

## Глава

# 5

## Вызывая аплодисменты Редактирование выделенных областей

Обычно хотя бы одно слово в названии глав моих книг перекликается с ее содержимым. Но на этот раз я делаю исключение из десятилетней традиции и называю главу словами из композиции группы "Danity Kane" (в оригинале "Show Stopper"). Эти слова характеризуют не сами приемы, которые я собираюсь описать в главе, а мои чувства по отношению к этим приемам. Возможность локальной коррекции изображений формата RAW и возможность рисовать на них действительно является (по крайней мере для фотографов) наиболее восхитительной возможностью из всех нововведений версии CS4 (знаю, что звучит это немного пафосно). Наверное, возможность рисовать на файлах формата RAW не кажется вам восхитительной, если только вы не фальшивомонетчик. Конечно, ведь когда вы работаете над ретушированием ксерокопии 100 долларовой купюры, то хотите

добиться максимально качества изображения. Если при этом вам приходится редактировать 8-битовое изображение, то федералы, несомненно, будут у вас на хвосте. Припоминаю, как однажды, работая над 20-долларовой купюрой и увеличив ее до 1600%, я никак не мог добиться полного соответствия с оригиналом в одном фрагменте — волосах президента Джексона. И тогда я подумал, что в изображении мне не хватает деталей. Вот если бы я мог осветлять и затемнять 16-ти битовое изображение, то добился бы желаемого результата значительно раньше, пришел бы домой вовремя и еще успел бы заняться ретушированием нескольких паспортов, которые взял в работу.

## Осветление, затемнение и коррекция отдельных фрагментов фотографии

Моей любимой функцией в Camera Raw CS4 является возможность коррекции отдельных фрагментов изображения без потери качества (компания Adobe называет это "localized corrections" — "локализированные коррекции"). Компания Adobe внедрила эту функцию очень грамотно, и хотя ее работа отличается от использования кисти в программе Photoshop, некоторые ее аспекты понравятся вам даже больше. Мы начнем с осветления и затемнения отдельных фрагментов, но по мере работы освоим и другие возможности.

#### Шаг 1

Прежде всего, выполните базовую коррекцию изображения (настройте параметры **Exposure** (Экспозиция), **Recovery** (Восстановление), **Blacks** (Черные) и т.п.). После этого щелкните на пиктограмме инструмента **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), которая доступна на панели инструментов программы Camera Raw, или просто нажмите клавишу <K> на клавиатуре. Сразу после этого в правой части рабочего окна программы появится панель корректирующей кисти со всеми параметрами этого инструмента (которые также видны на рисунке).



|--|





#### Шаг 2

В данном примере нам предстоит затемнить переднюю часть автомобиля, на которую падает прямой солнечный свет, а затем осветлить его боковую часть, которая находится в тени. При работе с инструментом Adjustment Brush сначала нужно выбрать действие, которое вы желаете совершить, а затем приступить к рисованию. Мы начнем с затемнения передней части автомобиля, поэтому перетащите ползунок Exposure (Экспозиция) влево до отметки -1,00 (настройте также размер и растушевку кисти, изменив значения параметров **Size** (Размер) и Feather (Растушевка)). После этого начинайте зарисовывать кистью переднюю часть автомобиля (как показано на рисунке). По мере рисования редактируемые фрагменты становятся темнее. К счастью, нам не нужно знать точного значения экспозиции, поскольку впоследствии мы сможем изменить степень созданного эффекта (это моя любимая особенность данной кисти).

#### Шаг З

Закрасьте всю переднюю часть автомобиля и оцените полученный результат. Если вам кажется, что зарисованный фрагмент стал слишком темным (а мне именно так и кажется), то можно перетащить ползунок Exposure в обратном направлении (вправо) и изменить яркость фрагмента, который вы только что зарисовали (как показано на рисунке). Таким образом, вы задаете исходное значение экспозиции и можете изменить его после завершения редактирования фрагмента. Если присмотреться, то на бампере автомобиля вы увидите небольшую булавочную головку зеленого цвета. Это маркер, которым отмечена точка, с которой вы начали рисовать на изображении, применяя данный конкретный вид коррекции (затемнение передней части автомобиля). Преимущества наличия подобных маркеров вы ощутите через минуту.

