



Глава 9

Объединение нескольких изображений, или Создание цифрового портрета

Художники объединяли несколько изображений в одно задолго до того, как люди придумали цифровые методы обработки изображений. Витражи, фрески и мозаика — вот только несколько примеров подобного искусства. Манипулирование материалами для получения определенных результатов — это целая концепция. Скульпторы обрабатывают камень и металл, а художники смешивают краски. Архитекторы запечатлевают свои идеи на чертежах на бумаге, а потом в кирпиче и бетоне. Фотография тоже искусство, хотя и очень молодое. И фотографы тоже всячески компонуют



результаты своей работы вот уже 160 лет. Они вырезали фрагменты фотографий, совмещали их и опять фотографировали. Очень часто несколько сцен снимали на один и тот же кадр на пленке. Во время проявки пленку часто подвергали дополнительному физическому и химическому воздействию, чтобы обеспечить определенную форму.

Все эти сложности заставляли фотографов заранее планировать свои действия. Например, Ансель Адамс (Ansel Adams) сначала представлял себе, как именно будет выглядеть фотография после печати, а только затем нажимал кнопку спуска затвора. Он называл данный прием *предварительной визуализацией* (pre-visualization). В свою очередь, Джерри Уэлсманн (Jerry Uelsmann) разработал такой прием, как *поствизуализация* (post-visualization). При этом дополнительная обработка изображения проводится уже после его съемки (в темной комнате).

“Монтаж” в фотоаппарате (съемка нескольких сцен на один кадр пленки) — это предшественник цифровых методов обработки изображений. Фотографы, умеющие работать с пленкой и творить чудеса в темной комнате, наверняка научатся получать необходимые результаты и цифровыми методами. Изображения, полученные с помощью цифровых технологий, открывают перед фотографом невиданные доселе возможности.

Очень часто я фотографирую фотоаппаратом, закрепленным на штативе или студийной стойке. Конечно, это ограничивает мои перемещения. Однако благодаря неподвижности фотоаппарата появляется возможность получать очень четкие изображения. Четким оказывается все, за исключением движущейся модели. Кроме того, я могу выбрать лучшие элементы из серии снимков и объединить их в Adobe Photoshop.

Благодаря возможности видеть полученные кадры на ЖК-мониторе фотоаппарата сразу после их съемки мне удается получать намного больше действительно интересных снимков. Кроме того, при работе с цифровой техникой у меня появляются дополнительные возможности для исследования различных комбинаций, в том числе и при постобработке. Поэтому я могу утверждать, что *конкурентная визуализация* поднимет фотографию на более высокий качественный уровень.

Фотография началась с изображений, которые выцветали на свету. Первые “постоянные” изображения были получены на пластинках из меди, покрытых серебром. Затем серебро (а также другие светочувствительные материалы) стали добавлять в эмульсию, которую наносили на бумагу, стекло и, наконец-то, листовую или рулонную пленку. Сначала подобные носители подвергались воздействию света, а затем обрабатывались. Специальные химикаты приводили к потускнению металла, который подвергался воздействию света. В результате получался негатив. При печати изображений со стеклянных или пленочных негативов использовалась бумага с серебряным покрытием. Все это очень интересно, не так ли? Традиционная серебряно-желатиновая фотография — это не что иное, как потускневший металл, нанесенный на бумажную основу. Зависимость потускнения серебра от количества падающего света изучается такой наукой, как *денситометрия*. Для каждого типа пленки определена *характеристическая кривая*, описывающая ее поведение при освещении различным количеством света. В Photoshop также есть средство, аналогичное характеристической кривой пленки, — **Curves** (Кривые).

История фотографии живет в Photoshop

Конструирование изображения

Проект, который нам предстоит выполнить при изучении материала настоящей главы, можно разделить на три части. Первая часть посвящена критическому анализу снимков модели (которую, между прочим, зовут Кристина). При этом мы выберем один снимок, который в дальнейшем станет основой изображения. Во второй части отдельные элементы других снимков будут использоваться для создания более привлекательного композитного изображения. Тут же мы рассмотрим композицию, размещение фрагментов с помощью такого средства Photoshop, как **Free Transform**, а также использование режима наложения **Difference** (Разница) и масок слоев.

В третьей, заключительной, части настоящей главы мы рассмотрим вопросы, связанные с ретушированием и окончательной обработкой изображения. Начнем мы с создания плана действий. Затем мы приступим к разглаживанию кожи, удалению дефектов, расширению фона и даже изменению цвета.

Для выполнения настоящего проекта нам потребуются файлы, которые есть в папке с материалами к настоящей главе на прилагаемом компакт-диске. Для всех этих файлов уже выполнены такие операции, как цветокоррекция, повышение резкости, сглаживание цветовых переходов и, конечно же, добавление сведений об авторских правах. Вы имеете право использовать эти файлы только в учебных целях при изучении материала настоящей книги.

Анализ снимков

Давайте изучим фотографии, которые у нас есть. Все они получены последовательной съемкой, чтобы выбрать самые удачные кадры в дальнейшем. В настоящем разделе мы проанализируем фотографии с точки зрения их общей композиции. Затем нам предстоит отобрать самые удачные фрагменты. Особое внимание следует уделить лицу модели. В каком случае оно кажется самым привлекательным?

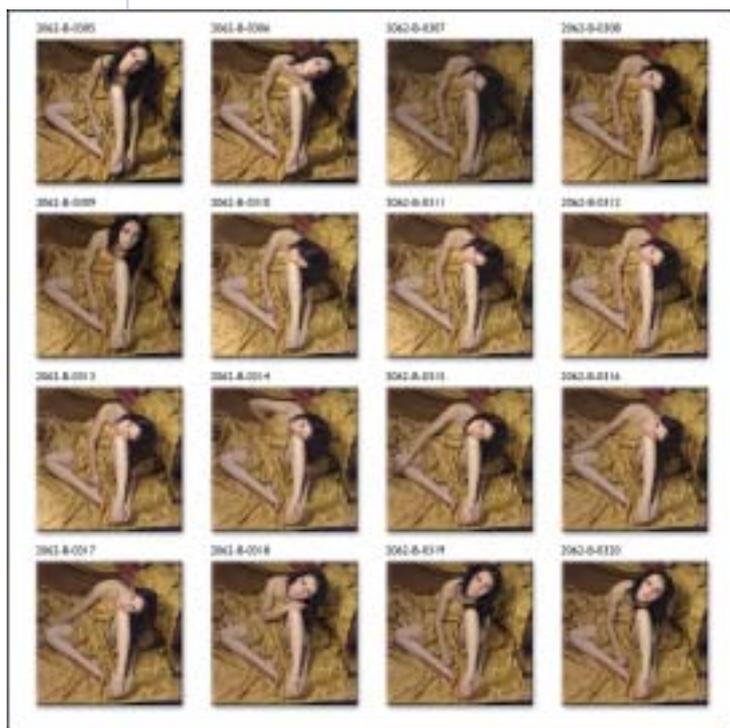


Рис. 9.1. Во время сеанса съемки я получил целый ряд кадров

не выйдут частью всего изображения в целом. Ее ничто не связывает с остальными элементами изображения. Самым выразительным примером оказывается десятый кадр (2062-В-0314). Правая рука скрыта за спиной модели. Из-за этого возникает ощущение, что правая нога как будто парит над остальным изображением. На следующих трех кадрах (2062-В-0315, (2062-В-0316 и 2062-В-0317) правая рука оказывается на колене, под коленом и за коленом соответственно. На изображении 2062-В-0315 рука выглядит очень естественно.

