



# 19-й час

## Полезные возможности

### В этой главе...

- ▶ Создание специальных эффектов
- ▶ Добавление комментариев
- ▶ Контрольные листы

До сих пор в каждой главе рассматривалась какая-то одна тема. Однако в этой главе мы намерены исследовать несколько великолепных возможностей Photoshop, которые можно применять для развлечения, а можно найти им и полезное применение. Мы рассмотрим несколько впечатляющих спецэффектов, объясним, как добавлять заметки к изображениям, и даже изучим процесс распечатки контактных листов.

*Между прочим*

#### **Не бойтесь применять другие значения параметров**

В данной главе приведены очень детальные инструкции, в которых используются весьма специфические значения параметров. При этом необходимо помнить о том, что, когда вы будете создавать описываемые здесь специальные эффекты, предложенные значения параметров могут оказаться не лучшим вариантом для ваших конкретных изображений. Разное разрешение, размеры объектов и их цвета могут потребовать использования разных значений параметров, поэтому спокойно экспериментируйте, подбирая другие значения, и вполне вероятно, что вы получите еще более интересные результаты.

## Создание специальных эффектов

Вы уже ознакомились с возможностями нескольких специальных эффектов в предыдущей главе, когда мы применяли различные стили слоя к надписям. А теперь мы раскроем ис-

тинную силу Photoshop — создадим подобные эффекты с нуля. Не волнуйтесь, мы будем действовать шаг за шагом.

## Свечение

Достаточно простым в реализации специальным эффектом является свечение. Это обыкновенная тень, которая не смещена относительно объекта и обычно отображается цветом, отличным от черного. В предыдущей главе вы узнали, как использовать стиль слоя **Glow** для визуального отделения надписи от фоновой части изображения. При создании собственного эффекта свечения (в отличие от использования стиля слоя **Outer Glow**) можно настроить форму свечения таким образом, что оно закроет все недостатки на изображении.

### ▼ Попробуйте сами

## Создание свечения вокруг объекта

Попробуем добавить эффект свечения к изображению объекта. Изображение данного объекта буквально требует создания эффекта свечения. Это изображение ручки старинной пепельницы, которую я нашла в антикварном магазине. Я уже удалила фон изображения, и теперь осталось только придать эффектности этому изображению. Загрузить это изображение можно с веб-страницы книги. Файл называется `brassdog.jpg`. Либо используйте какое-то подобное изображение из собственной коллекции. Желательно, чтобы объект, к которому вы собираетесь добавить эффект свечения, можно было легко выделить.

1. Выберите изображение, к объекту которого вы хотели бы добавить эффект свечения. Исходный фотоснимок представлен на рис. 19.1.
2. Выделите объект, к которому хотите применить эффект. В данном случае проще всего выделить белый фон с помощью инструмента **Magic Wand** (Волшебная палочка). Убедитесь в том, что также выделена область возле хвоста собаки, перед тем как инвертировать выделение.



Рис. 19.1. Оригинальное изображение ручки в виде собаки буквально взывает о добавлении свечения

3. Скопируйте объект и вставьте его на новый слой с помощью комбинации клавиш <Ctrl+V> (<⌘+V>). Теперь вы получили два слоя, один из которых содержит все изображение, а второй — только выделенный объект.
4. Перетащите только что созданный слой на кнопку **New Layer** (Создает новый слой) в нижней части панели **Layers**, чтобы дублировать слой с выделенным объектом. Теперь у вас есть фоновый слой, содержащий все изображение, и два слоя, на которых расположен один и тот же выделенный объект. Выберите нижний из последних двух слоев.
5. Щелкните инструментом **Magic Wand** (Волшебная палочка) где-нибудь на свободном пространстве этого слоя (проверьте, чтобы на панели параметров был установлен флажок **Contiguous** (Смежные пиксели)). Выберите команду **Select⇒Invert** (Выделение⇒Инверсия), чтобы выделить только объект, расположенный на данном слое. Расширьте выделенную область (**Selection⇒Modify⇒Expand** (Выделение⇒Модификация⇒Расширить)) на 50 пикселей (или на любое другое подходящее значение). Растушуйте границы на 20 пикселей (команда **Feather** (Растушевка)).
6. Воспользуйтесь меню панели **Path** (Контур) для создания рабочего контура вокруг выделенной области. Отредактируйте контур. По всей видимости, моя собака будет на чем-то стоять, поэтому нужно убрать свечение под лапами. Я отредактировала контур таким образом, чтобы он был на одном уровне с нижней частью лап собаки (рис. 19.2).

