

КОМПЬЮА^АРТ
Марго Григорян

Ротоскоп

от простого
к сложному

ВЫПУСКИ 85-96



КОМПЬЮАРТ 2005

часть 85 – Неведомая зверушка: создание коллажа	3
часть 86 – Древесная текстура	9
часть 87 – Озаренные светом	15
часть 88 – Тайны египетских пирамид	21
часть 89 – Вне границ	27
часть 90 – Снегопад	33
часть 91 – 3D-эффект в Photoshop	39
часть 92 – Больше цвета!	45
часть 93 – Портрет в стиле PhotoArt.	51
часть 94 – Старый пергамент	57
часть 95 – Письмо из прошлого	63
часть 96 – Куколка	69

Марго Григорян

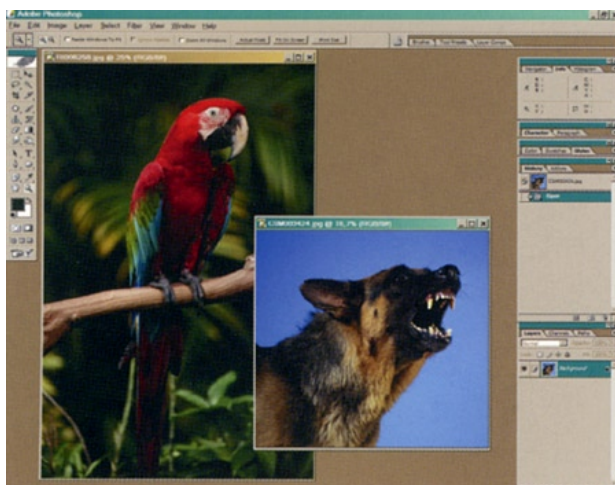


Неведома зверушка: создание коллажа

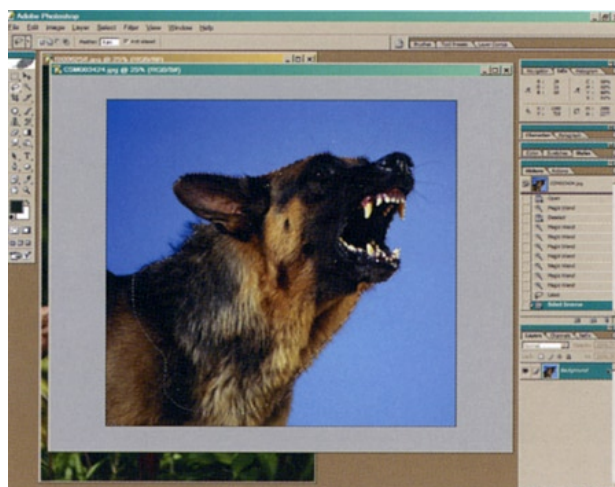
С помощью программы Adobe Photoshop CS можно создавать поистине поразительные коллажи, совмещая, казалось бы, несовместимое. Доказательство тому — этот урок, в котором мы объединим фотографии попугая и собаки, изобразив неизвестное науке животное.

часть
85

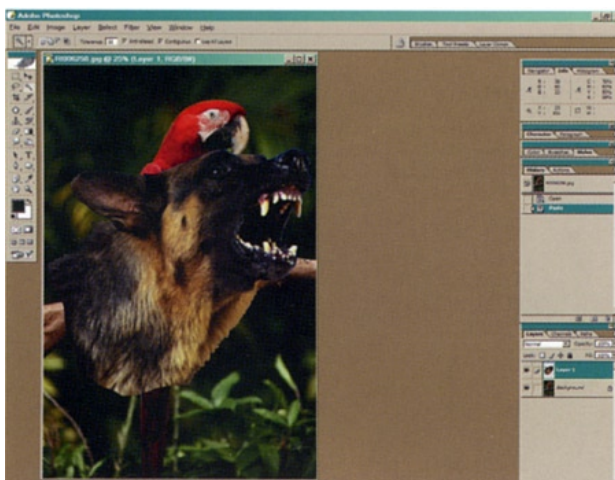
КОМПЬЮАрт



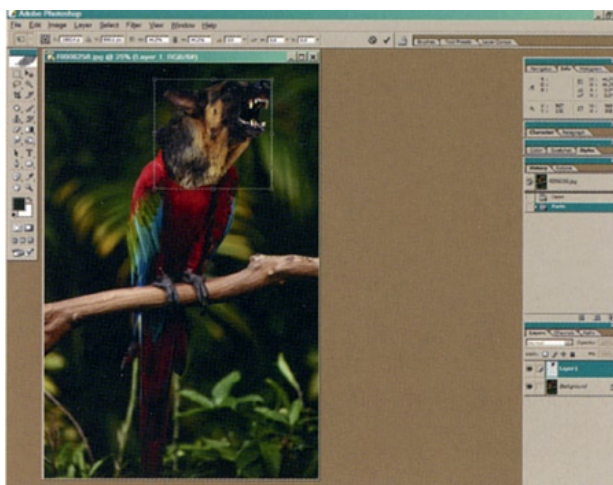
1 Открываем две фотографии животных – изображения собаки и тропического попугая.



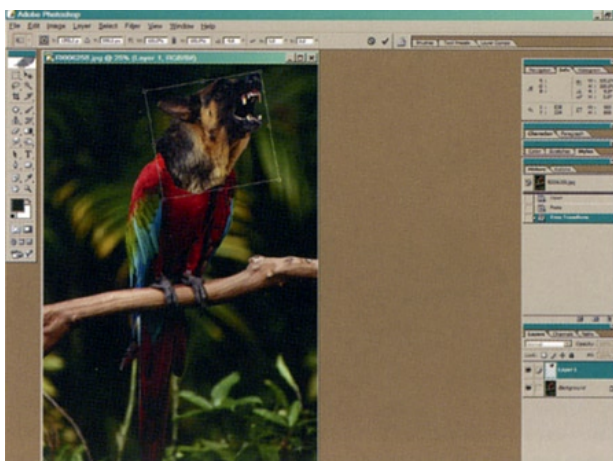
2 Одним из инструментов выделения, например, Magic Wand или/Lasso) отделяем от фона голову собаки и копируем ее (Ctrl+C).



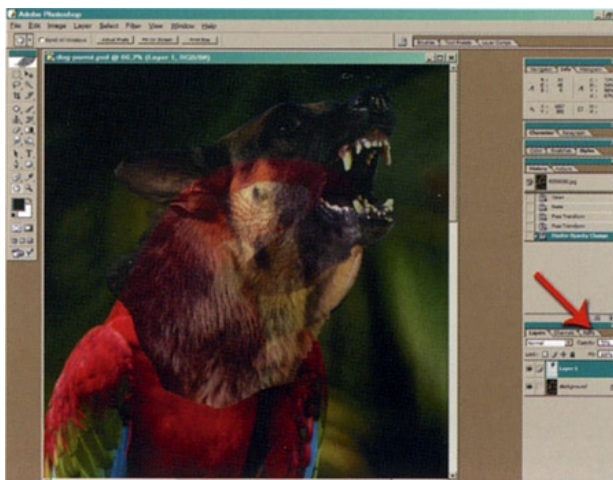
3 Закрываем фотографию собаки и помещаем скопированную область на снимок с попугаем (Ctrl+P).



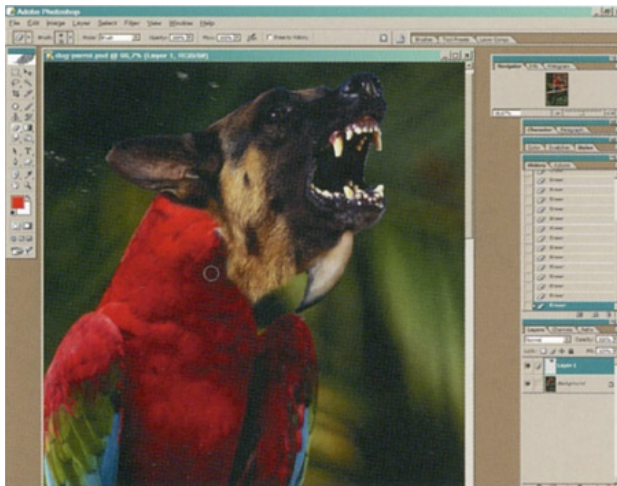
4 Пусть вас не смущают разные пропорции животных – это легко исправить. Применяем к слою с головой собаки команду Scale (меню Edit>Transform>Scale). Удерживая клавишу Shift, уменьшаем голову собаки до нужного размера.



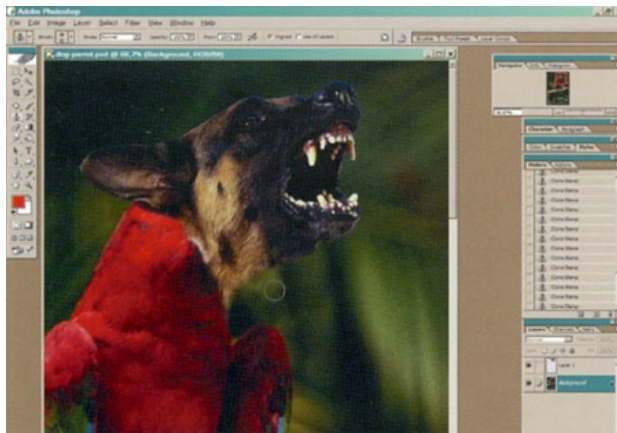
5 При необходимости можно изменить и поворот головы. Для этого применяем команду Rotate (меню Edit>Transform>Rotate).



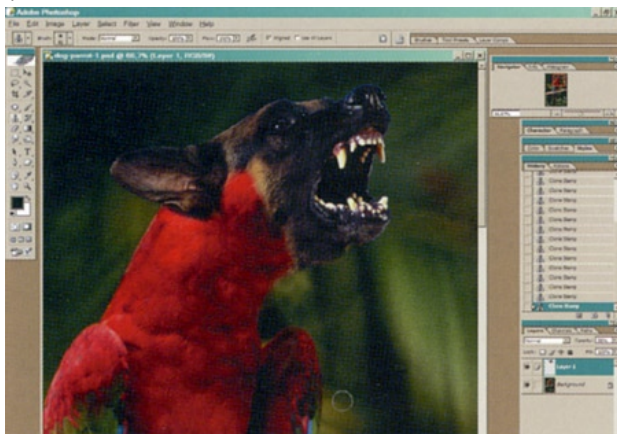
6 В панели управления Layers снижаем непрозрачность (Opacity) слоя собаки до 70%: так мы будем видеть слой с попугаем.



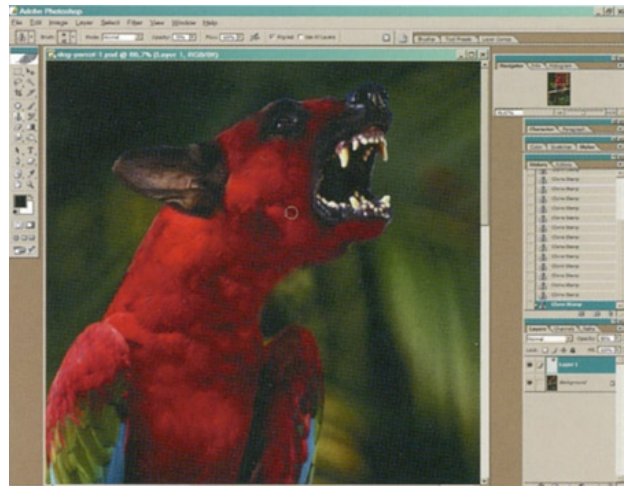
7 Мягким ластиком (Eraser) аккуратно стираем ненужные области слоя с головой собаки и возвращаем непрозрачность слоя на 100%.



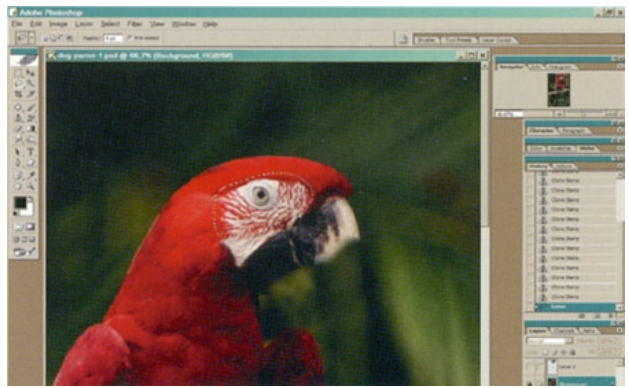
8 Теперь необходимо избавиться от клюва птицы, проступившего из-под слоя с головой собаки. Переходим к слою Background и инструментом клонирования (Clone Stamp) выбираем исходный участок клонирования из фона фотографии. Несколькими щелчками мыши производим клонирование, заменив клюв попугая на зеленую листву фона.



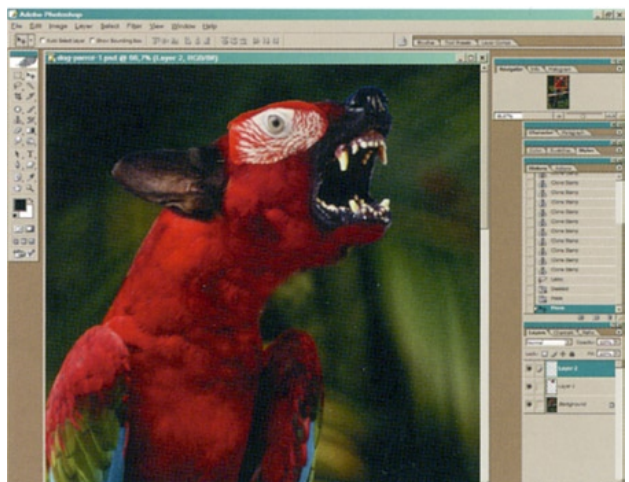
9 Теперь – самое интересное. Нужно заменить шерсть на голове собаки на птичьи перья. Для этого на слое с фотографией попугая выбираем область для клонирования (перья), а затем переходим к слою с головой собаки и с помощью инструмента клонирования приступаем к замене.



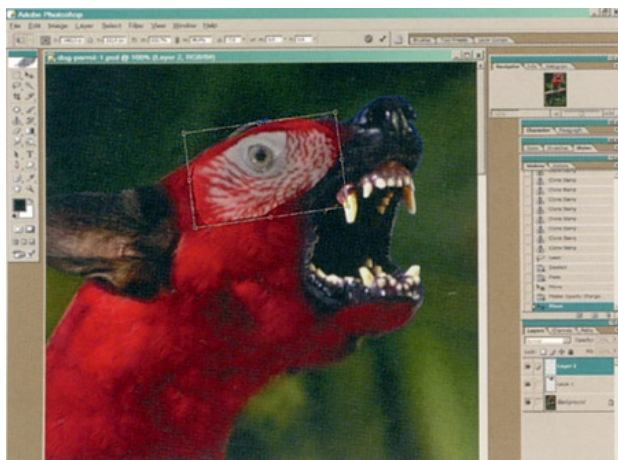
10 Важно следить, чтобы узор не повторялся слишком отчетливо, а области пасти собаки, уха и глаза оставались нетронутыми. Чтобы смягчить границы у этих областей, можно снизить непрозрачность инструмента клонирования до 70%.



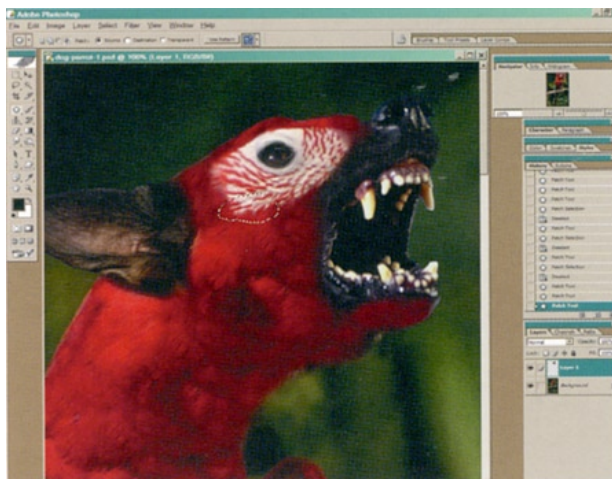
11 Основная часть работы готова, но нужно проработать и детали. Так, мы собираемся перенести узор, обрамляющий глаз попугая, на собачью голову. Делаем невидимый слой с головой собаки, щелкнув по пиктограмме глаза в панели управления Layers, и выделяем инструментом Lasso область вокруг глаза попугая.



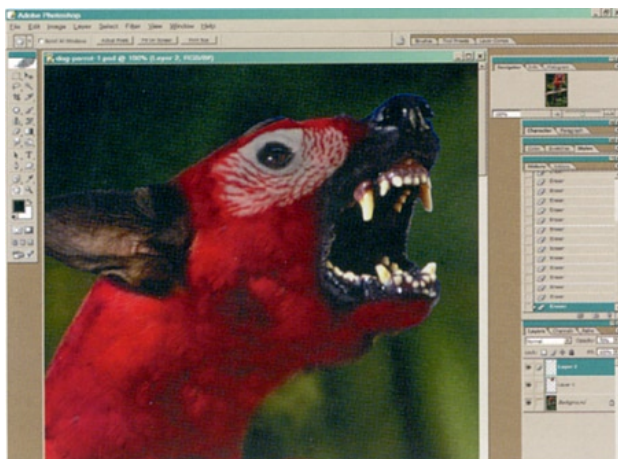
12 Копируем выделенную область, переходим обратно к слою с головой собаки и помещаем ее поверх собачьего глаза.



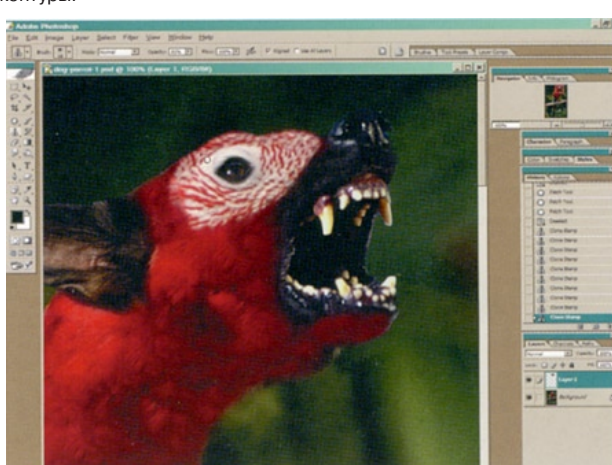
13 При необходимости можно повернуть или растянуть новый слой, чтобы он лучше совпадал с нижним. Снижаем непрозрачность слоя в панели Layers до 70% и командами Rotate и Free Transform подгоняем участок под нижнее изображение.



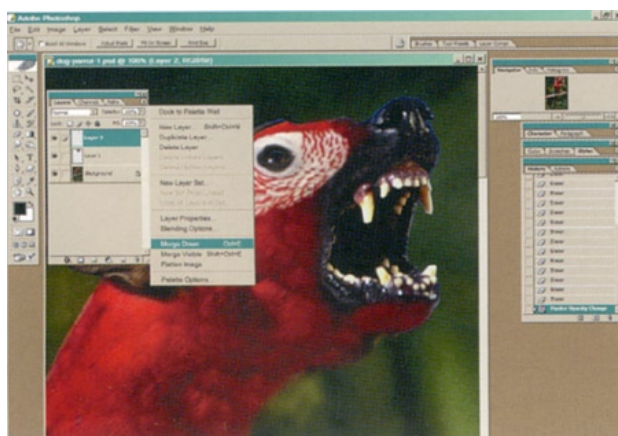
16 Чтобы еще больше сгладить границы, воспользуемся инструментом Patch Tool. Постепенно выделяя области границы, перетаскиваем выделение на участок с перьями птицы – он мягко растворит контуры.



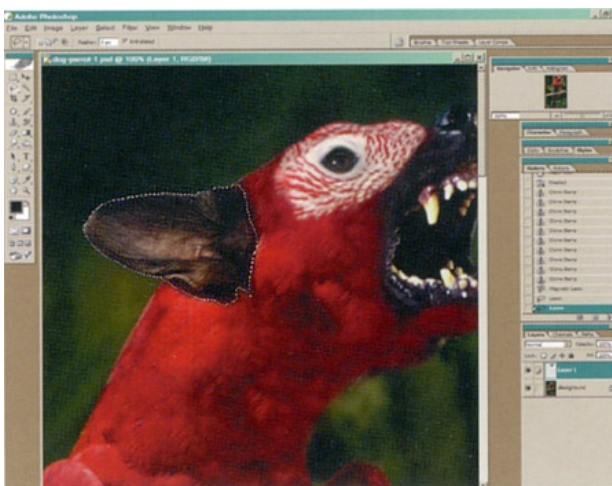
14 Ластиком стираем все лишние участки. Чтобы границы получились главными, непрозрачность кисти можно уменьшить до 80%. Также можно стереть глаз попугая, открыв «прорезь» для собачьего глаза, который будет просвечивать из нижнего слоя.



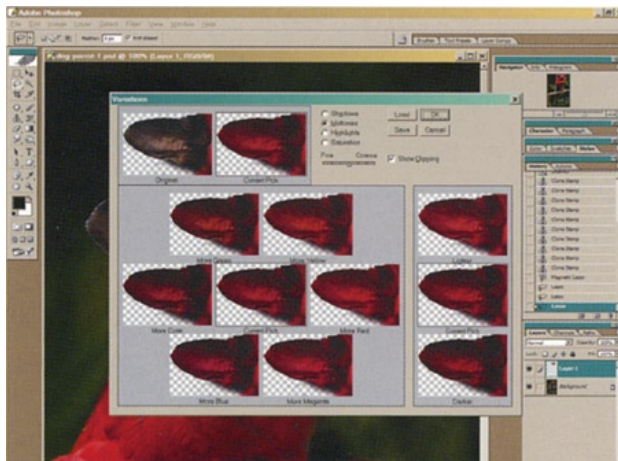
17 Инструментом клонирования заполняем область над глазом «птичьим» узором.



