

Глава 12

Рамки для оформления фотографий

Несмотря на то что сегодня мы все чаще разглядываем фотографии не в бумажных альбомах, а на экранах мониторов, телевизоров и портативных цифровых устройств, нам по-прежнему приятнее смотреть на снимки в красивом обрамлении. Если поставить на стол обычную фотографию, она будет безликой, а если поместить ее в красивую рамку, сразу становится понятно, что изображение на этом снимке имеет для вас ценность. Точно так же и в цифровом альбоме, красиво оформленная фотография говорит об особом отношении к ней и, кроме того, выглядит аккуратно. В этой главе мы рассмотрим некоторые приемы оформления фотографий в Photoshop, которые вы сможете использовать для того, чтобы придать изображениям законченный вид.

Возможно, вы являетесь противниками рамок, полагая, что лучше отказаться от обрамления, чем повторно сохранять фотографию, тем самым ухудшая ее качество. Однако все равно в большинстве случаев цифровые снимки приходится обрабатывать в Photoshop, делая их светлее или темнее, выполняя цветокоррекцию и устраняя недостатки. Рамку можно добавить непосредственно на этапе редактирования снимка, поэтому его качество не пострадает, а внешний вид намного улучшится.

Рамки с искаженными краями

Существует огромное количество рамок, которые можно создать в Photoshop для оформления фотографий. Рамки могут быть выпуклые, вогнутые, с текстурой дерева и т.д. Один из популярных типов рамок — с искаженными краями. Для их добавления можно использовать несложный прием, позволяющий за считанные минуты создать красивое обрамление снимка и подобрать форму краев.

Откройте снимок, который вы хотите украсить. Мы выбрали для этого примера фотографию кошки Даши (рис. 12.1). Перейдите к палитре Channels (Каналы). Если она у вас не отображается на рабочей области, выберите команду меню Window⇒Channels (Окно⇒Каналы).



Рис. 12.1. Исходная фотография, к которой будет добавлена рамка

Палитра Channels (Каналы) позволяет управлять каналами, т.е. отдельными составляющими цвета. Чтобы нарисовать картину, художники используют палитру, смешивая на ней свои краски. Благодаря этому они получают любые оттенки цветов. В Photoshop для передачи цвета на изображении применяется тот же метод смешения цветов на палитре. При этом используется одна из двух основных палитр:

- ◆ RGB — содержит три основных составляющих цвета: красный, зеленый и синий;
- ◆ CMYK — содержит четыре составляющих цвета: голубой, пурпурный, желтый и черный.

Любое изображение является результатом смешивания каналов, каждый из которых может отображаться в виде градаций серого. Это означает, что для каждого канала на палитре **Channels** (Каналы) вы можете посмотреть черно-белую картинку, показывающую распределение цвета на изображении. С помощью палитры можно отключать отдельные каналы. Для этого необходимо щелкнуть на значке в виде глаза возле его названия. Черно-белое изображение, которое можно наблюдать в цветовом канале, означает следующее: темные участки показывают отсутствие цвета, а светлые — его наличие.

Чтобы изображение имело фигурные края, необходимо создать шаблон, по которому фотография “обрежется”. Для формирования такого шаблона используется так называемый альфа-канал. Основываясь на черно-белом изображении, альфа-канал позволяет определить прозрачные и непрозрачные участки изображения.

Чтобы создать дополнительный канал, щелкните на кнопке **Create new channel** (Создать новый канал) в нижней части палитры **Channels** (Каналы) (). При этом вы автоматически переключитесь в режим просмотра этого канала, и изображение станет черным. Активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) и выделите прямоугольную область в центре фотографии. Эта область будет видимой, а та часть фотографии, которая не попадет в выделение, будет деформирована.

Воспользуйтесь командой **Select⇒Inverse** (Выделение⇒Инвертировать) для того, чтобы инвертировать выделение. Это означает, что все выделенные фрагменты становятся невыделенными, а все невыделенные, наоборот, выделяются.

Выберите команду меню **Edit⇒Fill** (Правка⇒Заливка) и в открывшемся окне **Fill** (Заливка) укажите белый цвет для заливки, выбрав в списке **Use** (Использовать) значение **White** (Белый) (рис. 12.2). После этого содержимое альфа-канала будет выглядеть, как черный прямоугольник на белом фоне. Снимите выделение, щелкнув правой кнопкой мыши на рабочей области и выбрав в раскрывшемся контекстном меню команду **Deselect** (Снять выделение).

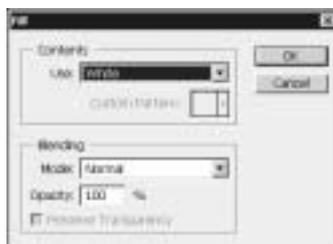


Рис. 12.2. Окно Fill (Заливка)

Наш шаблон почти готов. Осталось сделать края прямоугольника неровными. Для этого используются фильтры Photoshop. Какой именно фильтр вы захотите использовать, зависит от вашей фантазии. Скажем только, что в данном случае очень удобно работать

с окном **Filter Gallery** (Галерея фильтров) (рис. 12.3), открыть которое можно, выбрав команду меню **Filter⇒Filter Gallery** (Фильтр⇒Галерея фильтров). Большую часть окна галереи занимает область предварительного просмотра, в которой можно наблюдать, как наложение фильтра влияет на изображение. Выбирая фильтры в галерее, вы можете не опасаться того, что исходная картинка куда-нибудь пропадет. Все, что вы делаете в галерее фильтров до щелчка на кнопке **ОК**, не сохраняется в проекте. После того как вы щелкнете на этой кнопке, выбранные ранее фильтры применяются к изображению, и оно изменяется.



