

ББК 32.973.26-018.2.75

К34

УДК 681.3.07

Зав. редакцией *С.Н. Тригуб*

Руководитель проекта *В.В. Александров*

Перевод с английского и редакция *А.Л. Соколенко*

По общим вопросам обращайтесь в Издательский дом “Вильямс” по адресу:  
info@williamspublishing.com, <http://www.williamspublishing.com>

**Келби, Скотт.**

К34 Справочник по обработке цифровых фотографий в Photoshop. : Пер. с англ. — М. : Издательский дом “Вильямс”, 2003. — 368 с. : ил. — Парал. тит. англ.

ISBN 5-8459-0544-3 (рус.)

В данном справочнике изложена новая методика обработки цифровых фотографий, о которой не упоминается в других книгах, посвященных данной тематике. Книга не изобилует теоретическими сведениями, здесь не обсуждаются параметры программы и нет рекомендаций по их установке. Вместо этого приведены лаконичные пошаговые инструкции по современному ретушированию и обработке цифровых фотографий. В этой книге нет подробного описания разнообразных инструментов и фильтров программы Photoshop. И знаете почему? Да потому, что такого рода материал содержится в любой другой книге, посвященной этой программе. В данной книге профессиональные фотографы раскрывают секреты ретуширования и редактирования своих работ. Благодаря именно этим знаниям профессионалы в состоянии удовлетворить любые требования самых взыскательных клиентов нашей планеты. Ознакомившись с этими секретами, вы сами будете поражены тем, насколько эффективны и просты приемы обработки цифровых фотографий.

Книга предназначена для пользователей средней и высокой квалификации.

**ББК 32.973.26-018.2.75**

Все названия программных продуктов являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих фирм.

Никакая часть настоящего издания ни в каких целях не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, будь то электронные или механические, включая фотокопирование и запись на магнитный носитель, если на это нет письменного разрешения издательства New Riders Publishing.

Copyright © 2003 by Scott Kelby.

Authorized translation from the English language edition published by New Riders Publishing, Copyright © 2003.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from the Publisher.

Russian language edition published by Williams Publishing House according to the Agreement with R&I Enterprises International, Copyright © 2003.

ISBN 5-8459-0544-3 (рус.)

ISBN 0-7357-1236-0 (англ.)

© Издательский дом “Вильямс”, 2003

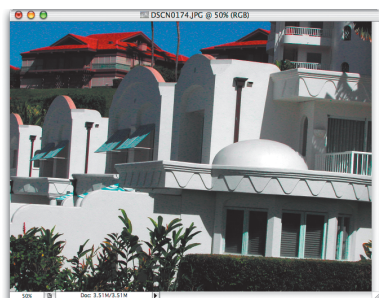
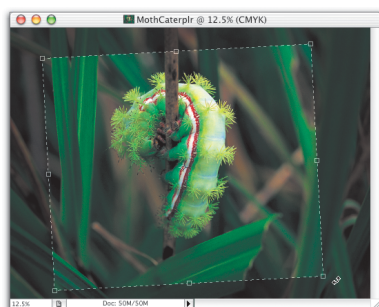
© New Riders Publishing, 2003

## ОГЛАВЛЕНИЕ

---

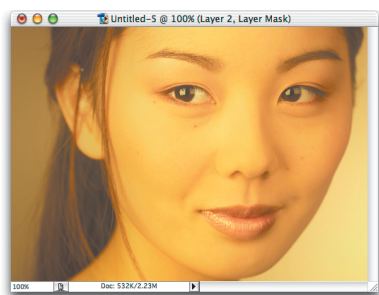
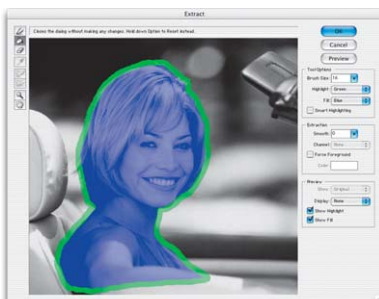
Глава 1. С чего начать? Осваиваем средство File Browser	19
Глава 2. Сочная вырезка. Изменение размеров и обрезка изображений	51
Глава 3. Большая правка. Распространенные проблемы цифровых снимков	83
Глава 4. Неудачная раскраска. Коррекция цвета отснятых изображений	113
Глава 5. Маска. Приемы маскирования	159
Глава 6. Лицом к лицу. Ретуширование портретов	179
Глава 7. Нашествие похитителей тел. Ретушь тела	231
Глава 8. Великолепная десятка. Специальные эффекты в цифровой фотографии	247
Глава 9. Новое — хорошо забытое старое. От цветного к оттенкам серого	279
Глава 10. Отчетливый взгляд на действительность. Профессиональные приемы увеличения четкости изображений	299
Глава 11. Продолжение следует. Демонстрация изображений	327
Приложение	360
Предметный указатель	366

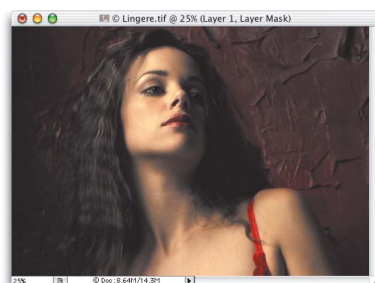
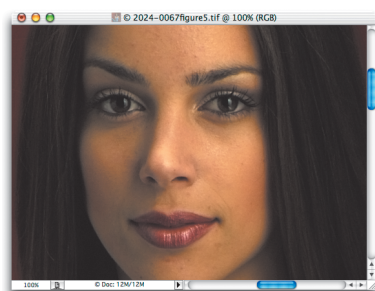




Благодарности	10
Об авторе	12
Введение	13
<b>Глава 1. С чего начать? Осваиваем средство File Browser</b>	19
Хранение цифровых негативов	20
Создание коллажа для компакт-диска с изображениями	22
Знакомство со средством File Browser	28
Основные возможности средства File Browser	31
Систематизация изображений с помощью средства File Browser	38
Пакетное переименование файлов	43
Правка изображений в окне File Browser	47
Обратная сторона средства File Browser	49
<b>Глава 2. Сочная вырезка. Изменение размеров и обрезка изображений</b>	51
Пользовательские размеры цифровых изображений	52
Кадрирование изображений	56
Кадрирование с заданными размерами	59
Предустановленные параметры инструмента Crop	61
Кадрирование изображений без инструмента Crop	64
Автоматическое кадрирование	66
Использование инструмента Crop для увеличения холста	68
Выравнивание изображений	70
Выравнивание изображения с помощью сетки	72
Изменение размеров изображений	75
Изменение размеров и маркеры средства Free Transform	78
“Крутой” прием для превращения небольшого снимка в огромный плакат	80
<b>Глава 3. Большая правка. Распространенные проблемы цифровых снимков</b>	83
Устранение чрезмерного света вспышки	84
Уменьшение эффекта цифрового шума	86
Сглаживание цветовых переходов	88
Устранение со снимка света вспышки	89
Правка недодержанных снимков	92
Если передний план не освещен вспышкой	94
Мгновенное устранение эффекта “красных глаз”	98
Устранение эффекта “красных глаз” и изменение цвета глаз	100
Устранение трапециoidalного искажения без помощи инструмента Crop	105
Устранение муара с мундира, сорочки и т.п.	109
<b>Глава 4. Неудачная раскраска. Коррекция цвета отснятых изображений</b>	113
Подготовка к коррекции цвета	114
Коррекция цвета цифровых снимков	116

Мгновенная коррекция цвета с помощью метода "перетящить и отпустить"	125
Коррекция тона кожи на снимках, предназначенных для печати в типографии	128
Коррекция тона кожи на RGB-снимках	131
Улучшение автоматической коррекции цвета	133
Быстрая правка цвета одной проблемной области изображения	137
Простая коррекция снимков, сделанных в студии	141
Магическая правка изображений в 16-битовом режиме	143
Альтернатива инструментам Dodge и Burn в процессе редактирования 16-битовых изображений	147
Использование программного дополнения Camera Raw	149
Использование программного дополнения JPEG 2000	156
<b>Глава 5. Маска. Приемы маскирования</b>	159
Извлечение фрагмента изображения с помощью средства Extract	160
Точное выделение с помощью инструмента Pen	164
Сохранение выделенных фрагментов сложной формы	172
Выделение самых светлых участков изображения	173
Выделение фрагментов 16-битовых изображений	175
<b>Глава 6. Лицом к лицу. Ретуширование портретов</b>	179
Устранение физических изъянов кожи	180
Удаление темных кругов под глазами	184
Удаление веснушек и прыщей	188
Удаление отметин времени	191
Удаление морщин на профессиональном уровне	194
Альтернатива инструментам Dodge и Burn	196
Изменение цвета волос	200
Быстрое устранение покраснения глаз	202
Отбеливание глаз	204
Подчеркнем взгляд	206
Улучшение вида бровей и ресниц	208
Отбеливаем зубы	212
Удаление светлых пятен	214
Эффектное сглаживание тонов кожи	216
Утонченное сглаживание тонов кожи	218
Превращая строгость в улыбку	223
Цифровая пластическая операция носа	225
Расставляем акценты (ретушь ноздрей)	227
<b>Глава 7. Нашествие похитителей тел.</b>	
<b>Ретушь тела</b>	231
Стройный и опрятный	232
Удаление жировых складок	234
Ретушь ягодиц и бедер	236
Ретушь снимков пожилых людей	240
Заимствование фрагментов тела (афера)	242





<b>Глава 8. Великолепная десятка. Специальные эффекты в цифровой фотографии</b>	247
Виньетка с мягким освещением	248
Расстановка акцентов с помощью цвета	250
Эффект движения	252
Расстановка акцентов с помощью фокусировки	254
Изменение цвета определенного объекта изображения	256
Замена мрачного неба	258
Программная альтернатива фотофильтрам	260
Использование маски слоя для создания коллажа	262
Изменение глубины поля	266
Совмещение сегментов панорамного снимка	270
<b>Глава 9. Новое — хорошо забытое старое.</b>	
<b>От цветного к оттенкам серого</b>	279
Использование канала Lightness	280
Использование средства Channel Mixer	284
Использование средства Calculations	288
Создание двухцветного изображения	291
<b>Глава 10. Отчетливый взгляд на действительность.</b>	
<b>Профессиональные приемы увеличения четкости изображений</b>	299
Основы увеличения четкости	300
Увеличение четкости и палитра Lab Color	304
Увеличение четкости освещенности изображения	312
Увеличение четкости контуров областей изображения	314
Увеличение четкости контуров определенного фрагмента изображения	316
Использование слоев в процессе увеличения четкости изображений	319
Увеличение четкости портретов женщин, сделанных крупным планом	322
Еще одна методика увеличения четкости женских портретов	325
<b>Глава 11. Продолжение следует. Демонстрация изображений</b>	327
Добавляем водяные знаки и данные об авторских правах	328
Внедрение цифровых данных об авторском праве с помощью системы Digimarc	334
Демонстрация изображений на экране монитора	339
Демонстрация изображений в Web	343
Пользовательские доработки средства Web Photo Gallery	347
Печать на одной странице нескольких изображений различных размеров	352
Как отправить изображение по электронной почте	357
<b>Приложение</b>	360
<b>Предметный указатель</b>	366

*Моей жене Калевре  
и любимому сынишке Джордану.  
Просто удивительно, как много любви и счастья  
эти двое людей привнесли в мою жизнь!*

## БЛАГОДАРНОСТИ

---

Прежде всего я хочу поблагодарить свою удивительную жену Калебру (Kalebra). Когда я работал над своим творением, она, удобно устроившись на кушетке прямо напротив меня, погружалась в чтение книги (к сожалению, не моей). Должен признаться, что одного взгляда на Калебру достаточно для восхищения ее красотой — она действительно прекрасна, я ее просто обожаю, и жизнь без нее теряет для меня всякий смысл. Калебра принадлежит к числу тех женщин, ради которых совершают безумные поступки и пишут лирические стихи. Без всякого сомнения, я самый счастливый человек на земле!

Я очень признателен своему шестилетнему сынишке Джордану (Jordan), который достаточно часто после сытного обеда устраивался на моих коленях и внимательно следил за моей работой. Господь явно благосклонен к нашей семье — я это отчетливо вижу в глазах Джордана. Я очень горжусь им, горжусь тем, что я его отец. Мне нравится наблюдать, как растет мой сын, и я уверен, из него получится настоящий мужчина с чутким и любящим сердцем. Сын, ты самый лучший!

Я также признателен моему замечательному, всегда веселому и любящему отцу Джери (Jerry). Благодаря ему мое детство было наполнено только весельем, смехом и любовью. Он очень чуткий, всепонимающий, искренний и нравственный человек. Папа, я перед тобой в неоплатном долгу!

Спасибо моему старшему брату Джеффри (Jeffrey) за то, что он оказывал на меня только положительное влияние; за его мудрые слова, сказанные именно в нужное время; за то, что он так похож на нашего отца. Я очень рад, что у меня есть такой брат и верный друг.

Я искренне благодарен всем сотрудникам KW Media Group за безукоризненную и самоотверженную работу в единой команде. Это действительно первоклассные специалисты и уравновешенные коллеги, способные создавать изумительные вещи в рекордные сроки. Я горжусь тем, что мне посчастливилось работать с каждым из вас.

Я очень признателен целой группе людей, с которыми работал над этой книгой. В частности, хочу поблагодарить моего друга и художественного руководителя Феликса Нельсона (Felix Nelson) за его неисчерпаемый талант, художественную изобретательность, способность к самопожертвованию, за дизайн обложки, верстку всей книги и оригинальные идеи. Крис Мейн (Chris Main) досконально протестировал все описанные в книге приемы; благодаря его вниманию и усидчивости удалось найти неточности, которые ускользнули от других технических редакторов. Ким Габриел (Kim Gabriel) сумел удачно организовать работу всей команды, что позволило нам уложиться в предельно сжатые сроки. Хочу поблагодарить также Марджи Росенштейн (Margie Rosenstain) за участие в разработке дизайна данной книги, Дейва Дамстра (Dave Damstra), Теда ЛоКаскио (Ted LoCascio) и Поля Ройка (Paul Royka) за удачную и безукоризненную верстку. Барбара Томпсон (Barbara Thompson) на последнем этапе работы оказала огромную помощь в корректуре. Я также благодарен новому сотруднику нашей команды Дейву Кроссу (Dave Cross); благодаря его советам книга получилась намного лучше, чем я ожидал.

Огромное спасибо Дейву Мосеру (Dave Moser), который способен с полной отдачей заниматься любимым делом. Благодаря его трудолюбию каждый наш следующий проект становится лучше предыдущего. Я также благодарен Джиму Воркмену (Jim Workmen), Джину А. Кендеру (Jean A. Kendra) и Пити Кратзенбергу (Pete Kratzenberg) за поддержку, понимание и помощь. Я особенно признателен моему секретарю Кэти Силер (Kathy Siler) за аккуратность и четкое исполнение своих обязанностей. На протяжении всей нашей работы над проектом Кэти трудилась просто безукоризненно, несмотря на то, что футбольная команда, за которую она болеет, не прошла в финал, а мои любимцы взяли главный кубок. (Представляете, какое не джудее самообладание у этой хрупкой женщины!)

---

Я очень благодарен моему старому другу и первоклассному редактору Ричарду Териолту (Richard Theriault). Это уже восьмая книга, над которой Ричард работает совместно с нашей командой. Нет ни единого сомнения в том, что без него нам бы не удалось это сделать.

Сердечная благодарность моим друзьям и наставникам Кевину Амсу (Kevin Ames) и Джиму Ди-Витейлу (Jim DiVitali) за время, которое они провели со мной, рассказывая о методике и приемах работы в Photoshop; о собственном видении концепции книги по обработке цифровой фотографии. Все это оказало огромное влияние на конечный результат. Особенно я признателен Кевину за то, что он поделился со мной секретами ретуширования изображений и любезно предоставил снимки для обложки данной книги.

Я также признателен всем фотографам, ретушерам и знатокам Photoshop, у которых я многому научился за последние несколько лет, особенно Джеку Девису (Jack Davis), Дику Мак-Клелланду (Deke McClelland), Бену Вилмору (Ben Willmore), Жульену Косту (Julianne Kost), Дэвиду Курдону (David Kuerdon), Роберту Деннису (Robert Dennis), Хелен Де-Лилло (Helene DeLillo), Джиму Пэттерсону (Jim Patterson), Дачу Горнику (Doug Gornick), Мануле Обордо (Manual Obordo), Дану Маргулису (Dan Margulis), Питеру Бауеру (Peter Bauer), Джо Гляйда (Joe Glyda) и Расселу Престону Брауну (Russell Preston Brown).

Спасибо прекрасным и талантливым мастерам цифровой фотографии, любезно согласившимся предоставить собственные работы для этой книги: Кэрол Фримен (Carol Freeman), Ричарду Ло-Пинто (Richard LoPinto), Винсенту Версейсу (Vincent Versace), Джиму Паттерсону (Jim Patterson), Джеку Девису (Jack Davis), Кевину Амсу (Kevin Ames) и Джиму Ди-Витейлу (Jim DeVitali).

Спасибо всем моим друзьям из Adobe Systems, особенно Барбаре Райс (Barbara Rice), Терри Вайт (Terry White), Гвину Вейсбергу (Gwyn Weisberg), Кевину Коннору (Kevin Connor), Тангаю Леборне (Tanguy Leborgne), Каррен Гаутиер (Karren Gauthier), Жульену (Julianne) и Расселу (Russell). Спасибо нашей общей подруге Джилл Накашима (Jill Nakashima) за ее поддержку, доброту и неиссякаемый энтузиазм. Все мы скучаем по ней и желаем всего самого наилучшего.

Спасибо моему всепонимающему редактору Стиву Вейсу (Steve Weiss), требовательному Дэйву Двайеру (Dave Dwyer) и другим сотрудникам дружного коллектива New Riders, которые прилагают все усилия для того, чтобы издавать только хорошие книги.

И самое важное: я хочу поблагодарить Бога за то, что он всегда слышит мои молитвы; за то, что всегда приходит ко мне на помощь; за то, что подарил мне удивительную жизнь и замечательную семью.



## ОБ АВТОРЕ

---

**Скотт Келби** (Scott Kelby) — главный редактор и совладелец журнала *Photoshop User*, главный редактор таких популярных журналов, как *Capture User* и *Mac Design Magazine*, а также президент Национальной ассоциации профессионалов Photoshop (National Association of Photoshop Professionals — NAPP). Кроме того, он еще и президент компании KW Media Group, Inc., которая занимается изданием и проведением учебных курсов.

Скотт — автор бестселлеров *Хитрости и секреты работы в Photoshop 7* (Издательский дом “Вильямс”) и *Photoshop Photo-Retouching Secrets* (издательство New Riders Publishing). Кроме того, он написал в соавторстве следующие книги: *Photoshop 7 Killer Tips* (издательство New Riders Publishing), *Photoshop Effects Magic* (издательство New Riders Publishing), *Maclopedia, the Ultimate References on Everything Macintosh* (издательство Hayden Books) и *Adobe Web Design Publishing Unleashed* (издательство Sams.net Publishing). Скотт является автором двух бестселлеров, написанных для пользователей Macintosh, — *Mac OS X Jaguar Killer Tips* и *The naked Truth* (получивший награду Macintosh), обе книги выпущены издательством New Riders Publishing.

Скотт — организатор семинаров *Adobe Photoshop Seminar Tour*, технический директор *PhotoshopWorld* (ежегодное собрание членов Национальной ассоциации профессионалов Photoshop). Он делает доклады на различных торговых выставках по графике и графическим продуктам, принимает участие в создании видеороликов, обучающих работе с Photoshop, а с 1993 года занимается подготовкой профессиональных пользователей этой программы.

Другие подробности о деятельности Скотта Келби вы найдете на Web-узле [www.scottkelby.com](http://www.scottkelby.com).

## Я не собирался писать эту книгу

Все началось примерно за четыре недели до моей поездки в Нью-Йорк Сити, где мне предстояло провести однодневный семинар с тысячной аудиторией профессиональных фанатов программы Photoshop. (Если быть точным, то на семинаре присутствовало 1160 профессионалов, 42 человека, которым нужно было просто улизнуть с работы, и один псих, приставший ко мне с единственным вопросом: “Были ли вы когда-либо в тюрьме?” Я постарался ответить недвусмысленно: “Насколько я помню, нет”.)

Итак, до семинара, к которому я и не собирался готовиться, оставалось четыре недели. Назывался семинар “Правка цифровых фотографий” (на мой взгляд, это название значительно лучше первоначального, рабочего названия этого курса — “Трагическая кончина традиционного фото”).

Я прекрасно знал, о чем нужно рассказывать на этом семинаре, поскольку последние десять лет обучал приверженцев традиционной фотографии работать с программой Photoshop. Еще тогда большинство слушателей моих курсов либо уже обзавелись цифровыми камерами, либо собирались это сделать в ближайшее время. В основном у подавляющего большинства этой продвинутой публики были однотипные вопросы, касающиеся работы в Photoshop, за которые я им очень признателен. Признателен потому, что теперь знаю ответы на все эти вопросы. Сложившаяся ситуация была мне на руку, поскольку подготовить ответы на разноплановые вопросы, как вы понимаете, значительно сложнее. В подобной ситуации пришлось бы перейти к так называемому “Плану Б” (предлагать замысловатые ответы, которые, по сути, являются лишь сомнительными предположениями).

Итак, я знал о чем буду вещать с “высокой трибуны”, но прежде решил провести небольшое исследование, описав аналогичные вопросы, предложенные методики или оригинальные идеи в каких-либо других изданиях. Для этого я отправился в магазин и купил все книги, посвященные цифровой фотографии и программе Photoshop. Вы не поверите, но этот поход в магазин обошелся мне почти в миллион долларов. Не верите? И правильно делаете — затраченная сумма была значительно меньше. Тем не менее у меня оказалось достаточно книг, чтобы на протяжении нескольких ближайших месяцев заниматься вычеркиванием пустословных фраз и других ненужных сведений.

Я погрузился в чтение. Первое, что мне хотелось найти, — это как другие авторы книг предлагают справляться с цифровым шумом (стандартизированный шум, шум канала синего цвета, сглаживание цветовых переходов и т.п.). Однако я обнаружил, что ни в одной книге не было даже упоминания о такой проблеме. Ни в одной! Честно признаюсь, я был просто шокирован. Вопросы, касающиеся данной проблемы, мне неоднократно задавали практически на каждом семинаре, но ни в одной из купленных мною книг об этой проблеме даже не упоминалось. Затем я попытался найти что-либо о процессе обработки 16-битовых изображений. И опять ничего. Впрочем, в одной из книг этот процесс все-таки был описан примерно так: “Это нужно не вам, а профессионалам, которые могут позволить себе слишком дорогие цифровые фотокамеры”. Я был просто ошеломлен таким ответом. Не теряя надежды, я попытался найти ответы на другие часто задаваемые вопросы, но все было тщетно.

По прошествии четырех недель я, как и планировал, отправился в Нью-Йорк проводить семинар, который, судя по общим отзывам, удался на славу. По его окончании ко мне еще долго подходили мои благодарные слушатели примерно с одной и той же фразой: “Спасибо вам огромное! Это как раз то, чему я так долго хотел научиться”. Именно после семинара я понял, что данная книга явно необходима тем, кто умеет фотографировать и знает, что нужно делать в Photoshop; осталось лишь показать им, как это нужно делать. Показать особые приемы (и невероятные возможности) обработки цифровых фотографий в программе Photoshop. Я был на седьмом небе, поскольку отчетливо представлял себе содержание будущей книги.



## Теперь я знал, что нужно делать

На следующий день после проведенного семинара я вернулся домой и немедленно позвонил в издательство New Riders моему редактору. Как только Стив снял трубку, я выпалил как из пушки: “Привет! Я знаю, чему будет посвящена моя следующая книга — обработке цифровых фотографий в Photoshop”. Возникла неловкая пауза. Стив, хороший парень и мастер своего дела, дипломатично молчал. Затем вежливо заметил: “Неужели? Книга по обработке цифровых фото?” Я понял, что он явно не разделяет моего восторга по поводу этой идеи. Стив не дал мне опомниться и продолжил: “А ты знаешь, что на сегодняшний день книг, посвященных данной тематике, и так более чем достаточно?” Мне ничего не оставалось, как согласиться с ним, ведь я остался практически без гроша, после того, как приобрел несколько десятков таких экземпляров. Затем мне пришлось убеждать моего редактора не только в том, что это хорошая идея, но и в том, что работу над всеми другими проектами мне следует приостановить, а заняться именно этим.

Ниже приведены отличия моей книги от других изданий, посвященных процессу обработки цифровых фотографий, о которых я и рассказал моему редактору.

1. Это книга не о цифровой фотографии, а о программе Photoshop. Она рассчитана на профессиональных фотографов и серьезных любителей фотографии; кто полностью перешел на цифровое фото или только собирается это сделать. В книге не будет разглагольствований о пленке, диафрагме, объективах или компоновке кадра (это чистая правда!). Эта книга не рассчитана на тех читателей, которые не умеют фотографировать. *(Примечание. Редакторы терпеть не могут, когда начинается перечисление категорий читателей, на которых данная книга не рассчитана. Им больше импонирует фраза примерно следующего содержания: “Эта книга будет интересна всем: и вашей бабушке, и пресс-секретарю Белого Дома!” К сожалению, настоящая книга не принадлежит к данной категории.)*
2. В книге нет разделов “Что такое цифровая камера?” или “Выбираем принтер”, поскольку разделы с подобными названиями есть во всех других книгах, которые мне “посчастливилось” приобрести. Данная книга начинается как раз с того момента, когда цифровая фотография открыта в программе Photoshop.
3. В данной книге в заданном порядке описаны действия по обработке цифровой фотографии: начиная от сортировки и каталогизации отснятых изображений; устранения распространенных проблем, связанных с цифровой фотографией; корректировки цвета; выбора и маскирования фрагментов изображения; ретуширования проблемных областей; создания специальных эффектов; изменения четкости снимка и заканчивая предоставлением конечного результата на суд требовательного заказчика.
4. Данная книга о Photoshop не принадлежит к числу тех, в которых детально рассмотрены все аспекты каждого диалогового окна программы. Напротив, здесь описано только то, что нужно сделать для достижения определенной цели. Это и является отличительной чертой данной книги от других книг, посвященных Photoshop. Здесь вы найдете пошаговые инструкции для решения наболевших вопросов, которые мне достаточно часто задают на семинарах, присылают по электронной почте или обсуждают на Internet-форумах.

Например, я рассказал Стиву, что практически в каждой другой книге о Photoshop обсуждается фильтр Unsharp Mask. В каждой из них подробно рассказывается о бегунках Amount, Radius и Threshold, а также о результатах изменения этих параметров. Но в этих книгах *не упоминаются* реальные значения, необходимые для решения каких-либо проблем, хотя бы на начальном этапе работы. В некоторых книгах упоминается лишь допустимый диапазон значений некоторых параметров и в общих чертах рассказывается, как работает тот или иной фильтр. Выбор же

подходящих значений всегда остается за читателем. Материал данной книги должен быть построен совсем иначе. Я намерен максимально точно указывать значения параметров фильтра Unsharp Mask. Именно те значения, которые используют в своей повседневной работе большинство профессиональных фотографов. Впрочем, я уверен, что некоторые напыщенные эксперты программы Photoshop захотят со мной поспорить по этому поводу. Каждый из указанных в книге наборов значений предназначен для решения определенных задач (например, для увеличения четкости лиц; корректировки немного расфокусированного изображения; повышения четкости пейзажей и т.п.). Аналогичным образом я рассказываю, как решать проблемы, слушателям своих семинаров. Почему бы в подобном стиле не написать книгу? И Стив согласился со мной. Более того, увеличение четкости изображения не ограничивается применением фильтра Unsharp Mask. А посему подробное освещение этой темы будет значительно полезнее любому фотографу, чем три-четыре страницы, посвященных только данному фильтру, из какой-либо другой книги о Photoshop. В каждой главе, шаг за шагом, необходимо рассматривать различные приемы повышения четкости изображения, предлагая особые методы решения проблемы в каждом конкретном случае.

Я также рассказал Стиву о средстве File Browser программы Photoshop, напоминающем отдельное приложение, — этакое себе “государство в государстве”. По словам слушателей моих семинаров, еще ни в одной книге не было подробного описания этого программного средства, например, как воспользоваться автоматическим переименованием файлов ранее отснятых изображений. В некоторых книгах лишь упоминается о том, что это можно сделать с помощью средства File Browser, а я хочу показать, как именно это нужно делать. Поэтому средству File Browser необходимо посвятить целую главу.

Наконец, Стив окончательно согласился со мной. Единственное, чего нам обоим не хотелось, так это выпустить в свет очередную книгу о программе Photoshop и обработке цифровых фотографий, похожую на какую-либо другую, ранее изданную. В конечном итоге Стиву понравилась моя идея, и благодаря ему вы сейчас держите в руках книгу, которую я писал с большим удовольствием. Впрочем, дальнейшая работа над данной книгой, учитывая ее оригинальную концепцию, оказалась совсем не такой, как мы планировали.

## Как я работал над этой книгой

Итак, Стив окончательно одобрил мою идею и как бы между прочим заметил, что в случае провала данного проекта нам, возможно, придется приветствовать людей следующей фразой: “Здравствуйте, я — представитель Канадской оптовой компании!” Дабы такого не случилось, я тут же принял за работу и пригласил в качестве консультантов двух первоклассных фотографов — Джима Ди-Витейла (Jim DiVitali) и Кевина Амса (Kevin Ames). Джим занимается съемкой коммерческих продуктов, а Кевин профессионально фотографирует представительниц подиума. Должен сказать, что это просто удивительные люди — они выполняют заказы для маститых, известных во всем мире фирм и находят время для того, чтобы поделиться своими знаниями о тонкостях работы в Photoshop с другими фотографами на семинарах *PhotoshopWorld*, *PPA/PEI's Digital Conference* и многих других.

Мы потратили уйму времени на разработку и совершенствование приемов работы в Photoshop, которые затем появились в этой книге. Честно признаюсь, вклад Джима и Кевина был просто неоценим. Перед нами стояла непростая задача. С одной стороны, в данной книге нужно было описать целую череду приемов, понятных и доступных не только непрофессиональным фотографам, но и серьезным любителям цифровой фотографии. С другой стороны, каждая методика работы должна была удовлетворить разнообразные потребности маститых профессионалов.

## **Значит, материал этой книги слишком сложен?**

Ничего подобного! Я старался максимально упростить изложение каждой методики, следовательно, уровень вашего мастерства в Photoshop не имеет никакого значения. Поэтому после исследования каждого приема вместо фразы “Я ничего не понимаю”, вас должна сопровождать единственная мысль: “Теперь я знаю, как с этим справиться!”

В настоящей книге описано достаточно много *продвинутых* приемов (без этого никак не обойтись), но это совсем не означает, что вам будет сложно с ними справиться. По ходу чтения вы сами убедитесь в том, что и не подозревали о необходимости той или иной методики.

Например, из материала главы, посвященной ретушированию, вы узнаете, как пользоваться инструментом Healing Brush для устранения всех морщин с лица пожилого человека. И так опрометчиво поступают многие фотографы — убирают абсолютно все морщины. Однако продвинутые пользователи Photoshop ретушируют подобные фотографии несколько иначе, справедливо полагая, что лицо семидесятидевятилетнего мужчины не может быть совершенно без отметин времени. Поэтому они не устраняют все морщины, а пытаются найти способ уменьшить их количество или глубину. В результате такой ретуши портрет выглядит намного естественнее. А для этого недостаточно базовых навыков владения инструментом Healing Brush — вам понадобится продвинутая методика. Как правило, для реализации продвинутой методики необходимо сделать несколько дополнительных манипуляций (чего не сделаешь для достижения лучших результатов!).

Итак, насколько сложна методика устранения морщин, о которой я только что упомянул? Оказывается, все достаточно просто: необходимо сделать копию слоя Background; воспользовавшись инструментом Healing Brush, удалить все морщины на только что созданной копии слоя и немного уменьшить значение параметра Opacity, чтобы на лице появилось несколько морщин, оставшихся на оригинальном слое Background (подробности — в главе 6). Результат получается потрясающим! Однако насколько эта методика сложна? Давайте прикинем. Любой новичок, работающий с Photoshop в течение недели, в состоянии сделать копию слоя и уменьшить значение параметра Opacity, не так ли? Я думаю, вы со мной согласны. Должен заметить, что с этой простой, но продвинутой методикой знакомы лишь единицы пользователей Photoshop. Вот, собственно, о чем эта книга.

Если вы уловили мою мысль, эта книга должна вам понравиться. Вы сможете освоить каждую из продвинутых методик ретуширования, которыми пользуются маститые профессионалы цифровой фотографии. Вы скоро убедитесь в том, что качественное ретуширование может быть не только простым, но и веселым занятием. Для этого нужно, чтобы некто показал вам, как именно нужно этим заниматься.

## **Чего нет в этой книге**

В данной книге я намеренно не упоминаю о некоторых вещах. Например, о знаках пунктуации (шучу). Если говорить серьезно, я старался не писать о тех вещах, которые можно найти в других книгах о программе Photoshop. Например, в настоящей книге вы не встретите глав, посвященных исключительно палитре Layers, инструментам рисования или примерам применения всех фильтров, предусмотренных в программе (всего их 102), к одной и той же фотографии. Здесь также нет главы с описанием процесса печати цветных изображений, поскольку, во-первых, об этом написано в любой другой книге о Photoshop; во-вторых, для каждого принтера необходимо устанавливать индивидуальный программный драйвер. Уверен, если я возьмусь описывать процесс печати на принтере Epson, окажется, что вы пользуетесь моделью другой фирмы-производителя, например Hewlett-Packard или Canon. Вы будете раздражены, я безутешен — кому это нужно? Здесь также нет главы, посвященной управлению цветом, поскольку некоторую информацию по этому вопросу можно найти в других книгах о Photoshop (откройте любую и убедитесь в этом).



### Что означает пиктограмма “Только для профессионала”

Эта пиктограмма означает следующее: “Пропустите этот раздел — он написан не для вас!” (шутка). В действительности такой пиктограммой отмечены разделы с дополнительным материалом, предназначенные для читателей, стремящихся повысить свою квалификацию с помощью дополнительных продвинутых приемов. Эта пиктограмма не означает, что материал данного раздела значительно сложнее остальных. Просто имейте в виду, что желающим повысить собственную квалификацию, необходимо ознакомиться с описанной ниже методикой. Выполнение каждой такой методики несколько продолжительнее других, так как требует от пользователя дополнительных манипуляций. Зато в результате применения подобных приемов можно добиться значительно лучших результатов (кстати говоря, с едва заметными на первый взгляд отличиями).

### Для вас ли эта книга

Чтобы найти ответ на этот вопрос, я предлагаю воспользоваться простым, но надежным тестом. Пожалуйста, ответьте на следующие вопросы.

1. Вы занимаетесь фотографией?
2. Есть ли у вас цифровая камера или вы намерены приобрести ее в ближайшее время?
3. Работаете ли вы с программой Photoshop или собираетесь этим заняться в ближайшее время?
4. Есть ли у вас (или появится в ближайшее время) сумма, необходимая на приобретение этой книги?

*Подсчет результатов.* Если вы утвердительно ответили на все четыре вопроса (или хотя бы на первые три), значит, настоящая книга — именно для вас.

### Эта книга для Mac, Windows или для обеих платформ?

Настоящая книга написана для обеих платформ, в ней рассмотрены возможности версий Photoshop и для Macintosh, и для Windows (это было нетрудно, поскольку версии программы для обеих платформ идентичны). Однако, несмотря на это, для каждой из платформ используются различные комбинации клавиш, поэтому во всей книге я привожу оба варианта комбинаций (по крайней мере, старался).

### Как работать с этой книгой

Настоящую книгу не обязательно читать с самого начала, вы можете пользоваться ею как справочным пособием. Например, если вы хотите научиться отбеливать зубы на ретулируемом портрете, сразу обратитесь к главе 6. Я старался подробно описывать каждый шаг любого приема или методики, да простят меня за это бывалые пользователи Photoshop. Я был вынужден так поступить, поскольку уверен, что среди читателей настоящей книги есть одаренные, талантливые почитатели традиционной фотографии, которые только собираются заняться цифровым фото. Естественно, что данная категория читателей вряд ли знакома с программой Photoshop. Поэтому, чтобы упростить им жизнь, вместо лаконичного “Откройте диалоговое окно Curves”, я подробно описывал этот процесс: “Откройте диалоговое окно Curves, выбрав в главном меню программы команду Image⇒Adjustments⇒Curves”. Главы этой книги выстроены в определенном порядке: от классической правки — до серьезного ретуширования. Поэтому вы сможете изучать материал книги последовательно, начиная с первой главы.

Самое главное, чтобы, знакомясь с материалом этой книги, вы получили удовольствие. А самое важное, чтобы вы рассказали об этом всем своим знакомым и друзьям. Только так я смогу вернуть миллион долларов, потраченный ранее на другие книги по обработке цифровых фотографий.

**Постойте, еще один момент! Вы можете загрузить фотографии, представленные в этой книге!**

Большинство фотографий, используемых в настоящей книге, можно найти на Web-узле [www.scottkelbybooks.com/digibookphotos.html](http://www.scottkelbybooks.com/digibookphotos.html). В принципе, я рассчитывал, что вы будете осваивать предложенные в книге приемы на собственных фотографиях. Но если вы хотите попрактиковаться на тех, которые использованы в книге, — пожалуйста, я никому об этом не скажу. Ну что ж, а теперь переверните страницу и приступайте к делу!



На первый взгляд может показаться, что средство File Browser (Диспетчер файлов) программы Photoshop не заслуживает такого пристального внимания — действительно, целая глава о каком-то диспетчере файлов. Но когда вы познакомитесь со всеми его достоинствами (и сравните их с возможностями отдельных и менее удачных приложений такого же типа), то поймете, насколько это оправданно. Средство File Browser программы

## С чего начать?

### ГЛАВА

# 1

### *Осваиваем средство File Browser*

Photoshop значительно мощнее разношерстной братии аналогичных продуктов, включая Whopper (компьютер из художественного фильма *War Games* с Мэтью Бродериком (Matthew Broderick)), и средств Microsoft Office 2000. Да, Whopper безупречен в имитации вероломного нападения на Соединенные Штаты, но откровенно говоря, не так хорош в сортировке и систематизации отснятых изображений (в отличие от средств Microsoft Office). По правде говоря, Whopper вообще не был предназначен для сортировки файлов изображений. Наверное, поэтому вы не встретите его описания ни в одной, даже в самой современной, книге о Photoshop. Насколько мне удалось выяснить, средству File Browser, несмотря на всю его мощь, также не уделяется должного внимания в других книгах о Photoshop, что вовсе несправедливо. Дабы исправить создавшееся положение, я попытался разобрать средство File Browser, что называется, “до винтика” и выявить все его невероятные, но скрытые на первый взгляд возможности.

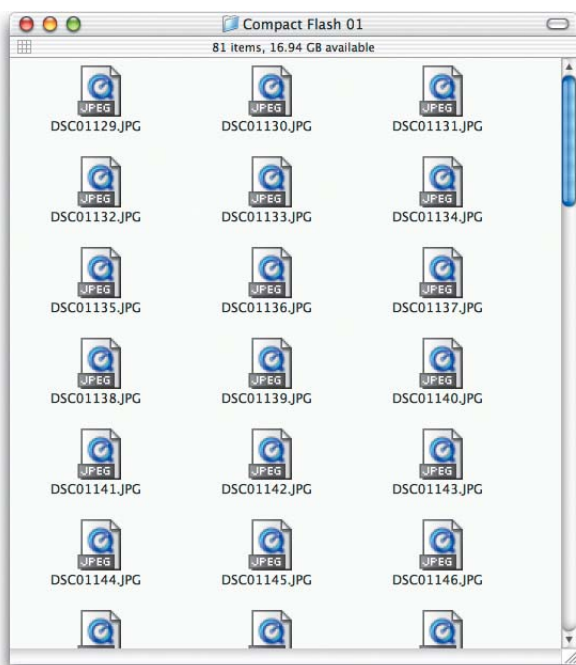
## Хранение цифровых негативов

Да, я помню, что эта глава посвящена средству File Browser, но прежде чем вы откроете Photoshop, я предлагаю обсудить несколько чрезвычайно важных моментов.

**Шаг 1.** Подключите к компьютеру устройство чтения карты памяти (CompactFlash, Smartcard и т.п.). Как показано на рисунке, на экране монитора появится перечень файлов отснятых вами изображений. Но не торопитесь открывать Photoshop и немедленно приступать к редактированию. Сначала все ваши файлы необходимо привести в порядок — отобрать все необходимые и немедленно записать их на компакт-диск. Не откладывайте эту процедуру в долгий ящик, сделайте это прямо сейчас.

Это чрезвычайно важный момент, к которому следует относиться со всей серьезностью. Дело в том, что изображения, хранящиеся на карте памяти, в данный момент являются для вас “цифровыми негативами”, не менее важными, чем в традиционной фотографии обычная фотопленка после проявки. Сохраняя файлы отснятых изображений на компакт-диске (перед редактированием в Photoshop), вы тем самым оберегаете их от случайного удаления или непредвиденных повреждений. Таким образом, оригиналы отснятых изображений, т.е. “цифровые негативы”, в любом случае останутся нетронутыми.

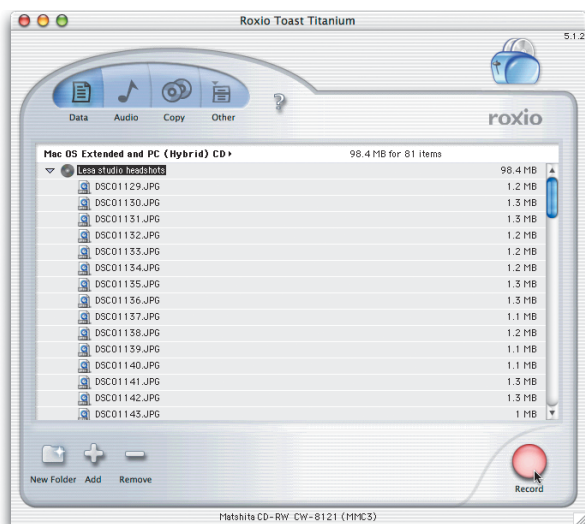
Если у вас нет записывающего накопителя CD-ROM — купите его. Для вас это не роскошь, а производственная необходимость. К счастью, в настоящее время процесс записи данных на компакт-диск достаточно прост и не требует больших затрат. Не пренебрегайте этой процедурой, особенно если вы профессиональный фотограф.







**Шаг 2.** Из большого многообразия программ, предназначенных для записи компакт-дисков, я предпочитаю приложение Roxio Toast Titanium (его интерфейс показан на рисунке). Среди прочих достоинств этого приложения следует отметить достаточно простой и понятный интерфейс, а также поддержку технологии “перетащить и опустить”. Работать с этим приложением очень просто, что позволяет сохранить уйму времени. Вот как это делается: выделите все необходимые файлы изображений, хранящиеся на карте памяти, и перетащите их в окно программы Roxio Toast Titanium.



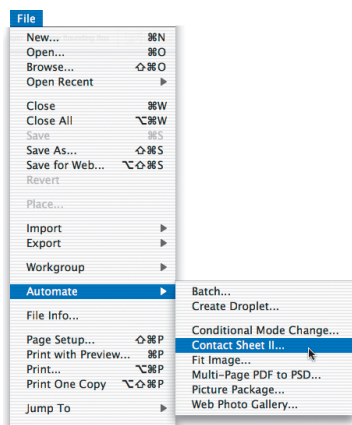
**Шаг 3.** После того как имена файлов изображений появятся в окне программы Roxio Toast Titanium, дважды щелкните мышью на небольшой пиктограмме с изображением компакт-диска и введите имя записываемого диска (на рисунке показано выделенное имя записываемого диска). Затем щелкните на кнопке Record (Запись), и всю остальную работу по сохранению ваших “цифровых негативов” программа выполнит автоматически. Если вы чрезвычайно осторожны (следует читать “до фанатизма”), запишите еще один, резервный, компакт-диск с тем же набором отснятых изображений. Количество сделанных копий никак не отражается на качестве записи, поэтому вы сможете сделать любое количество резервных компакт-дисков с одним и тем же набором данных (впрочем, даже те, кто фанатично относится к безопасности, не защищены от всякого рода “проколов”).



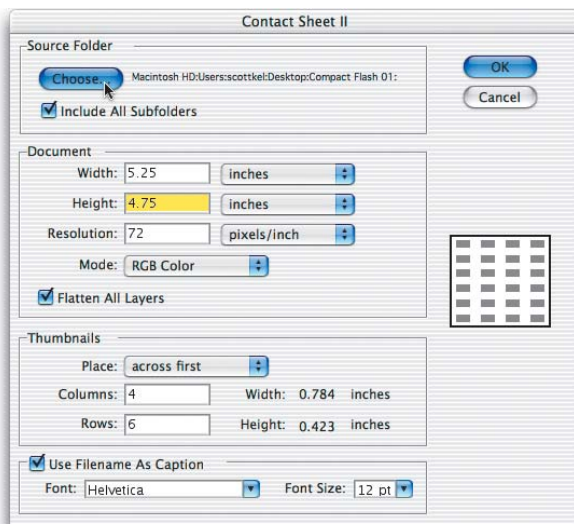
## Создание коллажа для компакт-диска с изображениями

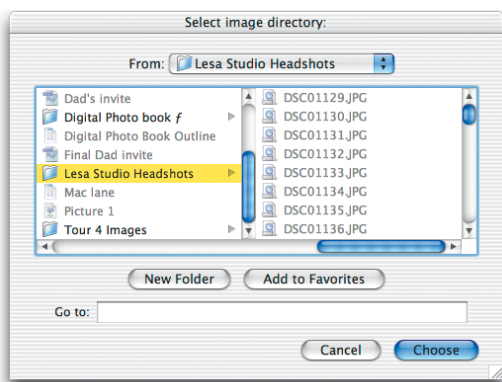
После сохранения “цифровых негативов” на компакт-диске следует заняться оформлением его коробки. Чтобы сэкономить время и не раздражаться в поисках компакт-диска с нужными файлами, потребуется создать коллаж — небольшие картинки изображений (миниатюры), расположенные на одном листе бумаги. Таким образом, вы избавите себя от необходимости вставлять каждый компакт-диск в накопитель CD-ROM, чтобы найти нужные файлы. К счастью, в программе Photoshop процесс создания коллажей полностью автоматизирован. Вы только должны решить, как он будет выглядеть.

**Шаг 1.** В главном меню программы выберите команду File⇒Automate⇒Contact Sheet II (Файл⇒Автоматически⇒Коллаж).

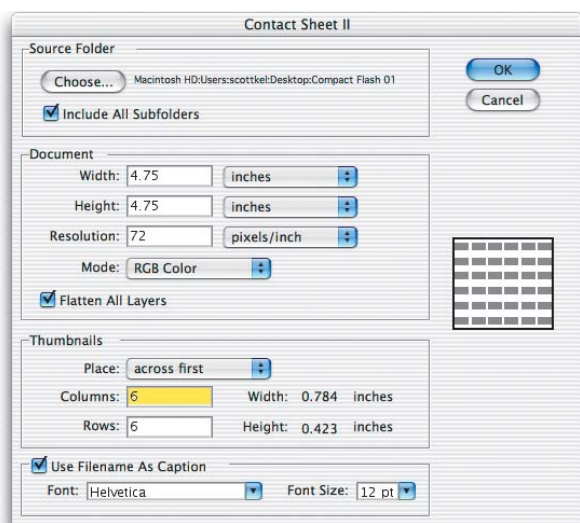


(Примечание. Меня часто спрашивают, почему эта команда называется Contact Sheet II, а не просто Contact Sheet. Дело в том, что это вторая версия средства для создания и печати коллажей. Первая версия данного средства, которая появилась еще в Photoshop 5.5, была, мягко говоря, не очень удачной. Исправленная и усовершенствованная версия данного программного средства появилась в Photoshop 6, и, по моему мнению, разработчики фирмы Adobe намеренно добавили к названию цифру II, дабы уведомить пользователя, что это вторая, усовершенствованная версия данного средства.)





**Шаг 2.** В появившемся диалоговом окне Contact Sheet II щелкните на кнопке Choose (PC: Browse) раздела Source Folder (Выбрать папку). Появится стандартное диалоговое окно Select Image Directory для выбора папки с изображениями. Выберите нужную папку на вашем компакт-диске и щелкните мышью на кнопке Choose (PC: Browse). Таким образом вы укажете Photoshop, где находятся изображения для коллажа.



**Шаг 3.** С помощью остальных элементов управления диалогового окна Contact Sheet II выбирают параметры самого коллажа, т.е. определяют его внешний вид. В разделе Document указывают ширину (Width) и высоту (Height) вкладки для коробки компакт-диска (стандартный размер 4,75×4,75 дюйма), а также разрешение изображений (поле Resolution). (Я рекомендую выбирать разрешение не более 72 ppi — для небольших изображений коллажа нет необходимости в высоком разрешении. Кроме того, чем меньше разрешение, тем быстрее программа Photoshop формирует коллаж.)

В поле Mode (Цветовая палитра) оставьте значение, заданное по умолчанию, — RGB Color. Установите флажок Flatten All Layers, что приведет к объединению всех слоев в один слой. В принципе вам не нужен многослойный файл коллажа для его последующего редактирования. Ваша задача — создать файл коллажа, распечатать его, а затем удалить с жесткого диска.

Пожалуй, самым важным в диалоговом окне Contact Sheet II является раздел Thumbnails (Эскизы). В этом разделе указывают параметры макета коллажа — количество его строк (Rows) и столбцов (Columns), в которых должны размещаться изображения.



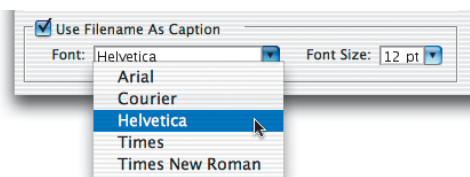
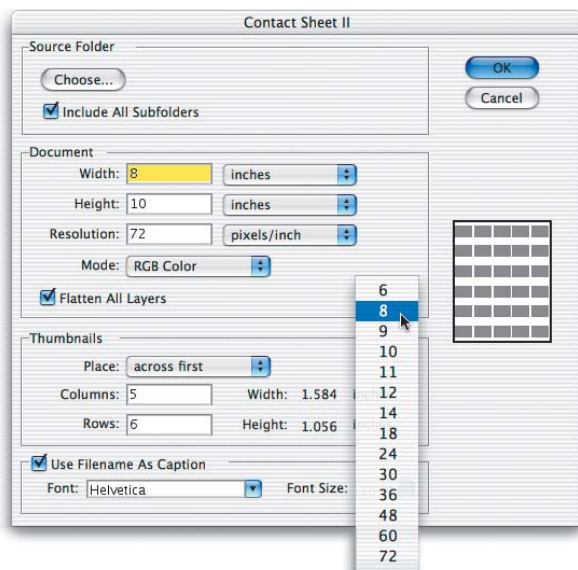
Результат изменения этих параметров немедленно отображается в области предварительного просмотра, расположенной в правой части диалогового окна. Изображения в данной области представлены небольшими прямоугольниками серого цвета. Измените значения полей Rows и/или Columns и взгляните на область предварительного просмотра — вы тут же получите представление о макете будущего коллажа.

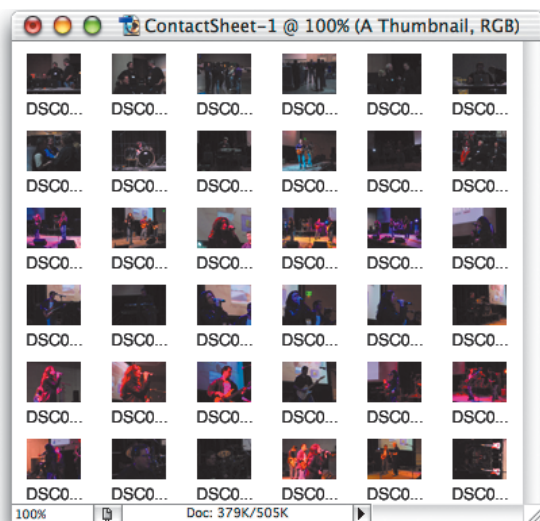
И, наконец, в результате установки флажка Use Filename as Caption, расположенного в нижней части диалогового окна Contact Sheet II, под каждым изображением коллажа будет распечатано имя его файла. Я настоятельно рекомендую активизировать этот параметр.

По истечении некоторого времени вы достанете этот компакт-диск в поисках какой-либо фотографии и благодаря коллажу достаточно быстро найдете то, что искали. Но если под изображением не будет имени его файла, вам придется открыть Photoshop и, воспользовавшись средством File Browser, искать на компакт-диске тот файл, изображение которого вы только что видели на коробке.

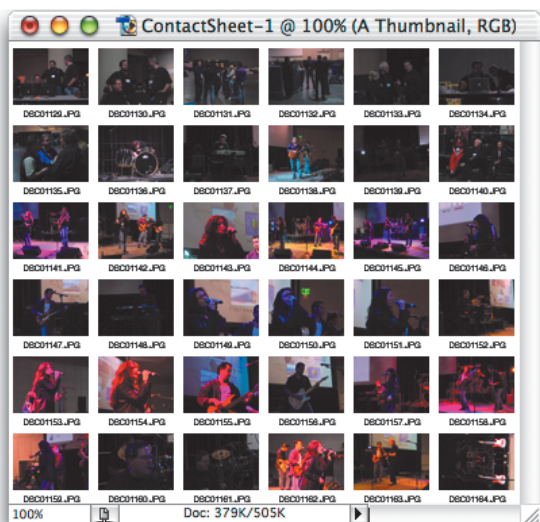
Если же под изображением будет напечатано имя файла, вам предстоит лишь открыть Photoshop, а затем интересующий вас файл. Поверьте, это одна из тех мелочей, о которой следует позаботиться с самого начала, чтобы впоследствии не срывать злость от собственной беспомощности на клавишах многострадальной клавиатуры.

Здесь же, в нижней части диалогового окна Contact Sheet II, можно выбрать размер шрифта (Font Size) и сам шрифт (Font), предназначенный для печати имен файлов. Выбор, конечно, невелик, но поверьте на слово, эти шрифты значительно лучше тех, которые были предложены в первой версии средства для создания и печати коллажей (считайте, что вам повезло больше, чем мне).





*Если в коллаже слишком много изображений, выберите меньший размер шрифта. В противном случае будут видны только первые несколько символов имен файлов изображений*

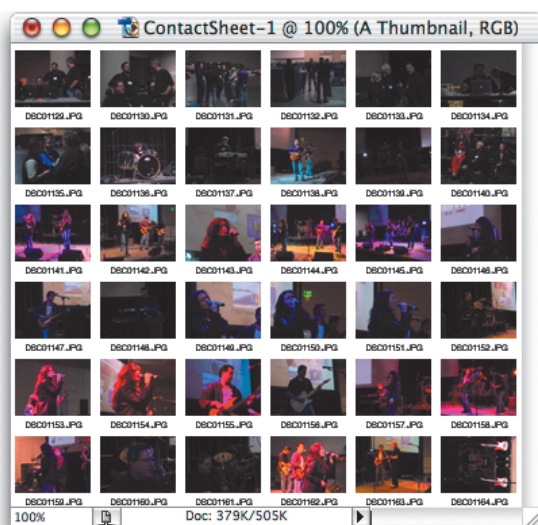


*Это тот же коллаж, для которого выбран значительно меньший размер шрифта. Теперь в коллаже поместилось больше изображений и полностью видны имена соответствующих файлов*

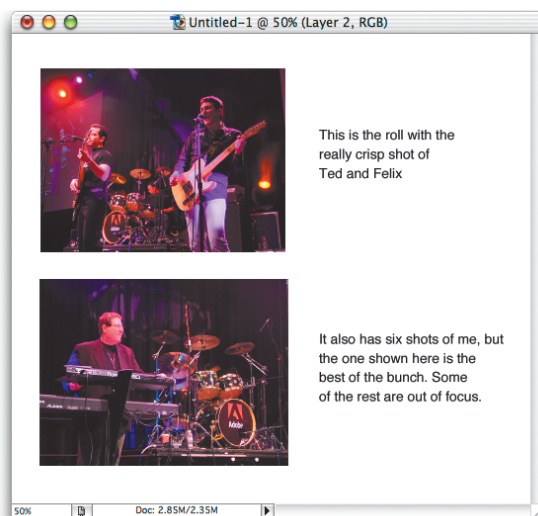
**Совет.** Размер шрифта для имен файлов коллажа должен быть значительно меньшим, чем размер, заданный по умолчанию (12 пунктов). Дело в том, что цифровые камеры автоматически присваивают файлам изображений достаточно длинные имена. Для данного примера из раскрывающегося списка Font Size я выбрал значение 6. В результате имя каждого файла полностью вместились под соответствующим изображением. Если же для параметра Font Size оставить значение, заданное по умолчанию (12), то вы получите результат, показанный на рисунке. В этом случае будут видны только первые несколько символов имени файла. Так насколько маленьким должен быть размер шрифта? Чем больше изображений необходимо разместить в коллаже, тем меньшим должен быть размер шрифта. Обратите внимание, что на верхнем рисунке коллаж вмещает меньше изображений, чем на нижнем. Это вызвано тем, что слишком много места занимают имена файлов, размер шрифта которых равен 12 пунктам.



**Шаг 4.** Все, что вам осталось сделать, — это щелкнуть на кнопке ОК. Теперь откиньтесь на спинку кресла и подождите, пока Photoshop выполнит свою работу по формированию коллажа. (В некоторых случаях на создание одного коллажа может потребоваться до двух с половиной часов. Шучу!) Все будет готово примерно через минуту. У вас должен получиться коллаж, похожий на тот, который показан на рисунке, — несколько десятков изображений и расположенные под ними имена файлов.



**Шаг 5.** Это, пожалуй, больше совет, а не руководство к следующим действиям. Некоторые фотографии создают еще один коллаж для внутренней стороны коробки, что значительно упрощает поиск нужных снимков. Второй коллаж включает в себя общее описание содержимого компакт-диска и пару ключевых фотографий, которые могут вам пригодиться в будущем. (Говоря откровенно, достаточно редко удаются сразу все 30–40 отснятых изображений. Как правило, только пару из этих снимков можно отнести к разряду удачных и штук 15 — к разряду “тоже не плохо”. Остальные, как говорится, никогда не увидят солнечного света.) Дополнительный коллаж помещают внутрь коробки (чтобы он был виден, когда коробка открыта), а обычный — снаружи (так, чтобы его содержимое было видно, когда вы берете коробку в руки), или, наоборот, —



дополнительный снаружи, а обычный — внутри. Дополнительный коллаж с одним или двумя ключевыми изображениями и описанием содержимого компакт-диска создают вручную. Один из таких дополнительных коллажей показан на предыдущей странице (внизу).

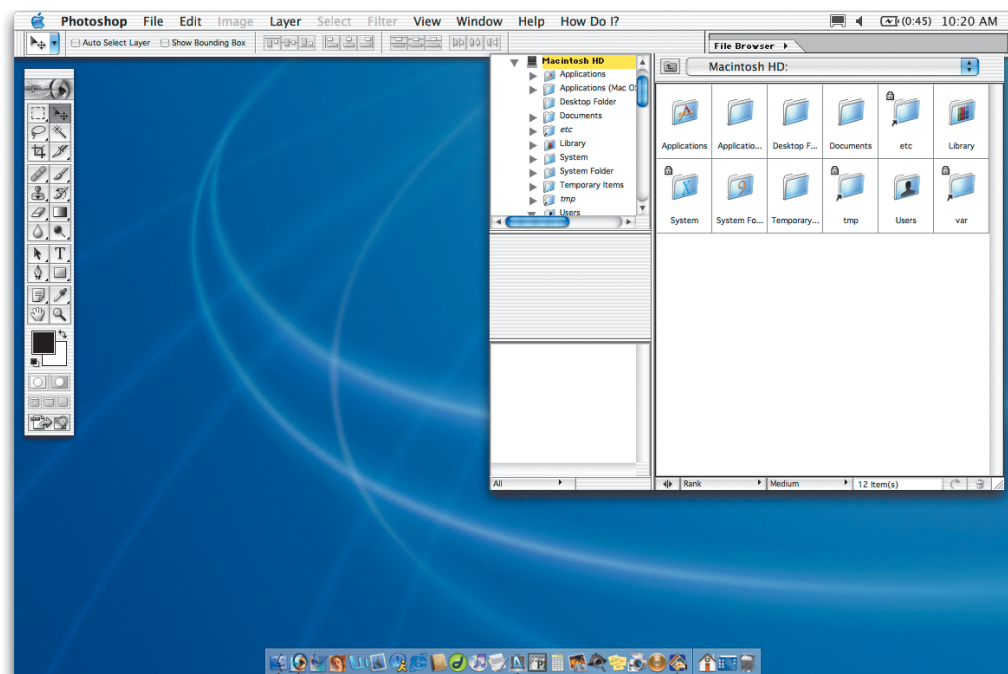
**Шаг 6.** На рисунке показан итоговый результат — распечатанный коллаж, который помещен в коробку с компакт-диском.



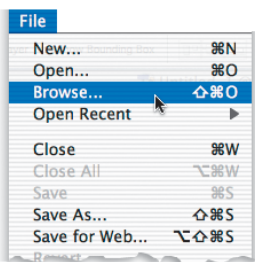


## Знакомство со средством File Browser

Итак, вы скопировали файлы отснятых изображений на компакт-диск и создали коллаж, упрощающий поиск нужных изображений. Теперь самое время открыть эти снимки непосредственно с компакт-диска с помощью средства File Browser (которое предназначено для сортировки и систематизации изображений).

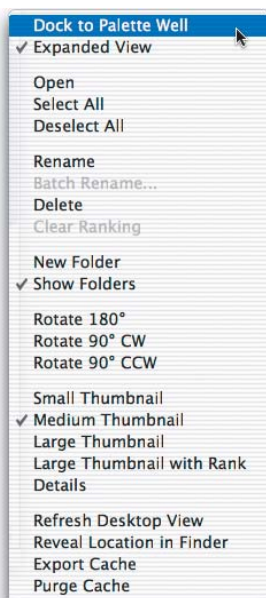


Открыть окно средства File Browser можно несколькими способами. По умолчанию одноименная вкладка этого средства расположена в области Palette Well, которая находится в верхней части рабочего окна Photoshop, справа от панели Options (Параметры) (область Palette Well не видна, если разрешение монитора не превышает 800×600 пикселей). Показанное на рисунке окно File Browser появится сразу после щелчка на одноименной вкладке в области Palette Well (щелкнуть нужно именно на фразе “File Browser”). Чтобы скрыть окно этого средства, щелкните на одноименной вкладке еще раз. Таким образом вы сможете достаточно быстро отобразить данное окно, а затем также быстро “спрятать” его в области Palette Well.



### Другие способы доступа к средству File Browser

Я предпочитаю, чтобы плавающее окно средства File Browser, так же как и палитры программы Photoshop, всегда отображались на экране. Для этого в главном меню программы выберите команду File⇒Browse (Файл⇒Обзор), либо воспользуйтесь комбинацией клавиш <Shift+⌘+O> (на PC — <Shift+Ctrl+O>), либо выберите команду Window⇒File Browser (Окно⇒Диспетчер файлов).



### Соккрытие/отображение окна File Browser

Как же быть, если вы открыли плавающее окно File Browser, а теперь хотите скрыть его в области Palette Well? Проблема заключается в том, что в данном случае в области Palette Well отсутствует вкладка File Browser. В принципе это не проблема, все достаточно просто (если знаешь, где искать). Во всплывающем меню окна File Browser нужно выбрать команду Dock to Palette Well. Чтобы открыть это меню, щелкните на круглой кнопке с указывающей вправо стрелкой (она расположена в правом верхнем углу окна File Browser).

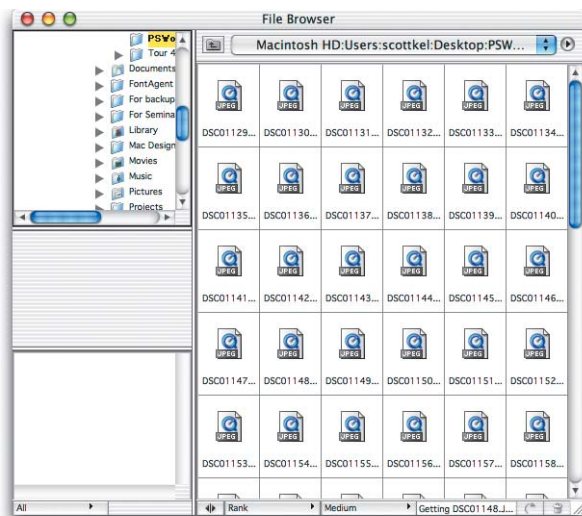




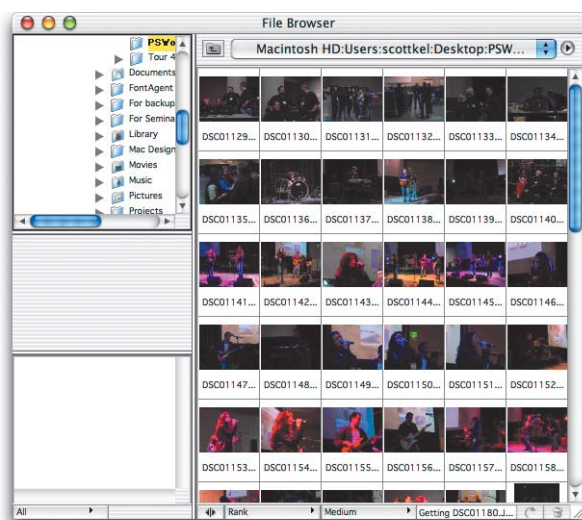
### Автоматическая генерация эскизов

Мне очень нравится одна из основных возможностей средства File Browser, которая чрезвычайно полезна в работе с цифровыми фотографиями, — это автоматическая генерация многоцветных эскизов всех изображений, открытых в окне File Browser. Как только вы откроете папку с изображениями, например на компакт-диске, первые несколько мгновений в окне File Browser будут отображаться только пиктограммы файлов (как показано на рисунке). Такая же картина возникает, когда вы с помощью компьютера просматриваете содержимое карты памяти. Естественно, что для поиска нужного изображения эти пиктограммы, в сущности, бесполезны.

Однако через одну-две секунды Photoshop автоматически сгенерирует эффектные эскизы каждого изображения (как показано на нижнем рисунке), которые появятся вместо бесполезных пиктограмм. Photoshop достаточно быстро справляется с этой задачей, впрочем, время, необходимое на ее выполнение (максимум 3–4 секунды), зависит от количества файлов изображений, расположенных в папке. Но поверьте мне, ваше ожидание окупится с лихвой. Генерация эскизов осуществляется сверху вниз. Поэтому не удивляйтесь, если в основном окне вы увидите эскизы изображений, а затем, воспользовавшись полосой прокрутки, вдруг обнаружите все те же пиктограммы. Будьте терпеливы, программа просто не закончила свою работу — недостающие эскизы изображений появятся через несколько мгновений.



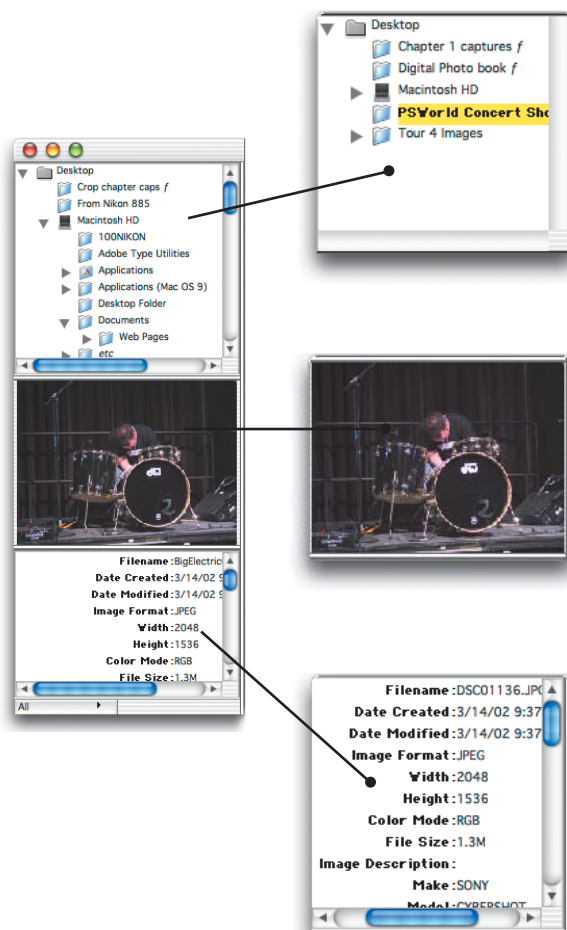
*Вначале в окне File Browser появляются только малопривлекательные пиктограммы изображений...*



*...затем программа автоматически генерирует многоцветные эскизы. Так намного лучше!*

Как показано на рисунках предыдущей страницы, окно File Browser разделено на четыре панели. Каждая из этих панелей имеет собственное предназначение и функциональные возможности. В данном разделе приведены основные приемы, необходимые для эффективной работы со средством File Browser.

## Основные возможности средства File Browser



1. Панель Navigation (Навигация) предназначена для просмотра содержимого карты памяти цифровой камеры, разделов жесткого диска компьютера, компакт-диска или сетевого диска. Другими словами, благодаря этой панели вы сможете просматривать отснятые изображения непосредственно в программе Photoshop. Для перемещения изображения достаточно перетащить соответствующий эскиз на имя нужной папки в панели Navigation.

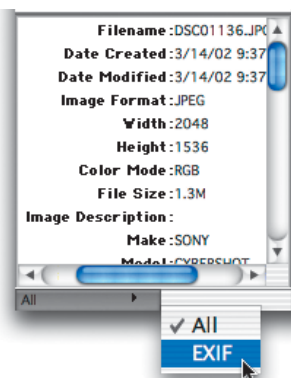
**Совет.** Чтобы не переместить, а скопировать файл изображения, во время его перетаскивания удерживайте нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>).

2. Панель Preview (Предварительный просмотр) расположена непосредственно под панелью Navigation и предназначена для просмотра несколько увеличенной версии выбранного в данный момент эскиза изображения. О том, как использовать эту панель, я расскажу несколько позже.
3. Панель Data, расположенная в левом нижнем углу окна File Browser, предназначена для отображения EXIF-данных выбранного снимка (Exchangeable Image File Data — дополнительные данные файла изображения). Цифровая камера автоматически импортирует EXIF-данные в каждое отснятое изображение.

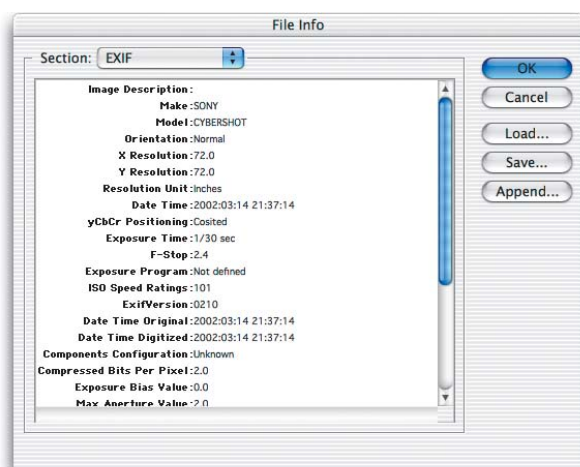


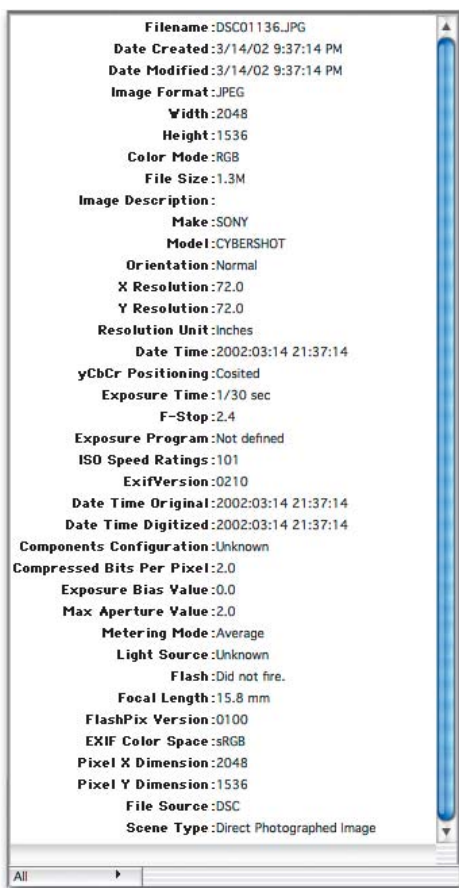
Эти данные представляют собой подробную информацию о снимке, включая его размеры, разрешение и параметры цифровой камеры. Кроме EXIF-данных, в этой панели отображены сведения, предоставленные Photoshop, которые называются метаданными. В метаданные включена следующая информация: имя файла, дата его создания, дата последней модификации, размер (в пикселях), формат, в котором сохранен файл, и т.п. Метаданные располагаются сразу после EXIF-данных, импортированных цифровой камерой.

Непосредственно под панелью Data находится всплывающее меню с двумя командами — All (Показать все данные) и EXIF. Для того чтобы на панели Data были отображены только EXIF-данные изображения (без метаданных программы Photoshop), выберите из этого всплывающего меню команду EXIF.



**Совет.** Для просмотра EXIF-данных открытого в данный момент изображения можно воспользоваться диалоговым окном File Info. Чтобы открыть это диалоговое окно, в главном меню программы выберите команду File⇒File Info (Файл⇒Информация о файле). Затем из раскрывающегося списка Section, расположенного в верхней части диалогового окна, выберите элемент EXIF (как показано на рисунке).



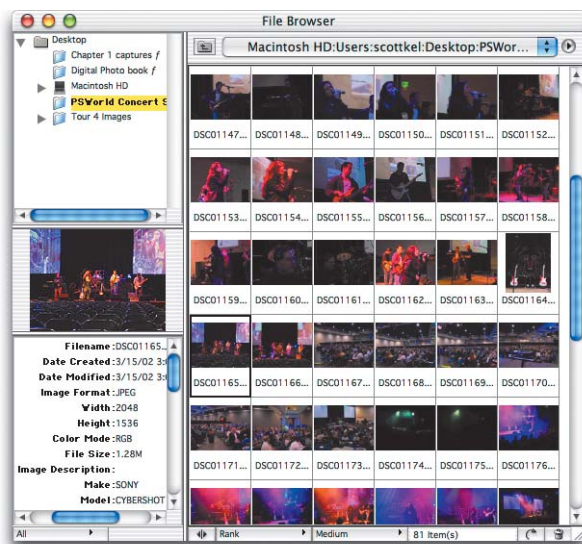


### Пестрый набор EXIF-данных

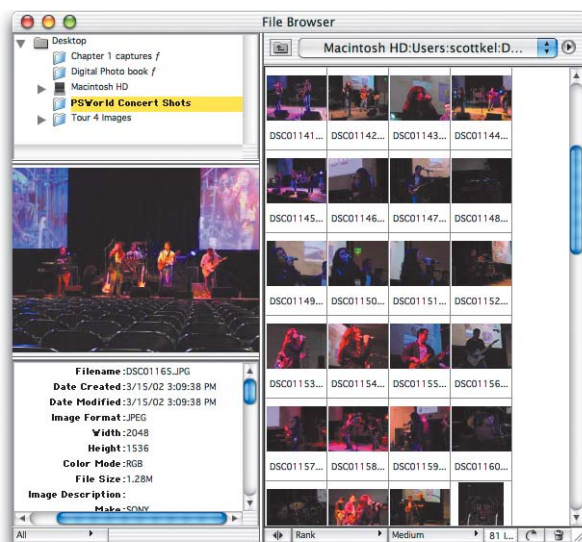
EXIF-данных вполне достаточно, чтобы получить исчерпывающую информацию о снимке. Здесь указаны фирма-производитель и модель камеры (с помощью которой сделан снимок), значения выдержки, диафрагмы и чувствительности ISO, использовалась ли при съемке вспышка, когда вы последний раз платили налоги и сколько раз вам пришлось сталкиваться с НЛО. На рисунке приведена полная информация о снимке, включая метаданные Photoshop и EXIF-данные.



**Совет.** Прежде чем перейти к рассмотрению правой части окна File Browser, я хотел бы дать вам еще один маленький совет. После щелчка мышью на эскизе изображения в правой панели окна File Browser (о которой речь пойдет несколько позже) на панели Preview появится несколько увеличенная, но все же недостаточно большая версия выбранного снимка. В этом, собственно, и заключается проблема — размеры панели Preview слишком малы. Но это легко исправить. Если вы внимательно посмотрите на рисунки, то легко найдете полосы, разделяющие все четыре панели. Все эти разделяющие полосы можно перемещать. Чтобы расширить панель Preview, просто перетащите вверх, вниз и/или вправо соответствующие разделяющие полосы. Таким образом вы увеличите область для предварительного просмотра выбранных снимков.

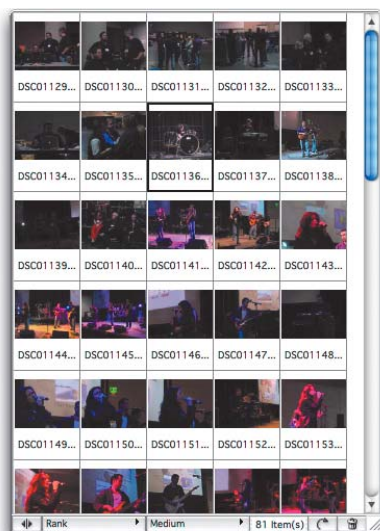


*Размеры панели Preview, заданные по умолчанию, слишком малы*



*Впрочем, это легко исправить! Перетащите разделительные полосы панели Preview вверх, вниз и вправо*





- Панель Thumbnail View (Просмотр эскизов) занимает всю правую часть окна File Browser и предназначена для просмотра эскизов снятых изображений, расположенных в выбранной вами папке. С этой панелью вам предстоит работать чаще, чем с другими панелями окна File Browser.

Щелкните на каком-либо эскизе, и, как показано на рисунке, вокруг этого выбранного эскиза изображения появится черная рамка, а на панели Preview — его увеличенная версия. Чтобы открыть какое-либо изображение в окне Photoshop, дважды щелкните на соответствующем эскизе.

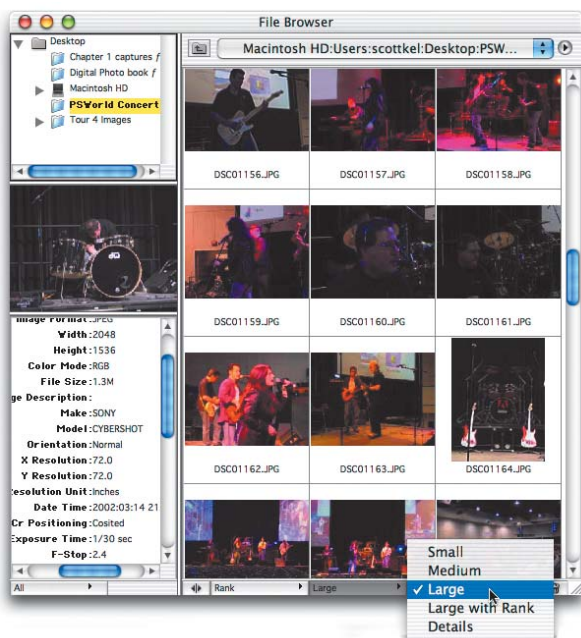
Для того чтобы выбрать, а затем открыть в Photoshop сразу несколько изображений, щелкните на соответствующих эскизах, удерживая нажатой клавишу <⌘> (на PC — <Ctrl>).

Для последовательного выбора сразу нескольких изображений, расположенных в одной или нескольких строках, щелкните на первом, а затем на последнем изображении, удерживая нажатой клавишу <Shift>.

Для перемещения по эскизам изображений можно использовать клавиши со стрелками.

#### Параметры панели Thumbnail View

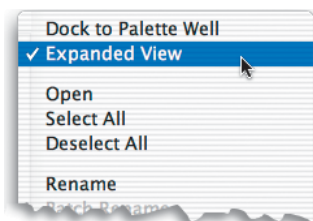
В нижней части панели Thumbnail View находится всплывающее меню View By (Вид изображений), предназначенное для изменения вида эскизов изображений. На предыдущем рисунке показано окно File Browser, для которого из всплывающего меню View By я выбрал команду Medium (Средние эскизы). На рисунке показан результат выбора из этого всплывающего меню команды Large (Большие эскизы). Как видите, различия достаточно ощутимы.



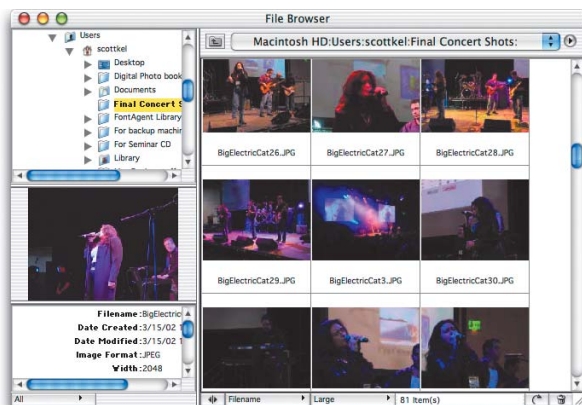
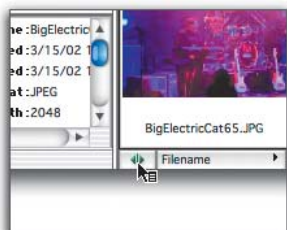
## Вид окна File Browser

Вам предоставлена возможность изменить заданные по умолчанию вид и отображение данных в окне File Browser. Чаще всего пользователи стараются скрыть панели Navigation, Preview и Data, расположенные в левой части окна. Такой вид особенно удобен, если из всплывающего меню View By выбрана команда Large. В этом случае размеры эскизов достаточно велики, а значит, в панели Preview просто нет необходимости. Чтобы скрыть левую часть окна File Browser, необходимо выполнить следующее.

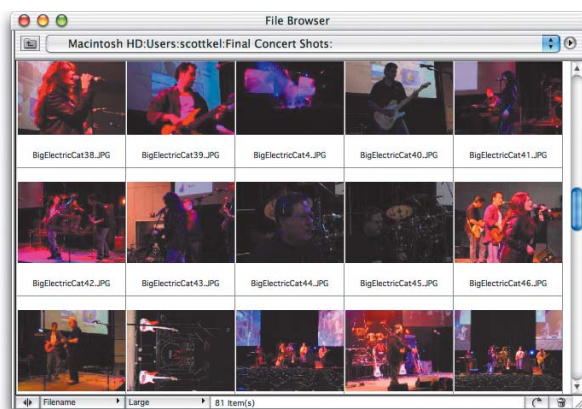
Во всплывающем меню этого окна снимите флажок слева от команды Expanded View (Расширенный вид), который установлен по умолчанию. В этом случае вы деактивизируете команду Expanded View.



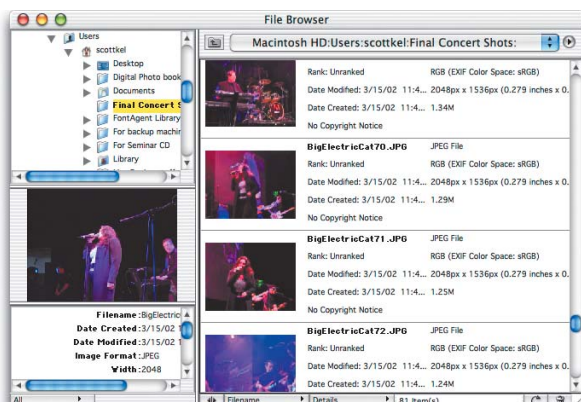
Либо щелкните на маленькой кнопке с двунаправленной стрелкой, расположенной в нижней части панели Thumbnail View, слева от всплывающего меню Sort By (Сортировка изображений).



*Стандартный, заданный по умолчанию вид окна File Browser (обратите внимание, что в каждой строке помещаются только три изображения)*

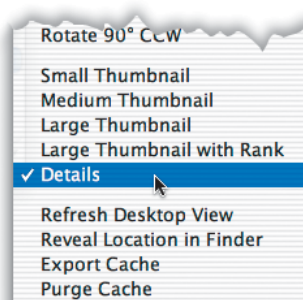


*Теперь, после деактивизации команды Expanded View, в каждой строке расположено пять изображений*



### Подробные данные изображений

Среди профессиональных фотографов очень популярен еще один вид окна File Browser, который позволяет просматривать не только большие эскизы отснятых изображений, но и детальную информацию о снимке, расположенную справа от каждого эскиза.



Для этого, как показано выше, во всплывающем меню окна File Browser необходимо выбрать команду Details (Подробно).

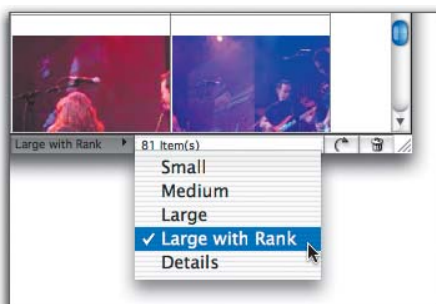


## Систематизация изображений с помощью средства File Browser

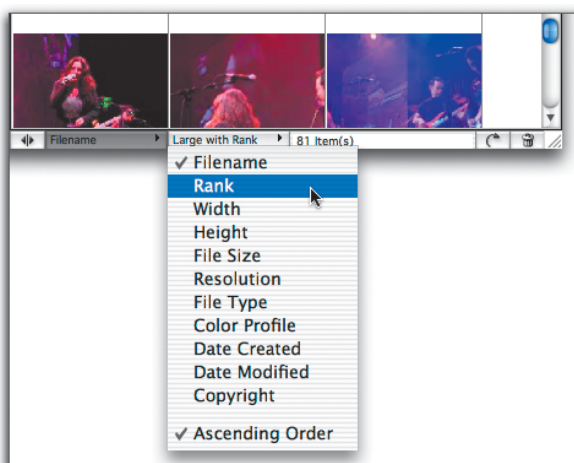
Наряду с возможностью просмотра изображений непосредственно перед их открытием в Photoshop средство File Browser располагает другим, пожалуй, самым важным достоинством — с его помощью можно сортировать и должным образом систематизировать изображения.

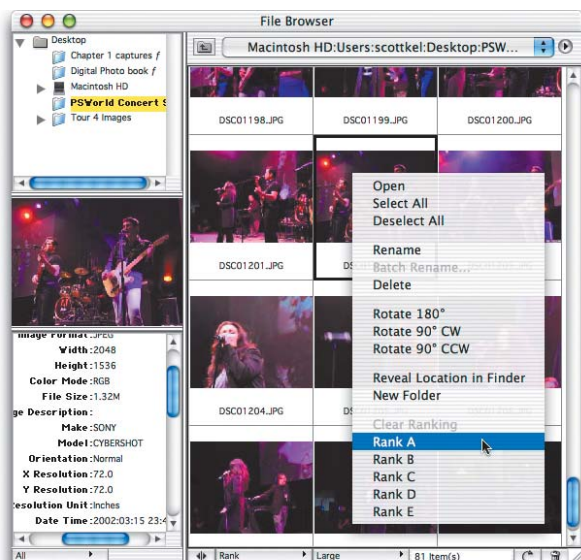
Как правило, среди нескольких фотографий есть наиболее удачные, просто хорошие и есть несколько снимков, по которым плачет мусорная корзина (нечеткие, скучные, с плохим освещением и т.п.). Присваивая изображениям определенный ранг (rank), вы сможете отсортировать их так, чтобы наиболее удачные снимки располагались в верхней части окна File Browser, за ними следовали менее удачные, затем просто хорошие и т.д.

**Шаг 1.** Во всплывающем меню View By выберите команду Large with Rank (Большие эскизы и Ранг), как показано на рисунке. В результате выбора этой команды ранг каждого изображения будет отображен непосредственно под соответствующим эскизом.



**Шаг 2.** Слева от меню View By расположено всплывающее меню Sort By, команды которого предназначены для выбора критерия сортировки изображений. По умолчанию изображения отсортированы в алфавитном порядке в соответствии с именами файлов (команда Filename). В качестве критерия сортировки можно использовать присвоенный пользователем ранг изображения. Для этого во всплывающем меню Sort By выберите команду Rank. Таким образом, в верхней части окна File Browser будут расположены изображения с рангом А, затем с рангом В, С и т.д.





**Шаг 3.** Чтобы изменить ранг выбранного изображения, щелкните мышью на соответствующем эскизе, удерживая нажатой клавишу <Control> (на PC щелкните на эскизе правой кнопкой мыши). В появившемся контекстном меню выберите необходимый ранг (например, Rank A) и отпустите кнопку мыши. Выбранный вами ранг появится непосредственно под эскизом изображения.

**Совет.** Вы, наверное, полагаете, что сразу после присвоения изображению ранга A оно тут же переместится в верхнюю часть окна File Browser? Ничего подобного — это было бы слишком просто! После присвоения рангов все изображения останутся на своих местах до тех пор, пока вы не воспользуетесь командой, которую сотрудники фирмы Adobe назвали Refresh Desktop View (Обновить окно File Browser). Обновить окно File Browser можно одним из следующих способов.

1. Во всплывающем меню окна File Browser выберите команду Refresh Desktop View (или нажмите клавишу <F5>).
2. Еще раз выберите команду Rank во всплывающем меню Sort By.

**Шаг 4.** А что делать с явно неудачными снимками, которым вообще не нужен какой-либо ранг? Чтобы быстро удалить такой снимок, выделите его эскиз и нажмите комбинацию клавиш <Option+Delete> (на PC — <Delete>). Photoshop немедленно приведет приговор в исполнение и отправит файл этого изображения в системную папку Trash (PC: Recycle Bin (Корзина)). Там он и проведет остаток своей бесславной жизни, пока вы не очистите папку Trash (PC: Recycle Bin).



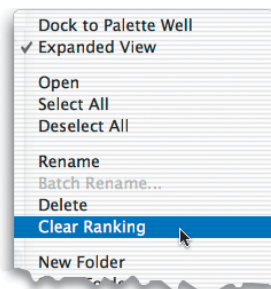
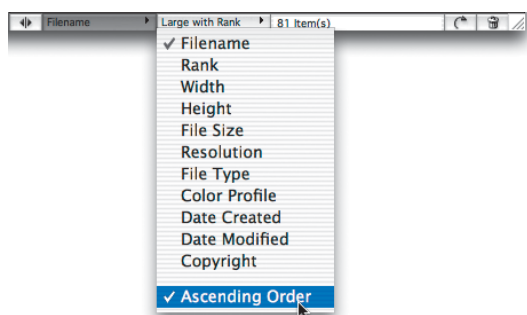
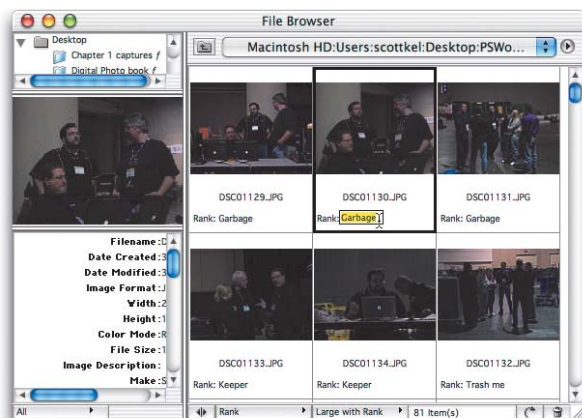
### Совет. Другие способы присвоения рангов

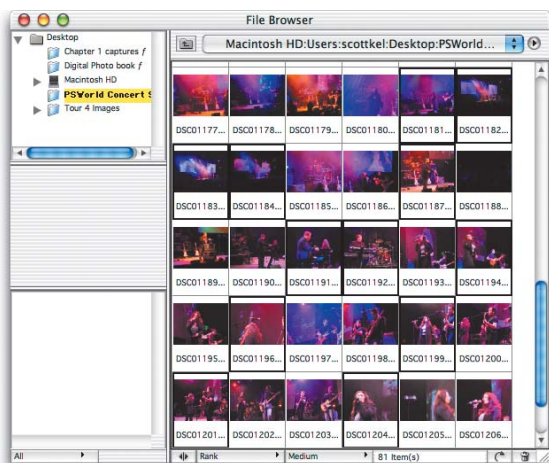
Если вам не нравится система рангов (А, В, С и т.д.), предложенная фирмой Adobe, щелкните мышью справа от слова "Rank" (под эскизом изображения) и введите в появившемся текстовом поле какую-либо цифру, символ или слово. Затем нажмите клавишу <F5> для обновления окна File Browser. Изображения будут отсортированы в алфавитном порядке, в соответствии с присвоенными рангами. Например, для удачных снимков можно использовать слово "Keepers" (Не удалять), а для менее удачных — "Garbage" (Мусор). Однако в данном случае худшие снимки появятся в верхней части окна File Browser, а лучшие — сразу за ними. Дело в том, что в английском алфавите символ "g" предшествует символу "k".

Допущенную ошибку можно быстро исправить. Для этого во всплывающем меню Sort By выберите команду Rank, а затем в нижней части этого же меню снимите флажок, расположенный слева от команды Ascending Order (По возрастанию), как показано на рисунке. В этом случае сортировка изображений будет выполнена также по алфавиту, но в убывающем порядке. Теперь изображения с рангом "Keepers" появятся перед изображениями с рангом "Garbage".

### Удаление рангов изображений

Удаление ранее присвоенных рангов изображений не требует особых усилий. Для этого необходимо лишь выделить изображения, ранги которых необходимо изменить, и во всплывающем меню средства File Browser выбрать команду Clear Ranking (как показано на рисунке). В результате появится небольшое диалоговое окно с предложением подтвердить или отменить данную операцию. Если вы уверены в своих намерениях, щелкните на кнопке Yes (Да). Команда Clear Ranking также предусмотрена в контекстном меню, которое появляется после щелчка на эскизе при нажатой клавише <Control> (на PC — после щелчка на эскизе правой кнопкой мыши).





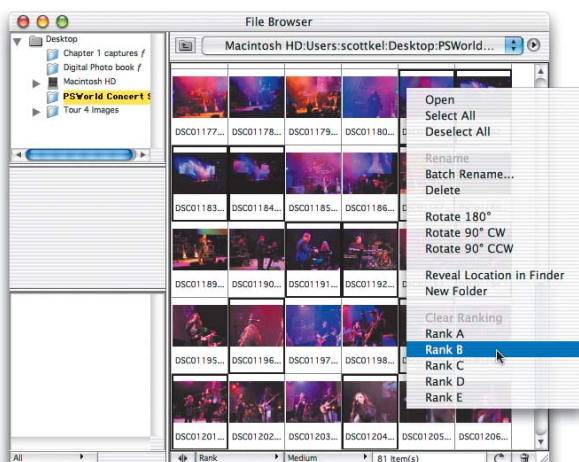
Итак, теперь вы знакомы с процедурой присвоения ранга изображению. Однако, как быть, если вам понадобится присвоить один и тот же ранг нескольким десяткам изображений? Ну что же, дорогой читатель, добро пожаловать в мир сверхсекретных технологий, отважных разведчиков и агентов, которые никогда не называют собственных имен. Приготовьтесь ознакомиться с хорошо охраняемыми материалами под грифом “совершенно секретно”, поскольку именно к данной категории относится методика пакетного присвоения рангов.

### Методика пакетного присвоения рангов

Данная методика позволяет присвоить один и тот же ранг сразу нескольким выбранным в данный момент изображениям.

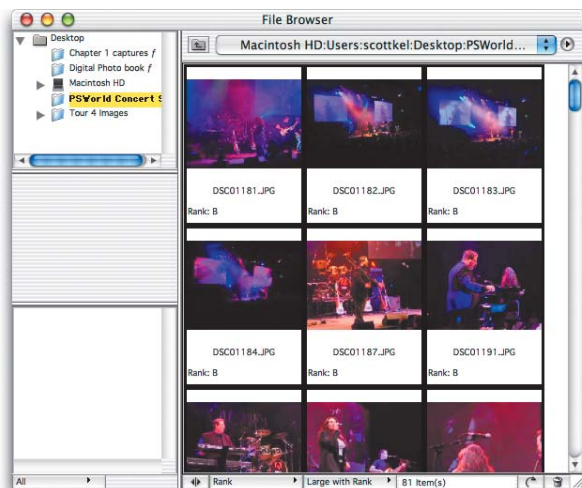
**Шаг 1.** Удерживая нажатой клавишу <⌘> (на PC — <Ctrl>), щелкните на изображениях, которым необходимо присвоить один и тот же ранг. Как показано на рисунке, вокруг каждого из выбранных вами изображений появится рамка черного цвета.

**Шаг 2.** Щелкните на любом из выбранных изображений, удерживая нажатой клавишу <Control> (на PC щелкните на изображении правой кнопкой мыши). В появившемся контекстном меню выберите необходимую команду (в данном примере я выбрал для всех изображений ранг B).



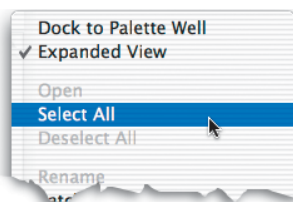
**Шаг 3.** Нажмите клавишу <F5> (горячая клавиша команды Refresh Desktop View) для обновления окна File Browser. Как показано на рисунке, все изображения будут упорядочены в соответствии с присвоенным рангом.

Ну что ж, я думаю, теперь ваш уровень профессионализма работы в Photoshop стал значительно выше. Далее я расскажу о еще более интересных вещах, которые, как стало известно из неофициальных источников, моментально вызвали легкое помешательство у подопытных мышей (по крайней мере, у тех, кто был знаком с программой Photoshop).

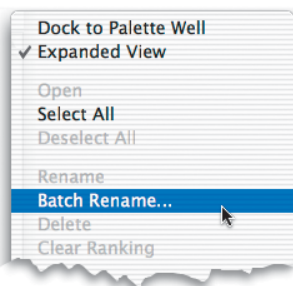


Как вы знаете, цифровые камеры автоматически присваивают файлам отснятых изображений достаточно таинственные имена — DSC01181.jpg, DSC01182.jpg, DSC01183.jpg и т.д. С помощью средства File Browser можно переименовать сразу все файлы изображений, расположенные в некоторой папке или на каком-либо диске. Причем сделать это можно так, чтобы имя каждого файла хотя бы как-то напоминало о его содержимом, например Концерт 1.jpg, Концерт 2.jpg, Концерт 3.jpg и т.д. Но самое главное, что такой процесс переименования полностью автоматизирован. (Кстати говоря, пакетное переименование особенно удобно для работы с файлами, которые хранятся на компакт-диске, — непосредственно после переименования файлы можно тут же переместить в любую папку жесткого диска.)

