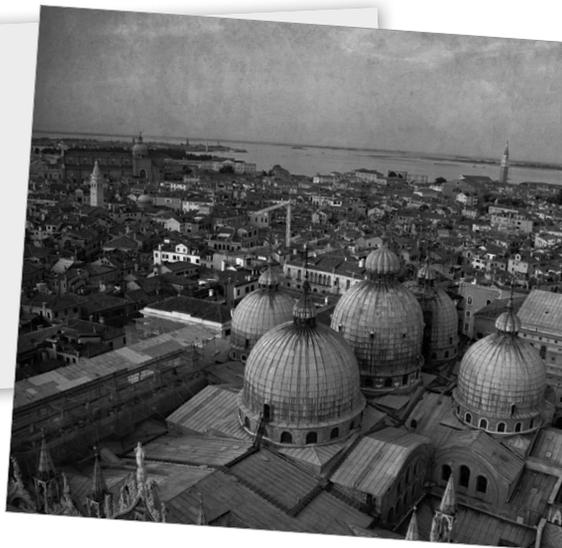




ГЛАВА 2

Студия 54

Студийные эффекты



Эта глава посвящена созданию эффектов в Photoshop, которые выглядят подобно студийным эффектам, хотя на самом деле вы можете создавать их в своем уютном подвальчике, сидя в трусах и майке. Вот вам пример всемогущества Photoshop — никто даже не подозревает, в чем вы одеты на самом деле. Конечно, восхищенные зрители ваших дизайнерских чудес будут думать о том, что у вас есть модная студия в Сохо, — ну и пусть себе думают! Подвал тоже не обязательно должен быть вашим — это может быть подвал ваших родителей. Но если вам около 35 или 40 лет, то вы наверняка уже обзавелись собственным подвальчиком (и, естественно, собственными трусами и майкой). Наличие студии в собственном подвальчике дает ряд преимуществ. Главное — это пространство над вами. Ведь когда вы работаете в подвале, все остальное находится над вами, так как вы сами сидите под землей, поэтому свою студию можно называть “подземным бункером”, что напоминает мне об Арчи Бункере из популярного телешоу 70-х *Все в семье*, которое было на пике в те годы, когда в Нью-Йорке гремел знаменитый диско-клуб “Студия 54”, хотя это было задолго до выхода одноименного фильма об этом клубе (в нем снимался Майк Майерс), у которого я, собственно, и позаимствовал название для данной главы. Во загнул, да? Я и не такое могу!

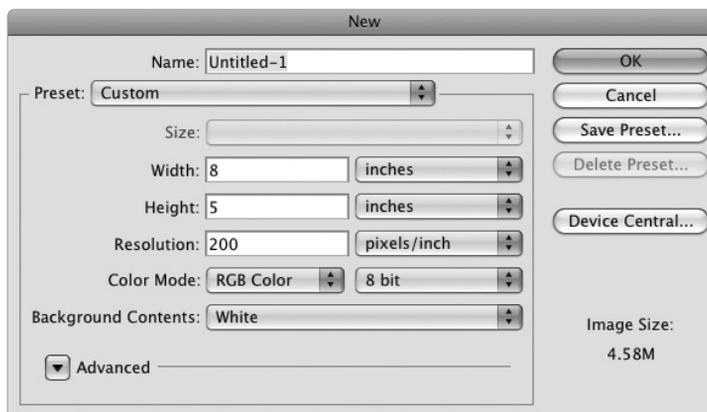


Реклама спортивных аксессуаров в стиле хай-тек

Мне приходилось наблюдать этот эффект в телерекламе сайта NFLshop.com (где можно купить настоящую форму и аксессуары игроков Национальной футбольной лиги США). На самом сайте этот эффект тоже используется неоднократно. Суть эффекта заключается в том, что создается клетчатая поверхность в стиле хай-тек с эффектом выцветания, направляющим освещение прямо на рекламируемый продукт (в данном случае — логотип). Под логотипом находится мягкая тень, выделяющая его на фоне всего остального. Вот как это делается.

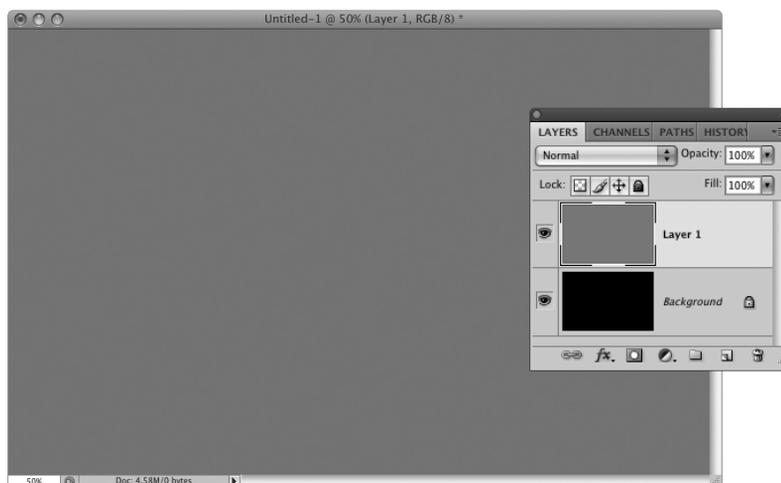
Шаг 1

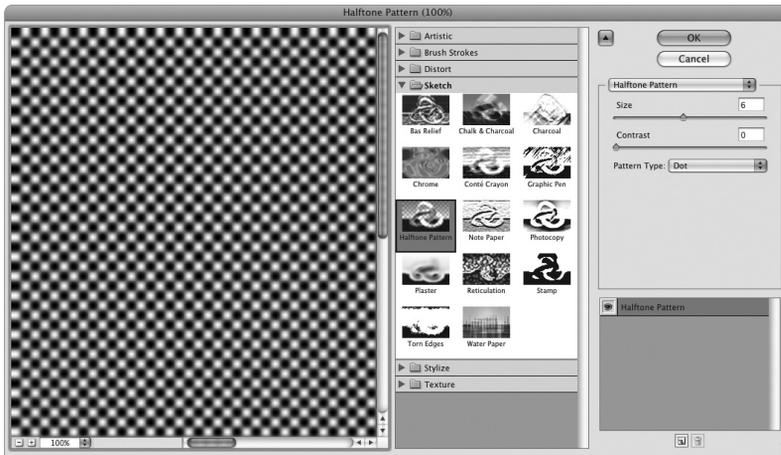
Перейдите в меню File (Файл), выберите команду New (Создать) и создайте новый документ, который имеет разрешение как минимум 200 пикселей на дюйм (я создал документ размером 8×5 дюймов и с разрешением 200 пикселей на дюйм).



Шаг 2

Нажмите клавишу <D> для выбора черного в качестве основного цвета, а затем нажмите комбинацию клавиш <Alt+Backspace> (<Option+Delete>) для заливки черным фонового слоя. Создайте новый слой (щелкнув на пиктограмме Create a New Layer (Создать новый слой) в нижней части палитры Layers), затем щелкните на образце основного цвета для вызова окна выбора цвета (Color Picker) и измените цвет на умеренно серый. Затем залейте слой выбранным серым цветом, используя указанный выше прием (можно также перейти в меню Edit (Редактирование), выбрать команду Fill (Выполнить заливку), затем в раскрывающемся списке Use (Использовать) выбрать значение 50% Gray (50% серого) и щелкнуть на кнопке OK).





Шаг 3

Восстановите основной черный цвет и приступайте к созданию требуемых рядов из точек. Для этого перейдите в меню Filter⇒ Sketch (Фильтр⇒Эскиз) и выберите фильтр Halftone Pattern (Полутонный узор). В появившемся диалоговом окне параметру Size (Размер) присвойте значение 6, параметру Contrast (Контрастность) — 0, а в раскрывающемся списке Pattern Type (Тип узора) выберите значение Dot (Точка), как показано на иллюстрации. В результате будут созданы ряды черных и белых размытых точек (отображаются в окне предварительного просмотра, находящемся в левой части диалогового окна фильтра).

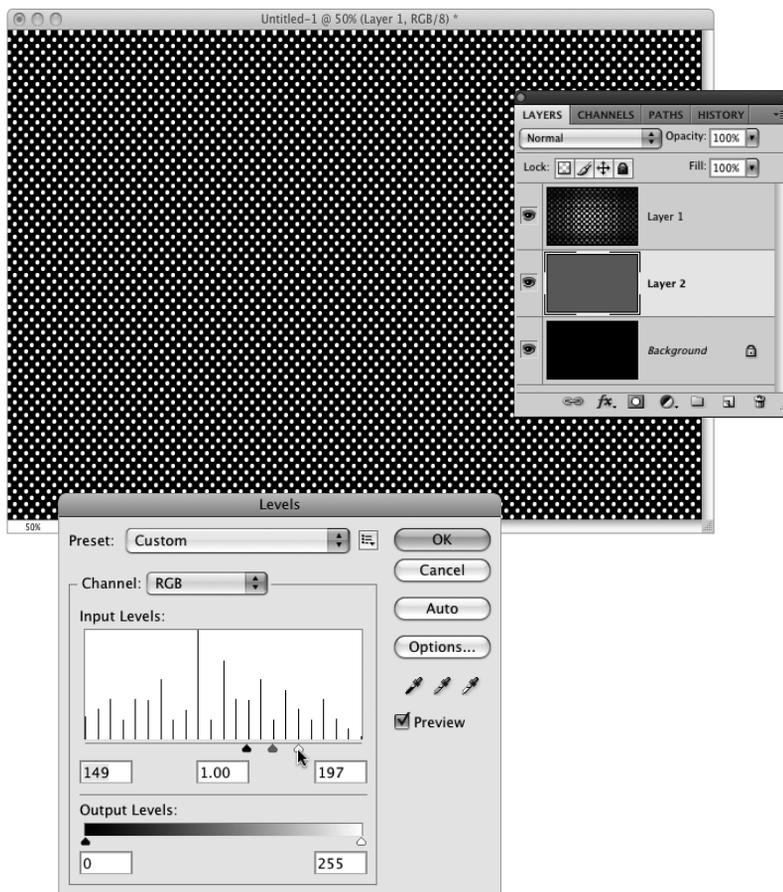


Шаг 4

После щелчка на кнопке ОК можно посмотреть, как будет выглядеть узор после применения к выбранному слою.