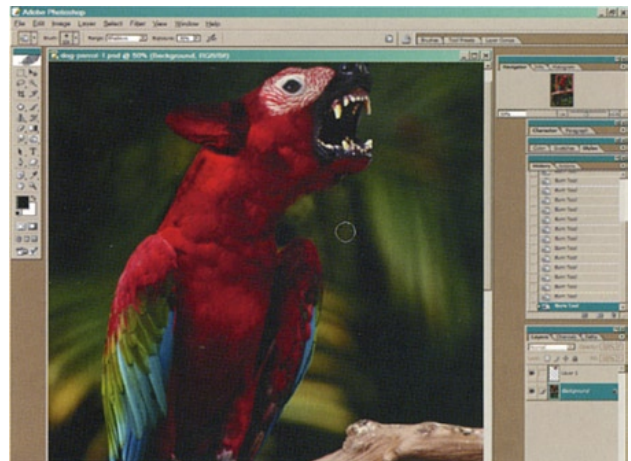
15 Возвращаем непрозрачность слоя на 100% и склеиваем верхние два слоя либо командой Merge Down в панели управления Layers, либо нажав Ctrl+E.



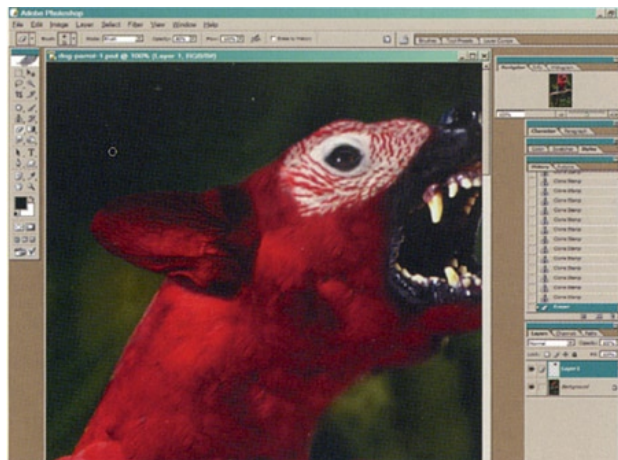
18 Теперь приступаем к работе с ухом собаки. Прежде всего его необходимо сделать красным. На слое с головой собаки выделяем ухо инструментом Lasso и/или Magnetic Lasso.



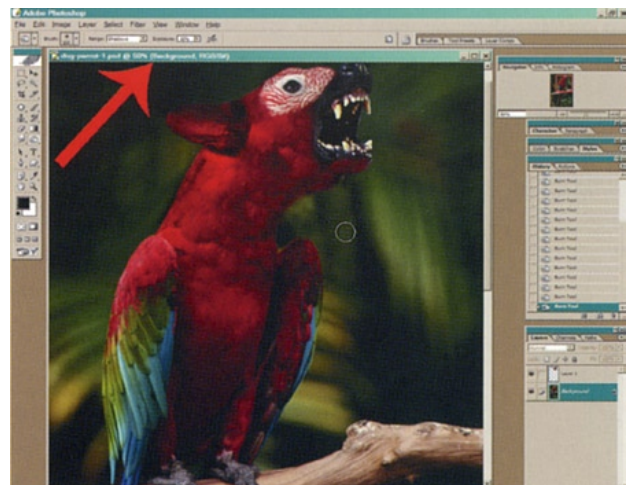
19 Применяем к выделенной области команду Variations (меню Image>Adjustments>Variations). В открывшемся окне постепенно добавляем красный оттенок, пока ухо у собаки не станет по цвету таким же, как перья погуся.



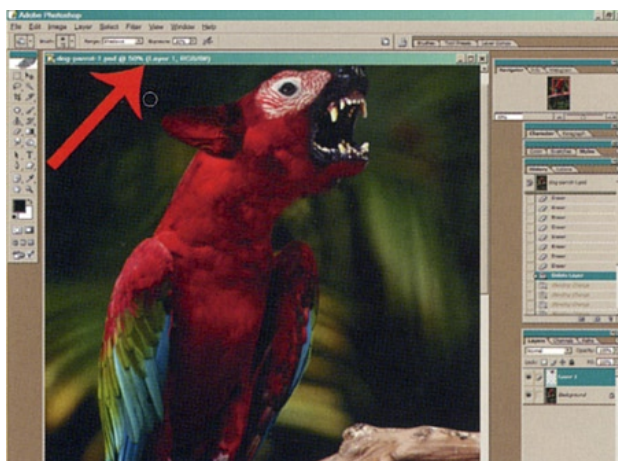
22 Теперь аккуратно проходимся инструментом по тем областям, которые следует слегка затенить.



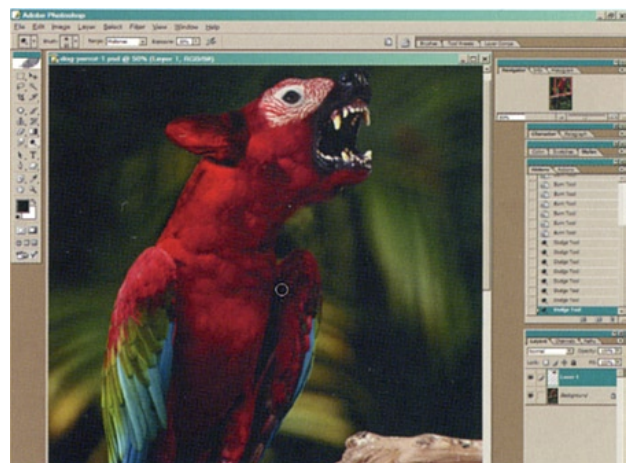
20 Убираем выделение (Ctrl+D). Мягким ластиком аккуратно проходимся по внешней контуре уха, а инструментом клонирования с непрозрачностью 70% подправляем внутреннюю границу.



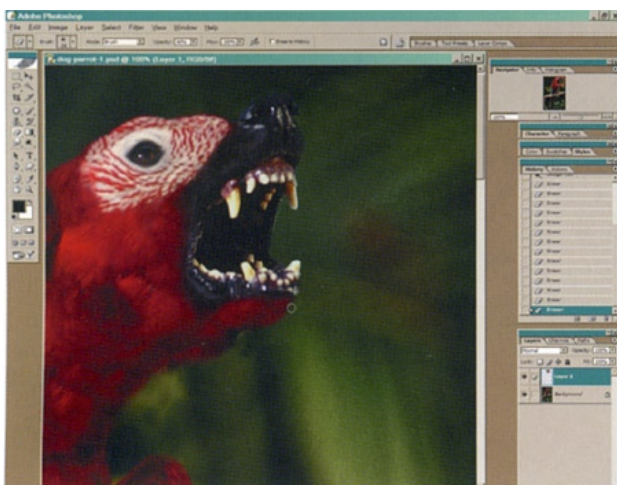
23 Для еще более реалистичного эффекта нужно высветлить выступающие области. Для этого настраиваем инструмент Dodge Tool следующим образом: область воздействия (Range) на Highlight, а силу воздействия (Exposure) – на 30%.



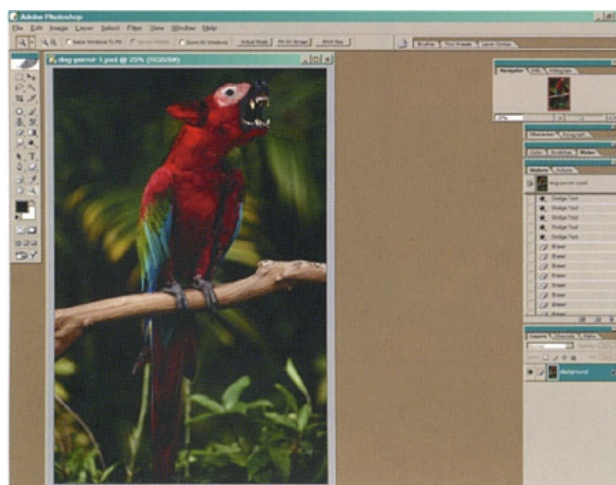
21 Теперь необходимо придать изображению рельефность. Для этого выбираем инструмент Burn Tool, устанавливаем область воздействия (Range) на Shadows, а силу воздействия (Exposure) – на 30%.



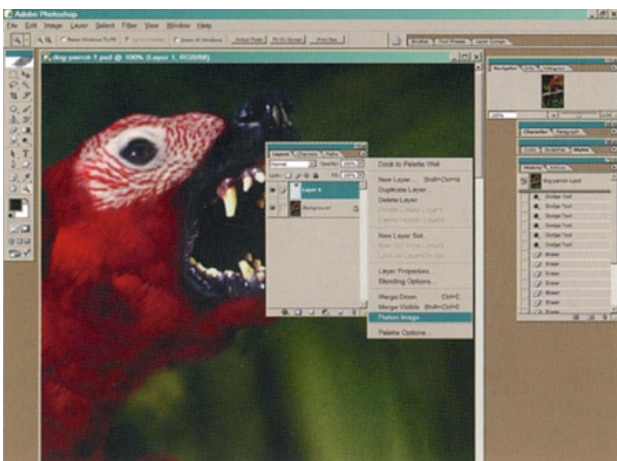
24 Подчеркиваем области, которые необходимо высветлить. Едва заметный на первый взгляд эффект немного улучшает впечатление от изображения и делает его более реалистичным.



25 Осталась самая малость – окончательно подретушировать границы слоя с головой собаки. Увеличиваем изображение и мягким маленьким ластиком с непрозрачностью 60% проходимся по границам головы собаки.



27 Коллаж готов!

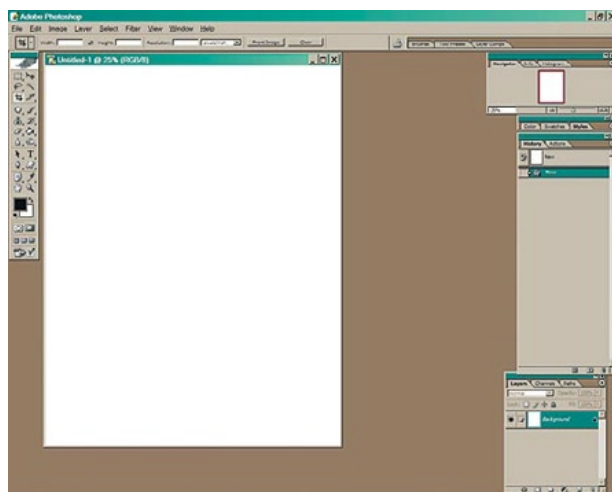


26 В панели управления Layers объединяем оба слоя командой Flatten Image.

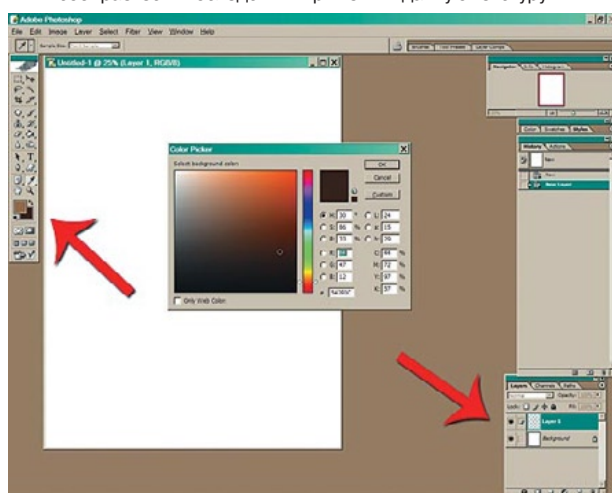
Марго Григорян

Древесная текстура

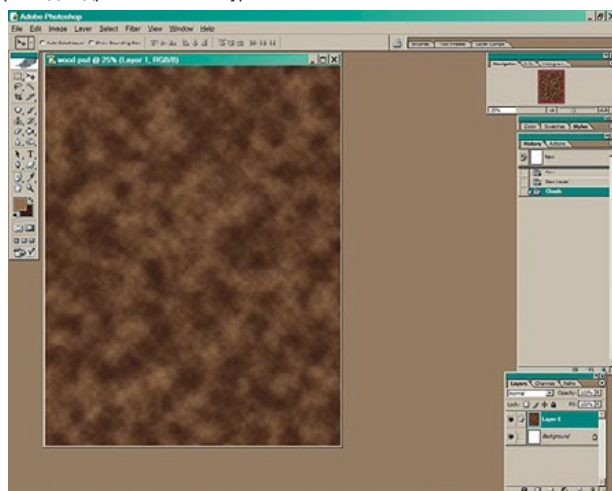
В этом уроке мы рассмотрим, как создать реалистичную текстуру дерева в программе Adobe Photoshop CS. В этом нам поможет несколько нестандартный подход к использованию фильтров, а также работа со слоями и многие другие возможности программы. Использовать такую текстуру можно в самых разных случаях, главное — как можно более точно воссоздать всю сложность рисунка древесины: волокна, кольца и прожилки.



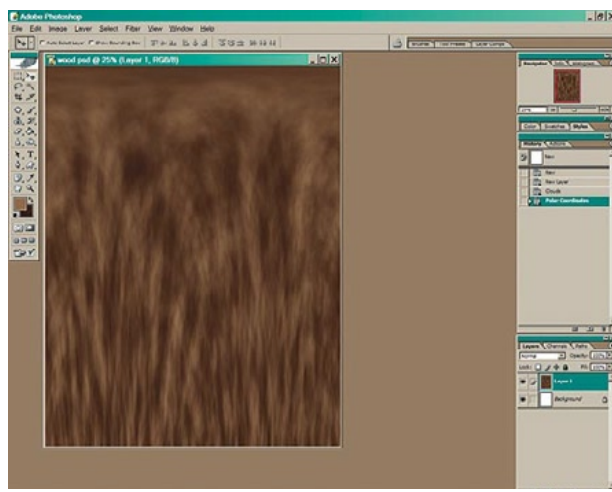
1 Создаем новый файл. Размер его зависит от того, к чему вы собираетесь впоследствии применить данную текстуру.



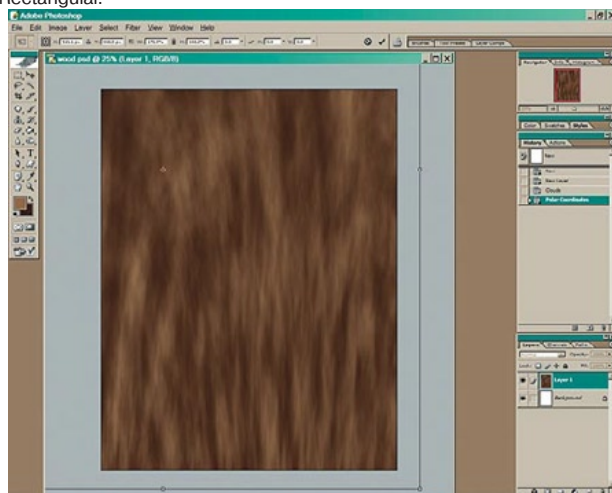
2 Создаем новый слой и устанавливаем цвет фона и основной цвет на темный и светлый оттенки коричневого — такие цвета будут у фона для древесной текстуры.



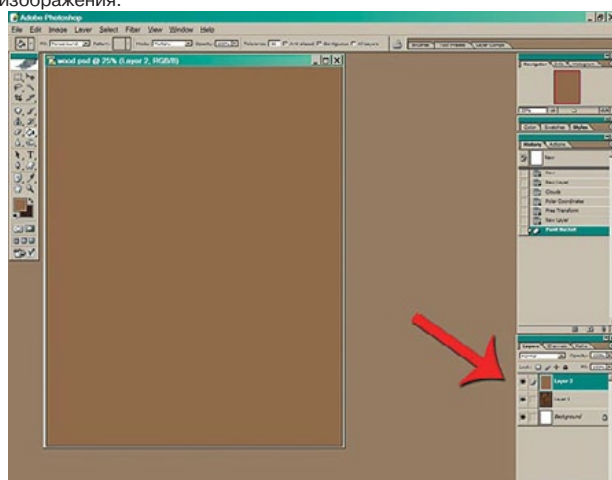
3 Применяем к новому слою фильтр Clouds (меню Filter > Render > Clouds).



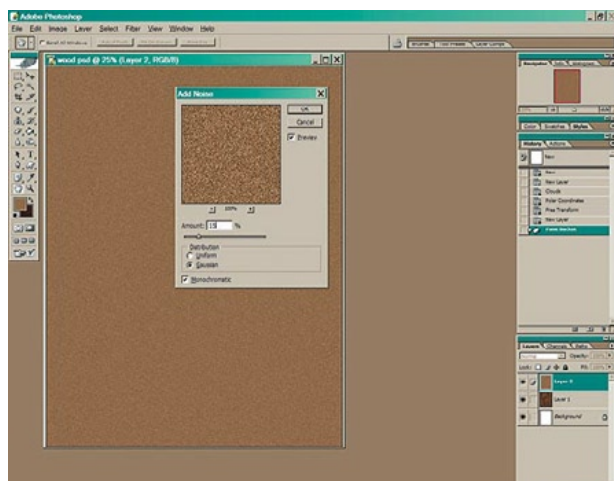
4 Применяем к этому же слою фильтр Polar Coordinates (меню Filter > Distort > Polar Coordinates), установив параметр на Polar to Rectangular.



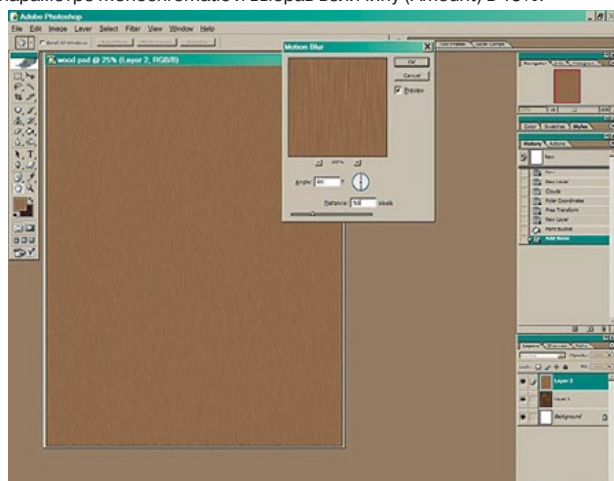
5 С помощью команды Free Transform (меню Edit > Free Transform или Ctrl+T) изменяем масштаб верхнего слоя так, чтобы текстура более или менее равномерно распределилась по всей поверхности изображения.



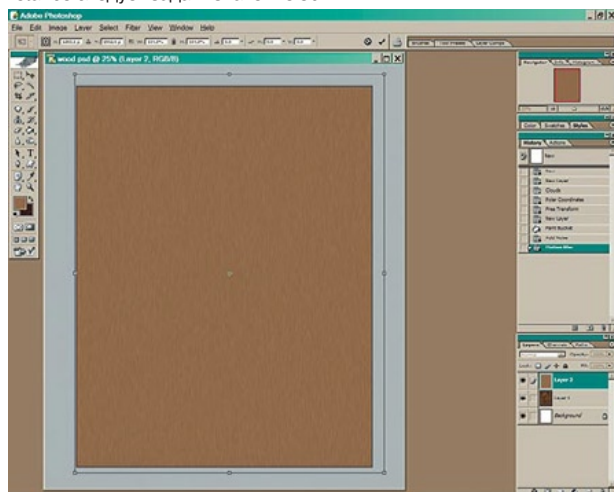
6 Создаем еще один слой и заливаем его с помощью инструмента Paint Bucket Tool основным цветом (выбранным ранее светло-коричневым).



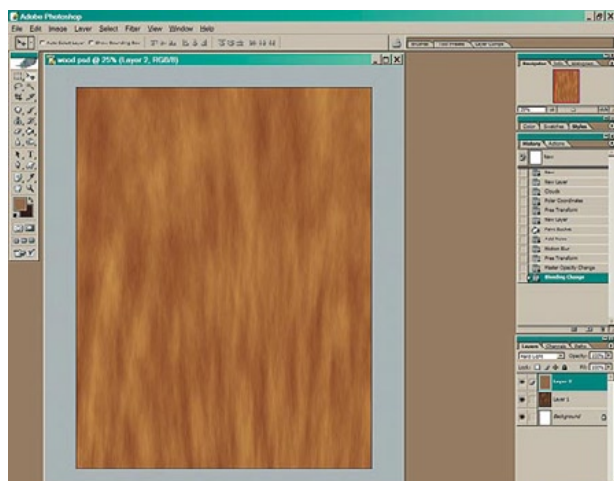
7 Применяем к этому слою фильтр Add Noise (меню Filter > Noise > Add Noise), установив Distribution на Gaussian, выставив галочку на параметре Monochromatic и выбрав величину (Amount) в 15%.



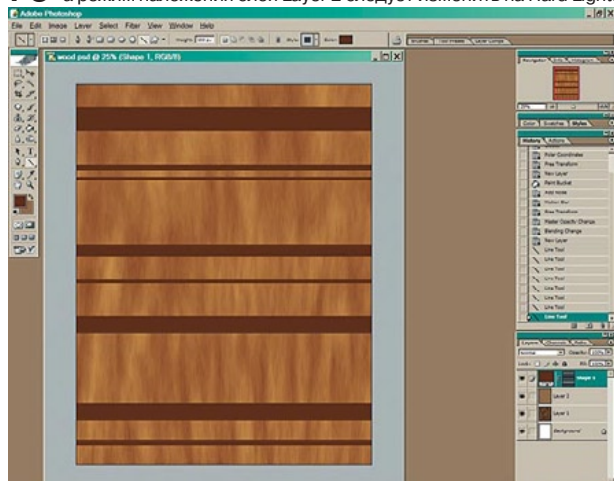
8 Используем еще один фильтр — Motion Blur (меню Filter > Blur > Motion Blur). Угол (Angle) должен составлять 90°, а параметру Distance следует задать значение 50.



