

# Adobe® photoshop CS5

Книга для фотографов



Скотт Келби

*the* Adobe®  
**photoshop®**  
**CS5 book**  
**for digital photographers**



Scott Kelby



Это перевод на русский язык книги Scott Kelby – *The Adobe Photoshop CS5 Book for Digital Photographers, 2010* (Скотт Келби – *Adobe Photoshop CS5. Книга для фотографов*).

Оригинал книги на английском языке можно найти в интернете в формате *pdf*. В ней разобраны новые функции и инструменты версии Photoshop CS5. Книга, как и другие книги этого автора, написана живым, понятным языком и снабжена множеством полноцветных иллюстраций, скриншотов и их описанием. На сайте автора, указанном в книге, можно найти фотографии, использованные при изложении материала. Они позволяют проделать вслед за книгой процесс редактирования и увидеть своими глазами тонкости работы того или иного эффекта. Есть вариант перевода этой книги на русский язык под названием *Скотт Келби – Adobe CS5: справочник по цифровой фотографии, ISBN 978-5-8459-1727-0, 978-0-321-70356-9, 2011, изд. Вильямс*. Это книга на бумажном носителе, издание черно-белое, с набором цветных вклеек.

Данный перевод никак не связан с упомянутым *Справочником* – это просто другой перевод, как, скажем, перевод *Гамлета* на русский язык разных авторов. В этом можно убедиться, сравнив данный перевод с фрагментами упомянутого *Справочника*, опубликованными для ознакомления (см., например, <http://www.williamspublishing.com/PDF/978-5-8459-1727-0/content.pdf>, и там же [.../intro.pdf](#), [.../part.pdf](#)).

Зачем сделан данный перевод?

Я сделал этот перевод в первую очередь для себя. Это мой персональный метод изучения Photoshop CS5: перевод новейших пособий по созданию эффектов и параллельное выполнение их на учебных или собственных фотографиях помогает не только изучить тему, но и вникнуть в соображения автора пособия о тонкостях эффекта. Мне понравился дизайн полноцветного издания оригинала, и я постарался его повторить. Многие эффекты на черно-белых пошаговых иллюстрациях увидеть невозможно. А еще лучше использовать при обучении фотографии, работа с которыми описана в книге. Их можно свободно скачать с сайта Скотта Келби, указанного в тексте книги. Для удобства я оформил их в формате *iso* как приложение к данному переводу. Все они имеют водяной знак, указывающий на авторство Скотта Келби. Оригинал разработан с акцентом на компьютеры Mac, а этот перевод – с акцентом на PC. Функции CS5 на них практически совпадают. В тех очень редких случаях, когда тестирование обнаруживало расхождение процесса с описанным в оригинале, я заменял текст описанием реальной работы и отмечал это в сноске. Тестирование выполнялось на упомянутых фотографиях, взятых с сайта Скотта Келби, в Windows XP и Vista (32).

Примечания автора в тексте начинаются словом "*Примечание:*". Все примечания в сносках – переводчика, то есть мои. Мои примечания в основном тексте заключены в скобки и заканчиваются символами "*– П.*", типа: (Это примечание переводчика.– *П.*). Не являясь профессиональным переводчиком, я не уделял особенного внимания стилю перевода, считая это второстепенным, но постарался изложить перевод технически грамотно.

И еще. Все элементы рабочего пространства указаны парами – из английской версии и русскоязычной версий Adobe Photoshop CS5. Причем термины на русском языке принадлежат также Adobe. Формально эти пары не являются переводом. Более того, одному и тому же термину на английском может соответствовать несколько вариантов термина на русском языке, в разных эффектах, меню и окнах диалога. Например, эффекту *Vibrance* (обозначающему усиление цветов наподобие эффекта насыщенности, но более мягкого), соответствует термин *Красочность* в Camera Raw и термин *Вибрация* (?) в Photoshop. Эти пары лишь помогают пользоваться данным переводом владельцам русскоязычной версии Adobe Photoshop CS5. В тех случаях, когда название элемента на рабочем столе Photoshop CS5 отсутствует, я находил соответствующую пару в руководствах пользователя на английском и русском языке (оба от Adobe!!) *Using Adobe Photoshop CS5* и *Использование Adobe Photoshop CS5*, например, термин *scrubby sliders* и *динамические ползунки-регуляторы*.

Данный перевод выполнен для моих собственных нужд и опубликован только в интернете в открытом доступе.

Авторское право **на текст перевода** принадлежит: Луцевич Александр.

Copyright **translated text:** Lutzevich Alexander.

**Издательский  
коллектив****ТВОРЧЕСКИЙ  
РУКОВОДИТЕЛЬ  
Felix Nelson****ТЕХНИЧЕСКИЕ  
РЕДАКТОРЫ  
Kim Doty  
Cindy Snyder****ДИРЕКТОР ПО  
ПРОДАЖАМ  
Kim Gabriel****РУКОВОДИТЕЛЬ  
ПРОИЗВОДСТВОМ  
Dave Damstra****ДИЗАЙНЕР  
Jessica  
Maldonado****ФОТО НА  
ОБЛОЖКЕ  
Scott Kelby**

Издательство

**New Riders**

©2011 за Scott Kelby

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена или передана в любой форме или каким-либо путем, электронным или механическим, включая фотокопирование, запись, или с помощью любой информационной системы хранения и поиска, без письменного разрешения издателя, за исключением включения коротких цитат в обзоры.

**Торговые марки**

Все названия, упомянутые в этой книге, которые известны как торговые марки или сервисные марки, были надлежащим образом описаны. New Riders не может ручаться за точность такой информации. Использование названий в этой книге не должно расцениваться как покушение на права обладателей какой-либо торговой или сервисной марки.

Photoshop - это зарегистрированная торговая марка Adobe Systems, Inc.

Macintosh - зарегистрированная торговая марка Apple, Inc.

Windows - зарегистрированная торговая марка Microsoft Corp.

**Предупреждение и правовая оговорка**

Эта книга разработана, чтобы предоставить информацию о Photoshop для фотографов, занимающихся цифровой фотографией. Были приложены все силы, чтобы сделать книгу и полной и точной, насколько это возможно, но без какой-либо гарантии пригодности приведенных в ней рекомендаций.

Информация предоставляется по принципу "как есть". У автора и **New Riders** нет ни обязательств, ни ответственности перед какой-либо персоной или организацией относительно любых потерь или убытков, являющихся следствием использования информации, содержащейся в этой книге, или от использования дисков или программ, которые могут к ней прилагаться.

ЭТО ИЗДЕЛИЕ НЕ СОДЕРЖИТ ПОДТВЕРЖДАЮЩЕЙ НАДПИСИ И НЕ СПОНСИРУЕТСЯ ADOBE SYSTEMS INCORPORATED, ИЗДАТЕЛЕМ PHOTOSHOP ADOBE CS5.

ISBN 13: 978-0-321-70356-9

ISBN 10: 0-321-70356-1

[www.newriders.com](http://www.newriders.com)[www.kelbytraining.com](http://www.kelbytraining.com)

Этот знак указывает, что все содержание, представленное здесь, создано Kelby Training, Inc. и отвечает самым строгим стандартам образовательных ресурсов. Training Kelby – создатель новейших учебных книг, DVD, организатор классов онлайн и непосредственных творческих семинаров профессионалов.



*Моему сыну Джордану – Я поражен и горжусь  
тем замечательным молодым человеком,  
каким ты стал.*





## БЛАГОДАРНОСТИ

---

**Х**отя я подвизаюсь на писательской стезе 12 лет, для меня глава с благодарностями остается самой сложной в любой книге. Она, бесспорно, отнимает у меня больше времени, чем любая другая страница книги. Я полагаю, причина, по которой я настроен столь серьезно к благодарностям, та, что когда я добираюсь до изложения их на бумаге, я чувствую искреннее удовольствие, что окружен такими замечательными друзьями, потрясающей книжной командой и семьей, и всё это заставляет меня радоваться жизни. Именно поэтому это такое нелегкое дело. Я знаю также, почему оно отнимает столько времени – печатаешь намного медленнее, если глаза затуманены слезами.

Моей замечательной жене, Келебре: мы женаты почти 21 год, и ты продолжаешь поражать меня и всех близких. Я никогда не встречал более сострадательной, более любящей, более веселой и более красивой, и я счастлив пройти по жизни с тобой, матерью моих детей, моим бизнес-партнером, пилотом-любителем, переводчиком с китайского и лучшим другом. Ты женщина, для которой пишутся песни о любви, и всякий, кто меня знает, скажет тебе, что я, без сомнения, самый удачливый человек, живущий ради тебя.

Моему сыну, Джордану: каждый отец мечтал бы иметь такие отношения с сыном, как у нас с тобой, и я горжусь тобой – ярким, заботливым, творческим молодым человеком. Я не жду, что увижу удивительные вещи, которые тебе приготовила жизнь, и я хочу лишь, чтобы ты знал, что видеть твоё превращение в того, кем ты являешься сейчас, – одна из самых больших радостей моей жизни.

Моей драгоценной маленькой девочке, Кире: ты дарила особую радость, потому что ты – маленький клон своей мамы, и это, возможно, самое чудесное из всего, что я мог бы от тебя хотеть. В твоих глазах отражаются все ее достоинства, и хотя ты еще слишком юна, чтобы знать, как дарить радость, у тебя есть мама Келебра, и в один прекрасный день – точно так же, как Джордан, – ты сделаешь это.

Моему старшему брату Джеффу, который всегда был и всегда будет моим героем. Большая часть из того, кто я и где я, сформировалась под твоим влиянием, опекой, заботой и любовью, пока я рос. Спасибо за то, что научил меня всегда выбирать верную дорогу, за то, что говорил правильные вещи в нужное время, и за то, что сохранил в себе многие черты нашего отца.

Мне невероятно повезло, что подготовка к изданию моих книг частично осуществляется моей собственной книжной командой Kelby Media Group, которой давно руководит мой друг и творческий директор, Феликс Нельсон, несомненно, самый творческий человек, которого я когда-либо встречал. В его окружении несколько очень талантливых, удивительных, честолюбивых, одаренных и блистательных людей, с которыми я когда-либо имел честь работать, и хвала Господу, он дальновидно нанял Ким Доти, моего технического редактора и единственную причину того, что я вообще не свернулся на полу в позе эмбриона после печати одновременно книг Lightroom 3 и CS5. Ким – настолько невероятно организованная, жизнерадостная, собранная персона, что заражает меня невозмутимостью. Независимо от того, насколько жестка предстоящая задача, она произносит "А-а, пустяки", и убеждает тебя, что это можно сделать, а затем ты делаешь это. У меня нет слов, чтобы выразить, насколько я благодарен ей за то, что она стала моим компоновщиком, а Феликсу за то, что нашел ее. Я полагаю, что выдающиеся люди попросту притягивают к себе других себе подобных.

С Ким работает Синди Снайдер, которая бескомпромиссно тестирует весь хлам, который я пишу, чтобы удостовериться, что я ничего не пропустил, так что Вы будете в состоянии проделать упражнения, о которых я рассказываю (что для книги по Photoshop является абсолютной необходимостью). Она походит на ловушку, сквозь которую не может пройти ничто, если оно не работает точно так, как было описано мною.

Книга оформлена удивительным дизайнером, преисполненным творческой энергией, с которым мне очень, очень повезло – дизайнером книг Джессикой Мальдонадо. Она всегда добавляет нечто, что поднимает книгу еще на ступеньку, и я настолько доверяю ее идеям и интуиции, что позволяю ей делать свою работу самостоятельно. Спасибо, Джес!

Я в огромном долгу перед моей исполнительницей и главной чудо-женщиной, Кэти Саилер (Kathy Siler). Она управляет большей частью моей деловой жизни и нашими многочисленными конференциями и делает это так, что у меня есть время, чтобы писать книги, проводить время с семейством и заниматься чем-то помимо работы. Она – такая важная часть того, что я делаю, и я не знаю, как я преуспел бы в чем-либо без нее. Спасибо, спасибо, спасибо. Это означает больше, чем просто слова.

Благодарности моему лучшему приятелю, нашему главному операционному директору и отцу двух маленьких девочек, Дэйву Моузеру (Dave Moser), в первую очередь за деловое завершение наших книжных проектов, но главным образом за то, что всегда помнит обо мне.

Благодарности всем сотрудникам New Riders и Peachpit, и в особенности моему невозмутимому редактору, Теду Вэйту (Ted Waitt) (настоящему фотографу и жизненно важному участнику всего, что я делаю в "Bookland"), моей замечательной издательнице Нэнси Олдрич-Руэнзель (Nancy Aldrich-Ruenzel), знатоку продаж Скотту Коулину (Scott Cowlin), примадонне продаж Саре Джейн Тодд (Sara Jane Todd) и всей группе в Pearson Education, которые изо всех сил работают на благо моих читателей, создавая уверенность, что мы всегда пытаемся еще поднять планку, и которые упорно трудятся, чтобы загрузить моими делами возможно больший круг людей.

Благодарности моим друзьям в Adobe: Кевину Коннору (Kevin Connor), Джону Нэку (John Nack), Мэле Шарме (Mala Sharma), Джону Лоизконо (John Loiacono), Тэрри Уайту (Terry White), Кэри Гушикен (Cari Gushiken), Джулиан Кост (Julianne Kost), Тому Хогарти (Tom Hogarty), Дэйву Стори (Dave Story), Брайану Хьюзу (Bryan Hughes), Томасу Нильсену (Thomas Nielsen), Русселл Престон Браун (Russell Preston Brown) и потрясающей команде инженеров в Adobe (я не имею понятия, как вам все это удается). Ушедшим от нас, но не забытым: Барбаре Райс (Barbara Rice), Джилл Нэкэшима (Jill Nakashima), Ри Ливингстону (Rye Livingston), Адди Рофф (Addy Roff), Брайану Лэмкину (Bryan Lamkin), Дженифер Стерн (Jennifer Stern), Деб Уитман (Deb Whitman) и Карэн Готье (Karen Gauthier).

Благодарности моим "Photoshop Guys"<sup>1</sup>: Дэйву Кроссу (Dave Cross), Эр-Си Концепсьон (RC Conception) и Кори Баркер (Corey Barker), за то, что были такими превосходными резонаторами при развитии этой книги, и персональное спасибо Мэтту Клосковскому (Matt Kloskowski) за весь вклад и идеи в это издание книги. Благодаря его вкладу оно получилось намного лучше, и я очень признателен его советам и дружбе. Я хочу поблагодарить всех талантливых и одаренных фотографов, учивших меня эти годы, в их числе: Муса Петерсона (Moose Peterson), Джо Макналли (Joe McNally), Энн Кэхилл (Anne Cahill), Винсента Версаче (Vincent Versace), Билла Фортни (Bill Fortney), Дэвида Зизера (David Ziser), Хелене Глассман (Helene Glassman), Кевина Эймса (Kevin Ames) и Джима Дивитэйла (Jim DiVitale).

Благодарности моим наставникам, мудрость и указания которых безмерно помогли мне, включая Джона Грэдена (John Graden), Джека Ли (Jack Lee), Дэйва Гэйлса (Dave Gales), Джуди Фармер (Judy Farmer) и Дугласа Пула (Douglas Poole).

Самое главное, я хочу вознести благодарность Господу и Его сыну Иисусу Христу, за то, что свели меня с женщиной моих мечтаний и одарили нас двумя удивительными детьми, за то, что позволили мне зарабатывать на жизнь делом, которое я искренне люблю, за то, что Он всегда со мной, когда я нуждаюсь в Нем, за благословение меня замечательной, наполненной и счастливой жизнью и такой теплой, любящей семьей, в которой я живу.

---

<sup>1</sup> В контексте это можно перевести как "Всезнайки Фотошопа".



## ДРУГИЕ КНИГИ АВТОРА

---

*The Adobe Photoshop Lightroom 3 Book for Digital Photographers*

*The Digital Photography Book, vols. 1, 2, and 3*

*The Photoshop Channels Book*

*Photo Recipes Live: Behind the Scenes*

*Scott Kelby's 7-Point System for Adobe Photoshop CS3*

*Photoshop Down & Dirty Tricks*

*The iPhone Book*

*The Mac OS X Leopard Book*

*Getting Started with Your Mac and Mac OS X Tiger*

*The Photoshop Elements Book for Digital Photographers*



**Келби Скотт**

Скотт – редактор, издатель и соучредитель журнала *Photoshop User*, главный редактор журнала *Layers* (журнал с практическими рекомендациями по всему Adobe); он владелец еженедельного видеокаста *Photoshop User TV* с самым высоким рейтингом и совладелец *D-Town TV*, еженедельного видеокастинга для обладателей цифровых зеркальных фотокамер.

Он президент Национальной ассоциации профессионалов Фотошопа (NAPP), торговой ассоциации пользователей Adobe® Photoshop®, а также президент фирмы по обучению, образованию и публикации, Kelby Media Group, Inc.

Скотт – фотограф, дизайнер и отмеченный различными наградами автор более 50 книг, включая *The Adobe Photoshop Lightroom 3 Book for Digital Photographers*, *Photoshop Down & Dirty Tricks*, *The Photoshop Channels Book*, *The iPhone Book*, *The iPod Book* и *The Digital Photography Book*, т.т. 1, 2 & 3.

В течение шести лет подряд Скотт удостоивался чести быть автором номер 1 мировых бестселлеров всех компьютерных технологий и книг, во всех категориях. Его книга *The Digital Photography Book*, том. 1, в настоящее время вошла в историю как бестселлер по цифровой фотографии.

Его книги были переведены на десятки различных языков, включая, среди прочих, китайский, русский, испанский, корейский, польский, тайваньский, французский, немецкий, итальянский, японский, голландский, шведский, турецкий и португальский языки, и он – получатель престижной премии Benjamin Franklin Award.

Скотт – директор учебного семинара Adobe Photoshop Seminar Tour и конференции Conference Technical Chair для Photoshop World Conference & Expo. Он подвизается в серии онлайн-курсов Adobe Photoshop и DVD в KelbyTraining.com и с 1993 обучает пользователей Adobe Photoshop.

Для получения дополнительной информации о Скотте, посетите его ежедневный блог, Photoshop Insider, на [www.scottkelby.com](http://www.scottkelby.com).



## ТАБЛИЦА СОДЕРЖАНИЯ



### ГЛАВА 1 1

#### Mini Series

##### Использование Mini Bridge в Photoshop CS5

Доступ к фотографиям с помощью Mini Bridge.....	2
Просмотр фотографий в Mini Bridge .....	4
Быстрый отбор снимков в режиме рецензирования...	8
Сортировка и размещение фотографий.....	10
Поиск фотографий .....	14
Настройка вида Mini Bridge .....	16
Советы знатоков Photoshop .....	17

### ГЛАВА 2 21

#### WWF Raw

##### Основные возможности Camera Raw

Работа в Camera Raw .....	22
Выбор правильной версии Camera Raw (не для новых пользователей) .....	25
Плохой снимок JPEG? Попробуйте применить профиль камеры .....	26
Важнейшая настройка – баланс белого .....	28
Важнейшая настройка # 2 – экспозиция .....	32
Пусть Camera Raw сама исправит снимки .....	37
Усиление "замороженности" (или мягкости) снимков ползунком четкости .....	38
Добавление заполняющего света в фотографии с задней подсветкой.....	40
Коррекция контраста с помощью кривых.....	42
Кадрирование и выпрямление .....	46
Советы знатоков Photoshop .....	50

### ГЛАВА 3 53

#### Raw Justice

##### Camera Raw – за пределами основ

Двойная обработка, чтобы отобразить плохо зафиксированное .....	54
Редактирование сразу нескольких фотографий.....	58
Увеличение резкости в Camera Raw.....	61
Автоматическое решение проблем объективов .....	66

Исправление хроматической аберрации (цветной каймы).....	72
Виньетирование в углах: как устранить и как добавить эффект .....	74
Преимущества формата DNG Adobe для RAW фотографий .....	78
Коррекция или замена цветowych областей .....	80
Удаление пятен, крапинок и других мелких дефектов...	82
Индивидуальная калибровка Camera Raw .....	85
Уменьшение шума в цифровых фотографиях .....	86
Установка разрешения, размера изображения, цветового пространства и битовой глубины.....	89
Советы знатоков Photoshop .....	92

## ГЛАВА 4 95

### Attitude Adjustment

#### Инструменты коррекции в Camera Raw

Осветление, затемнение и другая коррекция отдельных участков фотографии .....	96
Ретуширование портретов в Camera Raw .....	103
Коррекция неба (и других субстанций) с помощью градуированного фильтра.....	106
Спецэффекты при использовании Camera Raw.....	108
Советы знатоков Photoshop.....	112

## ГЛАВА 5 115

### Scream of the Crop

#### Изменение размеров и кадрирование фотографий

Коротко о работе в Photoshop CS5 .....	116
Кадрирование фотографий .....	118
Кадрирование в размер .....	122
Создание своих наборов параметров инструментов кадрирования .....	124
Создание фотографами собственных размеров фотографий.....	126
Изменение размеров фотографий цифровых камер .....	128
Автоматическое сохранение и изменение размеров.....	131

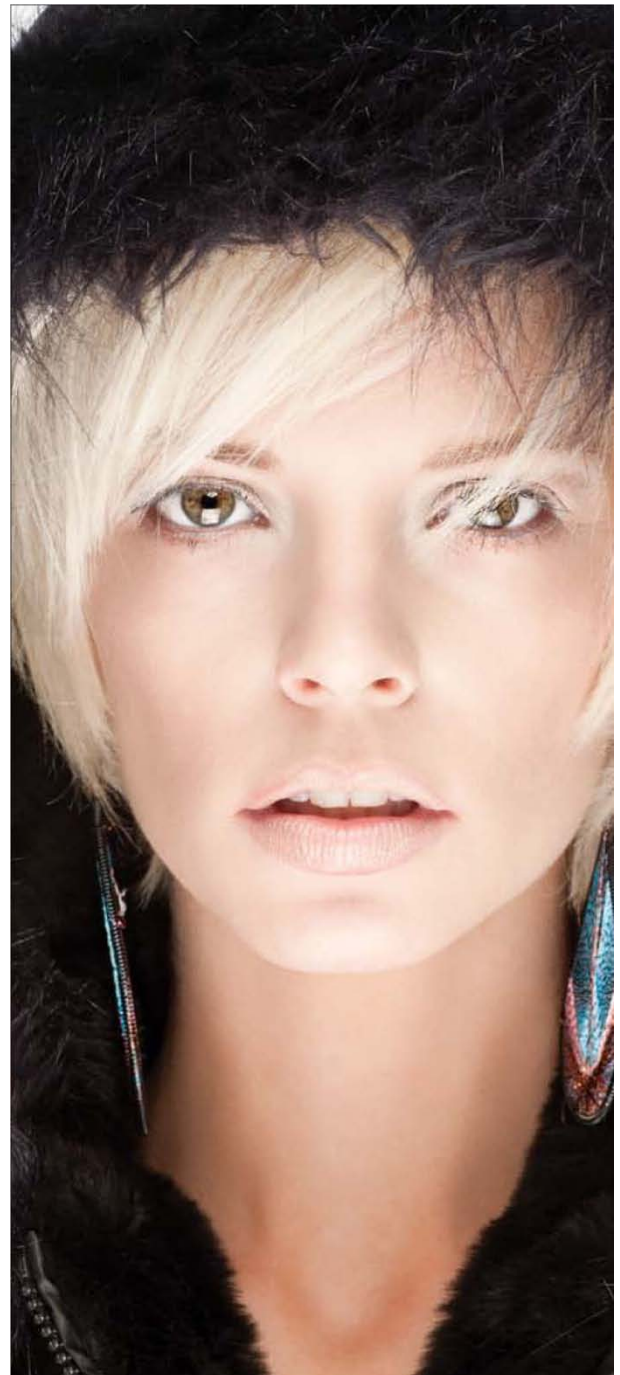


ТАБЛИЦА СОДЕРЖАНИЯ



Ресайзинг для печати постеров.....133

Выпрямление наклоненных фотографий.....136

Уменьшение размеров фотографий (даунсайзинг).. 137

Изменение размеров части изображения  
функцией "Масштаб с учетом содержимого".....140

Советы знатоков Photoshop.....142

**ГЛАВА 6** **145**

**Jonas Sees in Color**  
**Секреты коррекции цвета**

Две вещи, которые нужно сделать до цветовой  
коррекции .....146

Коррекция цвета с помощью кривых.....147

Преимущества корректирующих слоев .....156

Коррекция контраста инструментом  
для целенаправленной коррекции (TAT).....160

Как упростить исправление цвета.....163

Удивительный прием Дэйва для  
обнаружения серого нейтрального.....165

Коррекция телесных оттенков RGB  
с помощью TAT.....168

Функция Vibrance за пределами Camera Raw .....170

Как обеспечить высокий уровень фотографий,  
отправляемых по электронной почте или в Сеть.....171

Советы знатоков Photoshop .....172

**ГЛАВА 7** **175**

**Black & White**  
**Как создавать сногшибательные черно-белые  
изображения**

Преобразование в черно-белое в Camera Raw .....176

Высококонтрастное черно-белое  
преобразование Скотта .....179

Разбиение тонов в Camera Raw .....183

Простой метод создания дуплексных изображений .185

Богатое четырехкрасочное черно-белое  
преобразование.....186

Создание своих собственных наборов,  
вызываемых одним щелчком.....188



Для очень серьезных создателей черно-белых изображений .....	189
Советы знатоков Photoshop .....	190

## ГЛАВА 8 193

### We Are HDR

#### Создание HDR изображений

Подготовка камеры для съемок в HDR.....	194
Создание HDR изображений в Photoshop CS5 .....	197
Создание реалистических HDR изображений .....	206
Повышение резкости HDR изображений фильтром High Pass (Цветовой контраст).....	208
HDR эффект для единственного изображения .....	210
Что делать с двоением в эффекте "Объединить в HDR Pro" .....	214
Решение проблем с кромками в HDR изображениях ..	216
Техника завершающей обработки HDR со свечением в духе "Photomatrix" .....	218
Советы знатоков Photoshop .....	220

## ГЛАВА 9 223

### Little Problems

#### Решение повседневных проблем

Три способа цветокоррекции при съемке в помещении .....	224
Когда снятый объект в тени .....	226
Коррекция фотоснимков с тусклым серым небом.....	229
Использование инструментов Dodge (Осветлитель) и Burn (Затемнитель).....	233
Коррекция проблем глубины резко изображаемого пространства.....	237
Удаление бликов с линз очков.....	241
Легкий способ исправления групповых снимков .....	246
Коррекция темных глазниц.....	251
Самый быстрый способ оперативного изменения размеров и жесткости кистей .....	253
Создание очень трудных выделений, таких как волосы.....	255
Коррекция фотографий, снятых со вспышкой на открытом воздухе.....	263
Как удалить туристов с фотоснимка.....	265

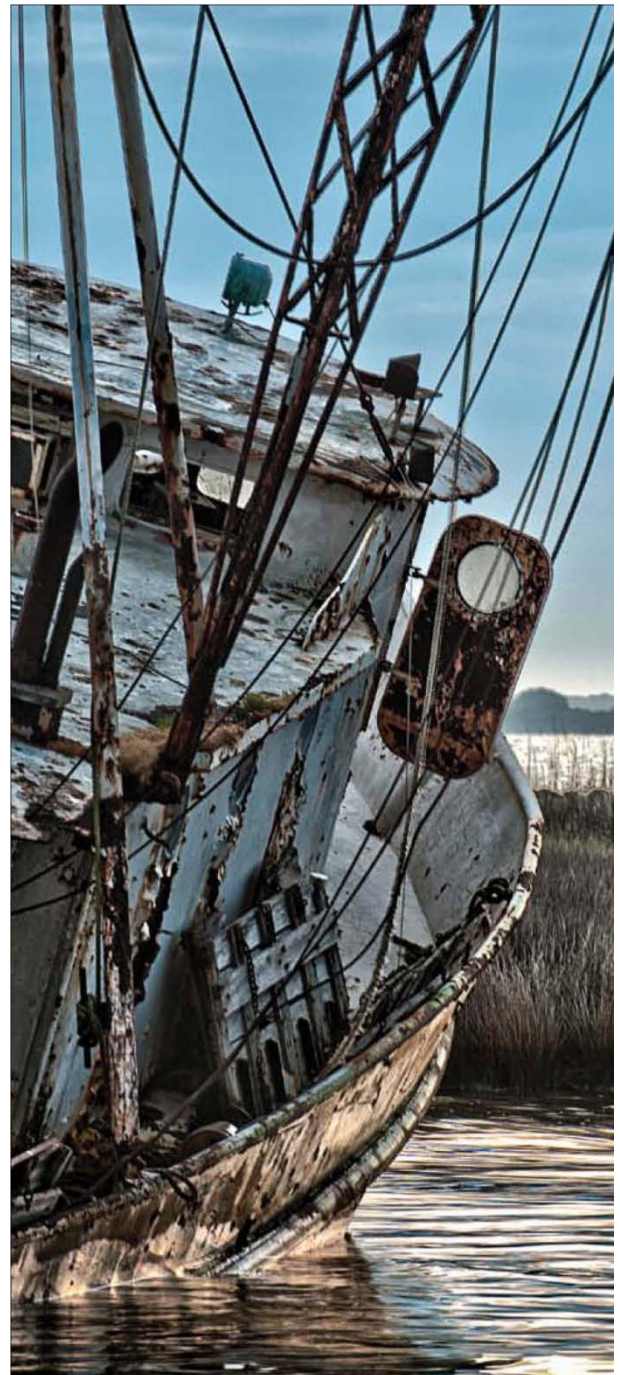


ТАБЛИЦА СОДЕРЖАНИЯ



Устранение искажений объектива камеры..... 269

Удаление лишних объектов с помощью  
заливки с учетом содержимого.....274

Советы знатоков Photoshop .....278

**ГЛАВА 10 281**

**Side Effects**  
**Специальные эффекты**

Повышение красочности тусклых цветов  
в режиме Lab .....282

Стильный портрет в ненасыщенных тонах.....286

Создание очень высокого контраста.....291

Создание в Camera Raw высококонтрастного  
изображения в стиле гранж .....295

Эффект фильтра Skylight.....297

Как создать старую, выцветшую фотографию .....299

Создание панорам – совсем простое дело .....303

Как превратить фотографию в картину.....307

Советы знатоков Photoshop.....311

**ГЛАВА 11 315**

**Sharpen Your Teeth**  
**Приемы увеличения резкости**

Приемы увеличения резкости, без которых  
не обойтись .....316

Увеличение резкости в режиме  
наложения Luminosity (Яркость).....323

Использование обновленного  
инструмента Sharpen (Резкость).....330

Когда предпочтительнее использовать  
фильтр Smart Sharpen("Умная" резкость).....332

Фильтр High Pass (Цветовой контраст)  
увеличения резкости .....335

Увеличение резкости в Camera Raw  
перед выводом из нее.....337

Советы знатоков Photoshop.....338



<b>ГЛАВА 12</b>	<b>341</b>
<b>Fine Print</b>	
Пошаговое управление печатью и цветом	
Настройка цветового пространства фотокамеры.....	342
Разрешение для печати.....	343
Настройка цветового пространства Photoshop.....	344
Увеличение резкости для печати.....	347
Печать изображений в фотолаборатории.....	348
Необходимо откалибровать монитор, прежде чем продолжать работу.....	349
Еще один секрет получения отпечатков профессионального качества, соответствующих экранному изображению .....	352
Создание итогового отпечатка (с объединением всех настроек) .....	357
"Мягкая" (экранная) цветопроба в Photoshop .....	363
Отпечаток по-прежнему не соответствует экранному изображению .....	364
Советы знатоков Photoshop .....	367
<b>ГЛАВА 13</b>	<b>369</b>
<b>Workflow</b>	
Пошаговое описание моего рабочего процесса	
Мой процесс обработки цифровых фотографий в Photoshop CS5.....	370
<b>АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ</b>	<b>378</b>





# Семь вещей, которые нужно знать, прежде чем читать эту книгу

Мне действительно важно, чтобы Вы извлекли максимальную пользу из чтения этой книги, и поэтому я убедительно прошу Вас прочитать семь сообщений, касающихся книги и содержащих сведения, которые лучше знать заранее. Например, здесь я рассказываю, откуда можно загрузить важную информацию, а если Вы пропустите это, то в конечном счете пришлете мне электронное письмо с расспросами, но к тому времени ситуация действительно усугубится и, ну ...ни к чему хорошему это не приведет. Мы можем избежать таких (и многих иных) неприятностей, если Вы потратите сейчас пару минут и прочтете эти сообщения. И обещаю, что Ваше время не будет потрачено зря.

**(1) Вам необязательно читать все разделы подряд.**

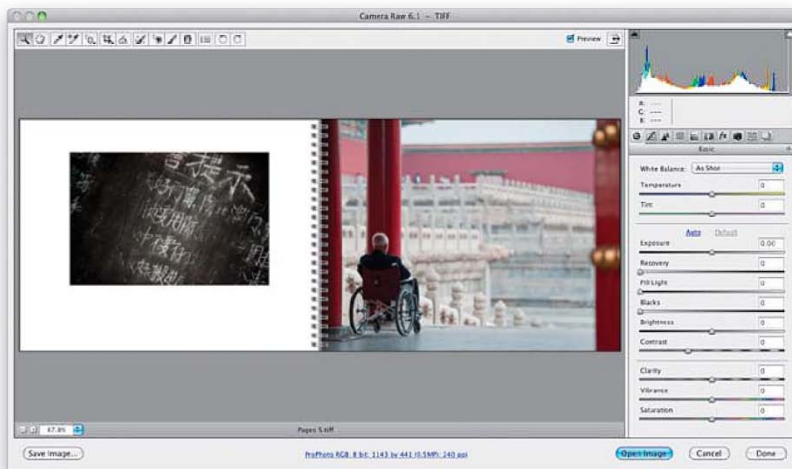
Я разрабатывал эту книгу таким образом, чтобы можно было обращаться прямо к инструментарию, который Вы хотите изучить. Я объясняю весь материал, шаг за шагом, так что если Вы хотите изучить, как удалить пятна пыли из изображения RAW, надо просто открыть страницу 82, и через несколько минут Вы разберетесь в вопросе. Я, конечно же, писал книгу в соответствии с логическим порядком изучения CS5, но не позволяю ему связывать Вам руки – переходите прямо к инструменту, который намерены изучить – всегда можно вернуться, повторно рассмотреть и опробовать другой материал.

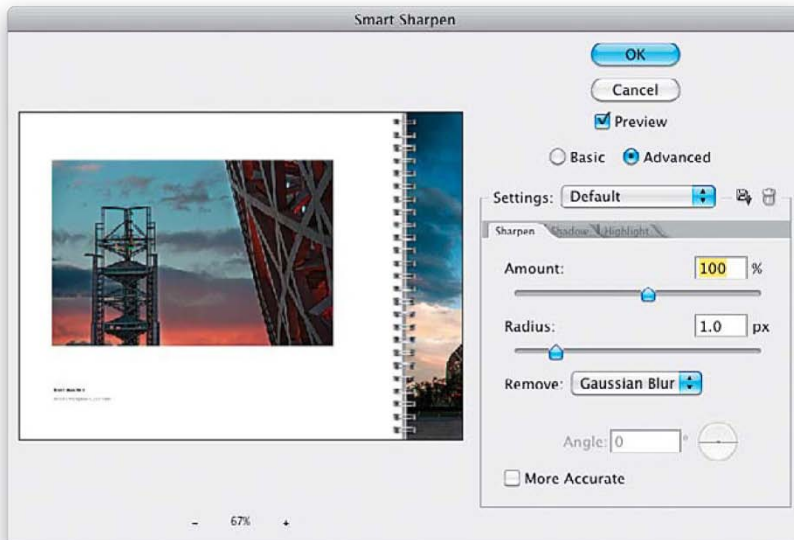
**(2) Выполняйте упражнения, используя снимки, на которые ссылается эта книга.**

При изучении книги Вы столкнетесь с такими методами, как "Создание изображений HDR в Photoshop CS5", для которых у Вас может не оказаться набора фотоснимков, снятого с использованием брекетинга с прицелом на технологию HDR; в подобных случаях обычно я даю адрес, откуда можно свободно загрузить изображения, и Вы можете идти в ногу с книгой. Они находятся на сайте [www.kelbytraining.com/books/cs5](http://www.kelbytraining.com/books/cs5)

(Вот одно из сообщений, которые я имел в виду и о котором Вы не узнали бы, если бы пропустили его и перешли прямо к Главе 1). Кстати говоря, экранные изображения здесь приведены, только чтобы взгляду было на чем остановиться, потому что страницы без изображений выглядели бы нелепо пустыми (хотя Вы можете прочесть историю их создания по адресу

[www.scottkelby.com/blog/2010/archives/10105](http://www.scottkelby.com/blog/2010/archives/10105)).

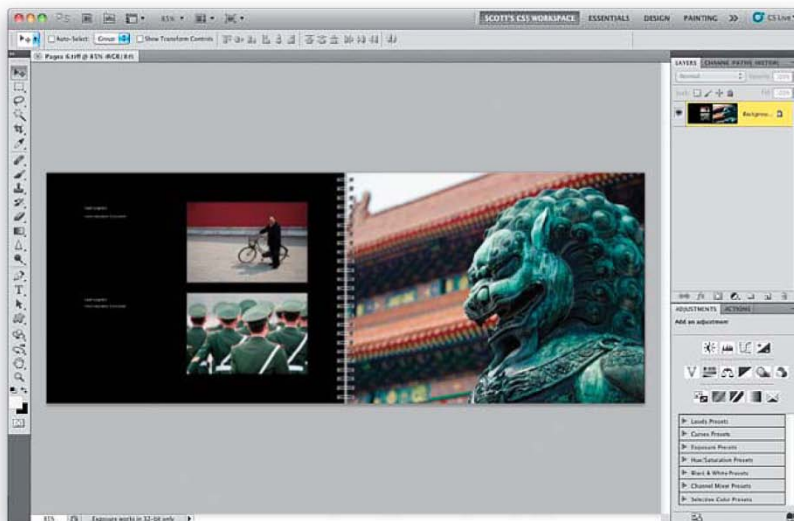




SCOTT KELBY

### (3) Вступления к главам не несут смысловой нагрузки.

Вступительные страницы к главам разработаны так, чтобы четко обозначить переход между главами, и по правде говоря, у них мало общего с содержанием глав. На самом деле, у них мало общего с чем бы то ни было, но создание необычных вступительных страниц стало моей своеобразной традицией (я делаю их такими во всех книгах), так что если Вы из тех чересчур "серьезных" типов, пропускайте их и сразу переходите прямо к главе, потому что они будут Вас только раздражать. Вместе с тем, краткие вводные в начале каждой отдельной темы, вверху страницы, обычно довольно важны. Если Вы пропустите их, Вы можете пройти мимо материала, который не упомянут в самой теме. Так что если Вы работаете над проектом и недоумеваете, "Зачем мы делаем нечто?", причина, скорее всего, в том, что Вы пролистнули вступление. Итак, сначала удостоверьтесь, что Вы прочитали его, а затем переходите к Первому шагу. И всё пойдет совсем по-другому – я обещаю.



SCOTT KELBY

### (4) Photoshop CS5 и Camera Raw иногда дублируют друг друга.

Например, в Camera Raw есть панель Lens Corrections (Коррекция дисторсии), и есть фильтр Lens Corrections (Коррекция дисторсии) в Photoshop, и они почти идентичны. Для Вас это означает, что некоторые вещи в книге рассмотрены дважды (не все используют Camera Raw, таким образом, я вынужден рассмотреть оба инструмента). При освоении материала он может показаться Вам знакомым, и теперь Вы знаете почему. Между прочим, в моем собственном технологическом процессе, если я могу сделать одну и ту же задачу в Camera Raw или Photoshop, я всегда предпочитаю Camera Raw, потому что так быстрее (никаких индикаторов выполнения в Camera Raw нет), и не разрушается исходный файл (таким образом, я могу всегда повторить работу, если результат перестал меня удовлетворять).



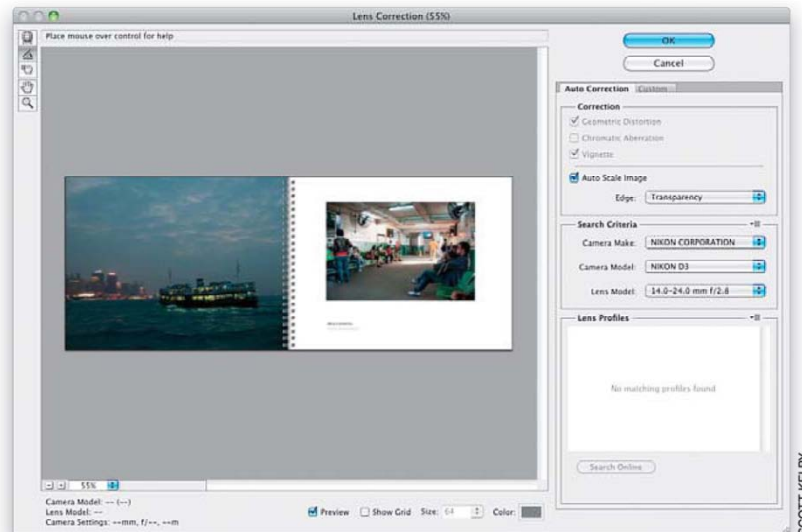


**(5) Я написал главу с описанием моего собственного рабочего процесса редактирования изображений в CS5, но до поры до времени не читайте ее.**

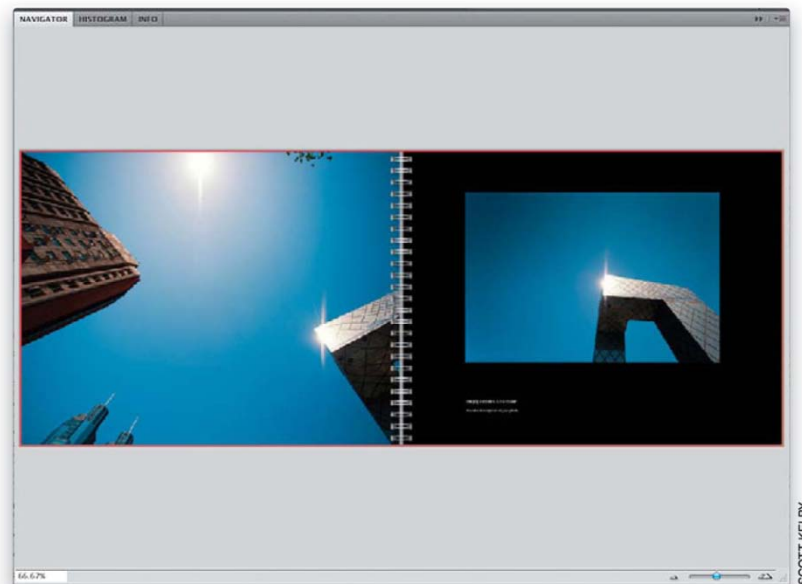
В конце этой книги я включил специальную главу, подробно описывающую мой собственный рабочий процесс редактирования изображений в CS5, но не читайте ее, пожалуйста, пока Вы не прочли остальную часть книги – предполагается, что Вы уже прочитали книгу и приобрели основные понятия; короче, она не содержит исчерпывающих объяснений (иначе она была бы растянута сверх всякой разумной меры).

#### **(6) Где материал о Bridge?**

В CS5 версия Bridge встроена непосредственно в Photoshop. Ее название "Mini Bridge" (не я его сочинил), и она делает приблизительно 85 % того, что делает "Big Bridge" (в Adobe пользуются названием Adobe Bridge). Это хорошо, потому что теперь не нужно выходить из Photoshop и переходить в отдельное приложение для поиска и работы с изображениями. Так как Mini Bridge часть CS5, я начинаю книгу с главы о Mini Bridge. А что Adobe в CS5 сделал с Big Bridge? Не так и много. Фактически, там лишь добавлены две новых опции/подстройки (которые содержат некий намек относительно будущего Bridge). Так или иначе, глава Mini Bridge заменила в книге прежнюю главу о Bridge; но так как кто-то все еще может использовать Big Bridge, по крайней мере, какое-то время (скажем, пока не полюбит Mini Bridge), я все же обновил главы и поместил их в Сеть, с бесплатным доступом. Вы найдете упомянутую пару глав по адресу [www.kelbytraining.com/books/cs5](http://www.kelbytraining.com/books/cs5).



SCOTT KELBY



SCOTT KELBY



SCOTT KELBY



SCOTT KELBY

### (7) Имеется специальный видеобонус.

Я сделал специальное видео с большим числом различных приемов по созданию фотомaketов. Я назвал это видео *How to Show Your Work* (Как показать свои работы – П.), и его можно найти по адресу [www.kelbytraining.com/books/cs5](http://www.kelbytraining.com/books/cs5).

### (8) Эта книга содержит "Советы знатоков Photoshop"!

Стоп, – думаете Вы, – ведь речь шла о "семи сообщениях?" Ну, так считайте эту восьмую часть "бонусным сообщением", потому она сообщает об исключительном бонусе в этом издании книги. В конце каждой главы я добавил специальный раздел, который я назвал "Советы знатоков Photoshop" (от названия книги, которую я написал несколько лет назад с Феликсом Нельсоном (Felix Nelson)). Подсказки типа "знаешь, а можно куда быстрее" экономят время и труд. Они заставляют улыбнуться, покачать головой, а затем созвать друзей и "просвещать" их в новом амплуа гуру от Photoshop. Они пополняют сонм прочих советов, которые рассыпаны по главам (чересчур много советов не бывает, не так ли? Помните: Тот, кто умирает, собрав больше всех советов, побеждает!) Итак, получено точно (или вроде как) семь сообщений, и Вы, вероятно, не жалеете, что выкроили пару минут и прочли их. Итак, с легкой частью покончено – переверните страницу, и приступим к работе.

<sup>1</sup> Перифраза иронического высказывания: "He who dies with the most toys [tips], wins" – "Тот, кто умирает, собрав больше всех игрушек [советов], побеждает".





Фото Скотта Кэлби

Выдержка: 1/160 сек |

Фокусное расстояние: 200 мм |

Диафрагма:  $f/14$



## Mini Series

### использование mini bridge в photoshop cs5

Если Вы читаете это вступление в главу (а Вы это, кстати, делаете), можно предположить, что Вы уже прочли предостережение об этих вступлениях во введении в книгу (между нами, их никто не читает, так что, если Вы их прочли, Вы получаете 500 бонусных очков и шанс сыграть позже в нашей блиц-лотерее). Так или иначе, если Вы читаете это и Вы сейчас с нами, Вы должны настроиться на внимательное чтение, зная заранее, что оно наверняка содержит небольшую дозу познавательного (или развлекательного) материала того или иного сорта. После этого, как только Вы перевернете страницу, я сделаю абсолютно серьезным, с забавами и играми будет покончено, и здесь будем только Вы и я, и большую часть времени я буду одергивать вас (например, "Нет-нет, это слишком большая резкость, недотепа!" или "Ты меня разыгрываешь? Это ты называешь корректировкой с помощью кривых?" или "Кто пролил мой кофе мокко фраппучино?" и тому подобное), так что, хотя мы сейчас друзья-товарищи, но всё кончится, когда Вы пе-

ревернете страницу, потому что тогда мы приступим к делу. Именно поэтому, если Вы придира типа м-р. Ворчун, который считает, что в серьезном учебнике никакие шутки неуместны, Вы можете: (а) перевернуть страницу и добираться до изучаемой дисциплины в желательном Вам порядке, или (б), если Вы в сомнении, Вы можете пройти следующий быстрый тест, который помогает определить признаки тех, кто должен пропускать всю остальную часть вступлений к главам и "действительно сосредоточиться" на изучении (и негодовании). Вопрос #1: Когда последний раз Вы употребляли слово "какашка" во фразе, не адресованной или обращенной непосредственно к малышу? Это было: (а) Во время утреннего совещания? (б) При даче письменных показаний под присягой? (с) Во время свадебного обета? Или, (d) Вы не произносили это слово осознанно с трехлетнего возраста. Если Вы даже просто попытались ответить на этот вопрос, Вы пригодны для чтения вступительных разделов остальных глав. (Разумеется, это шутка!)



## Доступ к фотографиям с помощью Mini Bridge

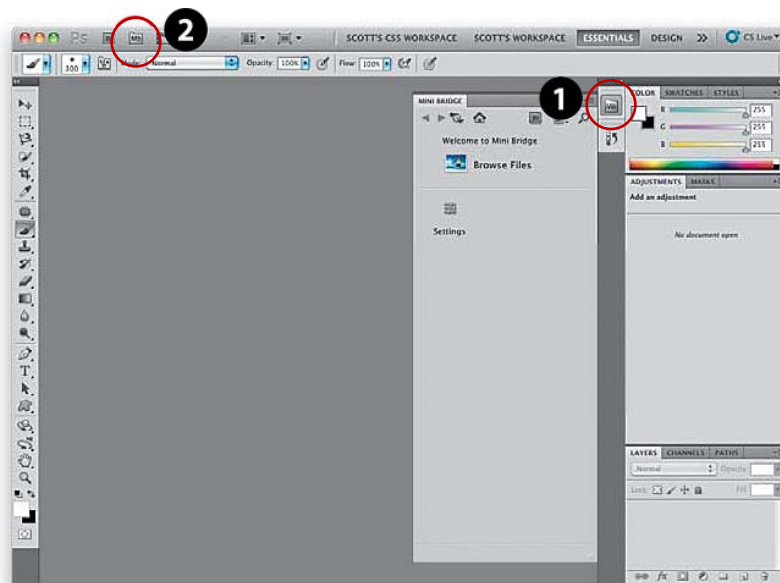
Возвращаясь назад, к старому Photoshop 7, можно отметить его элемент, который мне нравился и который называется File Browser (Обзор файлов) и обеспечивает доступ к изображениям прямо из Photoshop. Ну, а когда полтора года спустя появился Photoshop CS, в нем был удален File Browser и заменен более мощным Adobe Bridge. Факт: он действительно более мощный и вообще замечательный, но я ненавижу его – это была совершенно отдельная программа, и я должен был выходить из Photoshop, чтобы добраться до изображений. К счастью, в Photoshop CS5 есть Mini Bridge, и нам больше не нужно выходить из Photoshop.

### Шаг один

По умолчанию, кнопка Mini Bridge находится с самого левого края панели Color (Цвет) (показана в красном кружке, справа). Чтобы открыть Mini Bridge, нужно просто щелкнуть по ней (#1), и Mini Bridge появится (как показано рядом). Вы также можете запустить его из панели задач наверху окна (#2), щелкнув по кнопке Mini Bridge (также в красном кружке). Когда Mini Bridge появится, щелкните по кнопке File Browser (Обзор файлов), и этим запустите "Big Bridge" в фоновом режиме (так я называю полнофункциональный Adobe Bridge) (Вы не будете видеть его, но Mini Bridge на самом деле нуждается в запуске Big Bridge, хотя, повторяю, это происходит в фоновом режиме, и Вы не будете видеть Big Bridge вообще).

### Шаг два

Будучи запущен в фоновом режиме, Mini Bridge начинает работать. Модуль Navigation (Навигация) содержит данные о компьютере и помогает отыскать нужные фотографии. На рисунке щелчок по папке Pictures раскрыл ниже, в модуле Content (Содержимое), список папок, находящихся в папке Pictures. Каждая из этих папок открывается двойным щелчком.





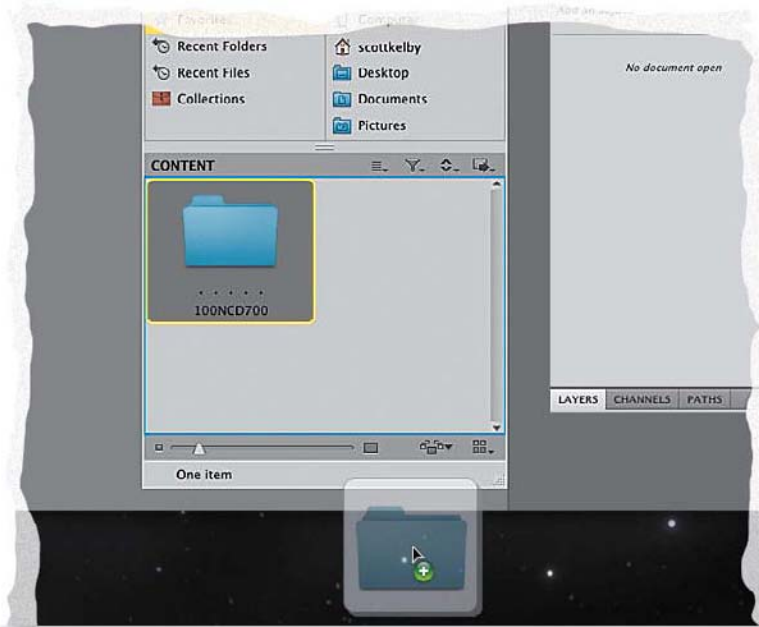


### Шаг три:

Если Вы присоединили к компьютеру камеру или устройство считывания с карт памяти, Вы можете также получить доступ к изображениям в его памяти, щелкнув по иконке/надписи Computer (Компьютер) в верхней части, а затем прокрутив вниз модуль Content (Содержимое), пока не увидите карту памяти (как показано здесь). Если Вы сделаете по ней двойной щелчок, то увидите фотографии из карты памяти (хотя может понадобится несколько двойных щелчков, чтобы докопаться через папки до карты памяти и до фотографий). Как только Вы доберетесь до них, Вы можете открыть их прямо из карты, но если честно, я не рекомендовал бы работать напрямую с картой. Это очень опасно – я слышал бесчисленные истории, когда карта памяти повреждалась при работе напрямую с ней; так что я избегаю этого, если не нахожусь действительно в отчаянном положении (например, когда надо срочно исправить единственное изображение).

### Шаг четыре:

Вместо этого я рекомендую загрузить изображения в компьютер, а затем использовать Mini Bridge для доступа к ним (что намного безопаснее, потому что теперь изображения есть на компьютере, а резервная копия – на карте памяти). Чтобы сделать это, нажмите-и-удерживайте клавишу **Alt** (**Option** на **Mac**) и перетащите папку с изображениями из панели Mini Bridge прямо на рабочий стол или в папку в **Windows Explorer** (**Finder** на **Mac**), и изображения скопируются на жесткий диск компьютера. Альтернативно, Вы можете переключиться на Big Bridge, нажав на одну из кнопок Br; затем войдите в меню File (Файл) в Bridge и выберите Get Photos From Camera (Получить фотографии с камеры). (Примечание: Чтобы узнать больше о Big Bridge, нужно загрузить бесплатно две главы бонуса, которые я выставил на веб-сайте, указанном во введении).



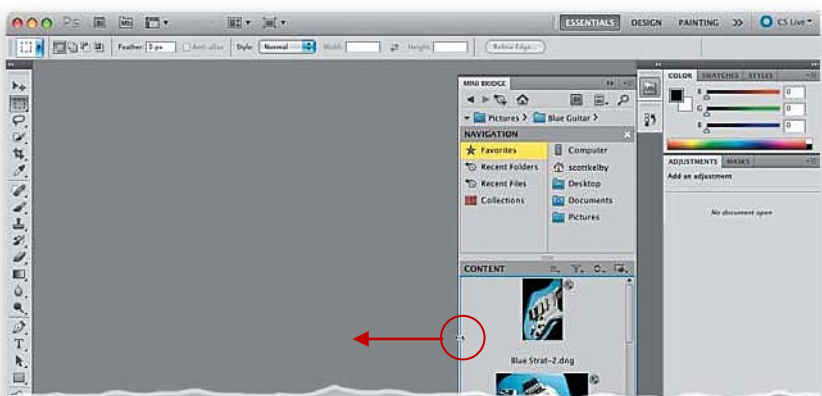


## Просмотр фотографий в Mini Bridge

Итак, теперь, когда Вы нашли Mini Bridge и скопировали изображения на компьютер, давайте запустим его в дело, чтобы определить, какие черты Mini Bridge лучше всего сочетаются с Вашими приемами работы (к счастью, Вы прибегните к способу, который Вам наверняка понравится), и как оперативно его использовать, чтобы найти и просмотреть импортированные изображения (или вообще изображения на компьютере).

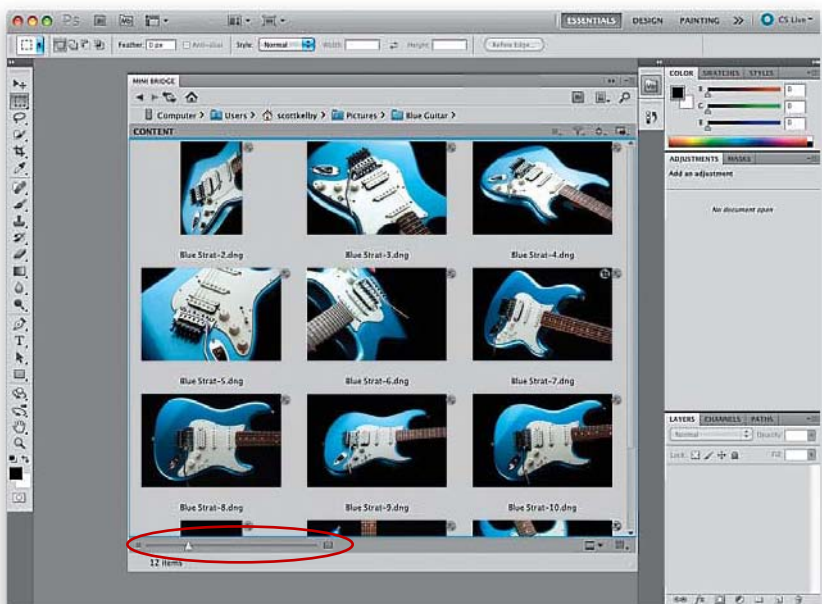
### Шаг один:

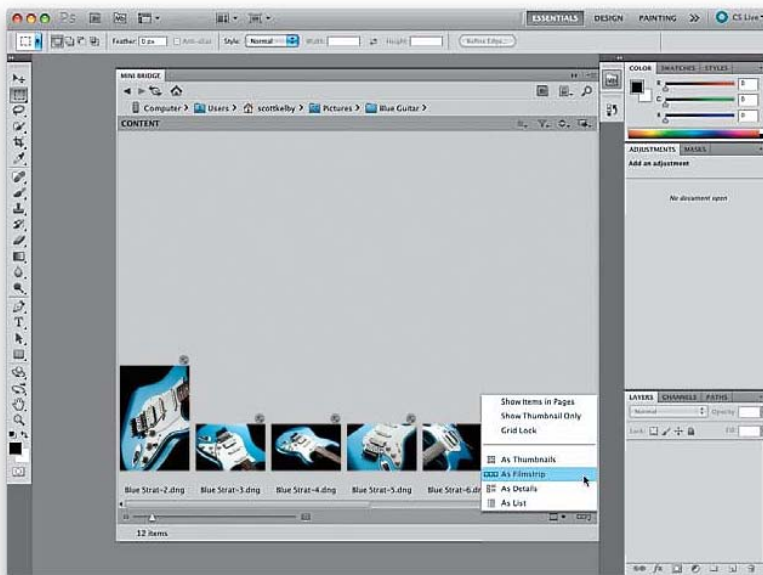
По умолчанию, Mini Bridge открывается в виде узкой и высокой панели, как показано здесь, но панель можно увеличить, подведя курсор к левой кромке панели, пока он не примет вид двухсторонней стрелки, затем щелкнув и перетаскив его влево (как показано красной стрелкой).



### Шаг два:

Здесь я перетащил кромку панели влево, так чтобы было можно видеть больше миниатюр. Чтобы увеличить миниатюры, перетащите вправо ползунок Thumbnails Size (Размер миниатюр) (он здесь выделен красным овалом). Кроме того, найдя нужные изображения, я обычно сразу закрываю модуль Navigation (Навигация) (расширяя место для миниатюр) – щелчком по небольшой белой иконке в верхнем правом углу панели (эту иконку можно видеть в Шаге один).



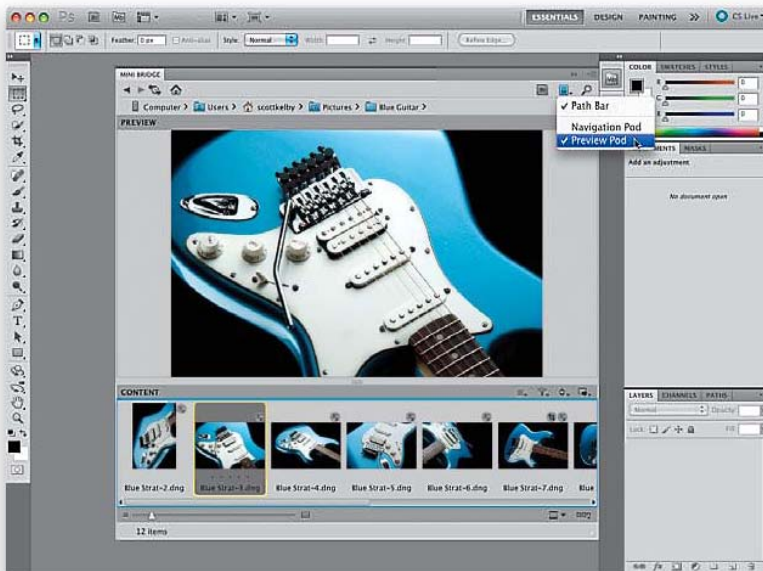


### Шаг три:

По умолчанию, изображения представлены в виде **As Thumbnails** (Миниатюры), но есть еще три варианта: **As Filmstrip** (Кинопленка), когда изображения размещаются внизу по одному или последовательно в один ряд (в зависимости от установленной ширины панели Mini Bridge); **As Details** (Подробно), когда на экран выводятся миниатюры с некоторой информацией из метаданных, размещенной справа от них (такой, как размер файла, рейтинг, тип файла и так далее); и **As List** (В виде списка), который просто перечисляет изображения в вертикальном столбце, как **Windows Explorer** (**Finder** в Mac) (я ни единого разу не использовал список в Mini Bridge)<sup>1</sup>. Здесь, я выбрал **As Filmstrip** (Кинопленка) (щелкнув по иконке View (Просмотр) справа внизу на модуле Content – иконка походит на четыре квадрата), что, на первый взгляд, довольно бессмысленно, потому что всё пространство выше ленты с миниатюрами пустует, но в следующем шаге Вы увидите, как извлечь пользу из этого режима.

### Шаг четыре:

Вернитесь вверх и щелкните по небольшой иконке, которая походит на кинолентку, вверху Mini Bridge, и в раскрывшемся меню выберите опцию **Preview Pod (Просмотр)** (я понятия не имею, почему Adobe начал использовать для этих областей термин "pod" (модуль), но у меня на уме крутилось нечто подобное). Так или иначе, как только Вы открываете этот модуль, режим **As Filmstrip** (Кинопленка) приобретает смысл, потому что, когда Вы щелкаете по миниатюре внизу в кинолентке, над ней появляется большое изображение (я говорю *над ней*, но в действительности это зависит от ширины панели Mini Bridge. Если она узкая, изображение, появится слева от кинолентки. Такой режим хорош при портретной ориентации дисплея, потому что решает проблему предварительного просмотра в крупном масштабе. Предварительный просмотр фотографии с обычной ориентацией (пейзаж) лучше делать, когда кинолентка внизу Mini Bridge). Чтобы закрыть модуль Preview (Просмотр), просто щелкните по маленькому значку в его верхнем правом углу.



<sup>1</sup> В русскоязычной версии CS5 на PC режим "Просмотр" отличается от "Подробно" только наличием шапки в таблице данных. Столбцы таблицы можно включать/отключать из контекстного меню, щелкнув правой клавишей мыши по шапке таблицы.





### Шаг пять:

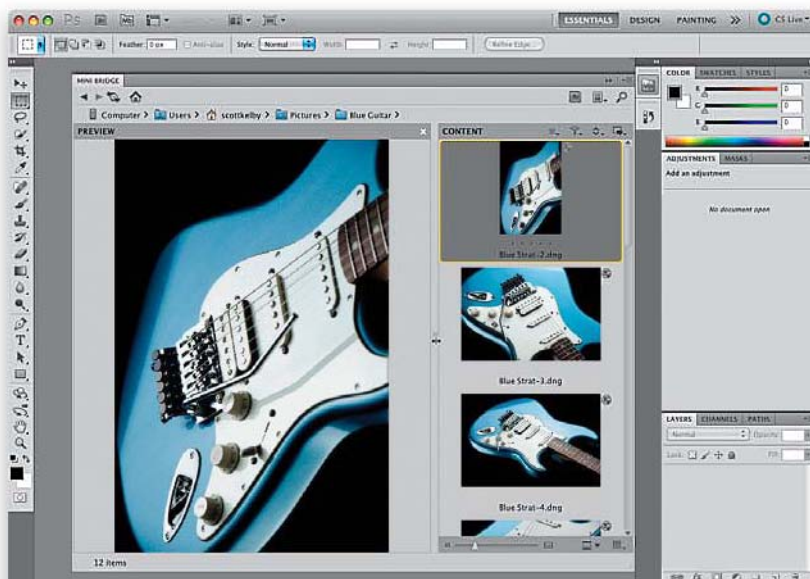
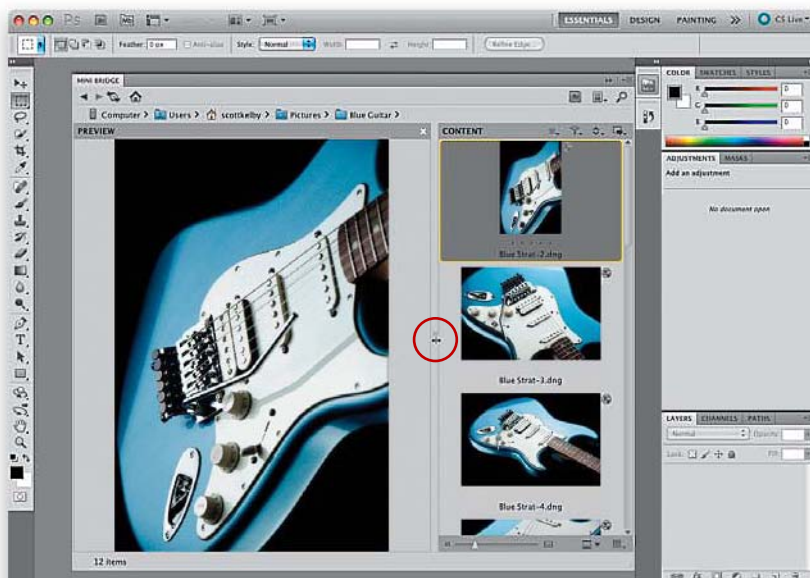
Вы можете также выбрать размер модуля Preview pod (Просмотр) (здесь я расширил Mini Bridge перетаскиванием, чтобы показать, как выглядит модуль просмотра, когда он находится сбоку, а не сверху). Видите линейку, которая отделяет миниатюры от модуля просмотра? Просто перетащите эту линейку, чтобы увеличить (или уменьшить) место под миниатюры или изменить размеры модуля просмотра.

### СОВЕТ: Предельное увеличение

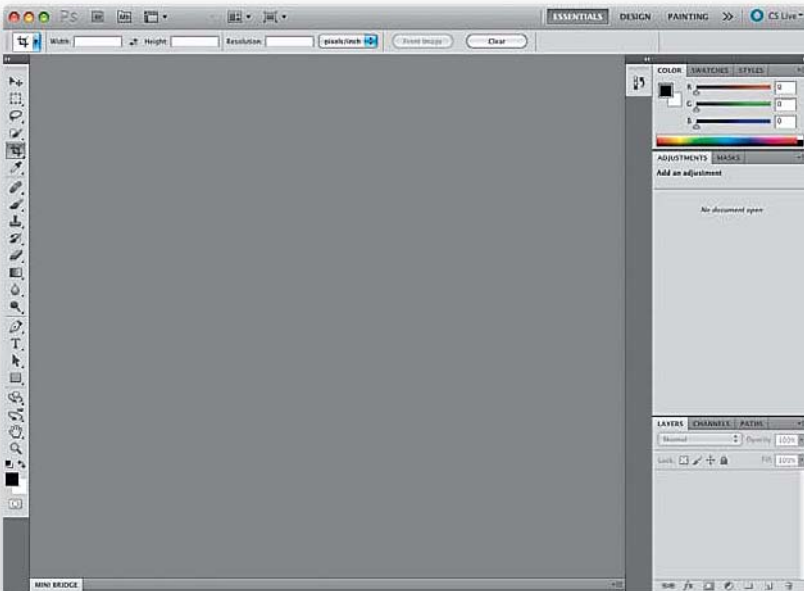
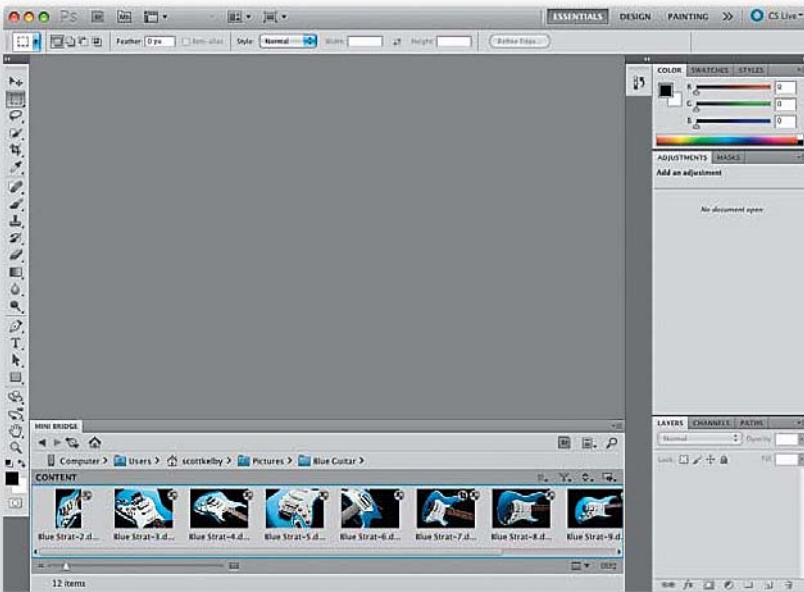
Чтобы увеличить до предела масштаб изображение в модуле просмотра, просто щелкните один раз по изображению в модуле просмотра, причем увеличение произойдет именно в том месте, где Вы щелкнули. Щелкните еще раз, чтобы вернуть прежний масштаб.

### Шаг шесть:

То, что я сейчас покажу здесь, является замечательным приемом предварительного просмотра и объясняет, почему панелью просмотра можно вообще не пользоваться: в любой момент достаточно нажать на клавишу **Пробел**, чтобы увидеть огромное полноэкранное изображение (как показано здесь). Можно использовать клавиши навигации клавиатуры "Влево" и "Вправо",<sup>1</sup> чтобы увидеть другие миниатюры, масштабируемые на полный экран, как эта. Закончив, нажмите клавишу "Esc" или снова клавишу "Пробел". (Видите? Я говорил, что можно совсем не пользоваться модулем просмотра).



<sup>1</sup> А также клавиши "Вверх", "Вниз" и "Страница вверх", "Страница вниз".



#### Шаг семь:

А теперь, когда Вы имеете представление о возможностях, я хочу показать, как я настраиваю свой собственный Mini Bridge. Я прикрепляюсь к самому низу окна (как показано здесь). Вы увидите преимущества этого в следующем шаге, но пока разберем, как следует прикрепляться.<sup>1</sup> Щелкните по значку "сеточка" в правом нижнем углу панели Mini Bridge и сожмите панель, перетаскивая за сеточку вверх "до упора", а затем расширьте панель влево "до упора". При этом установится тип просмотра **As Filmstrip** "Кинолентка". Теперь щелкните прямо на словах "Mini Bridge" и перетащите панель вниз до конца. Затем установите тип просмотра **As Thumbnails** (Миниатюры) из раскрывающегося меню иконки представления в нижнем правом углу модуля Content (Содержимое). И наконец, щелкните по области заголовка модуля, чтобы внизу появилась синяя линия, как показано на рисунке.

#### Шаг восемь:

Есть две причины, почему мне нравится такое прикрепление. (1) Чтобы быстро и аккуратно спрятать панель, достаточно сделать двойной щелчок по вкладке Mini Bridge, и она сворачивается внизу в виде узкой серой панели.<sup>2</sup> Это наименее используемая часть экрана (область между боковыми сторонами более ценна). И (2), поскольку я также использую Lightroom, а представление в виде кинолентки в нижней части экрана похоже на Lightroom, я чувствую себя в знакомых стенах. (Кроме того, если Вы переходите от Photoshop Elements к Photoshop CS5, есть сходство с Project Bin в Elements, и Mini Bridge мог бы понравиться Вам также и там.) И главное: если Вам не понравился рассмотренный вариант, потащите модуль вверх, он отделится от низа, и расположите его, где Вам удобно (хоть в отдельном плавающем окне).

<sup>1</sup> Описаны реальные действия для PC, отличающиеся от указанных в оригинале.

<sup>2</sup> Может потребоваться также перетащить свернутую панель в самый низ, пока не исчезнет строка шапки панели. Развертывание панели производится двойным щелчком по ней



## Быстрый отбор снимков в режиме рецензирования

### Шаг один:

Чтобы увидеть изображения в режиме Review Mode (Режим рецензирования) в Mini Bridge, удостоверьтесь, что изображения или не выбраны вообще, или выбраны все те изображения, которые Вы хотите просмотреть, (Щелчком по ним при нажатой клавише **Ctrl** [Command для Mac]), затем выберите режим обзора из выпадающего меню иконки Preview (Просмотр) внизу справа панели Content (Содержимое) (как показано здесь). Между прочим, если изображений меньше пяти, невозможен показ слайдов в виде карусели, которую Вы увидите в следующем шаге – он демонстрирует на полном экране карусель в Review Mode.

### Шаг два:

Review Mode (Режим рецензирования) выводит на полный экран изображения в эффектном вращении в виде карусели (как показано тут). Этот режим замечателен по двум причинам: во-первых, он очень зрелищный. Для смены фотографий можно использовать клавиши навигации "Влево" и "Вправо" клавиатуры или кнопки-стрелки в нижнем левом углу экрана (по мере приближения фотография делается больше и ярче). Если Вы хотите открыть находящееся впереди изображение прямо в Photoshop, откройте контекстное меню правой клавишей и выберите соответствующую команду. Чтобы в Adobe Camera Raw открыть фотографию, находящуюся впереди, нажмите на **R** или выберите команду из указанного контекстного меню. Чтобы открыть все изображения в Camera Raw, нажмите **Alt+R** (Mac: **R**). Чтобы выйти из режима рецензирования, нажмите клавишу Esc. Если Вы забудете какую-либо из этих быстрых клавиш, для вызова справки нажмите клавишу H.

Одна из моих любимых функций Mini Bridge – режим Review Mode (Режим рецензирования), потому что в нем Mini Bridge действительно хорош! Намного легче выбрать лучшие фотоснимки из крупных изображений, и режим рецензирования действительно очень облегчает такой отбор.

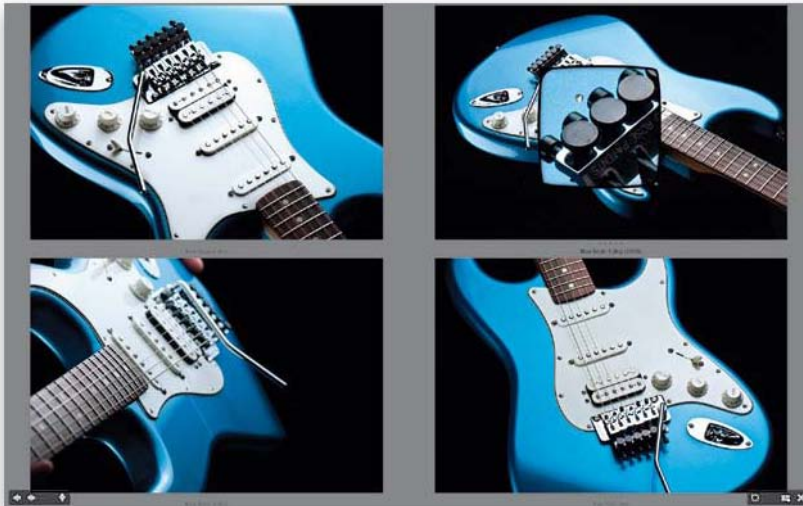






### Шаг три:

Второй причиной использовать режим рецензирования является стремление сузить круг, отобрав только лучшие снимки. Скажем, у Вас есть пять или шесть схожих фотографий, или фотографии похожих предметов (в данном случае, гитар), и Вы хотите выбрать из них единственную, самую лучшую. Выделите щелчком при нажатой клавише **Ctrl (Mac: Command)** только нужные фотографии (в модуле Content (Содержимое)), и запустите режим рецензирования. При переходе от фотографии к фотографии (используя клавиши со стрелками "Влево" и "Вправо" на клавиатуре) Вы увидите, что самая близкая фотография явно не самая лучшая, и ее следует удалить из круга претендентов, нажав на клавиатуре на **клавишу со стрелкой "Вниз"** (или нажав на экране кнопку "Стрелка вниз"), и эта фотография удалится с экрана. Продолжите делать это, пока не останется только итоговое изображение.



### Шаг четыре:

Как я упоминал, если число претендентов меньше пяти изображений, Вы не можете получить представление в виде карусели. Взамен этого оно больше походит на обычный режим обзора – заполняющий экран (как показано здесь). В Review Mode (Режим рецензирования) можно увеличить масштаб до предела в особой области в виде встроенной лупы. Достаточно переместить курсор на участок фотографии, который нужно увеличить, и щелчок установит лупу над этой фотографией (как показано здесь, на верхнем правом изображении). Щелкнув и удерживая курсор на лупе, перетащите ее, куда хотите. Удаляется она одинарным щелчком. Закончив с отнесением снимков к лучшим, можно каждому снимку присвоить "звездный" рейтинг (аналогично присвоению 5-звездочного рейтинга нажатием **Ctrl+5 (Mac: Command+5)**) – подробнее об этом на следующей странице.



# Сортировка и размещение фотографий

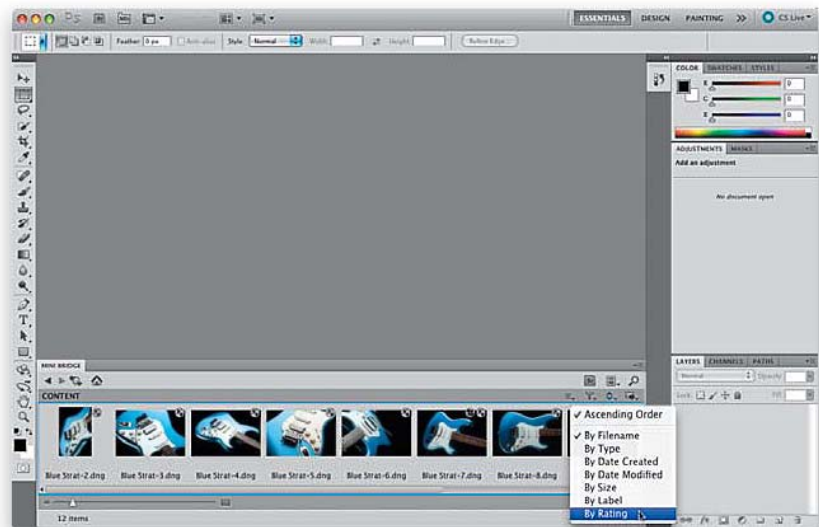
Наконец-то мы добрались до захватывающей части – сортировки фотографий. Вообще, цель осталась прежней: быстро определить, какие отснятые фотографии лучшие (так называемые киперы<sup>1</sup>), отметить их как лучшие, а затем отделить от остальных, так чтобы получить к ним быстрый доступ в случае необходимости. При этом можно представить их как слайд-шоу, отправить в Сеть, отослать клиенту для согласования или подготовить к печати.

## Шаг один:

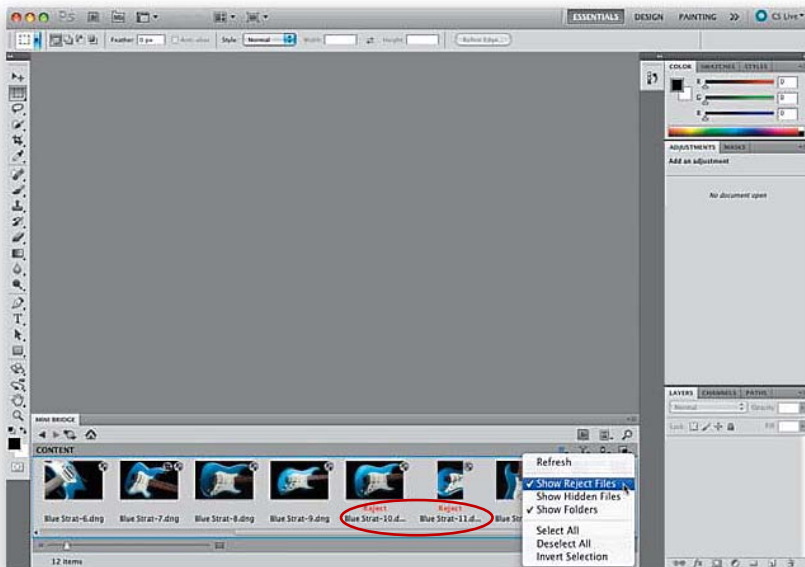
Изображения в Mini Bridge по умолчанию отсортированы по имени файла, таким образом, довольно вероятно, что первая фотография, которую Вы сняли, появится в верхнем левом углу модуля Content (Содержимое), или на левом конце киноплёнки. Я говорю "довольно вероятно", потому что есть исключения (если Вы сделали несколько снимков разными камерами или снимали на различные карты памяти и т.д.), но наиболее вероятно, что первый фотоснимок будет находиться в начале. Если Вы хотите изменить порядок сортировки, щелкните по иконке Sort (Сортировать) (она выглядит как две стрелки, вверх и вниз) вверху справа модуля Content (Содержимое), и появится выпадающее меню опций (как показано здесь).

## Шаг два:

Давайте начнем с быстрой оценки фотографий, чтобы отделить киперы от остальной части. Сначала переключимся в такой режим предварительного просмотра, который лучше для принятия решения, например, в полноэкранный режим (выберите любую фотографию и нажмите клавишу "Пробел"), или в Review Mode (Режим рецензирования) (мы только что его изучили). Затем с помощью клавиш навигации "Влево" и "Вправо" на клавиатуре будем сменять полноэкранные изображения.



<sup>1</sup> Термином "кипер" (keeper) автор обозначает образцовые снимки из фотосессии, пригодные для предъявления заказчику, печати и т.д.



### Шаг три:

Вероятно, самый популярный метод сортировки изображений основан на их оценке по 5-балльной системе с присвоением звездочек-баллов (5 – лучшие изображения). Сказав это, я попытаюсь убедить Вас опробовать систему оценки, которая быстрее и эффективнее. Давайте начнем с выбраковки плохих снимков. Когда Вы видите фотографию – явный брак (нет фокуса, вспышка не сработала, глаза снимаемого закрыты и т.д.), нажмите клавиши **Alt+Delete** (**Mac: Option+Delete**), чтобы отметить эту фотографию как Reject (Отвергнутая). Слово Reject (Отклонить), появляется в красном цвете внизу слева в режиме полного просмотра, внизу фотографии в Review Mode (Режим рецензирования), а также под миниатюрой (показано в красном овале). Действие не удаляет снимки; оно лишь отмечает их как отвергнутые. *Примечание:* Mini Bridge показывает на экране отклоненные снимки прямо рядом с другими фотографиями, но если Вы не хотите видеть отклоненные снимки, Вы можете скрыть их, зайдя в выпадающее меню иконки Select (Выделить) и запретив опцию **Show Reject Files** (**Показать отвергнутые файлы**) (или разрешив ее, как показано здесь).

### Шаг четыре:

Когда Вы видите "кипер" (фотоснимок, который пригоден для печати или показа клиенту и т.д.), Вы нажимаете **Ctrl+5** (**Mac: Command+5**) чтобы отметить эту фотографию, как 5-звездочное изображение, и эта оценка появится под выбранной фотографией (показано здесь в красном овале). Таким образом, эта процедура не пропускает ни одной фотографии: увидев истинный кипер, жмите на Ctrl+5, а увидев безнадежно испорченную фотографию, жмите на Alt+Delete, отмечая ее как отвергнутую. Со всеми прочими фотографиями Вы абсолютно ничего не делаете. Но почему не использовать всю звездную шкалу оценок? Потому что это отнимает слишком много времени (почему так, я объясню на следующей странице).





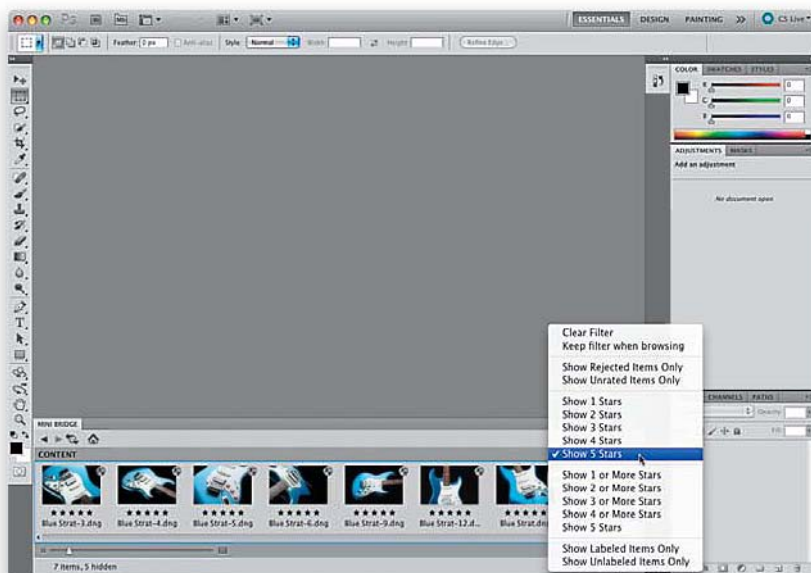
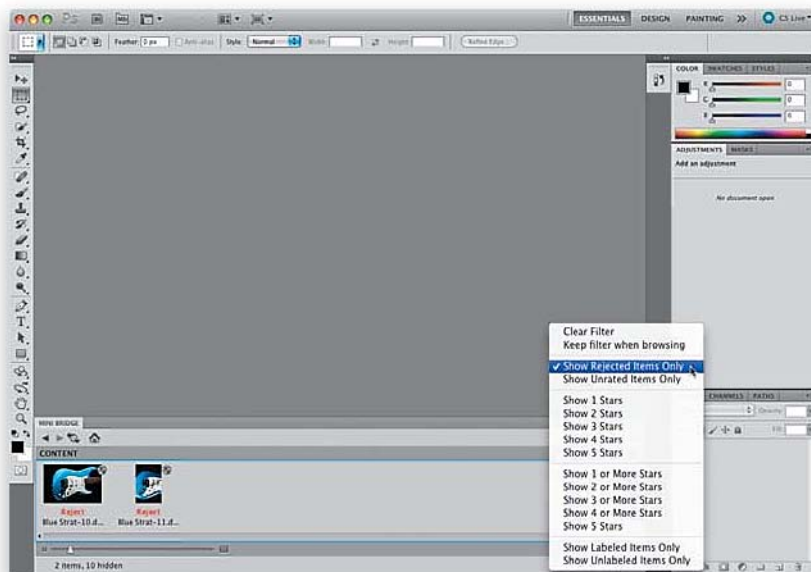


### Шаг пять:

Вот соображения, почему я не рекомендую использовать всю звездную шкалу рейтинга. Что Вы собираетесь сделать с 2-звездочными изображениями? Они не столь плохи, чтобы их удалить, значит, мы сохраняем их, правильно? Что с 3-звездочными? Клиент также их не увидит, но мы их сохраняем. Что с 4-звездочными фотографиями (те, которые не достаточно хороши, чтобы считаться пятью звездами)? Мы также сохраняем их. Видите, к чему я клоню? Зачем тратить бесценное время, решая, является ли фотография 2-, или 3-, или 4-звездочной, если Вы так или иначе собираетесь все их пустить в дело? Фотографии, о которых мы должны думать, это те, которые нужно удалить из компьютера (они испорчены и только зря занимают дисковое пространство), а также наши лучшие снимки из этой фотосессии. Так что, просмотрев и оценив их, давайте перестанем наступать себе на полу. Щелкните по иконке Filter Items by Rating (Фильтровать элементы по рейтингу) вверху справа на модуле Content (Содержимое) (она похожа на воронку) и выберите **Show Rejected Items Only (Показать только отклоненные элементы)** (как показано здесь), чтобы видеть только отклоненные/отброшенные элементы.

### Шаг шесть:

Теперь щелкните, при нажатой клавише Ctrl (Mac: Command), по всем отклоненным снимкам, затем нажмите клавишу "Пробел", чтобы просмотреть их в полноэкранном режиме, и нажимайте **Ctrl+Delete (Mac: Command+Delete)** на каждом изображении, чтобы переместить их в Recycle Bin (Mac: Trash) – корзину для удаления. После чего снова зайдите в выпадающее меню иконки Filter Items by Rating (Фильтровать элементы по рейтингу), но на сей раз выберите **Show 5 Stars (Показать 5 звезд)** (как показано здесь), чтобы отсортировать снимки с другого конца, так чтобы киперы – 5-звездочные изображения – стали видимы в Mini Bridge.





### Шаг семь:

На этом шаге мы намерены настроить всё так, чтобы эти 5-звездочные фотографии можно было открыть в любой момент простым щелчком, и мы делаем это использованием коллекций (которые сохраняются в Big Bridge). Вот как это работает. Выберите все 5-звездочные фотографии, затем введите Review Mode (Режим рецензирования). Вы увидите кнопку в нижнем правом углу (слева от кнопки **×** (Заккрыть)), выделенной здесь красным кружком). Щелкните по ней, и откроется диалоговое окно, в котором Вы можете именовать коллекцию и сохранить в ней свои изображения. Введите название "5-Star Guitars" и нажмите на кнопку Save (Сохранить).

### СОВЕТ: Как удалить метки рейтинга и "Отклонить"

Чтобы удалить звездный рейтинг фотографии, щелкните по фотографии, затем нажмите **Ctrl+0** (Mac: **Command+0**), где 0 – это ноль. Так же удаляется метка Reject (Отклонить).

### Шаг восемь:

Нажатие на упомянутую кнопку Save сохраняет коллекцию только этих фотографий. Теперь эти фотографии, "лучшие-в-этой-фотосессии", всегда будут доступны парой-другой щелчков – просто щелкните по иконке Panel View (В виде панелей) (центральная иконка вверху справа на Mini Bridge, выделена здесь красным кружком), и выберите **Navigation Pod (Навигация)** из раскрывающегося меню, сделав ее видимой. Потом щелкните по Collections (Коллекции), слева на модуле Navigation (Навигация), затем щелкните по коллекции 5-Star Guitars (как показано здесь), и 5-звездочные снимки из фотосессии немедленно появятся.





## Поиск фотографий

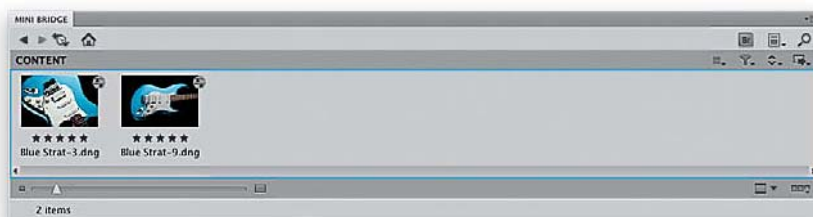
### Шаг один:

Щелчок по иконке лупы в верхнем правом углу панели Mini Bridge открывает диалоговое окно поиска, которое предоставляет в раскрывающемся меню три опции поиска: (1) можно использовать встроенный поиск компьютера, чтобы выполнить поиск во всем компьютере (который удивительно удобен) и (2) встроенный поиск только в текущей папке. Или (3), можно использовать стандартный поиск Bridge (который ищет только имя файла и любые встроенные ключевые слова) только в текущей папке.

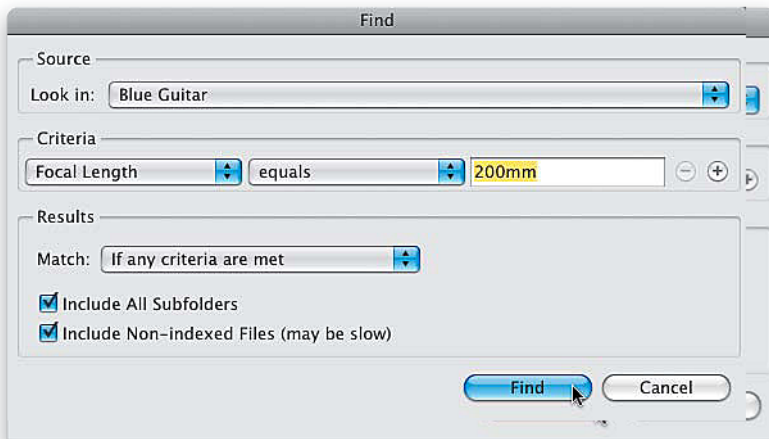
### Шаг два:

На иллюстрации к шагу один показано, что я ввел в качестве ключевого слова "tremolo"<sup>1</sup> и выбрал основной поиск Bridge в текущей папке, а Mini Bridge вывел на экран результаты этого поиска по ключевым словам, найдя в этом случае два снимка с четким изображением тремоло целиком (как видно здесь). Чтобы выйти из поиска и возвратиться к предыдущей папке изображений, нужно щелкнуть по кнопке Back (Перейти назад) (стрелка влево) в верхнем левом углу панели Mini Bridge.

У Mini Bridge есть функция поиска, которая позволяет или использовать встроенный поиск компьютера (как Spotlight в Mac или Search в Windows), или использовать Bridge Advanced Search (Расширенный поиск Bridge), с мощными возможностями, такими как у Big Bridge. Вот как она работает.



<sup>1</sup> Тремоло – электронное устройство для создания вибрирующего характера музыкальных звуков.



### Шаг три:

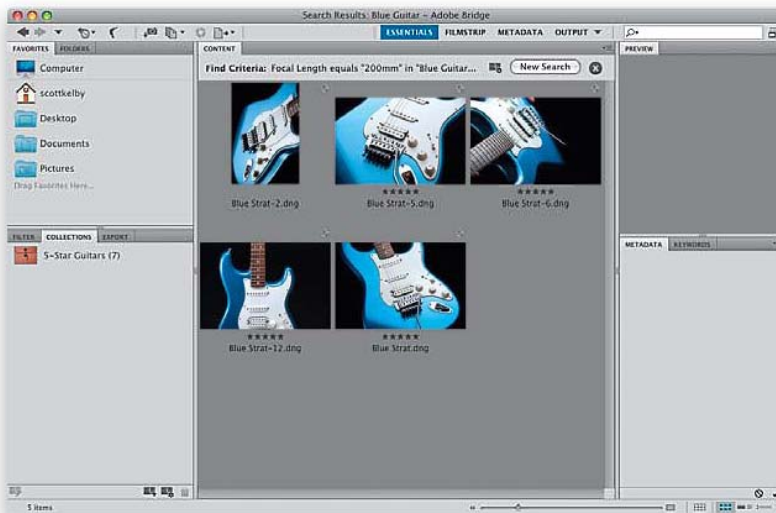
Если Вы хотите расширить возможности управления поиском, нажмите на кнопку Advanced Search Bridge (Расширенный поиск Bridge) в нижней части диалога поиска, и это откроет окно диалога Find (Найти), которое показано здесь. Вы выбираете, где собираетесь искать, в выпадающем меню Look In (Искать в) панели Source (Источник), вверху окна. (По умолчанию, меню содержит папку Pictures, все папки Favorite (Избранное), которые Вы сохранили в Big Bridge и на рабочем столе). Вы выбираете, что искать, используя выпадающие меню Criteria (Критерии), и лучший способ увидеть возможности поиска – просто щелкнуть-и-удерживать первое раскрывающееся меню (это чертовски удивительный список, включающий все данные EXIF, встроенные в фотографию в момент съемки).

### Шаг четыре:

Когда Вы щелкаете по кнопке Find (Найти), результаты поиска выводятся на экран в панели Content (Содержимое) непосредственно в Big Bridge (как показано здесь), и Вы можете открыть любое из изображений в Photoshop (двойным щелчком по нему) или в Camera Raw. (Если это будут изображения RAW, то они автоматически откроются сначала в Camera Raw. В противном случае Вы можете открыть изображения JPEG или TIFF в Camera Raw, щелкая по ним, затем нажимая **Ctrl+R** (Mac: **Command+R**). Запомните просто – по ассоциации "R" с "RAW").

### СОВЕТ: Удаление снимков в Mini Bridge

Вы можете удалить фотографии в Mini Bridge в режиме полноэкранного просмотра, нажав Delete (Mac или PC). Откроется диалог, спрашивающий, хотите ли Вы отклонить файл или удалить его. Если Вы нажимаете **Ctrl+Delete**, (Mac: **Command+Delete**), изображение автоматически отправляется в корзину Recycle Bin (Mac: Trash), и происходит переход к следующему изображению







## Настройка вида Mini Bridge

По мне, цвета Mini Bridge по умолчанию просто скучны (я имею в виду, насколько захватывающим может быть светло-серое?). Меня цвета по умолчанию заставляют ощущать его скорее как скучный деловой инструмент и в меньшей степени как инструмент фотографа, и поэтому первое, что я сделал, когда запустил Mini Bridge, разобрался, как настроить цвета фона. Этот раздел о том, как настроить вид своего Mini Bridge.

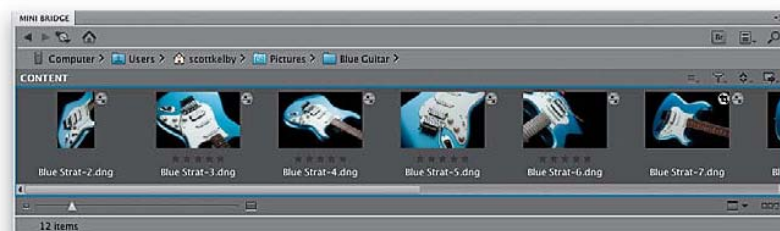
### Шаг один:

Вот как по умолчанию выглядит Mini Bridge, что в значительной степени объясняет (см. выше), почему я вознамерился изменить цвета фона и придать ему вид приложения фотографа, а не делового. Чтобы настроить вид Mini Bridge, откройте выпадающее меню кнопкой в верхнем правом углу панели Mini Bridge и выберите **Settings (Параметры)** (как показано здесь). Когда появится информация о параметрах, щелкните по Appearance (Внешний вид), чтобы сделать средства управления видимыми.



### Шаг два:

Когда появятся средства управления внешним видом, перетащите ползунок User Interface Brightness (Яркость интерфейса пользователя) достаточно далеко вправо, что придаст интерфейсу главной панели и модулю навигации добрый темно-серый цвет, как показано здесь внизу. В этом пункте у модулей Content (Содержимое) и Preview (Просмотр) остается все еще тот же светло-серый задний фон, и чтобы изменить его, перетащите ползунок фона Image Backdrop (Графическая заставка) вправо тоже в достаточной мере (обычно я предпочитаю иметь некоторый контраст между пользовательским интерфейсом и фоном, так что я делаю фон более темным – или даже черным – перетаскивая ползунок вправо до конца). Вот так – теперь дважды нажмите кнопку Back (Перейти назад) (стрелка влево), и новые цвета вступят в действие.







## Советы знатоков Photoshop

### Синхронизация Mini Bridge с Big Bridge

Если Вам нужно синхронизировать Adobe Bridge (я называю его “Big Bridge”) и Mini Bridge (так чтобы они оба выводили на экран одни и те же изображения в одно и то же время), начните работу в Mini Bridge и щелкните по иконке Go to Adobe Bridge (Запустить Bridge) в верхнем правом углу панели. Это запустит Big Bridge (или отошлет Вас в него, если он уже запущен), и в нем Вы должны будете щелкнуть по иконке Return to Adobe Photoshop (Вернуться к Adobe Photoshop) (в виде небольшого бумеранга, в верхней левой части окна), и он возвращается, как бумеранг, обратно в Photoshop. Теперь Mini Bridge и Big Bridge оба выведут на экран ту же самую папку изображений. Чтобы отключить синхронизацию, – для переключения приложений и выбора новой папки или только для смены приложений, с помощью панели задач taskbar (на PC) или Dock (на Mac) – нажмите **Ctrl+Alt+O (Mac: Command+Option+O)**.



### Наибольший масштаб просмотра в Mini Bridge

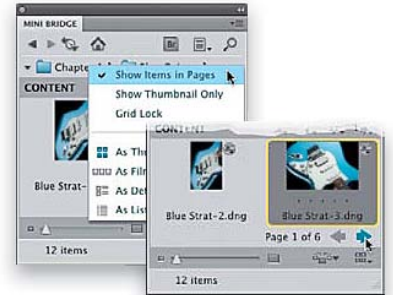
При просмотре миниатюр в Mini Bridge, чтобы просмотреть предварительно выбранное изображение в большем масштабе (но не в полноэкранном виде), нажмите **Shift+Spacebar**. Mini Bridge откроет модуль Preview (Просмотр) в границах панели Mini Bridge и отобразит выбранное изображение как можно большим (это быстрее сделать, чем, сказать – попрактикуйтесь). Чтобы закрыть просмотр, нажмите кнопку Close (Заккрыть) справа внизу



### Остановите вакханалию прокрутки

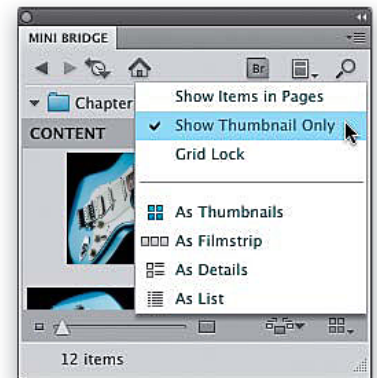
Если Вам не нравится прокручивать в Mini Bridge массу изображений, можете сделать так: откройте выпадающее меню иконки View (Просмотр) (внизу справа в панели Mini Bridge) и выберите **Show Items in Pages (Показать объекты на страницах)**. Это выведет на экран столько миниатюр, сколько может поместиться в модуль Content (Содержимое) установленного размера, но чтобы увидеть остальные фотографии в этой папке, не прокручивайте, а используйте кнопки со стрелками влево/вправо справа внизу пане-

ли. При каждом щелчке появляется новая страница миниатюр. Попробуйте и оцените (это выглядит лучше, чем звучит).



### Показ одних миниатюр

Когда мне надо сделать ответственный выбор изображения, я свожу к минимуму всё, что меня отвлекает; и если Вы тоже поступаете так, попробуйте выбрать **Show Thumbnail Only (Показывать только миниатюры)** из выпадающего меню иконки View (Просмотр) в нижнем правом углу панели Mini Bridge. Это скроет имя файла, все звездные рейтинги, цветные метки и любую другую отвлекающую информацию, и таким образом Вы сможете сконцентрировать внимание на изображениях.





## Советы знатоков Photoshop

### Просмотр видео от DSLR в Mini Bridge

Если Вы импортировали видео HD, снятое камерой DSLR, как это ни удивительно, Вы можете просмотреть видео, используя Mini Bridge. Для этого щелкните по миниатюре видеоклипа, затем нажмите клавишу "Пробел", и видео воспроизведется на полном экране.

### Перетаскивание изображений прямо из Mini Bridge

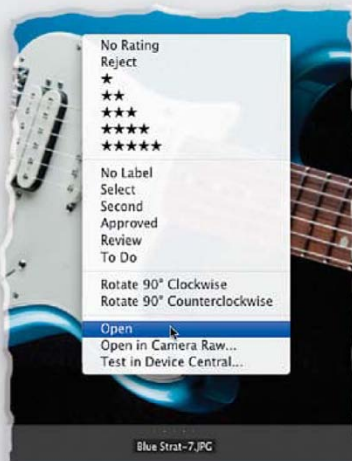
Если у Вас уже есть документ, открытый в Photoshop, Вы можете перетащить изображения из Mini Bridge прямо в этот документ, и он появляется как смарт-объект (не слабо!). Если фотография находится в формате RAW, она открывается сначала в Camera Raw (для последних корректировок), а когда Вы нажимаете ОК (Готово) в окне Camera Raw, открывается в документе Photoshop. Но мой любимый совет по перетаскиванию: у Вас не должно быть уже открытого документа. Просто перетащите изображение из Mini Bridge прямо в центр области, где документ должен быть расположен, и это откроет фотографию в новом окне изображения. Попробуйте это!

(Имейте в виду, что если Вы используете Mac, нужно сначала включить Application Frame [под меню Window] для того, чтобы это сработало. Иначе изображение просто скопируется на рабочий стол).

### Экономия времени в режиме рецензирования

Я упоминал в этой главе ранее, что, находясь в Mini Bridge в Review mode (Режим рецензирования) (см. страницу 8) и найдя изображение, с которым нужно продолжать работать, можно нажать **R**, чтобы открыть изображение в Camera Raw (не имеет значения, является ли это изображение RAW, JPEG или TIFF), и ес-

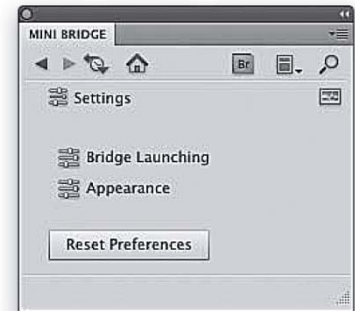
ли Вы хотите открыть JPEG, TIFF или даже PSD из Review mode (Режим рецензирования) непосредственно в Photoshop, Вы можете нажать **O**, но Вы можете также щелкнуть правой кнопкой по изображению и выбрать **Open** (Открыть) из выпадающего меню, и оно откроется должным образом. Из этого выпадающего меню Вы можете сделать и другие вещи, например, добавить цветную метку к изображению, или добавить звездный рейтинг, или повернуть файл.



### Как увидеть предустановки Mini Bridge

Есть несколько опций для установки того, как работает (и выглядит) Mini Bridge, и Вы доберетесь до них, щелкнув по иконке Home Page (Главная страница), вверху слева на панели Mini Bridge, а затем – по иконке Settings (Параметры). Здесь можно выбрать цвета для Mini Bridge (с помощью параметров Appearance (Внешний вид)), выбрать, как Mini Bridge взаимодействует с Big Bridge (используя настройки Launching Bridge (Запуск Bridge)), а так-

же сбросить Ваши установки.



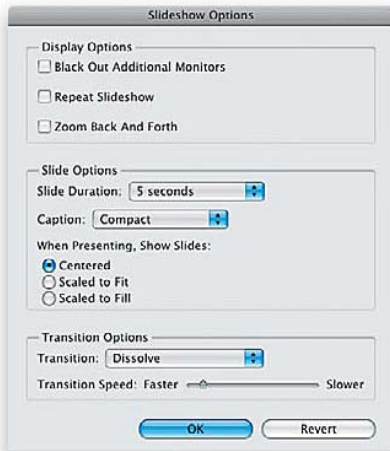
### Скрытые быстрые клавиши показа слайдов

Если Вы отобрали группу последовательных изображений в Mini Bridge, и выбрали Slideshow (Слайд-шоу) из выпадающего меню иконки Preview (Просмотр) (вторая справа в нижней части панели), Вы получаете полноэкранное шоу с автоматической сменой кадров и переходами. Есть несколько быстрых клавиш, которые можно использовать во время показа, с довольно полезными функциями. Например: нажатие на клавишу **R** приостановит показ слайдов и откроет текущую фотографию в Camera Raw (показ слайдов возобновляется после завершения работы в Camera Raw нажатием на клавишу "Пробел"); нажатие на клавишу **Period** (Точка) устанавливает 1-звездочный рейтинг, нажатие дважды – 2-звездочный рейтинг, и так далее; нажатие на клавишу **"Левая квадратная скобка"** повернет изображение против часовой стрелки, а на клавишу **"Правая квадратная скобка"** – по часовой стрелке; нажатие на клавишу **L** откроет диалог Slideshow Options (Параметры показа слайдов) (как показано чуть дальше); и нажатие на клавишу **+** (**знак**



## Советы знатоков Photoshop

плюс) увеличит, а на клавишу – (знак минус) уменьшит масштаб. Кроме того, клавиши **1-5** добавляют звездные рейтинги, а **6-9** – цветные метки. Наконец, чтобы получить список быстрых клавиш слайд-шоу, нажмите клавишу **H**.



### Очень важная панель – панель пути

Панель пути, которая показывает путь к открытой текущей папке, нужна не только для обзора – она имеет очень важное свойство – Вы можете сразу открыть щелчком по ней любую папку пути.



### Не открывайте панель предварительного просмотра

Ну, хорошо, пусть формально Adobe называет их *модули* (а не *панели*), но так или иначе, незачем иметь модуль просмотра, открытый в Mini Bridge, потому что она только занимает место. Если Вы хотите сделать предварительный просмотр изображения, используйте совет, который я продемонстрировал раньше – нажмите **Shift+Пробел** и временно откройте изображение в модуле Preview (Просмотр)<sup>1</sup>, или просто нажмите на клавишу **Пробел** и откройте изображение на полном экране. Короче говоря, откажитесь от того, чтобы открывать модуль/панель Preview (Просмотр) из выпадающего меню иконки Panel View (В виде панелей) (центральная иконка в верхнем правом углу) и используйте сэкономленное место для чего-нибудь еще.



### Добавление избранного в Mini Bridge

Итак, как добавить в Mini Bridge свои любимые, самые используемые папки, к модулю панели Navigation (Навигация), чтобы их можно было открыть единственным щелчком? Щелкните по иконке Go to Adobe Bridge (Перейти к

Adobe Bridge) наверху панели, чтобы перейти в Big Bridge, затем в панели Folders (Папки) (в верхней левой части окна) найдите папку, которую хотите сделать избранной. Щелкните по ней правой кнопкой и выберите в выпадающем меню **Add to Favorites (Добавить в избранное)**, затем щелкните по иконке Return to Adobe Photoshop (Вернуться в Adobe Photoshop) (иконка бумеранга в верхнем левом углу окна), чтобы перейти обратно в Photoshop. И Вы увидите, что папка добавилась к списку Favorites (Избранное) в Mini Bridge.



<sup>1</sup> Которое покрывает всю открытую сейчас панель Mini Bridge.





Фотограф Скотт Келби | Выдержка: 1/640 сек | Фокусное расстояние: 10.5 мм | Диафрагма: f/2.8





# WWF Raw

## ОСНОВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ camera raw

Сейчас, если Вы читаете англоязычную версию этой книги, Вы, наверное, сразу опознали заголовок "WWF Raw" по названию дико популярного американского сериала *Wasabi with Fries Raw* (хотя в Германии он называется *Weinerschnitzel Mit Fischrogen Raw*, а в Испании просто *Lucha Falsa*, что в буквальном переводе означает *Lunch Feet*). Так или иначе, это моё давнишнее хобби присваивать заголовкам названия старых фильмов, песен или сериалов, и хотя "WWF Raw", возможно, не идеальное название главы по основам Camera Raw, оно, конечно, лучше, чем *Raw Meat* (название кино 1972 года, сделавшего Дональда Плисенса (Donald Pleasence) звездой. Продолжение, *Steak Tartare*, было выпущено в 1976 прямо на DVD, почти за 20 лет до того, как DVD были вообще изобретены, оно довольно примечательное для кино, французскую версию которого завершило *Boeuf Gâté*

*Dans la Toilette* с актером Jean-Pierre Pommès Frites, играющим главную роль – Марсея, собакоголового мальчика). Так или иначе, поиск названий фильмов, сериалов и песен со словом "raw" в них не так прост, как кажется. И так как эта книга имеет не одну, не две, не три, а ... ну, ладно, в ней таки три главы по Camera Raw, то я должен делать серьезные исследования, чтобы придумать что-то лучшее, чем "WWF Raw", но не "Raw Meat", и не название, которое было в моей книге по CS4 – "Raw Deal" (из фильма *Happy Days* 1986 года, превратившего в звезду губернатора Калифорнии Арнольда. Что-то такое говорил парень, игравший владельца небольшого ресторана в этой комедии 70-х). Но чего я действительно не могу дождаться – увидеть, как люди, которые делают иностранные переводы моих книг, переводят это введение. *C'est magnifique, amigos!*)



## Работа в Camera Raw

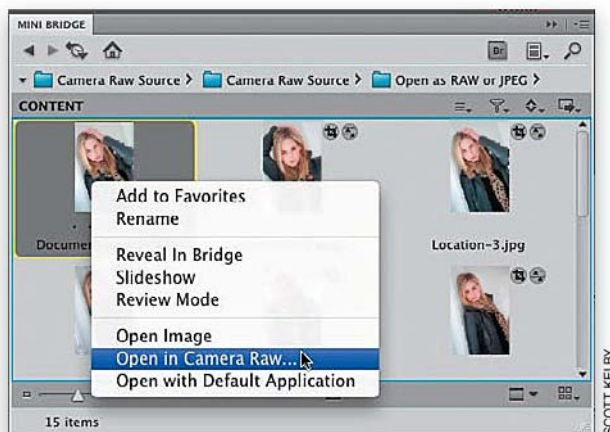
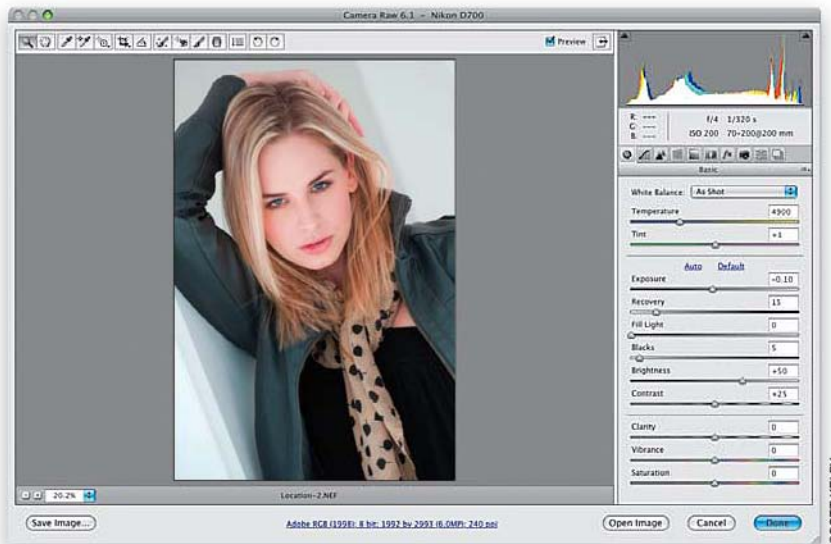
Хотя Camera Raw Photoshop первоначально создавалась для обработки фотографий, сделанных в формате RAW фотокамер, Вы можете использовать ее, чтобы обрабатывать также фотографии JPEG и TIFF. Большое преимущество Camera Raw, которое многие не понимают, состоит в том, что сделать изображения такими, чтобы они хорошо выглядели, легче и быстрее, используя Camera Raw, чем любым другим методом. Средства управления Camera Raw просты, действуют немедленно и их можно полностью отменить, что делает их несопоставимыми с другими. Но сначала изображения в Camera Raw нужно открыть.

### Открытие изображений RAW:

Так как Camera Raw была разработана, чтобы открывать изображения RAW, то если Вы сделаете двойной щелчок по изображению RAW (в Mini Bridge ли или просто в папке на компьютере), она запустит Photoshop и откроет это изображение RAW в Camera Raw (ее полное официальное имя – Camera Raw Photoshop, но здесь в книге, я буду называть ее "Camera Raw", для краткости, потому что ... хорошо ..., так я ее называю). *Примечание:* Если Вы сделали двойной щелчок по изображению, которое, как Вы точно знаете, является изображением RAW и оно не открывается в Camera Raw, удостоверьтесь, что у Вас последняя версия Camera Raw – чтобы опознать изображения недавно выпущенных камер как файлы RAW, нужны последние версии Camera Raw).

### Как открыть JPEG & TIFF изображения в Mini Bridge:

Если Вы хотите открыть JPEG или TIFF изображение в Mini Bridge, сделать это легко: щелкните по нему правой кнопкой и в выпадающем меню выберите Open in Camera Raw (Открыть в Camera Raw).



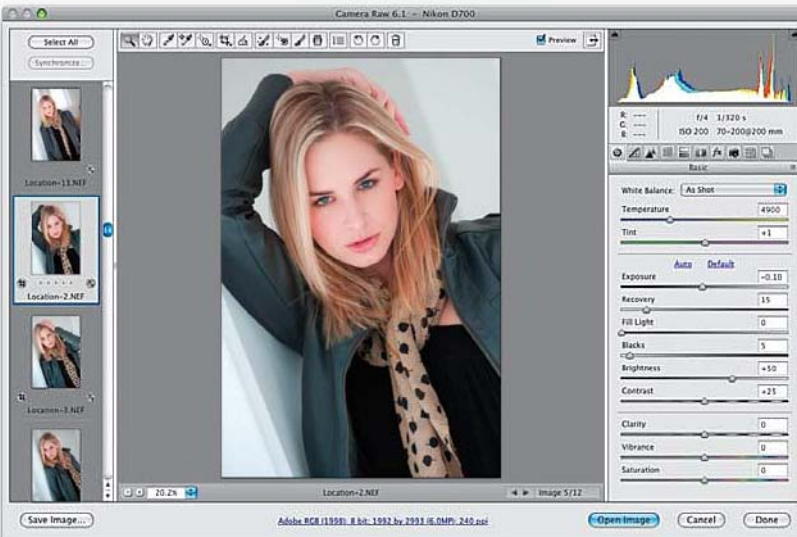
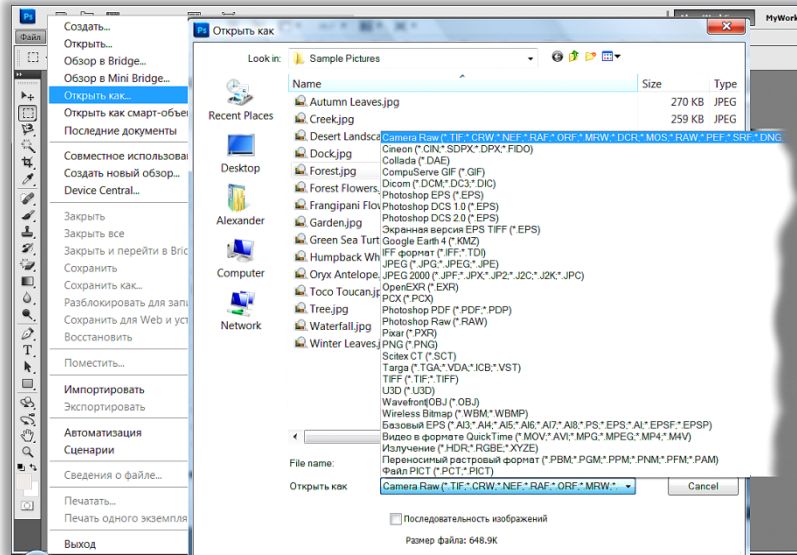


### Как открыть JPEG & TIFF изображения из компьютера:

Если Вы хотите открыть JPEG или TIFF изображение из компьютера, то надо сделать вот что. В **Windows** в Photoshop откройте меню File (Файл) и выберите **Open As** (Открыть как), затем отыщите нужное изображение JPEG (или TIFF, но мы будем использовать в качестве примера JPEG), выберите **Camera Raw** в раскрывающемся меню Open As (Открыть как), как показано здесь<sup>1</sup>, и щелкните по Open. В случае **Mac**, войдите в Photoshop в меню File и выберите Open. Когда появится диалог Open, щелкните по нужному изображению JPEG (или TIFF), и в раскрывающемся меню Format установится JPEG. Нужно щелкнуть и удерживать это выпадающее меню Format, и из этого меню выбрать Camera Raw. Затем нажмите кнопку Open, и изображение JPEG откроется в Camera Raw.

### Как открыть нескольких изображений:

Можно открыть несколько фотоснимков RAW в Camera Raw, сначала выбрав их (или в Mini Bridge или в папке компьютера), затем сделав двойной щелчок по любому из них, и они все откроются в Camera Raw и появятся в кинолентке вдоль левой стороны окна Camera Raw (как показано здесь)<sup>2</sup>. Если фотографии – JPEGs или TIFF, сначала выбирают их в Mini Bridge, затем переключаются на Review mode (Режим рецензирования) и нажимают **Alt+R** (**Mac: Option+R**). Если они находятся в папке на компьютере, то также нужно использовать Mini Bridge для их открытия (с помощью панели пути в Mini Bridge, переместитесь в папку с изображениями, затем выберите их, переключитесь в Review mode (Режим рецензирования) и нажмите Alt+R (Mac: Option+R)).



<sup>1</sup> Здесь оригинальный скриншот для Mac заменен на скриншот для PC. Для сохранения формата страницы, я совместил скриншот меню File (Файл) и скриншот опции Open As (Открыть как). На самом деле они появляются по отдельности.

<sup>2</sup> Для открытия из PC в Camera Raw нескольких выбранных файлов нужно выполнить команду Open или нажать CTRL+Двойной-щелчок. Они все откроются в Camera Raw, но в кинолентке с левой стороны окна Camera Raw не появятся. Доступ к следующему файлу будет после закрытия окна с предыдущим. Для появления их в кинолентке их нужно перетащить в экран CS5 или открывать несколько Raw файлов в Camera Raw из Mini Bridge.



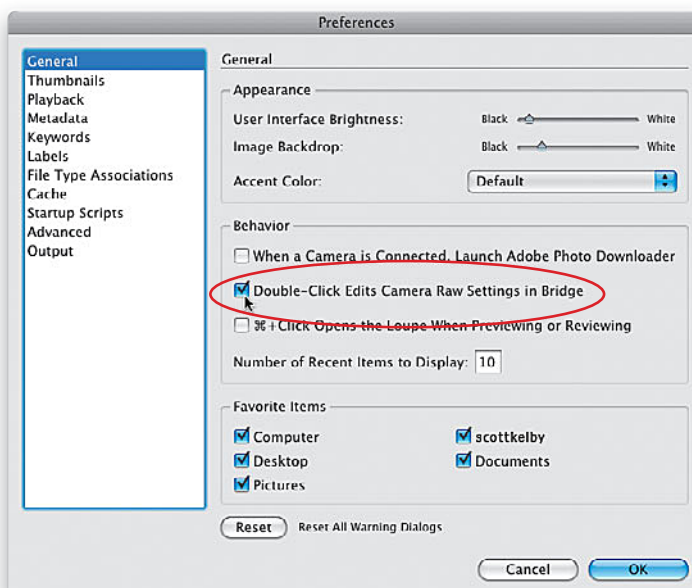
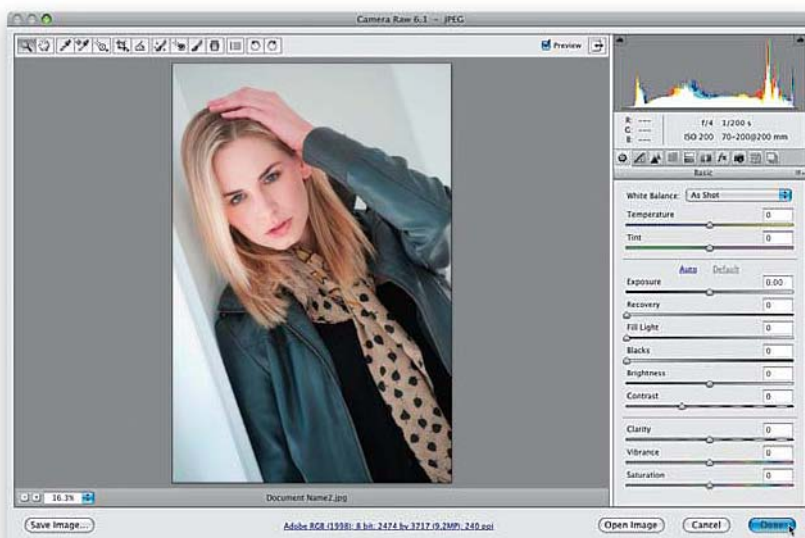


### Редактирование JPEG & TIFF изображений в Camera Raw:

Важно знать о редактировании JPEG и TIFF в Camera Raw следующее. Когда Вы вносите изменения в JPEG или TIFF и щелкаете по кнопке Open Image (Open), то открывается изображение в Photoshop (как Вы и ожидали). В другом случае, если Вы обязательно хотите сохранить изменения, которые сделали в Camera Raw, а не открыв фотографию в Photoshop, то закончив изменения, нажмите кнопку Done (как показано здесь), и изменения будут сохранены. Но есть большое различие между редактированием JPEG или TIFF изображений и редактированием изображения RAW. Нажав на кнопку Done, Вы фактически изменяете реальные пиксели оригинального JPEG или TIFF, тогда как в случае изображения RAW этого не происходит (и это является другим большим преимуществом фотосъемки в RAW). Если Вы щелкаете по кнопке Open Image (Открыть изображение) и открываете JPEG или TIFF в Photoshop, Вы открываете и редактируете тоже реальное изображение (оригинал). Теперь все точки над i расставлены.

### Две Camera Raw:

Второе, что важно знать: есть фактически две Camera Raw – одна в Photoshop, и отдельно вторая – в Bridge. Преимущество в двух Camera Raw проявляется при обработке (или сохранении) массы фотографий RAW – Вы можете обрабатывать их в версии Camera Raw в Bridge, а в Photoshop работать над чем-то еще. Если Вы наиболее часто используете Camera Raw в Bridge, то Вы, вероятно, выполните, запустив Bridge, команду Ctrl+K (Mac: Command +K), чтобы вызвать для Bridge диалог Preferences (Установки). Затем щелкните по опции General (Основные) слева, а затем установите флажок Double-Click Edits Camera Raw Settings in Bridge (Изменение настроек Camera Raw в Bridge по двойному щелчку) (как показано здесь). Теперь двойной щелчок по фотографии откроет фотоснимки RAW в Camera Raw Bridge, а не в Photoshop.







Итак, эта часть только для тех, кто пользовался Camera Raw в предыдущих версиях Photoshop (CS4, CS3 и так далее), потому что, если это Ваше первое ее использование, эта часть не касается Вас вообще, и Вы можете ее пропустить. Вот почему: Adobe в Photoshop CS5 резко улучшил математическое обеспечение обработки шумоподавления, увеличения резкости и виньетирования после обрезки изображений RAW. Если у Вас есть изображения RAW, отредактированные в более ранних версиях Camera Raw, и Вы откроете их в CS5, у Вас будет возможность сделать выбор (и я думаю, что он будет простым).

## Выбор правильной версии процесса (не для новых пользователей)



### Шаг один:

Когда Вы открываете в Camera Raw 6 (от CS5) изображение RAW, которое Вы когда-то отредактировали в Camera Raw более ранней версии Photoshop (как CS4 или CS3), Вы увидите, что в нижнем правом углу области контрольного просмотра появляется предупреждение (в виде восклицательного знака, выделенного здесь красным кружком). Оно сообщает, что изображение обрабатывается, все еще используя старый алгоритм обработки Camera Raw от 2003, но у Вас есть опция – возможность обновить изображение, чтобы применить новую, улучшенную версию обработки, называемую "Process Version 2010" (Текущая версия обработки 2010).



### Шаг два:

Чтобы обновить ранее отредактированную фотографию RAW к версии обработки 2010, Вы можете или щелкнуть непосредственно по предупреждающему восклицательному знаку (самый быстрый и легкий способ), или щелкнуть по иконке Camera Calibration (Калибровка Камеры) (третья иконка справа наверху панели), и выбрать 2010 (Current) (2010 (Текущая)) из выпадающего меню Process (Версия) наверху панели (этот способ я бы использовал только при почасовой оплате). Теперь, если к изображению не применялось увеличение резкости или шумоподавление, или виньетирование после обрезки, и Вы не обратили внимания на изменения, если приглядеться, Вы будете поражены тем, насколько лучше выглядит фотография.



## Плохой снимок JPEG? Попытайтесь применить профиль камеры

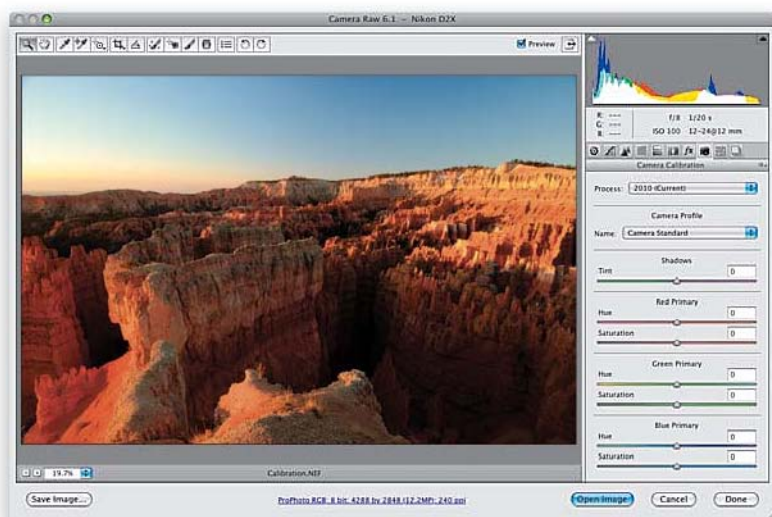
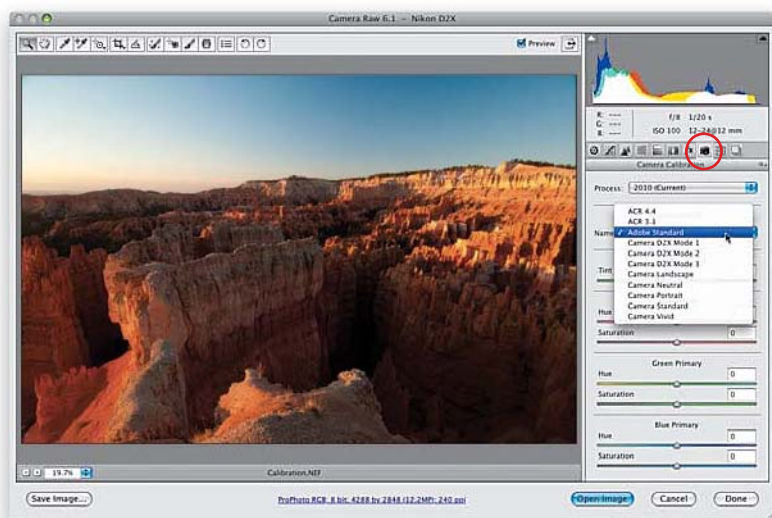
Вы когда-либо задавались вопросом, почему изображения RAW хорошо выглядят на ЖК-мониторе камеры, но теряют объем, когда Вы открываете их в Camera Raw? Потому что то, что Вы видите на ЖК-мониторе, является предварительным показом JPEG (даже если Вы фотографируете в RAW), и камера автоматически осуществляет коррекцию цвета, увеличение резкости и т.д. Когда Вы фотографируете в RAW, Вы говорите камере, "Отключи все, что улучшает цвет и увеличивает резкость – оставь их совершенно нетронутым, и я обработаю их сам". Но если Вы хотели бы использовать обработанный JPEG, как начальный для редактирования RAW, профили камеры могут дать нечто близкое.

### Шаг один:

Щелкните по иконке Camera Calibration (Калибровка камеры) (третья иконка справа) в верхней части панели и в секции (Профиль камеры) щелчком по заголовку раскройте меню Name (Имя). Вы увидите список профилей камеры, доступных для Вашей конкретной камеры (считываются встроенные данные EXIF и таким образом узнается, какой бренд камеры Вы используете). Например, если Вы фотографируете с Nikon, то Вы увидите установленный камерой список стилей изображения, который Вы, возможно, применили бы к своему изображению, если бы делали снимок в режиме JPEG, как показано здесь (если Вы фотографируете в RAW, Camera Raw игнорирует принятые камерой профили, как указано выше). Если Вы фотографируете камерой Canon, то увидите немного иной список, но он делает то же самое.

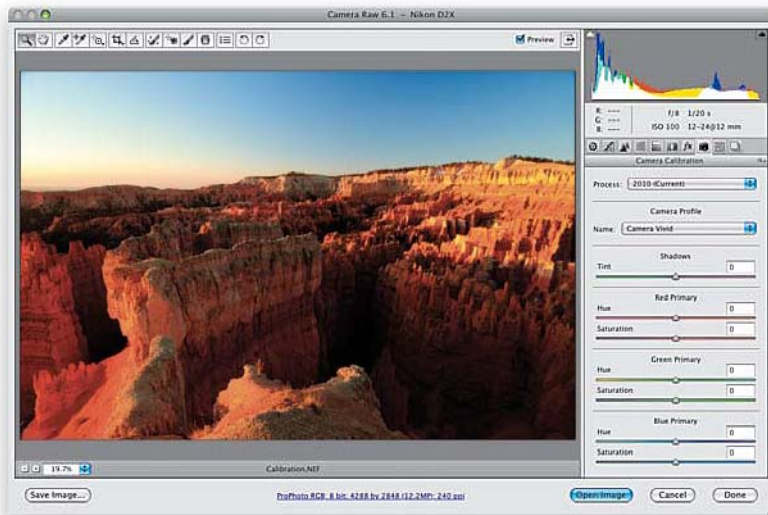
### Шаг два:

По умолчанию профилем будет Adobe Standard. Теперь спросите себя: "Слово 'Стандарт' когда-либо означает что-либо иное, чем 'Отфутболить'?" Поэтому я предлагаю Вам поэкспериментировать с различными профилями в этом списке и посмотреть, какие Вам понравятся. По крайней мере, я выбрал бы Camera Standard, который, я полагаю, обычно лучше как начало редактирования RAW (как показано здесь).



SCOTT KELBY





### Шаг три:

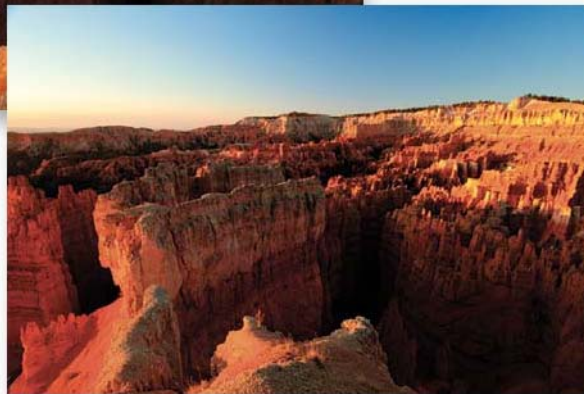
В зависимости от конкретной фотографии, которую Вы редактируете, Camera Standard может не быть правильным выбором, но как фотограф, Вы получаете вызов, на который надо ответить (другими словами, Вам решать, что выбрать, чтобы фото Вам нравилось). Я обычно останавливаю выбор на Camera Standard, Camera Landscape или Camera Vivid для изображений, снятых камерой Nikon, потому что мне кажется, Landscape и Vivid создают лучшие снимки JPEG, которые я вижу на экране на задней стороне своей камеры. Но опять же, если Вы фотографируете не камерой Nikon, то Landscape или Vivid выбрать нельзя (у Nikon восемь стилей изображения, а у Canon шесть). Если Вы не фотографируете камерами Canon или Nikon, то у Вас будет выбор только из Adobe Standard и, возможно, Camera Standard, но Вы можете создать свои собственные пользовательские профили, используя свободную утилиту DNG Profile Editor от Adobe, доступную по адресу <http://labs.adobe.com>.

### Шаг четыре:

Здесь показан снимок перед и после единственной вещи, сделанной с этой фотографией: Я выбрал Camera Vivid (как показано в выпадающем меню в Шаге три). Повторю, что всё разработано, чтобы копировать цветовое решение, которое Вы, возможно, выбрали в камере, так что, если Вы хотите, чтобы Camera Raw дала Вам подобное решение как отправную точку, сделайте такую попытку. Кроме того, Camera Raw позволяет открывать за один раз не единственное изображение (фактически Вы можете открыть их сразу сотни). Вы могли бы открыть много изображений, затем нажать кнопку Select All, которая появится в верхнем левом углу окна, изменить профиль камеры для первого выбранного изображения, а затем применить тот же самый профиль автоматически ко всем другим изображениям. И Вам останется только нажать кнопку Done (Готово).



До применения эффекта:  
Используется профиль по умолчанию Adobe Standard



После применения эффекта:  
Используется профиль Camera Vivid

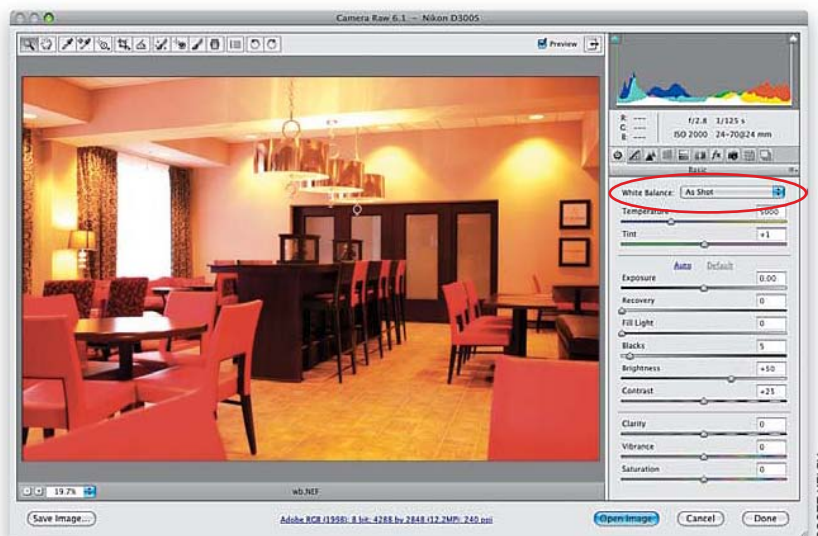


## Важнейшая настройка: Баланс белого

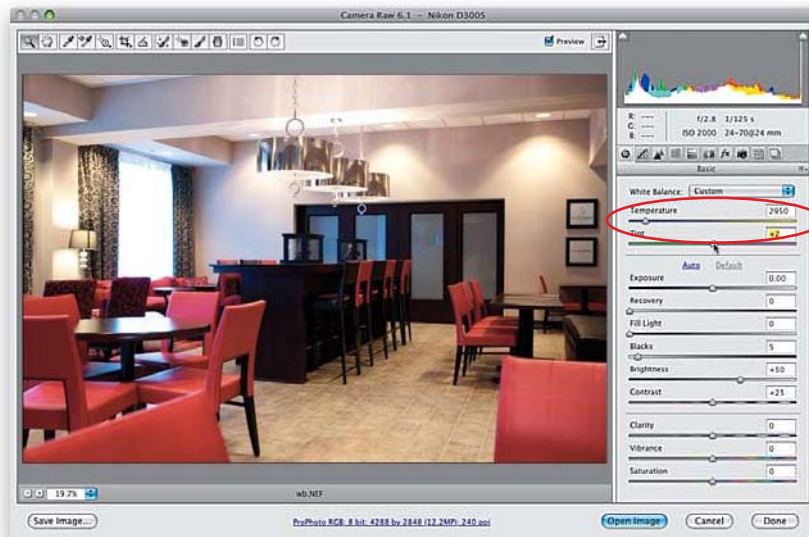
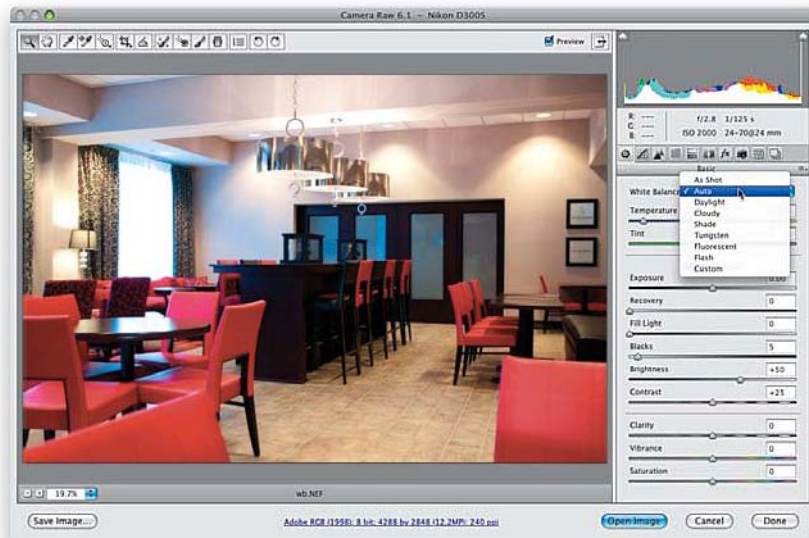
Если Вы когда-либо делали фотографию в закрытом помещении, есть вероятность, что фотография приобретет желтоватый оттенок. Если это не был фотоснимок в офисе – у того, вероятно, был зеленый оттенок. Если Вы сняли кого-то в тени, у фотографии, вероятно, был синий оттенок. Всё это – проблемы баланса белого, и если мы должным образом установим баланс белого в камере, то этих цветовых проблем не будет (фотографии будут выглядеть нормальными). Но поскольку большинство из нас фотографируют, установив в камерах Auto White Balance (Автоматический баланс белого), мы рискуем столкнуться с ними. К счастью, мы можем эти проблемы довольно легко преодолеть.

### Шаг один:

Настройка баланса белого – обычно самое первое, что я делаю в своей собственной цепочке операций работы в Camera Raw, потому что установка правильного баланса белого сразу устраняет 99 % цветовых проблем. Вверху панели Basic (Основные) (с правой стороны окна), находятся средства управления параметром White Balance (Баланс белого). Справа от слов "White Balance" (Баланс белого) находится выпадающее меню (показано здесь в красном овале), и по умолчанию оно показывает опцию As Shot (Как снято) (Вы видите снимок при балансе белого, который установили в своей камере, когда делали снимок). Для этого фотоснимка я установил баланс белого в значение Auto (Автоматический) для съемки на открытом воздухе, а затем зашел в вестибюль гостиницы, где сделал этот фотоснимок, и именно поэтому баланс белого получился с грубой ошибкой.







### Шаг два:

Есть три способа изменить баланс белого фотографии, и первый – просто выбор одной из встроенных наборов баланса белого. Достаточно часто это все, что нужно сделать, чтобы правильно откорректировать цвета изображения. Просто щелкните по раскрывающемуся меню баланса белого, и откроется список наборов баланса белого, которые Вы могли бы установить и в камере. Просто выберите набор, наиболее близко соответствующий имевшейся ситуации с освещением при съемке (например, если бы Вы делали фотоснимок в тени дерева, то выбрали бы набор Shade (Затемнение)). Здесь я опробовал каждый набор, и, на мой взгляд, набор Auto (Автоматический) выглядел лучшим – он удалил желтоватый оттенок. Я опробовал также набор Tungsten (Лампа накаливания), который тоже получился довольно неплохо. Это иллюстрация к идее, почему бы не опробовать каждый из заданных и неповреждающих наборов и не выбрать просто тот, который кажется Вам наилучшим. (Примечание: Это один из тех случаев, где обработка RAW и JPEG или TIFF изображений разнится. Такой полный список наборов баланса белого задается только для изображений RAW. Для JPEG и TIFF выбор ограничен наборами As Shot (Как снято) или Auto (Автоматический)).

### Шаг три:

Второй метод состоит в использовании ползунков Temperature (Температура) и Tint (Оттенок) (расположенных сразу под меню встроенных наборов баланса белого). Панели позади ползунков – это цвет, кодированный так, что Вы можете видеть, куда надо перетаскивать ползунки, чтобы получить желательный цветовой оттенок. Мне нравится делать так: использовать встроенные наборы, чтобы почти точно угадывать цвет (в качестве исходной точки). А затем, если цвет лишь немного синее или желтее, чем надо, я перетаскиваю ползунок в противоположное направление. Так, в этом примере встроенный набор Auto был почти идеальным, но сделал снимок немного синее, чем нужно, так что я перетаскивал ползунок температуры немного в сторону желтого, а ползунок оттенка – к пурпурному, чтобы увеличить красноту (как показано здесь).

**Шаг четыре:**

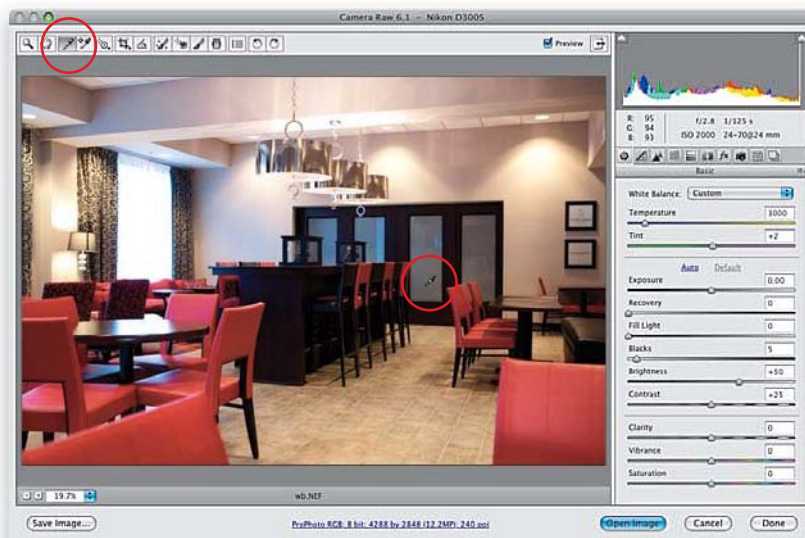
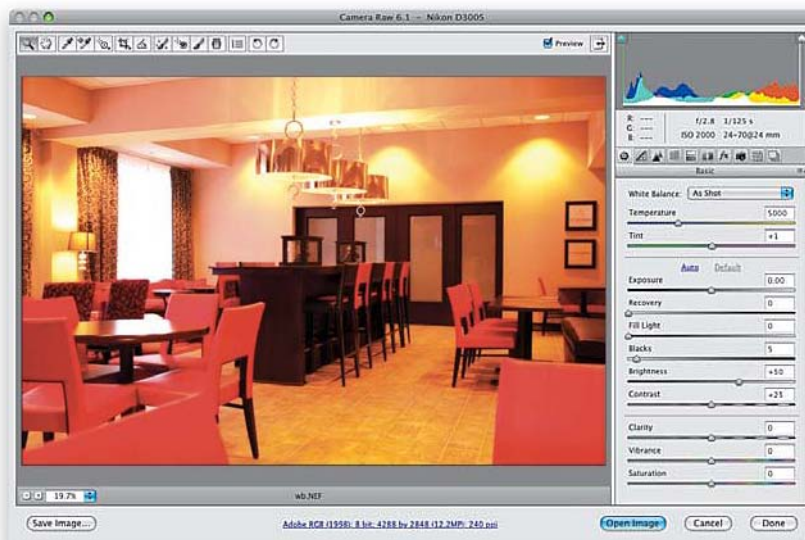
Еще несколько слов о ручной установке баланса белого с помощью ползунков температуры и оттенка. Если Вы перемещаете ползунок и, в конце концов, решаете, что не хотели перемещать его, просто сделайте двойной щелчок прямо по небольшой "шишечке" ползунка, и это сбросит к его предыдущему местоположению. К слову, я вообще использую только температурный ползунок и редко вынужден трогать ползунок оттенка. Кроме того, чтобы сбросить баланс белого к тому, где он был, когда Вы открыли изображение, выберите As Shot (Как Снято) из выпадающего меню баланса белого (как показано здесь).

**Шаг пять:**

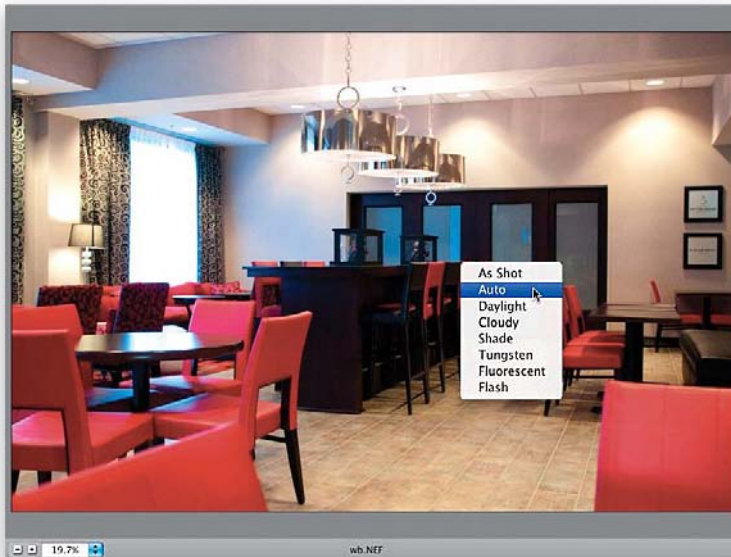
Третий метод – мой любимый, который я использую чаще всего, – установка баланса белого с помощью инструмента White Balance (I) (Баланс белого). Он, возможно, самый точный, потому что считывает баланс белого непосредственно из фотографии. Чтобы его активировать, просто щелкните по иконке инструмента "Баланс белого" на панели инструментов вверху слева (выделена здесь красной окружностью), и затем щелкаете курсором по чему-либо в фотографии, что, как предполагается, имеет светло-серый цвет (так и есть – Вы устанавливаете баланс белого должным образом, щелкая по чему-то светло-серому). Итак, активируйте инструмент и щелкните им по светлой теневой области на стекле двери на заднем плане (как показано здесь), и он установит баланс белого. Если Вам не нравится результат, просто щелкайте по различным светло-серым участкам.

**СОВЕТ: Быстрый сброс баланса белого**

Чтобы быстро сбросить баланс белого к установке As Shot (Как снято), сделайте двойной щелчок по кнопке "Баланс белого" на панели инструментов.







#### Шаг шесть:

Теперь, вот о чем. Хотя этот метод может дать совершенно точный баланс белого, это не означает, что фото будет выглядеть хорошо. Баланс белого – творческое решение, и самое главное, – чтобы фотография нравилась Вам. Так что не присоединяйтесь к тем, кто говорит "Мне не нравится вид фото при установке баланса белого данным способом, но я знаю, что способ этот точный" – идефикс, который исповедуют некоторые. Устанавливайте баланс белого так, чтобы он выглядел правильным в Ваших глазах. Окончательное решение за Вами. Вы фотограф. Это Ваша фотография, так что сделайте ее как можно лучше. Точно не всегда значит хорошо. Между прочим, достаточно щелкнуть правой кнопкой по изображению, чтобы получить доступ к контекстному меню баланса белого (как показано здесь) (при нажатой иконке инструмента "Баланс белого" – **П.**).

#### Шаг семь:

На этом снимке – "прежде/после" Вы можете видеть результат установки надлежащего баланса белого (кстати, Вы можете быстро переключать состояние "прежде/после" коррекции баланса белого, нажимая на клавиатуре букву P).

#### СОВЕТ: Использование серой карты

Чтобы помочь Вам обнаружить такой нейтральный светло-серый цвет на изображениях, я включил карту-образчик в конец этой книги (она перфорирована таким образом, что ее можно оторвать); у нее есть специальная светло-серая область-образчик баланса белого для Camera Raw (издание на бумаге – **П.**) Установив освещение, при съемке просто дайте подержать карту снимаемому. Впоследствии, открыв это изображение в Camera Raw, щелкните инструментом баланса белого по карте образчику, чтобы немедленно установить баланс белого. А затем примените этот баланс белого ко всем другим снимкам, сделанным при том же освещении (подробности о том, как это сделать, рассматриваются в следующей главе).



Исходный снимок:  
Баланс белого As Shot (Как снято)  
дает желтоватый оттенок



После коррекции: Один щелчок  
инструмента "Баланс белого"  
приводит всё в согласие



## Важнейшая настройка # 2: экспозиция

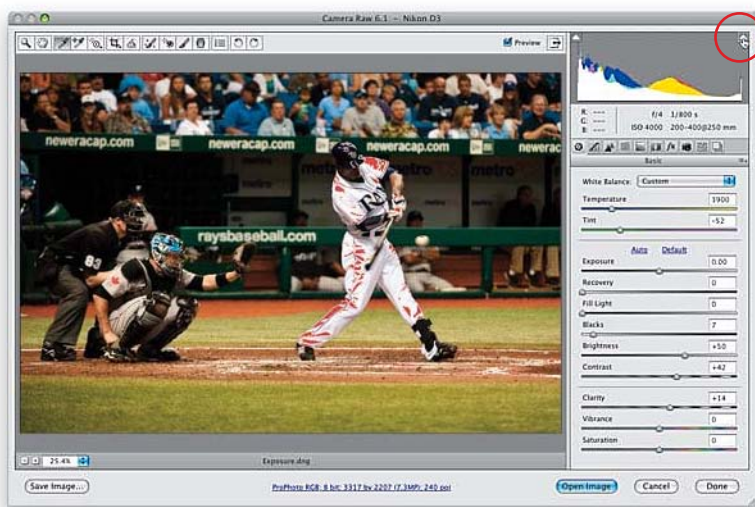
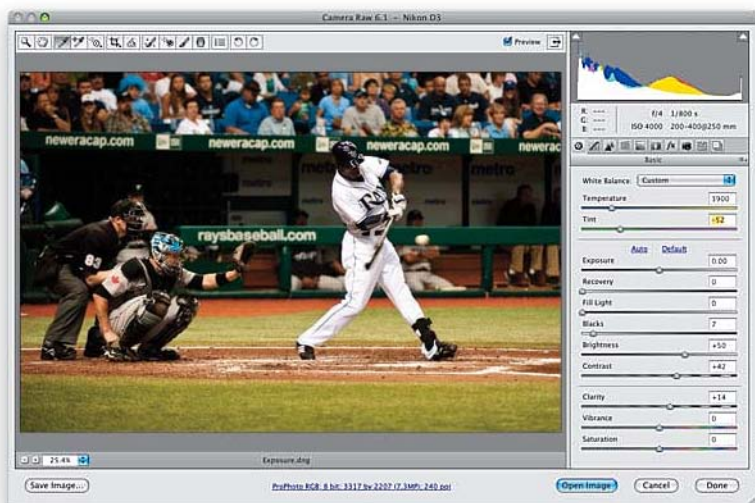
Следующей вещью, которую я устанавливаю (после корректировки баланса белого) является экспозиция фотографии. Мне могут возразить, что это самый существенный параметр, но если фотография будет синюшной, то никто не будет всматриваться, недодержана ли фотография на одну треть стопа, так что сначала я устанавливаю баланс белого, а потом начинаю волноваться об экспозиции. Вообще я представляю себе экспозицию как три компонента: света, тени и средние тона. Таким образом, в этом учебнике я имею в виду эту тройку, которую в Camera Raw представляют: exposure (заполняющий свет) – (света), blacks (затемнение) – (тени) и brightness (яркость) – (средние тона).

### Шаг один:

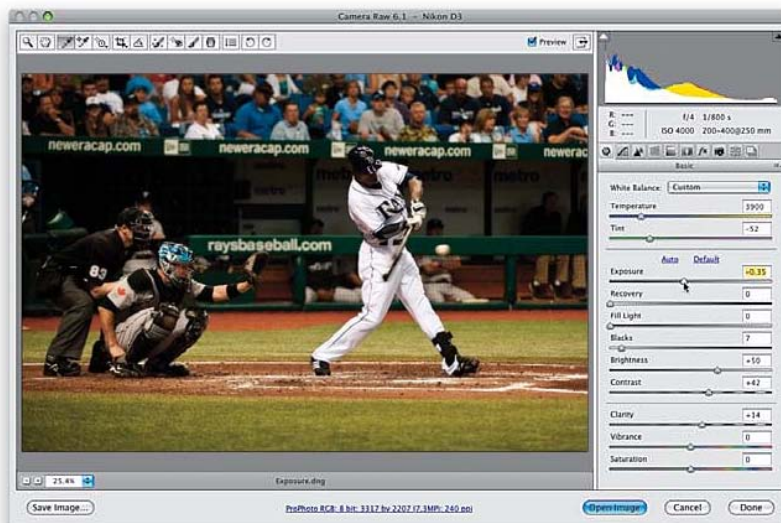
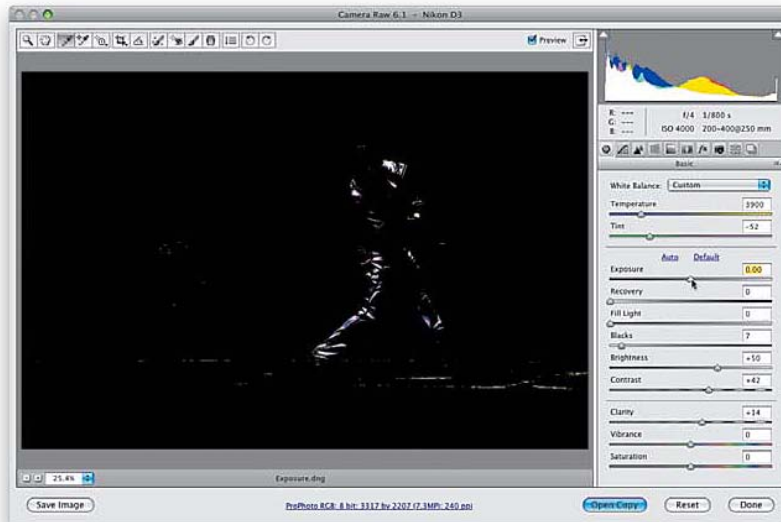
Ползунок Exposure (Экспонир) воздействует на общую экспозицию во всех точках фотографии (перетаскивание вправо делает общую экспозицию светлее; перетаскивание влево – темнее). Но все же не нужно начинать с перетаскивания ползунка Exposure (Экспонир), потому что есть нечто, что мы действительно не должны упустить, и это потеря деталей в светах (где области фотографии становятся настолько яркими, что они теряют все детали). К счастью, у Camera Raw есть встроенные предупреждения о потере в светах, так что детали в светах Вы не потеряете. Во-первых, взгляните на гистограмму этой фотографии в верхнем правом углу окна. Видите чистый белый треугольник в верхнем правом углу? Он предупреждает Вас, что в некоторых частях этой фотографии света уже потеряны.

### Шаг два:

Если Вы хотите видеть точно, в каких областях потеряны света (и оценить, являются ли они теми областями, о которых нужно волноваться), просто переместите курсор на этот треугольничек предупреждения о потере светов, щелкните по нему, и все области, в которых потеряны света, выделятся красным (как показано здесь). Это предупреждение вида-красном-областей-с-потерянными-светами теперь останется, пока Вы вносите корректировки. Щелкните снова по треугольничку предупреждения о потере светов (или нажмите букву **O** на клавиатуре), чтобы переключить эту опцию в состояние отключено/включено.