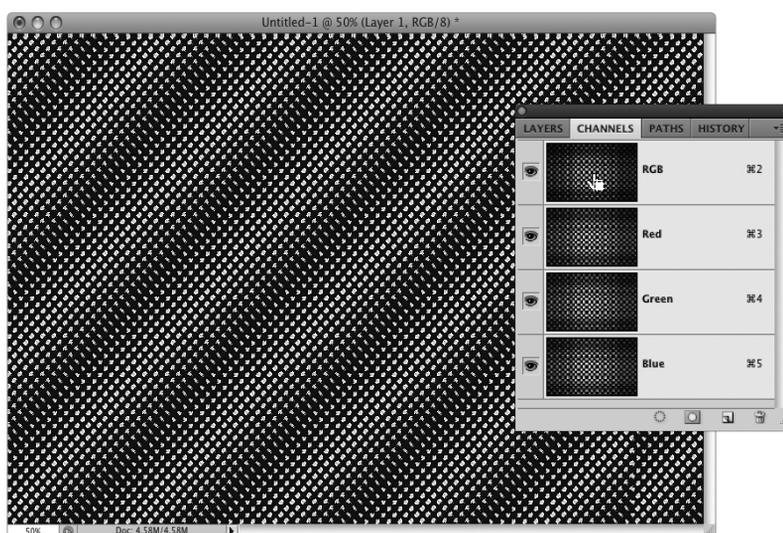
Шаг 5

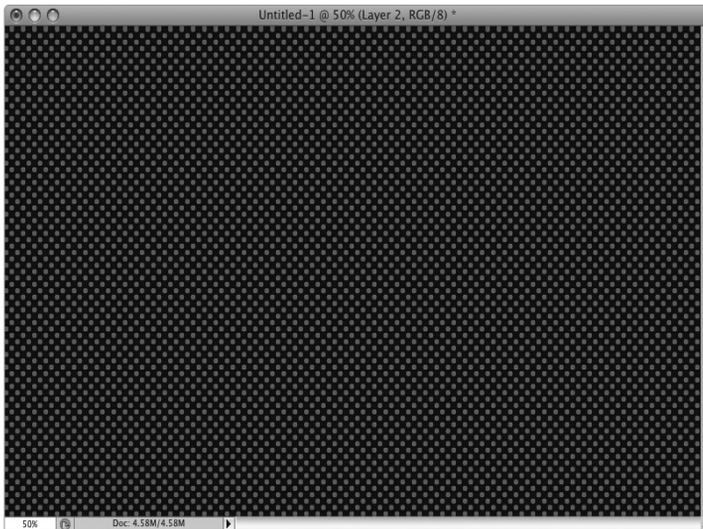
Для устранения эффекта размытости и придания точкам четкости нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+L> (<⌘+L>) для вызова диалогового окна Levels (Уровни), показанного на иллюстрации. Перетаскивайте ползунок Input Levels (Входные значения) — черный треугольник, отображающийся под левой частью гистограммы, — вправо до тех пор, пока значение настройки входного уровня теней не достигнет 150 (это значение отображается в поле, которое находится ниже ползунка). Затем перетащите ползунок Input Levels (белый треугольник, находящийся в правой части окна) влево до тех пор, пока не будет выбрано значение, которое примерно на 0,5 дюйма отличается от значения входного уровня теней (это значение приблизительно равно 197). После завершения операции размытие исчезнет, а точки будут выглядеть четкими и круглыми. Затем создайте новый слой, перетащите его таким образом, чтобы он оказался ниже слоя точек, и залейте его умеренно серым цветом. *Замечание:* перемещение ползунков входных уровней светов и теней близко друг к другу приводит к тому, что устраняется эффект размытия, но по мере перетаскивания вы также заметите, что изменяются размер точек и расстояние между ними.



Шаг 6

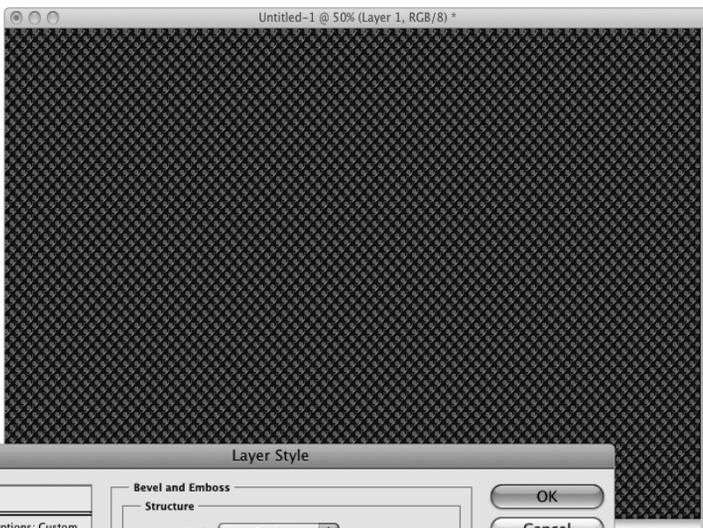
Находясь на панели Layers (Слой), щелкните на слое точек, чтобы сделать его активным. Затем перейдите на палитру Channels (Каналы), которая выбирается в меню Window (Окно) и, удерживая клавишу <Ctrl> (<⌘>), щелкните на миниатюре канала RGB (как показано на иллюстрации) для загрузки значения яркости канала в качестве выделенной области (при этом выделяются все белые области).





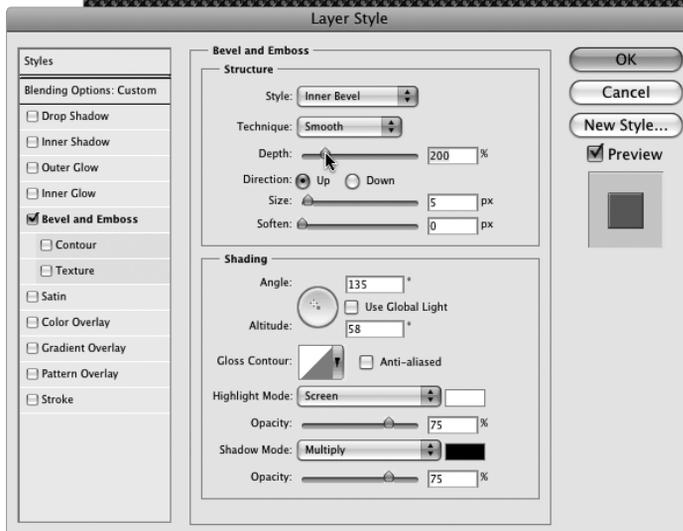
Шаг 7

Для того чтобы сделать белые точки прозрачными, выполните следующие действия. Нажмите клавишу <Backspace> (<Delete>) для удаления белых точек, а затем нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+D> (<⌘+D>) для отмены выделения. Теперь на месте белых точек появились серые точки (результат просвечивания серого цвета из находящегося ниже слоя). Вернитесь обратно к панели Layers.



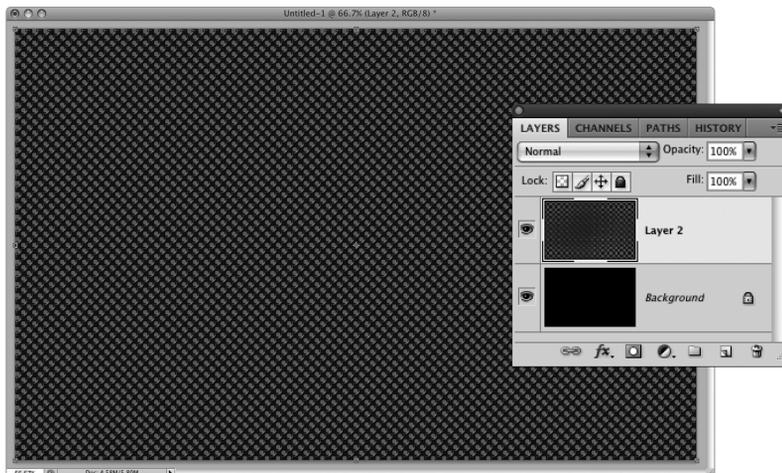
Шаг 8

Для придания узору эффекта глубины добавим к серым точкам эффект тиснения. Щелкните на пиктограмме Add a Layer Style (Добавить стиль слоя) в нижней части палитры Layers (Слои) а затем в раскрывающемся меню выберите параметр Bevel and Emboss (Тиснение). В диалоговом окне Layer Style (Стиль слоя), показанном на иллюстрации, увеличьте значение параметра Depth (Глубина) до 200%. Далее перейдите в раздел Shading (Затенение) и установите флажок Use Global Light (Глобальное освещение), а в области Angle (Угол) перетащите маленький крестик ближе к центру (либо просто укажите значение 135° для параметра Angle и значение 58° для параметра Altitude (Высота)). Благодаря изменению направления освещения, которое было только что выполнено, увеличивается эффект выпуклости тиснения. Щелкните на кнопке ОК, чтобы применить эффект тиснения к слою. Теперь, после того как были правильно подобраны цвета и добавлен эффект тиснения, нужно объединить слой точек и находящийся ниже слой серого цвета. Для этого просто нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+E> (<⌘+E>).