## Пакетное переименование файлов



**Шаг 1.** Переименовать можно либо только некоторые, либо сразу все файлы изображений, открытые в окне File Browser. В первом случае, удерживая клавишу <⌘> (на PC — <Ctrl>), щелкните на тех снимках, файлы которых необходимо переименовать. Во втором случае во всплывающем меню окна File Browser выберите команду Select All (Выделить все), как показано на рисунке.



**Шаг 2.** После выбора всех снимков, которые необходимо переименовать, во всплывающем меню окна File Browser выберите команду Batch Rename (Пакетное переименование).

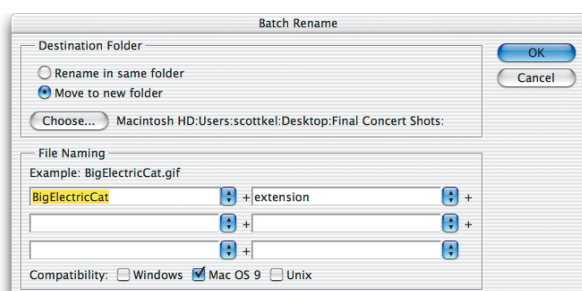
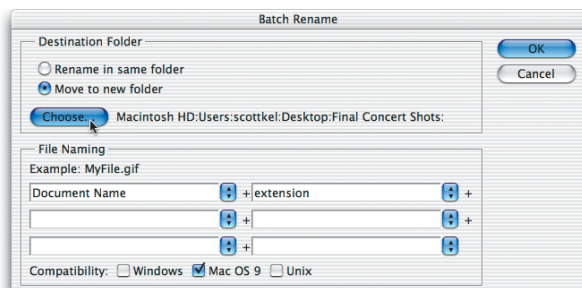




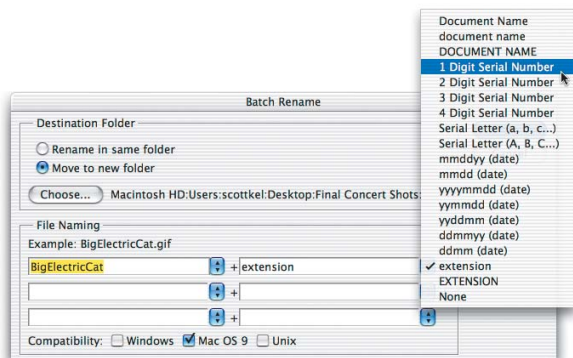
**Шаг 3.** Прежде всего в появившемся диалоговом окне Batch Rename следует выбрать папку, в которой должны находиться переименованные файлы изображений. С помощью переключателей раздела Destination Folder вы сможете либо переименовать файлы в текущей папке (переключатель Rename in same folder), либо переместить переименованные файлы в другую папку (переключатель Move to new folder). Если вы работаете с оригиналами изображений на компакт-диске, выберите переключатель Move to new folder. Затем щелкните на кнопке Choose (PC: Browse), как показано на рисунке. В следующем диалоговом окне выберите нужную папку, в которую необходимо переместить переименованные файлы, и щелкните на кнопке OK.

К сожалению, разработчики фирмы Adobe не предусмотрели возможность копирования файлов (т.е. так, чтобы оригиналы изображений остались нетронутыми) в указанную папку сразу после переименования. Как видите, вы можете либо переименовать оригиналы изображений в текущей папке, либо переместить переименованные изображения в другую папку.

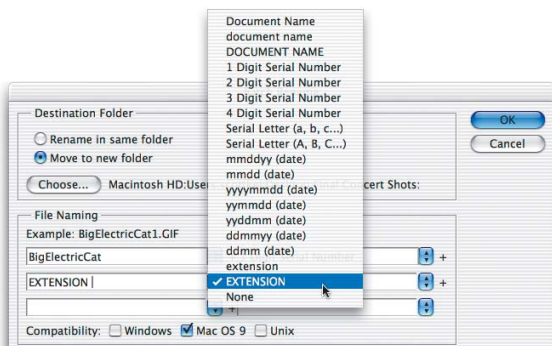
**Шаг 4.** В поле первого раскрывающегося списка группы File Naming (Имена файлов) введите общее имя для всех выбранных файлов (как показано на рисунке, я ввел имя “BigElectricCats” — название рок-группы, которая запечатлена на моих снимках). Щелкните мышью в поле этого раскрывающегося списка и введите новое имя.







**Шаг 5.** Из следующего раскрывающегося списка (справа от предыдущего) выберите способ нумерации файлов изображений. Цифры (или символы) выбранной вами схемы нумерации будут располагаться сразу после имени каждого файла (поскольку в одной папке не может быть несколько файлов с одинаковыми именами, имена файлов должны выглядеть примерно так: "BigElectricCats1", "BigElectricCats2", "BigElectricCats3" и т.д.). Из этого раскрывающегося списка можно выбрать нумерацию имен файлов, состоящую из цифр (1 Digit Serial Number-4 Digit Serial Number), символов (Serial Letter) или даты (в различном формате). Как показано на рисунке, я выбрал элемент раскрывающегося списка 1 Digit Serial Number, чтобы "заставить" Photoshop последовательно нумеровать имена файлов, начиная с единицы.



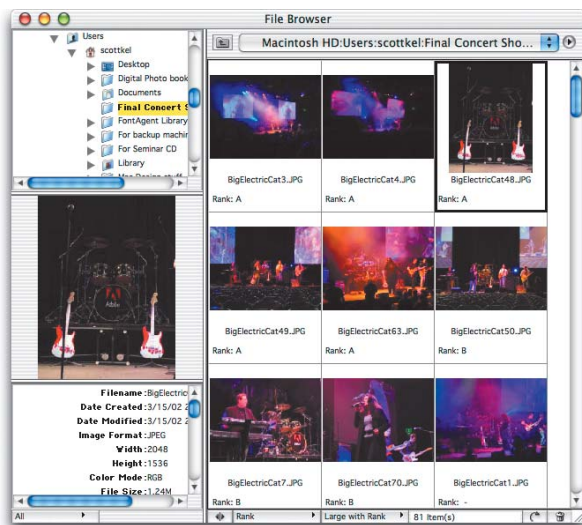
**Шаг 6.** Чтобы к имени файла добавить расширение, выберите из следующего раскрывающегося списка элемент EXTENSION (прописными символами) или extension (строчными символами). В этом случае, если ваши файлы сохранены, например в формате JPEG, Photoshop автоматически добавит к каждому имени файла расширение .JPG (или .jpg). Оставшиеся раскрывающиеся списки раздела File Naming пригодятся разве что для скрупулезных научных исследований проблем переименования файлов.



**На заметку.** Чтобы избежать ошибок, следите за примером выбранного вами имени файла, который отображается в режиме реального времени непосредственно под заголовком раздела File Naming.

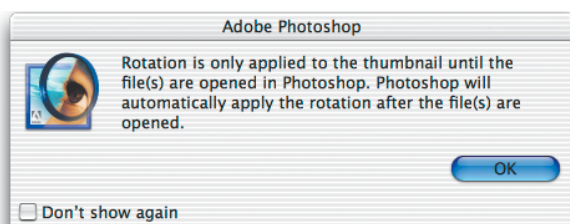
**Внимание!** Не беспокойтесь о том, что в примере под заголовком раздела File Naming всегда установлено расширение .gif (даже в том случае, если ваши файлы сохранены в формате JPEG). Это — не текущее расширение файла, а лишь напоминание о том, что к имени файла добавлено расширение. Photoshop автоматически добавит действительные расширения к переименованным файлам в соответствии с их реальными форматами. Таким образом, если ваши файлы сохранены в формате JPEG, Photoshop автоматически добавит расширение .jpg, а не .gif, как указано в примере.

**Шаг 7.** Щелкните на кнопке ОК, и Photoshop беспрекословно выполнит поставленную перед ней задачу. Буквально через пару секунд все файлы изображений, отсортированные в соответствии с новыми именами, появятся в указанной вами папке.



В окне File Browser можно выполнять несложное редактирование изображений. Это позволит сэкономить немного времени, когда изображение будет открыто непосредственно в рабочем окне программы Photoshop. Ниже приведено несколько приемов такого редактирования.

## Правка изображений в окне File Browser



### Поворот изображений

В правом нижнем углу окна File Browser, слева от кнопки с изображением мусорной корзины, находится кнопка с небольшой изогнутой стрелкой. Щелчок на этой кнопке позволяет повернуть выбранное в окне File Browser изображение на 90° по часовой стрелке. Такая возможность особенно удобна для изображений с портретами, когда во время съемки вы держите камеру вертикально, а не горизонтально, как во время обычной пейзажной съемки. Первоначально такие портреты в окне File Browser “лежат на боку”, и, чтобы “поднять” их, вам достаточно щелкнуть мышью на вышеупомянутой кнопке с изогнутой стрелкой (в некоторых случаях, в зависимости от того, на каком боку “лежит” фото, вам понадобится щелкнуть на этой кнопке три раза).

Сразу после щелчка на кнопке с изогнутой стрелкой появится диалоговое окно (как показано на рисунке) с предупреждением о том, что на данном этапе Photoshop повернет только эскиз, а сам снимок развернется автоматически, как только вы его откроете в рабочем окне программы. Дважды щелкните на эскизе изображения и убедитесь в справедливости этого предупреждения.

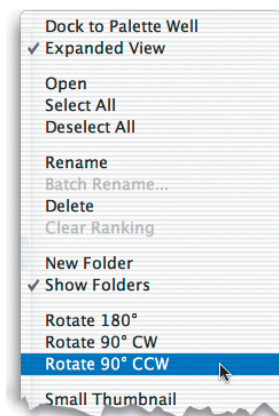


**Совет.** Чтобы “поставить на ноги” изображение, которое “лежит” на правом боку, вам необязательно щелкать на кнопке с изогнутой стрелкой три раза. Для этого достаточно щелкнуть один раз, удерживая при этом нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>). В этом случае изображение повернется на 90° не по часовой стрелке (как задано по умолчанию), а против нее. Для этой же цели во всплывающем меню окна File Browser достаточно выбрать команду Rotate 90° CCW, как показано на рисунке.

### Удаление изображений

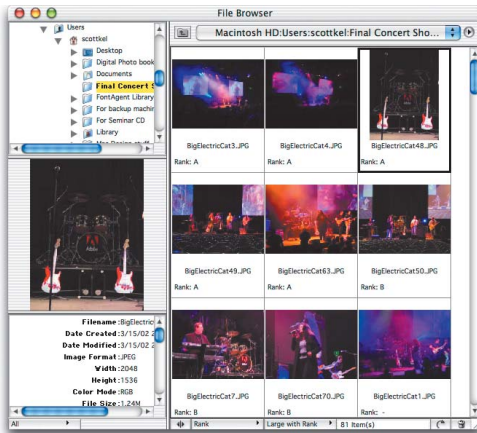
Ненужные снимки можно удалить непосредственно во время подготовки к записи на компакт-диск изображений карты памяти (я уверен, теперь вы обязательно будете хранить оригиналы изображений на безопасном носителе). Для этого щелкните на эскизе нужного изображения и перетащите указатель мыши на кнопку Delete File (с изображением мусорной корзины), которая расположена в правом нижнем углу окна File Browser.

Для этой же цели можно воспользоваться комбинацией клавиш, о которой я упоминал ранее: щелкните на изображении и нажмите <Option+Delete> (на PC следует нажать только клавишу <Delete>). В результате удаленный файл изображения будет перемещен в системную папку Trash (PC: Recycle Bin (Корзина)). Для окончательного удаления файла следует очистить папку Trash (PC: Recycle Bin).

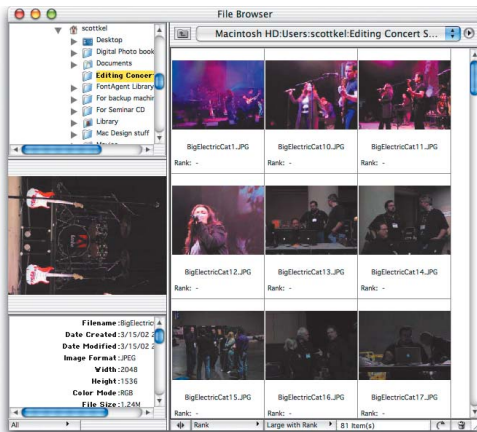


Именно сейчас пришло время открыть вам страшную тайну: у средства File Browser есть обратная, “темная сторона”, сталкиваясь с которой большинство пользователей приходят в уныние. И совершенно напрасно! Но все по порядку — сначала о “темной стороне”, а затем о том, как с ней бороться.

## Обратная сторона средства File Browser



Окно File Browser после поворота изображений, их сортировки в соответствии с установленными рангами и т.п.



Окно File Browser с теми же изображениями, но после их записи на компакт-диск. Никаких признаков редактирования — поворотов и удаления изображений, присвоения рангов и т.п. “Какой кошмар!” — скажете вы. Однако не торопитесь с выводами, эту проблему легко разрешить (дочитайте этот раздел до конца)

То, что я сейчас вам расскажу, случилось с бесчисленным множеством не менее одаренных людей, чем вы (в том числе и со мной). Итак, какова хронология событий? Вы открываете окно File Browser и занимаетесь редактированием — некоторые изображения поворачиваете, другие переименовываете, остальные удаляете, — в общем, делаете все, что считаете нужным. Затем копируете файлы этих изображений на компакт-диск и с чувством глубокого удовлетворения кладете его на полку. Через пару недель, воспользовавшись средством File Browser, вы просматриваете содержимое этого же компакт-диска и (о, ужас!) не обнаруживаете и следа от ранее проделанной работы, — ни новых имен, ни поворотов изображений, ни рангов. Ну что? С вами случилось нечто подобное? Не знаю, как вы, а я не встречал людей, оставшихся равнодушными к такому повороту событий. Но предынфарктного состояния или глубокой душевной травмы можно избежать. Как? Да забудьте, что такое File Browser, и никогда к нему не возвращайтесь, — шучу, конечно. Дело в том, что вся информация о внесенных вами изменениях в окне File Browser хранится в небольшом текстовом кэш-файле. До тех пор, пока файлы изображений расположены в той же папке, Photoshop может “просматривать” данные кэш-файла. Следовательно, если вы через некоторое время откроете то или иное изображение, программа “покажет” все внесенные вами изменения. Но после копирования



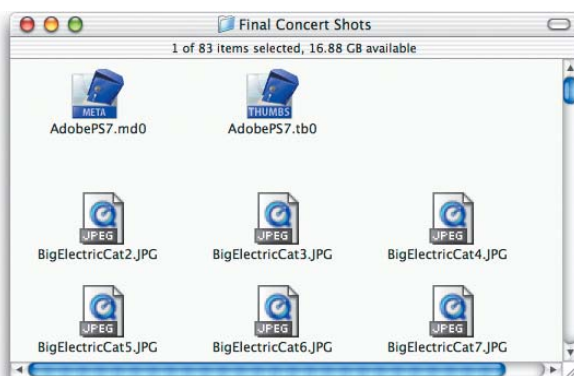
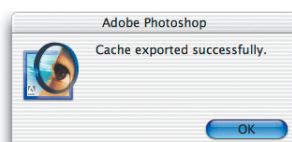
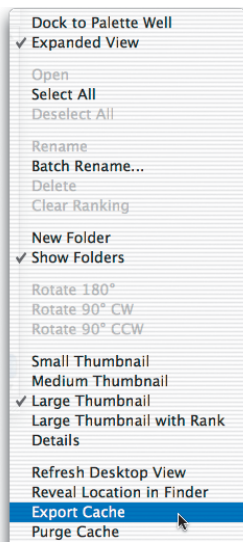


файлов изображений на компакт-диск, в другой раздел жесткого или сетевого диска, на Zip-диск, даже после переименования папки, все данные о внесенных изменениях в окне File Browser будут потеряны.

К счастью, в Photoshop предусмотрена возможность манипулирования данными кэш-файлов. Перед тем как переместить файлы изображений (в другую папку, на компакт-диск, в другой раздел жесткого диска и т.п.), во всплывающем меню средства File Browser выберите команду Export Cache (Экспорт кэш-данных). После успешного экспортирования данных появится небольшое диалоговое окно с соответствующим уведомлением. В результате такой процедуры в папке с файлами изображений появятся еще два файла с полной информацией о всех внесенных вами изменениях в окне File Browser.

Как показано на нижнем рисунке, файлы с кэш-данными не являются скрытыми и поэтому всегда отображены в окнах других приложений. Следовательно, кэш-файлы вместе с файлами изображений можно копировать/перемещать на компакт-диск, в другой раздел жесткого диска, в другую папку и т.д. Таким образом, все изменения, внесенные вами в окне File Browser, никуда не денутся.

**На заметку.** Если вы уже экспортировали кэш-данные, а затем редактировали изображения в окне File Browser, еще раз воспользуйтесь командой Export Cache. Дело в том, что кэш-данные не обновляются автоматически.







Данная тема вам кажется малоинтересной, а что может быть интереснее? Как ни печально, но большую часть времени мы тратим именно на изменение размеров и обрезку. Почему? Да потому, что в нашей жизни нет ничего совершенного, — оглянитесь вокруг и убедитесь в том, что я прав. Если бы это было не так, из нашего лексикона навсегда исчезли бы слова, которые начинаются с супер. Слава Богу, у меня нет клаустрофобии, но, скажем,

# Сочная вырезка

ГЛАВА

2

## *Изменение размеров и обрезка изображений*

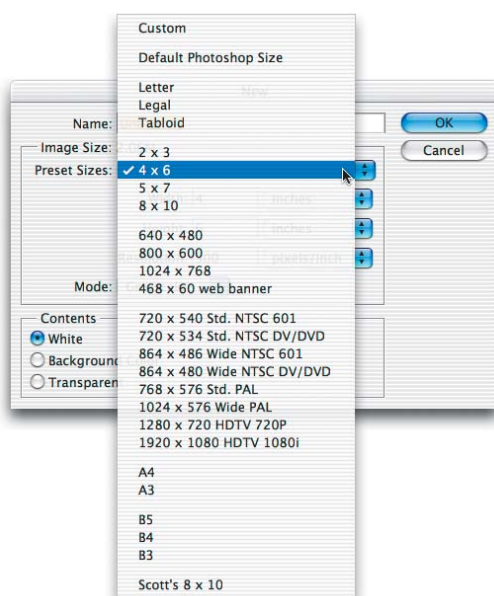
в супермаркете я чувствую себя намного лучше, чем в небольшом магазине, — никто в затылок не дышит, да и выбор значительно больший. Откровенно говоря, изменение размеров и обрезка, — это не та тема, благодаря которой можно привлечь читателей к какой-либо книге (если, конечно, книга не о том, как похудеть). Но для пользователей Photoshop данная тема очень важна и просто необходима. Надеюсь, вы будете рады узнать, что настоящая глава посвящена не только изменению размеров и обрезке изображений. Я дополнил ее (а значит, изменил размеры) описанием “крутых” приемов, которые, откровенно говоря, даже слишком “крутые” для главы с названием “Изменение размеров и обрезка изображений”, однако — это единственная часть книги, где нашлось место для их описания. Если вы считаете, что данная глава слишком велика для вас, вырвите несколько ее последних страниц. Тем самым вы сможете эффективно уменьшить размеры настоящей главы. (Должен заметить, что, поступив таким образом, вы перейдете от теории к практике, поскольку данная глава посвящена изменению размеров.) Вот видите, я практически убедил вас немедленно заняться чтением этой главы, ведь так?

## Пользовательские размеры цифровых изображений

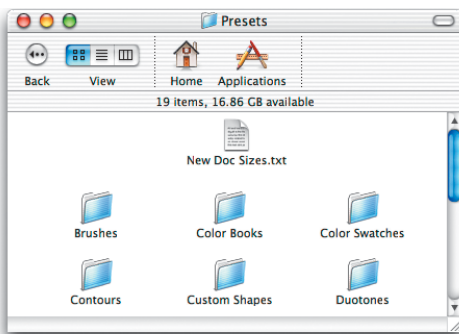


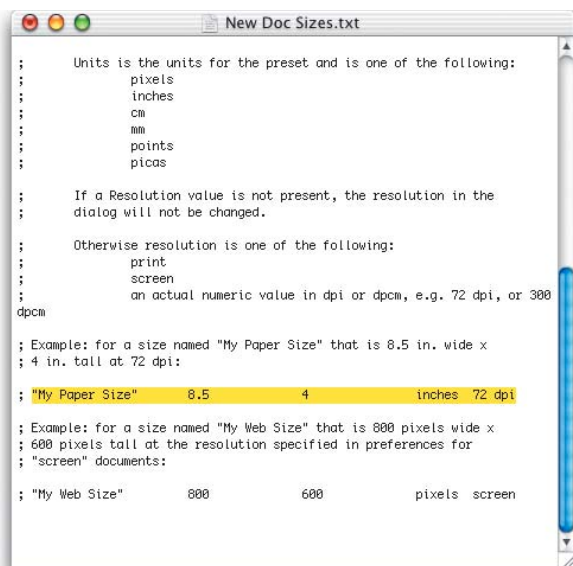
В диалоговом окне New (Создать) программы Photoshop предусмотрен раскрывающийся список Preset Sizes (Предустановленные размеры) с обширным перечнем размеров создаваемых изображений. Действительно, очень удобно — выбрал нужный элемент списка (например, 4х6 или 5х7 дюйма), и порядок. Однако здесь кроется небольшая проблема. Дело в том, что в данном раскрывающемся списке есть только фиксированные размеры будущих изображений (т.е. размер 4х6 означает: изображение с книжной ориентацией 4 дюйма в ширину и 6 дюймов в высоту). Именно поэтому вы должны знать, как создать документ, задав для него собственные размеры.

**Шаг 1.** В главном меню программы выберите команду File⇒New (Файл⇒Создать). В появившемся диалоговом окне New просмотрите весь перечень элементов раскрывающегося списка Preset Sizes.

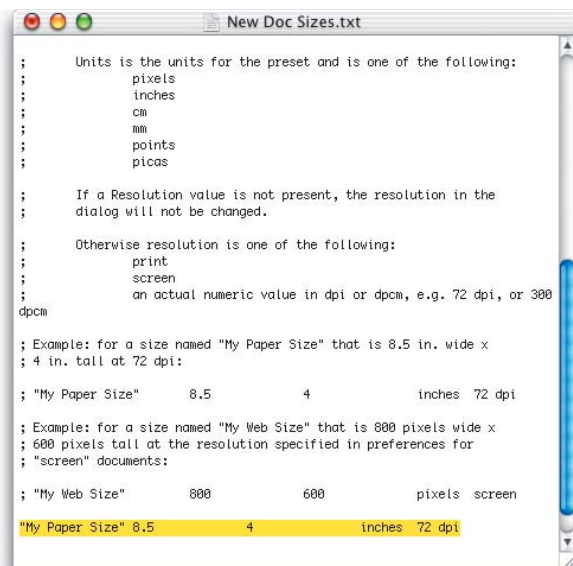


**Шаг 2.** Познакомившись с элементами раскрывающегося списка Preset Sizes (в который можно добавить собственные значения размеров), вместо того чтобы создать новое изображение, щелкните на кнопке Cancel (Отмена). Найдите на жестком диске вашего компьютера папку, в которой установлена Photoshop. В данной папке отыщите папку Presets с небольшим текстовым файлом New Doc Sizes.txt.





**Шаг 3.** Откройте файл New Doc Sizes.txt в окне текстового редактора, дважды щелкнув на его имени. Воспользовавшись полосой прокрутки, переместитесь вниз документа и посмотрите на примеры создания пользовательских размеров изображений. Вместо того чтобы разбираться в замысловатых пояснениях этого документа, выделите одну из строк, которая начинается фразой "My Paper Size" (Мой размер изображения). Следите за тем, чтобы в область выделения не попала точка с запятой (;), расположенная в начале строки; начните выделение с открывающихся кавычек и завершите его последними символами строки (dpi). Для копирования выделенного фрагмента нажмите комбинацию клавиш **<⌘+C>** (на PC — **<Ctrl+C>**). Будьте внимательны — в скопированном фрагменте не должно быть точки с запятой; вместе с тем, в этот фрагмент должны попасть кавычки (как показано на рисунке).

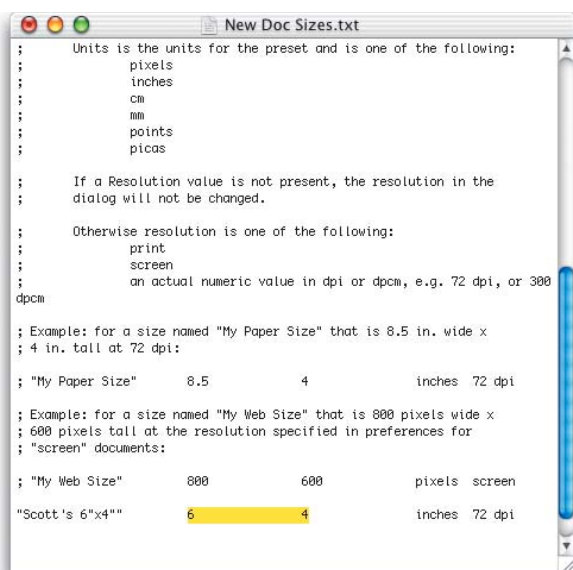
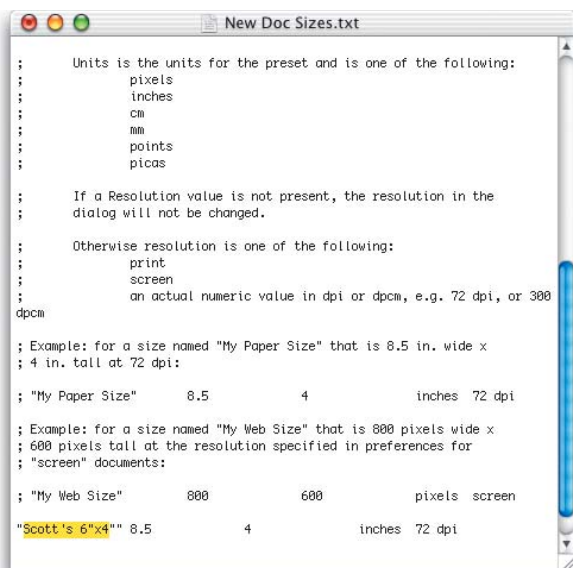


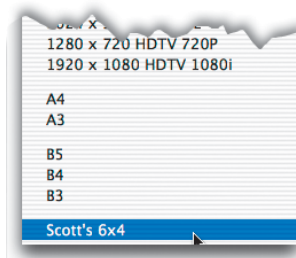
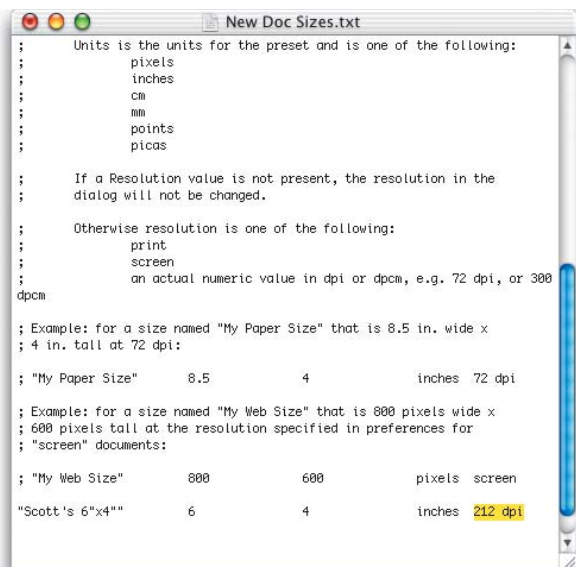
**Шаг 4.** Воспользовавшись полосой прокрутки, переместитесь вниз документа, к строке, начинающейся со слов "My Web Size". Щелкните мышью в конце этой строки сразу после символа "n" в слове "screen". Дважды нажмите клавишу **<Return>** (на PC — **<Enter>**), чтобы переместиться вниз еще на две строки. Затем нажмите комбинацию клавиш **<⌘+V>** (на PC — **<Ctrl+V>**), чтобы вставить ранее скопированный текстовый фрагмент, как показано на рисунке.



**Шаг 5.** Это была самая сложная часть процедуры. Теперь вам нужно лишь выделить фразу "My Paper Size" (без кавычек) и вместо нее ввести имя вашего собственного (пользовательского) размера изображения (мы, например, назвали предустановленный размер "Scott's 6x4", как показано на рисунке). (Думаю, нет необходимости говорить о том, что ваш собственный пользовательский размер изображения можно назвать "Scott's" лишь в том случае, если вас действительно зовут Scott. Неужели правда, вас тоже так зовут? Примите поздравления — у вас самое необычное и красивое имя.)

**Шаг 6.** Выделите цифру 8,5 и введите необходимую ширину изображения (в данном примере — 6). Затем выделите цифру 4 и введите... впрочем, ничего не вводите, так как цифра 4 — как раз то, что нужно в данном случае. Во время ввода числовых значений ширины и высоты изображения не вводите кавычки, обозначающие дюймы. Это вызовет ошибку в дальнейшем, во время исполнения программой Photoshop файла-сценария, и не приведет к ожидаемым результатам.





**Шаг 7.** В данном примере размер изображения задается в дюймах, поэтому следующее слово (inches) оставляем без изменений. Однако, если необходимо задать размер изображения в пикселях, просто выделите слово "inches" и введите вместо него "pixels". Безусловно, для задания размера изображения можно использовать и другие единицы измерения, среди которых пайки (picas), миллиметры (millimeters), сантиметры (centimeters), километры, мили, акры и т.д. (Да, вы правы — вам никогда не придется указывать размер изображения в километрах, милях или акрах. Я только хотел проверить, насколько вы внимательны.)

Затем необходимо указать разрешение изображения, для чего следует выделить цифру перед словом "dpi". В данном примере я ввел 212, что является неплохим разрешением для печати изображений. Если вас не интересует такое высокое разрешение (например, вы готовите изображение для Web), оставьте без изменений предыдущее значение (72).

Сохраните изменения, которые вы внесли в этот текстовый файл, и закройте его. Если ваш компьютер работает под управлением операционной системы OS X, сохраните файл, как обычный текстовый. Вот и все. Ничего сложного — сохранили и закрыли.

**Шаг 8.** Этот шаг является, пожалуй, самым важным. Для того чтобы внесенные вами изменения вступили в силу, необходимо закрыть Photoshop, а затем вновь запустить ее. В противном случае вы не увидите созданные вами пользовательские размеры изображений.

После перезапуска Photoshop выберите в ее главном меню команду File⇒New. Появится диалоговое окно New. Установленные пользователем размеры изображений появятся в самом низу раскрывающегося списка Preset Sizes. (Я согласен с вами, было бы удобнее, если бы пользовательские значения располагались вверху этого раскрывающегося списка. Но, к сожалению, это невозможно.)

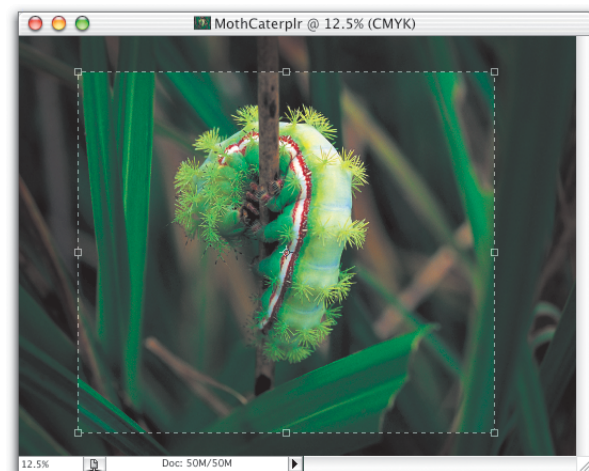
## Кадрирование изображений

Кадрирование (или обрезка) изображений — одна из первых задач редактирования, с которой приходится сталкиваться после сортировки отснятых изображений в окне File Browser (Диспетчер файлов). Для решения подобных задач в Photoshop предусмотрено несколько различных способов. Начнем с основных приемов, а затем рассмотрим средства программы, позволяющие заметно ускорить и упростить решение поставленной задачи.

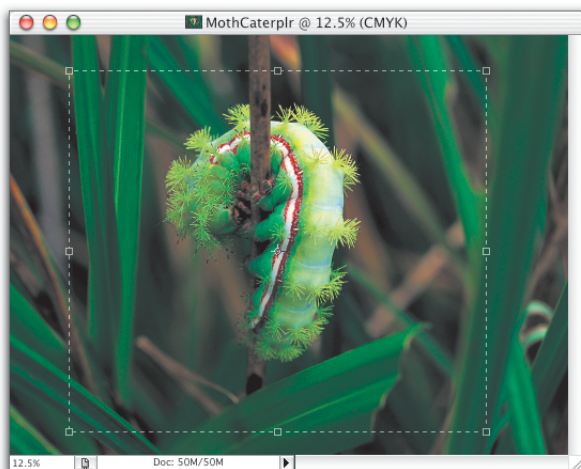
**Шаг 1.** Для активизации инструмента Crop (Вырезать) нажмите клавишу <C> или щелкните на одноименной кнопке панели инструментов.



**Шаг 2.** Щелкните на снимке и перетащите указатель мыши, чтобы создать рамку кадрирования (как показано на рисунке), в соответствии с которой будет вырезана часть изображения. Другая часть изображения (за пределами рамки) окажется затененной. Не тревожьтесь, если вам не удалось создать рамку нужных размеров. Изменить размеры рамки кадрирования можно позже, перетаскив в нужном направлении любой из маркеров, расположенных по ее периметру.







**Совет.** Затенение фрагмента изображения за пределами рамки (как показано на предыдущем рисунке) можно включать и отключать с помощью клавиши `</>`. Нажмите клавишу `</>` и убедитесь в том, что рамка кадрирования осталась неизменной, а затенение, как показано на рисунке, исчезло.



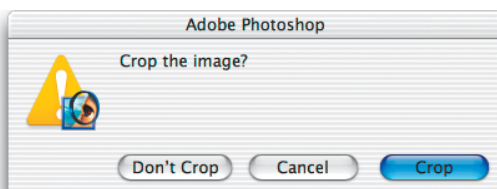
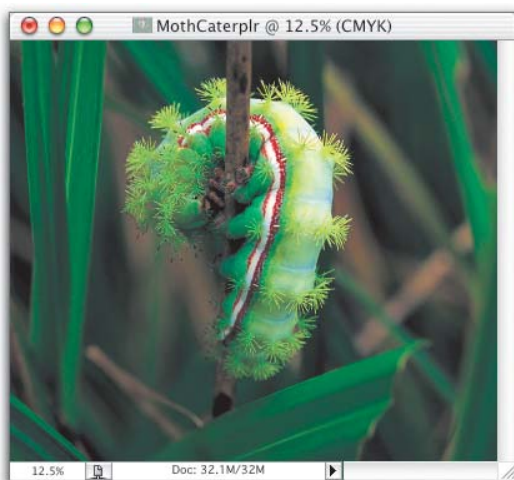
**Шаг 3.** Созданную рамку кадрирования можно повернуть в любом направлении. Для этого переместите указатель мыши за пределы рамки (обратите внимание на вид курсора в правом нижнем углу рисунка). Курсор примет вид дугообразной двунаправленной стрелки. Щелкните мышью и перетащите указатель в каком-либо направлении — рамка повернется вслед за вашим движением (этот прием особенно удобен для работы с изображениями, которые наклонены влево или вправо, поскольку позволяет вырезать необходимый фрагмент и тут же развернуть его в нужном направлении).



**Шаг 4.** После того как вы разместите рамку именно там, где нужно, нажмите клавишу <Return> (на PC — <Enter>), чтобы вырезать фрагмент изображения (вырезанный фрагмент снимка показан на рисунке).

**Совет.** Предположим, вы создали рамку кадрирования, а потом решили отказаться от этой затеи. Чтобы отменить данную операцию, воспользуйтесь одним из следующих способов.

1. Нажмите клавишу <Esc>. Рамка кадрирования исчезнет, а изображение останется без каких-либо изменений.
2. Взгляните на правую часть панели Options (Параметры), и вы увидите кнопку с общепринятым символом "Отменить" (как показано на рисунке). На этой кнопке изображена окружность с пересекающей ее по диагонали линией. Чтобы отменить вырезку, достаточно щелкнуть на этой кнопке.
3. Щелкните на любой другой кнопке панели инструментов. На экране появится небольшое диалоговое окно с предложением продолжить операцию. Для ее отмены щелкните на кнопке Don't Crop (Не обрезать).



Как правило, клиенты любого фотографа предпочитают снимки стандартных размеров (так проще подобрать рамку для фотографий). Описанная ниже методика как раз подойдет для подобных случаев, поскольку с ее помощью можно обрезать любое изображение в соответствии с заданными размерами (например, 5×7, 8×10 и т.д.).

## Кадрирование с заданными размерами



**Шаг 1.** На рисунке показан портрет, размер которого составляет 5,917×7,194 дюйма. Предположим, что вам необходимо уменьшить его до стандартного размера 5×7 дюймов. Нажмите клавишу <C>, чтобы активизировать инструмент Crop, и обратите внимание на два текстовых поля в левой части панели Options — Width (Ширина) и Height (Высота). Щелкните мышью в поле Width и введите значение ширины снимка. Вслед за цифрой следует ввести необходимую единицу измерения (например, “in” для дюймов, “px” для пикселей, “cm” для сантиметров, “mm” для миллиметров и т.д.). Для активизации текстового поля Height нажмите клавишу <Tab>. Затем введите в этом поле значение высоты и единицу измерения (как показано на рисунке).

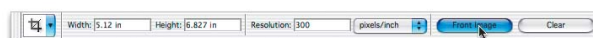
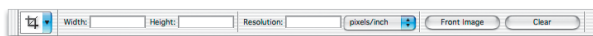
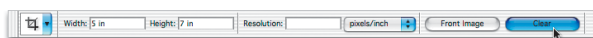
**Шаг 2.** После ввода значений ширины и высоты щелкните на снимке и перетащите указатель мыши для создания рамки кадрирования. Перетаскивая указатель, обратите внимание на то, что длина и ширина создаваемой вами рамки связаны друг с другом. Кроме того, теперь маркеры рамки расположены не по всему ее периметру, а только по ее углам. Независимо от размеров самой рамки кадрирования, размеры области изображения внутри этой рамки всегда будут составлять 5×7 дюймов. Как показано на рисунке, я создал рамку кадрирования так, чтобы ее верхняя и нижняя границы практически соприкасались с границами самого снимка. Поэтому главный объект съемки заполнил собой практически всю область изображения.



**Шаг 3.** После создания рамки кадрирования ее можно перемещать по всему снимку. Для этого поместите указатель мыши вовнутрь рамки (указатель примет вид стрелки, такой же, как и у инструмента Move (Переместить)), щелкните мышью и перетащите всю рамку в нужное место снимка. Затем, чтобы завершить обрезку, нажмите клавишу <Return> (на PC — <Enter>). В результате вы получите снимок размером 5×7 дюймов. (Специально для данного примера я отобразил линейки (View⇒Rulers), чтобы вы могли убедиться в том, что размер снимка действительно составляет 5×7 дюймов.)

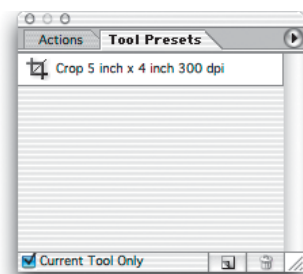
**Совет.** Теперь, после того, как вы должным образом вырезали часть изображения, обратите внимание на панель Options — в полях Width и Height остались ранее введенные вами размеры рамки кадрирования. Чтобы очистить эти поля, щелкните на кнопке Clear (Очистить) панели Options, как показано на рисунке. Теперь вы сможете создать рамку кадрирования любых размеров, а значения длины и ширины рамки не будут связаны между собой.

**Совет.** Предположим, у вас уже есть идеальный снимок с нужными размерами и разрешением. Такой снимок можно использовать для установки параметров обрезки другого изображения. Откройте сначала изображение, которое необходимо обрезать, а затем ваш идеальный снимок. Активизируйте инструмент Crop и щелкните на кнопке Front Image панели Options, как показано на рисунке. Photoshop автоматически введет в соответствующие поля панели Options все необходимые значения для инструмента Crop. Вам останется лишь создать рамку кадрирования и нажать клавишу <Return> (на PC — <Enter>). В результате вы получите изображение с такими же размерами и разрешением, как у идеального снимка.



Теперь, после того как вы научились работать с инструментом Crop, самое время рассмотреть одну из продвинутых методик: создание предустановленных пользовательских параметров инструментов программы Photoshop. Это как раз то, что вам нужно на данном этапе. Уверяю вас, это действительно продвинутое, но отнюдь не сложная методика работы в Photoshop. На самом деле создать наборы параметров инструментов нужно только один раз. Затем, в недалеком будущем, воспользовавшись этими наборами, вы сможете сохранить уйму времени (а как известно, время — деньги). Итак, сейчас вам предстоит заняться средством Tool Presets, которое предназначено для хранения наборов пользовательских параметров практически любого инструмента Photoshop. С помощью данного средства можно создать наборы параметров инструмента Crop для обрезки изображения любого размера, например 5×7, 8×10 или 4×6 дюймов. В дальнейшем, вместо того чтобы вводить необходимые значения для инструмента Crop, вам понадобится лишь выбрать тот или иной набор предустановленных параметров.

## Предустановленные параметры инструмента Crop



**Шаг 1.** Для активизации инструмента Crop нажмите клавишу <C>. Затем в главном меню программы выберите команду Window⇒Tool Presets (Окно⇒Предустановленные параметры). На экране появится палитра Tool Presets, показанная на рисунке. По умолчанию в данной палитре уже есть один набор параметров инструмента Crop, но если вы не собираетесь вырезать изображения размером 4×5 дюймов с разрешением 300 dpi, перетащите этот набор на кнопку с изображением мусорной корзины, которая расположена в правом нижнем углу палитры. (Обратите внимание, что в левом нижнем углу палитры установлен флажок Current Tool Only, благодаря которому в палитре отображены наборы параметров только для активизированного в данный момент инструмента. Чтобы в палитре Tool Presets были отображены наборы параметров других инструментов программы, этот флажок следует снять.)

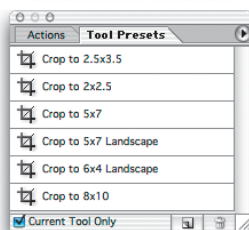
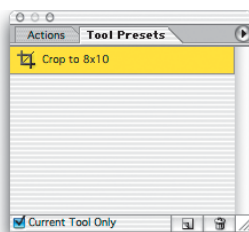
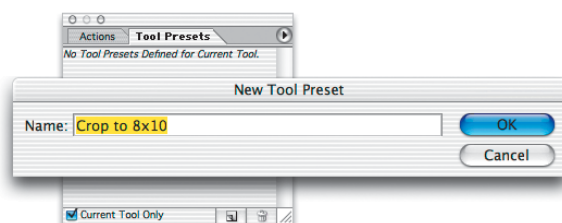
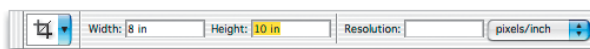


**Шаг 2.** В соответствующие поля панели Options введите необходимые вам значения для первого набора предустановленных параметров инструмента Crop (в данном примере я создал набор параметров для обрезки изображения размером 8×10 дюймов). В поле Width введите 8, затем нажмите клавишу <Tab> и в поле Height введите 10 (как показано на рисунке). Обратите внимание, что после нажатия клавиши <Tab> Photoshop автоматически добавляет единицу измерения сразу после введенного вами значения (в данном примере “in”, от англ. inch — дюйм). Чтобы изменить единицы измерения, в главном меню программы выберите команду Edit⇒Preferences⇒Units & Rulers (Правка⇒Параметры⇒Единицы и линейки). В разделе Units (Единицы) появившегося диалогового окна Preferences из раскрывающегося списка Rulers (Линейки) выберите новые единицы измерения.

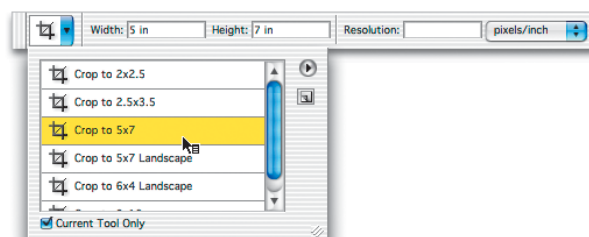
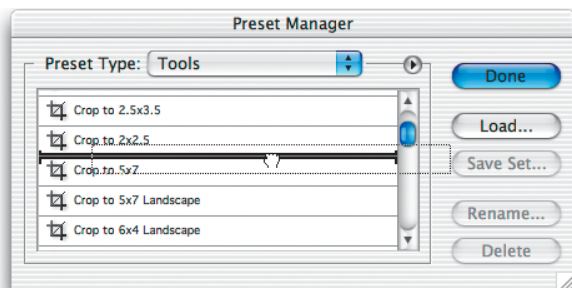
**Шаг 3.** В палитре Tool Presets (которую вы открыли, выполняя шаг 1) щелкните на кнопке Create new tool preset (Создать набор предустановленных параметров). Эта кнопка расположена в правом нижнем углу палитры Tool Presets и внешне напоминает кнопку Create a New Layer (Создать слой) палитры Layers (Слои). В поле Name появившегося диалогового окна New Tool Preset введите имя вновь созданного набора параметров — “Crop to 8×10” — и щелкните на кнопке OK.

**Шаг 4.** Как показано на рисунке, только что созданный вами набор параметров инструмента Crop появится в палитре Tool Presets.

**Шаг 5.** Повторите аналогичные действия для создания других наборов параметров инструмента Crop, необходимых вам для повседневной работы. Старайтесь, чтобы имя каждого набора соответствовало его предназначению (например, “Портрет 5×7” или “Пейзаж 7×10”).







**Совет.** Для того чтобы переименовать ранее созданный набор параметров, дважды щелкните на его имени в палитре Tool Presets. Затем введите новое имя.

**Шаг 6.** В палитре Tool Presets созданные вами наборы параметров скорее всего будут расположены не в том порядке, который вам нужен. Чтобы исправить создавшееся положение, в главном меню программы выберите команду *Edit*⇒*Preset Manager* (*Правка*⇒*Диспетчер предустановленных параметров*). Затем из раскрывающегося списка *Preset Type* (Тип параметров) появившегося диалогового окна *Preset Manager* выберите элемент *Tools* (Инструменты) и, воспользовавшись полосой прокрутки, найдите созданные вами наборы предустановленных параметров. Чтобы изменить местоположение любого набора, щелкните на его имени и, не отпуская кнопку мыши, перетащите его в нужное место.

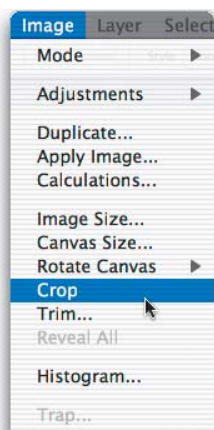
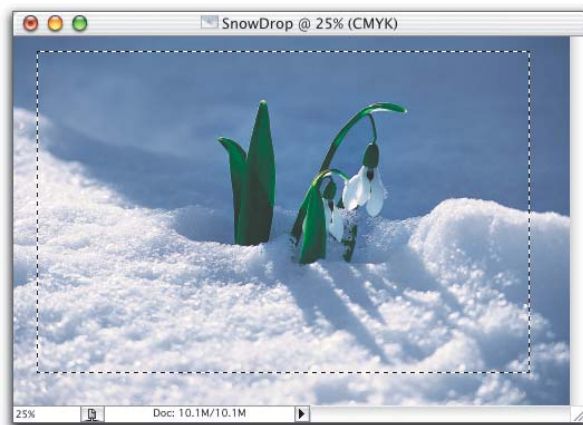
**Шаг 7.** После создания и размещения наборов предустановленных параметров палитру Tool Presets можно закрыть, поскольку для выбора наборов параметров есть более простой способ — активизировать инструмент *Стор* и щелкнуть на крайней слева кнопке панели *Options* (как показано на рисунке). В результате непосредственно под панелью *Options* появится список всех предустановленных наборов параметров инструмента *Стор*. Щелкните на имени какого-либо набора и обратите внимание, что в текстовых полях панели *Options* появились значения, указанные в выбранном в данный момент наборе параметров. Теперь вам достаточно создать рамку кадрирования, размеры которой будут точно соответствовать значениям выбранного набора параметров. Представляет, насколько данная методика работы проще, удобнее и быстрее?

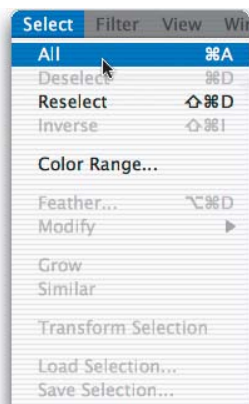
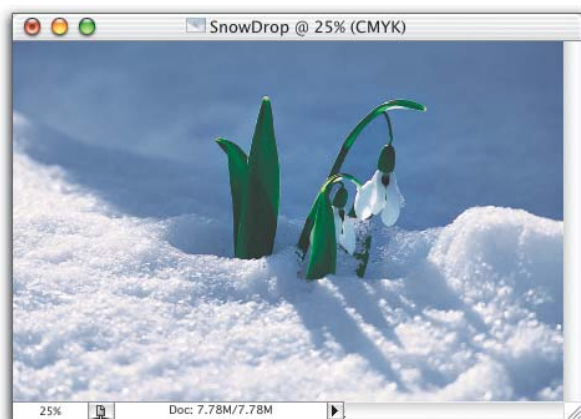
## Кадрирование изображений без инструмента Crop

В некоторых случаях несложную обрезку изображения значительно проще сделать с помощью других инструментов и средств программы Photoshop, нежели с помощью инструмента Crop.

**Шаг 1.** Данная методика удобна для кадрирования любых изображений (главным образом, когда точные размеры вырезанного изображения необязательны, т.е. если вам нужно обрезать снимок, что называется, “на глаз”). Для начала нажмите клавишу <M>, чтобы активизировать инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольная область). (Я использую этот инструмент значительно чаще, чем вы думаете, поэтому мне больше нравится именно эта методика кадрирования.) Создайте на изображении прямоугольную рамку, как показано на рисунке. Область изображения внутри этой рамки останется нетронутой, а область, оставшаяся за ее пределами, будет обрезана.

**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Crop (Изображение⇒Обрезать), как показано на рисунке.





**Шаг 3.** Сразу после выбора вышеупомянутой команды изображение будет обрезано в соответствии с границами созданной вами прямоугольной области (как показано на рисунке). Никаких маркеров, диалоговых окон — раз, и готово! Пусть не с точно заданными размерами, зато просто и быстро (поэтому мне и нравится данная методика кадрирования).

**Совет.** Команда Image⇒Crop особенно удобна во время работы с коллажем. Создание коллажа, как вы знаете, предполагает размещение нескольких изображений в одном базовом документе. Как правило, в этом случае фрагменты некоторых изображений выходят за границы базового документа. Для того чтобы обрезать эти фрагменты и уменьшить размеры итогового файла, необходимо выбрать команду Select⇒All (Выделить⇒Все) или нажать комбинацию клавиш <⌘⇒A> (на PC — <Ctrl+A>), а затем выбрать команду Image⇒Crop. В результате будут удалены все данные каждого слоя, расположенные за границами основного изображения, что в свою очередь приведет к уменьшению размера файла коллажа.

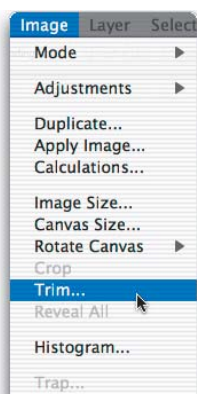
## Автоматическое кадрирование

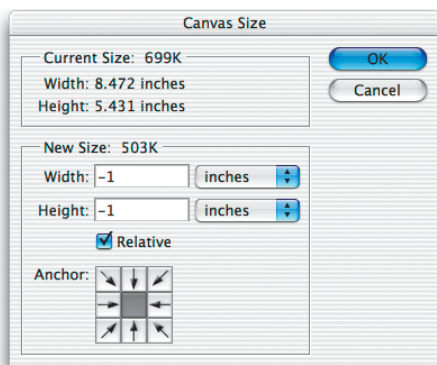
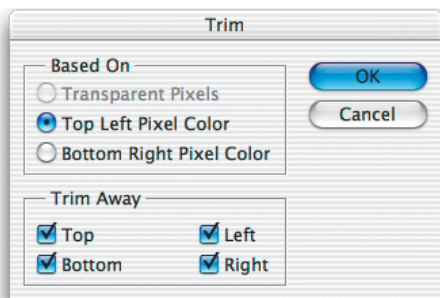
В Photoshop можно использовать еще одну методику кадрирования, не прибегая к инструменту Crop. Преимущества данной методики заключаются в том, что программа автоматически выполняет практически всю работу по кадрированию изображения. Данный прием удобен в тех случаях, когда необходимо обрезать пустую область вокруг изображения, и идеален для кадрирования снимков каких-либо изделий, подготовки графики для Web и обрезки как можно большей области снимка.

**Шаг 1.** Откройте изображение, которое необходимо обрезать. Как показано на рисунке, для данного примера мы выбрали снимок фотоаппарата, окруженного областью белого цвета.



**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Trim (Изображение⇒Обрезать).





**Шаг 3.** В появившемся диалоговом окне Trim выберите область, которую необходимо обрезать, установив флажки Top (Верхняя), Bottom (Нижняя), Left (Слева) и/или Right (Справа). По умолчанию установлены все четыре флажка, т.е. одноцветные области будут удалены со всех четырех сторон снимка. Затем следует указать Photoshop цвет обрезаемой области. Для этого необходимо выбрать один из следующих переключателей: Transparent Pixels (Прозрачные пиксели), Top Left Pixel Color (Цвет верхнего левого пикселя) или Bottom Right Pixel Color (Цвет нижнего правого пикселя). В нашем случае нужно удалить область белого цвета, поэтому выбор переключателя Top Left Pixel Color, который установлен по умолчанию, можно считать вполне приемлемым. На самом деле установка этого переключателя гарантирует прекрасные результаты в 99 случаях из 100.

**Шаг 4.** Как только вы щелкнете на кнопке OK, программа удалит области белого цвета, максимально приближая границы всего снимка к границам фотоаппарата.

**Совет. Обрезка ненужных областей изображения.** Уменьшение размеров холста — это, пожалуй, самый простой способ обрезать по одному (или более) дюйму вдоль границ всего изображения. Для этого в главном меню программы выберите команду Image⇒Canvas Size (Изображение⇒Размер холста). Затем в появившемся диалоговом окне Canvas Size, показанном на рисунке, установите флажок Relative (Неравнозначно), а в полях Width (Ширина) и Height (Высота) введите значение -1. После щелчка на кнопке OK появится диалоговое окно с предупреждением о том, что новые размеры холста приведут к обрезке всего изображения, а нам как раз это и нужно. Щелкните на кнопке Proceed (Продолжить), и каждая сторона изображения будет уменьшена ровно на 1 дюйм.

## Использование инструмента Crop для увеличения холста

Я понимаю, что название данного раздела звучит несколько странно. Как же с помощью этого инструмента, предназначенного для уменьшения размеров изображений, можно увеличить размеры холста (т.е. создать область белого цвета вокруг изображения)?

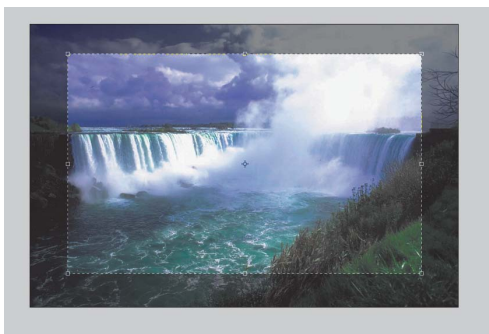
**Шаг 1.** Откройте изображение, для которого необходимо увеличить размеры холста. Затем нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать для фона изображения (background color) белый цвет (задан по умолчанию).



**Шаг 2.** Нажмите комбинацию клавиш <⌘+ - ("минус")> (на PC — <Ctrl+ - ("минус")>) для уменьшения масштаба изображения (чтобы изображение не занимало всю рабочую область окна), а затем нажмите клавишу <F>. В результате исчезнет строка заголовка окна программы, а на экране останутся только панель Options, панель инструментов, палитры и, естественно, само изображение (как показано на рисунке).







**Шаг 3.** Нажмите клавишу <C>, чтобы активизировать инструмент Crop, и создайте рамку кадрирования, не обращая внимания на ее размеры, как показано на рисунке (на данном этапе размеры рамки не имеют значения).



**Шаг 4.** Теперь, как показано на рисунке, перетащите любой маркер рамки кадрирования за пределы изображения на серую область окна программы. Та область, которая попадет вовнутрь рамки кадрирования, и будет добавлена к холсту изображения. Поэтому рамку кадрирования нужно растянуть так, чтобы должным образом задать размеры всего холста.

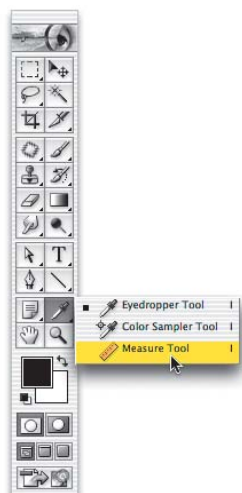


**Шаг 5.** Чтобы завершить данную процедуру, нажмите клавишу <Return> (на PC — <Enter>). Теперь размеры холста будут увеличены в соответствии с размерами области (за пределами изображения), попавшей вовнутрь рамки кадрирования.

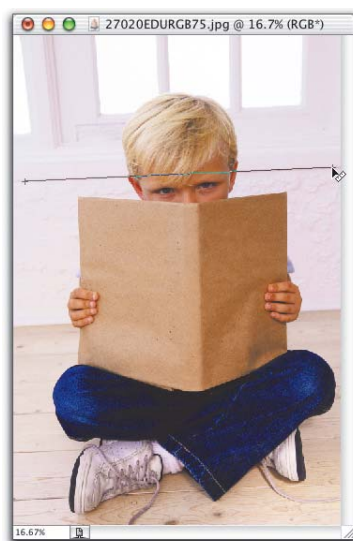
## Выравнивание изображений

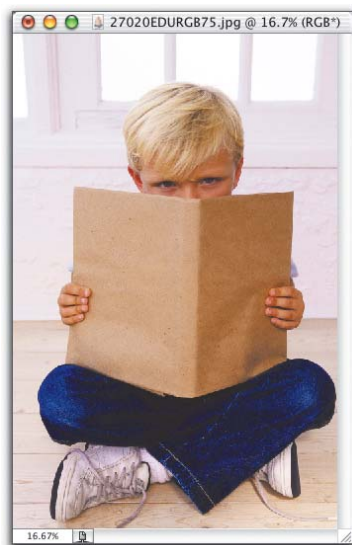
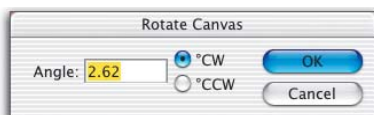
Вы, наверное, обратили внимание, что некоторые из ваших снимков получаются не строго горизонтальными или вертикальными, а немного наклонены влево или вправо. Происходит это из-за того, что чаще всего вы удерживаете камеру самостоятельно, поскольку работать со штативом не всегда удобно. В этом разделе я расскажу о том, как быстро и аккуратно выровнять такие изображения.

**Шаг 1.** Откройте изображение, которое необходимо выровнять. Щелкните на кнопке Measure (Измеритель) панели инструментов (на этой кнопке изображена небольшая линейка, а сама кнопка находится во всплывающем меню кнопки Eyedropper (Пипетка); чтобы активизировать инструмент Measure, щелкните на кнопке Eyedropper и не отпускайте кнопку мыши, пока не появится всплывающее меню).



**Шаг 2.** Постарайтесь найти на снимке что-либо прямое (например, окно, как в данном примере), что можно использовать в качестве направляющей. Щелкните на изображении и перетащите указатель мыши в соответствии с найденной прямой гранью слева направо (как показано на рисунке). Угол между созданной вами линией и действительно горизонтальной поверхностью будет отображен как в палитре Info (которая появится автоматически), так и в панели Options. Значение этого угла понадобится на следующем шаге этой последовательности действий, но запоминать его не нужно, поскольку Photoshop сама "знает", что с ним делать.





**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Rotate Canvas⇒Arbitrary (Изображение⇒Повернуть холст⇒Произвольно). В появившемся диалоговом окне Rotate Canvas программа автоматически установит в поле Angle необходимый угол поворота (на основе проведенных вами измерений) и выберет его направление — по часовой стрелке (переключатель °CW) или против нее (переключатель °CCW).

**Шаг 4.** Все, что вам нужно сделать, — это щелкнуть на кнопке OK, и снимок будет выровнен. После выравнивания вам понадобится обрезать с помощью инструмента Crop области белого цвета, расположенные по углам изображения.

**Совет.** Линия, которую вы создали с помощью инструмента Measure, останется до тех пор, пока вы не повернете изображение. Чтобы убрать линию со снимка и создать ее заново, щелкните на кнопке Clear (Очистить) панели Options.

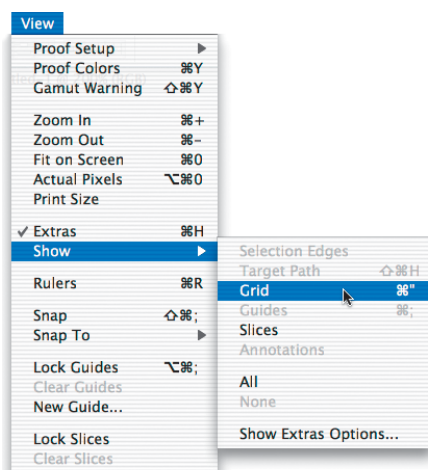
## Выравнивание изображения с помощью сетки

В Photoshop можно использовать еще одну не менее популярную методику для выравнивания изображений.

**Шаг 1.** Откройте изображение, которое необходимо выровнять. (На рисунке показан снимок, сделанный с помощью цифровой камеры Nikon без использования штатива, поэтому он немного “наклонился” вправо.)

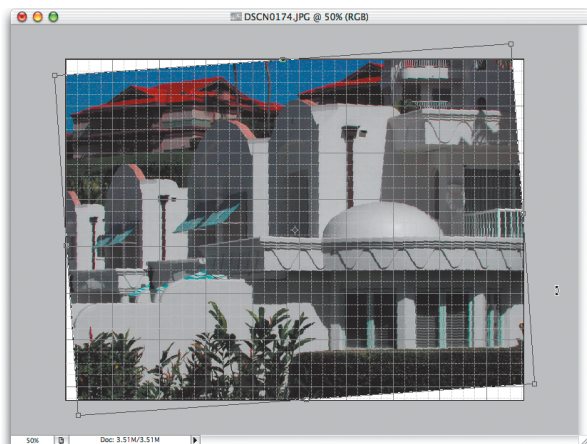


**Шаг 2.** Убедитесь в том, что в меню View (Вид) активизирована команда Extras (Дополнительные элементы), т.е. слева от нее установлен флажок. Затем выберите команду View⇒Show⇒Grid (Вид⇒Показать⇒Сетку) или воспользуйтесь комбинацией клавиш <⌘+> (на PC — <Ctrl+>).

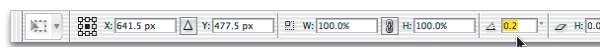




**Шаг 3.** В результате выполнения команды View⇒Show⇒Grid на экране появится сетка, покрывающая все изображение (как показано на рисунке). Эта сетка отображается только на экране и не видна на печатной копии изображения. Перетащите правый нижний угол окна, в котором открыто изображение, чтобы вокруг снимка появилась область серого цвета.



**Шаг 4.** Нажмите комбинацию клавиш <⌘+A> (на PC — <Ctrl+A>), чтобы выделить весь снимок. Затем воспользуйтесь комбинацией клавиш <⌘+T> (на PC — <Ctrl+T>) для создания вокруг снимка рамки свободной трансформации. Поместите указатель за пределы только что созданной рамки, щелкните мышью и, не отпуская кнопку, перетащите указатель вверх или вниз, чтобы выровнять снимок (в качестве направляющих используйте линии сетки). Если горизонтальные линии сетки не достаточно близко расположены к горизонтальным линиям на изображении, поместите курсор вовнутрь рамки свободной трансформации и с помощью клавиш <↑> и <↓> выровняйте горизонтальные линии на изображении с линиями сетки.

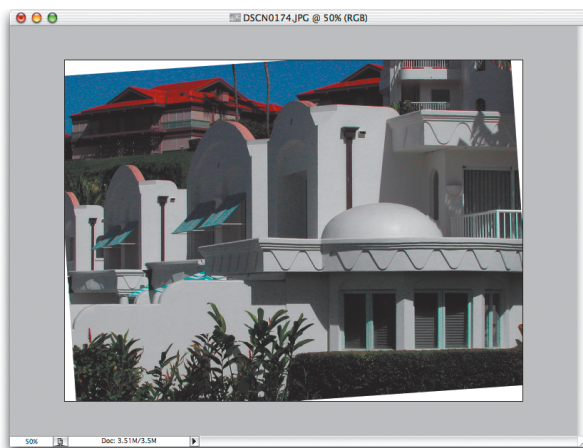


**Совет.** Для более точного контроля за поворотом изображения (что особенно полезно, когда вы пытаетесь выровнять снимок в соответствии с линиями сетки, а не “на глаз”) попробуйте выполнить следующее: при активизированной рамке свободной трансформации щелкните в поле Set Rotation (Угол поворота) панели Options (как показано на рисунке). Теперь каждое нажатие клавиши <↑> или <↓> позволит вам поворачивать изображение с приращением всего в 1/10 дюйма.





**Шаг 5.** Чтобы отключить сетку, еще раз выберите команду View⇒Show⇒Grid. После этого обрежьте изображение, чтобы удалить области белого цвета, расположенные по его углам.



**Шаг 6.** Для активизации инструмента Crop нажмите клавишу <C>. Затем создайте рамку кадрирования так, чтобы углы с областью белого цвета находились за ее пределами. Как только рамка будет создана, нажмите клавишу <Return> (на PC — <Enter>). Итоговое изображение показано на рисунке.

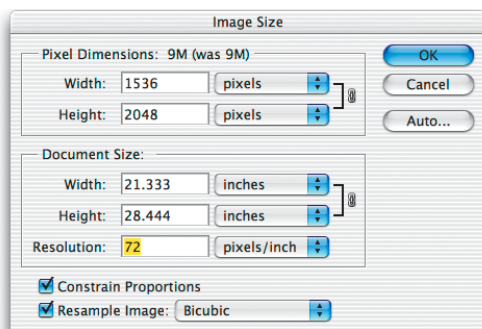
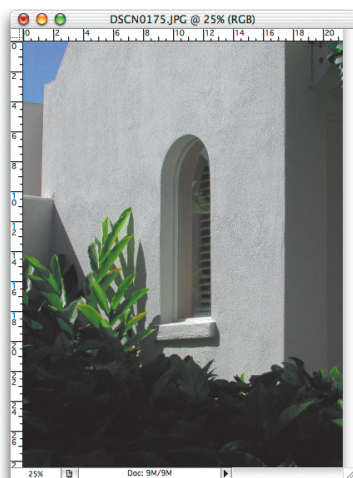
**Совет.** Поскольку сетка относится к дополнительным элементам, ее можно либо скрыть, либо отобразить с помощью комбинации клавиш <⌘+N> (на PC — <Ctrl+N>). Эта комбинация клавиш предназначена для активизации/деактивизации команды View⇒Extras (Вид⇒Дополнительные элементы).





Если вы когда-либо занимались сканированием, то, наверное, обратили внимание, что изменение размеров отсканированных фотографий несколько отличается от изменения размеров изображений, отснятых с помощью цифровой камеры. Главным образом это происходит потому, что сканируют фотографии с достаточно высоким разрешением (300 ppi и больше), а заданные по умолчанию параметры цифровых камер позволяют делать снимки несколько больших размеров, но с более низким разрешением (как правило, 72 ppi). Суть вопроса заключается в том, что вам необходимо уменьшить физические размеры отснятых изображений (одновременно увеличив их разрешение) и при этом не ухудшить качество.

## Изменение размеров изображений



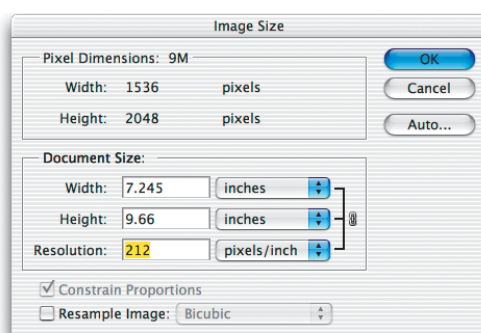
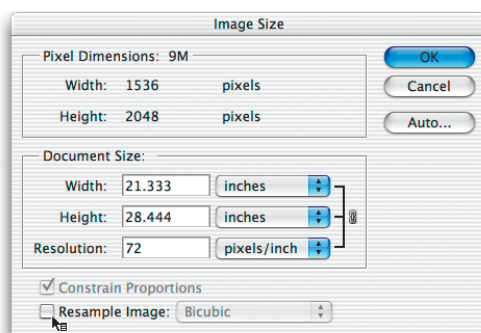
**Шаг 1.** Откройте изображение, размеры которого необходимо изменить. Для отображения вертикальной и горизонтальной линеек нажмите комбинацию клавиш **<⌘+R>** (на PC — **<Ctrl+R>**). Как видно на рисунке, размеры моего снимка составляют 21×28,5 дюйма (53,34×71,76 см).

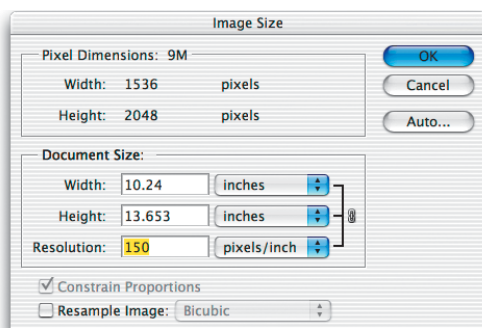
**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду **Image⇒Image Size** (Изображение⇒Размеры) для отображения диалогового окна **Image Size**, показанного на рисунке. Как видите, разрешение данного изображения составляет всего 72 ppi (обратите внимание на значение в поле **Resolution** (Разрешение) группы элементов **Document Size** (Размер документа)). Такого разрешения вполне достаточно для изображений, предназначенных только для экранного просмотра (Web-графика, слайд-шоу и т.п.). Но если вы намерены сделать качественную распечатку снимка на струйном или лазерном принтере (а тем более в типографии), то этого разрешения вам будет явно недостаточно.



**Шаг 3.** Естественно, что для качественной печати снимка необходимо увеличить его разрешение. К сожалению, для этого недостаточно просто ввести большее значение в поле Resolution (например, 200 или 300 ppi), поскольку в результате вы получите неконтрастное (размытое) изображение с увеличенным набором пикселей. Поэтому сначала необходимо снять установленный по умолчанию флажок Resample Image (Пересчитывать изображение). В результате после ввода большего разрешения Photoshop автоматически уменьшит значения в полях Width (Ширина) и Height (Высота) с необходимой пропорциональностью. Другими словами, вы одним махом уменьшите размеры, увеличите разрешение и, что самое главное, не потеряете в качестве изображения. Здорово, не правда ли?

**Шаг 4.** Как показано на рисунке, в поле Resolution я ввел значение 150 ppi (уверяю вас, для печати изображения на цветном струйном принтере этого значения вполне достаточно). Как видите, теперь я могу сделать качественную распечатку изображения размером 10,25×14 дюймов (26×35,56 см) с разрешением 150 ppi.





**Шаг 5.** На рисунке показано диалоговое окно Image Size для этого же изображения, только теперь я увеличил его разрешение до 212 ppi (опять-таки, уверяю вас, для печати изображения на типографском оборудовании этого вполне достаточно). Обратите внимание, насколько уменьшились размеры изображения по сравнению с его оригинальными размерами: в поле Width вместо 21,333 появилось значение 7,245 дюйма, а в поле Height вместо 28,444 — значение 9,66 дюйма.

**Шаг 6.** Щелкните на кнопке ОК. Не удивляйтесь, но вы не увидите каких-либо изменений в изображении на экране монитора, — размеры снимка остались неизменными. Однако взгляните на линейки и убедитесь в том, что ширина изображения чуть больше 7 дюймов, а высота составляет 9,5 дюйма.

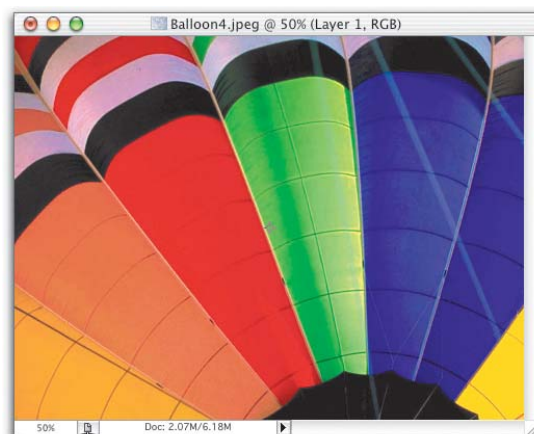
Данная методика изменения размеров изображений предоставляет вам три значительных преимущества: во-первых, вы уменьшаете физические размеры изображения (снимок данного примера теперь умещается на странице 8×10 дюймов); во-вторых, увеличенного разрешения теперь достаточно для качественной печати изображения на типографском оборудовании; в-третьих, данная методика позволяет внести все упомянутые выше изменения без каких-либо потерь качества изображения. И все это благодаря тому, что в диалоговом окне Image Size вы сняли флажок Resample Image.

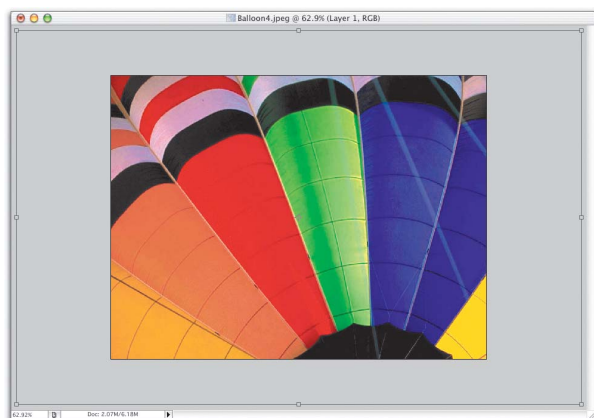
**На заметку.** Если вы работаете с отсканированными изображениями, тогда флажок Resample Image следует установить, поскольку для таких изображений уже выбрано высокое разрешение во время сканирования. Снимите флажок Resample Image, если вам необходимо изменить разрешение (и размеры) только тех изображений, которые отсняты с помощью цифровой камеры.

## Изменение размеров и маркеры средства Free Transform

Что нужно сделать в Photoshop после перетаскивания большего изображения в окно с меньшим изображением (с такой ситуацией вы будете сталкиваться достаточно часто, особенно во время создания коллажа или при комбинировании нескольких снимков)? Уменьшить размеры большего изображения, воспользовавшись средством Free Transform (Свободная трансформация), правильно? Правильно! Однако именно здесь и находится камень преткновения: как минимум два маркера средства Free Transform (а то и все четыре), которые так необходимы для изменения размеров изображения, оказываются недоступными. В подобных случаях доступна лишь центральная точка вышеупомянутого средства (как показано на рисунке), а маркеры попросту не видны. В этом разделе речь пойдет о том, как справиться с подобной ситуацией.

**Шаг 1.** Как показано на рисунке, я открыл два изображения, а затем, воспользовавшись инструментом Move, поместил одно поверх другого (изображение, которое вы перетаскиваете, автоматически появится на новом слое). Чтобы изменить размеры изображения, необходимо активизировать соответствующий слой, а затем воспользоваться средством Free Transform. Для активизации данного средства нажмите комбинацию клавиш <⌘+T> (на PC — <Ctrl+T>). Затем, удерживая нажатой клавишу <Shift> (для пропорционального изменения размеров), перетащите один из угловых маркеров рамки свободной трансформации либо вовнутрь изображения, чтобы уменьшить его размеры, либо наружу, чтобы увеличить размеры (не следует увеличивать размеры более чем на 20%, в противном случае изображение получится размытым). Но проблема как раз и заключается в том, что маркеров рамки свободной трансформации попросту не видно.





**Шаг 2.** Для того чтобы мгновенно получить доступ к маркерам средства Free Transform, нажмите комбинацию клавиш <⌘+0 (нуль)> (на PC — <Ctrl+0 (нуль)>). Photoshop автоматически увеличит размеры окна изображения до нужных размеров, в результате чего вы получите доступ ко всем маркерам средства Free Transform. Для правильной работы данного приема необходимо сначала активизировать средство Free Transform и только потом воспользоваться вышеупомянутой комбинацией клавиш.

## “Крутой” прием для превращения небольшого снимка в огромный плакат

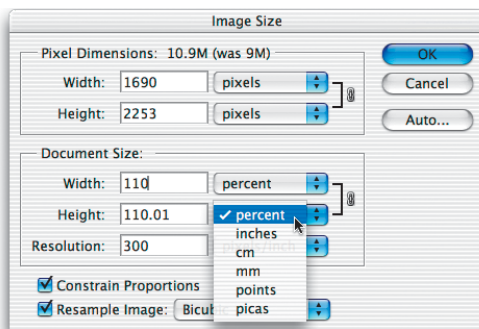


Откровенно говоря, уменьшение физических размеров изображения никак не связано с потерями в его качестве, например, уменьшение размеров снимка с 8×10 до 4×5 дюймов сопровождается едва заметными потерями. Проблемы начинаются, когда вы пытаетесь увеличить изображения. В этом случае снимки получаются размытыми, неестественно мягкими и даже зернистыми. Методикой, благодаря которой можно справиться с этой проблемой, поделился со мной Джим Ди-Витейл (Jim DiVite) — истинный профессионал цифрового фото (и, кстати говоря, обозреватель журнала *Photoshop User*). По утверждению Джима, его методика позволяет увеличить небольшой цифровой снимок до размеров громадной афиши без каких-либо заметных невооруженным глазом потерь качества.

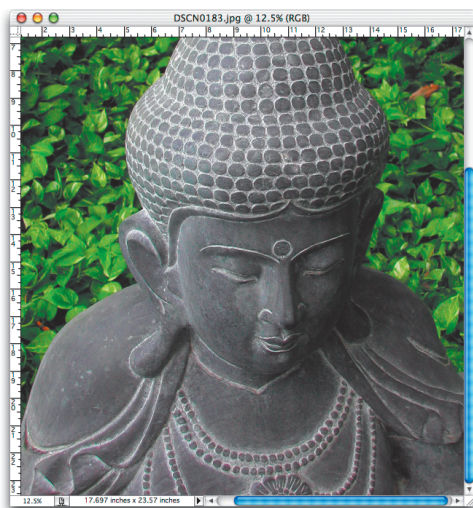
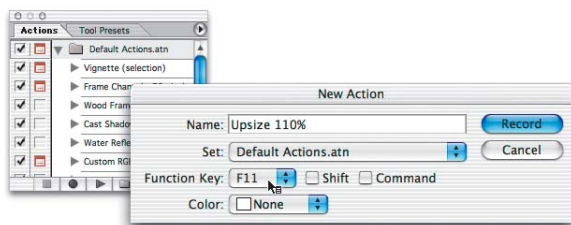
**Шаг 1.** Откройте изображение, которое необходимо увеличить до размеров постера. На рисунке показан снимок, сделанный с помощью цифровой камеры Nikon с трехмиллионной ПЗС-матрицей. Ширина данного снимка 5,12 дюйма, высота — 6,827 дюйма, разрешение — 300 ppi.



**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Image Size (Изображение⇒Размер). Убедитесь в том, что в появившемся диалоговом окне Image Size установлен флажок Resample Image. Из раскрывающихся списков, расположенных справа от полей Width и Height (как показано на рисунке), выберите элемент percent (процент). Затем в полях Width и Height введите значение 110, чтобы увеличить размер изображения на 10%. Хотите — верьте, хотите — нет, но в силу каких-то непонятных причин увеличение размера изображения на 10% не приводит к ухудшению его качества. Звучит странно, однако это не шутка. Я сам не поверил, пока не попробовал.







**Шаг 3.** В этом, собственно, и соль данного приема — чтобы увеличить небольшое изображение до размеров афиши, необходимо несколько раз увеличить его размеры на 10%. Дабы не повторять вручную эту утомительную процедуру, я рекомендую создать пользовательское действие (Action), что позволит с помощью только одной клавиши увеличить размеры изображения на 10%. Для этого в главном меню программы выберите команду Window⇒Actions (Окно⇒Действия). В правом нижнем углу появившейся палитры Actions щелкните на кнопке Create new action (Создать действие). Появится диалоговое окно New Action. В поле Name введите имя действия (например, Увеличить на 10%), затем из раскрывающегося списка Function Key выберите функциональную клавишу для его активизации (в данном примере — это <F11>). Щелкните на кнопке Record (Запись) и повторите последовательность действий шага 2. Чтобы завершить запись действия, щелкните на кнопке Stop (с изображением черного квадрата), которая находится в левом нижнем углу палитры Actions. Теперь после каждого нажатия клавиши <F11> (или другой, выбранной вами) размеры текущего изображения будут увеличены на 10%.

**Шаг 4.** На рисунке показано итоговое изображение. Первоначальные размеры этого снимка составляли 5×7 дюймов, теперь же — примерно 18×24 дюйма. Как видите, потери в качестве едва заметны даже на экране монитора. В данном случае я 12 раз использовал ранее записанное действие, благодаря которому нужный результат был получен буквально за несколько секунд. Я очень признателен Джиму Ди-Витейлу за то, что он поделился со мной (а теперь и с вами) этой удивительной и хитрой методикой! Хвала Джиму!





У вас не ассоциируется название данной главы с названием популярной телепередачи “Большая стирка”? Я не пытаюсь “примазаться” к славе не менее популярного ведущего этой программы, просто как стирка белья, так и правка цифровых снимков преследуют одну и ту же цель — выявить и устранить разного рода пятна (как в прямом, так и в переносном смысле). Если вы уже снимали цифровой камерой, то, наверное, не раз находили на снимках “пятна” разного происхождения (среди

# Большая правка

ГЛАВА

3

## *Распространенные проблемы цифровых снимков*

которых цифровой шум, неравномерность цветовых переходов и множество других неприятных вещей, постоянно преследующих фотографов, которые раз и навсегда расстались с традиционной фотографией). Не для кого не секрет, что некоторые проблемы появляются исключительно по нашей с вами вине (например, вы забыли снять крышку объектива перед съемкой кадра; отправились выполнять срочный заказ, но забыли камеру в студии; либо, увлекшись завтраком, случайно окунули вспышку в баночку с превосходным джемом). Остальные проблемы возникают исключительно из-за аппаратуры (действительно, какая вспышка будет работать после погружения в джем?) либо связаны со спецификой цифровой фотографии. В любом случае, независимо от причин, вам придется исправлять допущенные ошибки, занимаясь правкой снимков в программе Photoshop. С некоторой категорией подобных ошибок справиться достаточно просто: применил фильтр “Снять крышку с объектива” — и готово! Однако для решения других распространенных проблем вам предстоит ознакомиться с приемами редактирования изображений в Photoshop, которые подробно, шаг за шагом, описаны в настоящей главе. Уверяю вас, это так же просто, как загрузить белье в стиральную машину и выбрать нужный режим для стирки.

## Устранение чрезмерного света вспышки

Просматривая собственные снимки, вы наверняка не раз сталкивались со следующими неприятными моментами.

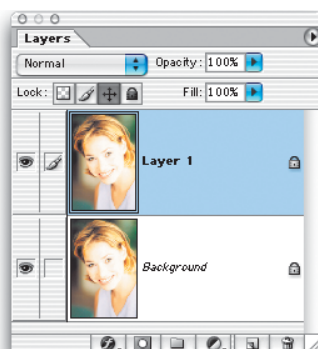
1. Вспышка сработала в том случае, когда это не должно было произойти.
2. Вы подошли слишком близко к объекту съемки, и чрезмерный свет вспышки скрыл часть основных деталей объекта.
3. Вы недостаточно квалифицированный фотограф и попросту не умеете пользоваться вспышкой. В этом случае необходимо вообще отказаться от вспышки, даже если бы для этого пришлось “вырвать” ее из корпуса камеры.

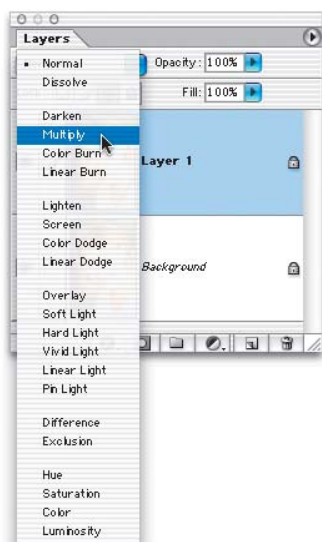
Ниже описана методика, благодаря которой легко справиться с излишним светом на снимке, сохранив при этом вашу репутацию и целостность камеры.

**Шаг 1.** Откройте изображение, страдающее “вспышкфобией”. Как показано на рисунке, чрезмерный свет встроенной в камеру вспышки напрочь закрыл весь объект съемки.



**Шаг 2.** Сделайте копию слоя Background, нажав комбинацию клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>). В палитре Layers (Слои) появится новый слой Layer 1.





**Шаг 3.** Из раскрывающегося списка Blend Mode (Режим смешивания) для слоя Layer 1 вместо элемента Normal выберите элемент Multiply (Умножение). Раскрывающийся список Blend Mode расположен в верхнем левом углу палитры Layers. Выбранный вами режим смешивания пикселей обладает эффектом умножения, благодаря которому на снимке появится большая часть деталей главного объекта съемки, ранее скрытых светом вспышки.



**Шаг 4.** Если полученный результат вас не устраивает, сделайте копию слоя Layer 1. Для этого достаточно выделить данный слой в палитре Layers и нажать комбинацию клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>). Обратите внимание, что элемент Multiply раскрывающегося списка Blend Mode для вновь созданного слоя будет выбран автоматически. Как правило, для устранения обсуждаемой проблемы явно недостаточно добавить только один слой с режимом смешивания Multiply. Однако создание еще одного (второго) слоя с таким же режимом смешивания приводит к избыточным результатам. В подобных случаях необходимо уменьшить значение параметра Opacity (Непрозрачность) до 50% (или меньше) для самого верхнего слоя палитры Layers. Таким образом, уменьшая значение параметра Opacity, можно убрать избыточный свет вспышки и тем самым добиться приемлемых результатов.



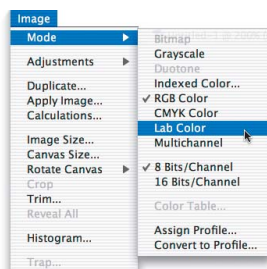
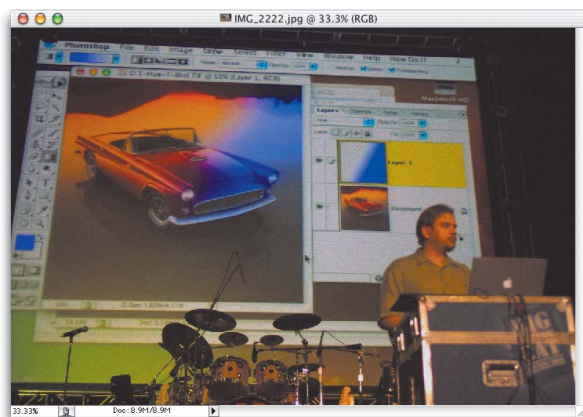
## Уменьшение эффекта цифрового шума

Цифровой шум появляется на фотографиях во время съемки объектов в условиях недостаточной освещенности. Что может быть хуже этих больших точек красного, зеленого и синего цвета, покрывающих всю фотографию? Впрочем, хуже может быть только грохот, который создают тинэйджеры, терзая струны электрогитар и ударяя в барабаны. Из материала этой главы вы узнаете, как уменьшить эффект цифрового шума (который еще называют шумом канала синего цвета, шумом ISO, неровностями цветовых переходов или просто отвратительными точками красного, синего и зеленого цвета).

**Шаг 1.** Откройте изображение с явными признаками цифрового шума (в данном случае показан снимок, сделанный в условиях недостаточной освещенности, поэтому все изображение покрыто красными, зелеными и синими точками.)

**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Mode⇒Lab Color. Режим Lab Color абсолютно безопасен для RGB-изображений — вы можете сколько угодно переключаться между данным режимом и режимом RGB Color без каких-либо пагубных последствий для ваших снимков. После активизации вышеупомянутой команды вы не увидите явных изменений в изображении, за исключением того, что в строке заголовка окна программы появится слово *Lab*, заключенное в круглые скобки.

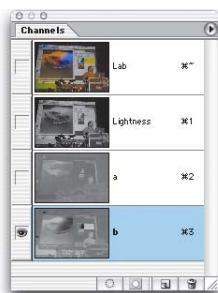
**Шаг 3.** В режиме RGB Color изображение состоит из трех каналов: красного (Red), зеленого (Green) и синего (Blue). Благодаря комбинированию этих трех каналов вы видите на экране монитора многоцветное изображение. Если же вы активизируете режим Lab Color, программа Photoshop использует несколько иной подход к компоновке изображения. Теперь (несмотря на то, что снимок выглядит так же, как и в режиме RGB Color) изображение состоит из канала Lightness (Яркость снимка) и двух цветовых каналов — *a* и *b*. Выберите в главном меню программы команду Window⇒Channels (Окно⇒Каналы) и убедитесь в справедливости моих слов. В появившейся палитре Channels щелкните на канале *a*, как показано на рисунке.



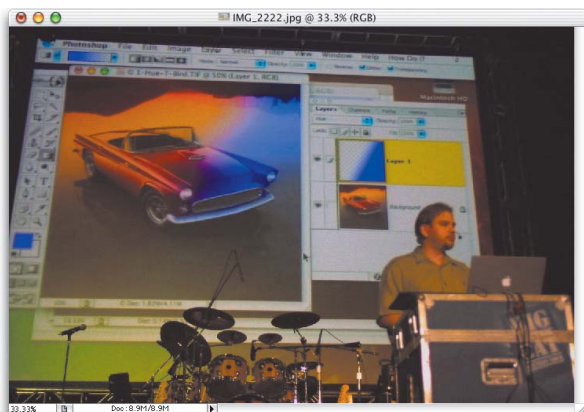




**Шаг 4.** После того как вы активизировали только канал а (который содержит данные цвета снимка), в главном меню программы выберите команду Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur (Фильтр⇒Размыть⇒Размыть по Гауссу). В появившемся диалоговом окне Gaussian Blur, показанном на рисунке, увеличивайте значение параметра Radius (Интенсивность размытия) до тех пор, пока не исчезнут эти докучливые точки. Затем щелкните на кнопке ОК. В данном случае я увеличил значение параметра Radius до 2 пикселей.



**Шаг 5.** В палитре Channels активизируйте канал b (как показано на рисунке). Нажмите комбинацию клавиш <⌘+F> (на PC — <Ctrl+F>), чтобы применить к выбранному каналу фильтр Gaussian Blur с такими же параметрами, как и для канала a. Упомянутая выше комбинация клавиш предназначена для повторного использования последнего из ранее применявшихся фильтров, поэтому вы не увидите на экране диалогового окна Gaussian Blur, так как данный фильтр будет применен автоматически.

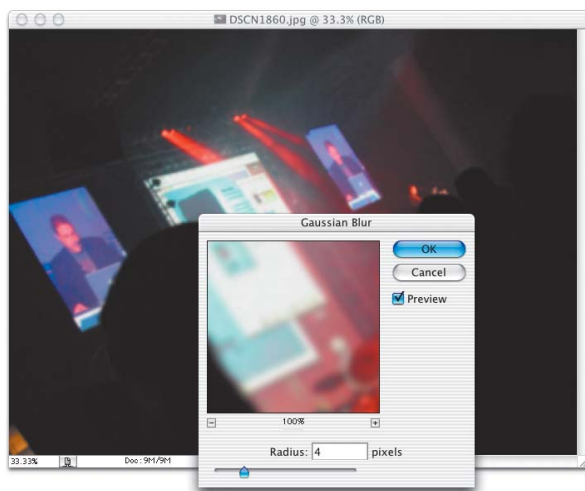


**Шаг 6.** Выберите в главном меню программы команду Image⇒Mode⇒RGB Color, чтобы вернуть изображение в режим RGB. Обратите внимание, что теперь точки цифрового шума выглядят не так отчетливо, потому что вы несколько размыли цветовые каналы и тем самым устранили раздражающий эффект. Применение данной методики позволяет “приглушить”, а в некоторых случаях (в зависимости от снимка) полностью устранить неприятный эффект цифрового шума.

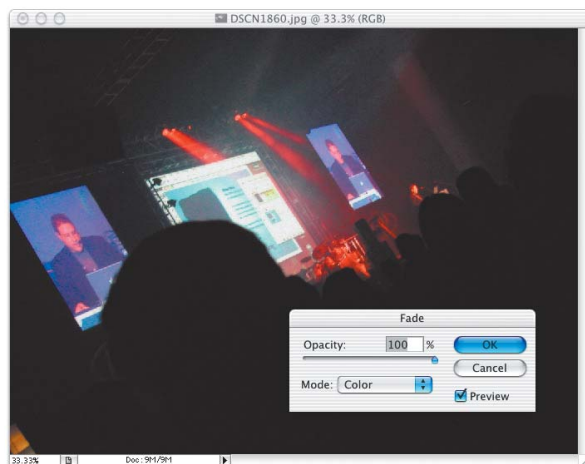
## Сглаживание цветовых переходов

В этом разделе описан еще один быстрый прием сглаживания цветовых переходов (устранение цифрового шума), который используют для редактирования своих снимков Джим Ди-Витейл (Jim DiVitali) и Кевин Амс (Kevin Ames). Неравномерные цветовые переходы достаточно часто появляются на цифровых фотографиях, если съемка происходит в условиях недостаточной освещенности.

**Шаг 1.** Откройте изображение с неровными цветовыми переходами. В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur**. В появившемся диалоговом окне **Gaussian Blur** перетащите бегунок, расположенный под полем **Radius**, в крайнее левое положение. Затем, перетаскивая этот же бегунок вправо, добейтесь устранения неровных цветовых переходов. По завершении щелкните на кнопке **OK**.



**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Fade Gaussian Blur** (эта команда позволяет смешивать фильтрованное изображение с его нефильтованным оригиналом). Из раскрывающегося списка **Mode** появившегося диалогового окна **Fade** выберите элемент **Color** (Цвет), как показано на рисунке, и неравномерные цветовые переходы исчезнут. Как видите, данный прием достаточно прост и результативен. Чтобы ускорить этот процесс, создайте действие (action) для данного приема, что позволит вам сглаживать цветовые переходы с помощью одного щелчка мышью.



Некоторые фотографы достаточно часто допускают одну и ту же ошибку, уделяя больше внимания среде, в которой они в данный момент находятся, а не тому, что видно через видоискатель. Представьте, что вы снимаете концерт популярной группы в одном из концертных залов. На чем вы должны сконцентрироваться в первую очередь? Правильно, на освещенную сотнями различных прожекторов сцену, где, собственно, и происходит главное действие. Однако некоторые фотографы убеждены, что в подобной ситуации света для съемки явно недостаточно (поскольку сидят-то они в неосвещенном зале), и рассчитывают только на собственную вспышку. Все становится на свои места после концерта, во время просмотра отснятых фотографий — на снимках видна не только сцена, но и затылки восторженных слушателей (освещенные вспышкой), которые расположились перед вами. Применение вспышки в подобных ситуациях практически всегда сводит на нет все художественные замыслы фотографа. Но не торопитесь удалять такие снимки. После применения методики, описанной в данном разделе, ваши снимки будут выглядеть так, как будто вы не пользовались вспышкой во время съемки.

## Устранение со снимка света вспышки



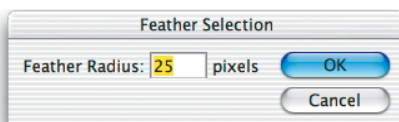
**Шаг 1.** Откройте изображение, при съемке которого вы опрометчиво использовали вспышку. (Пример такого снимка с одного из симпозиумов, посвященных проблемам медицины, показан на рисунке. Как видите, вспышка “выхватила” из мрака несколько рядов с внимательными слушателями. Наша задача заключается в том, чтобы на снимке осталась только освещенная прожекторами сцена, все остальное должно погрузиться в полумрак.)



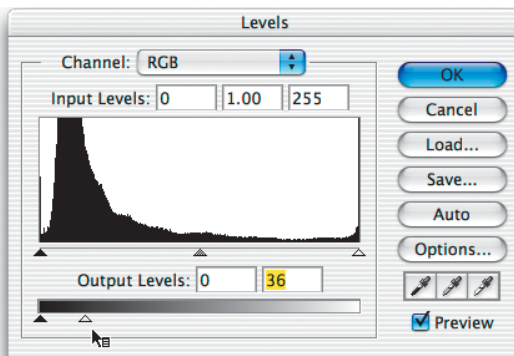
**Шаг 2.** Нажмите клавишу <L>, чтобы активизировать инструмент Lasso (Лассо), и выделите фрагмент изображения, освещенный вспышкой (данное выделение не требует особой аккуратности). Как показано на рисунке, я выделил несколько рядов со зрительями, расположенных перед сценой.



**Шаг 3.** На данном шаге нам предстоит откорректировать тоновую градацию выделенной области, чтобы после редактирования данный фрагмент не был черным пятном на фоне нетронутой части снимка. Для этого нам понадобится немного растушевать (смягчить) границы выделенной области, дабы создать плавные переходы между выделенным фрагментом и оставшейся частью изображения. Итак, в главном меню программы выберите команду **Select⇒Feather** (Выделение⇒Растушевка). В единственном поле появившегося диалогового окна **Feather Selection** (Растушевка выделенной области) введите значение, равное 25 пикселям. (Кстати говоря, выбор данного значения зависит от разрешения снимка. Чем выше разрешение, тем большим должно быть это значение. Поэтому, если вы не получили желаемый результат, поэкспериментируйте с параметром диалогового окна **Feather Selection**.)



**Шаг 4.** Чтобы упростить дальнейшую правку снимка, вам понадобится скрыть границу выделенной области, которую часто называют “марширующими муравьями”. Я подчеркиваю, не снять выделение, а только скрыть его границы. Для этого нажмите комбинацию клавиш **⌘+N** (на PC — **<Ctrl+N>**). Затем, воспользовавшись комбинацией клавиш **⌘+L** (на PC — **<Ctrl+L>**), откройте диалоговое окно **Levels** (Уровни). В нижней части этого диалогового окна перетащите влево крайний справа бегунок группы элементов **Output Levels** (Выходные уровни), чтобы затемнить выделенную область снимка. Поскольку граница выделенной области скрыта, вам будет значительно проще подобрать темный цвет для создания плавных переходов между выделенной областью и оставшейся частью изображения.





