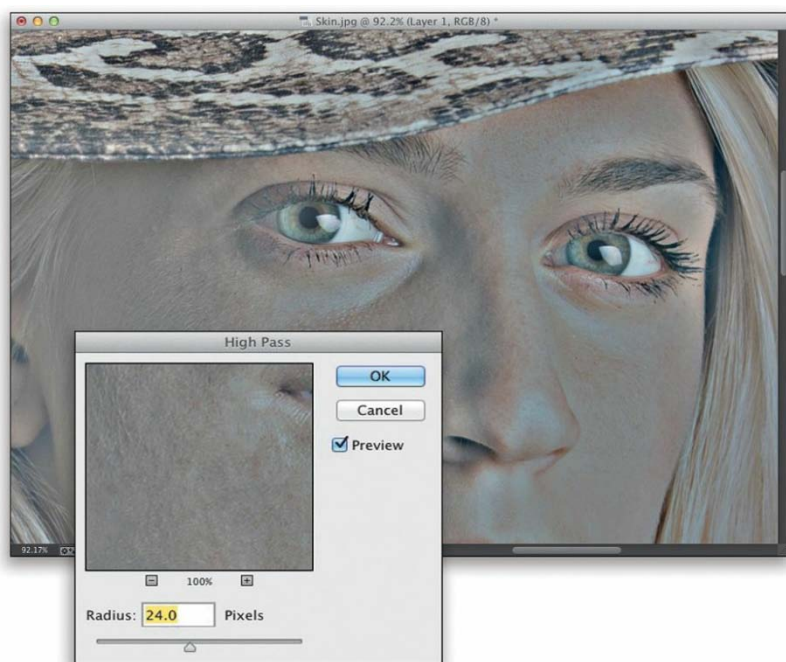
Смягчение кожи с сохранением текстуры

Проблема метода смягчения кожи в Lightroom в том, что он почти совершенно удаляет фактуру кожи, и кожа объекта съемки делается похожей на пластмассовую. Именно поэтому, когда нужно сделать кожу мягкой и при этом сохранить ее фактуру, мы всегда переключаемся в Photoshop. Практически на это требуется затратить несколько шагов, но в самом процессе нет ничего сложного.



ШАГ ОДИН:

Выделите в Lightroom изображение, которое вы хотите ретушировать, затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command +E**), чтобы открыть его в Photoshop. Прежде чем сделать какое-либо ретуширование кожи, мы всегда в первую очередь удаляем все крупные, заметные пятна (вы можете удалить их даже в Lightroom при помощи инструмента **Spot Removal** (Удаление пятен) до того, как передадите изображение в Photoshop). Трудно рассмотреть в уменьшенном масштабе, но у модели очень неплохая фактура кожи, которую мы намерены сохранить, и предлагаемая техника позволяет хорошо выполнить эту работу. Итак, начните, нажимая быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command +J**), чтобы дублировать слой **Background** (Фон).

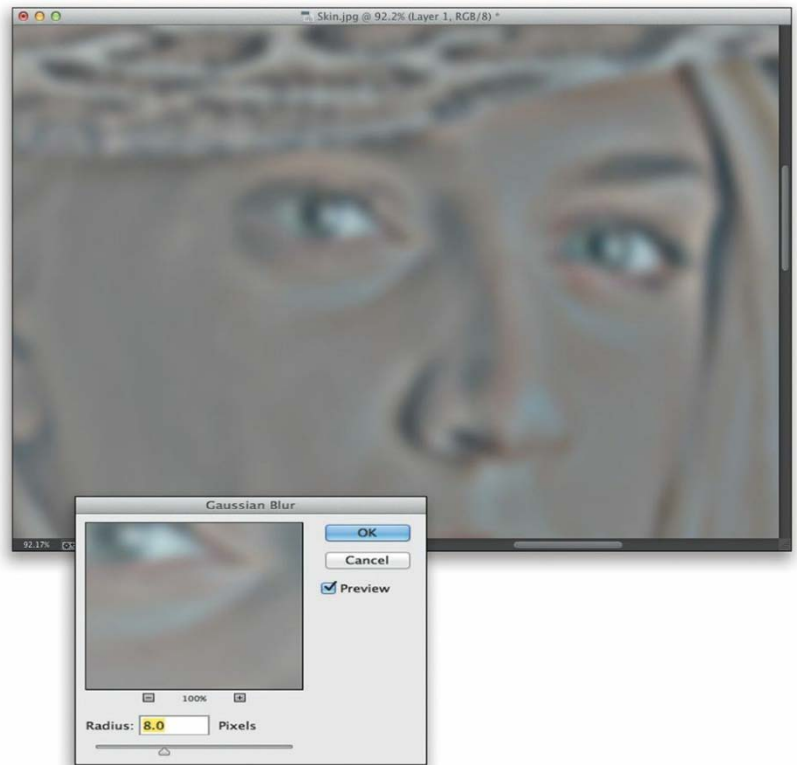


ШАГ ДВА:

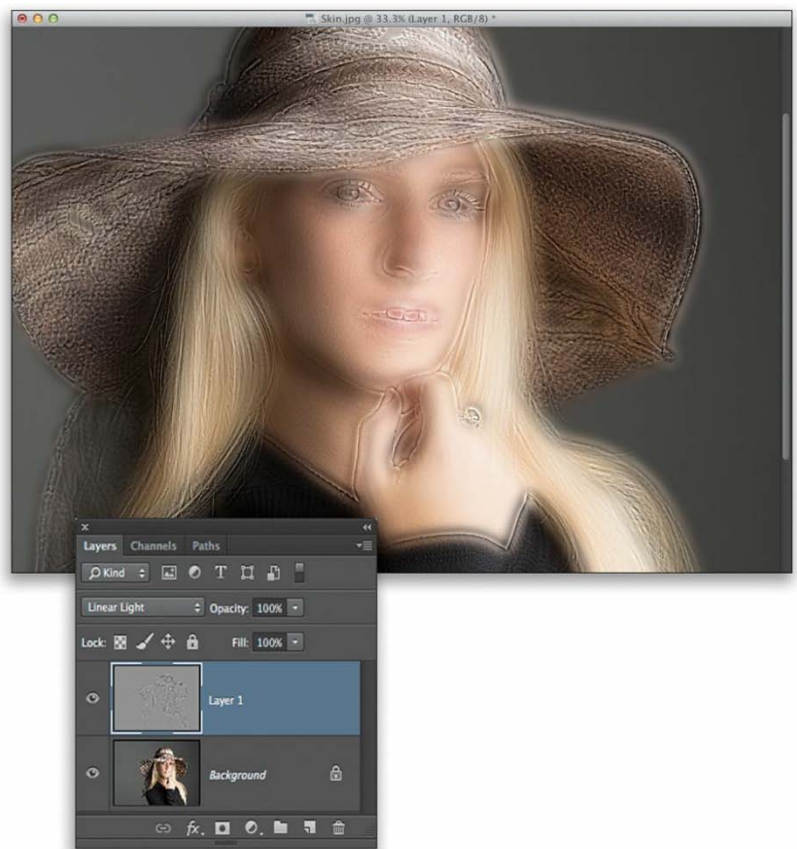
Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите в подменю **Other** (Другое) команду **High Pass** (Цветовой контраст). Когда появится диалоговое окно **High Pass** (Цветовой контраст), введите 24 пиксела (как показано здесь) для изображений с довольно большим увеличением, как показанное здесь. Если изображение превышает длину или 3/4-длины снимка объекта, обрезка которого не так сильно увеличена, используйте вместо этого значения 18 пикселей, а затем щелкните кнопку **OK**. Изображение станет преимущественно серым (как показано здесь). (Между прочим, мы обычно используем фильтр **High Pass** (Цветовой контраст), когда нуждаемся в действительно существенном повышении резкости. См. страницу 134 с более подробным описанием этой техники).

ШАГ ТРИ:

Теперь зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите в подменю **Blur** (Размытие) команду **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу). Введите число, равное $1/3$ числа, которое вы ввели в фильтре **High Pass** (Цветовой контраст). Так, если бы у вас было крупномасштабное изображение, как здесь, вы ввели бы 8 пикселей ($1/3$ от значения 24 пикселей, которое вы ввели в диалоговом окне **High Pass** (Цветовой контраст)). Если, вместо этого, изображение имело бы размер $3/4$ длины снимка или размер в полную длину снимка, то вы ввели бы только 6 пикселей ($1/3$ от 18). Щелкните кнопку **OK**, чтобы применить размытие к серому слою **High Pass** (Цветовой контраст) (как показано здесь).

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Затем инвертируем наш слой **High Pass** (Цветовой контраст), заходя в меню **Image** (Изображение) и выбирая в подменю **Adjustment** (Коррекция) команду **Invert** (Инверсия) или просто нажимая быструю клавишу **Ctrl+I** (Mac: **Command+I**). В этой точке все это еще выглядит серым и далеким от совершенства, но мы изменим режим смешивания для этого слоя так, чтобы он игнорировал серую часть. Зайдите в панель **Layers** (Слои) и во всплывающем меню вверху слева измените режим смешивания с **Normal** (Обычные) на **Linear Light** (Линейный свет), чтобы создать эффект, который вы видите здесь. Это всё еще полуфабрикат, но согласитесь, по крайней мере, уже не серый. Проблема в окружающих всё ореолах. Чтобы избавиться от всех этих ореолов и прочей фигни, зайдите в низ панели **Layers** (Слои), щелкните значок **Add a layer style** (Добавить стиль слоя) и из всплывающего меню выберите команду **Blending Options** (Параметры наложения).





ШАГ ПЯТЬ:

Когда появится диалоговое окно, в его средней части, в нижней секции, вы увидите два градиента (показанные внизу слева) с расположенными под ними небольшими ползунками треугольной формы. Это ползунки **Blend If** (Наложение, если), и они предназначены для того, чтобы управлять, как слой, в котором вы в настоящее время находитесь, накладывается на один или несколько нижележащих слоёв. Если вы перетащите эти ползунки-треугольники влево или вправо, то увидите, какое неприятное смещение они делают. Однако если вместо этого вы нажмете-и-удержите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**), а затем перетащите верхний правый ползунок градиента (маркированного как **This Layer** (Данный слой)), это разделит ползунок пополам и после этого выполнит очень гладкое смещение. Перетащите его почти полностью влево (как показано здесь, справа), и некоторые из ореолов уйдут. Сделайте то же самое с верхним левым ползунком (нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** и перетащите ползунок почти полностью в другой конец), и исчезнет остальная часть ореольного мусора. После этого щелкните кнопку **OK**.

ШАГ ШЕСТЬ:



Слой, который вы видите на экране, предназначен для ретуши текстуры кожи, но он накладывается также на глаза, губы, волосы, шляпу модели и проч., а значит, мы должны скрыть этот слой и затем показать только те части слоя, которые хотим. Мы делаем это, нажимая-и-удерживая-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и затем щелкая значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) внизу панели **Layers** (Слои) (третий значок слева). Это скрывает слой структуры кожи за черной маской слоя. Теперь нажмите быструю клавишу **D**, чтобы установить белый **Foreground color** (Основной цвет), активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), затем в **Brush Picker** (Селектор кисти), в панели параметров, выберите кисть с мягким краем, среднего размера и установить ее **Opacity** (Непрозрачность) в 100 %. Закрасьте только участки кожи (как показано здесь), избегая всех областей, содержащих детали, таких, как брови, глаза, волосы, ноздри, губы, зубы и края лица (если закрасить края лица модели, они потеряют четкость). Обратите внимание, как сглаживаются и удаляются покрытые мазками области кожи, но при этом происходит улучшение текстуры кожи на закрашиваемых участках. Не правда ли, результат впечатляет?

ШАГ СЕМЬ:

Здесь вы применили 100 %-е смягчение кожи и текстуры (в полную силу), но обычно этого требуется меньше. Итак, зайдите в панель **Layers** (Слои) и понизьте **Opacity** (Непрозрачность) примерно до 50 %, и коррекция будет выглядеть более реалистичной. Чем ниже непрозрачность, тем меньшее смягчение мы видим, поэтому выберите непрозрачность, которая на ваш взгляд дает хороший результат. Обычно я использую что-то между 40 % и 50 %, но это зависит от человека и кожи. Были случаи, когда мне пришлось использовать 70 %. Это определяется только кожей объекта съемки.

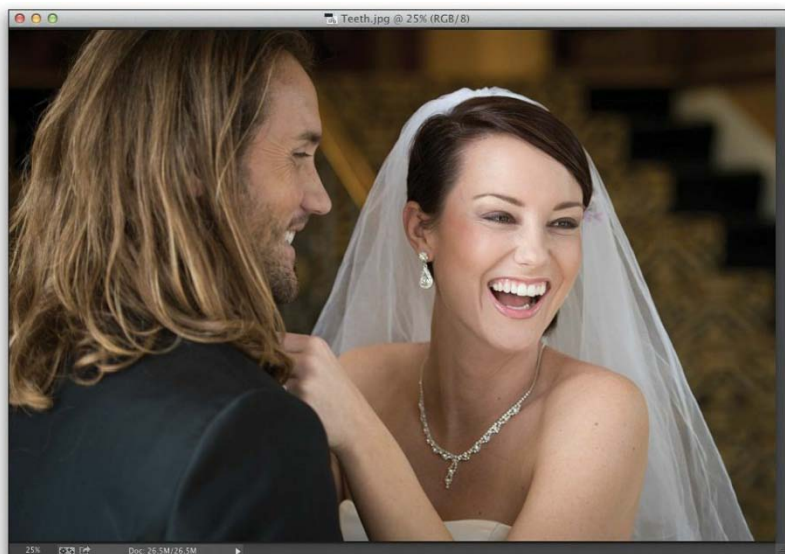
СОВЕТ: КАК УВИДЕТЬ, НЕ ПРОПУЩЕНЫ ЛИ КАКИЕ-НИБУДЬ УЧАСТКИ

В панели **Layers** (Слои), щелкните быстрой клавишей **Alt+щелчок-мыши** (Mac: **Option+щелчок-мыши**) прямо миниатюру черного слоя-маски (как показано здесь). Это покажет вам изображение черно-белой маски. В ней все области черного цвета – незакрашенные, поэтому, если вы видите промежуток, который должен быть белым, закрасьте его. Закончив, просто еще раз щелкните миниатюру той же быстрой клавишей.



Создание красивых зубов

Если на снимке, который я сделал, кто-то улыбается, я всегда внимательно проверяю, выровнены ли зубы, нет ли промежутков между зубами, зубов, которые кажутся заостренными или слишком короткими по сравнению с зубами с другой стороны, или чего-либо еще, что портит их вид. Для коррекции зубов мы используем фильтр **Liquify** (Пластика), потому что он позволяет буквально перемещать зубы, один за другим, как будто они сделаны из вязкой жидкости. Вы можете просто толкать и тянуть их в любом нужном направлении. Здесь рассказывается о том, как выполняется этот вид ретуши.

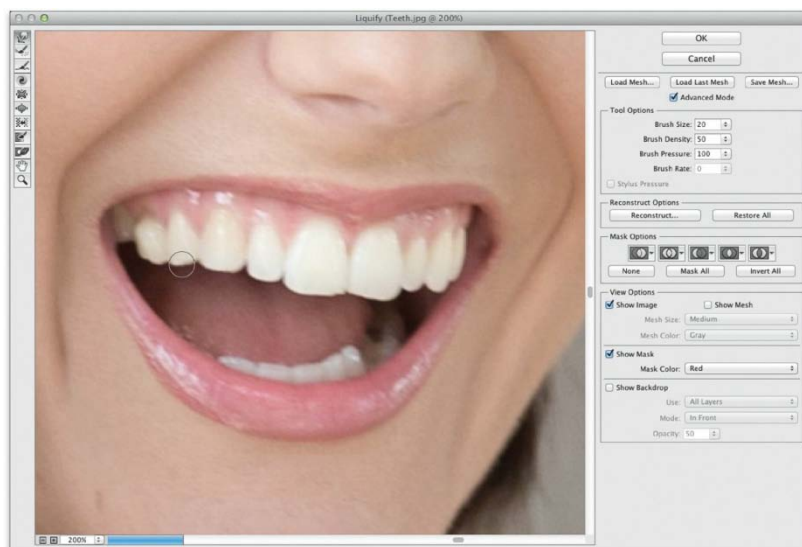


ШАГ ОДИН:

Откройте изображение с зубами, которые мы хотим ретушировать в Photoshop. Прежде всего, давайте оценим, что мы должны сделать. Я вижу, что два передних зуба немного длиннее по сравнению с остальными зубами (передние два зуба и должны быть немного длиннее, чем соседние, но лишь немного). Итак, это первое, что нужно исправить. Затем я сгладил бы кончики на некоторых зубах и просто попробовал бы немного выровнять вообще все зубы. Зубы невесты на самом деле довольно-таки хороши, но ракурс этого снимка заставляет их выглядеть несколько перекошенными и неодинаковой высоты.

ШАГ ДВА:

Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите опцию **Liquify** (Пластика). Когда откроется диалоговое окно **Liquify** (Пластика) (показанное здесь), начните с увеличения масштаба до заполнения экрана (нажатием несколько раз быстрой клавиши **Ctrl++** (знак плюс; Mac: **Command++**)). Затем удостоверьтесь, что активен первый инструмент сверху выделенного списка в панели инструментов (на левой стороне диалогового окна; он называется **Forward Warp** (Деформация) и позволяет осуществлять перемещение объектов клавишами со стрелками в любую сторону, как будто эти объекты сделаны из папки). (Чтобы диалоговое окно приобрело показанный здесь вид, установите галочку в окошке **Advanced Mode** (Расширенный режим). Кроме того, следует установить значение **Brush Density** (Плотность кисти) и **Brush Pressure** (Нажим кисти) в 100 – **А.Л.**) Ключевым в работе с фильтром **Liquify** (Пластика) является перемещение кисти на большое число очень маленьких шагов – а не перемещение большой кисти крупными толчками. Придайте кисти размер (в поле **Brush Size** (Размер кисти) справа) лишь немного больше, чем объект, который вы ретушируете. Теперь, удерживая нажатой клавишу мыши, мягко переместите вверх зубы с левой стороны несколько раз каждый (как показано здесь), чтобы уменьшить их и удалить заостренность (если это подходящий термин).



ШАГ ТРИ:

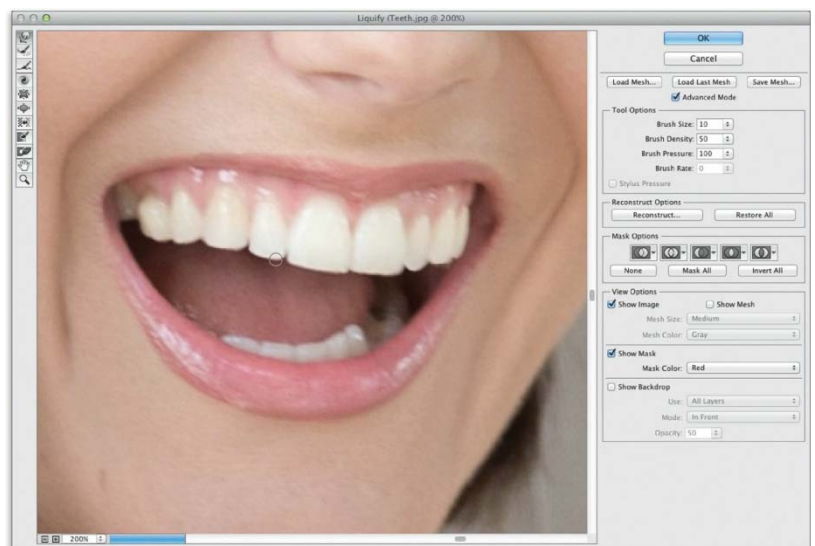
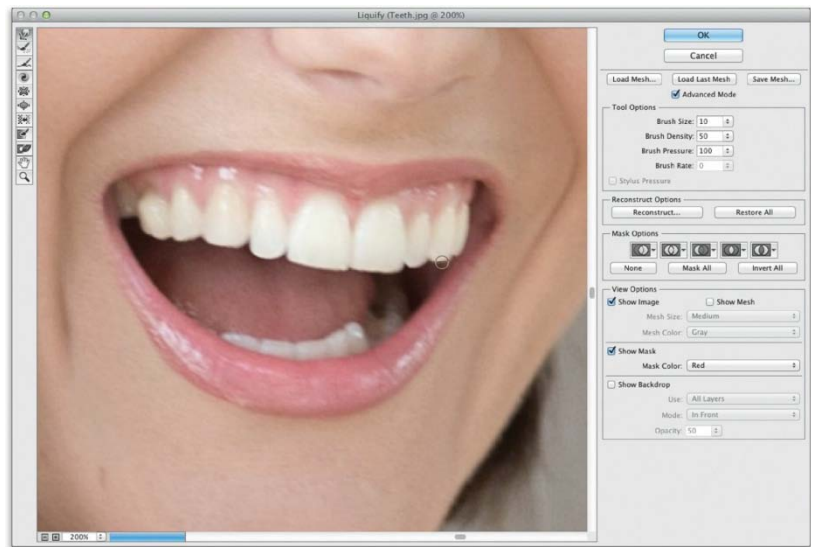
Теперь мы разовьем успех. Давайте поработаем над двумя передними центральными зубами. Переместите их потихоньку мелкими шагами немного вверх, сделав их короче, а затем перейдите к третьему зубу с правой (на рисунке) стороны, заостренному и выдающемуся вниз. Сделайте размер кисти очень маленьким, а затем укоротите этот заостренный зуб (как показано здесь). (Одна из драматических тайн освоения ретуширования инструментами **Liquify** (Пластика) заключается в том, что следует делать кисть только чуть больше, чем то, что вы пытаетесь переместить. Если возникают затруднения, то чаще всего, потому, что кисть слишком велика).

ШАГ ЧЕТЫРЕ:

Итак, в основе процесса – перемещение от зуба к зубу. Чтобы сделать зуб длиннее, щелкните в нем у его корня и перемещайте его мелкими шагами вниз. Чтобы удалить щель между зубами, щелкните боковую сторону зуба очень маленькой кистью и перемещайтесь по ней мелкими шагами. Здесь я выравниваю в линию зуб, находящийся слева от передних двух зубов. Моя цель состоит в том, чтобы выравнивать все зубы почти по прямой линии. Дантист пришел бы в ужас, если бы увидел то, что я здесь сделал, потому что это не правильный "прикус" (таков, кажется, профессиональный термин), но мы не должны волноваться о реальной функции зубов в пережевывании пищи: их "функция" – производить благоприятное впечатление только на нашем снимке.

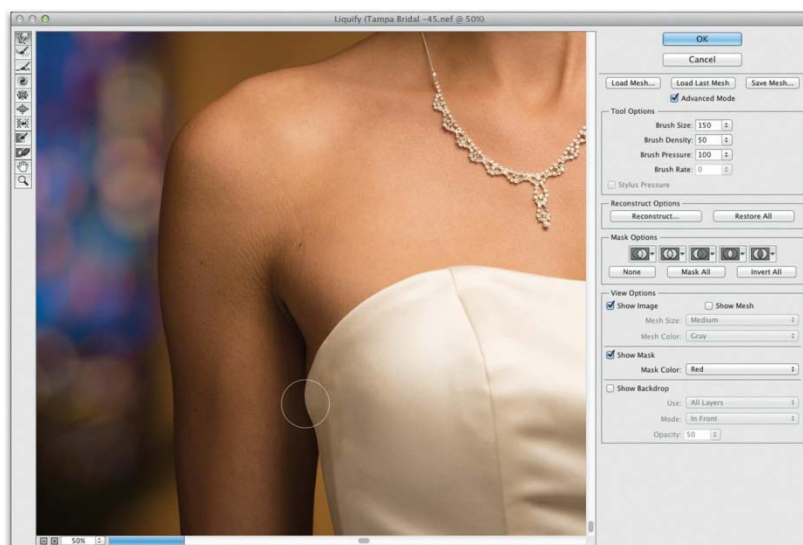
СОВЕТ: БЫСТРЫЙ ПОКАЗ ПРЕЖДЕ И ПОСЛЕ

Для быстрого сравнения состояния прежде и после ретуши установите или удалите галочку в окошке **Show Backdrop** (Дополнительные параметры) (внизу правой панели диалогового окна). Если вы не видите его, установите галочку в окошке **Advanced Mode** (Расширенный режим) вверху окна.



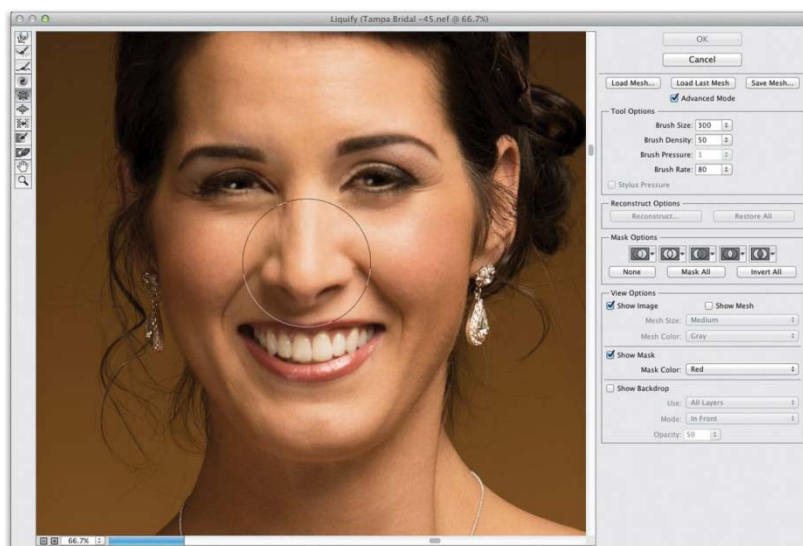
Еще четыре вида ретуши, в которых используется инструмент Пластика

Liquify (Пластика) – потрясающе мощный инструмент, и здесь рассмотрены еще четыре случая, где он исполняет роль буквально палочки-выручалочки (хотя вы сами найдете еще случаи и способы его использования в вашей собственной практике, с этими четырьмя ситуациями, с которыми прекрасно справляется инструмент **Liquify** (Пластика), вы будете сталкиваться довольно часто). Кроме того, вы научитесь делать ретуширование таких проблем, как измятости или складки в одежде, почти так же быстро, как они обнаруживаются в изображении, и станете по-настоящему легко идентифицировать их и исправлять, используя инструментарий **Liquify** (Пластика).



(1) ИСПРАВЛЕНИЕ ИЗМЯТОСТЕЙ ИЛИ СКЛАДОК В ОДЕЖДЕ

Если вы видите складки или измятости, или что-нибудь, что нуждается в разглаживании, просто разгладьте его. Для этого используйте тот же инструмент **Liquify** (Пластика), который мы использовали для изменения формы зубов мелкими толчками – инструмент **Forward Warp** (Деформация) (первый инструмент сверху панели инструментов, расположенной слева). Действуют те же правила: сделайте кисть немного больше, чем сгиб или материал, который вы хотите переместить, затем просто мягко перемещайте его мелкими шагами, и объект ретуши будет перемещаться, как если бы вы перемещали вязкую жидкость (подобную патоке).



(2) УМЕНЬШЕНИЕ РАЗМЕРА НОСА

Liquify (Пластика) имеет специальный инструмент как раз для уменьшения отдельных участков. Это инструмент под названием **Pucker** (Сморщивание) (**S**) (пятый инструмент сверху в вертикальной панели инструментов, расположенной слева), и чтобы его использовать, сделайте размер кисти немного больше, чем область, которую вы хотите уменьшить (в данном случае мы уменьшим нос невесты, хотя в действительности она в этом не нуждается). Закрашивать объект кистью не следует – просто щелкните его мышью. При каждом щелчке область в кисти немного сокращается. Если вы переусердствовали, просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**), и действие в последнем шаге отменится. Этот инструмент можно использовать также для уменьшения пучеглазости.

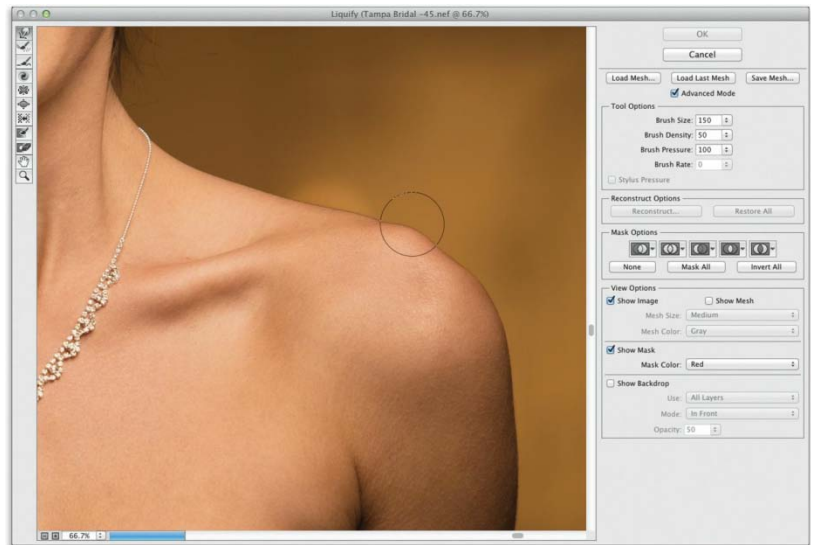
(3) УВЕЛИЧЕНИЕ ГЛАЗ

Очень распространенным и легко осуществимым видом ретуши является увеличение глаз объекта съемки (его часто можно найти на журнальных обложках). В нем используется кузен инструмента **Pucker** (Сморщивание) (который уменьшает объекты ретуши, не так ли?) – инструмент **Bloat** (Вздутие); он увеличивает объекты ретуши. Он работает так же, как инструмент **Pucker** (Сморщивание): вы просто наводите его на глаз объекта съемки (поочередно на каждый глаз), делаете размер немного больше, чем глаз и веки, а затем просто щелкаете. При каждом щелчке глаз немного увеличивается. Помните: если вы заходите слишком далеко или увеличение выглядит плохо, можно использовать быструю клавишу, которую я только что упомянул, чтобы отменить действие в шаге.



(4) ПРИДАНИЕ ОКРУГЛОСТИ ЧЛЕНАМ ТЕЛА

Это еще один вид ретуши, которым я часто завершаю ее выполнение, особенно когда у объекта съемки голые плечи (а сегодняшние невесты, по моему впечатлению, все хотят свадебное платье без бретелек, так что с этой ретушью полезно познакомиться). Активируйте инструмент **Forward Warp** (Деформация) (как мы делаем для того, чтобы исправить помятости или складки на одежде) и мягкими мелкими перемещениями инструмента, наведенного на кости, выступающие на плечах (как показанные здесь) "задвигаете их внутрь тела".

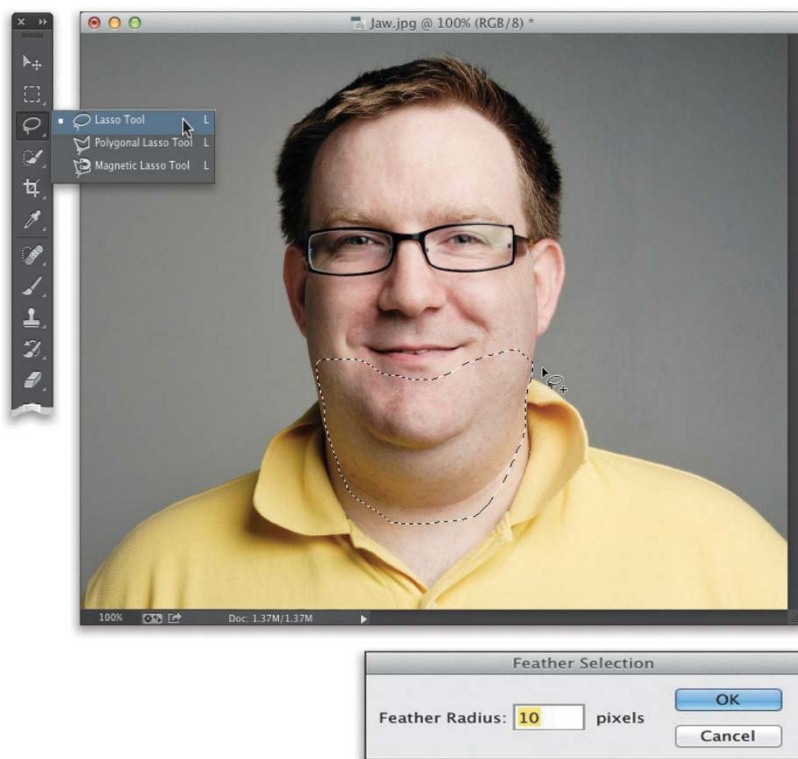


СОВЕТ: ФИКСАЦИЯ ЧАСТЕЙ, КОТОРЫЕ ВЫ НЕ ХОТИТЕ ПЕРЕМЕЩАТЬ

Если вы перемещаете значительную часть лица человека (как скругление по бокам), то всегда рискуете переместить участки, которые перемещать не следует (такие, как глаза, щеки или уши). Вы можете заблокировать перемещение этих областей в центре лица или ушей, при помощи инструмента **Freeze Mask** (Заморозить) (четвертый инструмент снизу в панели инструментов). Просто закрасьте им глаза или щеки, и эти участки окрасятся красным оттенком, и теперь они не будут перемещаться. Закончив, разблокируйте эти красные заблокированные участки инструментом **Thaw Mask** (Разморозить) (он находится сразу под инструментом **Freeze Mask** (Заморозить)).

Уменьшение челюстей и двойных подбородков

Это вид ретуши, которую вы обычно делаете, когда на снимке есть несколько человек, а вы хотите одного из них просто удалить. Это одна из неразрешимых на первый взгляд проблем. Но на самом деле она решается удивительно просто, хотя и требует нескольких секунд затрат. Вот так-то.



ШАГ ОДИН:

Щелкните изображение в Lightroom, которое вы хотите ретушировать, и нажмите быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы открыть его в Photoshop. Здесь мы намерены уменьшить область челюсти и вторые подбородки объекта съемки.

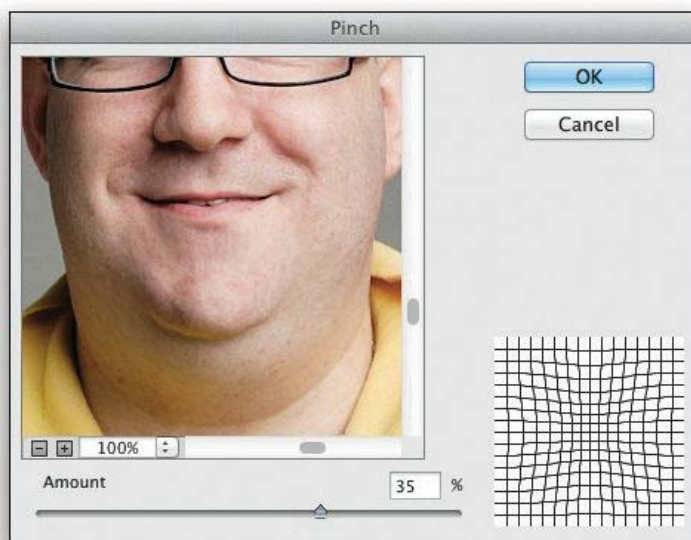
ШАГ ДВА:

Активируйте инструмент **Lasso** (Лассо) (**L**) и сделайте весьма произвольное выделение вокруг челюсти и нижней части лица объекта съемки с обеих сторон (как показано здесь). Теперь смягчите края выделения, зайдя в меню **Select** (Выделение) и выбирая в подменю **Modify** (Модифицировать) опцию **Feather** (Растушевка). В появившемся диалоговом окне **Feather** (Растушевка) введите 10 пикселей и щелкните кнопку **OK**.

ШАГ ТРИ:

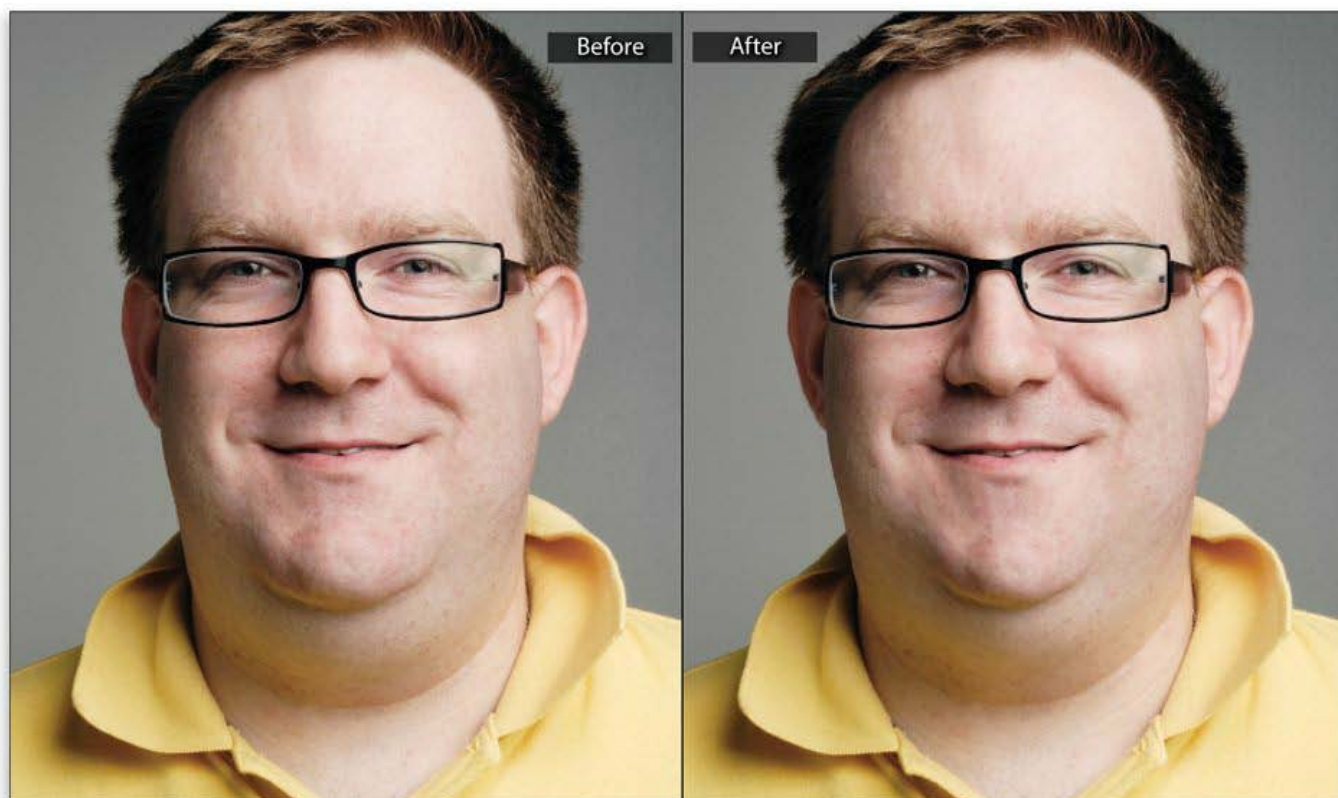
Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите в подменю **Distort** (Искажение) команду **Pinch** (Дисторсия). В одноименном диалоговом окне перетащите ползунок вправо в положение, где выделенная область уменьшается, но не очень заметно. В небольшом окне превью диалогового окна фильтра вы видите превью того, как дисторсия затрагивает изображение при перетаскивании ползунка (здесь я выбрал значение параметра 35 %, но в зависимости от объекта съемки, вы, возможно, должны были бы использовать немного большее или меньшее значение). Чтобы быстро сравнить состояние *прежде* и *после* того, что делает фильтр, просто наведите курсор и щелкните-и-держите-нажатой-клавишу-мыши прямо в окне превью, чтобы увидеть состояние прежде, а затем отпустите, чтобы увидеть состояние после. Щелкните кнопку **OK**, и фильтр **Pinch** (Дисторсия) применится к выделенной области (состояние **Before/After** (До/После) показано ниже). В некоторых случаях однократное применение фильтра не достаточно (искажение слишком слабо), в таком случае примените тот же фильтр повторно, используя те же самые параметры настройки, при помощи быстрой клавиши **Ctrl+F** (Mac: **Command +F**).

(Справа внизу показаны для справки подменю **Distortion** (Искажение) англо- и русскоязычной версий Photoshop CC и указаны их эквивалентные термины— **А.Л.**)



Displace...	Волна...
Pinch...	Дисторсия...
Polar Coordinates...	Зигзаг...
Ripple...	Искривление...
Shear...	Полярные координаты...
Spherize...	Рябь...
Twirl...	Скручивание...
Wave...	Смещение...
ZigZag...	Сферизация...