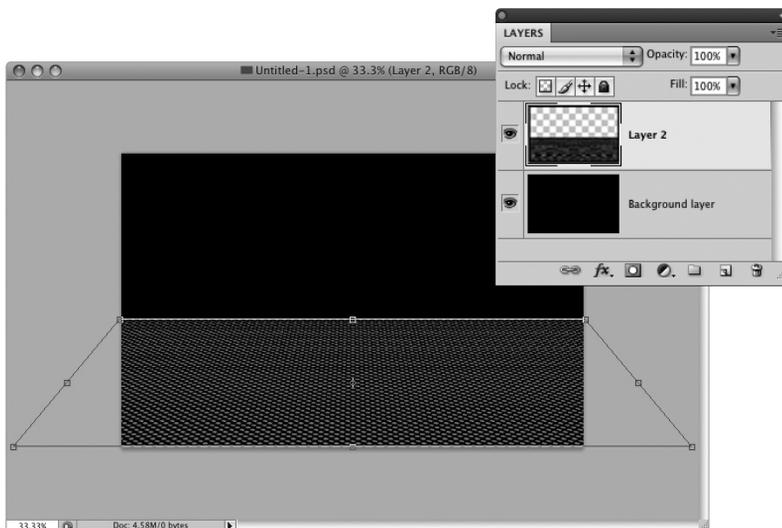
Шаг 9

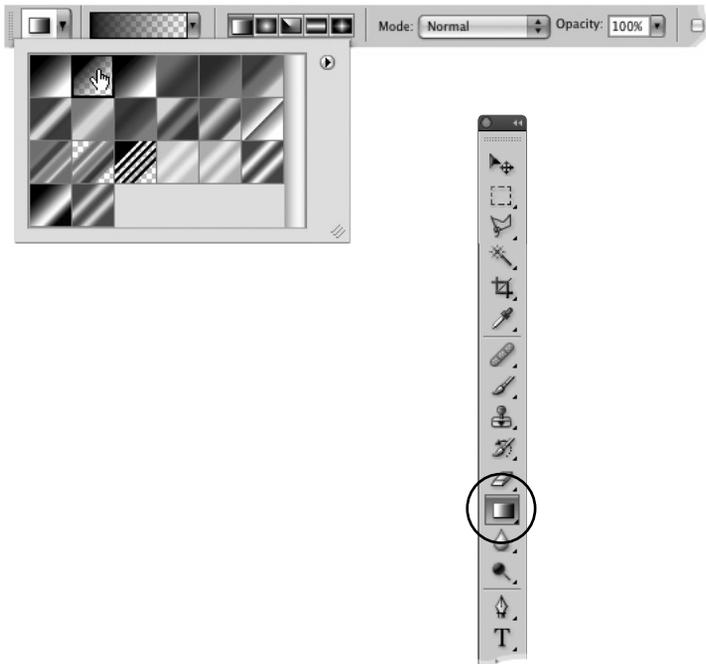
На этом этапе посмотрим, как выглядит наш точечный узор с добавленным эффектом тиснения. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> (<⌘+T>) для выполнения команды Free Transform (Свободная трансформация), затем нажмите <Ctrl+0> (<⌘+0>), чтобы немного расширить окно изображения. В результате появятся манипуляторы команды Free Transform (см. иллюстрацию). Обратите внимание на то, что в данном случае вы имеете дело лишь с двумя слоями — черным фоновым слоем и слоем точек. Причина заключается в том, что на предыдущем этапе была выполнена операция объединения слоя точек и серого слоя.



Шаг 10

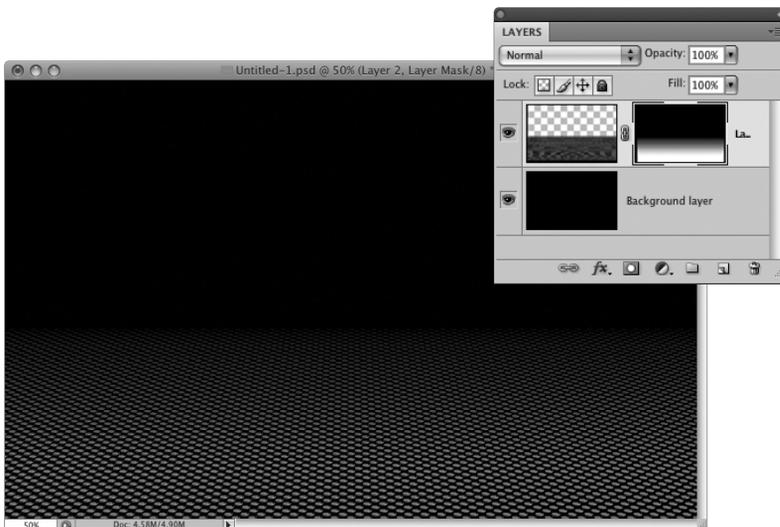
Теперь нам предстоит немного выровнять точечный узор, чтобы он выглядел, как приподнятая столешница стола. Эту операцию можно выполнить с помощью функции Perspective (Перспектива) команды Free Transform (Свободное трансформирование), но она иногда искажает точки самым причудливым образом, поэтому мы сделаем то же самое вручную с помощью функции Distort (Искажение). Удерживая клавишу <Ctrl> (<⌘>), захватите точку, находящуюся в верхнем правом углу, и перетащите ее вниз на расстояние, которое примерно равно две трети от высоты изображения. Захватите точку, находящуюся в верхнем левом углу, и выполните аналогичную операцию. Затем захватите точку, находящуюся в нижнем правом углу, и, удерживая клавишу <Ctrl>, выполните перетаскивание вправо. То же самое сделайте с точкой, находящейся в нижнем левом углу. В результате будет получен эффект перспективы. Для выхода из режима трансформирования нажмите клавишу <Enter> (<Return>).





Шаг 11

На этом этапе воспользуемся маской слоя и градиентом от сплошного цвета к прозрачному для уменьшения резкости краев сетки из точек, в результате чего будет получен эффект постепенного перехода к черному цвету. Для этого выберите инструмент Gradient (Градиент), нажав клавишу <G>, затем перейдите на панель Options (Параметры) и щелкните на указывающей вниз стрелке, находящейся справа от миниатюры градиента. В результате откроется панель выбора градиента (Gradient Picker), на которой выберите второй градиент (как показано на иллюстрации) — он называется Foreground to Transparent (От основного к прозрачному).

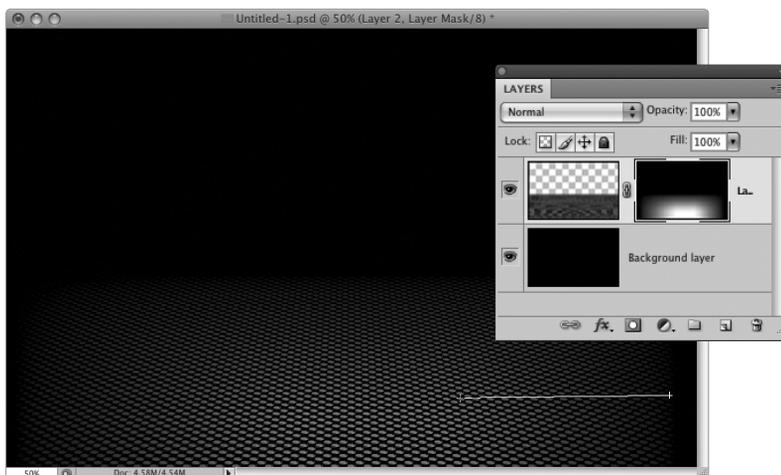


Шаг 12

Теперь перейдите к панели Layers (Слои) и щелкните на пиктограмме Add Layer Mask (Добавить слой-маску), находящейся в нижней части панели (это третья слева пиктограмма). В результате основной цвет может измениться на белый, поэтому нажмите клавишу <X> для возврата к черному цвету. Затем вернитесь к изображению, щелкните инструментом Gradient в центре верхней части точечной сетки и выполните перетаскивание вниз на расстояние около дюйма. В результате будет получен эффект постепенного перехода к черному цвету — от верхнего края точечной сетки (как показано на иллюстрации).

