

# ХИТРОСТИ PHOTOSHOP



Искусство  
создания  
фотореалистичных  
монтажей  
Полноцветное издание



# ХИТРОСТИ PHOTOSHOP



Данное издание содержит уроки профессионального иллюстратора, которые научат вас, как получить максимальный эффект от использования Photoshop. Каждый раздел занимает разворот страницы и описывает конкретный, применяемый на практике прием иллюстрирования, давая вам порцию нужной информации в полноцветном, очень наглядном и доступном формате.

Книга является одновременно и техническим руководством, и школой художественного мастерства. Она полностью укомплектована новыми идеями, которые могут быть использованы при работе в программе Photoshop версии 6, 7 или CS.

От других эту книгу отличает тот факт, что Стив Кэплин шаг за шагом показывает, как перейти от проблемы к ее решению при создании фотореалистичных изображений, с точки зрения иллюстратора, имеющего большой опыт выполнения работы на заказ в сжатые сроки.

Стив Кэплин является художником-иллюстратором, редактором журнала MacUser, а также автором книг и журналистом.

Узнать новости, увидеть обновления и пообщаться в форуме с другими читателями вы можете на сайте:

[www.howtocheatinphotoshop.com](http://www.howtocheatinphotoshop.com)

## «Горячие» клавиши

Как и во всех программах, в Photoshop есть различные комбинации «горячих» клавиш. Ниже приведены самые основные из них.

### Инструменты

Уменьшение/увеличение кисти .....	[ / ]
Более мягкая/более жесткая кисть .....	Shift [ / ]
Временное переключение на инструмент <b>Move</b> .....	⌘ ctrl
Временное переключение на инструмент <b>Dodge</b> при выбранном инструменте <b>Burn</b> .....	⌘ alt
<b>Move, Marquee, Lasso, Pen</b> .....	V M L P
<b>Brush, Stamp, Burn, Smudge</b> .....	B S O R
Непрозрачность 10%, 20%... 100% .....	1, 2 ... 0
Непрозрачность 35% .....	3 5

### Слои и выделение

Перемещение слоя вниз/вверх .....	⌘ ctrl [ / ]
Выделение слоя ниже/выше .....	⌘ alt [ / ]
Смещение выделения на 1 пиксель .....	← → ↑ ↓
Смещение выделения на 10 пикселей .....	Shift ← → ↑ ↓
Переключение между режимами слоя .....	Shift + / -
Заполнение основным цветом .....	⌘ alt Delete
Заполнение цветом фона .....	⌘ ctrl Delete
Открытие диалогового окна <b>Fill</b> .....	Shift ⌘
Установка цветов по умолчанию на черный/белый .....	D
Перемена местами основного цвета и цвета фона .....	X
Блокировка прозрачности слоя .....	/
Растушевка выделения .....	⌘ ⌘ alt ctrl D
Вход/выход из режима <b>Quick Mask</b> .....	Q
Слитая копия .....	⌘ Shift ctrl Shift C

### Просмотр

Скрытие всех палитр .....	Tab
Переключение между нормальной/серой/черной рабочей областью .....	F
Увеличение/уменьшение масштаба .....	⌘ ctrl + / -

### Работа с диалоговыми окнами

Загрузка предыдущих установок .....	⌘ alt + команда меню
Ослабление последнего фильтра .....	⌘ Shift ctrl Shift ⌘
Увеличение/уменьшение значения .....	↑ ↓
Увеличение/уменьшение значения на 10 .....	Shift ↑ ↓



О хитростях .....	ix
-------------------	----

Благодарности .....	xii
---------------------	-----

Как пользоваться этой книгой .....	1
------------------------------------	---

## 1 Выделение ..... 3

Основы выделения .....	4
Инструменты Lasso и Magic Wand .....	6
Quick Mask 1: лучшее выделение .....	8
Quick Mask 2: советы и хитрости .....	10
Quick Mask 3: трансформации .....	12
Pen: еще мощнее .....	14
Применение инструмента Pen .....	16
Избавление от кромок .....	18
Блокировка и загрузка .....	20
Обнаружение и замена .....	22
Цвет по пунктам .....	24
Замена цвета .....	26
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Умелая настройка .....	28

## 2 Скрытие и отображение ..... 31

Групповая терапия: режимы слоя .....	32
Маски слоя 1: пересечения .....	34
Маски слоя 2: прозрачность .....	36
Маски слоя 3: мягкие кромки .....	38
Маски слоя 4: сглаживание .....	40
Песочные часы .....	42
Смешивание 1: мощь огня .....	44
Смешивание 2: вид самолета .....	46
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Графические планшеты .....	48

## 3 Настройка изображения ..... 51

Тени и подсветка .....	52
Кривые .....	54
Выравнивание цветов с помощью инструмента Curves .....	56
Смена основного цвета .....	58
Многослойное усиление .....	60
Увеличение резкости: Unsharp Mask .....	62
Естественное заживление .....	64
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Начало работы .....	66



<b>4 Составление сцены</b>	69
Расположение определяет все	70
Об относительности: взаимодействие	72
Я положил на тебя глаз	74
Политика вседозволенности	76
Назад на передний план	78
Работа с перспективой	80
Урок по объектам	82
Монтаж в трех измерениях	84
Люди и автомобили	86
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Цифровые камеры	88
<b>5 Свет и тень</b>	91
Тени на земле	92
Тени на стене	94
Настроение, свет и акцент	96
Составные затененные объекты	98
Сокрытие очевидного	100
Источники видимого света	102
Романтический свет свечи	104
Затенение с помощью инструментов Dodge и Burn	106
Затенение с использованием режимов света	108
Работа со светом: идеальный неон	110
Изображения на экране	112
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Источники изображений	114
<b>6 Тела и головы</b>	117
Установка головы	118
Подгонка оттенков кожи	120
Подгонка зернистости фотографии	122
Комбинирование частей тела	124
Идеальная прическа	126
Создание развевающихся волос	128
Проблема облысения	130
Борода и щетина	132
Процесс старения	134
Смена одежды	136
Все видно по глазам	138
Изменение выражения лица	140
Сон	142
Раскрашивание черно-белых изображений	144
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Свободный художник	146
<b>7 Блестящие поверхности</b>	149
Удивительная упаковка	150
Кровь и плоть	152
Вода, вода, кругом вода	154
Снег и сосульки	156



Стакан прохладной воды .....	158
Создание жука под стеклом .....	160
Стекло: преломление .....	162
Стекло: отражение .....	164
Размещение предметов в бутылках .....	166
Отражение на подиуме .....	168
Стекло: все вместе .....	170
Сквозь грязные окна .....	172
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Палитра Actions .....	174

## 8 Металл, дерево и камень .....

Металл с помощью кривых .....	178
Металл с помощью корректирующих слоев .....	180
Металл с помощью стилей слоя .....	182
Металл с помощью эффектов освещения .....	184
Подробнее об эффектах освещения .....	186
Ржавчина, грязь и гниль .....	188
Чеканка с помощью EyeCandy .....	190
Отражение на лезвии ножа .....	192
Фотографирование блестящих объектов .....	194
Токарное искусство .....	196
Приятное впечатление .....	198
Лакированный паркет .....	200
Философский камень .....	202
Высечение слов в камне .....	204
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Суть иллюстрации .....	206

## 9 Бумага и ткань .....

Как создавать денежные потоки .....	210
Судить о книге по обложке .....	212
Бумага: сложение и смятие .....	214
Складки и изгибы .....	216
Режем и рвем .....	218
Состаривание фотографий .....	220
Развевающийся флаг .....	222
Создание волокна .....	224
Лента и скотч .....	226
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Апгрейд и замена .....	228

## 10 Третье измерение .....

Добавление объема плоской картинке .....	232
Открытый и закрытый ящики .....	234
Подгонка под существующую перспективу .....	236
Выполнение коробок .....	238
Оборачивание этикеток по кривой .....	240
Редактируемый текст на трехмерной поверхности .....	242
Рисование труб и проводов .....	244
Фильтр 3D Transform: ящики .....	246
Фильтр 3D Transform: цилиндры .....	248



# Содержание

Приложения 3D-моделирования .....	250
Дистанционное, но под управлением .....	252
Кусок торта .....	254
Dimensions: фрагменты и детали .....	256
Феномен .....	258
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Исправление реальности .....	260

## **11** Гиперреализм .....

Размытие скоростью .....	264
Дополнительные техники размытия .....	266
Бьем стекла .....	268
Разбиваем предметы .....	270
Хаос и загроможденность .....	274
Падение карточного домика .....	276
Стать терминатором .....	278
Обложка этой книги .....	282
ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Этика фотомонтажа .....	288



# О хитростях

## Зачем нужна еще одна книга по Photoshop

В большинстве книг, посвященных программе Photoshop, подробно объясняется, как работает каждое диалоговое окно, инструмент или меню. В них описано, как малейшие изменения значений параметров и переменных влияют на изображение.

Однако авторы этих изданий не ставят перед собой цель показать, как использовать Photoshop для выполнения определенной задачи, а именно для создания изображений, выглядящих как реальные фотографии.

Фотореализм подразумевает выполнение совершенного и реалистичного монтажа. Очень часто на монтажах мы можем видеть, что головы и тела отличаются по цвету, а в группе людей, помещенных вместе в монтаж, нет контакта глаз или взаимодействия. На мой взгляд, это непростительно: некоторые фотографы могут зарабатывать себе на жизнь, создавая непритязательные, эмоционально неокрашенные фотографии, но если это делают художники, занимающиеся фотомонтажом, они наверняка забыли большинство основных правил. Картинка должна рассказывать историю, а это предполагает наличие ритма, композиции и взаимодействия между составляющими элементами.

## Что такое хитрые приемы

Я использовал слово «хитрости» в названии этой книги по двум причинам. Во-первых, я описываю, как сделать изображения максимально похожими на фотографии. В этом контексте применение хитрых приемов подразумевает создание фотореалистичных иллюстраций без необходимости работы в студии.

Кроме того, к хитрым приемам я отношу использование «горячих» клавиш, которые помогут вам работать быстрее и с меньшими усилиями. Часто при объяснении техник Photoshop описываются скучные, сложные операции, на выполнение которых потребуется длительное время.

Я же предлагаю более быстрые подходы для достижения тех же результатов. Благодаря им художники, ограниченные жесткими сроками, смогут забыть о разнице между качественной работой и работой, выполненной вовремя.





4 Основы выделения

6 Инструменты Lasso и Magic Wand

8 Quick Mask 1: лучшее выделение

10 Quick Mask 2: советы и хитрости

12 Quick Mask 3: трансформации

14 Pen: еще мощнее...

16 Применение инструмента Pen

18 Избавление от кромок

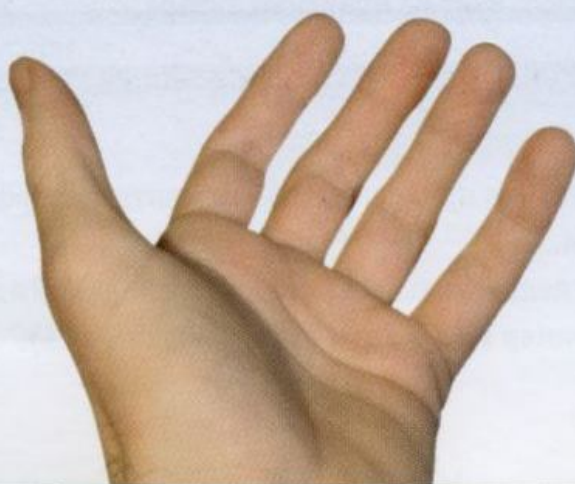
20 Блокировка и загрузка

22 Обнаружение и замена

24 Цвет по пунктам

26 Замена цвета

28 ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Умелая настройка





# 1 Выделение

Приемы, описанные в этой книге, рассчитаны на пользователей, уже имеющих определенные навыки работы в Photoshop. В следующих главах мы обсудим методы работы, включающие изменение выделений и применение маски Quick Mask и инструмента Pen для создания кривых Безье. Первая часть данной главы поможет освежить знания тех, кто знаком с этими основополагающими техниками, и изложит основы тем, кто еще не работал с ними.

Позже мы подробнее разберем, как работать со слоями и модифицировать их, не выбирая предварительно кисть: для этого существует множество методов. Один из них, например, – выборочное изменение цвета, которое полностью осуществляется в диалоговом окне.



## Основы выделения

**Р**абота в Photoshop начинается с создания выделения. Здесь показаны некоторые основные сочетания клавиш, которые каждому пользователю данной программы следует знать как свои пять пальцев. Даже если вы ненавидите заучивать клавиатурные сочетания, вам придется сделать это, чтобы увеличить эффективность своей работы и обучения. Используя «горячую» клавишу, указанную в шаге 8, вы можете получить временный доступ к инструменту **Move** (Переместить) в процессе работы с другими инструментами выделения. Это позволяет легко перемещать слои при рисовании, выделении или работе со шрифтами, когда у вас нет доступа к панели инструментов.



**1** Обычное выделение из угла в угол затрудняется при использовании инструмента **Elliptical Marquee** (Овальная область) из-за невозможности определения воображаемого угла. Нажав клавишу **Shift** **Alt** перед началом выделения, вы сможете начертить его из центра. Выделенная область показана слева.



**2** Удерживая клавишу **Shift** **Alt** до начала второго выделения, вы удалите его из первоначального. Убедитесь, что клавиша нажата до начала выделения, иначе оно будет создано из центра. Здесь мы удалили выделение с крышки центральной части колеса, оставив лишь обод.



**6** Если вам трудно удерживать комбинацию из этих трех клавиш одновременно, воспользуйтесь инструментом **Quick Mask** (Быстрая маска). Для этого нажмите клавишу **Q**, после чего вы перейдете в режим **Quick Mask**. На последующих шести страницах вы прочтете подробное описание этого полезного метода выделения. Выделения в режиме **Quick Mask** эквивалентны выделенным областям, заданным в шагах 1–5, и показаны на соответствующих рисунках. Выделенные области отмечаются красным цветом, а невыделенные остаются без изменений, что позволяет точно определить, где располагается конечное выделение. Маска точно соответствует выделенной области, как видно в примерах на этой странице.



**7** Если вы перетаскиваете выделенную область при активном инструменте выделения, то переместите только само выделение, но не его содержимое.





**3** Удерживание клавиши **alt** вычитает область из выделения, а клавиши **Shift** — добавляет ее к нему. Убедитесь, что клавиша нажата до начала выделения. Удерживая эту клавишу, мы можем вернуть крышке внутреннее кольцо из области, выделение которой было удалено.



**4** Вот что произойдет, если мы объединим обе кнопки. Удерживание сочетания клавиш **alt Shift** создает пересечение нового выделения с предварительным, в результате чего выделяется область их наложения. Здесь первоначальное эллиптическое выделение пересекается с новым, прямоугольным.



**5** Немногие знают, что клавиша пробела позволяет перетаскивать выделение при его создании, а это бывает весьма полезным при выделении таких областей, как эллипс крышки колеса. Здесь мы использовали этот прием для смещения выделения в сторону.



## СОВЕТ

Выделения могут быть так слегка смещены, что вы не заметите. Если вы нажмете клавишу с изображением стрелок, вы сможете сместить выделение на один пиксель. Но если вы будете удерживать клавишу **Shift**, выделение переместится сразу на десять пикселей. Если вы будете удерживать также клавишу **ctrl**, вместе с выделением будет перемещаться и его содержимое.



**8** Для временного переключения на инструмент **Move** удерживайте клавишу **ctrl** до начала перетаскивания. Теперь вместе с выделением будет перемещено и его содержимое.



**9** Удерживая также клавишу **alt**, вы создадите копию содержимого выделения, оставив первоначальное выделение на месте, однако убедитесь, что клавиша нажата до перетаскивания.



**10** Вы можете продолжить создание копий, отпуская и удерживая кнопку мыши, не отпуская при этом клавишу **alt**.



## Инструменты Lasso и Magic Wand

**И**нструмент **Lasso** (Лассо) появился в программах компьютерной графики около двадцати лет назад, но и сегодня он далек от идеала. Созданное им выделение получается грубым и неаккуратным, и его лучше оставить для корректировки выделений, осуществленных другими способами.

Однако благодаря малоизвестным комбинациям клавиш вы откроете новую способность этого инструмента – вычерчивать прямые линии. Вы увидите использование этого приема в шагах 6 и 7.

**Magic Wand** (Волшебная палочка) – мощный универсальный инструмент для выделения областей одного тонального диапазона, который широко используется для удаления несложного заднего фона. Иногда выделение стремится «протечь» в области, которые вы не хотите выделять, заставляя вас уделять более пристальное внимание этому процессу и быть готовыми впоследствии исправлять результат.





**1** Эта простая сцена как будто предназначена для инструмента **Magic Wand**: она содержит ровный белый задний фон. Но даже простое выделение может иметь неожиданные последствия.



**2** Начните со щелчка по белой области вне фигур. (Заметьте, что основное изображение стало светлее, так что мы можем видеть границы выделения более четко.)



**6** Хотя выбор инструмента **Lasso** может показаться очевидным для создания выделения «от руки», он работает в полную силу при выделении объектов, состоящих из прямых линий, таких как этот забор. Удерживайте клавишу 

 и щелкните один раз в каждом углу каждой планки, щелкая также от нижней точки одной планки до нижней точки другой. Используя эту клавишу, мы заставим инструмент **Lasso** чертить прямые линии между указанными точками.





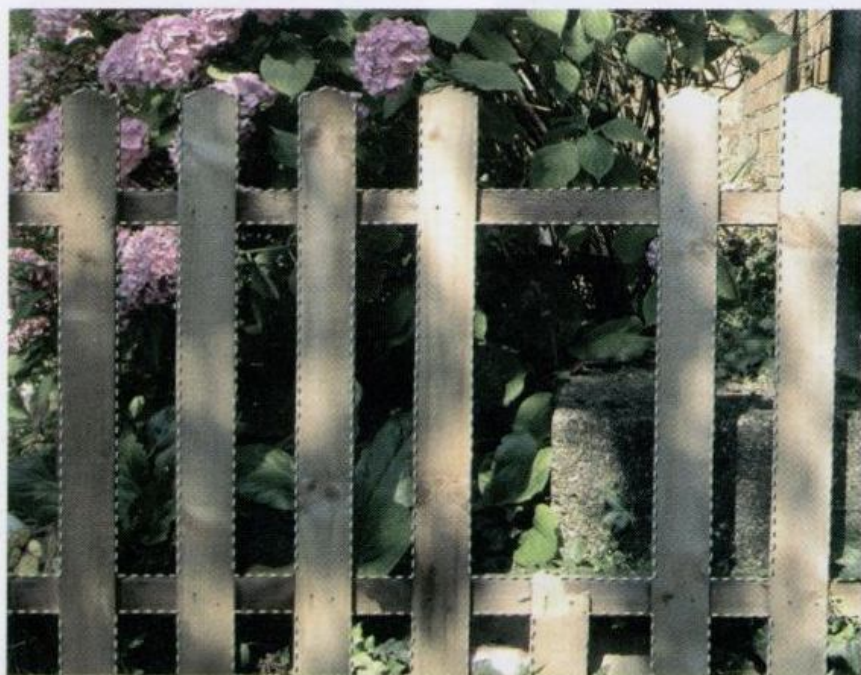
**3** Область между ногами не была включена в выделение, и поэтому мы должны, удерживая клавишу **Shift**, щелкнуть по ней и добавить ее к выделению.



**4** Пока мы выделили все, кроме тел. Нам необходимо инвертировать выделение, нажав сочетание клавиш **Ctrl+Shift+I**, чтобы выделить сами тела.

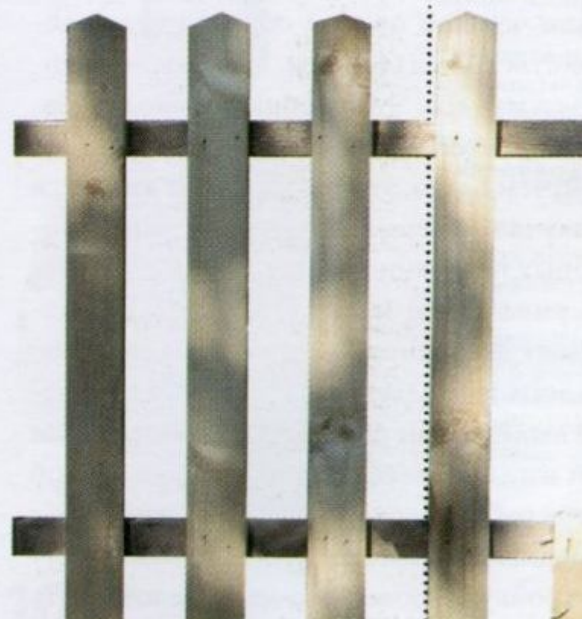


**5** Заметьте, что первоначальное выделение инструментом **Magic Wand** «протекает» на лист бумаги и воротники рубашек. Это легко исправить, применив инструмент **Lasso** и удерживая клавишу **Shift**.



**7** Теперь добавим горизонтальные планки. Удерживайте клавишу **Shift** и, щелкнув по первой точке, нажмите и удерживайте также **Alt**, после чего продолжайте указывать точки, как и прежде. Убедитесь, что вы не нажимаете

клавишу **Alt** перед началом задания точек, иначе вы будете вычитать новое выделение из прежнего (см. предыдущую страницу для получения более подробной информации о работе этих клавиш). Теперь изгородь выделена полностью.

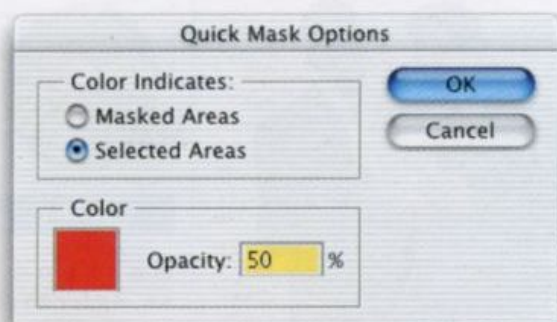


## СОВЕТЫ

Настройка **Tolerance** (Допуск) инструмента **Magic Wand** влияет на диапазон выделенных цветов. Чем выше допуск, тем шире диапазон выделенных цветов, которые будут делиться одинаково при щелчке по ним. Для более подробного использования инструментов смотрите также документацию к программе. Если вы установили допуск равное 32, то выделите все, если это необходимо.



## Quick Mask 1: лучшее выделение

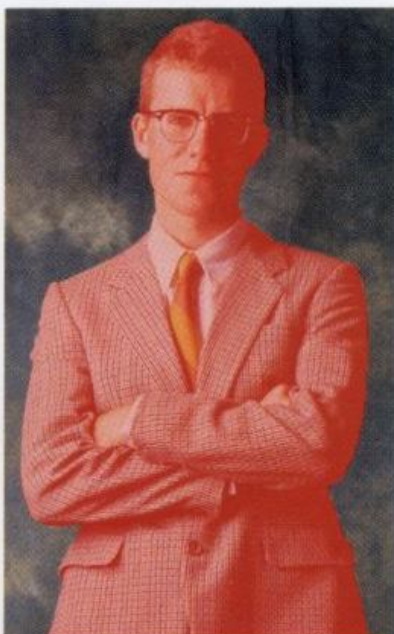


**Quick Mask** – самый мощный инструмент для выделения в Photoshop. Он отмечает выделенную область красной маской, через которую вы можете видеть выделение. При выходе из режима **Quick Mask** помеченная область выделяется. В режиме **Quick Mask** при раскрашивании черным цветом области будут добавляться к выделению, а белым – вычитаться из него. Это упрощает обводку любых объектов. Более быстрый и управляемый, чем **Lasso**, этот инструмент является наилучшим решением для ситуаций, подобных показанной здесь.

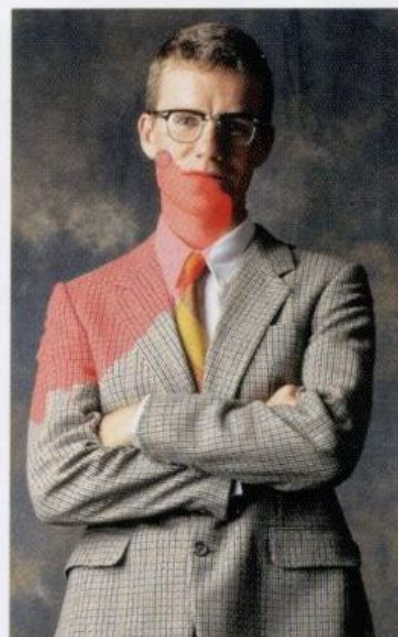
По умолчанию маска **Quick Mask** окрашивает замаскированные (невыведенные) области, накладывая красный цвет и оставляя выделенные области прозрачными. На мой взгляд, более предпочтителен другой метод работы, при котором подсвечивается выделяемая область. Чтобы изменить эту настройку, необходимо дважды щелкнуть по пиктограмме **Quick Mask** (в нижней части панели инструментов, под переключателями цветов заднего и переднего планов) и использовать установки, показанные выше.



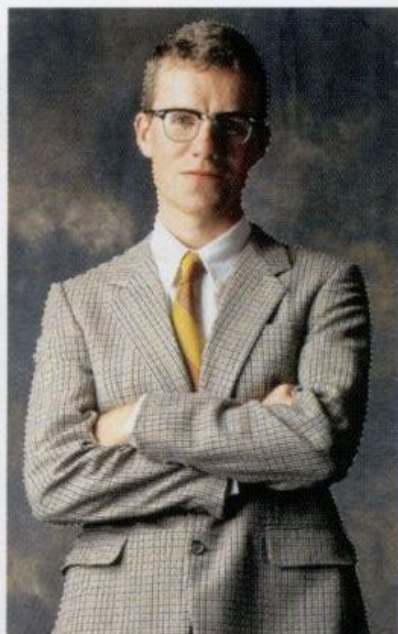
**1** Это изображение трудно выделить с помощью инструмента **Lasso** и невозможно с **Magic Wand** – задний фон и само изображение слишком сложны. Нажмите клавишу **Q** для входа в режим **Quick Mask** и начала выделения.



**6** Обведя основную фигуру, мы можем перейти к деталям. Уменьшите размер кисти, нажимая клавишу **F** до тех пор, пока она не станет достаточно маленькой для удобной обводки деталей.



**2** Используя жесткую кисть, обведите контур фигуры изнутри. Нет необходимости раскрашивать всю фигуру за один раз, так что время от времени отпускайте кнопку мыши, чтобы сделать перерыв.



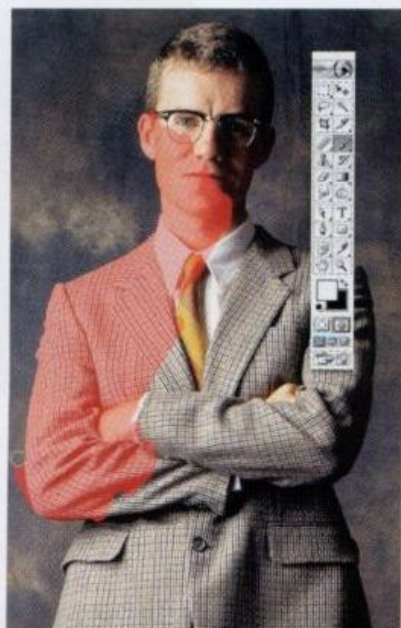
**7** Выполнив выделение, выйдите из режима **Quick Mask**, нажав еще раз клавишу **Q**. Выделение будет отображаться в виде знакомой вам линии с анимацией «черные муравьи». Теперь вы можете нажать сочетание клавиш **Ctrl+J** (или **Cmd+J**), чтобы создать новый слой, содержащий выделение.



# Quick Mask 1: лучшее выделение



**3** Обычная ошибка, которую вы можете допустить, – зайти за края фигуры при ее обводке, как показано на этом рисунке (на локте). Нажатие кнопки **Undo** (Отменить) приведет к потере всего выделения. Для исправления этой ошибки есть лучший метод.



**4** Чтобы убрать лишнее выделение, смените основной цвет с черного на белый (используйте «горячую» клавишу **X**). Закрасьте ошибочный фрагмент и нажмите снова клавишу **X**, чтобы переключиться обратно к черному цвету и продолжить выделение.



**5** Вам не стоит излишне беспокоиться о точности обводки на этом этапе – достаточно выделить основную фигуру. Трудоемкие области, такие как уши и воротник, могут быть обработаны позже.



**8** Когда задний фон удален, можно заметить, что правая часть изображения затенена слишком сильно, чтобы работать с ней. Здесь мы снова можем использовать маску **Quick Mask**, чтобы выделить затененную область.



**9** Войдите в режим **Quick Mask**, снова нажав клавишу **Q**. На этот раз используйте большую мягкую кисть. Теперь, закрашивая тень, мы создаем выделение с мягкими краями. Закончив выделение, выйдите из режима **Quick Mask**, нажав **Q**.



**10** Так как выделение имеет мягкие края, мы можем использовать любой из стандартных инструментов подменю **Adjustment** (Корректировка) для осветления тени (здесь использовался инструмент **Curves** (Кривые)) без четкого перехода к исправленной области.



## СОВЕТ

Вы можете использовать жесткие, и мягкие кисти в том же сеансе работы с инструментом **Quick Mask**. Например, при выделении изображения собаки возьмите мягкую кисть для обводки шеи, а жесткую для обводки носа и пасти. Использование мягких кистей аналогично выделению инструментом **Lasso** с растушевкой, однако кисти более управляемы.



## Quick Mask 2: советы и хитрости



**Q**uick Mask – лучший инструмент для создания сложных выделений, особенно живых существ, не имеющих жестких прямых границ. Переключаясь между большими и маленькими кистями, вы выполните обводку даже самых трудоемких объектов без особых усилий. Еще более интересно использование различных оттенков помимо черного и белого цветов. Раскрашивая серым цветом, мы создаем полупрозрачную маску: чем темнее оттенок, тем менее прозрачным будет получившееся выделение. Данный метод имеет определенные преимущества при выделении таких объектов, как это насекомое, имеющее непрозрачное тело и лапки, но полупрозрачные крылья. Использование полупрозрачного выделения сделает весь эффект более убедительным, когда мы поместим осу на новый задний фон: увеличенная прозрачность создает ощущение, что объект принадлежит этому новому окружению.

**1** Войдите в режим Quick Mask, нажав клавишу **Q**. Начните с использования жесткой кисти для обводки основного тела осы. Не беспокойтесь из-за лапок на этом этапе – мы добавим их позже. Помните, что если вы сделаете ошибку, то всегда сможете исправить ее, сменив основной цвет на белый и закрасив фрагмент.



**4** Перейдем к лапкам. Переключитесь на меньшую кисть (достаточно жесткую) и аккуратно обведите каждую лапку. Вы можете изменять размер кисти, используя клавишу **]** для увеличения размера на шаг или **[** – для уменьшения.



**7** Теперь выйдите из режима Quick Mask и нажмите сочетание клавиш **Ctrl+J**, чтобы создать из этого выделения новый слой. Когда мы спрячем нижние слои, то увидим несколько небольших дефектов: некоторая часть заднего фона осталась на крыльях.





**2** Мы могли бы просто закрасить центральную часть тела, но для больших выделений это займет много времени. Здесь мы поступили проще: использовали инструмент **Magic Wand** для выделения средней части, после чего расширили выделение (**Select** → **Modify** → **Expand** (Выделить → Изменить → Расширить)) на 4 пикселя, закрыв границы.



**5** Перед раскрашиванием области крыльев, необходимо переключиться с черного цвета на серый, чтобы придать крыльям прозрачность. Выберите его в палитре **Swatches** (Образцы) и с помощью большей кисти закрасьте крылья.



**8** Самый простой способ исправить это – стереть лишние области с помощью инструмента **Eraser** (Ластик) с жесткими краями. При желании вы можете вернуться в режим **Quick Mask** и подправить маску, но обычно это не стоит дополнительных усилий.



**3** Теперь заполните это новое выделение основным цветом (используйте комбинации **Delete** **alt** **Delete** и снимите выделение, сделанное инструментом **Magic Wand** (сочетание клавиш **⌘ D** **ctrl D**). Этот прием полезен, в частности, для больших изображений.



**6** В отличие от крыльев, лапки не должны быть полупрозрачными – так что переключитесь обратно к черному цвету (нажмите клавишу **D**) и, выбрав небольшую кисть, закрасьте лапки там, где они видны через крылья.



**9** Поскольку мы выделили область крыльев со встроенной прозрачностью, то можем частично видеть сквозь них, когда помещаем осу на другой фон, что делает сцену более реалистичной.



## СОВЕТ

Почему просто не р красить кры в шаге 5 кист с более вы кой прозра ностью, вме использован серого цве Потому, ч в этом слу нам пришло бы закрас вать кажд крыло за од раз, не отп ка я кноп мыши. Нов штрихи буд накладыват ся на прежн создавая бол темные обла (и, следовате но, меньш прозрачнос в области пер сечения.



## Quick Mask 3: трансформации



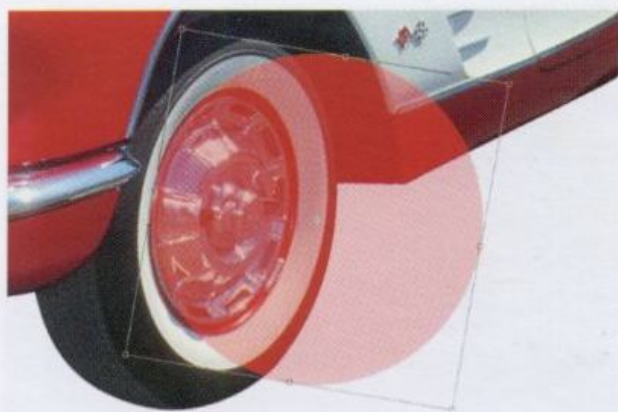
**В** режиме **Quick Mask** вы можете использовать стандартные инструменты трансформации, так же как и инструменты рисования. Это позволяет упростить выделение таких сложных областей, как, например, диск колеса этого спортивного автомобиля, расположенный под углом. Несмотря на то что диск имеет форму эллипса, угол, под которым он сфотографирован, делает невозможным его выделение с помощью стандартного инструмента **Elliptical Marquee** (Овальная область). Однако с помощью маски **Quick Mask** можно легко справиться с этой задачей.

Маска **Quick Mask** может использоваться для создания любых форм. Совместное применение прямоугольников с жесткими гранями и гладких окружностей позволяет получить форму таблетки гораздо быстрее, чем, например, при настройке радиусов для инструментов группы **Shape** (Форма).

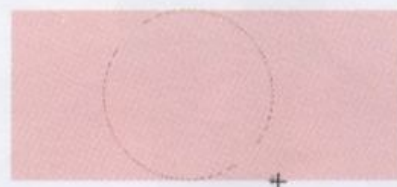
Существует гораздо больше применений **Quick Mask**, чем описано здесь. Возьмите себе в привычку использовать ее при всех выделениях, и вскоре вы будете вознаграждены за ваши усилия.



**1** Диск колеса этого автомобиля представляет собой точный круг, сфотографированный под косым углом. Однако инструмент **Elliptical Marquee** работает только в ортогональных осях — вы не сможете создать наклонный эллипс, как требуется в этом случае.



**4** Войдите в режим **Free Transform** (Свободная трансформация), нажав сочетание клавиш **Ctrl+T** (или **Cmd+T**). Вокруг окружности появятся границы выделения — нет необходимости создавать дополнительное выделение. Перетащите круг так, чтобы одна граница касалась границы диска, и поверните его на нужный угол.



**7** Здесь описан простой и быстрый метод создания формы таблетки заданного размера. Во-первых, начертите прямоугольник нужной высоты и нажмите клавишу **Q**, чтобы войти в режим **Quick Mask**. Выберите инструмент **Elliptical Marquee** и установите указатель мыши точно на верхней границе прямоугольника. Удерживая клавишу **Shift**, перетащите указатель так, чтобы эллипс касался нижней границы прямоугольника.



# Quick Mask 3: трансформации



**2** Для начала начертите инструментом **Elliptical Marquee** окружность в любом месте изображения (удерживайте клавишу **Shift** для получения равных осей). Если вы не можете найти инструмент **Elliptical Marquee**, щелкните и удерживайте кнопку инструмента **Marquee** на панели инструментов и выберите его в выпадающем меню.



**5** Теперь протяните противоположную опорную точку так, чтобы она касалась противоположного края диска. То же самое выполните для верхнего и нижнего краев. Здесь вам, возможно, потребуется подкорректировать угол наклона эллипса для точного соответствия форме крышки.



**8** Если вы начали и закончили в нужных точках, то окружность будет иметь высоту прямоугольника. Отпустите кнопку мыши раньше клавиши **Shift** и используйте инструмент **Move** (нажмите клавишу **V** и удерживайте **⌘** **alt**) для перемещения копии при перетаскивании круга к концу прямоугольника. Удерживайте также клавишу **Shift** для горизонтального перемещения.



**3** Теперь войдите в режим **Quick Mask**, нажав клавишу **Q**. Созданная окружность закрасится красным цветом, обозначающим точное расположение выделения на изображении.



**6** Установив точно эллипс, нажмите клавишу **Enter**, чтобы выйти из режима **Free Transform**, после чего снова нажмите клавишу **Q** для выхода из режима **Quick Mask**. Теперь вы можете переместить диск или создать на его основе новый слой.



**9** Теперь отпустите и снова нажмите клавишу **⌘** **alt**. Удерживая клавишу **Shift**, перетащите окружность к другому концу прямоугольника. Выйдя из режима **Quick Mask** (нажав опять клавишу **Q**), вы получите выделение в форме таблетки, которое можете залить или заштриховать по своему желанию.



## СОВЕТ

Вы можете спросить, почему мы в пользу Quick Mask не Transform Select (Трансформировать выделение). Потому, что достаточно сложно точно расположить границу, когда она соскакивает из бегущих «черных маркшейв». При использовании режима Quick Mask, напротив, выделение не деление в виде цельного блока, как красное, а черное, который раздо провидеть нижележащее изображение.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ

MAC WIN BO



## Pen: еще мощнее...



**И**нструмент **Pen** (Перо) – один из ключевых инструментов, доступных художнику-иллюстратору не только в Photoshop, но и в Illustrator, FreeHand, а также во многих других программах.

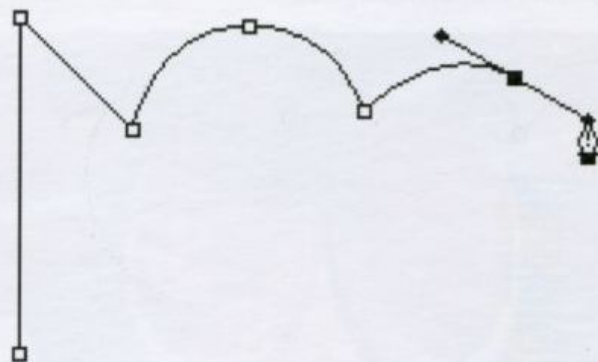
Данный инструмент создает контуры с помощью кривых Безье (названных в честь французского дизайнера, который разработал их, как гласит легенда, для проектирования корпуса Citroen 2CV в 1930 году). Уникальность кривых Безье заключается в том, что вы можете заставить обычную кривую принимать любую форму: они легко редактируются после создания, так что вам не придется беспокоиться о совершенстве изгибов – их можно настроить позже.

Контуры, создаваемые инструментом **Pen**, выполняют еще одну весьма полезную функцию: их можно использовать для создания контуров вырезания, которые затем будут сохранены в файле документа. Большинство контуров в коллекции прилагаемого к книге компакт-диска выполнены таким образом.

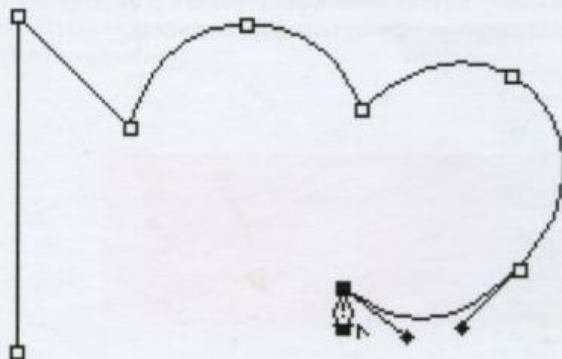
Здесь и на следующих страницах я попытаюсь помочь вам освоить этот необходимый для создания точных выделений инструмент.



**1** Чтобы начертить инструментом **Pen** прямую линию, просто щелкните в двух точках. Если вы хотите ограничить линию по горизонтали, вертикали или углу 45°, удерживайте клавишу **Shift** перед щелчком по второй точке.

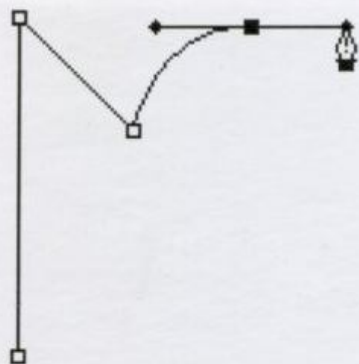


**4** Так как в шаге 3 мы щелкнули по точке без перетаскивания, то при создании следующей точки (с щелчком и перетаскиванием) кривая выйдет из предыдущей под острым углом и не будет гладкой.



**7** Если вы задали в точке гладкую кривую, перетащив указатель, то можете преобразовать ее в угловую точку, удерживая клавишу **alt** и щелкнув по ней еще раз. Вы можете также преобразовать угловую точку обратно в сглаженную кривую, щелкнув по ней и перетащив указатель.

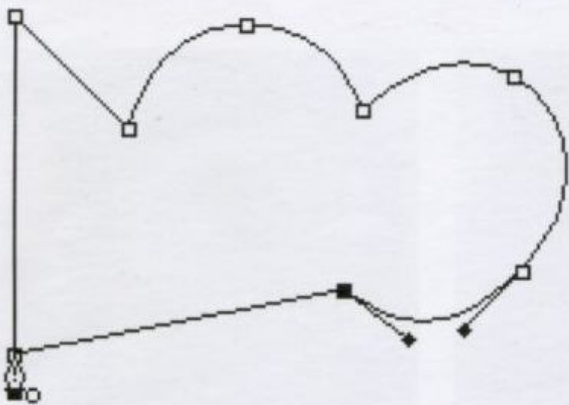




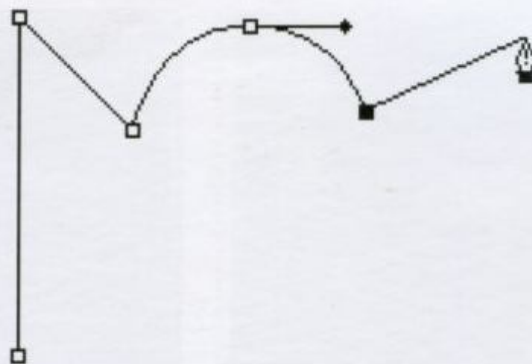
**2** Если после щелчка вы не отпустите кнопку мыши, а протянете указатель, то получите кривую линию. В этом заключается суть инструмента **Pen**: кривые определяются опорными точками (точки, по которым вы щелкаете) и управляющими векторами, устанавливающими направление и силу изгиба.



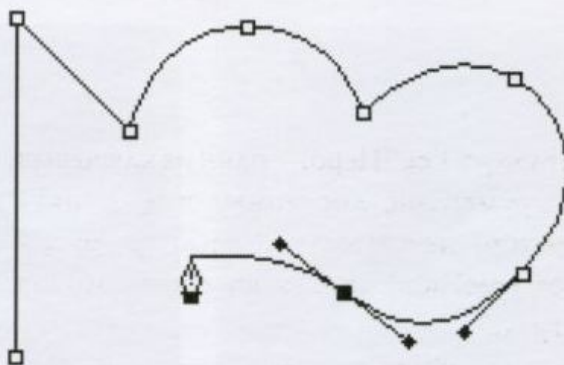
**5** Управляющие векторы действуют как касательные к кривой, не пересекая ее, а выполняя роль поверхностей, от которых «отскакивает» кривая. Точки должны быть расположены в местах, где кривая меняет свое направление.



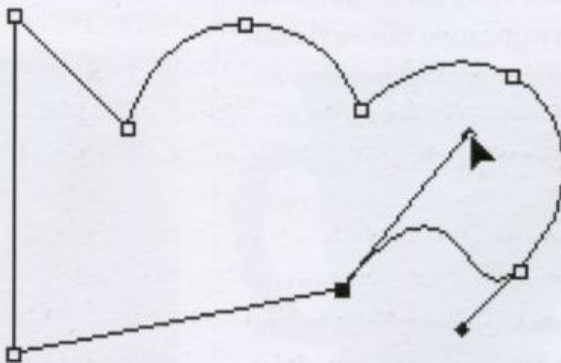
**8** Когда вы щелкнете второй раз по начальной точке, контур будет закрыт и опорные точки исчезнут, оставив только линию контура. Вы можете оставить контур открытым, если, например, хотите закрасить его с помощью инструментов рисования (см. раздел «Рисование труб и проводов» в главе 10).



**3** Каждый раз при щелчке и перетаскивании указателя вы получаете кривую. Точка, установленная на предыдущем шаге, показывает, как ведет себя кривая по обе ее стороны. Но если вы просто щелкнете мышью без перетаскивания, то создадите угловую точку.



**6** Иногда управляющие векторы кажутся пересекающимися кривую – но только в том случае, если она имеет S-образную форму, как показано на рисунке. На самом деле векторы остаются касательными к каждой стороне кривой.



**9** Чтобы настроить контур, перемещайте опорные точки, управляющие векторы или саму кривую. Удерживайте клавишу **⌘** **ctrl** для перемещения точек при выбранном инструменте **Pen** или нажимайте клавиши **Shift** **A** для выбора инструмента выделения контуров (заполненный инструмент – для выделения всего контура, а пустой – для отдельных точек).



## СОВЕТ

Вам необязательно закрывать контур перед коррекцией: просто удерживайте клавишу **ctrl** в любой момент при рисовании, чтобы получить доступ к инструменту выделения контура. Использование этого для перемещения опорных точек и их векторов. Отпустив клавишу, вы можете продолжить вычерчивание контура.



## Применение инструмента Pen

**Н**а предыдущей странице мы рассмотрели основы применения инструмента **Pen**. Здесь приведено небольшое пошаговое описание процесса обводки простого объекта: вы найдете это изображение на компакт-диске, сопровождающем книгу, так что можете повторить процесс самостоятельно.

Мы имеем дело с составным контуром, содержащим один элемент внутри другого. Вам не придется настраивать управляющие векторы внутреннего контура, чтобы вычестить его из основной обводки: Photoshop сделает все автоматически.



**1** Начните со щелчка по первой точке, расположенной под ручкой чашки, после чего щелкните и протяните точку в нижней части, обводя прямолинейный участок.



**2** Теперь щелкните и протяните точку в нижней точке контура: перетаскивайте точку горизонтально, чтобы создать соответствующую кривую.



**6** Завершите эту небольшую кривую, создав сглаженную точку за углом поворота контура. Здесь касательные также должны быть параллельны кромке чашки.



**7** Теперь в центре верхней части чашки создайте сглаженную точку, которая будет создавать край чашки.



**11** Создайте на ручке сглаженную точку в том месте, где кривая изменяет направление, — вблизи вершины.



**12** Щелкните и протяните точку еще раз там, где кривая снова меняет направление, — в нижней части ручки.





**3** Создайте сглаженную точку чуть выше второго нижнего угла и переместите векторы так, чтобы они касались линии контура чашки.



**4** Теперь щелкните в верхней части прямолинейного участка и немного протяните точку, чтобы создать начало следующей кривой.



**5** Щелкните и протяните точку на криволинейной кромке чашки: для этой кривой требуется совсем незначительное перетаскивание.



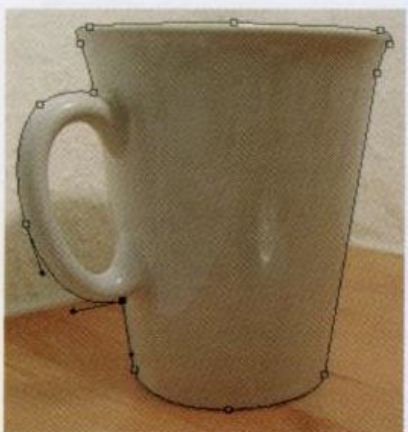
**8** Создайте сглаженную точку в конце края чашки, перед началом кривой кромки.



**9** Теперь щелкните и перетащите точку за углом поворота контура, также сохраняя касательные параллельными боковой стороне чашки.



**10** Далее щелкните у верхнего основания ручки, но не перетаскивайте: здесь острый угол, и нам не потребуется кривизна в этой точке.



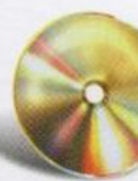
**13** Щелкните по начальной точке и протяните ее вглубь чашки – это основание ручки, которое определяет кривую под ней.



**14** Прделайте те же операции для обводки внутреннего контура ручки, не забывая создавать угловые точки в местах прикрепления ручки к чашке.



**15** Закрыв контур, вы можете вернуться к выделению, используя сочетание клавиш **Enter** **ctrl** **Enter**. Инвертируйте выделение и удалите задний фон.



## СОВЕТ

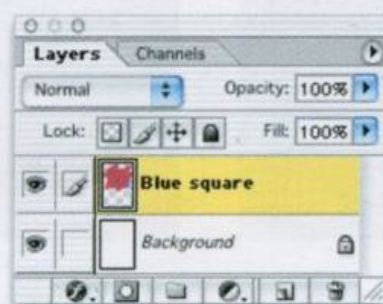
Не беспокойтесь, если с начала ваши кривые не будут соответствовать точно контуру чашки: вы всегда сможете настроить их позднее, ретаскив са кривую и опорные точки. Вы так сможете редактировать созданные опорные точки: если вы щелкнете инструментом Реп по активному контуру, то создадите новую опорную точку. Однако щелчком по уже существующей точке вы удалите ее.



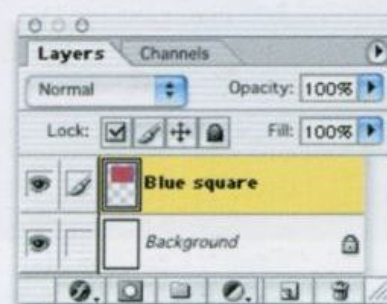
## Блокировка и загрузка

**Б**локировка прозрачности — весьма важная возможность программы, поскольку она позволяет рисовать на слое, не затрагивая области прозрачности. Данную возможность мы будем многократно использовать в этой книге.

Загрузка областей выделения — еще один хитрый прием, который, как вы увидите, будет не раз использован в последующих главах, и потому важно понимать, как он работает. В этом примере мы работаем с документом, содержащим три игральные карты на трех отдельных слоях. Мы хотим создать тень на четвертом слое, лежащем поверх трех других: загрузив прозрачность нижележащих слоев с картами, мы можем легко выполнить эту задачу. Важно отметить, что комбинации клавиш для добавления к выделению и вычитания из него аналогичны комбинациям, используемым для обычного выделения и описанным ранее в этой главе.



**1** При обычных условиях, когда мы рисуем на слое, изображение появляется независимо от границ слоя, как показано на иллюстрации.



**2** Если установить флажок **Lock Transparency** (Блокировать прозрачность) в палитре **Layers**, любое рисование будет ограничено пикселями, существующими в слое: они изменят цвет, но новых добавлено не будет.



**1** Для начала давайте загрузим слой **Queen** червовой дамы, удерживая клавишу **Ctrl** и щелкая по названию слоя в палитре **Layers**. Контур показывает выделенную область.



**2** Мы хотим добавить слой с бубновым валетом, так что нам потребуется дополнительная клавиша: удерживая сочетание **Shift + Ctrl + Shift** и щелкнув по названию слоя, добавим его к выделению.





**3** Итак, типичный пример: мы хотим изменить скучный цвет пиджака этой женщины на какой-нибудь более броский.



**4** Используя инструмент **Brush** (Кисть) в режиме **Color** (Цвет), мы можем изменить цвет пиджака, не затрагивая его текстуры. Однако цвет «протекает» на задний фон, загрязняя его.



**5** Заблокировав прозрачность, мы можем закрашивать пиджак на слое, не влияя на оставшуюся часть изображения: опять же, мы воздействуем только на существующие пиксели.



**3** Так как мы хотим работать только с двумя нижними картами, необходимо исключить слой пятерки червей. Удерживая сочетание клавиш **alt ctrl** и щелкнув по названию слоя, вы удалите его выделение.



**4** Осуществив выделение, мы можем создать новый слой для тени и начать рисовать, предварительно спрятав контур выделения (сочетание клавиш **ctrl H**), чтобы видеть то, что мы делаем.



**5** Однако и валет должен отображать тень на даму. Удерживая сочетание клавиш **alt ctrl** и щелкая по названию слоя, мы удалим его из выделения и сможем добавить нужную тень.



СОВЕТ

«Горячая клавиша блокировки разблокировки прозрачности» — **Cmd+Option+F**. Проблема заключается в том, что эта клавиша также служит для блокировки слоя, так вы не сможете рисовать на нем, ни размещать объекты. Вообще, клавиша появляется после действия, следовательно, щелчком по значку из списка слоев палитры. Однако если вы не уверены, что выполняемое действие, перейдите в палитру слоев и снимите соответствующий флажок.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ  
MAC WIN B



## Обнаружение и замена



**И**зменение цвета автомобиля, показанного выше, с красного на синий было бы почти неосуществимой задачей при использовании обычных средств: все эти ограды превратили бы выделение автомобиля в пытку. Но, используя инструмент **Replace Color** (Заменить цвет), мы можем изменить оттенок выборочно, не прибегая к простому выделению или инструментам рисования.

**Replace Color** – невероятно мощный инструмент, который превращает казалось бы сложную задачу в приятную и эффективную работу.



**1** Вызывающий синий цвет этого изящного викторианского особняка не всем придется по вкусу. Во всяком случае, не мне, так что давайте изменим его на что-нибудь более адекватное. Для начала выберите команды **Image → Adjustments → Replace Color** (Изображение → Корректировки → Заменить цвет).



**4** Чтобы добавить другие цвета, удерживайте клавишу **Shift** и щелкните по невыделенной области или протяните указатель для выделения диапазона цветов: этот диапазон будет добавлен к выделению, и цвет на изображении изменится. Если вы случайно выделите лишний цвет, щелкните по нему еще раз, удерживая клавишу **Alt**, чтобы снять выделение.

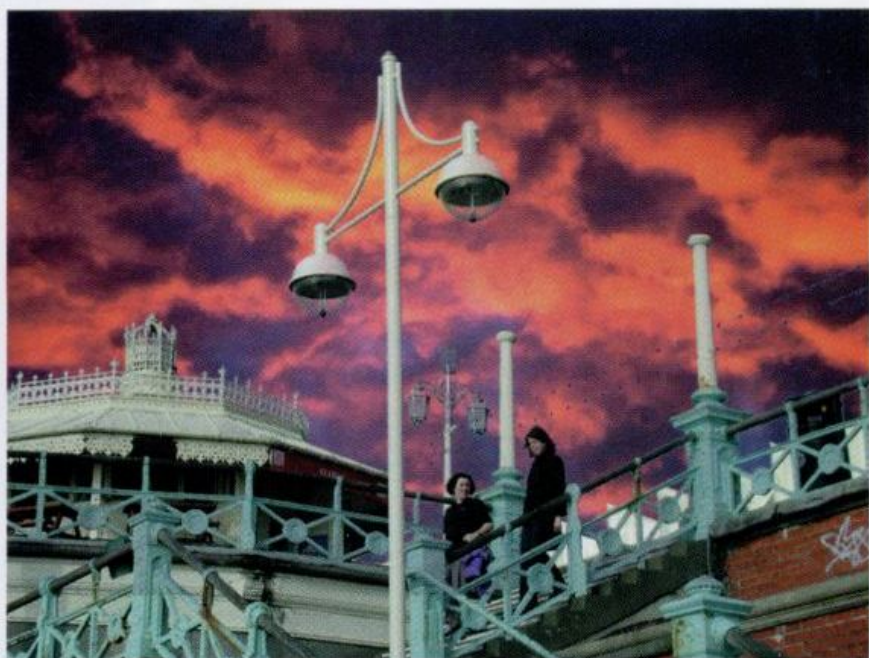


## Цвет по пунктам

**К**оманда **Select Color** (Выбрать цвет) работает таким же образом, что и диалоговое окно **Replace Color**, однако вместо изменения оттенка она создает выделение. Это делает ее идеальным инструментом для изменения таких элементов, как небо, показанное в данном примере: отделив небо от первоначального изображения, мы сможем добавить любые облака для усиления экспрессивности композиции. Здесь мы возьмем изображение солнечного дня на набережной Брайтона, а затем сделаем всю сцену более мрачной, просто придав небу тревожный вид.

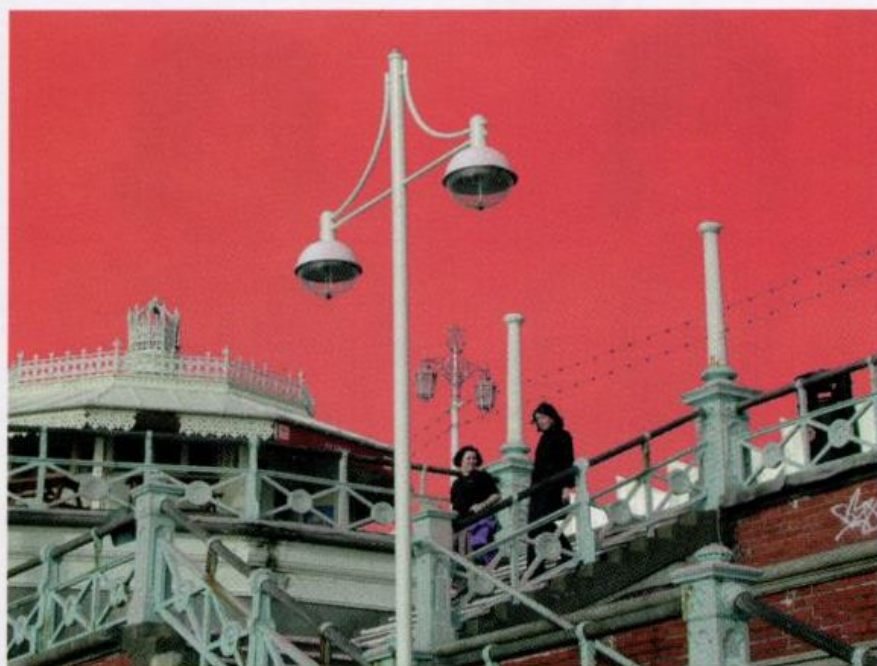


**1** Изображение содержит сложную линию горизонта со многими трудоемкими элементами, перекрывающими небо, — начиная с уличных фонарей и заканчивая гирляндами огней, натянутыми между ними, а также узорчатой крышей на здании слева. Эта работа невыполнима с помощью инструмента **Lasso**, но есть способ лучше. Выберите команды **Select → Color Range** (Выделить → Диапазон цветов).

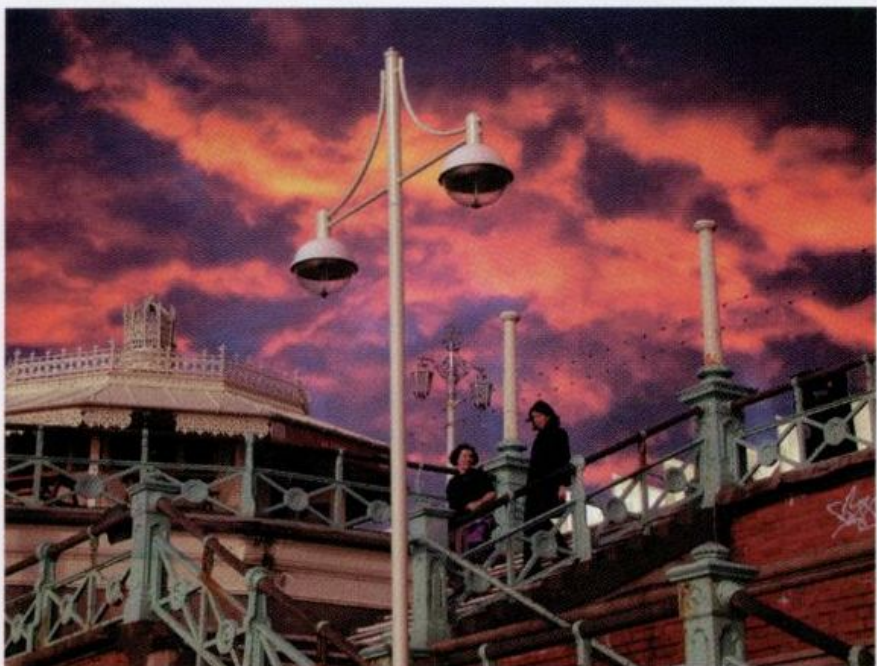


**3** Выделив небо, откройте другое изображение неба, которое вы хотите разместить, и вставьте его в выделенную область: используйте клавиши **Shift + ⌘ + V** или команду **Paste Into** (Вставить в) меню **Edit** (Правка). Новое небо будет размещено в выделении, и вы сможете при необходимости перемещать и масштабировать его. Оно будет перемещаться независимо от слоя, в который его вставили.

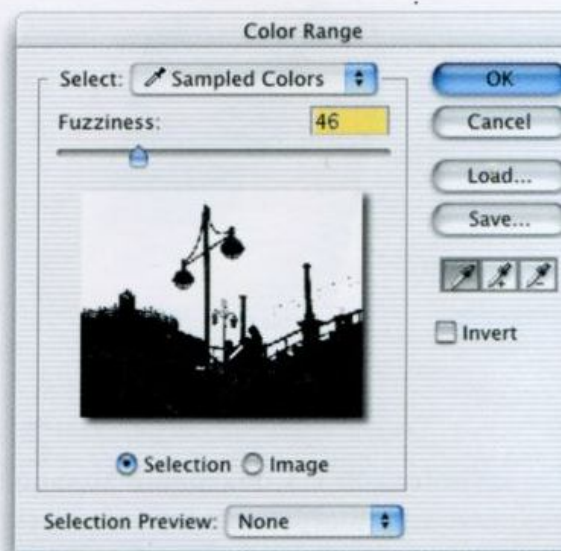




2 Открывшееся диалоговое окно работает аналогично окну **Replace Color**: основное их отличие заключается в том, что здесь выделенная область отображается на рисунке, как в режиме **Quick Mask**, хотя вы можете изменить это с помощью выпадающего меню. Как и прежде, используйте клавиши **Shift** и **Alt** для добавления цветов к выделенному диапазону и вычитания из него до тех пор, пока не выделите все небо.



4 Команда **Paste Into** создает маску слоя, которая точно соответствует первоначальному выделению (см. главу 2, чтобы узнать подробнее об использовании масок слоев). Теперь мы можем применить рисование на маске для удаления участков неба из областей, где его не должно быть, таких как верхняя часть перил слева. Мы также подкорректируем изображение переднего плана для соответствия новому цвету неба.



## СОВЕТ

Если вы выделите команду **Select Color**, вы можете повторить действие, удерживая клавишу **Shift** и нажав **Alt**. Это снова выделит область, которую вы выделили в предыдущий раз. Окно появится с теми же настройками, которые уже были загружены. Удерживая эту клавишу, также обеспечит загрузку новых последующих настроек в инструменте коррекции цвета.



## Замена цвета

**Х**отя Photoshop CS содержит только один новый инструмент, этот инструмент весьма полезен: **Color Replacement** (Замена цвета). По своему действию он аналогичен диалоговому окну **Replace Color**, обсужденному ранее в этой главе, но имеет одно существенное преимущество: вы можете рисовать новым цветом прямо на изображении без работы с диалоговым окном.

С одной стороны, непосредственное рисование новым цветом само по себе более удобно. Но новый инструмент имеет и множество других преимуществ. Там, где диалоговое окно **Replace Color** полностью заменяет один цвет другим, кисть нового инструмента позволяет смешивать цвета. Кроме того, мы можем управлять областью, где изменяется цвет, более точно, чем при использовании диалогового окна.

Настройки, определяющие характер работы кисти **Color Replacement**, аналогичны настройкам инструмента **Background Eraser** (Ластик для фона), речь о котором пойдет ниже: загляните в раздел «Идеальная прическа» главы 6, чтобы узнать, как изменяются настройки этих инструментов.



**1** На рисунке показана наша модель, одетая в ярко-красную майку. По цвету одежда довольно близка к тонам кожи, так что использование диалогового окна **Replace Color** вызовет некоторые затруднения. Наилучшим решением будет применение инструмента **Color Replacement**.



**2** Для начала выберите цвет и значение допуска около 50%, после чего раскрасьте пробный участок. Проследите, чтобы цвет покрывал все нужные области и не попадал на участки кожи.



**6** Здесь мы использовали тот же инструмент для изменения цвета волос модели, превратив ее из брюнетки в шатенку. Чтобы этот прием сработал, вы должны выполнить все раскрашивания за один раз. Цвет волос слишком яркий — давайте исправим это.



**7** Нажмите сочетание клавиш **Shift+F** (или **Ctrl+Shift+F**) чтобы открыть диалоговое окно **Fade** (Ослабить) сразу после раскрашивания: теперь мы можем снизить интенсивность последней операции, перемещая ползунок шкалы, чтобы сделать волосы более реалистичными.





## СОВЕТ

Инструмент **Color Replacement** имеет три режима: «выборки» (**Once** (Единоразово)), в котором выбирается только одна область за раз, при щелчке; **Continuous** (Непрерывный), при котором производится непрерывная отборка цвета под перемещаемым указателем; **Background and Swap** (Цвет заднего фона), при котором используется текущий цвет за заднего фона. Нажим **Once** — наиболее универсальный; и пользуйтесь режимом **Continuous**, только если необходимо выделить большую область. Диапазон оттенков.



**3** Здесь можно видеть, что произойдет, если вы выберете неверные настройки. Вверху слишком большое значение допуска привело к закрашиванию кожи вместе с майкой, а снизу из-за слишком маленького допуска майка закрашена не полностью.



**4** Старайтесь закрасить все смежные области за один раз. Если вы начнете с небольшого участка, как в шаге 2, а затем продолжите в той же области, но уже новым штрихом, то получите непривлекательные швы, от которых будет трудно избавиться.



**5** Поскольку майка разделена руками на верхнюю и нижнюю части, мы можем обрабатывать их по отдельности. Раскрашивая каждую область за один раз, мы сохраним равномерность распределения цвета.



**8** Вообще, вы можете захотеть использовать для этого инструмента кисть с мягкими краями. Здесь мы рисуем на майке полосы, как на тигровой шкуре, используя кисть с жесткими краями. Мы начнем с рисования черных полос в режиме **Color**.



**9** Хотя последний шаг изменил цвет, он не сделал полосы темнее. Для этого нам нужно сменить режим кисти на **Luminosity** (Яркость света). Теперь, закрасив измененные области, мы сделаем их также более темными.



**10** Смените режим кисти обратно на **Color** и щелкните по ярко-оранжевому цвету. Теперь мы можем заменить весь оставшийся красный цвет новым, чтобы придать майке правдоподобную тигровую расцветку.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ

MAC WIN BOT



## Умелая настройка

Использовать Photoshop наилучшим образом – значит заставить его работать так, как нужно вам. Это может подразумевать как покупку дополнительной памяти и увеличение дискового пространства, так и расстановку палитр в окне программы.

Приложению Photoshop требуется столько памяти, сколько вы можете ему выделить. Сегодня оперативная память дешева, как никогда: если вы решили заняться работой в Photoshop, то должны иметь как минимум 512 Мб RAM – или больше, если можете себе это позволить. Чем больше реальной памяти (а не виртуальной) доступно Photoshop, тем быстрее программа будет работать.

Размер оперативной памяти не может быть слишком большим, поскольку Photoshop записывает множество временных файлов. Эти файлы удаляются при закрытии приложения, так что вы вряд ли заметите их, однако их объем может достигать сотен мегабайт. Если ваш основной жесткий диск используется в качестве рабочего, программа будет вынуждена помещать эти файлы во все свободные места диска. В результате файлы будут фрагментированы, что приведет к замедлению всей работы.

Наилучшим решением является покупка второго жесткого диска, размером не менее 4 Гб, или использование раздела большого диска – они должны быть назначены в Photoshop как рабочие диски. Для этого выберите команды **Edit → Preferences → Plug-ins and Scratch Disks** (Правка → Установки → Дополнительные модули и рабочие диски). Вам следует устоять перед искушением записывать на этот диск что-либо еще: если диск будет храниться чистым, с большим свободным пространством и применяться только для работы с Photoshop, то скорость и мощность обработки существенно возрастут (не говоря уже о снижении фрагментации вашего основного диска).

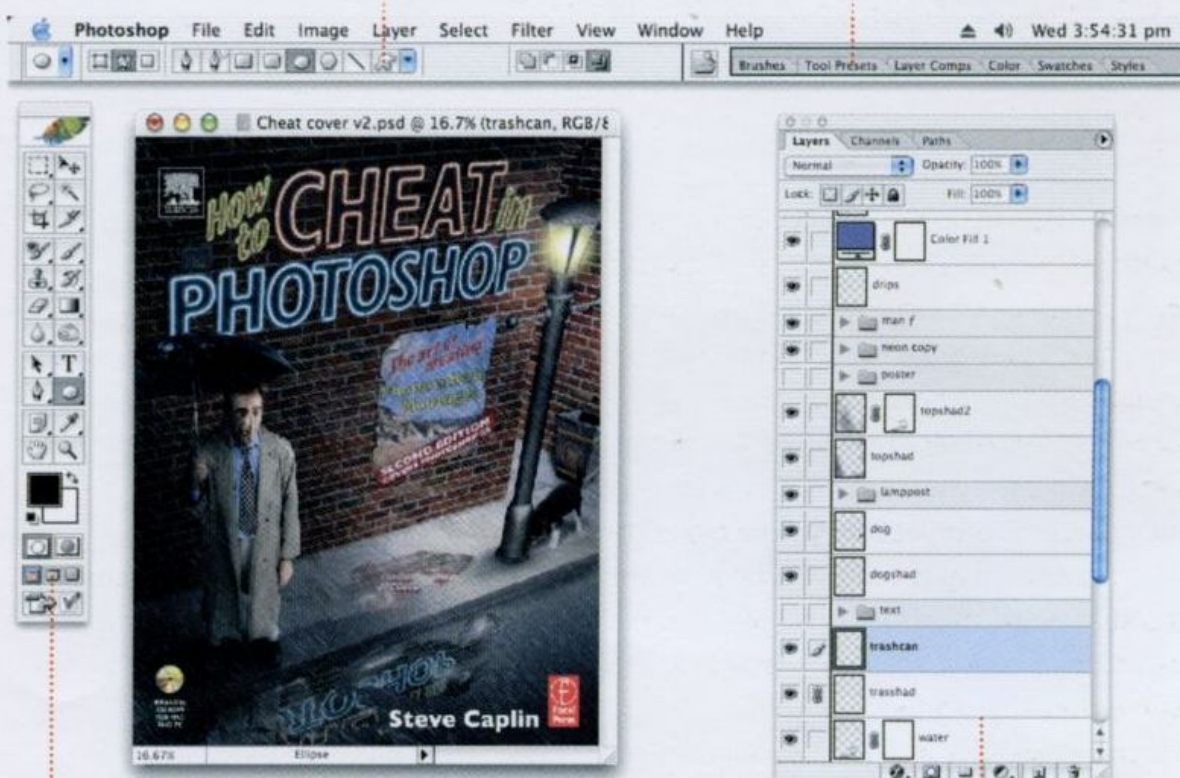
Даже имея в своем распоряжении большой рабочий диск, Photoshop будет все же с трудом справляться с огромными временными файлами, особенно если вы работаете с большими изображениями. Заведите себе привычку использовать команду **Purge All** (Очистить все) каждый раз, когда вы уверены, что вам не потребуется отменять выполненные действия, использовать палитру **History** (История) или вставить объект из буфера обмена. Эта команда удалит временные файлы, что может занять около минуты, – теперь мы можете представить, насколько большими бывают такие файлы.

Вы можете хранить часто используемые палитры в **Palette Well** (Закладки палитр), чтобы получать к ним доступ одним щелчком и также легко скрывать их. Но если вы



Если у вас есть часто используемые графические элементы, такие как логотипы, определите их как пользовательские формы, чтобы они всегда были под рукой

Храните ваши часто используемые палитры в **Palette Well** (Закладки палитр). Они появятся, если вы щелкнете по ним, и исчезнут, когда вы закончите с ними работу



Щелкните по иконке, чтобы увидеть на сером или черном фоне одно изображение, со скрытыми панелями меню; используйте клавишу **F** для циклического переключения между ними

Не храните палитру **Layers** в **Palette Well** – вам нужно будет постоянно иметь ее перед глазами

хотите увидеть изображение, с которым работаете, на незагроможденном различными окнами экране, нажмите клавишу **Tab** – и все палитры, а также панель инструментов (Toolbar) и панель Опций исчезнут с экрана. Нажмите клавишу **Tab** еще раз, чтобы вернуть их обратно. Не помещайте палитру **Layers** в **Palette Well**, так как вам не потребуется скрывать ее.

Если вы выполняете сложные монтажи, содержащие большое число слоев, создайте новый набор слоев (Layer Set). Если вы хотите создать новый набор на основе существующих слоев, самый простой способ – связать их вместе и выбрать из выпадающего меню палитры **Layers** команду **New Set from Linked** (Новый набор из связанных слоев). Помните: вы можете также дублировать наборы слоев, что позволяет легко опробовать различные вариации вашего произведения.





32 Групповая терапия: режимы слоя

34 Маски слоя 1: пересечения

36 Маски слоя 2: прозрачность

38 Маски слоя 3: мягкие кромки

40 Маски слоя 4: сглаживание

42 Песочные часы

44 Смешивание 1: мощь огня

46 Смешивание 2: вид самолета

48 ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Графические планшеты





# 2

## Скрытие и отображение

Простейший способ стереть часть изображения – удалить его. Но удаление необратимо: вы не сможете вернуть утраченные элементы. Избежать этого вам позволит маска слоя. Спрятанные с ее помощью области могут иметь как жесткие, так и мягкие края. Позже при необходимости вы сможете вернуть скрытые слои. Маски слоев – одно из самых мощных средств в искусстве фотомонтажа.

Влияние на взаимодействие двух слоев – также важная техника для профессионала. Изменение их взаимодействия может заключаться в переключении режима смешивания, что позволит просматривать текстуры нижних слоев или скрывать отдельные области слоя в зависимости от значений их яркости. Вы можете даже скрывать части слоя в зависимости от яркости нижележащих слоев.



# Групповая терапия: режимы слоя



**Г**руппирование слоев – простейший способ ограничить видимость одного слоя на основе другого, лежащего под ним.

Еще интереснее изменять режим сгруппированных слоев. Заметьте, что в Photoshop CS группы называются обтравочными масками (Clipping Masks): я буду и дальше называть их группами для тех, кто работает в старых версиях.



**1** Пиджак был отделен от фигуры и преобразован в новый слой. Текстура (фрагмент обоев) помещена над ним и полностью его скрывает.



**2** Текстура сгруппирована (для Photoshop CS: преобразована в маску Clipping Mask) с пиджаком с помощью сочетания клавиш **⌘ G** **ctrl G**. Теперь текстура видна только в области ее перекрытия с пиджаком.



**6** Режим **Lighten** (Осветлить) похож на **Screen**, но имеет свою особенность: он делает ярче только те участки нижележащего слоя, которые темнее, чем у результирующего слоя.



**7** Режим **Darken** (Затемнить) прямо противоположен режиму **Lighten**. Поскольку фон текстуры темнее цвета костюма, он не оказывает никакого эффекта, виден только рисунок текстуры.





**3** Режимы слоя изменяются в выпадающем меню в верхней части палитры **Layers**. Здесь выбран режим **Multiply** (Умножение), добавляющий темные пиксели нижележащему слою.



**4** Противоположный эффект оказывает режим **Screen** (Экран): он добавляет яркость верхнего слоя к яркости нижнего, что делает изображение светлее обоих слоев.



**5** Режим **Overlay** (Наложение) – нечто среднее между **Multiply** и **Screen**: он оказывает более тонкий эффект и позволяет увидеть всю текстуру пиджака.



**8** **Hard Light** (Жесткий свет) – более сильный вариант режима **Overlay**, увеличивающий насыщенность обоих слоев. Некоторые детали нижнего слоя часто бывают утеряны при использовании этого режима.



**9** **Soft Light** (Мягкий свет) – смягченный вариант **Hard Light**, производящий более тонкий эффект. Текстура пиджака ясно видна сквозь рисунок.



**10** Режим **Color Burn** (Форсирование цвета) затемняет нижний слой, но добавляет к нему сильный цветовой рисунок, дающий интенсивный оттенок, – этим данный режим сильно отличается от всех других.



### СОВЕТ

Чтобы изменить режим, вы можете использовать клавиатурные комбинации вместо команд меню. Для этого удерживайте сочетание клавиш **Shift** + **Alt** + **Shift** + **W** и нажимайте первую букву названия нужного режима, например **Shift** + **Alt** + **Shift** + **M** для режима **Multiply**, **Shift** + **Alt** + **Shift** + **H** – для режима **Hard Light** и т.д.



## Маски слоя 1: пересечения



**Б**ольшинство монтажей содержат объекты, расположенные так, как будто они взаимодействуют друг с другом. Простейший способ вложить один объект в другой – использование маски слоя, которая позволит сделать объект видимым одновременно и за другим объектом, и перед ним.

Маски слоя имеют и другие применения, как вы узнаете ниже в данной главе: это одно из самых впечатляющих орудий в арсенале художника фотомонтажа. Стоит ознакомиться с ними очень внимательно, чтобы понять, как можно достичь наилучшего результата с их помощью. Здесь мы используем маску слоя, чтобы правдоподобно поместить карманный компьютер в руку.



**1** Сбрав вместе два элемента этого простого монтажа, мы сразу можем увидеть проблему. Рука расположена в одной сцене с КПК, но она не держит

его: нам нужно поместить большой палец перед компьютером, чтобы тот захватывался рукой.



**3** Закрасьте черным цветом область большого пальца, используя жесткую кисть. Поскольку мы не удалили слой, а спрятали, то в любой момент сможем настроить маску так, чтобы

отобразить скрытые участки, просто закрасив их белым цветом. Завершив работу, верните значение непрозрачности 100%.



**5** Отделив слой от маски, мы можем перемещать его независимо. При этом маска останется на прежнем месте. Объект можно сместить,

масштабировать, повернуть или исказить, но он все равно будет прижат пальцем, поскольку теперь маска установлена неподвижно.

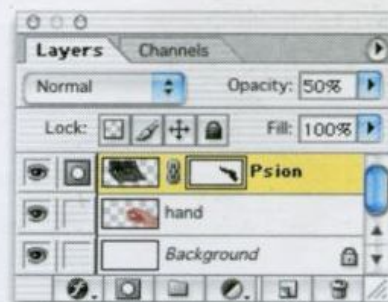


# Маски слоя 1: пересечения



**2** Одним из решений может быть удаление области КПК под пальцем. Однако это был бы необратимый шаг, и позже вы не смогли бы переместить компьютер, не оставив в нем

дыры. Вместо этого выберите команду меню **Layer → Add Layer Mask → Reveal All** (Слой → Добавить маску → Показать все). **Reveal All** означает, что вначале не будет спрятанных

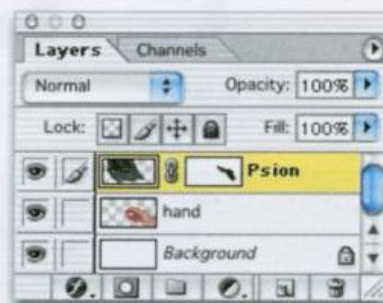


областей. Чтобы видеть, что мы делаем, полезно увеличить прозрачность слоя с КПК, установив значение непрозрачности 50%.



**4** Маленький значок слева от эскиза слоя в виде кисти либо круга на сером квадрате свидетельствует соответственно о работе со слоем или

его маской. При перемещении КПК маска перемещается вместе с ним, как показано на рисунке. Это происходит из-за того, что слой связан со своей

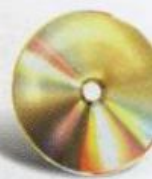


маской. Чтобы разделить их, щелкните по небольшому значку в виде цепи, расположенному между эскизами слоя и маски, после чего он исчезнет.



**6** Тень делает эффект более реалистичным. Здесь добавлены две тени: для КПК и руки. Каждая тень сгруппирована со слоем, на который она

падает, так что она появляется только в месте наложения двух слоев. Чтобы позже можно было легче настраивать тени, отделите их друг от друга.



## СОВЕТ

Раскрашивание на маске слоем черным цветом прячет слой, раскрашивание белым — открывает его. Переключатель между фоновым и основным цветом позволяет клавишей **X**. С его помощью можно легко настраивать маску, не переключая цвета на панели инструментов.



## Маски слоя 2: прозрачность



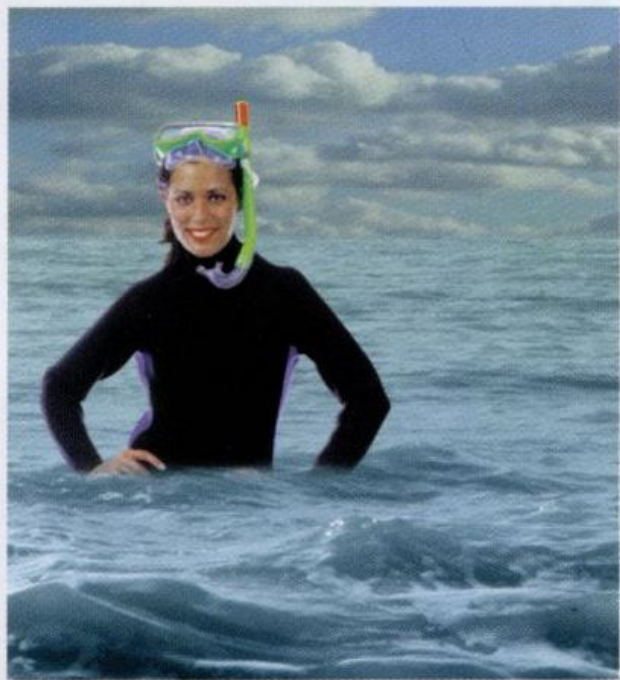
**Р**аскрашивание на маске слоя черным цветом прячет слой, раскрашивание белым – вновь открывает его, а раскрашивание промежуточными оттенками серого делает слой частично прозрачным.

Вместо выбора оттенка серого в палитре мы можем задать его, увеличив прозрачность инструмента кисти при раскрашивании – как на рисунке, где нога ныряльщицы видна сквозь воду.

Кроме понижения уровня прозрачности мы можем применять мягкую кисть вместо жесткой, что позволит создать затухающую маску так, как если бы мы растушевывали выделение и удалили его. Но благодаря маске мы можем снова раскрашивать спрятанные области и отображать их в любой момент, что было бы невозможно при удалении области вместо применения маски.



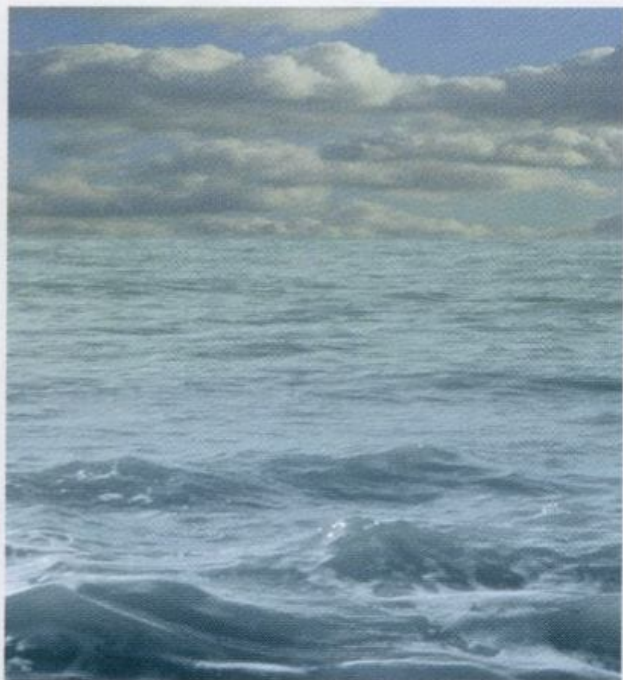
**1** Море и небо были совмещены из разных фотографий. Четкая линия, разделяющая их, выглядит слишком резкой: такое количество облаков непременно создало бы эффект туманного горизонта.



**4** Здесь создана другая маска слоя, на этот раз для ныряльщицы. Часть тела, расположенная под волнами, просто закрашена большой кистью, чтобы спрятать как можно большую часть ненужной области за один раз.



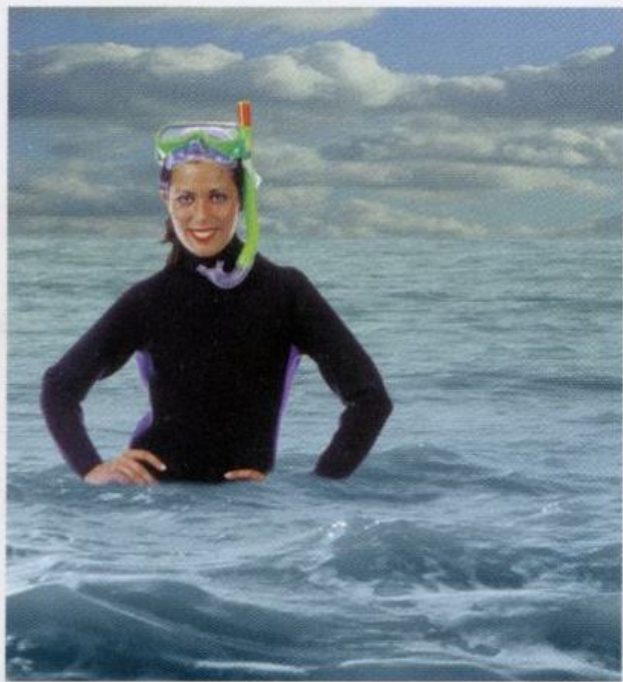
# Маски слоя 2: прозрачности



**2** После создания маски для слоя моря я просто раскрасил ее вдоль горизонта небольшой кистью с мягкими краями – удерживание клавиши **Shift** позволило мне нарисовать прямую линию. В результате получился эффект слегка размытой линии горизонта.



**3** Помещенная на передний план фигура выглядит совершенно неубедительно: ныряльщица может занимать то же зрительное пространство, что и фон, но не создается ощущения ее присутствия в нем.



**5** Переключившись на меньшую кисть с мягкими краями и пользуясь белым цветом вместо черного, мы можем снова раскрасить фигуру в области линии воды. Обводя контуры фигуры так, как делают это волны, мы можем сделать ее гармонично вписанной в сцену.



**6** Однако вода – прозрачное вещество. Все еще используя белый цвет, выберите большую кисть и установите для параметра **Opacity** (Непрозрачность) значение 20%. Раскрашивая выборочно маску ниже линии воды, мы можем увидеть, как сквозь воду просвечивается тело ныряльщицы. Я также использовал фильтр **Wave** (Волны), чтобы сделать ноги ныряльщицы слегка искаженными волнами.



## СОВЕТ

При раскрашивании масок слоев вам, возможно, понадобится часто изменять размер кистей. Лучше не выбирать их в выпадающем меню, а использовать «горячие» клавиши: клавиша **I** служит для выбора меньшей кисти, а клавиша **J** – следующей большей.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ

MAC WIN BOTH



## Маски слоя 3: мягкие кромки

**Н**е только инструмент **Brush**, но и многие другие могут быть применены к маске слоя. Если инструмент используется для слоя в Photoshop, значит, он может быть использован также и для маски.

Это значительно расширяет возможности применения масок, а также позволяет нам создавать некоторые интересные и необычные эффекты. Здесь мы будем использовать инструмент **Gradient** (Градиент) для создания мягкой и размытой границы группы облаков, выглядящей так, как если бы мы стерли ее большим ластиком (инструментом **Eraser**).

Более интересен второй эффект: инструмент **Smudge** (Палец) здесь используется для создания маски, благодаря которой трава кажется реалистично покрывающей фигуры.



**1** На этом изображении фрагмент облаков был помещен непосредственно поверх травы. Очевидно, что эффект крайне неубедителен, и даже поднятие линии горизонта удалением части неба будет выглядеть искусственно. Для создания эффекта туманности мы сделаем равномерный переход от неба к траве.



**3** Эта знойная парочка, кажется, не подозревает о тумане, стелящемся за ними, но нам нужно поместить их в окружающую среду более естественно. После создания маски для этого слоя мы сначала нажимаем клавишу **⌘** **ctrl** и щелкаем по названию слоя в палитре **Layer**, в результате чего создается выделение на основе пикселей слоя. Затем инвертируем выделение, используя клавиши **⌘** **Shift** **I** **ctrl** **Shift** **I**, и заполняем текущее выделение (содержащее все, кроме этой пары) черным цветом. Сейчас вы не увидите никаких изменений — они появятся позже.