**Шаг 5.** Как только вы получите нужный результат, щелкните на кнопке ОК диалогового окна Levels. Затем нажмите комбинацию клавиш <⌘+H> (на PC — <Ctrl+H>) для отображения границ выделенной области (очень многие, не наблюдая на экране границ выделенной области, забывают о том, что в данный момент работают только с выделенной областью, отчего возникают различные проблемы).



**Шаг 6.** Снимите выделение, воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+D> (на PC — <Ctrl+D>). Теперь на снимке не видно света напрасно сработавшей вспышки.



## Правка недодержанных снимков

Методика, описанная в этом разделе, не требует особых знаний о таких средствах Photoshop, как Levels (Уровни) и Curves (Кривые). Тем не менее для правки недоэкспонированных снимков данная методика очень проста, популярна и чрезвычайно результативна.

**Шаг 1.** Откройте недодержанный снимок. Для данного раздела я выбрал одну из таких фотографий, сделанную на улице. Как видите, в этом случае нужно было использовать либо вспышку, либо установить большее значение выдержки.



**Шаг 2.** Сделайте копию слоя Background, воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>). В палитре Layers появится копия основного слоя с именем Layer 1 (это имя задано по умолчанию). Затем для слоя Layer 1 из раскрывающегося списка Blend Mode палитры Layers выберите вместо элемента Normal элемент Screen (Осветление). В результате весь снимок станет несколько светлее.







**Шаг 3.** Если снимок выглядит недостаточно светлым, нажмите еще раз комбинацию клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>), чтобы скопировать слой Layer 1 (для которого уже выбран режим смешивания Screen). Повторите эту процедуру с каждым следующим слоем, пока снимок не будет выглядеть так, как нужно.



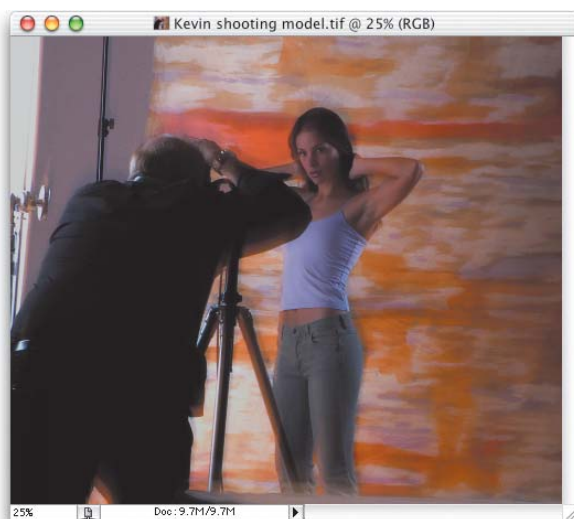
**Шаг 4.** Вполне возможно, что на определенном этапе снимок будет выглядеть лишь немного недодержанным, поэтому создание очередной копии слоя приведет к передержке снимка. Если говорить образно, то в этом случае вам понадобится не “целая” копия слоя, а только его половина. Другими словами, вы должны уменьшить наполовину непрозрачность последнего слоя. Для этого следует уменьшить значение параметра Opacity (Непрозрачность), выбрав нечто среднее между 100% (слой отображен полностью) и 0% (слой вообще не отображен). После несложных математических преобразований видно, что значение параметра Opacity должно составлять 50%. После того как вы добьетесь нужного результата, во всплывающем меню палитры Layers выберите команду Flatten Image (Объединить слои).

## Если передний план не освещен вспышкой

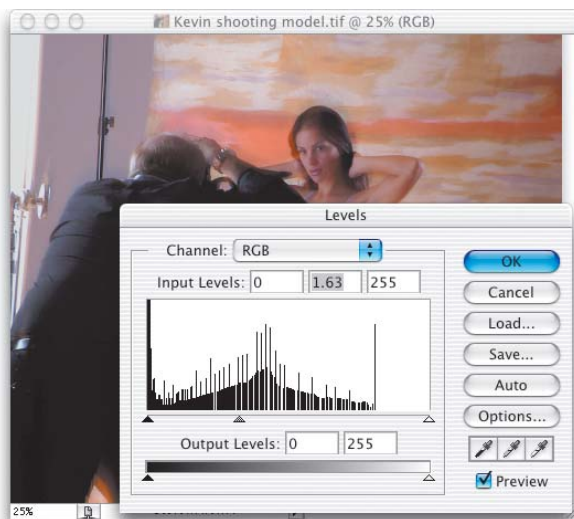


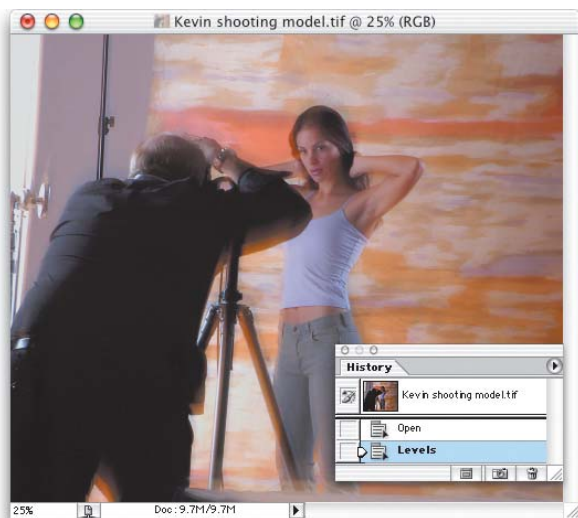
Как было бы здорово, если бы в Photoshop появился инструмент “Вспышка переднего плана”. Тогда, если во время съемки вы забыли воспользоваться вспышкой, достаточно было бы активизировать этот инструмент, чтобы быстро исправить допущенную ошибку. Поскольку такого инструмента нет, я предлагаю вашему вниманию иной способ разрешения подобных проблем.

**Шаг 1.** Откройте изображение, в котором главный объект съемки не освещен вспышкой. В главном меню программы выберите команду Image⇒Adjustments⇒Levels (Изображение⇒Настройки⇒Уровни).

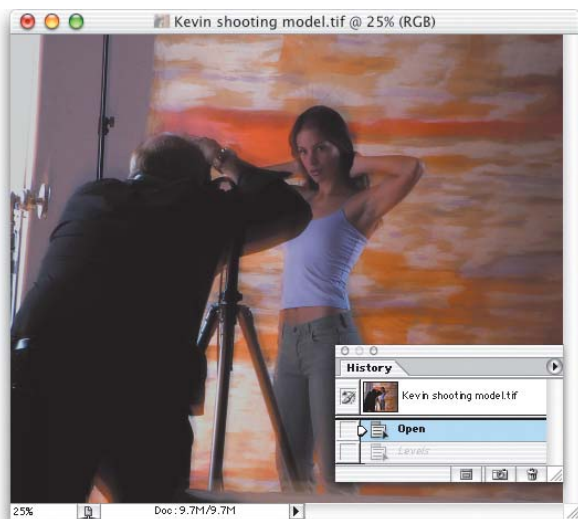


**Шаг 2.** В появившемся диалоговом окне Levels перетащите средний бегунок (серого цвета) влево, пока главный объект съемки не будет достаточно освещен. (На данном этапе не беспокойтесь о фоне изображения (скорее всего, он будет практически не виден), мы займемся им чуть позже; сейчас важно, чтобы главный объект съемки выглядел так, как нужно.) Если изменения яркости средних тонов покажется вам недостаточным, перетащите влево крайний справа бегунок, чтобы увеличить яркость самых светлых тонов изображения. После должной настройки уровней щелкните на кнопке ОК.





**Шаг 3.** Для активизации палитры History выберите в главном меню программы команду Window⇒History (Окно⇒Предыстория). В этой палитре перечислены 20 последних изменений (которые называют *состояниями*), внесенных вами во время редактирования текущего изображения. В данном примере в палитре History перечислены только два состояния: Open и Levels. Это значит, что вы открыли изображение, а затем настроили его уровни.



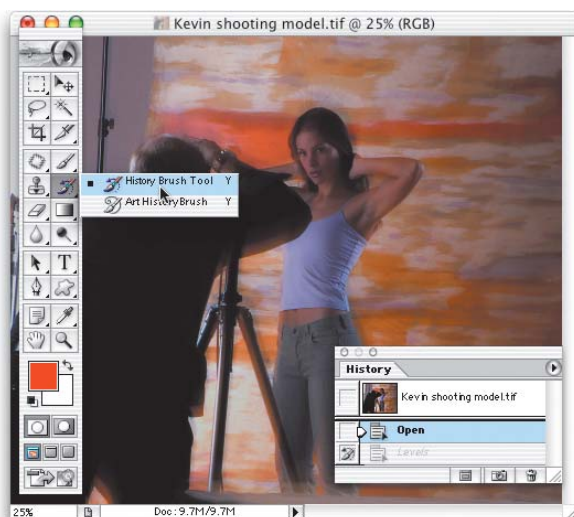
**Шаг 4.** В палитре History щелкните на состоянии Open. Теперь ваше изображение должно выглядеть так, как это было до настройки уровней (т.е. так же, как после его открытия в Photoshop).



**Шаг 5.** Щелкните в серой колонке палитры History, слева от состояния Levels. В этой колонке появится пиктограмма инструмента History Brush (Кисть предыстории), означающая, что дальнейшее использование этого инструмента позволит восстановить состояние изображения после настройки уровней (Levels).

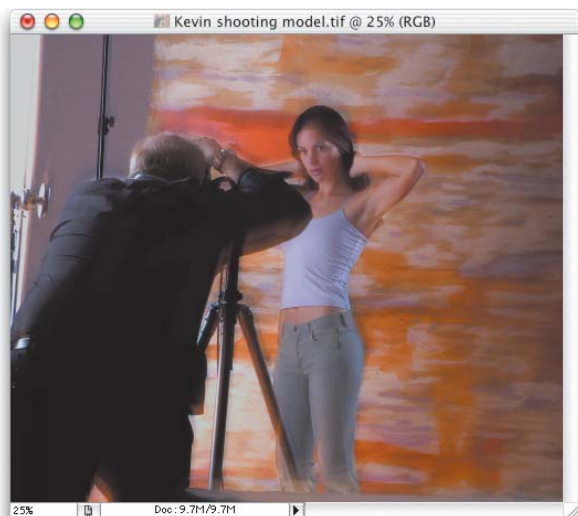


**Шаг 6.** Активизируйте инструмент History Brush на панели инструментов Photoshop, как показано на рисунке. Затем выберите кисть с мягкими краями из раскрывающегося списка Brush панели Options.





**Шаг 7.** Щелкните на главном объекте изображения (не трогайте фон) и перетащите указатель в нужном направлении. (В данном примере я перетащил указатель мыши по левой части лица девушки.) Обратите внимание, что в этом случае с помощью инструмента History Brush вы фактически воссоздаете вид фрагмента изображения, который был получен с помощью изменений параметров в диалоговом окне Levels.



**Шаг 8.** Продолжайте перетаскивать указатель мыши (при активизированном инструменте History Brush) по главному объекту съемки, пока не добьетесь желаемого результата. Для уменьшения интенсивности применения инструмента History Brush следует уменьшить значение параметра Opacity панели Options. На рисунке показано итоговое изображение после применения данной методики — фон остался без изменений, а ранее скрытый тенью объект съемки теперь «освещен вспышкой».

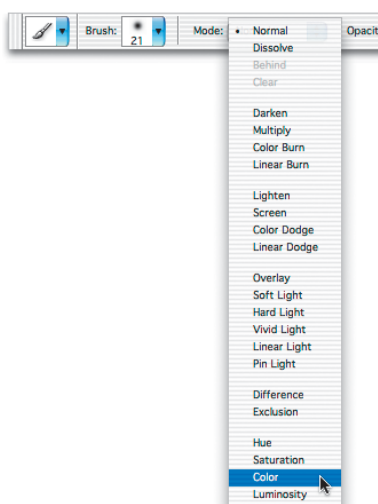


## Мгновенное устранение эффекта “красных глаз”

Цифровые камеры, у которых вспышка расположена непосредственно над объективом, ассоциируются у меня со специальным устройством для создания эффекта “красных глаз”. Как правило, профессиональный фотограф редко сталкивается с таким эффектом, поскольку в повседневной работе использует не встроенную, а отдельную вспышку, рефлектор, студийный свет или какой-либо другой из распространенных способов освещения объекта съемки. Однако, независимо от квалификации, вам не удастся избежать появления эффекта “красных глаз”, если вы фотографируете, что называется, “навскидку”. В этом разделе описана методика, благодаря которой вы сможете быстро избавиться от этого неприятного эффекта.

**Шаг 1.** Откройте снимок с эффектом “красных глаз”. Щелкните на кнопке Zoom (с изображением лупы) панели инструментов и создайте вокруг глаз прямоугольную рамку, чтобы увеличить их масштаб.

**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Brush (Кисть) панели инструментов. Затем из одноименного раскрывающегося списка панели Options выберите кисть с мягкими краями и размером, который бы приблизительно соответствовал размерам “красных глаз”. Нажмите клавишу <D>, чтобы в качестве цвета переднего плана (foreground color) выбрать черный цвет. Из разрывающегося списка Mode (Режим смешивания) панели Options выберите элемент Color, как показано на рисунке.







**Шаг 3.** При активизированном инструменте Brush щелкните на красном цвете глаз и перетащите указатель мыши в нужном направлении (в некоторых случаях достаточно несколько раз щелкнуть мышью). В результате красный цвет исчезнет, поскольку режим смешивания, выбранный на предыдущем шаге, позволяет “смыть” (т.е. попросту устранить) цвета в том месте, где вы щелкнули мышью или перетаскивали ее указатель.



**Шаг 4.** Аналогичным образом устраните эффект “красных глаз” у других людей на вашем снимке. Самое замечательное в этой методике то, что весь процесс устранения эффекта “красных глаз” занимает буквально несколько секунд.

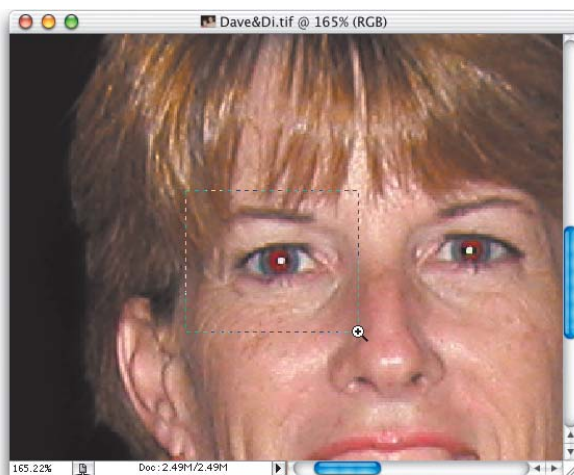
## Устранение эффекта “красных глаз” и изменение цвета глаз

Методика, описанная в данном разделе, позволяет добиться более профессиональных результатов, поэтому и потребует от вас нескольких дополнительных манипуляций. Это не значит, что данная методика сложнее предыдущей. Но с ее помощью вы сможете не только заменить красный цвет глаз на серый, но и вернуть глазам их первоначальный цвет.

**Шаг 1.** Откройте снимок с эффектом “красных глаз”.



**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Zoom панели инструментов и создайте вокруг глаз прямоугольную рамку, чтобы увеличить их масштаб. (Не занимайтесь этой процедурой в темное время суток, особенно если в квартире больше никого нет. Впечатления от этого страшного эффекта могут привести к легкому кратковременному помешательству.)





**Шаг 3.** Нажмите клавишу <W> для активизации инструмента Magic Wand (Волшебная палочка) и щелкните на одном из красных глаз. Если вам не удалось одним щелчком выделить весь красный цвет (одного из глаз), щелкните мышью на той области, которую необходимо добавить в выделение, удерживая нажатой клавишу <Shift>. Если же в область выделения попал другой цвет, уменьшите значение в поле Tolerance (Допуск) панели Options и повторите процедуру выделения. После выделения красного цвета одного из глаз, воспользовавшись полосой прокрутки, перейдите к другому глазу. Затем щелкните мышью на области красного цвета второго глаза, удерживая нажатой клавишу <Shift>. Таким образом, выделенными должны оказаться области красного цвета каждого глаза.

**Шаг 4.** Нажмите комбинацию клавиш <Shift+⌘+U> (на PC — <Shift+Ctrl+U>), для того чтобы “смыть” (т.е. удалить) цвета выделенных областей. В результате цвет выделенных областей изменится с красного на серый, что придаст выражению глаз более естественный вид. Тем не менее полученный результат можно еще немного подправить, сделав области серого цвета несколько темнее.

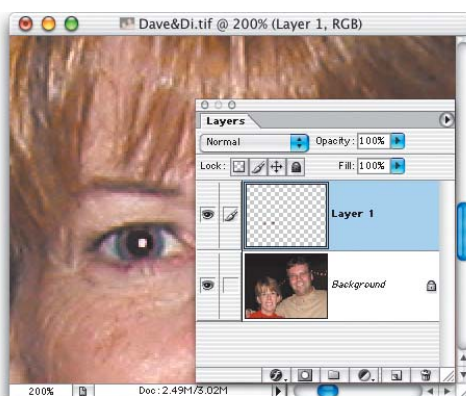
**Шаг 5.** Нажмите клавишу <D>, чтобы в качестве цвета переднего плана (foreground color) выбрать черный цвет. Щелкните на кнопке Brush (Кисть) панели инструментов. Затем в панели Options из раскрывающегося списка Brush выберите небольшую кисть с мягкими краями, уменьшите значение параметра Opacity до 20% и из раскрывающегося списка Mode выберите элемент Normal.



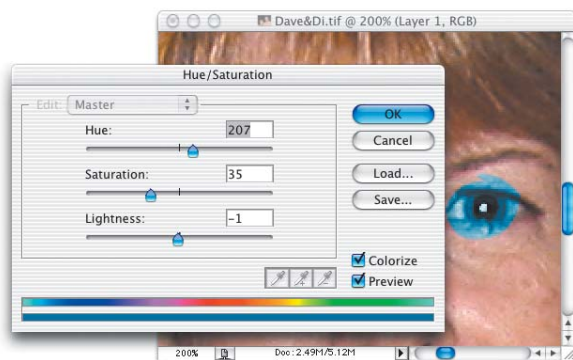
**Шаг 6.** Нажмите несколько раз комбинацию клавиш  $\text{Command} + \text{minus}$  («минус») (на PC —  $\text{Ctrl} + \text{minus}$ ), пока на экране не появятся оба глаза. Затем буквально пару раз щелкните мышью на выделенных областях для изменения их цвета на темно-серый. Следите за тем, чтобы не сделать выделенные области исключительно черного цвета, — они должны быть только темно-серыми. В данном случае размер кисти не имеет особого значения, поскольку вы работаете с выделенными областями, а значит, все внесенные вами изменения коснутся только этих выделенных областей.

**Шаг 7.** После того как вы измените цвет глаз на темно-серый, снимите выделение с помощью комбинации клавиш  $\text{Command} + \text{D}$  (на PC —  $\text{Ctrl} + \text{D}$ ). Нажмите клавишу  $\text{L}$  для активизации инструмента Lasso и создайте свободную выделенную область вокруг радужной оболочки левого глаза, как показано на рисунке. В данном случае слово «свободная» означает, что вам не нужно с большой точностью создавать выделенную область вокруг радужной оболочки, — ничего страшного, если будут выделены веко, ресницы и т.п. Удерживая клавишу  $\text{Shift}$ , аналогичным образом выделите правый глаз.

**Шаг 8.** Завершив создание выделенных областей вокруг радужной оболочки каждого глаза, нажмите комбинацию клавиш  $\text{Command} + \text{J}$  (на PC —  $\text{Ctrl} + \text{J}$ ). В результате копии выделенных областей появятся на своем собственном слое под именем Layer 1, который будет расположен над слоем Background.







**Шаг 9.** Активизируйте в палитре Layers слой Layer 1 и в главном меню программы выберите команду Image⇒Adjustment⇒Hue/Saturation (Изображение⇒Настройки⇒Оттенок/Насыщенность). В появившемся диалоговом окне Hue/Saturation установите флажок Colorize (в правом нижнем углу). Затем, перетаскивая бегунок Hue, выберите нужный цвет глаз. Цвет ранее выделенных вами областей так и останется темно-серым, все внесенные вами изменения коснутся только радужной оболочки глаз. Обратите внимание, что на данном этапе не следует беспокоиться о насыщенности цвета глаз, — ей мы займемся позже. В этом примере мы сделаем глаза женщины голубыми. Если вас это устраивает, выберите с помощью бегунка Hue темно-голубой цвет и щелкните на кнопке OK. Радужная оболочка глаз и другие фрагменты изображения, попавшие в выделенную область, будут окрашены в выбранный вами цвет. (Пусть вас не смущает, что кроме радужной оболочки изменился цвет других фрагментов изображения (попавших в выделенную область). Мы исправим создавшееся положение на следующем шаге.)



**Шаг 10.** Нажмите клавишу <E>, чтобы активизировать инструмент Eraser (Ластик), и выберите из раскрывающегося списка Mode панели Options элемент Brush (Кисть). Затем из раскрывающегося списка Brush все той же панели Options выберите форму инструмента Eraser с жесткими краями. Сотрите лишние фрагменты изображения, попавшие в выделенную область, за исключением радужной оболочки, разумеется. Данная процедура не так сложна, как может показаться на первый взгляд, — просто перетащите указатель мыши по той части изображения, которую необходимо удалить. Поскольку глаза “жертвы” расположены на отдельном слое, вы не сможете случайно стереть другие, нужные вам фрагменты изображения (интересное предложение получилось — прямо-таки чувствую себя патологоанатомом).

**Шаг 11.** Если цвет глаз выглядит слишком насыщенным (скорее всего так оно и есть), уменьшите значение параметра Opacity в палитре Layers (для слоя Layer 1). Теперь глазки выглядят вполне естественно.



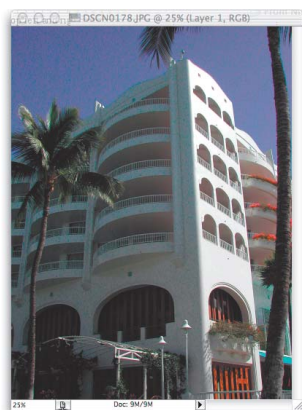
**Шаг 12.** В завершение процедуры устранения эффекта “красных глаз” и изменения их цвета нажмите комбинацию клавиш **<⌘+E>** (на PC — **<Ctrl+E>**). Данная комбинация предназначена для объединения всех слоев изображения в один слой.



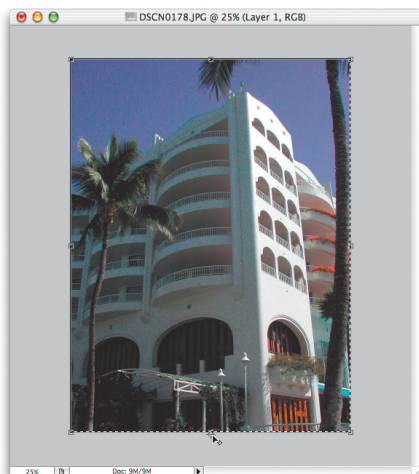


Трапецеидальное искажение достаточно часто появляется на снимках зданий или других высоких объектов. В подобных случаях создается впечатление, что здание наклонилось и падает в противоположную от вас сторону (верхняя часть сооружения кажется значительно уже его нижней части). Подобное искажение перспективы можно исправить с помощью знакомого вам инструмента Crop с установленным в панели Options флажком Perspective (Перспектива), что, на мой взгляд, несколько неудобно, поскольку в процессе работы вы лишены возможности предварительного просмотра и можете лишь догадываться о том, как будет выглядеть изображение после применения этого инструмента. Поэтому я предлагаю вашему вниманию другую, более удобную методику исправления трапецеидальных искажений.

## Устранение трапецеидального искажения без помощи инструмента Crop



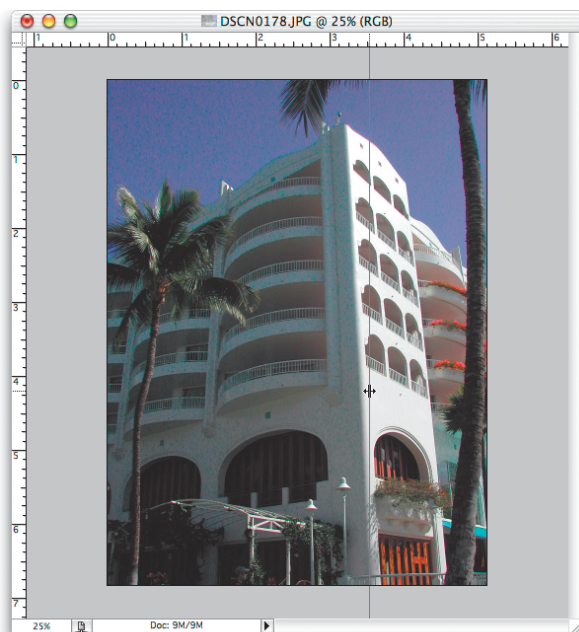
**Шаг 1.** Откройте изображение с искаженной перспективой (например, подобное тому, которое показано на рисунке; как видите, создается впечатление, что здание построено под небольшим углом).



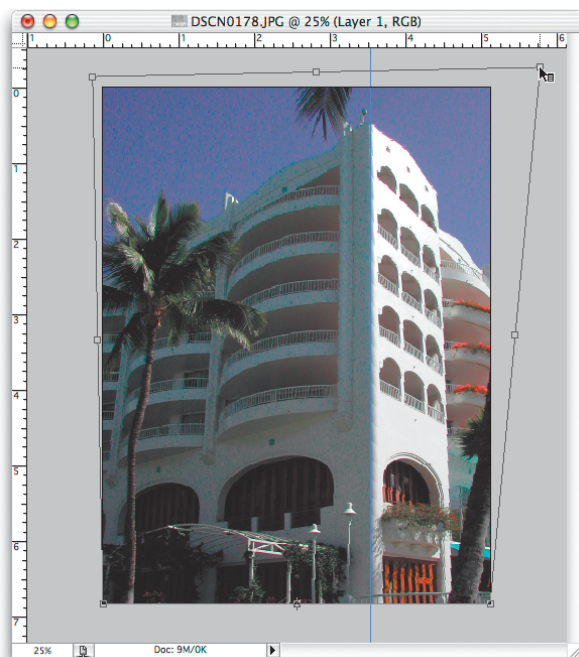
**Шаг 2.** Перетащите правый нижний угол окна изображения наружу, чтобы вокруг снимка появилась область серого цвета. Нажмите комбинацию клавиш **<⌘+A>** (на PC — **<Ctrl+A>**), чтобы выделить все изображение. Затем, воспользовавшись комбинацией клавиш **<⌘+T>** (на PC — **<Ctrl+T>**), активизируйте средство Free Transform (Свободная трансформация). Перетащите центральную точку вышеупомянутого средства вниз к средней точке нижней границы рамки, как показано на рисунке.

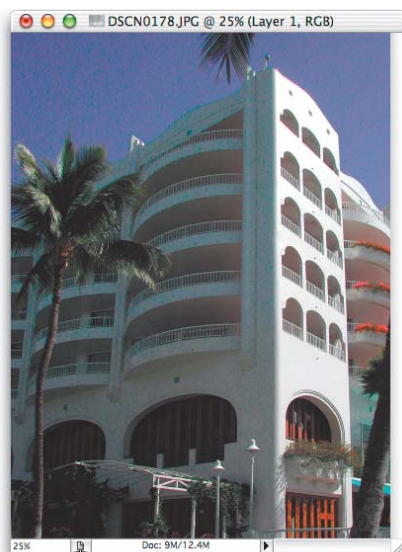


**Шаг 3.** Чтобы отобразить в окне изображения линейки, нажмите комбинацию клавиш **<⌘+R>** (на PC — **<Ctrl+R>**). Затем щелкните в пределах левой линейки и перетащите вертикальную направляющую на снимок (по этой направляющей вы и будете выравнивать здание). В данном примере я перетащил направляющую так, чтобы выровнять по ней верхний угол здания.

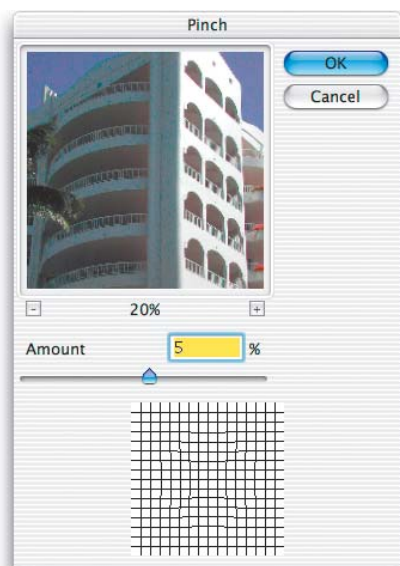


**Шаг 4.** Удерживая нажатой клавишу **<⌘>** (на PC — **<Ctrl>**), перетащите верхние угловые точки рамки свободной трансформации для выравнивания здания в соответствии с направляющей, установленной на предыдущем шаге. Как правило, после таких преобразований здание на снимке выглядит немного приземистым, или сплюснутым. Чтобы исправить этот недостаток, вам следует немного растянуть снимок. Для этого отпустите клавишу **<⌘>** (на PC — **<Ctrl>**) и перетащите вверх среднюю точку верхней границы рамки свободной трансформации.





**Шаг 5.** Когда ваш снимок будет выглядеть так, как нужно, нажмите клавишу <Return> (на PC — <Enter>), чтобы зафиксировать изменения свободной трансформации. (Устранение подобного рода проблем с помощью средства Free Transform позволяет отслеживать внесенные изменения непосредственно в процессе работы, что не предусмотрено для инструмента Crop с активизированным флажком Perspective.) Теперь уберите с экрана направляющую и линейки. Для этого необходимо перетащить направляющую обратно на вертикальную линейку, а затем нажать комбинацию клавиш <⌘+R> (на PC — <Ctrl+R>). Затем для завершения правки вам понадобится сделать еще кое-что.



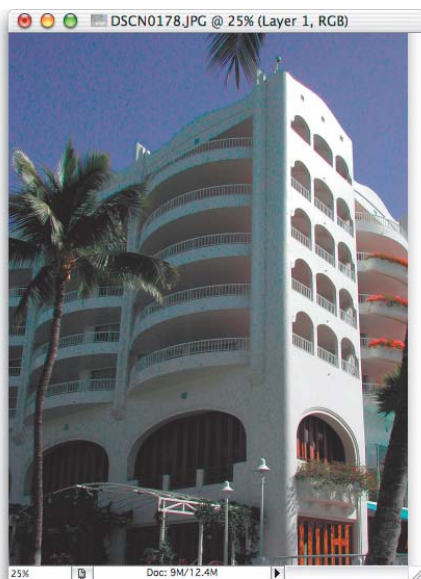
**Шаг 6.** Достаточно часто после такой правки здание выглядит округлым и раздутым. Чтобы привести его в нормальное состояние, в главном меню программы выберите команду Filter⇒Distort⇒Pinch (Фильтр⇒Деформация⇒Сжать). В появившемся диалоговом окне Pinch установите значение параметра Amount (Интенсивность) равным 0%. Затем, медленно перетаскивая бегунок вправо (увеличивая значение параметра Amount), добейтесь желаемого результата. (В данном примере я установил значение параметра Amount равным 5%.)



**Шаг 7.** Как только вы добьетесь желаемого результата, щелкните на кнопке ОК, чтобы завершить процесс устранения трапецидального искажения. Снимок до и после правки, который я использовал в качестве примера, показан на рисунках.



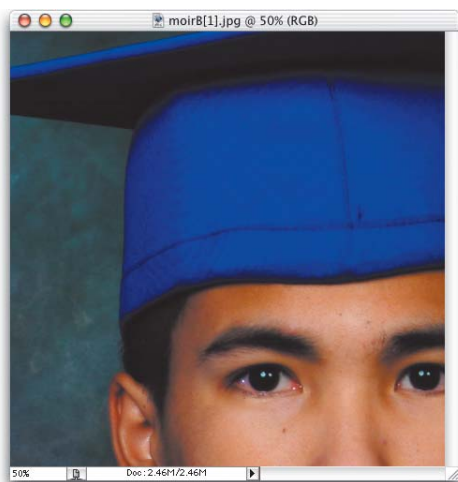
*На оригинальном снимке здание наклонилось и падает в противоположную от вас сторону*



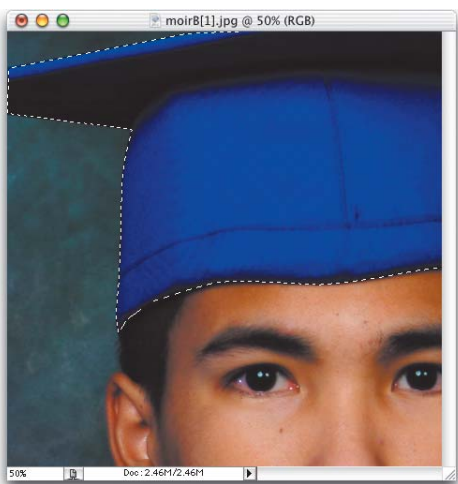
*Тот же снимок после устранения всех искажений*

На цифровых снимках некоторые типы ткани нашей с вами одежды, как правило, самой некачественной (шучу), покрыты хорошо видимым муаром. Чаще всего такой муар на одежде состоит из нескольких цветов, что значительно усложняет его устранение. Да, удалить такой муар не просто, но только в том случае, если вы не знакомы с методикой, описанной в данном разделе (этой методикой со мной поделился Дэвид Курдон (David Cuerdon), за что я ему очень признателен).

## Устранение муара с мундира, сорочки и т.п.



**Шаг 1.** Откройте изображение с хорошо видимым муаром (снимок с таким искажением показан на рисунке).



**Шаг 2.** Нажмите клавишу <L> для активизации инструмента Lasso и выделите фрагмент изображения с муаром, как показано на рисунке.

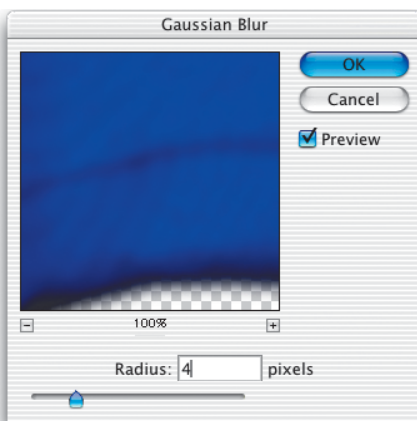
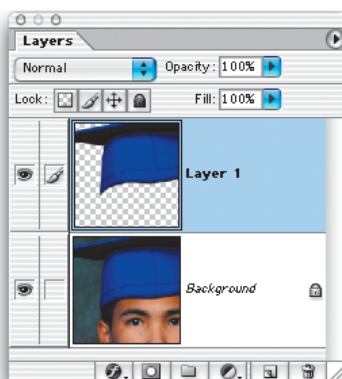
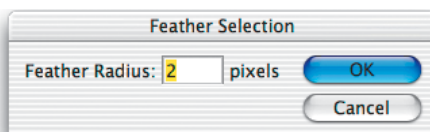




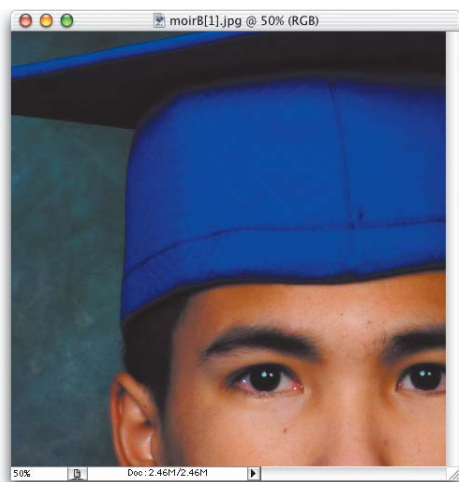
**Шаг 3.** Теперь вам нужно скрыть неровности границ выделенной области, т.е. устранить резкие переходы границ. Это необходимо для создания плавных переходов между отредактированным фрагментом и оставшейся частью изображения. Итак, в главном меню программы выберите команду **Select⇒Feather**. В единственном поле появившегося диалогового окна **Feather Selection** введите значение, равное 1 или 2 пикселям, чтобы смягчить границы выделенной области.

**Шаг 4.** Нажмите комбинацию клавиш **⌘+J** (на PC — **Ctrl+J**), чтобы поместить копию выделенной области на отдельный слой, расположенный над слоем **Background**.

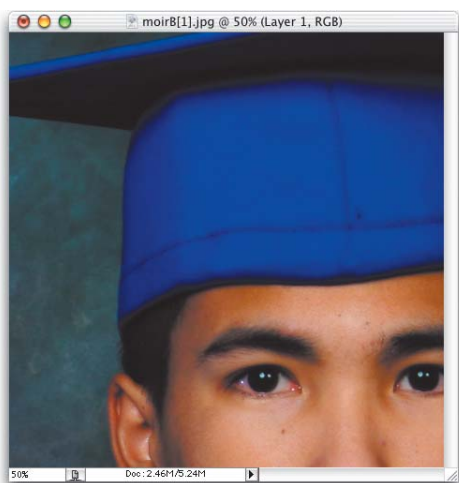
**Шаг 5.** В главном меню программы выберите команду **Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размыть⇒Размыть по Гауссу). В появившемся диалоговом окне **Gaussian Blur** перетащите бегунок **Radius** в крайнее левое положение. Затем не спеша перетаскивайте этот бегунок вправо, пока муар совсем не исчезнет. Щелкните на кнопке **OK**. Снимок по-прежнему выглядит не так, как нужно? Не расстраивайтесь, так и должно быть. До окончательного устранения проблемы остался лишь один шаг.







*Снимок до правки*



*Тот же снимок после правки*

**Шаг 6.** В палитре Layers (для слоя с копией выделенной области) из раскрывающегося списка Blend Mode выберите элемент Color. В итоге муар будет размыт в результате применения фильтра, а все остальные фрагменты изображения останутся без каких-либо изменений. Здорово, правда?





Заголовок этой главы, наверное, вызовет у вас вполне естественный вопрос: “Чем же отличается коррекция цвета фотографий от аналогичной процедуры с какими-либо другими изображениями?” В действительности различий практически нет, поскольку в большинстве случаев фотографии работают с черно-белыми или RGB-изображениями. Несомненно, что предпочтение отдано палитре RGB, потому что в век

# Неудачная раскраска

ГЛАВА

4

## *Коррекция цвета снятых изображений*

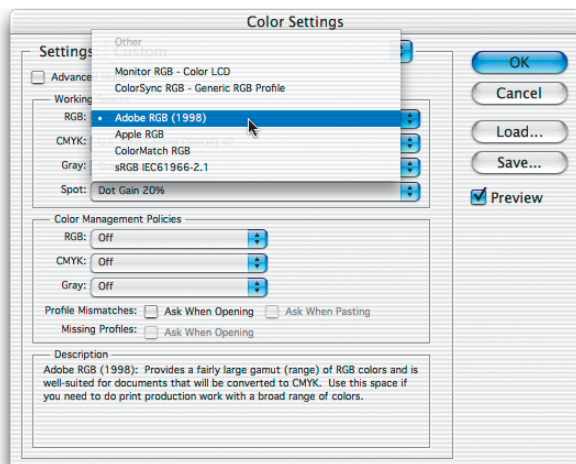
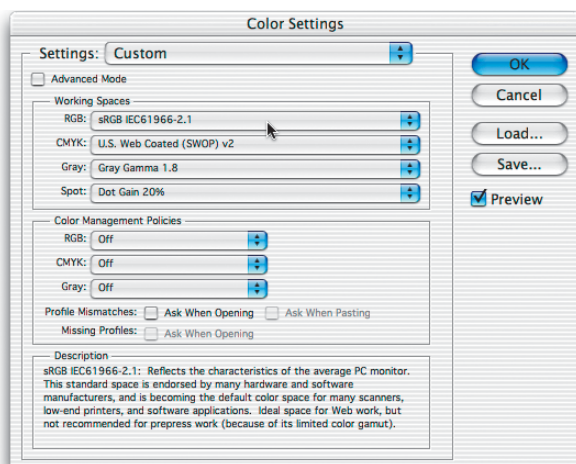
космических кораблей многоцветного использования и спутниковых систем глобальной навигации печать на цветном струйном принтере черно-белых снимков теряет всякий смысл. Возможно, вы не согласитесь со мной, но в любом случае в настоящей главе вы не найдете описания приемов для работы с черно-белыми изображениями. Не сердитесь за то, что в самом начале данной главы я упомянул о черно-белом цвете, — забудьте об этом, и давайте поговорим о коррекции цветных фотографий. Зачем вообще нужна коррекция цвета? Это не праздный вопрос, поэтому отнестись к нему нужно со всей серьезностью, поскольку в коррекции цвета (пусть самой небольшой) нуждается каждый снимок, сделанный даже обычной, не цифровой камерой (либо во время съемки, либо позже в программе Photoshop). Если бы правка цвета была не нужна, тогда в этой книге было бы три-четыре десятка пустых страниц, что довело бы моего издателя до белого каления (если вы не видели его в таком состоянии, значит, вам крупно повезло). Не для кого не секрет, что живем мы не в совершенном мире. В противном случае все без исключения снимки получались бы только отличного качества, а цифровые камеры с 6-мегапиксельной ПЗС-матрицей стоили бы всего 200 долларов и бесплатно комплектовались картой памяти объемом в 1 Гбайт. Итак, к делу.

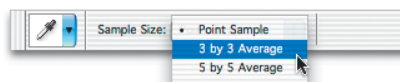
## Подготовка к коррекции цвета

В любом случае, прежде чем заняться коррекцией цвета изображений, необходимо изменить значения двух параметров программы Photoshop, что позволит вам более точно и аккуратно выполнить предстоящую работу. Значения этих двух параметров действительно очень важны, и вам не следует пренебрегать ими.

**Шаг 1.** Первое, что нужно сделать, — это изменить цветовое пространство палитры RGB. Установленное по умолчанию в Photoshop пространство палитры RGB (sRGB IEC61966-2.1) представляет собой самое неудачное цветовое пространство для профессиональной работы с фотографиями. Данное цветовое пространство предназначено для разработчиков Web-графики, которые работают с недорогими мониторами, появившимися на свет четыре или пять лет тому назад. Откровенно говоря, это цветовое пространство не годится и для современного Web-дизайна, а уж тем более непригодно для работы с фотографиями, особенно в тех случаях, если вы готовите изображения для их последующей печати (в брошюрах, рекламных буклетах, каталогах и т.п.)

**Шаг 2.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <Shift+⌘+K> (на PC — <Shift+Ctrl+K>), откройте диалоговое окно Color Settings (Параметры цвета). Данное диалоговое окно показано на рисунке предыдущего шага с установленным (по умолчанию) для палитры RGB цветовым пространством sRGB IEC61966-2.1. Из раскрывающегося списка RGB раздела Working Space выберите элемент Adobe RGB (1998), как показано на рисунке. Данное цветовое пространство палитры RGB является, пожалуй, самым популярным среди приверженцев как цифровой, так и традиционной фотографии, поскольку позволяет работать с широкой гаммой цветов и идеально во время подготовки изображений для их последующей печати. Щелкните на кнопке OK, чтобы выбрать цветовое пространство Adobe RGB (1998) в качестве заданного по умолчанию.





**Шаг 3.** На данном шаге вам предстоит заняться совершенно иным аспектом настройки параметров программы. Щелкните на кнопке Eyedropper (Пипетка) панели инструментов. Этот инструмент необходим для выбора цветовых значений вашего изображения. По умолчанию для инструмента Eyedropper из раскрывающегося списка Sample Size (Размер выборки) панели Options выбран элемент Point Sample (Точечная). Точечная выборка позволяет “прочитать” любой цвет вашего изображения и сделать его цветом переднего плана (foreground color). Однако такой способ неудобен, когда необходимо выбрать цвет некоторой области изображения (например, оттенка кожи), поскольку с помощью точечной выборки можно “прочитать” цвет определенного пикселя, а не области, расположенной под указателем мыши.

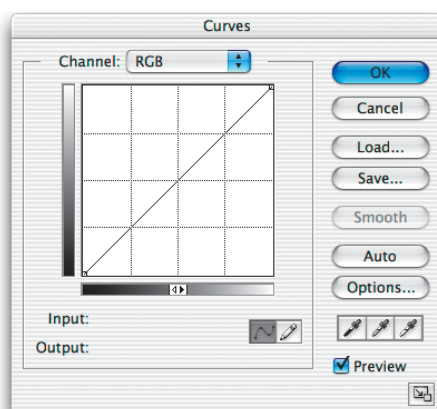
**Шаг 4.** Например, оттенок кожи, как правило, передан несколькими пикселями различного цвета (воспользуйтесь инструментом Zoom (Масштаб) и убедитесь в справедливости моих слов). Если вы работаете над коррекцией цвета изображения, то вам понадобится “прочитать” цвета некоторой области, расположенной непосредственно под указателем мыши (при активизированном инструменте Eyedropper). Как правило, в процессе редактирования выбор цвета только одного пикселя не поможет осуществлению ваших далеко идущих планов. Поэтому из раскрывающегося списка Sample Size панели Options вам необходимо выбрать элемент 3-by-3 Average (Усредненная 3 на 3). Таким образом, воспользовавшись инструментом Eyedropper, вы сможете “прочитать” усредненный цвет области размером 3×3 пикселя. После изменения параметров, описанных в данном разделе, можно смело приступать к редактированию цветов любых изображений.

## Коррекция цвета цифровых снимков

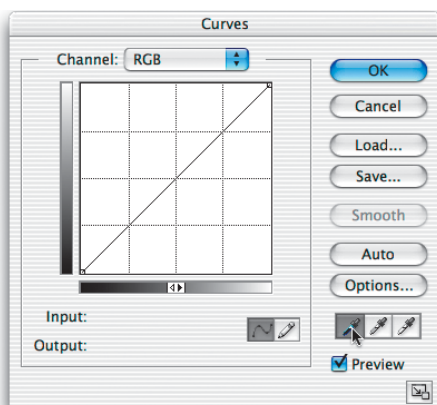
Несмотря на огромные преимущества, цифровым камерам присущ один существенный недостаток — не всегда правильная передача цветов. Откровенно говоря, было бы здорово, если бы цвета были переданы правильно хотя бы у половины отснятых изображений. К сожалению, любая цифровая камера (или сканер, с помощью которого сканируют традиционные фотографии) добавляет в изображения некоторые оттенки. Как правило, это оттенки красного или синего цвета, что зависит от конкретной модели камеры. В любом случае помните о том, что вам предстоит бороться не с отдельным цветом, а с его оттенками.

**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в коррекции цвета. (Снимок, приготовленный мною в качестве примера для данного раздела, выглядит не так уж и плохо. Но в процессе нашей с вами работы вы сами поймете, как много фотографий нуждаются в коррекции цвета.)

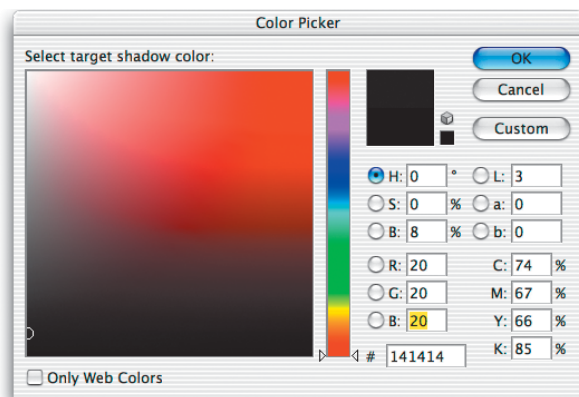
**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Adjustments⇒Curves (Изображение⇒Настройки⇒Кривые). Средство Curves предназначено для коррекции цвета изображений на профессиональном уровне, поскольку обладает значительно большими возможностями, чем другие средства Photoshop (например, средство Levels, которое чаще используют для правки черно-белых снимков). На первый взгляд диалоговое окно средства Curves выглядит непонятным и, наверное, поэтому немного отталкивает. Однако методика, описанная в данном разделе, не требует какой-либо дополнительной подготовки или глубоких знаний о средстве Curves. Она настолько проста, что позволит вам без особых усилий редактировать любые снимки.







**Шаг 3.** Для достижения нужных результатов правки сначала необходимо установить некоторые параметры средства Curves. Первое, что необходимо сделать, — это выбрать цвет темных областей изображения. Для этого дважды щелкните на кнопке с черной пипеткой (крайняя слева из трех кнопок, расположенных в правом нижнем углу диалогового окна Curves). Появится диалоговое окно Color Picker (Подбор цвета), предназначенное для выбора цвета темных областей изображения. В данном диалоговом окне следует ввести значения, которые помогут удалить добавленные камерой оттенки цвета в темных областях изображения.



**Шаг 4.** Введите в каждом поле — R (Красный), G (Зеленый) и B (Синий) — значение, равное 20 (на рисунке показано выделенное значение в поле B). Затем щелкните на кнопке ОК. Поскольку введенные значения сбалансированы (нейтральны), вам незачем беспокоиться о том, что в темных областях изображения будет доминировать какой-либо один цвет (что, в общем-то, и является причиной появления неестественных оттенков — преобладание какого-либо одного цвета). Кстати говоря, все значения параметров, приведенные в настоящей главе, помогут вам должным образом сбалансировать цвета темных и светлых областей ваших снимков, предназначенных для дальнейшей печати (в брошюрах, на обложках журналов, в рекламных буклетах и т.п.).

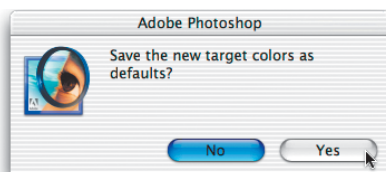
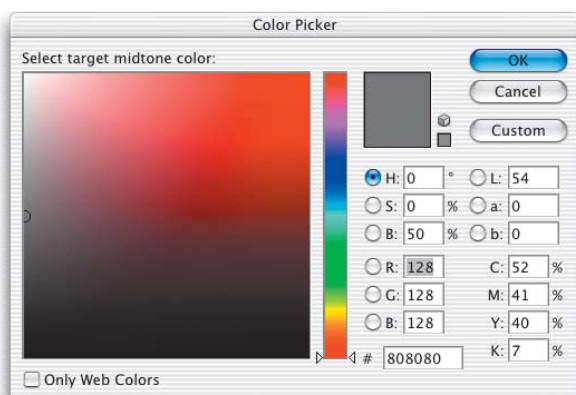
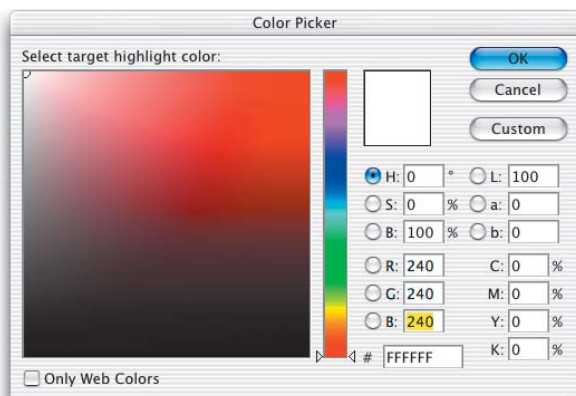


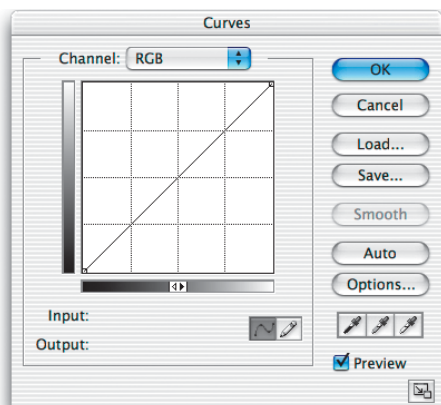
**Шаг 5.** Теперь необходимо установить значения параметров, чтобы сбалансировать светлые участки изображения. Дважды щелкните на кнопке с белой пипеткой (крайняя справа из трех кнопок, расположенных в правом нижнем углу диалогового окна Curves). Появится диалоговое окно Color Picker, которое теперь уже предназначено для выбора цвета светлых областей изображения. Введите в каждом поле — R, G и B — значение 240.

**Совет.** Для быстрой активизации каждого следующего поля нажмите клавишу <Tab>. Щелкните на кнопке ОК, чтобы установленные вами значения вступили в силу.

**Шаг 6.** На данном шаге аналогичным образом установите значения параметров для полутонных участков изображения. Для этого дважды щелкните на кнопке с серой пипеткой (средняя из трех кнопок в правом нижнем углу диалогового окна Curves). Затем в полях R, G и B появившегося диалогового окна Color Picker введите значение, равное 128. Щелкните на кнопке ОК, чтобы установленные вами значения вступили в силу.

**Шаг 7.** После того как вы установите все необходимые значения параметров, отредактируете изображение и щелкнете в диалоговом окне Curves на кнопке ОК (сейчас не следует этого делать), на экране появится небольшое диалоговое окно с предложением сохранить выбранные параметры цветов в качестве установленных по умолчанию. Щелкните на кнопке Yes (Да), и в дальнейшем вам больше не понадобится вводить эти значения во время правки цвета других изображений, поскольку программа сохранит введенные вами значения в качестве установленных по умолчанию.





**Шаг 8.** Теперь, после ввода всех необходимых значений, основную работу по коррекции цвета вы будете осуществлять с помощью трех кнопок (с изображением черной, серой и белой пипеток), которые расположены в правом нижнем углу диалогового окна Curves. Ваша задача заключается в следующем: с помощью соответствующей кнопки выбрать темную, полутонную и светлую области изображения (подробнее об этом — чуть позже). Все достаточно просто — щелкните на нужной кнопке, а затем на соответствующей области изображения.

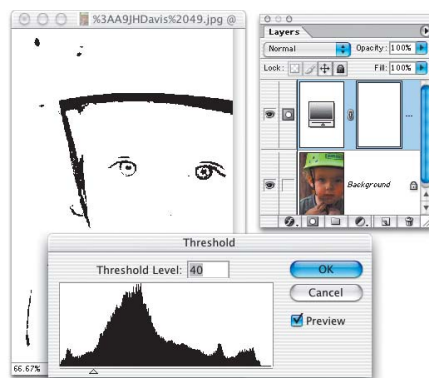
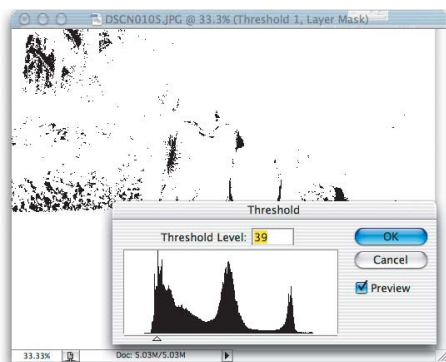
Сначала щелкните на кнопке с черной пипеткой, а затем на области изображения с черным цветом. Если на снимке нет области с таким цветом, щелкните на области с самым темным цветом. Если же вам трудно определить самую темную область, воспользуйтесь приемом, описанным ниже.



**Шаг 9.** Щелкните на кнопке ОК диалогового окна Curves, чтобы закрыть его. Затем щелкните на четвертой слева кнопке, расположенной в нижней части палитры Layers (на кнопке изображена наполовину черная, наполовину белая окружность). В появившемся всплывающем меню (предназначенном для создания корректирующих слоев) выберите команду Threshold (Порог).

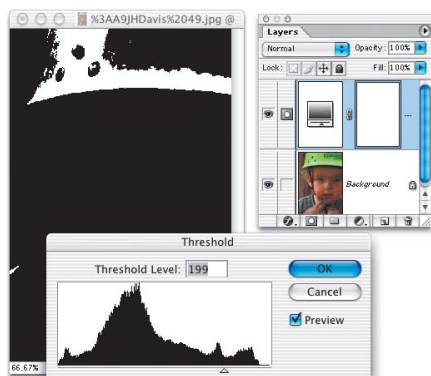


**Шаг 10.** В появившемся диалоговом окне Threshold перетащите бегунок, расположенный под гистограммой, в крайнее левое положение. Ваш снимок станет абсолютно белым. Затем медленно перетаскивайте бегунок вправо, пока на экране не появятся первые фрагменты изображения. Первые фрагменты изображения, появившиеся на экране, и представляют собой области самого темного цвета. Таким образом, Photoshop сама «подскажет» вам, где находятся самые темные фрагменты изображения. Щелкнув на кнопке OK, закройте диалоговое окно Threshold. В результате, как показано на рисунке, в палитре Layers появится новый корректирующий слой, обозначенный квадратной пиктограммой.



**Шаг 11.** Теперь вам нужно отметить самую темную область снимка. Для этого щелкните на кнопке Eyedropper панели инструментов и не отпускайте кнопку мыши. В появившемся всплывающем меню выберите инструмент Color Sampler (Образец цвета) и щелкните мышью на самой темной области изображения. Именно в этой точке появится метка с цифрой 1. (Данная метка играет роль визуальной подсказки о самой темной области снимка; она понадобится вам несколько позже.) В результате ваших действий на экране автоматически появится палитра Info (Данные). На данном этапе она вам не нужна, поэтому ее можно закрыть.





**Шаг 12.** Вам следует определить области изображения белого цвета. Если на снимке нет таких областей, воспользуйтесь средством Threshold для определения самых светлых областей изображения. Для этого дважды щелкните на квадратной пиктограмме корректирующего слоя Threshold в палитре Layers. В появившемся диалоговом окне Threshold перетащите бегунок в крайнее правое положение — ваш снимок станет абсолютно черным. Затем медленно перетаскивайте бегунок влево, пока на экране не появятся первые фрагменты изображения (как показано на самом верхнем рисунке). Первые фрагменты, появившиеся на экране, и представляют собой области самого светлого цвета изображения. Закройте диалоговое окно Threshold, щелкнув на кнопке OK. Затем активизируйте инструмент Color Sampler и щелкните на самой светлой точке вашего снимка. В этой точке появится вторая метка (данная метка играет роль визуальной подсказки о самой светлой области снимка).

**Шаг 13.** После того как вы определите самые темные и светлые области изображения, корректирующий слой Threshold можно удалить. Для этого перетащите его на кнопку с изображением мусорной корзины, которая расположена в нижней части палитры Layers. После удаления корректирующего слоя ваш снимок будет выглядеть так же, как при его открытии. Исключение составляют лишь две метки, которыми вы обозначили самую темную и светлую области изображения (как показано на рисунке).

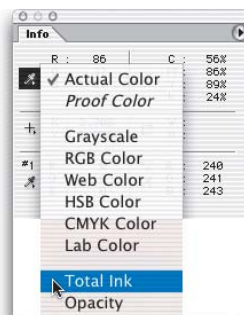
**Шаг 14.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+M> (на PC — <Ctrl+M>), откройте диалоговое окно Curves. Первым делом щелкните на кнопке с черной пипеткой, расположенной в правом нижнем углу диалогового окна Curves. Затем переместите указатель мыши на снимок и щелкните на метке с цифрой 1.



Обратите внимание, как изменились темные области изображения. (В сущности, вы изменили цвет темных областей снимка в соответствии с нейтральным черным цветом, значения которого были введены ранее, на шаге 4.) Если после щелчка на первой метке снимок стал выглядеть хуже, значит, вы либо щелкнули не на той метке, либо неправильно определили самую темную область изображения. Воспользовавшись комбинацией клавиш **<⌘+Z>** (на PC — **<Ctrl+Z>**), отмените последнюю операцию и повторите попытку. Если и вторая попытка закончилась неудачей — не огорчайтесь. Щелкните несколько раз на самых темных областях снимка, пока не добьетесь приемлемых результатов.

**Шаг 15.** Щелкните в диалоговом окне Curves на кнопке с белой пипеткой. Затем переместите указатель мыши на снимок и щелкните на метке с цифрой 2. Таким образом, вы откорректируете самые светлые цвета изображения.

**Шаг 16.** После коррекции темных и светлых цветов изображения самое время заняться его полутонами. Вполне возможно, что на данном этапе ваш снимок итак хорошо выглядит. Однако вероятность того, что оттенки (добавленные камерой) “прячутся” именно в полутонах изображения, очень велика. Впрочем, это становится очевидным только после удаления всех ненужных оттенков. Естественно, что в этом случае снимок будет выглядеть значительно лучше. К сожалению, вам не удастся упростить поиск фрагментов с промежуточными цветами (полутонами) с помощью корректирующего слоя Threshold. Поэтому вам предстоит идти эмпирическим путем. Если же вы основательно “застряли” (т.е. не можете определить фрагменты снимка с полутонами), попробуйте следующее.



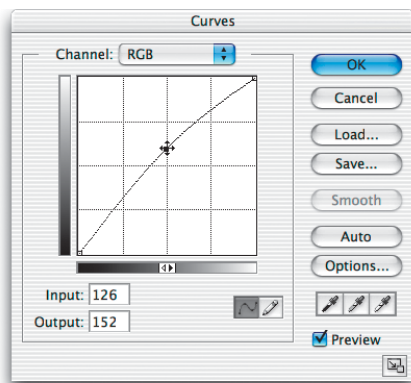
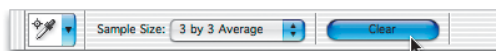




До правки



После правки

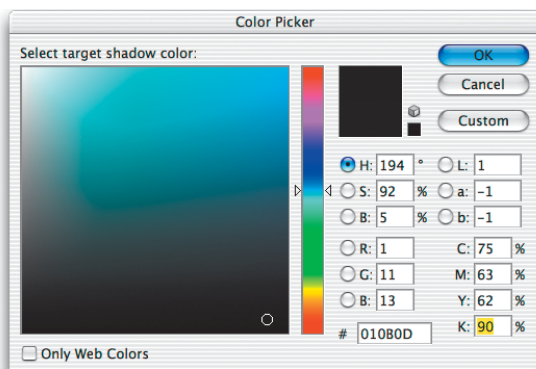


Откройте палитру Info (Window→Info). По умолчанию в левом верхнем углу данной палитры указаны числовые значения красного (R), зеленого (G) и синего (B) цветов палитры RGB. Щелкните на небольшой пиктограмме с пипеткой, расположенной в верхнем левом углу палитры Info, и в появившемся всплывающем меню выберите команду Total Ink (как показано на нижнем рисунке предыдущей страницы). Перемещая указатель мыши по изображению, следите за изменяющимися показаниями в левой верхней части палитры Info. Дело в том, что для областей с промежуточными цветами значение в верхней части палитры Info должно составлять 128. После того как вы нашли область с промежуточными цветами, щелкните на кнопке с серой пипеткой (в нижней части диалогового окна Curves), а затем на найденной области. Таким образом, вы откорректируете промежуточные цвета изображения.

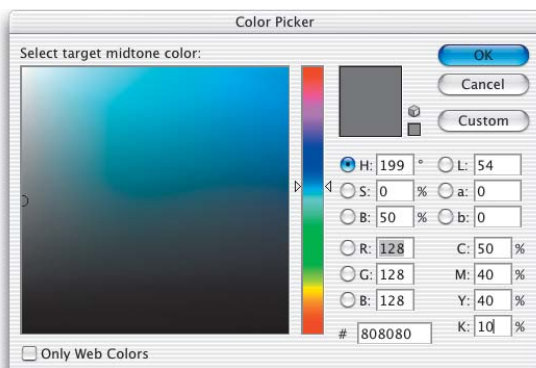
**Шаг 17.** Щелкните на кнопке Clear (Очистить) панели Options, чтобы убрать метки инструмента Color Sampler.

**Шаг 18.** Прежде чем щелкнуть на кнопке ОК диалогового окна Curves, вам необходимо сделать еще одну немаловажную правку цвета. Как показано на рисунке, щелкните в центре функциональной кривой и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель немного вверх, чтобы увеличить яркость промежуточных цветов изображения. Результат изменения формы кривой немедленно отобразится в окне изображения, так что вы самостоятельно сможете определить, насколько нужно перетащить указатель. Впрочем, изменения кривой должны быть незначительными — достаточными лишь для того, чтобы немного повысить яркость промежуточных тонов и подчеркнуть тем самым некоторые детали изображения. Щелкните на кнопке ОК. В результате вы откорректируете светлые, промежуточные и темные цвета; устранили добавленные камерой оттенки, а также повысите контраст всего изображения.

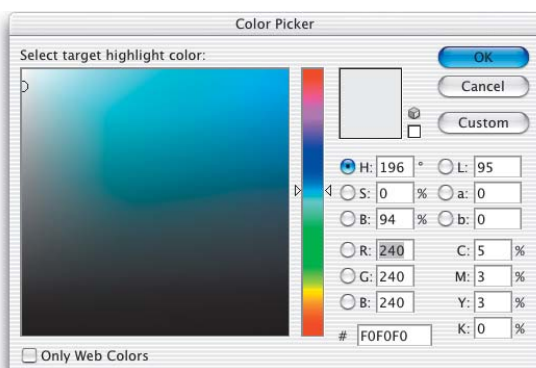
**Шаг 19.** Значения, приведенные в начале этого раздела, предназначались для RGB-изображений (т.е. для тех, которые предназначены для печати на высококачественном струйном принтере, цветном лазерном, сублимационном принтере и т.п.). Однако, если вы намерены печатать ваши снимки в типографии (для брошюр, каталогов, журналов и т.п.), вам необходимы совершенно иные значения для коррекции светлых, промежуточных и темных цветов изображения. Кроме того, такие изображения должны быть в режиме CMYK, а не RGB. Следовательно, значения для коррекции цвета необходимо вводить в поля C, M, Y и K диалогового окна Color Picker. На рисунках приведены самые распространенные значения коррекции цвета, позволяющие подчеркнуть цвета изображений, которые впоследствии будут печататься в типографии.



Для темного цвета CMYK: в поле C введите 75, в поле M — 63, в поле Y — 62 и в поле K — 90



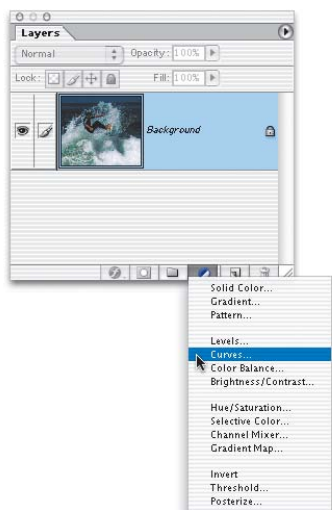
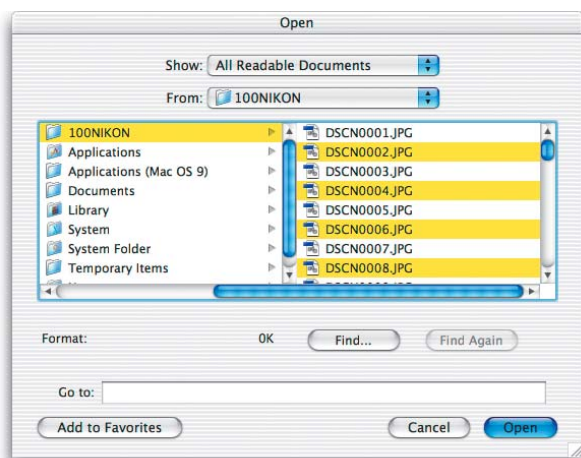
Для промежуточных цветов CMYK: в поле C введите 50, в поле M — 40, в поле Y — 40 и в поле K — 10



Для светлых цветов CMYK: в поле C введите 5, в поле M — 3, в поле Y — 3 и в поле K — 0

Методика, описанная в данном разделе, позволяет очень быстро откорректировать цвета сразу нескольких снимков, сделанных при одинаковых условиях освещенности. Эта методика особенно хороша для снимков, сделанных в студии, когда освещенностью объекта съемки управляет сам фотограф. Впрочем, вы можете успешно использовать ее и для снимков, сделанных на улице или в любой другой обстановке, — лишь бы условия освещенности каждой фотографии были одинаковы. Убеден, данная методика вам очень пригодится.

## Мгновенная коррекция цвета с помощью метода “перетащить и отпустить”



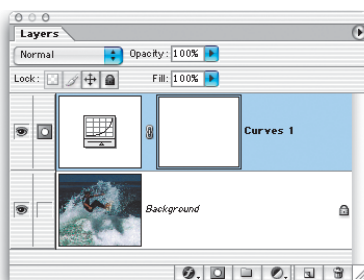
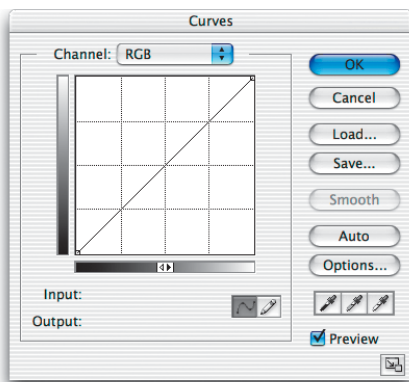
**Шаг 1.** Сначала дам вам небольшой совет. Необязательно открывать несколько снимков последовательно один за другим. В главном меню программы выберите команду **File⇒Open** (Файл⇒Открыть). В появившемся диалоговом окне **Open** щелкните на имени первого изображения, а затем, удерживая нажатой клавишу <⌘> (на PC — <Ctrl>), щелкните на именах других изображений, которые необходимо открыть. Все выбранные вами изображения будут открыты в программе Photoshop, как только вы щелкнете на кнопке **Open** (Открыть). (Для выбора нескольких изображений, следующих друг за другом, щелкните на имени первого, а затем на имени последнего изображения, удерживая нажатой клавишу <Shift>.) Итак, откройте для начала четыре или пять снимков, нуждающихся в коррекции цвета.

**Шаг 2.** В нижней части палитры **Layers** щелкните на четвертой слева кнопке и в появившемся всплывающем меню выберите команду **Curves**. Команды данного всплывающего меню предназначены для создания корректирующего слоя. Корректирующим называют слой, предназначенный для тоновой коррекции изображения (например, для настройки уровней (Levels), кривых (Curves), баланса цветов (Color Balance) и т.д.).

Несколько позже вы сами убедитесь в том, что работа с корректирующим слоем имеет ряд существенных преимуществ. Но самое главное, что с помощью корректирующего слоя можно в любой момент изменить параметры настройки тона изображения, удалить этот слой (и тем самым вернуть изображение к первоначальному виду) и сохранить сделанные изменения тона на отдельном слое вместе с файлом изображения.

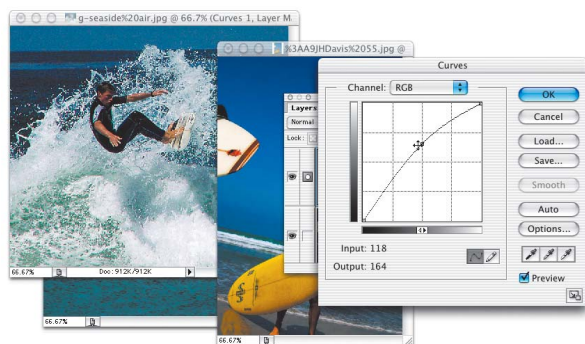
**Шаг 3.** После выбора вышеуказанной команды на экране появится уже знакомое вам диалоговое окно Curves. Выполните необходимую коррекцию темных, промежуточных и светлых цветов изображения, как было описано в предыдущем разделе настоящей главы. Как только вы внесете все необходимые изменения, щелкните на кнопке OK.

**Шаг 4.** В палитре Layers появится новый корректирующий слой под именем Curves 1, как показано на рисунке. Если имени корректирующего слоя не видно, перетащите правый нижний угол палитры Layers вправо.





**Шаг 5.** Итак, все внесенные вами изменения находятся на отдельном слое, и вы можете поступать с ним так же, как с любыми другими слоями изображения. Правильно? Правильно! Следовательно, сейчас можно перетащить любой слой одного открытого изображения в другое. Ведь так? Так! Как раз этим мы и воспользуемся. Щелкните на корректирующем слое в палитре Layers и перетащите его в окно любого другого открытого изображения. В результате у этого изображения появится такой же корректирующий слой, а следовательно, к нему (изображению) будут применены все изменения тона, сделанные вами для предыдущего снимка. Не забывайте, что данная методика приемлема только для снимков, сделанных при одинаковых условиях освещенности. Таким образом, перетаскивая корректирующий слой от снимка к снимку, можно достаточно быстро откорректировать тона всех открытых в данный момент изображений. Как показано на рисунке, сначала я откорректировал тона крайнего слева снимка, а затем перетащил корректирующий слой Curves 1 в окно с другим открытым изображением.



**Шаг 6.** Но что делать, если один из снимков, отредактированный с помощью данной методики, выглядит не так, как нужно? В этом случае следует использовать другое преимущество корректирующего слоя. Активизируйте “проблемное” изображение и дважды щелкните на пиктограмме корректирующего слоя в палитре Layers. На экране появится диалоговое окно Curves со всеми ранее внесенными изменениями параметров. Теперь можно подправить “проблемное” изображение без какого-либо воздействия на другие открытые в Photoshop изображения. Как видите, данная методика позволяет практически мгновенно отредактировать тона нескольких снимков, сделанных при одинаковых условиях освещенности.

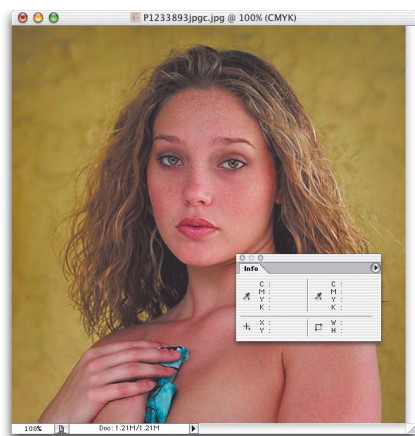


## Коррекция тона кожи на снимках, предназначенных для печати в типографии

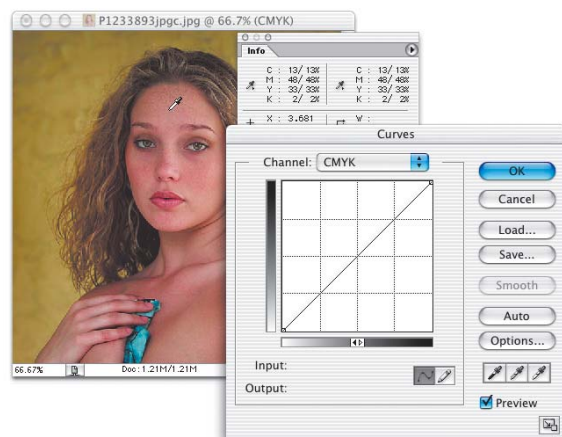


Подготовка снимков, предназначенных для печати на цветном принтере, существенно отличается от аналогичной процедуры для снимков, которые вы намерены печатать в типографии (т.е. фотографии для журналов, брошюр, рекламных буклетов и т.п.). Дело в том, что в последнем случае необходимо учитывать особую специфику смешивания чернил в полиграфических машинах, а для этого понадобится выполнить ряд специфических манипуляций с изображением. Если вы этого не сделаете, то в подавляющем большинстве случаев все люди на ваших фотографиях будут выглядеть, как после двухдневного отдыха на лазурном побережье моря, т.е. с небольшим загаром. Методика, описанная в данном разделе, позволяет должным образом откорректировать тон кожи.

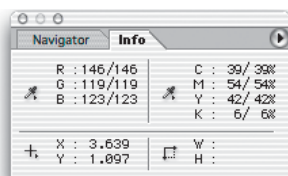
**Шаг 1.** Для того чтобы напечатанные в типографии снимки выглядели так, как нужно, необходимо обратить особое внимание на соотношение пурпурного и желтого цвета на фрагментах снимка с кожей человека. Ваша задача заключается в том, чтобы желтого цвета было на 3–5% больше, чем пурпурного. Значения этих цветов отображены в палитре Info. Чтобы открыть эту палитру (которая показана на рисунке), в главном меню программы выберите команду Window⇒Info. Затем необходимо преобразовать RGB-снимок в изображение с палитрой CMYK. Для этого в главном меню выберите команду Image⇒Mode⇒CMYK Color (Изображение⇒Режим⇒Палитра CMYK).



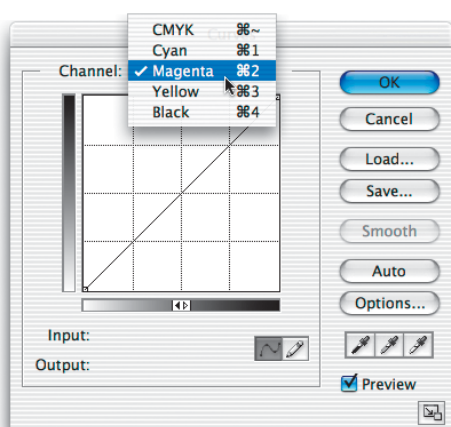
**Шаг 2.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+M> (на PC — <Ctrl+M>), откройте диалоговое окно Curves, чтобы посмотреть текущее соотношение пурпурного и желтого цвета. Затем переместите указатель мыши за пределы диалогового окна Curves на область изображения с кожей человека (назовем эту область “образчик цвета”) и следите за изменяющимися значениями пурпурного (поле M) и желтого цвета (поле Y) в палитре Info.







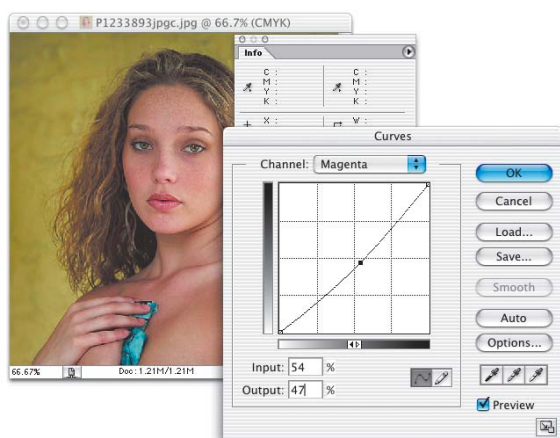
**Шаг 3.** Следите за значениями цветов СМЮК в правой части палитры Info. Если, как показано на рисунке, значение в поле М (пурпурный цвет) больше, чем значение в поле Y (желтый цвет), вам понадобится изменить соотношение этих двух цветов. В данном примере пурпурного цвета на 12% (42–54) больше, чем желтого, что и приводит к искажению тона кожи на фотографиях, которые будут распечатаны на полиграфическом оборудовании.



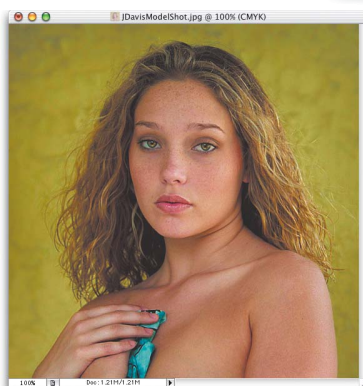
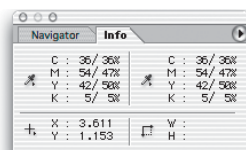
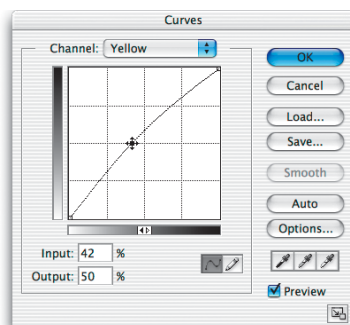
**Шаг 4.** Вы, наверное, не устоите перед соблазном и попытаетесь просто уменьшить количество пурпурного цвета. Однако это не приведет к желаемому результату. Количество пурпурного и желтого цвета необходимо изменить сбалансированно: немного уменьшить количество пурпурного и увеличить количество желтого (пока разница между ними не составит 3–5% в пользу желтого цвета). Для начала уменьшите количество пурпурного цвета. Для этого, как показано на рисунке, из раскрывающегося списка Channel (Канал) диалогового окна Curves выберите элемент Magenta (Пурпурный). Затем необходимо найти точку на кривой, соответствующую пурпурному цвету тона кожи. Для этого, удерживая нажатой комбинацию клавиш <Shift+⌘> (на PC — <Shift+Ctrl>), щелкните на образчике цвета изображения. В результате на кривой канала Magenta появится точка, соответствующая пурпурному цвету тона кожи. (Поскольку во время данной операции вы использовали клавишу <Shift>, такая же точка появится на кривых остальных цветовых каналов, в том числе и на кривой канала желтого цвета.)



**Шаг 5.** В поле Output, расположенном в нижней части диалогового окна Curves, введите значение на 6–7% меньше, чем текущее значение этого поля. (Как вы помните, разница между значениями пурпурного и желтого цвета составляла 12%. Поэтому значение в поле Output необходимо уменьшить на величину в два раза меньшую, чем эта разница.)



**Шаг 6.** После уменьшения количества пурпурного цвета из раскрывающегося списка Channel диалогового окна Curves выберите элемент Yellow (Желтый). Как видите, на кривой канала Yellow уже есть точка, соответствующая желтому цвету тона кожи, которую вы выбрали на шаге 4 данной последовательности действий. В поле Output, расположенном в нижней части диалогового окна Curves, введите значение, которое будет на 3% больше (как минимум), чем то, которое вы ввели на предыдущем шаге в одноименном поле для канала Magenta. (Обратите внимание, что в палитре Info значения цветов до и после сделанных вами изменений разделены косой чертой — значение до правки/значение после правки. Поэтому вы можете переместить указатель мыши на образец цвета вашего изображения и проверить результаты, полученные после изменения кривых.) В данном примере я уменьшил количество пурпурного цвета с 54 до 47% и увеличил количество желтого с 42 до 50%. В результате в тонах кожи количество желтого превысило количество пурпурного цвета на 3%.



Как поступить, если после правки темных, промежуточных и светлых цветов изображения с помощью средства Curves тона кожи по-прежнему выглядят слишком красными. В подобных случаях нельзя использовать методику, описанную в предыдущем разделе, поскольку она предназначена только для СМΥК-изображений. Поэтому в данном разделе я предлагаю другую, не менее эффективную методику для разрешения подобного рода проблем.

## Коррекция тона кожи на RGB-снимках



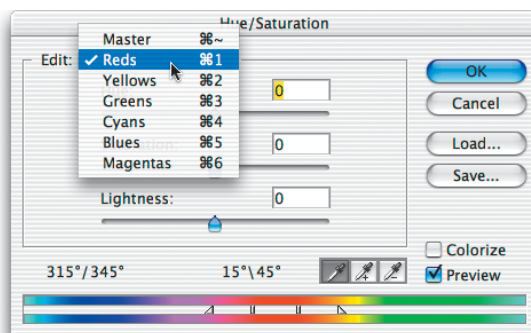
**Шаг 1.** Откройте изображение, которое вы редактировали ранее с помощью средства Curves. Если во всем изображении доминирует красный цвет, сразу перейдите к шагу 3. Если же красного цвета слишком много только в тонах кожи (назовем такие области проблемными), щелкните на кнопке Lasso (Лассо) панели инструментов и выделите все проблемные области снимка. (Для того чтобы добавить в выделение другие проблемные области — шею, открытые руки, ноги и т.д., — используйте инструмент Lasso, удерживая нажатой клавишу <Shift>.)



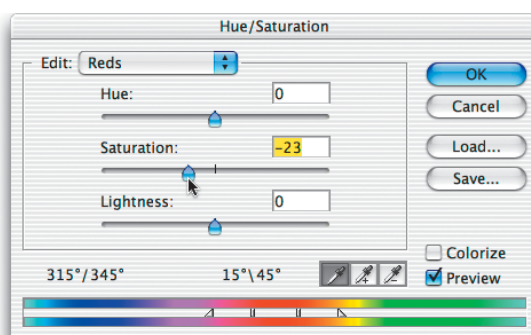
**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Select⇒Feather (Выделение⇒Растушевка). В единственном поле появившегося диалогового окна Feather Selection (Растушевка выделенной области) введите значение, равное 3 пикселям, и щелкните на кнопке OK. Таким образом, вы растушуете (смягчите) границы выделенной области. Растушевка необходима для того, чтобы между отредактированным фрагментом и остальной частью изображения не было резких переходов.



**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Adjustments⇒Hue/Saturation (Изображение⇒Настройки⇒Оттенок/Насыщенность). Из раскрывающегося списка Edit (Правка) появившегося диалогового окна Hue/Saturation выберите элемент Reds (Красный цвет), как показано на рисунке. В результате все дальнейшие изменения будут касаться только красного цвета всего изображения (или только фрагмента с проблемными областями, который был выделен вами ранее).



**Шаг 4.** Далее — проще. Теперь необходимо лишь уменьшить насыщенность красного цвета, чтобы тона проблемных областей выглядели более естественно. Для этого перетащите влево бегунок Saturation (Насыщенность), как показано на рисунке. Перетаскивая данный бегунок, следите за изменениями цвета непосредственно в окне изображения. Как только вы добьетесь нужного результата, щелкните на кнопке OK.

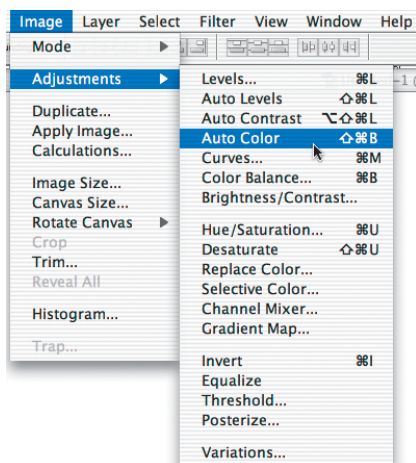


**Совет.** Работать с выделенной областью изображения значительно проще, если скрыть ее границы (в этом случае лучше виден результат вносимых вами изменений). Для этого воспользуйтесь комбинацией клавиш <⌘+N> (на PC — <Ctrl+N>). Данная комбинация работает даже при открытом диалоговом окне Hue/Saturation.



В Photoshop предусмотрены два средства для автоматической коррекции цвета: Auto Levels (Автоматическая установка уровней) и Auto Contrast (Автоматический контраст). Каждое из этих средств работает, мягко говоря, неудовлетворительно. Но в седьмой версии программы разработчики фирмы Adobe добавили новое средство, Auto Color, которое позволяет добиться значительно лучших результатов по сравнению с двумя упомянутыми выше программными средствами. Тем не менее, воспользовавшись средством Auto Color и методикой, описанной в этом разделе, вы сможете добиться гораздо лучших результатов с помощью лишь одного дополнительного щелчка мышью.

## Улучшение автоматической коррекции цвета



**Шаг 1.** Предположим, вы открыли изображение, нуждающееся в коррекции цвета, но у вас нет времени заниматься этим вручную с помощью средства Curves.

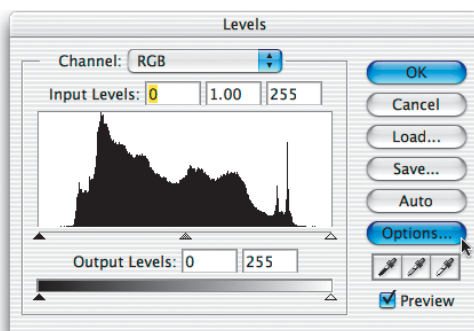
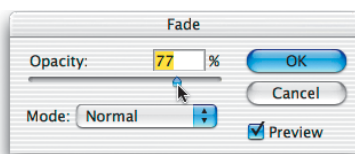
**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Adjustments⇒Auto Color (Изображение⇒Настройки⇒Автоматическая коррекция цвета). Применение средства Auto Color не сопровождается появлением диалоговых окон с предложением ввести то или иное значение — напротив, программа автоматически пытается сбалансировать темные, промежуточные и светлые цвета изображения. В некоторых случаях результат получается более-менее приемлемым, в других... скажем так, есть некоторые недостатки. Методика, описанная в данном разделе, позволит вам “повысить производительность” средства Auto Color, превратив его из “детской игрушки” в удобный и практичный инструмент для коррекции цвета.



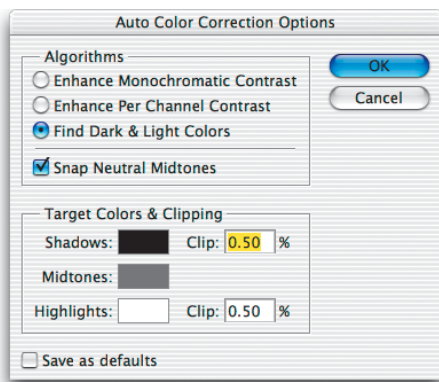


**Шаг 3.** Один из способов подправить полученный результат сразу после применения средства Auto Color — выбрать в главном меню программы команду Edit⇒Fade Auto Color (она появляется в меню Edit только после применения средства Auto Color). В появившемся диалоговом окне Fade (которое показано на рисунке) перетащите влево бегунок Opacity (Непрозрачность), чтобы уменьшить эффект от применения данного средства. Перетаскивайте бегунок Opacity до тех пор, пока ваш снимок не будет выглядеть так, как нужно. Кроме того, в этом же диалоговом окне можно изменить режим смешивания пикселей, выбрав из раскрывающегося списка Mode (Режим) один из его элементов (элемент Multiply позволит сделать снимок темнее, элемент Screen — светлее и т.д.). Как только вы добьетесь приемлемых результатов, щелкните на кнопке OK.

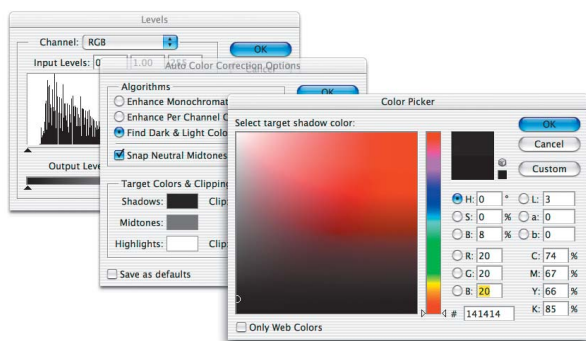
**Шаг 4.** Итак, теперь вы знакомы с весьма эффективной методикой изменения результата, полученного после применения средства Auto Color. Но существует другая, несомненно, лучшая методика, позволяющая изменить параметры данного средства еще до его применения. Хотите — верьте, хотите — нет, но в Photoshop предусмотрены “скрытые” параметры средства Auto Color (в действительности эти параметры не скрыты, а расположены там, куда вы обычно не заглядываете). Для доступа к этим параметрам откройте диалоговое окно Levels, нажав комбинацию клавиш <⌘+L> (на PC — <Ctrl+L>). Справа в появившемся диалоговом окне Levels предусмотрена кнопка Auto, но это не то, что вам нужно. Щелкните на кнопке Options (Параметры), которая расположена непосредственно под кнопкой Auto. На экране появится диалоговое окно Auto Color Correction Options. Именно здесь разработчики фирмы Adobe и спрятали параметры средства Auto Color (вы скоро убедитесь в том, что в этом же диалоговом окне предусмотрены параметры и других программных средств Photoshop).







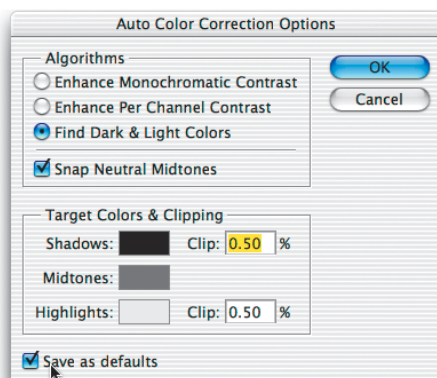
**Шаг 5.** С помощью переключателей раздела Algorithms выбирают алгоритм, посредством которого определяется, что произойдет с изображением, когда вы щелкнете на кнопке Auto диалогового окна Levels или Curves. Если выбран первый переключатель, Enhance Monochrome Contrast (Увеличить контраст монохромных областей), то щелчок на кнопке Auto будет аналогичен применению невзрачного средства Auto Levels. Выбор переключателя Enhance Per Channel Contrast (Увеличить контраст каждого канала) и последующий щелчок на кнопке Auto аналогичны автоматическому применению такого же невзрачного средства Auto Contrast. Поэтому вместо этих двух переключателей вам следует выбрать переключатель Find Dark & Light Colors (Найти самые светлые и темные цвета) и установить флажок Snap Neutral Midtones (Привязка к нейтральным цветам). В этом случае щелчок на кнопке Auto диалогового окна Levels или Curves приведет к автоматическому применению средства Auto Color (самому эффективному из автоматических средств программы Photoshop, предназначенных для коррекции цвета).



**Шаг 6.** В разделе Target Colors & Clipping щелкните на каждом образчике цвета (Shadows (Темный цвет), Midtones (Промежуточный цвет) и Highlights (Светлый цвет)). Затем в появившемся диалоговом окне Color Picker введите значения RGB (поочередно для темного, промежуточного и светлого цвета), которые средство Auto Color будет использовать вместо значений, заданных по умолчанию. Откровенно говоря, значения, заданные по умолчанию, вряд ли вам когда-либо пригодятся. Я использовал такие же значения, как и для параметров средства Curves, о которых шла речь в начале настоящей главы (образчик Shadows: R=20, G=20, B=20; образчик Midtones: R=128, G=128, B=128; образчик Highlights: R=240, G=240, B=240).



**Шаг 7.** Значения параметров диалогового окна Auto Color Correction Options можно использовать только один раз. Другими словами, если вы в следующий раз откроете это диалоговое окно, то обнаружите, что для всех параметров установлены значения, заданные программой по умолчанию. Чтобы в следующий раз не пришлось повторно вводить одни и те же значения, установите флажок Save as defaults (Сохранить текущие значения в качестве установленных по умолчанию), который расположен в левом нижнем углу диалогового окна Auto Color Correction Options. Щелкните на кнопке OK.



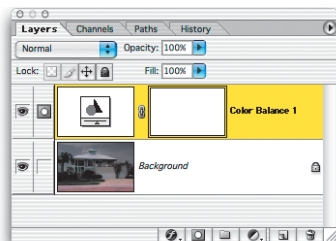
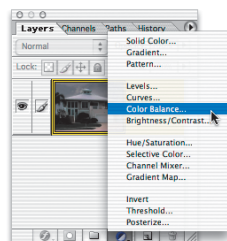
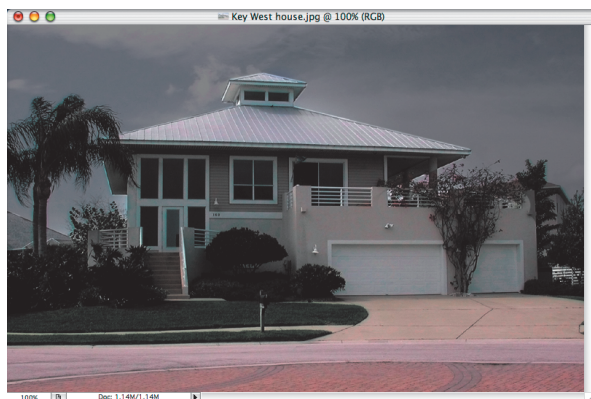
**Шаг 8.** В результате изменения и сохранения значений параметров диалогового окна Auto Color Correction Options вы получите следующие преимущества.

1. Благодаря должной настройке параметров вы сможете добиться гораздо лучших результатов, применяя средство Auto Color.
2. Средство Auto Color будет автоматически применено к изображению после щелчка на кнопке Auto диалогового окна Curves.
3. Вы “превратили” Auto Color в действительно эффективное средство, без которого теперь не сможете обходиться.



Специфическая методика, описанная в данном разделе, особенно полезна для правки изображений, сделанных на улице. С ее помощью можно откорректировать цвета одной области изображения без каких-либо изменений цвета в оставшейся части снимка. Профессиональным фотографам достаточно часто приходится использовать данную методику по следующим причинам. Предположим, вам нужно сделать снимок респектабельного здания в яркий солнечный день, но по прибытии на место съемки вы вдруг обнаруживаете, что небо затянуто чередой серых облаков. Как раз с помощью данной методики серое небо на снимке можно быстро “превратить” в привлекательный голубой небосвод, а траву коричневатого цвета — в зеленый газон с сочной травой.

## Быстрая правка цвета одной проблемной области изображения



**Шаг 1.** Откройте изображение, цвет отдельных фрагментов которого необходимо изменить. В данном примере мы попытаемся сделать небо голубым, а траву несколько зеленее.

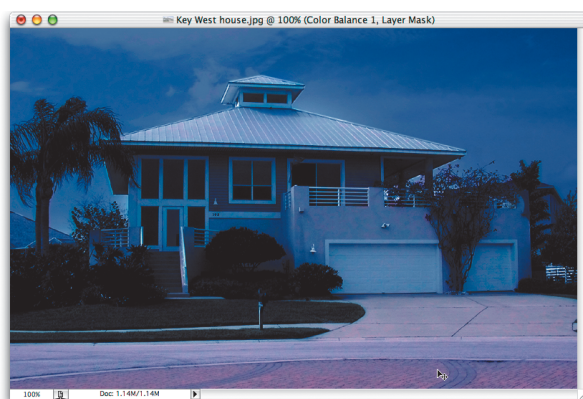
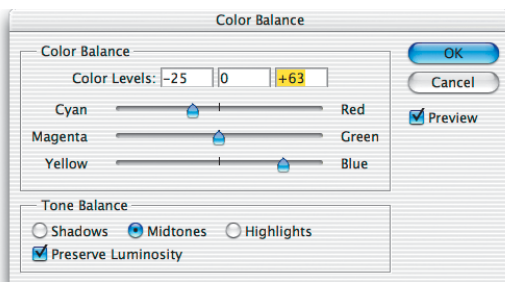
**Шаг 2.** В нижней части палитры Layers щелкните на четвертой слева кнопке (с изображением окружности наполовину черного, наполовину белого цвета). В появившемся всплывающем меню выберите команду Color Balance (Цветовой баланс). На данном шаге в появившемся одноименном диалоговом окне щелкните на кнопке ОК. Обратите внимание, что в результате ваших действий в палитре Layers появится новый корректирующий слой Color Balance 1, как показано на рисунке. Если имени корректирующего слоя полностью не видно, перетащите правый нижний угол палитры Layers, чтобы увеличить ее размеры.