### Шаг три:

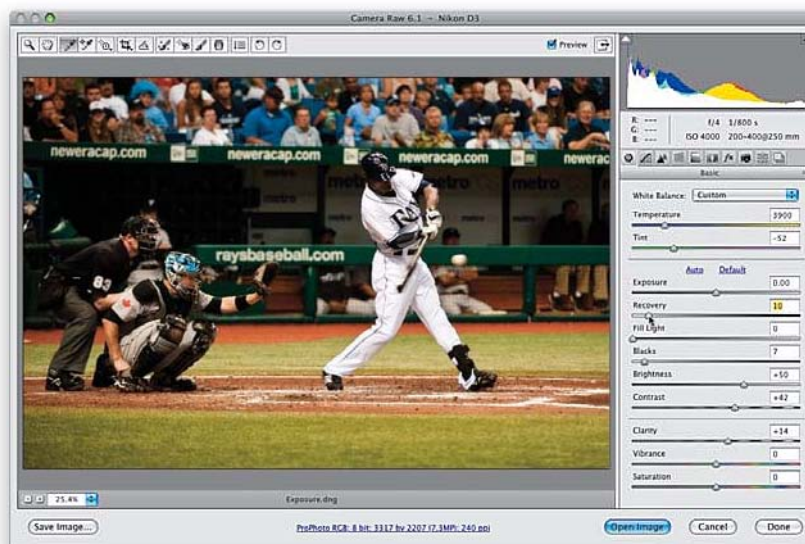
Если Вам не по вкусу красный цвет предупреждения о потере в светах или если фотография содержит много красного и красные предупреждения не легко заметить, можно использовать другое предупреждение. Для этого нажмите-и-удерживайте клавишу Alt (Mac: Option) и затем щелкните-и-удерживайте ползунок Exposure (Экспонир). Это делает область предварительного просмотра черной, а все потерянные в светах области появятся в своем цвете, как показано здесь (так, если потерян синий канал, то Вы увидите синий цвет; если участки потеряли зеленый канал, то Вы увидите зеленые участки; но конечно, хуже всего увидеть совершенно белые области – в них потеряны все цвета). Между прочим, это предупреждение останется, пока Вы перетаскиваете ползунок экспозиции и удерживаете клавишу Alt. Кроме того, некоторые объекты съемки будут всегда иметь потери в светах, как фотография с попавшим в нее солнцем или зеркальным блеском на хромовом бампере автомобиля, но это нормально – у них и нет никаких деталей. Следует беспокоиться восстановлением только тех областей, которые действительно содержат важные детали.

### Шаг четыре:

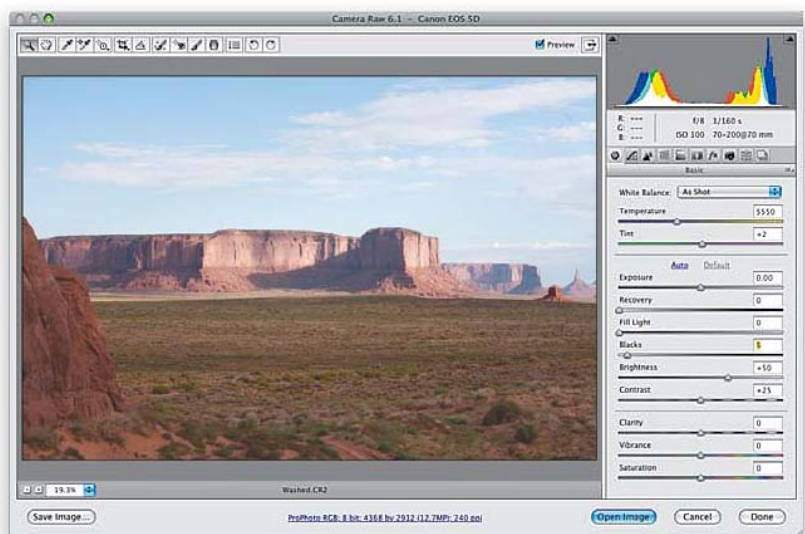
Итак, теперь, когда мы знаем, как выявить, что у нас есть проблема потери в светах, как мы ее решим? Ну, появившись проблема, когда что-то становится слишком ярким, Вы могли бы всегда перетаскивать ползунок экспозиции влево, пока не исчезнут предупреждения потери в светах. Например, здесь я понизил экспозицию (перетаскивая ползунок экспозиции влево), пока предупреждение о потере в светах, наконец, не исчезло, но в действительности это плохой способ. Мы решили одну проблему (потери в светах), но теперь у нас появилась другая проблема, которая может быть худшей (практически недодержанная фотография). К счастью, есть нечто простое, что можно сделать и что позволяет сохранять общую экспозицию там, где это нужно, и в то же самое время избежать потерь в светах.

**Шаг пять:**

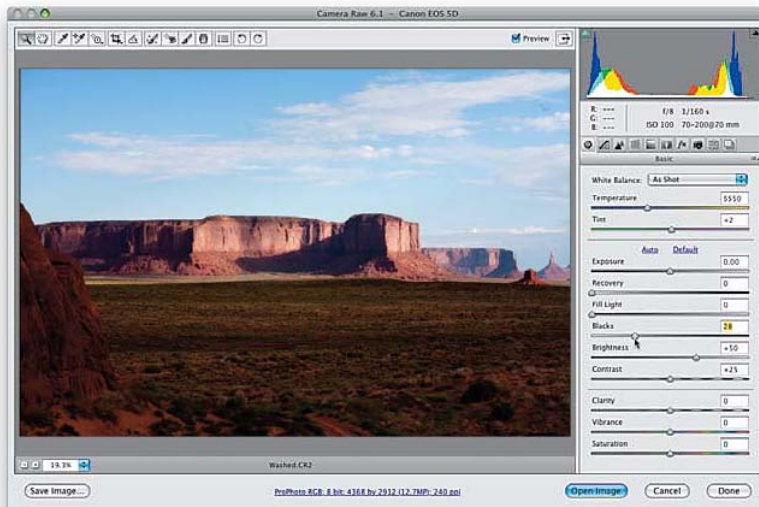
Начните с перетаскивания ползунка Exposure (Экспонир), пока экспозиция не будет выглядеть в Ваших глазах правильной (здесь экспозиция казалась мне хорошей, но в некоторых важных областях была потеря в светах, как показано в Шаге три). Затем перетаскиваете вправо ползунок Recovery (Экспокоррекция) (расположенный сразу под ползунком Exposure (Экспонир)), и по мере того, как Вы это делаете, даже самые яркие света вытягиваются (восстанавливаются) от потери в светах. Продолжайте перетаскивать, пока белое предупреждение о потере в светах не сделается совершенно черным (как показано здесь), и Вы преуспели! Между прочим, Вы можете использовать тот же самый прием "нажать-и-держать-Alt" (Mac: Option), в то время как Вы перетаскиваете ползунок Recovery (Экспокоррекция), и экран станет черным, исправляя только потерянные области. По мере перетаскивания вправо Вы воочию увидите, как исчезают потерянные области. Теперь у Вас есть общая экспозиция – та, какую Вы хотели, и в то же самое время детали во всех светах. Неплохо, не так ли?

**Шаг шесть:**

Затем я корректирую теневые области, используя ползунок Blacks (Затемнение). Перетаскивание вправо увеличивает количество черного в самых темных теневых областях фотографии. Перетаскивание влево высвечивает (делает ярче) теневые области. Я выбрал здесь другую фотографию, чтобы дать более наглядный пример того, как работает ползунок Blacks (Затемнение).





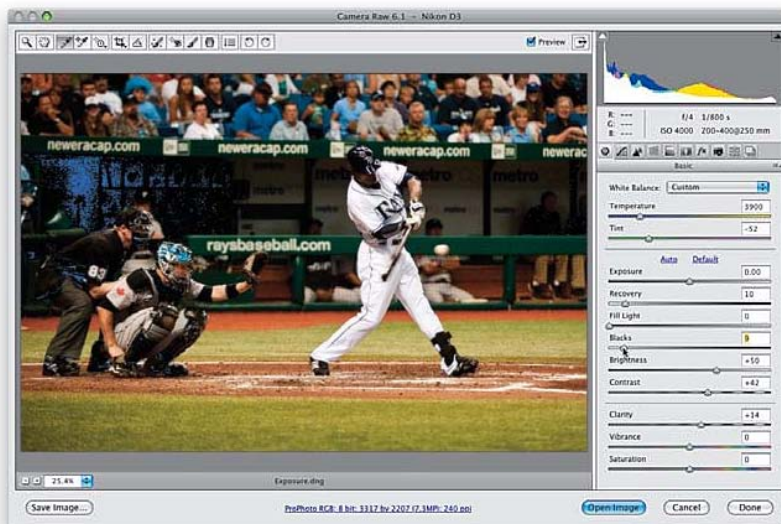


### Шаг семь:

Увеличение затемнения обычно также насыщает цвета в фотографии, так что если фотография вялая (как показано в предыдущем шаге), просто перетащите ползунок Blacks (Затемнение) вправо, пока не восстановятся цвет и глубина (как показано здесь). Сравните это с оригиналом, показанным в предыдущем шаге, и убедитесь, какое резкое изменение может сделать с вялой фотографией увеличение затемнения. А теперь давайте вернемся назад, к фотографии бейсбола, и улучшим ее.

### Шаг восемь:

Хотя меня больше всего беспокоит потеря в светах, в случаях, когда области настолько темные, что они теряют все детали в тенях, тоже плохо, и об этом также есть предупреждение. Им служит треугольник вверх слева на гистограмме. Если щелкнуть по нему курсором, то все области, которые являются совершенно черными, выделяются яркосиним цветом (как показано здесь). Если есть потеря деталей в тенях, можно просто перетащить ползунок Blacks (Затемнение) влево, чтобы уменьшить величину затемнения в тенях, но я обычно не делаю этого, потому что это заставляет фотографию выглядеть плоской и слишком низкоконтрастной. Так что я избегаю понижать величину Blacks (Затемнение) ниже настройки по умолчанию 5, кроме случаев, когда это абсолютно необходимо (отсеченные области – только тени, без важных деталей, и я игнорирую их). Но знайте, это только мой выбор. Можно также использовать прием "нажать-и-держат-клавишу-Alt" (Mac: Option) при перемещении ползунка Blacks (Затемнение). Как ожидается, он работает противоположным образом, чем предупреждение о потере в светах; в данном случае область предварительного просмотра становится чисто белой, а все области, которые являются чисто черными, потеряли детали и практически превратились в однородные черные.





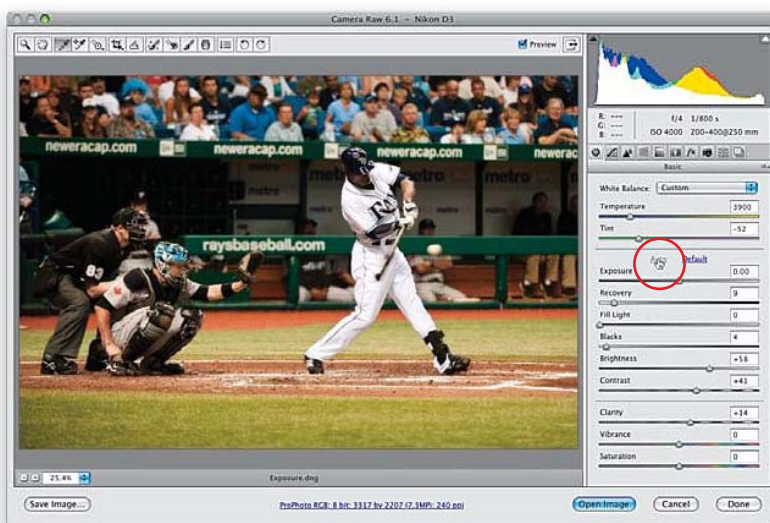
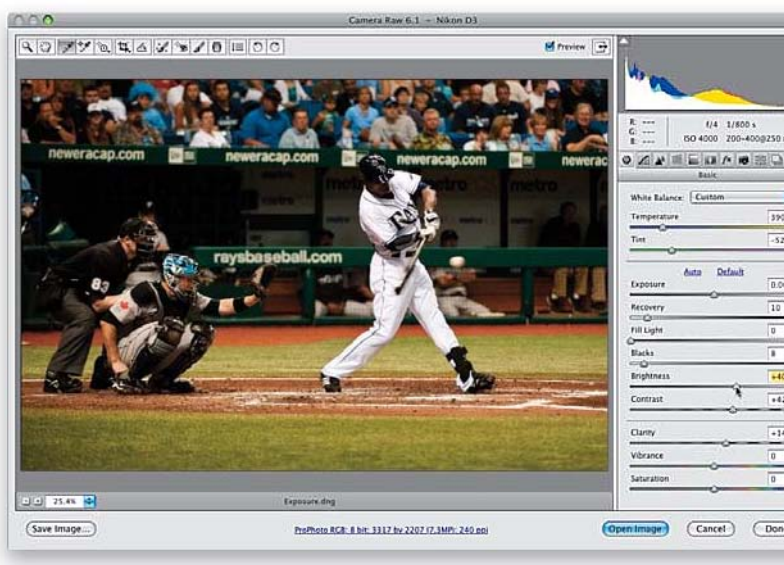


### Шаг девять:

Следующий ползунок – Brightness (Яркость). Так как Вы уже скорректировали света (ползунок Exposure (Экспонир))<sup>1</sup> и тени (ползунок Blacks (Затемнение)), ползунок яркости корректирует все остальное (я связываю этот ползунок с ползунков средних тонов в коррекции Levels (Уровни) Photoshop, что помогает понять, чем этот ползунок отличается от ползунков экспозиции или затемнения). Из трех основных корректировок (экспозиция, затемнение и яркость), этот я лично использую реже всего – если я действительно использую его, я обычно перетаскиваю его чуть вправо, чтобы высветить часть деталей в светах. Но в данном случае я перетащил его немного влево, чтобы фотография не выглядела слишком яркой. Не существует никаких предупреждений для средних тонов, но если продвинуть этот ползунок достаточно далеко вправо, можно увидеть некоторую потерю в светах.

### Шаг 10:

Если Вы не удовлетворены результатами, внеся эти корректировки вручную, Вы можете всегда дать Camera Raw возможность собственной попытки, нажимая кнопку Auto (Авто) (подчеркнутое слово Auto выделено здесь красным кружком). После щелчка по Auto (Авто), фотография или станет выглядеть лучше, или нет. Если нет, просто нажмите Ctrl+Z (Mac: Command+Z), чтобы отменить автоматическую коррекцию, а затем попытайтесь самостоятельно откорректировать, используя ползунки Exposure (Экспонир), Blacks (Затемнение) и Brightness (Яркость). Здесь, я нажал кнопку Default (По умолчанию) (справа от кнопки Авто), чтобы сбросить Camera Raw к ее значениям по умолчанию, а затем нажал кнопку Авто. Результат выглядит, на мой вкус, слишком ярким, и это показывает, как важно научиться делать эти исправления самостоятельно.



<sup>1</sup> Похоже, на этой странице автор всё же имеет в виду ползунок и функцию Recovery (Экспокоррекция), а не Exposure (Экспонир).

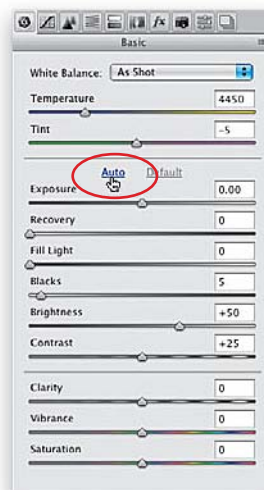


Как я упоминал в конце предыдущего раздела, если Вы не совсем довольны ручной коррекцией изображения, помните, что Camera Raw имеет функцию автоматической коррекции одним щелчком, которая берет на себя полное исправление экспозиции изображения (включая тени, заполняющий свет, контраст и восстановление потерянных деталей), и на этом этапе эволюции Camera Raw действительно дает неплохие результаты. Если они Вам нравятся, Вы можете настроить установки таким образом, что каждая фотография после открытия в Camera Raw будет автоматически скорректирована с помощью этой функции.

## Пусть Camera Raw сама исправит снимки

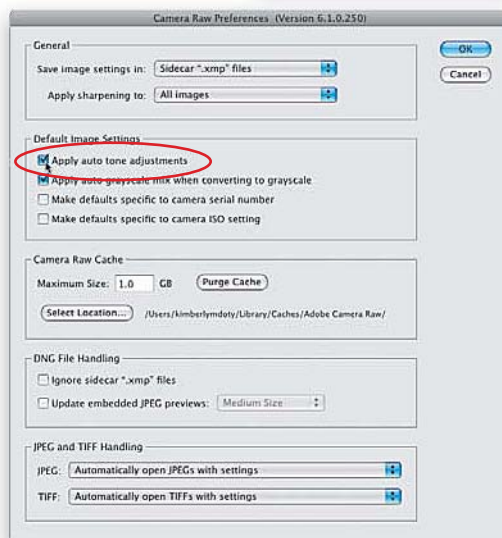
### Шаг один:

Открыв изображение в Camera Raw, можно заставить Camera Raw установить параметры полной коррекции экспозиции (переключившись в панель Basic, щелкнув по кнопке Auto (Авто) (выделенной здесь красным овалом). В прошлых версиях Camera Raw эта автоматическая функция коррекции была ... хорошо ..., скажем только, что она не была небом в алмазах, но с тех пор сделалась намного лучше и теперь работает пристойно (особенно, если у Вас не ладится и Вы не знаете, что делать), потому щелкните по ней и посмотрите на результат. Если он не хорош, не паникуйте – просто нажмите для отмены Ctrl+Z (Mac: Command+Z).



### Шаг два:

Вы можете настроить Camera Raw так, что она сама будет выполнять автоматическую коррекцию тона каждый раз, когда Вы открываете фото – просто щелкните по иконке Preferences (Установки) в панели инструментов Camera Raw (это третья иконка справа), и когда появится диалог, включите флажок в опции Apply Auto Tone Adjustments (Применить автоматическую корректировку тона) (выделенной здесь овалом), затем нажмите OK. Теперь Camera Raw оценит каждое изображение и попытается исправить его. Если Вам не нравятся его тональные исправления, можете просто щелкнуть по кнопке Default (По умолчанию), которая находится справа от кнопки Авто (кнопка Авто будет тусклой и недоступной, потому что ее функция была уже применена).







## Усиление "замороженности" (или мягкости) ползунок четкости

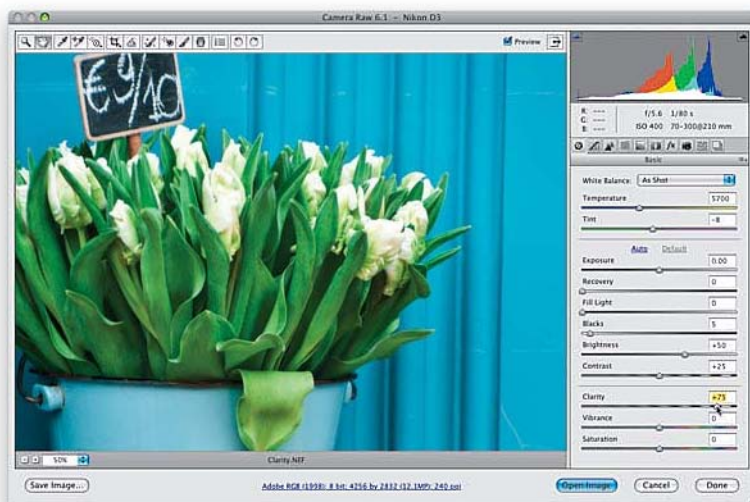
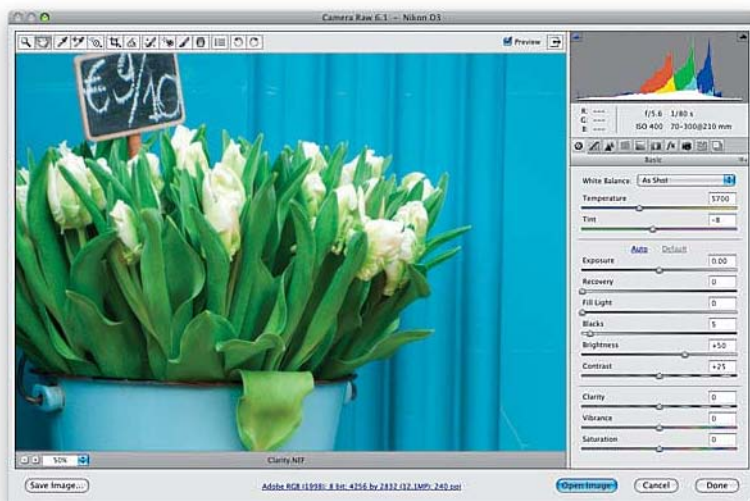
Это одна из моих любимых функций Camera Raw, и всякий раз, когда я демонстрирую ее в классе, никогда не обходится без ахов и охов. Думаю, причина в том, что один лишь ползунок делает столь много, добавляя изображению "застылость". Ползунок Clarity (Четкость) (он хорошо назван) в основном увеличивает контраст средних тонов способом, который оказывает на фотографию большое влияние и очень эффективен, фактически не увеличивая резкость изображения (походя больше на коррекции с помощью инструмента Curves (Кривые) в Photoshop, которые оживляют и сильно меняют вид фотографии).

### Шаг один:

Ползунок Clarity (Четкость) находится в нижней части панели Basic (Основные) в Camera Raw, сразу над ползунками Vibrance (Красочность) и Saturation (Насыщенность). (Хотя его официальное название – Clarity (Четкость), я слышал, как однажды инженеры Adobe рассматривали возможность назвать его "Punch" (Энергичность), поскольку они чувствовали, что использование его добавило энергичности к изображению). Чтобы ясно увидеть действие четкости, сначала масштабируйте к 100%-ому представлению двойным щелчком по инструменту Zoom (Масштаб) на панели инструментов (он похож на увеличительное стекло). В примере, показанном здесь, я увеличил только до 50 %, а Вы можете установить большее увеличение.

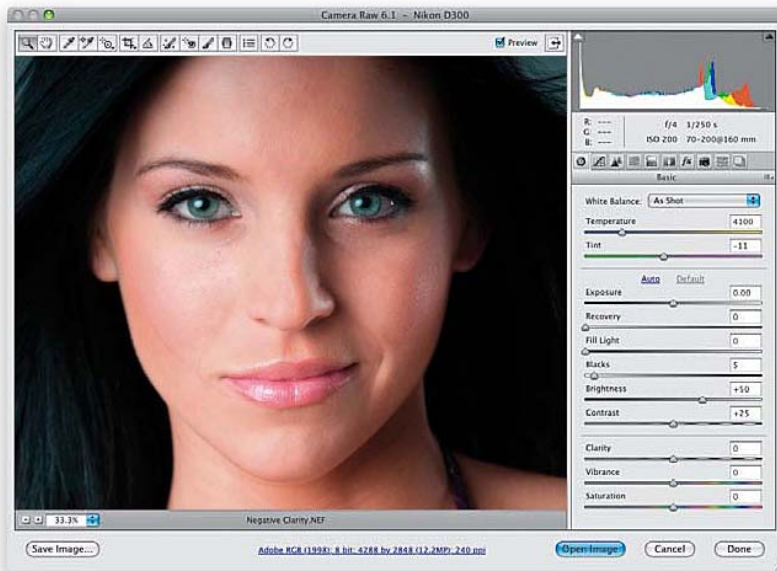
### Шаг два:

Управление четкостью очень простое – перетаскивайте ползунок вправо, чтобы усилить живость изображения (контраст средних тонов) (сравните верхнее и нижнее изображения, показанные здесь). Четкость почти каждого изображения, которое я обрабатываю, находится между +25 и +50. Если изображение содержит много деталей, как городской пейзаж или широкоформатный пейзажный снимок, или нечто с большим количеством мелких деталей, как мотоцикл (или листья и цветы), то я могу выбрать даже +75 - +80, как показано здесь. Если предмет имеет более мягкую природу, как портрет ребенка, то в этом случае я не применяю функцию четкости вообще.



SCOTT KELBY

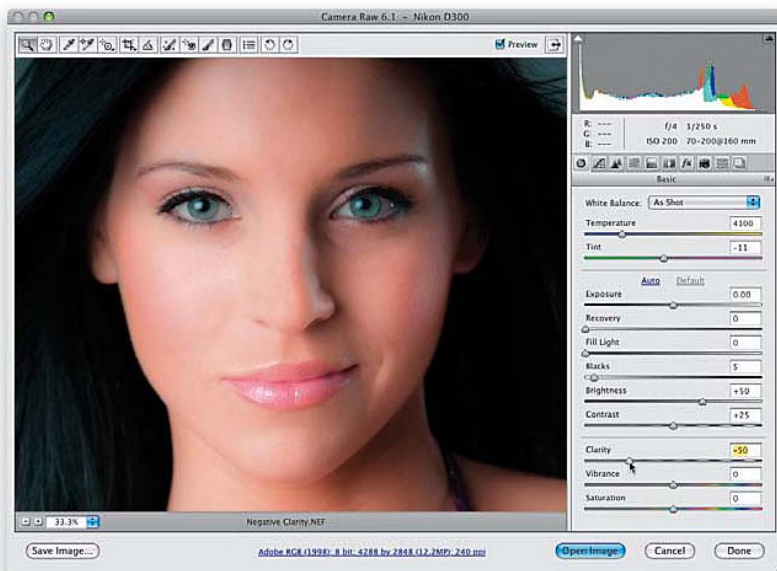




SCOTT KELBY

**Шаг три:**

Управление четкостью можно также использовать с противоположной целью – чтобы повысить гладкость и мягкость кожи. Для этого устанавливают отрицательную четкость, то есть меньшую чем 0 (ноль), чтобы уменьшить контраст средних тонов, что создает смягчающий эффект. Например, вот исходное изображение без использования отрицательной четкости.

**Шаг четыре:**

Теперь перетащите ползунок четкости влево (для установки отрицательной четкости) и убедитесь, насколько более мягкой выглядит кожа снятого объекта. Не только кожа, но и каждая деталь изображения также выглядит более мягкой, таким образом, способ обеспечивает смягчение объекта в целом; однако в главе о Adjustment Brush (Корректирующая кисть) (Глава 4), Вы изучите, как применить смягчение лишь к коже объекта съемки (или к иному участку, который нужно смягчить), оставляя остальную часть изображения резкой.

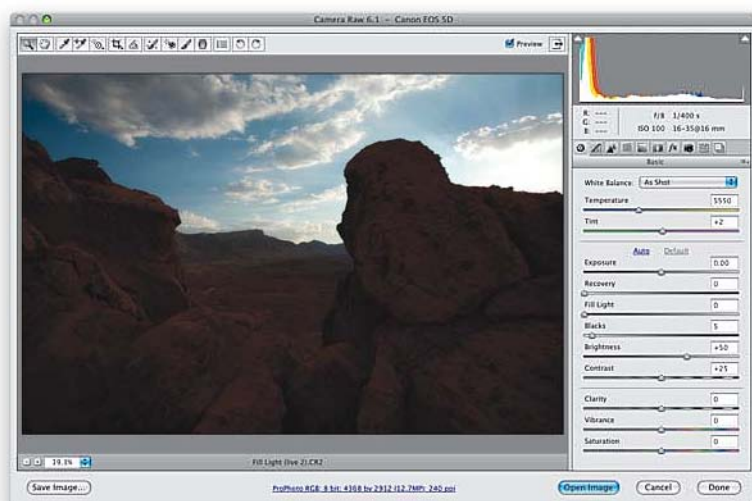


## Добавление заполняющего света в фотографии с задней подсветкой

Имея дело с объектом съемки с задней подсветкой (а все мы сталкиваемся с ним в какой-то момент, преднамеренно или случайно), нужно научиться работать с ползунком Fill Light (Заполняющий свет). В отличие от инструмента коррекции Shadow/Highlight (Тени/Света) в Photoshop (который требует, чтобы Вы проскочили через несколько горящих колец и подстроили много ползунков таким образом, чтобы результат не выглядел ненатуральным и "вялым"), ползунок заполняющего света не только дает более естественный результат, но и позволяет добавлять больше заполняющего света и все еще иметь хороший вид изображения. Однако, есть одна небольшая тонкость, которую необходимо знать, но которую легко выполнить.

### Шаг один:

Вот типичное изображение, где объект, сфотографированный в предзакатное время, подсвечен солнцем, и хотя можно разглядеть некоторые подробности, области с деталями объекта находятся главным образом в тенях.



SCOTT KELBY

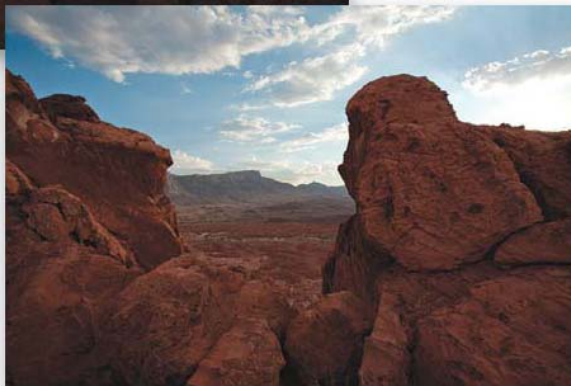
### Шаг два:

Перетаскивание ползунка заполняющего света вправо открыло эти теневые области в нижней части снимка и позволило увидеть детали, ранее скрытые в тенях (как показано здесь).





Исходное изображение:  
Детали  
объекта скрыты  
в тенях



Изображение после коррекции: Применены Fill Light  
(Заполняющий свет) и Blacks (Затемнение)

### Шаг три:

Если Вы должны перетащить ползунок заполняющего света достаточно далеко вправо (как я сделал здесь), Вы можете столкнуться с небольшой проблемой: глубокие тени могут выглядеть немного вялыми. Поэтому, когда я вынужден делать столь радикальную коррекцию, как я сделал здесь, я обычно перетаскиваю ползунок Blacks (Затемнение) вправо, совсем немного, чтобы частично вернуть богатство и насыщенность цветов в глубоких теневых областях. Как видим, есть различие, работаете Вы с изображениями JPEG/TIFF или RAW. С RAW изображениями установка значения по умолчанию для Blacks (Затемнение) будет 5, и в общем, все, что Вам надо сделать, – переместить ее в 7 или 8 (как показано здесь). Однако, на изображениях JPEG или TIFF значение по умолчанию 0, и я склонен перетаскивать их немного дальше. Конечно, все изображения разные, но в любом случае Вам не придется перемещать ползунок Blacks (Затемнение) слишком далеко (просто помните – чем дальше Вы перемещаете ползунок заполняющего света вправо, тем большая компенсация параметром Blacks (Затемнение) потребуется).

### Шаг четыре:

Здесь показано сравнение фотографий "прежде/после" – внесении всего двух коррекций: (1) я перетащил ползунок заполняющего света к 50, и (2) я перетащил ползунок затемнения к 8.

### СОВЕТ: Многократные шаги отмены

Это одна из тех небольших скрытых функций, о которых многие пользователи не знают, но у Camera Raw есть своя собственная встроенная функция многократного выполнения шагов отмены. Чтобы использовать ее, нажмите клавиши **Ctrl+Alt+Z (Mac: Command+Option+Z)**, и это отменит шаги редактирования (включая перемещение ползунков), один за другим. Кроме того, в отличие от функции отмены шагов в History (История) Photoshop, здесь нет ограничения 20 шагами отмены.





## Коррекция контраста с помощью кривых

Когда дело доходит до добавления контраста к фотографии, я по мере возможности стараюсь избегать использовать ползунок Contrast (Контрастность) панели Basic (Основные) в Camera Raw, потому что он слишком неточный и слишком неэффективный. Поэтому, когда дело доходит до создания контраста, поработайте вместо этого с функцией Tone Curve (Тоновая кривая), и Вы никогда не вернетесь к этому неточному и неэффективному ползунку, который слишком неточен и слишком неэффективен.

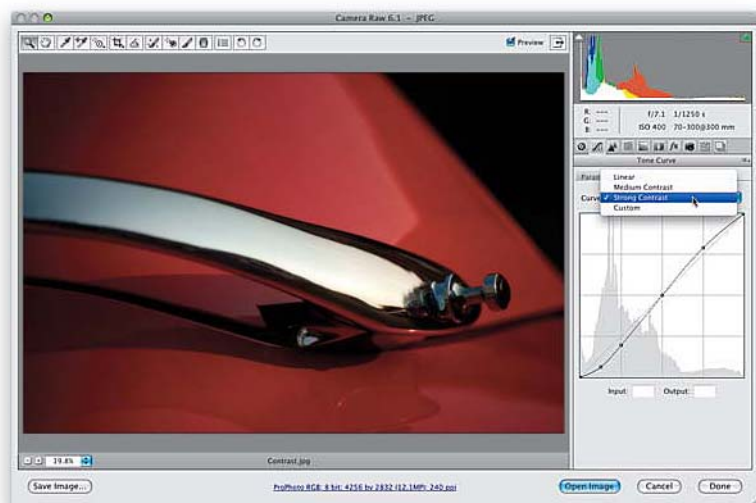
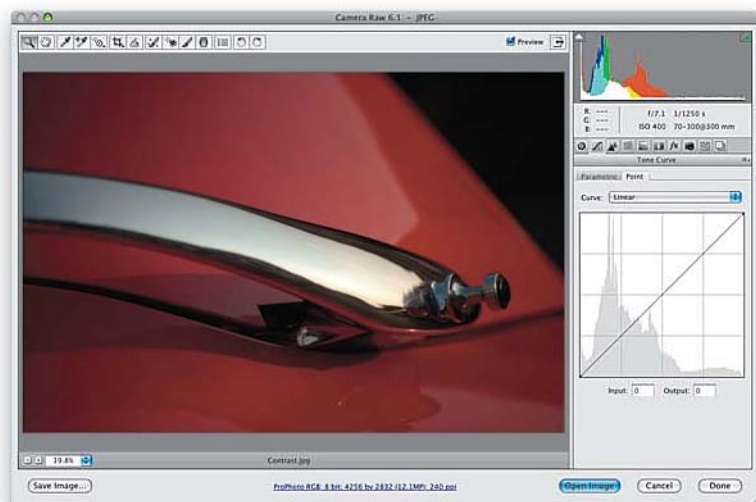
### Шаг один:

После того, как Вы сделали в панели Basic все коррекции экспозиции и тонов, пропустите ползунок Contrast (Контрастность) и щелкните по иконке Tone Curve (Тоновая кривая) (вторая иконка слева). Здесь доступны два типа кривых: Point curve (Точечная кривая), и Parametric curve (Параметрическая кривая). Мы начнем с Point curve (Точечная кривая), поэтому щелкнем по вкладке Point (Точечная) наверху панели. Здесь показана фотография без добавления контраста в Point curve (Точечная кривая) (обратите внимание, что выпадающее меню над кривой установлено в опцию Linear (Линейная) и вызывает некорректирующую прямую линию).

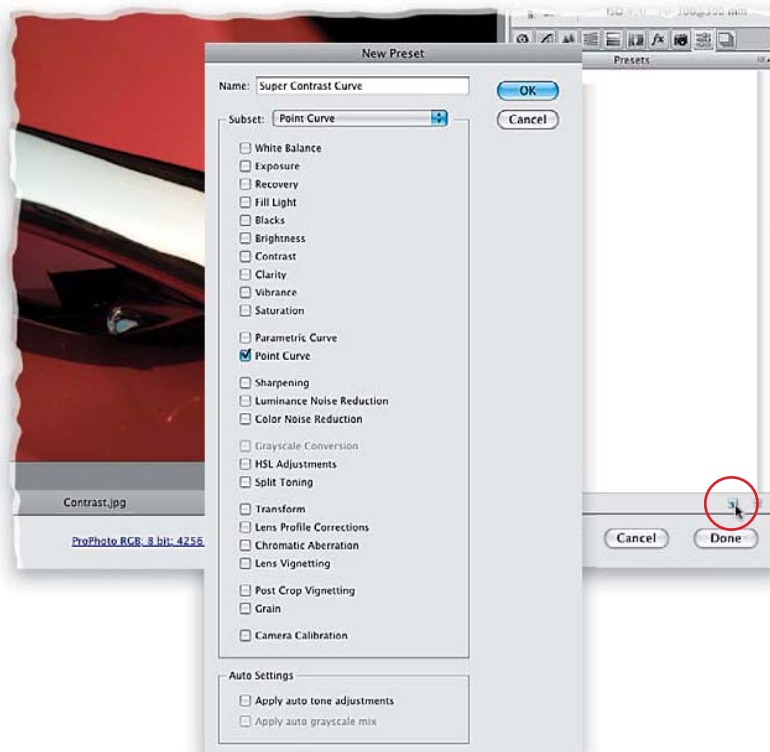
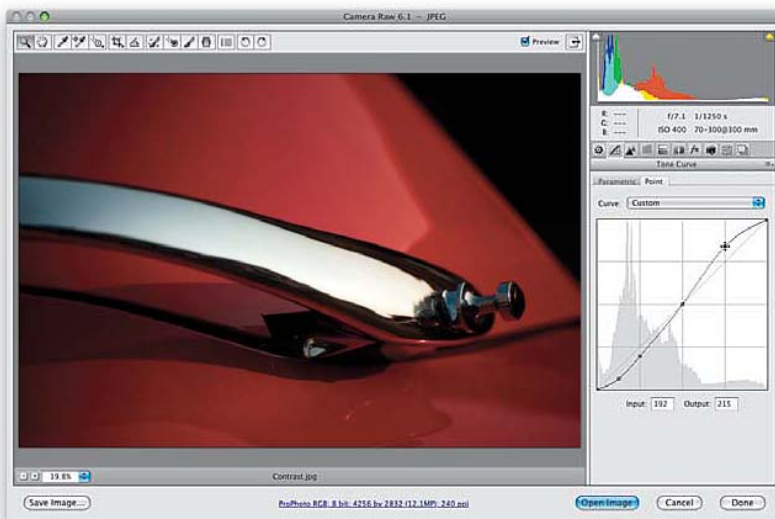
*Примечание:* Если Вы фотографируете в формате RAW, кривая по умолчанию будет установлена в Medium Contrast (Средний контраст) (так как камера контраста не добавила). Если Вы фотографируете в формате JPEG, то кривая будет установлена в Linear (Линейная), что означает, что здесь не добавляется никакого контраста (так как это JPEG, камера уже добавила его. Более подробно об этом см. вверху страницы 26).

### Шаг два:

Если Вы хотите получить более контрастное изображение, выберите Strong Contrast (Сильный контраст) из выпадающего меню Curve (Кривая) (как показано здесь), и Вы увидите, насколько увеличился контраст фотографии, по сравнению с Шагом один. Разница в том, что настройки сильного контраста создают намного более крутую кривую, а чем круче кривая, тем больший контраст она создает.



SCOTT KELBY



### Шаг три:

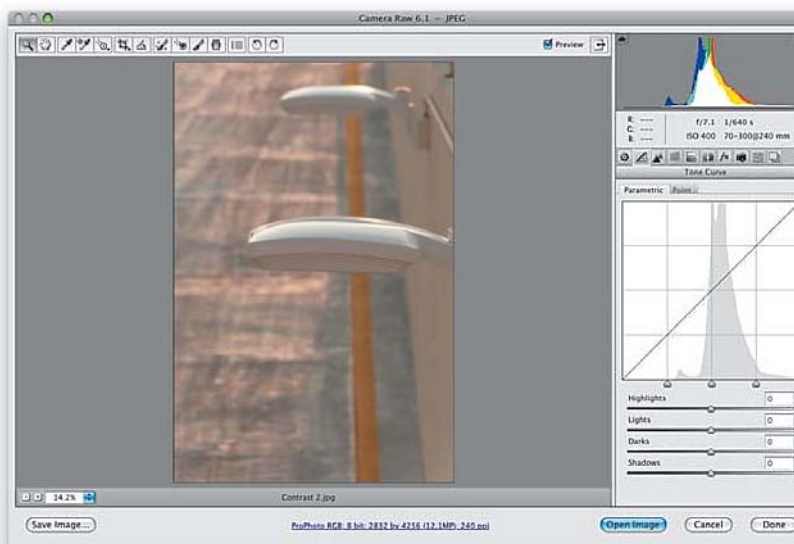
Если Вы знакомы с кривыми Photoshop и хотите создать свою собственную кривую, начните с выбора любого из набора кривых, затем или щелкните-и-перетащите точки корректировки на кривой или используйте клавиши со стрелками для их перемещения (я думаю, что легче всего щелкнуть по точке, а затем использовать клавиши со стрелками "Вверх" и "Вниз" на клавиатуре, чтобы приподнять или опустить участок кривой). Если Вы предпочитаете начинать на пустом месте, выберите опцию **Linear** (Линейная) из раскрывающегося меню Curve (Кривая), которая дает прямую линию. Чтобы добавить точки корректировки, просто щелкните по кривой. Чтобы удалить точку, перетащите ее от кривой (перетаскивать от кривой нужно быстро, как при отдираании лейкопластыря).

### Шаг четыре:

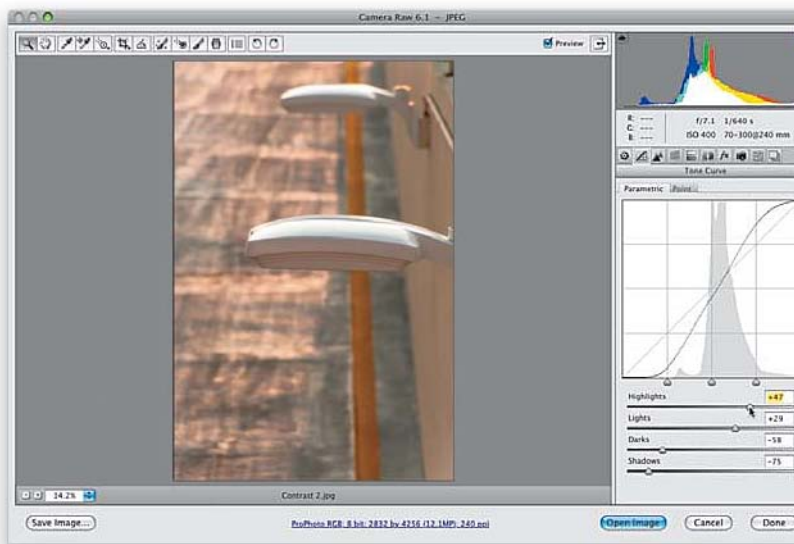
Если Вы создаете кривую, которую хотели бы при необходимости применить повторно к другим фотографиям, то можете сохранить эту кривую как набор. Чтобы сделать это, щелкните по иконке Presets (Наборы) (вторая справа) в верхней части панели, и откроется панель Presets (Наборы). Затем, щелкните внизу панели по иконке New Preset (Новый набор) (которая выглядит точно так же, как иконка Create a New Layer (Создать новый слой) в Photoshop). Это вызывает окно диалога New Preset (Новый набор) (показанное здесь). Если Вы хотите сохранить только этот набор для кривой, выберите из раскрывающегося меню Subset (Подмножество) вверху окна **Point Curve** (Точечная кривая), и это выключит флажки для всех других параметров, доступных как наборы, и оставит включенным только флажок Point Curve (Точечная кривая) (как показано здесь). Дайте набору имя (я назвал свой "Super Contrast Curve") и нажмите OK.

**Шаг пять:**

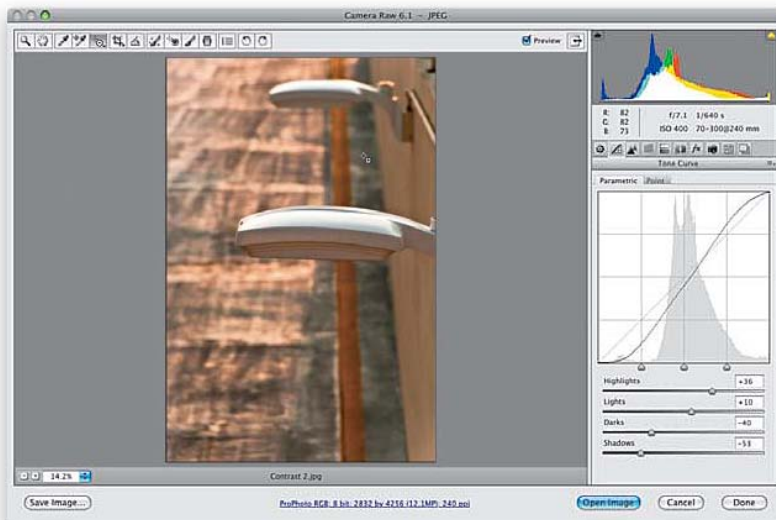
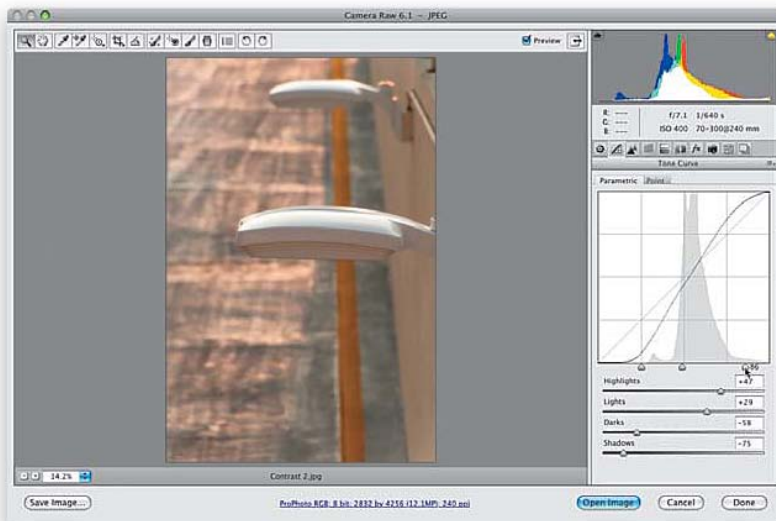
Если Вы не довольны корректировкой с применением Point curve (Точечная кривая), попробуйте использовать Parametric curve (Параметрическая кривая), которая позволяет сформировать кривую вручную, используя ползунки, которые корректируют кривую. Щелкните по вкладке Parametric, и Вы увидите четыре ползунка, которые управляют четырьмя различными областями кривой, но прежде, чем Вы начнете "ползать", знайте, что корректировки, которые Вы вносите здесь, добавляются к тому, что Вы сделали на вкладке Point curve (Точечная кривая) (если Вы сделали что-нибудь там до этого).

**Шаг шесть:**

Ползунок Highlights (Света) управляет областью светов кривой (верх кривой), и перетаскивание его вправо поднимает кривую вверх, делая света более яркими. Под ним находится ползунок Lights (Светлые тона), который обслуживает следующий, расположенный ниже, диапазон тонов (область между средними тонами и светами). Перетаскивание этого ползунка вправо делает эту часть кривой более крутой и усиливает верхнюю часть средних тонов. Ползунки Darks (Темные тона) и Shadows (Тени) делают примерно то же самое для расположенных еще ниже средних тонов и глубоких теневых областей. Но помните, перетаскивание вправо осветляет области, так что для создания контраста надо перетаскивать оба оставшихся ползунка влево. Здесь, чтобы создать некоторый действительно энергичный контраст, я перетащил ползунки светов и светлых тонов вправо, а ползунки темных тонов и теней влево.







### Шаг семь:

Другое преимущество параметрической кривой состоит в том, что можно использовать инструменты разделения области (под кривой), чтобы выбрать величину диапазона, в котором действует каждый из четырех ползунков. Так, если Вы перемещаете вправо разделитель самой правой области (как показано здесь), это расширяет область, в которой действует ползунок Lights (Светлые тона). Теперь ползунок Highlights (Света) оказывает меньшее влияние из-за спрямления верхней части кривой, тем самым уменьшая контраст. Если вместо этого перетащить тот же самый разделитель области управления в другую сторону, влево, это расширит область действия ползунка Highlights (Света), что делает кривую круче и увеличивает контраст.

### Шаг восемь:

Если все это кажется Вам чересчур изощренным, знайте, что есть инструмент как раз для Вас: он называется Targeted Adjustment tool (Инструмент целевой корректировки) (или для краткости ТАТ), и Вы найдете его на панели инструментов вверху окна (это пятый инструмент слева, выделенный здесь кружком). Просто переместите инструмент на ту часть изображения, которую Вы хотите скорректировать, а затем перетащите вверх, чтобы осветлить эту область, или вниз, чтобы затемнить ее (это действие сразу перемещает часть кривой, которая соотносится с этой частью изображения). ТАТ нравится многим фотографам, поэтому обязательно дайте ему шанс проявить себя, ибо он упрощает коррекцию яркости (или теней) выбранной Вами области. Однако с одной оговоркой и ее суть в следующем: ТАТ не просто корректирует ту единственную область фото, он корректирует само кривую. Так что, в зависимости от изображения, другие области могут стать более светлыми/более темными, и потому нужно бдительно следить за этим при коррекции. В примере, показанном здесь, я щелкнул и перетащил вверх, чтобы осветлить тени этой области, и кривая автоматически скорректировалась в соответствии с проделанным действием.



## Кадрирование и выпрямление

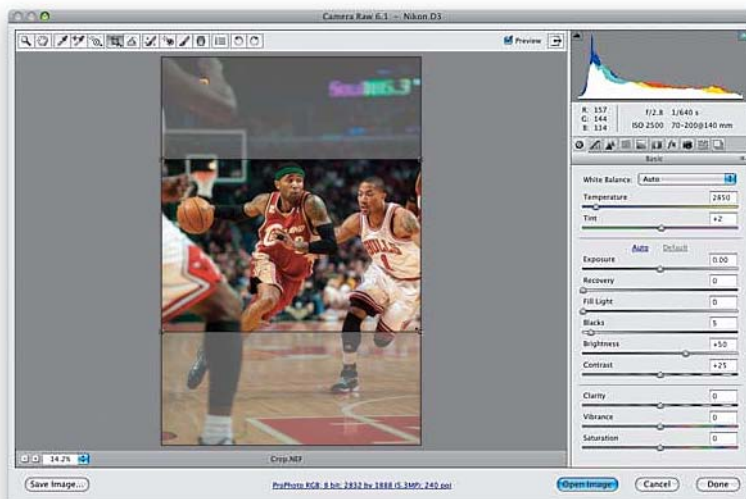
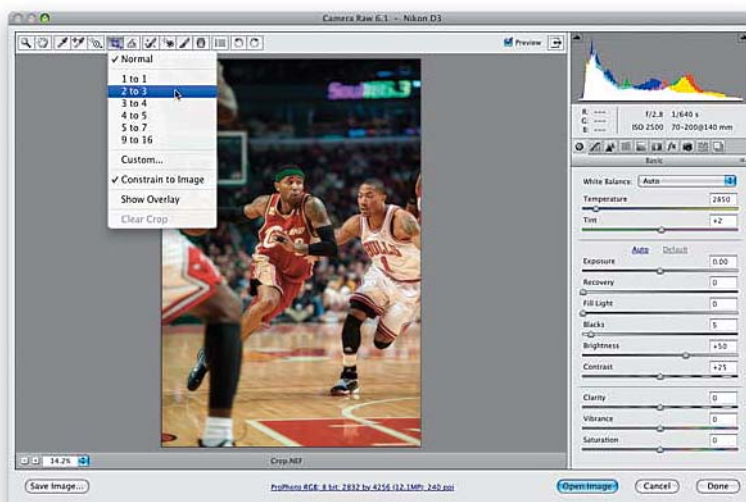
Есть явный смысл кадрировать фотографии в Camera Raw, а не непосредственно в Photoshop CS5. Позднее можно возвратиться в Camera Raw и вернуться к версии изображения до кадрирования. Так можно поступать даже с photographиями JPEG и TIFF, пока Вы не затерли исходный файл JPEG или TIFF, записав поверх исправленный файл. Чтобы избежать затирания при сохранении JPEG или TIFF в Photoshop, просто измените имя файла (это прием для сохранения исходников нетронутыми). В случае с RAW изображениями Вам не нужно об этом беспокоиться, потому что затереть их перезаписью поверх них исправленных изображений невозможно.

### Шаг один:

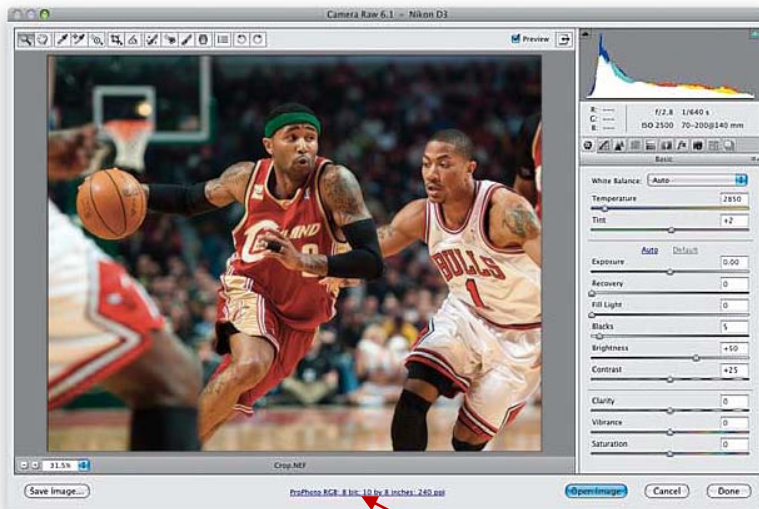
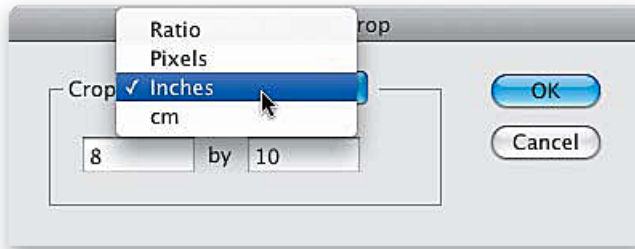
Инструмент Crop (Рамка) (C) является шестым инструментом слева на панели инструментов. По умолчанию, он работает почти так же, как инструмент Crop (Рамка) в Photoshop (Вы перетаскиванием окружаете область, которую хотите сохранить), но на самом деле он предлагает некоторые функции, которые не делает Photoshop – как, например, доступ к списку наборов отношений сторон рамки. Чтобы получить их, щелкните-и-держите инструмент кадрирования, и появится выпадающее меню (как показано здесь). Установка Normal (Вручную) дает стандартную обрезку типа "перетащите-куда-хотите". Однако если Вы выбираете один из наборов обрезки, тогда рамка обрезки ограничена определенным отношением. Например, выберите отношение 2 к 3, щелкните-и-перетащите, и Вы увидите, что рамка сохраняет то же самое отношение сторон, что и исходная некадрированная фотография

### Шаг два:

Вот рамка кадрирования с соотношением 2 к 3, перетаскиваемая по изображению. Область, которая будет обрезана и удалена, отображается затуманенной и затемненной, а четкая область в рамке показывает, какой вид будет у завершенной фотографии после кадрирования. Если Вы хотите увидеть скадрированную версию прежде, чем оставите Camera Raw, просто переключитесь на другой инструмент на панели инструментов. (Примечание: Если Вы рисуете рамку с отношением сторон из предустановленного набора и хотите переключить ориентацию, щелкните по нижнему правому углу и потяните его вниз и влево, чтобы переключиться с горизонтального на вертикальный кадр, или вверх и вправо чтобы переключиться с вертикального на горизонтальный кадр.)



SCOTT KELBY



ProPhoto RGB: 8 bit: 10 by 8 inches: 240 ppi

### Шаг три:

Если Вы вновь откроете скадрированную фотографию в Camera Raw, то увидите кадрированную версию. Чтобы вернуться к кадрирующей рамке, просто щелкните по иконке инструмента Crop (Рамка). Чтобы удалить кадрирование в целом, нажмите клавишу **Backspace** (Mac: **Esc** или **Delete**) на клавиатуре (или выберите **Clear Crop** (Очистить кадрирование) из выпадающего меню инструмента Crop (Рамка)). Если Вы хотите кадрировать фотографию в точный размер (как 8x10", 13x19" и т.д.), выберите опцию **Custom** (Заказное) из выпадающего меню инструмента Crop (Рамка), чтобы открыть диалоговое окно, которое Вы видите здесь. Можно выбрать кадрирование в дюймах, пикселях или сантиметрах.

### Шаг четыре:

Здесь мы намерены выполнить заказное кадрирование таким образом, чтобы по его завершении наша фотография имела точные размеры 8x10". Поэтому выберите Inches (В дюймах) из выпадающего меню Crop (Кадрировать), затем введите нужный размер. Нажмите OK, перетащите кадрирующую рамку, и область в ней будет точно 8x10". Щелкните по любому другому инструменту на панели инструментов или нажмите **Enter** (Mac: **Return**), и увидите окончательно скадрированное изображение 8x10" (как показано здесь). Если щелкнуть по кнопке Open Image (Открыть изображение), изображение кадрируется к заданным параметрам и откроется в Photoshop. Если, вместо этого, нажать кнопку Done (Готово), Camera Raw закроется, и фотография останется нетронутой, но сохранит кадрирующую рамку на своем месте для будущего.

### СОВЕТ: Просмотр размера изображения

Размеры фотографии (а также другая информация) выводится на экран под область контрольного просмотра Camera Raw (в виде синего подчеркнутого текста, похожего на ссылку на сайт). Когда Вы перетаскиваете границы рамки кадрирования, информация о размере фотографии автоматически обновляется и отображает на экране размеры области кадрирования, выбранной в настоящий момент.

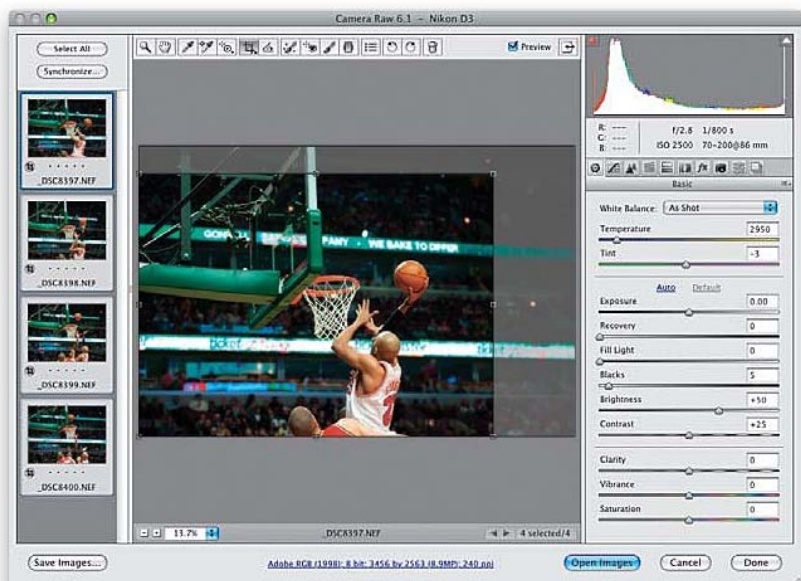
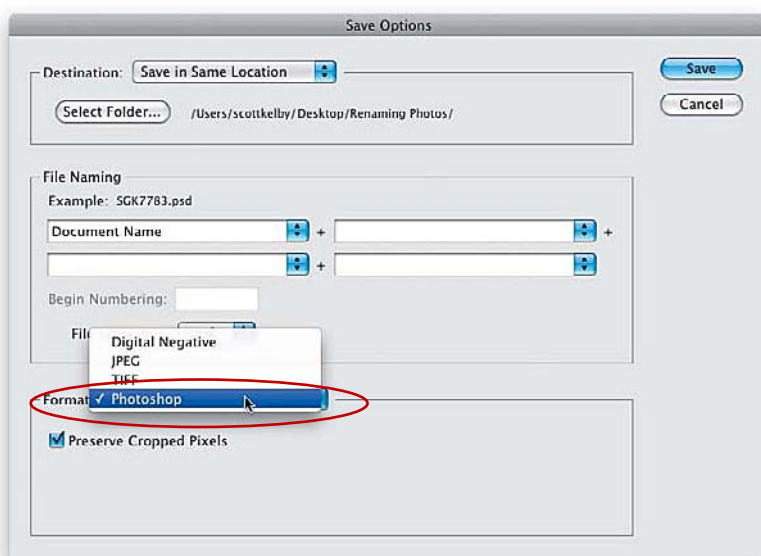


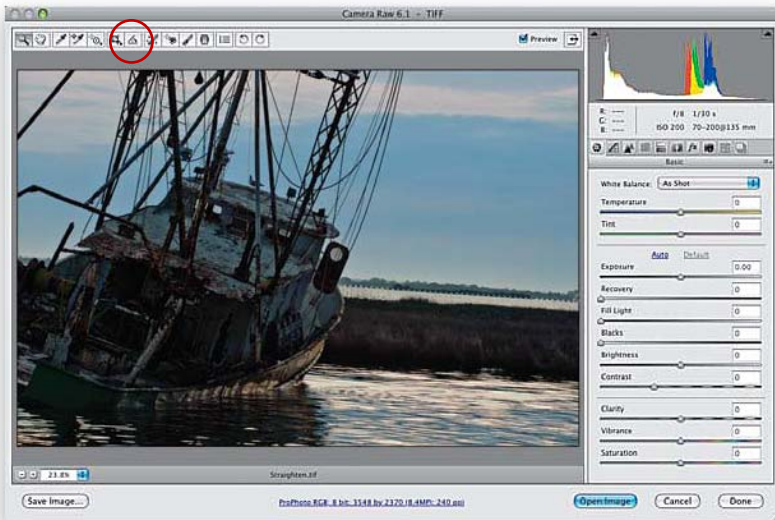
**Шаг пять:**

Если фотография JPEG или TIFF, скадрированная в Camera Raw инструментом Crop (Рамка), сохраняется с выходом из Camera Raw (нажатием на кнопку Done), единственный способ вернуться к кадрируемым областям – вновь открыть фотографию в Camera Raw. Однако если Вы щелкнете по кнопке Save Image (Сохранить изображение) и выберете **Photoshop** из раскрывающегося меню Format (Формат) (как показано), то появится новая опция, называемая Preserve Cropped Pixels (Сохранить кадрируемые пиксели). Если включить этот флажок прежде, чем щелкнуть по Save (Сохранить), то когда Вы откроете эту кадрируемую фотографию в Photoshop, она будет выглядеть как кадрированная, но будет находиться в отдельном слое (и не будет иметь слоя Background (Фон) – П.). Таким образом, кадрированная область просто заполняет видимую область изображения. Вы можете напомнить себе, где на изображении находится кадрированная область, перетаскивая всю фотографию в пределах видимой области изображения (поэкспериментируйте с этим – используя инструмент Move (Перемещение) (V) для перетаскивания фотографии влево-вправо и увидите, что я имею в виду).

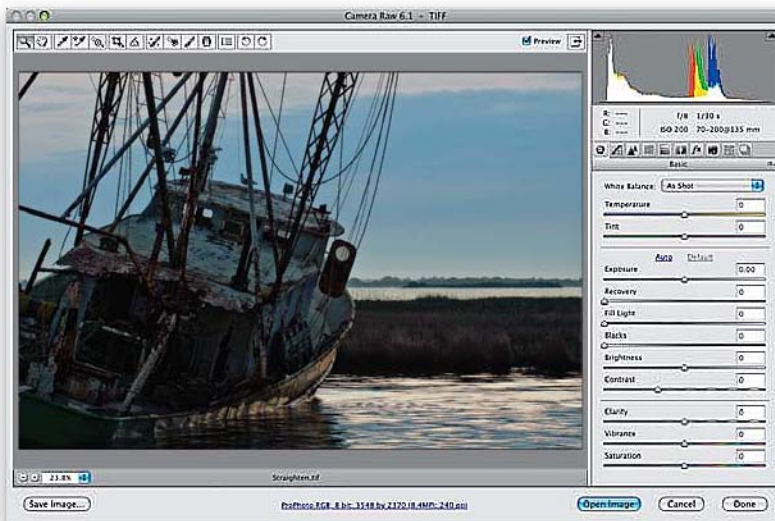
**Шаг шесть:**

Если у Вас есть несколько схожих фотографий, которые нужно кадрировать одинаковым образом, Вам должен понравиться такой подход. Во-первых, выберите все фотографии, которые Вы хотите кадрировать в Camera Raw (или в Mini Bridge, или на компьютере), затем откройте их все в Camera Raw. Когда Вы открываете несколько фотографий, они появляются в вертикальной киноплёнке вдоль левой стороны Camera Raw (как показано здесь). Щелкните по кнопке Select All (Выбрать все) (она над киноплёнкой), и затем кадрируйте выбранную фотографию, как Вам нужно. Кадрируя, посмотрите на киноплёнку и Вы увидите обновление всех миниатюр с новыми параметрами кадрирования. Кроме того, в нижнем левом углу каждой миниатюры появляется крошечная иконка кадрирования, сообщая, что эти фотографии кадрированы в Camera Raw.





SCOTT KELBY

**Шаг семь:**

Другая форма кадрирования на самом деле выпрямляет фотографии, используя инструмент Straighten (Выпрямление). Это близкий родственник инструмента Crop (Рамка), так как он по существу поворачивает рамку кадрирования, так что когда фотография открывается, она уже выпрямлена. На панели инструментов Camera Raw выберите инструмент Straighten (Выпрямление) (он находится сразу справа от инструмента Crop (Рамка) и выделен здесь красным кружком). Теперь щелкните и перетащите его вдоль наклонной линии горизонта фотографии (показанной здесь). Когда Вы отпустите кнопку мыши, появится рамка кадрирования и она автоматически повернута так, как это нужно для выравнивания фотографии (как показано в Шаге восемь).

**Шаг восемь:**

На самом деле, чтобы увидеть выровненную фотографию надо: или переключить инструменты; или нажать клавишу **Enter (Mac: Return)**; или открыть фотографию в Photoshop. (Это означает: если Вы щелкнули по кнопке Save Image (Сохранить изображение) или Done (Готово), – то Camera Raw закрывается, и информация о выравнивании сохранена вместе с файлом. Так что, если Вы открываете этот файл снова в Camera Raw, то увидите выровненную версию и не будете даже знать, что фото когда-либо было перекошено). Если Вы вместо этого щелкнете по Open Image (Открыть изображение), выровненная фотография открывается в Photoshop. Опять же, если это фотография RAW (или если это JPEG или TIFF и Вы нажали кнопку Done), Вы можете всегда возвратиться к Camera Raw и удалить рамку кадрирования, чтобы снова получить исходную некадрированную фотографию.

**СОВЕТ: Отмена выпрямления**

Для отмены выпрямления достаточно нажать клавишу Esc на клавиатуре, и выпрямляющая рамка исчезнет.





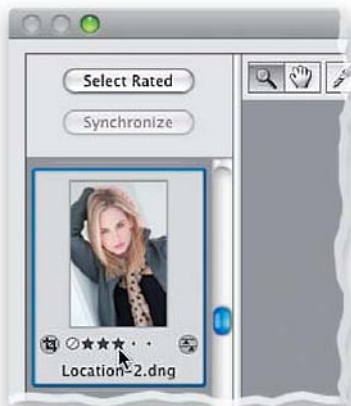
## Советы знатоков Photoshop

### Пропуск открытия окна Camera Raw

Если Вы уже отредактировали RAW фотографии, Вам, вероятно, больше не нужно окно редактирования Camera Raw, открывающееся каждый раз, когда Вы открываете файл. В таком случае нажмите и удерживайте клавишу Shift, когда дважды щелкаете по RAW файлу в Mini Bridge, и изображение откроется в Photoshop, с последним набором уже примененных коррекций, пропуская целиком окно Camera Raw. Если Вы не делали никаких коррекций в Camera Raw, снимок откроется так же, только с примененными коррекциями Camera Raw по умолчанию. Так или иначе, этот прием сберегает много времени.

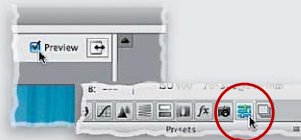
### Присвойте рейтинг изображениям в Camera Raw

Вам не нужно находиться в Mini Bridge, чтобы присваивать или изменять звездные рейтинги. Если открыто несколько изображений, Вы можете успешно сделать это в Camera Raw. Просто нажмите Ctrl+1, +2, +3 (Mac: Command+1, +2, +3) и так далее, для добавления звездного рейтинга (до пяти звезд). Вы можете также просто щелкнуть прямо по пяти небольшим точкам, которые находятся под миниатюрами в киноплёнке слева.



### Просмотр реального вида изображений "прежде/после" всех коррекций

Способ, которым Camera Raw управляет предварительными просмотрами, удивителен тем, что она создает их по принципу панель-за-панелью, так что, если Вы делаете набор изменений в панели Basic (Основные), затем переключаетесь в панель Detail (Детализация) и производите в ней изменения, когда Вы выключаете флажок Preview (Контрольный просмотр) (вверху справа в области предварительного просмотра), это не вызывает отображения реального вида "прежде/после". Это дает только отображение "прежде/после" панели, в которой Вы находитесь прямо сейчас и не дает Вам истинную картину "прежде/после" редактирования изображения. Чтобы получить истинный вид "прежде/после" всех коррекций в Camera Raw, щелкните по иконке Presets (Наборы) (вторая иконка справа-вверху области панели) или по иконке Snapshots (Сним-

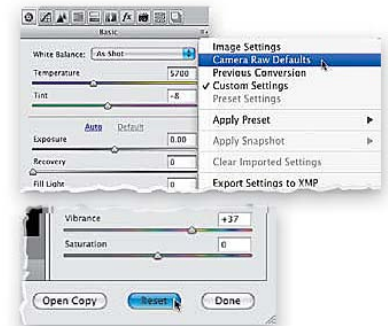


ки экрана) (самая правая иконка). И вот теперь переключение флажка Preview (Контрольный просмотр) в состояние включено/выключено показывает реальный вид "прежде/после".

### Не дайте одурочить себя кнопкой "По умолчанию"

Если Вы редактировали изображение в Camera Raw, а затем решили, что хотите запустить всё сначала, щелчок по кнопке Default (По умолчанию) в панели Basic (справа от кнопки (Авто)) не вернет изображение к тому виду, каким оно имело в момент открытия. Вместо этого, чтобы возвратиться к началу, к тому, как выглядело изображение, когда Вы только открыли его в Camera Raw, зайдите в меню панели Ca-

mera Raw и выберите **Camera Raw Defaults** (Настройки Camera Raw по умолчанию). Можно также нажать и удерживать клавишу Alt (Mac: Option), и кнопка Cancel (Отмена) изменится на кнопку Reset (Сбросить).



### Хороший прием ретуширования Raw

В Photoshop есть общий метод ретуширования для уменьшения локальных дефектов (блеска на лице объекта съемки), при котором используют Healing Brush (Восстанавливающая кисть), чтобы полностью удалить локальный дефект, а затем, в меню Edit, выбирают Fade Healing Brush и понижают непрозрачность. Небольшая часть локального дефекта остается, больше походя на осветление, чем на блеск (метод работает действительно хорошо). Вы можете сделать нечто подобное в Camera Raw, используя Spot Removal (Удаление точек) (типа Heal (Восстановление)), удаляя локальный дефект (веснушки или морщины), а затем используя ползунок Opacity (Непрозрачность) в панели опций Spot Removal (Удаление точек).



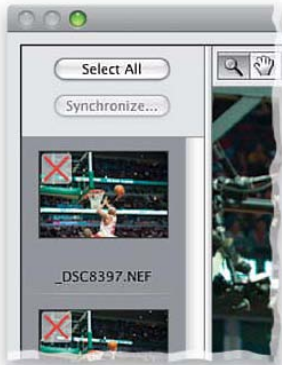




## Советы знатоков Photoshop

### Удаление нескольких изображений при редактировании в Camera Raw

Если в Camera Raw открыто больше чем одно изображение, Вы можете отметить любое из них, которое хотите удалить (в кинолентке с левой стороны Camera Raw), а затем нажать на клавишу Delete на клавиатуре. На этих изображениях появится красный "X". Закончив работу в Camera Raw, щелкните по кнопке Done (Готово), и изображения, отмеченные для удаления, будут автоматически перемещены в Recycle Bin (Mac: Trash). Чтобы удалить метки удаления, просто выберите их и нажмите клавишу Delete снова.



### Увеличьте область контрольного просмотра

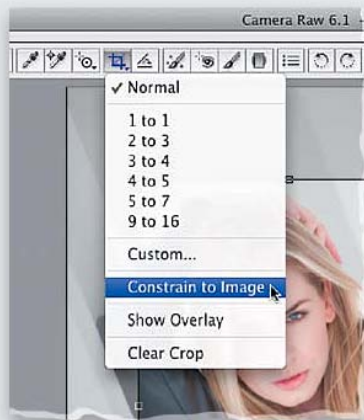
Если в Camera Raw открыто несколько изображений и нужно увеличить место для контрольного просмотра изображения, с которым Вы в настоящий момент работаете, просто дважды щелкните прямо по той узкой полоске, которая отделяет кинолентку от области контрольного просмотра, и кинолентка втянется влево, уходя из поля зрения и обеспечивая большее поле просмотра. Чтобы вернуть ее, дважды щелкните по этому разделителю снова (кинолентка сейчас находится на левой стороне окна



Camera Raw), и она вернется назад.

### Принудительное кадрирование

В Camera Raw версии 6.1 добавлена возможность кадрирования, сохраняя тот же самый формат изображения, как у исходного изображения. Щелкните-и-удерживайте инструмент Crop (Рамка) в панели инструментов Camera Raw и в выпадающем меню, которое появится, выберите опцию Constrain to Image (По размеру изображения).



### Правило третей в кадрировании

Этот инструмент Adobe заимствовал у Camera Raw программы Lightroom – сестры Photoshop, поэтому теперь (как в Lightroom) в любой момент вызвать сетку "Правила третей" поверх рамки кадрирования, просто щелкнув-и-удерживая инструмент Crop (Рамка) в панели инструментов, а затем выбирая Show Overlay.

### Переход к полноэкранному режиму в Camera Raw

Если Вы хотите увидеть изображение в Camera Raw как можно большим, достаточно нажать клавишу F, и Camera Raw расширится до полноэкранного показа, с окном, заполняющим весь монитор, обеспечивая большее изображение.

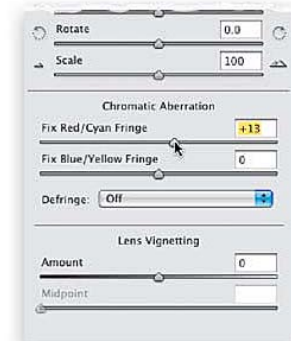
### Быстрая оценка резкости

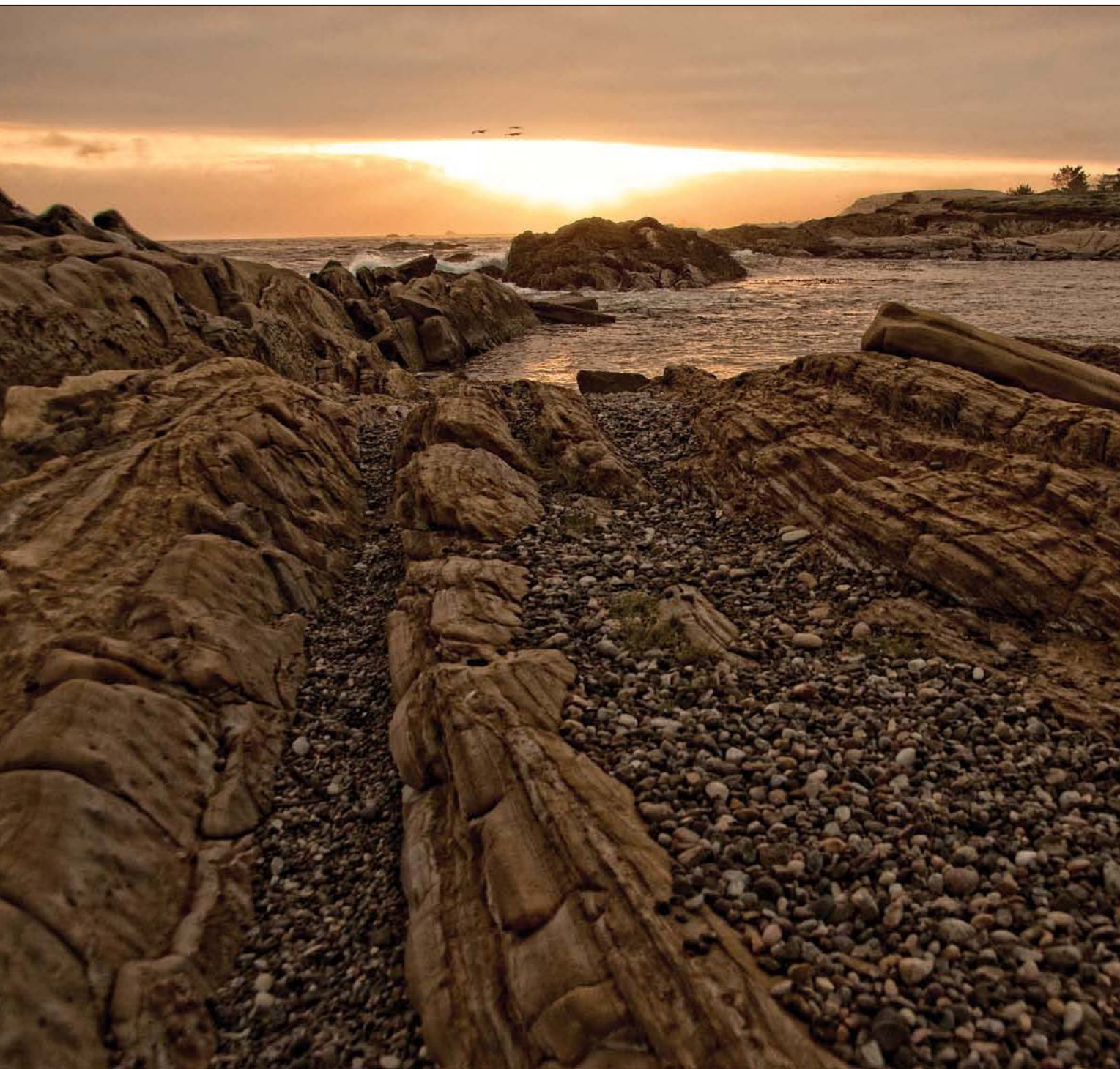
Наилучшим масштабом для оценки резкости в Camera Raw является 100%-е представление, а самый быстрый способ перейти к нему – сделать двойной щелчок по инструменту Zoom ("Масштаб").



### Помощь в устранении хроматической аберрации

Если изображение содержит более одной хроматической аберрации (что довольно часто встречается), может помочь следующий подход: когда Вы корректируете первый цвет, нажмите-и-удерживайте клавишу Alt (Mac: Option) прежде, чем Вы начнете перетаскивать ползунок. Это изолирует выбранный цветовой ползунок и позволяет Вам сосредоточиться в данный момент на коррекции только одного цвета.





Фотограф Скотт Келби | Выдержка: 1/400 сек | Фокусное расстояние: 20 мм | Диафрагма: f/8





# Raw Justice

## camera raw — за пределами основ

Когда я изучал интернетовскую базу данных кинофильмов (IMDb) в поисках фильмов и сериалов, содержащие слово "Raw", я был приятно удивлен их количеством. И хотя я остановился на фильме 1994 года *Raw Justice* (Игра в полицейских<sup>1</sup> – П.), но не из-за звезды Памелы Андерсон. Для меня это было бы слишком мелко. Как любого серьезного любителя кино, меня притягивало к этому фильму то же, что и публику: актер Роберт Хейс (кто может забыть его роль в фильме 2007 года *Nicky's Birthday Camera* или в фильме *Trenchcoat* (Шинель – П.) режиссера Майкла Тачнера). Конечно, в фильме играл замечательный Стейси Кич, но каждому ясно, что истинным успехом фильм обязан Хейсу. Однако больше всего меня озадачило вот что: на большом, полноцветном постере киноафиши полностью доминировала Памела Андер-

сон – в 3/4 роста, в изношенном откровенном черном платье, высоких сапогах и с пистолетом на боку, другие же агенты маячат где-то на заднем плане, как крошечные черно-белые головные мишени. Сознаюсь, это озадачило меня, потому что, хотя Памела Андерсон – прекрасная актриса, действительно одна из лучших, – я подспудно чувствую, что нас пытались одурачить, убеждая, что, мол, фильм – "экшен" Памелы Андерсон, когда на самом деле это был фильм Хейса. Что называется "заманить и подменить". Так или иначе, я думаю, что "Raw Justice" – прекрасный заголовок для главы по выходу за пределы основ в изучении Camera Raw, но в том, что эта ловко состряпанная классика современной кинематографии отправилась победным маршем прямо на DVD, нет никакой справедливости.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> В скобках даны названия фильмов в русскоязычном интернете.

<sup>2</sup> Игра слов: *Raw Justice* можно перевести как *Незаконное правосудие*, *Беззаконие* и т.п., а *justice* – *справедливость*.



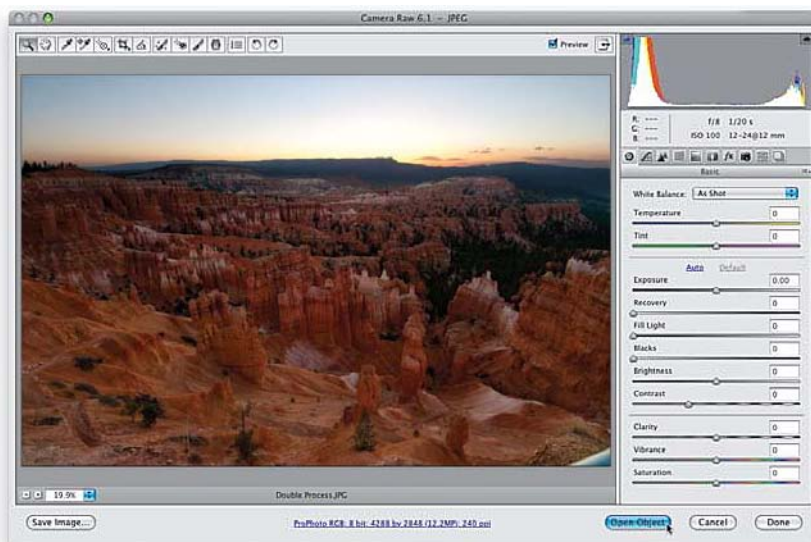


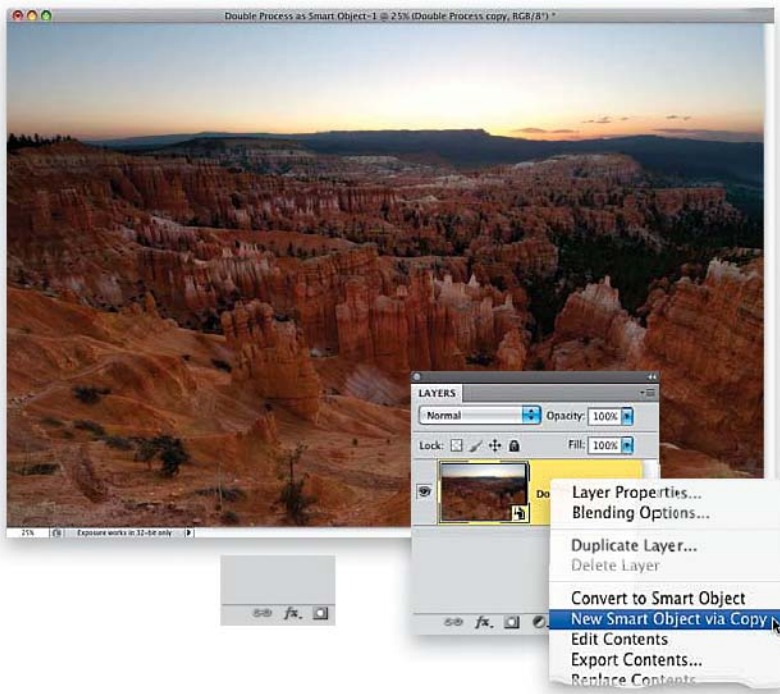
## Двойная обработка, чтобы отобразить плохо зафиксированное

Сколь ни хороши современные цифровые фотоаппараты, когда дело доходит до экспозиции, человеческий глаз даст им сто очков вперед. Именно поэтому на очень многих фотографиях объект съемки подсвечен, ибо мы очень хорошо видим такой объект невооруженным глазом (благодаря адаптации). Но когда мы открываем фотографию, то видим, что объект съемки имеет, как правило, вид силуэта. Или закаты, где мы должны выбирать, какую часть сцены экспонировать – землю или небо – потому что камера не может экспонировать их обе? Ну, так вот, здесь пойдет речь о том, как использовать Camera Raw, чтобы преодолеть это ограничение экспозиции.

### Шаг один:

Откройте фотографию, которую Вы хотите подвергнуть двойной обработке. В этом примере фотокамера должным образом экспонирована для переднего плана, а небо полностью потеряло детали. Цель в том, чтобы создать нечто, чего не может фотокамера – фотографию, где обе части, и недодержанная, и передержанная, экспонированы должным образом. Чтобы облегчить задачу, мы откроем это изображение в Photoshop как смарт-объект, так что нажмите-и-удерживайте клавишу Shift, и кнопка Open Image (Открыть изображение) в нижней части превратится в кнопку Open Object (Открыть объект). Нажмите эту кнопку, чтобы открыть фотографию в Photoshop как смарт-объект (Вы увидите преимущество этого буквально через минуту).





### Шаг два

Изображение откроется в Photoshop как смарт-объект (у миниатюры слоя будет небольшая иконка в виде страницы в нижнем правом углу). Итак, теперь нам нужен второй вариант этого изображения, – на нем мы установим экспозицию неба. Простое копирование слоя не будет работать, потому что дубликат слоя будет связан с исходным слоем, и любые изменения, которые производятся в дубликате, будут также применены к исходному слою. Так вот, чтобы обойти это, зайдите в панель Layers (Слои), щелкните по слою правой клавишей мыши и из раскрывающегося контекстного меню выберите New Smart Object via Copy (Создать смарт-объект путем копирования). Это создаст дубликат слоя, но разрушит связи.

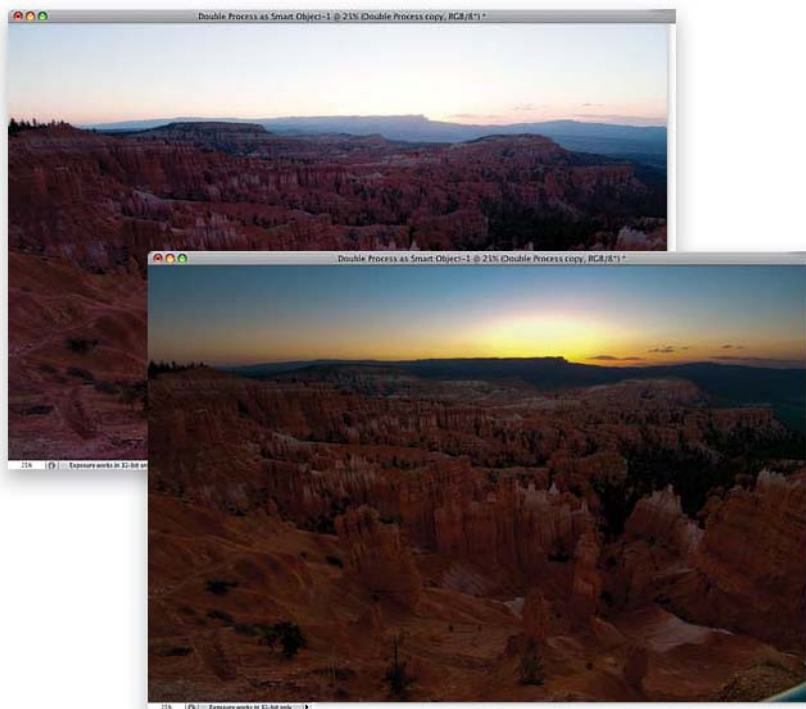


### Шаг три:

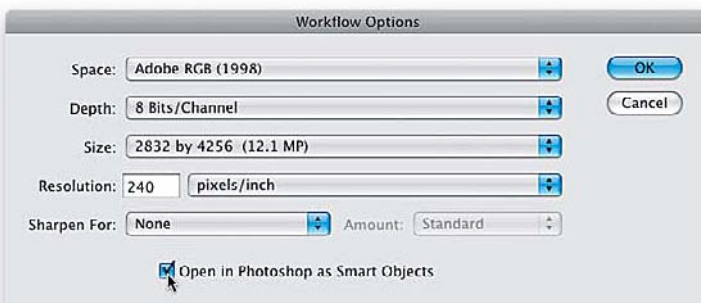
Теперь сделайте двойной щелчок по этой миниатюре дубликата слоя, и дубликат откроется в Camera Raw. В нем откорректируйте экспозицию неба, не обращая внимания на то, как будет выглядеть передний план (он действительно станет темным, но кого это будет волновать – Вы уже получили вариант на его собственном отдельном слое с должной экспозицией). Итак, перетяните ползунок Exposure (Экспонир) влево, пока небо не будет выглядеть экспонированным должным образом (я также увеличил величины Recovery (Экспокоррекция), Blacks (Затемнение), и Vibrance (Красочность) настройки). Затем нажмите ОК.

**Шаг четыре:**

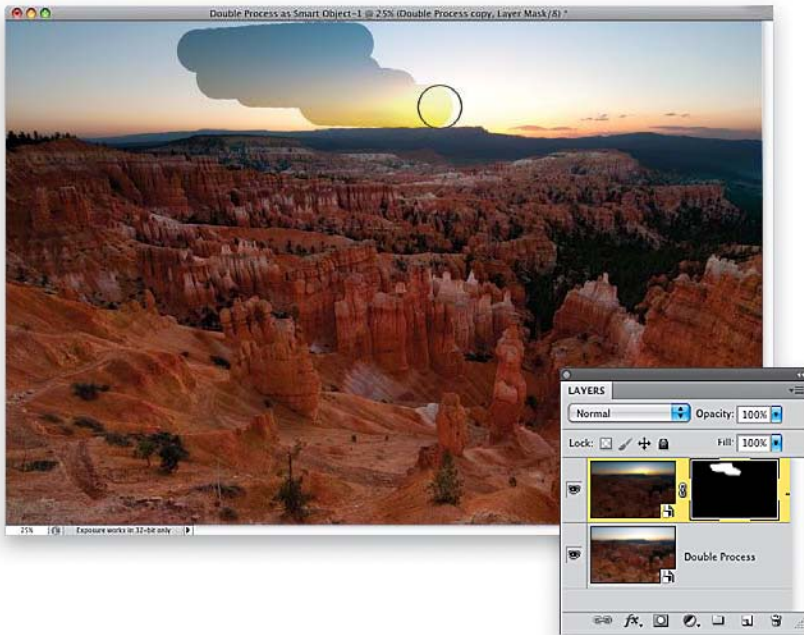
Теперь имеются два варианта фотографии (как показано здесь), каждый на своем слое – более светлый, экспонированный для переднего плана, на нижнем слое, и сразу над ним – более темный слой, причем они совершенно выровнены один относительно другого.

**СОВЕТ: Открывайте изображения всегда как смарт-объекты:**

Если Вы хотите, чтобы RAW изображения всегда открывались как смарт-объекты, щелкните по ссылке опций управления файлами в нижней части диалогового окна Camera Raw (синий текст под областью предварительного просмотра), и когда появится диалоговое окно, включите флажок Open in Photoshop as Smart Objects (Открыть в Photoshop как смарт-объекты).







### Шаг пять

Теперь мы выполним смешение этих двух изображений, используя маску слоя. Зайдите в панель Layers (Слои), нажмите и держите клавишу Alt (Mac: Option), и щелкните по иконке Add Layer Mask (Добавить слой-маску) внизу панели. Это разместит черную маску на слой с фотографией, экспонированной для неба, закрывая ее так, что на фоновом слое видно лишь более светлое изображение. Теперь, нажмите клавишу **B**, чтобы вызвать инструмент Brush (Кисть), затем щелкните по иконке Brush (Кисть) в панели опций и выберите из Brush Picker (Селектор кисти) кисть с жестким краем подходящего размера (который позволит избежать закрасивания области вне неба). Щелкните по иконке маски. Нажмите букву D, чтобы установить цвет переднего плана маски в белый, и начните закраску областей фотографии, которые Вы хотите видеть более темными (в данном случае, неба, как показано здесь). По мере закрасивания белым по черной маске, белая кисть выявляет под маской более темное изображение. Ниже приведены изображения до и после коррекции.



*Исходное изображение*



*Изображение после коррекции*



## Редактирование сразу нескольких фотографий

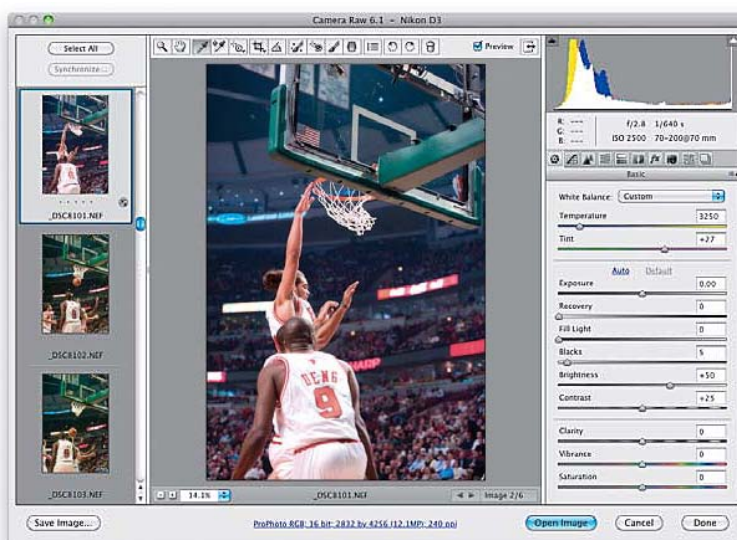
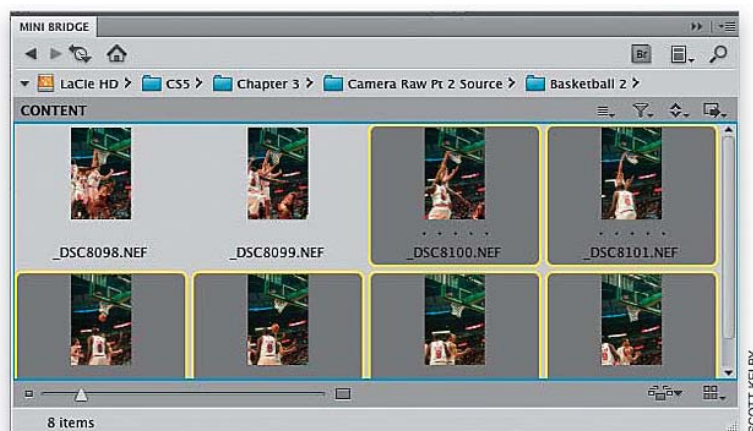
Одно из самых больших преимуществ использования Camera Raw – то, что она позволяет осуществить коррекции одной фотографии, а затем легко применить точно такие же коррекции к ряду других подобных фотографий, сделанных примерно в тех же условиях. Это форма встроенной автоматизации, и при редактировании фотоснимков она может сэкономить невероятное количество времени.

### Шаг один:

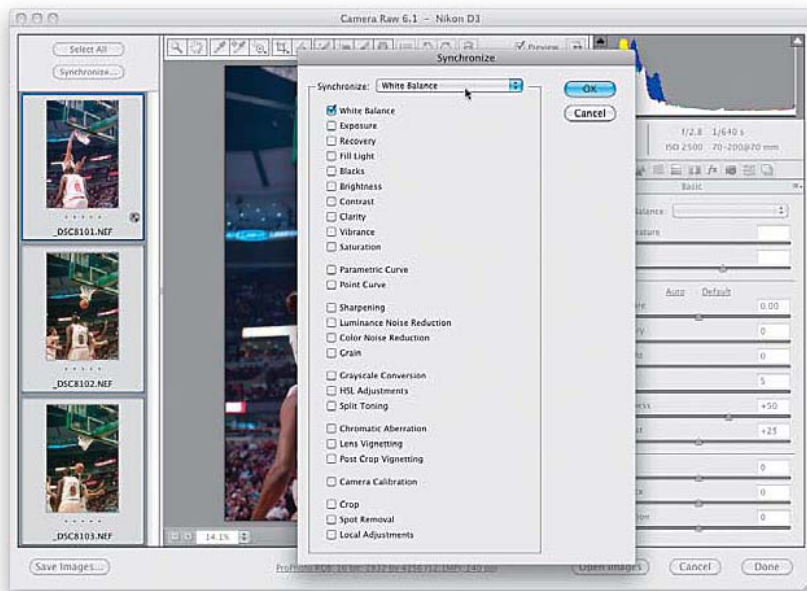
Ключом к успеху в подобной работе является то, что все фотографии, которые Вы редактируете, должны быть сняты в сходных условиях освещения, или у всех них наличествует некая схожая проблема. В данном случае, это фотоснимки игры в баскетбол в спортивном зале, где у освещения на площадке есть зеленый оттенок. Начните работу в Mini Bridge, выбирая изображения, которые нужно отредактировать (щелкните по первому, нажмите и держите клавишу Ctrl (Mac: Command), затем щелкните по всем остальным). Если это RAW изображения, просто сделайте двойной щелчок по любому из них, и они откроются в Camera Raw, а если это изображения JPEG или TIFF, то нужно их выбрать, затем переключиться на Review mode (Режим рецензирования) и нажать на клавиши **Alt+R (Mac: Option+R)**.

### Шаг два:

Когда изображения откроются в Camera Raw, киноплёнка со всеми выбранными изображениями будет находиться с левой стороны окна. Дальше есть два способа сделать работу, хотя оба они правильные, я думаю, что второй быстрее (и Вы очень скоро познакомитесь с ним). Мы начнем с первого. Щелкните по изображению в киноплёнке, затем внесите любую коррекцию, чтобы это изображение выглядело хорошим (я подстроил баланс белого, так чтобы фото не было слишком зеленушным).

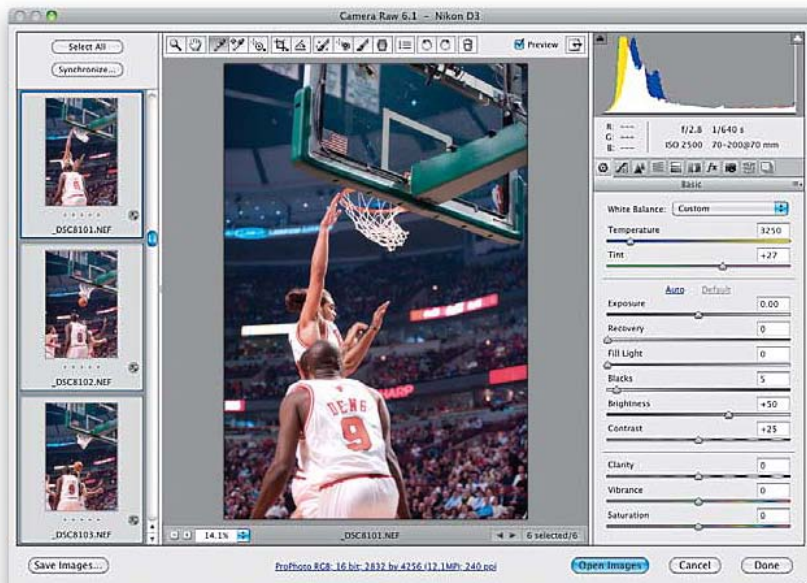






### Шаг три

Получив хороший вид одной из фотографий, щелкните по кнопке Select All (Выбрать все) над киноплёнкой, чтобы выбрать все фотографии (хотя выберутся и остальные фотографии, изображение, которое Вы отредактировали, будет "самым выбранным" – изображением в подсвеченной рамке). Затем щелкните по кнопке Synchronize (Синхронизировать) (сразу под кнопкой Select All (Выбрать все)), чтобы открыть диалоговое окно Synchronize (Синхронизировать) (показанное здесь). Оно показывает список всех параметров, которые можно скопировать с этой "самой выбранной" фотографии и применить к остальным выбранным фотографиям. Выберите White Balance (Баланс белого) из выпадающего меню сверху, и это отключит все остальные параметры, оставив включенным только флажок White Balance (Баланс белого).



### Шаг четыре:

Щелчок по кнопке OK применяет настройки White Balance (Баланс белого) из "самой выбранной" фотографии ко всем остальным выбранным фотографиям (взглянув на киноплёнку, Вы увидите, что баланс белого скорректировался у всех фотографий). Ну, хорошо, но почему мне все-таки не нравится этот метод? Хотя он нормально работает, но требует слишком много и щелчков, и решений, и флажков, что и объясняет, почему я предпочитаю второй метод.

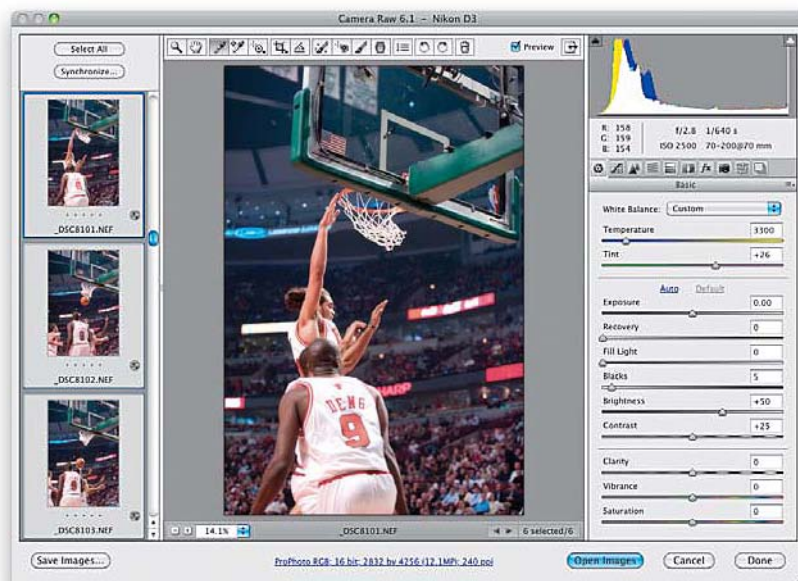
### СОВЕТ: Редактирование только отобранных фотографий

Если Вы хотите, чтобы лишь определенные фотографии подверглись редактированию, а не все, открытые в Camera Raw, то щелкните в киноплёнке при нажатой клавише Ctrl (Mac: Command) только по тем фотографиям, на которые хотите воздействовать, и нажмите кнопку Synchronize (Синхронизировать).



**Шаг пять:**

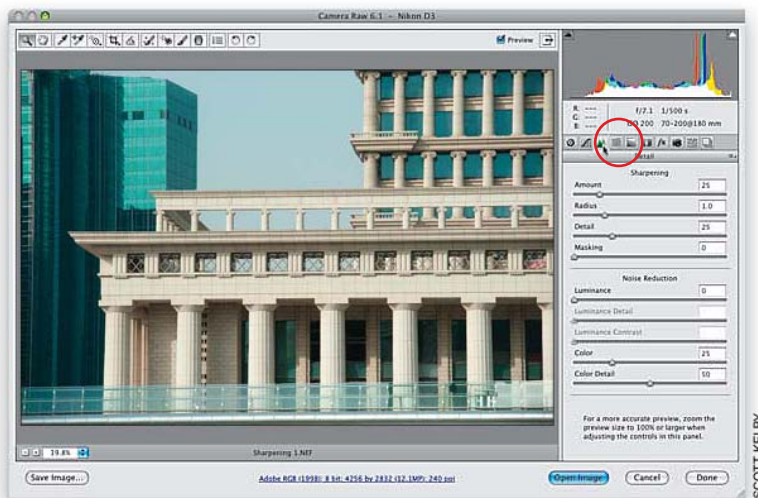
Во втором методе, как только откроется Camera Raw, нажмите кнопку Select All (Выбрать все), чтобы выбрать все изображения, затем следуйте дальше и выполните необходимую коррекцию. По мере выполнения коррекции в "самой выбранной" фотографии, все остальные обновляются в соответствии с новыми настройками почти немедленно. При перемещении одного ползунка все изображения подвергаются такой же точно коррекции, поэтому в диалоговом окне Synchronize (Синхронизировать) вообще нет нужды. Испытайте оба метода и оцените, какой Вам больше по душе, но при дефиците времени Вы, скорее, отдадите предпочтение второму методу.



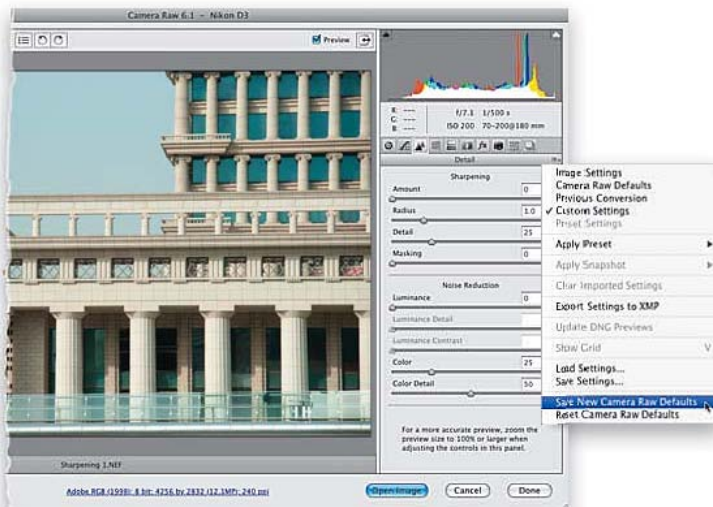


При фотосъемке в формате JPEG цифровой фотоаппарат осуществляет установку резкости фотографии непосредственно в камере, поэтому Camera Raw никакого автоматического увеличения резкости не делает. Но при съемке в формате RAW Вы говорите камере игнорировать установку резкости фотоаппарата в камере, и поэтому, когда изображение RAW открывается в Camera Raw, по умолчанию она устанавливает некоторую резкость, называемую "резкостью съемки". В своих приемах работы я устанавливаю резкость дважды: один раз здесь, в Camera Raw, и еще раз прямо перед выводом завершеного изображения из Photoshop (называемую "резкостью при выводе"). Здесь речь пойдет о том, как установить резкость съемки в Camera Raw.

## Увеличение резкости в Camera Raw



SCOTT KELBY



### Шаг один:

Когда изображение RAW открывается в Camera Raw, по умолчанию устанавливается небольшая резкость фотографии (не для JPEG или TIFF, – только для RAW изображения). Можно скорректировать эту величину (или отключить ее вообще, если Вам нравится), щелкая по иконке Detail (Детализация), как здесь показано, или используя сочетание клавиш **Ctrl+Alt+3 (Mac: Command+Option+3)**. Вверху открывающейся панели находится область Sharpening (Регулировка резкости), где можно сразу увидеть, какие параметры резкости уже применены к фотографии. Если на данном этапе Вы не хотите увеличить резкость совсем, (это персональное предпочтение), то просто перетащите ползунок Amount (Эффект) до конца влево, чтобы уменьшить величину установки резкости до 0 (нуль), и увеличение резкости будет удалено.

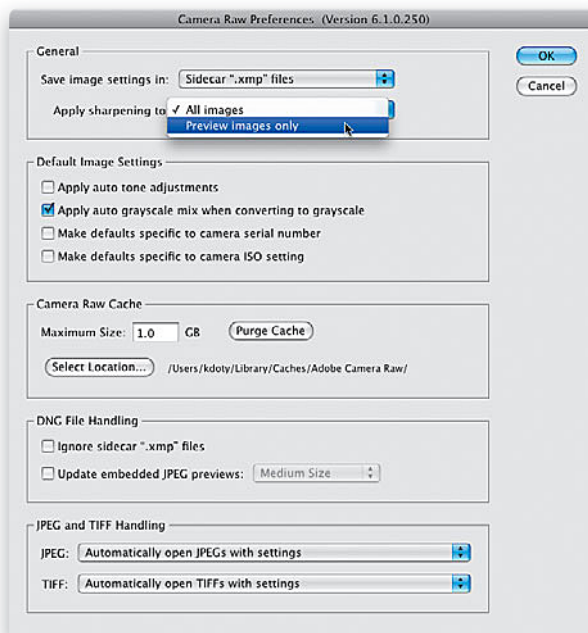
### Шаг два:

Если Вы хотите отключить автоматику установки значения резкости по умолчанию (так что резкость съемки если и будет увеличена, то только вручную до нужной Вам величины), сначала установите в 0 (нуль) ползунок Amount (Эффект) настройки резкости, затем зайдите в выпадающее меню панели Camera Raw и выберите **Save New Camera Raw Defaults** (Сохраняют новые настройки Camera Raw по умолчанию) (как показано здесь). Теперь, резкость RAW изображений, снятых данной камерой, автоматически увеличиваться не будет.



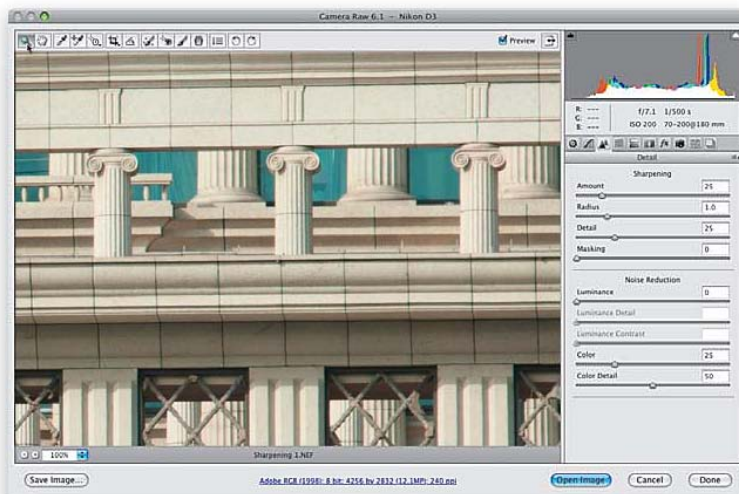
### Шаг три:

Прежде, чем мы займемся установкой параметров резкости, есть еще одна вещь, которую нужно знать. Если Вы не хотите на самом деле устанавливать параметры резкости, но хотели бы видеть, как выглядит изображение с установленными параметрами резкости, можно установить параметры резкости только для предварительного просмотра, а не для реального файла. Просто нажмите **Ctrl+K (Mac: Command+K)**, когда Camera Raw открыта, и в диалоговом окне Camera Raw Preferences (Установки Camera Raw), в выпадающем меню Apply Sharpening To (Применять резкость), выберите опцию **Preview Images Only** (Только в поле просмотра) (как показано здесь), и затем нажмите OK, чтобы сохранить как значение по умолчанию. Теперь установка параметров резкости влияет только на предварительный просмотр, который Вы видите здесь в Camera Raw, но при открытии файла в Photoshop установка параметров резкости применена не будет.

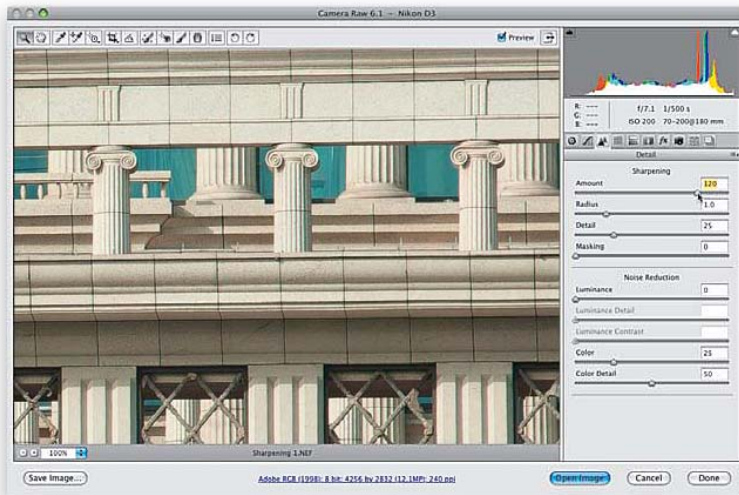


### Шаг четыре:

В предыдущих версиях Camera Raw, чтобы увидеть эффекты установки параметров резкости, необходимо было просматривать изображение в 100 % масштабе. В CS5 это несколько изменено, так что 100 % масштаб не обязателен, но, как мне кажется, обеспечивает самое точное отображение установки параметров резкости. Самый быстрый способ перейти к 100% представлению – сделать двойной щелчок по инструменту изменения масштаба на панели инструментов (выделен здесь кружком). (Примечание: Внизу панели Detail (Детализация) находится сообщение с советом об увеличении масштаба как минимум до 100 %, но после увеличения масштаба до 100 % оно исчезает).





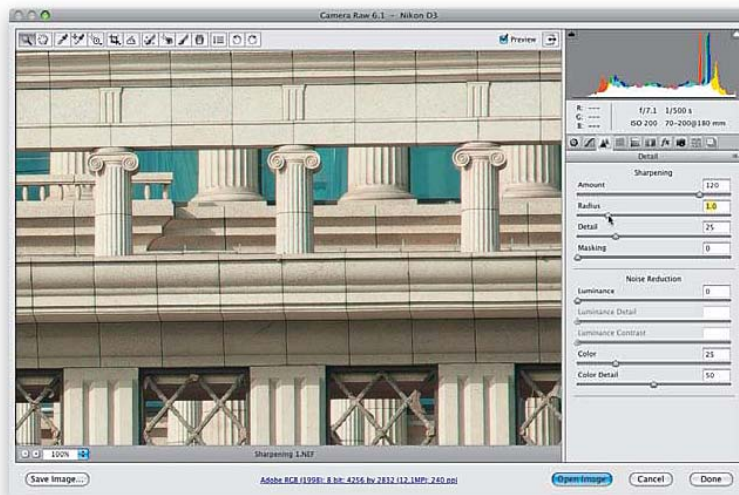


#### Шаг пять

Перетаскивание вправо ползунка Amount (Эффект) увеличивает величину резкости. Сравните изображение, показанное здесь, с таким в Шаге четыре (где настройка резкости Amount (Эффект) была установлена в значение по умолчанию 25), и убедитесь, насколько более резким выглядит изображение теперь, при величине настройки 120.

#### СОВЕТ: Установка полноэкранного режима Camera Raw

Чтобы Camera Raw заполнила весь экран, щелкните по иконке Full Screen (Переключить в полноэкранный режим) справа от флажка Preview (Контрольный просмотр), наверху окна.



#### Шаг шесть:

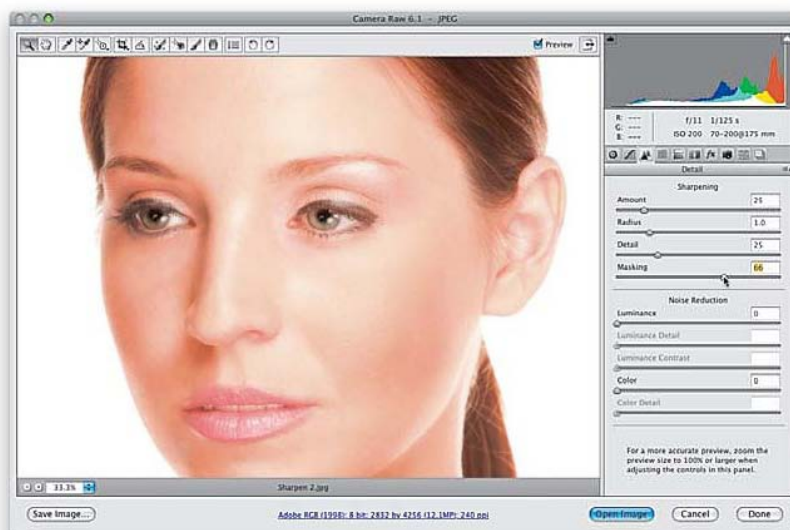
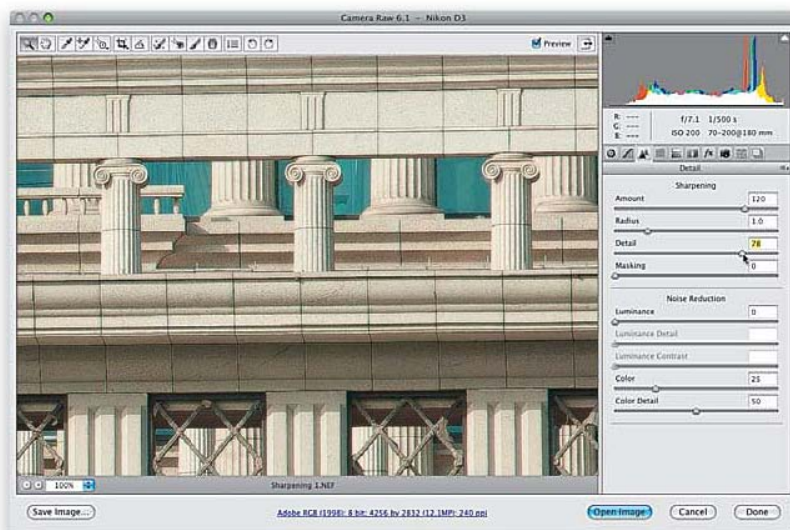
Следующий ползунок, сверху вниз, – ползунок Radius (Радиус), который определяет ширину контура, к которому будут применяться настройки резкости. Он работает подобно ползунку Radius (Радиус) в фильтре Unsharp Mask (Контурная резкость) Photoshop, что, по всей видимости, объясняет, почему значение по умолчанию равно 1 (таким оно, вероятно, остается в большинстве случаев). Я устанавливаю радиус меньше 1, только если фотография, которую я обрабатываю, будет выставлена на веб-сайте, а также при редактировании видео или где-нибудь еще, где размер или разрешение невелики. Радиус больше 1 я использую, только когда изображение сильно размыто и нуждается в "аварийном" повышении резкости. Если Вы решаете увеличить величину радиуса выше 1, знайте, что здесь (в отличие от фильтра Unsharp Mask (Контурная резкость)) верхний предел радиуса ограничен величиной 3. Будьте внимательны, потому что при радиусе, значительно большем 1, фотография может выглядеть сверхрезкой и неестественной. Чтобы снимок выглядел резким, но не чересчур, проявите осторожность.

**Шаг семь:**

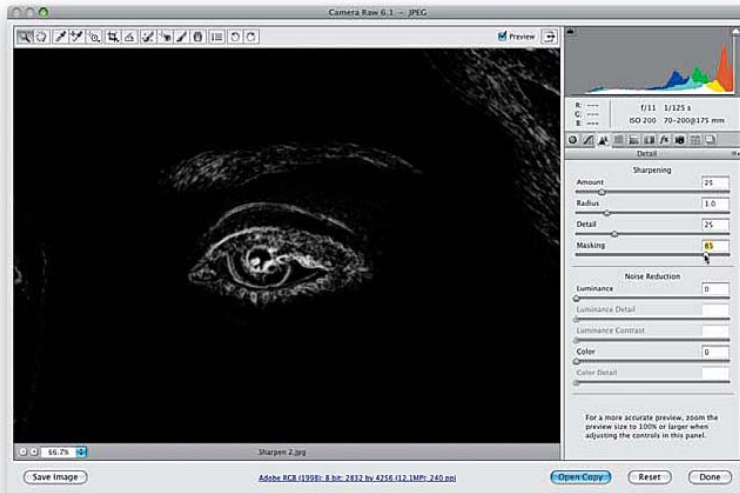
Следующий ползунок по направлению вниз – ползунок Detail (Детализация), который определяет, какая область кромок охвачена настройкой резкости. Если размытие фотографии небольшое, применяется меньшая величина детализации, и большая, если Вы действительно хотите выявить текстуру и детали (за что этот ползунок и получил такое название). Таким образом, значение выбираемой детализации зависит от объекта съемки, резкость которого Вы настраиваете. Изображение, подобное этому, с массой деталей в камне, – идеальный кандидат на большое значение параметра детализации (как и большинство природных и городских пейзажей, фотоснимков мотоциклов с большим количеством кромок), так что я перетаскил ползунок вправо (до значения 78), пока не стали видны детали в камне.

**Шаг восемь:**

Я собираюсь сменить фотографии, чтобы продемонстрировать ползунок Masking (Маскирование). Он прост, и для многих, я думаю, станет неоценимым подспорьем. Объясню, почему. При установке параметров резкости они применяются ко всему изображению одинаково. Но что, если у изображения есть области, где Вы хотели бы повысить резкость, и другие, более мягкие области, которые Вы хотели бы оставить нетронутыми (как приведенная здесь фотография, где нужно сохранить кожу мягкой, но повысить резкость глаз, губ и т.п.)? Находясь не в Camera Raw, можно применить фильтр Unsharp Mask (Контурная резкость) к дубликату слоя, настроить его резкость, добавить маску слоя, и зарисовать (закрыть) эти более мягкие области, не так ли? Ну, так вот, это пример того, как работает ползунок Masking (Маскирование) в Camera Raw. При перетаскивании его вправо он уменьшает величину настройки резкости в областях, где кромки отсутствуют. Значение Masking (Маскирование) по умолчанию 0 (нуль), применяет настройку резкости ко всему изображению. По мере перетаскивания ползунка вправо области, не содержащие кромок, маскируются (защищаются) от изменения их резкости.







### Шаг девять

Влияние настройки резкости всеми четырьмя ползунками зоны Sharpening (Регулировка резкости) панели Detail (Детализация) можно видеть в реальном времени в поле контрольного просмотра – при перетаскивании нажмите-и-держите клавишу Alt (Mac: Option). Экран переключится на серую шкалу полутонов, и участки, на которые будет влиять перетасканный ползунок маскирования, отобразятся в области контрольного просмотра как участки в виде кромок. Это особенно наглядно показывает, как работает ползунок Masking (Маскирование). Итак, нажмите-и-держите клавишу Alt и перетаскивайте ползунок Masking (Маскирование) влево. Когда этот ползунок находится в 0, экран засвечивается белым сплошным цветом (потому что параметры резкости одинаково влияют на всё). По мере перетаскивания вправо, в поле контрольного просмотра теперь отображаются (как показано здесь) только те участки, на которые влияют параметры настройки резкости фотографии. При перетаскивании к 100 Вы увидите, что параметры настройки резкости в полной мере воздействуют только на наиболее четко очерченные кромки.

### Шаг 10:

Ниже показан снимок здания: слева без применения настройки резкости, и справа четкий снимок со следующими параметрами регулировки резкости: Amount (Эффект): 120, Radius (Радиус): 1, Detail (Детализация): 78, Masking (Маскирование): 0. Чтобы увидеть Ваш собственный снимок "прежде/после коррекции", нажмите букву **P** (включение/отключение контрольного просмотра).



Исходное изображение



Изображение после коррекции





## Автоматическое решение проблем объективов

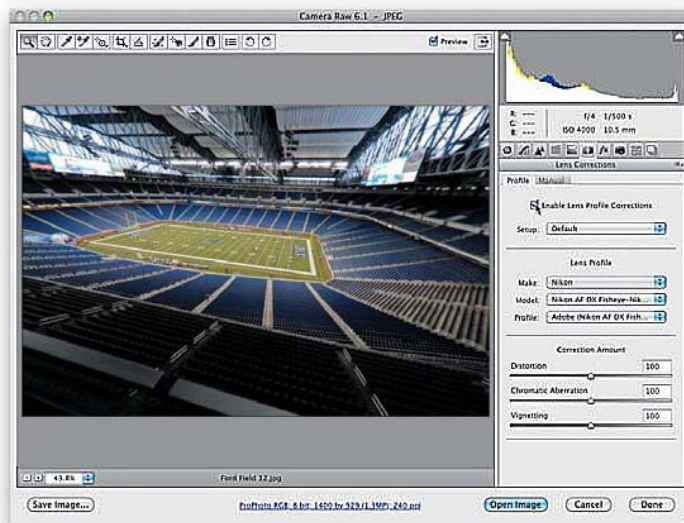
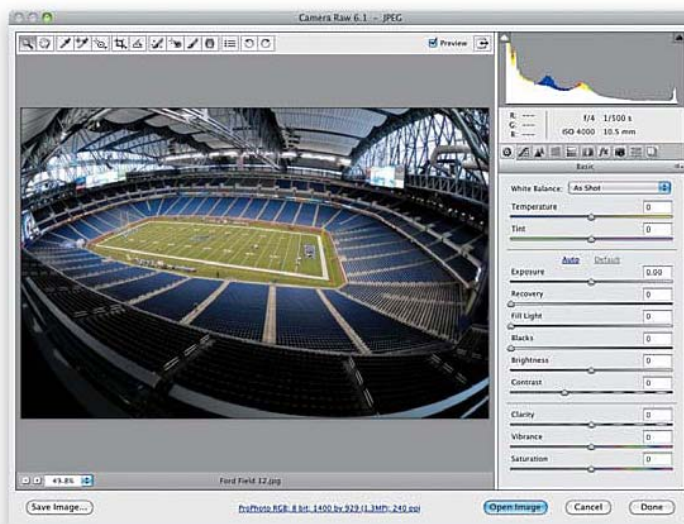
### Шаг один:

Откройте изображение, на котором видны проблемы объектива, в Camera Raw (из Mini Bridge, дважды щелкнув по нему, если это снимок RAW, а если это JPEG или TIFF, щелкнув по нему правой клавишей мыши и выбрав **Open in Camera Raw** (Открыть в Camera Raw)). Если у Вас есть опыт работы в Photoshop, Вы знаете, что есть фильтр Lens Correction (Коррекция дисторсии), вызываемый из меню Filter (Фильтр) Photoshop, он значительно обновлен и имеет те же самые функции, как фильтр Camera Raw. Но лучше делать коррекцию здесь, потому что она (1) обратимая, и (2) делается быстрее. Поэтому я всегда решаю проблемы объектива здесь, вместо того, чтобы использовать фильтр Photoshop.

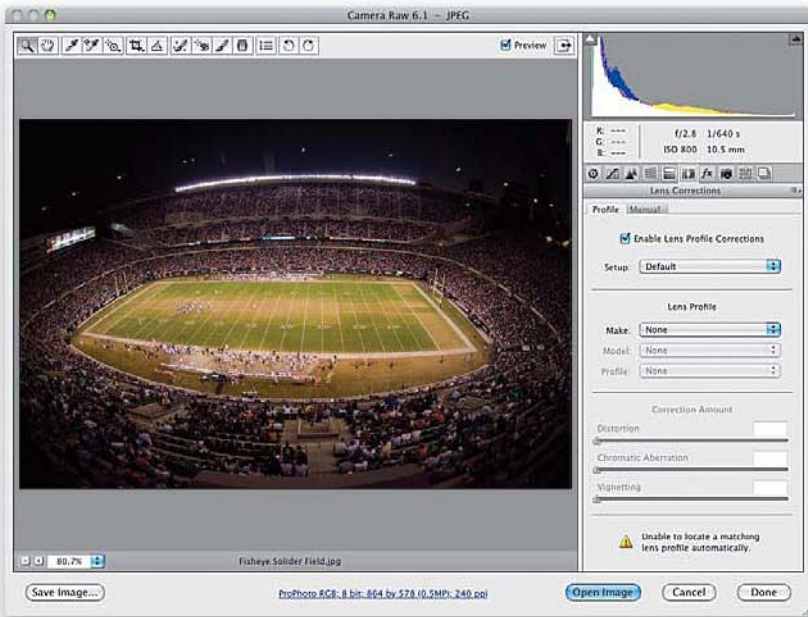
### Шаг два:

Щелкните по иконке Lens Corrections (Коррекция дисторсии) (пятая иконка справа наверху панели) и на вкладке Profile (Профиль) включите флажок Enable Lens Profile Corrections (Разрешить коррекцию профиля объектива). На этом в большинстве случаев работа заканчивается. Потому что, как я сказал выше, производится просмотр данных камеры, встроенных в фотоснимок, выясняется, какая камера и объектив использовался, затем во внутренней базе данных отыскивается профиль этого объектива, и фотография немедленно исправляется (как показано здесь). Если профиль не найден, об этом сообщается в нижней части панели (как показано в следующем шаге).

У предыдущих версий Camera Raw были функции исправления объектива, но в CS5 Camera Raw может автоматически исправлять общие проблемы объектива (такие как бочко- или/и подушкообразная дисторсия или цветовая дисперсия на кромках). Она делает это, читая встроенные данные камеры (зная, какая камера и объектив использовался), и применяет профиль, чтобы решить проблему. Это происходит удивительно быстро, и требует установки только одного флажка. Но что, если профиль камеры/объектива отсутствует, или нет никаких данных EXIF для изображения (возможно, Вы отсканировали его), или если Вам не нравится профиль? Все эти аспекты изучаются здесь.



SCOTT KELBY



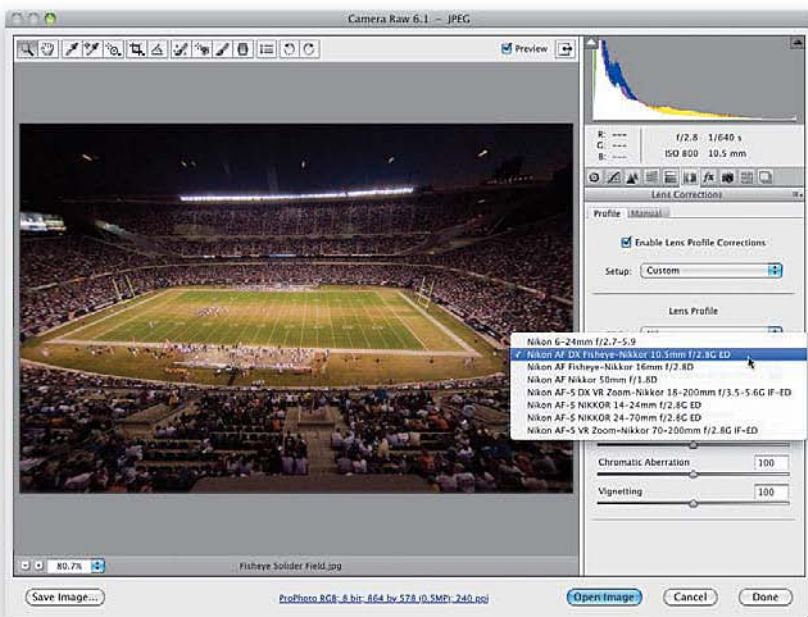
SCOTT KELBY

### Шаг три

Итак, что происходит в случае, подобном показанному здесь, когда Вы открываете фотографию, а профиль не отыскивается автоматически или изображение не имеет встроенных данных EXIF (например, если Вы пытаетесь корректировать отсканированное изображение или изображение, скопированное и вставленное из другого документа)? Посмотрите на фотографию слева. Camera Raw не смогла найти профиль, таким образом, в секции Lens Profile (Профиль объектива) опция Make (Производитель) установлена в None (Нет), а выпадающие меню Model (Модель) и Profile (Профиль) отображены полупрозрачным серым. На деле это означает, что нужно помочь Camera Raw, сообщив ей, какой аппаратурой сделана фотография (если знаете), или высказать наиболее вероятное предположение (если не знаете).

### Шаг четыре:

Я снимаю камерами Nikon, так что я был уверен, что фото было сделано камерой Nikon. таким образом, в поле Make (Производитель) я выбрал Nikon, и как только я это сделал, остальное совершилось само – был найден соответствующий объектив и фотография откорректирована (взгляните на поле – теперь оно плоское, а не искривленное). Далее, не всегда есть 100%-я уверенность, что объектив выбран правильно, поэтому Camera Raw предоставляет список объективов, которые, по ее мнению, могли бы подойти. Можно щелкнуть по выпадающему меню Model (Модель) и увидеть список предлагаемых объективов (как показано здесь). Можно проверить любой из них и посмотреть, дает ли он лучший результат, чем тот, который выбрала Camera Raw. (Это приводит к удивительно хорошим результатам, и хотя я обычно доверяю выбранному, но время от времени нахожу в этом списке объектив, который мне нравится больше, даже если я знаю, что на самом деле это не тот объектив, который я использовал).





**Шаг пять:**

Наши последние два изображения были сделаны 10.5-миллиметровым объективом типа "рыбий глаз", но теперь давайте рассмотрим ситуацию, где проблема объектива настолько сильна, что встроенный профиль не может ее решить. Взгляните на показанное здесь изображение, где здания выглядят наклонившимися к центру (а башня с левой стороны наклонившейся вправо). Это довольно типичная проблема для фотографий, сделанных полноформатной камерой с широкоугольным объективом (эта была снята объективом 14–24 мм, при 24 мм).

**Шаг шесть:**

Далее, в панели Lens Corrections (Коррекция дисторсии) включим флажок Enable Lens Profile Corrections (Разрешить коррекцию профиля объектива) (как показано здесь), и убедимся, что даже при том, что профиль определяется сразу, это не приносит большой пользы. Фактически, включение флажка исправило только одно – удалилось виньетирование в углах (затемнение углов), что несколько улучшило изображение, хотя и не решило проблему с наклоном зданий. Если Вы считаете, что затемнение в углах удалено меньше (или больше), чем нужно, Вы можете перейти вниз к ползункам секции Correction Amount (Степень коррекции) и перетащить ползунок Vignetting (Виньетирование) вправо (чтобы высветлить углы сильнее, чем это сделал профиль), или перетащить влево, если Вы думаете, что профиль переусердствовал. Другие два ползунка делают примерно то же – они обеспечивают тонкую подстройку к тому, что сделал профиль, так что, перемещая их по чуть-чуть, можно, вероятно, добиться удовлетворительной корректировки, чтобы воздержаться от перехода к вкладке Manual (Ручной режим).







### Шаг семь

Если есть необходимость значительно изменить то, что дает профиль (а это именно наш случай), то нужно щелкнуть по вкладке Manual (Ручной режим) и сделать всё самому. (Примечание: Изменения, которые производятся во вкладке Manual (Ручной режим), накладываются на то, что уже сделано на вкладке Profile (Профиль)). В данном случае мы должны устранить вертикальное геометрическое искажение. Для этого нужно перетящить влево ползунок Vertical (По вертикали), причем при перетаскивании нужно следить за башней слева. Цель состоит в том, чтобы сделать ее совершенно вертикальной (в этом случае, я перетаскивал к -50, как показано здесь). Кстати, сужение перспективы изображения, как в данном случае, создаст разрыв в нижней и боковых частях изображения (как показано здесь), но мы вернемся к этому чуть позднее. Пока, по крайней мере, мы исправили эффект "падающая Шанхайская башня".

### Шаг восемь:

Далее, щелкните по кнопке Open Image (Открыть изображение), чтобы открыть в Photoshop исправленную фотографию (вместе с этими разрывами). Далее есть два варианта. (1) Чаще всего серые пустые области просто отрезают. Откройте инструмент Crop (Рамка), перетащите его, захватывая как можно больше ту часть фотографии, где нет разрывов, и затем нажмите на клавишу **Enter** (Mac: **Return**), чтобы зафиксировать изменения. (2) В CS5 можно немного словчить и вместо этого заполнить разрывы с помощью заливки Content-Aware (С учетом содержимого). Она, вероятно, не исправит разрыв на 100 %, но если сделает это на 80% или даже больше, мы сможем завершить исправление клонированием по пропущенным участкам, так что, на мой взгляд, стоит попытаться. Откройте инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) (нажатием **Shift+W**) и щелкните им по серой области, чтобы выделить ее всю (как показано здесь).



**Шаг девять:**

Далее, нажмите клавишу **Delete (Mac: Backspace)**, чтобы открыть диалоговое окно Fill (Заполнить). Удостоверьтесь, что в выпадающем меню Use (Использовать) выбрана опция **Content-Aware** (С учетом содержимого), затем нажмите ОК, расслабьтесь, и позвольте этой функции сделать свою работу (при высоком разрешении изображения это займет 30 секунд). (Примечание: Для более подробного изучения заливки Content-Aware (С учетом содержимого) обязательно вернитесь к этой теме в Главе 9, потому что есть некоторые тонкости в использовании этой функции, которые сэкономят много времени и нервов). Когда процесс завершится, нажмите клавиши **Ctrl+D (Mac: Command+D)**, чтобы отменить выделение, и проверьте результаты). Функция не сделала работу идеально (посмотрите на левый край), но она выполнила большую часть работы, что меня устраивает.

**Шаг 10:**

Об одной вещи, которую Вы, вероятно, заметите, делая коррекцию объектива, такую как сделана здесь. Если перетаскивать ползунок Vertical (По вертикали) влево, изображение делается несколько "придавленным" (здания уменьшаются по высоте), а если перетаскивать вправо, здания несколько вытягиваются в высоту (чем дальше перетаскивать, тем сильнее будет этот эффект). В данном случае здания немного придавлены. Что же сделать, чтобы исправить это (минуту ... минуту ...)? Я вытягиваю изображение вверх. Нажмите **Ctrl+A (Mac: Command+A)**, чтобы выделить всё изображение, затем нажмите **Ctrl+T (Mac: Command+T)**, чтобы вызвать функцию Free Transform (Свободное трансформирование). Теперь, захватите верхнюю среднюю точку и немного перетащите вверх, чтобы удлинить здания; в результате здания не будут выглядеть придавленными. (Если нажать **Ctrl+ 0 (Mac: Command+0) (+нуль)**, окно автоматически изменит размеры и можно получить доступ ко всем управляющим точкам). Закончив, нажмите **Enter (Mac: Return)**, чтобы зафиксировать выбранную деформацию.





*Изображение до коррекции*



*Изображение после коррекции*





## Исправление хроматической абerrации (цветной каймы)

### Шаг один:

Откройте фотографию, у которой есть признаки хроматических aberrаций. Если к ним имеется предрасположенность, они обычно возникают вдоль кромки в изображении, у которой есть большой контраст (как вдоль края этих скальных формирований). Нажмите **Z**, чтобы вызвать инструмент Zoom (Масштаб), и увеличьте области, где, на Ваш взгляд, могла бы появиться цветная кайма (или где видна ее). Здесь есть красная кайма вдоль краев скал. Чтобы удалить ее, щелкните по иконке Lens Corrections (Коррекция дисторсии) (шестая иконка слева сверху панели).

### Шаг два:

На вкладке Profile (Профиль), включите флажок Enable Profile Corrections (Разрешить коррекцию профиля объектива), и Photoshop попытается удалить цветную кайму на контурах, основываясь на производителе и модели объектива (взятых из данных EXIF изображения. Подробнее см. стр. 66). Если изображение все еще нуждается в исправлении, пустите в ход ползунок C. Aberration (X. aberration) секции Correction Amount (Степень коррекции). Если автоматический способ не работает, попытайтесь избавиться от цветной каймы на кромках вручную.

Хроматическая aberrация – название узкой полоски цветного окаймления контуров, которое иногда появляется вокруг краев объектов в фотографиях. Цветная кайма иногда красная, иногда зеленая, иногда фиолетовая, синяя и т.д., но это всегда плохо и от нее нужно избавляться. К счастью, у Camera Raw есть встроенная функция исправления цветной каймы, которая довольно хорошо работает.



SCOTT KELBY



### Шаг три:

Щелкните по вкладке Manual (Ручной режим) наверху панели Lens Corrections (Коррекция дисторсии). Внизу, в секции хроматической аберрации, есть два ползунка, и нужно просто перетащить их на тот цвет, который нужно удалить (они маркированы так: верхний удаляет кайму красного или голубого цвета; нижний синего или желтого цвета). Но перед тем, как перетаскивать ползунки, имеет смысл щелкнуть по иконке Detail (Детализация) (третья иконка слева вверху панели) и уменьшить в секции Sharpening (Регулировка резкости) параметр Amount (Эффект) до 0 % (если Вы добавляли резкость или корректировали RAW изображение). Ибо установка параметров резкости может также вызвать появление цветной каймы (и нужно быть уверенным, что Вы решаете ту проблему, что надо).

### Шаг четыре:

Начните с перемещения верхнего ползунка секции Chromatic Aberration (Хроматическая аберрация) вправо до конца (к голубому), что уменьшит плотность каймы контуров красного цвета. Однако, поскольку небольшое цветное окаймление контуров еще остается, выберем опцию **All Edges** (Все края) из выпадающего меню Defringe (Устранение каймы), с помощью которой и добивается поставленной цели.

### СОВЕТ: Редактирование снимков TIFF и JPEG

Хотя в Camera Raw можно отредактировать форматы TIFF и JPEG, имеется один "глюк". Отредактировав один из этих форматов в Camera Raw и нажав на кнопку Done (Готово) (а не на кнопку открытия изображения в Photoshop), Вы должны будете всегда открывать эту фотографию в Camera Raw, чтобы увидеть редактирование, которое там сделано. Это редактирование видно только в Camera Raw. Если обойти Camera Raw и открыть отредактированный файл TIFF или JPEG прямо в Photoshop, тогда то, что Camera Raw отредактировала ранее, не будет видно.



## Виньетирование в углах: как устранить и как добавить эффект

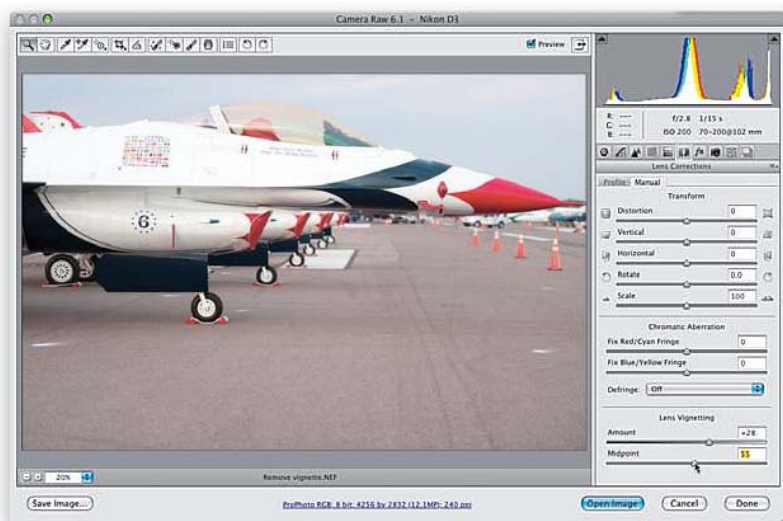
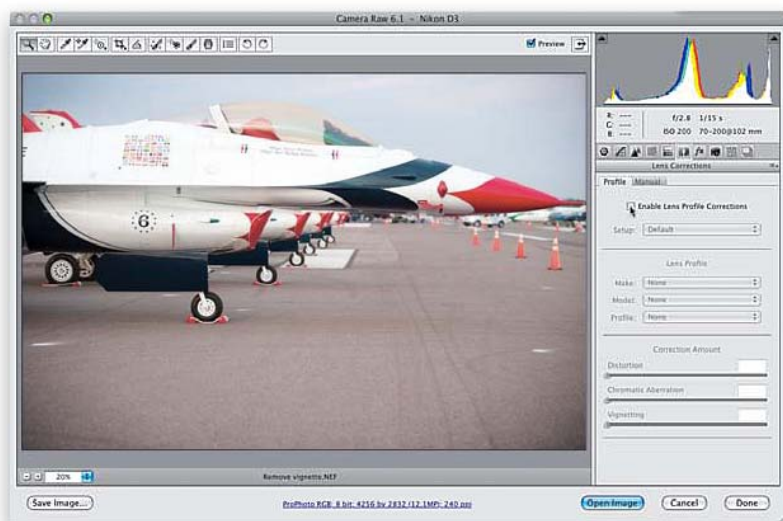
### Шаг один:

Взгляните на темные области в углах: это нежелательное виньетирование. Оно обычно вызывается объективом камеры, так что не спешите винить себя (если Вы не купили действительно дешевый объектив, тогда Вы знали, на что шли). Чтобы удалить это виньетирование в углах, начните со щелчка по иконке Lens Corrections (Коррекция дисторсии) (шестая иконка слева вверху панели). На вкладке Profile (Профиль) включите флажок Enable Profile Corrections (Разрешить коррекцию профиля объектива), и Photoshop попытается удалить виньетирование в углах, базируясь на данных об объективе, производителе и модели (выбирая их из данных изображения EXIF. Подробнее об этом см. стр. 66). Если изображение все еще нуждается в исправлении, попробуйте двигать ползунок Vignetting (Виньетирование) в секции Correction Amount (Степень коррекции).

### Шаг два:

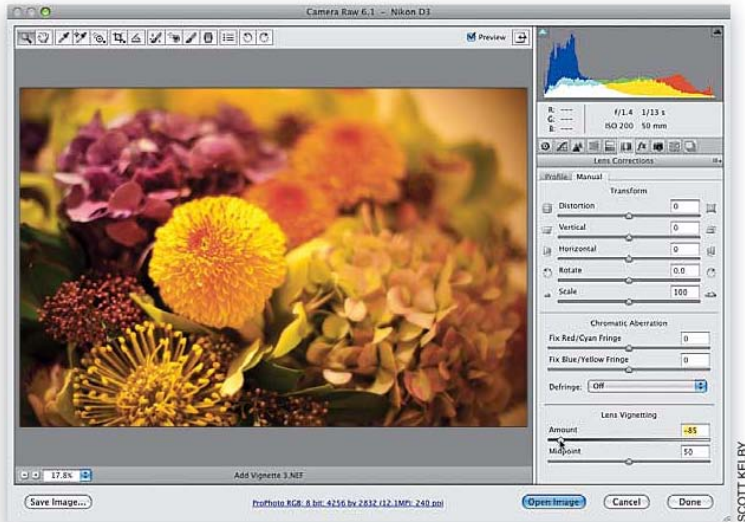
Если автоматический вариант не работает, сделайте это вручную, щелкнув по вкладке Manual (Ручной режим). В секции Lens Vignetting (Виньетирование линзы) щелкните по ползунку Amount (Эффект) и перетащите его вправо, пока виньетирование в углах не исчезнет. Как только Вы сдвинете ползунок Amount (Эффект), расположенный под ним ползунок Midpoint (Средняя точка) становится доступным и определяет степень расширения зоны коррекции виньетирования. Перетащите его вправо, чтобы расширить восстановление яркости до самого центра фотографии.

Если углы фотографии затемнены, это виньетирование объектива. Обычно я смотрю на это так. Если затронуты только углы и они лишь слегка темные, тогда это дефект, и я его исправляю. Однако иногда я хочу сконцентрировать внимание на определенной области и создаю виньетирование, причем значительно расширяю его из углов, так что оно создает эффект намеренного мягкого привлечения к центру внимания. Здесь речь пойдет о том, как устранить (или создавать), виньетирование.



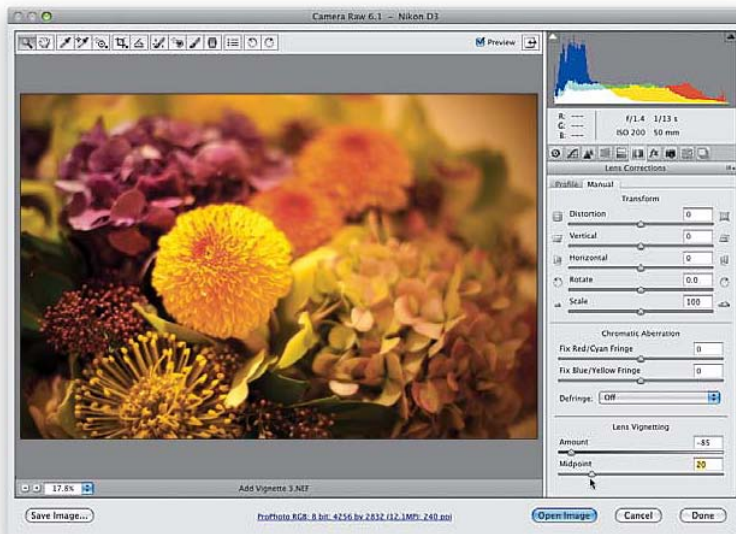
SCOTT KELBY





### Шаг три

Теперь обратное действие: добавление виньетирования для фокусировки внимания. (Кстати, в главе "Специальные эффекты", я тоже показываю, как получить тот же самый эффект, но не в Camera Raw). Сейчас в секции Lens Vignetting (Виньетирование линзы) перетаскийте влево ползунок Amount (Эффект), и, по мере перетаскивания, Вы увидите, что в углах фотографии появляется виньетирование. Но так как оно находится только в углах, оно походит на дефект, смотрится плохо, и поэтому Вам надо перейти к следующему шагу.



### Шаг четыре:

Чтобы превратить виньетирование в ненавязчивый центр притяжения взгляда к объекту съемки, перетаскийте ползунок Midpoint (Средняя точка) существенно влево, что увеличит величину виньетирования и создаст мягкий, приятный эффект, очень популярный в портретной фотографии или вообще где угодно, где Вы хотите привлечь внимание к объекту съемки.

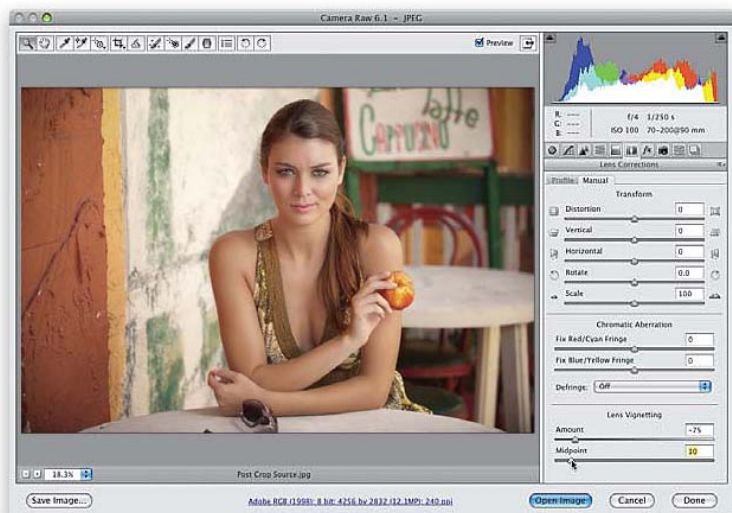
**Шаг пять:**

До сих пор добавление виньетирования было довольно простым делом – оно сводилось лишь к перетаскиванию пары ползунков, не так ли? Но при обрезке фотографии Вы также удаляете напрочь эффект виньетирования (это периферийный эффект полного кадра, а теперь края совсем в другом месте, и Camera Raw автоматически не перерисовывает виньетирование в кадрируемый размер). Итак, начнем с применения обычного виньетирования (как показано здесь).

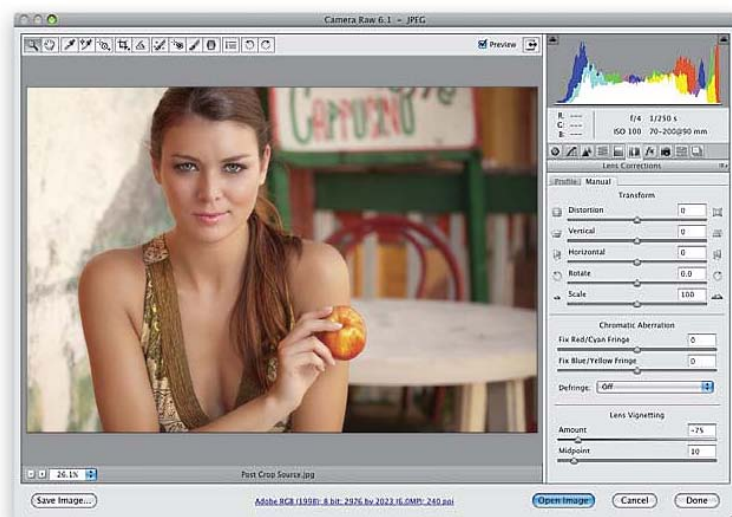
**Шаг шесть:**

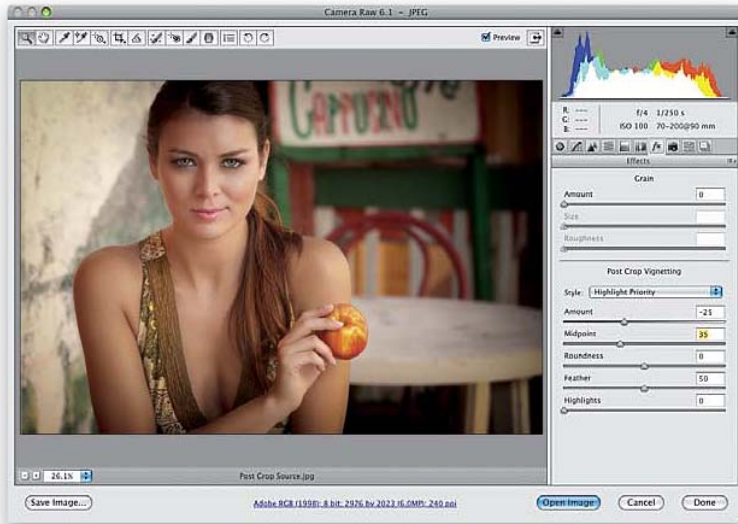
Далее, используем инструмент Crop (Рамка) из панели инструментов, скадрируем это фото в достаточно тесную рамку и убедимся, что возникает проблема – эффект виньетирования, который мы только что добавили, исчез (вместе с отрезанными темными углами).

*Примечание:* В прошлом, в Photoshop CS4, Adobe уже создавал инструмент виньетирования после кадрирования изображения (Post Crop Vignetting (Виньетирование после кадрирования)). Но проблема заключалась в том, что оно выглядело далеко не таким хорошим, как обычное виньетирование (хотя и предлагало больше управляющих опций, как в панели Effects (Эффекты), показанной в Шаге семь). Оно выглядело, как будто к краям добавлен смутный темно-серый цвет.



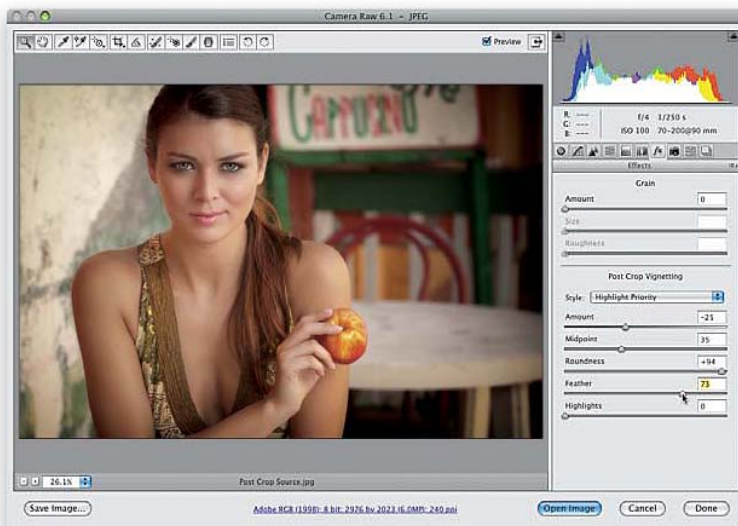
SCOTT KELBY





### Шаг семь

Давайте добавим виньетирование после кадрирования. Для этого щелкнем по иконке Effects (Эффекты) (четвертая иконка справа) и, в секции Post Crop Vignetting (Виньетирование после кадрирования) перетащим ползунок Amount (Эффект) влево для затемнения краев. Затем используем ползунок Midpoint (Средняя точка), чтобы выбрать, на какую часть изображения распространится виньетирование (как показано здесь). А теперь о том, что добавлено в CS5 (в нем-то вся изюминка). Вверху данной секции находится выпадающий список Style (Стиль) с тремя различными типами виньетирования. Тип Highlight Priority (Приоритет светов), по моему мнению, безусловно наилучший и наиболее похожий на изначальное виньетирование, примененное выше, в Шаге пять, который пытается сохранить детали в светах, затемняя их кромки. Тип Color Priority (Приоритет цвета) пытается сохранить цвета затемненной области (это хорошо, но менее важно). И тип Paint Overlay (Наложение красок) – старый метод от CS4, который ненавидели почти все (очевидно, кому-то он нравился, раз он все еще здесь). Я бы всеми силами его избегал.



### Шаг восемь:

Под ползунком Midpoint (Средняя точка) находится ползунок Roundness (Округлость), который управляет округлостью виньетирования (чтобы лучше понять, что делает ползунок Roundness, понизьте до 0 величину Feather (Распушевка)). Перетащив его до конца вправо, получим круг, а до конца влево – фактически прямоугольник с закругленными углами. Ползунок растушевки определяет, насколько мягким сделается овал, который создается ползунком округлости. Мне нравится, когда он мягкий, поскольку он походит на прожектор в тумане, так что я обычно перетаскиваю этот ползунок далеко вправо (здесь, я перетащил его до 73, но без колебаний устанавливаю еще правее, если этого требует вид фотографии).





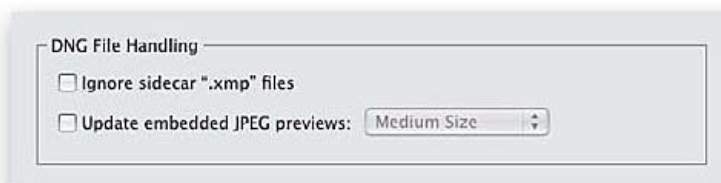
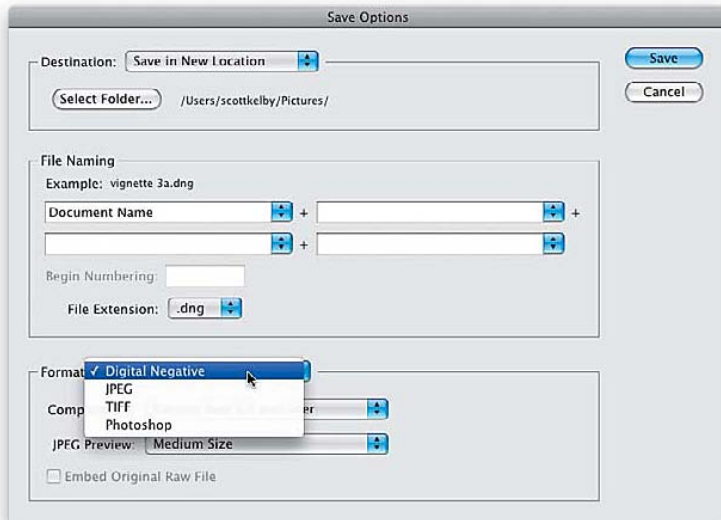
## Преимущества формата DNG Adobe для RAW фотографий

Adobe создал формат DNG (открытый архивный формат для RAW фотографий), потому что в данный момент у каждого производителя фотокамер есть его собственный RAW формат файла. Если, однажды один или несколько производителей прекратят поддержку их собственных форматов взамен чего-то нового (как поступил Kodak с форматом Photo CD), будем ли мы все еще в состоянии открыть наши RAW фотографии? При наличии DNG, который не принадлежит кому-либо – Adobe, сделал его открытым архивным форматом, – гарантируется, что в будущем негативы могут быть всегда открыты. Однако помимо этого использование DNG имеет еще несколько преимуществ.

### Шаг один:

Есть три преимущества преобразования RAW файлов к Adobe DNG: (1) файлы DNG обычно приблизительно на 20 % меньше. (2) файлы DNG не нуждаются в файле-соуправителе XMP для сохранения исправлений в Camera Raw, метаданных и ключевых слов – информация встроена в файл DNG, таким образом, есть единственный файл, за которым нужно следить. И (3) DNG – открытый формат, и Вы будете в состоянии открыть их в будущем (как я упоминал выше во вступлении). RAW изображение, открытое в Camera Raw, можно сохранить как Adobe DNG, щелкнув по кнопке Save Image (Сохранить изображение) (как показано здесь), чтобы открыть диалоговое окно Save Options (Параметры сохранения) (показанное в следующем шаге). *Примечание:* Нет никаких реальных преимуществ сохранения TIFF или JPEG файлов как DNG, поэтому я конвертирую в него только RAW фотографии.





### Шаг два

Когда откроется диалоговое окно Save Options (Параметры сохранения), в нижней его части, в выпадающем списке Format (Формат), выберите Digital Negative (*Цифровой негатив*) (как показано здесь), щелкните по Save (Сохранить), и получите формат DNG.

### СОВЕТ: Установки формата DNG

После конвертирования в DNG Camera Raw предоставляет несколько установок для работы с файлами DNG. Нажмите, находясь в Photoshop, Ctrl+K (Mac: Command+K), чтобы открыть диалоговое окно Preferences (Установки) Photoshop, затем щелкните по опции File Handling (Обработка файлов) в столбце с левой стороны и щелкните по кнопке Preferences Camera Raw (Настройка Camera Raw). (Если Camera Raw открыта, просто нажмите на указанные выше быстрые клавиши). В появившемся диалоговом окне перейдите в секцию DNG File Handling (Обработка DNG-файла) (как показано здесь). Опцию Ignore Sidecar ".xmp" Files (Игнорировать файлы настроек ".xmp") следует выбирать, только если для обработки RAW-файлов используется стороннее приложение (не Camera Raw или Lightroom) и Вы хотите, чтобы Camera Raw проигнорировала все файлы XMP, создаваемые таким приложением. Если Вы включите флажок Update Embedded JPEG Previews (Обновить встроенные миниатюры JPEG) (и выберете желательный размер контрольного просмотра из выпадающего меню), то любые изменения, которые будут произведены в DNG, будут применены также к контрольному просмотру.