К сожалению, рука выглядит слишком “плоской” и непривлекательной. С этой точки зрения более удачным снимком оказывается 2062-В-0316. Я же остановил свой выбор на снимке 2062-В-0317, поскольку рука очень хорошо сочетается с коленом (рис. 9.2).

А теперь посмотрим на левые руку и ногу. На первых трех снимках они практически не соприкасаются. Какой же из оставшихся тринадцати

При выборе компонентов фотографии я очень часто размещаю все изображения на одном листе бумаги и делаю большой отпечаток. Возможные варианты я отмечаю зеленым цветом, чтобы затем быстро находить лучшие варианты. При выборе я руководствуюсь скорее интуицией, а не какой-нибудь логикой. Я всегда могу изменить свое мнение в будущем. При обработке изображений творческие идеи должны выходить на передний план, а какие-то логические выводы — отходить на второй. Поэтому понятно, что достичь удачных результатов можно, только накопив большой личный опыт.

Анализ первых девяти фотографий показал, что композиция в целом оказалась достаточно неудачной. Правая нога Кристины как будто

Объединение нескольких изображений, или Создание цифрового портрета

снимков считать наиболее подходящим? Снимки 2062-В-0310, 2062-В-0311, 2062-В-0312, 2062-В-0316 и 2062-В-0317 практически идентичны. Рука расположена чуть ниже ноги. Ступня кажется прямоугольной, поскольку расположена слишком близко к фотоаппарату.

Снимки 2062-В-0308, 2062-В-0309, 2062-В-0313, 2062-В-0319 и 2062-В-0320 также очень похожи. На первых шести снимках рука изогнута и касается пальца ноги. На последних трех снимках палец руки касается мизинца на ноге. Они оказываются лучше, но все же далеко не безупречны. Можно сказать, что самая лучшая комбинация левой руки и ноги представлена на снимке 2062-В-0314. Часть стопы закрыта рукой. Подходящий фрагмент снимка обведен зеленым (рис. 9.3).

А теперь давайте обратим внимание на лицо и волосы модели. Одна из проблем, характерных для подобного позирования, состоит в том, что верхняя часть головы модели ближе к фотоаппарату. Если попросить девушку смотреть в объектив, ее глаза станут огромными. Обратите внимание на снимок 2062-В-0310. Решение оказалось следующим: модель подняла подбородок, благодаря чему лицо стало параллельным плоскости фотоаппарата, как показано на снимке 2062-В-0312. При этом мне очень понравились волосы на снимке 2062-В-0313, на котором я и остановил свой выбор (рис. 9.4).

Давайте еще раз изучим снимки, так как нам надо найти подходящий вариант лица. Мне очень нравятся снимки, на которых Кристина щекой оперлась на колено, поэтому я сразу отбросил снимки 2062-В-0305, 2062-В-0306, 2062-В-0309, 2062-В-0318, 2062-В-0319 и 2062-В-0320. Также я отбросил снимки, на которых подбородок направлен к груди — 2062-В-0307, 2062-В-0308, 2062-В-0310, 2062-В-0311 и 2062-В-0314. На снимке 2062-В-0312 слишком открыт лоб. На снимке 2062-В-0313 модель смотрит куда-то не туда. Я считаю, что модель должна смотреть на зрителя, т.е. в объектив. На снимке 2062-В-0316 глаза модели практически закрыты. На снимке 2062-В-0315 опущен подбородок. На снимке 2062-В-0317 лицо выглядит достаточно неплохо.

Очень часто в основном изображении мы видим несколько удачных элементов. В данном случае это снимок 2062-В-0317. Правая рука и колено, тело и лицо — все эти элементы выглядят очень удачно. В описанной ниже инструкции мы будем использовать снимок 2062-В-0314 для изображения левой руки, ладони и ноги, а снимок 2062-В-0313 — волос. Все эти элементы мы объединим на одном композитном изображении.



Рис. 9.2. Правая рука очень хорошо сочетается с коленом



Рис. 9.3. Подходящий фрагмент снимка обведен зеленым



Рис. 9.4. В данном случае мне больше всего понравились волосы модели



Рис. 9.5. Из 16 снимков мы выбрали одно основное изображение и два дополнительных

Итак, из 16 снимков мы выбрали одно основное изображение и два дополнительных (рис. 9.5). На первый взгляд кажется, что нам предстоит просто огромная работа, ведь редактирование фотографии играет не менее важную роль, чем собственно съемка или постобработка. Каждое из этих занятий можно сравнить с ножкой штатива, на котором держится удачное изображение. Пожалуй, настала пора объединять элементы в одно целое.

Создание композитного изображения

1. Откройте окно **File Browser (Браузер файлов)**, после чего выделите файлы **2062-В-0313**, **2062-В-0314** и **2062-В-0317**. Дважды щелкните на значке одного из них, чтобы открыть потом все три изображения в **Photoshop**.
2. Выберите инструмент **Move (Переместить)**, нажав клавишу **<V>**. Убедитесь в том, что отображено изображение **2062-В-0317**. С нажатой клавишей **<Shift>** перетащите изображение **2062-В-0313** в окно изображения **2062-В-0317**.
3. Дважды щелкнув на названии слоя **Layer 1** в палитре **Layers (Слои)**, введите название **0313 hair**. Закройте изображение **2062-В-0313**, активизировав его и нажав комбинацию клавиш **<Ctrl+W>** (**<⌘+W>**). Затем нажмите клавишу **<D>**, чтобы применить команду **Don't Save (Не сохранять)**.

Объединение нескольких изображений, или Создание цифрового портрета

4. Убедитесь в том, что отображено изображение 2062-В-0314. С нажатой клавишей <Shift> перетащите изображение 2062-В-0314 в окно изображения 2062-В-0317.

Дважды щелкнув на названии слоя Layer 1 в палитре **Layers**, введите название 0314 foot. Закройте изображение 2062-В-0314, не сохраняя его.

5. Вернувшись к изображению 2062-В-0317, дважды щелкните на фоновом слое.

На экране отобразится диалоговое окно **New Layer** (Создание слоя). Вместо названия Layer 0 введите 0317 Base. Щелкните на кнопке **OK**.

Открытым останется только один файл — 2062-В-0317.tif.

6. Нажав комбинацию клавиш <Ctrl+Shift+S> (<⌘+Shift+S>), сохраните файл под именем 2062-В-0317.psd.

Палитра **Layers** для файла 2062-В-0317.psd показана на рис. 9.6.