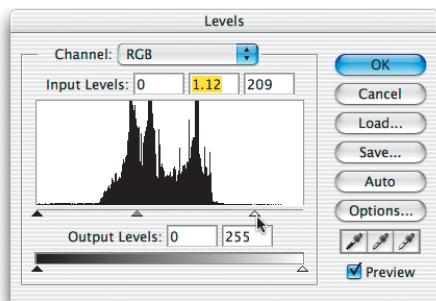
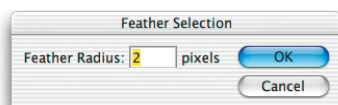
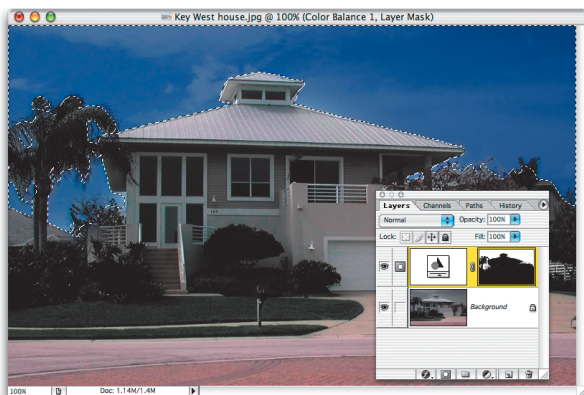
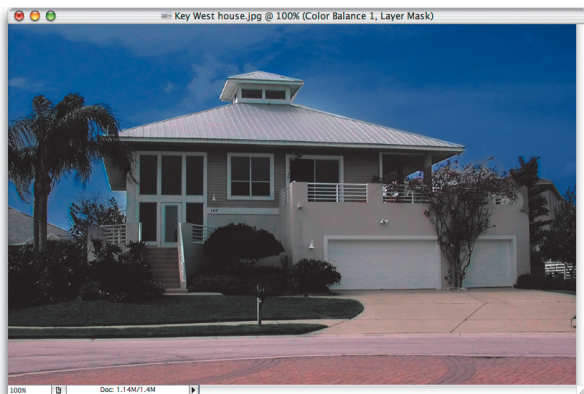
**Шаг 3.** Дважды щелкните на пиктограмме только что созданного корректирующего слоя, чтобы вновь открыть диалоговое окно Color Balance, показанное на рисунке. Перетащите верхний бегунок влево к слову Cyan (Голубой), а нижний — вправо, к слову Blue (Синий). Добейтесь с помощью этих двух бегунков, чтобы небо выглядело действительно голубым. Как только вы получите нужный результат, щелкните на кнопке ОК.

**Шаг 4.** В результате действий, выполненных на предыдущем шаге, на всем снимке будут доминировать тона синего цвета, как показано на рисунке.

**Шаг 5.** Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать черный цвет в качестве цвета переднего плана (foreground color). Щелкните на кнопке Brush (Кисть) панели инструментов. Из раскрывающегося списка Brush панели Options выберите большую кисть с мягкими краями и перетащите указатель мыши по тем областям изображения, которые *не* должны быть окрашены в синий цвет (в данном примере по дому, дороге, почтовому ящику, деревьям и т.д., т.е. по всему изображению, кроме неба). Как показано на рисунке, оттенки синего цвета, появившиеся на шаге 4 этой последовательности действий, исчезли на тех фрагментах изображения, по которым вы перетаскивали указатель мыши. Если вы случайно заделали фрагмент с небом, нажмите клавишу <X> (чтобы выбрать белый цвет в качестве цвета переднего плана) и вновь перетащите указатель мыши по этому фрагменту — таким образом, небу будет возвращен его синий оттенок.







**Шаг 6.** В процессе удаления синего оттенка можно выбрать кисть с более жесткими краями и изменять ее размеры. Например, для того, чтобы аккуратно удалить синий цвет с крыши здания и его стен. После того как вы должным образом удалите оттенки синего цвета, снимок дома под темно-голубым небом будет выглядеть примерно так, как показано на рисунке.

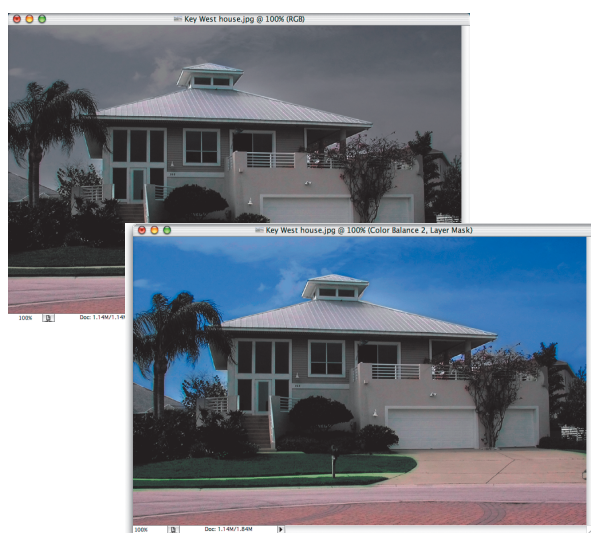
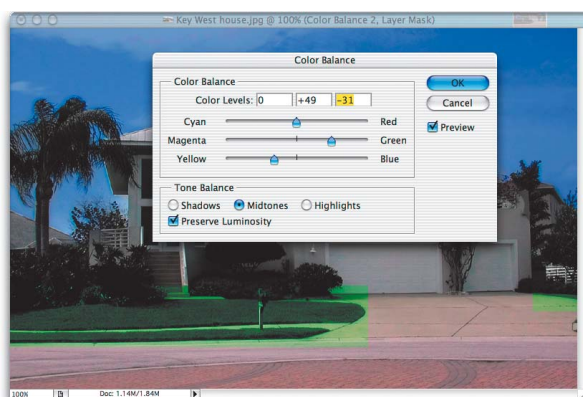
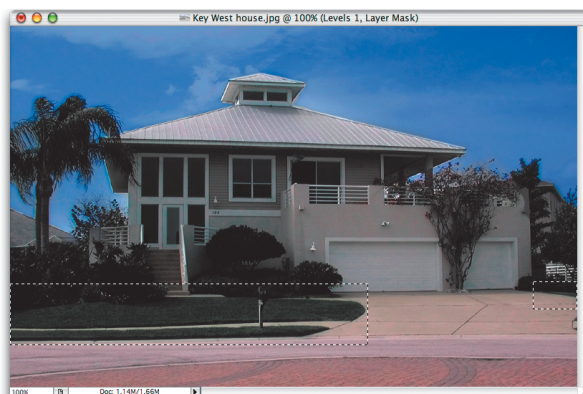
**Шаг 7.** Итак, небо выглядит голубым, но недостаточно светлым (как в солнечные дни). Поэтому необходимо изменить яркость фрагмента изображения, занятого синим небом. А теперь обратите внимание, что в палитре Layers, справа от пиктограммы корректирующего слоя, расположена прямоугольная пиктограмма маски слоя (Layer mask). На этой пиктограмме черным цветом отмечена область изображения с удаленными оттенками синего цвета. Щелкните на пиктограмме маски слоя, удерживая нажатой клавишу <#> (на PC — <Ctrl>), чтобы выделить на снимке только небо.

**Шаг 8.** Теперь необходимо растушевать (смягчить) границы между выделенным фрагментом (т.е. небом) и оставшейся частью изображения. Для этого в главном меню программы выберите команду Select⇒Feather (Выделение⇒Растушевка). В единственном поле появившегося диалогового окна Feather Selection (Растушевка выделенной области) введите значение, равное 2 пикселям, и щелкните на кнопке ОК. Затем щелкните на четвертой слева кнопке в нижней части палитры Layers и в появившемся всплывающем меню выберите команду Levels (Уровни). В появившемся диалоговом окне Levels перетащите влево крайний справа бегунок, для того чтобы повысить яркость только выделенного фрагмента изображения (т.е. неба). Как только вы получите желаемый результат, щелкните на кнопке ОК.

**Шаг 9.** Теперь, после того как “над головой” появилось яркое синее небо, самое время заняться газоном, расположенным перед домом. Попробуем сделать траву этого газона немного зеленее. Щелкните на кнопке Rectangular Marquee (Прямоугольная область) панели инструментов и создайте прямоугольную рамку выделения вокруг газона. Чтобы добавить в выделение другую область снимка, перетащите указатель мыши, удерживая нажатой клавишу <Shift>.

**Шаг 10.** В нижней части палитры Layers щелкните на четвертой слева кнопке и в появившемся всплывающем меню выберите команду Color Balance. В появившемся диалоговом окне Color Balance перетащите средний бегунок вправо к слову Green (Зеленый), а нижний — влево, к слову Yellow (Желтый). Добейтесь нужного цвета травы и щелкните на кнопке OK.

**Шаг 11.** Активизируйте инструмент Brush и, перетаскивая указатель мыши, удалите зеленый цвет, попавший за пределы газона. Если после правки вы обнаружите, что трава выглядит слишком зеленой, уменьшите значение параметра Opacity для соответствующего корректирующего слоя Color Balance в палитре Layers. На рисунке показаны два изображения — до и после применения методики, описанной в этом разделе.





Методика, описанная в данном разделе, предназначена для простой коррекции цвета фотографий, сделанных в студии. Разыщите тестовую таблицу с черным, серым и белым цветом. Установите в студии осветительные приборы, необходимые для съемки, поместите тестовую таблицу вместе с главным объектом съемки и сделайте снимок. О том, зачем это нужно, и пойдет речь в настоящем разделе.

## Простая коррекция снимков, сделанных в студии



**Шаг 1.** Как только вы будете готовы к съемке, разместите осветительные приборы в студии, поместите тестовую таблицу, о которой только что шла речь, вместе с главным объектом съемки (если вы заняты портретной съемкой, предложите фотографируемому подержать тестовую таблицу) и сделайте снимок. После этого уберите тестовую таблицу и сделайте все запланированные снимки.



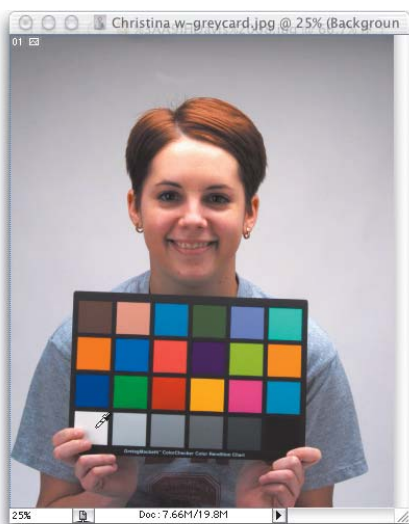
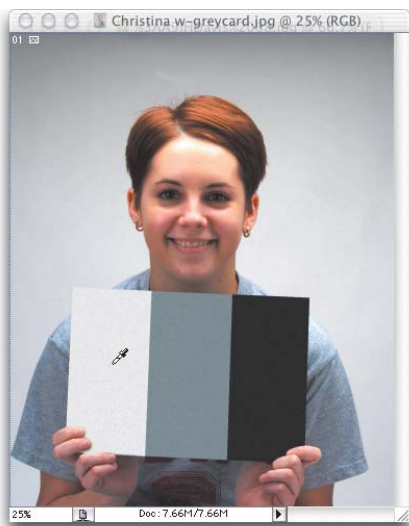
**Шаг 2.** После съемки откройте первый снимок с тестовой таблицей. Благодаря тестовой таблице с черным, серым и белым цветом вам не нужно искать самые темные (Shadows), промежуточные (Midtones) и самые светлые тона изображения (Highlight), поскольку они уже есть на снимке.



**Шаг 3.** Воспользовавшись комбинацией клавиш  $\text{Command}+\text{M}$  (на PC —  $\text{Ctrl}+\text{M}$ ), откройте диалоговое окно Curves. Щелкните на кнопке с черной пипеткой (крайняя слева из трех кнопок, расположенных в правом нижнем углу диалогового окна Curves), а затем на полосе черного цвета тестовой таблицы. Таким образом, вы выберете самый темный цвет изображения. Аналогичным образом активизируйте кнопки с серой и белой пипетками и щелкните соответственно на полосе серого и белого цвета тестовой таблицы для определения переходных и самых светлых цветов изображения. Как видите, в этом случае вам не нужно действовать наугад, использовать для определения самого темного цвета корректирующий слой Threshold или палитру Info, поскольку теперь очевидно, где находятся самые темные и самые светлые цвета изображения.

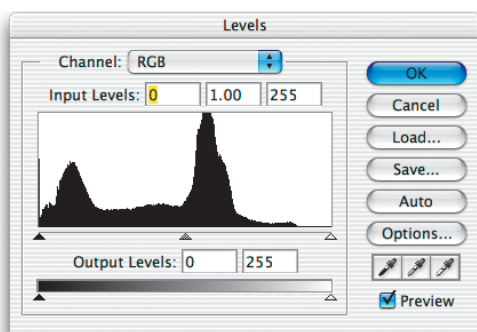
**Шаг 4.** Теперь параметры, выбранные в диалоговом окне Curves для первого (тестового) снимка, можно применить к остальным фотографиям, сделанным в студии при таких же условиях освещенности. Для этого откройте следующее изображение и нажмите комбинацию клавиш  $\text{Option}+\text{Command}+\text{M}$  (на PC —  $\text{Alt}+\text{Ctrl}+\text{M}$ ) или же воспользуйтесь методикой, описанной выше, в разделе “Мгновенная коррекция цвета с помощью метода “перетащить и отпустить”.

Для более точной коррекции цвета на профессиональном уровне можно использовать цветную тестовую таблицу, в которой помимо серии основных цветов предусмотрено несколько оттенков серого цвета (найти цветную тестовую таблицу можно в Internet по адресу [www.gretagmacbeth.com](http://www.gretagmacbeth.com)). Использовать цветную тестовую таблицу следует аналогичным образом: поместите ее вместе с главным объектом съемки и сделайте снимок. Затем во время коррекции цвета снимка используйте ее для выбора черного, промежуточного и белого цвета.

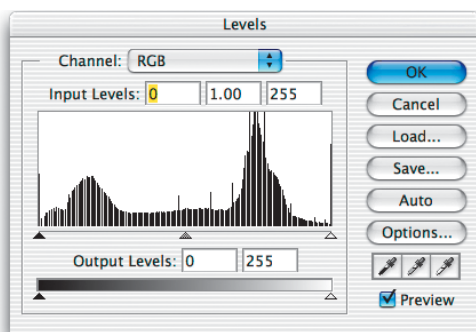


Добиваясь максимального качества снимков, большинство фотографов предпочитают корректировать цвет изображений в 16-битовом режиме (такую правку часто называют “высокобитовым” редактированием). Следует заметить, что размер файла изображения в 16-битовом режиме увеличивается практически в два раза, а некоторые средства программы Photoshop становятся просто недоступны. Так зачем же профессионалы выбирают 16-битовый режим? А затем, что редактирование, доводка и увеличение четкости не сопровождаются потерями качества, возникающими во время правки изображений в стандартном 8-битовом режиме.

## Магическая правка изображений в 16-битовом режиме



**Перед редактированием.** На рисунке показано диалоговое окно Levels с гистограммой (графиком) изображения до его правки.



**Редактирование в 8-битовом режиме.** А так выглядит гистограмма изображения после коррекции цвета в стандартном для Photoshop 8-битовом режиме. Обратите внимание, сколько брешей (белых полос, которые часто называют “гребенкой”) появилось в гистограмме. Такая вот “гребенка” свидетельствует о потерях в качестве изображения. Ухудшение качества объясняется тем, что на каждый цветовой канал 8-битового изображения приходится только 256 уровней (оттенков). А после правки (применения средств Levels, Curves и т.д.) количество таких уровней на каждый канал существенно уменьшается, что влечет за собой потери в качестве и детализации изображения.

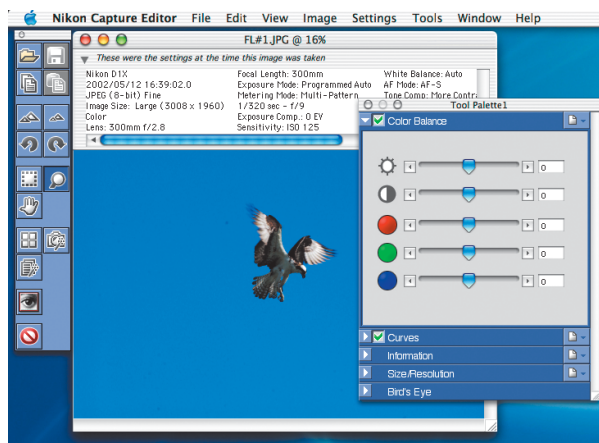
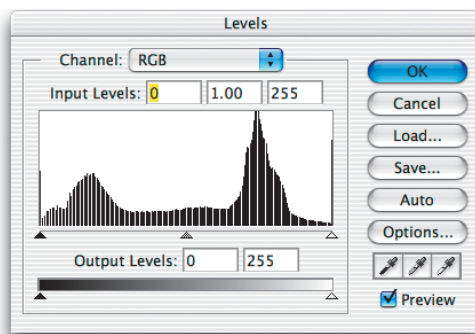


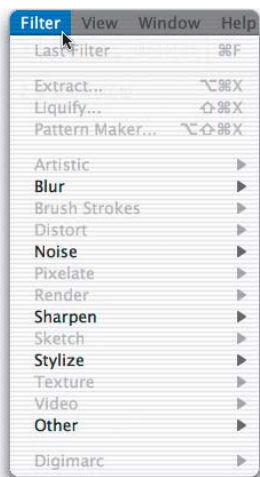
### Редактирование в 16-битовом режиме.

Так выглядит гистограмма этого же изображения после применения аналогичных средств редактирования, но только не в 8-, а в 16-битовом режиме. Как видите, теперь в гистограмме белых полос (потерь в качестве) значительно меньше, чем в такой же гистограмме 8-битового изображения. Дело в том, что вместо 256 оттенков (8-битовый режим) на каждый канал 16-битового изображения приходится 65 536 оттенков. Такой обширный объем информации каждого канала позволяет редактировать изображения без каких-либо видимых ухудшений качества. Вот почему профессионалы предпочитают править изображения в 16-битовом режиме.

### Съемка в 16-битовом режиме.

Воспользоваться преимуществами 16-битового режима можно только в том случае, если снимок первоначально сделан именно в 16-битовом режиме (к сожалению, для этого недостаточно преобразовать стандартное 8-битовое JPEG-изображение в 16-битовое). На сегодняшний день в большинстве высококачественных цифровых камер такая возможность предусмотрена. Однако, прежде чем редактировать 16-битовый снимок в Photoshop, вам, скорее всего, понадобится преобразовать его с помощью специальной программы, поставляемой вместе с камерой. (Например, владельцы камер Nikon могут использовать для этих целей приложение Nikon Capture Editor (окно которого показано на рисунке); владельцы камер Canon — приложение Raw Image Converter и т.п.).



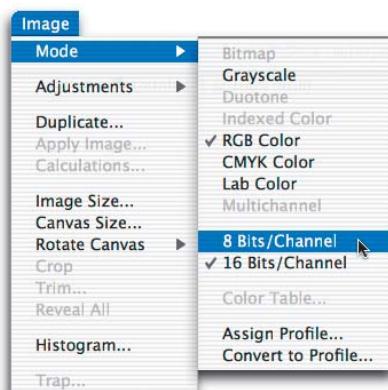


**Плохие новости.** К сожалению, вы не сможете использовать большую часть программных средств Photoshop для редактирования 16-битовых изображений. Например, в этом случае, как показано на рисунке, в вашем распоряжении находятся лишь некоторые из фильтров программы, среди которых, к счастью, есть фильтры Unsharp Mask (Контурная резкость) и Gaussian Blur (Размыть по Гауссу). Несмотря на то что для редактирования 16-битовых изображений доступно большинство средств тоновой коррекции (например, Curves, Color Balance и др.), вы лишены возможности манипулировать слоями. А это значит, что вы не сможете использовать в своей работе корректирующие слои. Более того, в этом случае недоступны такие инструменты программы, как Brush, и большинство инструментов, предназначенных для выделения фрагментов изображения (впрочем, для точного выделения фрагментов 16-битовых изображений есть несколько “хитрых” приемов, о которых я расскажу в следующей главе). Тем не менее все эти ограничения — лишь символическая плата за превосходное качество, которое вы получите после тоновой коррекции 16-битовых изображений.

**Редактирование 16-битовых изображений.** Коррекция цвета 16-битовых снимков ничем не отличается от аналогичной процедуры со стандартными 8-битовыми изображениями (выбор самых темных, светлых и промежуточных тонов; изменение непрозрачности, четкости и т.д.). Если после коррекции цвета вам понадобится сделать какую-либо ретушь, создать специальный эффект или внести любые другие изменения, преобразуйте ваше изображение в 8-битовое. Таким образом, в вашем распоряжении будет высококачественный 8-битовый снимок с уже выполненной коррекцией цвета.



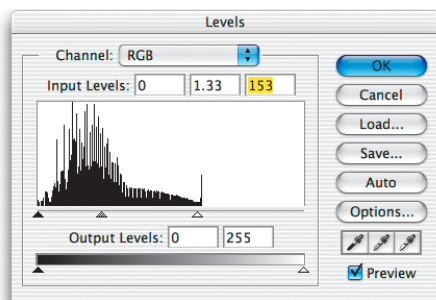
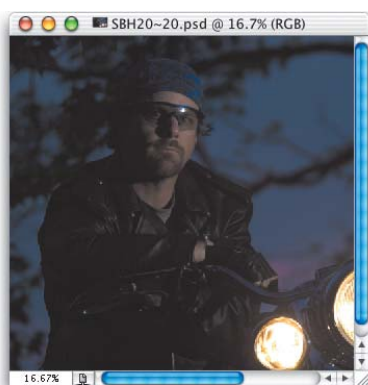
**Преобразование снимка в 8-битовый режим.** Данная процедура чрезвычайно проста: в главном меню программы выберите команду Image⇒Mode⇒8 Bits/channel (Изображение⇒Режим⇒8 бит/канал). Теперь для редактирования изображения можно использовать все без исключения инструменты, фильтры и средства программы Photoshop.





Вы, наверное, уже знаете, что инструменты Dodge (Осветлить) и Burn (Затемнить) недоступны во время правки 16-битовых снимков. Без этих инструментов можно было бы обойтись и во время работы с 8-битовыми изображениями. Для этого достаточно создать копию основного слоя, выбрать для этой копии режим наложения пикселей Overlay (Перекрытие), а затем с помощью инструмента Brush сделать те или иные фрагменты изображения светлее или темнее. Но во время правки 16-битовых изображений нельзя пользоваться инструментом Brush и манипулировать слоями. Казалось бы, — тупик. Но не для Рассела Брауна (Russell Brown), гения в графике и сотрудника фирмы Adobe, который нашел обходной путь и поделился с нами своими новаторскими изысканиями. Рассел воспользовался тем, что в силу каких-то непонятных причин во время правки 16-битовых изображений можно пользоваться инструментом History Brush (Кисть предыстории).

## Альтернатива инструментам Dodge и Burn в процессе редактирования 16-битовых изображений



**Шаг 1.** Откройте 16-битовое изображение в Photoshop. Как видите, фон снимка, показанного на рисунке, выглядит вполне прилично, а вот главный объект съемки понадобится сделать немного ярче (или светлее). Но, как вы уже знаете, инструменты Dodge и Burn недоступны во время правки 16-битовых снимков (как и возможность пользоваться дополнительными слоями или инструментом Brush).

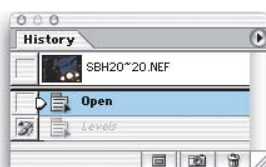
**Шаг 2.** Нажмите комбинацию клавиш <⌘+L> (на PC — <Ctrl+L>), чтобы открыть диалоговое окно Levels (в данном случае для коррекции тонов изображения мы воспользуемся средством Levels, но для этой же цели можно с успехом использовать средство Curves — выбор за вами). Перетащите влево средний и крайний справа бегунок, чтобы увеличить яркость всего изображения. Не беспокойтесь, если фон снимка получится слишком светлым. Мы исправим все появившиеся недостатки на следующем шаге, а вот увеличить яркость снимка в дальнейшем будет значительно сложнее. Щелкните на кнопке OK.



**Шаг 3.** Активизируйте палитру History, выбрав в главном меню программы команду Window⇒History (Окно⇒Предыстория). В данной палитре перечислены 20 последних изменений (которые называют *состояниями*), внесенных вами во время редактирования текущего изображения. В данном примере в палитре History перечислены только два состояния — Open (вы открыли изображение) и Levels (увеличили его яркость).



**Шаг 4.** В палитре History щелкните на состоянии Open. Теперь ваше изображение должно выглядеть так, как это было до увеличения яркости с помощью средства Levels (т.е. так же, как после открытия снимка в Photoshop). Щелкните в первой колонке палитры History, слева от состояния Levels. Как показано на рисунке, в этой колонке появится пиктограмма инструмента History Brush (Кисть предыстории), означающая, что дальнейшее использование инструмента History Brush позволит восстановить состояние изображения, полученное после настройки уровней.

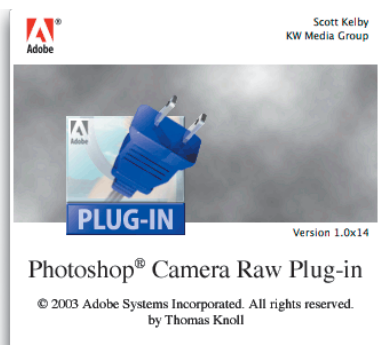


**Шаг 5.** Активизируйте инструмент History Brush на панели инструментов Photoshop, как показано на рисунке. Затем в панели Options уменьшите значение параметра Opacity (Непрозрачность) до 70%. Перетащите указатель мыши по главному объекту съемки, дабы сделать его светлее (альтернатива применению инструмента Dodge). Если интенсивность инструмента History Brush оказалась слишком большой, отмените последнее действие (воспользовавшись командой Edit⇒Undo), уменьшите значение параметра Opacity до 50% и попробуйте еще раз. На рисунке показан результат редактирования 16-битового изображения с помощью данной методики.



На одном из семинаров *PhotoshopWorld* (ежегодное собрание членов Национальной ассоциации профессионалов Photoshop) разработчики фирмы Adobe провели презентацию программного дополнения Camera Raw для Photoshop 7 (автор дополнения Томас Нолл (Thomas Knoll), он также является одним из авторов программы Photoshop). Дополнение Camera Raw предназначено для предварительной обработки изображений в RAW-формате перед их открытием в Photoshop. С его помощью можно изменить параметры баланса белого цвета, коррекции экспозиции, тонов изображения, а затем после такого предварительного редактирования открыть 16- или 8-битовый снимок в Photoshop без каких-либо потерь данных оригинального изображения. Дополнение Camera Raw поддерживает большое количество высококлассных моделей цифровых камер таких известных фирм, как Nikon, Canon, Minolta, Olympus и Fuji (полный список моделей камер, поддерживаемых программным дополнением Camera Raw, можно найти на официальном Web-узле фирмы Adobe).

## Использование программного дополнения Camera Raw

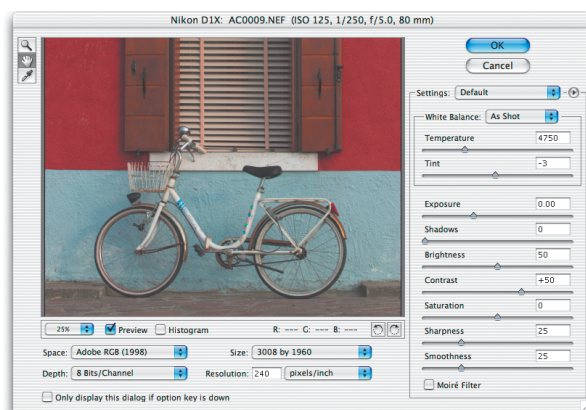
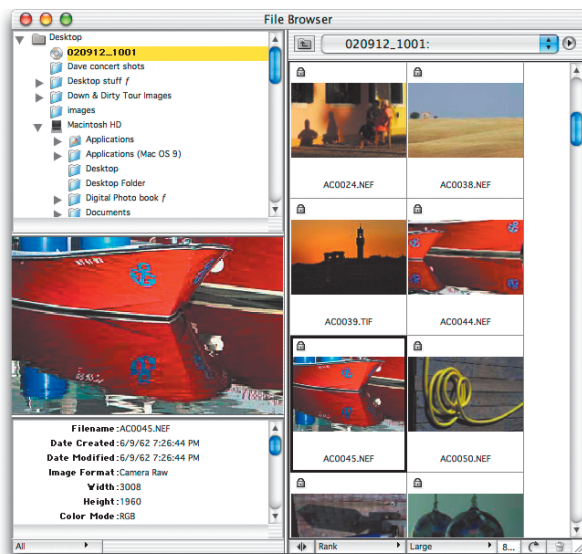


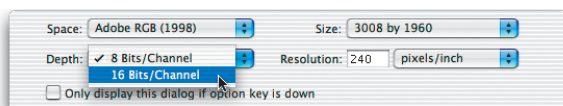
**Подготовка.** Запустите программу установки дополнения Camera Raw. Прежде чем вы приступите к работе с этим дополнением, я попытаюсь вкратце изложить его суть и назначение. Итак, когда вы делаете снимки с помощью традиционной камеры и сдаете пленку в фотолабораторию, вам возвращают отпечатанные фотографии и, самое главное, негативы (в процессе печати негативы остаются неизменными). Программное дополнение Camera Raw предназначено для импорта снимков в RAW-формате, сделанных цифровой камерой (т.е. цифровых негативов), а также их предварительной доработки (редактирования). Затем предварительно отредактированные снимки автоматически импортируются в программу Photoshop (в процессе предварительной доработки цифровые негативы остаются неизменными). Здорово, правда!



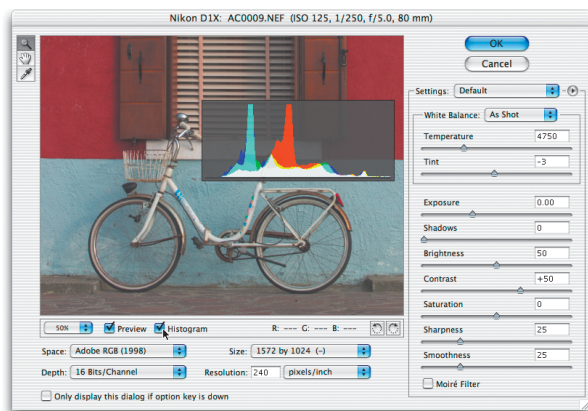
**Шаг 1.** Как показано на рисунке, после установки программного дополнения Camera Raw эскизы снимков в RAW-формате можно просматривать непосредственно в окне File Browser (Диспетчер файлов). Чтобы открыть изображение в этом формате, либо дважды щелкните на соответствующем эскизе в окне File Browser, либо воспользуйтесь командой File⇒Open (Файл⇒Открыть).

**Шаг 2.** В любом случае оригинальное изображение, прежде чем появиться в окне Photoshop, будет автоматически открыто в диалоговом окне программного дополнения Camera Raw (которое показано на рисунке). В строке заголовка этого диалогового окна отображены модель камеры, имя файла и его основные EXIF-данные. Большую часть диалогового окна программного дополнения занимает область предварительного просмотра оригинального изображения в RAW-формате. Для изменения масштаба оригинального изображения можно воспользоваться либо инструментом Zoom, кнопка которого расположена в верхнем левом углу диалогового окна, либо элементами раскрывающегося списка Select Zoom Level, расположенного слева внизу, под областью предварительного просмотра. Для этой же цели достаточно щелкнуть в области предварительного просмотра, удерживая нажатой клавишу <Ctrl> (на PC щелкните правой кнопкой мыши), а затем из появившегося контекстного меню выбрать необходимое значение масштаба. Справа под областью предварительного просмотра предусмотрены две кнопки, с помощью которых можно поворачивать изображение, но только в области предварительного просмотра. Поворот изображения в области предварительного просмотра не учитывается во время его импортирования в Photoshop.





**Шаг 3.** Под область предварительного просмотра расположена группа параметров, предназначенная для выбора размера изображения (которое будет импортировано в Photoshop), его разрешения, битовой глубины и набора цветовых параметров. Значение параметра Space должно соответствовать выбранному в Photoshop набору цветовых параметров (как упоминалось в начале настоящей главы, это набор Adobe RGB (1998)). Из раскрывающегося списка Depth выбирают режим импортируемого изображения — либо 8-битовый (стандартный), либо 16-битовый (наиболее полные данные изображения). Из раскрывающегося списка Size выбирают размер изображения в пикселях. По умолчанию из раскрывающегося списка Size выбраны реальные размеры отснятого изображения. Параметр Resolution предназначен для выбора разрешения снимка, который будет импортирован в Photoshop.

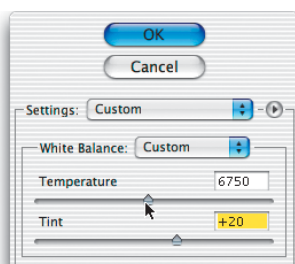
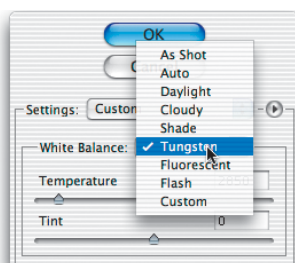
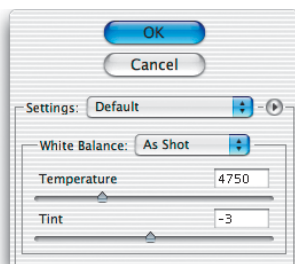


**Шаг 4.** С помощью клавиши <G> можно скрыть/отобразить в области предварительного просмотра полупрозрачную гистограмму (показанную на рисунке), на которой представлены каналы красного, зеленого и синего цвета. Яркость снимка представлена на гистограмме белым цветом. Гистограмму можно перетаскивать в любую часть области предварительного просмотра. Для просмотра RGB-значений поместите указатель мыши в нужную часть изображения, и RGB-значения цветов, расположенных непосредственно под указателем мыши, появятся в полях R, G и B внизу справа под областью предварительного просмотра.

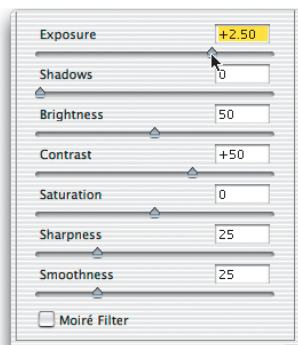


**Шаг 5.** В правой части интерфейса Camera Raw предусмотрена группа параметров, которые обычно устанавливают в цифровой камере непосредственно перед съемкой. Другими словами, благодаря дополнению Camera Raw вы можете изменить значения этих параметров непосредственно перед импортированием снимка в программу Photoshop. (Ну, разве не здорово!) Рассмотрим эти параметры, начиная с раскрывающегося списка White Balance (Баланс белого цвета), элементы которого показаны на рисунке (раскрывающийся список Settings будет рассмотрен несколько позже в этом разделе). Если из раскрывающегося списка White Balance выбран элемент As Shot, тогда параметры баланса белого цвета останутся без изменений, т.е. такими же, как и во время съемки текущего изображения. Остальные элементы данного раскрывающегося списка, показанные на рисунке, предназначены для изменения баланса белого цвета в соответствии с определенными условиями освещенности. Результат изменения параметров белого цвета немедленно отображается в области предварительного просмотра.

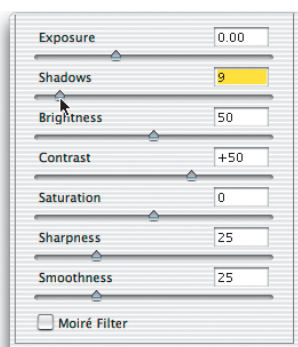
**Шаг 6.** Если вас не устраивают предустановленные параметры баланса белого, выберите из раскрывающегося списка White Balance элемент Custom (Пользовательские). Затем воспользуйтесь бегунком Temperature для выбора значения температуры цвета (по стандартной шкале Кельвина). Перетащите вышеупомянутый бегунок влево, чтобы понизить температуру белого цвета (т.е. добавить в цвет голубые оттенки); перетащите бегунок Temperature вправо, чтобы повысить температуру белого цвета (т.е. добавить желтые оттенки). Бегунок Tint (Оттенок) предназначен для последующей, более тонкой настройки баланса белого. Перетащите бегунок Tint влево, и в изображении появится больше зеленого цвета; перетащите его вправо, и в изображении появится больше пурпурного цвета.







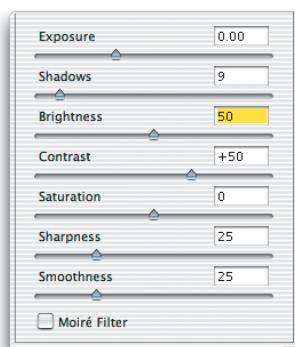
**Шаг 7.** Первые пять бегунков следующей группы параметров предназначены для тоновой коррекции изображения. В частности, с помощью бегунка Exposure можно изменить значение коррекции экспозиции. Максимальное значение бегунка Exposure может составлять до четырех значений диафрагмы, минимальное — до двух значений. (Значение коррекции экспозиции связано с изменением значения диафрагмы; +2,5 EV (Exposure Value — значение экспозиции) эквивалентно увеличению диафрагмы на  $2^{1/2}$ .) Если во время перетаскивания бегунка Exposure удерживать нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), то в области предварительного просмотра появятся фрагменты, которые будут устранены в результате внесенных вами изменений.



**Шаг 8.** Бегунок Shadows (Темные тона) предназначен для затемнения тонов изображения. Результат изменения значения этого параметра аналогичен перетаскиванию крайнего слева бегунка (группа параметров Input Levels) в диалоговом окне Levels. Чтобы затемнить тона текущего снимка, перетащите бегунок Shadows вправо.



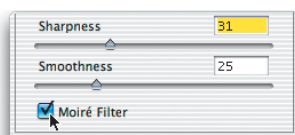
**Шаг 9.** Бегунки Brightness (Яркость) и Contrast (Контраст) представляют собой несколько упрощенную версию одноименных параметров средства Brightness/Contrast программы Photoshop. Бегунок Saturation (Насыщенность) также представляет собой упрощенную версию одноименного параметра диалогового окна Hue/Saturation.

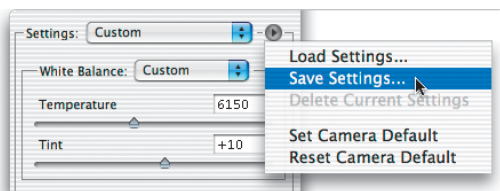


**Шаг 10.** Ниже, как показано на рисунке, расположен бегунок Sharpness (Резкость), в основу работы которого положен механизм встроенного в Photoshop фильтра Unsharp Mask (Контурная резкость). Если снимок не требует серьезной правки в Photoshop, измените его резкость на данном этапе. Бегунок Smoothness (Сгладить) предназначен для устранения шума ISO, неравномерных цветовых переходов и других неприятностей, которые появляются на снимке в результате работы некоторых цифровых камер. Для того чтобы отключить это средство, перетащите бегунок Smoothness в крайнее левое положение.

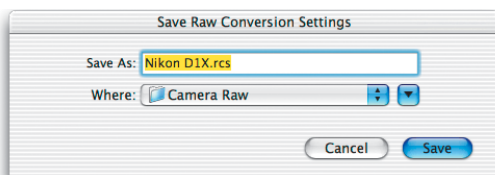


**Шаг 11.** На цифровых фотографиях некоторые типы тканей и узорчатая одежда часто покрыты хорошо видимым муаром. Чтобы такой муар был устранен со снимка в процессе его импортирования в Photoshop, установите флажок Moiré Filter.

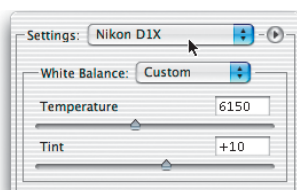




**Шаг 12.** Все установленные вами значения можно сохранить в качестве предустановленного набора параметров с определенным именем. Таким образом, в следующий раз во время импортирования снимков, сделанных с помощью этой же камеры, вам понадобится лишь загрузить ранее сохраненные параметры. Для этого, как показано на рисунке, во всплывающем меню интерфейса Camera Raw выберите команду Save Settings (Сохранить набор параметров).



**Шаг 13.** В текстовом поле Save As (Сохранить как) появившегося диалогового окна Save Raw Conversion Settings введите имя набора параметров и щелкните на кнопке OK.



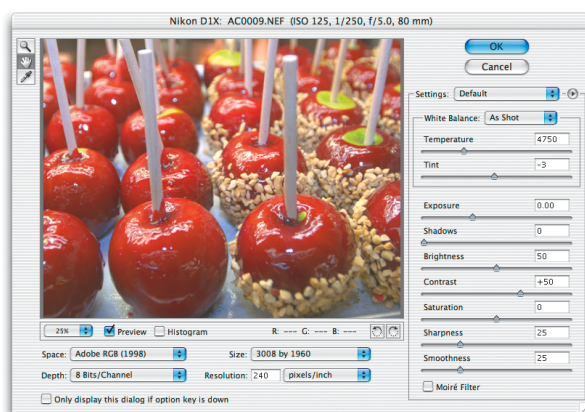
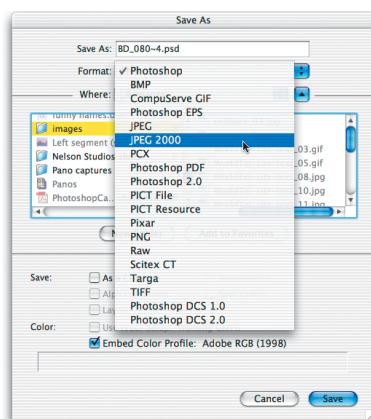
**Шаг 14.** Имя сохраненного набора параметров появится в раскрывающемся списке Settings, который расположен в правом верхнем углу интерфейса Camera Raw. Щелкните на кнопке OK. Дополнение Camera Raw автоматически импортирует снимок в программу Photoshop с учетом установленных вами значений параметров. Таким образом, вы убьете сразу двух зайцев — снимок со всеми внесенными изменениями появится в окне Photoshop, а его оригинал (цифровой негатив) останется неизменным.

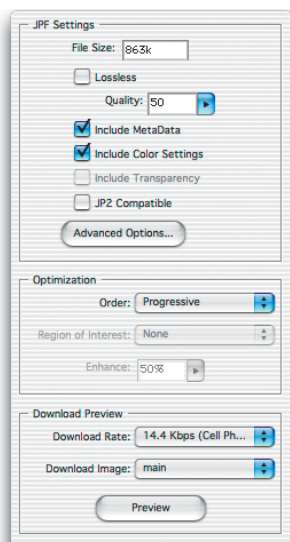
## Использование программного дополнения JPEG 2000

Фактически на сегодняшний день нет ни одной программы, кроме Photoshop, разумеется, поддерживающей формат JPEG 2000. Фирма Adobe сделала этот немаловажный шаг, учитывая перспективность данного формата, поскольку некоторые фирмы-производители цифровых камер объявили о том, что ряд следующих моделей будет поддерживать формат JPEG 2000. Главным преимуществом этого формата является новый алгоритм, благодаря которому сжатие изображения осуществляется практически без потерь его качества. Вполне вероятно, что благодаря новому алгоритму и некоторым другим не менее интересным свойствам JPEG 2000 достаточно быстро вытеснит своего предшественника — известный всем, но уже устаревший формат JPEG.

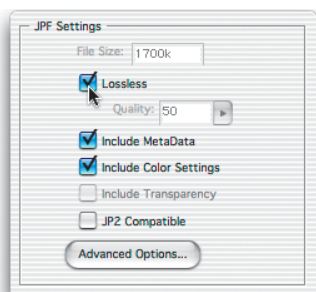
**Шаг 1.** После установки программного дополнения JPEG 2000 вы сможете сохранять файлы ваших изображений в формате JPEG 2000, выбрав соответствующий элемент (как показано на рисунке) из раскрывающегося списка Format диалогового окна Save As (Сохранить как).

**Шаг 2.** Как только вы щелкнете на кнопке Save (Сохранить) диалогового окна Save As, на экране появится диалоговое окно дополнения JPEG 2000, которое показано на рисунке. Как видите, большую часть этого диалогового окна занимает область предварительного просмотра изображения. Для изменения масштаба изображения можно воспользоваться либо инструментом Zoom, кнопка которого расположена в верхнем левом углу диалогового окна, либо элементами раскрывающегося списка Set Preview Zoom, расположенного слева внизу, под областью предварительного просмотра. Параметры сжатия сохраняемого изображения выбирают в правой части диалогового окна дополнения JPEG 2000.





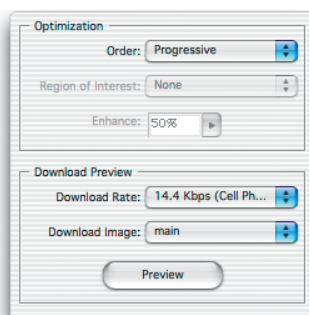
**Шаг 3.** В текстовом поле File Size отображен размер будущего файла. Если в этом поле ввести другое значение, дополнение JPEG 2000 автоматически сожмет файл изображения в соответствии с введенным вами значением. Параметр Quality (Качество) аналогичен одноименному параметру диалогового окна формата JPEG, т.е. чем больше значение этого параметра, тем больше размер файла изображения (и наоборот). Однако алгоритм сжатия, используемый в дополнении JPEG 2000, значительно эффективнее, чем алгоритмы стандартного формата JPEG. Благодаря этому алгоритму можно добиться меньшего размера файла, но с лучшим качеством. Установив флажки Include MetaData и Include Color Settings, в сжатом файле можно сохранить соответственно метаданные и параметры цвета изображения.



**Шаг 4.** Основным преимуществом формата JPEG 2000 является средство Lossless (Сжатие без потерь), благодаря которому можно сохранить файл относительно небольших размеров и без потерь качества изображения. Как показано на рисунке, для активизации этого средства достаточно установить одноименный флажок. Здесь может возникнуть вполне резонный вопрос: “А зачем вообще отключать это средство?” Ответ прост — вся наша жизнь сплошной компромисс. Обратите внимание, что в данном примере до установки флажка Lossless размер файла составлял 863 Кбайт, после его установки — 1,7 Мбайт. Вот так — выбор за вами.



**Шаг 5.** Группа параметров Optimization предусмотрена для оптимизации JPEG-изображений, предназначенных для публикации в Web. (Впрочем, на сегодняшний день я не знаю ни одного Web-браузера, поддерживающего формат JPEG 2000. Однако я уверен, что в ближайшее время разработчики браузеров исправят это упущение.) На мой взгляд, самое замечательное в оптимизации изображений для Web заключается в том, что вы можете добиться наилучшего качества самых важных фрагментов изображения (т.е. главного объекта съемки) по сравнению с его второстепенными фрагментами (одноцветным или размытым фоном). Для сохранения файла изображения в формате JPEG 2000 (с расширением .jpf) щелкните на кнопке OK.







Одна из самых серьезных проблем в цифровой фотографии (впрочем, как и в традиционной) связана именно с людьми, поскольку не всегда удастся запечатлеть главный объект съемки на фоне белого цвета. Почему именно белого? Да потому, что в этом случае значительно проще выделить фигуру человека на снимке, скопировать ее, а затем вставить на другое фото. Согласитесь, это не справедливо. Вот если бы меня выбрали президентом

## Маска

### ГЛАВА

# 5

### *Приемы маскирования*

страны, я бы первым делом подписал указ, обязывающий всех зарегистрированных избирателей носить с собой бесшовный холст белого цвета. Представляете, насколько это облегчило бы жизнь нашему брату фотографу? Предположим, что ваша работа заключается в съемке спортивных событий и вам необходимо сделать фоторепортаж с футбольного матча. Естественно, что в этом случае вам не обойтись без телеобъектива фирмы Сапоп, который в несколько раз длиннее, чем труба ускорителя элементарных частиц. А в это время защитник передает искусный пас своему нападающему, тот стремительно выдвигается вперед и быстро разворачивает позади себя бесшовный белый холст, чтобы вы могли сделать прекрасный снимок. Представляете, как быстро вы могли бы закончить съемку и выгодно продать результаты своей работы? А вы знаете, сколько мне пришлось потратить времени в ожидании благоприятных моментов, чтобы затем отснятый материал с успехом использовать в дальнейшей работе? Откровенно говоря, я занят поиском решений этой проблемы не так давно — примерно лет с двенадцати. В этой главе вы познакомитесь с приемами, которые позволят выделить фигуру человека, любой объект, да все, что угодно, причем так, как будто они были отсняты на фоне белого бесшовного холста.

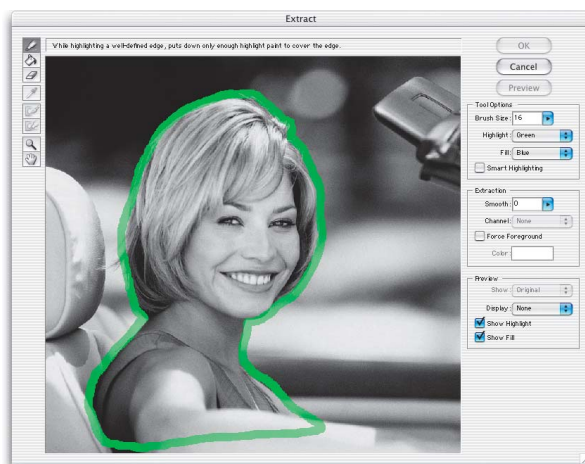
## Извлечение фрагмента изображения с помощью средства Extract

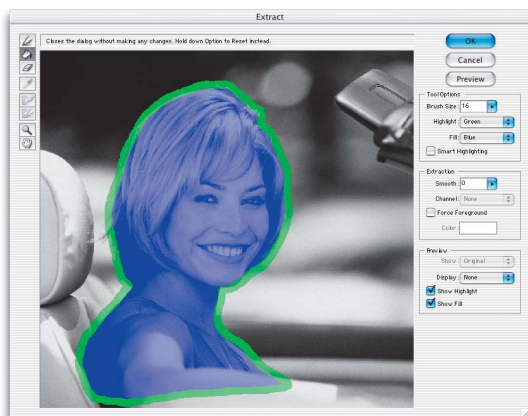
Начнем с самого востребованного приема маскирования — извлечения фрагмента изображения с сохранением всех его деталей. Для этого воспользуемся простой, но чрезвычайно эффективной методикой применения средства Extract (Извлечь), предложенной Диком Мак-Клелландом (Deke McClelland). Уверен, что данная методика навсегда изменит ваше представление о средстве Extract, или я не Скотт Келби.

**Шаг 1.** Откройте снимок, из которого необходимо извлечь фигуру человека (или какой-либо объект). Затем в главном меню программы выберите команду Filter⇒Extract (Фильтр⇒Извлечь) (в меню Filter это вторая команда сверху).

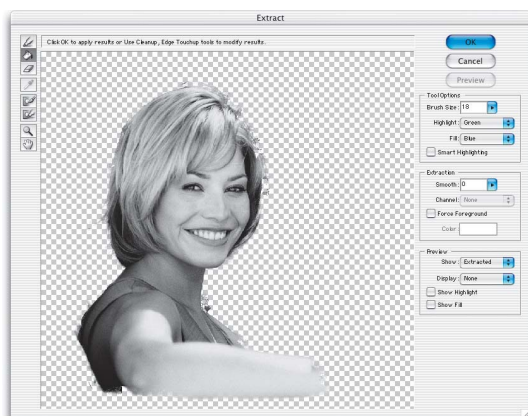
**Шаг 2.** На экране появится диалоговое окно Extract. Активизируйте инструмент Edge Highlighter (самая верхняя кнопка панели инструментов в левом верхнем углу диалогового окна Extract, на которой изображен маркер) и перетащите указатель мыши по контуру объекта, который необходимо извлечь. В процессе перетаскивания следите за тем, чтобы граница выделения была наполовину заполнена фоном изображения, а ее другая половина — контуром извлекаемого фрагмента.

**Совет.** Для выделения более детальных фрагментов изображения (в данном примере для выделения контуров блузы девушки) используйте кисть меньшего размера. И, наоборот, для выделения менее детальных фрагментов (в данном примере для выделения развевающихся волос девушки) — кисть большего размера. Чтобы уменьшить или увеличить размер кисти, используйте соответственно клавишу <[> или <]>.

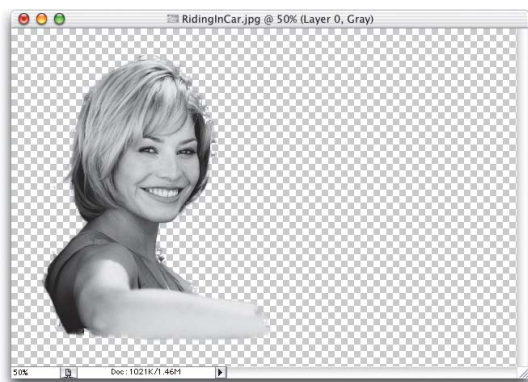




**Шаг 3.** После выделения контуров нужного фрагмента вам необходимо сообщить программе, какую часть изображения следует оставить, а какую удалить. Для этого активируйте инструмент Fill (вторая сверху кнопка панели инструментов диалогового окна Extract, на которой изображена банка с краской) и щелкните внутри выделенной области, как показано на рисунке. В результате выделенный фрагмент изображения будет покрыт светло-синим цветом.



**Шаг 4.** Если синий цвет покрывает не только выделенный фрагмент, но и оставшуюся часть изображения, значит, в границах выделенной вами области есть бреши. В таком случае отмените последнюю операцию, воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+Z> (на PC — <Ctrl+Z>), активируйте инструмент Edge Highlighter и сделайте так, чтобы границы выделенной области были замкнутыми. Чтобы посмотреть, как будет выглядеть извлекаемый фрагмент изображения, щелкните на кнопке Preview (Предварительный просмотр).



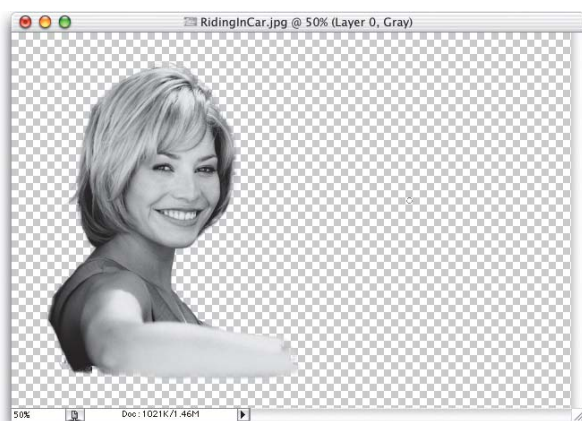
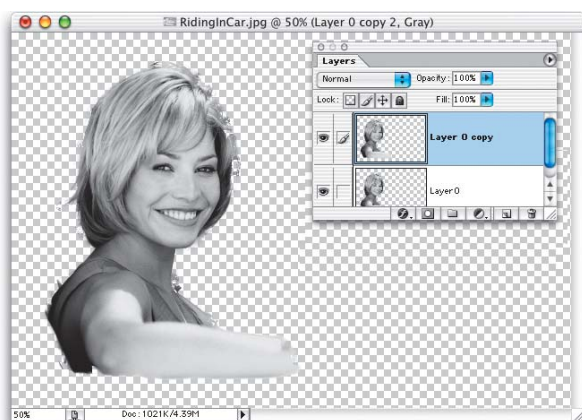
**Шаг 5.** Внимательно посмотрите на фрагмент изображения и убедитесь в том, что вы достигли приемлемого результата. В частности, убедитесь в том, что не пострадала прическа девушки (область, которую выделить сложнее). Если с прической все в порядке (что для женщин очень важно), щелкните на кнопке OK. Вы скоро убедитесь в том, что устранить какие-либо другие недостатки, появившиеся во время извлечения фрагмента, не составит особого труда. Щелкните на кнопке OK даже в том случае, если в извлекаемой области изображения не совсем удачно получились фрагменты с одеждой, рукой и т.д.



**Шаг 6.** На данном шаге займемся правкой извлеченного фрагмента изображения. Как видно на рисунке, небольшие полупрозрачные области появились по контуру блузки, а также несколько “дыр” в прическе и других областях извлеченного фрагмента. Для начала сделайте копию слоя. Правильно, для этого следует воспользоваться комбинацией клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>). Эта простая операция позволит устранить 90% всех появившихся недостатков. Не верите? Попробуйте, и вы будете приятно удивлены. Для объединения этих двух слоев нажмите комбинацию клавиш <⌘+E> (на PC — <Ctrl+E>).

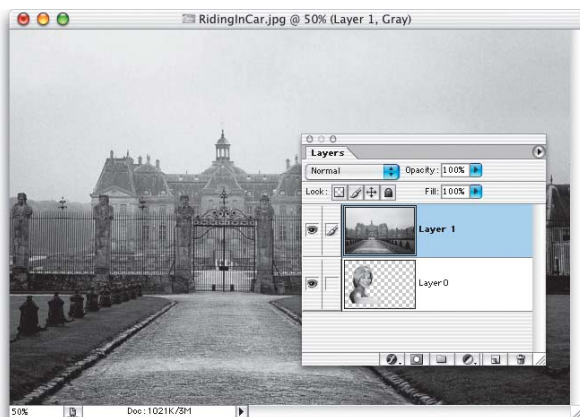
**Шаг 7.** Для устранения появившихся “дыр” активируйте инструмент History Brush (Кисть предыстории), как показано на рисунке, а затем перетащите указатель мыши по проблемным областям. Как вы помните, инструмент History Brush позволяет вернуть первоначальный вид тем фрагментам изображения, по которым вы перетаскиваете указатель мыши. Следовательно, с помощью инструмента History Brush можно восстановить утраченные области (т.е. попросту “заделать дыры”, появившиеся в результате извлечения фрагмента изображения). С помощью данного приема вы сможете “заделать” появившиеся “дыры” буквально за пару минут.

**Шаг 8.** Как показано на рисунке, мне удалось “залатать дыры” на блузке девушки, появившиеся после извлечения фрагмента изображения с помощью средства Extract. Для этого я активизировал инструмент History Brush и перетащил указатель мыши по проблемным областям, чтобы вернуть этим областям их первоначальный вид.





**Шаг 9.** Откройте изображение, которое должно служить фоном для извлеченного фрагмента. Щелкните на кнопке Move (Перемещение) панели инструментов и перетащите фоновое изображение в окно с извлеченным фрагментом. Да, именно так, а не наоборот. Если вы перетащите извлеченный фрагмент в окно с фоновым изображением, то будете лишены возможности воспользоваться инструментом History Brush для «заделывания дыр», упущенных на предыдущем шаге.



**Шаг 10.** Как показано на рисунке, фоновое изображение разместилось поверх извлеченного фрагмента, который расположен на собственном слое.



**Шаг 11.** Выберите в главном меню программы команду Window⇨Layers (Окно⇨Слои). Затем в появившейся палитре Layers перетащите слой с фоновым изображением под слой с извлеченным фрагментом. Таким образом, извлеченный фрагмент появится на переднем плане, а фоновое изображение — на заднем. Вполне возможно, что вам понадобится удалить некоторые элементы (оставшийся «мусор») извлеченного фрагмента, которые будут отчетливо видны на фоне заднего плана. Для этого активизируйте слой извлеченного фрагмента, щелкните на кнопке Eraser (Ластик) панели инструментов и перетащите указатель мыши в нужном направлении.



## Точное выделение с помощью инструмента Pen

Среди других средств Photoshop, предназначенных для выделения фрагментов изображения, инструмент Pen (Перо) является, пожалуй, самым важным. Если вы хорошо владеете этим инструментом, значит, работать вам будет значительно проще. Дело в том, что огромное количество времени вам предстоит провести, занимаясь именно точным выделением фрагментов изображения, а для этой работы нет лучшего средства, чем инструмент Pen. Методика, описанная в данном разделе, предназначена для тех пользователей Photoshop, которые прежде не работали с данным инструментом. Поэтому продвинутые пользователи, в совершенстве владеющие инструментом Pen, могут пропустить данный раздел и перейти к следующему.

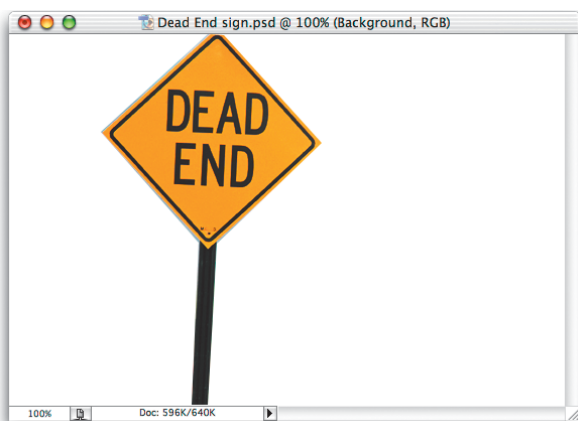
**Шаг 1.** Щелкните на кнопке Pen панели инструментов, а затем в начальной точке привязки выделяемого фрагмента изображения. (Местоположение начальной точки особого значения не имеет, однако в данном случае, как показано на рисунке, следует начать с левого угла дорожного знака.)



**Шаг 2.** Переместите указатель мыши к верхнему углу знака и еще раз щелкните мышью. Между двумя указанными вами точками привязки появится прямая линия, которую называют контуром (path).







**Шаг 3.** Переместите курсор в соответствии с границами знака и щелкните в каждом следующем его углу, добавляя очередную линию контура; переместите указатель вдоль древка вниз, затем вверх вдоль его противоположной стороны (к нижнему углу знака) и, наконец, к начальной точке контура. Как только вы поместите указатель на первую точку контура, в правом нижнем углу курсора инструмента **Pen** появится небольшая окружность, сигнализирующая о том, что щелчок в данной точке позволит замкнуть контур.

**Шаг 4.** Щелкните на первой точке контура, чтобы закрыть его. В результате на экране должен появиться контур, окаймляющий дорожный знак и его древко. Чтобы изменить местоположение какой-либо из точек привязки контура, нажмите несколько раз комбинацию клавиш **<Shift+A>**, пока не активизируете инструмент **Direct Selection** (Прямое выделение) (курсор этого инструмента имеет вид стрелки белого цвета). Щелкните на контуре для отображения всех его точек привязки, затем на нужной точке и, не отпуская кнопку мыши, перетащите выбранную точку привязки в нужном направлении. Убедившись в том, что контур проходит точно по границам дорожного знака, нажмите комбинацию клавиш **<⌘+Return>** (на PC — **<Ctrl+Enter>**). В результате этого контур будет преобразован в границу выделенной области.

**Шаг 5.** После создания выделенной области поместите ее копию на отдельный слой, для чего нажмите комбинацию клавиш **<⌘+J>** (на PC — **<Ctrl+J>**). Затем щелкните на слое **Background** (Основной) в палитре **Layers**, нажмите комбинацию клавиш **<⌘+A>** (на PC — **<Ctrl+A>**) для его полного выделения, а после — клавишу **<Delete>** (PC: **<Backspace>**), чтобы удалить основной слой.

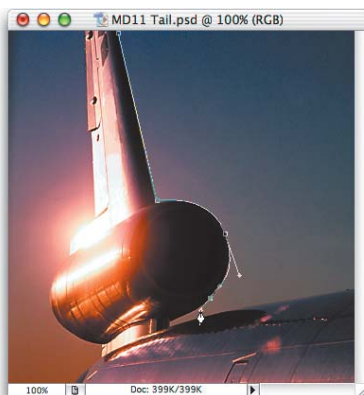
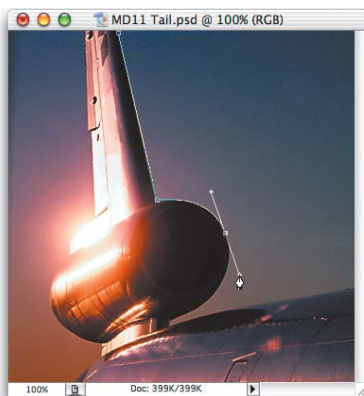


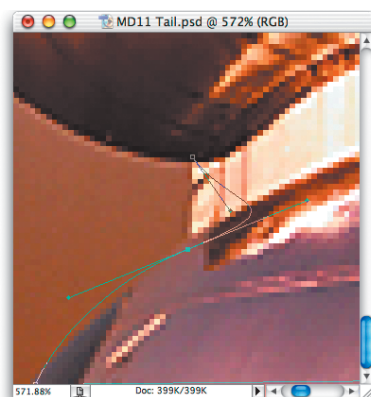
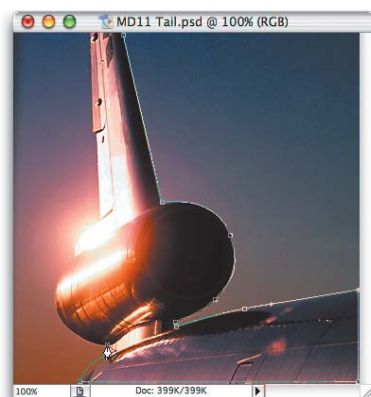
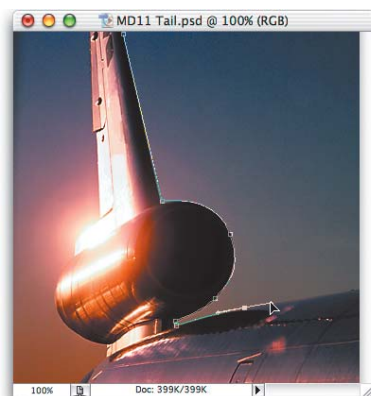
На следующем шаге этой последовательности действий мы воспользуемся инструментом **Pen** для создания не прямых, а кривых сегментов контура.

**Шаг 6.** Реальная мощь инструмента **Pen** видна во время создания контуров вокруг криволинейных фрагментов изображения — этим мы сейчас и займемся. Щелкните мышью в начальной точке привязки создаваемого контура. В данном примере я щелкнул в правой верхней точке хвоста реактивного самолета, затем переместил указатель к верхней части двигателя и щелкнул мышью еще раз. В результате между двумя этими точками появился прямолинейный сегмент создаваемого контура.

**Шаг 7.** Щелкните на границе правой части двигателя и, не отпуская кнопку, перетаскивайте указатель мыши. В результате данный сегмент контура будет изогнут, а у третьей точки привязки появятся две касательные линии с корректирующими маркерами на концах (как показано на рисунке). В действительности, перетаскивая указатель мыши, вы изменяете местоположение одного из маркеров. Чем дальше вы его перетаскиваете, тем большей будет кривизна данного сегмента контура. Определение кривизны сегмента (т.е. насколько далеко нужно перетаскивать маркер) займет у вас не больше одной минуты. Чтобы максимально упростить этот процесс (и создать более аккуратный контур), следите за границей фрагмента изображения, в соответствии с которой вы создаете контур.

**Шаг 8.** После создания второго сегмента контура (точно повторяющего границы фрагмента изображения) щелкните у основания двигателя и, не отпуская кнопку мыши, перетаскивайте указатель для создания следующего сегмента. Данный сегмент контура, как показано на рисунке, должен окаймлять нижнюю часть двигателя самолета.





**Шаг 9.** Используя две методики, описанные в этом разделе, создайте контур, точно описывающий границы нужного вам фрагмента изображения.

1. Щелкните в одной точке, затем в другой для создания прямого сегмента контура.
2. Щелкните в следующей точке и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель в нужном направлении для создания контура вокруг криволинейной области фрагмента изображения.

В данном примере необходимо создать контур вокруг фрагмента изображения с фюзеляжем реактивного самолета.

**Шаг 10.** Как показано на рисунке, создайте еще несколько сегментов контура для выделения правой части фюзеляжа, его нижней части, а затем создайте очередную точку привязки у основания двигателя, закрепленного на хвостовой части самолета. На данном этапе вы столкнетесь с одним из неприятных моментов в создании кривых сегментов с помощью инструмента Pen — кривая не всегда “ложится” в нужном направлении. Например, после создания очередной точки у основания хвоста необходимо “подняться” вверх, к основанию двигателя. В этом случае небольшая кривая с незначительным углом изгиба обязательно “уляжется” не в нужном, а в противоположном направлении.

**Шаг 11.** Для наглядности я увеличил масштаб в этой точке до 600%. Как видите, несмотря на то, что следующая точка привязки расположена в нужном месте, кривая направлена к хвостовой части самолета, а не в соответствии с границей самого хвоста. Подобные “неприятности” случаются достаточно часто, но исправить создавшееся положение достаточно просто, в чем вы скоро убедитесь.



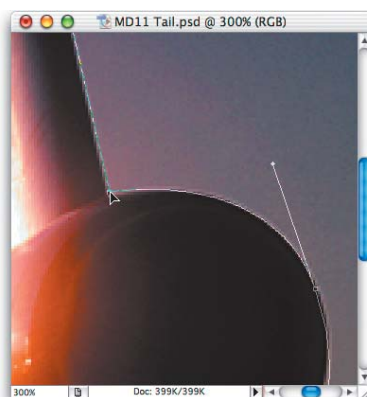
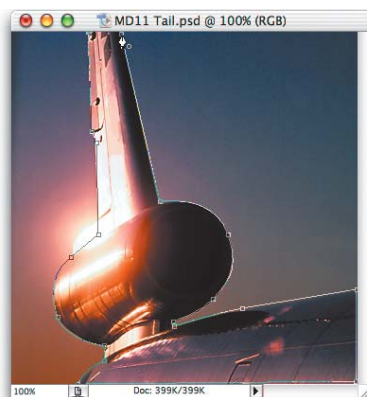
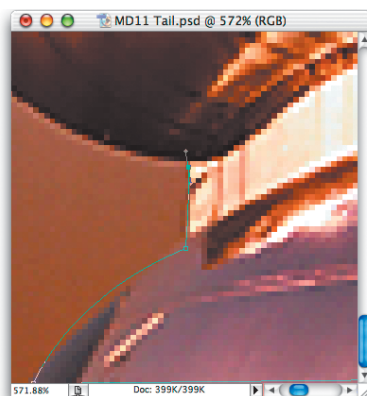
**Шаг 12.** Нажмите комбинацию клавиш <⌘+Z> (на PC — <Ctrl+Z>), чтобы отменить создание последнего сегмента, развернувшегося не в том направлении. Теперь, удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на предыдущей точке контура, а затем щелкните у основания двигателя (как вы это делали ранее) и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель. Теперь во время перетаскивания указателя кривая разместится именно в том направлении, в котором нужно.

**Шаг 13.** Создайте еще несколько сегментов контура вокруг двигателя. Используйте прямые и кривые сегменты (чтобы создать контур вокруг задней части двигателя). Если кривая направлена не в нужном, а в противоположном направлении, выполните следующее.

1. Отмените создание последнего сегмента контура, воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+Z> (на PC — <Ctrl+Z>).
2. Удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на предыдущей точке контура, а затем щелкните мышью, чтобы создать следующую точку его привязки.

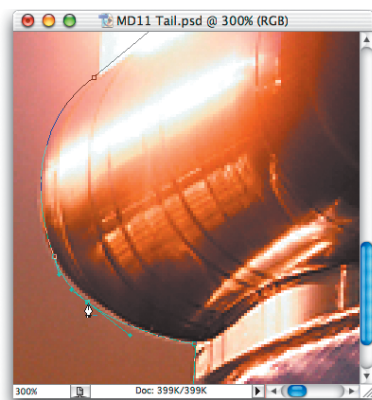
Как только вы поместите указатель на первую точку контура, в правом нижнем углу курсора инструмента Rep появится небольшая окружность, сигнализирующая о том, что щелчок в данной точке позволит закрыть контур.

**Шаг 14.** После создания контура можно изменить местоположение каждой точки привязки (для более аккуратного размещения контура вдоль границ фрагмента изображения) или угол любой кривой (воспользовавшись маркерами на концах касательных линий). Щелкните на кнопке Rep панели инструментов и не отпускайте кнопку мыши. В появившемся всплывающем меню выберите инструмент Add Anchor Point (Добавить точку привязки).

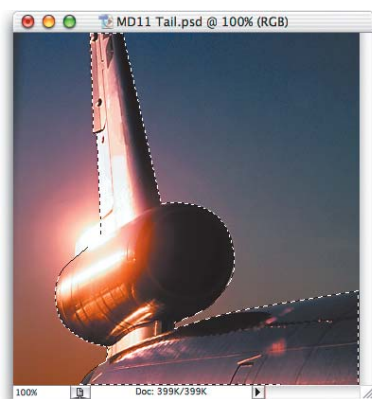




Поместите указатель мыши на одну из точек ранее созданного контура и убедитесь в том, что курсор инструмента Add Anchor Point изменился на курсор инструмента Direct Selection (курсор этого инструмента представлен в виде стрелки белого цвета). Как вы помните, с помощью последнего из двух вышеупомянутых инструментов можно изменить местоположение каждой точки контура или угол любой его кривой.



**Шаг 15.** Для того чтобы контур в точности повторял границы выбранного фрагмента (к чему, собственно, вы и должны стремиться), старайтесь не создавать слишком много точек привязки. Однако случается и так, что форма контура не соответствует границе фрагмента изображения, потому что в определенном месте не хватает точки привязки. Как раз для таких случаев и предусмотрен инструмент Add Anchor Point. Активизируйте этот инструмент, щелкните в нужной части контура и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель в нужном направлении для создания очередной точки.



**Шаг 16.** С созданным контуром можно поступить следующим образом.

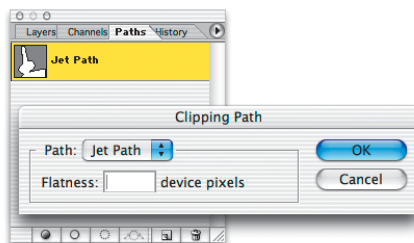
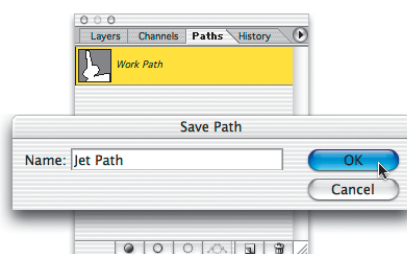
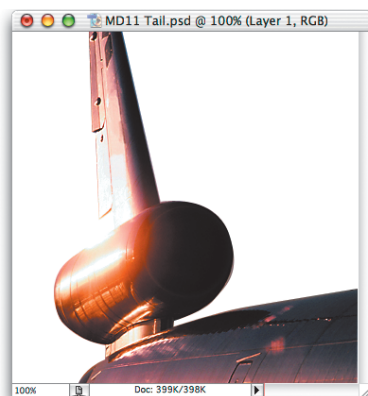
1. Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+Return> (на PC — <Ctrl+Enter>), преобразовать его в границу выделенной области.
2. Преобразовать обычный контур в секущий. Секущий контур (clipping path) необходим для изображений, которые экспортируются в приложения, предназначенные для профессиональной верстки (например, Adobe InDesign или QuarkXPress). Фрагменты изображения, расположенные за пределами секущего контура, не видны в документах приложений, предназначенных для верстки (т.е. в данном примере на снимке не будет виден фон, а только фюзеляж самолета).



**Шаг 17.** Для начала предположим, что вы преобразовали созданный контур в границу выделенной области (которая показана на рисунке шага 16). Поместите копию выделенной области на отдельный слой, воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>). Затем щелкните на слое Background в палитре Layers, нажмите комбинацию клавиш <⌘+A> (на PC — <Ctrl+A>) для выделения, а после — клавишу <Delete> (на PC — <Backspace>) для удаления слоя Background. На следующем шаге вы узнаете, как создать секущий контур для экспортируемого изображения.

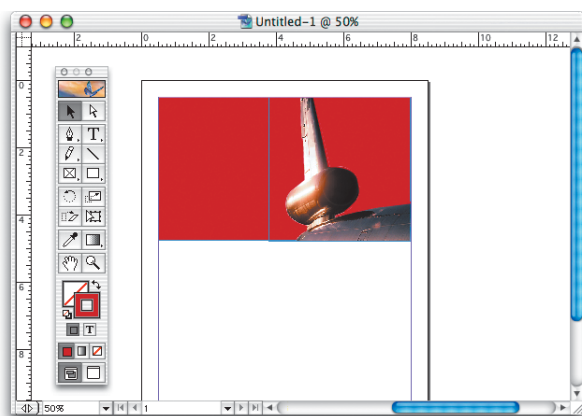
**Шаг 18.** Прежде чем создать секущий контур, активизируйте палитру Paths (Контуры) (Window⇒Paths). В появившейся палитре вы увидите созданный вами контур, которому по умолчанию присвоено имя Work Path (Рабочий контур). Дважды щелкните на имени этого контура в палитре Paths. Затем в поле Name появившегося диалогового окна Save Path (Сохранить контур) введите новое имя и щелкните на кнопке OK. (Имя контура может быть каким угодно. Например, я назвал его *Jet Path*.)

**Шаг 19.** После переименования контура во всплывающем меню палитры Path выберите команду Clipping Path (Секущий контур). Затем убедитесь в том, что из раскрывающегося списка Path появившегося диалогового окна Clipping Path выбрано имя нужного вам контура (как показано на рисунке), и щелкните на кнопке OK. Для подавляющего большинства случаев текстовое поле Flatness (Сглаженность) можно оставить пустым.





Однако из-за этого (в отдельных и редких случаях) во время печати файла с высоким разрешением на фотонаборном устройстве может появиться сообщение об ошибке, связанной со спецификой языка PostScript (язык описания страниц, разработанный фирмой Adobe Systems). Чтобы избежать появления такой ошибки (т.е. для правильной интерпретации контура), повторно откройте файл, введите в поле Flatness значение, лежащее в диапазоне от 7 до 10, и вновь сохраните файл изображения.



**Шаг 20.** Сохраните файл в формате EPS (который поддерживает внедрение секущих контуров). После импортирования .EPS файла в документ предназначенного для верстки приложения (на рисунке показано окно приложения Adobe InDesign с импортированным изображением фюзеляжа самолета на красно-коричневом фоне) на изображении будет виден только тот фрагмент, который был ограничен секущим контуром.

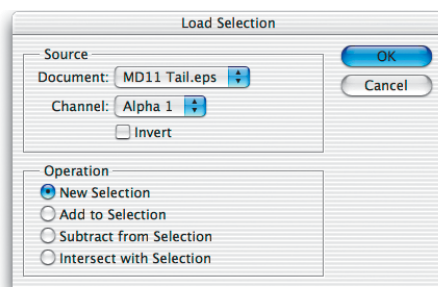
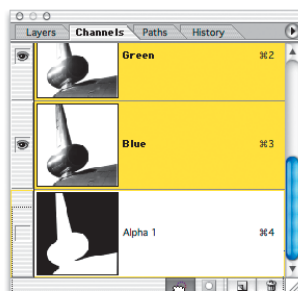
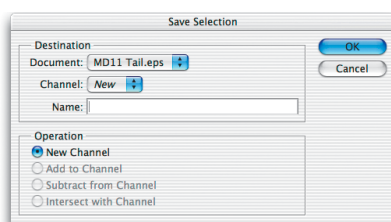
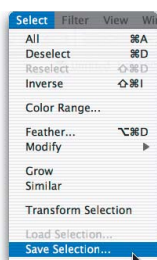
## Сохранение выделенных фрагментов сложной формы

Как вы знаете, границы выделенного фрагмента, даже если вы потратили на эту процедуру 15–20 минут (или больше), безвозвратно исчезают сразу после снятия выделения. (Впрочем, с помощью команды **Select⇒Reselect** (Выделение⇒Выделить повторно) границы выделенной области можно восстановить, но только в том случае, если сразу после снятия выделения вы не выделили какой-либо другой фрагмент изображения. Так что рассчитывать на команду **Select⇒Reselect** особо не приходится.) В данном разделе описывается, как сохранить и восстановить впоследствии границы выделенной области в любое удобное для вас время.

**Шаг 1.** Для сохранения границ текущего выделения выберите в главном меню программы команду **Select⇒Save Selection** (Выделение⇒Сохранить выделенную область). В появившемся диалоговом окне **Save Selection** (которое показано на рисунке) щелкните на кнопке **OK**.

**Шаг 2.** Сохраненная вами выделенная область появится в палитре **Channels** (Каналы) со специфическим именем — **Alpha 1** (имя задано по умолчанию). Для восстановления границ выделенной области перетащите канал **Alpha 1** на кнопку **Load channel as selection**, которая (как показано на рисунке) расположена в нижней части палитры **Channels**.

**Шаг 3.** Восстановить границы выделенной области можно и другим способом. Для этого в главном меню программы выберите команду **Select⇒Load Selection** (Выделение⇒Загрузить выделенную область). Затем из раскрывающегося списка **Channel** (Канал) появившегося диалогового окна **Load Selection** выберите канал, который необходимо загрузить (очень удобно, когда сохранено несколько выделенных областей). Если в момент выполнения команды **Select⇒Load Selection** активно другое выделение, то с помощью параметров группы **Operation** (Операция) вы можете добавить (переключатель **Add to Selection**), вычесть (переключатель **Subtract from Selection**) или выполнить пересечение загружаемой области (переключатель **Intersect with Selection**) с текущим выделением. В заключение щелкните на кнопке **OK**.



Мгновенное выделение только самых светлых (или ярких) участков снимка позволит быстро изменить яркость всего изображения, не прибегая к изменению областей с переходными или темными тонами. Кроме того, выделенную область со светлыми участками можно быстро инвертировать, что приведет к выделению только самых темных фрагментов изображения. Естественно, что в этом случае вы сможете изменить интенсивность только самых темных фрагментов изображения.

## Выделение самых светлых участков изображения

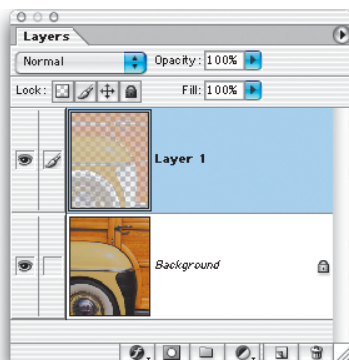


**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в коррекции светлых тонов. В данном случае мы изменим яркость самых светлых участков изображения, не прибегая к редактированию областей с переходными и темными тонами.

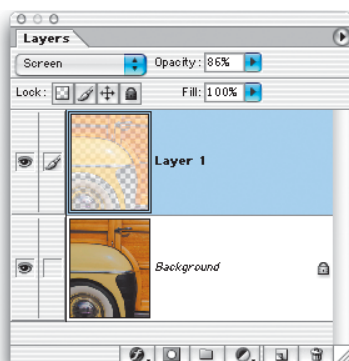
**Шаг 2.** Нажмите комбинацию клавиш <Option+⌘+> (на PC — <Alt+Ctrl+>) (клавиша <> (тильда) расположена непосредственно над клавишей <Tab>), чтобы выделить самые светлые (показанные на рисунке) фрагменты изображения.



**Шаг 3.** Для того чтобы переместить выделенную область на свой собственный слой, нажмите комбинацию клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>).



**Шаг 4.** Теперь, после того как самые светлые участки изображения находятся на собственном слое, вы можете изменить их яркость с помощью средства Levels (Уровни) или Curves (Кривые). Для этой же цели, как показано на рисунке, можно из раскрывающегося списка Blend Mode (Режим смешивания пикселей) палитры Layers выбрать элемент Screen (Осветление). Если после выбора элемента Screen снимок получился слишком ярким, уменьшите в палитре Layers значение параметра Opacity (Непрозрачность).



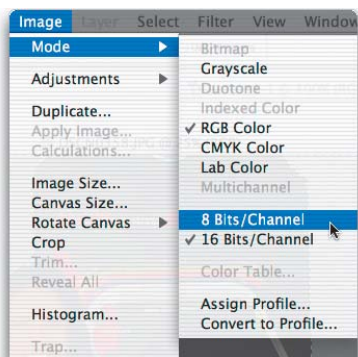
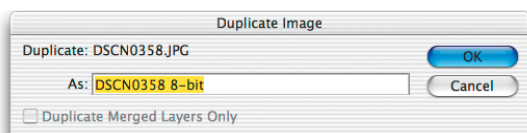
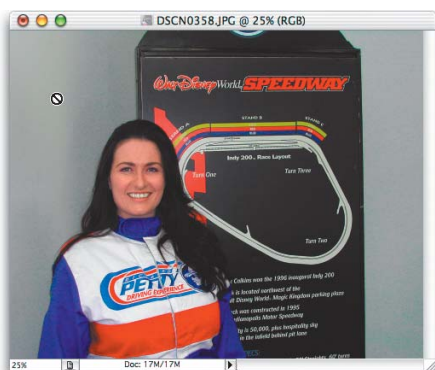
**Шаг 5.** В данном примере для слоя со светлыми участками (Layer 1) я уменьшил значение параметра Opacity до 86%.

**На заметку.** Данная методика также применима для редактирования интенсивности только самых темных участков изображения (с помощью средств Levels, Curves или выбора режима смешивания пикселей Screen). Для этого выделите сначала только самые светлые участки изображения (как вы это делали на шаге 2), а затем в главном меню программы выберите команду Select⇒Inverse (Выделение⇒Инвертировать), чтобы выделить только самые темные участки изображения.



Как вы уже знаете, во время редактирования 16-битовых изображений недоступны многие средства программы Photoshop, среди которых и наиболее эффективные инструменты выделения. Тем не менее сотрудник фирмы Adobe Рассел Браун (Russell Brown) нашел способ “перехитрить” программу. Его методика предоставит в ваше распоряжение доступ к каждому отдельному инструменту выделения, что существенно упростит редактирование 16-битовых изображений.

## Выделение фрагментов 16-битовых изображений



**Шаг 1.** Откройте 16-битовое изображение, в котором необходимо выделить один или несколько фрагментов (режим Quick Mask, средство Color Range и инструмент Magic Wand недоступны во время редактирования 16-битовых изображений).

**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Duplicate (Изображение⇒Дублировать). В единственное поле появившегося диалогового окна Duplicate Image введите имя дубликата изображения и щелкните на кнопке OK. (Как показано на рисунке, я просто добавил к имени файла моего изображения окончание “8-bit”). Photoshop автоматически создаст копию вашего 16-битового изображения.

**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Mode⇒8 Bits/Channel (Изображение⇒Режим⇒8 Бит/канал). Таким образом, оставив оригинальный 16-битовый снимок неизменным, вы преобразуете его дубликат в стандартное 8-битовое изображение.





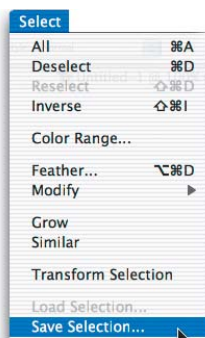
**Шаг 4.** Поскольку дубликат оригинального снимка преобразован в стандартное 8-битовое изображение, вы можете использовать для его редактирования любые инструменты выделения Photoshop. В данном случае необходимо выделить только фон серого цвета, расположенный слева и справа от девушки. Для этого я активизировал инструмент Magic Wand (Волшебная палочка), щелкнул на сером фоне в левой части изображения, а затем, удерживая нажатой клавишу <Shift>, щелкнул на сером фоне в правой части изображения.

**Шаг 5.** Расположите окно с 8-битовым изображением так, чтобы кроме него вам было виден и оригинальный 16-битовый снимок (как показано на рисунке). Убедитесь в том, что в данный момент активно 8-битовое изображение и его окно находится поверх окна с 16-битовым оригиналом. Активизируйте какой-либо инструмент для выделения (например, Magic Wand), щелкните на выделенном фрагменте и, удерживая нажатой клавишу <Shift>, перетащите выделенную область с 8-битового изображения в окно с 16-битовым оригиналом.

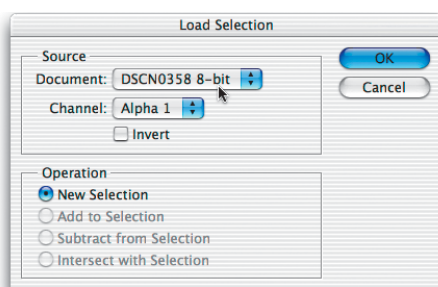
**Шаг 6.** Перетаскивание выделенной области с 8-битового изображения при нажатой клавише <Shift> позволяет разместить эту область в точно таком же месте 16-битового оригинала (при условии, что до перетаскивания вы не обрезали 8-битовое изображение, не меняли его размеры или разрешение). Теперь, как показано на рисунке, выделенная область идеально разместилась на оригинальном 16-битовом снимке. Для выделения фрагментов 16-битового изображения есть еще один способ, и, возможно, он понравится вам больше, нежели предыдущий.



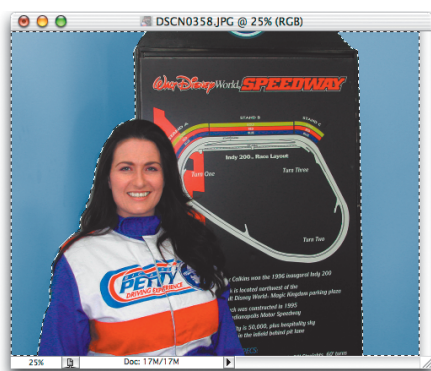




**Шаг 7.** Создайте выделенную область на 8-битовом изображении, а затем в главном меню программы выберите команду Select⇒Save Selection для сохранения этой области в качестве альфа-канала.



**Шаг 8.** Сохранить альфа-канал 16-битового изображения нельзя, но можно загрузить альфа-канал другого, открытого в данный момент изображения. Поэтому, не закрывая 8-битовое изображение, активизируйте окно 16-битового оригинала. Затем в главном меню программы выберите команду Select⇒Load Selection. Появится диалоговое окно Load Selection. Из раскрывающегося списка Document (Документ) выберите имя 8-битового дубликата, а из раскрывающегося списка Channel (Канал) — элемент Alpha 1.



**Шаг 9.** Щелкните на кнопке ОК. Как показано на рисунке, сохраненная выделенная область 8-битового изображения появится точно в таком же месте 16-битового оригинала. После загрузки выделенной области я открыл диалоговое окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность) и, установив в этом диалоговом окне флажок Colorize (Раскраска), изменил цвет выделенных фрагментов с серого на синий. Кстати говоря, не пытайтесь найти альфа-канал в палитре Channels 16-битового изображения — его там нет. Помните, что в 16-битовом режиме нельзя сохранить альфа-канал, зато можно загрузить альфа-канал другого, открытого в данный момент 8-битового изображения.





Честно признаться, данная глава должна называться не иначе, как “Изыскания Кевина Амса”. Откровенно говоря, когда я в последнее время вспоминаю о Кевине, меня одолевают противоречивые чувства, и вот почему. Эта глава была практически готова, и однажды вечером я заглянул в студию Кевина в Атланте, чтобы показать ему черновик рукописи. Я рассчитывал на краткий визит (минут 15, не больше), но мы разошлись только полночь. Все это время Кевин показывал мне удивительные приемы ретуширования

## Лицом к лицу

### ГЛАВА

# 6

### *Ретуширование портретов*

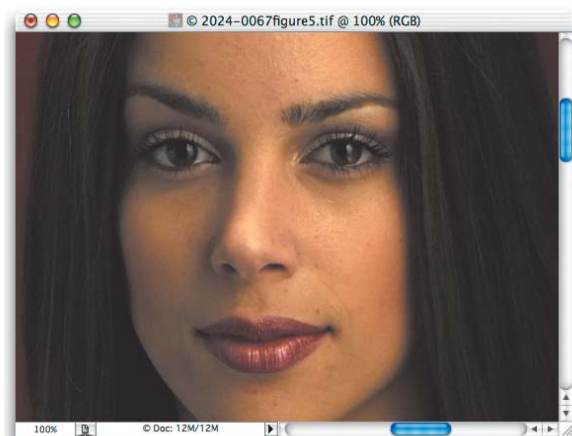
портретов, которые можно было использовать в моей книге. Мне ничего не оставалось, как срочно вернуться домой и практически начисто переписать всю главу. Поверьте мне, это совсем не смешно, когда ты знаешь, что глава практически готова, а до окончательного срока сдачи книги осталась всего неделя. Но я все-таки решил переписать главу (в ту “злополучную” ночь я практически не спал), поскольку методы ретуширования, показанные Кевином, устанавливают новую, более высокую планку мастерства в редактировании изображений. Однако, несмотря на то, что Кевин любезно согласился с тем, чтобы его методы работы появились в данной книге (Кевин — добрый малый), я не смог найти в себе силы назвать эту главу “Изыскания Кевина Амса”. Тогда я отчетливо понял, что у меня есть только один выход — устранить моего лучшего друга и наставника (а почему нет — из-за него я практически всю ночь переписывать главу!). К тому же я вспомнил, что и Джим Ди-Витейл (Jim DiVitali), который также поделился со мной некоторыми приемами работы в Photoshop, тоже проживает в Атланте. Однако со временем я отказался от этой идеи — действительно, опять лететь в Атланту, потом возвращаться в Дельту (где живет один неблагодарный писатель)... Тогда я окончательно решил воздать моим друзьям по заслугам и с большим удовольствием приношу им свои искренние благодарности!

## Устранение физических изъянов кожи

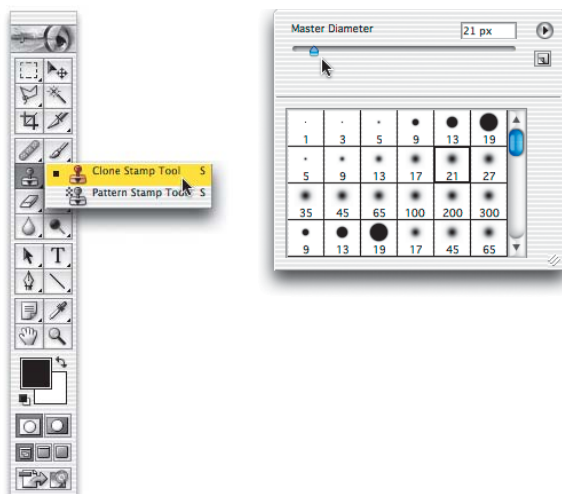
Во время устранения родимых пятен, следствий воспаления и других физических изъянов вам нужно очень постараться, чтобы максимально сохранить текстуру оригинальной кожи. Скажу прямо — задача сложная, а ее решение не очевидно. В данном разделе приведены три методики, с помощью которых можно достаточно просто справиться с поставленной задачей. Если в силу каких-то причин первая методика не оправдывает ваших надежд, воспользуйтесь второй или третьей. Так или иначе вы добьетесь желаемого результата.

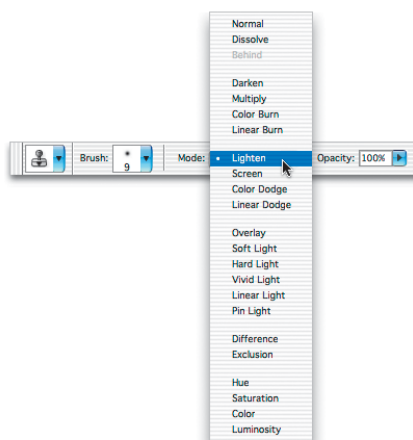
### МЕТОДИКА 1

**Шаг 1.** Откройте снимок, на котором необходимо удалить изъяны кожи.

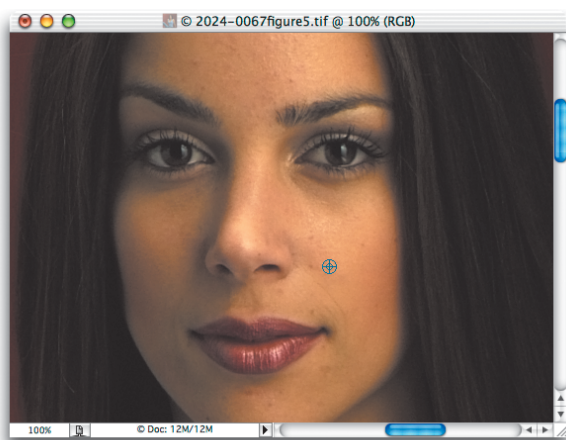


**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Clone Stamp (Клон) панели инструментов, затем на кнопке Brush (Кисть) панели Options (Параметры). В появившейся палитре выберите кисть с мягкими краями. Размер кисти должен быть немного больше, чем пятно, которое необходимо удалить. Размер кисти выбирают с помощью бегунка Master Diameter, расположенного в верхней части палитры. Чтобы уменьшить/увеличить размер кисти в процессе работы, не прибегая к вышеупомянутой палитре, воспользуйтесь клавишей <[> или <]> соответственно.

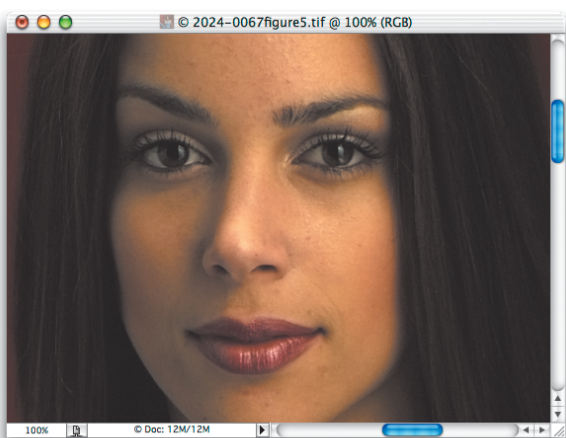




**Шаг 3.** Из раскрывающегося списка Mode (Режим наложения пикселей) панели Options выберите элемент Lighten (Замена светлым). После выбора этого режима инструмент Clone Stamp будет воздействовать только на те пиксели проблемной области, которые темнее пикселей клонируемой области. Другими словами, в результате применения инструмента Clone Stamp светлые пиксели (т.е. тона кожи) останутся практически без изменений, а более темные пиксели проблемной области (собственно пятно) станут светлее.



**Шаг 4.** Удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на “чистой” области лица (на которой отсутствуют светлые пятна, родинки и т.п.). Таким образом вы обозначите клонируемую область, с которой мы и будем переносить текстуру чистой кожи на проблемную область. Старайтесь, чтобы клонируемая область была как можно ближе к проблемной. Это необходимо для более точного соответствия тонов кожи. Если вы щелкнете слишком далеко, то после применения инструмента Clone Stamp цвет проблемной области может несколько отличаться от близлежащих оттенков, а это сведет на нет все ваши усилия.



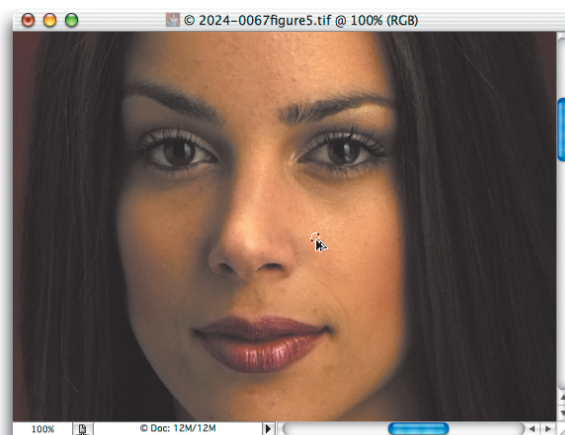
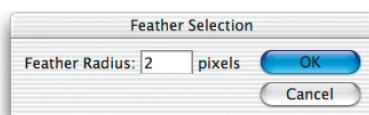
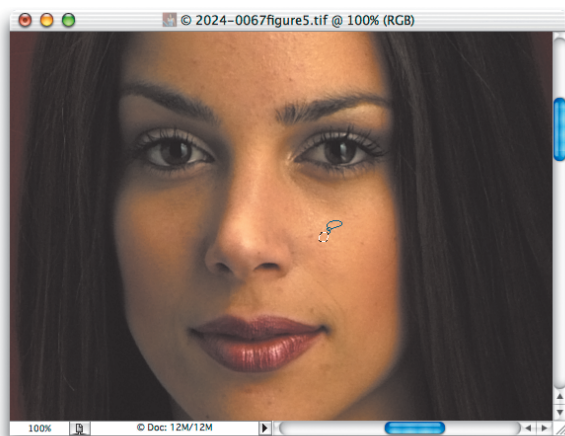
**Шаг 5.** Поместите курсор над проблемной областью и щелкните мышью. Ни в коем случае не перетаскивайте курсор, только щелкните мышью! В результате только одного щелчка, как показано на рисунке, текстура кожи останется неизменной, а злополучное пятно будет мгновенно удалено. Но что делать, если проблемная область не темнее, а светлее цвета кожи? В этом случае из раскрывающегося списка Mode вместо элемента Lighten следует выбрать элемент Darken (Замена темным). Как видите — все очень просто. Перейдем ко второй методике.