#### Шаг 4

Теперь займемся осветлением боковой части автомобиля. Но вы не можете просто взять и перетащить ползунок Exposure влево, поскольку это приведет к осветлению передней части автомобиля. Чтобы начать работу над новым фрагментом изображения, независимо от первого, потребуется установить переключатель в верхней части панели в положение New (Новый). Этот переключатель выделен на рисунке. Теперь вы можете спокойно работать над новым фрагментом. Дерзайте! Установите переключатель в положение New и щелкните несколько раз на пиктограмме с изображением знака <+> ("плюс"), который доступен справа от ползунка **Exposure** (лично мне понадобилось два щелчка на этой пиктограмме). Таким образом вы увеличите значение экспозиции и сможете приступить к рисованию на боковой части автомобиля, которая находится в тени (как показано на рисунке). Как и в предыдущем случае, выбор точного значения параметра Exposure не должен вас беспокоить, поскольку вы сможете изменить его после осветления нужного фрагмента. Так что пока просто зарисовывайте боковую часть автомобиля.

#### Шаг 5

Когда вы завершите рисование на боковой части автомобиля, на изображении появится еще один зеленый маркер в виде булавки, которым будет отмечено место, с которого вы начали коррекцию фрагмента. Зарисованная часть автомобиля выглядит слишком светлой. Поэтому нужно перетащить ползунок Exposure немного влево, чтобы сделать отретушированный фрагмент чуть темнее. Он должен оставаться более светлым, нежели изначально, но не слишком ярким. Теперь на изображении кроме зеленой булавочной головки в точке, где вы начали последнюю коррекцию, есть еще и серая булавочная головка в той точке, в которой вы начали предыдущее преобразование фрагмента. Чтобы перейти к работе над другим фрагментом, щелкните на его булавочной головке. Головка будет выделена зеленым цветом, и вы сможете изменить доступные параметры для редактирования данного фрагмента изображения.

#### Совет: изменение размера кисти

Размер корректирующей кисти можно изменять с помощью клавиш правой и левой квадратных скобок (эти клавиши находятся справа от клавиши с латинской буквой <P>).

168 Глава 5 Редактирование выделенных областей









#### Шаг б

Как убедиться в том, что вы действительно полностью зарисовали нужный фрагмент? Как знать, что вы не пропустили ни одной точки? В нижней части панели доступен флажок Auto Mask (Авто маска). Если установить его и навести указатель на одну из булавочных головок, то обработанный вами фрагмент будет выделен белой маской. Таким образом вы сможете увидеть, не пропустили ли вы важных фрагментов в процессе работы кистью. (На рисунке я воспользовался не белой маской, а красной. Для этого я щелкнул на образце цвета, доступном справа от флажка Show Mask (Отображать маску), и выбрал нужный мне оттенок красного цвета в открывшемся диалоговом окне Color Picker (Палитра цветов)). Маска выбранного цвета будет видна до тех пор, пока вы будете удерживать указатель мыши над маркером-булавкой. Если вы хотите, чтобы эта маска постоянно оставалась на экране в процессе рисования кистью, установите флажок Show Mask, доступный в нижней части панели. Теперь можно зарисовать пропущенные фрагменты.

#### Шаг 7

А сейчас займемся затемнением асфальта перед автомобилем. Сначала установите переключатель в положение New в верхней части панели и уменьшите значение параметра Exposure. Зарисуйте асфальт корректирующей кистью (как показано на рисунке). Принцип работы инструмента таков, что при повторном применении он усиливает полученный эффект. Если зарисованный фрагмент кажется вам слишком светлым, проведите по нему кистью еще раз. Степень усиления эффекта контролируется ползунками Flow (Нажим) и Density (Плотность), которые доступны в нижней части панели. Ползунок **Density** влияет на корректирующую кисть приблизительно так же, как и функция аэрографа влияет на кисть в программе Photoshop. Однако действует он настолько тонко и практически незаметно, что я никогда не прибегал к изменению его значения, заданного в Camera Raw по умолчанию (100).