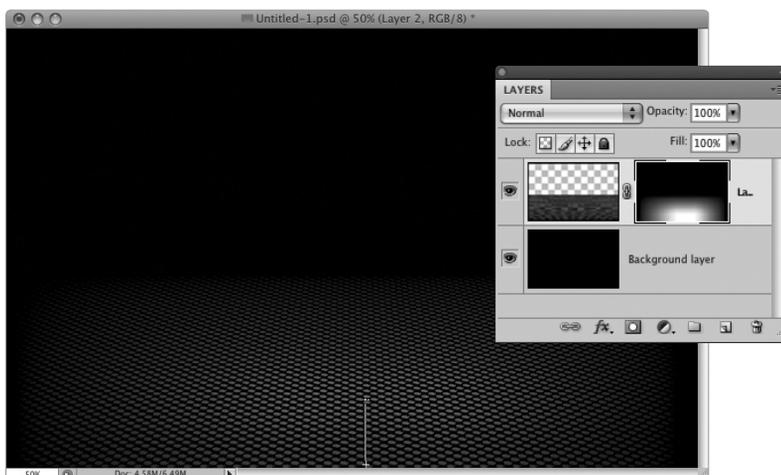
Шаг 13

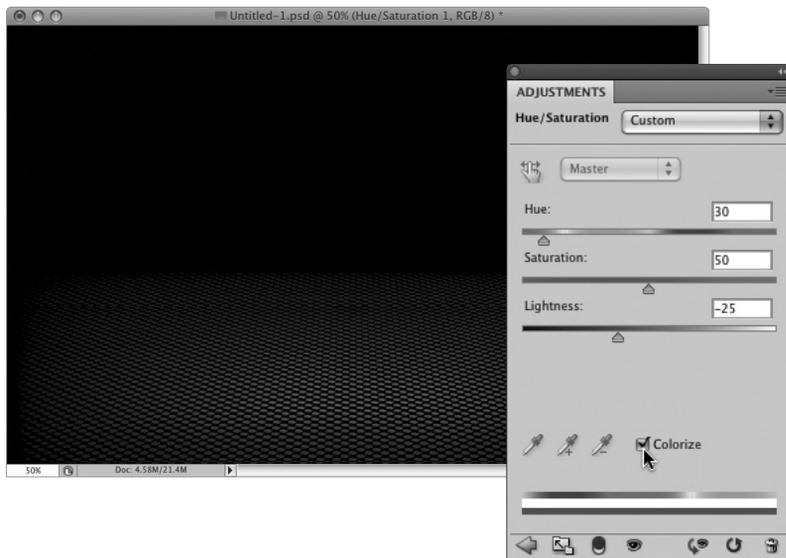
Ну, а теперь выполним аналогичные операции с боковыми сторонами для получения эффекта постепенного перехода к черному цвету (см. иллюстрацию).



Шаг 14

К этому моменту был создан эффект постепенного перехода к черному цвету для верхнего, правого и левого краев, теперь же будет добавлен более плавный переход для нижнего края (в результате будет получен эффект точечного освещения сетки). Перейдите на панель Options (Параметры) и уменьшите значение параметра Opacity (Непрозрачность) инструмента Gradient до 50%, затем выполните перетаскивание от нижнего края изображения вверх (вовнутрь сетки) на расстояние примерно 1 дюйм (как показано на иллюстрации). В результате к нижнему краю изображения будет добавлен эффект незначительного перехода к черному цвету.





Шаг 15

А теперь добавим цвет в точечную сетку. Для этого перейдите на панель Adjustments (Коррекция), щелкните на пиктограмме Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность), которая является второй слева во втором ряду, установите флажок Colorize (Тонирование), как показано на иллюстрации, а затем воспользуйтесь ползунком Hue (Цветовой тон) для выбора цвета оттенка (цвет точечной сетки). Если цвет слишком тусклый, увеличьте значение ползунка Saturation (Насыщенность) примерно до значения 50, а если цвет слишком яркий, перетащите ползунок Lightness (Яркость) влево.



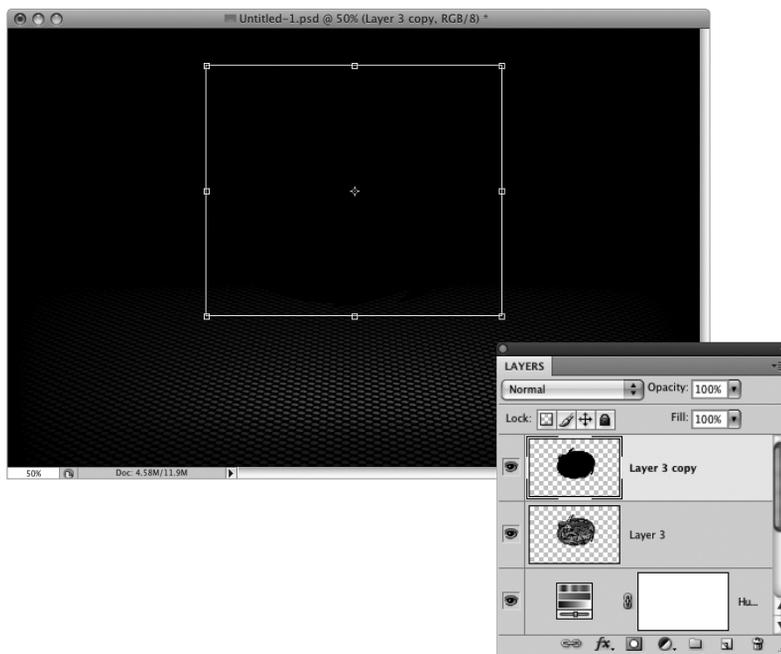
Шаг 16

Откройте документ, содержащий логотип (или фотоснимок продукта), выберите инструмент Move (Перемещение), нажав клавишу <V>, а затем перетащите логотип на основной документ (как показано на иллюстрации). Если вокруг логотипа находится область фона, залитая сплошным цветом, потребуется выделить сам логотип. Начните с выделения фона с помощью инструмента Magic Wand (Волшебная палочка). Нажмите комбинацию клавиш <Shift+W>, а затем <Ctrl+Shift+I> (<⌘+Shift+I>) — для инвертирования выделения, после чего выполните перетаскивание поверх выделенной области, не затрагивая фон. Теперь можно разместить логотип (или фотоснимок продукта) в самой яркой области сетки.

COREY BARKER

Шаг 17

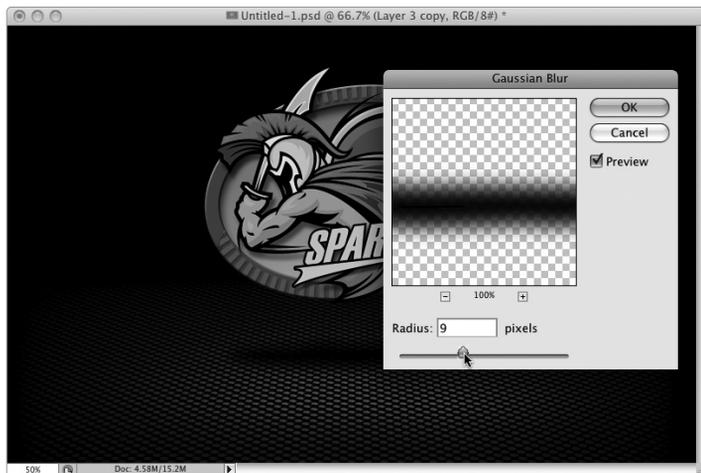
На этом этапе к логотипу будет добавлена тень. Обратите внимание на то, что в данном случае невозможно воспользоваться стандартной методикой добавления тени. Если поступить таким образом, тень будет добавлена позади логотипа, а не под ним на сетке (как требуется в данной ситуации). Поэтому для добавления тени в нужном месте потребуется воспользоваться "обходным маневром". Начните с дублирования слоя путем нажатия комбинации клавиш <Ctrl+J> (<⌘+J>). Затем залейте логотип черным цветом, нажав комбинацию клавиш <Alt+Shift+Backspace> (<Option+Shift+Delete>), — эта залитая черным копия логотипа будет включена в область тени. Затем снова вызовите команду Free Transform (см. иллюстрацию).



Шаг 18

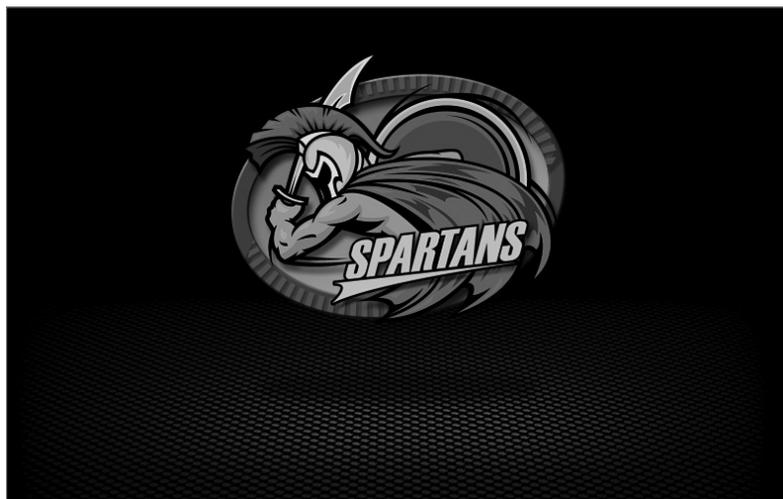
Удерживая клавишу <Shift>, перетащите залитый черным цветом логотип ниже полноцветного логотипа. Удерживая клавишу <Shift>, захватите верхнюю центральную точку и перетащите ее вниз, прижимая черный логотип к низу до тех пор, пока он не станет практически плоским (как показано на иллюстрации), после чего выйдите из режима свободного трансформирования.