Рис. 12.3. Окно **Filter Gallery** (Галерея фильтров)

В окне **Filter Gallery** (Галерея фильтров) также находятся уже знакомые вам группы фильтров, которые вы видели в меню **Filter** (Фильтр). Вы наверняка обратите внимание на то, что здесь групп фильтров значительно меньше, чем в меню. Это объясняется тем, что не все фильтры поддерживают работу в окне **Filter Gallery** (Галерея фильтров). В галерее отображаются только те фильтры, с которыми можно работать в этом режиме. Группы фильтров представлены в виде папок. Раскрыв нужную папку, вы увидите значки фильтров с их названиями. Для того чтобы применить фильтр к изображению, щелкните на соответствующем ему значке.

При выборе фильтра в правой верхней части окна галереи появятся его настройки, тут же присутствует раскрывающийся список всех доступных фильтров. Если вы точно знаете название фильтра, который нужен вам в данный момент, можете им воспользоваться.

Наконец, в правой нижней части окна **Filter Gallery** (Галерея фильтров) отображаются названия всех фильтров, использованных в процессе сессии (рис. 12.4). По умолчанию используется только один фильтр. Чтобы увеличить количество фильтров, щелкните на кнопке **New effect layer** (Создать слой эффекта). Для удаления фильтра служит кнопка **Delete effect layer** (Удалить слой эффекта).

Слой эффекта отображается в виде названия фильтра. При необходимости изменить настройки какого-нибудь из использованных фильтров выделите его в этой области. Если выделить фильтр в списке слоев и щелкнуть на значке другого фильтра в области выбора фильтров, старый фильтр будет удален из проекта и заменен новым.

При необходимости можно также временно выключать отображение тех или иных фильтров. Для этого нужно щелкнуть на значке в виде глаза, который имеется рядом с названием каждого фильтра в области слоев.

После того как вы подберете настройки фильтра или даже фильтров (если вы решили использовать сразу несколько инструментов), останется только выделить канал **RGB** на палитре **Channels** (Каналы). После этого выполните команду **Select⇒Load Selection** (Выделение⇒Загрузить выделение) и загрузите созданный вами канал **Alpha 1**. Быстрее эту операцию можно выполнить с помощью комбинации клавиш <Ctrl+Alt+4>. Нажмите клавишу <Delete>, чтобы удалить все лишнее, и снимите выделение (команда меню **Select⇒Deselect** (Выделение⇒Снять выделение)).

Вот несколько вариантов применения фильтров к нашему изображению.

На рис. 12.5 к изображению применен фильтр **Glass** (Стекло). Это несложный фильтр, в основе которого лежит технология фильтра **Displace** (Смещение): смещение пикселей на изображении по контурам изменения яркости заданной текстурной карты. Фильтр **Glass** (Стекло) имитирует поверхность рельефного стекла.

На рис. 12.6 представлена рамка, полученная в результате применения фильтра **Underpainting** (Рисование поверх). Этот фильтр достаточно реалистично имитирует рисование масляной краской на различных по текстуре поверхностях.



Рис. 12.4. Галерея фильтров позволяет применять к изображению сразу несколько фильтров



Рис. 12.5. Рамка получена в результате применения фильтра *Glass* (Стекло)



Рис. 12.6. Рамка получена в результате применения фильтра *Underpainting* (Рисование поверх)

Рамка на рис. 12.7 получена с помощью фильтра *Water Paper* (Мокрая бумага), который имитирует рисование акварельными красками на мокрой бумаге.

Наконец, рамка, показанная на рис. 12.8, создана с помощью двух фильтров: *Radial Blur* (Радиальное размытие) и *Halftone Pattern* (Полутоновый узор). С фильтром *Halftone Pattern* (Полутоновый узор) вы уже знакомы, а *Radial Blur* (Радиальное размытие)



*Рис. 12.7. Рамка получена в результате применения фильтра **Water Paper** (Мокрая бумага)*



*Рис. 12.8. Рамка получена в результате применения фильтров **Radial Blur** (Радиальное размытие) и **Halftone Pattern** (Полутонный узор)*

размывает изображение относительно окружности, по касательной. Это один из самых впечатляющих по результату фильтров.

Главное преимущество этого метода создания рамки — простота и возможность формировать бесконечное количество уникальных узоров для обрамления.

Трехмерная рамка

Трехмерные эффекты всегда выглядят привлекательно, ведь они помогают придать объем двумерным изображениям. Используя несложную технику, можно создать трехмерную рамку, которая сделает вашу фотографию объемной по краям.

Начните работу с создания нового изображения. Задайте для него размеры, соответствующие ширине и высоте фотографии, и установите черный цвет в качестве фонового. Вы можете использовать больший размер, если хотите, чтобы рамка не обрезала фотографию по краю. Мы создавали рамку для фотографии размером 1600×1200 пикселей.

Активизируйте инструмент **Rounded Rectangle** (Закругленный прямоугольник) (рис. 12.9) и на панели параметров установите значение **Radius** (Радиус) равным 140 пикселям (этот параметр отвечает за радиус закругления).



*Рис. 12.9. Выбор инструмента **Rounded Rectangle** (Закругленный прямоугольник)*

Нарисуйте фигуру в центре изображения (рис. 12.10). Для дальнейших манипуляций необходимо растривать данный слой. Для этого выберите команду меню **Layer⇒Rasterize⇒Layer** (Слой⇒Растривовать⇒Слой).



Рис. 12.10. Создание фигуры на изображении

Удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, щелкните на значке слоя на палитре **Layers** (Слой) (рис. 12.11), в результате чего созданная фигура будет выделена по периметру.