## Коррекция или замена цветовых областей

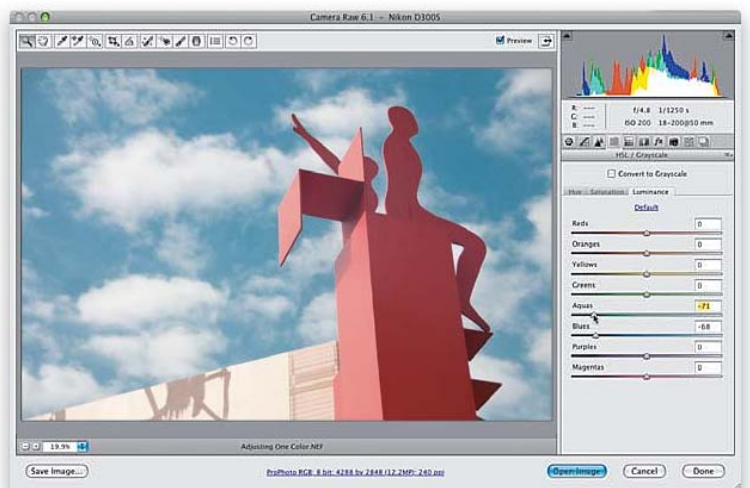
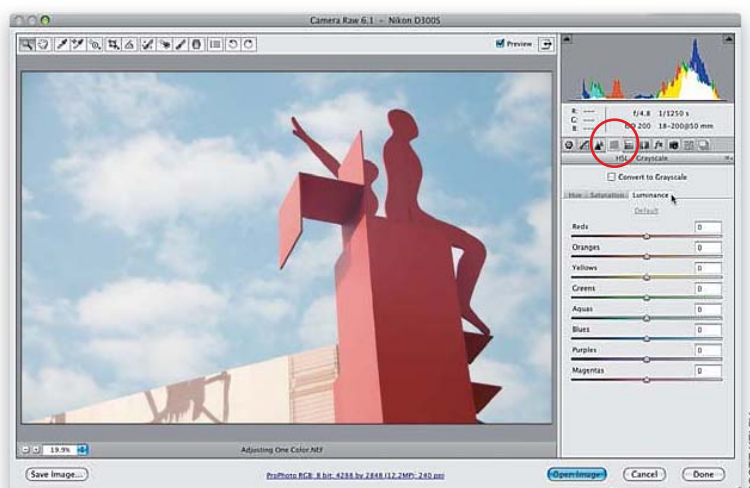
### Шаг один:

Вот исходное изображение красной скульптуры на блеклом, покрытом облаками синем небе. А я хотел бы подстроить цвет неба так, чтобы он стал богатым синим цветом, который хорошо бы контрастировал с красной скульптурой. Будем настраивать отдельные цвета или диапазоны цвета в панели HSL/Grayscale (HSL/Градации серого). Для этого щелкните по ее иконке вверху зоны панелей (четвертая слева – выделена красным кружком). Теперь, щелкните по вкладке Luminance (Светимость) (как показано здесь), чтобы открыть средства управления светимостью (задающие яркость цветов).

### Шаг два:

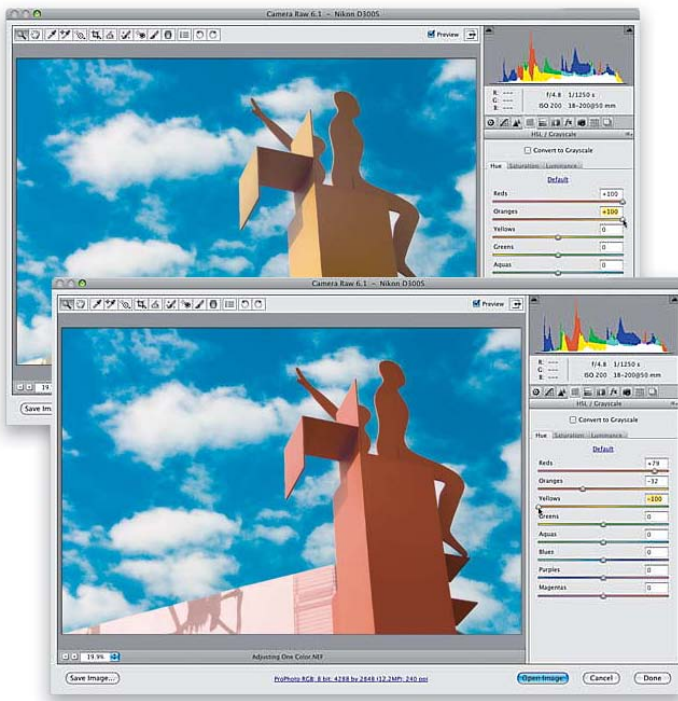
Синева неба блеклая, а ей нужно придать богатство и глубину. Поэтому перетаским ползунок Blues (Синие) влево к более темным синим (цветные полосы под ползунками дают общее представление о том, что произойдет, когда ползунок перетасчен в определенном направлении). Теперь, также значительно, перетаским влево ползунок Aquas (Аквамарин) (как показано здесь). Перемещение ползунка Aquas (Аквамарин) добавило насыщенности к синему цвету неба. Откуда я это узнал? Никто. Я просто перетаскивал каждый ползунок взад-вперед, причем резко, чтобы уловить, что он делает. Это простой метод тыка, но он работает.

В следующей главе Вы изучите, как корректировать окраску любой части изображения, но иногда необходимо сделать изменения всей области (например, сделать все небо более синим, или песок более теплым, или часть одежды изобразить совершенно другим цветом). В тех случаях, когда корректируются большие площади, быстрее использовать корректировки HSL<sup>1</sup>, которые позволяют изменять не только цвет, но также насыщенность и яркость цвета. Это более мощный и удобный инструмент, чем кажется.



<sup>1</sup> HSL (hue, saturation, luminance) – способ цветокоррекции: "цветовой тон-насыщенность-светимость (яркость)".





### Шаг три

Итак, теперь Blues (Синие) яркие, но они все же не выглядят богатыми и энергичными. Поэтому щелкните по вкладке Saturation (Насыщенность) вверх панели, перетащите ползунок Blues (Синие) вправо до конца, и цвет неба оживет. Я также перетащил ползунок Aquas (Акварин) вправо (как показано здесь), потому что он сильно повлиял на цвет неба ранее. Кроме того, я перетащил вправо ползунок Reds (Красные), чтобы усилить красное в скульптуре. Теперь, когда фотография действительно ожила, может появиться некоторое виньетирование в углах. Просто зайдите в панель Lens Corrections (Коррекция дисторсии), щелкните по вкладке Manual (Ручной режим) и в секции Lens Vignetting (Виньетирование линзы) перетащите ползунок Amount (Эффект) вправо, пока виньетирование не исчезнет (в моем случае, получилось примерно +26, причем касаться ползунка Midpoint (Средняя точка) мне не пришлось вообще. (Подробнее о коррекции виньетирования см. стр. 74).

### Шаг четыре

Чтобы изменить цвета (а не корректировать насыщенность или "красочность" существующего цвета), щелкните по вкладке Hue (Цветовой тон) вверх панели. Средства управления остались теми же, но теперь обратите внимание на цвета в линейках под ползунками – и увидите подсказку для перетаскивания, чтобы получить нужный цвет. В данном случае, чтобы сделать красную скульптуру желтой, нужно перетащить ползунки Reds (Красные) и Orange (Оранжевые) вправо. Достаточно просто. Чтобы сделать скульптуру оранжевой, перетащите ползунок Reds (Красные) в +79, ползунок Orange (Оранжевые) в -32 и ползунок Yellows (Желтые) в -100. Как я дошел до этого? Вы правильно угадали – методом "тыка" (это будет нашим общим секретом).

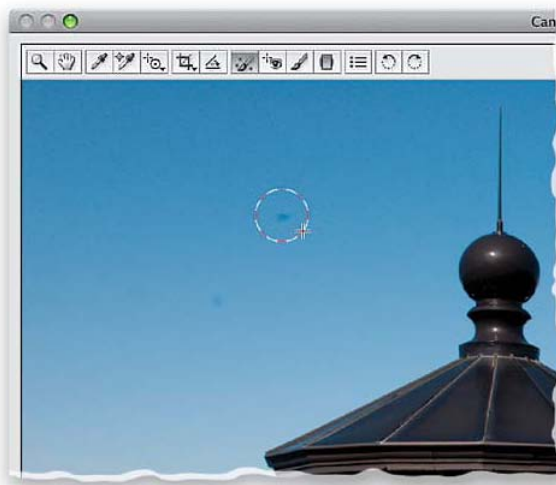
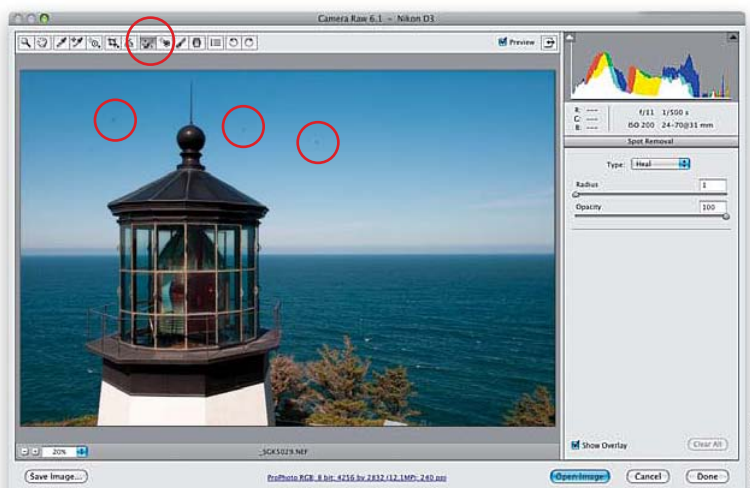


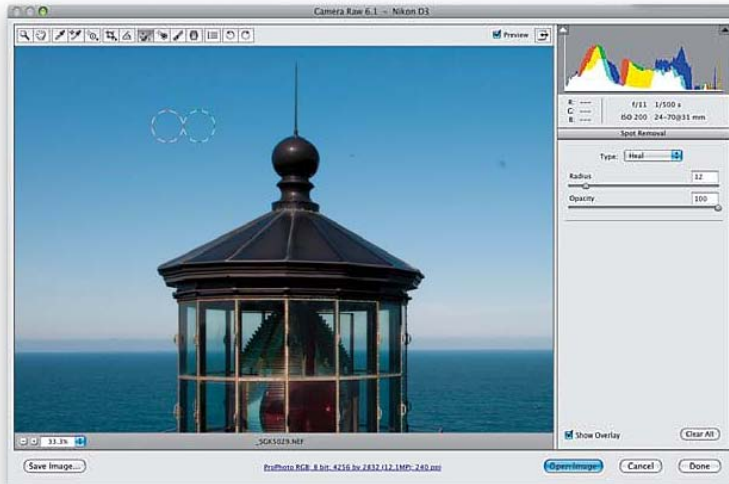
## Удаление пятен, крапинок и других мелких дефектов

Если нужно удалить что-то небольшое из фотографии, например, пятно от пыли на датчике камеры или пятна на лице объекта съемки, или что-то еще столь же простое, можно использовать инструмент Spot Removal (Удаление точек) прямо в Camera Raw. Если случай сложнее, чем просто одно-два пятна, необходимо перейти в Photoshop и использовать намного более мощные и точные инструменты ретуширования (Healing Brush (Восстанавливающая кисть), Patch (Заплата) и Clone Stamp (Штамп)).

### Шаг один:

Это фотография с простыми дефектами, которые могут быть откорректированы в Camera Raw инструментом Spot Removal (Удаление точек). Чтобы активизировать инструмент (седьмой справа на панели инструментов), щелкните по нему или нажмите на клавишу В. Справа, в панели Spot Removal (Удаление точек) (как показано здесь), находится ряд опций. Использовать инструмент просто – переместите курсор по центру пятна, которое должно быть удалено (в данном случае это пятна на небе, где датчик моей камеры загрязнен), затем щелкните, держите и перетаскивайте указатель в сторону. Появится красно-белый круг, который увеличивается по мере перетаскивания курсора в сторону. Продолжите перетаскивать, пока круг не перекроет немного удаляемое пятно (как показано на нижнем рисунке). Не забывайте, что Вы можете использовать инструмент Zoom (Масштаб), чтобы увеличить масштаб и лучше рассмотреть пятно, прежде чем увеличить круг.



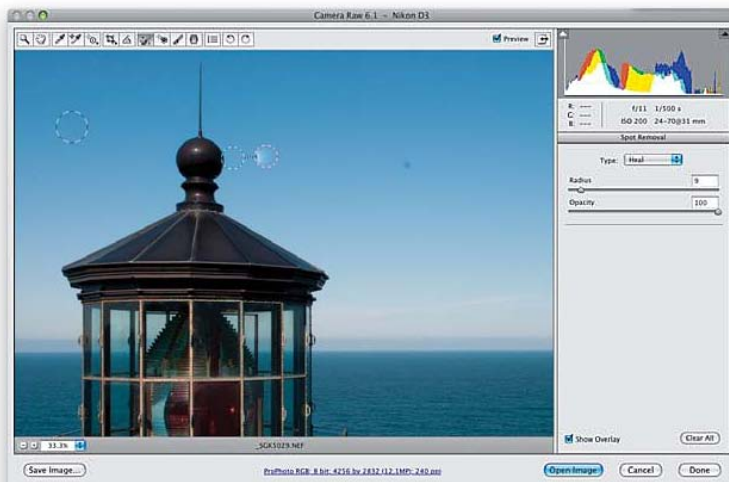


### Шаг два:

Когда Вы отпускаете кнопку мыши, появляется второй (зелено-белый) круг, который показывает область, откуда Camera Raw выбирает образец для восстановления (обычно близко по соседству), и пятно или дефект исчезает (как показано здесь).

### СОВЕТ: Когда корректировать дефекты в Camera Raw

Итак, что определяет, можно ли откорректировать дефект здесь, в Camera Raw? В основном, – насколько близок дефект, пятно или другой объект, который Вы должны удалить, к краю чего бы то ни было. Этому инструменту не нравятся края (край двери, стены, лица объекта съемки и т.д.). Но если дефект (пятно и т.д.) совершенно обособлен, обычно достигается успех.



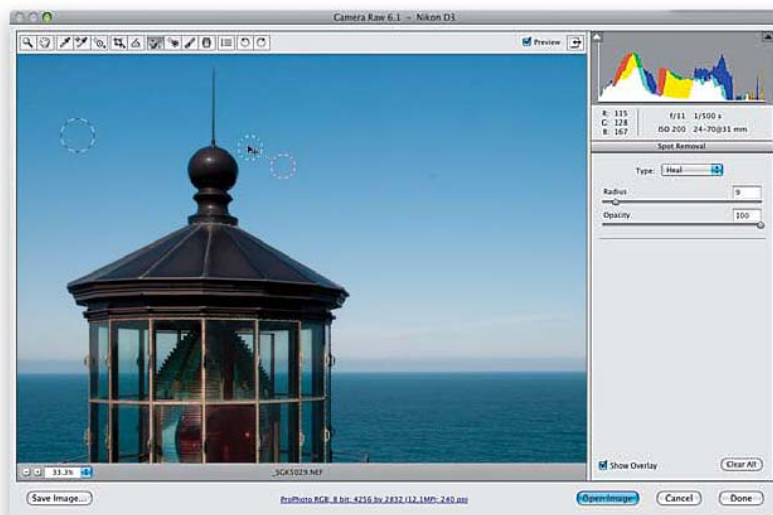
### Шаг три:

Чтобы удалить пятно другого типа (такое, как показанное здесь, справа от маяка), используется тот же метод: наведите курсор на пятно, щелкните, держите кнопку мыши и "вытащите" круг немногим больше, чем пятно, а затем отпустите кнопку мыши. Camera Raw выбрала соседнюю область, но, к сожалению, она также захватила немного верхушки маяка, что скопировало ее в область неба, подвергнутую ретуши. Поэтому на ретуши отчетливо видна попиская в небе захваченная часть маяка.



**Шаг четыре:**

Если такое случится, сделайте так. Наведите курсор на бело-зеленый круг и перетащите этот круг в другую соседнюю область (на этом снимке я перетащил курсор вверх в чистую соседнюю область). Отпустите кнопку мыши, это переформатирует текстуру в соответствии с этой областью. Если область везде близка к краям, можно применить другой способ: вверху панели Spot Removal (Удаление точек), в выпадающем меню Type (Тип) выберите **Clone** (Клонирование), а не **Heal** (Восстановление) (хотя я использую Heal (Восстановление) приблизительно в 99 % случаев, потому что обычно оно работает намного лучше).

**Шаг пять:**

Выполняя ретуширование, просто смените инструменты, и ретушь выполнится (а круги исчезнут). Здесь показана итоговая ретушь после удаления всех пятен на небе от загрязненного датчика. Этот инструмент следует использовать, когда пятно вызвано загрязнением объектива или сенсора (признак этого – одно и то же пятно находится на одном и том же месте всех фотографий фотосессии). Затем заретушируйте пятно на одной фотографии, откройте несколько фотографий и выполните восстановление других выбранных RAW фотографий, используя кнопку Synchronize (Синхронизировать) (см. "Редактирование сразу нескольких фотографий" на стр. 58 в этой главе). При этом необходимо включить флажок Spot Removal (Удаление точек) в диалоговом окне Synchronize (Синхронизировать).





Такое впечатление, что некоторые камеры имеют свою индивидуальную "цветовую подпись". Под этим я подразумеваю, что все сделанные ими фотографии имеют небольшой красноватый или зеленоватый и т.д. оттенок. При открытии фотографии, сделанной такой камерой, приходится исправлять оттенок, который она добавляет. Но если это так, можно компенсировать его в Camera Raw, а затем установить эту цветокалибровку как значение по умолчанию для данной конкретной фотокамеры. В результате всякий раз, когда открывается снятая такой камерой фотография, будет происходить автоматическая компенсация вносимого ею оттенка.

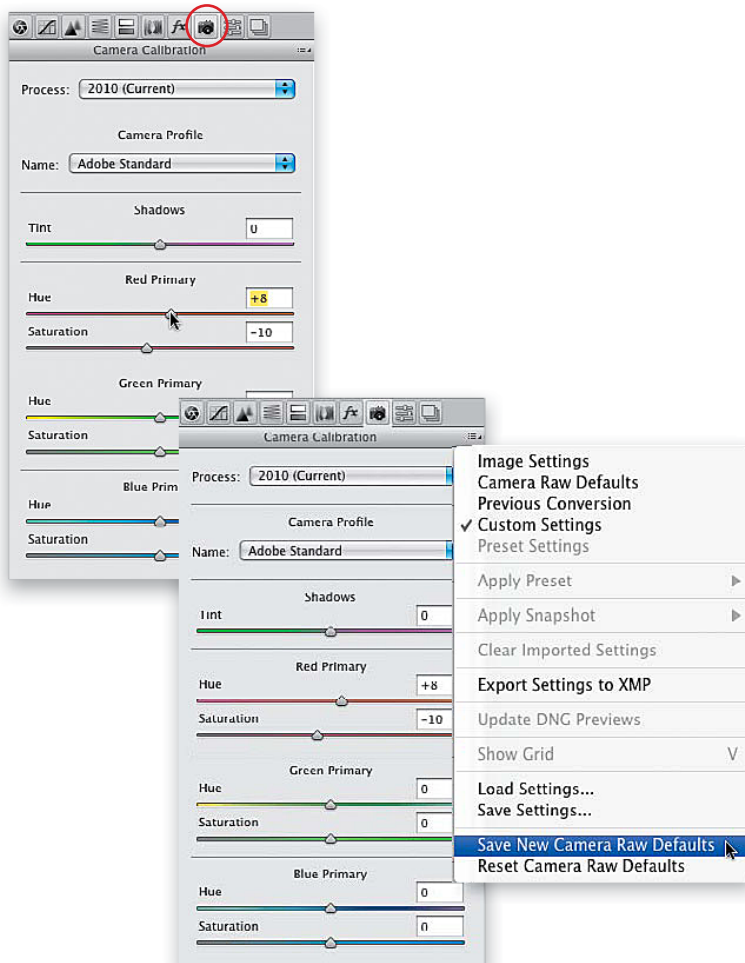
## Индивидуальная калибровка Camera Raw

### Шаг один:

Чтобы калибровать Camera Raw так, чтобы она корректировала стабильный оттенок, добавляемый фотокамерой, откройте в Camera Raw типичную фотографию, сделанную этой камерой, а затем щелкните по иконке Camera Calibration (Калибровка камеры) (она похожа на камеру и является третьей иконкой справа сверху области панелей). Итак, допустим, что теневые области каждой фотографии от данной камеры кажутся излишне красноватыми. В панели Camera Calibration (Калибровка камеры) перетащите влево ползунок Red Primary Saturation (Основной красный - Насыщенность), уменьшая величину красных во всей фотографии. Если краснота неправильный оттенок красных (возможно, он слишком теплый и нужно сделать его немного холоднее), перетащите ползунок Red Primary Hue (Основной красный - Цветовой тон), пока красный цвет не станет выглядеть лучше (перетаскивание вправо делает красноту более оранжевой).

### Шаг два:

Чтобы Camera Raw автоматически применяла эту калибровку каждый раз, когда фотография, сделанная конкретной камерой, открывается в Camera Raw, зайдите в выпадающее меню Camera Raw (под вкладками, сверху справа панели), и выберите **Save New Camera Raw Defaults** (Сохранить новые настройки Camera Raw по умолчанию) (как показано здесь). Теперь, когда Вы откроете сделанную этой камерой фотографию (Camera Raw читает данные EXIF и из них узнаёт, какой камерой был сделан каждый фотоснимок), Camera Raw применит выбранную калибровку. *Примечание:* Таким же образом можно скорректировать синие и зеленые оттенки.





## Уменьшение шума в цифровых фотографиях

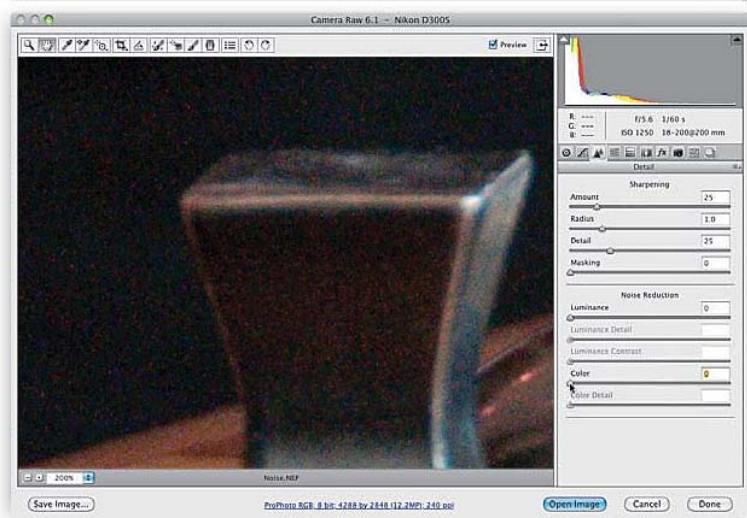
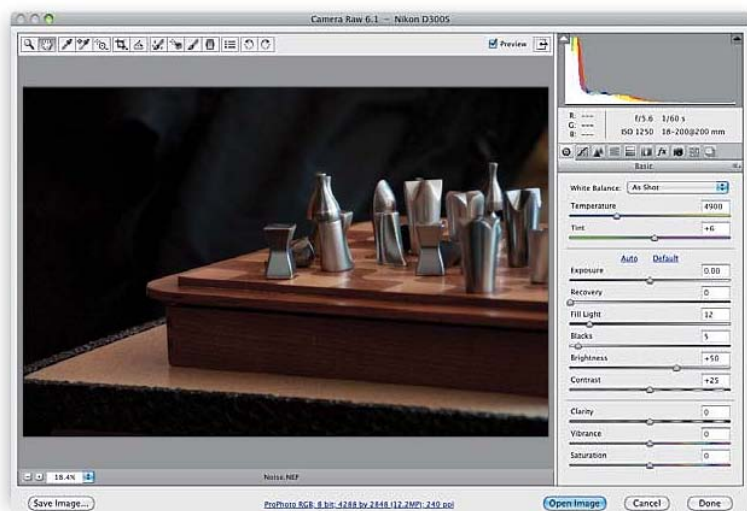
### Шаг один:

Откройте в Camera Raw изображение, содержащее шум, (функция Noise Reduction (Уменьшение шума) лучше всего работает с RAW изображениями, но использовать ее можно также с JPEG и TIFF). Изображение, показанное здесь, сфотографировано с высоким ISO, камерой Nikon D300S, которая, как большинство камер из такого ценового диапазона, не очень хорошо работает при недостаточной освещенности. Значит, можно ожидать наличия большого цветового шума (красные, зеленые и синие пятна) и шума яркости (гранулировано выглядящие серые пятна).

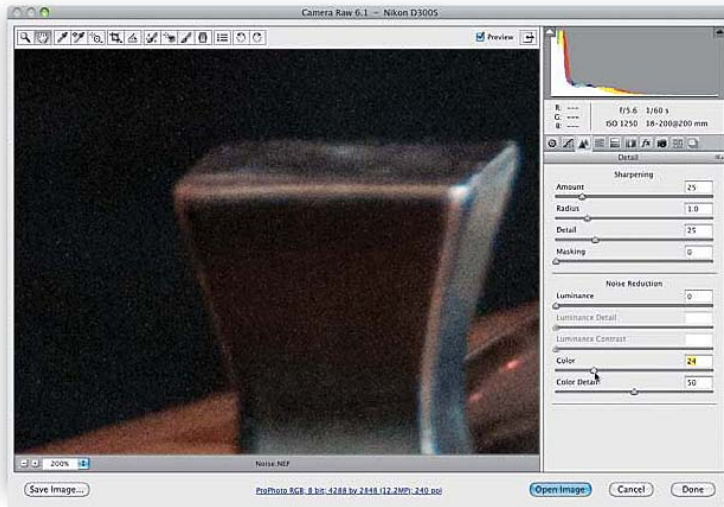
### Шаг два:

Иногда трудно увидеть шум, пока масштаб существенно не увеличен, поэтому масштабируйте по крайней мере до 100 % (здесь, я выбрал масштаб 200 %) и ищите его в тенях (именно в них шум находит себе пристанище). Щелкните по иконке Detail (Детализация) (это третья иконка слева наверху области панелей) и получите доступ к средствам управления Noise Reduction (Уменьшение шума). Я обычно сначала избавляюсь от цветового шума, потому что тогда легче увидеть шум яркости (который в очереди следующий). Вот хорошее правило, как двигать ползунков, чтобы удалить цветовой шум. Начните с установки в 0 ползунка Color (Цветность) (как показано здесь) и затем медленно перетаскивайте его вправо до момента исчезновения цветового шума. *Примечание:* В RAW изображениях автоматически устанавливается небольшое уменьшение цветового шума – ползунок Color (Цветность) установлен в 25. Но для JPEG или TIFF этот ползунок установлен в 0.

Это, несомненно, не только одна из наиболее востребованных фотографами функций, но и одна из лучших во всем CS5. Сейчас Вы, наверное, думаете, "Но Скотт, разве у Photoshop и Camera Raw до появления CS5 не было встроенного шумоподавления?" Да, было. И оно никуда не годилось? Да, увы, так и было. А новое шумоподавление эффективно? О, да! Причем, что самое удивительное, удаление шума происходит без значительного уменьшения резкости, потери деталей и насыщенности цветов. Кроме того, оно воздействует непосредственно на RAW изображение (в отличие от большинства плагинов шумоподавления).





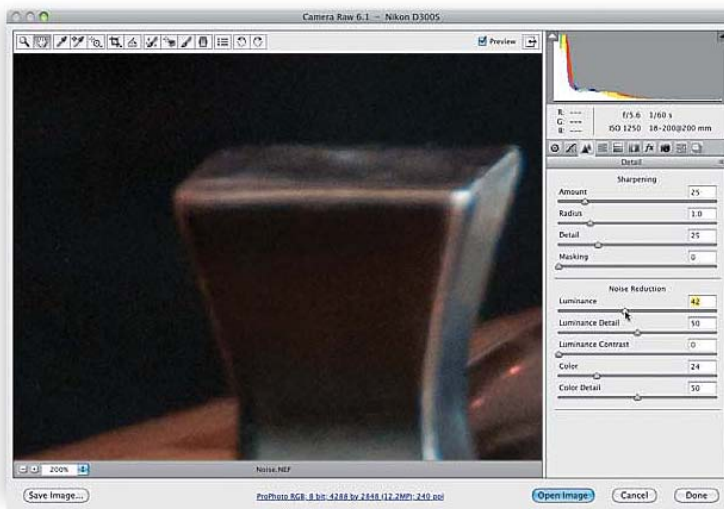


### Шаг три:

Итак, перетащите ползунок Color (Цветность) вправо, но помните, что некоторый шум будет все еще виден (это шум яркости, который на очереди следующий), поэтому нужно следить только за красными, зелеными и синими цветными пятнами, которые должны исчезнуть. Помните, что не следует перетаскивать ползунок слишком далеко – только до того места, когда шум превратится из цветного в серый. Если приходится продвигать ползунок Color (Цветность) далеко вправо, можно потерять детали. В этом случае можно перетащить немного вправо ползунок Color Detail (Сведения о цвете), но если честно, мне это приходилось делать редко.

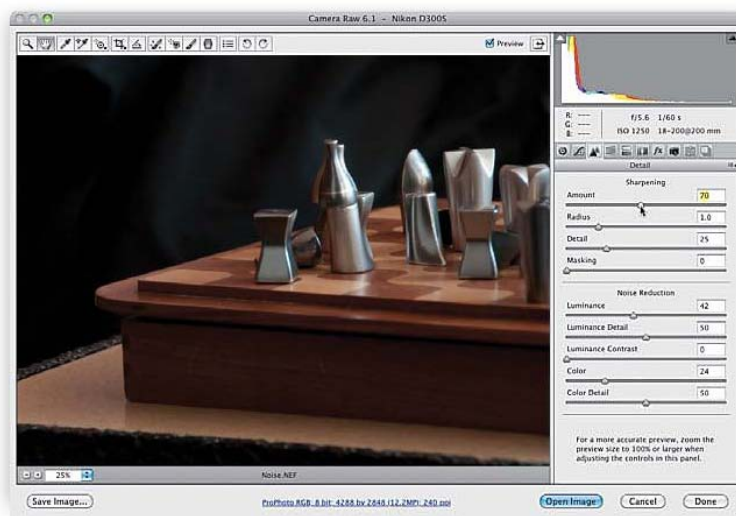
### Шаг четыре:

Теперь, когда цветового шума не стало, все оставшееся – это шум яркости. Используйте сходный процесс: перетащите ползунок Luminance (Светимость) вправо до тех пор, пока не исчезнет видимый шум (как показано здесь). Его обычно приходится перетаскивать вправо дальше, чем ползунок Color (Цветность), но это нормально. Есть две вещи, которые часто происходят. Когда приходится передвигать этот ползунок вправо действительно далеко, теряется резкость (детальность) и контраст. Нужно увеличить Luminance Detail (Сведения о яркости), если предметы делаются слишком мягкими (но я не склонен перетаскивать этот ползунок слишком далеко). А если вещи начинают терять объемность, добавляют недостающий контраст использованием ползунка Luminance Contrast (Контраст яркости) (я не возражаю против небольших перегибов этого параметра, кроме тех случаев, когда я работаю над портретом, потому что телесные тона делаются неприглядными). Вам, вероятно, не придется пользоваться часто ни одним из этих ползунков, но хорошо знать, что они есть, если в них возникнет необходимость.

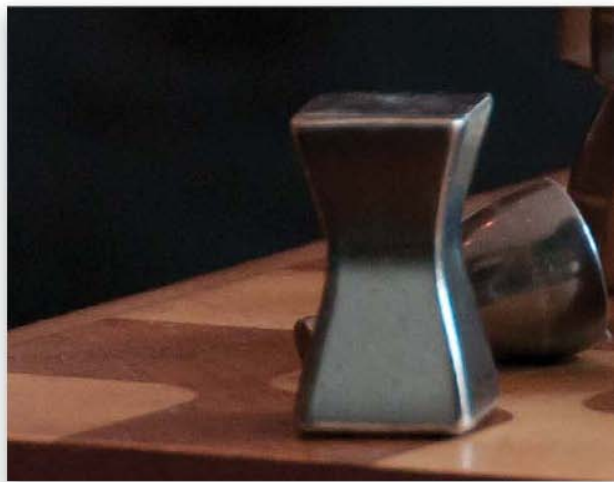


**Шаг пять:**

Вместо того, чтобы увеличивать значения параметров Luminance Detail (Сведения о яркости), я обычно увеличиваю Sharpening Amount (Регулировка резкости - Эффект) наверху панели Detail (Детализация) (как показано здесь). Это реально помогает частично восстановить исходную резкость и детализацию. Вот заключительное изображение в масштабе, уменьшенном до первоначального, которое показывает, что шум был в значительной степени устранен. Обычно исходная резкость и детали в большой мере сохраняются даже с настройками по умолчанию (если Вы корректируете RAW изображение). Ниже показано увеличенное изображение до/после шумоподавления, осуществленного здесь.



*Исходное изображение*

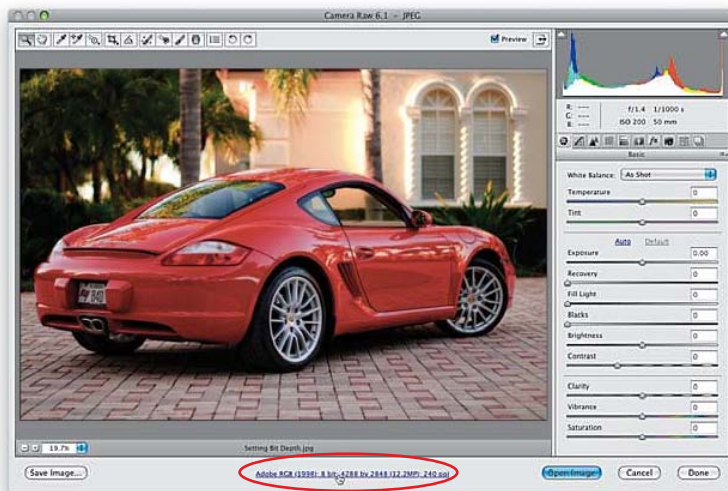


*Изображение после применения шумоподавления*



Выбирать разрешение, размер, цветовое пространство и число битов на канал имеет смысл, только если Вы обрабатываете свои собственные изображения, не так ли? Это выбор приемов обработки, почему они и устанавливаются в диалоговом окне Workflow Options (Управление файлами). Вот мои рекомендации о том, что выбирать и почему.

## Установка разрешения, размера изображения, цветового пространства и битовой глубины



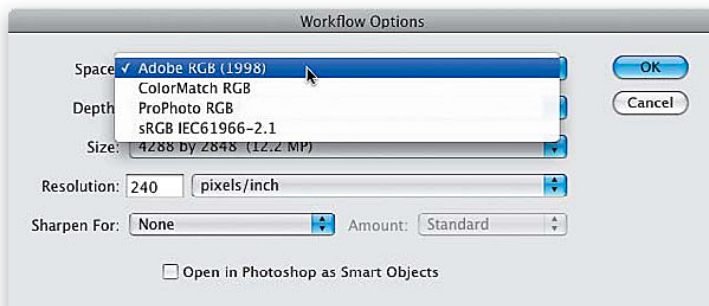
SCOTT KELBY

### Шаг один:

Как только Вы закончили редактирование и фотография выглядит такой, как Вам хотелось, самое время выбрать разрешение, размер и т.д. Прямо под областью Preview (Контрольный просмотр) в Camera Raw, находятся текущие настройки управления файлом – они подчеркнуты синим, как ссылка в сайте. Щелкните по этой ссылке, чтобы открыть диалоговое окно Workflow Options (Управление файлами) (которое показано в следующем шаге).

### Шаг два:

Начнем сверху, с выбора цветового пространства фотографии. По умолчанию, отображается цветовое пространство, определенное в цифровой камере, но можно проигнорировать это и выбрать цветовое пространство, в котором желательно получить обработанную фотографию. Я рекомендую выбирать то же цветовое пространство, которое Вы выбрали в качестве цветового пространства Photoshop. Для фотографов, фотографирующих в формате RAW или использующих Lightroom, я рекомендую выбирать RGB ProPhoto, но если Вы снимаете в формате JPEG или формат TIFF, тогда я все же рекомендую выбрать Adobe RGB (1998) для цветового пространства Photoshop, а затем то же самое здесь, в раскрывающемся меню Space (Пространство). Подробнее о том, почему следует использовать RGB ProPhoto или Adobe RGB (1998) см. в главе по управлению цветом и печатью (Глава 12).



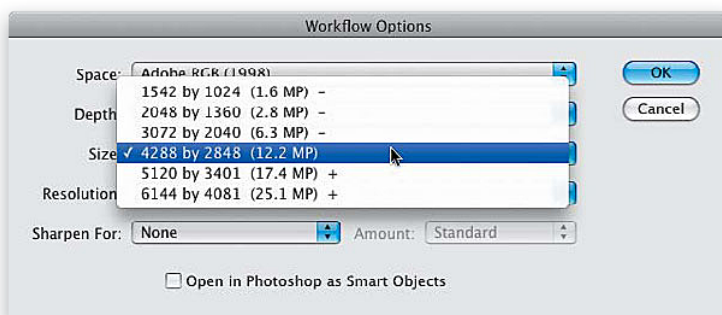
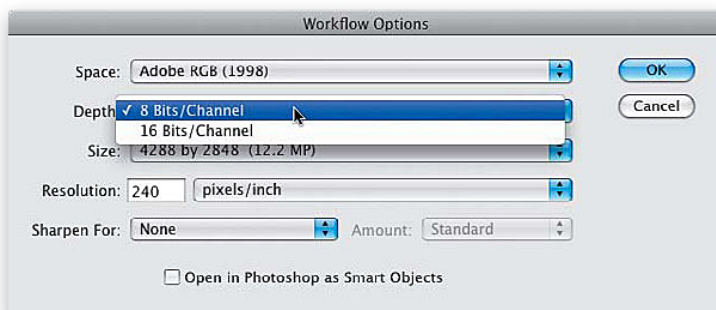


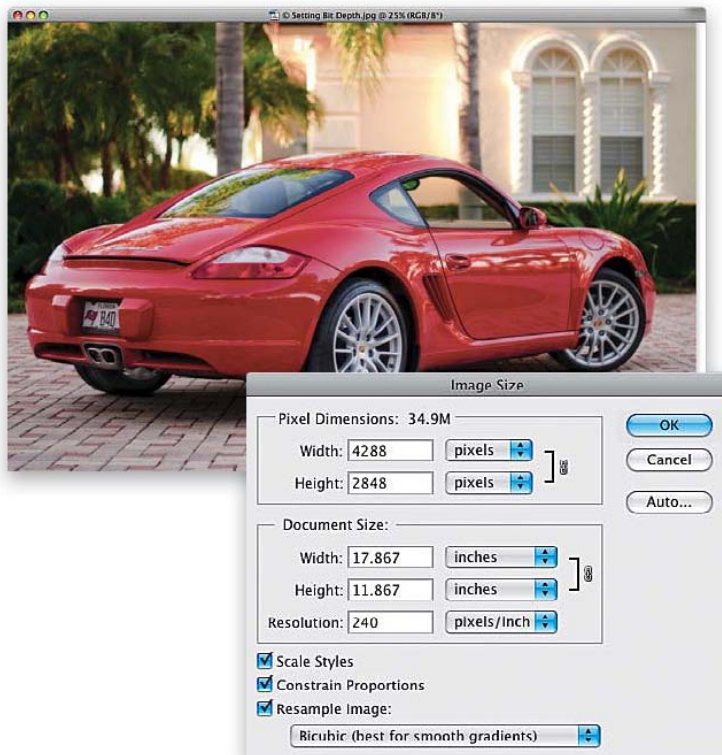
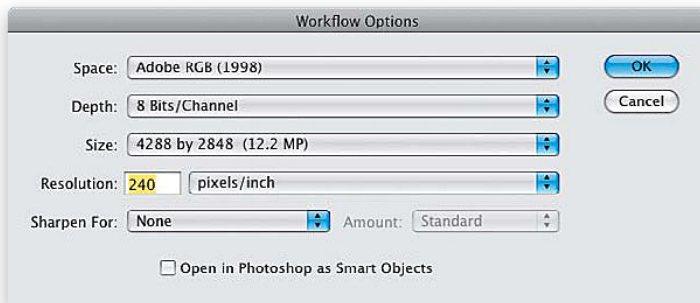
**Шаг три:**

При выборе битовой глубины фотографии я руководствуюсь простым правилом: Я всегда работаю в 8 Bits/Channel (бит/канал) (значение по умолчанию Photoshop), если только эта фотография не настолько испорчена, что после Camera Raw, как я точно знаю, для исправления фото будет необходимо делать большую часть коррекции в Photoshop с помощью Curves (Кривые). Преимущество 16 бит в том, что при значительной коррекции с помощью Curves (Кривые) уменьшается полосатость или постеризация. Причины, по которым я редко использую 16 бит: (1) многие инструменты и функции Photoshop недоступны для 16 бит, (2) размер файла приблизительно удваивается, что сильно замедляет работу Photoshop, и (3) 16-битовые фотографии занимают вдвое больше места на компьютере. Однако некоторые фотографы настаивают на том, чтобы работать только в 16 бит и что один бит беспокойства не причинит.

**Шаг четыре:**

Следующая опция – Size (Размер). По умолчанию, размер, выведенный на экран в выпадающем меню Size, является первоначальным размером, продиктованным мегапиксельным объемом цифровой камеры (в данном случае, это 4288x2848 пикселей – размер, сгенерированный 12.2 мегапиксельной камерой). Если щелкнуть-и-удерживать выпадающее меню Size (Размер), можно увидеть, что список размеров изображения в Camera Raw может изменяться по сравнению с исходным файлом RAW (число в круглых скобках показывает размер эквивалента в мегапикселях). Размеры со знаком "плюс" указывают, что масштаб изображения увеличивается, а со знаком "минус" уменьшается по сравнению с оригиналом, качество которого является эталонным. Обычно можно увеличивать размер до следующего значения, но превысив его, Вы рискуете потерять резкость и четкость фотографии и/или получить ее пикселизацию.





#### Шаг пять:

Последний выбираемый параметр в окне Workflow Options (Управление файлами) определяет нужное Вам разрешение обработанного снимка. Тема разрешения освещается на всех учебных DVD, и мы не будем рассматривать ее всесторонне, но я дам Вам в руки некоторые основные направляющие нити. Если фотография будет напечатана, используйте 300 ppi (пикс/дюйм) (на самом деле столько не надо, но многие лаборатории фотопечати все еще считают, что надо, и 300 пикс/дюйм помогает избежать риска). Печатая на струйном принтере размер больший, чем 8x10", я использую 240 пикс/дюйм (хотя некоторые утверждают, что зона наилучшего восприятия для принтеров Epson составляет 360 пикс/дюйм, так что Вы можете напечатать одно и то же изображение в обоих разрешениях и сравнить). Для печати фотографий, меньших, чем 8x10" (которые просматриваются на очень близком расстоянии), попробуйте 300 пикс/дюйм. Если фотографии предназначены для просмотра только в Сети, можете использовать 72 пикс/дюйм. (Кстати, наилучшее разрешение ежедневно обсуждается на дискуссионных форумах Photoshop во всем мире, и у каждого есть собственная причина, почему его число является правильным.)

#### Шаг шесть:

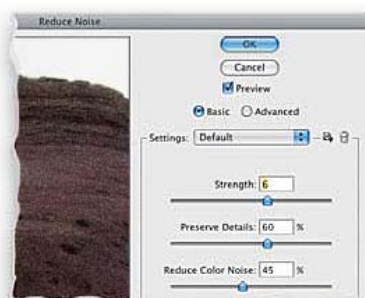
Когда Вы нажимаете OK и затем щелкаете по Open Image в диалоговом окне Camera Raw, фотография обрабатывается с использованием этих настроек, и открывается в Photoshop (здесь показана фотография, обработанная в Photoshop, с открытым диалоговым окном Image Size (Размер изображения), в котором можно видеть настройки). Эти настройки управления файлами теперь становятся настройками по умолчанию, так что не нужно возиться с ними снова, за исключением следующих случаев: (а) Вы хотите выбрать другой размер, (б) Вы должны работать с 16-бит или (с) нужно изменить разрешение. Лично я работаю в первоначальном размере, установленном камерой, в 8-битовом режиме и с разрешением 240 пикс / дюйм, так что мне не приходится изменять эти опции управления файлами очень часто.



## Советы знатоков Photoshop

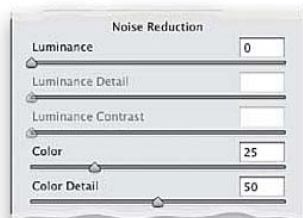
### Не пользуйтесь фильтром уменьшения шума от Photoshop

В Photoshop CS5 есть два инструмента уменьшения шума: средства управления Noise Reduction (Уменьшение шума) от Camera Raw, которые хорошо работают, и фильтр Reduce Noise (Уменьшить шум) от Photoshop (меню Filter > Noise (Фильтр > Шум)), который работает плохо. Шутят, что его ползунки не соединены ни с чем, а если и соединены, то с фильтром размытия. Мой совет – используйте только Noise Reduction (Уменьшение шума) в Camera Raw, и избегайте другого варианта вообще.



### Не создавайте проблем с шумом

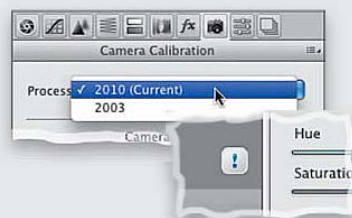
Если в фотографии есть шум, он наверняка находится в теневых областях. Помните об этом при редактировании изображений. Если Вы осветляете обширные тени (используя ползунок Fill Light (Заполняющий свет), Blacks (Затемнение)), а в некоторых случаях даже ползунок Exposure (Экспонир)), любой шум, который уже был в изображении, уси-



лится. Если не высветлять такие тени нельзя, для уменьшения видимого шума используйте только Noise Reduction (Уменьшение шума) от Camera Raw.

### При уменьшении шума убедитесь, что используется обновленная версия Camera Raw

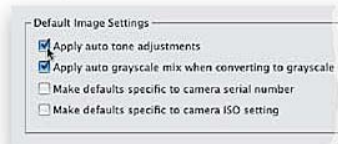
Если RAW изображение отредактировано в Camera Raw до обновления до CS5, к изображению было автоматически применено некоторое шумоподавление. Однако алгоритм шумоподавления в CS5 совершенно другой (и он – лучше), но чтобы воспользоваться им, нужно проверить версию. Зайдите в панель Camera Calibration и из верхнего выпадающего меню Process (Версия) выберите 2010 (Current) (2010 (Текущая)). Тем самым качество любого шумоподавления, которое было применено ранее, резко повысится. (Как вариант можно просто щелкнуть по иконке восклицательного знака, которая находится внизу справа в области Preview (Контрольный просмотр)).



### Автоматическая коррекция каждой открываемой фотографии

Функция автоматической коррекции с помощью единственного щелчка стала существенно лучше в CS4, а затем еще лучше в CS5, когда к исправлениям был добавлен ползунок Fill Light (Заполняющий свет) при использовании кнопки Auto (Авто). Таким образом, теперь кнопка Auto (Авто) работает довольно прилично. Не великолепно, не потрясающе, но прилично. Так или иначе, если Вы хотите заставить Came-

ra Raw автоматически применять исправление к каждой фотографии, которую Вы открываете (чтобы получить лучшую начальную точку для редактирования), то щелкните по иконке Preferences (Установки) в панели инструментов Camera Raw (третья иконка справа) и в секции окна установок Default Image Settings (Параметры изображения по умолчанию) включите флажок Apply Auto Tone Adjustments (Применить автоматическую корректировку тона). Теперь каждое изображение получит автоматическое исправление, как только оно будет открыто.



### Присвоение цветового профиля RAW изображению

При съемке в формате RAW камера не встраивает цветовой профиль в изображение (как она это делает с изображениями JPEG и TIFF). Цветовой профиль присваивается в Camera Raw. Если Camera Raw используется для редактирования до конца, а затем файл сохраняется только как JPEG для электронной почты или регистрации в Сети, имеет смысл присвоить цветовой профиль, который сохраняет цвета, похожие на те, которые Вы видели в Photoshop. Для этого щелкните по синей ссылке под областью Preview (Контрольный просмотр) в Camera Raw. Это открывает диалоговое окно Workflow Options (Управление файлами), где Вы выбираете, какой цветовой профиль будет встроен в изображение (из выпадающего меню Space (Пространство)). Если Вы посылаете изображение по электронной почте, или отправляете его в Сети, в качестве цветового пространства выбирается sRGB – этот





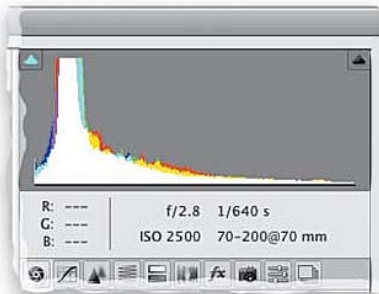
## Советы знатоков Photoshop

способ в значительной степени поддерживает цвета, которые Вы видели в Camera Raw (если оставить RGB ProPhoto или даже Adobe RGB (1998)), цвета в Сети или в электронной почте будут выглядеть, скорее всего, блеклыми и вялыми).



### Получите гистограмму для самой важной части фотографии

Если Вы редактируете портрет в Camera Raw, самая важная часть, конечно, объект съемки, но гистограмма в Camera Raw показывает результат считывания со всего изображения (так, если Вы фотографировали объект съемки на белом фоне, гистограмма не поможет определить, корректен ли оттенок кожи). Чтобы обойти это, откройте инструмент Сгор (Рамка), и перетащите границы кадрирования непосредственно вокруг ли-



ца (но не кадрируйте изображение). При установленных границах кадрирования гистограмма (вверху справа окна) показывает результат считывания только того, что находится в границах кадриро-

вания – лица снимаемого объекта. Очень удобно!

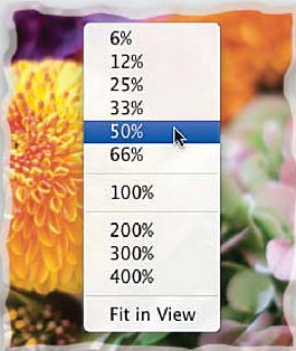
### Скрытая корзина

Если Вы задаетесь вопросом, почему никогда не видна иконка Recycle Bin (Mac: Trash) (Корзина), по которой нужно щелкнуть, чтобы удалить файлы, то знайте, что она появляется, только если в Camera Raw открыто несколько изображений. (Иконка корзины появляется в конце панели инструментов). Щелкните по ней, и она отметит одно или несколько выбранных изображений для удаления. Нажмите кнопку Done (Готово), и она удалит выбранное (точнее, она переместит его в Recycle Bin на персональном компьютере или Trash на Mac).



### Щелчок правой клавишей мыши для выбора масштаба

Если щелкнуть правой клавишей мыши по изображению в области Preview (Контрольный просмотр) Camera Raw, появляется контекстное меню с различными процентами установки масштаба.



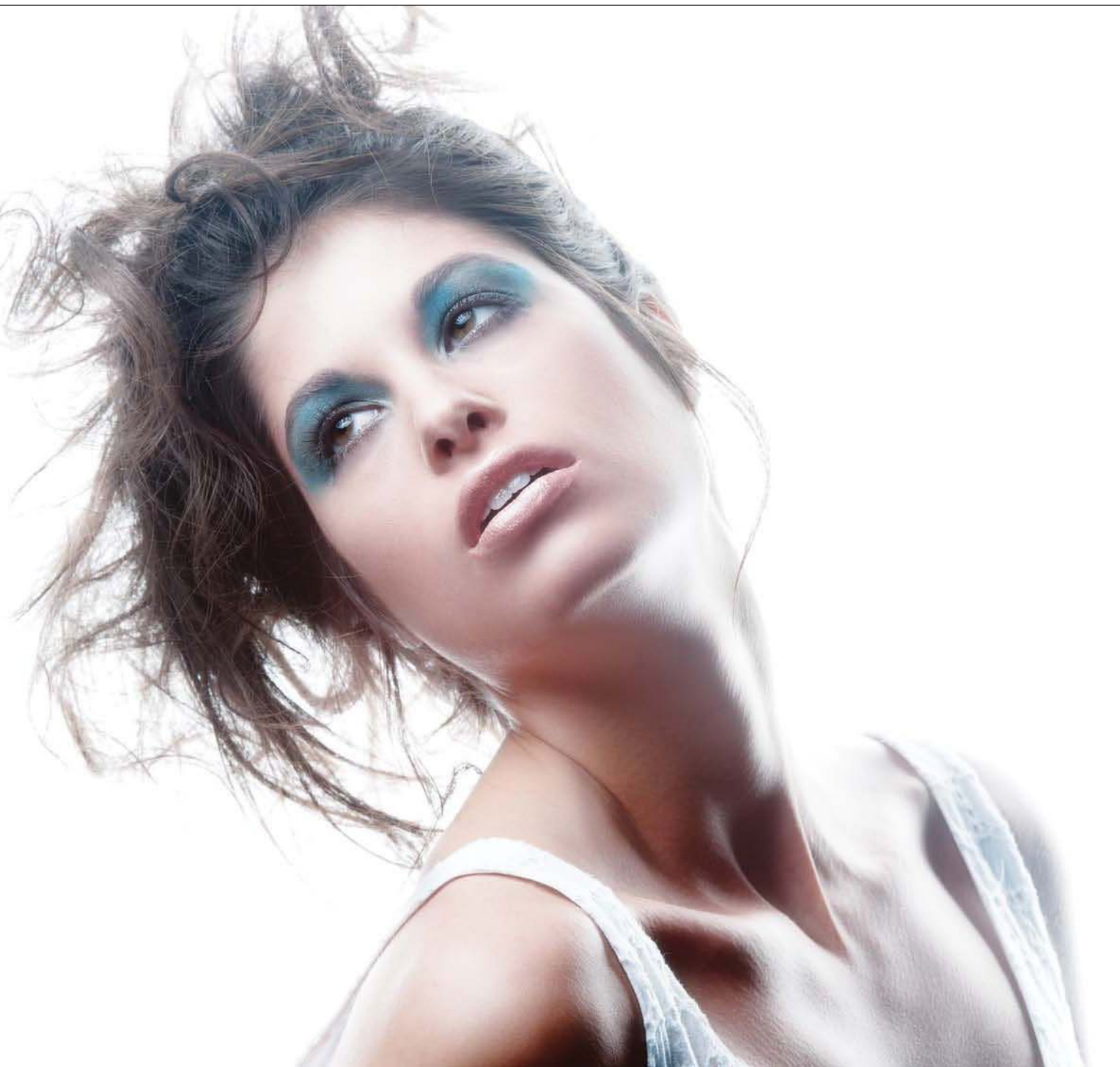
### Как быстро найти лучшие изображения

Я упоминал в последней главе, что если в Camera Raw открыто несколько изображений, можно присвоить звездные рейтинги и метки фотографиям так же, как если бы Вы были в Mini Bridge (используются даже те же самые быстрые клавиши). Но малоизвестным является следующий прием. Если нажать-и-держат клавишу Alt (Mac: Option), кнопка Select All (Выбрать все) слева над киноплёнкой изменяется на кнопку Select Rated (С рейтингом). Щелкните по ней, и будут немедленно выбраны все изображения, у которых есть или звездный рейтинг или метка, позволяя быстро добраться до лучших изображений.



### Вращение изображений

И последнее, о быстрых клавишах, использовать которые очень приятно. Чтобы повернуть изображение влево, нажмите L; чтобы повернуть вправо, нажмите R. Удобные клавиши, попробовав один раз, их трудно забыть.



Фотограф Скотт Келби | Выдержка: 1/160 сек | Фокусное расстояние: 165 мм | Диафрагма: f/11



# Attitude Adjustment

## инструменты коррекции в camera raw

Когда я искал песни со словом "adjustment", я быстро нашел "Attitude Adjustment" от Aerosmith, что облегчило бы выбор мне как фанату Aerosmith, но никто никогда не узнает о том, взят ли заголовок, на который я ссылаюсь, действительно от Aerosmith, или я тайком выбрал другую песню с таким же названием, но от исполнителей хип-хопа – Trick Trick и Jazze Pha. В iTunes эта песня была помечена как "Explicit" (нецензурная – *П.*), поэтому я подумал, что обязан предварительно прослушать свободный 30-секундный начальный отрывок, чтобы убедиться, что я не выбрал песню чересчур нецензурную. Но слушая этот отрывок, я понял, что со мной произошло нечто очень неожиданное, такое, что я не мог прийти в себя до конца дня. Печальная истина состоит в том, что я не мог понять ни слова из того, что они пели. Я и проигрывал ее несколько раз, и ожи-

дал двусмысленностей, которые эпатируют меня, но я не мог разобрать ничего, что они произносили. Это был просто многоголосый рев. И означал он только одно – я старик. Я хорошо помню, как юнцом пытался порадовать сонгами своих родителей и как мама восклицала: "Не могу понять ни слова", и смотрела раздраженно, как смотрят старики, которые слышат что-то, а разобрать слов не могут. Но на сей раз это был я. Я – такой молодой, такой крутой мужик (прекратите хихикать), услышал первый звонок в старость. Мне было горько. Я постоял мгновение в гнетущей тишине, и затем сказал "F...S...A...M...!". Как назло, жена заглянула в комнату: "Снова пишешь текст для рэпа?" Мгновенно я вновь ощутил себя молодым. Я выпрыгнул из кресла, но тут же схватился за спину с воплем "F...R...\$!" А жена сказала: "Не могу разобрать ни слова".



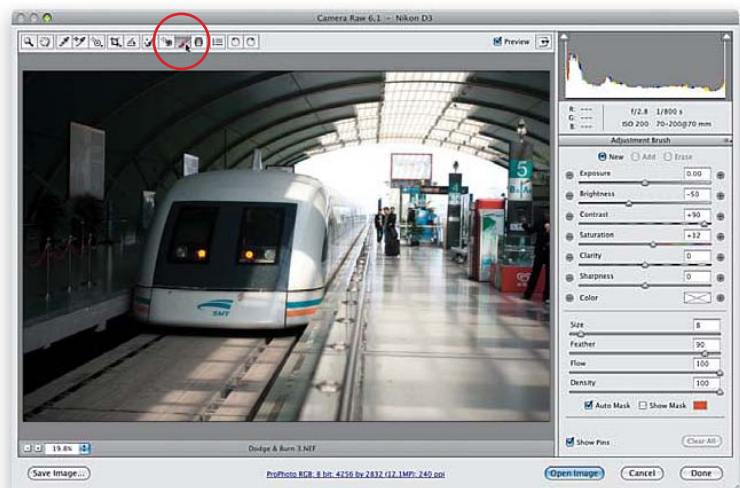


## Осветление, затемнение и другая коррекция отдельных участков фотографии

Одна из моих любимых возможностей Camera Raw – выполнение обратимых коррекций отдельных участков фотографии (Adobe называет их "localized corrections" – локализованные коррекции). Способ, которым реализована эта опция, чертовски хитроумный, и хотя она отличается от использования кисти в Photoshop, некоторые ее черты, держу пари, Вам понравятся. Мы начнем с осветления и затемнения участков, но по ходу дела рассмотрим и другие опции.

### Шаг один:

Во-первых, сделайте всё обычное редактирование фотографии (экспозиция, восстановление, затемнение и т.д.). Затем щелкните по пиктограмме инструмента Adjustment Brush (Корректирующая кисть) в панели инструментов наверху окна Camera Raw (как показано здесь) или просто нажмите на клавиатуре букву **К**. На правой стороне окна появится панель Adjustment Brush (Корректирующая кисть) со всеми средствами управления кистью (как показано здесь). В примере, рассматриваемом здесь, мы выровняем общее освещение, затемнив (локальным затемнением) участки снимка, залитые солнцем, а затем увеличив яркость (локальным осветлением) всей левой стороны станции, которая находится в тени. В панели Adjustment Brush (Корректирующая кисть) Вы выбираете, какой вид корректировки сделать сначала, и начинаете закрашивание. Но особенность метода работы с кистью заключается в том, что Вы выбираете нужную величину коррекции наугад. Затем, если после закрашивания выбранного участка он будет нуждаться в коррекции в ту или иную сторону, Вы просто перетяните ползунок (редактируя как бы после того, как закрашивание закончено).



SCOTT KELBY

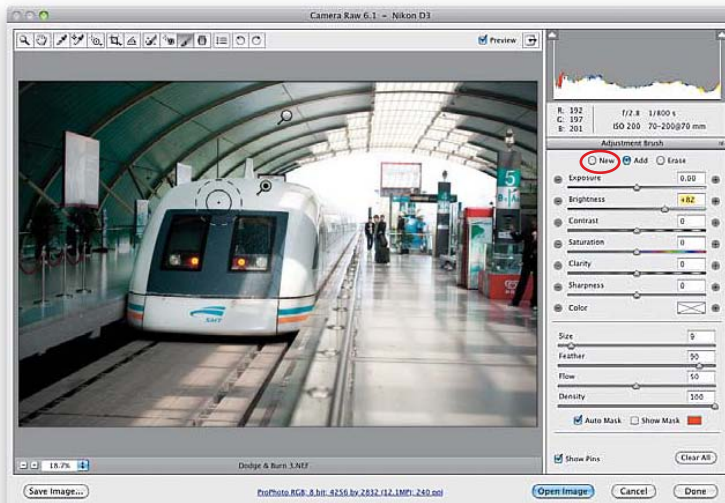


### Шаг два

Мы начнем с того, что сделаем левую сторону станции светлее. Щелкните по кнопке + (знак "плюс") справа от ползунка Brightness (Яркость), которая устанавливает все другие ползунки в 0, а Brightness (Яркость) в +25 (щелчок по кнопке – [знак "минус"] уменьшит яркость до –25 и установит в 0 всё остальное). Далее, щелкните по кнопке + три раза, чтобы увеличить яркость до +100, затем начните закрашивать левую сторону станции (как показано здесь). По мере закрашивания, области средних тонов в закрашенных участках сделаются ярче. Опять же, не нужно точно подбирать экспозицию, потому что ее можно изменить после закрашивания, просто перемещая ползунок Brightness (Яркость) (подробнее об этом рассказано чуть дальше).

### Шаг три:

Теперь мы повысим яркость лобовины поезда, причем сделаем это независимо от яркости левой стороны станции. Для этого щелкните по переключателю New (Создать) (выделен красным). Затем перетащите ползунок Brightness (Яркость) в значение 82 и начните зарисовывать левую часть лобовины поезда (как показано здесь). Теперь, посмотрите снова на крышу, закрашенную в предыдущем шаге. Видите булавку с белой головкой? Она маркирует первый участок коррекции, которую мы выполнили, закрасив крышу. Зеленая булавка сверху поезда маркирует участок, который редактируется прямо сейчас, то есть поезд. Поэтому, если Вы теперь перемещаете ползунок Brightness (Яркость), он влияет только на яркость участка, которую Вы закрашиваете, то есть поезд. Если бы Вы захотели откорректировать крышу, нужно щелкнуть по белому маркеру-булавке, и он станет зеленым, показывая, что теперь это область, которая корректируется, а потому перемещение ползунка Brightness (Яркость) будет влиять только на крышу.





#### Шаг четыре:

Теперь давайте затемним платформу в правой части снимка. Снова установите переключатель в положение New (Создать), затем дважды щелкните по левой кнопке – (знак "минус") параметра Brightness (Яркость). В результате обнулятся все ползунки, а яркость установится в -50. Затем начните закрашивать правую сторону станции и, по мере выполнения, произойдет уменьшение яркости (локальное затемнение) этих участков. Здесь я закрасил платформу, правую сторону рельсовой колеи, а также правую часть лобовины и правый бок поезда.

#### СОВЕТ: Эффект наслаивания у кистей

По умолчанию, кисть при закрашиваниях наслаивает краску. Поэтому, если участок закрашен и он недостаточно темный, закрайте его повторно. Величиной наслаивания управляют ползунки Flow (Нажим) и (Плотность), расположенные в нижней части панели. Ползунок Density (Плотность) отчасти имитирует функции аэрографа в кистях Photoshop, но в данном случае эффект проявляется настолько слабо, что я никогда не изменяю установленное по умолчанию значение 100.

#### Шаг пять:

При яркости -50 правая сторона вокзала выглядит немного темнее, чем нужно. Поэтому перетяните ползунок Brightness (Яркость) назад, до величины -40. Это я имел в виду, говоря о коррекции после закрашивания. Вы можете сделать это для любого участка, который закрашили – просто щелкните по булавке, которая маркирует этот участок, она станет зеленой, сообщая, что участок активен, а ползунки автоматически установятся туда, где Вы их установили ранее для данного участка, и можете начинать изменения.

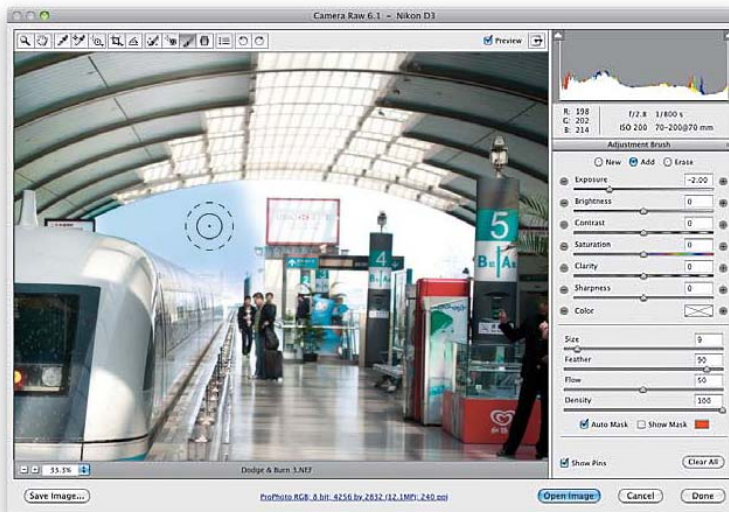






### Шаг шесть:

А как убедиться, что Вы закрасили весь участок, который хотели подвергнуть коррекции? Как узнать, не пропустили ли Вы пятнышко? Если включить флажок Show Mask (Показать маску) внизу панели, закрашенный участок приобретет красный оттенок (как показано здесь), и можно видеть, не пропущено ли что-нибудь. (Цвет маски можно изменить, щелкнув по образцу справа от флажка). Если Вы не хотите устанавливать маску надолго, достаточно навести курсор на любой маркер-булавку, и маска обозначенного ею участка делается видимой. Теперь Вы можете все проверить и докрасить пропущенные участки.



### Шаг семь:

Теперь давайте приоткроем завесу над дополнительными возможностями корректирующей кисти. Небо позади поезда скорее белое, чем синее, и мы попытаемся это исправить. Щелкните по кнопке New (Создать), затем щелкните четыре раза по кнопке "-" (знак минус) слева от надписи Exposure (Экспонир), чтобы сильно затемнить самые светлые участки. Проследите также, чтобы внизу панели флажок Auto Mask (Автомаскирование) был включен. Он предотвращает случайное закрашивание других участков, потому что теперь распознаются (основываясь на цвете) края закрашиваемого участка. Очень важно следить, чтобы небольшое перекрестие в центре кисти не выходило за пределы закрашиваемого участка. Итак, закрасьте небо, установив Exposure (Экспонир.) в -2, и если Вы не коснетесь упомянутым перекрестием чего-либо кроме неба, закрасится только небо.



### Шаг восемь:

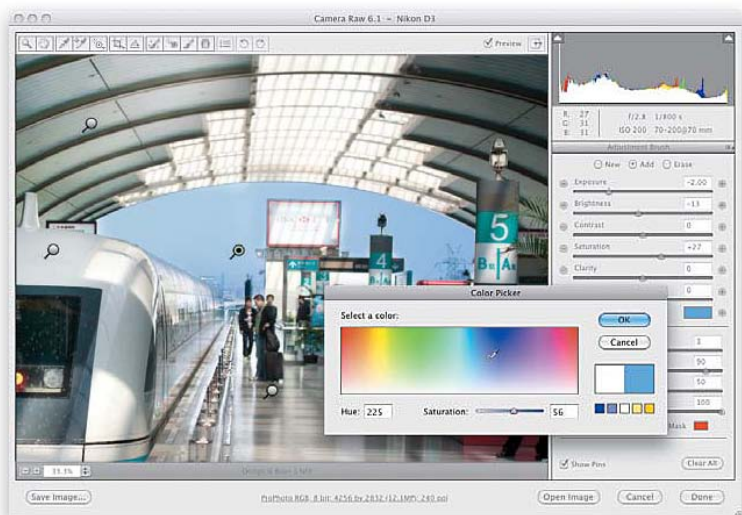
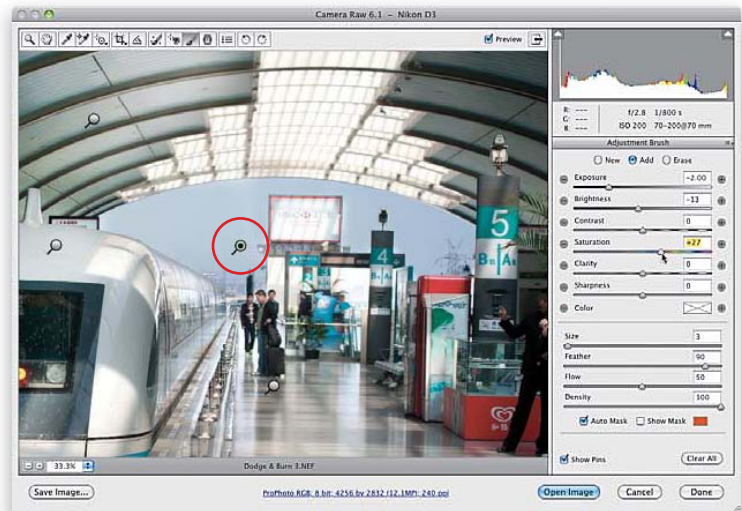
Далее, нарисует оставшуюся часть неба (вероятно, имеет смысл уменьшить размер кисти, чтобы она не задела лишних деталей). Помните, допустимо, чтобы периферия кисти мазнула потолок, поезд и прочее, но нельзя позволить центральному перекрестию касаться любой из этих областей. Помимо повышения яркости и затемнения областей (локального осветления и затемнения), на мой взгляд, одна из самых изысканных возможностей инструмента Adjustment Brush (Корректирующая кисть) состоит в том, что она осуществляет такие виды коррекции, как Clarity (Четкость) или Sharpness (Резкость), и только в тех областях, где Вы этого хотите. Например, перетаскиваете ползунок Brightness (Яркость) в позицию -13, чтобы сделать небо немного темнее, а ползунок Saturation (Насыщенность) вправо приблизительно в позицию +27, чтобы сделать небо синее (как показано здесь). Чтобы сделать коррекцию сразу нескольких параметров одного участка, следует перетаскивать сами ползунки, а не щелкать по кнопкам "+" или "-". В таком случае они дополняют коррекцию, полученную изменением величины Exposure (Экспонир).

### Шаг девять:

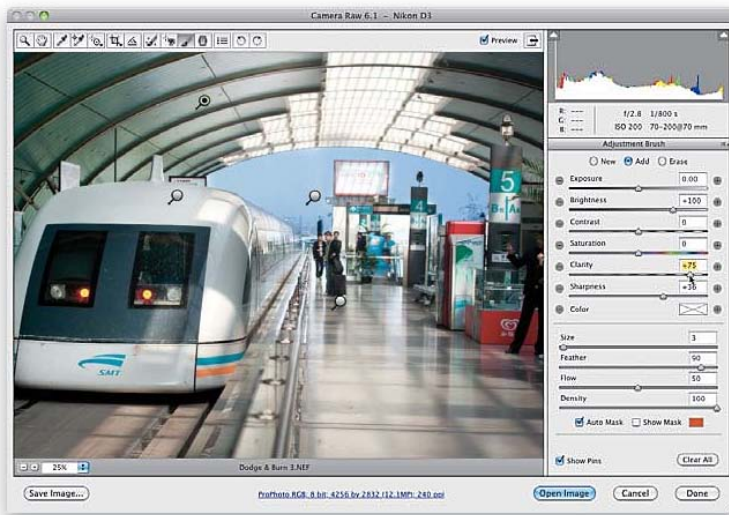
Если Вы хотите изменить цвет области, активной в текущий момент (в данном случае неба), то щелкните по окошку Color swatch (Цвет накладываемой маски) под ползунком Sharpness (Резкость). Появится окно Color Picker (Палитра цветов) (как показано здесь). Щелкните курсором по желаемому цвету (я выбрал лазурь), и этот оттенок добавится к выбранному участку, который в данном случае получит добавку небесной синевы. Можно откорректировать интенсивность цвета ползунком Saturation (Насыщенность), находящимся внизу окна Color Picker (Палитра цветов).

### СОВЕТ: Выбор участка редактирования

Если участков редактирования несколько, Camera Raw корректирует участок с маркером-булавкой, активным в данный момент (имеющим зеленый или черный цвет). Поэтому перед изменением коррекции сначала щелкните по маркеру-булавке, чтобы выбрать маркированный им участок, а затем производите изменения.



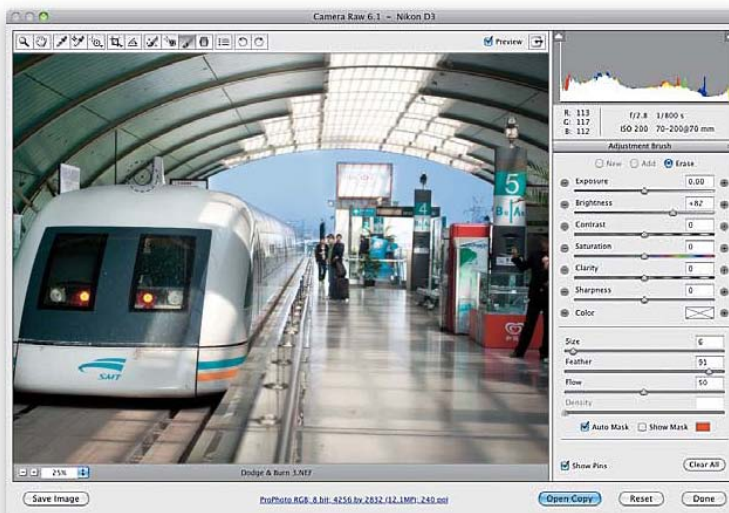


**Шаг 10:**

Теперь давайте переключимся на различные маркеры-булавки и сделаем дополнительную подстройку каждого из маркированных участков. Щелкните по маркеру-булавке на крыше с левой стороны станции. Теперь повысьте величину Clarity (Четкость) до +75, а Sharpness (Резкость) до +36.

**СОВЕТ: Удаление коррекций**

Если Вы хотите удалить какую-либо сделанную коррекцию, щелкните по маркеру-булавке коррекции, чтобы выбрать эту коррекцию (головка булавки делается черной), и нажмите клавишу Backspace (Mac: Delete) на клавиатуре.

**Шаг 11:**

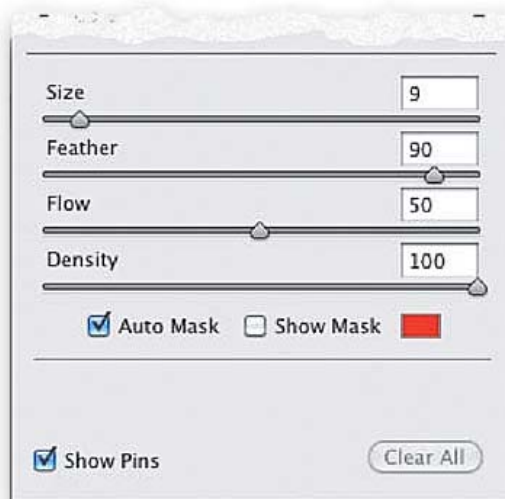
Если Вы сделали ошибку (например, мазок за пределами нужного участка), и случайно закрасили участок, который не собирались закрасивать, Вы можете удалить лишнее закрасивание. Установите переключатель сверху панели в положение Erase (Стереть) и затем закрасьте лишнее. Или нажмите-и-держите клавишу **Alt (Mac: Option)**, которая временно переключает кисть в режим Erase (Стереть). В качестве примера я переместил курсор на маркер-булавку на поезде, чтобы проверить, как выполнялось закрасивание, и когда появилась красная маска, я увидел, что случайно немного мазнул участок над поездом. Поэтому я щелкнул по маркеру-булавке, затем, удерживая нажатой клавишу Alt, закрасил эту область (как показано здесь), пока не исчез лишний мазок.



**Шаг 12:**

Вот еще несколько полезных сведений об инструменте Adjustment Brush (Корректирующая кисть). Ползунок Feather (Растушевка) управляет мягкостью кисти – чем выше число, тем мягче кисть (я крашу мягкой кистью приблизительно в 90 % случаев). Для жесткой кисти ползунок растушевки следует устанавливать в 0. Ползунок Flow (Нажим) управляет количеством краски, которая выходит из кисти (обычно я оставляю этот ползунок в положении 50).

Ниже находится рисунок "изображение прежде/после коррекции", который показывает, какую пользу может принести локальная коррекция с помощью инструмента Adjustment Brush (Корректирующая кисть).



Исходное изображение

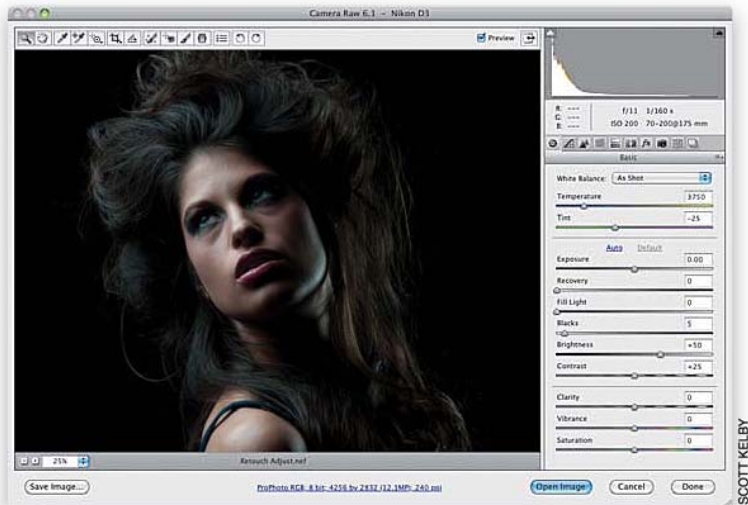


Изображение после коррекции



Ретуширование портретов всегда было одной из главных задач Photoshop. Но теперь, мы можем делать много базисных ретушных работ прямо в Camera Raw, используя инструменты Spot Removal (Удаление точек) и Adjustment Brush (Корректирующая кисть), – инструменты абсолютно обратимые и удивительно гибкие.

## Ретуширование портретов в Camera Raw



SCOTT KELBY



### Шаг один:

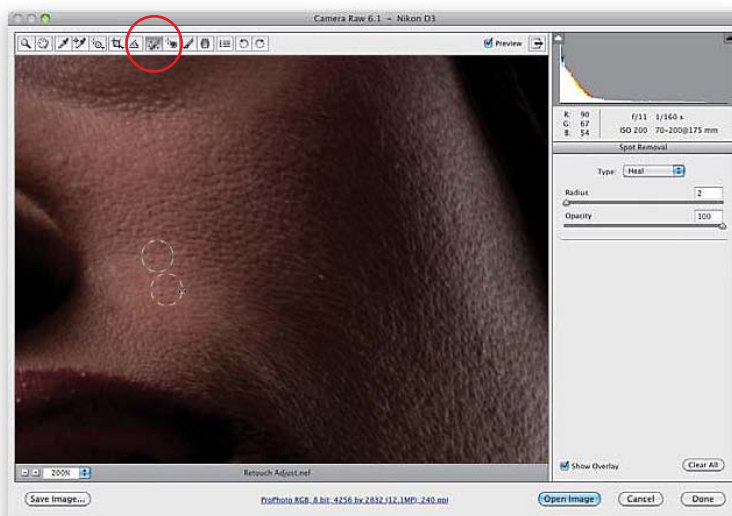
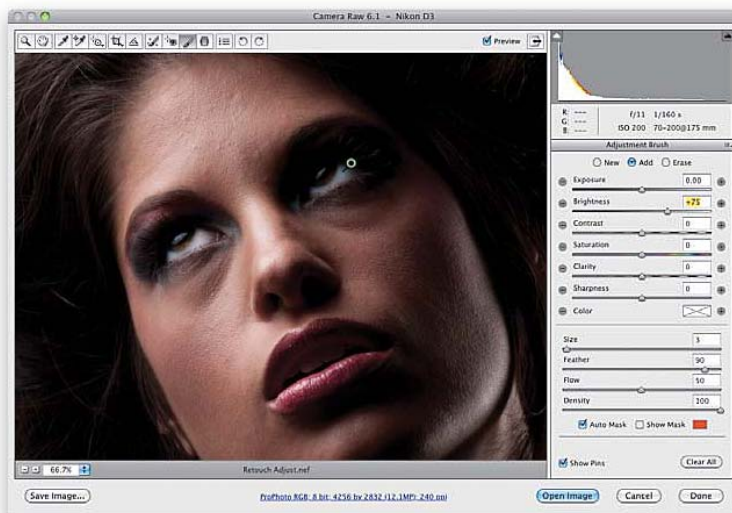
В показанном здесь портрете молодой женщины сначала следует выполнить базовые исправления (такие, как коррекция баланса белого, далекого от идеального). После чего сделать три ретушные работы: (1) глаза сделать светлее и ярче, (2) удалить мелкие дефекты и смягчить кожу и (3) сделать глаза и ресницы более резкими. Раньше для этого надо было заходить в Photoshop, но теперь мы можем выполнить все действия прямо здесь, в Camera Raw. Давайте начнем, в первую очередь, с исправления баланса белого, а ретушь займемся потом. Верхнее изображение, слишком синее, демонстрирует баланс белого в режиме As Shot (Как снято). Из выпадающего меню White Balance (Баланс белого) выберите опцию Flash (Вспышка) (так как фотография была сделана со студийной лампой-вспышкой). Синий цвет ушел, но изображение приобрело желтый оттенок и стало излишне теплым. Чтобы компенсировать это, перетащите ползунок Temperature (Температура) немного влево (как показано на нижнем изображении), пока не уйдет желтизна и оттенки кожи не будут выглядеть правдоподобно. Теперь можно приступать к ретушированию. Начнем с того, что увеличим яркость белков глаз.

**Шаг два:**

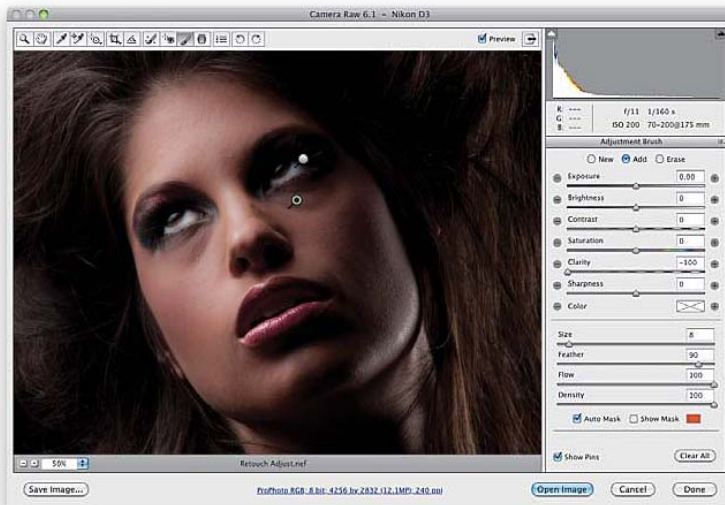
Во-первых, выберите инструмент Zoom (Масштаб) (**Z**) и щелкните по изображению, увеличив масштаб так, чтобы четко видеть глаза. Теперь щелкните по пиктограмме Adjustment Brush (Корректирующая кисть) (**K**), затем в ее панели справа щелкните три раза по кнопке "+" (знак "плюс") справа от ползунка Brightness (Яркость). Это увеличит величину яркости до +75. Выберите маленький размер кисти, используя ползунок Size (Размер), затем закрасьте белки глаз (как показано здесь). В данном случае, пожалуй, следует закрасить также и радужные оболочки, чтобы повысить их яркость. Если они будут слишком яркие, мы можем всегда понизить их яркость после закрашивания.

**Шаг три:**

Затем мы удалим мелкие дефекты лица. Для этого увеличьте проблемные области, которые Вы заметили, а затем щелкните по иконке инструмента Spot Removal (Удаление точек) (**B**). (Она имеет вид кисти с искрами и выделена здесь красным кружком). Это откроет панель Spot Removal (Удаление точек). Главное, надо убедиться, что в выпадающем меню Type (Тип) установлен параметр Heal (Восстановление) (а не Clone (Клонирование)). Теперь щелкните прямо по дефекту, который подлежит удалению, и перетащите курсор в сторону от дефекта. При этом появляется небольшой красный круг, который увеличивается по мере перетаскивания. Сделайте этот круг немного больше дефекта, а затем отпустите кнопку мыши. Появится второй, зеленый круг, который показывает, где выбирается заплатка кожи для устранения дефекта. Если, по каким-либо причинам, хорошая заплатка гладкой кожи не выбралась (и ретушь Вас не устраивает), щелкните по этому второму, зеленому кругу, перетащите его в другую область по соседству, чтобы выбрать заплатку из участка кожи, которая должна принести успех. Продолжите и удалите все дефекты.







#### Шаг четыре

Снова переключитесь на Adjustment Brush (Корректирующая кисть), затем щелкните четыре раза по кнопке "-" (знак "минус") в параметре Clarity (Четкость), чтобы установить величину четкости в -100 (любители давать всему имена называют это "отрицательной четкостью"). Увеличьте размер кисти с помощью ползунка Size (Размер) или клавишей **Правая квадратная скобка** клавиатуры. Затем закрасьте кожу, придавая ей мягкость. При этом тщательно избегайте областей, которые должны оставаться резкими и содержат много мелких деталей (брови, веки, губы, ноздри, волосы и проч., как показано здесь). Наконец, щелчком установите переключатель в положение New (Создать), установите Sharpness (Резкость) в +100 и Clarity (Четкость) в +25. Завершите ретушь закрашиванием радужных оболочек глаз и ресниц для увеличения их резкости и четкости. Исходное и исправленное изображения показаны ниже).



*Я исправил баланс белого на обоих снимках, но в фотографии справа "После коррекции", белки и радужных оболочек глаз теперь ярче, пятна с кожи удалены, кожа смягчена, а резкость и четкость радужных оболочек глаз и ресниц увеличены.*



## Коррекция неба (и других субстанций) с помощью градуированного фильтра

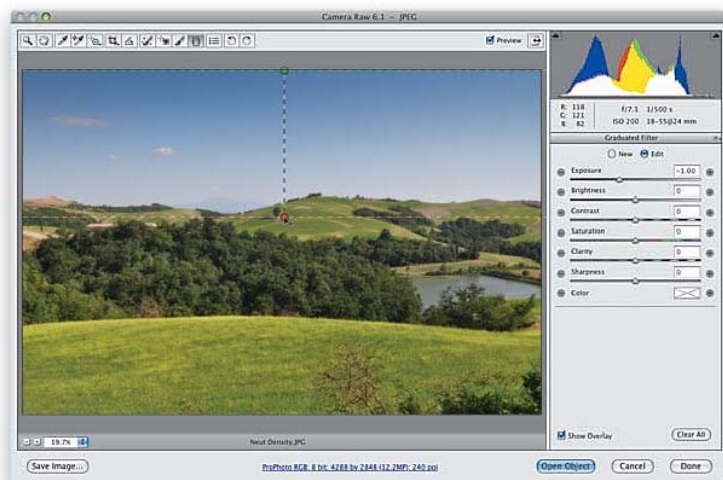
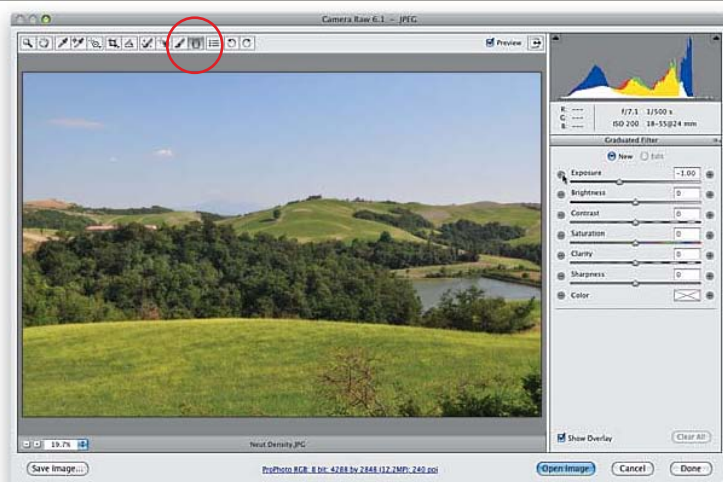
### Шаг один:

Начнем с выбора инструмента Graduated Filter (Градуированный фильтр) (**G**) на панели инструментов (его пиктограмма выделена здесь красным кружком). Щелчок по ней открывает панель (показанную здесь) с рядом опций, подобных опциям инструмента Adjustment Brush (Корректирующая кисть). Здесь мы воссоздадим традиционный градиентный фильтр нейтральной оптической плотности и затемним небо. Перетащите ползунок Exposure (Экспонир.) влево или сделайте двойной щелчок по кнопке "-" (знак "минус"), чтобы установить значение -1.00 (как показано здесь).

### Шаг два:

Нажмите-и-держите клавишу Shift (чтобы градиент был строго вертикальным), щелкните по средней точкеверху изображения, и перетащите курсор строго вниз, пока не достигнете верхушек большой группы деревьев (как показано здесь). Обычно следует заканчивать перетаскивание градиента выше линии горизонта, иначе он начнет затемнять передний план, экспонированный должным образом. Неба сделалось темнее, и фотография стала выглядеть более сбалансированной. *Примечание:* Чтобы перетащить градиент в произвольном направлении, не нажимайте на клавишу Shift.

Graduated Filter (Градуированный фильтр) – который действует скорее как инструмент – позволяет воссоздавать изображение, получаемое с использованием традиционного градиентного фильтра нейтральной оптической плотности. (Это стеклянные или пластмассовые фильтры, затемненные сверху с постепенно уменьшающейся плотностью, до полной прозрачности внизу). Они используются ландшафтными фотографиями, потому что можно или отлично экспонировать передний план, или отлично экспонировать небо, но не оба сразу. Однако этот эффект, реализованный в Adobe, позволяет решать намного более широкий круг задач, чем только имитация действия нейтральных градиентов плотности (хотя это, вероятно, останется его приоритетным использованием).



SCOTT KELBY



### Шаг три

Зеленый маркер-булавка показывает верх градиента, красный – низ. Чтобы сделать небо немного темнее, следует перетащить левее ползунок Brightness (Яркость) (воздействующий на средние тона) (Не щелкайте по кнопкам "+" или "-" (знак "плюс" или "минус"), иначе это сбросит ползунок Exposure (Экспонир) в 0). Достоинством этого инструмента, как и инструмента Adjustment Brush (Корректирующая кисть) является возможность добавить также и другие эффекты. Так, чтобы усилить синеву неба, щелкните по окошку Color swatch (Каталог цветов), а когда появится окно Color Picker (Палитра цветов), щелкните по синему цвету, чтобы завершить эффект.

### СОВЕТ: Приемы работы с градиентом

Чтобы переместить весь градиент вниз, щелкните по линии, соединяющей зеленый и красный маркеры-булавки, и перетащите его. Чтобы повернуть градиент, перетащите любой из маркеров. Можно установить несколько градиентов, (щелкнув по переключателю New (Создать) наверху панели), а также удалить градиент, щелкнув по нему и нажав клавишу Backspace (Mac: Delete).



Исходное изображение



Изображение после коррекции





## Специальные эффекты при использовании Camera Raw

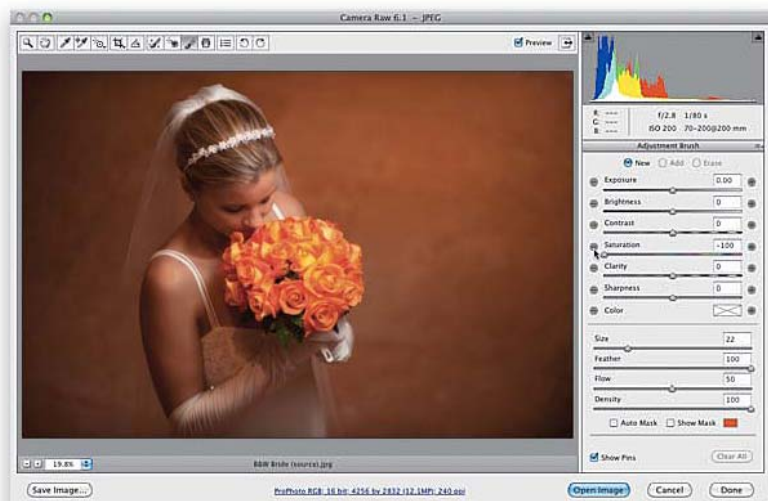
### Шаг один:

Для первого эффекта (где мы выделяем одну часть изображения, оставляя ее цветной, а остальную часть изображения делаем черно-белой), нужно выбрать установки Adjustment Brush (Корректирующая кисть) такими, чтобы она при закрашивании создавала черно-белое изображение. Итак, начнем. Активируйте Adjustment Brush (Корректирующая кисть) (**К**). Затем в панели ее опций щелкните четыре раза по кнопке "-" (знак "минус") слева от Saturation (Насыщенность), чтобы значение насыщенности при закрашивании было -100. Почему мы не перетаскивали ползунок Saturation (Насыщенность) просто влево до конца? Потому что при щелчке по кнопке "-" обнуляются все другие ползунки, и тем самым исключается возможность случайной коррекции чего-то еще в то же самое время.

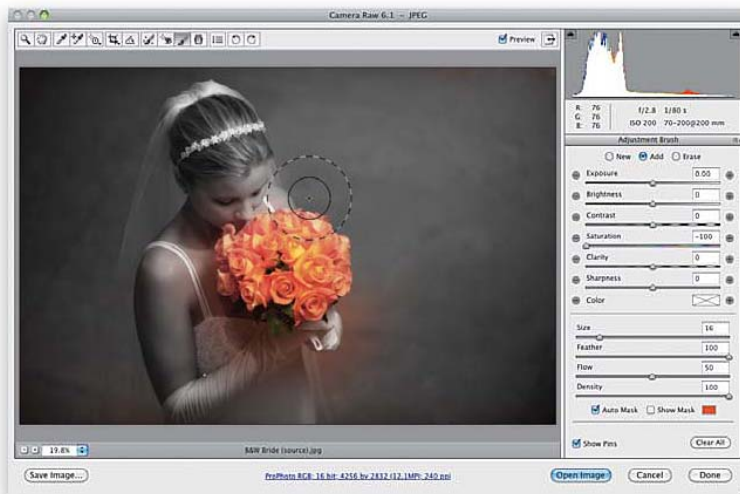
### Шаг два:

Чуть позднее мы закрасим большую часть изображения, и дело пойдет намного быстрее, если выключить флажок Auto Mask (Автомаскирование) в нижней части панели (в результате чего не будут видны края при закрашивании). Отключив маску, увеличьте кисть (перетащите ползунок Size (Размер) вправо или нажмите, клавишу "закрывающая квадратная скобка"), и закрасьте почти всё изображение, но следите за тем, чтобы не приближаться непосредственно к букету, как показано здесь, где я оставил вокруг букета  $\frac{1}{2}$ " нетронутыми.

Есть несколько по-настоящему хороших спецэффектов, которые можно применять прямо в Camera Raw, причем некоторых из них легче достигнуть здесь, чем в остальной части Photoshop, используя слои и маски. Вот два спецэффекта, которые популярны в портрете и свадебной фотографии: (1) привлечение внимания, переключая все в черно-белые тона, но оставляя один ключевой объект полноцветным (очень распространено в свадебной фотографии и фотографии детей), и (2) создание мягкого, драматического центра внимания "закрашиванием светом".

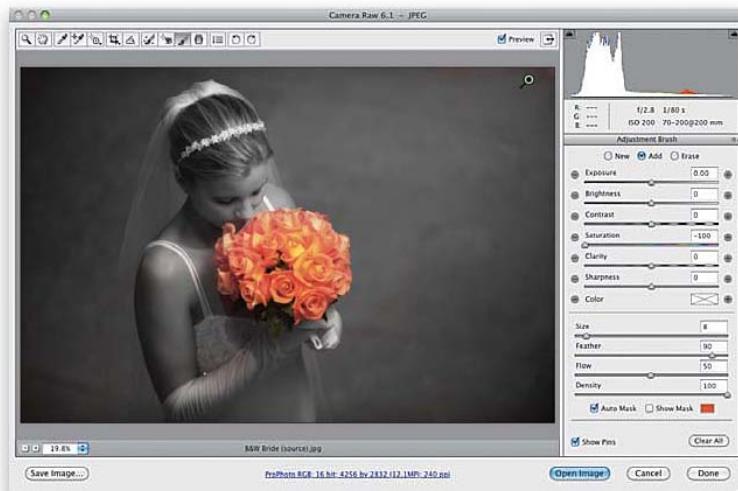


SCOTT KELBY



### Шаг три

Теперь нужно сделать две вещи: (1) уменьшить размер кисти и (2) включить флажок Auto Mask (Автомаскирование). В действительности, делает всю эту работу функция Auto Mask (Автомаскирование). Она автоматически оставляет объект цветным и предохраняет, чтобы Вы случайно не сделали его черно-белым. Для этого надо следовать одному простому правилу: не позволяйте небольшому перекрестию в виде знака "плюс" в центре кисти касаться объекта, который Вы хотите оставить цветным (в нашем случае, это букет цветов). Всё, чего чуть коснется перекрестие, становится черно-белым (потому что мы понизили насыщенность до -100). Итак, Ваша задача – выполнить закрашивание вблизи букета, но не позволить перекрестию его касаться. Не имеет значения, заденет ли кисть краями цветы (своими круглыми кольцами) (на самом деле, так и случится, если закрашивать действительно близко к объекту). Но только не позволяйте касаться объекта упомянутому небольшому перекрестию, и всё будет прекрасно. Функция работает удивительно хорошо (проделайте это самостоятельно и убедитесь своими глазами).

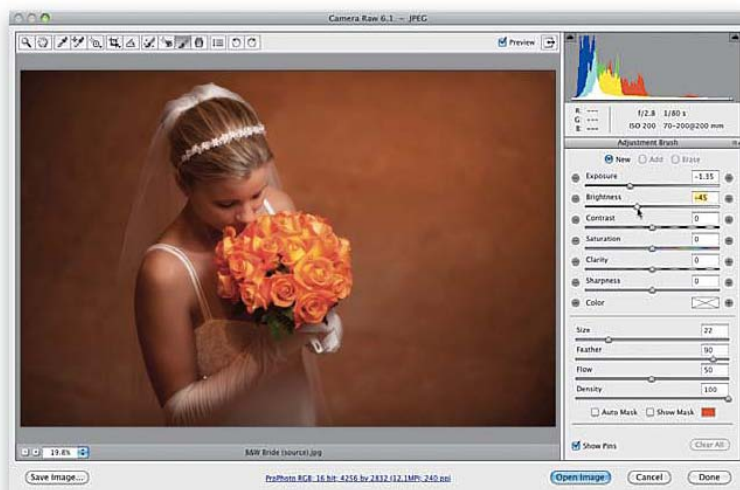


### Шаг четыре:

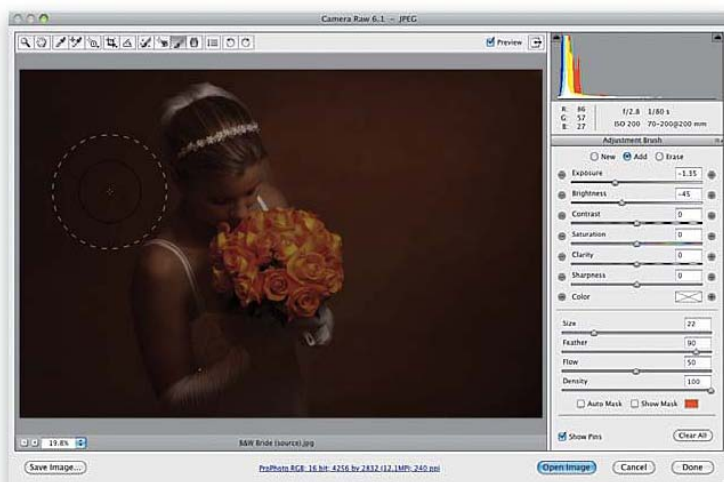
Здесь показаны результаты закрашивания непосредственно рядом с букетом, причем цветы и зеленые листья остались цветными, потому что мы не допустили, чтобы упомянутое перекрестие коснулось букета. Ну, а теперь давайте используем сходную технику иначе и, используя то же самое изображение, создадим другой эффект. Начнем с нажатия на клавишу Backspace (Mac: Delete), чтобы удалить значок корректировки и начать работу заново с исходным цветным изображением.

**Шаг пять:**

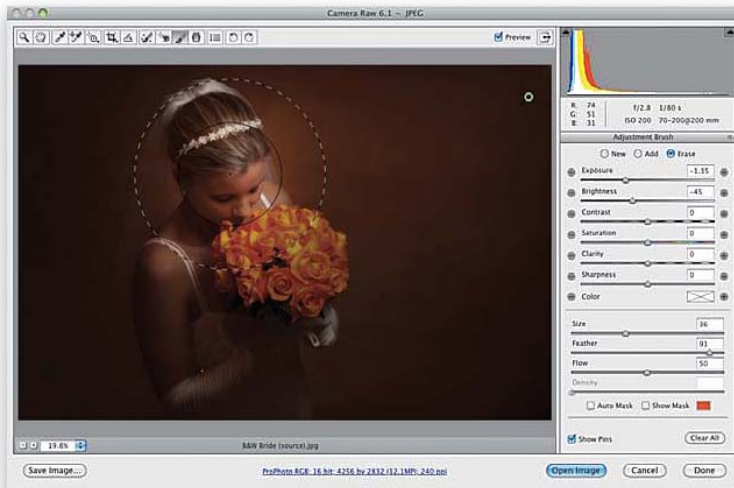
Здесь снова показано исходное полноцветное изображение. Активируйте Adjustment Brush (Корректирующая кисть) и щелкните по кнопке "-" (знак "минус") на Exposure (Экспонир), чтобы всё обнулить. Затем перетасщите ползунок Exposure (Экспонир) в значение около -1.35, а ползунок Brightness (Яркость) в примерно -45, как показано здесь.

**Шаг шесть:**

Выключите флажок Auto Mask (Автомаскирование) и, используя большую кисть, закрасьте всё изображение, чтобы значительно его затемнить (как показано здесь).

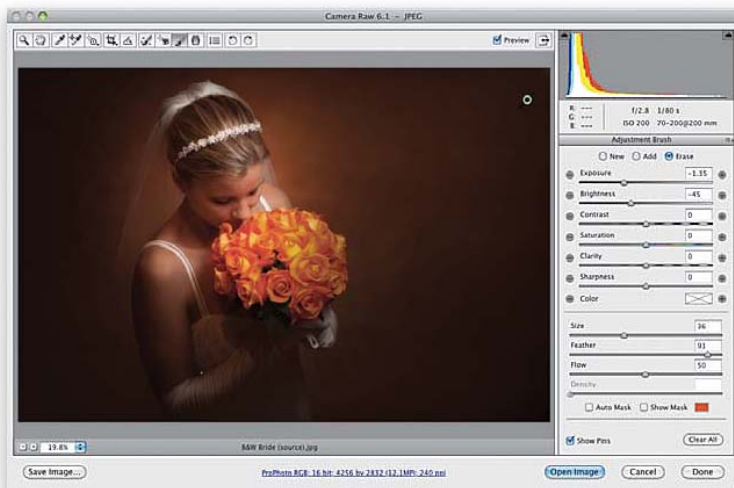






### Шаг семь

Теперь, щелкните по радиокнопке Erase (Стереть) вверху панели опций Adjustment Brush (Корректирующая кисть) (или просто нажмите-и-держите клавишу Alt (Mac: Option), чтобы временно переключиться на инструмент стирания). Установите очень большой размер кисти (как показано здесь), установите величину Feather (Растушевка) (мягкость) приблизительно в 90, затем сделайте щелчок прямо по области, которую Вы хотите высветить мягким световым пятном (как сделал я, щелкнув по лбу невесты). То, что Вы делаете, по существу показывает исходное изображение в области светового пятна, стирая затемнение, которое Вы добавили в предыдущем шаге.



### Шаг восемь:

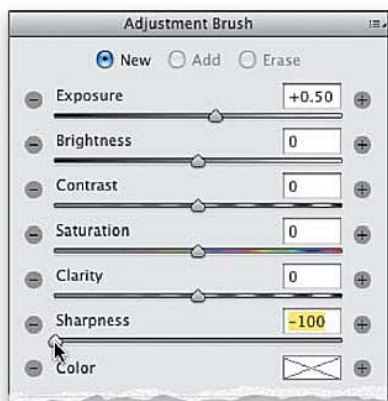
Щелкните еще несколько раз по изображению, возможно, смещаясь на  $\frac{1}{2}$ " или около того, чтобы показать именно те области, которые Вы хотите осветить, и получите изображение, которое показано здесь, как законченный эффект.



## Советы знатоков Photoshop

### Создание Гауссова размытия

Ну, ладно, формально это не Гауссово размытие, но в Camera Raw CS5 можно сделать закрашивание с эффектом размытия, делая отрицательной величину Sharpness (Резкость) (в панели Adjustment Brush (Корректирующая кисть)) (в действительности, я бы не постеснялся установить -100, чтобы получить большую схожесть размытия с Гауссовым). Это удобно при добавлении размытия к фону для имитации меньшей глубины резкости, или одной из сотни других причин, по которым Вы хотели бы размыть что-то в фотографии.



### Двойной курсор

В инструменте Adjustment Brush (Корректирующая кисть) на экран одновременно выводятся два курсора кисти, один внутри другого. Меньший показывает выбранный размер кисти; больший (штрихпунктирный круг) показывает размер растушевки.



ки (мягкости) кисти.

### Коррекции наложением второго слоя

При коррекции с помощью Adjustment Brush (Корректирующая кисть), если Вы перетаскивали ползунок полностью вправо, но этого не достаточно, щелкните по радиокнопке New (Создать) (наверху панели), и повторно закрасьте ту же самую область с той же самой установкой. Это дублирует величину коррекции (и очень подходит для создания высококонтрастных эффектов на одежде, где подчеркивает каждую небольшую морщинку, светá и тени).



### Как установить опцию цвета None (Нет цвета)

После выбора цвета с помощью Color Picker (Палитра цветов) корректирующей кисти совсем не очевидно, как сбросить цвет в состояние None (Нет цвета). Фокус состоит в том, что нужно щелкнуть по окошку каталога цветов (в середине панели опций Adjustment Brush (Корректирующая кисть)), чтобы вновь открыть окно Color Picker (Палитра цветов), затем передвинуть ползунок Saturation (Насыщенность) в 0. Теперь Вы увидите перекрестие X на окошке каталога цветов, сообщаящее, что никакой цвет не установлен.

### Как скрыть значки редактирования

Чтобы временно скрыть значки редактирования, которые появляются при использовании Adjustment Brush (Корректирующая кисть), нажмите клавишу V на клавиатуре (она переключает показ значков в состояния включено/отключено).



### Рисование прямых линий

Чтобы нарисовать прямую линию, используя Adjustment Brush (Корректирующая кисть), Вы можете использовать тот же самый прием, который мы используем с инструментом Brush в Photoshop: просто щелкните в точке начала прямого отрезка, нажмите и держите клавишу Shift, затем щелкните в точке конца отрезка, и Adjustment Brush (Корректирующая кисть) нарисует совершенно прямую линию между двумя точками. Это особенно удобно при работе над ровными кромками, такими, как край здания, за которым находится небо.

### Сохраните указатель "Переход назад"

Если Вы знакомы с панелью History (История) Photoshop и тем, как сделать переход к любому этапу редактирования, – Вы можете перейти назад к соответствующему виду лишь одним щелчком. Ну и ... хорошая новость: Вы можете



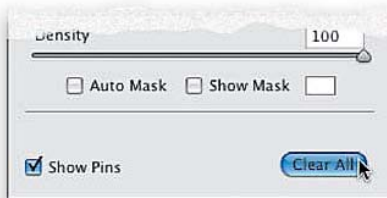
## Советы знатоков Photoshop

сделать это также в Camera Raw! Вы можете зафиксировать вид изображения на любом этапе редактирования, находясь в любой панели, нажав Ctrl+Shift+S (Mac: Command+Shift+S). Затем Вы можете перейти назад к этому виду изображения, щелкнув по нему в панели Snapshots (Снимки экрана).



### Как начать с чистого листа

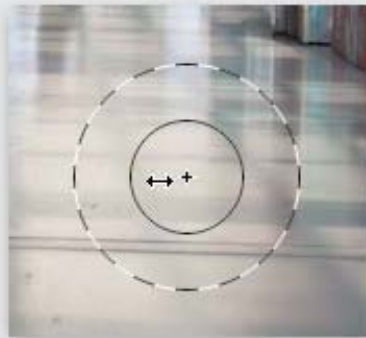
Если Вы добавили набор корректировок, используя Adjustment Brush (Корректирующая кисть), и понимаете, что хотите начать всё заново, не нужно щелкать по каждому из значков редактирования и нажимать на клавишу Backspace (Mac: Delete). Вместо этого щелкните по кнопке Clear All (Удалить все) в нижнем правом углу панели опций Adjustment Brush (Корректирующая кисть).



### Изменение размера кисти с помощью мыши

Если щелкнуть-и-держат правую кнопку мыши при работе с Adjustment Brush (Корректирующая кисть) в Camera Raw,

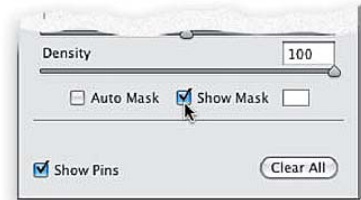
то в середине кисти появится небольшая двунаправленная стрелка. Это знак того, что можно изменять размер кисти перетаскиванием от одной стороны к другой (влево для уменьшения и вправо для увеличения размера).



### Просмотр закрашивания при закрашивании

Обычно, когда Вы закрашиваете с помощью Adjustment Brush (Корректирующая кисть), Вы видите корректировку (например, если Вы затемняете область путем закрашивания, эта область становится более темной). Но если Вы делаете тонкую корректировку, может трудно увидеть результаты закрашивания (и если Вы манипулируете кистью в области, которую не нужно затемнять). Если это так, попробуйте следующее. Включите флажок Show Mask (Показать маску) (внизу панели Adjustment Brush (Корректирующая кисть)). Теперь при закрашивании происходит нанесение белой маски (цвет маски по умолчанию, который можно изменить, щелкая по каталогу цветов справа от флажка). Таким образом, Вы можете точно видеть область,

на которую воздействуете. Закончив, нажмите на клавишу Y, чтобы отключить флажок Show Mask (Показать маску). Стоит попробовать.

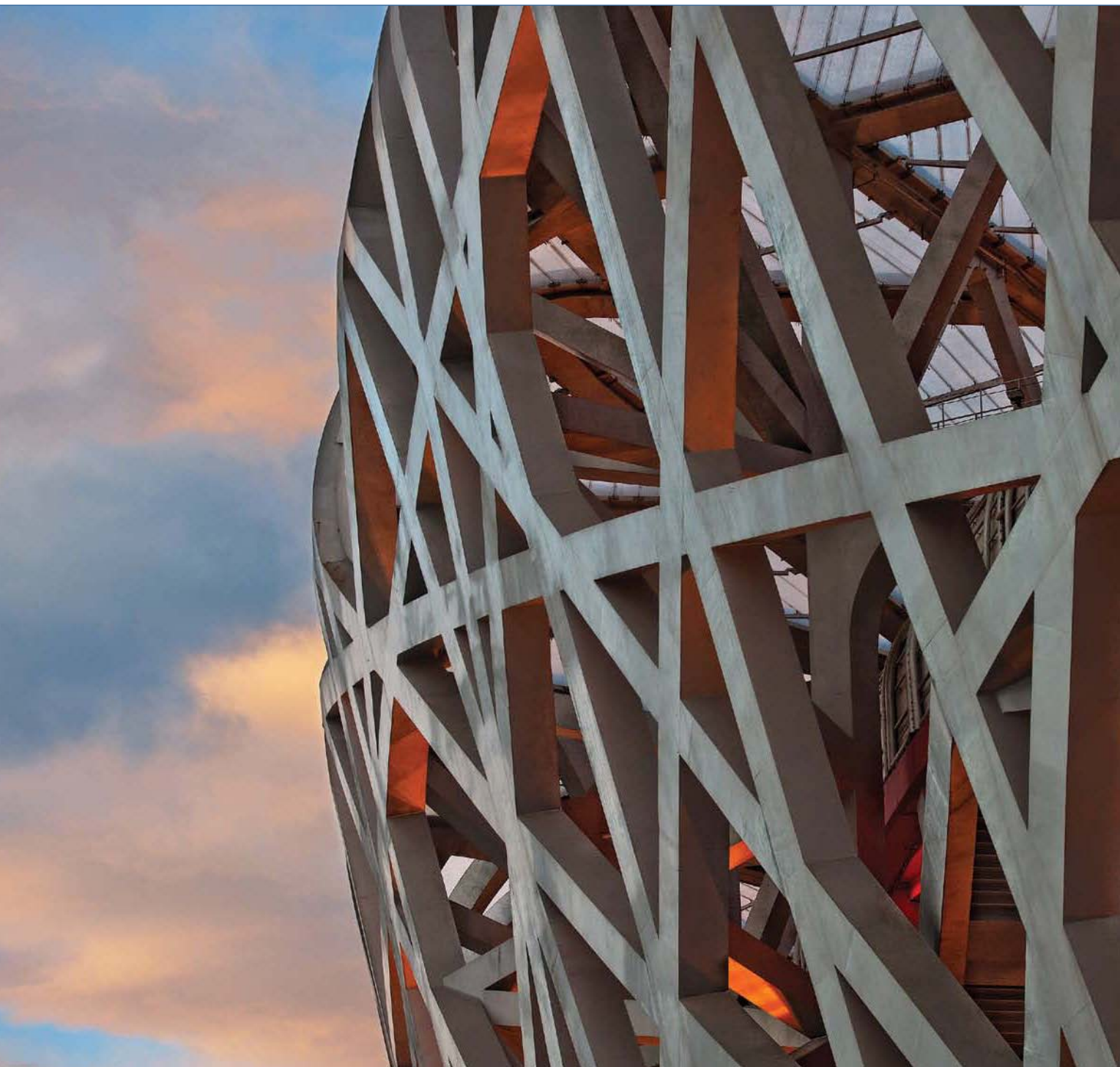


### Добавьте свои собственные образцы цвета

Щелкнув по окошку каталога цветов в панели Adjustment Brush (Корректирующая кисть) и открыв окно Color Picker (Палитра цветов), Вы видите, что в его нижнем правом углу есть пять образцов цвета. Это часто используемые цвета, и они вызываются одним щелчком. Чтобы добавить цвет к образцам, сначала выберите нужный цвет из градиента цветов, затем нажмите-и-держите клавишу Alt (Mac: Option), и когда Вы переместите курсор на любой из этих пяти образцов цвета, он превратится в иконку черпачка. Щелкните этим черпачком по любому из образцов, и тот изменит цвет на цвет, выбранный в настоящий момент.







Фотограф Скотт Келби | Выдержка: 1/100 сек | Фокусное расстояние: 75 мм | Диафрагма:  $f/4.4$



# Scream of the Crop

## изменение размеров и кадрирование фотографий

Мне очень нравится заголовок – это название альбома группы Soulfarm (разве группа не сделала бы себе имя на фильмах ужасов!). Был еще один кандидат, группа Cash Crop, но каждую их песню сопровождает предупреждение о ненормативной лексике. С меня хватило единственного 30-секундного отрывка первого трека (из фильма *Вопли в женской общаге*), чтобы понять, что это за музыка. Совершенно непристойная. Эпизодически вздрагивая, когда в уши врывается матерные крики, я понял, что кто-то в iTunes Store должен получать полную ставку за прослушку и отбор 30-секундных отрывков. И уж такой человек должен быть абсолютно, на 100 % не-

восприимчив к любым ругательствам и матерщине. Но я отвлекся. "Scream of the Crop" почти идеально подходит для заголовка, за исключением того, что глава повествует также об изменении размеров. Чертыхнувшись, я принялся за поиски слова "resize" и нашел песню "Undo Resize" ди-джея Yanatz Ft. The Designers. Это был саундтрек длиной 8:31, где два женских голоса шептали с европейским акцентом команды меню продуктов Adobe. Такие как "Select All", "Fill", "Distort", "Snap to Grid" и так далее. Это не выдумка (сами можете прослушать 30-секундный отрывок). И стоил-то саундтрек всего 99 центов, при обычной цене порядка 1.29 доллара.

## Коротко о работе в Photoshop CS5

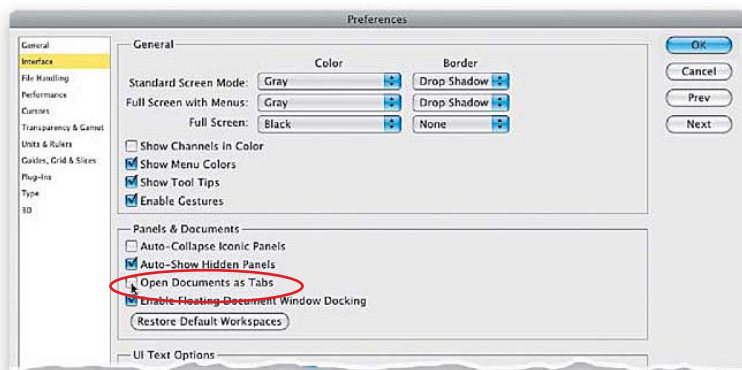
Прежде, чем мы начнем, давайте разберемся с использованием вкладок (особенно, если Вы перешли к CS5 с CS3). А также с особенностями настройки рабочего пространства/среды в CS5. (Рабочее пространство/среда – это просто расположение панелей, которые используются в зависимости от того, над чем Вы работаете – для ретуши фотографий удобно использовать один набор и совсем другой набор для рисования. Вы устанавливаете их таким образом, чтобы под рукой находилось всё, что нужно). Это действительно удобно, но кое-какие новинки в CS5 кажутся или по-настоящему хорошими или слишком заумными (и каждый решает это для себя сам).

### Документы с вкладками:

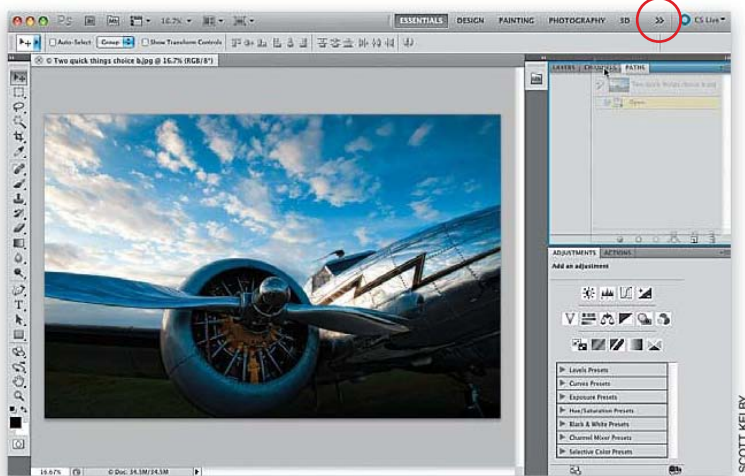
Документы с вкладками, которые обеспечивают доступ к открытым изображениям, появились в CS4. (Открытые документы появляются как вкладки сверху текущего окна, как показано здесь. Они отчасти похожие на вкладки Веб-браузера). Чтобы увидеть изображение, щелкните по вкладке (как показано здесь). С помощью клавиш Ctrl+Tab можно переключаться к следующей вкладке.

### Отключение вкладок:

По сей день задают вопрос: "Как отключить вкладки в документах?" Зайдите в меню Edit (Редактирование) (Mac: Photoshop) > Preferences (Установки) > Interface (Интерфейс). Отключите флажок в опции Open Documents as Tabs (Открыть документы во вкладках). Вместе с ним обычно отключают расположенный ниже флажок Enable Floating Document Window Docking (Включить закрепление окон незакрепленных документов). В противном случае поля открытого изображения развернутся на все рабочее пространство/среду и прикрепятся к его краям, а вкладка восстановится.







### Установка рабочей среды:

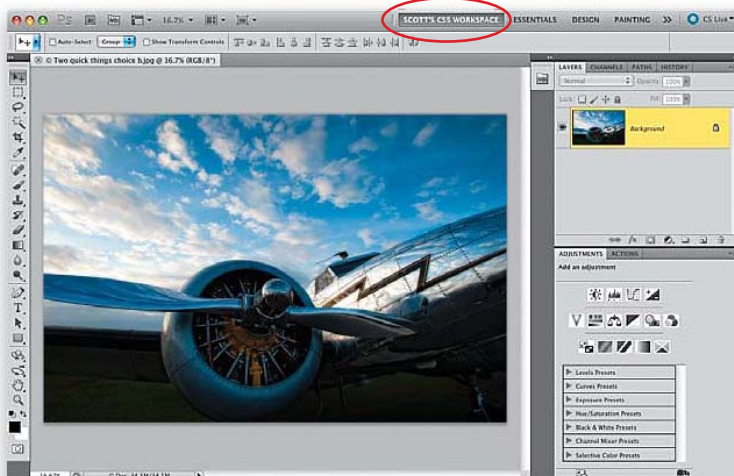
CS5 поставляется с несколькими встроенными компоновками рабочего пространства/среды для выполнения разных задач (рисование, фотография, дизайн и др.). В них находятся только те панели/палитры, которые, по мнению Adobe, необходимы для работы. Чтобы их открыть, щелкните по кнопке "двойная стрелка" справа от переключателя рабочих сред в Application Bar (Панель приложения) (выделена кружком). Я всегда использую одну и ту же компоновку (она показана здесь). Чтобы создать рабочую среду с собственной компоновкой, просто перетащите панели туда, где Вы хотите их видеть. Чтобы сгруппировать панели (так что они появляются одна перед другой), перетащите одну панель на другую. Когда появляется синяя узкая полоса, отпустите кнопку мыши, и панель прикрепится над группой. Дополнительные панели открываются из меню Window (Окно).

### СОВЕТ: Вращение изображения на планшете Wacom

Если Вы работаете с планшетом (чувствительным к нажмику, например Wacom – **П.**), щелкните по значку Rotate View в Application Bar (Панель приложения). Затем щелкните-и-держите курсор на изображении, и в центре его появится изображение компаса. Теперь изображение можно поворачивать перетаскиванием.

### Вызов одним щелчком:

Разместив панели, как Вам удобно, зайдите в меню Window (Окно) > Workspace (Рабочая среда) > **New Workspace** (Новая рабочая среда). Теперь сохраните компоновку (и в Application Bar (Панель приложения) появится кнопка наподобие показанной здесь). Потом можете вызывать рабочую среду щелчком по этой кнопке. Если изменить расположение панелей в рабочей среде, то CS5 это запомнит. В принципе, это хорошо, но щелчок по кнопке вызова рабочей среды не возвращает ситуацию к исходной. Чтобы загрузить рабочую среду заново, нужно выполнить команды меню Window (Окно) > Workspace (Рабочая среда) > **Reset [your workspace name]** (Сбросить [имя открытой рабочей среды]). Манипуляция, на мой взгляд, несколько загадочная.



## Кадрирование фотографий

Кадрировать фотографии в Photoshop можно несколькими способами. Мы начнем с простых общепринятых приемов, а потом рассмотрим способы, упрощающие и упрощающие задачу. В конце этого раздела я добавил способ обрезки, которым пользуются в Adobe Photoshop Lightroom, и показал простой путь применения этого же приема здесь, в Photoshop CS5.

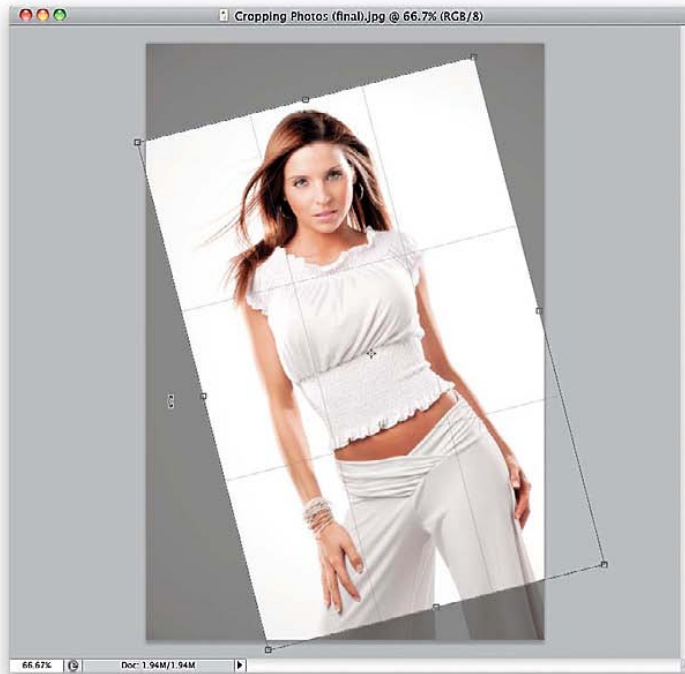
### Шаг один:

Нажмите на букву **C**, чтобы вызвать инструмент Crop (Рамка) (или выберите его из панели инструментов), а затем щелкните и перетащите кадрирующую рамку на фотографию (как показано здесь). Область, которая будет отброшена при кадрировании, – тусклая (затемненная). Не нужно стараться сразу устанавливать точные границы кадрирования, потому что есть возможность изменить их, перетаскивая за точки в углах и в середине каждой стороны. Кроме того, в CS5, после перетаскивания кадрирующей рамки и отпускания кнопки мыши, внутри рамки появляется сетка "Rule of Thirds" (Правило третей), которая помогает скомпоновать лучший кадр. (Примечание: "Правило третей" состоит в том, что Вы визуально делите изображение на трети, располагаете линию горизонта вблизи или верхней, или нижней горизонтальной линии, а центр – на пересечении линий).

### СОВЕТ: Отключение затемнения:

Удаляемая при кадрировании область тусклая или более темная. Чтобы переключить затемнение в состояние включено/отключено, нужно нажать на клавиатуре клавишу **"/** (Прямой слеш).



**Шаг два:**

Расположив кадрирующую рамку в нужном месте, можно повернуть ее. Для этого переместите курсор за пределы рамки. При этом курсор превратится в дугу с двусторонними стрелками. Щелкните, держите мышью нажатой и тащите курсор вверх или вниз, и кадрирующая рамка будет вращаться в выбранном направлении.

**Шаг три:**

Когда кадрирующая рамка находится там, где нужно, нажмите клавишу **Enter (Mac: Return)**, и изображение кадрируется. Окончательно скадрированное изображение, в котором удален лишний фон, показано здесь. Исходное изображение можно видеть на предыдущей странице.





#### Шаг четыре:

Другим распространенным способом кадрирования является использование инструмента Rectangular Marquee (M) (Прямоугольная рамка)<sup>1</sup>. Вы можете переместить выбранную область, щелкнув-и-перетаскив ее. Расположив прямоугольник, где нужно, выполните команду меню Image (Изображение) > Crop (Кадрировать). Область, расположенная вне кадрирующей рамки, будет немедленно удалена. Для отмены выделения нажмите **Ctrl+D** (Mac: **Command +D**).

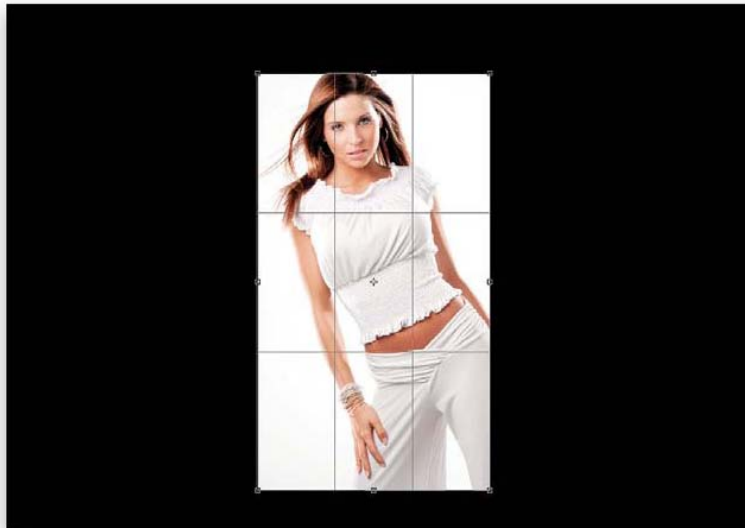
#### Шаг пять:

Итак, готовы ли Вы освоить самый эффективный метод кадрирования? Он создан под влиянием метода кадрирования Lights Out fullscreen cropping от Lightroom. При кадрировании фотография окружается сплошным черным цветом. Поэтому предварительный вид похож на готовую фотографию. Способ довольно привлекательный, и попробовав раз, Вы не захотите кадрировать никаким другим способом. К счастью, Вы можете сделать то же самое в Photoshop. Активируйте инструмент Crop (Рамка) и перетащите рамку на какой-либо участок фотографии (место и размер значения не имеют). В панели параметров есть поле Opacity (Непрозрачность), которое позволяет задать степень затемнения области, отбрасываемой при кадрировании. Щелкните по перевернутому треугольнику и увеличьте непрозрачность до 100, создав сплошной черный цвет (как показано здесь).



<sup>1</sup> При этом в качестве параметра, определяющего режим работы выделения, следует выбрать "Новая выделенная область":





### Шаг шесть:

Теперь нажмите клавишу **Esc**, чтобы удалить границу кадрирования. Нажмите клавишу **Tab**, а затем дважды – клавишу **F**. Это скроет все панели и меню Photoshop, центрирует фотографию на экране, а также окантует ее широкой черной рамкой (как показано здесь). Точно так же. выглядит режим "Lights Out cropping mode". В этом режиме снова вызовите инструмент Crop (Рамка), создайте рамку, измените ее размер, перетащите ее, словом, кадрируйте фотографию, и Вы увидите, что я имею в виду. Вид довольно привлекательный, не так ли? Когда всё будет готово для кадрирования, нажмите клавишу **Enter (Mac: Return)**, затем снова нажмите клавишу **F**, чтобы выйти из полноэкранного режима, а затем – клавишу **Tab**, чтобы вернуть на экран панели/палитры, меню и панель инструментов.

### СОВЕТ: Отказ от кадрирования:

Если Вы начертили кадрирующую рамку, а затем передумали кадрировать изображение, то можете или нажать клавишу **Esc** на клавиатуре, или щелкнуть по иконке с символом "Нет!" в панели параметров (как показано слева), или щелкнуть по любому инструменту на панели инструментов. Последнее действие откроет диалоговое окно, спрашивающее, хотите ли Вы кадрировать изображение. Щелкните по кнопке Don't Crop (Отмена), чтобы отменить кадрирование. (Такой же диалог открывается щелчком правой клавишей мыши по выделенной области – **П.**)



## Кадрирование в размер

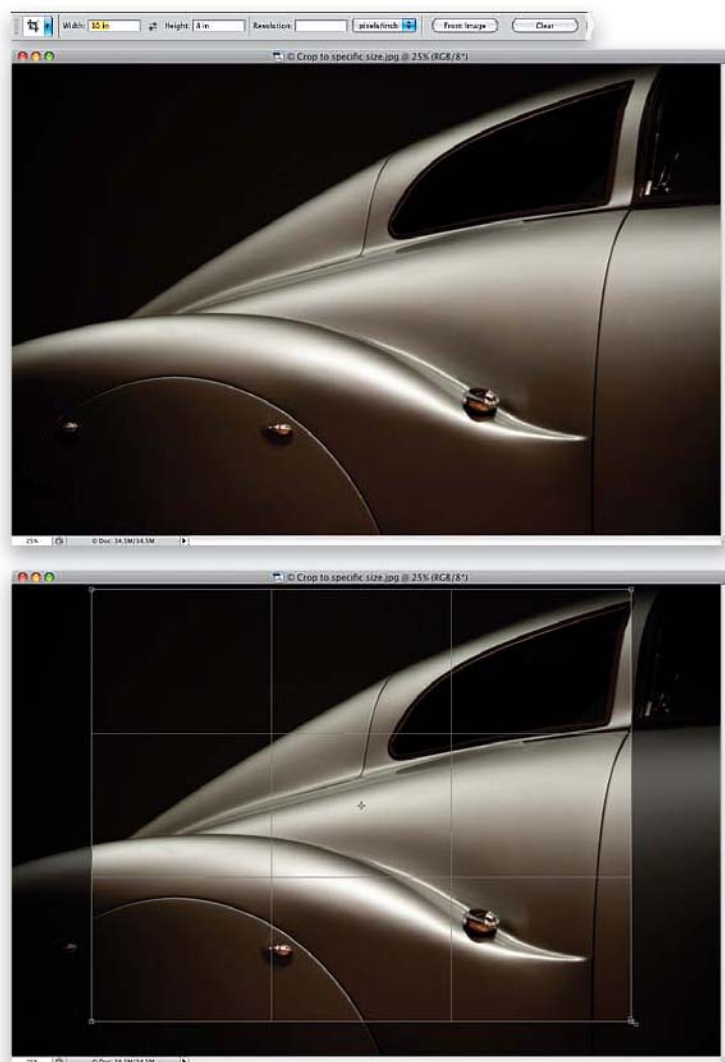
Обычно клиенты заказывают фотографии стандартного размера – это облегчает подбор рамок. Данный метод как раз и позволяет кадрировать изображение к предопределенному размеру (например, 5x7", 8x10" и так далее).

### Шаг один:

Скажем, наше изображение примерно 17x11", а мы хотим кадрировать его к 10x8" в горизонтальной ориентации. Во-первых, нажмите клавишу **C**, чтобы открыть инструмент Crop (Рамка), и в панели параметров слева Вы увидите поля Width (Ширина) и Height (Высота). Введите ширину, с указанием размерности (например, "in" (дюймы) для дюймов, "px" (пк) для пикселей, "cm" (см) для сантиметров, "mm" (мм) для миллиметров и так далее). Затем нажмите на клавишу **Tab**, чтобы перейти к полю Height (Высота), и введите требуемую высоту, также с размерностью.

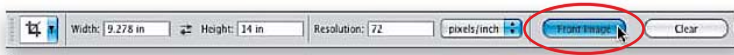
### Шаг два:

Щелкните по фотографии инструментом Crop (Рамка) и перетащите кадрирующую рамку. Вы увидите, что рамка имеет горизонтальную ориентацию. Как только Вы отпустите кнопку мыши, на рамке останутся лишь угловые точки. Какого бы размера ни была кадрирующая рамка, область внутри нее превратится в фотографию 10x8".



SCOTT KELBY





### Шаг три:

Наведя курсор на кадрирующую рамку (при этом курсор примет вид стрелки), можно перетаскивать кадрирующую рамку по экрану. Кадрирующую рамку можно перемещать мышью или клавишами **со стрелками** для большей точности. Когда рамка займет правильное, с Вашей точки зрения, положение, нажмите клавишу **Enter (Mac: Return)**. Это завершит кадрирование, и область в кадрирующей рамке будет 10x8". (Я сделал линейки видимыми, нажимая **Ctrl+R (Mac: Command+R)**, и можно убедиться, что размеры изображения в точности 10x8").

### СОВЕТ: Очистка полей ширины и высоты:

После ввода ширины и высоты их значения сохраняются до очистки. Чтобы очистить поля (в этом случае инструмент кадрирования можно использовать для кадрирования произвольной формы и любого размера), щелкните по кнопке Clear (Удалить) в панели параметров (конечно, когда инструмент Crop (Рамка) активный).

### БОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫЙ СОВЕТ: Кадрирование в размер другой фотографии

Если Вы уже располагаете фотографией, размер и разрешение которой хотели бы применить к другим изображениям, Вы можете использовать ее параметры как данные для кадрирования. Сначала откройте фотографию, размеры которой Вы хотели бы изменить, а затем откройте фотографию "идеальный-размер-и-разрешение". Активируйте инструмент Crop (Рамка), а затем в панели параметры, щелкните по кнопке Front Image (Изображение). Photoshop автоматически введет размерности фотографии-образца в поля ширины, высоты и разрешения инструмента Crop (Рамка). Все, что Вы должны сделать, кадрировать другое изображение, и оно использует те же самые спецификации, что и фотография с идеальными размерами.

## Создание своих наборов параметров инструментов кадрирования

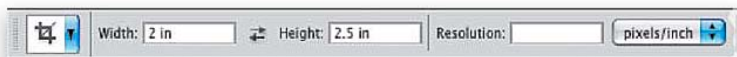
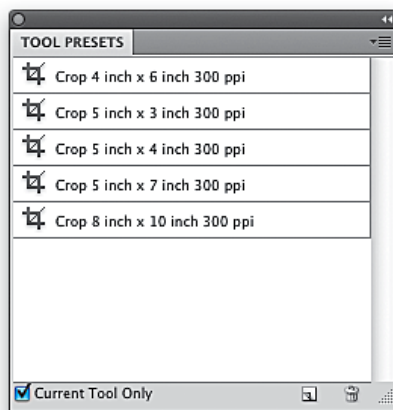
Хотя этот и прием и относится к категории усовершенствованных, создать собственные инструменты не сложно. Установив их, Вы экономите время и деньги. Мы намерены создать так называемые "наборы параметров инструментов". Эти наборы являются инструментами (в данном случае, инструмент Crop (Рамка)) – вместе с добавленными к ним параметрами. А именно, мы создадим инструмент для кадрирования в размер 5x7", 6x4", а также инструмент с произвольно устанавливаемым размером кадрирования). Затем, когда мы захотим кадрировать в 5x7", все, что мы должны сделать, это открыть набор с параметрами 5x7". В разделе описывается, как это сделать.

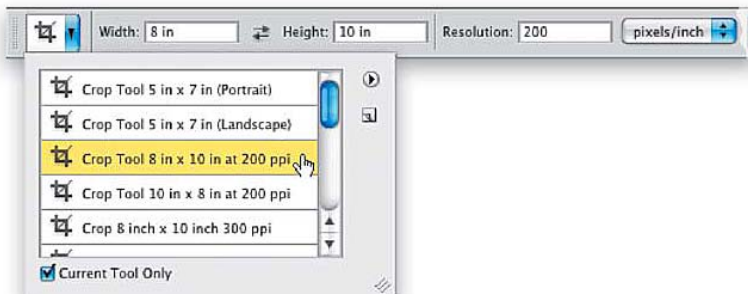
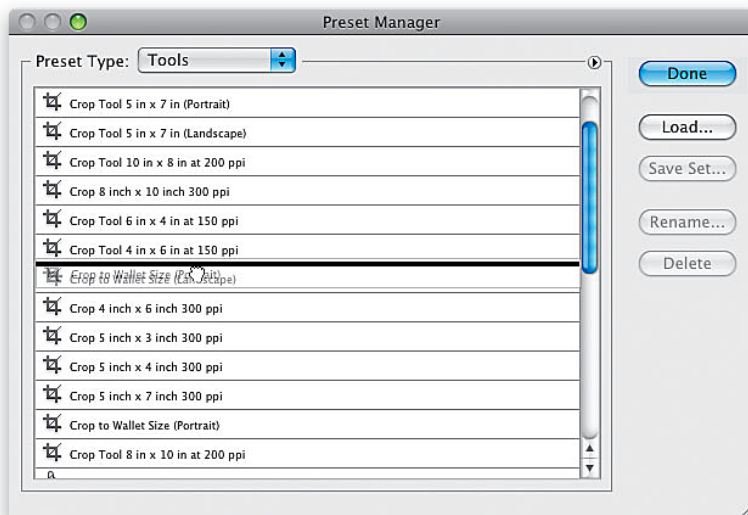
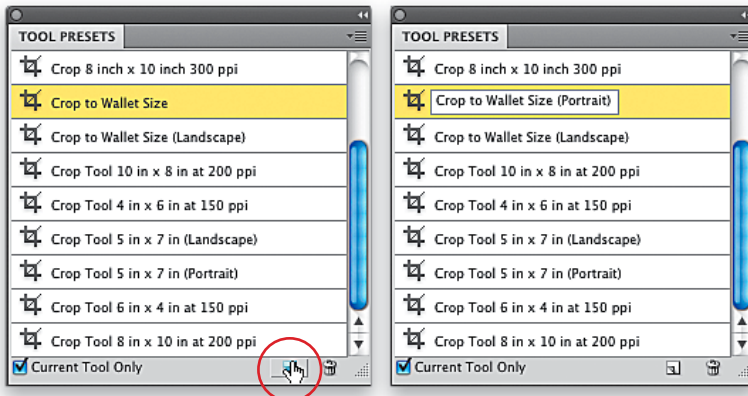
### Шаг один:

Чтобы переключиться на инструмент кадрирования, нажмите букву **C**. Затем зайдите в меню Window (Окно) и выберите **Tool Presets** (Наборы параметров для инструментов). Откроется панель Tool Presets (Наб. инстр.) инструмента Crop (Рамка). Там уже находятся пять наборов параметров. Чтобы были видны наборы параметров только для инструмента кадрирования, а не для всех инструментов, флажок Current Tool Only (Только акт. инстр.) в нижней части панели должен быть включен.

### Шаг два:

Обратитесь к панели параметров и введите размерности для первого создаваемого инструмента (в этом примере мы создадим инструмент Crop (Рамка) для кадрирования в размер бумажника). В поле Width (Ширина), введите 2. Затем нажмите клавишу **Tab**, чтобы перейти к полю Height (Высота), и введите 2.5. *Примечание:* Откройте в Photoshop окно Preferences (Установки) > Units & Rulers (Единицы измерения и линейки) (или нажмите **Ctrl+K (Mac: Command+K)**). Если в секции Units (Единицы измерения) значения Units (Линейки) установлены в дюймах, то при нажатии на клавишу Tab Photoshop автоматически вставит после чисел "in" (дюйм), указывая на дюймы.





### Шаг три:

В панели Tool Presets (Наборы параметров для инструментов) щелкните по иконке Create New Tool Preset (Создать новый набор параметров инструмента), расположенной в нижней части панели (слева от иконки удаления набора параметров инструмента). Откроется диалоговое окно New Tool Preset (Новый набор параметров инструмента), в котором Вы можете присвоить имя новому набору. Введите имя, нажмите ОК, и новый инструмент появится в панели Tool Presets (Наборы параметров для инструментов). Продолжите этот процесс вводом новых размеров в поля инструмента Crop (Рамка) панели параметров. Затем щелкните по иконке создания нового набора параметров инструмента. И так до тех пор, пока Вы не создадите пользовательские наборы инструмента Рамка для размеров, которые Вы используете чаще всего. Имеет смысл присваивать описательные названия (например, "Портрет" или "Пейзаж"). Чтобы изменить имя набора, сделайте двойной щелчок по его имени в панели, а затем введите новое имя.

### Шаг четыре:

Возможно, созданные пользовательские наборы будут расположены не в том порядке, в каком Вам хотелось бы. Войдите в меню Edit (Редактирование) и выберите опцию Preset Manager (Управление наборами). В диалоговом окне в раскрывающемся меню Preset Type (Тип набора) выберите Tools (Инструменты). Прокрутите вниз, пока не увидите наборы инструмента Crop (Рамка), которые Вы создали. Теперь щелкните-и-перетащите их по списку, куда Вам нужно, а затем щелкните по кнопке Done (Готово).

### Шаг пять:

Теперь можно закрыть панель Tool Presets (Наборы параметров для инструментов), потому что есть более простой доступ к наборам. Выбрав инструмент Crop (Рамка), щелкните по иконке кадрирования с левой стороны панели параметров. Появится раскрывающееся меню инструментов. Щелкните по набору, перетащите кадрирующую рамку, и изображение будет откорректировано в точности в размеры, которые Вы выбрали для этого инструмента.



## Создание фотографами собственных размеров фотоснимков

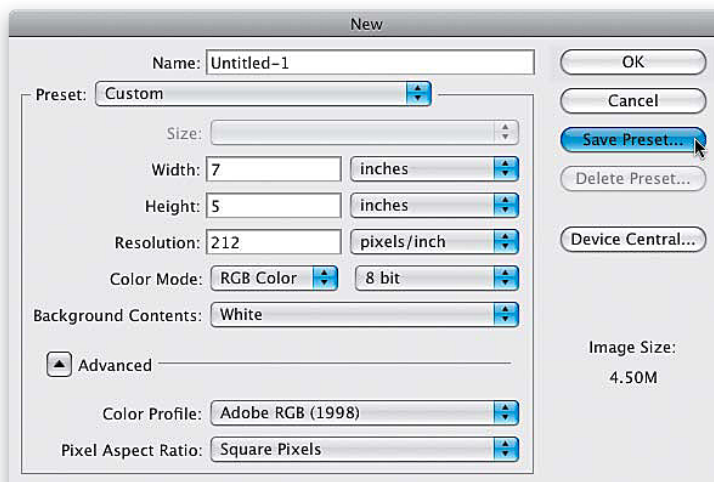
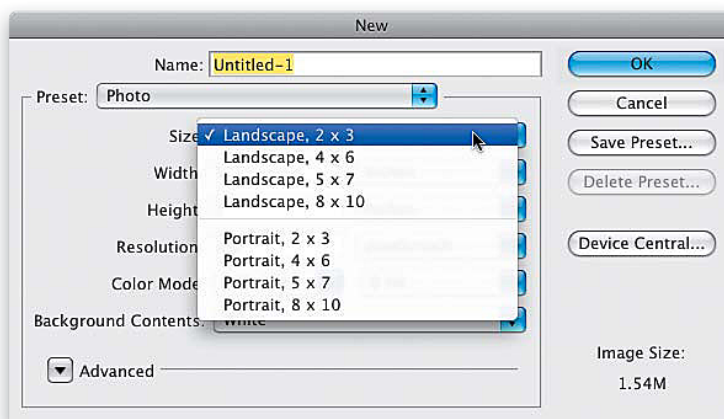
У диалогового окна Photoshop для создания новых документов есть выпадающее меню со списком предварительно установленных размеров. Вы можете подумать: "Гляди-ка, есть куча размеров: 4x6", 5x7" и 8x10" – и они меня полностью устраивают". Проблема в том, что нет никакой возможности изменить разрешение в этих наборах (и потому Портрет, 4x6 всегда будет документом на 300 пкс/дюйм). Именно поэтому так важно уметь создавать свои собственные новые размеры документа. Здесь описано, как это делается.

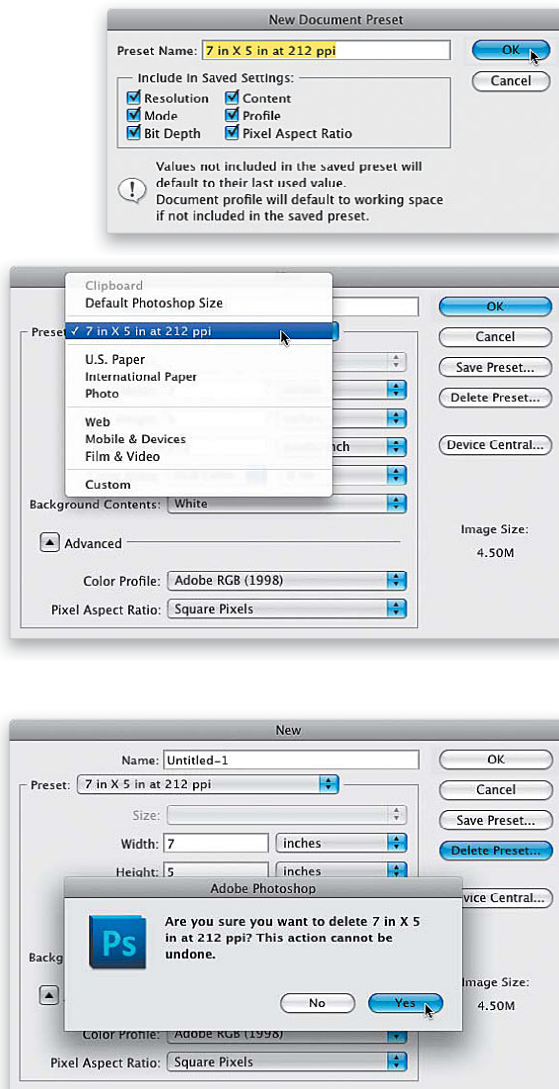
### Шаг один:

Зайдите в меню File (Файл) и выберите опцию New (Создать). Когда появится диалоговое окно New (Новый), щелкните по выпадающему меню Preset (Набор). В открывшемся списке предварительно установленных типов выберите Photo (Фото). Затем щелкните по выпадающему меню Size (Размер), чтобы увидеть предварительно установленные размеры, которые включают 2x3", 4x6", 5x7" и 8x10" в портретной (книжной) и альбомной ориентации. Единственная проблема с ними состоит в том, что их разрешение по умолчанию установлено в 300 пкс/дюйм. Так что если Вам нужен другой набор, с разрешением меньше, чем 300 пкс/дюйм, то необходимо создать и сохранить свой собственный набор.

### Шаг два:

Пусть, к примеру, Вам нужен набор 5x7" в альбомной ориентации (то есть в ширину 7" и 5" в высоту). Сначала выберите Photo (Фото) из раскрывающегося меню Preset (Набор), затем из выпадающего меню Size (Размер) выберите Landscape, 5x7 (Альбомный, 5x7). Выберите требуемый Color Mode (Цветовой режим) (ниже Resolution (Разрешение)) и Color Profile (Цветовой Профиль) (ниже Advanced (Дополнительно)). Затем введите Resolution (Разрешение) (я ввел 212 пкс/дюйм, что достаточно для печати моих изображений на высокопроизводительной печатной машине). Как только настройки на месте, щелкните по кнопке Save Preset (Сохранить набор параметров).



**Шаг три:**

Это открывает диалоговое окно New Document Preset (Набор параметров нового документа). В поле Preset Name (Имя набора) после размера введите новое разрешение. Вы можете включить\отключить флажки параметров, которые хотите сохранить, но я использую настройку по умолчанию, чтобы сохранять все (я считаю, лучше перестраховаться, чем потом сожалеть).

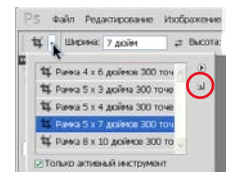
**Шаг четыре:**

Нажмите на OK, и этот новый набор появится в выпадающем меню Preset (Набор) диалогового окна New (Новый). Вы должны проделать это лишь однажды. Photoshop запомнит пользовательские настройки, и они с этого момента будут появляться в выпадающем меню Preset (Набор)<sup>1</sup>.

**Шаг пять:**

Для удаления набора откройте диалоговое окно New (Новый), выберите набор, который Вы хотите удалить из выпадающего меню Preset (Набор), а затем щелкните по кнопке Delete Preset (Удалить набор). Появится диалоговое окно, требующее подтвердить удаление. Щелкните по Yes (Да), и набор исчезнет.

<sup>1</sup> Однако новый набор не появится в выпадающем списке набора инструментов Crop tool (Инструмент "Рамка"), открываемом на левом конце панели параметров. Чтобы он там появился и использовался, нужно в панели этого выпадающего меню создать такой набор с помощью кнопки "Создать новый набор параметров инструмента" (вторая кнопка сверху с правой стороны панели, выделена красным). Поэтому непонятен практический смысл манипуляций, рассмотренных в данном разделе.



## Изменение размеров фотографий цифровых камер

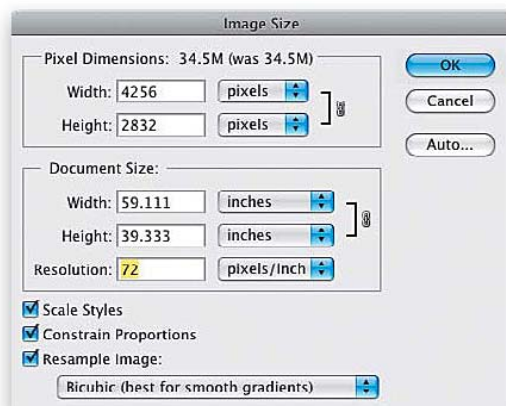
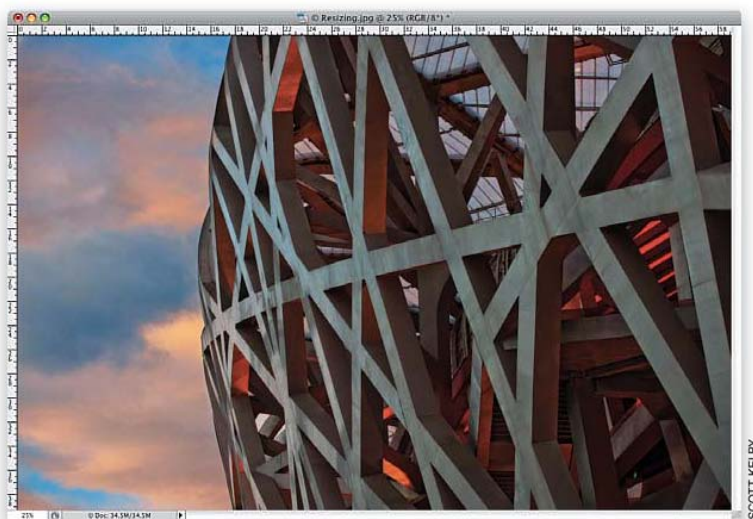
Если у Вас есть опыт изменения размеров сканированных изображений, то Вы согласитесь, что изменение размеров изображений, полученных цифровыми фотоаппаратами, имеет некоторые особенности. Они обусловлены прежде всего тем, что сканеры имеют высокое разрешение (обычно 300 пкс/дюйм и больше). А настройки по умолчанию для многих цифровых фотоаппаратов дают изображение, которое больше в физических размерностях, но имеют меньшее разрешение (обычно 72 пкс/дюйм). Задача заключается в том, чтобы уменьшить физический размер изображения, полученного цифровым фотоаппаратом (и увеличить его разрешение), совершенно без потери качества. Здесь рассматривается прием, позволяющий это сделать.

### Шаг один:

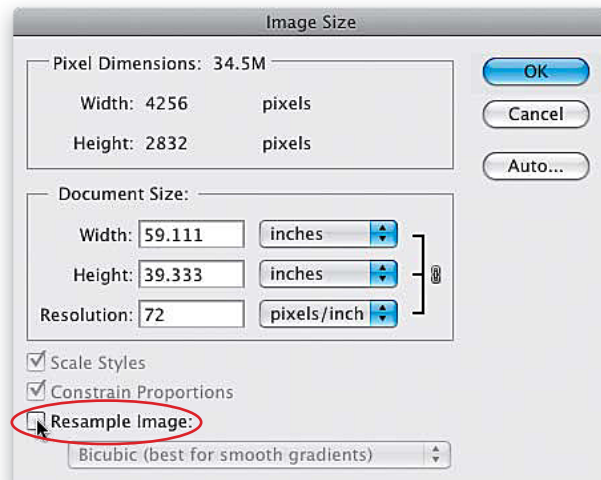
Откройте изображение, полученное цифровой фотокамерой, размеры которого Вы хотите изменить. Нажмите клавиши **Ctrl+R (Mac: Command+R)**, чтобы сделать видимыми линейки Photoshop. В приводимом здесь примере, размеры фотографии приблизительно 59" в ширину и 39" в высоту.

### Шаг два:

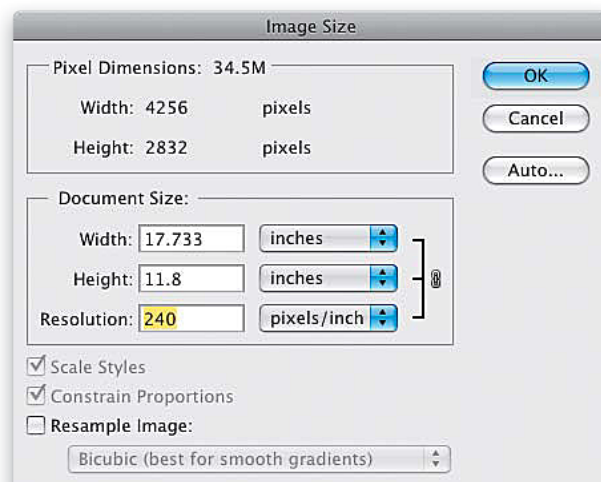
Зайдите в меню Image (Изображение) и выберите опцию **Image Size** (Размер изображения) (или нажмите **Ctrl+Alt+I (Mac: Command+Option+I)**, чтобы открыть диалоговое окно Image Size (Размер изображения). В секции Document Size (Размер печатного оттиска) значение Resolution (Разрешение) составляет 72 пкс/дюйм. Разрешение 72 пкс/дюйм считается "низким". Оно идеальное для фотографий, которые будут просматриваться только на экране (такие как Веб-графика, слайд-шоу и так далее). Но оно слишком низкое, чтобы получить высококачественные отпечатки с цветного струйного принтера, цветного лазерного принтера или для использования на печатной машине.





**Шаг три:**

Если мы планируем вывести эту фотографию на какое-либо печатающее устройство и стремимся достичь высокого качества, ясно, что мы должны увеличить разрешение. Жаль, что нельзя просто ввести нужное разрешение в поле разрешения (порядка 200 или 240 пкс/дюйм): к сожалению такой "резамплинг" приведет к излишней мягкости (расплывчатости) и пикселизации отпечатка. Именно поэтому мы должны выключить флажок **Resample Image** (Интерполяция) (по умолчанию он включен). В этом случае, когда мы вводим значение Resolution, которое нам нужно, Photoshop автоматически корректирует ширину и высоту изображения, уменьшая их в той же самой пропорции. Вместе с уменьшением ширины и высоты (при отключенной интерполяции) значение Resolution (Разрешение) растет. Это лучший способ из всех, при котором абсолютно отсутствует потеря качества.

**Шаг четыре:**

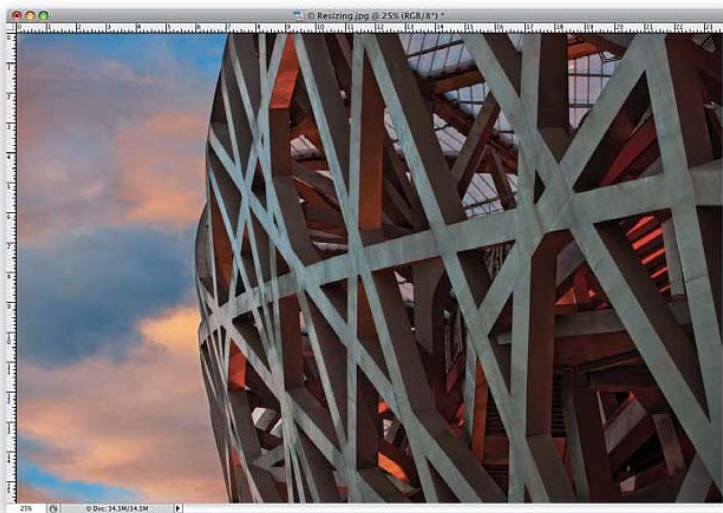
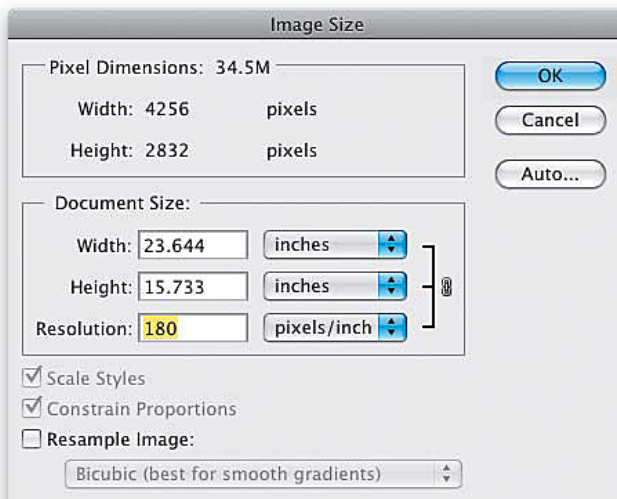
Здесь я выключил флажок **Resample Image** (Интерполяция) и ввел 240 в поле Resolution (Разрешение) для вывода на цветной струйный принтер. (Я знаю, многие считают, что разрешение должно быть намного большим, но это не так. Фактически, я никогда не печатаю с разрешением выше, чем 240 пкс/дюйм). В результате размеры изображения изменились почти до 12x18". Таким образом, оно вполне подходит для моего принтера Epson Stylus Photo R2880, который печатает снимки до 13x19".