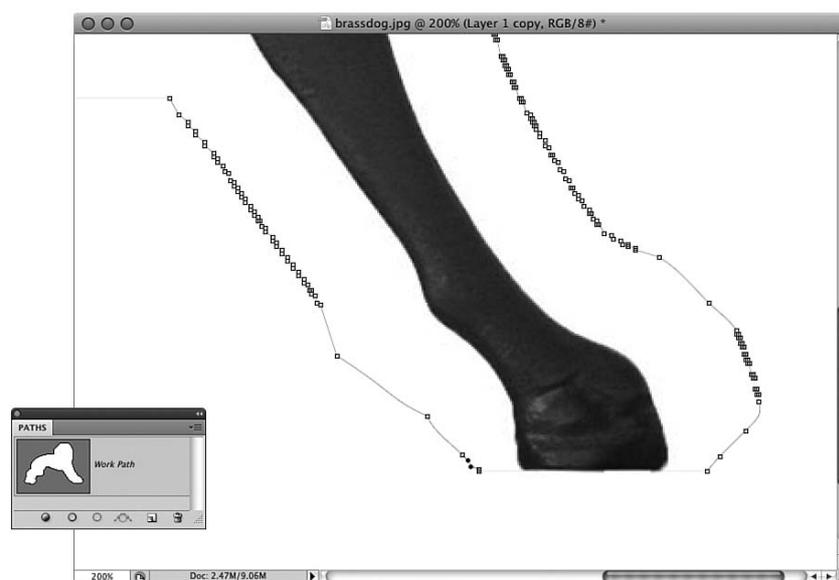


Рис. 19.2. Метод использования контура для создания свечения позволяет точно настроить форму будущего свечения

7. В меню панели **Paths** (Контур) выберите команду **Fill Path** (Выполнить заливку контура), чтобы залить контур соответствующим цветом. Примените команду **Delete Path** (Удалить контур), чтобы убрать контур вокруг объекта. Теперь на этом слое будет содержаться только заполненная цветом область. Полученный результат показан на рис. 19.3.
8. Убедитесь в том, что слой со свечением выделен. Воспользуйтесь фильтром **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) для размытия свечения. Выберите степень размытия в диапазоне от 5 до 10. Я использовала значение 40 для создания сильного свечения.

9. Измените порядок слоев так, чтобы свечение оказалось под объектом. Если тени накладываются на свечение, удалите их. Окончательный результат показан на рис. 19.4.

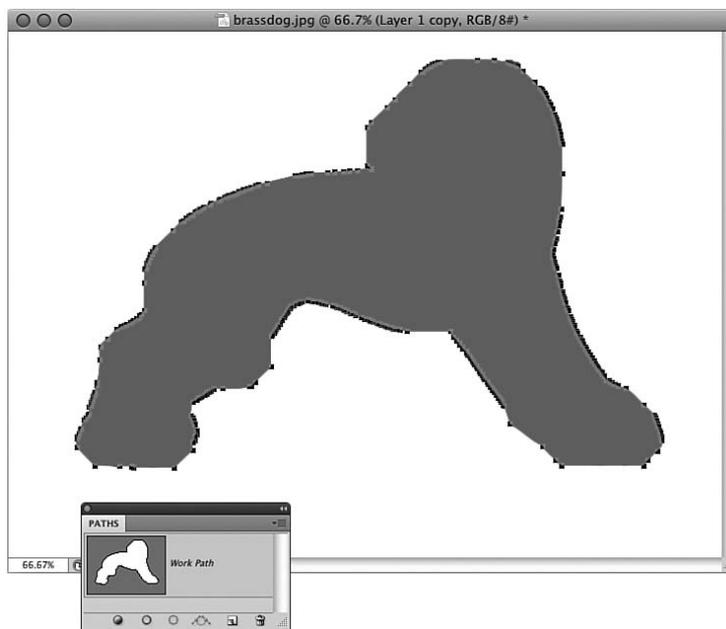


Рис. 19.3. Залитый цветом контур соответствует очертаниям собаки



Рис. 19.4. Эта собака радиоактивная?