#### Шаг 8

Вы можете не беспокоиться о том, что случайно зарисуете фрагмент автомобиля, поскольку мы уже научились отображать маску в процессе рисования с помощью флажка Auto Mask (мы сделали это на шаге 6). Маска "находит" границы объекта, который вы зарисовываете, основываясь на анализе цвета. То есть, эта функция предохраняет вас от случайного закрашивания другого объекта. В зависимости от характеристик закрашиваемого объекта, функция Auto Mask может сослужить либо отличную, либо плохую службу. К счастью, эта функция чаще всего работает отлично и ошибается совсем редко. Поэтому я всегда оставляю ее включенной и отключаю только в тех редких случаях, когда она совершенно не работает (закрашиваются все фрагменты изображения). Учитывая все вышесказанное, переходя к работе над более мелкими фрагментами, следует уменьшить размер кисти, чтобы случайно не зарисовать соседние объекты. Поэтому уменьшите кисть с помощью клавиши <[> и зарисуйте фрагмент асфальта непосредственно под автомобилем (см. цветную вклейку, ил. 16, а).



#### Совет: удаление настроек

Если вы хотите удалить результаты коррекции одного из отредактированных фрагментов, щелкните на его маркере-булавке (чтобы выделить) и нажмите клавишу <Delete> на клавиатуре.

#### Шаг 9

Когда вы завершите закрашивание асфальта, на экране появится еще одна пиктограмма в виде зеленой булавочной головки (она обозначена на рисунке; см. цветную вклейку, ил. 16, *б*). По ней вы сможете определить, в какой точке я начал зарисовывать асфальт на этой фотографии. Если вы хотите, чтобы зарисованный фрагмент асфальта выглядел темнее (как хочу я), то нужно перетащить ползунок **Exposure** влево (как показано на рисунке). Чтобы продолжить закрашивание и сделать фон (зеленую траву, деревья, ограду и т.д.) такими же темными, как и асфальт, то вам нужно установить переключатель в положение **Add** (Добавить) и продолжить рисование кистью.



170 Глава 5





#### Шаг 10

Кроме возможности затемнять и осветлять фрагменты изображения, одной из самых замечательных возможностей последней версии программы является возможность инструмента Adjustment Brush (Корректирующая кисть) изменять на отдельных фрагментах фотографии и другие настройки (такие, как **Clarity** (Четкость) и Sharpening (Резкость)). Например, мне хочется выделить все хромированные детали автомобиля и детали радиаторной решетки. Для этого я сначала увеличиваю интересующие меня фрагменты с помощью инструмента Zoom (Масштаб) (клавиша <Z>) и устанавливаю переключатель в верхней части панели в положение **New** (Новый). Теперь перетащите вправо ползунки Exposure, Clarity и Sharpness (как это сделал я на рисунке) и зарисуйте фрагменты с изображением колесных дисков, фар, верхней и нижней части радиаторной решетки (см. цветную вклейку, ил. 16, в). В результате зарисованные фрагменты станут более четкими и контрастными. По мере закрашивания этих фрагментов я заметил, что непроизвольно захватываю кистью часть капота над радиаторной решеткой и над фарами. Чтобы убедиться в этом, я навел курсор на маркер-булавку на колесе автомобиля (этот маркер выделен зеленым цветом) и, задержав курсор в этом положении, отобразил маску, которая подсказала мне, где я зарисовал лишние фрагменты.

#### Шаг 11

Чтобы отменить редактирование фрагментов, которые не нужно было зарисовывать, можно установить переключатель в верхней части панели в положение **Erase** (Стереть) или же просто в процессе рисования нажать и удерживать клавишу <Alt> (<Option>) (которая временно переключает инструмент **Adjustment Brush** в режим стирания). В режиме стирания удалите эффекты улучшения резкости и четкости элементов капота автомобиля над радиаторной решеткой и левой фарой.

#### Совет: выбор редактируемого фрагмента

Если вы отредактировали несколько фрагментов, то при перетаскивании любого из ползунков будет изменяться настройка того фрагмента, на котором отображен зеленым цветом маркер в виде булавочной головки. Поэтому, чтобы изменить настройки какого-либо фрагмента, сперва выделите его маркер-булавку.