**Шаг пять:**

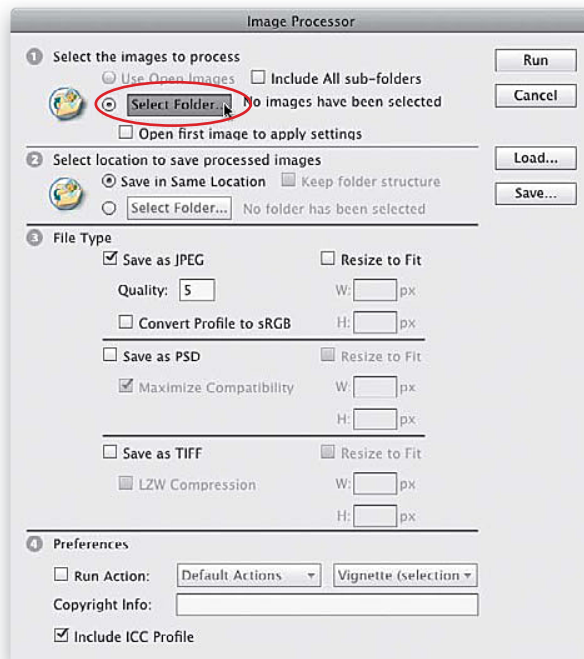
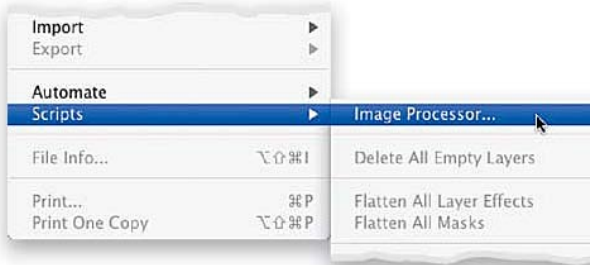
Здесь показано диалоговое окно Image Size (Размер изображения) для нашей исходной фотографии с несколько уменьшенной (по сравнению с предыдущим примером – **П.**) величиной разрешения – 180 пкс/дюйм (Опять-таки, большое разрешение, как многие привыкли считать, не нужно, а 180 пкс/дюйм дает хорошее качество при разрешении, минимальном для печати на цветном струйном принтере). Как можно видеть, ширина изображения уже далеко не 59" – теперь она почти 24". И высота куда меньше, чем 39", – теперь она почти 16". Главное же в том, что мы проделали всё это, не повреждая ни одного пикселя, потому что мы отключили режим Resample Image (Интерполяция), чего при сканировании сделать нельзя.

**Шаг шесть:**

Когда Вы нажмете на кнопку ОК, Вы не увидите абсолютно никаких изменений в окне изображения – на экране оно появится, имея те же самые размеры, – но посмотрите на линейки. Как видите, теперь оно высотой примерно 15" и шириной примерно 23". Изменение размеров, использующее этот метод, убивает трех зайцев: (1) снижает физические размеры (теперь фотография легко помещается на лист 16x24"); (2) увеличивает разрешение, обеспечивая вывод этого изображения на цветном струйном принтере; и (3) изображение не потеряло четкость, резкость и не пикселизовалось, – качество осталось, как у исходного изображения, – всё потому что был отключен режим Resample Image (Интерполяция). *Примечание:* Не отключайте флажок Resample Image (Интерполяция) для изображений, полученных на сканере, – главным образом потому, что они сразу создаются как изображения с высоким разрешением. Отключайте флажок Resample Image (Интерполяция) только в случае фотографий с низким разрешением, подобных сделанной цифровой фотокамерой.



Если есть набор изображений, размер которых нужно изменить или преобразовать их из TIFF в JPEG (или, если на то пошло, из PSD в JPEG), то Вам придется по душе встроенный Image Processor (Обработчик изображений). Он запрятан в довольно неожиданном месте (в меню Scripts (Сценарии)), но это не суть важно – это действительно просто управляемый и действительно удобный в работе, полностью автоматизированный инструмент, который может сэкономить массу времени.



## Автоматическое сохранение и изменение размеров

### Шаг один:

Зайдите в меню File (Файл) > Scripts (Сценарии) и выберите опцию **Image Processor (Обработчик изображений)**. Между прочим, если Вы работаете в Adobe Bridge (а не в Photoshop), Вы можете отметить все фотографии (щелчком при нажатой клавише Ctrl (Mac: Command)), к которым Вы хотите применить обработчик изображений. Затем зайдите в меню Tools, в Photoshop, и выберите опцию Image Processor (Обработчик изображений). В этом случае открывшийся обработчик изображений уже будет привязан к фотографиям, предназначенным для обработки.

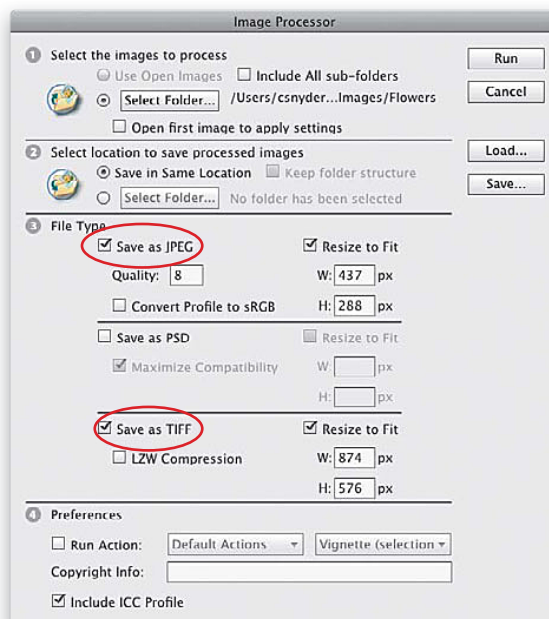
### Шаг два:

Когда откроется диалоговое окно Image Processor (Обработчик изображений), первое, что надо сделать, – выбрать папку с фотографиями, в которых обработчик изображений "делал бы свое дело". Для этого щелкните по кнопке Select Folder (Выбрать папку), перейдите к нужной папке и щелкните по OK (Mac: Choose). Если уже есть фотографии, открытые в Photoshop, можно щелкнуть по радиокнопке Use Open Images (Использовать открытые изображения). (А если выбираете Image Processor (Обработчик изображений) из Bridge, то кнопки Select Folder (Выбрать папку) там не будет вообще – вместо этого будет перечислено, сколько фотографий Вы выбрали в Bridge). Затем обратитесь к следующей секции окна и решите, хотите ли Вы, чтобы новые копии были сохранены в той же самой папке или перенесены в другую папку.

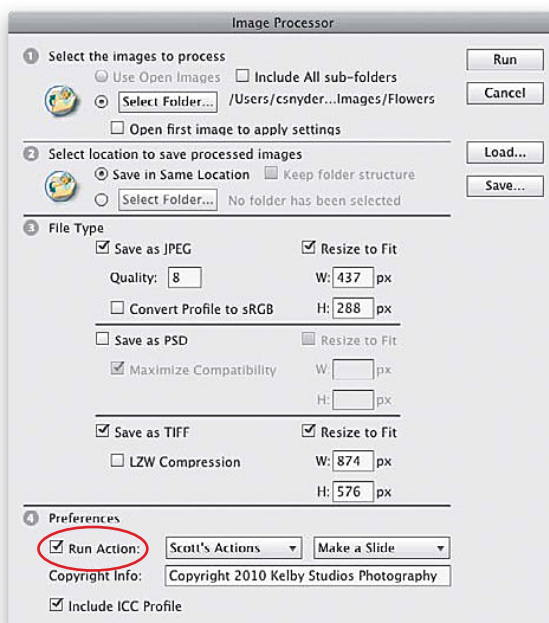


**Шаг три:**

Третья секция окна – секция начала выполнения собственно функций. Здесь задается формат копий. Если включить флажки Save as JPEG (Сохранить как JPEG), Save as PSD (Сохранить как PSD) и Save as TIFF (Сохранить как TIFF), создадутся три новых копии каждой фотографии. Если включить флажки Resize to Fit (Изменить размер), а также ввести размеры в поля Width (Ширина) и Height (Высота), размеры копии будут изменены. (В примере, показанном здесь, я выбрал маленький JPEG каждого файла и больший TIFF, следовательно, в папке я найду один маленький JPEG и один больший TIFF для каждого файла исходной папки).

**Шаг четыре:**

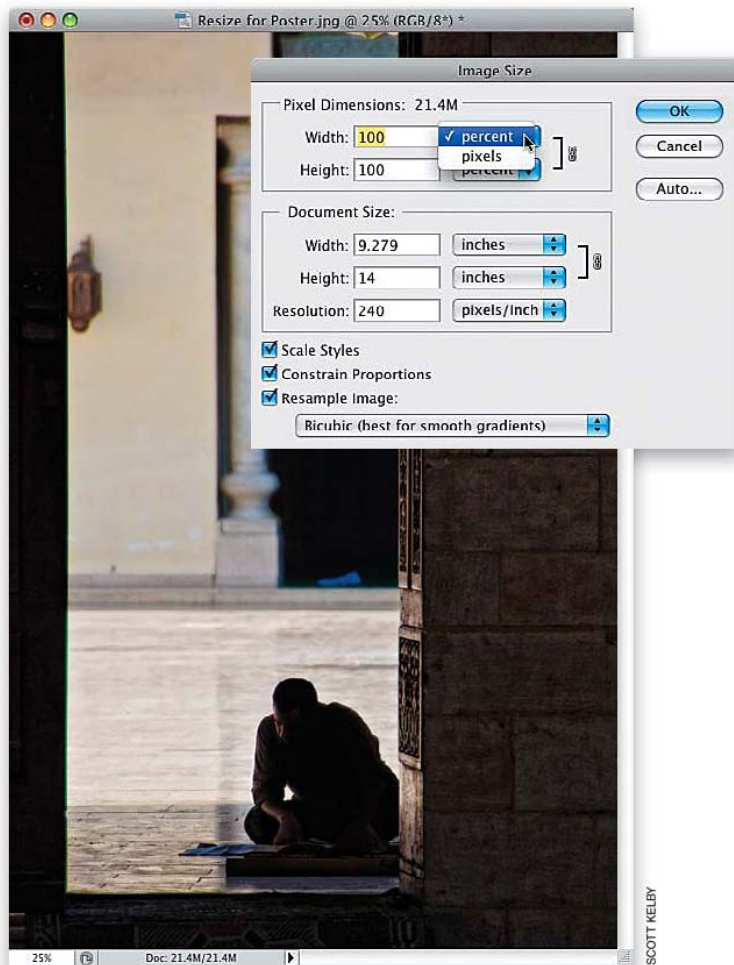
В четвертой секции окна, если Вы создали action (операцию), которую хотите применить к копиям, Вы можете также включить такие операции, которые происходят автоматически. Для этого включите флажок Run Action (Выполнить операцию), затем выберите в выпадающих меню действие, которое Вы хотите выполнить. Если Вы хотите автоматически встроить информацию авторского права в эти копии, введите информацию в поле Copyright Info. Наконец, есть флажок, который позволяет Вам решать, включать ли профиль ICC в каждое изображение или нет (конечно, я агитирую Вас включать профиль, потому я и включил тему, как управлять цветом в Photoshop, в Главу 12). Нажмите кнопку Run (Выполнить), расслабьтесь и позвольте функции "делать свое дело", и очень скоро Вы получите хорошие, четкие копии.





Итак, с учетом ранее рассмотренного, какое разрешение необходимо для печати оттиска приличного размера и как фотографы получают огромные постеры, не имея сверх-мегапиксельных камер? Очень просто – они увеличивают изображения в Photoshop. Хорошая новость: если размеры изображения не нужно изменять больше чем на 300 %, это можно хорошо сделать в Photoshop и нет необходимости покупать отдельный плагин для ресайзинга. (Однако при необходимости увеличения размеров больше, чем на 300 %, плагины, такие как Genuine Fractals от OnOne Software, действительно окупаются).

## Ресайзинг для печати постеров

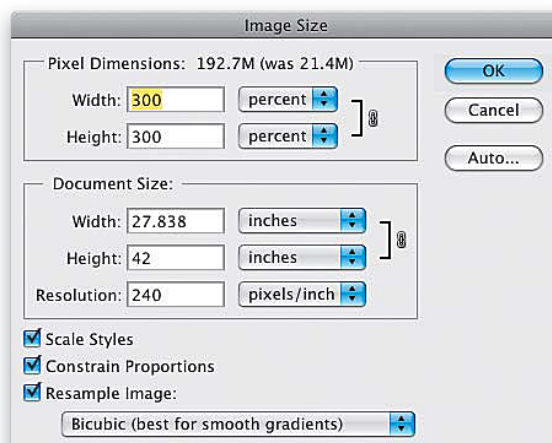


### Шаг один:

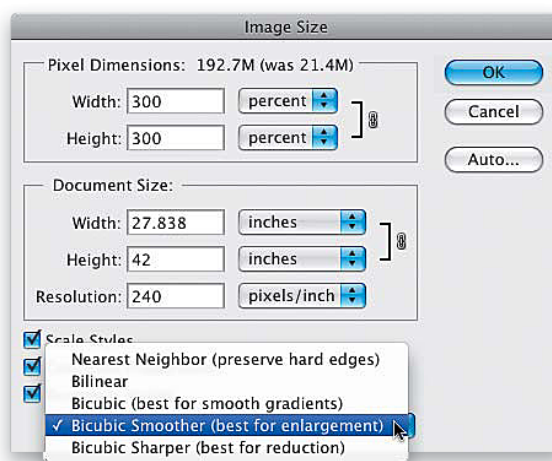
Откройте фотографию, размеры которой нужно изменить, затем зайдите в меню Image (Изображение) и выберите **Image Size** (Размер изображения). Когда появится диалоговое окно Image Size (Размер изображения), в верхней секции Pixel Dimensions (Размерность), справа от поля Width (Ширина) Вы увидите выпадающее меню, где выбрано pixels (пикс.). (Если эта секция недоступна, включите флажок Resample Image (Интерполяция) внизу окна). Щелкните по этому меню и выберите **Percent** (проц.), как показано здесь. Размерность полей и Width (Ширина), и Height (Высота) изменится на percent (проц.), потому что они связаны по умолчанию.

**Шаг два:**

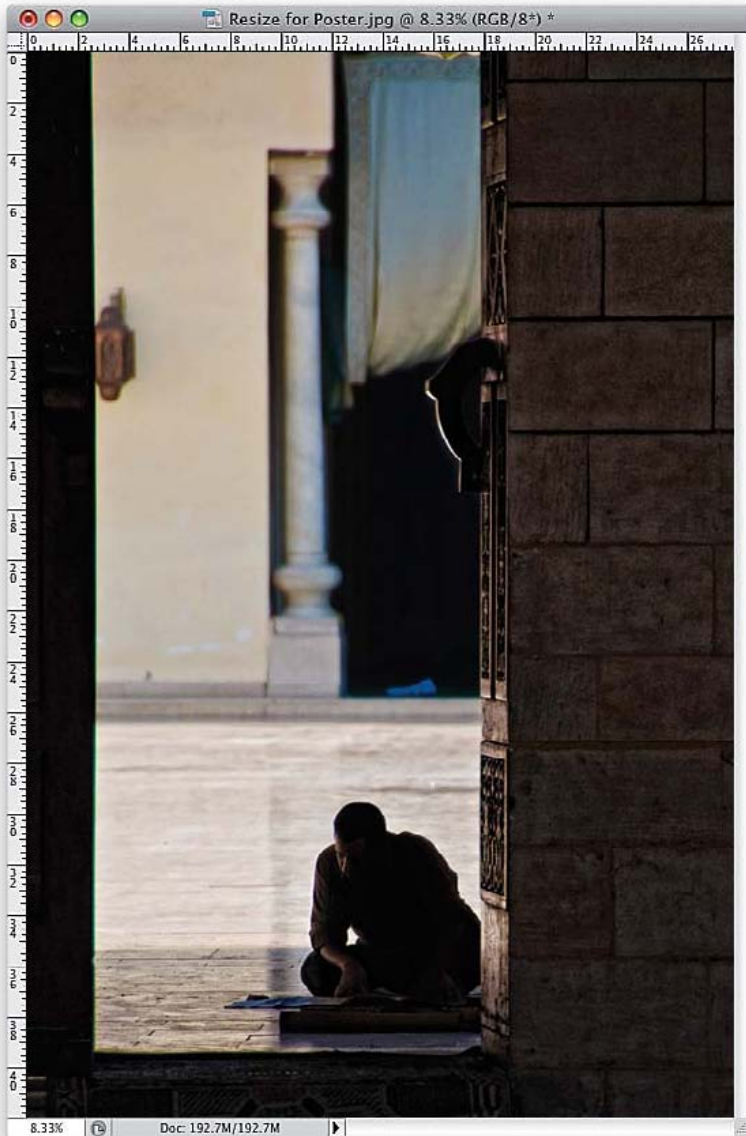
Теперь введите в поле Width (Ширина) или 200 %, или 300%. Повторю, так как поля связаны, Height (Высота) автоматически изменится до того же самого значения. (Хотя это не бесспорно, но создается впечатление, что увеличивать/уменьшать размеры лучше всего, используя 100%-ое приращение)

**Шаг три:**

В нижней части диалогового окна есть раскрывающееся меню, которое устанавливает алгоритм, используемый для увеличения фотографии. Значение по умолчанию – Bicubic (Best for Smooth Gradients) (Бикубическая (наилучшая для плавных градиентов)), и я использую его для изменения размеров большей части каждодневного материала. Но когда дело доходит до больших увеличений, 200 % или 300 %, я переключаюсь на **Bicubic Smoother (Бикубическая, глаже)** (которая, по словам Adobe, является "Best for Enlargements" (наилучшая для увеличений)), как показано здесь.







#### Шаг четыре:

Мой хороший знакомый (и эксперт по печати в Epson) Винсент Версаче (Vincent Versace), опровергает это правило. Согласно исследованиям Винсента, ключевым в его методике изменения размеров является то, что интерполяция, рекомендуемая Adobe (Bicubic Smoother – Бикубическая, глаже), не должна использоваться. Взамен ее следует выбирать Bicubic Sharper (Бикубическая, четче), которая, как он чувствует, обеспечивает лучшие результаты. Так какая же интерполяция лучшая в Вашем случае? Попробуйте обе для одного и того же изображения (самое правильно – сделать контрольный оттиск), и посмотрите, можете ли Вы увидеть различие. Вот итоговое изображение, измененное почти до 28x42" (размерные линейки можно увидеть, нажимая **Ctrl+R (Mac: Command+R)**).

## Выпрямление наклоненных фотографий

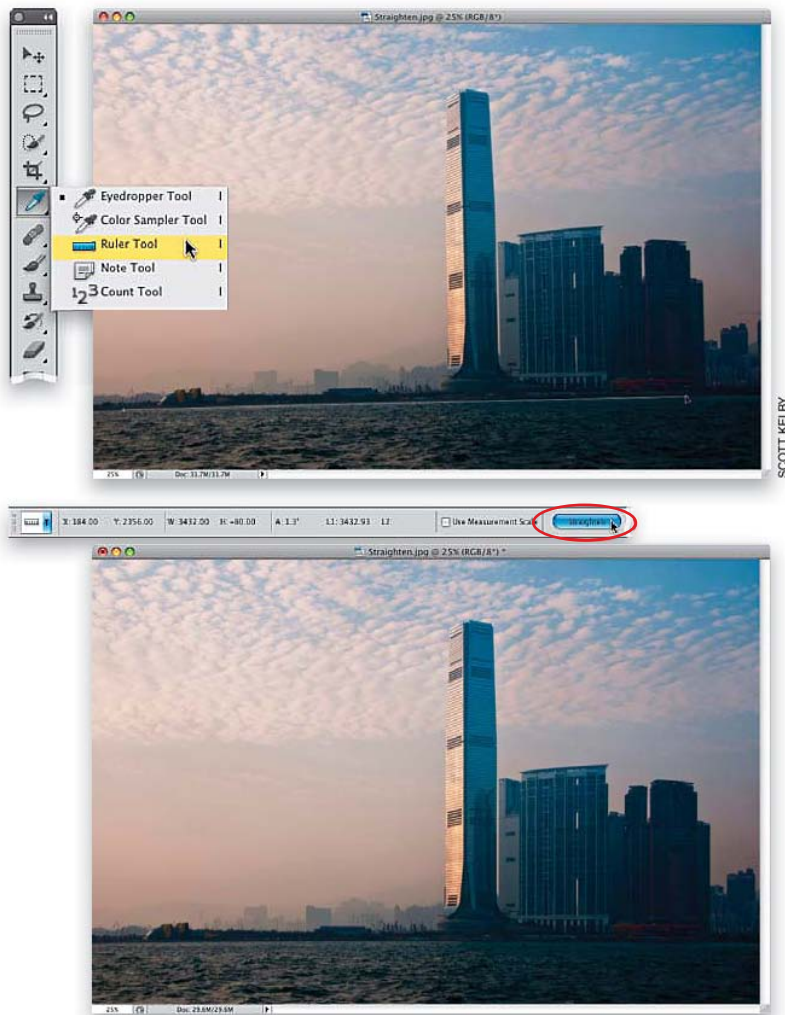
Для выпрямления изображений в Photoshop всегда существовали обходные приемы, но они всегда оставались именно обходными приемами. Теперь, в Photoshop CS5, наконец, появилась специальная функция, которая делает этот процесс действительно быстрым и простым.

### Шаг один:

Откройте фотографию, которую нужно выровнять. Выберите инструмент Ruler (Линейка) из панели инструментов Photoshop. (Он похож на небольшую линейку и скрыт за инструментом Eyedropper (Пипетка). Надо просто щелкнуть по инструменту "Пипетка" и выждать мгновение, пока инструмент Ruler (Линейка) не появится в выпадающем меню). Попробуйте найти что-то в фотографии, что, как Вы считаете, является ненаклоненным или относительно ненаклоненным (в этом примере, горизонт) и должно быть выровнено относительно горизонта. Перетащите инструмент Ruler (Линейка) горизонтально вдоль этой ровной кромки фотографии, слева направо.

### Шаг два:

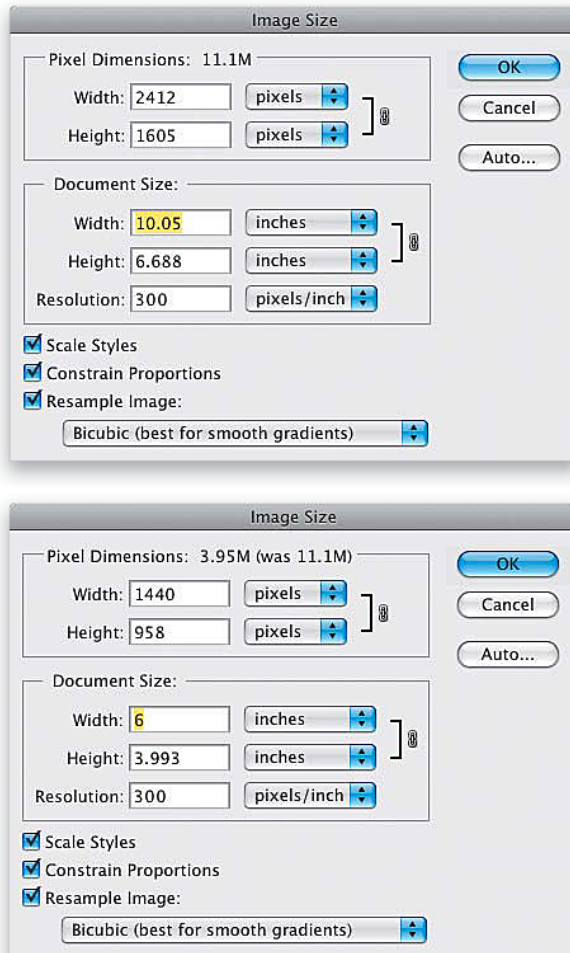
Теперь, достаточно нажать на кнопку Straighten (Выпрямить) в панели параметров (она выделена здесь красным овалом), и все будет готово. Мало того, что фотография выровнена, но она также кадрирована так, что удалены все пробелы, оставленные выпрямлением.





Есть свои правила, как обеспечить наилучшее качество уменьшенных изображений, и есть несколько способов добиться этого (два основных мы рассмотрим здесь). К счастью, сохранить качество уменьшенного изображения намного легче, чем увеличенного (в действительности, уменьшенные фотографии часто выглядят значительно лучшими – и более резкими, особенно если следовать приводимым ниже советам).

## Уменьшение размеров фотографий (даунсайзинг)



### Уменьшение фотографий с разрешением 300 пкс/дюйм:

Раньше мы обсуждали, как изменить размер изображений, создаваемых цифровыми камерами, с разрешением 72 пкс/дюйм и большими физическими размерностями (вплоть до 24x42"). А что делать, если камера дает изображения с 300 пкс/дюйм при меньших физических размерностях (например, 10x6" при 300 пкс/дюйм)? Обычно Вы включаете Resample Image (Интерполяция) (в диалоговом окне Image Size (Размер изображения) меню Image (Изображение)), затем просто вводите требуемый размер (в этом примере мы вводим итоговый размер изображения 6x4") и нажимаете ОК (просто нажимаете ОК, не изменяя настроек Resolution (Разрешение)). Изображение будет уменьшено в масштабе до заданного размера, а разрешение останется 300 пкс/дюйм. ВАЖНО: При использовании этого метода вполне вероятно, что изображение немного смягчится. Значит, после масштабирования следует применить фильтр Unsharp Mask (Контурная резкость), чтобы вернуть резкость, потерянную при изменении размеров (обратитесь в Главу 11, где указано, какие настройки нужно использовать).





### Уменьшение одной из фотографий коллажа без уменьшения всего документа:

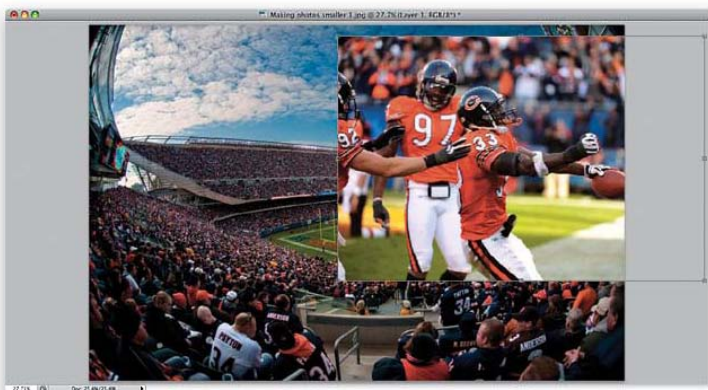
Если в документе больше, чем одно изображение, изменять размеры следует несколько иначе. Чтобы уменьшить фотографию в слое, щелкните по слою этой фотографии в панели Layers (Слои), затем активируйте режим Free Transform (Свободное трансформирование) (например, нажав клавиши **Ctrl+T (Mac: Command+T)**). Нажмите-и-держите клавишу Shift (чтобы сохранить пропорциональную фотографию), захватите угловую точку, и перетащите внутрь. Закончив с перетаскиванием, нажмите **Enter (Mac: Return)**. Если после изменения размеров изображение выглядит более мягким, примените фильтр Unsharp Mask (Контурная резкость).

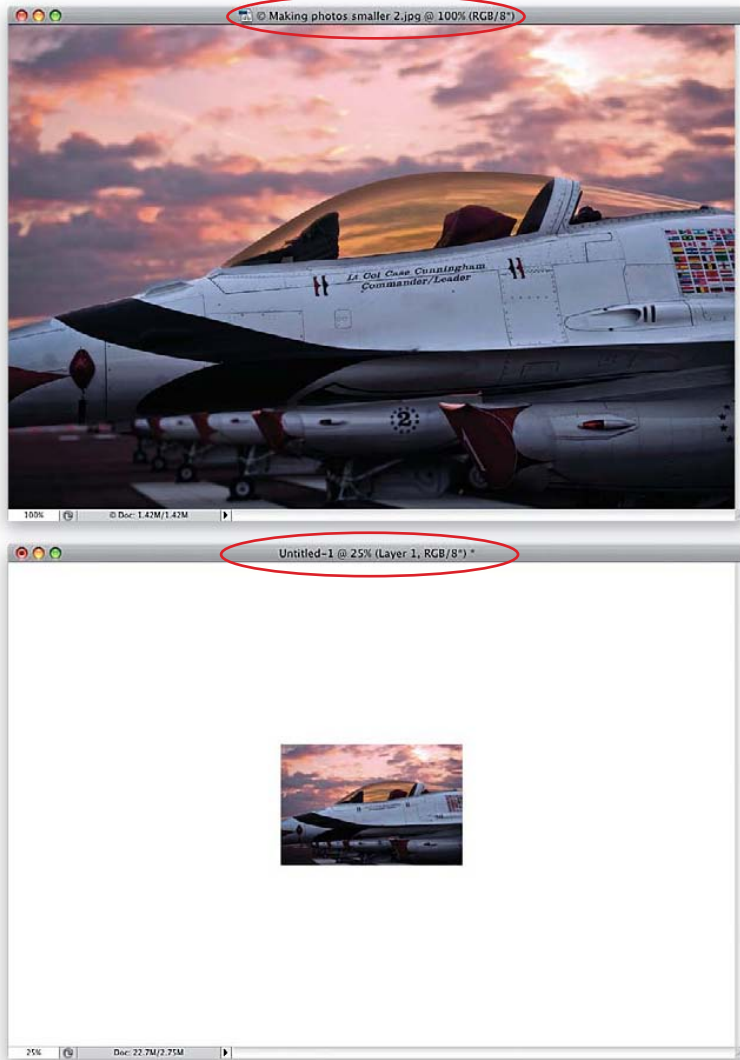
### СОВЕТ: Доступ к меткам-манипуляторам при свободном трансформировании

Если Вы изменяете размеры фотографии в слое, используя Free Transform (Свободное трансформирование), и не можете добраться до меток-манипуляторов (потому что края фотографии ушли за площадь изображения), просто нажмите **Ctrl+0 (Mac: Command+0)**. Окно автоматически изменит размеры так, что все метки-манипуляторы окажутся в пределах досягаемости, независимо от того, как далеко за площадь изображения они ушли. Две вещи: (1) это работает только в активном режиме Free Transform (Свободное трансформирование), и (2) в Ctrl+0 (Mac: Command+0) 0 – это число ноль, а не буква О.



SCOTT KELBY





SCOTT KELBY

### Проблемы размеров при перетаскивании документа из одного в другой:

С ними сталкиваются многие, потому что на первый взгляд никаких проблем здесь не может быть. На экране, бок о бок, два документа, примерно одного размера. Но после перетаскивания фотографии с 72 пкс/дюйм (реактивный самолет USAF Thunderbirds) на документ с 300 пкс/дюйм (Untitled-1), фотография на самом деле выглядит маленькой. Почему? Просто синхронизируется разрешение. Хотя документы и кажутся одного размера, это не так. Заголовок каждой фотографии содержит информацию о масштабе изображения. Здесь изображение реактивного самолета выведено на экран в масштабе 100 %, а Untitled-1 – лишь 25 %. Значит, чтобы получить предсказуемые результаты, удостоверьтесь, что оба документа просматриваются в одном и том же масштабе и имеют одинаковое разрешение (это последнее можно проверить и установить в диалоговом окне Image Size (Размер изображения) из меню Image (Изображение)).

### СОВЕТ: Автоматическое кадрирование и выпрямление

Хотите сэкономить время в следующий раз, когда сканируете отпечатки? Выполните групповое сканирование (размещая столько фотографий на планшете сканера, сколько поместится, и отсканируйте их как одно большое изображение). А затем Photoshop может автоматически выпрямить каждое отдельное изображение и поместить его в его собственный отдельный документ. Чтобы сделать это, зайдите в меню File (Файл) > Automate (Автоматизация) > Crop and Straighten Photos (Кадрировать и выпрямить фотографию). Не появится никакого диалогового окна. Вместо этого Photoshop будет искать прямые углы в фотографиях, выпрямлять фотографии и копировать каждую в ее собственное отдельное окно (между прочим, кажется, что это работает лучше всего, когда у фотографий, которые отсканированы как группа, есть сходная тональность. Кроме того, чем большее разнообразие цветов у фотографий, тем больше времени требуется на выпрямление изображений). Этот автоматический режим работает также, если надо выпрямить/выровнять перекосенные изображения по одному.

## Изменение размеров части изображения функцией "Масштаб с учетом содержимого"

### Шаг один:

Создайте новый документ с размерами 8x10" и 240 пкс/дюйм. Откройте изображение цифрового фотоаппарата. Активируйте инструмент Move (Перемещение) (V) и перетащите его на новый документ. Затем перейдите в режим свободного трансформирования, нажав **Ctrl+T** (Mac: **Command +T**). Нажмите и держите клавишу Shift. Затем захватите угловую точку и перетащите внутрь, чтобы уменьшить масштаб изображения таким образом, чтобы оно заполнило область 8x10" (как показано здесь). Нажмите Enter (Mac: Return). Зайдите в меню Edit и выберите Content-Aware Scaling (Масштаб с учетом содержимого) (или нажмите **Ctrl+Alt+Shift+C** (Mac: **Command+Option+Shift+ C**).

### Шаг два:

Захватите верхнюю метку-манипулятор, перетащите вертикально вверх, и обратите внимание, что небо расширилось вверх, но человек остался почти неискаженным, не удлинившись или не увеличившись чрезмерно. Если продолжить перетаскивание вверх, то искажение затронет и человека, поэтому невозможно сделать перетаскивание до конца. Но к счастью, экранный предварительный просмотр происходит в реальном времени, таким образом, Вы будете знать, когда следует остановить перетаскивание. Закончив перетаскивание, нажмите Enter (Mac: Return), чтобы зафиксировать изменение. (Примечание: Кнопка, похожая на человека в панели параметров, говорит функции Content-Aware Scaling (Масштаб с учетом содержимого), что на фотографии есть люди, и она избегает деформировать то, что имеет тональность кожи. Это не всегда срабатывает, но попытаться стоит).

Мы все сталкивались с ситуациями, когда изображение немного меньше, чем та область, которую надо заполнить. Например, если изменить размеры изображения цифрового фотоаппарата, так чтобы оно заполнило область традиционного размера 8x10", то появится лишнее пустое пространство выше и/или ниже изображения. В таких случаях следует использовать функцию Content-Aware Scaling (Масштаб с учетом содержимого) – она позволяет изменять размеры части изображения, сохраняя важные части незатронутыми. (Принцип ее работы, в основном, такой: она анализирует изображение и удлиняет или сжимает части изображения, которые, как она думает, не столь важны). Здесь объясняется, как использовать эту функцию.







### Шаг три:

Есть еще два средства управления, о которых Вы должны знать. Вот первое из них. Если функция Content-Aware Scaling (Масштаб с учетом содержимого) чрезмерно удлинняет объект, вызовите инструмент Lasso (Лассо) (L) и обведите выбранный объект (как показано здесь, на верхнем рисунке). Затем зайдите в меню Select (Выделение) и выберите Save Selection (Сохранить выделенную область). В диалоговом окне сохранения выделенной области нажмите OK, а после сохранения удалите с экрана выделение (например, нажатием на Ctrl+D). Затем снова вызовите функцию Content-Aware Scaling (Масштаб с учетом содержимого), но на сей раз в панели параметров в выпадающем меню Protect (Защищать) выберите сохраненную выделенную область (как показано здесь), чтобы сообщить Photoshop, где Ваш объект. Теперь перетащите боковую метку-манипулятор вправо, чтобы заполнить пустое место с наименьшим искажением объекта.



### Шаг четыре:

В панели параметров есть также параметр Amount (Эффект) который определяет степень защиты от растягивания выделенного объекта. При значении по умолчанию 100 % обеспечивается наибольшая возможная защита. При 50 % будет иметь место смещение защиты от растягивания и обычного свободного трансформирования, и есть фотографии, где это работает лучше всего. Замечательно, что изменение параметра Amount (Эффект) можно выполнять в реальном масштабе: пока рамка с метками-манипуляторами еще на месте, Вы можете уменьшить значение параметра и сразу увидеть на экране, как это повлияет на изменение размеров.



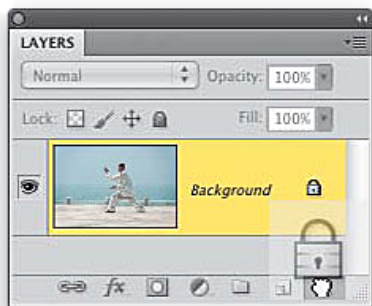
## Советы знатоков Photoshop

### Просмотр итогового кадрирования в Camera Raw

Скадрировав фотографию в Camera Raw, Вы можете увидеть итоговое кадрирование, не открывая изображение в Photoshop. Разместив, как надо, кадрирующую рамку, просто смените инструмент, и увидите скадрированное изображение (В предыдущих версиях отбрасываемая область была видима; она выделялась тоном как недоступная).

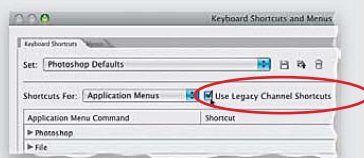
### Мгновенное разблокирование слоя "Фон"

Это одна из тех маленьких хитростей, которая порадует Вас. Чтобы немедленно превратить слой Background (Фон) в обычный слой, без использования диалогового окна, просто перетащите небольшую иконку замка справа от слова "Background" ("Фон") прямо в корзину (спасибо за подсказку Julieanne Kost из Adobe).



### Верните привычные быстрые клавиши каналов

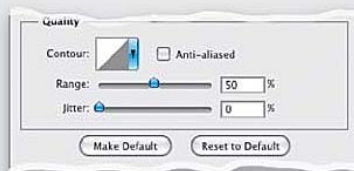
В CS3 и всех более ранних версиях Photoshop можно было посмотреть отдельные каналы цвета фотографии, нажимая **Ctrl+1**, **Ctrl+2**, **Ctrl+3** и так далее (**Mac: Command+1**, **Command+2** и т.д.). В CS4 использованы совсем другие быстрые клавиши, что совершенно дезориентировало массу постоянных пользователей. К счастью, в CS5 есть опция, позволяющая вернуть славные деньки



быстрых клавиш каналов до-CS4-й эры. Зайдите в меню Edit, выберите **Keyboard Shortcuts** (Клавиатурные сокращения), затем вверху диалогового окна включите флажок **Use Legacy Channel Shortcuts** (Использовать старые клавиши каналов).

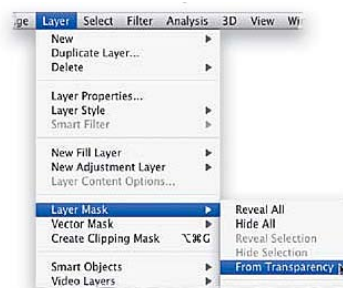
### Установка параметров по умолчанию в стилях слоев

Наконец, Вы можете установить свои собственные значения по умолчанию для стилей слоев, такие как Drop Shadow (Тень) или Glow (Свечение). Все, что Вы должны сделать, – создать новый слой в панели Layers, щелкнув по иконке Create a New Layer (Создать новый слой), затем выбрать стиль слоя, какой Вы хотите, из раскрывающегося меню иконки Add a Layer Style (Добавить стиль слоя) (например, Outer Glow (Внешнее свечение)). В диалоговом окне Layer Style (Стиль слоя), введите свои собственные настройки (такие как изменение свечения с неприятного желтого цвета на белый, черный или какой угодно, кроме этого желтого цвета). Затем щелкните по кнопке Make Default (Использовать по умолчанию) в нижней части диалогового окна. Чтобы возратить (неприятные) значения по умолчанию от поставщика, нажмите кнопку Reset to Default (Восстановить значения по умолчанию).



### Маска слоя из прозрачности слоя

Это экономит время: Вы можете сделать маской прозрачные области любого слоя всего за один шаг. Зайдите в меню Layer (Слой) > Layer Mask (Слой-маска) > **From Transparency** (Из прозрачности).



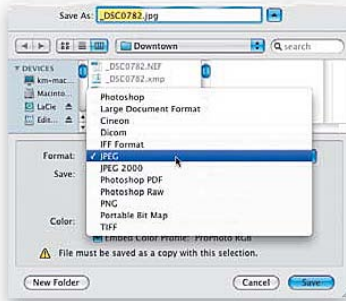
### К сохранению 16-битового файла в JPEG

Масса фотографов, снимающих RAW файлы, работает с 16-битовыми фотографиями, так как это битовая глубина RAW фотографий по умолчанию. Но когда Вы открывали диалоговое окно Save (Сохранить), чтобы сохранить фотографию, там не было никакой опции, чтобы сохранять изображение как JPEG, потому что JPEG должны быть в 8-битовом режиме. Значит, Вам приходилось закрывать диалоговое окно, преобразовать файл в 8-битовый, а затем снова заходить в окно сохранения. В CS5 сделаны следующие изменения этого. Теперь JPEG находится в списке сохраняемых форматов. Но все, что делается при сохранении, – создается копия файла, который преобразуется в 8-битовый и сохраняется вместо открытого. 16-битовое изображение все еще остается открытым на экране и несохраненным. Не забывайте об этом. Для сохранения именно 16-битовой версии ее нужно сохранять как PSD или TIFF, как и раньше. Что касается меня, как только я сохраняю 8-битовый JPEG, 16-битовая версия мне делается ненужной, так что я закрываю изображе-



## Советы знатоков Photoshop

ние и щелкаю по кнопке Don't Save (Не сохранять), но опять-таки, это приемы работы именно мои.



### Новая замечательная функция изменения масштаба

Хотите узнать удобный способ использования инструмента для плавного изменения масштаба? Просто щелкните-и-держите его где угодно на фотографии, а потом перетащите курсор вправо, чтобы плавно увеличить изображение. Перетащите курсор влево, чтобы уменьшить изображение.



### Как закрыть щелчком все вкладки

Если Вы используете функцию Вкладки (все документы открыты как вкладки), то Вам определенно понравится этот прием. Чтобы закрыть сразу все открытые вкладки, щелкните правой кнопкой мыши по любой вкладке и в контекстном меню выберите Close All (Закрыть все).



### Сетка при исправлении дисторсии

Если Вы используете панель Lens Corrections (Коррекция дисторсии) Camera Raw, чтобы выровнять здания или выпрямлять закругленные линии горизонта, нажмите на клавиатуре букву **V**, и поверх изображения появится сетка выравнивания, помогая спрямить объекты. Чтобы скрыть сетку, снова нажмите букву **V**.



### Назначьте сочетание быстрых клавиш палитре цветов

Adobe в CS5 предоставляет возможность назначать сочетание быстрых клавиш, чтоб активизировать Color Picker (Палитра цветов) для выбора цвета Foreground (Основной цвет) (или Background (Фоновый цвет)) (это быстрее сделать, чем проговорить). Зайдите в меню Edit (Редактирование) > Keyboard Shortcuts (Клавиатурные сокращения) и в выпадающем меню Shortcuts For (Клавиатурные сокращения для) выберите опцию Tools (Инструменты). Затем прокрутите вниз почти до конца и увидите Foreground Color Picker (Палитра цветов: основной цвет) и Background Color Picker (Палитра цветов: фон). Щелкните по одному из них и введите быструю клавишу, какая Вам по душе. Должен сказать Вам прямо: большинство "хороших" клавиш уже

использовано (в действительности, использованы почти все комбинации клавиш), но мой приятель Дэйв Кросс (Dave Cross) подал хорошую идею. Он использует инструмент Pen (Перо) не слишком часто, поэтому он использовал букву P (для Picker (Палитра)). Когда Вы введете "P", то получите предупреждение, что эта буква уже используется для чего-то еще, и если Вы нажмете на кнопку Accept and Go to Conflict (Принять и перейти к списку конфликтов) внизу слева, то P присваивается выбранной Вами палитре цветов, а затем Вы отсылаетесь к инструменту Pen (Перо) для выбора новой клавиши. Если Вы не хотите назначить клавишу инструменту "Перо" (он используется редко), то просто оставьте поле незаполненным и нажмите OK.



### Визуальный способ изменить размер и мягкость кисти

Это невероятно удобно, потому что можно реально видеть и управлять точным размером и величиной мягкости в текущей подсказке по кисти. Нажмите-и-держите Alt+Ctrl (Mac: Option+Ctrl), затем перетаскивайте так: щелкните-правой-кнопкой-мыши-и-перетащите) вверх/вниз для управления мягкостью/жесткостью кисти, и влево/вправо для управления размером.







Фотограф Скотт Келби | Выдержка: 1/125 сек | Фокусное расстояние: 14 мм | Диафрагма: f/2.8



# Jonas Sees in Color

## секреты коррекции цвета

Увидев этот альбом, я сразу решил, что использую его название, потому что моя четырехлетняя дочь – фанатка Jonas Brothers (что, говоря откровенно, не должно особенно радовать Jonas Brothers, не только потому, что едва ли они стремились покорить аудиторию, которая разъезжает на трёхколёсных велосипедах, но и потому, что к семи годам они будут для нее "старой новостью", и когда я упомяну их название, она уставится на меня как на "сорока-стоletнего" – именно так она представляет себе мой возраст). Так или иначе, я был уверен, что заголовок захвачен в прицел, но щелкнув по обложке альбома в предвкушении увидеть Kevin, Joe и Nick Jonas (чь портреты хорошо известны в нашем доме), увидел совсем другую группу. И называлась она Jonas Sees in Color. Видите ли, я "был уверен", раз там есть сло-

во Jonas, это будет альбом Jonas Brothers, но это как раз тот случай, что происходит, когда желаемое принимается за действительное. Так или иначе, я задался вопросом, не пытается ли группа проделывать со своим названием тот же трюк, как некоторые компании, когда кто-то, не приглядевшись, покупает у бакалейщика, скажем, пакет кофе Buckstar, думая, что это Starbucks из-за схожести названий и пакетов. Если это так, то фанаты Jonas Brothers могли бы купить Jonas Sees in Color, но в этом случае, вполне возможно, что песни этой группы им могли бы понравиться больше (только не пытайтесь строить карьеру на попытках завоевать внимание четырехлетних). Короче, я подумал-подумал – и решил взять псевдоним J. Kelby Rowling, а название моей следующей книги будет *Harry Porter and the Odor of the Pen Tool*.





## Две вещи, которые нужно сделать до цветовой коррекции

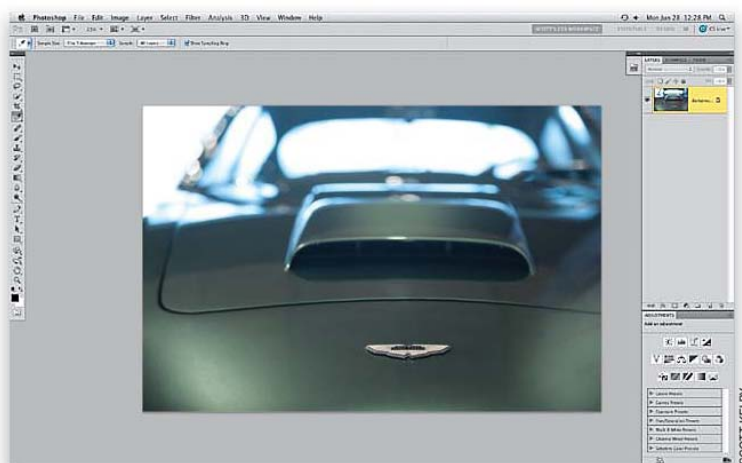
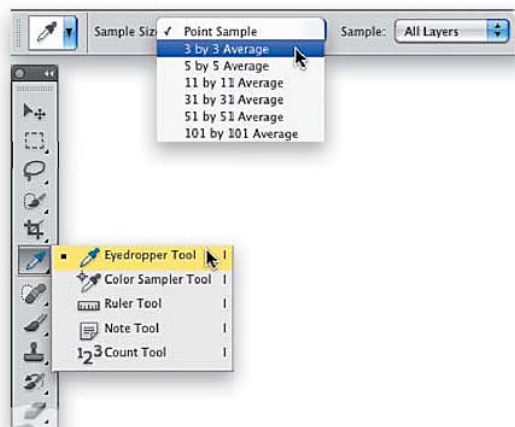
Прежде, чем корректировать цвет, для получения лучших и более точных результатов следует сделать два небольших изменения в Photoshop. Во-первых, нужно изменить то, как инструмент Eyedropper (Пипетка) измеряет цвет. И во-вторых, следует установить нейтральный серый фон позади фотографий, так чтобы он не влиял на коррекцию цвета. Хотя это только два простых изменения, не недооценивайте их воздействия – это важные вещи.

### Шаг один:

Зайдите в панель инструментов и щелкните по инструменту Eyedropper (Пипетка) (или нажмите букву **I**). В панели параметров установка Sample Size (Размер образца) по умолчанию для этого инструмента – это Point Sample (Точка). Такая установка обеспечивает чтение только одного пиксела, вместо того, чтобы дать усредненное значение области вокруг точки, по которой Вы щелкнули (что для коррекции цвета намного более точно). Чтобы поправить это, измените выпадающее меню Sample Size (Размер образца) на **3 by 3 Average** (Среднее 3x3) (как показано здесь). Между прочим, для работы с изображениями сверхвысокого разрешения Adobe включил большие области выборки, такие как 5x5, 11x11, 31x31, до 101x101.

### Шаг два:

Хотя цветной фон выглядит красиво, при работе в Photoshop профессиональная коррекция цвета очень редко делается на цветном фоне, потому что фон влияет на восприятие цвета (а значит – и на правильность коррекции цвета фотографии). Чтобы установить идеальный серый цвет, надо нажать один раз клавишу с буквой **F**. Это центрирует фотографию на экране с нейтральным серым фоном. Чтобы возвратиться к обычному режиму, нажмите букву F еще два раза. Вот теперь Вы готовы к работе.

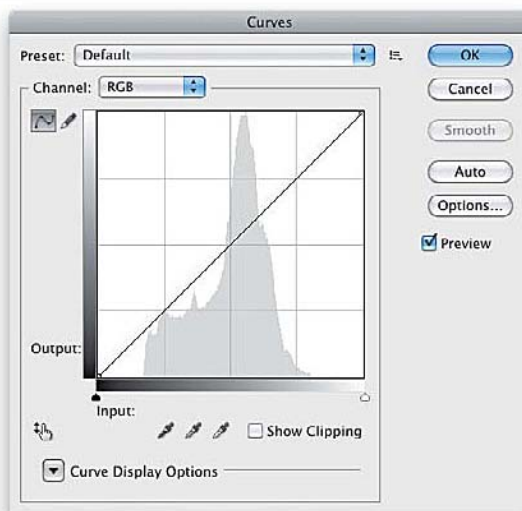






Хотя в этой главе я объясняю, как сделать традиционную коррекцию цвета в Photoshop, в моих собственной практике я фактически делаю всю коррекцию цвета в Camera Raw (для JPEG, TIFF и RAW изображений), потому что так много легче. Итак, хотя это традиционный способ, который использовался для коррекции цвета много лет и которым полезно владеть, я сам больше не пользуюсь этим методом.

## Коррекция цвета с помощью кривых



### Шаг один:

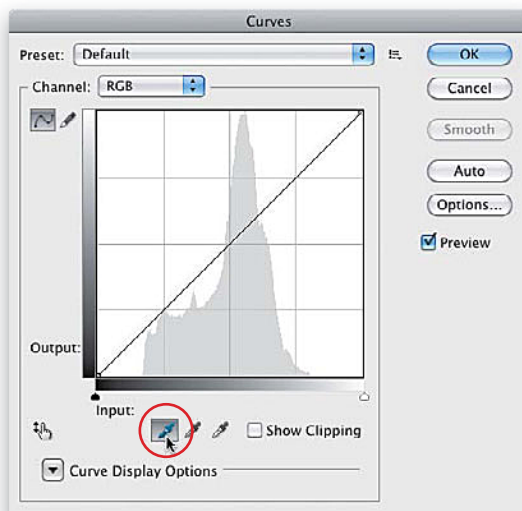
Откройте фотографию, цвет которой Вы хотите откорректировать. Фотография, показанная здесь, не выглядит слишком уж плохо. Но по мере выполнения коррекции Вы увидите, что она на самом деле нуждается в исправлении. Что я вижу навскидку, – фотография выглядит необъемной, значит, у нее низкий контраст. Кроме того, она имеет синий оттенок, что типично для фотографии, снятой в облачный день или когда объект съемки находится в тени, а камера установлена в режим автоматического баланса белого.

### Шаг два:

Зайдите в меню Image (Изображение) > Adjustments (Коррекция) > **Curves** (Кривые) (или нажмите **Ctrl+M** (Mac: **Command+M**)). Кривые коррекции цвета, несомненно, – выбор профессионалов, потому что они дают больший уровень контроля, чем другие инструменты, такие как уровни, где Вы, по большому счету, имеете ограниченные возможности – только три ползунка корректировки. Диалоговое окно Curves (Кривые) может сначала устроить. Но метод, который Вы изучите здесь, не требует никакого предварительного знания о кривых, и он настолько прост, что Вы незамедлительно начнете корректировать фотографии с использованием кривых.

**Шаг три:**

Во-первых, в диалоговом окне Curves (Кривые) нужно установить некоторые параметры. Мы начнем с выбора целевого цвета темных областей. Чтобы выполнить эту установку, в диалоговом окне Curves (Кривые) сделайте двойной щелчок по пипетке теней – пробы черной точки. (Пипетки расположены под диаграммой кривой, а пипетка теней – это первая пипетка слева, наполовину зачерненная, как показано здесь).

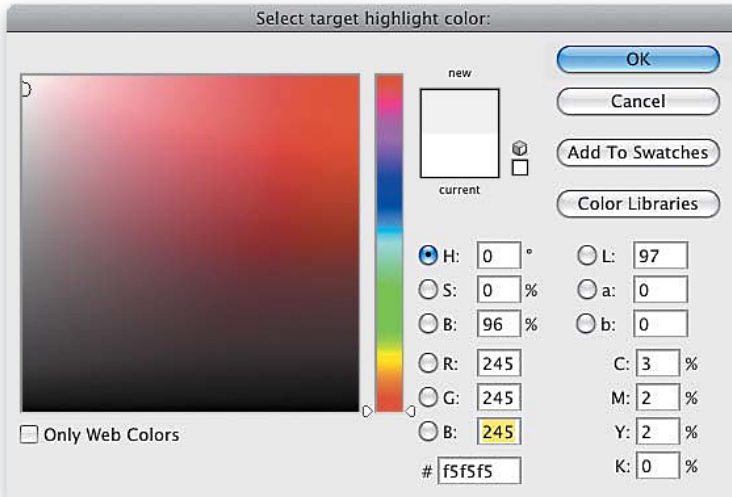
**Шаг четыре:**

Двойной щелчок по пипетке теней открывает палитру цветов, которая запросит данные для выбора целевого цвета в тенях. Введите некие новые числа RGB, которые удалят любые оттенки цвета, запечатленные камерой в тенях фотографии. Введите следующие значения в поля R, G и B (Red, Green и Blue – красный, зеленый и синий) этого диалогового окна (здесь выделено поле Blue):

**в R введите 7,  
в G введите 7,  
в B введите 7.**

Нажмите ОК, чтобы сохранить эти числа как целевой цвет в тенях. Поскольку эти числа сбалансированы (они – одинаковые числа), это гарантирует, что в тенях не будет преобладать какой-либо один цвет. (Причина появления оттенка именно в этом – слишком много одного цвета). А при использовании числа 7 мы все еще получим детали в тенях при печати на струйных принтерах.



**Шаг пять:**

Теперь мы сделаем установки, которые превратят области в светах в нейтральные. Сделайте двойной щелчок по пипетке светов (третья пипетка внизу диалогового окна кривых). Палитра цветов запросит выбрать целевой цвет светов. Щелкните по полю R, а затем введите приводимые ниже значения (*Примечание:* от поля к полю можно перейти, нажимая клавишу **Tab**):

**в R введите 245,  
в G введите 245,  
в B введите 245.**

Щелкните по OK, чтобы установить эти значения как целевой цвет светов.

**Шаг шесть:**

Теперь, установите целевой цвет средних тонов. Вы знаете алгоритм: двойной щелчок по пипетке средних тонов (средняя из трех пипеток) и ввод значений целевого цвета средних тонов. Введите в поля RGB следующие значения:

**в R введите 133,  
в G введите 133,  
в B введите 133.**

Затем нажмите OK, чтобы установить эти значения как целевой цвет средних тонов. Вот и всё – самая тяжелая работа позади. Остальное сделать довольно легко.



**Шаг семь:**

Если диалоговое окно Curves (Кривые) еще открыто, чтобы выйти из него, нажмите OK. Откроется окно, которое уточнит "Save the New Target Colors as Defaults?" (Сохранить новые целевые цвета цветами по умолчанию?). Щелкните по Yes (Да) (как показано здесь). С этого момента не нужно вводить эти значения каждый раз при исправлении фотографии, потому что они будут уже установлены – как значения по умолчанию. Таким образом, в следующий раз при цветовой коррекции фотографии можно пропускать эти семь шагов и переходить прямо к коррекции.

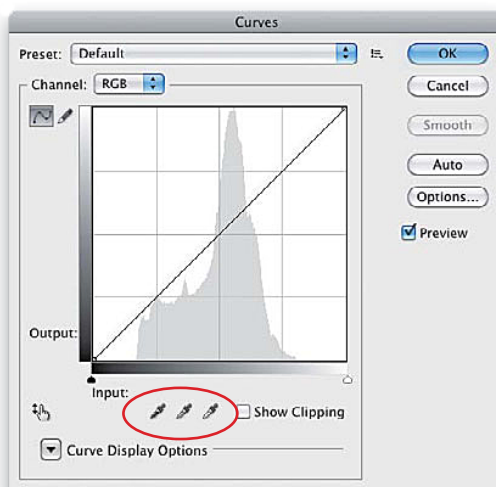
**Шаг восемь:**

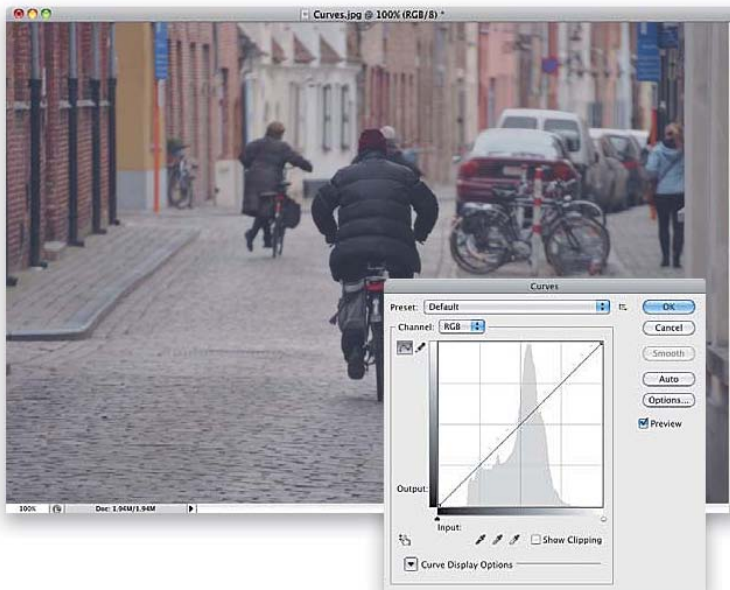
Ну, а теперь, после ввода установок (целевых цветов) в диалоговом окне Curves (Кривые), используем эти те же самые инструменты-пипетки (показанные здесь), чтобы сделать большую часть работы по коррекции цвета. Говоря вкратце, нужно сделать следующее.

(1) Найдите на фотографии что-нибудь, что имеет предположительно черный цвет. Если ничего черного нет, найдите самую темную область на фотографии и преобразуйте ее в целевой цвет теней, щелкнув один раз по этой области пипеткой теней.

(2) Найдите на фотографии что-нибудь, что имеет предположительно белый цвет. Если ничего белого нет, найдите самую светлую область на фотографии и преобразуйте ее в целевой цвет светов, щелкнув один раз по этой области пипеткой светов.

(3) Найдите на фотографии нейтральную серую область и преобразуйте ее в целевой цвет средних тонов, щелкнув один раз по этой области пипеткой средних тонов.





### Шаг девять:

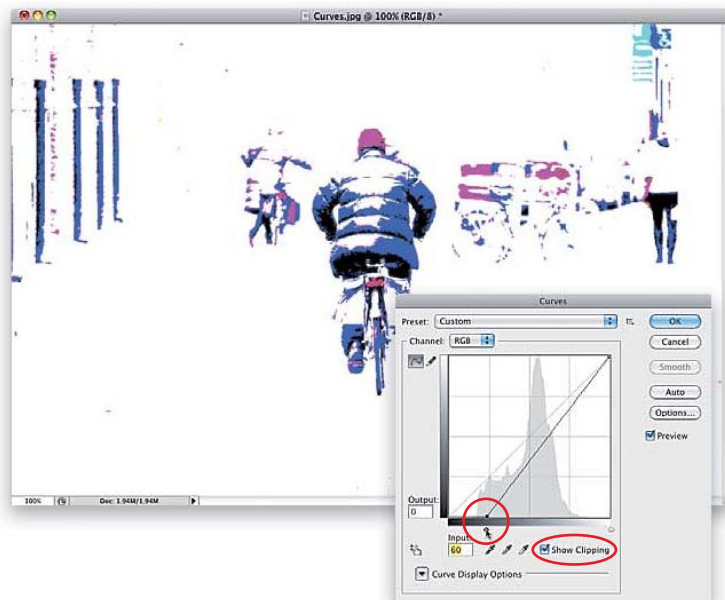
Начнем с установки теней. Нажмите Ctrl+M (Mac: Command+M), чтобы возвратить диалоговое окно Curves (Кривые) (показанное здесь). Теперь нужно найти на фотографии нечто, что имеет предположительно черный цвет. Для большинства фотографий найти темную область тени проблемы не составит (такую, как участок на куртке велосипедиста на этой фотографии, или черная автомобильная шина, или черная рубашка и т.д.), и затруднений обычно нет. Но, если нет возможности найти что-нибудь, цвет чего можно считать черным, тогда можно использовать Photoshop, чтобы точно установить, где находится самая темная область фотографии.

### СОВЕТ: Использование окна Curves) Кривые из панели Adjustments (Коррекция)

Если Вы знакомы с корректирующими слоями, Вы можете применить (Кривые) как корректирующий слой, используя панель Adjustments (Коррекция). Просто щелкните по иконке Curves (Кривые) в виде сетки, и вместо того, чтобы работать в плавающем диалоговом окне, можно скорректировать кривую прямо в панели. Подробнее корректирующие слои рассмотрены позднее.

### Шаг 10:

Под диаграммой кривой есть два ползунка, с помощью которых можно найти самые темные и самые яркие участки изображения. Включите флажок Show Clipping (Показать обтравку) (показанный здесь), и область изображения делается совершенно белой. Затем щелкните-и-держите левый ползунок (тени). По мере перетаскивания ползунок вправо, первыми областями, которые появятся на экране, будут самые темные участки фотографии. Так Photoshop покажет точно, где нужно щелкнуть, и эти участки следует запомнить (в данном случае, я выбрал нижнюю часть куртки велосипедиста, потому что она чисто черная, что означает, что чисто черными являются все три цветовых канала).

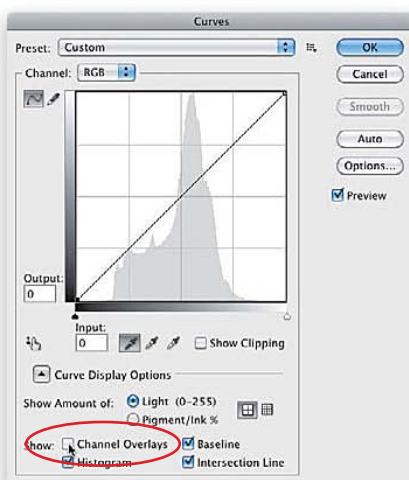
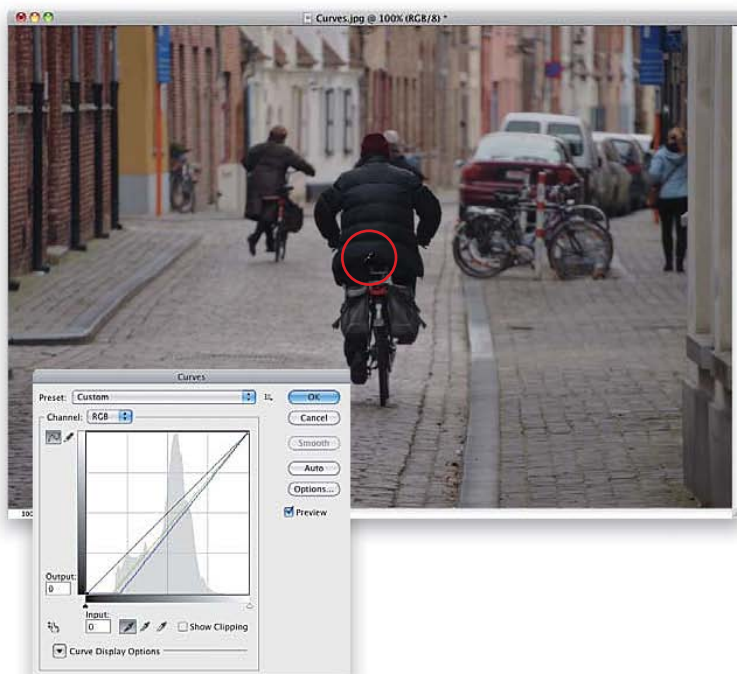


**Шаг 11:**

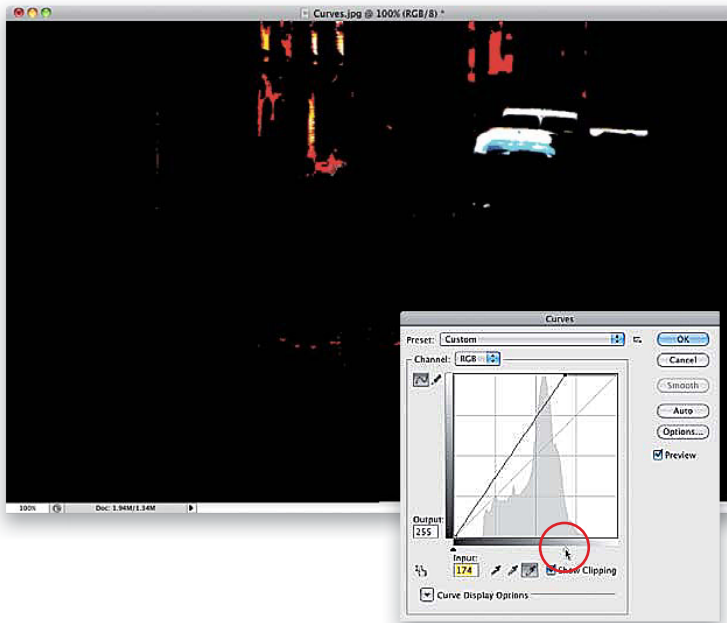
Теперь, зная, где находится область теней, перетащите ползунок теней назад и выключите флажок Show Clipping (Показать обтравку). Щелкните по пипетке теней, наведите ее на фотографию (оставив открытым диалоговое окно Curves (Кривые)), и щелкните один раз по найденной области теней. В данном примере щелкните по области в нижней части куртки велосипедиста (выделена красной окружностью). Это преобразует области теней к нейтральному цвету теней и удалит из них цветовой оттенок. (Сравните эту фотографию с ней же в Шаге девять и увидите, какое значение имеет этот щелчок и для цвета, и для контраста).

**СОВЕТ: Выключение перекрытия каналов**

После щелчка по выбранной области теней, на диаграмме появляются три новых линии, показывая, как выбор повлиял на красный, зеленый и синий канал. Хотя некоторым пользователям нравится изучать эти линии, простой народ (вроде меня) считает, что они только отвлекают от главного. Для отключения линий каналов надо щелкнуть по двойному треугольнику рядом с надписью Curve Display Options (Параметры отображения кривой) внизу с левой стороны диалогового окна Curves (Кривые), а потом отключить флажок Channel Overlays (Перекрытие каналов) (как показано здесь).



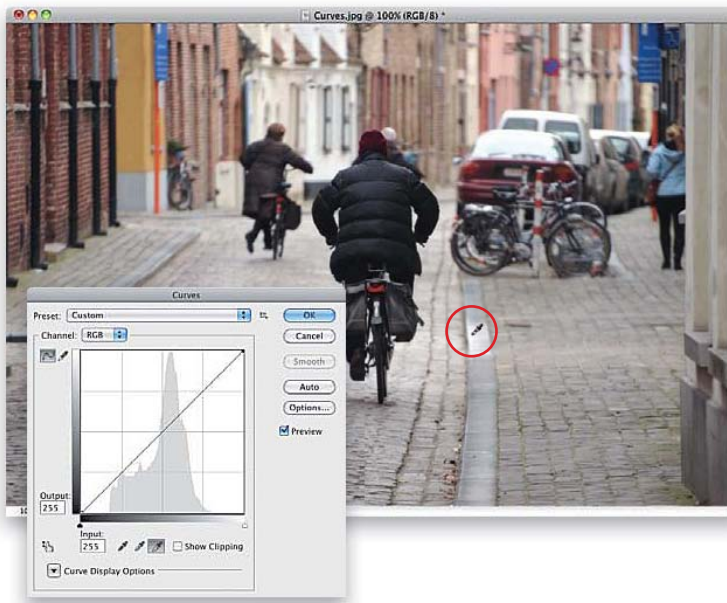


**Шаг 12:**

Теперь установим точку светов. Ваша задача найти что-либо, что, по предположению, является белого цвета. Опять-таки, обычно это простое дело. Но если Вы в затруднении, то можете использовать тот же прием, которому только что научились – заставить Photoshop показывать, где на фотографии самый светлый участок. Снова включите флажок Show Clipping (Показать обтравку), но на сей раз перетащите крайний правый ползунок влево. Экран станет черным (как показано здесь), и по мере перетаскивания влево, белые участки, которые появятся первыми, будут самыми светлыми участками изображения.

**СОВЕТ: Обходной путь включения флажка Показать обтравку**

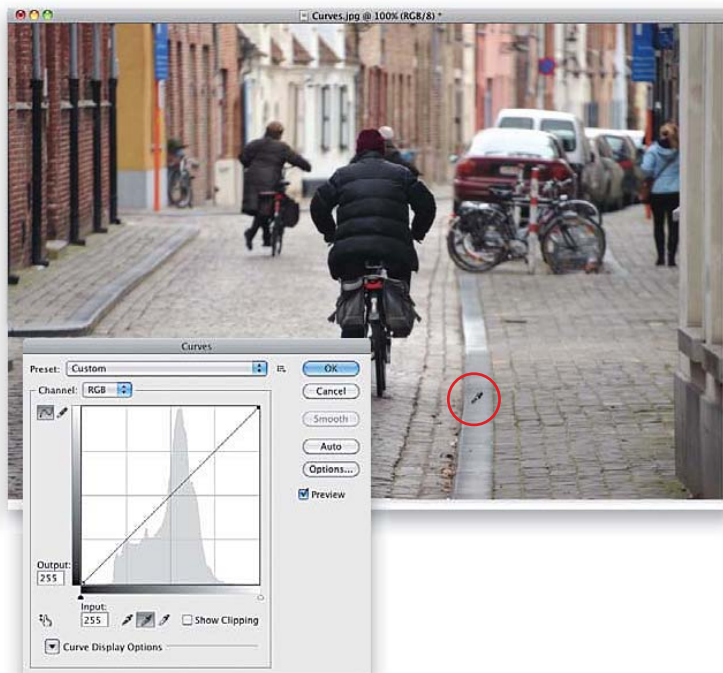
Нажмите-и-держите клавишу Alt (Mac: Option), и перетаскивание упомянутых ползунков делает то же самое, что и временное включение флажка Show Clipping (Показать обтравку).

**Шаг 13:**

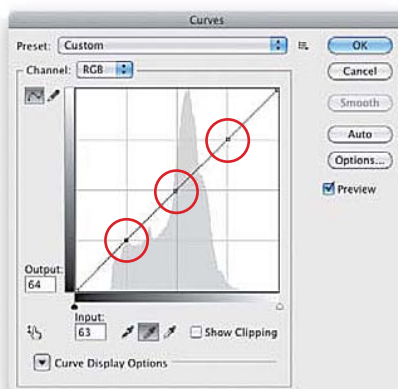
Теперь, когда область светов определена, перетащите ползунок светов назад в самый конец вправо и отключите флажок Show Clipping (Показать обтравку). Щелкните по пипетке светов, наведите курсор на фотографию и щелкните один раз по выбранному участку светов. Я стараюсь найти белый участок, содержащий некоторые детали (но не зеркальное отражение, яркие области без деталей, как солнце, или яркие солнечные блики на хромированном бампере автомобиля и т.д.). В данном случае я щелкнул по бордюроному камню справа от велосипедиста (как показано здесь). Это сделало области светов нейтральными и удалило всякий дисбаланс цвета в светах. (Мы сделали всего два щелчка для исправления, а посмотрите, насколько лучше уже выглядит фотография).

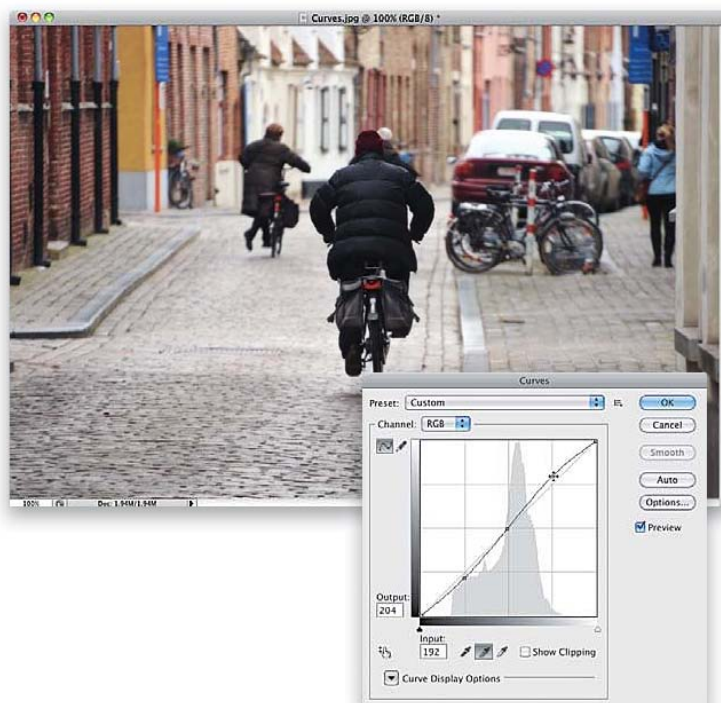
**Шаг 14:**

Теперь о третьем щелчке – с поиском чего-то, что предположительно является нейтрально серым. Эта опция несколько более хитрая, потому что не у каждой фотографии есть нейтральная серая область, а диалоговое окно Кривые не имеет функции "найти серый цвет", как для теней и светов. Но есть способ, рассмотренный в этой главе, который показывает, как найти нейтральную область в каждом случае. В примере, с которым мы работаем, найти область, которая наверняка является нейтрально серой, не проблема – можно щелкнуть по другому бордюрному камню (как это сделал я). Это нейтрализовало цветовой оттенок в средних тонах и, как можно видеть, удалило синий цветовой оттенок, который был еще там после нейтрализации светов и теней. Теперь у нас есть намного более теплый и более естественно выглядящий тон.

**Шаг 15:**

Прежде, чем нажать ОК, используйте Curves (Кривые), чтобы увеличить контраст фотографии в целом (в действительности, это лучший способ усилить контраст в Photoshop). Вдобавок, это легко: добавьте три точки на линии щелчками по ней. (1) Сначала щелкните один раз точно в центре сетки; (2) щелкните выше и правее центра, по линии, где серые линии сетки пересекаются с диагональной линией; и (3) добавьте еще одну точку на линии, где линии пересекаются в нижнем квадранте (эти три точки выделены здесь окружностями).



**Шаг 16:**

Теперь, выбрав нижнюю левую точку, нажмите **клавишу со стрелкой вниз** на клавиатуре восемь или девять раз, чтобы переместить эту точку кривой вниз, что увеличит контраст в теневых областях. Затем, щелкните по верхней правой точке, но теперь нажмите **клавишу со стрелкой вверх** на клавиатуре 10 или 12 раз, чтобы увеличить контраст в светах. Перемещение верхней точки вверх и нижней точки вниз, как показано здесь, делает кривую круче и увеличивает контраст. Теперь можете нажать ОК и получить готовую фотографию.



*Исходное изображение*



*Изображение после коррекции*





## Преимущества корректирующих слоев

### Преимущество один:

#### Шаги отмены, существующие вечно

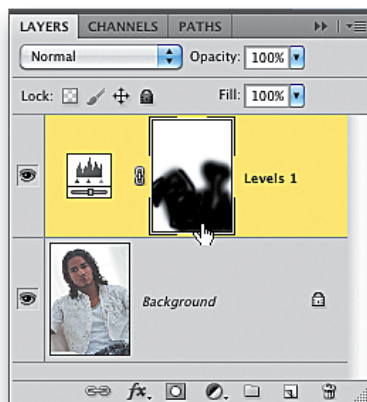
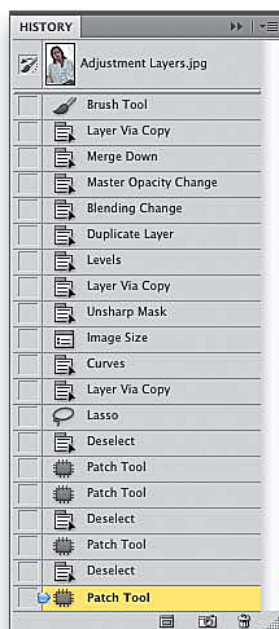
По умолчанию, Photoshop отслеживает последние сделанные Вами 20 шагов в панели History (История) (как показано здесь). Так что, если нужно вернуться назад на шаг, или два, или три и т.д. шага, нужно нажать **Ctrl+Alt+Z (Mac: Command+Option+Z)** – до 20 раз. Но после закрытия документа вся история уходит. Однако, когда Вы делаете редактирование, используя корректирующий слой (подобно корректровке с помощью Уровней или Кривых), Вы можете сохранить изображение как многоуровневый файл (только сохранить его в формате Photoshop). И корректирующие слои сохраняются вместе с ним. Вы можете вновь открыть этот документ по прошествии дней, недель или даже нескольких лет, щелкнуть по корректирующему слою, и или вернуться на шаг назад, или изменить тональную коррективку с помощью инструментов Кривые, Уровни или других. Это можно считать шагами отмены, которые сохраняются вечно.

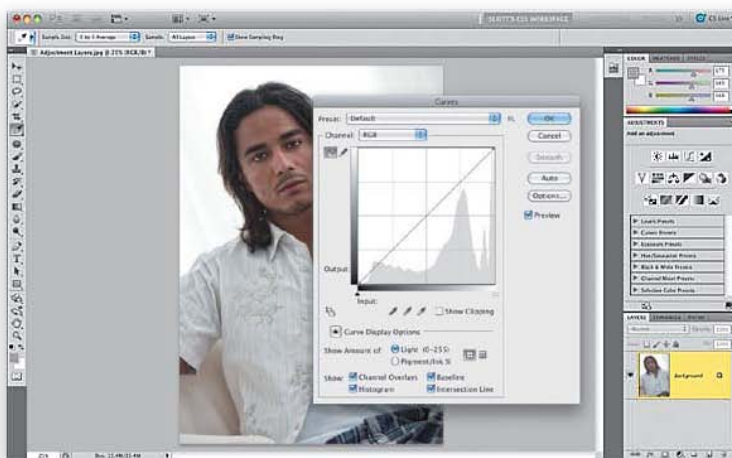
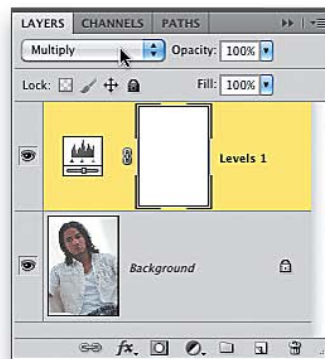
### Преимущество два:

#### Встроенные маски

Каждый корректирующий слой имеет встроенную маску слоя, а значит, Вы можете легко решить, какие части фотографии получат коррективку, простым закрашиванием. Если Вы не хотите, чтобы область фотографии была откорректирована, активизируйте Brush tool (Инструмент "Кисть") (В) и закрасьте область черным. Имеют место дополнительные маски слоя, но они обеспечивают огромную гибкость, а так как они фактически не влияют на пиксели изображения, их можно в любой момент отменить.

Прежде, чем мы займемся цветом всерьез, мы должны потратить пару минут на панель Adjustments (Коррекция). Из всех улучшений, добавленных в Photoshop CS4, панель Adjustments (Коррекция) моя любимая, потому что она оптимизирует приемы работы настолько существенно, что даже если Вы никогда не использовали корректирующие слои прежде, Вы должны начать работать с ними. Итак, с этого места книги мы используем все возможности корректирующих слоев из-за тех преимуществ, которые они приносят. Здесь дан их беглый обзор и способы использования.





### Преимущество три:

#### Установки одним щелчком

Adobe добавил встроенные наборы установок, которые можно применить одним щелчком прямо из панели Adjustments (Коррекция). Плюс, если Вы находите набор, который Вам нравится, Вы можете сохранить свои собственные установки. Так, к примеру, если Вы нашли понравившийся Вам набор Levels (Уровни) (использующий корректирующий слой Уровней), Вы можете сохранить его как предустановленный набор (выбрав Save Levels Preset (Сохранить предварительную установку уровней) из выпадающего меню панели). И потом применяйте его в любое время, раскрыв одним щелчком список Adjustment panel's Preset (Предварительные установки панели Коррекция).

### Преимущество четыре:

#### Режимы смешивания

Когда Вы применяете корректирующий слой, то используете режим смешивания слоев. Так, если Вы хотите понизить яркость после корректировки, Вы можете просто изменить режим смешивания слоев корректирующего слоя на Multiply (Умножение). Хотите повысить яркость? Измените режим на Screen (Экран). Хотите установить коррекцию Кривые, которая мало влияет на оттенок кожи? Измените режим на Luminosity (Яркость). Разве не замечательно?!

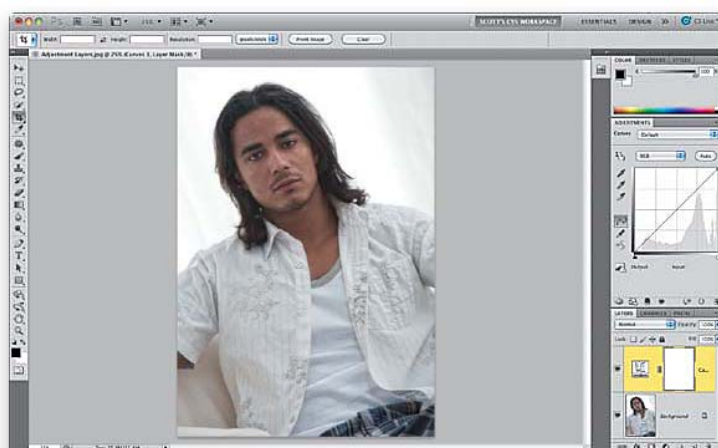
### Преимущество пять:

#### Все живое и доступное для изменений

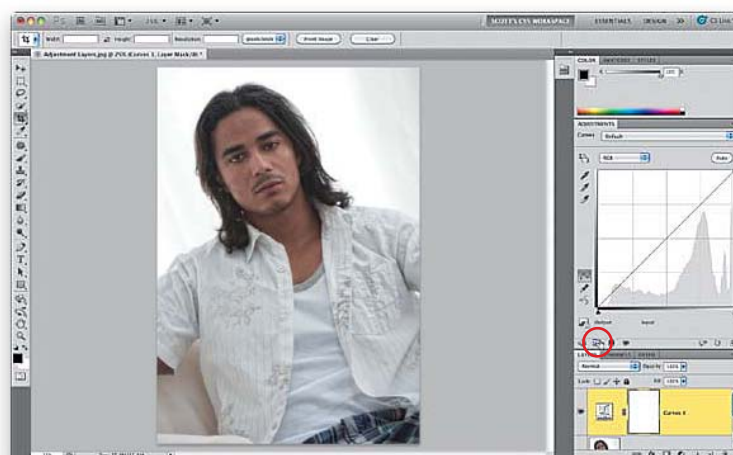
В предыдущих версиях Photoshop, когда Вы создавали корректирующий слой (к примеру, корректирующий слой Curves (Кривые)), он открывал плавающее диалоговое окно Curves (Кривые) (как показано здесь). Пока оно было на экране, остальная часть Photoshop была заморожена – Вы не могли произвести изменения или сделать что-либо еще, пока не закрывали диалоговое окно Curves (Кривые) – или применением корректировки, или щелкнув по кнопке Cancel (Отмена). Но благодаря наличию панели Adjustments (Коррекция) все доступно для изменений – просто надо зайти в панель Adjustments (Коррекция) и производить изменения там. Никаких кнопок OK или Apply (Применить), – Вы можете изменять что угодно в любое время. Смысл этого раскрывается в большей степени в следующем шаге.

**Шаг один:**

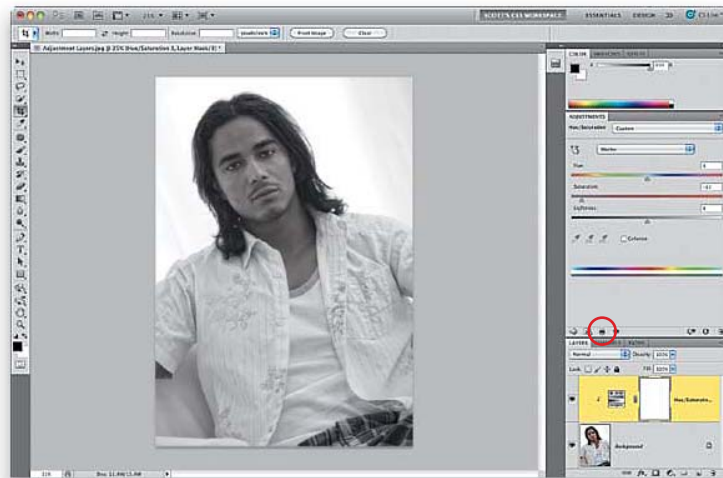
Лучший путь вникнуть в понятие "всё живое" – попрактиковаться с этим. Откройте любую фотографию (действительно, безразлично какую), затем зайдите в панель Adjustments (Коррекция) и щелкните по иконке Curves (Кривые) (третья в верхнем ряду). Вместо того, чтобы открыть диалоговое окно Curves (Кривые) на фоне изображения (и заморозить все остальное), панель Adjustments теперь выводит на экран кривую таким образом, что Вы можете внести корректировки, но "все остается живым" – Вы можете скорректировать кривую, перейти ниже и изменить режим наложения слоев, или закрасить область несколькими мазками кисти, а затем захватить другую часть кривой и скорректировать ее. Кнопка ОК не нужна, все остается "живым" – доступным для исправлений, а результат отображается на дисплее. Это выглядит лучше, чем звучит (поговорите с любым, кто работал в CS3).

**Шаг два:**

Если Вы считаете, что сама кривая, втиснутая в узкую панель, маловата, Adobe, наверное, подумал о том же. Щелчок по небольшой иконке в нижнем левом углу панели (выделенной красным кружком) увеличит диаграмму и облегчит работу (как показано здесь).

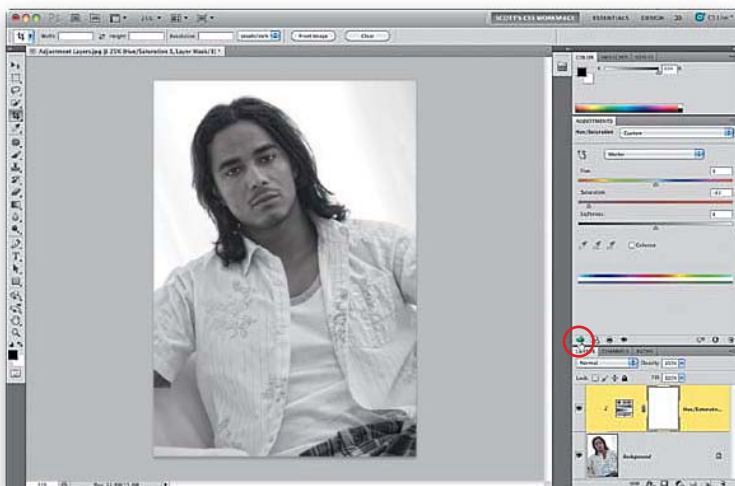






### Шаг три:

Теперь давайте удалим корректирующий слой Curves (Кривые), перетащив его на иконку корзины внизу панели. Добавьте коррекцию Hue/Saturation (Цветовой тон / Насыщенность), щелкнув по ее иконке (вторая в средней строке). Перетащите ползунок насыщенности влево, чтобы удалить цвет и придать изображению вид, такой, как Вы видите здесь. Сейчас корректирующие слои работают следующим образом: они влияют на каждый слой, расположенный под ними. Так, если у Вас есть пять слоев ниже этого, у всех пяти слоев будут удалены цвета, как у этого слоя. Однако, если Вы хотите, чтобы корректирующий слой влиял только на один единственный слой непосредственно под ним (и не влиял на другие), то щелкните по иконке обрезки по слою (третья слева внизу панели, выделена красным кружком). Это ограничит влияние корректирующего слоя на слой, находящийся непосредственно под этим корректирующим слоем.



### Шаг четыре:

Есть еще несколько опций. Чтобы отредактировать любой уже созданный корректирующий слой, щелкните по нему один раз в панели Layers (Слои), и ее средства управления появятся в панели Adjustments (Коррекция). Чтобы возвратиться к списку корректирующих слоев и их наборов установок, щелкните по иконке Return to Adjustment List (Возвращение к списку коррекций) внизу панели (выделена здесь красным). Чтобы отключить/включить видимость любого корректирующего слоя, который Вы создали, щелкните по иконке глаза (или внизу панели Adjustments (Коррекция), или с левого конца строки с корректирующим слоем в панели Layers). Чтобы сбросить любую панель к ее настройкам по умолчанию, щелкните по иконке дуги со стрелкой сразу слева от иконки корзины. Чтобы увидеть состояние прежде/после сразу за последним изменением, щелкните по иконке слева от иконки сброса. Очень практично в панели Adjustments то, что каждая иконка в ней показывает, какая коррекция будет установлена, и как только курсор перемещается на иконку, ее название появляется в верхнем левом углу панели.

## Коррекция контраста инструментом для целенаправленной коррекции (ТАТ)

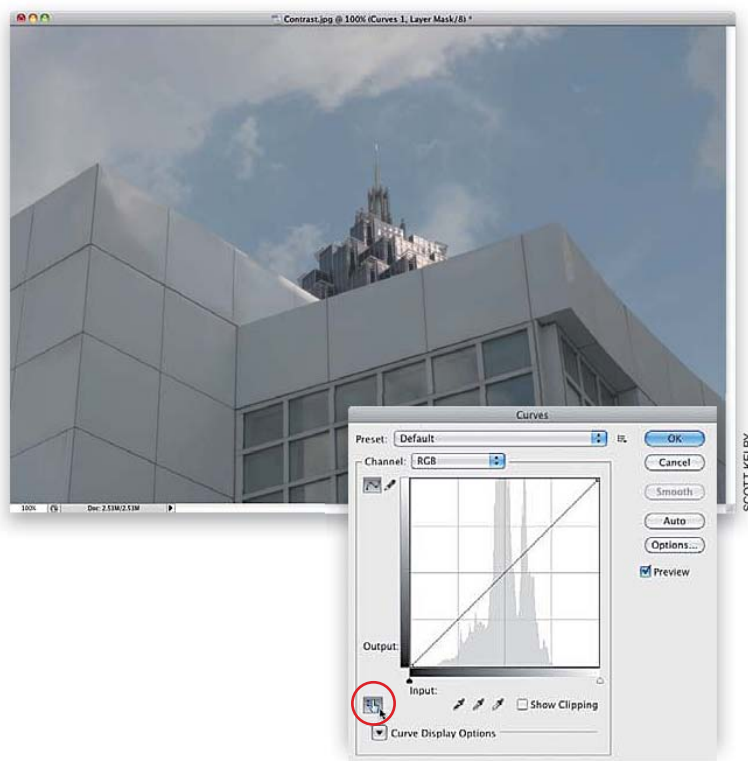
Curves (Кривые) используется не только для коррекции цвета, а является также мощным инструментом для создания контраста, потому что предоставляет возможности управления, которые невозможно получить никаким другим путем. Конечно, в прошлом Curves (Кривые) подстраивали отдельные области изображения, но благодаря Targeted Adjustment Tool (Инструмент для целенаправленной коррекции) (или сокращенно, ТАТ), теперь можно делать перетаскивание прямо на изображении, и инструмент автоматически подстроит правильную часть кривой. Результаты куда более впечатляющие, чем само описание.

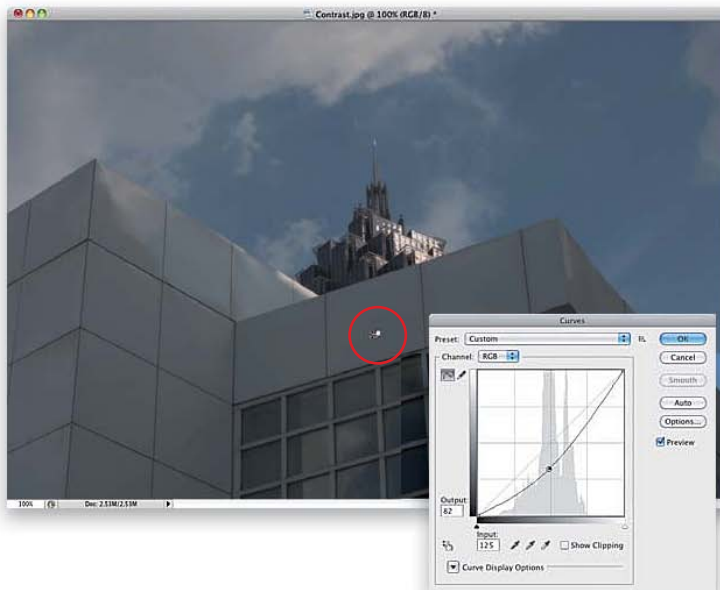
### Шаг один:

Здесь показана почти лишенная объема фотография, которую при использовании коррекции Curves (Кривые) можно было бы сделать более контрастной. И для этого, как я упоминал выше, мы используем ТАТ (выделен красным кружком). При этом мы не должны трогать кривую вообще, мы только должны сказать Photoshop две простых вещи: (1), какую область фотографии мы хотим скорректировать, и (2) что эта область должна быть более темной или более светлой. Ничего кроме этого – и мы делаем все это, используя только мышь. Итак, начнем, нажав Ctrl+M (Mac: Command+M), чтобы открыть диалоговое окно Curves (Кривые), и щелкнем по ТАТ.

### СОВЕТ: Использование корректирующего слоя *Кривые*

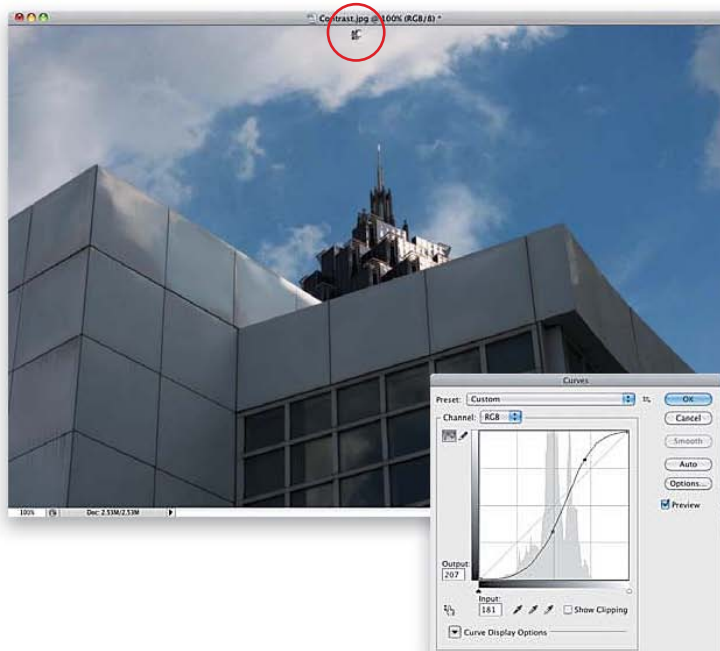
Не волнуйтесь – если Вы используете корректирующий слой Curves (Кривые) (вместо стандартного диалогового окна Curves (Кривые), показанного здесь), у него также есть ТАТ!





### Шаг два:

Теперь, переместите курсор с диалогового окна Curves (Кривые) на ту область изображения, которую Вы хотите корректировать. В нашем случае мы хотим сделать здания и небо более темными. Щелкните-и-держите курсор на переднем фасаде здания, и Вы заметите, что указатель превращается в руку с двунаправленной стрелкой, указывающей вверх/вниз. Это знак того, что перетаскивание вверх/вниз внесет коррекцию. В нашем случае мы хотим эту область затемнить, значит, нужно перетаскивать вниз. Как только Вы это сделаете, это действие точно определит, какой участок кривой и как должен откорректироваться, чтобы сделать эту область темнее.



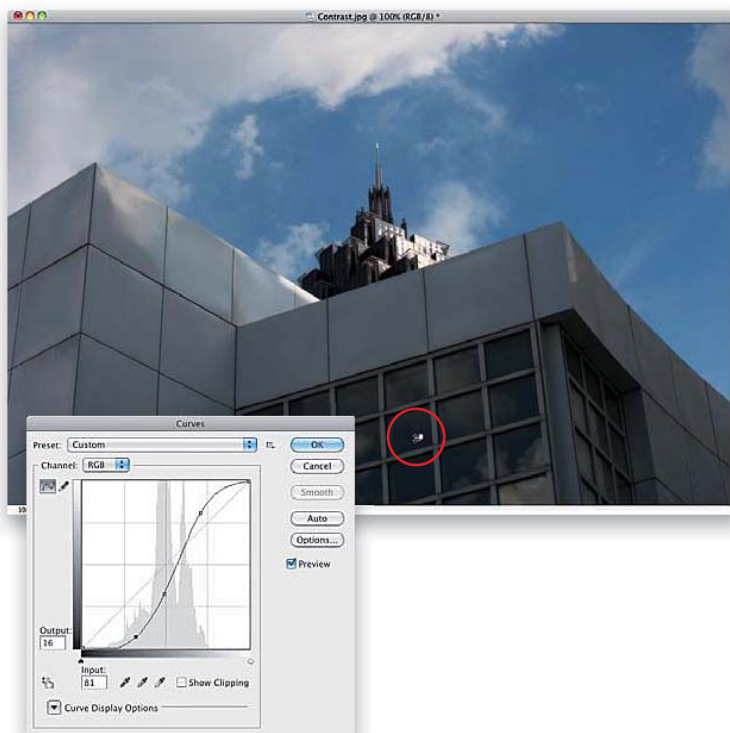
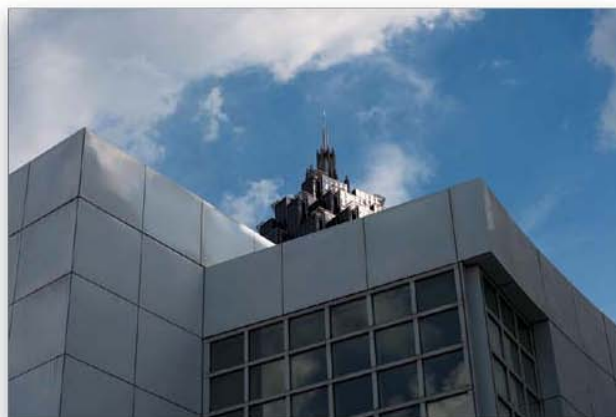
### Шаг три:

Итак, сделав здания и небо более темными, продолжим и сделаем белые облака светлее. Наведите на них курсор, но для повышения яркости нужно перетаскивать курсор вверх (а не вниз). Это действие точно определит, какой участок кривой и как должен скорректироваться, чтобы воздействовать на корректируемую область (если Вы посмотрите на кривую, то увидите, что вверху справа на кривой была добавлена новая точка – она была добавлена, когда Вы сделали щелчок-и-перетаскивание на облаках).



**Шаг четыре:**

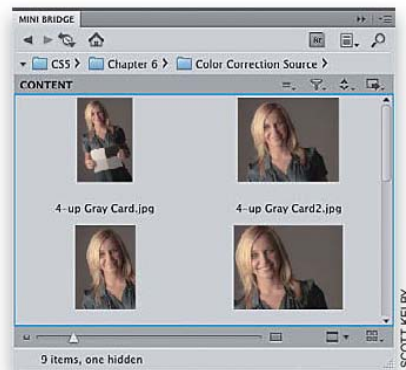
И последнее: теперь, когда мы сделали здание более темным, давайте сделаем окна еще немного темнее, наведя курсор на окно и перетаскивая его вниз (заметим также, где это добавило новую точку на кривой и как переместило эту новую точку вниз). Это чертовски простой, но как Вы сами могли убедиться, дьявольски мощный инструмент.

*Исходное изображение**Изображение после коррекции*



Фотографируете ли Вы в студии или снимаете на натуре, фотографируете ли Вы портреты или продукты, есть метод, имеющий много резонансов за его использование, который может сделать процесс цветокорректировки настолько легким, что Вы будете в состоянии научить исправлять фотографии лабораторных крыс. Секрет вот в чем. Позади этой книги есть мой вариант серой карты, отперфорированной так, что ее можно легко оторвать. Введите эту карту в первый фотоснимок фотосессии (и снимайте ее снова, как только изменятся параметры освещения), и это обеспечит почти автоматическую коррекцию цвета.

## Как упростить исправление цвета



### Шаг один:

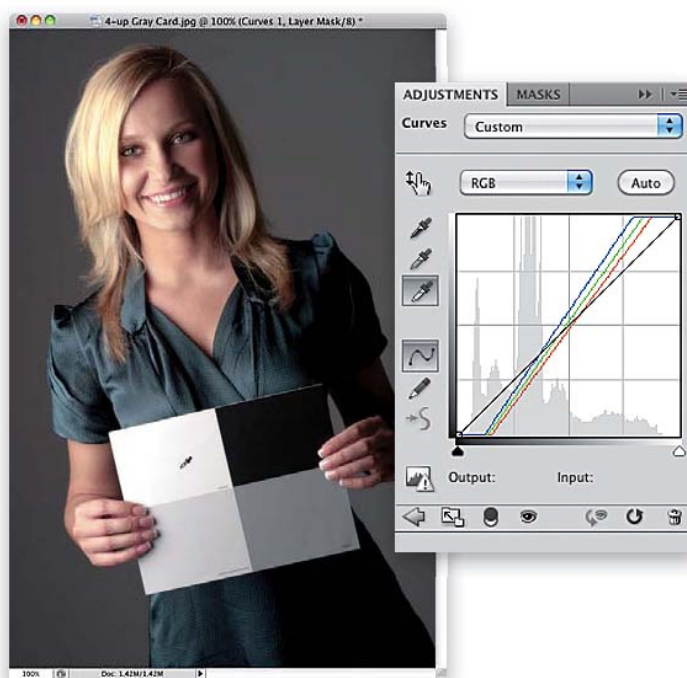
Когда Вы готовы начать фотографировать и освещение такое, как надо, оторвите карту-образец сзади этой книги и поместите ее в кадр (если Вы фотографируете портрет, пусть снимаемый подержит карту), затем сделайте фотоснимок. Получив фотоснимок с картой-образцом, Вы можете убрать ее и продолжить фотосессию.

### Шаг два:

Открыв первый снимок фотосессии, Вы увидите на фотографии карту-образец. При наличии карты на фотографии с чистым белым, нейтральным серым и чистым черным, Вам больше не нужно пытаться определить, какая область на фотографии, по-видимому, является черной (для установки теней), какая область, наверное, серая (чтобы установить средние тона), или какая область, скорее всего, белая (чтобы установить света). Они находятся тут же в карте.

**Шаг три:**

Зайдите в панель Adjustments (Коррекция) и щелкните по иконке Curves (Кривые) (третья слева в верхнем ряду). Щелкните пипеткой черного по черному прямоугольнику карты, чтобы установить тени, затем щелкните средней пипеткой серого по более темной серой панели, чтобы установить средние тона. Наконец, щелкните пипеткой белого по белой панели, чтобы установить света (как показано здесь), и фотография будет почти откорректирована. Никаких предположений, никаких Threshold adjustment layers (Пороговые корректирующие слои), не нужно использовать панель Info, чтобы определить самые темные области изображения, когда Вам точно известно, какая часть изображения должна иметь черный цвет и какая – белый.

**Шаг четыре:**

Получив параметры функции Curves (Кривые) для первого изображения, Вы можете исправить остальные фотографии, используя ту же самую кривую. Для этого откройте следующую фотографию и расположите ее так, чтобы Вы могли видеть часть обеих фотографий. Теперь щелкните снова по первой фотографии (той, которую Вы исправили), щелкните по корректирующему слою Curves (Кривые) в панели Layers (Слои), и перетащите этот корректирующий слой на вторую фотографию. Прделайте это, пока не исправите все фотографии. (Примечание: Вы не сможете перетаскивать корректирующий слой, если будете работать в Application Frame (Фрейме приложения), поэтому убедитесь, что просматриваете фотографии в плавающих окнах.)



*Исходное  
изображение*



*Изображение после коррекции*



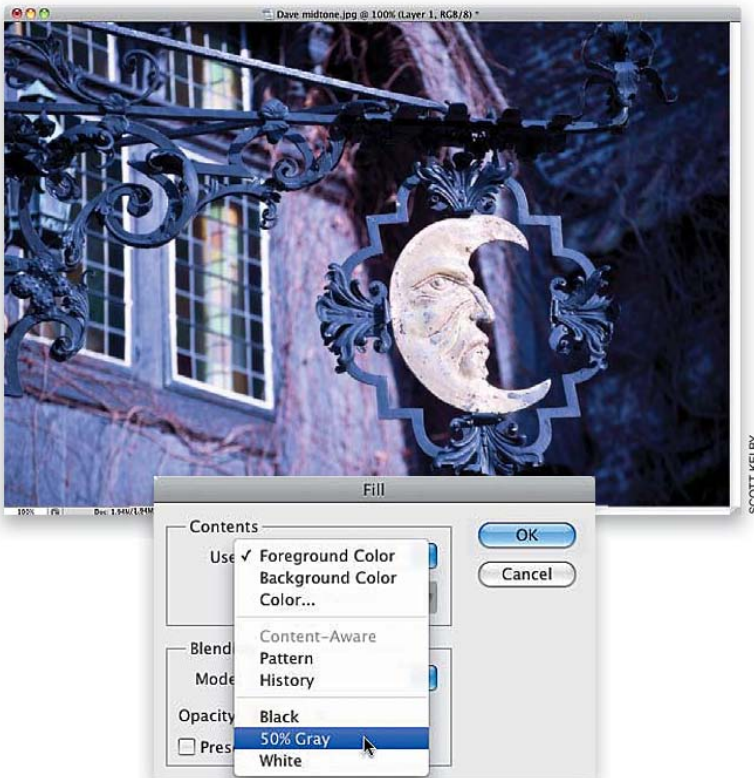


Обнаружение нейтральных средних тонов при цветокоррекции всегда было отчасти колдовством. Однако так было до того, как Дэйв Кросс (Dave Cross), который работает со мной в качестве старшего дизайнера от Education and Curriculum for the National Association of Photoshop Professionals (NAPP), однажды вошел в мой офис и показал мне удивительный прием, как правильно определять, где находятся средние тона почти в любом изображении. Увидев его, я на мгновение лишился дара речи. Приехав к нему, я попросил Дэйва разрешить мне обнародовать его очень эффективный прием в моей книге, и будучи дружелюбным канадцем, он оказал мне эту любезность.

## Удивительный прием Дэйва для обнаружения серого нейтрального

### Шаг один:

Откройте любую цветную фотографию, и щелкните по иконке Create a New Layer (Создать новый слой) внизу панели Layers (Слои), чтобы создать новый пустой слой. Затем зайдите в меню Edit (Редактирование) и выберите **Fill** (Выполнить заливку). В диалоговом окне Fill (Заполнить), в секции Contents (Содержимое), в выпадающем меню Use (Использовать), выберите **50% Gray** (50% серого) (как показано здесь).

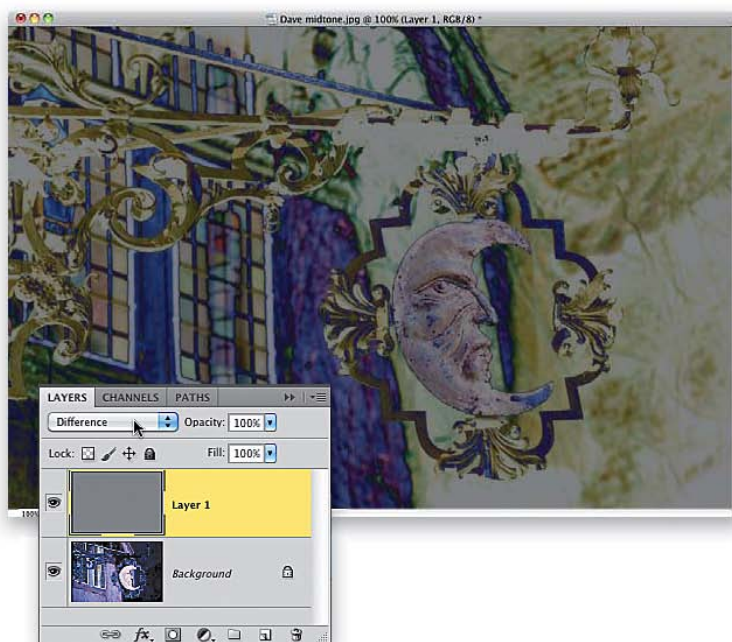


SCOTT KELBY



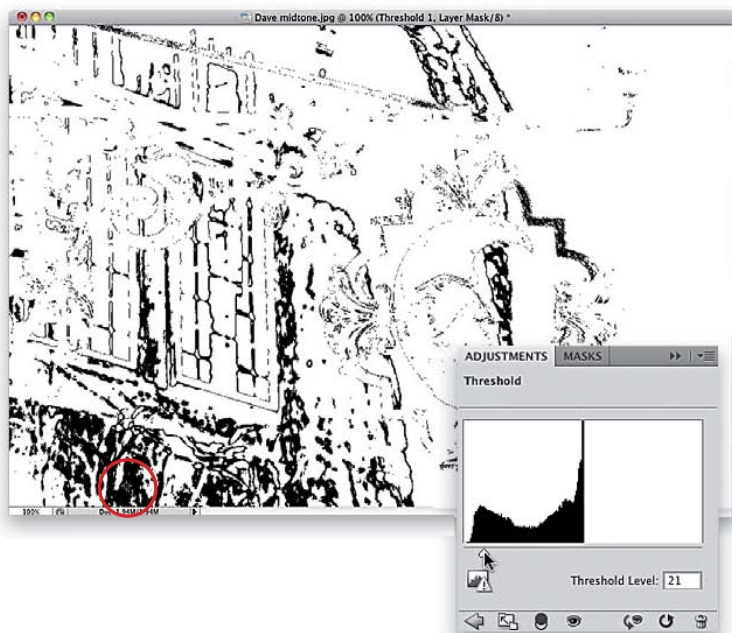
### Шаг два:

После нажатия ОК, слой заполнится (как и ожидалось) 50%-ым серым (Вы можете видеть серую миниатюру для слоя Layer 1 в панели Layers (Слои), как показано здесь). Теперь, зайдите в панель Layers (Слои) и измените режим наложения этого слоя на **Difference** (Разница). Такое изменение режима наложения слоя не слишком улучшило вид фотографии (как Вы можете видеть здесь), но не волнуйтесь – это только начало.

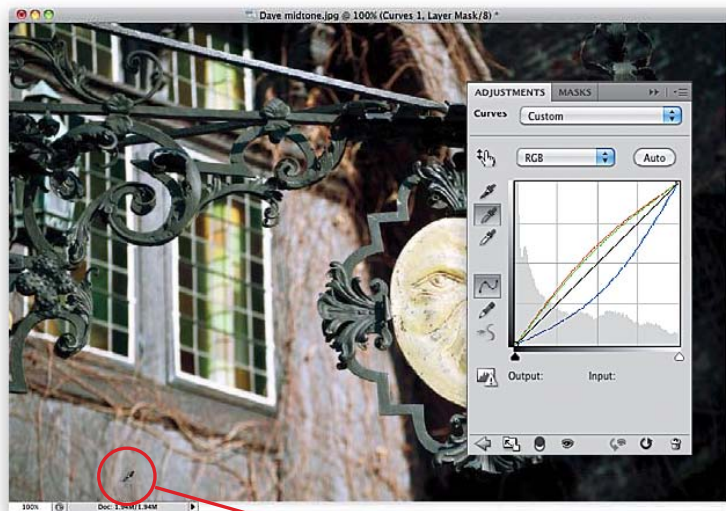


### Шаг три:

Щелкните по иконке Create New Adjustment Layer (Создает новый корректирующий слой или слой-заливку) внизу панели Layers. В выпадающем меню выберите **Threshold** (Изогелия). Затем, в панели Adjustments (Коррекция), перетащите ползунок под гистограммой полностью влево (фотография станет абсолютно белой). Теперь, медленно перетащите ползунок обратно вправо, и первыми областями, которые появляются в черном цвете, будут нейтральные средние тона. Внизу слева на этой фотографии имеется область черного цвета приличного размера, и ее мы выберем как участок исправления средних тонов. Чтобы точно запомнить, где находится эта область, активируйте инструмент Color Sampler (Цветовой эталон) (он вложен под инструмент Пипетка в одном с ним наборе), и щелкните по этому пятну, чтобы добавить точку с цветовым эталоном как памятный маркер. Затем щелкните по иконке корзины в нижней части панели Adjustments (Коррекция), чтобы выбросить корректирующий слой.







#### Шаг четыре:

Теперь, когда точка средних тонов отмечена, вернитесь к панели Layers (Слои) и перетащите 50%-ый серый слой на иконку корзины, чтобы удалить его (он уже выполнил свою задачу, так что можно от него избавиться). Вы увидите снова полноцветную фотографию. Теперь щелкните по иконке Curves (Кривые) в панели Adjustments (Коррекция) (вторая иконка справа в верхнем ряду), чтобы открыть панель Curves Adjustments (Коррекция - Кривые), щелкните в ней по пипетке среднего тона (средняя пипетка), и щелкните прямо по отмеченной точке цветового эталона (здесь она выделена красным кружком).

#### Шаг пять:

На этом всё; Вы нашли нейтральные средние тона и исправили их цветовые оттенки, если они были. Итак, вопрос в следующем: будет ли этот метод работать всякий раз? Он работает в большинстве случаев. Но будут встречаться фотографии, у которых просто нет нейтральных средних тонов. В таких случаях или не будет необходимости исправлять средние тона, или придется вернуться назад, к привычным приемам – с предположениями.



Исходное изображение



Изображение после коррекции





## Коррекция телесных оттенков RGB с помощью TAT

Итак, что делать, если Вы уже использовали Curves (Кривые), чтобы должным образом установить света, средние тона и тени, но телесные тона на фотографии все еще выглядят слишком красными? Попробуйте применить этот быстрый прием, который замечательно подходит для получения телесных тонов при удалении избыточной красноты.

### Шаг один:

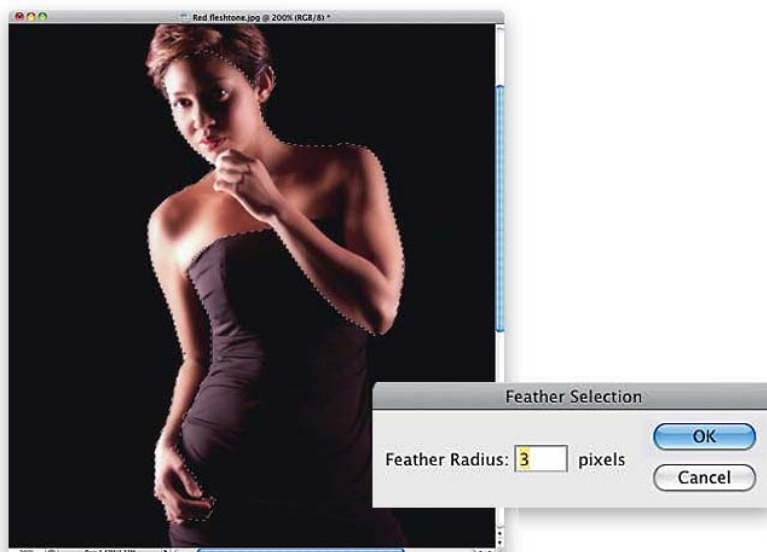
Откройте фотографию, которую Вы исправили с использованием метода Curves (Кривые), рассмотренного ранее в этой главе. Если в целом изображение выглядит слишком красным, пропустите этот шаг и перейдите к Шагу три. Однако, если в коррекции нуждаются только области телесных тонов, которые выглядят слишком красными, нажмите на клавишу **L**, чтобы активировать инструмент Lasso (Лассо) и выделить все области с телесными оттенками на фотографии. Нажмите-и-держите клавишу Shift, чтобы добавить прочие области с телесными оттенками, такие как плечи, руки, ноги и т.д., или нажмите-и-держите клавишу Alt (Mac: Option), чтобы удалить из выделенного. На самом деле, это может быть не очень строгое выделение, такое как показанное в Шаге два.

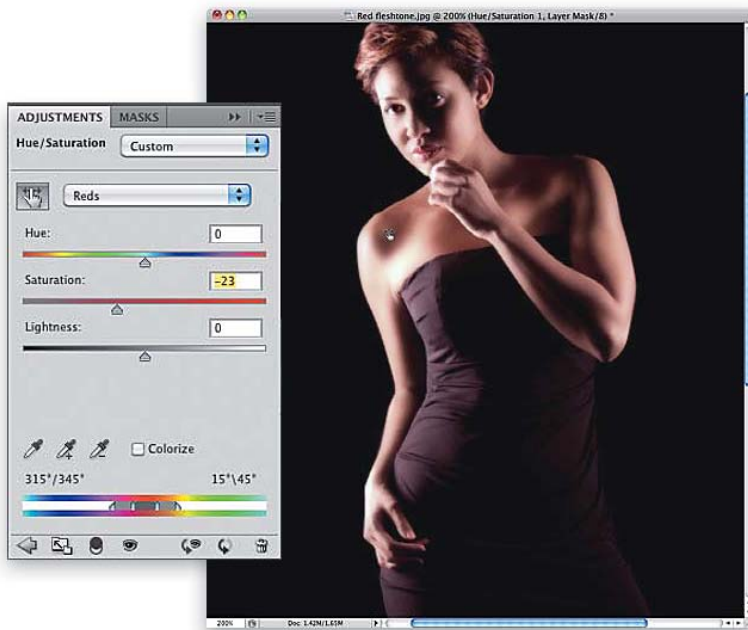
### Шаг два:

Войдите в меню Select (Выделение) > Modify (Модификация) > Feather (Растушевка). Введите в поле Feather Radius (Радиус растушевки) 3 пиксела (как показано здесь), а затем щелкните по OK. Растушевка смягчает края выделения и тем самым препятствует образованию четкого, видимого края, который сразу укажет на область, где сделана коррекция.

### СОВЕТ: Как спрятать границы выделения

Выделив области с телесными оттенками, возможно, лучше скрыть границу выделения, сделав ее невидимой (это дает возможность видеть результаты коррекции более точно). Для этого надо нажать Ctrl+H (Mac: Command+H).





### Шаг три:

В панели Adjustments (Коррекция) щелкните по иконке Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность). (После этого щелчка контур выделения делается невидимым, но все, описанное далее, происходит только в выделенной области – П.) Когда появится окно опций Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность), щелкните по иконке TAT (Targeted Adjustment Tool (Инструмент для целенаправленной коррекции) – более подробно о том, как он работает, см. на стр. 160). Чтобы уменьшить красное в телесных оттенках, наведите курсор на область плеча, которое выглядит слишком красным, щелкните-и-держите инструмент и перетаскивайте его влево. Инструмент знает, какой из ползунков Hue/Saturation переместить (функция переключается на оттенок Reds (Красные) и уменьшает его насыщенность), так что просто продолжайте перетаскивание, пока оттенок ее кожи не будет выглядеть более естественным (исходное и откорректированное изображение показаны ниже). Когда коррекция Вас удовлетворит, нажмите на клавиши Ctrl+D (Mac: Command+D), чтобы отменить выделение. Для завершения работы выполните сведение.



Исходное изображение



Изображение после коррекции



## Функция Vibrance<sup>1</sup> за пределами Camera Raw

### Шаг один:

Щелкните по иконке Vibrance (Вибрация) в панели Adjustments (Коррекция) (первая иконка в средней строке), и откроется окно управления функцией Vibrance (Вибрация) (как показано здесь). Adobe здесь же поместил ползунок Saturation (Насыщенность), но я избегаю его, как чумы (за исключением эпизодического использования для удаления цвета). Так что если я открываю эту панель, то исключительно для работы с Vibrance (Вибрация), – а не с насыщенностью. Однако, ползунок Saturation (Насыщенность) можно использовать совместно с Vibrance (Вибрация) для снижения насыщенности равномерно по всей фотографии. В этом случае действие функции Vibrance усиливается, что позволяет оживить самые тусклые цвета).

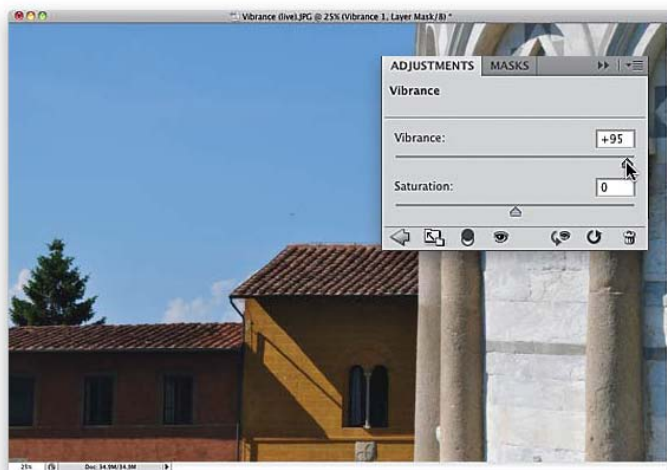
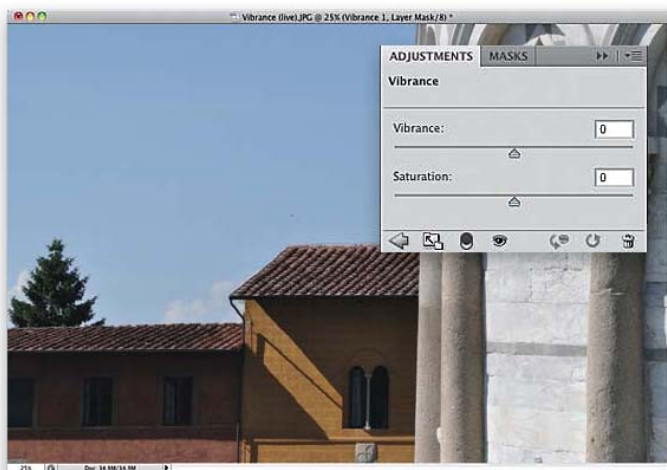
### Шаг два:

Использование функции Vibrance несложное – просто перетаскивайте ползунок вправо (как показано здесь), и чем дальше Вы его перетаскните, тем ярче становятся менее яркие цвета.

### СОВЕТ: Инструмент "Губка" имеет функцию Vibrance (Вибрация)

Если Вы не снимали для печатной машины, Вы, скорее всего, не использовали инструмент Sponge (Губка) (O), который или увеличивает или уменьшает цвета в любых областях, которые им закрашиваются, и часто используется для уменьшения насыщенности цветов, выходящих за границы цветовой гаммы (цвета, слишком яркие для печатной машины CMYK). Так вот, Vibrance – это опция (находящаяся в панели параметров этого инструмента), которая воздействует больше на менее насыщенные цвета и влияет на насыщенные цвета в меньшей степени.

Vibrance – одна из моих любимых функций в Camera Raw – доступна также вне Camera Raw. Она в значительной степени делает то же самое, что и в Camera Raw. Она в большей степени усиливает самые незаметные цвета в фотографии, в самой малой степени влияет на яркие цвета и по большей части не усиливает телесные оттенки. И ко всему прочему, это корректирующий слой, так что Вы имеете также встроенную маску. Здесь описано, как она работает.



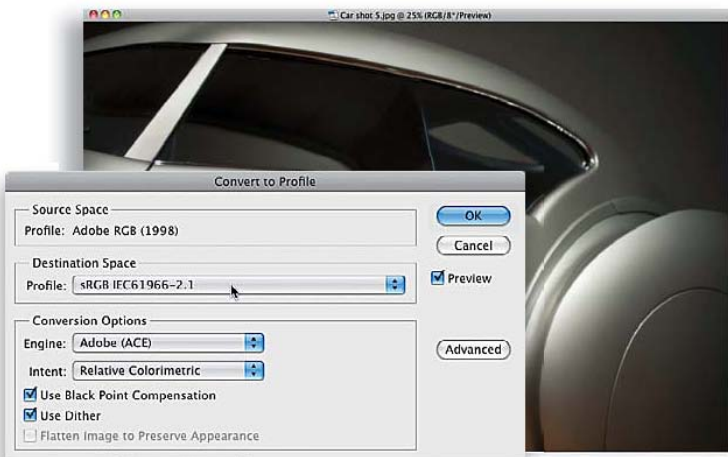
<sup>1</sup> Оригинальный термин *Vibrance* для Camera Raw в русскоязычных версиях CS4, CS5 заменен Adobe на "Красочность". А для корректирующего слоя в Photoshop заменен на "Вибрация", что, на мой взгляд, ниже всякой критики. Эффект *Vibrance* как в Camera Raw, так и в Photoshop обозначает усиление или ослабление оттенков, но не такое, как в эффекте *Saturation* (Насыщенность), а, грубо говоря, более мягкое, без перенасыщенности и потери оттенков. В данном разделе используется термин *Vibrance* при описании самого эффекта и *Vibrance* (Вибрация) при описании корректирующего слоя и элементов в Photoshop.





Программы электронной почты (и почти все Веб-браузеры) не поддерживают управление цветом. Если Вы работаете в Photoshop в цветовом пространстве Adobe RGB (1998) или RGB ProPhoto, то когда Вы посылаете свои фотографии по электронной почте или отправляете их в Сеть, они, вероятно, похожи бог весть на что (с тусклыми цветами и лишены объема). Вот если бы был прием, который позволил бы любому, кто получает Вашу электронную почту (или видит Ваши фотографии в Сети) увидеть Ваши фотографии почти такими же, как Вы видите их в Photoshop. (Конечно же, такой прием есть). О нем здесь речь.

## Как обеспечить высокий уровень фотографий, отправляемых по электронной почте или в Сеть



SCOTT KELBY



### Шаг один:

Чтобы преобразовать эту фотографию к цветовому пространству, подходящему для электронной почты или отправки в Сеть, зайдите в меню Edit (Редактировать) > Convert to Profile (Преобразовать в профиль). Это откроет диалоговое окно преобразования в профиль (показанное здесь). В секции Source Space (Исходное пространство) в верхней части показано цветовое пространство, в котором фотография находится в текущий момент (если Вы работаете в Adobe RGB (1998), как в этом примере, то здесь именно то, что Вы будете видеть). В качестве Destination Space (Целевое пространство) (в которое нужно преобразовать), выберите sRGB IEC61966-2.1 из раскрывающегося меню Profile (Профиль) (как показано здесь) и нажмите OK. Это всё – фото готово к отправке.

### Шаг два:

Чтобы быстро удостовериться, что фотография была преобразована в sRGB, взгляните на строку заголовка окна. Если в Photoshop было установлено цветовое пространство Adobe RGB (1998), что довольно типично для фотографов, а Вы только что преобразовали эту фотографию в другое цветовое пространство (sRGB), то имеет место "несоответствие профилей". В этом случае в строке заголовка Вы должны увидеть звездочку прямо после "(sRGB/8)" (как выделено здесь красным овалом). Таким способом Photoshop дает Вам знать, что Ваша фотография находится в одном пространстве, а сам Photoshop – в другом. Во всяком случае, знать это не вредно.



## Советы знатоков Photoshop

### Перетаскивание нескольких изображений из Mini Bridge

Если в Mini Bridge есть несколько изображений, которые Вы хотите поместить в открытый документ, сначала просто выберите их все, затем перетащите их как группу в открытый документ, и они разместятся там каждый в своем собственном отдельном слое (это может быть удобно на самом деле, если Вы монтируете коллаж). Однако Вы должны будете сделать следующее. После перетаскивания первое выбранное изображение появляется в открытом документе как смарт-объект, готовый к изменению размеров (если Вы пожелаете). Но следующее изображение не появится, пока Вы не нажмете **Enter (Mac: Return)**, чтобы зафиксировать размер для размещенного смарт-объекта. В случае RAW изображений первое выбранное изображение откроется сначала в Camera Raw, а затем, когда Вы нажмете OK, оно появится так же как смарт-объект. Итак, главное: (1) перетащили, (2) щелкнули по OK в Camera Raw, если это RAW изображение, и затем (3) нажали Enter (Mac: Return), чтобы появилась следующая фотография.



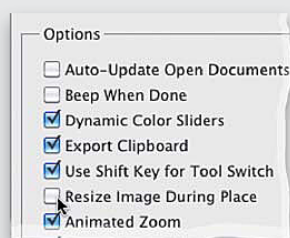
### Перетаскивание изображений с рабочего стола

В CS5 Вам не нужно видеть изображение в Mini Bridge, чтобы получить его как открытый документ в Photoshop. Вы можете буквально перетащить изобра-

жение с рабочего стола прямо в открытый документ Photoshop. Изображения появляются с "изменяемыми размерами границ", но не как смарт-объекты. Нужно выбрать размер, затем нажать **Enter (Mac: Return)**, чтобы размер зафиксировать. С этого момента изображения – точно такие же слои, как любой другой обычный слой.

### Установка Изменить размеры изображения при размещении

По умолчанию, при перетаскивании изображения в открытый документ, Photoshop CS5 предполагает, что Вы хотите так изменить размеры изображения, чтобы оно полностью заполнило этот документ. Но если это не нужно, нажмите **Ctrl+K (Mac: Command+K)**, чтобы открыть окно Preferences (Установки) в Photoshop. Щелкните по General (Основные) слева, затем в секции Options (Параметры) отключите флажок Resize Image During Place (Изменить размеры изображения при размещении).



### Быстрая клавиша для подсветки первого поля в корректирующих слоях

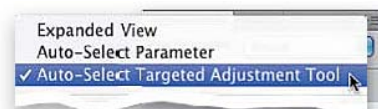
Adobe добавил хорошую опцию, удобную при работе с корректирующими слоями. Находясь в панели Adjustments (Коррекции), Вы можете подсветить первое поле коррекции, нажав **Shift+Enter (Mac: Shift+Return)** на клавиатуре.

Затем Вы можете переходить от поля к полю, используя клавишу **Tab**. Когда все поля будут готовы, нажмите клавишу **Enter (Mac: Return)**.



### TAT всегда включен в панели Коррекции

Корректирующие слои Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность), Curves (Кривые) и Black & White (Черно-белое), – все они позволяют использовать Targeted Adjustment Tool (Инструмент для целенаправленной коррекции) (или, сокращенно, TAT). И теперь в CS5 можно сделать так, что TAT будет активным автоматически каждый раз, когда Вы выберете одну из этих коррекций. В следующий раз, когда Вы откроете одну из этих коррекций в панели Adjustments (Коррекции), выберите в выпадающем меню панели Auto-Select Targeted Adjustment Tool (Автовыбор инструмента для целенаправленной коррекции). Теперь TAT будет активным всегда, когда Вы выберете корректирующий слой Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность), Curves (Кривые) или Black & White (Черно-белое).





## Советы знатоков Photoshop

### Световые эффекты в 32-разрядном режиме (только для Mac)

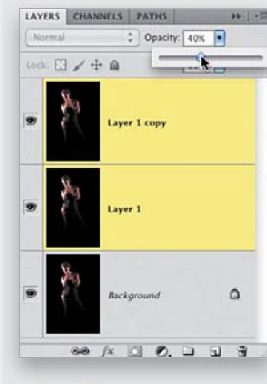
Изложенное в данной главке работает в настоящее время только на Mac (не на PC). Если Вы запускаете Photoshop в 64-разрядном режиме, Вы, вероятно, заметили, что фильтр Lighting Effects не работает или даже не появляется в меню Filter (Render). Если Вам нужно его использовать, Вы должны выйти из Photoshop и повторно запустить его в 32-разрядном режиме. После этого фильтр станет доступен. На Mac, выйдя из Photoshop, зайдите в папку Applications, щелкните по иконке Adobe Photoshop CS5 и нажмите на Command+I, чтобы открыть окно Get Info. В нем включите флажок Open in 32-bit Mode, перезапустите Photoshop, и Вы обнаружите фильтр Lighting Effects в меню Filter.



### Измените прозрачность нескольких слоев

Все мы порой сталкиваемся с необходимостью изменить прозрачность одновременно нескольких слоев. Все, что

нужно сделать, это выбрать несколько слоев и установить значение прозрачности, которое будет общим для них.



### Переход к любому слою

Чтобы сменить слой, Вам не нужно держать панель Layers (Слои) открытой, — быстрее нажать-и-держать клавишу **Ctrl (Mac: Command)**, а потом щелкнуть прямо по изображению в режиме Move (Перемещение) (**V**), и это сделает активным верхний слой в точке курсора. Если Вам нравится этот способ выбора слоев, его можно установить постоянно (без необходимости нажимать клавишу Ctrl). Для этого, активировав первый раз инструмент "Перемещение", в панели параметров включите флажок Auto-Select (Автовыбор). Только имейте в виду: если непрозрачность определенного слоя станет действительно низкой (20 %), то Вы будете не в состоянии выбрать слой в режиме Auto-Select (Автовыбор).

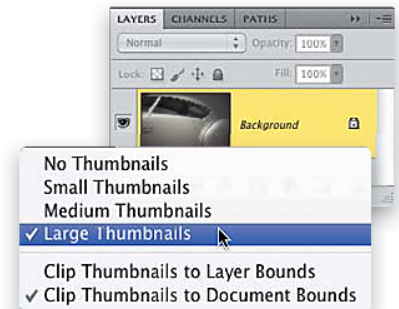


### Сделайте свои собственные панели

У Adobe есть отдельная утилита "Configurator", которая позволяет создавать свои собственные панели путем перетаскивания. (Например, Вы могли бы создать панель Retouching, с инструментами и меню, добавив также любые сценарии или действия, которые Вы используете при ретушировании. Configurator является свободной утилитой и загружается непосредственно с веб-сайта Adobe <http://labs.adobe.com/technologies/configurator/>.

### Изменение размеров миниатюр

Чтобы увеличить миниатюры в панели Layers (Слои), щелкните правой кнопкой в пустом пространстве панели ниже стека слоев (в серой области сразу под фоновым слоем), и в контекстном меню выберите Large Thumbnails (Большие миниатюры). И Вы получаете хорошие, крупные миниатюры.







Фотограф Скотт Келби | Выдержка: 1/1600 сек | Фокусное расстояние: 24 мм | Диафрагма:  $f/8$



# Black & White

## как создавать сногсшибательные черно-белые изображения

Вы наверняка думаете, "На том, чтобы отыскать целиком название фильма/песни/телешоу, он поставил крест", но в действительности название "Black & White"<sup>1</sup>, которое Вы видите вверху, восходит к песне 1970-ых Three Dog Night. (Помните песню: "The ink is black. The page is white. Together we learn to read and write" (Чернила черные. Страница белая. Мы вместе учим читать и писать – П.)? Не поверю, что такой очаровательный текст еще не вывел эту песню в хиты). Так или иначе, во введении к такой же главе CS4 я писал, что носился с песней Motley Crüe "Black Widow" – (Черная вдова), но оставил ее по пустяковой причине (только между нами): я не сумел добавить две точки над буквой "u" в Crüe и поэтому остановился на "Black and White World" – (Черно-белый мир) Elvis Costello (с нормальными буквами без каких-либо точек над ними). Должен признаться, что я был немного смущен – я не знал названия этих точек и провел поиск в Google по фразе: "две небольших точки над

буквой U". Получил шесть ответов, включая название группы Facebook (это чистая правда): "*It is a crime to write über without the Umlaut*" – (Преступно писать über без Умляута – П.). И мне открылись две вещи: (1) это называется *умляут*, и (2) народ сатанеет от таких вещей, как отсутствие умляута. Теперь ясно, почему в книге по CS4 мой редактор Ким мало того, что поставила умляут над "u", но она также добавила умляут над "o" в Mötley. Вы думаете, "Ай да молодец!", и это так, но я-то знаю ее тайные нечистые мыслишки. Единственное, почему она подумала о проблеме и необходимости ее исправить, – потому что она жуткая фанатка "big hair bands from the '80s". Мы-то с Вами знаем, что если бы тогда она была фанаткой Sheena Easton или Garth Brooks, то она машинально прочла бы "Motley Crew", точно так же, как она ссылалась на Arrow Smith как будто бы на автора песни "Walk This Way". (Шутка, Ким. Это просто шутка, Ким. Правда, Ким, я же просто пошутил!!)

---

<sup>1</sup> "черно-белое" – (для тех, кто в танке).

## Преобразование в черно-белое в Camera Raw

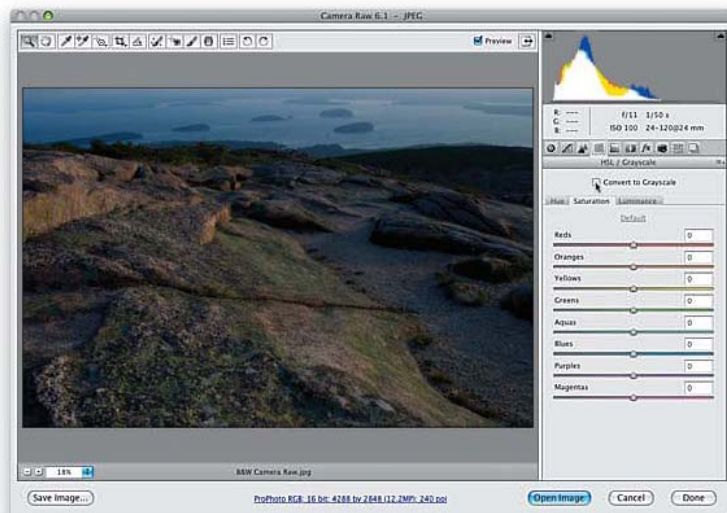
### Шаг один:

Начнем, открыв цветное изображение в Camera Raw (как показано здесь). Преобразование из цветного в черно-белое простое – щелкните по иконке HSL/Grayscale (HSL/Градации серого) (четвертая слева), а затем включите флажок Convert to Grayscale (Преобразовать в градации серого) вверху панели (как показано здесь). Это все, что пока нужно сделать (доверьтесь мне – мы улучшим изображение).

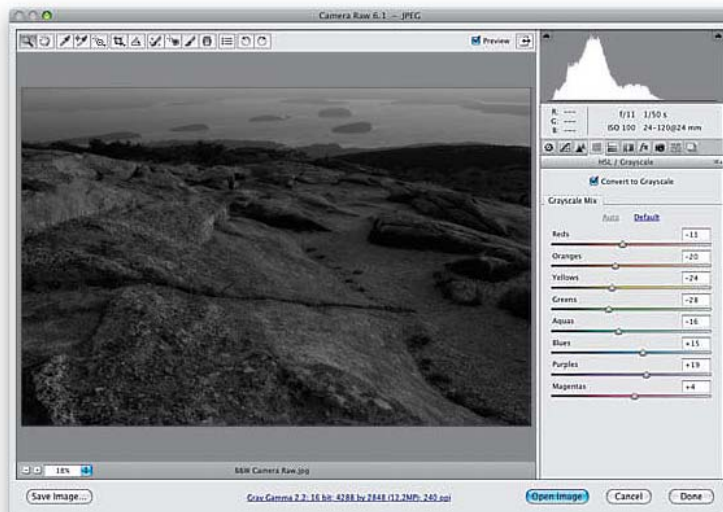
### Шаг два:

Щелчок по флажку Convert to Grayscale (Преобразовать в градации серого) преобразует изображение в лишенное объема (как показанное здесь). Вы можете подвигать все цветовые ползунки, пока не поймете, что действуете совершенно вслепую, так как фотография преобразована в черно-белую. Так что, мой совет: самое лучшее – немедленно выйти из этой панели. Это единственный шанс превратить унылое плоское полутоновое изображение в красивую черно-белую бабочку (будьте уверены, я могу обосновать метафору *бабочка* для этой штуковины, по крайней мере, по пяти пунктам).

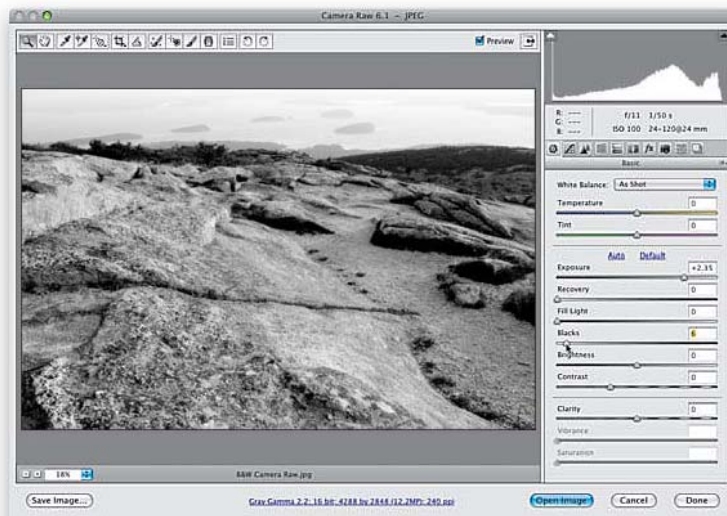
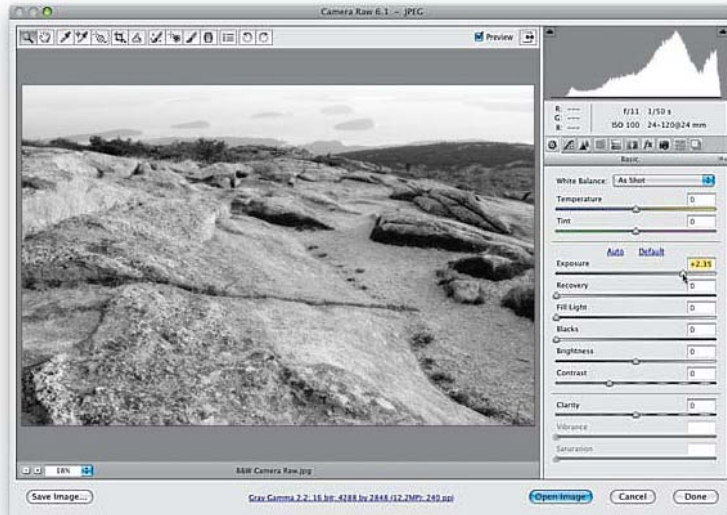
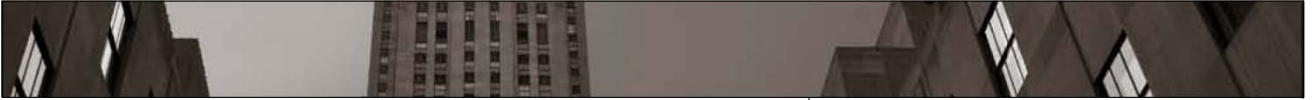
Хотя у Photoshop есть свой собственный корректирующий слой для преобразования в черно-белое, я никогда не использую его, но только потому, что он вообще плохо работает (я не знаю ни одного профи, кто его использует). Я считаю, преобразование в черно-белое можно выполнять намного лучше, используя Camera Raw, намного быстрее и бесконечно удобнее. Ну, это всё остается правдой, пока Вы не почувствуете себя обманутыми при использовании в Camera Raw панели HSL/Grayscale. Она является не чем иным, как черно-белым корректирующим слоем, скрытым в Camera Raw в попытке ввести в заблуждение ни о чем не подозревающие души.



SCOTT KELBY





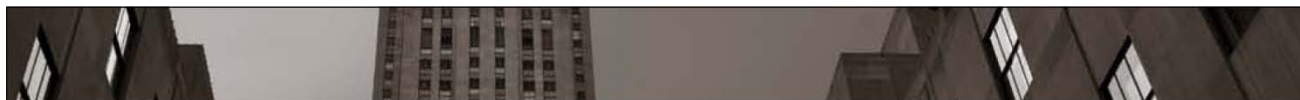


### Шаг три:

Когда фотографы говорят о черно-белом великолепии, они говорят о высококонтрастных черно-белых изображениях. Значит, общая цель ясна – надо создать черно-белое изображение с высоким контрастом. Это, в общем, означает сделать белое более белым и черное более черным. Для начала зайдите в панель Basic (Основные) и перетащите ползунок Exposure (Экспонир.) как можно дальше вправо, без потери в светах (здесь я перетащил до +2.35; см. страницу 32 для получения более подробной информации о потерях в светах). Если в светах есть небольшие потери, перетащите ползунок Recovery (Экспокоррекция), пока белый треугольник потерь в светах (на гистограмме) не сделается снова черным. Если приходится перетаскивать этот ползунок весьма далеко, лучше просто уменьшить величину Exposure (Экспонир), иначе преобразование может выглядеть в светах слишком плоским.

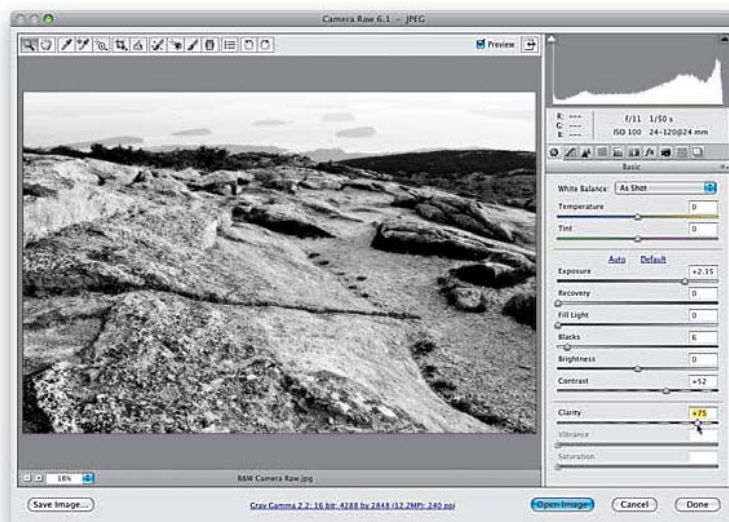
### Шаг четыре:

Теперь, перетащите ползунок Blacks (Затемнение) вправо, пока он не начнет создавать настоящую контрастность (как показано здесь, где я произвел перетаскивание до величины 6). Если от этого теряются детали в тенях, перетащите ползунок Fill Light (Заполняющий свет) немного вправо, чтобы высветить такие области. К этому моменту я увеличил значения Exposure (Экспонир) и Blacks (Затемнение).



### Шаг пять:

Последнее, что я делаю, это двухэтапное увеличение контраста. Можно зайти в панель Tone Curve (Тоновая кривая) и выбрать Strong Contrast (Сильный контраст) из выпадающего меню вверху вкладки Point (Точечная), или, как в этом снимке, просто перетащить ползунок Contrast (Контрастность) вправо до придания изображению реальной контрастности). Затем, я увеличиваю величину Clarity (Четкость) (которая добавляет контраст в средних тонах). Для черно-белых изображений я обычно продвигаю ее ползунок примерно до 75 (если это не портрет, – тогда я устанавливаю приблизительно 25, если это не ребенок; в последнем случае я устанавливаю значение в 0). Изображение преобразования до/ после подстройки показано ниже (слева преобразование Auto (Авто) из панели HSL/ Grayscale, а справа – после простых подстроек в Camera Raw, которые Вы только что изучили). Разница очень большая, не так ли?



*Автоматическое полутоновое преобразование  
из панели HSL/ Grayscale*

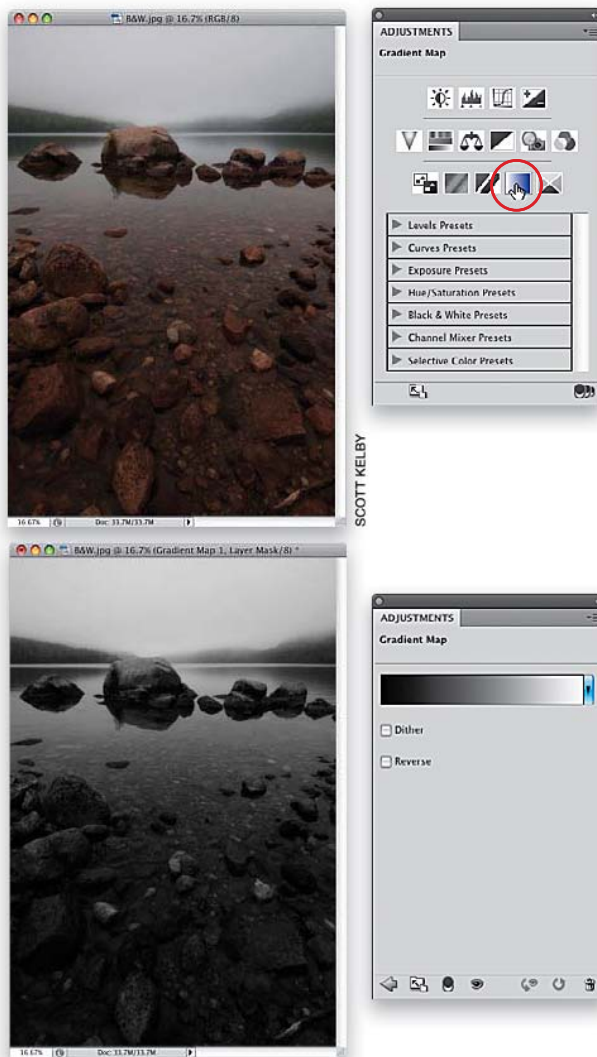


*Изображение после небольших подстроек*



Иногда находишь замечательные методы, когда этого меньше всего ожидаешь, и данный случай тому пример. Я работал над абсолютно другим методом, когда наткнулся на этот, и он меня покори́л. Здесь пойдет речь о самом легком, быстром, самом предсказуемом способе создания сногшибательных высококонтрастных черно-белых изображений. Вдобавок, в конце я показываю, как можно создать два разных их варианта, лишь щелкнув несколько раз по каждому. Совсем неплохо, не так ли?

## Высококонтрастное черно-белое преобразование Скотта



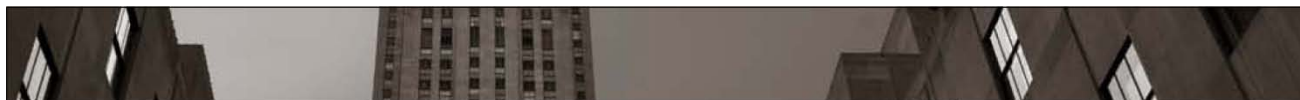
### Шаг один:

Откройте цветную фотографию, которую Вы намерены преобразовать в высококонтрастное черно-белое изображение. Начните с установки черного цвета переднего плана, нажав на клавиатуре клавишу с буквой **D**. Затем в панели Adjustments (Коррекция) щелкните по иконке Gradient Map (Карта градиента) (похожей на горизонтальный градиент – она показана здесь в красном кружке).

### Шаг два:

Щелчок по этой иконке завершает работу! Открываются опции эффекта Gradient Map (Карта градиента), но с ними делать ничего не нужно. И ведь результат совсем неплох, не так ли? Верите или нет, но простое применение карты черно-белого градиента почти всегда выполняет преобразование намного лучше, чем переход к меню Image (Изображение) > Mode (Режим) > Grayscale (Градации серого). И, как правило, лучше, чем при автоматических настройках по умолчанию корректирующего слоя Black & White (Черно-белое). Но если придира́ться к мелочам, то в этом преобразовании я хотел бы видеть края немного более темными. Это легко достижимо.

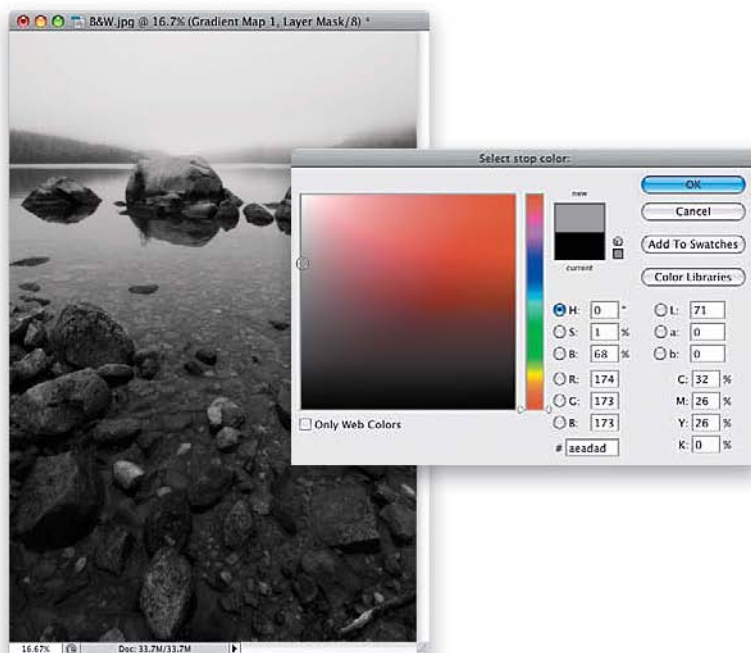
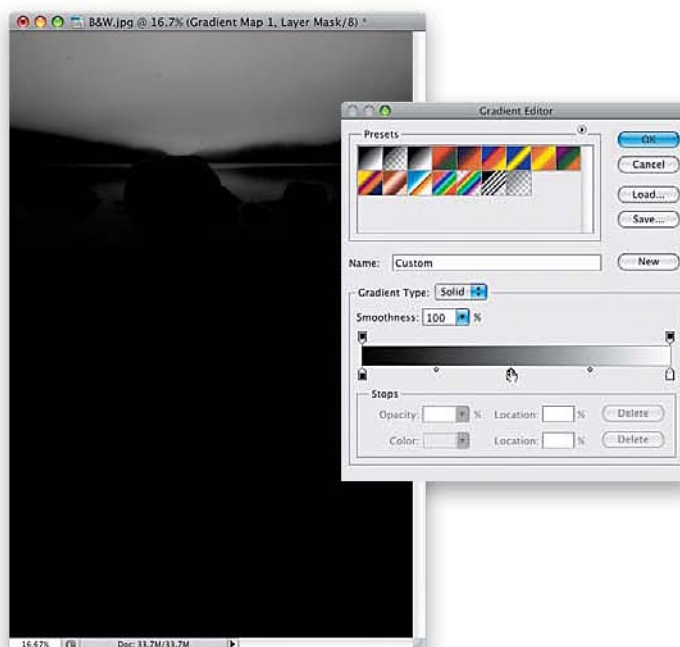


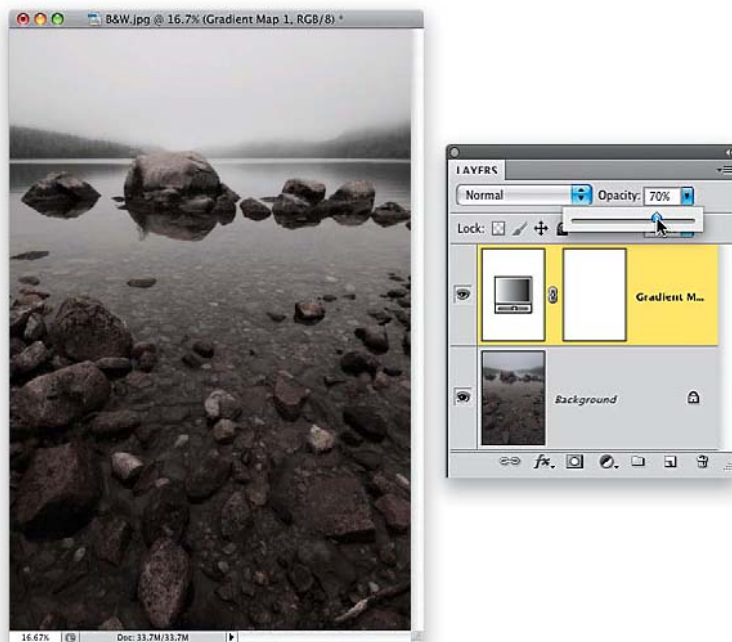
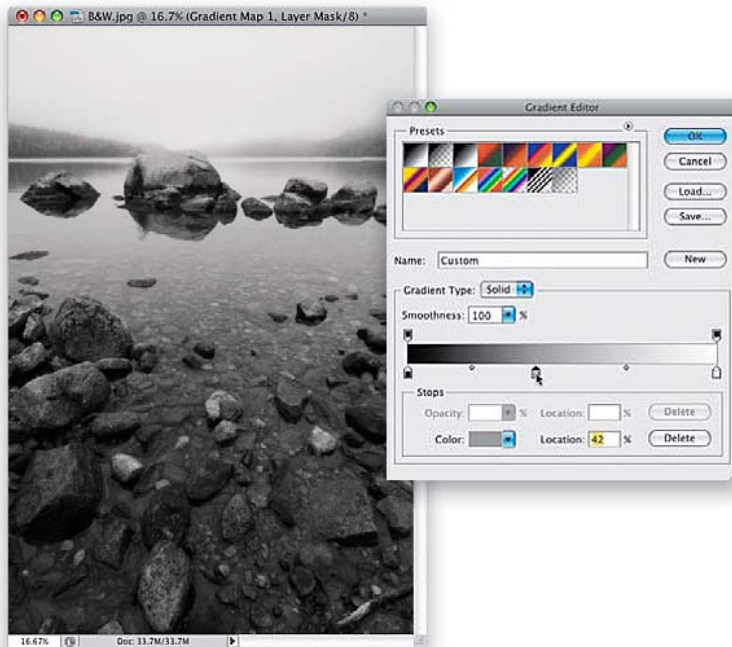
**Шаг три:**

Если черно-белое преобразование фотографии (такое, как это), нуждается в незначительной коррекции (как, например, затемнение краев), то зайдите в панель Adjustments (Коррекция), а потом щелкните по изображению градиента, чтобы открыть диалоговое окно Gradient Editor (Редактор градиента). В этом окне сделайте один щелчок точно под серединой градиента, чтобы добавить контрольную точку цвета к градиенту (как показано здесь). Эта точка появляется в черном цвете, так что это действие сильно затемнит фотографию. Но Вы исправите это в следующем шаге.