# Маски слоя 3: мягкие кромки



## СОВЕТ

2 После создания маски для слоя облаков выберите инструмент **Gradient** и установите режим **Foreground to Background** (От переднего плана к заднему), используя черный и белый цвета соответственно для переднего плана и фона. Теперь поместите указатель мыши в нижней части облаков и протащите его вверх, удерживая клавишу **Shift** для создания строго вертикальной линии.

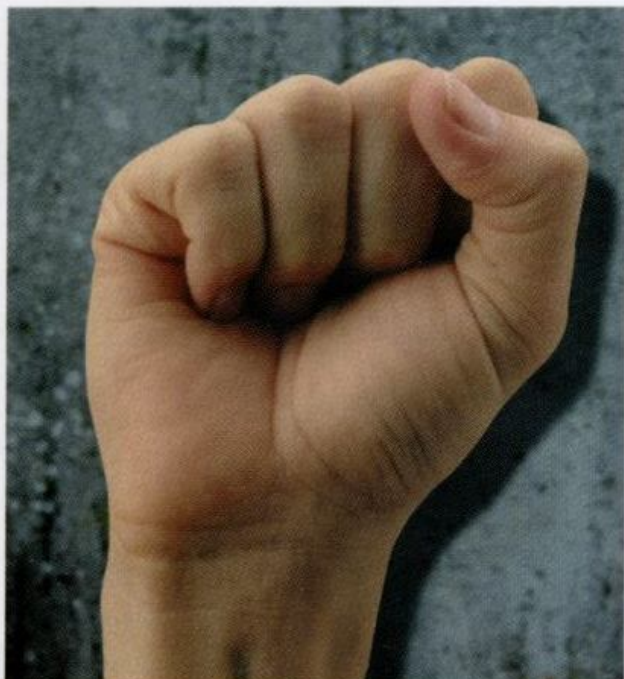


4 Созданная нами маска выглядит как вставка сверху справа. Поскольку белый цвет соответствует выделенной области, скрытая область (черная) ничего не прячет. А теперь самое интересное: с помощью инструмента **Smudge** слегка смажьте края черной маски там, где тела касаются земли. Каждый мазок спрячет часть тел, и в результате создастся впечатление, что стебли травы действительно расположены перед телами. Немного тени на нижнем слое усилит эффект.

Поэкспериментируйте с различными кистями и инструментами на маске слоя, чтобы увидеть их эффект. Например, с помощью набора кистей **Dissolve** (Растворение) можно было бы спрятать эти фигуры, если бы они лежали не на траве, а на песке (см. пример данной техники на стр. 42). Для менее четких поверхностей фона используйте инструмент **Blur** (Размытие) – установите для него режим **Darker**, иначе он будет иметь слабый эффект.



# Маски слоя 4: сглаживание



**В**ырезанные объекты могут казаться чересчур четкими, особенно если они обведены с помощью инструмента **Pen**. Например, рука смотрится неестественно на слегка размытом фоне: это очевидный монтаж, который никого не обманет.

Одним из способов исправления этого недостатка может быть простая растушевка кромки руки. Но этот шаг необратим: однажды удаленное позже будет трудно вернуть.

Лучший способ – создать маску слоя и настроить ее, как показано здесь. Этот метод позволит легко задать нужную размытость руки без необходимости думать о последствиях на каждом этапе работы: вы всегда сможете убрать маску слоя и повторить процесс позднее с различными настройками.



**1** Для начала, удерживая клавишу **ctrl**, щелкните по названию слоя для загрузки выделения. Создайте маску слоя и обратите выделение, после чего заполните область черным цветом. Здесь показано, как должна выглядеть маска: ее четкие края еще не влияют на слой, поскольку она прячет то, что и так невидимо.



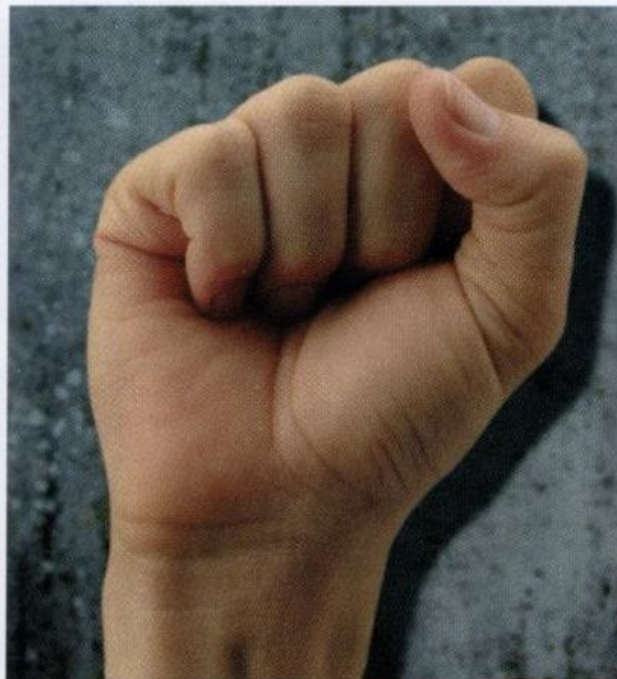
**4** На этом изображении та же проблема: жесткие края белого пиджака делают его похожим больше на пластик, чем на ткань, а ухо выглядит слишком четким относительно фона. Применение метода, описанного выше, легко исправит эту ситуацию.



# Маски слоя 4: сглаживани



**2** Теперь при том же выделении растушуйте выделение с помощью сочетания клавиш **⌘ D** **alt ctrl D** и укажите радиус растушевки, а затем снова заполните его черным цветом. Одного или двух пикселей будет вполне достаточно. Здесь показано, как в результате будет выглядеть маска.



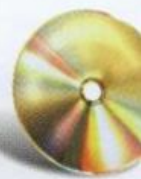
**3** Теперь рука в большей степени кажется принадлежащей фону: края размыты, но ни один пиксель не удален с самого слоя. Если задний фон изменится и вам потребуется вновь сделать руку четкой, просто удалите маску.



**5** Улучшение налицо: пиджак и ухо сочетаются с фоном гораздо лучше, чего не скажешь о волосах. Поскольку первоначальные кудри были очень четкими, новая маска заставила исчезнуть отдельные выбившиеся волосы, а то, что осталось, больше похоже на плохой парик.



**6** Решение, конечно же, – установить основной цвет белым и просто закрасить маску вокруг кромки волос. Всегда стоит проверять детали вроде этих, поскольку мелкие элементы могут легко теряться в процессе работы.



## СОВЕТ

Не спешите пользоваться слишком большой степенью растушевки при размытии границ: крошечные детали будут выглядеть рыхлыми, плохо спрятанными. Если вы хотите придать сильную растушевку, начинайте с двух пикселей, а затем постепенно увеличивайте значение.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ

MAC WIN BOT



# Песочные часы



**И**спользование масок слоя и групп — удобный способ комбинирования многих слоев, перекрывающих друг друга. Эта иллюстрация сделана для журнала ES Magazine к статье о том, как быстро летит время, когда вы проводите отпуск на тропическом пляже: комбинирование песка пляжа с песком часов кажется неплохой идеей.



**1** Песочные часы были нарисованы средствами трехмерного моделирования (см. главу 10). Они имеют основание, стеклянную колбу, верхнюю поверхность и ножки, импортированные в Photoshop как три отдельных слоя.



**2** Текстура полированного алюминия получена заполнением белого прямоугольника шумом и добавлением размытия движением: он сгруппирован с верхней поверхностью, ножками и основанием, после чего был применен режим **Hard Light**.



**6** Все элементы были помещены в отдельных слоях: объекты снизу замаскированы с помощью инструмента **Brush** в режиме **Dissolve** для создания эффекта утопания в песке.



**7** Тени объектов и колбы делают все объекты похожими на реальных участников сцены.





**3** Небо и море были помещены в верхнюю часть слоя колбы и сгруппированы так, чтобы их видимость ограничивалась пределами колбы.



**4** Песок был нарисован простым коричневым цветом и затем сгруппирован со слоем колбы, после чего был добавлен гауссовский шум. В заключение текстура была раскрашена с помощью инструментов **Dodge** (Осветление) и **Burn** (Затемнение).



**5** Вода была добавлена отдельным слоем перед песком. Маска слоя позволила мне закрасить ее в области конуса песка и снизить прозрачность в передней части.



**8** Исходный слой колбы был скопирован и смещен вверх (под слой верхней поверхности), далее был активизирован режим **Hard Light** с прозрачностью, увеличенной до 50%.



**9** По всей границе колбы была добавлена тонкая каемка, дающая ощущение толщины стекла. Без нее колба выглядит слишком невесомой.



**10** Наконец я скопировал ножки и изогнул их с помощью фильтра **Shear** (Искривление). Непрозрачность была снижена до 20%, после чего для создания эффекта отражения в стекле была использована маска слоя.

ПРИМЕР  
ИЗ  
ПРАКТИКИ

## СОВЕТ

Если вам нужно поэкспериментировать с различными настройками прозрачности, то нет необходимости пользоваться палитрой **Layer**. Выбрав инструмент **Mask**, просто введите цифру: 50 – для 50% прозрачности, 1 – для 10%, 0 – для 100%. Для получения промежуточных значений быстро введите две цифры, например 45 – для непрозрачности 45%.



# Смешивание 1: мощь огня



**Р**аздел **Blending Options** (Опции смешивания), скрытый в меню **Layer Style** (Стиль слоя), — одна из самых недооцененных возможностей Photoshop. Это необычайно мощный инструмент, который позволяет вам прятать или отображать элементы картинки автоматически, без использования кисти или маски слоя.

На изображении сверху, созданном для журнала Sunday Telegraph, я скопировал фон с небом и молнией и поместил его перед глобусом, после чего использовал параметры смешивания для удаления неба с копии, расположенной на переднем плане.



**1** Здесь представлено два элемента монтажа — рука, держащая пистолет, и фотография фейерверка, которая была повернута на угол, соответствующий пистолету. Простым изменением

режима этого слоя на **Screen** можно избавиться от черного цвета, но пламя будет бледным на светлом фоне и совсем исчезнет на белом.



**3** При масштабировании изображения мы можем видеть резкий переход между видимой и скрытой областями. Это некрасивый,

ступенчатый эффект. Чтобы избавиться от него, необходимо более внимательно и детально изучить, как работает черный ползунок.



**5** Дальнейшая настройка обоих ползунков позволит нам точно установить видимость слоя. Теперь левый ползунок установлен на отметку 50,

а правый — на 120, что удаляет нужное количество черного, не ослабляя эффект мощного выстрела.





**2** Двойной щелчок по миниатюре слоя или выбор команды **Layer → Layer Style → Blending Options** вызовет диалоговое окно. Нам нужен раздел **Blend If** (Смешать если). Перетащите черный

треугольник на шкале **This Layer** (Этот слой) вправо – здесь он на позиции 10 (0 соответствует черному, 255 – белому). Это позволит спрятать все цвета на изображении темнее значения 10.



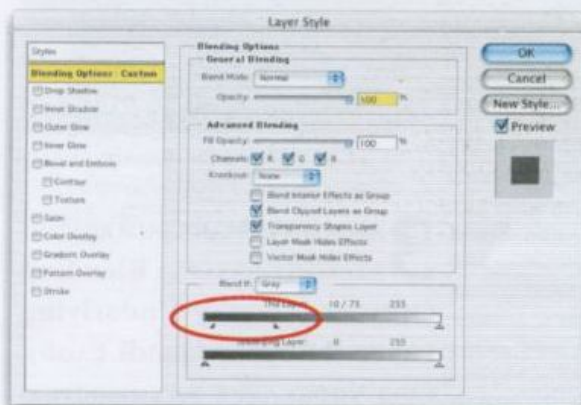
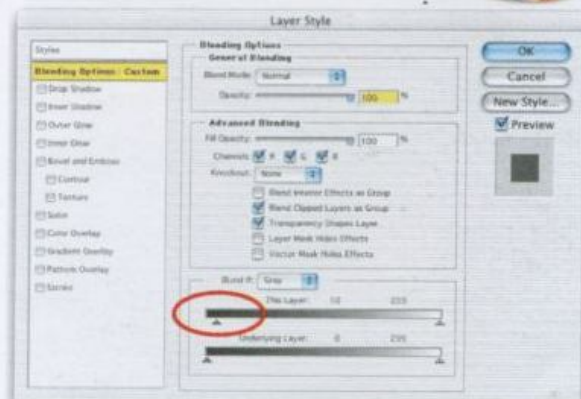
**4** Удерживая клавишу **⌘** и перетаскивая ползунок, вы можете разделить его на две части, каждой из которых можно манипулировать

в отдельности. Оставив левый ползунок на отметке 10, перетащим правый в позицию 75. В результате все пиксели темнее 10 будут скрыты,



**6** Если поместить эффект на подходящий фон (почему-то, когда я думаю о выстрелах, мне на ум всегда приходят библиотеки), то эффект

становится впечатляющим. Я уверен, что в Photoshop нет других способов отделить пламя от фона так убедительно, как этот.



а светлее 75 – полностью видимы, видимость же остальных будет плавно изменяться в зависимости от яркости.

## СОВЕТ

Параметры смешивания можно использовать и для удаления светлых цветов: просто перетащите правый (белый) ползунок влево и разбейте его на два таким же образом.



# Смешивание 2: вид самолета



**З**десь мы рассмотрим другой элемент раздела **Blending Options** – шкалу **Underlying Layer** (Нижележащий слой). Она управляет видимостью слоя на основе всех слоев, лежащих ниже, а не только слоя, расположенного непосредственно под ним. Иллюстрация вверху была сделана для обложки журнала *Sunday Times* и показывает перенасыщенность воздушного трафика в Великобритании. Вместо того чтобы определять настройки **Underlying Layer** для каждого самолета, я скопировал слой облаков на передний план и удалил со слоя голубое небо: через него видно не только самолеты, но также и первоначальное небо.



**1** В этом примере я собираюсь заставить самолет лететь через облака, вместо того чтобы лежать на них. При работе со слоем самолета становится ясно, что мы не хотим прятать этот

слой на основе значений его яркости: в отличие от примера на предыдущей странице, это не просто случай удаления черных элементов со слоя.



**3** Поскольку мы работаем не с маской слоя, а со значениями смешивания, то можем переместить самолет в любое место картины, но эффект останется.

Это прекрасный метод для анимации, и он работает, даже если вы планируете импортировать его из Photoshop в After Effects.



# Смешивание 2: вид самолет



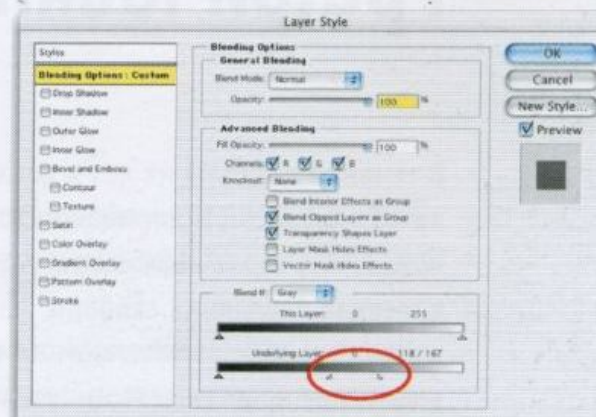
**2** Поскольку мы хотим, чтобы видимость самолета зависела от наличия облаков на нижнем слое, нам следует обратить внимание не на шкалу **This Layer** в разделе **Blending**

**Options**, а на шкалу **Underlying Layer**. Она работает похожим образом, кроме того – как следует из ее названия, – видимость слоя определяется тем, что происходит ниже.



**4** Хотя мы неплохо спрятали самолет в облаках, эффект будет более реалистичным, если мы позволим самолету немного показаться

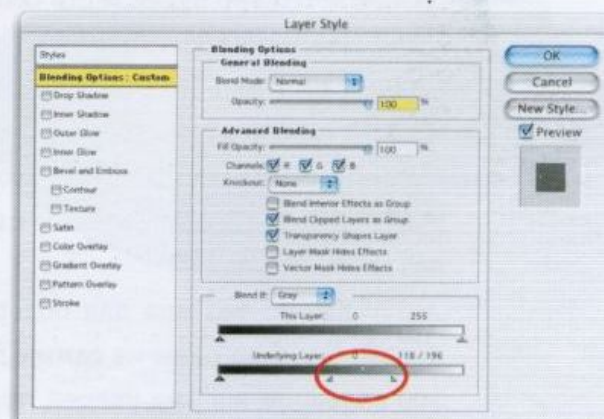
сквозь облака – в конце концов, они не твердый объект. Это достигается перетаскиванием правого ползунка обратно вправо и увеличением значения:



Здесь мы перетаскивали и разделили правый (белый) ползунок вместо левого (черного), установив его в позиции 118/167.

## СОВЕТ

Не все облака столь удобны для работы, как эти. Если значения серого в облаке равно значению в цвете неба, вам потребуется также использовать маску слоя для закрашивания лишних облаков вручную.



например, 196 достаточно для добавления легкой прозрачности, при меньшем значении облака слишком непрозрачны.



## Графические планшеты

В течение нескольких лет я делал обзоры графических планшетов для MacUser, хваля их возможности и порицая недостатки, и все время втайне удивлялся, как можно использовать столь неуклюжие устройства. Всякий раз, когда появлялся новый планшет, я ожидал ощущения свободы, надеясь, что наконец смогу отодвинуть мышь в сторону и рисовать, как карандашом на бумаге. И каждый раз я разочаровывался, потому что рисование на планшете ничуть не напоминало рисование на бумаге. И только потом я понял, в чем тут дело.

К графическим планшетам нужно привыкнуть.

Использование пера сильно отличается от использования мыши. Например, оно не связано с компьютером, а значит, может находиться в любом месте на столе, падать в корзину для бумаг, и возможно, его придется вытаскивать из груды старых писем перед тем, как выбросить их. Перо может оказаться где угодно: мышь, по крайней мере, связана с компьютером проводом.

Все же основная проблема с пером заключается в том, что хотя оно прекрасно подходит для рисования и штриховки, но им слишком неудобно пользоваться при работе с web-страницами и для выполнения основных операций. Другая проблема состоит в том, что мышь можно свободно перемещать в любое место коврика, а перо и планшет строго связаны с монитором: верхний левый угол планшета соответствует верхнему левому углу экрана. Вы не сможете просто поместить перо там, где вам вздумается, и ожидать, что оно будет вести себя, как мышь.

Теоретически я бы мог использовать мышь для одних задач, а перо и планшет – для других. Но мышь не будет работать корректно на поверхности планшета, и для того чтобы его использовать, я должен положить его на коврик мыши и убрать, когда мне вновь понадобится мышь. Так что планшет всегда перекочевывал на полку и дожидался, пока агентство, давшее мне его в пользование, не прислало курьера, чтобы в очередной раз забрать его.

Как-то раз мне для обзора прислали комбинированный планшет с мышью и пером. Это был один из самых дешевых планшетов фирмы Wacom: он стоил меньше 100 долларов, и я был уверен, что это скорее детская игрушка, нежели инструмент настоящего художника.

Первым, что удивило меня, была мышь. Она была беспроводной, что казалось весьма современным. Действительно, она больше не была привязана к моему



компьютеру, но все же не могла кататься по всему столу, как перо. В ней не было шарика, и это означало, что заботы по чистке шарика и роликов ногтем остались в прошлом.

Мышь имела две кнопки, что было существенным нововведением для консервативного пользователя Mac, хотя я провел не один час, пытаясь решить, что же мне делать со второй кнопкой (вы вольны назначить ей любое действие, которое даже может изменяться в зависимости от используемого приложения). И самое приятное, мышь имела колесико прокрутки, позволившее мне проноситься по web-страницам, пролистывать со свистом документы Word и мчаться сквозь библиотеки изображений, не нажимая на раздражающе мелкую кнопку со стрелкой в углу окна.

Сперва я начал использовать мышь, поглядывая иногда на перо, закрепленное в держателе вверху планшета. Время от времени я брался за него, когда требовалось решить задачу, где важна сила нажатия, например при раскрашивании теней инструментами **Dodge** и **Burn**.

Спустя несколько недель я начал чувствовать себя в своей тарелке, берясь за перо, и обнаружил, что использую его все чаще и чаще. Теперь я понимаю, что многое терял без него: я ношу его повсюду вместе с PowerBook, и если я вынужден проводить демонстрации, где использую мышь, входящую в комплект демонстрационного компьютера, то чувствую себя неловко и неуклюже.

В заключение я искренне рекомендую использовать графический планшет, поскольку считаю его незаменимым инструментом.

Вот только не ждите, что вы сразу же привыкнете к нему.





# 3

## Настройка изображения

Одна из наиболее часто встречающихся проблем, с которой сталкиваются художники при монтаже, – сочетание оттенков кожи. Вы можете приставить голову к другому туловищу, затем заменить существующую руку новой, но нельзя гарантировать, что цвета компонентов не будут отличаться. В этой главе мы рассмотрим настройку с помощью инструмента Curves (Кривые) – одного из самых мощных инструментов для корректировки цвета, который также может быть использован для увеличения контраста изображения.

Мы начнем с обзора инструмента Shadow/Highlight (Тень/Подсветка) – серьезного нововведения в Photoshop CS. Это необыкновенно удобный в использовании инструмент, обеспечивающий быстрое решение проблем, связанных с затемненными или засвеченными областями фотографий.

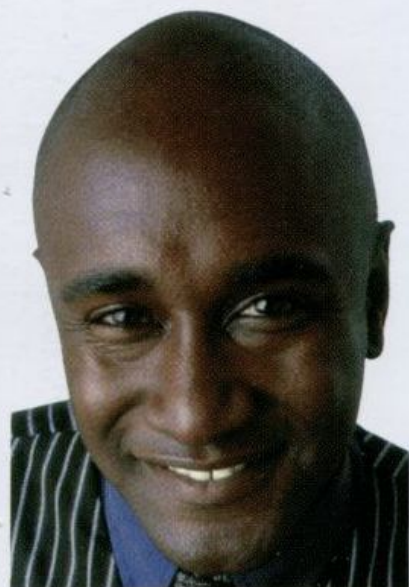


# 3 Настройка изображения

## Тени и подсветка



**Н**астройка теней и подсветки — одно из лучших нововведений в Photoshop CS. Этот бюст композитора Листа (сверху) был сфотографирован на улице на слишком темном фоне. С такой проблемой трудно справиться обычными методами, но она легкоустранима с помощью настройки теней и подсветки. На рисунке снизу фон осветлен должным образом, причем ни одна из ярких деталей бюста не была утеряна.

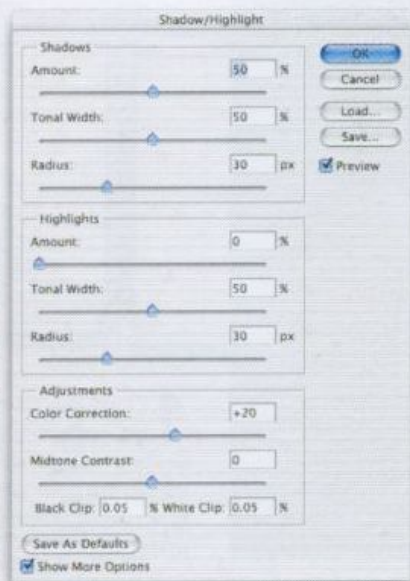


**1** Это лицо было сфотографировано при сильном боковом освещении. Если бы мы использовали его в монтаже, нам потребовалось бы настраивать все освещение сцены так, чтобы оно соответствовало освещению лица. Однако, используя инструмент **Shadow/Highlight**, мы можем сделать так, чтобы лицо казалось освещенным спереди.

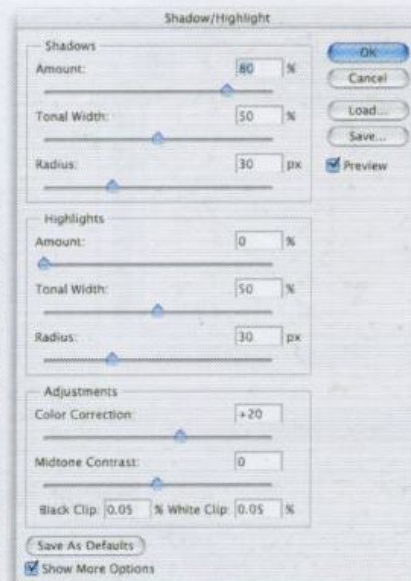


**4** Этот рисунок имеет противоположную проблему. Освещение открытых участков кожи прекрасно, но рубашка слишком яркая — она почти исчезает на белом фоне. Здесь мы снова используем инструмент **Shadow/Highlight**, но на этот раз обратим свое внимание на раздел **Highlights**, а не **Shadows**.





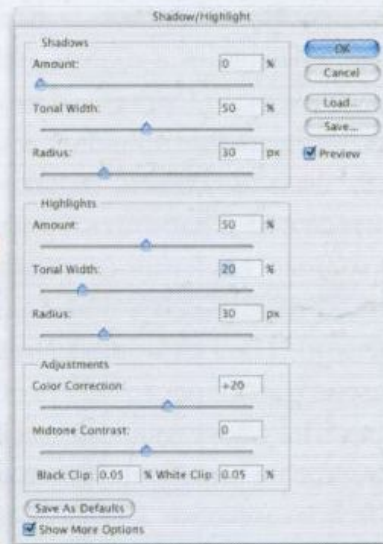
**2** Установки по умолчанию диалогового окна **Shadow/Highlight** заметно улучшают изображение, отображая множество деталей, казалось бы, утерянных в тени. Тем не менее мы все еще можем видеть сильное освещение слева, которое оставляет в тени правую часть лица.



**3** Увеличив значение **Amount** (Величина) в разделе **Shadows** с 50 на 80%, мы можем выравнять яркость с обеих сторон лица для создания равномерного освещения. Цветное освещение все еще оставляет голубой блик слева, но мы легко избавимся от него позднее.



**5** Для начала уменьшите значение **Shadows** до 0%. Теперь мы можем увеличить значение **Highlights**, скажем, до 50%, что хорошо затемнит рубашку (однако заметьте, что белый телефонный шнур все еще выделяется на фоне темного галстука). Рубашка смотрится хорошо, но подсветка немного влияет и на кожу, делая ее слишком темной и насыщенной по цвету.



**6** Для устранения этого дефекта нам нужно уменьшить область влияния подсветки. Ползунок шкалы **Tonal Width** (Диапазон тонов) по умолчанию установлен на отметке 50%. Уменьшив это значение до 20%, мы сможем ограничить влияние эффекта так, что он не будет распространяться на кожу. Теперь яркость рубашки уменьшена, а кожа осталась без изменений.



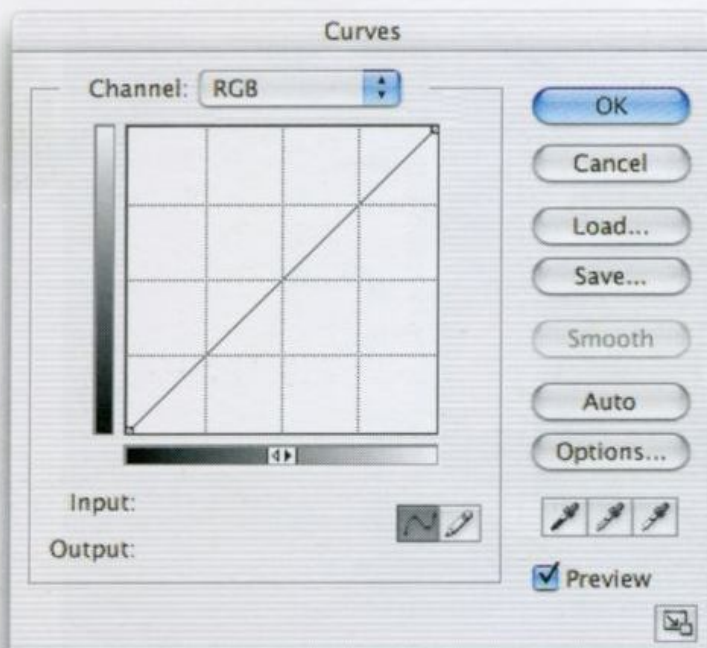
## СОВЕТ

Теперь, когда вы в Photoshop можете сами назначать комбинации клавиш, полезным было бы назвать «горячую» клавишу этого инструмента, поскольку в будущем, вероятно, будете использовать его почаще для всех открываемых изображений. Он гораздо удобнее для быстрого корректирования, чем инструменты *Curves* и *Levels*, и заслуживает вашего пристального внимания.

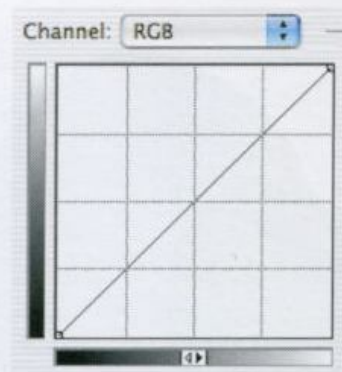


# Настройка изображения

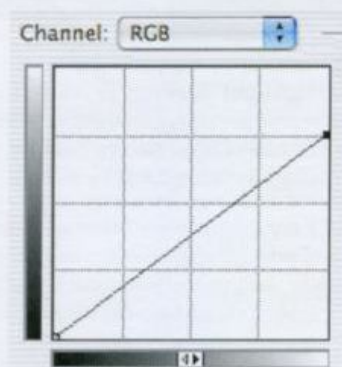
## Кривые



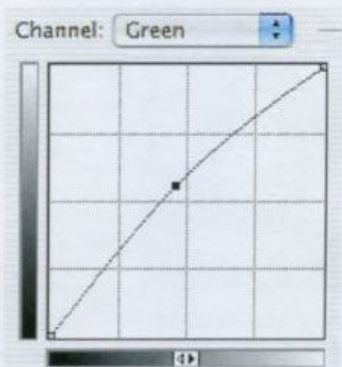
**В** Photoshop существует много способов настройки изображений: **Levels** (Уровни), **Brightness/Contrast** (Яркость/Контраст), **Hue/Saturation** (Тон/Насыщенность), **Color Balance** (Баланс цвета). Наиболее мощный инструмент из всего множества – **Curves**, который позволяет вам делать как незначительные, так и существенные изменения в одном диалоговом окне. Диалоговое окно **Curves** – одно из тех средств Photoshop, которые приводят в замешательство многих пользователей, однако весьма важно научиться с ним работать. График показывает, как входные значения (первоначальное изображение) переводятся в выходные (результат операции). Слегка корректируя кривую, мы можем не только настраивать общую яркость и контраст, но также и каждый из каналов красного, зеленого и синего цветов в отдельности. При использовании диалогового окна **Curves** легко сделать ошибку. Например, если в изображении имеется излишек красного цвета, наилучшим решением обычно является увеличение значений синего и зеленого компонентов, а не уменьшение красного (что приведет к слишком темному изображению). Настройка должна быть тонкой: небольшая корректировка всегда дает лучший результат.



**1** Открыв диалоговое окно **Curves**, вы, вероятно, удивитесь, увидев не кривую, а прямую линию. По умолчанию входные значения аналогичны выходным, и никаких изменений не происходит.

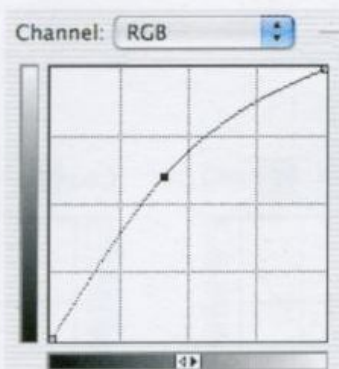


**4** Помимо щелчка по центру мы можем использовать для настройки конечные точки. Щелчок по верхней правой вершине и перетаскивание ее вниз снижает контраст.

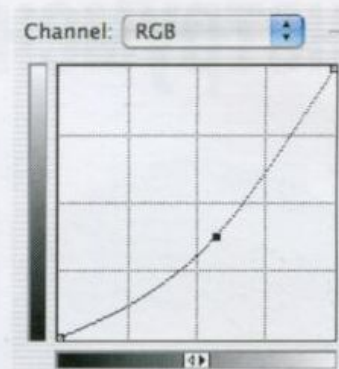


**7** Мы можем также настроить каждый цвет отдельно. Выберите канал цвета в выпадающем списке: мы будем корректировать красный цвет, добавляя к изображению зеленый.

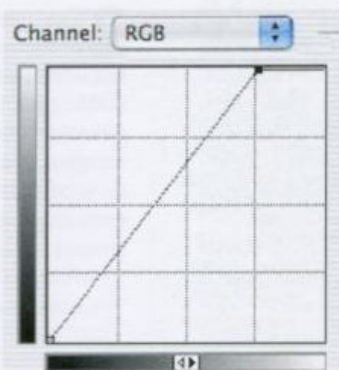




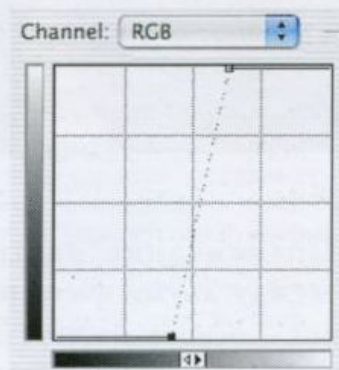
**2** Щелкнув по центру линии и перетащив указатель мыши вверх, мы создадим нашу первую кривую. Поднятие кривой увеличивает общую яркость сцены.



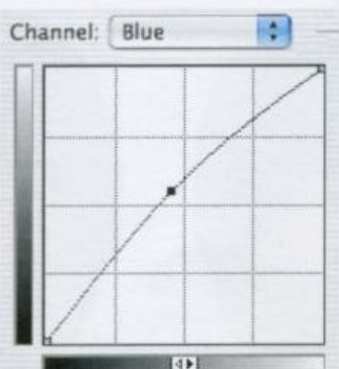
**3** Щелкнув по центру линии и перетащив указатель вниз, мы уменьшим яркость, сделав все изображение темнее.



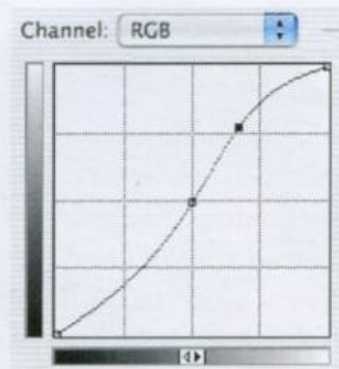
**5** Перетащив эту вершину влево, мы добьемся противоположного эффекта – увеличим контраст изображения. Это очень удобная и легкоуправляемая функция для быстрой корректировки.



**6** Перетащив верхнюю и нижнюю вершины к центру, мы создадим стилизованный плакатный эффект.



**8** Для дальнейшей настройки нашего изображения нам необходимо добавить больше цвета. Переключившись на канал синего, мы сможем увеличить его содержание. Однако теперь изображение слишком размыто.



**9** Щелкните по центру кривой RGB для фиксации ее центральной точки, а затем перетащите только верхнюю часть кривой для придания ей S-образной формы, что увеличит контраст.



## СОВЕТ

Если у вас диалоговое окно *Curves* ведет себя противоположным образом, убедитесь, что шкала графика под графиком слева темнее, чем справа. Если это не так, щелкните по двойной стрелке в ее центре – и цвет изменится нужным образом. Для переключения между красным, зеленым и синим каналами используйте сочетание клавиш **ctrl 1**, **ctrl 2**, **ctrl 3**. Нажмите клавишу **ctrl**, чтобы снова переключиться в режим RGB.



## Настройка изображения

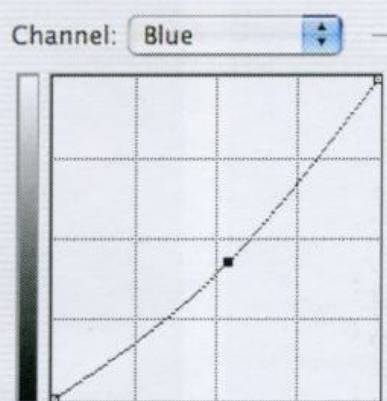
## Выравнивание цветов с помощью инструмента Curves



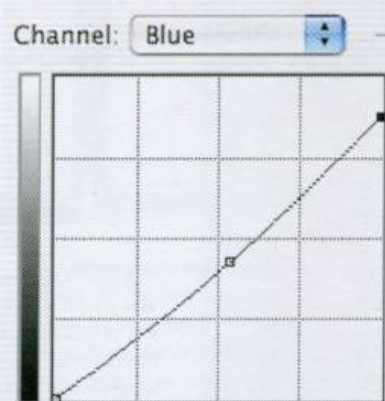
**В**ыравнивание цветов между двумя фотографиями – основа мастерства художника, занимающегося фотомонтажом. Разное освещение может привести к существенным различиям в цвете и тоне, которые должны быть сбалансированы при создании монтажа.

Хотя рука, показанная здесь, была довольно сносной на исходном цифровом снимке, она выглядит совсем неверно на фоне лица, имеющего совершенно другой цвет.

**Curves** – идеальный инструмент для работы такого рода. Процесс состоит из нескольких этапов, и это хороший способ научиться работать с инструментом **Curves** для получения требуемого результата.



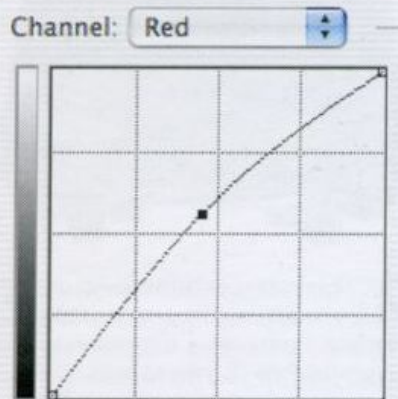
**1** На первый взгляд к цвету руки необходимо добавить желтый, чтобы она соответствовала лицу. Здесь возникает проблема: мы можем управлять красным, зеленым и синим каналами, но не желтым. Здесь требуется обратный подход, то есть вместо добавления нужного цвета мы уберем лишнее. Совершенно ясно, что с этой точки зрения в руке слишком много синего цвета. Открываем диалоговое окно **Curves** (с помощью сочетания клавиш **⌘ M** **ctrl M**) и выбираем канал синего в выпадающем списке. Щелкните по центру линии и перетащите ее немного вниз для удаления голубого оттенка из тона кожи.



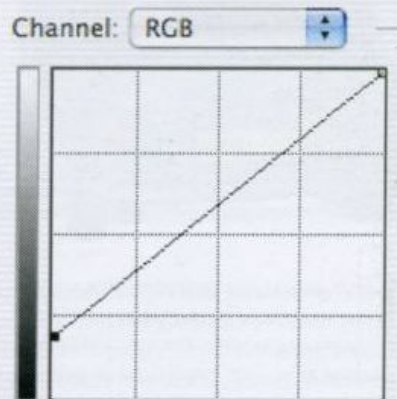
**2** Удаление голубого цвета существенно помогло нам, однако в бликах все еще виден синий оттенок, особенно заметный у оснований пальцев и ногтей. Для его удаления щелкните по правой части кривой и перетащите ее вертикально вниз. Это ограничит самые яркие участки в канале синего, снизив яркость бликов.



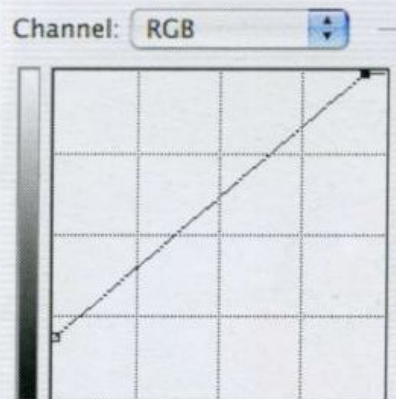




**3** Чем дальше, тем лучше, однако изображение все еще не совсем нужного цвета. Убрав синий цвет, мы оставили зеленоватый оттенок. Мы можем просто уменьшить яркость канала зеленого, но это сделает изображение слишком темным. Вместо этого, сравнив руку с лицом, мы заметим, что в нем больше красного. Так что переключаемся на канал красного, щелкаем по центру линии и перетаскиваем ее немного вверх, чтобы увеличить содержание красного.



**4** В результате трех проделанных операций мы получили руку нужного цвета, но слишком контрастную. Тень на ее левой стороне гораздо темнее, чем где-либо на лице. Теперь переключаемся на канал RGB, который влияет на общий контраст и яркость. Поскольку мы хотим удалить тень, нам нужно щелкнуть по крайней левой точке линии, отмечающей самый темный пиксель, и перетящить ее вверх, ограничив тень в слое.



**5** Уже гораздо лучше, но все еще недостаточно. Снизив тень, мы уменьшили контраст. Мы можем увеличить его, щелкнув по верхнему правому углу линии и перетаскив указатель влево: в результате мы ограничим диапазон оттенков, увеличив таким образом контраст. Здесь важно осуществить лишь небольшую настройку, не заходя слишком далеко. Наконец мы получили почти точное соответствие руки лицу.



## СОВЕТ

Для удаления созданной кривой точки щелкните по ней, удерживая при этом клавишу **Alt**. Чтобы начать заново операцию, нажмите клавишу **Alt**, что кнопка **Смена** (Отмена) изобразилась на **Red** (Переустановить), и щелкните по ней.



## Смена основного цвета



**В** газете The Guardian готовилась статья, посвященная вопросу о том, какое направление примет британская идеология – американский или европейский путь развития, – и нужно было показать Великобританию на распутье. Был найден интересный ход: автомобиль с изображением британского флага на крыше, как в фильме «Итальянская работа» («The Italian Job») Майкла Кейна (Michael Caine).

Чтобы увидеть крышу и получить верную перспективу, мне пришлось встать на свой собственный автомобиль (после того, как я поколесил по городу в поисках подходящей малолитражки). Однако основной задачей, которой мы здесь займемся, является смена первоначального цвета автомобиля.



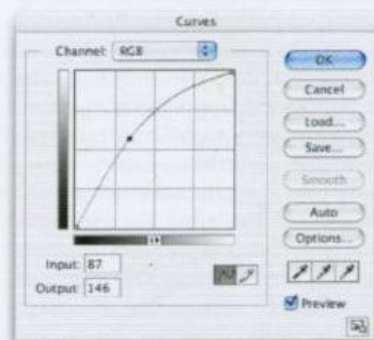
**1** Это исходная фотография машины, которая была отделена от заднего фона с помощью инструмента **Pen**. В самом деле для такого рода работы нет инструмента лучше, и мастерское владение им – важнейший навык.



**2** Следующим этапом было отделение только черных деталей корпуса, опять же с помощью инструмента **Pen**. Я уже сделал это за вас – просто загрузите контур **Pen** с компакт-диска.



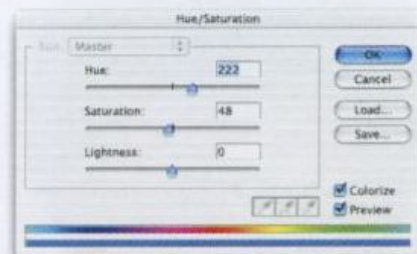
**5** Существенно лучшим решением является нажатие кнопки **OK** в диалоговом окне **Hue/Saturation** после изменения цвета и использования кривых для увеличения яркости.



Щелкните по центру кривой **RGB** и поднимите ее, чтобы увеличить яркость, не влияя на тени и блики, для достижения более естественного результата.

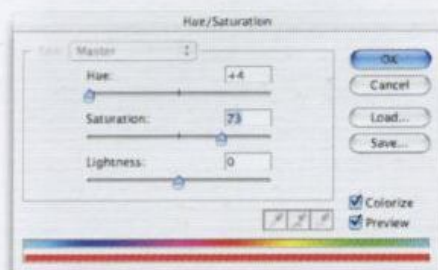


**9** Изолировав новый слой, мы можем раскрашивать синим, опять используя диалоговое окно **Hue/Saturation**. Процедура аналогична шагу 3, и для достижения нужного цвета



настраиваются ползунки **Hue** и **Saturation**. Избегайте чрезмерного увеличения значения **Saturation**, иначе цвет будет непечатаемым.





3 Поместив выделение в новый слой, нужно изменить его первоначальный цвет на красный. Для этого можно было бы использовать инструмент Curves, но в данном случае более удобно

диалоговое окно Hue/Saturation. Установите флажок Colorize (Тонировать) и отрегулируйте ползунки шкал Hue и Saturation для достижения нужного эффекта.

4 Поскольку корпус слишком темный, вам может показаться, что увеличение значения Lightness (Яркость) решит эту проблему, но это приведет лишь к бледному и размытому изображению.



## СОВЕТ

При изменении цвета с помощью диалогового окна Hue/Saturation легко создать цвет, хорошо выглядящий на экране, но отсутствующий в гамме CMYK, что приведет к проблемам при печати. Для решения этой задачи используйте режим Proof Colors (Проверка цвета), вызываемый клавишами **Cmd+Y**. Включайте и отключайте данный режим при работе в этом диалоговом окне, и если вы увидите существенные различия, значит, вы работаете вне гаммы CMYK.

5 Перейдем к флагу. В красном слое выделена крыша и преобразована в новый слой. Затем она была обесцвечена с помощью сочетания клавиш **Cmd+U** **Ctrl+Shift+U**.

7 Удалив цвет, скопируйте крышу в новый слой (оригинал понадобится нам позднее) и осветлите ее почти до белого цвета, снова используя диалоговое окно Curves.

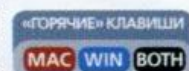
8 Теперь мы можем вернуться к первоначальной обесцвеченной крыше и начертить на ней контур британского флага. Это делается в другом новом слое, который перемещается выше белого слоя.



10 Для создания красной части флага был начерчен ее контур, который позволил удалить эту область из белой крыши и открыть красную крышу, лежащую под ним.

11 Для соблюдения исторической точности я использовал номер из фильма (который я узнал, позвонив web-мастеру сайта фанатов фильма «Итальянская работа»). Я использовал шрифт CarPlates, выгнут

его с помощью фильтра Shear. После этого был применен фильтр EyeCandy 4000 Chrome (более подробную информацию об этом фильтре вы найдете в главе 12).





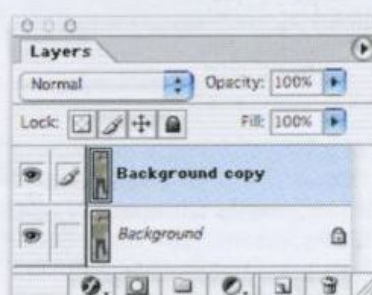
## Многослойное усиление

**В** Photoshop содержится много инструментов для усиления изображения – все инструменты в подменю **Adjustments** (Корректировки), **Unsharp Mask** (Маска нерезкости) и др. Но иногда при работе непосредственно на слое изображения получается некрасивый или пренасыщенный результат. Создав дубликат слоя, мы можем применять только нужные настройки и отменять ненужные, просто изменив режим слоя.

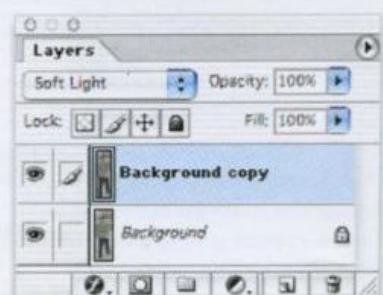
На нашей первоначальной фотографии изображен мужчина, идущий от камеры. Снимки, подобные этому, всегда полезны для художника, занимающегося монтажом, поскольку они позволяют добавлять к нашим изображениям элементы человеческой фигуры. Но фотографируя кого-либо в движении, вы непременно получите размытое изображение и потеряете некоторые детали. Здесь мы поговорим о том, как их вернуть.



**1** Первый шаг по улучшению этого тусклого, размытого изображения – создание дубликата слоя. Конечно же, вы не увидите никаких изменений – новый слой просто заменяет старый и выглядит точно так же.



**2** Далее, используя выпадающий список в верхней части палитры, измените режим скопированного слоя с **Normal** (Нормальный) на **Soft Light**. Теперь уже мы можем видеть улучшение: изображение более четкое и ясное.







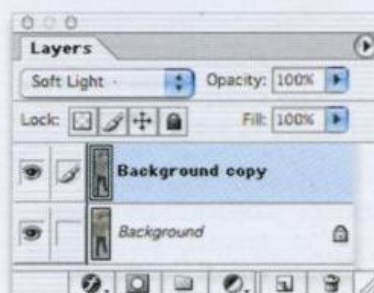
**3** Единственная проблема, возникающая при изменении режима слоя, состоит в том, что цвета становятся более насыщенными. Любые дальнейшие настройки только обостряют эту проблему. Для ее решения необходимо отключить все цвета слоя **Soft Light**, используя сочетание клавиш **⌘ Shift U** (или **ctrl Shift U**), чтобы полностью убрать насыщенность изображения. Теперь слой **Soft Light** влияет только на освещенность базового изображения, которое мы видим сквозь него: все цвета берутся из оригинальной фотографии и не меняются новым слоем, которому мы теперь можем придать еще большую выразительность.



**4** С помощью фильтра **Unsharp Mask** мы можем применить очень большое значение резкости – здесь 300% при радиусе 3 пикселя, – не влияя на цвет.



**5** В заключение попробуйте изменить режим слоя с **Soft Light** на **Hard Light**. Это сделает изображение более жестким. Окончательный выбор зависит от того, как будет использоваться полученное изображение.



## СОВЕТ

Метод работы с дубликатами основной фотографии подразумевает, что вы можете экспериментировать с ней, боясь потерять оригинал. В некоторых случаях нет ничего необычного, если в результате имеют три-четыре копии, все в различных режимах. Когда вы будете удовлетворены результатом, можете слить все слои в один.



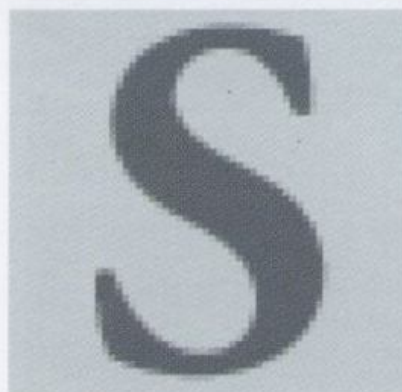
# Увеличение резкости: Unsharp Mask

## Как работает Unsharp Mask

**У**величение резкости означает возвращение деталей мягкого или слегка расфокусированного изображения. Вместо использования неуправляемых фильтров **Sharpen** (Резкость) и **Sharpen More** (Резкость плюс) наилучшим решением является применение фильтра **Unsharp Mask**.

Самое название достаточно, чтобы запутать вас при работе с незнакомым интерфейсом. Этот фильтр путает пользователей больше, чем все остальные в Photoshop. Принцип работы фильтра **Unsharp Mask** состоит в том, что он усиливает границы между областями, контрастирующими по цвету или яркости, создавая ощущение более сфокусированного изображения.

Степень резкости, которую вы применяете, зависит от исходного изображения, а также от бумаги, на которой вы будете распечатывать финальную версию. Глянцевая художественная бумага, как в этой книге, позволяет получать изображения высокого качества, но если ваша работа окажется на газетной бумаге, вам необходимо будет вдвое увеличить нормальную резкость изображений, чтобы они не выглядели неясными.



**1** Здесь наше изображение показано увеличенным (сверху), так что мы можем видеть эффект. Это обычный темно-серый символ, расположенный на светло-сером фоне, не имеющий отвлекающего взгляд цвета.



**2** На этом рисунке показан результат применения резкости 100% с радиусом 1 пиксель. Область темно-серого затемнена, а светло-серого — осветлена для увеличения контраста.

## Интерфейс

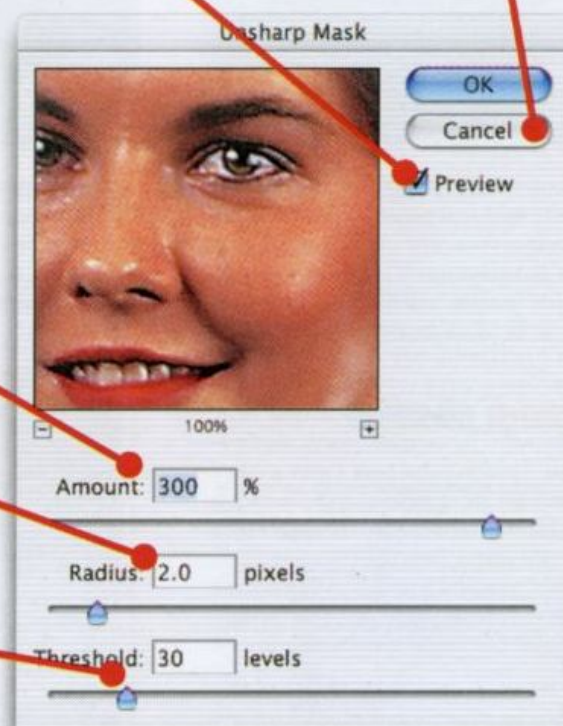
Флажок **Preview** (Предварительный просмотр) включает и выключает сравнение изображений до и после применения эффекта

Удерживая клавишу **Alt**, щелкните по кнопке **Cancel**, чтобы вернуться к предшествующему состоянию

Сначала установите параметр **Amount** (Количество): начните со 100%, увеличивая до 300% для чрезмерно тусклого изображения

Начните с радиуса 1.0 пикселей и при необходимости увеличьте его

В заключение настройте параметр **Threshold** (Порог), если это необходимо





# Увеличение резкости: Unsharp Mask



**3** Увеличение степени резкости до 200% усиливает контраст между светлым и темным, обеспечивая более четкий результат.



**4** Если увеличить радиус до 2 пикселей, то можно увидеть, что операции осветления и затемнения создают более широкие границы вокруг жестких кромок – шириной 2 пикселя.



**5** Увеличив значение **Threshold** (Порог), мы определим степень воздействия операции – в этом случае затемнение захватывает серую область не так сильно.



## Применение Unsharp Mask



**1** Наше исходное изображение чересчур размыто, особенно в областях с высоким контрастом, таких как глаза. На волосах также есть мелкие детали, и мы с помощью фильтра **Unsharp Mask** можем сделать и то и другое более сфокусированным.

**2** На этом увеличенном образце показан пример использования контраста 300% с радиусом 2 пикселя. Однако заметьте, что окраска кожи стала чересчур резкой: эту область следует оставить гладкой.

**3** Здесь в игру вступает параметр **Threshold**. Увеличивая его значение до 30%, мы препятствуем влиянию фильтра на области с низким контрастом, все же повышая контраст в области глаз, рта и волос.

### СОВЕТ

Помимо изменения настроек в диалоговом окне **Unsharp Mask** вы можете ослабить этот эффект не посредственно после применения. Нажмите сочетание клавиш **Ctrl Shift F** для вызова диалогового окна **Fade**. Здесь есть шкала, которую можно использовать для снижения силы воздействия, только что примененного фильтра.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ  
MAC WIN BOTH



## Естественное заживление




**И**нструмент **Healing Brush** (Заживляющая кисть), появившийся в Photoshop 7, быстро стал одним из самых популярных инструментов для корректировки изображений. Гораздо более мощный, чем **Clone**, этот инструмент позволяет быстро и легко исправлять недостатки изображений.

Его секрет состоит в том, что он может распознавать текстуру в указанной точке и бесшовно смешивать ее с освещением в нужной области. Нет лучше метода для удаления пятен, царапин и морщин.

В этом типичном примере мы будем использовать инструмент **Healing Brush** для удаления родинок и пятен с лица модели (я специально усилил недостатки, чтобы их было лучше видно).

При работе с инструментом **Healing Brush** берется образец в области чистой текстуры: на лбу представлен широкий выбор таких областей.

**1** Для начала давайте уберем эту большую родинку на бровью. Нажмите клавишу  и щелкните по центру лба для задания точки образца, после чего закрасьте родинку. Результат будет выглядеть как простое клонирование поверхности лба до тех пор, пока вы не отпустите кнопку мыши, — затем инструмент прекрасно выполнит свою задачу.



**4** Когда мы попытаемся удалить родинку на щеке модели, то столкнемся с некоторыми трудностями. Инструмент работает, смешивая цвета окружающих областей. Здесь он считывает белый фон и смешивает цвет с ним.





**2** Вы можете продолжить закрашивать все родинки, используя инструмент **Healing Brush**. Нет необходимости каждый раз задавать точку образца. Программа запомнит первую указанную точку и будет использовать ее для каждого нового штриха кисти.



**3** Этот инструмент настолько мощный, что мы даже можем убрать отверстие, оставшееся после удаления серьги. Здесь цвет отличается, и ухо более темное по сравнению со лбом, но все же инструмент искусно закрашивает этот дефект, используя в качестве источника цвет кожи на лбу.



**5** Чтобы инструмент **Healing Brush** не использовал области за границей лица, мы должны определить, где он должен остановиться, создав для этого выделение. Простейший способ сделать это – использовать прямоугольное выделение и применить инструмент **Magic Wand** для удаления из него белой области.



**6** Теперь в этой области инструмент **Healing Brush** не будет смешивать цвета, находящиеся вне выделенного участка, и таким образом прекрасно удалит родинку.



## СОВЕТ

Хотя вам может показаться, что для наилучшего смешивания нужно использовать кисть с мягкими краями, на самом деле все обстоит иначе: на более эффективна жесткая кисть **Healing Brush**. Если вы используете графический планшет, то следует выбирать кисть размер которой изменяется в зависимости от силы нажатия.



## Начало работы

Каждый раз, когда я выступаю перед аудиторией, например в колледже или на компьютерных выставках, мне задают два вопроса. Первый вопрос – его обычно задают всем творческим людям: «Откуда вы берете свои идеи?» (я обычно отвечаю, что покупаю их в местном магазине идей, кроме особо экзотических, которые заказываю по почте прямо из Парижа). Второй, более уместный вопрос звучит так: «С чего следует начинать в такой работе, как ваша?»

Это гораздо более серьезный вопрос, заслуживающий менее шуточного ответа. Студенты хотят услышать, что следует поступить в такой-то колледж, получить ту или иную степень, затем выставить свои работы на сайте вроде [www.freelancegraphicartist.com](http://www.freelancegraphicartist.com) и получить престижную работу. В реальной жизни, однако, такое бывает редко. Я не поступал в художественный колледж, поэтому считаю справедливым представлять себя как непрофессионала, добившегося успеха. По правде говоря, как и многие люди, я чувствую, что большую роль в этом сыграл случай. Это, конечно, не совсем то, что хочет услышать подающий надежды иллюстратор.

Существует и другой путь. Несколько лет назад одна из студенток курса, который я преподавал, получила работу на лето в отделе иллюстраций одной национальной газеты. Это звучало более эффектно, чем было на самом деле: работа в основном заключалась в пополнении фотоархива газеты печатной продукцией. Однажды потребовалось отсканировать фотографии для газеты. Студентка упомянула, что уже выполняла некоторые работы по сканированию в колледже, и была допущена к этой работе.

Немного спустя для фотографии, которую она отсканировала, потребовалась небольшая коррекция цвета. Поскольку она изучала Photoshop, то вызвалась сделать и эту работу. В следующий раз потребовалось срочно сделать монтаж – и снова она проявила инициативу. Сегодня она успешно работает в области дизайна, сочетая создание изображений в собственном стиле и труд в качестве дизайнера в подобной газете.

Этот пример – одна из историй об иллюстраторах, сделавших свою карьеру благодаря тому, что оказались в нужном месте с нужными знаниями. Совет один: получите работу в нужной организации, и если вы обладаете каким-либо талантом, люди заметят это. Вы не должны быть чересчур напористыми, просто убедите окружающих в том, что знаете свое дело, и используйте любую возможность показать им, на что еще вы способны.



Чтобы сделать карьеру свободного художника, вам нужно убедить потенциальных клиентов, что вы можете точно и в срок выполнять задания. Лучший способ сделать это – показать им уже опубликованные свои работы. Художественные редакторы – в большинстве своем люди осторожные и вряд ли захотят первыми испытывать начинающего художника. Для этого есть веская причина: если вы подведете, им придется заполнять в последний момент образовавшиеся дыры. Но если они увидят, что другие редакторы доверились вам и делали заказы – особенно повторные, – тогда они будут куда более настроены испытать ваши таланты.

Так что если вы выбрали путь свободного художника, то важно опубликовать как можно больше работ. Начав свою карьеру сразу в национальной газете или журнале, вы вряд ли уйдете дальше секретаря. Так что начинайте с местных газет и журналов и предлагайте бесплатные услуги благотворительным организациям, которые в противном случае будут использовать графические фрагменты из библиотек.

Также важно выработать ваш собственный стиль. Хотя кажется заманчивым заявить, что вы можете работать в любом стиле, нужном художественным редакторам, после этого они и не вспомнят о вас, когда им потребуется иллюстратор. Имейте свой особенный стиль – и они хорошо запомнят вас.

Совсем недавно свободный художник должен был носить папку со своими работами по офисам журналов и газет, чтобы показать их художественным редакторам. Сегодня, конечно, дело обстоит гораздо проще из-за возможности создать собственный web-сайт. Не стоит слишком беспокоиться из-за наличия Flash, JavaScript или CSS. Самое важное – разместить ваши изображения так, чтобы их можно было увидеть. Даже самые загруженные художественные редакторы смогут найти время, чтобы посетить ваш web-сайт, если вы потрудитесь разыскать их имена и адреса электронной почты.





70 Расположение определяет все

72 Об относительности: взаимодействие

74 Я положил на тебя глаз

76 Политика вседозволенности

78 Назад на передний план

80 Работа с перспективой

82 Урок по объектам

84 Монтаж в трех измерениях

86 Люди и автомобили

88 ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Цифровые камеры





# 4

## Составление сцены

Композиция, как скажет любой историк искусства, – это критерий отличия хорошей картины от плохой. Данное утверждение применимо и к фотомонтажу: положение людей и объектов в монтаже позволяет нам рассказать ту историю, о которой мы хотим поведать. Как мы увидим в нескольких первых примерах, положение персонажей относительно друг друга может полностью изменить впечатление, которое мы хотим донести.

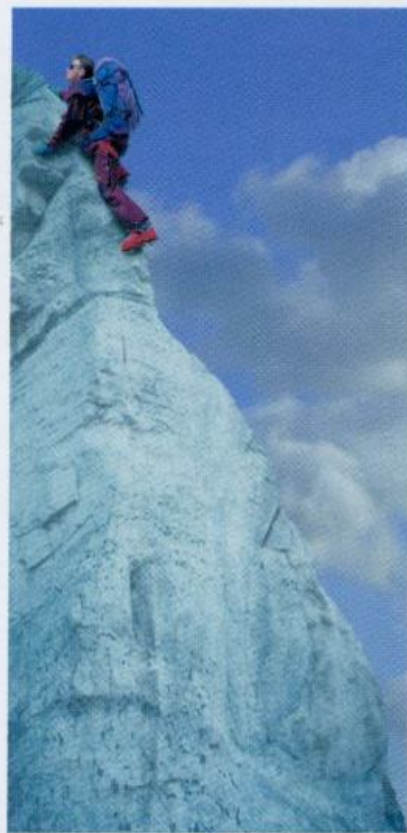
Один из способов сделать монтаж более реалистичным – разместить персонажей так, чтобы они взаимодействовали с задним планом. В фильмах, где используется компьютерная графика, таких как «Парк Юрского периода», тратится много усилий для изображения объектов, частично скрытых листвой или другими элементами переднего плана, – такой синтез с элементами картины делает объекты более убедительными.



# Расположение определяет все



**Т**о, как обрезано изображение, может иметь решающее значение для рассказываемой истории. Здесь мы видим монтаж, на котором гора, альпинист и небо – три отдельных изображения, которые могут быть взаимно расположены так, как мы захотим. Однако те же принципы можно применить и к обрезке существующего изображения. Изображение составлено из трех слоев – этот факт упрощает



**1** Когда альпинист расположен на самом верху, мы можем видеть, как высоко он забрался. Изображение горы подчеркивает, какой труд он уже проделал, но мы не можем сказать, находится ли он в начале пути или уже близок к концу. Может, цель восхождения уже видна ему, однако зритель этого не чувствует.

нам работу по расположению элементов так, чтобы рассказать историю альпиниста, какой мы ее видим.

На изображении сверху слева показан альпинист на выступе скалы. Он размещен прямо в центре кадра, и изображение почти ничего не говорит нам: это статическая картинка, на которой альпинист застыл на месте, не двигаясь ни вверх, ни вниз. Строгая диагональ





**2** Перемещение альпиниста вниз оказывает противоположный эффект. Теперь мы хорошо видим, что его ожидает и как много ему еще нужно пройти. Присутствие на изображении неба показывает, что альпинист уже преодолел какую-то часть восхождения.



**3** Опустив скалу вниз, так чтобы значительную часть изображения занимало небо, мы получим более сильное ощущение близости к вершине. Когда вокруг альпиниста так много небесного пространства, мы можем разделить с ним чувство одиночества и уединенности. Небо показывает нам, что на мили вокруг нет ни одной живой души.



**4** Расположив скалу так, чтобы она занимала большую часть кадра, мы добавим в изображение новую ноту. Если раньше в фокусе был только альпинист, то теперь зритель может почувствовать трудность стоящей перед ним задачи. Вид такой большой скалы подчеркивает, насколько трудно по ней подниматься.

склона горы, протянувшаяся слева направо и сверху вниз, делит изображение точно пополам, подчеркивая контраст между землей и небом. Но эта точность также перечеркивает весь драматизм сцены.

Обрезка изображения позволяет зрителю сосредоточить внимание на ключевом элементе, не отвлекаясь на второстепенные детали. Это также позволяет редактору или художнику,

занимающемуся компьютерной графикой, рассказать целую историю, а не просто воспроизвести первоначальную сцену.

Использование фотомонтажа в газетах вызывает много критики и обвинений в искажении правды, а некоторые читатели высказывают недовольство тем, как обрезаются изображения, — все же сюжет определяется обрезкой не меньше, чем монтажом.



СОВЕТ

Чтобы альпинист казался ближе к вершине, поднимите его в кадре, так чтобы на нем была больше тени. Тень была дана в основном сгруппированная со скалой горы так, она видна, но на нем же время была связана со слоем альпиниста, так перемещайте вместе с ним его положение.



# Об относительности: взаимодействие



**К**омбинирование двух людей в монтаже подразумевает больше, чем просто размещение их на одном плане. Вам придется потренироваться в их взаимном разположении, чтобы рассказать историю лучшим образом. Рисунок сверху изображает, скажем, отца и дочь. Они находятся рядом, но читателю не объясняется, как они могут взаимодействовать. Изменяя их положение, мы можем сделать их взаимоотношения более выразительными.



**1** Простое смещение фигур ближе друг к другу, при котором их силуэты перекрываются, помогает установить связь между ними. При горизонтальном отражении девушки обе фигуры становятся направленными к центру изображения.



**5** Теперь ситуация изменилась. Дочь находится на доминирующей позиции, а отец остается отдаленным от нее: как и большинство родителей, теперь он считает, что она уходит от него.





**2** Добавление руки на плечо дочери придает отцу роль защитника. Его язык тела говорит о гордости, возможно, не совсем явной.



**3** Перенеся отца на передний план, мы оставим ему роль защитника, но теперь эта защита будет казаться необходимой: он прикрывает дочь от зрителя, в то время как она ищет за ним убежища.



**4** Переместив дочь назад, мы создадим между ней и отцом как эмоциональную, так и физическую дистанцию. Отразив фигуру девушки так, чтобы ее плечи были повернуты от отца, мы подчеркнем неравенство: теперь она недовольна его превосходством.



**6** Поместив отца за дочь, мы усилим чувство ее превосходства над ним. В предыдущем примере она всего лишь уходила от него, теперь же собирается сбежать.



**7** Горизонтальное отражение фигуры отца создает впечатление, что он отвернулся от дочери. Он понимает ее меньше, чем в последнем примере, но поза девушки показывает, что она готова вернуться к нему.



**8** Отражение дочери также меняет язык ее тела: теперь две фигуры противопоставлены, их плечи направлены в разные стороны, и девушка полностью отвернулась от отца.



## СОВЕТ

Изменение параметров персонажей в монтаже всегда помещает переднюю фигуру в доминирующее положение. Проблема возникает, когда вы хотите, чтобы взаимодействовали обе фигуры: в этом случае взаимодействие определяется расположением задней фигурой, чтобы избежать впечатления беглого взгляда через плечо передней фигуры.



# Я положил на тебя глаз



**Н**а предыдущей странице мы увидели, как изменение положения тела в монтаже может трансформировать впечатление об отношениях между людьми. Но язык тела – не единственный способ выражения отношений: гораздо более тонок и в то же время более эффективен контакт глаз.

Художники, занимающиеся фотомонтажом, зачастую вынуждены работать с коллекциями фотографий политиков и знаменитостей. В этом случае вы можете быть более или менее уверены, что человек будет смотреть прямо в камеру и, возможно, даже беззаботно улыбаться. Это может удовлетворить потребности журналиста светской хроники, но бесполезно при комбинировании в сцене двух или более людей.

Здесь мы взяли очаровательную пару – настолько очаровательную, что они даже получили Оскара, – и показали вращение их глаз по кругу кадр за кадром. Кроме этого в сцене ничего не менялось, и все же ее характер преобразовывался с новым положением глаз. Приведенные здесь девять примеров – лишь малая часть бесконечного числа эмоций, которые могут быть получены изменением лишь направления взгляда.



**1** Когда оба персонажа смотрят прямо на нас, между ними нет контакта, и мы не знаем, что думает каждый из них.



**4** Теперь он выглядит немного обеспокоенным из-за своего трофея – Оскара, как будто кто-то может украсть его. Ее же взор потуплен, как будто она осознает, что приз могла получить она.



**7** На этот раз он взволнованно заглядывает в будущее – кто знает, какие двери перед ним откроет эта победа? Она не столько сердита на него, сколько просто устала.





**2** Он смотрит на нее с надеждой, и улыбка стала довольно хитрой. В ее ответе – сомнение, но ответ не совсем отрицательный – возможно, она пойдет с ним, а может быть, и нет.



**3** Его выражение не изменилось, а ее – несомненно. Она не оставляет ему шанса этим вечером: ей все надоело, и она жаждет избавиться от него.



**5** Здесь он явно видит восхищенные взгляды окружающих – небольшое отличие от предыдущего примера. Она же положила глаз на статуэтку.



**6** Теперь он действительно обеспокоен и оглядывается через плечо, как будто ожидая нападения, а его улыбка выглядит неестественной. У нее же совершенно отсутствующий взгляд.



**8** Он с изумлением таращится на приз, как будто не может поверить, что ему досталась эта победа. Она обдумывает ситуацию, желая получить признание в следующий раз.



**9** Здесь он благодарит небеса за полученную награду, в то время как она удивляется, будто по полу пробежала мышь.



## СОВЕТ

Для изменения направления взгляда персонажа вам нужно дать два слоя: один – главному герою, а другой – для зрителя. Сгруппируйте их вместе, и вы сможете работать с глазом персонажа в главе 6.



# Политика вседозволенности



Эта иллюстрация сопровождала статью в Daily Telegraph, посвященную политикам, запятнавшим себя тайными деяниями. Имелись в виду два конкретных политических деятеля: заместитель премьер-министра Джон Прескотт (John Prescott) и бывший секретарь Северной Ирландии Мо Моулам (Mo Mowlam). Редактор подал идею использования масок, чтобы показать истинное лицо политиков, сбросивших личину.

Составляя изображение из нескольких элементов, важно создать линию движения взгляда зрителя: это осуществляется с помощью строгой диагонали масок и лиц, усиленной линией перил и зданий.



1 Реальные снимки Прескотта и Моулам. Их первоначальные тела не нужны и были удалены.

2 Это тело, взятое из бесплатной коллекции, имеет хорошую динамическую позу удобную тем, что одна рука поднята, чтобы держать маску. Голова Моулам просто помещена поверх тела, чтобы убедиться, что они подходят.



6 Поместив тело Прескотта позади тела Моулам, я скрыл факт, что его рука не соединена с локтем. Глаза Моулам обращены к зрителю. Убрав ее левую руку, мы улучшим сочетаемость тел.





**3** Маскирование шеи Моулам отлично усаживает ее голову на тело. Для держания маски потребовалась другая кисть. Притворно очаровательная маска выбрана для противопоставления очевидному недостатку обаяния Моулам.

**4** Поскольку тело Моулам имеет оживленную позу, в противовес я решил сделать позу Прескотта более пассивной. Такая непринужденная рубашка совершенно не подходит нам, как и отсутствие свободной руки. Эти проблемы будут решены позднее.

**5** Новая рубашка Прескотта была вставлена в разрез пиджака. Рука помещена в рукав, полученный копированием исходного. (Чем меньше сказано о проблеме локтя, тем лучше.)



## СОВЕТ

Совмещение голов с телами – это больше чем просто вопрос поиска двух изображений, снятых под одним углом: вам нужно еще откорректировать их цвет и затенение. Чтобы узнать больше о том, как это сделать, прочтите главу 6.

**7** Здание Парламента наталкивает на мысль, что эти люди – политики. Я использовал данную фотографию, убедившись, что перила на переднем плане гармонируют с тем, что находится перед ними.

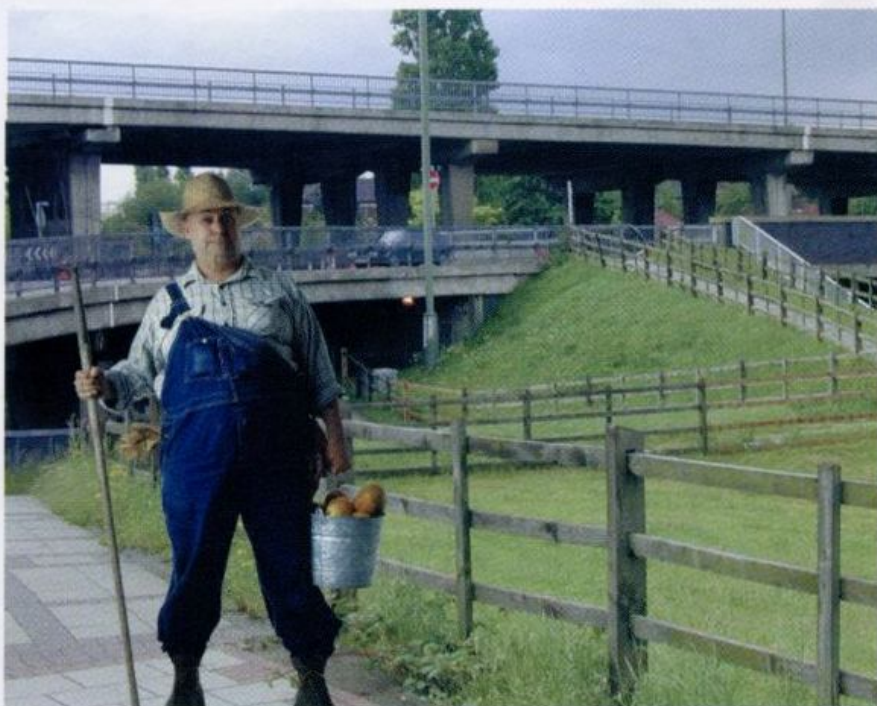
**8** Новое небо делает маловыразительную сцену более интересной. Еще два политика были добавлены справа. Благодаря размещению за перилами они лучше вписываются в сцену. Этот прием будет использован и в примере на следующих страницах.



## Назад на передний план



**Р**азмещение людей в сцене зачастую не ограничивается простым наложением их сверху. В этом случае они не кажутся принадлежащими сцене. Чтобы сделать изображение более естественным, люди должны взаимодействовать с задним планом в той или иной степени. Простейший способ сделать это – перенести элемент фона на передний план: обычно это простая задача, но она играет важную роль, как мы можем увидеть на этой иллюстрации с урбанизированным современным фермером.



**1** Если фермер вставлен поверх фона, он не выглядит принадлежащим ему. Этот участок – просто пустырь посреди дорожной развязки. Чтобы

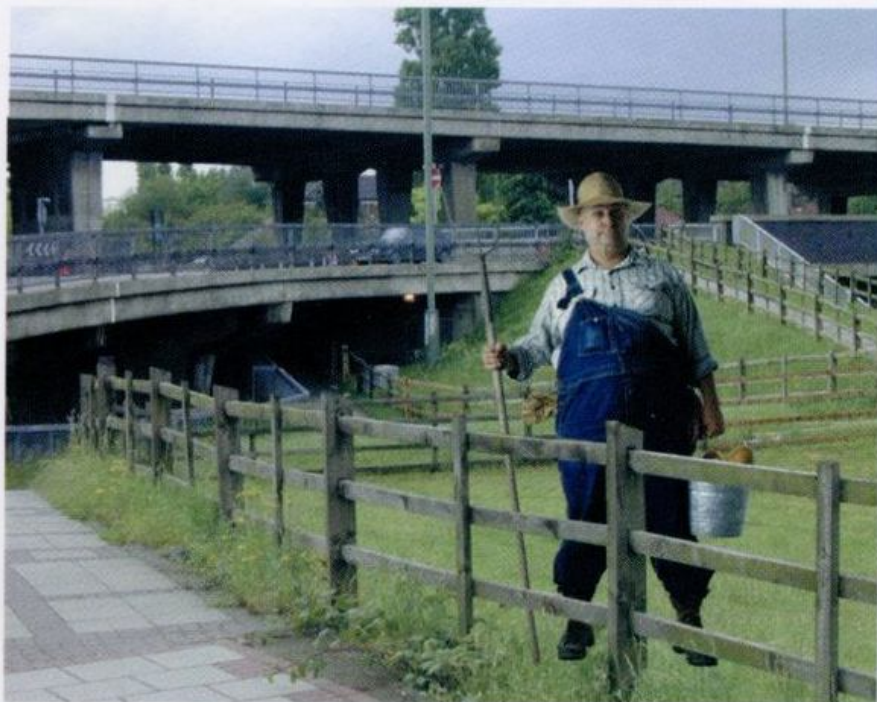
придать сцене больше естественности, нужно сделать фермера частью фона, а не просто поместить поверх него, как сейчас.



**4** Поместив вилы перед оградой, а ее – перед фермером, мы сделали сцену более естественной. На заборе присутствует тень от вил, а на

земле – тень фермера. Наконец, на сапогах были замаскированы участки, чтобы показать стебли травы, растущие перед ними.



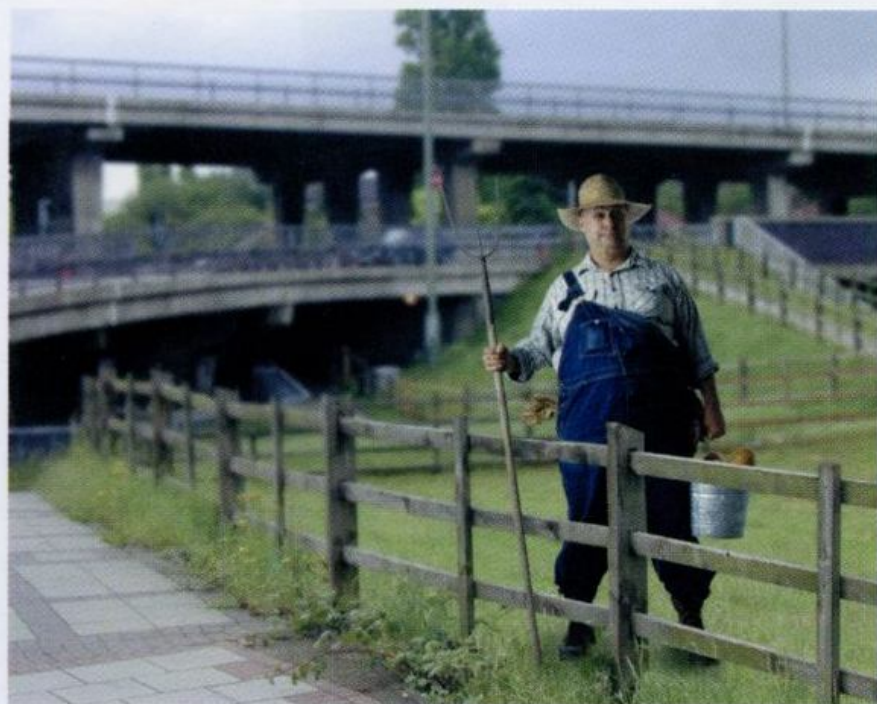


**2** Изгородь состоит из прямых линий, так что простейший способ сделать это – выделить ее переднюю половину, используя инструмент **Pen**, создать новый слой и перенести его на передний план. Если вы не можете использовать

инструмент **Pen**, примените инструмент **Lasso** и удерживайте клавишу **alt** для создания прямых линий между парами вершин (см. стр. 6). Теперь фермер вписывается в окружение гораздо лучше.



**3** Здесь небольшая хитрость: я просто выделил нижнюю половину вил, сделал из нее новый слой с помощью сочетания клавиш **⌘ J** **ctrl J** и перенес его на передний план.



**5** Задний план сильно насыщен, что хорошо для городской дорожной системы, но отвлекает внимание. Поэтому верхняя половина заднего плана была выделена и размыта с

помощью фильтра **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу), чтобы быть немного не в фокусе. Для совмещения участка ограды левая кромка этого слоя была также размыта.

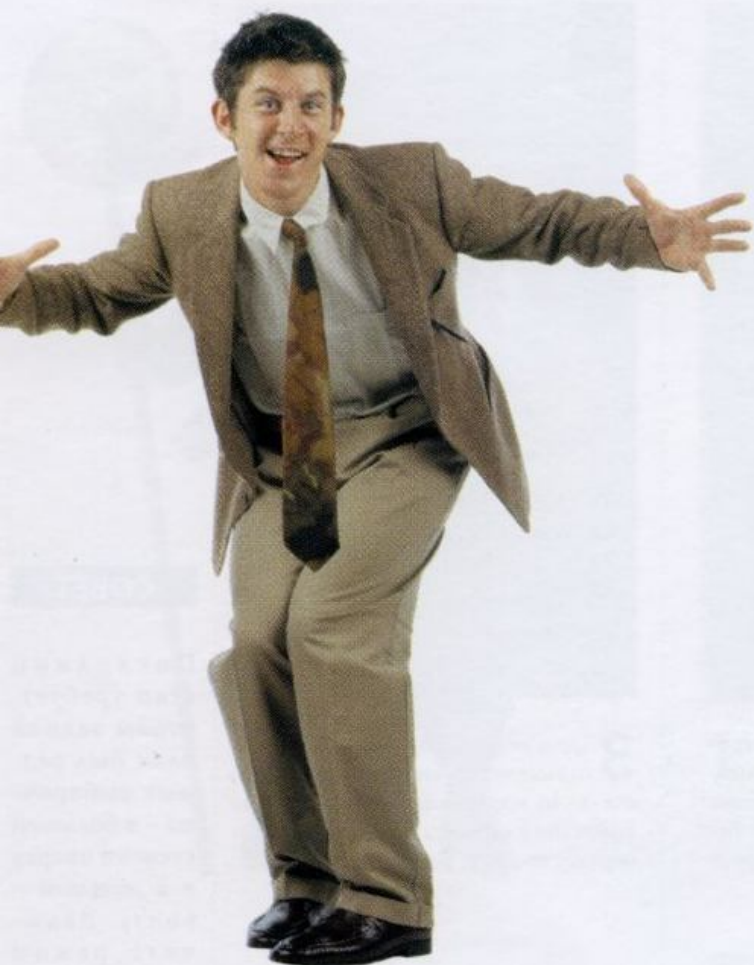


## СОВЕТ

Последний этап требует, чтобы задний план был размыт выбором – в большей степени вверх и в меньшей – вниз. Включите режим **Quick Mask** и с помощью инструмента **Gradient**, установленного на черно-белый, протащите указатель сверху вниз. Этим вы создадите область на 100% выделенную сверху и на 0% – снизу, когда вы выйдете из режима **Quick Mask**, примените размытие, бо́льший эффект будет оказан сверху.



# Работа с перспективой



**О**тносительность размеров – прием, который вы можете выгодно использовать при составлении монтажа. В этом примере главную роль играет КПК, который в итоге должен быть выделен. Фигура человека на заднем плане делает композицию интереснее: без нее конечная иллюстрация выглядела бы как обычный снимок продукта. Как часто бывает в подобных случаях, человеческий фактор «затягивает» зрителя в картину.

**1** Простое размещение КПК в руке человека отчасти выполняет задачу, однако слишком маленький размер устройства делает его малозаметным, почти невидимым в монтаже.

Можно было использовать в изображении только руку, но при работе с контурными объектами, которые всегда оживляют слой, важно показывать его целиком. Обрезка изображения по запястью или растворение ее в белом – плохое решение: обрезанные элементы уменьшают силу контуров и всегда являются жалким компромиссом.





## СОВЕТ

Рука, использованная в шаге 3, – та же, что на плече дочери в разделе «Об относительности: взаимодействие» ранее в этой главе. Руки в исходных фотографиях редко находятся в требуемом положении, но, имея цифровую камеру, легко создать библиотеку нужных положений рук.

**2** Увеличение КПК до смехотворно большого размера сразу переносит его на передний план. Однако нам все еще нужно показать реальный масштаб устройства. В конце концов, это карманный компьютер, и простое увеличение исказит представление зрителя о его размере. Добавление руки в том же масштабе подтверждает размер КПК как устройства, удерживаемого рукой, и фигура теперь как будто протягивает его нам. Тень, нарисованная на КПК, создает впечатление, что он удерживается рукой.

**3** Если бы эта композиция была обычной фотографией, опытный фотограф смог бы сделать и объект на переднем плане, и человека сзади в фокусе, хотя существенное различие в их кажущейся отдаленности усложнит задачу. Чтобы сделать монтаж более естественным, мы можем применить обратный подход: добавление небольшого размытия по Гауссу фигуре на заднем плане усилит ощущение перспективы. Размытое изображение по определению не в фокусе, добавление небольшого размытия позволяет перенаправить внимание зрителя на области, которые мы хотим выделить.



## Урок по объектам

**П**ри работе с изображениями из различных источников сложно сделать так, чтобы они казались принадлежащими одному пространству. Этот монтаж, заказанный журналом .net, сопровождал статью об онлайн-аукционах, где представлены вещи, которые можно найти на любом чердаке.

Все элементы были сфотографированы отдельно (оригиналы показаны внизу страницы), и их нужно было объединить правдоподобным образом.

Относительные размеры очень важны в монтаже такого рода – ведь он должен выглядеть как можно правдоподобнее.

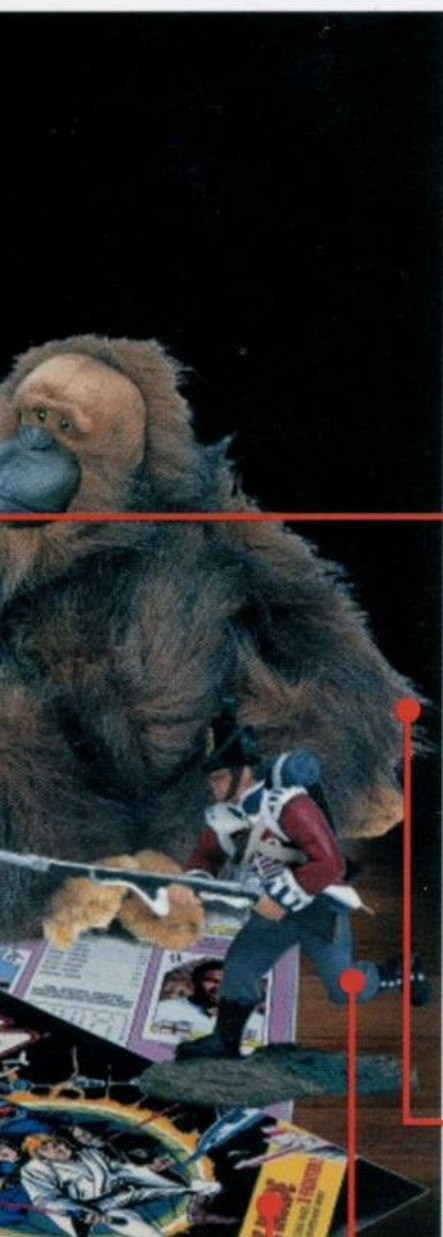


**1** Перспектива кружки не соответствует общей перспективе картины. Решение было простым: в верхней части было сделано эллиптическое выделение, которое затем было растянуто вертикально до нужного вида.

**2** Игрушечный автомобиль не входил в исходные фотографии, но он здесь понадобился, чтобы создать закругление над стопкой видеокассет и приблизить ее по высоте к кукле.







**3** Пластинки, комиксы и наклейки были сфотографированы сверху. Растянув их с помощью инструмента **Free Transform**, я смог разместить их так, как будто они лежат на поверхности стола.



**4** Поскольку иллюстрация должна была располагаться на развороте страницы, я побеспокоился о том, чтобы ни один важный элемент не попал в изгиб между страницами. Пустое пространство над обезьянкой оставлено для заголовка.