## МЕТОДИКА 2

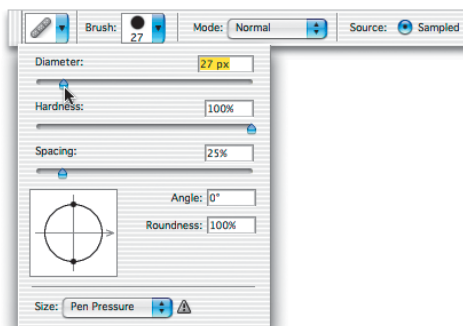
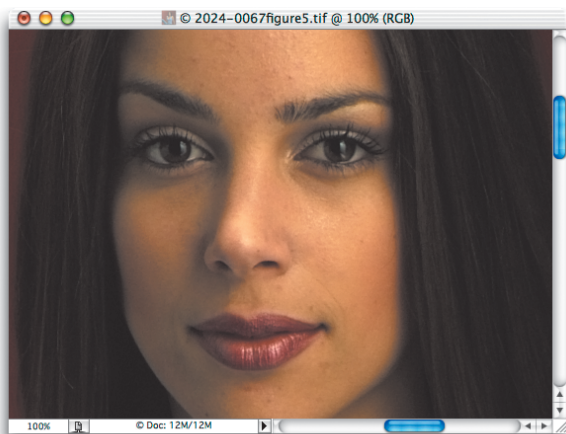
**Шаг 1.** Щелкните на кнопке Lasso (Лассо) панели инструментов. Найдите на лице “чистую” область (без родинок, белых пятен и т.п.) недалеко от проблемной области. Затем, как показано на рисунке, выделите “чистую” область так, чтобы размеры выделения были немного больше размеров проблемной области.

**Шаг 2.** После создания границ выделенного фрагмента в главном меню программы выберите команду Select⇒Feather (Выделение⇒Растушевка). В единственном поле появившегося диалогового окна Feather Selection (Растушевка выделения) введите значение, равное 2 пикселям, и щелкните на кнопке ОК. Растушевка несколько размывает (смягчает) границы выделенного фрагмента, что позволяет скрыть следы ретуши. Растушевка границ выделения играет очень важную роль, особенно в процессе ретуширования портретов. Так что не забывайте о ней, поскольку вам нужно не только выполнить качественную ретушь, но и, как говорится, “замести после содеянного свои следы”.

**Шаг 3.** После растушевки границ выделенного фрагмента, удерживая нажатой комбинацию клавиш <Option+⌘> (на PC — <Alt+Ctrl>), убедитесь в том, что вместо курсора инструмента Lasso появились две перекрывающиеся друг друга стрелки, черного и белого цвета. Так выглядит курсор инструмента, предназначенного для копирования выделенного фрагмента. Щелкните на выделенном фрагменте и, не отпуская кнопку мыши, перетащите его на проблемную область.







**Шаг 4.** Как только выделенный фрагмент закроет проблемную область, отпустите клавиши (и кнопку мыши, разумеется). Чтобы снять выделение, нажмите комбинацию клавиш **<⌘+D>** (на PC — **<Ctrl+D>**). Результат применения данной методики показан на рисунке. Как видите, “пятен” больше нет. Самое удивительное то, что следов ретуши совсем невидно, поскольку вы выделили фрагмент изображения поблизости от проблемной области. Следовательно, текстура кожи на снимке этой миловидной девушки осталась без каких-либо изменений.

### МЕТОДИКА 3

Для эффективного и быстрого устранения подобных проблем можно воспользоваться инструментом **Healing Brush** (Кисть восстановления), кнопка которого показана на рисунке. (Методика с подробным описанием применения инструмента **Healing Brush** будет описана несколько позже.) Ключевым моментом в использовании данного инструмента (так же как и инструмента **Clone Stamp**) является выбор размера кисти, который должен быть несколько большим, чем проблемная область. По умолчанию для инструмента **Healing Brush** установлена кисть с жесткими краями — как раз то, что нужно в данном случае. Вам необходимо лишь выбрать размер кисти с помощью бегунка **Diameter**, который показан на рисунке. Дальнейшие действия практически ничем не отличаются от ранее описанной методики применения инструмента **Clone Stamp**. Единственное отличие заключается в том, что из раскрывающегося списка **Mode** панели **Options** не нужно выбирать элемент **Lighten** — инструмент **Healing Brush** в этом не нуждается.

## Удаление темных кругов под глазами

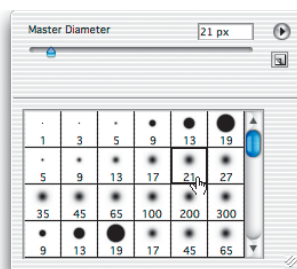
В данном разделе описаны две методики удаления темных кругов, которые иногда появляются у людей под глазами. Особенно после веселой ночной гулянки (по крайней мере мне так рассказывали, вот только не помню кто и когда).

### МЕТОДИКА 1

**Шаг 1.** Откройте такой снимок, если он у вас есть (надеюсь, это не автопортрет).



**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Clone Stamp панели инструментов, а затем на кнопке Brush панели Options. В появившейся палитре выберите кисть с мягкими краями. Размер кисти должен быть в два раза меньше, чем проблемная область.

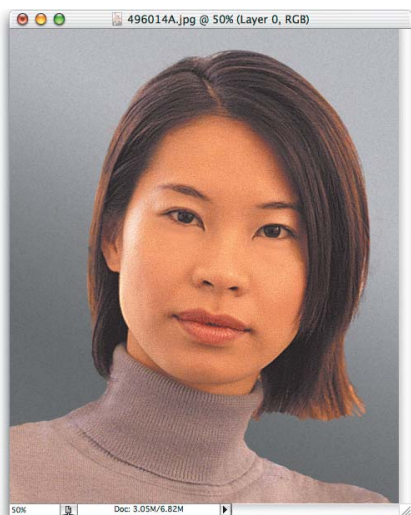


**Шаг 3.** В панели Options уменьшите значение параметра Opacity (Непрозрачность) до 50%. Затем из раскрывающегося списка Blend выберите элемент Lighten, чтобы инструмент Clone Stamp воздействовал только на те пиксели, которые темнее пикселей копируемой области.





**Шаг 4.** Обозначьте копируемую область. Для этого, удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните недалеко от темного круга. Если щеки не очень розовые, щелкните на них. Но предпочтительнее выбрать копируемую область чуть ниже проблемной области, т.е. под глазами.



**Шаг 5.** Перетащите указатель мыши по темному кругу, чтобы уменьшить интенсивность темного цвета или же удалить его (результат показан на рисунке). В большинстве случаев для удаления таких проблемных областей достаточно перетащить указатель мыши два или три раза.

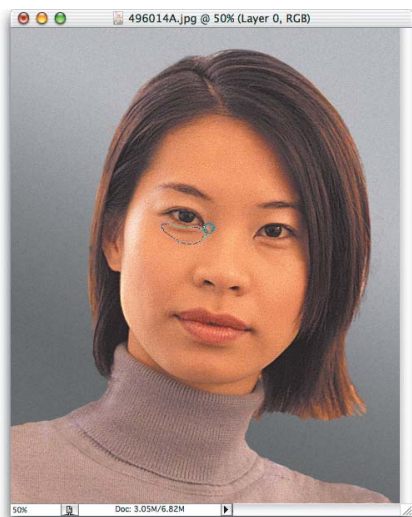


## МЕТОДИКА 2

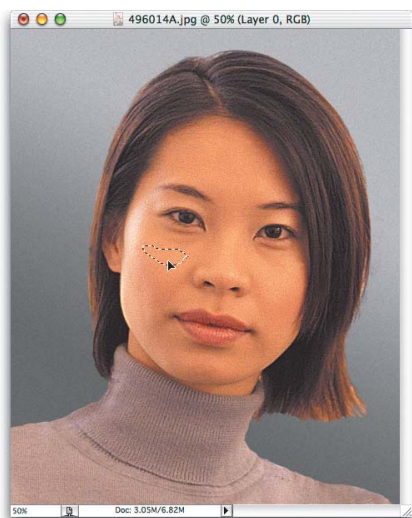
**Шаг 1.** Щелкните на кнопке Patch (Заплата) панели инструментов (данная кнопка находится во всплывающем меню кнопки Healing Brush).



**Шаг 2.** Активизировав инструмент Patch, убедитесь в том, что в панели Options установлен переключатель Source (Источник). Затем, как показано на рисунке, создайте выделенную область вокруг одной из проблемных областей. В режиме создания границ выделенной области инструмент Patch работает аналогично инструменту Lasso. Для добавления к выделенной области другого фрагмента изображения (как и в случае с инструментом Lasso) необходимо перетащить указатель мыши, удерживая нажатой клавишу <Shift>. Чтобы удалить какой-либо фрагмент из ранее выделенной области, перетащите указатель мыши, удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>).

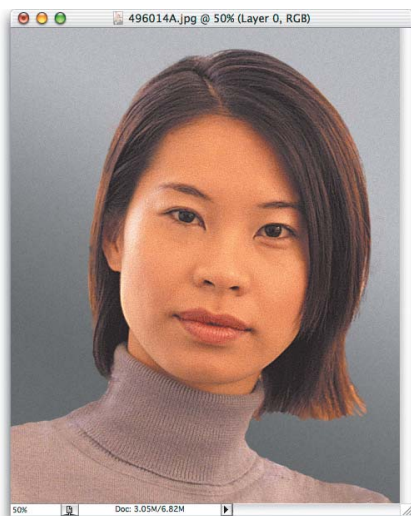


**Шаг 3.** Щелкните в пределах созданной вами выделенной области и, не отпуская кнопку мыши, перетащите указатель на фрагмент лица, который не содержит полосы, пятна и т.п. Другими словами, перетаскиваемое выделение должно попасть на "чистый" (с равномерными тонами) фрагмент лица, а не на нос, губы, брови и т.п.





**Шаг 4.** Как только вы найдете “чистый” фрагмент, отпустите кнопку мыши. В результате инструмент Patch автоматически скопирует тона “чистого” фрагмента, разместит его копию на проблемной области и вернет границы выделенной области на исходное место.



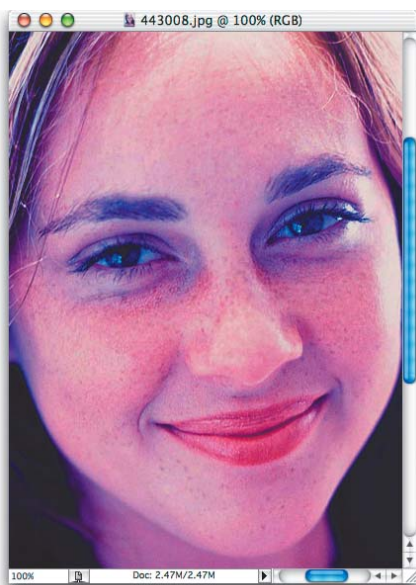
**Шаг 5.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+D> (на PC — <Ctrl+D>), снимите выделение и убедитесь в том, что проблемная область полностью исчезла. По сравнению с инструментом Healing Brush (который можно использовать как для уменьшения интенсивности, так и для полного удаления черных кругов) инструмент Patch позволяет справиться с поставленной задачей значительно быстрее и без особых усилий. Поэтому я и предпочитаю именно этот инструмент для удаления такого рода недостатков.



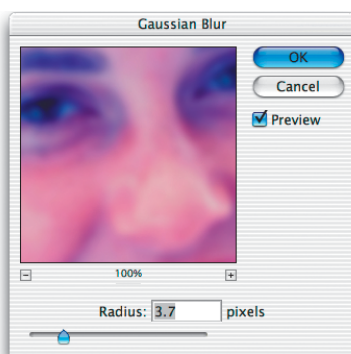
## Удаление веснушек и прыщей

Методика, описанная в этом разделе, популярна среди профессиональных фотографов-портретистов и предназначена для удаления (или уменьшения количества) большого скопления веснушек, прыщей и т.п. Данная методика особенно удобна для ретуши большого количества фотографий, когда у вас нет времени использовать ранее описанные приемы, с помощью которых можно бороться с каждой отдельной проблемной областью небольших размеров.

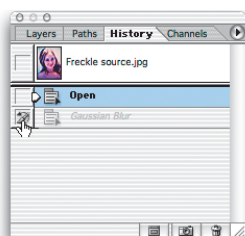
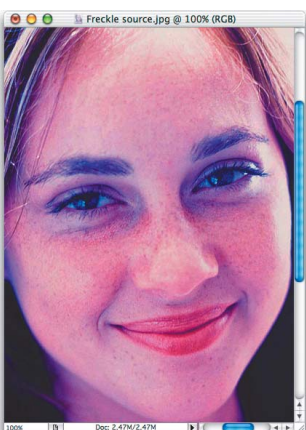
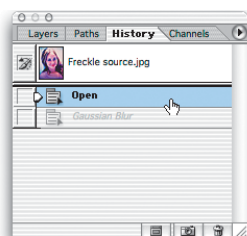
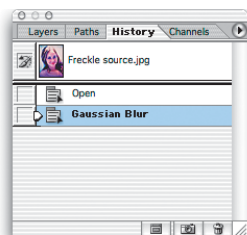
**Шаг 1.** Откройте снимок, который нуждается в ретуши.



**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur (Фильтр⇒Размыть⇒Размыть по Гауссу). В появившемся диалоговом окне Gaussian Blur перетащите бегунок Radius в крайнее левое положение. Затем медленно перетаскивайте этот бегунок вправо, пока прыщи полностью не будут размыты. В результате таких действий весь снимок получится слишком размытым, но буквально через минуту мы исправим создавшееся положение — сейчас главное, чтобы на снимке прыщи были полностью размыты.







**Шаг 3.** Для активизации палитры History выберите в главном меню программы команду Window⇒History (Окно⇒Предыстория). В этой палитре перечислены 20 последних изменений (которые называют *состояниями*), внесенных вами во время редактирования текущего изображения. В данном случае в палитре History перечислены только два состояния — Open (вы открыли изображение) и Gaussian Blur (применили одноименный фильтр).

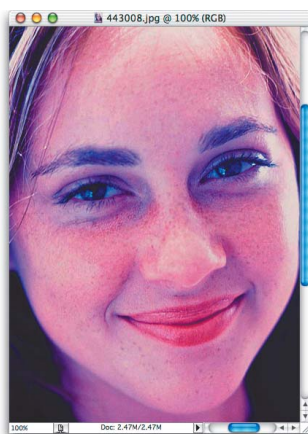
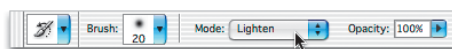
**Шаг 4.** В палитре History щелкните на состоянии Open. Теперь, как показано на рисунке, снимок должен выглядеть так же, как до применения фильтра Gaussian Blur. Как вы знаете, палитра History работает “в одной упряжке” с инструментом History Brush (Кисть предыстории) (кнопка этого инструмента находится на панели инструментов Photoshop). Инструмент History Brush позволяет придать первоначальный вид тем фрагментам изображения, по которым вы перетаскивали указатель мыши. Другими словами, по умолчанию инструмент History Brush позволяет “отменить” все состояния, появившиеся после состояния Open (т.е. после открытия изображения). Согласитесь, это очень удобно. Тем не менее реальная мощь данного инструмента заключается в том, что с его помощью можно вернуть вид изображения в определенном состоянии. На следующем шаге вы окончательно поймете, о чем идет речь.

**Шаг 5.** Щелкните в первой колонке палитры History, слева от *состояния* Gaussian Blur. На данном шаге еще рано использовать инструмент History Brush, поскольку в этом случае вы просто вернете изображению вид, который был получен после применения *фильтра* Gaussian Blur (т.е. не то, что нам нужно). Вы спрашиваете, что теперь делать? Все очень просто — перейдите к следующему шагу.

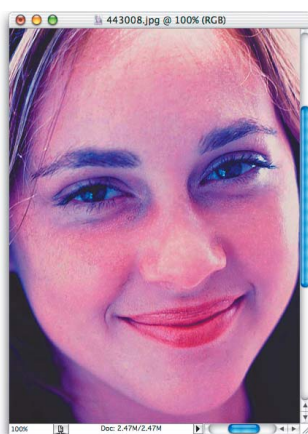


**Шаг 6.** Из раскрывающегося списка Mode панели Options выберите элемент Lighten (Замена светлым). Если вы теперь перетащите указатель мыши по изображению, то воздействию инструмента History Brush подвергнутся только те пиксели, цвет которых темнее пикселей “размытого” состояния (т.е. состояния Gaussian Blur). Вот где лежит ключ к решению проблемы.

**Шаг 7.** Перетащите указатель мыши (с активизированным инструментом History Brush) по проблемной области и убедитесь в том, что прыщи видны не так явно, как прежде. Если вы переусердствовали и лицо выглядит уж “слишком чистым”, отмените последнее применение инструмента History Brush (<⌘+Z> (на PC — <Ctrl+Z>)), в панели Options уменьшите значение параметра Opacity до 50% и повторите попытку.



До правки



После правки

В предыдущих разделах я вкратце упоминал о двух новых инструментах, Healing Brush (Кисть восстановления) и Patch (Заплата), появившихся в седьмой версии Photoshop. С помощью этих двух инструментов можно удалять на лицах морщины и любые другие отметины, оставленные неумолимым временем. По сравнению с этими инструментами чудеса, творимые самими маститыми фокусниками и чародеями, кажутся развлечением для детей младшего школьного возраста. Методика, описанная в данном разделе, позволит сделать пожилых людей, запечатленных на снимках, моложе лет на 10–20.

## Удаление отметин времени



**Шаг 1.** Откройте снимок пожилого человека, с лица которого необходимо удалить несколько морщин.

**Шаг 2.** Активизируйте инструмент Healing Brush, как показано на рисунке.



**Шаг 3.** Удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на области с гладкой кожей, как показано на рисунке, чтобы обозначить копируемую область — образец текстур, которые будут перенесены на проблемную область (морщину).



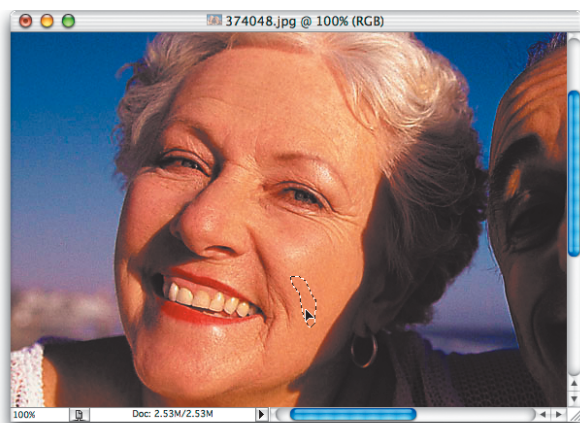
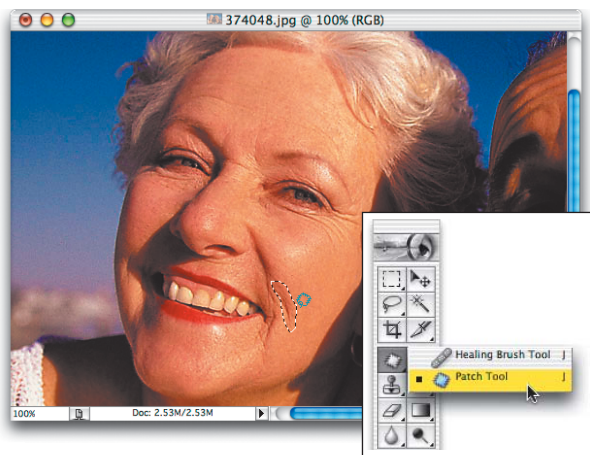
**Шаг 4.** Перетащите указатель мыши по морщинам, которые необходимо удалить (как показано на рисунке, я перетащил указатель по морщинам на щеке мужчины). Сразу после перетаскивания вам покажется, что ретушь из-за несоответствия тонов копируемой и проблемной области выполнена очень грубо. Но это только первый этап работы инструмента Healing Brush. Буквально через секунду программа выполнит все необходимые расчеты, и морщины будут удалены без каких-либо видимых следов.



**Шаг 5.** Аналогичным образом выберите другую копируемую область и перетащите указатель мыши по другим проблемным областям. Ретушь снимка, показанного на рисунке, с помощью инструмента Healing Brush заняла у меня не более 30 секунд (в процессе этой работы мне пришлось перетащить указатель мыши всего пять раз).







**Шаг 6.** Таких же результатов можно добиться и с помощью инструмента Patch (на рисунке показана кнопка этого инструмента). Откровенно говоря, в большинстве случаев я отдаю предпочтение инструменту Patch, а не Healing Brush. Дело в том, что инструмент Patch справляется с большими проблемными областями гораздо быстрее. Активизируйте инструмент Patch и убедитесь в том, что в панели Options установлен переключатель Source (Источник). Затем создайте выделенную область вокруг морщины, как показано на рисунке. В режиме выделения инструмент Patch работает аналогично инструменту Lasso. Для добавления к выделенной области другого фрагмента изображения перетащите указатель мыши, удерживая нажатой клавишу <Shift>. Чтобы удалить какой-либо фрагмент из ранее выделенной области, перетащите указатель, удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>).

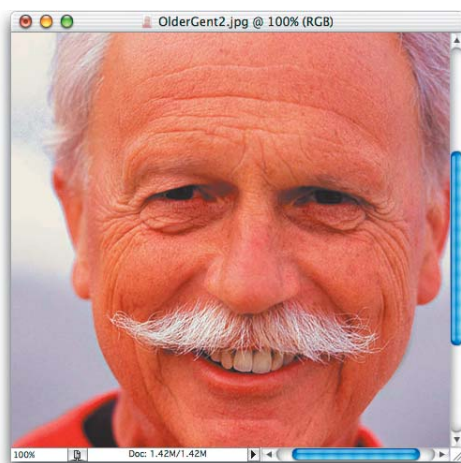
**Шаг 7.** Щелкните в пределах созданной вами выделенной области и перетащите ее на фрагмент лица с чистой текстурой (как показано на рисунке). Проследите, чтобы перетаскиваемое выделение попало на область с равномерными тонами, и отпустите кнопку мыши. После этого выделенная область автоматически вернется на свое прежнее место.

**Шаг 8.** После возврата выделенной области морщина исчезнет. Нажмите комбинацию клавиш <⌘+D> (на PC — <Ctrl+D>) для снятия выделения и убедитесь в том, что инструмент Patch безукоризненно справляется с поставленной задачей.

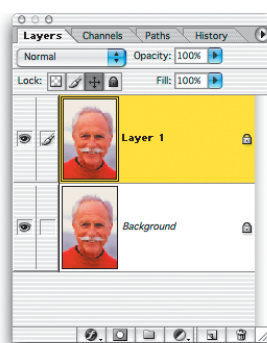
## Удаление морщин на профессиональном уровне

С помощью инструментов Healing Brush и Patch достаточно просто удалить все морщины на лице, причем сделать это безукоризненно. Но в некоторых случаях в этом как раз и кроется проблема — в безукоризненности. В зависимости от возраста сфотографированного человека подобная ретушь может быть чрезмерной, т.е. слишком очевидной (согласитесь, когда семидесятилетний старик выглядит лет на 20 — это неестественно). В данном разделе приведена методика реалистичного ретуширования, предложенная Кевином Амсом (Kevin Ames).

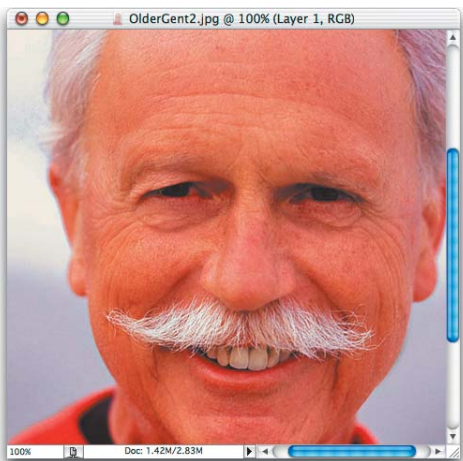
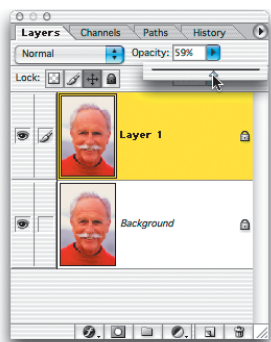
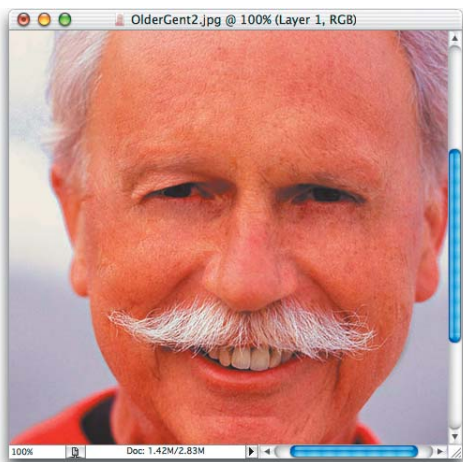
**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в ретуши.



**Шаг 2.** Нажмите комбинацию клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>), чтобы сделать копию слоя Background. Всю последующую работу необходимо выполнить на только что созданном слое, которому по умолчанию присвоено имя Layer 1.







**Шаг 3.** Активизируйте инструмент Healing Brush и удалите все морщины. Как показано на рисунке, такая ретушь явно чрезмерна, поэтому лицо пожилого человека выглядит неестественно.

**Шаг 4.** В главном меню программы выберите команду Window⇨Layers. В появившейся палитре Layers уменьшите значение параметра Opacity (Непрозрачность) для слоя Layer 1. Таким образом, после уменьшения непрозрачности слоя Layer 1 на снимке появятся фрагменты оригинального изображения (расположенного на нетронутом слое Background). Уменьшая значение параметра Opacity, добейтесь того, чтобы появляющиеся на снимке морщины были видны, но не слишком очевидно.

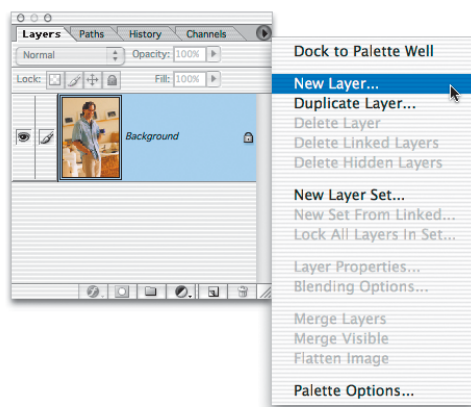
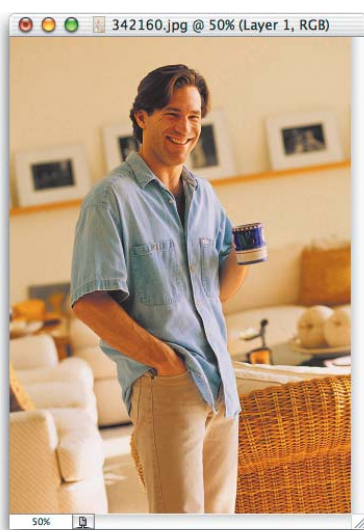
**Шаг 5.** На рисунке показан результат применения данной методики. В этом случае я уменьшил значение параметра Opacity для слоя Layer 1 до 47%, т.е. на итоговом изображении появилась только часть морщин (чуть больше половины) оригинального снимка.

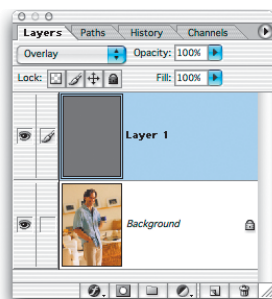
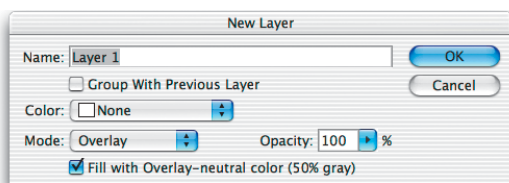
## Альтернатива инструментам Dodge и Burn

Все, кто использовал в Photoshop инструменты Dodge (Осветлить) и Burn (Затемнить), знают, насколько они не совершенны. Поэтому как альтернативу этим инструментам профессионалы предпочитают методику, описанную в данном разделе. С ее помощью можно управлять самим процессом редактирования, а инструменты Dodge и Burn не предоставляют такой возможности. Но самое главное, что в результате применения данной методики остаются неизменными пиксели самого изображения (т.е. эта методика не наносит ущерба оригинальным данным изображения).

**Шаг 1.** В данном примере мы попытаемся сделать светлее некоторые области главного объекта съемки (т.е. молодого человека), а затем сделаем темнее некоторые участки фона этого снимка. Итак, откройте изображение, некоторые фрагменты которого нужно сделать светлее, а другие темнее.

**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Window → Layers. Затем во всплывающем меню появившейся палитры Layers выберите команду New Layer (Создать слой). Обратите внимание, что в данном случае для создания нового слоя необходимо воспользоваться именно командой всплывающего меню, а не кнопкой Create New Layer (Создать слой), расположенной в нижней части палитры Layers. Дело в том, что после выбора вышеуказанной команды появляется диалоговое окно New Layer (которое необходимо для нашей дальнейшей работы), а если вы щелкнете на кнопке Create New Layer, это не произойдет. Впрочем, для того чтобы в процессе создания нового слоя появилось диалоговое окно New Layer, достаточно щелкнуть на кнопке Create New Layer, удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>).





**Шаг 3.** Из раскрывающегося списка Mode (Режим наложения пикселей) появившегося диалогового окна New Layer выберите элемент Overlay (Перекрытие) и установите флажок Fill with Overlay-neutral color (50% gray) (Нейтральный цвет перекрытия (50% серого)). Этот флажок становится доступным только после выбора из раскрывающегося списка Mode элемента Overlay. Щелкните на кнопке OK.

**Шаг 4.** В результате над слоем Background в палитре Layers появится новый слой (Layer 1), заполненный 50%-ным серым цветом. (В режиме Overlay Photoshop игнорирует 50%-ный серый цвет, которым залив слой. Другими словами, в палитре Layers появится новый слой (отмеченный серой пиктограммой), однако в окне изображения ничего не изменится.)

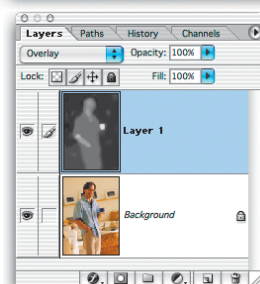
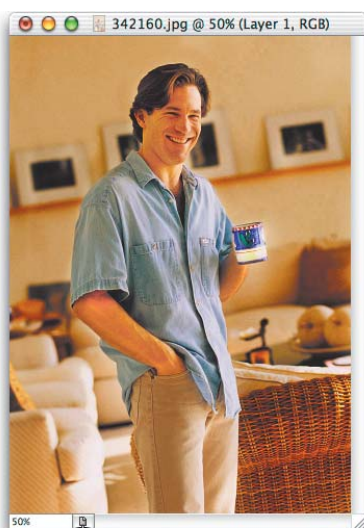
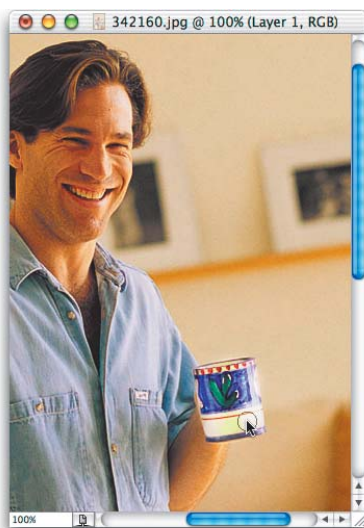
**Шаг 5.** Щелкните на кнопке Brush (Кисть) панели инструментов. Выберите кисть с мягкими краями и уменьшите в панели Options значение параметра Opacity (Непрозрачность) до 30%.

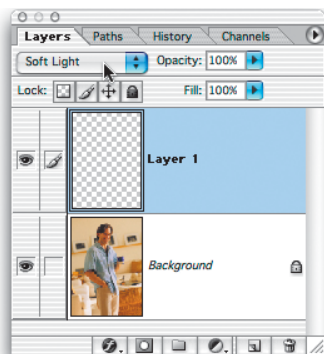
**Шаг 6.** Нажмите последовательно клавиши <D> и <X>, чтобы в качестве цвета переднего плана (foreground color) выбрать белый цвет. Перетащите указатель мыши по тем областям изображения, которые нужно сделать светлее (альтернатива применения инструмента Dodge). Обратите внимание, что в окне изображения и на пиктограмме серого цвета слоя Layer 1 появились белые полосы, соответствующие перемещениям указателя мыши.



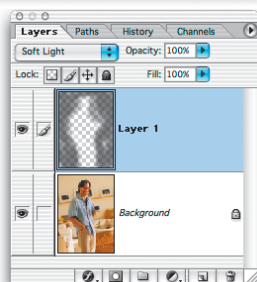
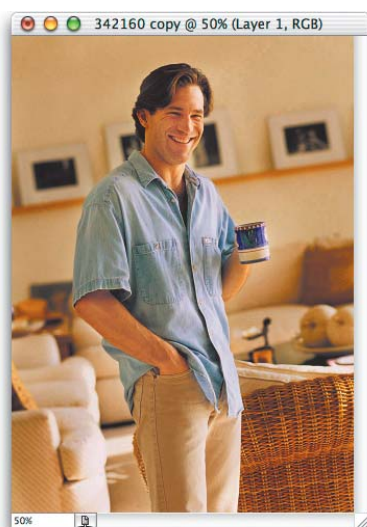
**Шаг 7.** Если выбранная область снимка (по которой вы перетаскивали указатель мыши) оказалась недостаточно светлой, отпустите кнопку, а затем перетаскивайте указатель мыши по этой же области еще раз. В результате данная область станет еще светлее, поскольку значение параметра Opacity инструмента Brush составляет всего 30%. Если интенсивность всего осветленного таким образом фрагмента изображения оказалась чрезмерной, уменьшите для слоя Layer 1 значение параметра Opacity в палитре Layers.

**Шаг 8.** Чтобы сделать темнее некоторую область изображения, нажмите клавишу <D> (для выбора черного цвета в качестве цвета переднего плана), а затем перетаскивайте указатель мыши по этой области (альтернатива применения инструмента Burn). Как видно на рисунке, чашка значительно светлее остальных предметов, поэтому мне пришлось сделать ее немного темнее. Просто удивительный результат, не правда ли? Однако в моем арсенале есть еще одна не менее эффективная методика, с помощью которой можно сделать отдельные участки снимка светлее или темнее. Вы готовы к этому? Тогда — продолжим!





**Шаг 9.** В действительности это не девятый, а первый шаг другой, на мой взгляд, более эффективной методики, предложенной Джимом Ди-Витейлом (Jim DiVitale). Все изменения будут вноситься на отдельном слое (т.е. никакого ущерба для оригинальных данных изображения), но в этом случае вам не нужно прибегать к помощи диалогового окна New Layer. Щелкните на кнопке Create New Layer палитры Layers, а затем, как показано на рисунке, выберите из раскрывающегося списка Mode этой же палитры элемент Soft Light (Мягкий свет).



**Шаг 10.** В действительности это второй шаг методики Джима. Выберите белый цвет в качестве фона переднего плана, активизируйте инструмент Brush, уменьшите в панели Options значение параметра Opacity до 30%, активизируйте слой Layer 1 и перетащите указатель мыши по тем участкам изображения, которые нужно сделать светлее. Для того чтобы сделать некоторую область изображения темнее, выполните действия, описанные на шаге 8 этой последовательности действий, т.е. выберите черный цвет в качестве цвета переднего плана. Результат применения данной методики получается более умеренным и мягким, чем результат применения предыдущей методики. Попробуйте обе и выберите ту, которая вам больше понравилась.



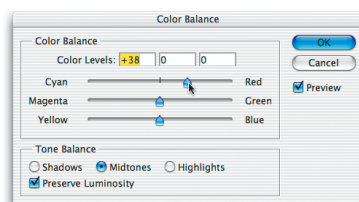
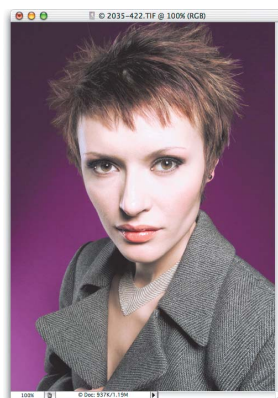
## Изменение цвета ВОЛОС

Данная методика (которую мне показал Кевин Амс (Kevin Ames)) позволяет максимально точно и достаточно просто изменить и подкорректировать цвет волос. Изменение цвета осуществляется на отдельном корректирующем слое и его маске, поэтому оригинальный снимок останется неизменным. Другими словами, благодаря этой методике вы добьетесь желаемого результата, но не повредите оригинальные данные изображения.

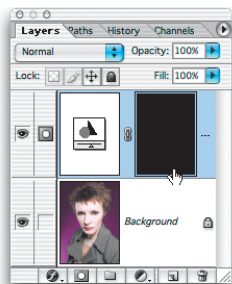
**Шаг 1.** Откройте снимок, который необходимо ретушировать.

**Шаг 2.** Щелкните на четвертой слева кнопке в нижней части палитры Layers (на кнопке изображена наполовину черная, наполовину белая окружность). В появившемся всплывающем меню (предназначенном для создания корректирующих слоев) выберите команду Color Balance (Цветовой баланс). В появившемся диалоговом окне Color Balance перетащите бегунки к тому цвету, в который необходимо “покрасить” волосы. Для изменения цвета темных, переходных и светлых тонов изображения выберите соответственно переключатель Shadow, Midtones и Highlights в группе параметров Tone Balance (Тоновый баланс).

**Шаг 3.** В данном примере мы перекрасим волосы девушки в красноватый цвет. Для этого, последовательно выбирая переключатели Shadow, Midtones и Highlights, перетащите верхний бегунок диалогового окна Color Balance к слову Red (Красный). Щелкните на кнопке ОК. Как показано на рисунке, вся фотография покрывается красноватым оттенком.







**Шаг 4.** Нажмите несколько раз клавишу <X>, пока в качестве цвета переднего плана не будет выбран черный цвет. Затем нажмите комбинацию клавиш <Option+Delete> (на PC — <Alt+Backspace>), чтобы залить маску слоя цветового баланса цветом переднего плана. Это необходимо для устранения с фотографии красного оттенка.



**Шаг 5.** Щелкните на кнопке Brush панели инструментов, выберите кисть с мягкими краями, нажмите клавишу <D> (для выбора белого цвета в качестве цвета переднего плана) и перетащите указатель мыши по волосам девушки. Таким образом, как показано на рисунке, вы вернете красноватый оттенок тем фрагментам изображения, по которым перетащите указатель мыши.

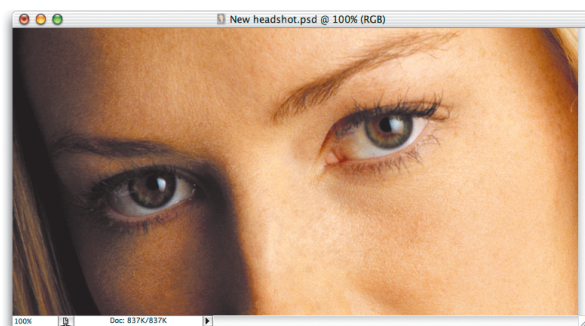


**Шаг 6.** Продолжайте перетаскивать указатель мыши, пока не измените цвет всей прически (слева на рисунке). В некоторых случаях вам придется “подкрасить” не только волосы, но и брови. Затем для корректирующего слоя из раскрывающегося списка Blend Mode палитры Layers выберите элемент Color и уменьшите значение параметра Opacity, пока цвет волос не будет выглядеть более естественно (справа на рисунке).

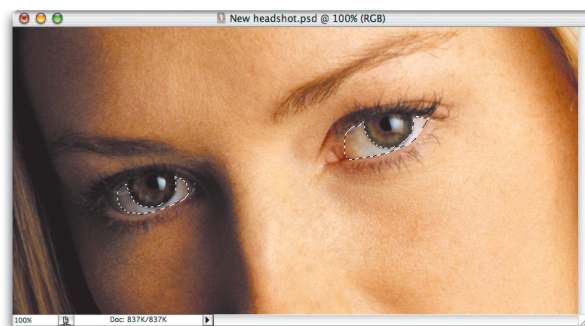
## Быстрое устранение покраснения глаз

Простая методика, описанная в этом разделе, позволит быстро вернуть белый цвет главному яблоку и устранить различного рода покраснения глаз.

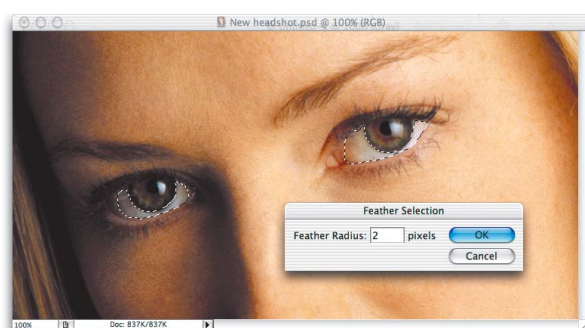
**Шаг 1.** Откройте снимок, который нуждается в ретуши.

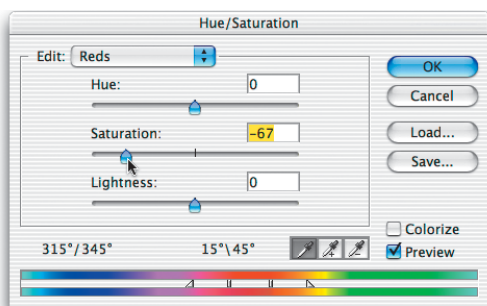


**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Lasso панели инструментов и создайте выделенную область вокруг белой области глазного яблока одного из глаз. Затем, удерживая нажатой клавишу <Shift>, выделите белую часть глазного яблока другого глаза, как показано на рисунке.

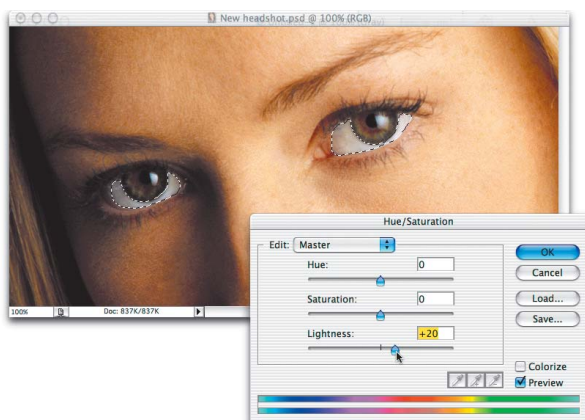


**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду Select⇒Feather (Выделение⇒Растушевка). Растушевка необходима для сглаживания границ между выделенным фрагментом и оставшейся частью изображения. Таким образом, ретушь должна выглядеть не столь заметной (во всяком случае, невооруженным взглядом). В единственном поле появившегося диалогового окна Feather Selection (Растушевка выделенной области) введите значение, равное 2 пикселям, и щелкните на кнопке OK.

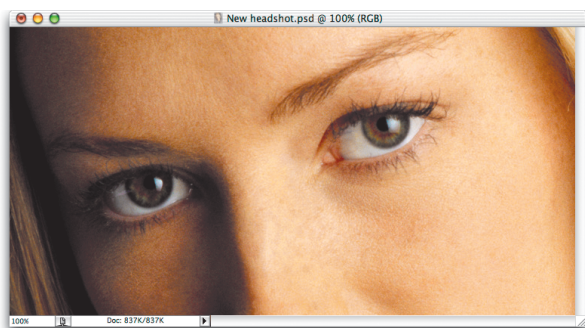




**Шаг 4.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Adjustments⇒Hue/Saturation (Изображение⇒Настройки⇒Оттенок/Насыщенность). Появится диалоговое окно Hue/Saturation. Из раскрывающегося списка Edit (Правка) выберите элемент Reds (Красный цвет) (для изменения в выделенной области насыщенности красного цвета). Затем перетащите бегунок Saturation влево, чтобы удалить эффект налитых кровью глаз.



**Шаг 5.** Из раскрывающегося списка Edit диалогового окна Hue/Saturation вновь выберите элемент Master. Затем, для того чтобы увеличить яркость белой части глазного яблока, перетащите вправо бегунок Lightness (как показано на рисунке).



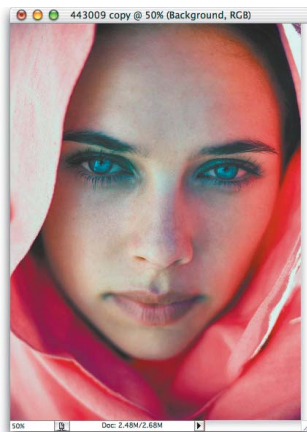
**Шаг 6.** Щелкните на кнопке OK диалогового окна Hue/Saturation, чтобы внесенные вами изменения вступили в силу. Нажмите комбинацию клавиш <⌘+D> (на PC — <Ctrl+D>) для снятия выделения.



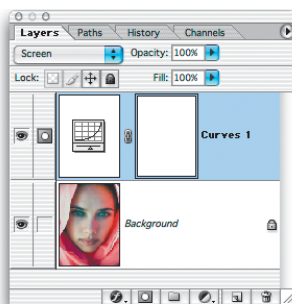
## Отбеливание глаз

Методика, описанная в данном разделе, предложена Кевином Амсом (Kevin Ames) и предназначена для отбеливания белых фрагментов глазного яблока. Ее выполнение займет больше времени, но позволяет добиться гораздо лучшего и более реалистичного результата.

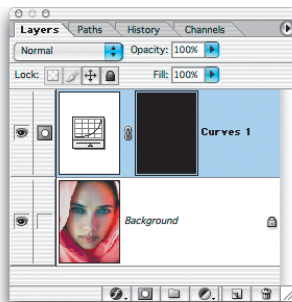
**Шаг 1.** Откройте снимок, который необходимо отретушировать.



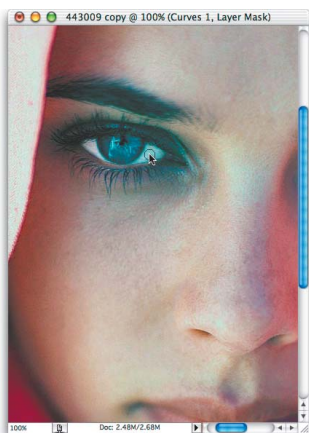
**Шаг 2.** Щелкните на четвертой слева кнопке в нижней части палитры Layers (на кнопке изображена наполовину черная, наполовину белая окружность). В появившемся всплывающем меню, предназначенном для создания корректирующих слоев, выберите команду Curves (Кривые). В появившемся диалоговом окне Curves щелкните на кнопке ОК. Для только что созданного корректирующего слоя Curves 1 выберите из раскрывающегося списка Blend Mode (Режим смешивания пикселей) палитры Layers элемент Screen (Осветление).



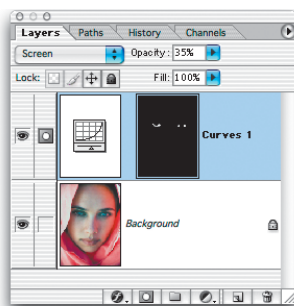
**Шаг 3.** После выбора режима смешивания пикселей Screen весь снимок станет намного светлее. Нажмите несколько раз клавишу <X>, пока в качестве цвета переднего плана не будет выбран черный цвет. Затем нажмите комбинацию клавиш <Option+Delete> (на PC — <Alt+Backspace>), чтобы залить маску слоя Curves 1 цветом переднего плана. Это необходимо для устранения яркости, полученной после выбора режима Screen.



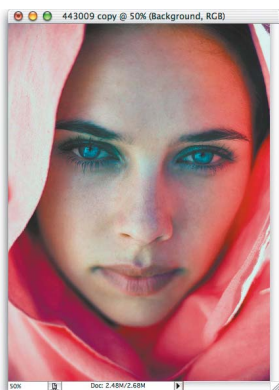




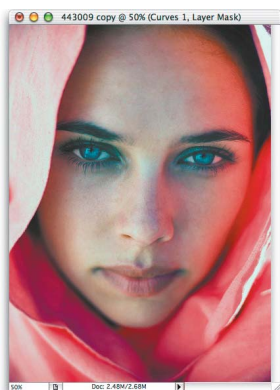
**Шаг 4.** Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать белый цвет в качестве цвета переднего плана. Щелкните на кнопке Brush панели инструментов, а затем с помощью одноименного раскрывающегося списка панели Options выберите кисть с мягкими краями и небольших размеров. Перетащите указатель мыши по белой части глаз, вдоль границы нижнего века, для того чтобы вернуть этому фрагменту изображения яркость, полученную после выбора режима Screen.



**Шаг 5.** В результате такой ретуши глаза должны слишком выделяться на фоне оставшейся части изображения (придавая объекту съемки неестественный, одержимый вид). Чтобы придать глазам естественный вид, уменьшите для корректирующего слоя Curves 1 значение параметра Opacity в палитре Layers.



До правки



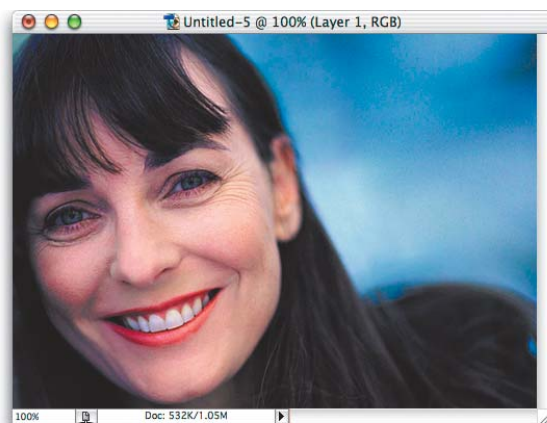
После правки

**Шаг 6.** На рисунке показан результат итоговой ретуши. В этом случае для корректирующего слоя Curves 1 я уменьшил значение параметра Opacity до 35%. Сравните полученный результат с оригинальным изображением и убедитесь в том, что после достижения цели ретуши взгляд девушки выглядит вполне естественно.

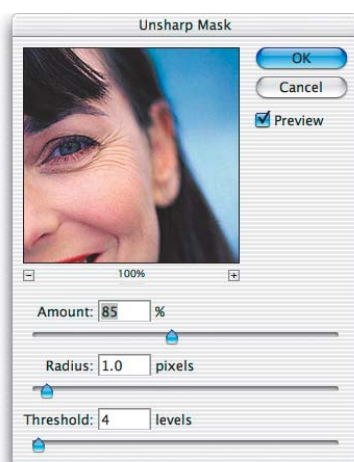
## Подчеркнем взгляд

В данном разделе описан очередной “30-секундный фокус”, предназначенный для увеличения яркости глаз. Если говорить точнее, то данная методика понадобится вам для того, чтобы сделать акцент именно на взгляде. Для этого нужно повысить четкость отображения глаз и подчеркнуть веселые искорки (я имею в виду именно “веселые искорки”, а не те, которые сыплются из глаз после столкновения на высокой скорости с тяжелым предметом).

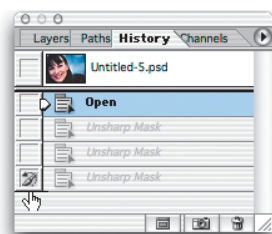
**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в ретуши.



**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Sharpen**⇒**Unsharp Mask** (Фильтр⇒Четкость⇒Контурная резкость). В появившемся диалоговом окне **Unsharp Mask** введите необходимые значения и щелкните на кнопке **OK**, чтобы увеличить четкость всего изображения (параметры диалогового окна **Unsharp Mask** подробно будут рассмотрены в главе 10).







**Шаг 3.** После применения фильтра Unsharp Mask воспользуйтесь комбинацией клавиш  $\text{Command}+\text{F}$  (на PC —  $\text{Ctrl}+\text{F}$ ) для его повторного применения с такими же значениями параметров. Нажмите вышеупомянутую комбинацию клавиш для третьего применения фильтра Unsharp Mask (т.е. фильтр Unsharp Mask с одними и теми же параметрами должен быть применен ко всему изображению три раза). На данном этапе взгляд главного объекта съемки должен выглядеть достаточно четким, а вот остальная часть снимка будет испорчена чрезмерной четкостью. Кроме того, на снимке, скорее всего, появятся различного рода шум и другие неприятные искажения.

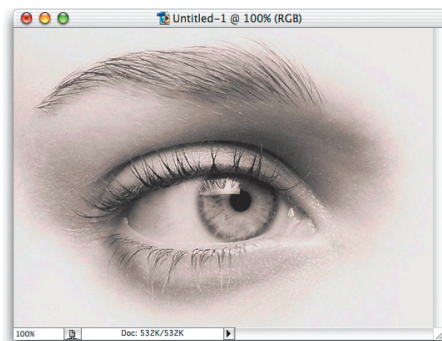
**Шаг 4.** Выберите команду Window⇒History (Окно⇒Предыстория) для активизации палитры History. В этой палитре перечислены 20 последних изменений (*состояний*), внесенных вами во время редактирования текущего изображения. В палитре History перечислены четыре состояния — Open (вы открыли изображение) и следующие за ним три состояния Unsharp Mask (применение фильтра). Щелкните на состоянии Open, чтобы изображение выглядело так же, как до применения фильтра Unsharp Mask.

**Шаг 5.** Щелкните в первой колонке палитры History слева от последнего состояния Unsharp Mask. Щелкните на кнопке History Brush панели инструментов и с помощью раскрывающегося списка Brush панели Options выберите кисть с мягкими краями и примерно такого же размера, как радужная оболочка глаз. Щелкните на радужной оболочке, чтобы увеличить ее четкость в три раза. Обратите внимание, что в этом случае остальная часть снимка не будет затронута и все это благодаря тому, что в палитре History вы предварительно щелкнули слева от последнего состояния Unsharp Mask. Поэтому применение инструмента History Brush позволило вернуть фрагменту изображения вид, который вы получили после троекратного применения фильтра Unsharp Mask.

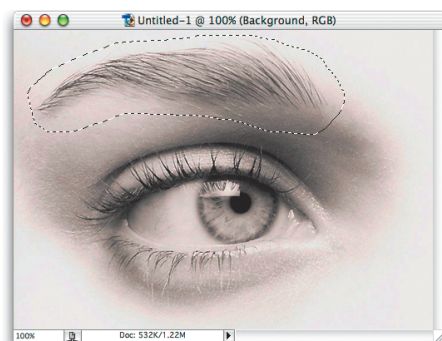
## Улучшение вида бровей и ресниц

После того как Кевин Амс (Kevin Ames) продемонстрировал данную методику, предназначенную для улучшения отображения бровей и ресниц, я окончательно отказался от прежней методики, которой пользовался на протяжении нескольких лет. Должен признаться, что методика Кевина быстрее, проще и вместе с тем значительно эффективнее любых других приемов, с которыми мне когда-либо приходилось сталкиваться.

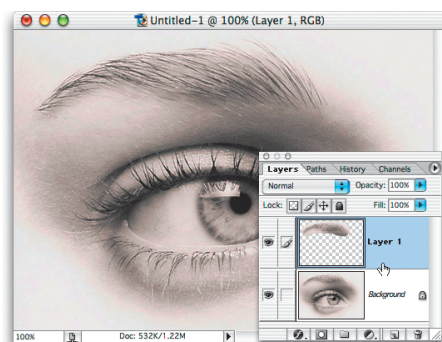
**Шаг 1.** Откройте снимок, который необходимо ретушировать.

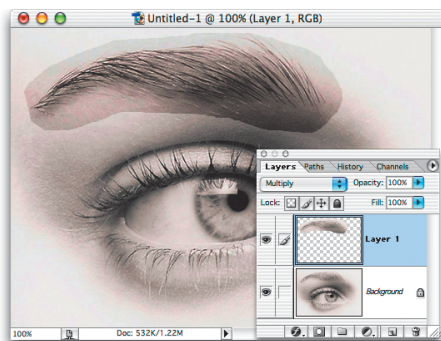


**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Lasso панели инструментов и создайте вокруг брови не точную, а свободную выделенную область (как показано на рисунке). В данном примере показана только одна выделенная бровь, но вам нужно выделить обе. Для добавления к ранее созданному выделению другой выделенной области перетащите указатель мыши, удерживая нажатой клавишу <Shift>.

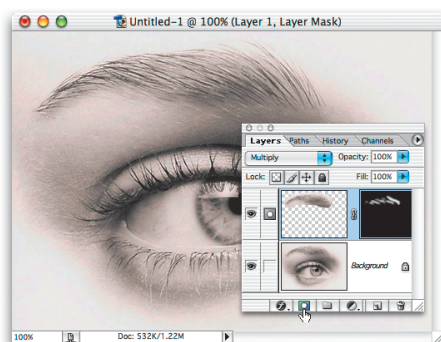


**Шаг 3.** Нажмите комбинацию клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>), чтобы поместить копии выделенных фрагментов (бровей) на отдельный слой (как показано на рисунке).

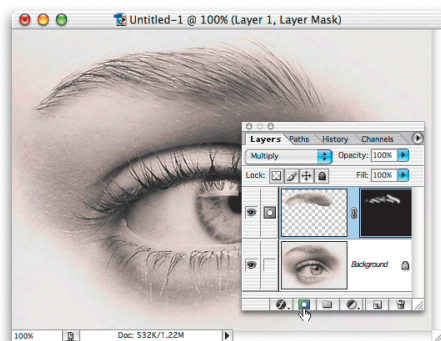




**Шаг 4.** Для вновь созданного слоя (Layer 1) выберите из раскрывающегося списка Blend Mode палитры Layers элемент Multiply (Умножение). Это, как показано на рисунке, приведет к затемнению всего слоя.

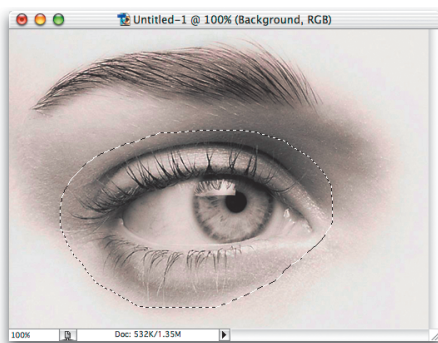


**Шаг 5.** Удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на кнопке Add Layer Mask (Добавить маску слоя), которая, как показано на рисунке, расположена в нижней части палитры Layers. В результате того что щелчок на кнопке Add Layer Mask был выполнен при нажатой клавише <Option> (на PC — <Alt>), маска слоя будет залита черным цветом. Это приведет к сокрытию затемнения, полученного после выбора режима Multiply. Как видите, теперь снимок вновь выглядит так, как прежде. Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать белый цвет в качестве цвета переднего плана.

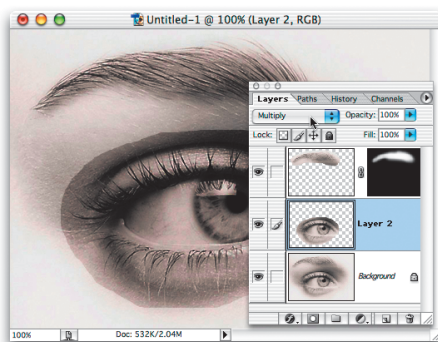


**Шаг 6.** Щелкните на кнопке Brush панели инструментов. Из раскрывающегося списка Brush панели Options выберите кисть с мягкими краями и размерами, соответствующими большей части брови. Затем уменьшите до 50% значение параметра Opacity панели Options. Перетащите указатель мыши по одной из бровей справа налево. Перетаскивая указатель мыши, удерживайте нажатой клавишу <[> для последовательного уменьшения размеров кисти, чтобы ее размеры соответствовали размерам брови. Таким образом, вы сделаете бровь темнее, возвращая эффект режима наложения пикселей Multiply.

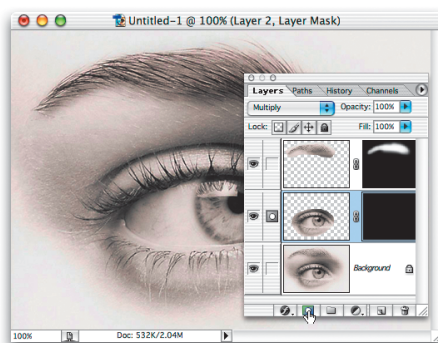
**Шаг 7.** Теперь самое время заняться ресницами. Вновь щелкните на кнопке Lasso панели инструментов и создайте свободную выделенную область вокруг глаз. Как показано на рисунке, в выделение должны попасть все без исключения ресницы.



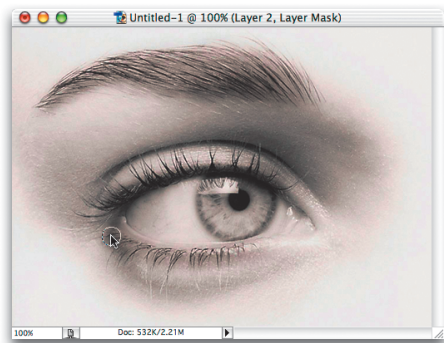
**Шаг 8.** После выделения глаз и ресниц нажмите комбинацию клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>), чтобы поместить копии выделенных фрагментов на отдельный слой. Для вновь созданного слоя выберите из раскрывающегося списка Blend Mode палитры Layers элемент Multiply. Это, как показано на рисунке, приведет к затемнению всего слоя.



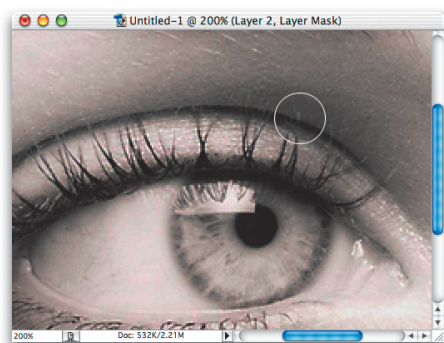
**Шаг 9.** Удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на кнопке Add Layer Mask в нижней части палитры Layers. В результате (как показано на рисунке) для данного слоя будет создана маска с заливкой черного цвета, что (как и в случае с бровями) приведет к скрытию затемнения, полученного после выбора режима Multiply.



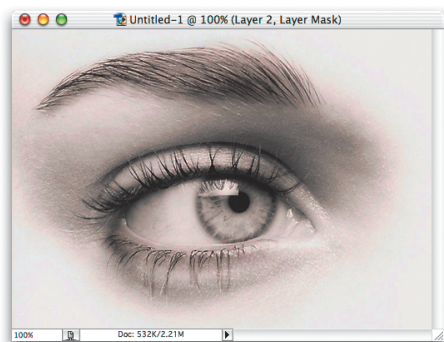




**Шаг 10.** Убедитесь в том, что в качестве цвета переднего плана по-прежнему выбран белый цвет, и щелкните на кнопке Brush панели инструментов. Затем из раскрывающегося списка Brush панели Options выберите кисть очень маленького размера и с мягкими краями. Перетащите указатель мыши у оснований ресниц для их затемнения, как показано на рисунке. Следует также перетащить указатель мыши по краю верхнего века у основания ресниц, чтобы сделать последние густыми, длинными и пышными. (Вполне возможно, что девушка родилась с такими великолепными ресницами, а может быть, это результат использования в Photoshop дополнительного слоя в режиме Multiply, его маски и кисти с мягкими краями.)



**Шаг 11.** Чтобы улучшить вид каждой отдельной ресницы, максимально увеличьте масштаб глаза (как показано на рисунке) и выберите кисть наименьшего размера. Затем сделайте каждую ресницу темнее, перетаскивая указатель мыши от ее основания (непосредственно возле века), в точности повторяя контур ресницы. Для этой кропотливой, но стоящей работы вам понадобится кисть размером не больше 1–2 пикселей.



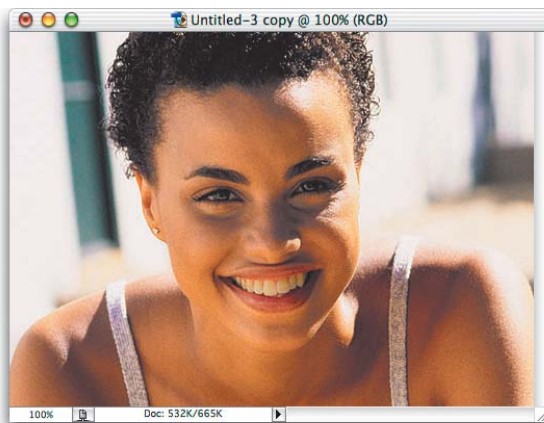
**Шаг 12.** После того как вы закончите с ресницами, уменьшите масштаб глаза (как показано на рисунке) для выполнения завершающего этапа ретуши. Сравните реснички на данном рисунке с теми, которые показаны на рисунке к шагу 7. Ощутимые различия, не правда ли? Если интенсивность сделанной вами ретуши слишком велика, уменьшите в палитре Layers значение параметра Opacity для соответствующего слоя. (Кстати говоря, брови и ресницы оказались на отдельных слоях не случайно. В этом случае у вас появилась возможность менять значение параметра Opacity отдельно для бровей и ресниц.)



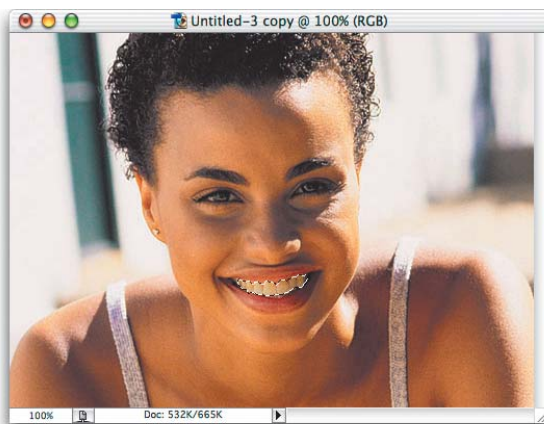
## Отбеливаем зубы

Практически в каждом случае сначала необходимо удалить желтый оттенок с зубов и только потом приступать к их отбеливанию. Для этого и предназначена достаточно простая методика, описанная ниже. Несмотря на свою простоту, результат применения этой методики позволяет изменить настроение всего портрета. Поэтому я применяю данную методику для каждого снимка с улыбающимися людьми.

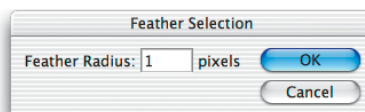
**Шаг 1.** Откройте снимок, который необходимо ретушировать.

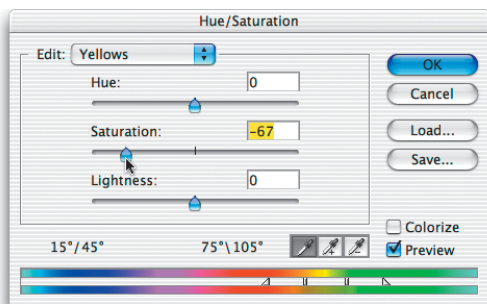


**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Lasso панели инструментов и аккуратно, не задевая десна, создайте выделенную область вокруг зубов (как показано на рисунке).

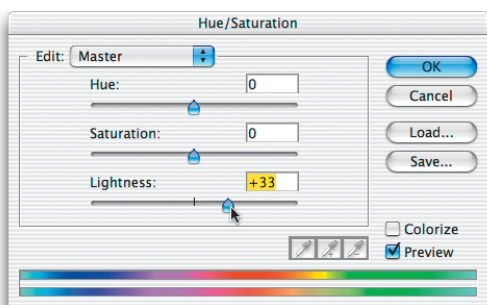


**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду **Select⇒Feather** (Выделение⇒Растушевка). В единственном поле появившегося диалогового окна **Feather Selection** (Растушевка выделенной области) введите значение, равное 1 пикселю, и щелкните на кнопке **OK**. Растушевка необходима для сглаживания границ между выделенным фрагментом и оставшейся частью изображения. Таким образом, после ретуши не будет резких границ между выделенной областью и оставшейся частью изображения.

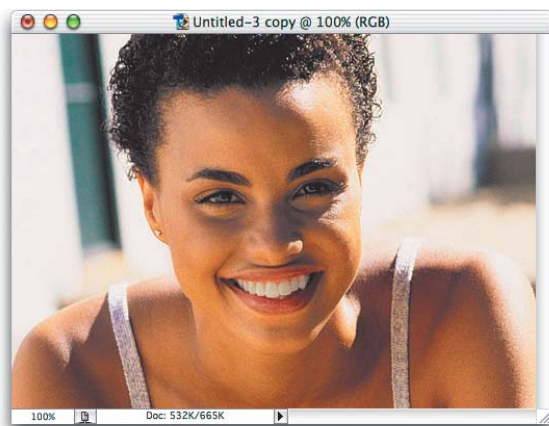




**Шаг 4.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Adjustments⇒Hue/Saturation (Изображение⇒Настройки⇒Оттенок/Насыщенность). Из раскрывающегося списка Edit (Правка), расположенного в верхней части появившегося диалогового окна Hue/Saturation, выберите элемент Yellows (Желтый). Затем перетащите бегунок Saturation влево, чтобы уменьшить насыщенность желтого цвета, т.е. удалить с зубов желтый оттенок.



**Шаг 5.** После удаления желтого оттенка выберите из раскрывающегося списка Edit элемент Master. Затем перетащите вправо бегунок Lightness (Осветленность) для отбеливания зубов. Значение параметра Lightness не должно быть слишком большим, в противном случае ретушь будет чрезмерной.



**Шаг 6.** Щелкните на кнопке OK диалогового окна Hue/Saturation, чтобы выбранные параметры вступили в силу. Нажмите комбинацию клавиш <⌘+D> (на PC — <Ctrl+D>) для снятия выделения. Снимок после применения данной методики показан на рисунке.

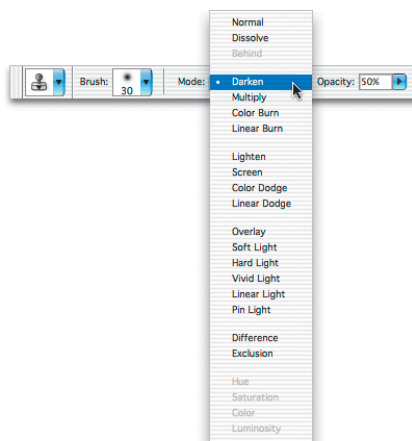
## Удаление светлых пятен

Вы, наверное, знаете, как трудно удалить светлые пятна на лице главного объекта съемки, появившиеся вследствие отражений неправильно выставленного света или вспышки (в подобных случаях создается впечатление, что лицо объекта съемки покрыто испариной). Да, с такой проблемой трудно справиться, но только в том случае, если вы незнакомы с методикой, описанной в данном разделе.

**Шаг 1.** Откройте снимок, который необходимо ретушировать.



**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Clone Stamp (Клон) панели инструментов. Затем в панели Options выберите из раскрывающегося списка Blend (Режим наложения пикселей) элемент Darken (Замена темным) и уменьшите значение параметра Opacity до 50%. Выбор режима Darken необходим для того, чтобы инструмент Clone Stamp воздействовал только на те пиксели, которые светлее пикселей копируемой области.





До правки



После правки

**Шаг 3.** Из раскрывающегося списка Brush панели Options выберите кисть с мягкими краями и больших размеров. Удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на области с “чистой” кожей (за пределами светлых пятен). В данном примере, как показано на рисунке, эта область находится чуть выше правого глаза девушки. Таким образом вы укажете клонируемую область. Следовательно, в результате применения инструмента Clone Stamp воздействию подвергнутся только те пиксели, которые светлее пикселей клонируемой области.

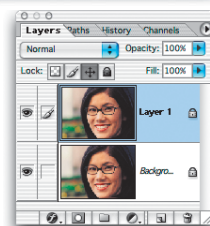
**Шаг 4.** Аккуратно перетащите указатель мыши (при активизированном инструменте Clone Stamp) по фрагментам изображения со светлыми пятнами для удаления последних. Чтобы удалить светлое пятно с другого фрагмента изображения, выберите иную, более подходящую клонируемую область. Клонированная область всегда должна быть расположена как можно ближе к проблемной области — это необходимо для более точного соответствия тонов кожи. В данном примере для удаления светлого пятна с носа девушки необходимо выбрать клонируемую область на ее переносице, вне светлых пятен (т.е. щелкнуть на переносице, удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>)).

**Шаг 5.** На рисунке показан результат применения данной методики. На удаление светлых пятен, появившихся на лбу и кончике носа девушки, я потратил не больше одной минуты. Для удаления большей части светлых пятен мне пришлось несколько раз перетащить указатель мыши, но в некоторых случаях для этого достаточно лишь щелкнуть мышью один или два раза (предварительно активизировав инструмент Clone Stamp).

## Эффектное сглаживание тонов кожи

Методикой, описанной в данном разделе, со мной поделился Дэвид Курдон (David Cuerdon), который живет и работает в Чикаго. Дэвид использует эту методику для ретуши стильных портретов, чтобы кожа главного объекта съемки выглядела гладкой и шелковистой.

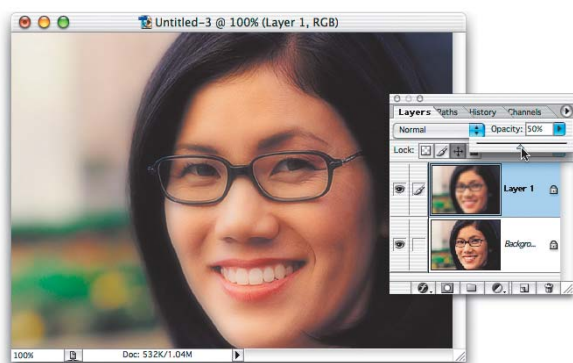
**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в подобной ретуши. Нажмите комбинацию клавиш **<⌘+J>** (на PC — **<Ctrl+J>**), чтобы сделать копию слоя Background.



**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду **Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размыть⇒Размыть по Гауссу). В поле Radius появившегося диалогового окна Gaussian Blur введите значение от 3 до 6 пикселей (в зависимости от того, насколько нужно сгладить тона кожи) и щелкните на кнопке OK. В результате весь снимок получится размытым.



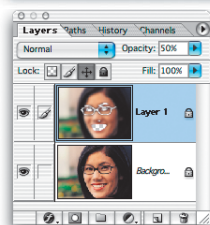




**Шаг 3.** Для данного слоя уменьшите в палитре Layers значение параметра Opacity до 50% (как показано на рисунке). Таким образом, размытость всего портрета получится незначительной. В некоторых случаях вполне достаточно оставить снимок именно с таким смягчающим, чарующим эффектом (вам, наверное, уже встречались немного размытые таким вот образом портреты пожилых людей). Если же портрет выглядит неестественно мягким, перейдите к следующему шагу.



**Шаг 4.** Действительная ценность данной методики заключается в том, что вы можете вернуть некоторым фрагментам изображения их первоначальный вид, который они имели до применения фильтра Gaussian Blur. Щелкните на кнопке Eraser (Ластик) панели инструментов, из раскрывающегося списка Brush панели Options выберите ластик с мягкими краями и перетащите указатель мыши по тем фрагментам изображения, которые нуждаются в более четком отображении (в данном примере это глаза девушки, ее брови и улыбка). Другими словами, вам необходимо стереть на “размытом” слое некоторые фрагменты изображения. В результате на снимке появятся эти же фрагменты, но расположенные на нетронutom слое Background, который находится ниже размытого.

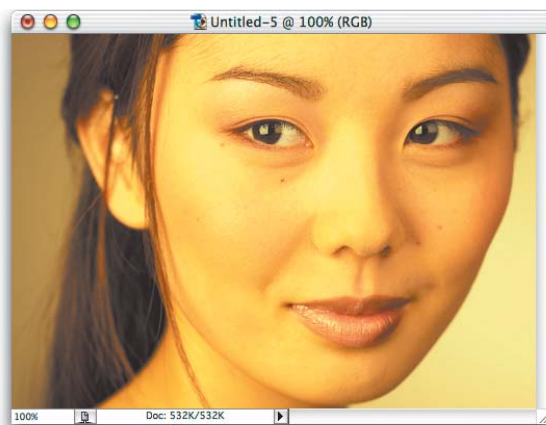


**Шаг 5.** На шаге 4 Дэвид заканчивает ретуширование. Но в этом случае остаются размытыми волосы и одежда главного объекта съемки, задний план портрета и т.п. Поэтому я предлагаю выбрать инструмент Eraser с мягкими краями, но несколько больших размеров, а затем стереть на размытом слое все, кроме лица объекта съемки (результат показан на рисунке). Выполнять этот дополнительный шаг или нет, зависит от ваших предпочтений. Но я рекомендую попробовать — ведь все познается в сравнении.

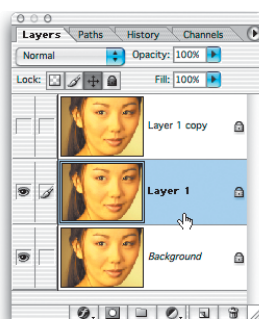
## Утонченное сглаживание тонов кожи

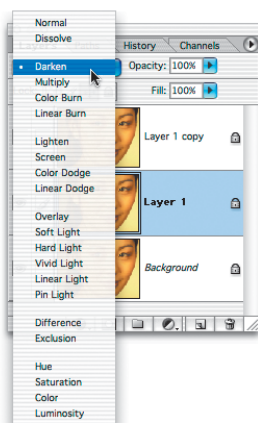
Методика, описанная в данном разделе, принадлежит Кевину Амсу (Kevin Ames) и прекрасно имитирует работу фильтра Hasselblad Softar #2, что касается сглаживания тонов кожи. Но в то же время данная методика позволяет сохранить неравномерности мягкого света и немного уменьшить контраст всего изображения. Она также превосходно подходит для ретуши стильных фотографий.

**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в подобной ретуши.

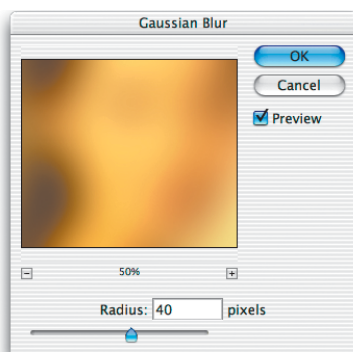


**Шаг 2.** Дважды нажмите комбинацию клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>) для создания двух копий слоя Background. Скройте последнюю копию (слой Layer 1 copy), щелкнув на пиктограмме с изображением глаза, которая расположена слева от самого верхнего слоя в палитре Layers. Затем, как показано на рисунке, щелкните на среднем слое (Layer 1) для его активизации.

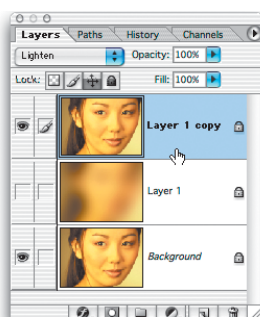




**Шаг 3.** Для слоя Layer 1 из раскрывающегося списка Blend Mode палитры Layers выберите элемент Darken (Замена темным).



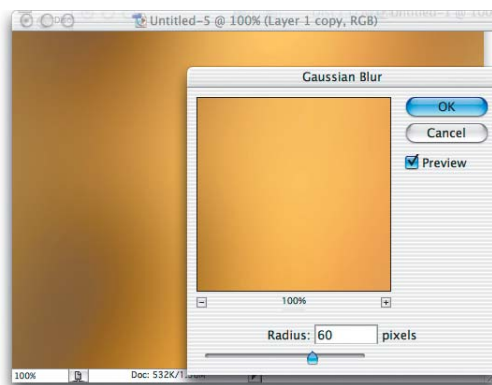
**Шаг 4.** В главном меню программы выберите команду Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur. В поле Radius появившегося диалогового окна Gaussian Blur введите значение, равное 40 пикселям, и щелкните на кнопке OK.



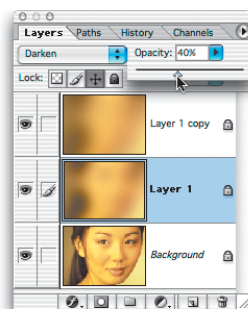
**Шаг 5.** Скройте в палитре Layers средний слой (Layer 1), а затем щелкните на самом верхнем слое (Layer 1 copy). Из раскрывающегося списка Blend Mode палитры Layers выберите элемент Lighten (Замена светлым).



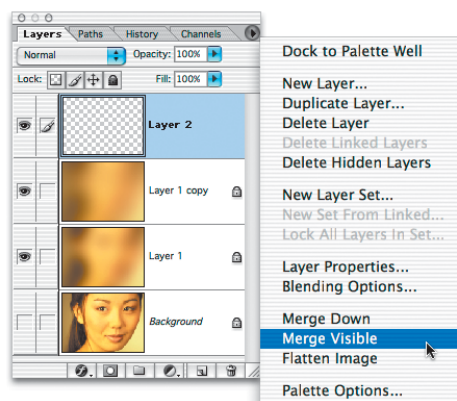
**Шаг 6.** В главном меню программы выберите команду Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur. В поле Radius появившегося диалогового окна Gaussian Blur введите значение, равное 60 пикселям, и щелкните на кнопке OK.

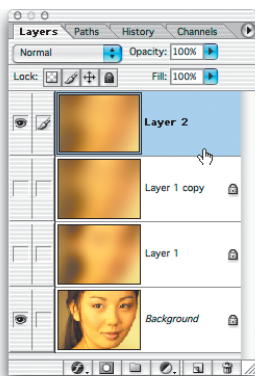


**Шаг 7.** Щелкните на среднем слое (Layer 1) для его активизации и уменьшите значение параметра Opacity в палитре Layers до 40%.

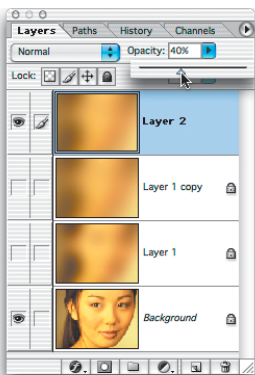


**Шаг 8.** Щелкните на пиктограмме с изображением глаза, расположенной слева от слоя Background, чтобы скрыть его. Для создания нового слоя щелкните на кнопке Create New Layer, которая расположена в нижней части палитры Layers. Перетащите вновь созданный слой (Layer 2) поверх остальных слоев палитры Layers (как показано на рисунке). Во всплывающем меню палитры Layers, удерживая нажатой клавишу <Options> (на PC — <Alt>), выберите команду Merge Visible (Объединить видимые слои). Результат объединения видимых слоев появится на слое Layer 2.





**Шаг 9.** Щелкните в первой колонке палитры Layers, слева от слоя Background, чтобы вновь отобразить этот слой. Затем скройте слои Layer 1 и Layer 1 copy, как показано на рисунке.



**Шаг 10.** Щелкните на самом верхнем слое (Layer 2) палитры Layers и уменьшите значение параметра Opacity до 40%.



**Шаг 11.** Уменьшение значения параметра Opacity для слоя Layer 2 приведет к сглаживанию всего изображения (это здорово, но только в тех случаях, когда вы этого действительно хотите). Однако в подавляющем большинстве случаев вам понадобится оставить нетронутыми некоторые фрагменты снимка (глаза, губы и т.п.).

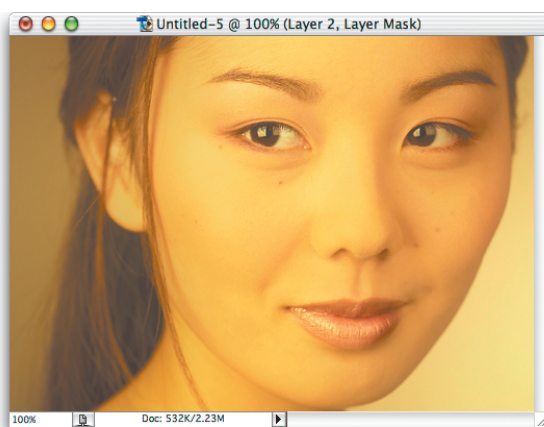




**Шаг 12.** Щелкните на кнопке Add Layer Mask, расположенной в нижней части палитры Layers, чтобы добавить маску для размытого слоя. Нажмите несколько раз клавишу <X>, пока в качестве цвета переднего плана не будет выбран черный цвет. Щелкните на кнопке Brush панели инструментов и в одноименном раскрывающемся списке панели Options выберите кисть с мягкими краями. Затем перетащите указатель мыши по тем фрагментам снимка, которые должны сохранить свою детальность (губы, глаза, брови, ресницы, волосы — в большинстве случаев все, кроме кожи лица). На рисунках показан один и тот же портрет — до ретуши (1-й шаг) и после.



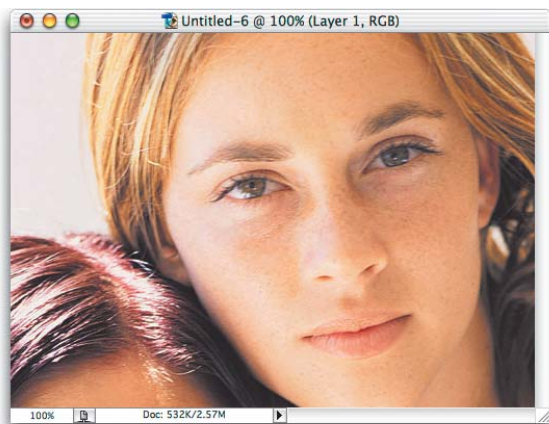
*Оригинальный снимок до применения методики сглаживания тонов кожи*



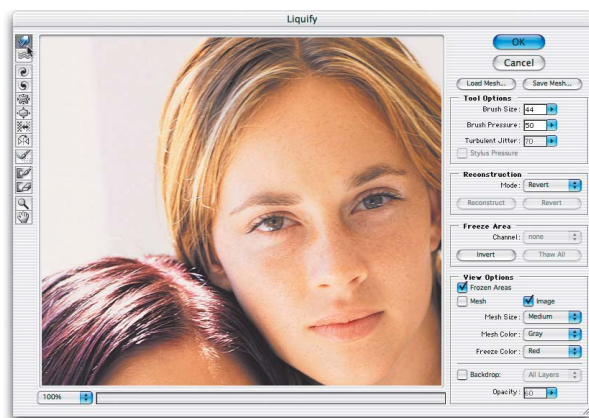
*Тот же снимок после применения методики сглаживания тонов кожи*

С помощью методики, описанной в данном разделе, достаточно просто приукрасить улыбкой даже самое хмурое выражение лица. Кстати говоря, фотографии с хмурыми лицами чаще всего относят к категории неудачных.

## Превращая строгость в улыбку



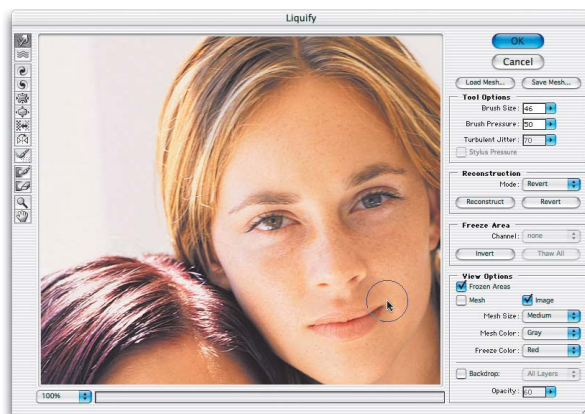
**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в подобной ретуши.



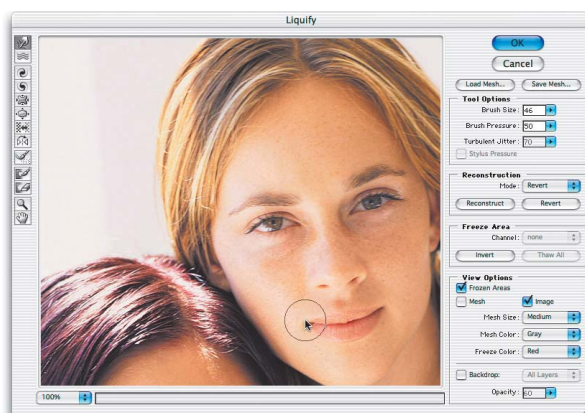
**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду **Filter⇒Liquify** (Фильтр⇒Искажения). Щелкните на кнопке **Zoom** (с изображением лупы) панели инструментов, расположенной в левой части появившегося диалогового окна **Liquify**. Затем щелкните один или два раза в области предварительного просмотра, чтобы должным образом увеличить лицо главного объекта съемки. Щелкните на кнопке **Warp** (Растяжка) (как показано на рисунке, это самая верхняя кнопка панели инструментов средства **Liquify**).



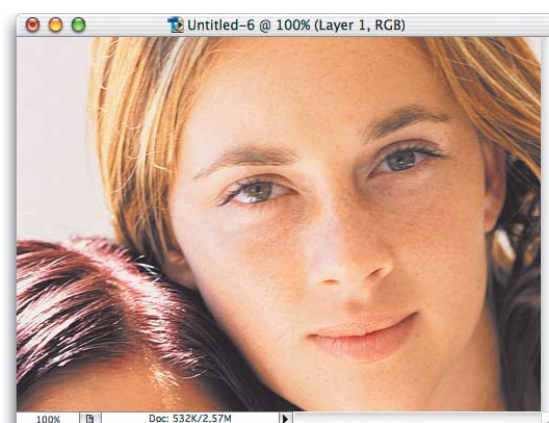
**Шаг 3.** С помощью клавиш <[> и <]> измените размер кисти так, чтобы он примерно соответствовал размерам щеки главного объекта съемки. Щелкните на одном из уголков рта (как показано на рисунке) и перетащите указатель мыши немного вверх. В результате уголок рта последует за указателем мыши.



**Шаг 4.** Прodelайте ту же процедуру со вторым уголком, создавая непринужденную улыбку. Перетаскивая указатель мыши в этот раз, руководствуйтесь “растяжкой”, созданной на предыдущем шаге. Не переусердствуйте, иначе ваш объект съемки будет напоминать Джокера из кинофильма “Возвращение Бэтмена”.

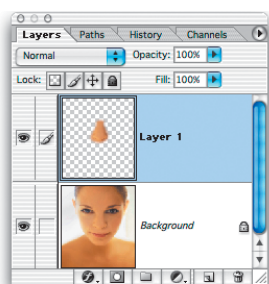
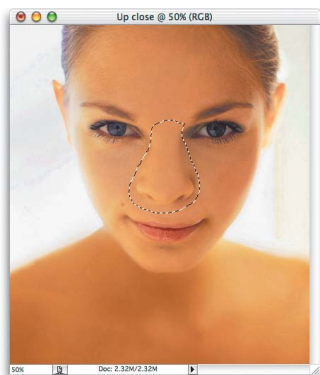


**Шаг 5.** Щелкните на кнопке ОК диалогового окна Liquify, чтобы внесенные вами изменения вступили в силу. На рисунке показан снимок после применения данной методики.



С помощью простой методики, описанной в этом разделе, достаточно просто уменьшить на 15–20% размер носа главного объекта съемки. В сущности, данная процедура занимает не больше одной или двух минут — вам понадобится это время на то, чтобы с помощью инструмента Clone Stamp “подрезать” оригинальный нос с каждой стороны. Тем не менее такую “пластическую операцию” провести гораздо проще, если поместить новую форму носа на отдельный слой.

## Цифровая пластическая операция носа



**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в подобной ретуши. Щелкните на кнопке Lasso панели инструментов и создайте свободную выделенную область вокруг носа главного объекта съемки. Не пытайтесь создать выделенную область, точно повторяющую границы этой важной части лица, — кроме носа в выделение должны попасть фрагменты кожи вокруг носа (как показано на рисунке).

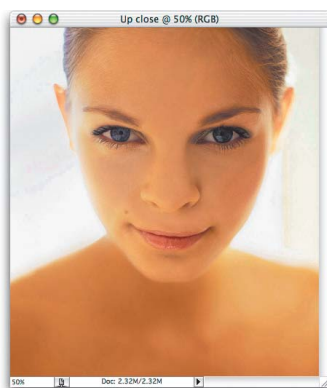
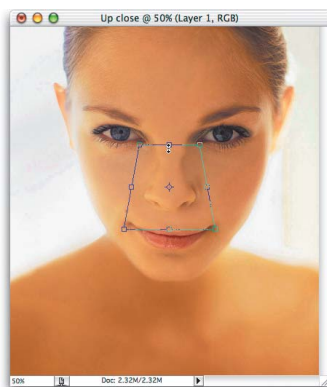
**Шаг 2.** Для смягчения границ выделенной области выберите в главном меню программы команду Select⇒Feather (Выделение⇒Растушевка). В единственном поле появившегося диалогового окна Feather Selection (Растушевка выделения) введите значение, равное 10 пикселям (для снимков с высоким разрешением, около 30 ppi, введите значение, равное 22 пикселям), и щелкните на кнопке OK.

**Шаг 3.** Нажмите комбинацию клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>), чтобы копию выделенной области поместить на отдельный слой в палитре Layers.



**Шаг 4.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+T> (на PC — <Ctrl+T>), активизируйте средство Free Transform (Свободная трансформация). Удерживая нажатой комбинацию клавиш <Shift+Option+⌘> (на PC — <Shift+Alt+Ctrl>), перетащите правый верхний маркер вовнутрь рамки свободной трансформации, создавая таким образом эффект перспективы. В результате нос получится немного курносым. Отпустите все три клавиши и перетащите строго вниз центральный верхний маркер рамки свободной трансформации (который показан на рисунке). Таким образом вы устранили появившуюся ранее курносость и несколько уменьшите размеры носа.

**Шаг 5.** Как только форма носа будет выглядеть естественно, нажмите клавишу <Return> (на PC — <Enter>), чтобы зафиксировать изменения свободной трансформации. Для удаления фрагментов оригинального носа, которые видны из-за только что созданного, воспользуйтесь инструментом Clone Stamp: активизируйте слой Background, выберите клонируемую область вблизи носа и перетащите указатель мыши по невостребованным фрагментам. Сравните показанные на рисунках снимки до и после правки. Для того чтобы добиться таких разительных перемен, мне потребовалось около 30 секунд.



*Оригинальный снимок*

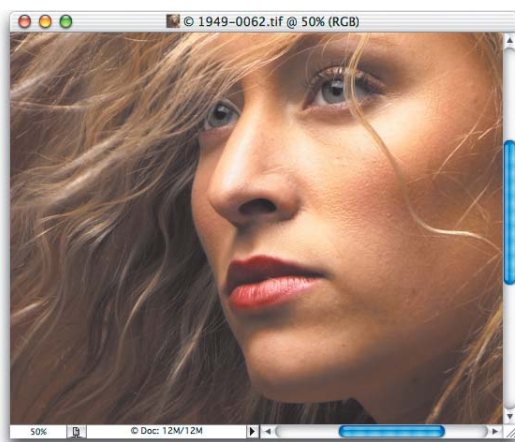


*Снимок после правки*



Я не знаю, как долго Кевин Амс (Kevin Ames) разрабатывал методику, описанную ниже, но после ее демонстрации я сразу понял, что ее необходимо включить в данную книгу. Это наиболее простая, очевидная и самая эффективная среди других методик, предназначенных для уменьшения интенсивности темного цвета ноздрей (как правило, доминирующий цвет этой части лица сразу бросается в глаза).

## Расставляем акценты (ретушь ноздрей)



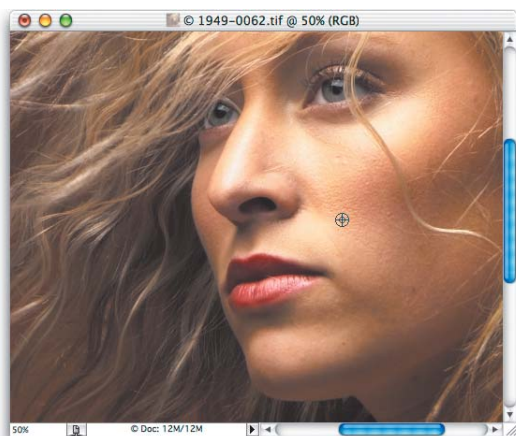
**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в подобной ретуши.



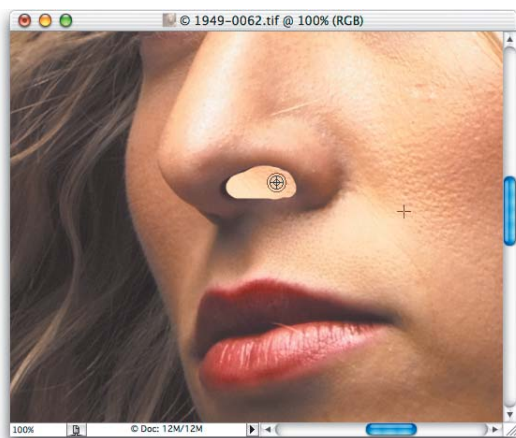
**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Healing Brush (Кисть восстановления) панели инструментов.



**Шаг 3.** Удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на области с “чистой” кожей — например, на щеке (как показано на рисунке).

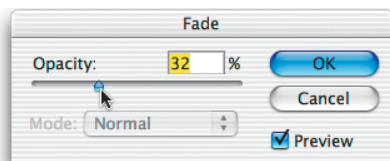


**Шаг 4.** Перетащите указатель мыши по темному фрагменту ноздри (назовем этот фрагмент “проблемной областью”), как показано на рисунке. В результате в проблемной области появится яркая текстура чистой кожи.

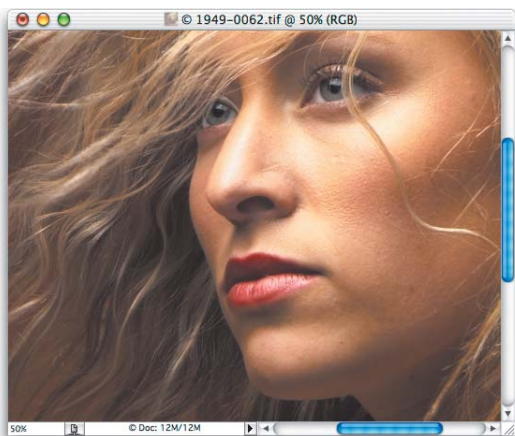


**Шаг 5.** Как только вы отпустите кнопку мыши, в проблемной области появится текстура чистой кожи. Но теперь текстура, “позаимствованная” из клонируемой области, станет несколько темнее, чем на шаге 4 (благодаря инструменту Healing Brush). Тем не менее на данном шаге проблемная область все еще выглядит неестественно — светлее, чем нужно.