**Шаг четыре**

Сделайте двойной щелчок по созданной точке цвета, и откроется окно Photoshop Color Picker (Выберите цвет) (как показано здесь). Все, что нужно сделать, это щелкнуть и перетащить курсор по левой стороне поля палитры Color Picker (Палитра цветов), прямо по его краю (как показано здесь), и выбрать серый цвет. Перетаскивая курсор вверх и вниз по левому краю, отпустите кнопку мыши и посмотрите на фотографию. Вы увидите, что с перетаскиванием средние тона изменяются. Как только Вы найдете точку, которая дает хорошее изображение (в нашем случае, та, где средняя часть фотографии выглядит светлее), щелкните по кнопке ОК, чтобы закрыть Color Picker (Палитра цветов). (В этой точке не закрывайте редактор градиента, а лишь только палитру цветов – потому что есть еще одна подстройка, которую можно сделать. Конечно, чаще всего можно остановиться на том, что мы сделали до сих пор. Но так как есть еще кое-что, что можно сделать, я, по крайней мере, хочу показать Вам это, но знайте, что этот следующий шаг обычно необходимым не является).



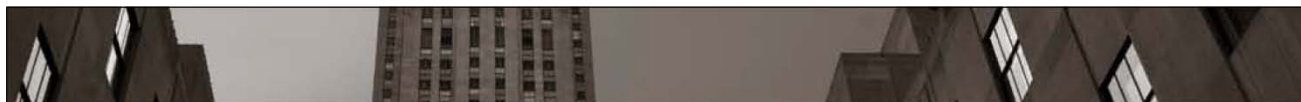


#### Шаг пять:

Вернувшись в Gradient Editor (Редактор градиентов) и имея контрольную точку серого цвета, Вы можете перетаскать эту среднюю серую контрольную точку в ее окрестностях, чтобы откорректировать тон изображения (как показано здесь). Может показаться странной обратная реакция на перетаскивание по отношению к тому, что показывает градиент. Например, чтобы затемнить фотографию, надо перетаскивать вправо, к белому концу градиента, а чтобы высветлить фотографию, надо перетаскивать влево к темному концу. Выглядит немного странно, я понимаю. Еще одно: в отличие от почти всех ползунков Photoshop, при перетаскивании этой контрольной точки цвета Вы не получаете живой контрольный просмотр того, что происходит – чтобы увидеть результаты перетаскивания, необходимо отпустить кнопку мыши. Закончив, щелкните по ОК.

#### Шаг шесть:

Здесь рассмотрен один из тех двух вариантов, о которых я говорил во вступлении к этому методу. Зайдите в панель Layers (Слои) и понизьте Opacity (Непрозрачность) корректирующего слоя Gradient Map (Карта градиента) до 70 % (как показано здесь). Это позволяет "просочиться" небольшому количеству цвета, и на практике дает хороший тонкий эффект "промывки" (сравните эту фотографию чуть в цвете с полноцветной фотографией в Шаге один, и Вы поймете, что я имею в виду. Это неплохая опция, не так ли?). Ну, а теперь верните непрозрачность к 100 % для другого изменения, – второго варианта черно-белого преобразования.

**Шаг семь:**

Для получения второго варианта зайдите в панель Layers (Слои) и щелкните по фоновому слою, который все еще цветной. Если удалить цвет из этого фонового слоя, получим несколько иное преобразование, так? Правильно! Итак, щелкнув по фоновому слою, нажмите на быстрые клавиши команды Desaturate (Обесцветить) **Ctrl+Shift+U** (Mac: **Command+Shift+U**) (или найдите ее в меню Image (Изображение) > Adjustments (Коррекция > Desaturate (Обесцветить)). Эта команда обесцветит изображение и придаст ему иной вид (хотя в этой фотографии изменения довольно слабые, для некоторых фотографий они существенные – что зависит только от фотографии). Но разве плохо иметь альтернативу из двух черно-белых преобразований, а затем выбрать лучшее? Если Вам не понравится этот второй вариант, просто нажмите **Ctrl+Z** (Mac: **Command+Z**) и вернитесь на шаг назад.



Обычное полутоновое преобразование



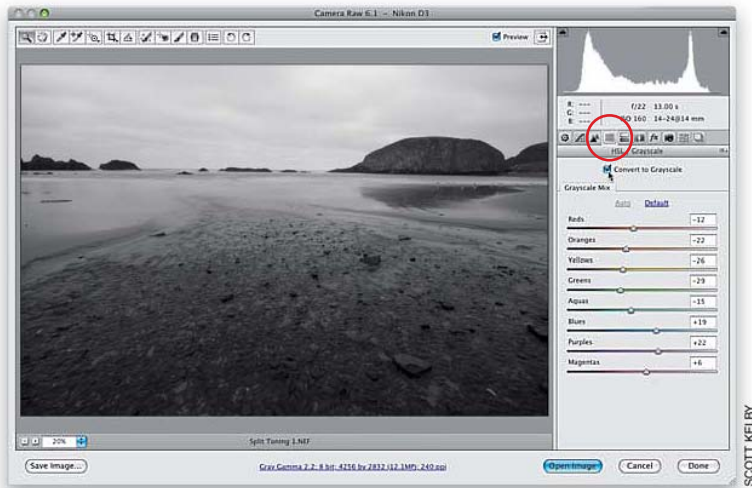
Высококонтрастное черно-белое преобразование Скотта





Разбиение тонов – традиционный спецэффект темной комнаты, в котором применяется один оттенок к светам фотографии, и другой оттенок к теневым областям фотографии. При этом даже можно управлять насыщенностью каждого оттенка и балансом между обоими ними для получения некоторых интересных эффектов. Хотя эффекты разбиения тонов могут быть применены и к цветным, и к черно-белым фотографиям, они чаще всего применялись к черно-белым изображениям, так что мы начнем с преобразования фотографии в черно-белую, а затем применим эффект разбиения тонов.

## Разбиение тонов в Camera Raw



SCOTT KELBY



### Шаг один:

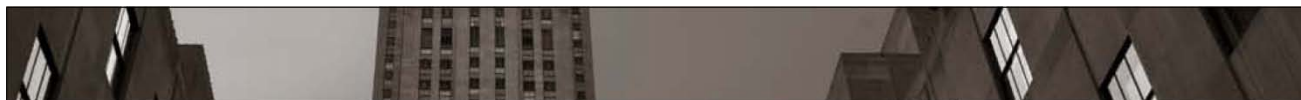
Начните с преобразования полноцветного изображения в черно-белое, щелкнув по иконке HSL/Grayscale (HSL/Градации серого) (четвертая слева) вверх области панелей, а потом просто включите флажок Convert to Grayscale (Преобразовать в градации серого) вверх панели

### Шаг два:

Теперь щелкните по иконке Split Toning (Разбиение тонов) вверх области панелей (пятая иконка слева, выделена здесь красным). В этот момент перетаскивание ползунка Hue (Цветовой тон) ни в секции Highlights (Света), ни в Shadows (Тени) абсолютно ничего не делает, потому что, по умолчанию, ползунки Saturation (Насыщенность) установлены в 0. Итак, сейчас перетащите ползунки Saturation (Насыщенность) и для светов, и для теней вправо примерно к величине 20. Так можно видеть, что делается при перетаскивании ползунков Hue (Цветовой тон).

### СОВЕТ: Просмотр цветов

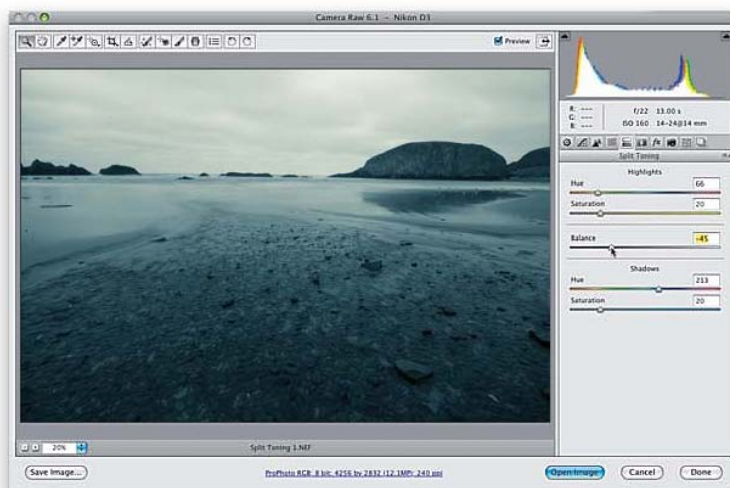
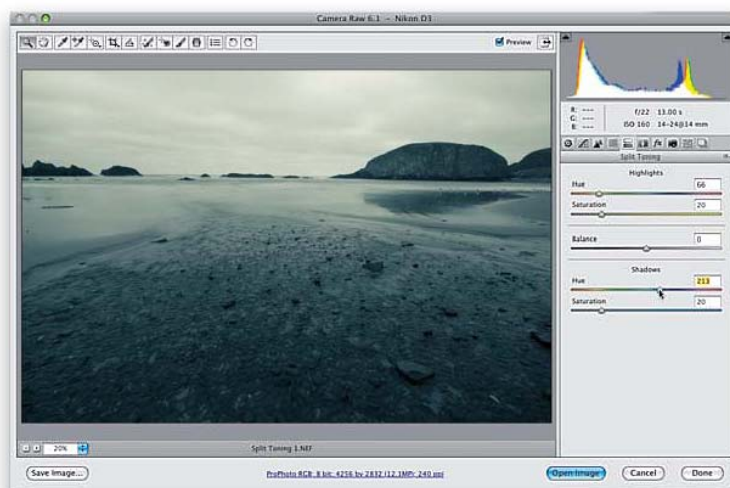
Чтобы временно увидеть цветовые тона в их полной, 100%-ой, насыщенности, нужно нажать-и-держат клавишу Alt (Mac: Option) перед тем, как перетаскивать ползунок Hue (Цветовой тон). Это помогает выбирать цвет, если Вы не склонны следовать моему совету и увеличить насыщенность (как я упоминал в конце Шага два).

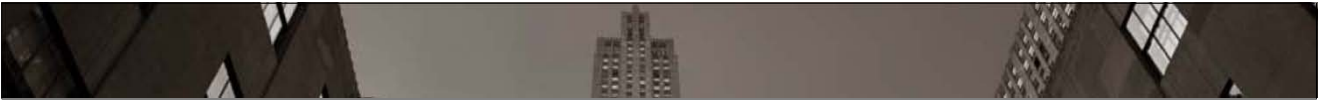
**Шаг три:**

Теперь перетащите ползунок цветового тона в светах, пока не подберете цветовой тон светов, который Вам понравится. Закончив, сделайте то же самое с ползунком цветового тона в тенях. Так как еще в Шаге два установлена величина насыщенности 20, оттенок, который появляется на изображении, виден сразу. В примере, показанном здесь, у нас имеется желтый оттенок в светах и синий оттенок в тенях. Я знаю, что Вы думаете, "Скотт, я не уверен, что мне нравится разбиение тонов". Уточню: да, это понравится не всем и определенно рассчитано на любителя (к тому же, я не совсем уверен, что овладел материалом), но некоторым это нравится. И у них есть прозвище: чокнутые! (Шутка).

**Шаг четыре**

Есть еще один управляющий элемент – ползунок Balance (Баланс), который позволяет подобрать благоприятное разбиение тонов цвета в светах и тенях. Просто перетащите ползунок влево, затем обратно – вправо, и Вы сразу увидите, что делает этот ползунок (здесь, я перетащил ползунок баланса влево, и тон разбиения сделался более синим в теневых областях). Если бы Вы действительно нашли комбинацию при разбиении тонов, которая Вам нравится (в конце концов, почему бы этому не произойти), я определенно рекомендовал бы перейти к странице 188, чтобы узнать, как превратить наводку в набор параметров, вызываемых одним щелчком. И Вам не придется повторять поиски каждый раз, когда нужно сделать быстрое разбиение тонов.





Этот метод умещается всего лишь на одной странице. Что не умаляет его достоинств – это лучший и самый быстрый дуплексный метод, который я когда-либо использовал (и единственный, который я использую в своих собственных приемах работы). Я применял более сложную версию, но как-то мой приятель Терри Вайт (Terry White) показал мне метод, который он позаимствовал у одного из своих друзей, чьи дуплексные изображения приводили его в восторг, ну и ... теперь я передаю его Вам. Он очень простой, но Вы им будете очарованы.

## Простой метод создания дуплексных<sup>1</sup> изображений

### Шаг один:

Начните с преобразования цветного изображения в черно-белое, щелкнув по иконке HSL/Grayscale (HSL/Градации серого) (четвертая иконка слева вверху области панелей), а затем включите флажок Convert to Grayscale (Преобразовать в градации серого) вверху панели.

### Шаг два:

Теперь, щелкните по иконке Split Toning (Разбиение тонов) вверху области панелей (пятая иконка слева), и затем, в секции Shadows (Тени), установите величину Saturation (Насыщенность) в 25 в качестве начальной точки. Затем просто перетащите ползунок цветового тона в тенях, пока не получите хороший цветовой тон сепии (я обычно использую величину около 28). Если, на Ваш взгляд, получилось слишком интенсивно, понизьте насыщенность, и на этом закончите. Именно так – совсем не трогайте средства управления светами, и результаты Вам понравятся. (Еще раз. Оставьте нетронутыми мощные ползунки секции Highlights (Света). Я знаю: инстинкты твердят, что света могут внести улучшение, но волшебная клавиша получения великолепных дуплексных изображений уже нажата. Не вредите себе, на этом всё!) (Я говорил, что это просто, и не позволяйте методу обвести себя вокруг пальца. Напечатайте один снимок, и Вы поймете, что я имею в виду). Ммм-да, смотри-ка: действительно получилось дуплексное изображение.



SCOTT KELBY

<sup>1</sup> В меню Image (Изображение) > Mode (Режим) > Duotone (Дуплекс) и окне Duotone Options (Параметры дуплекса) оригинальный термин *Duotone*, то-есть двухцветное изображение, в русскоязычной версии переведен Adobe как *Дуплекс*. А параметры дуплекса в этом окне *monotone*, *duotone*, *tritone*, *quadtone* переведены как *одноцветный*, *дуплекс*, *трехцветный*, *четырёхцветный*. Отсюда и термины в переводе.



## Богатое четырёхкрасочное чёрно-белое преобразование

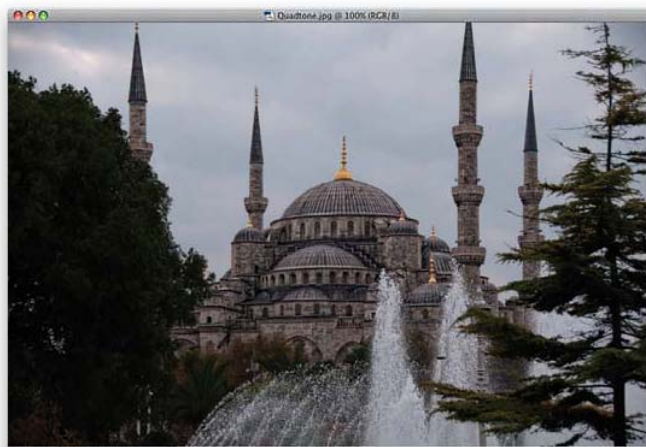
### Шаг один:

Откройте фотографию, к которой Вы хотите применить четырёхкрасочный эффект (термин четырёхкрасочный просто означает, что итоговая фотография для достижения эффекта будет использовать четыре разных чернила, смешанные вместе. Трёхкрасочные используют три чернила, и должен ли я уточнять, сколько чернил в дуплексных изображениях?). Четырёхкрасочные эффекты выглядят лучше всего в фотографиях двух видов (хотя и не только): (1) пейзажи и (2) портреты.

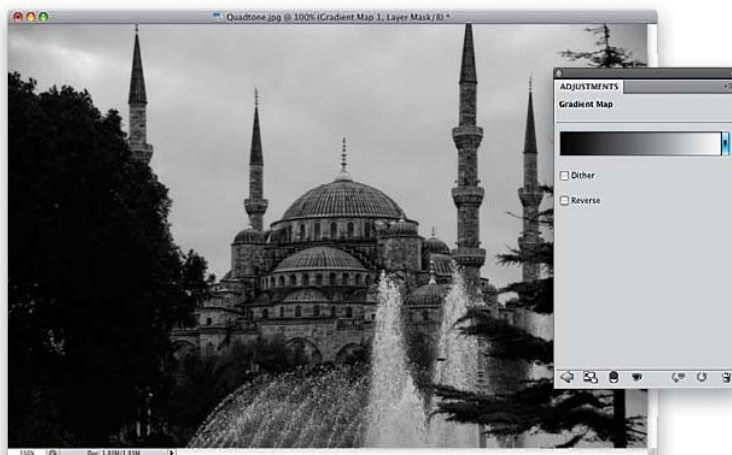
### Шаг два:

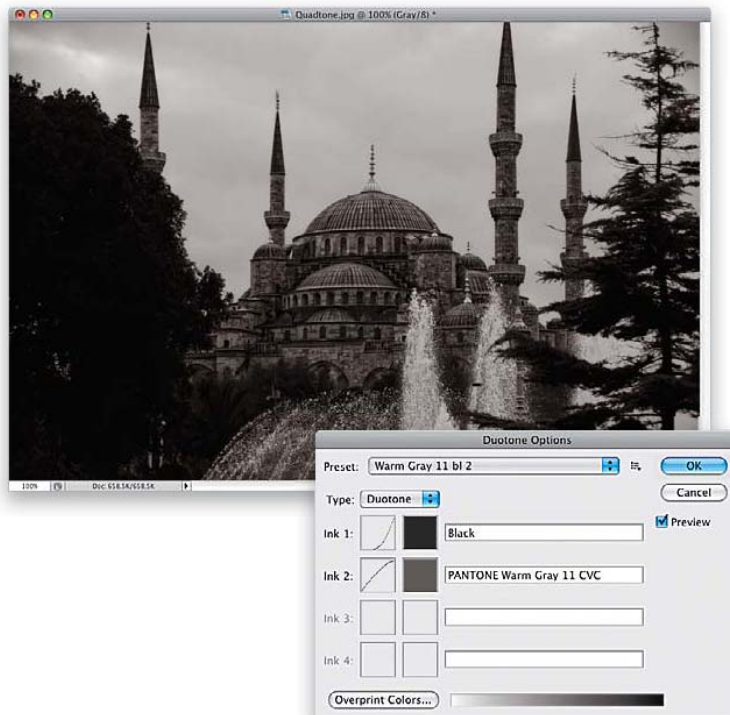
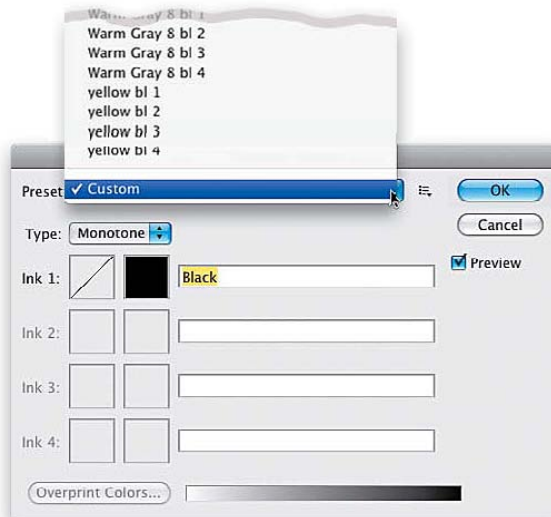
Чтобы создать четырёхкрасочное изображение, сначала нужно выполнить преобразование в режим Grayscale (Градации серого), но теперь Вам известно, что создаваемые этим путем фотографии выглядят лишенными объема. Поэтому сделаем так (вернитесь на несколько страниц назад). Нажмите на букву **D**, чтобы установить цвета Foreground (Основной цвет) и Background (Фоновый цвет) к их значениям по умолчанию – черный и белый. Затем щелкните по иконке Gradient Map (Карта градиента) в панели Adjustments (Коррекция). В появившихся в панели опциях Gradient Map (Карта градиента) не следует делать никаких изменений. Теперь, прежде чем сделать четырёхкрасочное изображение, необходимо преобразовать изображение в режим Grayscale (Градации серого), зайдя в меню Image (Изображение) > Mode (Режим) > Grayscale (Градации серого). На запрос, нужно ли сделать сведение слоев, нажмите кнопку Flatten (Выполнить сведение). (Поступит также запрос, удалить ли данные цветов. Щелкните по кнопке Discard (Отменить). (Это левая кнопка, не путать с правой кнопкой "Отмена" в русифицированной версии!! – П.)).

Вы когда-либо задавались вопросом, как профессионалы получают такие глубокие, богато выглядящие черно-белые фотографии? Вас могло бы удивить, что то, на что Вы смотрели, не было обычными черно-белыми фотографиями. Это были четырёхкрасочные или трехкрасочные снимки – черно-белые фотографии, составленные из трех или четырех различных серых и/или коричневых цветов, чтобы сделать фотографии, похожие на черно-белые, но значительно большей глубины. В течение многих лет Photoshop имел отличные предустановленные наборы, глубоко скрытые в его недрах, но к счастью, в CS5 их можно вызывать одним щелчком.



SCOTT KELBY





### Шаг три:

Как только для фотографии установлен режим Grayscale (Градации серого), пункт меню Duotone (Дуплекс) (который до сих пор был отображен серым и являлся недоступным) открывается для использования (если Вы находитесь в 8-битовом режиме). Итак, зайдите в меню Image (Изображение) > Mode (Режим) > Duotone (Дуплекс). Когда появится диалоговое окно Duotone Options (Параметры дуплекса) (показанное здесь), в нем по умолчанию будет установлен параметр Monotone (Однокрасочный) (жесткая шутка инженеров Adobe), но это неважно, потому что мы будем использовать встроенные установки из верхнего раскрывающегося меню. Здесь находятся ровно 137 предварительных наборов (я сосчитал). Вы могли бы подумать, что они организованы сначала для дуплексных изображений, затем трехкрасочных, потом для четырехкрасочных изображений, не так ли? Нет – и в этом заключен глубокий смысл (на самом деле, я не уверен, что они вообще как-либо упорядочены).

### Шаг четыре:

Я решил рассмотреть некоторые установки из тех, которые использую сам, в качестве примеров. Одна из тех, которые я часто использую, называется "bl 541 513 5773" (bl устанавливает черный, а три набора чисел – это PMS-числа еще трех цветов Pantone, используемых для создания четырехкрасочного изображения). Вот неплохой дуплекс. Он использует черный с добавкой красновато-коричневого цвета к микшированию, называется "478 brown (100%) bl 4" и в зависимости от фотографии может давать действительно хорошие результаты. (Вы будете удивлены тем, как по-разному выглядят одни те же четырехкрасочники, трехкрасочники и дуплексы применительно к разным фотографиям). Есть хороший трехкрасочник, который использует черный и два серых и называется "bl WmGray 7 WmGray 2". Завершим перечень еще одним хорошим дуплексом – он называется "Warm Gray 11 bl 2" и дает двухкрасочный эффект, показанный здесь. Ну вот, Вы располагаете четверкой из моего избранного перечня (и не забудьте, по завершении работы, вернуться обратно в режим RGB для цветной струйной печати).

## Создание своих собственных наборов, вызываемых одним щелчком

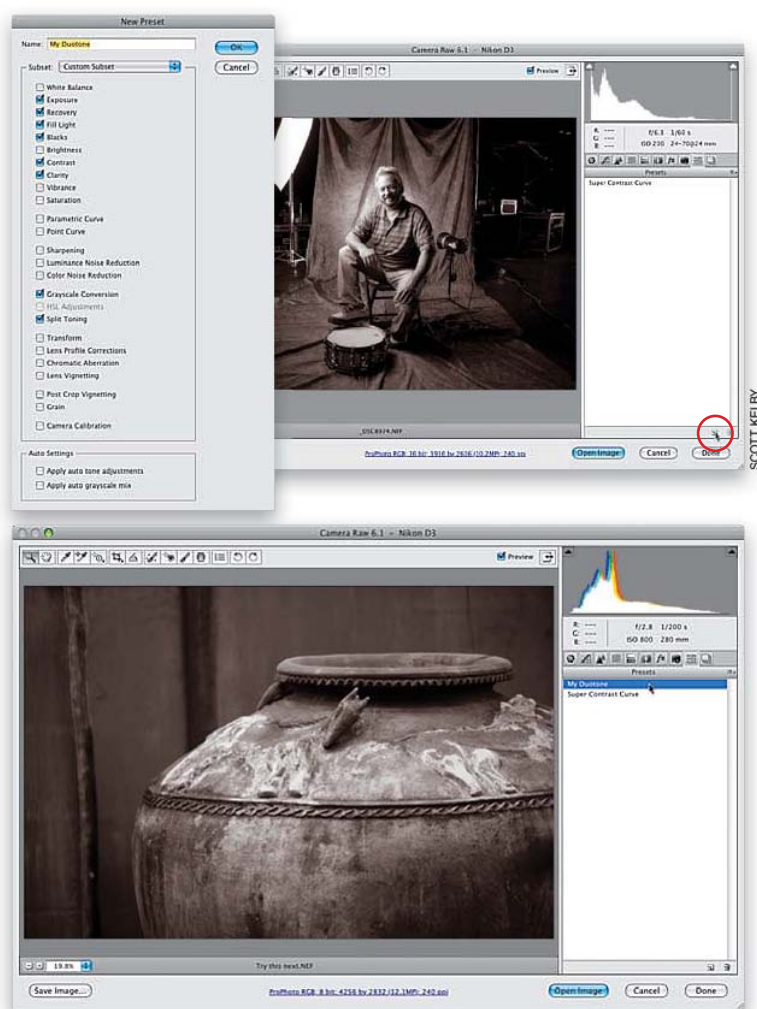
Теперь, когда мы создали изображения, используя разбиение тонов и дуплексы, самое время начать свои собственные наборы, вызываемые одним щелчком. Это позволяет применить тот же эффект при открытии следующей фотографии, не повторяя всех шагов (преобразования изображения в черно-белое, его коррекции, а затем настройки Split Toning (Разбиение тонов)). Вы можете нажать всего одну кнопку, и все эти настройки будут сразу применены, давая мгновенный эффект в любое время. И конечно, эти наборы можно делать не только для создания изображений с помощью разбиения тонов и дуплексов – их имеет смысл делать всякий раз, когда нужно повторно использовать любые типы настроек.

### Шаг один:

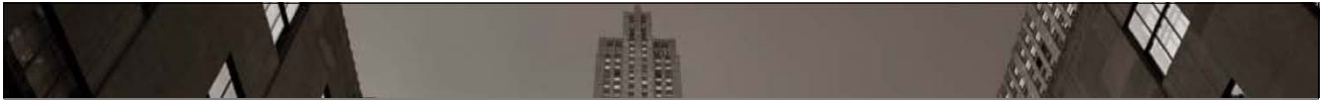
Создав дуплексный эффект, продвинемся дальше и используем его, чтобы создать набор, устанавливаемый одним щелчком. Просто запомните – всегда, имея дело с чем-то, что Вам понравилось, Вы можете сохранить это как набор. Чтобы создать набор, щелкните по иконке Presets (Наборы) (вторая иконка справа вверху области панелей), а затем щелкните по иконке New Preset (Новый набор) (она выделена здесь красным кружком). Это откроет диалоговое окно New Preset (Новый набор) (показанное здесь). Теперь просто включите флажки тех корректировок, которые Вы хотите сохранить в Вашем собственном наборе (как показано здесь), дайте ему имя, а затем щелкните по кнопке ОК.

### Шаг два:

После сохранения набора он появляется в списке Presets (Наборы) (здесь показан список только из двух наборов, и я не уверен, что он воспринимается как список, но идея понятна, не так ли?). Чтобы использовать набор одним щелчком мыши, нужно, открыв другую фотографию, зайти в панель Presets, щелкнуть по имени набора (как показано здесь), и все его настройки будут применены. Однако имейте в виду, что, например, коррекция экспозиции разная у разных фотографий. Сохранив в наборе параметры коррекции экспозиции, Вы примените их всякий раз, когда примените данный набор. Именно поэтому нужно сохранить лишь настройки разбиения тонов/ дуплекса, а не все данные по экспозиции вместе с ними.







Я оставил это напоследок, потому что хотел поделиться всеми своими любимыми методами создания черно-белых изображений, использующими только инструменты Photoshop. И хотя я все еще время от времени использую эти методы, я покривил бы душой, если бы не рассказал Вам, с чем работаю в большинстве случаев. Я использую черно-белый плагин Silver Efex Pro от Nik Software. Почти все знакомые мне профессионалы тоже используют его, и он великолепен (и более чем удобен). Вы можете загрузить с сайта [www.niksoftware.com](http://www.niksoftware.com) свободную 15-дневную испытательную копию и убедиться лично. Вот как я его использую.

## Для очень серьезных создателей черно-белых изображений



SCOTT KELBY

### Шаг один:

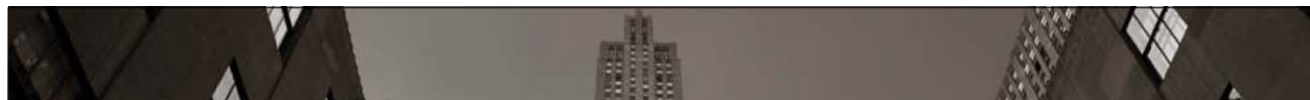
Установив Silver Efex Pro, откройте изображение, которое Вы хотите преобразовать из цветного в черно-белое. Затем зайдите в Photoshop в меню Filter > Nik Software > Silver Efex Pro. В открывшемся окне находится преобразование по умолчанию (которое неплохое само по себе), и узел средств управления с правой стороны (если честно, я вообще никогда не прикасаюсь к этим средствам управления).

### Шаг два:

Вся прелесть этого плагина – в наличии черно-белых (и двухтоновых/дуплексных) наборов. Они находятся вдоль левой стороны окна в виде контрольных миниатюр, показывающих, как будет выглядеть эффект. Я всегда начинаю с набора High Structure. В восьми случаях из десяти я выбираю его, потому что он сам по себе имеет высокий контраст и резкость, что подходит для очень многих изображений. Однако если я работаю над портретом, то часто использую другой набор, потому что High Structure может быть чересчур интенсивным, когда объект съемки – человек. В таком случае я щелкаю по верхнему набору в списке, и затем щелкаю по каждому нижеследующему набору, пока я не нахожу подходящий. Тогда я нажимаю ОК в нижнем правом углу, и на этом заканчиваю. Это все, что я делаю. Быстро, легко и дает фантастический результат. Как раз то, что мне нужно.



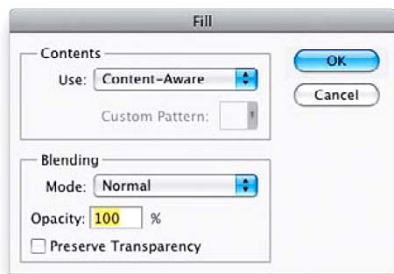
SCOTT KELBY



## Советы знатоков Photoshop

### Почему диалоговое окно заполнения появляется не всегда

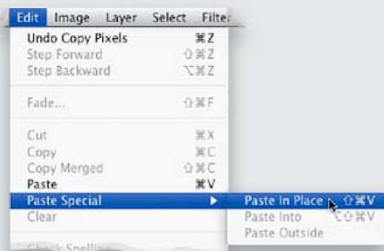
Если изображение сведено (так, что имеется только фоновый слой) и сделано выделение, то при нажатии на клавишу **Backspace** (Mac: Delete) появляется диалоговое окно Fill (Заполнить) (с выбором по умолчанию Content-Aware (С учетом содержимого) в выпадающем меню Use (Использовать)). Но бывает, когда нажатие на Backspace не открывает диалоговое окно Fill (Заполнить). Вместо этого, если документ многослойный, удалятся то, что выделено на текущем слое, делая эту зону прозрачной (а также вызывая возглас "Вот черт!" или "Прекрасно!", в зависимости от того, чего Вы ждете). Кроме того, в выделенной зоне тоже происходит удаление и она делается прозрачной, если единственный слой не является фоновым слоем. Так вот, чтобы открыть в таких случаях диалоговое окно Fill (Заполнить), нужно использовать быстрые клавиши Shift+Backspace (Mac: Shift+Delete).



### Как переместить объект между документами, чтобы он появился в том же самом месте

Если у Вас есть нечто на слое в одном документе, а Вы хотите, чтобы объект появился в том же самом месте в другом открытом документе, вот что надо

сделать. Во-первых, нажмите-и-держите клавишу Ctrl (Mac: Command), зайдите в панель Layers (Слои) и щелкните по миниатюре слоя, чтобы привязать выделение к объекту. Затем нажмите Ctrl+C (Mac: Command+C), чтобы скопировать этот объект в память. Переключитесь на другой документ, затем зайдите в меню Edit (Редактирование) > Paste Special (Специальная вставка) > Paste in Place (Вставить вместо). Теперь объект появится в той же самой позиции в другом документе (если, конечно, другой документ имеет тот же размер и разрешение). Этот метод работает также с выбранными областями, а не только со слоями.



### Коррекция красных глаз

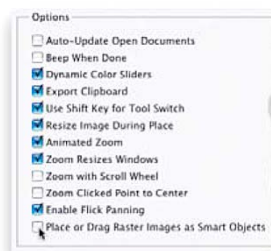
Исправление фотографии со страшными красными глазами – четвертьминутное дело. Используйте инструмент Zoom (Масштаб) (Z), чтобы увеличить масштаб зоны глаза, затем откройте инструмент Red Eye (Красные глаза) панели инструментов (он находится под инструментом Spot Healing Brush (Точечная восстанавливающая кисть)), или нажмите Shift+J. Щелкните им один раз по красной области глаза, и через пару секунд красное исчезнет. Если первая попытка не удалит всю красноту, увеличьте Pupil Size (Размер зрачка) в панели параметров).

Если ретушь недостаточно темная (зрачок не черный, а серый), увеличьте значение Darken Amount (Величина затемнения) в панели управления.



### При перетаскивании Изображения не могут появляться как смарт-объекты

Ранее Вы узнали, что можете перетаскивать изображения из Mini Bridge прямо в открытые документы (а если не будет открытого документа, то изображение откроется как новый документ). Однако по умолчанию оно всегда перетаскивается на другой документ как смарт-объект. Чтобы этого не происходило, нажмите Ctrl+K (Mac: Command+K), чтобы открыть в Photoshop окно Preferences (Установки). Щелкните с левой стороны по опции General (Основные), а затем выключите флажок Place or Drag Raster Images as Smart Objects (Помещать или перетаскивать растровые изображения как смарт-объекты).





## Советы знатоков Photoshop

### Как получить острый край при широкой обводке

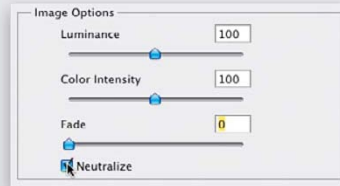
Примените широкую обводку, используя эффект слоя Stroke (Обводка) (из меню Layer (Слои)) или стиля слоя Stroke (Обводка), щелкнув по иконке Add Layer Style (Добавить стиль слоя) в нижней части панели Layers (Слои) и выбирая Stroke (Обводка) из выпадающего меню. Вы заметите, что края начинают скругляться, и чем шире обводка, тем большее закругление они получают. А как получить хорошие, острые прямые края? Переключите положение обводки на Inside (Внутри). Этого достаточно!



### Быстрое исправление баланса белого

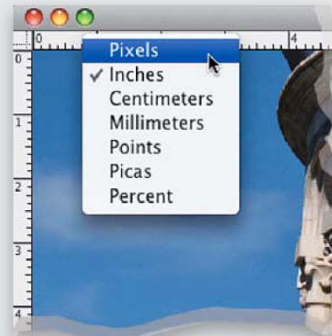
Если у Вас есть изображение, баланс белого которого грубо искажен, и это не снимок RAW, попробуйте сделать следующее. Зайдите в меню Image (Изображение) > Adjustments (Коррекция) > **Match Color** (Подобрать цвет). В открывшемся диалоговом окне Match Color (Подобрать цвет) просто включите флажок Neutralize (Нейтрализовать) в секции Image Options (Параметры изображения). Это работает лучше, чем можно было бы ожидать для большинства проблем с балансом белого (а кроме того, действие можно записать и применить его

для всех снимков, которые в этом нуждаются).



### Изменение градуировки линеек

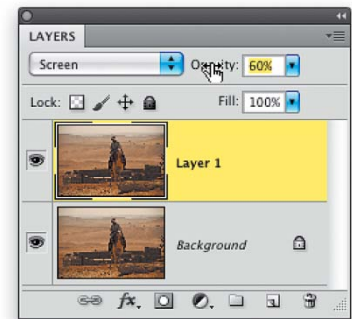
Для быстрого изменения единицы измерения линеек (скажем, с пикселей в дюймы или с сантиметров в миллиметры) щелкните правой кнопкой где угодно по линейкам и в выпадающем меню выберите новую единицу измерения.



### Использование динамических ползунков-регуляторов<sup>1</sup>

Всякий раз, когда Вы видите в Photoshop числовое поле (такое, например, как поле Opacity (Непрозрачность) в панели Layers (Слои)), Вы можете изменить параметр, не вводя число и не перетаскивая миниатюрный ползунок. Вместо этого щелкните непосредственно по слову "Opacity (Непрозрачность)" и перетащите курсор влево

(чтобы понизить непрозрачность) или вправо (чтобы повысить ее). Это очень быстрый и полностью интуитивный способ, и если Вы еще не используете его, Вы должны его опробовать. Нет более быстрого способа внесения изменений (а кроме того, если при этом нажать и-держатель клавишу Shift, изменение происходит в 10 раз быстрее).



### Плавное увеличение масштаба

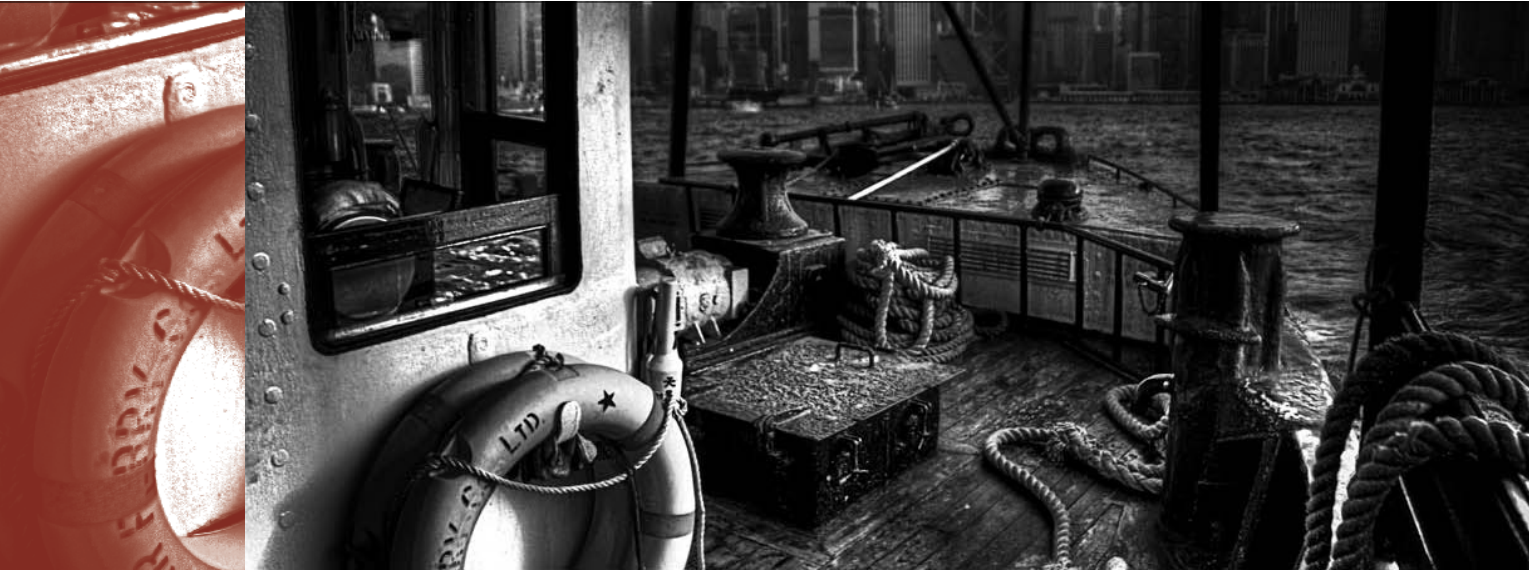
Еще один способ увеличить масштаб изображения состоит в том, чтобы щелкнуть-и-держатель инструмент Zoom (Масштаб) (иконку лупы) на том месте, где Вы хотите масштабировать, и это плавно увеличит масштаб точно в этой точке. Единственный недостаток – действие настолько плавное, что на деле слишком медленное. Масштабирование действительно выглядит поразительно, но, повторяю, происходит слишком медленно. Именно поэтому новый прием изменения масштаба в CS5 (щелчок иконкой лупы и перетаскивание вправо-влево) работает много лучше (хотя и не так впечатляет, как "медленное изменение масштаба").

<sup>1</sup> Оригинальный термин "scrubby slider" в английском руководстве Adobe *Using Adobe Photoshop CS5* (стр. 19, строка 13) переведен в русском руководстве Adobe *Использование Adobe Photoshop CS5* как "динамический регулятор" (стр. 12, строка 8).





Фотограф Скотт Келби Несколько выдержек: 1/400 сек, 1/1600 сек, 1/800 сек, 1/125 сек, 1/80 сек | Диафрагма: f/3.5



# We Are HDR

## создание HDR изображений

Ну разве это не безупречное название главы о HDR? Группа называется *hdr*, их альбом называется *We Are HDR* и в альбоме есть песня "We Are HDR". Это судьба, друзья мои. Теперь я должен сознаться, что понятия не имею, имеет ли их HDR отношение к HDR-обработке изображений (High Dynamic Range – расширенный динамический диапазон), о котором идет речь в этой главе, но подсознательно мне думается, что имеет. (Хотя их HDR, скорее, обозначает нечто вроде "Heavy Donut Raid", или "Her Darn Rottweiler", или возможно, "Hi, Don Rickles"). Так или иначе, если и есть тема, которая действительно выводит фотографов из себя, то это HDR (Highly Decaffeinated Roast), так что я ни в коей мере не хочу загнать нас всех в тупик. Сейчас, как Вы узнаете, есть два типа HDR (*Hardee's Delicious Ribs*): хороший, с расширенным динамическим диапазоном фотографий, диапазоном тонов и светов большим, чем могут обеспечить современные цифровые камеры, дающий

изображение, близкое к тому, которое может воспринять человеческий глаз. И губительный HDR (*House Developers' Revolt*), который превращает изображения в подобие кадров фильма Гарри Поттера. Я понимаю Ваши мысли: "Мне нужен тот, первый" и верю, что Вы понимаете, чего хотите. Но вот о чем речь: в Photoshop CS5 есть один ползунок с новой функцией *Merge to HDR Pro* (Объединить в HDR Pro), который позволяет перейти от действительности к сюрреальности простым передвижением в ту или другую сторону. И я знаю, что в некий момент, когда никто не будет следить, Вы передвинете ползунок в заколдованную сторону, и – конец, Вы на крючке! – Вы тонируете всё, от свадебных до детских фотографий, а друзья и близкие хлопочут вокруг в попытках отлучить Вас от "тяжелой наркоты", но тяга к сюрреальному HDR (*Hallucinogenic Deli Relish*) уже непреодолима. И не говорите потом, что Вас не предупреждали.





## Подготовка камеры для съемок в HDR

Для работы в технике HDR (High Dynamic Range – Расширенный динамический диапазон) Вы должны "фотографировать для HDR". (Другими словами, Вы должны установить камеру в режим съемки с брекетингом экспозиции и получить снимки, которые будут использоваться Photoshop для создания изображения HDR). Здесь я расскажу, как настроить камеры Nikon и Canon (два самых популярных бренда DSLR), чтобы фотографировать с тремя-пятью стопами брекетинга, так что, все, что Вы должны будете делать – нажимать на спусковую кнопку, а камера сделает всё остальное.

### Шаг один:

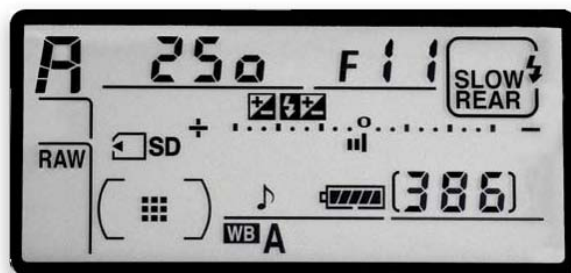
При съемке для HDR делают несколько фотоснимков одной и той же сцены (с разной выдержкой). А так как эти изображения должны быть совершенно выровненные друг относительно друга, всегда должен использоваться штатив. Но Photoshop обладает возможностью Auto-Align (Автоматического выравнивания – П.), которое работает удивительно хорошо. Так что, если у Вас нет треноги или Вы находитесь в ситуации, когда нет возможности ее использовать, Вы можете попытаться снимать с рук. При этом убедитесь, что света достаточно, чтобы высокая скорость затвора обеспечила четкость изображений.

### Шаг два:

При съемке каждой фотографии HDR необходимо изменять экспозицию. Но при этом нельзя изменять диафрагму, так как глубина резкости у разных фотоснимков будет разной. Так что вместо этого нужно изменять скорость затвора (в действительности, камера сделает это сама). Итак, переключите камеру в режим приоритета диафрагмы (режим A в камерах Nikon, таких как D300S, D700, D3S, и D3X, и режим Av в камерах Canon, таких как 50D, 7D, 5D Марк II, 1D Марк IV и проч.). В режиме приоритета диафрагмы выберите диафрагму (например, f/8 или f/11 при съемке вне помещения), а скорость затвора камера изменит сама.



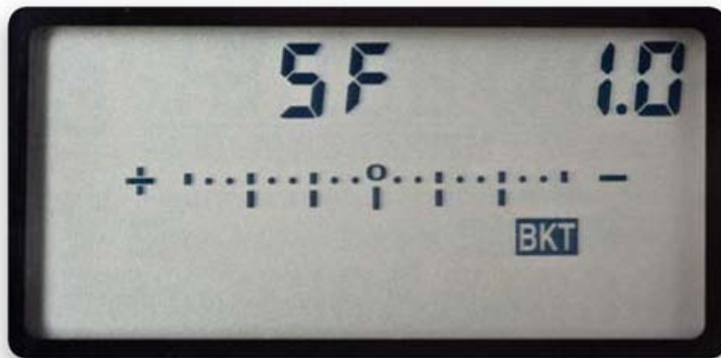
SCOTT KELBY AND BRAD MOORE







BRAD MOORE



### Шаг три:

Далее: сфокусируйте фотоснимок и сфокусируйте кадр на сцене, которую хотите снять. Сразу после этого переключите объектив на ручную фокусировку. Это гарантирует, что делая несколько фотоснимков, камера случайно не изменит фокус. Повторяю, именно так обеспечивается резкость: не фокусируйте вручную – сначала используйте автофокусировку точно так же, как всегда, но как только сцена окажется в фокусе, просто отключите автоматический фокус, а потом не прикасайтесь к объективу.

### Шаг четыре:

Теперь настроим камеру на фотосъемку с использованием брекетинга, который заставляет камеру фотографировать с нормальной экспозицией, а затем делать дополнительные фотографии, которые экспонированы более яркими и более темными. Минимальное число экспозиций, которые можно использовать для HDR, три, но я для HDR изображений обычно делаю пять фотографий с использованием брекетинга (хотя некоторые снимают целых девять). Так что, при пяти снимках, я делаю один снимок с нормальной экспозицией, затем два более темных фотоснимка (один с 1 стопом недодержки и один с 2 стопами недодержки), и два более светлых (один с 1 стопом передержки и один с 2 стопами передержки). Вот как надо настроить камеру, чтобы фотографировать с использованием брекетинга (мы, для примера, выберем Nikon D300S). Чтобы выполнить съемку с использованием брекетинга на Nikon D300S, нажмите кнопку Fn (функция) на передней стороне камеры, под объективом. Затем используйте главный диск, чтобы выбрать количество экспозиций, снимаемых с использованием брекетинга (панель наверху камеры показывает настройки съемки с использованием брекетинга; выберите 5F, и Вы получите пять сделанных с использованием брекетинга фотоснимков). Используйте второй диск (впереди спусковой кнопки), чтобы установить значение брекетинга в 1 стоп (как показано здесь).


**Шаг пять:**

Теперь, переключите камеру Nikon в режим непрерывной скоростной фотосъемки, а затем просто нажмите-и-держите спусковую кнопку, пока не будут сняты все пять фотографий с использованием брекетинга. На этом всё. Ну а теперь о настройке камер Canon.

**СОВЕТ: Используйте низкий ISO**

Фотоснимки HDR, как правило, увеличивают шумы в изображении. Поэтому старайтесь при съемках HDR использовать самый низкий ISO, который можно установить (100 ISO для большинства камер Canon или 200 ISO для Nikon DSLRs).

**Шаг шесть:**

Чтобы включить режим съемки с использованием брекетинга камеры Canon (такой, как Canon 50D), нажмите кнопку "Menu", выберите вкладку Съемка 2,  а затем поверните диск быстрого выбора в пункт AEB (автоматическая съемка с использованием брекетинга экспозиции), и нажмите кнопку Set. Точка установится по центру шкалы. Теперь поверните главный диск, чтобы расширить диапазон изменения экспозиции до 2 ступеней, затем нажмите кнопку Set снова (это установит выбранные параметры настройки), а затем кнопку "Menu", чтобы выйти из системы меню. Теперь установите камеру в режим высокоскоростной съемки с непрерывным переводом кадров. Если после этого нажать-и-держать спусковую кнопку, то камера автоматически сфотографирует все пять фотографий с использованием брекетинга (как только все пять будут сняты, кнопку затвора можно отпустить). На этом всё.

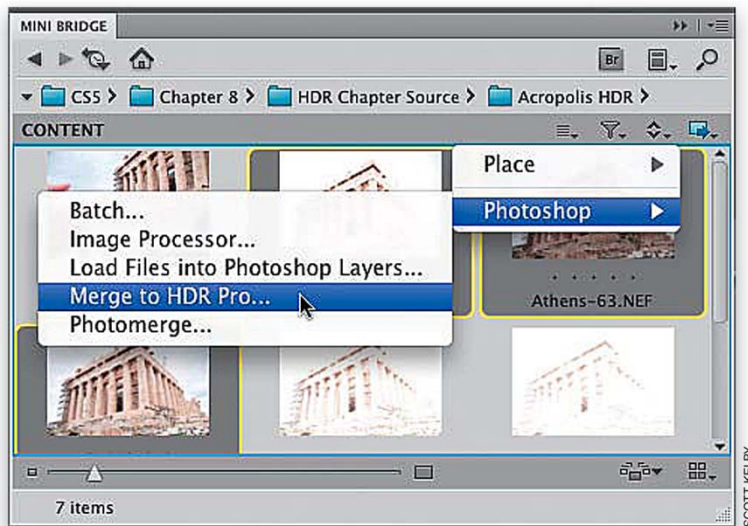
*Примечание:* Я фотографирую камерой Nikon, которая снимает только с инкрементом брекетинга в 1 ступень. Поэтому я должен делать пять изображений с использованием брекетинга, чтобы иметь одно недоэкспонированное в -2 ступени и одно переэкспонированное в +2 ступени. Однако, DSLRs от Canon снимают с использованием инкремента брекетинга до 2 ступеней. Поэтому достаточно фотографировать три изображения с использованием брекетинга. Они содержат достаточную глубину, чтобы создать HDR (на самом деле, более темное изображение более важно чем более светлое), а при использовании лишь трех фотографий обработка идет намного быстрее.





HDR Pro в Photoshop CS5 -- одна из самых замечательных функций из всех обновлений CS5 и получает мою отметку Наиболее улучшенной функции CS5 (потому что функция HDR в CS4 и более ранних версиях была всего лишь ... ну ..., я не уверен, что это была HDR). HDR Pro позволяет делать всю обработку HDR и сопоставление тонов в рамках Photoshop, не прибегая к покупке сторонних плагинов, а его малюшмящие и встроенные средства управления двоением – наилучшее из имеющегося в нем, делающее его действительно практичным и мощным инструментом, создаете ли Вы фотореалистические или гиперреальные<sup>1</sup>, сюрреалистические изображения HDR.

## Создание HDR изображений в Photoshop CS5



### Шаг один:

Если Вы сделали снимки специально для HDR (как я описал в предыдущем разделе), то можете открыть эти изображения из Mini Bridge прямо в функции Photoshop Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro). Здесь в примере я выбрал три фотоснимка, которые снял с использованием брекетинга (один с нормальной экспозицией, один недоэкспонированный на -2 ступени и один переэкспонированный на +2 ступени). Выбрав их, щелкните по иконке Tools (Инструменты) Mini Bridge и в выпавшем меню выберите Photoshop > Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) (как показано здесь).

<sup>1</sup> Гиперреализм – изображение действительности, приближающееся к фотографическому; направление в современном искусстве.

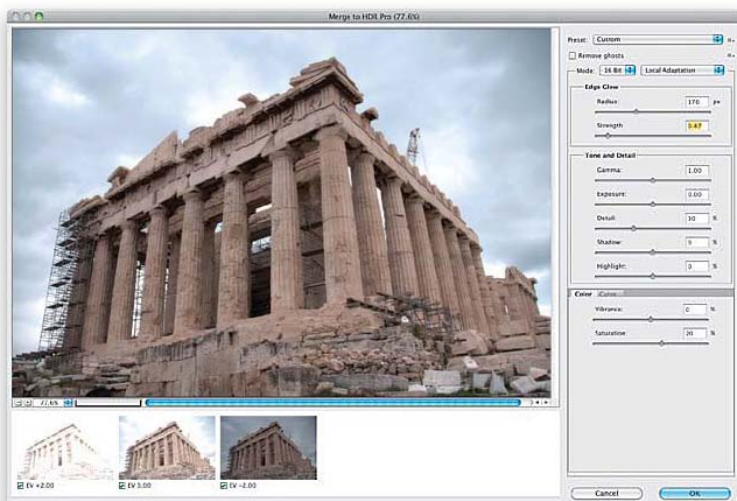
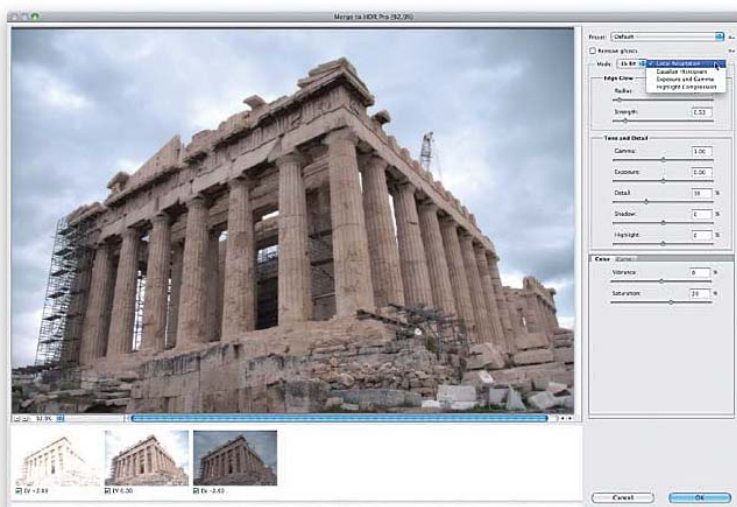


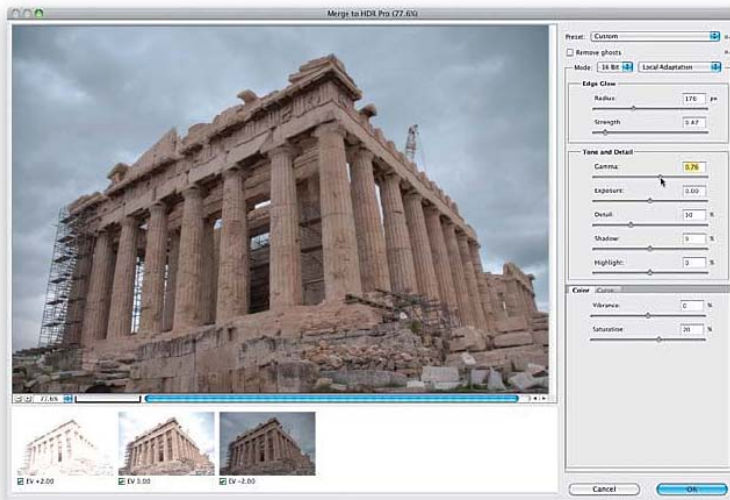
**Шаг два:**

Спустя некоторое время появится диалоговое окно Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) (показанное здесь) с настройками по умолчанию, но они являются настолько эфемерными, что Вы вообще можете не заметить, что было сделано с изображениями. Под главным окном предварительного просмотра находятся миниатюры изображений, которые были объединены, чтобы создать единственную экспозицию HDR. (Я всегда их быстро проглядываю, чтобы убедиться, что использованы корректные три фотоснимка. Вы можете видеть, что у нижнего левого фотоснимка значение экспозиции [EV] +2.00 [2 ступени, самый светлый]; центральное изображение имеет нормальную экспозицию; а у правого EV-2.00 [2 ступени, самый темный]). Вверху справа в диалоговом окне находится раскрывающееся меню, которое показывает Local Adaptation (Локальная адаптация). Это единственная опция, которая будет использоваться (прочие – это наследие "плохого HDR" CS4 и более ранних версий).

**Шаг три**

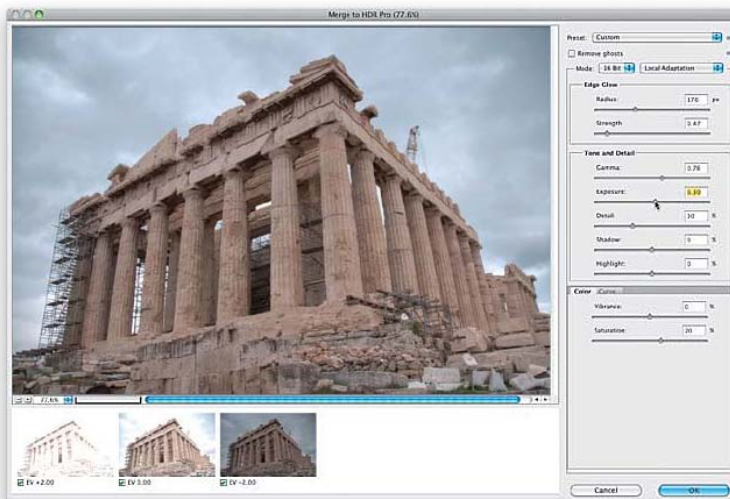
Вы могли бы испытать желание выбрать один из встроенных наборов из раскрывающегося меню Preset (Наборы) вверху справа – но не делаете этого. Эти наборы – ... ну ..., нет слов, чтобы охарактеризовать, насколько они плохи – так что будьте добры, потратьте 30 секунд, чтобы опробовать некоторые и составить собственное мнение. Рано или поздно оставьте их в покое и знайте лишь, что Вы потратите много времени в поисках хорошего баланса между двумя ползунками секции Edge Glow (Свечение краев). Ползунок Radius (Радиус) управляет размером свечения краев, а ползунок Strength (Интенсивность) – контрастом этого свечения. Передвигайте эти два ползунка с малым шагом, и проблемы не возникнут. Я намерен кратко просветить Вас в отношении некоторых своих любимых настроек, но пока мы будем использовать настройки, которые я использую чаще всего – назовем их "Scott 5." Итак, устанавливаем Radius (Радиус) в 176 и Strength (Интенсивность) в 0.47 (как показано здесь).





#### Шаг четыре:

Следующая секция под рассмотренной – Tone and Detail (Тон и детализация), и мы начнем с ползунка Gamma (Гамма). Если общая экспозиция выглядит довольно приличной, вероятно, не нужно будет связываться с ползунком Gamma (Гамма) (особенно, если Вы пытаетесь создать фотореалистическое изображение HDR, а не гиперконтрастный фантастический вид). Ползунок Gamma (Гамма) управляет средними тонами, и перетаскив ползунок в любом направлении, Вы увидите, как он влияет на изображение. Для данного изображения, которое скорее гиперреальное, сдвинем ползунок Gamma (Гамма) в 0.76 (как показано здесь).

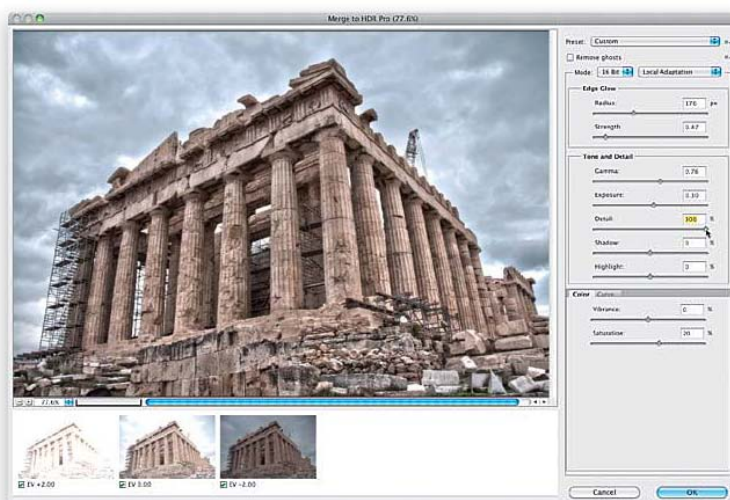


#### Шаг пять:

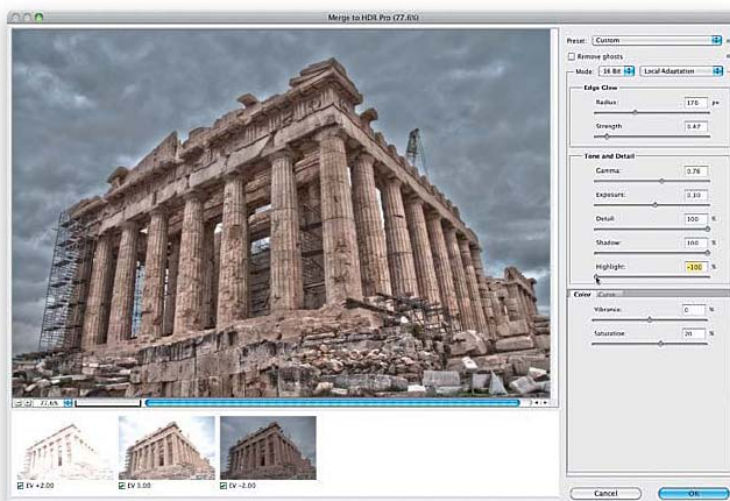
Ползунок Exposure (Экспозиция) управляет общей экспозицией, очень похоже на то, что ползунок Exposure (Экспонир) делает в Camera Raw (перетаскивание влево затемняет общее изображение; перетаскивание вправо делает его ярче). В данном случае перетащите Exposure (Экспозиция) в 0.30, чтобы лишь немного осветлить изображение.

**Шаг шесть:**

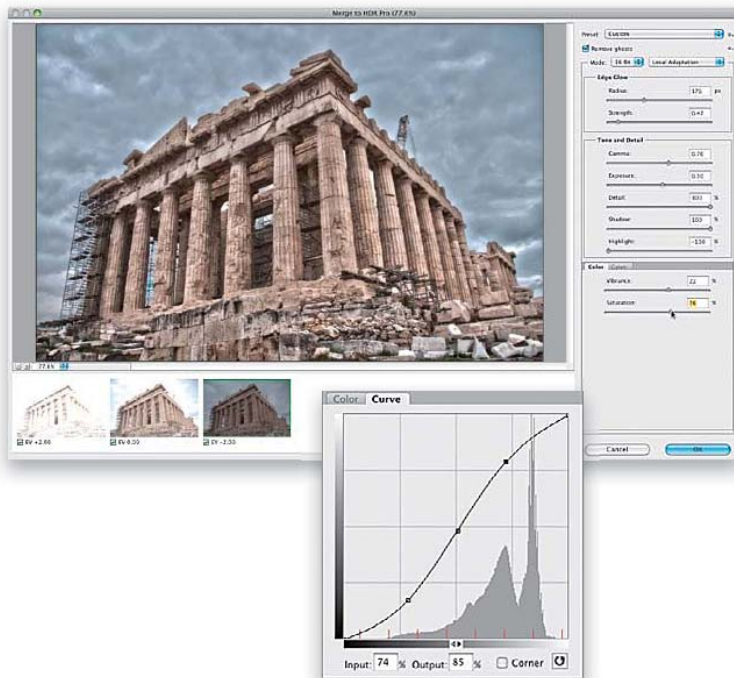
Следующий ползунок – Detail (Детализация), действует как ползунок Clarity (Четкость) в Camera Raw (добавляет нечто подобное контрасту средних тонов), и есть один способ с его помощью придать изображению "гиперреалфантастический" вид. В данном случае установите величину Detail (Детализация) в 300 % (как показано здесь). Изображение начинает теперь приобретать "вид HDR" (хотя оно ушло от фотореализма, но мы будем заниматься также и этим типом в самом скором времени).

**Шаг семь:**

У следующих двух ползунков – Shadow (Тень) и Highlight (Свет) – обычно нет сильного воздействия, но они используются, когда в них есть необходимость. Перетаскивание ползунка Shadow (Тень) вправо делает затененные детали более светлыми, подобно Fill Light (Заполняющий свет) в Camera Raw (но не с таким мощным воздействием). Ползунок Highlight (Свет) действует как ползунок Recovery (Экспокоррекция) в Camera Raw: перетаскивание его влево восстанавливает детали даже в самых ярких областях светов, но опять-таки, это не имеет почти ничего похожего на влияние действительно мощного ползунка Recovery (Экспокоррекция) в Camera Raw. Продвинемся дальше и установим величину Shadow (Тень) в 100 и величину Highlight (Свет) в –100.







#### Шаг восемь:

Нижняя секция имеет две вкладки: Color (Цвет) и Curve (Кривая). Вкладка Color имеет средства управления Vibrance (Вибрация) и Saturation (Насыщенность) (как Camera Raw). Если нужно сделать цвета более яркими, перетаскивайте ползунок Vibrance (Вибрация) вправо. Если Вы хотите приобщить изображение к "миру Гарри Поттера", тогда также добавьте Saturation (Насыщенность). Здесь, мы установим Vibrance (Вибрация) в 22 и Saturation (Насыщенность) в 26. (Единственная причина, мы по которой мы прибегли к этим регулировкам, заключается в том что у изображения с самого начала нет интенсивных цветов). Если нужно увеличить контраст, щелкните по вкладке Curve (Кривая) и создайте S-кривую. Добавьте точки к кривой, щелкая по диагональной линии, затем переместите их, перетаскивая их вверх/вниз. Мы добавим S-кривую, которую Вы видите здесь в нижней части. Кроме того, я включил флажок Remove Ghosts (Удалить двоение) (вверху справа) на случай, если облака немного сместились между фотоснимками (более подробно об этом позже в данной главе).

#### СОВЕТ: Как придать вид "под древность"

Если увеличить Vibrance (Вибрация), а затем уменьшить Saturation (Насыщенность), это придаст изображению "вид под древность" (есть, вероятно, лучшее описание, но Вы понимаете, что я имею в виду). Поэкспериментируйте, и я буду держать пари, что Вы скажете, "Вот это да! Какая древность".

#### Шаг девять:

Теперь щелкните по кнопке OK внизу, предоставляя право Photoshop обработать изображение. Когда это будет сделано, Вы увидите, что в Photoshop появится изображение HDR (как показано здесь). А теперь вот о чем. Многие не имеют представления о завершающем процессе при создании изображений HDR: всегда есть второй раунд обработки в Camera Raw (это не ново – мы делали это еще в CS4 с помощью сторонних плагинов!).

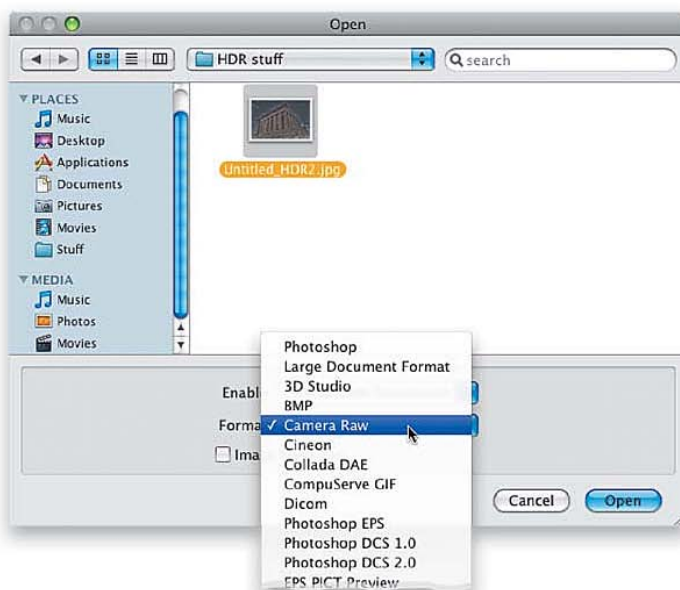


**Шаг 10:**

Прежде, чем мы запустим завершающий процесс, Вы должны сохранить файл как TIFF или JPEG (если Вы хотите сохранить его в 16-битовом режиме, сохраните его как TIFF, иначе прекрасно подойдет JPEG), а затем закройте его. Потом зайдите в меню File (Файл) Photoshop и выберите опцию **Open As** (Открыть как) (Mac: Open). Когда появится диалоговое окно Open As (Открыть как), щелкните по JPEG или TIFF изображению, которое Вы только что сохранили. Из раскрывающегося меню Open As (Открыть как) (Mac: Format) внизу диалогового окна выберите **Camera Raw** (как показано здесь), чтобы открыть изображение в Camera Raw для обработки, а затем щелкните по кнопке Open.

**Шаг 11:**

Когда изображение открывается в Camera Raw, я обычно увеличиваю величину Clarity (Четкость) (что делает видимыми много небольших деталей). В данном случае, мы установим ее в +42 (как показано здесь). Я также увеличил Exposure (Экспонир) до +0.35, Recovery (Экспокоррекция) до 89, Fill Light (Заполняющий свет) до 23 и Blacks (Затемнение) до 34.

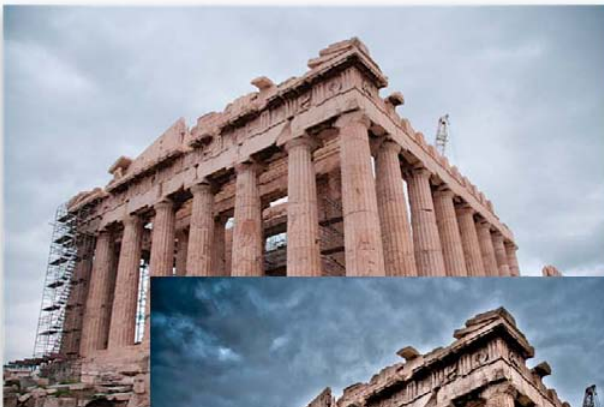






### Шаг 12:

А сейчас мы добавим темную виньетку по периферии (это очень популярный прием в гиперреальных изображениях HDR). Щелкните по иконке Lens Corrections (Коррекция дисторсии) (пятая иконка справа) сверху области панелей, затем вверху панели щелкните по вкладке Manual (Ручной режим). В нижней части панели, в секции Vignetting (Виньетирование линзы), перетащите ползунок Amount (Эффект) полностью влево, чтобы затемнить края, и затем перетащите ползунок Midpoint (Средняя точка) влево, чтобы расширить затемнение из углов внутрь, тем самым делая его более равномерным и охватывающим изображение со всех сторон.



Исходное изображение



Изображение после коррекции

### Шаг 13:

Вот что получилось (конечно, в том случае, если Вы шли в направлении гиперреального стиля). В данных условиях данные настройки работали на это определенное изображение, но Вы могли открыть другое изображение, и эти настройки могли быть не к месту вообще. Поэтому на следующих двух страницах я намерен дать несколько настроек, которые я использую в своей практике для различных изображений HDR, когда я хочу сделать их в гиперреальном стиле. То, что я рекомендую, проверьте, сохраните как наборы (см. следующий шаг), и затем, когда Вы откроете изображение HDR, у Вас будет, по крайней мере, пара начальных точек, лучших, чем наборы, которые идут с функцией Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro).

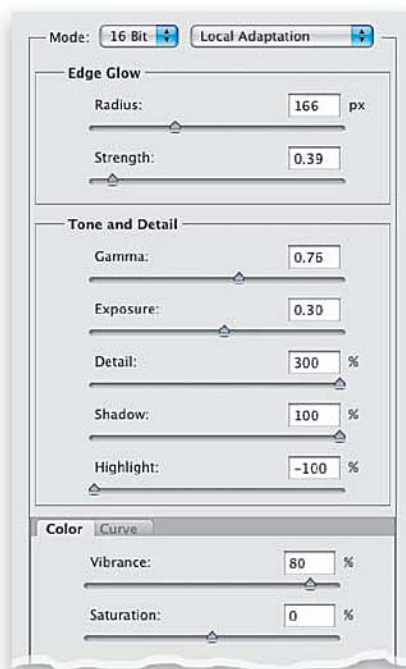
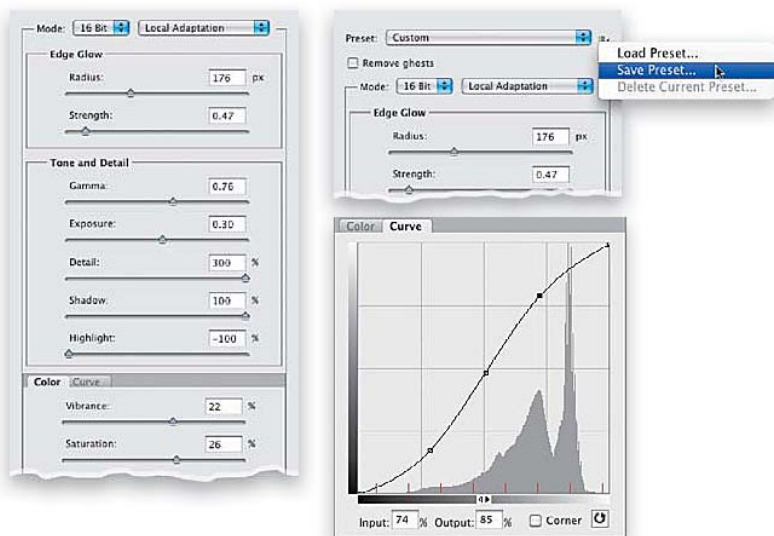


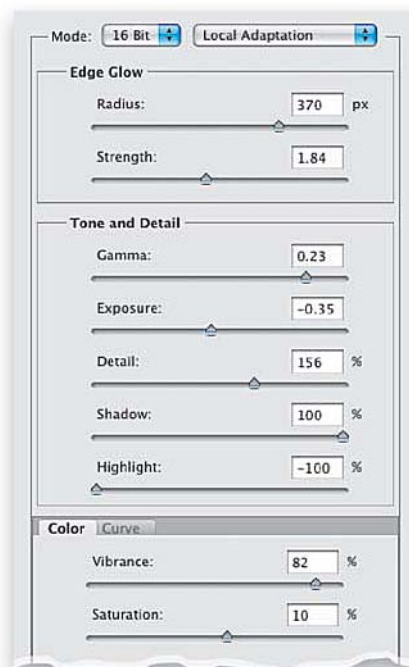
**Шаг 14:**

Настройки, которые мы применяли до сих пор, я использую в большинстве случаев работы с функцией Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), потому что они, как представляется, работают почти с любым изображением. В офисе мы называем их просто "Scott 5" (имя, которое я дал набору с этими настройками). Здесь я собрал их в одном месте, так что ими легко воспользоваться (только не забывайте добавлять S-кривую). Кроме того, как только Вы их введете, я рекомендую сохранить их как набор (но, конечно, Вы не обязаны именовать их Scott 5). Я всегда начинаю с них. В секции Edge Glow (Свечение краев) устанавливаем Radius (Радиус) в 176 и Strength (Интенсивность) в 0.47. В секции Tone and Detail (Тон и Детализация) устанавливаем Gamma (Гамма) в 0.76 и Exposure (Экспозиция) в 0.30. Продвиньте Detail (Детализация) до конца вправо к 300 %. Сейчас, для следующих двух ползунков, я обычно использую одинаковые настройки при создании каждого изображения в гиперреальном стиле. А именно: я открываю тени полностью (устанавливая ползунок Shadow (Тень) в 100 %) и полностью убираю света (устанавливая ползунок Highlight (Свет) в -100 %). В последней секции увеличьте Vibrance (Вибрация) до 22 % и Saturation (Насыщенность) до 26 %. Затем щелкните по вкладке Curve (Кривые) и сделайте S-кривую (см. Шаг восемь), чтобы добавить контраст. Как только Вы установите эти настройки, если Вам нравится вид изображения (конечно, он зависит от изображения), зайдите в выпадающее меню справа от выпадающего списка Preset (Набор) и выберите Save Preset (Сохранить набор) (как показано здесь). Дайте этому новому набору имя, и он будет добавлен снизу к выпадающему списку Preset(Набор).

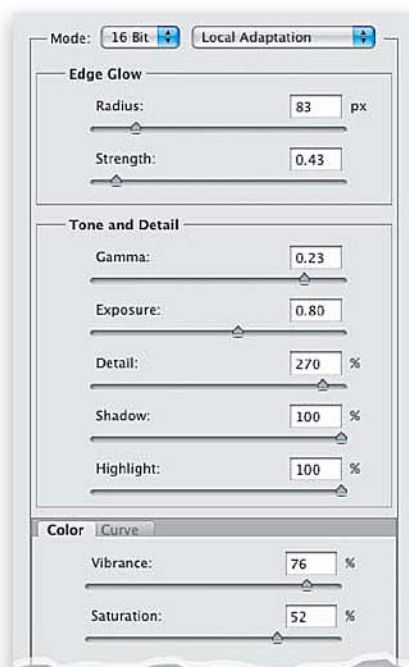
**Шаг 15:**

Этот вариант ненамного отличается от предыдущего, за исключением того, что, как я узнал, совсем малые изменения значений параметров Radius (Радиус) и Strength (Интенсивность) могут оказывать большое влияние. Установите Radius (Радиус) в 166, а Strength (Интенсивность) в 0.39. Оставьте все настройки секции Tone и Detail (Тон и детализация) такими же, как в Шаге 14, но в нижней секции переместите ползунок Vibrance (Вибрация) в 80 %, а Saturation (Насыщенность) уменьшите до 0 %. Продолжите и также сохраните данные как набор!



**Шар 16:**

Этот особенный вариант является, возможно, чересчур эффектным и немного утрированным, но его стоит иметь в виду, потому что для некоторых изображений он как раз то, что надо. Установите Radius (Радиус) в 370 и Strength (Интенсивность) в 1.84. Установите Gamma (Гамма) в 0.23, Exposure (Экспозиция) в -0.35, и Detail (Детализация) снизьте до 156 %. Установите значения Shadow (Тень) и Highlight (Свет) такими же, как всегда (Тень в 100 %, Свет в -100 %). В нижней секции установите Vibrance (Вибрация) в 82%, а Saturation (Насыщенность) в 10 %. Конечно, я всегда придаю кривой в S-образную форму для увеличения контраста. Теперь сохраните это также как набор, после чего рассмотрим еще один припасенный для Вас вариант.

**Шар 17:**

Наш последний набор для создания гиперреального изображения только подстраивает немного параметры, но достаточно часто это все, что нужно сделать (не забывайте, что Вы делаете некоторую последующую обработку постфактум, вероятно, усилив контраст и четкость в Camera Raw после обработки HDR). Установите Radius (Радиус) в 83 и Strength (Интенсивность) в 0.43. Установите настройки секции Tone и Detail (Тон и детализация) где-то так: Gamma (Гамма) в 0.23, Exposure (Экспозиция) в 0.80, Detail (Детализация) в 270 %, а Shadow (Тень) и Highlight (Свет) оба в 100% (да, я делаю такой финт). Это сразу усилит цвета, так что установите Vibrance (Вибрация) в 76 % и Насыщенность в 52 %. Только помните: применение этого набора может дать ужасный результат, в зависимости от изображения, к которому набор применен. (Вот почему нужны все пять наборов. По крайней мере один подойдет в качестве первой прикидки).



## Создание реалистических HDR изображений

В предыдущем проекте мы рассмотрели создание очень популярных гиперреальных, сюрреалистических изображений, которое является, несомненно, творческим, художественным использованием HDR. Но если Вы намереваетесь просто расширить динамический диапазон того, что может запечатлеть цифровой фотоаппарат, не добавляя сюрреалистический эффект, то получение такого изображения еще проще. (Хотя я рекомендую сначала пройти через предыдущий проект. Будем считать, Вам известно, что делают все ползунки, а здесь я намерен дать рецепт для получения реалистических HDR изображений).

### Шаг один:

Начните с выбора в Mini Bridge изображений, снятых с использованием HDR-брекетинга, а затем в Mini Bridge, из меню иконки Tools (Инструменты), выберите Photoshop > **Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro)**. Спустя некоторое время Вы увидите диалоговое окно Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) (показанное здесь), с примененными настройками по умолчанию. (Убедитесь, что в выпадающем меню Mode (Режим) установлен режим 16 бит. – П.)



### Шаг два:

В выпадающем меню Preset (Набор) вверху справа в диалоговом окне, выберите **Photorealistic (Фотореалистический)** (как показано здесь). Это, вероятно, единственный встроенный набор, который мне по душе (и то лишь в качестве стартовой точки).







### Шаг три:

Теперь, в секции Tone и Detail (Тон и детализация), увеличьте величину Detail (Детализация) до 65% (как показано здесь). Затем, на вкладке Color, увеличьте Vibrance (Вибрация) до 65 % и Saturation (Насыщенность) до 25 %. Изображения до и после коррекции показаны ниже.



Исходное изображение с нормальной экспозицией



Изображение HDR, с использованием настроек набора Photorealistic (Фотореалистичный) и последующим добавлением некоторых подстроек

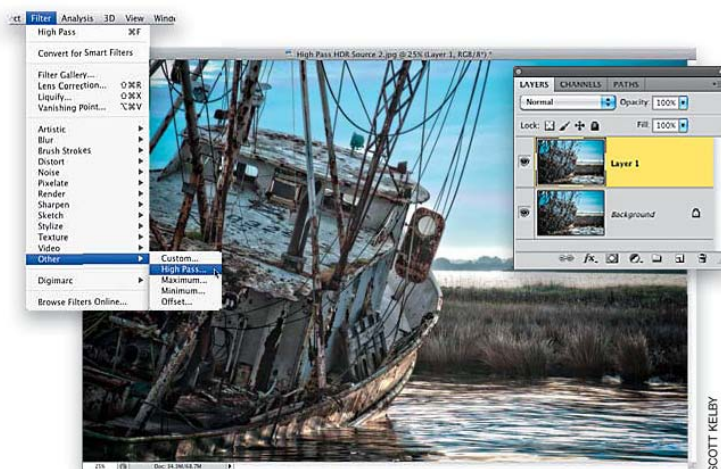


## Повышение резкости HDR-изображений фильтром High Pass (Цветовой контраст)

Хотя я освещаю повышение резкости с помощью фильтра High Pass (Цветовой контраст) в главе о резкости, я решил, что важно рассмотреть это здесь, в частности, потому что повышение резкости с помощью High Pass (Цветовой контраст) ассоциируется с HDR-редактированием (особенно с гиперреально-фантастическими эффектами HDR). Повышение резкости с помощью High Pass (Цветовой контраст) иногда называют "экстремальной установкой параметров резкости", и эта формулировка действительно отвечает существу дела. Здесь, я хочу показать Вам, как это применить, как затем управлять этим, а также показать дополнительный способ, который сам часто использую.

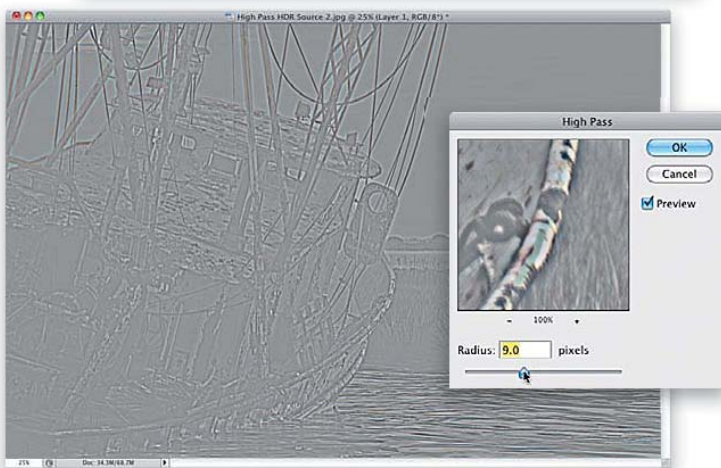
### Шаг один:

Закончив создание изображения HDR с помощью Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) и открыв его в Photoshop, начните с дублирования слоя Background (Фон) нажатием клавиш Ctrl+J (Mac: Command+J). Затем зайдите в меню Filter > Other (Фильтр > Другое) и выберите **High Pass (Цветовой контраст)** (как показано здесь).

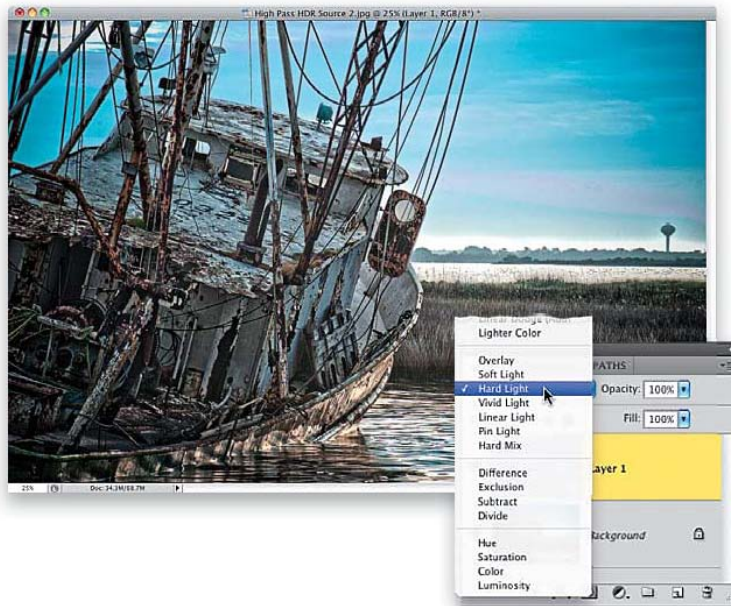


### Шаг два:

Когда появится диалоговое окно фильтра High Pass (Цветовой контраст), перетащите ползунок Radius (Радиус) до конца влево, так чтобы все стало одинаково серым. Затем перетащите ползунок вправо, пока не начнете различать проявление цветов через однородную серость (как показано здесь) – чем дальше перетащить, тем интенсивнее будет эффект (здесь, как пример, я перетащил 9 пикселей, и можно видеть, что вокруг краев лодки появляется свечение). Закончив, нажмите ОК.







### Шаг три:

Чтобы повысить резкость в изображении, вверх панели Layers измените режим смешивания дубликата слоя с Normal (Обычные) на Hard Light (Жесткий свет) (как показано здесь), и Вы увидите совершенно резкое изображение. Если оно выглядит чересчур резким, Вы можете сделать одну из двух вещей: (1) Уменьшите непрозрачность этого дубликата слоя. Представьте ее себе как параметр управления резкостью и понизьте величину Opacity (Непрозрачность) (вверху панели Layers) до 75 % (для 75% резкости), или 50 %, если она все еще режет глаз. Другой метод (2): оставьте Opacity (Непрозрачность) 100 %, но измените режим смешивания слоя на Soft Light (Мягкий Свет). Резкость останется интенсивной, но не будет чрезмерной. Итак, фильтр High Pass (Цветовой контраст) устанавливает параметры резкости, но есть другая опция, и в следующем шаге мы рассмотрим, как повышать резкость в ограниченной области (и как держать под контролем свечение вокруг кромок).

### Шаг четыре:

Чтобы ограничить область на фотографии, где повышается резкость, нажмите и держите клавишу Alt (Mac: Option) и щелкните по иконке Add Layer Mask (Добавить слой-маску) внизу панели Layers (Слои) (выделенной здесь кружком). Это скроет слой, устанавливающий параметры резкости. Активируйте инструмент Brush (Кисть) (B) и удостоверьтесь, что Foreground (Основной цвет) – белый. Затем из Brush Picker (Селектор набора параметров инструмента Кисти) в панели параметров выберите кисть среднего размера с мягкими краями и закрасьте только те участки изображения, которые Вы хотите сделать сверхрезкими (здесь, я закрасил лодку, но не закрасивал воду, небо и прибрежную траву, так что только лишь лодка приобретает экстремальную резкость). Кроме того, если Вы продвинули ползунок фильтра High Pass (Цветовой контраст) настолько, что появилось свечение вокруг кромок, попытайтесь не закрасить кромки, иначе будет видно свечение. Если Вы действительно видите свечение, просто нажмите клавишу с буквой X, чтобы переключить Foreground (Основной цвет) на черный, и закрасьте кромки.





## HDR эффект для единственного изображения

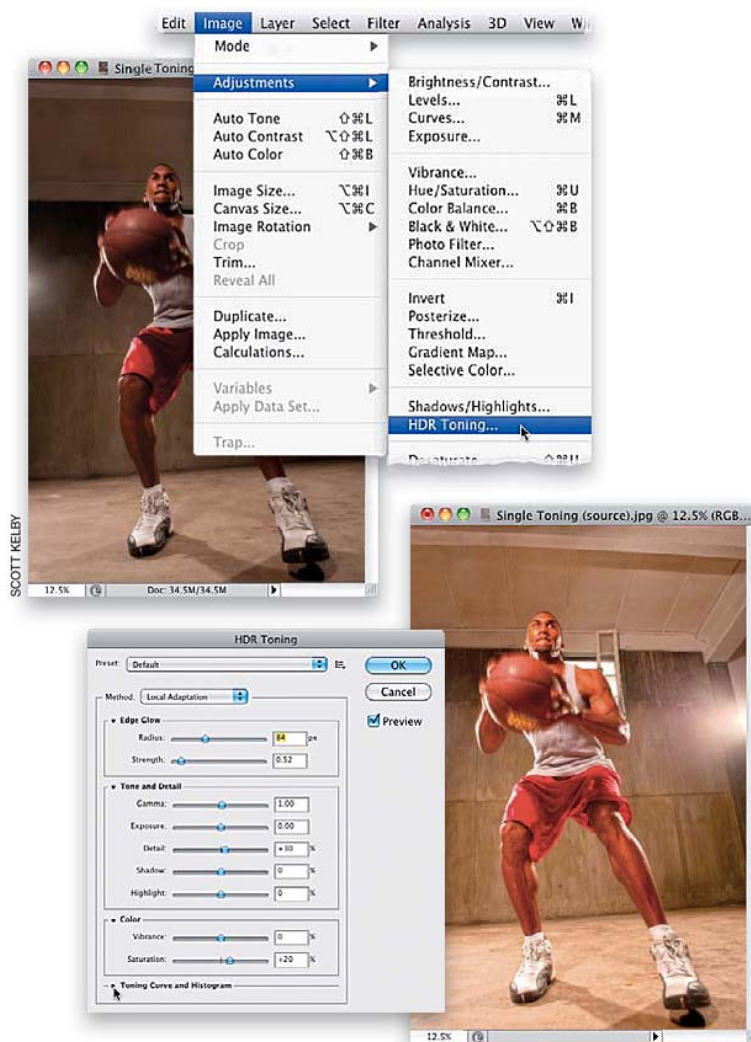
### Шаг один:

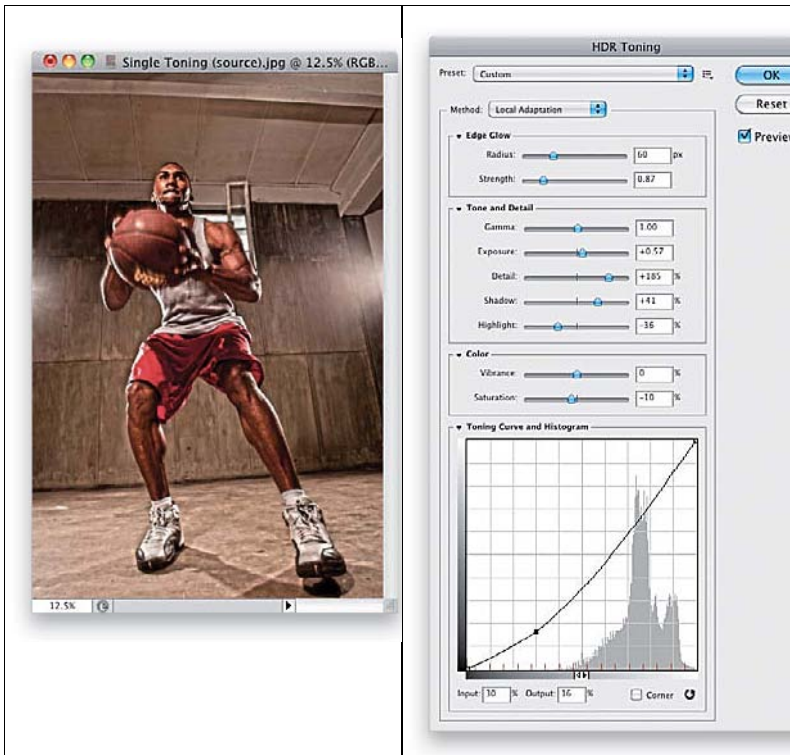
Откройте изображение, которому нужно придать вид "подделки под HDR", затем в меню Image > Adjustments (Изображение > Коррекция) выберите HDR Toning (Тонирование HDR) (как показано здесь). Прежде, чем мы продолжим, я лишь хочу повторить то, что я сказал выше во введении: хотя средства управления в окне HDR Toning (Тонирование HDR) выглядят точно так же, как в окне Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), их воздействие намного сильнее, так что нельзя использовать одни и те же настройки и получить одинаковый эффект – нужно вернуть немного к начальному положению.

### Шаг два:

Когда появляется диалоговое окно HDR Toning (Тонирование HDR), настройки по умолчанию дают изображению своего рода карту тоновых эффектов (как показано здесь, где изображение более контрастное, более яркое в теневых областях, выглядит более четким, а его цвета более яркими). Именно это я подразумеваю под более сильным воздействием, потому что, открыв снятую с использованием брекетинга фотографию HDR из нескольких изображений с настройками по умолчанию, вообще едва замечаешь различие в тонах. Теперь давайте запустим процесс и получим из этого изображения поддельное HDR. *Примечание:* Если секция Toning Curve и Histogram (Кривая и гистограмма тонирования) внизу диалогового окна свернута, чтобы ее развернуть, просто щелкните по стрелке, направленной вправо, слева от заголовка секции.

Если Вы не фотографировали для HDR (то есть, у Вас нет по крайней мере трех изображений одной и той же сцены, снятых с использованием брекетинга), Вы все еще можете создать его для единственного изображения. Хотя результат не будет таким же, создается действительно поразительный эффект, а главное, используются те же самые средства управления, которые предоставляет обычное диалоговое окно Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) для HDR обработки нескольких изображений. Таким образом, Вам уже в значительной степени известно, что надо делать (однако, по моим наблюдениям, средства управления намного более чувствительны при работе только с одним изображением, чем при использовании их с реальным HDR, образованным несколькими изображениями).



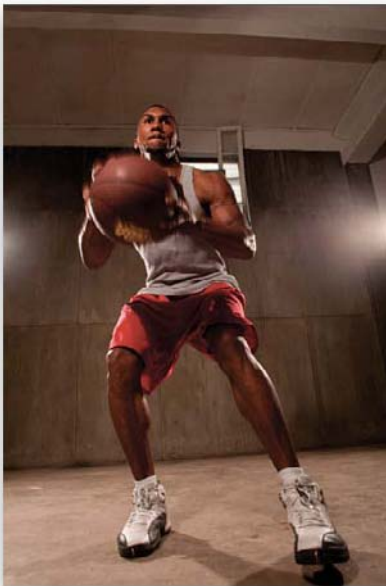


### Шаг три:

Мы собираемся применить здесь то, что уже изучали, когда использовали Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), но опять же, перемещая ползунки не так, как раньше. Начнем с установки в секции Edge Glow (Свечение краев) значения Radius (Радиус) в 60 и Strength (Интенсивность) в 0.87. В секции Tone and Detail (Тон и детали), установите Gamma (Гамма) в 1.00, а Exposure (Экспозиция) в +0.57, чтобы несколько оживить изображение. Установите Detail (Детализация) в +185 %, чтобы добавить четкость (как на стене позади игрока), затем установите ползунок Shadow (Тень) в +41 %, а Highlight (Свет) в -36 % (здесь параметры Тень и Свет действительно имеют большое значение). В секции Color (Цвет) оставьте Vibrance (Вибрация) в 0 %, но уменьшите Saturation (Насыщенность) до -10 %, чтобы получить этот портрет менее насыщенным, как сейчас принято. Изображение выглядит слишком светлым в темных областях, поэтому внизу, в секции Toning Curve and Histogram (Кривая и гистограмма тонирования), щелкните один раз по нижней трети диагональной линии и перетащите ее вниз (как показано здесь), чтобы немного затемнить темновые области.

### Шаг четыре:

Щелкните по ОК, чтобы применить настройки (опять же, эти настройки работают для данного конкретного изображения – Вы должны поиграться с ползунками, в зависимости от изображения). Здесь я показываю изображение до/после коррекции (с виньеткой, добавленной по краям, в качестве завершающего штриха – см. страницу 273). Однако мы еще не закончили, потому что на следующей странице я собираюсь показать другой способ применения этого эффекта, более употребимый в повседневном редактировании фотографий. Пока же, вот как выглядят изображения до и после использования настроек, которые были применены в Шаге три. Кстати, самое время сохранить эти настройки как набор, не так ли? (Просто щелкните по иконке "Параметры набора" правее выпадающего меню Preset (Набор)).



Исходное изображение



Изображение после коррекции



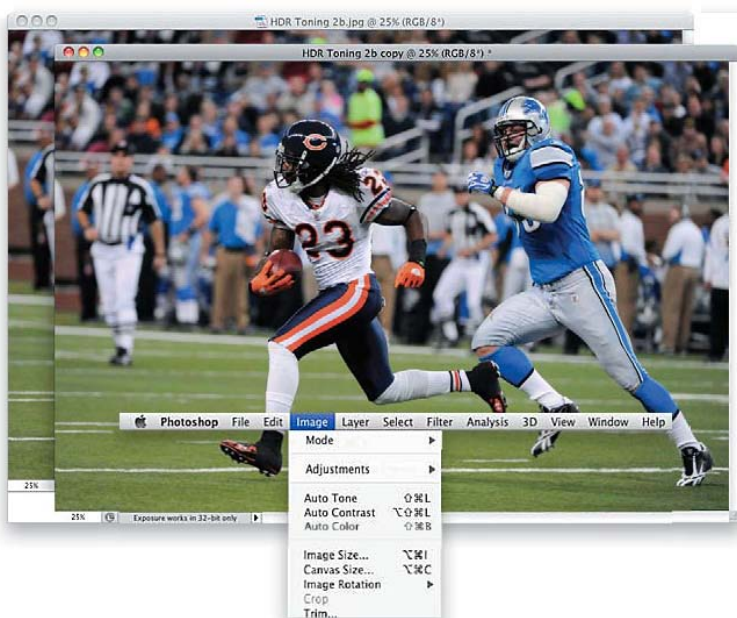


### Шаг пять

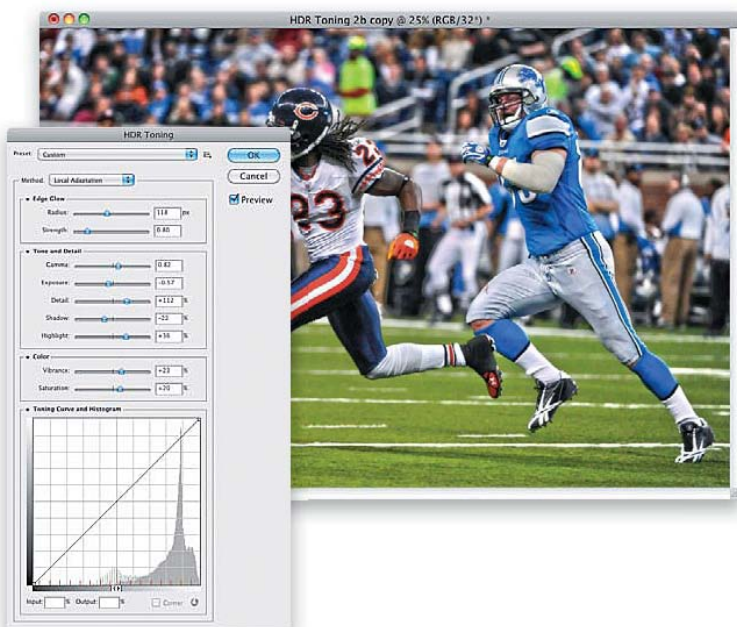
В последнем проекте мы применяли эффект HDR Toning (Тонирование HDR) ко всему изображению, но по большей части я использую его, применяя его к части изображения. Например, здесь я хочу применить его только к переднему плану изображения, и чтобы сделать это, нужен более чем один слой. К сожалению, нет возможности применить эффект HDR Toning (Тонирование HDR) к изображению с несколькими слоями. На самом деле, если изображение многослойное и Вы открываете HDR Toning (Тонирование HDR), Вы получите сообщение, что сначала выполнится сведение слоев изображения. Конечно, Вы можете щелкнуть по No (Нет) в диалоговом окне, и просто отменить эффект HDR Toning (Тонирование HDR), сохранив слои в целости. Однако для этого метода нужны несколько слоев, так что начнем, зайдя в меню Image (Изображение) и выбирая Duplicate (Создать дубликат) (как показано здесь). Когда появится диалоговое окно Duplicate Image (Создать дубликат изображения), просто щелкните по OK (нет нужды именовать его как-либо специальным образом).

### Шаг шесть:

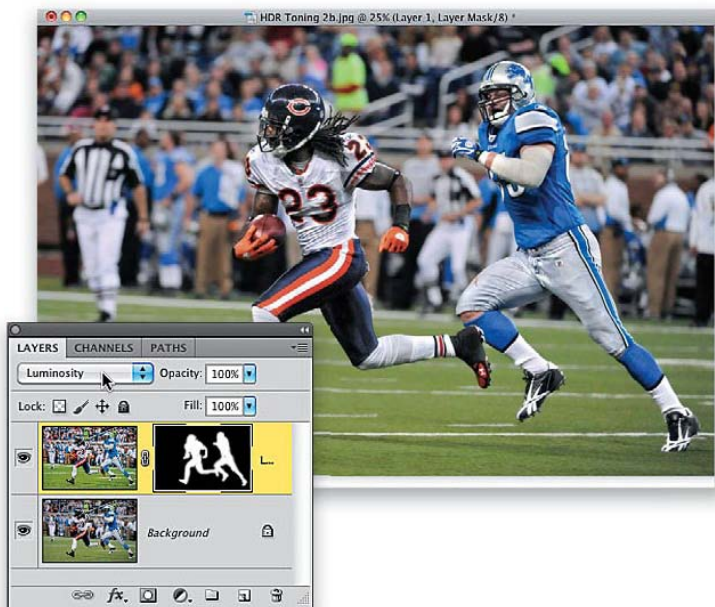
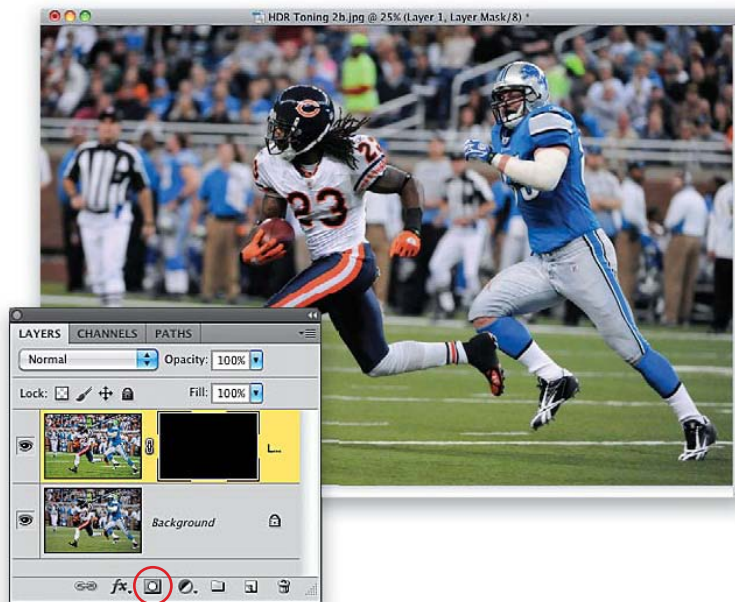
Теперь зайдите в меню Image > Adjustments (Изображение > Коррекция) и выберите HDR Toning (Тонирование HDR) для дубликата основного изображения. Мы применим установки, которые улучшат контраст и детализацию униформы игроков, шлемов и мяча (всего, что на переднем плане). Итак, установите в секции Edge Glow (Свечение краев) Radius (Радиус) в 118 и Strength (Интенсивность) в 0.80. В секции Tone and Detail (Тон и детали) установите Gamma (Гамма) в 0.82, а Exposure (Экспозиция) в -0.57, чтобы немного затемнить изображение. Установите Detail (Детализация) в 112 %, чтобы добавить четкость, затем установите ползунок Shadow (Тень) в -22 %, а Highlight (Свет) в +36 %. В секции Color (Цвет) установите Vibrance (Вибрация) в 23 %, но понизьте Saturation (Насыщенность) до 20 %. Как я вышел на эти настройки? Имея в виду, что ползунок Detail (Детализация) здесь "главный", установите его, чтобы было хорошо, а затем подбирайте остальные, пока не добьетесь для него подстройки.



SCOTT KELBY







#### Шаг семь:

Щелкните по ОК, чтобы применить HDR Toning (HDR тонирование). Затем, активируйте инструмент Move (Перемещение) (V), нажмите и удерживайте клавишу Shift, и перетащите это изображение дубликата поверх оригинала. (Примечание: Если Вы используете Application Frame (Фрейм приложения), зайдите в меню Window и отключите его, если Вы не используете перетаскивание слоев с его помощью (для Mac – П.)). В панели Layers (Слои) можно видеть, что они находятся теперь оба в одном и том же документе в отдельных слоях. Затем нажмите и удерживайте клавишу Alt (Mac: Option) и щелкните по иконке Add Layer Mask (Добавить слой-маску) внизу панели (выделенной здесь кружком). Это поместит черную маску на слой HDR Toning (HDR тонирование), скрывая его из видимости и разрешая показать только ту часть этого слоя, которую мы хотим.

#### Шаг восемь:

Затем активируйте инструмент Brush (Кисть) (B), и, при белом цвете переднего плана, выберите мягкую кисть среднего размера из селектора набора параметров инструмента Кисть – в панели параметров. После чего закрасьте ею только те области, которые хотите видеть тонированными эффектом HDR Toning (HDR тонирование). Я нахожу, что этот прием не очень хорош для участков с малой глубиной резкости, так что я вообще избегаю таких областей. В данном случае, я закрасил этих двух игроков на переднем плане, их свитера, шлемы, штаны, а также мяч. При таком применении эффекта HDR Toning (HDR тонирование) задний план выглядит реалистичным, а игроки на переднем плане получают дополнительную детализацию. Наконец, Вы, вероятно, обратили внимание, что цвета выглядят более насыщенно, но если хотите сделать цвета ближе к оригинальным, переключите режим смешения наверху панели Layers (Слои) на Luminosity (Яркость) (как показано здесь), что и завершит эффект.



## Что делать с двоением в эффекте "Объединить в HDR Pro"

### Шаг один:

Для начала выберите в Mini Bridge изображения для HDR, снятые с использованием брекетинга, затем выберите Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) из выпадающего меню иконки Tools (Инструменты) в Mini Bridge. Когда откроются изображения в диалоговом окне Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), используйте набор Скотта 5, который я дал в Шаге 14 темы "Создание HDR изображений в Photoshop CS5" (стр. 204 этой главы), но так как данное изображение фотографировалось ночью, увеличьте величину Exposure (Экспозиция) до 0.80, чтобы повысить яркость, а также установите ползунок Shadow (Тень) в -100. Теперь, увеличьте масштаб, по крайней мере, до 100%, и Вы увидите, что есть большое двоение в изображении (автомобиль слева полностью размыт, а часть голов двух парней справа прозрачны).

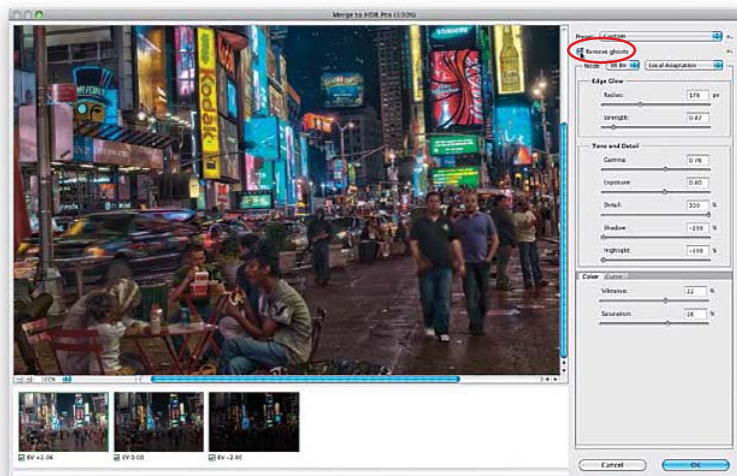
### Шаг два:

Включите флажок Remove Ghosts (Удалить двоение) вверху справа диалогового окна (выделен здесь красным кружком). Функция Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) пытается бороться с двоением, ища элементы, которые находятся на всех изображениях, чтобы зафиксировать их, производя при этом удивительную работу. Конечно, иногда делается неправильное предположение (более вероятное, если HDR создается из изображений JPEG, а не из RAW изображений), и если это происходит, Вы можете выбрать, какая из фотографий, снятых с использованием брекетинга, по Вашему мнению, должна быть зафиксирована, щелкая по ее миниатюре в кинолентке внизу диалогового окна.

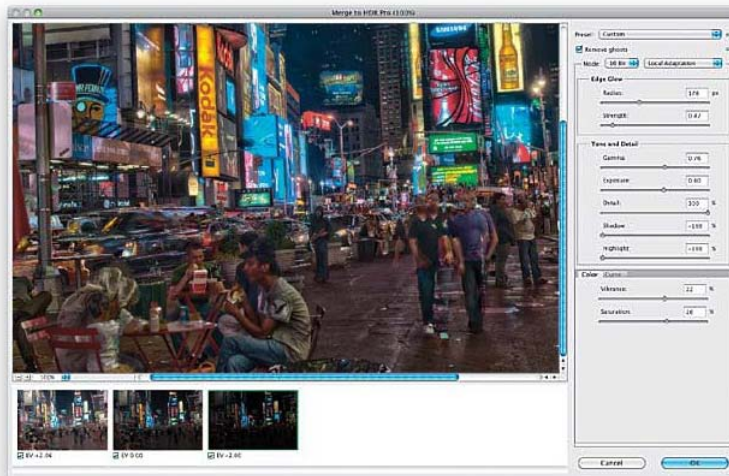
Если что-нибудь немного смещается в кадре, который Вы снимали (вода в озере, ветви деревьев под ветром, пешеходы и т.д.), возникает проблема двоения, когда такой объект или виден смазанным (в лучшем случае), или на изображении появляется настоящий прозрачный фантом. Эта фотография Нью-Йоркского Таймс-Сквера, была сделана ночью, когда требуются длительные экспозиции, и хотя я использовал штатив, люди и автомобили перемещались в кадре, и это создало множество проблем двоения!



SCOTT KELBY





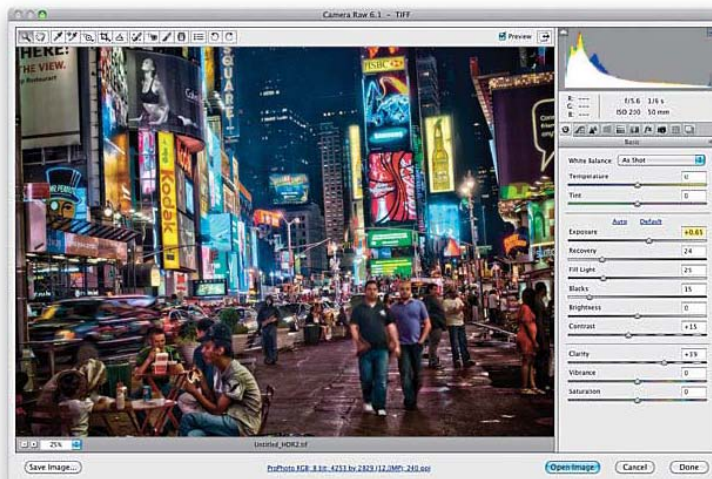


### Шаг три:

Миниатюра с зеленой подсветкой вокруг нее – та, которую функция выбрала, чтобы зафиксировать изображение в целях уменьшения двоения (эта зеленая подсветка видна, только когда будет включен флажок Remove Ghosts (Удалить двоение)), а если Вы возвратитесь в Шаг два, то увидите, что первоначально была выбрана левая миниатюра. Если Вы хотите опробовать другое изображение и увидите, что его использование дает лучший результат, чем то, что выбрал Photoshop, просто щелкните по нему внизу в кинолентке. Здесь я щелкнул по третьему изображению и получил худший результат. (Примечание: Если Вы сделали несколько снимков в режиме мультиэкспозиции чего-то, подобного волнам, мчащимся к берегу, Вы можете на самом деле выбрать, какую из волн Вы хотите видеть на итоговом изображении, используя тот же самый метод, так что он пригоден не только для того, чтобы бороться с двоением). Итак, я снова щелкаю по первой миниатюре, которая проделала поистине удивительную работу.

### Шаг четыре:

Завершите это изображение в сюрреалистическом стиле HDR точно так же, как Вы делали в "Создание HDR изображений в Photoshop CS5" – сохранив его как TIFF или JPEG, а затем вновь открыв его в Camera Raw для завершающих манипуляций. В данном случае я добавил стандартную граничную виньетку в панели Lens Corrections (Коррекция дисторсии) (что за HDR без роскошной виньетки?), а затем использовал настройки, которые показаны здесь в панели Basic (Основные): установил Exposure (Экспозиция) в +0.65, Recovery (Экспокоррекция) в 24, Fill Light (Заполняющий свет) в 25, Blacks (Затемнение) в 15, и увеличил Contrast (Контраст) до +15. Наконец, как всегда, я повысил Clarity (Четкость) (в данном случае, до +39, как показано здесь). Теперь в этом изображении осталась масса двоений повсюду (не только людей и автомобилей, но также и вывесок и табло), но более чем вероятно, эти двоения вызваны качающимися ветвями, или рябью в лужах, или одной из миллиона вещей, которые движутся с единственной целью – портить изображения HDR (шутка).





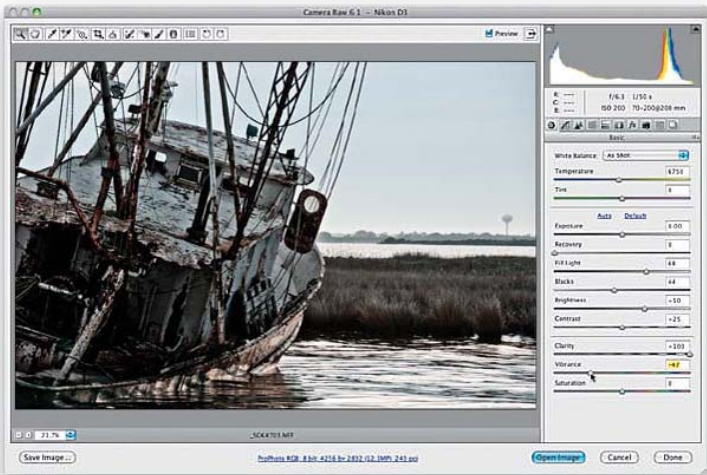
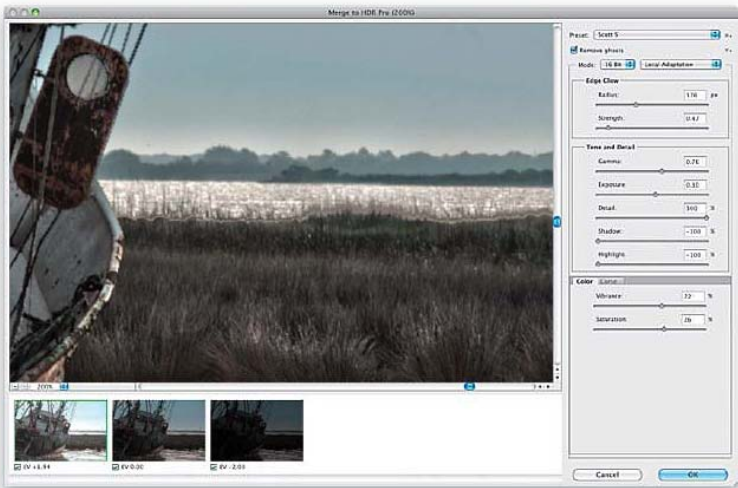


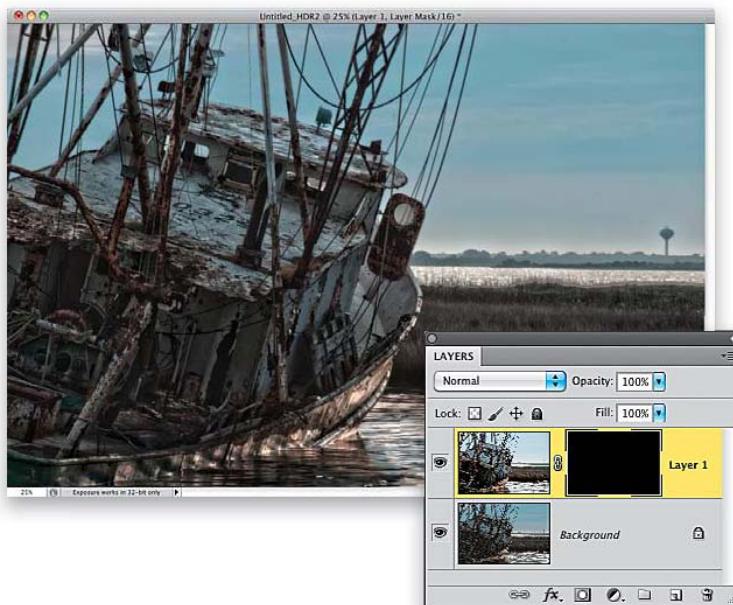
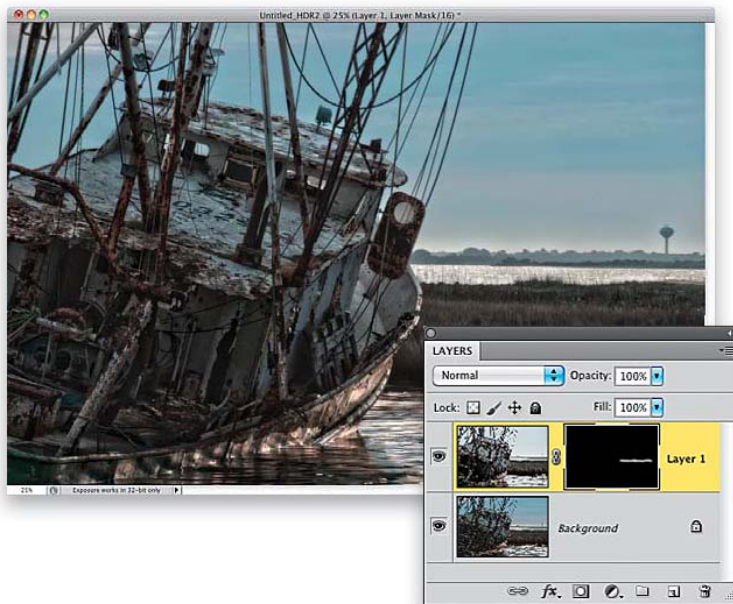
Решение проблем с кромками в HDR изображениях

Если Вам нравится применять мощные эффекты HDR к HDR изображениям, то возможно, найдутся, в зависимости от изображения, по крайней мере, одна или несколько областей, где край чего-то в фотографии выглядит "режущим глаз" (как будто некто прошелся вдоль этого края волшебным маркером). Это одна из тех вещей, которую "определенно узнаешь, когда увидишь". Такое случилось в HDR фотографии, которую мы использовали ранее в теме High Pass (Цветовой контраст), где устанавливали параметры резкости, и я прибег там к трюку, который использую и здесь, чтобы устранить эту проблему, портящую кромки. Вот что следует делать.

**Шаг один:**  
Начнем и обрабатываем несколько HDR-изображений, снятых с брекетингом, используя, как обычно, функцию Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) (здесь, я использовал набор Scott 5 (см. стр. 204), и включил флажок Remove Ghosts сверху справа из-за подвижной воды на заднем плане). Я увеличил масштаб береговой линии справа от ржавой старой рыбацкой лодки, где явно просматривается проблема с кромками, о которой я веду речь. Как будто кто-то двигал маркер по береговой линии, не правда ли? Вообще-то, это специально подобранный фотоснимок, который невозможно исправить средствами самого эффекта Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro). Итак, начнем, обрабатываем фотоснимок, и щелкнем по ОК.

**Шаг два:**  
Теперь зайдите в Mini Bridge и найдите первую фотографию из трех (или пяти, семи и т. д.) изображений, которые использовались, чтобы сделать HDR изображение (это должен быть снимок из снятых с брекетингом, с нормальной экспозицией). Щелкните по нему правой клавишей мыши и выберите опцию Open in Camera Raw (Открыть в Camera Raw), чтобы открыть это изображение в Camera Raw (или просто дважды щелкните по нему, если это RAW изображение). Теперь, придайте ему вид "поддельного HDR" (обработав так, чтобы придать ему высоко-контрастный вид). Это обычно достигается четырьмя вещами: (1) увеличением Fill Light (Заполняющий свет), (2) увеличением Blacks (Затемнение), (3) сильным увеличением Clarity (Четкость) и (4) понижением величины Vibrance (Красочность), чтобы сделать вид немного блеклым. Вот настройки, которые я использовал в этом изображении: Fill Light (Заполняющий свет) 68; Blacks (Затемнение) 44; Clarity (Четкость) +100; Vibrance (Красочность) -47.





### Шаг три:

Затем щелкните по ОК, чтобы открыть это единственное изображение в Photoshop. Далее, активируйте инструмент Move (Перемещение) (V), нажмите и удерживайте клавишу Shift и перетащите это поддельное изображение HDR поверх реального HDR изображения (удержание нажатой клавиши Shift обеспечивает выравнивание этой пары). (Примечание: Если Вы перемещали исходное HDR изображение вручную и Photoshop должен сделать выравнивание слоя прежде, чем он применил эффект HDR, удержания нажатой клавиши Shift, возможно, недостаточно, чтобы безупречно выравнивать эту пару слоев. Если это так, в панели Layers (Слои) выберите оба слоя, зайдите в меню Edit > Auto-Align Layers (Редактирование > Автоматически выравнивать слои) и щелкните по ОК, чтобы Photoshop выровнял их.) Затем нажмите и удерживайте клавишу Alt (Mac: Option) и щелкните по иконке Add Layer Mask (Добавить слой-маску) внизу панели Layers (Слои), чтобы скрыть этот поддельный слой HDR под черной маской.

### Шаг четыре:

Установите белый цвет переднего плана, активируйте инструмент Brush (Кисть) (B), выберите маленькую, мягкую кисть из Brush Picker (Селектор набора параметров инструмента "Кисть") в панели параметров (ее размер должен быть только немного больше ширины кромки, похожей на след маркера). А затем просто закрасьте прямо по этой дефектной кромке. По мере закрашивания, станет видна кромка поддельного HDR изображения, у которого проблема с кромкой вообще отсутствует. Поскольку к поддельному HDR изображению добавлена и Clarity (Четкость), и Fill Light (Заполняющий свет) (среди прочих параметров), эта пара отлично смешивается вместе, а проблема с кромкой исчезает (как показано здесь).



## Техника завершающей обработки HDR со свечением в духе "Photomatix"

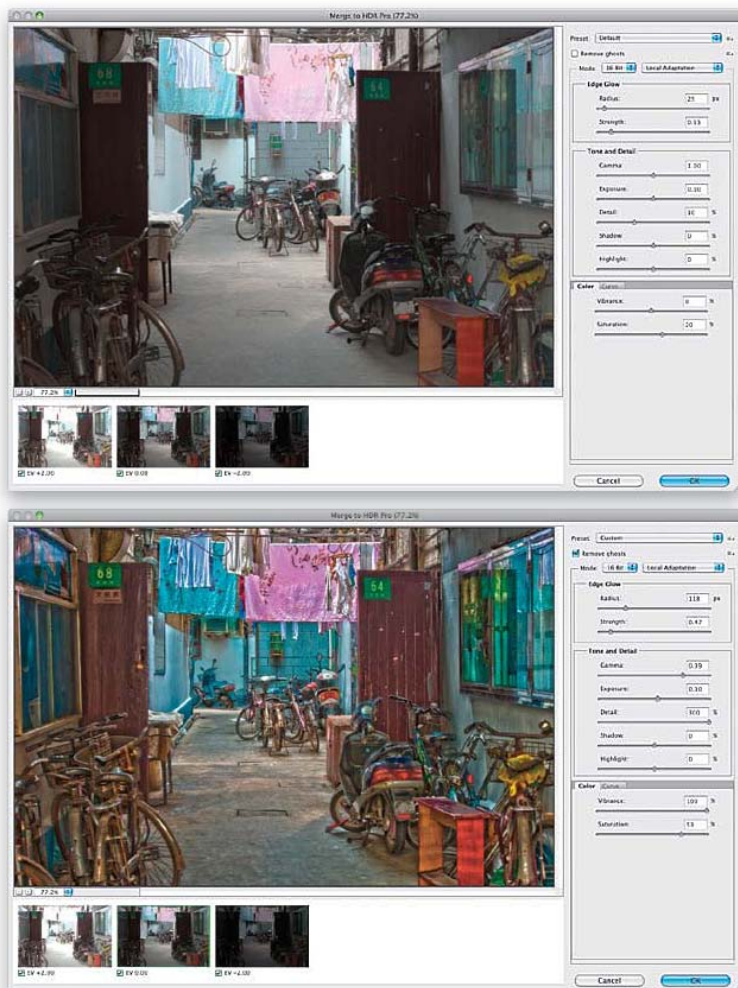
### Шаг один:

Начнем и выберем в Mini Bridge три снятых с использованием брекетинга изображения (кстати, можно загрузить эти изображения со страницы загрузки книги, упомянутой во введении), а затем выберем опцию Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) из выпадающего меню иконки Tools (Инструменты) Mini Bridge. Изображение, открытое в окне эффекта Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), с параметрами по умолчанию, будет похоже на показанное здесь. Оно совершенно "тоскливое", но я выбрал фотоснимок с намерением применить к нему мощную HDR обработку (а на мой взгляд, неухоженная дорожка со старыми велосипедами, штукатуренные стены и развешенная одежда могли бы составить занятный HDR Pro проект).

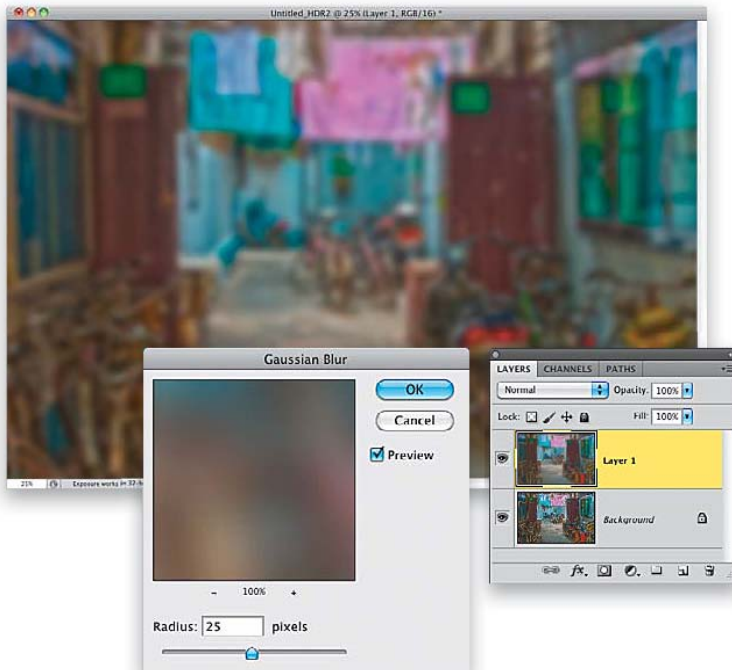
### Шаг два:

Теперь давайте побезумствуем. Для придания сюрреалистического вида я использовал следующие настройки: Radius (Радиус) 118 и Strength (Интенсивность) 0.47. Установим Gamma (Гамма) 0.39, Exposure (Экспозиция) в 0.30, продвинем Detail (Детализация) до конца в 300 %, и установим величины Shadow (Тень) и Highlight (Свет) в 0 %. Затем, в нижней части окна, увеличим Vibrance (Вибрация) до 100 %, а Saturation (Насыщенность) до 53 %. Для увеличения контраста можно также добавить S-кривую, щелкая по вкладке Curve (Кривая) (о создании S-кривой см. стр. 201). Затем включите флажок Remove Ghosts (Удалить двоение) вверху справа и щелкните по OK. (Между прочим, если задаться вопросом, каков стиль полученного HDR изображения, я бы затруднился с определением).

До введения в Photoshop CS5 эффекта Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) все мы использовали сторонний, причем, хороший, плагин, называемый Photomatix Pro, и я мог всегда сказать, когда изображение обрабатывалось в Photomatix Pro, по его фирменному виду: типа "резкий, но с размытым свечением". Я знаю, что многие привыкли к такому виду фотографий, так что я создал с нуля в Photoshop нечто, подобное результатам работы того плагина, для моих собственных HDR фотографий. И я включаю его сюда для тех, кто переходит от Photomatix Pro к Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) и этот фирменный вид мог бы пройти мимо них.

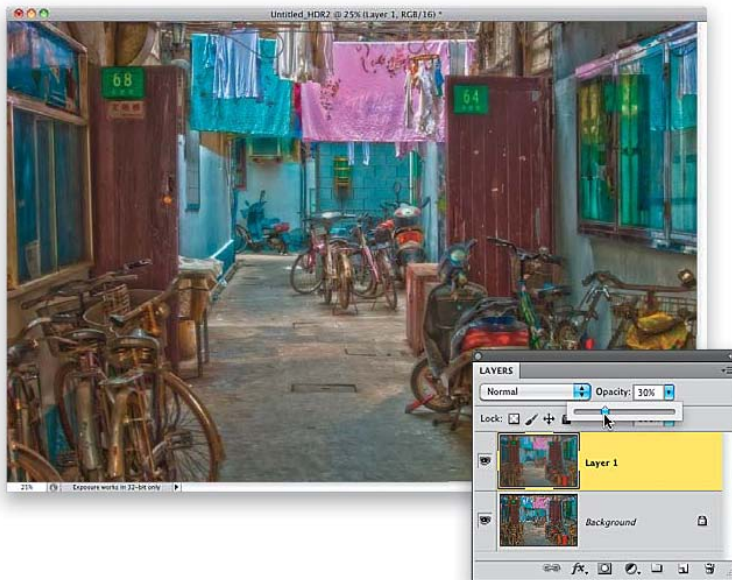






### Шаг три:

Когда изображение откроется в Photoshop, нажмите **Ctrl+J (Mac: Command+J)**, чтобы дублировать слой Background (Фон). Затем зайдите в меню Filter>Blur (Фильтр>Размытие) и выберите **Gaussian Blur (Размытие по Гауссу)**. Когда появится диалоговое окно, введите 25 пикселей в Radius (Радиус) (как показано здесь) и щелкните по OK. Это размывает яркие дневные света изображения, но это то, к чему мы стремимся – это первый шаг в получении вида "резкого, но с размытым свечением".



### Шаг четыре:

Зайдите в панель Layers (Слои), и понизьте Opacity (Непрозрачность) этого слоя приблизительно до 30 % (это значение разное для разных изображений, но обычно я устанавливаю его между 20 % и 30 %). Именно это придает резкий-и-размытый вид. Вы начинаете с действительно четким HDR изображением, но затем добавляете к нему размытость высокой прозрачности, и всё приобретает туманное свечение. Но прозрачность достаточно высока, и поэтому изображение еще кажется резким. В этот момент следует зайти в меню панели Layers (Слои), выбрать Flatten Image (Выполнить сведение) и сделать сведение слоёв, сохранив изображение как TIFF или JPEG, затем вновь открыть его в Camera Raw для нанесения заключительных штрихов (как я сделал ранее в конце проекта с двоением (стр. 215 – П.), и точно так же, как я сделал там, добавить темную виньетку в углы изображения).



## Советы знатоков Photoshop

### Сложности с увеличением масштаба? Выручит пиксельная сетка

Вы не увидите действие этой функции, если не увеличите масштаб до 600% или больше. Это тонкая пиксельная сетка, которая появляется, чтобы визуальнo облегчить выделение пикселей при аномально большом увеличении масштаба. Она установлена по умолчанию (испытайте ее – увеличьте масштаб до аномальных значений и посмотрите, что будет). Но если Вы хотите отключить ее, зайдите в меню View > Show (Просмотр > Показать) и щелкните по опции Pixel Grid (Пиксельная сетка).



### Как создать новый документ, в точности как предыдущий

Есть сверхудобная, но малоизвестная быстрая клавиша, которая позволяет создавать новый документ, используя те же самые спецификации (размер, разрешение, цветовой режим, и т.д.), как последний, который Вы сделали. Вместо того, чтобы выбирать Ctrl+N (Mac: Command+N) для открытия диалогового окна New (Новый), нужно на-

жать **Ctrl+Alt+N (Mac: Command+Option+N)**, и когда появится диалоговое окно New (Новый), в нем будут использованы все спецификации последнего созданного документа.

### Как быстро скрыть все панели

Чтобы сосредоточиться на фотографии и временно скрыть панель инструментов, панель параметров, панель приложений и все палитры/панели, достаточно нажать на клавишу Tab. Нажмите её снова, чтобы вернуть всё обратно.

### Как сэкономить время в HDR Pro

Чем больше изображений используется при создании HDR изображения, тем дольше HDR Pro компилирует итоговое изображение, так что это тот случай, где меньше – значит лучше. Я обычно использую три изображения (одно с нормальной экспозицией и по одному на -2 стопа темнее и на 2 стопа светлее). Однако интересная подробность, которую мне сообщил один из менеджеров по продукции Photoshop, состоит в том, лучшие результаты достигаются при наличии большего числа более темных фотографий, чем более светлых. Так что, если Вы не против длительного ожидания, лучше переключитесь на вариант с одним изображением с действительно яркой экспозицией и четырьмя более темными, чем с равным балансом в обе стороны.

### Настройка сетки фильтра "Дисторсия объектива"

При использовании в CS5 фильтра Lens Correction (Коррекция дисторсии), первое, что можно заметить – "раздражающая сетка" по умолчанию отключена (между прочим, раздражающее действие

было единственной причиной отключения по умолчанию). Теперь также есть возможность настроить размер и цвет сетки. При включении флажка Show Grid (Показать сетку) внизу диалогового окна поля Size (Размер) и Color (Цвет) справа от флаж-



ка становятся доступными. В Camera Raw, в панели Lens Corrections, также есть сетка (чтобы переключить ее в состояние вкл/откл нажмите на клавишу V). Однако изменить размер или цвет этой сетки возможности нет.

### Как получить помощь в отыскании правильных цветов

В прошлой версии CS4 Adobe представил небольшую поразительную утилиту, названную "Kuler", которая была разработана, чтобы помочь находить, смешивать, подбирать и опробовать различные цветовые схемы. И она сделалась настолько популярной, что породила собственное онлайн-сообщество с потребителями, совместно использующими и оценивающими различные наборы цветов, основанные на темах. Теперь, в CS5, Kuler встроена прямо в Photoshop в его собственной панели. Просто зайдите в меню Window > Extensions (Окно > Расширения), выберите Kuler, и просмотрите некоторые из самых популярных цветовых комбинаций прямо в Photoshop. Если набор цветов Вас устраивает, дважды щелкните по нему, чтобы увидеть их в панели как образцы увеличенного размера (см. далее).



## Советы знатоков Photoshop

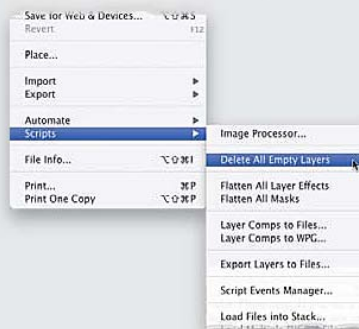
Чтобы сделать любой из этих цветовых образцов основным цветом, достаточно сделать по нему двойной щелчок.



### Как быстро избавиться от пустых слоев

В CS5 Adobe включил встроенный сценарий, который обрабатывает панель Layers (Слои) и автоматически удаляет все пустые слои (слои, в которых ниче-

го нет) (создание большого многослойного проекта завершается с большим количеством таких слоев, чем можно было бы думать). Чтобы заставить Photoshop привести проект в порядок, зайдите в меню File>Scripts (Файл>Сценарии) и выберите **Delete All Empty Layers (Удалить все пустые слои)**.



### Удаление шума из фотографий, сделанных сотовым телефоном

Так как Photoshop – инструмент для профи, большинство из нас, вероятно, даже не думало об использовании функции Noise Reduction (Уменьшение шума), встроенной в Camera Raw, чтобы удалять шум из фотографий, сделанных камерой сотового телефона, но ... почему нет? Фотографии сотового телефона пользуются дурной славой из-за цветового шума, который Camera Raw очищает действительно хорошо. Попробуйте раз, и держу пари, что Вы будете использовать это чаще, чем думали. (Чтобы открыть в Camera Raw фотографию, полученную сотовым телефоном, найдите ее в компьютере в

Mini Bridge, затем щелкните по ней правой клавишей мыши и выберите **Open in Camera Raw (Открыть в Camera Raw)**).

### Использование HUD – выпадающей палитры цветов

Если Вы когда-либо думали: "Должен ведь быть более легкий способ выбора цвета, чем щелкать каждый раз по образцу основного цвета", Вам это понравится. Это выпадающая Color picker (Палитра цветов) (Adobe называет ее HUD<sup>1</sup>, потому что Вы не отрываете глаз от изображения, вместо того, чтобы переводить взгляд вверх-вниз с него на образцы основного/фоновых цвета). Во-первых, выберите инструмент Brush (Кисть), затем нажмите Alt+Shift (Mac: Command+Option+Ctrl) и щелкните правой клавишей мыши (Mac: Щелчок) по изображению. Это открывает упрощенную палитру цветов, где можно быстро выбрать цвет (я считаю, что проще выбрать сначала цветовой тон на панели справа, а затем выбрать оттенок и насыщенность цвета на поле слева).



<sup>1</sup> HUD (heads-up-display – с отображением основной информации) (Использование Adobe Photoshop CS5, стр. 101.)





Фотограф Скотт Келби | Выдержка: 1/80 сек | Диафрагма: f/3.5



## Little Problems

### решение повседневных проблем

Название этой главы восходит к фильму *Little Problems* (Небольшие проблемы), 2009 года, (сценарист и режиссер Мэтт Пирсон – Matt Pearson), но это мог быть и короткометражный фильм *Little Problems*, мелькнувший на экранах в 2008 году (сценарий и режиссура Майкла Льюена – Michael Lewen), но выбор облегчила одна важная вещь. Первый фильм был о зомби. О зомби невозможно снять плохой фильм. Это железно. Забросьте пару несчастных подростков (или в данном случае "неравную пару") в некое опустошенное место с парой сотен изголодавшихся мертвецов, и успех обеспечен! Ну а кому-либо когда-либо приходил в голову хоть на миг вопрос, почему все зомби в богатой и красочной истории зомби жаждут человеческой плоти и только человеческой плоти? Почему не могут быть зомби, которые вожделяют брокколи? И среди разрушенных бомбежкой руин пустынного города на каждом углу зомби продавали бы друг другу брокколи размером с куст

азалии. Так или иначе, за малым исключением, каждый зомби хочет съесть Вас, а не что-то, что могло бы действительно поддержать его жизнедеятельность, причем имелось бы в достаточном и легко восстанавливаемом количестве, как то же брокколи или блинчики с начинкой, или суп. Нет, это должна быть человеческая плоть, хоть нам с Вами доподлинно известно, что она на вкус ну точно цыпленок. Другой вещью, которая соблазнила меня в первых *Little Problems*, была фамилия режиссера, поскольку все мои книги опубликованы филиалами Pearson Education – компанией, которая выбрала Теда Вэйтта (Ted Waitt) моим редактором, несмотря на факт, что она была предупреждена DCBGC (Desolate City Broccoli Growers' Consortium – Консорциумом Производителей Брокколи Брошенного Города), что Тед не мог быть абсолютным вегетарианцем, как он утверждал в своем резюме. При том при всем, что я не должен отзываться о Тед плохо – не кусай руку, которая тебя кормит.



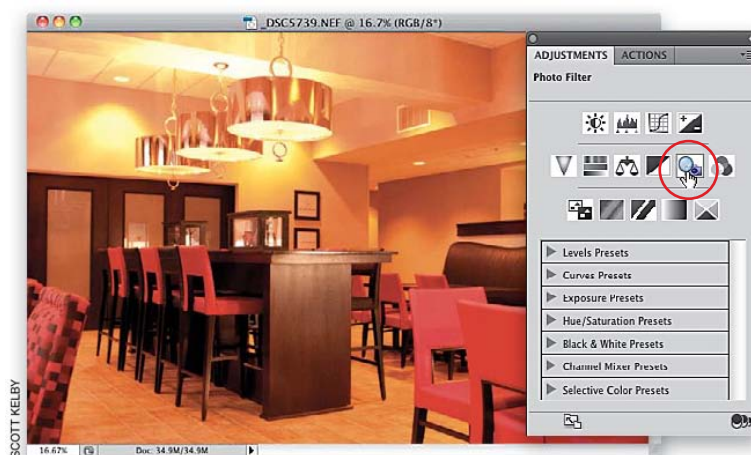


## Три способа цветокоррекции при съемке в помещении

Можно фотографировать на открытом воздухе целый день, и все снимки будут отличными, но стоит войти в помещение, как все меняется. Виновник – автоматический баланс белого (установленный на цифровых фотоаппаратах по умолчанию, и большинство никогда не изменяет этого установленного по умолчанию режима). Фотографируя в закрытом помещении при автоматическом балансе белого (как интерьер, фото которого показано ниже), получаем то, что видим здесь – фотографию, которая выглядит избыточно желтой (или, если фотографировать в офисе, где обычно используется люминесцентное освещение, она будет избыточно синей). Здесь рассмотрены три способа борьбы с этой проблемой.

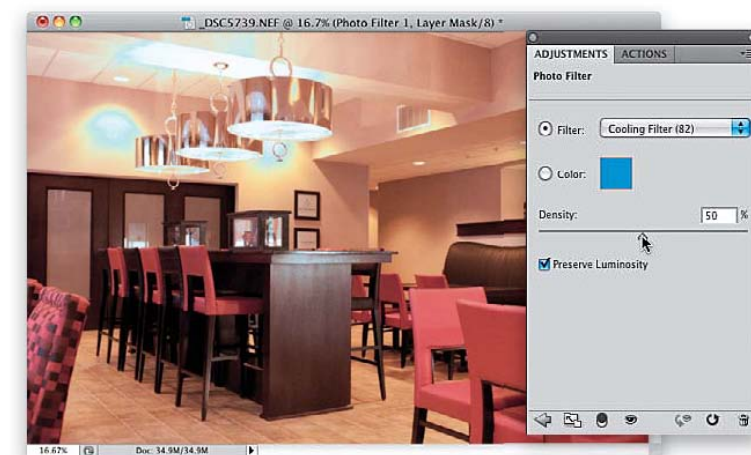
### Шаг один:

Вот фотография, сделанная в лобби отеля при освещении, называемом "освещение лампами накаливания" (фотографами и поставщиками осветительных бытовых приборов). Именно он причина того, что цвет в фотографии выглядит таким желтым (что характерно для фотоснимков, сделанных в закрытом помещении, когда баланс белого установлен в автоматический режим). Первый метод состоит в использовании синего корректирующего фотофильтра, чтобы компенсировать желтый цвет и сделать цвета более естественными. Итак, щелкните по иконке Photo Filter (Фотофильтр) в панели Adjustments (Коррекция) (выделенной здесь кружком).

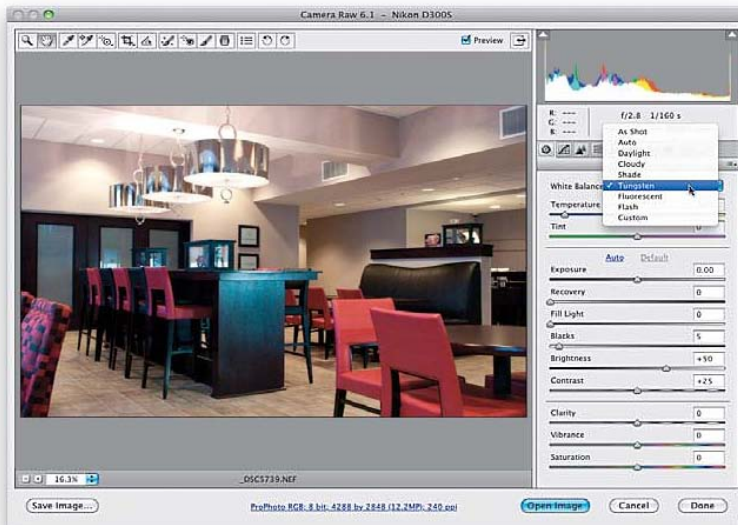


### Шаг два:

Имейте в виду: при выборе Photo Filter (Фотофильтр), фильтр по умолчанию желтый и фотография сначала выглядит еще хуже, но это легко исправимо. В выпадающем меню Filter (Фильтр), выберите **Cooling Filter (82) ((Холодный фильтр) (82))**, как показано здесь, а затем перетащите ползунок Density (Плотность) вправо, пока изображение не будет выглядеть более естественным. Здесь я перетащил его к 50% (значение будет разным в зависимости от фотографии, так что это индивидуальный выбор, который нужно сделать). Это исправление выглядит удовлетворительно, но если у Вас есть исходное RAW изображение, Вы можете получить намного лучшее исправление, чем это, используя Camera Raw.





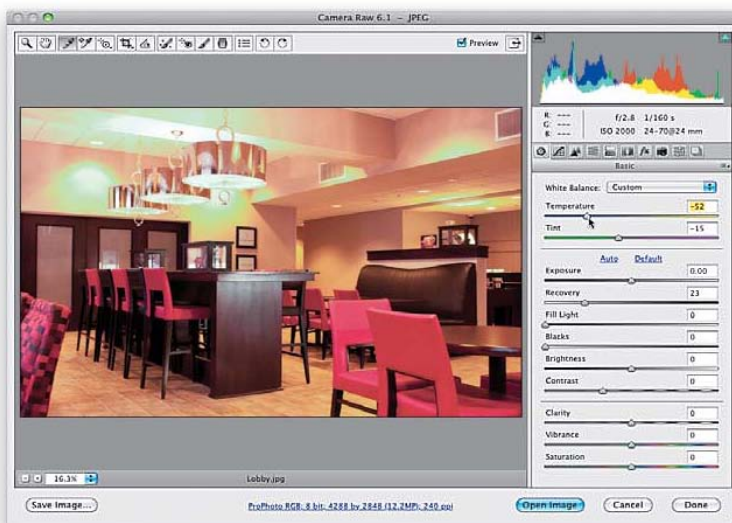


### Шаг три:

Лучше всего, если оригинал снят в формате RAW, потому что обычно получаем намного лучшие результаты, открывая изображение в Camera Raw и выбирая один из встроенных наборов в выпадающем меню White Balance (Баланс белого), такой как Tungsten (Лампа накаливания) (показанный здесь), который хорошо решает проблему и при этом не смывает красный цвет со стульев. (Если вернемся назад к изображению в Шаге два, то увидим, что стулья частично потеряли насыщенность в красном. Это был разумный компромисс – потерять часть красного, чтобы исправить остальные цвета – но метод с использованием фотографии RAW в целом дает намного лучший результат). Короче: исправляя баланс белого RAW изображений в Camera Raw, получаем лучшие результаты, чем делая это для изображений TIFF или JPEG.

### Шаг четыре:

Если исходный фотоснимок – JPEG или TIFF, можно также использовать Camera Raw для исправления баланса белого, но результаты не будут столь хороши, как в случае RAW. Щелкните по фотографии в Mini Bridge, затем щелкните по ней правой клавишей мыши и выберите Open in Camera Raw (Открыть в Camera Raw). Когда она откроется, Вы увидите, что некоторые элементы там отсутствуют: для JPEG или TIFF не существует набора Tungsten (Лампа накаливания), а лишь As Shot (Как снято) и Auto (Авто). (Как стартовый набор, Авто для этой фотографии выглядит неплохо, но я должен был перетащить ползунок Temperature (Температура) немного влево, чтобы удалить больше желтого цвета, но фото все-таки не выглядит столь же хорошо, как просто при выборе Tungsten (Лампа накаливания), используемом для RAW изображения в Шаге три). Еще один способ – активировать инструмент баланса белого и щелкнуть по светло-серой области в фотографии. (Я попробовал и это тоже, но в данном случае результат выглядел хуже, чем при наборе Авто).



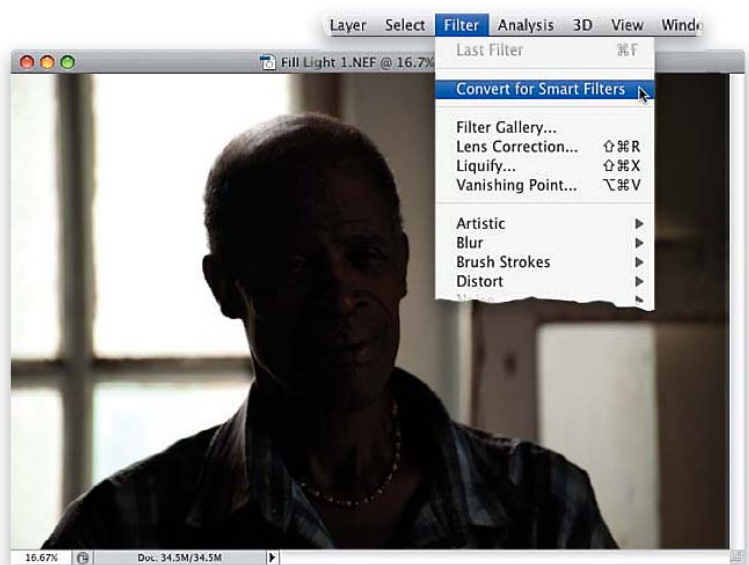


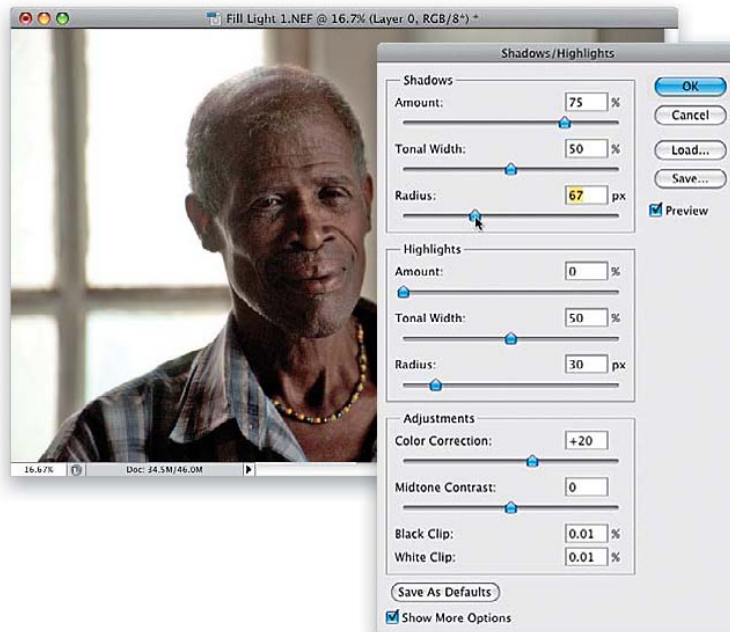
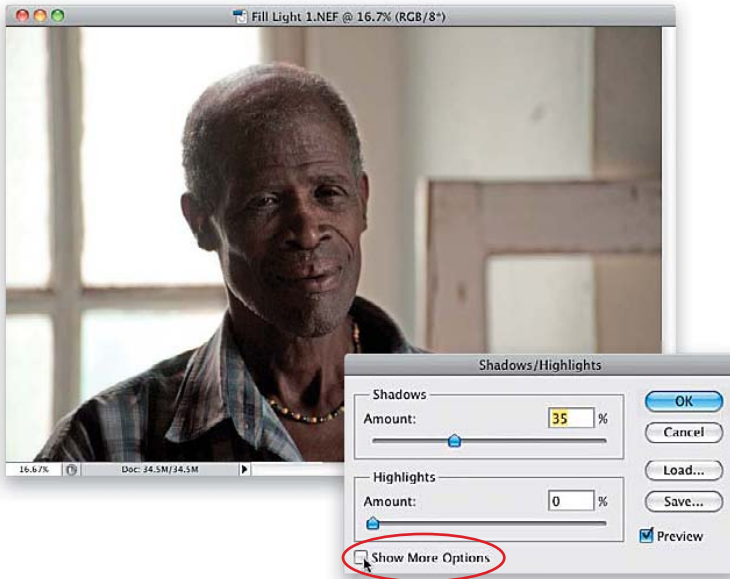
## Когда снятый объект в тени

Все мы испытываем неуверенность, снимая подсвеченные объекты (когда источник света позади объекта съемки). Потому что наши глаза автоматически адаптируются к ситуации, и мы очень хорошо видим объект съемки в видоискателе. Проблема в том, что камеры далеко не столь же совершенны, как глаза, так что есть почти полная гарантия, что на некоторых фотоснимках объект съемки будет слишком темный. Хотя, как я чувствую, Вы получаете лучшие результаты, используя в Camera Raw ползунки Fill Light (Заполняющий свет) и Recovery (Экспокоррекция), функция Shadows/Highlights (Тени/Света) работает довольно прилично, и есть прием, который можно использовать, чтобы внести в редактирование повторную коррекцию.

### Шаг один:

Откройте фотографию, где объект съемки находится в тени (это может быть человек или здание, или что-либо подсвеченное сзади). В данном примере свет льется из окон позади объекта съемки, который выглядит почти как силуэт. В идеале, мы хотели бы увеличить его яркость и затемнить свет из окон и стены справа, приглушая света. Чтобы сделать это, сначала зайдите в меню Filter (Фильтр) и выберите опцию **Convert for Smart Filters (Преобразовать для смарт-фильтров)**. Это позволяет применить коррекцию, как если бы это был корректирующий слой (то есть, позднее, если возникнет необходимость, можно сделать повторное редактирование или даже удалить коррекцию в целом). Даже при том, что коррекция, которую мы намерены применить, не находится в меню Filter (Фильтр), Adobe позволяет, по своим соображениям, задействовать ее, как обычный фильтр, так почему бы не использовать это в наших интересах? Для этого зайдите в меню Image > Adjustments (Изображение > Коррекция) и выберите **Shadows/Highlights (Тени/Света)**.





### Шаг два:

При использовании функции Shadows/Highlights (Тени/Света), Вы, вероятно, столкнетесь со специфической проблемой "вялости" в теневых областях, из-за которой по умолчанию при открытии фотографии теневые области освещаются на 35 % (как показано здесь). В предыдущих версиях Photoshop установка по умолчанию составляла 50 %, но большинство пользователей чувствовало, что это слишком много, и в CS5 Adobe снизил ее до более разумной. Однако, в данном случае, объект съемки так затемнен тенями, что мы должны будем значительно осветлить тени. Но при осветлении теней в 50 % или больше фотографии приобретают "вялый" вид. Чтобы обойти это, включите флажок **Show More Options (Дополнительные параметры)**, как показано здесь.

### Шаг три:

Это открывает расширенную версию диалогового окна (как показано здесь). Я использую простое правило, которое обычно дает необходимое проявление (осветление) теневых областей, при совершенно естественном виде фотографии. Во-первых, я обычно оставляю Amount (Эффект) где-то приблизительно 35 % (итоговое значение зависит от конкретной фотографии, и здесь мне пришлось увеличить его до 75). Затем я перетаскиваю ползунок Radius (Радиус) в секции Shadows (Тени) вправо между значениями 65 и 80 (как показано здесь), что еще сильнее сглаживает эффект. (Величина Radius (Радиус) определяет, на какое количество пикселей влияет каждая коррекция, поэтому, чтобы повлиять на более широкий диапазон пикселей, величину радиуса следует увеличить).

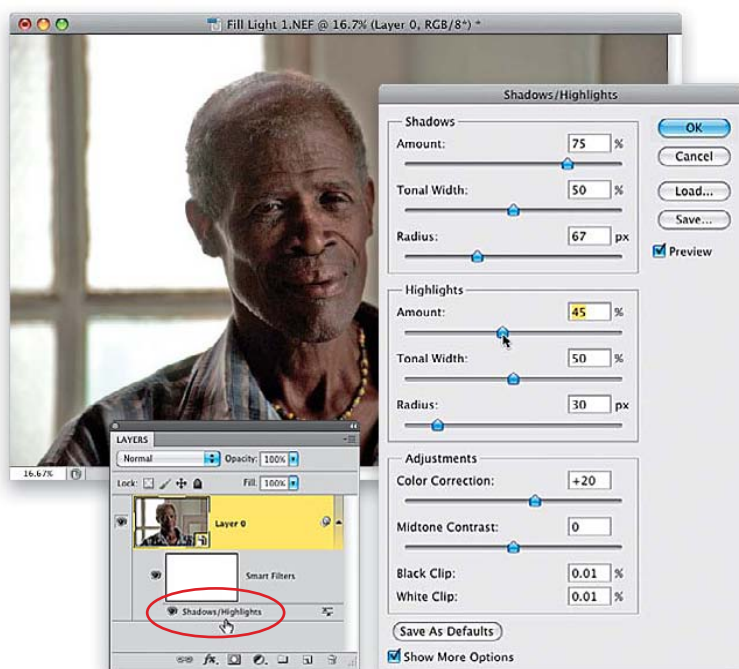
### Совет: Сохраните новое значение по умолчанию

Если часть настроек Вам подходит, щелкните по кнопке Save As Defaults (Сохранить как значения по умолчанию) в нижнем левом углу диалогового окна, и оно будет открываться с этими настройками.