(Термины подменю **Distortion** (Искажение) меню **Filter** (Фильтр) англо- и русскоязычной версий Photoshop CC — **А.Л.**)





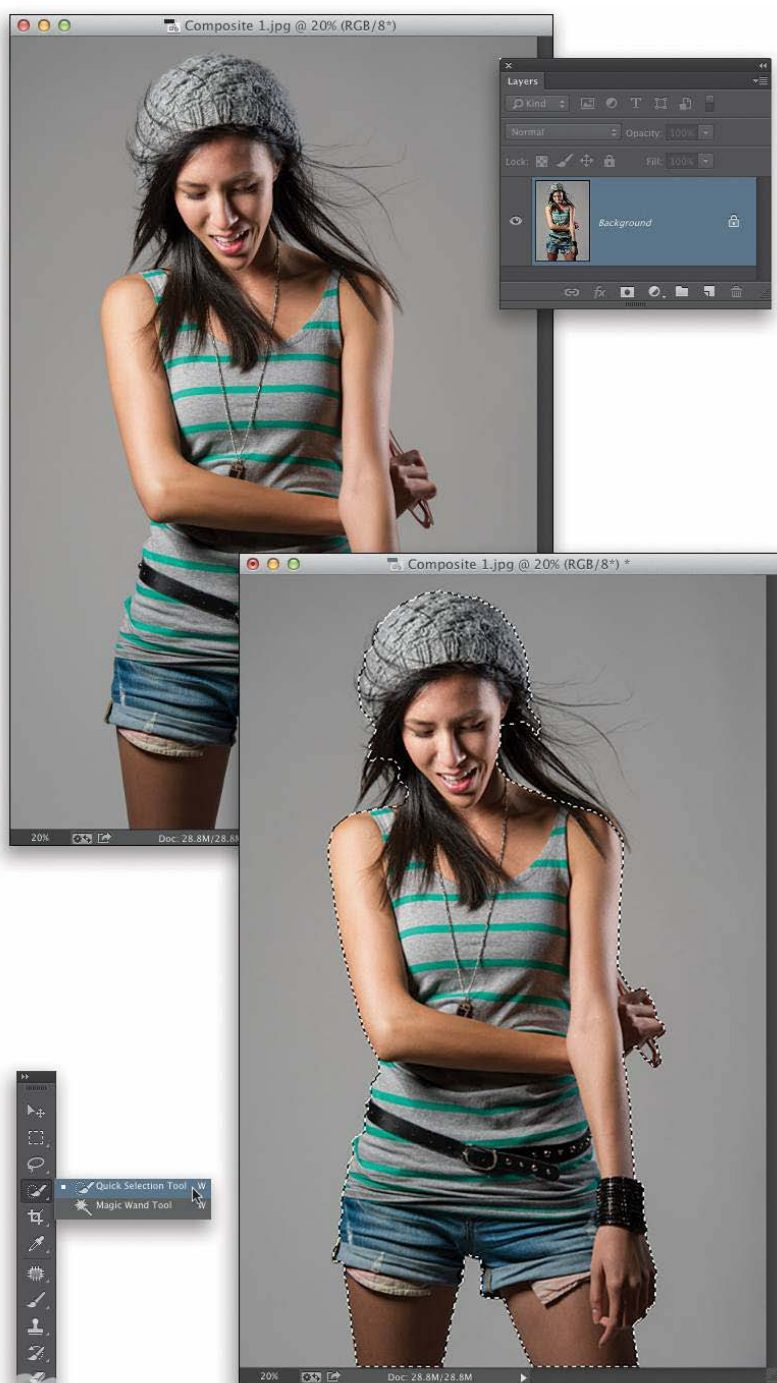
КОМПОЗИТИНГ

Композитинг и наложение нескольких изображений

Помимо прочего, самым первым, что я отыскал в iTunes Store (под именем *Isotroph*), был трек басового барабана, сопровождаемый некими наслаивающимися треками синтезатора. Казалось, это тема iTunes Store, но возможно, в действительности их песни в сопровождении "басового барабана и странного синтезатора" находятся на треках, которые, по всей видимости, навеяны названиями функций Photoshop. О да, это, конечно, возможно. Итак, я начал поиск в iTunes Store еще для одной функции Photoshop и, конечно же, наткнулся на тот же самый стиль музыки с "басовым барабаном, сопровождаемым странным синтезатором". Например, я прослушал трек *Healing Brush* в исполнении *Unsharp Masks*, и это были 9½ минуты басового барабана, сопровождаемого синтезатором с радикальным ползунком резонанса. Я был обязан его купить. И даже подарил копии друзьям. Это было сродни алкогольному опьянению. Это меня потрясло. У меня есть синтезатор. На самом деле, у меня их четыре (*Korg M3*, *Korg TR*, классические *Roland D-50* и *Roland U-20*), и у моего сына есть басовый барабан Yamaha (среди прочих барабанов, но я уверен, что он дал бы мне его на время. В конце концов, сколько барабанов на самом деле нужно человеку?) Так или иначе, я присоединил синтезаторы, поместил правую ногу на педаль басового барабана Yamaha и выбрал несколько странно звучащих участков, затем нажал кнопку *Record (Запись)* на устройстве *Garage Band*. И, не хочу здесь хвастать и говорить лишнее, но я сотворил чудо. Это смахивало на *Pandora Radio*, древнегреческую богиню бесчеловечно длинных треков басовых барабанов, падающих с самой вершины *Mount Zildjian* и запечатлевшихся в моей душе. Таким образом, я обернулся и, в одном торжествующем трехнотном аккорде, держал непрерывно в течение 6 минут и 18 секунд трек басового барабана на четверть ниже аккорда, принял дар богини и возвратил его в мир как мой звуковой подарок музыкальным душам. К сожалению, в iTunes Store его забраковали под тем предлогом, как они выразились, что это "в высшей степени откровенная лирика", но это случилось, хотя однажды во время записи мизинец моей ноги защемило между педалью и корпусом басового барабана, и я провизжал несколько фраз, которые вообще-то выкрикивают только фанаты *Jacksonville Jaguar* во время повторного разгромного поражения на своем поле, ну и пусть, так или иначе, я записал это на ленту, а остальное, как говорится, уже в прошлом. Такая вот правдивая и бесхитростная история.

Композитинг: помещение объекта съемки на другом фоне

В последние годы композитинг приобрел большую популярность, и я думаю, что одна из главных причин – появление в Photoshop инструмента **Quick Selection** (Быстрое выделение), сочетаемого с функцией Photoshop **Refine Edge** (Уточнить край), которые делают выделение людей, снятых на одном фоне, и помещение их на другой реалистичным и не-вероятно легким (даже если их волосы разметаны ветром). Здесь рассказывается о том, как это делается.



ШАГ ОДИН:

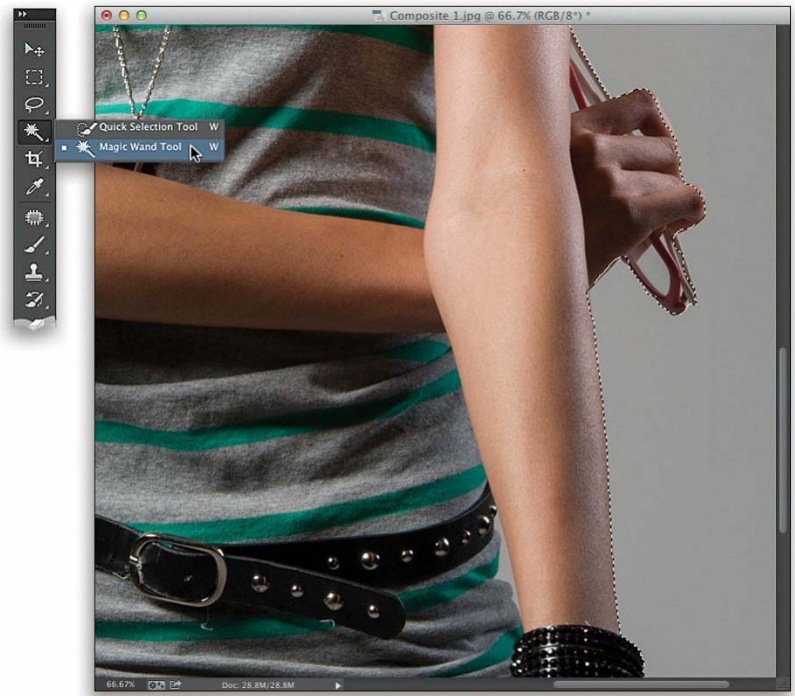
Начните работу в Lightroom и выберите снимок объекта, который вы хотите перенести на другой фон, а затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы передать это изображение в Photoshop (как показано здесь). Прежде чем мы погрузимся в процесс выделения, имейте в виду, что выделить кого-либо на фоне много легче, если объект заснят на светло-сером фоне (мы использовали для фона дешевую белую бумагу без стыков, и если не направлять на нее никакой подсветки, то белый фон воспринимается камерой как светло-серый. В том же случае, если в качестве фона используется светло-серая бумага без стыков, то ее необходимо осветить, иначе фон станет темно-серым).

ШАГ ДВА:

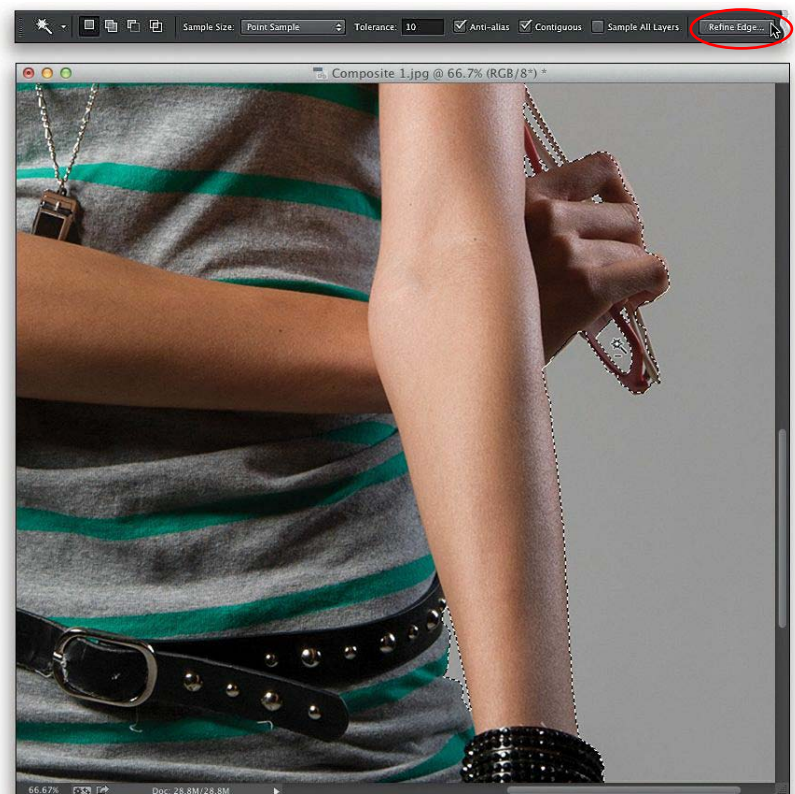
Мы хотим выделить возможно большую область модели, включая ее "развевающиеся" волосы. Мы сделаем это в два шага. Начнем, активируя инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) (**W**) в панели инструментов и закрашивая объект съемки. С началом закрашивания начинается происходить выделение. Послушайте важный совет: не выделяйте области "трудные-для-выделения", такие как периферийные пряди волос модели – оставьте это для следующего шага. Итак, пока просто закрасьте по сплошной области волос модели, которую легко выделить, и избегайте областей, где серый фон проглядывает сквозь пряди. Если взглянуть здесь на выделение, можно видеть, что я избегал выделять такие области волос на уровне шеи и подбородка. Уменьшите размер кисти, нажимая клавишу **[** (Левая квадратная скобка) (справа от буквы **P**), чтобы облегчить выделение более трудных областей. А случайно выделив лишнее, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и закрасьте по такой области, чтобы отменить ее выделение.

ШАГ ТРИ:

Вероятно, будут области, которые инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) не выделит, такие как области из нескольких несмежных участков между рукой и одеждой модели, а также, в данном случае, участки в очках, которые она держит – сквозь них виден чисто серый цвет (как показано здесь). Я вообще не пытаюсь выделить инструментом **Quick Selection** (Быстрое выделение) подобные небольшие области – он не работает хорошо в таких случаях. Для небольших областей, как указанные, переключитесь на инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (**Shift+W**). Он работает, как колдовской жезл, особенно в том случае, если используется для вычитания участков из уже выделенных областей (таких, как внутренняя часть очков модели). На самом деле, нам нужно пропустить такие области и не выделять их, поскольку они прозрачные.

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

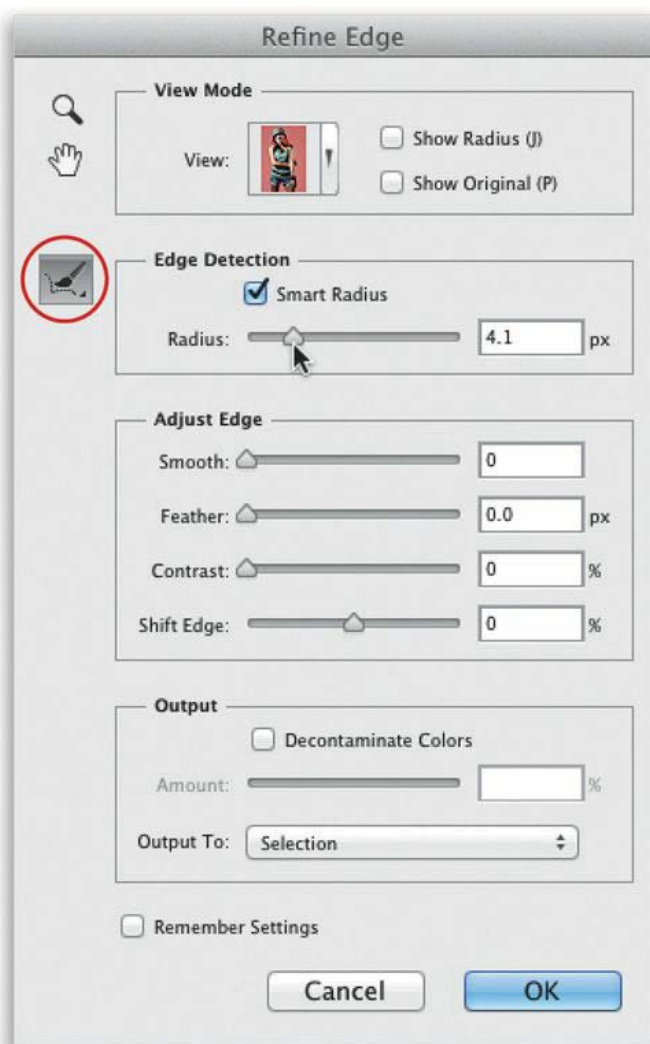
Выбрав инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и затем щелкните инструментом раз каждую из тех областей, для которых хотите отменить выделение, например, линзы очков модели (как показано здесь) и области между рукой и поясом, а также все, где выделение не должно иметь место. Всё, что обычно будет требоваться сделать в каждой из таких областей – выполнить в ней один щелчок мыши. Если потребуется два, сделайте два – это не суть важно. Теперь переходим к этапу выделения волос (не переживайте – оно стало удивительно простым). Запустите процесс, щелкнув в панели параметров кнопку **Refine Edge** (Уточнить край) (также показанную здесь).





ШАГ ПЯТЬ:

Это открывает диалоговое окно **Refine Edge** (Уточнить край), которое работает удивительным образом, когда дело доходит до выделения волос. Давайте начнем сверху диалогового окна и выберем представление, которое наглядно показывает выделение волос, когда вы его делаете. Итак, во всплывающем меню **View** (Вид) выберите опцию **Overlay** (Наложение), и это поместит красное наложение на все **невыделенные** области (как показано здесь). Областями, которые выглядят нормальными, являются области, с которыми всё в порядке – они уже выделены. Что можно теперь ясно видеть – области волос модели, которые остались красными. Наша цель состоит в том, чтобы закрасить такие области (хотя еще и не окончательно) при помощи специальной кисти, которая мобилизует все возможности Photoshop на выделение именно таких областей, выполняя при этом удивительную работу. Но прежде, чем сделать так, мы должны поспособствовать процессу, включив умную функцию выделения.



ШАГ ШЕСТЬ:

Мы делаем это, устанавливая галочку в окошке **Smart Radius** ("Умный" радиус), а затем перетаскивая ползунок **Radius** (Радиус) немного вправо как в стартовое место (как показано здесь, где я перетащил его в 4.1). Окей, теперь мы готовы начать выделять волосы, но не волнуйтесь – на самом деле Photoshop сделает за вас всю "ответственную работу" – вы только должны указать, на каких областях сосредоточить внимание, а Photoshop сам сделает остальное. Вы указываете Photoshop, где сосредоточить внимание, закрашивая при помощи **Refine Radius Tool** (Инструмент "Уточнить радиус") (выделенный здесь красным кружком; в действительности он должен фигурировать под названием **Refine Radius brush** (Кисть "Уточнить радиус"), но это совсем другая опера).

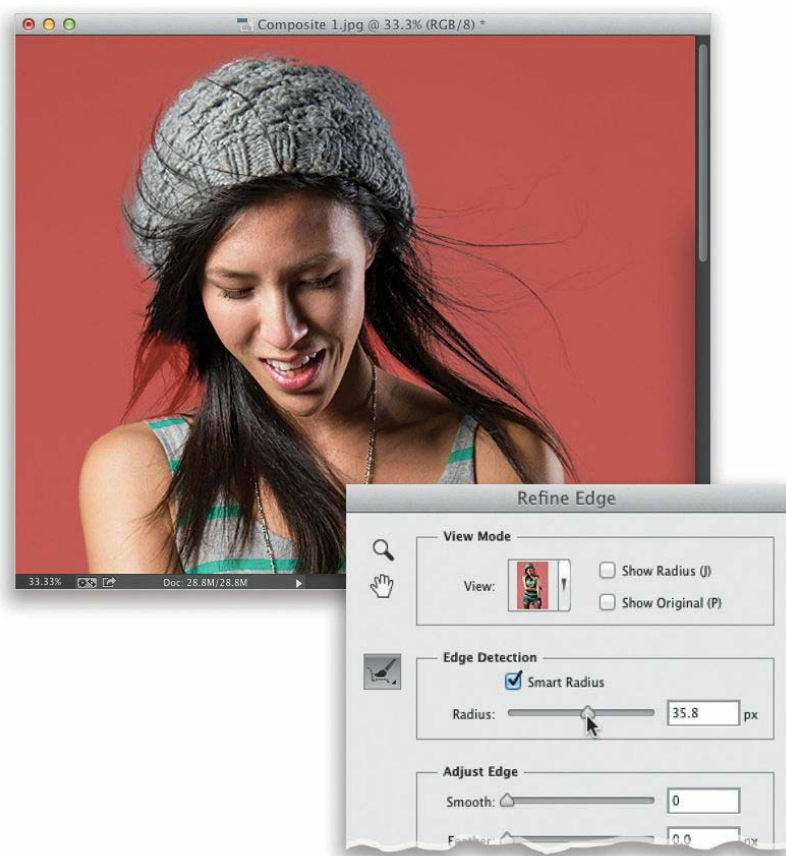
ШАГ СЕМЬ:

Щелкнув этот инструмент, чтобы его активировать, вы затем просто закрашиваете сложные для выделения области волос модели (как показано здесь, где я закрашиваю ее волосы с правой стороны). Совершая это действие, вы говорите Photoshop "здесь имеются мелкие детали, которые мной пропущены", и математика заново оценит эту область и попытается сделать значительно более точное выделение. При этом не выделится абсолютно каждая мелкая и тонкая прядь беспорядочно развеянных волос, но выделится **большая** их часть.

**ШАГ ВОСЕМЬ:**

Теперь взгляните на волосы с правой стороны – у всех у них исчез этот красный оттенок, потому что теперь эти области добавлены к нашему выделению. Но, если вы всмотритесь при большом увеличении, то увидите, что там выделены не 100% волос. Всё еще остаются маленькие участки с красным оттенком, свидетельствуя, что выделено многое, вероятно, большая часть – но не всё. Итак, некоторые пряди волос модели могут быть немного прозрачными и в обычных условиях мало заметными, но в следующем шаге мы можем исправить и это.





ШАГ ДЕВЯТЬ:

Чтобы удалить из "красной" области такие чуть окрашенные красным участки (что будет означать, что мы успешно добавили развешивающиеся волосы к нашему выделению), просто перетащите ползунок **Radius** (Радиус) вправо, пока эти области не станут сплошными и не уйдет красный цвет (как показано здесь). В данном случае, я перетащил ползунок в значение 35,8, и эта область не только стала главным образом сплошного цвета, но она в качестве бонуса также распространилась на волосы против шеи модели и по ее плечу. К сожалению, вы не можете переместить хитроумный ползунок **Radius** (Радиус) просто до конца вправо, потому что тогда выделится слишком большая область. Фактически, так уже произошло – взгляните на верхнюю левую сторону шапки; она начинает вползать в эту область, и края шапки начинают приобретать серый оттенок. Для таких областей просто нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и закрасьте их, и это удалит оттенок в таких областях и возвратит его по большей части к исходному виду (как показано в следующем шаге).

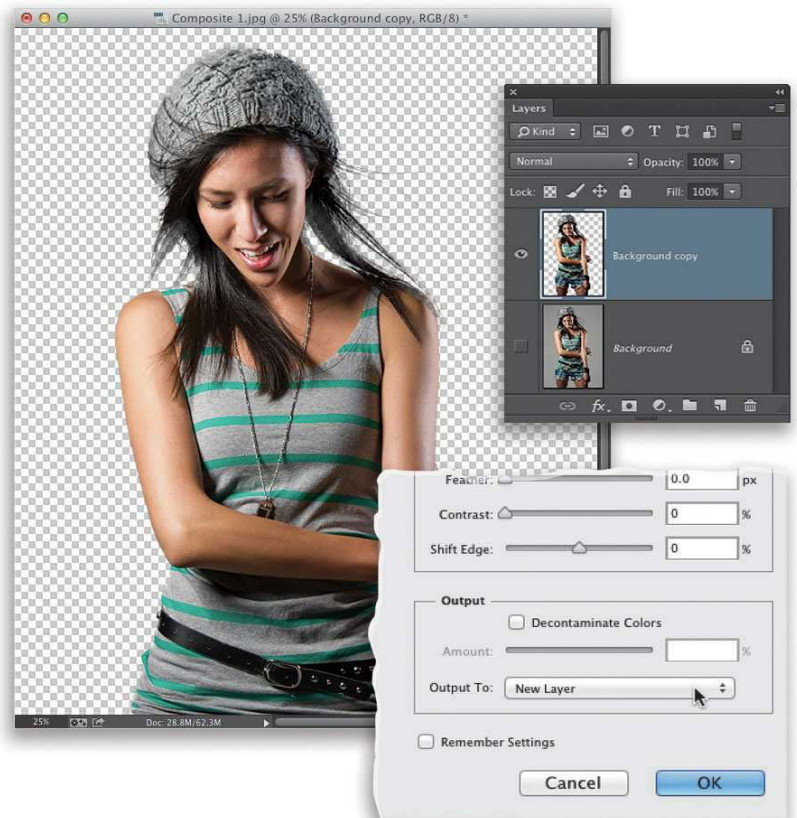
ШАГ 10:

Что касается волос на левой стороне, уменьшите размер кисти (нажатием клавиши [(Левая открывающая скобка)). Затем закрасьте прямо эти пряди волос (как показано здесь). Теперь, установив радиус в прежнее значение, не закрашивайте большими мазками кисти, как мы делали по другую сторону – придерживайтесь кистью поближе к волосам, которые вы хотите выделить, и это закрасит красный оттенок, и теперь эти волосы добавятся к выделению. Если вы вдруг увидите, что появились серые области, это свидетельство того, что выделено слишком много, и для отмены закрашивания в последнем шаге нажмите быструю клавишу **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**). Если необходимо отменить действие нескольких мазков кисти, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и снова закрасьте такие области, чтобы отменить выделение этой серой "ненужности", а затем попытайтесь закрасить по ней еще раз меньшей кистью.



ШАГ 11:

В секции **Output** (Вывод), внизу диалогового окна **Refine Edge** (Уточнить край), из всплывающего меню **Output To** (Вывод в), выберите опцию **New Layer** (Новый слой) (как показано здесь). Теперь, когда вы щелкаете кнопку **OK**, диалоговое окно **Refine Edge** (Уточнить край) закроется, и выделенный объект съемки появится на его собственном новом слое с прозрачным фоном (узор в виде шахматной доски, который вы видите на заднем плане, является в Photoshop способом показать то, что на слое прозрачно). Теперь, если вы посмотрите на волосы модели, то можете видеть, что они выделены "довольно хорошо", но есть небольшая прозрачность в отдельных местах, по обеим сторонам (вы можете как бы видеть через них). Но не волнуйтесь – это поддается быстрому исправлению!

**ШАГ 12:**

Для быстрого исправления этих полупрозрачных прядей используется прием, который стал мне известен много лет назад, и он дает превосходный результат: просто сдублируйте слой. Да. Именно так. Нажмите быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы дублировать слой (как показано здесь). У пикселей есть свойство "заполнять" место позади изображения, и теперь те области, которые "не участвовали в игре", сделались сплошными (посмотрите на изображение теперь и сравните с ним же в последнем шаге). Я знаю, способ выглядит слишком простым, но он действительно работает. Практически, если одноразового дублирования недостаточно, сдублируйте слой снова (хотя я редко испытываю в этом необходимость). Теперь, как только слой сдублирован, нужно объединить нижележащий (-ие) слой (-ои) в один слой с верхним активным слоем (дубликатом), с помощью быстрой клавиши **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**). Это объединит указанные слои в один (по сути, это команда **Merge Down** (Объединить с предыдущим – **А.Л.**)).



**ШАГ 13:**

Затем мы должны вывести выделение объекта съемки, что теперь сделать просто: нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**) и щелкните непосредственно миниатюру слоя в панели **Layers** (Слои). Это перезагружает выделение объекта съемки (разрезающиеся волосы и все прочее, как показано здесь). Затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**), чтобы скопировать выделение в память.

**ШАГ 14:**

Теперь откройте фоновое изображение, в которое вы хотите поместить объект съемки. Здесь я использую фото улицы в Сиэтле, где я снимал своего приятеля Бреда Мура (Brad Moore) в позу как для съемки портрета. Я использовал 70–200 мм объектив с диафрагмой f/2.8, а затем сдвинул портрет крупным планом, так чтобы Бред был в фокусе, а фон размыт (как вы видите здесь). Затем я, удерживая спусковую кнопку, чтобы зафиксировать фокусировку, попросил его выйти из кадра и сделал снимок. Это дало мне реальный расфокусированный фон, который я мог использовать для композитинга, вместо того, чтобы просто брать изображение и размывать его в Photoshop, что всегда дает, на мой взгляд, не совсем естественный результат.

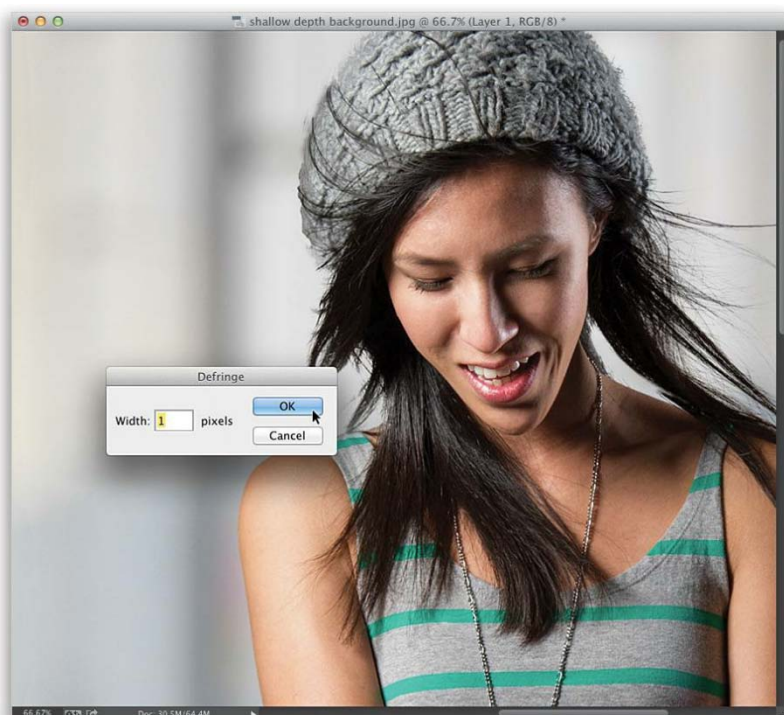
ШАГ 15:

Просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**), чтобы вставить выделенный объект в фоновое изображение (как показано здесь, где модель появляется на своем собственном отдельном слое с прозрачным фоном). Активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**) и переместите модель немного правее. Черт побери, а ведь совсем неплохо! Посмотрите на развеянные пряди – они остались неповрежденными! Однако мы еще не закончили – это представление можно сделать еще лучше и гораздо реалистичнее. Но прежде всего, мы должны вписать модель в фон, сохраняя ей запястья.

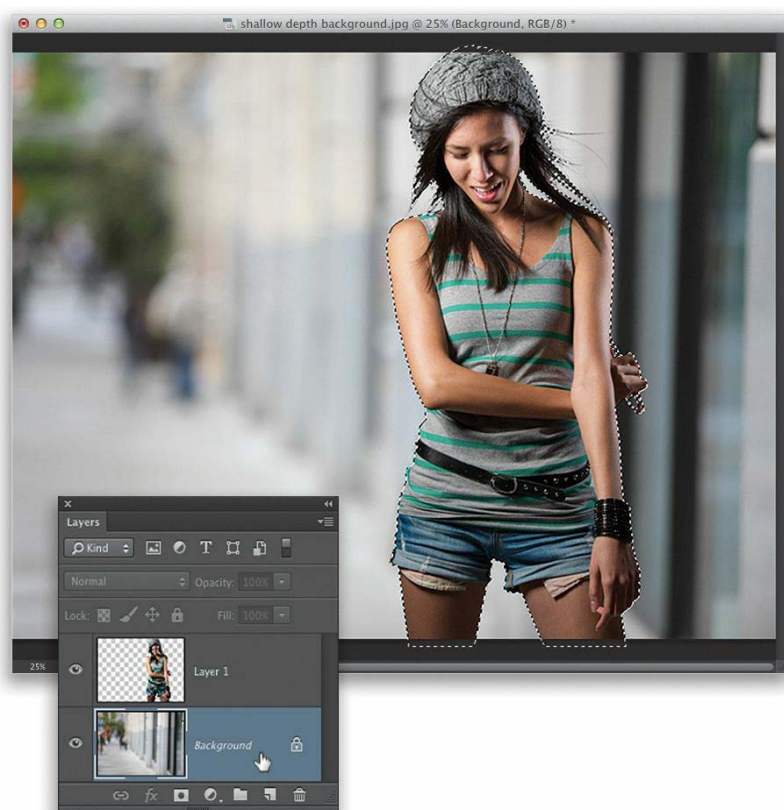
**ШАГ 16:**

Нажмите быструю клавишу **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**) для вызова функции **Free Transform** (Свободное трансформирование) (эта функция служит для изменения размеров, поворотов и такого прочего). При появлении ограничивающего прямоугольника вокруг объекта трансформации, нажмите и держите нажатой клавишу **Shift** (для сохранения пропорций при изменении размеров), затем захватите угловую метку-манипулятор и перетащите внутрь (как показано здесь), пока размер не станет таким, как вам надо (я перетащил его внутрь, пока рука модели не стала видна целиком, а верх ее шапки чуть вышел вверх из кадра, в точности как я сделал бы, если бы снимал ее на местности. Я также сместил ее немного вправо). Закончив с изменением размеров, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать трансформацию.



**ШАГ 17:**

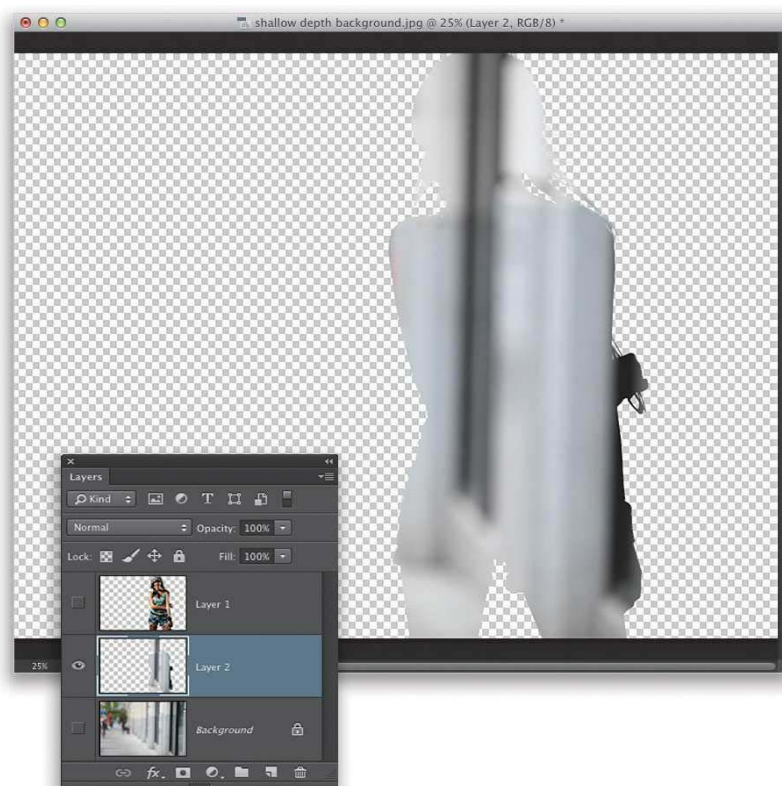
Часто вокруг объекта съемки при большом увеличении можно увидеть узкую белую "кайму", реже в волосах модели и более вероятно вдоль ее рук, одежды и т.п. Иногда кайма видна явно, в других случаях едва заметна, но если вы действительно видите такое, то вот что следует делать. Зайдите в меню **Layer** (Слои) наверху экрана и скроллируйте список подменю в самый низ, где находится подменю **Matting** (Обработка краев). Зайдите в него и выберите опцию **Defringe** (Убрать кайму), чтобы вызвать одноименное диалоговое окно, которое вы видите здесь. Введите 1 пиксел (как показано здесь), щелкните кнопку **OK**, и кайма исчезнет! Если вам по какой-либо причине не нравится результат, просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**), чтобы отменить это действие.

**ШАГ 18:**

Теперь постараемся привести общее цветовое решение модели в соответствии с освещением снимка фона, чтобы создать впечатление, что модель действительно снята на этом фоне (это по-настоящему важно для убедительного композитинга). Чтобы сделать это, мы должны воссоздать выделение вокруг модели; вы изучили, как это сделать, несколько шагов назад: быстрой клавишей **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac: **Command+щелчок-мыши**) прямо по миниатюре слоя с моделью в панели **Layers** (Слои). Это перезагружает выделение вокруг модели (как показано здесь). Сохранив выделение как есть, в панели **Layers** (Слои) щелкните слой **Background** (Фон) (как показано здесь), чтобы сделать его активным.

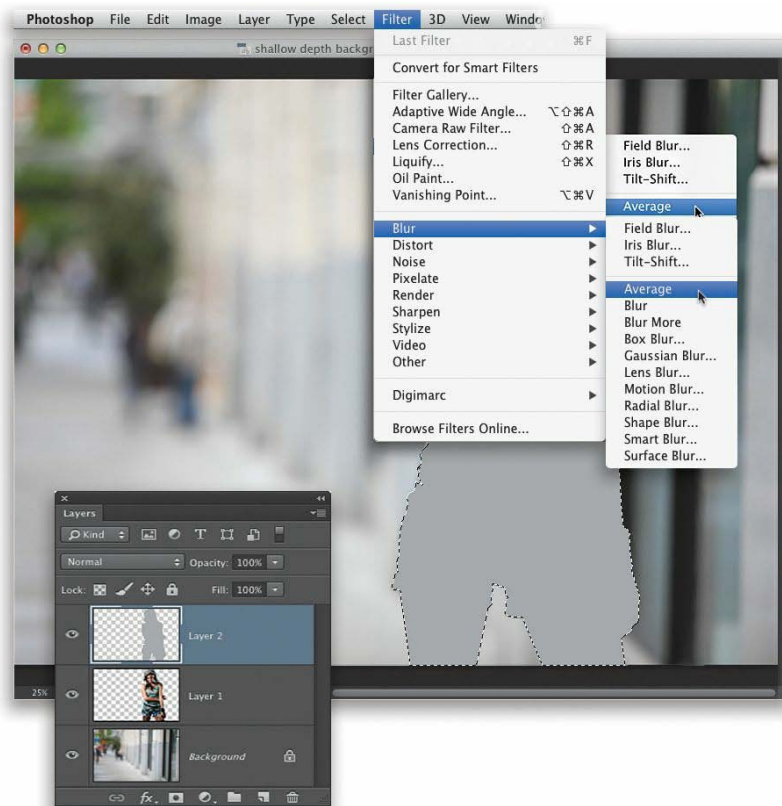
ШАГ 19:

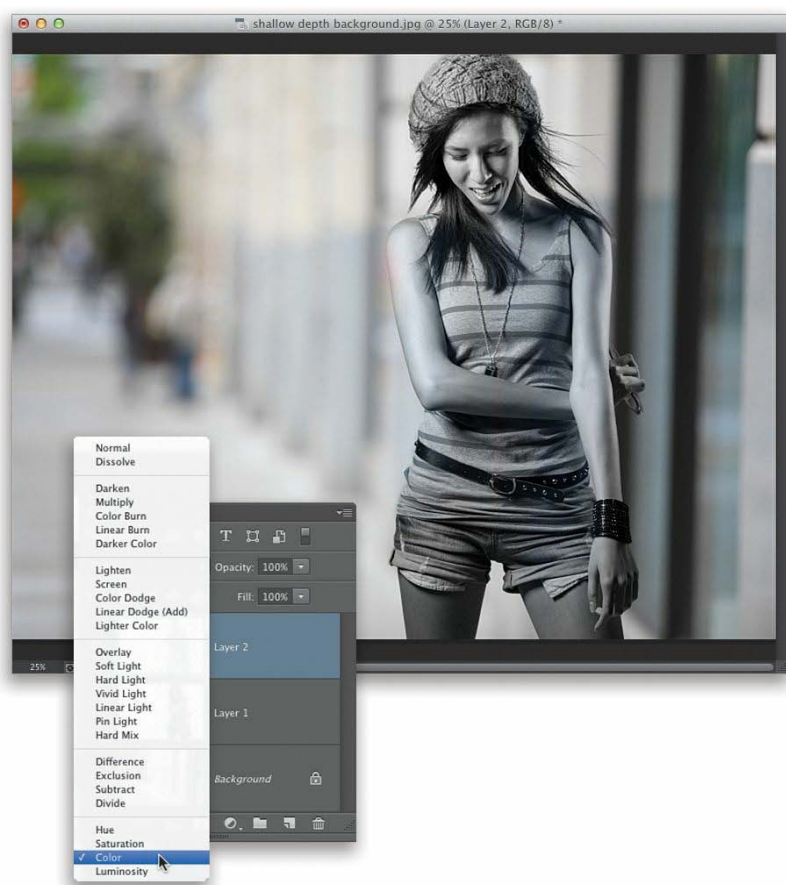
Нажмите быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), которая создаст новый слой в форме объекта съемки, но сделает этот слой из фона (как показано здесь). Образно говоря, это похоже на то, как взять форму для печенья и вырезать ею печенье в фоне. (Здесь я временно скрыл остальные два слоя, чтобы вы могли увидеть то, на что похож вновь образованный слой. Это всего лишь дидактический прием – сами вы этого делать не должны).



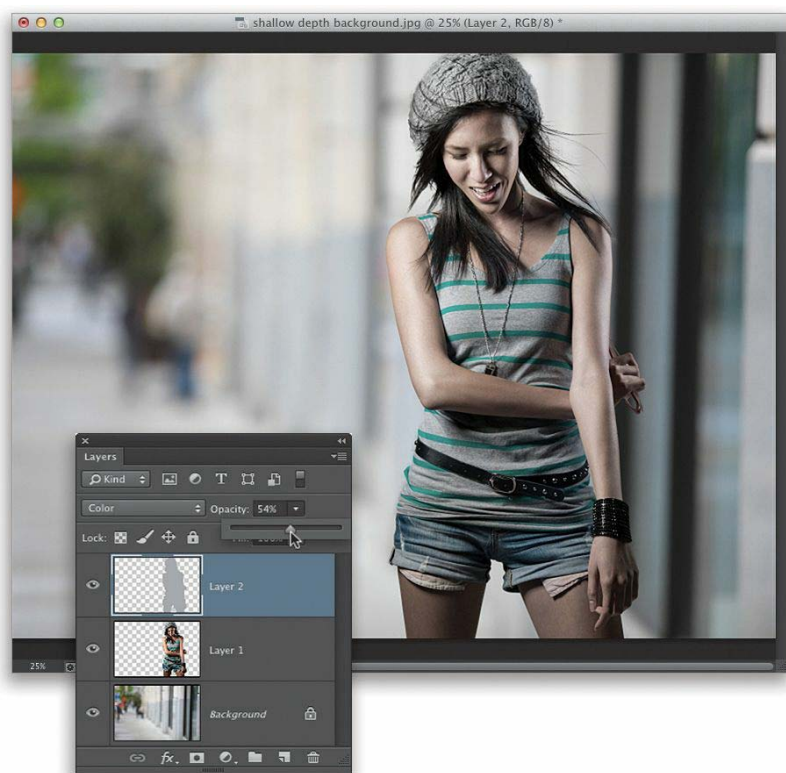
ШАГ 20:

В панели **Layers** (Слои) перетащите этот слой в виде силуэта объекта съемки вверх стека слоёв (как показано здесь; но конечно, контролируйте, чтобы все слои были видимы). Теперь вы снова должны выделить этот слой (да, сделайте это снова, щелкая миниатюру слоя той же самой быстрой клавишей). Как только силуэт объекта съемки выделен, мы используем специальный фильтр размытия, который создает постоянный цвет, являющийся средним числом цветов в силуэте объекта съемки. Итак, зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Blur** (Размытие) выберите команду **Average** (Среднее) (как показано здесь). Это создает постоянный цвет на слое-силуэте. Но помните, что этот цвет получен из выделения слоя **Background** (Фон) в виде точного силуэта объекта съемки (модели), и наша цель – использовать этот цвет для изменения в следующем шаге цвета модели в соответствии с цветом среды.