**5** Мех обезьянки был вырезан с помощью инструмента **Background Eraser**, который неплохо справился с удалением белого фона, сохранив детали.



**6** Первоначально солдат был направлен слева направо, от разрыва страницы. Отражение его по горизонтали направило его к центру изображения, притягивая к нему взгляд читателя.



**7** До того как были добавлены тени, монтаж выглядел плоским и неестественным. Как обычно, добавление света и теней сделало монтаж живее. Рисование теней могло создать проблемы при дальнейшем перемещении объектов. Вместо этого я создал новый слой для теней и для каждого слоя загрузил в качестве выделений контуры объектов, щелкнув по имени слоя и удерживая клавиши **⌘ ctrl** после чего удалил из выделения контуры всех объектов поверх него, щелкая по их названиям **⌘ alt ctrl**. Таким образом, все тени были созданы на одном редактируемом слое.



ПРИМЕР  
ИЗ  
ПРАКТИКИ

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ  
MAC WIN BOT



## Монтаж в трех измерениях



**С**оздание трехмерной сцены предполагает уделение большого внимания перспективе. Она основывается на имеющихся объектах, а оставшаяся часть сцены выстраивается по ним.

Эта иллюстрация для Independent on Sunday предназначалась для статьи, посвященной болтовне и сплетням в чайной комнате Палаты Общин в Парламенте. Проблема заключалась в том, что у газеты не было фотографий чайной комнаты, однако очевидцы описали деревянные панели, тип обоев и цветовую схему с зеленой кожей.

Фотографии кресел взяты из фотобиблиотеки Немега, в которой часто содержатся снимки одинаковых объектов под различными углами. Это обеспечило базовую перспективу, а пол, стены и другие элементы были нарисованы под нее.



**1** Три фотографии кресел обеспечивают нужную мне перспективу (кресло слева было скопировано и немного трансформировано). Теперь остается расставить кресла, так чтобы они убедительно выглядели на своих местах.



**4** Деревянные панели скопированы, отражены по горизонтали и немного затемнены – они будут располагаться под окном и потому меньше освещаться. Мы построили угол комнаты и можем добавить оставшиеся элементы.



**7** Заполнение сцены заключается в простом приращении голов нужных политиков к телам, которые можно усадить или поставить нужным образом. Сидящие фигуры были замаскированы в месте перекрытия с креслами так, чтобы они выглядели сидящим в креслах.





**2** Отсканированный фрагмент дерева затенен для создания панели, которая затем была скопирована в ряд деревянных панелей. Сами по себе они выглядят достаточно искусственно, но станут правдоподобнее при помещении их в сцену.



**3** Ряд панелей помещен за креслами и искажен с помощью инструмента **Free Transform** для соответствия перспективе спинок кресел. Поскольку два кресла расположены прямо возле стены, достаточно легко выровнять с некоторой точностью перспективу по ним.



**5** Отсканированный фрагмент обоев был скопирован, раскрашен для соответствия зелено-золотой цветовой схеме и искажен в соответствии с перспективой, заданной панелями. Ковер создан с помощью заполнения зеленого прямоугольника шумом по Гауссу. Обрамления панелей и стен созданы из затененных деревянных планок.



**6** Дверь и окно искажены опять же с помощью инструмента **Free Transform** для соответствия установленной перспективе. Для вида за окном использована фотография самой Палаты Общин — к счастью, это здание расположено в ее внутреннем дворике.



**8** Стаканы, чашки, стол и монитор, показывающий зал заседаний, помогают передать характер сцены. Монитор также дает повод Джону Мейджеру (John Major) повернуть голову вправо.



**9** Последняя задача — добавить тени для лучшего размещения объектов в пространстве. Слой теней помещен над полом, стенами и панелями и служит для создания основных теней. Дополнительный слой теней сгруппирован с креслами, помогая «усадить» политиков.

## СОВЕТ

Этот вид перспективы требует, чтобы вертикальные линии оставались строго вертикальными. Для этого удерживайте клавишу **Ctrl** при перетаскивании угловой точки, чтобы исказить только ее. Нажав также клавишу **Shift**, вы ограничите смещение вертикалью. Более подробно об искажении перспективы см. в главе 10.



# Люди и автомобили



**П**омещение людей в автомобили кажется простой задачей. Но машины всегда имеют ветровые стекла, которые отражают свет и замутняют изображение. Эффективность этой работы требует некоторого терпения и выполнения нескольких шагов, описанных здесь.

Иллюстрация сверху была сделана для статьи в Daily Telegraph, посвященной драконовским контрактам, навязываемым фирмами по прокату автомобилей своим клиентам. Идея исполнения контракта в виде ухабистой дороги, которая привела к аварии, легко пришла в голову, а вот ее исполнение было немного сложнее. Сама дорога была нарисована с помощью функции 3D Extrude (Вытянуть) в Adobe Illustrator CS, позволившей наложить текст на изогнутую поверхность, полученную вытягиванием волнистой линии. Это был тот вид работы, который вне программы Illustrator выполняется гораздо сложнее, и если бы меня попросили выполнить эту работу на две недели раньше, у меня не было бы последней версии.



**1** Исходная фотография этой машины была сделана на обычной улице, часть которой еще просвечивается сквозь окна. Первым делом нужно удалить фон, оставив только автомобиль (номер, конечно же, изменен в интересах владельца).



**4** Займемся водителем. Давайте заставим его говорить по сотовому телефону по той простой причине, что это запрещено. Выберите фотографию с перспективой, соответствующей машине, и не забывайте, что в Англии руль расположен справа.



**7** Перейдем к ветровому стеклу. Убедитесь, что корпус автомобиля расположен выше списка слоев, и, используя инструмент Lasso, создайте выделение, содержащее всю область окна. Создайте новый слой позади автомобиля и раскрасьте стекло белыми диагональными штрихами, используя кисть с мягкими краями и низким уровнем непрозрачности.





**2** Теперь нам нужно удалить ветровое стекло. Выделенная область показана красным: заметьте, что мы оставили стеклоочистители на месте. Их обводка довольно сложна, поэтому я уже выполнил ее за вас и поместил на CD.



**3** Вырежьте это стекло в новый слой, используя клавиши **Ctrl** **Shift** **J**, а затем удалите боковые и заднее стекла. Также нам нужно затемнить интерьер машины, поскольку он был сфотографирован сквозь отражающее стекло, однако позднее мы добавим собственное стекло.



**5** Перед водителем должен быть нарисован новый руль. Чтобы сделать его убедительнее, мы поместим на него руку. Это та же рука, которую я неоднократно использовал в данной книге и которая может пригодиться для многих целей.



**6** На этом этапе нам следует добавить фон, чтобы увидеть, как будет выглядеть конечный результат. И снова для успеха композиции важно подобрать такой фон, который соответствует перспективе автомобиля.



**8** Боковые стекла также нуждаются в некоторой обработке. Выделив их область, создайте новый слой за всеми элементами автомобиля и закрасьте его на этот раз светло-серым: такие стекла будут казаться темнее, поскольку они отражают свет изнутри автомобиля. Также требуется тень под автомобилем.



**9** При раскрашивании машины важную роль играет выделение. Простейший способ — это создать новый слой, сгруппированный с машиной, и установить либо режим **Highlight**, либо **Multiply**. Заполните слой нужным цветом и сотрите те участки, которые не должны быть раскрашены, такие как фары, бампер и колеса.



## СОВЕТ

При вырезе интерьера автомобиля из куска пуга, как в пугах 2 и 3, может остаться четкая белая линия вдоль крошки интерьера. Одно из решений — использовать для удаления кисти *Defringe* (Удалить белую линию) меню *Layer*. Кроме того, вы можете закрасить аккуратными штрихами.



## Цифровые камеры

Цифровая камера – необходимый инструмент для художника, использующего Photoshop. Цифровые камеры за несколько лет прошли путь от забавных игрушек до инструмента, без которого нельзя обойтись, и каждый год появляются новые модели, расширяется область их применения. Я делал обзор камер для MacUser, и иногда случалось следующее: поработав несколько недель с одной из последних моделей камеры, я понимал, что уже не мог без нее обойтись, и покупал ее. Сейчас у меня пять камер, и каждая существенно усовершенствована по сравнению с предыдущей.

Есть несколько факторов, на которые следует обратить внимание при покупке камеры. Основное значение имеет качество изображения, которое во многом зависит от качества линз. Оборудование традиционных производителей фотоаппаратов, таких как Kodak, Nikon и Canon, обычно лучше, чем аппараты электронных гигантов, просто потому, что у тех меньше опыта в изготовлении хороших линз. Другой фактор, влияющий на качество снимка, – степень сжатия, используемая для умещения изображения в память камеры. Изображения сжимаются с помощью формата JPEG: чем меньше размер файла со сжатым изображением, тем хуже качество. Так называемые потери проявляются в определенных блоках пикселей, видимых как большие области одного цвета, и в случайных пикселях произвольных цветов, известных как артефакты. Хорошие камеры позволят вам выбрать уровень сжатия и размер изображения. Некоторые модели позволяют сохранять изображения в виде несжатых TIFF-файлов, которые требуют много памяти (в пять раз больше файла JPEG с лучшим качеством), но оставляют изображение безупречным.

Большое внимание при покупке камеры следует уделить размеру захватываемого изображения, измеренному в пикселях. Имейте в виду, что стоимость камеры зависит от размера изображения в миллионах пикселей, или, сокращенно, в мегапикселях. Обычная камера среднего уровня обеспечивает изображение с разрешением 3,3 мегапикселя, что эквивалентно изображению в Photoshop размером 2048×1536 пикселей (пропорции всегда имеют соотношение 4:3, что соответствует большинству мониторов). На практике это означает, что вы можете получить изображение размером до 10×7,5 дюймов при разрешении 200 точек на дюйм (dots per inch – dpi), или до 6,8×5 дюймов при использовании разрешения 300 точек на дюйм. Грубо говоря, это означает, что вы можете напечатать изображение с высоким качеством на половину журнальной страницы или почти на всю страницу, если вы не очень требовательны. Сейчас новейшие камеры



могут похвастаться разрешением 5 мегапикселей и больше, что означает возможность увеличения изображения, которое будет распечатано.

Обычно компьютерные художники не снимают изображения, которые будут использоваться с подобными размерами. Я использую свою камеру для съемки таких предметов, которые нельзя найти на компакт-дисках с бесплатными библиотеками. Раковины в ванной комнате, телефонные кабинки, крутящиеся кресла и другие объекты легко найти в жизни, а их изображения в библиотеках – трудно. Самое важное то, что я использую камеру для фотографирования самого себя: в моих монтажах я был торсом Джорджа Буша и Эла Гора, телом принца Филиппа, а также руками многих знаменитостей – от Мика Джаггера до Альберта Эйнштейна.

Отсюда вытекает мое последнее требование: жидкокристаллический экран должен поворачиваться так, чтобы он смотрел в ту же сторону, что и объектив. Не все камеры обладают этой особенностью. Возможно, это требование преувеличенное, но когда я стою перед камерой, мне нужно видеть, что происходит до того, как таймер отсчитает время и будет снята фотография. По этой причине я стремлюсь выбирать камеры в линейке Nikon Coolpix, имеющие большой вращающийся экран. Сейчас у меня модель Coolpix 5000, показанная на рисунке, которая имеет разрешение 5 мегапикселей и обеспечивает высокое качество фотоснимков.

И последний совет: всегда берите свою камеру, выходя из дома. Вы никогда не знаете, где встретите редкий объект, хорошую текстуру, необычное здание или даже затылок интересной головы.







92 Тени на земле

94 Тени на стене

96 Настроение, свет и акцент

98 Составные затененные объекты

100 Соккрытие очевидного

102 Источники видимого света

104 Романтический свет свечи

106 Затенение с помощью инструментов Dodge и Burn

108 Затенение с использованием режимов света

110 Работа со светом: идеальный неон



112 Изображения на экране

114 ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Источники изображений





# 5 Свет и тень

Тени – ключевой элемент при размещении людей и объектов в сцене. Без теней изображения выглядят скучно и неестественно; даже самая слабая тень может оживить монтаж. Для начала мы рассмотрим способы создания и использования теней.

Свет имеет другое назначение. Будь то луч от настольной лампы, ореол вокруг свечи или пучок солнечного света в сцене, видимый свет делает сцену интереснее и таинственнее. Создать подобный монтаж проще, чем вы думаете, хотя такие элементы, как пламя свечи, могут потребовать некоторых усилий для достижения нужного эффекта.

Вы также узнаете, как создаются неоновые буквы, похожие на настоящие, и как имитировать их изображение на экране.



# Тени на земле



**1** Скопируйте слой фигуры, заблокируйте прозрачность (используя кнопку на палитре **Layers** или клавишу **/**) и заполните слой черным цветом — используйте сочетание клавиш **⌘ Delete** **alt Delete** для заполнения цветом переднего плана.



**5** Для большего правдоподобия задняя часть тени должна быть размыта сильнее. Но простое размытие всей тени сделает ее неестественной в передней части, а человек станет казаться трясущимся.

**Т**ени на земле — самый простой тип теней, создаваемых в Photoshop. Чтобы сделать их естественными, нужно приложить дополнительные усилия: здесь вы узнаете, как плавно изменять эффект размытия, чтобы тень казалась лежащей в верной перспективной плоскости, а не просто затемняла фон. Создать тень на основе существующих объектов всегда проще, чем пытаться нарисовать ее вручную. Она также более убедительна, поскольку точно соответствует форме объекта или фигуры.





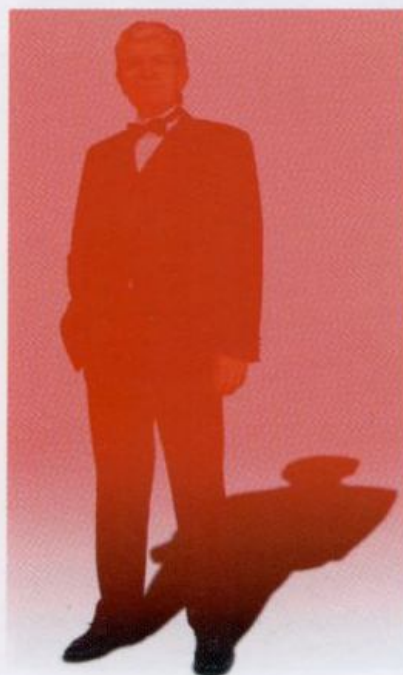
**2** Теперь нажмите кнопку **Lock Transparency** (Блокировать прозрачность) или снова используйте клавишу **L**, затем примените инструмент **Free Transform**, чтобы растянуть тень так, как будто она лежит на земле.



**3** Нижняя часть тени, которая соприкасается с объектом, совершенно не совпадает с ним – так что используйте инструменты **Erase** и **Brush**, чтобы нарисовать ее там, где она должна быть.



**4** Тень нуждается в некотором смягчении, чтобы не казаться слишком резкой. Используйте фильтр **Gaussian Blur**, чтобы создать небольшое размытие. Здесь применен радиус 2 пикселя.



**6** Для решения проблемы перейдите в режим **Quick Mask** (нажмите клавишу **Q**), а затем, используя инструмент **Gradient**, протащите указатель мыши с верхней части тени (а не изображения) к нижней. Это создаст переменное выделение.



**7** Теперь, когда вы выйдете из режима **Quick Mask** (используйте снова клавишу **Q**), тень будет полностью выделена сверху и частично – снизу. Примените еще раз фильтр **Gaussian Blur** (здесь использовано 8 пикселей), чтобы увидеть переменное размытие.



**8** Чтобы тень постепенно исчезала, создайте маску слоя с тенью и снова примените инструмент **Gradient**, перетаскивая указатель сверху вниз. Чем выше вы начнете перетаскивание, тем непрозрачнее будет верхушка тени.



## СОВЕТ

Если вы используете маску слоя для выделение, то можете потратить не один час, пытаясь получить нужный эффект. Однако есть более простой путь: после применения инструмента в первый раз вы сможете не пользоваться настройкой **Brightness/Contrast** для маски слоя, чтобы изменить ее баланс и непрозрачность, – при этом не будет изменяться нижележащий слой.



# Тени на стене



**Т**ени на стене создаются так же просто, только вы должны иметь в виду взаимодействие между фигурой и поверхностью, на которую отбрасывается тень. Чем ближе тень к фигуре, тем меньшим будет казаться расстояние между фигурой и стеной.

При обычном освещении тень будет располагаться немного ниже фигуры для создания ощущения естественного дневного света. Поднятие теней производит другой эффект: фигура выглядит более злобной, как если бы она освещалась снизу (поэтому плохие парни в фильмах ужасов часто носят свечи прямо перед лицом).

Иллюстрация, показанная сверху, была заказана газетой Sunday Business. Она должна была показать, как мировые лидеры растасовывают деньги по земному шару посредством Международного валютного фонда. Размещение теней на стене выше фигур усиливает ощущение их могущества, а также подчеркивает источник света — светящуюся карту, вокруг которой собрались лидеры. Конечно, реальный светящийся стол никогда не создавал бы такие четкие тени, как эти, но для изображения важнее общее настроение, чем оптическая точность.

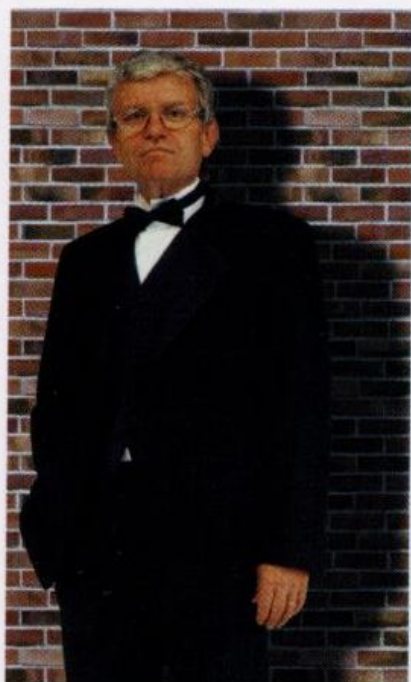


**1** Для создания тени скопируйте слой и заполните его черным так же, как на предыдущей странице.

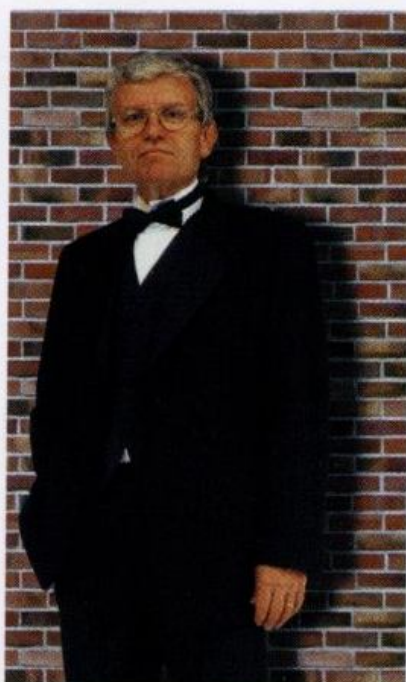


**5** При увеличении тени источник света кажется более близким к фигуре; при ее поднятии источник опускается вниз, делая фигуру более злобной.





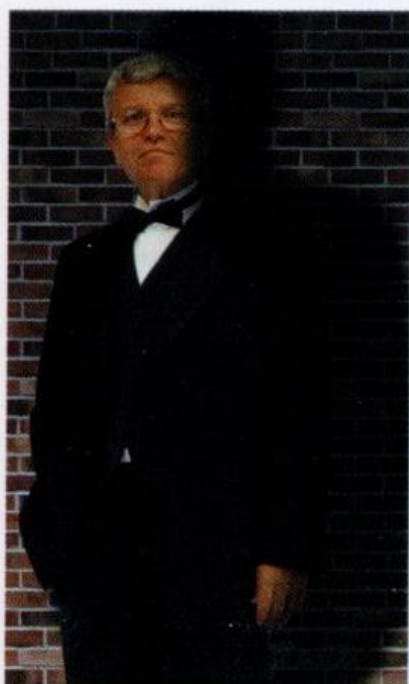
**2** Поскольку поверхность плоская, ко всей тени может быть применено равномерное размытие. Увеличение прозрачности слоя позволяет видеть стену под тенью.



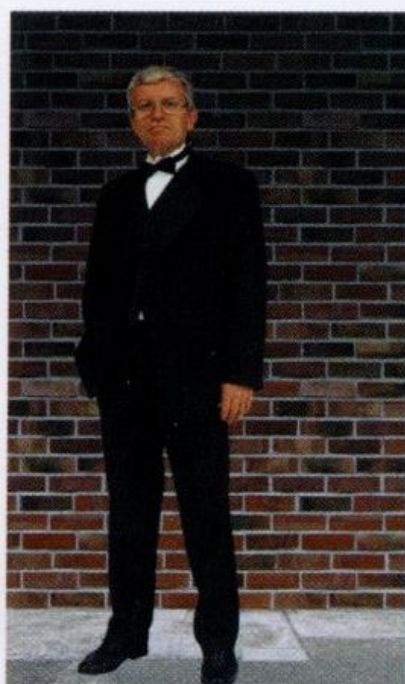
**3** Смещение тени ближе к фигуре приближает последнюю к стене: здесь мужчина стоит, практически соприкасаясь со стеной плечами.



**4** Затемнение самой стены делает тень более реалистичной. Простой градиент от черного к прозрачному, созданный на новом слое, делает стену более убедительной.



**6** Имея источник освещения так близко, мы должны немного затемнить саму фигуру. Эта тень была просто нарисована на новом слое, сгруппированном со слоем фигуры.



**7** Если на заднем плане присутствуют и стена, и земля, мы должны объединить оба описанных приема таким образом: сначала тень стелется по земле, а потом поднимается по стене.



**8** Это делается очень просто: тень была смещена, а затем ее нижняя часть (та, что выходит за пределы стены) была растянута до совмещения с ногами. Для завершения эффекта были дорисованы и стерты некоторые детали.



## СОВЕТЫ

Создавая тени на объекте, важно помнить о том, что поверхность не должна быть полностью черной. Заполняйте ее градиентом, переходящим от черного к прозрачному. Затемняйте фон, чтобы тень выглядела более реалистично. Если вы используете слой с высокой прозрачностью, вы сможете видеть оригинальный фон под тенью. Это поможет вам лучше контролировать эффект. Если вы хотите, чтобы тень выглядела более реалистично, вы можете использовать градиент, который будет переходить от черного к прозрачному. Это поможет вам лучше контролировать эффект. Если вы хотите, чтобы тень выглядела более реалистично, вы можете использовать градиент, который будет переходить от черного к прозрачному. Это поможет вам лучше контролировать эффект.



# Настроение, свет и акцент



Эта иллюстрация, заказанная The Independent on Sunday, сопровождала статью о недостаточном финансировании строительства новых дорог. Изображение «конца дороги» могло быть слишком скучным, но добавление видимого источника света в сочетании с сумерками позволило внести в сцену драматизм.



**1** Изображение дороги было взято из имеющейся библиотеки снимков. Хотя первоначально дорога пролегла через холм, я обрезал ее так, чтобы она неожиданно обрывалась.



**2** Конец дороги был сделан рваным с помощью создания зубчатого выделения инструментом **Lasso**. Я использовал маску слоя, поэтому при необходимости мог отменить этот шаг.



**6** Знаки Stop и «кирпич» было проще нарисовать, чем найти. И снова небольшое затемнение с помощью инструментов **Dodge** и **Burn** сделало их гораздо реалистичнее.



**7** Основания столбиков были сделаны с помощью преобразования эллиптического выделения поверхности дороги в новый слой и применения эффекта слоя **Bevel and Emboss** (Скос и рельеф).





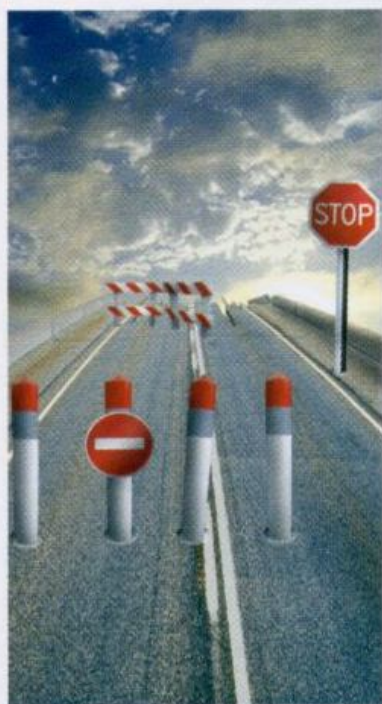
**3** Рваному краю дороги была добавлена глубина и бетонное основание с помощью методов, описанных в главе 11.



**4** Два бортика были сначала вытянуты из тротуара, удлинены, а затем изогнуты с помощью фильтра **Shear** (Искавление) для соответствия перспективе дороги.



**5** Столбики и ограда взяты из коллекции **Hemera Photo-Objects**. После их размещения было добавлено затемнение, которое сделало их более старыми и менее однообразными.



**8** После того как было найдено подходящее небо (я пробовал несколько вариантов), осталось только затемнить бортик, который не освещается солнечным светом.



**9** Как всегда, тени — основа реалистичного монтажа. Здесь важно направить их от солнца — основного источника освещения.



**10** Последним шагом было добавление эффекта **Lens Flare** (Блик) поверх солнца, так чтобы оно заходило за бортик. Для достижения хорошего эффекта следует использовать данный фильтр в меру.



## СОВЕТ

Фильтр **Lens Flare** бывает трудно расположить точно. Задача состоит в том, чтобы создать новый слой, заполнить его черным, применить к нему фильтр **Screen**. Установив режим **Screen** для нового слоя, и чернота исчезнет, оставив лишь вспышку. Теперь вы сможете легко разместить ее в нужном месте монтажа.



## Составные затененные объекты

**В** этой главе я постоянно рекомендовал вам создавать тень в отдельном слое. Однако в некоторых случаях она должна быть частью слоя объекта, отбрасывающего тень, как в примере, показанном здесь.

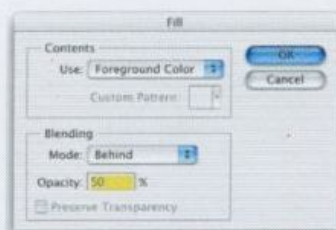
Вы можете нарисовать колоду карт, используя отдельный слой для каждой карты, затем просто выровнять их. Правда, поскольку колода может содержать 52 карты (или 54, если включить в нее джокеры), то файл был бы чересчур большим для эффекта, который мы хотим получить. Однако мы можем создать всю колоду карт в одном слое.

Способ избавления от выступающих теней в шагах 9 и 11 содержит небольшую хитрость. Вот она: когда мы переходим в режим **Quick Mask**, сплошные карты показаны красным цветом, а полупрозрачные тени — бледно-розовым. Используя инструмент **Levels**, мы можем работать с маской так же, как с обычным слоем. То есть мы настраиваем маску так, чтобы розовый цвет исчез, а остался только красный — полностью выделенная область. Когда мы выйдем из режима **Quick Mask**, наше выделение будет ограничено только полностью непрозрачной областью. Инвертирование выделения и удаление остатка позволят избавиться от нежелательных теней.



**1** Фотография игровой карты была преобразована с помощью инструмента **FreeTransform**, чтобы создать ощущение, что она лежит на горизонтальной поверхности.

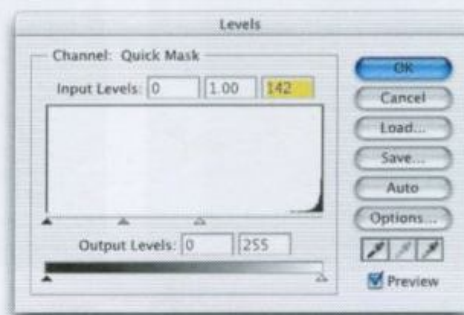
**4** Снова выделите пиксели карты. Затем используйте сочетание клавиш **Ctrl+D** для растуровки: выбрав инструмент **Marquee**, сдвиньте область выделения на пару пикселей вниз.



выберите для переднего плана черный цвет и используйте диалоговое окно **Fill** (Залить) для создания заливки с непрозрачностью 50% в режиме **Behind** (Позади).



**7** Таким образом можно создать любое количество карт: пока вы удерживаете клавишу **Alt**, смещение будет создавать новые копии. Не делайте смещения абсолютно одинаковыми!



**10** Теперь мы можем «уплотнить» тень, используя инструмент **Levels**. Перетащите ползунок в виде белой стрелки вправо, и частично выделенная область (светло-красная) исчезнет.



# Составные затененные объекты



**2** Первым делом добавим карте некоторую глубину. Начните с «загрузки» выделения на основе пикселей ее слоя – нажмите клавишу **ctrl** и щелкните по названию слоя в палитре **Layers**.



**5** Таким образом будет создана мягкая тень под картой, но в том же слое, что и карта. Создайте копию этого слоя для работы, поскольку дубликат понадобится нам позднее.



**3** Нажмите клавишу **alt** и приподнимите карту вверх на пару пикселей. Затем инвертируйте выделение, используя сочетание клавиш **Shift** **I** **Shift** **ctrl** **I**, и затемните созданную кромку.



**6** Теперь выполните команду **Select All** (Выделить все) с помощью клавиш **A** **ctrl** **A**. Удерживая клавишу **alt** при выбранном инструменте **Move**, сдвиньте карту для создания копии сверху – тень переместится вместе с ней.



**8** Здесь мы видим проблему: если увеличить масштаб изображения, то можно заметить, что тени от карт выступают там, где их не должно быть.



**11** Нам остается только выйти из режима **Quick Mask**, инвертировать выделение, а затем нажать клавишу **Delete** – лишние тени просто исчезнут.



**9** Чтобы избавиться от лишних теней, выделите слои карт, удерживая клавишу **ctrl** и щелкнув по имени слоя, а затем перейдите в режим **Quick Mask**, нажав клавишу



**12** На последнем этапе перенесите назад исходную карту, которую мы копировали, вернув таким образом тень нижней карте.



## СОВЕТ

Смещение может осуществляться по-разному в зависимости от того, какой инструмент активен. Если выбран инструмент **Move**, как в шаге 3, то сместятся выделенные в слое пиксели. Если активен другой инструмент выделения (например, **Marquee** или **Lasso**), будет смещена область выделения, а не сами пиксели. Нажав клавишу **ctrl**, вы всегда сможете временно перейти к инструменту **Move**, когда активен инструмент выделения рисования.

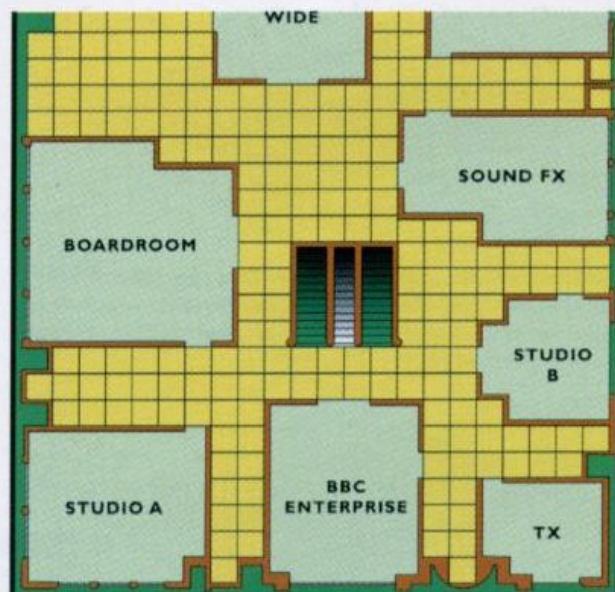
«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ  
MAC WIN BOTH



## Соккрытие очевидного



**Х**отя все элементы в сцене должны быть видимыми, простое размещение объектов — всего лишь первый шаг. Чтобы сделать изображение одновременно реалистичным и интересным, важно добавить элемент тени. Эта иллюстрация для The Guardian сопровождала статью о кандидатах на высокий пост в British Broadcasting Corporation. Чтобы изобразить политическую борьбу, потребовалось воспроизвести известную настольную игру по раскрытию убийства, в которой главные лица были представлены как подозреваемые в преступлении. В оригинальной игре фишками были орудия убийства: канделябр, пистолет и т.д. Чтобы сделать изображение более привлекательным, я заменил их телевизионными атрибутами. Однако без тени эта иллюстрация казалась бы слишком плоской.

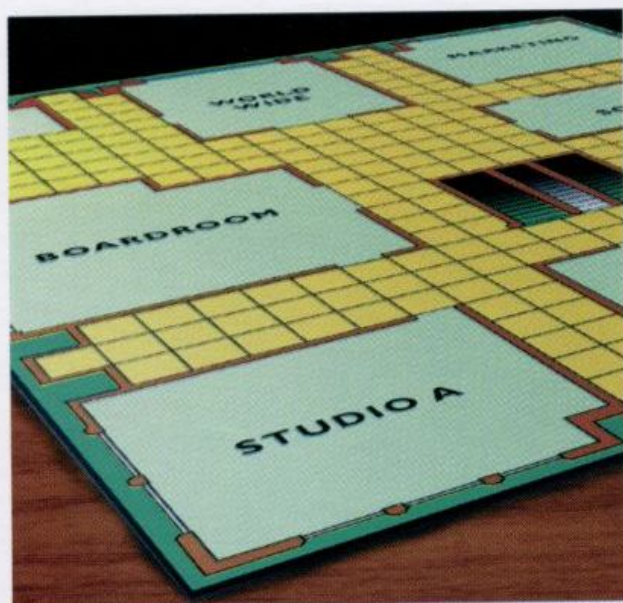


**1** Исходная настольная игра была перерисована в Adobe Illustrator с изменением первоначальных названий комнат: гостиная, библиотека и т.д. Перерисовка доски позволила мне уместить ее в меньшем пространстве.

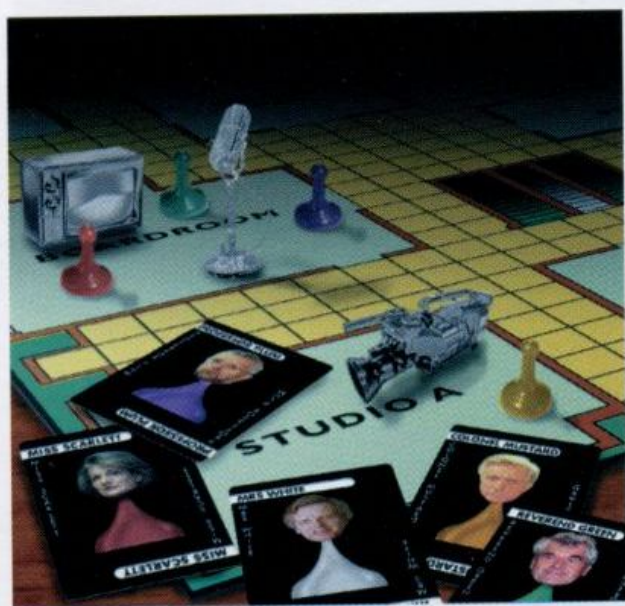


**4** Тени, отбрасываемые картами и объектами, были нарисованы на новом слое мягкой кистью. Используя чувствительный к силе нажатия графический планшет, я смог получить эффект ровного затенения: я установил довольно высокую прозрачность кисти и построил каждую тень там, куда бы она отбрасывалась в реальной жизни.

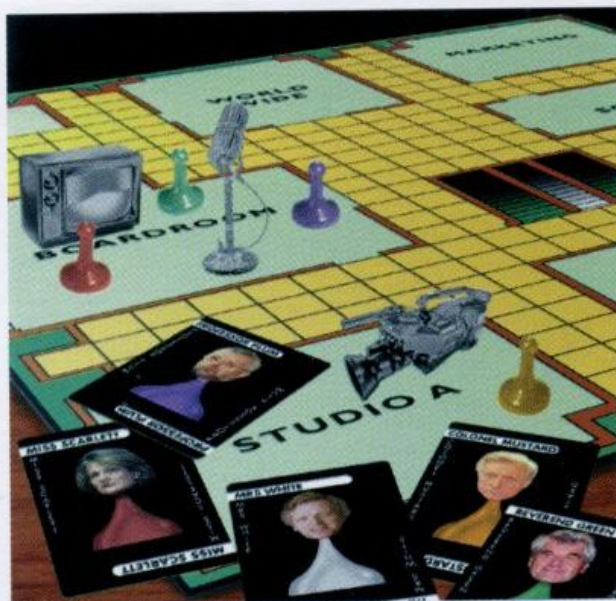




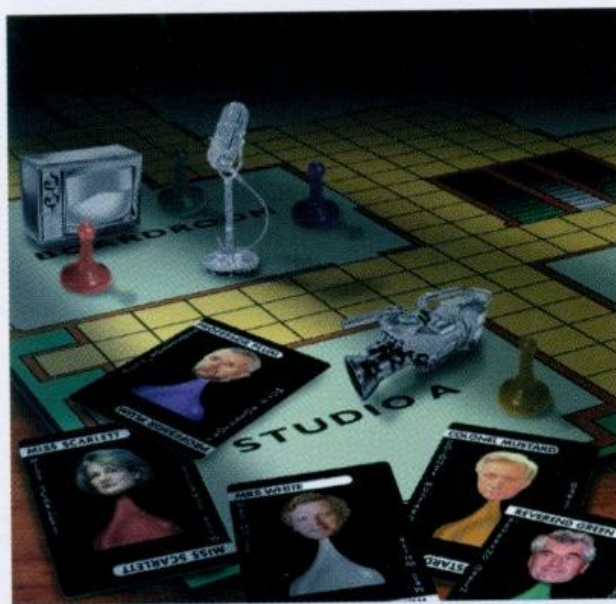
**2** Доска была растянута с помощью инструмента **Free Transform**. Чтобы она не выглядела двумерной, были нарисованы кромки. Был добавлен также и новый слой с деревянным столом и черным верхом.



**5** Дальний конец доски визуально менее важен, поскольку все основные элементы композиции сосредоточены спереди. С помощью инструмента **Gradient** на новом слое была создана простая тень, изменяющаяся от черного до прозрачного. Эта тень пригодилась также для размещения на ней заголовка.



**3** Первая карта с подозреваемым была создана в нескольких слоях, которые были сгруппированы в набор слоев. Затем этот набор был скопирован для каждой новой карты. Созданные карты были размещены на переднем плане в перспективе. Телевизионные атрибуты были взяты из бесплатной коллекции и сделаны блестящими методом, описанным в главе 7. В плане композиции изображение было уже готово, но оно выглядело очень плоским и неубедительным.



**6** Последним этапом было добавление характерного освещения, создававшего ощущение, что доска освещается через решетчатое окно. Пятна света были нарисованы с помощью выделения инструментом **Lasso**, а затем растушеваны (при значении 20 пикселей) и заполнены черным в новом слое. Повышение прозрачности всего слоя позволило оставить детали видимыми.

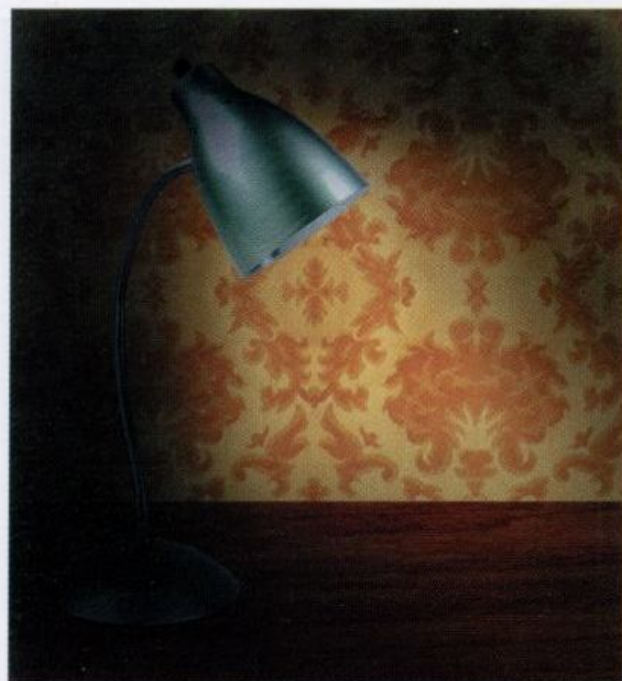
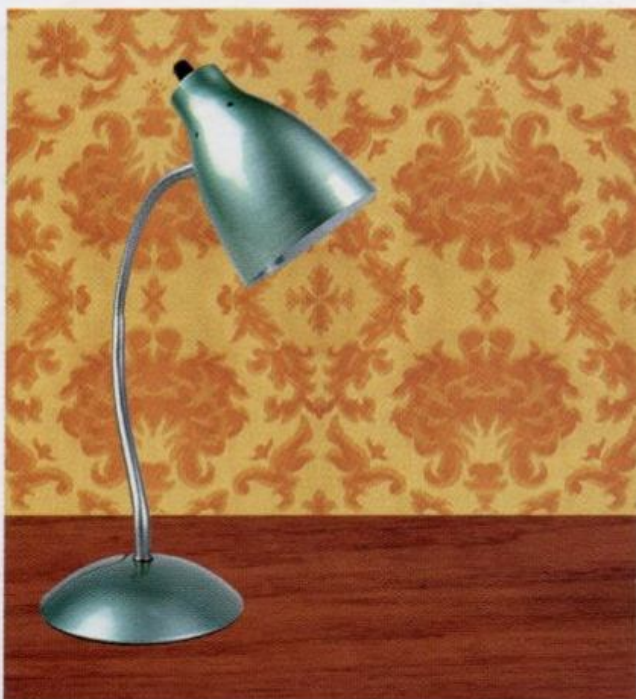


## СОВЕТ

Рисование тень на ней прямо в слое – необратимый шаг. Поэтому, хотя вы можете проследить за использованием инструмента **Burn** для рисования тени в шаге 3, это делает невозможным смещение объектов в последующем. По возможности всегда выполняйте затенение в отдельном слое, сохраняя для себя свободу действий.



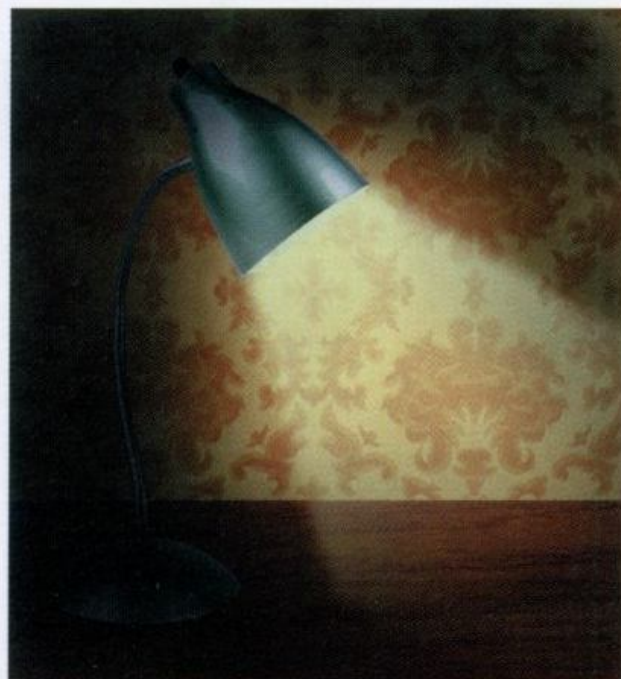
## Источники видимого света



**1** Начните с добавления тени. Она просто рисуется на новом слое с помощью большой кисти с мягкими краями. Установив для кисти высокую прозрачность, вы сможете добавлять тень постепенно, оставляя незатененную область там, куда будет падать свет.

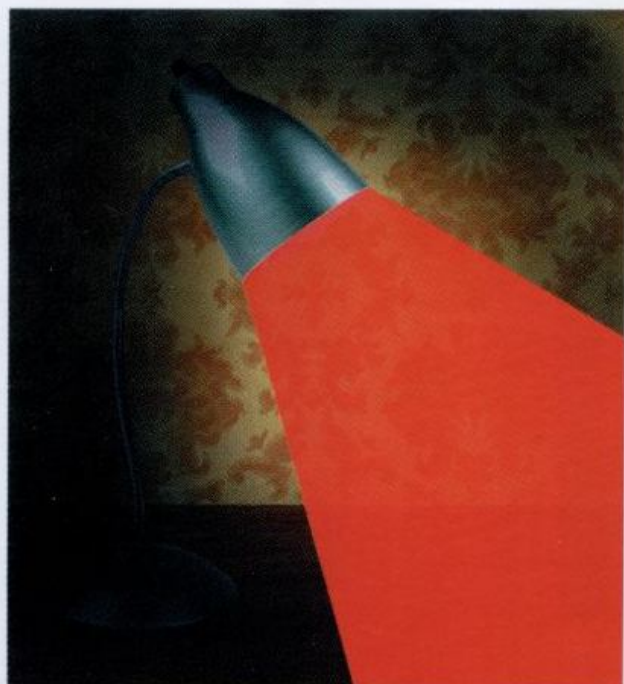
**Д**о сих пор в этой главе мы имели дело с тенями удаленных источников света. Если в кадре присутствует сам свет, нам, очевидно, нужно показать его. В этом примере мы отклонимся в область гиперреализма: умышленное преувеличение видимого света делает монтаж более интересным, чем простое воспроизведение действительности. В реальной жизни свет был бы виден, только если бы комната была полна дыма. Но реальный мир зачастую более скучен, чем вымышленный.

Тени также важны по двум причинам: во-первых, они оживляют изображение, а во-вторых, на темном фоне лучше выделяется свет. Здесь мы взяли простой монтаж, показанный сверху, и добавили к нему свет и тени, чтобы сделать его более занимательным.



**4** Теперь выйдите из режима **Quick Mask** и в новом слое, выберите бледно-желтый цвет (около 20% желтого), используйте инструмент **Gradient** в режиме **Foreground to Transparent** (От основного цвета к прозрачности). Протащите указатель мыши перпендикулярно кромке абажура от лампы.

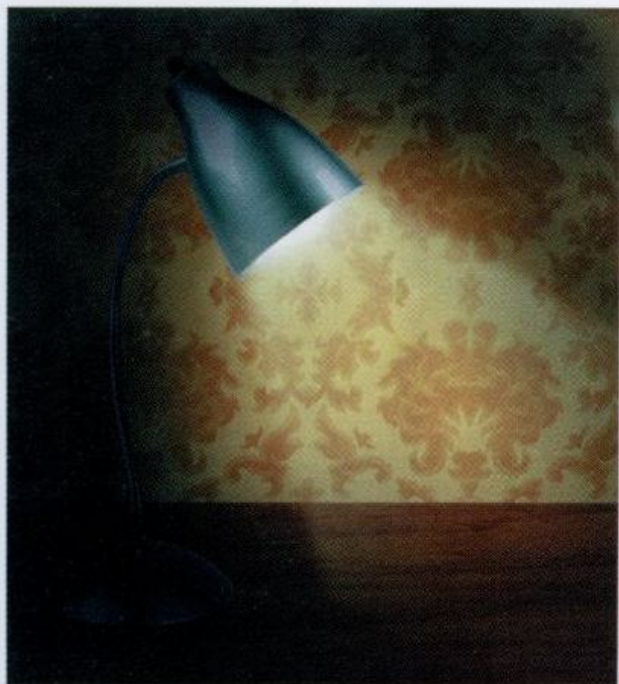




**2** Далее нам нужно определить область света. Лучше всего нарисовать ее инструментом **Pen**, следуя контуру абажура лампы и рисуя прямые линии, отходящие от нее. Преобразуйте эту область в выделение, используя сочетание клавиш **Ctrl + Enter**, а затем перейдите в режим **Quick Mask** для настройки выделенной области.



**3** Находясь в режиме **Quick Mask**, обведите края области света инструментом **Lasso**, пропустив область под абажуром. Затем используйте инструмент **Gaussian Blur** для размытия края — здесь установлен радиус 8 пикселей. Поскольку края тени лампы не выделены, этот участок остался четким и неразмытым.



**5** На этом этапе нам нужно добавить дополнительное свечение вокруг самой лампочки. Сохраняя выделение области света, используйте кисть с мягкими краями для создания белого пятна в центре. Не используйте жесткую кисть: хотя лампочки имеют четкий контур, вы не сможете увидеть их без светящегося ореола.



**6** Теперь нам нужно показать взаимодействие света с поверхностью стола. Используя инструмент **Elliptical Marquee**, нарисуйте на столе эллипс. Растушьте выделение (здесь радиус равен 8 пикселям) и удалите эту область из тени, вернув столу первоначальную яркость.



## СОВЕТ

Используйте инструмент **Quick Mask** для размытия краев области света. В режиме **Quick Mask**, мы можем применить размытие только там, где оно необходимо. Если же мы просто растушим выделение, то будет размываться вся область, делая свет связанным с абажуром. В первом способе мы можем сохранить четкие края абажура.



# Романтический свет свечи

Свечи — уникальные источники, в которых свет полностью видим: вы можете смотреть прямо на свечу, не нанося вред глазам. Поскольку свечи испускают столь слабый свет, ваши глаза привыкают к затемненному окружению, и вы можете видеть расплывчатый ореол вокруг пламени. В отличие от металлического абажура лампы, свечи — прозрачные объекты. Свет проходит вниз по свече и выходит через боковые стенки, так же как и излучение от пламени. Можно было бы использовать в этом примере фотографию свечи, но я подумал, что будет интереснее (и, возможно, поучительнее) нарисовать ее.



**1** Я нарисовал эту свечу, создав эллипс для основания и скопировав его для верхней части. Я выровнял верхний эллипс так, чтобы появилось ощущение перспективы: чем больше различие между эллипсами, тем ближе кажется зритель к сцене.



**2** Для соединения эллипсов было создано прямоугольное выделение между диагоналями каждого эллипса, заполненное тем же цветом.



**6** Перед тем как создать пламя, нам нужен задний план. С помощью мягкой кисти на стену и стол были добавлены тени, оставив светлой область, где появится пламя.



**7** Для создания тени на самой свече выше был создан новый слой, для которого был установлен режим **Multiply**. Это было необходимо, поскольку я использовал не черный цвет, а темно-коричневый, более соответствующий цвету свечи.





**3** Затемнение на свече было сделано с помощью инструмента **Burn** в режиме **Midtones** (Средние тона). Если бы был установлен режим **Highlights** (Светлые тона), тень была бы сероватой. Осветление было сделано с помощью инструмента **Dodge**.



**4** Капающий воск был нарисован в виде контура с помощью инструмента **Pen**, а затем залит желтым цветом, хотя, если вам тяжело работать с кривыми Безье, можно нарисовать его с помощью кисти с жесткими краями.



**5** Затемнение на каплях создано с помощью фильтра **Plastic Wrap** (Целлофановая упаковка) – см. главу 7 для получения подробной информации об этом способе. Фитиль был просто нарисован кистью в режиме **Dissolve** (Растворение) для создания небрежного контура.



**8** Инструментом **Pen** был нарисован контур пламени, затем выделение было растушевано (с радиусом 4 пикселя) и заполнено оранжевым оттенком.



**9** После нажатия кнопки **Lock Transparency** мягкой кистью были нарисованы белые участки пламени. Также у основания пламени был нарисован небольшой голубой участок, придающий изображению убедительность.



**10** В заключение был создан новый слой позади пламени, на котором был добавлен ореол, представляющий собой желтое пятно, нарисованное большой кистью с мягкими краями и малой непрозрачностью.

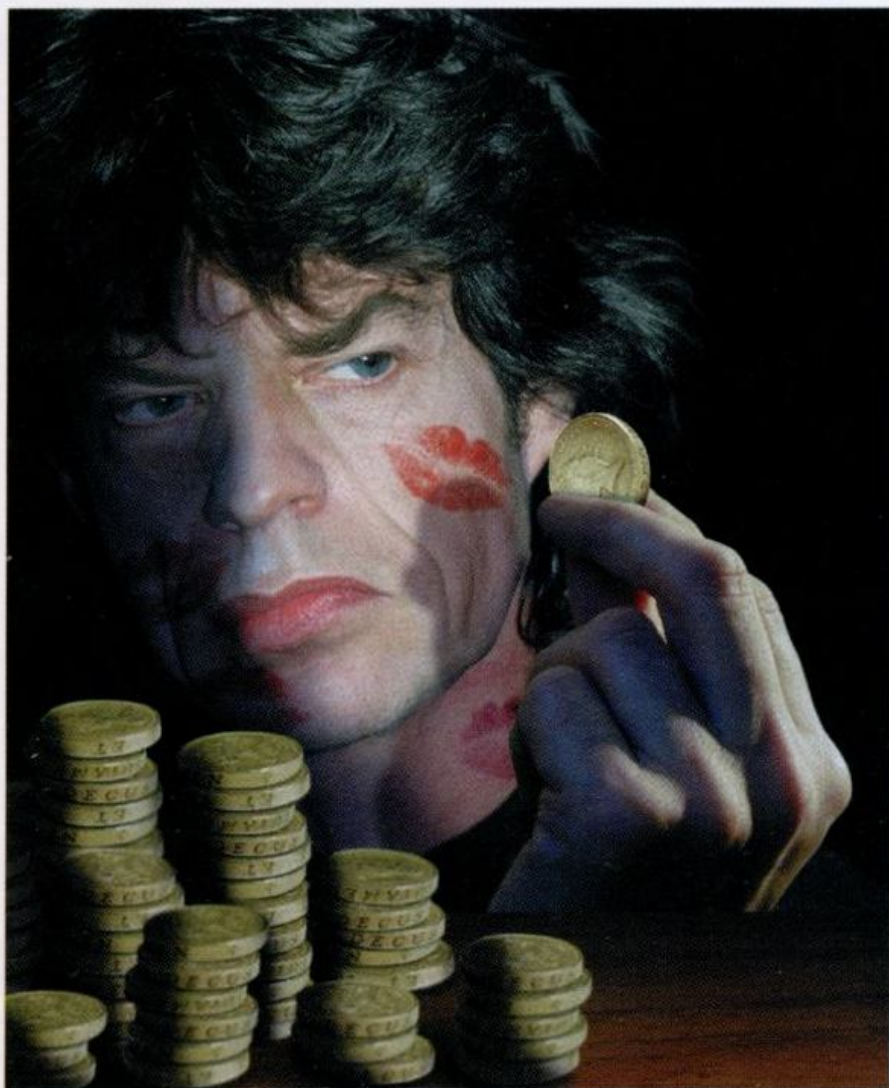


## СОВЕТ

Использование фильтра **Plastic Wrap** для создания капелек привело к появлению сероватого оттенка, выглядящего неуместным. Заблокировав прозрачность слоя и используя кисти в режиме **Color**, смог закрасить серый цвет цветом свеч.



# Затенение с помощью инструментов Dodge и Burn



**Р**абота на отдельном слое бывает полезной при добавлении тени на стены, пол и другие неанимированные объекты, но не подходит для затенения кожи: черные тени, даже имеющие высокую прозрачность, легко могут стать серыми.

При работе с этим изображением Мика Джаггера (Mick Jagger) я знал направление света и то, что оно не изменится. Если известны положения элементов в монтаже, то вы ничего потеряете, используя инструменты **Dodge** и **Burn** для добавления тени и света прямо на изображение. Однако эти инструменты имеют три режима работы: **Highlights**, **Midtones** и **Shadows** (Темные тона), каждый из которых по-своему влияет на изображение.

Из предосторожности работайте на копии исходного изображения: в этом случае, если дела пойдут плохо, вы всегда сможете вернуться к первоначальному варианту.



**1** Эта девушка была сфотографирована с ровным прямым освещением, идеальным для художника, занимающегося фотомонтажом: гораздо удобнее начать с ровного освещения и создать нужные тени, чем согласовывать всю иллюстрацию с одним фото.



**5** Инструмент **Dodge** в режиме **Midtones** осветляет другую часть лица, не разрушая исходную раскраску. Этот режим гораздо удобнее, чем **Highlights**, при создании полутонов, например для кожи.



# Затенение с помощью инструментов Dodge и Burn



**2** Используя инструмент **Burn** для затенения части лица, установите режим **Highlights** – и вы получите непривлекательный и неестественный сероватый оттенок. Он затемняет изображение и, кроме того, приглушает исходный оттенок кожи.



**3** Инструмент **Dodge**, также в режиме **Highlights**, оказывает совершенно противоположный эффект: он осветляет изображение, но делает цвет слишком резким. Таким образом, розоватые и коричневые оттенки стали ярко-желтыми.



**4** В режиме **Midtones** инструмент **Burn** уже не заглушает цвет при затенении. Скорее наоборот: цвет затененной области быстро становится сильно перенасыщенным.



**6** Режим **Shadows** обоих инструментов обеспечивает неудачный для кожи эффект. Инструмент **Dodge** делает тень как будто посыпанной тальком, а инструмент **Burn** делает объект слишком красным. Ни один из этих эффектов нам не подходит.



**7** Лучший способ – комбинирование обоих режимов. Используя высокую прозрачность, сначала примените инструменты в режиме **Midtones**, чтобы сохранить цвет, а затем переключитесь на **Highlights** для создания глубоких теней. И все же конечный эффект кажется перенасыщенным и требует смягчения.



**8** Снижение непрозрачности рабочего слоя позволило первоначальному слою слегка проглядывать сквозь него (ведь вы работали на копии слоя, не так ли?). Вы можете также использовать инструмент **Quick Mask** для выборочного скрытия участков затененного слоя, кажущегося теперь слишком темным.



## СОВЕТ

Чтобы для включения и выключения между инструментами **Dodge** и **Burn** всякий раз не использовать панель инструментов, запомните одну «горячую» клавишу. Когда выделен один из этих инструментов, нажатие и удержание клавиш **Ctrl** и **Alt** временно устанавливает другой. Я уже упоминал об этом выше, и дальше не буду использовать инструмент **Dodge** и **Burn**, это крайне важно для «горячей» клавиши.



# Затенение с использованием режимов света



**П**ри затенении используются три режима света: **Hard Light**, **Soft Light** и **Overlay**, которые могут иметь гораздо более кинематографический эффект, чем затенение инструментами **Dodge** и **Burn**. В отличие от этих инструментов, **Hard Light** создает тень со своим собственным оттенком. Режимов света существует, конечно, больше трех, особенно в Photoshop 7, но здесь приведены основные. Вместо того чтобы рисовать прямо в слое, создайте новый слой и установите для него режим **Hard Light**. Теперь вы можете заполнить слой 50% серого. Это создаст хороший фон при применении затенения к составным слоям. Заполнив выделение 50% серого и заблокировав его, вы можете быть уверены, что нарисованный вами свет будет применен только к нужной области.

Если вы вынуждены рисовать прямо на слое, установите для кисти режим **Hard Light** (или другой режим **Light**) для получения того же результата.



**1** Избегайте применения чересчур приглушенных цветов при рисовании тени, иначе эффект получится слишком ярким и нереалистичным. Этот светло-голубой цвет очень ярок для использования его в качестве тени или светового блика: он только заливает изображение.



**4** Теперь об эффекте прожектора. Слишком яркий цвет тени даст плохой результат, показанный выше в шаге 1, однако светло-коричневый цвет позволит видеть исходную текстуру кожи при добавлении достаточного количества дополнительного цвета.



# Затенение с использованием режимов свет



**2** Использование темно-синего цвета позволяет нарисовать тень, кажущуюся мрачной и более адекватной. Этот вид тени можно часто увидеть в фильмах, где съемка днем «под ночь» (day-for-night) создает тени, имеющие сильный синий отлив.



**3** Переключение на лиловый цвет позволяет нам создать переход между затемненной и ярко освещенной областями лица. Такой эффект создается театральным освещением, в котором вместо белого используются другие цвета для выделения лиц актеров.



**5** Здесь тот же эффект, но в режиме **Overlay**. Он более мягок: цвета воздействуют на изображение так же, но тени и текстура оригинала затушевываются в меньшей степени.



**6** Более мягок режим **Light**, дающий в целом лучший результат. Все три режима отличаются друг от друга и могут использоваться в сочетании на разных слоях для создания общего освещения.



## СОВЕТ

Если вы используете составные цвета при рисовании в режиме *Hard Light*, как в этом примере, то слишком легко случайно примешивать неверный цвет – выбор нужного цвета сложен и требует опыта. Чтобы избежать возможной утраты хорошего эффекта, вы можете работать на составных слоях в режиме *Hard Light*, так, чтобы конечный эффект создавался комбинацией



# Работа со светом: идеальный неон

**SALE  
NOW ON**

**Н**еоновая надпись — один из тех эффектов, которые создаются в несколько мгновений: просто создайте контур и добавьте ему свечение. Но чтобы сделать это должным образом, потребуется гораздо больше времени и терпения.

Простейший способ создания гладкого контура для надписи — использование инструмента **Round Corners** (Скругление углов), например в программе *Illustrator*. Но поскольку мы пытаемся работать исключительно в *Photoshop*, метод, описанный здесь (основанный на размытии и применении инструмента **Levels**), работает не хуже и имеет преимущество в том, что нам не потребуется никаких дополнительных программ.

**SALE  
NOW ON**

**1** Для начала создайте новый белый слой под основной надписью, а затем слейте оба слоя. После этого примените фильтр **Gaussian Blur**, размыв острые углы. Радиус размытия зависит от размера и выбранного шрифта; я использовал радиус 4 пикселя.

**SALE  
NOW ON**

**3** Выделите пиксели на слое текста с помощью инструмента **Magic Wand**, а затем очертите на новом слое контур, используя команды **Edit → Stroke** (Правка → Очертить). Не применяйте для этого команду **Layer Effects** (Эффекты слоя), иначе потом вы не сможете редактировать контур.

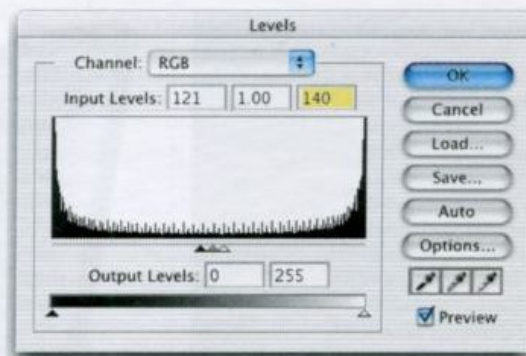


**6** Пришло время добавить фон с соответствующим затемнением. Я также изменил цвет нижней строки текста, используя диалоговое окно **Hue/Saturation**. Следующим этапом было превращение контура в трубу. Для этого места сильного изгиба были затемнены инструментом **Burn**.



# SALE NOW ON

**2** Теперь мы можем применить уровни для уплотнения созданного размытия. Откройте диалоговое окно **Levels** и перетащите белый и черный ползунки к центру — и вся размытая область станет либо полностью белой, либо полностью черной (см. рисунок сверху справа). Если всю группу ползунков,



в том числе серый, перетащить влево, то контур станет толще, а если вправо — тоньше. Заметьте, что этот эффект работает, только если текст был слит с белым слоем: если размыть только слой с текстом, настройка уровней не будет иметь никакого эффекта.

# SALE NOW ON

# SALE NOW ON

**4** Далее спрячьте исходный слой с текстом и удалите участки обводки для имитации реальных неоновых букв. Поскольку надпись сделана из одной изогнутой стеклянной трубки, в каждой букве должен быть разрыв, где трубка переходит к следующей букве.

**5** Чтобы создать внешнее свечение, выделите пиксели слоя, удерживая клавишу **⌘** и щелкнув по его названию в палитре **Layers**. Используйте команду **Select → Modify → Contract** (Выделить → Изменить → Уменьшить) для уменьшения размера выделения на, скажем, 3 пикселя, а затем примените размытие по Гауссу со значением 3 пикселя. Теперь нажмите кнопку **Lock Transparency** и закрасьте выделенную область белым.



**7** Свечение создается на новом слое за слоем трубки. Для начала загрузите пиксели, как описано в шаге 5, а затем, удерживая сочетание клавиш **Shift + ⌘ + Alt**, ограничьте выделение только верхним словом с помощью инструмента **Marquee**. Растушьте выделение (здесь использовано значение 8 пикселей) и заполните его цветом трубки. Прodelайте то же самое для нижней строки текста.

**8** Последний этап — добавление деталей. Провод был нарисован на отдельном слое и затенен с помощью метода, описанного в главе 10. На отдельном слое был нарисован зажим, удерживающий надпись на стене, который затем был скопирован и повернут на нужное число раз для каждой буквы.



## СОВЕТ

Метод скругления углов надписи, использованный здесь, был придуман «гуром» Photoshop Каем Краузом (Kai Krause), того, как то создал набор инструментов в модуле **Kai's Power Tools**. Он был задуман как способ подчистки неровных изогнутых ражений, таких как логотипы, присланные по факсу. Однако этот метод также прекрасен справляется с скруглением текста и даже может быть применен для лов контур



# Изображения на экране



**Р**азмещение изображений на экране компьютера или телевизора – простая задача: на примере сверху изображение было слегка искривлено с помощью фильтра **Shear**, а затем растянуто для соответствия форме монитора. Когда на экране уже есть изображение, как на КПК Palm в этом примере, задача существенно усложняется. Поскольку мы хотим сохранить элементы окна – его заголовок и полосу прокрутки справа, – нам нужно добиться того, чтобы затенение как можно больше соответствовало существующему. Здесь описано, как это делается.



**1** Этот КПК Palm Pilot – начальный элемент нашего монтажа. Проблема заключается в том, что он был сфотографирован с иконками на экране: если нам нужно показать на дисплее только текст, придется перерисовать экран.



**2** Первый шаг – создание контура экрана с помощью инструмента **Pen** или, если у вас твердая рука, инструмента **Lasso** (удерживайте клавишу **alt** для создания прямой линии между указываемыми вершинами). Создайте новый слой и заполните его цветом экрана – здесь взят цвет в нижнем правом углу.



**6** Для перехода от нового экрана к уже существующему добавьте немного гауссова шума: здесь всего 1% шума создает хороший переход. Я также использовал инструмент **Dodge** в режиме **Midtones** и высокую прозрачность для создания более эффективного перехода сверху (если включить режим **Highlights**, вы кроме затенения измените цвета экрана).

## MEMO

Remember to take  
Palm on holiday

**7** Теперь перейдем к тексту. Шрифт текста очень маленький, а сглаживающий эффект был отключен, что сделало неровными края букв, как на экране с низким разрешением. Здесь текст был увеличен, чтобы показать эффект. Чем меньше шрифт, тем более неровными будут буквы.





**3** Теперь переключитесь на инструмент **Gradient** и установите режим **Foreground to Transparent**. Выберите цвет в правом верхнем углу экрана и протащите его к центру (убедившись, что установлен флажок **Transparency** (Прозрачность)).



**4** Оттенки экрана все еще сильно отличаются от оригинала. Выберите цвет в левой части экрана (вам потребуется сначала скрыть новый слой) и, используя инструмент **Gradient**, снова протащите цвет к центру.



**5** Теперь немного точной настройки. Используя большую мягкую кисть с низкой непрозрачностью, выберите некоторые цвета по периметру там, где соответствие цвета плохое, и примените в том месте новый цвет.



**8** Далее преобразуйте текст в растровый формат (примените команду **Rasterize Type** (Растривать текст) меню **Layer**), чтобы его можно было свободно искривить. Используйте инструмент **Free Transform** (сочетание клавиш **⌘ T** **ctrl T**) для увеличения текста и его искривления, удерживая клавишу **⌘ ctrl** при перетаскивании каждого угла для соответствия перспективе исходного экрана.



**9** Почти все. Текст выглядит слишком черным: чтобы исправить это, выберите черный цвет исходного экрана (например, меню сверху слева) и заполните текст этим цветом. Не забудьте сначала нажать кнопку **Lock Transparency** в палитре **Layers**, иначе вы заполните новым цветом все окно.



**10** В заключение мы воспроизведем эффект толщины стекла. Скопируйте слой с текстом, разместив выше оригинала и установив значение непрозрачности 20% для слабой тени.



## СОВЕТ

Хороший способ сделать изображение на экране телевизора более правдоподобным – добавить набор тонких горизонтальных линий по верху экрана. Несколько изображений для соответствия перспективе и имеющие высокую прозрачность. Это создаст эффект старомодного черно-белого телевизора, хотя цветные телевизоры не имеют подобной линейной системы, так что визуальный код убедит зрителя, что изображение находится на экране.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ

MAC WIN BOTH



## Источники изображений

Цифровые камеры являются для художника, работающего в Photoshop, наиболее полезным инструментом после самой программы. Сегодня они обладают достаточным качеством и доступной ценой, что делает их необходимым аксессуаром. Возможность съемки объектов и передачи их в Photoshop за считанные секунды является бесценной.

Однако некоторые объекты не так легко сфотографировать. Такие объекты, как космические корабли, белые медведи и блюда с жареной индейкой, не торопятся попасть к вам в руки. К счастью, существует большое количество готовых изображений в бесплатных коллекциях фотографий (имеется в виду отсутствие платы автору фотографии, однако сами коллекции стоят денег).

Обычно вы можете получить нужное изображение двумя способами: либо скачать его с web-сайта, что обойдется вам примерно в 120 долларов (но картинка будет доступна немедленно), либо взять его из коллекции со 100–200 фотографиями на компакт-диске, стоящем в среднем 400 долларов. Последнее выгоднее, но вы должны спланировать свою покупку заранее.

Качество таких изображений почти всегда высокое, но тип материала больше подходит дизайнеру, чем художнику, занимающемуся фотомонтажом. Вы найдете десятки компакт-дисков с бизнесменами из сферы высоких технологий в своих офисах, очаровательными парочками на тропических пляжах и глянцевыми картами мира – но это все готовые картины, допускающие небольшие изменения. Гораздо меньше существует коллекций фигур людей и объектов, которые могут быть использованы для формирования основы нового фотомонтажа.

Среди лучших наборов изображений на компакт-дисках можно упомянуть коллекции Stockbyte и PhotoDisk. Изображения PhotoDisk – глянцевые модели, выглядящие так, будто они только вышли от стилиста, за исключением одного или двух дисков, например In Character (Персонажи), где представлена коллекция из 100 человек в различных костюмах: от средневекового колдуна до укротителя львов. Я использовал этот диск десятки раз, и он избавил меня от необходимости загромождать свой гардероб ремнями из леопардовой шкуры, костюмами охотника на оленей и т.п. Несложно надеть костюм и встать перед камерой – гораздо труднее найти экзотический костюм.

Stockbyte, напротив, предлагает около дюжины дисков из серии Busy People (Занятые люди), где представлены люди в повседневной жизни в самых различных позах. Люди часто одеты плохо, безвкусно или бедно – другими словами, это сорт



людей, которых можно увидеть на улице. Я часто использовал изображения из коллекции *Busy People* в этой книге. Два других компакт-диска, на которые стоит обратить внимание, – это *Faces 2* (Лица 2) от Rubber Ball, содержащий 100 изображений людей в повседневной жизни, и *Bodyshots* (Снимки тел) от Wisdom, где представлено более 300 изображений бизнесменов и женщин в различных позах. Эта коллекция – одна из немногих, содержащих большое число людей, сфотографированных со стороны, хотя отсутствие контура вырезки (это очень старая коллекция) усложняет использование.

Поиск изображений редких или даже повседневных объектов – одна из самых сложных задач. Фирмы Stockbyte и PhotoDisc создают диски с офисными и домашними аксессуарами, но диапазон возможных объектов шире, и 100 изображений на компакт-диске вряд ли удовлетворят все нужды. Канадский издатель Nemera выпустил три набора изображений в коллекции Nemera Photo-Objects 50000. Молниеносный визуальный поиск выдает результат даже раньше, чем вы закончили вводить название искомого объекта. Держу пари, вы найдете то, что вам нужно, среди сотен тысяч. Еще удивительнее, что каждый раздел, состоящий из 50000 картинок, стоит меньше 100 долларов. Но есть и недостаток: все изображения неудовлетворительного качества, максимум 1200×1200 пикселей. Но если вам нужны мелкие элементы для большого монтажа – лучше начать с этого набора.

Фирма Nemera также открыла замечательный web-сайт AbleStock ([www.ablestock.com](http://www.ablestock.com)), где представлен огромный набор изображений вырезанных объектов и людей с высоким разрешением. Изображения можно скачивать в неограниченном количестве за годовую плату. Подборку изображений AbleStock и Photo-Objects вы найдете на компакт-диске, сопровождающем эту книгу.





118 Установка головы

120 Подгонка оттенков кожи

122 Подгонка зернистости фотографии

124 Комбинирование частей тела

126 Идеальная прическа

128 Создание развевающихся волос

130 Проблема облысения

132 Борода и щетина

134 Процесс старения

136 Смена одежды

138 Все видно по глазам

140 Изменение выражения лица

142 Сон

144 Раскрашивание черно-белых изображений

146 ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Свободный художник





# 6

## Тела и головы

Художникам, занимающимся фотомонтажом, часто требуется приставить голову одного человека к телу другого. В этой главе рассказано, как бесшовно соединять головы и тела. Я уже упоминал в главе 4, что контакт глаз чрезвычайно важен для создания взаимодействия персонажей. Здесь описана техника, позволяющая менять направление, в котором смотрит персонаж.

Волосы постоянно бывают проблемой при создании монтажа. Мы не всегда можем работать с Телли Савалас (Telly Savalas) или Юл Бриннер (Yul Brynner). Проблемы с их развевающимися локонами всегда встают у нас на пути. В этой главе мы увидим, как легко отделить волосы от фона.



# Установка головы



**Ф**отোগрафии знаменитостей и политиков в прессе обычно бывают либо искусно обработанными, либо искусно пойманными снимками. Уметь поместить голову от одного тела на другое, как на иллюстрации для газеты The Guardian, изображающей Тони Блэра (Tony Blair), очень важно.

Если используемое вами тело уже имеет пиджак и галстук, установка головы на место является относительно простой работой: все, что вам нужно, — это убедиться, что цвет лица соответствует открытым участкам кожи. Перевернув страницу, вы узнаете, как работать с более сложными телами, например, с обнаженным.



**1** Начните с вырезания головы, используя инструмент Pen для создания четкого контура Безье. При выполнении монтажа важно, чтобы новая голова имела тот же размер и ориентацию, что и исходная: это позволит точно совместить их.

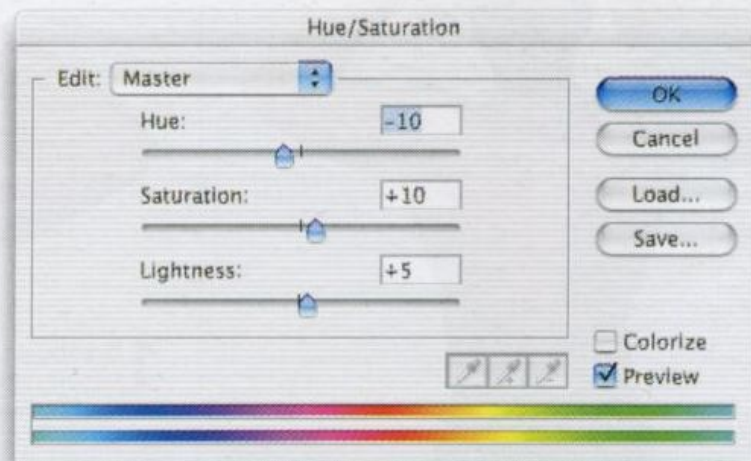


**4** Затем мы должны создать маску слоя для новой головы. Используя небольшую кисть с мягкими краями, проведите ровную линию под подбородком, так чтобы переход между головой и шей был бесшовным. Больше о маске слоя вы можете узнать из главы 2.





**2** Следующий шаг – корректировка оттенков кожи тела, в которое мы вставили голову. Есть несколько способов изменения цветов: вы можете применить средства **Curves**, **Color Balance**, **Levels** и др. Здесь для настройки мы воспользуемся диалоговым окном **Hue/Saturation**.



**3** Все нормальные оттенки кожи находятся в одном тональном диапазоне, так что нам потребуется небольшая настройка цвета. Не изменяйте слишком сильно параметр **Lightness**, иначе изображение быстро станет размытым. Если вам необходимо сильное изменение яркости, используйте диалоговое окно **Curves**.



## СОВЕТ

Если вы по-  
няете тела  
ловам, стар  
тесь выбир  
пары, сфо  
рафирован  
по возмож  
ти под од  
углом. Х  
вы и мож  
поместить  
бую голову  
произволь  
тело, их си  
ное разли  
сделает мон  
менее прав  
подобным.



**5** Кисть с мягкими краями идеальна для смешивания цветов кожи, но на предыдущем этапе часть подбородка над рукой исчезла вместе с шеей. Чтобы вернуть ее, переключитесь на жесткую кисть и белым цветом снова нарисуйте в этом месте маску, делая линию подбородка четкой.



**6** Теперь нам нужно спрятать те части исходной головы, которые видны за новой. Лучший способ сделать это – использовать маску слоя, поскольку в этом случае мы всегда сможем вернуть нужные области. Вы, конечно, можете просто удалить голову, если уверены в том, что она вам больше не понадобится.



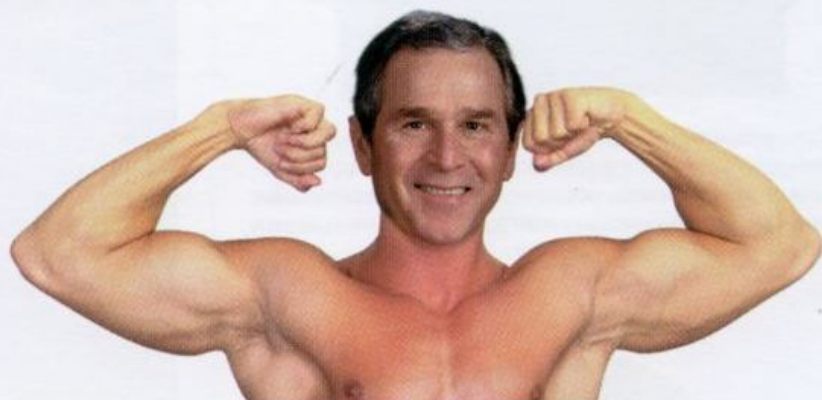
# Подгонка оттенков кожи



**К**огда тело не скрыто под одеждой, подгонка оттенков кожи подразумевает также и подгонку яркости. Если воротник, прикрывающий шею, отсутствует, это даже важнее, чем создание бесшовного перехода цветов и оттенков. Здесь мы дадим Джорджу Бушу новое тело.



**1** Некоторый испуг на лице этого культуриста может объясняться предчувствием того, что он вскоре будет обезглавлен. Но мы не можем позволить этическим убеждениям встать на пути хорошего монтажа: прочь силачи, да здравствуют политики!



**3** Снова с помощью маски слоя был создан переход от шеи Буша к телу. Удалите достаточный участок шеи, чтобы не было видно место соединения: помните, что при использовании в маске слоя кисти вы можете применить клавишу **X** для переключения между цветами переднего и заднего планов и таким образом восстанавливать закрашенные области.



**5** Поскольку исходное изображение имеет прямое фронтальное освещение без видимой боковой тени, будет проще удалить тень с лица Буша, чем пытаться добавить ее к сложному рельефу тела. Но использование инструмента **Dodge** в режиме **Highlights** создает яркий, перенасыщенный эффект.

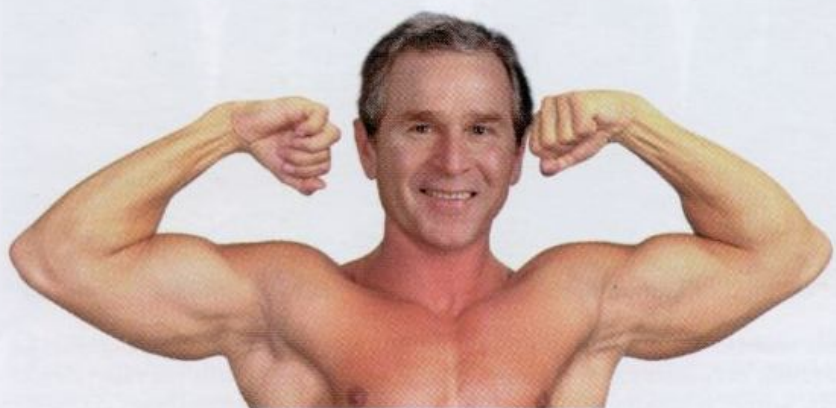




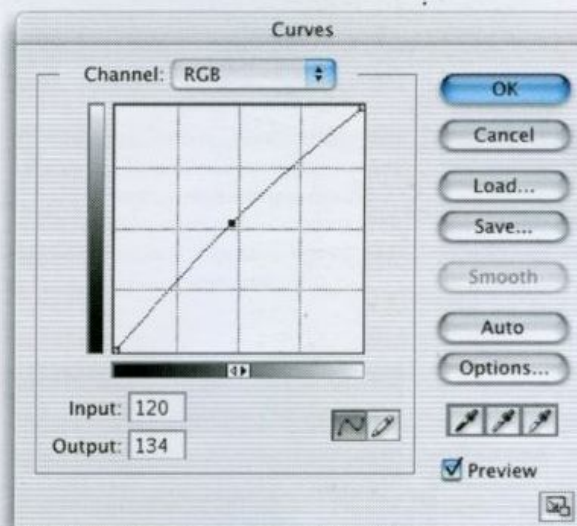
**2** И снова мы начинаем с подгонки размера новой головы к размеру старой. В этот раз, однако, нам нужно сделать голову Буша покрупнее, чтобы в итоге она не выглядела похожей на булавочную головку.



**4** Цвет лица Буша соответствует цвету тела достаточно хорошо: все, что нам действительно нужно, — это немного осветлить его. Откройте диалоговое окно **Curves**, щелкните по средней точке диагональной линии и слегка перетащите ее вертикально вверх.



**6** Вместо этого смените режим инструмента **Dodge** на **Midtones**, нажав **Shift** (**Shift** + щелчок правой кнопкой мыши) и выбрав в выпадающем меню **Midtones**. Установите низкий уровень непрозрачности и медленно закрашивайте — вы можете установить непрозрачность, нажав клавишу **1** для 10%, **4** — для 40% и т.д., вплоть до клавиши **0**, соответствующей 100%.



## СОВЕТ

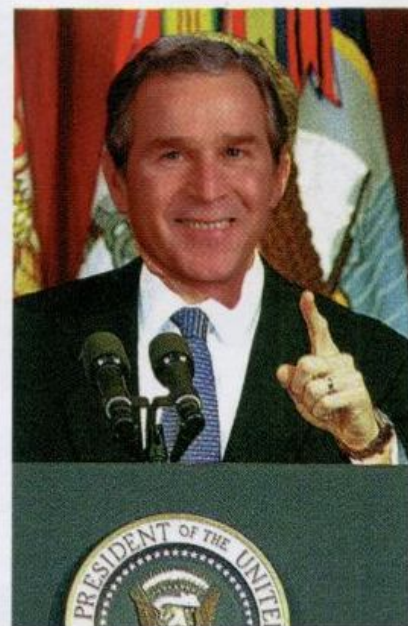
Если вы удаляете голову, то, как бы вставлена вая, убедитесь, что оставшийся участок не для установкой новой головы на всякий случай удалите лишь область выше линии рта.



# Подгонка зернистости фотографии



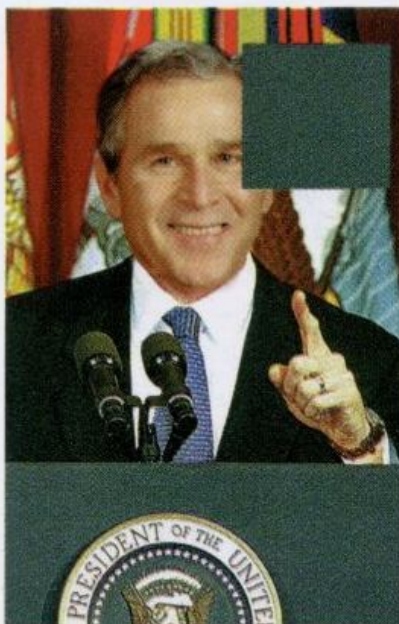
**1** На фотографии Билла Клинтона отчетливо видны зерна. Нам нужно повторить их для создания успешного монтажа.



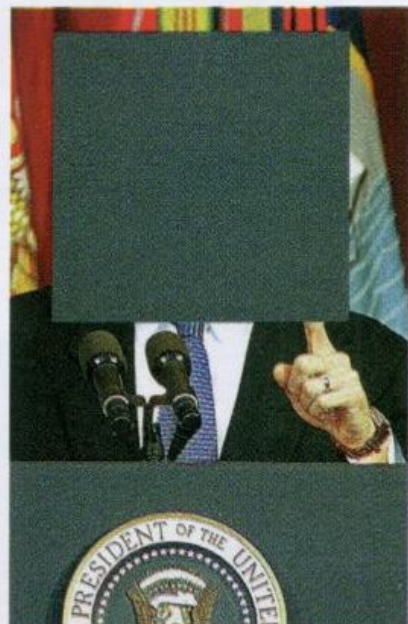
**2** И в этот раз голова Буша была смасштабирована до нужного размера и установлена на тело. Выражение его лица как нельзя лучше подходит к новой позе.

**К**огда один президент сменяет другого, для получения новых фотографий не стоит устраивать специальную фотосессию. В конце концов, Photoshop выполнит эту работу не хуже и за меньшее время.

Это тело вполне подходит Джорджу Бушу, но здесь есть другая проблема. Исходное изображение очень зернистое, и при увеличении мы отчетливо видим зерна. Сознательно, здесь я сам усилил этот дефект, используя **Unsharp Mask**, чтобы лучше показать проблему, однако не всегда ждите правды там, где есть политики.



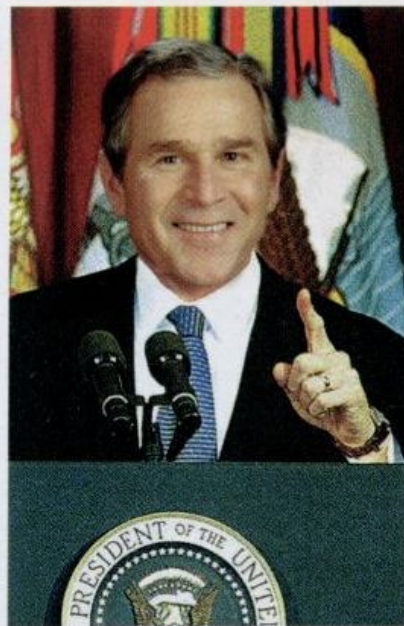
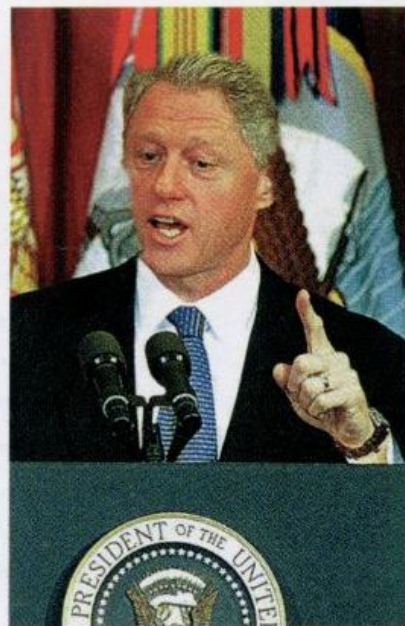
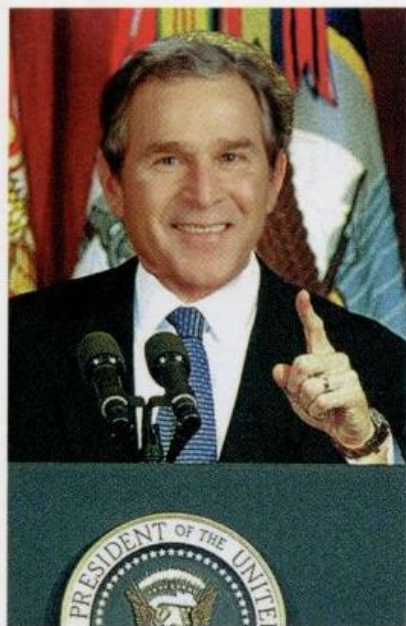
**6** Нам повезло в том, что на изображении есть большая и ровная область, которую можно использовать для выборки зерна: это область серого в передней части подиума. С помощью прямоугольного выделения скопируйте участок и поместите его на новый слой.



**7** Участок с зерном слишком мал, но мы не можем растянуть его, поскольку размер зерна будет искажен. Размножьте его, скопировав и отразив горизонтально, а затем скопируйте результат и отразите его вертикально.