**Шаг четыре:**

Теперь, когда тени проявились (и выглядят разумно реалистичными), приступайте к работе над светами. В большинстве случаев нужно исправлять только что-то одно – тени или света, а не оба. Нужно специально постараться, чтобы сделать фотографию настолько неправильной на каждом уровне, чтобы потребовалась корректировка обеих областей (как я сделал здесь). Итак, чтобы приглушить (затемнить) света в окне и на стене справа, перетащите вправо ползунок Amount (Эффект) в секции Highlights (Света) (как показано здесь). Наконец, если позже Вам понадобится подкорректировать эти изменения (имея в виду, что в Шаге один Вы назначили изображение как смарт-фильтр), Вы можете зайти в панель Layers (Слои), сделать двойной щелчок прямо по словам "Shadows/Highlights" (Тени/Света) (как показано здесь), и диалоговое окно Shadows/Highlights (Тени/Света) появится снова, с настройками, которые Вы использовали ранее. Просто выполните любые необходимые изменения и щелкните по OK.



Исходное изображение



Изображение после коррекции  
(проявления теней и приглушения светов)



Ничто так не губит фотоснимок, сделанный на открытом воздухе, как тусклое серое небо (пожалуй, за одним исключением, о котором рассказано в этой главе позже, когда будем изучать, как удалить со снимка туристов). Но к счастью, во многих случаях можно спасти фотоснимок, немного затемняя средние тона и добавляя небу синий оттенок или градиент. Здесь рассмотрены оба приема.

## Коррекция фотоснимков с тусклым серым небом



### Шаг один:

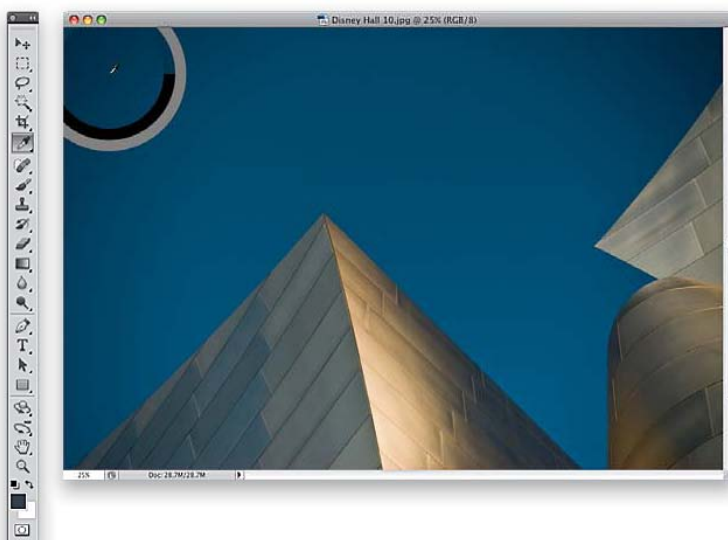
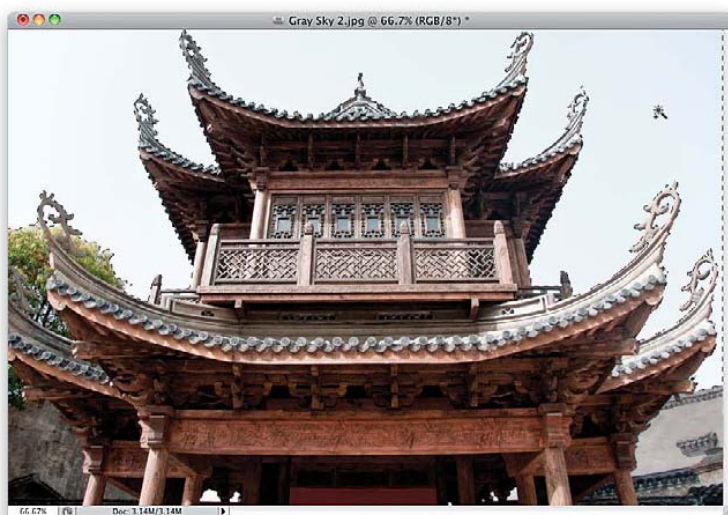
Здесь показан фотоснимок, сделанный на площади Пекина Тяньаньмэнь, с плоским серым небом, которое все мы ненавидим, путешествуя и снимая на открытом воздухе. Прежде, чем углубиться в сложности, я обычно начинаю с того, что открываю диалоговое окно Levels (Уровни), нажав Ctrl+L (Mac: Command+L), и затемняю средние тона перетаскиванием вправо центрального ползунка Input Levels (Входные значения) (выделен здесь красным кружком). Если есть какая-либо деталь в небе, которую не видно, это обычно приводит к успеху. Но, к сожалению, в данном изображении это лишь сделало серое еще более серым, так что, сделав такую попытку, я нажал вместо OK на Cancel (Отмена). Конечно, чтобы откорректировать небо, его необходимо сначала выделить. Можно использовать любой инструмент выделения, который Вам по душе, но для такого простого выделения, как это, я обычно использую инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) (он размещен вместе с инструментом Quick Selection (Быстрое выделение); для его активации нужно нажать Shift+W).

**Шаг два:**

Щелкните инструментом Magic Wand (Волшебная палочка) по серому небу, чтобы выделить небо. Я установил Tolerance (Допуск) в 10 (вверху, в панели "Параметры"), чтобы случайно не выделить также здание в нижней части изображения (когда я опробовал обычное значение допуску 20, выделилось не только небо). При допуске 10 один щелчок не выделит всё небо, так что нажмите и удерживайте клавишу Shift и щелкайте по всем невыделенным областям (возможно, придется сделать несколько щелчков при нажатой клавише Shift, чтобы выбрать небо полностью). Далее, хотя это не совсем в рамках рассматриваемой здесь темы, можно было бы вставить в эту выбранную область изображение облаков с совершенно другого снимка. Чтобы сделать это, откройте фотографию облаков, нажмите **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), чтобы выбрать все, затем нажмите **Ctrl+C** (Mac: **Command+C**), чтобы скопировать это изображение в память. Затем переключитесь назад на первое изображение, зайдите в меню Edit > Paste Special (Редактирование > Специальная вставка) и выберите **Paste Into** (Вставить в), чтобы вставить облака в выбранную область.

**Шаг три:**

Вместо этого откроем фотографию, цвет неба на которой нам нравится (Вы можете загрузить эту фотографию, а также большинство ключевых фотографий, используемых в этой книге, с Веб-адресов, перечисленных во введении в начале книги). Открыв изображение, активируйте инструмент Eyedropper (Пипетка) (I) и щелкните один раз по самой темной синей области изображения (как показано здесь), чтобы сделать ее основным цветом. Далее, нажмите букву **X**, чтобы поменять местами основной и фоновый цвета, затем щелкните инструментом "Пипетка" по самому яркому синему цвету на фотографии (в нижней части неба), так, чтобы теперь основной цвет стал самым светлым синим цветом, а фон имел самый темный синий цвет.







#### Шаг четыре:

Даже если Вы никогда прежде не пользовались инструментом Magic Wand (Волшебная палочка), Вы знаете, что иногда он оставляет небольшие белые промежутки, в которых не выделены пиксели все до одного. Поэтому, когда я использую инструмент Magic Wand для выделения чего-то наподобие неба, я обычно расширяю область выделения на 1 пиксель, чтобы она включила в себя пиксельную узкую кромку, которая иногда остается невыделенной. Чтобы сделать это, зайдите в меню **Select > Modify** (Выделение > Модификация) и выберите опцию **Expand** (Расширить). Когда откроется диалоговое окно **Expand Selection** (Расширить область) (показанное здесь), введите 1 и щелкните по **OK**. Область выделения вырастет на 1 пиксель.

#### Совет: Кольцо цветовой пробы

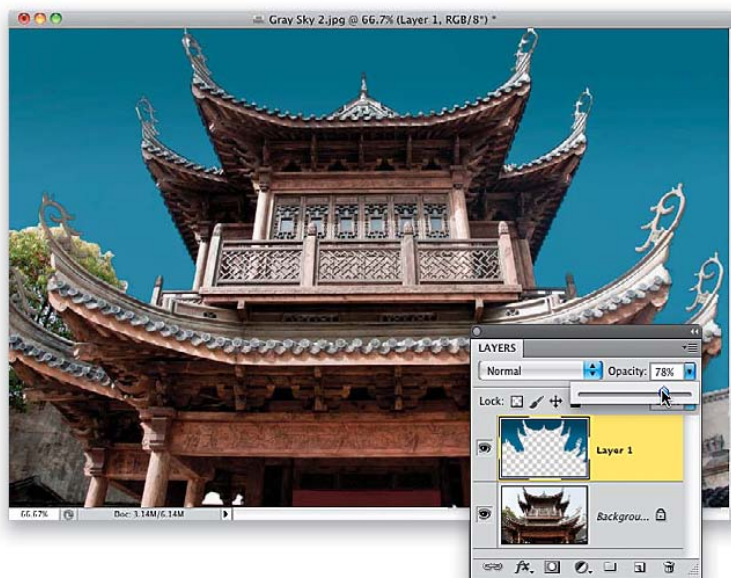
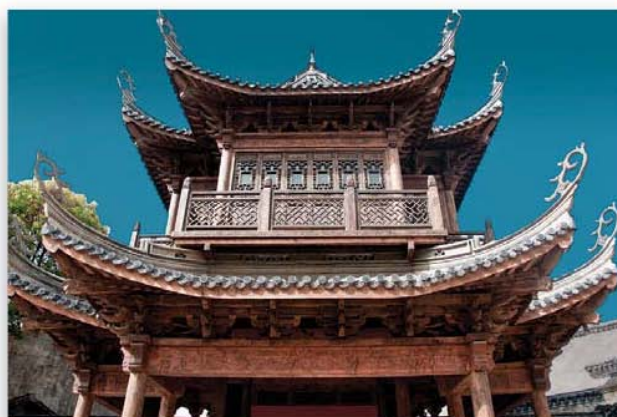
Это кольцо, которое появляется при использовании инструмента Eyedropper (Пипетка), – новинка в CS5, помогающая увидеть, какой цвет Вы выделяете. Внешнее кольцо – нейтрально серое, которое только помогает увидеть правильный цвет, исключая влияние других цветов, окружающих выбранную точку. Нижняя половина внутреннего кольца показывает старый цвет, а верхняя часть показывает основной цвет, на который изменился бы старый, если бы сделать щелчок прямо сейчас.

#### Шаг пять:

Зайдите в панель **Layers** (Слои) и добавьте новый, пустой слой, щелкнув по иконке **Create a New Layer** (Создать новый слой) внизу панели. Затем переключитесь на инструмент **Gradient** (Градиент) (**G**) и перетащите градиент с нижней части фотографии (отступив снизу примерно на 1/3 высоты фото), вверх, не дойдя до верха фото приблизительно на 1/3 его высоты (светло-синий цвет должен быть внизу градиента). Это заполнит фотографию градиентом, составленным из основного и фоновых цветов (как показано здесь). Для некоторых изображений можно удовлетвориться таким градиентом, но я думаю, что обычно он выглядит несколько искусственно, что и объясняет необходимость в Шаге шесть.

**Шаг шесть:**

Первым делом, нажмите Ctrl+D (Mac: Command+D), чтобы отменить выделение, затем зайдите в панель Layers (Слои) и понизьте Opacity (Непрозрачность) для этого слоя градиента до тех пор, пока небо не будет выглядеть более естественным и будет гармонировать с остальной частью изображения (в изображении, показанном здесь, непрозрачность составила около 78 %, но вообще она зависит от обоих используемых изображений).

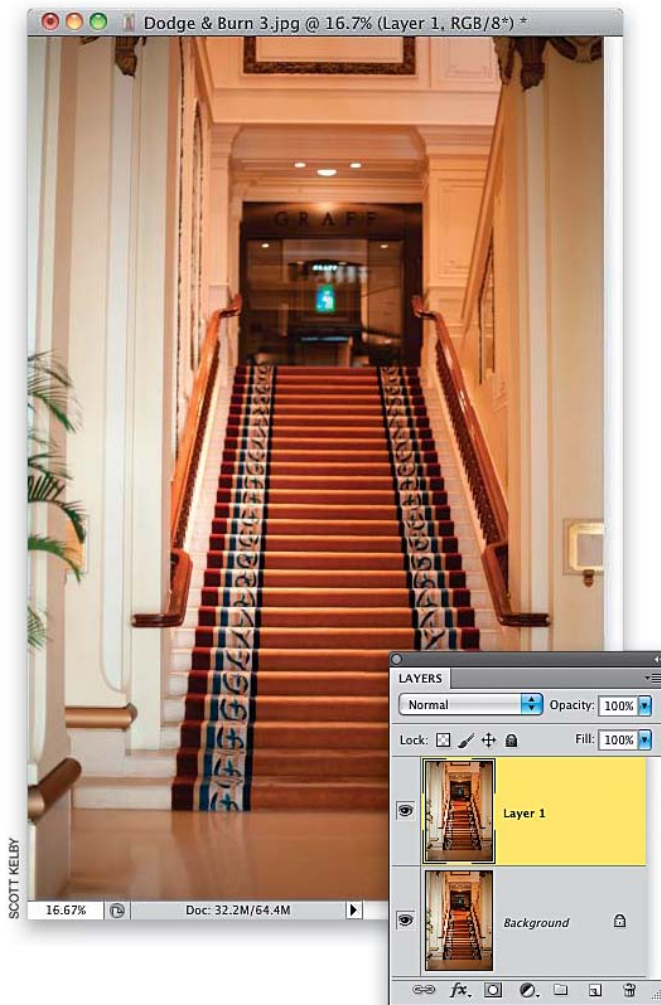
*Исходное изображение**Изображение после коррекции*





В предыдущих версиях Photoshop, когда было нужно осветлить и затемнить часть изображения, мы должны были преодолевать полосу препятствий (создавая специальные слои, используя режимы смещения и прочее), потому что инструменты Dodge (Осветлитель) и Burn (Затемнитель) были ... ну ..., скажем лишь, что они не были хорошими. К счастью, Adobe значительно обновил эти инструменты, которые полностью решают проблему, и инструменты Dodge (Осветлитель) и Burn (Затемнитель) можно теперь без опасения использовать для повышения яркости и затемнения различных частей изображения.

## Использование инструментов Dodge (Осветлитель) и Burn (Затемнитель)



### Шаг один:

На фотографии, показанной здесь, мы хотим увеличить яркость витрины магазина наверху лестницы (и самой лестницы), но свет просто не попадает туда, куда нам бы хотелось. Поэтому мы собираемся сначала осветлить (сделать ярче) лестницу и магазин (так чтобы они превратились в самые яркие области фотографии). Затем, мы собираемся затемнить (снизить освещенность) областей, которые мы хотим видеть более темными (стены с обеих сторон и область над магазином наверху лестницы). По существу, мы собираемся перестроить систему освещения кадра. Имейте также в виду, что я не провожу осветление и затемнение непосредственно фотографии. Вместо этого нажмите Ctrl+J (Mac: Command+J) и дублируйте слой. При таком подходе, если нам не нравится то, что мы сделали, мы можем уменьшить эффект (понижая непрозрачность слоя) или вообще отказаться от эффекта, удаляя слой.

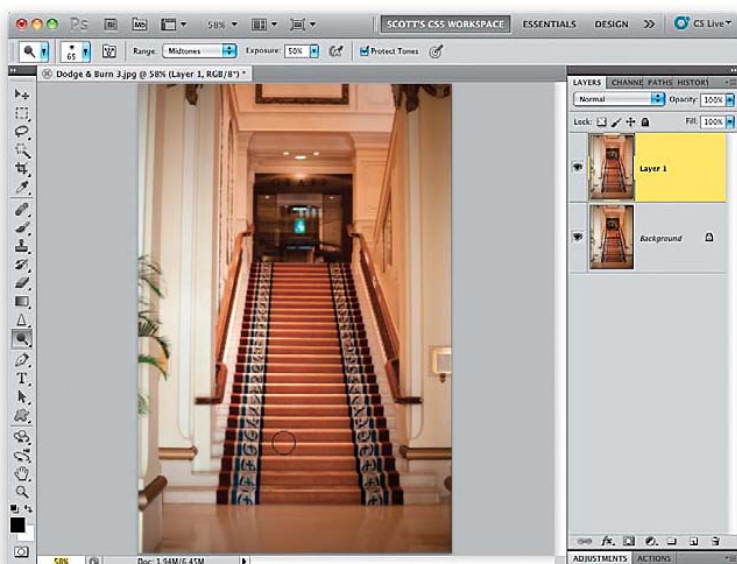


**Шаг два:**

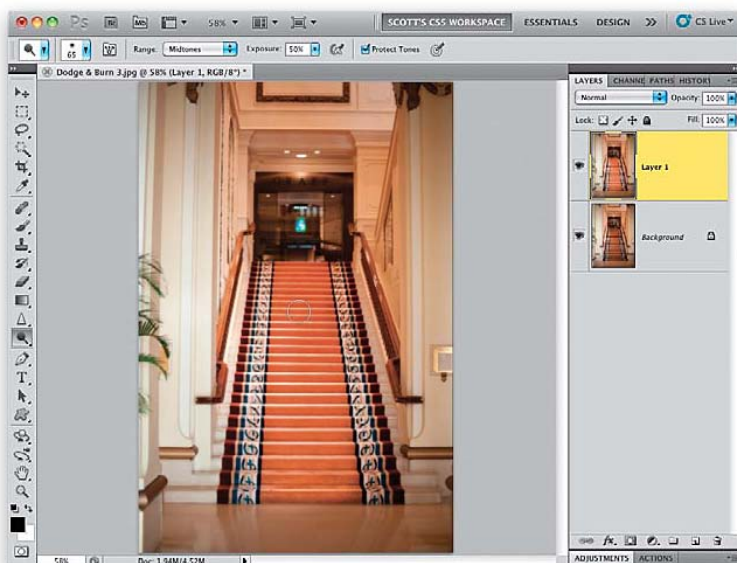
Активируйте инструмент Dodge (Осветлитель) (O) в панели инструментов (как показано здесь) и начните закрашивать область, которую Вы хотите осветлить (в нашем случае, мы начнем закрашивание со середины лестницы – в примере, показанном здесь, курсор кисти виден ближе к низу лестницы). При закрашивании удерживайте кнопку мыши нажатой, потому что инструменты Dodge (Осветлитель) и Burn (Затемнитель) обладают нарастающим эффектом – каждый раз, когда Вы отпускаете кнопку мыши и начинаете закрашивание снова, величина осветления (или затемнения) растет.

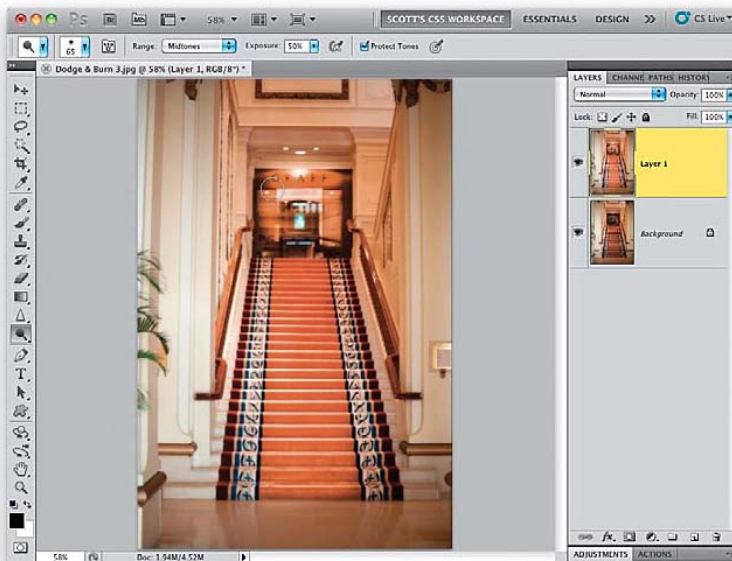
**Совет: Курсор кисти работает лучше**

Возвращаясь к CS4, отметим, как Adobe настроил работу курсора кисти: если Вы перемещаете ее по фону, более темному, чем она сама (что случается очень часто), вокруг нее в реальности образуется тонкое свечение, так что теперь, при закрашивании темных областей, существенно легче контролировать размер и положение кисти.

**Шаг три:**

Отпустите кнопку мыши и закрасьте ту же область снова, и увидите, как увеличится ее яркость. Помните – пока кнопка мыши нажата, закрашивание обеспечивает один уровень яркости. Отпустите кнопку мыши, затем щелкните-и-закрасьте ту же область, и начальная яркость увеличится, и так далее (это отчасти походит на полировку серебряного диска – чем большее число раз полировать, тем больше в нем блеска). Взгляните, насколько ярче здесь лестница по сравнению с исходным изображением в Шаге один.



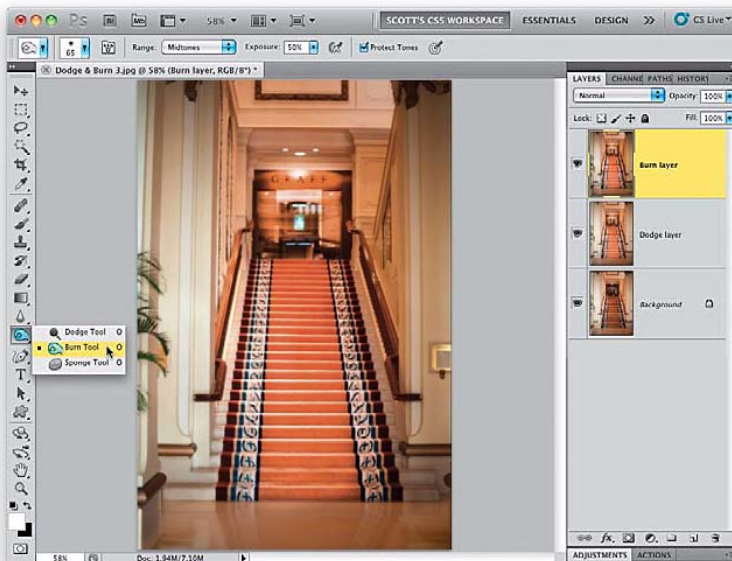


#### Шаг четыре:

Далее давайте поработаем над витриной магазина наверху лестницы. Чтобы осветлить ее (сделать ярче), закрасьте ее, затем отпустите кнопку мыши, закрасьте ее снова и повторяйте так до тех пор, пока она действительно не заблестит (как показано здесь). Теперь, прежде чем мы переключимся на местное затемнение на заднем плане, взгляните в панели параметров на параметры инструмента осветления. Вы увидите, что мы осветляли только Midtones (Средние тона) (и обычно в них я делаю местное осветление и местное затемнение). Но если Вы хотите, чтобы инструмент влиял только на области Highlight (Подсветка) или Shadow (Тени), Вы можете установить это в раскрывающемся меню Range (Диапазон). Кроме того, 50%-ая величина Exposure (Экспонир.) замечательна для снимков наподобие этого, но при коррекции портретов я обычно работаю с чем-то намного мягче и понижаю это значение примерно до 10-15 %.

#### Шаг пять:

Теперь давайте перейдем к затемнению участков. Сначала нажмите Ctrl+J (Mac: Command+J), чтобы дублировать верхний слой. (Итак, в этот момент имеется исходное нетронутое изображение как слой Background (Фон), в середине – яркий осветленный слой (я лишь переименовал его в "Dodge layer", чтобы сразу его опознать), и вверху – копия осветленного слоя, который мы намерены затемнить (я назвал его "Burn layer"). При сохранении коррекции на отдельных слоях, если Вам не понравится затемняющий эффект, Вы можете уменьшить его, понижая непрозрачность, или удалить его вообще, и Вы не потеряете осветление участков, которое Вы сделали на слое ниже него. Теперь откройте инструмент Burn (Затемнитель) (как показано здесь), и проведите закраску стен по обе стороны лестницы. Затемнение этих областей еще сильнее фокусирует внимание на лестнице. (Понимаете Вы это или нет, но самое поразительное в том, что Вы закрашиваете светом!)

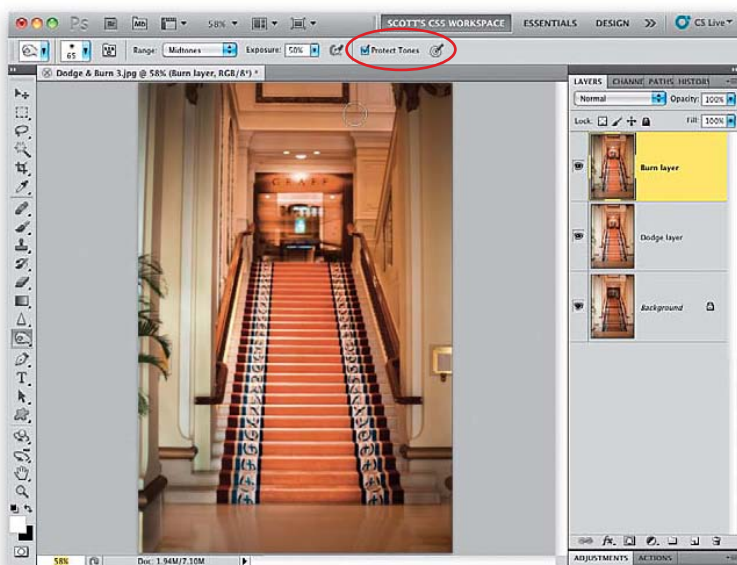






### Шаг шесть:

Теперь закрасьте области над магазином. И я прошелся бы по стенам с боков лестницы еще раз, потому что они еще довольно яркие и все еще слишком отвлекают внимание. И еще одно. В панели параметров есть флажок Protect Tones (Защитить тона). Этот флажок способствует сохранению неискаженными цветов освещаемых и затемняемых участков, так что они становятся только более яркими или более темными и не выглядят выгоревшими и насыщенными. Я оставляю этот флажок включенным всегда, даже когда я использую осветление и затемнение, не работая над портретами (тогда этот флажок полезнее всего). Ниже показаны изображения до/после коррекции, и хотя я обычно использую осветление и затемнение с осторожностью, здесь я зашел дальше, чем обычно, чтобы ясно показать эффективность инструментов осветления и затемнения участков изображения.



Исходное изображение



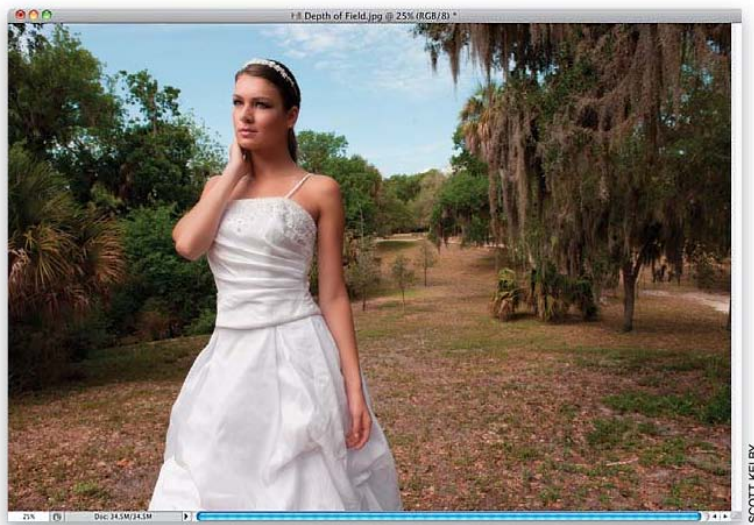
Изображение после коррекции





Съемка с широко открытой диафрагмой ( $f/4$ ,  $f/2.8$  или  $f/2$  и т.д.) широко распространена в портретной фотографии на открытом воздухе, потому что обеспечивает очень малую глубину резко изображаемого пространства, делая фон размытым, что усиливает разделение планов и выделяет снимаемый объект из пестрого фона. Проблема состоит в том, что не всегда можно снимать с широко открытой диафрагмой, особенно при ярком солнечном свете – но к нашему счастью, в Photoshop есть коррекция, которая создает такое же изображение, как "снимок с широкой диафрагмой".

## Коррекция проблем глубины резко изображаемого пространства



### Шаг один:

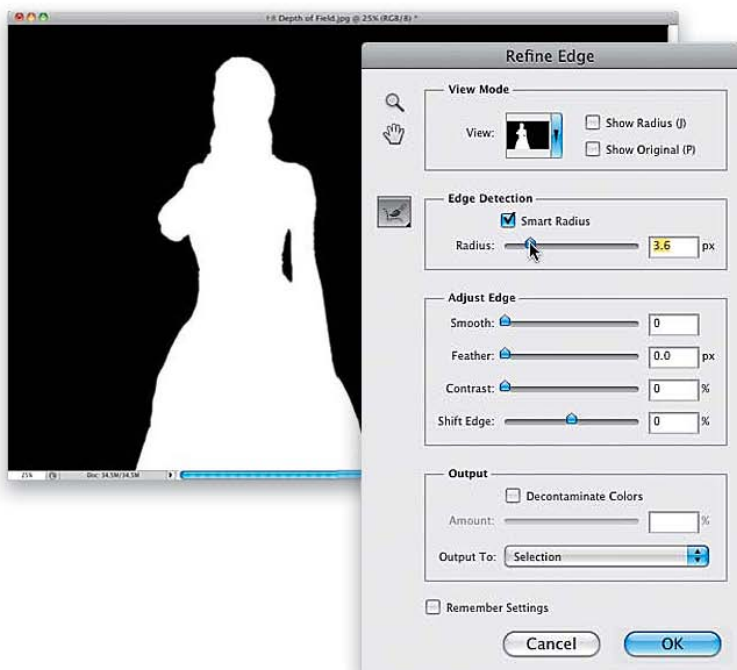
Вот фотография, в которую я сделал в середине дня, используя внешнюю вспышку с зонтиком-отражателем (поднятую высоко и направленную вниз к объекту съемки, слева от камеры), чтобы усилить и придать глубину свету. Проблема состоит в том, что сцена была слишком ярка для диафрагмы  $f/2.8$ , если не прибегать к установке на объективе нейтральных светофильтров (которых у меня с собой в тот раз не было). Итак, диафрагма установилась в  $f/13$ , что означает, что все находится в резком фокусе (что прекрасно при съемке пейзажа или портретов в студии, но не при съемке на природе с назойливым и довольно непривлекательным фоном).

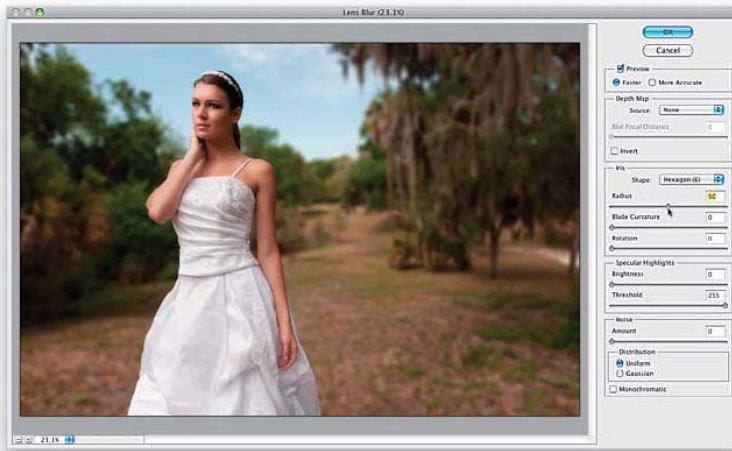
**Шаг два:**

Начните с активации инструмента Quick Selection (Быстрое выделение) (он показан здесь в кружке) и закрасьте им по невесте. Это выполнит всю тяжелую работу и выделит невесту (инструмент Quick Selection (Быстрое выделение) значительно подробнее рассмотрен в этой главе позже). Имеется одна проблемная область – лакуна у ее руки справа, которую также охватит выделение (но которая не должен быть выделена). Поэтому нажмите-и-удерживайте клавишу Alt (Mac: Option), используйте клавишу **Левая квадратная скобка** для уменьшения области выделения данной кистью и закрасьте по упомянутой области (как показано здесь), – и она останется невыделенной.

**Шаг три:**

Сам инструмент Quick Selection (Быстрое выделение) не всегда делает хорошее, гладкое выделение. Поэтому, как только выделение им завершено, щелкните по кнопке Refine Edge (Уточнить край) в панели параметров. В открывшемся окне, в выпадающем меню View (Вид), выберите **Black & White (Черно-белое)** (и увидите черно/белую маску, как показано здесь); затем включите флажок Smart Radius ("Умный радиус") (обязательно прочитайте раздел "Зачем делать по-настоящему тонкое выделение" в этой главе позже, чтобы понять, зачем мы это делаем). Теперь, так как это выделение довольно простое (никаких роскошных волос, подхваченных ветром и т.п.), просто перетащите ползунок Radius (Радиус) немного вправо (как показано здесь, где я перетащил его в 3.6 пикселей), чтобы сгладить выделение и уменьшить шероховатости. Удостоверьтесь, что внизу, в секции Output (Вывод), в выпадающем меню Output To (Вывод в) установлено **Selection (Выделение)**, а затем щелкните по OK.



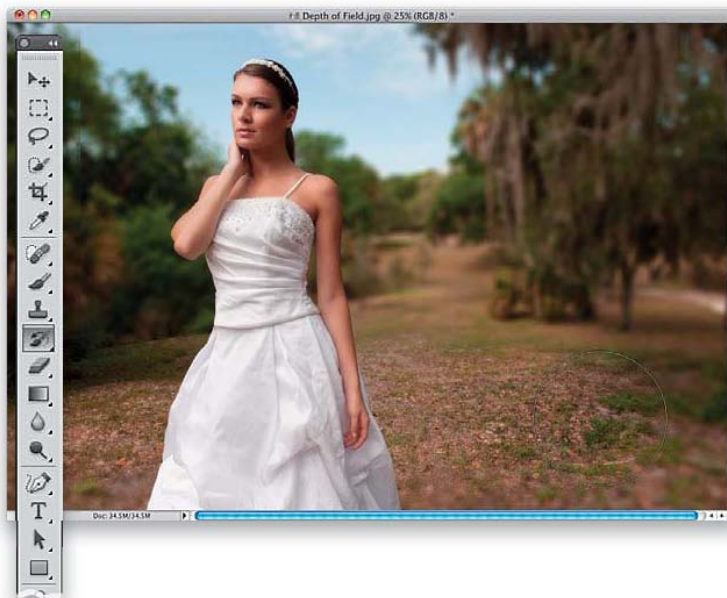


#### Шаг четыре:

Это делает выделение в изображении более плавным, более совершенным. Нажмите на клавиши Ctrl+Shift+I (Mac: Command+ Shift+I), чтобы инвертировать выделение и в итоге выделить фон. Теперь пора добавить размытие. Размытие фильтром Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) выглядит слишком искусственным и имеет тенденцию создавать мазки. Поэтому зайдите в меню Filter > Blur (Фильтр > Размытие), и выберите Lens Blur (Размытие при малой глубине резкости), которое дает размытие, больше схожее с размытием объектива. Когда появится соответствующее диалоговое окно, перетащите ползунок Radius (Радиус) приблизительно в 50, затем щелкните по ОК (это не самый быстрый фильтр, так что пройдет минута или около того), и нажмите Ctrl+D (Mac: Command+D), чтобы отменить выделение. *Примечание:* Мы не переносим невесту на ее собственный отдельный слой, с последующим размытием фонового слоя, потому что исходное изображение ее все еще оставалось бы на фоновом слое. Она размылась бы на нем, после чего потребовалось бы применять инструмент Clone (Штамп), чтобы удалить ее смазанные края.

#### Шаг пять:

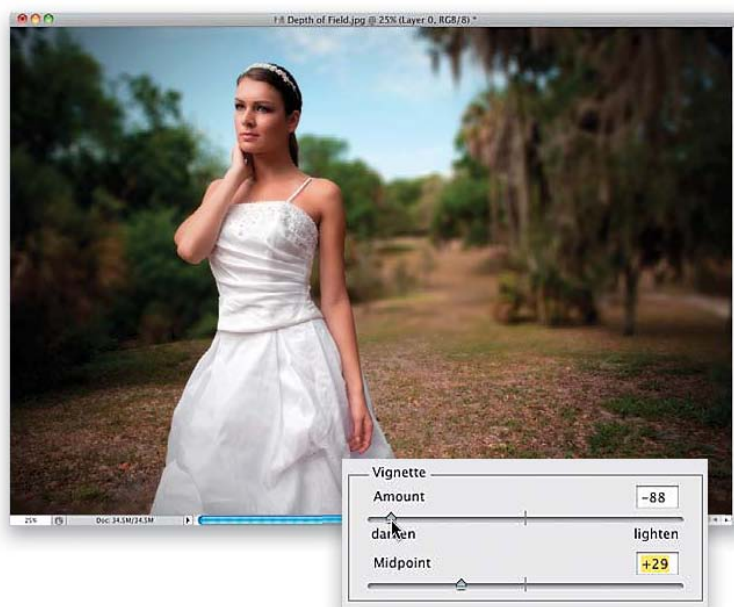
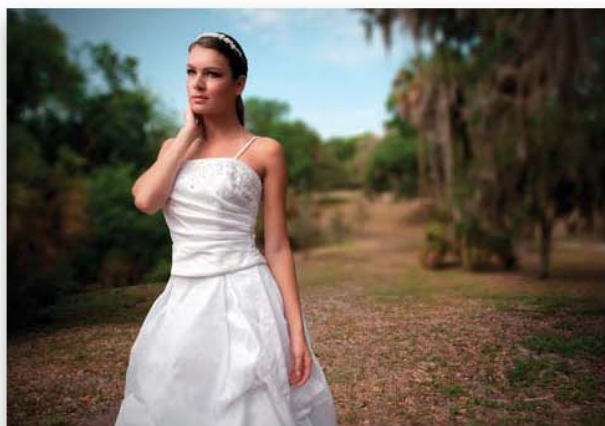
Если бы это был фотоснимок крупным планом типа голова-и-плечи, оставить весь фон позади невесты размытым сошло бы с рук, но так как этот фотоснимок  $\frac{3}{4}$  ро ста, совершенно нерезкий задний план в футе позади невесты выглядит искусственно. Поэтому мы сделаем небольшую коррекцию, чтобы получить для этого конкретного изображения более реалистичский эффект. Активируйте инструмент History Brush (Архивная кисть) (Y), который я воспринимаю как "кисть-шаг-назад", и выберите по-настоящему огромную, мягкую кисть из набора параметров инструмента Кисть в панели параметров (наподобие той, что Вы видите здесь – я использовал клавишу Правая квадратная скобка, чтобы сделать скачок к размеру кисти в 900 пикселей). Затем закрасьте единственную полосу – от самого левого края-прямо поперек невесты-к самому правому краю. Это удалит размытие из области непосредственно позади невесты, а из-за огромных размеров кисти, она исчезнет, перейдя позади невесты в размытие.





**Шаг шесть:**

При работе с этой кистью не закрашивайте фото полностью до самого низа – оставьте низ немного размытым, чтобы имитировать то, что создала бы в действительности малая глубина резко изображаемого пространства, которая обеспечила бы легкое размытие уже передней части изображения. Наконец, я завершил бы эту фотографию, добавив темную виньетку в ее углах. Зайдите в меню Filter (Фильтр) и выберите **Lens Correction (Коррекция дисторсии)**. Когда появится диалоговое окно, щелкните по вкладке Custom (Заказная), затем в секции Vignette (Виньетка) (показанной здесь внизу), перетащите Amount (Эффект) в -88, чтобы затемнить края, а Midpoint (Средняя точка) в +29, чтобы распространить это затемнение к центру, и затем щелкните по ОК. Если невеста выглядит немного темнее, чем следует, нажмите **Ctrl+L (Mac: Command+L)**, чтобы активировать окно Levels (Уровни), и нажмите кнопку Auto (Авто). Это должно решить проблему.

*Исходное изображение**Изображение после коррекции*

Из



Я получаю запросы, как решить эту проблему, вероятно, в большем количестве, чем по поводу всех прочих проблем, вместе взятых. Причина в том, что она чертовски сложно поддается исправлению. Если Вам повезет, Вы потратите час или больше в отчаянных попытках применить инструмент Clone (Штамп). Во многих случаях Вы только зря потеряете время. Однако есть смысл потратить лишних 30 секунд, чтобы сделать фотоснимок без очков (в идеале, "фотоснимки без очков" в каждой новой позе). Сделайте это, и Photoshop обеспечит абсолютно простую коррекцию. Если такой подход вызывает у Вас раздражение, значит, Вы никогда не проводили часы, безрезультатно пытаясь удалить блики очков таким инструментом, как Clone (Штамп).

## Удаление бликов с линз очков



### Шаг один:

Прежде, чем мы углубимся в процесс, убедитесь, что ознакомились с кратким введением вверху раздела, иначе Шаг два вызовет у Вас недоумение. Итак, вот фотография моего коллеги в очках.

### Шаг два:

Я сразу же увидел блики в стеклах его очков, поэтому велел ему после съемки не двигать головой, а только снять очки, после чего мы сделали второй снимок. Теперь, открыв оба изображения, активируйте инструмент Move (Перемещение) (V) и, нажав и удерживая клавишу Shift, щелкните и перетащите "безочковый" снимок поверх "очковой" фотографии.

**Шаг три:**

Нажатая клавиша Shift обеспечивает примерное выравнивание этих двух слоев, но в данном случае она не сработает, потому что фотоснимок сделан с рук. А чтобы метод работал, эти две фотографии должны быть безупречно выровнены одна по другой, и Photoshop CS5 это сделает. Начните с того, что зайдите в панель Layers (Слои), щелкните по фоновому слою, затем нажмите-и-держите клавишу Ctrl (Mac: Command) и щелкните по Layer 1 (Слой 1), чтобы выделить оба слоя (они оба сделаются подсвеченными). Затем зайдите в меню Edit (Редактирование) и выберите **Auto-Align Layers (Автоматически выравнивать слои)** (если эта функция отображается серым, значит, не выделены сразу оба слоя). Когда появится диалоговое окно, оставьте выбранным набор Auto (Авто) и просто щелкните по OK.

**Шаг четыре:**

Небольшой индикатор выполнения покажет, что выделенные слои выравниваются на основе их содержимого, и через несколько секунд эти два слоя будут точно выровнены (как показано здесь. Конечно, трудно сказать, насколько точно они выровнены, если Вы не загрузили эти две фотографии и сами не убедились в этом. Что? Вы не знали, что могли загрузить эти же фотографии и работать самостоятельно? Это потому только, что Вы пропустили введение в начале книги). Как только изображения выравниваются, используйте инструмент Crop (Рамка) (C), чтобы вырезать все прозрачные области. Ну, ладно, нужно скрыть верхний слой, щелкнув по небольшой иконке с изображением глаза слева от слоя, затем сделать один щелчок по фоновому слою (как показано здесь). И Вы увидите исходный фотоснимок с бликами в линзах очков.







#### Шаг пять:

Нужно выделить внутреннюю область обеих линз и для этого можно использовать любой подходящий инструмент (возможно, Magnetic Lasso (Магнитное лассо)). Но для этой работы, полагаю, идеально подойдет инструмент Pen (Перо). Если Вы остановите выбор на контуре, образуемом инструментом Pen (Перо), активируйте его (P), затем зайдите в панель параметров и щелкните по второй иконке слева (чтобы Перо рисовало контур). Затем щелкните инструментом Pen (Перо) один раз по самой нижней части одной из линз, переместите курсор влево, щелкните, держите-мышь-нажатой и перетаскивайте курсор немного влево (как показано здесь). Это нарисует немного искривленный контур между двумя точками (чем дальше перетаскивать курсор после щелчка, тем сильнее изогнется кривая).

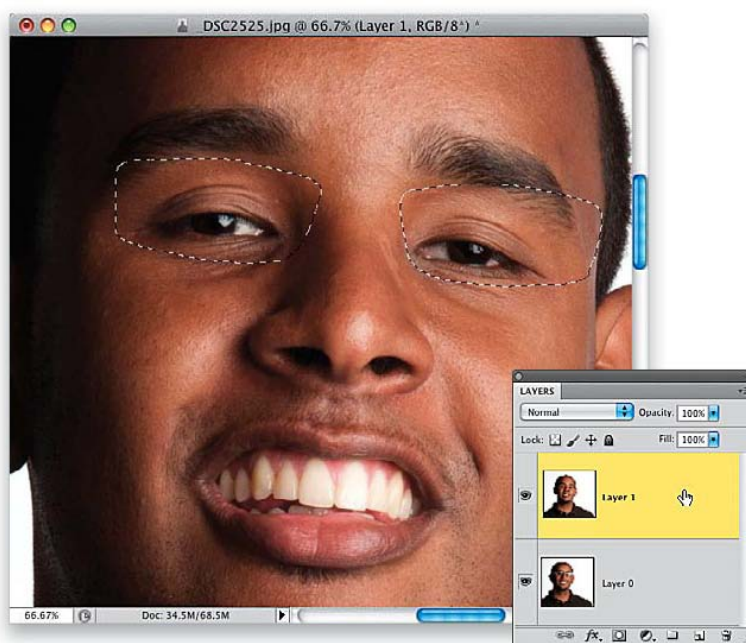


#### Шаг шесть:

Итак, в общих чертах, выделение осуществляется следующим образом: Вы перемещаетесь немного вдоль линзы, щелкаете, держите-мышь-нажатой-и-перетаскиваете-курсor. Снова перемещение-щелчок-удержание-нажатой-и-перетаскивание. И так продолжайте, пока не замкнете контур вокруг линзы. При возврате в точку, с которой Вы начинали, в нижнем правом углу иконки инструмента Pen (Перо) появится небольшой кружок, сообщающий, что пройден "полный круг". Щелкните по этой точке, чтобы замкнуть контур. Теперь сделайте то же самое для другой линзы. Очертив контуры вокруг обеих линз, нажмите **Ctrl+Enter (Mac: Command+Return)**, чтобы превратить контуры в выделение (как показано здесь). Помните, Вам не обязательно делать это, используя инструмент Pen (Перо) – годится любой инструмент (или инструменты) выделения, который Вас устраивает.

**Шаг семь:**

Закончив выделение, сделайте верхний слой снова видимым (как показано здесь), щелкнув по иконке глаза в первом столбце панели Layers (Слои). Затем выберите верхний слой, щелкнув по нему.

**Шаг восемь:**

Чтобы завершить эффект, щелкните по иконке Add Layer Mask (Добавить слой-маску) внизу панели Layers (Слои) (как показано здесь). Глаза из верхнего слоя заменят глаза из исходного слоя с очками, и проблем с бликами как не бывало.





*Исходное изображение  
(видны блики – сильнее всего в линзе справа)*



*Изображение после коррекции (блики исчезли)*



## Легкий способ исправления групповых снимков

Групповые снимки – всегда проблема, потому что кто-то в группе обязательно будет пьяный вдребадан (по крайней мере, так мне подсказывает опыт съемок моего семейства. Вы, конечно, понимаете, что я шучу?) Итак, действительная проблема состоит в том, что в групповых фотографиях всегда есть один или несколько человек, которые моргнули как раз в неподходящий момент или забыли улыбнуться, или не смотрели в камеру и т.д. Конечно, можно бы извлечь их из другого кадра и объединить с данным, но для этого надо проделывать большую работу. Ну, по крайней мере так было до появления функции Auto Blend Layers (Автоналожение слоев). Это нечто особенное!

### Шаг один:

Вот фотография симпатичного семейства. Проблема здесь в том, что папа не выглядит счастливым, а ребенок отвернул головку.

### Шаг два:

Конечно, при групповой съемке Вы делаете массу фотоснимков, испытывая терпение группы. И к счастью, почти следом шел замечательный снимок, на котором папа улыбается, ребенок смотрит в камеру, но теперь у мамочки закрыты глаза. Итак, идея состоит в том, чтобы взять отца и ребенка из этого фотоснимка и объединить их с предыдущей фотографией, где у мамы глаза открыты.



BRAD MOORE

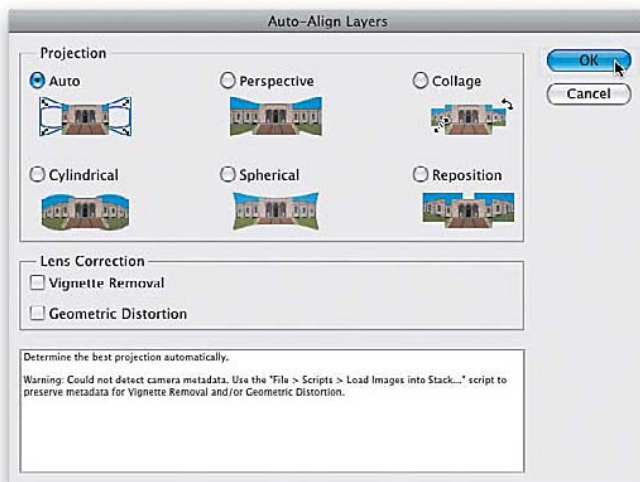


BRAD MOORE



### Шаг три:

Начните с перетаскивания этих двух фотографий в один и тот же документ: активируйте инструмент Move (Перемещение) (V), нажмите и удерживайте клавишу Shift и перетащите одну фотографию на другую (которая появится в другом документе в виде отдельного слоя, как видно в показанной здесь панели Layers (Слои)). Теперь нужно превратить фоновый слой в обычный слой. Для этого зайдите в панель Layers (Слои) и дважды щелкните по фоновому слою. Это откроет диалоговое окно New Layer (Новый слой) (показанное здесь), которое по умолчанию переименовывает фоновый слой в Layer 0 (Слой 0). Просто щелкните по OK, и отныне это будет обычный старый добрый слой Photoshop.



### Шаг четыре:

Если фотографии сняты со штативом, они выравниваются вполне прилично. Но если съемка делалась с рук или объекты съемки немного переместились, то сначала нужно выделить оба слоя и выбрать из меню Edit (Редактирование) эффект Auto-Align Layers (Автоматически выравнивать слои), чтобы Photoshop потрудился и выровнял эти два слоя. В данном случае эффект автоматического выравнивания слоев вызвал некоторое сдавливание верхней части фотографии. Поэтому я нажал клавиши Ctrl+T (Mac: Command+T), чтобы активировать эффект Free Transform (Свободное трансформирование), и перетащил центральную точку вниз, чтобы выровнять нижний слой.



#### Шаг пять:

Следующие два шага самые легкие. Во-первых, в панели Layers (Слои) скройте Layer 0 (Слой 0), щелкнув по иконке в виде глаза слева в слое. Затем щелкните по Layer 1 (Слой 1). Далее, активируйте инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольная область) (M) и рисуйте прямоугольное выделение участков этого слоя, которые не выглядят хорошо (другими словами, удалите все, что не хотите оставить – сделайте выделение вокруг мамы справа), и нажмите на клавишу Backspace (Mac: Delete). Это оставит только ту часть этого слоя, которую Вы хотите сохранить. Теперь отмените выделение, нажав **Ctrl+D (Mac: Command+D)**.



#### Шаг шесть:

Скройте из виду этот верхний слой, и снова сделайте Layer 0 (Слой 0) видимым, щелкнув один раз по иконке в виде глаза. Щелкните по слою 0, затем продelayте аналогичное с ним – сотрите ненужное (в этом случае создайте выделение с помощью пунктирной рамки вокруг отца и ребенка, затем нажмите клавишу Backspace (Mac: Delete)). В итоге Вы получите изображение, которое видите здесь. Теперь можно отменить выделение. Ключевым моментом здесь является следующее. Необходимо, чтобы эти два слоя перекрывались, потому что Photoshop нужно в определенное перекрытие областей, чтобы выполнить смешивание (другими словами, не нужно стирать лишнее, чтобы исключить появление какого-либо промежутка между этими двумя слоями – они должны перекрываться. Я рекомендовал бы 20%-е перекрытие, если есть возможность, хотя здесь перекрытие было меньшим, потому что ребенок сместился, придвинув голову к отцу).





**Шаг семь:**

Зайдите в панель Layers (Слои) и сделайте оба слоя видимыми (как показано здесь). Теперь все находятся в нужных позах, но имеет место резкий стык, проходящий справа через лицо и блузку мамы. И выглядит это всё "состыкованным из кусочков". Конечно, можно добавить маски слоёв и попытаться смешать края вручную с помощью инструмента Brush (Кисть), но вот в чем изюминка этого метода: CS5 – в считанные секунды – с блеском проделает эту работу сам.

**Шаг восемь:**

Здесь описан последний шаг. Выделите оба слоя в панели Layers (щелкните по одному слою, нажмите и держите нажатой клавишу Ctrl (Mac: Command), а затем щелкните по второму слою, чтобы выделить его тоже). Затем, после выделения обоих слоёв, зайдите в меню Edit, выберите опцию Auto-Blend Layers (Автоналожение слоев) и щелкните по кнопке OK в появляющемся диалоговом окне. И всё – через считанные секунды Вы получите совершенно гладкое, без стыка, смешение этих двух фотографий – всю тяжелую работу сделает Photoshop. Теперь остается лишь активировать инструмент Crop (Рамка) (C) и оставить вне кадра прозрачные области. Изображения до/после коррекции показаны на следующей странице. На самом деле Auto-Blend Layers (Автоналожение слоев) создает и оставляет маски слоев на тот случай, если Вы захотите подстроить их, но я не придумал образца, где это бы понадобилось. Наконец, выберите Flatten Image (Выполнить сведение) из выпадающего меню панели Layers (Слои), и работа закончена.



*Исходное изображение (слева отец и ребенок не пригодны для хорошего семейного снимка – ребенок отвернулся, а отец слишком серьезен)*



*После коррекции (первая фотография плавно смешана с другой фотографией, с заменой отца и ребенка слева их лучшими изображениями, взятыми из другого снимка)*

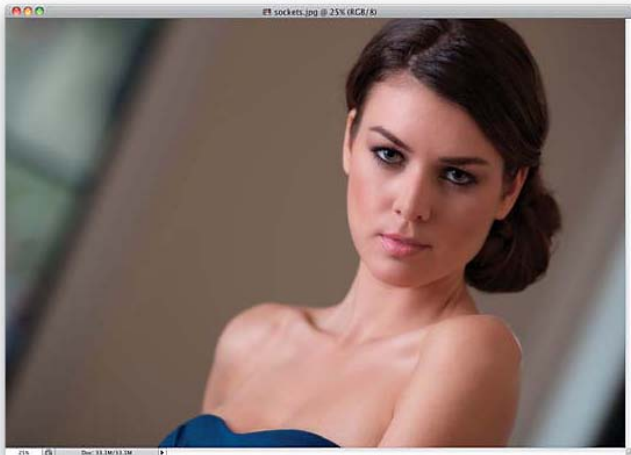


Это широко распространенная проблема, и фотографы используют всё – от отражателей до стробов, помещенных внизу прямо перед объектом съемки, чтобы осветлить темные, глубокопосаженные глазницы. К счастью, в Photoshop есть довольно быстрый и легкий способ решения этой проблемы. Вот как это делается.

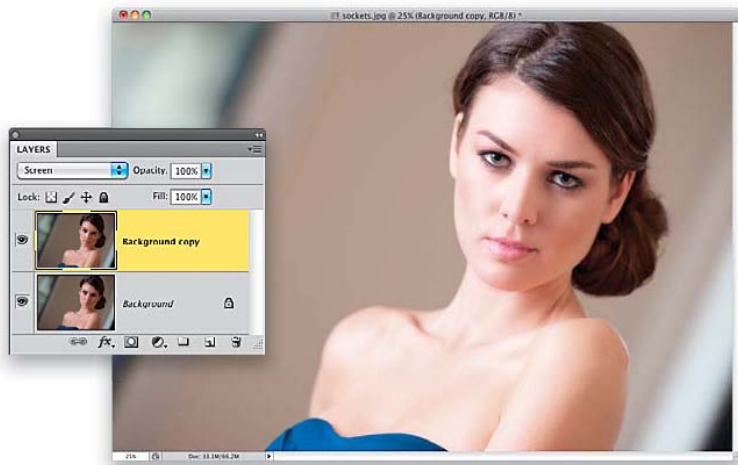
## Коррекция темных глазниц

### Шаг один:

Вот изображение, с которым мы будем работать, и если Вы смотрите в ее глаза и на область глазных впадин вокруг них, можно видеть, что они несколько темнее, чем хотелось бы. Повышение яркости белков пошло бы на пользу, но область вокруг глаз останется темной. Однако есть возможность убить одним выстрелом двух зайцев, исправив сразу оба дефекта.



SCOTT KELBY



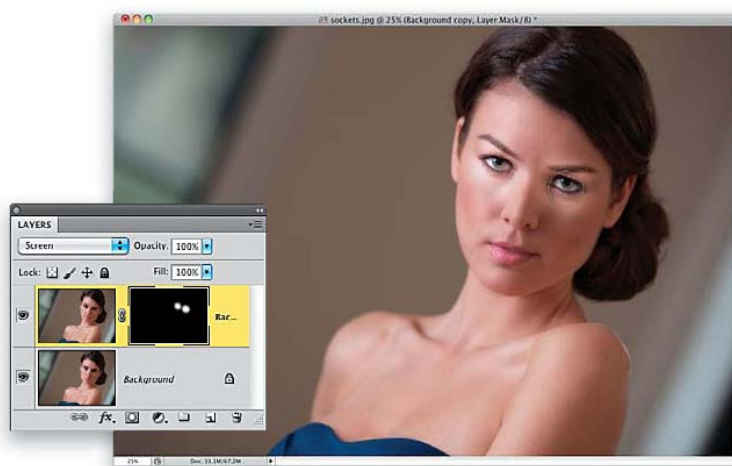
### Шаг два:

Зайдите в панель Layers (Слои) и дублируйте фоновый слой (быстрый способ сделать это – нажать Ctrl+J (Mac: Command+J)). Теперь измените режим смешивания этого дубликата слоя с Normal (Обычные) на **Screen (Экран)** (как показано здесь). Это делает всё изображение намного ярче.

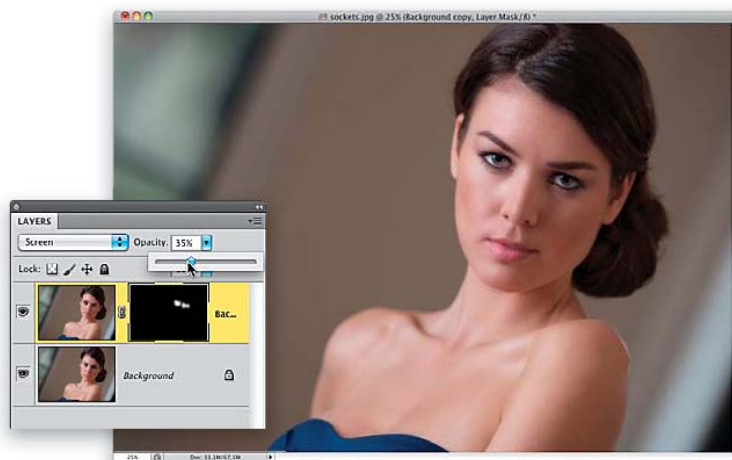


**Шаг три:**

Скройте более яркий слой, для чего нажмите и удерживайте клавишу Alt (Mac: Option) и щелкните по иконке Add Layer Mask (Добавить слой-маску) в нижней части панели Layers (Слои) (выделена здесь красным кружком). Это скроет более яркий слой — "Экран" за черной маской слоя (как показано здесь). Теперь переключитесь на инструмент Brush (Кисть) (B), выберите небольшую, мягкую кисть и закрасьте несколькими обводами по темным глазницам и глазам (как показано здесь). В данный момент, как я понимаю, модель приобрела вид, как после долгого пребывания на солнце в больших темных очках, но в следующем шаге мы это исправим.

**Шаг четыре:**

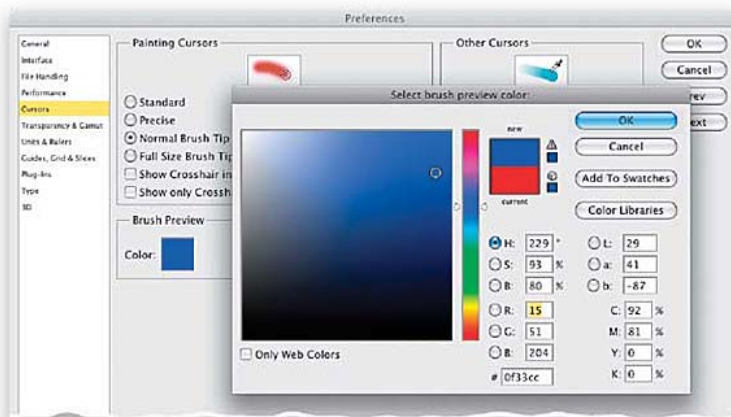
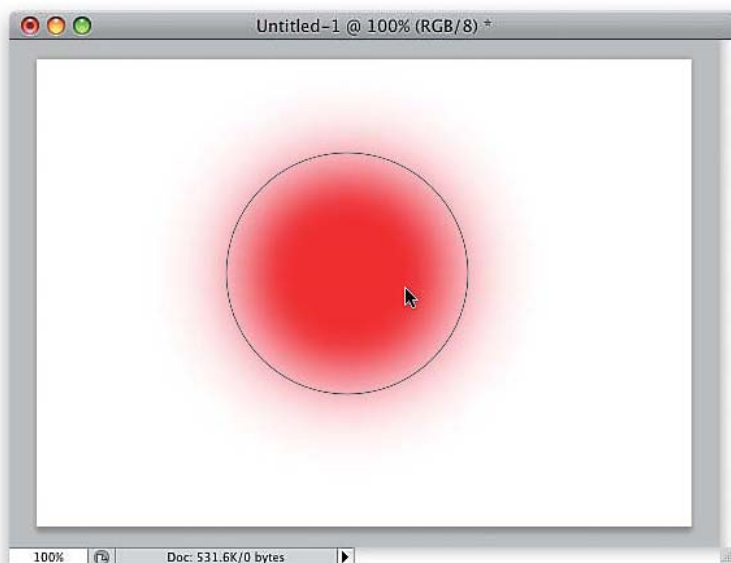
Чтобы выровнять яркость, уменьшите Opacity (Непрозрачность) этого слоя, пока участки, которые Вы закрашивали и делали светлее на предыдущем шаге, не смешаются с лицом модели на оставшемся слое. Эта подгонка занимает лишь несколько секунд, делая невероятно эффективную работу. Приглядитесь, происходит ли смешивание, когда непрозрачность понижается примерно до 35 %? (Это значение хорошо работает в данном конкретном фото, — но все фотографии и оттенки кожи разные, меняться будет и величина непрозрачности). Сравните это изображение в Шаге четыре с ним же в Шаге один, и Вы увидите, что я имею в виду. Если Вы делаете много фотографий, таких как портреты выпускников средней школы, или подружек невесты на свадьбе, этот метод много, много быстрее, чем индивидуальная коррекция глаз на каждой фотографии.





В CS4 Adobe добавил, на первый взгляд, одну из мелочей, которая на самом деле грандиозна – это возможность изменить размеры кисти визуально на экране. В течение многих лет я использовал клавиши Левая и Правая квадратная скобка, чтобы изменять размеры кисти, и этот способ работает вполне прилично. Но Вы никогда не получаете точный размер, который Вам нужен (потому что он изменяется с предустановленным шагом), и нет возможности установить его достаточно быстро. Но теперь, мало того, что Вы, наконец, получаете точный размер – который Вам нужен и по-настоящему быстро – Вы можете также использовать слегка модифицированный способ, чтобы изменять жесткость кисти. Ох, уж эти мелочи!

## Самый быстрый способ оперативного изменения размеров и жесткости кистей



### Шаг один:

Выбрав инструмент Brush (Кисть), просто нажмите-и-удерживайте клавиши **Ctrl+Alt** (Mac: **Option+Control**) и затем **щелкните-правой-клавишей-мыши-и-перетащите** (Mac: **щелкните-и-перетащите**) *вправо* или *влево* по экрану. Внутри курсора появится красный просмотр кисти (как показано здесь) – перетаскивание вправо увеличивает размер кисти в просмотре, а влево уменьшает. Выбрав размер, просто отпустите упомянутые клавиши, и установка сделана. Это не только действительно самый быстрый способ изменения размеров, он показывает больше, чем просто круглый курсор с размером кисти – он содержит растушеванные края кисти, так что Вы видите реальный размер того, чем будете закрашивать (взгляните, как тонкая кромка выходит за границы обычного круглого курсора с размером кисти).

### Совет: Как изменить цвет просмотра кисти

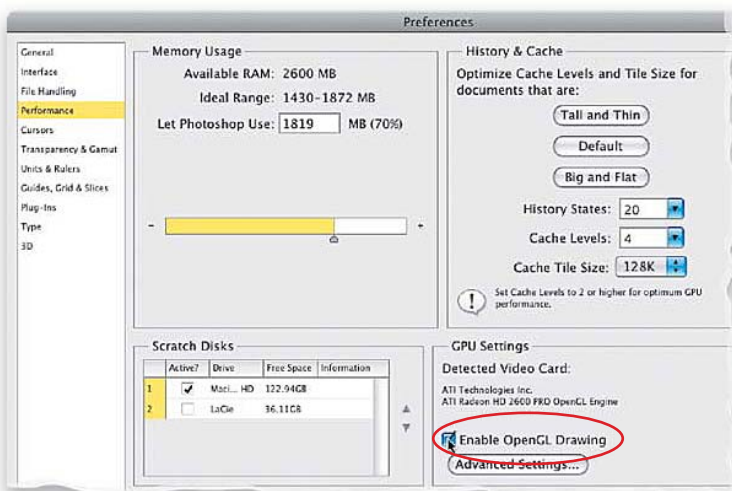
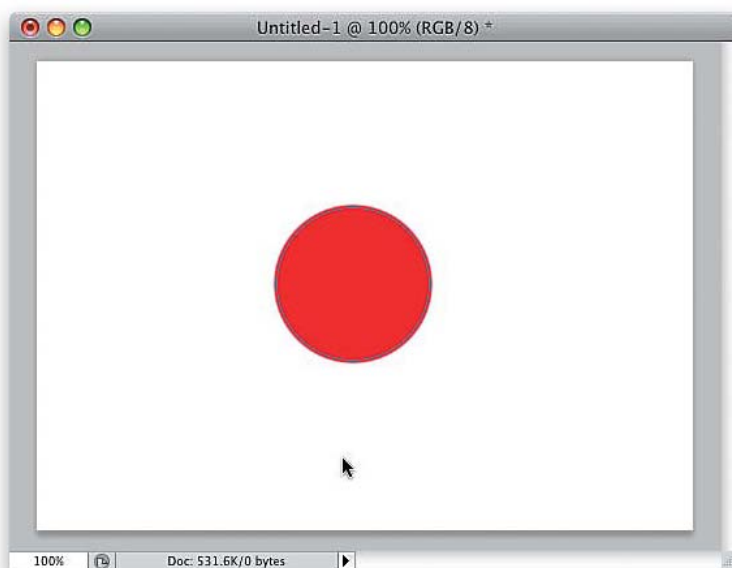
Если Вы хотите изменить цвет показа кисти, зайдите в Preferences (Установки) в Photoshop, нажав **Ctrl+K** (Mac: **Command+K**). Щелкните слева по опции **Cursors** (Курсоры) и в секции **Brush Preview** (Просмотр кисти) щелкните по красному образцу. Это откроет Color Picker (Палитра цветов), где Вы можете выбрать новый цвет.

**Шаг два:**

Чтобы изменить величину Hardness (Жесткость), нужно сделать почти то же самое: нажмите-и-удерживайте клавиши **Ctrl+Alt** (Mac: **Option+Control**), а затем **щелкните-правой-клавишей-мыши-и-перетащите** (Mac: **щелкните-и-перетащите**) – на этот раз *вниз*, чтобы повысить жесткость кисти, и *вверх*, чтобы сделать ее более мягкой (здесь я двигал кисть вниз до тех пор, пока кисть не сделалась абсолютно жесткой).

**Совет: Включите режим Open GL Drawing**

Если Вы не увидите красный просмотр кисти, то первым делом надо проверить установки. Итак, зайдите в Preferences (Установки) в Photoshop (**Ctrl+K** (Mac: **Command+K**)), и щелкните слева по опции Performance (Производительность). В секции GPU Settings (Настройки графического процессора), почти в самом низу справа, включите флажок **Enable OpenGL Drawing** (Включить отрисовку OpenGL), а затем перезапустите Photoshop.

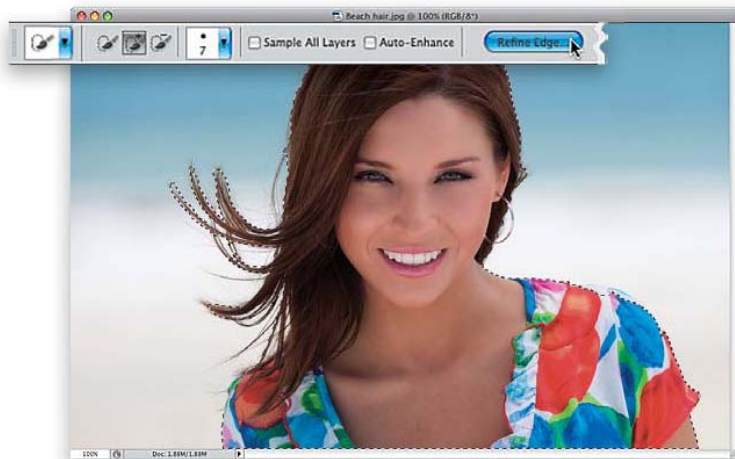
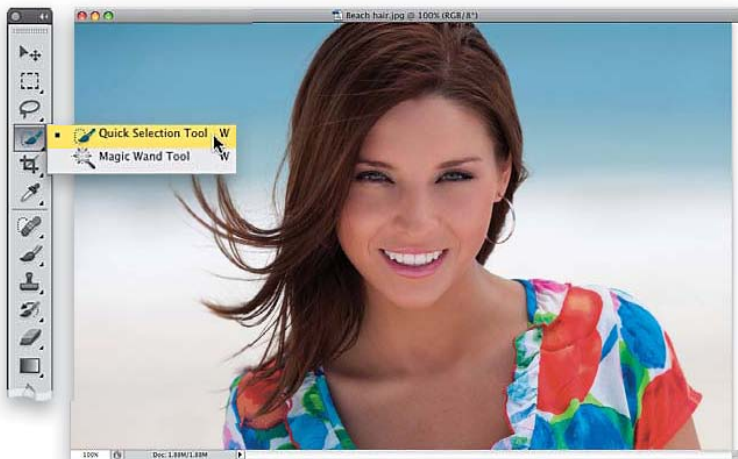






Обычно в Photoshop сделать выделение довольно легко. Инструменты Волшебная палочка, Лассо или Перо успешно справляются с большинством задач. Но есть случай, перед которым мы всегда пасовали – случай, когда требуется выделить волосы. За эти годы мы перепробовали все способы, включая сложные методы каналов, которые я изложил в своей книге *Photoshop Channels Book*. Но все эти методы оказались выброшенными на свалку после того, как Adobe снабдил инструмент Quick Selection (Быстрое выделение) в Photoshop CS5 новой функцией Refine Edge (Уточнить край). Это, несомненно, один из самых полезных и самых мощных, инструментов во всем CS5.

## Создание очень трудных выделений, таких как волосы



### Шаг один:

Сначала откройте изображение, в котором нужно сделать выделение, и активируйте инструмент Quick Selection (Быстрое выделение) из панели инструментов (как показано здесь). Если Вы думаете, что это тот же инструмент, который был в Photoshop CS4 ... ну, хорошо, Вы правы. Однако по-настоящему мощным его сделали новые возможности эффекта Refine Edge (Уточнить край). Если Вы никогда не использовали инструмент Quick Selection (Быстрое выделение) в прошлом, в CS4, то вот как он работает. Вы просто активируете его и закрашиваете им области, которые хотите выделить, не соблюдая особой точности. А он определенным образом расширяет выделяемую область, походя при этом на инструмент Magic Wand (Волшебная палочка), но используя иную, намного более умную, технологию.

### Шаг два:

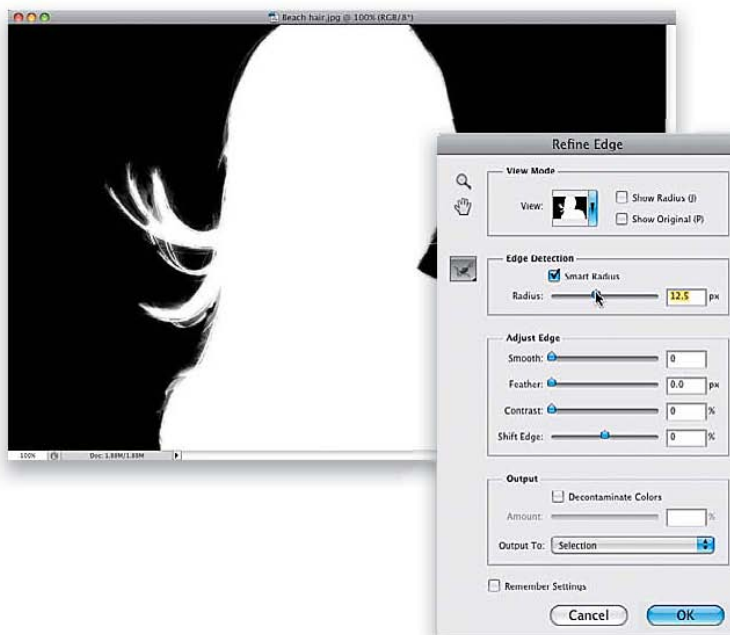
Активируйте инструмент и закрасьте выделяемый объект, вместе с развевающимися на ветру волосами в левой части изображения. Если при этом выделится лишнее, нажмите-и-удерживайте клавишу Alt (Mac: Option) и закрасьте ошибочно выделенную область, тем самым удалив ее из выделения. Имейте в виду, что на этом этапе выделение еще не совершенно. Но оно будет улучшено, поэтому продолжите, щелкнув по кнопке Refine Edge (Уточнить край) в панели параметров, как показано здесь.

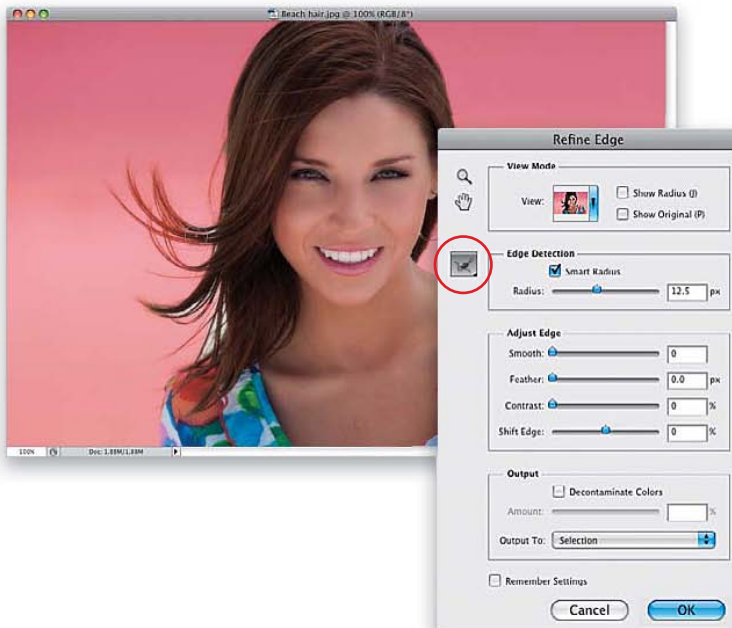
**Шаг три:**

В диалоговом окне Refine Edge (Уточнить край), в секции View Mode (Режим просмотра), выпадающее меню View (Вид) предоставляет богатый выбор вариантов просмотра, (включая даже стандартные марширующие муравьи). Но действительно лучшим, я думаю, является вариант **Black & White (Черно-белое)**, который показывает выделение как стандартную маску слоя. Как видим, инструмент Quick Selection (Быстрое выделение) не способен выполнить работу хорошо (выделение имеет неровные и зазубренные края, а тонкие пряди волос не выделены вообще). Поэтому инструмент Refine Edge (Уточнить край) призван нас выручить. Однако, фокус в том, что для эффективной работы в этом диалоговом окне необходимо использовать только секцию Edge Detection (Обнаружение краев) и, если честно, я вообще избегал бы работать со средней секцией Adjust Edge (Настройка края). Вы потеряете уйму времени, возясь с ползунками в тщетных попытках заставить их работать. Я, как и все вы, ребята, не хочу увязнуть в материале, и это как раз один из таких случаев.

**Шаг четыре:**

Далее, включите флажок Smart Radius ("Умный радиус"), запускающий технологию, которая определяет различие между четким и нечетким краями и может сделать маску, которая включает их оба. Этот флажок так важен, что я оставляю его включенным постоянно (для этого нужно включить его, а потом включить флажок Remember Settings (Запомнить настройки) внизу диалогового окна). Затем перетащите ползунок Radius (Радиус) вправо, и при этом следите, как выглядят волосы на левой части изображения. Уже при небольшом сдвиге ползунка, как по волшебству, появится детальное изображение волос (как показано здесь). Для простого выделения установите радиус поменьше. Когда выделение сложное, например, роскошных волос, подхваченных ветром, необходимо увеличить радиус. Итак, запомните: более сложное выделение означает больший радиус.





### Шаг пять:

Теперь давайте изменим вид выделения, чтобы увидеть, есть ли какие-либо пропущенные фрагменты в выделенной области. В этой точке процесса в качестве режима просмотра я использую режим Overlay (Наложение) (показанный здесь). В этом режиме невыделенные фрагменты в области выделения имеют белый цвет. Итак, в выпадающем меню View (Вид) выберите **Overlay (Наложение)** (как показано здесь).

### Совет: Другие виды просмотра

Хотя лично я использую лишь виды Black & White (Черно-белое) маскирование и Overlay (Наложение), здесь рассказывается об остальных видах. Marching Ants (Марширующие муравьи): это обычное выделение марширующими муравьями. On Black (На черном): помещает выделенную область на чисто черный фон, а On White (На белом) – на чисто белый фон. (Оба используются в изображениях образцов изделий и товаров, потому что придают изображению такой вид, какой должен быть у него в конце обработки). On Layers (На слоях): помещает выделение на прозрачный слой. И наконец, Reveal Layer (Показать слой) просто показывает исходное изображение без какого-либо выделения. Как указано в меню View (Вид), можно переключать виды нажатием на клавишу **F**.

### Шаг шесть:

Далее необходимо точно указать, где располагаются проблемные области. Это поможет Photoshop лучше выполнить в них выделение. Для этого служит инструмент Redefine Radius (Уточнить радиус) (**E**), выделенный здесь красным кружком. Получите кисть и закрасьте ею области, где видны белые фрагменты, и выделение в этих фрагментах будет переопределено. При этом Вы получите прекрасное выделенные волосы со всеми деталями.

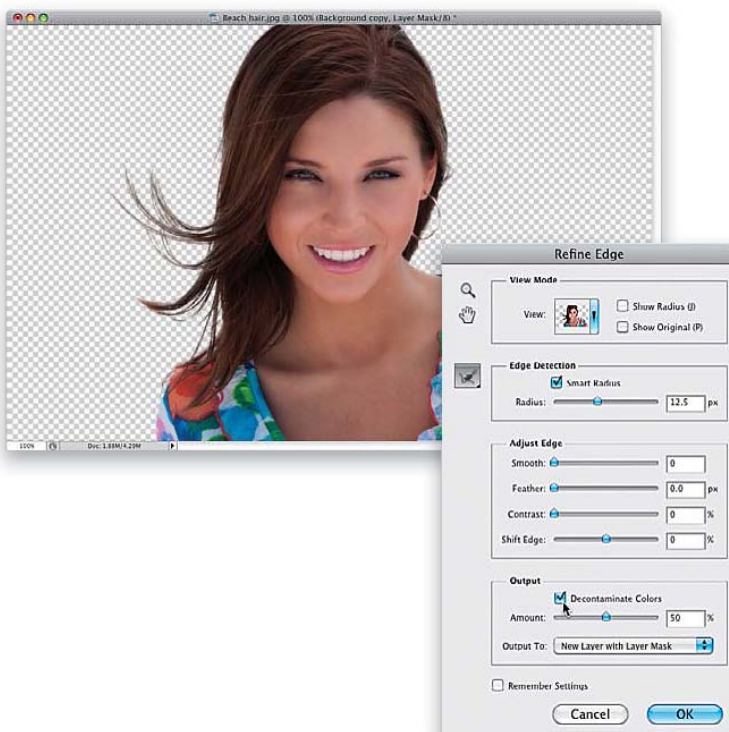
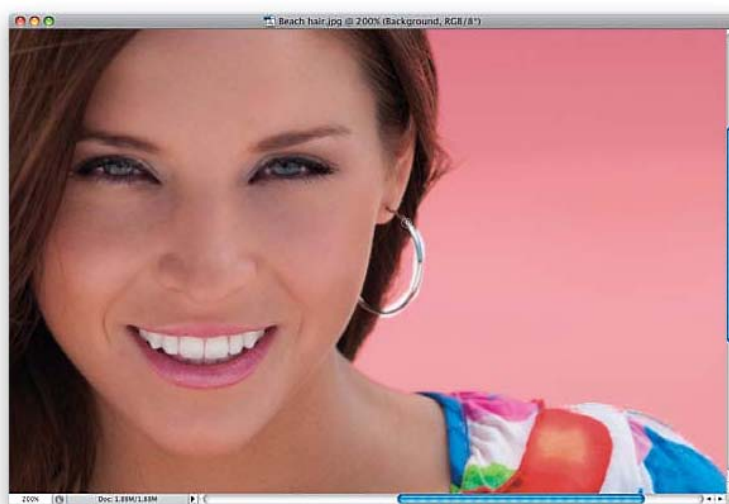


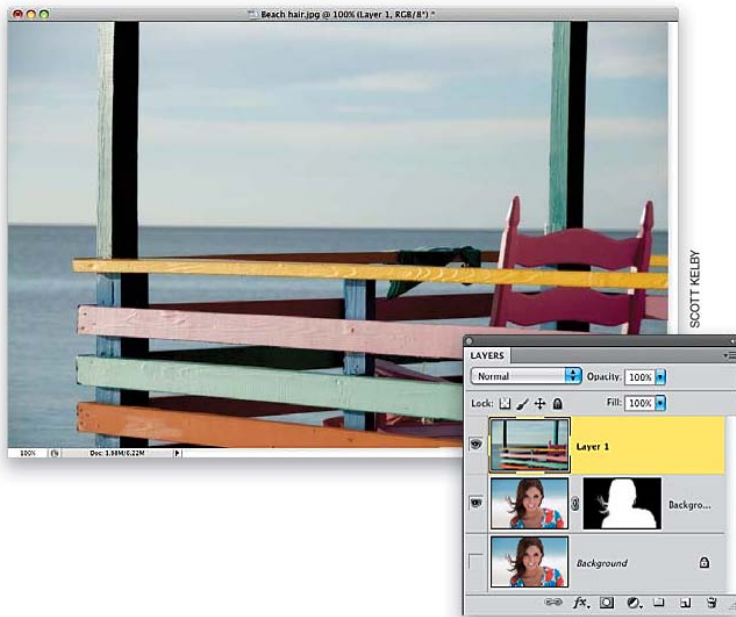
**Шаг семь:**

При большом увеличении можно увидеть, что кольцо сережки с правой стороны не выделено вообще. Чтобы исправить это, используйте клавишу **Левая квадратная скобка** для уменьшения размера кисти, пока она не сделается чуть больше ширины обруча сережки. После этого закрасьте обруч. Закрашивание происходит белым цветом, но когда Вы закончите закрашивание, произойдет пересмотр закрашенного фрагмента, Photoshop получит сообщение, что этот фрагмент нуждается в доработке, и сережка будет включена в выделение.

**Шаг восемь:**

Теперь перейдите вниз в секцию Output (Вывод), где находится флажок эффекта Decontaminate Colors (Очистить цвета). При включении он удаляет из выделенного объекта побочные цветовые эффекты фона старого исходного изображения. Это происходит, главным образом, путем некоторого обесцвечивания граничных пикселей. Поэтому, если поместить выделенное изображение в иное изображение с другим фоном, границы вставленного объекта не будут заметны. Кроме того (об этом чуть ниже), можно выбрать, куда отправить результат выделения: в новый пустой документ или в новый слой в данном документе, или в новый слой вместе с присоединенной к нему маской слоя? Я всегда делаю новый слой (с маской слоя) в том же самом документе. При этом, если я испортил выделение, я могу просто выбрать инструмент Brush (Кисть) и закрасить области на маске слоя, чтобы вернуть их к тому виду, который у них был, когда я первый раз открыл изображение.





#### Шаг девять:

Теперь откройте новое фоновое изображение, которое Вы хотите использовать в композиции. (Мы ведь собирались перенести модель на фото с другим задним планом, не так ли? С чего бы еще мы так долго возились, выделяя ее волосы?) Активируйте инструмент Move (Перемещение) (V), нажмите и держите нажатой клавишу Shift, чтобы фотография с новым задним планом расположилась по центру, затем щелкните и перетащите это изображение в рабочий документ. (Примечание: Это проще сделать, если Application Frame (Фрейм приложения) отключен и на экране видна, по крайней мере, часть обоих изображений (Только для Mac – П.)).



#### Шаг 10:

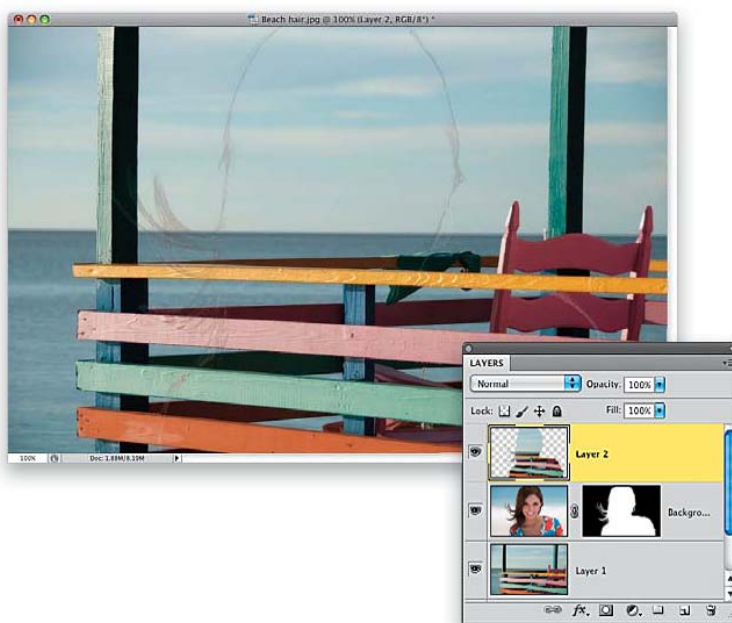
В панели Layers (Слои) щелкните по слою нового фонового изображения (здесь это слой Layer1), и перетащите его вниз, под слой, содержащий главный объект съемки – фотомодел. В результате позади модели возникнет новый фон (как показано здесь). Вполне возможно, что цвета на этих двух изображениях совместятся далеко не идеально, потому что они формировались при разных условиях освещения. Заполняющий цвет модели намного теплее, чем задний план, на который мы ее поместили, но есть прием, который выберет цвета, подходящие для обоих изображений.

**Шаг 11:**

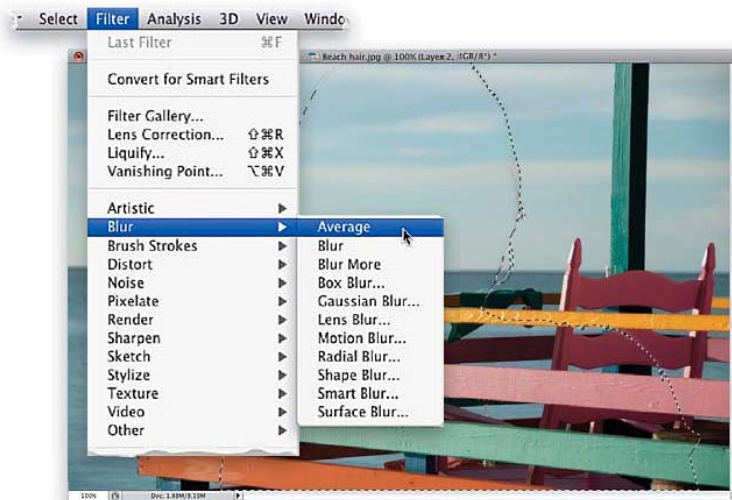
Первым делом мы должны загрузить в верхний слой маску слоя, как выделение. Для этого нажмите-и-держите-нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**) и щелкните по миниатюре маски слоя (как показано здесь).

**Шаг 12:**

Убедитесь, что слой **Layer 1** (изображение заднего плана, которое Вы перетащили ранее), по-прежнему активный слой. Затем нажмите клавиши **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы поместить эту выделенную область в ее собственный отдельный слой. Теперь перетащите этот слой на самый верх стека слоев (как показано здесь). Поскольку это выделение фона, имеющее форму, в точности как главный объект, Вы получаете то, что показано здесь – изображение, похожее на фоновое, но с тонким абрисом вокруг главного объекта съемки. Но сейчас оно приобретет другой вид.





**Шаг 13:**

Нам нужно снова получить выделение из этого слоя. Чтобы загрузить только выделенную область верхнего слоя, нажмите и удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** (Mac: **Command**) и щелкните по миниатюре этого слоя. После выделения мы смешаем все фоновые цвета. Для этого зайдите в меню **Filter > Blur** (Фильтр > Размытие), и выберите **Average** (Среднее).

**Шаг 14:**

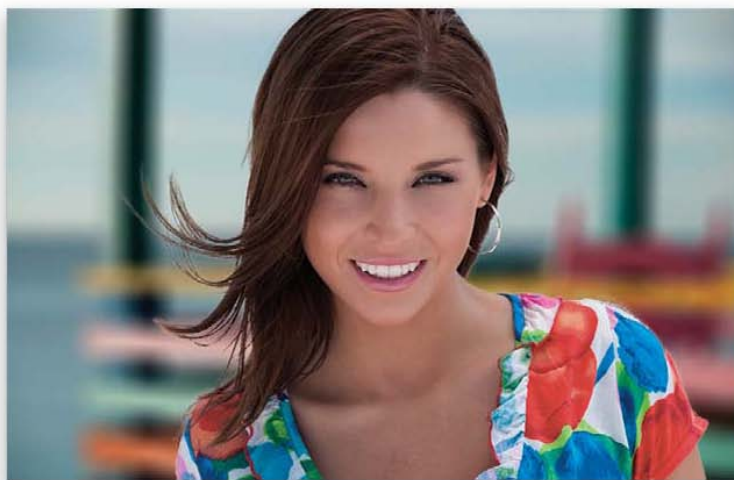
Смешение происходит без каких-либо внешних проявлений, вроде активации диалогового окна или чего-либо еще. Просто выполняется смешение и создается размытие, усредняющее все цвета по всей выделенной области к одному цвету (как показано здесь). Для отмены выделения нажмите **Ctrl+D** (Mac: **Command+D**). Результат еще не имеет нормального вида, но через секунду он его приобретет.

**Шаг 15:**

Чтобы получить показанное здесь смешение, нужно сделать две вещи: (1) измените режим смешивания слоя с Normal (Обычные) на **Color (Цветность)** (и тем самым превратите изображение из однотонного в цветное); а затем (2) снизьте Opacity (Непрозрачность) приблизительно до 15 %, так чтобы область фона с размытием Average (Среднее) отображалась чуть заметной, как оттенок, наложенный на главный объект, и это свяжет вместе цвета их обоих (как показано здесь, где итоговые цвета более приглушены, чем цвета фона).

**Шаг 16:**

Выполнять ли этот последний шаг, полностью зависит от Ваших предпочтений. Он имитирует глубину резко изображаемого пространства, о которой мы говорили ранее в этой главе. Вы можете применить эффект размытия к фоновому изображению, чтобы фотография была похожа на фотографию, сделанную с широко открытой диафрагмой объектива и имеющую очень малую глубину резкости. Чтобы добиться этого, щелкните по слою с фоновым изображением (здесь это слой Layer 1), затем зайдите в меню Filter > Blur (Фильтр > Размытие) и выберите опцию **Lens Blur (Размытие при малой глубине резкости)** (она дает более реалистическое размытие глубины резкости, чем стандартное Gaussian blur (Размытие по Гауссу)). В средней секции Iris (Диафрагма) установите значение Radius (Радиус) в 44 (определяющее степень размытости), а затем щелкните по ОК, чтобы получить в заключение эффект, который Вы видите здесь.





При использовании внешней вспышки на открытом воздухе большинство профи снабжает вспышку оранжевым гелевым фильтром, чтобы сделать освещение более теплым и естественным. Такие пластмассовые фильтры называются СТО (от Color Temperature Orange –оранжевая цветовая температура), и их можно найти в крупных фотомагазинах (да и во многих мелких тоже). Итак, проблема в том, что не все располагают такими фильтрами, а если располагают, забывают закрепить их на вспышке. К счастью, мы можем сделать в Photoshop после съемки цветовую температуру освещения фотографии более теплой.

## Коррекция фотографий, снятых со вспышкой на открытом воздухе

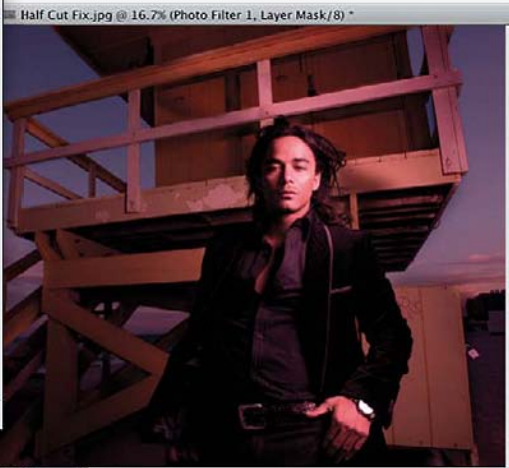


### Шаг один:

Первым делом, давайте осмыслим проблему: вот фотография, которую я снял на закате, используя внешнюю вспышку (вспышка поднята выше и правее фотокамеры, направлена вниз на объект съемки и светит сквозь просветный фотозонт). В этот раз я забыл установить фильтр СТО, чтобы придать теплоту освещению. В итоге свет от вспышки получился ярким белым (и выглядит действительно неуместным в этом фотоснимке берега на закате. Свет должен быть теплым, как свет заходящего солнца, а не выглядеть белой вспышкой).

### Шаг два:

Чтобы сделать свет, испускаемый вспышкой, теплее, зайдите в панель Adjustments (Коррекция) и щелкните по иконке Photo Filter (Фотофильтр) (это вторая иконка справа в средней строке). Появится окно управления эффектом Photo Filter (Фотофильтр). Из выпадающего меню Filter (Фильтр) выберите **Orange (Оранжевый)** (как показано здесь), а затем увеличьте значение Density (Плотность) приблизительно до 55 %. А как я узнал, что значение 55 % правильное? Я сделал фотографию спустя несколько минут, снабдив вспышку гелевым фильтром СТО, и подобрал цвет и величину плотности фотофильтра в Photoshop. Но в действительности величина не столь важна, потому что мы сможем уменьшить ее потом, если окажется, что она слишком велика. Эффект Photo Filter (Фотофильтр) воздействует целиком на всё изображение, изменяет цвет и неба, и, словом ... всего, нам же надо изменить только цвет освещения.



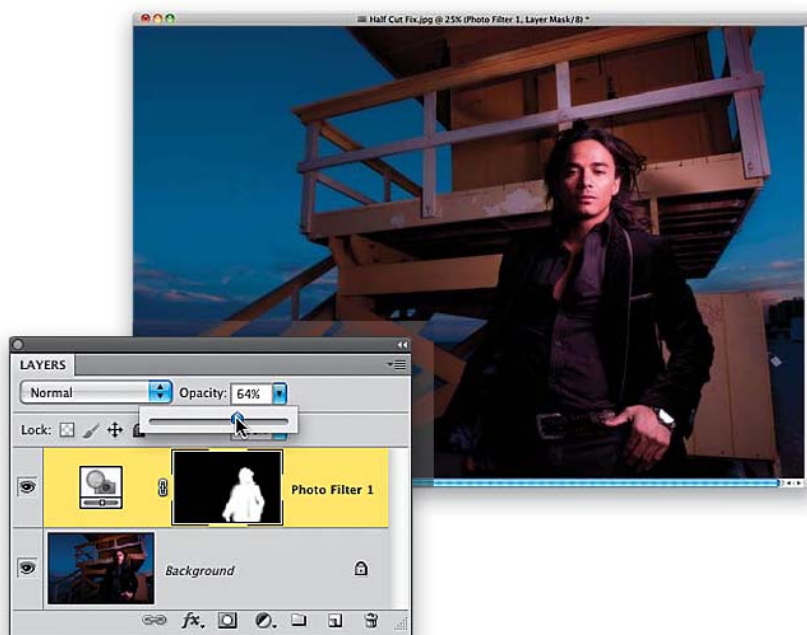
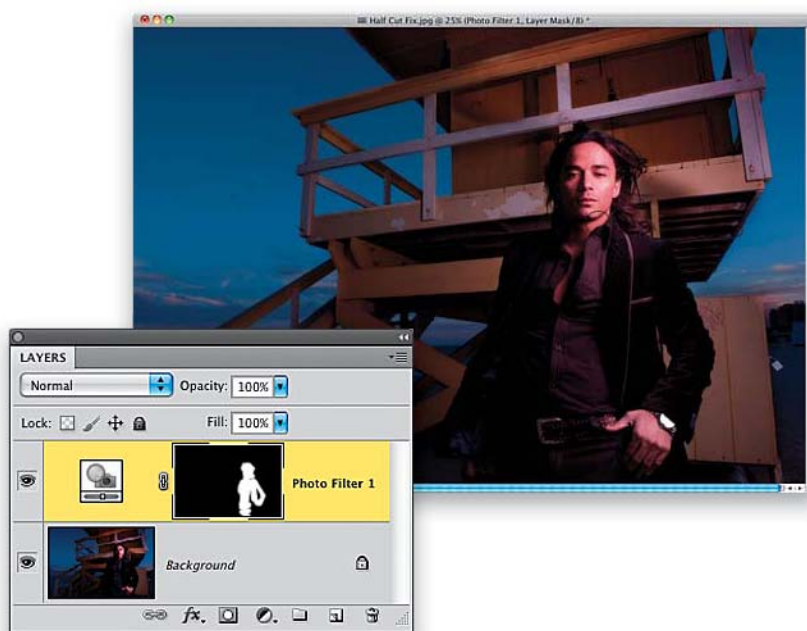


**Шаг три:**

Нам надо скрыть оранжевый цвет, заполнивший весь снимок, а затем оставить его только там, где мы считаем нужным – там, где свет вспышки действительно падает на объект съемки. Чтобы сделать это, нажмите клавиши **Ctrl+I (Mac: Command+I)** и инвертируйте маску слоя, присоединенную к корректирующему слою Photo Filter (Фотофильтр), – и оранжевый фильтр скроется за черной маской слоя. Теперь активируйте инструмент Brush (Кисть) (**B**), нажмите **D**, чтобы переключить основной цвет на белый. Закрасьте на объекте съемки кожу, волосы, одежду и вообще всё, куда падает свет от вспышки (как показано здесь). В результате этого оранжевый цвет окажет воздействие только там, где падает свет от вспышки.

**Шаг четыре:**

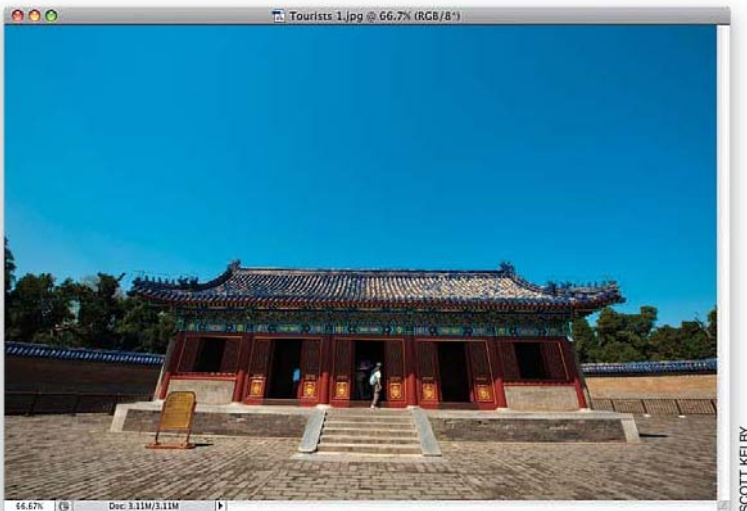
Помните, в Шаге два я говорил, что не следует волноваться по поводу величины Density (Плотность), потому что ее можно изменить позже? Теперь мы это сделаем. Поскольку мы использовали слой коррекции, мы можем просто зайти в панель Layers (Слои) и понизить значение Opacity (Непрозрачность), чтобы понизить величину оранжевого (здесь я понизил ее до 64%). Если, вместо уменьшения, нужно увеличить оранжевый, нужно сделать двойной щелчок по слою коррекции (в панели Layers (Слои)), и это вновь откроет окно управления эффектом Photo Filter (Фотофильтр) в панели Adjustments (Коррекция). В окне управления можно увеличить величину Density (Плотность). Вот заключительное изображение, в которое в Photoshop добавлен эффект оранжевого гелеевого фильтра.





Турист – это божья кара путешествующего фотографа, потому что ничто не выглядит ужаснее, чем красивая, увенчанная скульптурами башня, дворец, собор или статуя в окружении бродящих толп. Хотя у нас нет средств помешать туристам оказаться на наших фотографиях, кое-что мы можем сделать потом в Photoshop (это процедура длительная, но мы проведем небольшую подготовительную работу, которая делает процесс ретуширования очень простым).

## Как удалить туристов с фотоснимка



### Шаг один:

Вот фотоснимок около Храма Небес в Пекине (я знаю, что линейные искажения объектива ужасны, но в следующем разделе мы научимся с этим справляться). Я попытался получить фотоснимок без туристов, но даже при том, что я был очень, очень терпелив, мне так и не представилась возможность сделать фотографию, где не то чтобы не было туристов совсем, но чтобы они отсутствовали хоть где-нибудь на снимке. Рассмотренный здесь прием заключается в том, что нужно сделать еще несколько фотоснимков и уповать на то, что когда все они сделаны, Вы сможете объединить их, с помощью маски слоя или двух, так чтобы эти туристы исчезли (это проще сделать, чем объяснять).

### Шаг два:

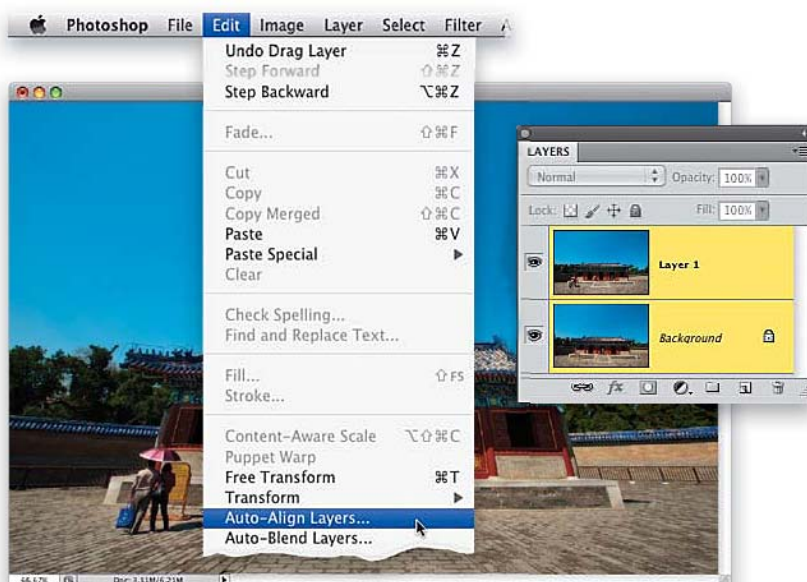
Здесь другой фотоснимок того же самого здания. Поскольку туристы на этой фотографии находятся в иных местах, чем туристы на фотографии в Шаге один, мы в считанные секунды замаскируем их. Но сначала необходимо перенести эти две фотографии в один и тот же документ. Для этого переключитесь на инструмент Move (Перемещение) (V), нажмите-и-удерживайте-нажатой клавишу Shift, затем перетащите второе изображение на первое изображение. Это второе изображение появляется как отдельный слой выше первого изображения (как показано здесь), и эти две фотографии будут выровненными одна относительно другой (использование клавиши Shift центрирует второе изображение по первому).





### Шаг три:

Если Вы фотографируете с рук (и есть шанс, что появится просвет в потоке туристов), то чтобы маскирование слоя работало, сначала необходимо отлично выровнять эти две фотографии в Photoshop. (Примечание: Если Вы использовали штатив, Вы можете пропустить этот шаг целиком, а также Шаг четыре и Шаг пять, потому что фотографии будут и без того идеально выровнены). Зайдите в панель Layers (Слои), нажмите и удерживайте нажатой клавишу Shift, и щелкните по фоновому слою, чтобы выделить их оба. Затем зайдите в меню Edit (Редактирование) и выберите **Auto-Align Layers (Автоматически выравнивать слои)** (как показано здесь).



### Шаг четыре:

Это открывает диалоговое окно Auto-Align Layers (Автоматически выравнивать слои) (показанное здесь). По умолчанию должен быть установлен режим Auto (Авто), но если это не так, щелкните по переключателю Auto (Авто), а затем щелкните по OK, и Photoshop отлично выровняет эти два изображения (он замечательно справляется и с этой работой также). Чтобы увидеть результаты, зайдите в панель Layers и щелкните по иконке-пиктограмме глаза в верхнем слое слева, чтобы переключить слой в состояние видимый/невидимый – Вы увидите, что все детали изображений совпадают, кроме фигур туристов. Этого мы и добивались.







#### Шаг пять:

Обратите внимание, что в большинстве случаев сверху и/или по бокам изображения образуется разрыв, и это нормально, потому что функция Auto-Align Layers (Автоматически выровнять слои) должна слегка подстроить изображения, чтобы заставить их выравниваться (причина тому – съемка с рук, а не со штатива). Итак, на данном этапе необходимо обрезать фотографию и удалить области разрыва. Активируйте инструмент Crop (Рамка) (C) и перетащите его так, чтобы разрывы с боков, сверху и внизу остались за пределами кадрирующей рамки. Нажмите клавишу **Enter (Mac: Return)**, чтобы завершить обрезку.



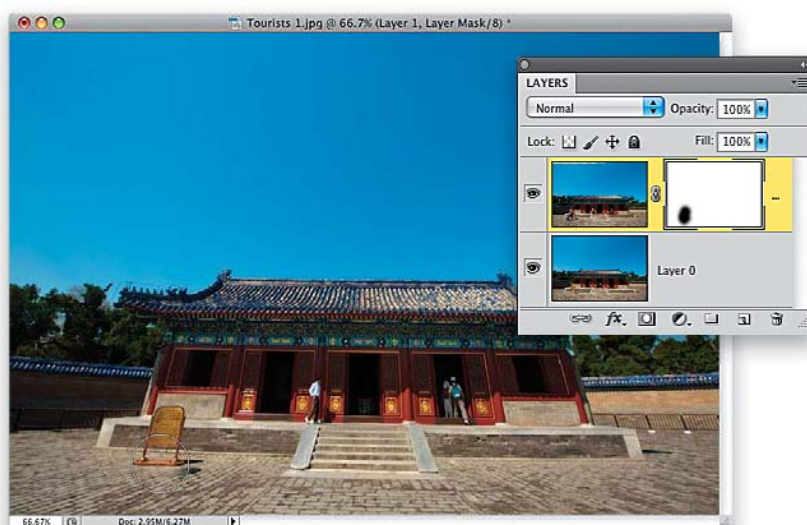
#### Шаг шесть:

Щелкните по верхнему слою, а затем по пиктограмме Add Layer Mask (Добавить слой-маску), находящейся внизу панели Layers (Слои) и выделенной здесь красным кружком.



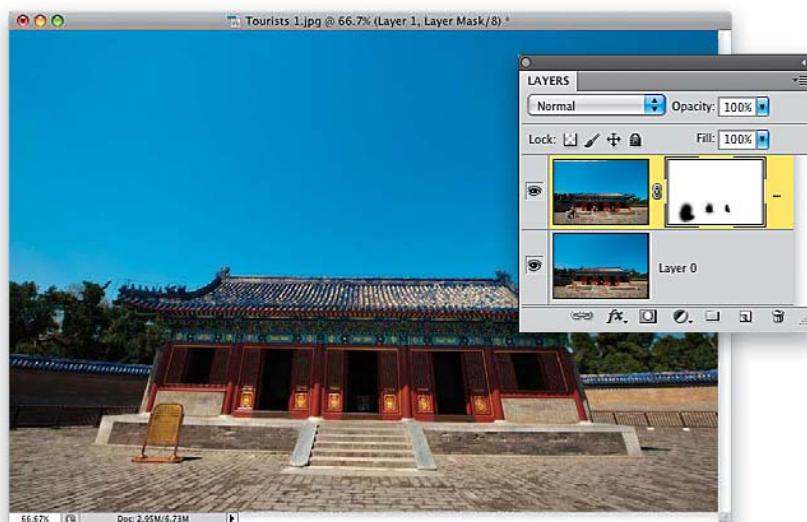
### Шаг семь:

Затем активируйте инструмент Brush (Кисть) (В), удостоверьтесь, что основной цвет черный, выберите кисть с мягким кончиком (из набора параметров инструмента Brush (Кисть) в панели параметров), и установите размер кисти, немного меньший, чем туристы, которых нужно удалить (для изменения размера кисти используйте клавиши **Левая** и **Правая квадратные скобки**. Они находятся на клавиатуре справа от буквы Р). Теперь закрасьте туристов (и их тени), которые стоят перед информационным щитом на левой стороне фотографии. В процессе закрашивания они исчезают, открывая щит на нижележащем слое. Эти две фотографии были совершенно выровненные, поэтому прием работает хорошо.



### Шаг восемь:

Закрасьте всех туристов по очереди, и они исчезнут (как показано здесь). Если Вы ошибетесь, переключите основной цвет на белый и закрасьте ошибочно закрашенный фрагмент. Испытав данный способ один раз и поняв, как легко его использовать, Вы будете чаще и чаще удалять туристов из фотографий, сделанных в путешествиях. При этом имейте в виду: чем больше фотографий сделано, тем выше шанс, что найдутся два (или больше) снимка, которые Вы сможете уложить в слои (как мы сделали здесь), а затем удалить туристов с помощью маски слоя.





Некоторые эффекты в Photoshop CS5 и Camera Raw 6, которая поставляется вместе с CS5 и является частью Photoshop, перекрывают друг друга. В Photoshop можно сделать много такого, что можно сделать и в Camera Raw. Если фотография снята в формате RAW, устранение искажений объектива лучше выполнять в Camera Raw (см. Главу 3), потому что это и быстрее, и меньше повреждает исходное изображение. Однако если Вы по какой-либо причине не хотите использовать панель Lens Corrections (Коррекция дисторсии) Camera Raw (которая работает также и с форматами JPEG и TIFF – и я настоятельно советую использовать эту возможность), – тогда можно использовать в CS5 фильтр Lens Correction (Коррекция дисторсии), который в данной версии Photoshop значительно улучшен.

## Устранение искажений объектива камеры

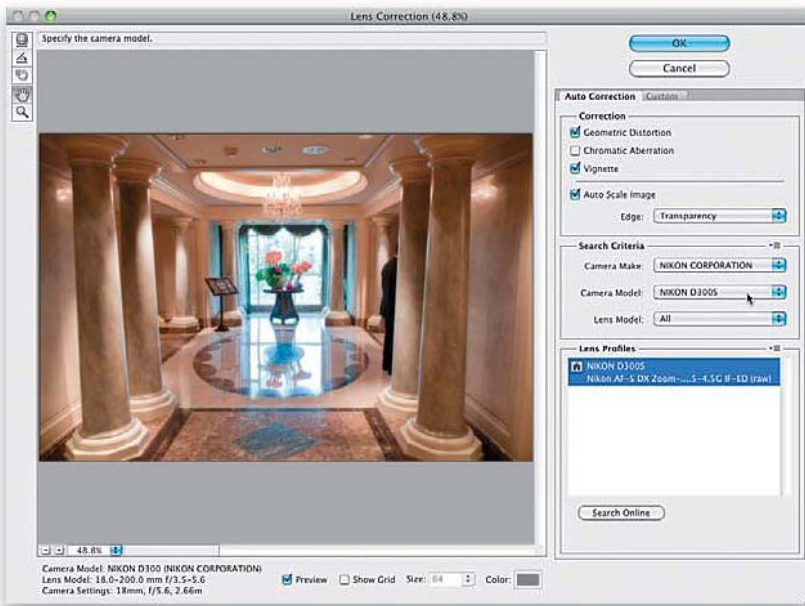


### Шаг один:

Перед Вами изображение с геометрическими искажениями. Колонны с обеих сторон выгнутые и наклонившиеся наружу. Так как фильтр в CS5 работает значительно лучше, чем в предыдущих версиях, Adobe полагал, что он будет теперь использоваться часто. Поэтому фильтр Lens Correction (Коррекция дисторсии) перенесен в верхний уровень меню Filter (с предыдущего места, скрытого в подменю Distort (Искажение) меню Filter). Итак, начнем: зайдите в меню Filter (Фильтр) и в данной версии выберите опцию Lens Correction (Коррекция дисторсии).

### Шаг два:

В открывшемся диалоговом окне, справа, есть две вкладки: Auto Correction (Автоматическая коррекция) и Custom (Заказная) (эта последняя означает "сделай сам"). Я всегда сначала пробую Auto Correction, потому что, в случае удачи, оно делает всю работу сама. Чтобы включить его, включите флажок Geometric Distortion (Геометрическое искажение) (если я вижу виньетирование в углах [затемнение краев], я включаю также флажок Vignette (Виньетка), и это исправляет оба искажения одновременно). Анализируются встроенные данные камеры, чтобы узнать производителя и модель камеры и объектива, которыми сделана фотография, а затем подбирается соответствующий набор параметров из встроенного набора профилей исправления (и, как можно здесь видеть, всё это довольно прилично работает). Если нет профиля (или данные о камере отсутствуют в файле), этому можно помочь, подбирая камеру, ее модель и даже объектив из выпадающих меню справа.



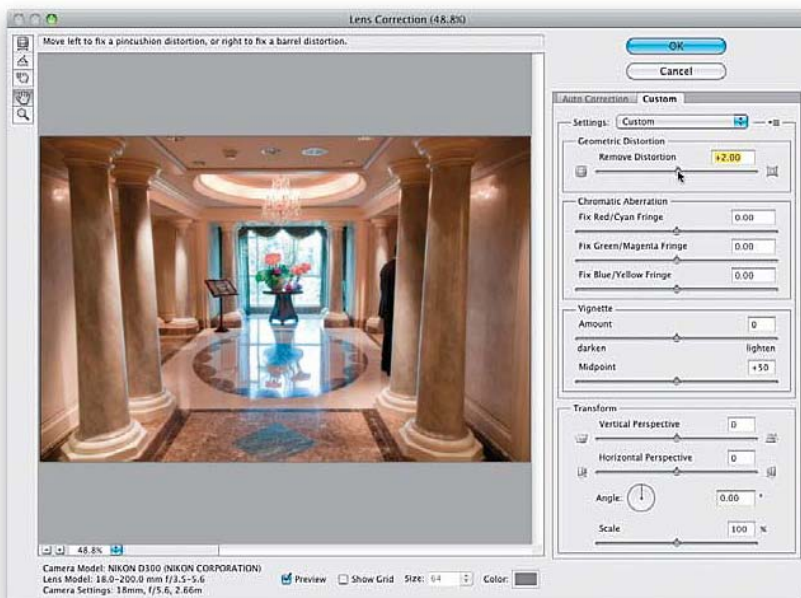
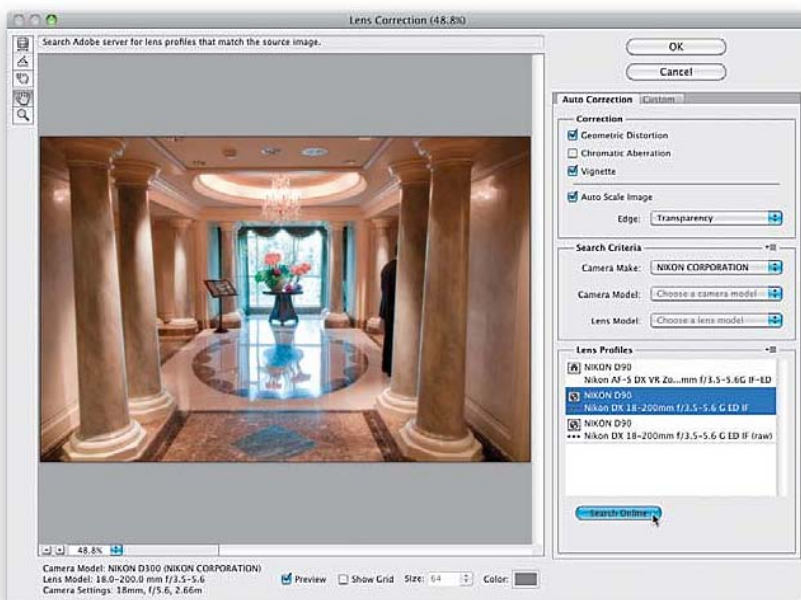


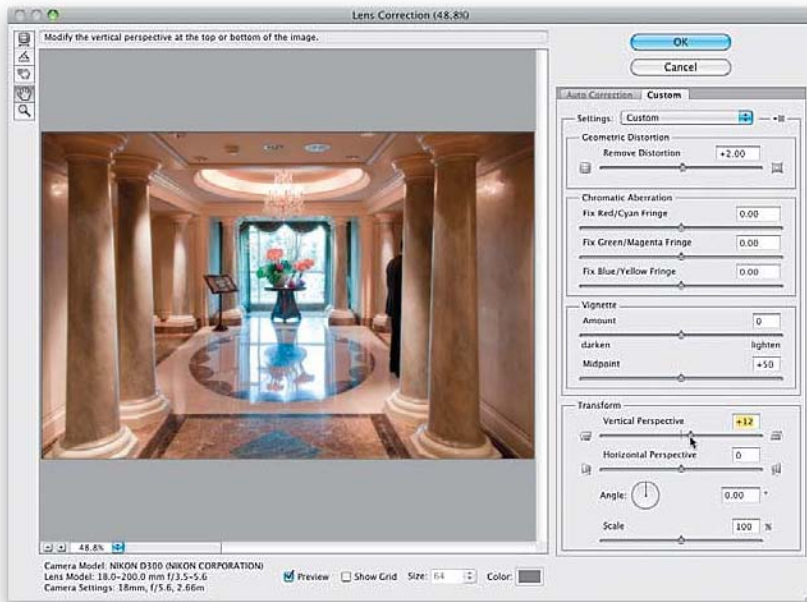
**Шаг три:**

Если после выбора изготовителя и модели камеры в поле Lens Profiles (Профили объектива) никакие профили не отображаются, попытайтесь использовать кнопку Search Online (Поиск в Интернете). Она переадресует работу собственным службам Adobe и проверит, были ли добавлены конечными пользователями какие-либо дополнительные профили для изготовителя Вашей камеры и модели (длительность проверки зависит от параметров подключения к Интернету). Если профили будут найдены, то они будут показаны, и чтобы их применить, нужно по ним щелкнуть. В данном случае нашлись два дополнительных профиля для моего объектива, но для другой камеры. Я проверил их, но ни один из них не был лучше, чем изначально выбранный профиль, так что я остановился на нем. Но, согласитесь, попытаться стоило.

**Шаг четыре:**

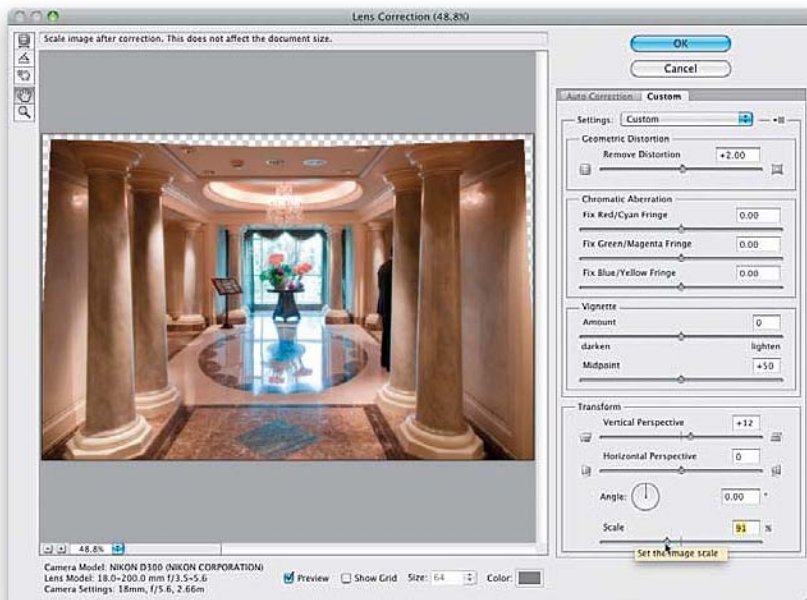
Хотя коррекция бочкообразного искажения (искривления колонн в наружную сторону), вызванного объективом, выполнена довольно хорошо, они все еще имеют небольшое искривление, направленное наружу. Поэтому следует переключиться на вкладку Custom (Заказные) настроек вручную. Эти настройки суммируются с исправлениями, сделанными на вкладке Auto Corrections, так что уже сделанная коррекция не теряется. Вверху находится ползунок для исправления геометрического искажения, а на обоих концах ползунка Remove Distortion (Удалить искажение) есть по иконке, каждая из которых показывает, какое влияние на изображение оказывает перемещение ползунка в ее направлении. Так как фотография имела искривление, направленное наружу, следует перетащить ползунок к иконке с искривлением вовнутрь. Я перетащил ползунок лишь немного вправо, пока у колонн не исчезло искривление (в данном случае оказалось достаточно переместить ползунок в положение +2).





#### Шаг пять:

Итак, на данном этапе искривление колонн удалено, но они слишком отклонены во внешние стороны, и теперь мы исправим это вручную. Обратитесь к ползунок нижней секции Transform (Перспектива) вкладки Custom (Заказная). Ползунок Vertical Perspective (По вертикали) исправляет наклон, а крошечные иконки по обе стороны ползунка показывают, к чему приведет перемещение ползунка в каждом направлении. В данном случае, мы должны перетащить ползунок вправо примерно до значения +12 (чтобы заставить колонны выпрямиться вертикально). Сравните их с изображением в Шаге четыре, чтобы увидеть, какое воздействие это оказало.



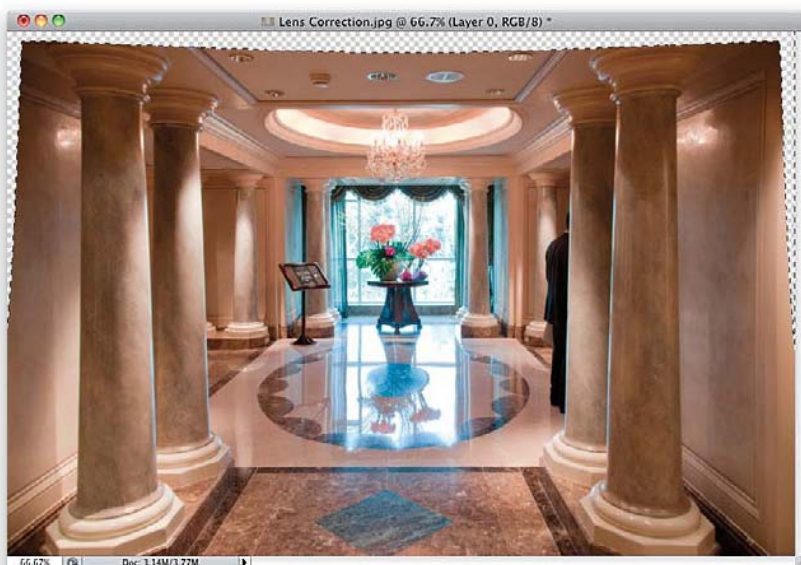
#### Шаг шесть:

Выполняя геометрические исправления, подобные этим, иногда (ладно уж, скорее, часто) Вы сталкиваетесь с тем фактом, что процесс имеет тенденцию кадрировать фотографию в несколько уменьшенном виде. При коррекции искривления внешние края немного смещаются, а изображение автоматически масштабируется, и эти испорченные края обрезаются. Если Вы хотите видеть то, что действительно происходит, перетащите влево ползунок Scale (Масштаб) в нижней части окна (установив масштаб менее 100 %), и Вы увидите искривленные края. Я перетащил ползунок влево в 91 %, и, как показано здесь, сделались видны разрывы наверху (разрывы по всему периметру видны при масштабе 84 % – П.).

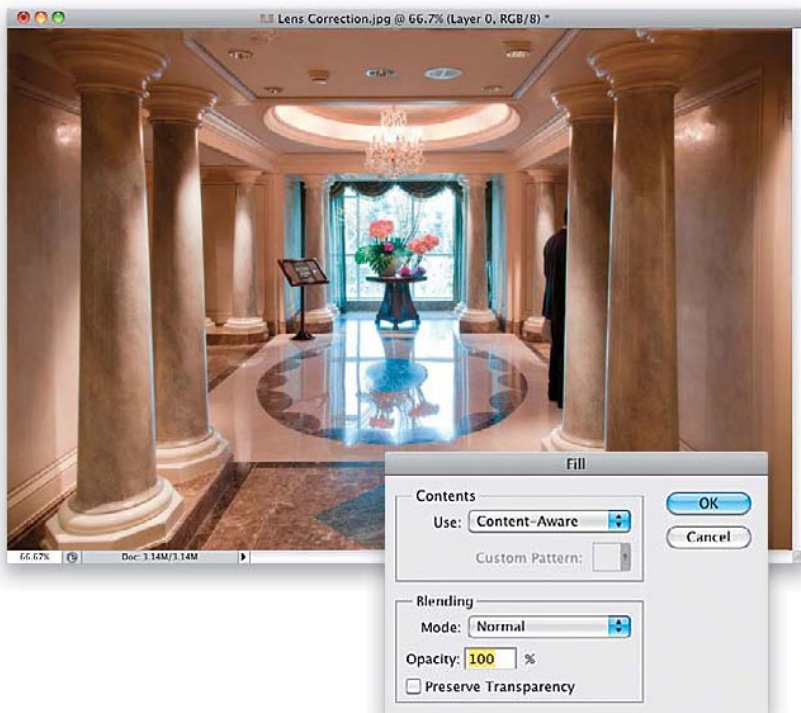


**Шаг семь:**

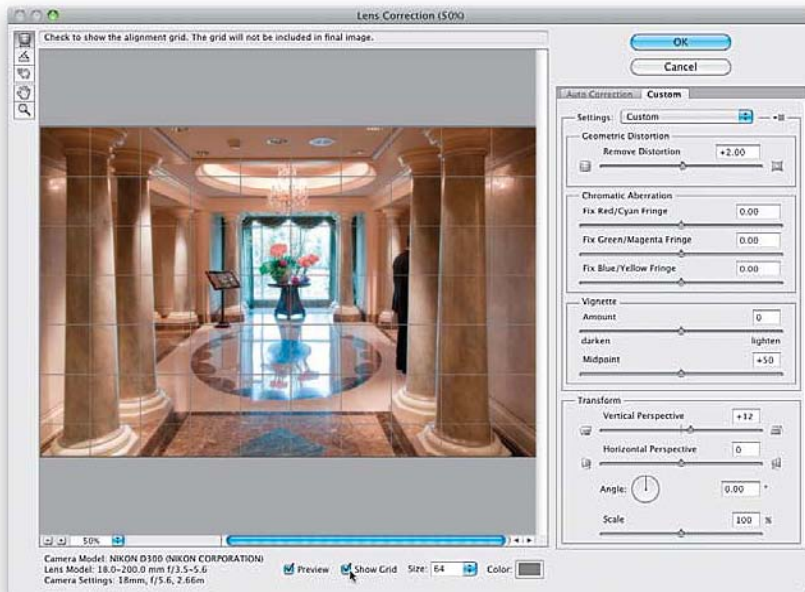
Если уменьшение масштаба изображения совершенно недопустимо, попробуйте сделать следующее. Уменьшите масштаб изображения с помощью ползунка Scale (Масштаб) до тех пор, пока не увидите полное изображение (вместе с разрывами, которые создались при исправлении искажений объектива). После этого щелкните по ОК, тем самым осуществив редактирование с помощью фильтра Lens Correction (Коррекция дисторсии). Теперь с помощью инструмента **Magic Wand (Волшебная палочка) (Shift+ W)**, выделите упомянутые области разрыва (как показано здесь).

**Шаг восемь:**

Зайдите в меню Edit > Fill (Редактирование > Выполнить заливку). Когда появится диалоговое окно Fill (Заполнить), в выпадающем меню Use (Использовать) выберите, если установлено иное, опцию **Content-Aware (С учетом содержимого)**, а затем щелкните по ОК. Немного подождите, пока не заполнятся разрывы (как показано здесь). Это не идеальное решение проблемы заполнения разрывов, но во многих случаях совершенно приемлемое. (Функция заполнения Content-Aware (С учетом содержимого), как она работает, и что сделать, когда она не работает, рассмотрена значительно подробнее в следующем разделе). Здесь, на этом этапе, мы закончим после небольшого ретуширования области, которую мы только что заполнили, с помощью инструмента Clone Stamp (Штамп); но я хочу рассказать еще о некоторых мелочах, которые включены в список обновлений фильтра Lens Correction (Коррекция дисторсии) в CS5.







В предыдущих версиях фильтра Lens Correction (Коррекция дисторсии) при открытии фильтра появлялась сетка. К счастью, теперь она по умолчанию скрыта, но если Вас это огорчает, Вы можете включить флажок Show Grid (Показать сетку) в нижней части диалогового окна. На вкладке Custom (Заказная) есть еще два набора средств управления. Это ползунки секции Vignette (Виньетка) для удаления/добавления виньетирования. Они работают точно так же, как в Camera Raw, и за объяснением следует обратиться в Главу 3. Кроме этого, есть три ползунка для исправления хроматических aberrаций (каймы на краях предметов – красного, голубого, синего или желтого цвета). Управление ими простое: перетащите ползунки в направлении к Red (Красный), чтобы удалить красный цвет, или к Cyan (Голубой), чтобы удалить голубой цвет (и то же самое для нижнего ползунка Blue/Yellow (Синий/Желтый)). Ниже показаны исходное изображение/изображение после коррекции, но без применения эффекта Content Aware Fill (Выполнить заливку с учетом содержимого) ко всему изображению – это просто результат работы самого фильтра.



Исходное изображение



Изображение после применения фильтра Lens Correction (Коррекция дисторсии)

## Удаление лишних объектов с помощью заливки с учетом содержимого

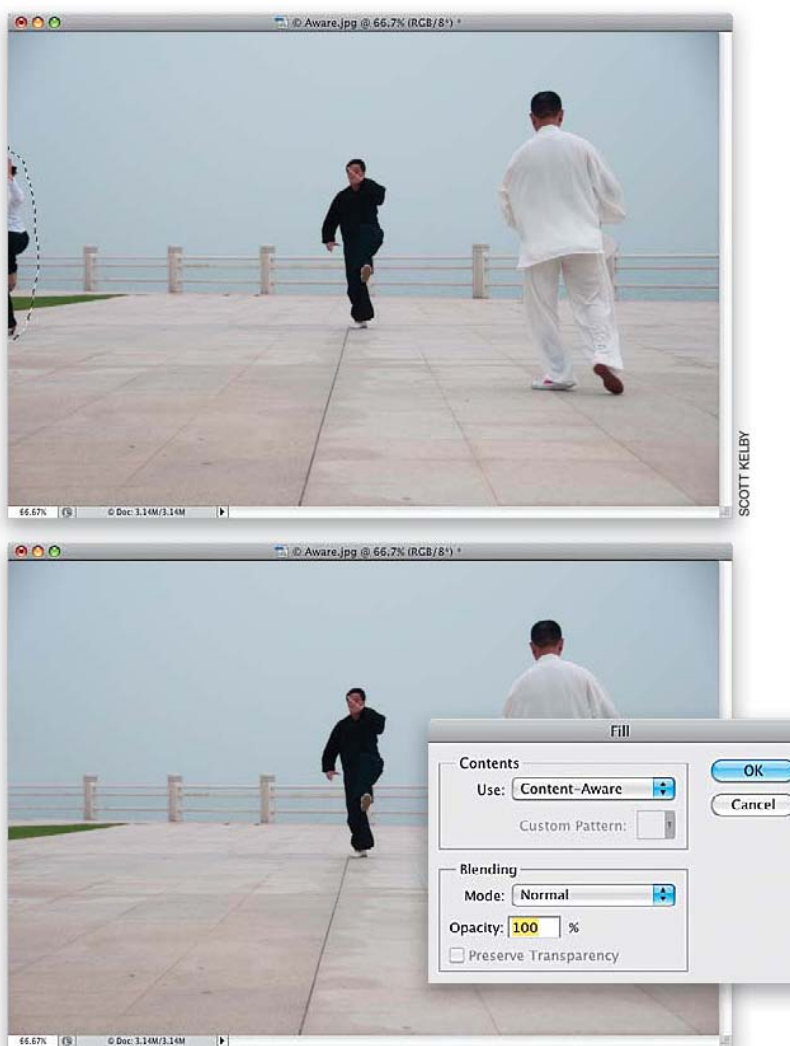
Наверное, одна из главных причин покупки обновления Photoshop до версии CS5 – наличие функции заливки с учетом содержимого, возможности которой поражают воображение. Можно сказать что, она столь же удивительна, как и невероятно проста в использовании. Описание ее работы занимает в книге всего лишь четыре страницы. Однако не дайте этому обстоятельству обмануть себя и не игнорируйте эту функцию, возможно, самую известную функцию во всем CS5. Что еще более привлекательно, – малый объем работы, которую должны сделать Вы, а Photoshop примет на себя основную нагрузку. Здесь рассмотрено несколько примеров, как использовать эту функцию, чтобы удалить "фотографический хлам", – объекты, которые Вы не хотите видеть на фотографии.

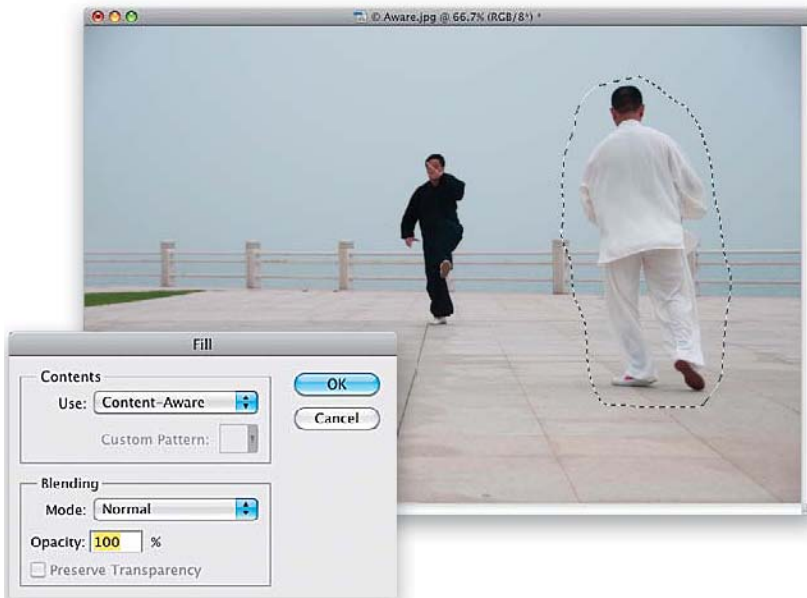
### Шаг один:

В этом примере, кто-то по ошибке попал в кадр на самом краю слева и испортил все остальное изображение. Чтобы применить функцию Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого) для удаления этой одной трети человеческой фигуры, воспользуйтесь инструментом Lasso (Лассо) (L) и окружите ее достаточно свободным выделением. Не приближайте границы вплотную – за образец можете взять показанное здесь выделение.

### Шаг два:

Теперь нажмите клавишу Backspace (Mac: Delete) на клавиатуре, и появится диалоговое окно Fill (Заливка). В его выпадающем меню Use (Использовать) будет установлена опция **Content-Aware (С учетом содержимого)** (как показано здесь). Щелкните по ОК, расслабьтесь и приготовьтесь увидеть сюрприз. Продолжайте и отмените выделение, нажимая ни клавиши **Ctrl+D (Mac: Command+D)**. Обратите внимание, что недостающая трава восстановлена в правильной перспективе. В этом-то и состоит сущность "учета содержимого" и полного учета его окружения. Чем больше я использую этот эффект, тем больше он меня удивляет, но в некоторых случаях обнаруживаются его слабые места и накапливается опыт, как обойти их, если это возможно.





### Шаг три:

Хорошо сработав с удалением одной трети человеческой фигуры с левого края, эффект не в состоянии удалить фигуру справа. На первый взгляд, эффект должен работать просто великолепно, но он этого не делает. Однако, хоть и не сразу, но мы попытаемся заставить его работать. Сделайте свободное выделение вокруг этой фигуры, затем нажмите на клавишу Backspace (Mac: Delete), и когда появится диалоговое окно Fill (Заливка), ничего больше не касаясь, щелкните по кнопке ОК.



### Шаг четыре:

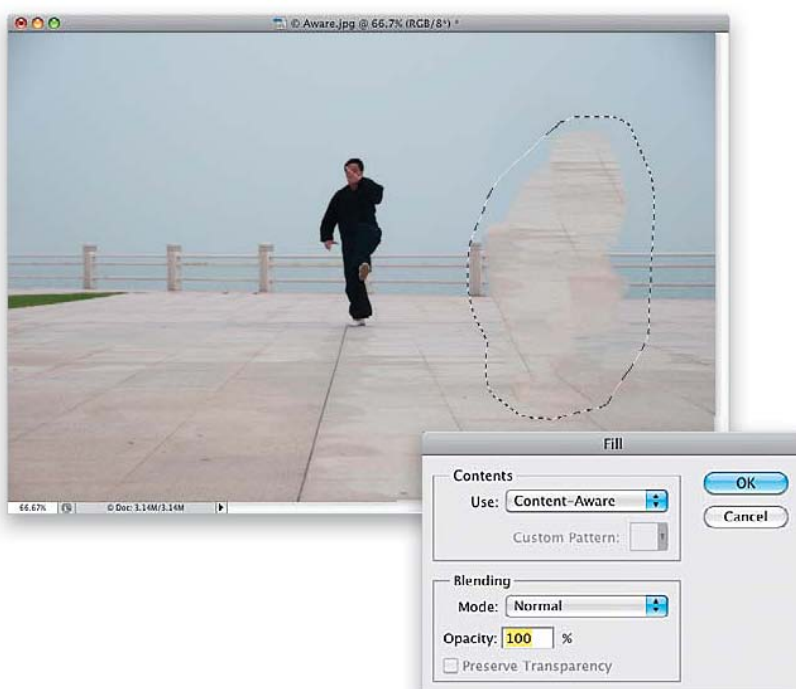
В данном случае эффект действительно не сработал так, как мы надеялись. Поэтому Ваше первое побуждение – отступить на шаг назад, а затем переключиться на инструмент Clone Stamp (Штамп). Однако сдаваться рано. Как я выяснил, одним из свойств заливки с учетом содержимого является то, что иногда она выбирает разные области, из которых берет содержимое для замены. Поэтому, вместо переключения к инструменту Clone Stamp, попробуйте сначала сделать так: нажмите Ctrl+Z (Mac: Command +Z), чтобы вернуть заливку с учетом содержимого на шаг назад, а затем просто попробуйте выполнить ее снова. Она могла бы удивить Вас, выбрав содержимое из другой области, и это могло бы случиться и на сей раз. Однако, такого не произошло. Но не волнуйтесь – у меня есть запасной вариант. Начнем с отмены выделения.





#### Шаг пять:

Теперь, на данном этапе, давайте посмотрим на ситуацию под другим углом. Давайте не думать: "Заливка с учетом содержимого не сработала". Давайте подумаем: "А что если использовать Заливку с учетом содержимого, чтобы удалить это бесформенное, смазывающее на разлитый бетон пятно на правой стороне фотографии?" Итак, делаем достаточно свободное выделение с помощью Lasso (Лассо) вокруг бетонообразного пятна, затем еще раз активируем эффект Заливка с учетом содержимого, и попытка себя оправдала. (При использовании в учебных целях фотографии ContentAwareFill.jpg из прилагаемого набора, фигура справа удаляется лучше, если предварительно этой же функцией "свести пятно" в виде водяного знака © – П.)



#### Шаг шесть:

Вот это да – так куда лучше. Это не вполне то, что надо, но намного, намного лучше (через секунду мы улучшим и это). С этого момента Вы должны проникнуться глубокой симпатией к Заливке с учетом содержимого, если Вы смиритесь с тем, что она не всегда работает безупречно, но если она выполняет за меня 70 % или 80 % работы (удаляя что-то, не нужное мне), а на мою долю остается только 20 %, то это заставляет ее ценить по достоинству. Если она выполняет за меня всю работу, а иногда она, конечно, это делает, то это еще лучше, не так ли? Конечно, так. Кроме того, следует знать что, чем более хаотичный фон позади объекта, который Вы хотите удалить, тем лучше работает функция Заливка с учетом содержимого. (А что, если нам еще раз проделать тот же фокус? Тот, который мы сделали в Шаге пять?)





#### Шаг семь:

Окружите с помощью Лассо область, которая еще не удалена до конца (та, что осталась после удаления парня с правой стороны изображения), примените к ней Заливку с учетом содержимого и посмотрите на результат. Ну, на самом деле он не будет таким, как показано здесь. Исправление почти закончено и нуждается лишь в небольшой ретуши (вроде не вполне совпадающих деталей ограждения). Ну, и давайте посмотрим, что произойдет, если удалить парня в черном комбинезоне – Вы знаете, что делать: обвести Лассо, а затем нажать на клавишу удаления.

#### Шаг восемь:

По некоторым причинам, его удаление выполнилось намного лучше, с первой попытки, чем фигуры справа. Ограждение позади места, где он был, нужно самую малость подправить инструментом Clone Stamp (Штамп), чтобы сделать удаление действительно бесшовным, но если подумать, сколько сделала за Вас функция Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого), поневоле задаешься вопросом, как раньше обходились без нее.

#### СОВЕТ: Закрашивание с Заливкой с учетом содержимого

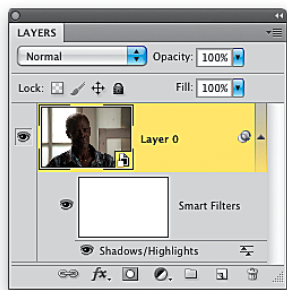
Метод, который Вы только что изучили, включает в себя выделение, а затем заливку с использованием Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого). Если Вы предпочитаете закрашивание выделения, Вы можете использовать инструмент Spot Healing Brush (Точечная восстанавливающая кисть) – только убедитесь, что в панели параметров включен переключатель Content-Aware (С учетом содержимого) – и закрасить ею то, что Вы хотите удалить.



## Советы знатоков Photoshop

### Как создать корректирующий слой **Shadows/Highlights** (Тени/Света)

Конечно, формально это не будет корректирующий слой, но он будет работать точно как таковой. Вот что нужно сделать. Во-первых, зайдите в меню **Filter** (Фильтр) и выберите опцию **Convert for Smart Filters** (Преобразовать для смарт-фильтров) (которая преобразовывает слой в смарт-объект). Затем зайдите в меню **Image > Adjustments** (Изображение > Коррекция), и выберите **Shadows/Highlights** (Тени/Света). Теперь выберите все настройки, которые Вы считаете нужными и щелкните по ОК. Если Вы посмотрите в панель **Layers** (Слои), то увидите, что ниже Вашего слоя присоединен слой-маска (в точности похожий на корректирующий слой). Если теперь сделать двойной щелчок по словам "Shadows/Highlights" (Тени/Света) ниже маски, то снова откроется диалоговое окно, с последними примененными Вами настройками (точно так же, как для корректирующего слоя). Если щелкнуть по небольшой иконке ползунков коррекции справа от имени, откроется диалоговое окно, где Вы можете изменить режим смешения и непрозрачность (точно так же как корректирующий слой). Вы можете также щелкнуть по пиктограмме с изображением глаза, чтобы переключить коррекцию в состояние включено/отключено (в точности, как корректирующий слой). И наконец, Вы можете удалить его в любой момент создания проекта (точно так же, как корректирующий слой).



### Как быстро выбрать подходящий режим наложения – **Blend Mode** ?

Просто нажмите клавиши **Shift++**, чтобы переключить один за другим все режимы наложения слоя и быстро проверить, какой режим подходит Вам больше всего.



### Как изменить положение блика, создаваемого в объективе

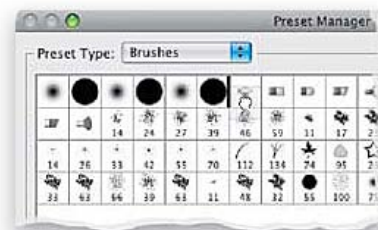
Когда Вы используете фильтр **Lens Flare** (Блик), (находящийся в меню **Filter > Render** (Фильтр > Рендеринг)), он помещает блик в центр изображения. Но можно сместить положение центра блика (что может значительно изменить вид блика (и изображения – П.)). Для этого щелкните-и-перетащите центр блика в миниатюре предварительного просмотра фильтра окна **Lens Flare** (Блики). Между прочим, есть отличный способ применить этот фильтр: добавьте новый слой, заполните его черным цветом, затем запустите фильтр, измените режим наложения слоя на **Screen** (Экран) и он наложится на изображение. Потом Вы можете перетащить его в любое место, куда захотите (если покажется край,

добавьте слой-маску и закрасьте его по краям черным цветом с помощью огромной, мягкой кисти).



### Как изменить порядок кистей в **Brush Picker** (Селектор кисти)

Зайдите в меню **Edit** (Редактирование) и выберите **Preset Manager** (Управление наборами). Открывшееся диалоговое окно по умолчанию выводит на экран все кисти. Теперь перетаскивайте их в нужном Вам порядке. Закончив, щелкните по кнопке **Done** (Готово).



### Как изменить цвет направляющих

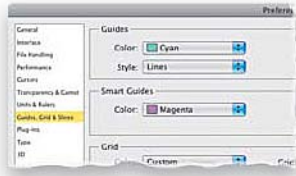
Хотите изменить цвет образованных Вами направляющих? Выделите направляющую, затем сделайте по ней двойной щелчок, и это откроет диалоговое окно **Preferences** (Установки) для опции **Guides, Grid & Slices** (Направляющие, сетка и фрагменты), где Вы можете выбрать любой цвет, который Вам нравится. Вы





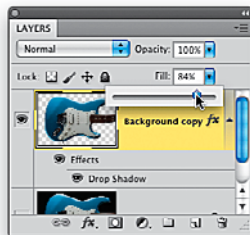
## Советы знатоков Photoshop

можете также нажать клавиши **Ctrl+K** (Mac: **Command+K**) и щелкнуть слева по опции Guides, Grid & Slices (Направляющие, сетка и фрагменты).



### Что делает поле Fill (Заливка)

В панели Layers (Слои), ниже поля Opacity (Непрозрачность), находится поле Fill (Заливка), над которым пользователи Photoshop ломали голову с тех пор, как оно появилось несколькими версиями ранее. Его действие проявляется только тогда, когда к слою применяется стиль слоя, такой как падающая тень или фаска. Если что-то находится на слое и Вы применяете к нему стиль падающая тень, а затем понижаете величину Opacity (Непрозрачность), оба они – и объект, и его тень – постепенно исчезают, не так ли? Но если уменьшать величину Fill (Заливка), объект постепенно исчезает, а вот непрозрачность падающей тени остается 100%-й.



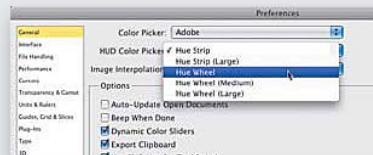
### Секретная быстрая клавиша для сведения слоев

Формально не существует сочетания клавиш в качестве быстрой клавиши для команды Flatten (Выполнить сведение). Но я все время выполняю сведение изображения имеющейся быстрой клавишей **Ctrl+Shift+E** (Mac: **Com-**

**mand+Shift+E**). На самом деле это быстрая клавиша команды Merge Visible (Объединить видимые). Поэтому она работает только в том случае, если никаких скрытых слоев нет, а так как я обычно перед объединением не оставляю скрытых слоёв, то эта быстрая клавиша успешно работает.

### Настройка выпадающей палитры цветов HUD

В CS5, при использовании инструмента Brush (Кисть), можно вызвать на экран палитру цветов HUD (heads-up-display, с отображением основной информации). Для этого надо, нажав на клавиши Alt+Shift (Mac: Command+Option+Ctrl), щелкнуть правой клавишей мыши (Mac: щелкнуть мышью). А как выбрать тип и размер HUD? Нажмите Ctrl+K (Mac: Command+K), чтобы открыть окно установок Photoshop, щелкните слева по опции General (Основные) и почти в самом верху окна General увидите выпадающее меню HUD Color Picker (Палитра цветов HUD), которое позволяет выбрать нужный Вам стиль и размер.

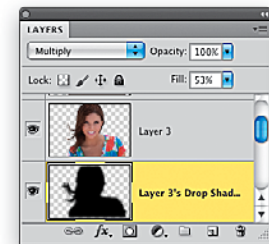


### Изменение на ходу режимов наложения инструмента Brush (Кисть)

Чтобы изменить режим наложения для кисти, с которой Вы сейчас работаете, не перемещаясь в панель параметров, нажмите клавишу **Shift** (Mac: **Shift+Ctrl**) и щелкните правой клавишей мыши (Mac: щелкните мышью) где угодно в изображении, – и появится выпадающее меню наложения режимов инструмента Brush (Кисть).

### Создание наложенных теней

Чтобы создать наложенную тень (а не падающую тень), сначала примените к Вашему объекту стиль слоя Drop Shadow (Падающая тень) (выберите Drop Shadow (Тень) из выпадающего меню Add Layer Style (Добавить стиль слоя) внизу панели Layers (Слои), выберите настройки, и щелкните по OK), затем зайдите в меню Layer > Layer Styles (Слой > Стиль слоя) и выберите Create Layer (Образовать слой). Это помещает падающую тень в ее собственный отдельный слой. Щелкните по этому новому слою падающей тени, затем нажмите Ctrl+T (Mac: Command+T), чтобы активировать эффект Free Transform (Свободное трансформирование). Теперь, нажмите-и-удерживайте клавишу Ctrl (Mac: Command), захватите верхнюю среднюю точку и перетащите вниз под углом 45°, чтобы создать наложенную тень (подобную тени, отбрасываемой на пол).



### Как скопировать слой-маску одного слоя в другой

Если Вы создали слой-маску и хотите, чтобы эта же маска появилась на другом слое, нажмите-и-удерживайте клавишу Alt (Mac: Option) и перетащите эту маску на слой, к которому Вы хотите ее применить. Это создаст копию, оставляя оригинал неповрежденным. Если Вы хотите удалить маску из одного слоя и применить ее к другому, то, не нажимая указанных функциональных клавиш, просто щелкните-и-перетащите маску в нужный слой.



Фотограф Скотт Келби | Выдержка: 1/6400 сек | Фокусное расстояние: 18 мм | Диафрагма:  $f/4.9$



# Side Effects

## специальные эффекты

Название этой главы заимствовано у короткометражного фильма *Side Effects* 2009 года (он идет меньше 20 минут, почему и стоит всего лишь 1,99\$ в интернет-магазине iTunes. Или потому, что он не о зомби). Так или иначе, вот как в нем озвучены *Side Effects* (Побочные эффекты) (шикарным мужским голосом за кадром): "Обычный парень становится подопытным кроликом в экспериментальном допинг-контроле и встречается девушку своей мечты..." Звучит довольно банально. Обычное дело – малый испытывает на себе новое зелье. В общем, я глазел на киноафишу – парни на ней все как один имели эдакий жутковатый сине-зеленый оттенок, придающий им болезненный вид, а вот главная героиня выглядела прелестно, и именно тогда я понял, почему этот парень нашел в ней женщину своих мечтаний. Ее кожа была нормального цвета, с привлекательными телесными оттенками. Вдумайтесь в это. Если бы у

всех девиц были серьезные проблемы с балансом белого, и вдруг Вы встретили красавицу, которая держит при себе 18%-ю серую карту и благодаря ей имеет правильный цвет лица при любом освещении, разве Вы тоже не влюбились бы в нее? Конечно же, да. Я держу пари, что на последних 10 минутах фильма этот парень откроет онлайн-бизнес для заведомо-всегдаев сайтов знакомств, таких как eHarmony или Match.com, или HandsomeStalker.com, и будет исправлять им за плату сине-зеленые фотографии профиля. До поры до времени дела его будут идти успешно, но затем, где-то на восемнадцатой минуте, действие зелья сойдет на нет, и он очнется в сыром, слабо освещенном помещении, где будет до поздней ночи писать лишние главы к главам, пока его жена не войдет со словами "Милый, пошли спать", и вдруг он увидит, что сама она синюшно-зеленушная, и ...





## Повышение красочности тусклых цветов в режиме Lab

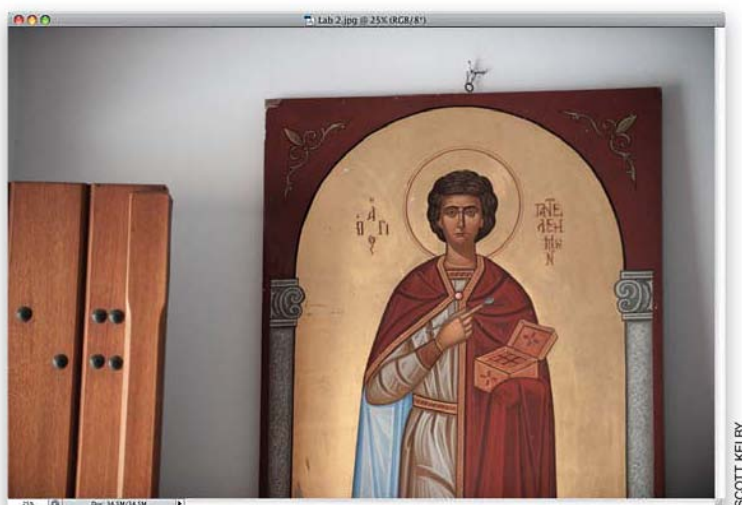
Хорошо, но почему эта тема не в главе о коррекции цвета? Потому что это не коррекция цвета. Мы не пытаемся придать цветам естественный вид, мы вытаскиваем цвета, чтобы они выглядели лучше, красочнее и контрастнее, чем в действительности выглядели в кадре. Это самостоятельный цветовой эффект, а то, что Вы будете изучать, представляет собой очень упрощенную версию техники работы в режиме Lab, которую я изучал у Дэна Маргулиса (Dan Margulis), а он знает о цвете всё. Полностью метод изложен в удивительной книге Дэна *Photoshop Lab Color*.

### Шаг один:

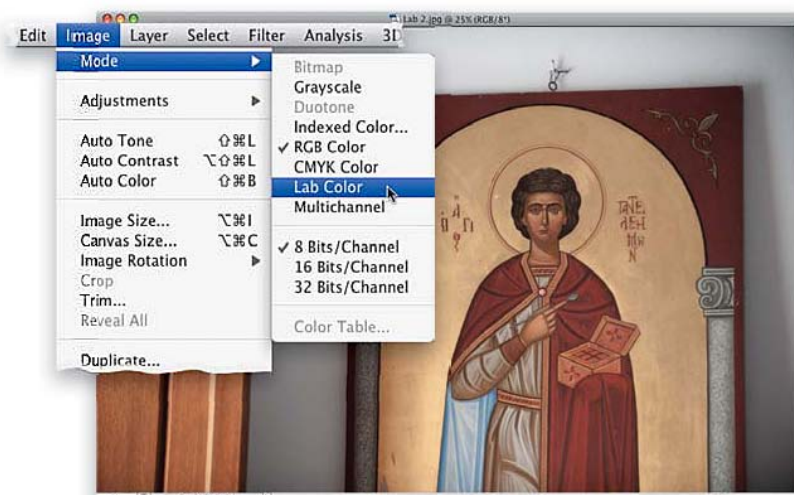
Этот метод работает лучше всего с фотографиями плоскими и монотонными. Если применить его к фотографии, и без того яркой и красочной, он чрезмерно перенасытит цвет, поэтому выберите подходящую фотографию, цвет которой должен быть значительно усилен.

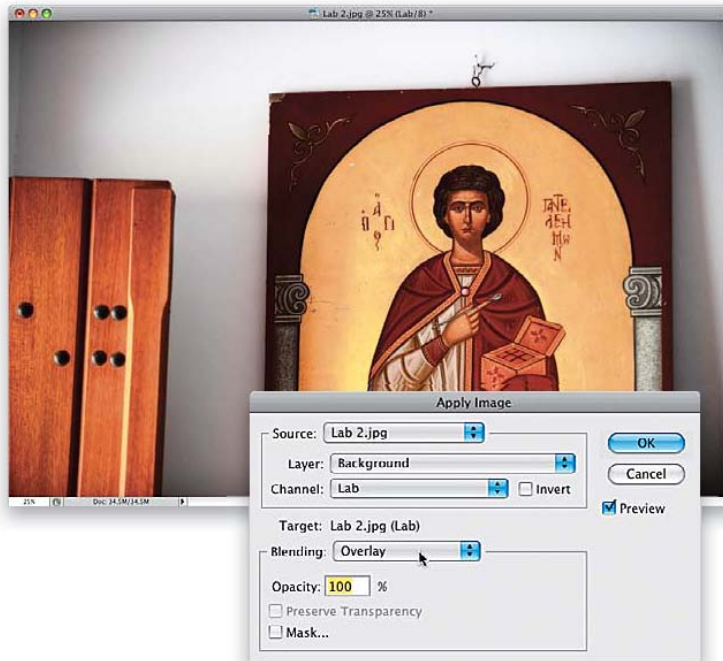
### Шаг два:

Это функция режима Lab, поэтому зайдите в меню Image > Mode (Изображение > Режим) и выберите режим **Lab Color (Lab)** (как показано здесь). Переходы из режима RGB в режим Lab Color и обратно – абсолютно обратимые, так что переходите из одного режима в другой без колебаний, всякий раз, когда это нужно.



SCOTT KELBY





### Шаг три:

Сначала я дам краткие пояснения. Как Вы знаете, существуют режимы наложения слоев (такие как Multiply, Screen, Overlay (Умножение, Экран, Перекрытие) и т.д.)? А в панели Channels (Каналы) нет ничего похожего на наложение слоев панели Layers (Слои) и вообще отсутствует какой-либо режим наложения канала. Другими словами, панель Channels (Каналы) ни для какого наложения каналов использовать невозможно. Поэтому, чтобы смешать каналы с использованием режимов наложения, следует использовать эффект **Apply Image (Внешний канал)**, чтобы смешать канал сам с собой. Итак, зайдите в меню Image (Изображение) и выберите команду Apply Image (Внешний канал). В появляющемся диалоговом окне этой команды по умолчанию установлен режим наложения Multiply (Умножение) (который всегда дает слишком темный результат). Поэтому в самом начале работы с нашим эффектом измените в раскрывающемся меню Blending (Наложение) опцию на **Overlay (Перекрытие)**, как показано здесь. Как можно видеть, результат получился ярким, даже чересчур! Режим Overlay (Перекрытие) может часто слишком оживлять и повышать контрастность фотографии, но скоро мы научимся с этим бороться.