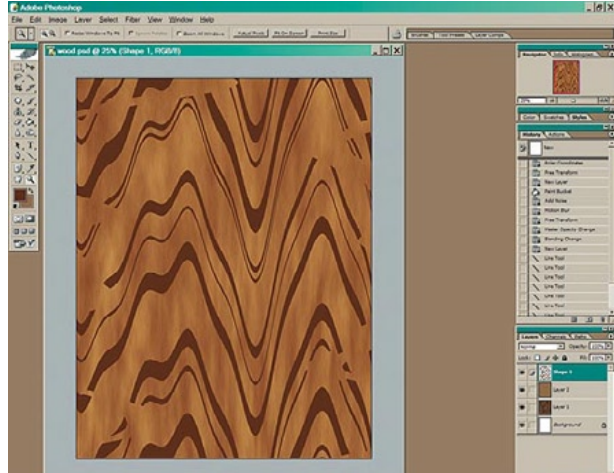
9 Применяем к слою команду Scale, вытягиваем верхний и нижний его края так, чтобы избавиться от граней, образовавшихся после использования фильтра Add Noise.



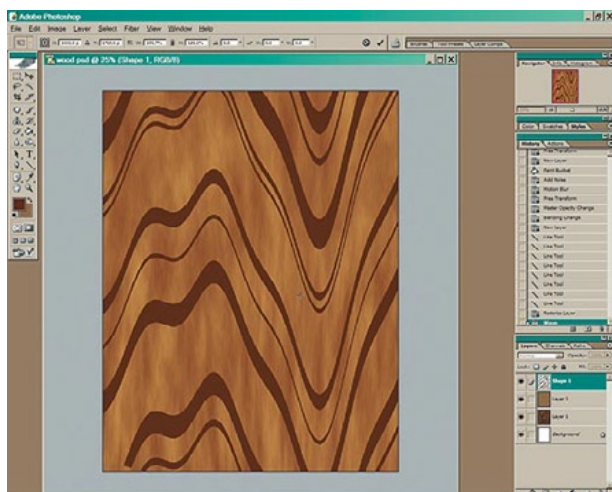
10 Непрозрачность (Opacity) слоя Layer 1 должна составлять до 80%, а режим наложения слоя Layer 2 следует изменить на Hard Light.



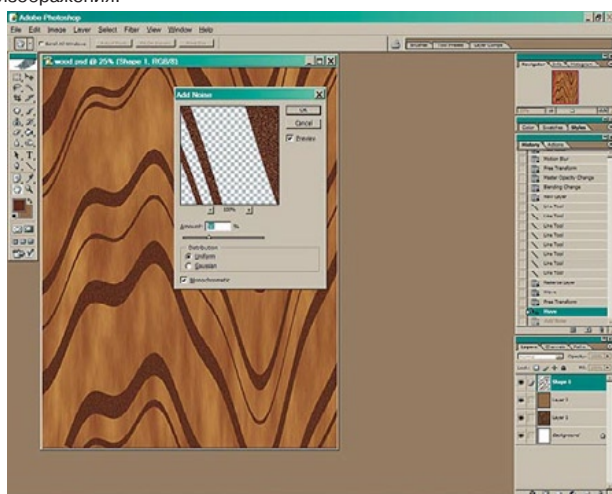
11 Создаем еще один слой и на нем рисуем с помощью инструмента Line Tool темно-коричневым цветом несколько линий разной толщины (толщину линий указываем в строке параметров вверху страницы). Чтобы линии получались ровными, удерживаем клавишу Shift.



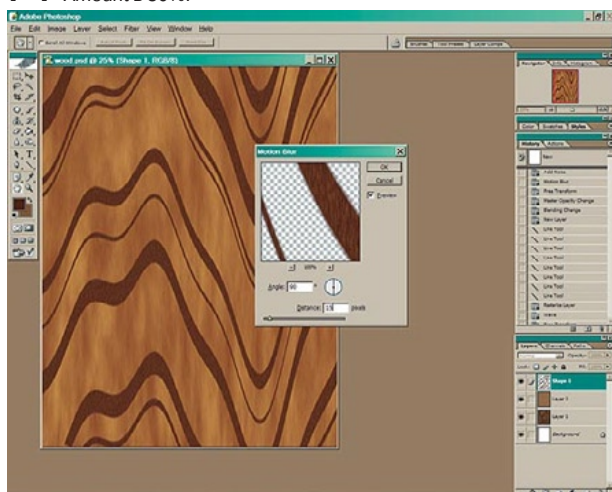
12 Применяем к этому слою команду Rasterize Layer (меню Layer > Rasterize), а затем фильтр Wave (меню Filter > Distort > Wave). Придется поэкспериментировать с параметрами, чтобы добиться реалистичных древесных прожилок, — все зависит от первичного размера изображения.



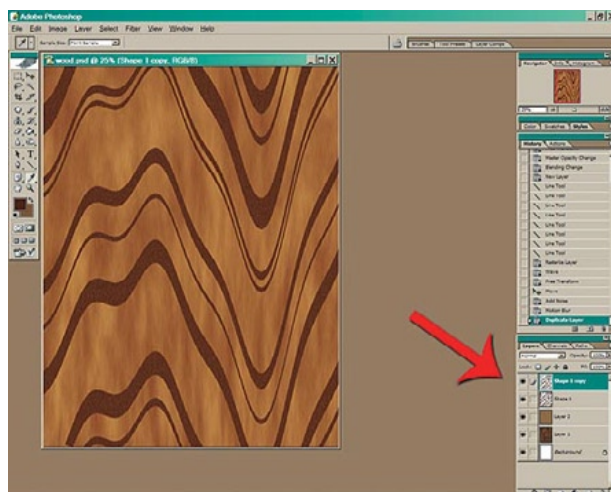
13 Изменяем масштаб слоя (меню Edit > Transform > Scale) и перемещаем слой так, чтобы все пустые области, образовавшиеся на линиях после использования фильтра Wave, остались за рамками изображения.



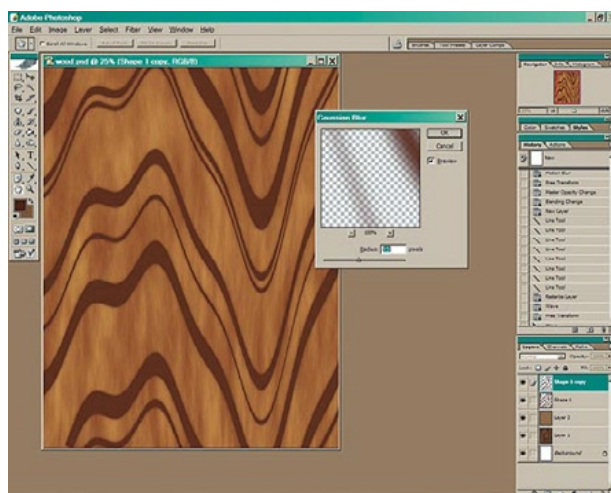
14 Применяем к слою с линиями фильтр Add Noise с параметром Amount в 30%.



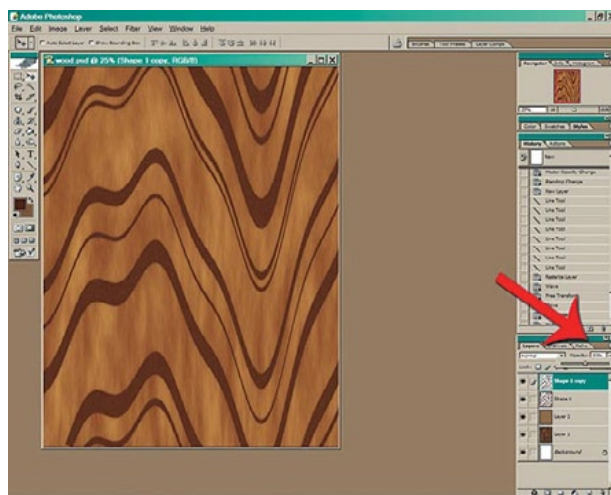
15 Применяем фильтр Motion Blur с параметром Distance в 15 пикселей.



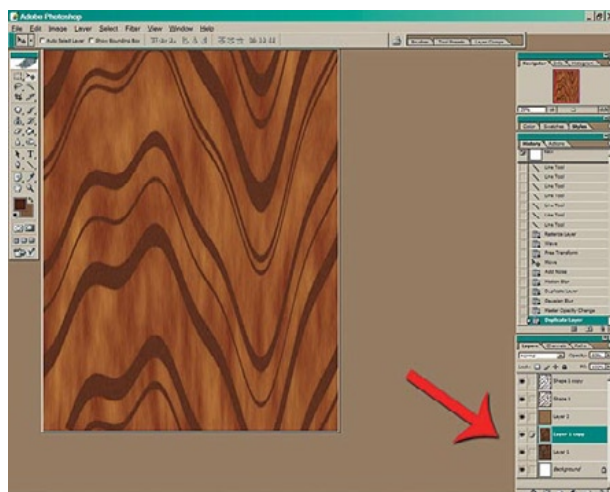
16 Дублируем верхний слой (меню Layer > Duplicate Layer).



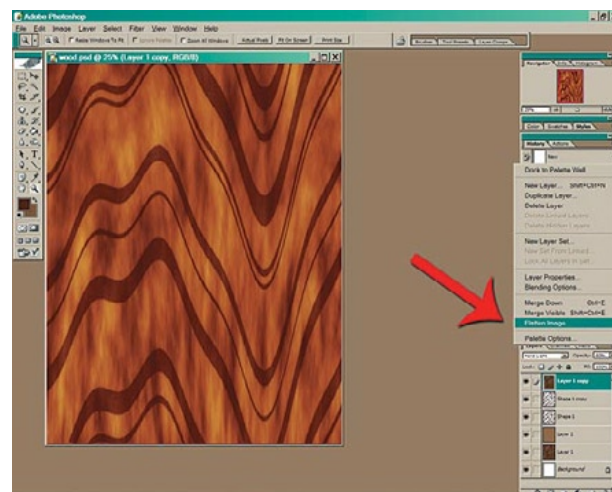
17 Применяем к верхнему слою фильтр Gaussian Blur (меню Filter > Blur > Gaussian Blur).



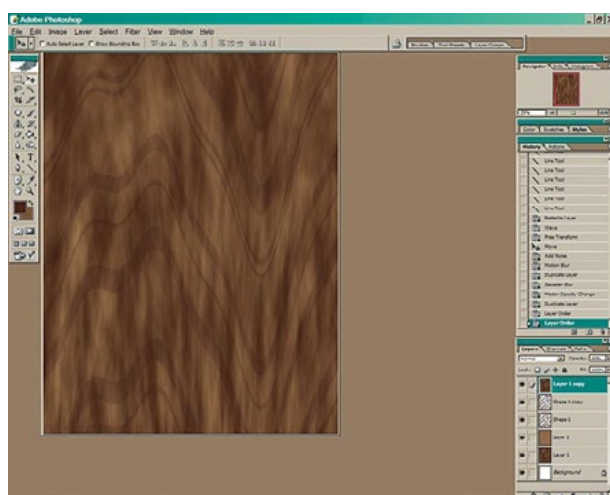
18 Снижаем непрозрачность слоя (Opacity) в панели управления Layers до 50%.



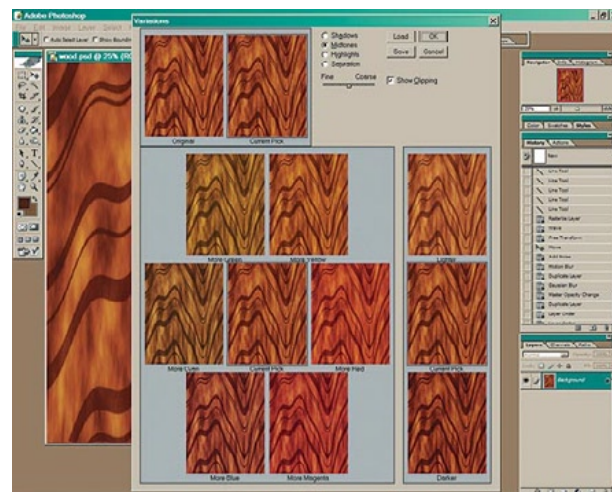
19 Дублируем слой Layer 1.



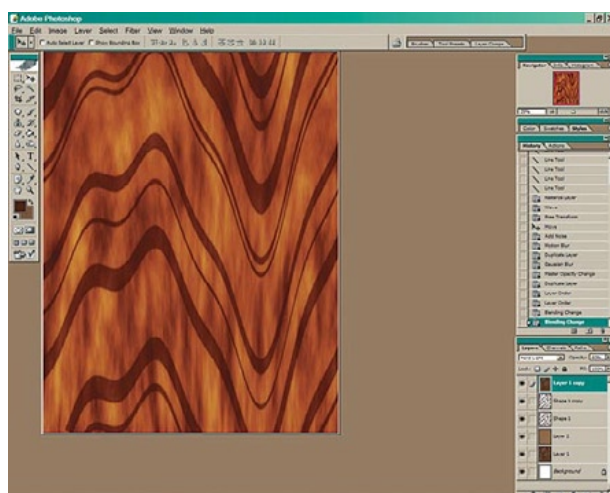
22 Теперь можно объединить все слои командой Flatten Image.



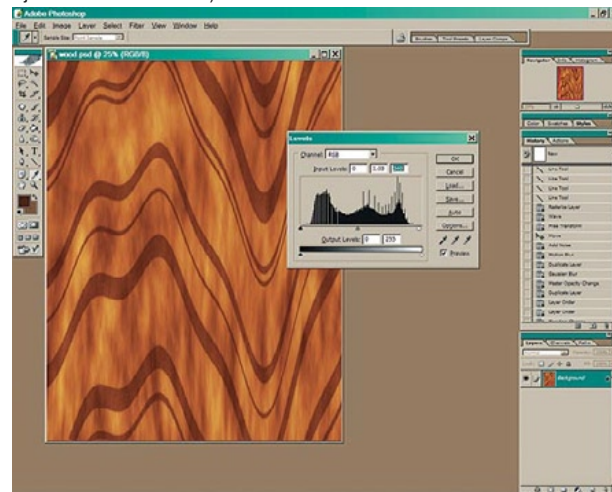
20 Перемещаем слой Layer 1 в панели управления Layers над всеми слоями.



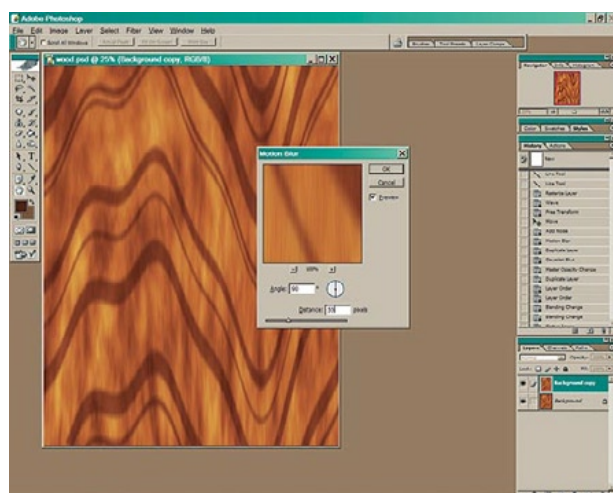
23 При желании можно изменить общий тон древесины. Для этого открываем диалоговое окно команды Variations (меню Image > Adjustments > Variations).



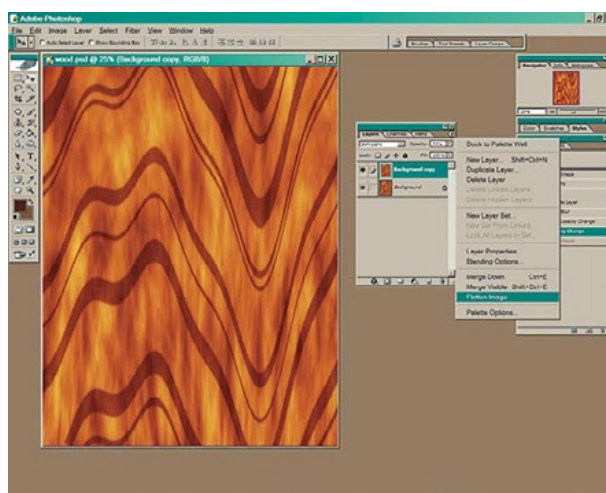
21 Изменяем режим наложения слоя на Hard Light.



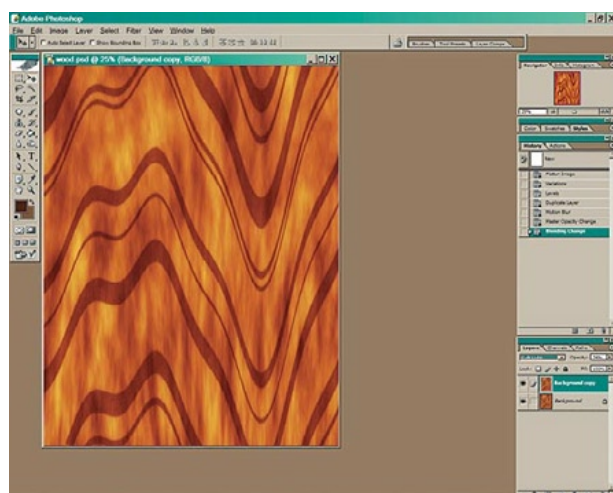
24 Также можно слегка изменить настройку уровней (Levels), чтобы сделать текстуру дерева более контрастной или, наоборот, смягчить линии.



25 И последний штрих: дублируем слой и применяем к нему фильтр Motion Blur, установив значение Distance в 55 пикселей.



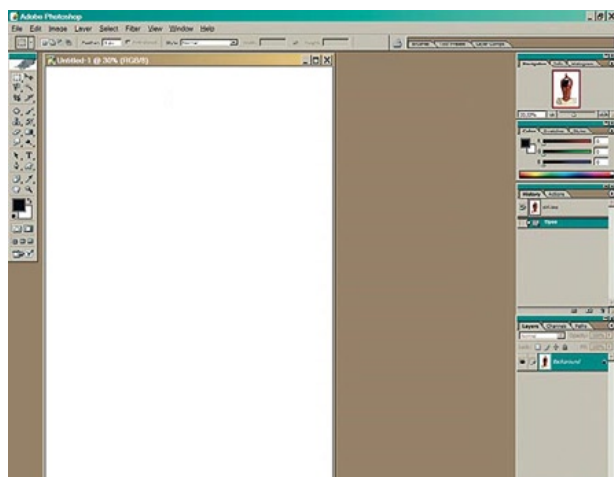
27 Объединяем оба слоя — и древесная текстура готова!



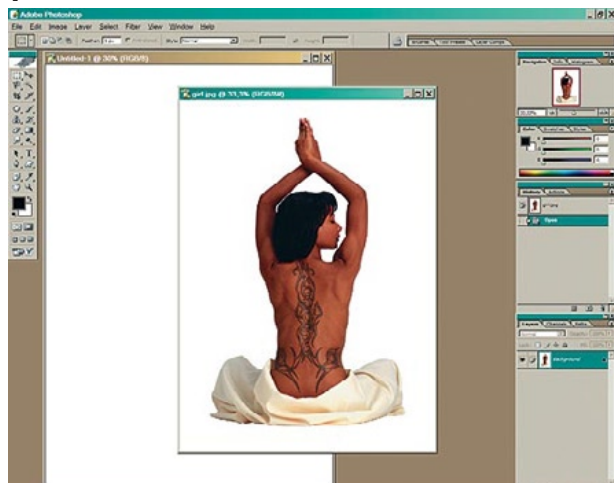
26 Выбираем режим наложения слоя Overlay и слегка снижаем его непрозрачность.

Озаренные СВЕТОМ

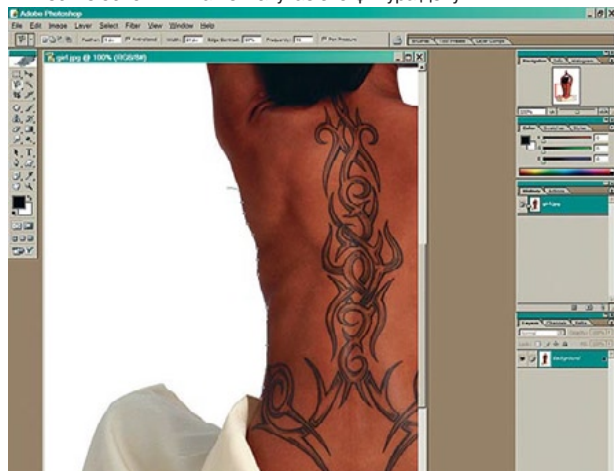
В этом уроке мы рассмотрим, как с помощью Adobe Photoshop CS создавать реалистичный источник света и рассеянные лучи. Этот прием позволяет превращать самые обычные фотографии в цифровые картины, исполненные таинственности.