В программе Photoshop всегда существует несколько способов достижения одного и того же результата. Так, например, вы вполне могли пропустить п. 6, просто залить цветом выделенную область и двигаться дальше. Вы могли также воспользоваться стилем слоя **Outer Glow** (Внешнее свечение), хотя создаваемый с его помощью эффект, на мой взгляд, менее удачен. Описанный выше способ не только прост и надежен, но и позволяет быстро получить необходимый результат.

Только что было создано свечение “из ничего”, поэтому есть смысл поэкспериментировать с различными значениями параметров и цветами. Попробуйте изменять яркость и размер области свечения, а затем применить фильтры группы **Blur** (Размытие), чтобы добавить к свечению эффект объема или движения. Успехов!

## Эффекты освещения

К эффектам освещения относится довольно широкий спектр специальных эффектов, определяющих особенности освещения объектов. Освещая объекты каким-нибудь нестандартным образом, можно кардинально изменить впечатление, которое будет производить впечатление на зрителей, привлекая их внимание исключительно к подсвеченному объекту.

### ▼ Попробуйте сами

## Создание эффектов освещения объекта

Как вы уже могли догадаться, основным инструментом будет фильтр Photoshop **Lighting Effects** (Эффекты освещения). В диалоговом окне этого фильтра доступно множество параметров. Несколько из них мы рассмотрим в данном упражнении.

1. Начните с изучения оригинального изображения. Возможно, это тривиальное изображение, для которого необходимо изменить яркость. А может, вы хотите придать изображению более объемный вид, чтобы привлечь внимание к каким-то его элементам. В данном случае будем работать с фотоснимком игрушки (рис. 19.5). (Если хотите поработать с этим же фотоснимком, загрузите файл `monkey.jpg` с веб-страницы книги.)
2. Определите, что необходимо подсветить — только игрушку или весь фотоснимок. Результат применения фильтра **Lighting Effects** (Эффекты освещения) только к выделенным объектам весьма эффектен, но если фильтр применять ко всему изображению, то оно будет выглядеть намного естественнее. В данном случае я направлю луч света только на обезьянку.



*Рис. 19.5. Оригинальное изображение, освещение которого необходимо изменить*

3. Воспользуйтесь командой **Filter**⇒**Render**⇒**Lighting Effects** (Фильтр⇒Рендеринг⇒Эффекты освещения), чтобы открыть диалоговое окно **Lighting Effects** (рис. 19.6). Из раскрывающегося списка **Style**, расположенного в верхней части окна, выберите пункт **2 O'clock Spotlight** (Прожектор на 2 часа). Результат изменения освещения объекта можно увидеть в окне предварительного просмотра.