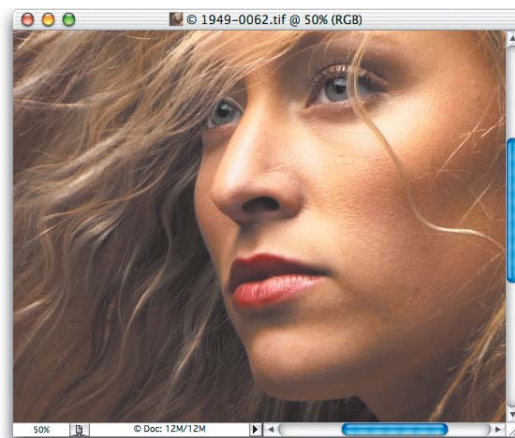




**Шаг 6.** В главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Fade Healing Brush** (Правка⇒Смешивание). В появившемся диалоговом окне **Fade**, которое показано на рисунке, перетаскийте влево бегунок **Opacity** (Непрозрачность), чтобы придать проблемной области более естественный вид. В данном случае, перетаскивая влево бегунок **Opacity**, вы, тем самым, уменьшаете эффект применения инструмента **Healing Brush**.



Снимок после ретуши



Оригинальный снимок

**Шаг 7.** На рисунке показан результат применения данной методики. В этом случае я уменьшил значение параметра **Opacity** в диалоговом окне **Fade** до 32%. Как видите, отретушированный снимок не очень-то отличается от оригинального. Однако такой незначительной ретуши вполне достаточно, чтобы акцентировать внимание на взгляде девушки, а не на какой-либо другой части портрета.





Если вы помните фильм “Нашествие похитителей тел” (“Invasion of the Body Snatchers”), значит, вы старше, чем я (как вы помните, мне только 19); поэтому я могу обращаться к вам не иначе, как “грампс” или “мима” (в зависимости от вашего пола и моего настроения). В этой главе речь пойдет о несовершенстве тел подавляющего большинства людей. К сожалению, я тоже принадлежу к этому

# Нашествие похитителей тел

## ГЛАВА

# 7

## *Ретушь тела*

большинству, поскольку достаточно часто мне приходится потреблять “вкусную и здоровую” пищу в различных забегаловках и закусочных, зачастую не выходя из машины. Как бы там ни было, но ваша основная задача (впрочем, как и моя или наша с вами, — как вам угодно) заключается в том, чтобы любой человек на фотографии выглядел не хуже (а может быть, даже чуть лучше), чем в реальной жизни. От этого вам никуда не деться, хотя бы потому, что многие люди предпочитают высококалорийную пищу, например из меню ресторана McDonald’s. К счастью, для такой работы есть масса приемов и методик, состоящих на вооружении профессиональных ретушеров, словарный запас которых пополнен обширной терминологией из области пластической хирургии. В этой главе вы познакомитесь только с некоторыми профессиональными приемами. Однако с их помощью вы сможете превратить человека, напоминающего своими габаритами Шрека, в человека, похожего на продюсера популярного мультфильма “Шрек” (на самом деле я никогда не видел продюсера этого мультфильма; однако, насколько я знаю, все жители “планеты Голливуд” всегда прекрасно выглядят благодаря тренажерам и ежедневным физическим упражнениям).

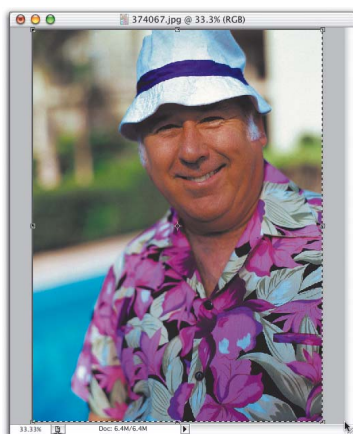
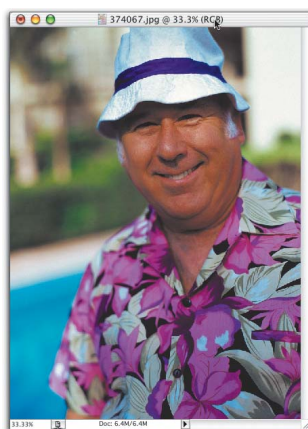


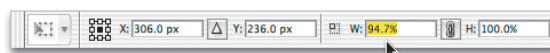
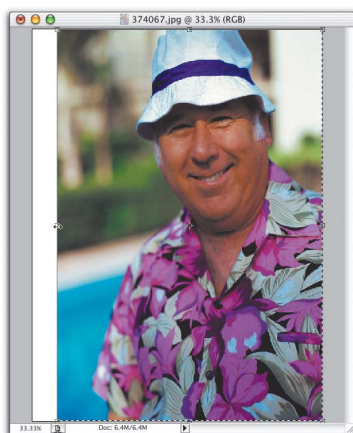
## Стройный и опрятный

В данном разделе описана достаточно эффективная и потому широко распространенная методика, поскольку большинство людей, страдающих избыточным весом, не прочь сбросить 5–10 кг и выглядеть стройнее (хотя бы на фотографии). Впрочем, мне не приходилось ею пользоваться. Дело в том, что после применения данной методики объект съемки выглядит не совсем так, как в реальной жизни. А когда предлагаешь два варианта одного и того же снимка (до и после применения этой методики), большинство моих клиентов предпочитают оригинальный вариант. Возможно, что самый важный момент как раз и заключается в том, чтобы *не* говорить клиенту о применении данной методики.

**Шаг 1.** Откройте фотографию человека, которого необходимо “посадить на диету”.

**Шаг 2.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+A> (на PC — <Ctrl+A>), выделите весь снимок. Затем нажмите комбинацию клавиш <⌘+T> (на PC — <Ctrl+T>) для активизации средства Free Transform (Свободная трансформация). В результате в каждом углу и посередине каждой грани открытого изображения появятся маркеры рамки свободной трансформации. Чтобы манипулировать этими маркерами было удобнее, увеличьте немного размеры окна, в котором открыто изображение. Для этого достаточно перетащить наружу правый нижний угол этого окна. В результате, как показано на рисунке, вокруг изображения появится область серого цвета, и манипулировать маркерами средства Free Transform будет значительно проще.



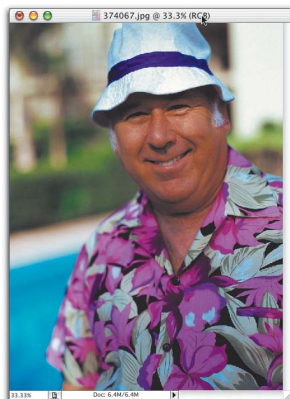


**Шаг 3.** Чтобы сделать главный объект съемки немного стройнее, перетащите вправо центральный маркер левой грани изображения. Чем дальше вы перетащите этот маркер, тем стройнее будет выглядеть объект. Для того чтобы подобная ретушь не была заметной, во время перетаскивания маркера руководствуйтесь значением параметра W (Ширина) панели Options.

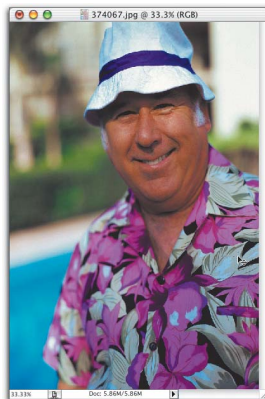
**Шаг 4.** Значение W панели Options не должно превышать 95%, тогда ваш клиент не заметит сделанной вами ретуши. Впрочем, в зависимости от снимка, значение этого параметра может составлять 94 или 93%.

**Шаг 5.** Нажмите клавишу <Return> (на PC — <Enter>), чтобы зафиксировать изменения свободной трансформации. После перемещения границы вам понадобится удалить белый фон, появившийся в левой части изображения. Для этого активизируйте инструмент Crop (Вырезать) и создайте рамку кадрирования так, чтобы в нее не попал белый фон.

**Шаг 6.** Нажмите клавишу <Return> (на PC — <Enter>), чтобы удалить белый фон. Оригинальный снимок и результат ретуши показаны на рисунках. Как видите, благодаря этой простой, но эффективной методике мужчина выглядит намного стройнее. Кроме того, снимок выглядит вполне естественно, поскольку вы уменьшили ширину оригинального изображения всего на 5,3%.



Оригинальный снимок

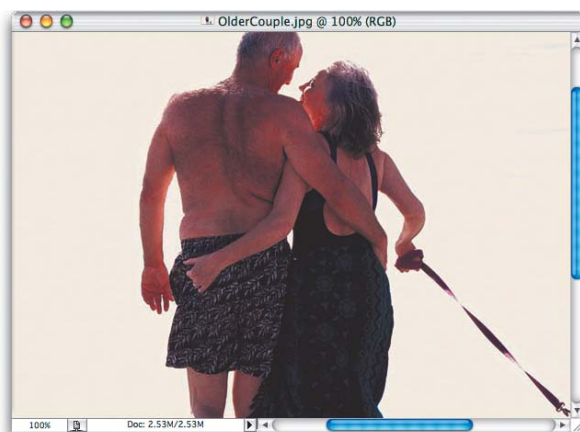


Снимок после ретуши

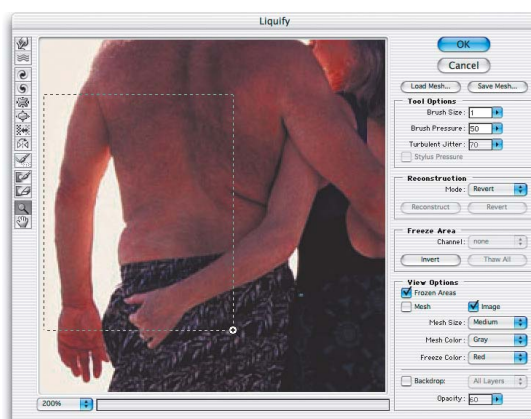
## Удаление жировых складок

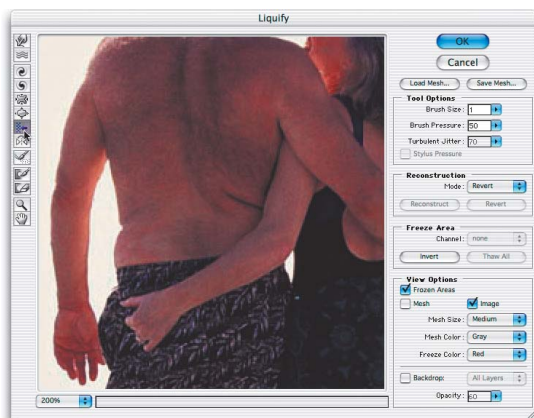
Уверен, что данная методика будет вам очень полезна в большинстве случаев редактирования фигуры человека. В основе методики лежит использование средства Liquify (Искажения), которое большинство пользователей программы Photoshop поначалу расценивают не иначе, как “игрушку”, предназначенную для создания дружественных шаржей. Тем не менее профессиональные ретушеры быстро уяснили, насколько в действительности мощным является это программное средство.

**Шаг 1.** Откройте снимок, в котором необходимо выполнить подобное ретуширование. (В данном примере мы попытаемся удалить жировую складку на левом боку мужчины.)



**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Filter⇒Liquify (Фильтр⇒Искажения). В появившемся диалоговом окне Liquify щелкните на кнопке Zoom (Масштаб) панели инструментов и создайте рамку вокруг проблемной области изображения. Таким образом вы увеличите масштаб проблемной области, что позволит вам более аккуратно выполнить дальнейшую работу.

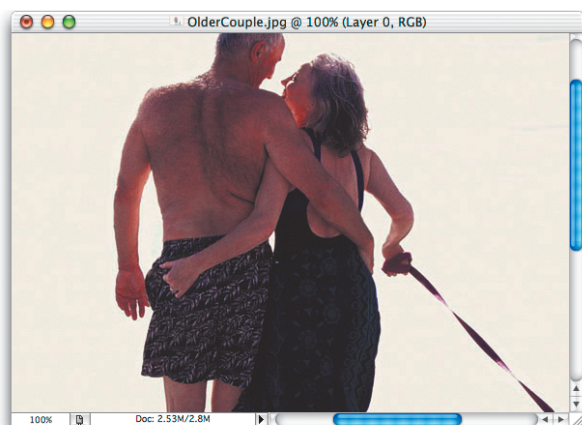




**Шаг 3.** Постарайтесь не обращать внимание на толику эротизма данного снимка и щелкните на кнопке Shift Pixels (Смещение пикселей) панели инструментов (седьмая кнопка сверху) диалогового окна Liquify.



**Шаг 4.** Воспользовавшись параметром Brush Size (в правом верхнем углу диалогового окна Liquify), выберите подходящий для решения проблемы размер кисти (примерно так, как показано на рисунке). Затем щелкните чуть выше границы проблемной области и перетащите указатель мыши вниз. Таким образом вы удалите жировую складку, смещая пиксели по направлению к телу мужчины. (Для удаления жировой складки справа выполните аналогичные действия, только в этот раз перетащите указатель мыши не вниз, а вверх. Почему вверх? Потому что иначе у вас ничего не получится.)



**Шаг 5.** Для завершения процедуры удаления жировой складки щелкните на кнопке ОК. (Сравните получившийся снимок с оригинальным, показанным на шаге 1, и вы увидите различия, которые получены в результате 30-секундной ретуши.)

## Ретушь ягодиц и бедер

Данная методика, которой я научился у Хелен Де-Лилло (Helene DeLillo), предназначена для уменьшения объема ягодиц и бедер посредством простого переноса фрагментов изображения. Вы скоро убедитесь в том, что эта методика проста и чрезвычайно эффективна.

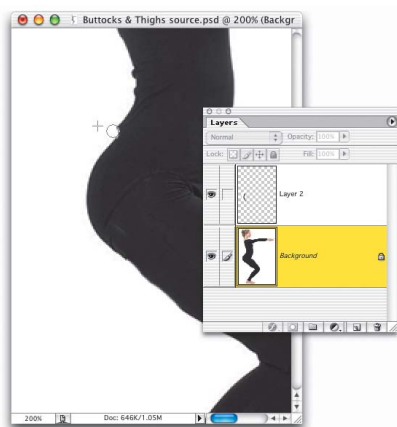
**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в подобной ретуши.



**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Lasso панели инструментов и создайте свободную выделенную область вокруг проблемной области изображения. Как показано на рисунке, в данном случае очень важно, чтобы в выделенную область попал небольшой фрагмент фона изображения. Этим фрагментом мы и закроем некоторую часть проблемной области. Чем больше проблемная область, тем больший фрагмент фона должен быть выделен.







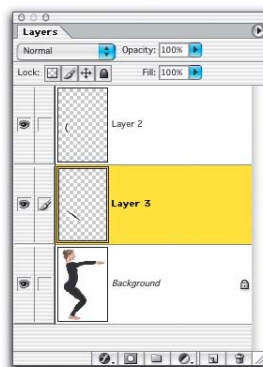
**Шаг 3.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>), поместите копию выделенной области на отдельный слой.

**Шаг 4.** Нажмите клавишу <V> для активизации инструмента Move (Переместить). Щелкните на копии выделенной области, расположенной на отдельном слое, и, не отпуская кнопку мыши, перетащите эту область вправо, на изображение. Фактически, перетаскивая выделенную область на оригинальное изображение, вы уменьшаете ширину ягодиц и бедер главного объекта съемки.

**Шаг 5.** Как правило, после выполнения шага 4 появляются небольшие выступы (фрагменты) оригинального изображения, расположенного на оригинальном слое, т.е. на слое Background. Естественно, что такие выступы необходимо удалить. Для начала, воспользовавшись инструментом Zoom, увеличьте масштаб выступающих фрагментов и щелкните в палитре Layers на слое Background для его активизации. Активизируйте инструмент Clone Stamp (Клон) и убедитесь в том, что из раскрывающегося списка Mode (Режим смешивания пикселей) панели Options выбран элемент Normal. Затем, удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на копируемой области, поблизости от появившегося выступа (как показано на рисунке, я выбрал копируемую область вблизи от небольшого выступа, появившегося возле основания позвоночника девушки). Перетащите указатель мыши по выступу для устранения последнего, что приведет к созданию плавного перехода.



**Шаг 6.** Удаление таких небольших выступов (я знаю, что слово “выступ” не совсем уместно, когда речь идет о женской фигуре, но ведь мы занимаемся ретушью) — это завершение первого этапа правки. Теперь самое время заняться бедрами.

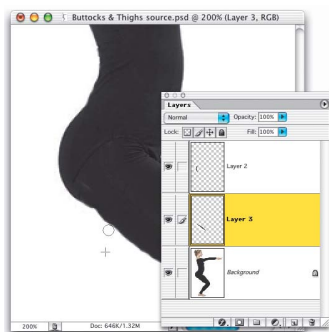


**Шаг 7.** Активируйте инструмент Lasso и выделите нижнюю часть бедра девушки. Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>), поместите копию выделенной области на отдельный слой (после этого палитра Layers должна выглядеть так, как показано на рисунке к шагу 6).



**Шаг 8.** Чтобы сделать бедро стройнее, активируйте инструмент Move и перетащите выделенную область вперед, на оставшуюся часть ноги.





**Шаг 9.** И вновь вам понадобится убрать появившиеся выступы (вместо слова “выступ” я могу предложить слово “выпуклость”, но, на мой взгляд, первый вариант лучше). Для этого щелкните на слое Background в палитре Layers и активируйте инструмент Clone Stamp. Удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на белом фоне изображения (недалеко от появившегося выступа) и перетащите указатель мыши в нужном направлении.



**Шаг 10.** После удаления всех выступов данную методику можно считать завершенной. Изображение после применения этой методики и оригинальный снимок показаны на рисунках.

**На заметку.** В качестве примера я использовал “идеальный” снимок — белый фон и черное трико девушки существенно упрощают ретушь изображения. Если же вы примените эту методику к обычному (“неидеальному”) снимку, то после перетаскивания выделенной области вам понадобится удалять не только выступы, но и отчетливо видимую линию (особенно в тех случаях, когда кожа объекта съемки покрыта сложной тенью). В этом случае активируйте инструмент Clone Stamp, уменьшите в панели Options значение параметра Opacity (Непрозрачность) до 50%, выберите копируемую область с чистой кожей (вне линии) и перетащите указатель мыши вдоль появившейся линии. Вся эта процедура значительно проще, чем может показаться на первый взгляд. Кроме того, если фон изображения покрыт не сплошным цветом, вам понадобится больше использовать инструмент Clone Stamp для удаления появившихся выступов, чем в примере данного раздела. Впрочем, в подобных случаях приходится возиться не столько с выступами, сколько с появившимися “дырами”. Но инструмент Clone Stamp достаточно хорошо справляется и с такого рода проблемой.

*До правки*



*После правки*

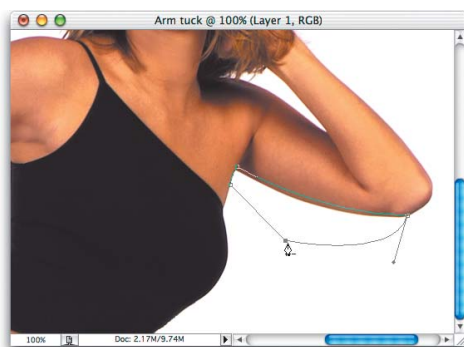
## Ретушь снимков пожилых людей

В данном разделе описана очередная методика, предложенная Кевином Амсом (Kevin Ames). Предназначена эта методика для удаления на снимке фрагментов обвисшей кожи, которые появляются на внутренней стороне рук (в области плеча) у пожилых людей.

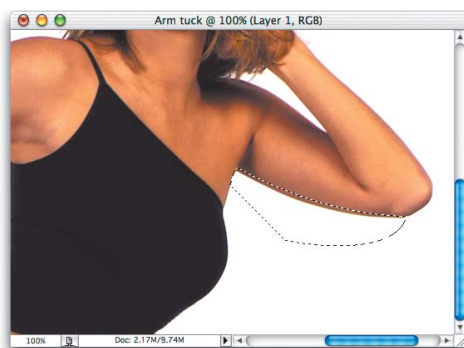
**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в подобной ретуши.



**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Pen (Перо) панели инструментов. Щелкните у основания руки (подмышкой женщины) для создания первой точки контура, затем щелкните у локтя и, не отпуская кнопку, перетащите указатель мыши для создания второй точки контура. Перетаскивая указатель мыши, вы тем самым создадите криволинейный сегмент контура. Этот сегмент необходим для обозначения новой границы нижней части руки, поэтому он должен проходить (как показано на рисунке) непосредственно по фрагменту самой руки.

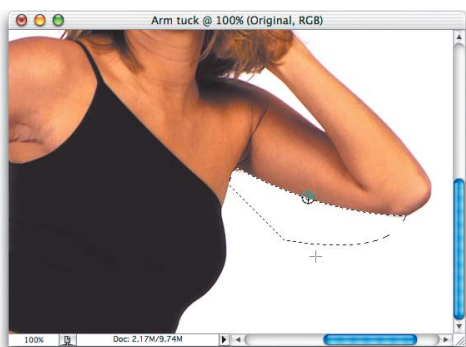


**Шаг 3.** Создайте еще несколько точек, чтобы созданный вами контур оказался закрытым (т.е. в конечном итоге вам нужно щелкнуть на первой точке контура). Затем нажмите комбинацию клавиш <⌘+Return> (на PC — <Ctrl+Enter>) для преобразования закрытого контура в выделенную область.





**Шаг 4.** Щелкните на кнопке Clone Stamp панели инструментов, а затем, удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на белом фоне изображения поблизости от области, которую необходимо ретушировать (как показано на рисунке).



**Шаг 5.** Из раскрывающегося списка Brush панели Options выберите кисть с мягкими краями и перетащите указатель мыши вдоль границы руки, попавшей в выделенную область. Благодаря ранее созданной выделенной области инструмент Clone Stamp будет воздействовать только на тот фрагмент изображения, который находится в ее пределах. Поэтому вам не удастся стереть большую часть руки, расположенную за пределами выделенной области. В данном случае не имеют особого значения края кисти (мягкие или жесткие), поскольку, как я уже говорил, действие инструмента Clone Stamp ограничено пределами выделенной области.



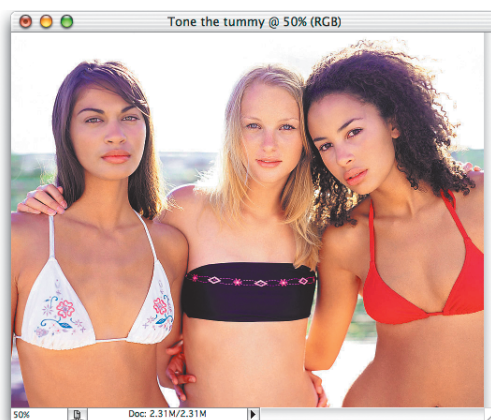
**Шаг 6.** Для того чтобы снять выделение, нажмите комбинацию клавиш <⌘+D> (на PC — <Ctrl+D>). Сравните полученный результат с оригинальным снимком, показанным на шаге 1.



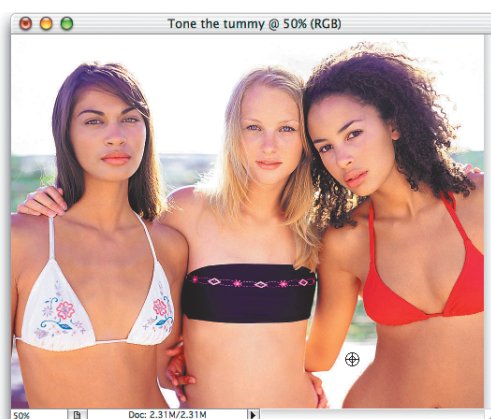
## Заимствование фрагментов тела (афера)

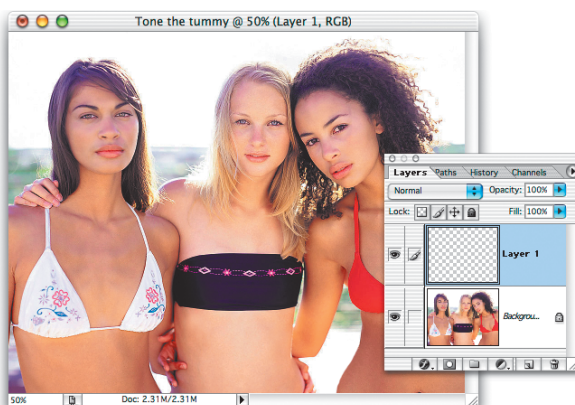
Данную методику для ретуши тел используют гораздо чаще, чем вы думаете. Я называю ее не иначе, как аферой, поскольку, в сущности, вам придется клонировать на фото клиента фрагменты более совершенного тела с другого снимка. Естественно, что тона “похищенных” фрагментов не всегда совпадают с тонами оригинального снимка, но в Photoshop предусмотрено несколько “волшебных” программных средств, с помощью которых достаточно просто устранить тоновые различия. Причем эту работу можно сделать так, что клиент даже не заподозрит о сделанной вами ретуши. В итоге вчерашний клиент может стать вашим преданным и верным другом (пока вы не расскажете ему о своем секрете).

**Шаг 1.** Откройте снимок, нуждающийся в подобной ретуши. В данном примере мы сделаем следующее: уменьшим размер бедер у крайней справа девушки и изменим форму живота девушки посередине на более рельефную.



**Шаг 2.** Итак, сначала займемся формой бедра. Щелкните на кнопке Clone Stamp панели инструментов. Удерживая нажатой клавишу <Option> (<Alt>), щелкните на фоне изображения неподалеку от фрагмента, который нуждается в ретуши (как показано на рисунке, я выбрал копируемую область слева от бедра девушки). Чтобы вам удобнее было работать, предварительно увеличьте масштаб ретулируемой области (как показано на рисунке к шагу 3).





**Шаг 3.** Из раскрывающегося списка Brush панели Options выберите кисть с жесткими краями и, как показано на рисунке, перетащите указатель мыши вниз, в соответствии с границей бедра. В результате фрагмент бедра, по которому вы перетаскивали указатель мыши, будет заменен текстурой выбранной вами клонируемой области. В данном случае важно выбрать кисть именно с жесткими краями, поскольку у бедра тоже достаточно жесткие границы. Если вы выберете кисть с мягкими краями, границы бедра будут выглядеть размытыми, а значит, ретушь будет заметной даже невооруженным глазом.

**Шаг 4.** На рисунке показан окончательный результат ретуши бедра с помощью инструмента Clone Stamp. Теперь самое время перейти ко второму этапу ретуши снимка и заняться формой животика. (Знаете, когда у вас есть пятилетний ребенок, то вместо скупых слов (в смысле эмоциональной окраски) появляются более утонченные и нежные. Поэтому я говорю животик, а не живот. Я думаю, вы простите мне эту слабость.)

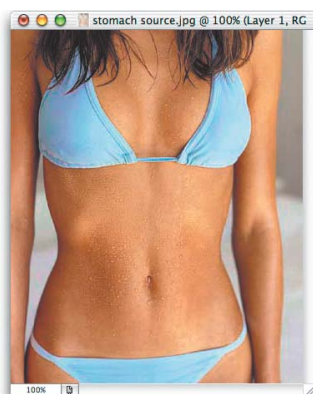
**Шаг 5.** Для создания нового (пустого слоя) щелкните на кнопке Create New Layer, которая расположена в нижней части палитры Layers. На этом слое (с присвоенным по умолчанию именем Layer 1) будет размещен животик другой, новой формы. Почему на отдельном слое? Да потому, что впоследствии это позволит изменить непрозрачность слоя (параметр Opacity), переместить животик, изменить режим наложения пикселей (параметр Blend Mode) и т.п.



**Шаг 6.** Откройте снимок, с которого можно “позаимствовать” нужную нам часть тела. В данном примере позаимствуем форму живота у показанной на рисунке представительницы подиума. Первоначально этот снимок был развернут по горизонтали не так, как нужно (т.е. не соответствовал расположению тела девушки на ретушируемом снимке). Чтобы исправить положение, я выделил весь снимок с помощью комбинации клавиш <⌘+A> (на PC — <Ctrl+A>), а затем в главном меню программы выбрал команду Edit⇒Transform⇒Flip Horizontal (Правка⇒Преобразование⇒Развернуть по горизонтали).

**Шаг 7.** Расположите окна изображений так, чтобы оба снимка были видны на экране. Активизируйте инструмент Clone Stamp и, удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на фрагменте живота изображения-источника. Таким образом вы обозначите копируемую область (в данном примере, как показано на рисунке, я щелкнул мышью чуть ниже пупка). Другими словами, таким образом вы сообщаете Photoshop, что копируемая область находится в этом изображении.

**Шаг 8.** Щелкните в пределах другого окна (с ретушируемым изображением) для его активизации и перетащите указатель мыши по животу девушки, которая расположена в центре снимка. В окне изображения-источника появится перекрестие (указывающее текущую копируемую область), а в окне с ретушируемым изображением — стандартная форма указателя мыши для инструмента Clone Stamp (как показано на рисунке).







Снимок после правки



Снимок до правки

**Шаг 9.** Перетаскивая указатель мыши, клонируйте весь живот с изображения-источника на фрагмент ретулируемого снимка. Если вы случайно задели купальник — не огорчайтесь. В этом случае активизируйте инструмент Eraser (Ластик), из раскрывающегося списка Brush панели Options выберите кисть с жесткими краями и уберите появившийся изъян (помните, что клонируемую область вы переносите на отдельный слой, поэтому ненужные фрагменты (без ущерба для оригинального изображения) можно просто стереть с помощью инструмента Eraser). Скорее всего, что тона клонируемой области будут отличаться от тонов оригинального снимка. На следующем шаге мы исправим и этот недостаток.

**Шаг 10.** Для изменения тонов позаимствованного фрагмента можно использовать дюжину приемов, предназначенных для коррекции цвета. Но в большинстве случаев для этого достаточно лишь уменьшить значение параметра Opacity для слоя Layer 1, и тона клонированного фрагмента будут точно совпадать с тонами оригинального снимка. Если же тона позаимствованного фрагмента по-прежнему темнее, чем нужно, воспользуйтесь средством Levels (Уровни). Для этого нажмите комбинацию клавиш  $\text{Ctrl}+\text{L}$  (на PC —  $\text{Ctrl}+\text{L}$ ). В появившемся диалоговом окне Levels переместите вправо крайний слева бегунок раздела Output Levels (Выходные уровни), чтобы сделать светлее только позаимствованный фрагмент изображения. Изображение после ретуши (вверху) и оригинальный снимок (внизу) показаны на рисунках.







Именно с этой страницы начинается самое интересное. Увы, материал предыдущих глав был лишь прелюдией к главному действию. Тем не менее я убежден, что вы читали их с большим интересом и не вместо приема сильнодействующего снотворного. Из материала этой главы вы узнаете, как, непринужденно играючи с программой Photoshop, можно изменить реальность.

## Великолепная десятка

ГЛАВА

8

### *Специальные эффекты в цифровой фотографии*

Более того, за это приятное времяпрепровождение можно смело требовать повышения гонорара даже у самого скупого клиента. Предположим, заказчика не устраивает цвет блузы, в которой на протяжении нескольких часов вам позировала очаровательная модель. Нет проблем — цвет некоторого фрагмента снимка можно легко изменить в Photoshop. Вы по заданию клиента сфотографировали уютный домик на берегу моря, но небо во время съемки было затянуто серыми тучами? Это тоже не проблема — да просто замените угрюмые тучи на прекрасное небо с веселыми облаками, которые вы сфотографировали еще в прошлом году. Прежде, чтобы добавить теплые оттенки в снимок пейзажа с прохладными тонами, нужно было перед съемкой прикрутить на объектив фильтр 81A. Сейчас аналогичного результата можно добиться в Photoshop и без применения этого фильтра. Хотите заработать много денег? Тогда сфотографируйте двадцатидолларовую купюру, тщательно отретушируйте ее снимок, распечатайте несколько сотен экземпляров на цветном лазерном принтере и отправляйте в Лас-Вегас “подергать судьбу за хвост”. (Впрочем, заработать так много еще никому не удавалось, а если и удавалось, то недолго.) Итак, прошу любить и жаловать — десяток специальных эффектов для цифровых фотографий.

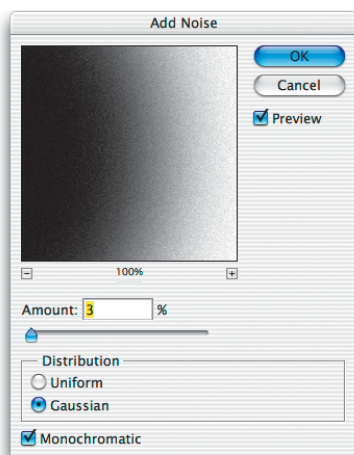
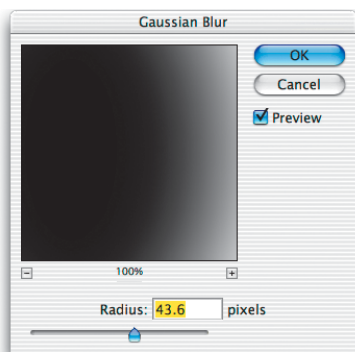
## Виньетка с мягким освещением

Результат применения данной методики может быть особенно впечатляющим для портретов или фотографий торжественных мероприятий, например свадеб. С ее помощью создают эффект освещенности какого-либо объекта съемки мягким светом, в то время как оставшаяся часть изображения покрыта легкой тенью (таким способом можно акцентировать внимание зрителя на главном объекте съемки).

**Шаг 1.** Откройте изображение, в котором необходимо акцентировать внимание зрителя на каком-либо из объектов. Щелкните на кнопке Elliptical Marquee (Эллиптическая область) и создайте выделенную область овальной формы вокруг объекта, который необходимо выделить мягким светом.

**Шаг 2.** Для создания нового слоя щелкните на кнопке Create New Layer (Создать слой), расположенной в нижней части палитры Layers (Слои). Затем, удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на кнопке Add Layer Mask (Добавить маску слоя), которая также расположена в нижней части палитры Layers. Таким образом вы создадите маску слоя овальной формы. Поскольку щелчок на кнопке Add Layer Mask был выполнен при нажатой клавише <Option> (на PC — <Alt>), овальная маска слоя будет автоматически залита черным цветом. В палитре Layers щелкните непосредственно на стандартной пиктограмме только что созданного слоя. Нажмите клавишу <D> для выбора черного цвета в качестве цвета переднего плана. Затем нажмите комбинацию клавиш <Option+Delete> (на PC — <Alt+Backspace>), чтобы залить новый слой сплошным черным цветом. Для этого же слоя уменьшите значение параметра Opacity (Непрозрачность) до 50%. В результате ваше изображение должно выглядеть примерно так, как снимок, показанный на рисунке, — с четким овалом вокруг главного объекта съемки и слегка затемненной оставшейся частью изображения.





**Шаг 3.** В палитре Layers щелкните непосредственно на пиктограмме маски (пиктограмма с черным овалом) для слоя, созданного на шаге 2. В главном меню программы выберите команду Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur (Фильтр⇒Размыть⇒Размыть по Гауссу). В появившемся диалоговом окне Gaussian Blur перетащите бегунок параметра Radius в крайнее левое положение. Медленно перетащите этот бегунок вправо, чтобы размыть границы овала и тем самым добиться эффекта мягкого освещения главного объекта съемки.

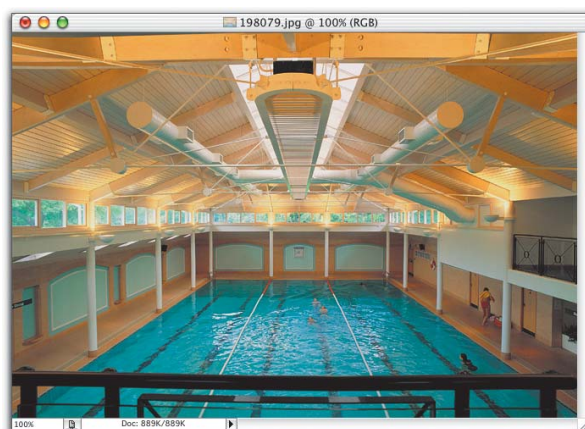
**Шаг 4.** Чтобы завершить создание эффекта, щелкните на кнопке OK диалогового окна Gaussian Blur. В результате главный объект съемки должен быть освещен мягким светом. Обратите внимание, что при удалении от главного объекта интенсивность “источника света” уменьшается.

**На заметку.** Если вы планируете печать такой виньетки в типографии (для рекламного буклета, брошюры и т.п.), то, вполне вероятно, что в конечном итоге (т.е. на листе бумаги) область, освещенная “источником света”, будет разбита на несколько овальных сегментов с различными тонами. Дабы этого не случилось, выберите в главном меню программы команду Filter⇒Noise⇒Add Noise (Фильтр⇒Шум⇒Добавить шум). Затем в появившемся диалоговом окне Add Noise введите в поле Amount (Интенсивность) значение, равное 3%, выберите переключатель Gaussian (По Гауссу), установите флажок Monochromatic (Одноцветный) и щелкните на кнопке OK. В результате на снимке появится небольшой шум, который не будет виден после печати снимка с высоким разрешением на полиграфическом оборудовании.

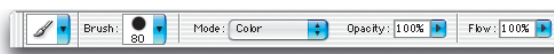
## Расстановка акцентов с помощью цвета

Данная методика особенно полезна для рекламных снимков, поскольку позволяет акцентировать внимание потребителя на определенном товаре или продукте. Я решил показать вам данную методику после просмотра рекламного буклета фирмы Bruce Hardwood Floors, специализирующейся на изготовлении полов. Дело в том, что в буклете явный акцент был сделан именно на продукции фирмы, поскольку на снимках цветными остались только полы, а остальная утварь (обстановка различных домов, квартир и офисов) была изображена в оттенках серого цвета. В данном примере мы постараемся сфокусировать внимание зрителя на плавательном бассейне.

**Шаг 1.** Откройте снимок, в котором с помощью цвета необходимо акцентировать внимание зрителя на каком-либо объекте.

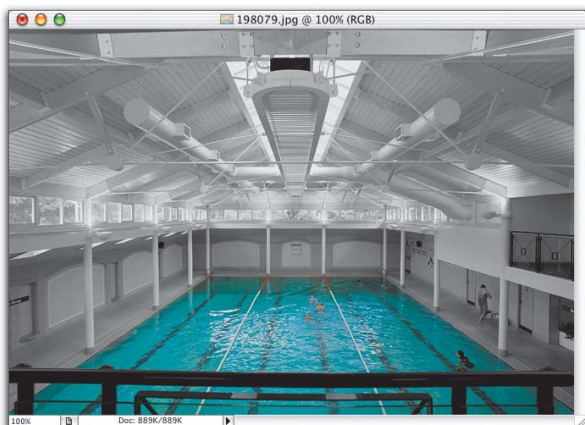


**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Brush (Кисть) панели инструментов и выберите кисть большого размера и с жесткими краями. Затем из раскрывающегося списка Mode (Режим наложения пикселей) панели Options выберите элемент Color (Цвет).

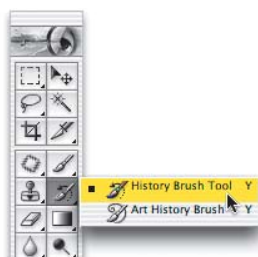




**Шаг 3.** Нажмите клавишу <D>, чтобы выбрать черный цвет в качестве цвета переднего плана (foreground color). Перетаскивая указатель мыши по изображению, удалите ненужные цвета. Другими словами, вам необходимо перетащить указатель мыши по всему изображению за исключением той области, на которой необходимо сфокусировать внимание зрителя.



**Шаг 4.** На рисунке показан результат акцентирования внимания зрителя с помощью цвета плавательного бассейна.



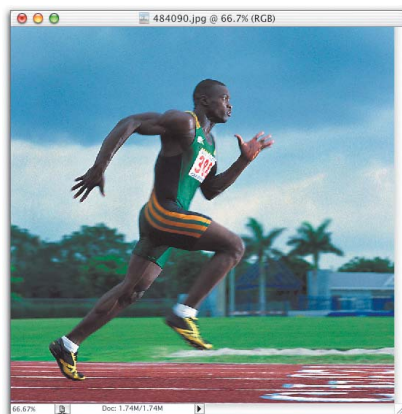
**Шаг 5.** Если вы допустили ошибку и случайно удалили цвет не там, где нужно, — не огорчайтесь. Чтобы исправить создавшееся положение, активизируйте инструмент History Brush (как показано на рисунке) и перетаскивайте указатель мыши по проблемной области, чтобы вернуть ей первоначальный цвет.



## Эффект движения

С помощью данной методики достаточно просто создать эффект движения для любых фрагментов статического изображения. В основе этой методики лежит применение маски слоя, поэтому эффект движения можно легко добавить (или удалить) к любому фрагменту изображения.

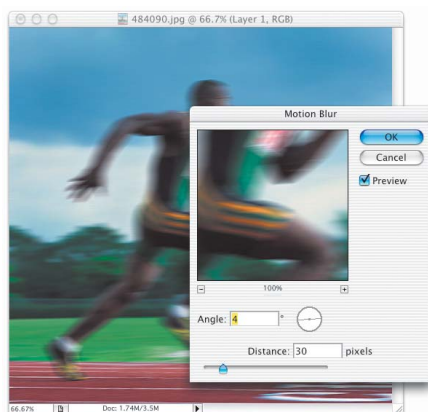
**Шаг 1.** Откройте изображение, фрагментам которого необходимо добавить эффект движения.



**Шаг 2.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>), создайте копию слоя Background. В главном меню программы выберите команду Filter⇒Blur⇒Motion Blur (Фильтр⇒Размыть⇒Размытие в движении).



**Шаг 3.** На экране появится диалоговое окно Motion Blur, в котором предусмотрены два основных параметра: Angle (Угол) и Distance (Расстояние). Фактически значением первого параметра определяется направление размытия, значением второго — интенсивность применения фильтра Motion Blur. В данном случае введите в поле Angle значение, равное 4° (чтобы размытие происходило практически по горизонтали), а затем перетаскивайте бегунок Distance вправо, пока эффект движения не будет выглядеть реалистично.

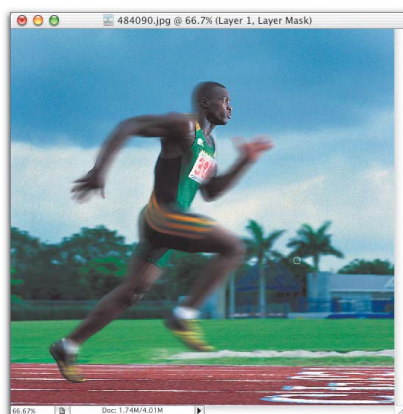




**Шаг 4.** Удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>), щелкните на кнопке Add Layer Mask (Добавить маску слоя), которая расположена в нижней части палитры Layers. Поскольку щелчок на кнопке Add Layer Mask был выполнен при нажатой клавише <Option> (на PC — <Alt>), маска слоя будет автоматически залита черным цветом. Таким образом вы скроете результат применения фильтра Motion Blur.



**Шаг 5.** Щелкните на кнопке Brush панели инструментов и выберите кисть с мягкими краями и средних размеров. Нажмите несколько раз клавишу <X>, пока в качестве цвета переднего плана не будет выбран белый цвет, а затем перетащите указатель мыши по фрагментам изображения, к которым необходимо добавить эффект движения (как показано на рисунке). В результате фрагментам изображения, по которым вы перетаскивали указатель мыши, будет возвращен эффект ранее примененного фильтра Motion Blur.



**Шаг 6.** Перетащите указатель мыши по всем фрагментам изображения, которым необходимо придать эффект движения. Если вы случайно задели другие области (которые должны выглядеть статическими) — не огорчайтесь. Чтобы исправить допущенную ошибку, выберите черный цвет в качестве цвета переднего плана и перетащите указатель мыши по проблемной области для устранения появившегося на ней эффекта движения.

## Расстановка акцентов с помощью фокусировки

Данная методика — это еще один способ акцентирования внимания зрителя на определенном объекте изображения. Но в этом случае вместо мягкого освещения (как описано в первом разделе настоящей главы) мы размоем все изображение за исключением тех фрагментов, на которых необходимо сконцентрировать внимание зрителя.

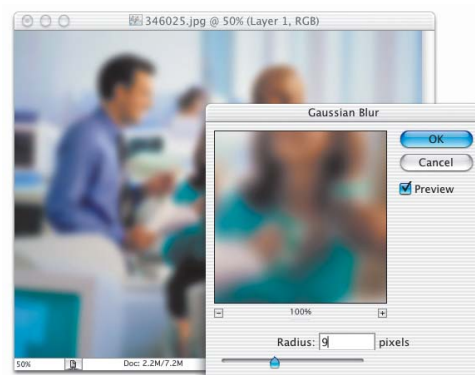
**Шаг 1.** Откройте изображение, в котором необходимо акцентировать внимание зрителя на каком-либо из объектов. Дважды нажмите комбинацию клавиш  $\text{Command}+\text{J}$  (на PC —  $\text{Ctrl}+\text{J}$ ) для создания в палитре Layers двух копий слоя Background (которые показаны на рисунке к следующему шагу).

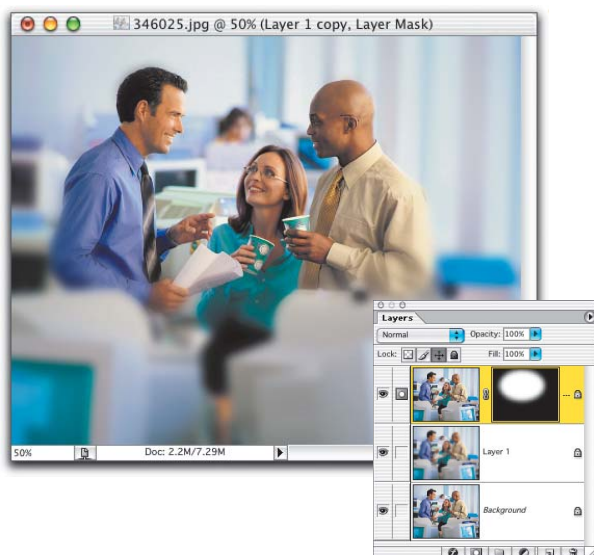


**Шаг 2.** Скройте самый верхний слой (с именем Layer 1 Copy), щелкнув на пиктограмме с изображением глаза слева от имени этого слоя, в первой колонке палитры Layers. Затем щелчком активизируйте средний слой (Layer 1).



**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду  $\text{Filter} \Rightarrow \text{Blur} \Rightarrow \text{Gaussian Blur}$ . В появившемся диалоговом окне Gaussian Blur увеличьте значение параметра Radius, чтобы изображение выглядело “нормальным и размытым”. (“Нормальное и размытое” — это специальный термин, который в повседневном обиходе используют специалисты высочайшего класса. Как видите, я тоже не исключение.)





**Шаг 4.** Щелкните на верхнем слое (Layer 1 Copy) в палитре Layers для его активизации. Затем с помощью инструмента Elliptical Marquee (Эллиптическая область) создайте выделенную область овальной формы вокруг объекта, который должен остаться в фокусе.

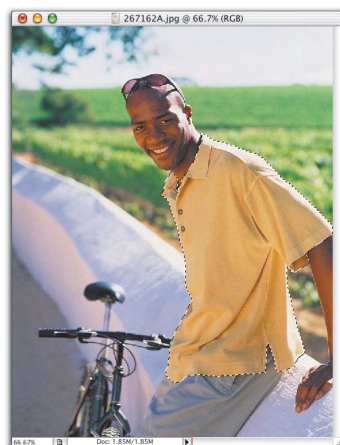
**Шаг 5.** Для создания мягких переходов между границей выделенной области и оставшейся частью изображения в главном меню программы выберите команду Select⇒Feather (Выделение⇒Растушевка). В единственном поле появившегося диалогового окна Feather Selection (Растушевка выделенной области) введите значение, равное 35 пикселям (для более мягких переходов введите большее значение), и щелкните на кнопке OK. Помните, что для достижения одинакового результата снимок с 5 миллионами пикселей нужно размыть больше, чем снимок с 3 миллионами пикселей. Чем выше разрешение снимка, тем большие значения нужно использовать для достижения одного и того же эффекта.

**Шаг 6.** Щелкните на кнопке Add Layers Mask, расположенной в нижней части палитры Layers, чтобы создать эффект фокусировки на выделенном объекте изображения (примерно таким же образом сыр "Пармезан" подчеркивает изысканный вкус макаронных блюд).

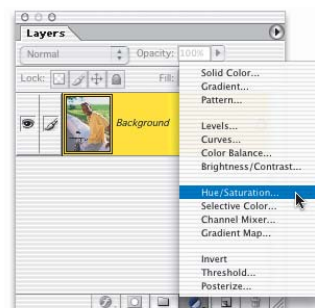
## Изменение цвета определенного объекта изображения

Это один из самых востребованных эффектов, применяемых фотографами по просьбе художественных редакторов, поскольку с его помощью достаточно просто придерживаться одного из фундаментальных правил, гласящего, что клиент всегда прав. Теперь вам не нужно повторно фотографировать модель только потому, что в прошлый раз он надел сорочку не того цвета. Для этого достаточно только отретушировать ранее сделанный снимок.

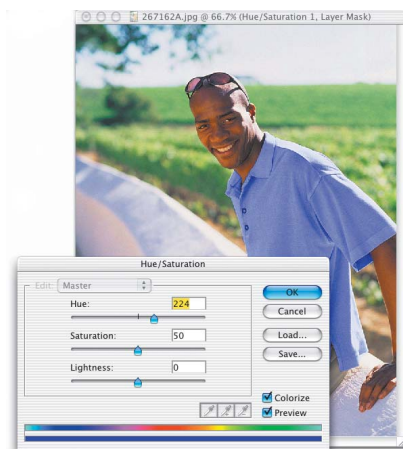
**Шаг 1.** Откройте изображение, в котором необходимо изменить цвет какого-либо одного фрагмента. Выделите этот фрагмент с помощью любого инструмента, например Lasso (Лассо), Pen (Перо), или средства Extract (Извлечь). В данном случае важен не инструмент, а то, что границы выделенной области должны точно соответствовать границам нужного вам фрагмента изображения.



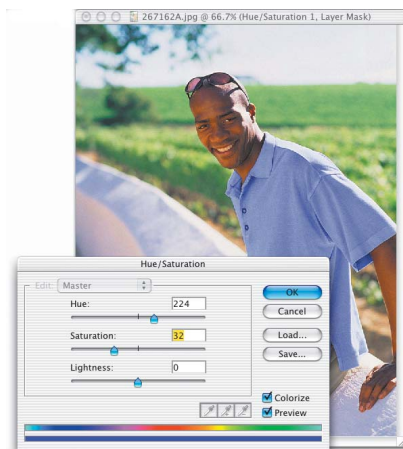
**Шаг 2.** Щелкните на четвертой слева кнопке в нижней части палитры Layers (на кнопке изображена наполовину черная, наполовину белая окружность). В появившемся всплывающем меню (предназначенном для создания корректирующих слоев) выберите команду Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность).



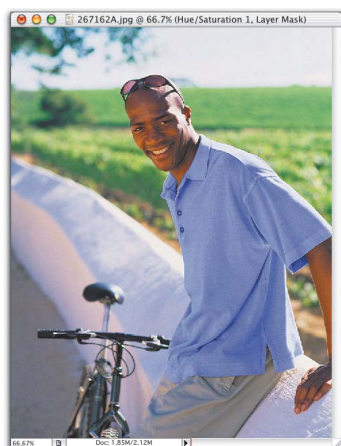




**Шаг 3.** Установите флажок Colorize (Раскраска), расположенный в правом нижнем углу появившегося диалогового окна Hue/Saturation. Затем для изменения цвета выделенной области перетащите в любом направлении бегунок Hue (Оттенок).



**Шаг 4.** Если необходимо уменьшить насыщенность выбранного вами цвета, перетащите влево бегунок Saturation (который показан на рисунке).

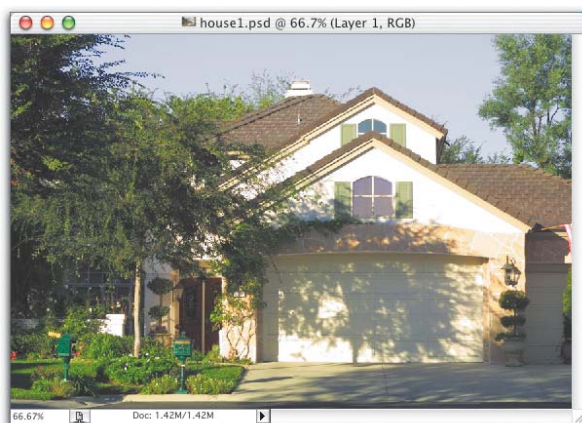


**Шаг 5.** Щелкните на кнопке ОК. (Как показано на рисунке, в данном случае я выбрал другой цвет, а затем уменьшил его насыщенность.)

## Замена мрачного неба

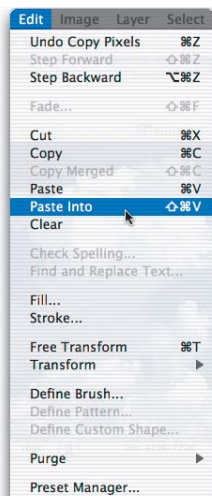
Фотографы, занятые съемкой недвижимости, достаточно часто задают мне один и тот же вопрос: “Как на снимке заменить пасмурное серое небо, нависшее над строением?” Действительно, если вы решили продать дом, то его снимок непременно должен быть сделан только в яркий солнечный день. К счастью, если вы работаете с программой Photoshop, вам не нужно томиться в ожидании благоприятного прогноза погоды.

**Шаг 1.** Откройте снимок, в котором над крышей дома вместо серого должно появиться ярко-синее небо.



**Шаг 2.** Для начала выделите небо на снимке. В примере, показанном на рисунке, для выделения большей части неба я использовал инструмент Magic Wand (Волшебная палочка). Затем в главном меню программы я выбрал команду Select⇒Similar (Выделение⇒Подобные оттенки). Однако в результате выбора вышеупомянутой команды кроме неба оказались выделенными и некоторые фрагменты здания. Чтобы снять выделение с этих фрагментов, я использовал инструмент Lasso, удерживая нажатой клавишу <Option> (на PC — <Alt>). Для достижения аналогичной цели можно использовать любые инструменты Photoshop, предназначенные для работы с выделенными областями.





**Шаг 3.** Сделайте несколько снимков ярко-синего неба (например, такого, которое показано на рисунке) и приберегите их для подобных случаев. Откройте один из таких снимков в Photoshop и в главном меню программы выберите команду **Select⇒All** (Выделить⇒Все). Затем, воспользовавшись комбинацией клавиш **<⌘+C>** (на PC — **<Ctrl+C>**), скопируйте выделенный снимок в буфер обмена.

**Шаг 4.** Активизируйте снимок, который необходимо отретушировать (серое небо должно быть по-прежнему выделено), и в главном меню программы выберите команду **Edit⇒Paste Into** (Правка⇒Вставить в).

**Шаг 5.** В результате скопированное синее небо появится в выделенной области поверх мрачного серого неба. Если вставленный фрагмент изображения оказался слишком ярким для вашего снимка, уменьшите для соответствующего слоя палитры Layers значение параметра **Opacity** (Непрозрачность).

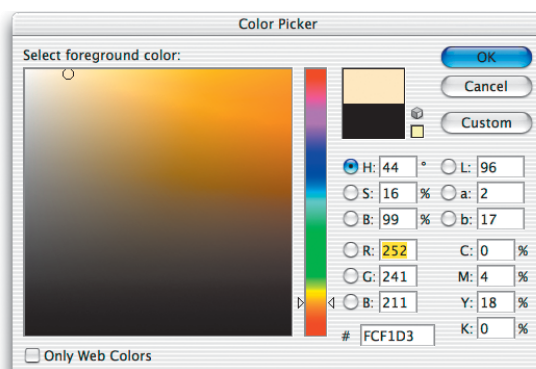
## Программная альтернатива фотофильтрам

Данная методика представляет собой программную альтернативу некоторым популярным среди фотографов фотофильтрам, например, таким как 81А и 81В (которые предназначены для коррекции цвета). Главным образом, упомянутые выше фильтры используют для изменения “температуры” цвета фотографий, особенно тех, на которых яркое небо придает всему снимку явный голубоватый оттенок. Кроме того, фильтры этого типа используют для съемки затененных объектов в яркий солнечный день или для компенсации доминирующего голубого цвета во время съемки объектов в ненастную погоду. К счастью, применение этих двух фильтров достаточно просто имитировать в Photoshop (как вы помните, фильтр 81В позволяет получить более теплые цвета снимка, чем фильтр 81А).

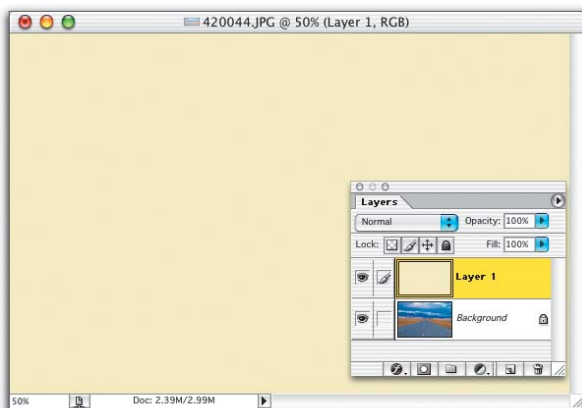
**Шаг 1.** Откройте снимок, цвета которого необходимо было сделать теплее, с помощью корректирующего фильтра 81А.

**Шаг 2.** Щелкните на образчике цвета переднего плана (foreground color) панели инструментов. В появившемся диалоговом окне Color Picker (Выбор цвета) выберите кремовый цвет. (Для этого я ввел следующие значения параметров: R=252, G=241 и B=211.)

**На заметку.** Для имитации фильтра 81В, который позволяет получить более теплые цвета, чем фильтр 81А, попробуйте выбрать следующие значения: R=250, G=228 и B=181. Для имитации фильтров 80А и 80В (применяются для компенсации специфического оттенка, который появляется во время съемки в помещении с искусственным освещением и при использовании пленки, предназначенной для съемки на улице) выберите не кремовый, а затененный светло-голубой цвет. Для имитации фильтра 80А в диалоговом окне Color Picker введите следующие значения: R=101, G=102 и B=169; для имитации фильтра 80В, который выражен более резко, — R=171, G=170 и B=214.







**Шаг 3.** В палитре Layers щелкните на кнопке Create New Layer для создания нового слоя. Затем, воспользовавшись комбинацией клавиш <Option+Delete> (на PC — <Alt+Backspace>), залейте только что созданный слой (Layer 1) цветом переднего плана.



**Шаг 4.** Для слоя Layer 1 из раскрывающегося списка Blend Mode (Режим наложения пикселей) палитры Layers выберите элемент Color. В результате вы получите тот же снимок, но покрытый цветом слоя Layer 1. Однако в этом случае цвета снимка получатся слишком теплыми. Другими словами, снимок будет выглядеть неестественно из-за доминирования цвета, которым заливает слой Layer 1.



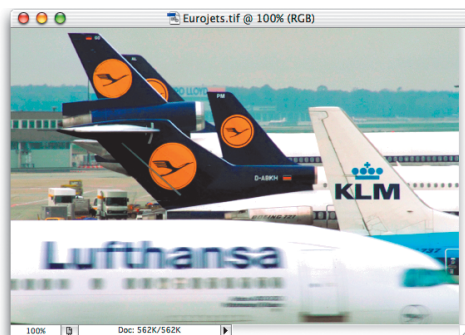
**Шаг 5.** Уменьшая в палитре Layers значение параметра Opacity для слоя Layer 1, добейтесь появления сбалансированных цветов всего снимка. В данном примере я уменьшил значение параметра Opacity до 35%. Значение этого параметра можно понижать вплоть до 20%, в зависимости от нужной вам интенсивности применения фильтра и первоначальной интенсивности на снимке голубоватых оттенков. Если имитация фильтра 81A не принесла желаемого результата, попробуйте имитировать фильтр 81B, используя в качестве первоначальных значения, которые указаны на шаге 2 этой последовательности действий.



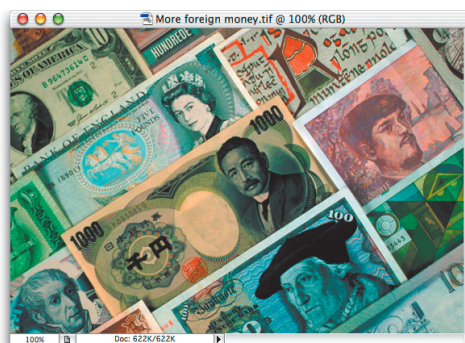
## Использование маски слоя для создания коллажа

Для описания всех приемов создания коллажей в программе Photoshop понадобилось бы написать отдельную главу или даже отдельную книгу. Методика создания коллажа, описанная в данном разделе, пожалуй, самая популярная (и одна из самых эффективных) среди профессиональных фотографов. Но самое главное, что эта методика невероятно простая и достаточно гибкая. Уверен, что, используя ее, вы получите удовольствие от работы.

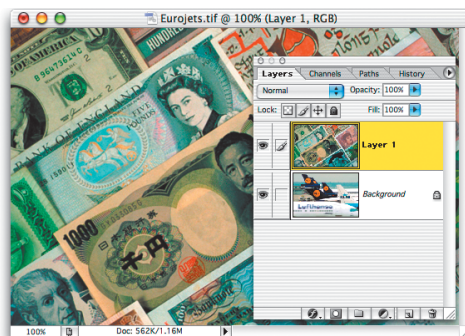
**Шаг 1.** Откройте основной (фоновый) снимок коллажа.

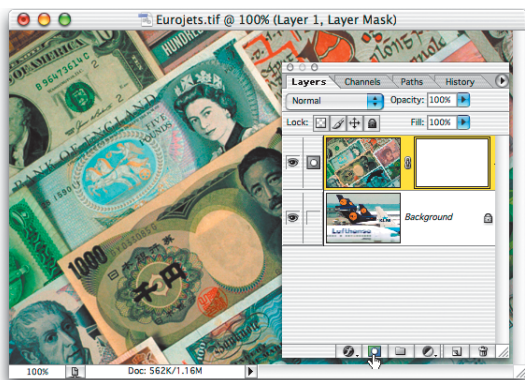


**Шаг 2.** Откройте следующий снимок, который будет расположен поверх основного.

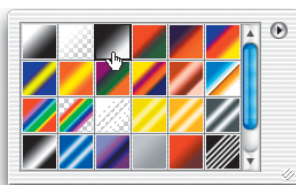


**Шаг 3.** Щелкните на кнопке Move (Переместить) панели инструментов и перетащите последний из открытых снимков в окно с фоновым снимком будущего коллажа. В результате в документе с фоновым снимком появится новое изображение на своем собственном слое.

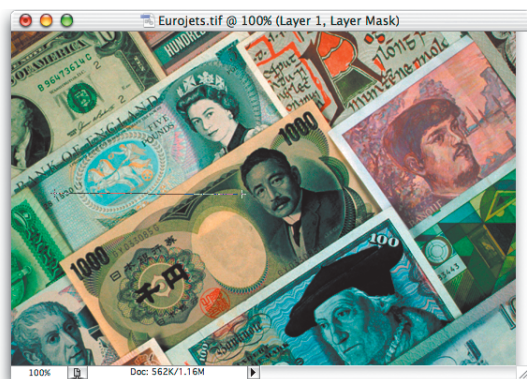




**Шаг 4.** Как показано на рисунке, щелкните на кнопке Add Layer Mask в нижней части палитры Layers.



**Шаг 5.** Щелкните на кнопке Gradient (Градиент) панели инструментов и нажмите клавишу <Return> (на PC — <Enter>) для отображения палитры Gradient Picker (Выбор градиента) (палитра появится в том месте окна программы, где в данный момент расположен указатель мыши). Щелкните на кнопке черно-белого градиента в палитре Gradient Picker (как показано на рисунке, это третья кнопка слева в верхнем ряду).



**Шаг 6.** Щелкните в центре снимка, перетащите курсор влево и отпустите кнопку мыши. Обратите внимание, как изменилась непрозрачность изображения верхнего слоя: в той точке, где вы щелкнули мышью, изображение абсолютно прозрачно; там, где вы отпустили кнопку мыши, изображение осталось полностью непрозрачным. Естественно, что между двумя этими точками изображение получилось полупрозрачным.



**Шаг 7.** Как только вы отпустите кнопку мыши, сквозь часть изображения верхнего слоя будет видна часть изображения слоя Background. Как показано на рисунке, теперь непрозрачность верхнего слоя постепенно меняется от центра документа (0%) к его левой части (100%).



**Шаг 8.** Откройте следующий снимок, который вы намерены использовать в коллаже. Затем активизируйте инструмент Move и с его помощью перетащите только что открытое изображение в окно с коллажем. В документе с коллажем появится очередное изображение, расположенное на своем собственном слое. Щелкните на кнопке Add Layer Mask в нижней части палитры Layers, чтобы добавить маску для слоя с очередным изображением.



**Шаг 9.** Активизируйте инструмент Gradient, щелкните в центре только что добавленного изображения и перетащите указатель мыши вправо. Затем активизируйте инструмент Brush и выберите достаточно большую кисть с мягкими краями (я использовал кисть размером 200 пикселей). Выберите в качестве цвета переднего плана черный цвет и перетащите указатель мыши по той области документа, на месте которой должен появиться фрагмент изображения слоя Background. Как показано на рисунке, я перетащил указатель мыши по нижней части слоя с фотографией *Wall Street Journal*, поэтому вместо фрагмента с этой газетой (по которому я перетащил указатель мыши) появился фюзеляж самолета, расположенный на слое Background.







**Шаг 10.** В палитре Layers щелкните на пиктограмме маски слоя, на котором находится снимок с изображением иностранной валюты. Перетащите указатель мыши так, чтобы вместо банкнот на экране появилась другая часть фюзеляжа самолета. Границы между изображениями, расположенными на различных слоях, должны получиться мягкими и едва различимыми, поскольку на предыдущем шаге вы выбрали большую кисть с мягкими краями.



**Шаг 11.** Завершая работу над этим простым коллажем, я активизировал инструмент Type (Текст), выбрал шрифт Trajan (шрифт фирмы Adobe) и прописными символами ввел фразу "Global Reach". Затем я сделал копию текстового слоя, преобразовал его в растровый формат (чтобы получить возможность применять фильтры) и применил к этому слою фильтр Motion Blur (Filter⇒Blur⇒Motion Blur). В полях Angle (Угол) и Distance (Интенсивность применения фильтра) появившегося диалогового окна Motion Blur я ввел, соответственно, значения 0° и 64. Потом с помощью инструмента Type я ввел тем же шрифтом фразу "Worldwide Presence". Затем, воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+T> (на PC — <Ctrl+T>), я активизировал средство Free Transform (Свободная трансформация) и развернул последнюю надпись на 90° против часовой стрелки.

## Изменение глубины поля

Данная методика представляет собой программный способ создания стандартного для камер эффекта глубины поля. Простота создания такого эффекта в программе Photoshop объясняется наличием в ее арсенале режима Quick Mask. Данную методику следует использовать только для тех снимков, в которых применение эффекта глубины поля может выглядеть реалистично. (Идеальны для этого эффекта портреты людей, сделанные с близкого расстояния, а также снимки товаров или продуктов; главное, чтобы фото было сделано под углом, с учетом перспективы главного объекта съемки. Эффект глубины поля можно использовать и для снимков, в которых объект снят, что называется, “в лоб”, без учета его перспективы, но при этом необходимо подчеркнуть детальность фона, расположенного позади объекта.)

**Шаг 1.** Откройте снимок, в котором необходимо использовать эффект глубины поля. Нажмите клавишу <Q> для активизации режима Quick Mask (Быстрая маска).

**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Gradient панели инструментов, а затем нажмите клавишу <Return> (на PC — <Enter>) для активизации палитры Gradient Picker. Дважды щелкните на третьей кнопке палитры, чтобы выбрать черно-белый градиент.

**Шаг 3.** Щелкните мышью в той области изображения, которая должна остаться в фокусе (т.е. резкой), и перетащите указатель мыши в ту часть, которая должна находиться вне фокуса (т.е. размытой).





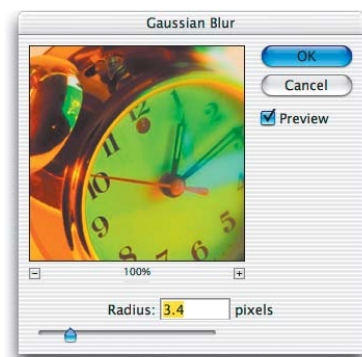


**Шаг 4.** Поскольку сейчас вы работаете в режиме Quick Mask, в окне изображения появится градиентная заливка красного цвета.



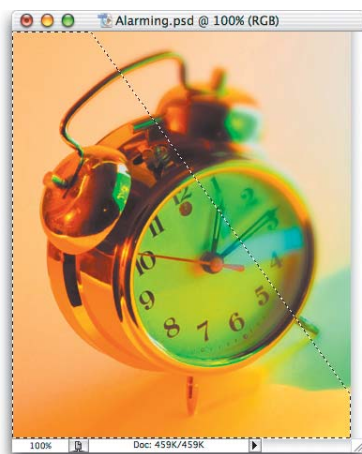
**Шаг 5.** Еще раз нажмите клавишу <Q>, чтобы выйти из режима Quick Mask и вернуться в стандартный режим работы. В результате в окне изображения появится выделенная область, созданная вами в режиме Quick Mask.

**На заметку.** Если в результате ваших действий выделенная область появится в противоположном углу изображения (а не так, как должно было получиться), выполните следующее. Дважды щелкните на кнопке Quick Mask, которая расположена под образчиками цвета в нижней части панели инструментов. В появившемся диалоговом окне Quick Mask Options (Параметры быстрой маски) выберите переключатель Masked Areas (Маскированные области) и щелкните на кнопке OK, чтобы активизировать режим Quick Mask с новыми параметрами. Теперь создайте градиентную заливку еще раз.

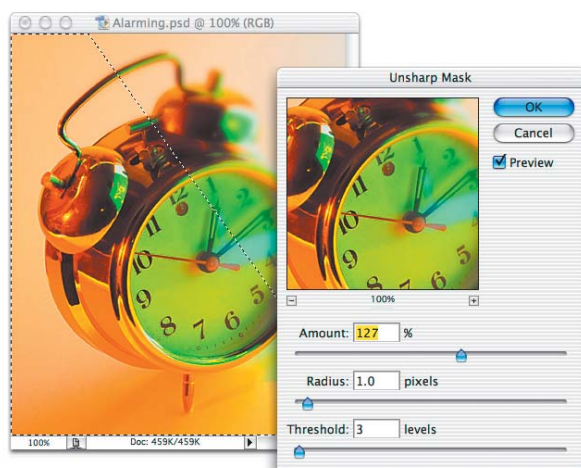


**Шаг 6.** В главном меню программы выберите команду Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur. В появившемся диалоговом окне Gaussian Blur введите значение размытости самых отдаленных точек выделенного фрагмента изображения и щелкните на кнопке OK. Несмотря на четкие границы выделенной области, переход между размытыми и четкими областями изображения должен получиться очень плавным. Это станет очевидным, как только вы примените фильтр Gaussian Blur, — интенсивность размытости будет постепенно уменьшаться от правой части изображения по направлению к его левой части.

**Шаг 7.** В главном меню программы выберите команду **Select⇒Inverse** (Выделение⇒Инвертировать). В результате этого выделенной станет не размытая, а резкая область изображения.



**Шаг 8.** Теперь постараемся несколько улучшить созданный эффект. Для этого в главном меню программы выберите команду **Filter⇒Sharpen⇒Unsharp Mask** (Фильтр⇒Четкость⇒Контурная резкость). На экране появится диалоговое окно **Unsharp Mask**. Введите в поле **Amount** (Интенсивность) значение 127, в поле **Radius** (Радиус) — значение 1, а в поле **Threshold** (Порог) — значение 4. Щелкните на кнопке **OK**. (В данном примере я ввел для вышеупомянутых параметров значения 127, 1, и 3 соответственно.)





*Оригинальный снимок*



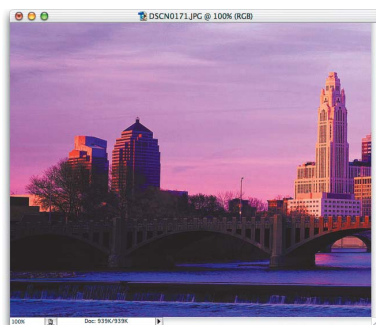
*Тот же снимок с добавленным  
эффектом глубины поля*

**Шаг 9.** Снимите выделение, воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+D> (на PC — <Ctrl+D>). Как показано на рисунке (внизу), в результате применения данной методики создается впечатление, что левая часть объекта съемки (которая ближе к объективу) находится в фокусе, а для оставшейся части изображения глубина поля явно увеличена.

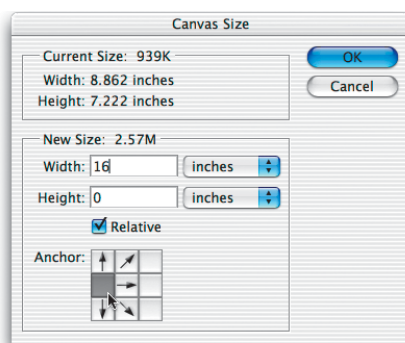
## Совмещение сегментов панорамного снимка

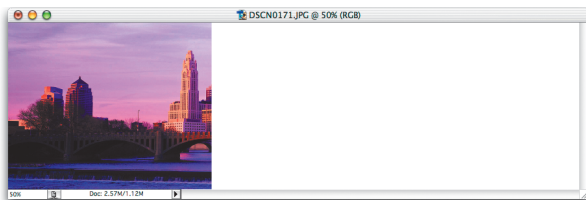
Для сегментов простых панорамных снимков незачем дополнительно приобретать дорогостоящие приложения — с этой задачей достаточно просто справится программа Photoshop. Впрочем, решение этой задачи можно существенно упростить, если во время съемки панорамных снимков придерживаться двух простых правил. Во-первых, всегда используйте штатив. Это не значит, что без данного приспособления вовсе нельзя обойтись, но при его использовании встряска камеры практически исключена, что дает немалые дивиденды при совмещении нескольких снимков в одно изображение. Во-вторых, во время съемки нескольких сегментов одной и той же панорамы каждый следующий сегмент должен, как минимум, на 15% перекрывать предыдущий сегмент (о том, насколько это важно, вы узнаете чуть позже).

**Шаг 1.** Откройте снимок первого сегмента панорамы. На рисунке показан один из трех сегментов одной панорамы, которые в конечном итоге мы соединим воедино.



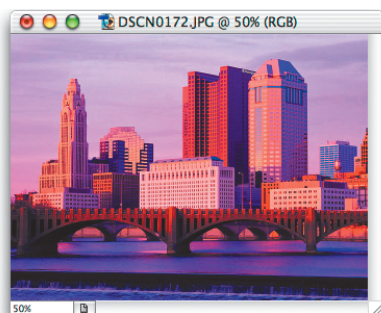
**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Canvas Size (Изображение⇒Размер холста). Появится диалоговое окно Canvas Size. Как показано на рисунке, ширина (Width) первого сегмента панорамы составляет 8,862 дюйма. Поскольку в данном случае у нас всего три сегмента с одинаковыми размерами, необходимо увеличить размер холста так, чтобы в итоговом изображении поместились еще два сегмента. Следовательно, предварительно установив флажок Relative (Неравнозначно), в поле Width (Ширина) необходимо ввести значение, равное 16 дюймам. В разделе Anchor (Привязка) диалогового окна Canvas Size показана графическая область размещения первого сегмента на новом холсте. Поскольку дополнительные сегменты панорамы должны находиться справа от первого сегмента, щелкните на крайнем слева квадрате в среднем ряду графической области Anchor (как показано на рисунке).



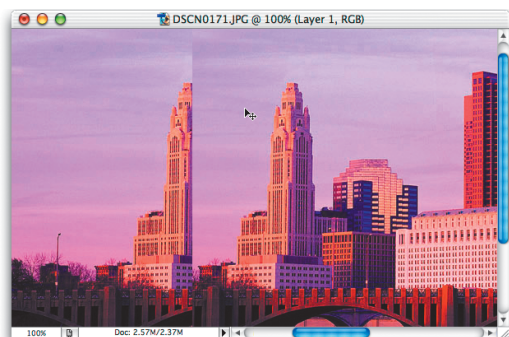


**Шаг 3.** Щелкните на кнопке ОК диалогового окна Canvas Size.

В результате размер холста (белого цвета) с первым сегментом панорамы увеличится ровно на 16 дюймов. (Если холст вашего изображения выглядит не так, как показано на рисунке, значит, скорее всего, вы активизировали не тот квадрат графической области Anchor. Отмените последнюю операцию, вновь выберите команду Image⇒Canvas Size и активизируйте крайний *слева* квадрат в *среднем* ряду графической области Anchor.)



**Шаг 4.** Откройте снимок со вторым сегментом панорамы. Обратите внимание, что крайний справа небоскреб на снимке первого сегмента также запечатлен на снимке второго сегмента панорамы. Это очень удобно, поскольку по одному и тому же строению (назовем его опорным объектом), запечатленному на двух снимках, значительно проще выровнять общее изображение всей панорамы.

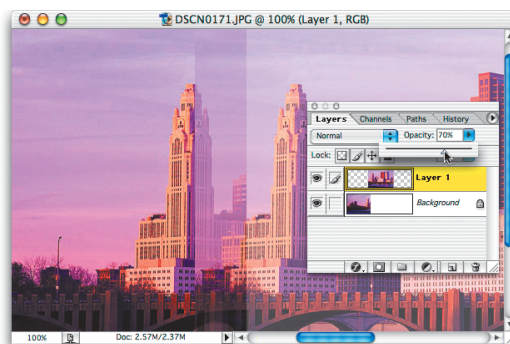


**Шаг 5.** Щелкните на кнопке Move панели инструментов и перетащите снимок со вторым сегментом в окно с первым сегментом панорамы. В окне основного документа перетащите изображение второго сегмента так, чтобы оно немного перекрывало границу первого сегмента. На рисунке показан стык двух сегментов одной панорамы в увеличенном масштабе.

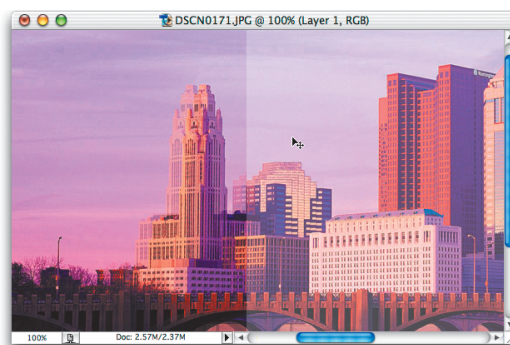




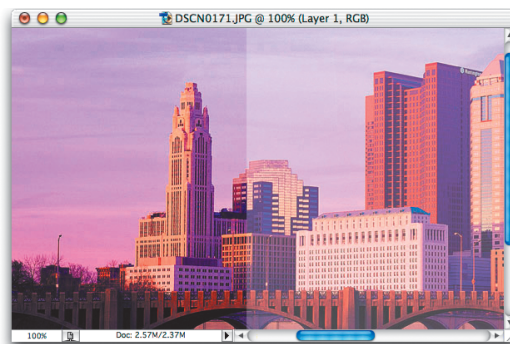
**Шаг 6.** В палитре Layers уменьшите значение параметра Opacity до 70% для слоя со вторым сегментом (как показано на рисунке). Это основной трюк в процессе совмещения нескольких сегментов одной панорамы. Короче говоря, вам достаточно уменьшить значение параметра Opacity для верхнего слоя. Затем перетащите сегмент панорамы (расположенный на верхнем слое) для его точного совмещения с другим сегментом в соответствии с опорным объектом, запечатленным на каждом из этих двух сегментов.

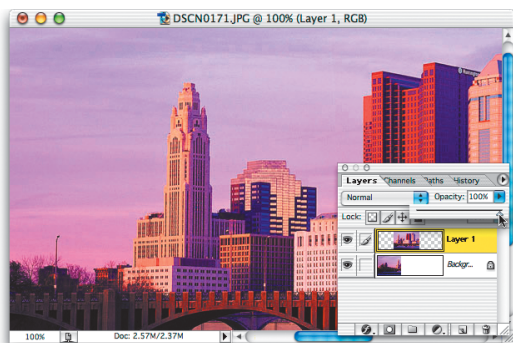


**Шаг 7.** Как только одинаковые объекты (в нашем случае это небоскреб) окажутся рядом, для их точного совмещения используйте не мышь, а клавиши <←> и <→>. Поскольку непрозрачность верхнего слоя уменьшена, перекрывающие области двух сегментов будут выглядеть размытыми. Подобная размытость будет уменьшаться по мере приближения одинаковых объектов друг к другу.

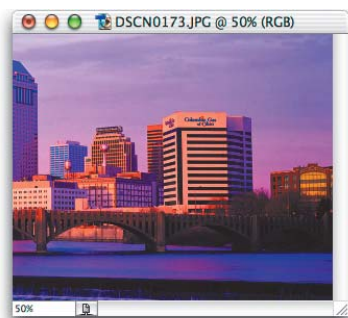


**Шаг 8.** С помощью клавиш <←> и <→> перемещайте изображение верхнего слоя до тех пор, пока опорный объект не будет выглядеть отчетливо (как показано на рисунке). Это главный признак того, что два сегмента одной панорамы совмещены идеально.

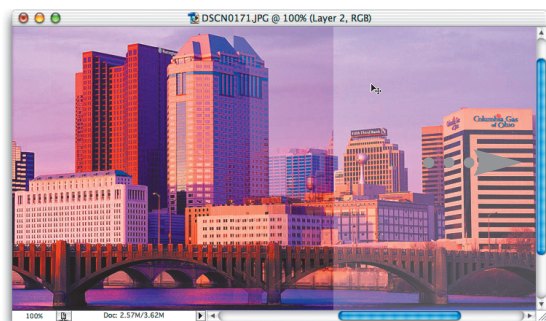




**Шаг 9.** Теперь, как показано на рисунке, для верхнего слоя увеличьте в палитре Layers значение параметра Opacity до 100%. В результате ваших действий два изображения должны выглядеть как единое целое (при условии, что в процессе съемки сегментов панорамы вы использовали штатив). Если вдоль левой границы изображения верхнего слоя появится темная полоса (в просторечье — стык), активизируйте инструмент Eraser (Ластик), выберите кисть размером 200 пикселей с мягкими краями. Затем уменьшите значение параметра Opacity панели Options и аккуратно перетащите указатель мыши по границе этого изображения. После удаления стыка верхнее и нижнее изображения должны выглядеть как единое целое, без каких-либо швов.



**Шаг 10.** Откройте снимок с третьим сегментом панорамы (третий сегмент панорамы для данного примера показан на рисунке).



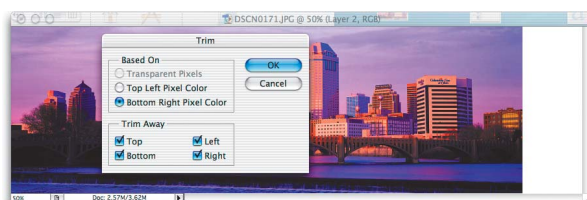
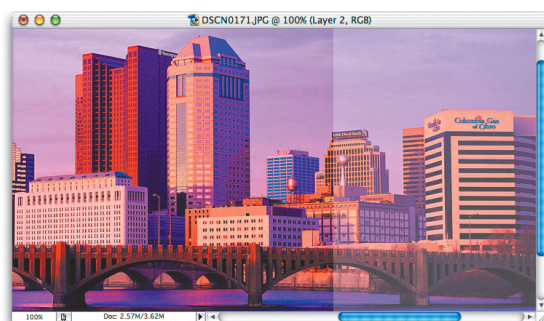
**Шаг 11.** Выполните аналогичные действия, а именно: перетащите изображение третьего сегмента в окно с главным документом, уменьшите для слоя с этим сегментом значение параметра Opacity до 70% и перетащите изображение третьего сегмента влево для совмещения с опорным объектом (в данном случае это крайний справа из двух рядом стоящих небоскребов).

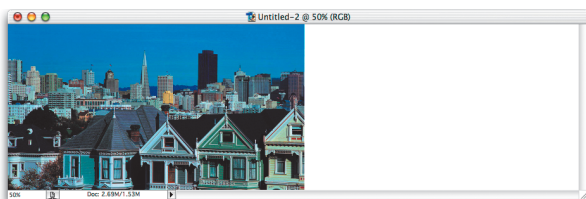
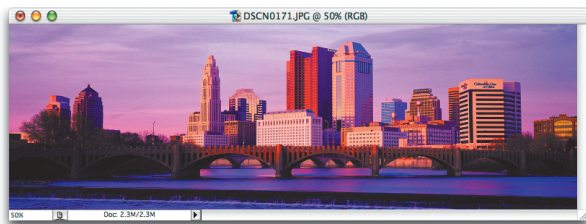


**Шаг 12.** Не забывайте, что для точного совмещения расположенных рядом опорных объектов следует использовать не мышь, а клавиши <←> и <→>. Использование этих клавиш значительно упрощает процедуру выравнивания (как показано на рисунке, две “версии” одного здания точно совпадают друг с другом). Затем для слоя с последним сегментом панорамы увеличьте в палитре Layers значение параметра Opacity до 100%. Если вдоль левой границы последнего сегмента появится явный стык, удалите его с помощью инструмента Eraser (как вы помните, для этого необходимо выбрать кисть с мягкими краями).

**Шаг 13.** На рисунке показан результат совмещения трех сегментов изображения в программе Photoshop. Как видите, я немного переусердствовал с размерами на втором шаге этой последовательности действий, поэтому в правой части моего панорамного снимка остался невогнанный фрагмент холста (белого цвета). Но этот недостаток легко устранить и без помощи инструмента Crop (Вырезать).

**Шаг 14.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Trim (Изображение⇒Обрезать). На экране появится диалоговое окно Trim, которое показано на рисунке. Невостребованная область (белого цвета) находится в правой части изображения, поэтому для ее удаления необходимо в разделе Base On диалогового окна Trim выбрать переключатель Bottom Right Pixel Color (Цвет нижнего правого пикселя). Таким способом вы сообщаете программе, что необходимо обрезать все области белого цвета (именно такого цвета пиксели в правом нижнем углу), расположенные за пределами основного изображения.





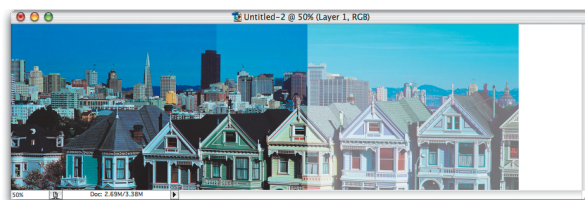
**Шаг 15.** Щелкните на кнопке ОК диалогового окна Trim, что, как показано на рисунке, приведет к удалению лишнего фрагмента холста. Итак, мы рассмотрели идеальную ситуацию, предполагая следующее. Во-первых, съемка сегментов панорамы велась камерой, установленной на штативе. Поэтому процедура совмещения всех трех сегментов не составила особого труда. Во-вторых, во время съемки не использовались какие-либо широкоугольные объективы (например, объектив типа “рыбий глаз”). Благодаря этому нам не пришлось устранять какие-либо искажения перспективы. (Кстати, искажения перспективы достаточно просто устранить с помощью таких команд трансформации (подменю Edit⇒Transform), как Perspective (Перспектива) и Distort (Деформация).)

**Шаг 16.** В принципе, на этом можно было бы и закончить. Однако в процессе решения подобных задач время от времени приходится сталкиваться с неточным соответствием цвета каждого сегмента панорамы. Если рассуждать логически, то ничего похожего происходить не должно — каждый сегмент сфотографирован в одно время, в одних и тех же условиях освещенности и с одними и теми же параметрами камеры. Тем не менее эта проблема достаточно часто “выползает наружу”. Благо Рассел Престон Браун (Russell Preston Brown), сотрудник фирмы Adobe и высококлассный специалист в области компьютерной графики, разработал великолепную методику для решения и этой проблемы. Для начала Рассел предлагает открыть изображение с первым сегментом панорамы (в данном случае мы рассмотрим двухсегментный панорамный снимок) и увеличить размер холста так же, как вы это делали на втором шаге данной последовательности действий.

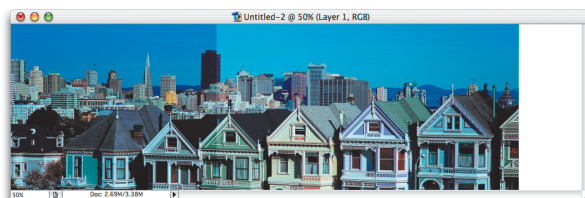




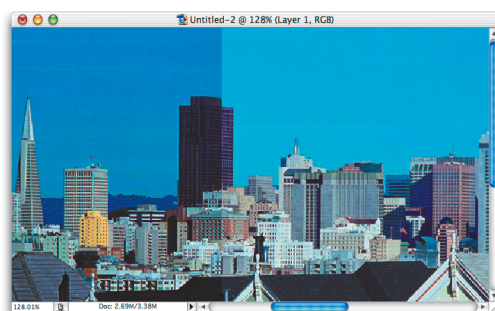
**Шаг 17.** Откройте снимок со вторым сегментом панорамы, перетащите его в окно с первым сегментом, уменьшите значение параметра Opacity (для верхнего слоя) и выровняйте панораму в соответствии с опорным объектом (в данном случае это небоскреб в центре панорамного снимка).



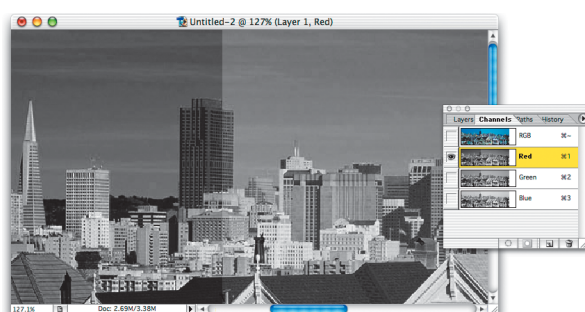
**Шаг 18.** После того как сегменты будут выровнены, верните параметру Opacity (для верхнего слоя) значение 100%. Вот именно здесь вас и может подстерегать проблема — как показано на рисунке, тона каждого из двух сегментов отличаются друг от друга (несмотря на то, что сегменты панорамы превосходно выровнены).



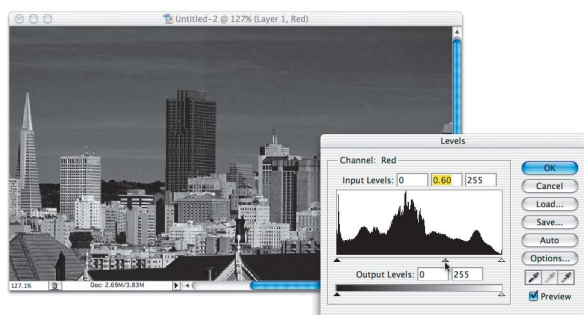
**Шаг 19.** Щелкните на кнопке Zoom (Масштаб) панели инструментов и увеличьте масштаб границы между сегментами, чтобы воочию убедиться в несоответствии тонов. Для устранения этого недостатка необходимо изменить тона правого сегмента (верхний слой), чтобы они точно совпадали с тонами левого сегмента (слой Background). Для этого вам понадобится подкорректировать каналы сегмента, расположенного на верхнем слое.



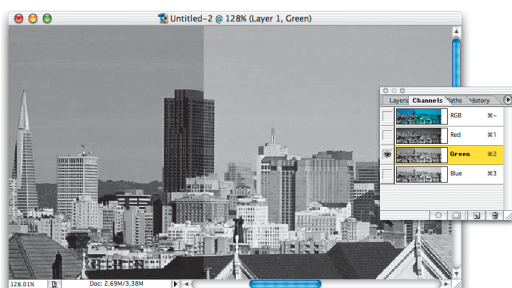
**Шаг 20.** Активизируйте палитру Channels (Каналы) и, как показано на рисунке, щелкните на канале Red (Красный). Теперь весь панорамный снимок будет отображен в оттенках серого цвета (по умолчанию все каналы отображаются в оттенках серого цвета). Как показано на рисунке, теперь тоновые различия видны достаточно хорошо.



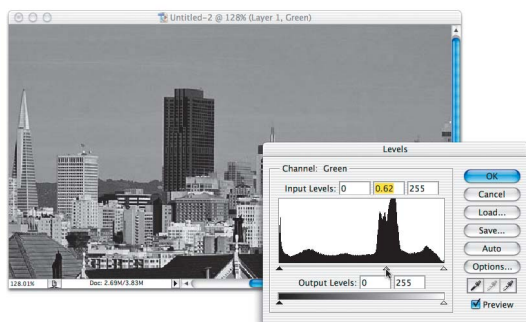




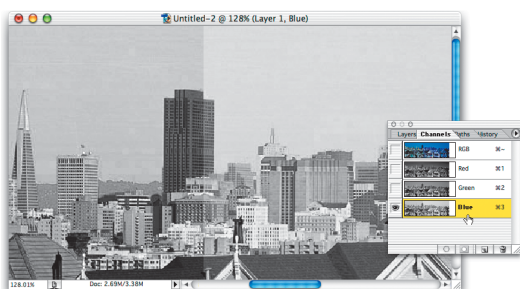
**Шаг 21.** Нажмите комбинацию клавиш <⌘+L> (на PC — <Ctrl+L>). На экране появится диалоговое окно Levels (Уровни), показанное на рисунке. Для выравнивания тонов канала Red правого сегмента, который расположен на верхнем слое, с тонами одноименного канала левого сегмента, расположенного на слое Background, перетащите вправо средний бегунок (один из трех, расположенных непосредственно под гистограммой) группы параметров Input Levels. Как только тона будут сбалансированы, щелкните на кнопке OK.



**Шаг 22.** В палитре Channels щелкните на канале Green (Зеленый), как показано на рисунке.



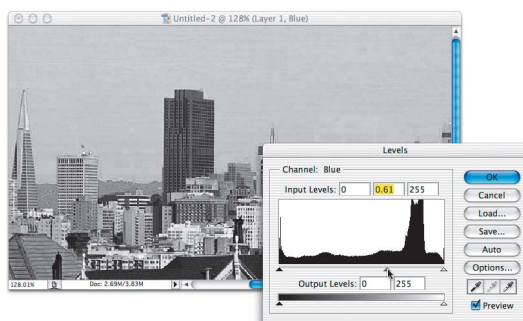
**Шаг 23.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+L> (на PC — <Ctrl+L>), вновь отобразите диалоговое окно Levels. Затем, перетаскивая средний бегунок группы параметров Input Levels, добейтесь соответствия тонов двух сегментов (как показано на рисунке) и щелкните на кнопке OK.



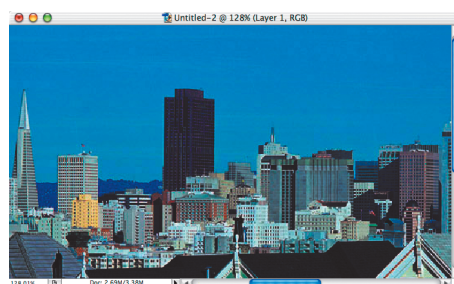
**Шаг 24.** В палитре Channels щелкните на канале Blue (Синий), как показано на рисунке.



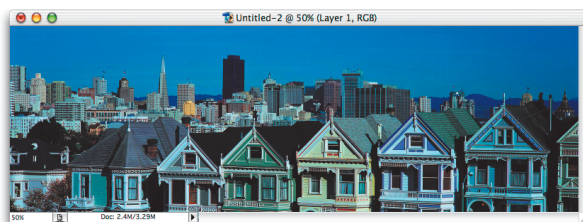
**Шаг 25.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+L> (на PC — <Ctrl+L>), вновь отобразите диалоговое окно Levels. Затем, перетаскивая средний бегунок группы параметров Input Levels, добейтесь соответствия тонов двух сегментов (как показано на рисунке) и щелкните на кнопке ОК.



**Шаг 26.** Для того чтобы увидеть результат проделанной работы, щелкните в палитре Channels на канале RGB. Если вы добились точного соответствия тонов для каждого из трех каналов, то цвета сегментов панорамного снимка должны идеально совпадать (так, как показано на рисунке).



**Шаг 27.** На завершающем этапе работы следует вырезать лишний фрагмент холста с помощью средства Trim и, воспользовавшись инструментом Eraser с мягкими краями, удалить стык между двумя сегментами. Итоговый панорамный снимок показан на рисунке.





Если вы когда-либо пытались с помощью команды Image⇒Mode⇒Grayscale преобразовать цветную фотографию в фотографию в оттенках серого цвета (т.е. черно-белую), то, скорее всего, были разочарованы полученным результатом. Уверен, что в подобных случаях ваш итоговый снимок совсем не был похож на работы известнейшего мастера черно-белой фотографии Ансела Адамса

# Новое — хорошо забытое старое

ГЛАВА

9

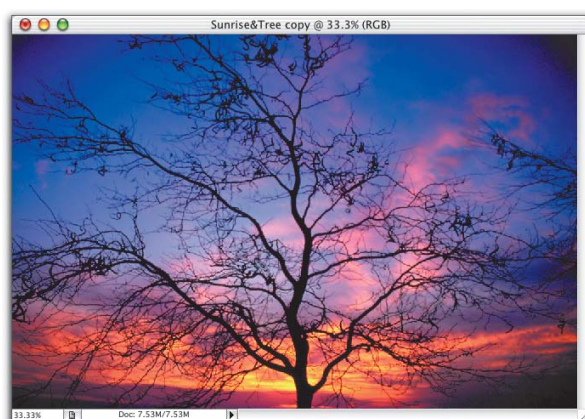
*От цветного к оттенкам серого*

(Ansel Adams), творившего еще в первой половине XX столетия. Однако, как бы там ни было, но в Photoshop, помимо вышеупомянутой команды (на мой взгляд, мягко говоря, не совсем пригодной для решения подобной задачи), есть еще несколько различных способов выполнить подобное преобразование. Какой из них лучше? Поэкспериментируйте с каждым и выберите наиболее приемлемый.

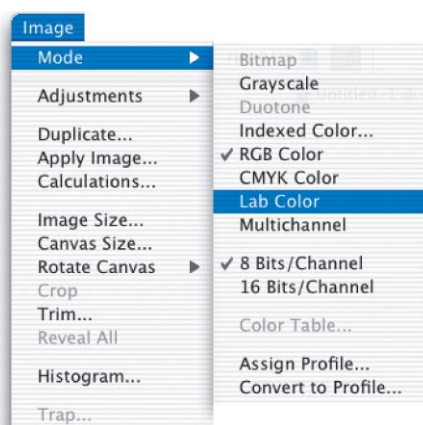
## Использование канала Lightness

Данная методика преобразования RGB-изображения в снимок в оттенках серого цвета позволяет выделить пиксели определенной яркости посредством исключения данных цвета изображения. Как правило, в результате такого преобразования получаются великолепные снимки в оттенках серого цвета. Более того, поскольку в данной методике задействован канал Lightness (Яркость пикселей), мы используем специальный прием для “управления” тонами изображения. Благодаря этому приему можно добиться безукоризненных результатов практически в каждом случае подобных преобразований.