Рис. 12.11. Выделение фигуры на палитре Layers (Слой)

Выберите инструмент **Gradient** (Градиент) на палитре инструментов. Щелкните на стрелке, расположенной справа от поля **Click to edit the gradient** (Щелкните, чтобы отредактировать градиент), и выберите тип градиента **Black, White** (Черный, белый). Стиль градиента оставьте установленным по умолчанию — **Linear** (Линейный). Нарисуйте градиент, проведя линию из правого нижнего угла в левый верхний. После этого изображение будет выглядеть так, как на рис. 12.12.



Рис. 12.12. Вид будущей рамки после использования инструмента Gradient (Градиент)

Выберите команду меню **Select⇒Modify⇒Contract** (Выделение⇒Изменение⇒Уменьшить). **Contract** (Уменьшить) — одна из самых полезных и наиболее часто применяемых команд Photoshop. Она позволяет сжать выделенную область в направлении центра на указанное количество пикселей. В нашем случае необходимо установить значение 31.

Примечание

Если вы работаете с изображением другого размера, значение этого параметра необходимо подобрать вручную. При этом нужно иметь в виду, что чем больше размер изображения, тем большее значение параметра Contract By (Уменьшить на) следует указывать.

Снова проведите линию градиента, на этот раз из левого верхнего угла в правый нижний. Вы получите такое изображение, как на рис. 12.13. Снова воспользуйтесь командой **Contract** (Уменьшить) с теми же параметрами, после чего щелкните на кнопке <Delete>, чтобы удалить середину. Туда будет помещена фотография.

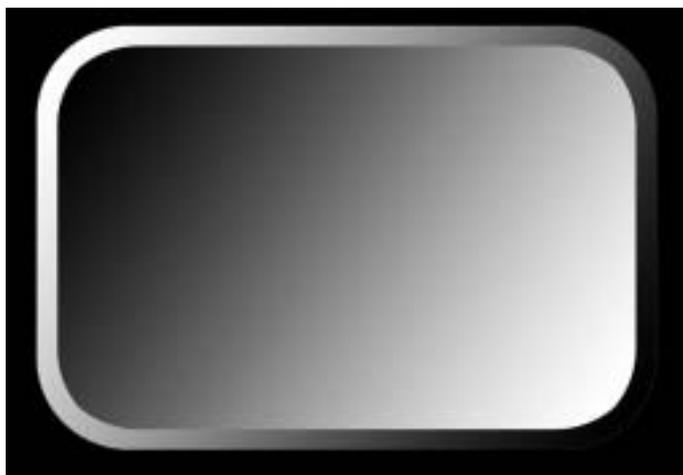


Рис. 12.13. Вид изображения после повторного использования инструмента Gradient (Градиент)

На рамке возник острый изгиб, который лучше сгладить. Для этого выделите линию изгиба, используя команду **Select**⇒**Modify**⇒**Expand** (Выделение⇒Изменение⇒Увеличение), назначение которой противоположно команде **Contract** (Уменьшить). С ее помощью можно растянуть область выделения на указанное количество пикселей. Установите то же самое значение, которое было выбрано при применении операции **Contract** (Уменьшить) (в нашем случае — 31 пиксель). Создайте новый слой (комбинация клавиш <Shift+Ctrl+N>), после чего выберите команду меню **Edit**⇒**Stroke** (Правка⇒Обводка). С ее помощью можно обвести изгиб, сделав его более сглаженным. Выберите белый цвет обводки, установите ширину 7 пикселей (это значение зависит от размеров вашего изображения), а значение параметра **Opacity** (Непрозрачность) установите равным 57% (рис. 12.14). В результате рамка будет выглядеть так, как на рис. 12.15.



Рис. 12.14. Окно Stroke (Обводка)

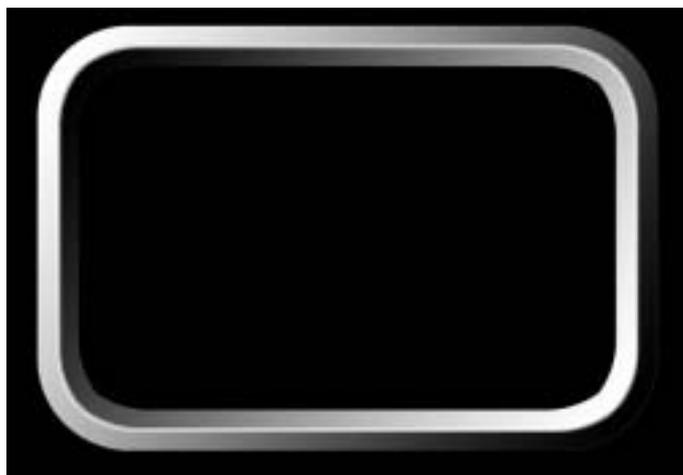


Рис. 12.15. Вид рамки после сглаживания

Объедините два верхних слоя, используя команду **Layer**⇒**Merge Down** (Слой⇒Объединить с нижним). Примените к изображению фильтр **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу) из набора **Blur** (Размытие) и подберите значение параметра **Radius** (Радиус) — мы остановились на значении 1,7 пикселя. Рамка готова. Осталось вставить в нее фотографию.

Откройте снимок в Photoshop и, используя инструмент **Move** (Перемещение), перетащите фотографию на изображение рамки. На палитре **Layers** (Слои) измените положение слоев так, чтобы фотография находилась под рамкой. Подберите оптимальное положение снимка в рамке, а затем удалите ту часть фотографии, которая оказалась вне рамки. Для этого на палитре **Layers** (Слои) перейдите на слой рамки, активизируйте инструмент **Magic Wand** (Волшебная палочка) и выделите всю область вне рамки. После этого перейдите к слою с фотографией и нажмите клавишу <Delete>. Готовое обрамление выглядит так, как показано на рис. 12.16 (ил. 53 на цветной вклейке).