**ШАГ 21:**

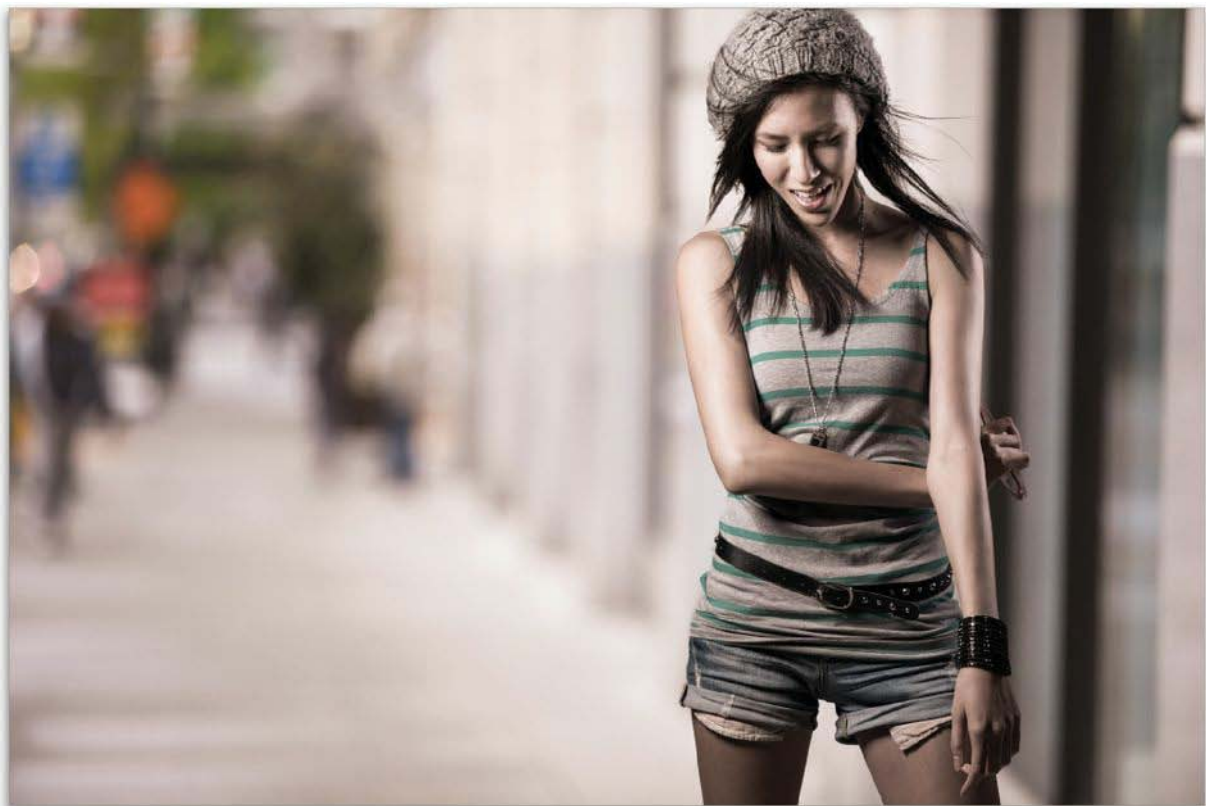
Чтобы наложить этот постоянный цвет фона на объект съемки, прежде всего зайдите в панель **Layers** (Слои) и измените режим наложения этого слоя с **Normal** (Обычные) на **Color** (Цветность) (как показано здесь). Это игнорирует непрерывный цвет заполнения и просто импортирует цвет. Итак, теперь наша модель приобрела серовато-синий оттенок (тем не менее, пока так и должно быть – ведь мы еще не закончили).

**ШАГ 22:**

Теперь просто понизьте непрозрачность этого слоя **Color** (Цветность) до тех пор, пока не начнут возвращаться оригинальные цвета, и продолжайте понижать непрозрачность, пока цвета модели не придут в соответствие с цветами фона (как показано здесь, где я понизил **Opacity** (Непрозрачность) до 54 %). Теперь общая тональность фона и нашей модели очень близки, что является ключевым аспектом успешного композитинга. Если вы вернетесь к Шагу 16 и посмотрите, насколько теплым был общий тон модели сравнительно с тоном, который вы видите здесь, то можете действительно оценить, насколько эффективен этот прием приведения цветов в соответствие. Продолжите и сведите изображение (избавляясь от отдельных слоев, сводя их вниз, просто к слою **Background** (Фон)). Чтобы сделать это, зайдите в выпадающее меню панели **Layers** (Слои) (в верхнем правом углу) и выберите команду **Flatten Image** (Выполнить сведение).

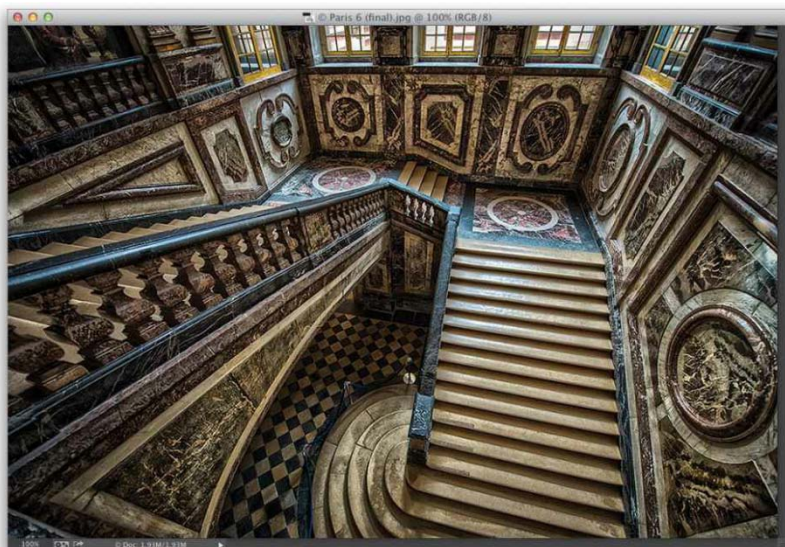
ШАГ 23:

Для завершения композитинга мне нравится также делать следующее. Я применяю определенный эффект тональности или оттенка ко всему изображению (но к одному единственному изображению), который как бы визуально объединяет все элементы изображения и создает иллюзию, что всё на снимке было всегда лишь одним изображением. Одна из возможностей состоит в том, чтобы добавить немного контраста, скорректировать баланс белого и возможно, немного снизить насыщенность цветов, используя Camera Raw. Вы можете сделать все это, вернувшись в Lightroom, в модуль **Develop** (Коррекции) (просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+S** (Mac: **Command+S**), чтобы сохранить изображение, затем закройте его, и оно появится в Lightroom рядом с оригиналом. Затем зайдите в модуль **Develop** (Коррекции) и перетащите ползунок **Temp[erature]** (Температура) в +16, **Tint** (Оттенок) в +25, **Contrast** (Контраст) в +35 и **Vibrance** (Сочность) в -24). Но если вы хотите внести эти изменения, не выходя из Photoshop, и у вас его последняя версия (Photoshop CC), то можете зайти в меню **Filter** (Фильтр) и выбрать опцию **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw), потом установить те же настройки в Camera Raw (как показано здесь), а затем вернуть законченное изображение в Lightroom тем же способом (сохранив и закрыв изображение). Итоговое изображение после создания в Camera Raw таких финальных объединяющих визуальных коррекций показано ниже.



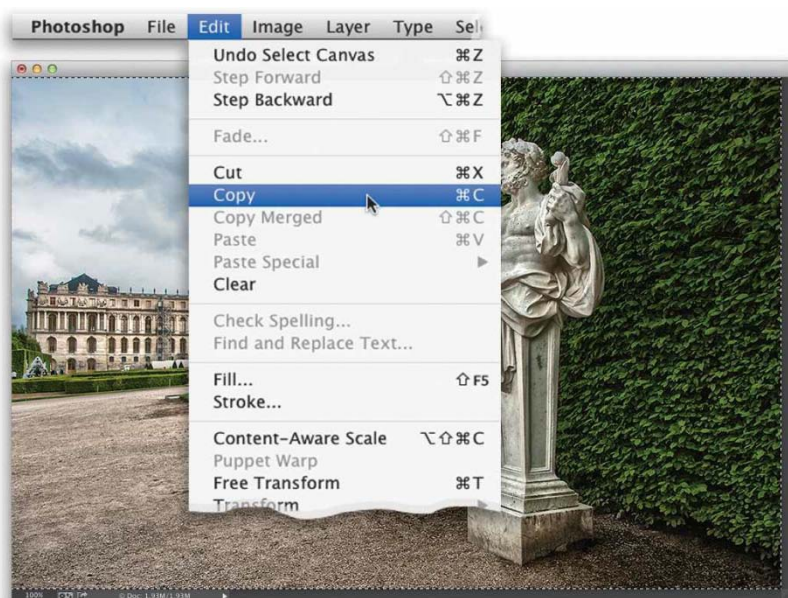
Наложение двух или более изображений

У Lightroom нет средств или функций, которые позволяли бы взять одно изображение и наложить, плавно смешивая с другим изображением (или несколькими изображениями), а такие вещи очень нравятся всем – от творческих художественных фотографов до коммерческих фотографов. Классно то, что это еще одна из возможностей, для которых был рожден Photoshop, и поэтому процесс невероятно легкий и даже занятен. Он использует маскирование слоёв, и как только вы изучите, как оно работает, будет трудно удержаться от применения этих методов.



ШАГ ОДИН:

Мы начнем, открывая первое изображение в Photoshop, для чего выделим его в Lightroom, а затем нажмем быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**) для передачи его в Photoshop. Мы построим наш коллаж вот на этом изображении.

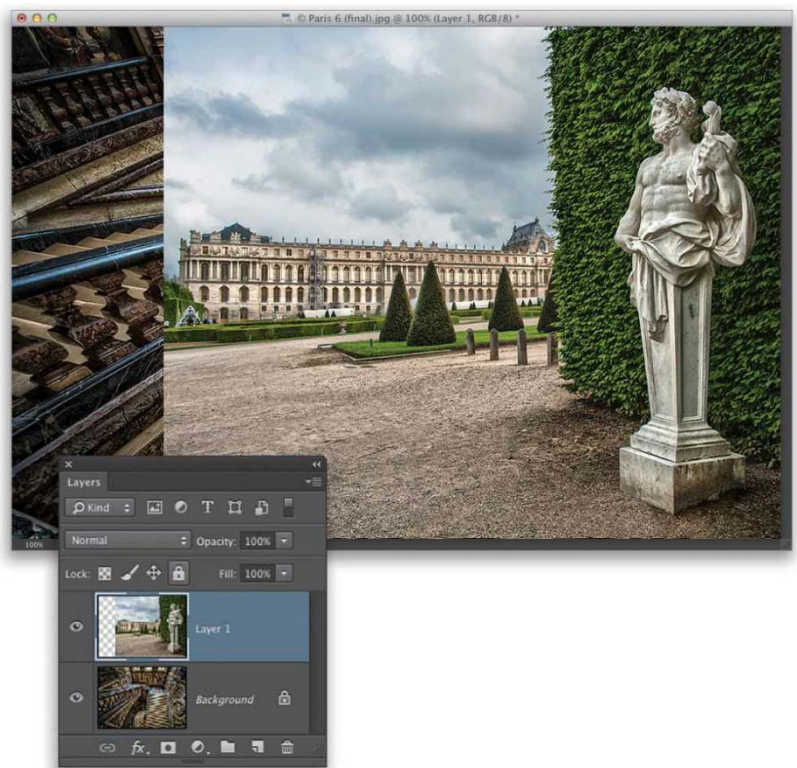


ШАГ ДВА:

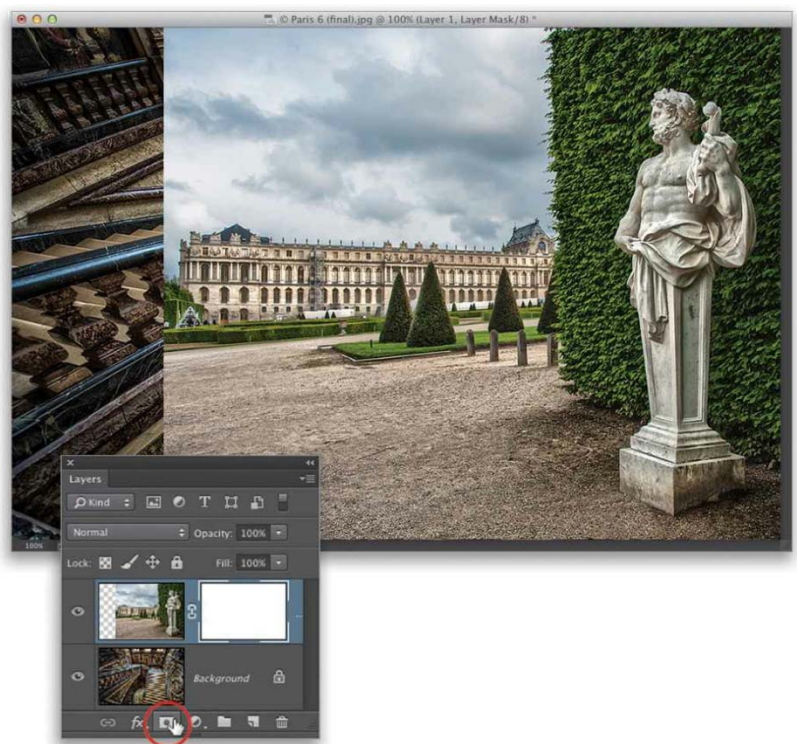
Откройте в Photoshop также второе изображение. Мы выделим это изображение, скопируем его в память, а затем вставим поверх первого открытого нами изображения. Итак, начните, зайдя в меню **Select** (Выделение) и выбирая команду **All** (Все) (или просто нажмите **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**)), чтобы выделить всё изображение. Затем зайдите в меню **Edit** (Правка) и выберите команду **Copy** (Копировать) (как показано здесь); или просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**).

ШАГ ТРИ:

Теперь щелкните первое изображение и нажмите быструю клавишу **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**), чтобы вставить изображение из буферной памяти поверх первого изображения (оно появляется на своем собственном отдельном слое). Активируйте инструмент **Move** (Переместить) (**V**; первый инструмент вверху панели инструментов), а затем перетащите это изображение в самый правый край, так чтобы статуя находилась с правой стороны окна с изображением (как показано здесь).

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Чтобы наложить эти два изображения, первым делом щелкните значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) внизу панели **Layers** (Слои) (это третий значок слева, выделен здесь красным кружком). Это добавляет в панели **Layers** (Слои) справа от слоя белую миниатюру маски.





ШАГ ПЯТЬ:

Активируйте в панели инструментов инструмент **Gradient** (Градиент) (**G**), а затем щелкните-и-перетащите инструмент градиента в верхнем изображении от его левого края к статуе (как показано здесь), но остановитесь приблизительно за дюйм до статуи. Это смешает оба изображения (как показано здесь). Между прочим, чем дальше вы перетащите инструмент градиента, тем длиннее будет зона перехода между сплошной частью и прозрачной частью изображения. Кроме того, если по какой-либо причине смешение изображений будет выглядеть... ну... несколько странным, надо проверить следующее. Зайдите в верхнюю панель параметров и щелкните стрелку, направленную вниз, справа от миниатюры градиента (миниатюра вторая слева). Это открывает **Gradient Picker** (Палитра градиентов) с целым набором пресетов. Нам нужен третий пресет – градиент **Black, White** (Черный, белый). Щелкните его раз и повторите попытку. Если не добьетесь цели, вернитесь в панель параметров и увидите пять кнопок справа от упомянутой миниатюры градиента, которую вы щелкали. Щелкните первую кнопку (это стандартный **Linear Gradient** (Линейный градиент), который вам-то и нужен), и сделайте еще одну попытку. Это должно привести к успеху.



ШАГ ШЕСТЬ:

Между прочим, теперь, когда смешение выполнилось, вы можете отредактировать его при помощи инструмента **Brush** (Кисть). Обязательно удостоверьтесь, что **Foreground color** (Основной цвет) установлен в белый (как показано здесь в красном кружке), а затем активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**) в панели инструментов и из **Brush Picker** (Селектор кисти) в панели параметров выберите большую кисть с мягким краем. Областью, которую я хочу отредактировать, являются несколько ступенек слева от статуи – выглядит странно, когда лестница внизу на изображении встречается с грунтом вверх. Итак, возьмите кисть, наведите ее на эту область (как показано здесь) и просто щелкните несколько раз. Это стирает ступеньки лестницы и показывает больше верхнего изображения. Если надо показать больше лестницы, нажмите быструю клавишу **X**, чтобы переключить **Foreground color** (Основной цвет) на черный, и закрасьте такую область.

ШАГ СЕМЬ:

Хорошо, теперь давайте добавим текст. Активируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) (**T**) из панели инструментов, затем в панели параметров, из всплывающего меню шрифтов, выберите шрифт **Trajan Pro** (он поставляется с Photoshop, так что он у вас должен быть уже установлен) и установите размер шрифта где-то в 60 пунктов. Установите белый **Foreground color** (Основной цвет) и затем напечатайте THE PALACE OF (ЗАМОК). Теперь дублируйте этот текстовый слой, поскольку для него уже выбраны правильный шрифт и размер, которые мы хотим применить для второй строки текста. Самый быстрый способ дублировать слой – нажать быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**). Активируйте инструмент **Move** (Перемещение) из панели инструментов (не используйте быструю клавишу при работе с текстом; щелкните инструмент), щелкните непосредственно свой текст (дубликат появится сразу над оригинальным текстовым слоем) и перетащите дубликат текстового слоя прямо вниз, пока он не появится под оригинальной текстовой строкой (как показано здесь).

**ШАГ ВОСЕМЬ:**

Перейдите к панели **Layers** (Слои) и сделайте двойной щелчок прямо миниатюры **"T"** верхнего слоя – это быстрая клавиша, которая выделяет весь текст на текстовом слое – и напечатайте заглавными буквами VERSAILLES (ВЕРСАЛЬ). Сделаем вторую текстовую строку такой же длины, как верхняя строка, используя для изменения размеров строки функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование). Итак, снова щелкните инструмент **Move** (Перемещение), а затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**) для вызова функции **Free Transform** (Свободное трансформирование). Нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** (чтобы обеспечить пропорциональность изменений), щелкните нижнюю правую угловую метку-манипулятор и перетащите в направлении наружу, чтобы увеличить размер текстовой строки. Когда она выравнивается по длине с верхней строкой, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать изменения.





ШАГ ДЕВЯТЬ:

Теперь давайте добавим черную полосу позади нашего текста. Начнем с создания нового пустого слоя под текстовыми слоями, щелкнув **Layer 1** (Слой 1) (верхний слой изображения с маской слоя градиента) в панели **Layers** (Слои) и затем щелкнув значок **Create a New Layer** (Создать новый слой) внизу панели (значок второй справа). Теперь активируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная рамка) (**M**) в панели инструментов и щелкните-и-перетащите горизонтальное прямоугольное выделение, немного большее, чем текст. Нажмите быструю клавишу **D**, чтобы установить черный **Foreground color** (Основной цвет), а затем заполните выделенный прямоугольник черным (как показано здесь), нажимая быструю клавишу **Alt+Backspace** (Mac: **Option+Delete**). Можно отменить выделение этой черной полосы быстрой клавишей **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**).



ШАГ 10:

Сейчас мы используем ту же технику наложения, которая использовалась в изображениях, чтобы плавно свести на нет эту черную полосу. Для этого добавьте еще раз маску слоя, щелкая значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) внизу панели **Layers** (Слои).

ШАГ 11:

Активируйте еще раз инструмент **Gradient** (Градиент) и перетащите его от середины черной полосы влево, захватив несколько последних букв текста (как показано здесь). Теперь конец черной полосы постепенно исчезнет (как показано здесь).

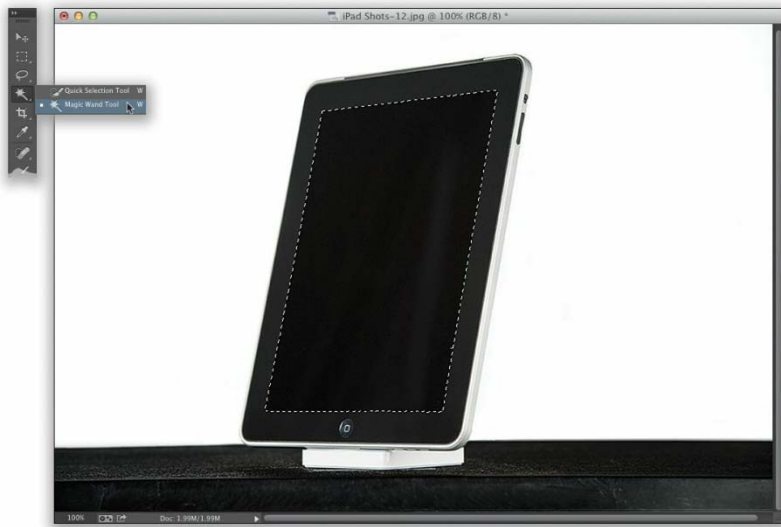
**ШАГ 12:**

Чтобы завершить этот коллаж, давайте понизим **Opacity** (Непрозрачность) слоя с черной полосой и обоих текстовых слоёв до 50 %. Для этого зайдите в панель **Layers** (Слои) и нажмите быструю клавишу **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac **Command+щелчок-мыши**) на обоих текстовых слоях, тем самым выделив и их, и слой с черной полосой. Затем перетащите ползунок **Opacity** (Непрозрачность) (вверху справа панели) влево до 50 % и получите итоговое изображение, показанное здесь.



Помещение изображения в другом изображении

Это еще один распространенный вид композитинга, где вы вставляете одно изображение в другое таким образом, что они выглядят, как одно целое. Вы довольно часто видите такие изображения на телеэкране, мониторе, планшете, экране смартфона или на рекламных щитах, табло или зданиях – тому десятки примеров. К счастью, создание их – довольно быстрый и легкий процесс.



ШАГ ОДИН:

Начнем с того, что откроем в Photoshop первое изображение, выделив его в Lightroom, а затем нажав быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**) для передачи его в Photoshop. Здесь показан снимок iPad, и мы хотим добавить в экран на планшет обложку журнала. Представляет небольшую сложность то, что iPad виден под углом, и мы должны скорректировать перспективу обложки журнала так, чтобы совместить их и сделать действительно похожим, что обложка находится на экране. Активируем инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (**Shift+W**; мы используем его, чтобы выделить определенные области по их цвету) и щелкнем им раз в центре iPad, чтобы выделить более темную область экрана (как показано здесь).



ШАГ ДВА:

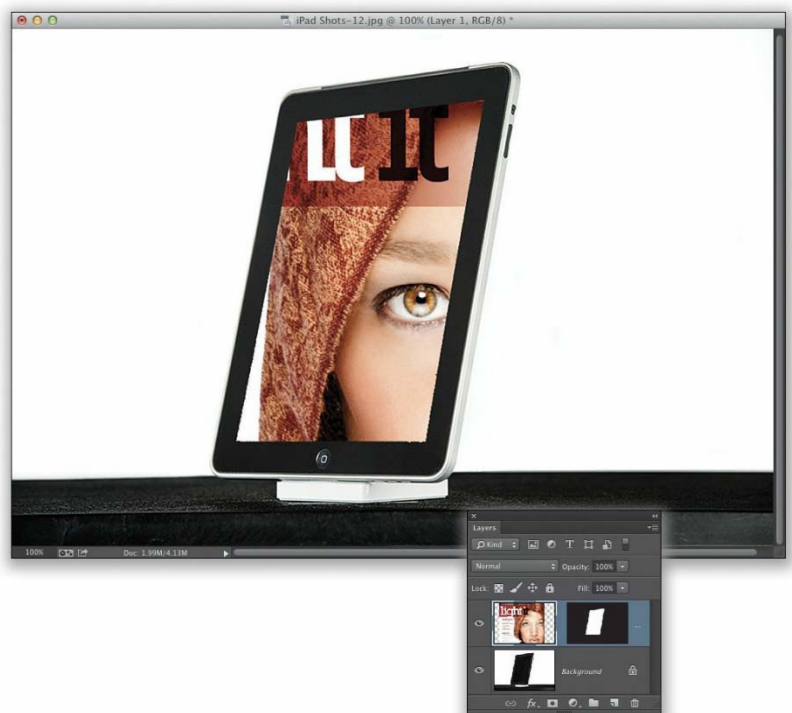
Откройте в Photoshop также изображение, нанесенное на обложку. Выделите его, скопируйте в память, а затем вставьте поверх изображения iPad. Для этого зайдите в меню **Select** (Выделение) и выберите команду **All** (Все), чтобы выделить всё изображение. Затем зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Copy** (Копировать) или просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**).

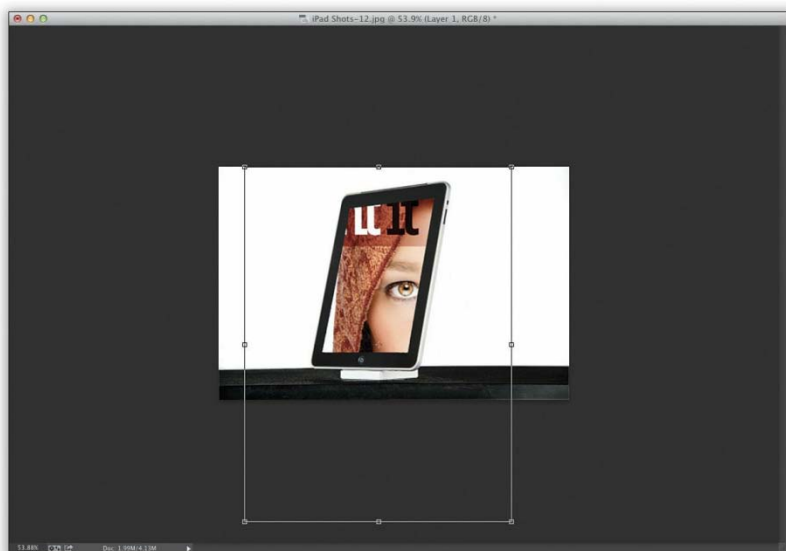
ШАГ ТРИ:

Теперь вернитесь к изображению iPad и увидите, что выделение экрана все еще готово к использованию. Зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и в подменю **Paste Special** (Специальная вставка) выберите команду **Paste Into** (Вставить в) (как показано здесь).

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Это вставляет обложку, скопированную в память, в выделенную область экрана (как показано здесь). Изображение на обложке значительно больше в размере, чем выделенная область, поэтому, когда обложка появится, видна только ее увеличенная часть (чуть далее мы уменьшим ее, чтобы поместить в iPod целиком); кроме того обложка будет плоской (эта автоматическая функция вставки не учитывает перспективы – мы должны создать ее вручную, но обе проблемы решаются просто).





ШАГ ПЯТЬ:

Функция **Free Transform** (Свободное трансформирование) в Photoshop используется для масштабирования, поворота, изменения перспективы, наклона и вообще всех подобных видов трансформации, и необходимо применить некоторые из них к нашему изображению. Итак, нажмите быструю клавишу **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), чтобы активировать ограничительный прямоугольник **Free Transform** (Свободное трансформирование) (это поле с маленькими метками-манипуляторами трансформации в углах и в середине каждой из сторон). При большом размере изображения появляется следующая проблема. Метки-манипуляторы трансформации появляются за пределами границ вставленного изображения, которое выходит за экран. К счастью, есть прием, позволяющий получить доступ к таким меткам-манипуляторам: просто нажмите быструю клавишу **Ctrl+0** (ноль; Mac: **Command+0**), и окно документа автоматически изменит размеры, так что все метки-манипуляторы впишутся в экран.



ШАГ ШЕСТЬ:

Щелкните одну из нижних угловых меток-манипуляторов, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** (чтобы обеспечить пропорциональное изменение масштаба) и перетаскивайте метку внутрь, чтобы уменьшить изображение, пока оно не сделается лишь немного больше, чем изображение экрана (как показано здесь). Установите курсор в ограничивающем прямоугольнике и переместите изображение, как необходимо. Изображение по-прежнему не имеет перспективы, но и мы еще не закончили.

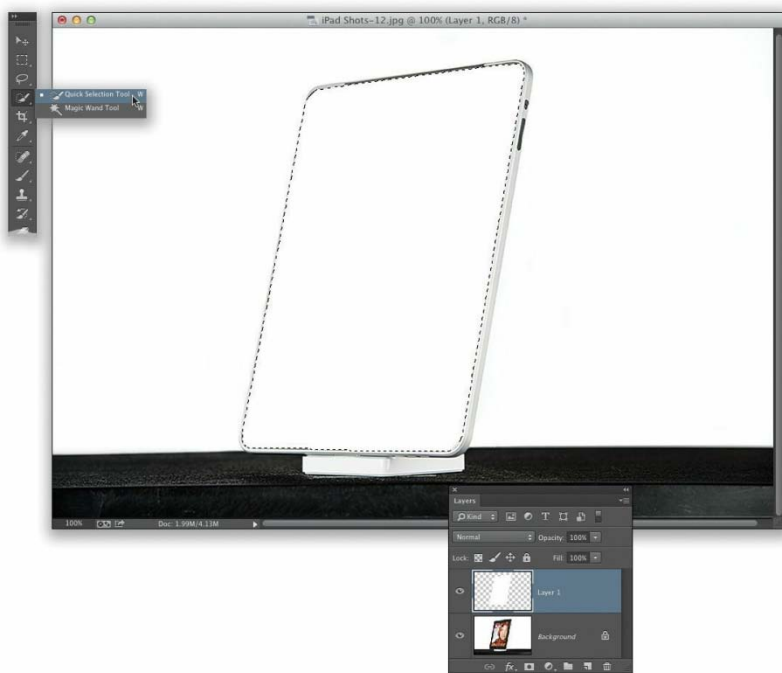
ШАГ СЕМЬ:

Теперь совместите угловые метки-манипуляторы на ограничивающем прямоугольнике **Free Transform** (Свободное трансформирование) с углами экрана iPad. Чтобы сделать это, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**), а затем просто перетащите каждый угол изображения до совмещения с углом экрана (как показано здесь, где я совместил перетаскиванием верхнюю левую угловую метку-манипулятор с верхним левым углом экрана). Удержание клавиши **Ctrl** нажатой позволяет без проблем искажать изображение, как показано здесь.

**ШАГ ВОСЕМЬ:**

Я должен предупредить вас о следующем. Результаты выглядят довольно неважно, пока вы совмещаете первый, второй и третий углы. Перспектива не выглядит реалистичной, пока вы не совместите последнюю четвертую угловую метку-манипулятор – вот тогда всё приходит в нужное соответствие (как показано здесь). Однако мы еще не закончили – сейчас мы еще добавим отражение блика в iPad (нечто подобное вы видите на каждом снимке iPad, смартфона или чего угодно со стеклянной панелью). Но сначала нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать выполненные преобразования. Затем сведите изображение командой **Flatten Image** (Выполнить сведение) из выпадающего меню панели **Layers** (Слои) (в верхнем правом углу панели).





ШАГ ДЕВЯТЬ:

Активируйте инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) (**W**) в панели инструментов и закрасьте им всю переднюю стенку iPad, чтобы выделение охватило ее всю (при закрашивании для добавления к выделению следует нажать-и-держаться-нажатой клавишу **Shift**; для удаления области из выделения следует нажать-и-держаться-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**)). Закончив выделение, перейдите в низ панели **Layers** (Слои) и щелкните значок **Create a New Layer** (Создать новый слой) (второй значок справа), чтобы создать новый пустой слой. Теперь нажмите букву **D**, затем **X**, чтобы установить белый **Foreground color** (Основной цвет). Затем нажмите быструю клавишу **Alt+Backspace** (Mac: **Option+Delete**), и выделение (на этом новом чистом слое) заполнится белым (как показано здесь). Вы можете отменить выделение быстрой клавишей **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**). Теперь сделаем выделение примерно 2/3 экрана (и на этом завершим подготовку создания блика).



ШАГ 10:

Итак, активируйте инструмент **Polygonal Lasso** (Прямолинейное лассо) в панели инструментов (нажимая быструю клавишу **Shift+L**, пока этот инструмент не появится). Он делает выделения с прямолинейными границами, и здесь рассказывается о том, как он работает. Просто щелкните один раз на границе выделяемой области, переместите курсор и щелкните в другой точке границы, и это образует прямую линию между этими двумя точками. Чтобы вычертить выделение, такое как показанное здесь, щелкните один раз точку примерно на 1/3 расстояния от верхней правой точки iPad, затем щелкните еще раз ниже основания, почти в его середине. Это создаст наклонную прямую линию между этими двумя точками. Затем снова щелкните еще два раза для вычерчивания других двух сторон – раз влево, чтобы создать горизонтальную линию под основанием, и раз по направлению вверх iPad, чтобы создать левую поперечную наклонную линию. Затем переместите курсор в первую точку, из которой вы начинали, и сделайте двойной щелчок курсором, и это соединит последнюю точку с начальной, создавая полное выделение (как показано здесь).

ШАГ 11:

Здесь выделены левые 2/3 белого слоя, и мы должны удалить белый цвет из этой области слоя. Для удаления нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**) (как показано здесь), оставляя с правой стороны iPad только 1/3 белого наклонного слоя. Теперь отмените выделение быстрой клавишей **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**).

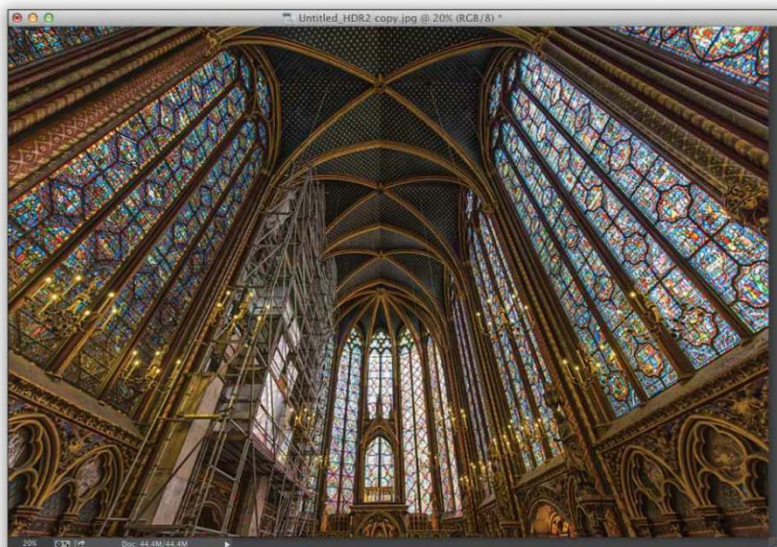
**ШАГ 12:**

В заключение понизьте **Opacity** (Непрозрачность) этого слоя, чтобы сделать остающуюся сторону белого слоя прозрачной. Итак, понизьте ее где-то до 25 % (как показано здесь), и теперь, когда остающаяся область похожа на бликующее отражение, получите итоговое изображение, которое вы видите здесь. Чтобы вернуть это изображение в Lightroom, вновь сведите слои изображения (из выпадающего меню панели **Layers** (Слои)). Затем сделайте те же два шага, которые мы делаем всегда: (a) сохраните файл, и затем (b) закройте окно. Теперь, когда вы вернетесь в Lightroom, эта новая композиция появится рядом с изображениями, которые вы передавали в Photoshop для ее создания.



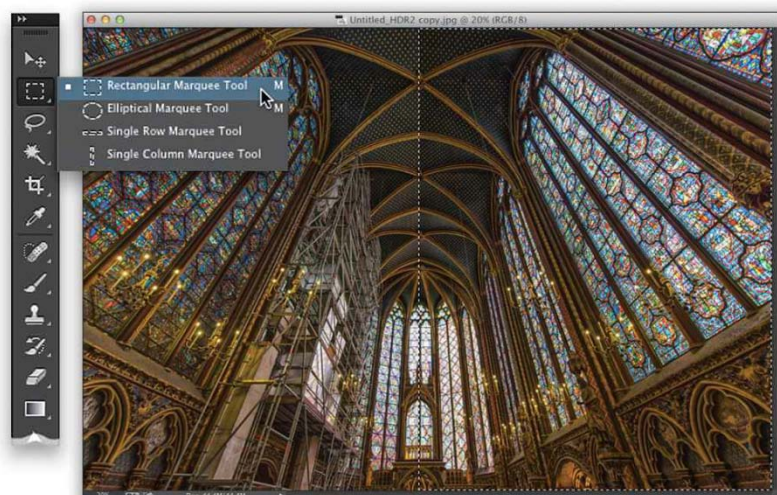
Удаление крупных объектов, случайно попавших в кадр

Если на изображение в кадре случайно попадает крупный объект, первое, что я делаю – ищу другую часть изображения, которую можно скопировать и перетащить так, чтобы закрыть объект, случайно попавший в кадр. Здесь таким неуместным объектом является участок стены, покрытый строительными лесами, которые портят снимок. Итак, применим обычную стратегию: найдем другую часть изображения, которую можно скопировать, чтобы закрыть плохую часть. В данном случае, так как стены находятся одна напротив другой, чтобы заставить метод работать, необходимо сделать дополнительные шаги.



ШАГ ОДИН:

Начнем, открывая изображение в Photoshop: выделим его в Lightroom и затем, для передачи в Photoshop, нажмем быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**). Можно видеть огромные высокие леса по левую сторону интерьера храма, и именно их мы постараемся скрыть под изображением противоположной стены.

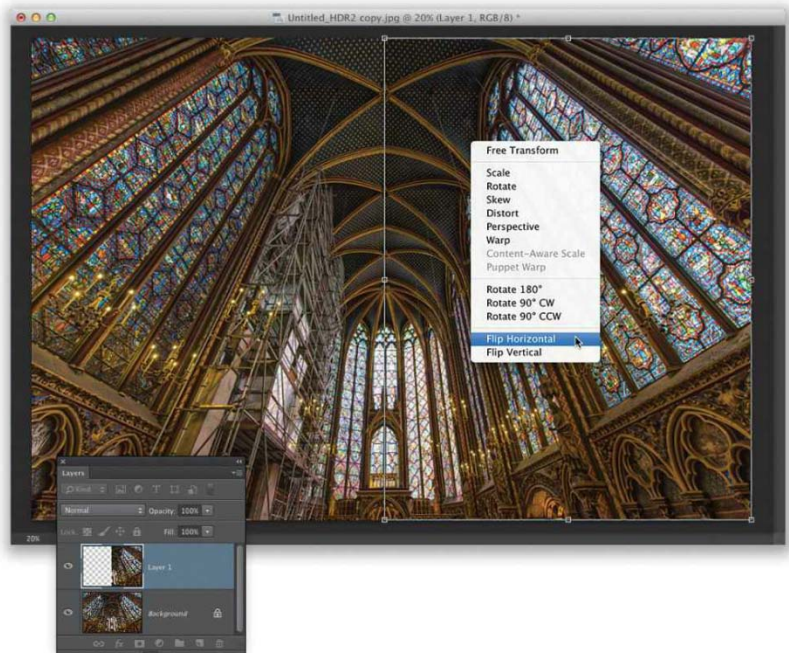


ШАГ ДВА:

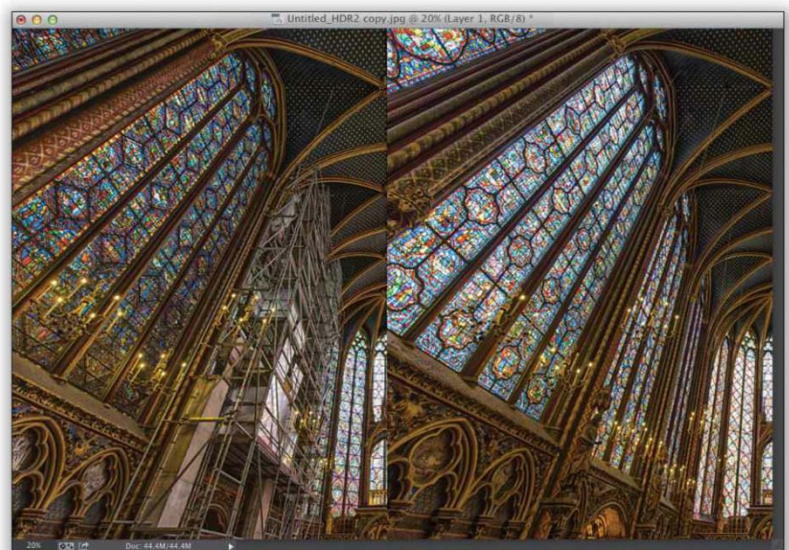
Активируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная рамка) (**M**) в панели инструментов и перетащите его на всю правую сторону храма (как показано здесь). Разделите с помощью выделения изображение от середины вправо и вниз.

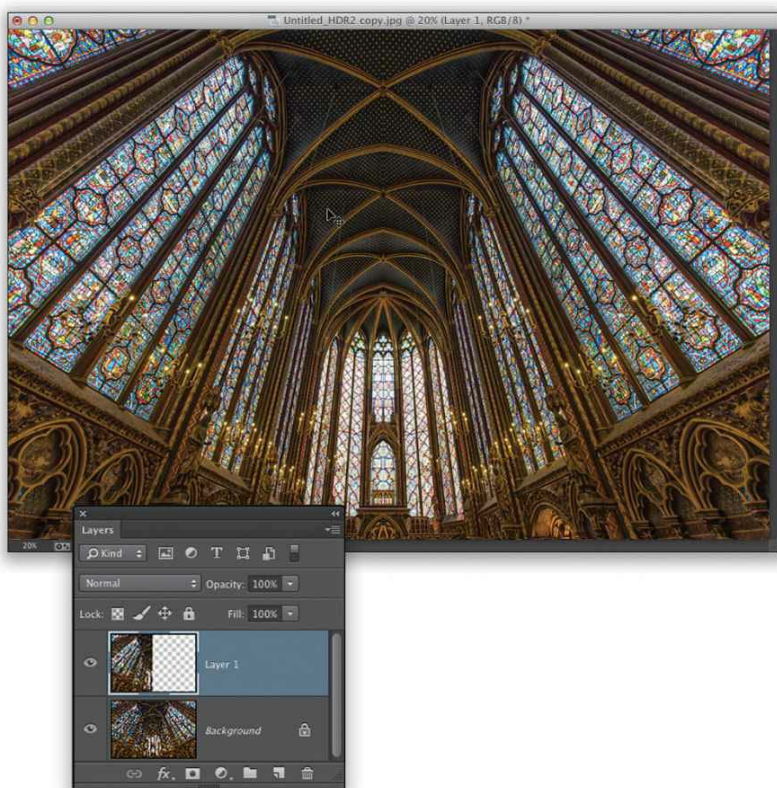
ШАГ ТРИ:

Нажмите быструю клавишу **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы создать отдельный слой с этой выделенной областью (вы можете видеть его здесь в панели **Layers** (Слои)). Как только выделенная область попадает на свой собственный слой, нужно ее "отобразить зеркально", благодаря чему мы можем покрыть ею другую сторону. Чтобы это сделать, активируйте функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование). Для этого нажмите быструю клавишу **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), что вызовет ограничивающий прямоугольник **Free Transform** (Свободное трансформирование). Как только он появится, щелкните где угодно в нем правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите команду **Flip Horizontal** (Отразить по горизонтали) (как показано здесь). Затем нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать трансформирование.