**Шаг 1.** Откройте цветной снимок, который необходимо преобразовать в изображение в оттенках серого цвета.

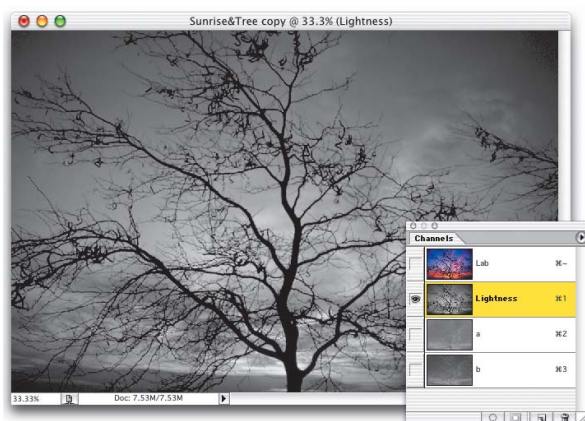


**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Mode⇒Lab Color для преобразования RGB-изображения в режим Lab Color. После активизации этой команды вы не увидите явных изменений в самом изображении — различие заключается только в наборе каналов (в этом вы скоро убедитесь), из которых теперь состоит это изображение.

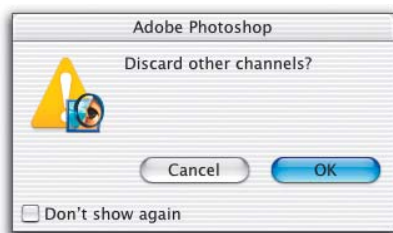




**Шаг 3.** Активируйте палитру Channels (Каналы) и убедитесь в том, что теперь в вашем изображении нет каналов Red (Красный), Green (Зеленый) и Blue (Синий). Вместо них данные яркости пикселей (канал Lightness) отделены от данных цвета, которые теперь, как показано на рисунке, находятся в каналах а и b.



**Шаг 4.** Нас интересуют данные оттенков серого цвета канала Lightness. Щелкните на канале Lightness в палитре Channels для его активизации. Теперь в окне изображения будут отображены данные активизированного канала, следовательно, снимок будет выглядеть в оттенках серого цвета.



**Шаг 5.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Mode⇒Grayscale (Изображение⇒Режим⇒Оттенки серого цвета). На экране появится диалоговое окно с вопросом, нужно ли удалить оставшиеся каналы (Discard other channels?). Щелкните в этом диалоговом окне на кнопке ОК и убедитесь в том, что теперь в палитре Channels появился один-единственный канал — Gray (Серый).

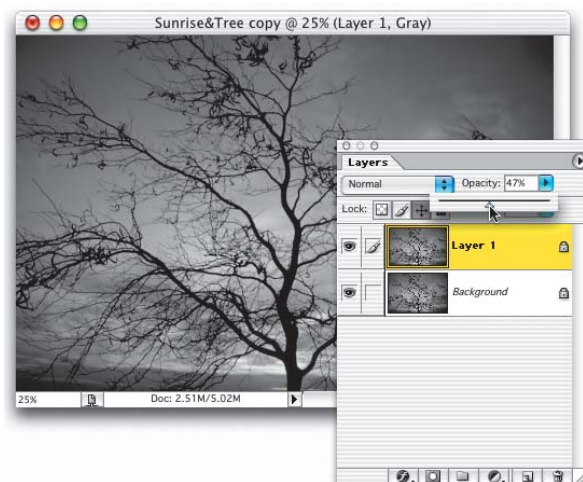


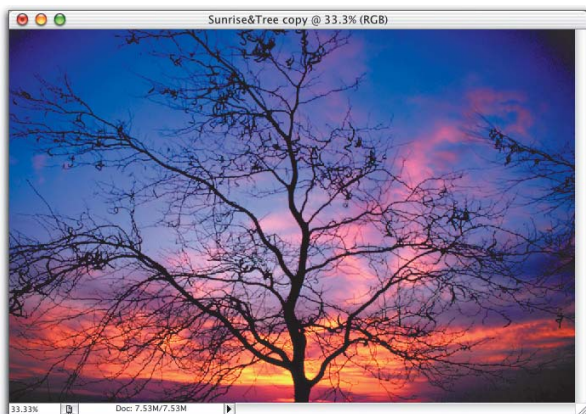


**Шаг 6.** Активируйте палитру Layers (Слои) и щелкните на слое Background. Затем, для того чтобы сделать копию слоя Background, нажмите комбинацию клавиш  $\text{Command}+\text{J}$  (на PC —  $\text{Ctrl}+\text{J}$ ). Активируйте только что созданную копию слоя и из раскрывающегося списка Blend Mode (Режим наложения пикселей) палитры Layers выберите элемент Multiply (Умножение). В результате ваш снимок станет немного темнее.



**Шаг 7.** Скорее всего, что после выбора режима Multiply (для верхнего слоя) ваш снимок станет слишком темным. Но этот недостаток легко исправить, поскольку теперь вы можете “управлять” тонами снимка. Уменьшая значение параметра Opacity (Непрозрачность) для верхнего слоя, добейтесь приемлемого тонового баланса.





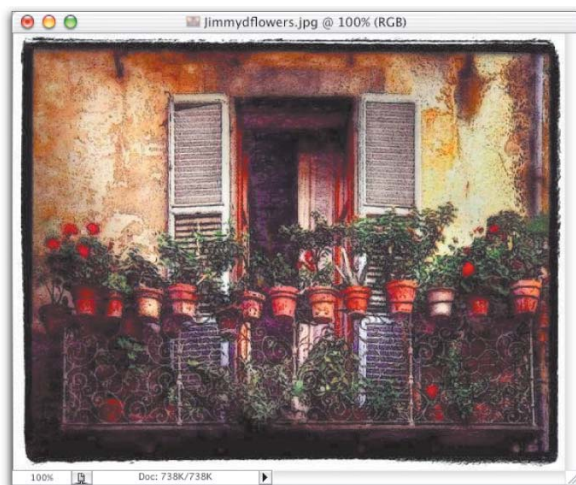
**Шаг 8.** На рисунке показан результат преобразования цветного снимка в изображение в оттенках серого цвета. Как видите, в отличие от команды Image⇒Mode⇒Grayscale с помощью данной методики можно еще и управлять процессом преобразования изображений.



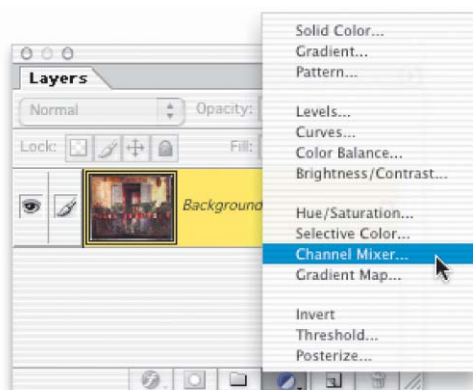
## Использование средства Channel Mixer

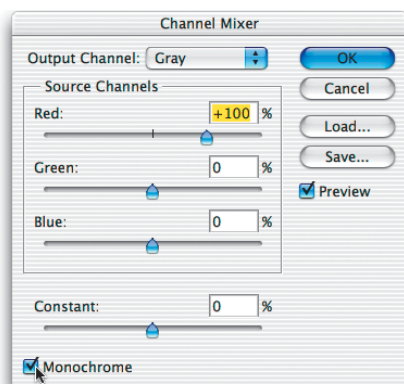
Для большинства профессионалов данная методика является излюбленной (по утверждению некоторых из них, это наилучший способ преобразования цветного изображения в черно-белое), поскольку ее применение позволяет смешивать все три канала RGB для создания пользовательских оттенков серого цвета. По сравнению с применением средства Calculations (о котором вы узнаете несколько позже) данная методика значительно проще и более интуитивно понятна.

**Шаг 1.** Откройте цветной снимок, который необходимо преобразовать в изображение в оттенках серого цвета.

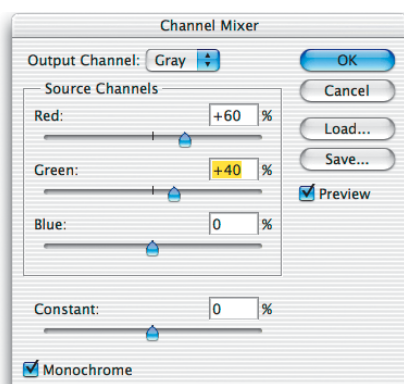


**Шаг 2.** Щелкните на четвертой слева кнопке в нижней части палитры Layers. Затем, как показано на рисунке, в появившемся всплывающем меню (предназначенном для создания корректирующих слоев) выберите команду Channel Mixer (Смешивание каналов). Аналогичная команда находится и в подменю Image⇒Adjustments (Изображение⇒Настройки). Однако использование средства Channel Mixer на отдельном корректирующем слое позволит вам в процессе творческих изысканий менять параметры смешивания каналов или, по необходимости, быстро вернуться к оригинальному цветному изображению.

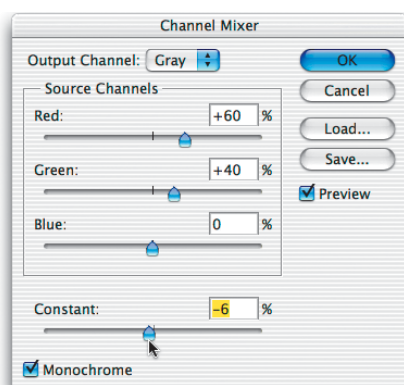




**Шаг 3.** По умолчанию в появившемся диалоговом окне Channel Mixer можно смешивать цвета RGB-каналов. Но, поскольку вы намерены использовать это средство для преобразования цветного снимка в изображение в оттенках серого цвета, вам понадобится установить флажок Монохромное (Монохромный), который расположен в нижней части диалогового окна Channel Mixer. Таким образом, меняя параметры RGB-каналов, вы сможете изменять оттенки серого цвета.



**Шаг 4.** Для изменения процентной составляющей каждого канала, т.е. для создания пользовательских оттенков серого цвета, достаточно перетащить каждый из трех бегунков диалогового окна Channel Mixer. При этом следует руководствоваться только одним эмпирическим правилом, которое гласит, что общая сумма значений всех трех каналов не должна превышать 100% (как показано на рисунке).



**Шаг 5.** Для изменения общей контрастности всего изображения используйте бегунок Contrast, расположенный в нижней части диалогового окна Channel Mixer.

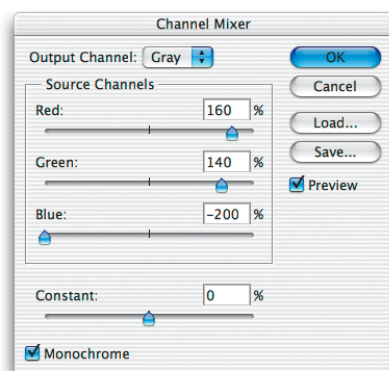
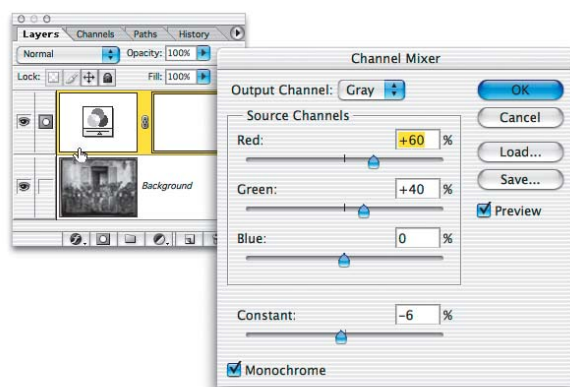


**Шаг 6.** Чтобы выбранные вами параметры вступили в силу, щелкните на кнопке ОК.

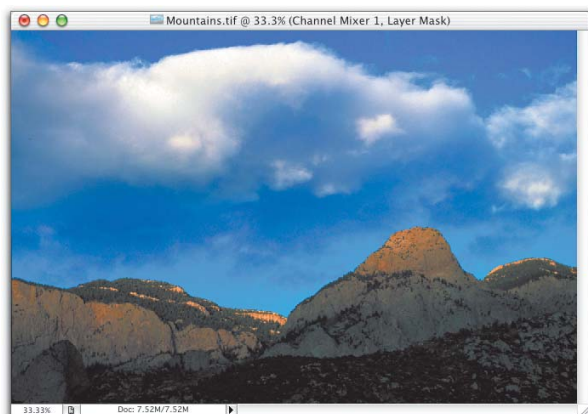
**Шаг 7.** Для изменения ранее выбранных параметров средства Channel Mixer дважды щелкните на стандартной пиктограмме соответствующего корректирующего слоя в палитре Layers (как показано на рисунке). На экране вновь появится диалоговое окно Channel Mixer с параметрами, которые в последний раз применялись к изображению. Если вы решили вернуть данному изображению все его оригинальные цвета, просто перетащите корректирующий слой на кнопку с изображением мусорной корзины, которая расположена в нижней части палитры Layers.

### Снимок в стиле Ансела Адамса (Ansel Adams)

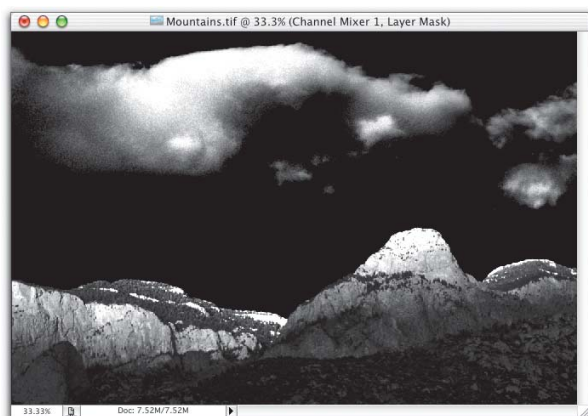
**Шаг 1.** Хотите преобразовать ваш снимок гористой местности в стиле известного фотографа Ансела Адамса (с выразительной глубиной и контрастом)? Тогда воспользуйтесь отличной методикой Джима Ди-Витейла (Jim DiVitali). Для этого увеличьте в диалоговом окне Channel Mixer значение параметра Red до +160% и значение параметра Green — до +140% (я знаю, что общая сумма двух каналов уже составляет 300%), а затем уменьшите значение параметра Blue до -200% (теперь общая сумма равна 100%).







**Шаг 2.** Щелкните на кнопке ОК для создания снимка в стиле Ансела Адамса. В результате такого преобразования ваш снимок должен выглядеть примерно так, как показано на рисунке.



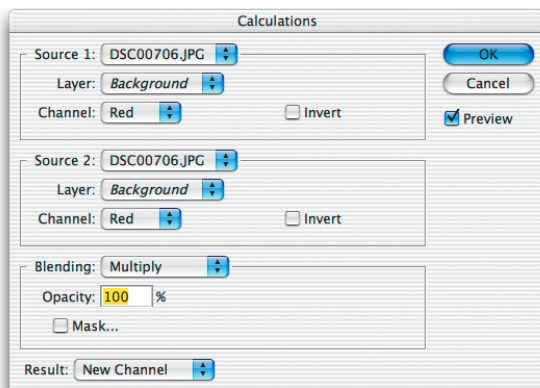


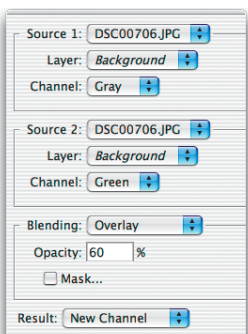
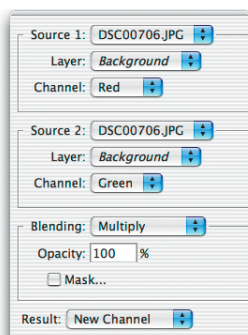
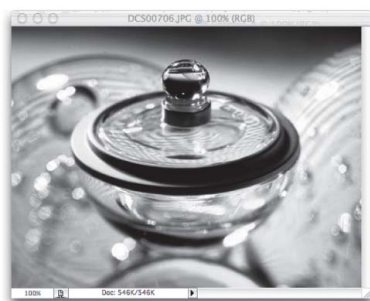
## Использование средства Calculations

Диалоговое окно средства Calculations (Расчет), пожалуй, — единственное в Photoshop диалоговое окно, которое наводит ужас на пользователей даже в светлое время суток. А вот бояться его как раз и не стоит. Устрашающий на первый взгляд набор интерфейсных элементов диалогового окна Calculations предназначен для простого комбинирования каналов изображения. Знакомство с данной методикой позволит вам не только преобразовать цветные снимки в изображения в оттенках серого, но и гордо козырять именем вышеупомянутого средства перед другими пользователями Photoshop. Например, занимаясь преобразованием изображения, пророните примерно следующую фразу: “Что, средство Channel Mixer? Нет, я им давно не пользуюсь... мне больше нравится средство Calculations”. Затем, как бы невзначай, оглянитесь вокруг и загляните в глаза ваших коллег — вы сразу поймете, о чем я говорю.

**Шаг 1.** Откройте цветной снимок, который необходимо преобразовать в изображение в оттенках серого цвета с помощью средства Calculations.

**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Calculations (Изображение⇒Расчет). На экране появится “страшное” диалоговое окно Calculations, с помощью которого можно создать абсолютно новый канал на основе комбинирования (смешивания) двух каналов вашего изображения. Другими словами, если в вашем изображении есть слишком темный и слишком светлый каналы, то их комбинация (или смешивание) приведет к созданию одного, практически идеального канала (по крайней мере, так гласит теория). Для того чтобы диалоговое окно Calculations стало менее устрашающим, важно понять, что именно в этом диалоговом окне нужно делать.





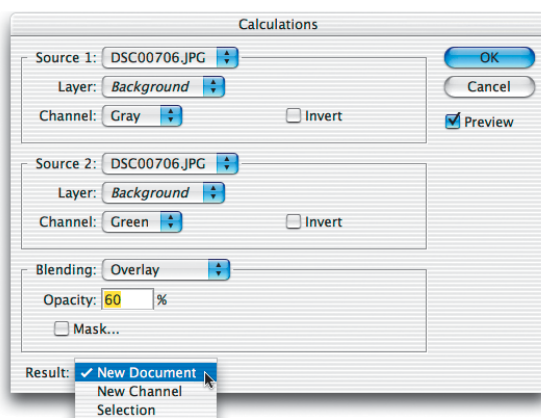
**Шаг 3.** Итак, ваша задача заключается в следующем: выбрать два канала открытого в данный момент цветного изображения, а затем выбрать для их смешивания соответствующий режим наложения пикселей (из раскрывающегося списка Blending диалогового окна Calculations). Все это необходимо для создания нового черно-белого канала, в результате чего изображение, преобразованное таким образом в оттенки серого цвета, будет выглядеть значительно лучше, чем после выбора стандартной команды Photoshop (Image⇒Mode⇒Grayscale). Все это значительно проще, чем может показаться на первый взгляд. Для начала из раскрывающегося списка Channel (Канал) группы элементов Source 1 (Первый источник) выберите элемент Red (Красный). Затем, как показано на рисунке, из раскрывающегося списка Channel группы элементов Source 2 выберите элемент Green (Зеленый).

**Шаг 4.** В данном примере изображение получилось слишком темным, поскольку из раскрывающегося списка Blending выбран элемент Multiply (Умножение), а значение параметра Opacity (Непрозрачность) равно 100%. Поэтому для улучшения вида изображения в оттенках серого цвета попробуйте один из следующих приемов.

1. Выберите другую комбинацию каналов (вместо Red/Green попробуйте комбинацию Red/Blue, либо Red/Gray, либо Green/Blue, либо Blue/Gray и т.п.).
2. Выберите из раскрывающегося списка Blending вместо элемента Multiply какой-либо другой элемент и посмотрите, к чему это приведет.
3. Попробуйте уменьшить значение параметра Opacity.

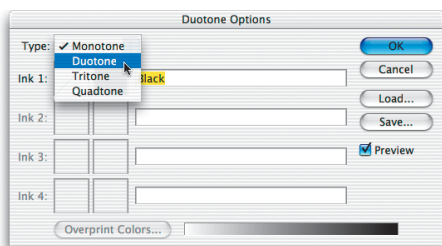
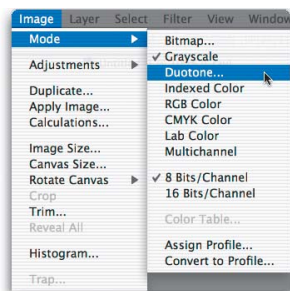
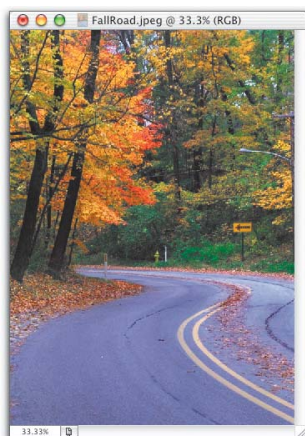


**Шаг 5.** Из раскрывающегося списка Result (Результат), расположенного в нижней части диалогового окна Calculations, выберите элемент New Document (Создать документ). Этим вы укажете программе, что нужно делать с вновь созданным каналом. Щелкните на кнопке ОК, и на экране появится окно с новым документом, а рассчитанный вами канал будет использован в качестве слоя Background этого документа. Активизируйте окно с новым документом и в главном меню программы выберите команду Image⇒Mode⇒Grayscale.



В силу некоторых причин процедура создания двухцветного изображения (Duotone) в программе Photoshop значительно сложнее, чем создание изображения, состоящего из четырех цветов (СМУК). В процессе такой работы вам предстоит пройти через несколько этапов, пока результирующее двухцветное изображение не будет выглядеть должным образом как на экране, так и в печатной версии. Гораздо сложнее добиться нужной глубины подбором нужной комбинации второго, третьего или четвертого цвета с черно-белой версией изображения.

## Создание двухцветного изображения



**Шаг 1.** Откройте снимок, который необходимо преобразовать в двухцветное изображение. Если ваш снимок цветной, преобразуйте его сначала в изображение в оттенках серого цвета с помощью команды Image⇒Mode⇒Grayscale.

**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Mode⇒Duotone (Изображение⇒Режим⇒Двухцветный). На экране появится диалоговое окно Duotone Options (Параметры двухцветного изображения).

**Шаг 3.** Как это не покажется странным, но по умолчанию из раскрывающегося списка Type (Тип) диалогового окна Duotone Options выбран элемент Monotone (Одноцветное). Я понимаю, что в этом нет никакого смысла, поэтому из вышеупомянутого раскрывающегося списка, расположенного в верхнем левом углу диалогового окна Duotone Options, следует выбрать элемент Duotone (Двухцветное).

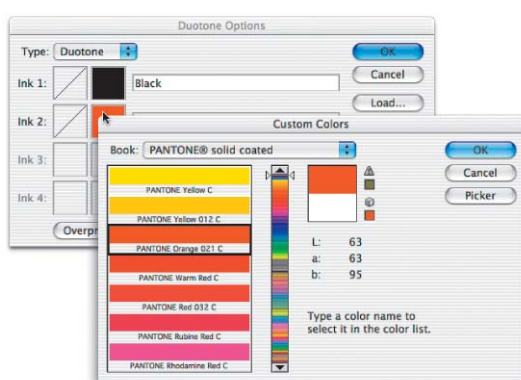
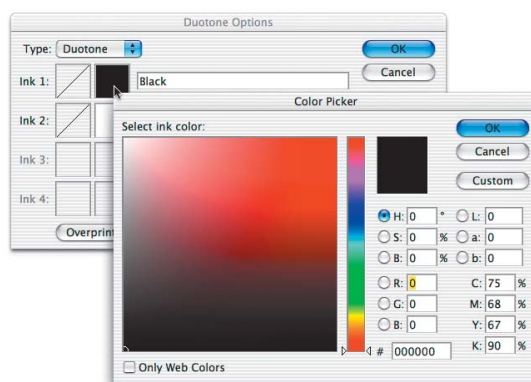
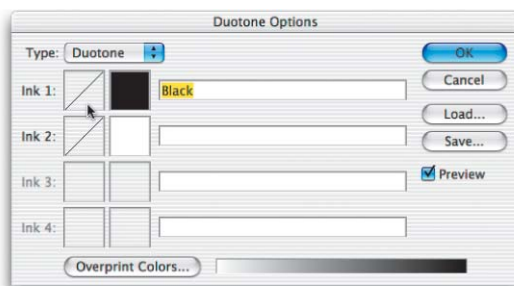


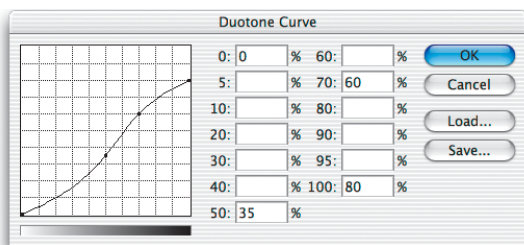
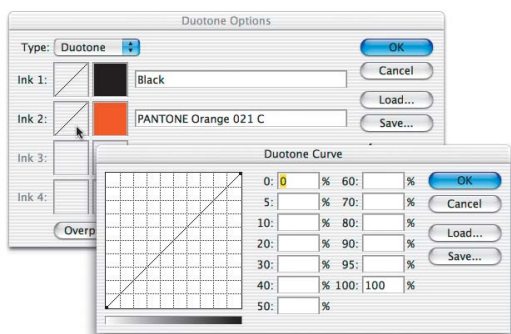


**Шаг 4.** Теперь необходимо выбрать цвета двухцветного изображения, воспользовавшись группой параметров Ink 1 и Ink 2. Рассмотрим параметры группы Ink 1. Первый параметр этой группы (квадрат с пересекающей его диагональной линией) называется Curve box (Кривая). Щелчок на этом параметре открывает диалоговое окно Duotone Curve, в котором, изменяя форму кривой, вы можете управлять распределением выбранного цвета в темных, полутонных и светлых областях изображения. (Не огорчайтесь, если вы не знаете, как пользоваться кривой; создать двухцветное изображение можно и не прибегая к этому элементу управления.)

**Шаг 5.** Справа от параметра Curve box расположен образчик для выбора первого цвета изображения. По умолчанию в качестве первого цвета изображения выбран черный цвет (что очень удобно, поскольку большинство двухцветных изображений состоит из комбинации черного и какого-либо другого цвета). Вы можете щелкнуть на этом образчике и в появившемся диалоговом окне Color Picker (Выбор цвета) выбрать вместо черного какой-либо другой цвет.

**Шаг 6.** Щелкните на пустом образчике цвета группы параметров Ink 2. В появившемся диалоговом окне Custom Colors (Пользовательские цвета) выберите второй цвет вашего изображения из набора Pantone® solid coated. (Предполагается, что ваш двухцветный снимок впоследствии будет распечатан на полиграфическом оборудовании, поэтому по умолчанию в диалоговом окне Custom Colors предложен перечень цветов Pantone® solid coated.)

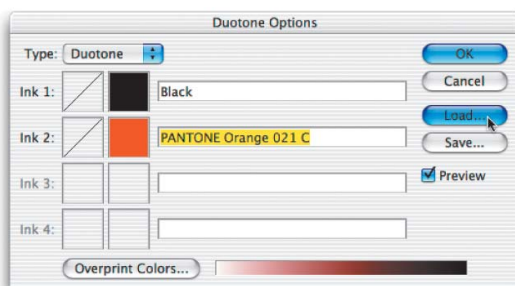




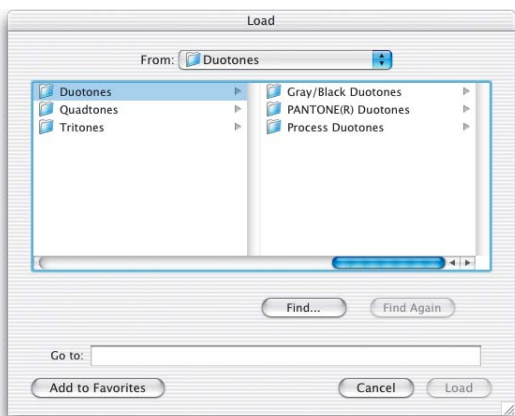
**Шаг 7.** Выберите нужный цвет и щелкните на кнопке ОК диалогового окна Custom Colors. Имя выбранного вами второго цвета изображения появится в текстовом поле, справа от образчика цвета. Теперь выбранные вами два цвета изображения необходимо сбалансировать. Вы можете, например, добавить больше черного цвета (по сравнению со вторым цветом) в темные фрагменты изображения или повысить интенсивность второго цвета в светлых областях. Все эти изменения каждого цвета необходимо сделать в соответствующем диалоговом окне Duotone Curve. Чтобы открыть диалоговое окно Duotone Curve для второго цвета, щелкните на квадрате Curve box группы Ink 2.

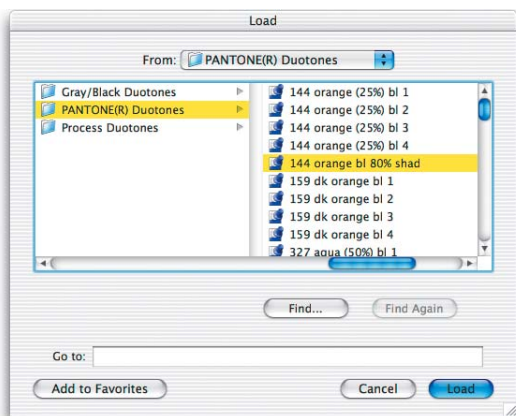
**Шаг 8.** В появившемся диалоговом окне Duotone Curve по умолчанию (как показано на рисунке к шагу 7), в соответствии со значениями параметров, расположенных в правой части этого диалогового окна, кривая пересекает графическую область строго по диагонали. Это значит, что черный (Ink 1) и оранжевый (Ink 2) цвета равнозначно распределены в темных, полутонных и светлых участках изображения. Например, значение 100%, введенное в поле 100 (самые темные фрагменты изображения), означает, что интенсивность оранжевого цвета составляет 100% в самых темных областях. Чтобы уменьшить интенсивность оранжевого цвета, следует уменьшить значение в текстовом поле 100. Например, в поле 100 я ввел значение, равное 80%. Значит, в самых темных областях снимка оранжевого цвета должно быть на 20% меньше, чем черного. Следовательно, самые темные области изображения должны стать еще темнее. В поле 70 я ввел значение, равное 60%, а в поле 50 (полутонные фрагменты) — 35%. Если все значения параметров ввести вручную, Photoshop изменит форму кривой в соответствии с этими значениями. Если изменить форму кривой с помощью мыши, итоговые значения появятся в соответствующих полях.

**Шаг 9.** Если вы не в восторге от такого способа создания формы кривой — не огорчайтесь, еще не все потеряно. Разработчики фирмы Adobe, судя по всему, предвидели, что первые попытки преобразовать снимок в двухцветное изображение могут сопровождаться нервным тиком, и поэтому приготовили для таких случаев множество наборов предустановленных параметров с наиболее популярными цветами и предварительно заготовленными формами кривых. Все, что вам нужно сделать, — это просмотреть все наборы и выбрать наиболее подходящий. Все наборы предустановленных параметров автоматически копируются на жесткий диск компьютера во время установки Photoshop. Для того чтобы воспользоваться предустановленными параметрами, сначала щелкните на кнопке Cancel (Отменить) диалогового окна Duotone Curve, в котором мы только что работали. Затем щелкните на кнопке Load (Загрузить) диалогового окна Duotone Options.

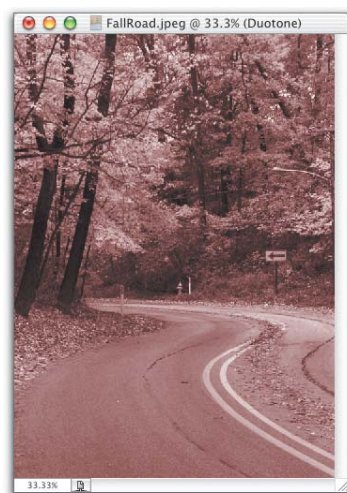


**Шаг 10.** В появившемся диалоговом окне Load по умолчанию показано содержимое подкаталога \Duotone, расположенного на жестком диске вашего компьютера. (Если же это не так, с помощью диалогового окна Load найдите каталог с установленной программой Photoshop; затем откройте подкаталог \Presets, в котором должен находиться упомянутый выше подкаталог \Duotone.) В подкаталоге \Duotone должны находиться подкаталог с таким же именем, а также подкаталоги \Tritones (предустановленные параметры для смешивания трех цветов) и \Quadtones (предустановленные параметры для смешивания четырех цветов).





**Шаг 11.** В диалоговом окне Load откройте подкаталог \Presets\Duotones \Duotones, внутри которого (хотите — верьте, хотите — нет) есть еще один подкаталог — \PANTONE Duotone. Именно в этом подкаталоге сотрудники фирмы Adobe аккуратно спрятали все нужные нам файлы с предустановленными параметрами. Каждый предустановленный цвет представлен в этом подкаталоге группой из четырех файлов. Параметры первого файла такой четверки обеспечивают максимальную интенсивность второго цвета изображения (Ink 2), параметры последнего — его минимальную интенсивность. Для загрузки файла с предустановленными параметрами достаточно дважды щелкнуть на его имени в диалоговом окне Load. Все изменения в результате загрузки предустановленных параметров будут немедленно видны в окне изображения. Если же вас не устраивает ни второй цвет (Ink 2), который записан в файле, ни его интенсивность, выберите следующий файл с предустановленными параметрами.

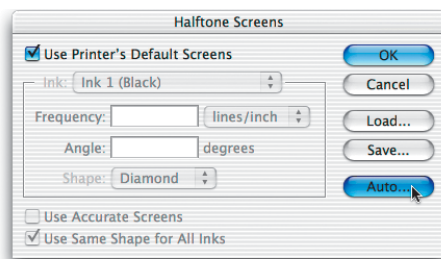
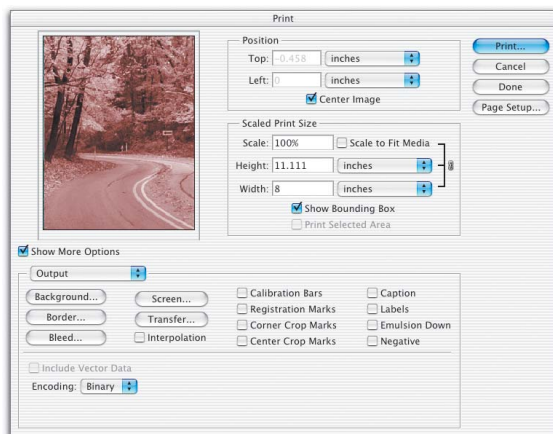


**Шаг 12.** Для того чтобы выбранные вами параметры двухцветного изображения (которое показано на рисунке) вступили в силу, щелкните на кнопке ОК диалогового окна Duotone Options.

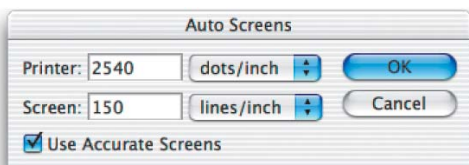


**Шаг 13.** Итак, ваше двухцветное изображение выглядит превосходно (во всяком случае, на экране). Однако, для того чтобы это изображение выглядело также хорошо после печати на полиграфическом оборудовании (в типографии), вам понадобится сделать пару простых, но очень важных манипуляций. В главном меню программы выберите команду **File**⇒**Print with Preview** (**Файл**⇒**Печать и предварительный просмотр**). В появившемся диалоговом окне **Print with Preview** установите флажок **Show More Options** (Показать дополнительные параметры), как показано на рисунке. Затем из раскрывающегося списка, расположенного непосредственно под вышеупомянутым флажком, выберите элемент **Output** (Вывод).

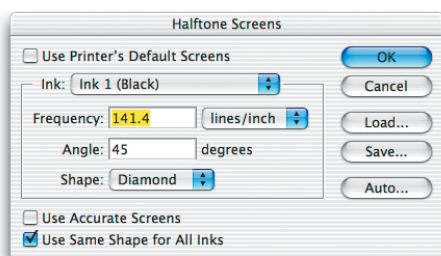
**Шаг 14.** На данный момент для каждого цвета вашего двухцветного изображения установлен одинаковый растровый угол (или линиятура растра), что, скорее всего, приведет к появлению на всей печатной копии изображения неприятного муара (если изображение будет распечатано на полиграфическом оборудовании). Чтобы избежать появления таких искажений, необходимо заставить Photoshop присвоить различные значения растрового угла для вашего двухцветного изображения. Для этого щелкните в диалоговом окне **Print with Preview** на кнопке **Screen** (Растр). В появившемся диалоговом окне **Halftone Screens** (Поворот растра) щелкните на кнопке **Auto** (Автоматически). На экране появится следующее диалоговое окно, **Auto Screens**.



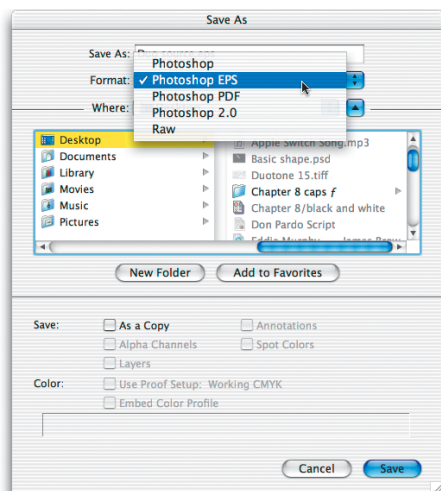




**Шаг 15.** В поле Printer диалогового окна Auto Screens введите разрешение печатающего устройства, на котором будет осуществляться печать изображения. (В данном примере я ввел значение 2540 dpi — это разрешение устройства, которое используется для печати изображений в нашей типографии.) Затем проконсультируйтесь с сотрудниками типографии, в которой вы намерены печатать двухцветное изображение, на предмет значения линиатуры раstra и введите полученное значение в поле Screen. Установите флажок Use Accurate Screens (активизация этого параметра нужна для корректной печати на устройствах определенного типа, однако некоторые устройства этот параметр игнорируют).



**Шаг 16.** После ввода всех необходимых значений щелкните в диалоговом окне Auto Screens на кнопке OK. Основываясь на введенных вами значениях, Photoshop автоматически присвоит все необходимые значения параметрам диалогового окна Halftone Screens. Ни в коем случае не меняйте значения этих параметров, иначе изображение может быть распечатано с жутким качеством.



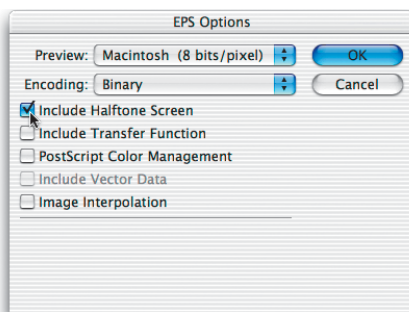
**Шаг 17.** Щелкните на кнопке OK диалогового окна Halftone Screens, чтобы сохранить рассчитанные значения. Теперь нужно эти важные для цветоделения и качественной печати данные внедрить в файл вашего двухцветного изображения. Нет ничего проще — сохраните файл изображения в формате .EPS (для этого из раскрывающегося списка Format диалогового окна Save As (Сохранить как) выберите элемент Photoshop EPS (\*.EPS)). Данный формат включает в себя все необходимые данные для цветоделения и качественной печати изображения.



**Шаг 18.** Как только вы выберете из раскрывающегося списка Format диалогового окна Save As элемент Photoshop EPS (\*.EPS) и щелкнете на кнопке Save (Сохранить), на экране появится диалоговое окно EPS Options (Параметры EPS-формата), которое показано на рисунке. В этом диалоговом окне вам необходимо лишь установить флажок Include Halftone Screen (Включить линиатуру раstra) и щелкнуть на кнопке ОК. Теперь ваше двухцветное изображение готово для импорта в программу, предназначенную для верстки документов.

**На заметку.** После создания двухцветного изображения я настоятельно рекомендую сделать его пробную распечатку на цветном струйном принтере, чтобы проверить, насколько правильно выполнено цветоделение (т.е. распечатать изображение в двух цветах: в черном и другом, выбранном вами).

**На заметку.** Напоследок хочу заметить, что для печати изображения на цветном струйном принтере (или каком-либо другом) непосредственно из Photoshop нет необходимости выбирать линиатуру раstra или “копаться” в дополнительных параметрах диалогового окна Print with Preview. Значения дополнительных параметров нужно устанавливать лишь в том случае, если вы намерены печатать двухцветное изображение на полиграфическом оборудовании, т.е. в типографии.





Должен сознаться, что далеко не все приемы, описанные в этой главе, относятся к категории профессиональных. Например, методика, описанная в разделе “Основы повышения четкости”, явно не принадлежит к вышеупомянутой категории, тем не менее многие профессионалы пользуются ею, применяя фильтр Unsharp Mask к композитным RGB-изображениям (честно признаться, я точно не знаю, что означает последняя фраза, но звучит она великолепно). Впрочем, таких

## Отчетливый взгляд на действительность

### ГЛАВА 10

### *Профессиональные приемы увеличения четкости изображений*

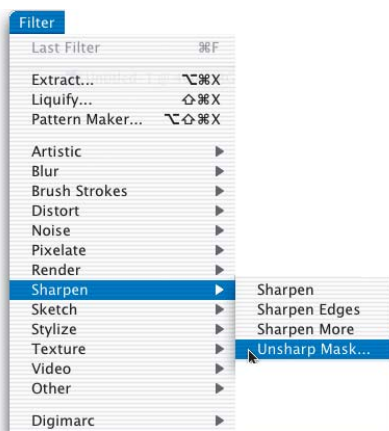
профессионалов называют ленивыми. Но со временем даже самый ленивый профессионал устает от цветных ореолов и многих других досадных артефактов, появляющихся после использования примитивных методов увеличения четкости изображения. Поэтому им приходится искать другие, более уточненные методы, с помощью которых можно было бы существенно повысить четкость изображения, но избежать подобного рода искажений (кстати говоря, наилучшие из этих методов, которыми сегодня пользуются самые известные фотографы и ретушеры, описаны в настоящей главе). Затем, после изучения более продвинутых методик, каждый ленивый профессионал создает действие (Action), дабы любую из этих методик можно было применить с помощью нажатия только одной клавиши. Впрочем, автоматизация этого процесса никак не связана с ленью. Напротив, это значит, что некогда ленивый профессионал теперь в состоянии работать значительно быстрее и эффективнее. Почему? Да потому, что в жизни много несправедливости! Посудите сами. Подавляющее большинство известных профессиональных фотографов и ретушеров тратят годы на разработку продвинутых методик для повышения четкости изображений. Экспериментируют, проводят утомительные исследования... Затем появляетесь вы, покупаете эту книгу и ретушируете свои снимки на профессиональном уровне, не затрачивая для этого особых усилий. Ну, как это называется?

## Основы увеличения четкости

Как правило, после коррекции цвета, непосредственно перед сохранением файла, всякий раз приходится увеличивать четкость изображения. Я, например, увеличиваю четкость каждого снимка либо для того, чтобы вернуть его первоначальную резкость, потерянную в процессе коррекции, либо для того, чтобы подправить его неправильную фокусировку. Откровенно говоря, я не встречал изображения, сделанного с помощью цифровой камеры (или отсканированного), которое не нуждалось бы в увеличении четкости. В данном разделе описаны базовые приемы изменения четкости изображений.

**Шаг 1.** Откройте изображение, нуждающееся в подобной ретуши. В процессе повышения четкости очень важно, чтобы масштаб изображения был равен 100%, не больше и не меньше. Чтобы не выбирать это значение вручную, откройте изображение и дважды щелкните на кнопке Zoom (Масштаб) панели инструментов. В результате Photoshop автоматически установит масштаб изображения, равный 100%. (Как показано на рисунке, текущий масштаб всегда отображен в строке заголовка окна, в котором открыто изображение.)

**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Filter⇒Sharpen⇒Unsharp Mask (Фильтр⇒Четкость⇒Контурная резкость). (Те, кто знает традиционные приемы работы в фотолаборатории, должен быть знаком с термином “контурная резкость” (или “нерезкая маска”). Это использование размытой копии оригинального снимка и копии с “нерезкой маской” для создания новой версии снимка с более четкими контурами.) Среди других фильтров Photoshop, предназначенных для увеличения четкости изображений, Unsharp Mask заслуженно пользуется большой популярностью среди профессионалов, поскольку предоставляет наиболее гибкое управление процессом повышения четкости.





**Шаг 3.** Поскольку в данном разделе рассмотрены базовые приемы увеличения четкости, применим фильтр Unsharp Mask ко всему RGB-изображению. (Более продвинутые приемы увеличения четкости будут рассмотрены ниже.) Как показано на рисунке, в появившемся диалоговом окне Unsharp Mask предусмотрены три основных параметра: Amount (Интенсивность), Radius (Радиус) и Threshold (Порог). Значением параметра Amount определяется интенсивность применения фильтра; значением параметра Radius — количество пикселей за пределами контура, четкость которых необходимо увеличить. А вот параметр Threshold работает совсем не так, как может показаться на первый взгляд, — чем меньше значение этого параметра, тем больше четкость границ контура. Значением параметра Threshold определяется, насколько пиксель контура должен отличаться от пикселей области изображения, окружающей этот контур.



**Увеличение четкости мягких снимков.** На рисунке показаны параметры фильтра Unsharp Mask (Amount — 150%, Radius — 1 и Threshold — 10), которые прекрасно подходят для увеличения четкости снимков, сделанных на природе (например, цветов, котят, радуги, людей и т.п.). Выбор вышеупомянутых параметров позволяет увеличить четкость незначительно, что великолепно подходит для снимков такого типа.





### Максимальное увеличение четкости.

Такие значения, как Amount — 65%, Radius — 4 и Threshold — 3, рекомендуется использовать только в следующих двух случаях.

1. Снимок явно не в фокусе, поэтому необходимо максимально увеличить его четкость, чтобы попытаться вернуть объектам снимка первоначальную резкость.
2. На снимке много объектов с ярко выраженными границами (например, архитектурные сооружения, монеты, автомобили, какие-либо механизмы и т.п.).

### Параметры фильтра Unsharp Mask

**на все случаи жизни.** Значения Amount — 85%, Radius — 1 и Threshold — 4 я использую в подавляющем большинстве случаев. Фильтр Unsharp Mask с данным набором значений можно применить дважды, если эффект от первого применения оказался на ваш взгляд недостаточным. Впрочем, одного применения фильтра с данными значениями параметров, как правило, вполне достаточно.

### Увеличение четкости

**Web-изображений.** Значения Amount — 400%, Radius — 0,3 и Threshold — 0 рекомендуется использовать для Web-изображений, которые выглядят несколько размытыми. (Изображение получается мягким и немного размытым, когда вы собираетесь разместить его в Web и для этого уменьшаете разрешение высококачественного снимка с 300 до 72 dpi.) Если интенсивность эффекта слишком велика, попробуйте уменьшить значение параметра Amount до 200%. Кроме того, я использую такое же значение параметра Amount (400%) для расфокусированных снимков. Как правило, после этого на изображении появляется шум, но таким образом мне удается «вернуть к жизни» практически безнадежные снимки.





**Выбор пользовательских значений фильтра Unsharp Mask.** Ниже для желающих поэкспериментировать приведены рекомендации, которые, я надеюсь, помогут подобрать значения параметров фильтра Unsharp Mask.

**Параметр Amount.** Типичные значения данного параметра лежат в диапазоне от 50 до 150%. Это совсем не значит, что вы не должны выходить за пределы этого диапазона. Но помните, что значения меньше 50% приводят к недостаточному эффекту, а значения, превышающие 150%, — к появлению специфических искажений (зависит от значений параметров Radius и Threshold). Обычно приемлемый результат получается, если значение параметра Amount не превышает 150%.

**Параметр Radius.** В большинстве случаев значение данного параметра не должно превышать 1-2 пикселей. Выше в данном разделе я рекомендовал значение, равное 4 пикселям, но это был исключительный случай для максимального увеличения четкости изображения. Однажды мне рассказали “правдивую” историю о том, что один мастер из города Цинциннати использует для параметра Radius значение не меньше 5 пикселей. Но что-то мне плохо в это верится. (Кстати говоря, максимальное значение параметра Radius в программе Photoshop может составлять (вы только представьте!) 250 пикселей. На мой взгляд, любого, кто воспользуется таким значением, следует привлекать к административной ответственности и штрафовать как минимум на 250 долларов.)

**Параметр Threshold.** Более или менее приемлемые значения параметра Threshold лежат в диапазоне от 3 до 20. (Чем меньше значение данного параметра, тем более эффективно применение фильтра. Нет-нет, я не оговорился, это действительно так.) Для того чтобы действительно увеличить четкость изображения, параметру Threshold следует присвоить нулевое значение. Но будьте внимательны — в этом случае на снимке, скорее всего, появится неприятный шум.



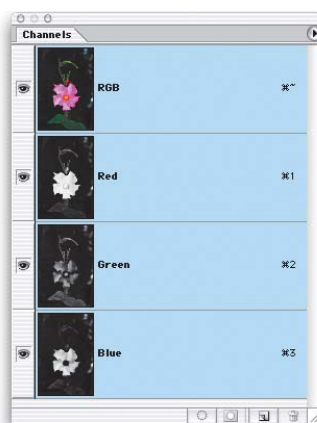
## Увеличение четкости и палитра Lab Color

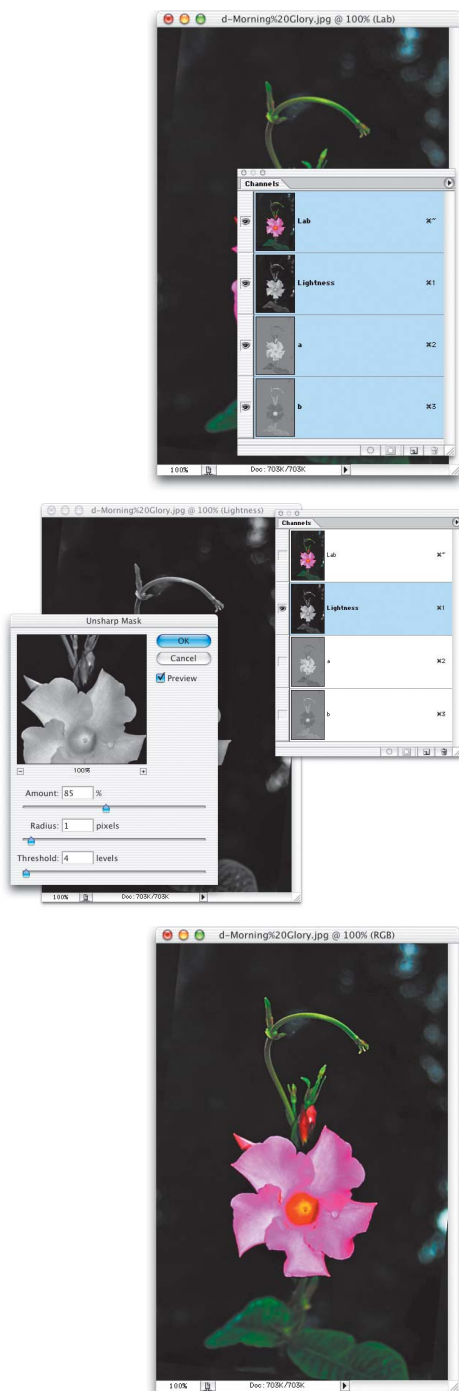
Данная методика, пожалуй, самая популярная среди профессионалов, поскольку позволяет избежать появления цветных ореолов, которые возникают при значительном увеличении четкости изображения. Благодаря отсутствию цветных ореолов вы сможете увеличить четкость изображения в несколько раз больше, чем в результате применения стандартной методики.

**Шаг 1.** Откройте изображение, нуждающееся в подобной ретуши.



**Шаг 2.** Активизируйте палитру Channels (Каналы) и убедитесь в том, что ваше RGB-изображение состоит из трех каналов — Red (Красный), Green (Зеленый) и Blue (Синий). Благодаря комбинированию этих трех каналов вы видите на экране цветное RGB-изображение (комбинация этих трех цветов представлена отдельной пиктограммой (RGB) в верхней части палитры Channels).





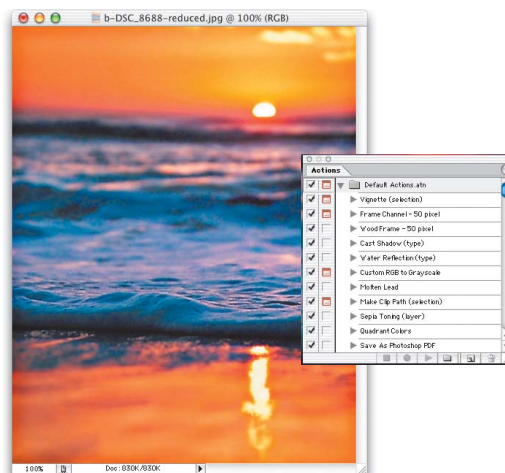
**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Mode⇒Lab Color. Изображение останется неизменным, но изменится набор каналов, из которых оно теперь состоит. Взгляните на палитру Channels и убедитесь в справедливости моих слов. Таких каналов по-прежнему три (помимо полноцветного, расположенного в верхней части палитры): Lightness (яркость и детали изображения), а также каналы a и b, в которых находятся цветочные данные.

**Шаг 4.** После активизации режима Lab Color вы можете отделить детали изображения (канал Lightness) от его цветочных данных (каналы a и b). Щелкните на канале Lightness для его активизации. Примените фильтр Unsharp Mask только к этому черно-белому каналу, что позволит избежать появления цветных ореолов, поскольку каналы a и b в данный момент не задействованы. (Просто, как все гениальное!) Если вам нужны конкретные значения параметров фильтра Unsharp Mask, обратитесь к предыдущему разделу “Основы увеличения четкости”.

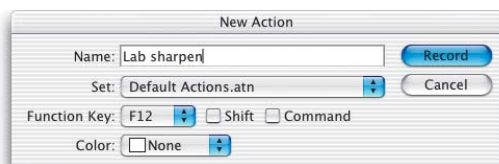
**Шаг 5.** После увеличения четкости канала Lightness (в данном случае фильтр Unsharp Mask с одними и теми же параметрами можно применить дважды) в главном меню программы выберите команду Image⇒Mode⇒RGB Color для преобразования изображения в режим RGB Color. Данную методику можно применять к любым изображениям, в том числе и к снимкам, сделанным цифровой камерой. Кстати говоря, я так и поступаю. А поскольку мне приходится выполнять эту процедуру достаточно часто, я ее полностью автоматизировал (о том, как это сделать, я расскажу чуть позже).



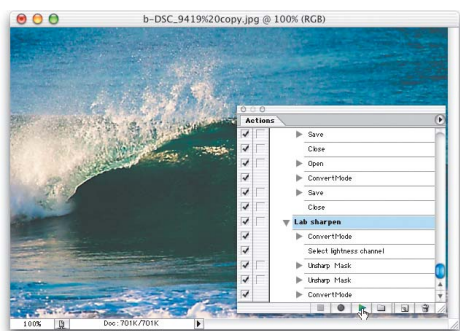
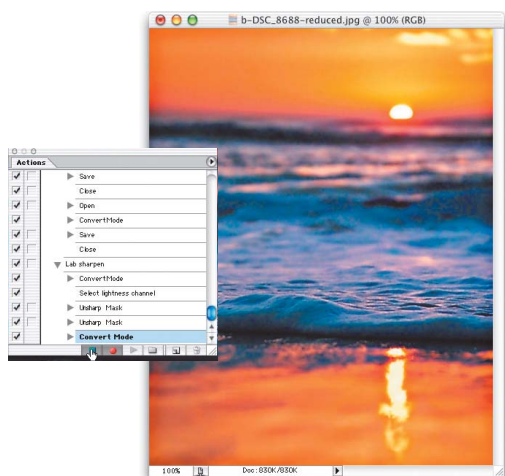
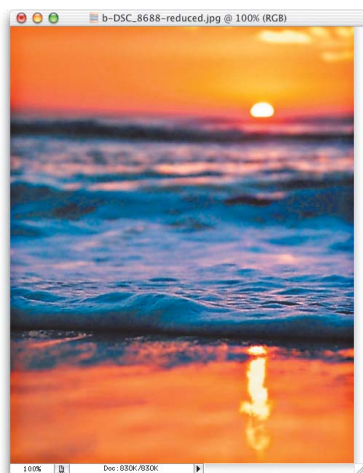
**Шаг 6.** Откройте следующий снимок, но прежде чем применить описанную выше методику, активизируйте палитру Actions. Для этого в главном меню программы выберите команду Window⇒Actions (Окно⇒Действия). Как вы знаете, палитра Actions позволяет записать последовательность всех действий, а затем воспроизвести эту последовательность с помощью нажатия одной клавиши, чтобы автоматически применить аналогичные действия к другим изображениям. Сейчас мы этим и займемся.



**Шаг 7.** Из раскрывающегося меню палитры Actions выберите команду New Action (Создать действие). Появится диалоговое окно New Action, которое показано на рисунке. В поле Name введите имя будущего действия. (Я, например, присвоил своему аналогичному действию имя Lab sharpen. Ничего оригинального, зато просто и понятно.) Затем из раскрывающегося списка Function Key выберите функциональную клавишу для активизации этого действия (как вы понимаете, впоследствии при нажатии выбранной вами клавиши действие будет выполняться автоматически). В данном примере я выбрал клавишу <F12>, но вы можете выбрать любую другую из незадействованных ранее (впрочем, все знают, что клавиша <F12> самая удобная).







**Шаг 8.** Обратите внимание, что в диалоговом окне New Actions вместо кнопки ОК предусмотрена кнопка Record (Запись). Щелкните на этой кнопке, и Photoshop аккуратно начнет записывать все ваши последующие действия. Начните с преобразования изображения в режим Lab Color. Затем активизируйте канал Lightness и примените к нему фильтр Unsharp Mask с необходимыми вам значениями параметров. Если считаете нужным, примените упомянутый фильтр повторно. Преобразуйте изображение в режим RGB Color.

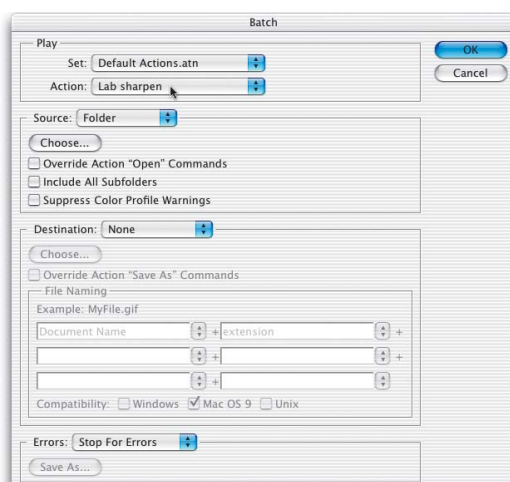
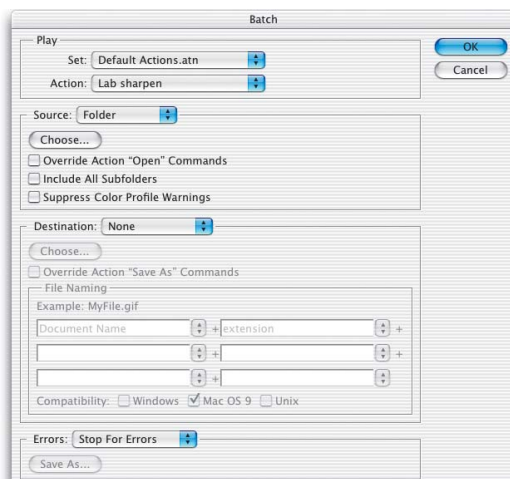
**Шаг 9.** Для остановки записи ваших действий щелкните на кнопке Stop, которая расположена в нижней части палитры Actions (крайняя слева кнопка с изображением квадрата). Обратите внимание, что все выполненные вами шаги (в строгом порядке) записаны в палитре Actions. Для просмотра подробных данных о каждом шаге (включая выбранные параметры фильтра) щелкните на соответствующей пиктограмме с изображением направленной вправо стрелки. Такая пиктограмма расположена слева от каждого записанного шага.

**Шаг 10.** Откройте другое изображение и нажмите функциональную клавишу, которую вы выбрали для активизации записанного действия. (Это клавиша <F12>? Я так и знал.) Photoshop немедленно выполнит все записанные вами ранее шаги для увеличения четкости изображения (включая преобразование снимка из режима RGB Color в режим Lab Color и наоборот), но делает это значительно быстрее вас, поскольку все манипуляции теперь происходят “вне сцены”, без появления каких-либо диалоговых окон.



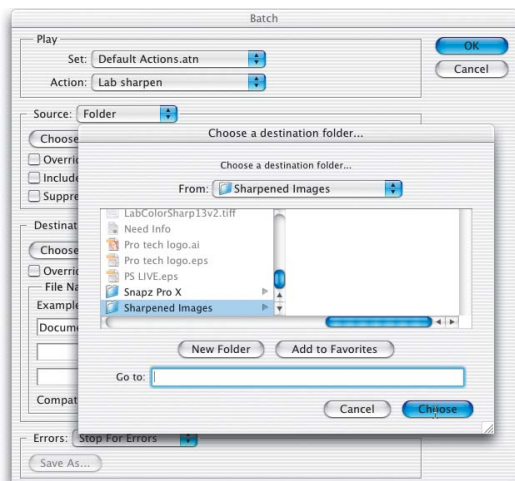
**Шаг 11.** Теперь попробуем эффективно использовать действие, предназначенное для увеличения четкости изображения. Предположим, вы сняли целую карту фотографий с прибрежными пейзажами в прекрасный солнечный день. Все ваши снимки, а их около 40, не нуждаются в коррекции цвета; единственное, что нужно сделать, — это повысить четкость каждого из них. Конечно, для этого можно последовательно открыть каждый снимок и, воспользовавшись клавишей <F12>, относительно быстро справиться с поставленной задачей. Но в Photoshop есть другой, более эффективный способ — после записи действия его можно применить сразу ко всем изображениям, расположенным в указанной папке. Другими словами, в то время пока вы будете смотреть последние новости (или заниматься каким-либо другим делом), Photoshop автоматически откроет каждое изображение, увеличит его четкость, а затем также автоматически закроет каждое изображение. Ну разве не здорово! Такой процесс применения действия называют групповым. Чтобы воспользоваться групповым применением действия, в главном меню программы выберите команду **File⇒Automate⇒Batch** (Файл⇒Автоматически⇒Группа). Появится диалоговое окно Batch.

**Шаг 12.** Из раскрывающегося списка Set (Набор), расположенного в верхней части диалогового окна Batch, выберите набор, в котором сохранено нужное действие. Затем из раскрывающегося списка Action выберите действие, которое необходимо применить сразу ко всем изображениям, расположенным в некоторой папке. В данном случае из раскрывающегося списка Action следует выбрать элемент Lab sharpen.





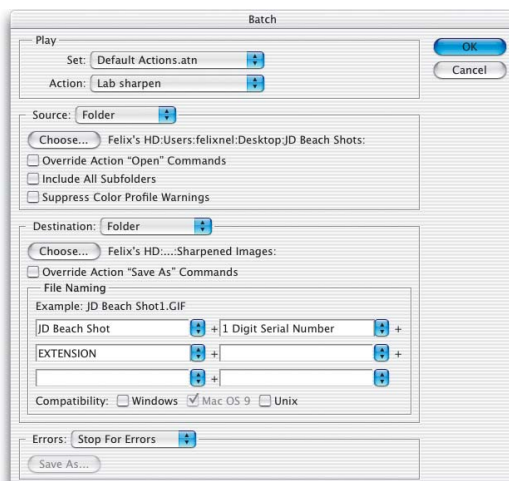
**Шаг 13.** С помощью параметров раздела Source (Источник) диалогового окна Batch выберите папку (расположенную на жестком диске, компакт-диске, сетевом диске и т.п.), в которой находятся файлы изображений. Из раскрывающегося списка Source по своему усмотрению выберите один из следующих элементов: Folder (Папка), Import (Импортированные изображения), Opened Files (Открытые документы) или File Browser (Выделенные изображения в окне File Browser). В данном случае нам необходимо изменить четкость изображений, расположенных в определенной папке. Поэтому из раскрывающегося списка Source выберите элемент Folder, а затем щелкните на кнопке Choose (Обзор). В появившемся диалоговом окне Choose Folder (Обзор папок) щелкните на имени нужной папки, а затем на кнопке Choose (на PC — на кнопке OK).

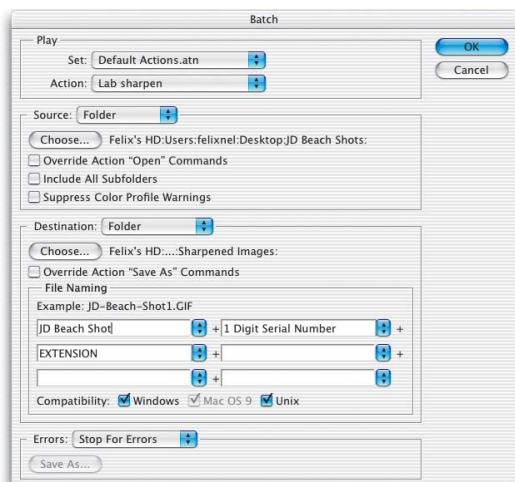


**Шаг 14.** С помощью параметров раздела Destination (Назначение) диалогового окна Batch укажите папку, в которую необходимо поместить копии файлов изображений после применения к ним выбранного действия. Если из раскрывающегося списка Destination выбран элемент Save and Close (Сохранить и закрыть), то измененные изображения будут сохранены в той же папке, в которой они находились до применения выбранного действия. Другими словами, Photoshop автоматически откроет каждое изображение, применит к нему выбранное действие (в данном случае Lab sharpen), а затем автоматически сохранит и закроет каждое изображение. Для того чтобы после применения действия поместить копии файлов изображений в другую папку, выберите из раскрывающегося списка Destination элемент Folder. Затем щелкните на кнопке Choose раздела Destination. В появившемся диалоговом окне Choose Folder выберите нужную папку (или создайте новую) и щелкните на кнопке Choose (на PC — на кнопке OK).



**Шаг 15.** Если из раскрывающегося списка Destination одноименного раздела выбран элемент Folder, то в нижней части диалогового окна станут доступными параметры раздела File Naming (Имена файлов). С помощью параметров этого раздела можно переименовать копии измененных файлов, которые будут помещены в другую папку. Переименовывать файлы не обязательно, но это может быть особенно полезно в том случае, если вы работаете с файлами, которым цифровая камера автоматически присвоила имена, заданные по умолчанию. С помощью параметров раздела File Naming выбирают схему, в соответствии с которой необходимо переименовать файлы изображений. (Более подробно механизм автоматического переименования файлов описан в главе 1, посвященной средству File Browser.) Если не вдаваться в подробности, то переименование файлов происходит следующим образом. В поле первого раскрывающегося списка раздела File Naming вводят часть имени, общую для всех файлов. Из второго раскрывающегося списка выбирают схему автоматической нумерации файлов (например, одноразрядными числами (1 Digit Serial Number), двухразрядными числами (2 Digit Serial Number) и т.п.). Чтобы к имени файла добавить расширение (.jpg, .tif и т.д.), выберите из следующего раскрывающегося списка элемент EXTENSION (расширение прописными символами) или extension (расширение строчными символами). В результате после применения действия Photoshop автоматически переименует каждый файл в соответствии с выбранной вами схемой.





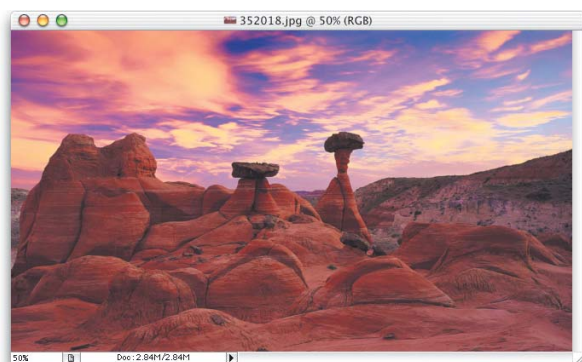
**Шаг 16.** В нижней части раздела File Naming находится группа флажков, предназначенных для выбора совместимости файлов с несколькими операционными системами. Обычно я устанавливаю все эти флажки, поскольку не всегда известно, с какой системой придется работать в ближайшем будущем. Мне, например, приходится достаточно часто размещать снимки в Web, но не всегда известно, под управлением какой операционной системы (Mac, Windows или UNIX) работает тот или иной сервер, на который необходимо загружать файлы моих снимков. Щелкните в диалоговом окне Batch на кнопке OK.



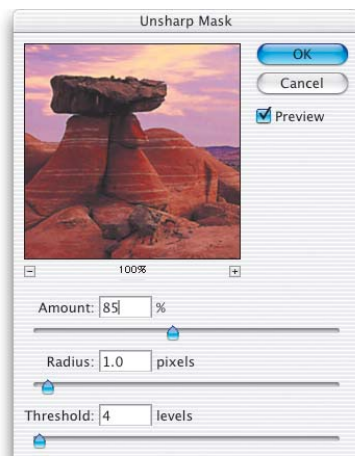
## Увеличение четкости освещенности изображения

В этом разделе описана другая, не менее популярная среди профессионалов методика увеличения четкости изображений. Данная методика зачастую становится предметом жарких дискуссий между ее приверженцами и сторонниками метода, описанного в предыдущем разделе. В обоих случаях увеличивается четкость только освещенности (или деталей изображения), а не цветových данных. Поэтому теоретически каждая методика должна приводить к одинаковым результатам. Однако каждая из “враждующих” сторон отстаивает свою точку зрения и убеждает оппонентов в тех или иных преимуществах собственного выбора. Поэтому в этой книге я решил описать обе методики, чтобы вы самостоятельно могли выбрать наилучший вариант и подискутировать по этому поводу с вашими коллегами.

**Шаг 1.** Откройте изображение, нуждающееся в подобной ретуши.



**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду **Filter**⇒**Sharpen**⇒**Unsharp Mask**. В появившемся диалоговом окне Unsharp Mask введите необходимые значения параметров и щелкните на кнопке OK (примеры параметров фильтра Unsharp Mask для различных ситуаций и типов снимков приведены выше, в разделе “Основы увеличения четкости”). Таким образом вы увеличите четкость всего RGB-изображения (в данном случае не нужно предварительно преобразовывать изображение в режим Lab Color).





**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду **Edit**⇒**Fade Unsharp Mask** (**Правка**⇒**Уменьшить результат применения фильтра**). Из раскрывающегося списка **Mode** появившегося диалогового окна **Fade**, которое показано на рисунке, выберите элемент **Luminosity** (**Освещенность**) и щелкните на кнопке **OK**.



**Шаг 4.** Теперь фильтр **Unsharp Mask** будет применен только к освещенности изображения, а не к его цветовым данным, и вы сможете значительно увеличить четкость снимка и избежать при этом появления цветных ореолов, которые, как правило, появляются в подобных случаях.

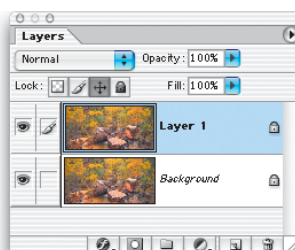
## Увеличение четкости контуров областей изображения

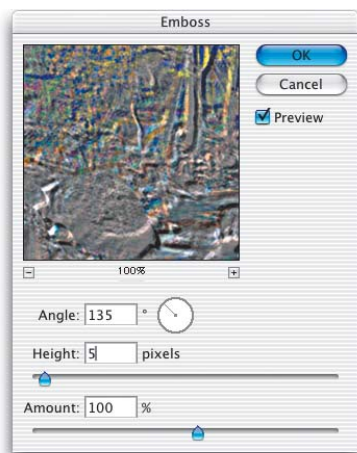
В данной методике фильтр Unsharp Mask не используется. Тем не менее вы по-прежнему сможете управлять уровнем четкости изображения даже после ее увеличения. Данная методика хороша для снимков, которые нельзя испортить чрезмерной четкостью (изображения с большим количеством контуров), или для тех снимков, которые нуждаются в чрезмерном увеличении четкости.

**Шаг 1.** Откройте изображение, нуждающееся в подобной ретуши.

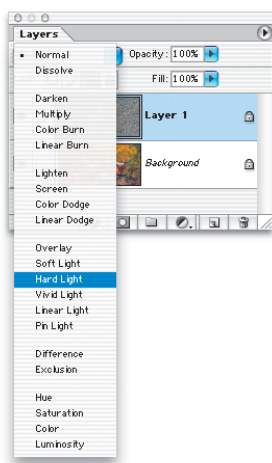


**Шаг 2.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>), создайте копию слоя Background. В палитре Layers (Слои) появится новый слой Layer 1.





**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду Filter⇒Style⇒Emboss (Фильтр⇒Стилизация⇒Выдавливание). Мы воспользуемся фильтром Emboss для того, чтобы подчеркнуть контуры областей изображения. В появившемся диалоговом окне Emboss оставьте без изменений установленные по умолчанию значения параметров Angle (Угол) и Amount (Степень) (135° и 100% соответственно). Для увеличения четкости изображения увеличьте значение параметра Height (Высота контуров) с 3 (значение по умолчанию) до 5 пикселей (или больше). Щелкните на кнопке OK. В результате применения фильтра Emboss изображение станет серого цвета, с "неоновой" подсветкой всех его контуров.



**Шаг 4.** Из раскрывающегося списка Blend Mode (Режим наложения пикселей) палитры Layers выберите элемент Hard Light (Жесткий свет). В результате серый цвет слоя Layer 1 будет нейтрализован, а контуры областей изображения станут ярко выраженными. Следовательно, все изображение будет выглядеть значительно четче.



**Шаг 5.** Чтобы уменьшить уровень четкости такого изображения, уменьшите в палитре Layers значение параметра Opacity (Непрозрачность) для слоя Layer 1.

## Увеличение четкости контуров определенного фрагмента изображения

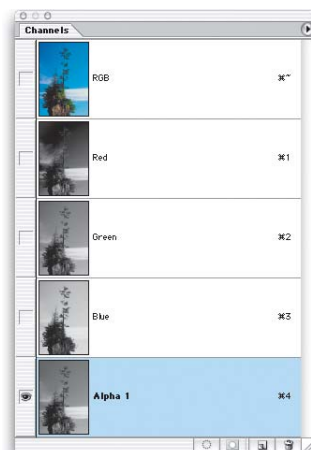


Данная методика позволяет значительно увеличить четкость только одного выбранного вами объекта изображения. Эта методика отличается от предыдущих, поскольку в действительности вам предстоит изменить четкость контуров только некоторого объекта, предварительно выделив их с помощью нескольких хитроумных приемов.

**Шаг 1.** Откройте изображение, нуждающееся в подобной ретуши. Нажмите комбинацию клавиш  $\text{⌘}+\text{A}$  (на PC —  $\text{Ctrl}+\text{A}$ ) для выделения всего изображения. Воспользовавшись комбинацией клавиш  $\text{⌘}+\text{C}$  (на PC —  $\text{Ctrl}+\text{C}$ ), скопируйте выделенное изображение в буфер обмена.



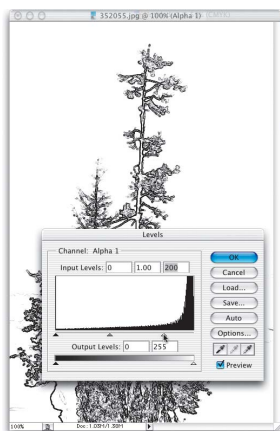
**Шаг 2.** Активируйте палитру Channels и в нижней ее части щелкните на кнопке Create New Channels (Создать канал). Нажмите комбинацию клавиш  $\text{⌘}+\text{V}$  (на PC —  $\text{Ctrl}+\text{V}$ ), чтобы вставить черно-белую копию изображения в только что созданный канал (как показано на рисунке). Затем нажмите комбинацию клавиш  $\text{⌘}+\text{D}$  (на PC —  $\text{Ctrl}+\text{D}$ ), чтобы снять выделение.



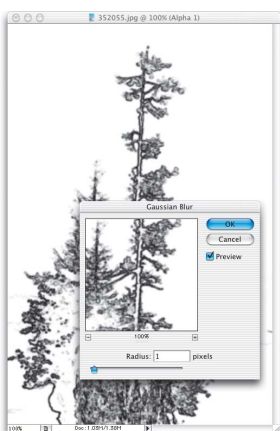




**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду Filter⇒Style⇒Find Edges (Фильтр⇒Стилизация⇒Найти контуры). У фильтра Find Edges нет собственного диалогового окна, поэтому никаких значений вводить не нужно. В результате применения этого фильтра на снимке станут ярко выраженными все его видимые контуры. Единственная проблема заключается в том, что таких ярко выраженных контуров слишком много. Поэтому необходимо сделать так, чтобы на снимке остались видны только его основные контуры.



**Шаг 4.** Нажмите комбинацию клавиш <⌘+L> (на PC — <Ctrl+L>). Появится диалоговое окно Levels (Уровни). Перетаскивая влево крайний справа бегунок раздела Input Levels, устраним ненужные линии, т.е. не основные контуры, четкость которых увеличивать не нужно. Щелкните на кнопке OK.

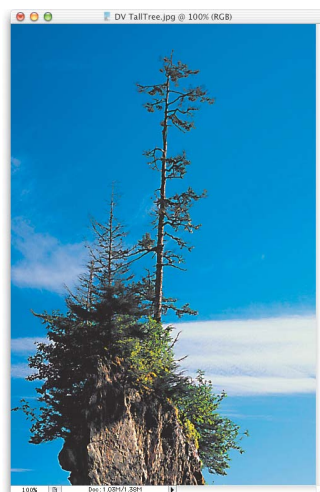
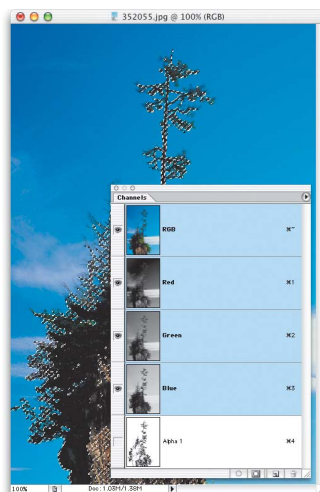
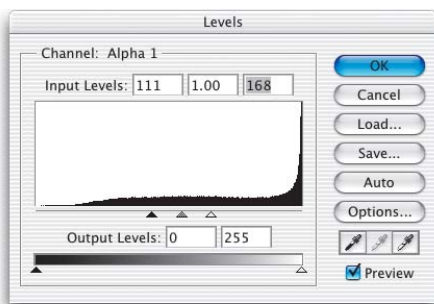


**Шаг 5.** Для того чтобы данная методика увеличения четкости была максимально эффективна, очень важно выявить все основные контуры нужного вам фрагмента изображения. И сейчас следует перейти ко второй стадии выполнения этой методики, которая на первый взгляд должна привести к совершенно противоположному результату. Но это только на первый взгляд. В главном меню программы выберите команду Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur (Фильтр⇒Размыть⇒Размыть по Гауссу). В поле Radius появившегося диалогового окна Gaussian Blur введите значение, равное 1 пикселю, и щелкните на кнопке OK. В результате активизированный канал будет слегка размыт.

**Шаг 6.** Воспользовавшись комбинацией клавиш <⌘+L> (на PC — <Ctrl+L>), еще раз активизируйте диалоговое окно Levels. В данном случае средство Levels необходимо для устранения размытости контуров, что в конечном итоге приведет к еще большему акценту на контурах нужного фрагмента изображения. Для этого достаточно перетащить крайний слева и крайний справа бегунки раздела Input Levels (т.е. изменить уровень темных и светлых тонов) поближе к среднему бегунку. Перетащите вышеупомянутые бегунки как можно ближе к среднему или перетаскивайте их до тех пор, пока размытость линий контуров не будет полностью устранена. Щелкните на кнопке OK.

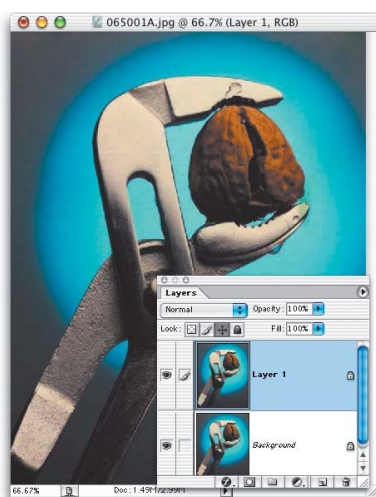
**Шаг 7.** Удерживая нажатой клавишу <⌘> (на PC — <Ctrl>), щелкните на созданном вами альфа-канале (Alpha 1) для преобразования его данных в выделенную область. Обратите внимание, что в этом случае будут выделены только фрагменты фоновых областей. Выберите в главном меню программы команду Select⇒Inverse (Выделение⇒Инvertировать) для инвертирования выделения. Затем щелкните на канале RGB для отображения многоцветного изображения (выделенная область должна остаться неизменной).

**Шаг 8.** Итак, теперь выделены только основные контуры вашего изображения. Для увеличения четкости только что выделенных контуров используйте фильтр Unsharp Mask. В результате уровень четкости остальных фрагментов изображения останется неизменным.

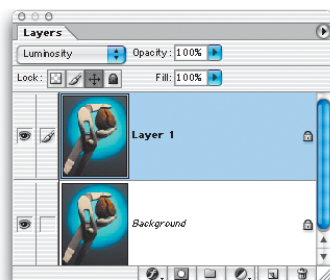


Методика, описанная в этом разделе, также предназначена для устранения шума и цветных ореолов, которые появляются в процессе увеличения четкости изображений. Но в данной методике, чтобы избежать вышеупомянутых искажений, используются различные режимы наложения пикселей для слоев палитры Layers. Эта методика появилась в результате комбинации приемов, показанных мне талантливым ретушером Дэвидом Курдоном (David Cuernon), который живет и здравствует в городе Чикаго, и Джимом Ди-Витейлом (Jim DiVite), опубликовавшим свои изыскания в одном из номеров журнала *Photoshop User*.

## Использование слоев в процессе увеличения четкости изображений



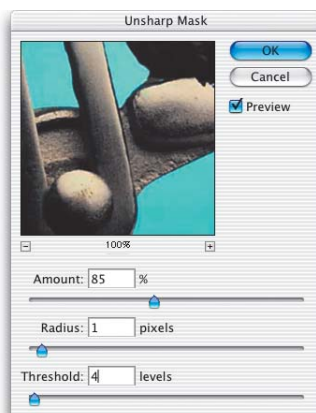
**Шаг 1.** Откройте изображение, нуждающееся в подобной ретуши. Воспользовавшись комбинацией клавиш  $\text{⌘}+\text{J}$  (на PC —  $\text{Ctrl}+\text{J}$ ), сделайте копию слоя Background.



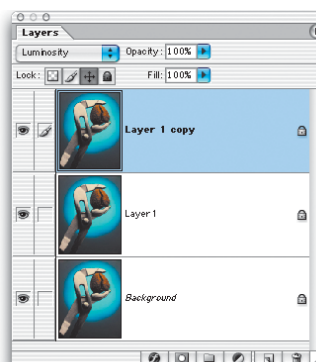
**Шаг 2.** Как показано на рисунке, для только что созданной копии слоя (Layer 1) выберите из раскрывающегося списка Blend Mode (Режим наложения пикселей) палитры Layers элемент Luminosity (Освещенность).



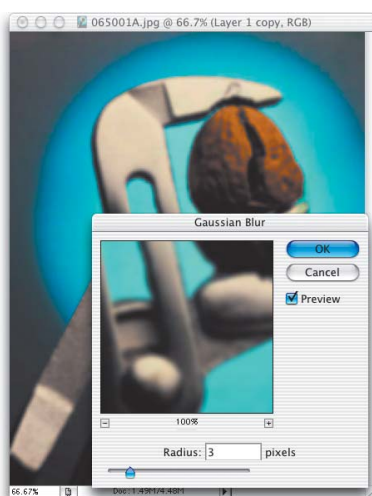
**Шаг 3.** Примените к слою Layer 1 фильтр Unsharp Mask. (Если вы читаете эту главу с самого начала, то наверняка знаете, какие параметры фильтра использовать для того или иного типа изображения.)

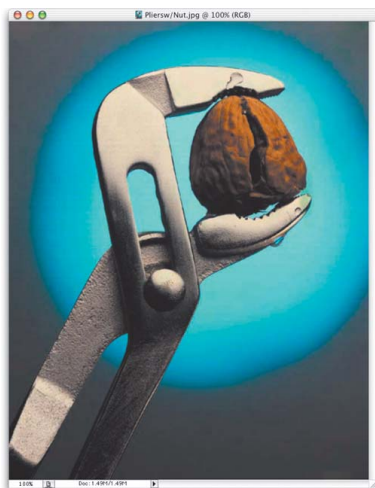


**Шаг 4.** Нажмите комбинацию клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>), чтобы сделать копию слоя Layer 1.

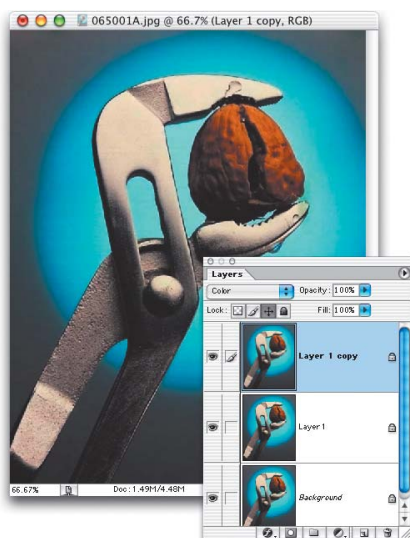


**Шаг 5.** В главном меню программы выберите команду Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur (Фильтр⇒Размыть⇒Размыть по Гауссу). В поле Radius появившегося диалогового окна Gaussian Blur введите значение, равное 3 пикселям, чтобы слегка размыть изображение (как показано на рисунке). Если в результате применения фильтра ваш снимок выглядит недостаточно размытым, введите в поле Radius большее значение. Фильтр Gaussian Blur действительно размывает снимок, но позволяет устранить цветные ореолы или шум.





Оригинальный снимок



Снимок после ретуши

**Шаг 6.** Чтобы избавиться от размытости снимка, но сохранить при этом достигнутый эффект (устранение ореолов и шума), для самого верхнего слоя выберите из раскрывающегося списка Blend Mode палитры Layers элемент Color (Цвет). Увеличьте масштаб областей изображения, в которых ранее появлялись цветные ореолы или другие искажения, и убедитесь в том, что теперь ничего похожего в этих областях нет. В некоторых случаях применения данной методики приглушается красный цвет всего изображения. Если вы столкнулись с подобной проблемой, уменьшите значение параметра Opacity палитры Layers для размытого слоя. По необходимости объедините слои (Layer⇒Flatten Layer) и делайте с изображением все, что вам заблагорассудится.



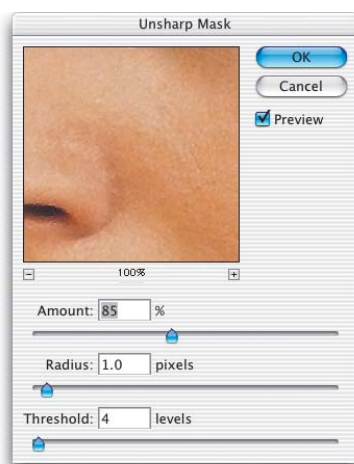
## Увеличение четкости портретов женщин, сделанных крупным планом

Как правило, увеличение четкости портрета, сделанного крупным планом, сопровождается появлением на лице главного объекта съемки отчетливо видимых пор, морщин и других недостатков кожи. Для решения такой проблемы и предназначена эта простая, но достаточно эффективная методика.

**Шаг 1.** Откройте портрет, нуждающийся в подобной ретуши.



**Шаг 2.** Если вы сейчас увеличите четкость композитного RGB-изображения или же четкость только его освещенности, текстура кожи главного объекта съемки не будет выглядеть такой же безупречной, как на оригинальном снимке (текстура кожи станет явно грубее, как показано на рисунке, что сразу же привлечет внимание зрителя).





**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду Window⇒Channels. В появившейся палитре Channels щелкните на канале Red (Красный) для его активизации. Если сейчас применить фильтр Unsharp Mask, то изменится четкость только активизированного в данный момент канала Red.



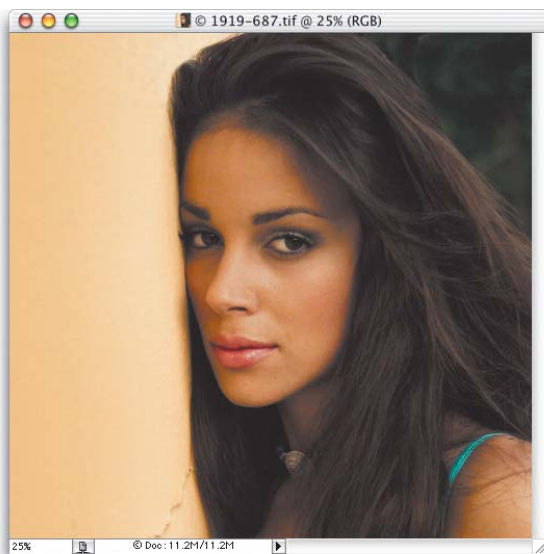
**Шаг 4.** Почему именно канал Red? Потому что в портретных снимках этот канал, как правило, содержит наименьшее количество мелких деталей изображения. Поэтому применение фильтра Unsharp Mask к этому каналу позволяет повысить четкость только нужных в данном случае фрагментов (глаз, губ и т.д.); при этом четкость текстуры кожи остается практически неизменной, т.е. гладкой. На рисунке показаны данные активизированного канала Blue (Синий). Как видите, теперь текстура кожи видна отчетливо. Увеличение четкости канала Blue приведет к увеличению интенсивности текстуры кожи.



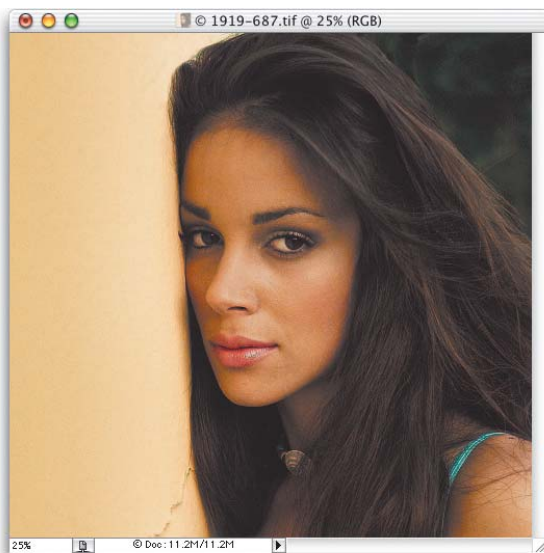
**Шаг 5.** Теперь на рисунке показаны данные активизированного канала Green (Зеленый). По сравнению с каналом Blue текстура кожи на этом канале не так ярко выражена, но все же существенно отличается от текстуры канала Red.



**Шаг 6.** Для сравнения на рисунках показаны оригинал (вверху) и портрет после применения данной методики, в котором фильтр Unsharp Mask применялся только для канала Red.



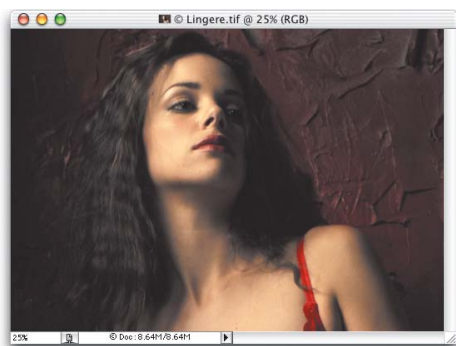
*Оригинальный портрет*



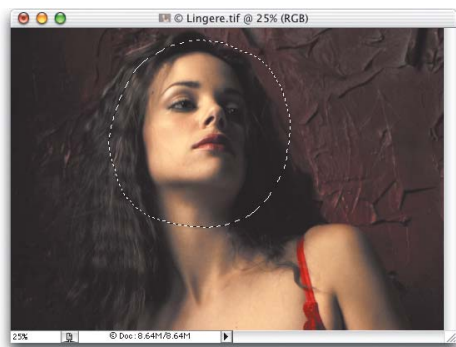
*Тот же портрет после увеличения четкости данных канала Red*

В данном разделе описана более сложная методика увеличения четкости женских портретов, которую мне показал профессиональный фотограф Кевин Амс (Kevin Ames). С помощью данной методики можно увеличить четкость всего снимка, не затрагивая текстуру кожи. Применяя эту методику, вам понадобится сделать больше манипуляций, но, уверяю вас, конечный результат стоит затраченных усилий.

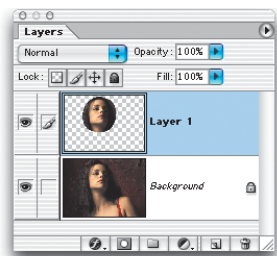
## Еще одна методика увеличения четкости женских портретов



**Шаг 1.** Откройте портрет, нуждающийся в подобной ретуши.



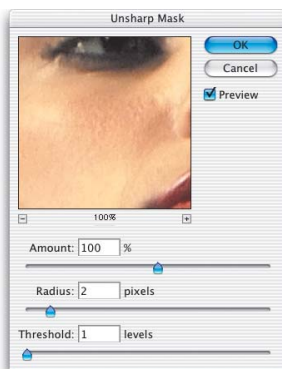
**Шаг 2.** Щелкните на кнопке Lasso панели инструментов и, как показано на рисунке, создайте свободную выделенную область вокруг лица главного объекта съемки. Это один из редких случаев, когда не нужна растушевка, поскольку вы не собираетесь менять размеры или тона выделенной области.



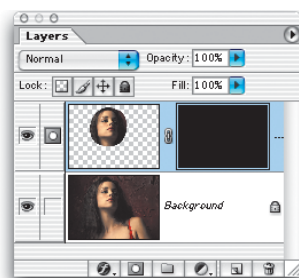
**Шаг 3.** Нажмите комбинацию клавиш <⌘+J> (на PC — <Ctrl+J>), чтобы поместить копию выделенной области на отдельный слой.



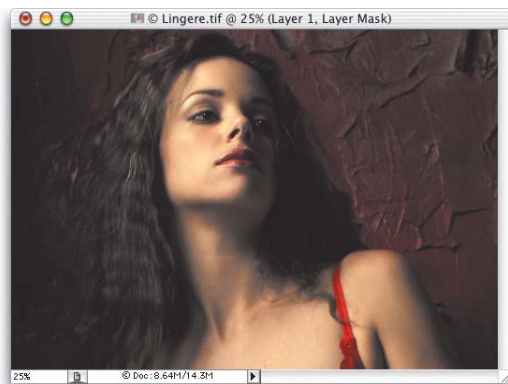
**Шаг 4.** В главном меню программы выберите команду **Filter**⇨**Sharpen**⇨**Unsharp Mask**. В появившемся диалоговом окне **Unsharp Mask** введите необходимые значения и щелкните на кнопке **OK**, чтобы увеличить четкость фрагмента изображения, расположенного на только что созданном слое. В результате таких действий изменится и текстура кожи девушки, но беспокоиться не стоит — мы исправим этот недостаток на следующем шаге.



**Шаг 5.** Удерживая нажатой клавишу **<Option>** (на PC — **<Alt>**), щелкните на кнопке **Add Layer Mask** (Добавить маску слоя), которая расположена в нижней части палитры **Layers**. В результате того, что щелчок на кнопке **Add Layer Mask** был выполнен с одновременным нажатием клавиши **<Option>** (на PC — **<Alt>**), маска слоя будет залита черным цветом. Это приведет к сокрытию эффекта, полученного после применения фильтра **Unsharp Mask**.



**Шаг 6.** Активируйте инструмент **Brush** и выберите мягкую кисть средних размеров. Затем нажмите клавишу **<D>**, чтобы выбрать белый цвет в качестве цвета переднего плана, и перетащите указатель мыши по фрагментам лица, которые должны выглядеть четче (губы, глаза, ресницы и брови). Следите за тем, чтобы во время перетаскивания указатель мыши не попал на области с текстурой кожи (в данной методике это самое главное), поскольку в этом случае вы измените и ее четкость, что, как вы понимаете, крайне не желательно. Если считаете нужным, перетащите указатель мыши по другим фрагментам портрета, четкость которых также необходимо увеличить (например, по волосам).







Итак, изображения ваших снимков должным образом отсортированы; цифровые негативы заботливо скопированы на компакт-диск; вы выполнили коррекцию цвета, тоновую коррекцию, увеличили четкость изображений, в общем, сделали все необходимое, чтобы ваши снимки выглядели не иначе, как произведения искусства. Короче говоря, сейчас самое время показать ваши работы требовательному заказчику. Будем надеяться, что вы встретитесь с клиентом персонально, чтобы обстоятельно ему разъяснить, почему фоновым

## Продолжение следует

### ГЛАВА

# 11

### *Демонстрация изображений*

изображением коллажа торжественной свадебной церемонии вы избрали снимок огромного грузовика с колесной формулой 4×4. (Ответ прост — потому что вам не сложно это сделать.) Скорее всего, что в первый раз вы будете демонстрировать свои творческие изыскания на экране монитора. Поэтому я включил в данную главу несколько хитрых приемов, благодаря которым ваши снимки должны выглядеть только наилучшим образом (действительно, ведь вам нужно, чтобы гигантские 122-дюймовые колеса грузовика выглядели безукоризненно). Кроме того, в настоящей главе вы найдете описание нескольких методик, специально предназначенных для создания электронной защиты изображений, которые, возможно, вам придется отослать заказчику по электронной почте или разместить в Web (на тот случай, если заказчик — неторопливый зануда и каждая новая встреча с ним вызывает у вас странное состояние, как у одного из героев О. Генри — “что-то среднее между соленым огурцом и неразорвавшимся снарядом”). Это последняя глава книги, и мне хочется, чтобы вы основательно изучили описанные в ней методы, поскольку по окончании чтения вы станете уже другим человеком, отказавшимся от традиционной фотографии, и обратной дороги у вас нет. Уверен, что некоторые читатели, перевернув последнюю страницу книги, примутся искать одну из старых кассет с фотопленкой, которая, скорее всего, завалилась в одном из ящиков письменного стола (или “прячется” в глубине холодильника за остатками купленных на прошлой неделе продуктов). Затем, заливаясь смехом, который сможет понять только продвинутый пользователь Photoshop, вытащат теперь уже никому не нужную пленку из кассеты на свет Божий. Однако, боюсь что держатели акций фирмы Kodak не разделят вашего восторга.

## Добавляем водяные знаки и данные об авторских правах

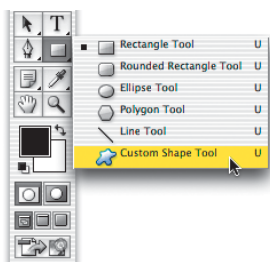


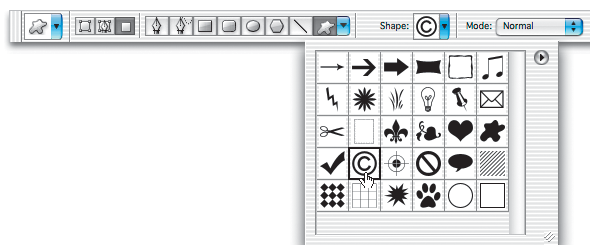
Данная методика состоит из двух частей и предназначена для защиты изображений. В защите нуждаются те изображения, которые вы размещаете в Web, чтобы, не приглашая клиента в студию, предоставить ему возможность по достоинству оценить плоды ваших усилий. В первой части данной методики вы добавите в изображение относительно большой полупрозрачный знак. Таким образом, клиент сможет увидеть результаты вашей работы, но несанкционированная загрузка и последующая печать изображения потеряет для него всякий смысл. Вторая часть посвящена внедрению в файл изображения данных о вашем авторском праве. Следовательно, если такое изображение будет размещено где-либо в World Wide Web, вы сможете смело утверждать, что это именно ваше изображение.