Шаг 19

Для смягчения добавленной тени перейдите в меню **Filter**⇒**Blur** (Фильтр⇒Размытие) и выберите фильтр **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу). В окне **Gaussian Blur** введите значение **9** и щелкните на кнопке **OK**, чтобы применить размытие, смягчающее края.



Шаг 20

И наконец, перейдите на панель **Layers** (Слои) и уменьшите значение настройки **Opacity** (Непрозрачность) для этого слоя до отметки примерно **50%**. В результате будет осветлена тень, которой также будет придана частичная прозрачность. После этого через тень будет просвечивать точечная сетка, что придаст тени более реалистичный вид. На этом работа по созданию эффекта завершена!

Искусственное "старение" фотографий с помощью текстур

Этот прием привлек мое внимание, когда фотография Лауры Бостон Тек (Laura Boston Thek) была выбрана в качестве лауреата недели (Image of the Week) на сайте, где размещаются портфолио членов Национальной ассоциации профессионалов Photoshop (National Association of Photoshop Professionals, NAPP). Лаура взяла фотографию, которая была сделана во время путешествия в Венецию, и применила к ней текстуру бумаги, симитировав эффект старения. Многие обращались и продолжают обращаться ко мне с вопросами о том, как она добилась подобного результата. Ниже я постараюсь ответить на эти вопросы.

Шаг 1

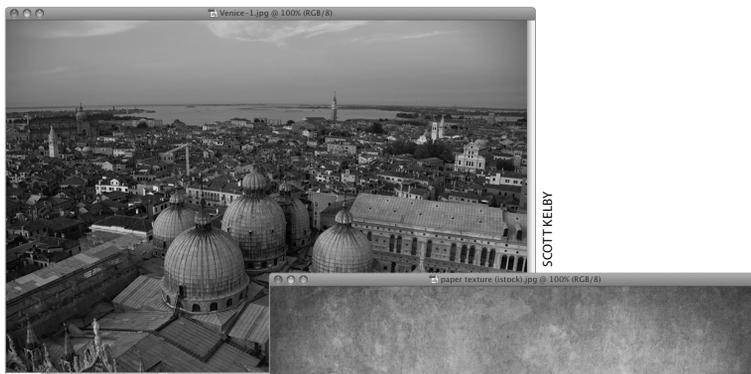
Начните с того, что откройте фотографию, к которой хотите применить этот эффект. К счастью, я вместе с семьей тоже был в Венеции, поэтому воспользовался фотографией, похожей на работу Лауры (эту фотографию можно загрузить с веб-сайта книги, ссылка на который дана во введении).

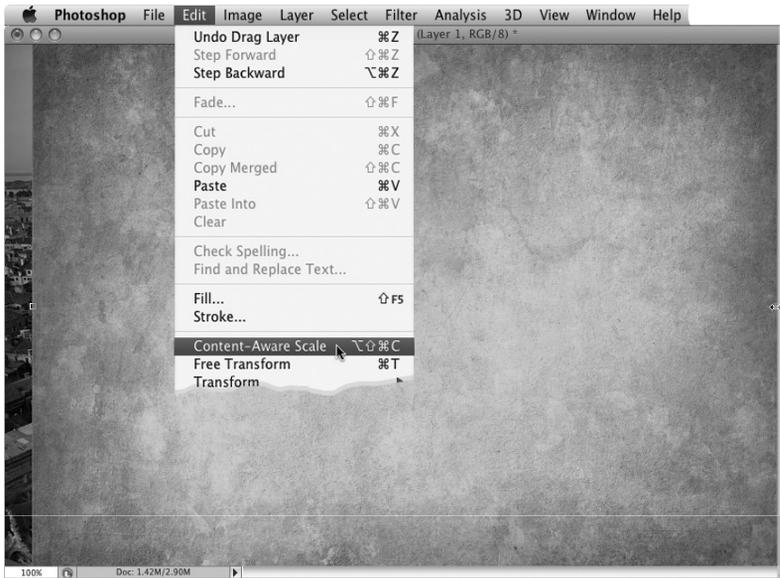
Шаг 2

В дальнейшем вам потребуется изображение бумажной текстуры, подобное показанному на иллюстрации (см. цветную вклейку, ил. 8). Соответствующий файл тоже можно загрузить с веб-сайта книги.

Шаг 3

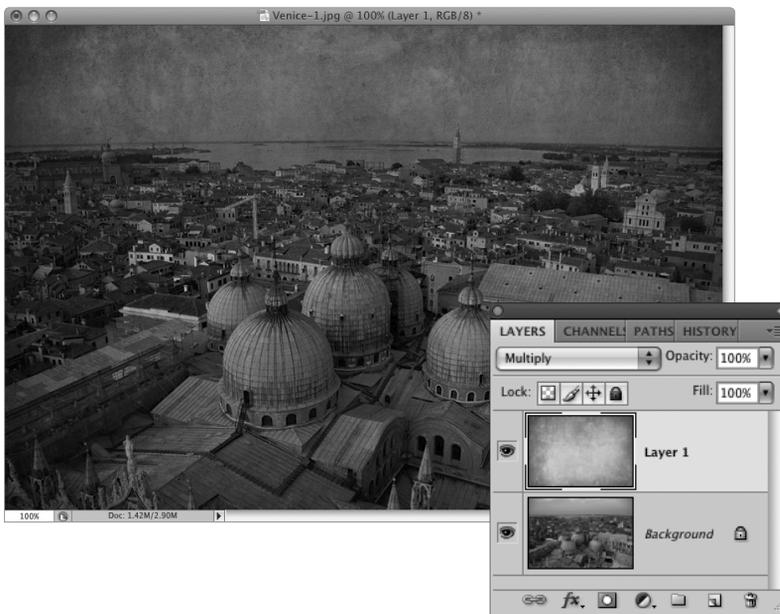
Выберите инструмент Move (Перемещение), нажав клавишу <V>, и перетащите изображение бумажной текстуры на выбранную вами фотографию. (Замечание: если в процессе перетаскивания нажать клавишу <Shift>, изображение текстуры будет выровнено точно по центру фотографии, как показано на иллюстрации.) Для выравнивания фотографии и изображения текстуры можно, конечно, воспользоваться режимом окон с вкладками, который появился в версии Photoshop CS4, но этот режим довольно неудобен в применении. Если вы все же решите им воспользоваться, перетащите изображение текстуры на вкладку, где находится ваша фотография, а затем подождите несколько секунд. После того как появится фотография, выполните перетаскивание вниз по направлению к центру фотографии и отпустите кнопку мыши, в результате чего будет завершено выравнивание изображения текстуры и фотографии. (Как видите, эта методика действительно довольно трудоемкая, поэтому я отказался от ее использования).





Шаг 4

Существует вероятность того, что размеры изображения бумажной текстуры не будут совпадать с размерами фотографии (обратите внимание на предыдущую иллюстрацию, в левой и правой частях которой просматривается фотография, поскольку изображение текстуры слишком узкое). Для устранения этой проблемы можно растянуть изображение текстуры. Конечно, можно просто воспользоваться командой Free Transform (Свободное трансформирование). (В конце концов, мы имеем дело с фоновой текстурой, не так ли?) А можно продемонстрировать знание новейших свойств Adobe Photoshop CS4 и воспользоваться командой Content-Aware Scale (Масштаб с учетом содержимого). Эта команда сводит к минимуму побочные эффекты, связанные с растягиванием изображения. Перейдите в меню Edit (Редактирование), а затем выберите команду Content-Aware Scale (Масштаб с учетом содержимого), как показано на иллюстрации. В результате по краям вашего изображения появятся манипуляторы масштабирования. Просто выберите находящийся справа посередине манипулятор и перетащите его вправо для заполнения зазора текстурой. То же самое можно проделать с левой стороной (а также, при необходимости, верхней и нижней сторонами). После заполнения всех зазоров нажмите клавишу <Enter> (<Return>) для выхода из режима свободного трансформирования.

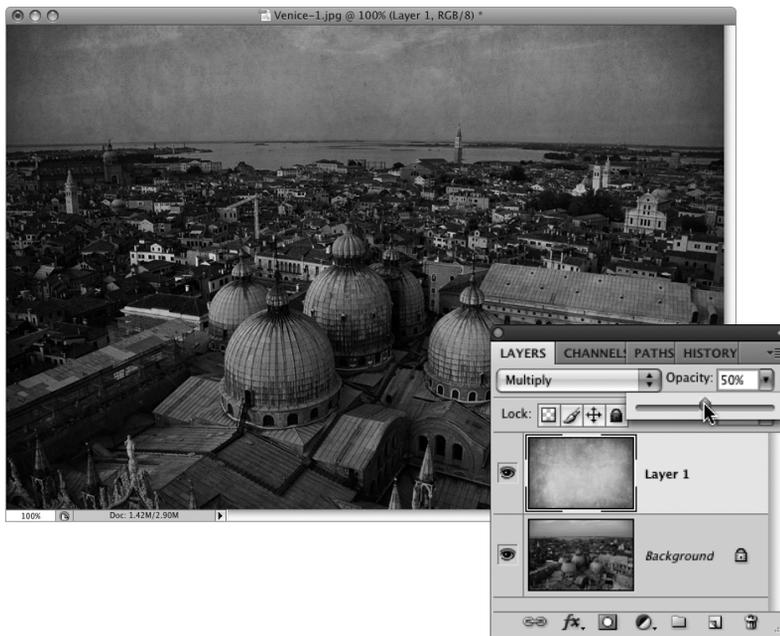


Шаг 5

На этом этапе воспользуемся режимом наложения слоя для наложения текстуры бумаги на фотографию, которая находится на расположенном ниже слое. При этом возникает вопрос о выборе оптимального режима наложения. Вот как это узнать. Выберите инструмент Move (Перемещение), а затем нажмите комбинацию клавиш <Shift++> (знак "плюс" на клавиатуре). После каждого нажатия будет происходить выбор следующего режима наложения из меню. Таким образом, всего лишь за несколько секунд вы переберете все режимы наложения и выберете тот, который выглядит наилучшим образом. В рассматриваемом примере был выбран режим наложения Multiply (Умножение), поэтому перебор занял всего лишь одну секунду.