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

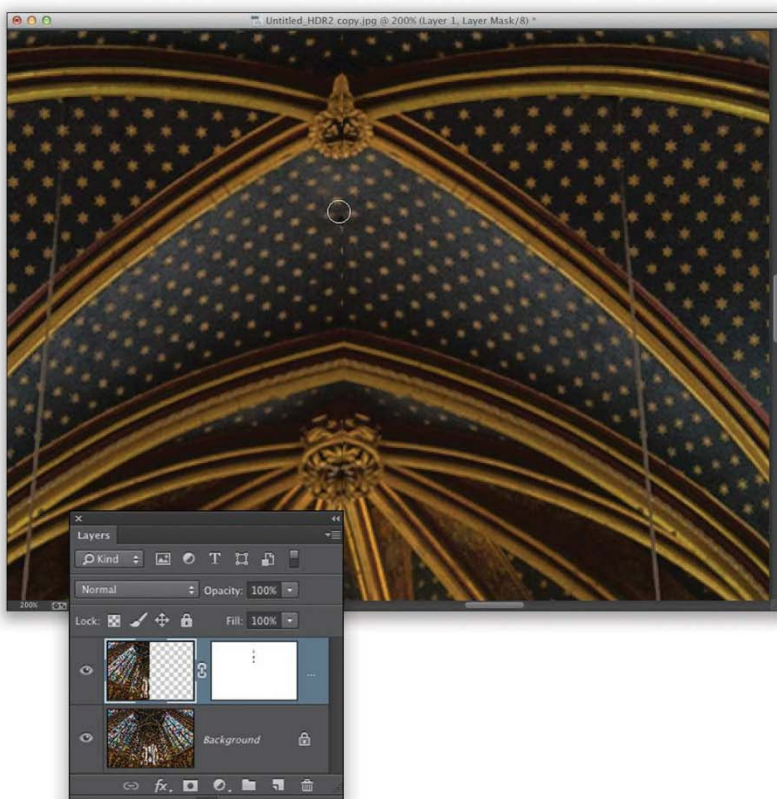
Это отобразит зеркально правую половину храма, так что у нее будет та же перспектива, как у левой стороны. Но пока у нас есть рядом два изображения одной и той же стороны. В следующем шаге мы это исправим.





ШАГ ПЯТЬ:

Теперь переключитесь на инструмент **Move** (Перемещение) (**V**) и щелкните-и-перетащите влево зеркально перевернутую правую сторону, так чтобы она закрыла леса (как показано здесь). Вам, возможно, придется немного увеличить масштаб (нажмите **Ctrl++** (знак плюс; Мас: **Command++**), чтобы увеличить масштаб на уровень или два) и удостоверьтесь, что на потолке всё выравнивается довольно пристойно (не совершенно, но хорошо – мы тотчас же усовершенствуем это).

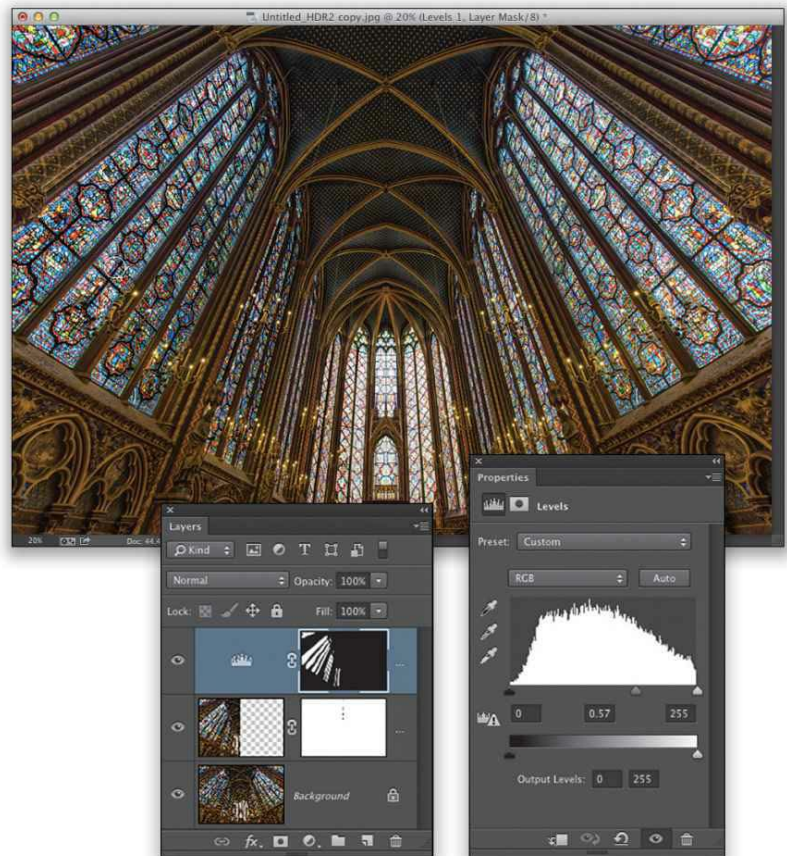


ШАГ ШЕСТЬ:

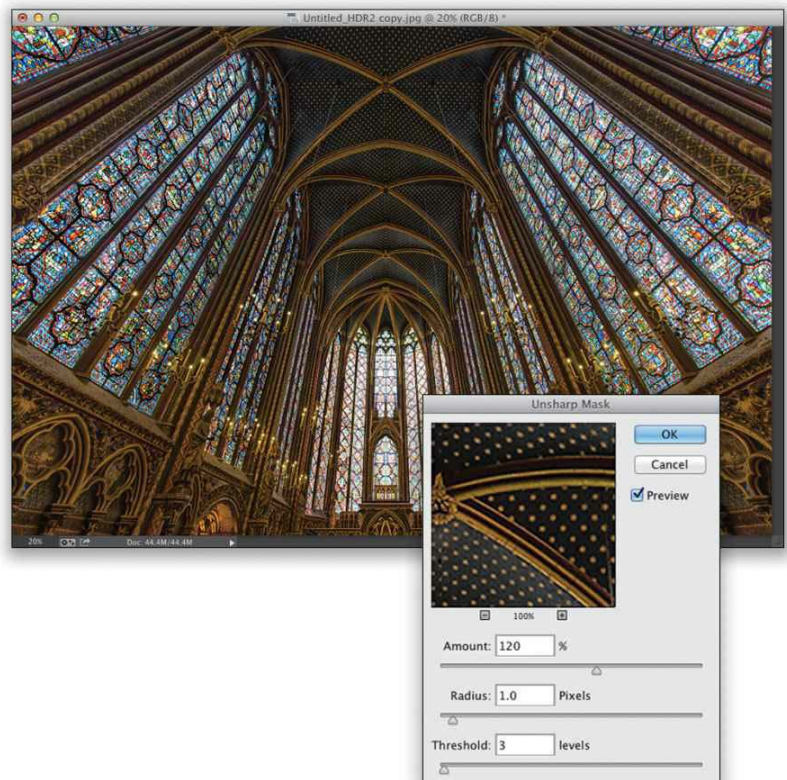
Нажмите еще несколько раз быструю клавишу **Ctrl++** (Мас: **Command++**), чтобы действительно существенно увеличить масштаб, и вы, по всей вероятности, увидите четкий край, где сделано выделение. Мы выборочно скроем этот четкий край, добавляя маску слоя и затем закрашивая этот четкий край и тем самым удаляя его из представления. Итак, начните, щелкая значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) внизу панели **Layers** (Слои) (третий значок слева). Затем, установив черный **Foreground color** (Основной цвет), активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**) в панели инструментов, выберите кисть с мягким краем, среднего размера из **Brush Picker** (Селектор кисти) в панели параметров, а затем закрасьте по упомянутому четким краям, чтобы замаскировать их из видимости (как показано здесь).

ШАГ СЕМЬ:

Теперь возвратите масштаб изображения и выполните несколько заключительных шагов. В первом шаге мы скроем тот факт, что правая сторона просто скопирована и зеркально отображена влево. Чтобы сделать это, мы затемним окна с левой стороны таким образом, чтобы было похоже, что с правой стороны солнце светит сильнее (если свет через окна проникал бы одинаково с обеих сторон, это выглядело бы неестественным). Итак, щелкните значок **Create New Adjustment Layer** (Создает новый корректирующий слой или слой-заливку) внизу панели **Layers** (Слои) (четвертый значок слева) и выберите опцию **Levels** (Уровни). Когда появится панель **Properties** (Свойства), щелкните-и-перетащите серый ползунок (под графиком) вправо, чтобы затемнить всё изображение. Теперь нажмите быструю клавишу **Ctrl+I** (Mac: **Command+I**), чтобы скрыть эту более темную версию изображения за черным слоем-маской. При всё еще активном инструменте **Brush** (Кисть), нажмите клавишу **X**, чтобы установить белый **Foreground color** (Основной цвет), тщательно закрасьте окна слева, и они станут значительно темнее (как показано здесь).

**ШАГ ВОСЕМЬ:**

Продолжим и сведем все слои, заходя в выпадающее меню панели **Layer** (Слои) вверху справа панели и выбирая команду **Flatten Image** (Выполнить сведение). Напоследок давайте немного повысим резкость. Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Sharpen** (Контурная резкость) выберите команду **Unsharp Mask** (Контурная резкость). Когда появится одноименное диалоговое окно, введите параметры, которые хорошо повышают резкость – я использую **Amount** (Эффект) 120 %, **Radius** (Радиус) 1 пкс, **Threshold** (Изогелия) 3 – и затем щелкните кнопку **OK**, чтобы завершить коррекцию. Теперь можно сохранить и закрыть изображение и отослать его назад в Lightroom, где оно появится рядом с исходным изображением.



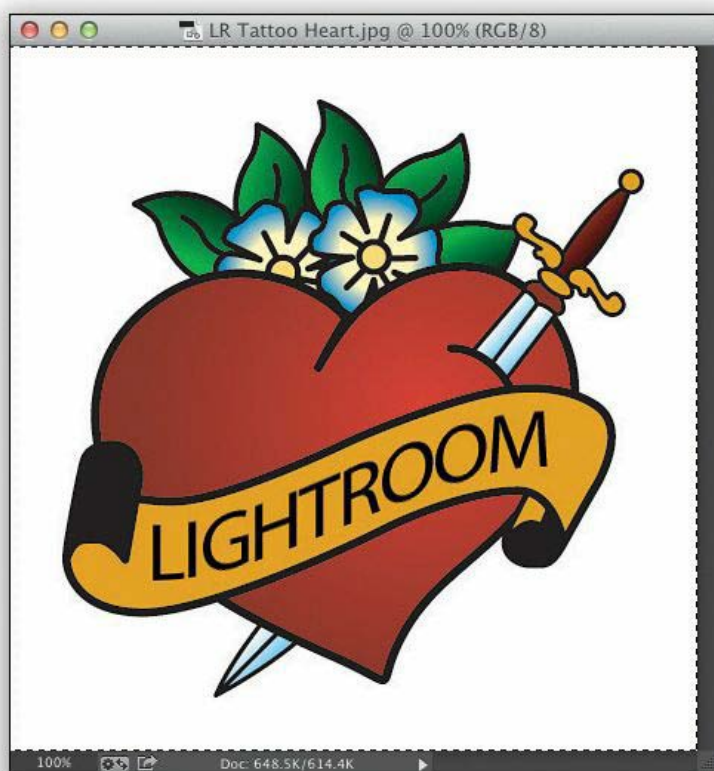
Добавление к снимку логотипа или поясняющего рисунка

Если у вас есть логотип или метка, или возможно, поясняющий рисунок или диаграмма, которые вы хотите добавить к снимку продукта, процесс делится на две части: (1) масштабирование и позиционирование рисунка, и (2) выполнение ряда завершающих шагов, которые создают впечатление, что это дополнение было на снимке всегда. Эти шаги делают всё – от деформирования изображения, чтобы расположить его на неплоской поверхности, до наложения рисунка на снимок, поверх которого этот рисунок помещен.



ШАГ ОДИН:

Начнем, открывая первое изображение в Photoshop (это студийный снимок моего друга Роберта Ванелли (Robert Vanelli)): выделим его в Lightroom, затем нажмем быструю клавишу **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы передать в Photoshop. Далее возьмем из Lightroom татуировку в виде сердца и поместим ее на руку, ближнюю к камере, а также изогнем татуировку и наложим прямо на эту руку, чтобы было похоже, что она действительно там имеется.

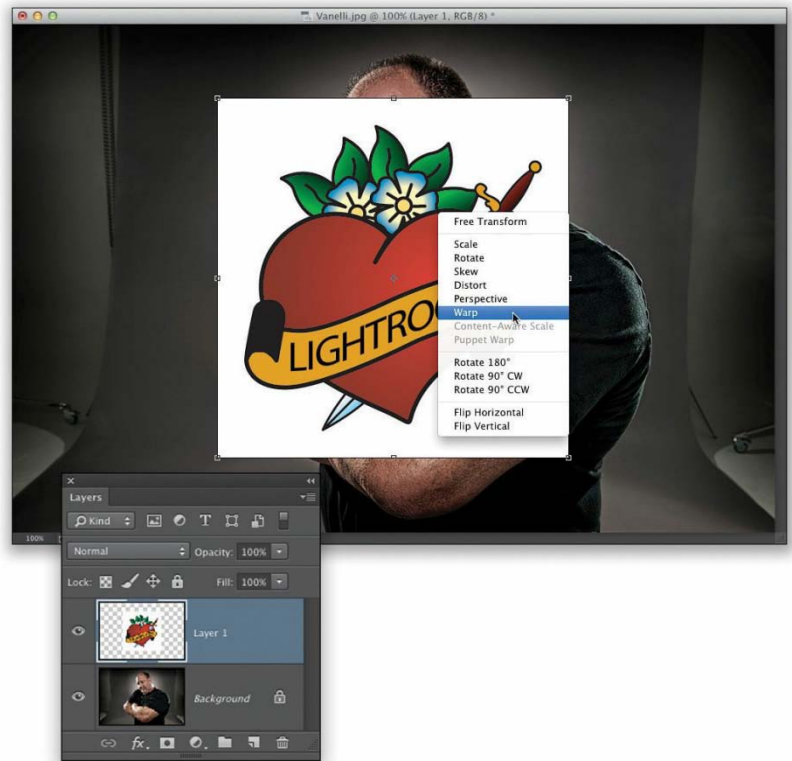


ШАГ ДВА:

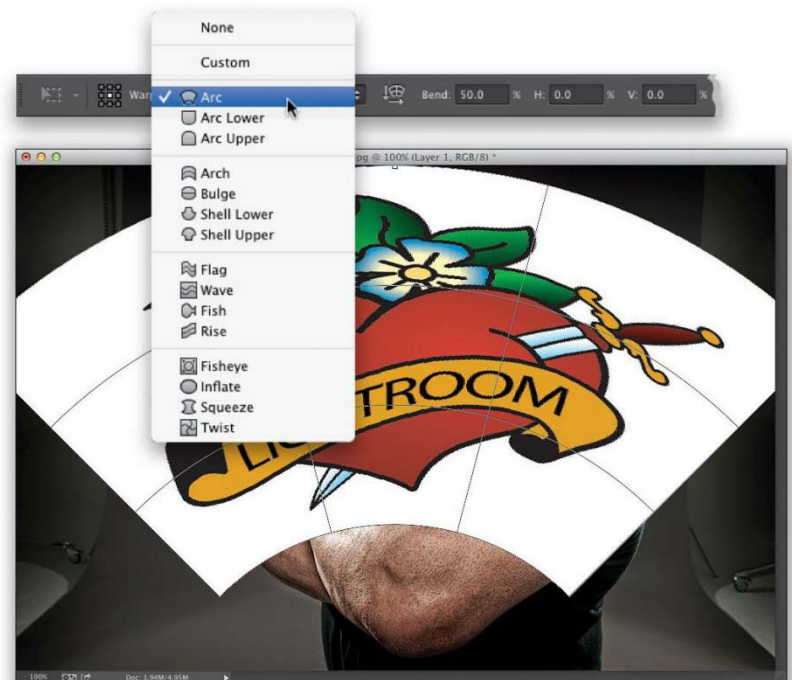
Затем откройте изображение, которое хотите использовать в качестве рисунка. В нашем случае это рисунок в виде татуировки сердца от iStock (www.istockphoto.com). Нажмите быструю клавишу **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), чтобы выделить все изображение, а затем нажмите быструю клавишу **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**), чтобы скопировать его в память. (Кстати, я добавил в Photoshop слово "LIGHTROOM" и использовал трансформирование **Warp Text** (Деформировать текст) с одним из его встроенных пресетов под именем **Rise** (Подъем), чтобы сделать подгонку текста на желтом свитке. Чуть позже вы увидите, как выполнять деформацию, но к вашему сведению, величина по умолчанию **Bend** (Изгиб) пресета (50 % – **А.Л.**) не создает достаточной крутизны, чтобы вписать надпись на свиток, поэтому я увеличил **Bend** (Изгиб), пока надпись не легла отлично на свиток. Смысл этих слов станет ясен через несколько минут, когда мы дойдем до рассмотрения деформации).

ШАГ ТРИ:

Теперь переключитесь обратно на первое изображение и нажмите быструю клавишу **Ctrl+V** (Мас: **Command+V**), чтобы вставить эту татуировку в изображение (она появляется на своем собственном слое). Нужно деформировать изображение татуировки, придав ей выпуклость, как если она было действительно на руке Роберта, и он скрестил руки (как показано здесь). Мы начнем с вызова функции **Free Transform** (Свободное трансформирование): нажмите быструю клавишу **Ctrl+T** (Мас: **Command+T**), чтобы появился ограничивающий прямоугольник этой функции. Как только он появится, щелкните где угодно в нем правой кнопкой мыши и из контекстного меню выберите команду **Warp** (Деформация) (как показано здесь).

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Перейдите к всплывающему меню **Warp** (Деформация) на левом конце панели параметров и выберите опцию **Arc** (Дуга) (как показано здесь). Конечно, в нашем случае это образовало из изображения чрезмерно большую дугу, но к счастью, видом дуги можно управлять легко и точно.





ШАГ ПЯТЬ:

Наверху посередине изогнутого дугой изображения находится управляющая метка-манипулятор. Перетащите эту метку вниз и, по мере перетаскивания, изгиб дуги уменьшится. Нужно немного согнуть изображение, намного меньше, чем изгиб по умолчанию. Итак, перетащите метку туда, где рисунок приобретет вид, как тот, что вы видите здесь. Прежде, чем мы продолжим, давайте перейдем назад, к объяснению того, как я деформировал упомянутый текст по форме желтого свитка. Видите поле **Bend** (Изгиб) в панели параметров (сразу справа от всплывающего меню **Warp** (Деформация))? Я просто увеличил число в поле, пока надпись не загнулась вверх так, что она вписалась в свиток. Достаточно просто. Окей, вернемся к нашей татуировке. Как только изгиб рисунка покажется вам таким, как надо, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать трансформирование.



ШАГ ШЕСТЬ:

Мы снова должны вызвать функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование), так что нажмите быструю клавишу **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), затем нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** (чтобы сохранить пропорциональность), захватите угловую метку-манипулятор и перетащите внутрь, чтобы уменьшить размер татуировки, при котором она свободно вписалась бы в руку (переместите курсор в ограничивающий прямоугольник, щелкните-и-перетащите его в нужное место на руке). Только при уменьшении размеров татуировки смотрите на саму татуировку и игнорируйте белые поля вокруг нее, потому что, когда мы закончим, белые поля исчезнут. Как только вы достигнете нужного размера, необходимо повернуть татуировку, чтобы она поместилась на руке должным образом. Переместите курсор за пределы ограничивающего прямоугольника **Free Transform** (Свободное трансформирование), и курсор приобретает вид дуговой двуглавой стрелки. Просто перетащите ее вправо/влево, пока татуировка не повернется в нужное положение (как показано здесь).

ШАГ СЕМЬ:

Как только татуировка приобретет вид, который вас устраивает, нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать трансформирование. Теперь мы должны избавиться от белого фона в слое с татуировкой. К счастью, нет ничего проще: режим наложения слоёв **Multiply** (Умножение) игнорирует белый цвет. Итак, зайдите в панель **Layers** (Слои) и, вверху слева, измените режим наложения слоя с **Normal** (Обычные) на **Multiply** (Умножение). Слой с татуировкой теперь наложился на кожу (как показано здесь), а белый фон исчез. Мы почти у цели, но есть еще два небольших действия, которые необходимо сделать для завершения. Во-первых, следует понизить **Opacity** (Непрозрачность) графического слоя с татуировкой, чтобы она была не такой сочной и красивой. Понизьте **Opacity** (Непрозрачность) этого слоя до 80 %, и татуировка приобретет более гармоничный и реалистичный вид.

**ШАГ ВОСЕМЬ:**

В последнем шаге придадим татуировке небольшое размытие, опять же, заставляя ее выглядеть менее красивой и менее "сделанной в Photoshop". Итак, зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Blur** (Размытие) выберите опцию **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу). В диалоговом окне введите 0.3 (можно добавлять размытие менее 1 пиксела; 0.3 создает лишь едва заметное размытие, но в данном случае его вполне достаточно). Щелкните кнопку **OK**, и на этом всё. Теперь сведите слои, заходя в выпадающее меню панели слоёв (наверху справа панели) и выбирая команду **Flatten Image** (Выполнить сведение). Наконец, сохраните и закройте изображение, чтобы отослать его назад в Lightroom, где оно появится рядом с исходным изображением.





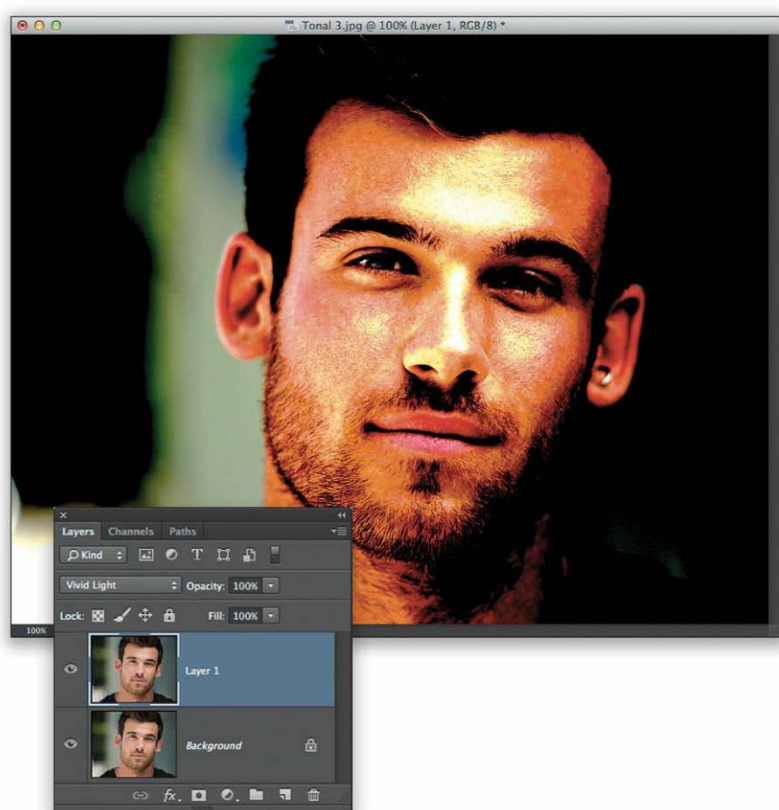
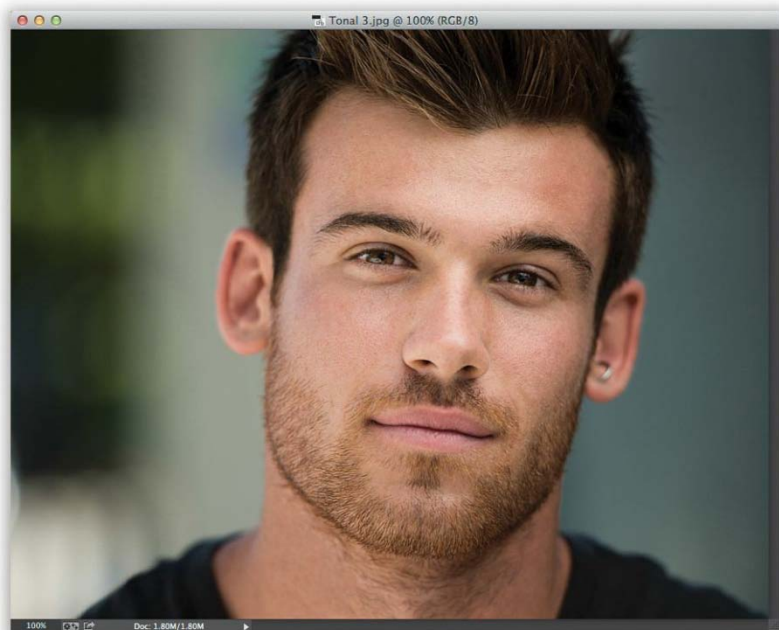
ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Создание спецэффектов в Photoshop

У меня было два по-настоящему хороших варианта названия этой главы: или по названию фильма *Side Effects* (Побочные эффекты), выпуска 2013 года (с исполнителями главных ролей *Rooney Mara* и *Chenning Tatum*), или фильма *Personal Effects* (Личное имущество), от 2009 (с исполнителями главных ролей *Michelle Pfeiffer* и *Ashton Kutcher*), но как только я просмотрела краткое резюме в IMDb (*the Internet Movie Database* – Интернет-база данных о фильмах), то поняла, что должна выбрать *Side Effects*. Вот о чем там говорилось. "Мир молодой женщины рушится, когда у лекарства, прописанного ей психиатром, обнаруживаются неожиданные побочные эффекты". В основу этого фильма могла бы лечь история моей жизни. Когда я прочитала резюме, оно пробрало меня до печени, потому что (а) я молодая женщина, (б) я живу в этом мире, (с) он рушится, потому что... (d) мой психиатр прописал лекарство *trimethoxyphenethylamine*, у которого внезапно обнаружился следующий побочный эффект. Как будто вся моя голова покрылась длинными светлыми волосами, падающими на спину, как конский хвост, и будто мои коллеги обзывают меня *Pony Boy*, *Pony Girl* и *Polly Grip*. Ничего смешного. И будто я обрезаю этот хвост по крайней мере трижды в неделю, используя 12 дюймовый *Black & Decker* и 18-вольтовый *Cordless Electric GrassHog String Trimmer/Edger*. Был еще фильм со словом *effects* в названии, который я, возможно, выбрала бы – *Lake Effects* (Озерные эффекты), 2012 года (с исполнителями главных ролей *Jane Seymour* и *Scotty Thompson*), и тот факт, что одну из звезд звали *Scotty*, показался мне знаком судьбы, но я не могла понять, при чем тут слово *Lake*. Однако, как только я прочла краткое резюме в IMDb, то поняла, что оно еще больше похоже на мою биографию, чем *Side Effects*. Вот что там было написано. "Сара и Лили выросли в *Smith Mountain Lake*. Сара, без объяснения причин, уехала в Лос-Анджелес для изучения права". Это действительно пугающее совпадение, потому что я тоже росла в *Smith Mountain Lake*. Я покинула семью и, не объяснив ничего никому, уехала в Лос-Анджелес, чтобы изучать право. Там, в Лос-Анджелесе, мой психиатр прописал лекарство *trimethoxyphenethylamine*, и я купила свою первую дистанционную машину для обрубki сучьев *Black & Decker Cordless GrassHog*. И каждое слово здесь – истинная правда.

Портрет с ВЫСОКИМ контрастом

Ползунок **Clarity** (Четкость) в Lightroom увеличивает контраст средних тонов и хорошо проявляет структуру и придает крупнообразный вид объектам съемки, но если вы хотите перейти действительно на следующий уровень, переключитесь в Photoshop и примените высококонтрастный тональный эффект с использованием нескольких слоёв. Это упрощенный вариант технологии, которую я изучил у немецкого ретушера Кельвина Холливуда (Calvin Hollywood), опубликовавшего свою технологию при посещении моего блога (<http://scottkelby.com>) в качестве специального гостя.



ШАГ ОДИН:

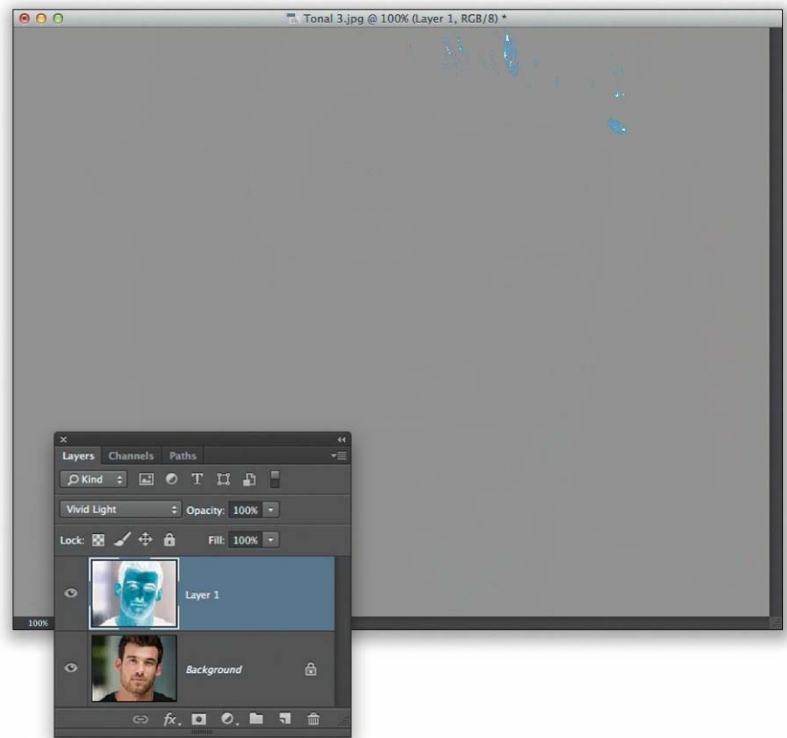
Откройте изображение, которому вы хотите придать высококонтрастный вид в Photoshop. Этот эффект лучше получается на снимках, залитых контрастным светом (я обычно помещаю два светильника позади объекта съемки, по одному с каждой стороны, чтобы создать яркий свет и добиться эффекта ореола по обе стороны лица, а затем заполняю тени с помощью портретного рефлектора), но метод также хорошо работает на этом снимке, снятом при естественном свете в тени дерева. А значит, стоит сделать попытку, даже если у вас нет контрастного освещения.

ШАГ ДВА:

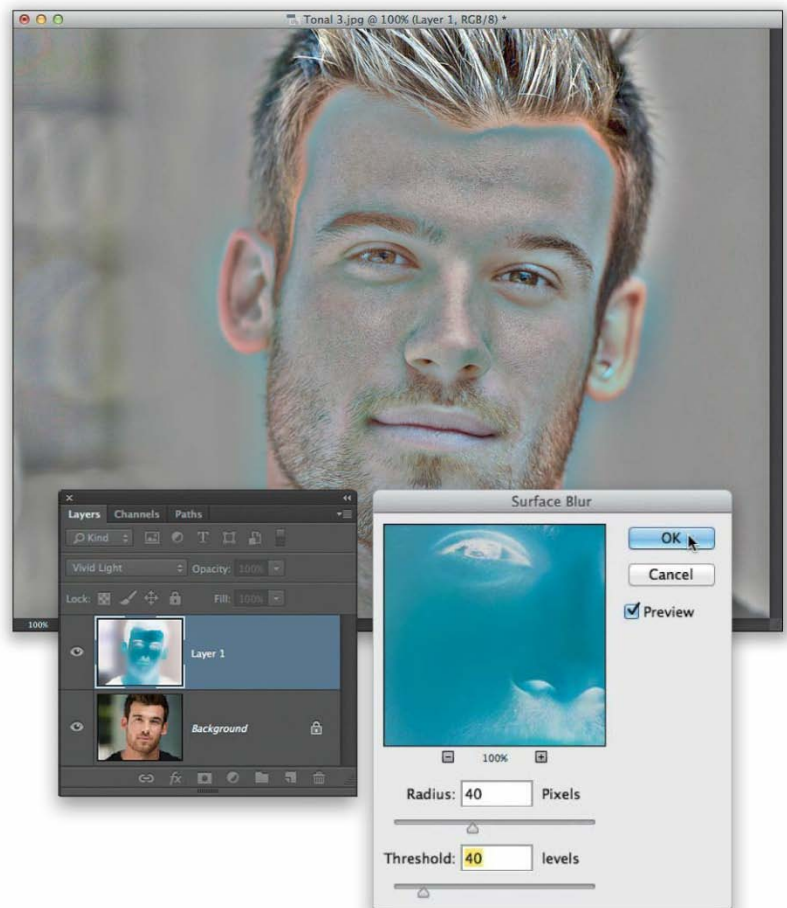
Сделайте дубликат слоя **Background** (Фон) быстрой клавишей **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**). Теперь зайдите в панель **Layers** (Слои) и измените режим наложения этого дублирующего слоя с **Normal** (Обычные) на **Vivid Light** (Яркий свет) (во всплывающем меню слева вверху панели). Я знаю, что результат не вызывает симпатии, но мы исправим его в следующих шагах.

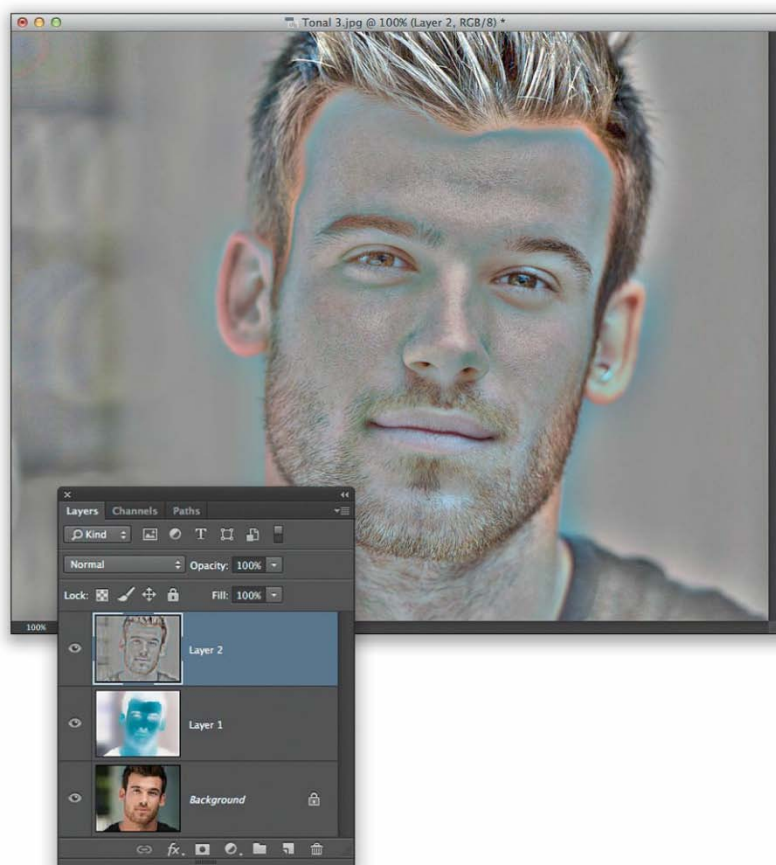
ШАГ ТРИ:

Теперь быстрой клавишей **Ctrl+I** (Mac: **Command+I**) выполните команду **Invert** (Инверсия) и инвертируйте слой. В этой точке процесса он должен выглядеть преимущественно серым (как изображение, которое вы видите здесь).

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

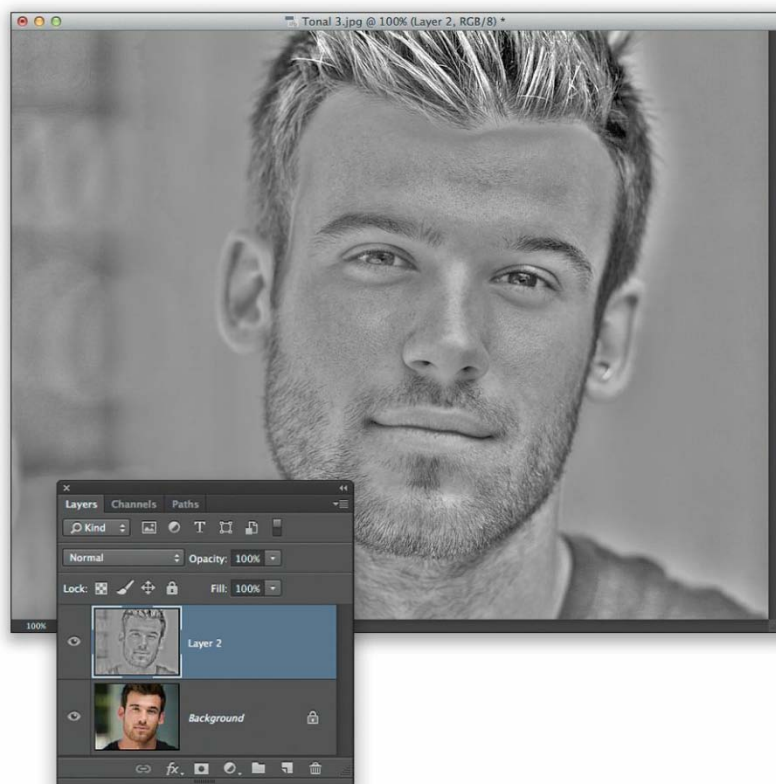
Затем зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Blur** (Размытие) выберите опцию **Surface Blur** (Размытие по поверхности). В появившемся диалоговом окне введите **Radius** (Радиус) 40 и **Threshold** (Изогелия) 40 и щелкните кнопку **OK** (может потребоваться время для завершения работы данного особого фильтра, так что запаситесь терпением. Если запустить его на 16-битной версии снимка, неплохо было бы прихватить чашечку кофе. А возможно, также и бутерброд). (По-моему, уважаемый С.Келби сильно преувеличивает: по крайней мере, 8-битное изображение учебной фотки преобразуется практически мгновенно на моем как 64-, так и 32-битном весьма средних компах. Это в секунду отображается на экране, не вынуждая мучительно ожидать завершения преобразования в отсутствии какой-либо индикации выполнения, чем в некоторых случаях грешит Lightroom 5 – **А.Л.**).





ШАГ ПЯТЬ:

Мы должны еще раз изменить режим наложения слоёв, но мы не можем изменить режим наложения **Vivid Light** (Яркий свет) этого слоя, или это испортит эффект. Поэтому взамен мы создадим новый слой сверху стека слоёв, который похож на сведенное изображение. Тогда мы можем изменить его режим наложения, чтобы получить эффект, в котором нуждаемся. Этот прием создания нового слоя называется **Merge visible layers copies in a target layer** (Объединить копии всех видимых слоев в целевой слой), и получаем этот объединенный слой, нажимая быструю клавишу **Ctrl+Alt+Shift+E** (Mac: **Command+Option+Shift+E**). Если вы теперь посмотрите на панель **Layers** (Слои), то увидите слой **Background** (Фон) (конечно, в самом низу), затем слой **Surface Blur** (Размытие по поверхности) и затем этот новый объединенный слой наверху стека слоёв панели **Layers** (Слои) (как показано здесь).



ШАГ ШЕСТЬ:

Теперь, создав этот новый объединенный слой, вы должны удалить средний слой (тот, который создан с помощью фильтра **Surface Blur** (Размытие по поверхности)). Для этого перетащите слой на значок **Recycle Bin** (Mac: **Trash**) внизу панели **Layers** (Слои). Теперь необходимо избавиться от всех жутковатых неоновых цветов на верхнем слое, и для этого просто удалим все цвета. Итак, зайдите в меню **Image** (Изображение) и в подменю **Adjustments** (Коррекция) выберите команду **Desaturate** (Обесцветить), чтобы удалить все цвета (так что теперь этот слой делается просто серым).

ШАГ СЕМЬ:

Окей, мы почти у финиша. Измените режим наложения объединенного слоя (который теперь называется **Layer 2** (Слой 2)) на **Overlay** (Перекрытие) и увидите, что к изображению применился тональный контрастный эффект. К сожалению, создается побочный эффект – белое свечение вокруг волос и плеча справа. Есть два способа исправить это. (1) Щелкните значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) внизу панели **Layers** (Слои) (третий значок слева) для добавления слоя-маски. Активируйте инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), в панели параметров из **Brush Picker** (Селектор кисти) выберите маленькую кисть с мягким краем, установите черный **Foreground color** (Основной цвет) и закрасьте край волос и плеча, и это возвратит их нормальный вид (по сути, вы скрываете эффект в этой области путем его маскирования). Или (2) наведите курсор на значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) и нажмите быструю клавишу **Alt+щелчок-мыши** (Mac: **Option+щелчок-мыши**). Это скрывает слой с тональным эффектом позади черной маски. Переключите **Foreground color** (Основной цвет) на белый и закрасьте эффект по коже объекта съемки, избегая края волос и плеча. На этом всё.



Метод 1: Скрытие свечения

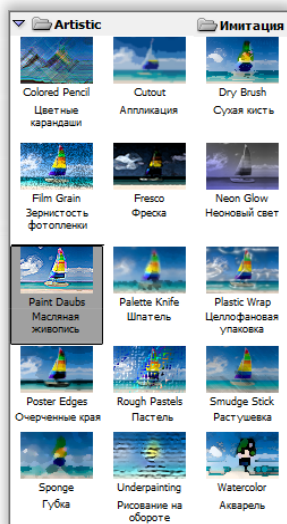
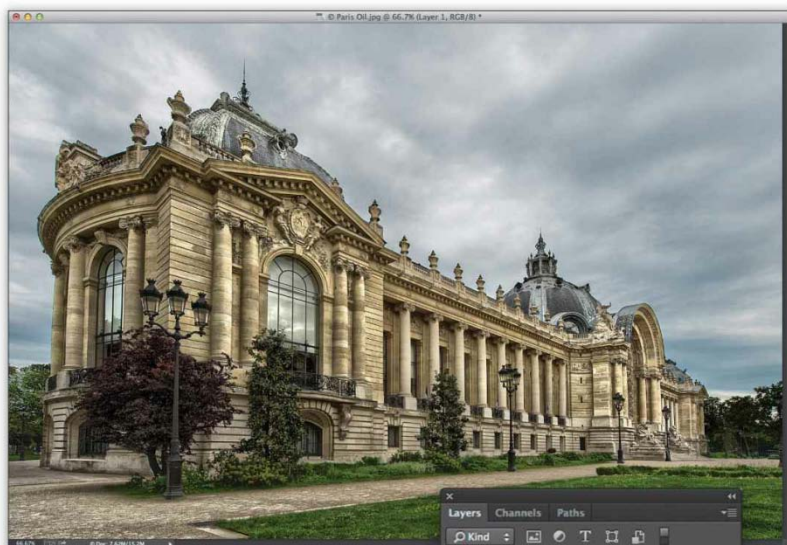
Метод 2: Закрашивание по эффекту



Превращение снимка в картину, написанную масляными красками, одним щелчком

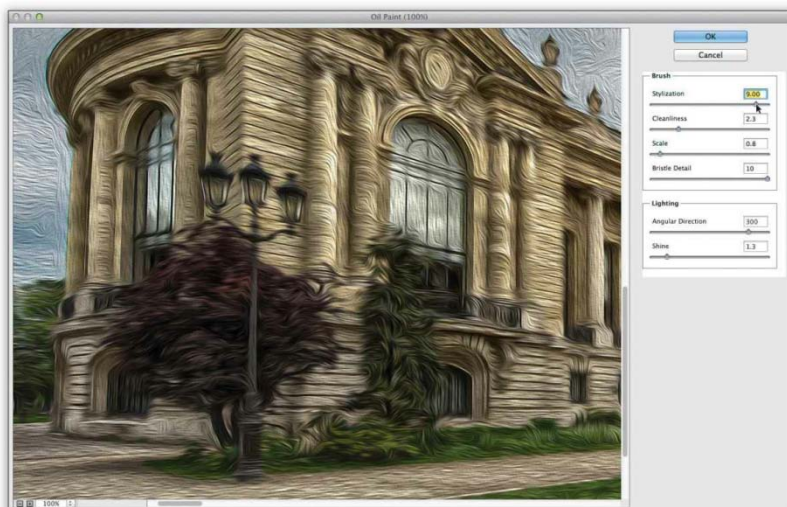
Это эффект, широко используемый фотографами, которые делают портреты малышей, невест, домашних животных и вообще милых и симпатичных существ. Кроме того, эффект может замечательно смотреться в пейзажах, снимках в путешествиях и ну... просто опробуйте его на любом изображении, которое вы хотели бы превратить в живописное, потому что создать его настолько легко, что оно того стоит.