Рис. 12.16. Фотография мужчины в трехмерной рамке

Новогодняя рамка

Как правило, мы хотим сохранить в памяти самые приятные моменты жизни. Поэтому неудивительно, что чаще всего мы фотографируемся во время отпуска и путешествий, а также отмечаая разные праздники. Новогодние и рождественские праздники — одни из самых любимых дней в году как для детей, так и для взрослых. Скорее всего, в вашем архиве найдется немало красивых новогодних и рождественских фотографий. Предлагаем вам создать для подобных снимков особую праздничную рамку.

Сначала сформируем текстуру, которую позже используем для рамки. Для этого создайте новое изображение небольшого размера (например, 120×30 пикселей) и залейте его белым цветом. Затем выделите половину изображения (справа или слева, не имеет значения) с помощью инструмента **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) и залейте выделенную часть ярким красным цветом. Это и будет наша текстура (рис. 12.17).

Возможно, вам будет не очень удобно выделять половину изображения, поэтому можно создать текстуру немного по-другому. Создайте изображение размером 60×30 пикселей и залейте его красным цветом. Затем выполните команду **Image⇒Canvas Size** (Изображение⇒Размер холста) и увеличьте ширину холста (**Width**) до 120 пикселей (рис. 12.18).



Рис. 12.17. Текстура для рождественской рамки

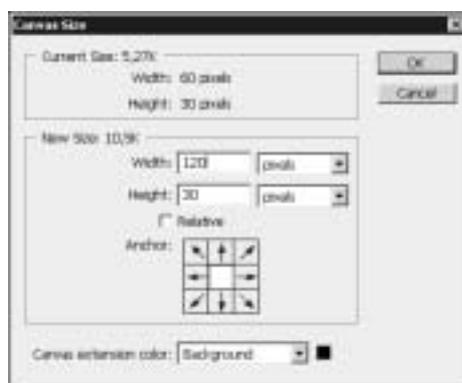


Рис. 12.18. Окно Canvas Size (Размер холста)

Несмотря на то что полученный рисунок по виду отличается от того, который мы создали другим способом (рис. 12.19), при использовании его в качестве текстуры мы получим тот же результат.



Рис. 12.19. Текстура для рождественской рамки, созданная немного по-другому

Примечание

Разрешение текстуры зависит от размеров рамки, которая будет создана для вашего изображения, поэтому, возможно, вам придется откорректировать эти параметры.

Чтобы создать текстуру на основе полученного изображения, выполните команду Edit⇒Define Pattern (Правка⇒Определить образец) и дайте рамке название.

Теперь можно переходить непосредственно к созданию рамки. Откройте фотографию, которую нужно украсить, и создайте новый слой, выполнив команду **Layer⇒New⇒Layer** (Слой⇒Создать⇒Слой). Залейте его нашей текстурой, для чего выполните команду **Edit⇒Fill** (Правка⇒Заливка). В окне **Fill** (Заливка) в списке **Use** (Использовать) выберите пункт **Pattern** (Текстура) и укажите созданную только что текстуру (рис. 12.20). Изображение будет заполнено текстурой (рис. 12.21).



Рис. 12.20. Выбор текстуры в списке Use (Использовать)

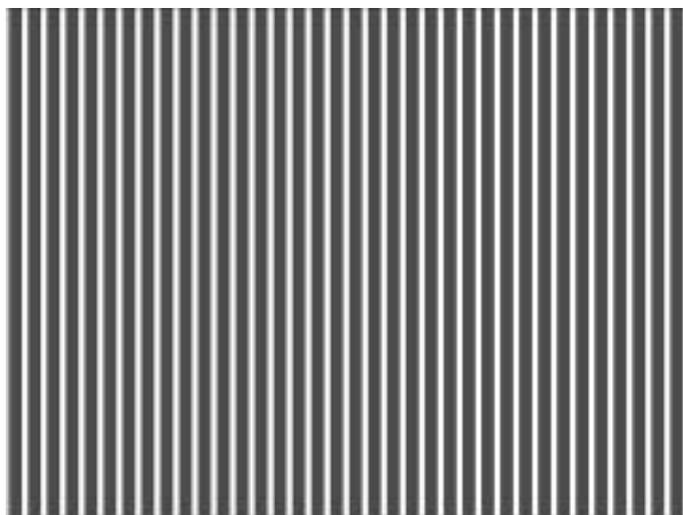


Рис. 12.21. Заполнение изображения текстурой

С помощью комбинации клавиш **<Ctrl+T>** запустите инструмент **Free Transform** (Свободное трансформирование) и на панели параметров измените значение **Set rotation** (Установить поворот), повернув картинку примерно на **45°**. Чтобы повернутая текстура покрывала все изображение, масштабируйте ее по вертикали и по горизонтали до необходимого размера. Чтобы текстура не искажалась при масштабировании, предварительно

щелкните на кнопке  **Maintain aspect ratio** (Сохранить соотношение сторон). Завершив операцию, нажмите клавишу <Enter>, чтобы применить трансформацию к изображению.

Используя инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение), выделите прямоугольную область в центре фотографии. Эта область будет видимой, а та часть фотографии, которая не попадет в выделение, будет рамкой. Нажмите клавишу <Delete>, чтобы удалить выделенную область.

Осталось сделать нашу рамку рельефной, чтобы она смотрелась более привлекательно. Для этого выполните команду **Layer⇒Layer Style⇒Bevel and Emboss** (Слой⇒Стиль слоя⇒Скос и рельеф) и подберите значение параметра **Size** (Размер), а также другие настройки. Готовая рамка может выглядеть так, как на рис. 12.22 (ил. 54 на цветной вклейке).