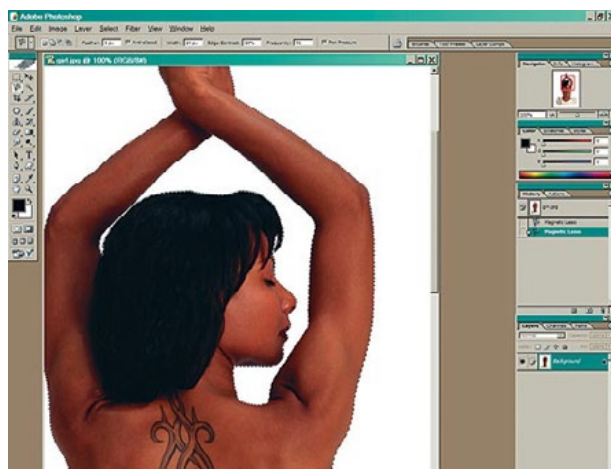
1 Создаем новый файл с белым фоном



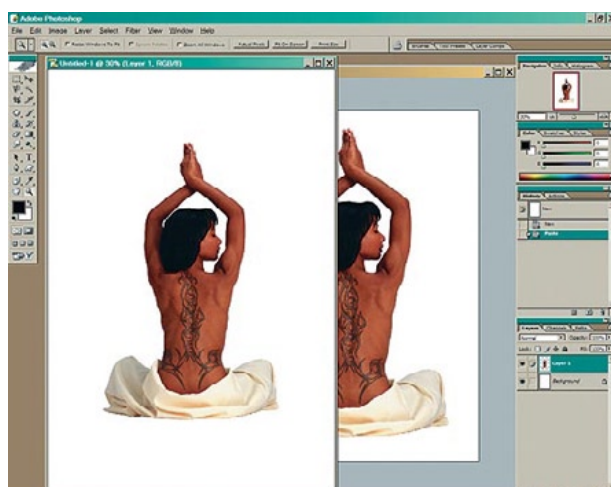
2 Открываем изображение, которое собираемся использовать в качестве основы. В нашем случае это фигура девушки.



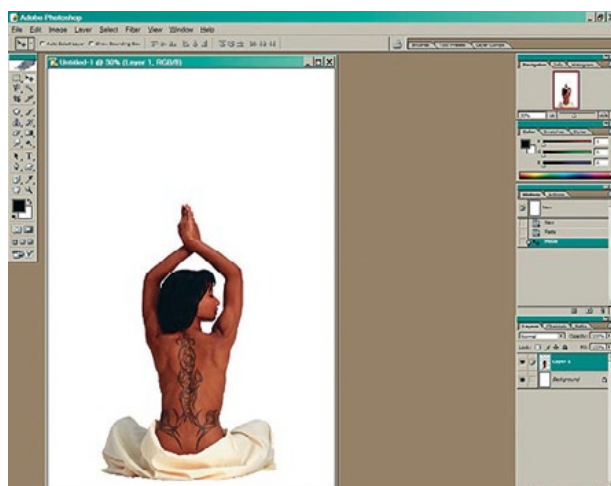
3 С помощью инструмента Magnetic Lasso отделяем изображение девушки от фона. Magnetic Lasso автоматически расставляет точки. Если вас не устроит та или иная точка, нажмите Delete или Backspace, и она сотрется. Постепенно создавая контур с помощью этого инструмента, можно регулировать область выделения следующим образом: один щелчок задает новую точку, а двойной щелчок закрывает область выделения.



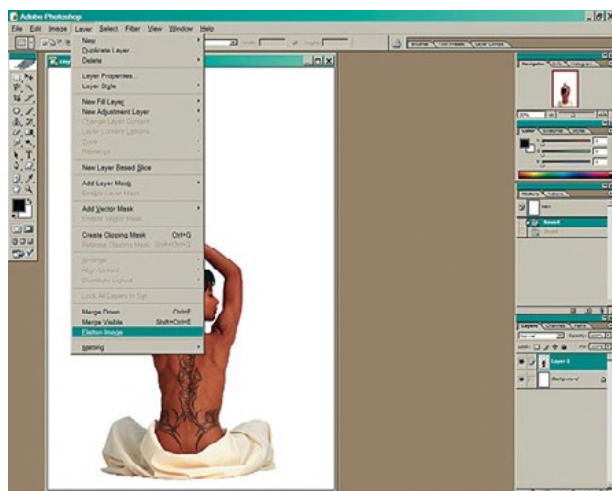
4 Если внутри основного контура фотографии еще остались невыделенные области, то следует выделить и их. Удерживая клавишу Alt, инструментом Magnetic Lasso обводим оставшиеся области.



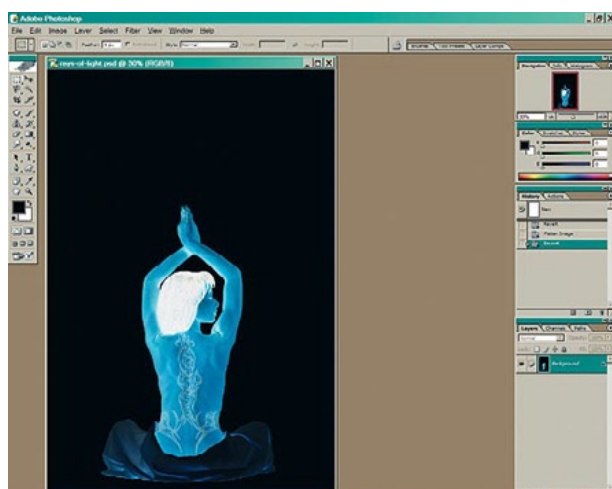
5 Копируем выделенную область и помещаем ее в созданный ранее новый файл.



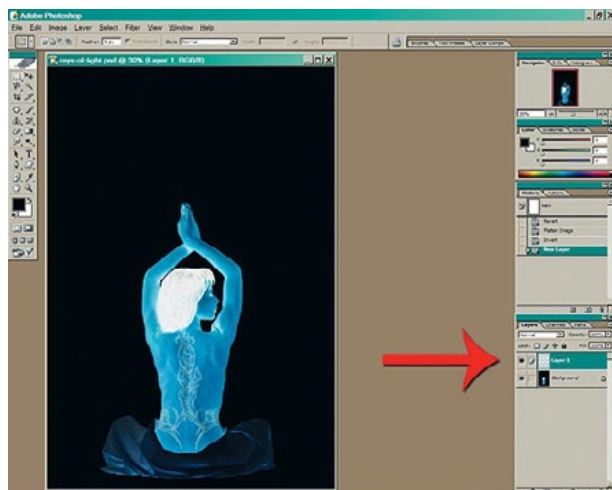
6 Перемещаем изображение девушки на новом файле вниз и сохраняем его. А тот файл, откуда мы только что скопировали фигуру девушки, теперь можно закрыть.



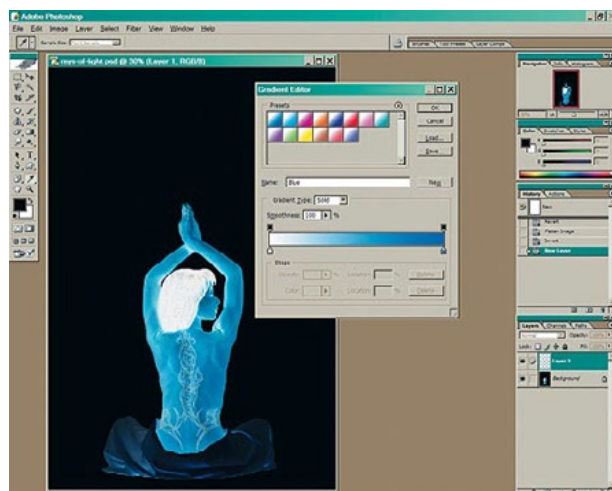
7 Применяем команду Flatten Image (меню Layer > Flatten Image), чтобы объединить два слоя в один.



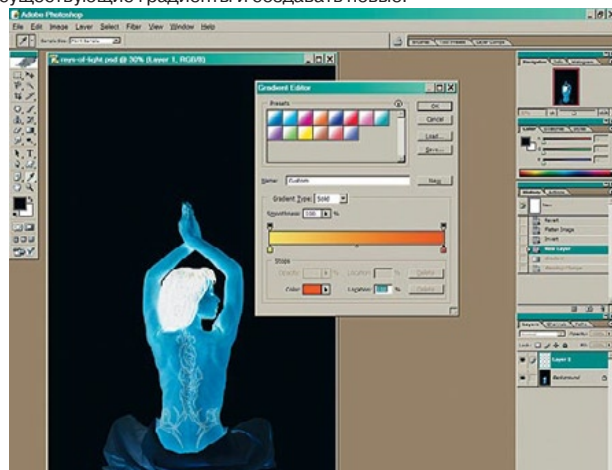
8 Инвертируем цвета изображения (меню Image > Adjustment > Invert Image или Ctrl+I).



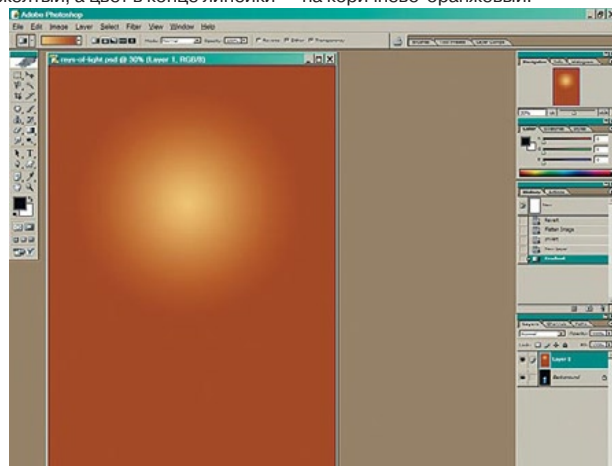
9 Создаем новый слой (меню Layer > New Layer).



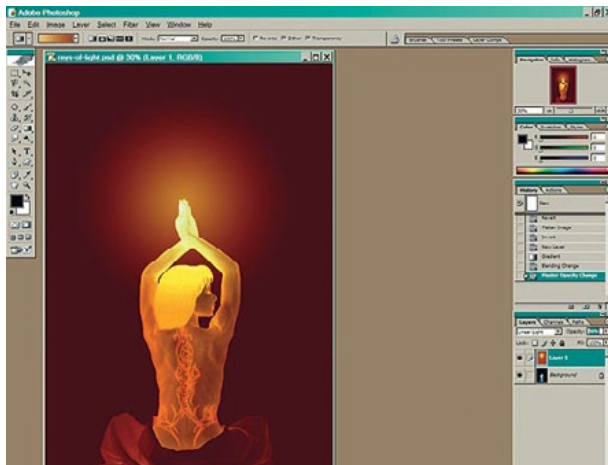
10 Щелкаем по инструменту градиента на панели инструментов, после чего сверху экрана появляется панель управления градиентом. Щелкаем по градиенту — открывается панель параметров Gradient Editor, позволяющая модифицировать по своему усмотрению существующие градиенты и создавать новые.



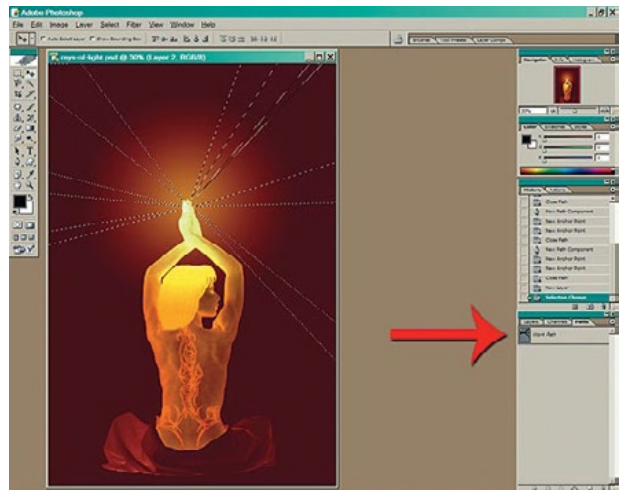
11 Нам понадобится создать градиент от бледно-желтого до темно-оранжевого. Для этого выбираем любой существующий двухцветный градиент и заменяем цвет в начале линейки на бледно-желтый, а цвет в конце линейки — на коричнево-оранжевый.



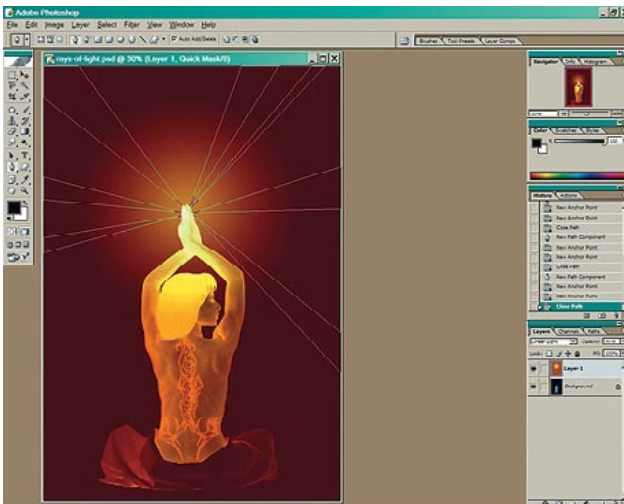
12 Теперь в панели управления градиентом выбираем Radial Gradient и применяем его к новому слою от той точки, из которой должны исходить лучи света.



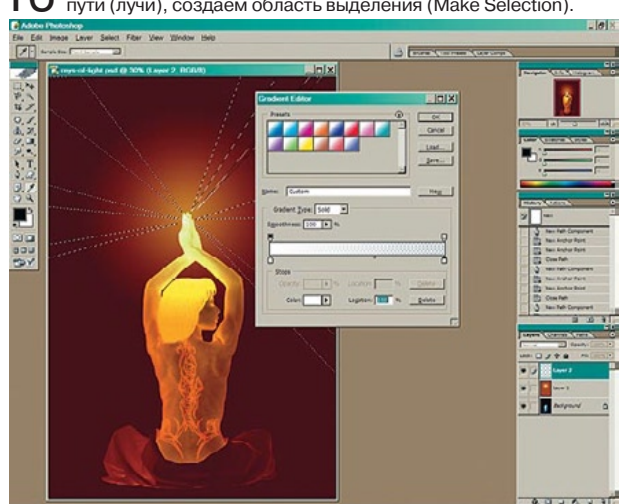
13 В панели Layers меняем режим наложения слоя на Linear Light, а непрозрачность (Opacity) уменьшаем до 90%.



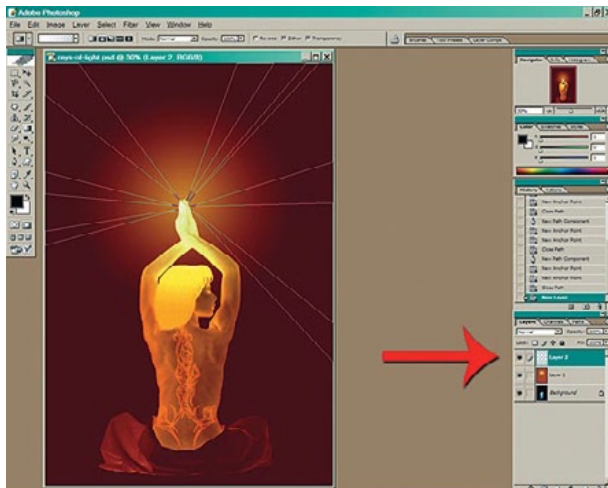
16 Переходим к панели Paths и, щелкнув правой кнопкой мыши по пути (лучи), создаем область выделения (Make Selection).



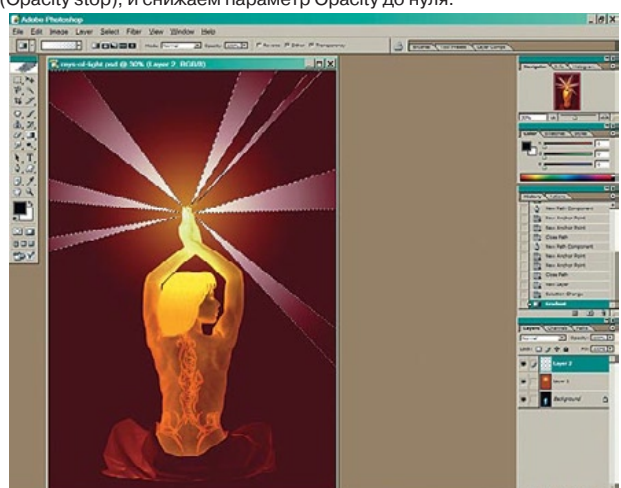
14 Теперь — главное: будем рисовать сами лучи. Переходим в режим быстрой маски, нажав клавишу Q, и инструментом пера рисуем контуры лучей, расставив треугольниками точки от места источника света до границ изображения.



17 Снова открываем панель параметров Gradient Editor и редактируем градиент так, чтобы цвет в начале линейки был чисто белым, а потом постепенно переходил в прозрачный. Для этого щелкаем по верхнему ограничителю, отвечающему за непрозрачность цвета (Opacity stop), и снижаем параметр Opacity до нуля.



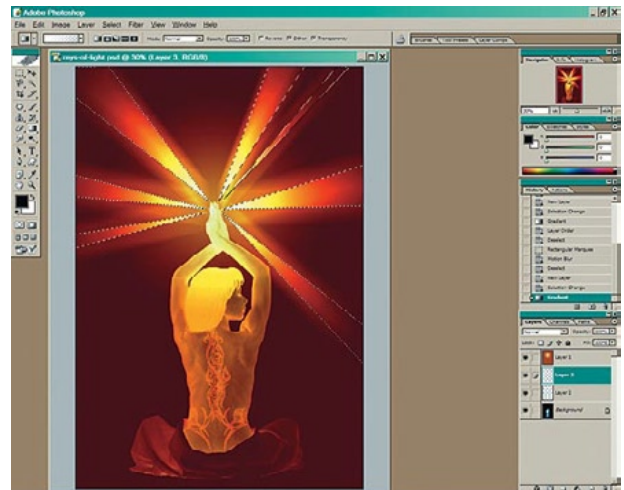
15 Создаем еще один новый слой (меню Layer > New Layer).



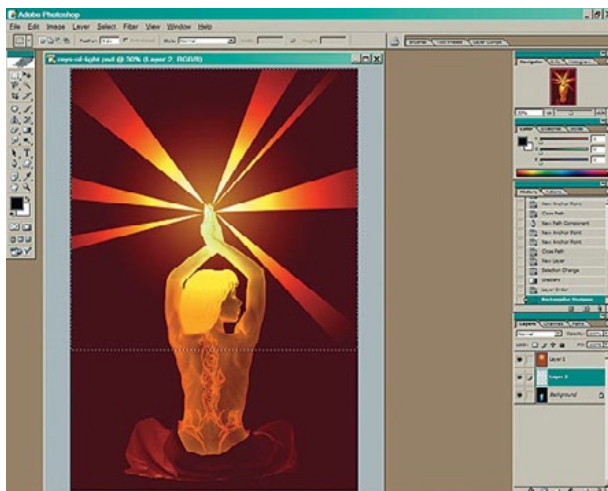
18 Применяем этот градиент к новому слою — опять от источника света.



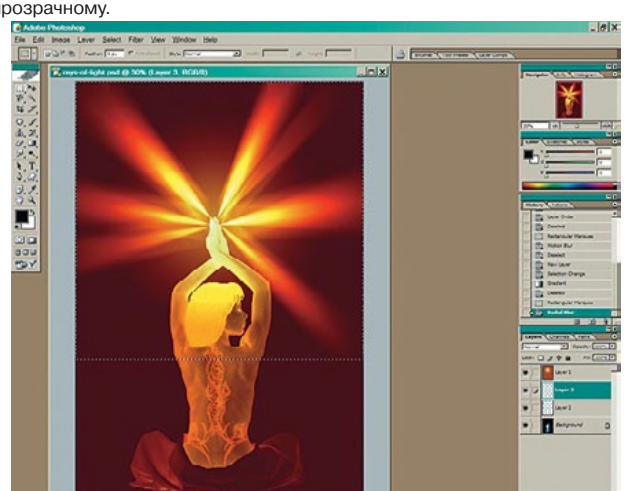
19 В панели Layers меняем два верхних слоя местами, перетаскивая Layer поверх другого.



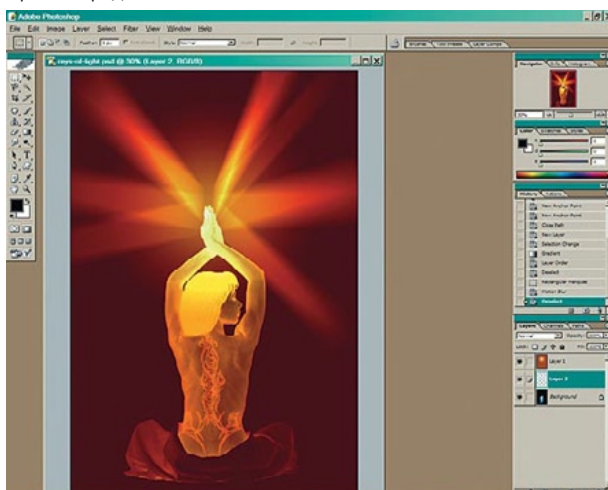
22 Как и раньше, создаем новый слой, выделяем путь в панели Paths (Make Selection) и заливаем его градиентом от белого к прозрачному.



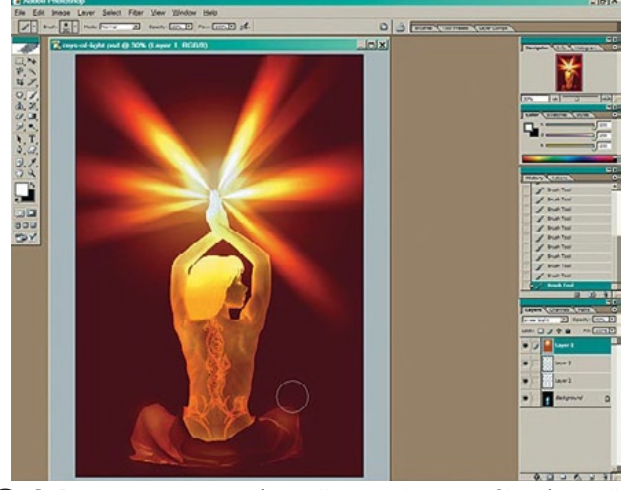
20 Инструментом Rectangular Marquee Tool создаем прямоугольное выделение так, чтобы источник света снова оказался примерно в середине.