(Согласно руководствам *Adobe® Photoshop® CC Help* (стр. 640) и *Adobe® Photoshop® [CC] Справка и учебные материалы*, (стр. 704), описываемый в этом разделе фильтр **Oil Paint** (Масляная краска) может быть недоступен, если не хватает ресурсов GPU. Именно такая ситуация у меня, при работе как оригинальной, так и русскоязычной версии. Вместо этого фильтра в галерее фильтров есть фильтр **Paint Daubs** (Масляная живопись), указанный в шаге Два на верхнем рисунке. В связи с этим перевод данного раздела выполнен формально и не протестирован. Поскольку русские термины также невозможно взять от Adobe, приведен их формальный перевод, что подчеркивается выделением их курсивом – **А.Л.**)



Оригинальные и русские термины в подменю Artistic (Имитация)

Увеличение **Brush Stylization** (Стилизация кисти) до 9.0 придает имитации более гладкий вид, как на полотнах Ван Гога



ШАГ ОДИН:

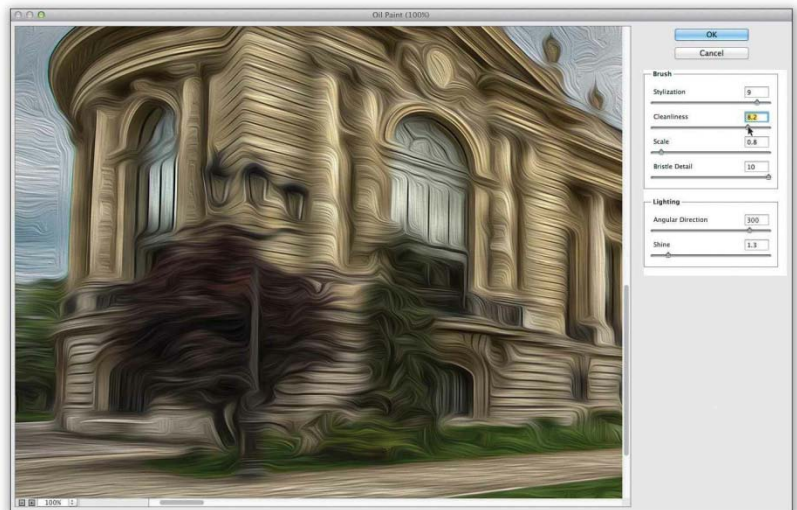
Откройте изображение в Photoshop, которое вы хотите превратить в картину, написанную маслом. Здесь показан снимок Малого Дворца, сделанный в Париже во время путешествия. Я придал ему вид, немного похожий на HDR (как будто можно быть "немного похожим" на HDR), и мы постараемся превратить его одним щелчком в картину, написанную маслом. По непонятным мне причинам в фильтре **Oil Paint** (Масляная краска) нет окошка для галочки типа превью, поэтому я обычно сначала дублирую слой **Background** (Фон) (нажатием **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**)), после чего могу легко переключаться между состояниями **Before/After** (До/После), скрывая и показывая верхний слой (щелчком значка с изображением глаза на левом конце слоя в панели **Layers** (Слои)).

ШАГ ДВА:

Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите опцию **Oil Paint** (Масляная краска). Фильтр немедленно применяет свои настройки по умолчанию, и – БАХ! – перед вами картина, написанная маслом. Чтобы воочию проследить эффект превращения в написанную маслом картину, следует увеличить масштаб до 100 %, и тогда вы увидите, что эффект делает искусную работу, сохраняя детали, выглядящие очень правдоподобно, но как будто написанные маслом. Конечно, сейчас вы можете просто щелкнуть кнопку **OK** и на этом закончить, но на самом деле у вас в наличии есть средства управления тем, как будет выглядеть живописная картина. Давайте начнем с первого ползунка, **Stylization** (Стилизация). Формально он управляет стилем кисти, которой "выполнено закрашивание", и чем дальше перетаскивать этот ползунок вправо, тем более интенсивным становится эффект, потому что мазки кисти становятся более длинными, и эффект выглядит более сглаженным (при меньших числах, он имитирует закрашивание мелкими мазками жесткой щетки). Если перетащить этот ползунок до конца влево, имитация масляной краски очень быстро исчезает, и результат делается похож на текстуру холста, нанесенную по изображению.

ШАГ ТРИ:

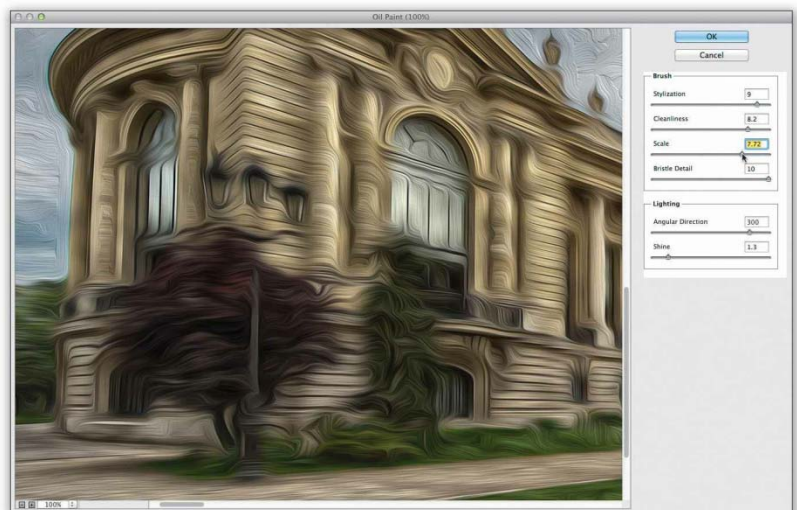
Следующий под ним ползунок – **Cleanliness** (Аккуратность), управляет детальностью (фактически, если бы Adobe назвал его **Detail** (Детальность), то уберег бы нас от многочисленных неприятностей). Если вы хотите, чтобы кисть закрасила изображение аккуратно, более детально (и более реалистично), установите этот ползунок ближе к левому краю, а для более мягкого, более живописного вида (показанного здесь) перетасщите ползунок вправо (я перетаскил его где-то к 8.2).



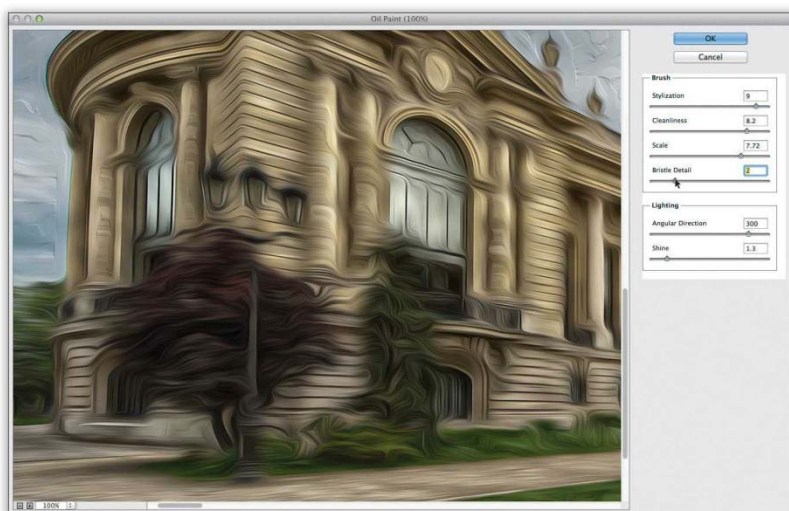
Cleanliness (Аккуратность) управляет детальностью. Перетаскивание вправо создает более сглаженный, более близкий к нарисованному вид

ШАГ ЧЕТЫРЕ:

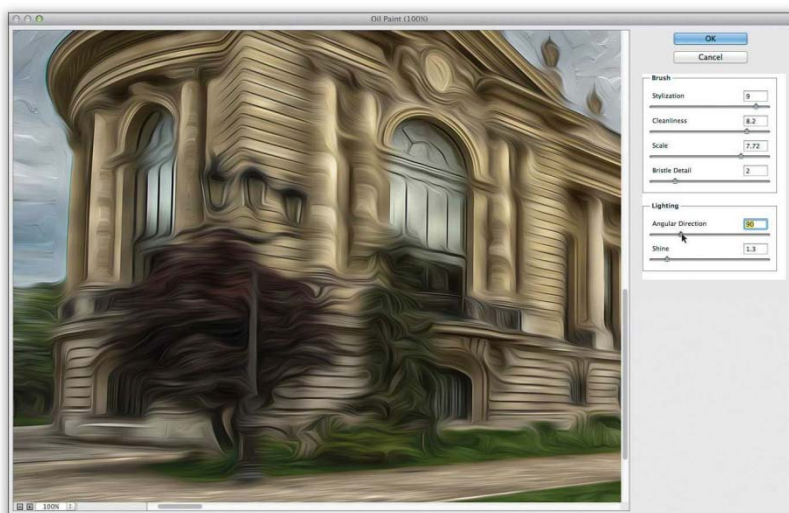
Ползунок **Scale** (Размер) управляет размером кисти, таким образом, перетаскивание его влево имитирует закрашивание изображения очень тонкой кистью, а перетаскивание вправо – очень толстой кистью, и это определенно придает ему иной вид.



Ползунок **Scale** (Размер) управляет толщиной кисти. Хотите увеличить мазки? Перетаскивайте ползунок вправо



Ползунок **Bristle Detail** (Детальность щетины) управляет общей резкостью. Перетаскивание вправо ее повышает.



Ползунок **Angular Direction** (Направление света) позволяет выбирать направление света, падающего на картину

ШАГ ПЯТЬ:

Окей, ползунок **Bristle Detail** (Детальность щетины) лучше было бы назвать **Sharpness** (Резкость). Он заставляет изображение в целом выглядеть более резким или более мягким, в зависимости от воздействия на кисть. Перетаскивание его влево убирает детали щетины кисти, делая изображение значительно более мягким, гладким и менее узнаваемым. Перетаскивание вправо придает ему более жесткий и детальный вид и заставляет изображение выглядеть более резким, поскольку теперь в мазках действительно видны щетинки.

ШАГ ШЕСТЬ:

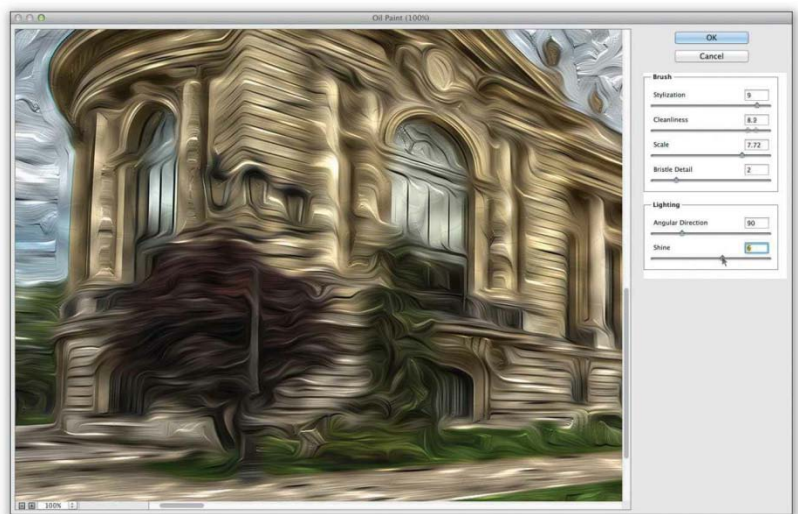
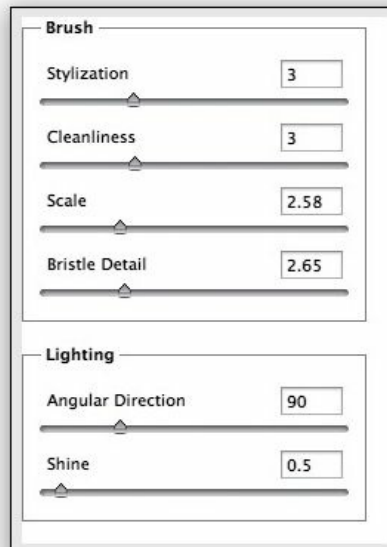
В секции **Lighting** (Освещение), расположенной ниже элементов управления кистью, ползунок **Angular Direction** (Направление света) управляет направлением света, падающего на картину, и изменяет угол его падения, по мере перетаскивания ползунка, от 0 до 360 °.

СОВЕТ: КАК ДОБИТЬСЯ ХОРОШИХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Я совершенно не хочу уподобляться тем, кто говорит: "Просто перетаскивайте ползунки, пока результат вас не удовлетворит", но могу сказать следующее. Я использовал этот фильтр достаточно много раз, чтобы убедиться, что результат настолько зависит от снятого изображения, что нужно действительно несколько раз передвигать все ползунки туда и обратно, пока не подберется сочетание, которое дает хороший результат для данного конкретного снимка, и вы просто останавливаетесь на нем. Это выглядит как отговорка, но если честно, именно так я использую этот фильтр.

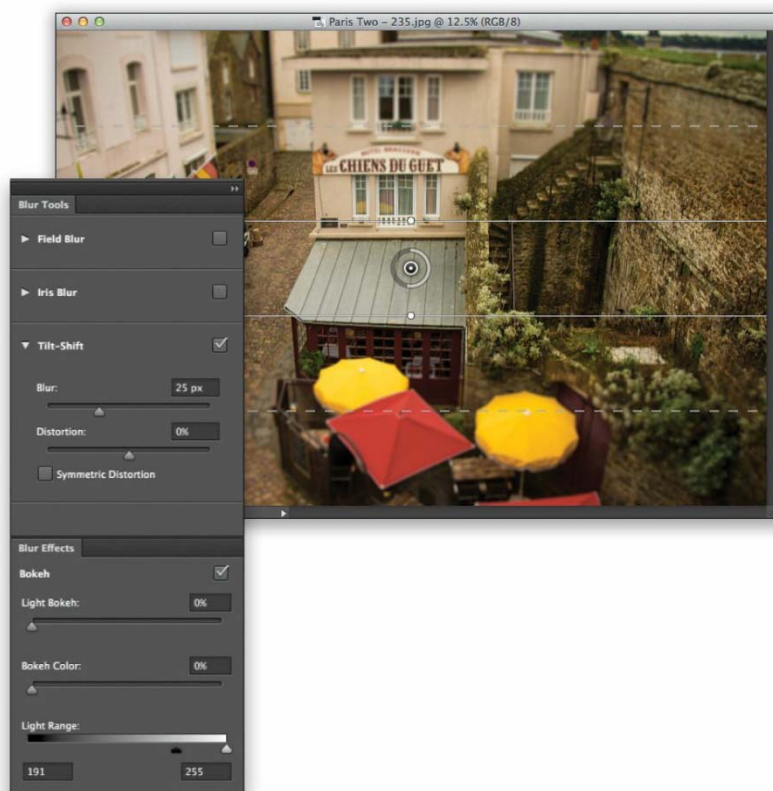
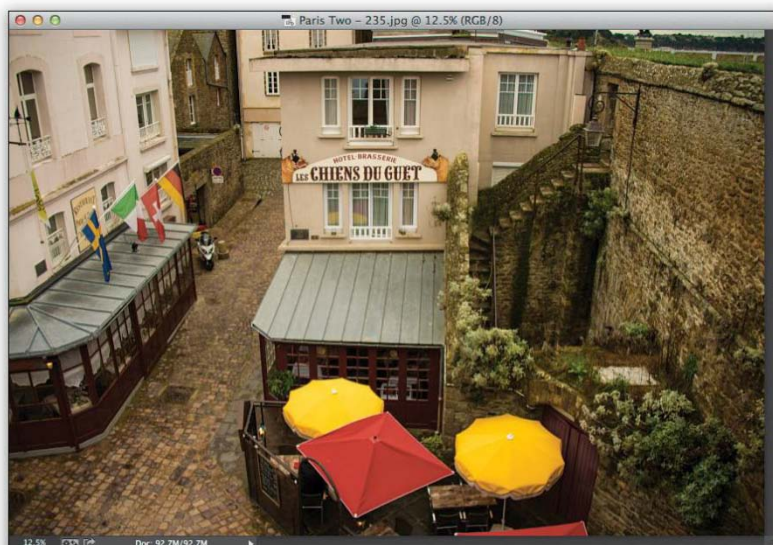
ШАГ СЕМЬ:

Последний элемент управления в этом диалоговом окне – ползунок **Shine** (Блеск), который управляет тем, как отражается свет: перетаскивание его влево делает изображение почти плоским, а перетаскивание вправо (как показано здесь) добавляет контраст подсвечиванию и теням и делает мазки как бы более толстыми, почти что рельефными. Ниже приведены параметры настройки итогового изображения (обозначенного как **After** (После), которые я подобрал методом, упомянутым в СОВЕТЕ на предыдущей странице.



Эффект Сдвиг и наклон (как имитация архитектурного макета)

Эффект увеличения наклона, где вы миниатюризируете вид и делаете его похожим на маленький архитектурный макет, в последние годы приобрел огромную популярность – во Flickr-группах и конференциях и вообще везде, где только можно. Такое преобразование в Photoshop осуществляется просто, если только вы располагаете снимком, сделанным сверху вниз на сцену. Потому что вы рассматривали бы реальный архитектурный макет в таком ракурсе. Если у вас есть снимок, подобный этому, все прочее – лишь дело техники.



ШАГ ОДИН:

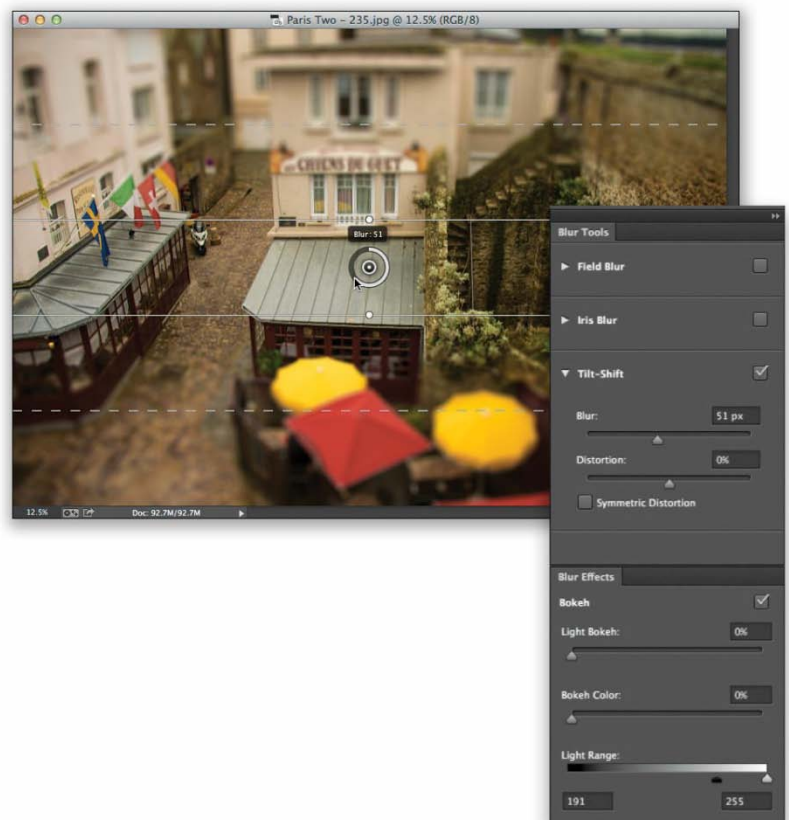
Откройте изображение, к которому вы хотите применить эффект в Photoshop (не забудьте прочитать введение выше и удостовериться, что вы используете правильный тип изображения, или этот эффект будет выглядеть довольно неубедительно. Конечно, как всегда, вы можете загрузить изображение, которое я использую здесь, с загрузочной страницы книги, упомянутой во введении к книге). Теперь зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Blur Gallery** (Галерея размытия) выберите опцию **Tilt-Shift** (Наклон-смещение).

ШАГ ДВА:

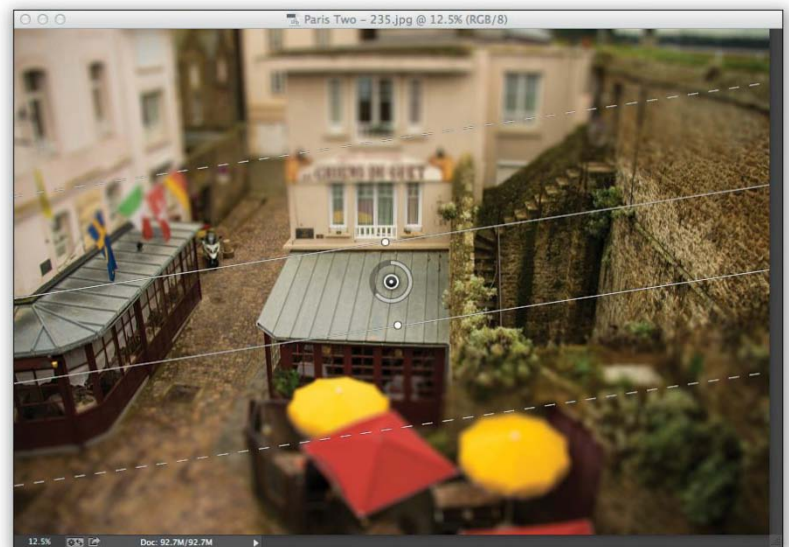
Когда вы используете этот фильтр, то не получаете обычное диалоговое окно фильтра или окно другого типа, а сразу получаете экранный интерфейс с колонкой панелей на правой стороне экрана (Adobe ввел его в Photoshop CS6 как более интерактивный способ редактирования изображений). В общем, когда вы выбираете этот фильтр, он помещает круглую опорную точку в центр изображения, а выше и ниже – две сплошных линии и еще дальше две пунктирных линии. Область между сплошными линиями – область, которая останется в фокусе (область фокусировки), а область между каждой сплошной и пунктирной линией – область перехода, где фокусировка плавно меняется от четкой до размытой. Чем шире расстояние между сплошными и пунктирными линиями, тем дольше переход от четкого фокуса (внутри сплошных линий) до полного размытия (снаружи пунктирных линий). Вы можете изменить расстояние между любыми из этих линий, просто перетаскивая их непосредственно. *Примечание:* Чтобы удалить опорную точку, просто щелкните ее и нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Delete**) на клавиатуре.

ШАГ ТРИ:

Вы управляете степенью размытия, щелкая серое кольцо, окружающее опорную точку и перетаскивая курсор вокруг кольца. Если размытия нет, всё кольцо серое. По мере перетаскивания курсора по часовой стрелке, кольцо превращается в белое, индицируя, как далеко вы зашли, и в небольшом всплывающем поле над кольцом появляется текущая величина размытия (как показано здесь). Если вам не нравится работать с этим крошечным кругом при выборе величины размытия, в панели **Blur Tools** (Инструмент «Размытие») справа есть секция **Tilt-Shift** (Наклон-смещение), а в ней – ползунок **Blur** (Размытие), который можно использовать взамен кольца. В нашем примере я перетащил кольцо в 51. Пока мы находимся здесь, посмотрите на область между двумя горизонтальными сплошными линиями. Видите, как она резка и сфокусирована? Окей, а теперь посмотрите на область, лежащей за этими и перед пунктирными линиями, и увидите, как она переходит в размытую область.

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Когда я создаю эти эффекты сдвига-и-наклона, то всегда использую почти одинаковый прием: (1) перетаскиваю обе сплошные линии ближе к центру, чтобы сделать сфокусированную область меньше; (2) значительно увеличиваю размытие; (3) немного поворачиваю всё размытие против часовой стрелки, тем самым устраняя нарочитость размытия, путем смещения курсора недалеко от белой точки в центре сплошной линии. Это превращает курсор в двунаправленную дуговую стрелку, и поворот всего эффекта обеспечивается простым перетаскиванием; (4), закончив, я щелкаю кнопку **OK** в панели параметров, и (5) наконец, усиливаю цвета, чтобы сделать вид макета более красочным. Вы можете сделать последнее, когда изображение возвращается в Lightroom, заходя в модуль **Develop** (Коррекции) и перетаскивая ползунок **Vibrance** (Сочность) подальше вправо (я перетащил в +52), или если у вас Photoshop CC, зайдя в меню **Filter** (Фильтр), выбирая опцию **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw) и перетаскивая ползунок **Vibrance** (Сочность) в то же значение (как показано здесь).



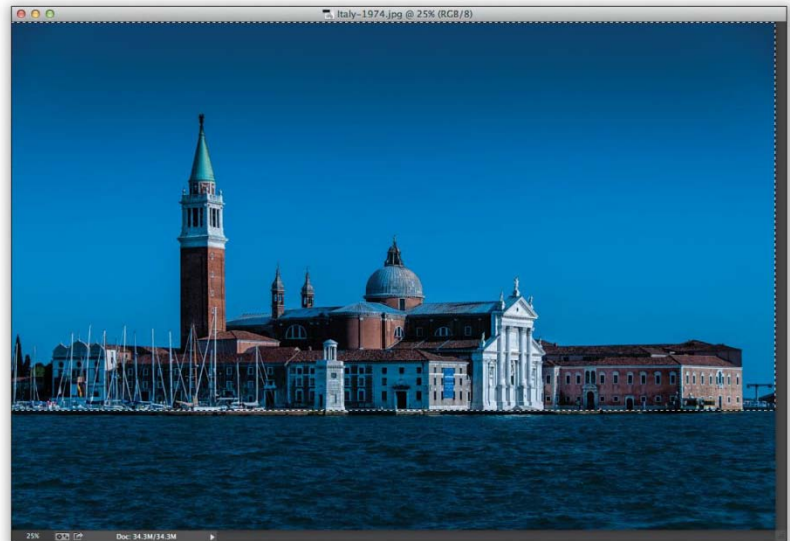


Ничто так не убивает снимок, как покрытая рябью вода. Я включаю ее в свои *Семь Смертельных Грехов Пейзажной Фотографии*, и она часто безвозвратно портит снимки, сделанные в путешествии. Здесь рассказывается о простой технике, которая создает абсолютно спокойное отражение, такое как в неподвижной воде, и вы можете закончить на этом – многие так и поступают – или сделать еще один шаг и внести несколько больше реализма в изображение. Выбор за вами (и он действительно зависит от изображения. Иногда спокойное зеркальное отражение выглядит лучше всего).

Создание зеркально-подобного отражения

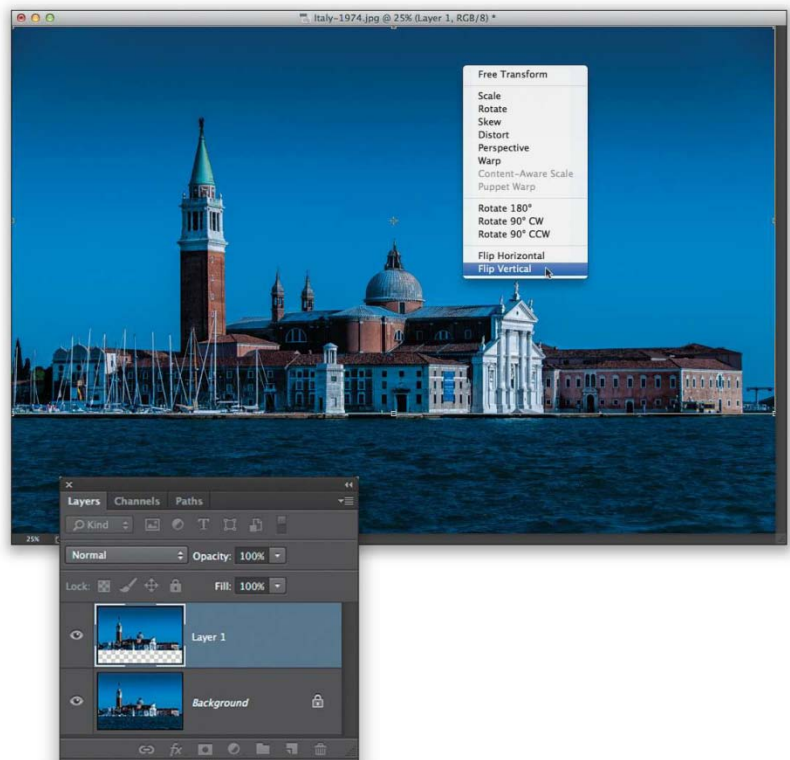
ШАГ ОДИН:

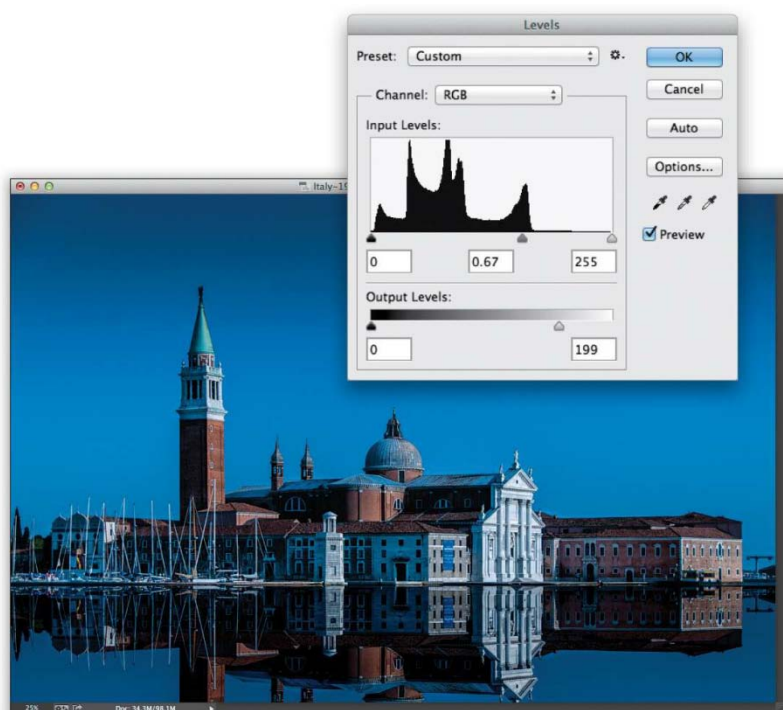
Мы начнем, открывая изображение в Photoshop: выделим его в Lightroom, а затем нажмем **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы передать его в Photoshop. В данном случае у нас есть снимок Сан Джорджо Магджоре (как раз напротив Базилики св. Марка, сделанный через Великий Канал, Венеция), и вода на снимке очень неспокойна (это обычное состояние Канала – он интенсивно используется, и особенные волны поднимаются огромными круизными кораблями, выходящими по каналу в открытое море). Активируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная рамка) (**M**) и сделайте выделение от линии горизонта в нижней части зданий до верхней части неба (как показано здесь).



ШАГ ДВА:

Теперь нажмите **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы скопировать эту выделенную область зданий-и-неба на ее собственный отдельный слой. Сделав это, отобразите слой зеркально вверх ногами: нажмите **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), чтобы вызвать ограничивающий прямоугольник **Free Transform** (Свободное трансформирование) (который появится вокруг слоя зданий-и-неба), затем щелкните правой кнопкой мыши где-нибудь в этом прямоугольнике. Из контекстного меню выберите команду **Flip Vertical** (Отразить по вертикали) (как показано здесь), чтобы отобразить этот слой зеркально вверх ногами. Нажмите **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать трансформирование.



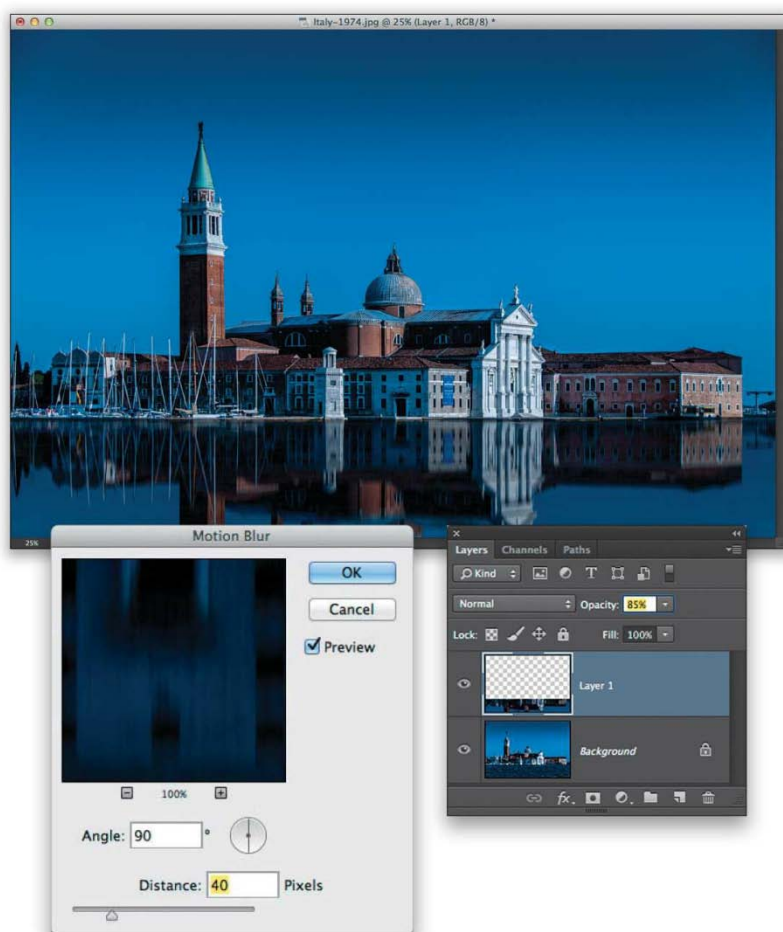


ШАГ ТРИ:

Теперь активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** и перетащите зеркальное отображение в самый низ, пока его верхняя кромка не соприкоснется с самым низом зданий (как показано здесь). Удержание клавиши **Shift** нажатой при перетаскивании слоя обеспечивает строго вертикальное перемещение слоя, препятствуя скольжению его вправо или влево – что является обязательным условием подгонки всех слоёв друг к другу. Итак, вы можете на этом закончить, и изображение уже выглядело бы приемлемо. Однако я на самом деле делаю еще несколько коррекций, а сделаете ли их вы (для обеспечения большей реальности) – дело ваше. Первое, что я делаю – затемняю зеркальное отражение, пока оно не выделится на исходном изображении, путем использования функции **Levels** (Уровни) (для ее вызова нажмите **Ctrl+L** (Mac: **Command+L**)). В диалоговом окне **Levels** (Уровни) я перетаскиваю центральный ползунок **Input Level** (Входные значения) средних тонов вправо, а нижний правый ползунок **Output Levels** (Выходные значения) влево, что затемнит всё зеркальное отображение (как показано здесь).

ШАГ ЧЕТЫРЕ:

Последние два шага (опять-таки, полностью факультативные) сначала создают небольшое вертикальное размытие изображения. При этом вода по-прежнему отражает, но не так абсолютно симметрично, как зеркало, а больше похоже на реальность (хотя в действительности можно получить реальное зеркально-подобное отражение... но, вероятно, не в Великом Канале). Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Blur** (Размытие) выберите опцию **Motion Blur** (Размытие в движении). Когда появится диалоговое окно (показанное здесь), установите **Angle** (Угол) в 90° (повернув линию в кружке вертикально против часовой стрелки), и затем перетащите вправо ползунок **Distance** (Смещение), пока отражение, на ваш взгляд, не приобретет хороший вид (другими словами, потеряет совершенство зеркала). В заключение я понижаю **Opacity** (Непрозрачность) слоя с отражением приблизительно на 15 % (до 85 %), чтобы пропустить через отражение малую часть оригинальной водной поверхности, тем самым придав ему больший реализм. Здесь показано итоговое изображение.



Исправление неба его заменой

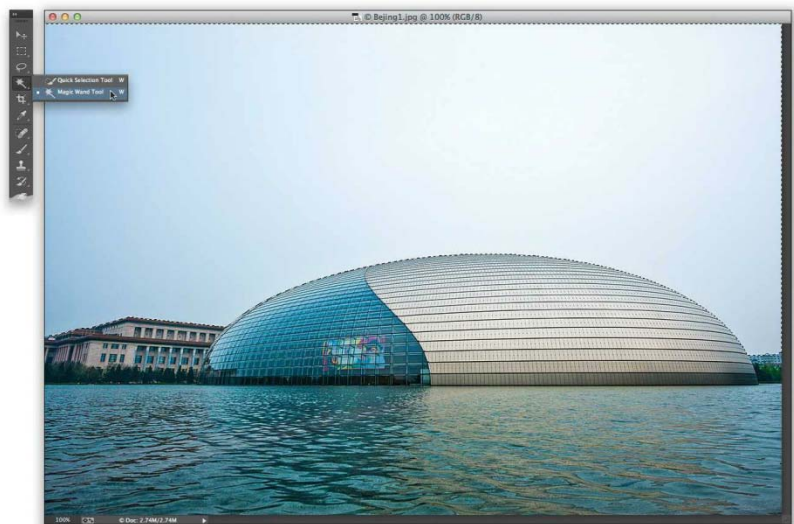
Это еще один вид композитинга, но своего рода "обратного композитинга", потому что вместо того, чтобы выделить человека или объект и поместить его на другой фон, мы выделяем фон (небо) и заменяем его на лучший. Эту технику полезно знать, потому что ничто так не портит пейзажный или сделанный в путешествии снимок, как унылое, серое, безоблачное небо – именно таким оно было в день, когда я сделал эту фотографию Национального Центра Сценических видов искусства в Пекине.

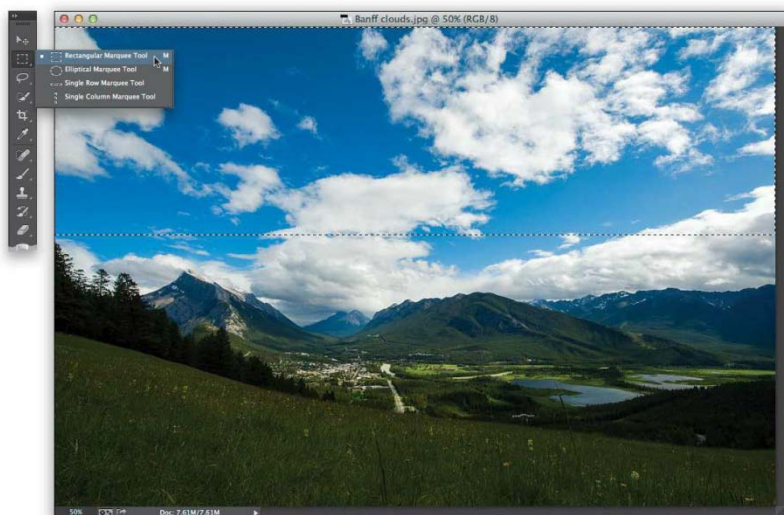
ШАГ ОДИН:

Мы начнем, открывая первое изображение в Photoshop: выделим его в Lightroom, затем нажмем **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы передать его в Photoshop. У этого снимка есть все пороки – скучное освещение, покрытая рябью вода, унылое, безоблачное небо. Я сам себе удивляюсь, что вообще решился его обнародовать, но только потому, что ощущаю, что его можно сделать несколько лучше. Первая наша цель – исправить небо (заменяя его на лучшее), и для этого мы должны выделить небо на этом снимке.

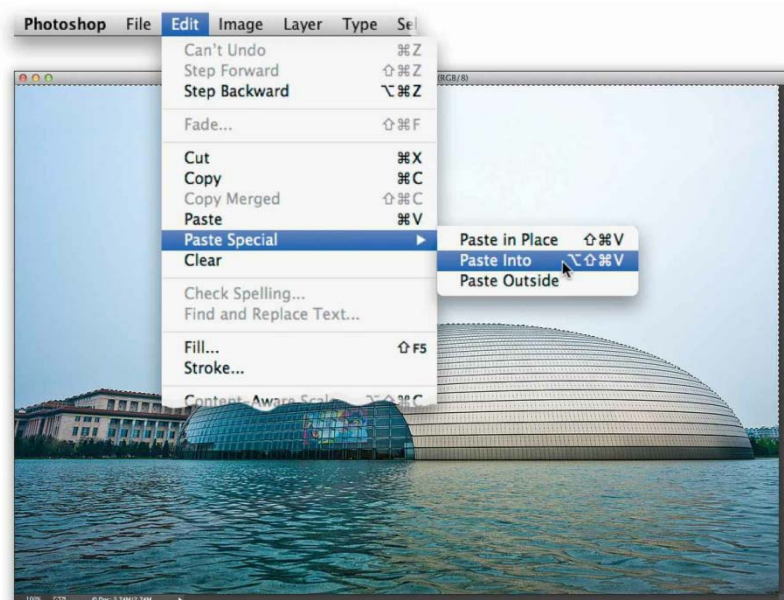
ШАГ ДВА:

Поскольку цвета неба во всех его точках изменяются мало, любой из инструментов – **Magic Wand** (Волшебная палочка) (показанная здесь) или **Quick Selection** (Быстрое выделение) – выделит всё небо за пару щелчков (я опробовал оба варианта, и для этого конкретного изображения инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) работает быстрее), но вы можете выбрать тот, с каким вы чувствуете себя комфортнее. Если вы выбрали инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (**Shift+W**), щелкните им раз любое место неба, затем нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** и щелкните все пропущенные места, пока не будет выделено все небо (как показано здесь). Если вы выбрали инструмент **Quick Selection** (Быстрое выделение) (**W**), пройдите им с левого до правого края неба, и оно полностью выделится. Закончив с выделением, "подверните" его края, чтобы исключить возможное появление узкой белой каймы. Зайдите в меню **Select** (Выделение) и в подменю **Modify** (Модифицировать) выберите команду **Expand** (Расширить). В появившемся диалоговом окне введите 2 пиксела (выделение расширится вовне на 2 пиксела) и щелкните **OK**.