7. Активизируйте слой 0314 foot, после чего выберите инструмент Lasso (Лассо), щелкнув на его значке в палитре инструментов или нажав клавишу <L>. Нарисуйте выделенную область вокруг левой руки и ноги Кристины (рис. 9.7).

8. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J> (<⌘+J>) для копирования выделенной области на отдельный слой. Переименуйте слой Layer 1 в hand & foot. Скройте слои 0314 foot и hand & foot, щелкнув на значках глаза напротив их названий.

9. Активизируйте слой 0313 hair, после чего с помощью инструмента Lasso нарисуйте выделенную область вокруг головы модели.

При этом вполне можно захватить лицо, плечо и колено (рис. 9.8).



Рис. 9.6. Палитра **Layers** для файла 2062-В-0317.psd

Совет

Указание осмысленных названий для слоев — очень хорошая привычка при работе с Photoshop. Конечно, пока вы работаете с изображением, названия слоев роли не играют, так как вы помните назначение каждого из них. Однако, если через некоторое время вы откроете изображение, чтобы внести изменения, могут возникнуть определенные сложности, поскольку легко забыть, для чего именно использовался тот или иной слой.



Рис. 9.7. Нарисуйте выделенную область вокруг левой руки и ноги модели

Извечный вопрос — TIFF или PSD?

Расширение .TIF соответствует фотографии, готовой к редактированию (с глубиной цвета 16 бит/канал) или передаче клиенту (с глубиной цвета 8 бит/канал). Расширение .PSD соответствует рабочим файлам, содержащим слои. Файлы PSD *никогда не передаются клиентам*. Следуя этим простым правилам, вы сможете легко определять, для чего предназначен тот или иной файл просто по расширению его имени файла. **Внимание:** слои можно сохранять и формате TIFF. Никогда не делайте этого! На момент написания книги работу с файлами TIFF со слоями поддерживала только одна программа — Photoshop. В других программах (например, настольных издательских системах не от компании Adobe) при открытии файлов TIFF со слоями могут возникнуть сложности.

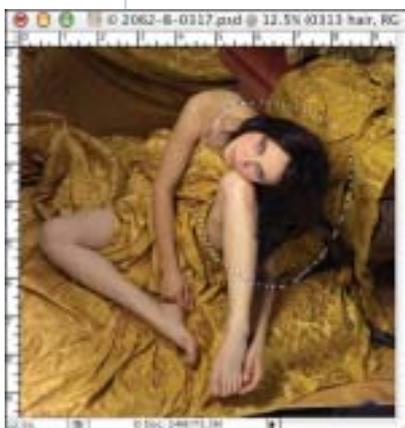


Рис. 9.8. Нарисуйте выделенную область вокруг головы модели с помощью инструмента **Lasso**



Рис. 9.9. Из раскрывающегося списка в верхней части палитры **Layers** выберите режим наложения **Difference**



Рис. 9.10. На данный момент два слоя в изображении не согласованы между собой

10. Нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+J>** (**<⌘+J>**) для копирования выделенной области на отдельный слой, для которого укажите название **hair**.
11. Скройте слой **0313 hair**, щелкнув на значке глаза слева от его миниатюры. Разместите слой **hair** надо всеми остальными.
На данный момент видимыми стали всего два слоя — **hair** и **0317 Base**. При выполнении следующего шага вы согласуете положение этих слоев.
12. Из раскрывающегося списка в верхней части палитры **Layers** выберите режим наложения **Difference** (рис. 9.9).
13. Уменьшайте масштаб изображения (для этого достаточно нажать комбинацию клавиш **<Ctrl+'-'>** или **<⌘+'-'>**) до тех пор, пока не увидите все изображение в целом, после чего активизируйте

Режим наложения **Difference** (Разница) “находит” подобные фрагменты в активном слое и слое, расположенном под ним. Идентичные участки отображаются черным. Чем больше черного, тем точнее совмещены изображения.

Для знакомства с режимом наложения **Difference** откройте файл 2062-B-0314.tif. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J> (<⌘+J>) для создания копии слоя. Убедитесь в том, что ни один из значков блокировки не активен. Все эти значки расположены справа от раскрывающегося списка режимов наложения. Задайте для слоя Layer 1 режим наложения **Difference**. Фотография станет полностью черной. Нажмите клавишу <V> для выбора инструмента **Move**, а затем пять раз нажмите клавишу со стрелкой вниз на клавиатуре. Теперь два слоя в изображении не согласованы между собой (рис. 9.10). Теперь пять раз нажмите клавишу со стрелкой вверх, наблюдая за тем, как слои изображения совмещаются один с другим. Данный прием оказывается очень полезным для совмещения изображений при создании композитных изображений.

Совмещение изображений: режим наложения Difference

средство Free Transform (Свободное преобразование), для чего достаточно нажать комбинацию клавиш <Ctrl+T> (<⌘+T>).

Появится ограничивающая рамка. Определив положение центральной точки, перетащите ее на правый глаз модели (рис. 9.11).

14. Восстановите масштаб 100%, нажав комбинацию клавиш <Ctrl+Alt+0> (<⌘+Option+0>).

При таком масштабе ограничивающая рамка незаметна.

15. Выделите текстовое поле **Rotate** (Поворот) на панели **Options** (Параметры). Удерживая нажатой клавишу <Shift>, десять раз подряд нажмите клавишу со стрелкой вниз.

В результате в текстовом поле **Rotate** будет указано значение -10,0 (рис. 9.12). Блики на левом глазу должны стать практически черными, что указывает на полное совмещение изображений.



Рис. 9.11. Перетащите центральную точку на правый глаз модели



Рис. 9.12. В текстовом поле **Rotate** указано значение -10,0

Совет

Каждое нажатие клавиши со стрелкой приводит к смещению активного слоя в соответствующем направлении с шагом 1 пиксель. При работе со средством **Free Transform** нажатие клавиши со стрелкой приводит к изменению значения активного параметра с шагом 1. Для изменения значений с шагом 10 при этом достаточно удерживать нажатой клавишу **<Shift>**.

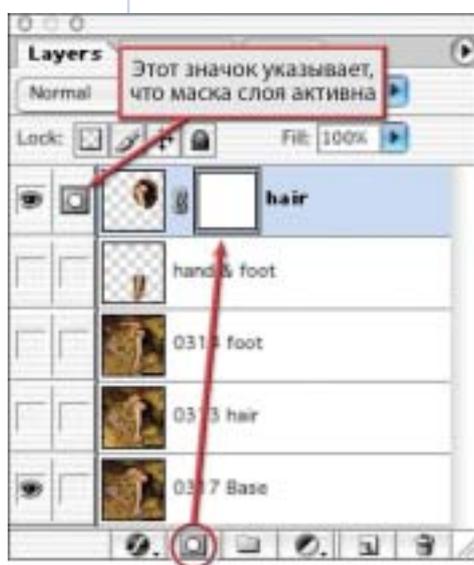


Рис. 9.13. Щелкните на значке **Add a mask** в нижней части палитры **Layers**, чтобы добавить маску



Рис. 9.14. Имеет смысл оставить небольшие участки фона, что позволит в дальнейшем лучше согласовать волосы с остальным изображением

- 16.** Отпустите клавишу **<Shift>** и нажимайте клавиши со стрелками для тонкой настройки положения слоев.