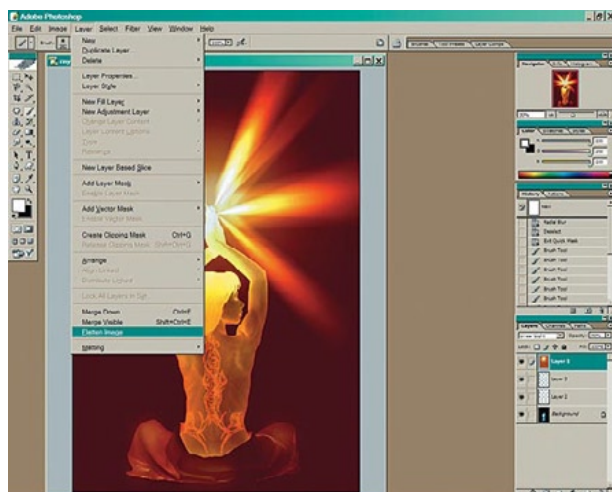
23 Снова выделяем прямоугольную область, но на этот раз применяем фильтр Radial Blur (меню Filter > Blur > Radial Blur).



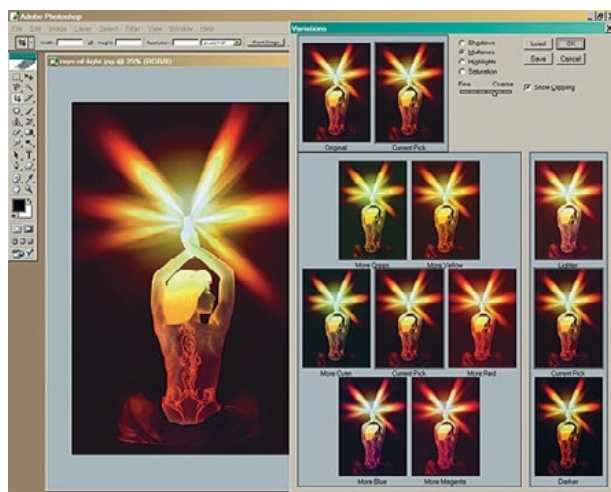
21 Применяем к выделенной области фильтр Motion Blur (меню Filter > Blur > Motion Blur) и убираем выделение (меню Select > Deselect).



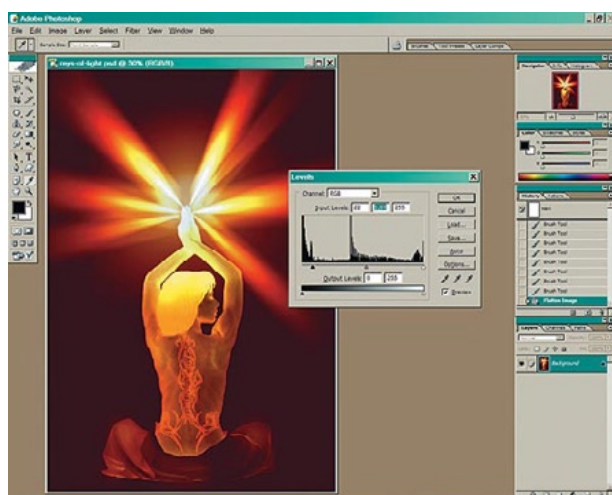
24 Выходим из режима быстрой маски (клавиша Q) и большой мягкой кистью белого цвета с низким параметром Opacity подчеркиваем самые выступающие части изображения, показав, что свет лучей падает и на нижнюю часть.



25 Объединяем все слои в один командой Flatten Image (меню Layer > Flatten Image).



27 И наконец, можно изменить цвета в изображении — проще всего сделать это при помощи Variations (меню Image > Adjustments > Variations).

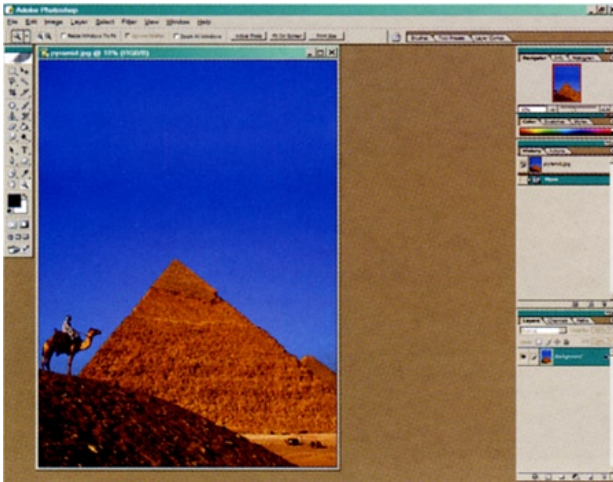


26 Можно слегка подкорректировать уровни (меню Image > Adjustments > Levels), повысив контрастность изображения.

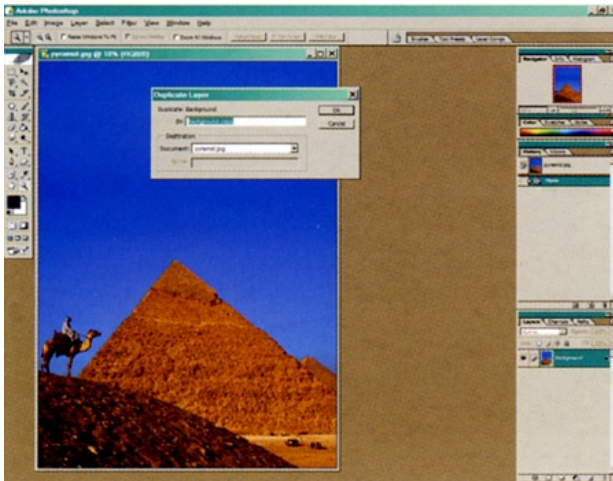
Тайны египетских пирамид

В этом уроке мы рассмотрим, как с помощью возможностей программы Adobe Photoshop CS создать абсолютно реалистичную иллюзию таинственного послания — рельефного рисунка, буд-то бы высеченного на каменной поверхности египетской пирамиды. Подобная техника позволяет имитировать рельефные рисунки и на других поверхностях.

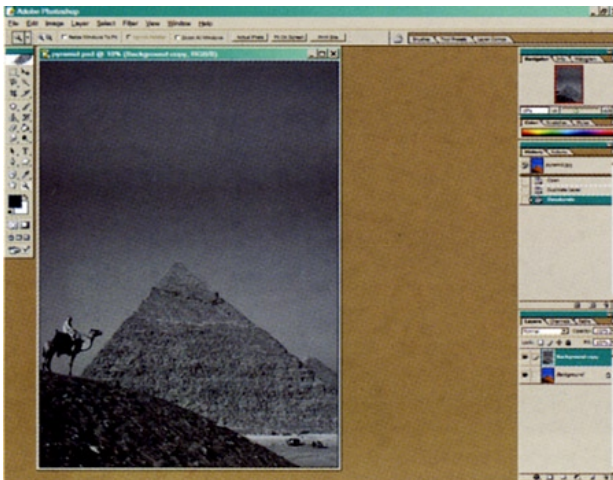




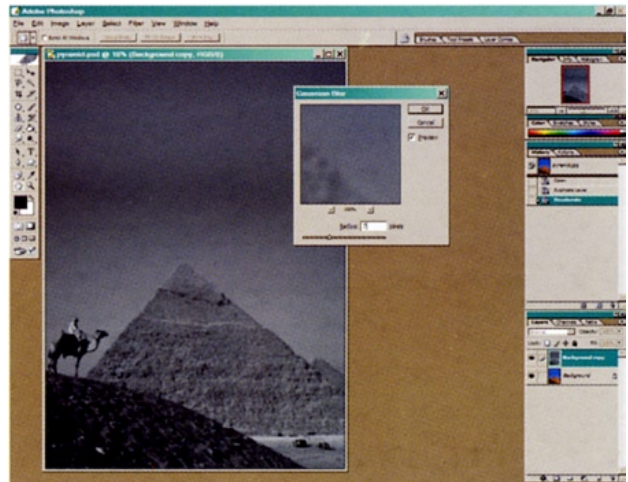
1 Откроем фотографию. Идеально подходят снимки скал или каменных сооружений с интересной текстурой и перспективой.



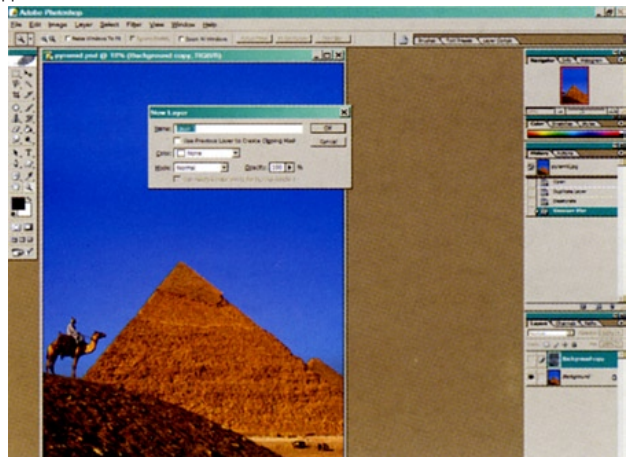
2 Сдублируем слой в панели Layers (или в меню Layer>Duplicate Layer).



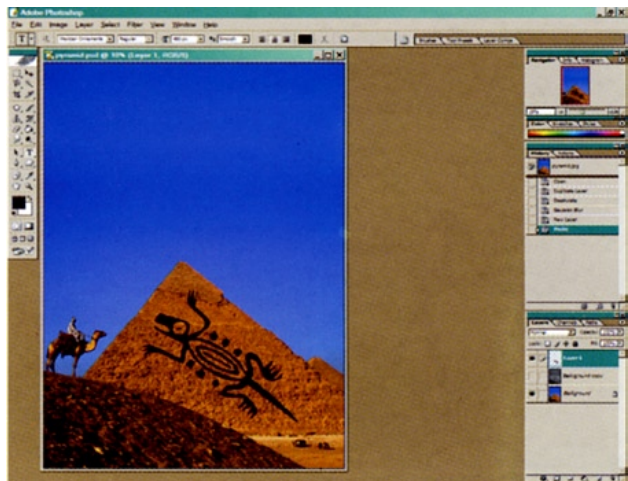
3 Применяем к новому слою команду Desaturate (меню Image>Adjustments>Desaturate или Shift+Ctrl+U).



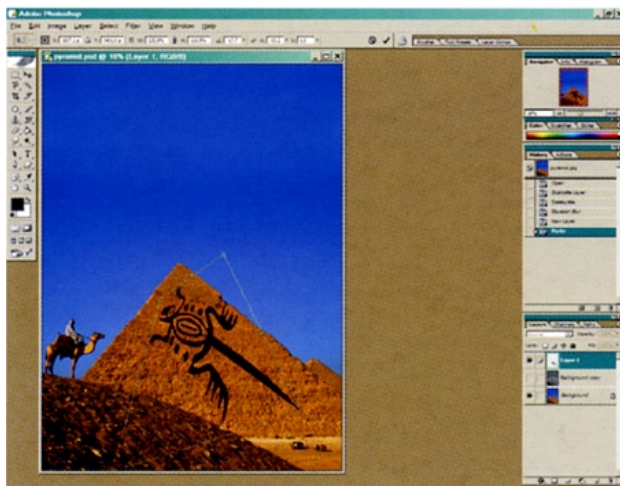
4 Теперь к этому же слою применим фильтр Gaussian Blur с радиусом размытия в 7 пикселей (меню Filter>Blur>Gaussian Blur). В панели Layers щелкнем по пиктограмме глаза, чтобы сделать этот слой невидимым.



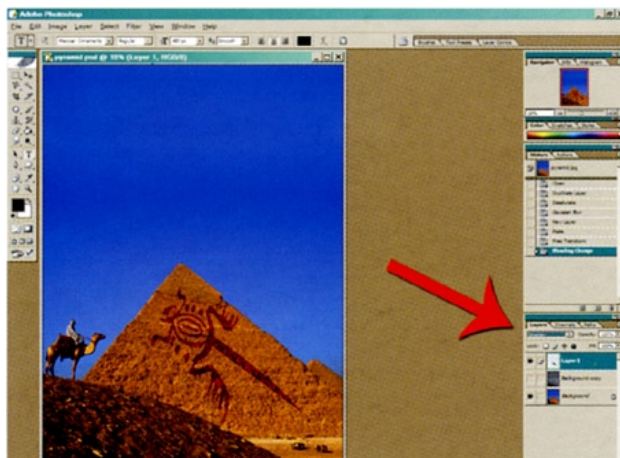
5 Создадим новый слой.



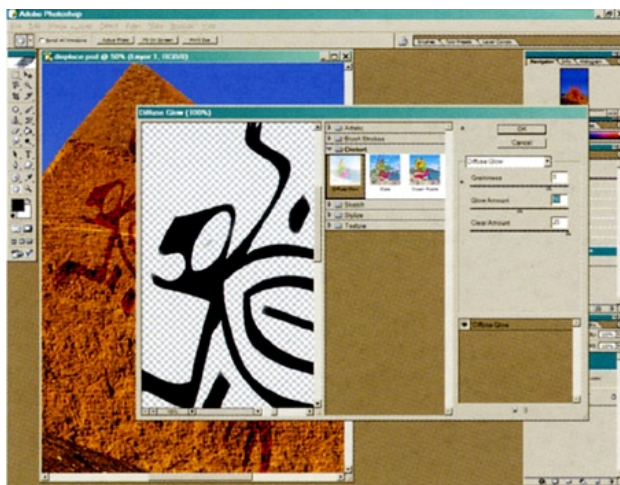
6 На новый слой поместим изображение, рельеф которого нужно впоследствии перенести на поверхность пирамиды. Заливка изображения должна быть черной, а чем четче и проще будут контуры рисунка – тем лучше.



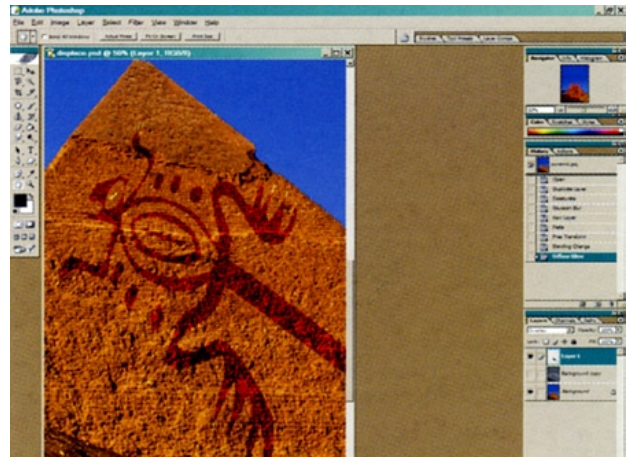
7 С помощью команд Perspective, Rotate и Free Transform (меню Edit> Transform) изменим перспективу рисунка так, чтобы она соответствовала перспективе фонового изображения.



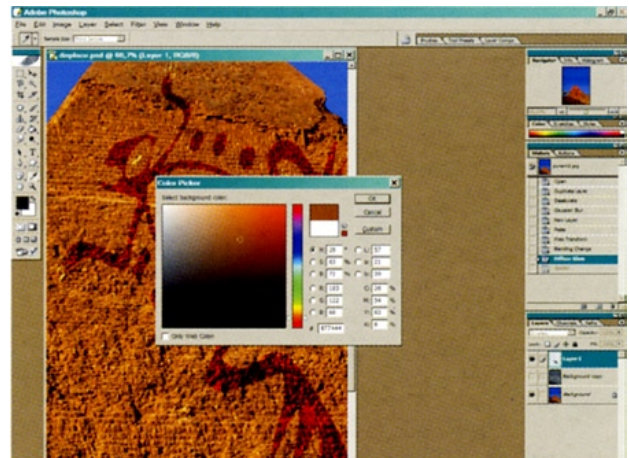
8 Изменим режим наложения слоя на Overlay.



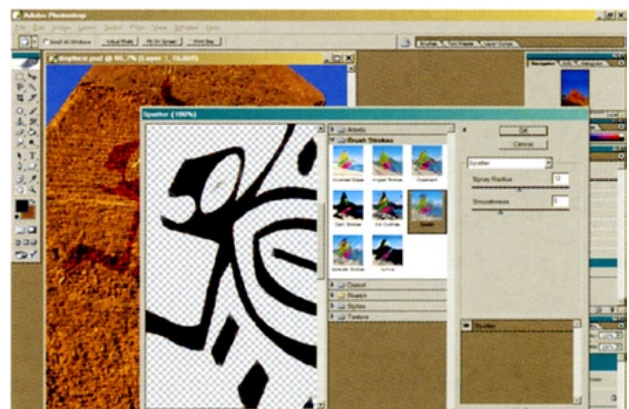
9 Применим к верхнему слою фильтр Diffuse Glow (меню Filter>Distort> Diffuse Glow), установив параметры Graininess, Glow Amount и Clear Amount так, чтобы края изображения стали слегка размытыми.



10 После применения фильтра границы рисунка становятся менее четкими, как бы сливаясь с текстурой пирамиды.



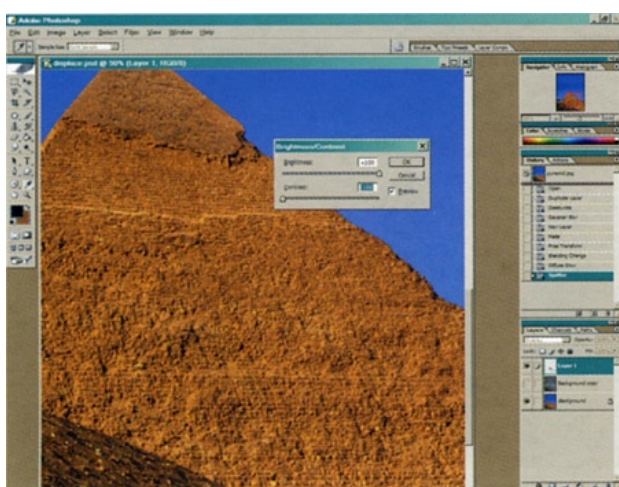
11 Изменим фоновый цвет в панели инструментов на тон, близкий к фоновому цвету пирамиды. Для этого щелкнем по квадрату, отображающему цвет фона на панели инструментов, и инструментом Color Picker выберем на фотографии пирамиды подходящий оттенок. Это нужно для того, чтобы следующий фильтр взял за основу цвет, близкий к фону, то есть к пирамиде.



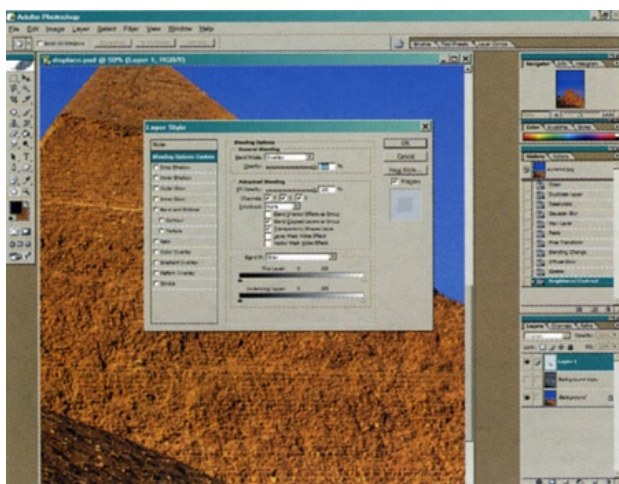
12 Следующий фильтр, который следует применить к слою с рисунком, – это Spatter (меню Filter>Brush Strokes>Spatter). В окне предварительного просмотра устанавливаем Spray Radius и Smoothness, (как и в прошлый раз), чтобы края изображения оказались слегка размытыми, но сам рисунок все же не утратил четкости.



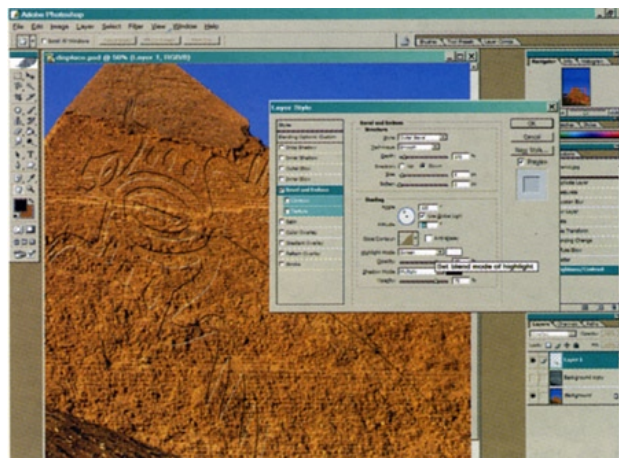
13 Как видно на примере, края рисунка практически слились с фоном.