Рис. 12.22. Новогодний щенок в праздничной рамке

Рамка для создания открытки

Рамки можно использовать не только для обрамления изображений, но и в качестве вспомогательного инструмента для создания коллажей. Рассмотрим прием, позволяющий с помощью рамки сделать из фотографии открытку с интересным эффектом.

Откройте изображение, которое вы хотите оформить. Выбранная нами фотография показана на рис. 12.23.

Чтобы иметь возможность редактировать исходное изображение, создайте копию фонового слоя, щелкнув на слое на палитре **Layers** (Слои) правой кнопкой мыши и выбрав в раскрывшемся контекстном меню команду **Duplicate Layer** (Дублировать слой). Удалите фоновый слой, так как он нам больше не понадобится.



Рис. 12.23. Исходное изображение

Активизируйте инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) и выделите прямоугольник в центре изображения (рис. 12.24). Не снимая выделения, создайте копию слоя (<Ctrl+J>). Благодаря этому вы получите новый слой, на который будет скопирована выделенная часть изображения.



Рис. 12.24. Выделение участка изображения

Совет

Чтобы облегчить себе работу на следующих двух этапах, выделите слой исходного изображения и уменьшите значение параметра *Opacity* (Непрозрачность). Так вы сможете отличить фон от копируемых фрагментов.

Теперь необходимо выделить на фоновом изображении такую же прямоугольную область, как и в первый раз. Для этого, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, щелкните на палитре *Layers* (Слой) на значке слоя, который содержит элемент изображения.

Выделите слой исходного изображения и передвиньте вправо прямоугольное выделение. Не снимая выделения, создайте еще одну копию слоя (комбинация клавиш <Ctrl+J>). Теперь ваше изображение будет выглядеть так, как на рис. 12.25.



Рис. 12.25. Изображение после создания двух дополнительных слоев

Проделайте операцию выделения еще раз, создав третье аналогичное выделение. Переместите его в правую часть изображения и снова скопируйте фоновый слой. Теперь палитра *Layers* (Слой) будет выглядеть так, как на рис. 12.26.

Можете восстановить значение параметра *Opacity* (Непрозрачность) до 100%. Поскольку все созданные после уменьшения этого параметра слои копировались с таким же значением *Opacity* (Непрозрачность), установите его равным 100% для каждого слоя изображения.



Рис. 12.26. Палитра Layers (Слои)

Совет

Вместо создания копий слоя с помощью комбинации клавиш <Ctrl+J> можете копировать выделенные участки (<Ctrl+C>), а затем вставлять их (<Ctrl+V>), создавая тем самым новые слои. В этом случае слои будут создаваться со значением Opacity (Непрозрачность), равным 100%.

Создадим обводку для каждого из элементов. Для этого нужно поочередно выделять контур каждого из трех созданных слоев, после чего выбирать пункт **Stroke** (Обводка) в контекстном меню. Для всех элементов установите одинаковые параметры обводки, показанные на рис. 12.27. В результате получится примерно такое изображение, как на рис. 12.28.



Рис. 12.27. Окно Stroke (Обводка)

Примечание

Значение параметра Width (Ширина) для вашего изображения может отличаться от использованного нами и зависит от размера картинki, с которой вы работаете.



Рис. 12.28. Изображение после использования обводки

Чтобы получить красивый эффект, необходимо завернуть края каждого прямоугольного элемента. Это самый творческий этап создания открытки. Выделите один из слоев, с помощью комбинации клавиш <Ctrl+T> активизируйте инструмент **Free Transform** (Свободное трансформирование) и на панели параметров щелкните на кнопке  **Warp** (Деформация). После этого вы сможете деформировать данный элемент. Измените положение управляющих точек так, чтобы получить завернутые края. Завершив операцию, нажмите клавишу <Enter>, чтобы применить трансформацию к изображению.

Совет

Выполняя эту операцию, не переусердствуйте, иначе изображение в середине слоев сильно деформируется.

Примените трансформацию к оставшимся двум слоям изображения, на которых располагаются прямоугольные элементы (рис. 12.29). Постарайтесь, чтобы деформированные элементы отличались друг от друга по форме и выглядели оригинально. Обратите особое внимание на середину каждого слоя — ее лучше сильно не искажать, оттягивая только края. Средний элемент деформируйте меньше, чем те, которые находятся по краям.

Теперь добавьте на изображение тень, для чего на палитре **Layers** (Слои) щелкните на кнопке **Add a layer style** (Добавить стиль слоя) и выберите строку **Drop Shadow** (Внешняя тень). Прделайте эту операцию для каждого из трех слоев. В случае необ-



Рис. 12.29. Форма рамки определена

ходимости вы можете изменить некоторые настройки эффекта слоя, но можно оставить и заданные по умолчанию.

На заключительном этапе обесцветим изображение, чтобы сделать эффект более интересным. На палитре **Layers** (Слой) переключитесь на слой с исходной фотографией, щелкните на кнопке **Create new fill or adjustment layer** (Создать новый слой заливки или корректирующий слой) и выберите строку **Hue/Saturation** (Оттенок/Насыщенность). Уменьшите значение параметра **Saturation** (Насыщенность), а **Lightness** (Освещенность), наоборот, увеличьте (рис. 12.30).



Рис. 12.30. Окно Hue/Saturation (Оттенок/Насыщенность)

Пример завершен. Такая фотография уже действительно больше похожа на открытку (рис. 12.31; ил. 55 на цветной вклейке). На нее можно добавить поздравительный текст и отослать по почте.



Рис. 12.31. Открытка, созданная из фотографии с помощью рамки

Изображение, выступающее за рамку

Чтобы фотография в рамке запала зрителю в душу, одного красивого обрамления может быть недостаточно. Для усиления впечатления от снимка в рамке можно добавить эффект трехмерного изображения. К примеру, можно вынести за границы рамки какой-нибудь объект снимка, “заставить” его отбрасывать тень или отражать рамку. Рассмотрим, как можно сделать обычную виньетку более эффектной, используя такой прием.