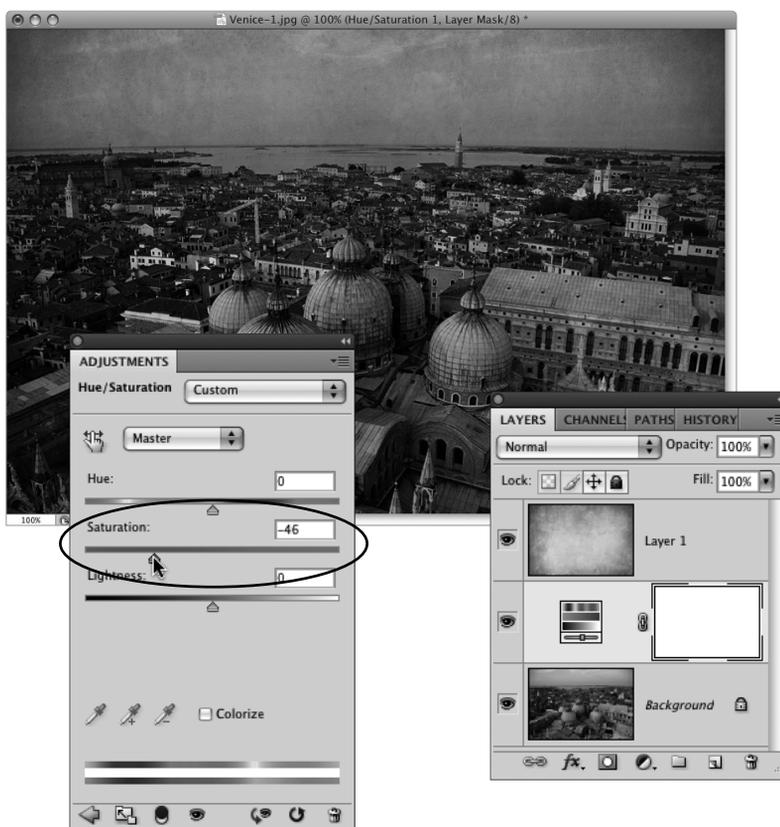
Шаг 6

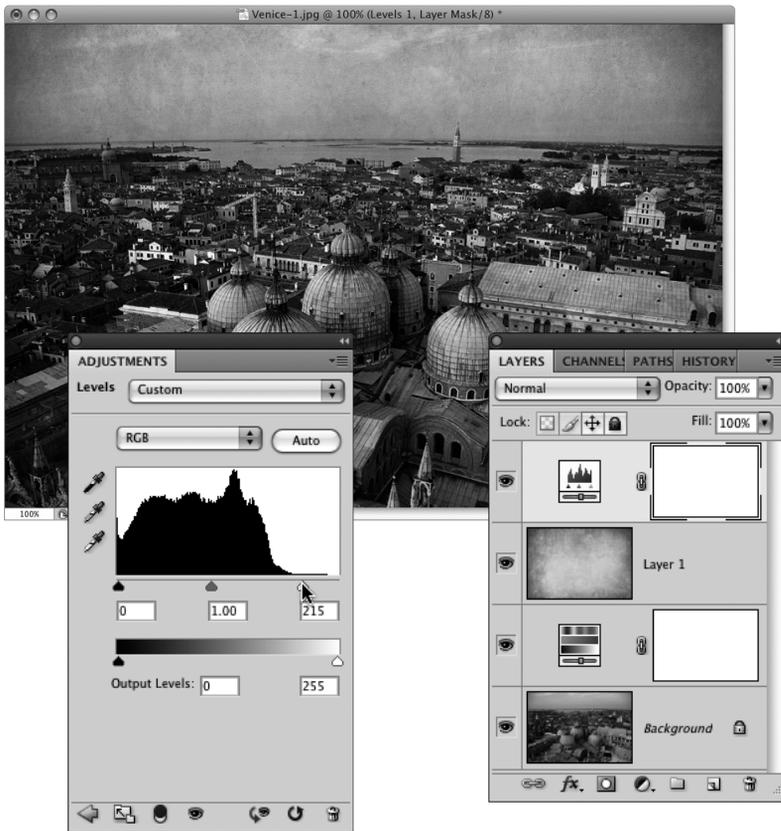
Недостаток, связанный с применением режима наложения Multiply, заключается в сильном затемнении изображения. Один из способов минимизации этого неприятного эффекта — уменьшить значение параметра Opacity (Непрозрачность) до уровня, примерно равного 50% (как показано на иллюстрации). Конечно, в этом случае не произойдет осветления изображения, к которому был применен режим наложения Multiply, но зато уменьшится плотность текстуры, благодаря чему изображение становится ярче. *Замечание:* при последовательном просмотре режимов наложения вы найдете несколько “кандидатов” на звание наилучших. Среди этих режимов: Multiply (Умножение), Screen (Экран), Overlay (Перекрытие) и Soft Light (Мягкий свет). Конечно, вовсе не обязательно, что будет выбран именно один из них, поскольку, в зависимости от фотографии, может потребоваться нечто иное, но бьюсь об заклад, что в 99% случаев наилучшим выбором будет один из этих четырех режимов.



Шаг 7

Если вы хотите, чтобы фотография была “покрыта пылью веков”, следует уменьшить яркость и ухудшить то великолепное качество, которое способны обеспечить современные цифровые фотоаппараты. Чтобы добиться этого, перейдите на палитру Layers (Слои) и щелкните на фоновом слое. Затем перейдите на панель Adjustments (Коррекция) и щелкните на пиктограмме Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность) — эта пиктограмма находится во втором ряду (вторая слева). После этого на экране появятся параметры цветового тона/насыщенности. Затем перетащите ползунок Saturation (Насыщенность) немного левее (обведен на иллюстрации). С помощью этих параметров можно выполнить частичное обесцвечивание, придав изображению более реалистичный вид.





Шаг 8

После выполнения всех вышеперечисленных операций фотография, как мне кажется, выглядит немного затемненной. Для устранения этого небольшого недостатка достаточно выполнить небольшую настройку уровней. Щелкните на верхнем уровне в стопке уровней, затем перейдите на панель Adjustments (Коррекция) и щелкните на пиктограмме Levels (Уровни) (вторая слева в верхнем ряду). После отображения параметров настройки уровней щелкните на белом ползунке настройки светов (в правом углу под гистограммой) и перетащите его влево в позицию 215 (как показано на иллюстрации). В результате будет повышена яркость области светов, вследствие чего фотография будет выглядеть более яркой (см. цветную вклейку, ил. 9). На этом работа по созданию эффекта завершена (ниже показано, как выглядит фотография до и после повышения яркости области светов).



До коррекции



После коррекции

Создание высококонтрастных портретов

Описанный в этом разделе прием невероятно популярен в наши дни, но прежде чем перейти к его описанию (и открытию Photoshop), я продемонстрирую, насколько важным для создания высокого контраста является освещение. Чаще всего для получения высококонтрастного портрета необходимы две вспышки сбоку и позади объекта съемки. При этом обычно не используется софтбокс или рассеиватель — лишь отражатель или сама вспышка. Эти два источника света освещают объект съемки с двух сторон и создают очень яркое освещение. Если нужно немного смягчить освещение, воспользуйтесь одной вспышкой в качестве основного источника света (слева или справа от объекта съемки). В этом случае лучше использовать софтбокс (или кольцевую вспышку). Короче, если освещение является высококонтрастным, применение описанного в этом разделе эффекта даст хороший результат. Если же освещение не идеально, хороших результатов не ждите.

Шаг 1

При подготовке фотографий для этого упражнения использовались три источника света (на первый взгляд, эта осветительная система выглядит сложной, хотя в действительности все намного проще). Итак, три источника света расположены следующим образом. (1) В качестве основного источника света используется вспышка над головой объекта съемки, смонтированная вместе с модификатором типа Beauty Dish, хотя вовсе не обязательно использовать именно такой отражатель — можно выбрать что-то попроще. (2) Справа позади объекта съемки находится вспышка, установленная внутри высокого тонкого софтбокса (типа Strip Bank), и (3) еще одна вспышка находится слева позади объекта съемки (тоже внутри софтбокса Strip Bank). Эти две дополнительные вспышки освещают объект съемки с двух сторон.