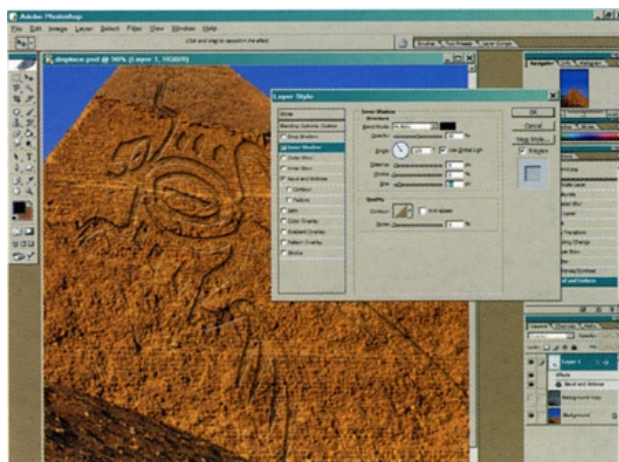
14 Убавим контрастность изображения до нуля, а яркость, наоборот, повысим до ста (меню Image>Adjustments>Brightness/Contrast). Рисунок должен полностью исчезнуть с пирамиды.



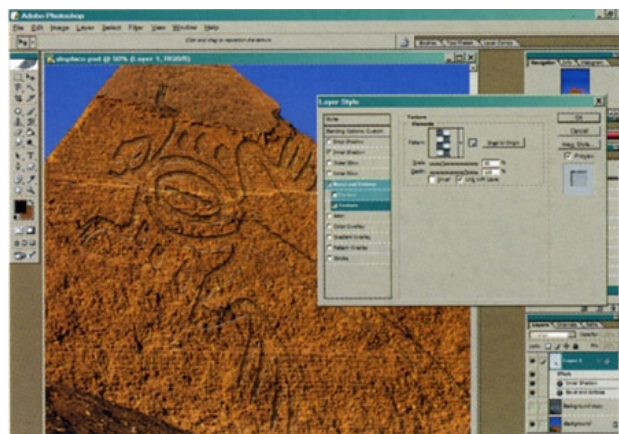
15 Откроем диалоговое окно Blending Options (меню Layer>Layer Style>Blending Options).



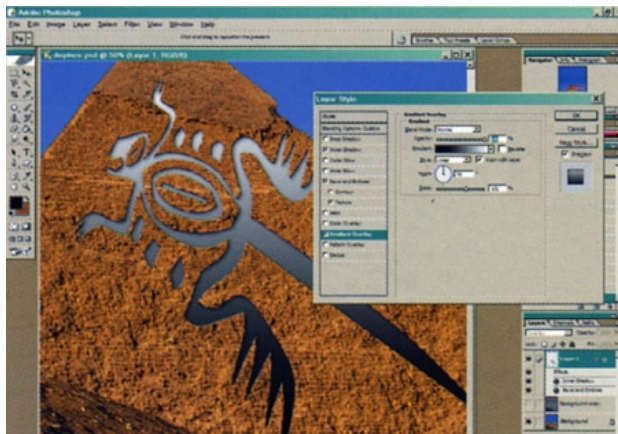
16 Щелкнем по разделу Bevel and Emboss. Выбираем Style: Outer Bevel, Technique: Smooth, Depth: 100%, Size: 5 px, Soften: 0 px, Angle: 120, Altitude: 30, Highlight Mode: Screen, Shadow Mode: Multiply.



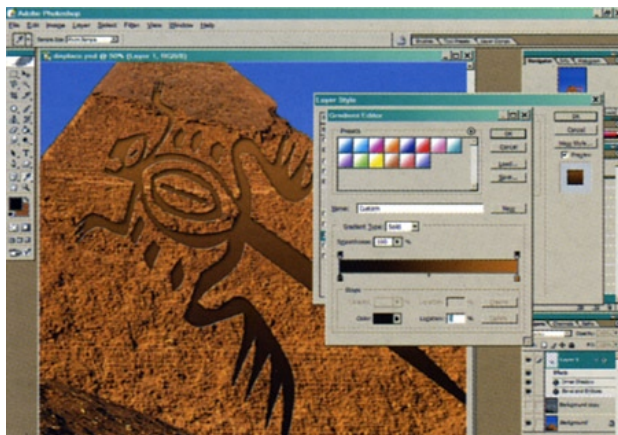
17 Получилось весьма убедительно. Но для более естественного и в то же время более заметного эффекта настроим параметры и Inner Shadow все в том же окне Layer Style. Выбираем Blend Mode: Multiply, Opacity: 50%, Angle: 120, Distance: 5, Choke: 0, Size: 15.



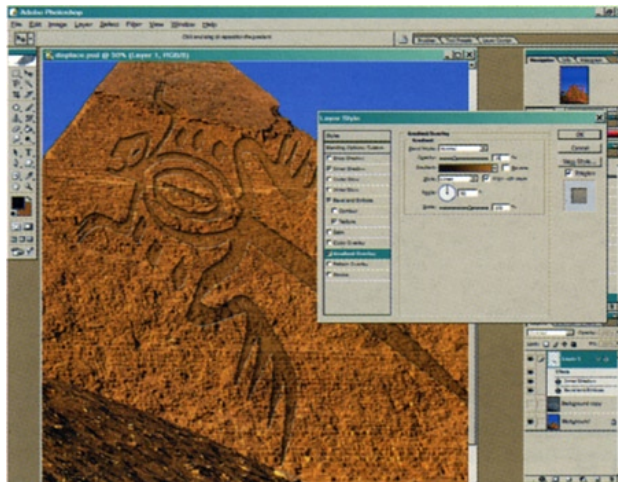
18 Теперь необходимо придать краям рельефа фактуру кирпичей. Для этого в окне Layer Style выбираем Texture. Из встроенных в программу текстур выбираем узор с кирпичами и настраиваем Scale (Масштаб) и Depth (Глубина) так, чтобы текстура естественным образом сливалась с фоном.



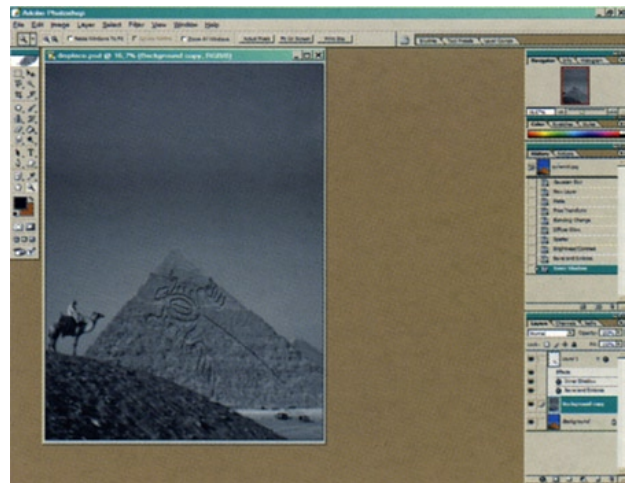
19 Небольшая хитрость: чтобы подчеркнуть перспективу рисунка, применим стиль Gradient Overlay, настраиваемый из знакомого окна Layer Style.



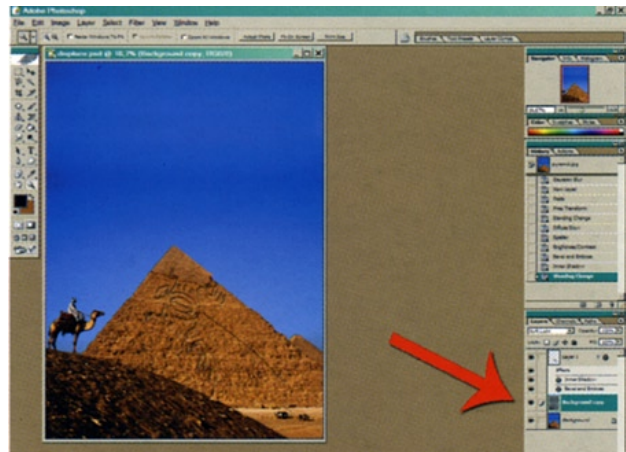
20 Естественно, что обычный черно-белый градиент здесь не подойдет. Щелкаем по линейке градиента, вызывая диалоговое окно настроек Gradient Editor. Изменяем цвета активных ограничителей цвета (маленькие квадратики на цветовой линейке в панели параметров Gradient Editor) на светло-коричневый (лучше выбрать цвет из самой пирамиды инструментом Color Picker) и темно-коричневый.



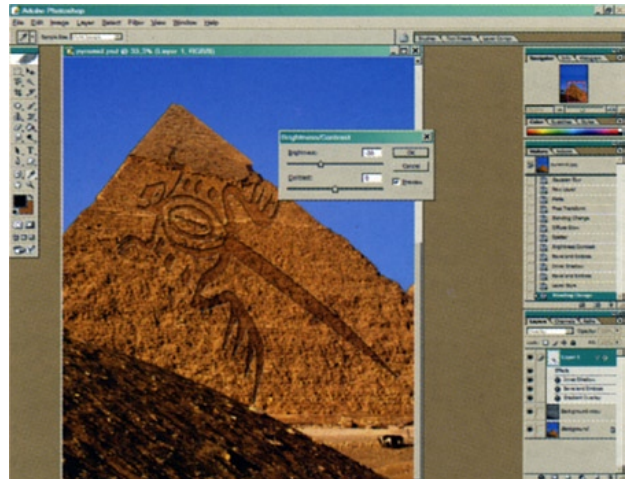
21 Снизим Opacity (Непрозрачность) до 30.



22 Теперь возвратимся к черно-белому слою Background Copy.



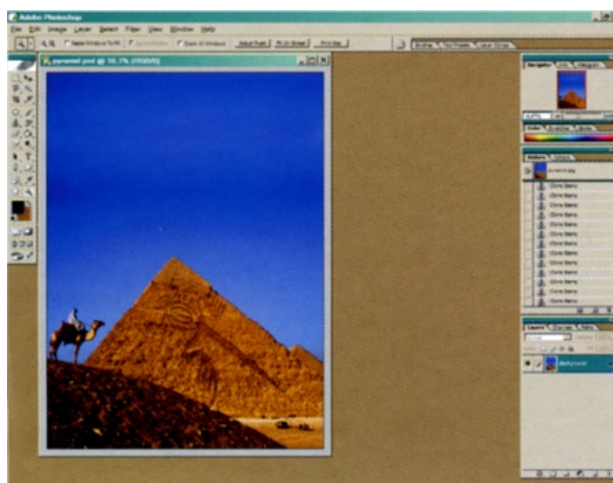
23 Изменим режим наложения этого слоя на Soft Light. Это сделает все изображение более контрастным и завуалирует неточности, если таковые имеются.



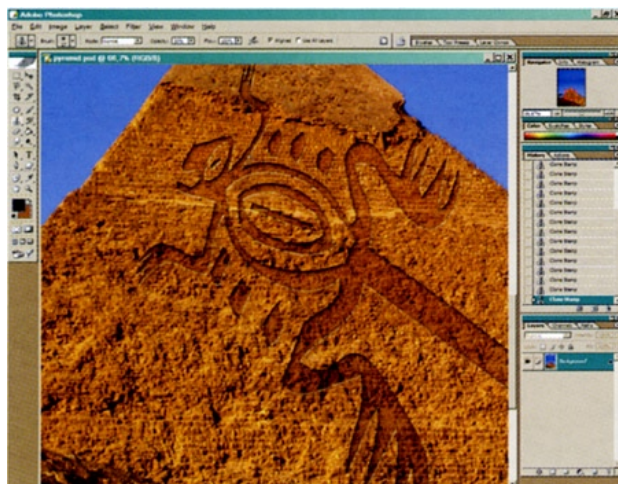
24 Теперь, когда основная часть работы над рисунком на пирамиде проделана, можно уменьшить яркость этого слоя (меню Image > Adjustments > Brightness/Contrast) до 30 – это придаст картине драматичность.



25 Объединим все слои на панели Layers с помощью команды Flatten Image.



27 Таинственный рисунок, высеченный на поверхности пирамиды, готов!



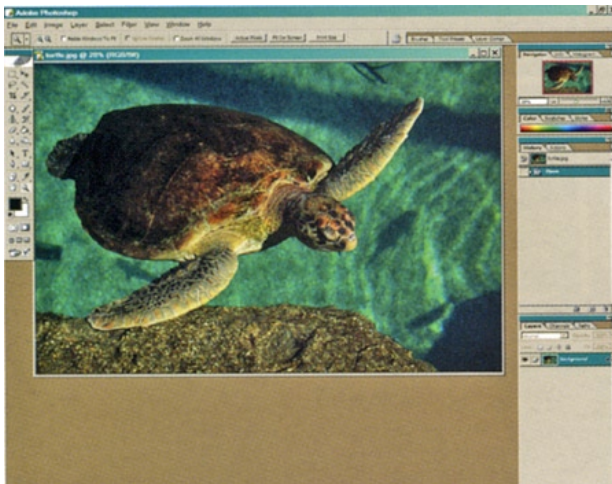
26 И последние штрихи – инструментом Clone Tool с низкой непрозрачностью (20 или 30%) смягчим переходы от контуров рисунка к текстуре пирамиды.

Вне границ

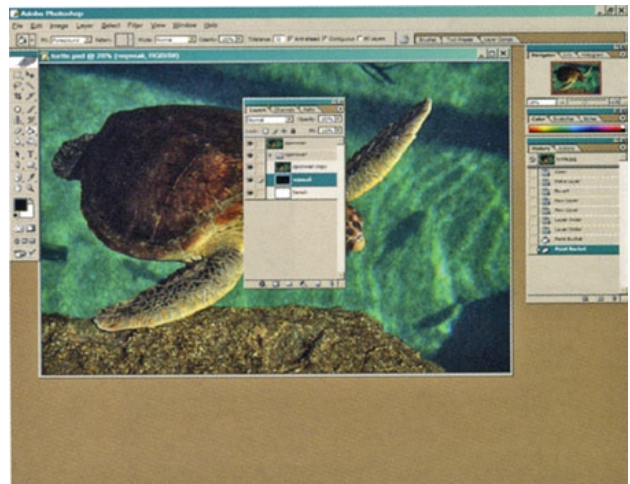
Марго Григорян



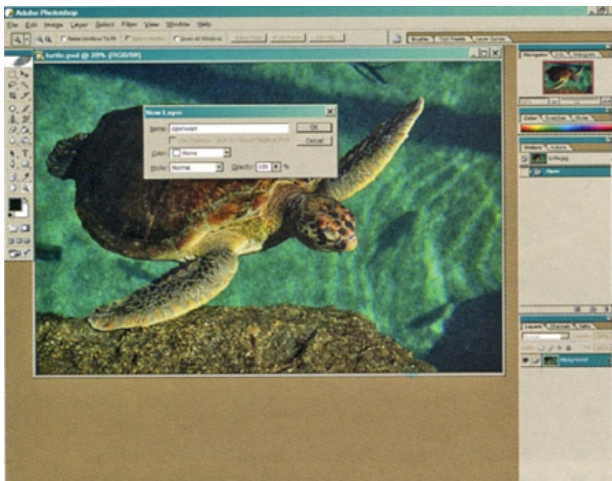
Сейчас мы рассмотрим, как с помощью программы Adobe Photoshop CS создать весьма интересный эффект изображения, как бы «выпрыгивающего» из фона, который, в свою очередь, заключен в рамку. Такое решение позволяет создавать оригинальные иллюстрации и разнообразить верстку; его можно также использовать для оформления веб-сайтов. Данный эффект подчеркнет динамику изображения и поможет раскрыть перспективу. Даже самым заурядным и невыразительным фотографиям с помощью подобной хитрой методики можно придавать запоминающийся и необычный вид.



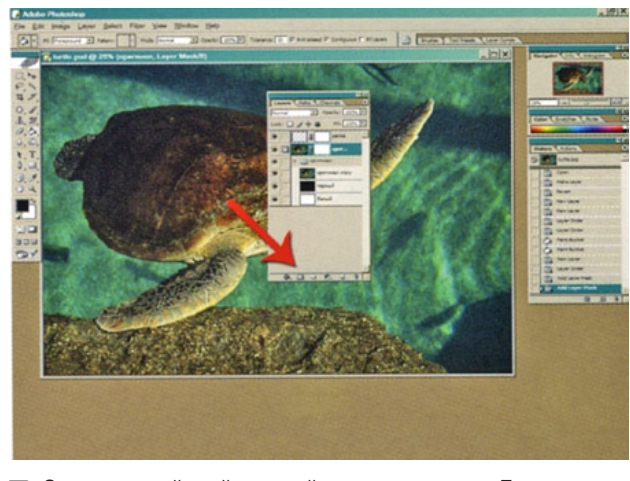
1 Откроем файл, над которым собираемся работать. Лучше всего подойдет снимок, где фигура четко отделяется от фона, как, например, на этой фотографии черепахи в воде.



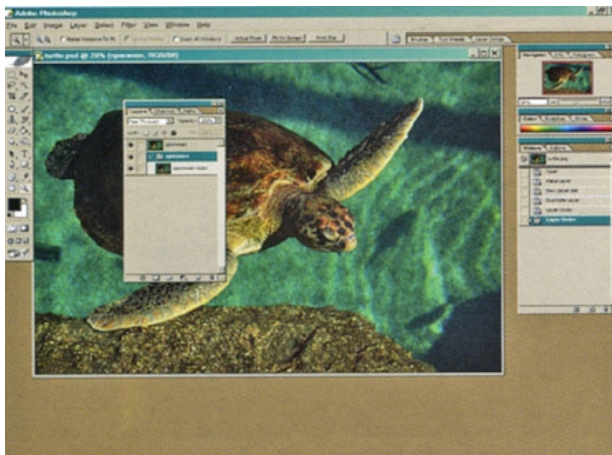
4 Создаем два новых слоя: один заливаем полностью белым, другой – черным. Помещаем оба слоя под все остальные в панели управления Layers, причем нижним должен оказаться белый слой.



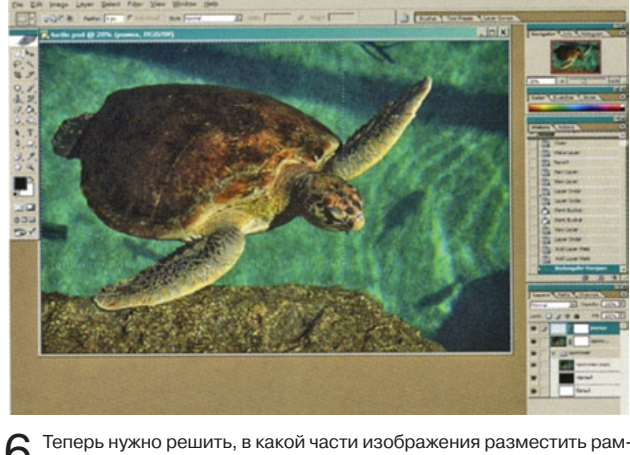
2 Двойным щелчком по слою Background в панели управления Layers вызываем диалоговое окно New Layer, в котором переименовываем слой в «оригинал».



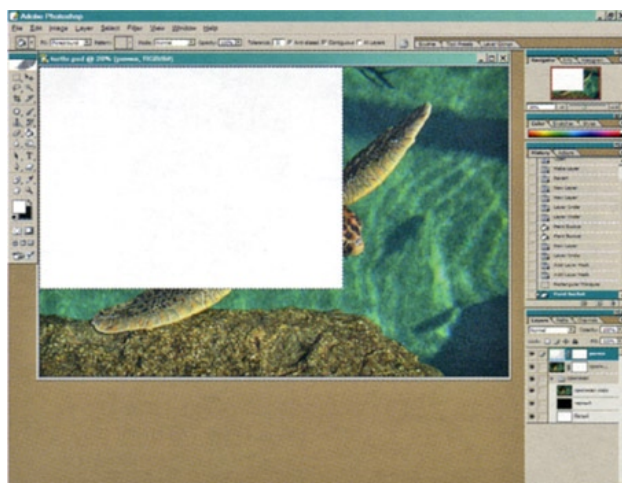
5 Создаем новый слой, который называем «рамка». Помещаем его над всеми остальными слоями и включаем маску. Также включаем маску слоя «оригинал».



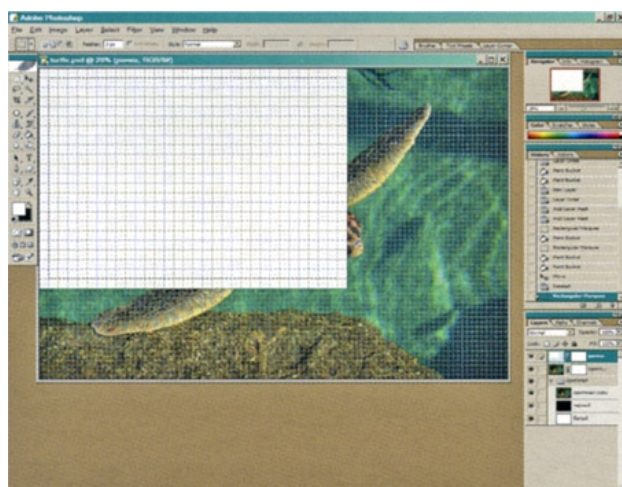
3 Копируем слой «оригинал», создаем New Layer Set, куда помещаем копию слоя «оригинал», а слой «оригинал» перетаскиваем поверх сет.



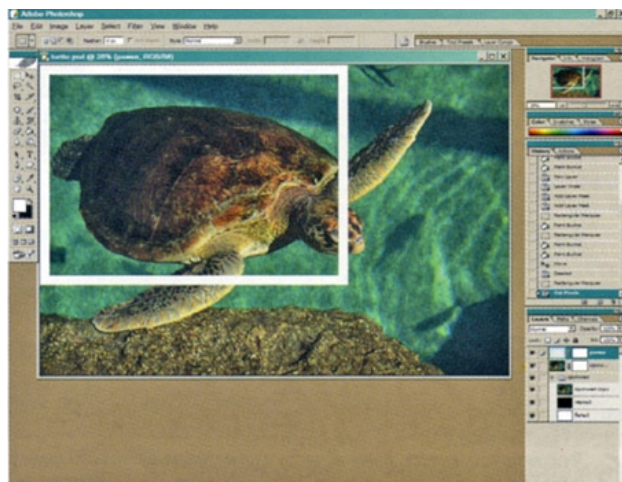
6 Теперь нужно решить, в какой части изображения разместить рамку. Лучше сделать так, чтобы картинка словно «выпрыгивала» из фона. Когда решение принято, переходим к маске слоя «рамка» и выделяем инструментом Rectangular Marquee прямоугольник размером с предполагаемую рамку.