**ШАГ ТРИ:**

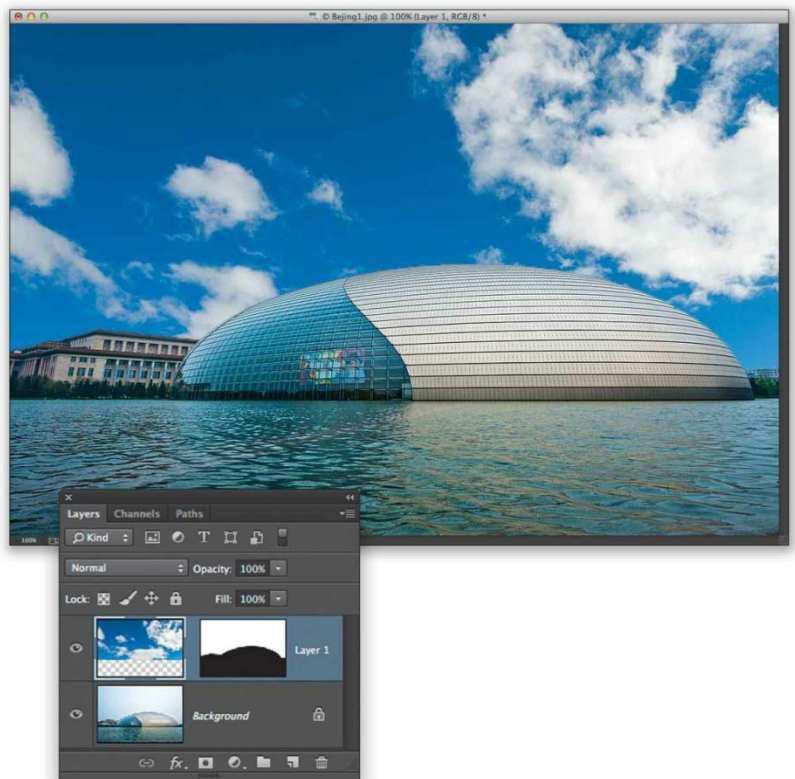
Теперь следует открыть некое хорошее изображение облачного неба. Я выбрал изображение, снятое с холма в Национальном парке Банф, Канада. (А поскольку есть ежедневные прямые рейсы между Канадой и Пекином, то я чувствовал, что канадские облака здесь – как раз то, что надо. И не судите слишком строго за этот полет фантазии). Найдя снимок с хорошими облаками, выделите участок неба побольше, используя инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная рамка) (**M**; как показано здесь, где я выделил все небо выше деревьев, расположенных слева). Скопируйте это небо в буферную память быстрой клавишей **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**).

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

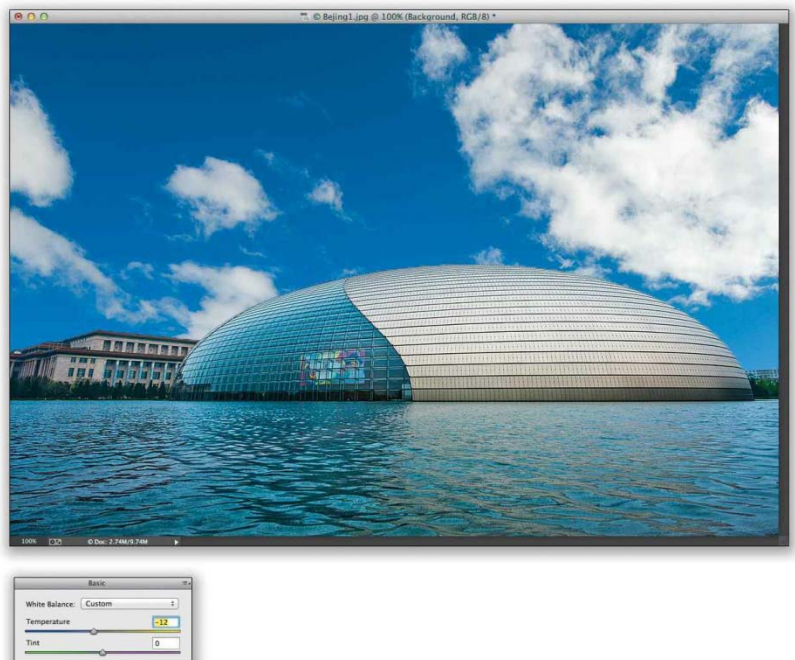
Затем переключитесь назад на исходное изображение (выделение неба, которое вы там сделали, должно оставаться на месте). Зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и в подменю **Paste Special** (Специальная вставка) выберите команду **Paste Into** (Вставить в) (как показано здесь). Это вставит в изображение облака, которые вы скопировали в память (как показано в следующем шаге).

ШАГ ПЯТЬ:

Вот изображение неба, вставленное в выделение. Между прочим, вставка наподобие этой автоматически отменяет сделанное выделение, а к вставленному изображению добавляется слой-маска (как показано здесь). Таким образом, если необходимо отредактировать края (возможно там есть чуть белого или нечто, что выглядит неправильным вдоль края, где небо стыкуется с оригинальным снимком), вы можете закрасить белым, очень маленькой кистью, упомянутую маску слоя для удаления любых дефектов (но "подвертывание" на 2 пиксела, которое мы сделали в Шаге Два, обычно помогает избежать этого). Вы можете также изменить позицию неба при помощи инструмента **Move** (Перемещение) (**V**), перетаскивая его прямо на небо. Чтобы изменить размеры неба, нажмите **Ctrl+T** (Мас: **Command+T**) для вызова ограничивающего прямоугольника **Free Transform** (Свободное трансформирование) (см. страницу 18). Если не видны метки-манипуляторы **Free Transform** (Свободное трансформирование), просто нажмите **Ctrl+0** (ноль; Мас: **Command+0**), и окно документа автоматически изменит размеры, обеспечив доступ ко всем меткам-манипуляторам. При трансформации ограничивающего прямоугольника не забывайте нажать-удерживать-нажатой клавишу **Shift** для сохранения пропорциональности трансформируемого содержимого.

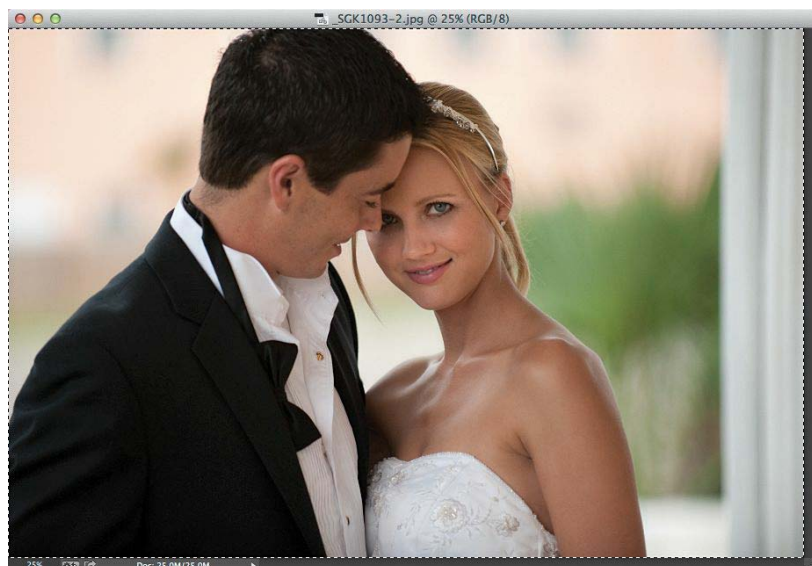
**ШАГ ШЕСТЬ:**

Чтобы завершить коррекцию, я сделал бы еще одно: для такого ярко-синего неба вода выглядит немного зеленоватой. Если у вас Photoshop CC, щелкните слой **Background** (Фон), создайте прямоугольное выделение вокруг воды, а затем зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите опцию **Camera Raw Filter** (Фильтр Camera Raw). Когда появится окно ACR, перетащите немного влево ползунок **Temperature** (Температура) (в верхней части панели **Basic** (Основные)), пока вода не станет синее (коррекция затронет только воду, поскольку вы сделали выделение прежде, чем выбрали фильтр Camera Raw). Если у вас не Photoshop CC, то подождите, пока не возвратите изображение в Lightroom, и закрасьте воду инструментом **Adjustment Brush** (Кисть коррекции), используя ту же самую настройку температуры, усиливающую синее.



Текстовые эффекты в книгах о свадьбе

Есть столько же приемов создания в Photoshop свадебных книг, сколько существует самих книг, поэтому здесь я хочу показать вам лишь самое типичное, для создания чего вы должны переключаться в Photoshop, (например, падающую тень и внутреннее свечение), и чего мы не можем достигнуть в Lightroom. Мы также намерены открыть секреты очень мощной, но мало известной техники создания текста, которая определенно выделит вас из средней толпы.

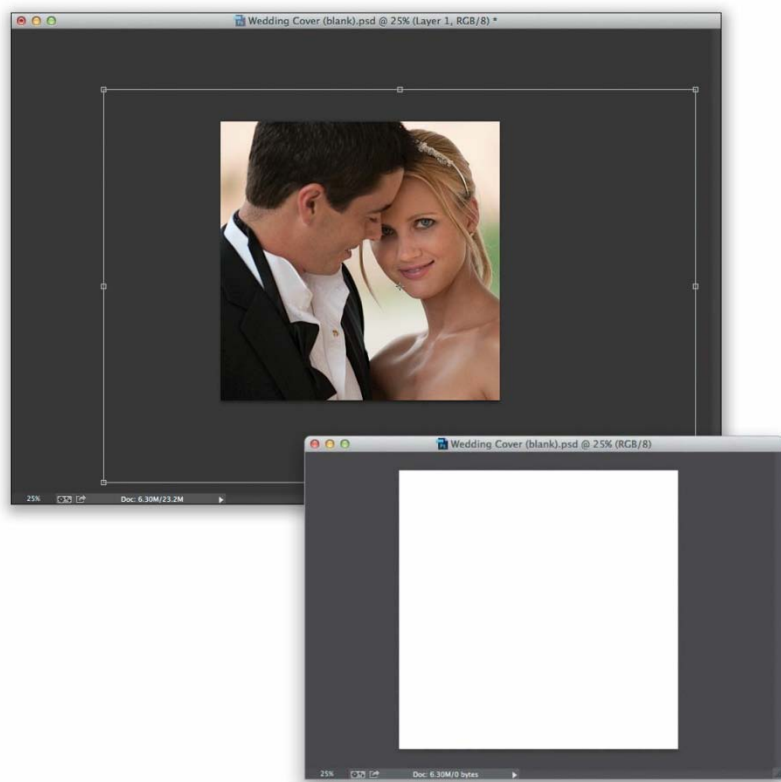


ШАГ ОДИН:

Мы начнем, открывая изображение в Photoshop: выделим его в Lightroom, а затем нажмем **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**). Как только изображение откроется, продолжим и сделаем выделение вокруг всего изображения, нажимая **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**) – быструю клавишу **Select All** (Выделить все). Теперь скопируйте это изображение в память, нажимая **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**). Давайте перейдем к созданию пустой обложки книги о свадьбе. В данном случае сделаем книгу о свадьбе квадратной, для чего создадим новый документ квадратной формы (как показано в следующем шаге), заходя в меню **File** (Файл) и выбирая команду **New** (Создать). В появившемся диалоговом окне просто введите размеры, какие вы хотите, разрешение (мы выберем с 300 пкс/дюйм) и щелкните **OK**.

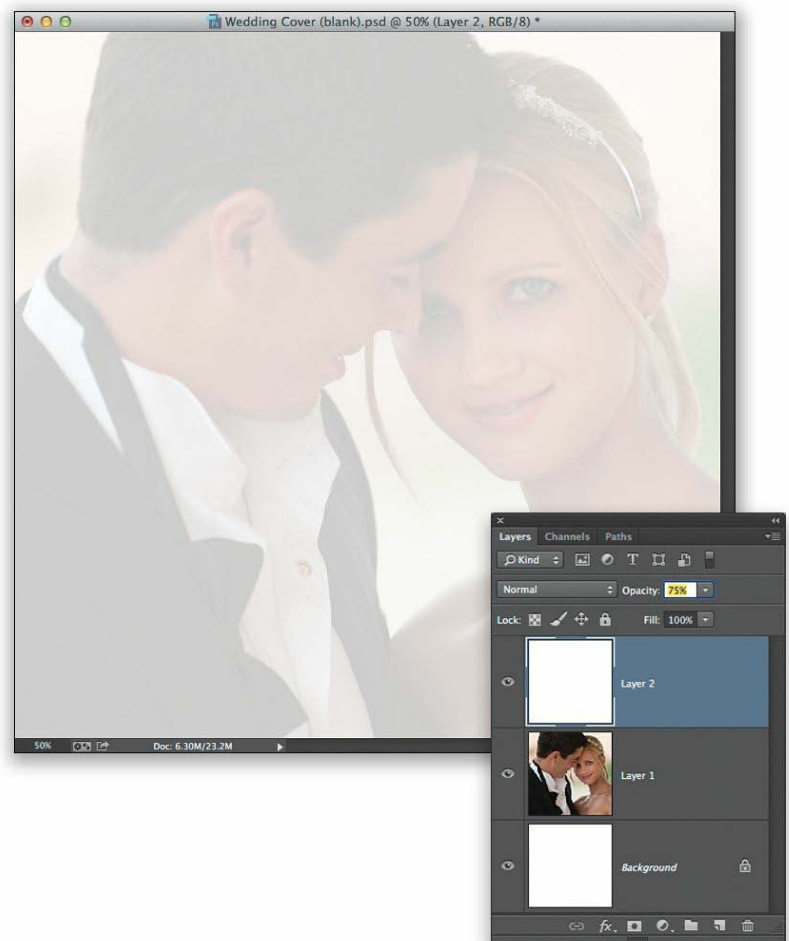
ШАГ ДВА:

Теперь нажмите **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**), чтобы вставить изображение, которое мы скопировали в Шаге Один, в этот квадратный документ. Как видим, изображение значительно большее, чем документ, в который мы его вставили, поэтому необходимо уменьшить масштаб изображения. Для этого нажмите **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), чтобы вызвать ограничивающий прямоугольник **Free Transform** (Свободное трансформирование) (см. страницу 18). Если метки-манипуляторы прямоугольника не видны, нажмите **Ctrl+0** (ноль; Mac: **Command+0**), и окно изменит размеры так, что вы увидите их все. Нажмите и держите нажатой клавишу **Shift**, захватите угловую метку-манипулятор и перетащите внутрь, чтобы уменьшить изображение, таким образом, выполняя своего рода обрезку, как показано здесь, затем нажмите клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать трансформирование.



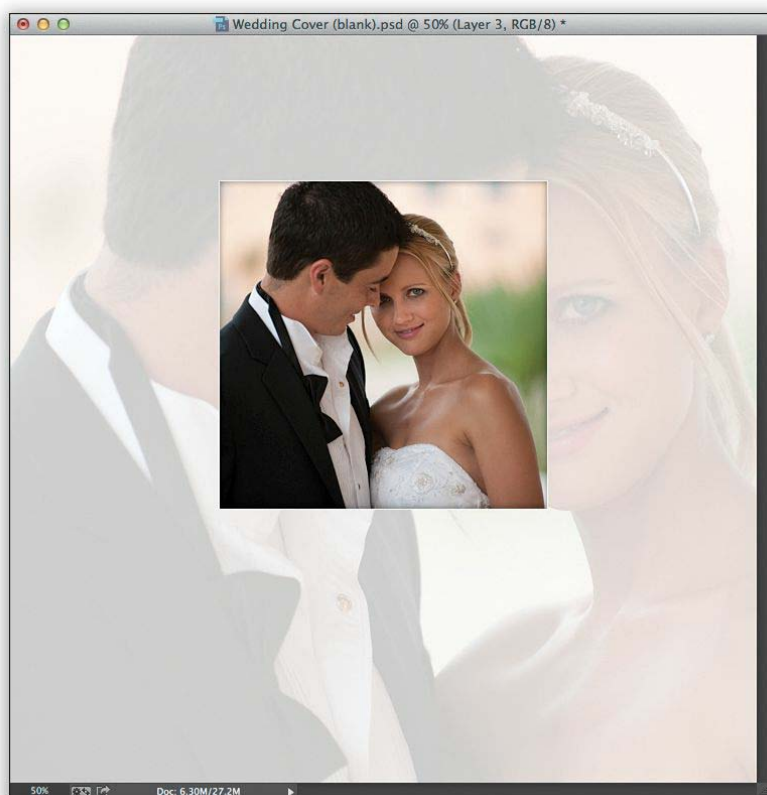
ШАГ ТРИ:

Зайдите в панель **Layers** (Слои) и щелкните значок **Create a New Layer** (Создать новый слой) (второй значок справа), создавая новый пустой слой над слоем свадебной пары. Нажмите букву **D**, затем **X**, чтобы установить белый **Foreground color** (Основной цвет). (Нажатие **D** устанавливает основной и фоновый цвета в значения по умолчанию, соответственно, черный и белый. Затем буква **X** меняет их между собой, так что **Foreground color** (Основной цвет) становится белым. Это удобный прием). Теперь мы заполним весь этот слой белым, нажимая **Alt+Backspace** (Mac: **Option+Delete**). Конечно, этот белый слой полностью закрывает новобрачных. Но мы хотим создать так называемый эффект "заднего плана" (backscreen effect) (очень популярный в свадебных альбомах), поэтому просто уменьшите **Opacity** (Непрозрачность) этого слоя где-то до 75 %, и теперь сможете видеть через белый слой лежащий под ним слой с парой. Число 75% может казаться чересчур большим, но мы на самом деле не можем оценить его, пока позже не введем текст. Итак, пока оставим это значение равным 75 % и продолжим.

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Переключитесь назад на исходное изображение и отмените сделанное ранее выделение (**Ctrl+D** (Mac: **Command+D**)). Выберите инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная рамка) (**M**), чтобы сейчас сделать в точности квадратное выделение и увеличить свадебную пару. Чтобы сделать квадратное выделение, сначала в панели параметров щелкните значок **New selection** (Новая выделенная область) (второй слева), затем нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** и создайте выделение, и оно приобретет форму квадрата (как показано здесь). Теперь нажмите **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**), чтобы скопировать эту выделенную квадратную область в память.





ШАГ ПЯТЬ:

Переключитесь назад на документ книги о свадьбе и нажмите **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**), чтобы вставить в документ выделенную версию квадрата пары. Конечно, она будет слишком большой, так что необходимо вызвать функцию **Free Transform** (Свободное трансформирование) (нажав **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**)), уменьшить размер изображения, как показано здесь, и поместить его в документе немного выше центра (вы можете щелкнуть оригинальный слой пары и использовать инструмент **Move** (Перемещение) для перемещения слоя понемногу клавишами со стрелками, как я сделал здесь). Не забывайте нажимать-и-держат-нажатой клавишу **Shift**, когда вы щелкаете-и-перетаскиваете внутрь угловую метку-манипулятор, для сохранения пропорциональности при изменении размеров, или трансформация испортит изображение. Закончив изменение размеров, нажмите **Enter** (Mac: **Return**)), чтобы зафиксировать изменение размеров. Затем мы добавим эффект к внутренней части этого снимка (и к внешней стороне), чтобы имитировать, что это уменьшенное изображение врезано в изображение позади него.

ШАГ ШЕСТЬ:

Щелкните значок **Add a layer style** (Добавить стиль слоя) (второй значок слева) внизу панели **Layers** (Слои) и из всплывающего меню выберите функцию **Inner Glow** (Внутреннее свечение). Она помещает свечение по краям изображения, но настройки по умолчанию дают слишком слабый эффект, и их необходимо значительно изменить. Прежде всего, измените **Blend Mode** (Режим наложения) (вверху средней колонки) с **Screen** (Экран) на **Normal** (Нормальный), или вы не будете видеть свечение, когда мы изменим цвет. Затем щелкните светло-желтый цветовой образчик, чтобы вызвать **Color Picker** (Палитра цветов), выберите черный цвет, а затем щелкните **OK**. Ползунок **Size** (Размер) управляет величиной свечения – мы должны увеличить ее до 18, чтобы сделать свечение достаточно большим и различимым на этом изображении. И, наконец, чтобы эффект не выглядел слишком темным и явственным, уменьшите **Opacity** (Непрозрачность) до 33 %. Щелкните **OK** в этом диалоговом окне. Еще раз щелкните значок **Add a layer style** (Добавить стиль слоя) внизу панели **Layers** (Слои) и из всплывающего меню выберите функцию **Stroke** (Обводка). Щелкните цветовой образчик и измените цвет обводки на черный, и вокруг изображения появится черная обводка. Измените цвет обводки на белый, затем из всплывающего меню **Position** (Положение) выберите **Inside** (Внутри) (благодаря чему углы остаются прямыми, а не скругленными), наконец, понизьте **Size** (Размер) обводки лишь до 2 и затем щелкните **OK**.

ШАГ СЕМЬ:

Активируйте инструмент **Horizontal Type** (Горизонтальный текст) (**T**) из панели инструментов, и напечатайте "Always and forever", используя шрифт Bickham Script Pro (он должен быть уже установлен на вашей системе – это шрифт OpenType от Adobe, и OpenType означает, что у него есть специальные свойства). Подсветите заглавную букву "A" в слове "Always", затем нажмите **Ctrl+T** (Mac: **Command+T**), чтобы вызвать панель **Character** (Символ) (в ней находятся все главные элементы управления шрифтом). Из выпадающего меню панели (в ее верхнем правом углу) зайдите в **OpenType**, и затем выберите **Swash** (Расширенные лигатуры). Это заменяет обычную заглавную букву "A" красивой стилизованной буквой "A". Если вы потом заходите то же самое меню снова и выбираете **Stylistic Alternates** (Альтернативные стили), это дает вам даже большую, более красивую букву "A" (как показанная здесь). Хотя только у заглавных букв есть функция **Swash** (Расширенные лигатуры), вы можете получить стилизованные строчные буквы, подсвечивая букву и выбирая **Stylistic Alternates** (Альтернативные стили) (именно это я сделал здесь, чтобы получить великолепную букву "r" в слове "forever"). Используйте инструмент **Move** (Перемещение) (при работе с текстом щелкните его в панели инструментов, не активируйте быстрой клавишей!!), чтобы улучшить позиционирование текста после стилистических замен. (Эти функции также не работают в русскоязычной версии, на системе Windows 7 × 32 – **А.Л.**)

ШАГ ВОСЕМЬ:

В завершение давайте добавим к нашему тексту тень, а к странице также тонкую внутреннюю бровку. Щелкните снова значок **Add a layer style** (Добавить стиль слоя), но на сей раз выберите **Drop Shadow** (Тень). Наведите курсор вне диалогового окна, щелкните непосредственно текст, находящийся на изображении, и перетащите тень вниз и вправо, сместив ее немного дальше от текста (как показано здесь). Теперь в диалоговом окне понизьте **Opacity** (Непрозрачность) до лишь 15 % для получения приятной легкой тени. В качестве заключительного штриха, добавьте новый пустой слой, затем активируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольная рамка) и сделайте большое квадратное выделение, отступив примерно 1/2" от краёв изображения. Затем зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите **Stroke** (Выполнить обводку). В появившемся диалоговом окне введите в **Width** (Ширина) 1 пкс, для **Location** (Расположение) выберите **Center** (По центру) и щелкните **OK**, чтобы добавить черную обводку вокруг выделения. Отмените выделение, нажимая **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**). Заключительный шаг направлен на то, чтобы заставить обводку выглядеть очень тонкой, просто понижая **Opacity** (Непрозрачность) этого слоя до 40 %. Вуаля!





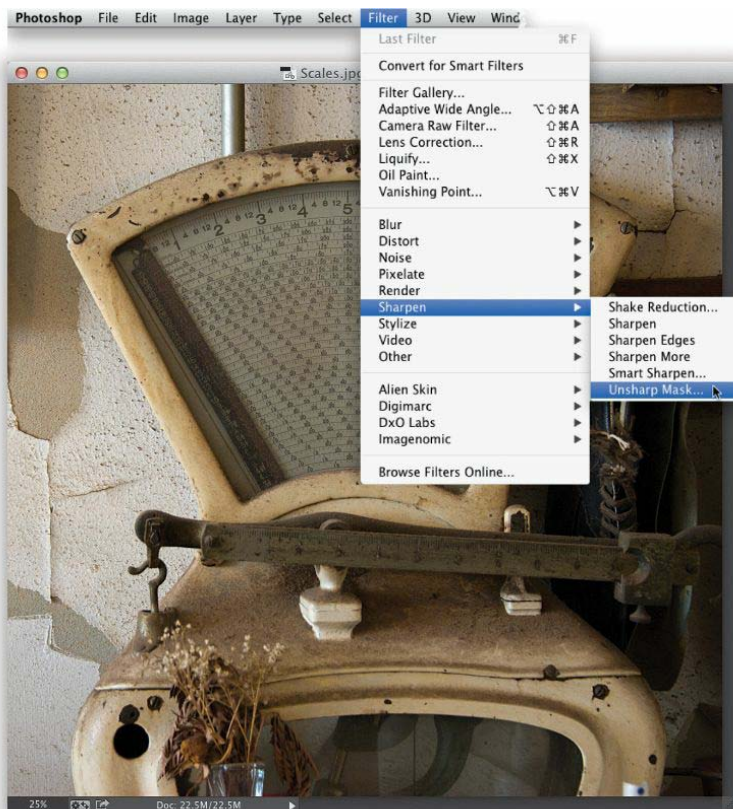
ПОВЫШЕНИЕ РЕЗКОСТИ

Повышение резкости и обсуждение других проблем

Ну не круто ли?! Я нашел фильм от 2011 года с коротким названием *Sharpen*, и – ТРАХ – вот вам и название. Готовое, и в самую точку. Но не слишком ли точное попадание? Да, должен признать, название не столь уж подходящее, поскольку IMDb описывает фильм так: *"Мальчик рассказывает о своей семье и перечисляет травмировавшие его события"*. Подумаешь! У каждого мальчишки есть травмирующая история, пока он жил в семье, и, хотя я не видел само кино, могу поспорить, что травмирующая история моего детства куда более впечатляющая, чем у того ребенка, и я решил ею здесь поделиться. В детстве я мечтал полетать на реактивном самолете. Всё равно, куда. В целом мысли об этом были настолько захватывающими и быть пассажиром коммерческого рейса представлялось мне самым лучшим, что только мог вообразить мальчишка. Моему старшему брату Джеффу пришлось много полетать, а я всегда оставался аутсайдером. Но однажды, на мой день рождения, мать и отец преподнесли мне сюрприз: мы втроем полетим на большом лайнере в *"Большое яблоко"*. Наконец, сбывалась моя мечта. Ночью перед полетом я не мог заснуть. Я воображал раздачу закусок и напитков, и как учтиво я общаюсь со стюардессами (более вежливо, чем все дети на всех самолетах). Я попрошу разрешения пройти в кабину и осмотреть все приборы и рычаги, а если бы пилоты пришили мне пару крылышек, я, вероятно, просто потерял бы сознание и свалился бы замертво на пол кабины – так я был взволнован. Но когда мы добрались до аэропорта и начали садиться в самолет, я обратил внимание, что мы не пошли сразу же на посадку. Тут я спросил маму, если всё окей, почему же мы не поднимаемся на борт, и она присела передо мной, посмотрела прямо в глаза, и сказала: *"Милый, мы летим на Southwest Airlines. У них вообще нет первого класса"*. Это известие вызвало у меня шок, но я собрал все мужество, повернулся к отцу и сказал: *"Папа, у нас ведь, по крайней мере, бизнес-класс с раскладными спальными местами? По крайней мере, бизнес-класс, папа?"* Они тихонько засмеялись, и мама ответила: *"Дорогой, на Юго-западе нет бизнес-класса. У нас эконом-класс, как и у всех остальных"*. Ну, я заревел, начал кричать, ругаться, и пнул ее в голень, и она разрыдалась, а из голени потекла кровь, и тут подскочил агент TSA (Transportation Security Administration) и разрядил в обоих нас дистанционный электрошокер. Экономкласс. Кто бы подумал?! С тех пор я не разговариваю ни с кем из родителей. Вот тебе и травмированный ребенок из *Sharpen*.

Фильтры повышения резкости

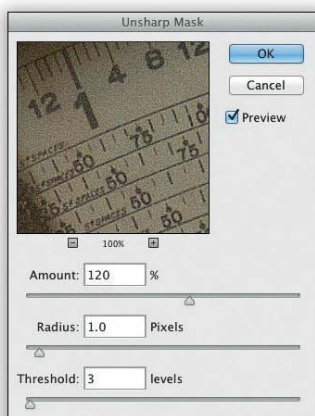
Глядя, как в Lightroom выполняется повышение резкости в модуле **Develop** (Коррекции), понимаешь, почему при выполнении коррекции такого рода предпочтение отдается Photoshop. Главная причина – в Photoshop повышение резкости мы видим значительно лучше, чем в Lightroom. Я уверен, что этому есть объяснение, но безотносительно к чему бы то ни было, повышение резкости (при всех увеличениях) в Photoshop просто легче видеть. А кроме того, у него больше способов повышения резкости (от слабых до чрезвычайно сильных). Здесь рассказывается о четырех способах, которым я отдаю предпочтение.



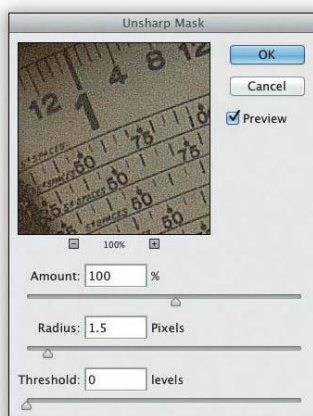
#1 UNSHARP MASK (КОНТУРНАЯ РЕЗКОСТЬ)

ШАГ ОДИН:

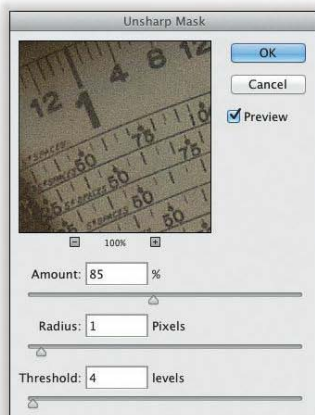
Самый популярный инструмент для повышения резкости в Photoshop – фильтр **Unsharp Mask** (Контурная резкость) (не давайте названию сбить вас с толку – оно восходит к временам традиционной темной комнаты). Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Sharpen** (Усиление резкости) выберите **Unsharp Mask** (Контурная резкость) (как показано здесь).



Стандартное повышение резкости



Сильное повышение резкости



Повышение резкости для Сети

ШАГ ДВА:

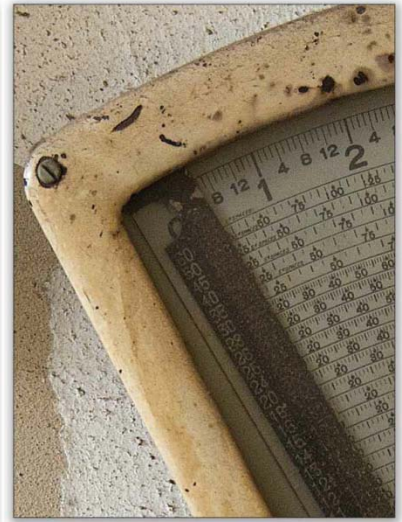
В диалоговом окне находятся три ползунка. Ползунок **Amount** (Эффект) устанавливает величину повышения резкости применительно к снимку; ползунок **Radius** (Радиус) определяет, сколько пикселей края затронет повышение резкости; и **Threshold** (Изогелия) определяет, насколько пиксел должен отличаться от окружающей области, чтобы он начал считаться пикселем края и фильтр применил к нему повышение резкости (между прочим, способ работы ползунка **Threshold** (Изогелия) противоположный тому, что вы могли бы подумать – чем ниже число, тем интенсивнее эффект повышения резкости). Итак, какие значения вам следует устанавливать? Сегодня я наиболее часто использую три набора настроек: первый создает приятно выглядящее значительное повышение резкости, и эту тройку настроек я использую чаще всего. Следующий я использую для спортивных снимков, пейзажей, городских пейзажей или объектов с большим количеством деталей. Последний, повышение резкости для Сети, я использую, если работаю с файлом с низким разрешением (таким, как фотография, сделанная сотовым телефоном), или любое изображение, маленькое в физических измерениях.

ШАГ ТРИ:

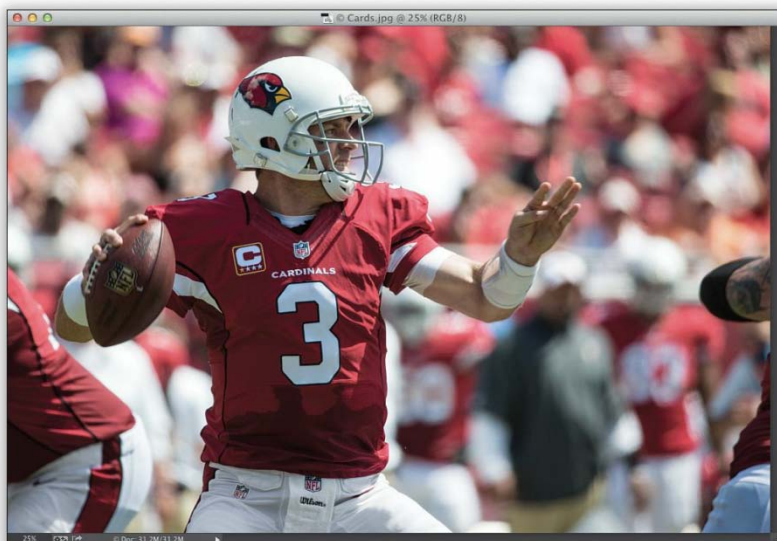
При использовании фильтра **Unsharp Mask** (Контурная резкость) вы получаете два превью повышения резкости: (1) вы видите эффекты на самом экране, в реальном времени перетаскивания ползунков, и (2) в маленьком окне превью, слева вверху диалогового окна **Unsharp Mask** (Контурная резкость), вы непосредственно видите увеличенный превью того, как фильтр повышает резкость изображения. Если вы щелкните-и-удержите-нажатой клавишу мыши в этом превью, оно отобразит вид **Before** (До) повышения резкости (с резкостью, еще не повышенной фильтром), а когда отпускаете кнопку мыши, то снова видите состояние **After** (После). Состояние **Before/After** (До/После) показано здесь справа, где я добавил параметры сильного повышения резкости, рассмотренные в предыдущем шаге: (**Amount** (Эффект) 100 %, **Radius** (Радиус) 1.5, и **Threshold** (Изогелия) 0). Здесь условия, подходящие для такого набора, поскольку снимок имеет большое число металлических деталей и выраженную текстуру (материал, который сильно выигрывает при значительном повышении резкости). Между прочим, Photoshop не отображает состояния "До/После" бок о бок, как это делает Lightroom. Я должен был сдублировать файл, повысить резкость изображения справа, а изображение слева оставить без повышения резкости.



До



После



#2 SMART SHARPEN ("УМНАЯ" РЕЗКОСТЬ)

ШАГ ОДИН:

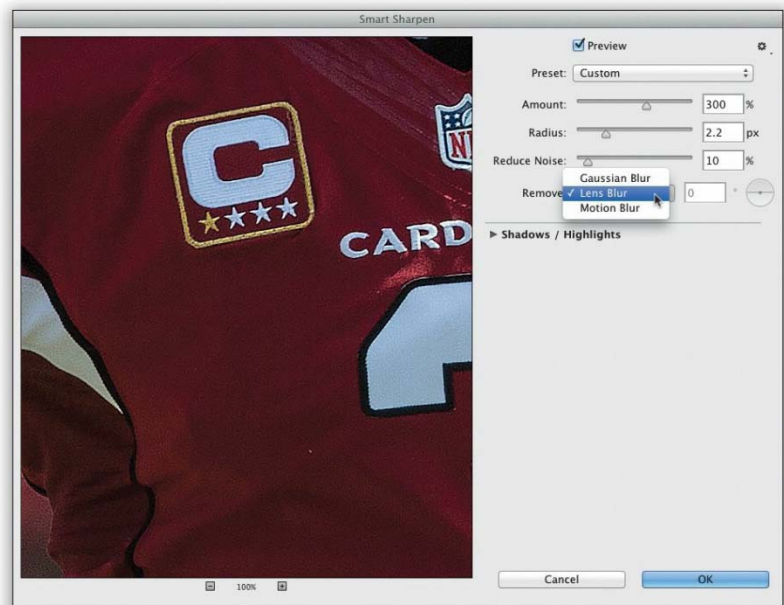
Он имеет подходящее название – фильтр повышения резкости, использующий математический алгоритм, лучший, чем **Unsharp Mask** (Контурная резкость) (который, между прочим, был еще в версии 1.0 Photoshop), позволяющий повышать резкость при меньшем количестве сопутствующих пороков (увеличенный шум, ореолы, которые появляются вокруг кромок объектов, или небольшие пятнышки или артефакты по изображению с повышенной резкостью). Фильтр находится там же, где фильтр **Unsharp Mask** (Контурная резкость). Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Sharpen** (Увеличение резкости) выберите **Smart Sharpen** ("Умная" резкость), чтобы вызвать диалоговое окно, которое вы видите здесь.

ШАГ ДВА:

Одним из недостатков повышения резкости всегда было то, что если вы сильно повышаете резкость, на краях начинают возникать "ореолы", но новый алгоритм фильтра **Smart Sharpen** ("Умная" резкость) позволяет применять более высокую резкость до появления ореолов. Итак, как узнать, как далеко можете продвинуть ползунок повышения резкости? Adobe рекомендует, чтобы вы начали, передвигая ползунок **Amount** (Эффект), по крайней мере, до 300 %, затем начните перетаскивать вправо ползунок **Radius** (Радиус), пока не начнете замечать появление ореолов вокруг кромок. Когда они появятся, сдвиньте ползунок самую малость (пока ореолы не уйдут). Между прочим, я упоминал, что диалоговое окно **Smart Sharpen** ("Умная" резкость) – окно с изменяющимися размерами? Да, просто перетащите нижний правый угол, сделав окно такого размера, как вам нравится (как показано в следующем шаге).

ШАГ ТРИ:

Теперь у вас установлено правильное значение **Radius** (Радиус), так что вернитесь к ползунку **Amount** (Эффект) и начните перетаскивать его вправо (выше 300 %), пока повышенная резкость не будет вам нравиться (или не появятся ореолы, но вы должны сделать настройку, чтобы их избежать). В конце концов я оставил у себя значение 300 %. Кроме того, видите всплывающее меню **Remove** (Удалить)? Удостоверьтесь, что в нем установлено **Lens Blur** (Размытие при малой глубине) (это единственная хорошая опция). Выбор над ним (**Gaussian** (Размытие по Гауссу)), в основном, дает ту же самую математику, что и фильтр **Unsharp Mask** (Контурная резкость), таким образом, вы лишаетесь преимуществ "новой математики". Выбор под ним (**Motion Blur** (Размытие в движении)) срабатывает нормально с вероятностью "одна миллионная", когда вы можете определить точный угол размытия в градусах. Я никогда не мог сделать такое. Придерживайтесь опции **Lens Blur** (Размытие при малой глубине), и успех вам обеспечен.

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Повышение резкости вообще имеет тенденцию делать любой шум, имеющийся в снимке, более видимым, что и объясняет, зачем у фильтра **Smart Sharpen** ("Умная" резкость) есть ползунок **Reduce Noise** (Уменьшить шум) (снова добавленный в Photoshop CS6). Назначение этого ползунка не уменьшать шум; он должен позволить вам значительно повышать резкость, не увеличивая шум, так что после того, как вы повысите резкость, затем перетяните этот ползунок вправо, пока шум в снимке не будет выглядеть таким, каким он был прежде, до повышения резкости изображения. Здесь слева показано оригинальное изображение до повышения резкости ("До"), и справа – после применения фильтра "Умная" резкость ("После").

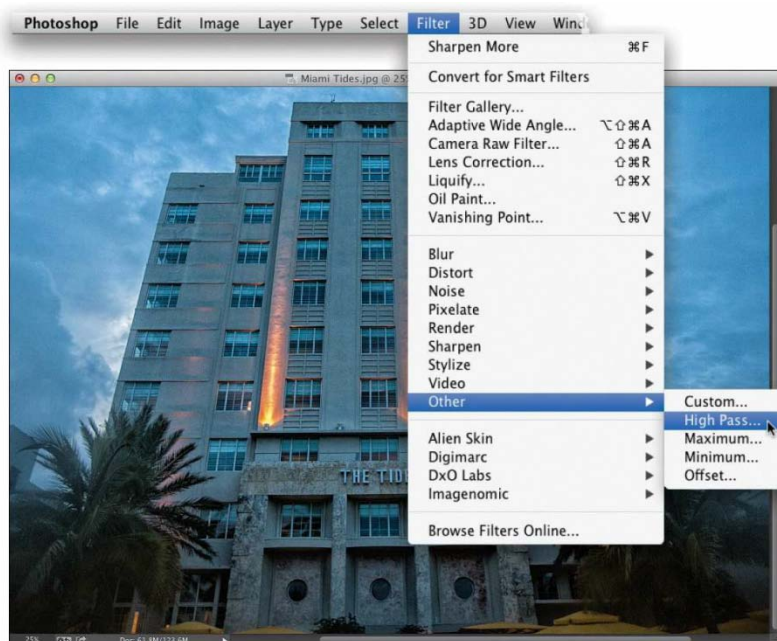
СОВЕТ: СОХРАНИТЕ НАСТРОЙКИ КАК ПРЕСЕТ

Если вы удачно подобрали набор настроек, то можете сохранить их как пресет, зайдя в меню всплывающего списка **Preset** (Набор) вверху и выбирая **Save Preset** (Сохранить набор). Дайте ему имя и щелкните **Save**, и теперь пресет настроек появится в упомянутом всплывающем меню. Это довольно удобно.