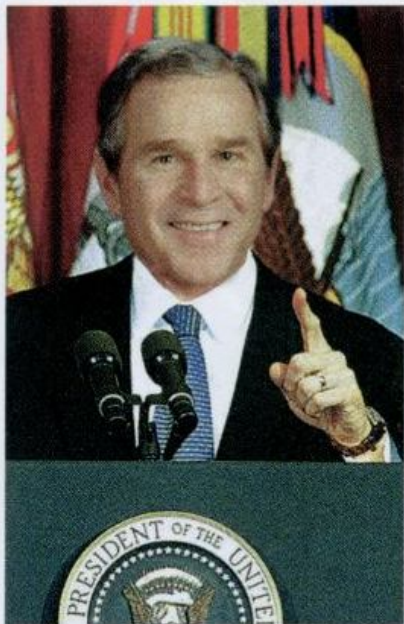
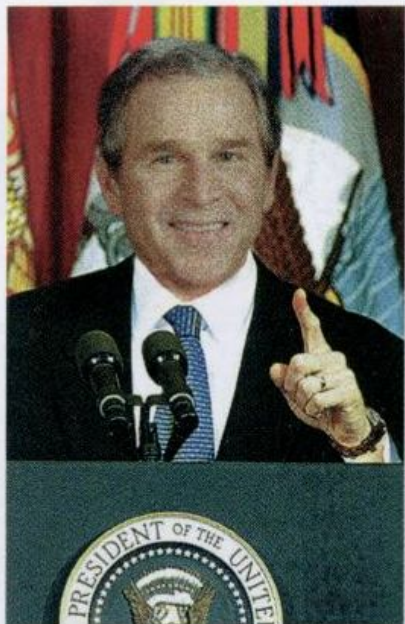
# Подгонка зернистости фотографии



**3** Цвет головы Буша откорректирован в диалоговом окне **Curves**, а с помощью маски слоя был создан переход между двумя изображениями. Нам все еще нужно удалить следы предыдущего фото.

**4** Скройте Буша и создайте новый слой для рисования заплатки. Установите инструмент **Clone** в режим **All Layers** и удалите участки старого изображения, выступающие за головой Буша.

**5** После окончательной установки головы Буша бросающееся в глаза различие между зернистым оригиналом и четким портретом становится еще более явным. Пришло время разделиться с этими зернами.



**8** После группирования новых зерен с головой Буша ослабьте интенсивность всех цветов с помощью команды **Desaturate** (Обесцветить) или сочетания клавиш **Ctrl Shift U**. Затем сделайте их ярче, воспользовавшись инструментом **Curves**, чтобы общий оттенок имел значение примерно 50% черного.

**9** Если режим данного слоя – **Hard Light** (выбирается из выпадающего списка в верхней части палитры **Layers**), то мы можем видеть сквозь голову этот слой: полутона исчезли, оставив тени и свет.

**10** Поскольку эффект чрезмерен, нужно смягчить его, увеличив прозрачность слоя. Степень непрозрачности зависит от конкретного изображения: здесь я использовал значение 50%.



## СОВЕТ

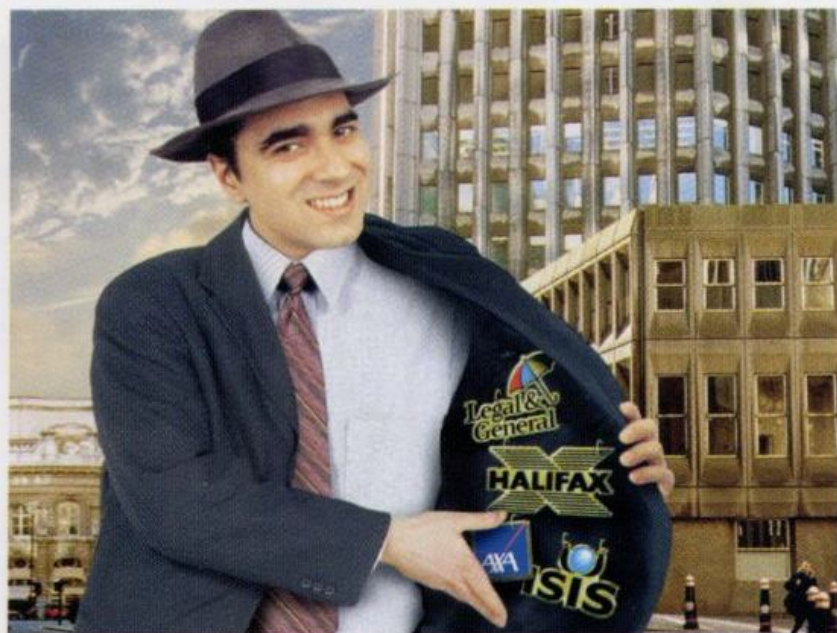
Не всякое изображение имеет равномерный уровень шума, из которого можно скопировать зерна. В случае копирования из неподходящей области не создайте новый слой и заполните его 50% серого, а затем примените фильтр **Noise** (Шум). Затем смасштабируйте слой, чтобы зернистость соответствовала оригиналу.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ

MAC WIN VO



## Комбинирование частей тела



**В** сложных монтажах для создания персонажа часто требуется скомбинировать части нескольких тел. Эта иллюстрация для газеты Sunday Telegraph должна была показать махинатора, демонстрирующего свой «финансовый товар» из-под полы пиджака. Выбор правой руки, указывающей на предлагаемый товар, сделал его позу более динамичной. Ниже показаны все используемые тела.



От этой жестикулирующей фигуры мы возьмем правую руку, локоть и пиджак.

Здесь подходящая рубашка и галстук, но голова слишком скучная.



Снимок со слишком сильной перспективой. Однако такая голова сделает наше изображение более динамичным.

Все, что нам нужно от такой экспрессивной фигуры, – это открытая пола пиджака.





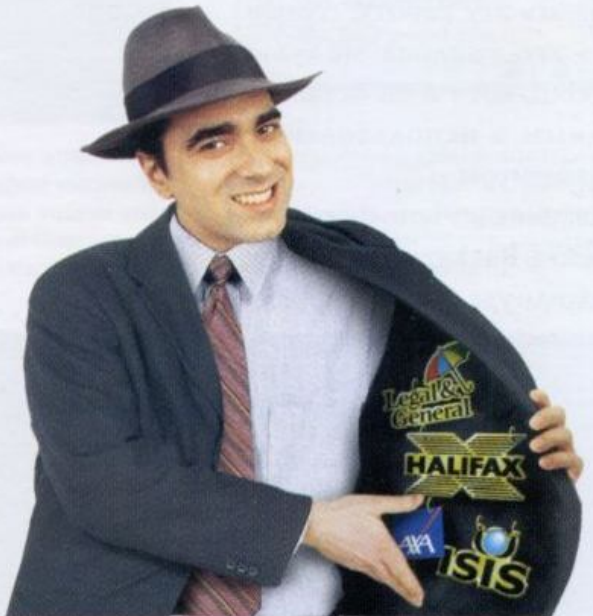
**1** Рука и пиджак были вырезаны из первой фигуры и повернуты до совмещения с человеком в рубашке. Поскольку цвета кожи двух тел разные, нужно затемнить и сделать более насыщенным цвет руки, не изменяя при этом цвет пиджака, то есть его половины с открытой полкой.



**2** Расстегнутый пиджак был скопирован с четвертой фигуры и растянут так, чтобы выглядеть еще более раскрытым. Подкладка была скопирована с помощью инструмента **Clone** для заполнения пустого пространства: результат оказался несовершенным и немного пятнистым, но нам не особо важна текстура, поскольку она будет закрыта эмблемами.



**3** Рубашка на второй фигуре была закрашена на маске слоя, чтобы удалить лишние участки руки слева и голову. Другая рука была вставлена в рукав с помощью закрашивания маски, что оказалось более простой работой, чем я ожидал. Иногда вещи встают на свои места с первого раза. Голова была просто помещена сверху, с помощью маски слоя был создан переход, а затем для соответствия руке была снижена насыщенность цвета головы.



**4** Как всегда, затемнение создает существенное различие. Тени, нарисованные на новом слое поверх слоя рубашки, усиливают впечатление, что она надета под пиджаком. Последующие тени заставляют руку исчезнуть в рукаве. Руку, удерживающую открытую полу пиджака, вы уже видели в этой книге. Логотипы компаний были размещены на золотом фоне за слоем с тенями, чтобы на них также распространялось затемнение.

ПРИМЕР  
ИЗ  
ПРАКТИКИ

## СОВЕТЫ

Самое сложное при выборе частей разных тел — ответственность за цвета кожи одежды. У меня был прекрасный расстегнутый пиджак, который бы гораздо проще использовать, но он имел рисунок «в елочку», который я не мог подогнать. Народные средства с простейшей текстурой и более удобны для комбинирования. Обнажив фигуру пояса, я изжил проблему соответствия брюк.



## Идеальная прическа

**В**ырезание волос всегда было трудной задачей для пользователя Photoshop. Несколько модулей от других производителей, таких как Extensis Mask Pro и Corel Knockout, были попыткой облегчить эту работу. Лучше всего это удалось модулю Knockout, хотя и он остается сложным в использовании инструментом.

Добавление в Photoshop инструмента **Background Eraser** позволило удалять фон проще, чем когда-либо. Этот инструмент прекрасно работает с волосами и другими неплотными объектами, сфотографированными на ровном, желательно белом, фоне; но даже в этом случае успех во многом зависит от того, каким будет новый фон изображения. Пользователи, которых пугает эта перспектива, могут перейти к следующему разделу, где я буду объяснять секреты работы с волосами.



**1** Это изображение было сфотографировано на ровном, почти белом фоне. Оно идеально подходит для вырезания волос с помощью инструмента **Background Eraser**.



**2** Для начала вырежьте изображение, оставляя область вокруг головы. Мне кажется, что удобнее использовать новый слой, заполненный одним цветом, так чтобы четко видеть, что вы вырезаете.



**4** Начните работу, обходя инструментом вокруг головы. Перекрестие в центре инструмента указывает цвет, который будет удален в пределах радиуса окружности.



**5** Иногда инструмент может стереть области, которые вы хотели оставить, такие как блики на плече в правой части фигуры. Здесь на помощь приходит инструмент **Protect Foreground Color** (Защитить основной цвет).



**9** Удалив весь фон, вы, возможно, получите фигуру с волосами, имеющими яркий оттенок, — все-таки они были сфотографированы на белом фоне.



**10** Если фигура окажется на светлом или сложном фоне, этот недостаток не будет существенным: вы не заметите, что на краю волосы светлее, чем в центре.



**Размер кисти:** не используйте слишком большую кисть, иначе вы удалите белые области, такие как глаза и зубы

**Limits (Пределы):** установите параметр **Discontiguous** (Несмежные) для удаления фона, окружающего уши

**Tolerance (Допуск):** при установке слишком маленького значения кисть не будет удалять фон слишком высокого – вы потеряете много волос

**Protect Foreground Color** (Защитить основной цвет): используйте его для выборки тонов кожи при работе вокруг головы

**Sampling (Взятие образца):** установите на **Once** при работе с ровным фоном или на **Continuous** (Непрерывно), если фон разноцветный

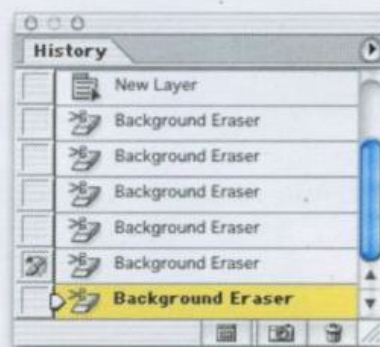


**3** Выберите инструмент **Background Eraser**, щелкнув по нему в выпадающем меню, которое появится при наведении указателя на пиктограмму инструмента **Eraser** на панели инструментов и удерживании кнопки мыши. Он имеет несколько параметров,



которые нам нужно рассмотреть. Мы будем использовать установку **Discontiguous** (Несмежные), позволяющую нам удалять области фона, окруженные другими цветами. Также мы выберем в выпадающем списке **Sampling** (Взятие образца) пункт

**Once**, поскольку фон имеет один однородный цвет. Нужно значение параметра **Tolerance** (Допуск) зависит от контраста между волосами и фоном: поэкспериментируйте с ним для получения наилучшего результата.



**6** Удерживая клавишу **alt**, щелкните по цвету плеча: он станет основным цветом и не будет стираться. В процессе работы вам придется менять основной цвет.



**7** Иногда даже защита основного цвета не предотвращает удаления некоторых ярких областей – таких как блики вокруг бровей.



**8** Выход из положения – в использовании палитры **History**. Выберите кисть **History**, а затем щелкните по предыдущему шагу: теперь вы можете вернуть удаленные области.



**11** Однако если фон темный, то светлые края волос будут выглядеть неуместно. В зависимости от вашей терпеливости вы можете выбрать одно из двух решений.

**12** Самый простой путь – использовать инструмент **Burn** в режиме **Highlights** и закрасить края волос. Если повезет, то никто не заметит, что волосы выглядят ненатурально.

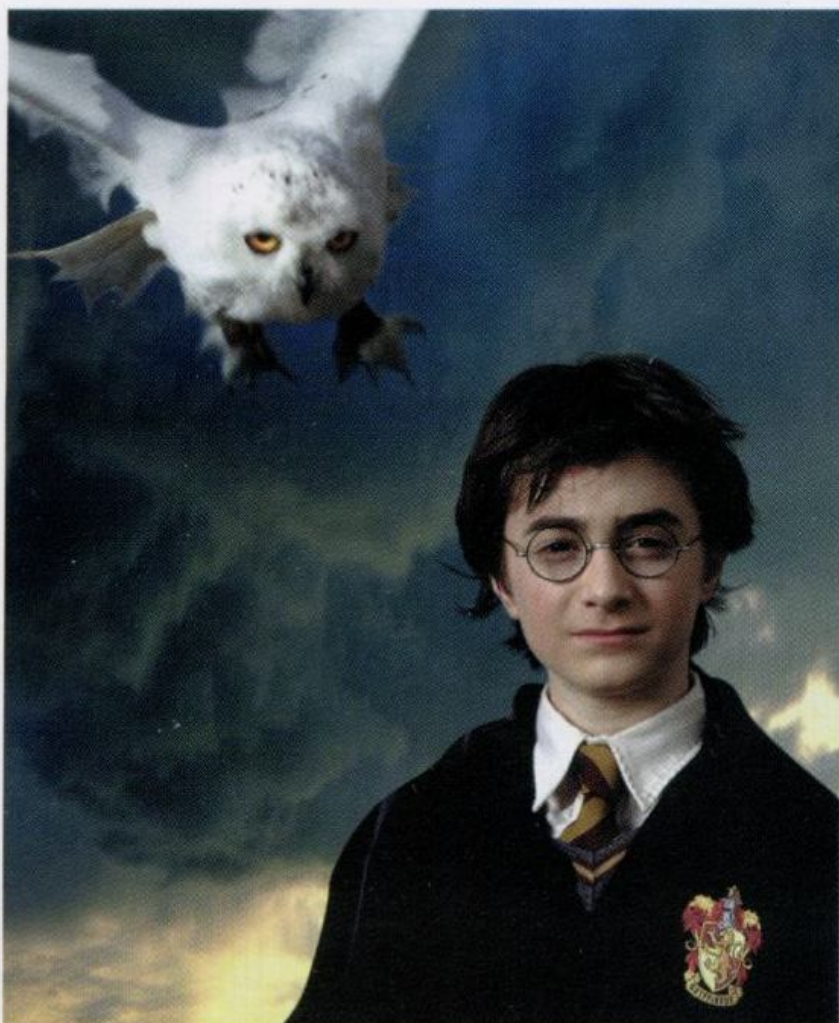
**13** Чтобы выполнить работу должным образом, используйте инструмент **Clone**. Нажмите кнопку **Lock Transparency** и обработайте волосы, копируя их текстуру на края.

## СОВЕТ

Использование инструмента **Clone** для копирования текстуры волос одной области в другую – кропотливая работа, поскольку вы должны убедиться, что направление волос в исходной области совпадает с направлением в редактируемой области. В некоторых случаях бывает проще скопировать волосы на новый слой, сгруппировать их с базовым слоем и сплести так, чтобы они спадали нужным образом.



# Создание развевающихся волос



Эта обложка для The Sunday Times была удивительно сложным монтажом — сова и задний план расположены на двух отдельных слоях, и более четырех слоев были совмещены для создания Гарри Поттера. Его волосы были вырезаны с помощью техники, описанной на предыдущих страницах. Однако чтобы сделать их развеваемыми ветром, я добавил случайные пряди с помощью инструмента **Smudge**, как показано здесь.

Инструмент **Smudge** не обеспечивает легчайший способ создания эффекта мягких волос. На следующих страницах мы увидим более быстрый способ применения этого инструмента, здесь же изложены основы его использования.



**1** Начните с создания гладкого профиля волос, не оставляя заднего фона. Если вы используете изображения из коллекций на компакт-диске, то увидите, что во многих случаях пути вырезания проходят прямо по волосам, делая их идеально подходящими для этого метода.



**4** Дальше — лучше, однако все пряди волос имеют одинаковую длину. Для получения более натурального эффекта уменьшите прозрачность кисти и вытяните один или два локона. Весьма удобно использовать для этого графический планшет, чувствительный к силе нажатия.



# Создание развевающихся волос



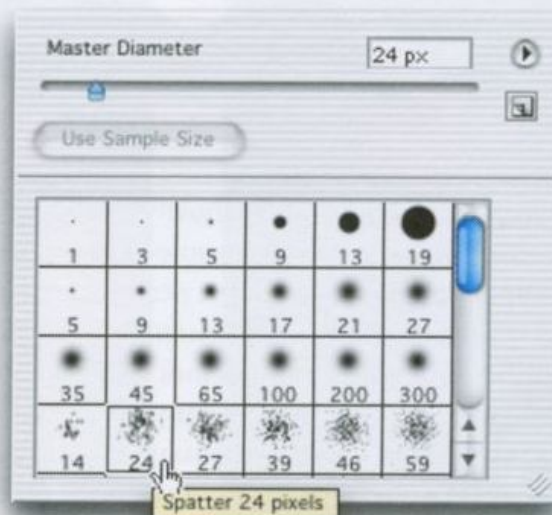
**2** Используйте инструмент **Smudge**, установив небольшой размер кисти и непрозрачность около 70%. Начните с макушки и обрабатывайте волосы вниз с одной стороны, создавая отдельные пряди.



**3** Теперь вернитесь к макушке и обработайте другую сторону, следуя направлению волос. Это позволит создать торчащие волосы в области перехода между прядями, лежащими в различных направлениях.



**5** На белом фоне волосы выглядят немного искусственно. Однако при помещении на какую-либо текстуру или изображение волосы прекрасно сочетаются с фоном: полупрозрачные пряди накладываются на любой фон.



**6** Создание локонов по отдельности может занять много времени, особенно при работе с пушистыми волосами или шерстью. Неплохая альтернатива – использовать небольшую кисть **Spatter** (Разбрызгивание), входящую в стандартный набор кистей Photoshop. С ее помощью вы сможете рисовать одновременно несколько локонов.



## СОВЕТ

Работайте не спеша, начинайте сверху и спускайтесь вниз по обеим сторонам фигуры. Если вы будете обрабатывать волосы снизу вверх, то обнаружите, что мазки **Smudge** искажают уже нарисованные волосы, создавая неестественные узелки и кудри. Если нарисованные вами волосы получились слишком растрепанными, довольно просто сгладить контуры, стирая их ластиком с мягкими краями.



# Создание развевающихся волос



**2** Используйте инструмент **Smudge**, установив небольшой размер кисти и непрозрачность около 70%. Начните с макушки и обработайте волосы вниз с одной стороны, создавая отдельные пряди.



**3** Теперь вернитесь к макушке и обработайте другую сторону, следуя направлению волос. Это позволит создать торчащие волосы в области перехода между прядями, лежащими в различных направлениях.



## СОВЕТ

Работайте не спеша, начните сверху и спускайтесь вниз по обеим сторонам фигуры. Если вы будете обрабатывать волосы снизу вверх, то обнаружите, что мазки **Smudge** искажают уже нарисованные волосы, создавая неестественные узелки и кудри. Если нарисованные вами волосы получились слишком растрепанными, довольно просто сгладить контуры, стирая их ластиком с мягкими краями.



**5** На белом фоне волосы выглядят немного искусственно. Однако при помещении на какую-либо текстуру или изображение волосы прекрасно сочетаются с фоном: полупрозрачные пряди накладываются на любой фон.



**6** Создание локонов по отдельности может занять много времени, особенно при работе с пушистыми волосами или шерстью. Неплохая альтернатива — использовать небольшую кисть **Spatter** (Разбрызгивание), входящую в стандартный набор кистей Photoshop. С ее помощью вы сможете рисовать одновременно несколько локонов.

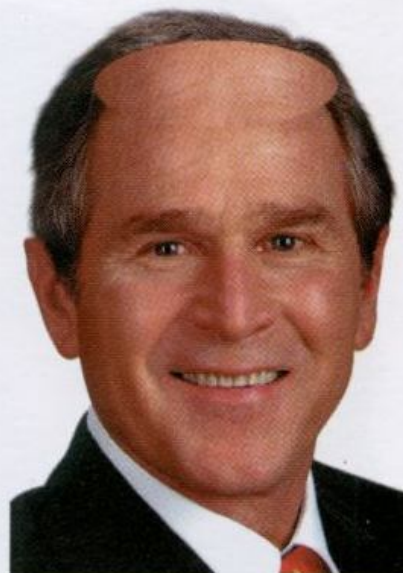


# Проблема облысения

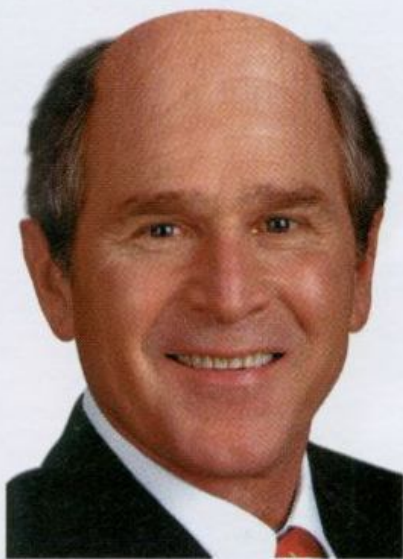


**Д**эвид Духовны (David Duchovny) стареет поэтапно: изображение сверху, предназначенное для журнала Focus, должно быть скорее карикатурным, чем реалистичным.

На следующих страницах мы увидим, как достичь достоверного и реалистичного эффекта старения. Здесь же мы только посмотрим, как легко превратить пышную шевелюру в сверкающую лысину, используя привычную нам модель. Вы готовы, мистер Президент? И я обещаю, что в последний раз использую Джорджа Буша в этой главе.

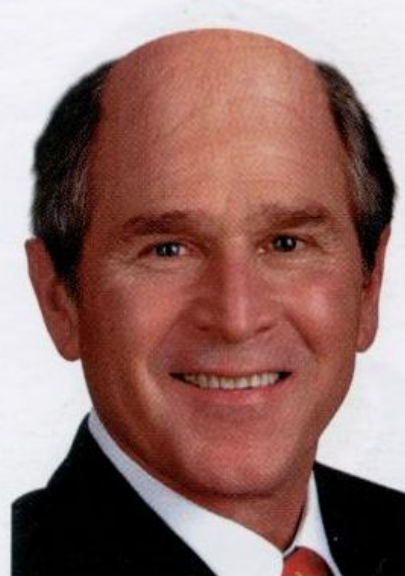
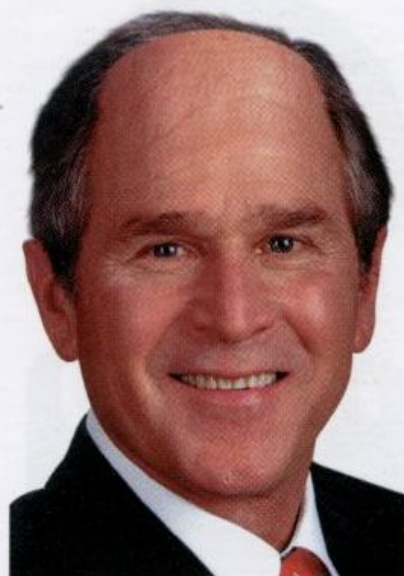
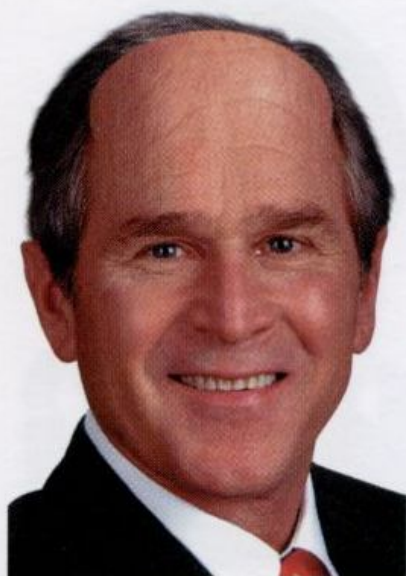


**1** Начните с создания эллиптического выделения где-нибудь в видимой части лба. Сделайте выделение как можно большим, не заходя в область волос, затем преобразуйте его в новый слой, используя сочетание клавиш **Ctrl J**, и поместите в нужное место.



**5** Теперь мы можем превратить гладкие волосы в более реалистичные пряди с помощью инструмента **Smudge**, как описано на предыдущей странице. Отличие здесь в том, что выполняется растушевка не самих волос, а маски слоя: мы не создаем новых прядей, а раскрываем нарисованные.

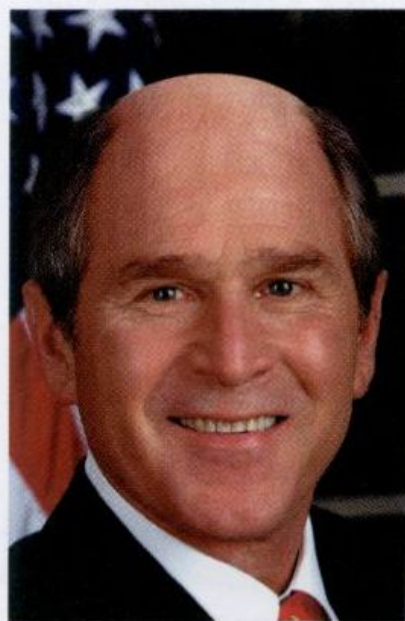
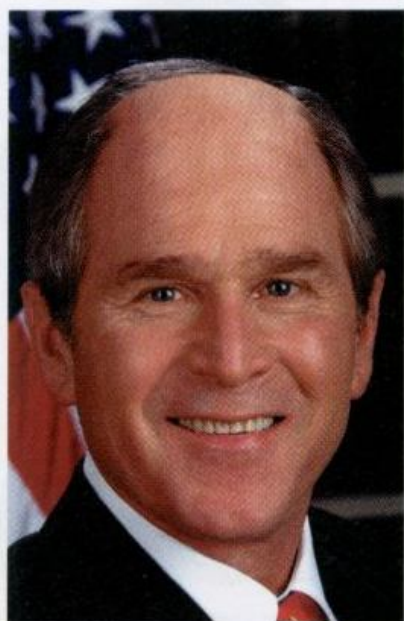
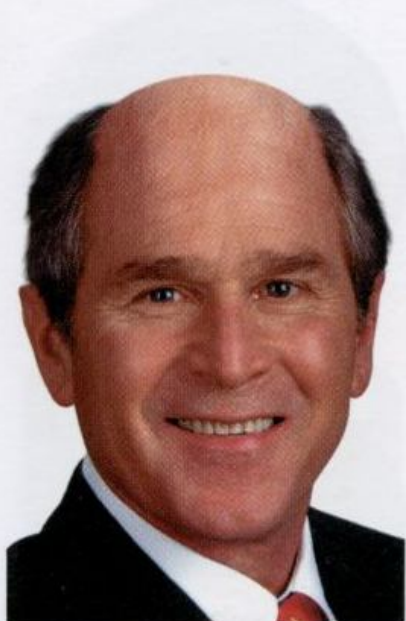




**2** Растяните эллипс так, чтобы он соответствовал форме головы. Поскольку мы скопировали оригинал лба, можно не беспокоиться о соответствии цвета кожи, текстуры и освещения.

**3** Теперь создайте маску слоя и, используя кисть с мягкими краями, закрасьте нижнюю часть слоя для плавного перехода к первоначальному лбу. Подробнее о масках слоя см. в главе 2.

**4** Перейдем к волосам. Снова создайте маску слоя и закрасьте волосы позади лысой макушки так, чтобы они исчезали естественным образом. Использование маски слоя позволяет легко вернуть случайно удаленные области.



**6** Лысая макушка нуждается в небольшой доработке с помощью инструмента **Clone** для удаления явно растянутых морщин лба. Сейчас также стоит добавить немного блеска верхушке головы с помощью инструмента **Dodge** в режиме **Midtones** для избежания изменения цвета.

**7** Теперь мы можем поместить лысину Буша на исходный фон. Волосы на оригинале все еще видны, но, как мы увидим на следующем этапе, от них достаточно легко избавиться.

**8** Даже с таким сложным фоном, как этот, мы можем легко скопировать звезды с помощью инструмента **Clone**. На исходном фоне Буш выглядит более адекватно, чем раньше.



## СОВЕТ

Если на исходном изображении недостача точно видна, вам потребуется скопировать участки кожи с другой фотографии. Если вы выберете этот путь, столкнетесь с проблемой соответствия тонов кожи и теней. Гораздо лучше использовать кожу с изображения, с которым работаете. Если ли лоб недостача, точно видна, используйте участки щек





**3** Добавьте немного гауссова шума к области серого. Я использовал около 30% шума, но точное значение зависит от того изображения, с которым вы работаете.



**4** Далее мы применим фильтр **Radial Blur** (Радиальное размытие) для создания щетины, но сначала должны установить центр действия размытия. Удерживая клавишу **alt**, нарисуйте эллипс, начиная с переносицы и включая в область всю бороду.



**5** Теперь мы установим небольшое значение параметра **Zoom** фильтра **Radial Blur**: 5% будет вполне достаточно для щетины такой длины (большее значение создаст на лице шерсть, как у собаки). Центр размытия возле переносицы обеспечит верное направление щетины.



**8** В результате щетина выглядит слишком опрятной. Так что создайте маску слоя и закрасьте некоторые четкие края. Закрашивание в области бороды кистью с высокой прозрачностью сделает ее длину переменной, делая ее реалистичной.



**9** Кроме создания реалистичной щетины мы также можем изменить ее, выделив бородку. Эффект на картинке получен изменением кривых на слое корректировки с целью затемнения данной области. Кроме того, на маске было закрашено больше участков бородки для придания ей более строгого вида.



**10** Если вам нужно нарисовать только усы, есть простой способ: используйте брови. Здесь была применена маска **Quick Mask** для создания выделения одной из бровей с мягкими краями, которое затем было скопировано и растянуто для помещения над верхней губой. Использование бровей гарантирует сходство с оригиналом.



## СОВЕТ

При рисовании маски слоя бороды (а не щетины), как в шаге 9, помните, что вы можете использовать любой инструмент рисования, а не только кисть. Дополнительные реалистичности можно получить при помощи инструмента **Smudge** с кистью **Scatter**, который ставит волоски «уходить» в кожу.



## Процесс старения

**Д**обавление нескольких лет знаменитости на фотографии – процесс, требующий выполнения нескольких шагов. Создание седины, разумеется, – первый шаг. Однако есть и другие более тонкие показатели преклонного возраста.

В этом примере мы возьмем фотографию принца Чарльза, сделанную в те дни, когда он был беззаботным холостяком, и перенесем ее в сегодняшний день – и, может быть, предскажем, как он будет выглядеть через несколько лет.

Создание лысины как показателя возраста – лишь один из способов, который может выглядеть слишком экстремальным и сделать изображение карикатурным. В этом случае мы увеличим возраст принца Чарльза, не тронув его шевелюру.



**1** Исходное изображение Чарльза было сделано несколько лет назад, и вы можете видеть его молодое лицо и каштановые волосы.



**2** Мы начнем с выделения волос. Перейдите в режим **Quick Mask**, нажав клавишу **Q**, и выделите волосы, зарисовав их мягкой кистью. Не беспокойтесь об аккуратности на этом этапе. Выйдите из режима **Quick Mask** и создайте из выделения новый слой, используя сочетание клавиш **J** **ctrl** **J**.



**6** С возрастом черты лица грубеют. Уши, например, с годами увеличиваются. Выделите их с помощью инструмента **Quick Mask**, преобразуйте в новый слой, а затем слегка растяните с помощью инструмента **Free Transform**.



**7** Мешки под глазами – безусловно, признак возраста. Вместо создания новых мешков подчеркнем уже имеющиеся. Выделите один из мешков (опять инструментом **Quick Mask**) и преобразуйте его в новый слой. Затем растяните его инструментом **Free Transform**, чтобы он опустился до щеки. Вам следует проследить, чтобы нигде не проступало первоначальное изображение, иначе эффект будет неестественным.





**3** Волосы осветлены с помощью диалогового окна **Curves** (хотя вы могли бы просто использовать уровни или настройку **Brightness**). Затем с помощью диалогового окна **Hue/Saturation** был ослаблен цвет: ползунок шкалы **Saturation** перетасен влево для уменьшения насыщенности цвета волос.



**4** На предыдущем этапе вместе с волосами были осветлены части лба и уха. Теперь мы можем исправить это с помощью новой маски слоя, закрасив ненужные осветленные области.



**5** Годы бритья оставили на лице свой след. Мы можем подчеркнуть это, выделив область подбородка в режиме **Quick Mask**, создав новый слой, а затем добавив гауссов шум и снизив насыщенность так, чтобы область казалась сероватой.



**8** Для подчеркивания морщин скопируйте базовый слой (чтобы вернуться к нему при необходимости) и, используя инструмент **Burn**, проведите линии вокруг глаз и носа. Добавьте тонкие линии с высокой прозрачностью на лбу и несколько складок на шее. Установите инструмент **Burn** в режим **Midtones** для избежания потери цвета, которую мы получили бы, используя режим **Highlights**.



**9** На следующем этапе добавьте тонкие вены, которые появляются с возрастом на носу и щеках. Нарисуйте их темно-красным на новом слое, используя небольшую кисть. Короткие изогнутые мазки с наименьшими усилиями создадут нужный эффект.



**10** Последний этап – смягчение розовых оттенков на лице. Создайте новый слой и установите для него режим **Color**, затем, используя мягкую кисть с очень низкой непрозрачностью (около 20%), зарисуйте белым цветом румянец. Не перестарайтесь на этом этапе: мы хотим сделать нашу знаменитость старше, но вовсе не дряхлым. Даже члены королевской семьи могут стареть изящно.

## СОВЕТ

При исполнении вании мно слоев пов основ изображе имеет см группиров каждый нов слой с базов Это помо вам избеж попадания ких элемент как вены в ге 9 или от ки в шаге за пределы ловы.



# Смена одежды



**Д**ля статьи о том, как британский мультипликационный сериал «Bob the Builder» (Боб-строитель) завоевал мировую популярность, газете The Guardian потребовалось изображение, демонстрирующее его успех.

Автомобиль был раскрашен в желтый цвет, как и грузовик персонажа, а фары и «улыбающаяся» решетка радиатора были скопированы с него на более солидную машину. Нас озадачила одежда: превращение рабочего комбинезона в подобие костюма в полосочку, дополненного клубным галстуком, запонками и блестящими черными ботинками.

В итоге иллюстрация не была напечатана. Почему? Я закончил эту работу утром 11 сентября 2001, а уже после полудня у редакторов газет появились более важные темы.



**1** Исходное изображение Боба было вырезано из обычного рекламного снимка. Я выбирал из нескольких вариантов и остановился на этом, поскольку решил положить его руку на автомобиль. Вырезание изображения из фона было простой задачей благодаря инструменту **Pen**, создавшему гладкую кривую.



**4** Не было никакой возможности сохранить тени на исходной рубашке в клетку, поэтому единственным решением было обвести ее и нарисовать новые. Новая рубашка была заполнена светло-серым, а тени добавлены с помощью инструментов **Dodge** и **Burn** (см. раздел «Складки и изгибы» в главе 9).





**2** Я выделил комбинезон, минуя инструменты, и поместил его в отдельный слой. Превращение яркой джинсовой ткани в темно-синий серж было просто удовольствием благодаря диалоговому окну **Curves**.



**3** Некоторое время заняло добавление полосок, создающих ощущение новой одежды. Каждую полосу я нарисовал как путь с помощью инструмента **Pen**, аккуратно обходя складки одежды, после чего закрасил все линии инструментом **Brush** и затенил.



**5** Затененная рубашка была раскрашена в розовый цвет с помощью диалогового окна **Hue/Saturation**, которое в подобных случаях удобнее, чем **Curves**. Воротник и манжеты были осветлены для дальнейшего выделения, а под лямками комбинезона была добавлена тень.



**6** Последние элементы были добавлены отдельно: сигара, запонка и галстук были вставлены из других фотографий. Хотя галстук можно было нарисовать, использование настоящего добавляет реалистичности. Ботинки были обесцвечены и затемнены.

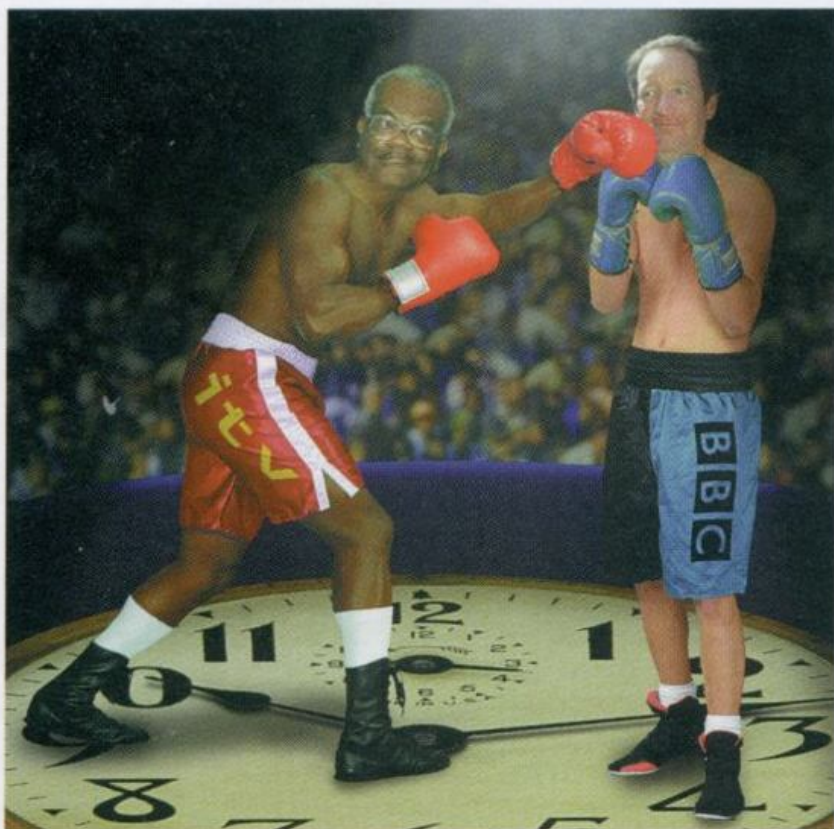


## СОВЕТ

Создание лос было моей сложной частью работы. Сложнее заключалось в сохранении постоянной дистанции между ними, акцентировании складки одежды. Затемнение, создание инструментом **Wipe**, помогло ощутить их принадлежность ткани.



## Все видно по глазам



Эта иллюстрация для журнала Time Out показывает двух телеведущих, сражающихся за десятичасовой выпуск новостей. Оба мужчины были сфотографированы в фас, а голова сэра Трэвора МакДональда (Trevor McDonald) просто вставлена в профиль тела. Но смещение глаз обоих так, чтобы они смотрели друг на друга, позволило создать между ними некоторый эмоциональный контакт, которого не было бы, если бы они смотрели на зрителя. В главе 4 мы узнали, насколько важен контакт глаз, а значит, и возможность двигать ими. Здесь мы возьмем одну из фигур той главы и покажем, как подготовить глаза, чтобы можно было заставить персонажа смотреть в нужном направлении.



**1** У девушки с таким типом лица широко открытые глаза, что позволит нам разместить глазные яблоки где угодно. Еще важнее то, что здесь довольно хорошо виден зрачок, это преимущество можно будет использовать в дальнейшем. Начните с кругового выделения вокруг зрачков.



**4** Преобразуйте путь в выделение, нажав сочетание клавиш **⌘ Enter** **ctrl Enter**, а затем создайте новый слой, после чего заполните выделенную область белым. Это подготовит основу для нового глазного яблока.



**7** Теперь мы снова можем отобразить слой зрачка. Разместите его поверх слоя глаза и сгруппируйте слои, используя сочетание клавиш **⌘ G** **ctrl G**, чтобы мы смогли видеть зрачок только в месте перекрытия с глазным яблоком. Выделите зрачок и перетащите его копию (удерживая при перетаскивании клавишу **alt**) так, чтобы оба глаза смотрели в одном направлении).





**2** Преобразуйте выделение в новый слой, используя сочетание клавиш **⌘ J** (или **ctrl J**), затем скопируйте слой и поверните его на 180°. Теперь сотрите на новом слое веко и продолжайте стирать, пока обе половинки зрачка не станут одним целым. Когда глаз станет правдоподобным, слейте оба слоя.



**5** Добавьте затенение в уголках глаз, используя инструмент **Burn** в режиме **Highlights** с высокой прозрачностью. Рисуйте затенение не спеша, чтобы оно не получилось слишком жестким.



**8** Уже лучше, но глаза все еще выглядят неубедительно. Измените режим слоя зрачков с **Normal** на **Multiply**, чтобы тени, примененные к глазным яблокам, действовали и на них. Разница будет едва заметна, но она усилит эффект.



**3** Спрячьте новый зрачок — мы вернем его позже. Теперь, используя инструмент **Pen**, начертите путь Безье вокруг каждого глаза. Используйте как можно меньше вершин для создания гладкого контура: я попытался применять опорные точки только в уголках глаз, а всю работу сделали управляющие векторы.



**6** Такое затенение покажется немного голубоватым, хотя на самом деле оно серого цвета. С помощью диалогового окна **Color Balance** добавьте немного красного и желтого, а затем смягчите границы инструментом **Blur**.



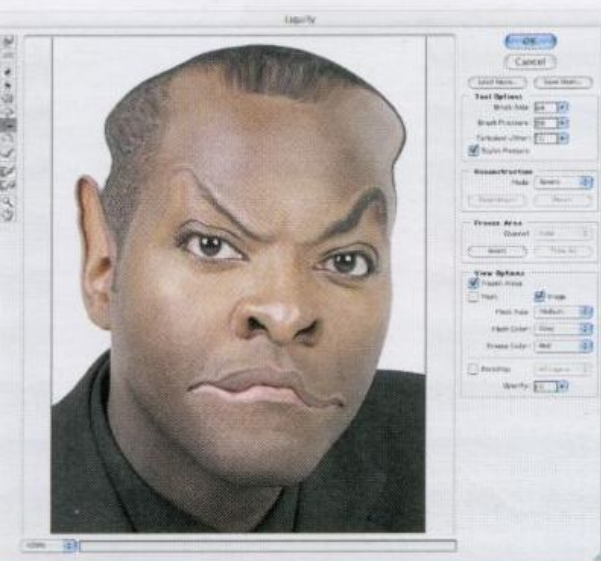
**9** Закончив с глазами, мы можем перемещать зрачки независимо от глазных яблок, чтобы они могли смотреть в любом направлении. Поскольку оба слоя сгруппированы, зрачки всегда будут видны лишь в разрезе глаз.

## СОВЕТ

Используя оригинальный зрачок, всегда представляется возможным иногда глаз, недостаточное открытие. В подобных случаях стоит взять зрачок другого изображения (дайте его по рукой) и просто перетащить в свою композицию. Вы можете изменить цвет глаз в диалоговом окне **Hue/Saturation**, так, чтобы соответствовали оригиналу.



# Изменение выражения лица



**Ф**ильтр **Liquify** (Иска- зить) – хороший ин- струмент для искажения изоб- ражений, гораздо более мощ- ный, чем инструмент **Smudge**, и лучше управляемый.

**Liquify** – прекрасный фильтр для создания существенных искажений и искривлений в изображениях. Здесь, однако, мы увидим более скромное его применение: всего лишь для изменения выражения лица. Ключ к использованию этого метода – аккуратная работа. Небольшие искажения могут создать различные выраже- ния. Перестараться очень просто: один-два приведен- ных здесь примера граничат с карикатурами. Для наилуч- шего результата используйте большую кисть и достаточно малое давление.



**1** Это наше исходное изображе- ние – мягкий, ничего не выражаю- щий взгляд, направленный прямо в камеру. Даже имея вначале столь скучную картинку, мы можем создать огромный диапазон эмоций. Все эти эффекты были получены с использо- ванием лишь первого инструмента панели **Liquify**.



**2** **СКЕПТИЦИЗМ**: опущенные вниз уголки губ с немногом искривлен- ной нижней губой. Брови в центре опущены вниз, и для завершения эффекта уголок одной из них слегка приподнят.



**6** **РАЗДРАЖЕНИЕ**: немного серди- тый взгляд, полученный неболь- шим смещением уголков губ вниз и искривлением бровей так, чтобы они приподнимались в центре, но их уголки были опущены.



**7** **ЗЛОСТЬ**: более сильная версия предыдущего эффекта. Брови искривлены еще сильнее, а уголки рта более явно опущены вниз. Эффект усилен растягиванием ноздрей вверх и от центра, что придало лицу выражение яростного гнева.





**3 УСМЕШКА:** уголок одной брови опущен вниз, а центр другой приподнят для создания асимметрии. Рот сужен для ощущения поджатой губы, а одна ноздря слегка приподнята.



**4 ИСКРЕННОСТЬ:** лицо, которому вы верите. Этот тонкий эффект достигнут утоньшением рта, что сделало его более неподвижным, а также смещением уголков обеих бровей вниз, создавая выражение лица, близкое к хмурому.



**5 РЕШИТЕЛЬНОСТЬ:** эффект, который мало отличается по технике от предыдущего примера, но имеет более определенное проявление. Брови утоньшены, а губы утолщены, и их уголки слегка повернуты вниз.



**8 САМОДОВОЛЬСТВО:** он явно знает что-то, чего не знаете вы, и это не в вашу пользу. Выражение похоже на усмешку (см. выше). Одна бровь театрально поднята вверх, но улыбка, полученная поднятием уголков рта, говорит, что парень хорошо контролирует ситуацию.



**9 ТРЕВОГА:** выражение обеспокоенности получено поднятием уголков бровей и смещением вниз их центра. Уголки рта слегка приподняты. Ноздри также приподняты, отражая работу мышц под кожей.



**10 СЧАСТЬЕ:** самое сложное выражение, если использовать закрытый рот. Поскольку мы не можем сделать открытую улыбку, обойдемся широкой ухмылкой, получаемой растягиванием губ и приподнятием их кончиков. Для завершения эффекта были приподняты брови.

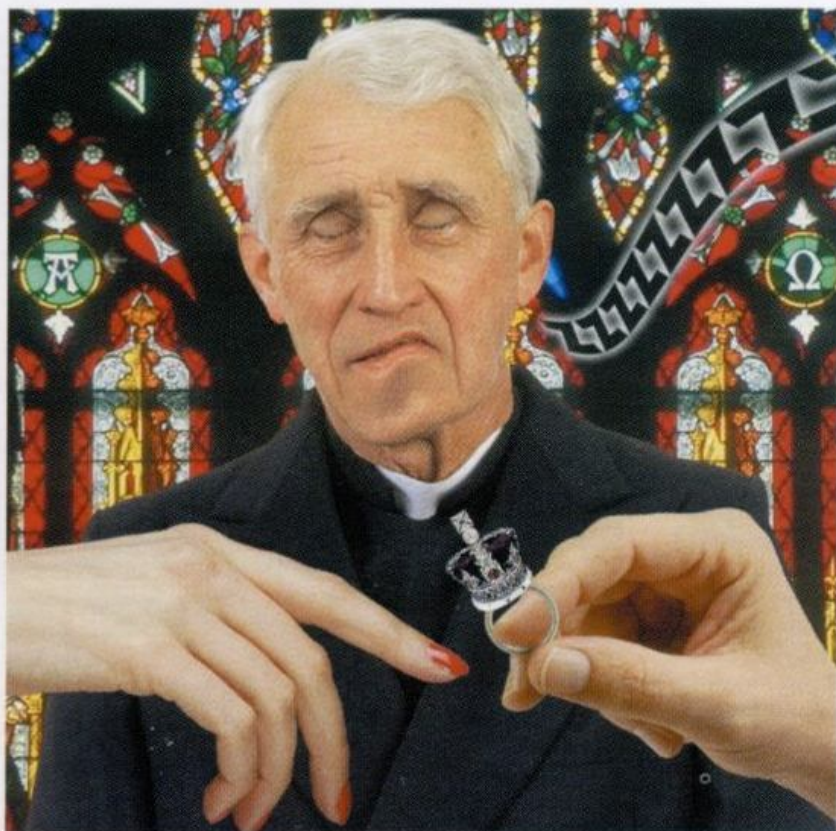


## СОВЕТ

Во всех этих примерах мы искажали брови и рот, создавая главу без изменений, поскольку любое искажение зрачков делает все лицо фальшивым, неубедительным. Лучший результат может быть получен растягиванием глаз, последующей заменой зрачков способом, описанным в предыдущем разделе.



## Сон



Одной из основных особенностей Photoshop 7 был инструмент **Healing Brush**. Разработанный для удаления шума и дефектов с фотографий, он также нашел более широкое применение, например удаление отверстия для серьги в ухе.

Здесь мы используем этот инструмент, чтобы сделать нашего персонажа спящим. Если бы при работе над изображением сверху (о скуке на королевских венчаниях) для Time Out у меня был Photoshop 7, оно получилось бы более реалистичным. Здесь мы закроем глаза нашей модели гораздо быстрее, всего за несколько шагов.



**1** Первый этап использования инструмента **Healing Brush** – определение источника клонирования. Удерживая клавишу **alt**, щелкните по нужной точке. Выберите участок кожи, по возможности свободный от морщин и волос, как, например, щека.



**4** Повторите процесс и для другого глаза. Вам не нужно заново указывать источник, он будет выбран автоматически. И снова в процессе работы веко покажется слишком ярким, но потом будет исправлено.





**2** Теперь закрасьте область глаза, которую вы хотите закрыть. При этом будет просто клонироваться выбранный источник — в результате затенение покажется плохим. Не закрашивайте нижние ресницы, поскольку они будут отмечать область смыкания век.



**3** После того как вы отпустите кнопку мыши, клонированная область примет характеристики освещения и затенения, аналогичные закрашиваемой области. Заметьте, что веко, которое было очень ярким, теперь прекрасно сочетается с окружающей его кожей.



**5** Закрасив оба глаза, мы можем настроить затенение для большего соответствия век окружающей коже. Проблема заключается в том, что для век используется цвет открытых глаз, что придает им черноватый оттенок, выглядящий неестественно.



**6** Это легко устраняется применением кисти с мягкими краями в режиме **Color**, которой закрашивается веко с использованием цвета, взятого рядом с ним. Теперь наша ранее бодрствовавшая модель выглядит мирно спящей.

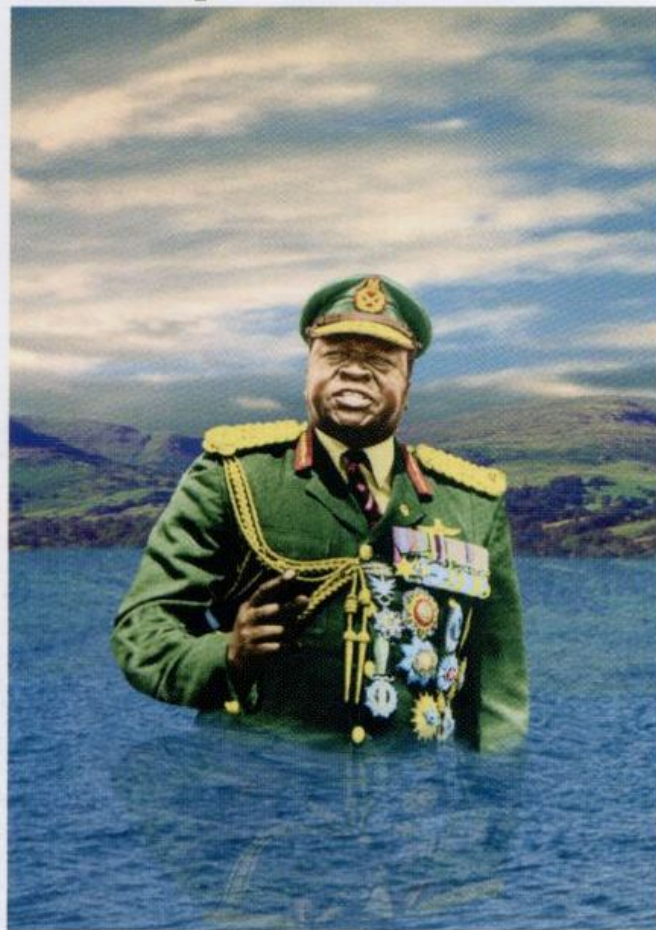


#### СОВЕТ

Поскольку вы не видите во время работы эффект, оказываемый инструментом *Healing Brush*, пока не закончили рисования (и посмотрев в Photoshop результат), то вы можете знать, что делаете. Значит, частую удобную работу короткими этапами, меняя большие и маленькие кисти, чтобы периодически наблюдать промежуточные результаты.



## Раскрашивание черно-белых изображений



**Х**отя фотобиблиотеки предоставляют тысячи цветных изображений, иногда художнику требуется раскрасить черно-белую фотографию. Это может быть историческая фигура, как, например, изображение Иди Амина (Idi Amin) (сверху) для романа Жилия Фодена (Gile Foden) «Последний король Шотландии».

Обычно в таких случаях обеспечить стиль ретро способна только настоящая фотография 1950-х годов. Раскрашивание монохромных изображений – работа кропотливая, но несложная. Секрет заключается в выборе нужных цветов. Поскольку раскрашивание цветом может создать неудачные изменения в изображении, всегда стоит применять кисть с очень высокой прозрачностью при работе в режиме цвета: я часто использую значение непрозрачности 5%, когда раскрашиваю область бороды.



**1** Наше исходное изображение – прекрасное старое фото. Поскольку оно имеет формат **Grayscale** (Оттенки серого), конвертируйте его в **RGB**. Но даже в **RGB** оставьте образцы цветов в **CMYK**, то есть такими, как они будут выводиться на печать.



**4** Перейдем к румянцу. Установите основной цвет, как показано выше, и, используя ту же непрозрачность кисти, нарисуйте пятна краски на щеках, носу и лбу. Меньшей кистью с непрозрачностью 30% добавьте цвет губам.



## Раскрашивание черно-белых изображений



**Х**отя фотобиблиотеки предоставляют тысячи цветных изображений, иногда художнику требуется раскрасить черно-белую фотографию. Это может быть историческая фигура, как, например, изображение Иди Амина (Idi Amin) (сверху) для романа Жили Фодена (Gile Foden) «Последний король Шотландии».

Обычно в таких случаях обеспечить стиль ретро способна только настоящая фотография 1950-х годов. Раскрашивание монохромных изображений – работа кропотливая, но несложная. Секрет заключается в выборе нужных цветов. Поскольку раскрашивание цветом может создать неудачные изменения в изображении, всегда стоит применять кисть с очень высокой прозрачностью при работе в режиме цвета: я часто использую значение непрозрачности 5%, когда раскрашиваю область бороды.



**1** Наше исходное изображение – прекрасное старое фото. Поскольку оно имеет формат **Grayscale** (Оттенки серого), конвертируйте его в **RGB**. Но даже в **RGB** оставьте образцы цветов в **CMYK**, то есть такими, как они будут выводиться на печать.



**4** Перейдем к румянцу. Установите основной цвет, как показано выше, и, используя ту же непрозрачность кисти, нарисуйте пятна краски на щеках, носу и лбу. Меньшей кистью с непрозрачностью 30% добавьте цвет губам.



# Раскрашивание черно-белых изображений



**2** Для начала заполните все изображение темным цветом. Установив основной цвет, как на образце сверху, выберите в меню **Edit** пункт **Fill**, а затем – **Color Fill** (Заполнение цветом), сохраняя прозрачность: это залет все изображение нашим цветом кожи.



**3** Следующий этап – создание области бороды. Установите основной цвет таким, как на рисунке, и используйте кисть с мягкими краями в режиме **Color**: убедитесь, что в палитре **Layers** заблокирована прозрачность слоя. Установите очень низкую непрозрачность кисти – 10% или меньше – и нарисуйте щетину.



**5** Также нам нужен цвет для глаз и зубов, но использование чисто белого сделает их голубоватыми (попробуйте). Выберите цвет, как на рисунке, и, используя очень маленькую кисть также в режиме **Color**, закрасьте эти области. Использование инструмента **Dodge** добавило некоторый блеск глазам и зубам.



**6** Меняя цвет одежды, выделите все, кроме областей кожи, и преобразуйте в новый слой, используя сочетание клавиш **Ctrl+J**. Затем используйте диалоговые окна **Curves**, **Color Balance** или **Hue/Saturation** для перекрашивания этой области, делая при необходимости дополнительные выделения. Вы также можете использовать кисть в режиме **Color**, например для галстука.



## СОВЕТ

Цвета для лица, образцов, которых по-прежнему здесь подобрал для вас; вам не обязательно точно копировать эти образцы. Эти образцы имеются в компакт-диске, в папке **Heads and Bodies**. Загрузите файл **Flesh to Swatch.aco** с помощью менеджера **Pre Manager** (Менеджер предустановок) или прямо выпадающее меню палитры **Swatches**. Не забудьте выбрать пункт **Appearance** (Добавить вместо **Replace**) (Заменить), чтобы не потерять ваши первоначальные образцы.



## Свободный художник

Свободного художника больше всего привлекает работа дома, и это же является основным недостатком такой работы.

Преимуществ очень много. Вам не нужно беспокоиться о расписании автобусов и электричек, никаких ежедневных поездок и, кроме того, никакой рабочей дисциплины. С другой стороны, вы всегда как бы находитесь на работе, даже когда ею не заняты. Чтобы закончить эту книгу, я был вынужден снять квартиру на побережье только для того, чтобы избавиться от телефона: сложно закончить долгосрочный проект, когда по телефону постоянно предлагают краткосрочные.

Если вы трудитесь дома, важно иметь для работы отдельную комнату. Частично из-за того, чтобы вы знали, что там не будет разбросано белье для стирки, детские игрушки и запчасти от велосипеда, а в основном для того, чтобы у вас было место, откуда можно выйти вечером. В те дни, когда мой компьютер стоял в углу гостиной, я чувствовал, что не покидаю рабочего места.

Сейчас я уже не работаю в выходные. Это золотое правило, которое я нарушаю два-три раза в год, и то лишь ради особой речи или работы на выставке Мас. Порой мне даже приходится отказываться от некоторых проектов, если для них потребуется работать в выходные. Но я считаю, что мое душевное здоровье важнее.

Попробуйте организовать свое рабочее место так, чтобы стол был обращен к окну, но свет не создавал бликов на мониторе. По той же причине постарайтесь использовать боковое освещение вместо верхнего. Не придвигайте стол до упора к стене или окну: вам потребуется место для подключения кабелей.

Я также порекомендовал бы вам купить холодильник для воды. Отчасти из-за того, что вода полезна, но в основном потому, что с тех пор, как я завел такой холодильник, мое потребление кофе основательно снизилось. И, рискуя стать похожим на вашу матушку, я советую вам не пропускать обед. Превозмогая чувство голода в 16.30, вы уменьшаете шансы успеть к крайнему сроку в 18 часов.

У свободного художника бывают две проблемы: мало работы и слишком много работы. Трудно сказать, что хуже: если у вас мало работы, вы всегда сможете найти, чем заняться. Однако если работы слишком много, рано или поздно вы поймете, что придется отклонять некоторые предложения.

Когда я первый раз отказался от работы, то чувствовал страх: в конце концов, эта работа должна быть выполнена, и если ее не сделаете вы, то сделает кто-то другой.



## Свободный художник

Свободного художника больше всего привлекает работа дома, и это же является основным недостатком такой работы.

Преимуществ очень много. Вам не нужно беспокоиться о расписании автобусов и электричек, никаких ежедневных поездок и, кроме того, никакой рабочей дисциплины. С другой стороны, вы всегда как бы находитесь на работе, даже когда ею не заняты. Чтобы закончить эту книгу, я был вынужден снять квартиру на побережье только для того, чтобы избавиться от телефона: сложно закончить долгосрочный проект, когда по телефону постоянно предлагают краткосрочные.

Если вы трудитесь дома, важно иметь для работы отдельную комнату. Частично из-за того, чтобы вы знали, что там не будет разбросано белье для стирки, детские игрушки и запчасти от велосипеда, а в основном для того, чтобы у вас было место, откуда можно выйти вечером. В те дни, когда мой компьютер стоял в углу гостиной, я чувствовал, что не покидаю рабочего места.

Сейчас я уже не работаю в выходные. Это золотое правило, которое я нарушаю два-три раза в год, и то лишь ради особой речи или работы на выставке Мас. Порой мне даже приходится отказываться от некоторых проектов, если для них потребуется работать в выходные. Но я считаю, что мое душевное здоровье важнее.

Попробуйте организовать свое рабочее место так, чтобы стол был обращен к окну, но свет не создавал бликов на мониторе. По той же причине постарайтесь использовать боковое освещение вместо верхнего. Не придвигайте стол до упора к стене или окну: вам потребуется место для подключения кабелей.

Я также порекомендовал бы вам купить холодильник для воды. Отчасти из-за того, что вода полезна, но в основном потому, что с тех пор, как я завел такой холодильник, мое потребление кофе основательно снизилось. И, рискуя стать похожим на вашу матушку, я советую вам не пропускать обед. Превозмогая чувство голода в 16.30, вы уменьшаете шансы успеть к крайнему сроку в 18 часов.

У свободного художника бывают две проблемы: мало работы и слишком много работы. Трудно сказать, что хуже: если у вас мало работы, вы всегда сможете найти, чем заняться. Однако если работы слишком много, рано или поздно вы поймете, что придется отклонять некоторые предложения.

Когда я первый раз отказался от работы, то чувствовал страх: в конце концов, эта работа должна быть выполнена, и если ее не сделаете вы, то сделает кто-то другой.



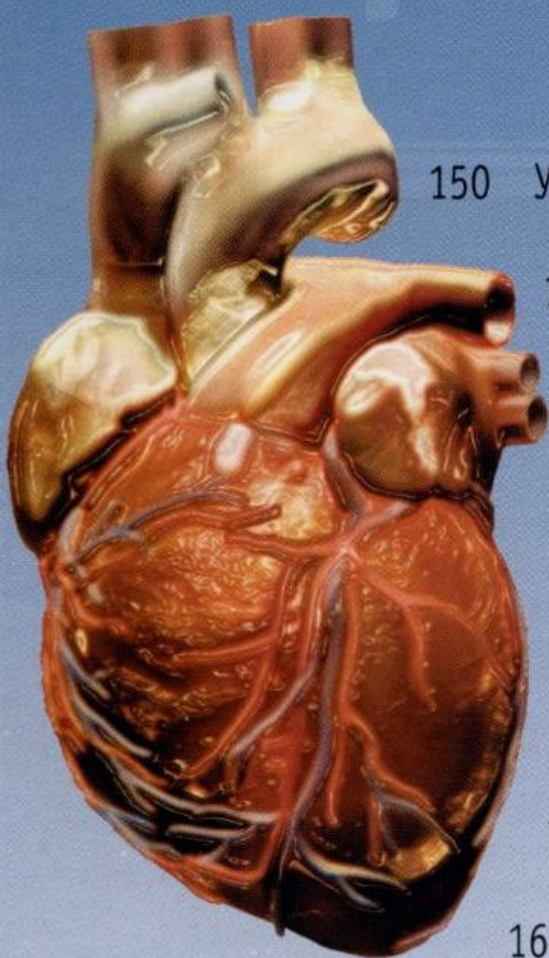
И что произойдет потом? Обратятся ли к вам или к тому, кто справился с нею в прошлый раз. Ответ прост: если вы работаете хорошо, люди вернутся к вам. Но если вы возьмете больше, чем способны сделать, то никогда не выполните работу хорошо.

Существует много факторов, определяющих, сколько работы получит свободный художник: насколько хороши его работы, оригинальны ли они, как передается основная идея и т.д. Но, без сомнения, важнейший фактор таков: успеете ли вы сделать работу в срок?

В отличие от поезда, телевизионного шоу или дня рождения вашего брата, вы не можете пропустить крайнего срока сдачи работы. Если вам позвонили из газеты в 13.00 и потребовали закончить иллюстрацию к 17.00, значит, в этот срок вы должны уложиться. Не стоит тратить лишних два часа, чтобы превратить иллюстрацию в шедевр, если к тому моменту, как вы ее закончите, газета будет уже напечатана. Пустое место в газете просто заполнят случайными фотографиями, а ваш телефон будет молчать несколько недель.

Самый короткий срок, который у меня был, – 45 минут для выполнения иллюстрации на первую полосу газеты. Я закончил ее точно в срок, попросив дополнительные десять минут и получив пять. На следующий день вышла четверть миллиона экземпляров газеты, и каждый из них демонстрировал незаконченный мною труд. Еще через день газета лежала на дне кошачьего туалета.





- 150 Удивительная упаковка
- 152 Кровь и плоть
- 154 Вода, вода, кругом вода
- 156 Снег и сосульки
- 158 стакан прохладной воды
- 160 Создание жука под стеклом
- 162 Стекло: преломление
- 164 Стекло: отражение
- 166 Размещение предметов в бутылках
- 168 Отражение на подиуме
- 170 Стекло: все вместе
- 172 Сквозь грязные окна
- 174 ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Палитра Actions





# 7 Блестящие поверхности

**Стекло и жидкости имеют много общих свойств: они отражают и преломляют свет, и вы можете нарисовать и то и другое проще, чем может показаться. Сходство между ними здорово поможет вам при работе в Photoshop. В этой главе описано несколько различных способов создания стеклянных объектов: от бутылок и окон до подиума для показа мод.**



## Удивительная упаковка



**Ф**ильтр **Plastic Wrap** (Целлофановая упаковка) – один из наиболее полезных инструментов, предлагаемых Photoshop. Используйте его для создания всего блестящего – от капелек пота на лбу танцора до внутренних органов (см. следующий раздел). Ах да, при необходимости вы также можете применять данный фильтр для создания целлофановой упаковки.

В этом примере мы используем **Plastic Wrap** для выполнения блестящей стекающей краски на банке, показанной выше, хотя таким же образом можно нарисовать кофе, кровь и вообще все текучее.

**1** Первым делом нарисуйте капли. Лучше всего делать это с помощью инструмента **Pen**, создав редактируемую кривую Безье, но если вы чувствуете себя с ним неуверенно, используйте инструмент **Brush** – хотя с его помощью трудно создать гладкий контур. Заполните контур серым цветом (или закрасьте серым, если вы используете кисть). На этом этапе не стоит беспокоиться о цвете, нам нужно лишь создать подходящую основу для фильтра **Plastic Wrap**.

**2** Теперь предстоит работа посложнее: подготовка рисунка для фильтра. Начать лучше с затенения капель с помощью инструментов **Dodge** и **Burn**, делая их похожими на трехмерные (помните, что если вы нажмете клавишу **alt**, то **Burn** временно станет **Dodge** – это экономит ваше время). Затем создайте различные светлые и темные участки на крупных областях луж краски. Четких инструкций для этого не существует, поскольку фильтр **Plastic Wrap** работает загадочным и иногда совершенно непостижимым образом; только эксперимент позволит вам понять, какую технику выбрать.





**3** Пришло время изобразить целлофановую упаковку. Различные установки не сыграют особой роли для конечного результата; но все же поэкспериментируйте с ними – вы сразу же увидите изменения.

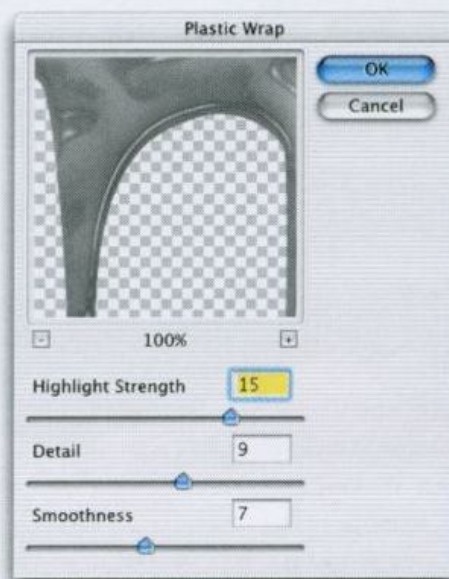
Первоначальное затенение может оказать непредсказуемое воздействие на фильтр. Поэтому не надейтесь, что вы просто нарисуете затенение, примените фильтр – и дело сделано. Пробуйте: создайте некоторое затенение, примените фильтр и посмотрите, что получили. Затем отмените выполненные операции, затените немного больше (или вернитесь на шаг назад в палитре **History**, чтобы уменьшить затенение) и примените фильтр еще раз. И еще раз. Вам потребуется некоторое время для получения нужного результата.

**4** Настройка **Brightness/Contrast** всегда помогает таким фильтрам, как этот, – чем больше блеска и сияния, тем лучше. Капли смотрятся отлично, но лужица краски внизу выглядит неестественно. Чтобы исправить это, я создал эллиптическое выделение и добавил рябь с помощью фильтра **ZigZag** (почему-то рябь создает именно он, а не фильтр **Ripple** (Рябь)).

Поскольку я нажал кнопку **Lock Transparency**, чтобы фильтр **ZigZag** не исказил края кривых, я должен был клонировать часть исходного изображения там, где фильтр заполнил белым цветом некоторые участки. Нет проблем – для того и существует кисть **History**.

**5** Последние штрихи. Синий цвет создан слоем, заполненным сплошным синим, который был сгруппирован с каплями и установлен в режим **Hard Light** с непрозрачностью 70%. Это более эффективный способ задания цвета, чем использование диалогового окна **Hue/Saturation** или даже **Curves**, поскольку нам нужен сплошной цвет, а не оттенок серого.

Под каплями и по краям лужи были добавлены тени, чтобы те казались трехмерными. Наконец я убрал крышку, чтобы в банке было видно краску, создав выделение по форме крышки на новом слое, затенив его и нарисовав краску.



## СОВЕТ

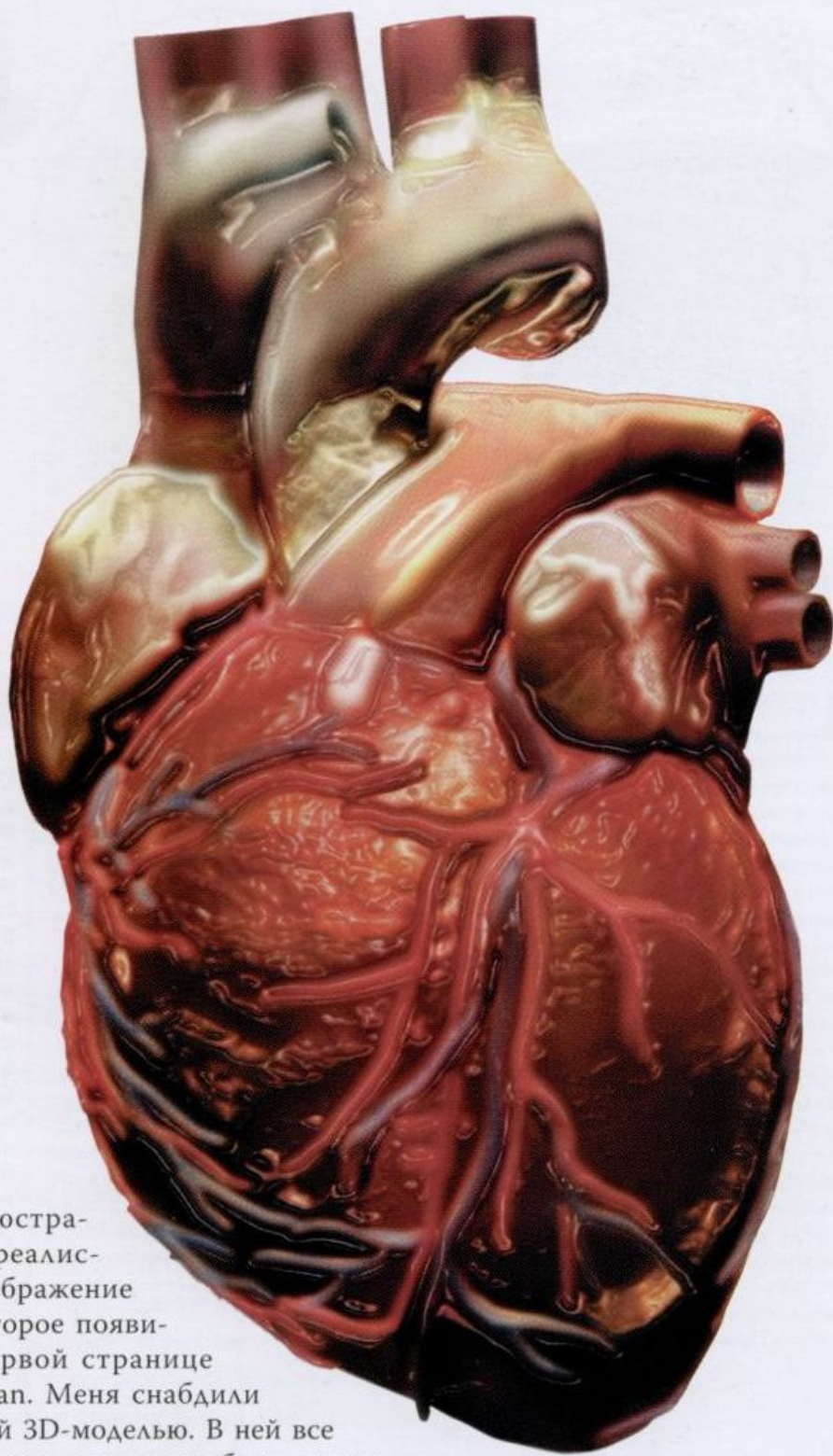
Использование таких фильтров, как **Plastic Wrap**, существенно изменяет базовый слой. Всегда делайте копию слоя перед окончательным применением фильтра, чтобы позже вы могли вернуть его и внести необходимые изменения.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ

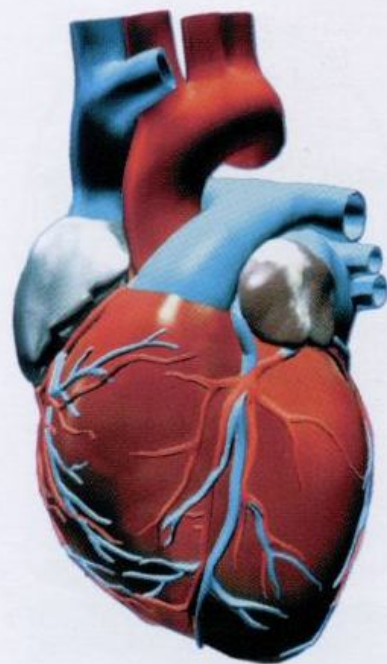
MAC WIN BOT



## Кровь и плоть



Эта иллюстрация – реалистичное изображение сердца, которое появилось на первой странице The Guardian. Меня снабдили стандартной 3D-моделью. В ней все было на месте, но все же это была модель. Я сразу же спросил, должна ли иллюстрация быть настолько точной, чтобы обмануть кардиохирурга. «Нет, – ответили мне, – только читателей Guardian». Эта задача гораздо проще.



1 Исходное изображение было бы полезным в учебных целях, но выглядит совсем неправдоподобно. Как и большинство трехмерных моделей, оно кажется скорее пластиковым, чем сделанным из крови и плоти. Как раз в таких случаях прекрасно работает фильтр Plastic Wrap.



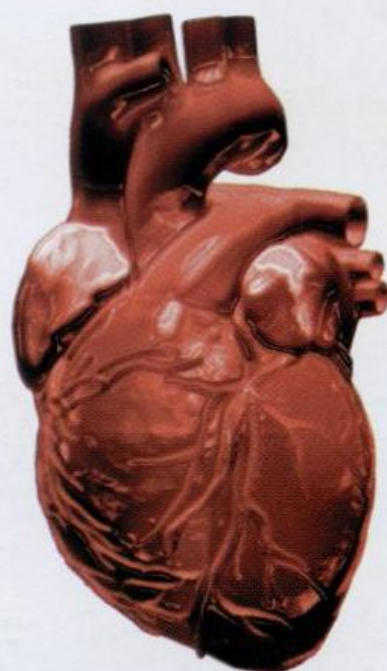




**2** Первым делом было обесцвечивание изображения. Затем, заблокировав прозрачность (чтобы не размыть края), я применил размытие по Гауссу, чтобы смягчить вены.



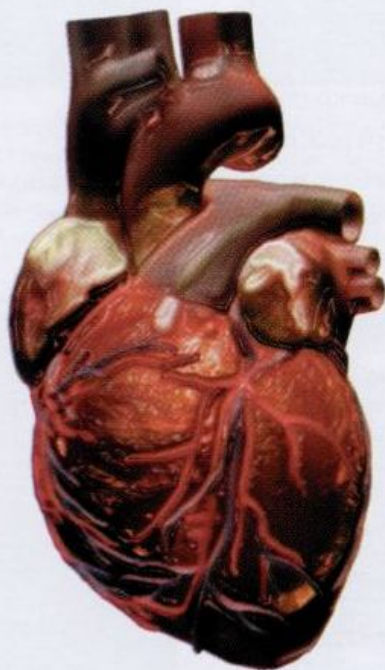
**3** Применив фильтр **Plastic Wrap** в первый раз, я уточнил контур и добавил изображению блеск – без единого взмаха кистью.



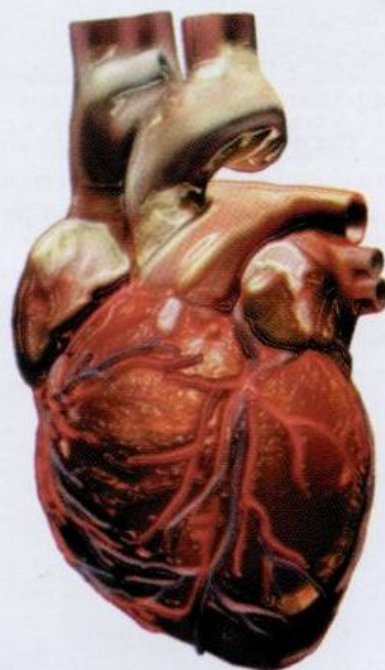
**4** Изображение было раскрашено с помощью диалогового окна **Hue/Saturation** для создания базового цвета. Теперь оно выглядит гораздо более реалистичным и естественным.



**5** Здесь во второй раз применен фильтр **Plastic Wrap**, который затем был выборочно замаскирован там, где эффект оказался слишком сильным – в основном в области аорты.



**6** На новом слое были раскрашены вены в режиме **Hard Light**, который позволяет просматривать нижележащую текстуру. Трубки в верхней части были нарисованы на слое с установленным режимом **Color**.



**7** И наконец, трубки были скопированы на новый слой (с помощью мягкой кисти в режиме **Quick Mask** для обеспечения гладких краев), а затем осветлены и слегка подкрашены для большей убедительности.

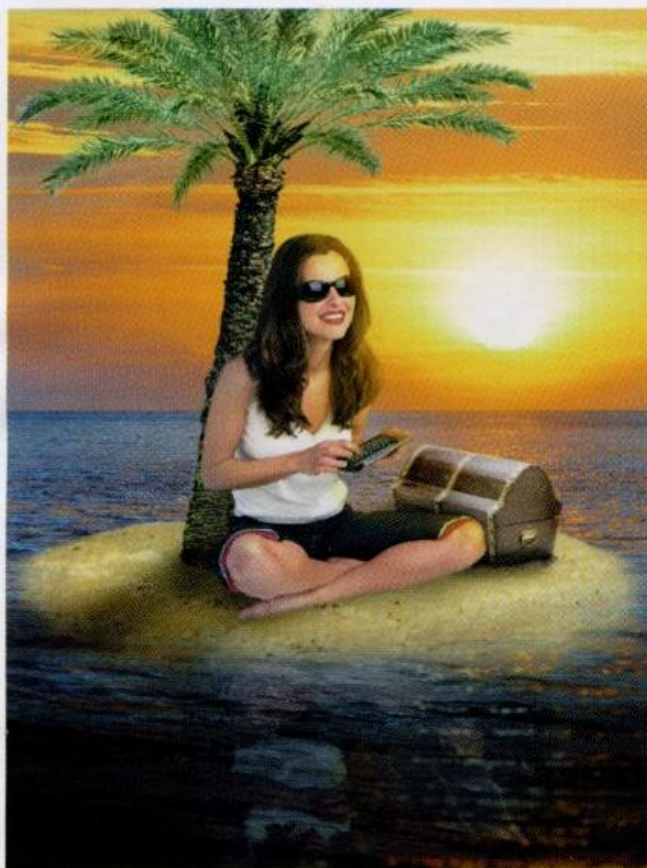
**ПРИМЕР  
ИЗ  
ПРАКТИКИ**

## СОВЕТ

При работе подобными изображениями бывают полезны создавать несколько слоев для раскрашивания различных областей таким образом, чтобы интенсивность каждого слоя может быть легко снижена или увеличена его прозрачностью. Группируйте каждый новый слой базовым, чтобы цвет не выходил за рамки изображения.



## Вода, вода, кругом вода



**Х**удожественные редакторы любят затопленные вещи.

Изображение сверху было довольно легко создать: сцена на острове была просто отражена вертикально, а отражение солнца и неба помещено за ней. Сильная рябь на воде помогает скрыть все неровные кромки.

В этом разделе мы рассмотрим более сложное наводнение, которое содержит и отражения, и затопление.



**1** Эта улочка должна быть вся затоплена. Из-за различных углов в изображении нужно будет обрабатывать и воду, и отражение для сохранения перспективы исходного изображения, как мы и увидим в следующих шагах.



**4** Теперь нужно заставить воду струиться между стенами, перпендикулярными фронтальным. Поскольку мы предусмотрительно создали маску слоя вместо удаления воды, довольно просто вернуть ее, следуя контурам кирпичей.



**7** Затем части стены, которые смотрят в другую сторону, были скопированы и установлены на место. Это такие элементы, как розовые ворота, которые явно лежат в другой плоскости.





**2** Во-первых, найдите подходящее изображение воды. Этот вариант взят из фотографии моря, в которой было просто удалено небо: рисовать воду вручную – чертовски сложная работа, так что постарайтесь найти реальное изображение.



**5** Первоначально вода была слишком яркой: она была сфотографирована в солнечный день и отражала безоблачное голубое небо. Здесь городская обстановка, и неба должно быть минимум, поэтому необходимо снизить насыщенность воды с помощью диалогового окна **Hue/Saturation**.



**8** Поскольку поверхность воды не плоская, а на ней присутствуют волны, необходимо также исказить отражение. Здесь был применен фильтр **Wave**, который добавил небольшую рябь в отраженное изображение. Я также повысил прозрачность волн для лучшего эффекта.



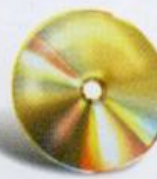
**3** Первый шаг при совмещении воды со сценой – решить, каким будет уровень воды. Создайте новую маску слоя (команда **Reveal All**) и закрасьте воду вдоль видимой линии перспективы: в этом вам помогут горизонтальные, создаваемые кирпичами.



**6** Задний план был по частям скопирован, вертикально отражен и сгруппирован с водой с помощью метода, описанного в разделе «Стекло: отражение» ниже в этой главе. Для начала стороны, смотрящие на нас, – фронтальная стена и стена с дверью – были отражены, растянуты и помещены на место.



**9** Создав отражение, нам нужно вызвать у зрителя ощущение, что вода – плотная среда. Выполнить это поможет утка, помещенная на поверхность, которая также сделает сцену интереснее.



## СОВЕТ

Хотя в этом примере мы добавили отражение с рябью, во многих случаях достаточно просто уменьшить непрозрачность воды. Снизьте непрозрачность кисти до 30% и закрасьте воду сразу же после получения эффекта прозрачности.



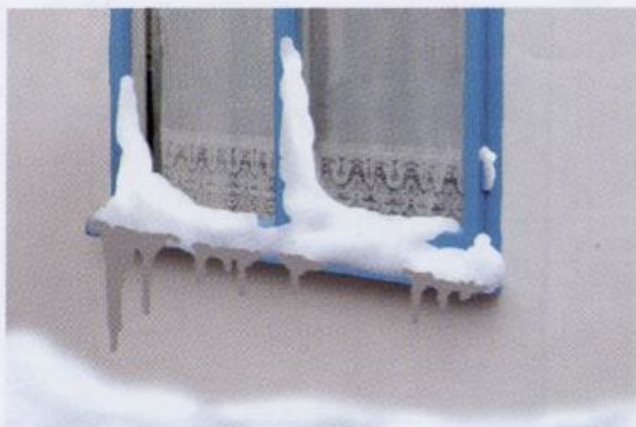
## Снег и сосульки



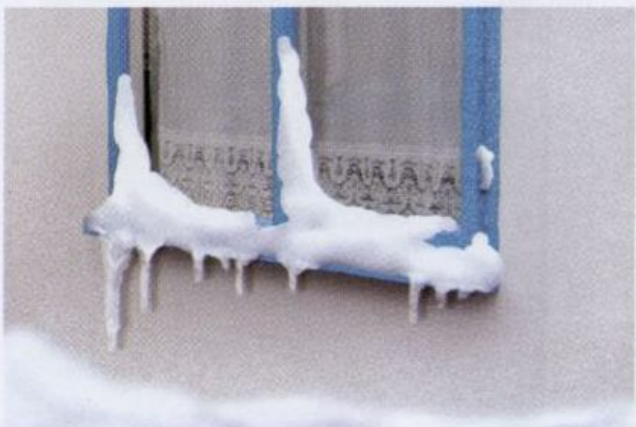
**Д**ля рождественского выпуска любого журнала необходимы картинки со снегом. Каждый художник, работающий в Photoshop, должен знать, как добавить в сцену снег, чтобы придать ей праздничное настроение. Мы посмотрим, как превратить скучную фотографию в иллюстрацию святочного вечера. Даже добавим несколько сосулек для полноты эффекта.



**1** Для начала на новом слое нарисуйте форму снега. Используйте кисть с жесткими краями для снега, лежащего на подоконнике, и переключитесь на большую мягкую кисть для создания снега, нанесенного на стену.

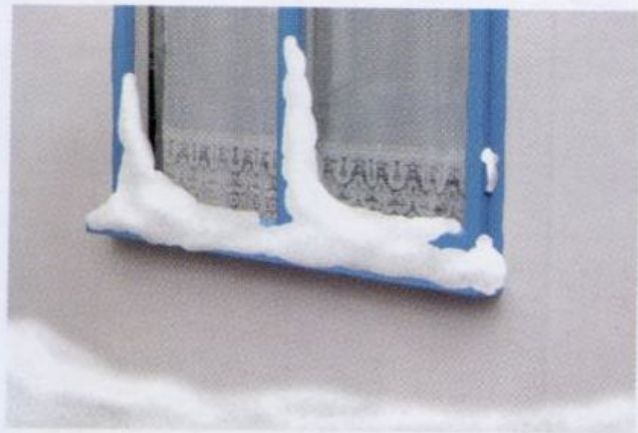


**4** Создайте новый слой и нарисуйте серым цветом сосульки, используя небольшую кисть с жесткими краями. Постарайтесь, чтобы сосульки выглядели свисающими и по возможности более естественными, и не переборщите с их количеством.



**7** Чтобы добавить снежинки на стену, выберите большую мягкую кисть и установите ее в режим **Dissolve** (Растворение). С помощью белого цвета с высокой прозрачностью можно создать снежинки всего за несколько мазков.





**2** Усильте затенение с помощью инструментов **Dodge** и **Burn**, а затем добавьте текстуру. Начните с небольшого значения гауссова шума, а затем, чтобы смягчить эффект, заблокируйте прозрачность слоя снега и примените размытие по Гауссу.



**5** Мы собираемся обработать сосульки фильтром **Plastic Wrap** (чем же еще?), так что сначала нам нужно добавить некоторое затенение с помощью инструментов **Dodge** и **Burn**. Сделать это можно различными способами, и нет необходимости располагать тень с большой аккуратностью.



**8** Нарисованный снег выглядит слишком грубым, так что мы можем еще раз применить размытие по Гауссу, чтобы смягчить его. На этот раз нажмите кнопку **Lock Transparency**, поскольку мы хотим размыть эти края лишь слегка.



**3** Существует несколько способов добавления цвета: в этом примере, возможно, проще всего использовать диалоговое окно **Color Balance**, чтобы слегка увеличить содержание голубого и бирюзового цветов. Не перестарайтесь с цветом — мы хотим сделать только намек на него.