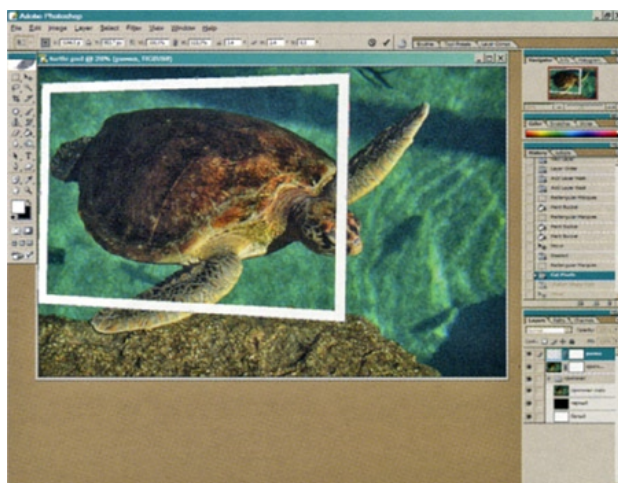
7 Заливаем прямоугольник белым цветом.



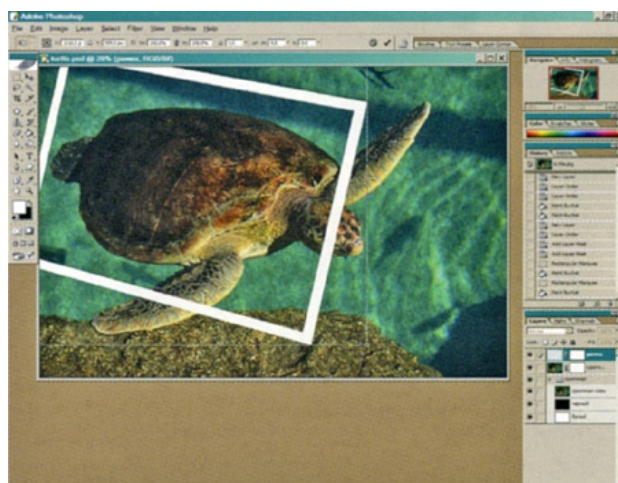
8 Включаем линейку или задаем команду Show Grid (меню View>Show>Grid). Внутри белого прямоугольника выделяем еще один, поменьше. Это определит ширину рамки, а линейка поможет сделать рамку ровной.



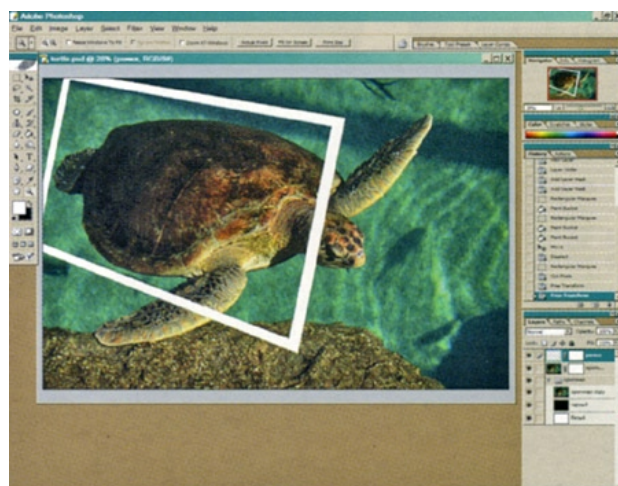
9 Вырезаем выделенную область (Ctrl+X) и убираем линейку.



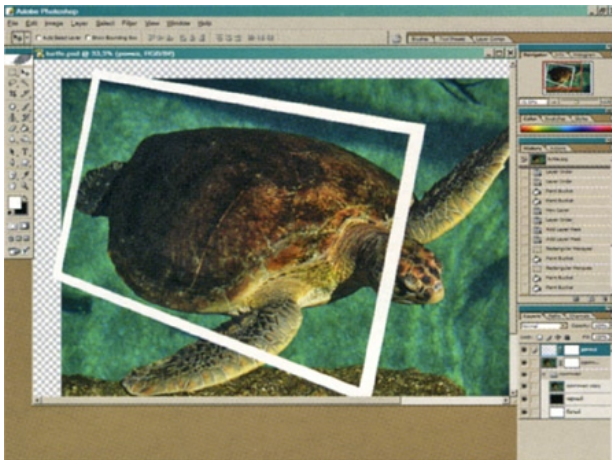
10 С помощью функции Perspective (меню Edit>Transform>Perspective) изменяем перспективу рамки по своему усмотрению.



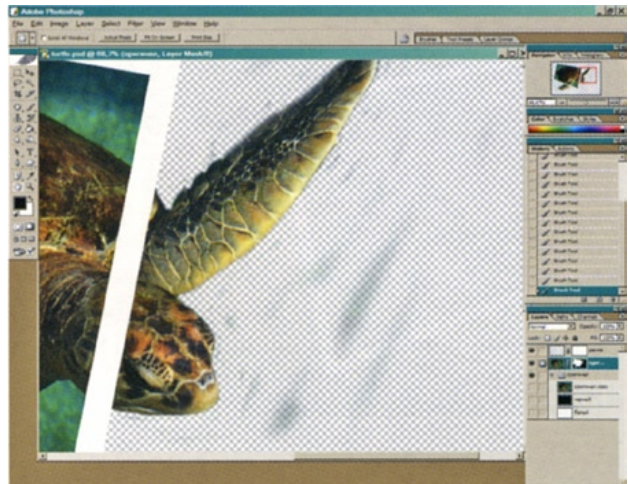
11 Чтобы придать рамке больше динамики, можно ее слегка повернуть с помощью функции Rotate (меню Edit>Transform>Rotate).



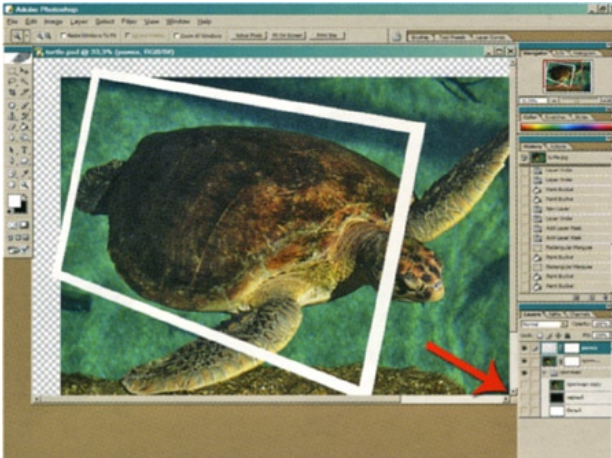
12 Чтобы добиться желаемого результата, можно также использовать функцию Distort (меню Edit>Transform>Distort).



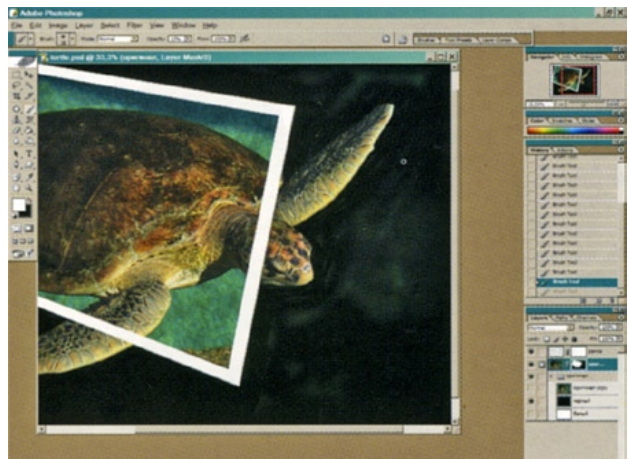
13 Если во время трансформации рамка вышла за границы изображения, необходимо немного увеличить размер полотна (Image>Canvas Size).



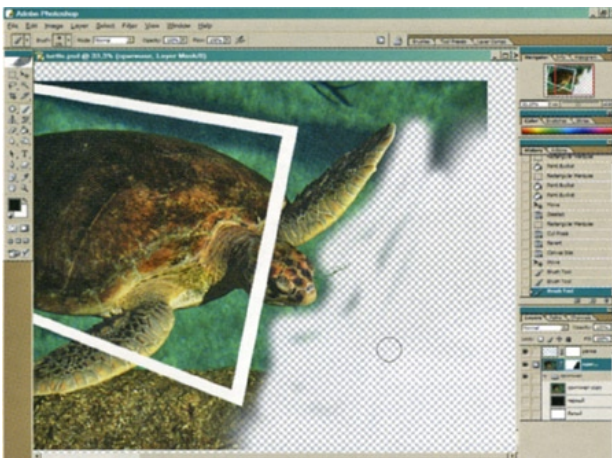
16 Теперь увеличиваем масштаб изображения и мягкой кистью малого диаметра корректируем маску слоя так, чтобы полностью убрать остатки фона.



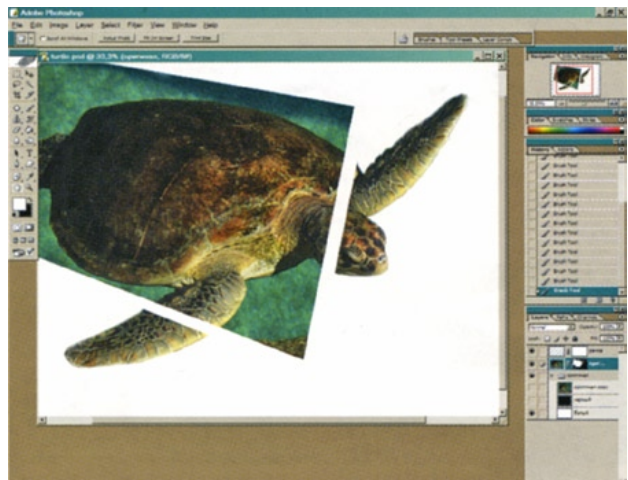
14 Щелкнув по пиктограммам глаза, выключаем белый и черный слои, а также слой «оригинал сору».



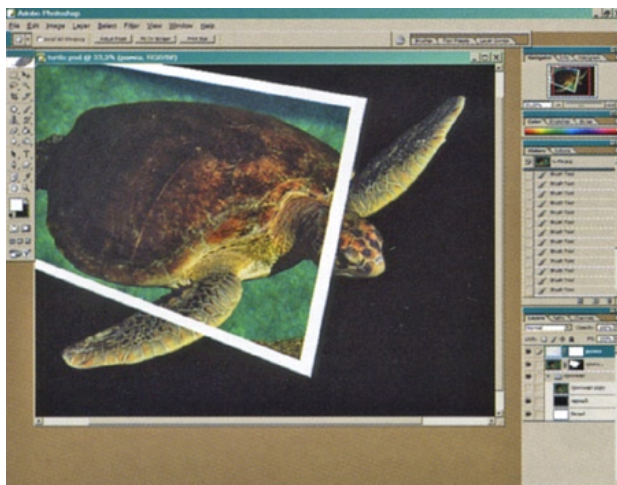
17 Выключаем черный слой – это поможет увидеть участки фона, которые остались неочищенными после маскирования.



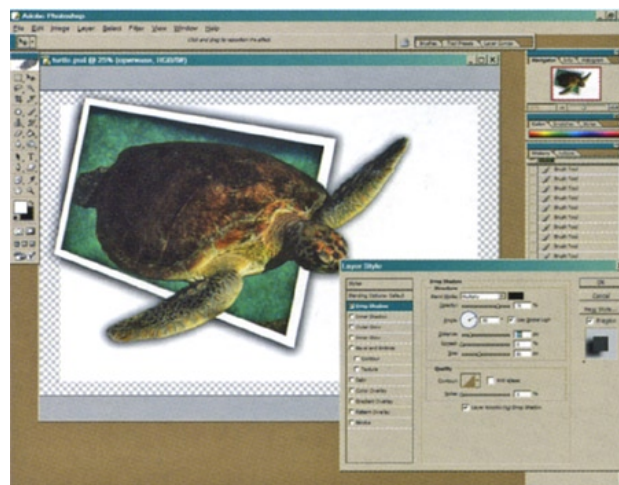
15 Переходим к слою «оригинал» и щелкаем по пиктограмме маски слоя. Затем выбираем большую кисть и аккуратно проводим ею по тем частям изображения, которые выходят за рамку. На этом этапе делается черновое выделение, поэтому не следует слишком близко подступать к краям изображения в рамке.



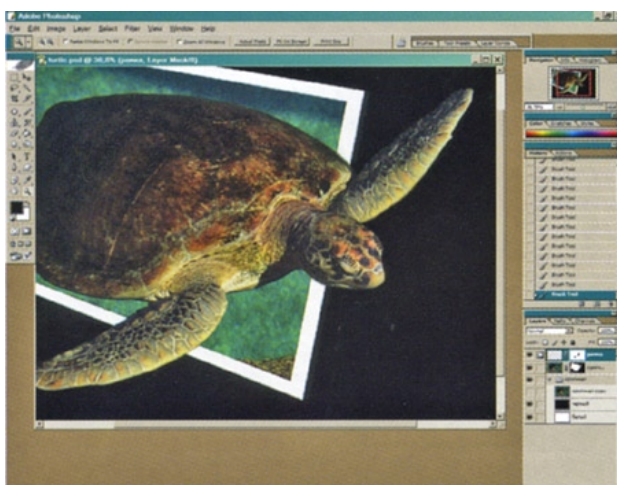
18 Аккуратно избавляемся от указанных участков, а потом выключаем черный слой и включаем белый, чтобы окончательно убедиться в чистоте фона.



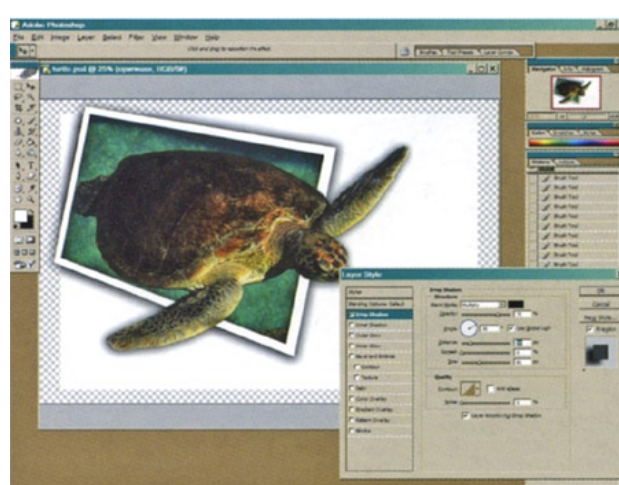
19 Переходим к слою «рамка» и включаем черный слой.



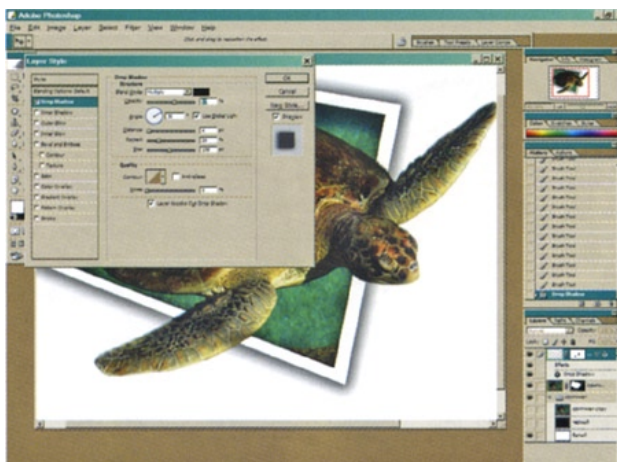
22 Подобным же образом придаем тень слою «оригинал».



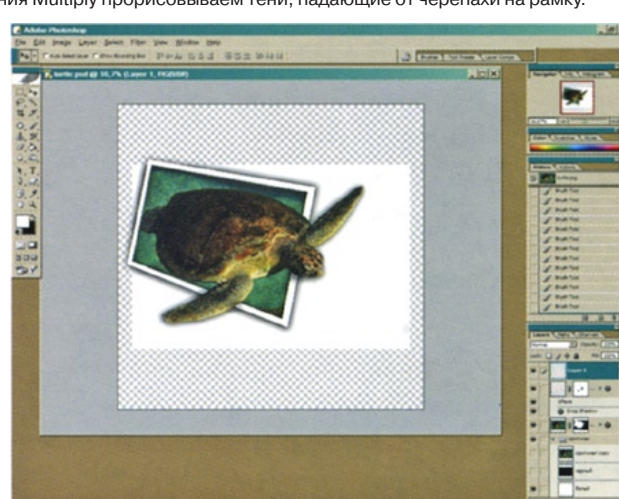
20 Тем же способом, которым мы избавлялись от фона, стираем участки рамки, которые перекрывают изображение переднего плана.



23 Создаем новый слой поверх всех остальных. На нем мягкой кистью с непрозрачностью в 20-30% (Opacity) и в режиме наложения Multiply прорисовываем тени, падающие от черепахи на рамку.



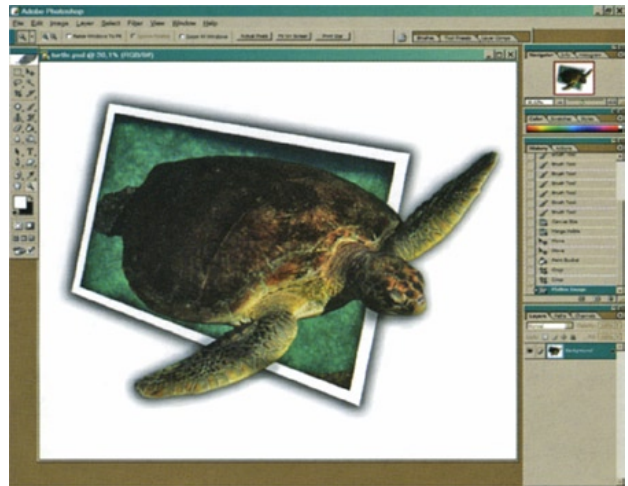
21 Применяем к слою «рамка» стиль слоя Drop Shadow (меню Layer>Layer Style>Drop Shadow). Настраиваем параметры стиля по своему усмотрению, чтобы тень получилась не слишком резкой, но достаточно отчетливой.



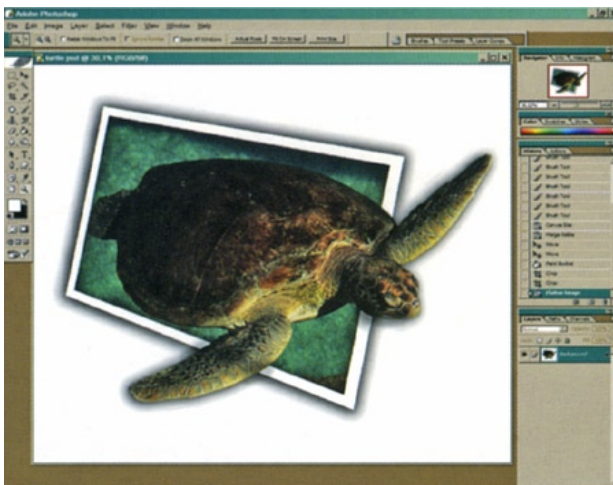
24 Если необходимо увеличить изображение, то самое время заняться этим сейчас.



25 Выключаем видимость слоев «оригинал сору», «черный» и «белый» и применяем команду Merge Visible (Shift+Ctrl+E).



27 Включаем видимость белого слоя и заливаем незаполненные области белым цветом. Кадрируем изображение и объединяем все слои командой Flatten Image.



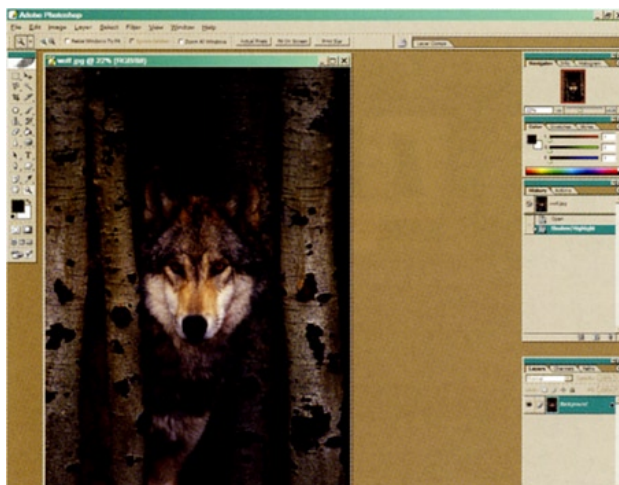
26 Инструментом Move Tool перетаскиваем изображение в полотно файла так, чтобы оно смотрелось гармонично.