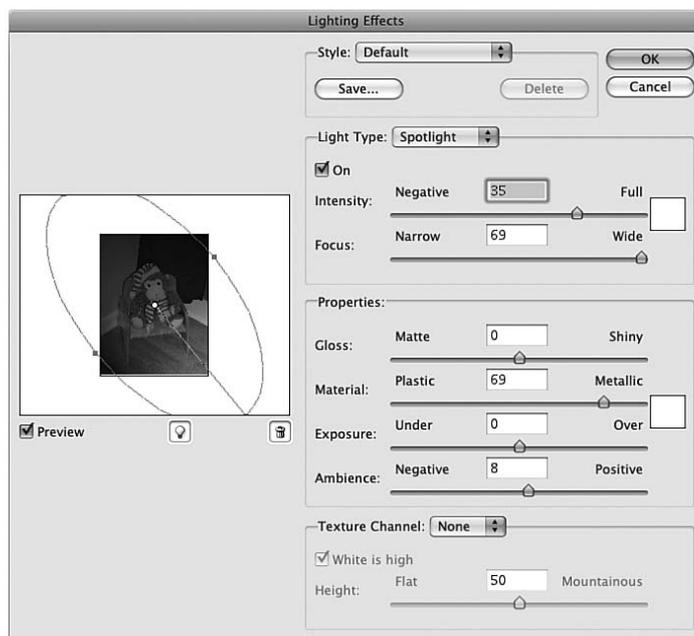


Рис. 19.6. Диалоговое окно *Lighting Effects*

4. Несмотря на то что Photoshop предлагает неплохое сочетание значений параметров, заданных по умолчанию, все-таки лучше поэкспериментировать с различными ползунками и параметрами. Не пугайтесь того, что их очень много, а используйте их по одному и смотрите на получившийся результат.  
Чтобы изменить направление и/или форму источника освещения, перетащите маркеры, расположенные на овале, отображаемом в области предварительного просмотра. Эти маркеры можно перемещать в любом направлении. Можете даже изменить расположение центральной точки, в которую нацелен луч света. Перемещайте все, что можно, пока не получите подходящий вариант освещения объекта, например, такой, как на рис. 19.7.
5. Теперь неосвещенные части изображения кажутся слишком темными. Необходимо немного повысить общий уровень освещенности, поэтому следует перетащить ползунок **Ambience** (Среда) вправо и изменить цвет направленного света.
6. Очень хорошо! Можете немного поэкспериментировать и создать другие эффекты. На рис. 19.8 приведен пример использования сразу трех источников освещения. Цвета источников можно сделать разными; для этого щелкните на цветовом образце и выберите какой-то другой оттенок.



Рис. 19.7. Подсвечивать объекты очень просто



Рис. 19.8. Иногда “большее” не значит “лучшее”



## Отражения

Если вам придется объединять в Photoshop несколько изображений, чтобы получить общую композицию, то вы вскоре заметите, что получить реалистичный результат довольно сложно. Как вы уже знаете, для того чтобы сделать составное изображение более натуральным, можно добавить к объектам тени. С этой же целью можно использовать и отражения.

### ▼ Попробуйте сами

## Добавление отражений для повышения реалистичности изображения

Рассмотрим пример создания отражений объектов от зеркальной поверхности, чтобы вы смогли добавить этот метод к своему набору приемов работы в Photoshop.

1. Предположим, у нас есть объект, который необходимо разместить на новом изображении. Сначала потребуется создать фон. С помощью инструмента **Gradient** (Градиент) можно быстро создать простую градиентную заливку, цвет которой изменяется от темного к светлому. Далее к ней следует применить фильтр **Noise** (Шум), чтобы создать эффект присутствия текстуры (я использовала значение 8%). Поскольку требуется получить изображение, похожее на фотоснимок, необходимо использовать еще и команду **Transform⇒Distort** (Трансформирование⇒Искажение), чтобы изменить форму области, заполненной градиентом. Полученный на этом этапе результат показан на рис. 19.9.
2. Поскольку верхняя часть боковых сторон фона должна быть вертикальной, выделите верхнюю часть созданной области и еще раз примените команду деформирования.

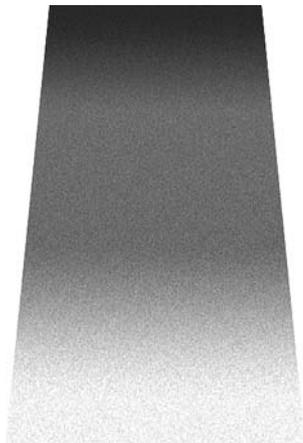


Рис. 19.9. Очень простой фон для будущей “фотографии”