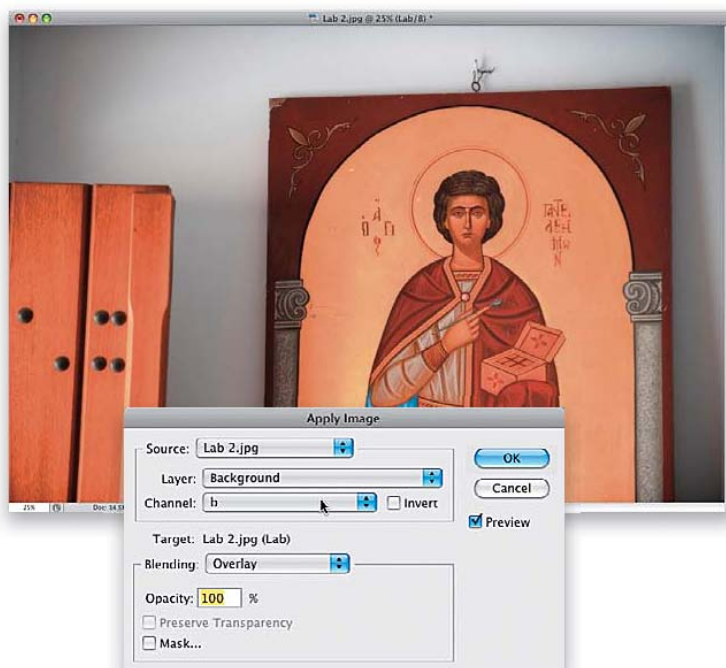
### Шаг четыре:

Достоинством использования команды Apply Image (Внешний канал) является то, что Вы получаете, по крайней мере, три различных "варианта" и просто должны выбрать тот из них, который Вам кажется лучшим (это зависит от фотографии, поэтому необходимо проверять все три). По умолчанию отображается совмещенный цветовой канал Lab (Вы видели его в Шаге три). Оценив изображение, щелкните по выпадающему меню Channel (Канал) и выберите опцию "a" (как показано здесь). Вы видите, как выглядит канал "a", будучи наложенным на невидимую копию самого себя в режиме Overlay (Перекрытие). Он, конечно, выглядит лучше, чем оригинал, но я не думаю, что он столь же хорош, как канал Lab, который был создан в Шаге три.



### Шаг пять:

Теперь оцените канал "b", выбирая опцию "b" из выпадающего меню Channel (Канал) (как показано здесь). Этот канал обычно добавляет желтые и теплые тона к фотографии (как видно в показанном здесь примере). Между прочим, если Вы хотите заставить сцену, снятую на открытом воздухе, сразу стать похожей на сцену в преддверии сумерек где-нибудь на Северо-востоке, перейдите в режим Lab, выберите Apply Image (Внешний канал), переключитесь на режим Overlay (Перекрытие), и выберите канал "b" – voilà – установятся цвета ранних сумерек. Вернемся теперь к нашей теме: в примере, показанном здесь, снимок выглядит желтоватым. Если Вам нравится результат – работа завершена – лишь щелкните по OK. В противном случае продолжим.



### Шаг шесть

Изображения, которые Вы видели с тех пор, получены в канале Lab, канале "a" и канале "b" наложением в режиме Overlay (Перекрытие) (который довольно сильно приукрашивает цвета). Лично мне, безусловно, нравится канал Lab, и если Вы чувствуете, что он лучший из трех, но считаете, что он создает несколько "приукрашенные" цвета, тогда измените в выпадающем меню Blending (Наложение) опцию на **Soft Light (Мягкий Свет)** (как показано здесь). Это более спокойный и мягкий режим, чем Overlay (Перекрытие) (в духе New Age), и если Overlay кажется Вам слишком интенсивным, Вам, вероятно, понравится режим Soft Light. Я не стесняюсь признать, что сам использую режим Soft Light чаще, чем Overlay.







### Шаг семь:

Есть еще один способ уменьшить интенсивность режима Overlay (Перекрытие) – использовать регулятор громкости. То, что я назвал регулятором громкости, в действительности – движок Opacity (Непрозрачность) (который находится под выпадающим меню Blending (Наложение)). Чем меньше непрозрачность, тем слабее эффект. В примере, показанном здесь, я снова переключился на канал Lab, выбрал опцию Overlay (Перекрытие) в выпадающем меню Blending (Наложение), но затем понизил непрозрачность до 80%. Фотография с такими настройками показана внизу справа.

### СОВЕТ: Создайте операцию

Эффект Apply Image (Внешний канал) замечательно работает, если записать его в виде операции. После ее создания зайдите в панель Actions (Операции) и щелкните по второму столбцу, рядом с надписью "Apply Image" ("Внешний канал") (появится иконка диалога). Затем, когда Вы выполните операцию, появится диалоговое окно Apply Image (Внешний канал), в котором Вы произведете проверку трех вариантов каналов. Сделав выбор, щелкните по ОК, операция продолжится и снова установит режим RGB.



Исходное изображение



После коррекции (с использованием канала Lab в режиме Overlay (Перекрытие) и 80 % непрозрачности – без применения кривых, уровней и чего-либо вообще)

## Стильный портрет в ненасыщенных тонах

Сегодня это самая востребованная техника создания портретов в Photoshop. Оглянитесь вокруг и Вы увидите, что ими заполнено всё, от обложек журналов до футляров CD, от печатной рекламы до киноафиш Голливуда, и от фотоснимков, отражающих общественную жизнь, до рекламных щитов. Такое впечатление, что все помешаны на этом эффекте (и Вы очень быстро освоите этот стиль, используя упрощенный метод, изложенный здесь!)

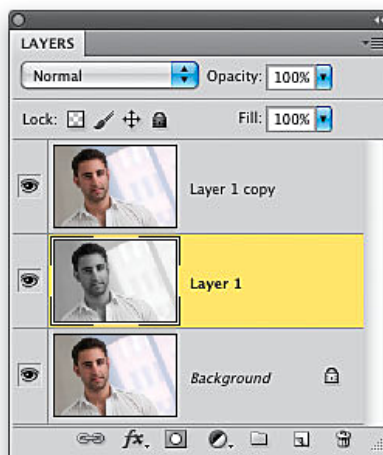
### Шаг один:

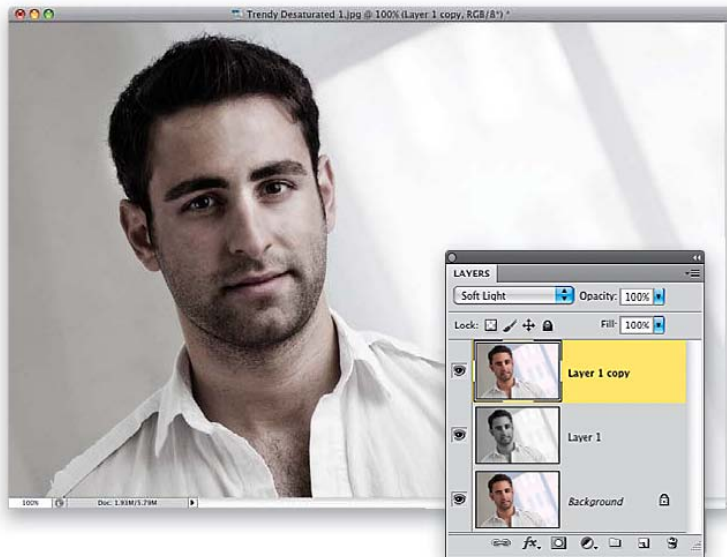
Откройте фотопортрет, к которому Вы хотите применить этот стильный высококонтрастный эффект. Дублируйте фоновый слой, нажав клавиши **Ctrl+J (Mac: Command+J)**. Затем дублируйте этот слой, используя ту же самую быструю клавишу (итак, сейчас у Вас в общей сложности три одинаковых слоя, как показано здесь).



### Шаг два:

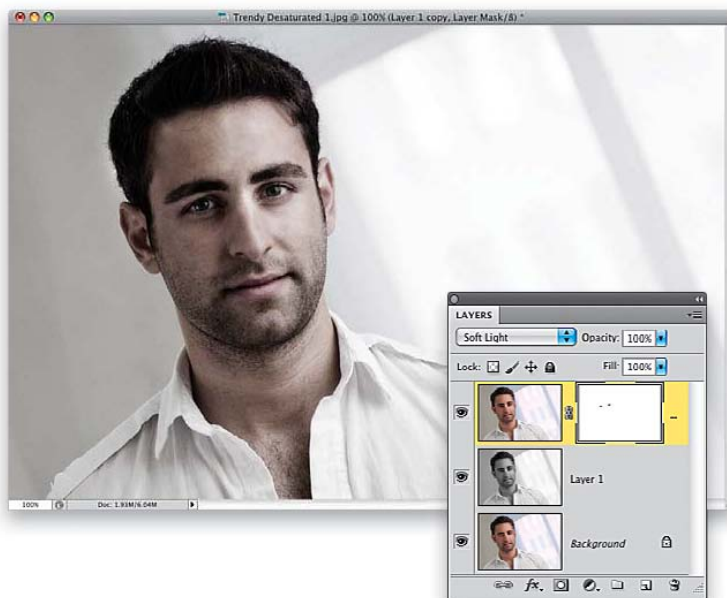
В панели Layers (Слои) щелкните по среднему слою Layer 1 (Слой 1), чтобы сделать его активным слоем, затем нажмите клавиши **Ctrl+Shift+U (Mac: Command+Shift+U)**, чтобы выполнить команду Desaturate (Обесцветить) и удалить все цвета из этого слоя. Конечно, вверху стека слоев по-прежнему находится цветная фотография, так что на экране ничего не изменится (Вы будете видеть цветную фотографию), но в панели Layers (Слои) миниатюра среднего слоя превратится в черно-белую (как показано здесь).





### Шаг три:

В панели Layers (Слои) щелкните в стеке по верхнему слою Layer 1 copy (Слой 1 копия), затем переключите режим наложения слоев с Normal (Обычные) на **Soft Light (Мягкий свет)** (как показано здесь), и это реализует эффект. Хотя Soft Light (Мягкий свет) создает очень хороший, тонкий эффект, но если портрет должен быть более резким и более контрастным, используйте вместо этого режим Overlay (Перекрытие). Если версия Overlay покажется Вам интенсивней, чем надо, уменьшите немного Opacity (Непрозрачность) слоя, пока изображение не приобретет вид, хороший с Вашей точки зрения.



### Шаг четыре:

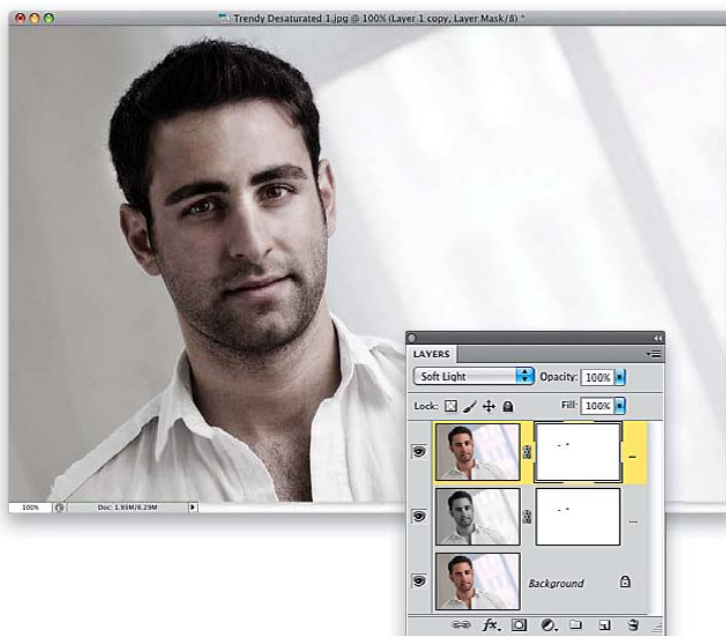
Достаточно часто можно видеть, что на подобных портретах существенно выделяются глаза персонажа. Фокус в том, что глазам возвращен природный цвет и яркость красок. (Это необязательный шаг, но если у Вашего объекта съемки синие или зеленые глаза, стоит затратить на них лишние 15 секунд). Надо сделать лишь два коротких шага. Начните со щелчка по иконке Add Layer Mask (Добавить слой-маску) в нижней части панели Layers (Слои). Затем активируйте инструмент Brush (Кисть) (B), выберите маленькую, мягкую кисть из Brush Picker (Селектор кисти) в панели параметров. Нажмите на клавишу с буквой X, чтобы установить основной цвет черный, и закрасьте оба глаза (но не белки глаз, а только радужные оболочки глаз и зрачки). Результат может иметь странный вид, потому что Вы проделали дырки для глаз в этом верхнем слое, через которые видны глаза на черно-белом слое, расположенном ниже него, но в следующем шаге Вы это исправите.





### Шаг пять:

Прделаем точно такие же дырки для глаз в черно-белом слое (и это будет означать, что сквозь "дырки для глаз", проделанные в верхних двух слоях, Вы будете видеть оригинальные глаза с фонового слоя). Для этого нажмите-и-удерживайте клавишу Alt (Mac: Option), щелкните по миниатюре слоя-маски на верхнем слое, и перетащите его в средний слой. Это поместит точную копию слоя-маски верхнего слоя на средний слой (как показано здесь). Теперь с фонового слоя на Вас смотрят оригинальные полноцветные неретушированные глаза. Просто и мило.



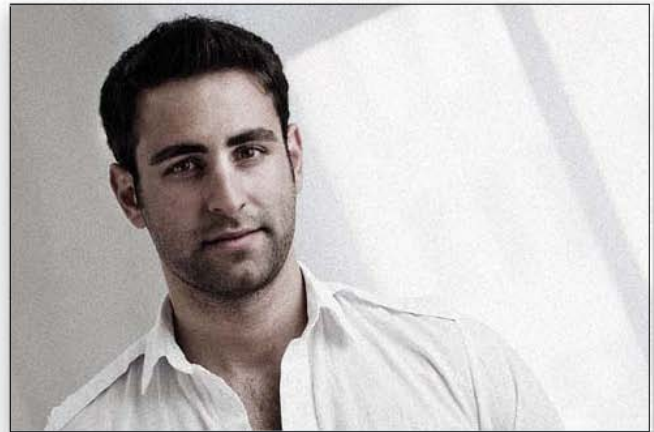
### Шаг шесть

Теперь выполните сведение изображения, выбрав команду **Flatten Image (Выполнить сведение)** в выпадающем меню панели Layers (Слои). В заключение добавим немного шума. Зайдите в меню Filter > Noise (Фильтр > Шум) и выберите **Add Noise (Добавить шум)**. Когда появится диалоговое окно Add Noise (Добавить шум) (показанное здесь), установите Distribution to Gaussian (По Гауссу), и включите флажок Monochromatic (Монохромный) (иначе шум будет составлен из красных, зеленых и синих пятнышек и производить неприятное впечатление). И последнее: шум делается заметным уже при малых значениях параметра шума Amount (Эффект). Я работаю с очень низким разрешением, поэтому я установил параметр шума всего лишь в 4 %, но при высоком разрешении цифровой камеры нужно использовать значение между 10 и 12 %, чтобы шум проявился на большей части изображения. На следующей странице вверху показано исходное изображение и изображение после применения эффекта. Кроме того, я дал некоторые другие примеры коррекции портретов с помощью этого эффекта.





Исходное изображение



Изображение после коррекции



Исходное изображение



Изображение после коррекции

**Шаг семь**

Вот другой пример, использующий в точности тот же метод. Наглядно видно, насколько разнится действие эффекта, примененного к изображениям разных типов. Мне особенно нравится бронзовый оттенок кожи, который создается в этом изображении. Очень интересный материал. Еще примеры можно увидеть, перелистнув страницу.

**СОВЕТ: Не добавляйте излишний шум**

Избегайте добавлять слишком много шума, потому что после применения к изображению эффекта Unsharp Mask (Контурная резкость) (которое следует делать в самом конце, непосредственно перед сохранением файла), он проявит и усилит любой шум на фотографии (намеренно созданный или любого иного происхождения).

**СОВЕТ: Если корректировать только фон**

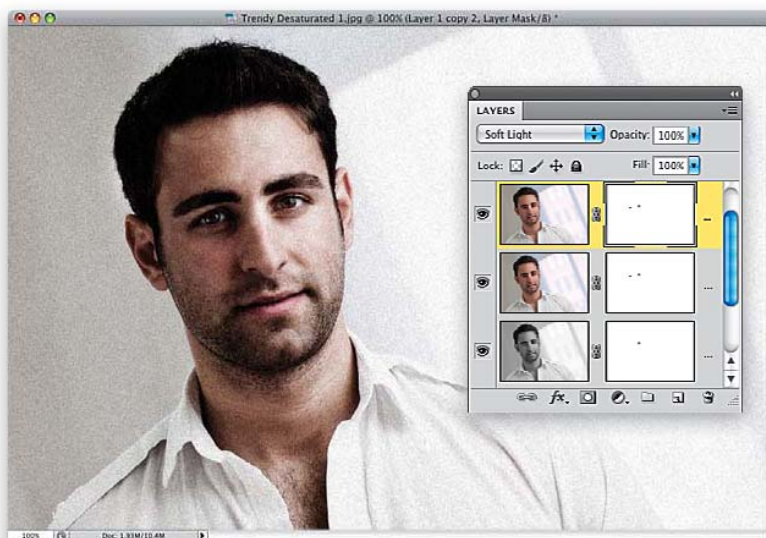
Я однажды видел печатную рекламу мотоцикла, в которой был использован этот эффект. Эффект был применен к фону, а байк маскирован (выведен из зоны действия эффекта) и имел насыщенные цвета. Это сочетание оказалось очень удачным (мистический объект на мистическом фоне).

**Шаг восемь:**

Здесь тот же самый метод применен к фотографии женщины, однако я не выводил глаза из действия эффекта, потому что они имели очень нежные оттенки. Я сделал другое: понизил непрозрачность инструмента Brush (Кисть) до 50 % и закрасил на верхнем слое ее губы, затем скопировал этот слой-маску в черно-белый слой (точно так же, как ранее я проделал это с глазами – с помощью такой же техники маскирования). Без этого ее губы выглядели безжизненными, а нежный 50%-й розовый оттенок оживил фотографию.

*Исходное изображение**Изображение после коррекции***СОВЕТ: Измените непрозрачность**

Вот несколько вариантов применения этого эффекта. Если эффект окажется слишком слабым, конечно, Вы можете применить режим Overlay (Перекрытие), как я упоминал ранее, но сначала попробуйте дублировать один раз слой Soft Light (Мягкий свет) и посмотрите, насколько это усилит эффект. Если эффект станет слишком интенсивным, всегда можно понизить непрозрачность этого слоя. Другой прием состоит в том, чтобы понизить непрозрачность оригинала слоя Soft Light (Мягкий свет) до 70 %. Это возвращает цвета почти к исходному виду. Стоит попробовать и оценить результат. И напоследок: разве не стоило бы применить эффект как операцию? Безусловно, – я об этом не устаю повторять!





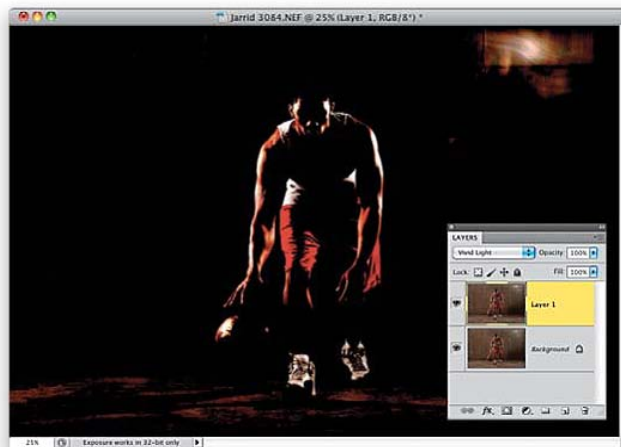


Сверхконтрастные, обесцвеченные изображения сейчас невероятно популярны. Есть много плагинов для придания изображению такого вида, а также есть метод с использованием Camera Raw, который я покажу Вам далее. Однако здесь я хочу рассмотреть вариант, которому я научился у немецкого ретушера Келвина Холливуда (Calvin Hollywood), опубликовавшего урок в специальном гостевом разделе моего ежедневного блога ([www.scottkelby.com](http://www.scottkelby.com)). Вот в чем огромные достоинства его метода: (1) можно записать его в операции и применять одним щелчком, и (2) не нужно покупать сторонний плагин для придания изображению такого вида. Я приношу благодарности Келвину за возможность использования этого метода – от своего, а теперь также и от Вашего имени.

## Создание очень высокого контраста

### Шаг один:

Откройте изображение, которому Вы хотите придать высококонтрастный вид. Давайте сразу возьмем быка за рога и создадим операцию, в которой запишем наши шаги. По окончании, ее можно применить повторно, придавая другим фотографиям аналогичный вид единственным щелчком. Зайдите в панель Actions (Операции), и щелкните по иконке Create New Action (Создает новую операцию) в нижней части панели. Когда появится диалоговое окно New Action (Новая операция), назовите его "High-Contrast Look" (Высококонтрастный вид – П.) и щелкните по кнопке Record (Записать). С этого момента записывается каждое перемещение, которое Вы делаете ... каждый шаг, который Вы делаете ... за Вами ведется наблюдение (а я как раз не против этого).

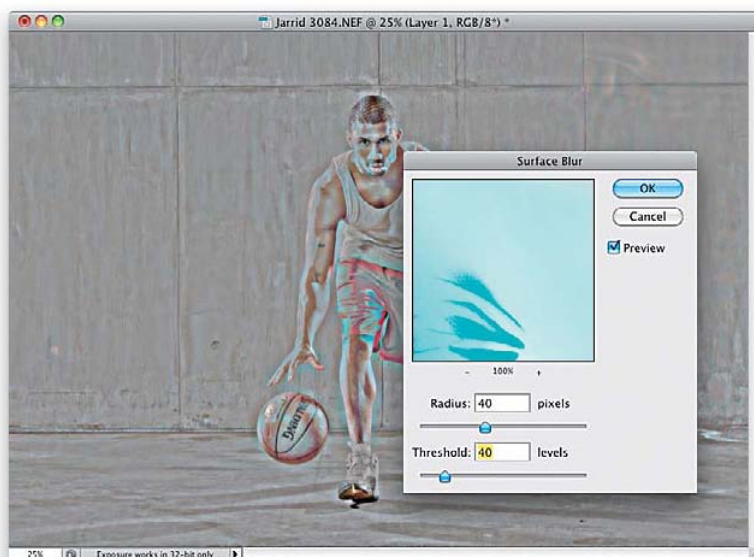


### Шаг два:

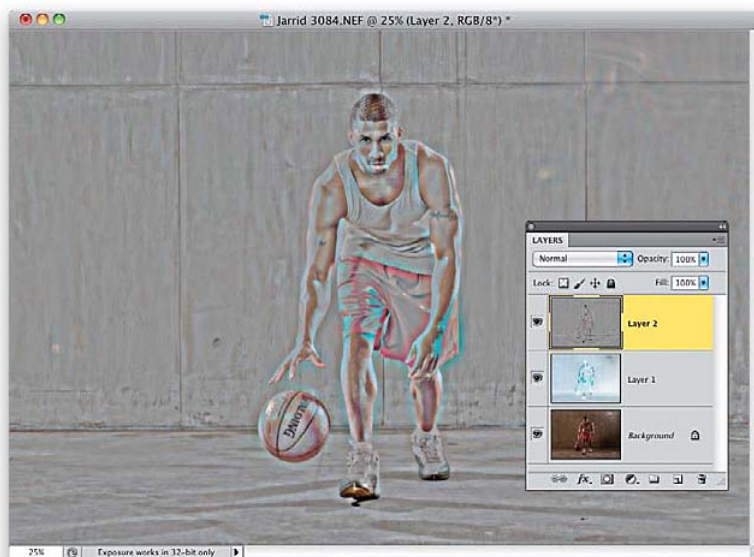
Сделайте копию фонового слоя, нажав на клавиши **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**). Теперь измените режим наложения этого слоя-дубликата на **Vivid Light** (Яркий свет) (я знаю, что результат еще далек от совершенства, но это будет исправлено в нескольких последующих шагах).

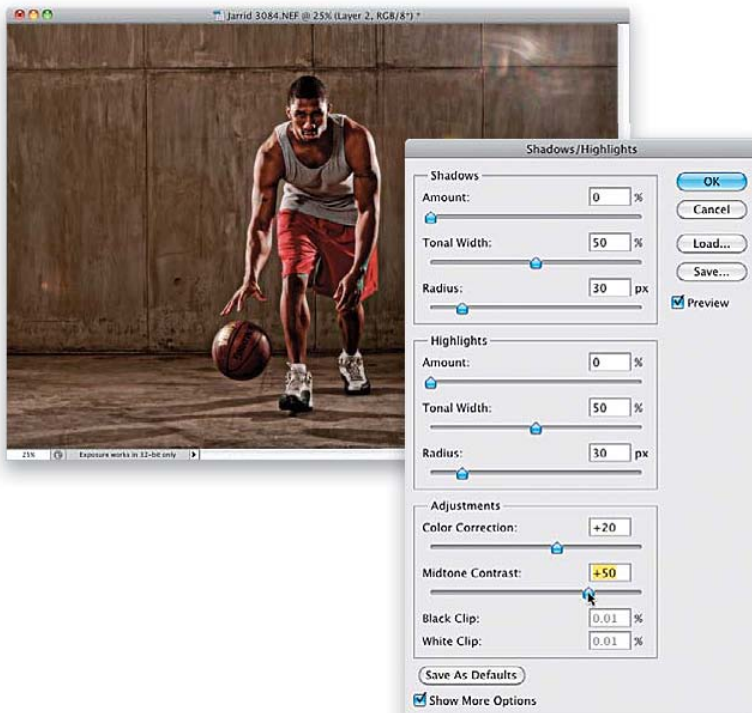
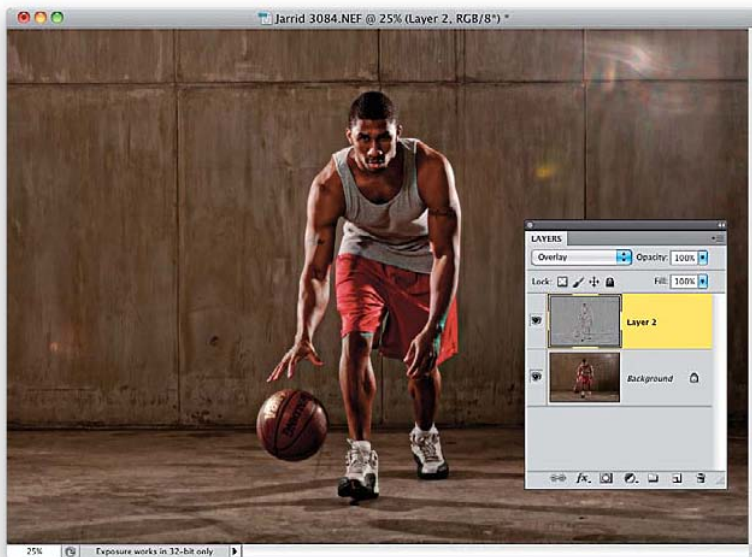
**Шаг три:**

Теперь нажмите на клавиши **Ctrl+I (Mac: Command+I)**, чтобы инвертировать слой (на этом этапе он будет почти весь серый). Затем зайдите в меню **Filter > Blur (Фильтр > Размытие)**, и выберите опцию **Surface Blur (Размытие по поверхности)**. В диалоговом окне установите значение 40 для **Radius (Радиус)** и 40 для **Threshold (Изогелия)**, и щелкните по **OK**. (Этому фильтру для выполнения работы требуется определенное время, так что надо набраться терпения. Особенно, если у Вас 16-битовая версия фотографии).

**Шаг четыре**

Снова необходимо изменить режим наложения слоя, но мы не можем изменить режим **Vivid Light (Яркий свет)**, или это испортит эффект. Вместо этого мы создадим сверху стека новый слой, похожий на сведенную версию изображения. Так мы можем изменить его режим наложения и получить другой вид. Это действие называется "Merge a copy of all visible layers into target layer" (Объединение копий всех видимых слоев в целевой слой), и чтобы получить этот слой, нажмите на клавиши **Ctrl+Alt+Shift+E (Mac: Command+Option+Shift+E)**.





#### Шаг пять:

Теперь, после создания нового объединенного слоя, Вы должны удалить средний слой (тот, с помощью которого Вы выполняли Surface Blur (Размытие по поверхности)). Итак, перетащите его на иконку мусорной корзины внизу панели Layers (Слои). Затем измените режим наложения объединенного слоя (Layer 2) (Слой 2) на **Overlay (Перекрытие)**, и после этого эффект создания форм уже начинает проявляться (хотя нам нужно еще кое-что сделать, чтобы довести его до ума).

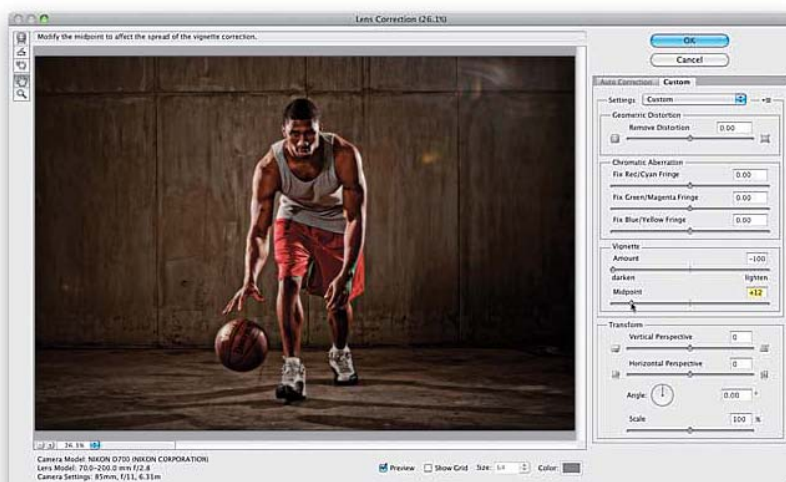
#### Шаг шесть:

Оставаясь в том же слое с наложением в режиме Overlay (Перекрытие), зайдите в меню Image > Adjustments (Изображение > Коррекция) и выберите опцию **Shadows/Highlights (Тени/Света)**. В диалоговом окне опции, в секции Shadows (Тени), перетащите величину Amount (Эффект) в 0. Затем добавьте то, что является аналогом эффекта Clarity (Четкость) в Camera Raw. Для этого в секции Adjustments (Коррекция) диалогового окна увеличьте величину Midtone Contrast (Контрастность средних тонов). (Если Вы не видите секцию Adjustments (Коррекция), включите флажок Show More Options (Дополнительные параметры) в окне внизу слева). Ползунок Midtone Contrast (Контрастность средних тонов) находится внизу диалогового окна. Перетащите ползунок вправо, пока изображение не приобретет четкий, резкий вид. Конечно, чем правее ползунок, тем изображение делается четче и контрастнее. Но не заходите слишком далеко, потому что Вы еще будете устанавливать параметры резкости этого изображения. Теперь щелкните по OK. Затем зайдите в выпадающее меню панели Layers (Слои) и выполните команду **Flatten Image (Выполнить сведение)**. После чего добавьте последний эффект к этому изображению – модную сейчас граничную виньетку.



**Шаг семь:**

Зайдите в меню Filter (Фильтр) и выберите опцию Lens Correction (Коррекция дисторсии). В диалоговом окне щелкните по вкладке Custom (Заказная), и затем, в секции Vignette (Виньетка), перетащите ползунок Amount (Эффект) влево в -100 (этот ползунок определяет, насколько темными будут края). Затем перетащите ползунок Midpoint (Средняя точка) примерно в 12 (он определяет, насколько близко к центру изображения расширится граничное затемнение, а в данном случае мы хотим приблизить его довольно сильно), и щелкните по OK. В заключительном шаге, выполнение которого определяется только Вашими личными предпочтениями, добавляются параметры резкости, с использованием метода High Pass (Цветовой контраст), рассматриваемый в Главе 11. Затем следует еще раз выполнить сведение изображения, и коррекция будет завершена. Зайдите в панель Actions (Операции) и щелкните по квадратной кнопке остановки в нижней части панели, слева, чтобы прекратить запись. Откройте другое изображение и протестируйте операцию, щелкая по операции, затем нажимая кнопку выполнения внизу панели. Исходное/Откорректированное изображения показаны ниже.



Исходное изображение

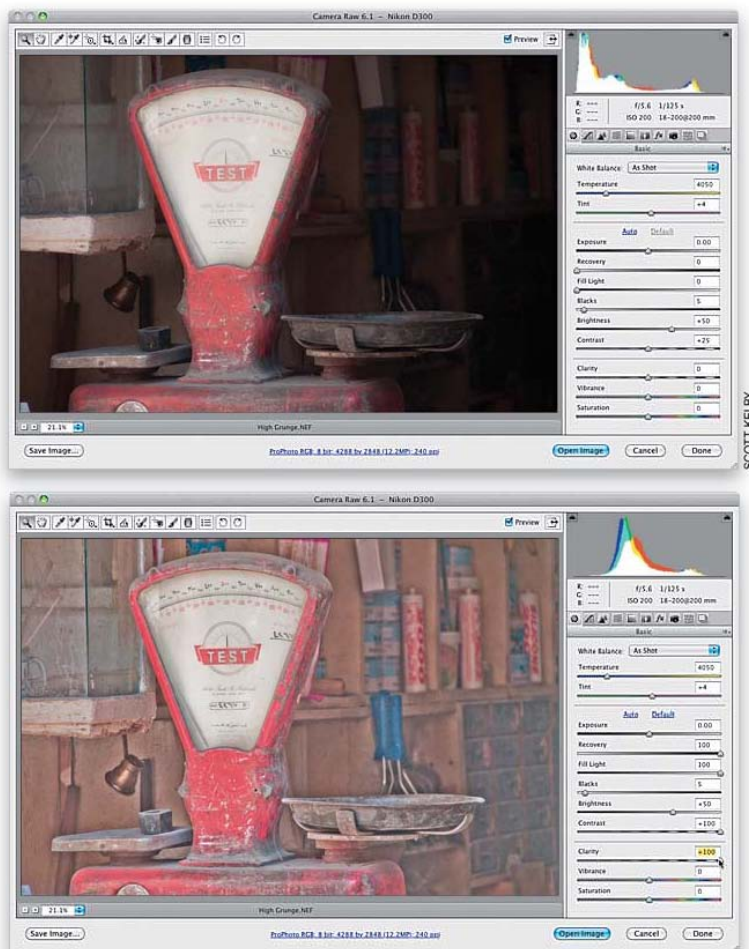


Изображение после коррекции



Если Вы хотите получить крайне контрастное изображение в стиле гранж (стиль, использующий в качестве выразительных средств технику "грязи", "изношенности" и т.п. – **П.**), Вы можете создать его в Camera Raw, перетащив несколько ползунков в панели Basic (Основные), а затем добавив виньетку. В Photoshop для повышения резкости следовало бы использовать фильтр High Pass (Цветовой контраст). Этот фильтр хорошо работает с фотоснимками, подобными показанному здесь, на которых много текстурированных и металлических деталей, так что дайте этому фильтру шанс себя проявить. Но не будем забегать вперед – здесь излагается простой метод создания неряшливого, "облупленного" изображения – изображения в стиле гранж.

## Создание в Camera Raw высококонтрастного изображения в стиле гранж



### Шаг один:

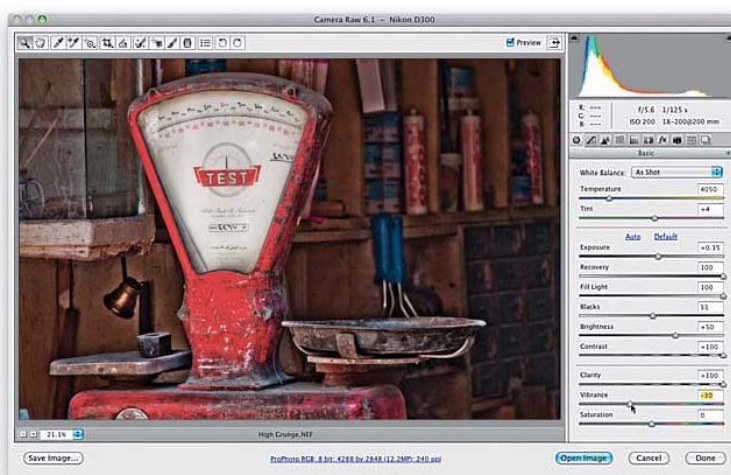
Откройте фотографию в Camera Raw. Это один из тех эффектов, которые хорошо работают с изображениями определенного типа. Фотографии с большим количеством деталей, текстурой, с чем-то металлическим и с высоким контрастом, пожалуй, подходят лучше всего (как и портреты спортсменов, автомобили и даже некоторые пейзажи. Другими словами, не стоит применять этот эффект к фотоснимку симпатичного пушистого кролика). Здесь показано исходное RAW изображение, открытое в Camera Raw. (Примечание: Этот эффект на практике работает лучше, когда он применяется к изображениям RAW, а не JPEG или TIFF, хотя работает он со всеми тремя типами).

### Шаг два:

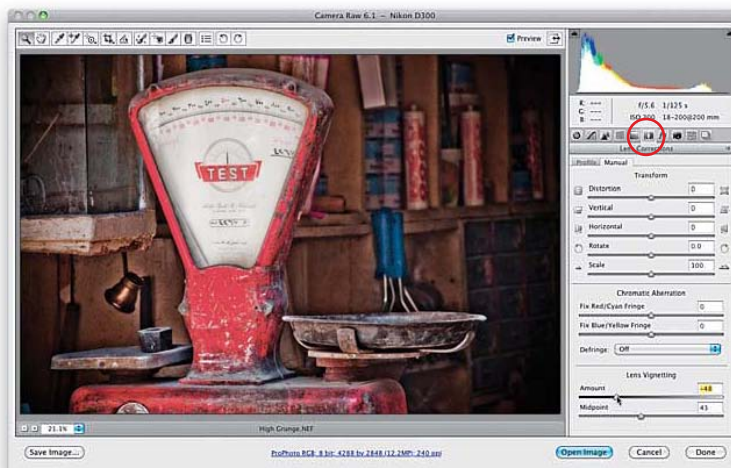
Установите значение 100 для следующих четырех ползунков: Recovery (Экспокоррекция), Fill Light (Заполняющий свет), Contrast (Контрастность) и Clarity (Четкость) (как показано здесь). Это вызовет некоторую вялость изображения (подобно показанной здесь). Яркость этой фотографии выглядит нормально, потому что оригинал был слишком темным. Но если оригинал был бы светлее, чем надо, на этом этапе изображение будет слишком ярким. Если такое случится, можно снизить экспозицию (перетаскивая ползунок Exposure (Экспонир) влево, пока яркость не станет нормальной). Изображение должно выглядеть свежим, но не быть кричаще ярким).

**Шаг три:**

Теперь возвратите насыщенность и теплоту тонов изображения, перетаскивая ползунок Blacks (Затемнение) вправо. Продолжайте перетаскивание, пока фотография не будет выглядеть сбалансированной (как здесь, где я перетащил ползунок в положение +51). Если цвета выглядят слишком красочными и яркими (а они, вероятно, таковыми и будут), уменьшите величину Vibrance (Красочность) до значения, при котором изображение будет выглядеть слегка ненасыщенным (его самая красочная часть). Здесь я понизил Vibrance (Красочность) до -30. Изображение сделалось немного темнее, чем надо, и я также перетащил ползунок Exposure (Экспонир) в положение +0.35.

**Шаг четыре**

Выполните последнее доводочное действие – добавьте темную виньетку по краям изображения. Щелкните по иконке Lens Correction (Коррекция дисторсии) (шестая слева сверху области панели), затем щелкните по вкладке Manual (Ручной режим), и в секции Lens Vignetting (Виньетирование линзы) перетащите ползунок Amount (Эффект) влево, чтобы затемнить края (здесь я перетащил к -48). Ползунок Midpoint (Средняя точка) также перетащите влево, чтобы расширить затемнение ближе к центру (я перетащил его приблизительно в 43). Это придает изображению законченный вид, как показано здесь. Сравните его с оригиналом, и Вы увидите, что концептуально этот эффект походит на фотографию HDR. Да, вот именно – целая небрежно слепленная энчилада, и всё в Camera Raw. (А что с повышением резкости с помощью эффекта High Pass (Цветовой контраст)? Об этом подробнее рассказано в следующей главе).







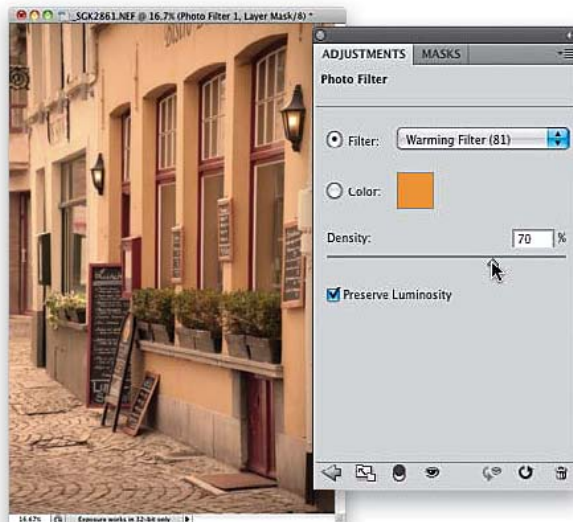
Резьбовые фильтры Skylight использовались фотографами многие годы для удаления дымки и синих оттенков с отдаленной части изображения (такой, как горная цепь на пейзажном фотоснимке). В целом создается теплый эффект, и, несмотря на то, что традиционные фильтры этого типа приносили в изображение розовый оттенок, для получения подобного эффекта и придания теплоты холодному изображению в Photoshop используется теплый фильтр.

## Эффект фильтра Skylight



### Шаг один:

Откройте в Photoshop CS5 цветную фотографию, к которой Вы хотите применить фильтр Skylight. Зайдите в панель Adjustments (Коррекция) и щелкните по иконке Photo Filter (Фотофильтр) (это иконка с камерой и кружком слева от нее – вторая справа в среднем ряду).



### Шаг два:

Выберите из выпадающего меню опцию **Warming Filter (81) (Теплый фильтр (81))**, а затем увеличьте величину Density (Плотность) до 70 % (как показано здесь).

**Шаг три:**

Теперь зайдите в панель Layers (Слои) и измените режим наложения этого слоя вверху слева панели на **Soft Light (Мягкий свет)**, чтобы завершить эффект. *Примечание:* Изменение режима наложения на Soft Light (Мягкий свет) также немного повышает контраст, и если после этого изменения изображение выглядит более контрастным, чем нужно, просто уменьшите величину Ораcиty (Непрозрачность) этого слоя (вверху справа панели Layers), пока изображение не приобретет удовлетворительный вид. (Начните с 50 % и оцените результат. В фотографии, показанной здесь, дополнительный контраст смотрится хорошо, поэтому я оставил непрозрачность 100 %, но в зависимости от фотографии, Вам, возможно, придется немного подстроить значение Ораcиty). Исходное изображение и изображение после коррекции показаны ниже.

*Исходное изображение**Изображение после коррекции*



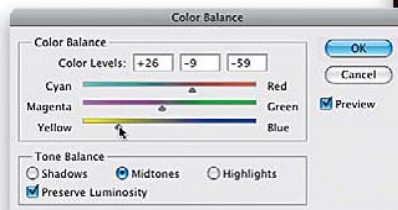
Это еще один эффект, который вошел в моду в последние годы, и выполняется он всего в несколько шагов. Кстати, можно добавить дополнительную окантовку, придающую снимку вид, сделанный полароидом. Во-первых, выделите всю фотографию, вырежьте ее и скопируйте на ее собственный слой. Затем, добавьте два дюйма белой области холста вокруг фотографии. Установите стиль слоя Drop Shadow (Тень), а затем добавьте стиль слоя Stroke (Обводка). Установите белый цвет обводки, расположение Inside (Внутри), Size (Размер) 120 и щелкните по ОК для завершения эффекта.

## Как создать старую, выцветшую фотографию



### Шаг один:

Откройте фотографию, к которой Вы будете применять метод (мы здесь используем свадебную фотографию. Вы можете загрузить эту фотографию с сопутствующего веб-сайта книги (или из iso-приложения к данному переводу – П.). На самом деле, оттуда можно загрузить большую часть ключевых изображений, используемых в книге, и изучать материал с их помощью. Веб-адрес находится во введении в начале книги, которое Вы, возможно, пропустили).



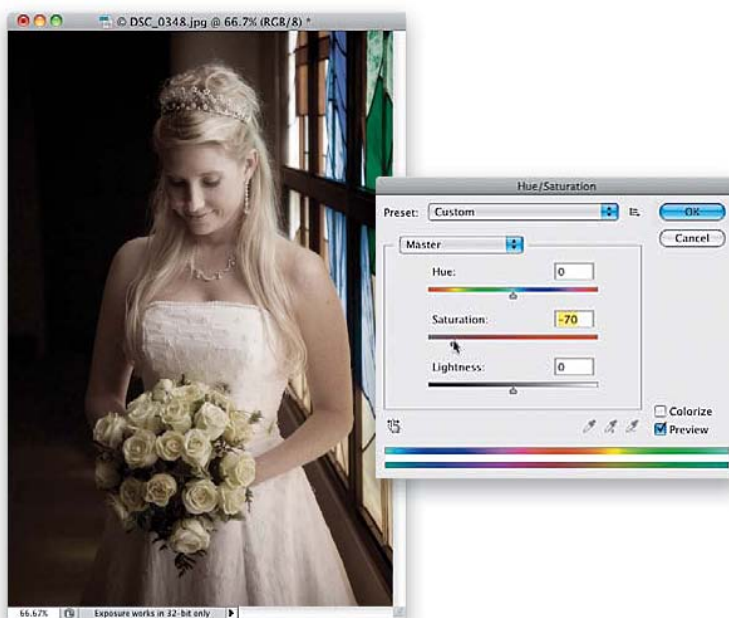
### Шаг два:

Во-первых, добавьте к изображению очень теплый желтоватый оттенок (по-прежнему оставляя изображение цветным). Зайдите в меню Image > Adjustments (Изображение > Коррекция) и выберите команду **Color Balance (Цветовой баланс)**. В появившемся диалоговом окне перетащите верхний ползунок в сторону Red (Красный) в положение +26. Перетащите средний ползунок в сторону Magenta (Пурпурный) в положение -9, а нижний ползунок – в сторону Yellow (Желтый) в положение -59 (как показано здесь). Проследите, чтобы в секции Tone Balance (Тоновый баланс) флажок Preserve Luminosity (Сохранить свечение) был включен и были выбраны Midtones (Средние тона) (радио-кнопка должна находиться в среднем положении). Затем щелкните по ОК.

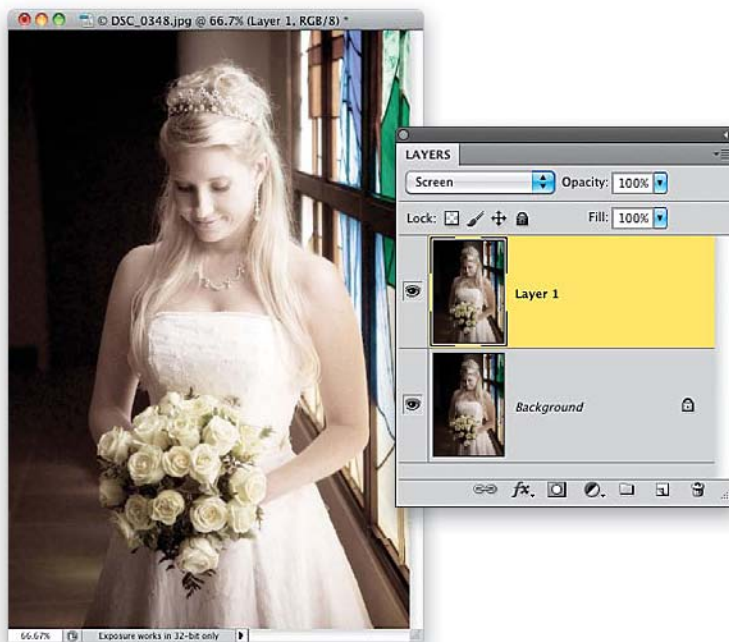


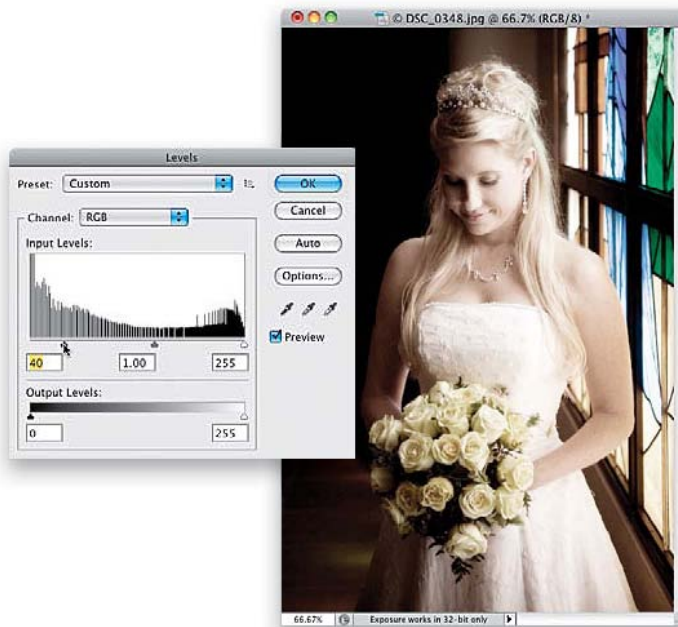
**Шаг три:**

Теперь необходимо несколько уменьшить насыщенность цветов (помните, что у старых, выцветших фотографий не могло быть таких ярких, сильных цветов, которые мы имеем сегодня). Зайдите в меню Image > Adjustments (Изображение > Коррекция) и выберите опцию **Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность)**. В появившемся диалоговом окне перетащите ползунок Saturation (Насыщенность) в -70 (как показано здесь), чтобы удалить некоторые, но не все цвета из изображения. Затем щелкните по ОК.

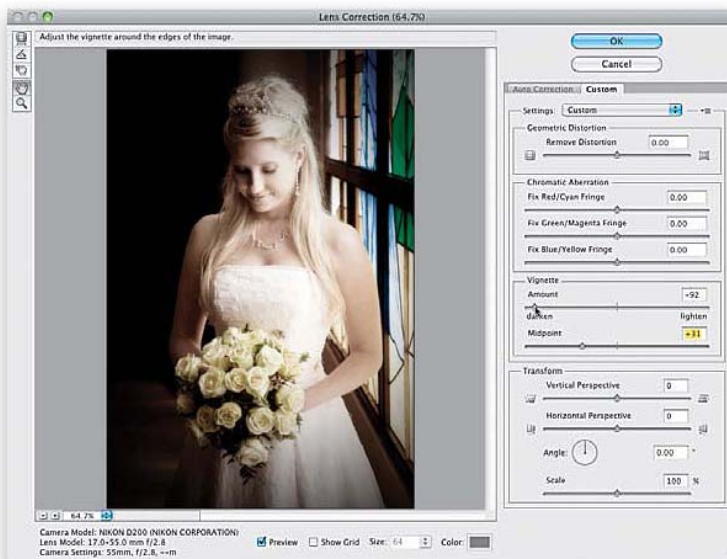
**Шаг четыре**

Нажмите клавиши **Ctrl+J (Mac: Command+J)**, чтобы создать дубликат фонового слоя, затем измените режим наложения этого дубликата слоя на **Screen (Экран)** (как показано здесь), что делает фотографию в целом очень яркой и менее объемной (как и должно быть в эффекте). Теперь нажмите клавиши **Ctrl+E (Mac: Command+E)**, чтобы объединить эти два слоя в один.



**Шаг пять:**

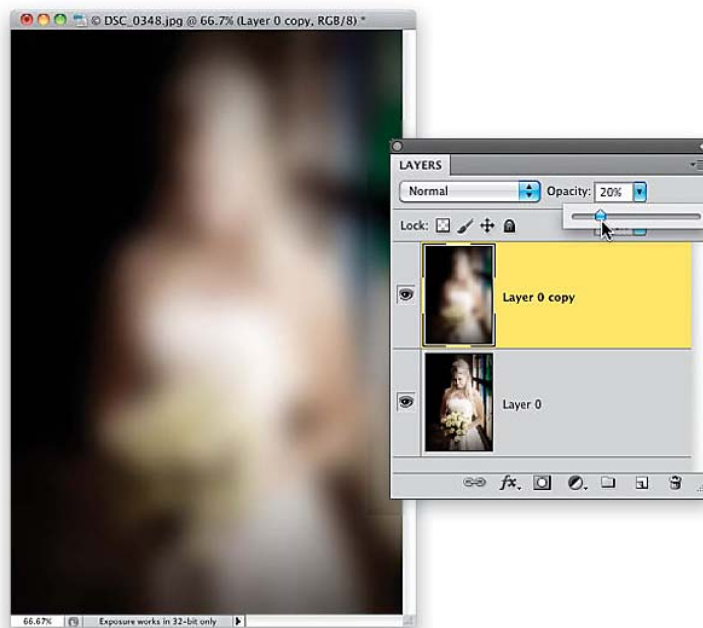
Нажмите клавиши **Ctrl+L (Mac: Command+L)**, чтобы открыть диалоговое окно Levels (Уровни), и щелкните по ползунку теней (это треугольник с левой стороны графика гистограммы Input Levels (Входные значения)). Перетащите ползунок теней немного вправо (как показано здесь). Это затемнит темновые области и увеличит разницу между светлыми и темными областями.

**Шаг шесть:**

Теперь затемним фотографию по краям. Зайдите в меню Filter (Фильтр) и выполните команду **Lens Correction (Коррекция дисторсии)**. Когда откроется диалоговое окно, щелкните по вкладке Custom (Заказная) сверху справа, а затем внизу, в секции Vignette (Виньетка), перетащите ползунок Amount (Эффект) почти до конца влево, чтобы значительно затемнить края (как я сделал здесь, перетащив ползунок в -92). Теперь перетащите ползунок Midpoint (Средняя точка) влево на +31 (как показано здесь). (Этот ползунок определяет, как далеко расширяется затемнение краев по направлению к центру изображения). Итак, создание мягкого центра внимания на невесте почти закончено. В конце шага щелкните по кнопке OK.

**Шаг семь:**

Заключительный шаг должен немного смягчить изображение в целом (чтобы фотография не была чрезмерно четкой). Итак, нажмите на клавиши **Ctrl+J (Mac: Command+J)**, чтобы создать дубликат слоя. (Он сейчас называется Layer 0 (Слой 0), потому что, когда Вы используете фильтр Lens Correction (Коррекция дисторсии), это преобразует закрепленный фоновый слой в обычный слой). Затем зайдите в меню Filter > Blur (Фильтр > Размытие) и выберите опцию **Gaussian blur (Размытие по Гауссу)**. В диалоговом окне фильтра введите 25 пикселей размытости и щелкните по кнопке ОК. Наконец, зайдите снова в панель Layers (Слои) и понизьте Opacity (Непрозрачность) для этого слоя до 20 % (как показано здесь), чтобы завершить эффект. Исходное изображение и изображение после коррекции показаны ниже.



Исходное изображение



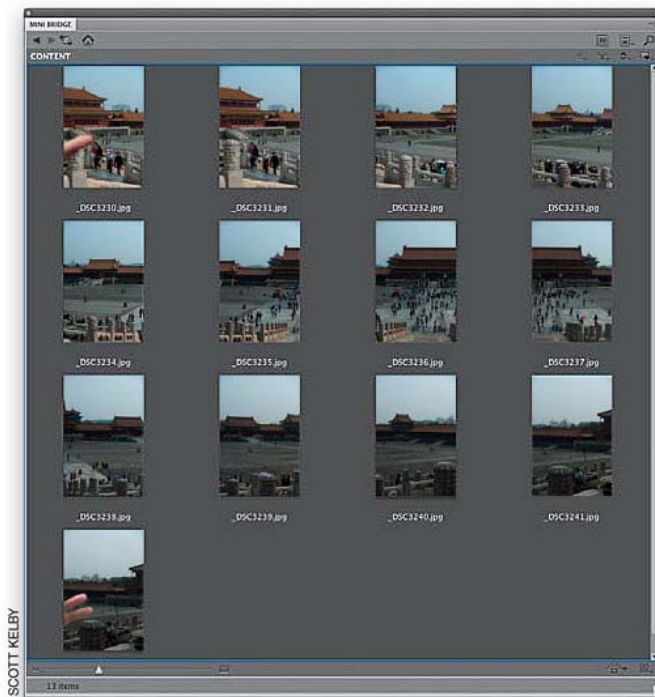
Изображение после коррекции





На моих семинарах по Photoshop была целая тема, где я рассказывал о многих вещах, которые надо выполнять при съемке, чтобы получить фотографии панорамы, которые Photoshop легко объединит в единое целое. Затем Adobe настолько улучшил функцию слияния фотографий, что теперь нужно соблюсти только одно простое условие (подробно о нем чуть ниже). Кроме того, добавлены несколько функций, которые улучшают результат. В итоге процесс стал настолько легким, что нет никаких причин воздерживаться от панорамной съемки всякий раз, когда предоставляется случай. Здесь изложены основы того, как сделать панораму.

## Создание панорам – совсем простое дело



### Шаг один:

Первое, о чем пойдет речь, строго говоря, не является предметом Photoshop, но если Вы последуете рекомендации, то она наверняка упростит работу над панорамами. Решив сделать серию фотографий для создания панорамы и определившись с первым кадром панорамы, расположите свой указательный палец перед объективом и сделаете снимок. Затем продолжите съемку кадров панорамы до конца, и сразу после съемки последнего кадра панорамы выставьте перед объективом два пальца и сделайте еще один снимок. В чем здесь смысл? Открыв в Mini Bridge новые фотографии, Вы запросто можете увидеть их сотни (особенно, если это фотографии, снятые в отпуске). Прокручивая массу снимков и наткнувшись на снимок указательного пальца, Вы сразу понимаете: далее следуют кадры панорамы. Причем, этот прием указывает точно, где такие кадры начинаются и где заканчиваются (как показано здесь). Выглядит наивно, но если Вы не сделаете этого, то Вы запросто можете пропустить панораму, которую сняли, будете только удивляться: "О чем я думал, когда снимал эти кадры?" – и пропустите их. Такое происходило со мной и со многими моими друзьями, так что мы теперь все используем этот прием и никогда не пропускаем панорам.

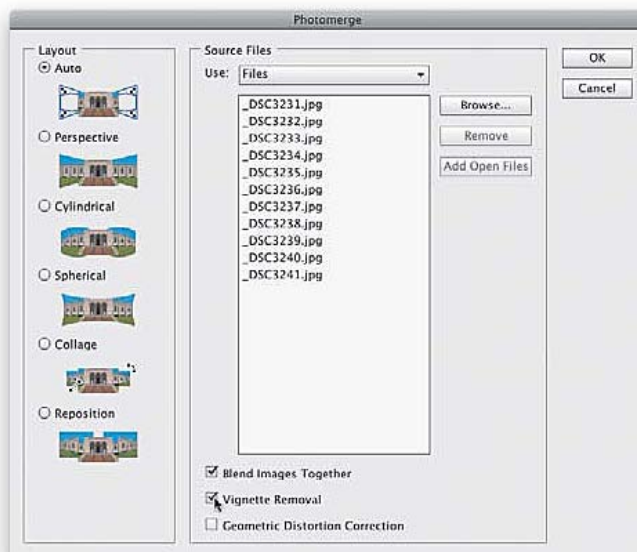
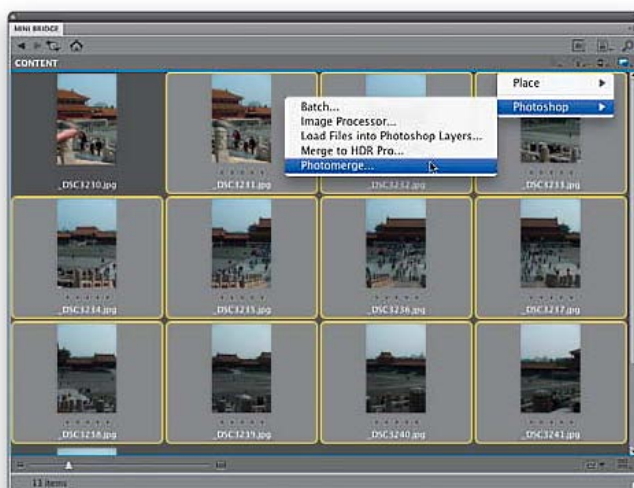


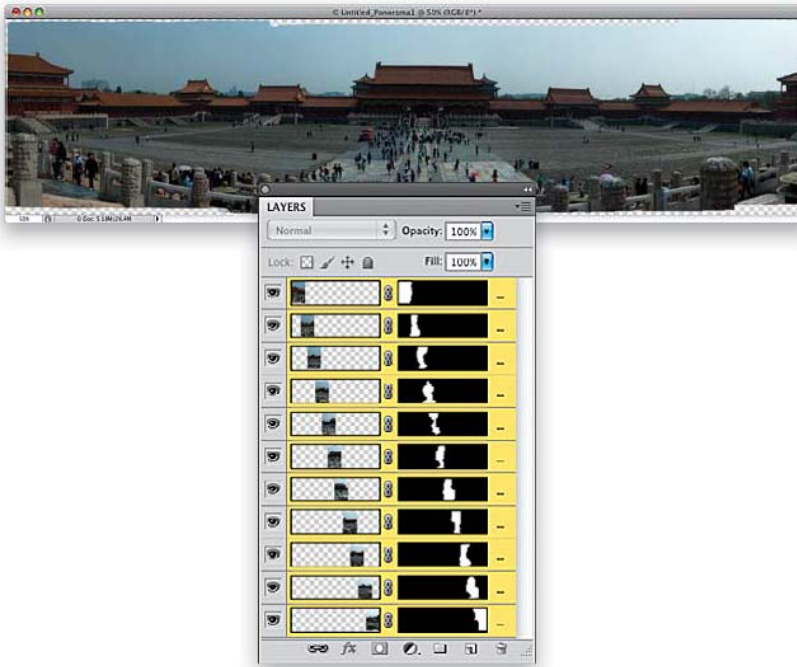
### Шаг два:

Начните с выделения в Mini Bridge отдельных фотографий панорамы (например, здесь выделены 11 фотографий Запрещенного Города Китая, – снятых с рук, чего я никогда не осмелился бы совершить несколько лет назад. Это я к тому, насколько хороша функция Photomerge – слияния фотоснимков). Вы просто выделяете все фотоснимки между двумя снимками с "пальцами-указателями", щелкаете по иконке Tools (Инструменты) и в опции Photoshop выбираете **Photomerge (Photomerge)** (как показано здесь). *Примечание:* Если фотографии открыты в Photoshop, зайдите в меню File > Automate (Файл > Автоматизация) выберите опцию Photomerge (Photomerge). Оба варианта приводят к одному и тому же месту работы Photoshop.

### Шаг три

Выбор опции Photomerge (Photomerge) открывает диалоговое окно, показанное здесь. В центре окна находится столбец со списком выделенных Вами изображений. (*Примечание:* Если фотографии панорамы открыты в Photoshop, центральный столбец будет пуст, и для его заполнения нужно нажать кнопку Add Open Files (Добавить открытые файлы)). Часть окна, называемую Layout (Макет), мы рассмотрим в следующем шаге. Сейчас обратим внимание на то, что находится ниже центрального столбца. Флажок Blend Images Together (Наложение изображений) оставьте включенным. Кроме него, есть еще два флажка, в которых может возникнуть необходимость, в зависимости от условий фотосъемки панорамы. (1) Если объектив создает виньетирование (края изображений затемнены), включите флажок Vignette Removal (Удаление виньетирования) (как я сделал здесь), и хотя процесс получения панорамы продлится немного дольше, во время процесса будет сделана попытка удалить виньетирование (как правило, удачная). (2) Если при съемке панорамы используется объектив типа "рыбий глаз" фирм Nikon, Sigma или Canon, для исправления искажений такого объектива следует включить самый нижний флажок Geometric Distortion Correction (Коррекция геометрического искажения).





#### Шаг четыре:

Слева, в секции Layout (Макет), в качестве настройки по умолчанию установлено Auto (Авто) (как показано в Шаге три), и я рекомендую оставить эту настройку Auto для получения стандартной широкой панорамы, как той, что показана здесь. Следующие пять вариантов Layout (Макет), расположенные ниже варианта Auto (Авто), – это Perspective (Перспектива), Cylindrical (Цилиндр), Spherical (Сферическая), Collage (Коллаж) и Reposition (Перемещение), – все они создают ... ну ... панорамы пугающего вида (это лучшее, что я могу о них сказать). Достаточно того, что они не создают хорошей широкой панорамы, которую мы обычно хотим видеть. Итак, будем использовать только вариант Auto (Авто). Щелкните по ОК, и в течение нескольких минут (в зависимости от количества фотографий, выбранных для создания панорамы), произойдет бесшовное сшивание панорамы (как показано здесь), а панель выполнения будет сообщать, что применяются обе функции: Auto-Align Layers (Выравнивание слоев на основе содержимого) и Auto Blend Layers (Смешать выделенные слои на основе содержимого), – чтобы создать это маленькое чудо.



#### Шаг пять:

Чтобы выполнить подгонку панорамы, функция Photomerge перемещает и перестраивает вещи определенным образом и делает причудливую обрезку каждой фотографии, чтобы получить законченное изображение. На нашу долю остается лишь простая работа по обрезке внешних разрывов, отнимающая около 10 секунд. Итак, активируйте инструмент Crop (Рамка) (C) и перетащите границы обрезки (подобно тому, как показано здесь, охватывая панораму насколько возможно и не оставляя разрывов).



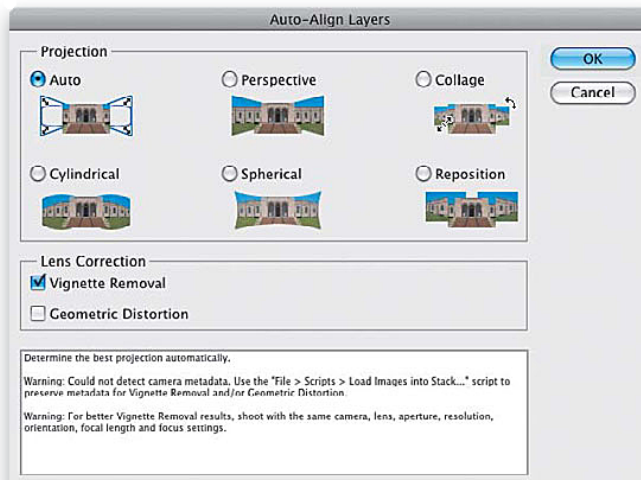


**СОВЕТ:** Почему при создании панорамы используется функция Photomerge, а не Auto-Align Layers (Автоматически выравнивать слои)?

Можно заметить, что многие из свойств макетирования функции Auto-Align Layers (Автоматически выравнивать слои) кажутся точно такими же, как в функции Photomerge. Но, все-таки, почему для сшивания используется функция Photomerge? Потому что она не только выравнивает слои – она собирает все изображения послойно в один документ, потом выравнивает слои (как Auto-Align Layers), но затем еще смешивает их вместе в одну панораму без шва. Она делает все три вещи сразу. Пусть диалоговое окно Photomerge не вводит Вас в заблуждение – оно делает больше, чем показывает.

#### Шаг шесть

Нажмите **Enter (Mac: Return)**, и панорама обрежется до настроенных размеров (как показано ниже). После этого Вы можете внести любую другую коррекцию, которую сочтете необходимой. Единственное правило, которое осталось теперь соблюдать, чтобы осуществить в Photoshop это миничудо – при съемке нужно перекрывать каждый сегмент фотографии приблизительно на 20 %. Это то единственное правило, которому я все еще учу. Последуйте ему, а об остальном Photoshop позаботится сам.





Фотографы всегда хотели иметь возможность легко превращать фотографию в картину, похожую на рисованную (такой вид фотографий очень нравится свадебным фотографам и портретистам). Adobe в Photoshop CS5 сильно обновил инструменты и процессор для рисования, позволяющие создавать реалистические фотокартины, лучшие, чем когда бы то ни было. Идея состоит в том, чтобы не рисовать объект с нуля, а использовать цвета и оттенки исходного изображения и смешивать их с помощью кистей, которые заставляют фотографию походить на картину (к счастью, это легче сделать, чем проговорить).

## Как превратить фотографию в картину



### Шаг один:

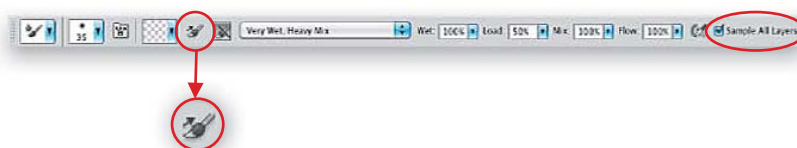
Откройте изображение, которое Вы хотите превратить в картину. Будем наносить цвета на отдельном слое, расположенном над фоновым слоем. Поэтому создайте пустой слой (щелкнув по иконке Create a New Layer (Создать новый слой) внизу панели Layers (Слои)). Затем активируйте новинку – инструмент Mixer Brush (Микс-кисть). Для ее вызова из панели инструментов щелкните-и-держите курсор на инструменте Brush (Кисть), и в выпадающем меню появятся остальные инструменты этой группы (как показано здесь). Для ее вызова быстрой клавишей нажимайте несколько раз клавиши **Shift+B** – до тех пор, пока она не появится.

### Шаг два:

При выборе инструмента Mixer Brush (Микс-кисть) в панели параметров появляются все виды новых опций Brush, а также большое число наборов смешивания для выбора того, как кисть осуществляет "рисование". В данном разделе мы создадим живописное изображение масляными красками, поэтому из выпадающего меню наборов следует выбрать **Very Wet, Heavy Mix (Очень мокрое, сильное смешивание)** как показано здесь).

**Шаг три:**

Есть еще несколько подстроек, которые мы должны сделать в панели параметров, чтобы кисть приобрела свойства, необходимые для создания данного изображения. Слева есть кнопка для заполнения кисти после каждого мазка, и она по умолчанию находится в нажатом состоянии. Для начала отключите ее щелчком по ней (она выделена здесь красным кружком). Далее, включите флажок Sample All Layers (Все слои) на правом конце панели параметров. Это по-настоящему важно, потому что включение этого флажка позволяет автоматически использовать цвета исходной фотографии на фоновом слое, а это, в свою очередь, является ключом к выполнению всей работы.

**Шаг четыре**

И последнее приготовление перед рисованием: мы должны выбрать кончик кисти. Щелкните по иконке выбора набора кистей слева на панели параметров (это вторая иконка слева), и появится Brush Picker (Селектор кисти). Мы начнем с рисования площадей фона, и для этого хорошо подойдет кисть Flat Fan High Bristle Count (Плоская веерная с густой щетиной). Выберем ее, как показано здесь.



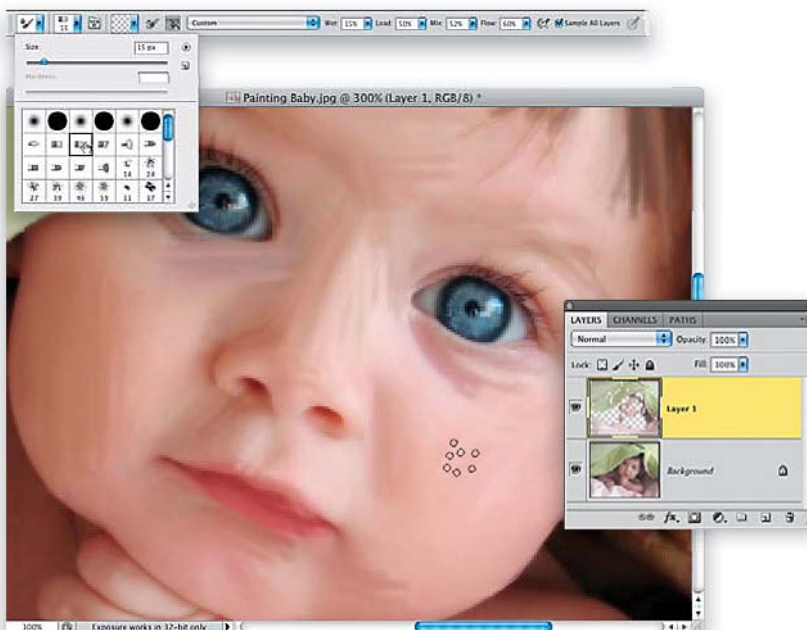


**Шаг пять:**

Теперь Вы начинаете создавать картину по изображению, но идея состоит в том, чтобы рисовать в направлении, определяемом формой (например, позднее, когда Вы будете рисовать волосы ребенка, нужно класть мазки в направлении, куда ложатся волосы). Необходимо менять размер кисти, используя клавиши **Левая и Правая квадратная скобка**. (Левая уменьшает кисть; правая увеличивает. Они расположены справа от буквы "P" на клавиатуре). Начните с рисования одежды на голове ребенка, стараясь остаться в рамках ограничивающих кромок.

**Шаг шесть:**

Продолжайте и также раскрасьте одеяло, лежащее на ребенке. После этого выберите какую-нибудь кисть поменьше для рисования областей с мелкими деталями (таких, как лицо ребенка). Для этого зайдите в Brush Picker (Селектор кисти) и выберите кисть Round Curve Low Bristle Percent (Круглая изогнутая с редкой щетиной) (как показано здесь), уменьшите ее размер и начните рисовать по контурам лица ребенка (на этом этапе оно не будет выглядеть достаточно хорошо, но последующие шаги приведут к успеху). Кроме того, если кисть кажется "слишком влажной", уменьшите в панели параметров величину Wet (Влажность) приблизительно до 15 %, затем уменьшите величину Mix (Смешивание) приблизительно до 52 %, а величину Flow (Нажим) до 60 %, существенно понижая интенсивность эффекта.





### Шаг семь:

Продолжите рисование, изменяя размер кисти, пока изображение не будет полностью нарисовано. Затем щелкните по фоновому слою и нажмите **Ctrl+J (Mac: Command+J)**, чтобы создать его дубликат. Перетащите этот дубликат слоя вверх стека слоев (как показано здесь). Это помещает исходное нетронутое изображение в вершину стека. Теперь, чтобы смешать исходное фотоизображение (со всей его исходной полной детальностью) и рисованную версию, которую Вы сделали на нижележащем слое, просто понизьте Opacity (Непрозрачность) слоя, пока Вас не удовлетворит результат (приносим благодарности Расселу Брауну (Russell Brown) за идею включить исходную фотографию для большей детализации). В нашем примере я понизил непрозрачность до 40 %, так что видно много рисующих мазков, но сохраняется детальность в ключевых областях.

### Шаг восемь

Последний шаг: Нажмите **Ctrl+Alt+Shift+E (Mac: Command+Option+ Shift+E)**, чтобы создать новый слой сверху стека, похожий на сведенное изображение. Теперь зайдите в меню Filter > Artistic (Фильтр > Галерея фильтров) и выберите **Underpainting** (Рисование на обороте) (в закладке Имитация – П.). Когда появится диалоговое окно фильтра, не трогайте в нем ничего и просто щелкните по ОК. Это накладывает на все изображение эффект *underpainting*, вместе с текстуризацией холста (эффект *underpainting* преобразует изображение в набор крупных однородных цветовых областей, уменьшая общее количество оттенков – П.). К счастью, это происходит в собственном слое изображения. Таким образом, чтобы смешать этот верхний слой, – текстурированный и преобразованный в набор крупных однородных цветовых областей, – с нижележащими слоями, достаточно понизить его Opacity (Непрозрачность) приблизительно до значения 20 % (как показано здесь). Это действие завершает рассмотренную простую версию эффекта рисования.

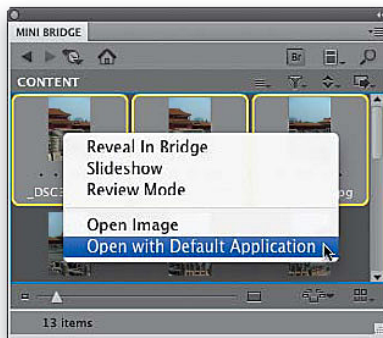




## Советы знатоков Photoshop

### Как открыть из Mini Bridge в Camera Raw несколько изображений формата JPEG или TIFF

Открыть из Mini Bridge несколько фотографий формата RAW легко – просто выделите все, которые нужно открыть, а затем сделайте двойной щелчок по любой из них или, щелкнув правой клавишей мыши, в контекстном меню выберите опцию Open in Camera Raw (Открыть в Camera Raw). Проблема в том, что изображения формата TIFF или JPEG так открыть невозможно. Чтобы это стало возможным, Вы должны предварительно сделать две вещи. (1) Зайдите в меню Edit (Редактирование) (Mac: Photoshop) и в опции Preferences (Установки) выберите Camera Raw. Затем в нижней части панели, в секции JPEG and TIFF Handling (Обработка JPEG и TIFF), измените оба выпадающих меню, выбрав опции Automatically Open All Supported JPEGs/TIFFs (Автоматически открывать все поддерживаемые файлы JPEG/TIFF). Затем перезапустите Photoshop (к счастью, такое изменение нужно сделать только один раз). (2) Выделите в Mini Bridge несколько изображений формата JPEG или TIFF, щелкните правой клавишей мыши по любому из них и выберите опцию Open in Default Application (От-



крыть с помощью программы по умолчанию), и они все откроются в Camera Raw.

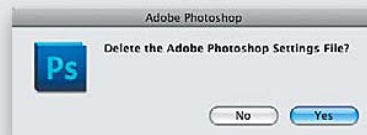
### Совет для пользователей планшета Wacom в CS5

Если для ретуширования Вы используете планшет Wacom, знайте, что в CS5 появились две новых кнопки, которые препятствуют переходу в панель Brushes (Кисти), когда нужно управлять непрозрачностью или размером с помощью нажатия. Эти две кнопки появляются в панели параметров, когда инструмент кисти активирован (они похожи на круги с пером), и щелчок по ним переопределяет текущие настройки в панели Brushes. После включения этих кнопок процент непрозрачности или размер мазка при рисовании определяется давлением на кончик пера. При наличии стилуса это очень полезные опции для подстройки мазков, использующей более реалистический эффект.



### Если Photoshop начинает чудесить...

или что-то не работает так, как обычно, возможной причиной является повреждение установок, которое происходит рано или поздно почти у всех. Замена их набором установок от изготовителя устранил 99% проблем, с которыми Вы столкнетесь в Photoshop



(и это самое первое, что посоветует сделать техническая поддержка Adobe, и это безусловно стоит делать). Чтобы восстановить установки, выйдите из Photoshop, затем нажмите-и-удерживайте клавиши Ctrl+Alt+Shift (Mac: Command + Option + Shift) и запустите Photoshop (продолжая их удерживать). Вскоре откроется диалоговое окно с запросом "Delete the Adobe Photoshop Settings File?" (хотите ли Вы удалить файл Adobe Photoshop Settings File). Щелкните по ОК, и возможно, Ваши проблемы на этом закончатся.

### Создание нового документа с такими же характеристиками как у другого открытого документа

Если есть уже открытое изображение, и Вы хотите создать новый пустой документ с тем же самым размером, разрешением и цветовым пространством, нажмите клавиши Ctrl+N (Mac: Command+N), чтобы открыть диалоговое окно New (Новый). В выпадающем списке Preset (Набор) вверху окна выберите имя своего уже открытого документа. Это скопирует все параметры из указанного документа и заполнит ими все поля нового. Все, что Вам останется сделать – щелкнуть по кнопке ОК.







## Советы знатоков Photoshop

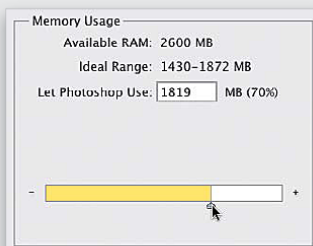
### Быстрое временное переключение инструментов

Это одна из функций Adobe, введенная еще в опции CS4, но известная немногим. Она называется Spring Loaded Tools и именно она обеспечивает временный доступ к любому другому инструменту во время использования текущего инструмента. После завершения Photoshop автоматически переключается назад. Вот как эта функция работает. Скажем, у Вас активирован инструмент Brush (Кисть), но Вы должны сделать выделение Лассо вокруг области, чтобы не раскрашивать за его пределами. Нажмите-и-удерживайте клавишу L (для активации инструмента Lasso (Лассо)), и инструмент Brush (Кисть) временно переключится на инструмент Lasso (Лассо). Сделайте выделение, затем отпустите клавишу L, и Вы вернетесь к инструменту Brush (Кисть). Это очень сильно экономит время и помогает в решении возникающих проблем.



### Увеличение памяти RAM для Photoshop

Вы можете управлять тем, какая часть из установленной в компьютере памяти RAM будет использована при работе Photoshop. Вы можете сделать это прямо из Photoshop. Для этого нажмите на клавиши Ctrl+K (Mac: Command+K), чтобы активировать окно Preferences (Установки) в Photoshop, затем щелкните по опции Performance (Производительность) в списке с левой стороны диалогового окна. После этого Вы увидите диаграмму с ползунком, которая показывает, какая величина из общего значения памяти RAM установлена для использования в Photoshop. Чтобы увеличить RAM для Photoshop, перетащите ползунок вправо (изменения не вступят в силу, пока Вы не перезапустите Photoshop).



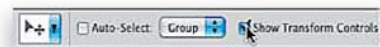
### Не устраивает масштабирование в CS5 перетаскиванием вправо/влево инструмента масштаба при нажатой клавише Shift?

Лично мне эта функция нравится, но если Вам она не по душе, ее можно отключить. Щелкните по иконке инструмента Zoom (Масштаб) (иконка в виде лупы), после чего в панели параметров выключите флажок Scrubby Zoom (Масштабирование перетаскиванием).



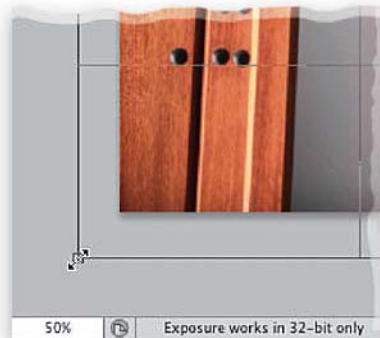
### Как держать постоянно включенным свободное трансформирование

Если Вы часто изменяете размеры объектов или выделений, то для включения функции Free Transform (Свободное трансформирование) приходится часто нажимать на клавиши Ctrl+T (Mac: Command+T). Но есть более удобный прием. Щелкните по иконке инструмента Move (Перемещение), а затем в панели параметров включите флажок Show Transform Controls (Показать элементы управления). Это оставляет метки-манипуляторы инструментов Free Transform (Свободное трансформирование) видимыми все время, вокруг любого выделения или объекта на слое. Поэтому, все, что Вам нужно сделать – захватить за угол и перетащить объект (конечно, нажимая-и-удерживая клавишу Shift, если надо сохранить пропорции трансформируемого объекта).



### Создание окантовки холста с помощью инструмента Crop (Рамка)

Белую окантовку на холсте изображения можно сделать визуально (а не в цифровой форме в диалоговом окне Canvas Size (Размер холста)). Для этого



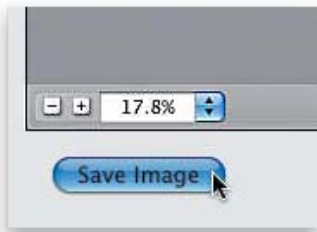


## Советы знатоков Photoshop

нужно перетащить инструмент Crop (Рамка) за пределы границ изображения, так чтобы увидеть серую область вокруг изображения). Просто перетащите метки-манипуляторы инструмента Crop (Рамка) в серую область вне окна изображения, чтобы отобразить окантовку, которую Вы хотите создать, затем нажмите на клавишу Enter (Mac: Return), и области за пределами изображения добавятся как белое пространство холста.

### Экономьте время при сохранении изображений

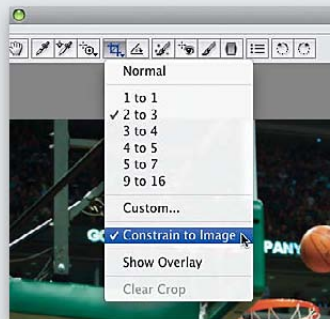
Щелчок по кнопке Save Image (Сохранить изображение), в нижнем левом углу окна Camera Raw, открывает диалоговое окно Save Options (Параметры сохранения). Если настройки не нужно изменять, можно пропустить это диалоговое окно, нажимая-и-удерживая клавишу Alt (Mac: Option) прежде, чем щелкнуть по кнопке Save Image. Прикиньте итог – экономия при каждом щелчке.



### Переключение формата с ландшафтного в портретный, с сохранением соотношения сторон

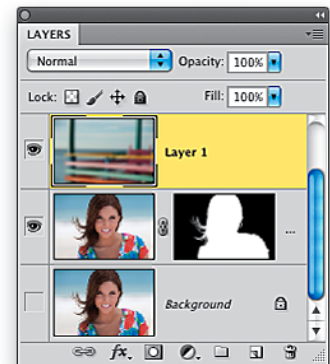
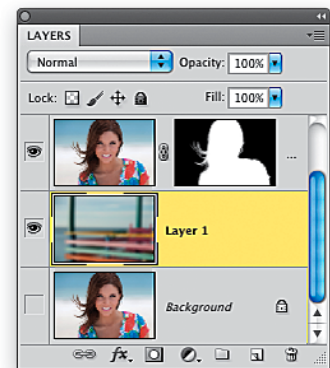
Это еще один из малоизвестных приемов работы в Camera Raw. Щелкните-и-удержите курсор на инструменте Crop (Рамка) в панели инструментов. Затем в

выпадающем меню выберите опцию Constrain Image (По размеру изображения). Затем выберите из раскрывающегося меню инструмента Crop отношение изображения или выберите опцию Custom (Заказной) и установите пользовательский размер. Затем перетащите кадрирующую рамку, куда Вам надо. Теперь, чтобы сменить формат, сохраняя соотношение сторон или пользовательские размеры, захватите точку-нижний угол и перетащите: или вертикально вверх для портретного изображения (продолжайте перетаскивать, пока формат не сменится на ландшафтный); или горизонтально вправо или влево для ландшафтного изображения, пока его формат не сменится на портретный. Это все, что надо сделать. Это работает также, когда Вы перетаскиваете кадрирующую рамку и еще не отпустили кнопку мыши. (Если Вы перетаскивали рамку в ландшафтный формат, но передумали и захотели получить портретный формат, Вы можете сменить форматы, как описано, а затем закончить перетаскивание рамки).



### Быстрые клавиши для изменения порядка слоев

Я использую их десятки раз в день, потому что для этого не нужно обращаться к панели Layers (Слои). Чтобы переместить текущий слой на один слой вверх в стеке слоев, нажмите клавиши Ctrl+] (Mac: Command+]), а на один слой вниз – используйте в наборе клавишу "[". Чтобы переместить текущий слой в самый верх, дополните набор клавишей Shift. Конечно, ничего нельзя переместить ниже закрепленного фонового слоя.







Фотограф Скотт Келби | Выдержка: 1/1250 сек | Фокусное расстояние: 18 мм | Диафрагма:  $f/7$





# Sharpen Your Teeth

## приемы увеличения резкости

Я нашел две по-настоящему хороших песни для названия этой главы: *"Sharpen Your Teeth"* группы *Ugly Casanova*, и *"Sharpen Your Sticks"* группы *The Bags*. Или это мое восприятие, или классные названия групп исчерпаны? Когда я был ребенком (всего-то несколько лет назад), названия групп были осмысленными. Были *The Beatles*, *The Turtles*, *The Animals*, *The Monkees*, *The Flesh Eating Mutant Zombies*, *The Carnivorous Flesh Eating Vegetarians* и *The Bulimic Fresh Salad Bar Restockers* – в этом всем есть смысл. Но *"The Bags"*? Если это не группа пожилых женщин из Йонкерса, то смысла нет. Видите ли, когда я был ребенком, члены группы *The Turtles* выглядели и действовали как черепахи. Это и сделало их знаменитыми (помните известный сингл *Peeking Out of My Shell* или незабываемый *Slowly Crossing a Busy Highway*, или мой любимый *I Got Hit Crossing a Busy Highway?*). Но сегодня не нужно быть уродом, чтобы попасть в груп-

пу *Ugly Casanova*, что совершенно неправильно. Это классический случай заманить-и-обмануть. Если бы я был в группе (а я там был), то дал бы ей название, реально отражающее состав группы и то, как мы действуем. Идеальным названием нашей группы было бы *The Devastatingly Handsome Super Hunky Guys With Six-Pack Abs* (а наши фаны, скорее всего, будут называть нас сокращенно TDHSHGWSPA). Мы бы занимались в крупных круглосуточных спортивно-оздоровительных центрах и фитнес-клубах *Gold's Gyms* и других местах, где сливки общества (такие, как мы) собираются для общения с такими же красавцами. Когда наша популярность вырастет, нам придется нанять менеджера. Вскоре он соберет нас и скажет, что мы живем не по правде, название TDHSHGWSPA нашей группы некорректное, и он предлагает нам переименоваться в нечто типа *Muscle Bound Studs Who Are Loose With Money*, а еще лучше, в *The Bags*.



## Приемы увеличения резкости, без которых не обойтись

После цветокоррекции перед сохранением фотографии наверняка потребуется увеличить ее резкость. Я увеличиваю резкость каждого снимка цифровой фотокамеры, или чтобы вернуть исходную четкость, которая теряется при коррекции, или чтобы исправить фотографию, которая немного не сфокусирована. Вообще же, я не встречал фотографию, снятую цифровой камерой (или отсканированную), которая не нуждалась бы в небольшом увеличении резкости. Здесь изложены основы увеличения резкости всей фотографии в целом.

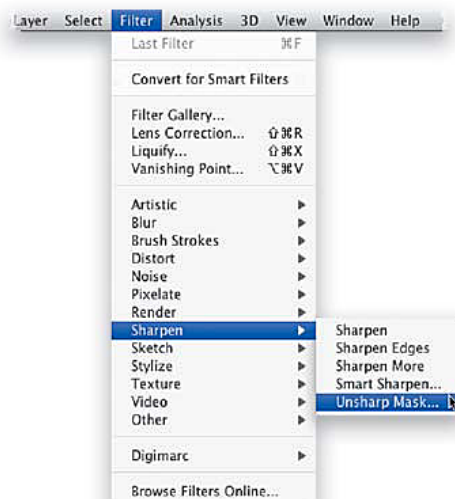
### Шаг один:

Откройте фотографию, резкость которой Вы хотите увеличить. Поскольку Photoshop выводит на экран фотографию по-разному при различном увеличении, выбор правильного увеличения (называемого также масштабом) при настройке резкости является критичным. Современные цифровые фотоаппараты создают изображения с весьма высоким разрешением, поэтому общепринятой практикой является просмотр фотографий во время установки параметров резкости в масштабе 50 %. В строке заголовка окна фотоснимка отображается текущий масштаб в процентах (выделен здесь красным кружком). Самый быстрый способ установить 50 %-е значение – нажать клавиши **Ctrl++ (Mac: Command++)**, чтобы увеличить масштаб, или **Ctrl+ (Mac: Command+)**, чтобы его уменьшить.



### Шаг два:

Установив масштаб 50 %, зайдите в меню **Filter > Sharpen** (Фильтр > Усиление резкости) и выберите опцию **Unsharp Mask (Контурная резкость)**. (Название *Unsharp Mask* (дословный перевод *маска нерезкости* – П.) не должно вводить в заблуждение. Этот термин произошел от метода темной комнаты, который применяется в традиционной пленочной фотографии. Данный фильтр обычно используется для увеличения резкости изображения).







### Шаг три:

В диалоговом окне Unsharp Mask (Контурная резкость) находятся три ползунок. Ползунок Amount (Эффект) определяет величину резкости фотографии; ползунок Radius (Радиус) определяет, на какое количество пикселей от кромки будет влиять установка параметров резкости; и Threshold (Изогелия) определяет, насколько должен отличаться пиксел от окружающего пространства, чтобы он был отнесен к пикселям кромки и его резкость была увеличена фильтром (кстати, параметр Threshold (Изогелия) работает противоположно тому, как можно было бы подумать – чем ниже число, тем больше резкость). Итак, какие числа следует ввести? Я дам Вам, некоторые отличные стартовые значения на следующих страницах, а пока мы просто используем такие настройки: Amount (Эффект) 120 %, Radius (Радиус) 1 и Threshold (Изогелия) 3. Щелкните по ОК, и параметры резкости применятся ко всей фотографии (см. ниже Изображение после коррекции).



Исходное изображение



Изображение после коррекции





### Увеличение резкости нежных мягких объектов

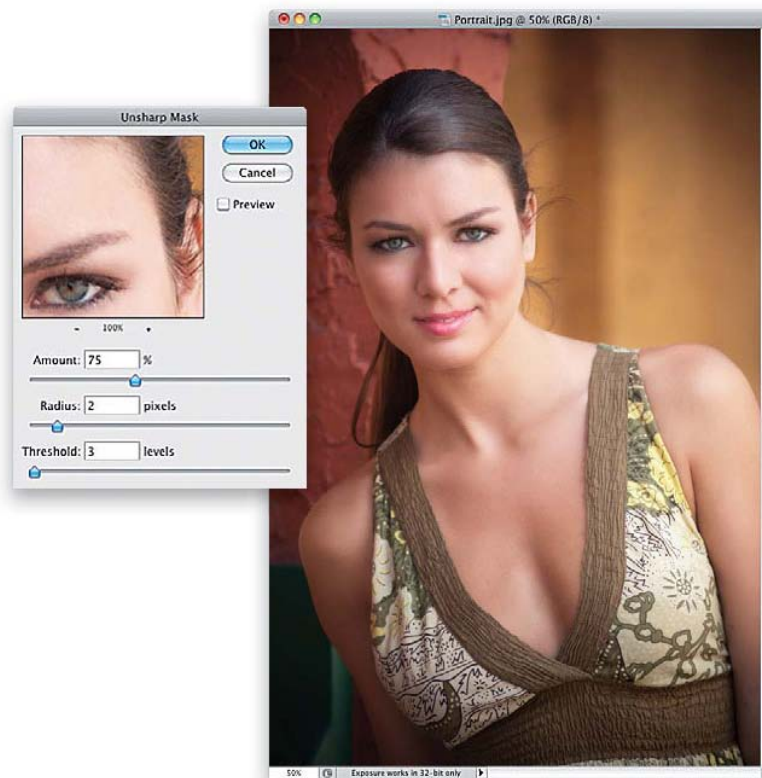
Приведенные здесь настройки фильтра Unsharp Mask (Контурная резкость): Amount (Эффект) 150%, Radius (Радиус) 1, Threshold (Изогелия) 10, – хорошо работают на изображениях, где объект съемки имеет более мягкую, нежную природу (например, цветы, щенки, люди, радуга и т.д.). Это едва различимое увеличение резкости, которое очень хорошо подходит для объектов съемки такого типа.



SCOTT KELBY

### Увеличение резкости портрета

Для увеличения резкости крупноплановых портретов попробуйте применить следующие настройки: Amount 75 %, Radius 2, Threshold 3, – которые обеспечивают еще один вид слабого увеличения резкости – тоже едва заметного, но достаточно энергичного, чтобы заставить глаза слегка искриться и подсветить волосы объекта съемки.

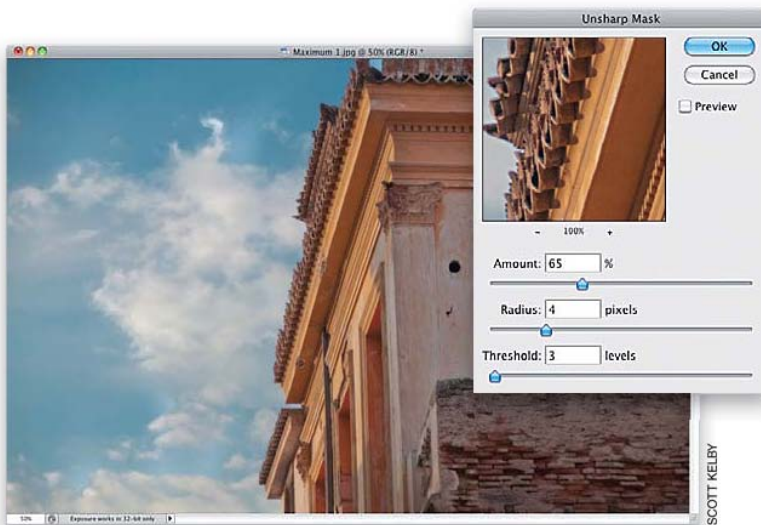


SCOTT KELBY



### Умеренное увеличение резкости:

Это умеренное увеличение резкости, которое хорошо смотрится на всех фотоснимках товаров, снимках помещений – внутри и снаружи, пейзажей (и в данном случае, телефона-автомата). Это мои любимые настройки, когда нужно сделать хорошее, броское увеличение резкости. Попробуйте следующие настройки: Amount (Эффект) 120 %, Radius (Радиус) 1, Threshold (Изогелия): 3 – и оцените их (я надеюсь, что они Вам понравятся). Обратите внимание, как они добавили блеск и детальность кнопкам.



### Максимальное увеличение резкости:

Я использую настройки: Amount 65 %, Radius 4, Threshold 3, – только в двух ситуациях: (1) фотография явно не в фокусе и нужно сильно увеличить резкость, чтобы попытаться вернуть ее в фокус; (2) фотография содержит много четко выраженных кромок (например, скалы, здания, монеты, автомобили, механизмы и т.д.). В приводимой здесь фотографии сильное увеличение резкости действительно выделяет детали вдоль линии крыши, а также в ставнях и кирпичах.



### Многоцелевое увеличение резкости

Приведенные ниже настройки, пожалуй, мои любимые многоцелевые параметры увеличения резкости: Amount (Эффект) 85 %, Radius (Радиус) 1, Threshold (Изогелия) 4, – я использую их по большей части. Это не ошеломляющее увеличение резкости – возможно, именно этим оно мне нравится. Оно достаточно мягкое и его можно применить дважды, если фотография выглядит недостаточно резкой после первого применения, но однократное применение обычно позволяет достичь желаемого.



SCOTT KELBY

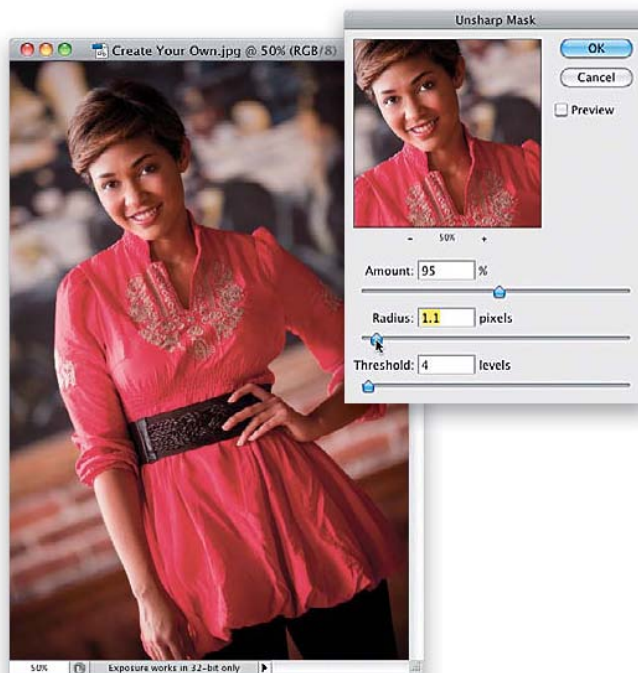
### Увеличение резкости веб-изображений

Для увеличения резкости веб-графики, которая выглядит размытой, я использую следующие настройки: Amount 200 %, Radius 0.3, Threshold 0. (Когда разрешение фотографии уменьшается от высоких значений 300 пкс/дюйм до 72 пкс/дюйм для сети, фотография часто становится немного расплывчатой и нерезкой). Если резкость недостаточна, попробуйте увеличить Amount до 400 %. Я также использую такое значение этого параметра (Amount 400 %) на нечетких фотографиях. Это добавляет некоторый шум, но по моему опыту, спасает фотографии, которые я иначе бы выбросил.



SCOTT KELBY





### Подберите свои собственные параметры:

Для самостоятельных экспериментов и поиска своих собственных комбинаций параметров, увеличивающих резкость наилучшим образом, я приведу типичные диапазоны настройки каждого параметра.

#### Amount (Эффект)

Типичный диапазон настройки от 50 % до 150 %. Это не догма, а лишь характерный диапазон настройки параметра Amount (Эффект): значения, меньшие 50%, не будут оказывать существенного влияния, а большие 150 % могут создать проблемы с резкостью (в зависимости от значений остальных двух параметров – Radius (Радиус) и Threshold (Изогелия)). Значения до 150 % относительно беспроблемные. (В приводимом здесь примере я установил значения для Radius и Threshold (Изогелия) 1 и 4 соответственно).

#### Radius (Радиус)

По большей части, Вы будете использовать значение в 1 пиксел, но можно увеличить его и до 2 пикселей. Вы видели, что в одной из установок, которую я приводил ранее для экстремальных ситуаций, Radius может достичь 4 пикселей. Я слышал рассказ о человеке из Цинциннати, который использовал значение 5, но я сомневаюсь, что это правда. (Кстати, Adobe позволяет, в принципе, повысить величину Radius до 250! По моему личному мнению, любой, застигнутый за использованием для Radius значения 250, должен быть наказан тюремным заключением до года и штрафом до 2500\$.)



### Threshold (Изогелия)

Довольно безопасный диапазон установки параметра Threshold (Изогелия) где-то от 3 до примерно 20 (3 для самого интенсивного увеличения резкости, 20 до намного более слабого. Я понимаю, значение 3 должно бы соответствовать слабому, а 20 – интенсивному увеличению резкости. Но не я так замыслил). Если Вам нужно увеличить резкость действительно намного, Вы можете уменьшить значение Threshold (Изогелия) в 0, но при этом должны внимательно смотреть на результаты (следить за появлением шума на фотографии).

### Заключительное изображение

Для увеличения резкости заключительного изображения, которое показано здесь, я использовал настройки, увеличивающие резкость портрета, которые я дал ранее, а затем я лишь перетащил ползунок Amount (Эффект) вправо (повышая резкость), пока изображение не приобрело вид, удовлетворяющий меня (я остановился где-то на 85 %, так что мне не пришлось перетаскивать этот ползунок слишком далеко). Если Вы испытываете затруднения в создании Ваших собственных настроек фильтра Unsharp Mask (Контурная резкость), то начните с того же: выберите начальную точку (один из наборов настроек, которые я дал на предыдущих страницах), а затем перемещайте только ползунок Amount (Эффект) и ничего больше (то есть, не трогайте ползунки Radius (Радиус) и Threshold (Изогелия)). Сохраните такой подход ненадолго, и вскоре возникнет ситуация, когда Вы зададитесь вопросом: "Интересно, поможет ли уменьшение Threshold (Изогелия)?", и с этого момента Вы начнете в совершенстве ориентироваться в методе.



Исходное изображение



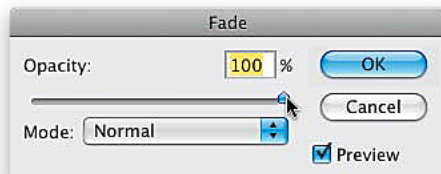
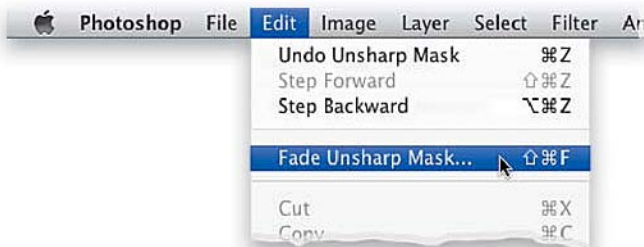
Изображение после коррекции





Этот метод увеличения резкости я использую чаще всего, и он заменил метод увеличения резкости в режиме Lab, который я использовал в прошлом. Он быстрее и проще, и, обеспечивая выполнение в основном тех же задач, помогает избежать цветных ореолов и цветных артефактов (пятен и шума), которые появляются при большом увеличении резкости фотографии. А возможность избежать ореолов и других цветовых проблем позволяет увеличивать резкость в большей степени, чем обычно.

## Увеличение резкости в режиме наложения Luminosity (Яркость)



### Шаг один:

Откройте в режиме RGB фотографию, резкость которой Вы хотите увеличить, и примените фильтр Unsharp Mask (Контурная резкость) точно так же, как Вы применяли бы его обычным образом. (Для данной конкретной фотографии установите следующие значения: Amount (Эффект) 125, Radius (Радиус) 1, Threshold (Изогелия) 3. Это мой набор параметров для хорошего, броского увеличения резкости).

### Шаг два:

Сразу после увеличения резкости зайдите в меню Edit (Редактирование) и выберите опцию **Fade Unsharp Mask (Ослабить: Контурная резкость)** (как показано ниже).

### СОВЕТ: Шаг назад (отмена действия) с помощью ползунка

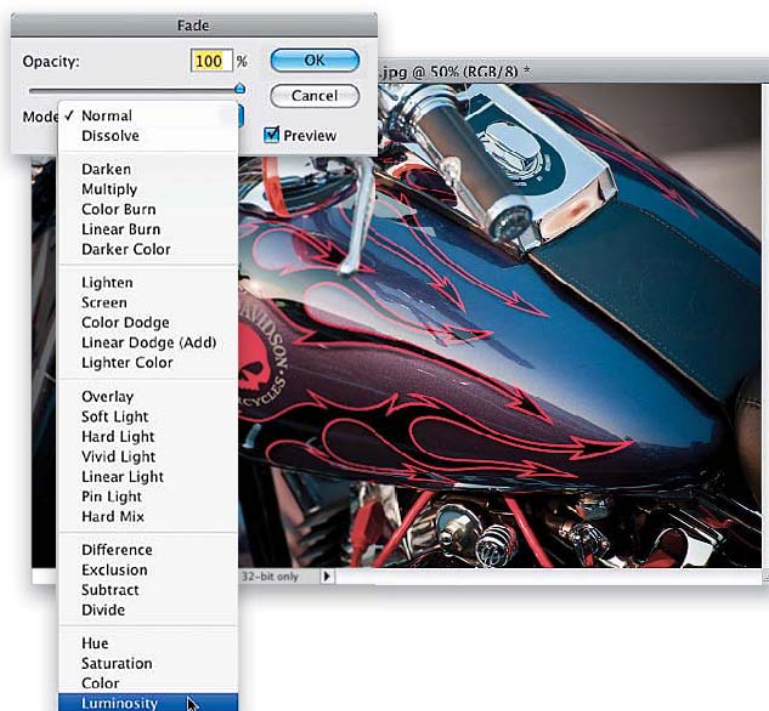
Я представляю себе действие ползунка Opacity (Непрозрачность) окна Fade (Ослабить) (показанного здесь), как выполнение функции "Undo (Отменить) с помощью ползунка", потому что, если перетащить ползунок к значению 0, он вернет резкость в состояние, которое было в предыдущем шаге. Если оставить ползунок в точке 100%, произойдет полное увеличение резкости. Если снизить Opacity (Непрозрачность) до 50 %, получим половину увеличения резкости, и так далее. Таким образом, если я увеличу резкость и увижу, что переборщил, вместо того, чтобы изменять все настройки и пробовать их еще раз, я просто использую ползунок Opacity (Непрозрачность) окна Fade (Ослабить), чтобы немного уменьшить эффект. Я могу также использовать окно Fade, когда резкость увеличилась, но недостаточно. Я просто еще раз применяю эффект Unsharp Mask (Контурная резкость), но при этом понижаю Opacity (Непрозрачность) до 50 %. Таким путем я добиваюсь увеличения резкости в 1½ раза.





### Шаг три:

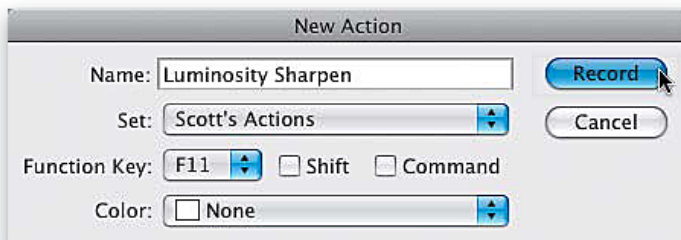
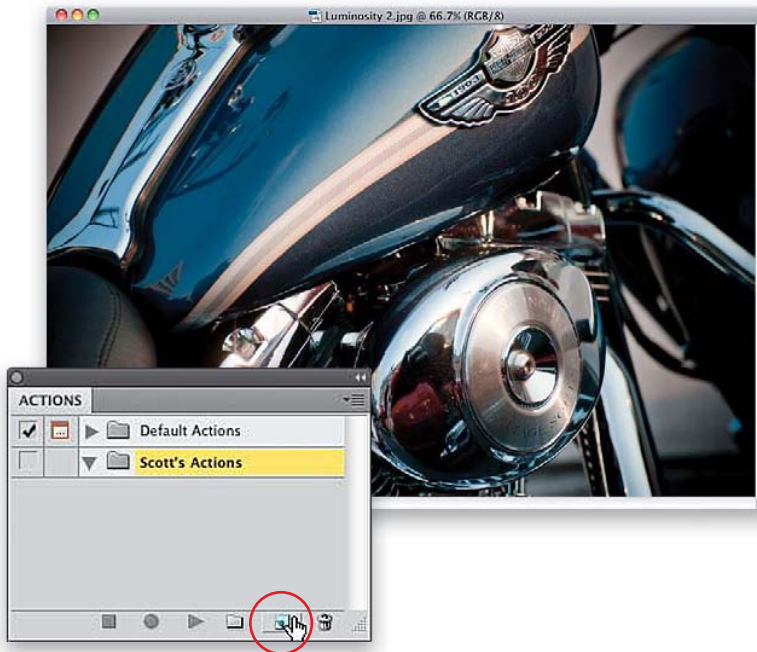
Итак, на данном этапе коррекции Вы можете вообще не обращать внимания на ползунок Opacity (Непрозрачность), потому что главное, что нужно сделать в этом окне, это изменить опцию в выпадающем меню Mode (Режим) диалогового окна Fade (Ослабить) с Normal (Нормальный) на Luminosity (Яркость) (как показано здесь). Теперь увеличение резкости осуществляется только в ярких (с видимыми деталями) областях фотографии, а не в цветные областях, что помогает избежать появления цветных ореолов и других ловушек увеличения резкости цветного изображения.



### Шаг четыре

Щелкните по кнопке OK, и теперь увеличение резкости применится к только к светящимся областям изображения (что очень походит на старый режим Lab увеличения резкости. Там изображение преобразуется в цветовой режим Lab, затем просто производится увеличение резкости компонента Lightness (Яркость), а затем изображение преобразуется обратно в режим RGB). Итак, должны ли Вы применять этот метод увеличения резкости к каждой снятой Вами цифровой фотографии? Я бы применял. Фактически, я так и делаю, а так как я выполняю эту функцию довольно часто, я автоматизировал процесс (как можно видеть в следующем шаге).





#### Шаг пять:

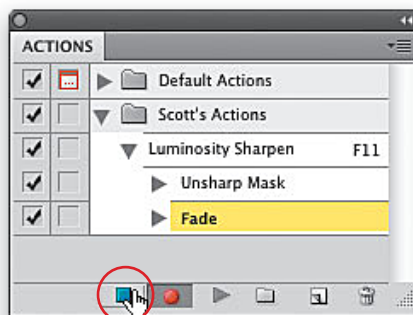
Откройте еще одну фотографию в режиме RGB и снова проделайте целиком процесс увеличения резкости в режиме наложения Luminosity (Яркость). Но на этот раз, прежде чем начать процесс, зайдите в меню Window и выберите опцию **Actions (Операции)**, чтобы перевести панель Actions (Операции) в рабочее состояние (как показано здесь). Панель Actions (Операции) – это как бы "устройство записи шагов", которое записывает любой набор последовательных шагов и позволяет немедленно воспроизводить их (чтобы применить их к другой фотографии), нажимая лишь одну кнопку (Вы, безусловно, оцените по достоинству эту возможность). В панели Actions (Операции), щелкните по иконке Create New Action (Создает новую операцию) в нижней части панели (она выглядит точно так же, как иконка создания нового слоя панели Layers (Слои), и показана здесь в красном кружке).

#### Шаг шесть

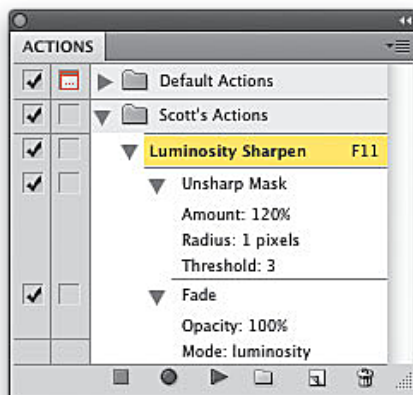
Щелчок этой иконке открывает диалоговое окно New Action (Новая операция) (показанное здесь). Поле Name (Имя) автоматически подсвечено как активное, так что можно сразу дать этой новой операции имя. (Я назвал свою на редкость оригинально: "Luminosity Sharpen"). Затем из выпадающего меню Function key (Функциональная клавиша), выберите функциональную клавишу (F-клавишу) из находящихся на клавиатуре, которую Вы хотите присвоить операции (это клавиша, на которую Вы нажмете, чтобы запустить операцию на выполнение). Я выбрал у себя F11, а Вы можете выбрать любую F-клавишу, которая Вам нравится (но все знают, что F11 действительно самая крутая из всех F-клавиш – всякий это подтвердит. На Mac, возможно, сначала следует отключить быструю клавишу F11 для ОС). Обратите внимание, что у диалогового окна New Action (Новая операция) никакой кнопки OK нет. Вместо этого есть кнопка Record (Записать), потому что, как только Вы выходите из этого диалогового окна, Photoshop начинает записывать Ваши шаги. Итак, продолжите и щелкните по кнопке Record.

**Шаг семь:**

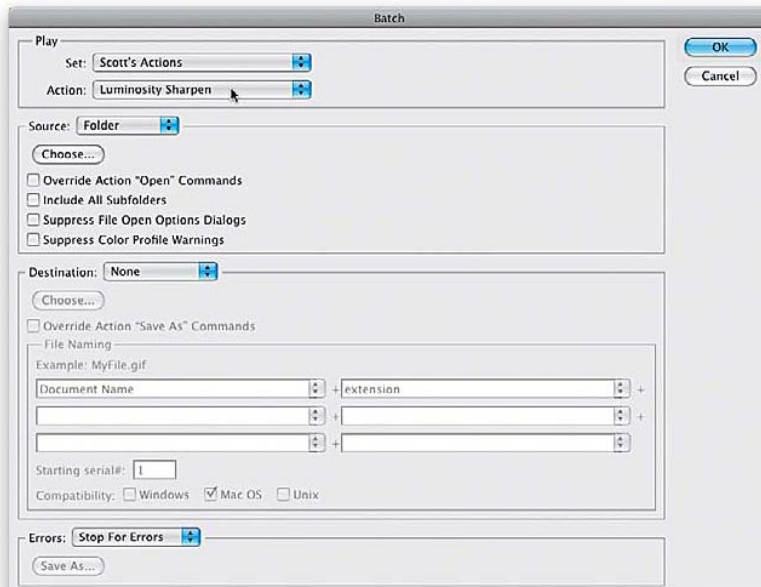
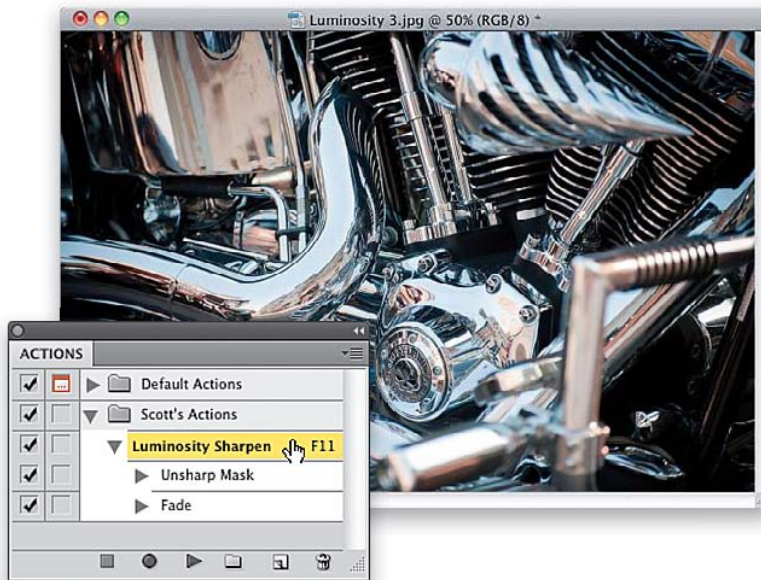
Имея в виду, что Photoshop записывает каждое Ваше действие, увеличьте резкость в режиме наложения Luminosity (Яркость) методом, который Вы изучили на предыдущих страницах (используйте свой любимый набор параметров фильтра Unsharp Mask (Контурная резкость)). Затем зайдите в меню Edit (Редактирование), выберите опцию Fade Unsharp Mask (Ослабить: Контурная резкость), а когда появится диалоговое окно, измените режим наложения на Luminosity (Яркость) и щелкните по кнопке OK. Кроме того, если Вы часто с успехом используете повторное увеличение резкости, Вы можете запустить фильтр снова. При этом не забывайте сразу после запуска фильтра изменять режим наложения в окне Fade (Ослабить) на Luminosity (Яркость)). Далее, в панели Actions (Операции) щелкните по иконке остановки в нижней части панели (это квадратная иконка, первая слева, показана здесь в красном кружке).

**Шаг восемь:**

Это останавливает процесс записи. Если Вы посмотрите в панель Actions (Операции), то увидите все свои шаги, записанные в том порядке, в котором Вы их делали. Кроме того, если Вы развернете обращенный вершиной вправо треугольник возле каждого шага (как показано здесь), то увидите более детальную информацию, включая записанные значения отдельных параметров в шагах. Здесь видно, что я использовал следующие параметры фильтра Unsharp Mask (Контурная резкость): Amount (Эффект) 120%, Radius (Радиус) 1 и Threshold (Изогелия) 3.







### Шаг девять:

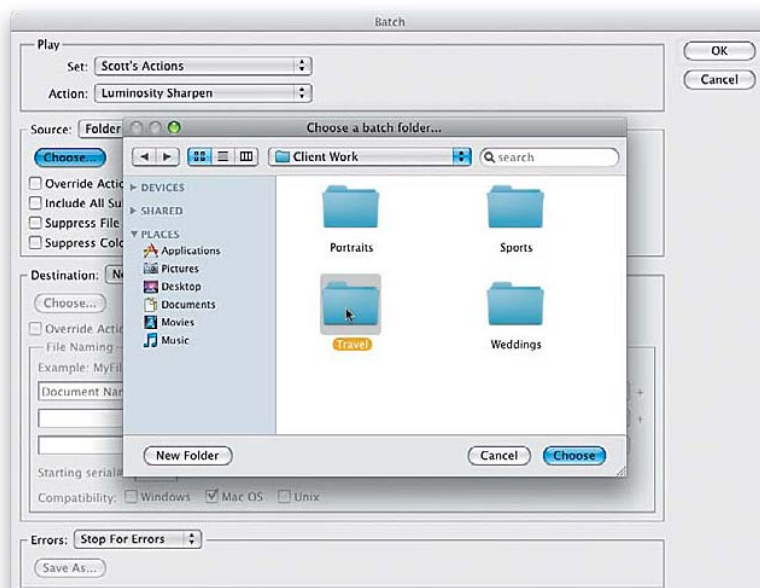
Теперь откройте в режиме RGB другую фотографию и протестируйте операцию, чтобы убедиться, что она работает (важно протестировать ее сейчас, прежде чем перейти к следующему шагу). Нажмите F-клавишу, которую Вы присвоили своей операции (F11, если Вы выбрали ее). Photoshop сразу применяет эффект увеличения резкости в режиме наложения Luminosity (Яркость) и делает это быстрее, чем вручную, потому что все диалоговые окна работают в фоновом режиме и на экране не появляются.

### Шаг 10

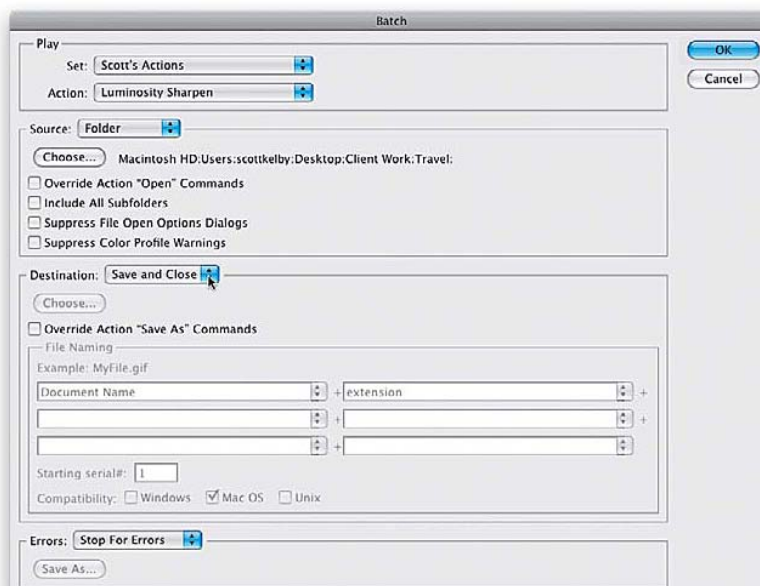
Теперь, после тестирования операции, мы намерены заставить ее работать. Конечно, можно открыть еще фотографии, а затем нажать на клавишу F11, запуская операцию увеличения резкости в режиме наложения Luminosity по одной фотографии из папки, но есть лучший вариант. Записав операцию, Вы можете применять ее ко всей папке, содержащей фотоснимки – Photoshop осуществляет полную автоматизацию процесса (он буквально откроет каждую фотографию из папки и выполнит увеличение резкости в режиме наложения Luminosity (Яркость), а затем сохранит и закроет каждое фото – и все это автоматически. Неплохо, не правда ли?). Это называется пакетной обработкой данных, и здесь рассказывается, как она работает. Зайдите в меню File > Automate (Файл > Автоматизация) и выберите опцию **Batch (Пакетная обработка)**, чтобы открыть диалоговое окно Batch (Пакетная обработка). (В Mini Bridge сначала необходимо выделить фотографии, резкость которых Вы хотите увеличить в пакетном режиме, а потом выбрать опцию Batch (Пакетная обработка) из подменю Photoshop меню иконки Tools (Инструменты)). Наверху диалогового окна Batch (Пакетная обработка), в секции Play (Выполнить), в выпадающем меню Action (Операция), выберите операцию Luminosity Sharpen, если она еще не выбрана (как показано здесь).

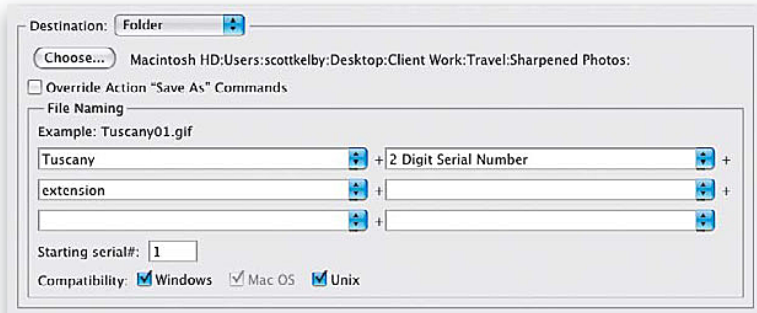
**Шаг 11:**

В секции Source (Источник) диалогового окна Batch (Пакетная обработка) Вы указываете папку с фотографиями, резкость которых Вы хотите увеличить в режиме наложения Luminosity (Яркость). Итак, выберите опцию **Folder (Папка)** из выпадающего меню Source (Источник). (Можно также выбрать Bridge, чтобы выполнить эту пакетную операцию на фотографиях, выделенных в Mini Bridge или Big Bridge, или можно импортировать фотографии из другого источника, или выполнять его на изображениях, которые уже открыты в Photoshop). Затем щелкните по кнопке Choose (Выбрать). Появится стандартное окно Open (показанное здесь) и Вы можете перейти к нужной папке с фотографиями, резкость которых Вы хотите увеличить. Выбрав папку, щелкните по ней (как показано), затем щелкните по кнопке OK (Mac: Choose).

**Шаг 12:**

В секции Destination (Выходная папка) диалогового окна Batch (Пакетная обработка) Вы указываете программе Photoshop, где Вы хотите поместить фотографии после выполнения операции. Если в выпадающем меню Destination (Выходная папка) выбрать опцию Save and Close (Сохранить и закрыть), как показано здесь, Photoshop сохранит изображения в той же папке, в которой они находятся. Если в выпадающем меню Destination (Выходная папка) выбрать опцию Folder (Папка), то Photoshop поместит резкие фотографии в общем случае в иную папку. Чтобы такое произошло, щелкните по кнопке Choose (Выбрать) в секции Destination (Выходная папка), переместитесь к целевой папке (или создайте новую) и щелкните по кнопке OK (Mac: Choose).





### Шаг 13:

Если Вы перемещаете фотографии в новую папку, Вы можете автоматически переименовать их в процессе сохранения. Вкратце, именование файлов происходит следующим образом. В первом поле секции File Naming (Именование файлов) вводится базовое имя, которое будет присвоено всем файлам. Другие поля содержат выпадающие меню, с помощью которых можно выбрать автоматическую схему нумерации (добавление 1-разрядного числа, 2-разрядного числа, и т.д. Если выбран этот вариант, в поле внизу можно выбрать число, с которого начнется отсчет. В конце нового имени можно также добавлять соответствующее расширение файла (JPG, TIFF и т.д.), в верхнем или нижнем регистре. В нижней части диалогового окна есть строка флажков совместимости с другими операционными системами. Я обычно включаю все их, потому что никогда не знаешь, что тебя ждет. Завершив, наконец, выбор параметров в диалоговом окне Batch (Пакетная обработка), щелкните по ОК, и Photoshop автоматически увеличит резкость в режиме Luminosity (Яркость), переименует и сохранит все фотографии в новой папке.



## Использование обновленного инструмента Sharpen (Резкость)

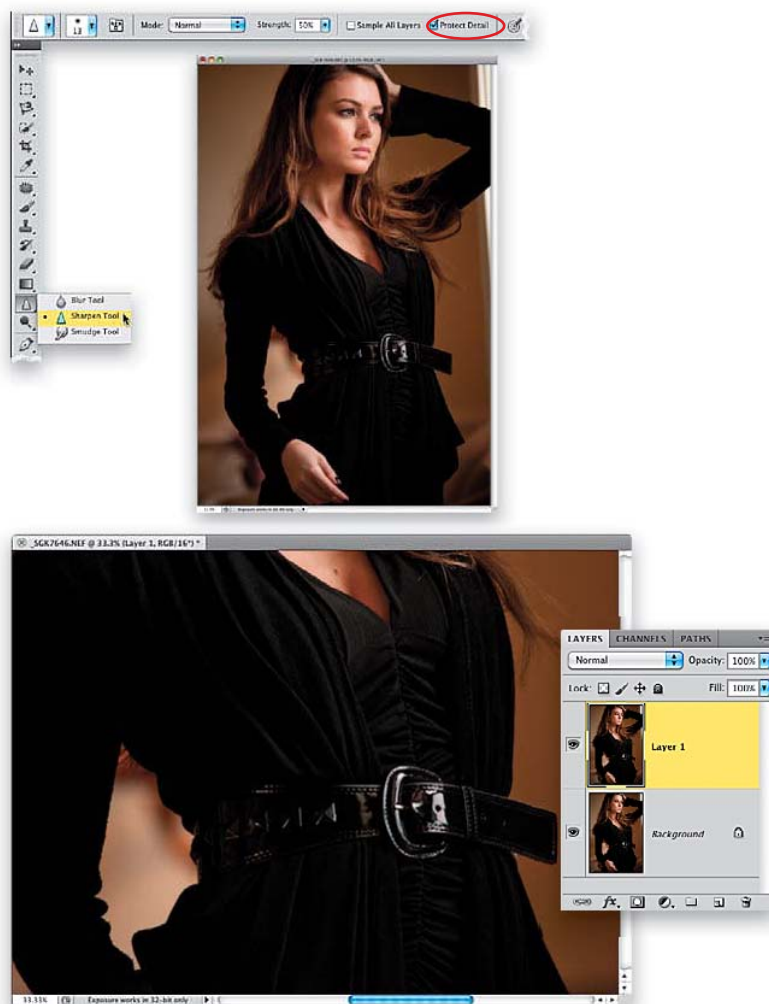
Еще в Photoshop CS4 Adobe обновил несколько инструментов, которые действительно нуждались в серьезной переработке (как, например, инструменты Dodge (Осветлитель) и Burn (Затемнитель)), заменив внутреннюю логику каждого. Теперь они не только сделались пригодными к применению (возможно, впервые в истории Photoshop), но работают действительно великолепно. В CS5 Adobe улучшил еще один инструмент – инструмент Sharpen (Резкость) – превратив его из "генератора шума/разрушителя пикселей" в прошлом в то, что менеджер Adobe Product Брайан Хьюз (Brian Hughes) назвал "... самое усовершенствованное средство увеличения резкости из всех наших продуктов". Здесь рассказывается о том, как работает этот инструмент.

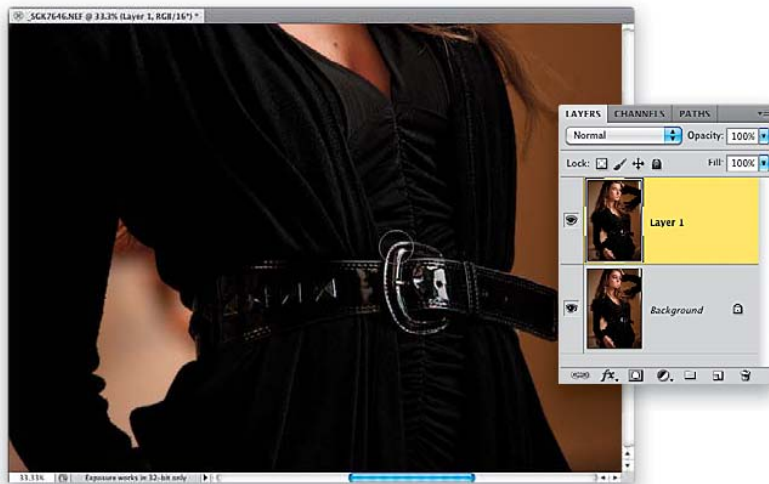
### Шаг один:

Начните с активации инструмента Sharpen (Резкость) в панели инструментов (он вложен в группу инструментов ретуширования ниже инструмента Blur (Размытие), как показано здесь). Активировав инструмент, перейдите к панели параметров и удостоверьтесь, что флажок Protect Detail (Защитить детали) включен. (Это, флажок, который обеспечивает все различие, поскольку он запускает новшество CS5 – усовершенствованный алгоритм увеличения резкости данного инструмента. Флажок выделен здесь красным овалом).

### Шаг два:

На данном этапе я обычно создаю дубликат фонового слоя (нажимая клавиши **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**)) и увеличиваю резкость этого дубликата слоя. За счет этого я могу понизить величину резкости, если я сочту увеличение резкости слишком большим, просто понижая непрозрачность этого слоя. Я также обычно увеличиваю масштаб (нажимая клавиши **Ctrl++** (Mac: **Command++**)) на области с мелкими деталями (такой, как пояс фотомодели), так что я могу ясно видеть эффекты увеличения резкости. (Еще одним достоинством использования слоя дубликата является возможность сразу сравнить изображения до и после увеличения резкости, показывая/скрывая слой).





### Шаг три:

Далее, выберите мягкую кисть среднего размера из Brush Picker (Селектор кисти) панели параметров, затем возьмите инструмент Sharpen (Резкость) и закрасьте только те области, резкость которых Вы считаете нужным повысить. (Это действие особенно подходит для портретов, подобных показанному здесь, потому что позволяет оставить мягкими такие области, как кожа, но при этом предельно увеличить резкость областей, которые должны быть переданы на снимке действительно точно и четко, такие как пояс фотомодели). Так как этот инструмент делает много невидимых глазу вычислений, в зависимости от величины закрашенной области, Вам, возможно, придется подождать какое-то время, прежде чем будет показано итоговое увеличение резкости.

### Шаг четыре:

Здесь показаны изображения – исходное и после закрашивания областей, резкость которых обычно увеличивают – одежды, волос и пояса модели, с совершенно незатронутыми областями с телесными оттенками. *Примечание:* Один из приемов, которые используют профи, чтобы получить фотографии, выглядящие невероятно резкими, состоит в том, чтобы увеличить их резкость обычным путем, а затем повторно, выборочно, увеличить резкость только тех областей, которые допускают очень сильное увеличение резкости (например, областей, которые содержат хром, металл, сталь, кнопки на одежде, драгоценности и даже, в некоторых случаях, глаза объекта съемки). Другими словами, сначала примените обычный фильтр Unsharp Mask (Контурная резкость) ко всему изображению, а затем еще раз увеличьте резкость с помощью инструмента Sharpen (Резкость), закрашивая им только те области, резкость которых может быть действительно очень сильно увеличена. Это придает фотографии в целом намного более резкий вид, хотя предельно увеличена резкость только нескольких ключевых областей.



## Когда предпочтительнее использовать фильтр Smart Sharpen ("Умная" резкость)

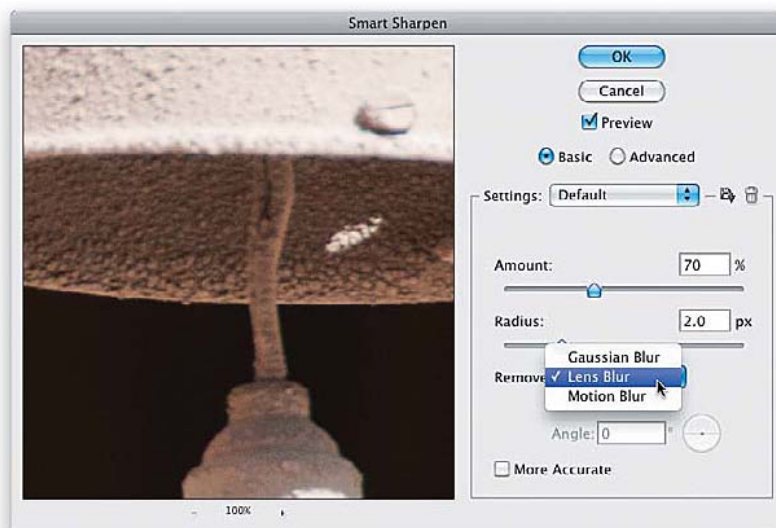
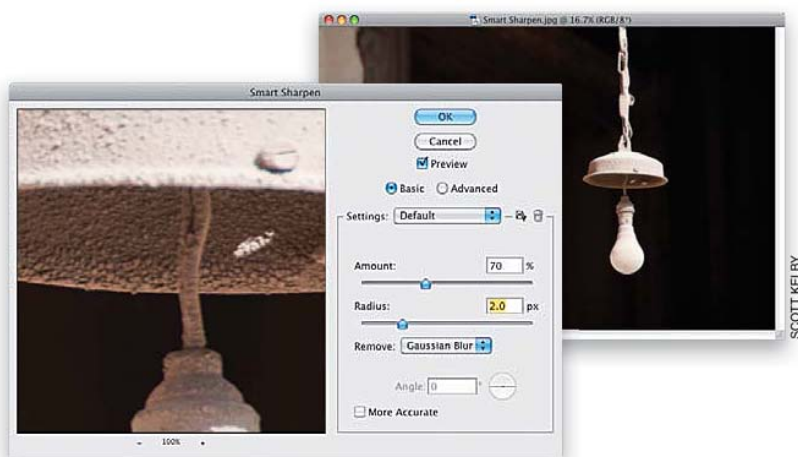
Хотя он не завоевал такую популярность, как надеялись многие, фильтр Smart Sharpen ("Умная" резкость) предлагает самый усовершенствованный метод повышения резкости в Photoshop CS5 (наряду с обновленным инструментом Sharpen (Резкость)), потому что в нем есть специальный алгоритм увеличения резкости, лучший, чем даже тот, который находится в самом используемом фильтре Unsharp Mask (Контурная резкость) – однако Вы должны знать, где его применять. Поскольку Unsharp Mask (Контурная резкость) все еще очень популярен (от старых привычек трудно избавиться), я убедился, что обычно переключаюсь на фильтр Smart Sharpen ("Умная" резкость), когда имею дело с фотографией, которая снята явно не в фокусе.

### Шаг один:

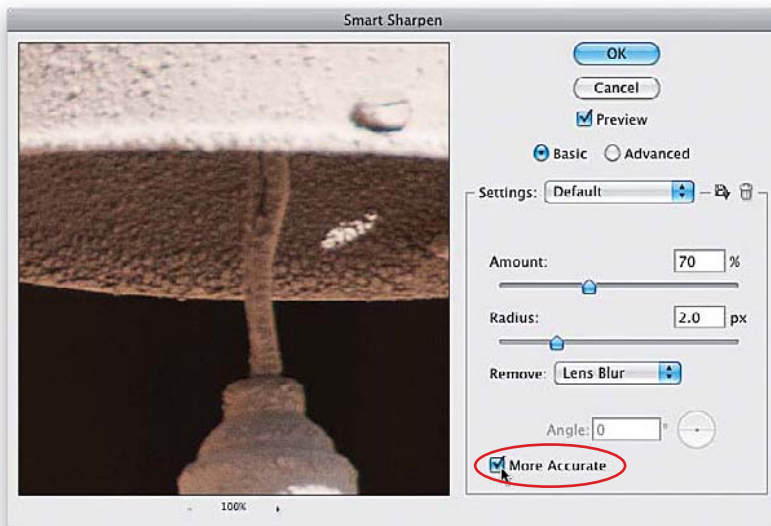
Зайдите в меню Filter > Sharpen (Фильтр > Усиление резкости) и выберите опцию **Smart Sharpen ("Умная" резкость)**. По умолчанию, в фильтре установлен режим Basic (Основной), в котором имеются только два ползунка: ползунок Amount (Эффект) управляет величиной увеличения резкости, а Radius (Радиус) определяет ширину эффекта резкости – на какое количество пикселей будет распространяться увеличение резкости. Установка Amount (Эффект) по умолчанию 100 % мне кажется слишком высокой для повседневного использования, так что я обычно понижаю ее до 60-70 %. Radius (Радиус) по умолчанию установлен в 1, и я редко изменяю его, но для данного изображения я увеличил его до 2.

### Шаг два:

Нижне ползунок Radius (Радиуса) находится выпадающее меню Remove (Удалить) (показанное здесь), список которого содержит три типа размытия, которое можно уменьшить. Опция Gaussian blur (Размытие по Гауссу) (значение по умолчанию) дает то же самое увеличение резкости, которое обеспечивает обычный фильтр Unsharp Mask (Контурная резкость). Опция Motion Blur (Размытие в движении) бесполезна, если Вы не можете точно определить угол размытия в изображении (что мне пришлось-таки сделать однажды). Третий тип, который я и рекомендую применять, это Lens Blur (Размытие при малой глубине). Он использует алгоритм увеличения резкости, созданный инженерами Adobe, который лучше обнаруживает кромки, создает меньшие цветные ореолы, чем другие опции, и, в общем, по моему мнению, дает наилучшее увеличение резкости для большинства изображений.







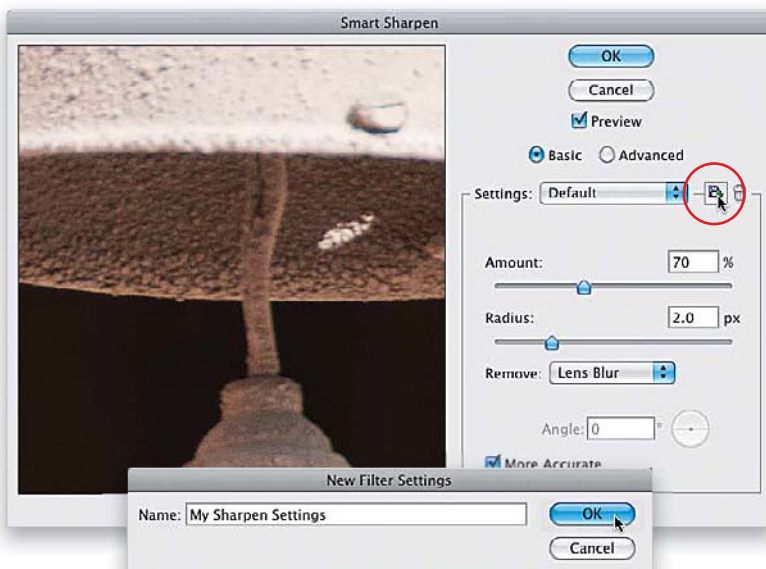
### Шаг три:

Единственный недостаток опции Lens blur (Размытие при малой глубине резкости) заключается в том, что фильтр, чтобы "сделать свое дело", работает немного дольше. (Именно поэтому она не является опцией по умолчанию, даже при том, что обеспечивает большую резкость). Выбрав опцию Lens blur (Размытие при малой глубине резкости), посмотрите в низ диалогового окна, на флажок More Accurate (Точнее). Он обеспечивает (согласно Adobe) более точное увеличение резкости, применяя несколько итераций увеличения резкости. Я оставляю этот флажок включенным почти всегда. (В конце концов, кому по душе "менее точное" увеличение резкости?)

*Примечание:* Если Вы работаете над большим файлом, опция More Accurate может заставить фильтр работать медленнее, так что Вам решать, стоит ли это ожидания (мое мнение, что стоит). Между прочим, использование флажка More Accurate – одна из тех тем, которые потребители Photoshop часто обсуждают на онлайн-форумах. Для обычного каждодневного увеличения резкости оно могло бы быть излишним, но опять-таки, я использую фильтр Smart Sharpen ("Умная" резкость), когда фотография явно размыта, слегка не в фокусе или для своего спасения нуждается в радикальном увеличении резкости. Посему я держу этот флажок включенным всегда.

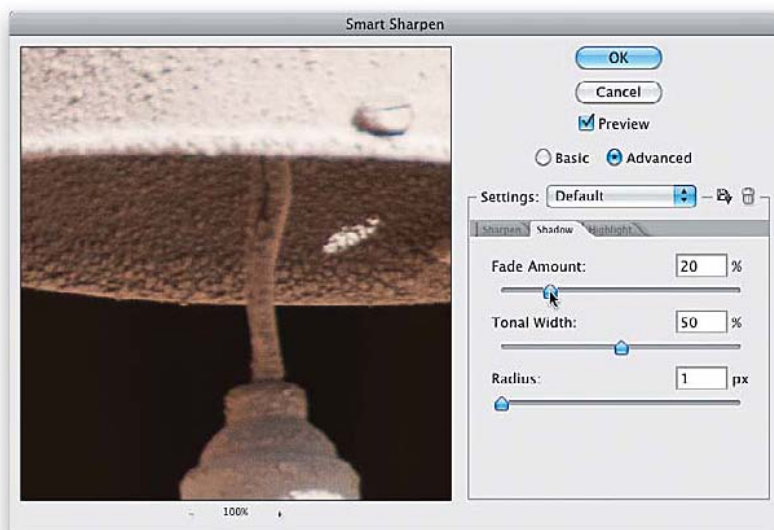
### Шаг четыре:

Если Вы применяете одну и ту же настройку параметров много раз, Вы можете сохранить ее и добавить к выпадающему меню Settings (Настройки) вверху диалогового окна, щелкая по иконке гибкого диска справа от выпадающего меню. Это открывает диалоговое окно, в котором следует дать имя сохраненным настройкам, а затем щелкнуть по OK. Теперь, находясь в следующий раз в диалоговом окне фильтра Smart Sharpen ("Умная" резкость), Вы можете сразу вызвать сохраненные настройки, выбрав их из выпадающего меню Settings (Настройки), как показано здесь).



**Шаг пять:**

Щелчок по кнопке переключателя Advanced (Расширенный) открывает доступ к секции с двумя дополнительными вкладками. Их средства управления позволяют уменьшить резкость в областях или только теней, или только светов, применительно к настройкам, которые уже выбраны в секции Basic (Основной). Именно поэтому на вкладках Shadow (Тени) и Highlight (Света) верхний ползунок называется Fade Amount (Ослабление эффекта), а не Amount (Эффект). Перетаскивая ползунок Fade Amount вправо, Вы тем самым уменьшаете резкость, уже увеличенную в секции Basic (Основной), а это уменьшает ореолы в светах. (Примечание: не увеличив значение Fade Amount (Ослабление эффекта), нельзя подстроить параметры Tonal Width (Ширина тонового диапазона) и Radius (Радиус). Они становятся активными только при увеличении параметра Fade Amount (Ослабление эффекта). К счастью, у меня редко возникала необходимость использовать средства управления секции Advanced (Расширенный), и 99 % моей работы в Smart Sharpen ("Умная" резкость) сделаны с использованием средств управления секции Basic (Основной).



Исходное изображение



Изображение после коррекции



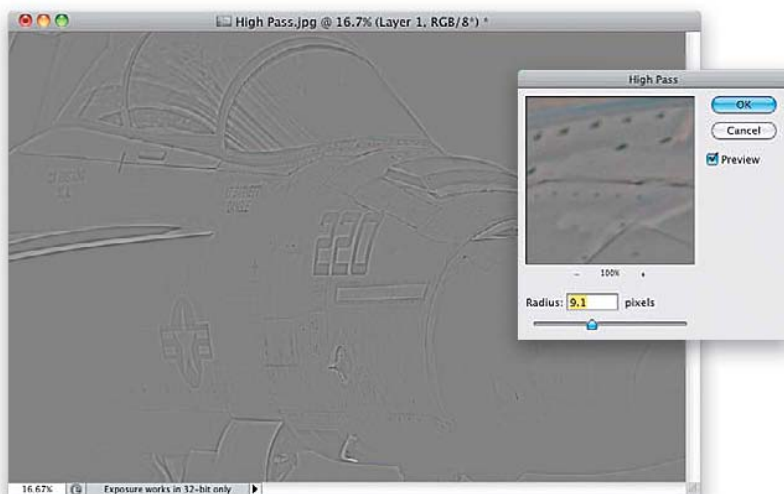
Обычно я описываю в книге любой метод один раз, но тему увеличения резкости с помощью фильтра High Pass (Цветовой контраст) я включил также в главу об HDR, потому что использование эффекта схоже в обоих случаях. И, конечно же, я беспокоился – а вдруг Вы вообще пропустили главу об HDR, перешли сюда, в главу об увеличении резкости, и недоумеваете, почему очень популярный метод High Pass (Цветовой контраст), создающий экстремальную резкость, не включен в книгу. Вообще-то, он настолько хорош, что вполне заслуживает быть описанным дважды. :)

## Фильтр High Pass (Цветовой контраст) увеличения резкости



### Шаг один:

Откройте фотографию, которая нуждается в экстремальном увеличении резкости, как эта фотография, снятая на авиашоу. Создайте дубликат фонового слоя, как показано здесь, нажимая на клавиши **Ctrl+J (Mac: Command+J)**.



### Шаг два:

Зайдите в меню Filter > Other (Фильтр > Другое) и выберите опцию **High Pass (Цветовой контраст)**. Этот фильтр используется, чтобы выделить и детализировать края объектов на фотографии, где в результате возникают резкие переходы цветов, действительно производящие впечатление запредельного увеличения резкости. Я начинаю с перетаскивания ползунка **Radius (Радиус)** в крайнее левое положение (все на экране становится серым), откуда начинаю перетаскивать этот ползунок вправо. Для изображений, не являющихся изображениями HDR, я не перетаскиваю его далеко – а только до тех пор, пока не увижу, что края объектов в фотографиях появились и сделались ясно видными, и на этом я останавливаюсь. Чем дальше выполнено перетаскивание, тем больше увеличится резкость, но если перетаскивание сделано слишком далеко, возникают огромные засвеченные области и эффект перестает работать, так что не увлекайтесь. Теперь щелкните по кнопке OK, чтобы применить эффект увеличения резкости.

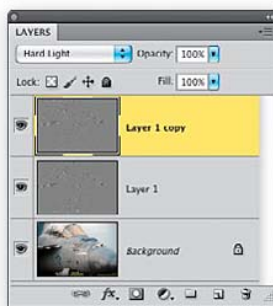


**Шаг три:**

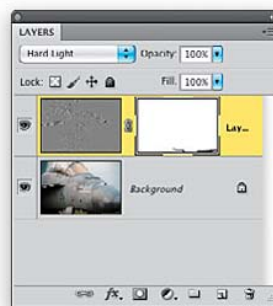
В панели Layers (Слои) измените режим наложения этого слоя с Normal (Обычный) на **Hard Light (Жесткий свет)**. Это удаляет серый цвет из слоя, но выделяет края, придавая фотографии в целом намного более резкий вид (как показано здесь). Если увеличение резкости выглядит чрезмерным, можно управлять величиной эффекта, понижая значение параметра слоя Opacity (Непрозрачность) в панели Layers (Слои).

**Шаг четыре:**

Если хотите увеличить резкость еще больше, создайте дубликат слоя High Pass (Цветовой контраст), что удвоит эффект. Если резкость окажется чрезмерной, понизьте Opacity (Непрозрачность) верхнего слоя. Одна из проблем применения эффекта High Pass (Цветовой контраст) состоит в том, что можно получить свечение вдоль некоторых краев (как то, что возникло вдоль нижней кромки крыла в Шаге три). Чтобы избавиться от такого свечения, примените следующий прием. (1) Нажатием клавиш **Ctrl+E (Mac: Command+E)** объедините оба слоя High Pass (Цветовой контраст). (2) Нажмите кнопку Add Layer Mask (Добавить слой-маску) в нижней части панели. (3) Активируйте инструмент Brush (Кисть) (B), выберите маленькую мягкую кисть и установите основной цвет черный. (4) Закрасьте засвеченные кромки вдоль них, открывая тем самым исходный, нерезкий край, не имеющий свечения. Исходное и откорректированное изображение показаны ниже.



Дублирование слоя с целью увеличения резкости



Сведение двух слоев и добавление слоя-маски



Исходное изображение

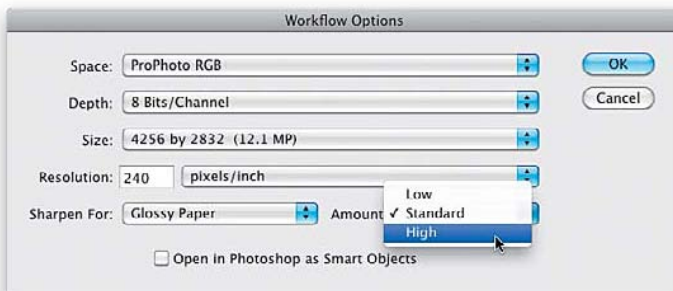
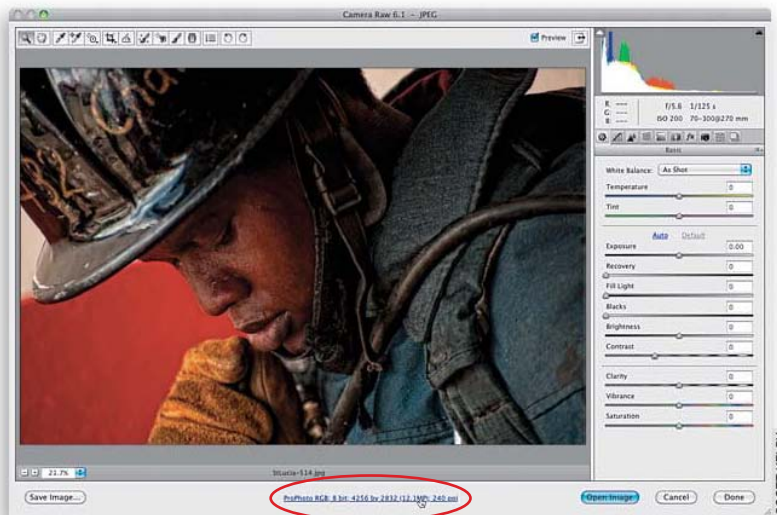


Изображение после коррекции



Если Вы, не заходя в Photoshop вообще, выполняете все коррекции изображения в Camera Raw, а затем сохраняете его в формате JPEG или TIFF тоже из Camera Raw, то следует увеличить резкость изображения в Camera Raw до его просмотра (на экране, в напечатанном виде и т.д.). Это называется "увеличение резкости изображения в Camera Raw перед выводом из нее". (увеличение резкости, которое делается в панели Detail (Детализация) Camera Raw, называется "увеличение резкости изображения при открытии его в Camera Raw", потому что оно увеличивает резкость до уровня, которое сделала бы фотокамера, если бы Вы фотографировали в формате JPEG или TIFF).

## Увеличение резкости изображения в Camera Raw перед выводом из нее



### Шаг один:

Прежде, чем мы увеличим резкость изображения в Camera Raw перед выводом из нее, важно отметить, что это увеличение резкости работает, только если Вы сохраняете изображение непосредственно в Camera Raw, щелкая по кнопке Save Image (Сохранить изображение) в нижнем левом углу окна Camera Raw. Если щелкнуть по кнопке Open Image (Открыть изображение) или Done (Готово), увеличения резкости изображения в Camera Raw перед выводом из нее не происходит. А теперь, зная это, переходите к увеличению резкости изображения в Camera Raw перед его выводом, щелкая по строке текста под областью просмотра (эта строка похожа на ссылку на сайт и выделена здесь красным овалом). Откроется окно Workflow Options (Управление файлами).

### Шаг два:

Во-первых, выберите вид вывода этого изображения из выпадающего меню Sharpen For (Усилить резкость на), находящегося внизу окна. Опцию For Screen (Экран) следует выбирать, если Вы намерены отправить изображения в сеть, по электронной почте или показать в виде слайд-шоу. Если изображение готовится для печати, выберите тип бумаги для печати Glossy Paper (Глянцевая бумага) или Matte Paper (Матовая бумага). Кроме того, выберите желаемую величину увеличения резкости из выпадающего меню Amount (Сумма). Camera Raw выполнит преобразование, с учетом разрешения изображения, выбора бумаги и величины Amount (Сумма), и вычислит точное корректное увеличение резкости изображения перед выводом из Camera Raw. (Между прочим, я никогда не выбираю опцию Low (Низкий) в выпадающем меню Amount (Сумма)). *Примечание:* С момента, когда Вы щелкнули по кнопке ОК, увеличение резкости остается включенным. Чтобы отключить его, выберите в выпадающем меню Sharpen For (Усилить резкость на) опцию None (Нет).





## Советы знатоков Photoshop

### Советы по выполнению заливки с учетом содержимого

Если Вы попытались заполнить выделенную в изображении область с помощью функции Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого), но не довольны результатами, попытайтесь выполнить одно из двух действий: (1) Нажмите клавиши Ctrl+Z (Mac: Command+Z), чтобы отменить шаг Fill (Заливка), затем попробуйте снова выполнить Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого). Эта функция выбирает область в качестве образца для заполнения ею выделенной области в определенном смысле случайно, так что просто повторяя попытки, можно добиться цели (прием работает чаще, чем можно было бы подумать). (2) Попробуйте чуть расширить выделение. Очертив границу выделения, зайдите в меню Select>Modify (Выделение>Модификация), а затем выберите опцию Expand (Расширить), расширьте выделение на 3 или 4 пиксела, и попробуйте снова выполнить эффект Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого). Этим также можно добиться цели.



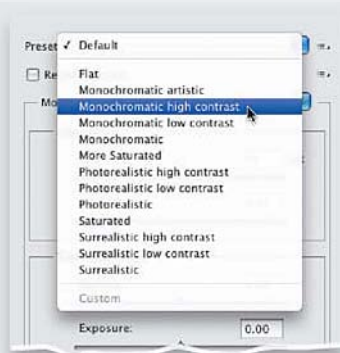
### Если один из инструментов ведет себя странно...

... есть вероятность какого-то изменения в параметрах этого инструмента (в панели параметров), которое может не быть видимым в панели параметров. В этом случае можно сбросить инструмент к его заводским настройкам, щелкнув правой клавишей мыши по небольшой, направленной вниз стрелке, следующей за иконкой инструмента с самого левого края панели параметров. Появится выпадающее меню, в котором можно

сбросить текущий инструмент или все инструменты.

### Эффект Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) может создавать потрясающие черно-белые изображения

Слово "HDR" у большинства людей ассоциируется с теми сюрреалистическими, суперяркими изображениями, которыми забита сеть. Это объясняет, почему никто не представляет себе эффект Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro) в качестве инструмента для создания черно-белых изображений. Но на самом деле этот эффект работает удивительно хорошо (и хотя большинство встроенных наборов, которые поставляются с этим эффектом, ни на что не пригодны, монохроматические (черно-белые) наборы весьма хороши). Попробуйте их в следующий раз, когда будете делать съемку с использованием брекетинга.



### Передача Raw изображения (вместе с коррекциями) кому-либо еще

Если Вы отредактировали фотографию в Camera Raw и передаете RAW файл клиенту, сделанные в файле коррекции можно увидеть, только если: (а) Вы включаете отдельный файл XMP вместе с RAW файлом (он должен находиться в папке с RAW файлом изображения); и (2) файл сохранен в формате DNG, вы-

бранном в выпадающем меню Format (Формат) диалогового окна Save Options (Параметры сохранения) Camera Raw. (DNG – формат Adobe с открытым исходным кодом для RAW изображений, а указанное сохранение встраивает коррекции в файл DNG).

### Когда выделение производится у границы документа

Когда Вы осуществляете выделение (прямолинейным или обычным инструментом Лассо), достигаете края окна документа и не хотите отпустить кнопку мыши (тем самым прерывая выделение, а потом начиная всё заново), нажмите и удерживайте клавишу "Пробел", и инструмент Lasso (Лассо) временно переключится на инструмент Hand (Рука). С его помощью Вы можете переместить изображение на экране, чтобы завершить выделение. Затем отпустите клавишу "Пробел", и это переключит инструмент обратно на Лассо, и (вот в чем изюминка) процесс выделения на время работы инструмента Рука замораживается, так что теперь Вы можете продолжить прямо с того места, где выделение было прервано.



### Используете ли Вы всю память RAM?

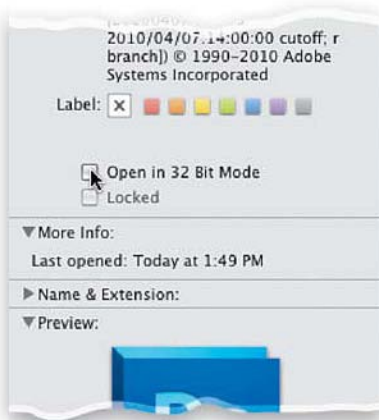
Многие интересуются вопросом, что за суета поднята вокруг 64-разрядной вер-





## Советы знатоков Photoshop

сии Photoshop. А это все касается памяти RAM. Запуск Photoshop в 32-разрядном режиме означает, что можно получить доступ только к 4 Гбайт памяти RAM, независимо от того, какой объем RAM физически установлен в компьютере. Запуск CS5 в 64-разрядном режиме (это новинка в CS5 для Mac), Вы можете получить доступ буквально к сотням гигабайт RAM (в которых, между прочим, возникает необходимость, только если Вы работаете с действительно, действительно огромными файлами, но приятно знать, что такая возможность имеется). Так или иначе, это закон. Если Вы работаете с большими файлами и нуждаетесь в использовании большой памяти RAM, Вы должны удостовериться, что работаете в 64-разрядном режиме (на Mac, щелкните по иконке Photoshop, затем нажмите на клавиши **Command+I** и выключите флажок Open in 32-bit Mode – Открыть в 32-разрядном режиме).