Теперь слои **hair** и **0317 Base** практически идеально совмещены. Нажмите клавишу **<Enter>** для завершения операции преобразования. Для этого также можно просто дважды щелкнуть на ограничивающей рамке.

- 17.** Измените масштаб таким образом, чтобы изображение помещалось на экране целиком. Для этого достаточно нажать комбинацию клавиш **<Ctrl+J>** (**<⌘+J>**). Восстановите режим наложения **Normal** (Обычный).

А теперь избавимся на фотографии от правой ноги, плеча и лица, оставив только волосы модели.

- 18.** Щелкните на значке **Add a mask** (Добавить маску) в нижней части палитры **Layers**, чтобы добавить маску (рис. 9.13).

- 19.** Нажмите клавишу ****, чтобы выбрать инструмент **Brush** (Кисть). Нажмите клавишу **<X>**, чтобы задать в качестве основного цвета черный.

- 20.** Используя мягкую кисть диаметром **150 пикселей**, обработайте ногу и плечо, а также участки изображения возле головы.

Ни в коем случае не обрабатывайте волосы. Задайте масштаб **100%**, нажав комбинацию клавиш **<Ctrl+Alt+0>** (**<⌘+Option+0>**).

- 21.** Откорректируйте маску с помощью кисти малого размера. Скройте слой **0317 Base**.

Теперь видны только фрагменты слоя **hair**, которые не были обработаны. При этом имеет смысл оставить небольшие участки фона, что позволит в дальнейшем лучше согласовать волосы с остальным изображением (рис. 9.14). Удалите любые оставшиеся “лишние” фрагменты. Отображайте и скрывайте слой **0317 Base**, чтобы оценить полученные результаты.

- 22.** Выберите инструмент **Move** (Переместить) (**<V>**) и смещайте слой **hair**, нажимая клавишу со стрелкой вниз, до тех пор пока волосы не коснутся правой щеки модели. Немного откорректируйте форму полученной маски.



Рис. 9.15. На данный момент кожа может не очень удачно сочетаться с волосами

Если кожа выглядит не совсем безупречно, не переживайте — нам еще предстоит заняться ретушированием (рис. 9.15).

Ну, хорошо. Теперь нам необходимо заняться левой ногой и рукой. Для их замены необходимо выполнить практически те же действия, что и при работе с волосами.

23. Активизируйте слой `hand & foot`. Выберите режим наложения `Difference`, чтобы увидеть, насколько хорошо этот слой сочетается с базовым.

Самое главное — согласование с базовым слоем верхней части ноги. Перемещайте слой `hand & foot` с помощью инструмента `Move` (`<V>`) до тех пор, пока нога не станет черной (рис. 9.16). Восстановите режим наложения `Normal`.

24. Щелкните на значке `Add a layer mask` (Добавить маску слоя) в нижней части палитры `Layers`, чтобы добавить маску к слою `hand & foot`.

Нажмите клавишу `` для выбора инструмента `Brush`. Выберите мягкую кисть диаметром 60 пикселей и задайте в качестве основного черный цвет.

25. Обработайте черной кистью ногу и руку на маске слоя, чтобы слои как можно лучше сочетались между собой.

Совет

Для изменения размеров кисти можно нажимать клавиши `<[>` и `<]>`. Если необходимо уменьшить или увеличить жесткость кисти к указанным клавишам добавьте клавишу `<Shift>`.

Совет

Нажатие клавиши `<X>` приводит к замене основного и фонового цветов. При работе с маской рисование черным приводит к отображению соответствующих фрагментов изображения, а рисование белым — к их сокрытию.



Рис. 9.16. Перемещайте слой `hand & foot` с помощью инструмента `Move` до тех пор, пока нога не станет черной

Совет

Нажатие клавиши <D> приводит к выбору стандартных цветов. По умолчанию в качестве основного задан черный цвет. При нажатии клавиши <X> в качестве основного цвета задается белый.

Совет

При согласовании изображении также можно задать значение 50% для параметра **Opacity** (Непрозрачность). Для этого надо нажать клавишу <5>. Нажав клавишу <1>, вы зададите значение 10%, <2> – 20%, а <5> – 50%. Последовательно нажав две клавиши, вы зададите значение параметра с точностью до единицы. Например, чтобы задать значение 75%, последовательно нажмите клавиши <7> и <5>.

Скрывайте и отображайте слой *hand & foot*, чтобы убедиться в том, что слои совмещены удачно. Обращайте внимание на резкие линии. При необходимости откорректируйте маску слоя. Если вы захватили что-то лишнее, нажмите клавишу <X>, чтобы обратить стандартные цвета, после чего восстановите соответствующий фрагмент маски. Затем снова нажмите клавишу <X> и продолжайте обработку. В результате слой *hand & foot* должен выглядеть приблизительно так, как показано на рис. 9.17.



Рис. 9.17. Слой *hand & foot* должен выглядеть приблизительно так

26. Задайте такой масштаб, чтобы все изображение целиком помещалось на экране. Для этого надо нажать комбинацию клавиш <Ctrl+0> (<⌘+0>).

Скрывайте и отображайте слои *hair* и *hand & foot*, при этом обращая внимание на границы объектов на этих слоях. Обязательно откорректируйте форму масок, прежде чем переходить к следующим шагам.

Итак, создание композитного изображения практически завершено.

27. Активизируйте слой *hair*, после чего щелкните на значке **Create a new layer** (он расположен слева от значка мусорной корзины в нижней части палитры **Layers**).

Над слоями появится новый слой, который называется *Layer 1* (рис. 9.18). Удерживая нажатой клавишу <Alt> (<Option>), выберите команду **Merge Visible** (Объединить видимые) из меню палитры **Layers**. Так на слой *Layer 1* скопируется содержимое слоев *0317 Base, hand & foot* и *hair*.

28. Дважды щелкните на названии Layer 1 и введите вместо него название Composite.

Именно с этим слоем вам предстоит работать при ретушировании изображения в следующем разделе настоящей главы. Сохраните файл под именем 2062-B-0317composite.psd.

Что тут можно сказать? Мы с этой фотографией действительно преодолели огромный путь с того момента, как в 1888 году Джон Истман придумал рекламный слоган для своей компании *Kodak: Push the button — We do the rest* (“Нажмите кнопку, а мы сделаем все остальное”). С появлением цифровой фотографии фотографу приходится забывать о старой доброй темной комнате и осваивать работу на компьютере.

Никто никогда не говорил, что работа с цифровыми фотографиями окажется простым занятием. Для того чтобы получать настоящие цифровые шедевры, приходится очень много работать, особенно при освоении работы с Photoshop. Но эта программа подарит вам такие возможности, о которых вы и не мечтали, работая в темной комнате.

А теперь, используя все имеющиеся в нашем распоряжении инструменты, двигаемся дальше.