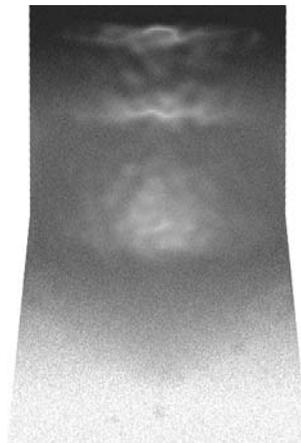
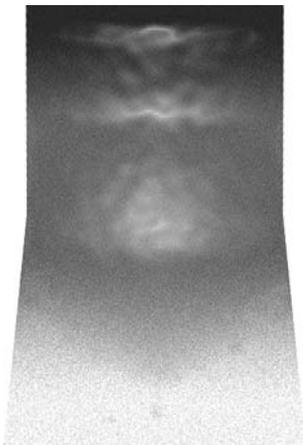


Рис. 19.10. Фон, готовый для размещения на нем объектов

В качестве завершающего действия выделите область градиента и примените какой-нибудь фильтр, чтобы получить реалистичную поверхность. Я применила фильтр **Plastic Wrap** (Целлофановая упаковка), позволяющий создавать эффект помятого целлофана (рис. 19.10).

3. На созданный фон поместите изображение небольшого предмета. (Можете загрузить его с веб-страницы книги. Файл называется `cone.jpg`.) Как видите, данная композиция пока не поражает своей реалистичностью (рис. 19.11). Нетрудно заметить, что и фоновая поверхность, и объект скомбинированы из разных изображений (так и есть на самом деле).
4. Для того чтобы получить эффект отражения объекта от фоновой поверхности, создайте сначала копию слоя, на котором расположен этот объект. На панели **Layers** разместите новый слой под слоем, копией которого он является. Это необходимо для того, чтобы отражение объекта оказалось расположенным под исходным изображением.
5. Активизировав слой с изображением отражения, выберите команду **Edit** ⇒ **Transform** ⇒ **Flip Vertical** (Редактирование ⇒ Трансформирование ⇒ Отразить по вертикали). Теперь копия нашего предмета окажется отраженной относительно горизонтальной оси.
6. Выделите отражение предмета и перетащите его вниз с помощью инструмента **Move** (Перемещение). Вам придется также воспользоваться командами **Distort** (Искажение) и **Skew** (Скос), чтобы придать отражению нужную форму и правильное расположение. Поместите отражение так, чтобы оно соприкасалось с изображением исходного предмета, но не перекрывалось им (рис. 19.12). Напоминает ли полученный результат отражение? Немного. Отражение так выглядит только в том случае, если фон представляет собой идеальную отражающую поверхность, как зеркало, что данному случаю не соответствует.
7. Чтобы придать отражению реалистичность, необходимо сделать его немного прозрачным, после чего сквозь него начнет просматриваться фоновая часть изображения (аналогичный эффект создавался при добавлении теней). Перемещайте ползунок **Opacity** (Непрозрачность) слоя с отраженным объектом до тех пор, пока не получите более реалистичное отражение, при котором оно начнет сливаться с фоновой поверхностью. Если вас устраивает полученное качество отражения, остановитесь на этом. К сожалению, полученный результат вряд ли можно считать удовлетворительным. Отражение все еще смотрится ненатурально, так как отражающая поверхность кажется идеально гладкой.



*Рис. 19.11. Нетрудно заметить, что этот рисунок является результатом комбинирования двух разных изображений*



*Рис. 19.12. Копия предмета отражена по вертикали и смещена в нужную позицию*

8. Я думаю, проблема в том, что изображение отражается вертикально. Эту ситуацию можно быстро исправить с помощью команды **Skew** (Скос). Я также немного размыла отражение. Полученный результат показан на рис. 19.13.
9. Теперь композиция изображения выглядит неплохо. Изображение нашего предмета вместе с отражением от фоновой поверхности создает вполне реалистичный эффект. Но меня смущает вертикальное положение тени за конусом. Не должен ли предмет отбрасывать хотя бы небольшую тень на эту поверхность? Разумеется, должен. Для создания эффекта тени был применен стиль слоя **Drop Shadow** (Тень). Источник света был помещен так, чтобы тень падала на поверхность за предметом, а не на его отражение (рис. 19.14).