**6** Примените фильтр **Plastic Wrap** и сотрите верхушки сосулек, чтобы они сливались со снегом. Добавьте немного цвета и измените режим слоя на **Hard Light** для получения прозрачности, а затем скопируйте слой для создания тени от сосулек.



**9** На завершающем этапе добавьте немного цвета стене, чтобы сделать ее по-зимнему холодной. Для контраста создайте из окна новый слой и добавьте ему желтоватый оттенок для имитации теплого домашнего света.



## СОВЕТ

Очень легко перестараться с осветлением и затемнением, цветом или количеством снега. Главный принцип работы этого эффекта — тонкость. Всегда старайтесь использовать минимум возможного для получения нужного эффекта — и результат будет гораздо более убедительным.



# Стакан прохладной воды

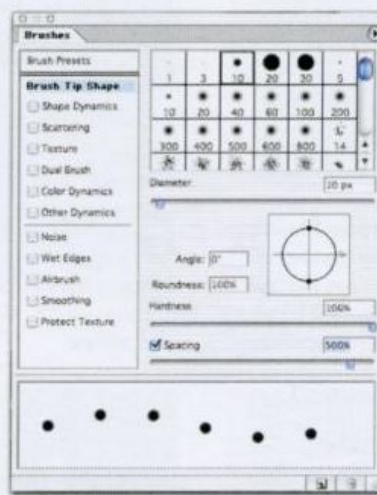


**1** Начнем с создания контура первого кубика льда на новом слое. Используйте жесткую кисть и серый цвет (он понадобится нам при изменении режима слоя). Вам нужно получить изображение, похожее на кубик, повернутый под неким углом.

**2** Теперь добавьте немного света и тени, используя инструменты **Dodge** и **Burn**. В центре каждой из будущих граней куба нужно поместить пятно света. Здесь важна тонкость: делайте легкие мазки и не переусердствуйте.

**С**такан – один из сложнейших объектов для фотографирования, как скажет вам любой коммерческий фотограф. Дизайнер проведет не один час, комбинируя пластиковые кубики льда и двуокись углерода из трубки для получения подобного эффекта – использовать настоящий лед нельзя, так как он быстро растает под студийным освещением.

К счастью, есть более простой путь. Мы начнем с обычной цифровой фотографии стакана с водой, которая сделана на фоне изогнутого листа белой бумаги, так чтобы не было видимого перехода между фоном и основанием.



**6** Мы можем рисовать пузырьки по одному, но гораздо проще позволить кисти сделать всю работу. Выберите жесткую кисть и откройте палитру **Brushes** (Кисти). Установите интервал на большое значение – я использовал 500%. Не бойтесь испортить свои кисти, поскольку эти установки будут «забыты» при выборе другой кисти из палитры.



**7** Используя белый цвет, нарисуйте на новом слое витые линии для создания пузырьков. Установленный нами интервал позволит создать не сплошные линии, а ряды точек. Теперь снизьте размер кисти с помощью клавиши **[ ]** и так же нарисуйте пузырьки меньшего размера: они должны быть помещены практически на границе стакана, чтобы создать ощущение, что пузырьки исчезают в перспективе.





**3** Теперь примените фильтр **Plastic Wrap**, как рассказывалось ранее в этой главе. Если вы правильно использовали инструменты **Dodge** и **Burn**, фильтр создаст форму трех видимых граней нашего кубика льда. Если он выглядит неубедительно, отмените операцию и настройте затенение заново, после чего используйте фильтр еще раз.

**4** Фильтр **Plastic Wrap** может оставлять необработанную кромку вокруг объектов, как мы видели на предыдущем шаге. Вместо того чтобы пытаться скорректировать его, лучше удалите саму кромку. Нажмите клавишу **⌘** **ctrl** и щелкните по имени слоя кубика, затем сожмите выделение, инвертируйте его и удалите.

**5** Теперь, изменив режим слоя на **Hard Light**, мы сделали кубик льда блестящим и полупрозрачным. Маска слоя, помещенная сверху стакана, может быть использована для скрытия участка поверхности, которая не выглядывает из воды. Второй кубик – просто копия первого.



**8** Чтобы пузырьки казались трехмерными, используйте раздел **Emboss** диалогового окна **Layer Styles** (Стили слоя), чтобы автоматически округлить их (вы ведь не думали, что мы собираемся затенять каждый пузырек в отдельности, не так ли?). Нужно установить очень маленькое смещение, чтобы пузырьки не выглядели слишком смазанными – поэкспериментируйте с установками, чтобы получить хороший результат.

**9** Теперь придадим пузырькам немного прозрачности. Для начала еще раз измените режим слоя на **Hard Light**. Теперь полутона стали невидимыми и остались лишь блики и тени, так что нам нужно снизить яркость пузырьков, чтобы белый цвет приблизился к полутоновому серому. Вы можете использовать любое из диалоговых окон корректировки.

**10** В заключение настройте цвет стакана, сделав его более синим, так как исходное комнатное освещение выглядит слишком коричневым. Для добавления тени был скрыт слой заднего плана, выполнена команда **Select All** и создана слитая копия изображения с помощью команды **Copy Merged** (Слитая копия) – сочетание клавиш **⌘** **ctrl** **C** **⌘** **ctrl** **C**. Копия была вставлена за стаканом и обесцвечена. Чтобы сделать тень исчезающей с расстоянием, на маске слоя был использован градиент.



## СОВЕТ

**Фотографировать стакан всегда трудно, даже если вы собираетесь обрабатывать его в дальнейшем. Важно допустить тени, отбрасываемой на задний план, которой потом трудно будет избавиться. Поэтому освещайте стакан с обеих сторон (не используйте вспышку) с помощью боковых ламп, если у вас нет специально фотографического освещения.**



## Создание жука под стеклом



Создать эффект размещения предмета под стеклом довольно легко, так же как и добиться впечатления, что объект находится в коробке или в картинной раме. Жук, которого я использовал здесь, помещен в трехмерную коробку, но метод работает одинаково хорошо и для картин в раме, окон, музейных витрин и других стеклянных поверхностей.

Здесь я применил три различных эффекта застекления: от простого стекла до волнистого пластика. На рисунках показан каждый эффект на черном фоне, чтобы вы могли легко увидеть его, не отвлекаясь на основное изображение.



**1** Простейший способ создать эффект стекла – просто нарисовать его. Создайте новый слой позади рамки и используйте большую мягкую кисть, чтобы добавить белые полосы. Установите непрозрачность кисти ниже 10–20% и нарисуйте ряд диагональных белых штрихов. Пусть это будет тонкий эффект, который более заметен с краю (в месте стыка стекла и рамки), нежели в центре изображения. Создавайте штрихи до тех пор, пока эффект не станет выразительным. Это один из тех случаев, когда лучше всего использовать чувствительный к нажатию графический планшет. Слой стекла показан здесь (на вставке), хотя он выглядит лучше при наложении на основное изображение.





# Создание жука под стеклом

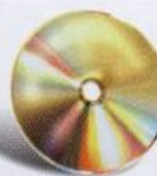
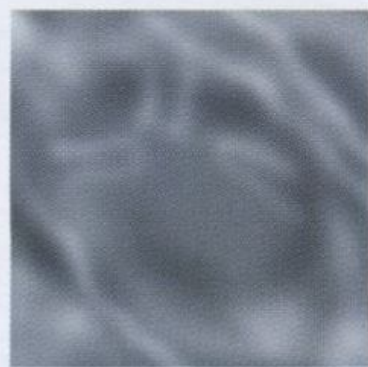


**2** Чтобы сделать стекло более правдоподобным, добавьте фон. Здесь снимок комнаты был слегка искажен с помощью фильтра **Wave**: без искажения он выглядит слишком плоским и строгим. Затем непрозрачность этого слоя была снижена до 10%, чтобы он был слегка видимым, — в конце концов, вы же не хотите, чтобы стекло закрыло основное изображение. Белые полосы, созданные в предыдущем примере, были добавлены сверху, а их непрозрачность снижена до 50%.



Вы можете использовать любое изображение в качестве фона; выбор в основном зависит от предполагаемого расположения объекта. Для сцены вне помещения, например видимой через окно, может подойти отражение облаков. Не забудьте оставить низкую непрозрачность. При необходимости увеличьте контраст отраженного изображения.

**3** В этом варианте использован фильтр **Plastic Wrap**, чтобы жук выглядел как под пластиковым покрытием. Сначала был создан новый слой и его режим установлен на **Hard Light**: он был заполнен 50% серого, с прозрачностью в режиме **Hard Light**. С помощью инструментов **Dodge** и **Burn** были нарисованы мазки (на вставке сверху), чтобы добавить изображению тени и блики. Затем был применен фильтр **Plastic Wrap**, чтобы показать весь эффект. В подобных случаях имеет смысл постоянно применять фильтр при рисовании для проверки эффекта, который может быть непредсказуемым. И пользуйтесь командой **Undo** при настройке фона.

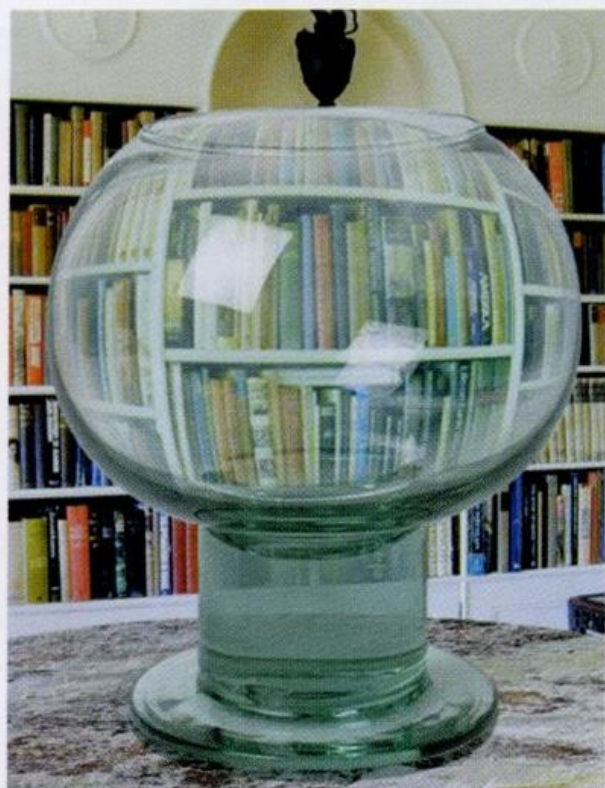


## СОВЕТ

Экспериментируйте с различными режимами слоя — **Hard Light**, **Screen Overlay**, — чтобы увидеть влияние на отраженное изображение. Часто эти режимы могут служить для уменьшения беспорядка и излишеств, внесенных отражением, при сохранении достойнств изображения.



## Стекло: преломление



Стекланные объекты не только отражают свое окружение, но и преломляют вид за собой. Получить преломление легко, сложность при создании реалистичного монтажа состоит в том, чтобы вернуть отражение на исходной фотографии так, чтобы оно располагалось поверх преломленного изображения.

В этом примере мы сделаем так, чтобы стеклянная ваза не просто была вставлена в сцену, а принадлежала ей.



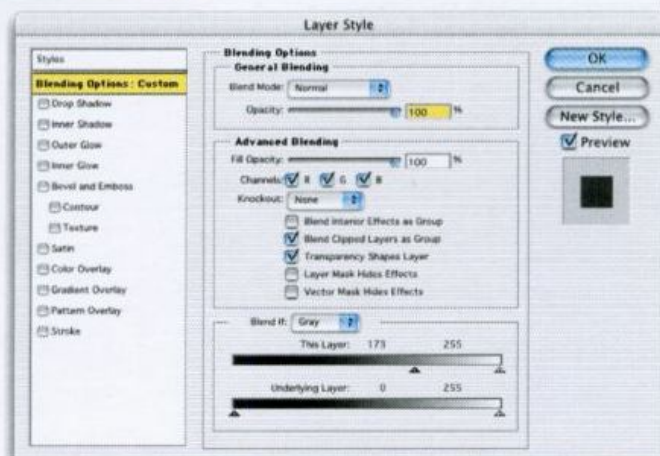
1 В этом простом монтаже стеклянная ваза, стол и задний план находятся на трех отдельных слоях. Наша задача – сделать задний план видимым сквозь вазу.



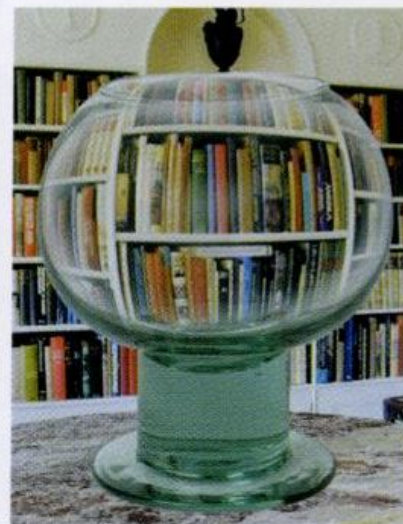
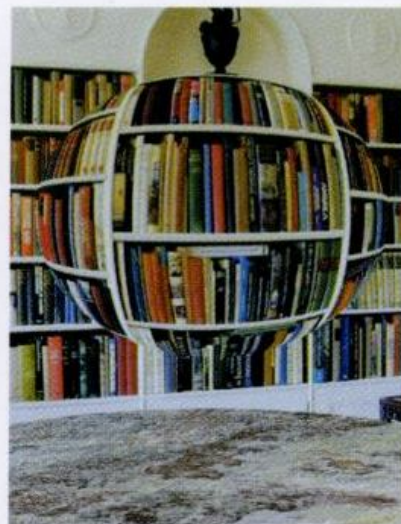
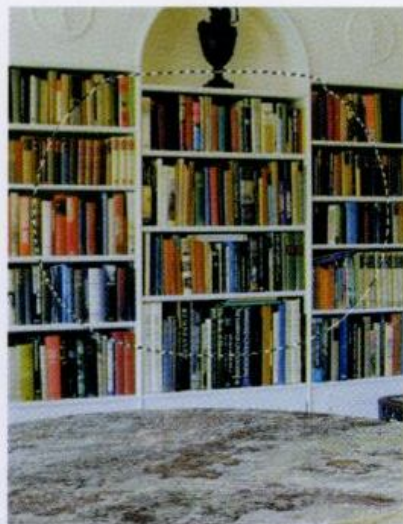
2 Начните с выделения области вазы, нажав клавишу **ctrl** и щелкнув по названию ее слоя в палитре **Layers**. Затем с помощью инструмента **Elliptical Marquee** и сочетания клавиш **ctrl alt** ограничьте область выделения самой чашей.



6 Теперь работа посложнее – добавление отражения с исходной вазы. Скопируйте слой вазы и удалите его маску (не применяя ее). Ваза полностью скроет искаженный фон. Теперь выберите команды **Layer → Layer Style → Blending Options** и перетащите черный треугольный ползунок шкалы **This Layer** (в разделе **Blend If**) вправо. Теперь ваза станет прозрачной, а все пиксели, имеющие более темный цвет, чем в указанной позиции, исчезнут.

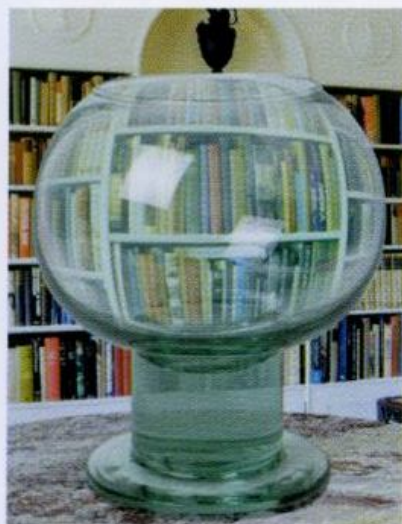






**3** Теперь спрячьте слой чаши, переключитесь на задний план и создайте из выделения новый слой, используя сочетание клавиш **ctrl J**.

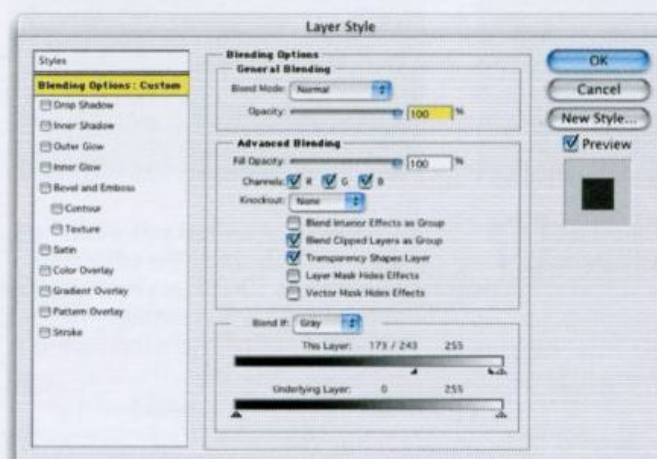
**4** Выделите еще раз новый слой, нажав клавишу **ctrl** и щелкнув по названию слоя в палитре **Layers**, а затем используйте фильтр **Spherize** (Сферизовать), чтобы создать преломление (если чаша наполнена водой, вам нужно отразить ее вертикально, чтобы имитировать преломление сплошной линзы).



**7** Перемещение ползунка создает жесткое отсечение, поскольку пиксели темнее 173 (в этом случае) исчезают. На самом деле этот черный ползунок состоит из двух частей: чтобы разделить их, нажмите клавишу **alt** и перетащите его правую половинку. При этом все пиксели, чье значение яркости выше 243 (в этом примере), полностью видны. А пиксели, значение яркости которых лежит между двумя ползунками, плавно изменяются от полностью

**5** Верните слой вазы, чтобы он был снова видимым, и создайте маску слоя. С помощью большой мягкой кисти закрасьте внутреннюю часть чаши, чтобы стал видим задний план.

видимых до совершенно прозрачных. Таким образом, использование диалогового окна **Blending Options** для выборочного скрытия областей слоя — крайне мощный инструмент: чтобы узнать больше о том, как он работает, см. главу 2. В заключение преломленному фону, видимому сквозь вазу, был добавлен сине-зеленый оттенок с помощью диалогового окна **Color Balance**. Я также слегка закрасил ножку на маске слоя, чтобы сделать ее полупрозрачной.



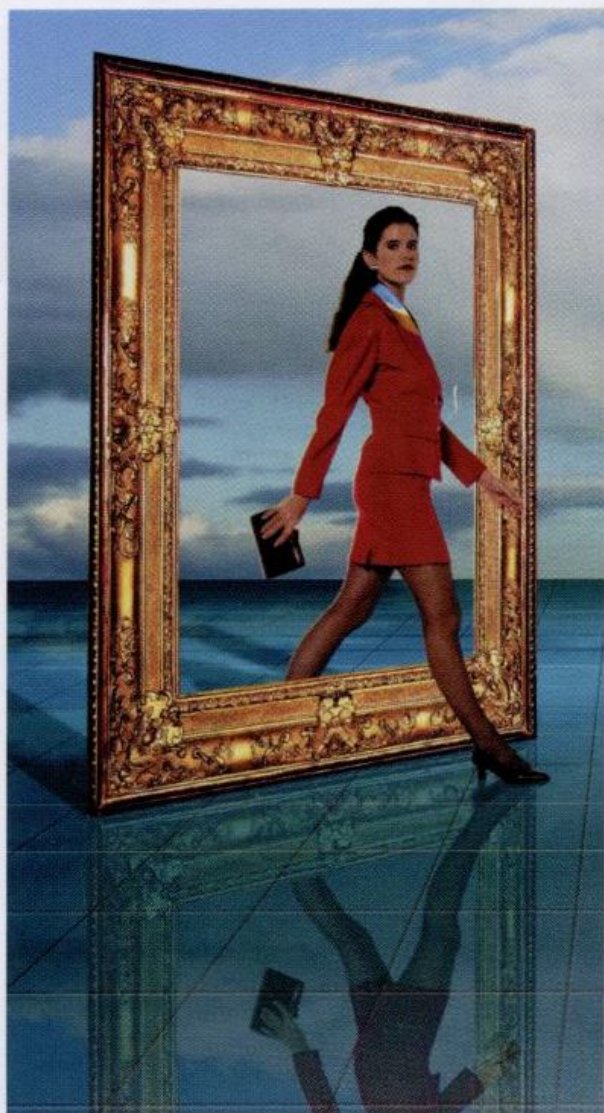
## СОВЕТ

**Сферизация** хорошо работает со сферическими объектами, что неудивительно. Но если вы хотите искажить изображение, изображенное в виде цилиндра, например скважину бутылки, то также можете использовать фильтр **Spherize**, но теперь смените режим фильтра с **Normal** на **Horizontal Only** (Только горизонтальный) в диалоговом окне фильтра.



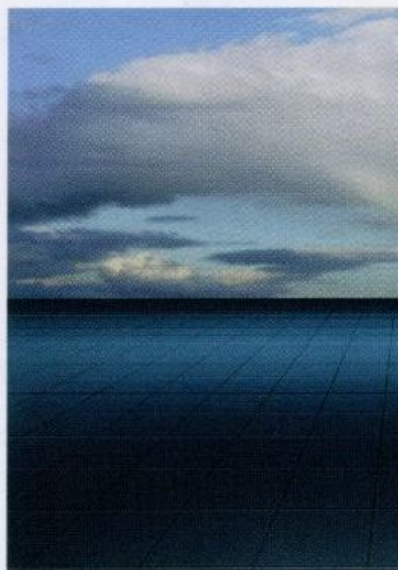
# Блестящие поверхности

## Стекло: отражение



Создать отражение на полу легко, а приложив немного усилий, можно получить идеальное блестящее отражение, как будто созданное в программах 3D-моделирования.

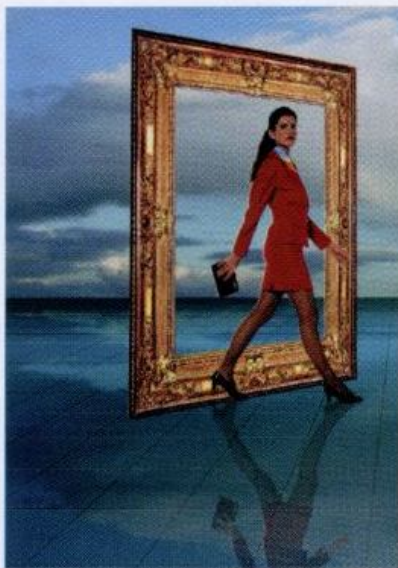
Здесь мы узнаем, как превратить скучный пол в отполированную, хорошо отражающую поверхность.



**1** Этот монтаж состоит из двух элементов: облаков и пола с сеткой. На первом этапе настройте цвет пола так, чтобы он был близок к цвету неба.



**2** Отражение неба на полу сделано копированием слоя неба, его отражением по вертикали и группировкой с полом. При установке значения непрозрачности 30% мы можем увидеть сквозь него пол, который все же выглядит невыразительным.



**6** Добавление рамы под углом представляет для отражения проблему другого рода. Сначала, однако, нам нужно замаскировать ногу женщины, как будто она перешагивает через раму.



**7** Создайте маску для женщины и выделите рамку, нажав клавишу **ctrl** и щелкнув по значку слоя. Затем, удерживая сочетание клавиш **Shift alt Shift**, нарисуйте прямоугольник для ограничения выделения. Заполните выделение маски черным, чтобы спрятать ногу.





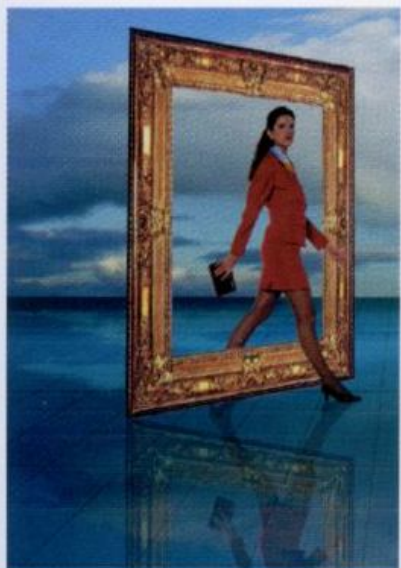
**3** Изменение режима слоя отраженного неба на **Hard Light** делает отражение более резким. Этот режим позволяет увидеть светлые и темные области нижележащего слоя как блики и тени между плитками.



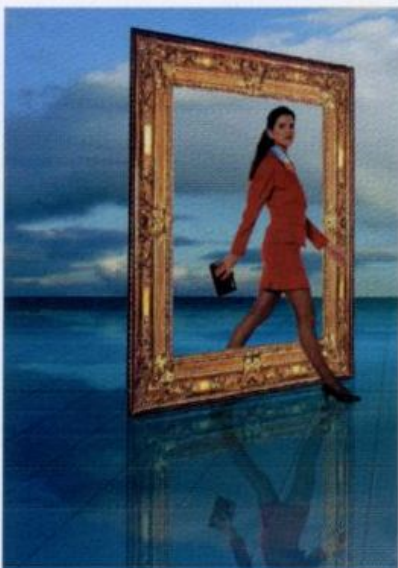
**4** Эта женщина шагает параллельно горизонту, так что не представляет проблемы для отражения. Если объект располагается под углом, его отражение усложняется, как мы увидим позже.



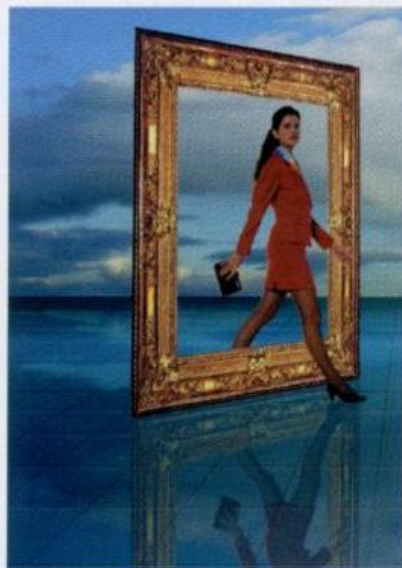
**5** И снова непрозрачность отраженной фигуры снижена: в этот раз, однако, отражение установлено в режим **Overlay**, который обеспечивает более мягкий результат.



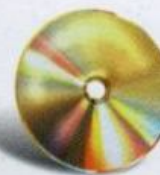
**8** Простое отражение рамы явно не работает: отражение имеет совершенно неверный угол. Используйте инструмент **Free Transform** и исказите отражение так, чтобы верхняя кромка была выровнена по нижнему краю исходной рамы.



**9** Чтобы искривить раму, сначала нажмите сочетание клавиш **⌘ T** (**ctrl T**), чтобы перейти к инструменту **Free Transform**, затем удерживайте сочетание клавиш **⌘ Shift** (**ctrl Shift**), перетаскивая боковую вершину (нажатие клавиши **Shift** ограничивает перемещение только по вертикали).



**10** Теперь нам нужно удалить (или замаскировать) те отраженные части рамы и женщины, которые пересекаются. Также нужно спрятать отражение облаков за отражениями женщины и рамы.



## СОВЕТ

Метод, показанный здесь, работает только для плоских объектов (таких, как рамы или параллельных поверхностей) (женщина). Для отражения более сложных объектов вам нужно разбить их на составляющие части и исказить каждую по отдельности. А эта работа не для трусливых.



## Размещение предметов в бутылках



**М**онтаж сверху, изображающий коллекционера произведений искусств Чарльза Саачи (Charles Saatchi) в одной из витрин, где представлена часть коллекции Дамиана Херста (Damian Hirst), был заказан журналом Sunday Times.

Размещение объектов в застекленных коробках, банках и бутылках – довольно простая техника. Сложность состоит в воспроизведении поверхности стекла со всеми отражениями и преломлениями, чтобы объект казался действительно помещенным внутрь. Здесь мы увидим, что для этого нужно.



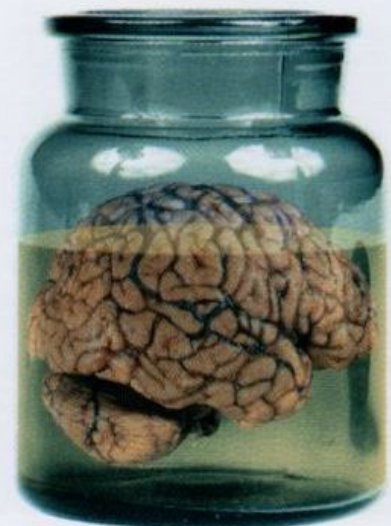
**1** Наша стеклянная бутылка была раньше гораздо выше и тоньше. Я просто смаштабировал ее с помощью инструмента **Free Transform**, чтобы в ней можно было уместить нужный нам объект. Большинство контейнеров могут быть адаптированы точно так же: все масштабируется с соблюдением пропорций, поэтому конечный результат получается убедительным.



**2** Поскольку бутылка была слишком темной для наших целей, ее нужно было осветлить – я использовал диалоговое окно **Curves**, однако окно **Brightness/Contrast** справилось бы не хуже. Некоторый зеленоватый оттенок был приглушен с помощью настроек диалогового окна **Hue/Saturation**.



**6** Чтобы мозг казался плавающим, нам нужно создать среду, в которую он будет помещен. Нарисуйте поверхность в перспективе по сторонам и дну бутылки и заполните ее нужным цветом. Верхняя поверхность освещена с помощью диалогового окна **Curves**.



**7** Изменение режима этого слоя, опять же на **Hard Light** не только поместит его внутрь бутылки, но и позволит мозгу казаться плавающим в поддерживающей среде. Я решил оставить часть мозга на поверхности, чтобы сделать общий эффект выразительнее.



# Размещение предметов в бутылках



**3** Перейдем к мозгу (а вы думали, я помешу в бутылку что-нибудь другое?). Помещенный поверх бутылки, он выглядит совершенно нереалистично: создается впечатление, что он расположен не внутри бутылки, а перед ней (как, впрочем, и есть).



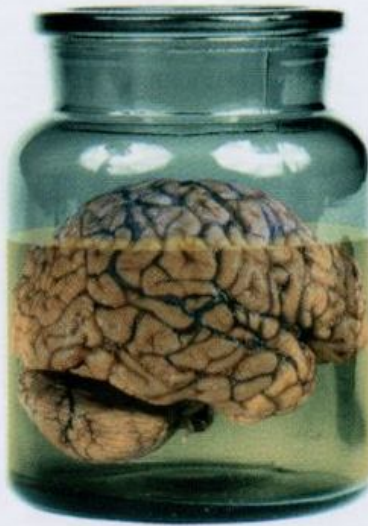
**4** Делая композицию более убедительной, мы начнем с копирования бутылки. Перенесите копию поверх всех слоев и уберите цвет с помощью сочетания клавиш **Ctrl Shift U**. Теперь сквозь нее ничего не видно.



**5** Исправить это легко: мы просто изменили режим слоя с **Normal** на **Hard Light**, и теперь сквозь него все стало видно. Вот уже мозг кажется помещенным в бутылку. Новый слой также влияет и на остальную часть бутылки, но мы уберем это позже.



**8** Чтобы поверхность мозга выглядела из воды, добавьте новую маску слоя к слою жидкости и закрасьте области вокруг контура мозга. Используйте довольно жесткую кисть для получения реалистичного эффекта.



**9** Нам нужно помнить, что жидкость не только окрашивает объект, но и искажает его. Здесь я скопировал мозг и применил фильтр **Spherize** только по горизонтали, а затем добавил маску слоя к растянутой копии, так чтобы она была видна только в жидкости.



**10** В заключение мы можем изменить исходный слой бутылки в режиме **Hard Light** только к мозгу. Но у нас две копии мозга, и мы не можем просто сгруппировать их. Вместо этого нужно создать маску слоя. Прочитав совет в конце этого раздела, вы узнаете хороший способ создания маски, подходящей для множества слоев.



## СОВЕТ

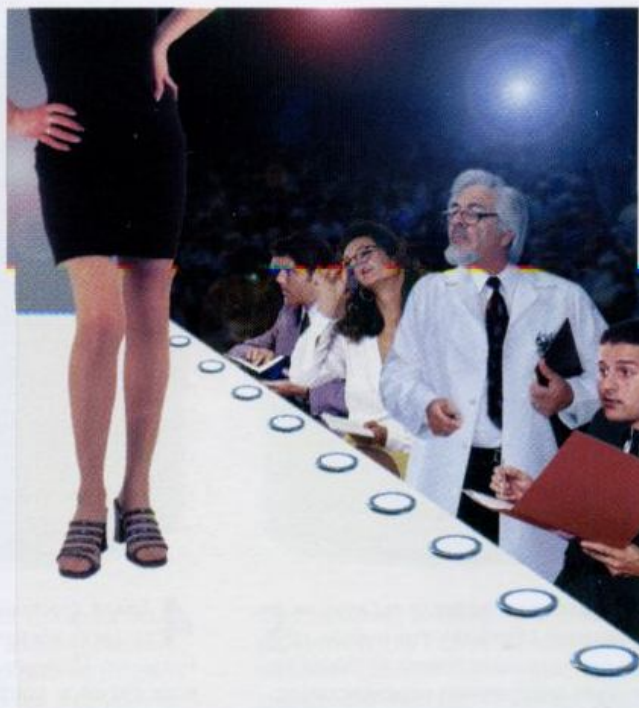
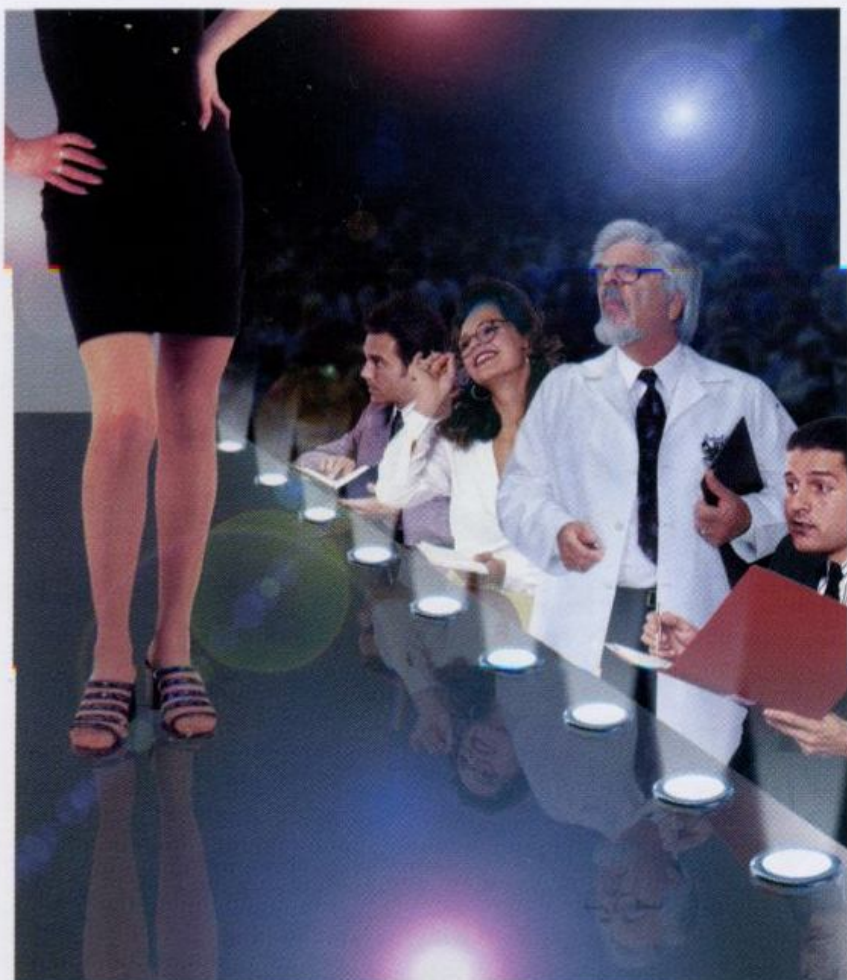
В шаге 10 предполагается соответствие маски двум различным слоям. Для начала выделите искаженную область мозга, нажав клавишу **Ctrl** и щелкнув по имени слоя в палитре **Layers**. Мы хотим вычистить маску из слоя мозга, поэтому нажимайте сочетание клавиш **Ctrl Shift U** и щелкните по значку маски слоя мозга. Теперь, чтобы добавить область исходного мозга, снова нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните по значку этого слоя. Теперь для слоя бутылки в режиме **Hard Light** выберите пункт меню **Layer → Add Layer Mask → Reveal Selection** (Слой → Добавить маску слоя → Показать выделение), чтобы увидеть результат.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ  
MAC WIN BOTH



# 7 Блестящие поверхности

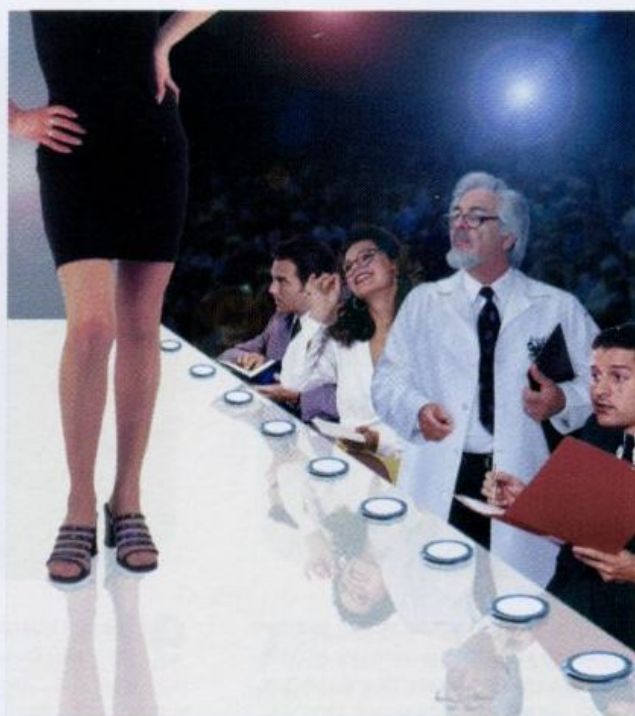
## Отражение на подиуме



**1** Каждый элемент этого монтажа располагается на отдельном слое, что крайне важно для отражений такого типа. На черном слое с установленным режимом **Screen** были созданы два эффекта **Lens Flare**, что позволило перемещать их позднее.

**К**огда журнал The Guardian послал своего научного корреспондента делать обзор показа мод в Париже (я так и не понял, зачем понадобилась обложка, изображающая ученого, изучающего походку модели). Превращение подиума в блестящую отражающую поверхность оживило изображение.

Замечу, что научный корреспондент воспротивился этому решению и попросил сделать так, чтобы он был виден только со спины. Поскольку до выхода журнала оставалось 40 минут, начинать заново было уже поздно, и изображение не было принято. Иногда даже очень хорошие работы оказываются в корзине для мусора.

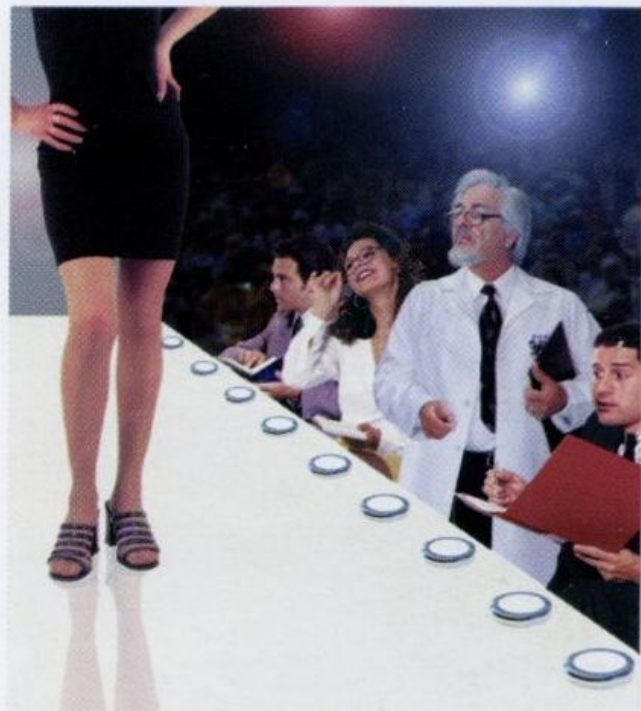


**4** Чтобы создать отражение переднего ряда журналистов, каждый из них был скопирован и отражен по отдельности согласно перспективе. Перекрывающиеся области были скрыты с помощью маски слоя.





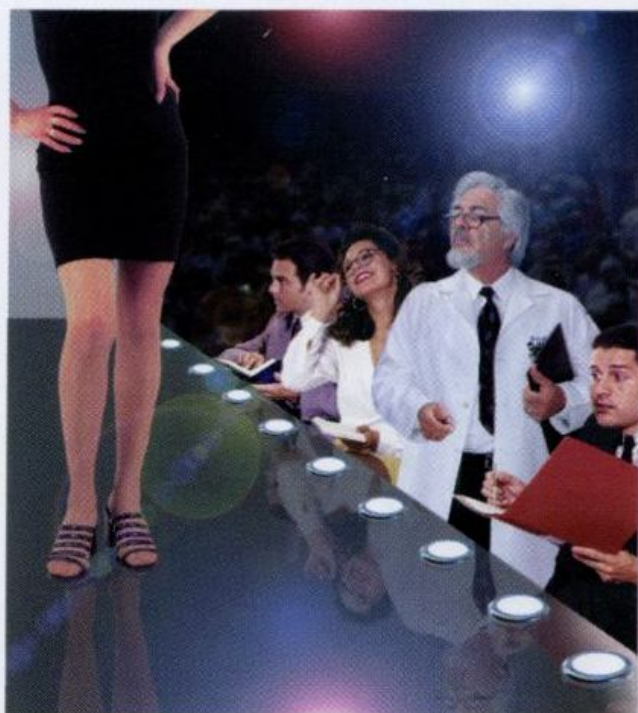
**2** Отражение ламп по краю подиума создано простым копированием их слоя, помещением его под основными лампами и снижением значения непрозрачности. Нет необходимости отражать их: обе стороны диска совершенно одинаковы.



**3** Нет ничего проще, чем создать отражение модели: я просто отразил оригинал и снизил его прозрачность. Однако, так как передняя туфля размещена поверх оригинала, мне пришлось выделить эту часть отражения и слегка сместить ее вниз.



**5** Один из эффектов **Lens Flare** был отражен и сгруппирован с подиумом, что придало пластиковой поверхности рассеянное отражение. При 30% непрозрачности в режиме **Hard Light** подиум все еще остается практически белым.



**6** Изображение становится куда интереснее при увеличении непрозрачности отражения **Lens Flare** до 70%. Теперь подиум принял вид отполированного металла и изображение выглядит более интересным.

ПРИМЕР  
ИЗ  
ПРАКТИКИ

## СОВЕТ

Иногда вы можете просто отразить объект, чтобы создать его отражение. Если же у вас есть группа, например ряд журналистов, расположенных под разными углами, вам нужно будет создавать отражение каждой из них в отдельности. Всегда оставляйте слои в таких документах.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ

MAC WIN VOT



## Стекло: все вместе



Теперь, когда мы рассмотрели различные способы воспроизведения стекла, давайте закончим эту главу совмещением всех элементов. Начав с простого монтажа вверху, мы используем методы, описанные в этой главе, чтобы остеклить все, что увидим на картине. Сначала у нас будет лишь контур бутылки: мы создадим ее прямо в Photoshop (как и остальное стекло). Конечный результат на следующей странице показывает, к чему приведут наши усилия.



1 Первый шаг – застекление окна. Это сделано с помощью техники, описанной в разделе «Создание жука под стеклом»: сначала за рамой окна были помещены облака, а их прозрачность снижена до 40%. Затем на новом слое были добавлены диагональные белые штрихи для осветления краев стекла. Эту работу будет сделать гораздо проще, если рама окна и интерьер комнаты находятся на разных слоях.



Контур бутылки нарисован инструментом **Pen** и заполнен полутоновым серым цветом.

Для имитации освещения добавлено затенение с помощью инструментов **Dodge** и **Burn**.





**2** Бутылка (снизу) нарисована с помощью фильтра **Plastic Wrap**, как описано в разделе «Удивительная упаковка», а эффект преломления создан способом, описанным в разделе «Стекло: преломление». Поскольку бутылка не сферическая, фильтр **Spherize** для фона был применен в два этапа: для горлышка и для центра. Этапы создания бутылки показаны ниже.



Фильтр **Plastic Wrap** создает эффект стекла. Ничего не отражая, стекло выглядит неубедительно.

Здесь помогает увеличение контраста и последующее добавление зеленого цвета.



**3** Стол был нарисован прямо в Photoshop с применением инструментов **Dodge** и **Burn** для создания бликов. Чтобы сделать поверхность прозрачной, этот участок был вырезан из слоя, а его непрозрачность была снижена. Отражения на бутылке и окне получены способом, описанным в разделе «Стекло: отражение». Отражение в оранжевое потребовало искажения перспективы для получения верных углов.



С помощью маски слоя делается видимым преломляемый фон.

Исходная бутылка скопирована поверх, и к ней применены настройки диалогового окна **Blending Options**.



## СОВЕТ

Вы всегда можете сфотографировать бутылку или стекло, вместо того чтобы рисовать их самостоятельно. Крайне важен выбор заднего плана: он должен быть достаточно ярким, чтобы стекло было видно, однако убедитесь, что освещение не создает его тень. Также важно избежать отражений на поверхности, если только вы не хотите оставить их в монтаже.





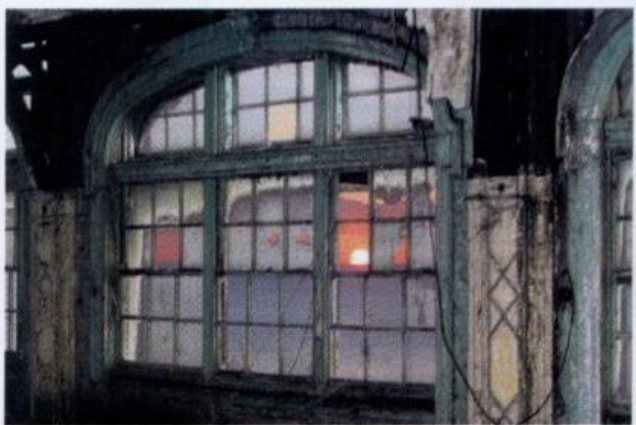
## Сквозь грязные окна





**1** Эта фотография сделана цифровой фотокамерой через окно разрушенного театра на побережье. Я не мог использовать вспышку, поскольку потерял бы грязь на окнах, так что часть стен осталась в темноте.



**4** Выделив все прозрачные окна, удалите их или спрячьте с помощью маски слоя. Заметьте, что сама грязь, не выделенная ранее, кажется повисшей в воздухе.



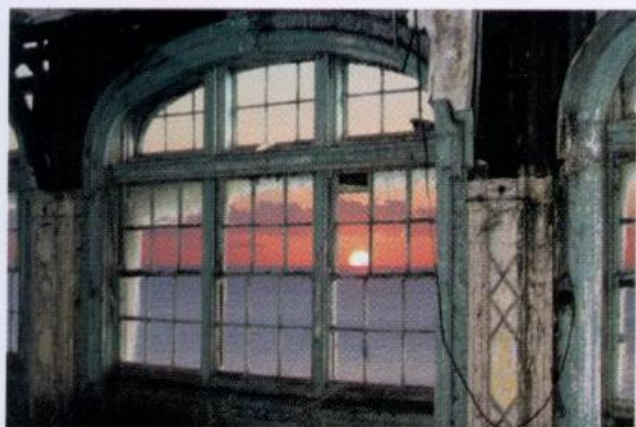
**7** Перед тем как обратиться к непрозрачности окон, нам нужно удалить разбитые ячейки. Лучше всего сделать это с помощью инструмента **Lasso**, удерживая клавишу   для создания прямых линий.

**Х**отя до сих пор в этой главе мы в основном имели дело с методами создания окон с нуля, иногда просто невозможно воспроизвести реалистичную текстуру разбитого стекла. Технически фотографирование сцены через такое стекло представляет пытку для фотографа. Попытка осветить здание, стекло и вид за ним потребует знаний и опыта, недоступных многим из нас. Решение? Хитрый прием, конечно. Единственная сложность — сделать стекло правдоподобным, что подразумевает обработку его множеством различных методов и добавление всевозможных эффектов для получения хорошего результата.

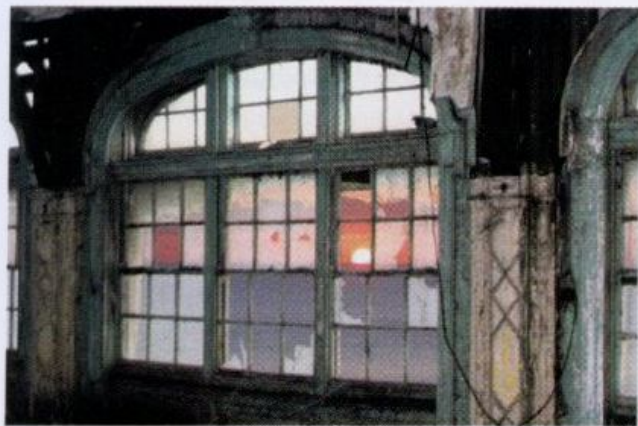




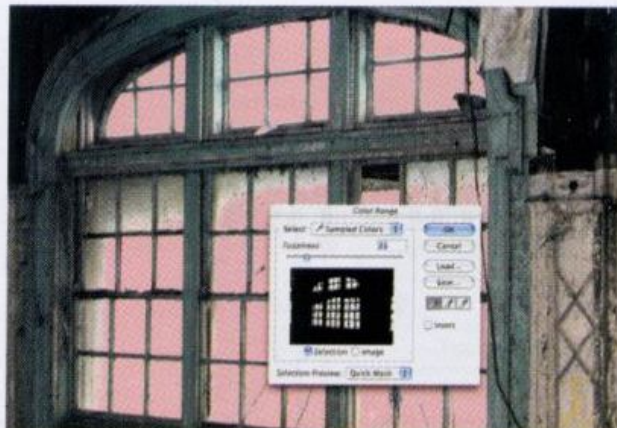
**2** Перед настройкой изображения скопируйте слой фона – он понадобится нам позднее (а сейчас спрячьте его). Измените яркость и контраст с помощью диалогового окна **Curves**: большинство утерянных деталей могут быть восстановлены.



**5** Для дальнейшей работы с окнами нам нужно добавить новый фон. Этот закат на самом деле был сфотографирован позже на том же пляже, так что, бесспорно, адекватен сцене.



**8** Для того чтобы мы могли видеть сквозь новые окна, необходимо изменить режим их слоя. Изменение режима на **Screen** делает стекло прозрачным, но результат в целом немного приглушенный.



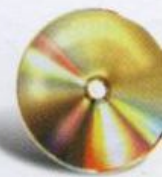
**3** Простейший способ выделить окно – использовать диалоговое окно **Color Range** и щелкнуть по области белого цвета. Это выделит все полностью прозрачные участки, оставив загрязненные, – то, что мы и хотели.



**6** Теперь откройте скрытый первоначальный фон, который должен быть помещен за рабочим вариантом. Сейчас мы можем видеть исходные окна (и фон) через удаленные оконные ячейки.



**9** Скопируйте слой и измените его режим на **Hard Light**, что добавит детали и текстуру. Если вам покажется, что эффект слишком яркий, просто уменьшите непрозрачность слоя в режиме **Screen** до 50%.



## СОВЕТ

В последних двух шагах мы использовали копии одного слоя, установленные в режимы *Screen* и *Hard Light*. Этот метод использования нескольких слоев весьма полезен, поскольку позволяет добавлять преимущества одного режима к преимуществам другого. Не думайте, что вы должны выполнять всю работу в одном слое, когда два справляются лучше.





## Палитра Actions

Палитра **Actions** (Действия) в Photoshop – средство, которым пренебрегают многие пользователи. Но когда вы посмотрите на палитру, поставляемую с программой, это вас не удивит. Она позволяет выполнять такие действия, как создание деревянных рамок с эффектом пластмассовой поверхности, образование сложных отражений, подобных отражениям на воде, и заполнение экрана расплавленным свинцом. Такие задачи едва ли можно назвать каждодневными, ради которых вы захотите осваивать эту систему.

Но палитра **Actions** способна на большее, чем создание особых эффектов. На базовом уровне **Actions** может быть использована просто для задания клавишных комбинаций для действий, которые в ином случае пришлось бы вызывать с помощью меню. Я создал действие для вызова диалоговых окон **Image Size** (Размер изображения), **Canvas Size** (Размер холста) и палитры **Layers**. Я также определил действие для выполнения команды **Purge All** без вопроса о том, уверен ли я (разумеется, я уверен, иначе я бы не вызвал ее), для инвертирования текущего выделения (назначив его клавише **F1** – для нее нужна только одна рука, в отличие от комбинации  **ctrl**  **Shift** **ctrl**  и превращения сохраненного пути в выделение. Последнее действие работает только тогда, когда путь назван как Path 1, так что я задал другое действие для сохранения только что нарисованного пути под именем Path 1 и превращения его в выделение. Таким образом, открывая документ, я могу быть уверен, что тут же смогу загрузить путь.

Создать свое собственное действие легко: просто выберите в палитре пиктограмму **New Action** (Новое действие), укажите имя и «горячую» клавишу для действия, а затем выполняйте нужную задачу – каждый ваш шаг будет записан. В конце нажмите кнопку **Stop** – и ваше действие будет сохранено. Вы можете использовать команды, позволяющие приостановить действие для ввода нужных переменных. И хотя вы не можете добавлять выбор из меню при записи действия в реальном времени, вы вольны добавить его позже, выбрав из выпадающего меню **Insert Menu Item** (Вставить пункт меню).

Палитра **Actions**, конечно же, способна на большее, чем простое дублирование команд меню. Одно из регулярно используемых мною действий – загрузка маски прозрачности слоя как выделения. Я пользуюсь им вместо нажатия клавиши  **ctrl**  и щелчка по палитре **Layers** – и оно действует, даже когда палитра **Layer** скрыта.

Вы можете создать действие для автоматизации практически любой последовательности событий. Одна из регулярно выполняемых мною задач – это удаление кромки





## Палитра Actions

Палитра **Actions** (Действия) в Photoshop – средство, которым пренебрегают многие пользователи. Но когда вы посмотрите на палитру, поставляемую с программой, это вас не удивит. Она позволяет выполнять такие действия, как создание деревянных рамок с эффектом пластмассовой поверхности, образование сложных отражений, подобных отражениям на воде, и заполнение экрана расплавленным свинцом. Такие задачи едва ли можно назвать каждодневными, ради которых вы захотите осваивать эту систему.

Но палитра **Actions** способна на большее, чем создание особых эффектов. На базовом уровне **Actions** может быть использована просто для задания клавишных комбинаций для действий, которые в ином случае пришлось бы вызывать с помощью меню. Я создал действие для вызова диалоговых окон **Image Size** (Размер изображения), **Canvas Size** (Размер холста) и палитры **Layers**. Я также определил действие для выполнения команды **Purge All** без вопроса о том, уверен ли я (разумеется, я уверен, иначе я бы не вызвал ее), для инвертирования текущего выделения (назначив его клавише **F1** – для нее нужна только одна рука, в отличие от комбинации  **ctrl** **I**  **ctrl** **I** и превращения сохраненного пути в выделение. Последнее действие работает только тогда, когда путь назван как Path 1, так что я задал другое действие для сохранения только что нарисованного пути под именем Path 1 и превращения его в выделение. Таким образом, открывая документ, я могу быть уверен, что тут же смогу загрузить путь.

Создать свое собственное действие легко: просто выберите в палитре пиктограмму **New Action** (Новое действие), укажите имя и «горячую» клавишу для действия, а затем выполняйте нужную задачу – каждый ваш шаг будет записан. В конце нажмите кнопку **Stop** – и ваше действие будет сохранено. Вы можете использовать команды, позволяющие приостановить действие для ввода нужных переменных. И хотя вы не можете добавлять выбор из меню при записи действия в реальном времени, вы вольны добавить его позже, выбрав из выпадающего меню **Insert Menu Item** (Вставить пункт меню).

Палитра **Actions**, конечно же, способна на большее, чем простое дублирование команд меню. Одно из регулярно используемых мною действий – загрузка маски прозрачности слоя как выделения. Я пользуюсь им вместо нажатия клавиши  **ctrl**  и щелчка по палитре **Layers** – и оно действует, даже когда палитра **Layer** скрыта.

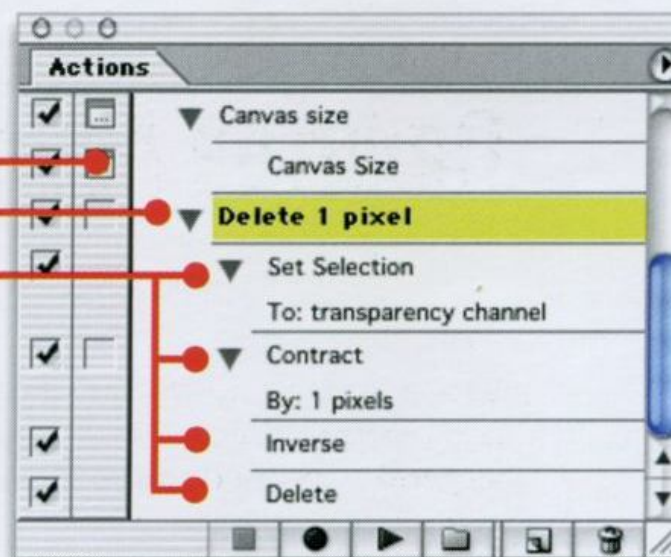
Вы можете создать действие для автоматизации практически любой последовательности событий. Одна из регулярно выполняемых мною задач – это удаление кромки



Щелкните здесь для создания паузы в действии: в данном случае просто откроется диалоговое окно **Canvas Size** (Размер холста) и будет ожидать ввода данных

Это название действия

Каждый шаг детализирован здесь



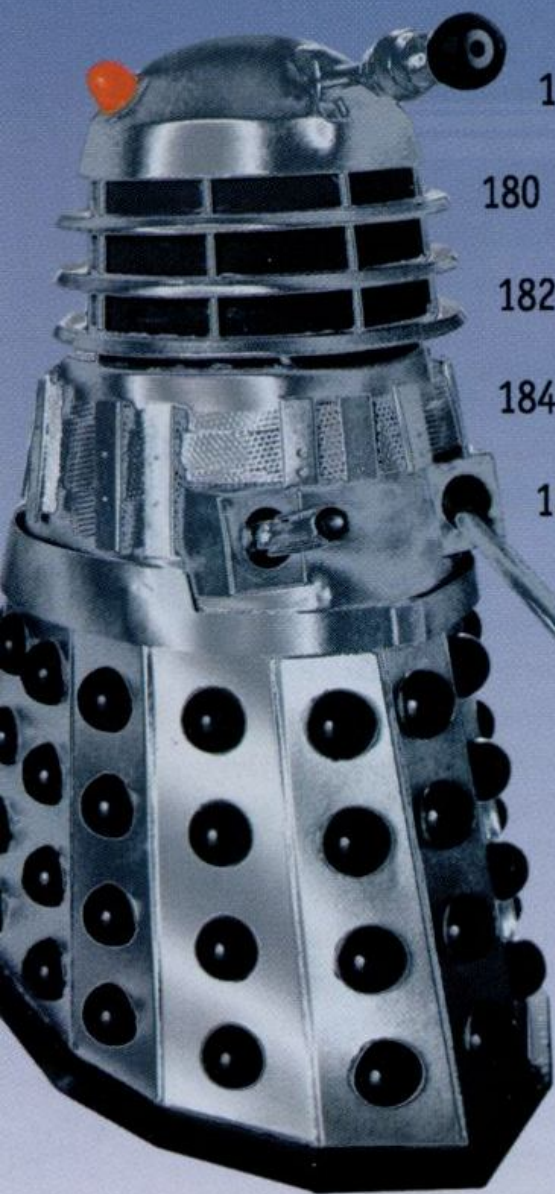
в 1 пиксель вокруг вырезанного объекта, и я считаю действие более удобным, чем использование команд **Defringe** или **Remove White Matte** (причину этого вы можете узнать в главе 1). Это действие работает так: сначала загружается прозрачность слоя; затем выделение сокращается на 1 пиксель, что выбирается в меню **Select** → **Modify** → **Contract** (Выделить → Изменить → Уменьшить), затем выделение инвертируется и внешняя область удаляется. Наконец, границы выделения скрываются, чтобы я смог видеть результат. Однако выделение не снимается, и я могу при желании отменить удаление. Это действие показано сверху.

Более сложное используемое мною действие – создание новых глаз для знаменитостей и политиков, присутствующих в моих монтажах. Сначала я создаю контур глаз с помощью инструмента **Pen**, а затем просто нажимаю кнопку – и выполняется следующая последовательность: создается новый слой под названием **Eyeball**, и область глаз заполняется белым цветом. Здесь я приостановил выполнение действия: программа предлагает мне определить радиус растушевки. Я ввожу значение, основанное на размере глаз. Теперь выполнение действия продолжается, блокируется прозрачность слоя, инвертируется выделение, а затем растушеванные границы заполняются соответствующим коричневым затенением. Далее открывается файл Eye (с изображением зрачка), который копируется и вставляется в документ. Этот новый слой называется Eye и группируется со слоем **Eyeball**, чтобы он был виден только в месте их перекрытия. Наконец, для нового слоя устанавливается режим **Multiply**, чтобы сквозь него было видно затенение на слое **Eyeball**. И все это выполняется в течение нескольких секунд.

Более сложное используемое мною действие – создание новых глаз для знаменитостей и политиков, присутствующих в моих монтажах. Сначала я создаю контур глаз с помощью инструмента **Pen**, а затем просто нажимаю кнопку – и выполняется следующая последовательность: создается новый слой под названием **Eyeball**, и область глаз заполняется белым цветом. Здесь я приостановил выполнение действия: программа предлагает мне определить радиус растушевки. Я ввожу значение, основанное на размере глаз. Теперь выполнение действия продолжается, блокируется прозрачность слоя, инвертируется выделение, а затем растушеванные границы заполняются соответствующим коричневым затенением. Далее открывается файл Eye (с изображением зрачка), который копируется и вставляется в документ. Этот новый слой называется Eye и группируется со слоем **Eyeball**, чтобы он был виден только в месте их перекрытия. Наконец, для нового слоя устанавливается режим **Multiply**, чтобы сквозь него было видно затенение на слое **Eyeball**. И все это выполняется в течение нескольких секунд.

И последний совет: экспортируйте свои действия (на панели есть соответствующая опция) каждый раз, когда вы изменяете их. Иначе при возможном сбое компьютера вы потеряете только что созданное действие.





178 Металл с помощью кривых

180 Металл с помощью корректирующих слоев

182 Металл с помощью стилей слоя

184 Металл с помощью эффектов освещения

186 Подробнее об эффектах освещения

188 Ржавчина, грязь и гниль

190 Чеканка с помощью EyeCandy

192 Отражение на лезвии ножа

194 Фотографирование блестящих объектов

196 Токарное искусство

198 Приятное впечатление

200 Лакированный паркет

202 Философский камень

204 Высечение слов в камне

206 ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Суть иллюстрации





# 8

## Металл, дерево и камень

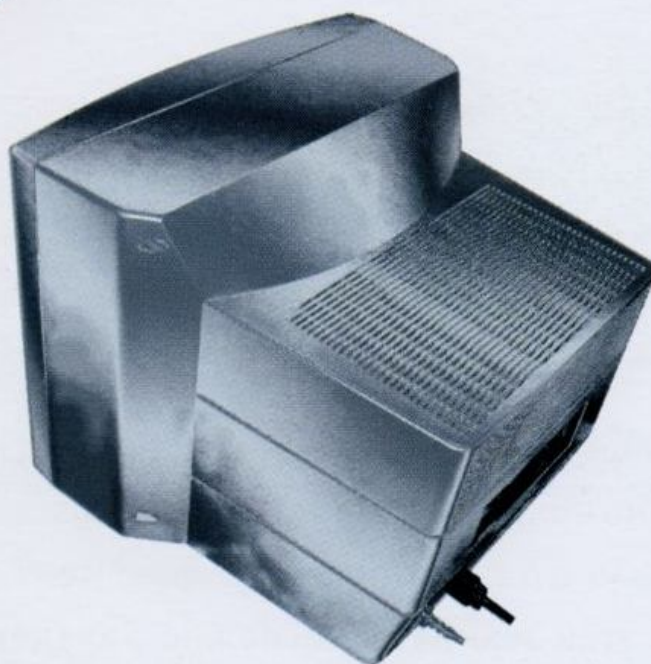
Твердые поверхности обычно проще симитировать, чем полупрозрачные. Часто работа заключается лишь в группировке текстуры поверхности с объектом и последующей настройке смешивания слоев так, чтобы были видны контуры нижележащего объекта.

Отражающие поверхности, такие как металл, требуют специальной обработки: в отличие от дерева или камня, вы не можете поместить отсканированный фрагмент металла на объект. Однако этой техникой несложно овладеть, и, поняв принцип, вы легко сможете ее воспроизвести.

В этой главе вы также увидите различные способы создания букв, кажущихся выдавленными на поверхностях из различных материалов.



# Металл с помощью кривых



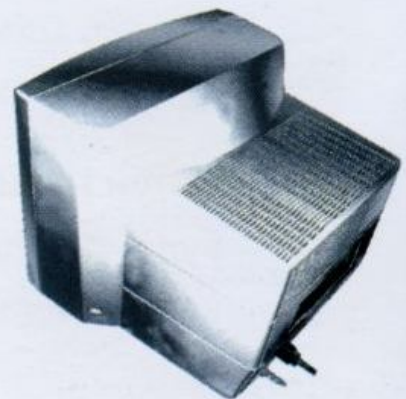
**П**ростейший способ быстро создать металлический эффект – использовать диалоговое окно **Curves**. Металл отличается от неотражающих поверхностей тем, что он отражает свет непредсказуемым образом: свет и тень не просто создаются одним источником света, а меняются по поверхности объекта. Мы можем имитировать эффект металла, вычертив ступенчатую кривую, которая воспроизводит способ отражения света металлом. На следующих страницах мы более детально рассмотрим, как усовершенствовать эту технику, а здесь просто превратим скучный пластиковый монитор в хромированный.



**1** Начните с открытия диалогового окна **Curves** с помощью сочетания клавиш **⌘ M** **ctrl M** и щелкните в левой части диагональной линии, затем перетащите ее вертикально вверх.



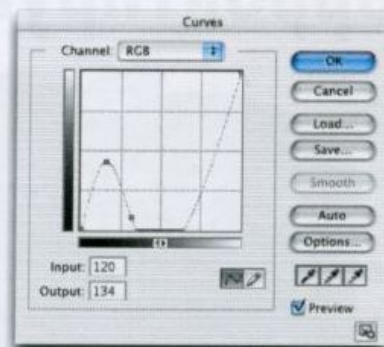
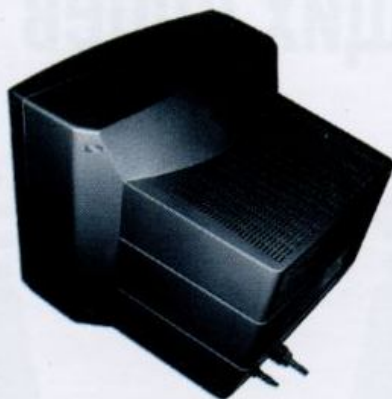
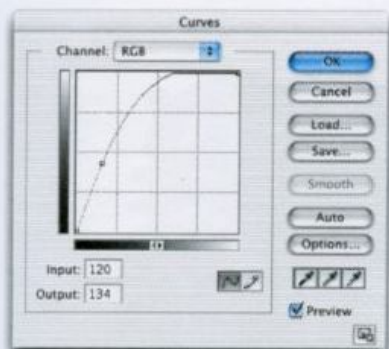
**3** Щелкните еще раз дальше по кривой и перетащите указатель вверх для создания вершины следующей ступени. И снова изображение



**5** Щелкните еще раз дальше по кривой и перетащите вверх для создания вершины последней ступени. На



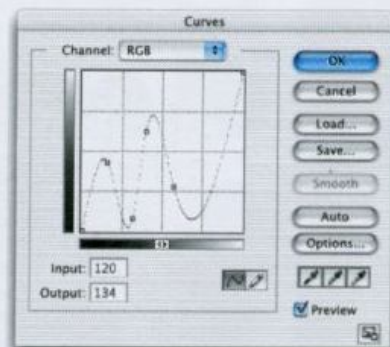
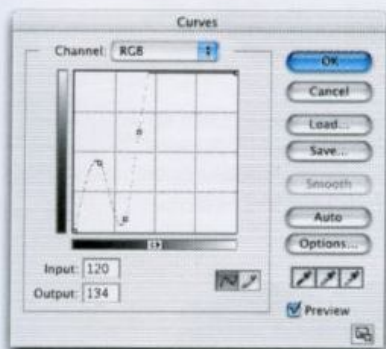
# Металл с помощью кривых



чтобы сделать ступень кривой. На этом этапе изображение покажется слишком светлым, но это только первая ступень – ее смысл будет ясен позже.

**2** Теперь щелкните по кривой немного дальше и перетащите указатель вниз, как показано в окне. В результате изображение будет очень темным и

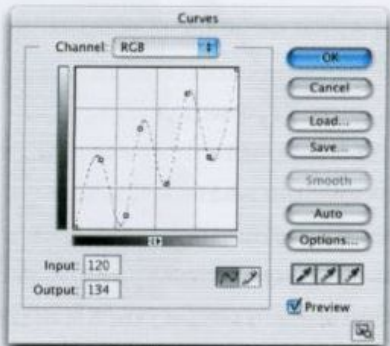
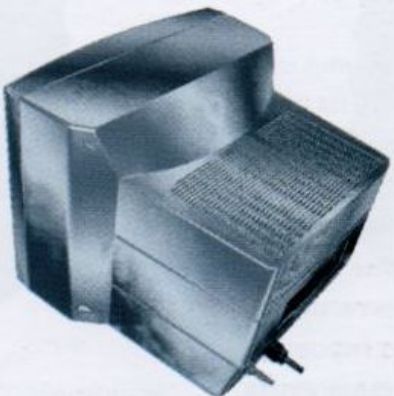
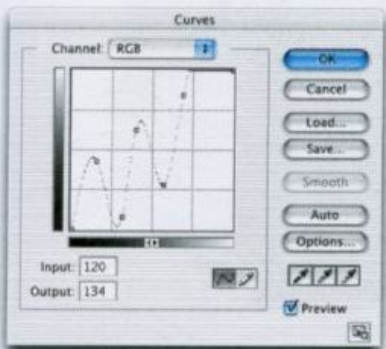
контрастным. Итак, мы создали первую из трех вершин и продолжаем работу над двумя другими.



покажется слишком светлым, но кривая все еще здесь, и мы можем продолжить ее настройку.

**4** Щелкните еще дальше и перетащите указатель вниз, чтобы завершить вторую ступень. Теперь поверхность

начинает казаться более блестящей, но все еще больше похожа на пластик, чем на металл.



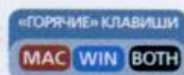
## СОВЕТ

Использование диалогового окна *Curves* для создания металлического эффекта может привести к нежелательному результату – в частности, к появлению четких пикселизованных линий вокруг областей высокого контраста исходного объекта. Чтобы удалить их, используйте небольшую кисть *History*, чтобы нарисовать в этих местах исходное изображение.

этом этапе мы можем видеть металлический эффект, хотя изображение все еще слишком яркое.

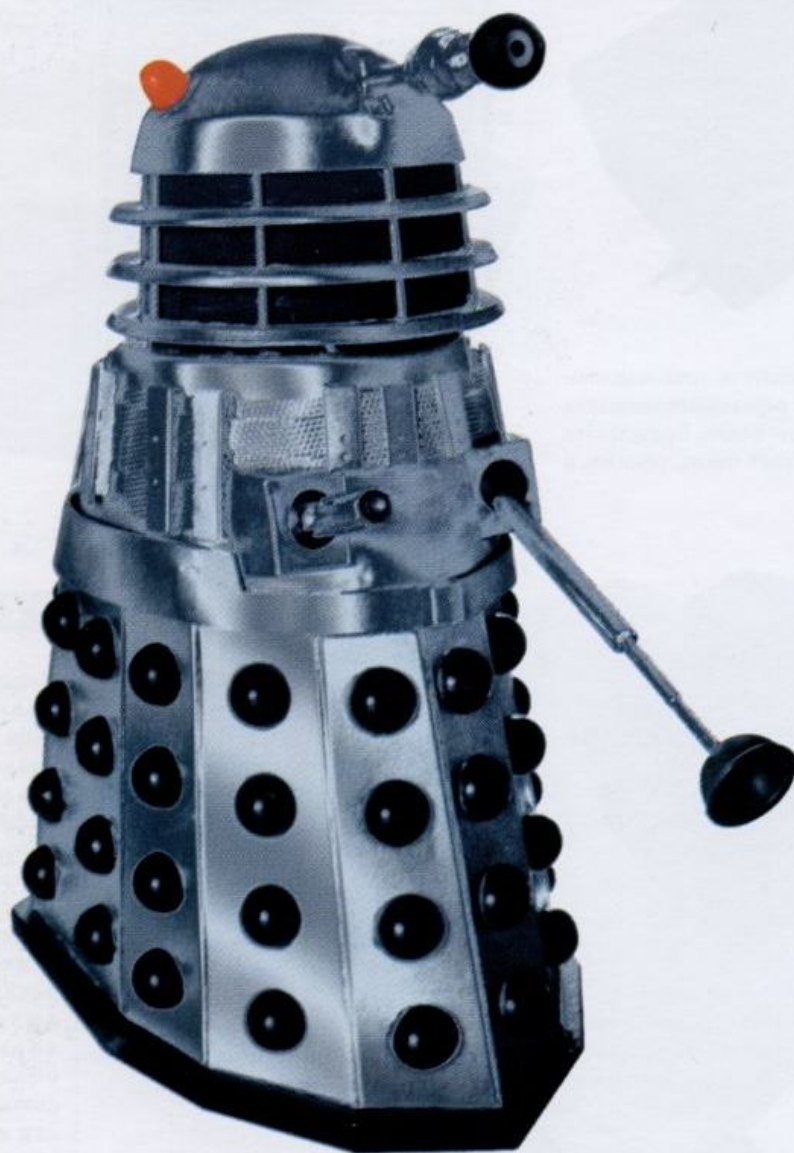
**6** Наконец, щелкните в центре оставшейся части кривой и перетащите указатель вниз. Теперь мы получили

нужный эффект, и скучный монитор выглядит так, как будто он сделан из блестящего хрома.

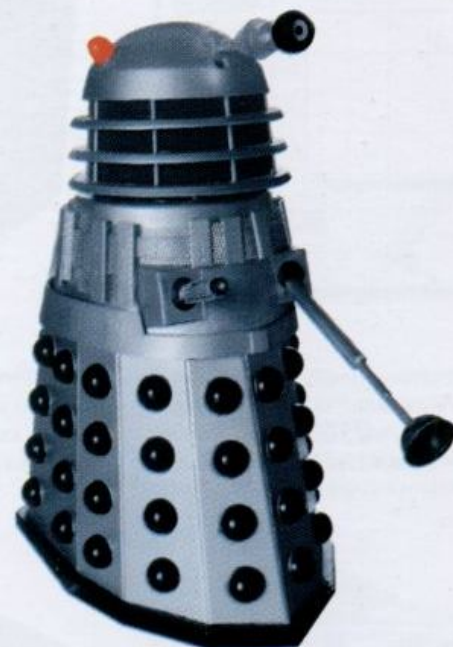




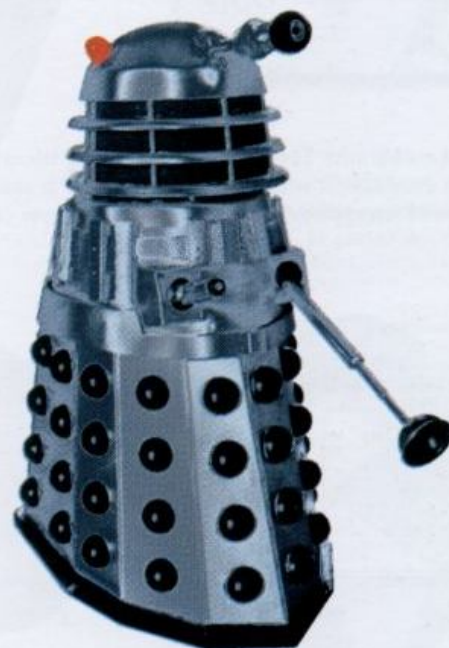
# Металл с помощью корректирующих слоев



Одним из недостатков способа создания металлического эффекта, описанного на предыдущих страницах, является невозможность контролировать получаемый результат. Гораздо лучше рисовать кривые на корректирующем слое (**Adjustment Layer**): мы сможем не только маскировать и изменять режим эффекта, но и в любой момент вернуться и подкорректировать форму кривой. Здесь мы воспользуемся этим приемом, чтобы сделать нашего пластикового робота более реалистичным.



**1** Эта модель робота была раскрашена так называемой краской под металл. Но на фотографии модель выглядит уныло и безжизненно. Мы можем снова применить инструмент **Curves**, чтобы вернуть ей блеск.



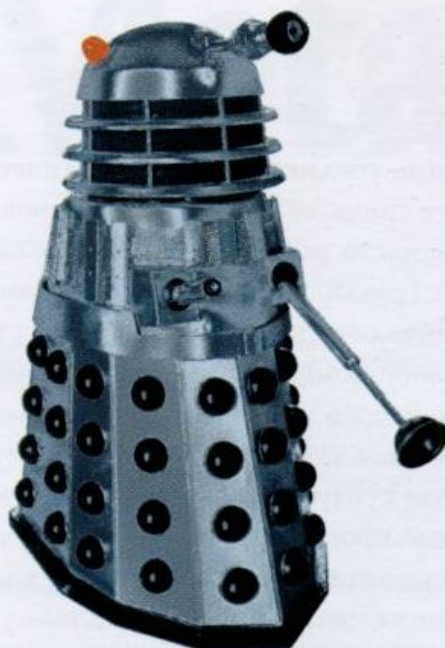
**4** Как и ожидалось, эффект **Curves** создает грубую пикселизацию. Но поскольку он применен на корректирующем слое, мы можем легко исправить это. Заблокировав прозрачность клавишей **/**, примените немного размытия по Гауссу (радиусом не более 1 пикселя).



# Металл с помощью корректирующих слоев



**2** Создайте новый корректирующий слой, выбрав его из выпадающего меню в нижней части палитры **Layers**, и нарисуйте такую же кривую, как в предыдущем разделе. Здесь есть проблема: эффект **Curves** действует также и на цветные компоненты, создавая ужасные перепады.



**3** Поскольку это корректирующий слой, проблему легко решить. Просто измените его режим (в выпадающем меню в верхней части палитры **Layers**) с **Normal** на **Luminosity**. Теперь эффект **Curves** действует только на яркость и контраст нижележащего слоя.



## СОВЕТ

Кромки слоев часто могут быть сильно пикселизованы при использовании ступенчатой кривой. Чтобы избавиться от этого нежелательного шума, просто сгруппируйте корректирующий слой с исходным – и большая часть шума исчезнет. Оставшийся шум может быть закрасен на маске корректирующего слоя.



**5** Каждый корректирующий слой имеет собственную маску, которая работает точно так же, как и маска обычного слоя. Мы можем использовать ее, чтобы устранить эффект **Curves** в нежелательных областях – на присоске, оранжевой лампочке и бликах на черных полусферах на теле робота.



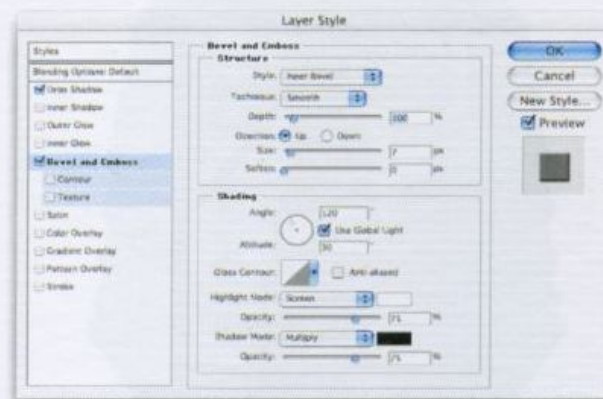
**6** «Юбка» все еще выглядит скучно и безжизненно. Это легко исправить: мы просто используем инструмент **Burn**, чтобы добавить немного теней в данной области. Поскольку мы смотрим сквозь корректирующий слой, то можем видеть эффект **Curves**, рисуя этим инструментом.



# Металл с помощью стилей слоя

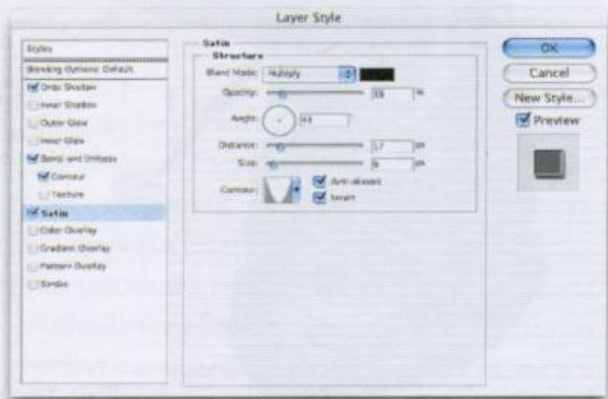
**С**оздание убедительного металлического текста среди художников, работающих в Photoshop, часто рассматривается как своего рода чаша Грааля. Здесь мы рассмотрим, как создать металлический текст, используя только диалоговое окно **Layer Styles**. Преимущество этого метода в том, что текст остается редактируемым, а сам стиль может легко быть адаптирован к ситуации и поставленной задаче. Если данный процесс покажется вам скучным, вы всегда можете схитрить, — в конце концов, этому и посвящена книга. Я представил этот слой на компакт-диске, сопровождающем книгу, так что вы можете просто загрузить его в Photoshop и сразу же начать использовать.

# Metal



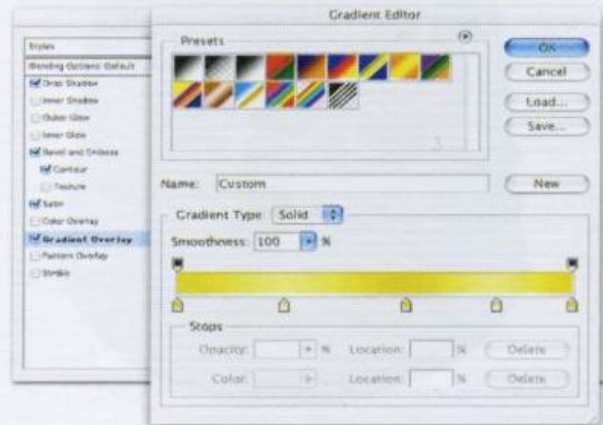
**1** Начните с создания базового слоя, в нашем случае — текста. Откройте диалоговое окно **Layer Style** и выберите стиль **Inner Bevel** (Внутренний скос), установив соответствующий размер. Я также добавил отбрасывание тени для большего трехмерного эффекта.

# Metal



**4** Для придания блеска внутренней части букв откройте панель **Satin** (Глянец) и примените чашеобразный контур. Вам нужно поэкспериментировать со значениями **Distance** (Расстояние) и **Size** (Размер) для получения нужной комбинации, для чего просто перетаскивайте ползунки.

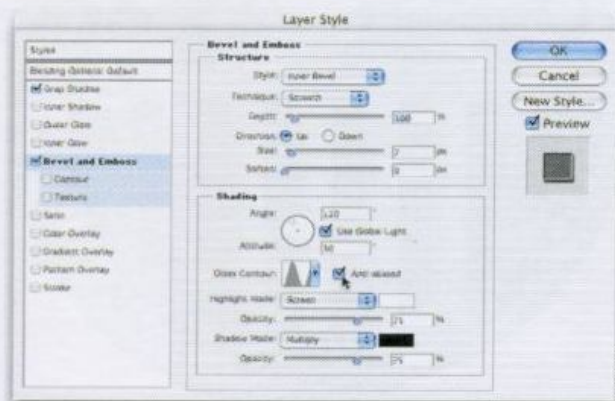
# Metal



**5** Чтобы применить золотой цвет, нам нужно создать новый градиент. Щелкните по пункту **Gradient Overlay** (Наложение градиента) и создайте небольшой градиент, перемещая светло- и темно-желтые ползунки для получения эффекта золота.

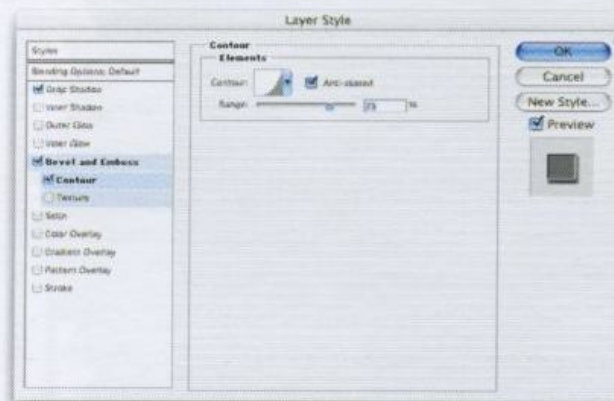


# Metal



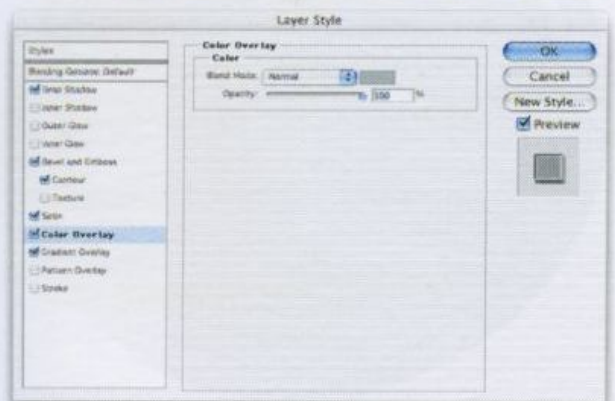
**2** Теперь оживим текст. В разделе **Shading** (Затенение) на панели **Bevel and Emboss** (Скос и рельеф) щелкните по выпадающему меню **Gloss Contour** (Контур блеска) и выберите выпуклую карту, такую как эта, которая оживляет фаску букв.

# Metal



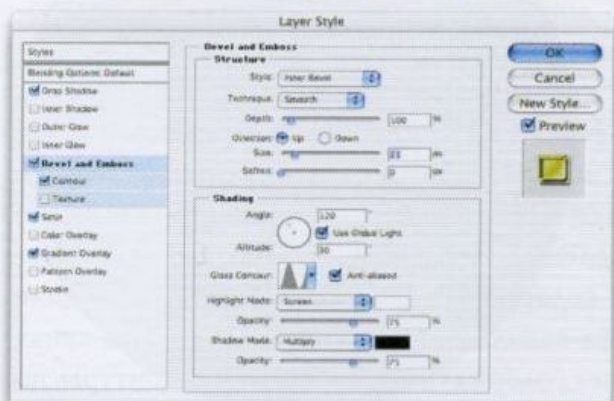
**3** На этом этапе мы собираемся добавить буквам немного отражения. Откройте панель **Contour** (Контур) и выберите в одноименном выпадающем меню форму для нашей кривой. Это пластиковое изображение становится все больше похоже на металл.

# Metal

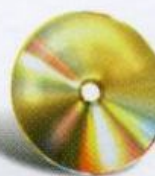


**6** Чтобы превратить золото в серебро, воспользуйтесь панелью **Color Overlay** (Наложение цвета). Перейдите на синий участок спектра и выберите серый цвет с небольшим оттенком голубого, чтобы избежать чрезмерной насыщенности.

# Gold



**7** Поскольку мы работаем с живым текстом, то можем изменить его содержание или шрифт так, как нам нужно. Здесь я также увеличил размер скоса, чтобы сделать буквы более выпуклыми.



## COBET

Вы найдете металлический стиль в папке Cheater Metal.asl, соответствующей этой главе. Используйте **Preset Manager** (Менеджер предустановок) в Photoshop, чтобы загрузить этот стиль, и он появится в вашей палитре **Styles** (Стили). Стиль представлен в виде серебра, как в шаге 6; чтобы превратить его в золото, снимите флажок **Color Overlay** в палитре **Layers**. Учтите, что вам наверняка придется настроить размер скоса, как в шаге 7, чтобы он соответствовал размеру разрешения иллюстрации, которой вы работаете.