### Совет по ретушированию с помощью фильтра Liquify (Пластика)

При использовании фильтра Liquify (Пластика) для ретуширования портрета, Вы

можете исключить случайное перемещение области, которую Вы не хотите замораживать, и хотя в фильтре Liquify (Пластика) есть инструменты замораживания, проще сначала выделить область, которую Вы хотите откорректировать, затем активировать фильтр Liquify (Пластика), и все области вне выделенной области автоматически заморозятся. (В области предварительного просмотра Вы увидите прямоугольник с выделением, а области вне выделения будут замаскированы красным).

### Повторная загрузка Picture Package etc

В Photoshop CS5 Adobe удалил некоторые плагины, например плагин Picture Package (для того, чтобы разместить несколько фотографий на одной странице, например, две размерами 4x6 дюймов), плагин Contact Sheet II, также удален Extract Filter и еще много чего. Если Вы скучаете по ним, Вы можете вернуть их, поскольку Adobe сделал их загружаемыми с веб-сайта. Зайдите в [www.adobe.com](http://www.adobe.com) и в поле Search наберите "Optional Plug-ins for CS5" – и через пару секунд Вы их найдете.



### Как спрятать настройки своей фотокамеры от постороннего глаза

Если Вы отправляете изображение в сеть или отправляете изображение клиенту, Вы можете не захотеть сообщать настройки фотокамеры и ее серийный номер, которые включены в изображение и которые может увидеть кто угодно (в конце концов, Ваш клиент действительно должен знать, что Вы делали снимок с f/5.6 и 800 ISO?) Чтобы сохранить настройку фотокамеры только для себя, нажмите клавиши **Ctrl+A** (Mac: **Command+A**), чтобы выделить изображение, а затем скопируйте его в память. Теперь нажмите клавиши **Ctrl+N** (Mac: **Command+N**), и Photoshop автоматически создаст новый документ, который имеет в точности такой же размер, разрешение и цветовой режим, как изображение, которое Вы скопировали в память. Затем вставьте изображение в этот новый пустой документ. Теперь нажмите **Ctrl+E** (Mac: **Command+E**), чтобы выполнить сведение изображения. Этот файл не будет содержать данных о фотокамере, и Вы можете отправить этот файл куда угодно. Однако, я зашел бы в меню **File>File Info** (Файл>Сведения о файле), затем щелкнул бы по вкладке **Description** (Описание), и ввел бы информацию о своих авторских правах в секцию **Copyright** (Авторское право).





Фотограф Скотт Келби | Выдержка: 1/125 сек | Фокусное расстояние: 24 мм | Диафрагма:  $f/6.3$



# Fine Print

## пошаговое управление печатью и цветом

Печать фотографии – это нечто особенное. Это момент истины, когда изображение, полученное в цифровой форме, отредактированное на компьютере, превращается из набора единиц и нолей (машинного кода) в нечто вещественное, что можно потрогать руками. Быть может, Вы никогда не занимались фотопечатью (а, к сожалению, в наш цифровой век я ежедневно имею дело с теми, кто ни разу ничего не печатал – все материалы остаются в компьютере или на Facebook, или где-нибудь еще, где можно "видеть, но не щупать"). Но сегодня все изменится: Вы изучите шаг за шагом, как сделать собственные отпечатки. Теперь, если у Вас еще нет принтера, эта глава становится чем-то совсем другим. Очень дорогим. Говоря по совести, разгадка относительной дешевизны принтера кроется не в самом принтере, а в бумаге и чернилах. Купив принтер, Вы вынуждены покупать и их. Всю жизнь. Причем чернила будут расходоваться быстрее, чем галлон молока. Именно поэтому я придумал приемы работы, которые буквально окупают сами себя – я использую цветной

струйный принтер, чтобы печатать фальшивые американские банкноты. Так вот – я ведь не дурак – я провел исследование и нашел, что новые чернильные картриджи для моего принтера обходятся приблизительно 13,92\$ за штуку, так что я просто печатаю купюры достоинством в 15\$ (чтобы покрыть также и налог с продаж). И опять-таки, не настолько же я глуп, чтобы оплачивать 15\$ купюрами бакалейные товары или ланч в Chili – я покупаю на них только чернильные картриджи, и до сих пор все было в порядке. Тем не менее, должен признать, у меня было несколько острых ситуаций, главным образом из-за того, что я печатал на банкнотах портрет Дэйва Кросса и считал это удачной находкой до тех пор, пока однажды продавец не посмотрел пристально на банкноту и не спросил, "Это не Дэйв Канадиан?" (Между прочим, заголовки этой главы восходит к песне "Fine Print" Нади Али. Согласно ее веб-сайту, она родилась в Средиземноморье, и именно поэтому Вы не увидите ее на моих недавно оттиснутых купюрах достоинством в 18,60\$).



## Настройка цветового пространства фотокамеры

Хотя есть целые монографии, посвященные управлению цветом, в этой главе мы остановимся только на одном его аспекте – какие настройки надо сделать, чтобы то, что выходит из цветного струйного принтера, соответствовало тому, что Вы видите на экране. Этому посвящена глава, и если Вы последуете ее пошаговым рекомендациям, то получите отпечатки, которые соответствуют экрану. Мы начнем с настройки цветового пространства фотокамеры, обеспечивающего получение наилучших результатов при переносе изображения с экрана на печать. *Примечание:* Вы можете пропустить тему, если фотографируете исключительно в формате RAW.

### Шаг один:

Если Вы снимаете, настроив фотокамеру в режим получения изображений в формате JPEG или TIFF (или JPEG+Raw), то имеет смысл установить цветовое пространство фотокамеры таким же, как цветовое пространство, которое используется в Photoshop (чтобы обеспечить совместимость цвета фотокамеры, Photoshop и принтера, нужно, чтобы все они говорили на одном и том же языке, не так ли?). Я рекомендую, чтобы Вы изменили цветовое пространство фотокамеры от значения по умолчанию sRGB на значение Adobe RGB (1998), которое является лучшим цветовым пространством для фотографов, чьи итоговые изображения печатаются на цветном струйном принтере.

### Шаг два:

В цифровых фотокамерах Nikon управление цветовым пространством обычно находится в меню фотосъемки (как показано здесь слева). В большинстве цифровых фотокамер Canon управление цветовым пространством находится в меню съемки, как показано здесь справа). Измените пространство на Adobe RGB. Если Вы фотографируете камерами других производителей, надо обратиться к руководству пользователя (самое лучшее, загрузить его в формате PDF с веб-сайта производителя), чтобы узнать, как сделать переключение в режим Adobe RGB (1998). Повторяю, если Вы фотографируете в формате RAW, то можете пропустить это действие.



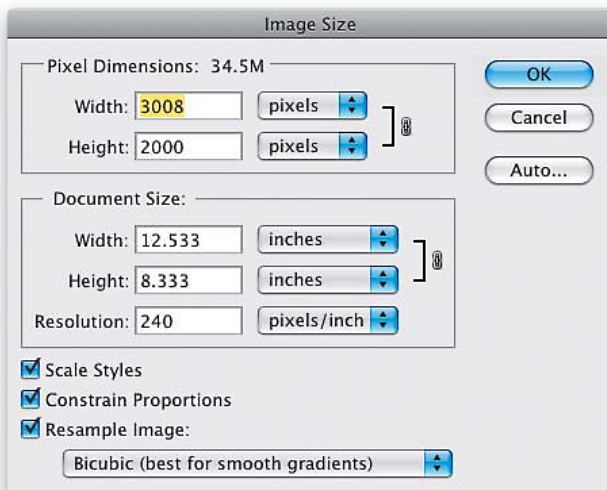
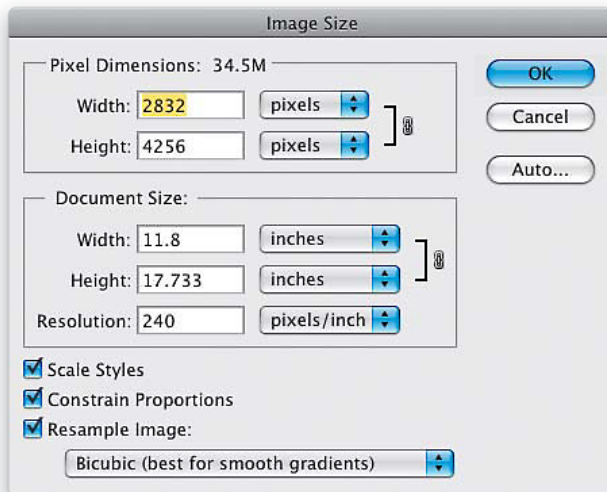
BRAD MOORE





Это одна из тем, сводящих людей с ума, и поскольку нет никакой Высокой Комиссии по Стандартам Разрешения, эта тема не сходит с онлайн-форумов. Я предоставляю слово моему другу и собрату фотографу Дэну Штайнхардту (Dan Steinhardt) из Epson (человеку, стоящему за популярной Epson Print Academy), который изо дня в день вдыхал жизнь в этот материал (Дэн и я сделали онлайн-класс по обучению печати, и мы затронули эту тему одной из самых первых, потому что для очень многих она является самым настоящим камнем преткновения). Здесь рассказывается о том, что мы делаем.

## Разрешение для печати



### Шаг один:

Чтобы увидеть разрешение текущей фотографии, зайдите в меню Image и выберите опцию **Image Size (Размер изображения)** (или нажмите клавиши **Ctrl+Alt+I (Mac: Command+Option+I)**). На цветном струйном принтере мне больше всего нравится печать с разрешением 240 пкс/дюйм (пиксели на дюйм), но я часто печатаю с разрешением 200 пкс/дюйм и могу уменьшить его даже до 180 пкс/дюйм (однако 180 пкс/дюйм является предельно низким, на которое я иду. Еще чуть ниже, и, в зависимости от изображения, качество печати начинает явственно ухудшаться). Таким образом, нет нужды в таком большом разрешении (даже для печатной машины), как можно было бы ожидать. Вот пример: размер изображения, снятого 12 мегапиксельной фотокамерой, при печати с разрешением 240 пкс/дюйм может достигать почти 12x18".

### Шаг два:

Здесь приведен пример 6-мегапиксельной фотокамеры. При разрешении 240 пкс/дюйм я могу напечатать изображение всего лишь размером 8x12.5". Для того чтобы его увеличить, я выключаю флажок Resample Image (Интерполяция), ввожу 200 как новое разрешение, и размер изображения делается 10x15" (без потери качества). Если бы я уменьшил разрешение до 180 пкс/дюйм (самое низкое, которое я когда-либо выбирал), то в итоге я получил бы отпечаток размером 11x16.75" (почти как для 12-мегапиксельной фотокамеры). Причем, я сделал все это, не теряя качество (потому что я выключил флажок Resample Image (Интерполяция), но прежде, чем сделать это, следует почитать об изменении размеров в Главе 5).

## Настройка цветового пространства Photoshop

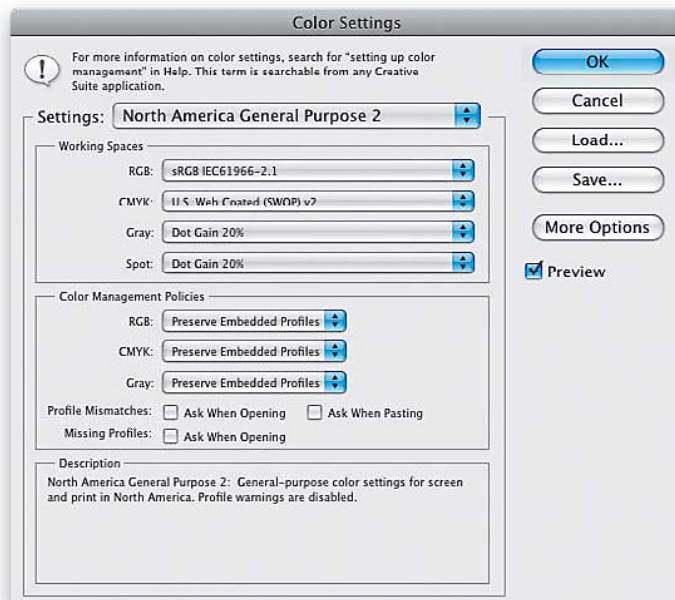
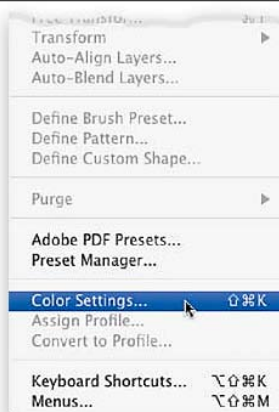
По умолчанию, цветовое пространство Photoshop – это пространство sRGB (некоторые профи расшифровывают это как "stupid RGB" ("stupid" – глупый, правильно "standard RGB" – П.)), которое прекрасно подходит для фотографий, идущих в сеть, однако принтер может напечатать более широкую шкалу цветов, чем sRGB (особенно в голубых и зеленых тонах). Таким образом, если Вы работаете в sRGB, Вы, по существу, игнорируете те богатые, яркие цвета, которые можете видеть. Именно поэтому мы изменяем цветовое пространство или на Adobe RGB (1998), если фотографируем в формате JPEG или TIFF; или на RGB ProPhoto, если фотографируем в формате RAW или работаем с Photoshop Lightroom. Ниже рассказывается, как установить оба варианта цветового пространства.

### Шаг один:

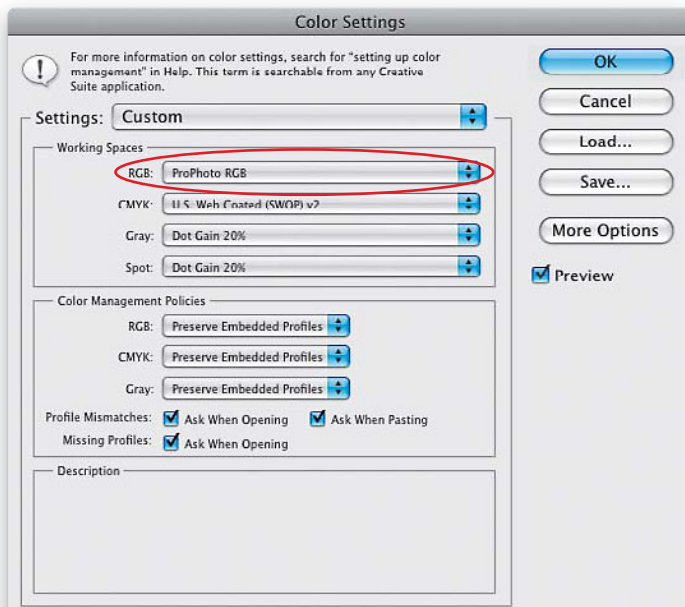
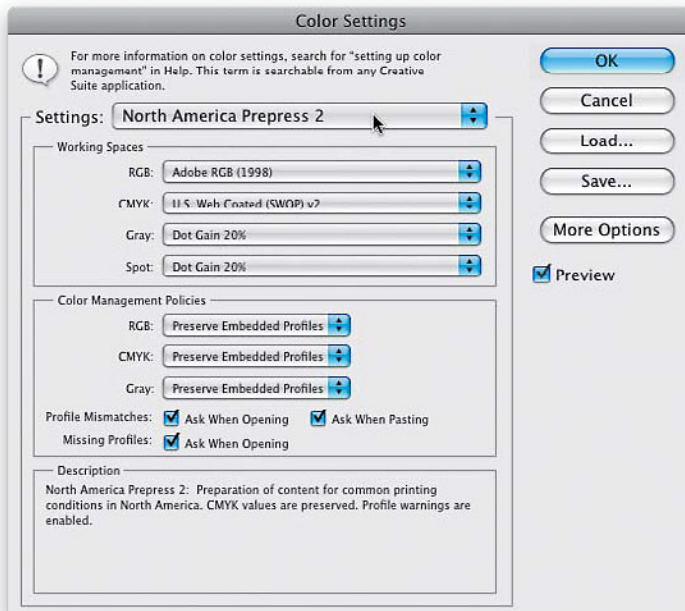
Прежде чем мы начнем, я хочу повторить, что эти изменения имеет смысл делать, только если отпечаток будет выводиться на Ваш собственный цветной струйный принтер. Если Вы отправляете изображения для получения отпечатков в стороннюю лабораторию, Вы должны, наверное, остаться в цветовом пространстве sRGB – и в фотокамере, и в Photoshop, так как большинство лабораторий работает с sRGB файлами. А еще лучше, узнайте в лаборатории, какое цветовое пространство они предпочитают. Ну а теперь вернемся в Photoshop: зайдите в меню Edit (Редактирование) и выберите опцию **Color Settings (Настройка цветов)**, как показано здесь.

### Шаг два:

Это открывает диалоговое окно Color Settings (Настройка цветов). По умолчанию, оно использует группу настроек, называемую "North America General Purpose 2" (Универсальные настройки для Северной Америки 2). Не содержится ли в словах "General Purpose" (общее целевое назначение – П.) намек на хорошее цветовое пространство для фотографа-профи? Не думаю. В секции Working Spaces (Рабочие пространства), параметр RGB установлен в значение sRGB IEC61966-2.1 (это просто техническое наименование того, что мы в обиходе называем sRGB). Короче говоря, Вы не будете использовать эту группу настроек. Она для людей попроще – не для Вас (если, конечно, Вы не из их породы, а это не так, потому что Вы купили эту книгу, а она не продается кому ни попадя. Это оговорено в контракте с каждым книжным магазином).







### Шаг три:

Чтобы получить набор настроек, который в большей мере устраивает фотографов, выберите в выпадающем меню Settings (Настройки) опцию **North America Prepress 2 (Допечатная подготовка в Северной Америке 2)**. Не считайте при этом, что здесь используются допечатные настройки – они замечательно работают при цветной струйной печати благодаря использованию цветового пространства Adobe RGB (1998). Кроме того, устанавливаются соответствующие диалоговые окна предупреждений, чтобы помогать управлять цветом, когда фотографии открываются из внешних источников или других фотокамер (об этом подробнее рассказано на следующей странице).

### Шаг четыре:

Если Вы фотографируете исключительно в формате RAW или используете Lightroom (потрясающее приложение Adobe для фотографов), то лучше всего изменить цветовое пространство Photoshop на **RGB ProPhoto**. Оно обеспечивает лучшую печать RAW изображений (а кроме того, при работе в Lightroom, Вы будете время от времени передавать изображения из Lightroom в Photoshop и обратно, а так как собственное цветное пространство в Lightroom – RGB ProPhoto, следует избегать противоречий. Хотя и можно использовать Lightroom для печати изображений JPEG или TIFF, никакого преимущества выбора RGB ProPhoto для них на самом деле нет). Изменение цветового пространства Photoshop к RGB PhotoPro производится в диалоговом окне Color Settings (Настройка цветов) (просто выберите эту опцию из меню RGB, как показано здесь). Когда Вы открываете RAW фотографию в Photoshop (или импортируете файл из Lightroom), все остается в одном и том же непротиворечивом цветовом пространстве. А если Вы перенесете изображение из Lightroom в Photoshop и закончите печатью его в Photoshop (вместо того, чтобы вернуться назад в Lightroom и отпечатать его там), то получите лучшие результаты.

**Шаг пять:**

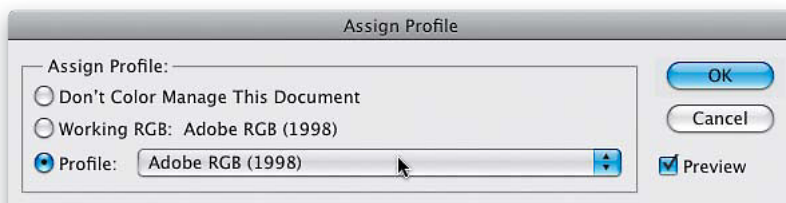
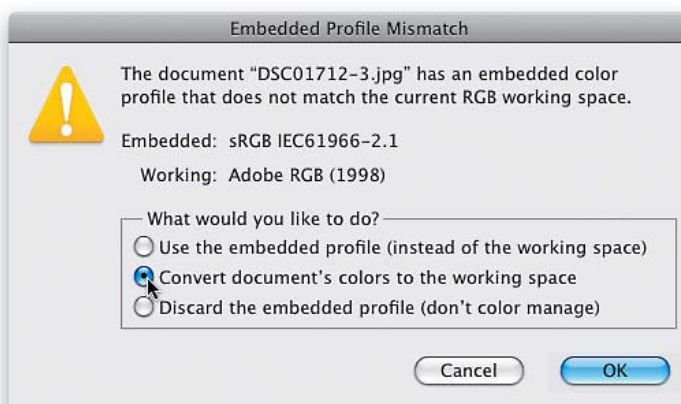
О предупреждениях, которые помогают эффективно управлять цветом. Скажем, Вы открываете фотографию JPEG, причем в фотокамере и в Photoshop было установлено одно и то же цветовое пространство Adobe RGB (1998). Оба цветовых пространства непротиворечивы, и поэтому никакие предупреждения не появляются. Но, если Вы открываете фотографию JPEG, которую сняли шесть месяцев назад, она, вполне вероятно, еще будет иметь цветовой профиль sRGB, не соответствующий рабочему профилю RGB Photoshop. Налицо несоответствие, в результате которого открылось бы диалоговое окно предупреждения. К счастью, оно предоставляет выбор опций для исправления ситуации. Я рекомендую преобразовать цвета этого документа к текущему рабочему цветовому пространству RGB (как показано здесь).

**Шаг шесть:**

Можно настроить Photoshop делать это преобразование автоматически всегда, когда обнаруживается такое несоответствие. Для этого вновь откройте диалоговое окно Color Settings (Настройка цветов) и в секции Color Management Policies (Стратегии управления цветом), в выпадающем меню RGB, измените настройку по умолчанию на опцию **Convert to Working RGB (Конвертировать в рабочее пространство RGB)**, как показано здесь. Для опции Profile Mismatches (Несовпадение профилей) отключите флажок Ask When Opening (Спрашивать при открытии). Теперь при открытии sRGB фотографий они автоматически обновятся, чтобы соответствовать текущему рабочему цветовому профилю. Вот так!

**Шаг семь:**

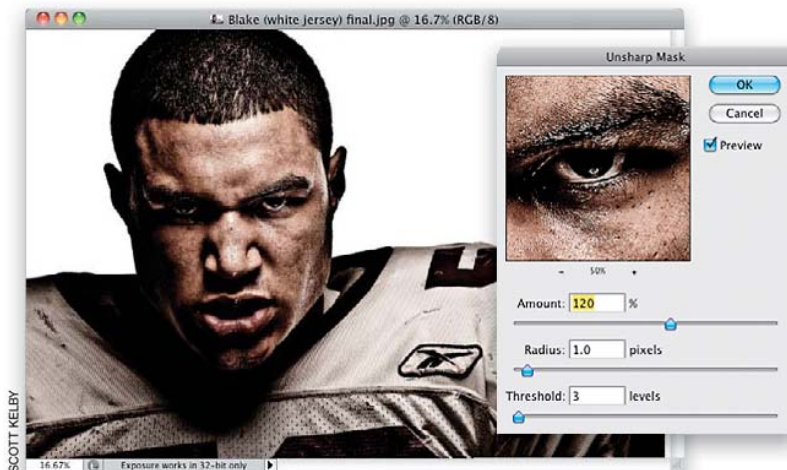
А что, если знакомый присылает Вам по электронной почте фотографию, Вы открываете ее в Photoshop, и у фотографии вообще отсутствует какой-либо цветовой профиль? Не страшно: как только эта фотография откроется в Photoshop, Вы можете преобразовать это "непомеченное" изображение к профилю Adobe RGB (1998), зайдя в меню Edit (Редактирование) и выбрав опцию **Assign Profile (Назначить профиль)**. Когда появится диалоговое окно Assign Profile (Назначить профиль), щелкните по радиокнопке Profile (Профиль), убедитесь, что в выпадающем меню выбрана опция Adobe RGB (1998), а затем щелкните по OK.





Когда мы настраиваем резкость, мы стремимся, чтобы она выглядела хорошо на мониторе, не так ли? Но когда изображение печатается, по большей части резкость, которая хороша для компьютерного монитора с разрешением 72 или 96 точек на дюйм, теряется на отпечатке, сделанном с высоким разрешением в 240 пкс/дюйм. Поскольку при печати резкость уменьшается, мы должны увеличить резкость так, что фотография будет выглядеть на экране несколько излишне резкой, но зато будет безупречно смотреться в отпечатке. Здесь рассказывается, как я настраиваю резкость для тех изображений, которые собираюсь напечатать.

## Увеличение резкости для печати

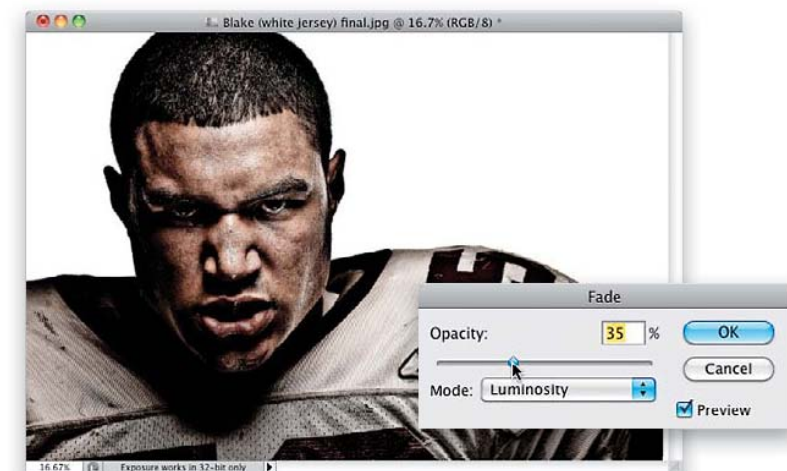


### Шаг один:

Начните с приема, который используем мы с моим приятелем Шелли Кацом (Shelly Katz): создайте дубликат фонового слоя (нажимая клавиши **Ctrl+J** (**Mac: Command+J**)), и выполните настройку резкости для печати на этом дубликате слоя (тем самым исключая смешивание с исходным изображением на фоновом слое, имеющем уже настроенную резкость). Назовите этот новый слой "Sharpened for Print" (Усиление резкости для печати – П.). Затем зайдите в меню **Filter>Sharpened** (Фильтр> Усиление резкости) и выберите опцию **Unsharp Mask** (Контурная резкость). Для большинства изображений с разрешением 240 пкс/дюйм я применяю такие настройки: Amount (Эффект) 120; Radius (Радиус) 1; Threshold (Изогелия) 3.

### Шаг два:

Затем повторно примените фильтр **Unsharp Mask** (Контурная резкость) с теми же самыми настройками, нажимая клавиши **Ctrl+F** (**Mac: Command+F**). Затем, наверху панели **Layers** (Слои), измените режим наложения слоя на **Luminosity** (Яркость) (тем самым, увеличивая резкость только деталей фотографии, а не цветных участков), затем используйте ползунок **Opacity** (Непрозрачность), чтобы установить степень увеличения резкости. Начните в 50 % и оцените, не выглядит ли резкость чрезмерной. Если резкость выглядит сверхизбыточной, остановитесь – нужно, чтобы она выглядела увеличенной немного. Если Вы считаете, что она слишком велика, понизьте непрозрачность приблизительно до 35 % и снова оцените результат. Когда резкость будет "правильной" (немного резче, чем надо для экрана), сделайте тестовую печать. Я предположу, что Вы захотите немного повысить непрозрачность, потому что отпечаток не будет настолько резким, как Вы ожидали.





## Печать изображений в фотолаборатории

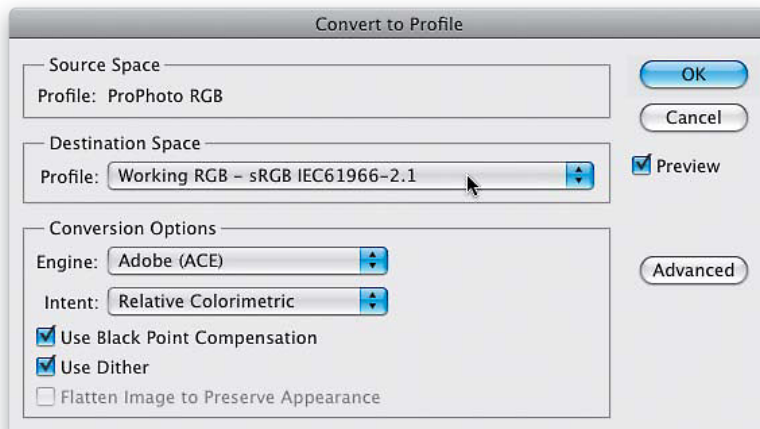
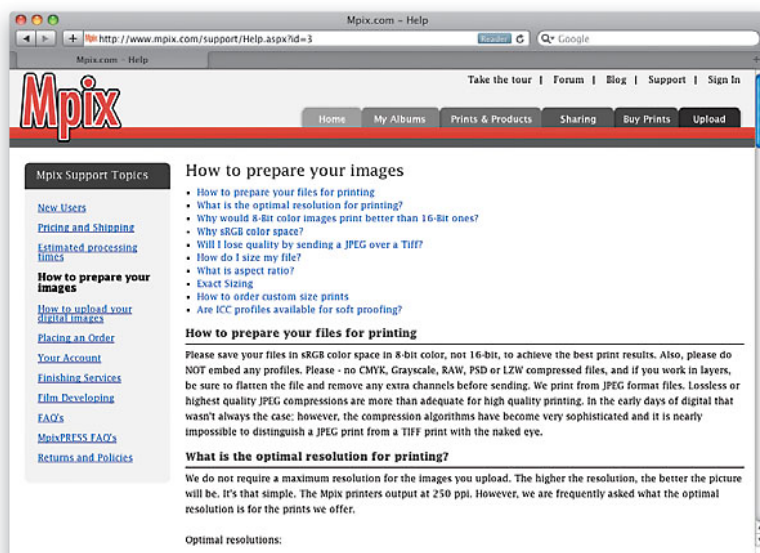
Помимо печати изображений на моем собственном цветном струйном принтере я также передаю значительную часть фотографий в печать в фотолабораторию (я работаю с Mpix.com). Из причин я могу назвать, например, такие. Я хочу металлическую печать или я хочу получить изображение, вставленное в рамку, матовое и/или остекленное, или я хочу напечатать изображение большего размера, чем может выдать мой домашний принтер. Здесь рассказывается о том, как подготовить изображения, чтобы их можно было загрузить в фотолаборатории для печати.

### Шаг один:

Прежде всего, свяжитесь с фотолабораторией, куда Вы отправляете Ваше изображение, и выясните, какой цветовой профиль Вам следует использовать. Скорее всего, они выразят желание, чтобы Вы преобразовали свои изображения в цветовой режим sRGB. Я понимаю, это противоречит тому, что мы делаем, когда сами печатаем свои изображения, но я знаю много больших, первоклассных фотолабораторий (включая Mpix.com), которые всегда требуют, чтобы Вы сначала преобразовывали изображения в sRGB, и для их технологии это условие является необходимым. Если они не требуют от Вас преобразования в sRGB, они могут загружать тот цветовой профиль, который они создали для Вас ранее, и результат будет точно такой же, как после присвоения профилю значения sRGB, как это сделано в следующем шаге.

### Шаг два:

Открыв изображение в Photoshop, зайдите в меню Edit (Редактирование), выберите опцию **Convert to Profile (Преобразовать в профиль)**, и Вы увидите текущий цветовой профиль изображения вверху диалогового окна (здесь, мое изображение – это RAW изображение, поэтому оно установлено в режиме RGB ProPhoto). В секции Destination Space (Целевое пространство), в выпадающем меню Profile (Профиль), выберите **Working RGB – sRGB IEC61966-2.1 (Раб. прос-во RGB - sRGB IEC61966-2.1)**. Если Вы загружали профиль от своей лаборатории, выберите этот профиль взамен (подробнее о том, где сохранить загрузки, рассказано на странице 355). Щелкните по OK и не удивляйтесь, если в изображении не будет изменений. На самом деле это очень хорошо, но, по крайней мере, теперь настройки обеспечат получение наилучших результатов в фотолаборатории.





Если Вы по-настоящему желаете, чтобы то, что выходит из принтера, соответствовало тому, что Вы видите на экране, то, как мне ни неприятно это говорить, но ... категорически Вы должны откалибровать монитор, используя аппаратные средства калибровки. Сегодня это совсем простой, полностью автоматизированный процесс. Однако придется купить аппаратный калибратор. Аппаратная калибровка измеряет фактические характеристики монитора и создает точный профиль именно того монитора, который Вы используете, и да – разница будет очень большой.

## Необходимо откалибровать монитор, прежде чем продолжать работу



### Шаг один:

Я использую аппаратный калибратор i1 Display 2 от X-Rite (розничная цена приблизительно 200\$), потому что он прост, доступен в цене, и большинство профи, которых я знаю, также доверяют ему. Так что я использую его здесь как пример, хотя никто не обязан выбирать именно этот калибратор (Datacolor выпускает другую популярную модель Spider3 Elite того же ценового диапазона). Начните с установки программного обеспечения Eye-One Match 3, поставляемого с i1 Display 2. Затем включите i1 Display 2 в порт USB компьютера, после чего запустите программное обеспечение. Откроется главное окно (показанное здесь). В нем Вы делаете две вещи: (1) выбираете, какое устройство профилировать (в данном случае, монитор), и (2) выбираете режим профилирования (или Easy (Простой), или Advanced (Усложненный)). Честно говоря, по большей части я использую режим Easy – он прекрасно работает и делает всё, что положено).

**Шаг два:**

Выбрав опцию Easy, щелкните по кнопке "Правая стрелка" внизу справа. Появится окно, которое Вы видите здесь. Теперь нужно выбрать тип монитора, который Вы калибруете: LCD (жидкокристаллический плоскпанельный монитор), CRT (монитор со стеклянной трубкой) или лэптоп (именно его я использую, поэтому я щелкнул по Laptop, как показано здесь). После этого еще раз нажмите кнопку "Правая стрелка".

**Шаг три:**

Следующий экран попросит "Place Your Eye-One on the Monitor", что означает, что Вы подвешиваете датчик на мониторе так, что его плоская подошва скользит по монитору, а провод нависает над задней частью. Датчик поставляется с противовесом, который Вы можете присоединить к проводу, так чтобы расположить датчик примерно в центре экрана и он не скользил вниз. Для использования на мониторах CRT имеются встроенные присоски.







#### Шаг четыре:

Установив датчик (это все занимает примерно 20 секунд), щелкните по кнопке "Правая стрелка", откиньтесь на спинку кресла и расслабьтесь. Вы увидите, что программное обеспечение проводит серию экранных тестов, используя серые и белые прямоугольники и различные цветные образцы, как показано здесь. Не слишком сосредотачивайтесь на этом, чтобы не впасть в транс.



#### Шаг пять

Тестирование (по крайней мере, моего ноутбука) продолжается шесть-семь минут и на этом заканчивается. Оно позволяет просмотреть состояние прежде и после тестирования (используя кнопки внизу). Вы будете, наверное, потрясены, увидев результаты тестирования (большинство людей поражается, увидев, насколько синим или красным был их экран, чего они никогда не замечали). Сравнив результаты тестирования, нажмите кнопку Finish Calibration, и после этого монитор точно профилируется и сохраняет профиль и на этом завершает работу. Режим можно было бы назвать "Поистине легкий".

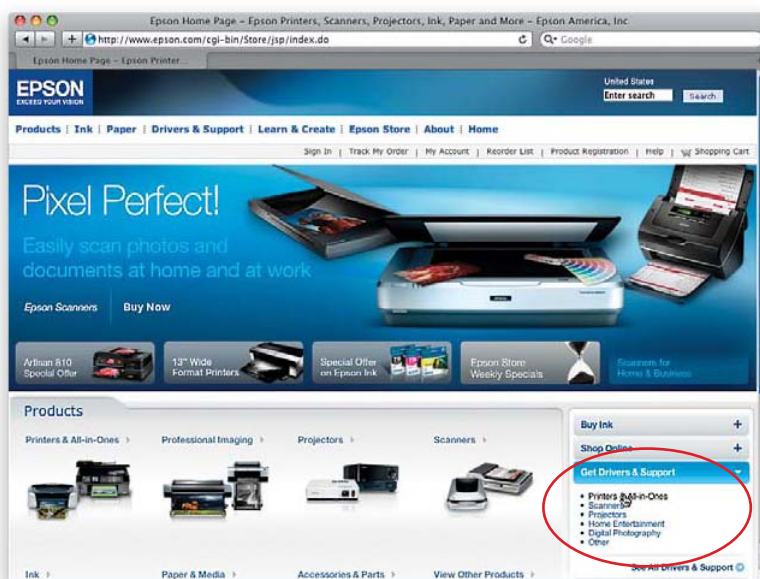


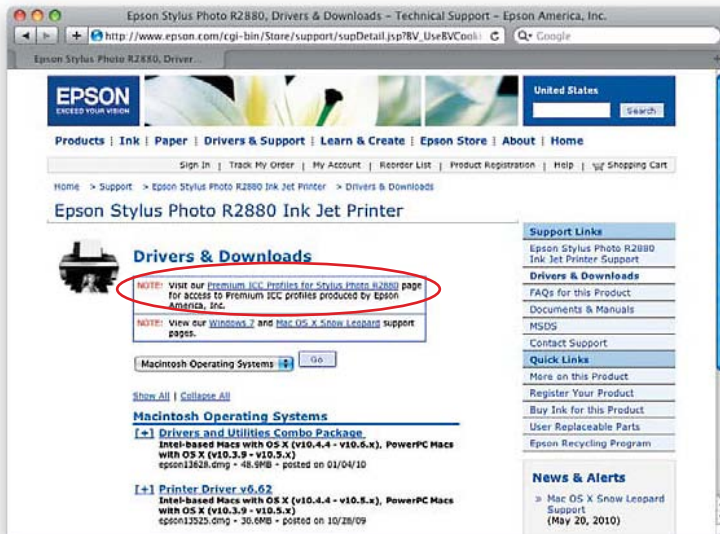
## Еще один секрет получения отпечатков профессионального качества, соответствующих экранному изображению

### Шаг один:

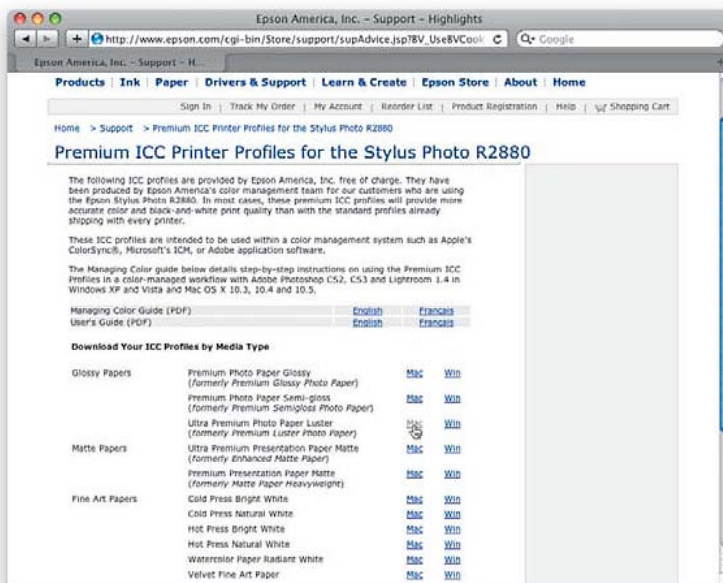
Ваш первый шаг – зайти на веб-сайт компании производителя бумаги, на которой Вы собираетесь печатать и поискать загружаемые цветные профили для Вашего принтера. Я говорю "поискать", потому что они обычно находятся не в очевидном месте. Я использую две модели принтеров Epson: Stylus Photo R2880 и Stylus Pro 3880 и обычно печатаю на бумаге Epson. Когда я устанавливал драйвер принтера 3880, я был приятно удивлен, обнаружив, что он установил также пользовательские цветные профили для всех бумаг Epson (что является редкостью), но принтер R2880 (как и большинство из них) не предоставляет такой возможности. Итак, первым пунктом назначения был бы веб-сайт Epson, где Вы щелкнете по опции Printers & All-in-Ones в меню Get Drivers & Support (как показано здесь). *Примечание:* Даже если Вы не потребитель продукции Epson, продолжайте оставаться со мной (Вы увидите, зачем).

Купив цветной струйный принтер и установив драйвер принтера, который поставляется с ним, Вы сообщаете Photoshop, в основном, какой принтер используется, и только. Но чтобы получить результаты профессионального качества, Вам нужен цветовой профиль принтера, основанный на точном типе бумаги, на которой Вы будете печатать. В настоящее время большинство производителей бумаги для струйных создает пользовательские профили для своих бумаг, и Вы, как правило, можете загрузить их бесплатно с их веб-сайтов. Действительно ли это сильно сказывается на результатах? Спросите любого профи. Здесь рассказывается о том, как найти и установить такие профили.



**Шаг два:**

Открыв страницу Drivers & Support, найдите в списке свой конкретный принтер. Щелкните по ссылке на него, а затем, на следующей странице, щелкните по ссылке Drivers & Downloads (выбрав Windows или Macintosh). На открываемой странице есть ссылка на страницу принтера Premium ICC Profiles.

**Шаг три:**

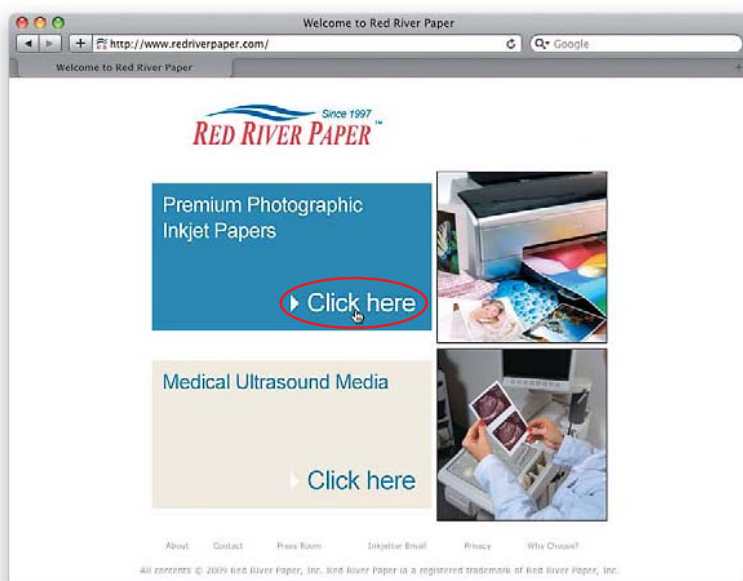
После щелчка по этой ссылке появляется страница со списком ICC профилей Windows и Mac для бумаг и принтеров Epson. Я печатаю преимущественно на двух типах бумаги: (1) Ultra Premium Photo Paper Luster, Epson и (2) Velvet Fine Art, Epson. Таким образом, я бы загрузил профили ICC для них из меню Glossy Papers (как показано здесь) и из меню Fine Art Papers (в нижней части окна). Они загружаются на компьютер, и достаточно сделать двойной щелчок по инсталлятору каждого, чтобы они добавились к списку профилей в Photoshop (немного позже я покажу, как выбрать их в диалоговом окне Print (Печатать)). Вот так – Вы загружаете их, делаете двойной щелчок для установки, и они будут ожидать Вас в диалоговом окне печати Photoshop. Достаточно просто. Но что, если Вы не используете бумагу Epson? Или если у Вас принтер иного типа, например, Canon или HP?





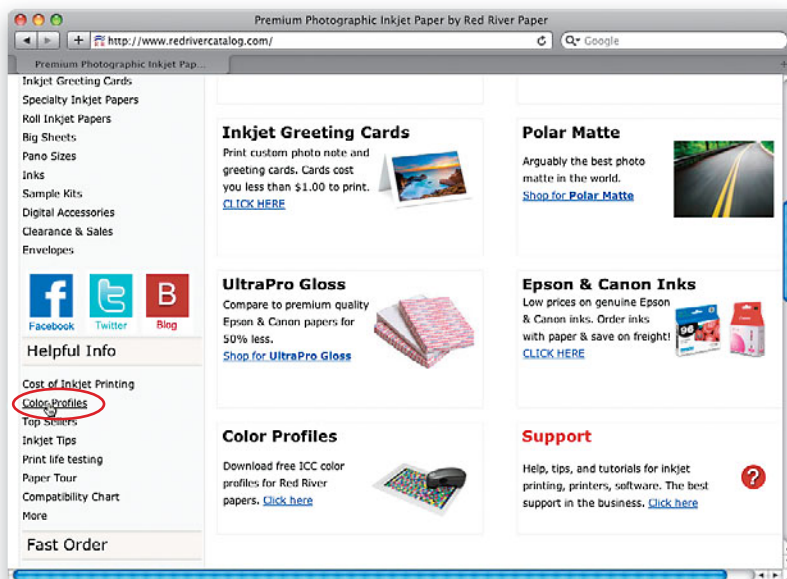
### Шаг четыре:

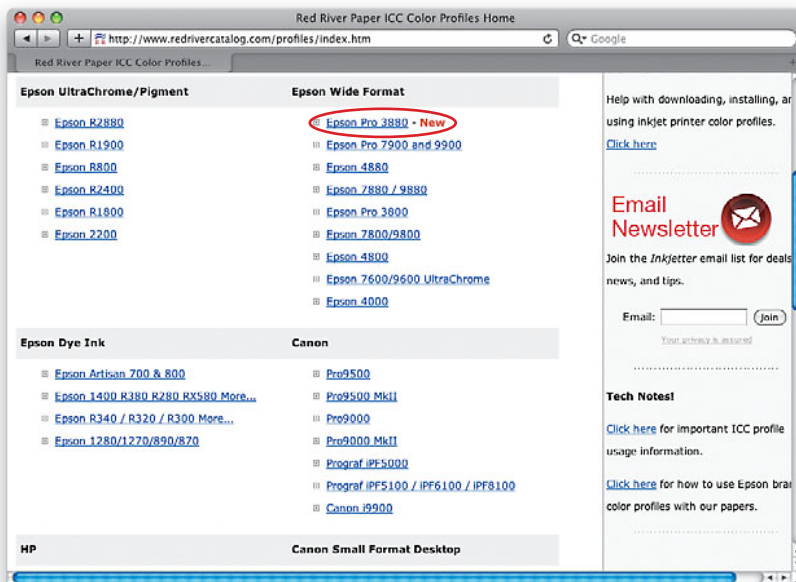
Первым делом мы рассмотрим различные типы бумаги (потому между ними есть нечто общее). Я упоминал ранее, что обычно печатаю на бумагах Epson. Я говорю "обычно", потому что иногда я хочу получить итоговый отпечаток в окончательном виде в стандарте 16x20", с предварительно сделанной рамкой, не обрезая фотографию или ее рамку. В таких случаях я использую другую бумагу: Ultra Satin Pro 16x20" от Red River Paper (которая очень походит на бумагу Ultra Premium Luster от Epson, но предварительно нарезана в размер 16x20"). Таким образом, даже печатая на принтере Epson, нужно зайти на сайт Red River Paper ([www.redriverpaper.com](http://www.redriverpaper.com)), чтобы найти цветные профили для моего второго принтера – Epson 3880. (Помните, профили следует загружать от компании изготовителя бумаги). На домашней странице сайта Red River Paper есть ссылка на Premium Photographic Inkjet Papers, по которой и нужно щелкнуть.



### Шаг пять:

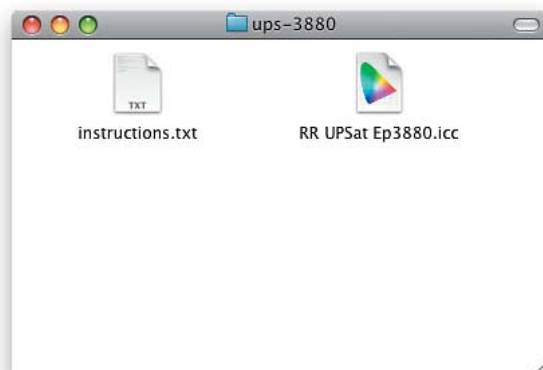
После щелчка по этой ссылке всё упрощается еще, потому что на левой стороне следующей страницы (под заголовком Helpful Info) есть четкая, прямая ссылка прямо на свободно загружаемые цветные профили (как показано здесь). Такой легкий поиск профилей настолько редок, что кажется чуть ли не мошенничеством. Итак, щелкните по ссылке Color Profiles, и она выведет Вас прямо на профили для принтеров Epson, как показано в Шаге шесть.





### Шаг шесть:

Под заголовком секции Epson Wide Format есть прямая ссылка на Epson Pro 3880 (как показано здесь), но Вы можете видеть, что имеются профили ICC Color также для принтеров Canon. Как видим, процесс одинаков для других принтеров, но знайте: хотя HP и Canon делают фотопринтеры профессионального качества, у Epson долгое время был свой рынок профи. В результате профили Epson создаются большинством главных производителей бумаги, но не всегда можно найти профили бумаги для принтеров Canon и HP. Как видно в случае с Red River, широко поддерживается Epson, а также некоторые профили Canon, – но есть только один профиль для HP. Это не значит, что ситуация не изменится, но к моменту написания этой книги реальность именно такова. Если говорить об изменениях – вид и навигация веб-сайтов довольно систематически меняются, и если эти сайты изменили свой вид, то это не зря и может быть вызвано изменениями ситуации с профилями.



### Шаг семь:

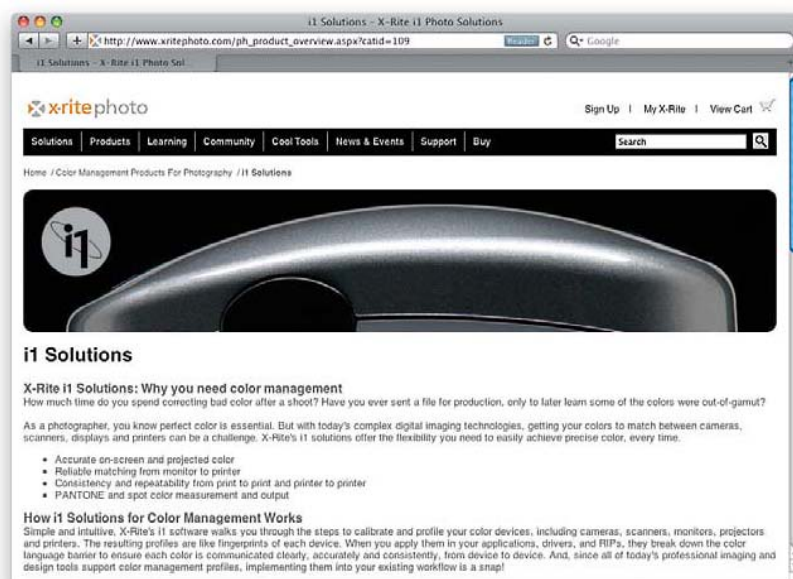
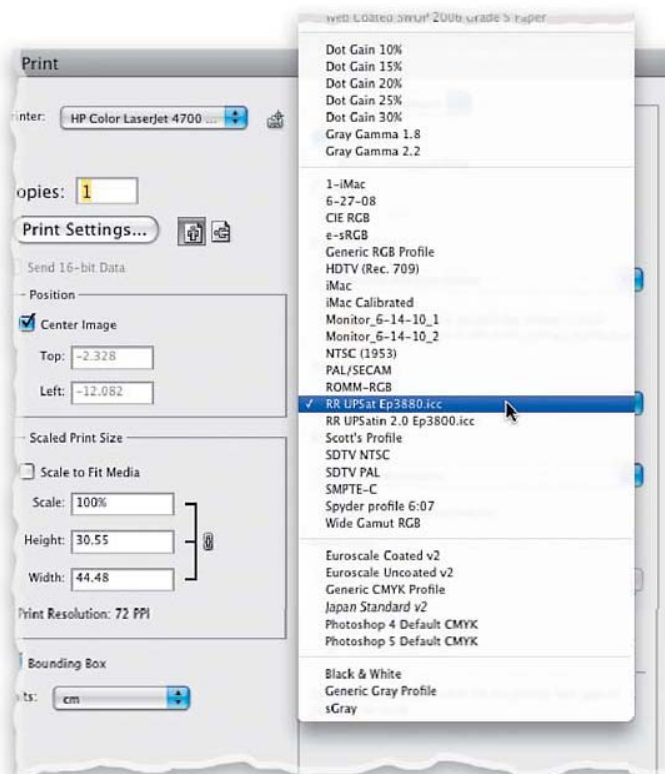
Хотя профили от веб-сайта Epson идут с установщиком, в случае Red River (также, как и многих других производителей бумаги) Вы получаете профиль (показанный здесь) и инструкции для самостоятельной установки (не волнуйтесь – это просто). На PC нужно щелкнуть правой клавишей мыши по профилю и выбрать Install Profile. Совсем просто. На Mac зайдите на жесткий диск, откройте папку Library, а в ней папку Color-Sync, где Вы увидите папку Profiles. Просто перетащите туда файл, и профиль будет установлен (в случае Photoshop CS5 даже нет необходимости перезапускать Photoshop – он обновляется автоматически).

**Шаг восемь:**

Теперь, выбирая опцию Print (Печатать) из меню File в Photoshop, Вы получаете доступ к профилю. В диалоговом окне **Print (Печатать)** измените опцию в выпадающем меню Color Handling (Управление цветом) на **Photoshop Manages Color (Цветом управляет Photoshop)**. Затем щелкните по выпадающему меню Printer Profile (Профиль принтера), и появится новый цветовой профиль (или несколько их) (как показано здесь). В нашем примере я печатаю на Epson 3880, используя бумагу Ultra Pro Satin от Red River, и ее профиль я выбираю в качестве профиля принтера (он называется RR UPSat Ep3880.icc). Более подробно об использовании этих цветовых профилей рассказано в данной главе позже.

**СОВЕТ: Как создать профили самому**

Вы можете также оплатить услуги специалистов стороннего сервиса, чтобы создать пользовательский профиль для Вашего принтера. Вы печатаете тестовый лист (условия получения которого обеспечиваются ими), тут же вручаете его им, и они, используя дорогой колориметр, обмеряют Ваш тестовый отпечаток и создадут пользовательский профиль. Условия его успешного использования: только на этом принтере, на этой бумаге, с этими чернилами. Если что-нибудь изменяется, этот пользовательский профиль утратит почти всякую ценность. Конечно, Вы можете делать собственное профилирование принтера (используя что-то наподобие i1 Solutions от X-Rite), повторно всякий раз, когда изменяете бумагу или чернила. На самом деле это зависит от Ваших нервов/времени / денежного фактора (если Вы понимаете, что я имею в виду).

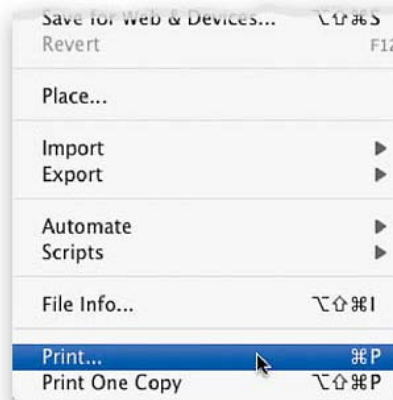






Итак, в данный момент Вы установили Photoshop в надлежащее цветовое пространство для того типа фотографии, который Вы намерены печатать (RAW, JPEG, TIFF и т.д., см. страницу 344); Вы откалибровали монитор с помощью аппаратных средств (см. страницу 349); а также Вы загрузили профиль принтера точно для той модели принтера и типа бумаги, на которой Вы печатаете. Короче – Вы полностью готовы. К счастью, Вам придется сделать такой объем работы только раз – сейчас мы можем расслабиться и запустить печать. Конечно, до определенной степени.

## Создание итогового отпечатка (с объединением всех настроек)



### Шаг один:

Зайдите в меню File (Файл) Photoshop и выберите опцию **Print (Печатать)** (как показано здесь) или нажмите на клавиши **Ctrl+P (Mac: Command+P)**.



### Шаг два:

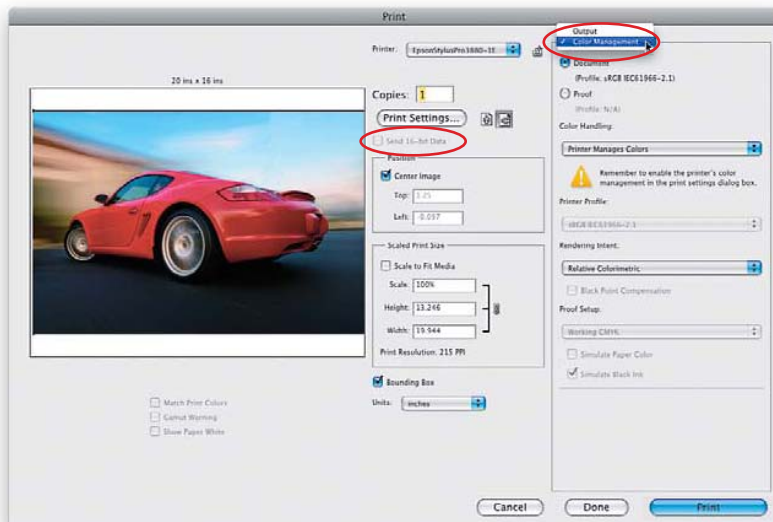
В диалоговом окне Print (Печать) сначала надо выбрать принтер. Выберите принтер, на котором будете печатать, в выпадающем меню Printer (Принтер) наверху центрального столбца. Вы можете выбрать также ориентацию страницы, щелкая по иконкам портретной и альбомной ориентации справа от кнопки Print Settings (Параметры печати) (как показано здесь).

**Шаг три:**

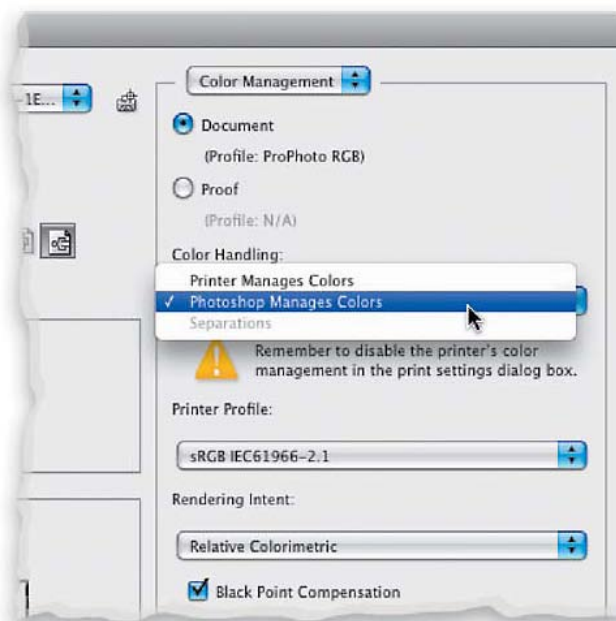
В диалоговом окне Print (Печать) удостоверьтесь, что в выпадающем меню, расположенном наверху самого правого столбца, выделена опция **Color Management (Управление цветом)** (как показано здесь).

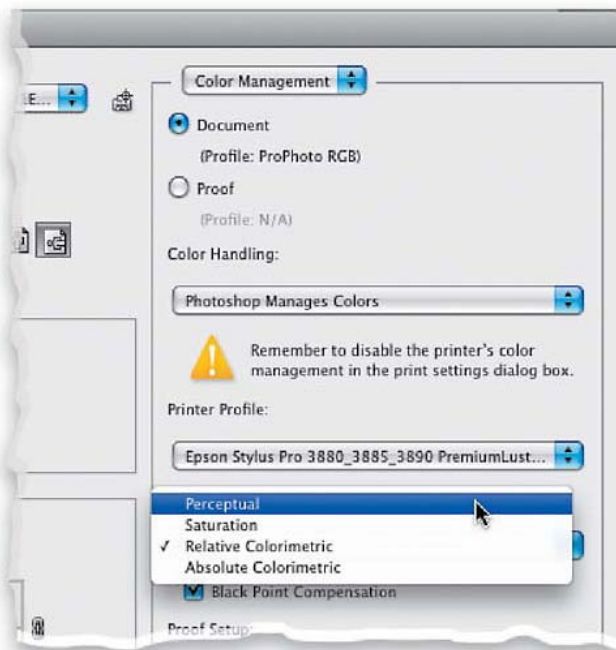
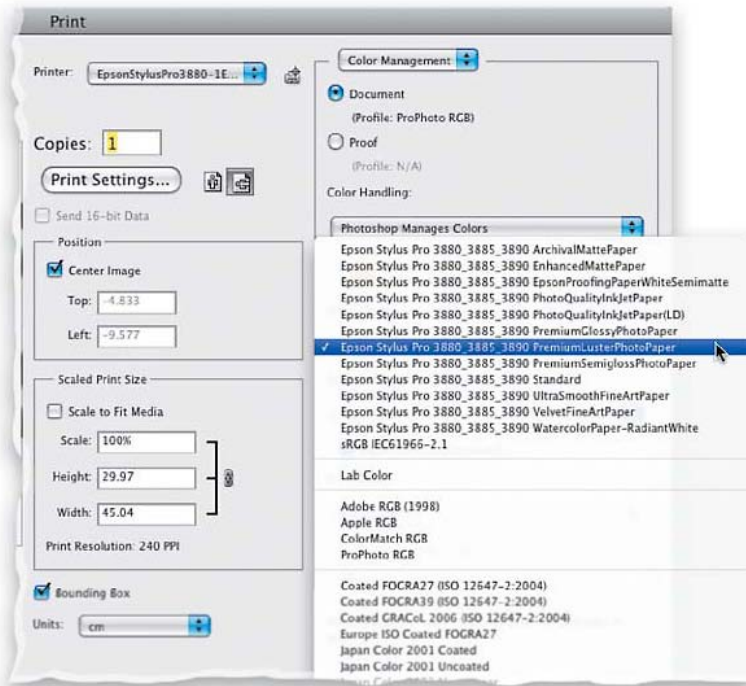
**СОВЕТ: 16-битовая печать на Mac**

Если Вы работаете на Mac с 16-битовыми изображениями и имеете 16-битовый совместимый принтер, Вы можете использовать преимущества поддержки в CS5 16-битовой печати, включив флажок Send 16-bit Data (сразу под кнопкой Print Settings). 16-битовая печать имеет расширенный динамический диапазон на принтерах, которые ее поддерживают, но в настоящее время эта функция доступна только для потребителей Leopard Mac OS X или более высоких версий (это ограничение, накладываемое операционной системой Windows, а не Photoshop).

**Шаг четыре:**

Из выпадающего меню Color Handling (Управление цветом) выберите опцию **Photoshop Manages Colors (Цветом управляет Photoshop)** (как показано здесь), что позволяет использовать комбинацию цветового профиля, который мы загрузили для нашего принтера, и цветового профиля бумаги, что даст нам самое лучшее сочетание. Речь вот о чем: по умолчанию в меню Color Handling (Управление цветом) установлена опция, при которой цветом управляет принтер. На практике Вы будете выбирать ее, только если Вы не смогли загрузить профили принтера/бумаги для принтера. Таким образом, управление цветом посредством принтера обычно является запасным компромиссным решением. Это не лучший вариант, но сегодняшние принтеры достаточно совершенны, чтобы и в этом случае сделать приличную работу (чего нельзя было сказать всего лишь несколько лет назад – при отсутствии цветового профиля не было шанса получить отпечаток профессионального качества).





#### Шаг пять:

После выделения опции Photoshop Manages Colors (Цветом управляет Photoshop) необходимо выбрать профиль из выпадающего меню Printer Profile (Профиль принтера). Я собираюсь печатать на принтере Epson Stylus Pro 3880, используя бумагу Ultra Premium Photo Paper Luster, от Epson, поэтому я выбираю профиль принтера/бумаги, который соответствует моему принтеру и моей бумаге (как я упоминал в предыдущей теме, Epson 3880 выпускается с уже установленными цветовыми профилями для бумаг Epson). Такой выбор оптимизирует цвет и позволяет создать самый лучший цветной отпечаток на данном принтере, при использовании данной бумаги.

#### Шаг шесть:

Теперь Вы должны будете выбрать Rendering Intent (Метод рендеринга). Есть четыре варианта, но я рекомендую из них только два: или Relative Colorimetric (Относительный колориметрический) (который установлен по умолчанию), или Perceptual (Перцепционный). Вот о чем речь. У меня были принтеры, на которых наилучшие отпечатки получались при выборе перцепционного метода рендеринга, но сейчас, на принтере Epson Stylus Pro 3880, я получаю лучшие результаты, когда установлена опция Relative Colorimetric (Относительный колориметрический). Так какая опция даст лучшие результаты для Вашего принтера? Я рекомендую напечатать фотографию один раз с использованием перцепционного рендеринга, а затем тот же снимок с использованием относительного колориметрического рендеринга. Сравнив отпечатки, Вы узнаете ответ.

#### СОВЕТ: Предупреждение при выходе за пределы цветового охвата не для нас

Флажок Gamut Warning (Предупреждение при выходе за пределы цветового охвата) (под областью предварительного просмотра) не предназначен для использования при печати на цветном струйном принтере (как здесь у нас), или на любом другом принтере RGB. Это предупреждение того, если цвета выходят за пределы диапазона печати печатной машины СМЮК, так что если Вы не осуществляете вывод на печатной машине, Вы можете выключить его.



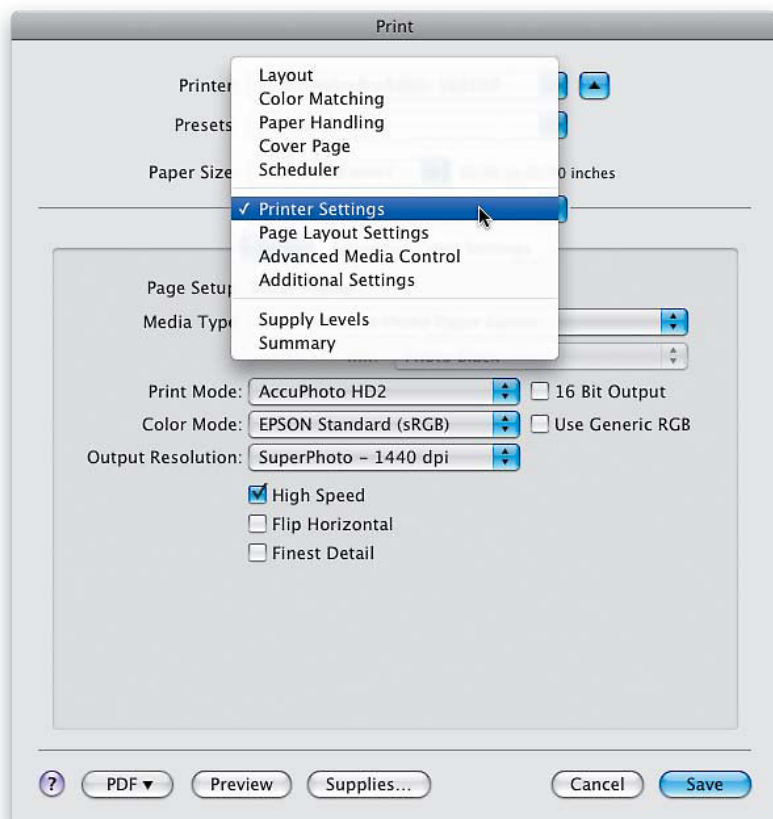
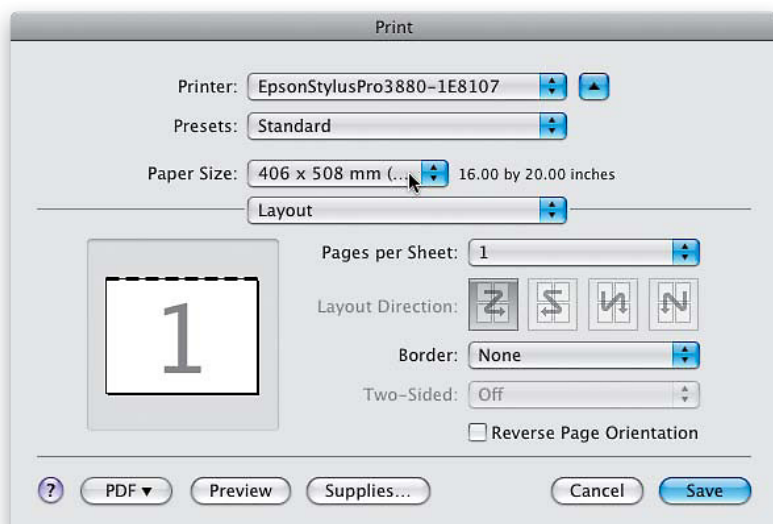
**Шаг семь:**

Наконец, удостоверьтесь, что флажок Black Point Compensation (Компенсация точки черного) включен (так должно быть по умолчанию) – это способствует поддержке большего количества деталей и цветов в теневых областях. Затем вернитесь к центральному столбцу и нажмите кнопку Print Settings (Параметры печати), и Photoshop откроет диалоговое окно драйвера печати Printer Properties (Mac: OC Print) (я использую принтеры Epson, поэтому диалоговое окно Print, которое Вы видите здесь – для Epson на Mac, но если у Вас будут принтеры Canon или HP, то у диалогового окна драйвера печати будут те же самые основные функции, только в ином расположении). Принтер уже будет выбран в выпадающем меню Printer. На PC Windows диалоговое окно печати отсутствует, и Вы увидите только опции принтера. Из выпадающего меню Paper Size выберите формат бумаги (в данном случае, лист 16x20"). Вы можете также выбрать, чтобы документ в виде рулона не имел границы.

**Шаг восемь:**

Щелкните по выпадающему меню Layout, чтобы открыть список опций принтера. Есть два критических изменения, которые нужно произвести здесь. Во-первых, выберите Printer Settings (как показано здесь), с помощью которых можно сконфигурировать принтер, чтобы получить отпечатки высшего качества.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** С этого момента то, что появляется в выпадающем меню Layout, зависит от опций конкретного принтера. Вы сможете или не сможете получить доступ к подобным настройкам, поэтому Вам, возможно, придется просмотреть каждую опцию, чтобы найти настройки, которые нужно откорректировать. Если Вы используете PC Windows, Вам, вероятно, придется щелкнуть по вкладке Advanced или кнопке Advanced, чтобы выбрать подобные настройки.

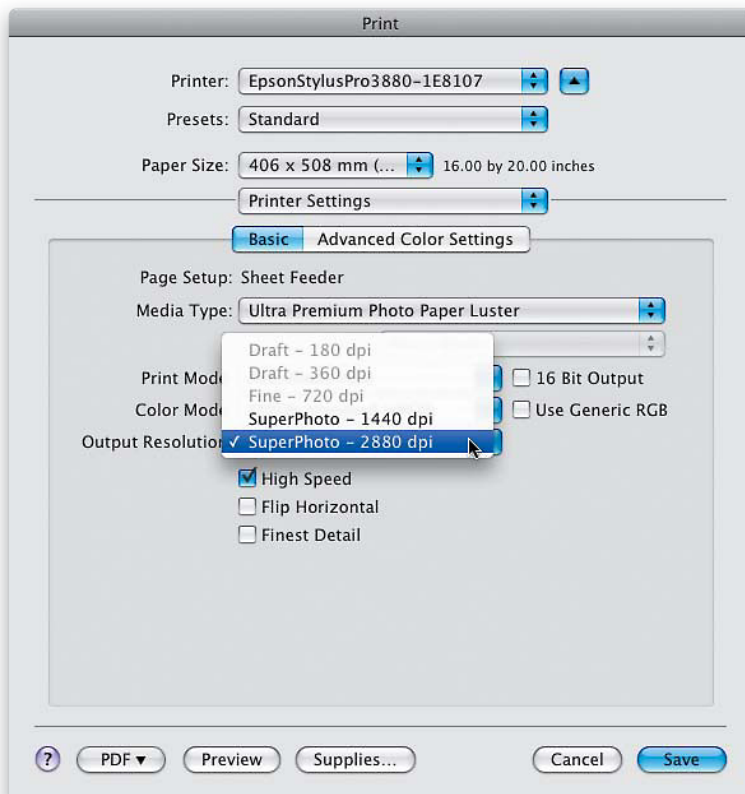
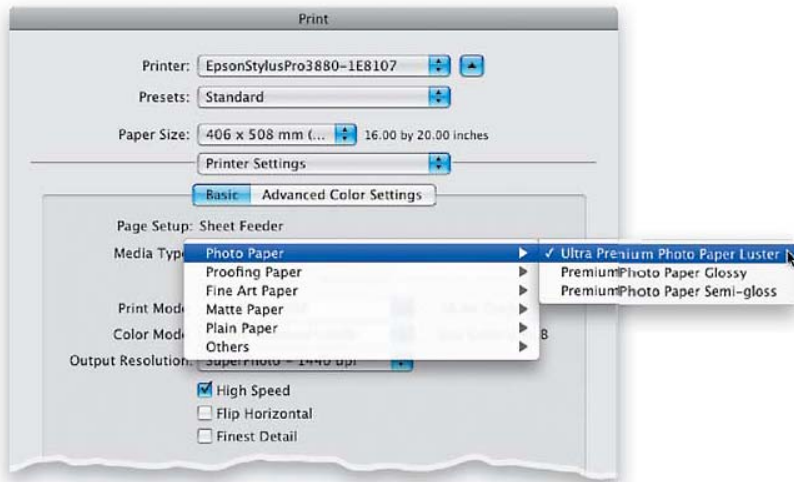


**Шаг девять:**

Как только Вы выберете опцию Printer Settings и появятся параметры, удостоверьтесь, что тип бумаги, на которой Вы будете печатать, выбран в выпадающем меню Media Type (как показано здесь). Это очень важно, потому что принтеру отправляется целая серия инструкций, включая всё – от величины расхода чернил до времени высыхания бумаги и зазора валика принтера и т.д. В нашем примере я печатаю на бумаге Ultra Premium Photo Paper Luster, одной из моих любимых бумаг от Epson для цветной и черно-белой печати. (К числу моих любимых принадлежит также их бумага Exhibition Fiber Paper. Она дорогая, и я держу ее для важных отпечатков. Моя другая любимица – их бумага Velvet Fine Art Paper, которую я использую, когда я хочу придать снимку живописный вид акварельного рисунка и передать чувства. Она работает действительно хорошо на определенных фотографиях, потому что у этой бумаги есть текстура, придающая фотографиям мягкость. Попробуйте использовать ее для снимков цветов, природы, мягких пейзажей, а также любого фотоснимка, где резкий фокус не является целью. Бумага Velvet Fine Art Paper также сильно скрадывает недостатки, если фотография немного не в фокусе).

**Шаг 10:**

Выберите величину разрешения Output Resolution из выпадающего меню (на PC выберите Quality Options из раскрывающегося меню Print Quality, затем используйте ползунок, чтобы установить уровень качества). Я использую качество Super Photo – 2880 точек на дюйм, потому что хочу получать максимально возможное качество. (Не слишком известный факт: разрешение 2880 точек на дюйм не расходует большого количества чернил, а только дольше длится).



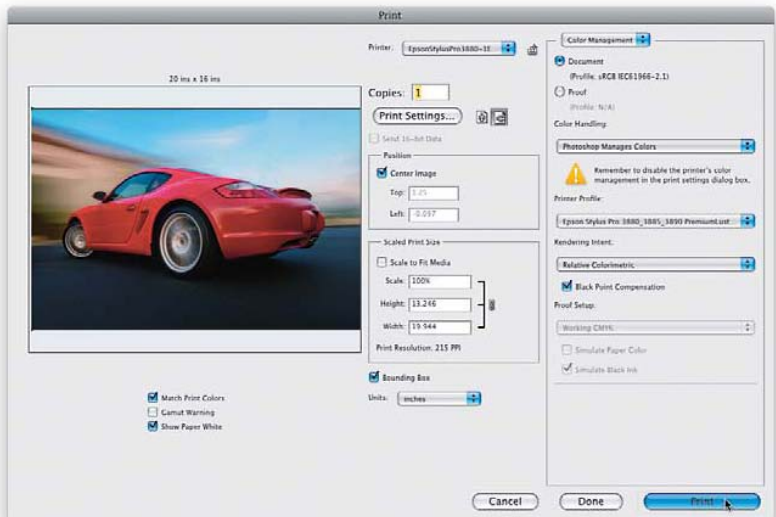
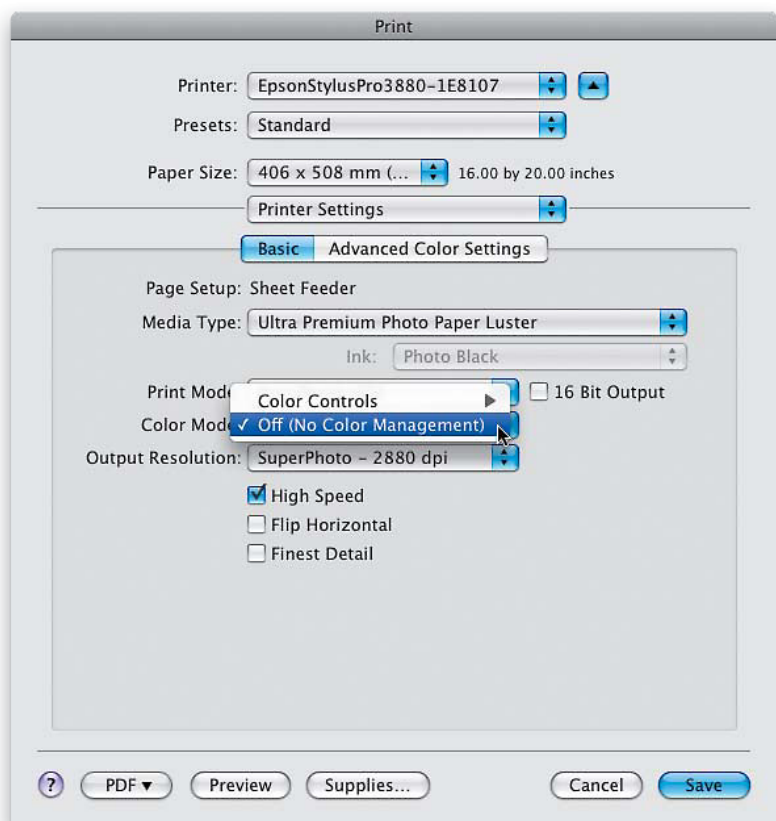
**Шаг 11:**

Вторым критическим изменением является выключение управления цветом принтера. Вы делаете это, выбирая Off (No Color Management) в выпадающем меню Color Mode (на PC, щелкните по переключателю Custom и выберите Off (No Color Adjustment) в выпадающем меню Mode). Вы не желаете корректировать цвет принтером – Вы предоставляете управление цветом посредством Photoshop.

**Шаг 12:**

Теперь Вы готовы к печати. Нажмите кнопку ОК (Mac: Save), чтобы возвратиться к диалоговому окну Print (Печать) в Photoshop, затем нажмите кнопку Print (Печать), чтобы получить отпечатки, которые соответствуют экрану, поскольку управление цветом фотографий осуществлялось от начала и до конца.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** Если Вы печатаете на цветном струйном принтере, никогда не преобразовывайте фотографию в формат CMYK (даже если Вас соблазняет тот факт, что принтер использует голубую, пурпурную, желтую и черную краски). Преобразование от чернил RGB в CMYK происходит непосредственно в принтере, а если Вы сделаете это сначала в Photoshop, то принтер попытается выполнить преобразование еще раз в самом себе, и цвета печати будут грубо неверными.

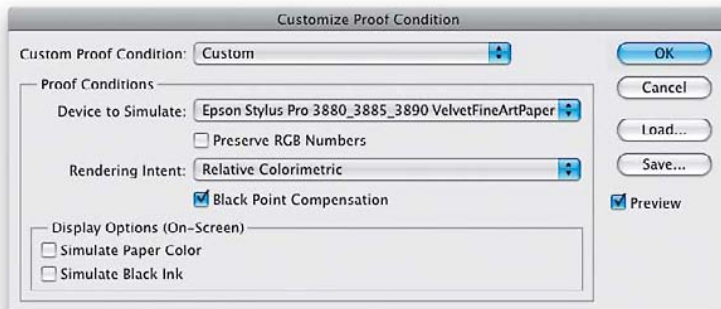
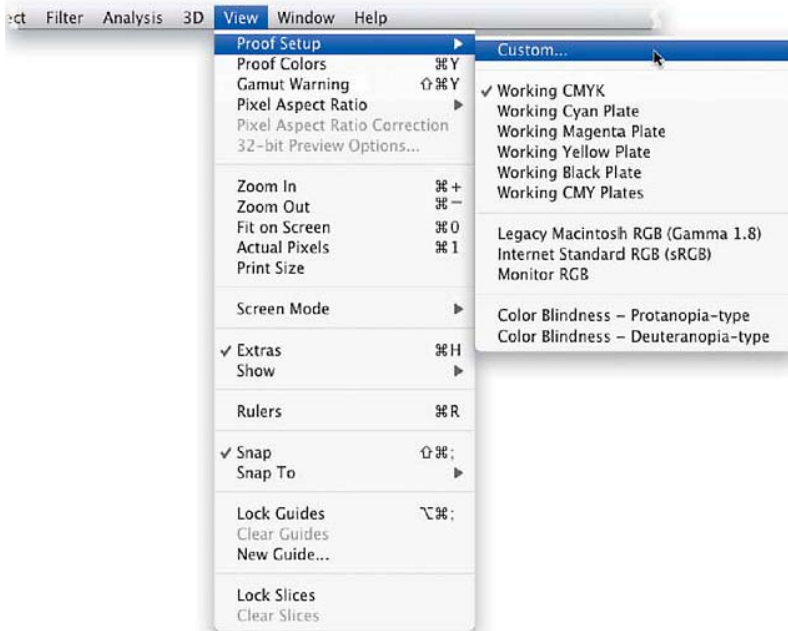






Это первое издание моей книги, в которое включены сведения о том, как сделать "мягкую" цветопробу, потому что я не использую ее сам – и не рекомендую делать, – и не хочу освещать методы, которые не использую сам. Но в последнее время очень многие интересовались этим вопросом, и я почувствовал себя обязанным его осветить. Только знайте, что мой совет прост: нет ничего лучше реальной цветопробы. Если Вы серьезно относитесь к созданию выдающихся отпечатков, делайте тестовую печать – "мягкая" цветопроба дает Вам только подсказку, на что мог бы быть похож отпечаток. Тестовая печать – каков он в действительности. Здесь рассказывается о том, как сделать "мягкую" цветопробу.

## "Мягкая" (экранная) цветопроба в Photoshop



### Шаг один:

Начните с загрузки свободного цветового профиля от компании производителя бумаги, на которой Вы собираетесь печатать (см. страницу 352 о том, где получить такие профили и как их установить). Откройте изображение, выбранное для пробной печати, затем в меню View>Proof Setup (Просмотр>Варианты цветопробы), выберите опцию **Custom (Заказной)** (как показано здесь).

### Шаг два:

Когда появится диалоговое окно Customize Proof Condition (Параметры заказной цветопробы), в выпадающем меню Device to Simulate (Имитирующее устройство) выберите цветовой профиль для комбинации принтера/бумаги, которые Вы намерены использовать (я здесь выбрал принтер Epson Stylus Pro 3880 и бумагу Velvet Fine Art Paper). Затем выберите Rendering Intent (Метод рендеринга) (см. страницу 359 с подробностями о нем) и удостоверьтесь, что флажок Black Point Compensation (Компенсация черной точки) остается включенным. Внизу, в секции Display Options (On-Screen) (Параметры отображения (на экране)), оставьте выключенными оба флажка Simulate Paper Color (цвет бумаги) и Simulate Black Ink (Имитировать черную краску). Вы можете переключить флажок Preview (Просмотр) в состояние включен\отключен, чтобы увидеть исходное экранное изображение и экранное отображение имитации того, как выглядит отпечаток при использовании выбранного профиля для выбранной бумаги (хотя, конечно, метод не может показать, как изменяется резкость на различной бумаге, и имитирует только цвет. Как будто бы). Дайте методу шанс, а затем сравните его с реальной тестовой печатью, и Вы определите, устраивает Вас "мягкая" цветопроба или нет.

## Отпечаток по-прежнему не соответствует экранному изображению

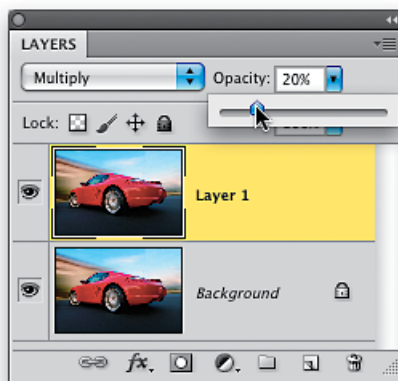
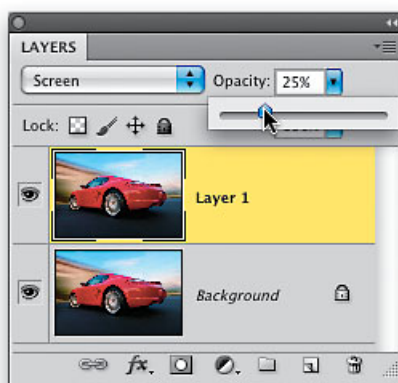
### Отпечаток слишком темный

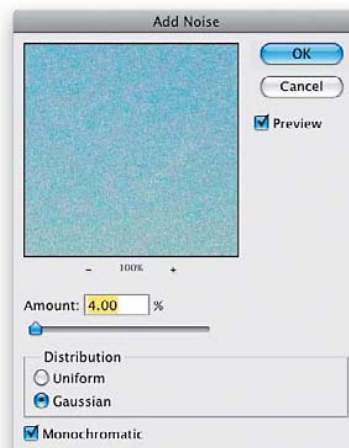
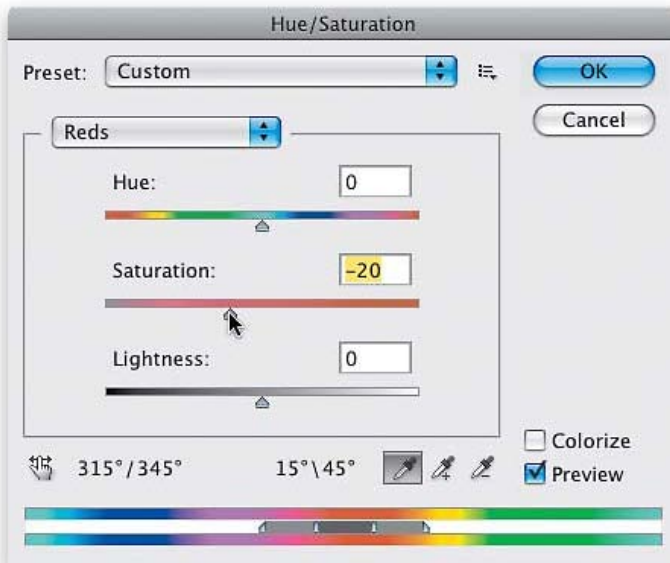
Это одна из самых распространенных проблем, основной причиной которой является большая яркость современных мониторов (или же просмотр изображений в слишком темном помещении). К счастью, эта беда легко поправима. Вот что я делаю. Нажмите клавиши **Ctrl+J** (Mac: **Command+J**), чтобы создать дубликат фонового слоя, затем наверху панели Layers (Слои) измените режим наложения слоёв на **Screen** (Экран), чтобы сделать все намного более ярким. Теперь понизьте Opacity (Непрозрачность) этого слоя до 25 % и (это ключевое действие) сделайте тестовый отпечаток. Посмотрите на отпечаток и оцените, является ли соответствие с экраном идеальным или отпечаток все еще слишком темный. Если так, установите Opacity (Непрозрачность) в 35 % и сделайте следующий тестовый отпечаток. Вероятно, придется сделать несколько тестовых отпечатков, чтобы определить идеальную настройку, но после этого проблема будет решена (кстати, очень хорошо превратить это в операцию).

### Отпечаток слишком светлый

Это встречается реже, но также легко исправить. Создайте дубликат фонового слоя, затем измените режим наложения слоя на **Multiply** (Умножение), чтобы сделать все более темным. Теперь уменьшите Opacity (Непрозрачность) этого слоя до 20 % и сделайте тестовый отпечаток. Опять-таки, Вам, вероятно, придется сделать несколько тестовых отпечатков, чтобы получить правильную величину, но однажды ее определив, Вы будете ею располагать. Теперь превратите это в операцию (назовите ее чем-то наподобие "Prep for Print"), и всякий раз при печати просто сначала выполняйте эту операцию.

Хорошо, а что делать, если Вы выполнили все эти шаги: откалибровали монитор с помощью аппаратуры, установили правильные профили бу-маги, и цветковые профили, и профили профилей и прочая, Вы тщательно включили каждый флажок, правильно выбрали все цветковые профили, в общем, Вы сделали правильно всё – а печать по-прежнему не соответствует тому, что Вы видите на экране? Знаете, что мы делаем? Мы исправляем это в Photoshop. Так и есть – мы делаем некие простые подстройки, которые быстро исправляют печать.





### Отпечаток слишком красный (синий и т.д.)

Это похоже на то, что отпечаток имеет своего рода цветовой оттенок. Первым делом, прежде, чем корректировать изображение, нажмите букву F на клавиатуре, чтобы фон позади фотографии приобрел равномерный серый цвет, и только затем проверяйте, действительно ли изображения на экране имеет излишнюю красноту. Если да, то нажмите клавиши **Ctrl+U (Mac: Command+U)**, чтобы активировать эффект Hue/Saturation (Цветовой тон/ Насыщенность). Из второго сверху выпадающего меню, выберите опцию **Reds (Красные)**, затем понизьте величину Saturation (Насыщенность) до -20 %, после чего (Вы догадались, не так ли?) сделайте тестовый отпечаток. После этого Вы узнаете, была ли величина 20 % слишком большой, слишком малой или точно такой, как надо. Сделав несколько тестовых отпечатков и найдя нужное значение насыщенности, сохраняете шаги как операцию и выполняйте ее каждый раз до выполнения, печати.

### Постеризация отпечатка

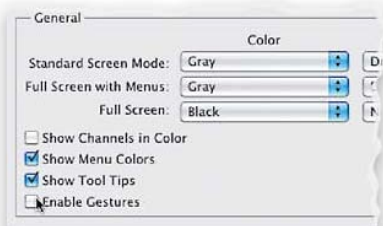
Чем сильнее подстраивалось изображение, тем более вероятно, что Вы столкнетесь с этим дефектом (когда вместо плавного перехода цветов появляются цветные пятна и полосы. Чаще всего они видны на синем небе). Есть два способа бороться с этим. Если это RAW-изображение, удостоверьтесь, что оно сохраняется в 16-битовом режиме (не переходите в 8-битовый режим, выходя из Camera Raw). Щелкните по ссылке Workflow Options (Управление файлами) под областью контрольного просмотра в Camera Raw и выберите опцию **16 Bits/Channel (16 бит/канал)** в выпадающем меню Depth (Глубина). Сохраните 16-битовый режим на время всего процесса печати. Если оригинал имеет формат JPEG, то нет возможности преобразовать его в 16-битовое изображение (формальный выбор опции 16 Bits/Channel (16 бит/канал) ничего не делает). Поэтому взамен попробуйте применить следующий прием. Зайдите в меню (Filter > Noise) (Фильтр > Шум) и выберите опцию **Add Noise (Добавить шум)**. В диалоговом окне установите значение Amount (Эффект) в 4 %, щелкните по радиокнопке Gaussian (По Гауссу), и включите флажок Monochromatic (Монохромный). На экране появится шум, но он исчезает при печати изображения (и, как правило, также исчезает и постеризация).



## Советы знатоков Photoshop

### Не работаете ли Вы с CS5 на ноутбуке MacBook Pro?

В этом случае Вы, вероятно, столкнулись с такой странной вещью, когда внезапно поворачивается экран или увеличивается (или уменьшается) изображение. Это происходит, потому что трекпад на MacBook Pro поддерживает команды языка Gestures (Жесты – **П.**) и превосходно работает в большинстве приложений, но приводит к абсурдным результатам при использовании в Photoshop. Вы можете отключить функцию Gestures: нажмите на клавиши **Ctrl+K (Mac: Command+K)**, чтобы активировать Preferences в Photoshop, затем щелкните по опции Interface (в списке слева), и в нижней части секции General выключите флажок Enable Gestures.



### Отмена редактирования корректирующего слоя

Если Вы работаете с корректирующим слоем и хотите отменить осуществленное им редактирование, щелкните по круговой стрелке внизу слева на панели Adjustments (Коррекция). Если Вы вообще не хотите работать с корректирующим слоем, то можете удалить его, щелкнув по иконке в виде мусорной корзины справа от круговой стрелки.



### Что означает символ \* в верхней строке заголовка документа?



Он сообщает, что у изображения, с которым Вы работаете, встроенный цветовой профиль отличается от того, который установлен в Photoshop (к примеру, Вы увидели бы этот символ, если бы Вы перенесли изображение из Lightroom, цветовое пространство которого по умолчанию RGB ProPhoto, в Photoshop, цветовое пространство которого по умолчанию sRGB, а так как эти два пространства не соответствуют одно другому, эта звездочка появляется как напоминание, что о проблеме следует позаботиться.

### Как изменить фоновый цвет холста

По умолчанию, область вокруг документа имеет средний серый цвет, но можно выбрать любой другой цвет, щелкая правой клавишей мыши где угодно по этой серой области холста и выбирая опцию Select Custom Color (Выбор иного цвета) из выпадающего меню.



### Совет по выбору наилучших шрифтов на изображениях с надписями

Это невероятно полезный совет, особенно если Вы делаете разметки рекламного плаката и хотите подобрать правильный шрифт, который дополнит фотографию. Создайте надпись, за-

тем сделайте двойной щелчок по миниатюре слоя с надписью в панели Layers (Слои), чтобы выделить всю надпись. Теперь сделайте один щелчок курсором в поле типов шрифта в панели параметров и можете использовать клавиши со стрелкой вверх/вниз на клавиатуре, чтобы просмотреть все установленные в системе шрифты путем прокрутки и подсветить в процессе просмотра нужные параметры.

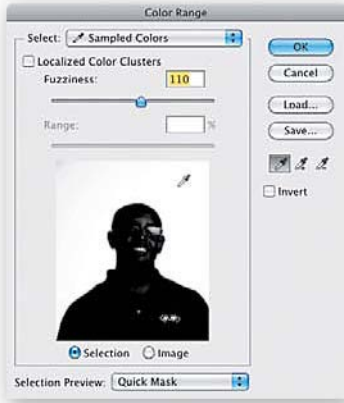


### Подстройка масок с помощью опции Color Range (Цветовой диапазон)

Если Вы создали слой-маску и хотите его немного подстроить, Вы можете добавить опцию Color Range (Цветовой диапазон) как часть арсенала подстройки. Я использую ее, чтобы быстро выделять изображения, которые находятся на белом фоне. Нужно сделать так. Щелкните по иконке Add Layer Mask (Добавить слой-маску) внизу панели Layers (Слои) (Вы должны работать с дубликатом или разблокированным слоем), затем зайдите в меню Select (Выделение) и выберите опцию Color Range (Цветовой диапазон). Активировав первый инструмент Eyedropper (Пипетка) слева (под кнопкой Save (Сохранить)), сделайте один щелчок по фону (не в изображении, а в окошке предварительного просмотра маски тут же в диалоговом окне Color Range (Цветовой



## Советы знатоков Photoshop



диапазон) и затем повысьте величину Fuzziness (Разброс), пока она не выделит фон. Обычно это основная часть работы по маскированию. Щелкните по ОК, и теперь Вы можете быстро закрасить любые недостающие части, используя набор инструмента Brush (Кисть) для краски черного цвета. Это дает Вам маску фоновое выделение. Чтобы сделать маску выделением объекта съемки, удостоверьтесь, что маска выделена, и нажмите клавиши Ctrl+I (Mac: Command+I) или включите флажок Invert (Инвертировать), чтобы инвертировать ее.

### Совет по увеличению изображения, которое не помещается на экран

Если Вы увеличиваете масштаб изображения, которое не помещается на экране целиком, не пытайтесь перемещаться по изображению, используя полосы прокрутки (они всегда перемещают изображение не туда, куда надо, и в конечном счете приходится уменьшать масштаб, а затем снова его увеличивать). Вместо этого нажмите и удерживайте клавишу "Пробел", и это временно активирует инструмент Hand (Рука), что позволяет щелкнуть и перетащить изображение, прямо куда Вам надо. Когда Вы отпускаете клавишу "Пробел", это возвращает Вас к инструменту, который Вы использовали.

### Как оставить видимым только один из слоёв

Достаточно нажать клавиши Alt+Click (Mac: Option+Click) на иконке с изображением глаза в начале слоя, который Вы хотите видеть, и все остальные будут скрыты. Даже при том, что все другие слои скрыты, Вы можете просмотреть их путем прокрутки, нажав и удерживая клавишу Alt (Mac: Option), а затем используя клавиши Левая и Правая квадратные скобки, чтобы переместить стек слоев вверх/вниз. Хотите вернуть их все обратно? Просто щелкните снова по клавишам опции Alt+Click (Mac: Option+Click) на иконке "Глаз".

### Быстрые клавиши для вызова режимов наложения слоёв



Большинство людей использует один и тот же небольшой набор режимов наложения слоёв – Multiply (Умножение), Screen (Экран), Overlay (Перекрытие), Hard Light (Жесткий свет) и Soft Light (Мягкий свет). Если этот набор похожит на тот, которым пользуетесь Вы, можно сэкономить время, переходя прямо к желаемому режиму с помощью быстрых клавиш. Например, чтобы перейти к режиму Screen (Экран), нажмите **Alt+Shift+S** (Mac: **Option+Shift+S**), для режима Multiply (Умножение) – **Alt+Shift+M** (Mac: **Option+Shift+M**) и так далее. Чтобы запустить другие быстрые клавиши, нажимайте другие буквы на клавиатуре (не обязательно начальные буквы в названии режима, например, **Alt+Shift+F** для режима Soft Light (Мягкий свет) – **П.**).

### Переключение между открытыми документами

Чтобы переключиться от открытого документа к другому открытому документу и циклически пройти их один за другим, достаточно нажать клавиши **Ctrl+Tab**.

Это особенно удобно, если окна снабжены вкладками.

### Как положить падающую тень туда, куда надо

При добавлении тени, отбрасываемой содержимым слоя, используя стиль слоя **Drop Shadow (Тень)** (выбрав для этого опцию Drop Shadow (Тень) из выпадающего меню иконки Add a Layer Style (Добавить стиль слоя)), не нужно работать с полями Angle (Угол) или Distance (Смещение) вообще. Вместо этого переместите курсор вне диалогового окна



Layer Style (Стиль слоя) – в область изображения – и просто щелкните – и перетащите тень прямо так, как Вам надо.

### Совет для пользователей CS5 на планшете Wacom

Еще в CS4 Adobe представил эффект Fluid Canvas Rotation, который позволяет пользователям планшета поворачивать экран в соответствии с текущим углом планшета (чтобы включить эффект, щелкните по инструменту Hand (Рука), активируйте расположенный под ним инструмент Rotate View (Поворот вида), а затем щелкните и перетащите его по изображению для поворота холста). Однако при этом возникла следующая проблема: при повороте холста кисти также поворачивались (чего в реальной жизни никогда не будет происходить). К счастью, в CS5 вращение холста не затрагивает кисти.







Фотограф Скотт Келби | Выдержка: 1/800 сек | Фокусное расстояние: 17 мм | Диафрагма:  $f/8$





# Workflow

## пошаговое описание моего рабочего процесса

Я намерен позволить Вам заглянуть за кулисы моего собственного рабочего процесса. Обратите внимание, речь идет не о процессе моей работы в Photoshop, а о рабочем процессе, который я использую в поисках заголовков введений в главы (следом хорошо бы, все же, написать раздел о процессе моей работы в Photoshop CS5. Возможно, я так и поступлю). В любом случае, это был процесс, совершенно недоступный, закрытый, засекреченный и скрытый от людских глаз, но сегодня, персонально для Вас, я его впервые обнародую. Итак, вот что я делаю. Во-первых, я выбираю, какое слово хочу найти (например, для главы о *Color Correction*, я могу искать или *color*, или *correction*). Затем я ввожу первое из слов в iTunes Store для Apple, потому что там демонстрируются фильмы, сериалы и музыка. Для слова *color* получаем массу откликов (в особенности, песен). Однако, в зависимости от выбранного слова, ответа может не быть вооб-

ще. Тогда я захожу в Internet Movie Database ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)) и ввожу термин в нее. Итак, я предполагал ввести для этой главы слово *work* и получить уйму ответов (как, например, *Workin' Living* Huey Lewis & The News), но на деле я набрал *workflow*, и один результат подошел: альбом *Workflow* Рики Амбилотти. В мире психотических сочинителей введений в главы такое считается попаданием в яблочко. Сейчас Вы, наверно, думаете, "Ничего себе, да это же так просто" и до некоторой степени правы, но есть нечто, о чем я не говорил и что делает этот процесс куда как сложнее. Я никогда не учился читать. Я понимаю, это звучит странно из уст того, кто кормится писательским ремеслом, но, увы, это правда. В начальной школе я прогуливал уроки чтения, потому что тогда меня куда больше интересовало взламывание WOPR с помощью коммутируемого модема на 300 бодов, а также игра в Chess с доктором Фолкеном.



## Мой процесс обработки цифровых фотографий в Photoshop CS5

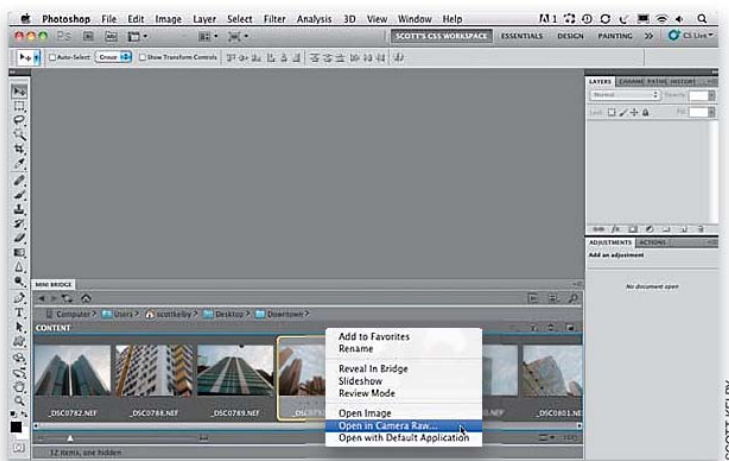
Мне много раз задавали вопрос: "Что представляет собой Ваш собственный процесс обработки цифровых фотографий в Photoshop?" (То есть: Что я должен сделать сначала? Что следует затем? И т.д.) Так что я намеревался добавить эту главу здесь, в конце книги, чтобы скомпоновать всё это в единое целое. Эта глава не об изучении новых методов (Вы уже изучили все вещи, которые нужны для выработки своего рабочего процесса). В ней рассматривается процесс в целом, от начала до конца, по порядку. У каждого фотографа есть индивидуальный рабочий процесс, который ему удобен, и я надеюсь, что представление о моем поможет Вам создать свой рабочий процесс, который удобен Вам и отвечает Вашему стилю работы.

### Шаг один:

Сегодня большая часть моего рабочего процесса протекает в Camera Raw, потому что независимо от того, используются ли JPEG, TIFF или RAW изображения, я искренне полагаю, что это самый быстрый и самый легкий способ получить изображения в том виде, который Вам нужен. Таким образом, я начинаю, открывая папку изображений, которые я импортировал из карты памяти фотокамеры, в Mini Bridge. Я собираюсь отредактировать одну из фотографий, которые я сделал во время отпуска – это снимок из открытого верхнего салона двухэтажного автобуса в деловом центре Гонконга (Вы можете, конечно, загрузить это же изображение и пройти со мной все шаги – Веб-адрес находится во введении книги в самом ее начале). Щелкните правой клавишей мыши по изображению в Mini Bridge и выберите опцию Open in Camera Raw (Открыть в Camera Raw) (как показано здесь).

### Шаг два:

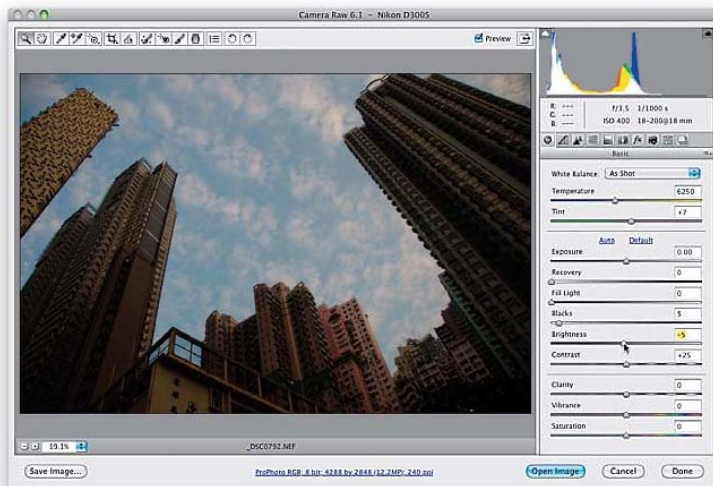
Вот исходное RAW изображение, открытое в Camera Raw. Первое, что я делаю в этот момент, – анализирую, что в фотографии не так, и задаюсь простым вопросом: "Что я хотел бы изменить?" На этом снимке я хотел бы, чтобы небо было темнее, а облака выразительнее. Я хотел бы, чтобы здания были менее затененными, более контрастными, содержали больше деталей и цвета. Конечно, я бы хотел, чтобы все выглядело более резким, но так как я всегда увеличиваю резкость всех фотографий, это подразумевается само собой.





### Шаг три:

Обычно я начинаю с коррекции баланса белого (см. страницу 28), но в этом случае я не вижу проблем с общей цветовой температурой. (Не поймите меня превратно, хотя я корректирую цвет именно в этот момент, но лишь в случае, если он слишком теплый или слишком холодный, или вообще совершенно неправильный, но по этой части с данной конкретной фотографией всё в порядке. Это довольно характерно для фотоснимков, сделанных на открытом воздухе, где баланс белого обычно не создает больших проблем). Чтобы усилить контраст и получить более броские цвета, зайдите в панель Camera Calibration (Калибровка камеры) и опробуйте различные наборы в выпадающем меню Camera Profile Name (Профиль камеры – Имя). Мне показался лучшим Camera Vivid, но, конечно, потому что моей целью здесь было добиться действительно энергичных цветов. Дополнительный контраст, приносимый этим набором, в данном случае также не вредит изображению.



### Шаг четыре:

Теперь займемся проблемой экспозиции, которая формулируется так: "небо слишком яркое, а здания слишком темные". Мы начнем с понижения средних тонов, которые затемнят небо. Для этого вернитесь в панель Basic (Основные), захватите ползунок Brightness (Яркость), и перетащите его влево, до величины -5. (К слову, я получил это число, перетаскивая ползунок влево, пока небо не стало мне нравиться). Очень академичный подход, я понимаю.)



**Шаг пять:**

Чтобы вытащить тени зданий, необходимо значительно увеличить значение параметра Fill Light (Заполняющий свет). Для этого перетащите его ползунок приблизительно в 70 (как показано здесь), что значительно проявит теневые области. (Примечание: На практике, когда Вы увеличиваете параметр Fill Light (Заполняющий свет) до значений такого порядка, изображение может начать приобретать вид HDR, к которому я испытываю тягу, но в зависимости от Ваших вкусов, Вы можете не захотеть сильно увеличивать этот параметр. А если Вы сильно увеличите значение Clarity (Четкость), как я это вскоре сделаю, тогда изображение обязательно приобретет такой "облик"). Пока ограничимся лишь установкой параметра Fill Light (Заполняющий свет) и пойдем дальше. (Ранее, в Главе 2, я упоминал, что если продвигать ползунок Fill Light (Заполняющий свет) слишком далеко, Вам, возможно, придется увеличить величину Blacks (Затемнение), так чтобы изображение не выглядело вялым. В данном случае этого делать не потребовалось, но имейте это в виду всегда, когда устанавливаете большие значения параметра Fill Light (Заполняющий свет).)

**Шаг шесть:**

Теперь, после того, как Вы затемнили средние тона и откорректировали Fill Light (Заполняющий свет), посмотрите на гистограмму в верхнем правом углу. Вы увидите, что на этой фотографии отсутствует большой диапазон светлых тонов (правая сторона графика почти совпадает с его осью). Если это трудно увидеть здесь, взгляните на изображение в Шаге пять, а еще лучше посмотрите на экран Photoshop с учебным примером). Поэтому перетащите ползунок Exposure (Экспонировать) вправо, чтобы увеличить яркость изображения в целом и расширить тональный диапазон за счет некоторого расширения светлые области (я перетащил этот ползунок в +0.85). Конечно, теперь все стало более ярким, так что, возможно, придется задействовать параметр Blacks (Затемнение) (я перетащил его до значения 25), а также понизить параметр Brightness (Яркость) примерно до -24 (потому что небо снова стало несколько светлей, чем надо). Практически это усилило красочность цветов (благодаря увеличению Blacks (Затемнение), которое одновременно с уменьшением яркости также увеличивает насыщенность цветов в теневых областях).





### Шаг семь:

Теперь, чтобы придать изображению подобие стиля "поп-арт", увеличьте параметры Clarity (Четкость) (контраст средних тона) и Vibrance (Красочность). Увеличьте величину Clarity (Четкость) до +40 (если Вы хотите, чтобы изображение больше походило на HDR, увеличьте ее до +70), и немного увеличьте Vibrance (Красочность) – до +15 (как показано здесь). Посмотрите сейчас на изображение, и Вы заметите, что его края более темные. Это проявление виньетирования. Кроме того, имеют место небольшие геометрические искажения. Поэтому мы перейдем в панель Lens Corrections (Коррекция дисторсии) (это пятая иконка справа), чтобы Camera Raw автоматически исправила оба дефекта.



### Шаг восемь

Зайдя в эту панель, щелкните по вкладке Profile (Профиль), затем включите флажок Enable Lens Profile Corrections (Разрешить коррекцию профиля объектива). Это обеспечит чтение встроенных данных EXIF, которые были добавлены к изображению в момент его съемки, а затем осуществление исправлений, на основе данных об изготовителе и модели объектива, который Вы использовали (более подробно об этом см. ранее, на странице 66). Решилась не только проблема виньетирования в углах, но также были исправлены и искажения зданий в боковых областях изображения. В настоящее время, к счастью, не у каждого снимка, который я делаю, есть дисторсия или проблема виньетирования объектива, так что я не всегда должен делать этот шаг, но когда возникнет нужда (так, как у меня здесь), хорошо знать, что устранение дефекта автоматизировано. Кстати, если проблема объектива не разрешилась из-за того, что не найден профиль, щелкните по вкладке Manual (Ручной режим) и откорректируйте дефекты самостоятельно (более подробно о ручной настройке см. страницу 67).



**Шаг девять:**

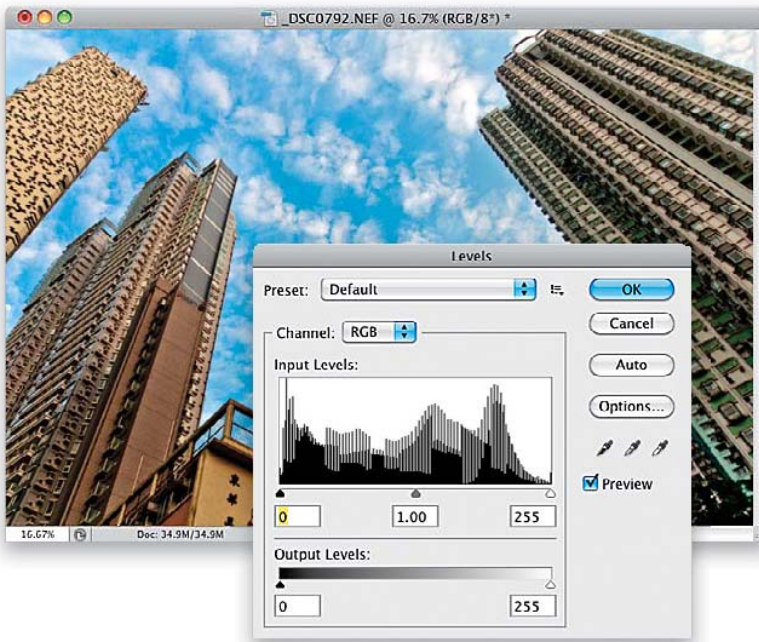
На этом этапе я хочу сделать дополнительный необязательный шаг, потому что мне не нравится небо. Оно должно быть темнее, но было много других проблем экспозиции, и я не добился для него желаемого вида (хотя доволен зданиями, цветом и контрастом всего остального). Итак, я бы использовал здесь инструмент Adjustment Brush (Корректирующая кисть), чтобы затемнить средние тона и увеличить контраст неба. Преимущество выполнения этого в Camera Raw, состоит в том, что можно использовать функцию Auto Mask (Автомаскирование). Она сделает небо темнее, не затрагивая при этом зданий. Щелкните по иконке Adjustment Brush (Корректирующая кисть) на панели инструментов, затем на панели Adjustment Brush щелкните по кнопке - (знак "минус") слева от Brightness (Яркость) и понизьте эту величину до -50. Затем увеличьте Contrast (Контрастность) до +90 и закрасьте небо (как показано здесь). Флажок Auto Mask (Автомаскирование) при закрашивании должен быть включен (более подробно эта функция описана ранее, на стр. 99).

**Шаг 10:**

Закрасьте всё небо полностью. Будьте внимательны и не позволяйте небольшому перекрестию в центре кисти захватывать края зданий, иначе они станут также более темными (хотя, наверное, нужно позволить перекрестью немного захватить кромки передних зданий). После закрашивания неба можно немного увеличить величину Saturation (Насыщенность), чтобы сделать небо немного синее (я передвинул ее ползунок до значения +12). Полагаю, это всё, что мы должны сделать в Camera Raw. Теперь давайте откроем изображение в Photoshop, где и закончим его обработку. Щелкните по кнопке Open Image (Открыть изображение), чтобы открыть изображение в Photoshop.





**Шаг 11:**

Когда изображение откроется, оцените его еще раз. На мой взгляд, небо и здания теперь (после Шага 10) выглядят сбалансированными, но в целом изображение немного потеряло объемность (подобно тем, которые нуждаются в применении коррекции Levels (Уровни)). Коррекция проста: зайдите в меню Image > Adjustments (Изображение > Коррекция) и выберите опцию Levels (Уровни). Затем нажмите на кнопку Auto (Авто), и – неприятный сюрприз – красочность снова повышается. (Если на этом этапе она кажется Вам чрезмерной, то нужно зайти в подменю Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность) (в том же меню Adjustments (Коррекция) и понизить величину Saturation (Насыщенность) примерно до -20. Я не был бы против, поскольку после коррекции Levels изображение выглядит немного красочней, чем нужно, но это полностью Ваш выбор).

**Шаг 12:**

Итак, Вы могли бы недоумевать, зачем я оставил в книге два-три момента, когда должен был возвращаться и повторно подстраивать коррекцию, которую я только что сделал? Я оставил их здесь, потому что это происходит на самом деле достаточно часто в моей собственной реальной практике – производится одно изменение, которое исправляет часть изображения, но при этом делается возврат на шаг назад, к более раннему исправлению, так чтобы сбалансировать изображение на том этапе, где Вы делаете исправление, потом Вы отвлекаетесь, оцениваете изображение свежим взглядом и вносите в него соответствующие коррективы. Исправления не всегда выполняется с первой попытки, и я хотел, чтобы Вы воочию увидели процесс в его развитии. А сейчас пора увеличить резкость (я обычно сохраняю это действие напоследок). Зайдите в меню Filter > Sharpen (Фильтр > Усиление резкости) и выберите опцию Unsharp Mask (Контурная резкость). Введите 120 % для параметра Amount (Эффект), оставьте Radius (Радиус) равным 1 и установите Threshold (Изоголия) в 3 (более подробно об увеличении резкости см. ранее, начиная со стр. 316).



**Шаг 13:**

После запуска фильтра Unsharp Mask (Контурная резкость) я пытаюсь уменьшить все ореолы или другие цветочные "пакости", если они есть, немедленно заходя в меню Edit (Редактирование) и выбирая опцию Fade (Ослабить). Затем я изменяю режим наложения Mode (Режим) на Luminosity (Яркость) (как показано здесь), который увеличивает резкости только в областях, выделяющих детали изображения, а не к цветным областям, что помогает избежать большого количества опасностей, связанных с увеличением резкости. Изображения – исходное и после коррекции – показаны ниже (я не уменьшал здесь величину Цветового тона/Насыщенности, так как этот шаг является необязательным также и для Вас). При коррекции использовались большие значения параметров Fill Light (Заполняющий свет) и Clarity (Четкость), поэтому результат получился несколько похожим на HDR изображение. Но если Вы хотите усилить этот эффект еще больше, зайдите в меню Image > Adjustments (Изображение > Коррекция) и выберите опцию Shadows/Highlights (Тени/Света). Понижьте Shadow Amount (Тени – Эффект) до 0, но увеличьте величину Midtone Contrast (Контрастность средних тонов) перемещением ползунка приблизительно до +25 (если Вы не видите его, включите флажок Show More Options (Дополнительные параметры)). Хотите получить изображение, еще больше похожее на HDR? Используйте эффект High Pass (Цветовой контраст) для увеличения резкости (см. страницу 208).



Исходное изображение



Изображение после коррекции





## Алфавитный указатель

8-битовый режим, 90, 142, 365

16-битовый режим, 90, 142, 358, 365

32-разрядная версия Photoshop, 339

64-разрядная версия Photoshop, 338–339

50 %-й масштаб изображения, 316

100 %-й масштаб изображения, 51, 62

## А

Автоматический баланс белого в фотокамере, 224

## Б

бесплатные Веб-материалы, xiv, xvi, xvii

бикубические методы интерполяции, 134–135

битовая глубина, 90

блики стекол очков, 241–245

бонусное видео "How to Show Your Work", xvii

бонусы

видео о демонстрации фоторабот, xvii

главы об Adobe Bridge, xvi, 3

файлы с образцами фотоизображений, xiv

Браун Рассел (Brown Russell), 310

брекетинг фотоснимков, 195–196

быстрые клавиши каналов, 142

## В

Вайт, Терри (White, Terry), 185

вариант просмотра Black & White (Черно–белое) в диалоговом окне Refine Edge (Уточнить край), 256

веб-сайт С. Келби: kelbytraining.com, xiv, xvi, xvii

веб-сайты для загрузки с них, xiv, xvi, xvii

ведение в эту книгу, xiv–xvii

Версаче, Винсент (Versace, Vincent), 135

версия Process Version (Текущая версия обработки), 25, 92

вид миниатюр As Filmstrip (Кинопленка), 5

виньетирование на краях, 74–77, 294, 296, 301

виньетирование типа Highlight Priority (Приоритет светов), 77

вращение

значок Rotate View, 117

фотографий, 93

холста, 367

встроенная лупа, 9

выбор бумаги, 353–354, 361

выбор шрифтов, 366

выделение

выделение волос, 255–262

инструменты создания, 243, 338

очень трудные выделения, 255–262

секция View Mode (Режим просмотра), 256, 257

смягчение кромок, 168

сохранение, 141

выпадающая палитра цветов HUD, 221, 279

выпадающее меню

Color Handling (Управление цветом), 356, 358

Color Mode, 362

Printer Profile (Профиль принтера), 359

Size (Размер), 90

выпрямление фотографий

автоматическое кадрирование и выпрямление, 139

в Camera Raw, 49

в Photoshop, 136

высококонтрастное изображение в стиле гранж, 295–296

высококонтрастное черно-белое преобразование Скотта, 179–182

высококонтрастные изображения

приемы создания в Photoshop, 286–294

создание в Camera Raw, 295–296

Вайт, Терри (White, Terry), 185

## Г

гелевые фильтры СТО, 263

гистограмма, 93, 372

градиентные эффекты, 106–107, 231–232

групповое сканирование, 139

групповые снимки, 246–250

## Д

даунсайзинг (уменьшение размеров) фотографий, 137–139

двойная обработка изображений, 54–57

диалоговое окно

Apply Image (Внешний канал), 283–285

Assign Profile (Назначить профиль), 346

Batch (Пакетная обработка), 327–329

Color Balance (Цветовой баланс), 299

Color Range (Цветовой диапазон), 366–367

Color Settings (Настройка цветов), 344

Convert to Profile (Преобразовать в профиль), 171, 348

Curves (Кривые), 147–155, 160–162

Customize Proof Condition (Параметры заказной цветопробы), 363

Duotone Options (Параметры дуплекса), 187

Duplicate Image (Создать дубликат изображения), 212

Expand Selection (Расширить область), 231, 338

Fade (Ослабить), 323, 324, 376

диалоговое окно Fill (Заполнить)

в опции 50% Gray (50% серого), 165

в опции Content-Aware (С учетом содержимого), 70, 272, 274–277

советы по отображению окна, 190

диалоговое окно

Find (Найти), 15

Gradient Editor (Редактор градиентов), 180, 181

HDR Toning (Тонирование HDR), 210–213

Image Processor (Обработчик изображений), 131–132

Image Size (Размер изображения), 91, 128–130, 133–134, 343

Levels (Уровни), 229, 301, 375  
 Match Color (Подобрать цвет), 191  
 Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 198–201, 204–205, 206–207, 338  
 New (Новый), 126–127, 220, 311  
 New Action (Новая операция), 325  
 New Document Preset (Набор параметров нового документа), 127  
 New Layer (Новый слой), 247  
 New Preset (Новый набор), 43, 188  
 Preset Manager (Управление наборами), 125, 278  
 Print (Печать), 357–358  
 Refine Edge (Уточнить край), 238, 255–257  
 Save Options (Параметры сохранения), 79, 313  
 Shadows/Highlights (Тени/Света), 227–228, 293  
 Slideshow Options (Параметры показа слайдов), 18–19  
 Surface Blur (Пазмытие по поверхности), 292  
 Synchronize (Синхронизировать), 59  
 Workflow Options (Управление файлами), 89–91, 337, 365  
 фильтра Add Noise (Добавить шум), 288, 365  
 динамические ползунки-регуляторы, 191  
 документы с вкладками, 116  
 дублирование  
     изображений, 212  
     слоёв, 233, 235, 310  
 дуплексные (двухтоновые) эффекты, 185

## Ж

жесткость/мягкость кистей, 143, 253–254

## З

загрузка плагинов от Adobe, 339  
 задание/изменение размеров  
     изображений формата RAW, 90  
     кистей, 113, 143, 253–254  
     миниатюр, 4, 173  
     отпечатков размеров рекламного плаката, 133–135  
     при автоматическом сохранении, 131–132  
     при кадрировании, 122–123  
     при уменьшении размеров, 137–139  
     размер холста, 312–313  
     связь с разрешением, 126–130, 137  
     фотографий цифровых камер, 128–130  
     части изображения, 140–141  
 задняя подсветка объекта, 40–41, 226–228  
 закрашивание  
     при увеличении резкости, 331  
     светом, 108  
     фоторисунка, 307–310  
 зафиксированные виды изображений, 112–113  
 звездный рейтинг, 9, 11–12  
     и коллекции, 13

и отыскание изображений, 93  
 удаление из фотографий, 13  
 значки редактирования, 112

## И

изменение цвета направляющих в диалоговом окне Preferences (Установки), 278–279  
 иконка  
     Add Layer Mask (Добавить слой-маску), 244, 252, 267  
     Filter Items by Rating (Фильтровать элементы по рейтингу), 12  
     Panel View (В виде панелей), 13  
     Recycle Bin / Trash, 93  
     Trash / Recycle Bin. См. в предыдущей строке  
     кадрирования, 48  
     с изображением глаза, 242, 248, 266, 367  
 именование файлов, 329  
 инструмент Brush (Кисть)  
     в портретной ретуши, 252, 287  
     в рисовании фотографий, 307–310  
     в увеличении резкости, 209, 331, 336  
     и HDR изображения, 209, 213, 217  
     изменение режима наложения, 279  
     настройка размера/жесткости, 143, 253–254  
     объединение двух изображений, 57  
 инструмент Clone Stamp (Штамп), 277  
 инструмент Color Picker (Палитра цветов)  
     в Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 100, 107, 112, 113  
     в версии выпадающего HUD, 221, 279  
     в коррекции цвета, 148–149  
     в черно-белых преобразованиях, 180  
     назначение быстрых клавиш, 143  
 инструмент Color Sampler (Цветовой эталон), 166  
 инструмент Crop (Памка), 118–119  
     в Camera Raw, 46–48  
     метода кадрирования Lights Out fullscreen cropping от Lightroom, 120–121  
     наборы инструментов, 124  
     отображение сетки Rule of Thirds (Правило третей), 118  
     стандартные размеры фотоотпечатков, 122–123  
 инструмент Eyedropper (Пипетка)  
     в кольце цветовой пробы, 231  
     в коррекции цвета, 148–149, 150, 164  
     при отыскании нейтральных средних тонов, 167  
     при установке образца цвета, 146, 230  
 инструмент  
     Gradient (Градиент), 231  
     Graduated Filter (Градуированный фильтр), 106–107  
     Hand (Пука), 338, 367  
     History Brush (Архивная кисть), 239  
     Lasso (Лассо), 141, 168, 274, 338  
     Magic Wand (Волшебная палочка), 69, 229–230, 231, 272

инструмент Mini Bridge, 2–19

- быстрые клавиши показа слайдов, 18–19
- добавление избранного, 19
- доступ к фотографиям, 2–3
- запуск в Photoshop, 2
- использование для загрузки фотографий, 3
- модуль Preview (Просмотр), 5–6, 19
- настройка внешнего вида, 16
- отыскание фотографий, 14
- перетаскивание изображений, 18, 172
- прикрепление вдоль нижней кромки, 7
- просмотр видео, 18
- просмотр фотографий, 4–6, 17
- режим Review Mode (Режим рецензирования), 8–9, 10, 18
- синхронизация с Bridge, 17
- советы знатоков, 17–18
- сортировка фотографий, 10–13
- удаление фотографий, 15
- установки, 18
- См. также плагин Adobe Bridge

инструмент Mixer Brush (Микс-кисть), 307–310

инструмент Move (Перемещение)

- при кадрировании/обрезке, 48
- при редактировании групповых фотографий, 247
- при создании комбинированных изображений, 259

инструмент

- Pen (Перо), 243
- Quick Selection (Быстрое выделение), 238, 255–256

инструмент Rectangular Marquee (Прямоугольная рамка)

- обрезка/кадрирование, 120
- создание выделений, 248

инструмент

- Redefine Radius (Уточнить радиус), 257
- Rotate View (Поворот вида), 367
- Ruler (Линейка), 136
- Sharpen (Резкость), 330–331
- Sponge (Губка), 170
- Spot Healing Brush (Точечная восстанавливающая кисть), 277
- Spot Removal (Удаление точек), 50, 82–84, 104

инструмент TAT (Targeted Adjustment Tool – Инструмент для целенаправленной коррекции), 45

- автоматическая активация, 172
- в коррекции контраста, 160–162
- в коррекции телесных оттенков, 168–169

инструмент White Balance (Баланс белого), 30–31

инструмент Zoom (Масштаб)

- опция щелкнуть-и-перетащить курсор инструмента, 143, 312
- при исправлении хроматической аберрации, 72
- при коррекции красных глаз, 190
- при коррекции резкости, 51, 62
- при удалении мелких дефектов, 82

при уменьшении шума, 86

инструменты

- Dodge (Осветлитель) и Burn (Затемнитель), 233–236
- быстрое временное переключение инструментов, 312, 367
- сброс к значениям по умолчанию, 338
- См. также конкретные инструменты

информация Copyright (Авторское право), 339

использование оперативной памяти RAM, 312, 338–339

исправление красных глаз, 190

исправление проблем фотографий, 224–277

- бликов стекол очков, 241–245
- выполнение очень сложных выделений, 255–262
- глубины резко отображаемого пространства, 237–240
- исправление групповых снимков, 246–250
- локальным освещением и затемнением, 233–236
- объектов с задней подсветкой, 226–228
- оттенков цвета при съемке в помещении, 224–225
- при использовании внешней вспышки, 263–264
- проблем объективов, 269–273
- серого неба, 229–232
- темных глазниц, 251–252
- удаление лишних объектов из кадра, 274–277
- удаление туристов, 265–268

исправление фотографий, снятых со вспышкой, 263–264

## К

кадрирование Constrain to Image (По размеру изображения), 51

кадрирование изображения, 118–125

- кадрирование в размер, 122–123
- опции в Camera Raw, 46–48
- отказ от кадрирования, 121
- переключение формата с ландшафтного в портретный, 313
- пошаговый процесс, 118–121
- правило третей, 51, 118
- при создании панорам, 305–306
- режим Lights Out, 120–121
- с виньетированием, 76–77
- с выпрямлением горизонта, 49, 139
- создание собственных наборов параметров инструментов, 124–125
- форматное соотношение сторон, 46, 51

калибровка

- Camera Raw для фотокамер, 85
- мониторов для печати, 349–351

карта для установки баланса белого, 31, 163–164

Кац, Шелли (Katz, Shelly), 347

квадратные скобки ([ ])

- для изменения порядка слоёв, 313
- для изменения размеров кистей, 105, 253, 268, 309
- для поворота слайдов, 18
- для скроллинга по слоям, 367

кисть Adjustment Brush (Корректирующая кисть), 96–102

- в рабочем процессе с Camera Raw, 374
- в советах знатоков Photoshop, 112–113



в специальных эффектах Camera Raw, 108–111  
 изменение размеров кисти, 113  
 использование при ретушировании портретов, 104, 105  
 локальное осветление и затемнение, 96–100  
 отображение двойного курсора кисти, 112  
 режим Erase (Стереть), 101, 111  
 удаление созданных кистью коррекций, 101, 113  
 ключевые слова, используемые при поиске фотографий, 14  
 книга Photoshop LAB Color (Margulis), 282  
 кнопка  
   Auto (Авто), в Camera Raw, 36, 37, 92  
   Default (По умолчанию), 36, 37, 50  
   Select All (Выбрать все), 59, 60, 93  
   Select Rated (С рейтингом), 93  
 коллекции, 13  
 команда  
   Free Transform (Свободное трансформирование), 70, 138, 247, 279, 312  
   Paste in Place (Вставить вместо), 190  
   Paste Into (Вставить в), 230  
   Undo (Отменить), 36, 37, 41, 156  
   инвертирования выделения, 239  
   инвертирования маски слоя, 264, 292  
 комбинированные изображения, 259–262  
 контекстное меню масштаба, 93  
 контраст  
   высококонтрастное изображение в стиле гранж, 295–296  
   высококонтрастный вид в ненасыщенных тонах, 286–294  
   коррекция с помощью Curves (Кривые), 42–45, 154–155, 160–162  
   при использовании TAT (Targeted Adjustment Tool – Инструмент для целенаправленной коррекции), 160–162  
   при черно-белом преобразовании, 177, 178  
 корзина для удаления Recycle Bin (Mac: Trash), 12, 93  
 корректирующие слои, 156–159  
   использование в черно-белых преобразованиях, 176  
   коррекция цвета, 159  
   опции использования, 159  
   отмена редактирования, 366  
   преимущества использования, 156–157  
   применение как Curves (Кривые), 151, 157, 158, 160  
   создание слоя Shadows/Highlights (Тени/Света), 278  
 коррекция  
   с помощью Cooling Filter (Холодный фильтр), 224  
   наложением второго слоя, 112  
   неба, 100, 106–107, 229–232, 374  
   телесных оттенков, 168–169  
   темных глазниц, 251–252  
 коррекция цвета, 146–171  
   инструментом TAT (Targeted Adjustment Tool – Инструмент для целенаправленной коррекции), 160–162, 168–169

оптимизация для отправки в email и Web, 171  
 при искусственном освещении в помещениях, 224–225  
 при коррекции контраста, 160–162  
 при печати фотоснимков, 365  
 с помощью Vibrance (Вибрация) вне Camera Raw, 170  
 с помощью корректирующих слоёв, 156–159  
 с помощью кривых, 147–155  
 с помощью нейтральной серой области, 154, 165–167  
 с помощью серой карты, 163–164  
 телесных оттенков с помощью TAT, 168–169  
 установки до цветокоррекции, 146  
 коррекция экспозиции  
   в преобразованиях в черно-белое, 177  
   установка параметров в Camera Raw, 32–36  
 Кост, Джульен (Kost, Julieanne), 142  
 кривая Medium Contrast (Средний контраст), 42  
 кривая Strong Contrast (Сильный контраст), 42  
 кривые  
   S-образные, 291, 325–326  
   в корректирующих слоях, 151, 157, 158–159  
   в коррекции контраста, 42–45, 154–155, 160–162  
   в цветокоррекции, 147–155  
 Кросс, Дэйв (Cross, Dave), 143, 165, 341  
 курсор кисти, 112, 234

## Л

линейки  
   вывод на рабочий стол, 123, 128  
   изменение единиц измерения, 191  
 локализованные коррекции, 96–102  
 локальное осветление и затемнение  
   в Camera Raw, 96–100  
   в Photoshop CS5, 233–236

## М

Маргулис, Дэн (Margulis, Dan), 282  
 масштабирование  
   контекстно-зависимое, 140–141  
   См. также задание/изменение размеров  
 метод кадрирования Lights Out, 120–121  
 миниатюры  
   в полноэкранном просмотре, 6  
   изменение размеров, 4, 173  
   показ изображений, как миниатюр, 5, 17  
   показ одних только миниатюр, 17  
 модуль  
   Content (Содержимое), 8, 9  
   Navigation (Навигация), 4, 13  
   Preview (Просмотр), 5–6, 19  
 "мягкая" (экранная) цветопроба, 363

## Н

## набор

- Brush Picker (Селектор кисти), 57, 278, 308, 309
- Tungsten (Лампа накаливания), 225

## наборы

- баланса белого, 29
- в HDR изображениях, 204
- в документах, 126–127
- в кривых, 43
- в панели Adjustments (Коррекция), 157
- вызываемые одним щелчком, 188
- команда Tool Presets (Наборы параметров для инструментов), 124–125

## наложенная тень, 279

## настройка

- вида Mini Bridge, 16
- резкости нежных, мягких объектов, 318

## нейтральный серый

- отыскание в фотоснимках, 154, 165–167
- фон за фотографиями, 146

## Нельсон, Феликс (Nelson, Felix), xvii

## ноутбук MacBook Pro, 366

## О

## образцы цвета, 113

## объединение копий всех видимых слоев, 292–293

## операция

- high-contrast look (высококонтрастный вид), 291–294
- Luminosity Sharpening (увеличение резкости в режиме наложения Яркость), 325–327

## опции

- Print Quality, 361
- Print Settings (Параметры печати), 360
- Rendering Intent (Метод рендеринга), 359

## образцы цвета, 113

## опция

- Clear Crop (Очистить кадрирование), 47
- Content-Aware Fill (Заливка с учетом содержимого), 69, 70, 272, 274–277, 338
- Convert for Smart Filters (Преобразовать для смарт-фильтров), 226, 278
- Custom (Заказное), 47
- Heal (Восстановление) в панели Spot Removal (Удаление точек), 104
- Local Adaptation HDR (Локальная адаптация), 198
- Motion Blur (Размытие в движении), 332
- Overlay (Наложение) в меню View (Вид), 257
- Pixel Grid (Пиксельная сетка), 220
- Preserve Cropped Pixels (Сохранить кадрируемые пиксели), 48
- Show Items in Pages (Показать объекты на страницах), 17
- Show Thumbnails Only (Показывать только миниатюры), 17
- Warming Filter (Теплый фильтр) в панели Adjustments (Коррекция), 297

## кривой Linear (Линейная), 42, 43

## удаления размытия Lens Blur (Размытие при малой глубине), 332–333

## удаления размытия по Гауссу, 332

## организация хранения фотоснимков, 10–13

## освещение в помещении, 224–225

## отклоненные фотографии, 11, 12

## отпечатки размера рекламного плаката, 133–135

## отпечаток слишком темный/светлый, 364

## отрицательная четкость, 105

## отыскание фотографии

## в Bridge and Mini Bridge, 14–15

## кнопкой Select Rated (С рейтингом), 93

## П

## падающая тень, 112

## пакетная обработка

## переименование файлов, 329

## повышение резкости фотографий, 327–329

## панели

## скрытие, 220

## создание своих собственных, 173

## См. также конкретные панели

## панель Actions (Операции), 291, 325–326

## панель Adjustments (Коррекция)

## подсветка первого поля, 172

## список встроенных наборов, 157

## эффект Curves (Кривые), 151, 157, 158

## эффект Gradient Map (Карта градиента), 179

## панель

## Camera Calibration (Калибровка камеры), 85, 371

## Camera Profile (Профиль камеры), 26–27, 371

## Content (Содержимое), 1 5

## Gradient Map в корректирующем фильтре Adjustments (Коррекция), 179

## History (История), 112

## HSL/Grayscale (HSL/Градации серого), 80–81, 176, 178

## Hue/Saturation (Цветовой тон/Насыщенность) корректирующего слоя, 169, 300, 365

## панель Layers (Слои)

## иконка с изображением глаза, 242, 248, 266

## поле Fill (Заливка), 279

## панель Lens Correction (Коррекция дисторсии)

## исправление дисторсии объективов, 66–69, 373

## коррекция виньеток по краям изображения, 74–77, 81, 373

## при исправлении хроматической аберрации, 72–73

## сетка выравнивания, 143, 220

## панель

## Presets (Наборы), 188

## Tone Curve (Тоновая кривая), 42–45

## Tool Presets (Наб. [оры параметров для] инстр. [ументов]), 124–125

## пути, 19

- ul style="list-style-type: none; padding-left: 0;">
- панорамы
  - опция Photomerge для создания, 304–306
  - приемы съемки фотокадров, 303
- папки Favorites (Избранное), 19
- параметры настройки баланса белого
  - в Camera Raw, 28–31, 103, 225
  - диалоговое окно Match Color (Подобрать цвет), 191
  - коррекция при съемке в помещении, 224–225
- параметры настройки непрозрачности
  - HDR изображений, 219
  - в специальных эффектах, 285, 290
  - в черно-белых преобразованиях, 181
  - градиентного слоя, 232
  - одновременно нескольких слоев, 173
  - при кадрировании изображения, 120
  - при повышении резкости, 323
  - при ретушировании портретов, 252
- переименование, в пакетном режиме, 329
- перетаскивание фотографий, 18, 172, 190
- печать
  - 16-битовая, 358
  - в фотолабораториях, 348
  - параметры разрешения, 343
  - пошаговый процесс, 3 57–362
  - предпечатное повышение резкости изображений, 347
  - цветовые профили, 352–356
- плагин Camera Raw, 22–51, 54–93, 96–113
  - Camera Profile (Профиль камеры), 26–27
  - версия Bridge, 24
  - версия Process Version 2010 (Текущая версия обработки 2010), 25, 92
  - виньетирование по краям изображения, 74–77
  - выпадающее меню Process (Версия), 25, 92
  - выпрямление (выравнивание) фотографий, 49
  - выравнивание (выпрямление) фотографий. См. в предыдущей строке
  - гистограмма, 93
  - двойная обработка, 54–57
  - диалоговое окно Preferences (Установки), 37
  - диалоговое окно Workflow Options (Управление файлами), 89–91
  - инструмент Graduated Filter (Градуированный фильтр), 106–107
  - инструмент Spot Removal (Удаление точек), 50, 82–84
  - инструмент Straighten (Выпрямление), 49
  - исправление погрешностей объективов, 66–71
  - калибровка для фотокамер, 85
  - кнопка Default (По умолчанию), 36, 37, 50
  - контрольный просмотр прежде/после коррекции, 50
  - коррекция цвета, 80–81
  - локализованные коррекции, 96–102
  - локальное осветление и затемнение, 96–100
  - настройка баланса белого, 28–31, 103, 224–225
  - область контрольного просмотра, 51
  - обрезка/кадрирование фотографий, 46–48, 142
  - открытие изображений JPEG и TIFF, 22–23
  - открытие фотоизображений, 15, 22–23, 311
  - панель Presets (Наборы), 43
  - панель Snapshots (Снимки экрана), 113
  - параметры Tone Curve (Тоновая кривая), 42–45
  - ползунки Chromatic Aberration (Хроматическая аберрация), 51, 72–73
  - ползунок Blacks (Затемнение), 34–35, 41
  - ползунок Brightness (Яркость), 36
  - ползунок Clarity (Четкость), 38–39
  - ползунок Exposure (Экспонир), 32–34
  - ползунок Fill Light (Заполняющий свет), 40–41
  - ползунок Recovery (Экспокоррекция), 34
  - ползунок Temperature (Температура), 29–30
  - ползунок Tint (Оттенок), 29–30
  - портретная ретушь, 103–105
  - преобразование в DNG, 78–79
  - преобразование в черно-белое, 176–178
  - присвоение цветового профиля RAW изображению, 92–93
  - процесс обработки цифровых фотографий, 370–374
  - редактирование нескольких фотографий, 58–60
  - режим Full Screen (Переключить в полноэкранный режим), 51, 63
  - рейтинг, 50
  - советы знатоков, 50–51, 92–93, 112–113
  - создание HDR изображений, 202–203
  - создание высококонтрастных изображений, 295–296
  - специальные эффекты, 108–111
  - увеличение резкости, 61–65
  - удаление фотографий, 51
  - функция Auto (Авто), 36, 37, 92
  - функция Noise Reduction (Уменьшение шума), 86–88, 92, 221
  - См. также формат Raw изображений
- плагин
  - Genuine Fractals, 113
  - Photomatrix Pro, 218
  - Picture Package, 339
  - Silver Efex Pro, 189
- планшет Wacom, 117, 311, 367
- повышение резкости
  - фильтром High Pass (Цветовой контраст), 208–209, 335–336
  - при наложении Luminosity (Яркость), 323–329
- повышение яркости отпечатка, 364
- подготовка фотоснимков для Сети
  - выбор цветового пространства при отправке, 171
  - увеличение резкости при получении, 320
- поиск фотографий, 14–15
- показ в виде карусели слайдов, 8, 9
- показ своих работ, xvii
- поле Fill (Заливка) в панели Layers (Слои), 279



## ползунки секции

Edge Glow (Свечение краёв), 198

Sharpening (Регулировка резкости), 61–65

## ползунок Amount (Эффект)

в Sharpening controls (Регулировка резкости) Camera Raw, 61, 63

в диалоговом окне Shadows/Highlights (Тени/Света), 227, 228

в диалоговом окне Unsharp Mask (Контурная резкость), 317, 321

в окне фильтра Smart Sharpen ("Умная" резкость), 332

в органах управления Lens Vignetting (Виньетирование линзы), 74, 75, 77

## ползунок

Blacks (Затемнение), 34–35, 41, 177, 372

Brightness (Яркость), 36, 97, 104, 371

Clarity (Четкость), 38–39, 101, 105, 178, 373

Darks (Темные тона), 44

Exposure (Экспозиция), в диалоговом окне Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 199

Exposure (Экспонир) в Camera Raw, 32–34, 372

Feather (Пастушевка), 77, 102

Fill Light (Заполняющий свет), 40–41, 372

Flow (Нажим), 98, 102

Gamma (Гамма), 199

Highlights (Света), 44

Lights (Светлые тона), 44

Masking (Маскирование), 64, 65

## ползунок Radius (Радиус)

в диалоговом окне Shadows/Highlights (Тени/Света), 227

в диалоговом окне Unsharp Mask (Контурная резкость), 317–321

в области Sharpening (Регулировка резкости) в Camera Raw, 63

в фильтре Smart Sharpen ("Умная" резкость), 332

## ползунок

Fade Amount (Ослабление эффекта), 334

Recovery (Экспокоррекция), 34

Remove Distortion (Удалить искажение), 270

Roundness (Округлость), 77

Saturation (Насыщенность), 170, 300

Scale (Масштаб), 271–272

Shadow (Тень), 44

Temperature (Температура), 29–30

Threshold (Изогелия), 317, 322

Tint (Оттенок), 29–30

User Interface Brightness (Яркость интерфейса пользователя), 16

Vertical Perspective (По вертикали), 271

Vignetting (Виньетирование), 74

фона Image Backdrop (Графическая заставка), 16

## полноэкранное изображение

в Review Mode (Режим рецензирования), Mini Bridge, 8–9, 10

опции для Camera Raw, 51, 63

с помощью быстрой клавиши "Пробел", 6, 10

полутонные преобразования. См. преобразования изображения в черно-белое

## портреты

высококонтрастный портрет в ненасыщенных тонах, 286–294

повышение резкости, 318

ретушь, 103–105, 251–252

постеризация при печати фотоснимков, 365

правило третей в кадрировании, 51, 118

предварительный просмотр

видео, 18

кистей, 253

реального вида изображений "прежде/после" коррекций в Camera Raw, 50

фотографий, 5–6, 17, 50

представление As List (В виде списка), 5

предупреждение о потерях в изображении

в светах, 32–33

в тенях, 35

преобразование CMYK, 262

преобразования изображений в черно-белое, 176–189

в Camera Raw, 176–178

в дуплексных изображениях, 185

в плагине Silver Efex Pro, 189

в эффекте Merge to HDR Pro (Объединить в HDR Pro), 338

в эффекте Split Toning (Разбиение тонов) в Camera Raw, 183–184

высококонтрастное преобразование Скотта, 179–182

четырёхкрасочное, 186–187

приемы увеличения резкости

в Camera Raw, 61–65, 337

в портретной коррекции, 318

в режиме наложения Luminosity (Яркость), 323–329

изображений для Сети, 320

инструментом Sharpen (Резкость), 330–331

нежных мягких объектов, 318

образцы параметров настройки резкости, 317–322, 375

перед выводом из Camera Raw, 337

при групповой обработке, 327–329

при печати, 347

с помощью фильтра High Pass (Цветовой контраст), 208–209, 335–336

с помощью фильтра Smart Sharpen ("Умная" резкость), 332–334

самые необходимые приемы, 316–322

прикрепление Mini Bridge, 7

присвоение имен при пакетной обработке, 329

проблемы объективов

исправление в Camera Raw, 66–70, 72–73, 74, 373

исправление в Photoshop CS5, 269–273

проблемы с двоением, 214–215

просмотр  
 видео, 18  
 видео в Mini Bridge, 18  
 выделений, 256, 257  
 полноэкранных изображений, 6, 8–9, 10, 51, 63  
 фотографий в Mini Bridge, 4–9, 10, 17  
 профили  
 ICC, 353, 355  
 камеры, 26–27, 269–270  
 объективов, 66–67, 270  
 принтера, 352–356  
 профиль  
 Camera Standard, 26–27  
 Camera Vivid, 27  
 камеры Adobe Standard, 26  
 процесс обработки цифровых фотографий, 370–376

## Р

рабочее пространство/среда, 117  
 разделы "Советы знатоков Photoshop ", xvii  
 разрешение  
 RAW изображений, 91  
 и размер изображения, 126–130, 137  
 при печати, 129, 343  
 расширенный динамический диапазон изображений HDR  
 исправление кромок, 216–217  
 обработка в Camera Raw, 202–203  
 обработка двоения, 214–215  
 повышение резкости фильтром High Pass (Цветовой контраст), 208–209  
 рекомендуемые наборы для создания, 204–205  
 со свечением в духе "Photomatix", 218–219  
 создание в Photoshop CS5, 197–202, 206–207  
 установки фотокамеры, 194–196  
 фотореалистические, 206–207  
 экспозиция фотоснимков, 220  
 эффект для единственного изображения, 210–213  
 редактирование  
 изображений формата JPEG и TIFF in Camera Raw, 24  
 нескольких фотографий сразу, 171  
 редактор Photoshop CS5  
 версия Camera Raw, 25, 92  
 восстановление установок, 311  
 настройка цветового пространства, 344–346  
 новые свойства интерфейса, 116–117  
 процесс обработки цифровых фотографий, 370–376  
 редактор  
 Photoshop Elements, 7  
 Photoshop Lightroom, 7, 345  
 режим  
 Color Blend (Смешивание цветов), 262  
 Grayscale (Градации серого), 179, 186

Review Mode (Режим рецензирования), 8–9, 10, 18  
 режим наложения  
 Luminosity (Яркость), 376  
 Soft Light (Мягкий свет), 284, 287, 298  
 Vivid Light (Яркий свет), 291  
 слоёв Overlay (Перекрытие), 283, 284, 287, 293  
 слоя Multiply (Умножение), 364  
 режим приоритета диафрагмы, 194  
 режим смешивания  
 Hard Light (Жесткий свет), 209, 336  
 Screen (Экран), 251, 278, 300, 364  
 режимы наложения /смешивания, 157, 278, 279, 367  
 рейтинг фотографий, 9, 11–13, 50  
 ресайзинг/даунсайзинг См. задание/изменение размеров  
 ретуширование  
 глазниц, 251–252  
 портретов, 103–105  
 рисование прямых линий, 112

## С

сведение слоёв, 219, 279, 288, 293  
 света  
 коррекция фотографий, 228  
 предупреждение о потерях, 32–33  
 при разбиении тонов в Camera Raw, 183–184  
 цветокоррекция, 149, 150, 153  
 свойства эффекта Photomerge, 304–306  
 секция Post Crop Vignetting (Виньетирование после кадрирования), 76–77  
 сетка  
 в панели панель Lens Corrections (Коррекция дисторсии), 143  
 в правиле третей, 118  
 синхронизация Big и Mini Bridge, 17  
 скрытие  
 значков редактирования, 112  
 модуля Preview (Просмотр), 19  
 панелей, 220  
 слои  
 выбор, 173, 367  
 выравнивание, 217, 242, 247, 266  
 дублирование, 233, 235, 310  
 изменение порядка, 313  
 непрозрачность, 173, 232  
 объединение Merge a copy of all visible layers into target layer (Объединение копий всех видимых слоев в целевой слой), 292–293  
 пустые слои, 221  
 сведение, 219, 279, 288, 293  
 смешивание, 249  
 удаление пустых слоёв, 221  
 См. также корректирующие слои

## слои-маски

- в корректирующих слоях, 156, 278
- для смешения изображений, 57
- копирование слоя-маски одного слоя в другой, 279
- маска слоя из прозрачности слоя, 142
- подстройка с помощью Color Range (Цветовой диапазон), 366–367

## слой Background (Фон), 142, 247

## смарт-объекты

- в использовании двойной обработки, 54–55
- в преобразовании слоёв, 278
- при открытии изображений, 54, 56
- при перетаскивании изображений, 172, 190

## смешивание слоёв, 249

## смягчение вида объекта, 39, 105

## смягчение кожи, 39, 105

## создание фотографий, похожих на рисованные изображения, 307–310

## сортировка фотографий, 10–13

## состарившаяся, выцветшая фотография, 299–302

## сохранение

- JPEG изображений в 16-битовом формате, 142–143
- RAW файлов в формате DNG, 78–79
- выделений, 141
- при автоматическом изменении размеров, 131–132

## специальные эффекты

- в Camera Raw, 108–111, 295–296
- высококонтрастное изображение в стиле гранж, 295–296
- высококонтрастный вид в ненасыщенных тонах, 286–294
- повышение красочности тусклых цветов, 282–285
- превращение фотографии в картину, 307–310
- создание панорам, 303–306
- состаренное, обесцвеченное изображение, 299–302
- эффект фильтра Skylight, 297–298

## способность к Auto-Align (Автоматическое выравнивание), 194

## средние тона

- коррекция цвета, 149, 150, 154
- нахождение нейтрального серого, 154, 165–167

## стили слоёв, 142, 367

## Т

## тени

- в высококонтрастном изображении, 293
- заполняющий свет, 40–41
- коррекция в фотографиях, 226–228
- коррекция цвета, 148, 150, 151–152
- предупреждение о потерях, 35
- создание отброшенных теней, 279
- уменьшение шума, 92
- эффекты разбиения тонов, 183–184

## тип виньетирования

Color Priority (Приоритет цвета), 77

Paint Overlay (Наложение красок), 77

## тоновая кривая

Parametric (Параметрическая), 42, 44–45

Point (Точечная), 42–43

## трекрасочный эффект, 183

## тусклое серое небо, 229–232

## У

## увеличение резкости изображений перед выводом, 337

## увеличение/уменьшение масштаба, 6, 191

## удаление

виньеток, 74, 304

дефектов красных глаз, 190

звездного рейтинга, 13

коррекций, 101

лишних объектов, 274–277

мелких дефектов в Camera Raw, 83, 104

пустых слоёв, 221

пятен/мелких дефектов, 82–84

бликов с линз очков, 241–245

фотографий, 12, 15, 51

точечных передержанных участков, 50

туристов с фотографий, 265–268

фотографий в Mini Bridge при полноэкранном просмотре, 15

## уменьшение шума

цветового, 86–88

шума яркости, 87–88

## управление цветом, 342

калибровка монитора, 349–351

настройка Photoshop, 344–346

настройка принтера, 357–362

настройка фотокамеры, 342

цветовые профили, 352–356

## установка резкости фотокамерой, 61

## установки

в Camera Raw, 37, 62

в Mini Bridge, 18

восстановление в Photoshop, 311

## утилита Adobe Bridge

бонусные главы описания, xvi, 3

версия, встроенная в Camera Raw, 24

использование для ввода изображений в компьютер, 3

поиск снимков, 15

синхронизация с Mini Bridge, 17

См. также инструмент Mini Bridge

## утилита Big Bridge. См. утилита Adobe Bridge



## утилита

Configurator, 173  
 DNG Profile Editor, 27  
 Kuler, 220–221

## Ф

файлы XMP, 338

файлы формата DNG (Digital Negative)

установки для них, 79  
 преобразование из файлов формата RAW, 78–79, 338

файлы формата JPEG

в Camera Raw, 15, 22–23, 24, 73, 225, 311  
 при сохранении в 16-битовом формате, 142–143

файлы формата RAW

виньетирование краев изображений, 74–77  
 выпрямление, 49  
 гистограммы, 93  
 двойная обработка, 54–57  
 добавление заполняющего света, 40–41  
 исправление хроматической аберрации, 51, 72–73  
 кадрирование, 46–48  
 калибровка Camera Raw для устранения стабильного оттенка, 85  
 коррекция контраста, 42–45  
 коррекция объективов, 66–71  
 коррекция цвета, 80–81, 85  
 назначение цветового профиля, 92–93  
 настройки рабочего процесса, 89–91  
 открытие в Camera Raw, 15, 22, 23  
 параметры настройки баланса белого, 28–31, 224–225  
 передача клиентам, 338  
 преобразование в формат DNG, 78–79  
 применение эффекта Clarity (Четкость), 38–39  
 профиль камеры, 26–27  
 редактирование сразу нескольких фотографий, 58–60  
 ретушь, 103–105  
 сохранение как файлов DNG, 78–79  
 увеличение резкости, 61–65  
 удаление пятнышек, 82–84  
 уменьшение шума, 86–88, 92  
 установка параметров экспозиции, 32–36  
 эффект градиента, 106–107  
*См. также* плагин Camera Raw

файлы формата TIFF, 15, 22–23, 24, 73, 225, 311

фильтр

Gaussian Blur (Размытие по Гауссу), 219, 239, 302  
 Lens Blur (Размытие при малой глубине резкости), 239, 262

фильтр Lens Correction (Коррекция дисторсии)

при добавлении виньеток, 240, 294, 301  
 при исправлении проблем объективов, 269–273  
 редактирование сетки, 220

фильтр

Lens Flare (Блики), 278  
 Lighting Effects, 173  
 Liquify (Пластика), 339  
 Reduce Noise (Уменьшение шума), 92  
 Skylight, 297–298  
 Smart Sharpen ("Умная" резкость), 332–334  
 Underpainting (Рисование на обороте), 310

фильтр Unsharp Mask (Контурная резкость)

в режиме наложения Luminosity (Яркость), 323  
 в увеличении резкости при печати, 347  
 образцы наборов параметров, 317–322, 375  
 основы увеличения резкости всей фотографии в целом, 316–322  
*См. также* приемы увеличения резкости

флажок

Auto Mask (Автомаскирование), 99, 108, 109  
 Black Point Compensation (Компенсация точки черного), 360  
 Channel Overlays (Перекрытие каналов), 152  
 Convert to Grayscale (Преобразовать в градации серого), 176, 183, 185  
 Decontaminate Colors (Очистить цвета), 258  
 Enable Lens Profile Corrections (Разрешить коррекцию профиля объектива), 66, 68, 72, 74, 373  
 Enable OpenGL Drawing (Включить отрисовку OpenGL), 254  
 Gamut Warning (Предупреждение при выходе за пределы цветового охвата), 359  
 Protect Details (Защитить детали), 330  
 Protect Tones (Защитить тона), 236  
 Remember Settings (Запомнить настройки), 256  
 Remove Ghosts (Удалить двоение), 214, 218  
 Resample Image (Интерполяция), 129, 137, 343  
 Resize Image During Place (Изменить размеры изображения при размещении), 172  
 Sample All Layers (Все слои), 308  
 Scrubby Zoom (Масштабирование перетаскиванием), 312  
 Show Clipping (Показать обтравку), 151, 153  
 Show Mask (Показать маску), 99  
 Smart Radius ("Умный радиус"), 238, 256

фон

нейтральный серый для рабочего стола, 146  
 размытие, 239, 262

формат изображения (отношение сторон рамки), 46, 51

фотографии в электронной почте, 58–60

фотографии, сделанные сотовым телефоном, 221

фотографии, снятые с внешней вспышкой, 263–264

фотокамеры. *См.* цифровые фотокамеры

фотолаборатории, 348

фотомакеты, xvii

фотореалистические HDR изображения, 206–207

функция

- Auto Blend Layers (Автоналожение слоев), 249
- Auto-Align Layers (Автоматически выравнивать слои), 217, 242, 247, 266–267, 306
- Content-Aware Scaling (Масштаб с учетом содержимого), 140–141
- Spring Loaded Tools (Временный доступ к другому инструменту), 312
- Vibrance (Вибрация), 170, 201
- Vibrance (Красочность), 373

Х

Холливуд, Келвин (Hollywood, Calvin), 291

холст

- изменение размеров, 312–313
- изменение цвета, 366
- поворот, 367

хроматическая аберрация, 51, 72–73, 273

Хьюз, Брайан (Hughes, Bryan), 330

Ц

цвет

- изменение цвета направляющих, 278
- коррекция в Camera Raw, 80–81
- преобразование в черно-белый, 176–189
- улучшение в режиме Lab, 282–285
- установка опции цвета None (Нет цвета), 112
- цвет просмотра кисти, 253

цветовое пространство

- Adobe RGB, 89, 171, 342, 344–346
- ProPhoto RGB, 89, 345
- sRGB, 171, 342, 344, 346, 348
- настройка Photoshop, 89, 344–346
- настройка фотокамеры, 342

цветовой оттенок, 85, 224–225, 365

цветовой режим Lab

- использование для улучшения цвета, 282–285
- использование при повышении резкости, 324

цветовые профили, 92–93, 352–356, 366

цифровые фотокамеры

- калибровка в Camera Raw, 85
- настройка для создания HDR изображений, 194–196
- профили, 26–27, 269–270
- скрытие информации об условиях съемки, 339
- установка баланса белого, 224
- установка цветового пространства, 342

четырёхкрасочный эффект, 186–187

Ш

Штайнхардт, Дэн (Steinhardt, Dan), 343

шум

- добавление, 288, 289, 365
- уменьшение, 86–88, 92, 221

Э

эффект

- HDR для единственного изображения, 210–213
- Photo Filter (Фотофильтр) панели Adjustments (Коррекция), 224, 263–264, 297

эффект образования виньетки

- добавление, 75–77, 273, 294, 296, 301
- при обрезке фотографии, 76–77
- удаление, 74, 273, 304

эффект

- размытия, 112, 239–240, 262, 302
- слоя Stroke (Обводка), 191

эффекты. См. специальные эффекты

эффекты разбиения тонов, 183–184