*Рис. 19.13. После того как отражение было сделано полупрозрачным, оно стало выглядеть более правдоподобно*



*Рис. 19.14. Наличие тени позади предмета усиливает иллюзию объемности изображения*

10. И наконец, последний штрих создадим с помощью фильтра. Команда **Filter**⇒**Render**⇒**Lens Flare** (Фильтр⇒Рендеринг⇒Блик) позволит добавить немного света на поверхность предмета, что должно подтверждать наличие источника освещения, создающего тень позади самого предмета. Полученный результат показан на рис. 19.15.

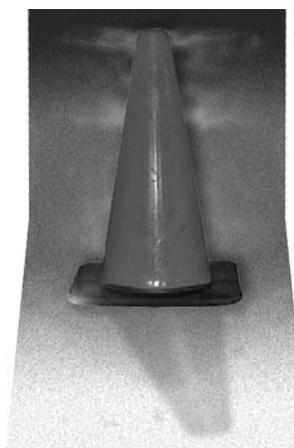


Рис. 19.15. Теперь конус не только отражается от поверхности, но и отбрасывает тень

---

Ну что же, результат вполне удовлетворителен. Изображение кажется одним целым, а не набором разных объектов, собранных вместе. Теперь вы сможете добавлять эффекты отражения к собственным изображениям.

## Добавление комментариев

Если вы любите лепить стикеры ко всему, к чему имеете непосредственное (или косвенное) отношение, вам придется по вкусу инструмент **Note** (Комментарий). Щелкните на кнопке инструмента **Note**, расположенной на панели инструментов в одной ячейке с инструментом **Eyedropper** (Пипетка), а затем на том месте рисунка, где следует добавить заметку. Кроме того, комментарий можно добавить за пределами рисунка. Для каждой заметки создается пиктограмма. После щелчка на этой пиктограмме текст заметки отображается на панели **Notes** (Комментарии).

Заметки очень удобно использовать в том случае, если над одним рисунком работают одновременно несколько художников. Комментарии могут также использоваться для описания действий, которые необходимо выполнить применительно к рисунку, а также для указания степени его готовности. На рис. 19.16 показаны одно из изображений, которое требует значительного редактирования, и соответствующий комментарий с указанием конкретных проблем. Этот комментарий увидит любой, кто откроет это изображение в Photoshop.

Если комментарий закрывает часть изображения, которую вам необходимо видеть, перетащите его в другое место. Чтобы удалить комментарий, перетащите его значок за пределы экрана или щелкните на комментарии, а затем на значке корзины в панели **Notes**.

## Контрольные листы

В наше время фотографии в основном делают цифровыми фотоаппаратами и распечатывают их на собственных принтерах, а не относят пленки в проявку. Но одна из услуг, предоставляемых в фотолабораториях, является очень полезной, даже при работе с цифровыми изображениями. Это возможность создания контрольных листов. И нет ничего удивительного в том, что программа Photoshop предоставляет аналогичную возможность.

Если вы когда-нибудь проявляли фотографии, используя традиционные методы, то вам наверняка приходилось как-то создавать контрольные листы, чтобы понять, какие фотогра-

фии заслуживают распечатки. Та же практика пригодится и в цифровой фотографии. При этом не обязательно сидеть перед компьютером, чтобы посмотреть фотографии на контрольном листе, поскольку все изображения можно рассмотреть на распечатанной версии.



Рис. 19.16. При закрытии комментария на экране остается его значок. Чтобы открыть комментарий на панели *Notes*, дважды щелкните на нем

Прежде всего нужно сохранить необходимые изображения в отдельной папке. В нее можно включать и вложенные папки. Чтобы открыть программу Bridge, воспользуйтесь командой **File⇒Browse in Bridge** (Файл⇒Открыть в Bridge).