#### Шаг 12

Перед вами три варианта фотографии: оригинальный, отредактированный и то изображение, на котором с помощью программы Photoshop были удалены все отвлекающие детали, например, конус на переднем плане (см. цветную вклейку, ил. 17). Я отснял короткий видеоролик о том, как это можно сделать, и разместил его для вас по адресу www.kelbytraining.com/ books/cs4book. Пароль для доступа — Brush. Есть еще несколько нюансов о корректирующей кисти, которые вам следует знать. С помощью параметра Feather (Растушевка) можно контролировать мягкость краев кисти. Чем выше значение этого параметра, тем мягче края корректирующей кисти (в 90% случаев я работал кистью с мягкими краями). Чтобы воспользоваться кистью с абсолютно жесткими краями, уменьшите значение параметра Feather до 0. С помощью параметра Flow (Нажим) контролируется количество краски, наносимой кистью на изображение (в большинстве случаев я задавал значение 50 для этого параметра).



Оригинальное изображение



Отредактированное изображение



Изображение, отредактированное с помощью программы Photoshop

#### Совет: сброс параметров

Есть еще одно важное замечание по поводу работы ползунков и кнопок "+" (плюс) и "-" (минус). Если щелкнуть на кнопке "+" или "-" одного из ползунков, то значения всех остальных ползунков будут сброшены. Таким образом, вы будете дальше работать только с одним выбранным ползунком. Если же вы хотите, чтобы при работе кисти были изменены несколько параметров, то не используйте кнопки "+" и "-" (чтобы не сбросить значения всех остальных ползунков), а просто перетаскивайте нужные вам ползунки.

Начиная с версии CS3 в программе Camera Raw появился инструмент **Spot Removal** (Ретушь), с помощью которого можно удалять разнообразные дефекты из изображений, не обращаясь за помощью к программе Photoshop. С появлением версии CS4 вы теперь можете пользоваться и инструментом **Adjustment Brush** (Корректирующая кисть), позволяющим разгладить кожу модели на портретной фотографии, не выходя из модуля Camera Raw (только делайте это после того, как будет выполнена коррекция тонов на вкладке **Basic** (Основной) и удалены все дефекты из изображения).



## Ретуширование портретов в Camera Raw

#### Шаг 1

В продемонстрированной на иллюстрации фотографии нужно выполнить три операции ретуширования. Во-первых, нужно сделать светлее и ярче глаза модели. Во-вторых, нужно разгладить кожу и, в третьих, нужно сделать четче глаза и ресницы. До появления версии CS4 все эти операции должны были выполняться в программе Photoshop, но теперь мы можем все это сделать, не выходя из модуля Camera Raw. На панели инструментов щелкните на пиктограмме инструмента Adjustment Brush (Корректирующая кисть) (или нажмите клавишу <К>). Затем на панели инструмента Adjustment Brush щелкните дважды на кнопке в виде символа "+" (плюс) ползунка Exposure, чтобы увеличить его значение (как показано на рисунке).

#### Шаг 2

Начнем с осветления белков глаз модели. Сначала с помощью инструмента Zoom (Масштаб) (клавиша <Z>) увеличьте изображение, чтобы хорошо рассмотреть глаза. Затем вернитесь к инструменту Adjustment Brush, уменьшите диаметр кисти с помощью ползунка Size (Размер), доступного на панели инструмента, и зарисуйте белки глаз и зрачок, чтобы сделать их светлее. Если после редактирования обработанные фрагменты покажутся вам слишком светлыми, вы всегда сможете уменьшить значение параметра Exposure.



#### Шаг З

Установите переключатель в положение New (Новый) и щелкните четыре раза на кнопке со знаком "-" (минус) ползунка Clarity, чтобы уменьшить его значение до -100. Перетащите ползунок Sharpness до значения +25. Увеличьте диаметр кисти (с помощью ползунка Size или клавиши правой квадратной скобки <]>) и зарисуйте все фрагменты лица, на которых нет важных деталей, таких как брови, ресницы, губы, ноздри, волосы и т.п. (как показано на рисунке). Наконец, установите переключатель в положение New еще раз и увеличьте параметр Sharpness до +100, и Clarity до +25. Зарисуйте кистью фрагменты с изображением ресниц и зрачков, чтобы они выглядели более четкими. На этом ретуширование изображения завершается. Оригинальная и отредактированная версии изображения продемонстрированы на следующей странице (см. цветную вклейку, ил. 18).