BRAD MOORE

Единственная проблема, связанная с подобной осветительной системой, заключается в том, что, если свет от двух вспышек попадает в объектив камеры, возникают блики, приводящие к размытию цвета и другим неприятным последствиям. Во избежание подобных проблем я установил два черных флага (как показано на иллюстрации), которые препятствуют прямому попаданию света в объектив. Съемка ведется между этими двумя флагами.

Шаг 2

Если в вашем распоряжении нет высококонтрастной фотографии, загрузите используемую в данном примере фотографию с веб-сайта книги (ссылка на этот сайт дана во введении). Вы будете иметь дело с изображением в формате RAW, поэтому после двойного щелчка на нем оно откроется в модуле Camera Raw. Это изображение является недодержанным, поэтому передвиньте ползунок Exposure (Экспозиция) в положение +1.65 и нажмите клавишу <Shift>. Обратите внимание на то, что при этом кнопка Open Image (Открыть изображение), находящаяся в нижней части изображения, изменяется на кнопку Open Object (Открыть объект), как показано на иллюстрации. Щелкните на ней, чтобы открыть осветленное изображение в Photoshop в виде смарт-объекта.



SCOTT KELBY



Шаг 3

Как только изображение будет открыто в Photoshop, его можно поместить на слое смарт-объекта, который обозначается соответствующей пиктограммой на миниатюре слоя, находящейся на панели Layers (Слой). Признаком наличия смарт-объекта — небольшая пиктограмма в виде страницы, которая отображается в правом нижнем углу миниатюры слоя (на иллюстрации этот значок обведен). Преимущество работы со смарт-объектами заключается в том, что в любой момент времени можно вернуться в Camera Raw и изменить настройки (что мы и сделаем ровно через минуту). Запомните, что, если вы собираетесь выполнить дублирование слоя и просто перетащите его на пиктограмму Create a New Layer (Создать новый слой) в нижней части Layers (или нажмете комбинацию клавиш, которая обычно используется для дублирования слоя, — <Ctrl+J> [<⌘+J>]), созданный новый слой будет связан с исходным слоем. Это приведет к тому, что любые изменения дубликата слоя скажутся на исходном слое. В рассматриваемом примере требуется разделить оба слоя, для чего применяется соответствующий прием, который будет рассмотрен далее.



Шаг 4

Щелкните правой кнопкой мыши (в Macintosh — при нажатой клавише <Control>) непосредственно на пустой области на слое смарт-объекта (не щелкайте на миниатюре), в результате чего на экране появится контекстное меню. В этом меню выберите параметр New Smart Object via Copy (Создать смарт-объект путем копирования), как показано на иллюстрации. В результате будет создана копия слоя смарт-объекта, при этом разрывается связь с исходным слоем, благодаря чему можно изменять дубликат слоя и эти изменения не будут влиять на исходный слой.

Шаг 5

Теперь, когда создана копия слоя смарт-объекта, дважды щелкните на ее пиктограмме для повторного отображения диалогового окна Camera RAW (как показано на иллюстрации). Увеличьте значение ползунка Fill Light (Заполнение светом) до 100 (в результате получится эффект размытия фотографии). Затем перетащите ползунок Blacks (Черный) вправо до значения примерно 29 для повышения контраста и увеличения насыщенности цветов в области тени. В результате этих действий фотография будет несколько подпорчена (как показано на иллюстрации), но совсем скоро мы ее улучшим. В любом случае пока не щелкайте на кнопке ОК.



Шаг 6

На этом этапе будут выполнены дополнительные коррекции фотографии. Начните с перетаскивания ползунка Clarity (Четкость), управляющего четкостью отображения средних тонов. Этот ползунок установите в значение 100. Затем переместите ползунок Saturation (Насыщенность) в крайнюю левую позицию для устранения всех цветов с фотографии. (Видите результат? Я же говорил вам, что можно устранить любую проблему с цветом.) И наконец, немного увеличим контраст областей тени на фотографии путем перетаскивания вправо ползунка Blacks (примерно на 33 деления), чтобы сделать фотографию немного контрастнее и привлекательнее. Завершите работу щелчком на кнопке ОК, чтобы применить изменения к скопированному слою.





Шаг 7

Для наложения очень контрастного черно-белого слоя на исходный полноцветный слой смарт-объекта перейдите на панель Layers и измените режим наложения слоя с Normal (Нормальный) на Luminosity (Яркость), как показано на иллюстрации.



Шаг 8

На иллюстрации показано, как выглядит наша фотография после изменения режима наложения слоя на Luminosity. Видите, насколько контрастнее и четче стала фотография после выполнения всего лишь одного изменения. Для оценки влияния выполненного изменения на внешний вид фотографии отключите (щелчком на пиктограмме в виде глаза) и снова включите (повторным щелчком на пиктограмме в виде глаза) видимость слоя и посмотрите на результаты.

Шаг 9

На этом этапе вам придется принять решение. Хотите ли вы, чтобы эффект применялся только к объекту съемки или ко всему изображению сразу? Если съемка производилась на натуре, эффект можно применить ко всему изображению, а если же съемка производилась в студии или на сплошном фоне, эффект лучше применять по отношению к выделенным областям объекта съемки. Для этого нажмите клавишу <Alt> (<Option>) и щелкните на пиктограмме Add Layer Mask (Добавить слой-маску) в нижней части панели Layers (Слои) — на иллюстрации она обведена. В результате выполнения этого действия высоконтрастный слой скрывается за черной маской (черная маска отображается справа от миниатюры слоя на панели Layers).



Шаг 10

На этом этапе будет выполнено “раскрашивание”, благодаря которому будет создан эффект высококонтрастной фотографии. Выберите инструмент Brush (Кисть), нажав клавишу , щелкните на миниатюре Brush (Кисть) на панели Options (Параметры), затем на панели выбора кисти (Brush Picker) выберите маленькую кисть со смягченными краями. Убедитесь в том, что основным выбран белый цвет, затем начните раскрашивать детали, имеющие отношение к объекту съемки: одежда, микрофон, кепка, часы, руки и даже щеки. При этом не затрагивайте области кожи, которые должны выглядеть несколько размытыми (например, щеки). Помните о том, что при раскрашивании в целях увеличения контраста корректируются только те области кожи, которые должны выглядеть контрастными, и не затрагиваются области, которые должны быть немного размытыми (также избегайте областей, на которых имеются косметические дефекты). В рассматриваемом примере выполнялось раскрашивание вдоль левой стороны шеи. Также выполнялось раскрашивание подбородка, губ, ноздрей и вдоль щек.





не вызовет каких-либо затруднений. Удерживая клавишу <Alt> (<Option>), щелкните на выбранном участке кожи. Затем выберите размер кисти, который немного превышает размер удаляемого косметического недостатка, установите кисть над проблемной областью и щелкните мышью. Небольшая косметическая операция завершена (см. иллюстрацию).



Шаг 11

Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+Shift+E> (<⌘+Option+Shift+E>) для создания нового слоя, который выглядит подобно версии вашего файла со сведенными слоями. Преимущество такого подхода, по сравнению с использованием файла со сведенными слоями, заключается в том, что в данном случае слои смарт-объекта остаются нетронутыми. Это полезно в том случае, когда вы захотите вернуться назад и выполнить небольшие изменения. Нажимайте комбинацию клавиш <Shift+J> до тех пор, пока не будет выбран инструмент Healing Brush (Восстанавливающая кисть). Благодаря этому инструменту можно легко и быстро убрать любые косметические недостатки на коже. Эта операция необходима, поскольку в дальнейшем будут выполнены коррекции, которые подчеркнут даже малейшие косметические недостатки. Поэтому лучше убрать их сейчас, поскольку на данном этапе эта операция

Шаг 12

А теперь вашему вниманию предлагается секретный прием, позволяющий добиться ошеломляющих результатов. Его суть заключается в осветлении и затемнении областей светов и теней, имеющихся в изображении. В результате использования этого приема изображение приобретет потрясающе рельефный вид. Первым делом рекомендуется начать с затемнения изображения. Для этого в панели инструментов выберите инструмент Burn (Затемнитель) — для его выбора можно несколько раз нажать комбинацию клавиш <Shift+O>. Перейдите на панель Options (Параметры) и в раскрывающемся меню Range (Диапазон) выберите параметр Shadows (Тени). Затем уменьшите значение параметра Opacity (Непрозрачность) до 20%, как показано на иллюстрации.

Замечание: Если вы работаете с одной из предыдущих версий Photoshop, не используйте инструменты Dodge (Осветлитель) и Burn (Затемнитель). Этого не следует делать по той причине, что результаты вас только разочаруют. В версии же CS4 данные инструменты были существенно улучшены, поэтому вполне могут применяться во многих ситуациях.

Шаг 13

Прежде чем приступить к осветлению или затемнению, скопируйте верхний слой, нажав комбинацию клавиш <Ctrl+J> (<⌘+J>). На панели выбора кисти (Brush Picker) выберите кисть среднего размера с мягкими краями, затем начните раскрашивание темных областей (теней) на фотографии. В рассматриваемом примере использовался инструмент Zoom (Масштаб) для увеличения масштаба изображения — для его выбора нажмите клавишу <Z>. Это нужно для того, чтобы получить крупный план изображения. После этого было выполнено раскрашивание кистью подбородка, темной области на левой щеке, справа под центром нижней губы, а также областей теней на лице, кепке и шее. Цель выполняемого раскрашивания заключается в том, чтобы темные области теней изображения сделать еще темнее.