**Шаг 1.** Начнем с полупрозрачного знака. Откройте изображение, нуждающееся в защите.



**Шаг 2.** Активизируйте инструмент Custom Shape (Фигура произвольной формы), как показано на рисунке.



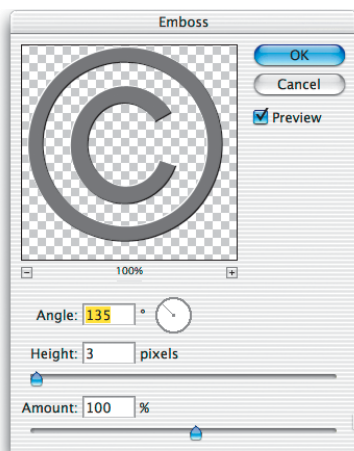


**Шаг 3.** После активизации инструмента Custom Shape щелкните на кнопке Shape панели Options (Параметры) и в появившейся палитре выберите фигуру Copyright (как показано на рисунке). Фигура Copyright включена в библиотеку фигур произвольной формы, заданных по умолчанию.



**Шаг 4.** Чтобы создать новый слой, щелкните на кнопке Create New Layer (Создать слой), которая расположена в нижней части палитры Layers (Слои). Нажмите клавишу <D> для выбора черного цвета переднего плана. Затем для создания фигуры Copyright перетащите указатель мыши по изображению (положение и размер фигуры выберите по собственному усмотрению).

**На заметку.** Перед созданием фигуры Copyright необходимо активизировать кнопку Fill Pixels (Залитая область) в левой части панели Options (крайняя справа в первой группе из трех кнопок). В противном случае в результате ваших действий появится еще один слой или контур.



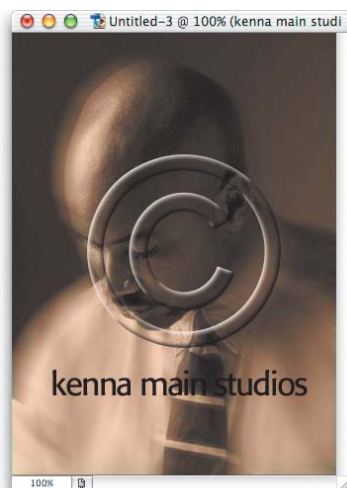
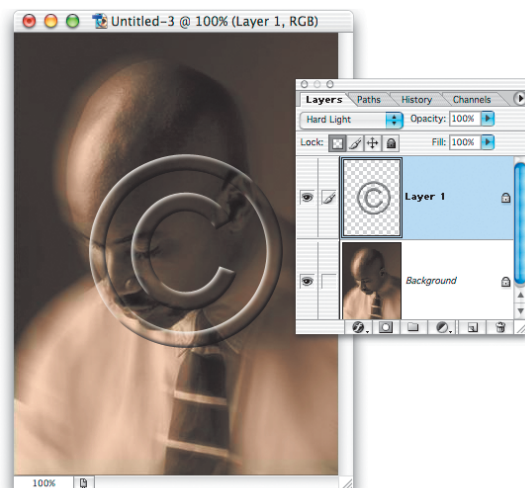
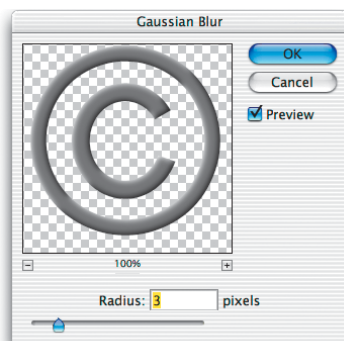
**Шаг 5.** В главном меню программы выберите команду Filter⇒Stylize⇒Emboss (Фильтр⇒Стилизация⇒Выдавливание). В появившемся диалоговом окне Emboss оставьте без изменений установленные по умолчанию значения параметров Angle (Угол), Height (Высота контуров) и Amount (Степень) (135°, 3 пикселя и 100% соответственно). Чтобы фигура выглядела более выразительно, введите в поле Height значение, равное 5 пикселям. Щелкните на кнопке OK.

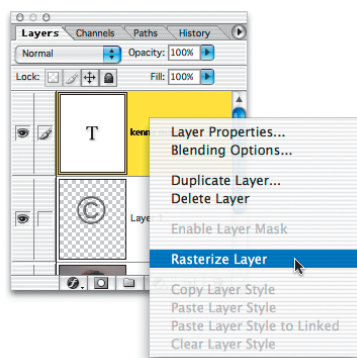


**Шаг 6.** Для сглаживания границ фигуры Copyright активизируйте кнопку Lock Transparent Pixels (Блокировать прозрачные пиксели) в левом верхнем углу палитры Layers (крайняя слева кнопка группы параметров Lock (Блокировка)). Выберите в главном меню программы команду Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur (Фильтр⇒Размыть⇒Размыть по Гауссу). В появившемся диалоговом окне Gaussian Blur введите значение, равное 2 или 3 пикселям, и щелкните на кнопке OK.

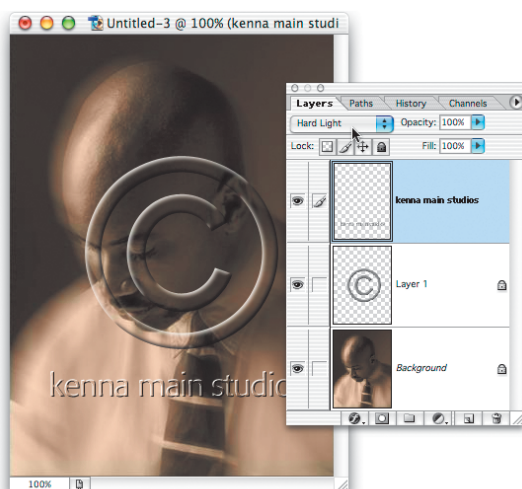
**Шаг 7.** Для слоя с фигурой Copyright из раскрывающегося списка Blend Mode (Режим наложения пикселей) палитры Layers выберите элемент Hard Light (Жесткий свет). В результате, как показано на рисунке, фигура станет прозрачной.

**Шаг 8.** Активизируйте инструмент Type (Текст) и введите название вашей студии. Расположите текст в пределах изображения так, как считаете нужным.

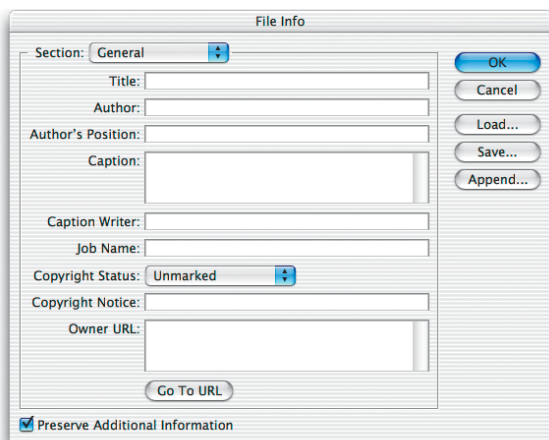




**Шаг 9.** Теперь необходимо применить к надписи тот же фильтр, который был применен к фигуре Copyright. Но прежде необходимо преобразовать текстовый слой надписи в обычный слой программы Photoshop. Для этого (в палитре Layers) щелкните на текстовом слое, удерживая нажатой клавишу <Control> (на PC щелкните на текстовом слое правой кнопкой мыши), и, как показано на рисунке, выберите из появившегося контекстного меню команду Rasterize Layer (Растеризовать слой).



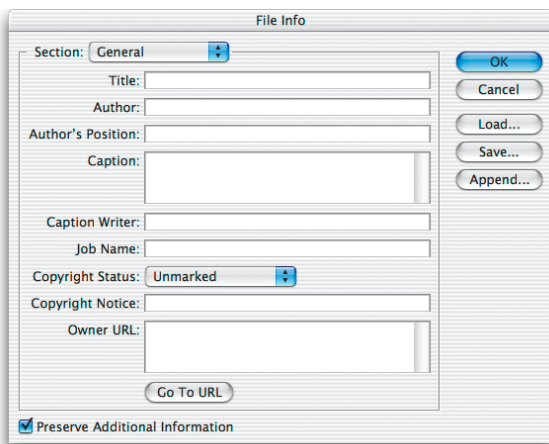
**Шаг 10.** Примените к растеризованному слою фильтр Emboss (Выдавливание), а затем, чтобы сделать надпись прозрачной, из раскрывающегося списка Blend Mode палитры Layers выберите элемент Hard Light. На этом заканчивается первая из двух частей данной методики. Следующая часть посвящена внедрению в файл изображения данных об авторском праве.



**Шаг 11.** В главном меню программы выберите команду File⇒File Info (Файл⇒Информация о файле). В появившемся диалоговом окне File Info введите данные, которые необходимо внедрить в файл изображения. Данные диалогового окна File Info можно внедрить в файлы любого формата операционной системы Mac. Если же ваш компьютер работает под управлением операционной системы Windows, то внедрение таких данных возможно только в файлы основных графических форматов, таких как .TIFF, .JPEG, .EPS и .PSD.



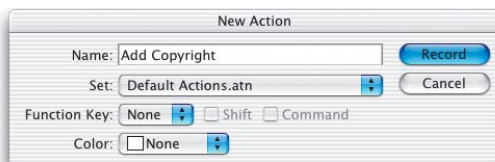
**Шаг 12.** Как показано на рисунке, из раскрывающегося списка Copyright Status диалогового окна File Info выберите элемент Copyrighted Work (Защищено авторским правом). В текстовом поле Copyright Notice (Информация об авторском праве) введите данные о ваших авторских правах. В текстовой области Owner URL введите полный адрес вашего Web-узла. Таким образом, чтобы любой пользователь (открывший такое изображение в Photoshop) смог попасть на Web-узел по указанному вами адресу, достаточно щелкнуть на кнопке Go To URL диалогового окна File Info. В этом случае Web-браузер запустится автоматически.

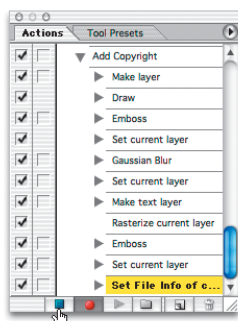
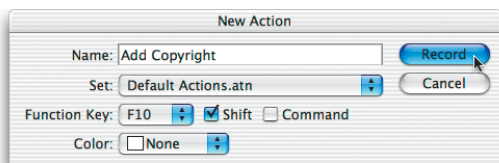


**Шаг 13.** Щелкните на кнопке OK для внедрения введенных вами данных в файл изображения. Обратите внимание, что теперь символ авторского права появился в строке заголовка перед именем файла изображения (как показано на рисунке) и в строке состояния, слева от указанного размера файла. Из раскрывающегося меню палитры Layers выберите команду Flatten Image для объединения слоев изображения в один слой.



**Шаг 14.** Теперь весь процесс создания защиты изображения можно автоматизировать, дабы все проделанные вами ранее действия выполнялись автоматически — нажатием одной клавиши. Откройте другое изображение и щелкните на кнопке Create New Action (Создать действие) в нижней части палитры Actions (Действия). Появится диалоговое окно New Action, которое показано на рисунке. Введите в поле Name имя будущего действия, а из раскрывающегося списка Functional Key выберите функциональную клавишу для его запуска.

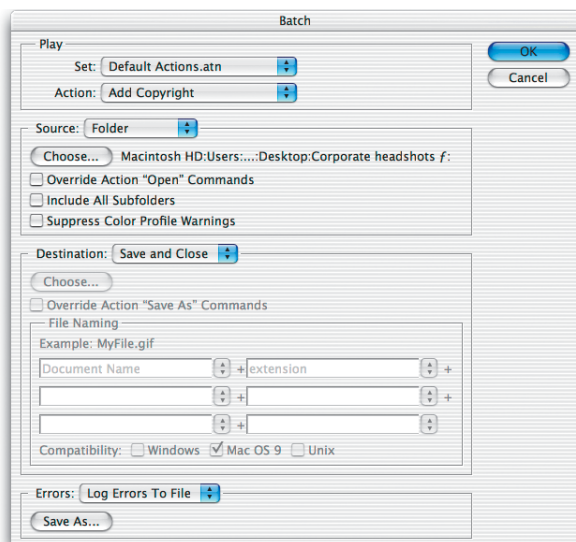




**Шаг 15.** Как показано на рисунке, щелкните на кнопке Record (Запись) и повторите всю последовательность действий, описанную в данном разделе, начиная с шага 1. Photoshop с дотошной аккуратностью примет записывать все выполняемые вами действия. (Я знаю, о чем вы сейчас думаете: “Почему вы не напомнили о создании нового действия еще на первом шаге этого раздела?” Наверное, нужно было, но чем больше практики — тем лучше. Так что все это не из вредности, а ради вашего же блага.)

**Шаг 16.** Как показано на рисунке, щелкните на кнопке Stop (Остановить) в нижней части палитры Actions. Теперь палитру Actions можно закрыть, поскольку запустить только что созданное действие можно с помощью одной функциональной клавиши, которую вы выбрали в диалоговом окне New Action.

**Шаг 17.** Как вы помните, для применения любого из ранее записанных действий сразу к нескольким файлам (расположенным в одной папке) следует воспользоваться средством Batch (Группа). Для его активизации выберите в главном меню программы команду File⇒Automate⇒Batch (Файл⇒Автоматически⇒Группа). В верхней части появившегося диалогового окна Batch из раскрывающегося списка Action (группа параметров Play) выберите элемент Add Copyright (имя действия в данном примере). В группе Source (Источник) щелкните на кнопке Choose (Обзор) и в появившемся диалоговом окне Choose Folder (Обзор папок) выберите папку, в которой находятся файлы изображений. Из раскрывающегося списка Destination (Назначение) выберите элемент Save and Close (Сохранить и закрыть), в результате чего Photoshop применит действие ко всем файлам, расположенным в папке, затем сохранит каждое изображение и закроет его. Чтобы сохранить измененные файлы в другой папке и/или под другим именем, выберите из раскрывающегося списка Destination элемент Folder (Папка).



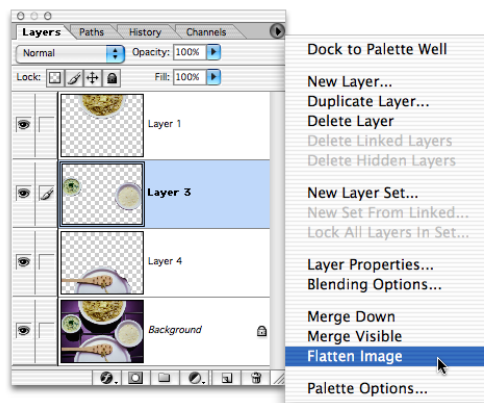
## Внедрение цифровых данных об авторском праве с помощью системы Digimarc

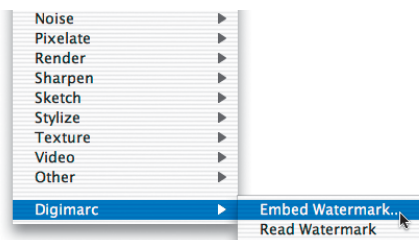


Digimarc — это система, предназначенная для внедрения в файл изображения непосредственно в Photoshop цифровых данных об авторском праве с помощью одноименного фильтра. Команда для активизации этого фильтра находится в нижней части меню Filter (вы, наверное, не раз задавались вопросом, что это за фильтр и “с чем его едят”, не так ли?). Система Digimarc достаточно оригинальна и требует ежегодной регистрации, но регистрироваться можно через Internet в режиме реального времени непосредственно из диалогового окна одноименного фильтра. В данном разделе приведены подробные инструкции по внедрению данных и подготовке файлов для этой процедуры.

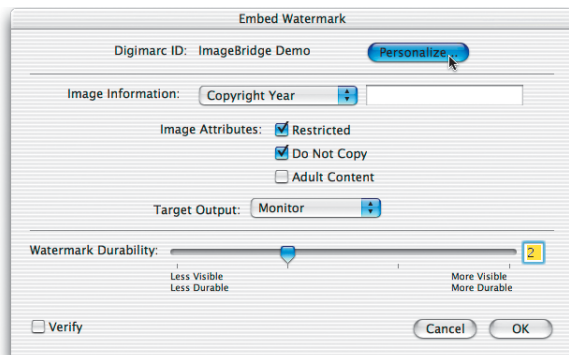
**Шаг 1.** Откройте изображение, нуждающееся в цифровой защите. Данные защиты, по аналогии с водяными знаками, помещаются непосредственно в само изображение. Но, поскольку большинство изображений не залито сплошным цветом, а состоит из комбинаций нескольких цветов и деталей самого снимка, подобные цифровые водяные знаки не заметны (впрочем, собаки хорошо их различают, поскольку видят все в черно-белом цвете).

**Шаг 2.** Внедрение цифровых знаков осуществляется непосредственно перед сохранением файла. Поэтому, прежде чем заняться этим важным делом, сделайте сначала все необходимое: выполните коррекцию цвета, отретушируйте изображение, измените его четкость и, если нужно, создайте специальные эффекты. Помните и о том, что перед вышеупомянутой процедурой необходимо объединить все слои изображения в один слой (естественно, только для многослойных изображений). Для этого выберите в главном меню программы команду Image⇒Duplicate (Изображение⇒Дублировать), а затем из раскрывающегося меню палитры Layers (которое показано на рисунке) выберите команду Flatten Image (Объединить слои).

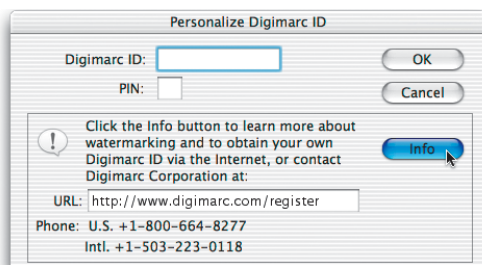




**Шаг 3.** В главном меню программы выберите команду Filter⇒Digimarc⇒Embed Watermark (Фильтр⇒Digimarc⇒Вставить водяной знак).



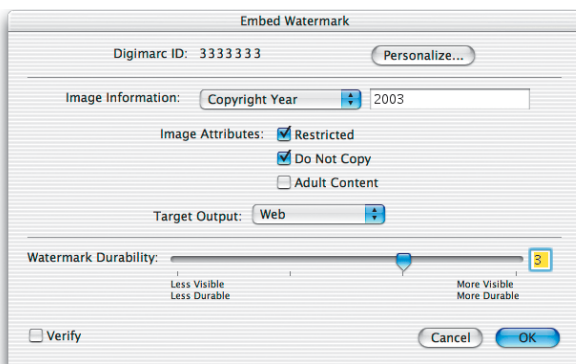
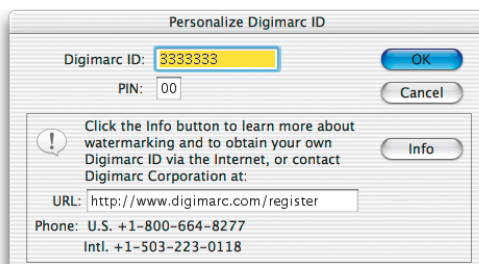
**Шаг 4.** В результате выполнения вышеуказанной команды на экране появится диалоговое окно Embed Watermark. Предположим, что вы занимаетесь вставкой водяных знаков впервые (т.е. прежде не регистрировались). Тогда, как показано на рисунке, щелкните на кнопке Personalize (Персональные данные). Если вы зарегистрировались ранее, щелкните на этой же кнопке. В следующем диалоговом окне введите свой идентификационный номер и PIN-код.



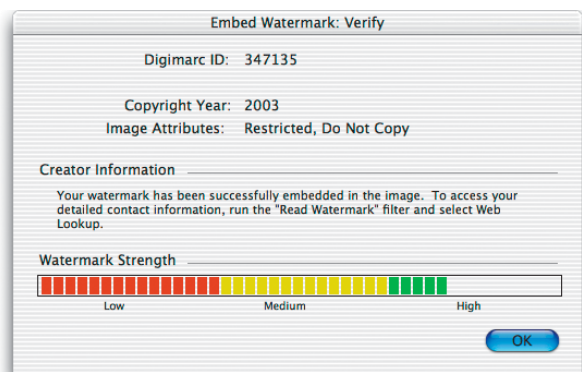
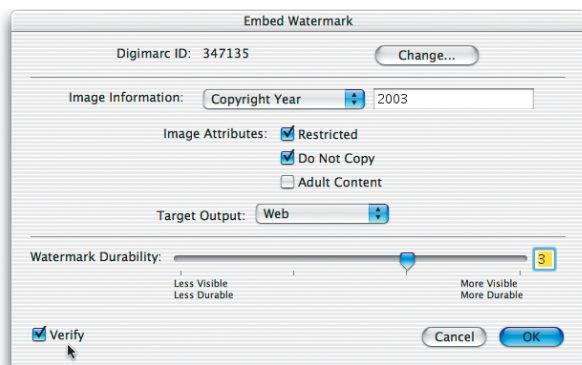
**Шаг 5.** В появившемся диалоговом окне Personalize Digimarc ID каждый зарегистрированный пользователь вводит свой идентификационный номер (поле Digimarc ID) и PIN-код (поле PIN). Если вы — незарегистрированный пользователь, щелкните на кнопке Info (которая показана на рисунке) для автоматического подключения к регистрационной странице Web-узла фирмы Digimarc. После загрузки Web-страницы выберите наиболее подходящие для вас условия подписки (регистрации). Когда я работал над этой книгой, минимальная стоимость базовой подписки на один год (с момента регистрации) составляла 49 долларов. Цена подписки возрастает в зависимости от количества защищаемых изображений за этот период и других выбранных вами сервисных услуг, которые предоставляет фирма Digimarc. Более детальную информацию об этом вы найдете на ее Web-узле.

**Шаг 6.** Регистрация на Web-узле фирмы Digimarc достаточно проста и во многом напоминает аналогичную процедуру на других современных Web-узлах, предназначенных для электронной коммерции. Как только вы щелкнете на кнопке Submit (после ввода платежных данных), в Web-браузер будет загружена следующая Web-страница с предоставленным вам идентификационным номером и PIN-кодом. Введите полученные данные в соответствующие поля диалогового окна Personalize Digimarc ID, как показано на рисунке. Я думаю, нет необходимости говорить о том, что приведенные на рисунке данные я взял “с потолка”.

**Шаг 7.** Щелкните на кнопке OK, чтобы вернуться в диалоговое окно Embed Watermark. Из раскрывающегося списка группы параметров Image Information (Данные изображения) выберите элемент Copyright Year, а в поле, расположенном справа от этого раскрывающегося списка, введите год, когда изображению присвоено авторское право. В группе параметров Image Attributes (Атрибуты изображения) активизируйте необходимые на ваш взгляд флажки: Restricted Use (Запрещено использовать без ведома автора), Do Not Copy (Копирование запрещено) и/или Adult Content (Только для совершеннолетних). Из раскрывающегося списка Target Output выберите предполагаемый способ вывода изображения: Monitor (Экран монитора), Web или Print (Печать). Значением параметра Target Output определяется уровень надежности внедряемых водяных знаков. (Например, сохранение Web-изображений сопровождается большими потерями данных в отличие от файлов таких форматов, как .TIFF или .PSD. Следовательно, уровень надежности водяных знаков для Web-изображений должен быть большим.) Выбирая значение параметра Target Output, следите за изменяющимися







значениями параметра Watermark Durability (Надежность водяных знаков), благодаря которому хорошо видна взаимосвязь между видимостью и надежностью внедряемых водяных знаков (уровень надежности несколько напоминает взаимосвязь между качеством и размером файла в формате .JPEG — чем лучше качество, тем больше размер файла, и, наоборот, чем хуже качество изображения, тем меньше размер его файла).

**Шаг 8.** Для проверки выбранной надежности водяного знака сразу же после его внедрения установите флажок Verify (Проверить), который расположен в левом нижнем углу диалогового окна.

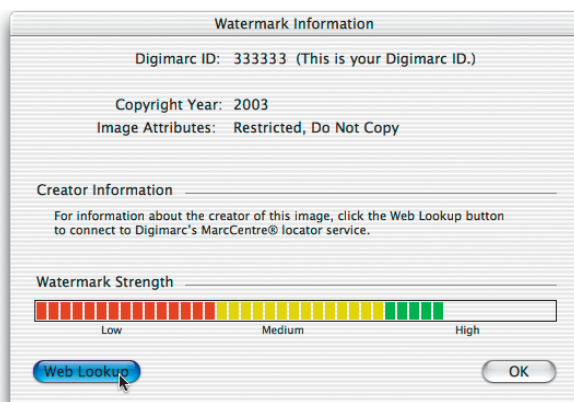
**Шаг 9.** Щелкните на кнопке OK, и, если вы установили флажок Verify, на экране появится диалоговое окно Embed Watermark: Verify с результатами проверки выбранной надежности. Для завершения процесса внедрения водяного знака щелкните в диалоговом окне Embed Watermark: Verify на кнопке OK — теперь слева от имени файла в строке заголовка окна изображения появится символ авторского права. Кроме того, в файл изображения будут внедрены все введенные вами данные, а именно: URL-адрес вашего Web-узла, контактная информация и данные об авторском праве. Теперь можно сохранить файл на жестком диске вашего компьютера. (Чтобы не потерять внедренный водяной знак, сохраняя файл в формате .JPEG, следите за тем, чтобы значение параметра Quality (Качество) диалогового окна JPEG Options не было меньше 4.)



**Шаг 10.** Если теперь кто-либо откроет ваше защищенное изображение в Photoshop, то внедренный таким образом водяной знак авторского права будет определен автоматически. Для проверки водяного знака вручную выберите в главном меню программы команду Filter⇒Digimarc⇒Read Watermark (как показано на рисунке).

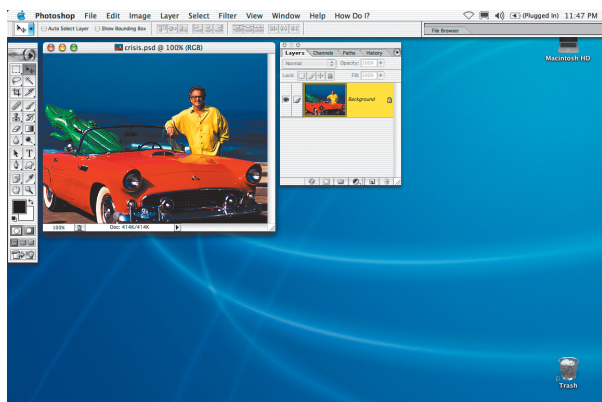


**Шаг 11.** На экране появится диалоговое окно Watermark Information с указанным годом присвоения авторского права и атрибутами изображения. В левом нижнем углу этого диалогового окна предусмотрена кнопка Web Lookup (Просмотр данных в Web). Для просмотра ваших контактных данных и данных об авторском праве любому пользователю, загрузившему из Web ваше изображение, достаточно щелкнуть на этой кнопке — запуск Web-браузера и подключение к Web-узлу произойдет автоматически.

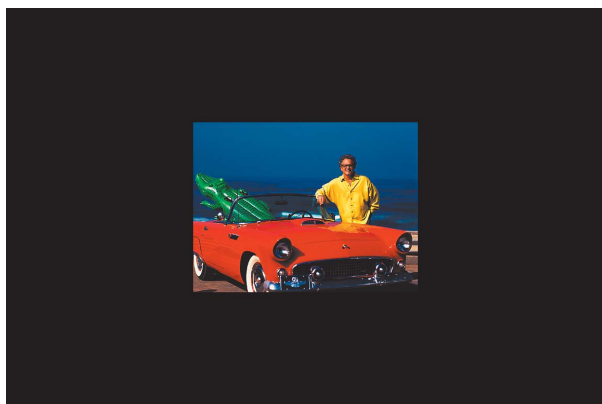


Для демонстрации изображений на экране монитора я всегда использую данную методику, поскольку с ее помощью можно достаточно быстро скрыть интерфейсные элементы Photoshop, чтобы клиент не отвлекался на различные меню, палитры и т.п. Клиент должен быть сосредоточен на изображениях, которые вы ему демонстрируете, а не на используемом вами программном обеспечении. Кроме того, с помощью данной методики можно показывать клиенту изображения не иначе, как выставленные в музее картины (ну почти как в музее).

## Демонстрация изображений на экране монитора



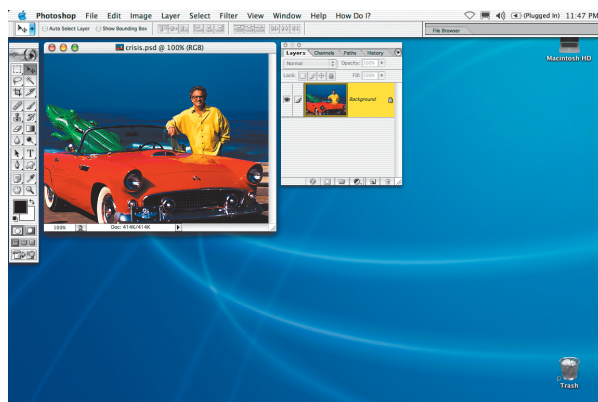
**Шаг 1.** Откройте в Photoshop изображение, которое вы намерены показать вашему нетерпеливому клиенту.



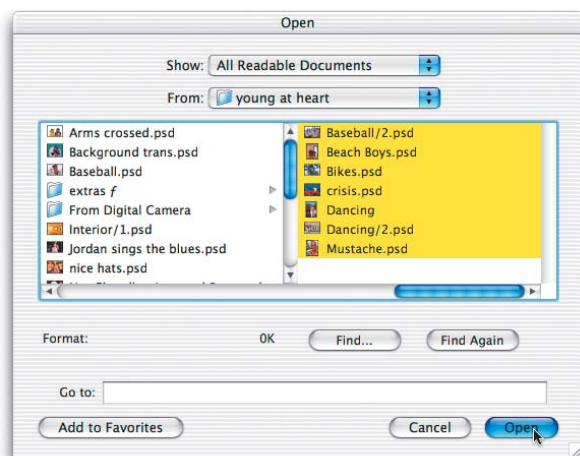
**Шаг 2.** Дважды нажмите клавишу <F>, а затем клавишу <Tab>. После первого нажатия клавиши <F> изображение появится на сером фоне в центре окна программы. После второго нажатия клавиши <F> цвет фона изменится с серого на черный, а строка основного меню будет скрыта. Затем, как показано на рисунке, после нажатия клавиши <Tab> на экране черного цвета останется только изображение, а панель Options, панель инструментов и все открытые в данный момент палитры исчезнут.

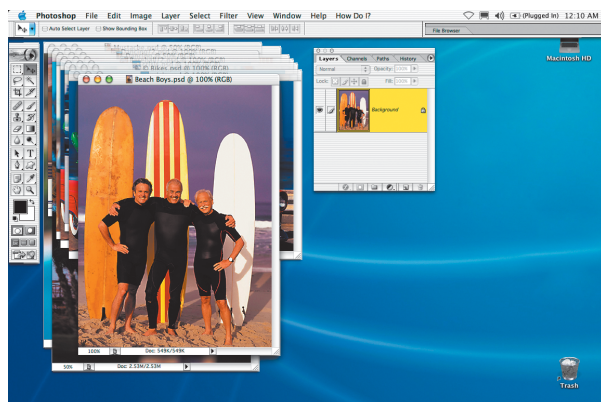


**Шаг 3.** Для быстрого возврата к стандартному виду окна программы нажмите клавишу <F>, а затем клавишу <Tab>. Теперь, зная предназначение этих двух клавиш, можно организовать в Photoshop просмотр изображений, напоминающий слайд-шоу.



**Шаг 4.** В главном меню программы выберите команду File⇒Open (Файл⇒Открыть). В появившемся диалоговом окне Open щелкните на имени первого изображения, а затем, удерживая нажатой клавишу <⌘> (на PC — <Ctrl>), щелкните на именах других изображений, которые необходимо открыть.

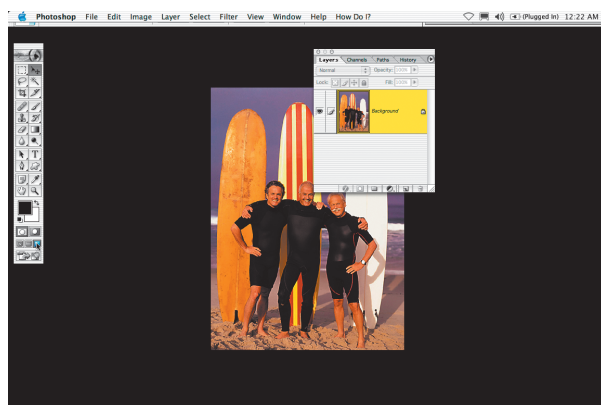




**Шаг 5.** Щелкните на кнопке Open (Открыть), и Photoshop последовательно, одно за другим, как показано на рисунке, откроет все выделенные вами изображения.



**Шаг 6.** После того как все нужные изображения будут открыты, удерживая нажатой клавишу <Shift>, щелкните на кнопке Full Screen Mode (Полноэкранный режим), которая, как показано на рисунке, находится в нижней части панели инструментов.



**Шаг 7.** В результате первое из открытых вами изображений появится на черном фоне в центре экрана. Для того чтобы скрыть оставшиеся на экране интерфейсные элементы Photoshop, нажмите клавишу <Tab>.





**Шаг 8.** Теперь все готово для показа слайд-шоу. Чтобы показать следующее из открытых изображений, нажмите комбинацию клавиш <Control+Tab> (на PC — <Ctrl+Tab>). Поскольку щелчок на кнопке Full Screen Mode выполнялся с одновременным нажатием клавиши <Shift>, предыдущее изображение будет автоматически скрыто после того, как появится следующее. Используя вышеупомянутую комбинацию клавиш, группу открытых изображений можно последовательно просматривать по замкнутому циклу сколько угодно раз.

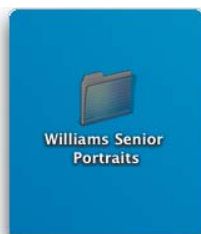


**Шаг 9.** После просмотра изображений вам понадобится вернуть окно программы в стандартный режим. Сначала нажмите клавишу <Tab>. Затем в нижней части появившейся панели инструментов (как показано на рисунке) щелкните на кнопке Standard Screen Mode (Стандартный режим экрана), удерживая нажатой клавишу <Shift>.

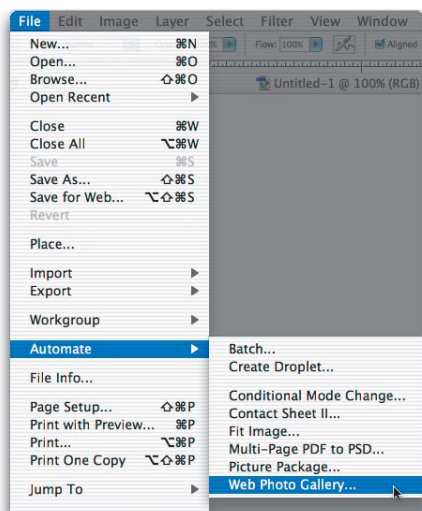


Демонстрация клиенту изображений в режиме реального времени имеет ряд специфических преимуществ и потому так популярна среди профессиональных фотографов. К счастью, в Photoshop предусмотрены все необходимые средства не только для автоматической оптимизации изображений, предназначенных для размещения в Web, но и для генерации полноценных HTML-документов. В таких документах программа автоматически создает небольшие эскизы ваших изображений со встроенными ссылками на одноименные изображения обычных размеров, ссылку на ваш адрес электронной почты и многое другое. Все, что вам останется сделать, — это скопировать созданный таким образом HTML-документ на Web-сервер, а затем предоставить клиенту URL-адрес вашей Web-страницы.

## Демонстрация изображений в Web



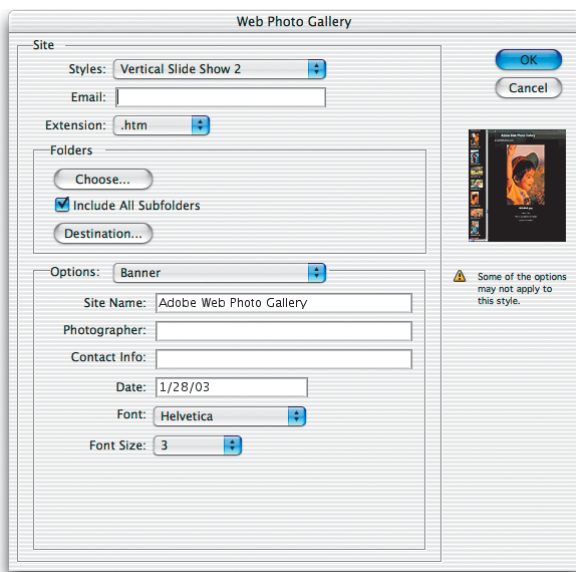
**Шаг 1.** Скопируйте в отдельную папку файлы изображений, которые необходимо продемонстрировать вашему клиенту в Web.



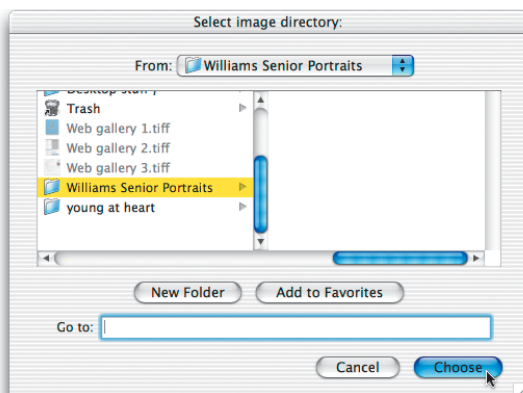
**Шаг 2.** Как показано на рисунке, в главном меню программы выберите команду File⇒Automate⇒Web Photo Gallery (Файл⇒Автоматически⇒Web-галерея).

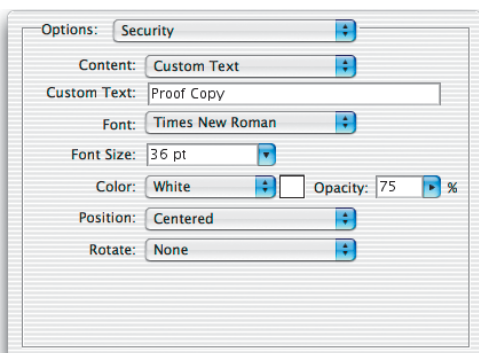
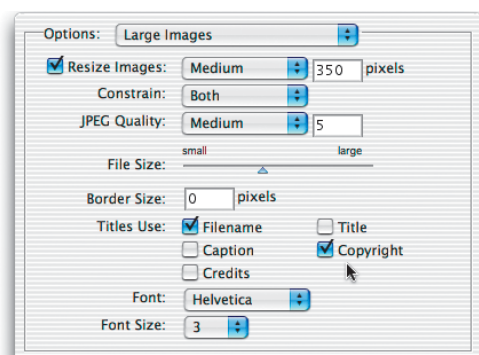
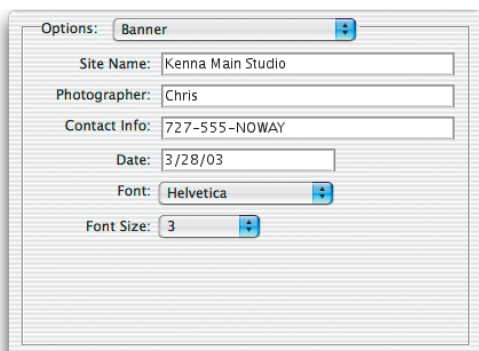


**Шаг 3.** Из раскрывающегося списка Style (Стиль) появившегося диалогового окна Web Photo Gallery выберите один из предустановленных шаблонов будущей Web-страницы. Макет каждого шаблона отображается в области предварительного просмотра, которая расположена в правой части диалогового окна Web Photo Gallery, непосредственно под кнопкой Cancel (Отменить). В данном примере из раскрывающегося списка Style я выбрал элемент Vertical Slide Show 2. Данный стиль предназначен для создания Web-страницы с автоматической демонстрацией каждого изображения в течение 10 секунд. В левой части такой Web-страницы предусмотрен вертикальный фрейм с небольшими эскизами всех изображений. Для просмотра любого изображения в обычных его размерах достаточно щелкнуть на соответствующем эскизе. Непосредственно под раскрывающимся списком Style диалогового окна Web Photo Gallery расположено текстовое поле E-mail, в котором следует ввести адрес вашей электронной почты (ссылка на введенный вами адрес будет размещена на Web-странице). Таким образом, у клиента появится возможность высказать свое мнение относительно ваших работ посредством электронной почты.



**Шаг 4.** Кнопка Choose (на PC — Browse) группы параметров Folders (Папки) предназначена для выбора папки с файлами изображений, предназначенных для публикации в Web; кнопка Destination — для выбора папки, в которую необходимо поместить файлы будущей Web-страницы. Щелкните на кнопке Choose (на PC — Browse), в появившемся диалоговом окне Select Image Directory, которое показано на рисунке, выберите папку с изображениями и щелкните на кнопке Choose (на PC — на кнопке OK).





**Шаг 5.** Как показано на рисунке, из раскрывающегося списка Options диалогового окна Web Photo Gallery выберите элемент Banner (Баннер) для ввода заголовка Web-страницы (поле Site Name), сведений о фотографе (Photographer и Contact info) и даты (Date). Для всех вышеуказанных сведений выберите шрифт (Font) и его размер (Font Size). Далее, как показано на рисунке к шагу 6, из раскрывающегося списка Options выберите элемент Large Images (Большие изображения).

**Шаг 6.** После выбора элемента Large Images в области Options появятся параметры, с помощью которых можно изменить размеры (Resize Images) и качество (JPEG Quality) отображаемых на Web-странице изображений. Кроме того, с помощью группы элементов Titles Use можно выбрать набор подписей к изображениям. На мой взгляд, в этой группе параметров следует обязательно установить флажок Copyright для отображения под каждым снимком данных о вашем авторском праве. Но прежде информацию об авторском праве следует ввести в текстовом поле Copyright Notice диалогового окна File Info (File⇒File Info).

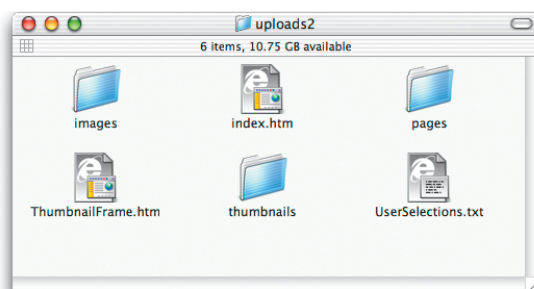
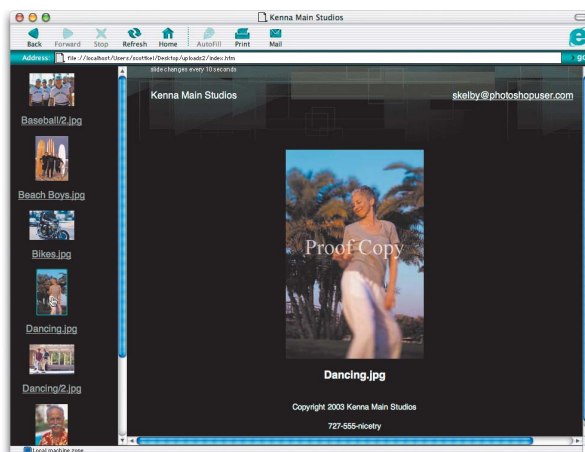
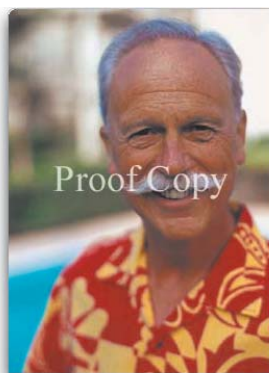
**Шаг 7.** Из раскрывающегося списка Options выберите элемент Security (Безопасность), а из раскрывающегося списка Content (Содержание) — элемент Custom text (Пользовательский текст). В отобразившемся одноименном текстовом поле Custom text введите текст, который появится на каждом изображении Web-страницы (например, "Только для просмотра", "Печать запрещена" или "Копирование запрещено"). Если понадобится, выберите размер шрифта для введенного текста (Font Size), его цвет (Color), значение непрозрачности (Opacity) и местоположение (Position).



**Шаг 8.** Введенный вами текст в поле Custom text должен выглядеть примерно так, как показано на рисунке.

**Шаг 9.** Щелкните на кнопке ОК, и Photoshop автоматически сделает всю необходимую работу для создания вашей Web-страницы: должным образом изменит размеры изображений, добавит на каждое из них пользовательский текст, создаст миниатюрные эскизы и т.д. Затем, также автоматически, Photoshop загрузит созданную Web-страницу в окно установленного в вашей системе Web-браузера. В данном примере, как показано на рисунке, в левом верхнем углу Web-страницы отображено название студии (значение поля Site Name группы параметров Banner); справа сверху добавлена ссылка на адрес электронной почты (щелчок на этой ссылке автоматически запустит приложение для работы с электронной почтой, причем в поле To (Кому) уже будет введен ваш электронный адрес). В центре Web-страницы расположено изображение с пользовательским текстом (в данном случае "Proof Copy") и именем соответствующего файла, расположенного непосредственно под изображением (обязательно указывайте имя каждого файла, чтобы клиент смог перечислить выбранные снимки); ниже, под именем файла, отображены данные об авторском праве (значение соответствующего параметра диалогового окна File Info) и номер телефона, чтобы вам могли быстро назначить свидание.

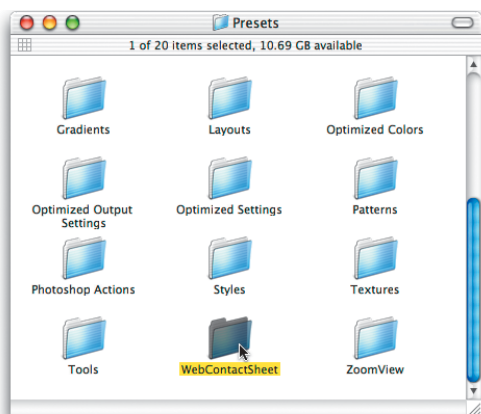
**Шаг 10.** Как показано на рисунке, Photoshop автоматически создаст все файлы и папки необходимые для функционирования вашей Web-галереи, в том числе и главную Web-страницу (файл index.htm). Все элементы Web-галереи Photoshop аккуратно поместит в указанную вами папку. Вам останется лишь загрузить содержимое этой папки на Web-сервер.



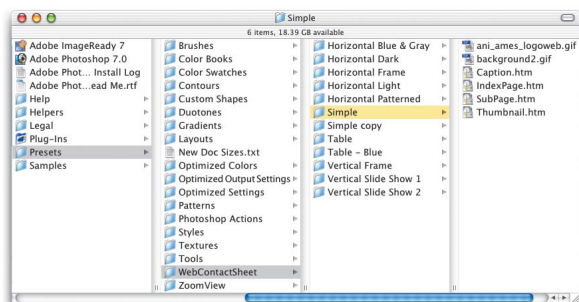


Уверен, что по истечении некоторого времени стандартных возможностей средства Web Photo Gallery вам будет явно недостаточно. Например, с помощью его стандартных возможностей нельзя добавить на Web-страницу фоновый рисунок с логотипом вашей студии, либо сделать из логотипа ссылку на домашнюю страницу вашего Web-узла, либо... (ну, в общем, вы понимаете, о чем это я). К счастью, в одной из своих статей, опубликованных в журнале *Photoshop User*, Кевин Амс (Kevin Ames) подробно описал, как изменить код шаблонов, предусмотренных в диалоговом окне Web Photo Gallery, для создания собственной Web-страницы. Более того, Кевин любезно согласился с тем, чтобы его методика появилась на страницах этой книги, за что я ему очень признателен.

## Пользовательские доработки средства Web Photo Gallery



**Шаг 1.** Найдите на жестком диске вашего компьютера папку с установленной программой Photoshop, внутри которой должна находиться папка \Presets\WebContactSheet (как показано на рисунке). Внутри этой папки находятся вложенные папки с предустановленными шаблонами, которые перечислены в раскрывающемся списке Style диалогового окна Web Photo Gallery. (Прежде чем изменить тот или иной шаблон, сделайте резервную копию соответствующей папки — так, на всякий случай. Впрочем, оригинальные шаблоны Web-страниц средства Web Photo Gallery можно скопировать и с установочного компакт-диска Photoshop 7.)



**Шаг 2.** Откройте вложенную папку \Simple. Вам предстоит изменить код файлов IndexPage.htm и SubPage.htm, расположенных в этой папке; файл Thumbnail.htm оставьте без изменений. В вашей папке \Simple нет графических файлов ani\_ames\_logoweb.gif и background2.gif, которые показаны на рисунке, они специально разработаны для создания пользовательского шаблона Web-страницы в данном примере. Создайте два собственных графических файла с такими же именами и поместите их в тот же каталог, в котором Photoshop хранит другие элементы итоговой Web-страницы.



**Шаг 3.** Откройте файл IndexPage.htm в текстовом редакторе. В операционной системе Mac OS X не всегда удается отредактировать HTML-документ с помощью программы TextEdit, поэтому откройте вышеупомянутый файл в программе Word (для OS 9 — в программе Simple Text). Для этого перетащите файл на пиктограмму программы Word. Для начала займемся фоновым рисунком Web-страницы. Активизируйте в меню View (Вид) программы Word команду HTML Source, затем найдите строку, показанную на рисунке (вверху), и замените ее строкой, которая показана в нижней части рисунка.

**Шаг 4.** Воспользовавшись полосой прокрутки, переместитесь в нижнюю часть документа IndexPage.htm к двум следующим строкам:

```
</TD>
</TR>
```

Вставьте между этими строками следующий HTML-код:

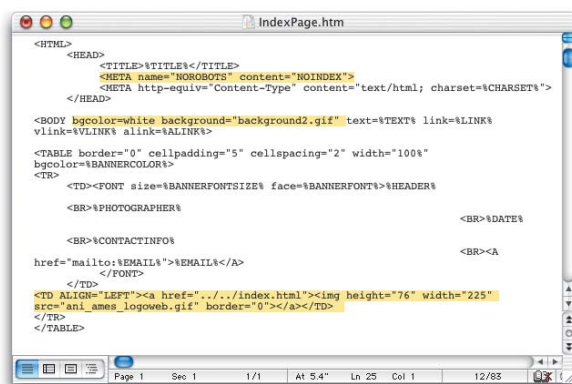
```
<TD ALIGN="LEFT"> <a_
href="../../index.html">
 </a> </TD>
```

Затем необходимо внести следующие изменения. Как показано на рисунке, в первом выделенном фрагменте файла IndexPage.htm внесены дополнительные изменения, чтобы придать Web-странице индивидуальный характер. Во втором фрагменте изменена лишь часть строки кода (которую вы ввели на шаге 3): вместо bgcolor=%BGCOLOR% введено bgcolor=white. В результате фон Web-страницы должен быть белого цвета, а не какого-либо другого, выбранного в программе Photoshop. (На Web-узле Кевина Амса в качестве стандартного цвета фона выбран белый цвет с вертикальными серыми линиями — содержимое графического файла background2.gif.) В результате внесенных изменений во втором

```
<BODY bgcolor=%BGCOLOR% text=%TEXT% link=%LINK%
vlink=%VLINK% _alink=%ALINK%>
```

замените следующей строкой:

```
<BODY bgcolor=%BGCOLOR% background="background2.gif"
text=%TEXT% link=%LINK% vlink=%VLINK% alink=%ALINK%>
```



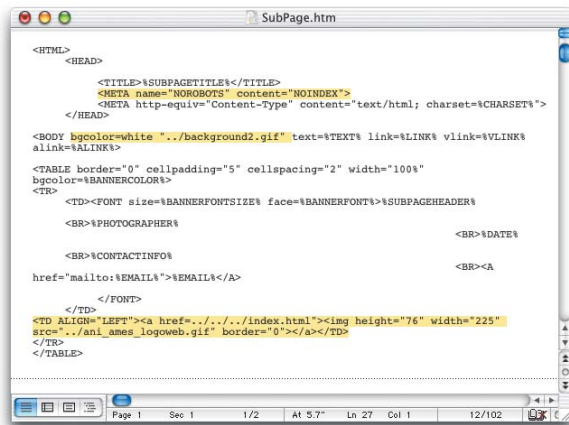
выделенном фрагменте файла IndexPage.htm цвет фона Web-страницы теперь нельзя будет изменить в диалоговом окне Web Photo Gallery. Внесите аналогичные изменения только в том случае, если необходимо, чтобы у всех ваших Web-страниц был один и тот же цвет фона. Третий выделенный фрагмент — это HTML-код, вставленный вами вначале этого шага. В результате его выполнения в правом верхнем углу Web-страницы появится изображение логотипа со ссылкой на домашнюю страницу вашего Web-узла. Этот код содержит имя файла (с изображением логотипа; ani\_ames\_logoweb.gif), его размеры и атрибут для отключения рамки вокруг логотипа (border="0"). Ниже приведены некоторые возможные отличия кода данного примера от кода страниц вашего Web-узла.

1. Обратите внимание на следующий дескриптор строки кода, которую вы ввели вначале данного шага, — `<a href="../../index.html">`. Этот дескриптор означает, что после щелчка на изображении логотипа Web-браузер должен искать домашнюю страницу Web-узла (index.html) двумя уровнями выше текущей папки. Возможно, что вам понадобится исправить этот дескриптор в соответствии с файловой иерархией вашего Web-узла. Помните, что фрагмент кода `../` означает подняться на один уровень вверх. В данном примере домашняя Web-страница расположена двумя уровнями выше, чем файлы страниц Web-галереи.
2. Вполне возможно, что размеры вашего логотипа будут другими. Проверьте размеры этого изображения в Photoshop или Image Ready (Image⇒Image Size) и введите соответствующие значения после знака равенства для атрибутов height и width. В данном примере файл с изображением логотипа назван ani\_ames\_logoweb.gif, который необходимо заменить именем файла с вашим логотипом.

**Шаг 5.** Откройте в программе Word файл SubPage.htm и найдите следующую строку кода:

```
<BODY bgcolor=%BGCOLOR% text=%TEXT% link=%LINK% vlink=%VLINK% alink=%ALINK%>
```

После атрибута bgcolor=%BGCOLOR% введите следующий фрагмент кода: background="../../background2.gif". Дело в том, что Photoshop создает все второстепенные страницы Web-галереи во вложенной папке \pages, а файл background2.gif расположен в основной папке Web-галереи. Таким образом, вы укажете, что файл с фоновым рисунком для каждой второстепенной Web-страницы находится в основной папке, т.е. на один уровень выше. Помните, что фрагмент кода `../` означает подняться на один уровень вверх в файловой иерархии.



**Шаг 6.** Воспользовавшись полосой прокрутки, переместитесь в нижнюю часть документа SubPage.htm к двум следующим строкам:

```
</TD>  
</TR>
```

Вставьте между этими строками следующий HTML-код:

```
<TD ALIGN="LEFT"><a_  
href="../../index.html">  
 </a> </TD>
```

У этой строки есть два существенных отличия от похожей строки, которую вы вводили в файле IndexPage.htm на шаге 4 этой последовательности действий. Обратите внимание, что в этом случае появился еще один



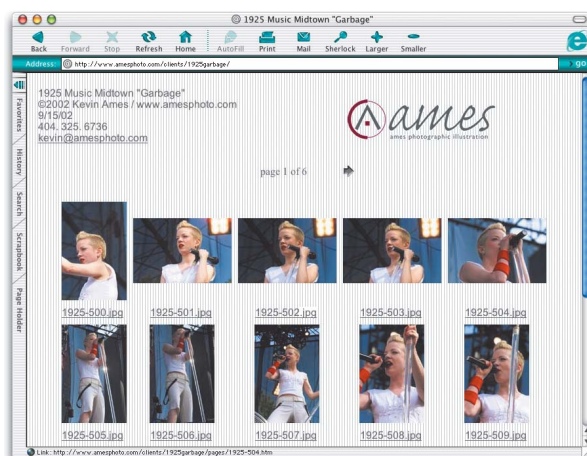
фрагмент (../) в дескрипторе ссылки (<a href="../../index.html">) и в коде его атрибута (scr="../ani\_ames\_logoweb.gif"). Все значения атрибутов, которые вы вводили для файла IndexPage.htm, не должны отличаться от аналогичных значений для файла SubPage.htm. Сохраните этот файл в подкаталоге \Simple.

**Шаг 7.** Скопируйте графические файлы (фоновое изображение и логотипа) в ту папку, в которой будут созданы другие файлы Web-галереи. В данный момент в этой папке должны находиться только эти два файла. Все остальные файлы Photoshop добавит в эту папку в процессе создания Web-галереи.

**Шаг 8.** Создайте Web-галерею в программе Photoshop. Для этого в главном меню программы выберите команду File⇒Automate⇒Web Photo Gallery. Из раскрывающегося списка Style диалогового окна Web Photo Gallery выберите элемент Simple. Затем из раскрывающегося списка Options выберите элемент Banner, введите имя Web-галереи (Site Name), собственное имя (Photographer), контактную информацию (Contact Info). Потом выберите шрифт (Font) и его размер (Font Size) для отображения всех введенных вами данных.

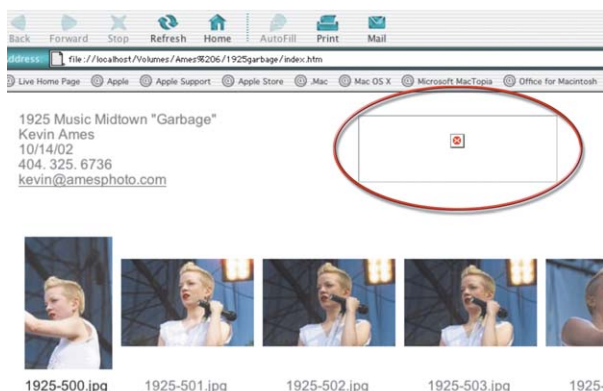
Щелкните на кнопке Choose (на PC — Browse) раздела Folders и выберите папку, в которой находятся файлы изображений будущей Web-галереи. Затем щелкните на кнопке Destination и выберите папку, в которой необходимо создать файлы самой Web-галереи.

Затем измените значения оставшихся параметров Web-галереи, последовательно выбирая из раскрывающегося списка Options элементы Large Images (Большие



изображения), Thumbnails (Эскизы), Custom Colors (Пользовательские цвета) и Security (Безопасность). Обратите внимание, что как для эскизов, так и для больших изображений можно выбирать различные предустановленные и пользовательские размеры (раскрывающийся список Size и одноименное поле). В группе Custom Colors предусмотрены параметры для изменения цвета фона (Background), текстовой информации (Text), цвета ссылки, активизированной в данный момент (Active Link), и цвета ранее активизированной ссылки (Visited Link). Щелкните на кнопке OK, и Photoshop примется создавать Web-галерею в строгом соответствии с установленными вами параметрами.

**Возможные проблемы.** Если на страницах Web-галереи отсутствует фоновый рисунок, а в месте расположения логотипа виден только пустой прямоугольник, убедитесь в том, что соответствующие графические файлы находятся в том же каталоге, в котором созданы файлы Web-галереи. Если страница галереи выглядит так же, как Web-страница, показанная на рисунке, скопируйте файлы с фоновым рисунком и логотипом в папку, в которой созданы файлы Web-галереи. Затем щелкните на кнопке Refresh (Обновить) в окне Web-браузера, и все станет на свои места.

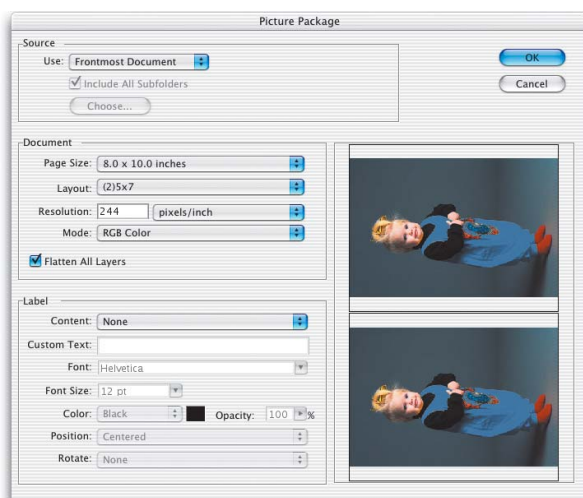


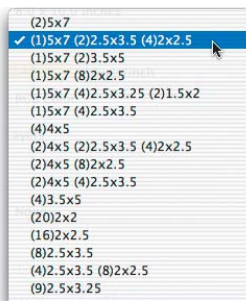


## Печать на одной странице нескольких изображений различных размеров

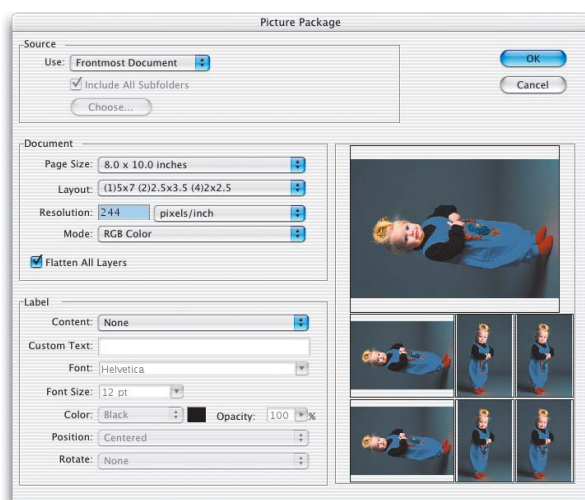
Чтобы сэкономить время и деньги, используйте для окончательной печати выбранных клиентом изображений средство Photoshop Picture Package. Данное средство предназначено для размещения на одной странице нескольких копий одного изображения различных предустановленных размеров. Самое замечательное то, что вам нужно лишь выбрать изображение, а всю остальную рутинную работу по размещению его копий на странице Photoshop выполнит автоматически. Единственное, что вам останется сделать, — это должным образом вырезать распечатанные изображения, поскольку данная процедура выходит за рамки возможностей программы (по крайней мере, на сегодняшний день).

**Шаг 1.** Откройте изображение, несколько копий которого необходимо распечатать на одной странице. Затем в главном меню программы выберите команду **File**⇒**Automate**⇒**Picture Package** (**Файл**⇒**Автоматически**⇒**Пакет изображений**). Появится диалоговое окно Picture Package, которое показано на рисунке. Группа параметров Source (Источник) в верхней части этого диалогового окна предназначена для выбора изображения, которое необходимо распечатать. Если в Photoshop открыто одно или несколько изображений, то по умолчанию предполагается, что нужно распечатать активное в данный момент изображение. Как бы там ни было, но с помощью раскрывающегося списка Use (Использовать) можно выбрать индивидуальный файл (File), папку с изображениями (Folder) или открытое и активизированное в данный момент изображение (Frontmost Document). Размер страницы выбирают из раскрывающегося списка Page Size — 8×10 (выбран по умолчанию), 10×16 или 11×17 дюймов.

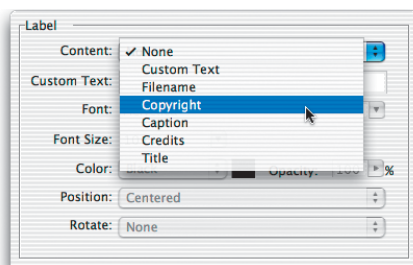




**Шаг 2.** Из раскрывающегося списка Layout (Разметка), элементы которого показаны на рисунке, выбирают размеры изображений и макет их размещения на странице. Для данного примера я выбрал из этого раскрывающегося списка элемент для печати одной копии изображений размером 5×7 дюймов, двух копий размером 2,5×3,5 дюйма и четырех копий размером 2×2,5 дюйма. Естественно, что вы можете выбрать этот или же любой другой элемент раскрывающегося списка Layout.



**Шаг 3.** Выбранный вами макет размещения изображений появится в области предварительного просмотра, расположенной справа в диалоговом окне Picture Package. С помощью параметров Resolution и Mode выбирают соответственно разрешение и цветовую палитру для печати пакета изображений. (В данном примере я выбрал палитру RGB, поскольку намеревался распечатывать на цветном струйном принтере.)



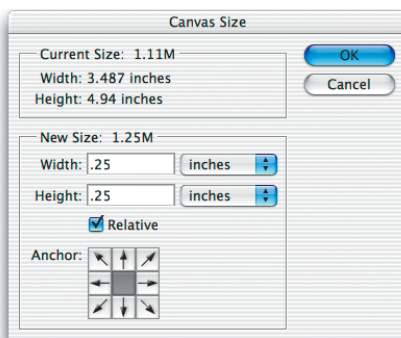
**Шаг 4.** В группе параметров Label (Надпись) выберите надпись к изображениям и ее формат. Помните, что текст надписи появится на каждом из распечатанных изображений. Поэтому, если это итоговая, а не демонстрационная печать изображений, выберите из раскрывающегося списка Content (Содержание) элемент None (Нет). Так же как и в диалоговом окне Web Photo Gallery, все данные для надписей, кроме пользовательского текста (Custom Text), соответствуют значениям параметров диалогового окна File Info (File⇒File Info).



**Шаг 5.** Щелкните на кнопке ОК, и Photoshop в соответствии с выбранными вами параметрами автоматически изменит размеры и развернет изображения, а затем заполнит ими новый документ (как показано на рисунке). Единственный недостаток, на который достаточно часто ссылаются пользователи программы, заключается в том, что средство Picture Package не предоставляет возможность создавать рамку белого цвета вокруг каждого изображения пакета. Но этот недостаток легко исправить вручную, чем мы и займемся на следующем шаге данной последовательности действий.

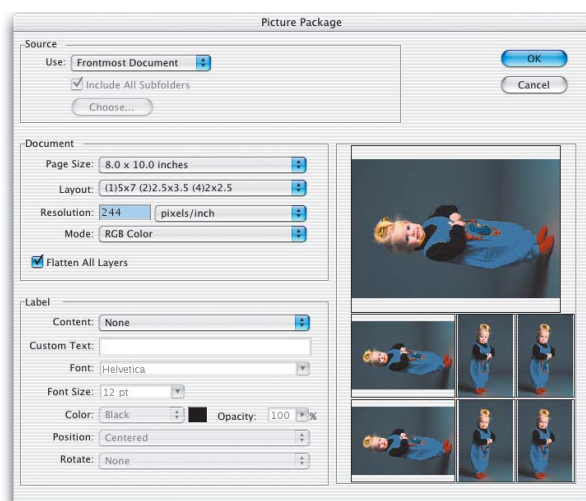
**Шаг 6.** Для того чтобы рамка белого цвета появилась на распечатке пакета изображений, необходимо создать ее вручную для оригинального изображения. Нажмите клавишу <D> для выбора белого цвета в качестве цвета заднего плана. Затем откройте изображение в Photoshop и в главном меню программы выберите команду Image⇒Canvas Size (Изображение⇒Размер холста). В появившемся диалоговом окне Canvas Size установите флажок Relative (Неравнозначно) и введите в полях Width (Ширина) и Height (Высота) необходимые размеры белой рамки (в данном примере размер рамки составляет 1/4 дюйма).

**Шаг 7.** Щелкните в диалоговом окне Canvas Size на кнопке ОК, и вокруг вашего изображения появится рамка белого цвета. Теперь все готово для активизации средства Picture Package. Выберите в главном меню программы команду File⇒Automate⇒Picture Package.





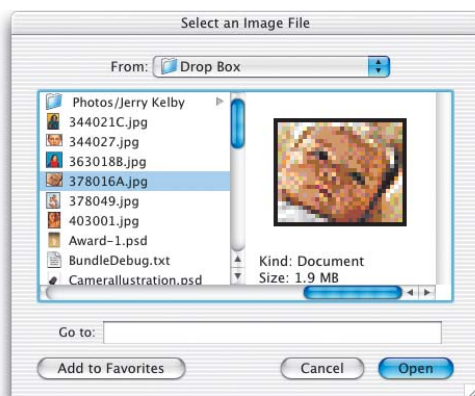
**Шаг 8.** Теперь подготовленный к печати пакет изображений должен выглядеть примерно так, как показано на рисунке, — с белой рамкой вокруг каждой копии изображения (сравните полученный результат с тем, который показан на рисунке к шагу 5). Следует заметить, что в данном случае выбранные для печати размеры изображений останутся неизменными (т.е. в размер 5×7 дюймов, который используется в данном примере, включены и размеры белой рамки), следовательно, изображение на распечатке будет несколько меньшим.



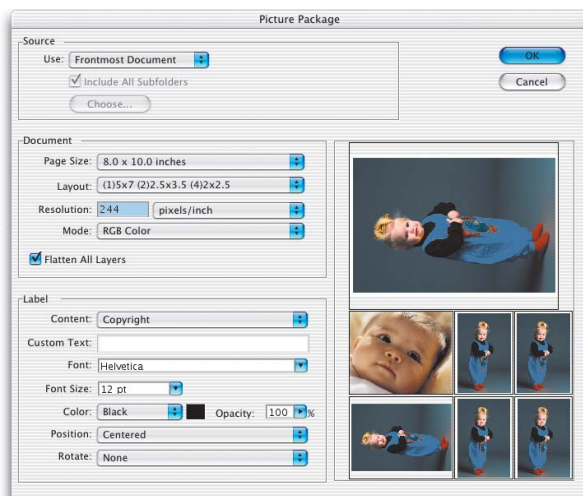
**Шаг 9.** С помощью средства Picture Package можно создать пакет с копиями не одного, а нескольких различных изображений. Например, для того чтобы вместо одной из копий размером 2,5×3,5 дюйма разместить в пакете совершенно другое изображение (и оставить без изменений оставшуюся часть пакета), достаточно щелкнуть на соответствующей копии первого изображения в области предварительного просмотра.



**Шаг 10.** В появившемся диалоговом окне Select an Image File найдите нужный файл изображения и щелкните на его имени.



**Шаг 11.** Щелкните в диалоговом окне Select an Image File на кнопке Open (Открыть), и, как показано на рисунке, выбранное вами изображение появится в области предварительного просмотра диалогового окна Picture Package. Аналогичным образом можно заменить и любое другое изображение.





Хотите — верьте, хотите — нет, но это один из самых часто задаваемых вопросов. Впрочем, это вполне закономерно, поскольку на сегодняшний день нет каких-либо официальных рекомендаций о том, как правильно отправить изображение по электронной почте. Судя по всему, в таких рекомендациях есть острая необходимость, потому что десятки фотографов регулярно отсылают на мой электронный адрес собственные работы (изображения с достаточно высоким разрешением) и, как правило, сталкиваются со следующими проблемами.

1. Размеры файла настолько велики, что превышают установленный провайдерами Internet лимит (следовательно, письмо просто не попадает к адресату).
2. Отправкой файлов слишком больших размеров приходится заниматься целый день.
3. Некоторые пользователи вообще вынуждены отказаться от рассылки, поскольку, как я уже сказал, на сегодняшний день нет каких-либо официальных рекомендаций о том, как правильно отправить изображение по электронной почте.

Принимая во внимание, что официальных разъяснений нет, я предлагаю воспользоваться нижеизложенными “официально-неформальными правилами”.

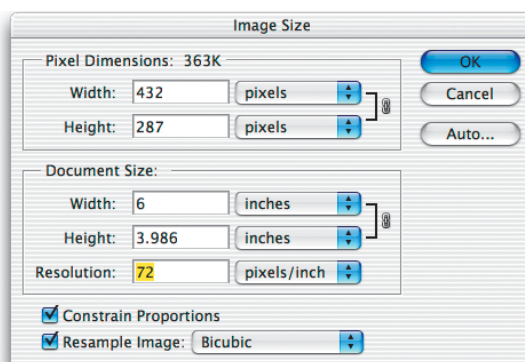
## Как отправить изображение по электронной почте



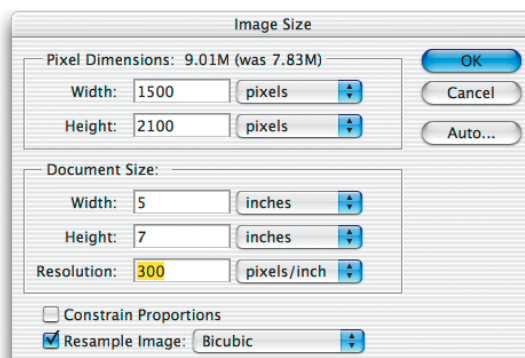
**Шаг 1.** Откройте в Photoshop изображение, которое необходимо отправить по электронной почте. Дальнейшие действия во многом зависят от того, кому адресовано письмо. Если вы собираетесь отослать снимок родным или друзьям, вам следует позаботиться о том, чтобы время, затраченное на загрузку такого письма, было незначительным. Кроме того (очень важный момент), отправленный снимок должен быть отображен в окне самого письма. Дело в том, что я слишком часто встречаюсь с людьми (клиентами), которые не имеют даже представления о том, как сохранить на жестком диске вложенный в электронное письмо файл. Естественно, ваш адресат будет раздосадован, если не увидит долгожданный снимок в теле электронного письма. Впрочем, даже если ваши друзья знают, как сохранить вложенный файл, далеко не у всех установлены приложения, с помощью которых можно было бы посмотреть ваше изображение. Короче говоря, старайтесь сделать так, чтобы ваше изображение поместилось в окне электронного письма.

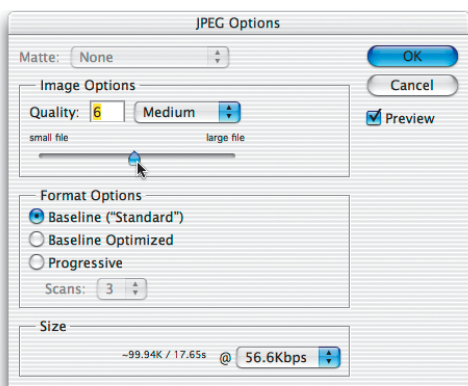


**Шаг 2.** В главном меню программы выберите команду Image⇒Image Size (Изображение⇒Размер изображения). Появится диалоговое окно Image Size. Если ваш снимок предназначен для родных или друзей, в поле Resolution (Разрешение) введите значение, равное 72 ppi, а в полях Width (Ширина) и Height (Высота) значения не больше 8 и 5 дюймов (в данном случае большее значение имеет ширина изображения, а не его высота; поэтому значение параметра Width не должно превышать 8 дюймов). Изображение с подобными ограничениями в размерах и разрешении будет загружаться достаточно быстро и поместится в окне электронного письма.



**Шаг 3.** Если вы намерены отправить электронное письмо заказчику ваших работ (который знает, как сохранить вложенный файл на жестком диске, а затем распечатать его содержимое), тогда разрешение изображения должно быть выше (от 150 до 300 ppi, в зависимости от ваших требований к качеству). Однако в этом случае нельзя менять физические размеры, поскольку вы отправляете изображение человеку, который не собирается просматривать его на экране монитора (кстати, в этом случае разрешения 72 ppi вполне достаточно), а намерен сохранить вложенный файл на жестком диске, а затем распечатать его.





**Шаг 4.** Как правило, по электронной почте отправляют файлы изображений в JPEG-формате. Для того чтобы сохранить файл в этом формате, выберите в главном меню программы команду File⇒Save As (Файл⇒Сохранить как). Из раскрывающегося списка Format появившегося диалогового окна Save As выберите элемент JPEG (\*.JPG; \*.JPEG; \*.JPE) и щелкните на кнопке Save (Сохранить). На экране появится диалоговое окно JPEG Options, которое показано на рисунке. JPEG-формат предоставляет возможность манипулировать качеством изображения, от которого зависит размер его файла. Для того чтобы изменить качество изображения, введите необходимое значение в поле Quality диалогового окна JPEG Options. При этом следует руководствоваться единственным правилом: чем выше качество изображения, тем больше размер файла и тем больше потребуется времени на его загрузку.

Размеры изображения — 5×7 дюйма; разрешение — 300  
Формат — JPEG; качество — 12  
Размер файла — 2,2 Мбайт (время загрузки составляет приблизительно 7 минут)

Размеры изображения — 5×7 дюйма; разрешение — 150  
Формат — JPEG; качество — 12  
Размер файла — 656 Кбайт (время загрузки — меньше 2 минут)

Размеры изображения — 5×7 дюйма; разрешение — 300  
Формат — JPEG; качество — 6  
Размер файла — 253 Кбайт (время загрузки — меньше 1 минуты)

Размеры изображения — 5×7 дюйма; разрешение — 150  
Формат — JPEG; качество — 6  
Размер файла — 100 Кбайт (время загрузки — 18 секунд)

**Шаг 5.** Ваша задача заключается в следующем: отправить по электронной почте вашему клиенту файл как можно меньшего размера (для быстрой загрузки последнего), но постараться сохранить при этом приемлемое качество изображения. Чем быстрее загружается файл, тем хуже качество изображения. Поэтому вам чаще всего придется искать компромиссное решение. Чтобы в начальной стадии поиска компромисса облегчить вам жизнь, на рисунке приведены данные одного и того же изображения размером 5×7 дюймов, но с различным временем загрузки, которое зависит от выбранного разрешения и коэффициента сжатия (качества) JPEG-формата. Обратите внимание, что на загрузку последнего изображения нужно всего лишь 18 секунд при коммутируемом доступе к Internet.



#### КЕВИН АМС

Кевин Амс — профессиональный фотограф, получивший степени “Искусный мастер” и “Инструктор по фотографии” от Ассоциации профессиональных фотографов (PPA), сопредседатель одного из комитетов Ассоциации профессиональных фотографов и руководитель группы, занимающейся коммерческой рекламой. Кевин является инструктором по цифровой фотографии на ежегодных собраниях членов Национальной ассоциации профессионалов Photoshop (*PhotoshopWorld*) и часто публикуется в журнале *Photoshop User*. В снимках, сделанных Кевином, отчетливо прослеживается яркая индивидуальность талантливого человека, поэтому его работы никогда не остаются без внимания. С ним можно связаться по следующим адресам: [www.amesphoto.com](http://www.amesphoto.com); E-mail: [kevin@amesphoto.com](mailto:kevin@amesphoto.com).

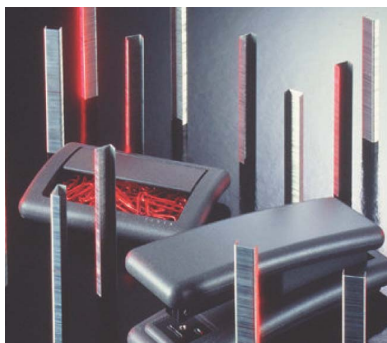


#### ДЖЕК ДЕВИС

Джек в соавторстве написал отмеченный наградой справочник по Photoshop *The Photoshop Wow! Book*. Кроме того, большое количество книг, посвященных цифровым изображениям, над которыми Джек работал в качестве дизайнера/фотографа и помощника редактора, не раз были отмечены разнообразными наградами. Джек Девис читает лекции на ежегодных семинарах Национальной ассоциации профессионалов Photoshop, организовал свой собственный семинар *Wow! Seminar Tour*, а также ведет семинары по цифровой фотографии в учебном заведении Lepp Institute of Digital Imaging. Если Джек не работает в студии, значит, он со своей цифровой камерой находится на пляже в Полинезии и снимает прелести местных пейзажей. Web-страницы Джека Девиса можно найти в Internet по следующим адресам: [www.software-cinema.com/wow](http://www.software-cinema.com/wow) и [www.peachpit.com/wow](http://www.peachpit.com/wow).

### ДЖИМ ДИ-ВИТЕЙЛ

На протяжении 25 лет Джим Ди-Витейл работает в Атланте фотографом и инструктором по фотографии. Последние 10 лет Джим вплотную занимается цифровой фотографией и компьютерными фотоиллюстрациями, выполняя заказы рекламных агентств и общенациональных корпораций. Его цифровые снимки опубликованы во многих изданиях, среди которых *Graphics Photo Print*, *Archive Magazine*, *Creativity*, *Professional Photographer*, *PEI*, *Digital Output Magazine* и *Photo District News*. Джим читает лекции на следующих семинарах и конференциях: *Seybold*, *Photo Plus*, *PhotoshopWorld*, *Imaging USA*, *ASMP*, *HOW Design* и на Всемирном конгрессе профессиональных фотографов (World Council of Professional Photographers). Кроме того, Джим Ди-Витейл пишет статьи о цифровой съемке для журнала *Photoshop User*. Познакомиться с работами Джима Ди-Витейла можно в Internet по адресу [www.DiVitalePhoto.com](http://www.DiVitalePhoto.com).



### КЭРОЛ ФРИМЕН

Кэрол Фримен — очень одаренный фотограф; она предпочитает снимать окружающую нас природу и использует для этого все свое мастерство как в фотографии, так и в графическом дизайне. Работы Кэрол были опубликованы во многих изданиях, среди которых *The 2002 Audubon Wildflower Calendar*, *Kew Magazine*, *Nikon World Magazine* и многие другие. Как фотографа Кэрол Фримен спонсирует фирма Nikon. Кроме того, Кэрол приглашают в качестве лектора в фирму *Fuji Photo Film USA* для проведения семинаров на тему о загадочных и увлекательных тонкостях съемки окружающей природы. Работы Кэрол неоднократно отмечались наградами, из последних можно отметить *Graphics Design USA* и награду *Бронзового саммита* за ее работы *In Beauty* и *I Walk*. По утверждению Кэрол, самые счастливые для нее минуты наступают во время работы, когда она ищет материал для очередного снимка. С Кэрол можно связаться по следующему номеру: 847-404-8508.







### ВИНСЕНТ ВЕРСЕЙС

Фотограф Винсент Версейс в 1998 году получил награду *Computerworld Smithsonian Award* в номинации Media Arts & Entertainment, а в 2001 году награду *Shellenberg fine art*. Некоторые работы Винсента стали постоянными экспонатами музея американской истории. Кроме того, фотографии Винсента Версейса опубликованы в таких изданиях, как *Shutterbug*, *Studio Design and Photography*, *Professional Photographer*, *Petersen's Photographic*, *Popular Photography* и *PC Photo*. Работы Винсента рекомендованы к публикации следующими известными агентствами: *United Talent Agency*, *William Morris Agency*, *International Creative Management*, *Creative Artists Agency*, *Gold/Miller* и *Bluetrain Entertainment*. Винсент Версейс — разноплановый фотограф, и вы можете его встретить где угодно: на крышах небоскребов и на кухне в придорожной закусочной.



### РИЧАРД ЛО-ПИНТО

Около 30 лет профессиональная деятельность Ричарда Ло-Пинто связана с фирмой Nikon, Inc. (Ричард — вице-президент фирм *SLR Camera System*, *35 mm*, *APS* и *Pro Digital Products for Nikon*.) Ричард Ло-Пинто начал фотографировать еще в десятилетнем возрасте и с тех пор оттачивает свое мастерство, пристально отслеживая динамику развития фотоиндустрии. Он использует в своих работах каждое новое технологическое усовершенствование фототехники; разрабатывает маркетинговую политику компании, что способствует увеличению объема продаж ее продукции. Ричард имеет непосредственное отношение к появлению на свет всех зеркальных фотоаппаратов фирмы Nikon, начиная с камеры Nikon F3, а в последнее время руководил проектами по созданию программы Capture и таких моделей цифровых зеркальных фотоаппаратов, как D1X, D1H и D100. Кроме того, Ричард руководит несколькими программами компании Nikon, Inc., среди которых Nikon Professional Services и Nikon School, предназначенные для профессиональной поддержки фотографов.

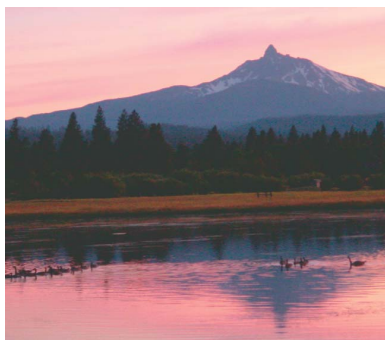
## ДЖИМ ПАТТЕРСОН

Джим Паттерсон, свободный писатель и фотограф с пятидесятилетним стажем (да, половина столетия), посвящает большую часть времени своему любимому делу — пишет статьи и, конечно же, фотографирует. Перу Джима принадлежит статья "The Digital Camera", опубликованная в *Mac Design Magazine*; кроме того, его статьи постоянно публикуются в журнале *Photoshop User*. Джим Паттерсон в качестве инструктора принимает участие в ежегодных семинарах *PhotoshopWorld* и ведет еженедельную колонку Web-ресурса [www.PlanetPhotoshop.com](http://www.PlanetPhotoshop.com), посвященную цифровой фотографии. Ему принадлежит множество обзорных статей о цифровых фотоаппаратах, в том числе статья, посвященная печати цифровых изображений на цветном струйном принтере, которая была опубликована в журналах *Photoshop User* и *Mac Design Magazine*. Кроме того, он написал новеллу *The Thirteen*. Живет Джим Паттерсон вместе со своей женой Бетти в городе Ларго, штат Флорида.



## ДЭВИД МОСЕР

Ранее Дэвид, увлеченный лошадьми, проводил много времени, фотографируя этих благородных животных, и после многочисленных публикаций его работ в журналах, посвященных соответствующей тематике, зарекомендовал себя как профессиональный фотограф. Затем, прежде чем стать одним из основателей Web-портала [MacCentral.com](http://MacCentral.com), скрупулезно изучал искусство фотографии. Теперь Дэвид — издатель журнала *Capture User* (который принадлежит фирме Nikon, Inc.) и руководитель административной службы в фирме KW Media Group. Фотография по-прежнему занимает в жизни Дэвида Мосера одно из первостепенных мест. В настоящее время Дэвид чаще фотографирует пейзажи и различные концерты. Кстати говоря, его работы вы можете найти в различных книгах, посвященных программе Photoshop.



## **ОБЛОЖКА**

Фото Кевина Амса (Kevin Ames), Ames Photographic Illustration ([www.amesphoto.com](http://www.amesphoto.com))

Модель — Elona (агентство L'Agence)

Пайги Шнайдер (Paige Schneider) — грим-агентство CREWS

Л.Джей. Адамс (L.J. Adams) — художественное оформление и стилизация (агентство CREWS)

Стейси Дженкинс (Stacey Jenkins) и Николь Джонс (Nicole Jones) — ассистенты стилиста

Саммер Сипос (Summer Sipos), Джастин Ла-Роуз (Justin LaRose) — ассистенты фотографа

## **DIGITALVISION**

Огромное спасибо фирме Digital Vision ([www.DigitalVisiononline](http://www.DigitalVisiononline)), которая предоставила в наше распоряжение прекрасные фотографии и позволила загружать эти снимки с Web-узла, посвященного данной книге ([www.scottkelbybooks.com/digibookphotos.html](http://www.scottkelbybooks.com/digibookphotos.html)).

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДАННЫЕ**

Автор и его дизайнерская группа использовали для создания книги компьютеры Macintosh, в том числе Power Mac G4 733 МГц, Power Mac G4 с двухпроцессорной платформой 1,25 ГГц; Power Mac G4 с двухпроцессорной платформой 500 МГц; Power Mac G4 400 МГц, а также iMac. В процессе работы использовались мониторы фирм LaCie, Sony и Apple.

Верстка книги выполнена с помощью программы QuarkXPress 5.0. В качестве графической станции использовался компьютер Power Mac G3 с внешним накопительным устройством объемом 60 Гбайт фирмы LaCie; для записи данных на компакт-диски использовался пишущий накопитель TDK veloCD 32X CD-RW.

## **INTERNET-РЕСУРСЫ**

### **ScottKelbyBooks.com**

На Web-узле, адрес которого приведен ниже, вы найдете информацию о других книгах Скотта Келби, посвященных графике и компьютерам Macintosh. Если вас интересуют персональные данные Скотта, посетите Web-узел по адресу [www.scottkelby.com](http://www.scottkelby.com).

<http://www.scottkelbybooks.com>

### **Национальная ассоциация профессионалов Photoshop (NAPP — National Association of Photoshop Professionals)**

Ассоциация создана и функционирует для пользователей программы Adobe® Photoshop®. На этом популярном Web-узле размещена информация о курсах, образовательных методиках и новостях, касающихся Photoshop.

<http://www.photoshopper.com>

### **Фирма KW Computer Training Videos**

Скотт принимал активное участие в создании целой серии компьютерных видеороликов (всего более 20), предназначенных для обучения работе с программой Photoshop. Каждый ролик посвящен изучению отдельной темы. Более подробную информацию вы найдете на Web-узле фирмы KW Computer Training Videos.

<http://www.photoshopvideos.com>

### **Книга Хитрости и секреты работы в Photoshop 7**

Скотт Келби также является автором бестселлера *Хитрости и секреты работы в Photoshop 7*, вышедшего в "Издательском доме "Вильямс". Подробности об этой книге вы найдете на Web-узле по указанному ниже адресу

<http://www.williamspublishing.com>

### **Adobe Photoshop Seminar Tour**

Скотт Келби — директор одних из самых популярных в США семинаров *Adobe Photoshop Seminar Tour*. Дату ближайших семинаров, а также их расписание можно найти на Web-узле по нижеуказанному адресу <http://www.photoshopseminars.com>

### **PhotoshopWorld**

*PhotoshopWorld* — одно из крупнейших собраний членов Национальной ассоциации профессионалов Photoshop, посвященных исключительно работе с программой Photoshop. Скотт Келби является техническим директором, директором по обучению и инструктором этих семинаров. <http://www.photoshopworld.com>

### **PlanetPhotoshop.com**

Данный Web-узел насыщен последними новостями, методиками, тематическими обзорами и разнообразными статьями о программе Photoshop. Данные Web-узла обновляются ежедневно. Кроме того, на этом Web-узле есть масса ссылок на другие ресурсы в Internet, посвященные программе Photoshop. <http://www.planetphotoshop.com>

### **PhotoshopHallofFame.com**

Web-узел посвящен достойным персонам, чье искусство использования Photoshop внесло наиболее весомый вклад в процесс совершенствования этой программы и в процесс формирования общности ее приверженцев. <http://www.photoshophalloffame.com>

### **KelbysNotes.com**

Скотт Келби написал специальное программное дополнение, чтобы непосредственно в окне Photoshop вы могли получить ответ на любой из 100 наиболее часто задаваемых вопросов. Для этого достаточно в меню *How Do it?* программы Photoshop найти интересующий вас вопрос и щелкнуть мышью — подробный ответ на поставленный вопрос появится в отдельном диалоговом окне. <http://www.kelbysnotes.com>

### **Журнал Mac Design Magazine**

Скотт Келби также является главным редактором журнала *Mac Design Magazine*, который предназначен для пользователей компьютеров Macintosh и посвящен работе с графикой. Этот журнал представляет собой своеобразное учебное пособие, в разделах которого даны практические рекомендации по работе с Photoshop, Illustrator, QuarkXPress, Dreamweaver, GoLive, Flash, Final Cut Pro и многими другими программами. Кроме того, журнал изобилует подсказками, описанием различных приемов и комбинаций клавиш, так необходимых для эффективной работы с вашим любимым приложением. <http://www.macdesignonline.com>

# ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

- 1**  
16-битовый режим, 145
- А**  
Adobe InDesign, 173
- С**  
Camera Raw, 154  
СМΥК, 130
- D**  
Digimarc, 336
- E**  
EPS, 173  
Exchangeable Image File Data, 33
- F**  
File Browser, 21
- J**  
JPEG 2000, 158
- P**  
PostScript, 173
- R**  
RAW-формат, 151
- W**  
Web Photo Gallery, 349
- A**  
Автоматическая установка уровней, 135  
Автоматический контраст, 135  
Автоматическое кадрирование, 68  
Альфа-канал, 179
- Б**  
Баннер, 347  
Быстрая маска, 268
- B**  
Выбор градиента, 265  
Выравнивание изображений, 72
- Г**  
Градиент, 265
- Д**  
Детальная информация о снимке, 39  
Дополнительный коллаж, 28
- Ж**  
Желтый оттенок зубов, 214
- З**  
Запись компакт-дисков, 23  
Защита изображений, 330
- И**  
Изменение размеров изображений, 77  
Изменение цвета волос, 202  
Инструмент  
  Add Anchor Point, 170; 171  
  Brush, 101  
  Burn, 149; 198  
  Clone Stamp, 239; 246  
  Color Sampler, 122  
  Crop, 62  
  Custom Shape, 330  
  Dodge, 149; 198  
  Edge Highlighter, 163  
  Eraser, 105; 247  
  Eyedropper, 117  
  Healing Brush, 185  
  History Brush, 98; 164  
  Lasso, 91  
  Magic Wand, 103  
  Measure, 73  
  Pen, 166  
Интенсивность размытия, 89
- K**  
Кадрирование изображений, 58  
Канал Lightness, 282  
Карта памяти, 22  
Коллаж, 29  
Команда  
  Edit⇒Fade Auto Color, 136  
  Edit⇒Fade Gaussian Blur, 90  
  Edit⇒Fade Healing Brush, 231  
  Edit⇒Preset Manager, 65  
File⇒Automate⇒Batch, 310  
File⇒Automate⇒Contact Sheet II, 24  
File⇒Automate⇒Picture Package, 354  
File⇒Automate⇒Web Photo Gallery, 345; 352  
File⇒File Info, 333  
Filter⇒Blur⇒Gaussian Blur, 89; 112; 190; 251  
Filter⇒Digimarc⇒Embed Watermark, 337  
Filter⇒Digimarc⇒Read Watermark, 340  
Filter⇒Extract, 162  
Filter⇒Liquify, 225; 236  
Filter⇒Noise⇒Add Noise, 251  
Filter⇒Sharpen⇒Unsharp Mask, 208; 302  
Filter⇒Stylize⇒Emboss, 317; 331  
Filter⇒Stylize⇒Find Edges, 319  
Image⇒Adjustment⇒Hue/Saturation, 105  
Image⇒Adjustments⇒Auto Color, 135  
Image⇒Adjustments⇒Curves, 118  
Image⇒Adjustments⇒Hue/Saturation, 134; 215  
Image⇒Adjustments⇒Levels, 96  
Image⇒Calculations, 290  
Image⇒Canvas Size, 272  
Image⇒Crop, 66  
Image⇒Duplicate, 177  
Image⇒Image Size, 82  
Image⇒Mode⇒8 Bits/channel, 148  
Image⇒Mode⇒CMYK Color, 130  
Image⇒Mode⇒Duotone, 293  
Image⇒Mode⇒Grayscale, 283  
Image⇒Mode⇒Lab Color, 282  
Image⇒Mode⇒RGB Color, 89  
Image⇒Rotate Canvas⇒Arbitrary, 73  
Image⇒Trim, 68; 276  
Large with Rank, 40



Select⇒All, 67  
Select⇒Feather, 92; 133; 184  
Select⇒Inverse, 176; 270  
Select⇒Load Selection, 174  
Select⇒Reselect, 174  
Select⇒Save Selection, 174  
View⇒Show⇒Grid, 74  
Window⇒Actions, 83  
Window⇒File Browser, 31  
Window⇒History, 97; 150  
Window⇒Layers, 165; 197  
Window⇒Tool Presets, 63

## Л

Ластик, 105  
Линиатура растра, 299

## М

Маскирование, 162  
Метаданные, 34  
Морщины, 194  
Муар, 111

## Н

Наборы цветовых параметров, 116  
Недоэкспонированный снимок, 94  
Непрозрачность, 95

## О

Обрезка изображений, 58  
Окно  
Add Noise, 251  
Calculations, 290  
Canvas Size, 272  
Clipping Path, 172  
Color Balance, 202  
Color Settings, 116  
Duotone Options, 293  
Emboss, 317  
Fade, 231  
Feather Selection, 92; 112; 184  
File Browser, 31  
File Info, 333  
Gaussian Blur, 89; 190

Halftone Screens, 299  
Hue/Saturation, 105; 134  
Image Size, 82  
Levels, 92  
New Action, 83; 308  
New Layer, 198  
Personalize Digimarc ID, 337  
Picture Package, 354  
Quick Mask Options, 269  
Save Selection, 174  
Trim, 69  
Unsharp Mask, 208; 270  
Watermark Information, 340  
Web Photo Gallery, 352

Отправка изображений  
по электронной почте, 359

## П

Пакетное переименование  
файлов, 45  
Палитра  
Actions, 83  
Channels, 89; 174; 306  
Gradient Picker, 265  
History, 97; 150  
Info, 125  
Layers, 197; 251  
Панель  
Navigation, 33  
Options, 62  
Preview, 33  
Thumbnail View, 37  
Параметры цвета, 116  
Поворот изображения, 49  
Последние изменения, 97  
Предварительный просмотр, 33  
Предустановленные размеры, 54

## Р

Ранг изображения, 40  
Растушевка, 92  
Режим наложения пикселей, 183; 332  
Ретушь снимков пожилых людей, 242

## С

Свободная трансформация, 80; 107; 234  
Сглаживание тонов кожи, 220  
Сглаживание цветовых переходов, 90  
Секущий контур, 172  
Сетка, 75

## Т

Трапецеидальное искажение, 107

## У

Удаление веснушек и прыщей, 190  
Удаление жировых складок, 236  
Удаление изображений, 50  
Удаление морщин, 196  
Удаление темных кругов под глазами, 186  
Улучшение отображения бровей и ресниц, 210  
Устранение физических изъянов кожи, 182

## Ф

Фон изображения, 70  
Формат EPS, 173  
Фотофильтр, 262

## Ц

Цветовой баланс, 202  
Цифровая защита, 336  
Цифровой шум, 88

## Ч

Четкость изображения, 302  
Четкость контуров областей изображения, 316  
Четкость освещенности изображения, 314

## Э

Эскиз, 37  
Эффект “красных глаз”, 100  
Эффект движения, 254

*Научно-популярное издание*

**Скотт Келби**

## **Справочник по обработке цифровых фотографий в Photoshop**

Литературный редактор *И.А. Попова*

Верстка *Т.А. Корзун*

Художественный редактор *С.А. Чернокозинский*

Корректоры *З.В. Александрова, Л.А. Гордиенко,  
О.В. Мишутина, Л.В. Чернокозинская*

Издательский дом “Вильямс”  
101509, г. Москва, ул. Лесная, д. 43, стр. 1  
Изд. лиц. ЛР № 090230 от 23.06.99  
Госкомитета РФ по печати

Подписано в печать 28.10.2003. Формат 70х100/16.  
Гарнитура Pragmatica. Печать офсетная.  
Усл. печ. л. 29,7. Уч.-изд. л. 24,6.  
Тираж 3500 экз. Заказ № .

Отпечатано с диапозитивов в ФГУП “Печатный двор”  
Министерства РФ по делам печати,  
телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.  
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр., 15.