Стратегическое ретуширование

1. **Создайте новый пустой слой (для этого достаточно нажать комбинацию клавиш <Ctrl + Shift + N> (<⌘ + Shift + N>), для которого укажите название Strategy Map.**

На этом слое мы обозначим все участки изображения, требующие обработки.

2. **Задайте масштаб 100% (для этого достаточно нажать комбинацию клавиш <Ctrl + Alt + 0> (<⌘ + Option + 0>)). Удерживая нажатой клавишу <Spacebar>, перетащите изображение таким образом, чтобы лицо модели оказалось по центру.**
3. **Выберите инструмент Lasso (Лассо) (<L>), после чего нарисуйте выделенную область под левым глазом.**

Граница выделенной области обозначена с помощью “марширующих муравьев”. Удерживая нажатой клавишу <Shift>, добавьте к выделенной области новые фрагменты. Нарисуйте дополнительные выделенные области под правым глазом, на лбу и на переносице. Обведите дефект на подбородке, а также над родинкой.

На заметку

Некоторые пользователи Photoshop растушевывают выделенную область, чтобы обеспечить хорошее сочетание со слоем, расположенным ниже, обходясь при этом без маски. Я же всегда доверяю только своим глазам, а не алгоритмам, используемым программой.

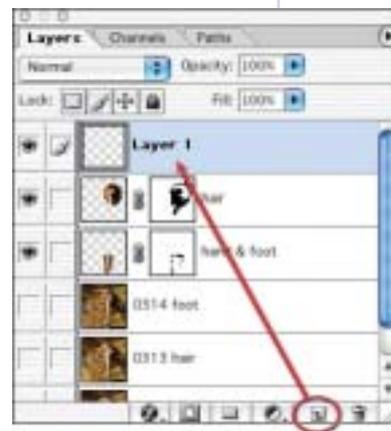


Рис. 9.18. Над слоями появится новый слой, который называется Layer 1

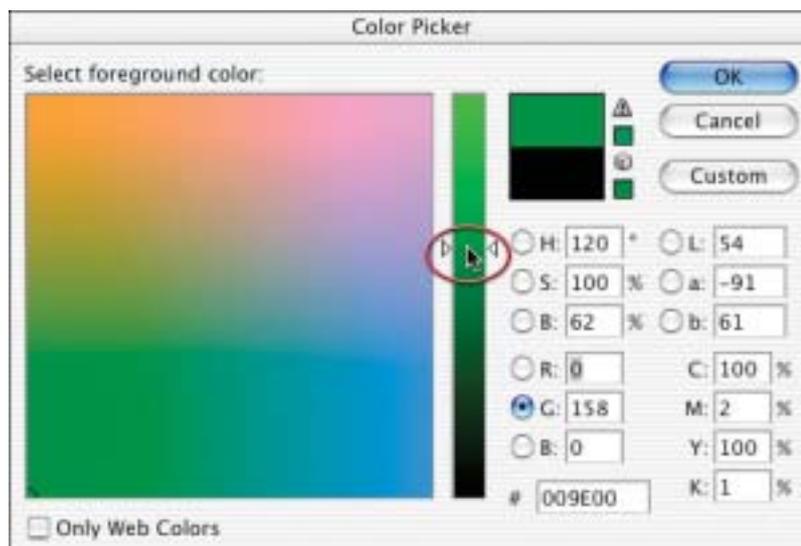


Рис. 9.19. В диалоговом окне **Color Picker** выберите подходящий оттенок зеленого

4. Дважды щелкните на образце основного цвета, чтобы отобразить диалоговое окно **Color Picker** (Выбор цвета), после чего выберите подходящий оттенок зеленого и щелкните на кнопке **OK** (рис. 9.19).
5. Выберите команду **Edit**⇒**Stroke** (Редактирование⇒Обводка). В диалоговом окне **Stroke** (Обводка) введите значение 7, а потом выберите переключатель **Inside** (Изнутри).

Снимите выделение, нажав комбинацию клавиш <Ctrl+D> (<⌘+D>).

Совет

Нажмите клавишу <F>, чтобы отобразить изображение на сером фоне без границ окна. Нажмите эту клавишу еще один раз, чтобы отобразить изображение на черном фоне и скрыть строку меню. Нажмите клавишу <Tab>, чтобы скрыть панель **Options** и палитры. Так вы активизируете *режим презентации* — будет видно только изображение на черном фоне. Для отображения панели **Options** и палитр достаточно еще раз нажать клавишу <Tab>. Нажмите клавишу <F> еще раз, чтобы отобразить остальные элементы интерфейса.

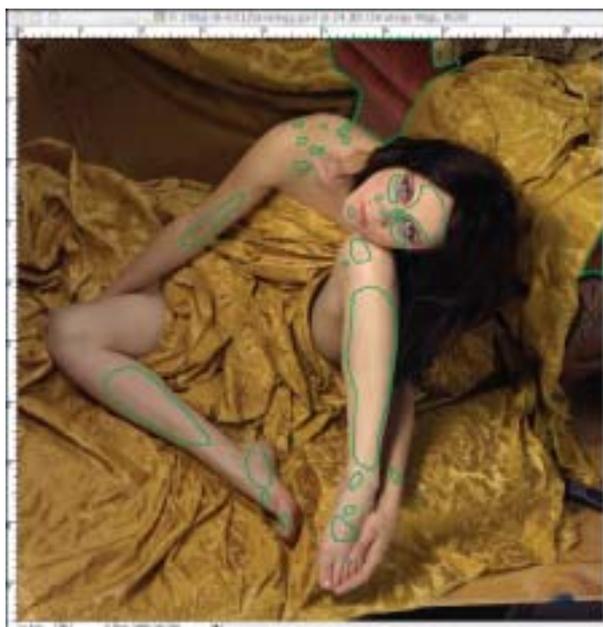


Рис. 9.20. Обведите инструментом полученные выделенные области

6. С помощью инструмента **Lasso** обозначьте участки, которые требуют ретуширования.

Обведите инструментом полученные выделенные области (рис. 9.20). Затем я добавил рамки и стрелки, с помощью которых указал, что именно необходимо делать (рис. 9.21).

7. **Задайте масштаб 100% и прокрутите изображение таким образом, чтобы лицо модели оказалось по центру. Активизируйте слой Composite, щелкнув на его значке в палитре Layers. Нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+J> (<⌘+J>), чтобы создать копию слоя, для которой укажите название Retouch.**

Все дальнейшие действия будут выполняться именно с этим слоем, а не слоем Composite, который в данном случае выступает в роли резервной копии. Если что-то пойдет не так, мы всегда сможем вернуться к исходному изображению. Скройте слой Strategy Map.

8. **Нажмите клавишу <J>, чтобы выбрать инструмент Healing Brush (Восстанавливающая кисть). (Нажимая комбинацию клавиш <Shift+J>, можно перемещаться между этим инструментом, инструментами Patch (Заплата) и Color Replacement (Замена цвета).)**

Выберите жесткую кисть диаметром 10 пикселей. Убедитесь в том, что для параметра **Source** (Источник) задано значение **Sampled** (Выбран), а флажок **Aligned** (Согласованно) не установлен. Щелкните в точке-источнике с нажатой клавишей <Alt> (<Option>). В данном случае необходимо щелкнуть на участке с гладкой кожей (рис. 9.22). Обработайте дефекты, используя короткие мазки кисти.