# Металл с помощью эффектов освещения



**Ф**ильтр **Lighting Effects** (Эффекты освещения) – полезный инструмент для добавления света и тени в изображение: просто укажите место для прожектора и задайте его установки. Однако для фильтра **Lighting Effects** есть дополнительная возможность использовать альфа-канал в качестве карты выдавливания для имитации трехмерных изображений. Альфа-канал – дополнительный канал (кроме красного, зеленого и синего), который используется в Photoshop для хранения данных о выделении. Некоторые библиотеки изображений содержат информацию о вырезке в виде альфа-канала, а не пути, поскольку альфа-канал может содержать не только четкие контуры, но и области полупрозрачности и нечеткие края. Эта иллюстрация сопровождала статью журнала PC Pro о человеке, изобретшем мышь. Художественная рамка была сделана с помощью метода, показанного здесь.



**1** Для начала создайте новый альфа-канал, щелкнув по соответствующей пиктограмме в нижней части палитры **Channels** (Каналы). Поскольку фильтр **Lighting Effects** работает только в **RGB**, это будет Channel 4, а его имя по умолчанию – Alpha 1. Все элементы могут быть нарисованы прямо в этом канале, хотя проще сделать это на обычном слое, а затем вставить слитую копию в канал. К диску был применен фильтр **Clouds** (Облака), что проявится в дальнейшем.



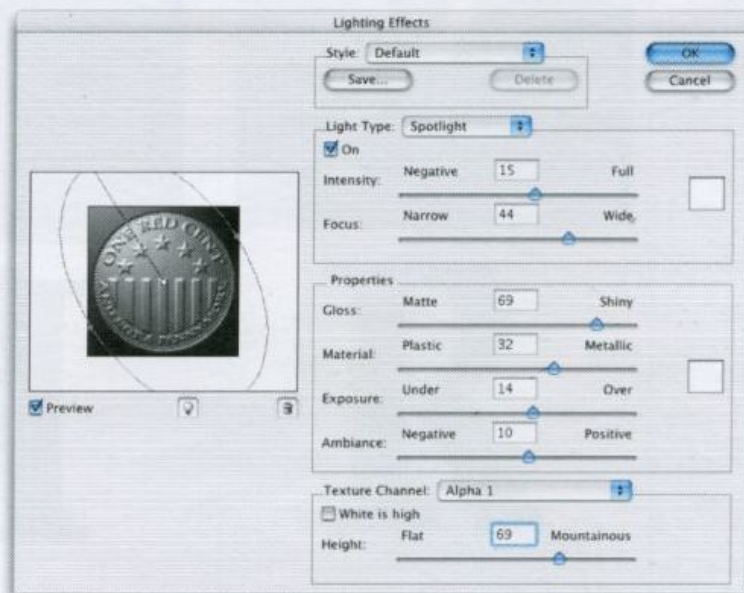
**4** Здесь показан результат применения фильтра к нашему альфа-каналу: эти простые геометрические формы и буквы теперь выглядят трехмерными. Заметьте разницу между текстурой на вертикальных полосах и фоне монеты, к которому был применен фильтр **Clouds**: этот фильтр не позволяет большим областям казаться слишком блестящими и искусственными.



# Металл с помощью эффектов освещения



**2** Следующий шаг – размытие альфа-канала. Это необходимо, чтобы избежать появления четких краев вокруг контрастных элементов на конечном изображении. На следующей странице мы более детально увидим эффект применения различного количества размытия к выдавливаемому изображению. Теперь перейдите к основным каналам RGB (вы можете использовать клавиши **⌘** **⌘** **ctrl** **+**), создайте новый слой и заполните область диска белым цветом – эффекты освещения не действуют на пустое выделение.



**3** Откройте диалоговое окно **Lighting Effects** и укажите в выпадающем меню **Texture Channel** (Канал текстуры) в нижней части диалогового окна канал Alpha 1. По умолчанию установлен флажок **White is High** (Белый вверху), поэтому белые области будут приподняты над черными. Мне показалось, что удобнее работать иначе, так что снимите этот флажок. Настройте установки с помощью ползунков, чтобы получить чистый эффект.



## СОВЕТ

Эффекты освещения работают только на RGB-изображениях, поэтому, если вы работаете в CMYK, вам нужно сначала конвертировать изображение в RGB. Даже если вы работаете с черно-белой иллюстрацией, вы должны изменить ее на RGB для использования эффекта, а затем вернуть опять в черно-белый формат.



**5** Применение техники **Curves**, описанной на предыдущих страницах, выявило блеск монеты, делающий ее больше похожей на металл, чем на пластик. Текстура **Clouds** также подчеркивается применением кривых, что делает монету немного изношенной.



**6** Поскольку все элементы были созданы на отдельных слоях, легко выделить их, удерживая клавишу **⌘** **ctrl** и щелкая по имени каждого слоя в палитре **Layers**; удерживание клавиши **Shift** позволит добавлять к выделению контуры нового слоя. Теперь выделенные области можно раскрасить с помощью инструмента **Color Balance** для оживления монеты.





## Металл, дерево и камень

## Подробнее об эффектах освещения

**П**рактически любую текстуру можно использовать в качестве основы для работы эффектов освещения, как показано здесь: **Clouds** и **Noise** – два способа создания естественно выглядящих поверхностей. Заметьте также, как просто создать головки болтов в последнем примере, используя набор болтов, которые освещаются по-разному в зависимости от их расстояния от виртуального источника освещения.

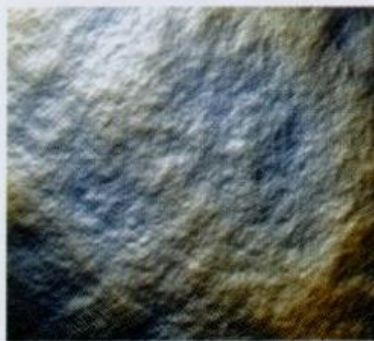
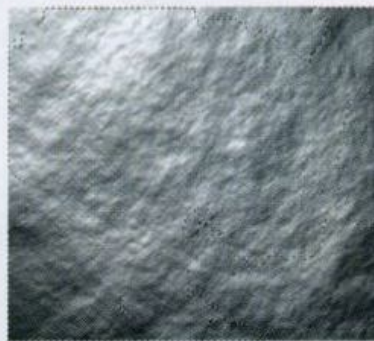
Основа правильной работы эффектов освещения – применение нужного количества размытия к альфа-каналу, который будет использоваться в качестве карты выдавливания. Поэтому сначала мы рассмотрим влияние различной степени размытия на конечное изображение.



**1** Если размытие не добавлено к альфа-каналу (сверху), результат применения фильтра **Lighting Effects** получается грубым, с неровными ступенчатыми краями.



**2** Применение размытия по Гауссу с радиусом 1 пиксель смягчает края, и результат воздействия фильтра **Lighting Effects** выглядит более гладким.



**6** Фильтр **Clouds** (нижний рисунок) создает симпатичную произвольную поверхность (верхний рисунок), если использовать его как основу для эффекта **Lighting Effects**. Это удобный способ быстрого создания поверхности камня, которую можно легко изменить, пока она не примет нужный вид.

**7** Так как альфа-канал хранит информацию о яркости, мы можем нажать сочетание клавиш **Ctrl+Alt+4**, что загрузит более светлые области (верхний рисунок). Теперь можно окрасить их, затем инвертировать выделение, окрасить остаток для создания более динамичного эффекта.





**3** Чем больше размытие, тем сильнее поднимается поверхность. Здесь размытие со значением 2 пикселя делает объект существенно выше.

**4** Увеличение радиуса размытия до 4 пикселей делает края слишком толстыми: они выглядят, как оттиск старой полиграфической матрицы.

**5** Размытие с радиусом 8 пикселей, очевидно, чрезмерно: фильтр **Lighting Effects** не справляется с ним, и изображение выглядит лишь расплывчатым.



**8** Даже незначительное изменение затенения может производить впечатляющий эффект. 2% гауссова шума (нижний рисунок) слишком мало, чтобы мы могли отчетливо видеть результат, но в итоге (верхний рисунок) мы получим зернистую текстурированную поверхность.

**9** Увеличение гауссова шума до 20% обеспечивает более сильный эффект: здесь мы создали грубую поверхность камня всего за несколько секунд.

**10** Болты вокруг буквы созданы мазками мягкой кисти и последующим проведением белых диагональных линий. Поскольку буква «М» ярче, чем фон, она кажется не выжатой, а вдавленной в него.

## СОВЕТ

Если вы не уверены в степени размытия или шума, попробуйте скопировать основную картинку и вставить ее несколько альфа-каналов. Затем, открыв диалоговое окно **Lighting Effects**, вы сможете выбирать их в выпадающем меню и смотреть, какой обеспечивает нужный результат.



## Ржавчина, грязь и гниль



До сих пор мы рассматривали способы применения фильтра **Lighting Effects** для создания ярких, блестящих объектов. Но эффекты освещения также легко могут создать металлические поверхности, выглядящие так, как будто на них оказывалось физическое воздействие в течение нескольких лет. Создание объектов, кажущихся старыми и потертыми, может значительно увеличить реалистичность иллюстрации.

К этой простой табличке мы пару раз применим эффекты освещения и, будем надеяться, получим нечто принадлежащее реальному миру.

**1** На первом этапе, как всегда, размоем изображение после того, как сделаем из него новый канал. Наша табличка, очевидно, представляет собой лист металла с выдавленной надписью. Здесь в основном присутствуют только два оттенка: черный и белый.



**4** Теперь мы вернемся к альфа-каналу и добавим ему чуть-чуть шума. Это сформирует основу для ржавчины, но нам не нужно много шума: как всегда, небольшие изменения в канале приводят к существенным трансформациям при использовании фильтра **Lighting Effects**. Здесь применено значение 2% гауссова шума.





**2** Здесь показан результат применения фильтра **Lighting Effects** после сохранения предыдущей картинке как альфа-канала. Пока табличка выглядит скорее пластмассовой, чем металлической, но поскольку мы хотим, чтобы она была покрашенной, а не отполированной, нам не нужно использовать кривые, как в предыдущем примере.



**3** Так как используемый эффектами освещения канал может также хранить выделения, нажатие клавиш **Cmd/Ctrl + 4** загрузит в качестве выделения белые области. Они раскрашены с помощью диалогового окна **Hue/Saturation**. Затем выделение было инвертировано с помощью сочетания клавиш **Cmd/Ctrl + Shift + I** и приподнятые области были освещены.



**5** К новому слою снова применен фильтр **Lighting Effects**. На этот раз изображение окрашено коричневым цветом с помощью диалогового окна **Hue/Saturation**. Нет необходимости загружать отдельные области: мы хотим раскрасить всю картинку.



**6** Теперь осталось только создать маску для коричневого слоя и выборочно закрасить ее, открывая исходную поверхность таблички. После использования инструмента **Brush** для больших областей переключитесь на **Smudge** для корректировки результата, размазывая пятна ржавчины на маске.

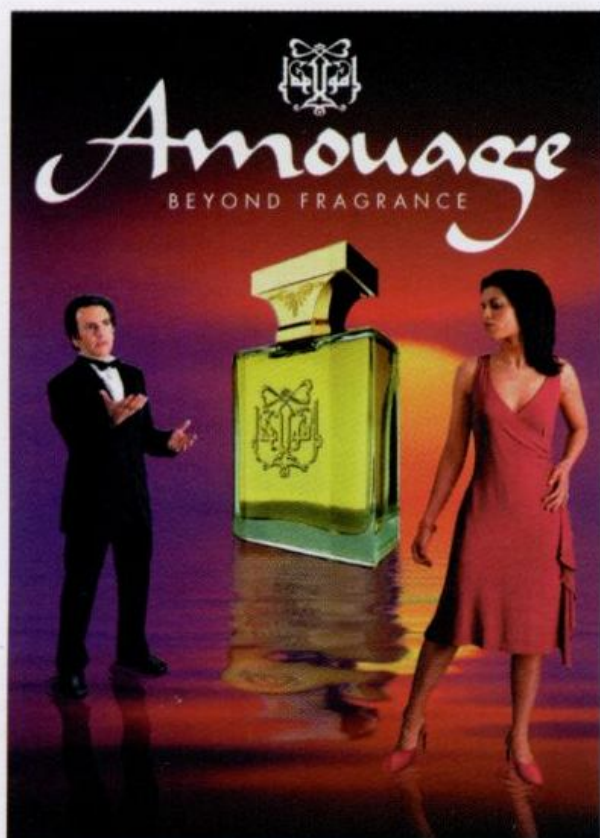


## СОВЕТ

Если вы не хотите столь сильной ржавчины, как в этом примере, остановитесь на шаге 3, создайте новый слой, установите его в режим **Hard Light** и сгруппируйте со слоем таблички. Теперь вы можете рисовать на этом слое оранжевым и коричневым цветами для создания легкой ржавчины.



## Чеканка с помощью EyeCandy



**1** Здесь показан исходный флакон с пластмассовой трубкой. Ее было бы слишком трудно удалить, не повредив логотип, поэтому я пожертвовал им.



**2** Трубки и логотип были покрашены, а общий контраст увеличен, чтобы сделать флакон более зрелищным.

Когда парфюмерной компании Amouage понадобилась рекламная серия для своей продукции, фотограф сфотографировал все флаконы в студии, однако не смог убрать пластмассовую трубку, не повредив пузырек, так что я должен был удалить ее в Photoshop.

Для придания логотипу металлического эффекта я использовал эффект EyeCandy 4000 с дополнительного плагина, который создает блестящее хромирование. Вы можете узнать больше об этом новом и полезном инструменте в главе 12.



**6** Логотип представлял собой слой золотой краски в углублении, и я должен был повторить этот эффект. Область логотипа была увеличена на несколько пикселей, сглажена и перенесена на новый слой, а затем выдавлена с помощью эффектов слоя.



**7** Когда золото вернулось обратно на свое место, я смог уменьшить непрозрачность углубления в стекле, сделав его менее бросающимся в глаза.





**3** Я перерисовал логотип Amouage в Adobe Illustrator, используя плоский рисунок как трафарет. Конечно, мне нужно было нарисовать лишь половину – другую я получил простым отражением.



**4** Затем в Photoshop к логотипу был применен фильтр **EyeCandy 4000 Chrome** для достижения блестящего эффекта. Это самый быстрый из известных мне способов создания металлического эффекта.



**5** Логотип был искривлен и помещен на флакон под тем же углом зрения, что и исходный, а затем раскрашен золотым цветом, соответствующим цвету крышки.

## СОВЕТ

Из этого примера можно извлечь ценный урок – не следует идти по очевидному пути. Я провел много времени, безуспешно пытаясь удалить трубку, не затронув логотипа, пока не понял, что проще удалить и его. Объект должен украшать изображение, а не быть показанным с фотографической точностью.



**8** Хотя флаконы были сфотографированы под разными углами, я не захотел возиться с каждым из них. Поэтому я разделил флакон на три компонента и искажал каждый в отдельности.



**9** Создание новой перспективы для фронтальной и боковой поверхностей оказалось проще, чем можно было бы ожидать. Отражения и преломления на стекле работают даже после искажения.



**10** Единственным элементом, который я взял с другой фотографии, был колпачок: сделать для него новую перспективу было бы почти невозможным из-за его сложной геометрии.

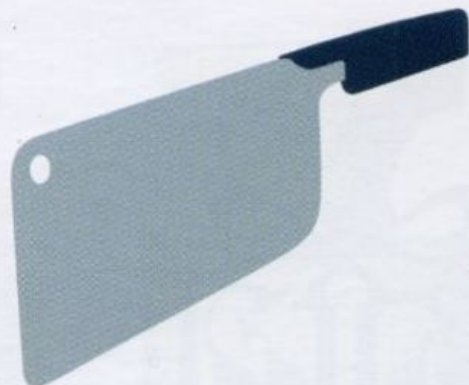


# Отражение на лезвии ножа



**Ч**ем абстрактнее идея, тем сложнее превратить ее в жизнь. Эта иллюстрация для Sunday Telegraph сопровождала очерк о том, как директора крупнейших компаний встречали урезание заработной платы. Вместо того чтобы идти по обычному, карикатурному пути и изобразить несчастного персонажа, выворачивающего карманы, художественного редактора посетила идея о ноже для суши, который разрезает пачку банкнот.

Особенность, заставляющая плоскую поверхность металла выглядеть металлической, — это отражение на ней, но здесь я не захотел использовать никаких дополнительных элементов, чтобы не отвлекать от основной идеи. Поэтому эффект должен быть создан с помощью света и тени и отражением только банкнот.



**1** Сначала на отдельных слоях были нарисованы лезвие ножа и ручка с помощью инструмента **Pen**, создавшего контур. Отверстие в лезвии сделано инструментом **Elliptical Marquee**.



**4** После увеличения контраста ножа я выделил полосу внизу инструментом **Lasso** и применил еще раз инструменты **Dodge** и **Burn** для создания лезвия.



**7** Банкноты были расположены друг над другом и затенены с помощью метода, описанного в разделе «Блокировка и загрузка» главы 1.



# Отражение на лезвии ножа



**2** С помощью инструментов **Dodge** и **Burn** было сделано базовое затемнение, сильные диагональные линии создают впечатление бликов света на отражающей поверхности.



**3** Выделение лезвия было загружено нажатием клавиши **⌘ ctrl** и щелчком по названию слоя, а затем оно было слегка смещено вниз и вправо. Торец был затемнен инструментами **Dodge** и **Burn**.



**5** Новый слой был заполнен белым, сгруппирован с лезвием и установлен в режим **Multiply**. После применения для вертикального размытия фильтра **Motion Blur** (Размытие движением) был использован фильтр **Noise** для получения эффекта отполированной стали.



**6** Первая банкнота была просто искажена инструментом **Free Transform**, так чтобы она лежала в верной перспективе под ножом.



**8** Верхняя банкнота была разрезана посередине и приподнята, этот процесс повторился для каждой стороны ножа: еще две купюры были искажены, чтобы они слегка отгибались от пачки.



**9** Копии верхней купюры и сторона пачки были отражены и искажены, а затем сгруппированы с лезвием, а их непрозрачность была снижена, делая их похожими на обычное отражение.



## СОВЕТ

Самым сложным при выполнении этого изображения было создание отражения верхней банкноты, которое должно точно соединиться с оригиналом: поскольку купюра была искажена, стало трудно контролировать ее отражение. Решение состояло в небольшой хитрости: различные части отражения были искажены по отдельности, так что ключевые элементы соответствовали оригиналу.



# Фотографирование блестящих объектов



**К**огда The Guardian выпустил статью о том, как прирожденный социалист принял решение отдать своего ребенка в частную школу, на обложке была изображена просто шляпа канотье — один из традиционных символов некоторых школ для девочек. На следующей неделе появилась другая статья о журналисте, который недавно забрал своего ребенка из частной школы, и ее решили проиллюстрировать изображением той же шляпы, выброшенной в корзину для мусора.

Есть множество способов создать этот простой монтаж, хотя достаточно сложно воспроизвести текстуру урны. Фотографирование блестящих объектов может быть нелегкой задачей даже для умудренных опытом фотографов. Однако для этого существует достаточно простой способ.



**1** Если вы фотографируете металлические или другие блестящие поверхности, использовать вспышку нельзя: сильный блик закроет все изображение. Вместо этого я перетащил урну на окно, нажал педаль ногой и, отклонившись назад, сделал снимок (заметка: нужно приобрести приличный кирпич).



**5** Избавление от отражения ковра на крышке проходило в несколько этапов. Во-первых, была создана новая маска слоя, точно соответствующая форме эллипса внутри крышки (минус отражение самой урны). Копия размытой текстуры была сгруппирована с маской слоя, и к ней применено размытие по Гауссу, чтобы отражение стало менее четким.



# Фотографирование блестящих объектов



**2** Обрезание фона было довольно простым процессом с применением инструмента **Pen** для создания гладкого пути. Затем изображение было слегка осветлено с помощью диалогового окна **Curves**, но оставалось размазанным, и на нем четко отражались моя прихожая и ковер. Мне было необходимо убрать все эти отвлекающие элементы.



**3** Было решено взять участок поверхности урны и создать из него новый слой, а затем применить фильтр **Motion Blur**. После этого я растянул результат, чтобы он покрывал по высоте переднюю поверхность урны. Используя оригинал как основу для размытия, я смог сохранить тот же диапазон цветов, что и на остальной части урны.



**4** Размытая текстура была помещена на место, и маска слоя позволила ей точно соответствовать линиям урны. Поскольку урна была сфотографирована немного сверху, нужно было слегка трансформировать перспективу текстуры, чтобы она сужалась книзу. В результате получился убедительный металлический эффект.



**6** Помещение шляпы в урну получено созданием маски слоя, которая точно соответствовала форме пластикового кольца в верхней части урны. Щелчком по изображению цепи между слоем шляпы и его маской в палитре **Layers** шляпа была отделена от маски и могла перемещаться независимо от нее.



**7** Поскольку исходная шляпа была сфотографирована полями вниз, свет располагался сверху. После того как шляпа была перевернута, ее верх, до этого самый светлый, нужно было затемнить. Вместо использования инструмента **Burn** я сделал эллиптическое выделение и применил кривые для затемнения только этого участка.



**8** Отражение шляпы было добавлено поверх новой маски – на этот раз копии внутренней части крышки. Шляпа была замаскирована там, где она заходит за пластиковое кольцо, и затенена с помощью инструмента **Burn**. Наконец третья копия текстуры была помещена над отраженной шляпой и сгруппирована с маской крышки, чтобы сделать отражение более тусклым.



## СОВЕТ

Вместо применения размытия движением для создания эффекта полированного металла можно было бы нарисовать поверхность вручную или использовать фотографию блестящего столба. Но хотя поверхность урны теоретически черно-белая, на самом деле на ней присутствует широкий диапазон цветов. Использование размытой копии оригинала позволяет наилучшим образом обеспечить соответствие диапазону цветов остальной части урны.



## Токарное искусство



**П**рактически любой объект можно превратить в деревянный, сделав для него деревянное покрытие и изменив режим слоя так, чтобы можно было видеть оригинал сквозь дерево. Однако в отличие от других текстур древесины имеет волокно, которое должно следовать контурам базового объекта. Чтобы понять, как сделан этот бюст, прочтите раздел «Философский камень» ниже в данной главе.



**1** Постамент был создан в программе Adobe Dimension и импортирован в Photoshop. Подробнее об этой программе см. в главе 10.



**2** Отсканированный кусок дерева помещен поверх слоя постамента и сгруппирован с ним нажатием сочетания клавиш **⌘ G** или **ctrl G** или щелчком по линии между слоями в палитре Layers при нажатой клавише **alt**.



**6** Новый кусок дерева получен с помощью кругового выделения, которое затем было повернуто на 90° и сферизовано для лучшего наложения на основание. После этого круг был сжат для получения эллипса по размерам основания.



**7** Участок дерева был сгруппирован со слоем постамента, а затем была добавлена новая маска слоя. Нам не нужно рисовать ее заново: просто скопируйте и инвертируйте маску, созданную для слоя колонны.





**3** Теперь нужно сделать основной слой видимым сквозь дерево, для чего следует выбрать режим слоя из выпадающего меню в верхней части палитры **Layers**. Здесь выбран **Multiply**, однако результат слишком темный.

**4** Изменение режима на **Overlay** обеспечивает гораздо лучший результат. Мы ясно видим контуры постамента при сохранении деревянной текстуры.

**5** Волокно древесины, направленное вертикально, подходит для колонны, но не для капители и основания. Используя инструмент **Pen**, я создал маску слоя и спрятал эти элементы.

## СОВЕТ

Хотя в данном примере мы установили для слоя дерева режим **Overlay**, этот режим подходит не во всех случаях. Все зависит от характера базового слоя, а также текстуры и волокна дерева. Попробуйте режимы **Hard Light** и **Soft Light**, а также **Multiply**, чтобы увидеть какой из них производит лучший эффект.



**8** И снова мы устанавливаем для этого слоя режим **Overlay**. Сферизованное дерево прекрасно соответствует форме основания, и поскольку мы инвертировали маску слоя колонны, мы соединяются без видимого шва.

**9** Чтобы сделать капитель, мы просто копируем слой основания и затем убираем связь между слоем и его маской. Теперь мы можем перетащить деревянный эллипс на место – и маска слоя готова.

**10** Все, что осталось, – это добавить дополнительное затемнение под капителью и с задней стороны основания. Оно нарисовано прямо на слое постамента с помощью инструмента **Burn**.



# Приятное впечатление



**М**ы можем использовать текстуру деревянной поверхности в качестве основы для любой работы, превращая двумерный эскиз в нечто, вырезанное из дерева. В примере сверху я использовал сложные контуры этого герба для создания объекта, кажущегося сплошным. Первоначальный эскиз был черно-белым, так что вся работа заключалась в выдавливании рельефа.

Печать президента Соединенных Штатов, напротив, имеет неинтересный контур – просто круглый диск. В отличие от герба она цветная – воспользуемся этим фактом, чтобы сделать ее интереснее.



**1** Это, пожалуй, наиболее точное воспроизведение печати президента, но кому-то может показаться, что она не особенно красива. Давайте сделаем эту плоскую картинку чуть более выразительной, добавив рельеф.



**4** Теперь мы можем загрузить выделение печати, нажав сочетание клавиш **⌘ 4** (или **ctrl alt 4**), при этом более яркие области будут выделены полнее. Вернувшись к деревянному диску, мы можем создать новый слой из этого выделения, используя сочетание клавиш **⌘ J** (или **ctrl J**). Этот слой появится с примененным скопом от диска: пожалуй, он слишком истерт.

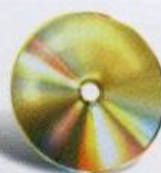




**2** Для начала мы возьмем тот же кусок дерева, что и в предыдущем примере. Растянув его, чтобы он закрыл всю печать, нажмите клавишу **ctrl** и щелкните по имени слоя печати в палитре **Layers**, чтобы загрузить его выделение, затем инвертируйте выделение с помощью сочетания клавиш **Shift | ctrl | Shift | I** и удалите все вне окружности. С помощью команды **Layer Effects** был добавлен скос величиной 15 пикселей для создания впечатления объема.



**3** Теперь мы превратим печать в выделение. Скопируйте ее в буфер, затем создайте новый альфа-канал, щелкнув по соответствующей пиктограмме в нижней части палитры **Channels**. Вставьте копию, и она появится в оттенках серого. Сейчас эту печать можно использовать как удобное выделение.



## СОВЕТ

При копировании слоев в альфа-канал важно убедиться, что скопированная версия появится именно там, где и оригинал. Самый простой путь – нажать клавишу **ctrl** и щелкнуть по имени слоя, чтобы выделить его контур. Затем скопировать выделение и, оставив контур выделенным, вставить его в новый канал. Этот метод обеспечит точное позиционирование.



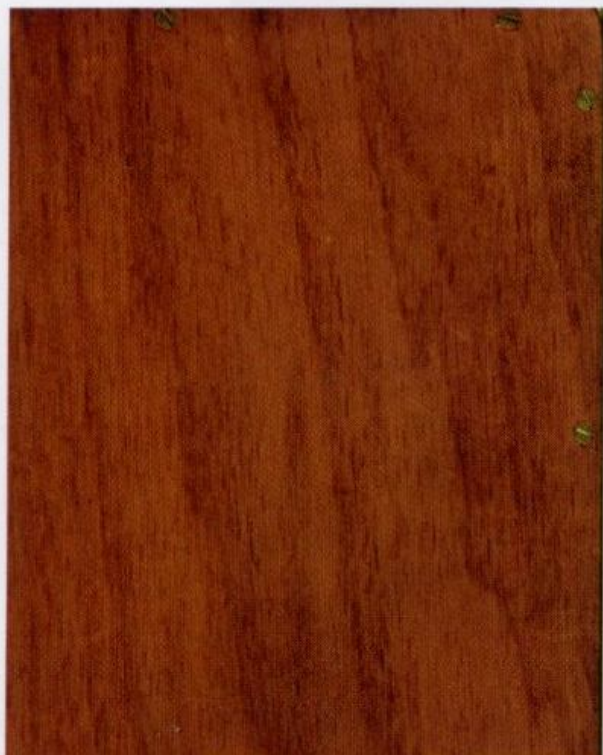
**5** Дважды щелкните по эффекту слоя в палитре **Layers** для открытия диалогового окна и измените некоторые параметры. Здесь я увеличил глубину со 100 до 200%, чтобы подчеркнуть ее. Также я снизил размер скоса до трех пикселей, чтобы детали остались четкими. Некоторые детали исчезли после выделения, например крылья орла. Мы вернем их на следующем шаге.



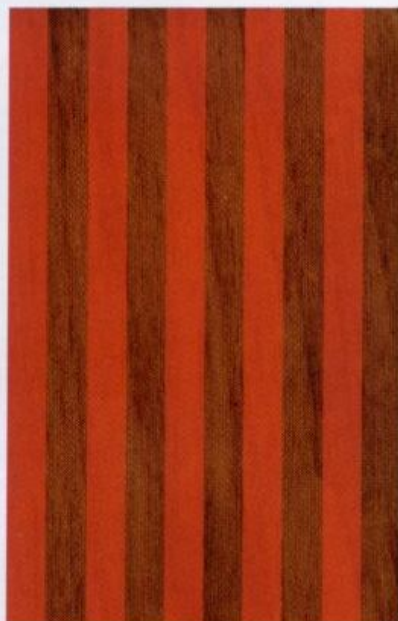
**6** Наконец переместите исходный слой печати наверх. Нам нужно изменить его режим так, чтобы сквозь него было видно дерево и выдавливание. И снова мы должны выбрать один из режимов слоя: хотя в предыдущем примере использовался **Overlay**, здесь он слишком силен. Ему я предпочел **Soft Light**, который вернул часть первоначального цвета, оставив приглушенную текстуру крашенного дерева.



## Лакированный паркет



**Я** вынужден признаться: у меня есть только один образец дерева. По крайней мере, я стремлюсь использовать для всех моих монтажей только один образец: это изображение старого пенала, которое я отсканировал в 1989 году. Вы даже можете видеть болты, которые крепят основание к сторонам, – этот пенал был совсем примитивным. На самом деле вам вовсе не нужно иметь склад пиломатериалов с различными типами дерева: если вас устраивает волокно одного образца, он прекрасно подойдет для многих целей.



**1** Чтобы превратить кусок дерева в паркет, первым делом разметьте планки. Проще всего нарисовать прямоугольное выделение в режиме **Quick Mask** и заполнить его, а затем скопировать: так вы будете уверены, что все они одной толщины.



**6** Добавление гвоздей необязательно, но они помогают создать впечатление паркета. На новом слое сделайте небольшой круглое выделение, заполните его серым и добавьте затенение, а затем скопируйте три раза (вы можете видеть гвозди на пятой слева планке).



**2** Сделайте из выделения новый слой. Я использовал раздел **Bevel and Emboss** диалогового окна **Layer Styles**, чтобы добавить темные линии. Убедитесь, что значение **Highlight** достаточно низко, иначе вы получите слишком блестящий пол.



**7** Скопируйте эту группу гвоздей во все соединения планок, удерживая клавишу **alt** при перетаскивании ее инструментом **Move**. Убедитесь, что нажимаете кнопку мыши при наведении указателя на область гвоздя перед перетаскиванием, иначе вы каждый раз будете создавать новый слой. Наконец слейте все слои.





**3** Теперь инвертируйте выделение и создайте из деревянной основы новый слой. Примените такой же скос, перетащив эффект с предыдущего слоя на новый. Наконец отразите новый слой вертикально, чтобы линии волокон не переходили одно в другое.



**4** Разделите один набор планок на панели разной длины, делая прямоугольное выделение и создавая новый слой с помощью сочетания клавиш **⌘ J** **ctrl J**. К новому слою автоматически будет применен скос.



**5** Повторите процесс для другого набора планок и настройте их яркость для большей неоднородности.



## СОВЕТ

Искажение перспективы дерева обязательно сделает его сверху уже, чем внизу. Если ваше изображение шире, чем паркет, скопируйте слой и перетащите его горизонтально, так чтобы две части накладывались примерно на 2,5 см. Затем примените маску слоя, чтобы размыть линию соединения, и слейте оба слоя, что сделает паркет почти в два раза шире.



**8** Теперь ваш пол может быть вставлен в любой документ. Используйте инструмент **Free Transform** для размещения его в пространстве: удерживайте сочетание клавиш **⌘ T** **Shift** **ctrl alt Shift** при перетаскивании верхнего угла для искажения перспективы. Такой паркет может быть размещен в любом пространстве, которое вы хотите заполнить. Эта стена, кстати, легко получена с помощью фильтра **Texturizer** (Текстурирование).



**9** После создания затенения паркет выглядит гораздо реалистичнее. Покрытие лаком – куда менее грязная работа, чем в реальной жизни: просто создайте зеркальную копию объекта, расположенного на полу, и установите для слоя режим **Soft Light**, чтобы появился блеск. Подробнее об этом эффекте см. главу 7.



# Философский камень



**К**огда газета The Independent решила выпустить статью, где сравниваются древние и современные философы, имелись бюсты древних греков и несколько фотографий современного философа Алена де Ботона (Alain de Botton). Редактору показалась интересной идея представить Ботона в камне, подобно его предшественникам, а выполнение этой работы в Photoshop было проще и дешевле, чем поиски скульптора, который смог бы воспроизвести его в мраморе к 5 часам вечера.



**1** Выбор фотографии был ключевым моментом, определяющим успех проекта. Я сразу отбраковал одну, где философ улыбается: древние греки никогда не обнажали свои зубы. Выбранное мною изображение имеет правильное боковое освещение без сильных теней.



**2** Первый шаг — вырезание головы и удаление цвета с помощью команды **Desaturate** (сочетание клавиш **Ctrl+Shift+U**). Затем я скопировал участок его лба для получения нужной тени и текстуры, растянул его и вырезал форму шеи и плеч.



**6** Для создания зрачков внутри глаз создано эллиптическое выделение, к которому были применены инструменты **Dodge** и **Burn**, что сделало их утопленными. Я со всей осторожностью старался сделать затенение соответствующим окружению, для чего нужно было выполнить его очень аккуратно.



**7** Этот сканированный кусок мрамора добавит нашему бюсту текстуру и цвет. Поскольку голова и плечи находятся на двух разных слоях, я не мог просто сгруппировать мрамор с основой. Вместо этого я создал маску, объединяющую оба нижележащих слоя.





**3** Вырезанные в камне волосы сильно отличаются от настоящих, поэтому я использовал фрагменты лба для бровей и участков волос, закрыв ими сами волосы. Я также использовал инструмент **Clone**, чтобы удалить выбившиеся волосы.



**4** Добавление тени с использованием инструментов **Dodge** и **Burn** сделало волосы похожими на вырезанные в камне. Также я добавил линии мышц на шее. Помните, что, используя инструмент **Burn**, вы можете временно перейти к инструменту **Dodge**, нажав клавишу **⌘ alt**.



**5** Кроме того, нужно было закрасить глаза, снова клонируя текстуру со лба. После этого было добавлено затемнение, сделавшее глаза более объемными. Я также клонировал текстуру с высокой прозрачностью на губы, чтобы слегка смягчить их.



## СОВЕТ

Фигуры, вырезанные в камне, имеют темные и светлые области только там, где присутствуют тень или свет в отличие от реальных лиц у них нет изменений оттенков кожи или цвета волос. Высокий контраст фотографии вряд ли подойдет вам, следует выбирать по возможности более ровное освещение изображения добавив дополнительные детали позже.



**8** **Multiply**, **Hard Light** и **Soft Light** — все эти режимы позволяют увидеть изображение сквозь мрамор. В конце концов я выбрал **Soft Light**, снизив непрозрачность до 70%, чтобы сильная текстура не заглушала изображение.



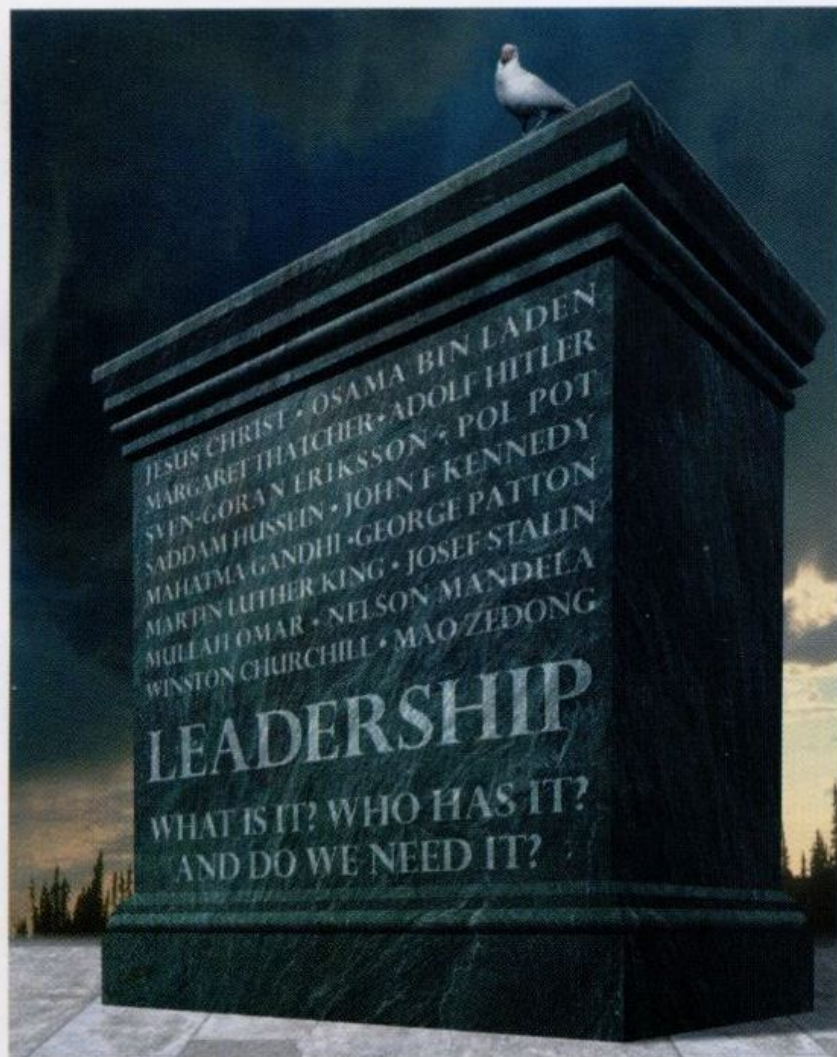
**9** Чтобы усилить выразительность изображения, я создал новый корректирующий слой и увеличил контраст, уменьшив также яркость. Корректирующие слои имеют то преимущество, что их можно редактировать позже, а значит, я всегда могу удалить их, если они нуждаются в изменении или не работают.



**10** Мне был нужен бюст в мраморе, но довольно просто также сделать его из гранита или другого темного материала. Здесь я взял тот же кусок мрамора и изменил режим слоя на **Multiply**, тем самым получив более сильный эффект.



## Высечение слов в камне



Эта иллюстрация была создана для обложки журнала Sunday Times. Форма постамента смоделирована в программе Dimensions (см. главу 10), после чего он был обернут текстурой камня. Голубь усажен на верхушку постамента, только чтобы подчеркнуть массивность последнего.

Высечь текст на камне теперь проще, чем когда-либо, благодаря наличию функции **Emboss** в диалоговом окне **Layer Styles**. Здесь мы увидим, как с нуля создать надгробный камень всего за несколько шагов.







1 Этот кусок камня, покрытый снизу мхом, прекрасно подойдет в качестве основы для нашего надгробия. Я стараюсь брать свою цифровую камеру повсюду, где могу встретить интересное здание или текстуру.



4 Создав текст, сформируйте из него слой, а затем используйте инструмент **Free Transform** для соответствия перспективе камня. Этот текст загружен как выделение щелчком по его имени в палитре **Layers** при нажатой клавише **ctrl**, затем выделение было преобразовано в новый слой.





**2** Поскольку мы хотим, чтобы надгробие имело грубые края, нарисуйте контур с помощью инструмента **Lasso** для получения неровностей, которые недостижимы при использовании **Pen**. Затем превратите выделение в новый слой, нажав сочетание клавиш    .



**3** С другого участка исходного материала такое же выделение было скопировано и смещено для создания грани. Затемнение может быть добавлено с помощью инструментов **Dodge** и **Burn**, делая направленные вниз области грани темнее, направленные вверх – светлее.

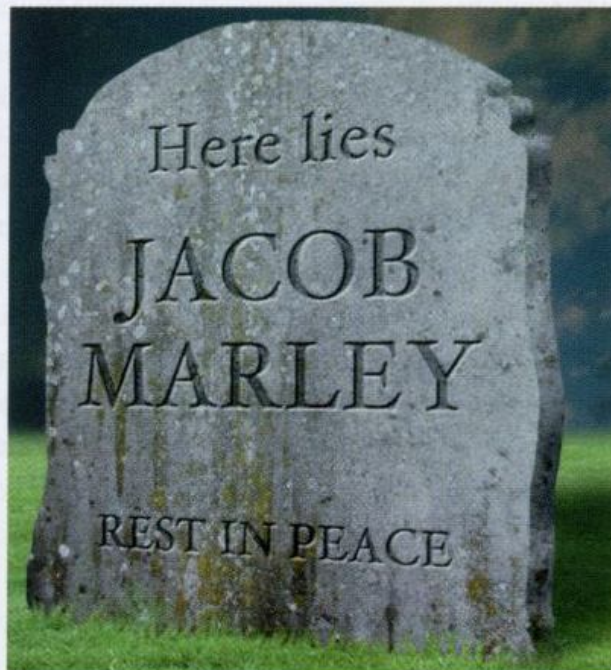


## СОВЕТ

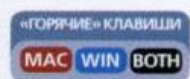
Выберите подходящее начертание шрифта, чтобы сделать весь эффект убедительнее. Шрифт без засечек на надгробиях практически не используется, и вот по какой причине: первыми высекаются на сечки, которые препятствуют раскалыванию камня при гравировке толстых линий. Вот почему древние народы первым делом избрали шрифт с насечками.



**5** После затемнения надписи на камне используйте диалоговое окно **Layer Styles** для создания эффекта высечки. Используйте инструмент **Emboss** вместо **Bevel**, что создаст более убедительный эффект. Не забудьте установить режим **Down** вместо **Up**, поскольку камень освещается сверху.



**6** После добавления фона остается сделать камень более сочетающимся с окружением. Слегка затемните грань и добавьте тень на траве. Также трава помещена перед камнем с помощью техники, описанной в главе 2.





## Суть иллюстрации

Существует три основных типа пояснений к иллюстрациям. Некоторые заказчики посылают вам текст статьи и ждут от вас идеи визуального оформления. Есть художественные редакторы, которые разрабатывают собственную идею, согласуют ее с редактором и иногда даже делают примерные наброски того, чего они хотят. И наконец, встречаются редакторы, которые ухватываются за первую пришедшую им в голову идею и ожидают, что вы превратите ее в произведение искусства.

Я ничего не имею против редакторов газет. Многие из них приятные люди, интересные собеседники и, возможно, прекрасные родители. Но зачастую они лишены способности мыслить визуальными категориями. Один из типов иллюстраций, которые меня часто просят создать, – это монтаж, изображающий политика, вытаскивающего деньги из чьего-то кармана (обычно это происходит при обсуждении бюджета). В таких случаях я делаю паузу, глубоко вдыхаю и спокойно объясняю, что технология изготовления газет еще не объяла всех чудес анимации. На неподвижном изображении нет разницы между политиком, вытаскивающим деньги из кармана и кладущим их туда. Разумеется, это должно объясняться с большим тактом, поскольку в конечном счете эти люди платят за репетиторов для моего ребенка.

Все сводится к вопросу о том, что желательно, что визуально интересно и что реально с точки зрения человеческих возможностей. Назначение иллюстрации в журнале или газете – привлечь внимание читателя и заставить его захотеть прочитать статью, которую она сопровождает. Она должна выражать смысл статьи, не выдавая кульминационный момент и не предрешая ее исход (лучше оставить это журналисту, написавшему статью). Иллюстрация в публикации – не произведение искусства, это анонс статьи, и ее назначение – разрекламировать историю перед читателем. Иногда она может быть исполнена художественной монолитности и обладать прекрасной композицией. Но если она не связана с содержанием статьи (и не вызывает к ней интерес), тогда это никчемная работа.

Берущиеся впервые за фотомонтаж часто попадают в ловушку, нагромождая ассоциативные образы в надежде, что результат будет очень впечатляющим. Я видел работу студента, где в одной сцене присутствовали ребенок, горящая пачка долларов, ядерный взрыв и упаковка из Макдональдса. Посмотрите, многозначительно говорят такие авторы, здесь вся человеческая жизнь. Но это лишь визуальный эквивалент



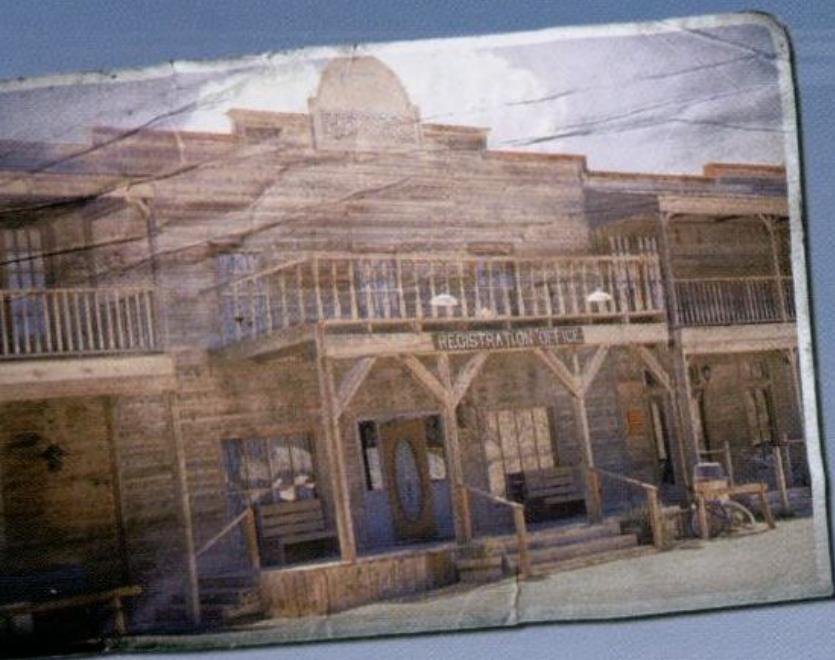
увертюры Чайковского «1812 год» с добавленным искусственным эхом, барабанами и басами: в какофонии теряется идея.

Прежде всего следует любой ценой избегать навешивания ярлыков. Дни, когда вы могли изобразить дядюшку Сэма в шляпе, на которой напечатано «Правительство», в лодке с веслами, снабженной именем «Экономика», роняющего из рук карликов с надписью «Безработные», к счастью, закончились в начале девятнадцатого века – но иллюстраторов и сегодня все еще просят помещать ярлыки на картинках. Я почти всегда отказываюсь от них, кроме текста, который придаст изображению особую значимость. Разрушающееся здание с надписью «Internet Hotel» – на мой взгляд, разумное требование, чего нельзя сказать о тонущей лодке, на борту которой написано «Честная сделка».

Если вы удачно исполнили оригинальную идею, то вправе ожидать, что вас попросят воспроизвести ее через несколько месяцев. Я делал эскизы тортов для 20-летия Channel 4, 10-летия Sky television, на распад Channel 4 и на день рождения спутникового канала E4 – и все для одной газеты. Я разбивал компьютеры, телефоны, телевизоры и видеомагнитофоны, рвал в клочья флаги по меньшей мере полудюжины крупнейших мировых компаний. И я совсем потерял счет числу логотипов компаний, которые вставил на рубашку карт для покера.

Наиболее сложное – сохранить каждую новую версию такой же свежей, как самую первую. Я часто ошибался, предполагая, что читатели найдут повторение одной и той же идеи скучным: это заблуждение. Истина заключается в том, что они лишь бросают взгляд на изображение, которое стоило иллюстратору кровавого пота. Иллюстрация в большинстве случаев подобна лишь недолговечной обертке, которую выбрасывают после использования.





210 Как создавать денежные потоки

212 Судить о книге по обложке

214 Бумага: сложение и смятие

216 Складки и изгибы

218 Режем и рвем

220 Состаривание фотографий

222 Развевающийся флаг

224 Создание волокна

226 Лента и скотч

228 ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Апгрейд и замена





# 9

## Бумага и ткань

В предшествующей главе мы рассматривали твердые поверхности – металл, дерево и камень. Бумага и ткань, напротив, – гибкие и мягкие материалы, которые гнутся и мнутся. Чтобы сделать бумагу действительно похожей на бумагу, необходимо выполнить на ней складки и изгибы. Это относится как к письмам и документам, так и к банкнотам.

В разделах главы, посвященных ткани, описано создание флагов и транспарантов, свободно висящих или развевающихся. Мы узнаем простой способ создания флага, похожего на настоящий и развевающегося на ветру, с использованием обычной техники затенения вместе с фильтрами искажения.



# Как создавать денежные потоки

**С**канировать банкноты очень просто: положите их на планшетный сканер — и все (однако соблюдайте авторские права — некоторые страны скептически смотрят на воспроизведение их валюты). Чтобы сделать их похожими на настоящие, нужно приложить немного больше усилий.

Чтобы сделать банкноты интереснее и реалистичнее, мы можем немного изогнуть их с помощью фильтра **Shear**. Этот полезный фильтр создает убедительные волны, делая плоский рисунок трехмерным. Если добавить соответствующее затенение, одна банкнота сможет выглядеть, как целая пачка отдельных купюр. Здесь мы будем работать с банкнотой 500 евро.



**1** Фильтр **Shear** работает только горизонтально, так что перед тем, как применить его, нужно повернуть картинку на 90°. Если необходимо, увеличьте размер холста, чтобы добавить дополнительное пространство по бокам изображения.

**2** При открытии диалогового окна **Shear** в первый раз вы увидите прямую линию. Щелкнув по ее центру, вы создадите опорную вершину; перетяните эту точку — и вы создадите гладкую кривую, искривляющую вашу картинку.



**5** Используя фильтр **Shear** с различными настройками, мы можем изгибать банкноты несколькими способами. Здесь различное применение фильтра показывает, как одна купюра может быть искажена по-разному.

Фильтр **Shear** гораздо более управляем, чем **Wave**, поскольку он точно следует созданной нами кривой и имеет достаточно большое окно предварительного просмотра.



# Как создавать денежные потоки



**3** Если вы работаете с элементом большого монтажа, задайте область выделения, содержащую слой, с которым вы хотите работать, чтобы фильтр действовал только на эту область.



**4** На этом этапе было добавлено затенение с помощью инструмента **Burn**, что придало искривленному объекту ощущение объема. Вы можете выбрать один из двух способов представления изображения. Глаз

будет интерпретировать затененные области как более удаленные, а незатененные – как приподнятые: на верхнем изображении видна волна слева, а на нижнем – справа. На самом деле это одна и та же бумажка.

## СОВЕТ

Вам не обязательно применять фильтр **Shear** отдельно к каждой банкноте: трех или четырех будет вполне достаточно. Искажив каждую купюру с помощью инструмента **Free Transform**, вы сделаете их вполне индивидуальными. Когда вы комбинируете несколько банкнот в монтаже, добавьте затенение с помощью инструмента **Burn** для усиления эффекта.

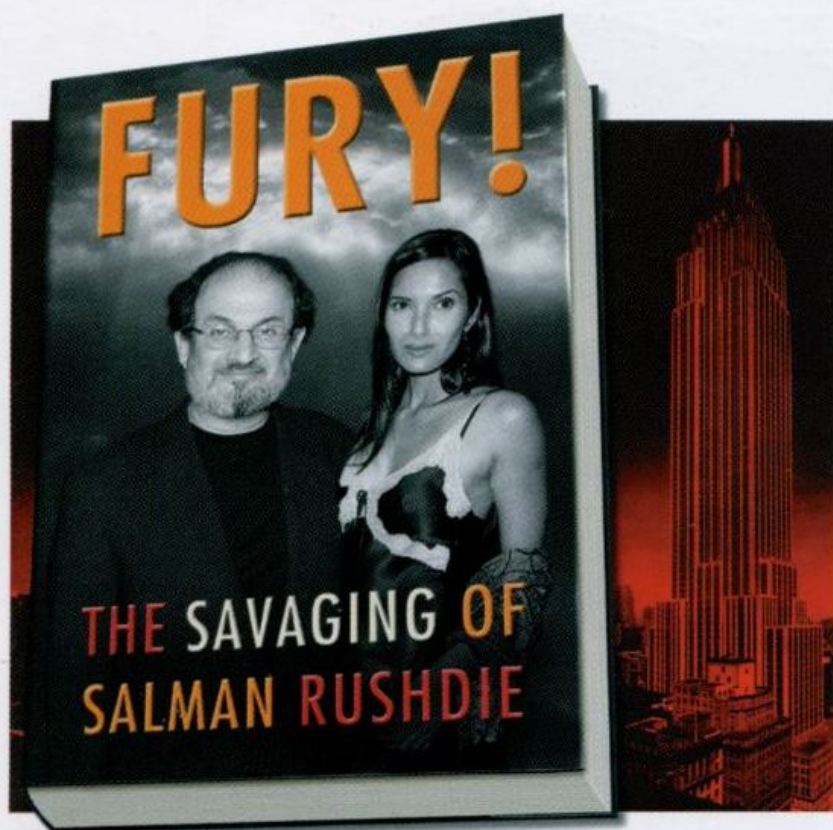


**6** Эта иллюстрация для Sunday Telegraph сопровождала статью о том, что повышение цен на нефть привело к подорожанию бензина. Банкноты были искажены инструментом **Shear**, как описано выше: купюры, вылетающие прямо из пистолета колонки, были также искривлены горизонтально.

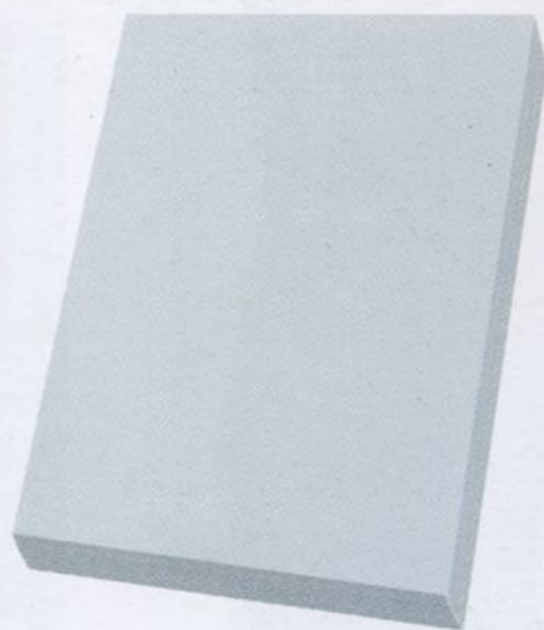
Каждая купюра была затем искажена с помощью инструмента **Free Transform** для получения перспективы; под каждой банкнотой было добавлено затенение, чтобы отделить ее от нижележащего изображения. Добавление монет сделало результат более динамичным.




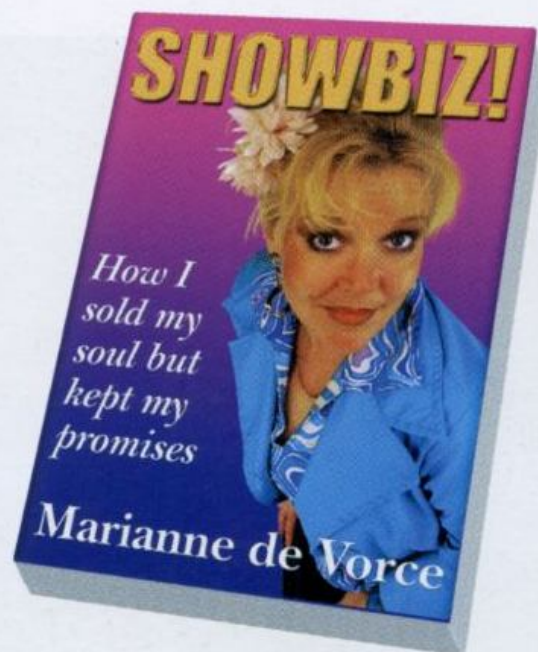
# Судить о книге по обложке



**К**огда писатель Салман Рашди (Salman Rushdie) посетил Нью-Йорк, он ожидал почестей, а вместо них встретил разгромную критику. Для истории о его неудаче в *The Independent* меня попросили сделать изображение обложки книги с заголовком статьи, выполненное в стиле его последней книги. Однако книги в жесткой обложке трудно фотографировать. Существует проблема выбора верного угла, а обрез книги выглядит скорее как сплошной блок, а не состоящий из отдельных листов. Поэтому не оставалось ничего другого, как рисовать книгу вручную. Здесь описано, как это сделать.

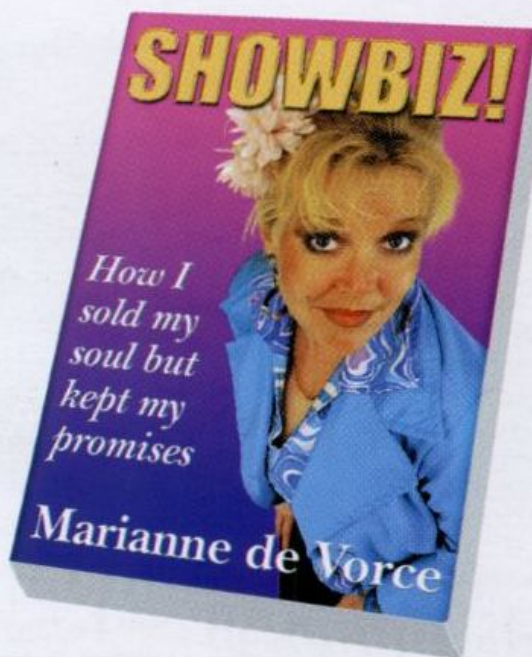
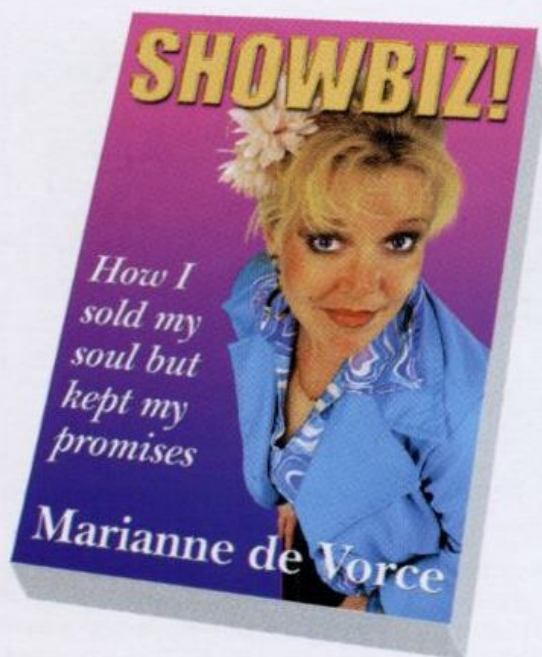


**1** Бумага была создана точно так же, как колода карт в главе 5. Различие, конечно, в том, что страницы были сложены аккуратно, а не произвольным образом: после деления затененная страница была подвинута вверх и влев несколько раз, при этом удерживалась клавиша  **alt** для создания копий.



**4** Для суперобложки была сделана копия, помещенная затем за ней и заполненная темно-синим. Так получился край жесткой обложки под бумажной оберткой: он едва виден, не просматривается различие между мягким и жестким переплетом. Мы используем эту же технику для создания задней обложки.

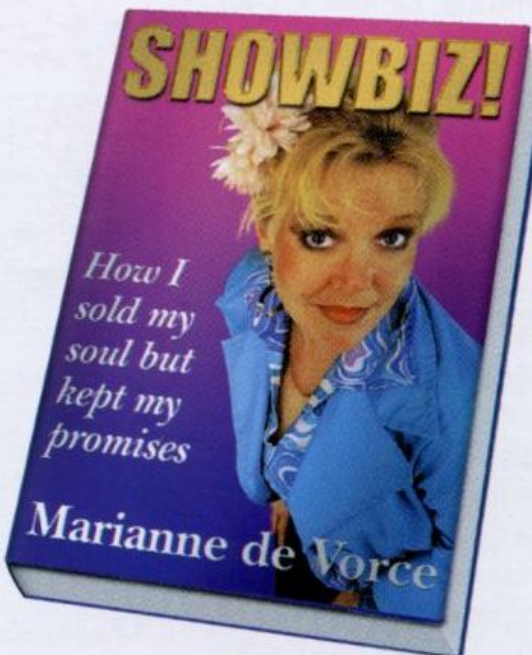
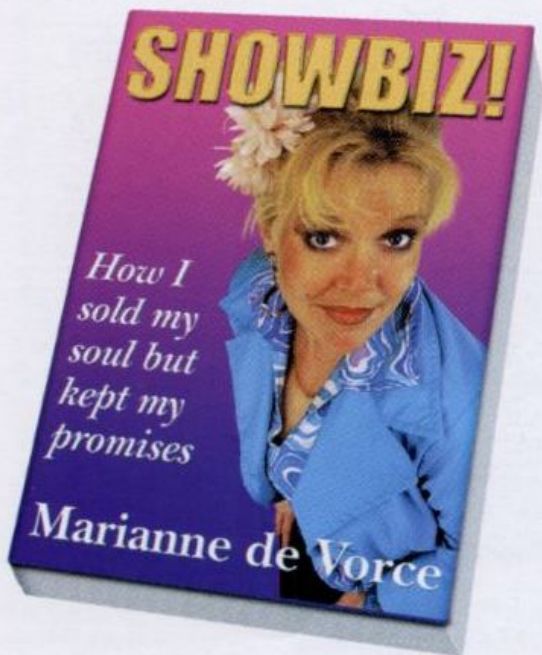




## СОВЕТ

Создание обложки как отдельного элемента — наилучший способ для выполнения подобной книги. Иногда, однако, перед началом работы вы можете не знать одного из ее элементов, например заголовка. Чтобы упростить выравнивание нового текста или объекта в той же перспективе, первым делом создайте сетку и исказите ее, разместив на обложке. После этого вы легко выровняете новые объекты по данной сетке, которую затем можно спрятать.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ  
MAC WIN BOTH



**2** Для составления суперобложки использовано столько слоев, сколько потребовалось; все они связаны и объединены в новый набор слоев. Скопируйте этот набор и слейте его содержимое, затем исказите получившийся слой для соответствия форме обложки книги. Причина такого, казалось бы, извилистого пути в том, что исходная обложка остается целой и потому может быть изменена позднее.

**3** Из-за затенения на краю суперобложка кажется обернутой вокруг твердой обложки. Выбрав инструмент **Burn**, щелкните в одном углу, затем нажмите клавишу **Shift** и щелкните в противоположном углу той же грани. Линия затенения будет нарисована как прямая линия между двумя указанными вершинами.

**5** Перейдем к тени, отбрасываемой обложкой на страницы. Имеет смысл создать отдельный слой, сгруппированный со слоем бумаги: нарисуйте прямые линии инструментом **Burn**, установленным на низкую непрозрачность, тем же образом, что и в шаге 3.

**6** К книге добавлены заключительные детали: задняя обложка, корешок и складка под жестким переплетом. Я также добавил некоторое затенение на обложке с помощью инструментов **Dodge** и **Burn**, чтобы она не выглядела слишком плоской и двумерной.

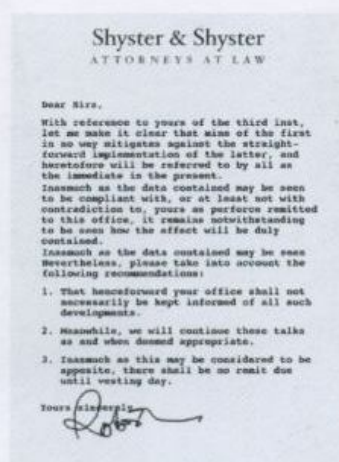


# Бумага: сложение и смятие

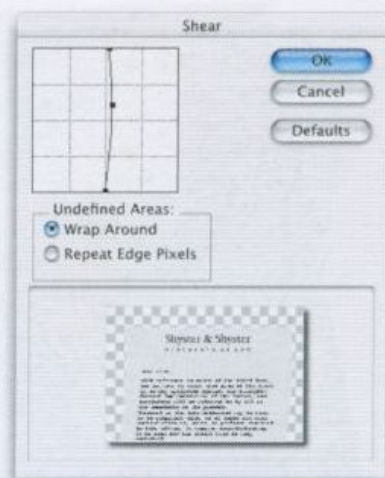
Когда художественные редакторы заходят в тупик с визуальной идеей, они опускаются до использования в изображении листка бумаги, на котором изложена суть вопроса. Чиновник может написать на нем «План реструктуризации», агент по недвижимости – подготовить листок со словом «Контракт», написанным красными чернилами.

Чтобы ни было написано на бумаге, последнее, что с ней стоит сделать, – это оставить лист плоским. Простого искажения для создания перспективы обычно недостаточно: это бумага, в конце концов, а не кусок пластика – она изгибается, сминается и деформируется в руках.

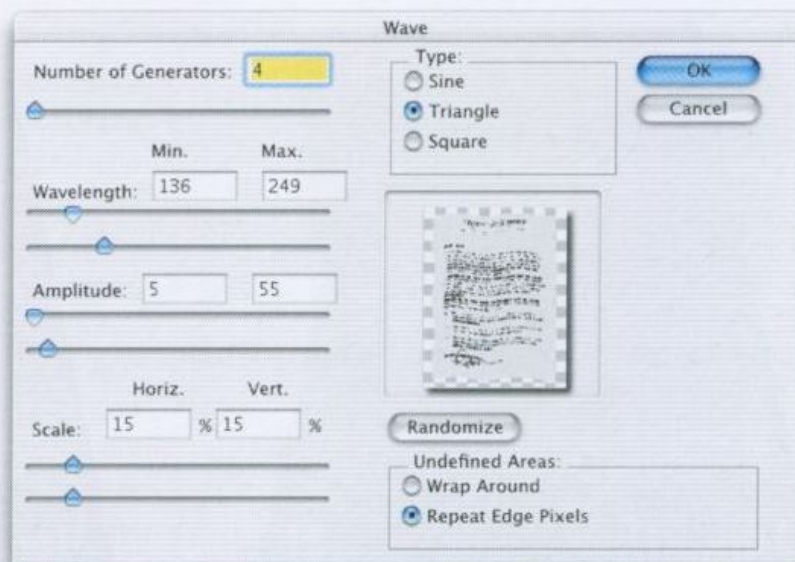
Здесь мы рассмотрим пару различных способов обработки бумаги: простой сгиб и эффект смятия, появляющийся на бумаге после долгого ношения в заднем кармане.



1 Это деловое письмо, которое мы используем в обоих наших примерах. Если вы собираетесь изобразить письмо, вам определенно понадобится, чтобы на нем был текст. Обычно неважно, какой именно, если только это не Lorem Ipsum: читатели могут и не распознать поддельную латынь, но тот, кто делал заказ, наверняка догадается.



2 Выделите только верхнюю половину письма и примените к ней фильтр **Shear**, как описано ранее в этой главе. При работе с верхней половиной убедитесь, что не сместили опорную точку внизу кривой, иначе две половинки не будут соответствовать друг другу.



6 Для создания эффекта смятия мы используем фильтр **Wave** и с его помощью искажим базовое письмо. На первый взгляд этот фильтр может показаться непонятным, поскольку он имеет слишком уж много переменных, однако он легко управляем. Параметр **Generators** (Генераторы) определяет число волн; при значении 1 эффект будет слишком равномерным

и неверным. Поскольку мы хотим получить длинные и широкие изгибы, увеличьте уровень **Wavelength** (Длина волны). Вы можете использовать ползунок шкалы **Amplitude** (Амплитуда) для задания высоты волн, но удобнее в это случае, снизить горизонтальный и вертикальный масштабы, что сделает эффект волн менее сильным.





## Shyster & Shyster ATTORNEYS AT LAW

Dear Sirs,

With reference to yours of the third inst., let me make it clear that mine of the first is in no way mitigated against the straight-forward implementation of the latter, and heretofore will be referred to by all as the immediate in the present.

Inasmuch as the data contained may be seen to be compliant with, or at least not with contradiction to, yours as perforce committed to this office, it remains notwithstanding to be seen how the effect will be duly contained.

Inasmuch as the data contained may be seen heretofore, please take into account the following recommendations:

1. That heretofore your office shall not necessarily be kept informed of all such developments.
2. Meanwhile, we will continue these talks as and when deemed appropriate.
3. Inasmuch as this may be considered to be appropriate, there shall be no result due until vesting day.

Yours sincerely,

## Shyster & Shyster ATTORNEYS AT LAW

Dear Sirs,

With reference to yours of the third inst., let me make it clear that mine of the first is in no way mitigated against the straight-forward implementation of the latter, and heretofore will be referred to by all as the immediate in the present.

Inasmuch as the data contained may be seen to be compliant with, or at least not with contradiction to, yours as perforce committed to this office, it remains notwithstanding to be seen how the effect will be duly contained.

Inasmuch as the data contained may be seen heretofore, please take into account the following recommendations:

1. That heretofore your office shall not necessarily be kept informed of all such developments.
2. Meanwhile, we will continue these talks as and when deemed appropriate.
3. Inasmuch as this may be considered to be appropriate, there shall be no result due until vesting day.

Yours sincerely,

## Shyster & Shyster ATTORNEYS AT LAW

Dear Sirs,

With reference to yours of the third inst., let me make it clear that mine of the first is in no way mitigated against the straight-forward implementation of the latter, and heretofore will be referred to by all as the immediate in the present.

Inasmuch as the data contained may be seen to be compliant with, or at least not with contradiction to, yours as perforce committed to this office, it remains notwithstanding to be seen how the effect will be duly contained.

Inasmuch as the data contained may be seen heretofore, please take into account the following recommendations:

1. That heretofore your office shall not necessarily be kept informed of all such developments.
2. Meanwhile, we will continue these talks as and when deemed appropriate.
3. Inasmuch as this may be considered to be appropriate, there shall be no result due until vesting day.

Yours sincerely,

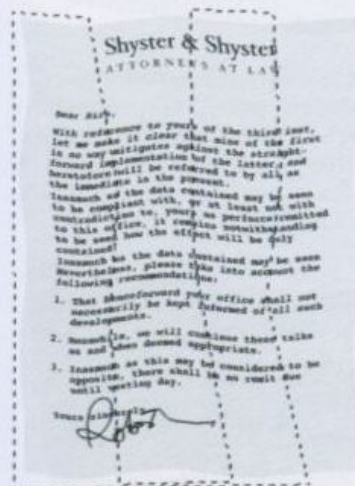
**3** Применив фильтр, оставьте верхнюю половину выделенной, активизируйте инструмент **Burn** с большой мягкой кистью и добавьте легкое затенение над линией сгиба. Добавьте его немного больше вверх страницы, чтобы создать ощущение ее изгиба.

**4** Теперь выделите нижнюю половину страницы и снова примените фильтр **Shear**. Вам нужно будет нажать кнопку **Defaults** (По умолчанию), чтобы сделать линию вертикальной. Затем вы можете задать нужное искажение.

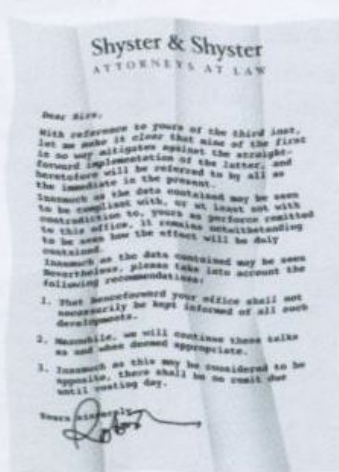
**5** Далее, все еще не снимая выделения, добавьте такое же затенение к этой половине листа. Кроме того, вы можете добавить немного затенения на листе для создания впечатления легкого изгиба.

## СОВЕТ

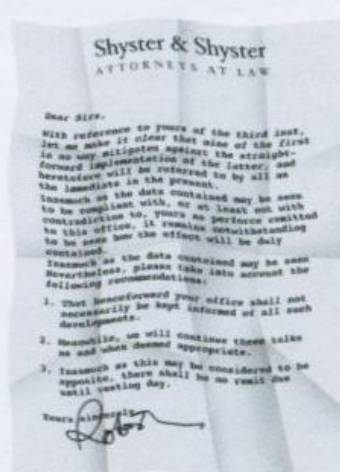
Хотя реальная бумага обычно белая, вам будет трудно работать с ней, если вы не измените ее цвет. Снизьте уровень белого с помощью диалогового окна **Curves** или **Levels**, чтобы слегка уменьшить яркость. Вы убедитесь, насколько легче стало видеть то, что вы делаете. Вы всегда сможете восстановить светлые участки позже, если это потребуется.



**7** На этом этапе используйте инструмент **Lasso** для создания неровных вертикальных выделений. Не делайте линии абсолютно прямыми: удерживая клавишу **alt**, укажите вершины через некоторые интервалы для создания прямых линий выделения между указанными точками.



**8** Теперь используйте инструмент **Burn** с большой мягкой кистью для добавления затенения. Держите кисть на невыделенной стороне линии выделения, чтобы на бумагу воздействовал только край кисти. Не раскрашивайте точно вдоль линий, а ослабляйте цвет от края к центру для большей реалистичности.



**9** Снимите выделение и используйте инструмент **Lasso** для создания серии горизонтальных выделений. Используйте инструмент **Burn** еще раз для добавления нового затенения в выделенной области и опять же не переусердствуйте.



# Складки и изгибы



**Т**кань никогда не висит прямо. Она скручивается, изгибается и морщится, что обусловлено ее свойствами. Но оказывается, это очень легко воспроизвести в Photoshop.

Взглянув на составное изображение сверху, сделанное для Sunday Telegraph, вы можете подумать, что надпись была искажена с помощью сложной системы, чтобы следовать изгибам на чековой книжке. На самом деле иллюзия изогнутого текста и смятой книжки создана исключительно игрой света и тени.

Здесь мы посмотрим, как нарисовать изгибы и складки на ткани, чтобы она выглядела висющей, используя для этого только инструменты **Dodge** и **Burn**.



**1** Исходная картинка была создана на прямоугольном прозрачном фоне, с которым были слиты слои текста. Затем этот прозрачный фон был повернут и слегка искривлен с помощью фильтра **Shear** (см. выше в этой главе). После этого был использован инструмент **Free Transform**, чтобы немного сблизить нижние углы.



**4** Перейдем к затенению. Используйте инструмент **Burn**, выберите мягкую кисть средних размеров. Снизьте непрозрачность до значения от 20 до 40%, чтобы эффект не был слишком сильным, и нарисуйте кривую из одного угла в другой.



**7** Снова нажмите клавишу **Ctrl** + **Alt**, чтобы использовать инструмент **Dodge**, и нарисуйте светлую область над тенью. Возможно, провести нужную линию вы сможете не с первого раза; если вы ошибетесь, просто выполните команду **Undo** и попробуйте еще раз.





**2** Для добавления текстуры был использован фильтр **Texturizer** с установкой **Canvas** (Холст). Таким образом легко сделать гладкую и плоскую картинку более естественной. Для образования текстуры можно использовать любой черно-белый файл.



**5** Теперь нажмите клавишу **⌘ alt**, чтобы перейти к инструменту **Dodge**, и нарисуйте параллельную кривую над только что созданной. Совместное использование инструментов **Dodge** и **Burn** создает складку с тенью и светлой областью сверху.



**8** Продолжайте в той же манере, пока вы не создадите серию кривых, дойдя до нижнего края транспаранта. Плоский рисунок, с которого мы начали работу, теперь больше похож на кусок ткани, подвешенный за края.



**3** Эффект применения фильтра слишком силен, поэтому мы уменьшим его. Чтобы не вызывать опять диалоговое окно, поступим проще: после применения любого фильтра для снижения непрозрачности используйте команду **Fade** меню **Edit**. Здесь этот параметр снижен до 30% от исходного значения.



**6** Опять используя инструмент **Burn**, нарисуйте вторую кривую, снова проводя ее приблизительно из угла в угол. Для такой работы удобно использовать графический планшет, чувствительный к силе нажатия, но это можно сделать и мышью – только используйте высокую прозрачность.



**9** В заключение добавьте дополнительные складки в углах транспаранта. Они не должны достигать самих углов, однако должны следовать тем же линиям. Сейчас также самое время усилить те блики и тени, которые недостаточно хорошо видны.



## СОВЕТ

Использование фильтра **Texturizer** для добавления текстуры холста к ткани может привести к мозаичному эффекту с повторяющимися блоками. Если у вас есть цифровая камера, имеет смысл сфотографировать фрагмент реального холста (например, на задней стороне картины, написанной маслом) и просто наложить его поверх картин в режиме **Hard Light** или **Multiply** с низкой непрозрачностью.



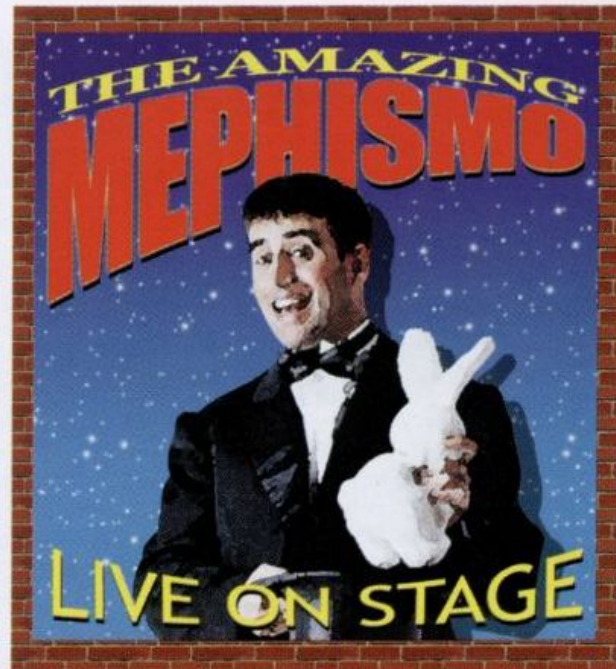
# 9 Бумага и ткань

## Режем и рвем

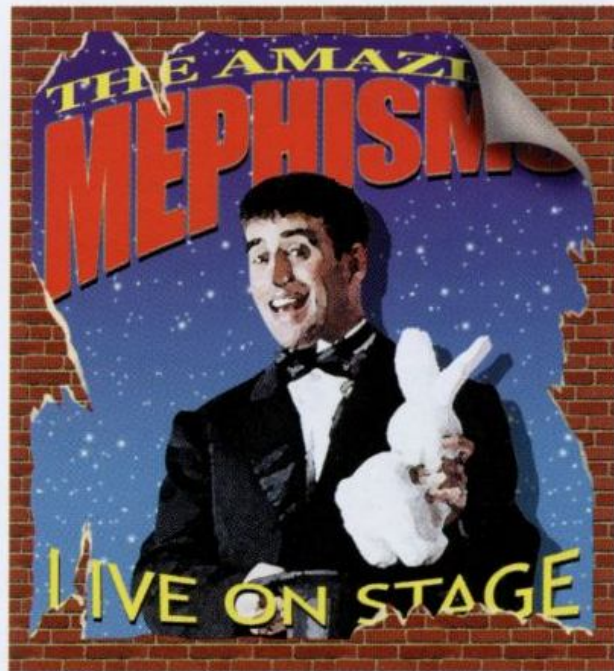


Создание реалистичных плакатов на иллюстрации сверху для журнала .net потребовало совсем немного усилий. Здесь мы сделаем несколько дополнительных шагов, чтобы превратить плоский, выглядящий неестественным плакат в нечто, кажущееся провисевшим долгое время на стене.

В большинстве случаев вам не понадобятся такие радикальные изменения для обычного плаката – здесь я просто покажу различные техники. Зачастую требуется лишь небольшое затемнение, чтобы сделать плакат убедительным: на иллюстрации сверху рекламный щит Internet Toasters был затемнен вертикальными полосами для создания впечатления, что он склеен из отдельных листов. Один уголок был загнут вниз, придавая ему несколько потрепанный вид.

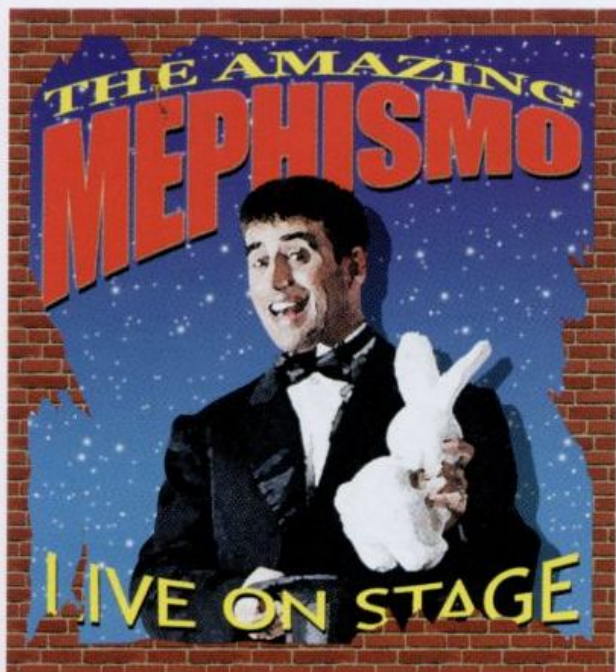


1 Исходный плакат был создан с помощью искажения текста для изгиба надписи. Фигура была стилизована с помощью фильтра **Watercolor** (Акварель). В таком виде это изображение совсем не похоже на настоящий плакат.

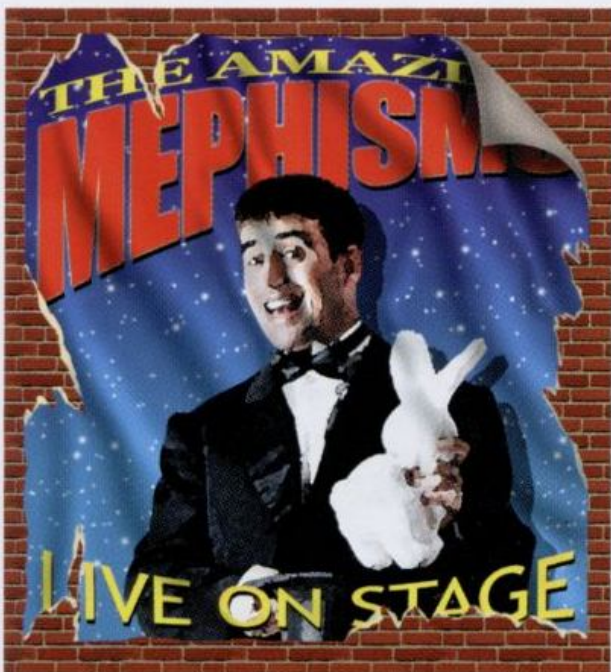


4 Для загибания уголка сначала замаскируйте его на плакате – обтравочный путь слоя делает это, не затрагивая маску. Теперь на новом слое нарисуйте контур загиба. Заполните его нейтральным цветом и добавьте небольшое затемнение инструментами **Dodge** и **Burn**. Затем примените фильтр **Plastic Wrap** для имитации клея.

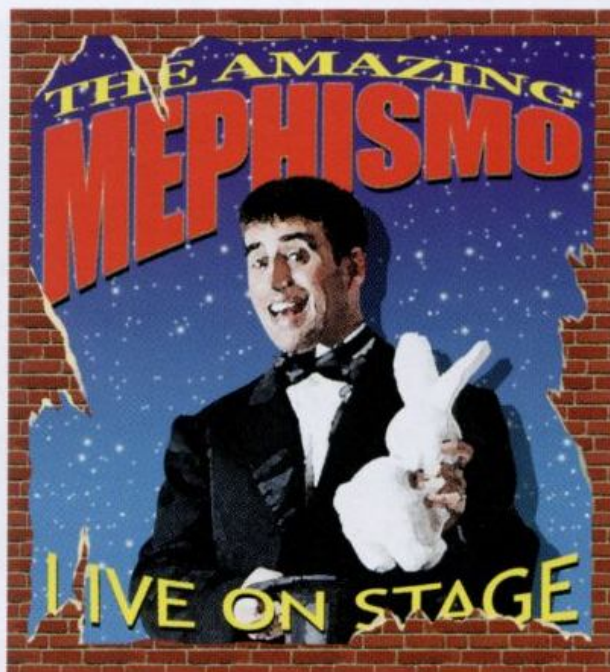




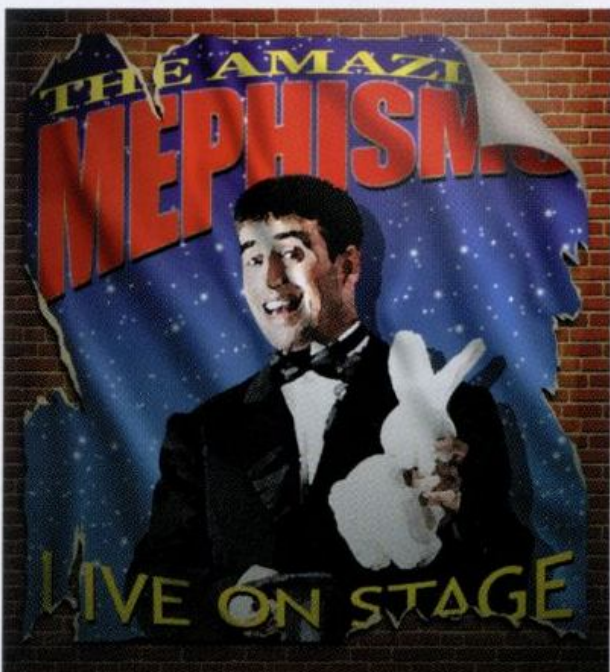
**2** Первый шаг – создание разрывов. Создайте маску слоя плаката и выполните выделение с неровными краями с помощью инструмента **Lasso**. Если вы установите черный цвет фона, то сможете удалить обрывки плаката, просто нажав клавишу **Delete**. Поскольку мы работаем с маской, то всегда сможем отменить любое удаление, которое позже нам покажется лишним.



**5** Складки и изгибы добавлены с помощью инструментов **Dodge** и **Burn** с использованием техники, описанной на предыдущих страницах: сначала были добавлены темные тени с помощью инструмента **Burn**, а затем была нажата клавиша **alt** для временного переключения на **Dodge** и нарисованы светлые области поверх теней. Надпись, до этого казавшаяся плоской, теперь выглядит волнистой.



**3** Простого удаления кусков плаката недостаточно. Нам нужно показать оборванную бумагу вокруг каждого разрыва. Создайте новый слой, сгруппируйте его со слоем плаката и закрасьте с помощью маленькой жесткой кисти, обводя каждый разрыв. Здесь важно не быть слишком точным: чем грубее вы рисуете, тем убедительнее эффект.



**6** Освещение добавлено созданием нового слоя в режиме **Hard Light**, заполненного нейтральным серым. Затем с помощью фильтра **Lighting Effects** создадим освещение и тень на слое. Отбрасываемая тень и небольшие остатки старого клея на стене добавлены на отдельных слоях.



## СОВЕТ

Использование маски слоя для создания разрывов вместо обычного удаления позволяет в любой момент восстановить оригинал. Это основной принцип: старайтесь не делать необратимых изменений в своей работе, пока вы можете без них обойтись. Перед добавлением складок и изгибов в шаге 5 я скопировал слой плаката, чтобы иметь более раннюю версию, которую можно вернуть.

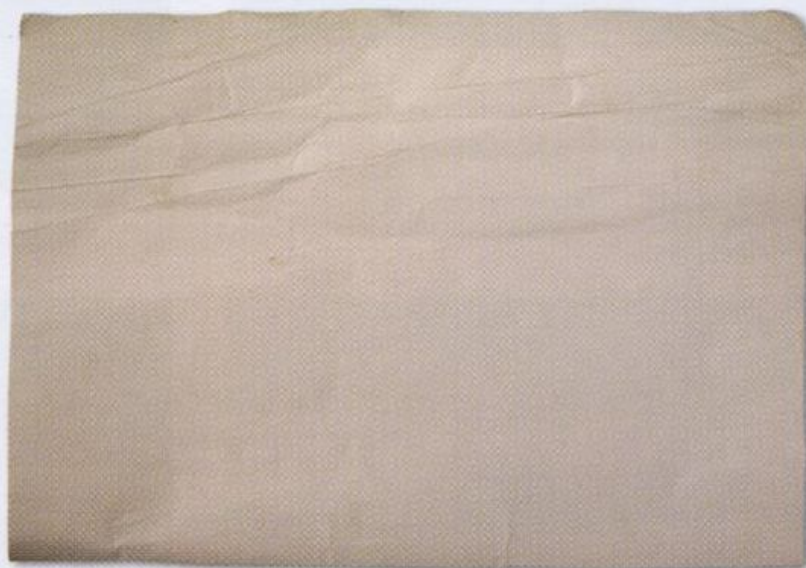


# Состаривание фотографий

**Х**отя вы можете нарисовать складки и изгибы прямо в Photoshop, иногда лучший результат дает использование фотографии. Здесь мы превратим этот обычный снимок здания в старом опустевшем городе в фотографию, провисевшую много лет на стене.