До

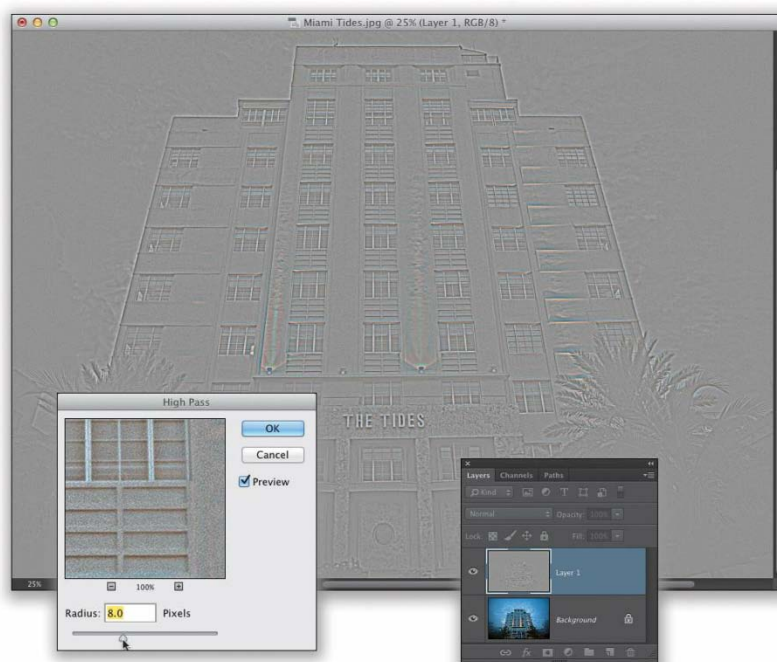
После



#3 HIGH PASS SHARPENING (ЦВЕТОВОЙ КОНТРАСТ)

ШАГ ОДИН:

Это метод, дающий очень высокий уровень повышения резкости, который часто используется фотографами при создании HDR-изображений или высококонтрастных эффектов, потому что он подчеркивает в снимке все кромки и заставляет их выделяться, действительно создавая впечатление мега-резкости. Начните с дублирования слоя **Background** (Фон) нажатием **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), а затем зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Other** (Другое) и выберите **High Pass** (Цветовой контраст) (как показано здесь).

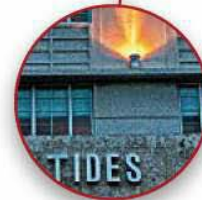
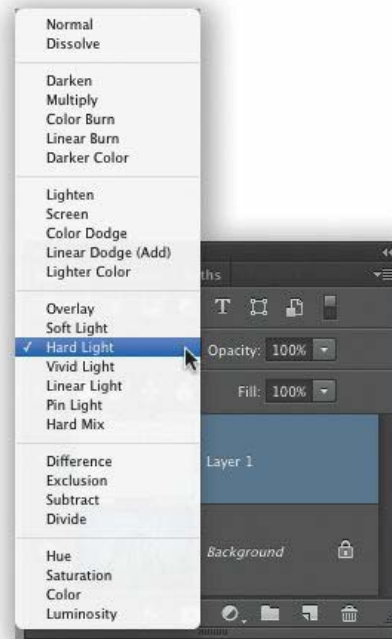


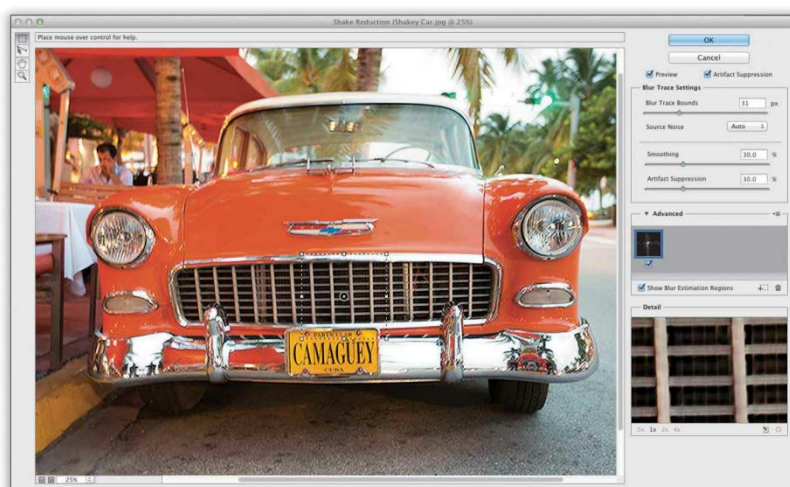
ШАГ ДВА:

Перетащите ползунок **Radius** (Радиус) до конца влево (на экране все делается серым), а затем перетащите его вправо, пока на изображении (на самом изображении, а не в окошке превью) не станут ясно видны кромки объектов. Чем дальше вы перетащите вправо, тем большей делается резкость, но если перетащить чересчур далеко, то возникают сильные ореолы свечения, и эффект начнет пропадать, так что не увлекайтесь. Для не-HDR изображений установите небольшое значение радиуса, перетаскивая до того положения, когда вы увидите, что кромки ясно обозначены, и затем остановитесь. Щелкните **ОК**.

ШАГ ТРИ:

Зайдите в панель Layers (Слои) и измените режим наложения этого слоя с **Normal** (Обычные) на **Hard Light** (Жесткий свет). Это удаляет серый цвет из слоя, но оставляет кромки выделенными, что заставляет весь снимок выглядеть значительно более резким (как показано ниже). Если повышение резкости оказывается слишком большим, вы можете управлять величиной эффекта, понижая **Opacity** (Непрозрачность) слоя в панели **Layers** (Слои), или изменяя режим наложения на **Overlay** (Перекрытие) (который делает повышение резкости менее интенсивным) или на **Soft Light** (Мягкий свет) (еще больше уменьшающий эффект).





#4: SHAKE REDUCTION (СТАБИЛИЗАЦИЯ ИЗОБРАЖЕНИЯ)

ШАГ ОДИН:

Фильтр **Shake Reduction** (Стабилизация изображения) – новинка Photoshop CC (поэтому, если у вас нет CC, вы можете пропустить этот раздел); он разработан, чтобы удалять нерезкость, которая вызывается съемкой с рук при низкой скорости затвора или длиннофокусном объективе. Этот фильтр работает, только если при съемке вы шевелите камеру или объектив. Он не работает, если причиной размытия снимка является перемещение объекта съемки. Это вы должны твердо понимать. Кроме того, этот фильтр работает лучше всего с изображениями, которые не имеют большого шума, имеют довольно приличную общую экспозицию и в случаях, если вы не использовали вспышку. Таким образом, хотя фильтр не работает с каждым изображением, когда его можно применять, он дает потрясающие результаты. Вот снимок, который я снял при слабом освещении, с рук, и он вообще не резкий.

ШАГ ДВА:

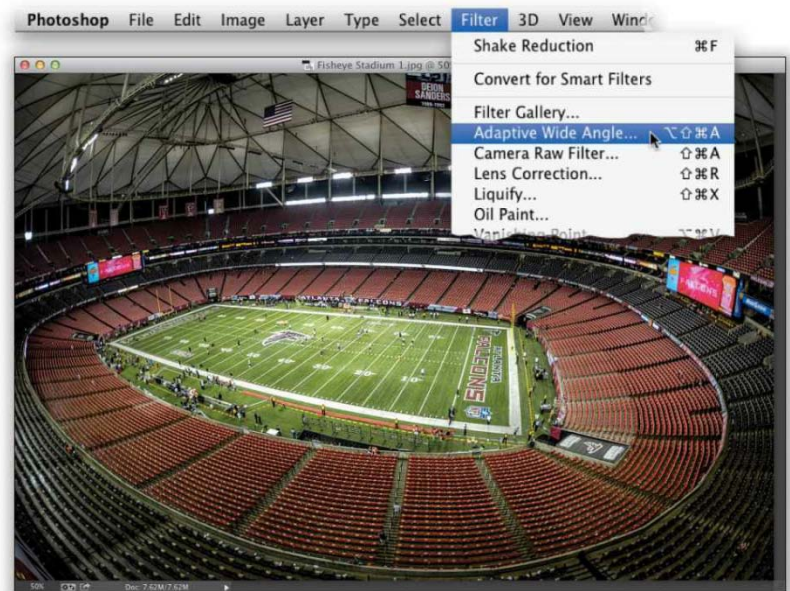
Зайдите меню **Filter** (Фильтр) и в подменю **Sharpen** (Усиление резкости) выберите команду **Shake Reduction** (Стабилизация изображения), чтобы вызвать диалоговое окно, которое вы видите здесь. Когда фильтр откроется, он немедленно начинает анализировать изображение, начиная с середины (где происходит наибольшее размытие), и продолжает поиск по направлению наружу от этой точки. Вы увидите, что на правой стороне диалогового окна появляется небольшой индикатор выполнения (пока фильтр думает) ниже небольшого превью (оно называется **Detail Loupe** (Лупа подробного вида)). Как только выполнение математики заканчивается, окно превью демонстрирует, как выполнится автоматическое исправление размытия и, как вы можете видеть здесь, фильтр делает удивительную работу по спасению снимка. Резкость не на отличная на все 100 %, но оригинал был вообще непригоден. По крайней мере, теперь, если бы я захотел отправить снимок на Facebook или Twitter в веб-разрешении, он бы запросто прошел туда, что говорит о многом. Большинству этого достаточно, и всё что вы должны будете сделать – открыть фильтр, разрешить ему сделать свою работу и на этом закончить.

Исправление искажений в широкоугольных снимках

Adobe еще в Photoshop CS6 ввел в эксплуатацию фильтр под названием **Adaptive Wide Angle** (Адаптивный широкоугольный фильтр), который создан для ситуаций, когда использование сверхширокоугольного объектива или объектива "рыбий глаз" вызывало серьезное искажение или изгибы в изображении. Однако есть три вещи, которые следует знать об этом фильтре: (1) он используется не слишком часто, (2) вам или приходится обрезать довольно обширные области после его использования, или использовать функцию **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), чтобы заполнять промежутки, и (3) он на самом деле делает чертовски хорошую работу, когда вы в нем действительно нуждаетесь.

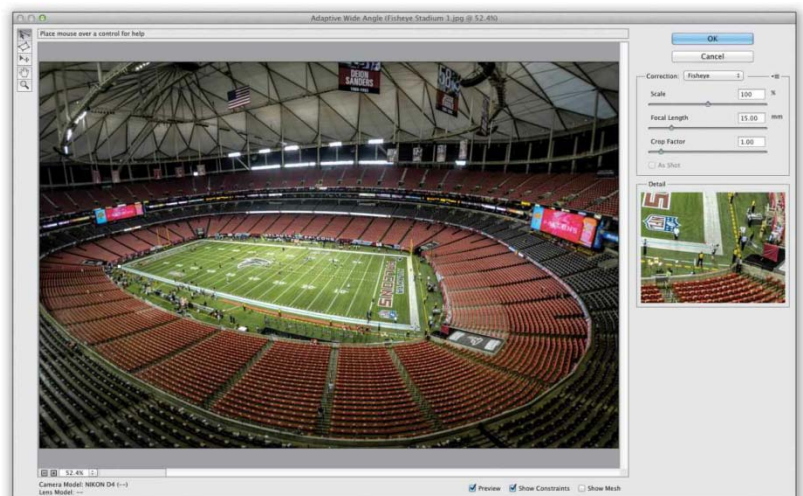
ШАГ ОДИН:

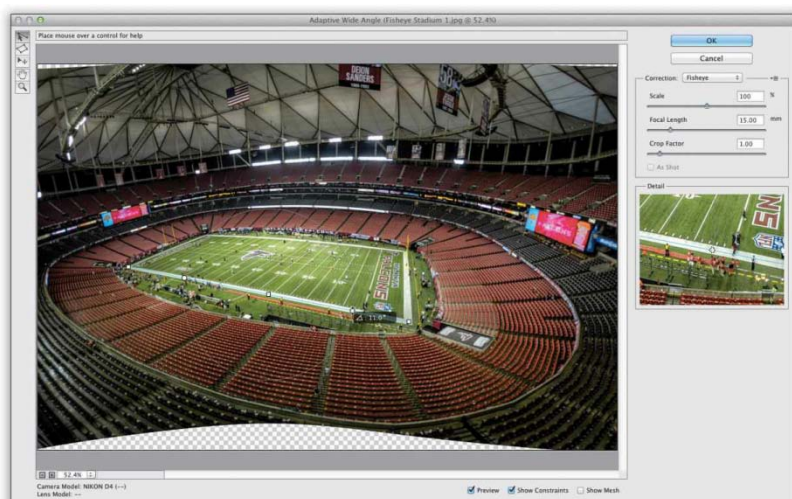
Откройте снимок, у которого есть проблемы, присущие широкоугольному объективу, которые вы хотите устранить. В данном случае, это фото, снятое объективом "рыбий глаз", интерьера стадиона Джорджия Доум, с верхней трибуны задолго до игры. Очевидно, я хотел получить скругленный вид, создаваемый "рыбьим глазом", и это хорошо получилось на трибунах и крыше, но искривленная плоскость поля и его наклон, как видим, создает здесь просто странное впечатление. Идеально, линии на поле должны быть прямыми, и именно такие проблемы превосходно решаются фильтром **Adaptive Wide Angle** (Адаптивный широкий угол). Зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите **Adaptive Wide Angle** (Адаптивный широкий угол).



ШАГ ДВА:

Когда открывается диалоговое окно **Adaptive Wide Angle** (Адаптивный широкий угол) (показанное здесь), оно считывает данные об объективе, встроенные в снимок вашей камерой (см. нижний левый угол диалогового окна), и пытается применить автоисправление. Иногда это дает хорошие результаты, но в этом случае такая коррекция настолько малозаметна, что поле остается согнутым, а значит, мы должны будем помочь фильтру. Активируйте инструмент **Constraint** (Ограничения) (первый инструмент в панели инструментов слева), щелкните в начале объекта, который вы хотите выпрямить (здесь это левый угол поля), и затем по мере того, как вы перемещаете курсор в правый угол поля, аквамариновая прямая линия, появляющаяся при перетаскивании курсора между исходной точкой и курсором, буквально изгибается, следуя искривлениям, создаваемым объективом (и делает это автоматически, потому что знает объектив, который вы использовали, и какие проблемы вы сейчас исправляете). В окошке превью **Detail** (Детализация) справа (как показано здесь) вы получаете увеличенный крупный план того места, где находится курсор в настоящее время. При необходимости удалить линию инструмента **Constraint** (Ограничения) используйте быструю клавишу **Alt+щелчок-мыши** (Mac: **Option+щелчок-мыши**), щелкая линию один раз, и она исчезнет.





ШАГ ТРИ:

Когда вы создадите перетаскиванием эту линию, она немедленно выпрямит соответствующую область (как показано здесь), и вы увидите тонкую окружность с двумя метками-манипуляторами (в виде белых круглых точек). Эти метки-манипуляторы позволяют точно настраивать угол линии после того, как вы ее провели, так что, если она лежит немного (или сильно) не на месте, вы можете захватить одну из них и, поперечным перемещением, изменить угол линии (как показано здесь). У вас может быть не одна область, которая должна быть выпрямлена, то есть вы можете создать несколько линий, если это необходимо. Вы также увидите появление пустых промежутков из-за того, что изображение должно деформироваться, чтобы сделать выпрямления, и потом, когда все закончится, изображение должно быть немного обрезано. Окей, это основной план: вы берете инструмент и перетаскиваете его по частям изображения, которые должны быть выпрямлены, а он делает свою работу.

СОВЕТ: ЕСЛИ ЛИНИЯ НЕ СГИБАЕТСЯ

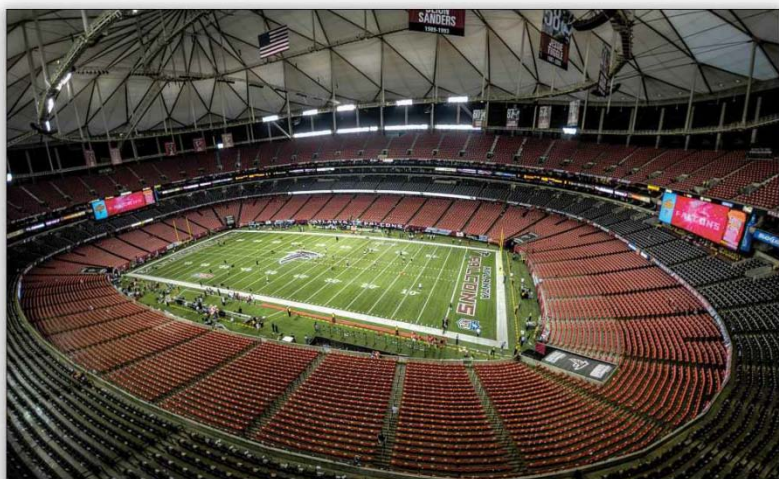
Если Photoshop узнаёт ваш объектив и для него есть профиль, то линии сгибаются автоматически, но в противном случае вы должны создать изгиб вручную. Активируйте инструмент **Constraint** (Ограничения), щелкните им на одном конце, а затем щелкните в конце выпрямляемой области, чтобы создать прямую линию. Затем наведите курсор на центральную точку, щелкните ее и согните линию по форме выпрямляемой области.

ШАГ ЧЕТЫРЕ:

Как только вы щелкаете **ОК**, можете увидеть пустые промежутки, которые должны быть обрезаны. Активируйте инструмент **Crop** (Рамка) (C) и перетащите его вниз и вверх, пока большая часть промежутков не будет обрезана. После обрезки изображение появляется как слой, так что изображение нужно свести перед тем, как передать его в Lightroom.

СОВЕТ: ВЫПРЯМЛЕНИЕ ПРЯМОУГОЛЬНИКОВ

Если необходимо быстро исправить что-то подобное дверному проему или окну (что должно иметь форму прямоугольника), то используйте инструмент **Polygonal Constraint** (Многоугольное ограничение) (второй инструмент сверху), который работает как инструмент **Polygonal Lasso** (Прямолинейное лассо): просто обведите прямоугольник, и инструмент выпрямит его.



Съемки группы всегда проблемны, потому что, без сомнения, кто-то в группе оказывается сильно под мухой (по крайней мере, так показывает опыт моей семьи. Вы понимаете, конечно, что я дурачусь?) Окей, реальная проблема в том, что в снимках группы всегда один или несколько участников съемки просто не во-время моргнут или забудут улыбнуться, или не смотрели в камеру и т.д. Конечно, вы могли просто взять их изображение из другого кадра и объединить с данным, но это требует сложной работы. Ну, по крайней мере так было до появления функции **Auto Blend** (Автоналожение). Это крутая вещь!

(Учебные рисунки к данному разделу данной главы с сайта С.Келби, указанного на стр. ix, не работают. Причиной является слишком большое расхождение между этими двумя оригиналами, которые не позволяют выполниться функции **Auto Align Layers** (Автоматически выравнивать слои) с этими снимками в шаге Четыре. Можно посоветовать использовать для учебы и тестирования снимки этого же автора к аналогичному разделу главы 8 книги по Photoshop CS6. Это снимки Group_Shot_1.JPG и Group_Shot_2.JPG, которые можно скачать с сайта <http://kelbytraining.com/books/cs6>, по ссылке Chapter 8 – Little Problems: Fixing Common Problems и которые добавлены в CD данной раздачи, в папку Chapter 7. Конечно, описание снимков и причин коррекции в шагах Один и Два следует игнорировать, но описание всех действий по коррекции в шагах Три-Пять полностью подходит для снимков к Photoshop CS6 – **АЛ.**)

Легкий способ исправления групповых снимков

ШАГ ОДИН:

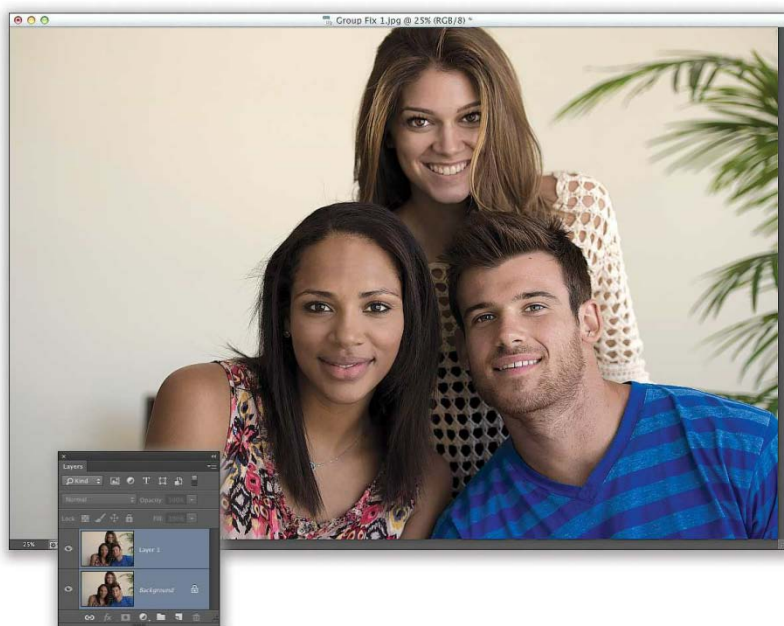
Вот групповой снимок, где все три участника съемки находятся в хорошем резком фокусе, и мне нравятся выражения лиц обеих девушек. Но парень на этом снимке во время съемки моргнул, так что мы должны будем найти другой снимок из той же фотосессии, где он не моргал (именно поэтому мы никогда не ограничиваемся лишь одним или парой групповых снимков).



ШАГ ДВА:

Вот еще снимок, сделанный чуть позже. Парень здесь вышел замечательно, и он и девушка рядом с ним оба в хорошем резком фокусе, но девушка сзади немного отодвинулась и стала не резкой (взгляните на фрагмент, где я увеличил ее лицо, и можете видеть, что оно слегка не в фокусе). Итак, идея состоит в том, чтобы взять парня справа на данном снимке и объединить с предыдущим снимком, чтобы сделать один единственный снимок группы, где все в фокусе, а глаза парня открыты.



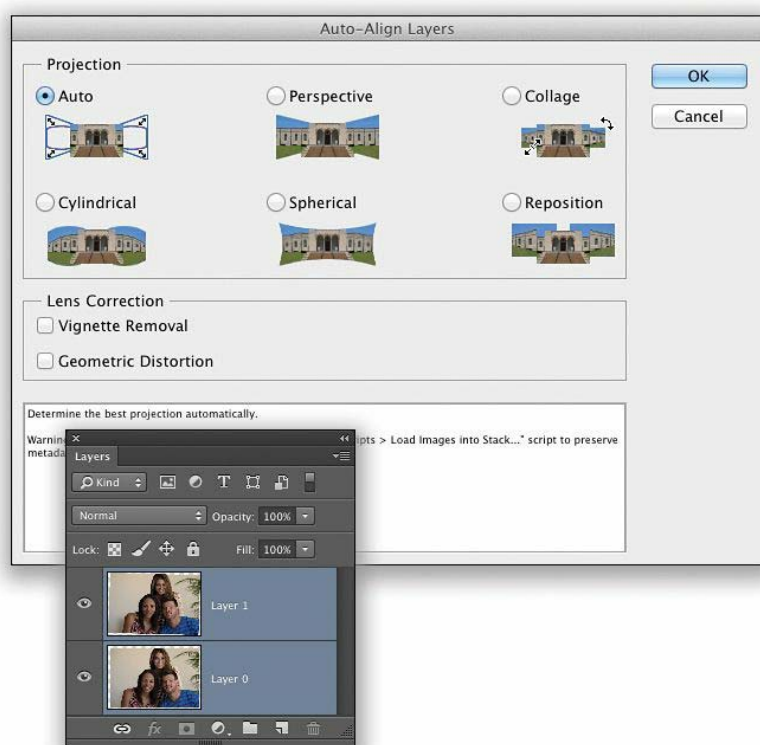


ШАГ ТРИ:

Прежде всего, мы должны занести эти два снимка в один и тот же документ. Итак, щелкните изображение, где парень выглядит хорошо, и нажмите **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), чтобы выделить всё изображения, затем нажмите **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**), чтобы скопировать его в память. Теперь переключитесь на снимок, где глаза парня почти закрыты и нажмите **Ctrl+V** (Mac: **Command+V**), чтобы вставить изображение из памяти прямо поверх этого. Вставленное изображение появится на своем собственном отдельном слое (как показано здесь в панели **Layers** (Слои)), но если какой-либо из наших объектов съемки сдвинулся в кадре хотя бы самую малость (а мы знаем, что они это сделали, так как девушка сзади на втором снимке вне фокусе), то эти два снимка отлично не выровняются. К счастью, Photoshop может выровнять слои. Начните, заходя в панель **Layers** (Слои) и, при выделенном верхнем слое, выполните **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac: **Command+щелчок-мыши**) на слое **Background** (Фон), тем самым выделяя оба слоя (как показано здесь).

ШАГ ЧЕТЫРЕ:

Теперь зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои). Когда появится диалоговое окно **Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои), щелкните радио-кнопку **Auto** (Авто) (если она уже не выделена), а затем щелкните **OK**, чтобы заставить Photoshop выравнивать эти два слоя (и он обычно выполняет чертовски удивительную работу!). Однако чтобы выровнять два снимка, где люди немного сместились во время фотосессии, требуется немного изменить размеры и кадрирование снимков, чтобы удалить промежуток у внешних краев изображения. Для этого следует активировать инструмент **Crop** (Рамка) (**C**) и чуть обрезать снимок, удалив промежутки вдоль внешних краёв (я обрезал изображение в следующем шаге).



ШАГ ПЯТЬ:

Теперь, после их выравнивания, щелкните верхний слой, чтобы выделить только его, затем нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкните значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) (третий значок слева) внизу панели **Layers** (Слои), чтобы скрыть верхний слой (с полностью открытыми глазами парня) за черным слоем-маской. Затем получите инструмент **Brush** (Кисть) (**B**), из **Brush Picker** (Селектор кисти) в панели параметров выберите кисть с мягким краем, среднего размера и, установив, если надо, белый **Foreground color** (Основной цвет), закрасьте по глазам парня и носу (то есть общую область). По мере закрашивания, появляется хорошая его версия, расположенная на верхнем слое (как показано здесь). В этом случае, выравнивание работало настолько хорошо, что всё, что я должен был закрасить, было верхней частью лица. Но, в зависимости от изображения, иногда вам, возможно, придется закрасить больше (например, все лицо, или часть волос, одежды, и т.д.) (Именно так придется поступить при работе с учебными снимками для книги Photoshop CS6 – **А.Л.**) Так что не бойтесь показать больше хорошего снимка, если в этом есть необходимость. Наконец, сведите слои (из выпадающего меню панели **Layers** (Слои)). Исходные изображения и исправленное итоговое изображение показаны ниже.



До: На этом снимке глаза парня (справа) почти закрыты



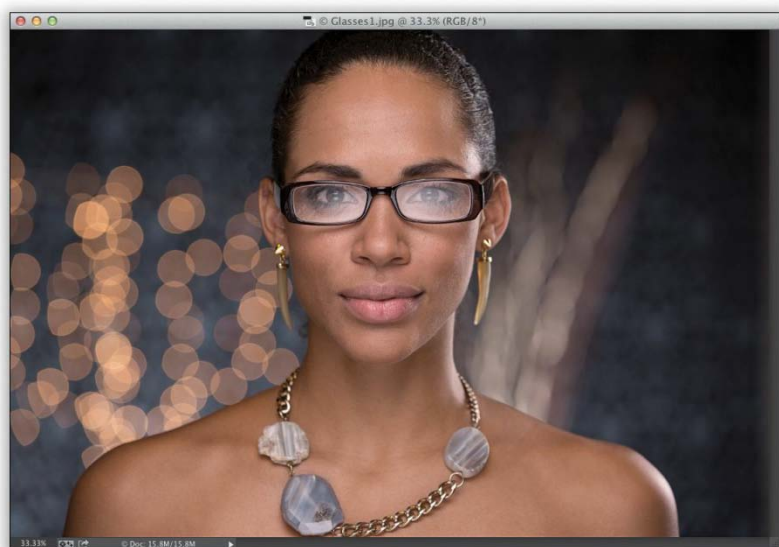
До: Здесь глаза парня (справа) открыты, но девушка сзади не в фокусе



После: Части двух фотографий скомбинированы так, чтобы получить один совершенный групповой снимок, на котором у всех глаза открыты и все в фокусе

Исправление бликов в стеклах очков

Я получаю больше запросов о том, как решить эту проблему, чем, вероятно, о всех прочих проблемах вместе взятых. Причина в том, что это чертовски сложная задача. Если вам повезет, вы проведете час или больше над скрупулезным клонированием. Во многих случаях, вы просто сдадитесь. Однако если вы проявите смекалку, то потратите лишние 30 секунд, снимая объект без очков (или в идеале, по снимку без очков для каждой новой позы). Сделайте это, и Photoshop сделает исправление совершенно простым. Если вам кажется такой подход невыносимым, значит, вы никогда не проводили час, безуспешно пытаясь клонировать блики в очках.



ШАГ ОДИН:

Прежде, чем мы начнем изучение, удостоверьтесь, что вы прочли короткое введение в начале этого раздела, или вам будут неясны действия в Шаге Два. Итак, вот снимок модели в очках, и вы можете видеть в них блики (довольно слабый на левой стороне, более выраженный на правой, но они определенно нуждаются в исправлении). В идеале необходимо договориться с объектом съемки, что после того, как вы сделаете снимок, объект должен замереть на несколько секунд, пока вы (или друг, помощник и т.д.) не подойдете и не удалите с него очки (это способ, при котором объект гарантированно не изменяет позы, что абсолютно неизбежно, если объект снимает очки сам), после чего сделайте второй снимок. К счастью, здесь мне это удалось.

ШАГ ДВА:

Увидев отражение в очках модели, я организовал, чтобы кто-то их удалил, и затем сделал другой снимок (ее голова при этом немного сдвинулась, но эти два снимка мы довольно легко выравниваем). Открыв в Photoshop и второй снимок, активируйте инструмент **Move** (Перемещение) (**V**) и, сделав видимыми сразу оба изображения (установкой плавающего режима), нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Shift** и перетащите "безлинзовый" снимок поверх снимка с линзами, благодаря чему они появляются в одном и том же документе (как показано здесь в панели **Layers** (Слои)).



ШАГ ТРИ:

Хотя нажатие клавиши Shift помогает выровнять снимки, но всё же они остаются несколько невыровненными, потому что, пока делался второй снимок, модель немного сместилась. Поэтому, чтобы выполнить совершенное выравнивание, мы перейдем в Photoshop. Начните, нажав быструю клавишу **Ctrl+щелчок-мыши** (Mac: **Command+щелчок-мыши**) на каждом слое в панели **Layers** (Слои), чтобы выделить их оба, затем зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите команду **Auto-Align Layers** (Автоматически выравнивать слои). Когда появится диалоговое окно (показанное здесь), оставьте в секции **Projection** (Проекция) активной установку **Auto** (Авто) и щелкните **OK**. Как только выравнивание закончится, то, скорее всего, по краям изображения появятся небольшие прозрачные области, поскольку, выравнивая изображения, Photoshop их повернул, но мы разберем с ними позже.

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Щелкните верхний слой, чтобы сделать активным только этот слой, а затем нажмите быструю клавишу **Alt+щелчок-мыши** (Mac: **Option+щелчок-мыши**), наведя мышью на значок **Add Layer Mask** (Добавить слой-маску) (третий слева) внизу панели **Layers** (Слои), чтобы скрыть верхний слой за черным слоем-маской. Вы должны теперь видеть изображение с линзами очков, а в панели **Layers** (Слои) вы видите, что черная маска на слое "без очков" активна (вокруг нее есть белая кайма).





ШАГ ПЯТЬ:

Увеличьте глаза модели при помощи инструмента **Zoom** (Масштаб) (**Z**), удостоверьтесь, что **Foreground color** (Основной цвет) белый, получите инструмент **Brush** (Кисть) (**B**) и выберите из **Brush Picker** (Селектор кисти) в панели параметров маленькую кисть с мягким краем. Затем закрасьте только внутри оправы справа, и появится версия глаза модели без очков (как показано здесь). То, что вы делаете, делает видимым верхний слой, но только там, где вам необходимо. Закончив с глазом справа, сделайте то же с глазом слева. Удостоверьтесь, что используется маленькая кисть, и опасайтесь случайно закрасить лишнее. Если всё-таки это произошло, не волнуйтесь – нажмите **X**, чтобы переключить **Foreground color** (Основной цвет) на черный и закрасьте "лишние" участки, возвращая их в первоначальное состояние.



ШАГ ШЕСТЬ:

Закончив с удалением бликов, уменьшите масштаб изображения, чтобы можно было исправить прозрачные края. Активируйте инструмент **Crop** (Рамка) (**C**), перетащите границы обрезки к краям снимка, а затем нажмите **Enter** (Mac: **Return**), чтобы закончить обрезку. Наконец, сведите слои, выбирая **Flatten Image** (Выполнить сведение) из выпадающего меню панели слоев (наверху справа в панели). Состояние До/После показано на следующей странице.



Удаление объектов, используя Заливку с учетом содержимого

Инструмент **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) в Photoshop (аналог которой в Lightroom называется **Spot Removal** (Удаление пятен)) очень хорош при удалении пятен, веснушек, морщин и тому подобных вещей. Его кузен, инструмент **Patch** (Заплата), превосходно справляется с исправлениями местных дефектов большого размера. Но есть много случаев, когда нужен совсем другой инструмент, позволяющий удалять белые промежутки, возникающие по краям изображения, как когда вы делаете исправление объектива или сшиваете панораму, или, в нашем случае, поворачиваете изображение. Для подобных случаев идеально подходит функция **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), потому что она работает быстрее, проще и лучше имитирует замену.



ШАГ ОДИН:

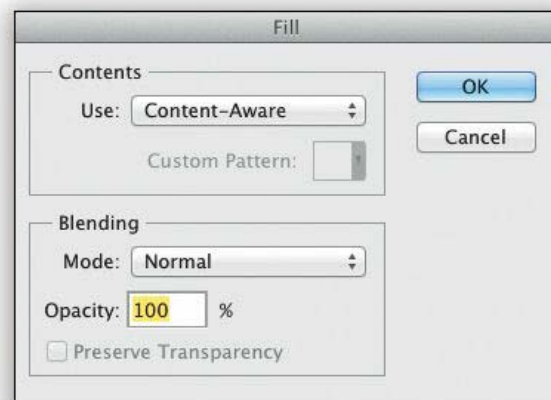
В данном случае мы повернули изображение, чтобы выпрямить дверной проем позади автомобиля (стоящего на улице с уклоном), но как только мы повернули изображение, это оставило в углах белые промежутки. Конечно, их можно обрезать, но тогда изменится композиция снимка: передний бампер автомобиля сильно приблизится к краю изображения (и вообще, увеличение изображения заставит автомобиль выглядеть загромодившим кадр). Самое замечательное в **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), что вы сохраняете ту же композицию, но он заполняет пробелы (если можно так выразиться).

ШАГ ДВА:

Начнем с выделения областей с белыми промежутками. Когда области имеют постоянный цвет, как в данном случае, обычно лучше всего использовать инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) (**Shift+W**): просто щелкните им один раз в одной из таких областей с промежутками, затем выполните **Shift+щелчок-мыши** другой области (удержание клавиши **Shift** нажатой добавляет вторую область к первому выделению). Продолжайте удерживать клавишу **Shift** и щелкните остальные белые области, пока они все не будут выделены (как показано здесь). Как только выделение выполнено, можно улучшить работу инструмента **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого), расширив выделение в направлении наружу. Для этого зайдите в меню **Select** (Выделение) и в подменю **Modify** (Модифицировать) выберите команду **Expand** (Расширить). В диалоговом окне **Expand Selection** (Расширить область) введите 4 пиксела и щелкните **OK**, и выделение расширится на эту величину.

ШАГ ТРИ:

Затем зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите **Fill** (Выполнить заливку). Когда появится диалоговое окно **Fill** (Заполнить), выберите **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого) из всплывающего меню **Use** (Использовать) (как показано здесь). Теперь просто щелкните **OK**, расслабьтесь и подготовьтесь оценить результат (а затем продолжите и отмените выделение, нажимая **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**)).

**ШАГ ЧЕТЫРЕ:**

Мало того, что исчезли белые промежутки, но посмотрите, как удлинились белые колонны вверху справа и тротуар справа позади автомобиля. (Именно поэтому эта функция называется *Заливка "с учетом содержимого"*. Она знает о том, что окружает объект, который вы удаляете, и осмысленно заполняет пустоты). Чем больше я использую ее, тем больше она меня поражает, но следует также знать ее слабые стороны (как, например, появление странного эффекта на синей стене справа вверху), и как обойти их, если это возможно. Я действительно хочу упомянуть, что хотя **Content-Aware Fill** (Заливка с учетом содержимого) часто делает прекрасную работу, примерно так же часто она вообще не работает. Меня постоянно удивляет, что она блестяще работает чаще, чем можно себе представить, но в некоторых случаях, в зависимости от изображения и того, что вы пытаетесь удалить или заполнить, она или не работает вообще или исправляет проблему только частично. Если результаты просто ужасны, нажмите **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**), чтобы отменить это действие. Но, если результат лишь не идеален, спросите себя: "Не исправлена ли, по крайней мере, часть или даже большую часть необходимого?" Если исправлена даже часть проблемы, тогда у вас останется меньше работы, чтобы завершить исправление с помощью инструментов **Healing Brush** (Восстанавливающая кисть) и **Clone Stamp** (Штамп), как в этом изображении.





НЕ ПЕРЕКЛЮЧАЙТЕСЬ

12 случаев, когда, казалось бы, нужен Photoshop, но без него можно обойтись

Я считал, что полезно закончить книгу специальной бонусной главой, чтобы устранить необходимость переключаться в Photoshop для того, что вы можете на самом деле сделать так же, а возможно, даже лучше, непосредственно в Lightroom. Оправдание этому скрыто в названии "бонусная" глава, которую я даже не планировал писать вообще, пока не осилил примерно $\frac{3}{4}$ книги, и тут я понял, что, если добавить в книгу еще несколько страниц, даже совсем пустых, это увеличило бы объемы продаж, а если бы это увеличило объемы продаж, тогда я получу денежный бонус от издателя, словом... добро пожаловать в мою бонусную главу. Ладно, тут всё неправда. Ну, есть первая часть (часть о том, чтобы выполнять в Lightroom **большие** объемы работы), но в действительности, единственный способ, которым я добиваюсь бонуса от издателя, состоит в том, чтобы вставить в книгу несколько слов сомнительного свойства, потому что тогда книга может получить рейтинг *R* от *NTSB* (*Национальный комитет по вопросам безопасности транспорта*), а книгоиздатели знают из десятилетий чрезвычайно предвзятых исследований, что подростки будут покупать любую книгу с рейтингом *R*, потому что есть хороший шанс, в котором, если удалить 75 % "культурных" слов, остаток будет представлять все лирические тексты к песням в стиле рэпа. И все, что им остается сделать – положить эти лирические тексты на трек барабана, достаточно басовых тонов, которые разрушают крепление входного трубопровода (что может вызвать разладку в соотношении воздух/топливо, которая, между прочим, была бы не таким плохим названием группы), и, прежде, чем вы поймете это, они поднимаются на сцену, дергаясь, как босс с тем парнем, с которым вы пели на пару, потому что вы только рэпер, а не певец (но конечно, это лучший вариант развития событий. Оценка вас может измениться). Так или иначе, я удивлен, что вы позволяете мне так долго разглагольствовать, не задаваясь вопросом о том, откуда взято название этой главы. Это итальянская киношка от 2004 года, *Don't Move* (*Не переключайтесь*), с *Пенелопой Круз* в главной роли, название ее удачно подходит к главе, в которой я рассказываю, когда не следует переключаться в Photoshop. Ну, и это кино не отнесено ни к какой категории, и это лучшее, что я могу о нем сообщить, потому что оно похоже только на одну театральную постановку, прошедшую в Италии, но полагаю, что многие итальянские подростки надеялись увидеть в нем нечто, потому что, хотя *Пенелопа* и ее партнер по фильму, *Серхио Кастельитто*, не делают на киноафише ничего предосудительного, похоже, что они вот-вот это сделают, а большинству подростков достаточно намерения.

12 случаев, когда, казалось бы, нужен Photoshop, но без него можно обойтись

Во многих случаях, когда я беседую о Lightroom с пользователями и они сообщают мне, почему хотят использовать Photoshop, речь идет о вещах, о которых они не понимают, как их может сделать Lightroom, или которые он делает лучше. Итак, я решил включить эту бонусную главу по 12 самым ходовым случаям, в которых вы могли бы думать, что должны переключиться в Photoshop, но можете сделать работу с успехом в Lightroom. Надеюсь, вы найдете их полезными. Между прочим, они приводятся в произвольном порядке.



#1: СОЗДАНИЕ ЭФФЕКТА РАЗМЫТИЕ ДИАФРАГМЫ

Популярный фильтр Photoshop **Iris Blur** (Размытие диафрагмы) позволяет выбрать одну часть изображения (в виде круглой или овальной области) так, чтобы она была в фокусе, а остальную постепенно (или быстро) размыть, имитируя потерю фокуса. Вы можете получить подобный эффект в модуле **Develop** (Коррекции) в Lightroom. Активируйте **Radial Filter** (Радиальный фильтр) (**Shift+M**), перетащите его в область, которую вы хотите оставить резкой, снимите галочку в окошке **Invert Mask** (Инверсия маски), затем уменьшите **Clarity** (Четкость) до -100 и **Sharpness** (Резкость) до -100. Ползунок **Feather** (Растушёвка) управляет переходом между резкой областью внутри овала и расфокусированным фоном – чем выше величина **Feather** (Растушёвка), тем мягче переход. Итак, если изображение недостаточно резкое внутри овала, уменьшите величину растушевки.

#2: ДОБАВЛЕНИЕ ЦВЕТОВЫХ ЭФФЕКТОВ В ВЫБРАННОЙ ОБЛАСТИ

Суть эффекта: всё изображение отображается в черно-белых тонах, за исключением одной области (например, на снимке невесты, где всё черно-белое, кроме ее букета). В Photoshop следовало бы дублировать слой **Background** (Фон), преобразовать снимок в черно-белый, добавить слой-маску и закрасить цвет, возвратив его обратно, или преобразовать изображение в черно-белое и использовать **History Brush** (Архивная кисть), чтобы вернуть цвет. В Lightroom зайдите в модуль **Develop** (Коррекции), активируйте **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) (**K**), сделайте двойной щелчок слова **Effect** (Эффект), чтобы сбросить все ползунки в нуль, и снимите галочку в окошке **Auto Mask** (Автомаскирование). Затем установите **Saturation** (Насыщенность) в -100 и закрасьте везде, кроме области, которую вы хотите показать в цвете – избегая закрашивания зоны в 1/2" или около того. Теперь установите галочку в окошке **Auto Mask** (Автомаскирование) и закрасьте прямо до края области, которую вы хотите оставить цветной – обязательно удерживая перекрестие в центре кисти + (значок плюс) от попадания в цветную область.