Шаг 14

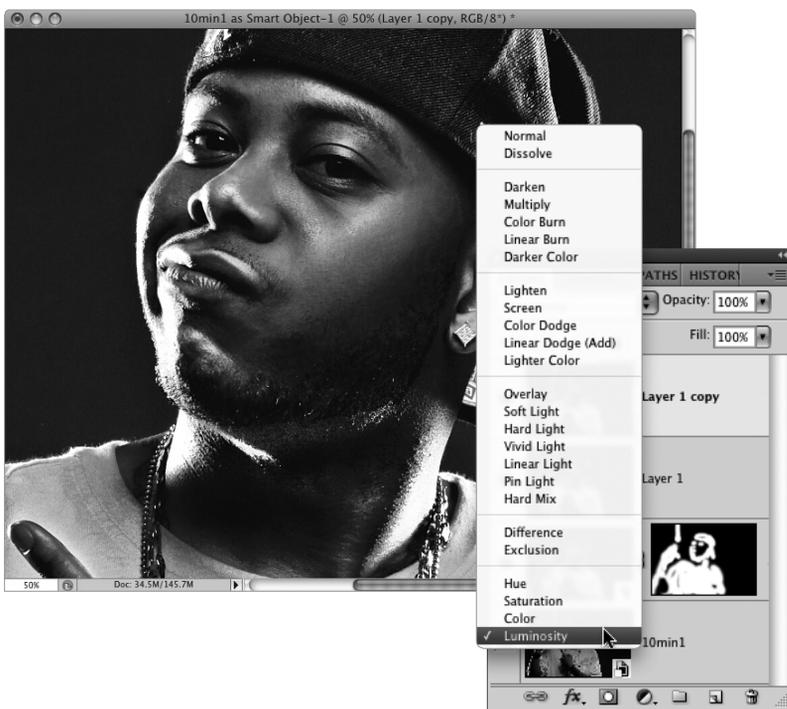
А теперь посмотрите на фотографию, к которой в течение минуты применялось затемнение. (Обратите внимание на то, что тени в области лица выглядят темнее, а также затемнены складки на рубашке.) Если вам кажется, что выполненные изменения незначительны, скройте этот слой на несколько секунд, после чего вы увидите, что полученный эффект гораздо сильнее, чем кажется на первый взгляд.





Шаг 15

Теперь выберите инструмент Dodge (для этого нажмите комбинацию клавиш <Shift+O>), перейдите на панель Options и в раскрывающемся меню Range (Диапазон) выберите параметр Highlights (Подсветка) — в результате выбора этого параметра будут затрагиваться только подсветки. Установите значение параметра Opacity (Непрозрачность) не выше 20%, затем начните осветлять области подсветки, находящиеся на лице, кепке, рубашке и т.д., путем раскрашивания кистью. Обойдите все изображение и везде, где появляется подсветка, проведите кистью, чтобы сделать ее более яркой. В рассматриваемом примере с помощью кисти было выполнено раскрашивание щек, кепки, складок на рубашке, светлых областей на шее, с левой стороны лица и т.д. Все, что было ярким, стало еще ярче. После того как было выполнено раскрашивание указанных выше областей, некоторые из них (например, области на лице) окрасились в оранжевый цвет. Не беспокойтесь, эта проблема будет решена в ближайшем будущем.



Шаг 16

Для устранения проблем с цветом, возникших из-за осветления и затемнения, перейдите на панель Layers и измените режим наложения слоя с Normal (Нормальный) на Luminosity (Яркость), вследствие чего произойдет наложение результатов коррекции. (Сравните показанное здесь изображение с предыдущим, и вы поймете, о чем я говорю. Сравните цвет щек объекта съемки.)

Шаг 17

А сейчас сделайте небольшую паузу и скройте верхний слой (просто щелкните на пиктограмме в виде глаза). После этого вы сможете четко увидеть разницу между эффектами затемнения и осветления. (Эффект проявляется гораздо сильнее, чем может показаться на первый взгляд, не так ли?) Теперь, поскольку все операции затемнения и осветления выполнялись по отношению к копии верхнего слоя, можете сделать этот слой снова видимым и уменьшить значение параметра **Опачиты** (Непрозрачность), что, в свою очередь, приведет к уменьшению интенсивности проявления эффекта. (На этом этапе я не выполнял перечисленные выше операции, но мне хотелось бы, дабы вы знали о том, что преимущество затемнения и осветления дубликата слоя заключается в том, что вы можете управлять примененным эффектом путем уменьшения значения параметра **Опачиты**.)



Шаг 18

На этом этапе будет выполнено довольно сильное увеличение резкости фотографии. Помните о том, что в результате выполнения подобной операции проявятся любые имеющиеся косметические дефекты кожи, которые вы уже устранили с помощью инструмента **Healing Brush**. Если проблемная кожа была “вылечена” ранее, то прежде чем приступать к выполнению операции сверхувеличения резкости, продублируйте верхний слой, перейдите в меню **Filter**⇒**Other** (Фильтр⇒Другое), а затем выберите фильтр **High Pass** (Максимум). После появления диалогового окна фильтра уменьшите значение настройки **Radius** до величины, примерно равной 110 пикселей (как показано на иллюстрации), после чего щелкните на кнопке **OK**.





Шаг 19

В результате выполнения этой операции слой, к которому была применена процедура увеличения резкости, станет практически серым (с цветными контурами). Для применения эффекта увеличения резкости к остальным частям изображения измените режим наложения этого слоя с Normal (Нормальный) на Soft Light (Мягкий свет), как показано на иллюстрации. Поскольку после применения режима наложения Soft Light произойдет увеличение контраста, ваше изображение может выглядеть немного затемненным. Для устранения этой проблемы воспользуемся описанным ранее трюком, суть которого заключается в избирательном увеличении резкости отдельных частей изображения. При этом не затрагиваются области кожи, на которых были удалены косметические недостатки, а также внешние края рубашки, микрофон и лицо объекта съемки. Если вы все же их затронете, это может привести к появлению черного свечения, которое иногда имеет место, если выполнено избыточное увеличение резкости с помощью фильтра High Pass.



Шаг 20

Удерживая клавишу <Alt> (<Option>), щелкните на пиктограмме Add Layer Mask (Добавить слой-маску) в нижней части панели Layers для сокрытия черного высококонтрастного слоя (как показано на иллюстрации). Затем выберите кисть с мягкими краями, убедитесь в том, что основным выбран белый цвет, после чего раскройте области деталей, которые должны выглядеть очень четкими и контрастными. На этом этапе выполнялось окрашивание областей складок на рубашке, микрофона, кепки, рук, подбородка, ушей, глаз, бровей и губ. Как видите, окрашивались исключительно те области, где находится много деталей (не затрагивались области, лишенные высокого контраста).

Шаг 21

Некоторые настройки и коррекции, которые были выполнены к этому моменту, привели к тому, что цвета фотографии стали слишком яркими (“кричащими”), а также имеют явный “крен” в сторону красного цвета. Для устранения этой проблемы перейдите на панель Adjustments (Коррекция) и щелкните на пиктограмме Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность). Эта пиктограмма находится во втором ряду (вторая слева). В результате откроется окно с настройками яркости/цветового тона (см. иллюстрацию). Перейдите во второе раскрывающееся меню сверху и выберите параметр Reds (Красные), затем немного уменьшите насыщенность цвета путем перетаскивания ползунка Saturation (Насыщенность) влево. В результате выполнения этой операции устраняются оттенки красного цвета, а кожа объекта съемки становится слегка обесцвеченной.



Шаг 22

Один из завершающих штрихов заключается в затемнении краев вокруг объекта съемки, в результате чего они приобретают естественный вид. Для выполнения этой операции нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+Shift+E> снова (<⌘+Option+Shift+E>) для объединения всех слоев в один новый слой, который будет находиться поверх всех остальных слоев. Затем продублируйте верхний слой и измените режим наложения для дубликата слоя на Multiply (Умножение), как показано на иллюстрации. В результате будет получена намного более темная версия фотографии. Подобная методика будет применяться для обработки затемненных краев.





Шаг 23

Напоследок щелкните на пиктограмме Add Layer Mask (Добавить слой-маску) в нижней части панели Layers для добавления на слой стандартной маски слоя. Затем выберите инструмент Brush (Кисть) с большой кистью, имеющей мягкие края (диаметр кисти должен немного превышать диаметр головы объекта съемки). Нажмите клавишу <X> для выбора черного цвета в качестве основного, а затем выберите инструмент Brush и щелкните в области лица объекта съемки. Тем самым вы удалите затемнение из данной области. Может потребоваться более пяти щелчков, чтобы выявить более яркую версию объекта съемки на находящемся ниже слое. В результате вы получите эффект, который показан на иллюстрации (“После коррекции”). *Замечание:* на фотографии “После коррекции” (см. цветную вклейку, ил. 10) была выполнена еще одна коррекция. В частности, после просмотра завершающей фотографии я заметил, что глаза объекта съемки излишне темные. Для устранения этого недостатка был продублирован верхний слой, затем режим наложения слоя был изменен на Screen (Экран), что привело к тому, что изображение стало очень ярким. Затем при нажатой клавише <Alt> (<Option>) был выполнен щелчок на пиктограмме Add Layer Mask для сокрытия осветленной версии черной маской. После этого было выполнено раскрашивание кистью в области глаз объекта съемки. На этом работа завершена.



До коррекции



После коррекции