Откройте изображение, для которого вы хотите создать необычную рамку. Мы остановились на фотографии цветка (рис. 12.32). Выполните команду **Layer⇒New⇒Layer** (Слой⇒Создать⇒Слой), чтобы создать новый слой. Используя инструмент **Paint Bucket** (Заливка), залейте его белым цветом.

С помощью инструмента **Elliptical Marquee** (Эллиптическое выделение) выделите участок изображения, в котором должна быть прорезь виньетки, и удалите выделенную область (клавиша <Delete>) (рис. 12.33).



Рис. 12.32. Исходное изображение



Рис. 12.33. Изображение после удаления выделенной области

Снимите выделение (<Ctrl+D>) и примените к верхнему слою фильтр **Gaussian Blur** (Размытие по Гауссу): **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размытие⇒Размытие по Гауссу). В настройках фильтра подберите значение параметра **Radius** (Радиус) так, чтобы сделать контур рамки немного размытым. У вас получится простейшая виньетка. Как можно видеть на рис. 12.34, на нашем изображении часть цветка не попадает в область виньетки. Сделаем так, чтобы нижние лепестки цветка выступали за край рамки.



Рис. 12.34. Простейшая виньетка

Для реализации задуманного необходимо наложить на рамку ту часть изображения, которая содержит скрытые за ней лепестки. Выделите слой с изображением цветка и создайте его копию (<Ctrl+J>). Переместите созданный слой наверх.

Чтобы вырезать нужный участок слоя, необходимо его выделить. Это удобно сделать с помощью команды **Select**⇒**Color Range** (Выделение⇒Цветовой диапазон). Окно **Color Range** (Цветовой диапазон) позволяет задать требуемый диапазон оттенков цвета, что невероятно удобно, когда нужно выполнить сложное выделение (например, выделить фон вокруг шерсти).

В окне **Color Range** (Цветовой диапазон) подберите такие настройки, при которых изображение будет максимально контрастным. Для этого с помощью пипетки выберите цвет фона, на котором располагается объект. Значение параметра **Fuzziness** (Размы-

тость), определяющего разброс захватываемых для выделения точек, установите около 130 (рис. 12.35).

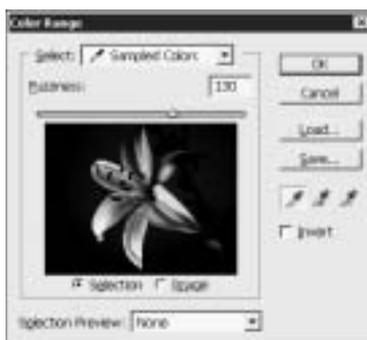


Рис. 12.35. Окно *Color Range* (Цветовой диапазон)

Для точного выделения областей изображения (в данном случае — лепестков) лучше всего воспользоваться маской. Маска — это один из самых важных инструментов Photoshop. Она представляет собой шаблон выделения, определяющий участки изображения, с которым вы работаете. Напрашивается вполне закономерный вопрос: зачем использовать для выделения маски, если в арсенале программы столько инструментов для выделения участка изображения? Ответ очень прост — использование маски более удобно. Во-первых, управлять маской можно как с помощью палитры **Layers** (Слои), так и с помощью палитры **Channels** (Каналы). Во-вторых, используя маски, гораздо легче работать с выделенными областями неправильной, сложной формы.

Один из удобных способов создания маски — режим **Quick Mask** (Быстрая маска) (ему соответствует кнопка  внизу палитры инструментов или клавиша <Q>). Этот режим обычно используется как вспомогательный, дополняющий основные способы выделения. Им мы и воспользуемся.

Переключитесь в режим быстрой маски. Красные следы на изображении — это участки, оставшиеся невыделенными в результате использования команды **Color Range** (Цветовой диапазон).

Перейдите к палитре **Channels** (Каналы) и отключите все каналы, кроме того, который отвечает за выделение в режиме **Quick Mask** (Быстрая маска). Изображение станет черно-белым. Максимально увеличьте яркость и контрастность, используя окно **Brightness/Contrast** (Яркость/Контраст): **Image**⇒**Adjustments**⇒**Brightness/Contrast** (Изображение⇒Настройки⇒Яркость/Контраст) (рис. 12.36).

Удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, на палитре **Layers** (Слои) щелкните на значке слоя с виньеткой. Снова переключитесь на канал **Quick Mask** (Быстрая маска) на палитре **Channels** (Каналы) и инвертируйте выделение с помощью команды **Select**⇒**Inverse**



Рис. 12.36. Вид изображения в режиме быстрой маски после увеличения яркости и контрастности

(Выделение⇒Инвертировать). Удалите выделенную часть изображения (**Delete**) и снимите выделение.

Как видно на рис. 12.37, мы получили именно то выделение, которое нам было необходимо, — фрагменты лепестков, выходящие за пределы рамки. Однако есть и проблемные участки: во-первых, нам совсем не нужен стебель справа, а во-вторых, требуют доработки сами лепестки.