**1** Эту текстуру мы будем использовать для создания нашего монтажа. На самом деле это внутренняя сторона обложки старой книги в мягком переплете, которая пожелтела от времени. Некоторые складки образовались естественным путем в результате износа, а некоторые созданы вручную перед фотографированием.

**2** Фотография здания сгруппирована со слоем текстуры и поэтому отображается только там, где они совпадают. Для слоя здания был выбран режим **Hard Light**, что позволило текстуре немного просвечиваться сквозь него, но что более важно – это заставило ярко-коричневый цвет выглядеть так, что фотография теперь кажется старой и слегка истертой.





**3** Теперь добавим немного больше текстуры. Исходный слой текстуры скопирован и перенесен вперед. Вы увидите, что при копировании слоя фотография группируется с новым слоем. Если вы перетащите его наверх в списке слоев, исходная фотография потеряет свою группировку, так что вам потребуется снова сгруппировать ее со слоем текстуры. Установите для нового слоя также режим **Hard Light**, чтобы мы могли видеть через него фотографию.



**4** Все, что нам нужно от второго слоя, — это складки и изгибы, а не цвет. Поэтому обесцветим его с помощью клавиш **⌘ Shift U** (**ctrl Shift U**). Теперь нам нужно увеличить контраст, что мы можем сделать с помощью любого диалогового окна меню **Adjustments**. Но старое доброе диалоговое окно **Brightness/Contrast** показалось мне более удобным. Снижайте яркость и увеличивайте контраст до получения нужного эффекта. Исходный и настроенный варианты показаны на разных сторонах изображения.



**5** Приступим к каемке. Есть простой способ создания равномерной каймы даже для такого неровного контура. Сначала нажмите клавишу **⌘ ctrl** и щелкните по названию слоя текстуры в палитре **Layers**. Теперь сократите его на нужное число пикселей (скажем, на 16), используя команду **Contrast** подменю **Modify** (Изменить) меню **Select** (Выбрать). Чтобы сделать кайму, инвертируйте выделение, нажав сочетание клавиш **⌘ Shift I** (**ctrl Shift I**) и создайте новый слой. Заполните выделение белым и установите для слоя режим **Hard Light**, а затем сгруппируйте слой с исходной фотографией.



## СОВЕТ

Внутренняя сторона обложки книги — хорошая отправная точка для нашей текстуры, поскольку там нет текста и картинок. Точно так же, если вы хотите сфотографировать книгу, чтобы потом изменить ее обложку, просто переверните ее задней стороной наверх.



# Развевающийся флаг



**И**ллюстрация сверху сопровождала статью в Sunday Telegraph о неудачах Internet-провайдера Freeserve. Дыры во флаге выполнены выделением рваных областей на маске слоя и заполнением их черным. Грубые лохмотья на краях дыр выполнены с помощью инструмента **Smudge** на самой маске.

Любой флаг, транспарант и т.д. можно сделать развевающимся на ветру с помощью техники, описанной здесь. Я начал с флага, созданного в PostScript, но вместо него также можно использовать логотип любой компании.



**1** Флаги в PostScript, транспаранты и гербы широко распространены как в Internet, так и в коллекциях стандартных фрагментов. Фотографии реальных флагов достать сложнее, особенно в качестве вырезанных объектов, но относительно просто создать свой собственный.

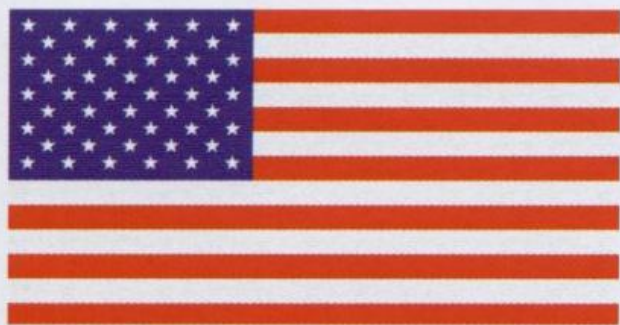


**4** Фильтр **Shear** применен снова, на этот раз горизонтально. Теперь кажется, что верхний и нижний края закреплены на флагштоке. Также край поля со звездами стал менее прямоугольным.



**7** Теперь мы можем добавить сложные складки и изгибы на флаге, пользуясь инструментами **Dodge** и **Burn**, как описано ранее в этой главе. Поскольку мы снизили яркость в шаге 6, инструмент **Dodge** оказывает свой эффект, в противном случае мы не увидели бы его на белых полосах.





**2** Первым делом мы добавим флагу немного текстуры с помощью фильтра **Texturizer**. На предыдущих страницах мы использовали эффект **Canvas**, здесь же обратимся к **Burlap** (Мешковина) с маленьким размером и довольно низкой непрозрачностью.



**3** Флаг был повернут на 90°, с помощью фильтра **Shear** к нему были добавлены волны (см. выше в этой главе). Затем он был повернут назад и искажен с помощью инструмента **Free Transform**, чтобы сделать правый край уже, чем левый. Это дало лучшую перспективу.



**5** Поскольку на флаге слишком много белого, нам нужно снизить общую яркость. Иначе наше затенение будет отображаться неверно. Используйте диалоговое окно **Curves** или **Levels** для небольшого ослабления света.



**6** Базовое затенение добавлено так же, как и на нашей банноте евро ранее в этой главе. Это подчеркнет большие волны на флаге, показывая, какие области ближе к нам, а какие дальше.



**8** В то время как левый край флага выглядит убедительно, правый кажется слишком прямым. Этот конец нигде не закреплен, в отличие от левого, и развевается сильнее. Это достигается созданием волнистого пути инструментом **Pen** и скрытием края маской слоя.



**9** При помещении на флажок и соответствующий фон флаг все же выглядит немного искусственно. Поскольку это не сплошной объект, снизьте немного его непрозрачность. Здесь неплохо смотрится значение 85%.



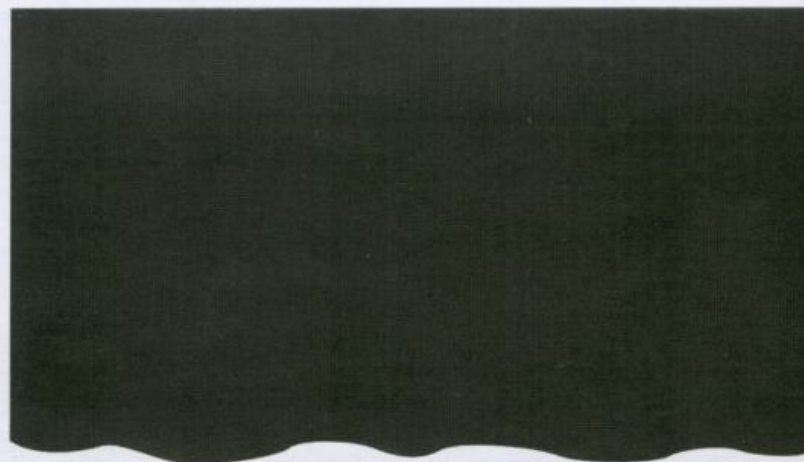
## СОВЕТ

Если вы откроете иллюстрацию флага в формате EPS в новом документе Photoshop, по умолчанию он будет открыт в режиме CMYK. Возможно, вы не заметите ничего особенного, пока не начнете применять текстуру, и тогда только обнаружите, что фильтр **Texturizer** (и некоторые другие) недоступен. Измените режим на RGB или импортируйте иллюстрацию как RGB-файл, чтобы можно было применить эти фильтры.

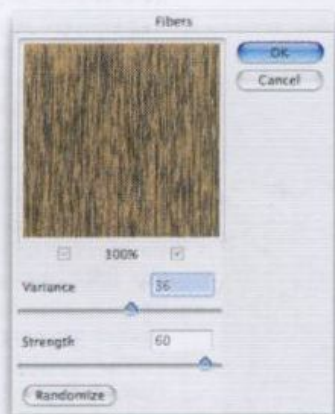


# Создание волокна

**Е**динственный совершенно новый фильтр в Photoshop CS – **Fibers** (Волокна), который создает реалистичные текстуры. Здесь приведены некоторые идеи по поводу того, как максимально полно использовать возможности этого нового фильтра, применяя различные настройки для выполнения разнообразных задач.



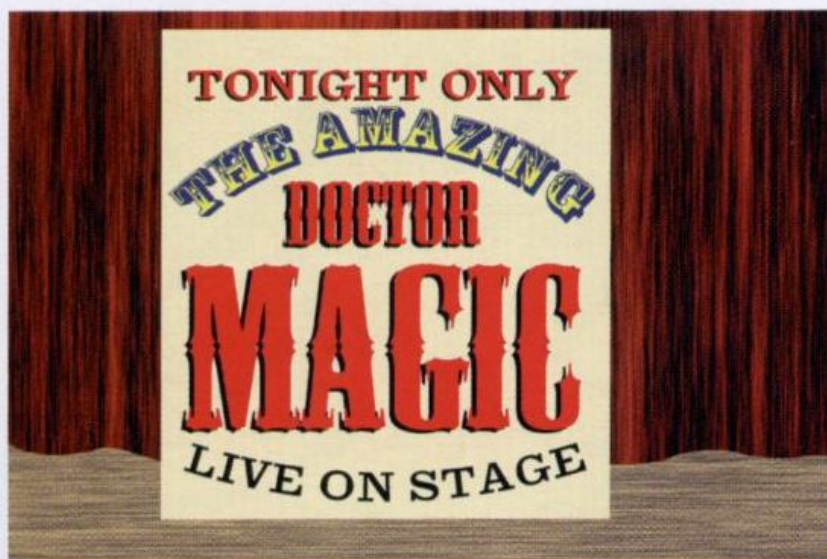
**1** Начав с базового черного контура, мы можем применить фильтр **Fiber**, чтобы превратить изображение в достаточно убедительный занавес. Определите основной цвет и цвет фона (соответственно красный и черный) и используйте низкое значение параметра **Variance** (Отклонение) вместе со средним значением установки **Strength** (Сила).



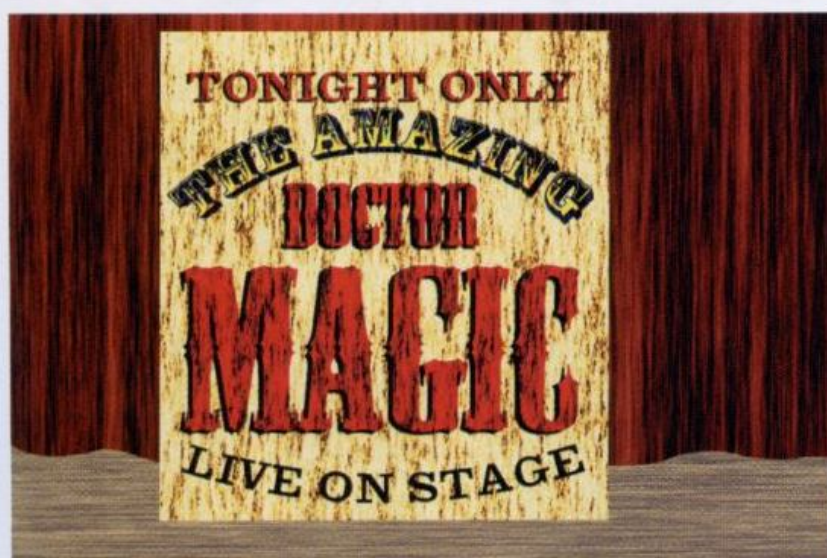
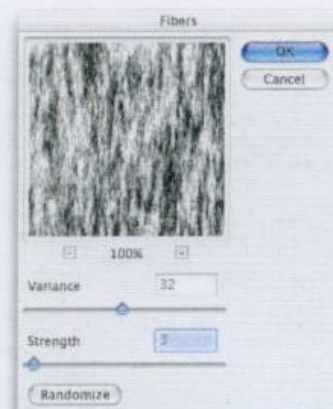
**2** Перейдем к полу. Для имитации древесного волокна мы возьмем темно- и светло-коричневые цвета в качестве основного цвета и фона соответственно. Чтобы сделать волокно выразительнее, нам нужно высокое значение **Strength** и среднее **Variance**.







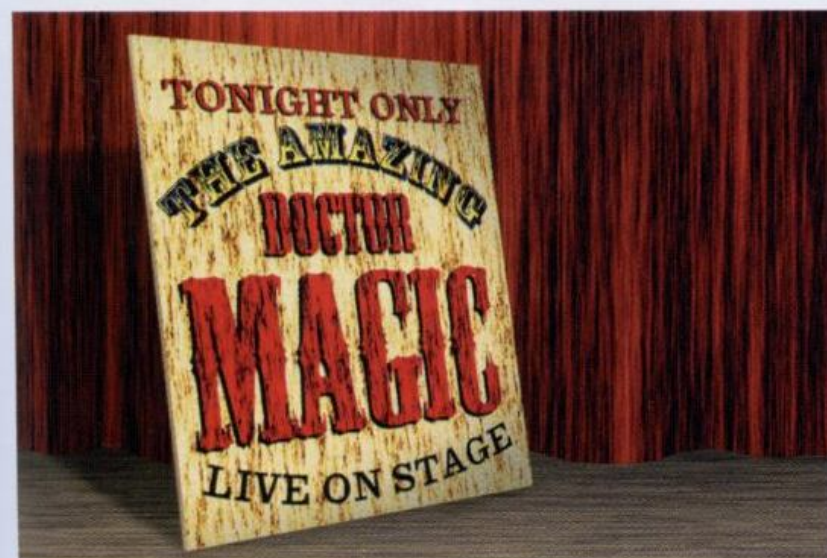
**3** Перейдем к афише. Эта доска – плоский, невыразительный объект, выглядящий совершенно ненатурально. Используя черный и белый в качестве основного цвета и фона соответственно, мы применим среднее значение **Variance** и очень низкое **Strength** для получения эффекта неровностей.



**4** Применение фильтра к афише скрыло всю ее за сильной текстурой. Поэтому прежде всего с помощью сочетания клавиш **Shift+F** вызовем диалоговое окно **Fade**: здесь мы можем изменить режим фильтра на **Color Burn**.



COBET

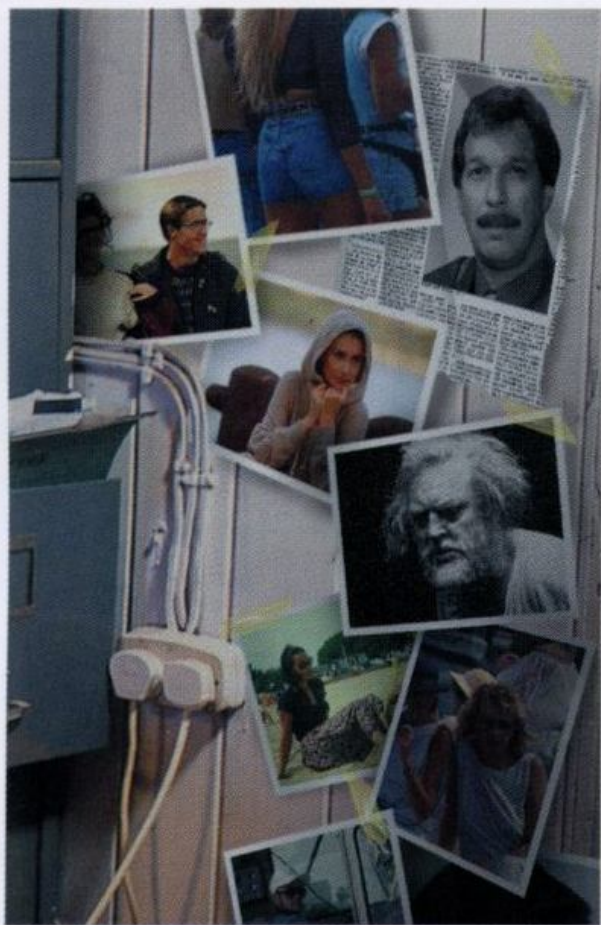


**5** Все, что нам нужно для завершения картинки, – установить афишу в перспективе, добавить ей торец (см. главу 10) и изобразить тень за доской и на занавесе.

Команда **Fade** позволяет вам применить фильтр **Fibers** с различными настройками. Поэкспериментируйте с разными режимами, а также со значением **Opacity**, чтобы увидеть, как изменяется действие фильтра **Fibers** на слой.



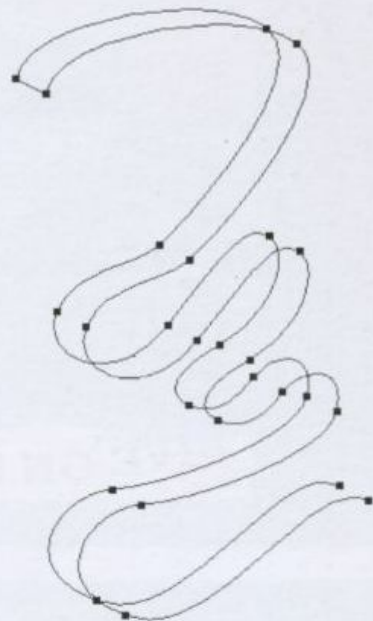
## Лента и скотч



**И**ллюстрация сверху — фрагмент большого монтажа для журнала .net, посвященного онлайн-сталкерам. Дюжина фотографий была прикреплена к стене скотчем, затенение на каждой из них позволяло им лучше совмещаться друг с другом. Ленты можно использовать для многих целей — от украшения тусовщика до праздничной обертки подарка. Рисовать их проще, чем вы думаете: хитрость заключается в копировании контура **Pen**.



**1** Начните с рисования контура с помощью инструмента **Pen**. Делайте кривую гладкой, избегая резких поворотов и углов. Закончив, сохраните путь и сделайте копию — позже нам понадобится ее половина.



**2** Теперь создайте второй контур, выведя исходный и сместив его при нажатой клавише **alt**. Соедините две начальные точки, чтобы сделать из двух контуров один (снова нажмите клавишу **alt**, на этот раз чтобы протянуть вершины для соединения).



**1** Мы собираемся прикрепить эту фотографию к стене с помощью липкой ленты. Начните с обводки контура инструментом **Lasso**, нажимая клавишу **alt** для создания прямых линий на сторонах. Сохраняйте стороны параллельными!



**2** Нам не нужно делать скотч сплошным, так как он выполняется из прозрачного пластика. Давайте заполним выделенную область 50% серым (можно также заполнить ее сплошным серым, а затем снизить непрозрачность слоя).





**3** Превратите контур в выделение, нажав сочетание клавиш **Ctrl + Enter**. Лента будет иметь небольшие вмятины в области пересечения контуров; их необходимо закрасить. Инструменты **Dodge** и **Burn** создадут базовое затемнение.

**4** Нам нужно добавить затемнение во впадинах. Активируйте исходный контур и превратите его в выделение: сместите выделение вниз, и вы обнаружите, что области под изгибами выделены и подготовлены для обработки инструментами **Dodge** и **Burn**.

**5** Все, что нам осталось сделать, – добавить немного цвета. Диалоговое окно **Hue/Saturation** с установкой **Colorize** – один из лучших способов добавить густой цвет серому изображению.

## СОВЕТ

Когда контур ленты был смещен в шаге 4 первого примера, я не выравнивал его точно по правому краю. Отступая от него всего на пиксель или два, затемнение добавляет небольшую толщину ленте, оставив край незатененным.



**3** Теперь добавьте немного случайного затемнения, снова используя инструменты **Dodge** и **Burn**. Это лишь подготовительный этап для применения фильтра **Plastic Wrap**. Я показал скотч отдельно для большей ясности.

**4** **Plastic Wrap** делает это затемнение более естественным и похожим на отражающий пластик. Этот полезный фильтр описан более подробно в главе 7.

**5** Затем был добавлен цвет с помощью диалогового окна **Color Balance**, который показался мне удобным для получения тонкого цветового эффекта, где присутствует много желтого цвета и чуть-чуть красного. Чтобы сделать скотч более блестящим, были слегка увеличены яркость и контраст.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ  
MAC WIN BOTH



## Апгрейд и замена

Первым моим компьютером был Sinclair Spectrum, который я купил в 1980 году. Это была современнейшая машина по тем временам, и я помню свои метания при выборе между 16-килобайтной версией и более массивной 48-килобайтной моделью. После долгих размышлений я выбрал 48-килобайтную версию: в конце концов, я решил, что она оправдывает себя в будущем. Сегодня такая машина по вычислительной мощности вряд ли далеко ушла от музыкальных открыток.

В газетах и компьютерных журналах полно объявлений пользователей, которые решили, что пришло время усовершенствовать свое оборудование, и хотят вернуть стоимость первоначальной покупки. Часто запрашиваемые цены сильно превосходят реальную стоимость старых компьютеров: за них просят больше, чем стоит новая машина с вдвое большей мощностью.

Эти пользователи размышляют так: я купил свой компьютер три года назад, и теперь он устарел благодаря усилиям разработчиков программного обеспечения, заключивших союз с дьяволом и Биллом Гейтсом. Они увеличили требования для новых версий своих программ настолько, что программы не запускаются на моем компьютере. И будь я проклят, если отдам еще кучу денег, только чтобы запустить Photoshop 8, я хочу вернуть свои деньги, прежде чем купить новый компьютер.

Этот аргумент ошибочен по нескольким причинам. Во-первых, с их старым компьютером все в порядке. Он все еще работает с программами, которые использовались, когда покупался компьютер, все еще обеспечивает выход в Internet с прежней скоростью и позволяет пользователям выполнять свою работу так же, как в последние три года. Если кто-то хочет пользоваться соблазнительными преимуществами новейших версий программного обеспечения, то нужно приобрести соответствующее оборудование, в противном случае придется работать с предыдущими версиями.

Вы не можете осуждать тот факт, что программному обеспечению требуются все более мощные платформы каждый раз, когда появляются новые возможности: в противном случае мы все еще обрабатывали бы изображения по одному черно-белому пикселю за раз на наших Спектрумах. У Photoshop колоссальные требования по вычислительной мощности, дисковому пространству и тактовой частоте. Но только наиболее упрямые луддиты откажутся от новых возможностей из-за их несовместимости с устаревшим оборудованием.

Но основная проблема, с которой я сталкиваюсь при общении с людьми, сокращающимися о стоимости апгрейда, состоит в том, что они редко учитывают, сколько работы сделал для них компьютер за период использования. Мой Mac позволяет мне



выполнять всю художественную работу, вести счета, смотреть DVD и играть в Tomb Raider за относительно низкую цену по сравнению с доходом, который я получил с его помощью. Я подсчитал, что к концу его трехлетней службы он мне ничего не должен. Единственное, что заставляет меня колебаться при принятии решения об апгрейде, – это понимание того, что перенос всех моих приложений и настройка новой машины на такую же гладкую работу займет неделю. С другой стороны, я получу компьютер в два раза быстрее с жестким диском, достаточно большим, чтобы вместить библиотеку Александрии.

Многие пользователи возмущены тем, что не только компьютеры, но также память и жесткие диски теперь стоят лишь часть цены, заплаченной за них несколько лет назад. Они чувствуют себя обманутыми: если бы они подождали пару лет, то смогли бы купить больше мощности за меньшую цену. Почему-то они игнорируют количество работы, выполненное оборудованием для них за это время, которая обычно гораздо ценнее, чем лишние несколько сотен, потраченные на компьютер.

Теперь я считаю владение компьютером скорее рентой, чем разовой покупкой. Мне приходится вносить платежи каждые несколько лет, но взамен я получаю совершенно новый предмет технологии, не имеющий той ворчливости, которую приобретает старый компьютер с годами, и предлагающий стремительную скорость. Я даже имею возможность отдать свою старую машину пожилым родственникам или нуждающимся знакомым – или, за неимением таковых, превратить его в авангардный аквариум. И буду огорчаться из-за стоимости нового лишь неделю или две.





- 232 Добавление объема плоской картинке
- 234 Открытый и закрытый ящики
- 236 Подгонка под существующую перспективу
- 238 Выполнение коробок
- 240 Оборачивание этикеток по кривой
- 242 Редактируемый текст на трехмерной поверхности
- 244 Рисование труб и проводов
- 246 Фильтр 3D Transform: ящики
- 248 Фильтр 3D Transform: цилиндры
- 250 Приложения 3D-моделирования
- 252 Дистанционное, но под управлением
- 254 Кусок торта
- 256 Dimensions: фрагменты и детали
- 258 Феномен
- 260 ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Исправление реальности





# 10

## Третье измерение

Многие художники, работающие в Photoshop, при упоминании о 3D готовы вопить от отчаяния. Причина в следующем: сложность и запутанность обычно применяемых программ трехмерного моделирования настолько велики, что загадки NURBS и B-сплайнов больше подходят инженерам, чем художникам.

Но кто говорит об «обычно применяемых»? Многое можно получить прямо в Photoshop, не обращаясь к другим приложениям. 3D-моделирование не обязательно должно быть кошмаром.

Иногда, однако, одной программы Photoshop недостаточно. Приложение Dimensions – так долго игнорируемое Adobe – можно использовать для создания быстрых черновых 3D-моделей, которые будут основой для создания потрясающего шедевра в Photoshop.



# Добавление объема плоской картинке

Одной из наиболее частых задач, встающих перед художниками, занимающимися фотомонтажом, является изменение точки обзора исходной фотографии. Иногда бывает достаточно просто повернуть объект, чтобы разместить его в сцене, но обычно это немного сложнее.

Проблемы начинаются, когда вы хотите посмотреть под другим углом на объект, сфотографированный спереди. Не все объекты позволяют произвести трехмерное преобразование, показанное здесь, но принципы, изложенные на этих страницах, могут быть применены к широкому диапазону изображений.



1 Эта старая монета была сфотографирована крупным планом сверху, иначе было бы трудно сохранить всю монету в фокусе. Но мы можем создать любой нужный вид монеты лишь несколькими манипуляциями.



1 Эта гитара была сфотографирована спереди, как и большинство объектов из коллекций изображений. В реальной жизни вы редко видите объект в таком ракурсе, поэтому в монтаже он всегда выглядит плоским и неубедительным.



2 Простейший способ изменить перспективу – использовать инструмент **Free Transform**, удерживая сочетание клавиш **Ctrl** **Alt** **Shift** при перетаскивании одного из углов для искажения перспективы. Сразу же появляется проблема: у гитары нет боковой стороны.



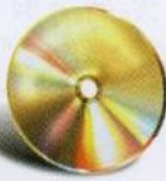
2 Первый шаг – использовать инструмент **Free Transform** для сжатия монеты по вертикали: если нажимать клавишу **Alt**, то изображение будет сжиматься к центру. Вы также можете захотеть добавить искажение перспективы, но на самом деле это необязательно.



3 Теперь выделите монету, удерживая клавишу **Ctrl** и щелкая по ее значку в палитре **Layers**. Используйте инструмент **Move** и удерживая клавишу **Alt**, смещайте выделенную область вверх по одному пикселю с помощью клавиш со стрелками – и вы создадите зубчатую грань.



# Добавление объема плоской картинке



## СОВЕТ

Квадратные объекты, такие как процессор компьютера, легко трансформировать, даже если они сфотографированы фронтально. Просто скопируйте ровный участок с передней поверхности и исказите его, формируя боковые и верхнюю (если необходимо) стороны. Добавление соответствующего затенения упростит вашу работу.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ  
MAC WIN BOTH



**3** Боковую сторону проще всего нарисовать инструментом **Pen** на новом слое, хотя вы также можете использовать профиль гитары как отправную точку для получения верной кривой. Здесь форма просто залита ровным цветом, чтобы видеть, работает ли перспектива.



**4** Участок с передней части гитары был скопирован и отражен вертикально для создания бесшовной мозаики. Затем он был использован для заполнения нарисованной стороны путем группирования со слоем стороны и заполнения всего пространства.



**5** Основа реалистичности, как всегда, в затенении. Инструмент **Burn** был установлен в режим **Midtones** для добавления тени – при режиме **Highlights** эффект более сильный, но теряется характерная фактура дерева. Начните не спеша и простройте все затенение.



**4** Эта зубчатая грань, пожалуй, слишком грубая. Чтобы исправить ее, используйте сочетание клавиш **⌘ Shift I** **⌘ Shift I** для инвертирования выделения и создайте из грани новый слой. Для сохранения прозрачности нажмите клавишу **7** и заполните грань цветом, взятым на самой монете.



**5** Теперь используйте инструменты **Dodge** и **Burn** для добавления света и тени новой грани, делая вертикальные штрихи, чтобы создать иллюзию отражающегося света.



**6** Поскольку грань была сделана на новом слое, мы можем просто снизить ее непрозрачность, чтобы видеть сквозь нее зубчатую грань.



## Открытый и закрытый ящики

**Х**итрость, которую нужно знать каждому художнику, занимающемуся фотомонтажом, — как заставить сфотографированные объекты делать то, чего от них хотят, то есть игнорировать перспективу исходного изображения и адаптироваться к потребностям текущей работы.

Возможность открывать закрытые двери — та техника, которой должен владеть каждый профессионал Photoshop. Открытие ящика шкафа в нашем втором примере потребует острого глаза, поскольку важно подкорректировать немного искаженный вид исходной фотографии. Но в Photoshop верно то, что выглядит верным: вам следует лишь довериться своим глазам.



**1** Метод, используемый для открытия нижнего ящика этого шкафа, может быть точно так же применен во многих случаях. В отличие от двери (сверху), передняя часть ящика крепится не на петлях, так что мы не сможем исказить перспективу таким же образом.



**2** Выделите переднюю поверхность ящика и преобразуйте ее в новый слой, нажав сочетание клавиш **Ctrl+J**. Ее нужно слегка увеличить, поскольку она стала ближе к нам; кроме того, требуется небольшое искажение перспективы для соответствия ракурсу оригинала.



**1** Эта дверь была сфотографирована закрытой, но открыть ее несложно. Сначала используйте прямоугольное выделение для создания прямого выделения, содержащего саму дверь без косяка. Вырежьте ее в новый слой, используя сочетание клавиш **Ctrl+Shift+J**.



**3** Теперь загрузите исходное выделение, выбрав путь и нажав клавишу **Enter** (удобно иметь уже созданный путь **Pen**), и создайте новый слой для внутренней части шкафа. Заполните его темно-серым и затемните с помощью инструмента **Burn** для придания глубины.



# Открытый и закрытый ящики



**2** Теперь используйте инструмент **Free Transform**, нажав сочетание клавиш **⌘ T ctrl T**, для искажения двери в ее новом положении. Если вы удерживаете клавиши **⌘ ⌥ Shift ctrl alt Shift** при перетаскивании угловой точки, перспектива будет искажена верно; используйте центральную точку для сужения двери.



**3** Добавить двери толщину легко: нарисуйте прямоугольное выделение, содержащее часть передней поверхности двери (но без ручки), создайте из него новый слой и отразите горизонтально. Установите его на место и немного затемните.



**4** На дверной ручке плохо сказалось искажение перспективы, однако несложно сделать для нее эллиптическое выделение и вернуть ей нужную форму. Поскольку дверь находится на отдельном слое, затемнить интерьер проще простого.



## СОВЕТ

Если вы используете искажение перспективы для открытия двери, вам также потребуется уменьшить ее ширину. Чем сильнее открыта дверь (и чем значительнее искажение), тем уже она должна быть. Здесь нет четкого правила – просто старайтесь, чтобы дверь выглядела естественно.



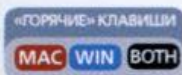
**4** Боковая сторона ящика нарисована на новом слое, помещенном за передней частью, с помощью простой обводки инструментом **Lasso** и заполнения серым. Затем были нарисованы три ребра с использованием выделения инструментом **Lasso** и затемнения инструментом **Burn**.



**5** При помещении объекта в ящик вся сцена становится более осмысленной. Вам нужно выбрать такой объект, который имел бы перспективу, соответствующую шкафу. Заполнение его объектами, сфотографированными фронтально, будет неправдоподобным.



**6** Последний этап – добавление затемнения за папкой в ящике и под самим ящиком. Создайте новый слой, сгруппированный с базовым слоем шкафа, и рисуйте на нем мягкой кистью черного цвета со значением примерно 40%.



«ТОРЯНИЕ» КЛАВИШИ  
MAC WIN BOTH



# Третье измерение

## Подгонка под существующую перспективу



На этой иллюстрации, выполненной для Sunday Telegraph, я выровнял некоторые элементы по перспективе ворот. Но большая надпись «Closed» была нарочно помещена под косым углом, чтобы казалось, что бумага наклеена в спешке. Надпись все же соответствует перспективе, что достигнуто исключительно на глаз с помощью инструмента **Free Transform** (см. подробности о затенении бумаги в главе 8).

В этом примере мы рассмотрим, каким образом сделать вывеску магазина так, чтобы она выглядела настоящей.



1 Эти закрытые жалюзи магазина – идеальная поверхность для размещения нашей вывески. Не только потому, что она имеет четкие линии перспективы, которые позволят точно разместить текст, но и из-за присутствия на ней хорошей выпуклой текстуры, которая сделает конечный результат более убедительным.

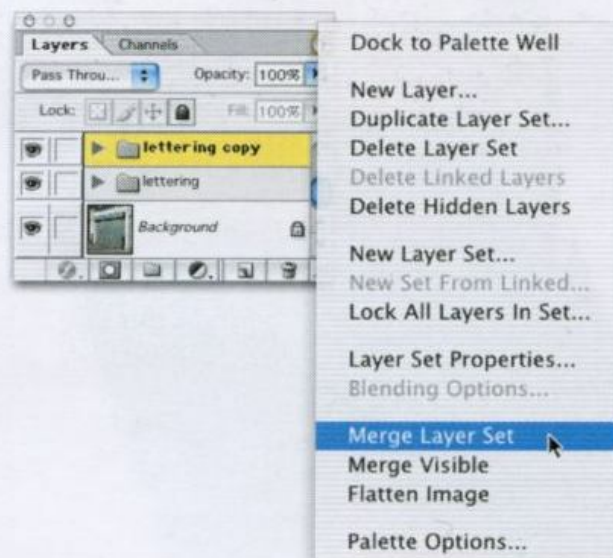


4 Выберите инструмент **Free Transform** (или нажмите сочетание клавиш **Ctrl+T**). Нажмите клавишу **Ctrl** и ухватитесь за угол, а после начала перетаскивания нажмите клавишу **Shift** для ограничения движения по вертикали. Выровняйте верх и низ так, чтобы они вытянулись по ребрам жалюзи.



**Michael's**  
**FISH SHOP**  
  
*Freshly caught  
every day*

**2** Вывеска состоит из четырех элементов: трех групп текста и изображения рыбы. Можно создать весь текст одним блоком, но поступив иначе, вы получите контроль над размером и интервалами.



**3** Свяжите все элементы вывески вместе и выберите пункт меню **Layer → New → Layer Set From Linked**. Скопируйте полученный набор, перетащив его на пиктограмму с изображением папки внизу (или выберите команду **Duplicate** из контекстного меню), затем слейте новый набор в один слой.



## СОВЕТ

Не все поверхности имеют совершенно четкие линии перспективы, как здесь. При работе с изображениями без такой «разметки» вы можете поместить на поверхность простую сетку, а затем выравнивать по ней текст и другие элементы.



**5** Предыдущий шаг установил перспективу вывески, но не сделал ее частью изображения. Изменение режима слоя на **Multiply** (используйте выпадающий список в верхней части палитры **Layers**) позволит увидеть сквозь вывеску исходную текстуру, которая выглядит более убедительно.

**6** Поместив в сцену фигуру человека, мы убьем сразу двух зайцев: во-первых, она добавляет в изображение человеческий фактор, а во-вторых, закрывая небольшой участок вывески, она делает ее одним целым с конечным изображением.



## Выполнение коробок



**Р**исовать коробки легко – простое искажение картинки с помощью инструмента **Free Transform** и добавление нескольких заключительных штрихов. Сделать иллюстрацию для ES Magazine было немного сложнее из-за наличия в коробке окошка, что заставило рисовать полиэтилен (см. главу 7), и необходимости придать крышке небольшую толщину (с помощью техники, описанной ранее в этой главе). Но принципы работы точно такие же, как для этой коробки хлопьев к завтраку, демонстрирующей весь процесс.



**1** Когда вы подготавливаете плоский рисунок, помните, что во многих случаях кроме передней поверхности будет видна и боковая. Сохраняйте единую цветовую схему и используйте некоторые элементы исходного рисунка, такие как логотип Choco Flakes.



**4** Затемните боковую поверхность коробки, чтобы отделить ее от передней. Затем добавьте затемнение всего изображения с помощью инструмента **Burn**: немного затемнение позволит ему выглядеть похожим на реальный объект, а не на искаженный плоский рисунок.





**2** Создайте слитую копию, чтобы получить все элементы – переднюю и боковую поверхности – на одном слое. Затем просто искажите переднюю поверхность с помощью инструмента **Free Transform**, удерживая сочетание клавиш **Shift** **Ctrl** **Shift** **Alt** и перетаскивая угловую точку для задания перспективы.



**3** Теперь повторите то же самое для бокового слоя. Если вы исказили переднюю поверхность только слева, боковой слой будет иметь ту же высоту и может быть искажен в противоположном направлении, что сделает коробку трехмерной.



## СОВЕТ

Вы не сможете сохранить текст при искажении перспективы – его нужно сначала растеризовать. Поэтому убедитесь, что вам (и вашему клиенту) нравятся базовый рисунок перед тем, как превращать его в трехмерный объект, иначе вам придется повторить весь процесс с начала после того, как заказчик внесет изменения.



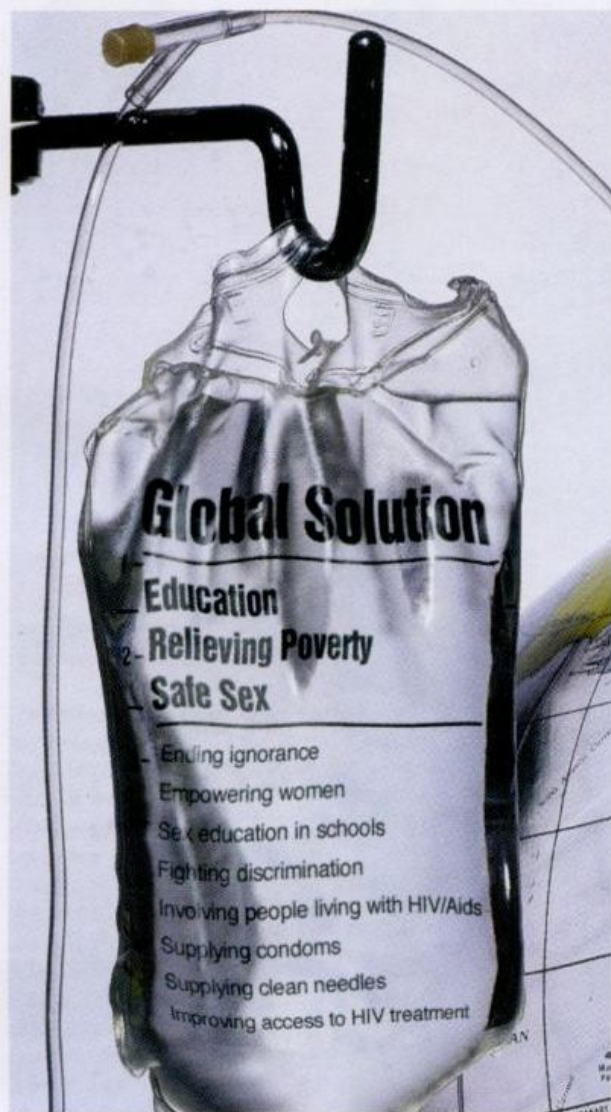
**5** Поскольку эта коробка сделана из картона, вам не нужны совершенно острые углы на сгибах. Здесь я выделил пару пикселей на передней кромке и осветлил эту полоску для создания ощущения сгиба картона.



**6** Что заставляет «жить» подобные иллюстрации – так это элементы, которые разбивают плоскости, такие как открытое окошко справа. И какие же уважающие себя хлопья будут без пластиковой игрушки? Обертка для нее сделана с помощью инструмента **Plastic Wrap** (см. о его использовании в главе 7).



## Оборачивание этикеток по кривой



Оборачивание этикеток вокруг криволинейных поверхностей может быть сложной задачей. На иллюстрации для The Independent я разбил текст на несколько частей, каждую из которых искажал с помощью фильтра **Wave**, чтобы текст казался нанесенным на поверхность пластика.



**1** Наложение этикетки на эту бочку из-под нефти представляет большую проблему. Во-первых, ее поверхность не плоская, а криволинейная, и во-вторых, она сфотографирована в перспективе. Посмотрим, как это можно сделать.



**2** Эта этикетка сделана из соответствующего текста и рисунка. Хотя они первоначально располагались на отдельных слоях, нужно слить их в один, чтобы искажения применялись сразу ко всем элементам.



**5** Теперь поверните рисунок обратно и используйте инструмент **Free Transform**, чтобы создать некоторые искажения перспективы этикетки. Не ждите, что она будет прекрасно выглядеть; на этом этапе достаточно примерного размещения. Проще подправить неудавшиеся символы в конце работы.



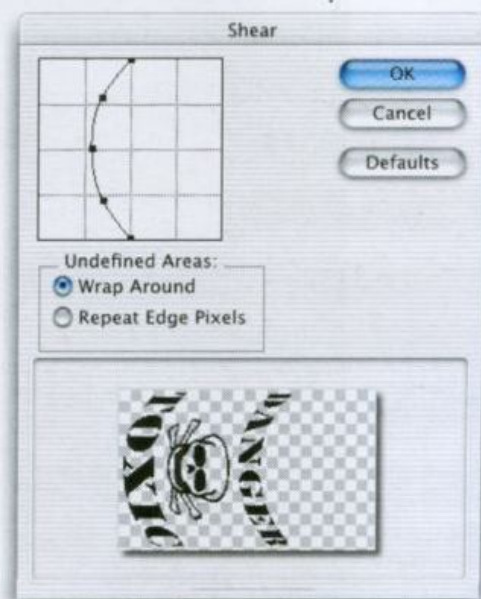
**6** Чтобы буквы соответствовали перспективе бочки, необходимо выделить проблемные буквы (начальные и конечные в каждом слове) по отдельности и сдвинуть их по вертикали. Удобнее использовать шрифты с разрывами, такие как Stencil, поскольку вы сможете искажать каждый фрагмент буквы отдельно.





**3** Первое примененное к этикетке искажение выполнено с помощью фильтра **Spherize**, теперь она кажется наложенной на цилиндр. В диалоговом окне **Spherize** выберите установку **Horizontal Only** вместо полной сферизации, чтобы искажения происходили только по горизонтали.

**4** Теперь, чтобы согнуть этикетку, используйте фильтр **Shear**. Он искажает только по горизонтали, так что сначала нужно повернуть рисунок на 90°. Необходимо указать точки на прямой, при перетаскивании которых она становится кривой. Искажения можно увидеть при предварительном просмотре.



**7** Чтобы сохранить текстуру оригинала, загрузите область искаженной этикетки (нажав клавишу **⌘** **ctrl** и щелкнув по ее названию в палитре **Layers**), спрячьте ее, переключитесь на основной слой и создайте слой, используя сочетание клавиш **⌘** **J** **ctrl** **J**. Теперь текройте диалоговое окно **Hue/Saturation** для раскрашивания этикетки.

**8** Этикетка все еще выглядит немного неубедительно, поэтому переключите режим ее слоя с **Normal** на **Multiply** – это подчеркнет тени, делая этикетку более похожей на реальный объект в реальном мире.



## СОВЕТ

Если вы работаете с большим документом, поверните его на 90° для применения фильтра **Shear** – может длиться целую вечность. Вместо этого вы можете просто скопировать базовый объект в новый файл, повернуть его, а затем скопировать полученный результат на исходное изображение.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ  
MAC WIN BOTH



# Третье измерение

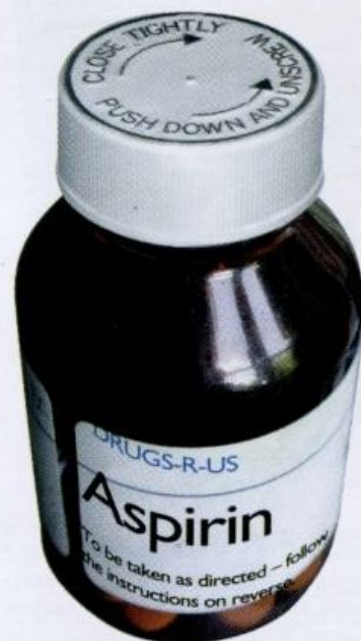
## Редактируемый текст на трехмерной поверхности



**W**rap Text (Обернуть текст), появившийся в Photoshop 6, может показаться инструментом для создания практически не используемого эффекта. Но это очень полезный инструмент, если вам требуется разместить текст на трехмерной поверхности, например на этом пузырьке для лекарств.

Поскольку эффект **Wrap Text** работает с живым текстом, мы можем вернуться и исправить надпись на любом этапе – редактируя содержание, цвет, шрифт или его размер, не проходя через все этапы, описанные на предыдущих страницах.

Я открыл эту технику, когда работал над изображением сверху, в котором клиент не определился с точным содержанием этикетки, но хотел увидеть эффект перед тем, как продолжать. Возможность изменения текста в последнюю минуту позволила выполнить работу вовремя.

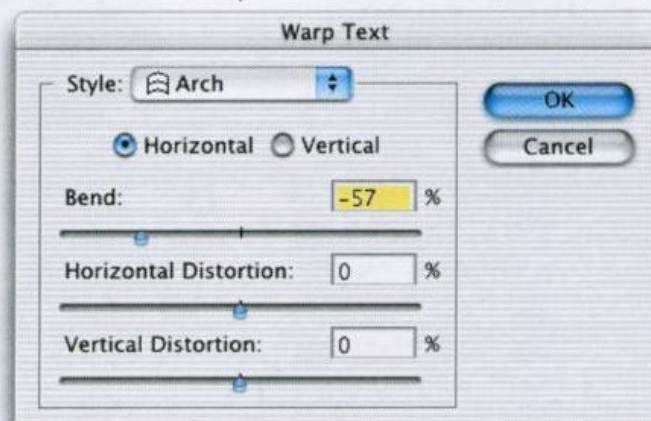


**1** Базовый текст этикетки (снизу) был искажен с помощью эффекта **Wrap Text**. Был установлен стиль **Arch** (Дуга), и параметру **Bend** (Изгиб) дано значение 57 (см. скриншот снизу), для того чтобы текст был изогнут вниз. Как видно, текст не уместается на этикетке, на следующем этапе мы исправим это.

DRUGS-R-US

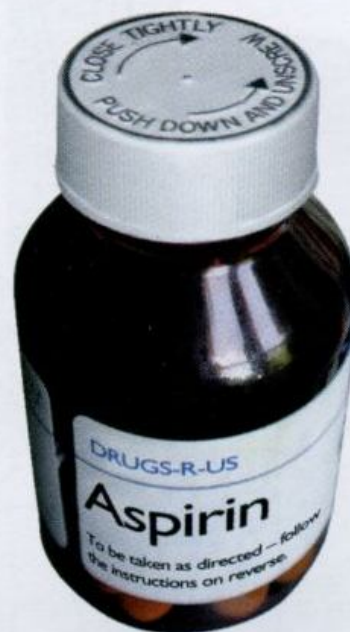
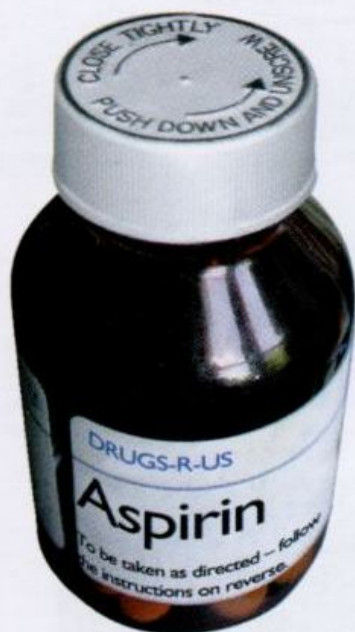
Aspirin

To be taken as directed – follow the instructions on reverse.





# Редактируемый текст на трехмерной поверхности



**2** Теперь просто сдвиньте текст вертикально, используя инструмент **Free Distort** (Свободное искажение), позволяющий нам опустить левый край текста для большего соответствия этикетке. Ухватитесь за центральную точку, чтобы добавить эффект искривления. Поскольку эта операция не искажает перспективу, то мы можем выполнить ее, сохраняя текст редактируемым: простое искривление – одно из искажений (наряду с масштабированием и вращением), которые допустимы с живым текстом.

**3** Поскольку пузырек виден сверху с сильной перспективой, внизу он кажется уже, чем вверху. Чтобы исправить это, мы можем воспользоваться двумя дополнительными параметрами.

Отрицательное значение параметра **Vertical Distortion** (Вертикальное искажение) обеспечит сужение текста книзу (см. ниже), а небольшое отрицательное значение **Horizontal Distortion** (Горизонтальное искажение) сделает его слева немного шире, чем справа.

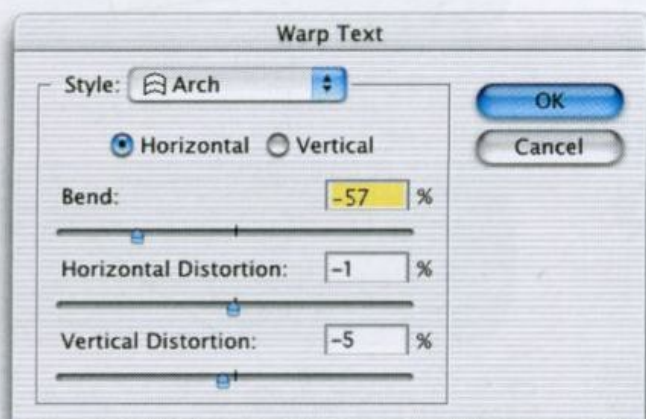
На практике может потребоваться довольно долго регулировать ползунки, пока вы не получите нужную кривую, однако с помощью этой техники можно работать с большинством поверхностей.

**4** Так как текст все время остается редактируемым, мы в любой момент можем изменить его содержание. Пока самая длинная строка будет иметь ту же длину, искажения не изменятся, если она станет короче, добавьте пробелы.

**5** Чтобы сделать текст более убедительным, скопируйте слой, растеризуйте его и примените размытие. Поскольку у нас осталась редактируемая версия, мы всегда можем исправить текст, если это будет необходимо.

## СОВЕТ

Не со всеми поверхностями так легко работать, как с этой. Есть два приема при работе с более сложной геометрией: либо добавляйте пробелы в конце самой длинной строки, чтобы препятствовать несимметричному искажению, либо разбейте текст на две части и искажайте каждую в отдельности.





# Рисование труб и проводов



**М**икрофонные кабели, водосточные трубы или хромированные цилиндры – любой объект цилиндрической формы довольно просто создать в Photoshop.

Кабели рисуются с помощью применения штрихов кисти к контуру, созданному инструментом **Pen**: пока контур видим, любой инструмент рисования может легко создать гладкие линии вдоль кабеля.

Вы можете создавать трубы любой длины. Поскольку затенение применяется равномерно по длине трубы, с помощью нажатия клавиши **Shift** при использовании инструментов **Dodge** и **Burn** легко растянуть трубу до любой нужной длины простым выделением половины трубы и перетаскиванием копии в нужное место.

Искривление труб вдоль кривых – совсем другое дело, и последний шаг здесь покажет простой способ достижения этого эффекта.



**1** Рисовать кабели и провода проще, чем вы думаете. Начните с применения инструмента **Pen** для создания кривой Безье следующей контуру будущего кабеля.



**4** Сместив вертикально и инвертировав выделение, выделите только нижнюю половину кабеля. Теперь мы можем использовать диалоговое окно **Brightness/Contrast** для затенения края.



**1** Начните рисовать трубу с простого прямоугольника, полученного инструментом **Marquee**, и заполните его серым цветом (вы всегда сможете добавить цвет позднее).



**4** Все еще удерживая клавишу **alt**, перетащите эллипс к другому концу: нажмите клавишу **Shift** после перетаскивания для горизонтального перемещения.



**6** Выбрав инструмент **Marquee**, сдвиньте выделение на пару пикселей вправо и заполните тем же серым. Яркая фаска выглядит лучше, чем острый край.



**8** Создайте новое выделение с помощью инструмента **Elliptical Marquee**, меньшее, чем предыдущее, и добавьте затенение, создающее полость в трубе, – темнее сверху и слева.



# Рисование труб и проводов



**2** Оставив контур **Pen** выделенным, переключитесь на инструмент **Brush** и выберите жесткую кисть соответствующего диаметра (здесь – 9 пикселей). Теперь нажмите клавишу **Enter**, и путь будет закрашен этой кистью.



**5** Теперь сместите выделение вниз на вдвое большее число пикселей (здесь, например, на 6) и таким же образом осветлите верхнюю половину.



**2** Используя инструменты **Dodge** и **Burn** в режиме **High-lights**, нажмите клавишу **Shift** для ограничения движения по горизонтали и проведите инструментом с одного конца прямоугольника к другому.



**5** Осветлите выделенный край трубы, используя диалоговое окно **Brightness/Contrast** или **Curves**. Торец светлее, чем нам нужно, но это сформирует кромку.



**7** Сохранив выделение торца, добавьте немного затенения с помощью инструмента **Burn**. Позаботьтесь о расположении освещения: нам нужно больше тени внизу справа, чем сверху.



**9** Добавив ступенчатый эффект с помощью диалогового окна **Curves**, мы можем сделать эту трубу по-настоящему металлической. См. в главе 8 подробнее об этом эффекте.



**3** Затем загрузите пиксели слоя кабеля, удерживая клавишу **ctrl** и щелкая по имени слоя. Растушуйте выделение (здесь использовано значение 3 пикселя), выбрав инструмент **Marquee**, после чего сдвиньте его вверх на 3 пикселя.



**6** После придания кабелю цвета нужно добавить тень. Преобразуйте исходный контур так, чтобы участки кабеля приподнимались над полом, а затем закрасьте контур мягкой кистью.



**3** Теперь используйте инструмент **Elliptical Marquee** для выделения эллипса в центре трубы. Удерживая клавишу **alt**, перетащите его копию влево для формирования конца трубы.



**10** Чтобы изогнуть трубу, создайте вокруг нее квадратное выделение и используйте фильтр **Polar Coordinates** (Полярные координаты) в режиме **Rectangular to Polar** (От прямоугольных к полярным) для его искажения. Если труба расположена в верхней части выделения, кривая будет слишком зажатой, если в центре – достаточно крупной. Убедитесь, что выделение квадратное, иначе кривая будет искажена. Теперь вы можете использовать участок изогнутой кривой для соединения двух прямых труб.



## СОВЕТ

Используя технологию затенения, описанную здесь, всегда лучше работать с серыми объектами, чем с цветными: затенение может влиять на цвет так же, как на яркость. Получив точное затенение, вы можете придать цвет, используя диалоговое окно **Color Balance**, **Curves** или другим удобным для вас способом.



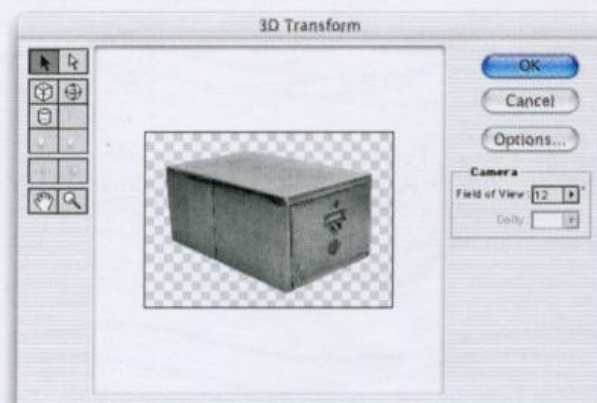
## Фильтр 3D Transform: ящики



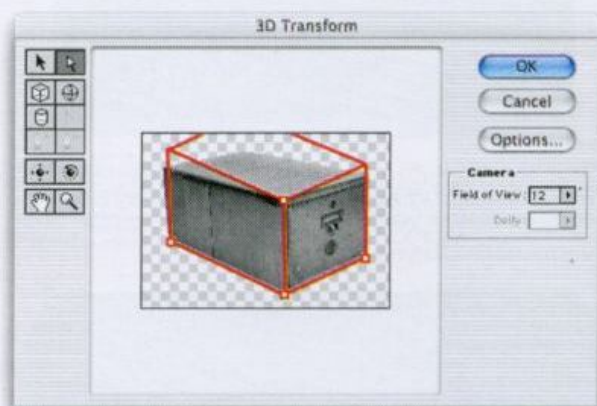
**Ф**ильтр **3D Transform** (3D-трансформация), доступный в Photoshop в подменю **Render** (Освещение) меню **Filter** (Фильтр), – мощный инструмент для изменения перспективы объектов. Это один из самых сложных фильтров.

Он прекрасно работает с коробками, такими как эта. Однако его можно использовать и для искажения бутылок, стаканов и симметричных объектов любой формы, как мы увидим на следующих страницах, при условии, что вам хватит терпения: во-первых, понять, как работают непривычные элементы управления, и во-вторых, смириться с крайне неудобным интерфейсом.

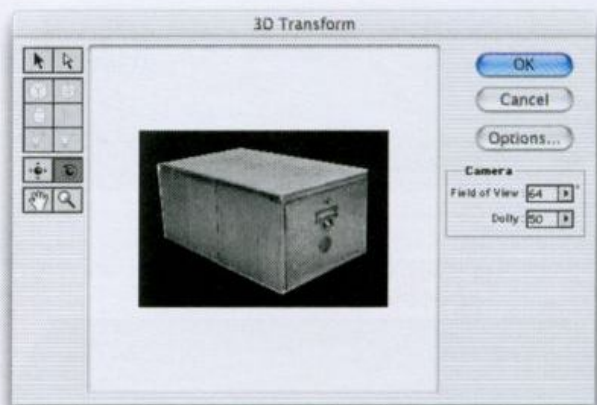
В диалоговом окне изображения показаны в черно-белом виде, так же как и здесь. Управляющие линии отображаются бледно-зеленым цветом, который я изменил здесь на красный с толстыми линиями, потому что их проще увидеть при печати. Все остальные элементы интерфейса будут выглядеть на экране вашего монитора так же, как и в этой книге.



**1** Когда вы первый раз воспользуетесь фильтром, то увидите, что объект стал черно-белым. Убедитесь, что объект расположен в центре документа, иначе перспектива будет беспорядочной.



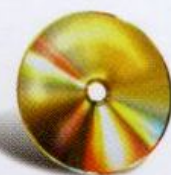
**4** Теперь перетащите оставшуюся верхнюю точку в нужное место. Не совпадают! И больше нет точек, которые можно перетащить! Что не так на этот раз?



**7** Перетаскивайте ползунок шкалы **Field of View** до тех пор, пока вы не увидите в окне предварительного просмотра объект целиком. Теперь можно щелкнуть по кнопке **Options**, чтобы снизить качество и спрятать фон.



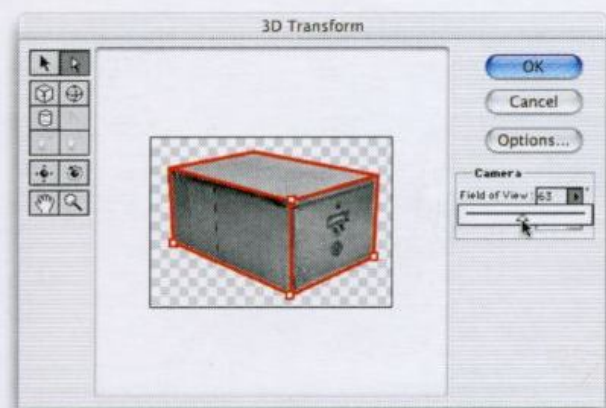
# Фильтр 3D Transform: ящики



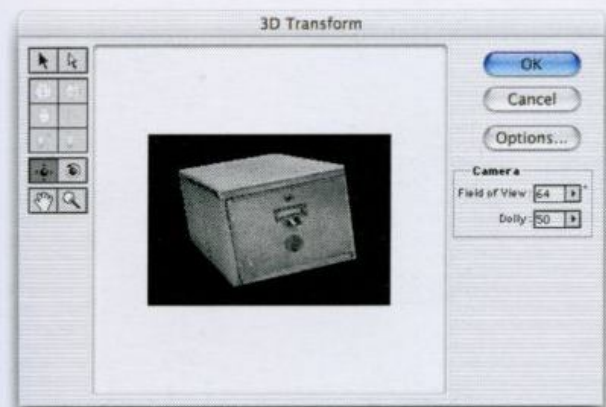
## СОВЕТ

Этот инструмент – один из самых трудно управляемых в Photoshop, но, в отличие от других, он действительно обеспечивает требуемую точность. Если углы и стороны не соответствуют точно исходному объекту, на конечном изображении вы увидите искаженные участки фона. Одна из интересных особенностей этого фильтра – способ создания невидимых граней: если мы повернем последний пример вверх, то увидим основание объекта серого цвета, которое легко заполнить исходной текстурой «под дерево».

**2** Выберите кнопку с параллелепипедом и обрисуйте ящик от угла к углу. На этом этапе они не будут соответствовать друг другу; мы используем угловые точки, показанные незакрашенными квадратами, для настройки их соответствия.

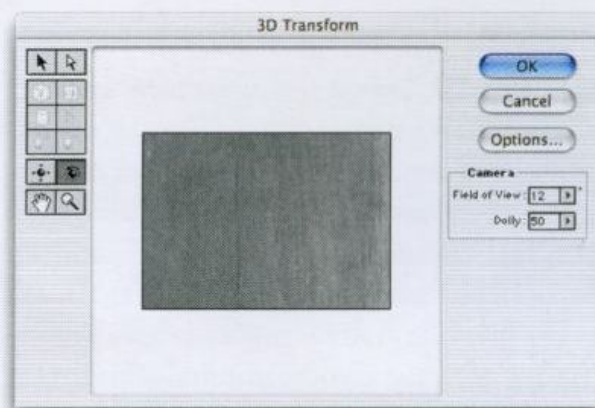


**5** На самом деле все правильно – просто вид перспективы не тот. Перетаскивайте ползунок шкалы, всплывающей под полем **Field of View** (Поле зрения), до тех пор, пока параллелепипед не совпадет с объектом.

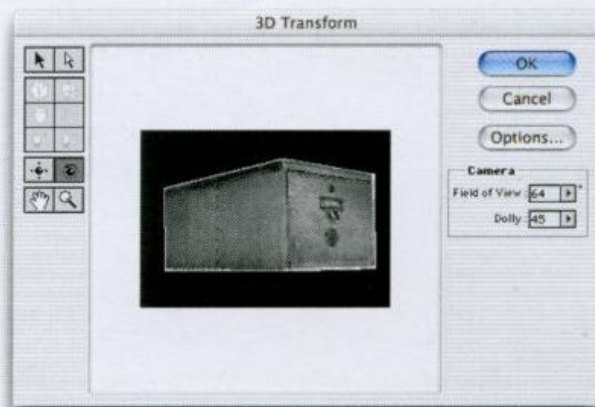


**8** Затем используйте инструмент **Rotate**, чтобы перетящить объект, изменяя точку его обзора. Вы также можете использовать инструмент **Move**, расположенный слева от инструмента **Rotate**, чтобы перемещать объект по окну просмотра, если вы выбрали угол, под которым объект не умещается в окне.

**3** Включите кнопку с незакрашенным курсором и перетяните центральную нижнюю точку на место, а затем повторите процесс для нижней левой точки, чтобы все три нижние точки идеально соответствовали углам объекта.



**6** Теперь щелкните по инструменту **Rotate** (Вращать), который расположен внизу справа. Все, что вы увидите, – это наверняка лишь какая-то случайная часть объекта крупным планом. Нам снова нужно настроить вид.



**9** Вы можете даже представить объект под совершенно другим углом, как мы сделали здесь: в этом случае верхняя грань исходного объекта исчезнет, поскольку не будет видна под этим углом.



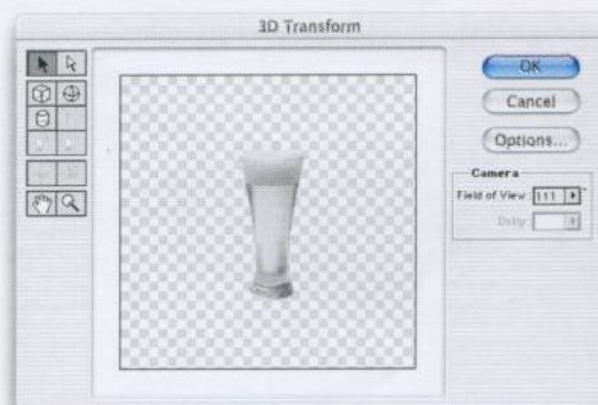
## Фильтр 3D Transform: цилиндры



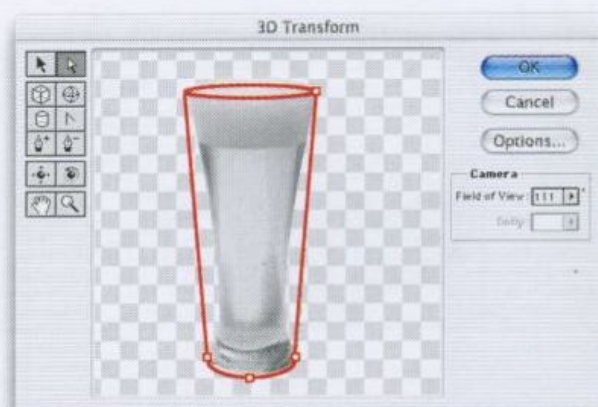
**Ф**ильтр **3D Transform**, который мы рассмотрели в предыдущем разделе, способен изменять перспективу не только кубических объектов. Однако чем сложнее становится объект, тем сильнее проявляются недостатки фильтра. Исходная бутылка (сверху слева) была искажена (результат искажения показан в центре), но не получила достаточной обработки, чтобы выглядеть, как на рисунке справа.

Неправильные формы требуют немного больше умственной работы, чем обычные кубы, но результат может быть впечатляющим. Следует принимать во внимание, что фильтр ограничен работой только с симметричными цилиндрическими объектами, которые были сфотографированы фронтально. Здесь мы посмотрим, как изменить точку обзора бокала для пива.

Как и на предыдущем развороте, первоначальный тонкий зеленый контур в диалоговом окне **3D Transform** был заменен более толстым красным, чтобы его было проще увидеть на странице.



**1** Объекты, открываемые в диалоговом окне **3D Transform** могут иногда отображаться слишком маленькими. Для этого, казалось бы, нет особых причин, но, как видно, бокал слишком мал, чтобы мы могли с ним работать.



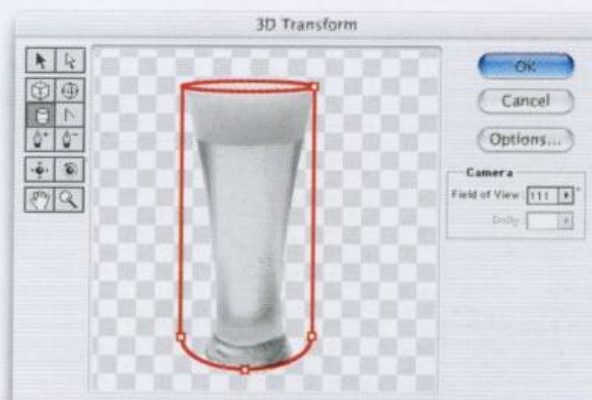
**4** Ухватитесь за нижние точки и перетащите их так, чтобы они касались основания бокала. Верхний угол не нуждается в настройке, если вы верно установили его на предыдущем этапе.



**7** После этого щелкните по кнопке с незакрашенным курсором и перетащите новую опорную точку до касания со стенкой бокала. Для некоторых объектов вам нужно будет создать несколько опорных точек. Бутылка (слева) потребовала трех дополнительных точек.



# Фильтр 3D Transform: цилиндры



## СОВЕТ

Получение верного цилиндра принципиально важно для успеха этой операции. Если у вас не получилось нарисовать его правильно с первого раза, нажмите клавишу *Delete* и попробуйте еще раз. Также, как для куба и цилиндра, в диалоговом окне *3D Transform* есть инструмент для сферы. В действительности он делает немного больше, чем обычная сферизация изображения, но вы можете получить интересный результат, нарисовав в беспорядке множество цилиндров и сфер, а затем изменив их перспективу инструментом *Rotate* для получения причудливой текстуры фона. Попробуйте!

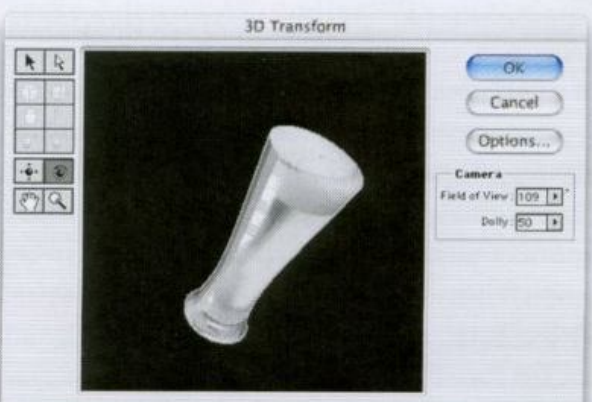
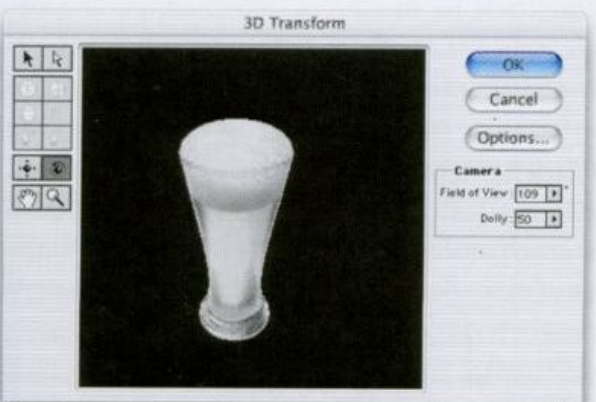
**2** Чтобы увидеть бокал крупнее, вам нужно приблизить его. На самом деле в этом примере вам придется не раз приближать и удалять объект, чтобы убедиться, что все опорные точки установлены верно.

**3** Теперь выберите инструмент **Cylinder** (Цилиндр) и нарисуйте цилиндр нужной высоты, начав с верхнего левого угла. Сейчас нам нужно лишь полностью очертить границы по высоте и ширине, не обращая внимания на детали.



**5** Пришло время настроить перспективу. Как и в предыдущем примере, перетаскивайте ползунок шкалы **Field of View** (она появится, если вы щелкнете по полю) до тех пор, пока эллипс не будет соответствовать углу кромки бокала. Больше ничего не изменится.

**6** Затем нам нужно подогнать контур под форму бокала. Используя инструмент **Pen**, щелкните по боковой стороне цилиндра для создания опорной точки. Не перетаскивайте указатель мыши при щелчке – инструмент **Pen** работает здесь иначе.



**8** Подогнав контур под форму объекта, мы можем выбрать инструмент **Rotate**, чтобы перейти в соответствующий раздел диалогового окна. Как и раньше, бокал может быть повернут перетаскиванием в окне предварительного просмотра.

**9** Вращать бокал можно только вперед и назад, вы не сможете увидеть его несуществующую сторону – инструмент не настолько умен, чтобы обернуть текстурой тыльную часть.



## Приложения 3D-моделирования



**Х**отя прямо в Photoshop можно нарисовать все, что только можно себе представить (если у вас есть время и способности), иногда базовые приложения трехмерного моделирования помогают избежать больших затруднений. Прежде всего позвольте мне небольшую откровенность: я ненавижу программы 3D-моделирования. Я питаю отвращение к замысловатым NURBS и B-сплайнам и испытываю досаду во время долгого сидения без дела, ожидая визуализации модели.

Поэтому мне нравится Adobe Dimensions — старейшее 3D-приложение. Оно может выполнять лишь две основные функции: экструзию (добавление глубины) и построение фигуры

вращением из профиля. Но главное ее преимущество заключается в том, что это единственная 3D-программа для экспорта рисунков PostScript в форме объектов Illustrator. Это означает, что они бесконечно масштабируемы и потому могут быть увеличены до любого нужного размера. Время визуализации — лишь несколько секунд, и кроме того, вы можете перенести модель в Photoshop и доработать ее. Dimensions не обновлялось с 1997 года и содержит множество недостатков: приложение неудобно, содержит ошибки, и ни одна клавишная комбинация не работает с поздними версиями операционной системы. Хотя, как я говорил ранее, оно все же прекрасно



справляется со своей задачей, и вы всегда можете использовать макропрограммы, такие как QuicKeys, для замены клавишных комбинаций.

Не ожидайте слишком многого от Dimensions. Хотя оно может визуализировать тени от многих источников света, в результате экспортирования рисунка PostScript тени становятся ступенчатыми, смешанными; для исправления этого требуется последующее размытие в Photoshop.

Иллюстрации Dimensions часто неудачны, например фрагменты изображения могут быть утеряны при визуализации. В таком изображении нет поддержки прозрачности, а текстурирование настолько смехотворно, что практически бесполезно.

Большинство возможностей Dimensions встроено в Adobe Illustrator CS – последний выпуск популярной иллюстраторской программы. Но в Illustrator утеряна возможность группировать несколько объектов вместе и изменять их точку обзора как единого целого: вы можете одновременно работать только с одним 3D-объектом. Это позволяет прекрасно выполнять простые задачи, например создание бутылки с моющей жидкостью, показанной здесь, но делает невозможным выполнение более сложных работ, таких как создание фонарного столба, представленного на обложке данной книги.

Также существует Amorphium ([www.play.com](http://www.play.com)) – занятная программа моделирования, создающая органические изображения и визуализирующая их в файлы огромного размера за секунды. Хотя работать с ней интересно, получить то, что вам нужно, будет сложно. Однако результат обычно стоит затраченных усилий. Если вы хотите всерьез заняться 3D-моделированием, существуют десятки приложений, в том числе Carrara, 3D Max и Swift 3D, а также «тяжеловесы» Maya, Lightwave и Electric Image. Эти специализированные программы дают сногшибательные результаты, если у



вас, конечно, есть время освоить их и терпение сидеть без дела, ожидая завершения визуализации. Для пользователей Photoshop, которые хотят лишь быстро получить рабочую модель, Dimensions – несмотря на все недостатки – остается лучшим выбором. Следующие несколько страниц посвящены рисункам, созданным на основе моделей Dimensions. Даже если вы экспортируете лишь простую контурную модель, создание таких объектов, как параллелепипед в перспективе, может быть выполнено в Dimensions за секунды. Та же иллюстрация в Photoshop потребует нескольких часов работы.

Для всех иллюстраций, представленных в оставшейся части главы, в качестве отправной точки используются модели Dimensions, но я подчеркиваю, что программа не может создать ничего, близко напоминающего законченную иллюстрацию. Я не привожу пошагового описания процесса создания моделей в Dimensions, а объясняю, как сделать эти простые модели PostScript более живыми, используя инструменты и методы Photoshop. Если вы хотите попробовать Dimensions сами, то можете найти демоверсию на CD, сопровождающем книгу.

*Amorphium – инструмент для трехмерного моделирования, который может показаться интересным, и развлекательным, и развлекательным. Он прекрасно подходит для создания органических форм и прост в освоении.*

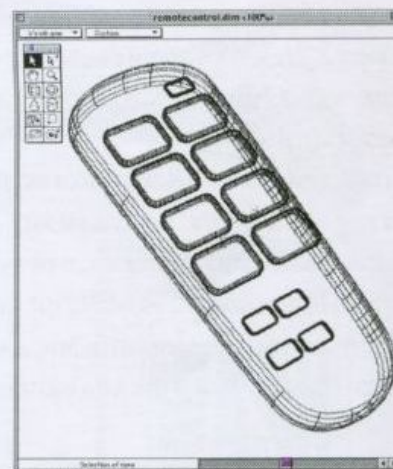


## Третье измерение

# Дистанционное, но под управлением



Это изображение было создано для статьи о двух новых телеканалах BBC в журнале Radio Times. Кнопки пульта дистанционного управления должны быть преувеличенно большими, чтобы сделать четыре кнопки BBC более заметными, в то время как кнопки других каналов нужно было спрятать под пальцем. Хотя фотографирование существующего пульта управления могло показаться очевидным выбором, необходимость удаления его кнопок делала этот способ непрактичным. Приложение Adobe Dimensions было лучшим способом создания базовой модели, которая стала хорошей отправной точкой.



1 Эту модель было несложно создать в Dimensions: к контуру пульта была добавлена изогнутая фаска для эффекта скругления. Затем модель была сохранена в двух частях: сначала были спрятаны кнопки, модель была визуализирована как изображение PostScript, а затем сохранена как EPS-файл. После этого она была скрыта, кнопки отображены и экспортированы как отдельный слой.



5 Я храню наборы рук (большинство из них — мои собственные) для удерживания различных предметов. Эта рука прекрасно подходила для пульта. С помощью маски слоя нижняя часть пульта была спрятана под большим пальцем с использованием техники, описанной в главе 2.



# Дистанционное, но под управлением



**2** Эта базовая модель импортирована в Photoshop на двух слоях. Создав модель из двух частей, мы сможем обрабатывать их по отдельности.



**3** Кнопкам было добавлено немного блеска с помощью инструментов **Dodge** и **Burn**. Затем на пульте была задана область и создан новый слой. Он был заполнен темно-серым цветом и гауссовым шумом, также к нему было применено размытие по Гауссу для смягчения эффекта. Легкий синеватый оттенок был добавлен с помощью инструмента **Color Balance**.

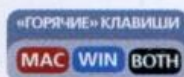


**4** Слой с шумом и размытием был выделен, и его периметр увеличен на 3 пикселя. Этот ободок был затенен на новом слое с помощью инструментов **Dodge** и **Burn** для создания внутренней факсы. Красная пластиковая крышка в верхней части пульта была создана на новом слое из эллиптического выделения, частично перекрывающего пульт. Оно было заполнено темно-красным, а передняя кромка освещена.



## СОВЕТ

Поскольку это изображение предназначено для печати, необходимо было убедиться, что оно не исказится в режиме СМЯК. Это особенно важно при добавлении свечения окрашенным кнопкам, поскольку в таком случае изображение могло легко выйти из гаммы. После осветления каждой кнопки я использовал диалоговое окно **Hue/Saturation** для их окрашивания: переключаясь на режим **Proof Colors** (Контролировать цвета) с помощью клавиш **Ctrl+Y**, я смог выявлять слишком светлые кнопки и соответственно уменьшать насыщенность.



**6** Поскольку рука была просто помещена поверх пульта, она выглядела неестественно и неубедительно. С помощью инструмента **Burn** был затенен ее нижний край, а затем под ней создан новый слой, на котором нарисована мягкая тень инструментом **Brush** с непрозрачностью 50%. Это позволило мне постепенно усиливать тень в нужных местах.



**7** Эффект подсвечиваемых кнопок был добавлен с помощью инструмента **Dodge**. Боковые стороны, до этого очень темные, были значительно осветлены. Затем каждая кнопка была раскрашена с помощью диалогового окна **Hue/Saturation**. Гнезда для кнопок были добавлены эффектом слоя **Pillow Emboss** (Выдавливание подушкой), который позволил вырезать в корпусе пульта отверстия.

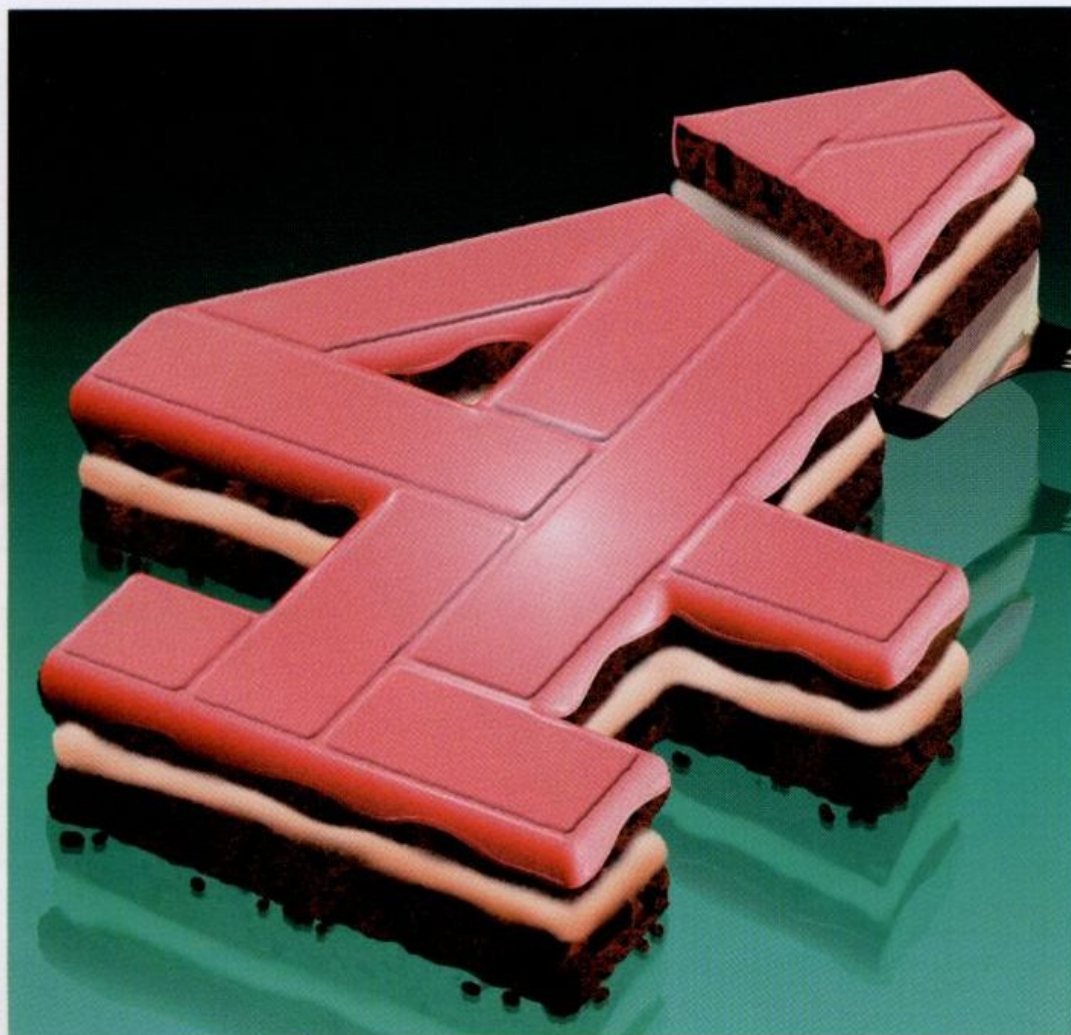


**8** Затем были напечатаны и нарисованы соответствующие буквы и символы, искаженные для соответствия перспективе кнопок. Помещение их под слоем с тенью позволило ей воздействовать и на кнопки. Чтобы текст казался выдавленным на кнопках, снова был применен эффект **Emboss** – на этот раз обычное направление было обращено для создания утопленного, а не приподнятого текста.



# Третье измерение

## Кусок торта

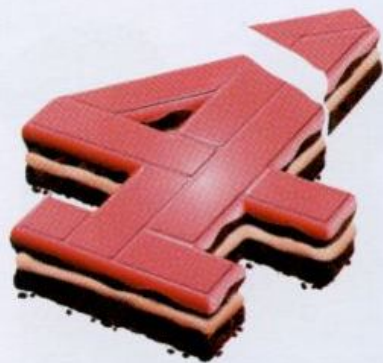


Часто самые простые 3D-модели могут быть использованы в качестве отправных точек для реалистичных иллюстраций. В этом примере идея заключалась в создании торта в форме логотипа телеканала Channel 4 для статьи о его возможной продаже (разделение пирога – если вы зашли тупик, используйте избитые метафоры). Хотя эту иллюстрацию можно было создать в Photoshop, используя инструмент **Free Transform** для образования перспективы, возможность создания простой трехмерной модели позволила облегчить начало работы.

В этой иллюстрации используется комбинация нарисованных элементов (торт и глазурь) и реальной фотографии – прекрасной текстуры торта. Хотя текстуру можно и нарисовать, однако сделать ее убедительной было бы сложнее; в конце концов, для этого и нужны цифровые фотокамеры.

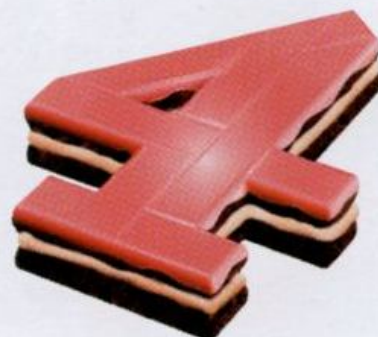
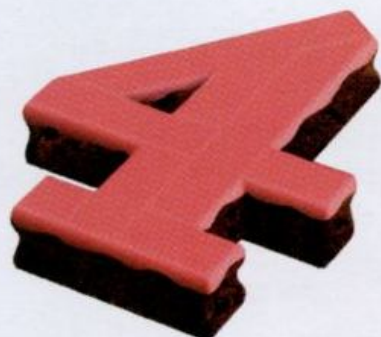


1 Эта модель была создана всего за несколько минут в Dimension. Округлая фаска придает небольшому волнистость краям пирога. В конце оригинальной модели почти ничего не останется, но она выполнит свое назначение, послужив шаблоном для построения иллюстрации.



5 Затем торт был слит на один слой, и кончик отрезан по рваной кривой инструментом **Lasso**. Он был преобразован в новый слой, чтобы можно было по отдельности обрабатывать оба элемента. Крошки вокруг торта созданы небольшими выделениями на исходной текстуре в режиме **Quick Mask**, которые затем были перемещены вниз. Прямоугольники, составляющие логотип, также усилены, чтобы их было лучше видно.





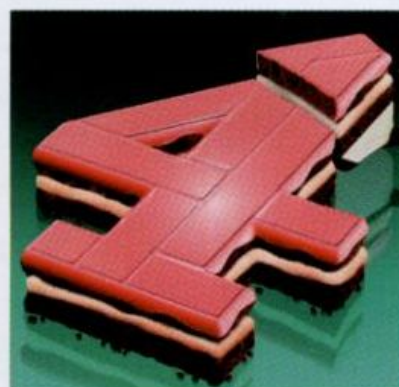
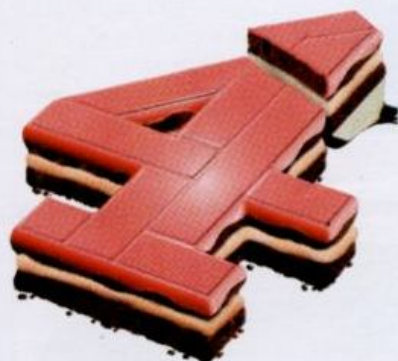
**2** Я начал с создания выделения, использующего верх и волнистый край торта для создания нового слоя, в который затем был добавлен розовый цвет и небольшое количество гауссова шума. Шум препятствует появлению чрезмерного блеска у созданных в Photoshop форм, который делает их неправдоподобными.

**3** Отсканированный кусок реального торта был помещен под слоем глазури и сгруппирован с базовой моделью, так чтобы он был виден только в месте их наложения. По сравнению с текстурой торта глазурь теперь казалась слишком бледной, поэтому она была усилена в диалоговом окне **Brightness/Contrast**.

**4** Для создания блика на поверхности торта, придающего дополнительный глянец, был использован фильтр **Plastic Wrap**. Крем нарисован на новом слое мягкой кистью; затем он был заполнен небольшим количеством гауссова шума и затенен инструментами **Dodge** и **Burn** в режиме **Midtones**.

## СОВЕТ

Иногда образуется слишком много слоев, как, например, когда мы хотели отрезать кусок в шаге 5. Вместо необратимого слияния слоев лучше создать набор слоев, скопировать его и слить копию на один слой. Еще проще спрятать все слои, кроме тех, что вы хотите слить, создать новый слой, а затем нажать сочетание клавиш **Ctrl+Alt+Shift+E** для создания слитой копии всех видимых объектов на новом слое.



**6** Текстура торта и крем были скопированы с основного слоя и помещены за отрезанный кусок с соблюдением перспективы, образованной разрезом. Серебряная лопатка, помещенная за отрезанным куском, устранила впечатление его парения в воздухе.

**7** Фон был залит 50% голубого цвета и 25% желтого: поверх него помещен корректирующий слой с градиентом от черного цвета к прозрачности. Оставив это затемнение на отдельном слое, можно будет настроить его положение и непрозрачность позднее.