9. **Разместите точку-источник под румянцем на левой скуле модели и обработайте участок изображения под левым глазом, не отпуская кнопку мыши или не поднимая перо.**

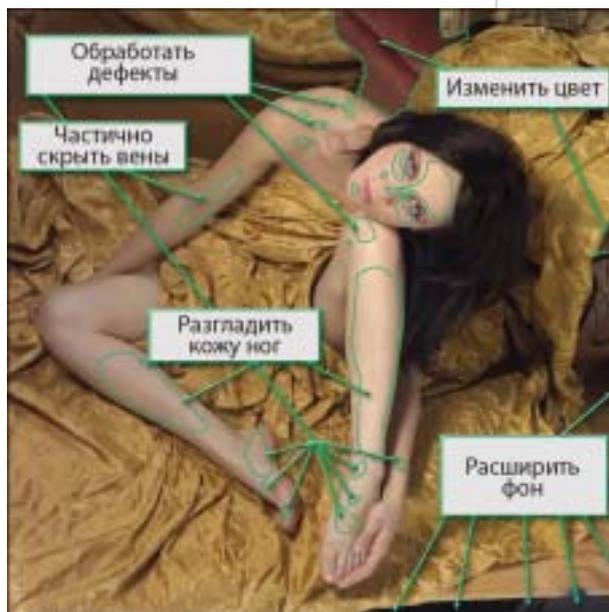


Рис. 9.21. Я указал, что именно необходимо делать

На заметку

Выноски с пояснениями оказываются очень кстати в том случае, если над изображением работает несколько художников, а также при выставлении счета за проделанную работу клиенту. Многие клиенты даже не подозревают, сколько надо сделать, чтобы получить окончательный вариант изображения.

На заметку

Размещение плана действий на отдельном слое тоже очень полезно. Завершив работу над изображением, отобразите этот слой, чтобы убедиться в том, что ничего не забыли. Если какой-то фрагмент не изменяется при отображении слоя с планом действий, это означает, что он еще не обработан.

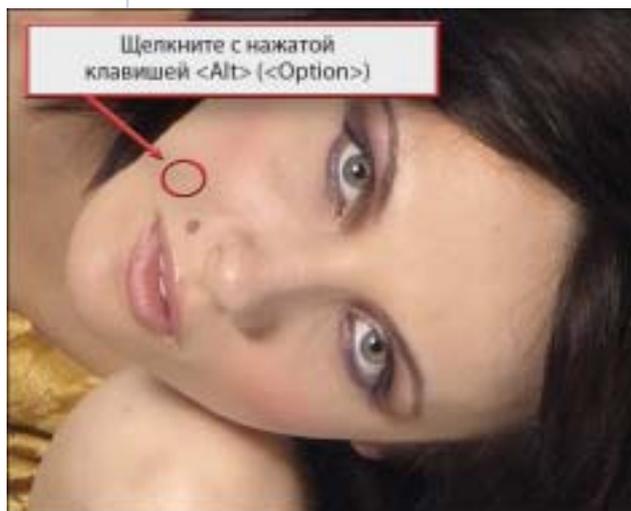


Рис. 9.22. Щелкните в точке-источнике с нажатой клавишей <Alt> (<Option>)

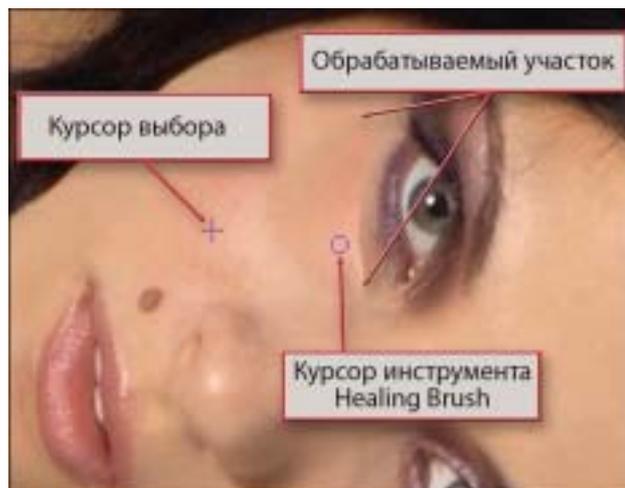


Рис. 9.23. Обработайте участок под правым глазом модели с помощью инструмента **Healing Brush**

Как только вы отпустите кнопку мыши или поднимите перо, Photoshop обработает соответствующий участок изображения. Теперь, используя тот же прием, обработайте участок под правым глазом модели (рис. 9.23).

10. Отобразите слой Strategy Map и прокрутите изображение таким образом, чтобы увидеть плечо.

Скройте слой Strategy Map. Обработайте дефекты, используя приемы, описанные в п. 8.

11. Прокрутите изображение таким образом, чтобы увидеть вену на правой руке.

Согласно плану действий эту вену необходимо скрыть.

12. Нажмите комбинацию клавиш <Shift + J>, чтобы выбрать инструмент Patch (Заплатка).

Убедитесь в том, что на панели **Options** выбран переключатель **Source** (Источник).

13. С помощью инструмента Patch нарисуйте выделенную область вокруг вены (рис. 9.24). Затем щелкните на



Рис. 9.24. С помощью инструмента **Patch** нарисуйте выделенную область вокруг вены

выделенной области и перетащите ее на участок гладкой чистой кожи.

В результате вена вообще исчезнет.

Однако на такие успехи можно рассчитывать далеко не всегда.

14. Выберите команду **Edit**⇒**Fade Patch Selection** (Редактирование⇒Ослабить заплатку), после чего в диалоговом окне **Fade** (Ослабление) перетащите ползунок до значения 34.

Вена частично проступит. Щелкните на кнопке ОК. Повторите описанные действия для обработки остальных вен на руке.

15. Продолжайте обработку дефектов на правой ноге, используя инструменты **Healing Brush** и **Patch**. Затем перейдите к левой ноге.

При обработке не нужно торопиться, чтобы случайно “не захватить” лишнее. Последовательно обработайте дефекты на ноге, руке, ступне и колене. Отображайте и скрывайте слой **Retouch**, чтобы оценить полученные результаты. Не нужно переживать, если результаты слишком бросаются в глаза. Мы ослабим их при выполнении следующих шагов.

Ну, а теперь нам необходимо немного смягчить полученные результаты.

16. Создайте копию слоя **Retouch**, нажав комбинацию клавиш **<Ctrl+J>** (**<⌘+J>**). Укажите для нее название **Soften Legs**.
17. Выберите команду **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размытие⇒Гауссово размытие), после чего задайте для параметра **Radius** (Радиус) значение 8 пикселей и щелкните на кнопке ОК (рис. 9.25).

Теперь размытым окажется все изображение.