174 Глава 5

Adobe Photoshop CS4: справочник по цифровой фотографии



Оригинальное и отредактированное изображения. На отредактированной версии, которая показана справа, глаза и ресницы выглядят значительно четче, а кожа выглядит более гладкой и мягкой

## Редактирование изображения неба (и других объектов) с помощью инструмента Graduated Filter

Новый фильтр **Graduated Filter** позволяет воссоздать вид, который обычно обеспечивается традиционным градиентным фильтром нейтральной плотности (фильтр нейтральной плотности представляет собой насадку на объектив, которая сверху полностью затемнена и это затемнение постепенно уменьшается к низу). Такие фильтры особенно популярны среди фотографов-пейзажистов, поскольку они часто попадают в ситуацию, когда можно выставить идеальную экспозицию только для переднего плана или только для заднего плана.

#### Шаг 1

Щелкните на пиктограмме инструмента Graduated Filter, доступного на панели инструментов Camera Raw (кнопка этого инструмента выделена на рисунке), или нажмите клавишу <G>. Откроется панель данного инструмента (которая показана на рисунке) с доступными параметрами, которые во многом напоминают параметры, доступные при работе с инструментом Adjustment Brush (Корректирующая кисть). В данном случае я хотел бы создать эффект градиентного фильтра нейтральной плотности и затемнить изображение неба. Начнем с перетаскивания ползунка Exposure влево. Можно просто щелкнуть на кнопке "-" (минус) этого ползунка, чтобы уменьшить значение данного параметра до -1,00 (как показано на рисунке).



#### Шаг 2

Удерживайте нажатой клавишу <Shift> (чтобы провести прямую линию), щелкните посередине верхнего края изображения и перетащите курсор вниз, почти до нижнего края (как показано на рисунке). Обычно перетаскивание курсора нужно прекратить на линии горизонта, поскольку в противном случае вы измените внешний вид композиции на переднем плане. Но в данном случае четкая линия горизонта отсутствует, и изображение неба простирается до нижнего края фотографии. Поэтому я перетащил курсор где-то на 80% изображения. На рисунке уже видно, насколько темнее стало небо и насколько более сбалансированным стало выглядеть изображение в целом. Примечание. Чтобы перетащить градиент в любом направлении (а не только строго горизонтально или вертикально), просто отпустите клавишу <Shift>.







Оригинальное изображение



Отредактированное изображение

#### Шаг З

Зеленой булавочной головкой обозначается верхняя точка градиента, а красной булавочной головкой обозначается нижняя точка созданного градиента. В данном случае хотелось бы чтобы небо было еще темнее. Для этого перетащите ползунок Brightness (отвечающего за средние тона) влево, чтобы средние тона неба сделать немного темнее (не используйте кнопки "+" и "–" ползунка **Brightness**, поскольку при этом значение параметра **Exposure** будет сброшено на 0). Приятно то, что после применения инструмента Graduated Filter созданный эффект можно изменить так же легко, как и при работе с инструментом Adjustment Brush. В этой фотографии мне хотелось сделать небо было немного более синим. Щелкните на образце цвета и в открывшемся окне Color Picker (Палитра цветов) щелкните на синем цвете (как показано на рисунке), чтобы добиться желаемого эффекта и завершить редактирование этой фотографии (см. цветную вклейку, ил. 19).

#### Совет: работа с градиентом

После создания градиента можно изменить его положение на фотографии. Щелкните на линии, соединяющей зеленый и красный маркеры-булавки, и перетащите ее вниз, чтобы переместить вниз весь градиент. Когда градиент будет на месте, щелкните на красной булавочной головке и удерживайте нажатой левую кнопку мыши, чтобы развернуть градиент. В процессе редактирования на одном изображении можно создать не один градиент, а несколько (установив переключатель в положение **New** перед созданием нового градиента). Вы также можете удалить градиент, щелкнув на нем и просто нажав клавишу <Delete> на клавиатуре.