Щелкните на кнопке **Output** (Вывод), чтобы перейти к этому режиму. В левой панели щелкните на кнопке **Folders** (Папки) и выберите папку, содержимое которой хотите распечатать на контрольном листе (рис. 19.17). На отображенной справа панели **Output** щелкните на кнопке **PDF** и выберите шаблон из раскрывающегося меню. Подходящим вариантом будет **4×5 Contact Sheet** и **5×8 Contact Sheet**. Щелкните на треугольном значке, обозначенном как **Document** (Документ), чтобы просмотреть доступные форматы бумаги. Выберите формат бумаги, который возможно использовать в вашем принтере. Параметра **Low Quality** (Низкое разрешение) обычно вполне достаточно для воспроизведения миниатюрных копий изображений. Затем изучите параметры **Layout** (Раскладка), представленные ниже области **Document**. Для того чтобы изменить количество миниатюр, которые должны размещаться на одной странице контрольного листа, укажите нужное число строк и столбцов изображений на странице. И в завершение проверьте, что установлены флажки в полях **Use Auto-Spacing** (Использовать автозаполнение) и **Rotate for Best Fit** (Повернуть для лучшего размещения), чтобы программа Bridge оптимальным образом разместила изображения на листе. После щелчка на кнопке **Refresh Preview** (Обновить) в верхней части панели **Output** программа Bridge создаст новый контрольный лист. После создания контрольного листа можно выполнить прокрутку к нижней части панели **Output** и щелкнуть на кнопке **Save** (Сохранить), чтобы создать файл PDF этого контрольного листа. Этот файл в дальнейшем можно распечатать как любой другой PDF-документ. На рис. 19.18 показан пример созданного контрольного листа, причем миниатюры упорядочены по алфавиту.



Рис. 19.17. В версии Photoshop CS4 функция создания контрольных листов возложена на приложение Bridge

## Резюме

Специальные эффекты можно получить не только путем выполнения приведенных выше инструкций с четко определенными значениями параметров. Поэкспериментируйте с другими значениями, примените фильтры, выберите различные режимы наложения — и Photoshop будет преподносить вам все новые и новые приятные сюрпризы. Чем больше вы будете работать с различными инструментами Photoshop (в том числе и фильтрами), тем больше специальных эффектов вы научитесь создавать.