18. Выберите команду **Filter**⇒**Noise**⇒**Add Noise** (Фильтр⇒Шум⇒Добавить шум), после чего задайте для параметра **Amount** (Интенсивность) значение 3.

На заметку

Инструменты **Healing Brush** и **Patch** “заимствуют” сведения о характеристиках пикселей за границами кисти или выделенной области. При применении этих инструментов для обработки областей, расположенных слишком близко к точке-источнику, возможно рассогласование оттенков, поэтому вмешательство в изображение окажется чересчур заметным.

Совет

Команде **Fade** (Ослабить) соответствует комбинация клавиш **<Shift+Ctrl+F>** (**<Shift+⌘+F>**). Данная команда применима при работе со многими инструментами и фильтрами, позволяя изменять степень их применения.



Рис. 9.25. Задайте для параметра **Radius** фильтра **Gaussian Blur** значение 8 пикселей

В группе параметров **Distribution** (Распределение) выберите переключатель **Uniform** (Равномерное). Установите флажок **Monochromatic** (Монохроматический) (рис. 9.26). Щелкните на кнопке **OK**.

19. Добавьте черную маску слоя, щелкнув на значке **Add a mask** в нижней части палитры **Layers** с нажатой клавишей **<Alt>** (**<Option>**).

Изображение снова станет четким.

20. Выбрав инструмент **Brush** (****), задайте для него мягкую кисть диаметром **70 пикселей** с непрозрачностью **100%**.
21. Задайте в качестве основного цвета белый, после чего обработайте ноги, стараясь не захватывать другие части изображения.

Если границы должны быть размытыми, нажмите клавишу **<X>**, чтобы задать в качестве основного цвета черный, после чего обработайте границы. Затем снова выберите белый цвет и завершите обработку. Да, пока ноги выглядят неестественно, однако не нужно торопиться.

22. Задайте для слоя **Soften Legs** режим наложения **Darken**.

Как по мановению волшебной палочки ноги стали выглядеть просто безупречно.

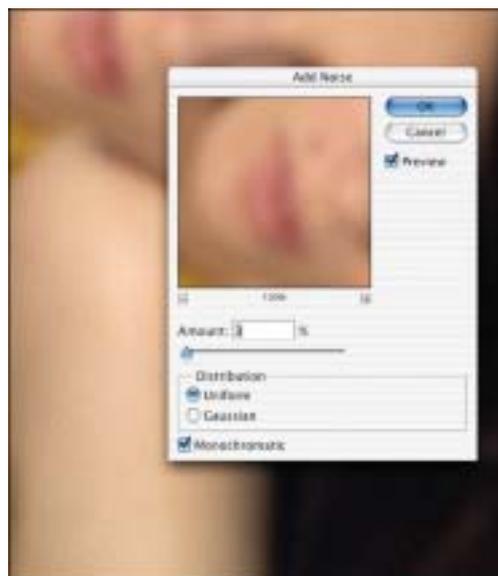


Рис. 9.26. В диалоговом окне **Add Noise** в группе параметров **Distribution** выберите переключатель **Uniform** и установите флажок **Monochromatic**

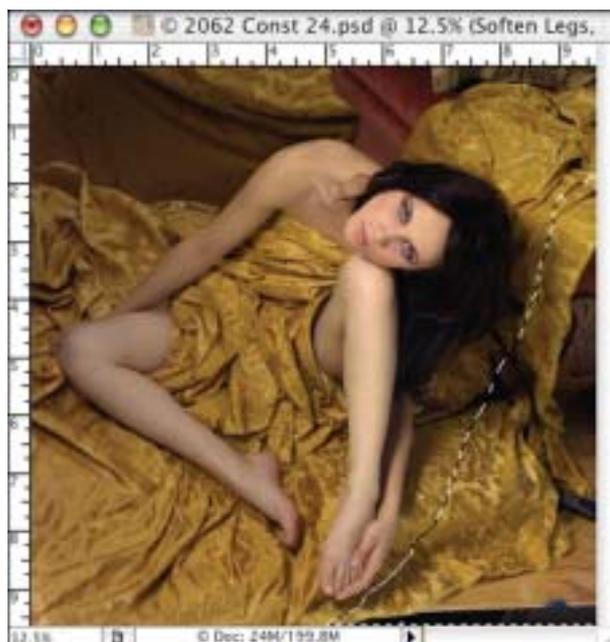


Рис. 9.27. Нарисуйте выделенную область с помощью инструмента **Lasso**

Расширение фона

Итак, согласно плану действий, нам осталось расширить фон и изменить цвет дивана за моделью.

- 23. Добавьте новый слой, щелкнув на значке Create a new layer в нижней части палитры Layers. Укажите для нового слоя название Retouch 2.**

Объедините содержимое слоев Retouch и Soften Legs, выбрав команду **Merge Visible** из меню палитры **Layers** с нажатой клавишей <Alt> (<Option>).

- 24. Выберите инструмент Lasso (<L>) и нарисуйте выделенную область, подобную той, что показана на рис. 9.27.**

Скопируйте выделенную область на отдельный слой, нажав комбинацию клавиш <Ctrl+J> (<⌘+J>). Укажите для нового слоя название **Extra Background**.

- 25. Перейдите в полноэкранный режим, нажав клавишу <F>.**

Дополнительные сведения о полноэкранном режиме представлены во врезке “Работа с инструментом Free Transform”.

- 26. Выберите команду Edit⇒Free Transform (Редактирование⇒Свободное преобразование) или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> (<⌘+T>).**

Появится ограничивающая рамка. Перетащите нижний правый маркер по диагонали к нижнему правому краю экрана. Теперь перетащите верхний левый маркер по диагонали к верхнему левому краю экрана (рис. 9.28). Щелкните на “галочке” на панели **Options**, чтобы применить преобразования.

На заметку

Если какой-либо слой, расположенный под слоем Retouch, оказался видимым, он не появится на объединенном слое Retouch 2. Команда **Merge Visible** объединяет на новом слое только то, что можно видеть на экране монитора.



Рис. 9.28. Увеличьте размеры холста, перетаскивая маркеры

Изменение выделенных областей или слоев при активном инструменте **Free Transform** очень часто подразумевает работу за пределами окна документа. Прежде чем активизировать инструмент **Free Transform**, нажмите клавишу <F>, чтобы активизировать полноэкранный режим со строкой меню. Этот режим также можно активизировать при работе со строкой меню. Выберите команду **Free Transform** из меню **Edit** или нажмите комбинацию клавиш <Ctrl+T> (<⌘+T>). При работе со средством **Free Transform** можно изменять масштаб, используя стандартные комбинации клавиш (<Ctrl+'-'>) (<⌘+'-'>) и (<Ctrl+'+'>) (<⌘+'+'>).

Работа с инструментом Free Transform



Рис. 9.29. После расширения фона в изображении появились дефекты

На заметку

Если вы еще не разобрались с инструментом **Pen**, перейдите к палитре **Paths**, потом с нажатой клавишей **<Ctrl>** (**<⌘>**) щелкните на необходимом контуре, чтобы создать выделенную область. Затем вернитесь к палитре **Layers**.