**8** Это кажущееся сложным отражение было удивительно просто создано. Торт был скопирован, и к нему применен фильтр **Wave**. Затем копия была перетащена за изображение, а ее непрозрачность снижена. Отражения крошек, лопатки и отрезанного куска были созданы точно так же.



## Dimensions: фрагменты и детали



**1** Эта разобранная модель британского флага предназначена для статьи в The Guardian о предполагаемом изменении национального флага. Для осуществления этой идеи я, конечно, обратился к Dimensions: просто импортировал флаг и повернул каждую секцию отдельно. В этом случае вместо выполнения визуализации я скопировал контуры PostScript и вставил их прямо в Photoshop как путь: таким образом я смог изолировать каждую секцию, а затем раскрасить и затенить ее отдельно от других.

**М**одели, построенные в Dimensions, не всегда служат основой для всех элементов иллюстрации. Чаще используются лишь отдельные фрагменты, которые трудно или невозможно сфотографировать, но легко создать как трехмерную модель. Преимущество простых моделей перед сфотографированными объектами заключается в том, что вам не придется кропотливо вырезать их из заднего плана. В случае каркаса земного шара, расположенного на следующей странице, даже при наличии

подходящей фотографии выделение всех прутьев стало бы бесконечным процессом. Все изображения на этих двух страницах – заказанные работы, которые было бы трудно выполнить, не имея программы 3D-моделирования. Поскольку газеты всегда устанавливают сжатые сроки – часто лишь пару часов, – скорость, с которой Dimensions визуализирует даже большие изображения, заставляет предпочесть это приложение мощным программам, требующим долгого ожидания.

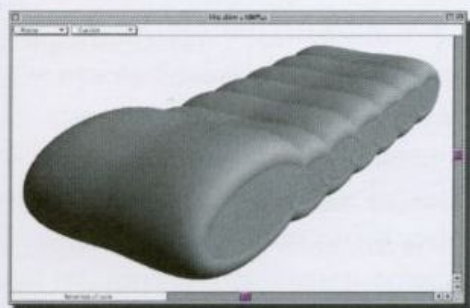




**2** Эта иллюстрация сопровождала статью в The Guardian об опасности глобализации. Каркасная модель была создана из набора полукруглых колец: вся модель была повернута на 180° относительно ее оси. Для получения металлического эффекта я использовал фильтр **EyeCandy 4000** (см. главу 12).

Континенты были созданы оборачиванием карты вокруг сферической модели в Dimensions, а затем соответствующим раскрашиванием и затенением. Создав каркас из двух половинок, я смог поместить одну спереди, а другую сзади, разместив таким образом объекты между ними. Этот прием разде-

ления объектов на половины бывает полезным во многих случаях: при рисовании бутылок или баночек на двух половинах легко поместить внутри них объект, не беспокоясь о сложных процедурах маскировки. Разделение на половинки также полезно при создании магазинных корзинок или урн.



**3** Моделирование этого надувного матраса (для иллюстрации в журнале .net) заключалось в размещении набора скошенных трубок одной за другой: получились ужасные перекрытия, которые, однако, было легко разгладить в Photoshop. Затенение было не таким сложным, как кажется: отражение руки и ноги человека делает поверхность похожей на полиэтилен.





## Феномен



*Это изображение для MacUser иллюстрировало описанные мной особенности Poser. Модели требуют большой работы после их импортирования в Photoshop: зачистки неровных краев вокруг колен и локтей и разглаживания лишних складок на коже. Но они могут послужить хорошей отправной точкой в случаях, когда вы нигде не можете найти подходящей позы.*

**P**oser – уникальная программа трехмерного моделирования. Она имеет одно назначение: создавать как можно более реалистичные изображения людей.

С каждой новой версией реалистичность растет, и программа подходит к этапу, когда создаваемые фигуры будут почти как в жизни. Почти, но не совсем: вы все-таки можете определить, что персонаж смоделирован, а не сфотографирован. Тем не менее небольшая доработка в Photoshop позволяет получить приемлемый

результат, избавляя вас от необходимости тратить на наем моделей (и смущенно просить их раздеться).

Благодаря своему необычному интерфейсу Poser ([www.curiouslabs.com](http://www.curiouslabs.com)) не похожа на другие программы. Будучи мощной программой моделирования, она забавна в использовании, если, конечно, у вашего компьютера достаточно оперативной памяти: последняя версия требует по меньшей мере 200 Мб для своих нужд, но не откажется и от большего. Poser предлагает





Интерфейс Poser может испугать новичка, однако он легок в использовании. Визуализация конечного изображения может занять несколько минут, представляя результат в TIFF-файле с альфа-каналом, который может использоваться для отделения фигуры от фона.

ряд достаточно убедительных фигур, но если вам нужна большая реалистичность, то можно купить дополнительные модели у DazSD ([www.daz3d.com](http://www.daz3d.com)), который под именем Zygote разработал оригинальные модели для Poser. Художникам, занимающимся цифровой графикой и заинтересованным в фотореалистичных изображениях, Poser будет полезен для быстрого и простого моделирования любой нужной позы. Используя модели Daz3D, вы можете даже изменять лица и тела своих моделей. В пятой версии Poser добавлена возможность моделирования лиц моделей по фотографиям реальных людей, а также несколько доработан интерфейс.

Poser немного разочаровывает тем, что фигуры никогда не выглядят достаточно убедительными, чтобы одурачить даже самых доверчивых читателей, хотя программа совершенствуется с каждой новой версией. Однако данная программа прекрасно подходит для создания групп людей, заполняющих фон, а также черновых моделей или каркасов моделей в случаях, когда вы хотите, чтобы они выглядели созданными на компьютере. Широкий диапазон одежды, причесок и инструментов доступен как у Daz3D, так и в сторонних источниках: один из лучших – сайт [www.renderosity.com](http://www.renderosity.com), где представлены бесплатные и недорогие модели, реквизиты и одежда.



# Исправление реальности

Реалистичность – это очень хорошо, но иногда немного скучно. Photoshop предоставляет нам возможность сделать реальную жизнь более захватывающей, яркой и динамичной. На протяжении всей книги я описывал техники, делающие изображения как можно более реалистичными, но мы не должны позволять своей страсти к правдоподобию воспрепятствовать рождению хорошей картины.

Мы инстинктивно чувствуем, что кажется правдоподобным, а что – нет. Все мы смотрели старые фильмы, показывающие летающие автомобили, ракеты и людей, выпадающих из аэропланов, и чувствовали, что на самом деле это выглядит не так. Но откуда мы знаем, как это должно выглядеть в действительности? Большинство из нас никогда не видели ракет из космоса или чего-нибудь, выпадающего из самолета. Возможно, реальные снятые кадры тоже не будут выглядеть убедительно. Во многих случаях создание правдоподобного изображения важнее, чем строгое воспроизведение реальности.

Часто наш способ запоминания объектов или сцен более важен, чем прозаичная реальность. Допустим, вы хотите изобразить бомбу с часовым механизмом в своем монтаже. Вы можете провести не один час, разыскивая конструкцию бомбы в Internet, и получить скучное, бесцветное устройство – читатели могут и не понять, что это. Или же вы можете просто нарисовать два ярко-красных цилиндра, присоединенные витыми проводами к механическому будильнику, и получить легко узнаваемый объект.

Давайте возьмем другой пример. Вы создаете монтаж с президентом Соединенных Штатов, сидящим за своим столом в кабинете в Белом Доме. Не имея подходящих фотографий, вы можете надеяться на свою память и на коллективную память ваших читателей. Итак, вы собираете большой стол, кресло с высокой спинкой и окно с флагами по обе стороны. Но что видно из окна? Возможно, президент, повернувшись в своем вращающемся кресле, увидит в окне скучную лужайку перед Белым Домом. Однако читателю такая сцена не поможет определить местоположение. Если вместо этого вы выберете другое правительственное здание, возможно, с людьми в черных костюмах и темных очках с проводком над ухом, то подскажете читателю, где расположена сцена.

Мультипликационные работы – как напечатанные, так и анимированные – приучили нас к искусственным визуальным приемам, акцентирующим действия. Мы всегда увидим клубы дыма за сорвавшимся с места автомобилем или персонажей, продолжающих бежать по воздуху после того, как под ними закончилась крыша (перед



тем, как они внезапно обрушатся вниз, осознав, что происходит), поэтому не думаем о логике происходящего. В комиксах мы стали интерпретировать серии волнистых линий за бегущей фигурой как показатель скорости и прямые линии, исходящие из одной точки, как взрыв.

Эти метафоры стали столь неотъемлемой частью общественного сознания, что могут использоваться в фотомонтажах. Результат будет больше похож на рисунок, и немногие читатели поверят, что это настоящая фотография: но при аккуратном использовании эта техника может оживить статичную композицию.

В реальной жизни взрывы представляют собой сцены хаоса и беспорядка, обычно настолько наполненные дымом, что вы ничего не можете видеть. В Photoshop мы можем начать с разрушенных элементов и добавить огонь, дым и вспышки, озаряющие сцену; мы пытаемся не воссоздать эффект настоящего взрыва, а лишь сообщить читателю, что взрыв имеет место. Это подразумевает погружение в коллективное бессознательное для извлечения впечатлений и воспоминаний о взрывах, которые мы запомнили по фильмам.

Если вы хотите одурачить своих зрителей, заставив их думать, что они смотрят на настоящую фотографию, тогда не используйте эти методы. Но если ваша цель – создать занимательную иллюстрацию, рассказывающую историю, тогда не позволяйте барьерам реальности вставать у вас на пути.

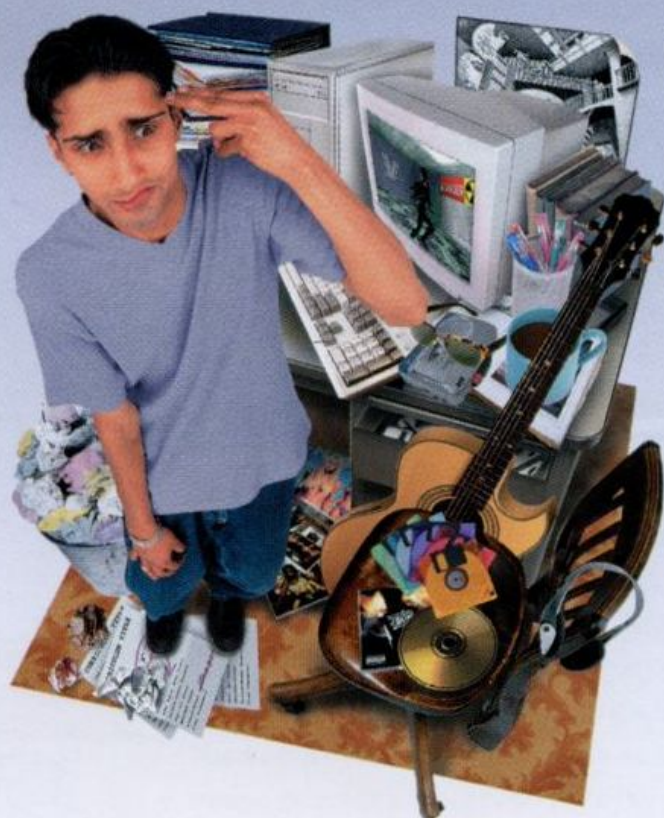
В следующей главе мы рассмотрим несколько способов создания реальности, которая является более захватывающей.



- 264 Размытие скоростью
- 266 Дополнительные техники размытия
- 268 Бьем стекла
- 270 Разбиваем предметы
- 274 Хаос и загроможденность
- 276 Падение карточного домика
- 278 Стать терминатором



- 282 Обложка этой книги
- 288 ПОЛЕЗНО ЗНАТЬ: Этика фотомонтажа





# 11 Гиперреализм

Когда реальность становится невыносимой, необходимо добавить иллюстративные элементы, чтобы сделать статичную картинку более динамичной. Это превращает изображение в гиперреалистичное: теперь мы рисуем не реализм, а графические иллюстрации.

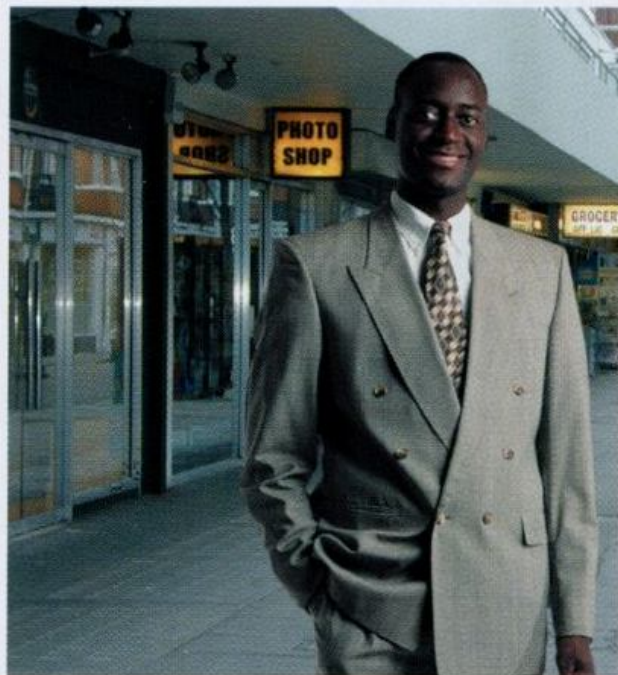
Обычная размытая фотография может дать ощущение скорости движения, но ценой ясности изображения. Применяя размытие выборочно, мы можем имитировать быстро движущийся объект, не теряя детали. В этой главе мы также обсудим, как создавать взрывы и другие сцены разрушения, а также как сделать сложную сцену понятной. А в самом сложном примере этой книги мы увидим, как превратить себя самого в терминатора с минимальными усилиями.



## Размытие скоростью



**И**ллюстрация сверху сопровождала статью в Sunday Telegraph, посвященную предполагаемому слиянию компаний American Airlines и British Airways. Это была довольно простая работа: помещение голов боссов авиакомпаний на тела пилотов, а логотипов — на спинки сидений. Но я почувствовал, что изображение слишком статично, поэтому добавил радиальное размытие для создания ощущения скорости. В этом разделе мы увидим, как использовать технику размытия для создания впечатления движения и достичь лучших результатов с помощью фильтров.

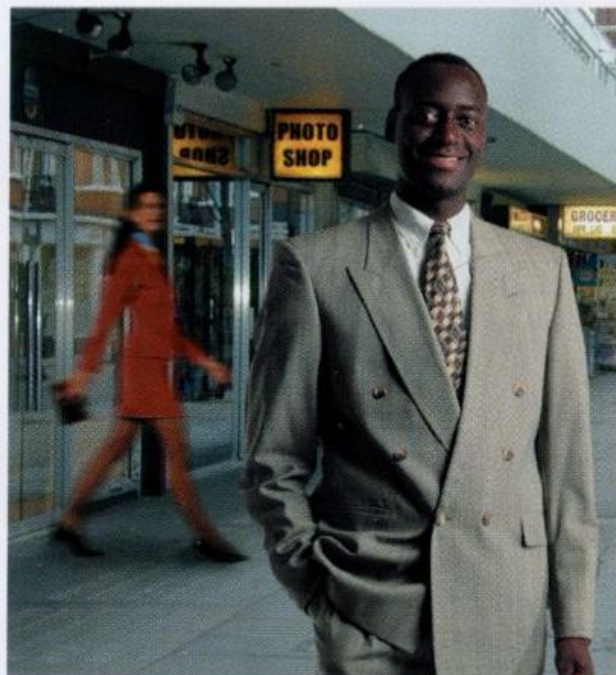
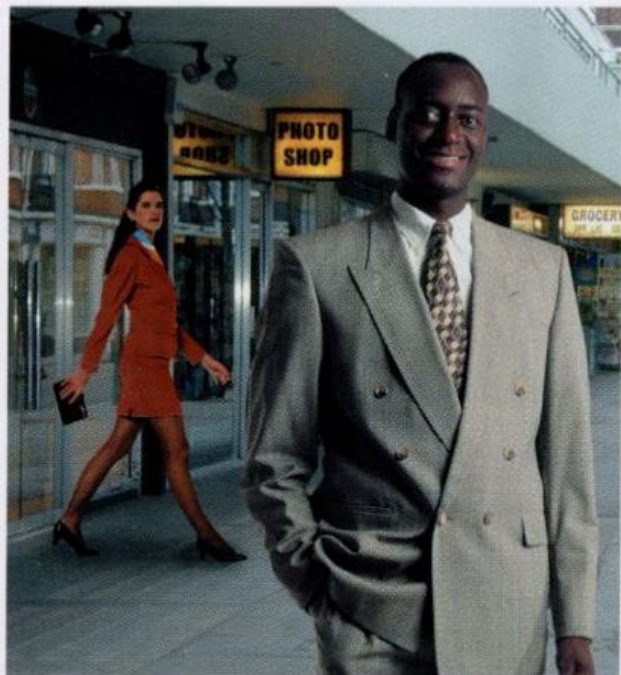


**1** Здесь изображен гордый владелец нового фотомагазина, снятый рядом с ним. Он стоит так, чтобы мы видели вывеску за его спиной, но картине не хватает динамики. Пустое пространство слева, очевидно, нужно заполнить.



**4** Это модель Шаттла, снятая на фоне неба. Отчетливо видно, что это ненастоящий корабль, похожий больше на детскую игрушку, подвешенную на фоне неубедительного неба. И снова фильтр **Motion Blur** помогает оживить статичное изображение.





## СОВЕТ

При использовании фильтра *Motion Blur* все изменения сразу же отображаются на самой картинке. Задание нужного угла может быть довольно сложным: вместо перетаскивания колесика направления активизируйте поле *Angle* (Угол) и используйте стрелки вверх и вниз для незначительных изменений угла.

**2** Помещение в сцене идущей девушки улучшает композицию монтажа, а ее ярко-красный костюм добавляет столь нужную вспышку цвета. Проблема в том, что эта фигура – слишком сильный элемент, смещающий фокус картины.

**3** Благодаря применению фильтра *Motion Blur* к фигуре девушки она выглядит проходящей мимо и случайно попавшей в кадр.

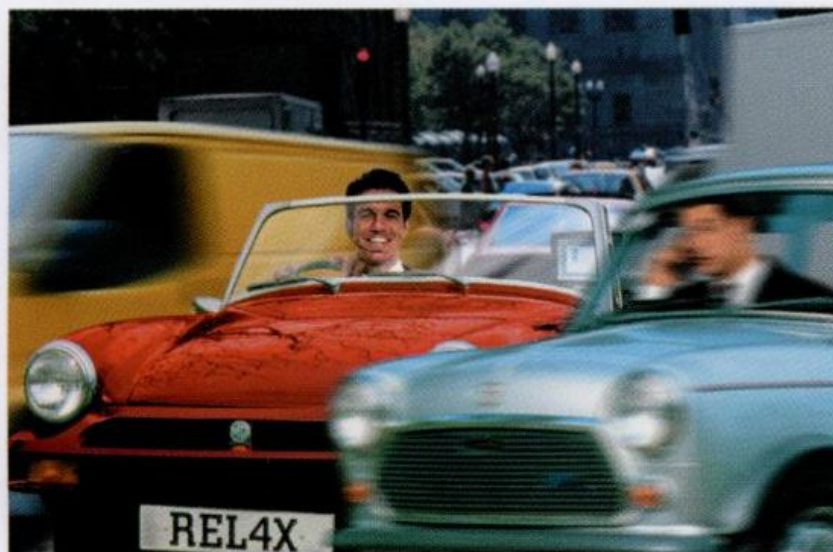


**5** Слой космического аппарата скопирован – мы хотим не потерять его контур, а только добавить размытие поверх него. Затем слой размыт с помощью фильтра *Motion Blur*. Но фильтр работает в обоих направлениях: чтобы придать космическому аппарату иллюзию ускорения, нужно сместить либо его, либо размытие.

**6** Расположение космического аппарата в верхней части слоя размытия обеспечивает размытие сзади. Поток огня, вырывающийся из ракетных ускорителей, получен из обычных фейерверков с помощью техники, описанной в главе 2.



## Дополнительные техники размытия

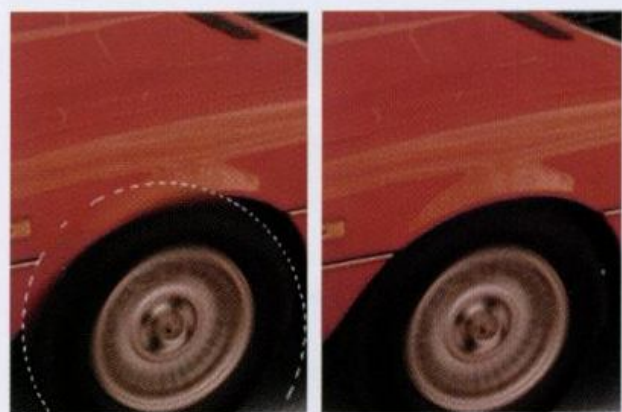


**Р**азмытие дает ощущение скорости, но также помогает сфокусировать внимание читателя на объекте. Иллюстрация сверху для журнала Men's Health показывает, как использование телефона с наушниками и микрофоном помогает снизить уровень напряжения при вождении автомобиля (это было до появления свидетельств о том, что такое устройство может расплавить ваши мозги). Автомобиль, который мы хотим показать зрителю, тонет в уличном движении, но размыв окружающие машины, я могу быть уверенным, что читатель не отвлечется на них.

На этом развороте я расскажу, как применять размытие движением и радиальное размытие, чтобы стоящий автомобиль казался движущимся.



**1** Здесь показан спортивный автомобиль, оставленный без присмотра возле магазина. Проблемы очевидны: во-первых, машина явно неподвижна, а во-вторых, угол обзора не соответствует перспективе улицы, на которой она расположена.



**4** Первый шаг создания впечатления движения — добавление эффекта **Radial Blur** к колесам. Круговое выделение преобразовано в новый слой, к которому применен фильтр **Radial Blur** (в режиме **Spin** (Вращение)), как видно слева. Затем применена маска (справа), чтобы корпус машины не размывался.

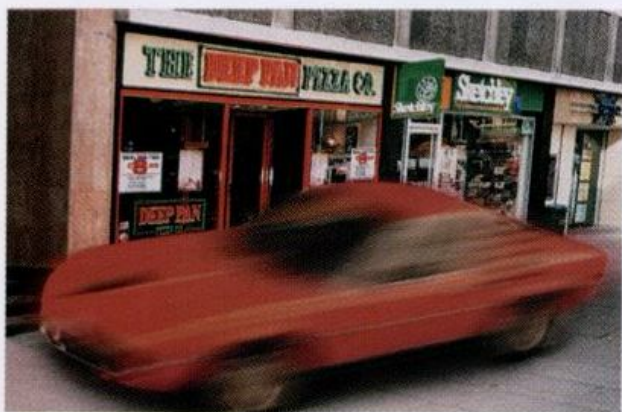


**7** Как я объяснял в предыдущем примере, эффект **Motion Blur** действует в обоих направлениях. Но мы хотим показать размытие только за машиной, поэтому просто сдвигаем слой размытия вправо, чтобы оно тянулось за машиной.





**2** Автомобиль имеет сложные формы, и искажение его перспективы было бы сложной или даже невозможной задачей. Но легко изменить перспективу улицы для соответствия машине: инструмент **Free Transform** – вот все, что нам понадобится. Тень под машиной также помогает поместить ее в сцену.



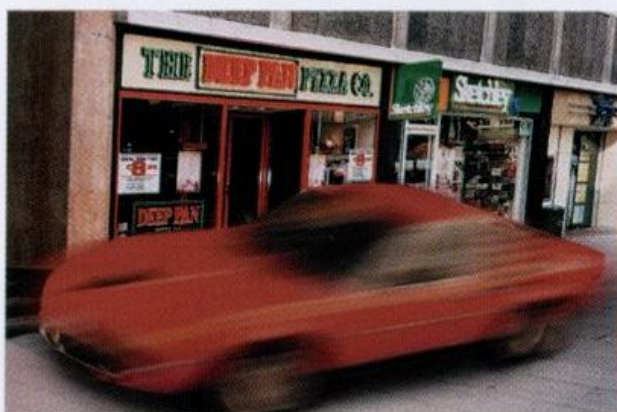
**5** Далее весь автомобиль скопирован, и к новому слою применен фильтр **Motion Blur**. Довольно легко настроить угол размытия для соответствия углу обзора автомобиля, так как фильтр обеспечивает полноэкранный предварительный просмотр.



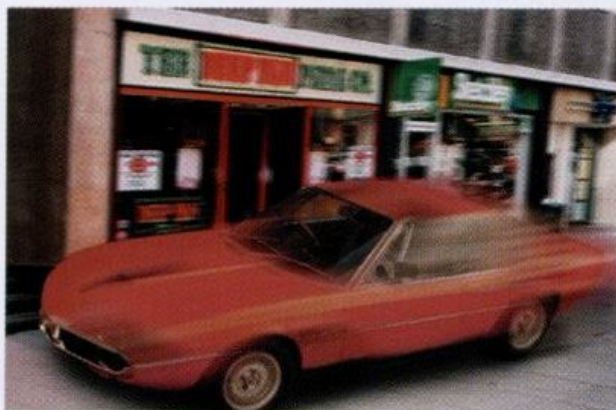
**8** Размытие слишком сильно покрывает исходный автомобиль, и размытые элементы, такие как колеса, выглядят неубедительно. Мы можем просто создать маску слоя с размытием и закрасить те области, которые хотим спрятать: теперь мы оставили больше деталей, сохраняя ощущение движения.



**3** Хотя автомобиль был вырезан, исходный фон все еще виден через окно. Создав маску слоя, мы можем спрятать вид через окно, показав улицу. Затем, снизив контраст маски, мы можем создать ощущение, что сквозь стекло видна улица.



**6** Поскольку автомобиль виден в перспективе, прямые линии размытия соответствуют не всем углам на его корпусе. Используя инструмент **Free Transform**, мы можем исказить размытие, заставив его лучше следовать перспективе машины.



**9** В целом изображение остается слишком статичным: автомобиль явно движется, но впечатления скорости нет. Решение заключается в добавлении небольшого размытия движению к фону, как будто фотограф пытается следовать движению машины, но не успевает.



## СОВЕТ

Простое добавление эффекта **Motion Blur** к слою может привести лишь к замутнению, а не к иллюзии скорости. Размытые изображения часто требуют осветления для большей убедительности. Также имеет смысл поэкспериментировать с режимами слоя, установив **Screen** и **Hard Light** для усиления эффекта.



## Бьем стекла



**М**ы хотим создать впечатление серьезных разрушений, как на иллюстрации сверху для The Independent: акт вандализма должен быть более выразительным, чем в действительности.

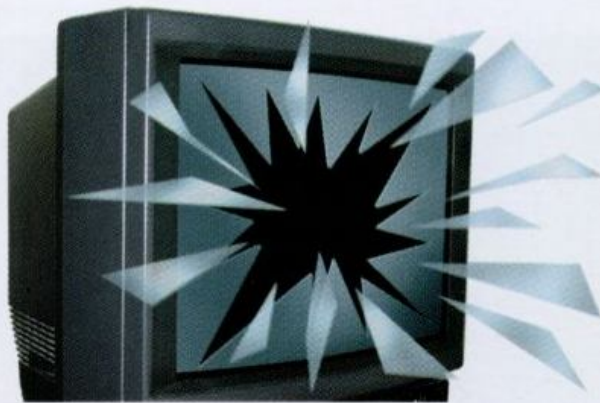
Здесь мы увидим процесс разрушения экрана телевизора: осколки стекла будут разлетаться наружу для усиления эффекта. В реальной жизни, конечно, разбиение экрана приведет к засасыванию осколков внутрь, чтобы заполнить вакуум внутри трубки; но реальная жизнь слишком скучна, чтобы воспроизводить ее. На последующих страницах мы увидим, как превратить эту сцену с разбитым экраном во взрыв.



**1** Первоначальный экран на телевизоре заменен новым слоем, который окрашен в голубой цвет и акцентирован с помощью инструмента **Dodge** для большей выразительности.



**4** На предыдущем этапе мы уменьшили выделенные области на тонкую кромку справа. Теперь при выходе из режима **Quick Mask** и удалении выделения мы оставим только светлую кромку стекла, придавая ему толщину.



**7** Сдвиньте выделение вниз на пару пикселей (не используйте инструмент **Move**, иначе вы сместите слой) и примените инструмент **Brush** в режиме **Behind**, чтобы добавить стеклу толщину. Это приведет к некрасивому двойному острию, которое легко стереть с помощью инструмента **Eraser**.

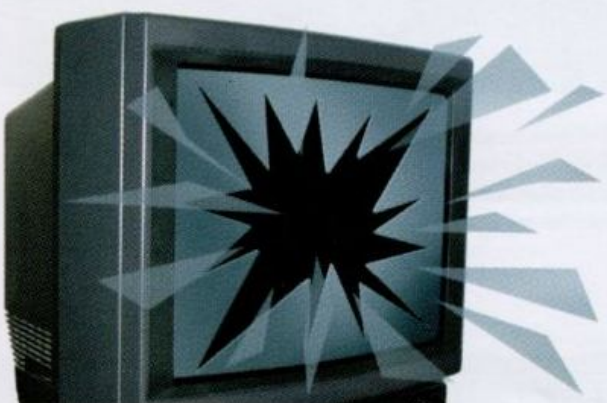




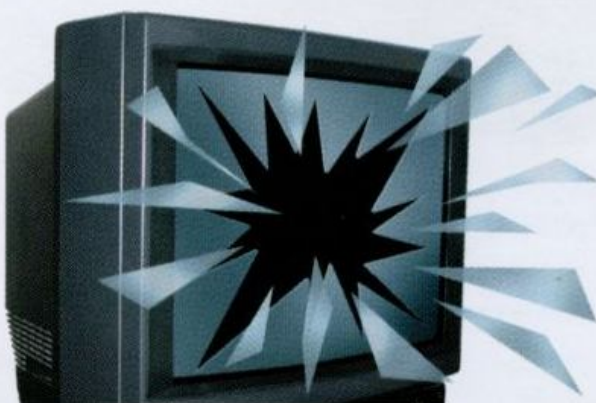
**2** Используя инструмент **Lasso**, выделите неровную фигуру на экране и осветлите ее. Если удерживать клавишу **alt** то указываемые вершины будут соединяться прямыми линиями.



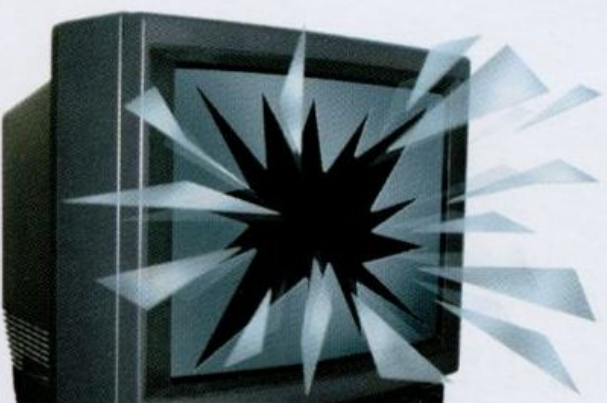
**3** Войдите в режим **Quick Mask**, нажав клавишу **Q** и выделите красную маску инструментом **Magic Wand**. Сдвиньте выделение вверх и влево на пару пикселей, затем инвертируйте его и удалите, оставив только часть блика.



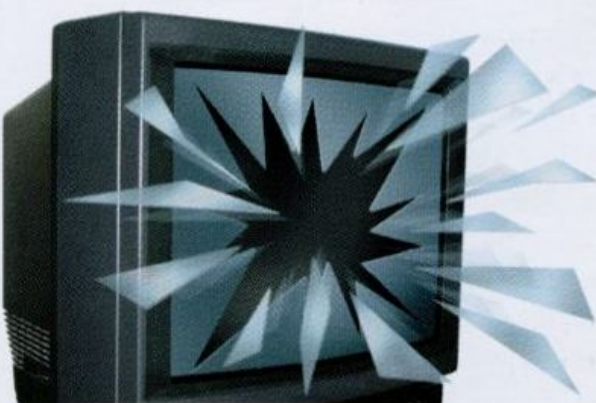
**5** На новом слое нарисуйте отдельные осколки стекла инструментом **Lasso** – лучше всего простые треугольники. Используя мягкую кисть с непрозрачностью 50%, перенесите цвет с экрана на осколки, но не заполняйте их полностью.



**6** Не снимая выделения, используйте инструмент **Dodge** для осветления осколков, чтобы усилить эффект отражения. Закрашивайте неравномерно, чтобы осколки не выглядели одинаковыми.



**8** Скопируйте слой осколков и используйте инструмент **Free Transform**, чтобы сузить новый слой к центру экрана (удерживайте клавишу **alt** при перетаскивании угловой точки). Снизьте непрозрачность слоя до 50%, чтобы создать ощущение движения.



**9** Создайте еще одну копию слоя и снова уменьшите его размер – вы можете добавить также небольшой поворот, если хотите. Снизьте непрозрачность слоя еще сильнее, до 20%, для завершения эффекта. В заключение добавьте немного дыма внутри экрана.



## СОВЕТ

Если при выполнении шага 3 красным цветом подсвечен не разбитый экран, а только область вокруг него, то причина в том, что вы использовали для режима **Quick Mask** установку по умолчанию (**Masked Areas** (Замаскированные области)). Щелкните дважды по пиктограмме **Quick Mask** и измените установку на **Selected Areas** (Выделенные области), работать с которой проще.





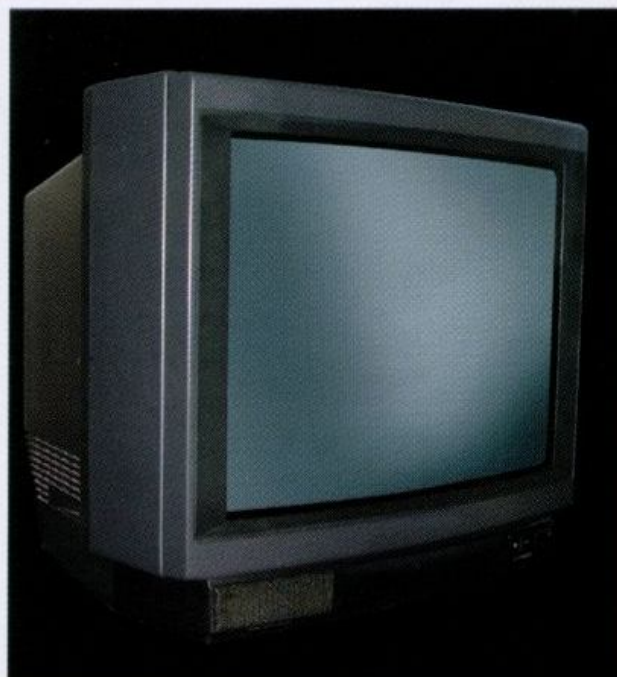
## Разбиваем предметы (1)



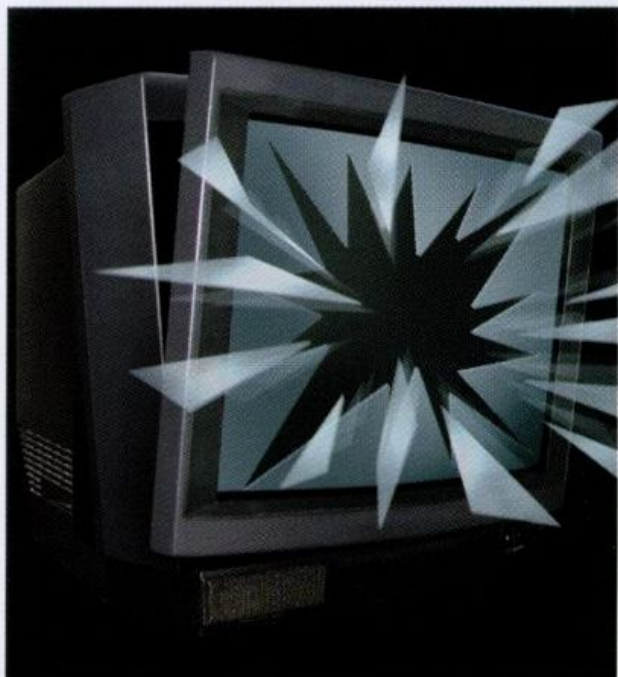
**К**то из нас хотя бы раз не желал стукнуть кулаком по зависшему компьютеру? Или по телевизору во время предвыборной кампании? С Photoshop вы можете излить свою злость, не лишаясь гарантийного ремонта.

Иллюстрация сверху выполнена для статьи в Sunday Times о закате так называемых Internet-отелей. Огонь и взрывы добавляют ощущение хаоса.

Принципы технологии разрушения могут применяться как к отелям, так и к телевизорам: их суть заключается в создании дыр с последующим заполнением проломов. Продолжая пример с предыдущей страницы, теперь мы посмотрим, как взорвать телевизор.

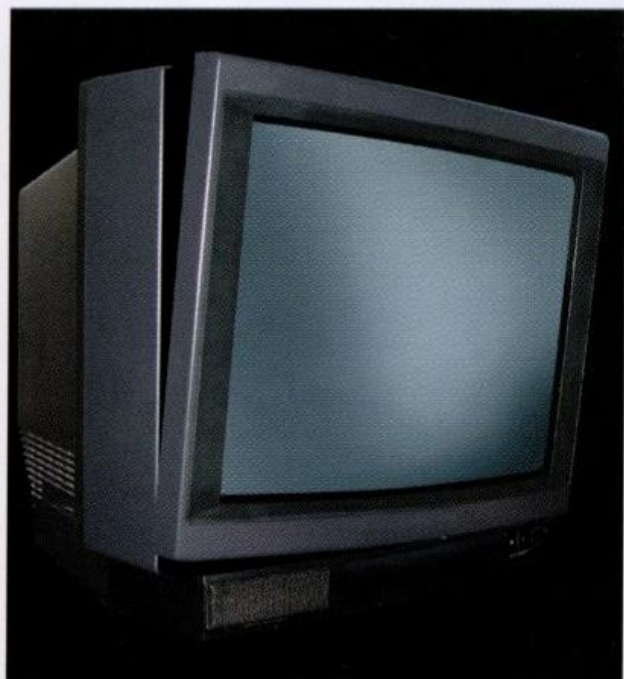


**1** Здесь использованный ранее телевизор помещен на черный фон. Если вы собираетесь создавать взрывы и разлетающиеся стекла, лучше всего использовать темный фон – взрывы вряд ли будут хорошо видны на белом.



**4** Теперь мы можем перенести разлетающиеся стекла и разбитый экран, повернув его для соответствия углу передней панели. На этом работа с телевизором завершена: осталось лишь добавить элементы, которые усилят эффект разрушения.

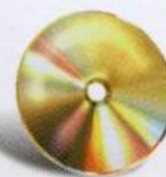




**2** Начните с выделения передней панели, затем вырежьте ее на новый слой, нажав сочетание клавиш **Ctrl Shift J**. Теперь нужно ее исказить и задать новое положение: хотя я оставил панель рядом с оригиналом, ничто не мешает отбросить ее хоть в другой конец комнаты.



**3** Повторите этот процесс для боковой панели, повернув ее в другом направлении. Добавьте некоторое затенение инструментом **Burn**. Вам также нужно нарисовать на новом слое внутреннюю часть панели: просто заполните контур цветом телевизора и затените его.



## СОВЕТ

На иллюстрации с Internet-отелем я нарисовал интерьеры комнат в тех местах, где разбиты стены. Для этого я затенил и исказил куски обоев, придав изображению соответствующую перспективу. Чтобы придать кирпичам некоторую толщину, я скопировал их и сместил, используя технику, описанную в главе 10.



**5** Из фейерверков получаются прекрасные взрывы. Этот фейерверк был помещен на фоне боковой панели, а его черный фон был убран с помощью техники, описанной в главе 2. Край боковой панели был зарисован на маске слоя так, чтобы фейерверк вылетал из-за нее.



**6** Слой с фейерверком скопирован для создания второго взрыва, а груды электроники добавлены для создания ощущения разлетающихся в беспорядке внутренностей телевизора. Когда вы в следующий раз будете обновлять компьютер, не забудьте сфотографировать платы перед тем, как выбросить их.



## Разбиваем предметы (2)

**В** предыдущем разделе мы видели взрыв в действии, полный искр и разлетающихся стекол. Здесь мы возьмем более поздний момент времени, когда разрушения уже произошли.

Такая художественная иллюстрация была выполнена для Sunday Telegraph к статье о распаде телекоммуникационной компании Energis, что символизируется разбитым телефоном. Это кропотливая работа, поскольку каждая кнопка на трубке должна быть вырвана и искажена по отдельности; однако достаточно лишь набраться терпения, чтобы убедиться, что все фрагменты расположены там, где нужно.

Никогда не изучая устройства телефона, я понятия не имел, такие ли в нем электросхемы и провода. Но это не техническая иллюстрация, и точное соответствие факту не должно нас волновать.



**1** Для начала я просто фотографировал телефон со снятой трубкой. Разместив в стороне, я уже получил легкое ощущение хаоса. Я выбрал телефон с кнопками на трубке, чтобы на базе можно было разместить логотип Energis.



**4** Внутренняя часть базы и трубки вычерчены и залиты ровным цветом для заполнения пустот. С этой целью была создана новая форма с помощью инструмента **Pen** для гладкого криволинейного контура.



**7** Динамик просто сфотографирован со стереоустановки и искажен нужным образом. Печатные платы — это в действительности платы компьютера, вырезанные под форму трубки.

**8** Напротив — конечный результат с задним фоном и затенением. Логотип Energis был взят с сайта компании и перерисован, а затем искажен с помощью инструмента **Shear**; затенение добавлено с помощью функции **Emboss** в диалоговом окне **Layer Effects**.





**2** Первым шагом было разделение на две части трубки и базы точно так же, как для телевизора в предыдущем примере. Базу можно было бы разбить на осколки, но результат станет реалистичнее, если оставить составные детали целыми. Если вы (или ваши дети) когда-нибудь пытались разбить телефон, вы знаете, насколько крепкими они бывают.



**5** Чтобы сделать заднюю стенку более реалистичной, с помощью инструмента **Burn** добавлено затенение, придающее ощущение глубины и выпуклости. Внутри трубки были добавлены горизонтальные линии, поскольку стенка выглядит без них скучной.



**3** Каждая кнопка отделена с помощью инструмента **Quick Mask**, а затем вырезана в новый слой нажатием сочетания клавиш **Ctrl Shift J**. Был создан фон для кнопок, и кнопки расставлены по отдельности.



**6** Диск, покрывающий динамик, вырезан на новый слой, и ему вместе с отверстием добавлена глубина с помощью техники, описанной в главе 9.



## СОВЕТ

Обводка кнопок была сложнейшей частью этой работы. Она могла бы занять много времени, если использовать инструмент **Pen**. Вместо этого я использовал режим **Quick Mask** и жесткую кисть того же диаметра, что и край кнопки. Щелчок в одном конце, нажатие клавиши **Shift** и щелчок в другом конце создавали гладкую форму таблетки для каждой кнопки. Если вы используете графический планшет, этот метод будет работать, только когда выключена чувствительность к силе нажатия.



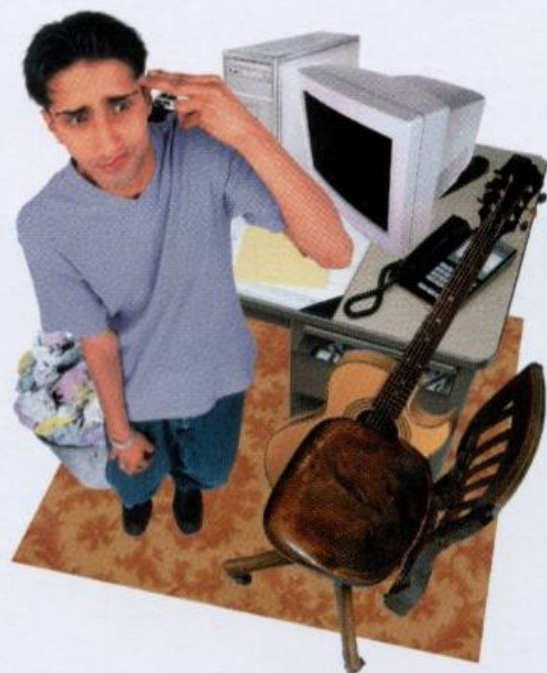
## Хаос и загроможденность



**Е**сли изображение должно быть напечатано на развороте, можно заполнить его множеством деталей. Эта иллюстрация для студенческого журнала Juice изображает студента, пытающегося написать свое резюме посреди хаоса его неопрятной комнаты. Я решил, что вид сверху вниз добавит картине динамичность, кроме того, у меня была фотография стола и стула, выполненная под этим же углом. Все остальные детали были либо сфотографированы, либо соответствующим образом искажены.



**1** Студент, очевидно, является ключевой фигурой изображения, поэтому важно выбрать хорошую модель. В коллажах фотографий есть много снимков людей, выполненных сверху. Поза этого человека свидетельствует о его борьбе с сложной задачей.



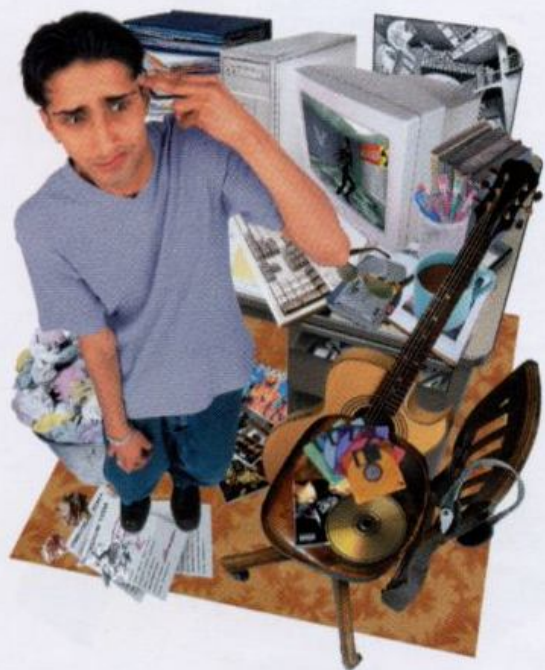
**4** Следующими важными деталями были компьютерная корзина для мусора и гитара. Я придал глубину гитаре и открыл ящик шкафа с помощью методов, изложенных в первых двух разделах главы 10. Разместив крупные предметы, я смог заняться мелкими.





## СОВЕТ

Создание неровного контура для иллюстрации – простой способ оживить изображение, если оно предназначено для печати: такой контур выглядит на бумаге гораздо лучше, чем квадратный. Здесь важно понимать, какие элементы нужно добавить, например ковер, и какие можно убрать: сначала за столом я поместил стену, но удалил ее, когда понял, что она лишняя.



**2** Стол и стул были следующими важными деталями. Сначала кресло было повернуто к столу, но ничего не стоило передвинуть его, только его перспектива должна была соответствовать остальной сцене. Предметы на столе подходили больше для офисной обстановки, но позже они будут закрыты.

**3** Ковер – просто отсканированный фрагмент обоев, вырезанный с неровной формой. На изображение просится массивное основание, но я не стал делать его, чтобы сохранить сцену визуально интересной. Я также изменил выражение лица студента и цвет его футболки.

**5** Остальные элементы были расположены там, где они лучше всего смотрелись. Вам потребуется довольно объемная библиотека изображений, чтобы найти все эти детали. Большинство из них я взял из коллекции Nemera Photo-Objects 50000.

**6** Последним этапом, как всегда, было добавление теней. Здесь они созданы на нескольких слоях – одна над ковром, другая над столешницей и т.д. Нет смысла добавлять тени, пока композиция более или менее не завершена, так как их будет тяжело редактировать позже.

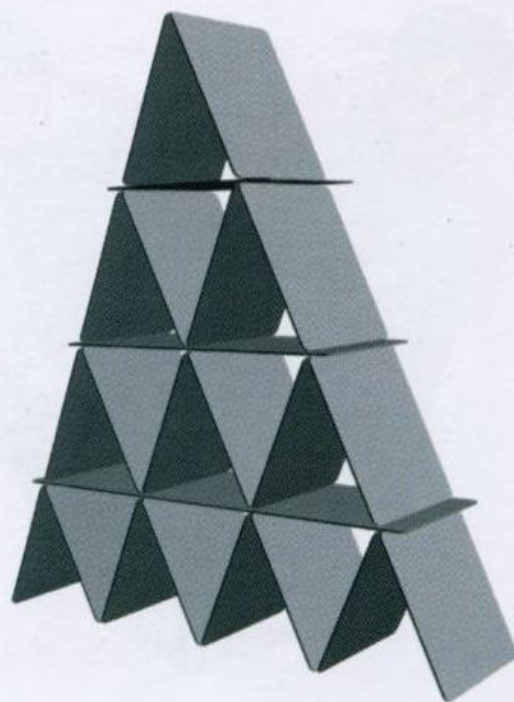


# Падение карточного домика



**С**оздание этого карточного домика, который находится в процессе разрушения, но все еще похож на домик, заключается в аккуратном размещении каждой карты в падении. Эта иллюстрация для The Guardian предназначена для статьи о банкротстве энергетической компании Enron. Логотип компании, помещенный на рубашку карт, связывает иллюстрацию со статьей.

В этом примере я создал модель карточного домика в Dimensions (см. главу 9), на ее сборку понадобилось лишь несколько минут. Модель стала шаблоном, по которому я строил карты.



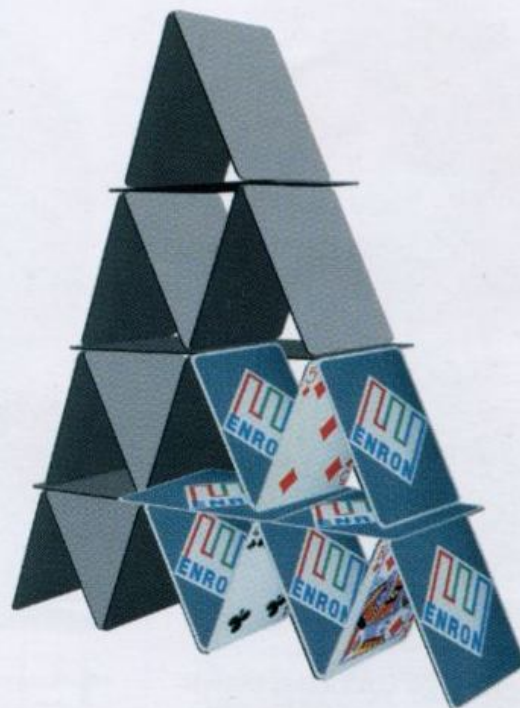
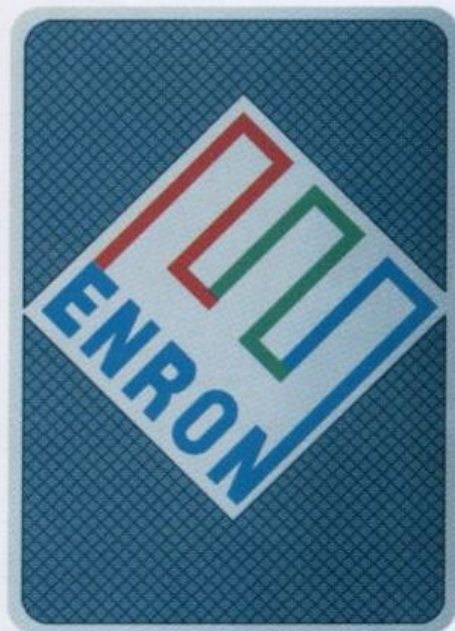
**1** Модель Dimensions показывает структуру карточного домика. Она не будет использоваться в конечной иллюстрации, а послужит шаблоном, облегчающим размещение карт.



**4** Несколько карт разбивали структуру шаблона. В нижней части конструкции карты падают медленнее: малейшее смещение здесь приводит к большему беспорядку выше. Каждая карта была искажена так, чтобы создавалось впечатление, что она падает.



# Падение карточного домика





**2** Логотип Enron был помещен на фон в виде рубашки карты, он нарисован инструментом **Shapes** (Формы). Область узора вокруг логотипа был заполнена перекрестной штриховкой, которую я создавал для рисования изгородей, а затем раскрашена.

**3** Первые несколько карт были размещены по местам согласно шаблону. Каждая карта была искажена инструментом **Free Transform** и помещена за картой, располагающейся перед ней: проще было работать от ближних карт к дальним.

## СОВЕТ

Использование простых программ моделирования, таких как **Dimensions**, может здорово помочь при размещении объектов в трехмерном пространстве, даже если шаблон потом удаляется. Задание такой перспективы на глаз было бы гораздо сложнее: я знаю это наверняка, поскольку сначала пошел по этому пути при создании иллюстрации.



**5** Разместив все карты, можно спрятать шаблон, чтобы видеть весь эффект. Пока никакого затенения нет, хотя картам добавлена некоторая толщина с помощью выделения каждой карты и смещения вправо на пару пикселей при нажатой клавише  .

**6** Каждая карта была затенена с помощью инструмента **Burn** для добавления сцене реалистичности. Кроме того, падающие карты были скопированы и повернуты, а их непрозрачность снижена в верхней части до 30%, а в нижней – до 10%.



## Стать терминатором (1)

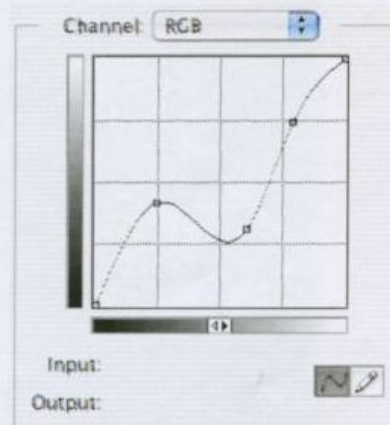


**К**аждый раздел этой книги повествует об отдельной технике. В реальной жизни, однако, простой монтаж может потребовать объединения нескольких приемов.

Рассмотреть данный пример меня попросил читатель первого издания этой книги – он хотел узнать, как сделать себя похожим на терминатора из фильма. Это сложная операция, требующая использования нескольких методов, описанных ранее в данной книге, поэтому отойдем от привычной практики и изложим пример на четырех страницах вместо обычных двух.



**1** Начните с создания нового слоя, который будет основой для черепа, видимого через прореху в коже на лице. Нарисуйте неровное выделение и заполните его серым цветом.



**2** Теперь немного сложнее. Создайте новый корректирующий слой **Curves** в нижней части палитры **Layers** и нарисуйте подобную кривую. Сгруппируйте корректирующий слой со слоем черепа, чтобы он не влиял на лицо.



**6** Чтобы нарисовать зубы, сначала создайте новый слой поверх слоя черепа, а затем используйте небольшую мягкую кисть белого цвета, чтобы нарисовать каждый зуб. Поскольку на этот слой также влияет слой **Curves**, зубы будут казаться металлическими.



**7** Вены на голове были нарисованы красным на другом новом слое с помощью мягкой кисти – опять же под слоем **Curves**. Благодаря выдавливанию при использовании стиля слоя по умолчанию вены стали выглядеть объемными.





**3** Прореха станет темнее. Используйте инструмент **Burn** для создания черепа с помощью мягкой кисти с низким уровнем непрозрачности – около 40%. Результат покажется странным: слой **Curves** будет осветлять области, которые вы затемняете.



**4** Продолжайте работать с инструментом **Burn**, и области снова станут темнее. Благодаря слою **Curves** мы создали металлический эффект (чтобы узнать больше об этом эффекте, см. главу 8).



**5** Работая с низкой непрозрачностью, вы можете построить шаг за шагом контуры черепа. Помните, что если вы нажмете клавишу **alt**, рисуя инструментом **Burn**, то временно переключитесь на инструмент **Dodge** для осветления слоя. Имея немного терпения, вы сможете создать правдоподобный блестящий череп.

## СОВЕТ

Рисование инструментами **Dodge** и **Burn** под корректирующим слоем **Curves** может привести к неожиданным результатам. Секрет в том, что надо работать с несильным нажатием, создавая небольшие изменения, обеспечивающие убедительный эффект.



**8** Перейдем к запекшейся крови. Создайте новый слой, на этот раз поверх слоя **Curves** (но все же сгруппированный с ним). Нарисуйте неровную область мягкой серой кистью и добавьте свет и тени с помощью инструментов **Dodge** и **Burn**.



**9** Примените фильтр **Plastic Wrap** два-три раза, чтобы усилить эффект, а затем окрасьте слой с помощью диалогового окна **Color Balance**, добавив красноватый оттенок. Как видно, кровь недостаточно прозрачна; мы исправим это на следующем этапе.



**10** Чтобы сделать кровь выразительнее, но сохранить эффект прозрачности, измените режим слоя на **Hard Light**. Это позволит показать сквозь кровь детали черепа, не ослабляя эффект.



## Стать терминатором (2)



**11** Теперь мы добавим коже некоторую толщину. Удерживая клавишу **Ctrl**, щелкните по имени слоя, на котором находится череп, затем переключитесь на базовый слой и создайте из выделения новый слой. Снова загрузите выделение и сместите его влево на несколько пикселей.



**12** Удалите выделение, и у вас останется лишь кайма справа. Переместите ее поверх всех слоев в палитре **Layers** и затемните с помощью инструмента **Burn**.



**13** Теперь придадим толщину коже на краю прорехи. Загрузите область черепа, как описано в шаге 11, затем расширьте ее на 8 пикселей. Загрузите выделение снова, удалите его, оставив лишь 8 граничных пикселей, и создайте новый слой на основе лица. Примените стиль **Emboss**, чтобы добавить глубину.



**17** Чтобы завершить глаз, нарисуйте на новом слое зрачок (над слоем **Curves**), поместив черное пятно, а затем красное с помощью мягкой кисти. Маленькое белое пятно действует как блик, добавляя реалистичности.



**18** На этом этапе мы можем добавить черепу голубовато-стальной оттенок. Используя диалоговое окно **Color Balance**, создайте новый корректирующий слой над слоем **Curves** и сгруппируйте их. Все, что здесь нужно, — оттенок голубого.



**19** Чтобы сделать отверстие похожим на рану, нарисуйте неровные разрывы на новом слое под слоем черепа, заполните их цветом, взятым с лица, и добавьте затемнение инструментами **Dodge** и **Burn**. Тень добавлена на новом слое за этим.





**14** Граница с примененным к ней стилем слоя **Emboss** выглядит неестественно аккуратной. Используя инструмент **Smudge** с низкой непрозрачностью, обработайте края, чтобы они выглядели, как на настоящем порезе.



**15** Теперь создайте новый слой над слоем **Curves** и сгруппируйте их. Используя мягкую кисть черного цвета, нарисуйте тень внутри области черепа. Это сделает прореху глубже.



**16** Глазное яблоко нарисовано на новом слое прямо над слоем черепа. И опять эффект **Curves** будет проявлять себя при рисовании, придавая блестящий металлический эффект.



## СОВЕТ

Используя три корректирующих слоя, созданных в диалоговых окнах **Curves**, **Color Balance** и **Brightness/Contrast**, мы можем применить эти эффекты так, чтобы их можно было редактировать позже. Поскольку они сгруппированы со слоем черепа, то не будут воздействовать на остальное изображение.



**20** Как видно, лицо выглядит спокойным и негрозным. Создайте копию слоя лица и добавьте затемнение инструментом **Burn** вокруг прорехи и в других местах на лице. Установите для инструмента **Burn** режим **Midtones** во избежание появления серых теней.



**21** Череп выглядит менее контрастным по сравнению с остальным изображением. Мы можем увеличить контраст, создав новый слой для его корректировки.



**22** В заключение мы можем использовать фильтр **Liquify** для небольшого искажения лица — добавьте хмурые брови и раздвиньте губы, чтобы на них заходил разрыв. Вы также можете использовать инструмент **Smudge** на слое пореза.

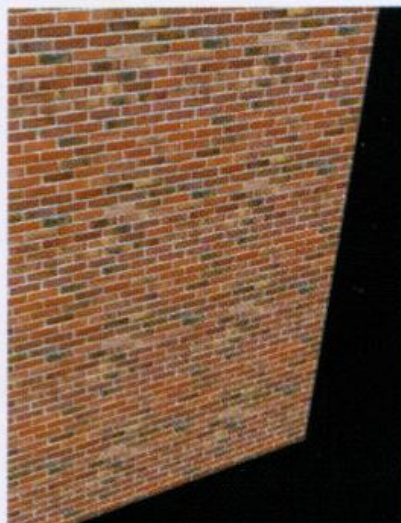


## Обложка этой книги

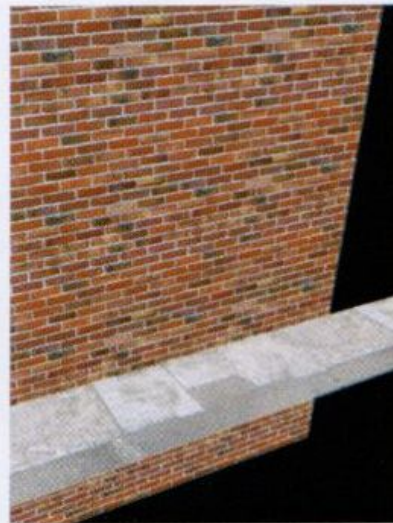
Обложка книги, согласно распространенной практике, должна быть не произведением искусства, но откровенной рекламой продукта. Это подошло бы для книги, скажем, об архитектурном проектировании или цикле воспроизводства земляных червей, но я хотел, чтобы данное издание привлекло художников, работающих в Photoshop, которые стремятся к более тонкому восприятию.

Моей целью было создание обложки, которая на первый взгляд выглядела бы как фотография, но при более внимательном рассмотрении оказывалась чем-то иным. Отчасти из-за этого я использовал голову Хамфри Богарта (Humphrey Bogart) в качестве центрального персонажа для добавления ирреалистичности. По моему замыслу такая обложка должна заинтриговать случайного покупателя в магазине, чтобы он захотел раскрыть книгу и посмотреть, как это делается: в вашем случае это определенно сработало. Я не знаю, сколько десятков читателей посмотрели на книгу лишь мельком.

Я также хотел, чтобы обложка была примером техник, описанных в книге, поэтому включил в нее столько идей, сколько смог вместить. В более ранней версии были сугробы снега и лед, покрывающие землю, которые, как я думал, придадут книге торжественный вид, но они были удалены, когда мой издатель спросил у меня, что здесь делает этот туман. Бесспорно, если снег не похож на снег, значит, это не снег. Это была сложная обложка, и вот как она делалась.



**1** Первым шагом было задание перспективы обложки. У меня родилась новая идея относительно главной фигуры, использованной мною для первого издания книги. Я выбрал взгляд сверху под большим углом, поскольку его трудно создать и потому, что это хорошо выглядит на обложке. Здесь я просто размножил кирпичную кладку и искажил ее с помощью инструмента **Free Transform**.



**2** Тротуар помещен сверху и повернут так, чтобы задний край совпал с линией кладки. Он также был искажен инструментом **Free Transform**, что оказалось ужасно сложной работой: сильная перспектива стены за ним затрудняла его установку под углом 90° к стене. Это удалось сделать не с первой попытки.



**6** Эта фотография из коллекции Stockbyte валялась у меня несколько лет, и я редко находил ей применение. Проблема с этой фотографией заключалась в том, что ее чертовски трудно вставить в монтаж, не подгоняя все в нем под ее сильную перспективу.



**7** Фигура была слегка искажена для точного соответствия перспективе стены, вот почему рука, держащая зонтик, выглядит такой растянутой. Это было довольно легко исправить позже. Тем временем я должен был сделать что-то с несчастным лицом этого персонажа. Купили бы вы книгу у такого человека?

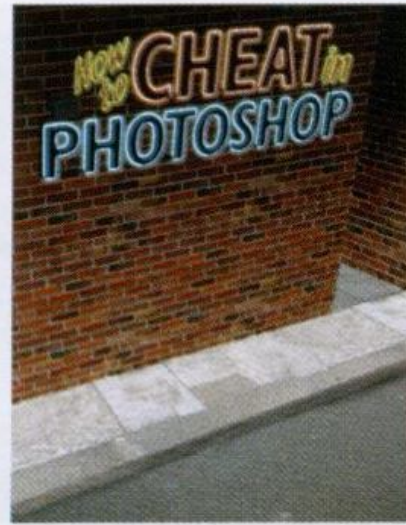




**3** Для придания тротуару объема копия переднего края помещена на новый слой и затемнена соответственно сцене. Поверхность дороги представляет собой асфальт, сфотографированный мною в прошлом году — и с тех пор я не раз обращался к этому снимку.



**4** Стена и тротуар были скопированы, и их перспектива скорректирована для создания боковой стены другого здания и прилегающего к ней тротуара. Затенение представляет собой простой градиент от черного к прозрачному на новом слое, и это очень простой способ сделать плоскую стену правдоподобнее.



**5** Надпись сделана с помощью техники, описанной в разделе «Работа со светом: идеальный неон» в главе 5. Установка ее на нужное место легко выполнена инструментом **Free Transform**, с помощью которого она была искажена согласно линиям кирпичной кладки.

## СОВЕТ

Когда вы обдумываете сложную картинку, такую как эта, лучше всего создавать рабочий эскиз на листе бумаги, а не на экране монитора. По крайней мере, такое мнение является общепринятым. Хотя что касается меня, то я лучше соображаю, держа в руке карандаш, перо графического планшета. Постоянная проблема фотомонтажа заключается в том, что трудно найти изображения, соответствующие черновику: если же вы начнете с изображений, то будете уверены в наличии всех нужных элементов.



**8** После пробы почти всех голов в моей коллекции — включая мою собственную — я выбрал голову Хамфри Богарта, который, казалось, неплохо соответствовал настроению обложки. Мне нужно было найти его изображение, где он смотрит вверх, и, конечно, оно было черно-белым.



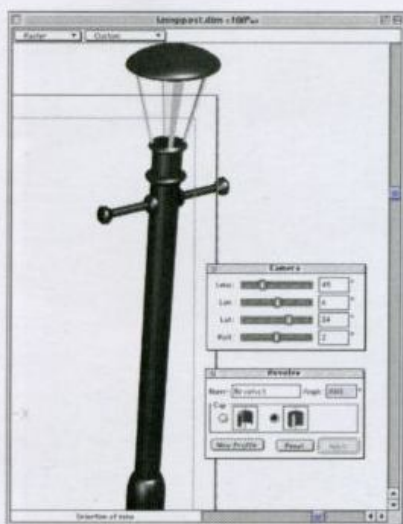
**9** Раскрашивание головы было очень простой задачей, и вы можете прочитать об этой технике в разделе «Раскрашивание черно-белых изображений» главы 6. Его голова не подходила к телу идеально, но многое можно спрятать с помощью тени.



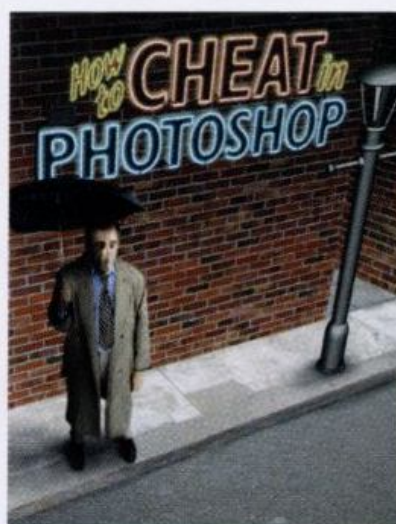
**10** Кроме придания настроения и выразительности сильная тень творит чудеса, если нужно замаскировать раздражающие стыки, которые вы не хотите показывать другим. Затенение было нарисовано на нескольких слоях, чтобы гарантировать возможность его редактирования позже, если появится такая необходимость.



## Обложка этой книги



**11** Я не мог найти фотографию фонарного столба, расположенного под нужным углом, поэтому создал его в старом добром Dimensions (см. главу 10). Основной столб и крышка фонаря – простые фигуры, созданные вращением, а планки для лестницы и распорки добавлены как отдельные объекты. Это не самая сложная 3D-модель, но и она требует некоторых усилий.



**12** И в этом случае перспектива столба не соответствует изображению в точности, как я хотел. Но его достаточно легко исказить с помощью инструмента **Free Transform**, ориентируясь по углу стены.



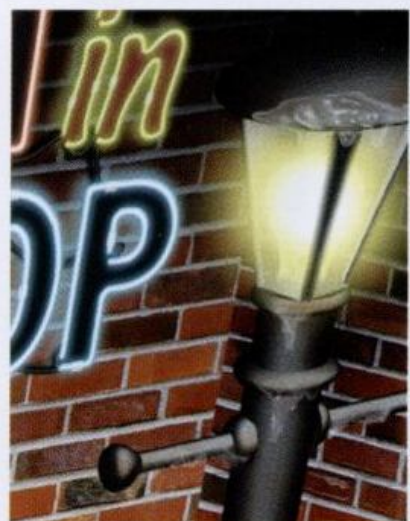
**13** Эта фотография лампы взята из коллекции Nemera Photo-Objects и потребовала лишь небольшого искажения. Лампа непременно скроется за свечением позднее, но я чувствовал себя лучше, зная, что она там, – небольшие дополнительные усилия избавят от возможного кошмара при виде дыры вместо фонаря на напечатанной обложке.



**17** Свечение лампы нарисовано на новом слое в два этапа: сначала большой мягкой кистью создано желтое пятно на изображении. Затем я переключился на маленькую кисть и нарисовал белое пятно в центре желтого. Этот простой прием всегда дает превосходные результаты.

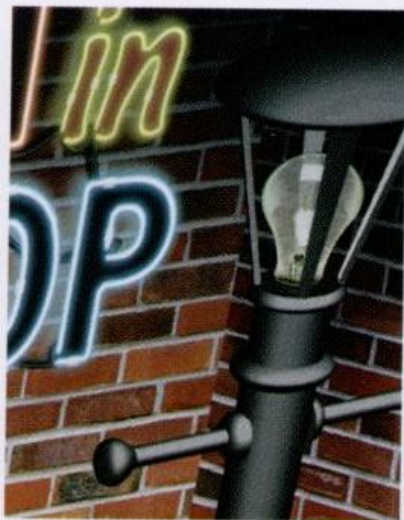


**18** Чтобы поместить свечение внутри лампы, я сначала создал маску слоя для свечения, используя распорку, которую ранее выделил на отдельный слой. Это было необязательно, но небольшое размытие маски давало более реалистичное впечатление света за тонким объектом.

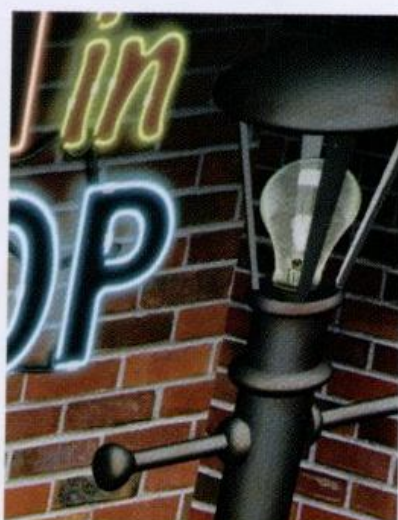


**19** Стекло было сделано выделением с помощью инструмента **Lasso** при удержании клавиши **alt** для создания прямых линий. Затем мягкая кисть белого цвета с низкой непрозрачностью добавила эффект стекла.

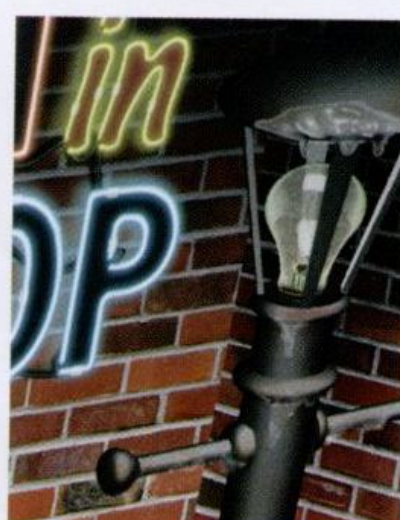




**14** Поскольку лампа прикрывается одной из распорок, поддерживающих крышку, я скопировал распорку на новый слой и перенес его вперед. Я также освещал внутренние части других подпорок, чтобы они выглядели освещенными лампой.



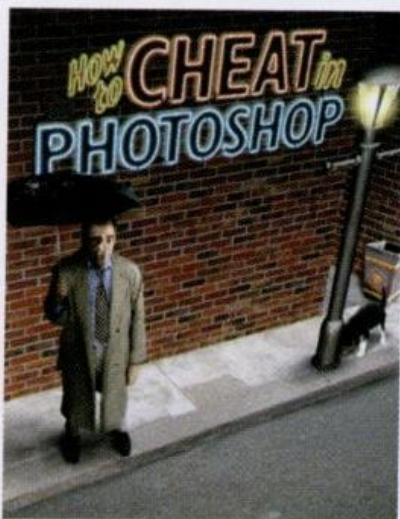
**15** Хотя я добавил немного гауссова шума к фонарному столбу, он все же выглядит слишком чистым. Чтобы запачкать его, я создал новый слой в режиме **Hard Light**, сгруппированный со столбом, и нарисовал серые и коричневые пятна, которые похожи на ржавчину. Просто, но эффективно.



**16** Я знал, что добавлю в изображение дождь – в конце концов, Богарт держит зонт, – поэтому нарисовал несколько капель на фонаре. Я нарисовал их на отдельном слое с установленным режимом **Hard Light** и добавил затенение в первом приближении. Фильтр **Plastic Wrap** (см. главу 7) сделал результат блестящим.

## СОВЕТ

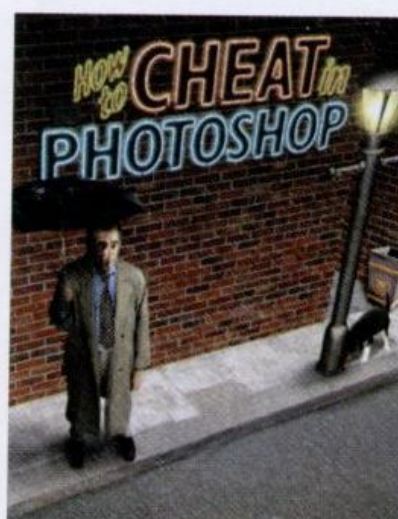
Объекты, смоделированные в 3D-приложениях, таких как **Dimensions**, часто выглядят слишком чистыми и блестящими для реального мира. Добавление небольшого шума – простейший путь сделать блестящий объект более реалистичным: часто бывает достаточно 3 или 4% гауссова шума. Лучший способ – добавление шума к копии слоя, чтобы обезопасить себя: снижая непрозрачность второго слоя, вы уменьшаете силу эффекта.



**20** Завершив все элементы фонаря, я почувствовал, что чего-то не хватает. Любой, кто живет в большом городе, вспомнит о необходимости прокладывать себе путь среди собачьих экскрементов, однако вместо рисования свежей кучки я отступил на шаг назад и добавил лишь собачку, обнюхивающую основание. И никто не придерется.



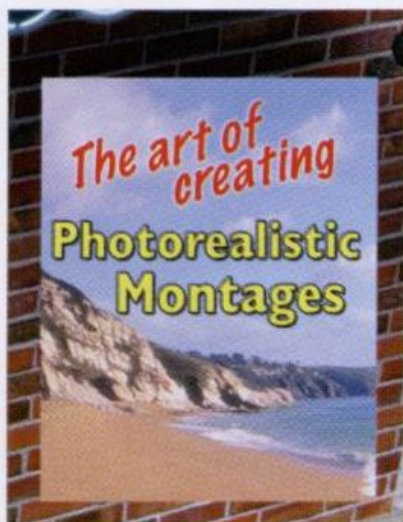
**21** Дождь – это явление, создаваемое в Photoshop удивительно просто. Начните со слоя, заполненного серым, и добавьте немного гауссова шума. Затем используйте фильтр **Motion Blur** для размытия шума под углом. Полученный результат пока не очень убедителен, но остается лишь один шаг, чтобы закончить с дождем.



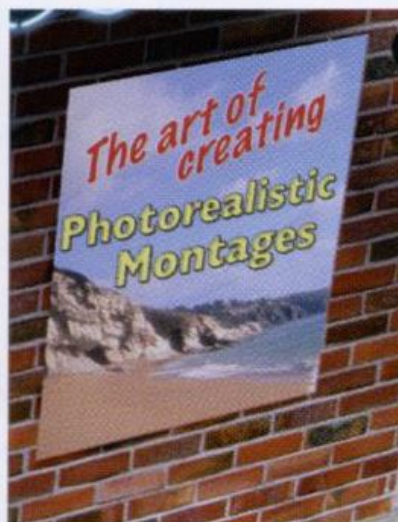
**22** И этот шаг заключается в установке режима **Hard Light** для слоя, чтобы исчез серый цвет и остались лишь темные и светлые струи. Здесь я снизил непрозрачность слоя до 60% и закрасил на маске слоя области, которые не хотел закрывать, такие как свет и надпись.



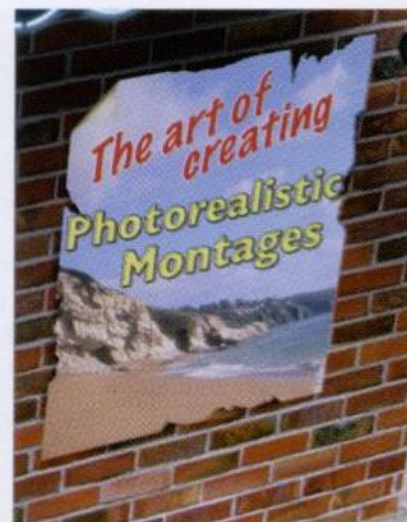
## Обложка этой книги



**23** Плакат, на котором помещен подзаголовок этой книги, создан на отдельном слое, так чтобы каждый элемент можно было при необходимости изменить и скорректировать. Я сначала хотел изобразить на этом плакате парочку в купальниках, лежащую на пляже, но меня попросили их убрать.



**24** Закончив плакат, я сделал его слитую копию, нажав сочетание клавиш **Shift + C**, и затем поместил его на стену, выровняв перспективу по кирпичам с помощью инструмента **Free Transform**. Сначала я поместил плакат немного под углом, чтобы он казался наскоро приклеенным, но результат лишь вводил в заблуждение.



**25** Надорвы по краям плаката выполнены с помощью маски слоя, а скрывающие выделения сделаны инструментом **Lasso**. Таким образом, я мог убрать их при необходимости. Для завораживающегося уголка инструментом **Pen** был вычерчен контур и добавлено затемнение инструментами **Dodge** и **Burn**.



**29** Вода была нарисована на земле на новом слое с помощью жесткой светло-серой кисти. При рисовании неравномерных форм, таких как эта, трудно судить о перспективе, ориентиром послужит только поверхность, на которой лежит вода. Пока основные углы следуют углу поверхности, вода выглядит убедительно.

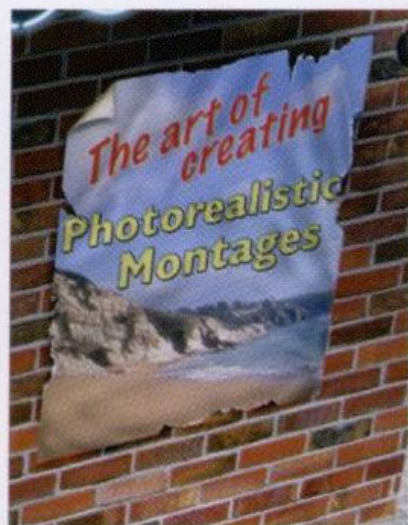


**30** Поверхности воды добавлено случайное затемнение, а затем применен фильтр **Plastic Wrap**. После этого эллиптическое выделение на поверхности было искажено фильтром **ZigZag** – в отличие от фильтра **Ripple**, он является лучшим способом создания ряби на воде. В этом примере рябь показана там, где капли падают на поверхность воды.

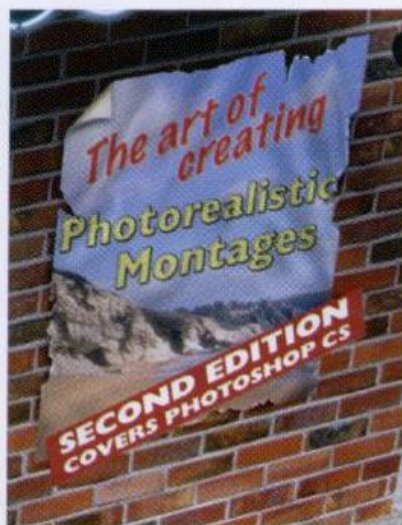


**31** Слой воды был снова установлен в режим **Hard Light**, чтобы сделать воду прозрачнее. Копия слоя затем использовалась как маска, с которой были сгруппированы все остальные элементы воды. Вода, которую я только что нарисовал, должна была располагаться на верхнем уровне группы.

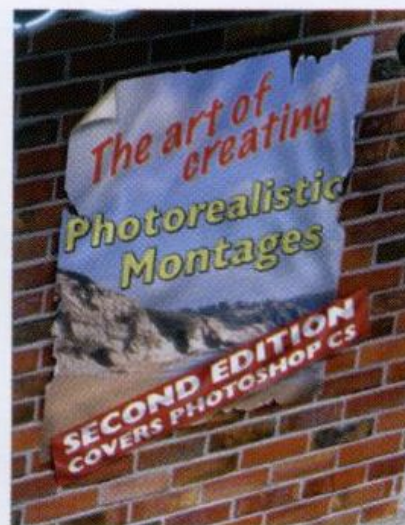




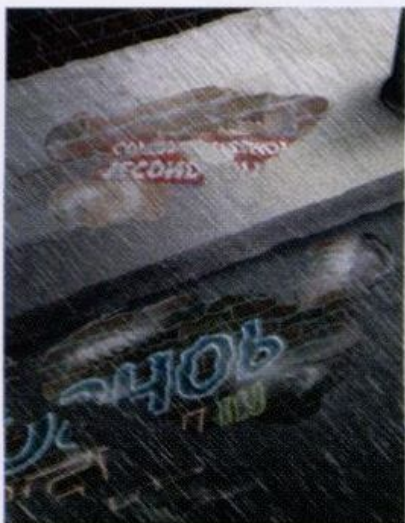
**26** Для складок я сначала создал новый слой в режиме **Hard Light**, заполненный нейтральным серым. Складки нарисованы инструментами **Dodge** и **Burn**; поскольку они изображены на отдельном слое, сам плакат остался нетронутым.



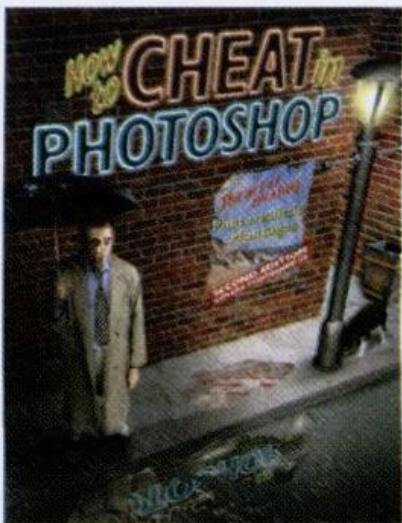
**27** Сделать полосу с надписью было легко: сначала была выполнена сама надпись, а затем создано выделение по размеру больше, чем надпись, и заполнено красным. Этот слой был помещен за текстом, а слой текста был слит с ним. Расположенный под углом, он выглядит безупречно.



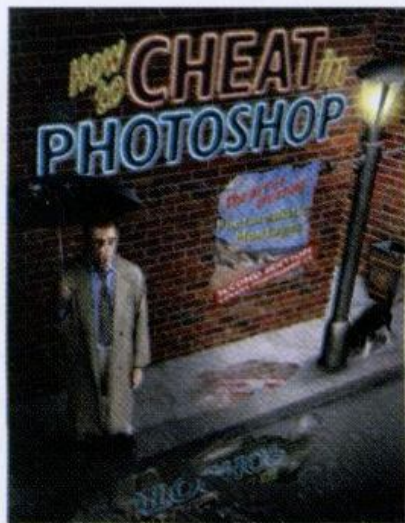
**28** Складки на бумажной полосе выполнены точно так же, как и на основном плакате: рисованием инструментами **Dodge** и **Burn** на слое в режиме **Hard Light**, помещенном поверх полосы, и группировкой с ним. Фактически это тот же самый метод, который описан в разделе «Складки и изгибы» в главе 9.



**32** Все существенные элементы изображения — неон, стена, человек, плакат — были по отдельности скопированы и искажены для создания отражения. Потребовалось сильное искажение, так как простое отражение изображений по вертикали не позволило бы им лежать в нужной плоскости относительно стены. Здесь нет направляющих линий, вот почему это делалось на глаз.



**33** После размещения всех элементов была сделана окончательная корректировка. В месте соединения стены и тротуара нарисована цементная полоска; градиент заднего плана зарисован вокруг лампы; подправлены тени. Я также добавил дополнительное свечение от неона там, где он отражается от стены.



**34** Теперь в изображении все на своих местах, отсутствует только ощущение ночи. Простое решение — создать новый слой корректировки цвета для добавления голубоватого оттенка стене, фону и мужчине, расположенный за слоями неона и свечения лампы.

## СОВЕТ

Обрабатывайте изображения со многими слоями, легко потерять, так что заведите привычку создавать набор слоев. Здесь исходный плакат был одним набором, его следующая версия, включающая бумажную полосу с надписью, слой затенения, — другим. Дополнительные наборы слоев были созданы для человека, лампы, отражения и других элементов. Благодаря этому мог с первого взгляда определить, какому элементу принадлежит каждый слой.

«ГОРЯЧИЕ» КЛАВИШИ

MAC WIN BOTH



## Этика фотомонтажа

Пару лет назад использование фотомонтажа встало под вопрос после того, как в лондонской газете появилась одна фотография политического деятеля левого крыла. На ней он был снят вместе со своей женой в каком-то ночном развлекательном заведении, на столе перед ним стояла пара бутылок пива с крышками, обернутыми фольгой. На иллюстрации, опубликованной в газете, одна из пивных бутылок была увеличена так, чтобы быть похожей на бутылку шампанского, – этот прием был усилен этикеткой «Шампанское “Социалист”», символизирующей моральное разложение политика.

Что касалось искажения правды – это явно было незначительное нарушение. Но издание было национального масштаба. Во время интервью на радио у меня спросили, осуждаю ли я приемы такого рода. Я отметил, что если бы фотограф просто снял сцену иначе, переместив одну из бутылок на передний план, чтобы она не закрывала политика, то споров бы не было, хотя результат оказался бы тем же. «Очень хорошо, – подытожил журналист, – но что вы скажете, если я возьму ваше интервью и переделаю его в студии для своих собственных целей?» Я ответил, что в данном случае это будет сделано в личных интересах: он собирался сократить 40-минутное интервью до 5-минутного фрагмента, выбрав отрезки, которые выразят то, что ему нужно. Мой комментарий не попал в итоговую радиопередачу.

Существует множество неверных представлений о фотомонтаже, большинство из которых проистекают из заблуждения, что фотографии вообще могут быть правдивыми, как будто абсолютную истину можно запечатлеть за одну шестидесятую секунды. Любое преподнесение такого снимка как правды должно считаться ложью.

Фотографии говорят правду не больше, чем слова. Фотограф может принести рулоны пленки, в каждом кадре которой запечатлен определенный момент времени. Фоторедактор затем выберет картинку, которая соответствует истории, рассказанной в газете. Помощник редактора обрежет картинку, чтобы уместить ее на отведенном месте, опять пересказывая историю по-новому.

Снимок слева – это идиллическое изображение небольшого коттеджа среди зелени. Но это ложь: картинка была вырезана из исходного изображения справа, которое рассказывает совершенно другую историю. Любой, кто снимет этот домик на выходные, увидев его на web-сайте, будет совершенно справедливо считать себя обманутым, хотя здесь не применялись никакие хитрости Photoshop – это просто вопрос выбора, как много «правды» рассказывать.





На празднике мы можем отснять всю пленку, отобрав потом полдюжины фотографий, которые вклеим в альбом. Оставшиеся будут отложены – кто-то закрыл глаза, где-то неподходящее выражение лица, там случайный турист появился на фоне. Все мы так же виноваты в искажении правды, как если бы монтировали элементы в Photoshop: мы рассказываем историю, которую хотим поведать.

Как-то я поспорил на эту тему с фотографом, который только что сделал снимок недавно освобожденного заложника Джона МакКарти (John McCarthy), выходящего из дома, когда в небе сияла радуга. Фотограф сказал мне, что ждал целый день, чтобы поймать нужную сцену. Я пошутил, что мог бы вставить эту радугу и избавить его от таких проблем. Он возмутился: его изображения всегда «реальные». Однако Джон МакКарти не всегда выходит из дома с появлением радуги – это изображение было таким же условным, как если бы его смонтировал я.

Я не призываю к произволу в фотомонтаже. Но если явные монтажи заставят людей понять, что камера почти всегда лжет, мир станет чуть лучше.