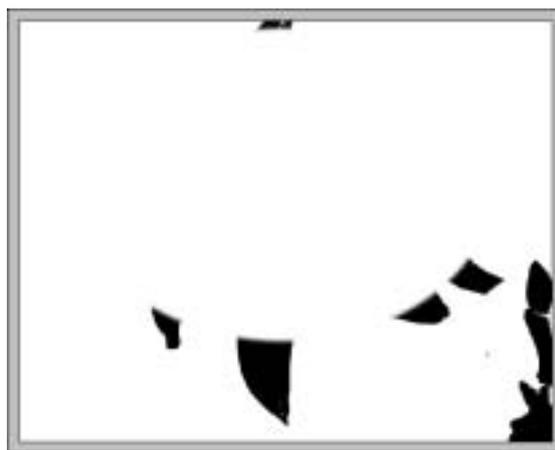


Рис. 12.37. Полученное выделение все еще не лишено недостатков

Подкорректировать выделение можно с помощью инструмента **Brush** (Кисть). Активизировав его, установите в настройках 100%-ную жесткость (**Hardness**) и закрасьте белым цветом те участки, которые случайно попали в выделение. Затем, щелкнув на стрелке возле базовых цветов на палитре инструментов, поменяйте их местами, и закрасьте черным проблемные участки лепестков (рис. 12.38).



Рис. 12.38. Выделение после корректировки кистью

Чтобы края выделения не были слишком резкими, примените фильтр **Filter**⇒**Blur**⇒**Gaussian Blur** (Фильтр⇒Размытие⇒Размытие по Гауссу) с небольшим значением радиуса.

Выйдите из режима быстрой маски. Это можно сделать, щелкнув на кнопке **Edit in Standard Mode** (Редактировать в обычном режиме) на палитре инструментов или просто нажав клавишу <Q>. Нажмите клавишу <Delete> — и вы увидите, как цветок выступает из рамки.

Для большей реалистичности на изображение можно добавить тень от выступающих элементов. Сведите слои, выполнив команду **Layer**⇒**Merge Visible** (Слой⇒Объединить видимые), и с помощью черной кисти (**Brush**) небольшого размера с нулевым значением жесткости (**Hardness**) и низким значением непрозрачности (**Opacity**) аккуратно обведите тенью контуры выступающих частей лепестков (рис. 12.39).

Рамка из текста

Photoshop — это программа для людей творческих. Поэтому главный инструмент, которым необходимо пользоваться в работе, — это фантазия. Не бойтесь неожиданных и нестандартных решений, и тогда ваши работы будут действительно неповторимыми. Этот и следующий примеры рассказывают именно о таких приемах.

В качестве обрамления для фотографии можно использовать обычный текст. Откройте выбранную фотографию. Используемое нами изображение показано на рис. 12.40.



Рис. 12.39. Цветок, выступающий из рамки и даже отбрасывающий тень



Рис. 12.40. Исходное изображение

Создайте новый файл, по размеру совпадающий с выбранной фотографией. Для того чтобы размеры совпадали, достаточно перед созданием файла скопировать фотографию в буфер.

Активизируйте инструмент **Text** (Текст) и наберите несколько рядов текста. Вы можете выбрать любой символ, мы же использовали звездочку (*). При этом в каждом следующем ряду должно быть меньше символов, чем в предыдущем. Установите выравнивание по ширине.

Преобразуйте текст в растровое изображение. Для этого в палитре слоев щелкните правой кнопкой мыши на слое текста и выберите в раскрывшемся контекстном меню команду **Rasterize Type** (Растривать тип). Создайте три копии текстового слоя и разместите каждый из них таким образом, чтобы они составляли рамку (рис. 12.41). Сведите слои (<Shift+Ctrl+E>) и скопируйте получившуюся заготовку рамки на исходную фотографию как отдельный слой.

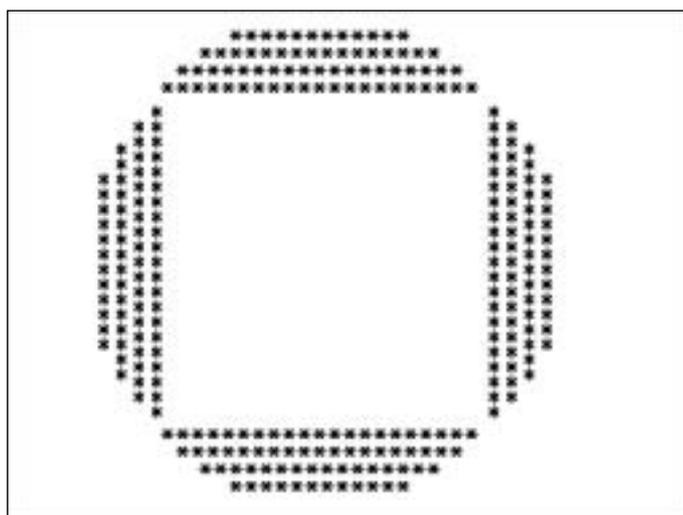


Рис. 12.41. Заготовка для рамки

С помощью инструмента **Magic Wand** (Волшебная палочка) выделите фон, на котором расположен текст, чтобы выделить все, кроме рамки. Используя инструмент **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) и удерживая клавишу <Alt>, исключите центр рамки из выделенной области.

Переключитесь на слой основного изображения и удалите выделение. Чтобы символы текста имели текстуру фотографии, удалите вспомогательный слой, выбрав команду **Delete Layer** (Удалить слой) в контекстном меню.

Рамка готова (рис. 12.42). Вы можете сделать ее еще привлекательнее, используя разнообразные фильтры. Перед их применением выделите область изображения и инвертируйте выделение, чтобы фильтр применялся только к обрамлению. Как может выглядеть рамка после применения фильтра **Stained Glass** (Цветное стекло), показано на рис. 12.43.