27. Щелкните на значке **Add a mask** в нижней части палитры **Layers** или выберите команду **Layer** ⇒ **Add Layer Mask** ⇒ **Reveal All** (Слой ⇒ Добавить маску слоя ⇒ Открыть все), чтобы добавить белую маску к слою **Extra Background**.

28. Выберите инструмент **Brush** (****), для которого задайте мягкую кисть диаметром **70** пикселей.

В качестве основного задайте черный цвет. Задайте масштаб **100%** (для этого надо нажать комбинацию клавиш **<Ctrl+Alt+0>** (**<⌘+Option+0>**)). Разместите слой **Extra Background** над слоем **Retouch**. Удалив дефекты, возникшие после расширения фона (рис. 9.29), нам удалось получить достаточно неплохие результаты.

Прокрутите изображение, чтобы увидеть фрагмент ткани над моделью. Нам необходимо изменить цвет этого фрагмента.

29. Используя инструмент **Pen** (Перо), создайте контур вокруг ткани. Дважды щелкните на полученном рабочем контуре и сохраните его под названием **Path 1**.

30. С нажатой клавишей **<Ctrl>** (**<⌘>**) щелкните на контуре **Path 1** в палитре **Layers**, чтобы преобразовать его в выделенную область.

Растушуйте выделенную область. Для этого выберите команду **Select** ⇒ **Feather** или нажмите комбинацию клавиш **<Ctrl+Alt+D>** (**<⌘+Option+D>**). Введите значение **0,3**, после чего щелкните на кнопке **OK**.

31. Активизируйте слой **Retouch 2**, после чего скопируйте выделенную область на отдельный слой, нажав комбинацию клавиш **<Ctrl+J>** (**<⌘+J>**).

Укажите для нового слоя название **grayscale**.

Объединение нескольких изображений, или Создание цифрового портрета

В некоторые моменты истории были очень популярны корсеты. Иногда их затягивали настолько сильно, что женщины не могли даже нормально дышать. Поэтому при съемке они часто садились. Именно по этой причине я решил сфотографировать модель Кристину сидящей.

Корсеты и свободное дыхание

32. Преобразуйте слой к оттенкам серого, воспользовавшись командой **Image** ⇒ **Adjustments** ⇒ **Desaturate** (Изображение ⇒ Коррекции ⇒ Убрать насыщенность).

Щелкните на значке **Lock transparent pixels** (Заблокировать прозрачные пиксели) в верхней части палитры **Layers** (рис. 9.30). Создайте копию слоя **grayscale**, нажав комбинацию клавиш <Ctrl+J> (<⌘+J>).

33. Воспользуйтесь инструментом **Eyedropper** (Пипетка) (для этого нажмите клавишу <I>) для выбора золотистого оттенка на ткани. Активизируйте слой **grayscale** соцу и переименуйте его в **multiply**.

34. Выберите команду **Edit** ⇒ **Fill** (Редактирование ⇒ Заливка).

В диалоговом окне **Fill** (Заливка) из раскрывающегося списка **Use** (Использовать) выберите значение **Foreground Color** (Основной цвет), из раскрывающегося списка **Mode** (Режим) выберите значение **Normal** (Обычный), а для параметра **Opacity** задайте значение **100%**. Создайте копию слоя **multiply**. Для полученной копии задайте имя **overlay**. Полученное изображение должно выглядеть так, как показано на рис. 9.31.

35. Для параметра **Opacity** слоев **multiply** и **overlay** задайте значение **50%**. Выберите инструмент **Move** (для этого надо нажать клавишу <V>), щелкните на слое **multiply**, после чего нажмите клавишу <5>. Затем щелкните на слое **overlay** и опять нажмите клавишу <5>.

Итак, все практически готово.

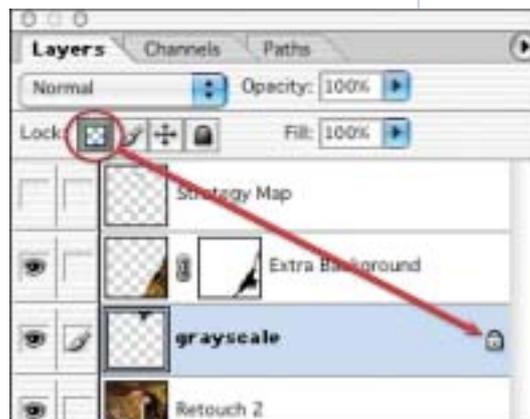


Рис. 9.30. Щелкните на значке **Lock transparent pixels** в верхней части палитры **Layers**



Рис. 9.31. На данном этапе изображение должно выглядеть приблизительно так

36. Задайте режим наложения **Overlay** (Наложение) для слоя **overlay**.

Вы только посмотрите! Текстура ткани стала заметнее. Теперь задайте режим наложения **Multiply** (Умножение) для слоя **multiply**. Все выглядит очень неплохо. Щелкните на слое **overlay**. Создайте его копию.

37. Активизируйте слой **Extra Background**. Создайте новый слой (для этого щелкните на значке **Create a new layer** в нижней части палитры **Layers**). Укажите для нового слоя название **Final**.

38. Объедините на слое **Final** содержимое всех видимых слоев. Как вы уже знаете, для этого достаточно выбрать команду **Merge Visible** из меню палитры **Layers**. Сохраните полученный результат.

39. Задайте масштаб **100%** (**< Ctrl + Alt + 0 >** (**< ⌘ + Option + 0 >**)), после чего просмотрите все изображение.

Вам необходимо обращать внимание на любые дефекты, возникшие при обработке изображения. Как правило, для их устранения удобно пользоваться инструментом **Clone Stamp** или **Healing Brush**. Затем снова сохраните полученный результат в виде файла **PSD**.

40. Щелкните на значке в виде глаза напротив слоя **Final** с нажатой клавишей **< Alt >** (**< Option >**).

Так вы скроете все слои, за исключением слоя **Final**. Теперь отобразите слой **0317 Base**. Затем скрывайте и отображайте слой **Final**, чтобы оценить достигнутое.

41. Сведите изображение **2062-В-0317.psd** и сохраните его в файле **2062-В-0317.tif**.

Вы получили файл, который можно отдавать клиенту или отправлять на печать. Файл **PSD** следует поместить в архив. Это результат вашей работы, как никак.

Как видите, после собственно съемки полученное изображение потребовало еще значительной обработки. В случае цифровых изображений вам потребуются навыки работы на компьютере, в частности умение работать с **Photoshop**. К счастью, многие современные фотолаборатории принимают необработанные изображения и выполняют все необходимое ретуширование. Однако в любом случае очень важно сохранять необработанные варианты изображений.

В следующей главе мы подробно поговорим о ретушировании фотографий красавиц. Вы познакомитесь с методами сглаживания кожи без потери текстуры, научитесь применять инструмент **Healing Brush** без нарушения цветовых переходов, а также согласовывать размеры глаз.

На заметку

Сейчас самое время удалить дефекты на ногах модели. Убрав все дефекты, отобразите слой **Strategy Map**, чтобы убедиться в том, что выполнили все запланированные действия.