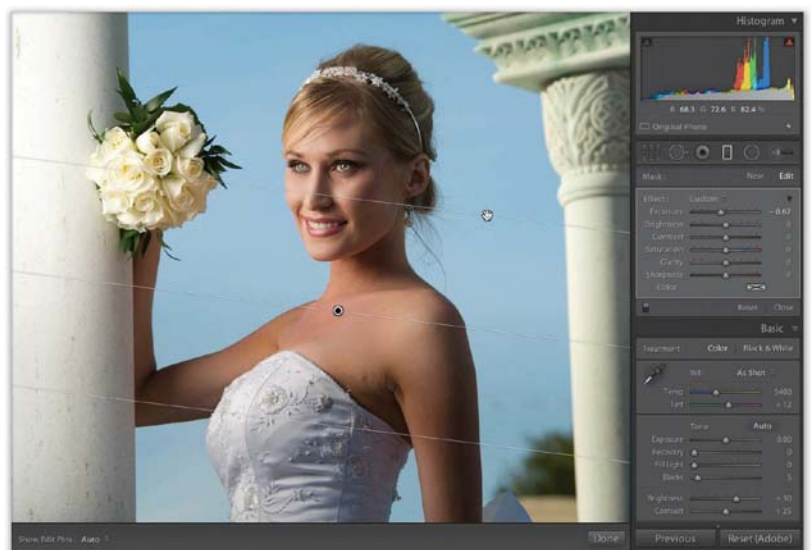
#3: СОЗДАНИЕ ЭФФЕКТА "ЗАДНИЙ ПЛАН"

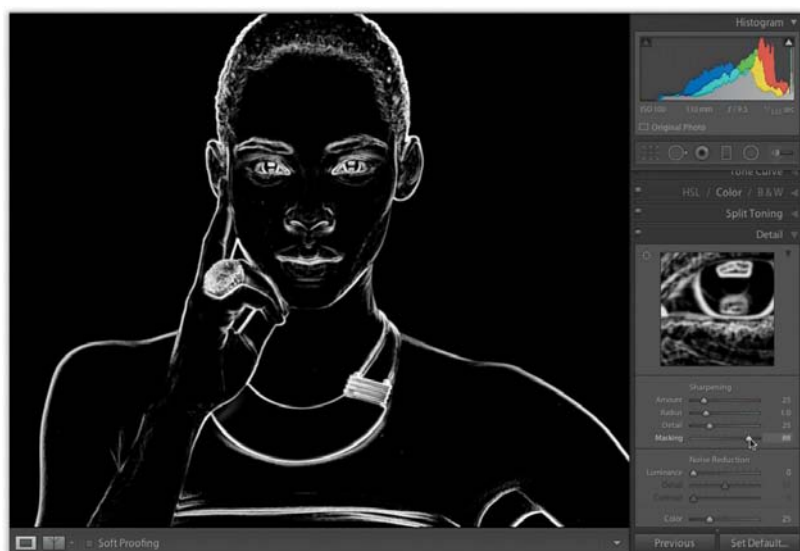
Это эффект, который можно часто увидеть в свадебных альбомах, где бледное изображение появляется на заднем плане, так что вы можете поместить на нем удобочитаемый текст. Мы сделали это в Photoshop в Главе 6, поместив другое изображение и текст по нему и добавив пару стилей слоя. Но, можно создать такой же вид в Lightroom, зайдя в панель **Tone Curve** (Тоновая кривая) (в модуле **Develop** (Коррекции)) и перетащив нижнюю левую угловую точку прямо вверх вдоль левой стороны сетки. Чем выше вы перетащите точку, тем бледней будет изображение заднего плана.



#4: ИСПРАВЛЕНИЕ ЯРКО ОСВЕЩЕННОГО СНИМКА

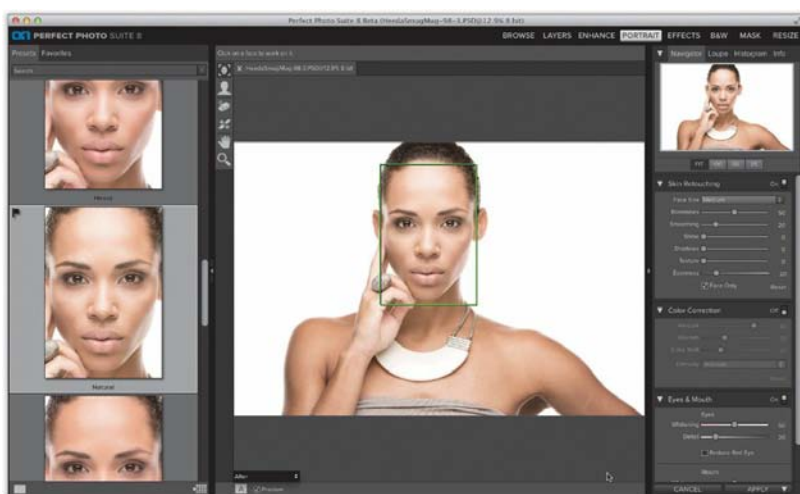
Если у вас есть портрет при равномерном освещении, а вы хотите, чтобы изображение появилось, как будто лицо объекта съемки ярко освещено и затем освещение постепенно переходит в более темное, в Photoshop вы добавили бы корректирующий слой **Gradient** (Градиент), выбрали бы из **Gradient Picker** (Палитра градиентов) градиент **Foreground to Transparent** (От основного к прозрачному) (при черном **Foreground Color** (Основной цвет)) и перетащили градиент, затем изменили бы режим наложения этого слоя на **Soft Light** (Мягкий свет), и эффективно добились бы цели. В Lightroom вместо этого вы использовали бы **Graduated Filter** (Градиент-фильтр). Просто вызовите **Graduated Filter** (Градиент-фильтр) (**M**) из панели инструментов, сделайте двойной щелчок слова **Effect** (Эффект), чтобы сбросить все ползунки в нуль, и чуть перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) влево. Затем перетащите инструмент с той части снимка, которую вы хотите сделать более темной, на лицо объекта съемки. Перетащив таким образом инструмент, вы можете управлять степенью затемнения более низкой части изображения, используя ползунок **Exposure** (Экспозиция).





#5: ПОВЫШЕНИЕ РЕЗКОСТИ ЖЕНСКОЙ КОЖИ

В Photoshop следовало бы сдублировать слой **Background** (Фон), применить фильтр **Unsharp Mask** (Контурная резкость), затем добавить черный слой-маску, чтобы скрыть повышенную резкость дублирующего слоя. Затем закрасить белым по областям, в которых вы хотите повысить резкость (губы, глаза, брови, волосы и т.д.), избегая повышать резкость кожи. В Lightroom можно сделать то же самое быстрее и легче. Просто зайдите в панель **Detail** (Детализация), в секцию **Sharpening** (Резкость), и сдвиньте чуть вправо ползунок **Amount** (Значение), чтобы сделать доступными другие опции секции. Затем нажмите и держите нажатой клавишу **Alt** (Mac: **Option**) и щелкните ползунок **Masking** (Маскирование). Изображение станет чисто белым, означая, что повышение резкости затронет всё изображение, но по мере перетаскивания ползунка вправо, изображение начинает становиться черным, оставаясь белым только в областях объекта съемки, имеющих детали. Резкость будет повышена только в белых областях, и если вы перетащите ползунок достаточно далеко вправо, то всё, что останется белым, будет теми областями с деталями, резкость которых вы хотели бы повысить (глаза, брови, губы и т.п.).



#6: УПРАВЛЕНИЕ ПЛАГИНАМИ PHOTOSHOP

Photoshop имеет архитектуру с плагинами, которая позволяет добавлять сторонние плагины для разных эффектов, для повышения резкости и для расширения многих возможностей Photoshop различными способами. Хотя они обычно существуют под названием "Photoshop plug-ins", сегодня большинство их имеет версию для работы в Lightroom, и они работают там точно так же, как их кузены в Photoshop (но без переключения в Photoshop). Как только вы установили Lightroom-плагин, вы можете получить доступ к нему, заходя в меню **File** (Файл), в подменю **Plug-In Extras** (Дополнительные плагины), и выбирая плагин, который вам нужен. Здесь приведен один из моих любимых плагинов. Это модуль **Portrait** плагина **Perfect Photo Suite 8** от **OnOne Software**, запущенный на изображении, которое я выделил в Lightroom.

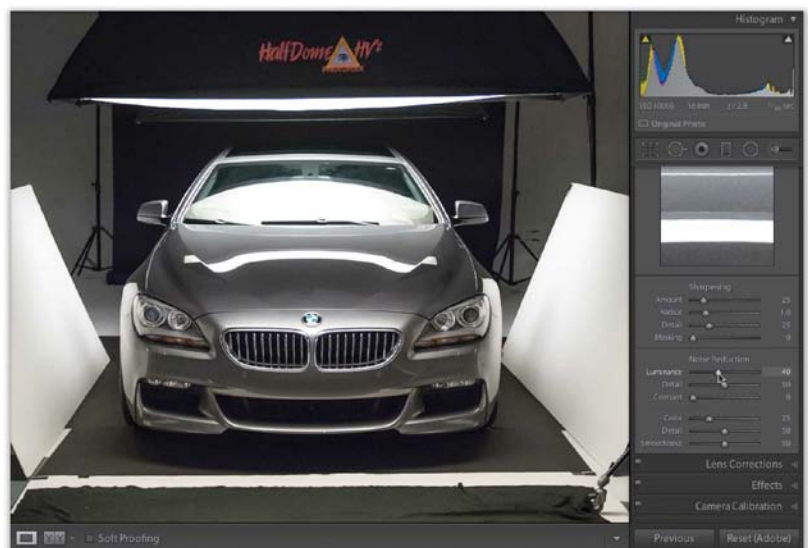
#7: СОЗДАНИЕ ЭФФЕКТА МАЛОЙ ГЛУБИНЫ РЕЗКОСТИ ФОНА

В Photoshop вы дублировали бы слой **Background** (Фон), вызвали фильтр **Lens Blur** (Размытие при малой глубине резкости), чтобы сделать всё изображение размытым, и затем добавляли слой-маску и закрашивали черным объект съемки, чтобы удалить его нерезкость. В Lightroom вы можете размыть фон, активируя **Adjustment Brush** (Кисть коррекции) (**K**), понижая **Sharpness** (Резкость) в -100 и закрашивая по областям фона, со снятой галочкой в окошке **Auto Mask** (Автомаскирование). Теперь установите режим **Auto Mask** (Автомаскирование) и закрасьте точно до границы области, которую вы хотите оставить резкой (опять-таки, удерживайте перекрестие + (в виде знака плюс) в центре кисти от пересечения этой области, или она также станет размытой).



#8: УМЕНЬШЕНИЕ ШУМА

Вам не нужно переключаться в Photoshop и использовать плагина или фильтр для уменьшения шума по изображению, потому что лучшее шумоподавление встроено прямо в Lightroom. Просто зайдите в панель **Detail** (Детализация) и, в секции **Noise Reduction** (Подавление шума), перетащите ползунок **Luminance** (Яркостный) вправо, чтобы снизить шум. (Если вы фотографировали в RAW, функция работает действительно превосходно, потому что вы применяете шумоподавление непосредственно к RAW изображению, вместо того, чтобы создавать 8-битное изображение в Photoshop и затем применять плагин). Если изображение после применения шумоподавления выглядит несколько гладким, перетащите ползунок **Contrast** (Контраст) вправо. Этот снимок был сделан за кулисами с 10 000 ISO, и путем увеличения значения **Luminance** (Светимость) в Lightroom мы сделали шум едва заметным.

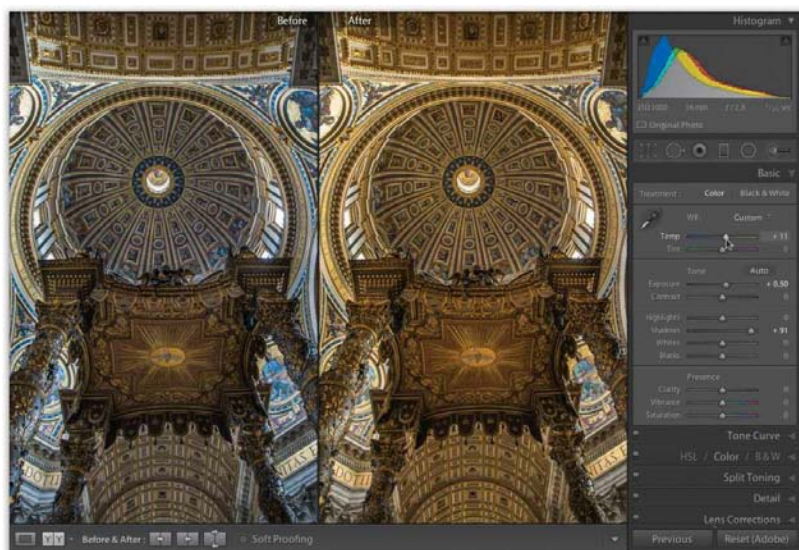




#9: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФИЛЬТРА ДЛЯ СОЗДАНИЯ ЭФФЕКТА ОСВЕЩЕНИЯ

У Photoshop есть прекрасный фильтр, который позволяет создавать эффект центра внимания в любом месте изображения, оставляя его ярким и затемняя всё вокруг него (мне нравится пресет **Flashlight** (Фонарь). Фактически, он единственный, который я когда-либо использую). Вы можете создать тот же самый эффект в Lightroom. Активируйте **Radial Filter** (Радиальный фильтр) (**Shift+M**) и сделайте двойной щелчок слова **Effect** (Эффект), чтобы сбросить все ползунки в нуль. Теперь перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) немного влево, чтобы затемнить кадр, и перетащите круглую или овальную форму в область, к которой вы хотите привлечь внимание. Снимите галочку в окошке **Invert Mask** (Инверсия маски), и остальная часть изображения затемнится, в то время как область в круге сохранит яркость неизменной, а потому будет выглядеть более яркой. Для усиления эффекта, щелкните кнопку **New** (Создать), перетащите круг на существующий круг, а затем перетащите ползунок **Exposure** (Экспозиция) вправо, и это увеличит яркость области в нем так, как вам надо.

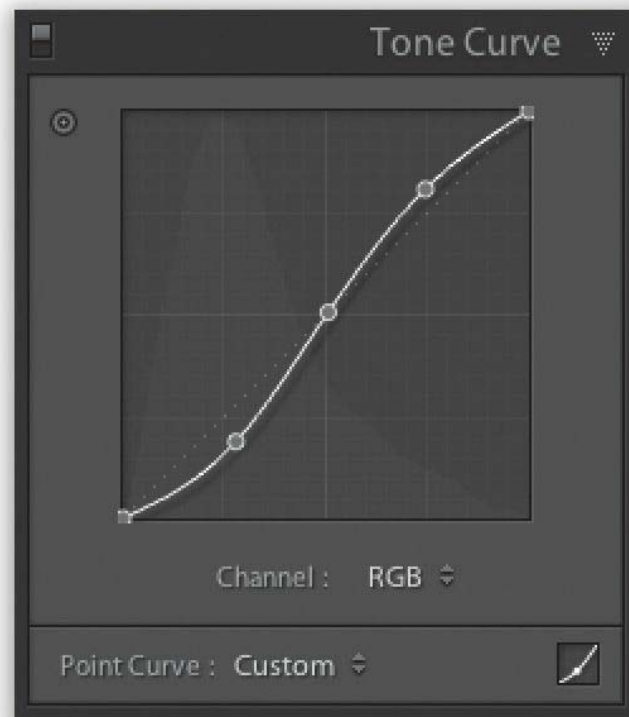
#10: ДОБАВЛЕНИЕ ФОТОФИЛЬТРА КОРРЕКТИРУЮЩИЙ СЛОЙ



У Photoshop имеется корректирующий слой, который имитирует обычные резбобые теплые и холодные фильтры объектива, такие как теплый фильтр 81, добавляющий теплый оранжевый оттенок, или холодный фильтр 80, придающий синеватый, более холодный вид. Есть два способа получить в Lightroom такой эффект. Обычно я просто перетаскиваю ползунок **Temp[erature]** (Температура) к желтым цветам для получения более теплого вида или к синим для получения более холодного вида. Достаточно просто. Если вы хотите опробовать дополнительный метод, зайдите в панель **Split Toning** (Раздельное тонирование) и, в секции **Shadows** (Тени), перетащите ползунок **Saturation** (Насыщенность) в 25, затем перетащите ползунок **Hue** (Цветовой тон) к желтым цветам (для придания более теплого вида) или к синим (для более холодного вида). Для увеличения эффекта перетащите ползунок **Saturation** (Насыщенность) вправо; для уменьшения, соответственно, влево.

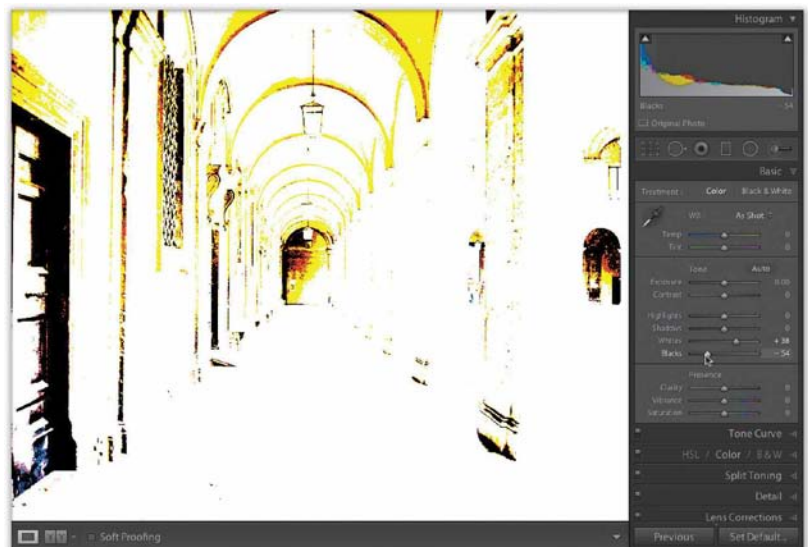
#11: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КРИВЫХ

Поскольку для исправления цвета в Lightroom мы используем (при необходимости) баланс белого, нам для цветокоррекции действительно не надо переключаться в Photoshop и использовать **Curves** (Кривые). Но **Curves** (Кривые) можно использовать, чтобы создавать дополнительный контраст, и хотя, честно говоря, я никогда не чувствовал такой необходимости, но если вы действительно нуждаетесь в них, **Curves** (Кривые) в Lightroom легко получить. Просто зайдите в панель **Tone Curve** (Тоновая кривая), и они будут там! Вы можете щелкнуть где угодно диагональную линию, чтобы добавить точку. Чтобы создать контраст, щелкните один раз в центре диагональной линии, второй раз в верхней четверти линии и снова в нижней четверти. Теперь перетащите вверх верхнюю добавленную точку, чтобы усилить света, и перетащите вниз нижнюю добавленную точку, чтобы углубить тени. Это формирует так называемую "S-кривую", и чем круче вы ее делаете, тем больший контраст она создаст, совершенно без участия Photoshop.



#12: УСТАНОВКА БЕЛОЙ И ЧЕРНОЙ ТОЧЕК С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ УРОВНЕЙ

Одной из причин, почему народу нравятся **Levels** (Уровни) Photoshop, является то, что они могут использоваться для установки в изображении черной точки (в которой появляются самые темные тени, без переключения их к чисто черному) и белой точки (самые яркие необрезанные света). К счастью, вы можете установить свои белую и черную точки прямо в Lightroom. Чтобы установить белую точку, нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Alt** (Mac: Option) и щелкните ползунок **Whites** (Белые), и изображение станет черным. Перетащите ползунок вправо, пока участки изображения не сделаются белыми (это области клиппинга или потери деталей), затем чуть вернитесь обратно. И всё. Вы установили свою белую точку. Ползунок **Blacks** (Черные) работает аналогично, но изображение превращается в белое (как показано здесь). Перетащите ползунок влево, и когда участки изображения начинают становиться черными (эти участки будут теперь чисто черными), чуть возвратитесь обратно.



Страница оставлена пустой намеренно

ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

16-битное редактирование, 27

А

Adaptive Wide Angle (Адаптивный широкий угол), фильтр, 137–138

Add a layer style (Добавить стиль слоя), значок, 20

Add Layer Mask (Добавить слой-маску), значок, 17

Add Noise (Добавить шум), фильтр, 59

Adjustment Brush (Кисть коррекции)

коррекция цветовой температуры, 123

ретуширования портрета, 52, 53

цветовые эффекты в выбранной области, 150

эффект размытия фона, 153

Adjustments (Коррекция), панель, 23

Adobe Photoshop – книга для цифровых фотографов от С.Келби, xi

Amount (Эффект), ползунок

Smart Sharpen ("Умная" резкость), фильтр, 132, 133

Unsharp Mask (Контурная резкость), фильтр, 131

Angular Direction (Направление света), ползунок, 114

Arc (Дуга), опция, 103–104

Auto Sync (Автосинхронизация) опция, 38

Auto-Align Layers (Автоматически выравнивать слои) опция, 46, 140, 143

Average (Среднее), фильтр размытия, 83

В

Background (Фон), слой, 14

Background color (Цвет фона), 4, 125

Blacks (Черные), ползунок, 155

Blend If (Наложение, если), ползунок, 64

Bloat (Вздутие), инструмент, 69

Blur Tools (Инструмент «Размытие»), 117

Bristle Detail (Детальность щетины), ползунок, 114

Brush (Кисть), инструмент, 17

корректирующие слои-маски, 36, 47, 64, 111, 141, 144

ретуширование портретов, 58, 59, 64, 141, 144

смещение изображений, 88

спецэффекты, 111

Brush Picker (Селектор кисти), 17

С

Camera Raw

Develop (Коррекции) в Lightroom, модуль, 22

редактирование слоёв смарт-объектов, 35

Camera Raw Filter (Фильтр Camera Raw), 22, 48, 85, 123

Character (Символ), панель, 127

Cleanliness (Аккуратность) ползунок, 113

Clone Stamp (Штамп), инструмент, 12

Color (Цветность), режим наложения, 84

Color Picker (Палитра цветов), 4

Color Space (Цветовое пространство), установки, 27

Constraint (Ограничения), инструмент, 137, 138

Content Aware Patch (Заплата, с учетом содержимого), опция, 13

Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого), 41, 146–147

Contrast (Контраст), ползунок, 153

Copy (Копировать), команда – быстрая клавиша, 18, 124

Create a New Layer (Создать новый слой), значок, 14

Create New Adjustment Layer (Создает новый корректирующий слой или слой-заливку), значок, 101

Crop (Рамка), инструмент, 40, 138, 144

Curves (Кривые) функция, 155

D

Defringe (Устранить бахрому), диалоговое окно, 82

Desaturate (Обесцветить), команда, 110

Develop (Коррекции), модуль в Lightroom, 22

Drop Shadow (Тень) стиль слоя, 20, 127

Duplicate Layer (Создать дубликат слоя), команда, 18

E

Edge Smoothness (Смягчение краев), функция, 44

Edit in Adobe Photoshop (в Adobe Photoshop), опция, 30

Eraser (Ластик), инструмент, 4

Exposure (Экспозиция), ползунок, 154

Eyedropper (Пипетка), инструмент, 58

F

Feather Selection (Растушевка выделенной области), диалоговое окно, 54, 56, 70

Filename Template Editor (Имя редактора пресетов [Редактор шаблонов имен файлов – А.Л.]), 29

Fill Light (Заполняющий свет), ползунок, 35–36, 37

Fill, Content Aware (Заливка с учетом содержимого), 41, 146–147

Flatten Image (Выполнить сведение) команда, 39, 49, 84

Foreground color (Основной цвет), 4, 125

Forward Warp (Деформация), инструмент, 66, 68, 69

Free Transform (Свободное трансформирование), функция

деформация изображений, 103–104

зеркальное отображение изображения, 19, 21, 99, 119

изменение размеров изображения, 19, 81, 94, 104, 123, 124

масштабирование шрифта, 89

метки-манипуляторы -- как их увидеть, 94, 123, 124

поворот изображения, 20, 104

фиксация трансформирования, 95

Freeze Mask (Заморозить), инструмент, 69

G

Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), фильтр

изображения HDR, 48

иллюстраций в снимках, 105

ретуширование портретов, 63

Gradient (Градиент), инструмент, 88, 91

Gradient (Градиент), корректирующим слой, 42, 151

Gradient Fill (Градиентная заливка), диалоговое окно, 42

Gradient Picker (Палитра градиентов), 88

Graduated Filter (Градиент-фильтр), 151

Н

Hand (Рука), инструмент, 5

Hard Light (Жесткий свет), режим наложения, 135

HDR-изображения, 43–49

- Edge Smoothness (Смягчение краев), функция, 44
- брекетирование снимков, 43
- выравнивание снимков, 46
- добавление резкости, 47
- завершающие эффекты, 48–49
- пресеты для создания, 43–44
- реалистический вид, 45–47

Healing Brush (Восстанавливающая кисть), инструмент, 41

High Pass (Цветовой контраст), фильтр, 62, 134–135

Horizontal Type (Горизонтальный текст), инструмент, 14, 89, 127

Hue (Цветовой тон), ползунок, 154

I, J, K

Image Size (Размер изображения), диалоговое окно, 21

Inner Glow (Внутреннее свечение), стиль слоя, 126

iStockphoto.com, 102

JPEG-изображения, 30

kelbytraining.com, веб-сайт, x

L

Lasso (Лассо), инструмент, 10, 54, 56, 70

Layers (Слои), панель, 14, 15, 16

Lens Blur (Размытие при малой глубине резкости), опция удаления, 133

Lens Blur (Размытие при малой глубине резкости), фильтр, 153

Levels (Уровни), команда, 9

Levels (Уровни), корректирующий слой, 101, 155

Lighting (Освещение), ползунки секции, 114–115

Lightroom

- External Editing (Внешний редактор), предпочтения, 26–29
- использование Photoshop-плагинов, 152
- переключение в Photoshop и обратно, 30–31
- правка изображений, 150–155
- ретуширование портретов, 52–53
- уменьшение шума изображениях, 153

Linear Light (Линейный свет), режим наложения, 63

Liquify (Пластика) фильтр, 66–69

- исправление зубов, 66–67
- ретуширование портретов, 68–69

Luminance (Яркостный), ползунок, 153

Luminosity (Яркость), режим наложения, 61

M

Magic Wand (Волшебная палочка), инструмент, 11, 75, 92, 121, 146

Merge Down (Объединить с предыдущим [последующим – А.Л.]), команда, 79

Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), диалоговое окно, 43

Moore, Brad (Мур, Брэд), 80

Motion Blur (Размытие в движении), фильтр, 120

Move (Перемещение), инструмент

- композитные изображения, 81
- наложение изображений, 87, 89

ретуширование портрета, 55, 57

спецэффекты, 120, 123

удаление объектов, случайно попавших в кадр, 100

Multiply (Умножение), режим наложения, 105

N, O

Navigator (Навигатор), панель, 6

Normal (Обычные), режим наложения, 126

Oil Paint (Масляная краска), фильтр, 112–115

Overlay (Перекрытие), режим наложения, 111, 135

P

Paste (Вставить), команда, 81, 103, 124

Paste Into (Вставить в), команда, 93, 122

Patch (Заплата), инструмент, 13

Photo Filter (Фотофильтр), корректирующий слой, 23, 154

Photomerge (Сшивка снимков), диалоговое окно, 39

Photoshop

- Color Space (Цветовое пространство), настройка, 27
- Selection (Выделение), инструменты, 8–11
- vs. редактирования в Lightroom, 150–155
- видео, редактирование, xi
- книга пользователя, xi
- панели, 5–7
- панель инструментов, 2–4
- переключение в Lightroom и обратно, 30–31
- плагины, 152
- слои, 14–17
- смарт-объекты, 34–37

Pinch (Дисторсия), фильтр, 71

Polygonal Constraint (Многоугольное ограничение), инструмент, 138

Polygonal Lasso (Прямолинейное лассо), инструмент, 9, 96

ProPhoto RGB, цветовое пространство, 27

Protect Detail (Защитить детали), окошко для галочки, 60

PSD-изображения

- редактирование в Photoshop, 30
- сохранение для внешнего редактирования, 26

Pucker (Сморщивание), инструмент, 68

Q

Quick Selection (Быстрое выделение), инструмент, 10, 74–75, 96, 121

R

Radial Filter (Радиальный фильтр), 150, 154

Radius (Радиус), ползунок

- High Pass (Цветовой контраст) фильтр, 134
- Refine Edge (Уточнить край), диалоговое окно, 76, 78
- Smart Sharpen ("Умная" резкость), фильтр, 132
- Unsharp Mask (Контурная резкость), фильтр, 131

RAW изображения

- редактирование в Photoshop, 30
- смарт-объекты для редактирования, 34–37

Rectangular Marquee (Прямоугольная рамка), инструмент, 8, 90, 98, 119, 122, 125

Recycle Bin (Mac:Trash), значок, 16

Reduce Noise (Уменьшить шум), ползунок, 133

Refine Edge (Уточнить край), диалоговое окно, 76
Refine Radius (Уточнить радиус), инструмент, 76
Reset (Сброс эффекта), опция инструмента, 3

S

Saturation (Насыщенность), ползунок, 154
Scale (Размер), ползунок, 113
Scott 5, пресет HDR, 43–44
Select All (Выделить всё), команда, 16, 86, 92, 124
Shadows (Тени) ползунок, 35
Shake Reduction (Стабилизация изображения), фильтр, 136
Sharpen (Резкость), инструмент
 ретуширование портретов, 60–61
 сделанные усовершенствования, 60
Shine (Блеск), ползунок, 115
Show Backdrop (Дополнительные параметры), окошко для галочки, 67
Smart Radius ("Умный" радиус), окошко для галочки, 76
Smart Sharpen ("Умная" резкость), фильтр, 132–133
Soft Light (Мягкий свет), режим наложения, 42, 49, 151
Split Toning (Раздельное тонирование), панель, 154
Spot Removal (Удаление пятен), инструмент, 53, 62
Stack with Original (Стек с оригиналом), окошко для галочки, 28
Stroke (Выполнить обводку), диалоговое окно, 127
Stylization (Стилизация), ползунок, 112
Surface Blur (Размытие по поверхности), фильтр, 109
Swash (Расширенные лигатуры), функция, 127

T

Thaw Mask (Разморозить), инструмент, 69
Threshold (Изогелия), ползунок, 131
TIFF изображения, 30
Tilt-Shift (Наклон-смещение), фильтр, 116
Tone Curve (Тоновая кривая), панель, 151, 155

U, V, W, Z

Unsharp Mask (Контурная резкость), фильтр, 47, 101, 130–131
Vanelli, Robert (Ванелли, Роберт), 102
Vibrance (Сочность), ползунок, 117
Vignette Removal (Удаление виньетирования), флажковое окошко, 39
Vivid Light (Яркий свет), режим наложения, 108
Whites (Белые), ползунок, 155
Zoom (Масштаб), инструмент, 5, 58, 60

Б

белые точки, 155
битовая глубина, 27
блики в линзах очков, удаление, 142–145
блики в объективе, удаление, 42
бонусное видео, xi
брекетированные снимки, 43
быстрые клавиши
 активация инструментов, 3
 открытие изображений в Photoshop, 30
 режимы наложения, 17

В

версии процесса, 35
видео, редактирование, xi

виньетирование по краям

 добавление к HDR-изображениям, 48
 удаления из панорам, 39

вложенные инструменты, 2

внешнее редактирование

 дополнительный редактор, опция, 28
 настройки по умолчанию, 26
 настройки/предпочтения, параметры, 26–29

волосы, выделение, 76–79

выделение, его отмена, 9, 96

выделение от руки, 10

выделение, инструменты, 8–11

выделения

Magic Wand (Волшебная палочка), инструмент, 11, 75, 92, 121, 146
 Quick Selection (Быстрое выделение), инструмент, 10, 74–75, 96, 121
 Refine Edge (Уточнить край), 76–79
 волос, 76–79
 вычитание из существующего, 8
 добавление, 8
 инверсия, 11
 квадратное, 9, 125
 основанное на цвете, 11
 от руки, 10
 отмена выделения, 9
 промежутков в виде белых областей, 146
 прямолинейное, 9
 прямоугольное, 8
 прямыми линиями, 9
 растушевка, 54, 56, 70
 расширение, 40, 121, 146

выравнивание слоев, 46, 140, 143

высококонтрастный тип портрета, 108–111

Г, Д

групповые снимки, исправление, 139–141

деформирование изображений, 103–104

дублирование слоёв, 18, 21, 79

З

"задний план", эффект, 151

закрашивание, эффект, 112–115

зеркальное отображение изображения, 19, 21, 99, 119

зеркально-подобные отражения, 119–120

зубы, ретуширование, 66–67

И

изменение масштаба изображения, 5

изменения размеров. См. установка/изменение размеров

изображение глаза, значок, 55, 112

иллюстрации в снимках, 102–105

именование снимков, 29

имитация похудения объектов съемки, 53

инверсия выделения, 11

инвертирование слоёв, 63, 109

инструменты

 быстрые клавиши для вызова, 3
 вложенность, 2, 3
 параметры, 3

искажения, широкоугольный объектив, 137–138

искристость радужных оболочек, эффект, 52

исправление искажений широкоугольников, 137–138

К

картина, написанная маслом, эффект, 112–115
квадратное выделение, 9, 125

кисти

Oil Paint (Масляная краска), фильтр, 112–114
 размеры – установка/изменение, 78

композитинг

выделение, 74–80, 92, 96
 добавление рисунков к снимкам, 102–105
 замена неба, 121–123
 изменение размеров объекта съемки, 81, 94
 изображение-в-изображении, 92–97
 позиционирование объектов съемки, 81
 удаление каймы, 82
 фон, создание, 74, 80
 цвета, согласование, 82–84
 эффекты для объединения элементов, 85

корректирующие слои

Gradient (Градиент), 42, 151
 Levels (Уровни), 101, 155
 Photo Filter (Фотофильтр), 23, 154

Л, М

линейки, показ, 54

масштабирование

букв или текста, 89
 изображений, 19, 81, 94, 104

См. также установка/изменение размеров

Н

"наклон-смещение", эффект, 116–118

наложенные изображения, 86–91

добавление текста, 89–91
 позиционирование объектов, 87
 создание и редактирование, 88

направляющие, показ, 54

небо

замена на лучшее, 121–123
 эффект градиента, 42

нейтральный градиент плотности, эффект, 42

непрозрачность, настройка, 15

Brush (Кисть), инструмент, 59
 HDR-изображения, создание, 49
 зеркально-подобные отражения, 97, 120
 иллюстрации в снимке, 105
 ретуширование портретов, 59, 65
 смягчение кожи, 65
 спецэффекты, 120
 текстовый, слой, 91
 тени, 127

О

об этой книге, x–xi

обрезка

выравнивание портретов, 140, 144
 искажения широкоугольного объектива, 138
 сшивка панорам, 40

объединение слоёв, 79, 110

одежда, коррекция складок, 68

округление частей тела, 69

ореолы

при повышении резкости, 132
 удаление из изображений, 63–64

отменить действие команды, 13, 23, 78

отражение, как в зеркале

добавление к снимкам iPad, 95–97
 создание зеркально-подобных на воде, 119–120

очки, блики в линзах, 142–145

П

панели инструментов

Lightroom, 2
 Photoshop, 2–4

панели, 5–7

свертывание, 7
 скрытие, 6

панель параметров, 3

панорамы, 38–42

Auto Sync (Автосинхронизация), редактирование, 38
 градиент, добавление эффекта, 42
 обрезка/заполнение промежутков, 40–41
 перекрытие изображений при съемке, 38
 сшивание в Photoshop, 39
 удаление виньеток, 39

плавающая панель инструментов, 2

плагины, Photoshop, 152

поворот изображений, 20, 104

повышение резкости

Detail (Детализация), панель Lightroom, 152
 HDR-изображений, 47
 Photoshop-фильтры, 130–136
 Sharpen (Резкость), инструмент, 60–61
 глаз, 60–61
 женской кожи, 152
 картины, написанной маслом, 114
 сохранение пресетов, 133

повышений резкости для веб, 131

подравнивание бровей, 56–57

портреты

высококонтрастный тип, 108–111
 групповые снимки, исправление, 139–141
См. также ретуширование портретов

пресеты

HDR Pro, 43
 именованые изображений, 29
 повышения резкости, 133

прямоугольные выделения, 8

Р

размер носа, уменьшение, 68

размытие диафрагмы, эффект, 150

размытие, эффекты

Average (Среднее), 83
 Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), 48, 63, 105
 Lens Blur (Размытие при малой глубине резкости), 153

размытие, эффекты (продолжение)

Motion Blur (Размытие в движении), 120
 Tilt-Shift (Наклон-смещение), 116–118

расширение выделения, 40, 121, 146

режимы наложения, 17

Color (Цвет), 84
 Hard Light (Жесткий свет), 135

режимы наложения (продолжение)

Linear Light (Линейный свет), 63
 Luminosity (Яркость), 61
 Multiply (Умножение), 105
 Normal (Обычные), 126
 Overlay (Перекрытие), 111, 135
 Soft Light (Мягкий свет), 42, 49, 151
 Vivid Light (Яркий свет), 108

ресамплинг изображений, 21**ретуширование глаз**

в Lightroom, 52
 капилляры в глазах, удаление, 58–59
 повышение резкости, 60–61
 увеличение глаз, 69

ретуширование лица . См. ретуширование портретов**ретуширование портретов, 51–71**

в Lightroom, 52–53
 использование инструмента Liquify (Пластика), 66–69
 исправление замятостей одежды, 68
 исправление зубов, 66–67
 исправление симметрии лица, 54–55
 повышение резкости глаз, 60–61
 подравнивание бровей, 56–57
 смягчение кожи, 53, 62–65
 увеличение глаз, 69
 удаление капилляров в глазах, 58–59
 уменьшение размера носа, 68
 уменьшение челюсти и второго подбородка, 70–71

рисунки в снимках, 102–105**С****свертывание панелей, 7****сгибающееся изображение, 104****сглаживаний частей тела, 69****скрытие панелей, 6****слои, 14–17**

автовыравнивание, 46, 140, 143
 дублирование, 18, 21, 79
 порядок пакетирования, 15
 режимы наложения, 17
 сведение, 39, 49, 84
 слияние, 79, 110
 создание новых, 14
 удаление, 16
 установка непрозрачности, 15
 См. также корректирующие слои

слои-маски

автовыравнивание слоёв, 141, 143–144
 добавление к изображениям, 17
 использование с инструментом Brush (Кисть), 36, 47, 64, 111, 141, 144
 корректирующие слои, 23
 наложение изображений, 87–88, 90–91
 проверка пропущенных областей, 65
 ретуширование портретов, 64
 скрытие жестких кромок, 100
 создание HDR-изображений, 47
 спецэффекты, 111
 удаление объектов, случайно попавших в кадр, 100, 101

смарт-объекты, 34–37**смягчение кожи**

в Lightroom, 53
 в Photoshop, 62–65

спецэффекты, 107–127

высококонтрастные портреты, 108–111
 замена небес, 121–123
 зеркально-подобные отражения, 119–120
 картины, написанные маслом, 112–115
 эффект "наклон-смещение", 116–118
 эффекты в книгах о свадьбах, 124–127

стили слоя

Drop Shadow (Тень), 20, 127
 Inner Glow (Внутреннее свечение), 126

Т**татуировка, рисунок, 102–105****текст**

добавление в слоях, 14
 использование эффектов в книгах о свадьбе, 127
 масштабирование при помощи Free Transform (Свободное трансформирование), 89
 наложение в изображениях, 89–91

тени, 20, 127**трансформирование. См. Free Transform (Свободное трансформирование), функция****У****увеличение, настройка, 5****удаление**

корректирующих слоёв, 23
 слоёв, 16
 См. также удаления

удаление объекта, случайно попавшего в кадр, 98–101**удаление пятен, 62****удаления**

бликов в объективах, 41
 виньеток краёв, 39
 кайму при композитинге, 82
 ореолов в изображениях, 63–64
 отражений в стеклах очков, 142–145
 пятнышек/веснушек, 62
 случайно попавших в кадр объектов, 98–101
 цвета в изображениях, 110
 См. также удаление

узор обозначения прозрачности, 79**уменьшение морщин, 53****уменьшение челюсти и второго подбородка, 70–71****установка/изменение размеров**

Free Transform (Свободное трансформирование), 19, 81, 94, 104, 123, 124
 Image Size (Размер изображения), диалоговое окно, 21
 кисти, 78
 объекта съёмки для композитинга, 81, 94
 шрифта или текста, 89

учебные снимки, загрузка, x**Ф****фильтры**

Adaptive Wide Angle (Адаптивный широкий угол), 137–138
 Add Noise (Добавить шум), 59
 Camera Raw, 22, 48, 85, 123

фильтры (продолжение)

Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), 48, 63, 105
High Pass (Цветовой контраст), 62, 134–135
Iris Blur (Размытие диафрагмы), 150
Lens Blur (Размытие при малой глубине резкости), 153
Liquify (Пластика), 66–69
Motion Blur (Размытие в движении), 120
Oil Paint (Масляная краска), 112
Pinch (Дисторсия), 71
Radial (Радиальный), 150, 154
Shake Reduction (Стабилизация изображения), 136
Smart Sharpen ("Умная" резкость), 132–133
Surface Blur (Размытие по поверхности), 109
Tilt-Shift (Наклон-смещение), 116
Unsharp Mask (Контурная резкость), 47, 101, 130–131
эффектов освещения, 154

фильтры повышения резкости

High Pass (Цветовой контраст), 134–135
Shake Reduction (Стабилизация изображения), 136
Smart Sharpen ("Умная" резкость), 132–133
Unsharp Mask (Контурная резкость), 47, 101, 130–131

фон

композитинг объектов съемки, 74–85
съемка для композитинга, 74, 80

узор, указывающий на прозрачность, 79
эффект малой глубины резкости, 153

форматы файлов, 26**Ц, Ч, Ш, Э****цвета**

выделение с помощью инструмента Magic Wand (Волшебная палочка), 11
добавление эффектов в выбранной области, 150
переднего плана/фона, 4, 125
удаление из изображений, 110

цветовые эффекты в выбранной области, 150**черные точки, 155****шрифт. См. текст****шум**

добавление, 59
подавление, 133, 153

эффекты в книгах о свадьбах, 124–127**эффекты освещения, фильтр, 154****эффекты. См. спецэффекты**