## Закрепление пройденного материала

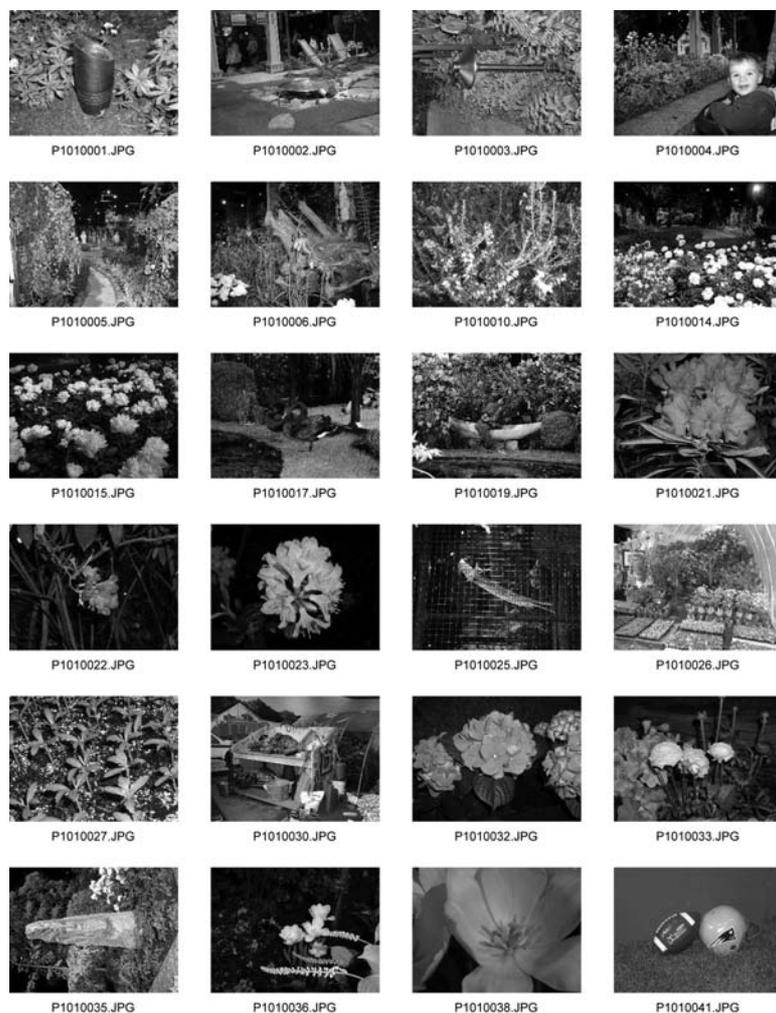
### Вопросы и ответы

*Каким образом можно добавить отражение на поверхности воды?*

Точно так же, как было добавлено отражение от фоновой поверхности (см. выше), за исключением того, что вместо примененных в данном случае фильтров следует применить к отражению фильтр **Ripple** (Рябь). В зависимости от поверхности воды можете сначала применить фильтр **Blur** (Размытие), а затем **Ripple**, или наоборот. Воспользуйтесь обоими способами и определите, какой из них лучше.

*Я школьный учитель, и мне хотелось бы разместить все сделанные мною фотографии учеников моего класса на одной странице и распечатать, указав под фотографиями имена учеников. Как это осуществить?*

Это несложно. Убедитесь, что названия файлов соответствуют именам учеников. Разместите файлы в одной папке. Откройте программу Bridge, щелкните на кнопке **Output**, а затем на кнопке **PDF**. Выберите шаблон контрольного листа и укажите необходимое количество строк и столбцов. Можно даже распечатать одно изображение на каждом листе. После завершения создания документа щелкните на кнопке **Save** (Сохранить), а затем распечатайте созданный файл PDF.



*Рис. 19.18. Каждая миниатюра имеет свою подпись в виде названия файла*

*Как вы научились всему этому? Это же так сложно — фильтры, эффекты, выделения, изменения цвета и параметров.*

Я изучала все эти тонкости точно так же, как и вы, — постепенно. Первым делом оцените особенности конкретного изображения и решите, какие эффекты вы хотели бы получить, после чего применяйте различные фильтры и эффекты до тех пор, пока не достигнете желаемого результата. Всякий раз, когда у вас будет появляться свободная минутка, запускайте Photoshop и играйте с этой программой, как другие играют в компьютерные игры. Можете за сечь, сколько времени вам понадобится на то, чтобы изменить какое-нибудь исходное изображение до неузнаваемости.

## Тест

1. Сколько предварительно установленных эффектов освещения существует в Photoshop?
  - а) Три: Spot, Omni и Directional.
  - б) Семнадцать, включая цветные направленные источники освещения и многоцветные текстуры.
  - в) Два — освещение либо используется, либо нет.
2. Правда ли, что эффект подсветки можно получить добавлением тени без смещения?
  - а) Да.
  - б) Нет.
3. Какое количество миниатюр изображений можно расположить на контактном листе?
  - а) До двенадцати.
  - б) Десять.
  - в) Зависит от их размера. Можно создать сто строк и сто столбцов миниатюр, что даст десять тысяч миниатюр на листе. Но если сделать миниатюры очень маленькими, то вы вряд ли сможете их разглядеть.

## Ответы к тесту

- 1, б. Попробуйте применить каждый из них.
- 2, а. Разумеется, цвет тени должен отличаться от черного.
- 3, в. Разумное количество — от двадцати четырех до тридцати. Но если ваше зрение лучше моего, то используйте более мелкие миниатюры.

## Упражнение

Уделите некоторое время изучению отражений. Посмотрите на свое отражение от поверхности полированного стола. (Предварительно тщательно протрите стол!) Выйдите на улицу и посмотрите, как деревья отражаются в лужах. Откройте в Photoshop изображение какого-нибудь несложного предмета и попробуйте разместить его на поверхности воды. Создайте его отражение и тень. Экспериментируйте, пока изображение не будет выглядеть естественно.