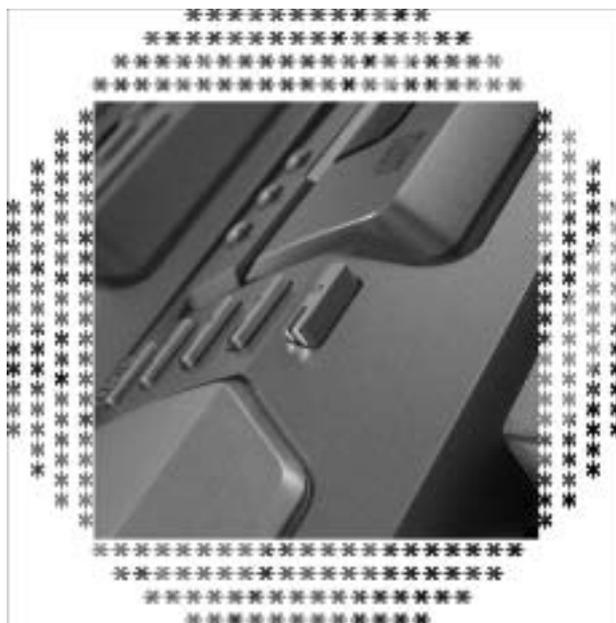


Рис. 12.42. Рамка из текста



Рис. 12.43. Рамка из текста после применения фильтра Stained Glass

Рамка из фотографии

До сих пор мы делали рамки для фотографий. А как насчет того, чтобы использовать фотографию для создания рамки? Эффект очень интересный и необычный.

Итак, откройте в Photoshop фотографию, которую вы будете использовать для создания рамки. Мы выбрали вечерний летний пейзаж (рис. 12.44).

Активизируйте инструмент **Single Column Marquee** (Выделить столбец) и выделите участок изображения. Лучше, если он будет содержать мелкие детали, как в нашем случае, — тогда рисунок рамки будет более красочным.

Выберите инструмент **Free Transform** (Свободное трансформирование). Можете выбрать его из меню **Edit** (Редактировать) или с помощью комбинации клавиш <Ctrl+T>. Установите курсор на маркер в области выделения и перетащите разделительную линию так, чтобы выделенный участок растянулся на все изображение (рис. 12.45).

Примените к изображению фильтр **Polar Coordinates**, для чего выберите команду меню **Filter**⇒**Distort**⇒**Polar Coordinates** (Фильтр⇒Деформация⇒Полярные координаты). В настройках следует установить переключатель в положение **Rectangular to Polar** (Перевести прямоугольные координаты в полярные). После этого изображение будет выглядеть так, как на рис. 12.46.



Рис. 12.44. Исходное изображение



Рис. 12.45. Заготовка для рамки

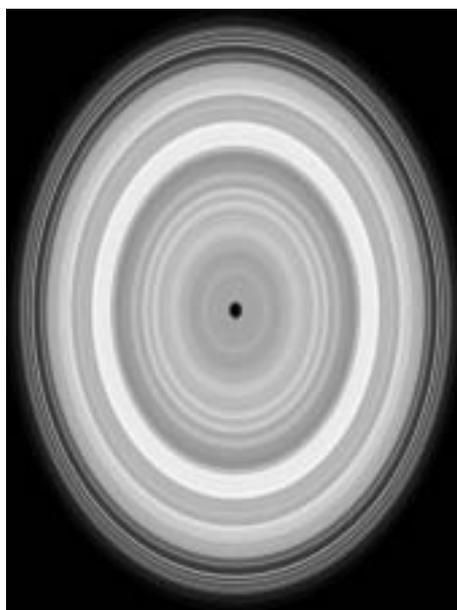


Рис. 12.46. Изображение после применения фильтра Polar Coordinates

Выберите команду меню **Image**⇒**Canvas Size** (Изображение⇒Размер холста) и увеличьте размер холста на 100%. Вполне возможно, что в результате выполнения этой операции программа станет работать гораздо медленнее. Чтобы устранить эту проблему, уменьшите размер изображения (**Image**⇒**Image Size**) до исходного.

Вы получили белый холст с рисунком посередине. Ваша задача — разрезать этот рисунок на четыре одинаковые части и разместить их по углам холста. Для точного разрезания можно использовать линейки, но если у вас хороший глазомер, то воспользуйтесь инструментом **Rectangular Marquee** (Прямоугольное выделение) для выделения, а затем **Move** (Переместить) — для перемещения выделенных участков.

Создать рамку по контуру всего изображения из полученных уголков теперь совсем просто. Делается это с помощью того же приема, который использовался в начале примера, — инструментом **Single Column Marquee** (Выделить столбец) выделите вертикальную область изображения, после чего активизируйте инструмент **Free Transform** (Свободное трансформирование) и перетащите распределительную линию к противоположному краю изображения. Для построения вертикальной части рамки используется инструмент **Single Row Marquee** (Выделить строку).

Рамка готова (рис. 12.47), осталось только вставить в нее фотографию.

Самое поразительное, что вы можете использовать эту рамку для обрамления той самой фотографии, из которой вы ее создали (рис. 12.48).

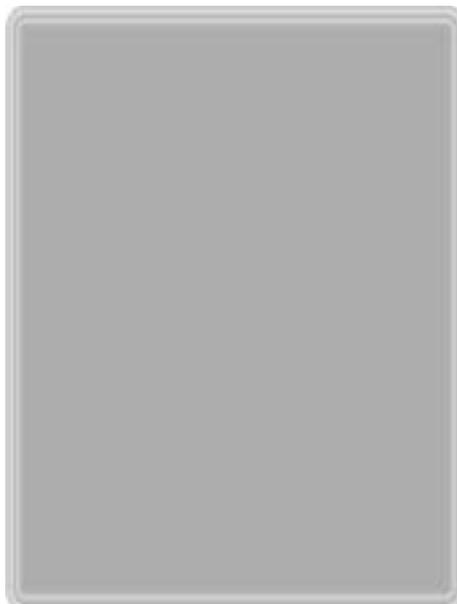


Рис. 12.47. Готовая рамка



Рис. 12.48. Исходная фотография в рамке