Марго Григорян

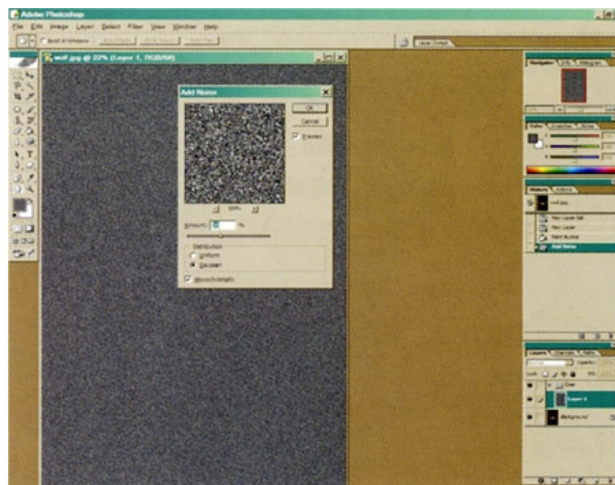
Снегопад

Photoshop: 90 часть от простого к сложному

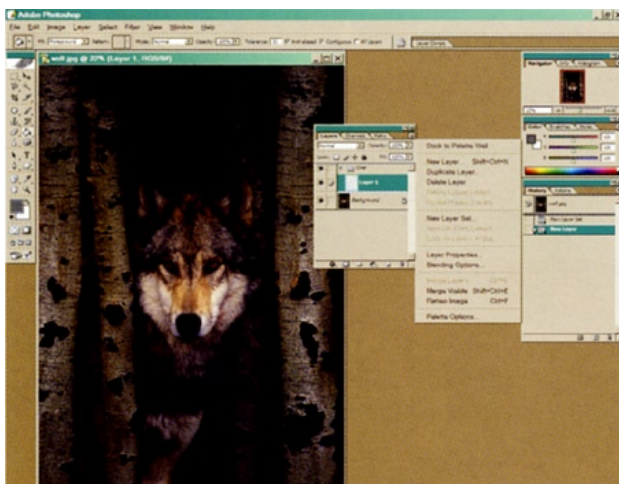
Чтобы получить фотографию с падающим снегом, совершенно необязательно ждать зимы. В этом уроке мы рассмотрим, как создать реалистичный вихрь снежинок на фотографии с помощью программы Adobe Photoshop CS.



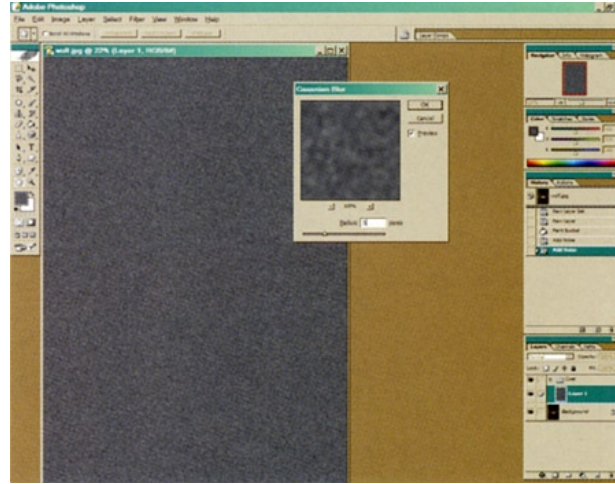
1 Откроем фотографию, над которой будем работать. Хорошо, если снимок достаточно темный – в этом случае падающие снежинки будут более заметны.



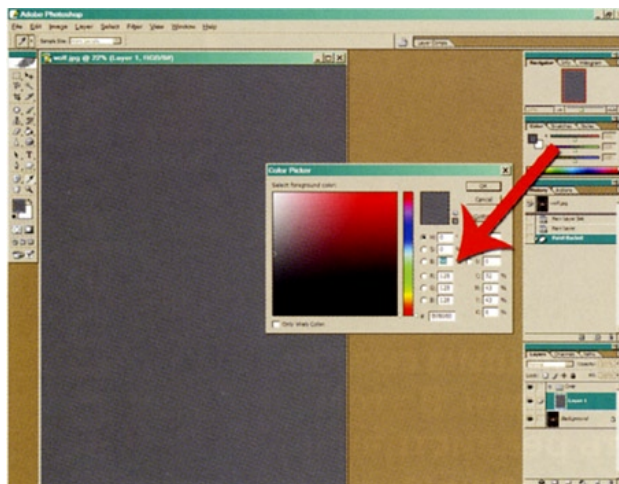
4 Применим к этому слою фильтр Noise (меню Filter>Add Noise), выставив Amount – на 50%, Distribution – на Gaussian и отметив галочкой Monochromatic.



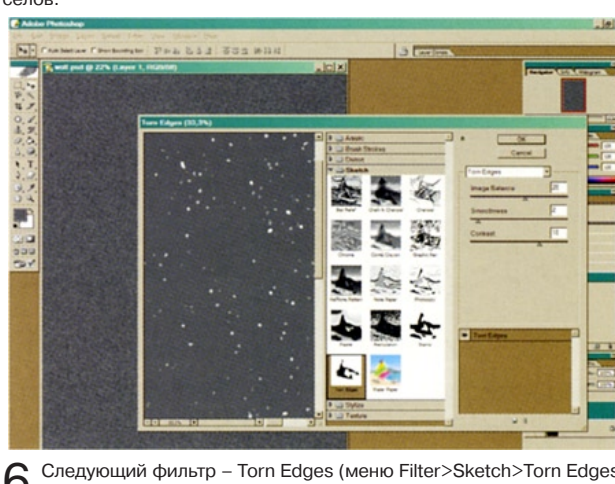
2 В панели Layers создадим новый набор слоев (Layer Set), который назовем «Снег». Затем внутри этого набора создадим новый слой.



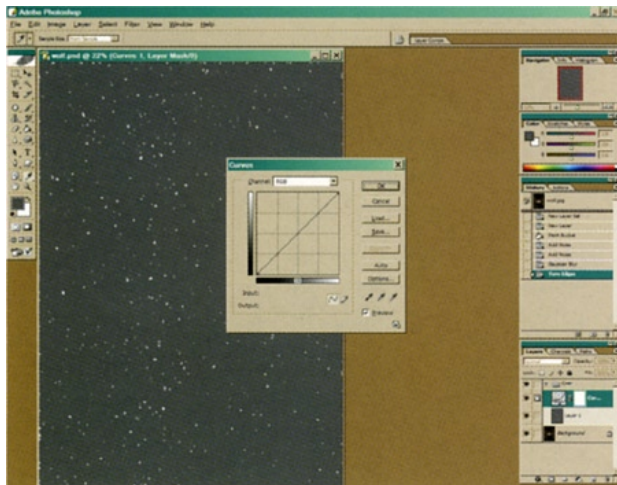
5 Теперь к этому же слою применим фильтр Gaussian Blur (меню Filter>Blur>Gaussian Blur) со значением Radius в пределах 4-6 пикселей.



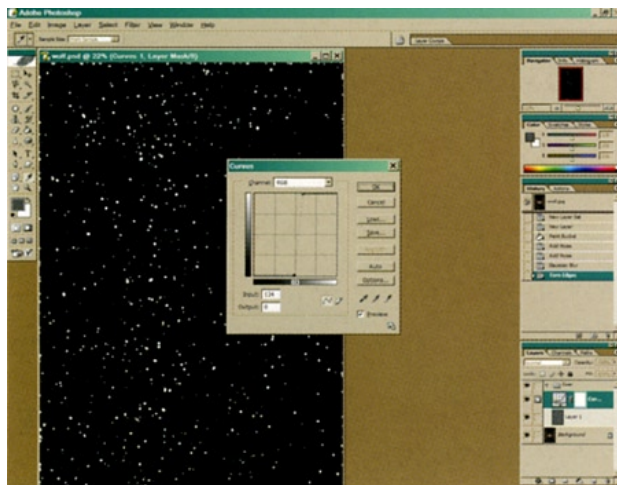
3 Новый слой зальем 50% серым цветом.



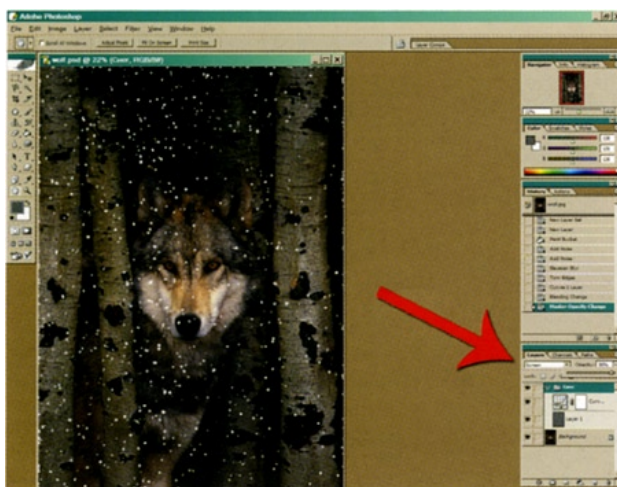
6 Следующий фильтр – Torn Edges (меню Filter>Sketch>Torn Edges). Параметры Image Balance, Smoothness и Contrast установите по своему усмотрению, ориентируясь на то, что размер точек должен быть сопоставим с размером падающих снежинок.



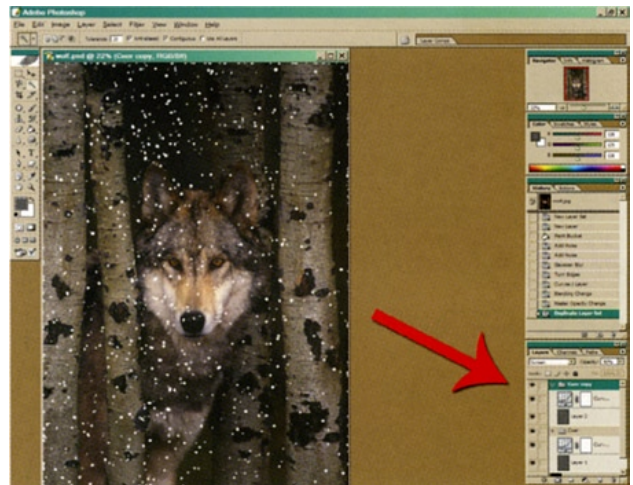
7 Создадим корректирующий слой кривых (Curves) внутри набора слоев «Снег» (меню Layer>New Adjustments Layer>Curves).



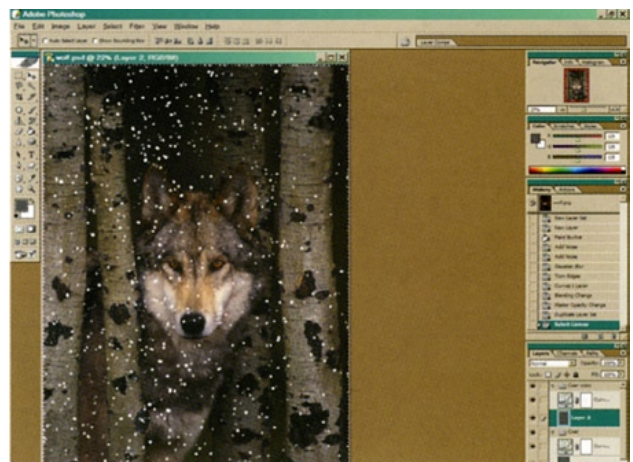
8 Настроим кривые, как показано на рисунке.



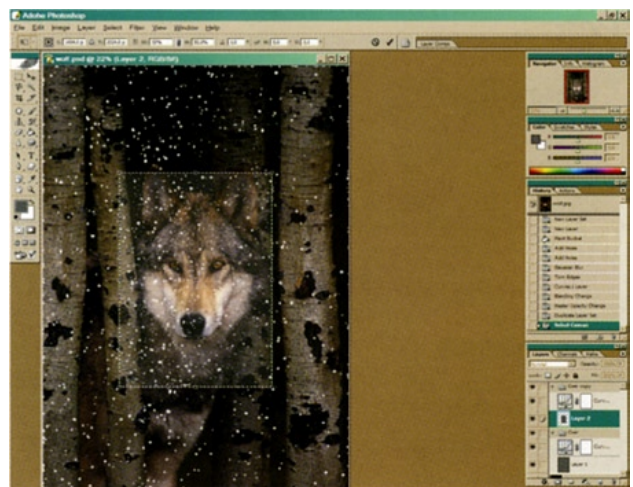
9 Выбрав в панели Layers набор слоев «Снег», изменим режим наложения слоя на Screen и установим непрозрачность слоя (Opacity) 80-90.



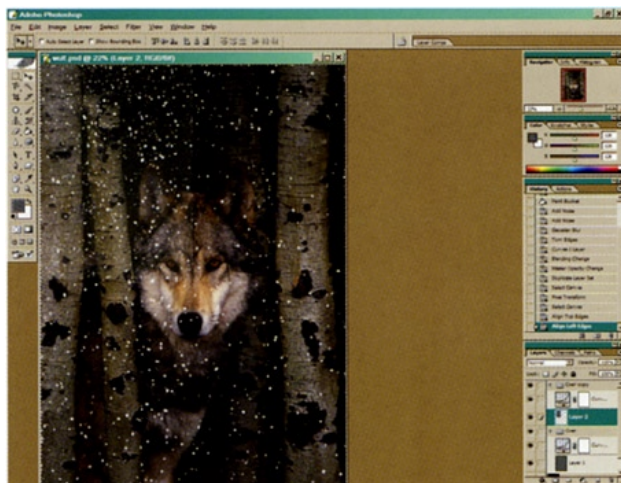
10 Теперь необходимо создать ощущение глубины от падающих снежинок. Дублируем набор слоев «Снег» (меню Layer>Duplicate Layer Set).



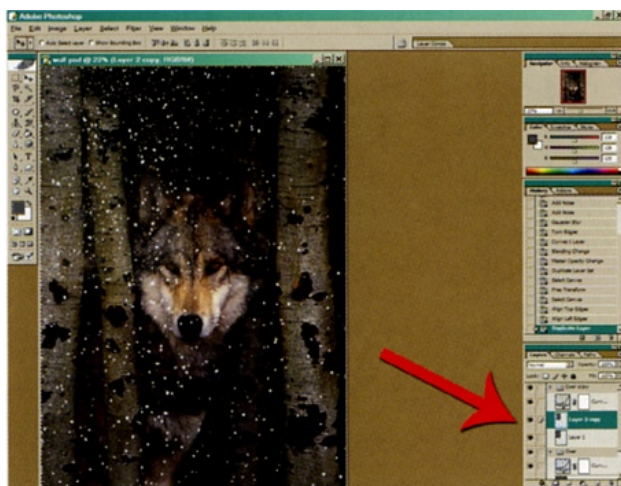
11 Выделим все изображение в верхнем наборе слоев (Ctrl+A).



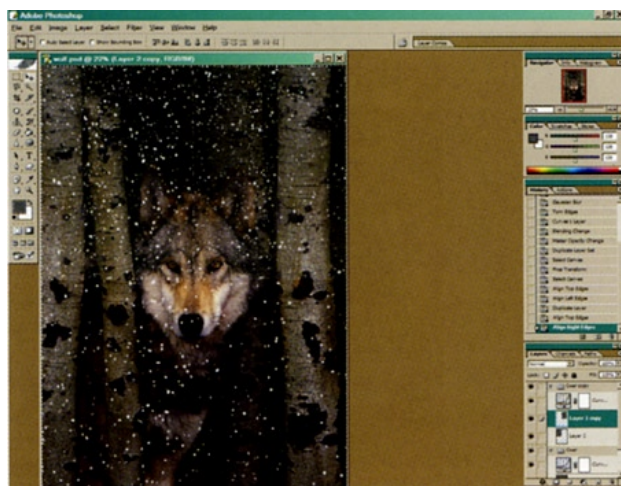
12 С помощью функции Scale (меню Edit>Transform>Scale) уменьшим масштаб слоя до 50%.



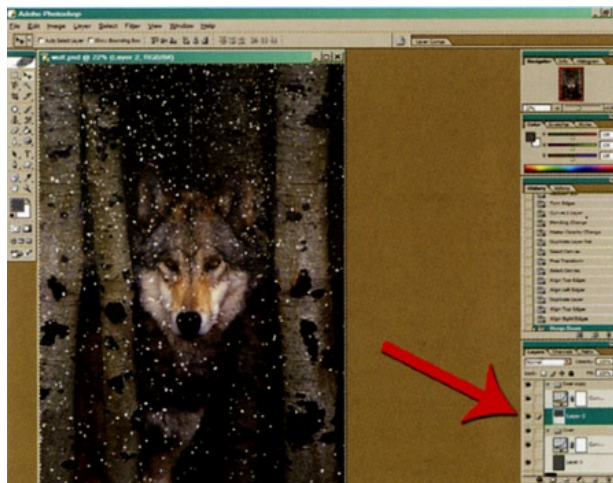
13 Снова, выделим все изображение на активном слое, после чего применим команду Top Edges, а затем Left Edges (меню Layer>Align to Selection).



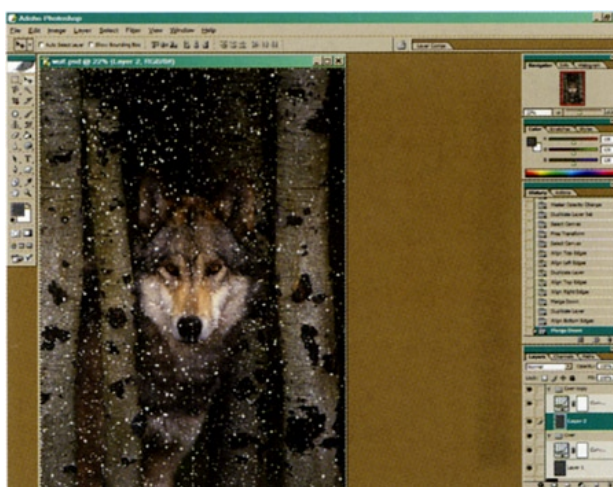
14 Продублируем слой, масштаб которого мы только что изменили.



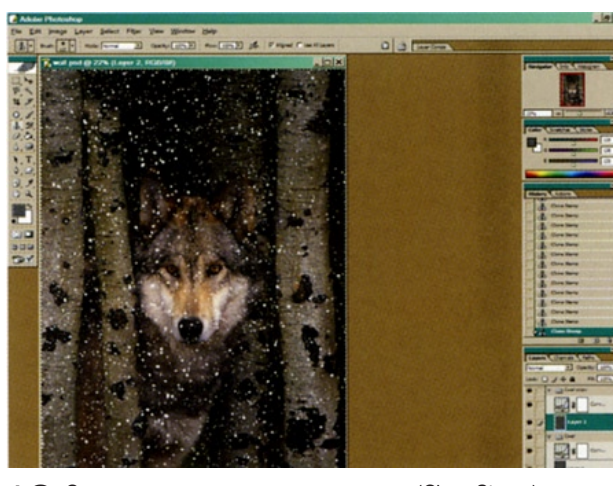
15 К продублированному слою применим команду Top Edges, а затем Right Edges (меню Layer>Align to Selection).



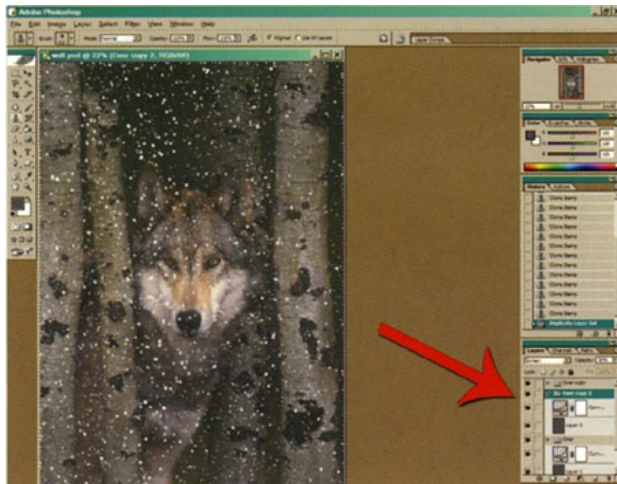
16 Объединим оба слоя, масштаб которых мы изменили, с помощью команды Merge Down (Ctrl+E).



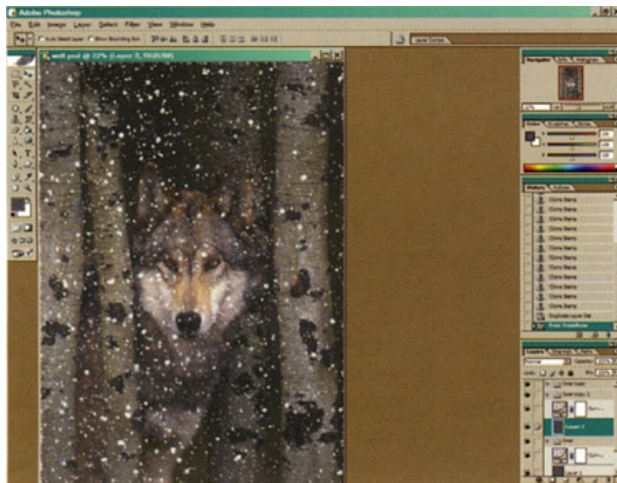
17 Подублируем этот слой и применим к нему команду Bottom Edges (меню Layer>Align to Selection), а затем объединим его со слоем Layer 2 командой Merge Down (Ctrl+E).



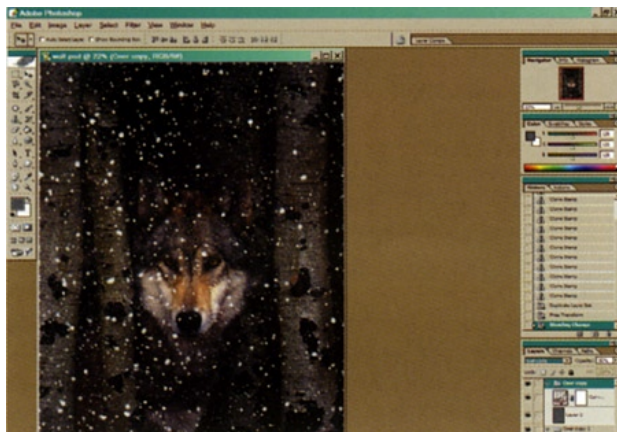
18 С помощью инструмента клонирования (Clone Stamp) аккуратно сотрем полоски, образовавшиеся на стыке масштабированных фрагментов.



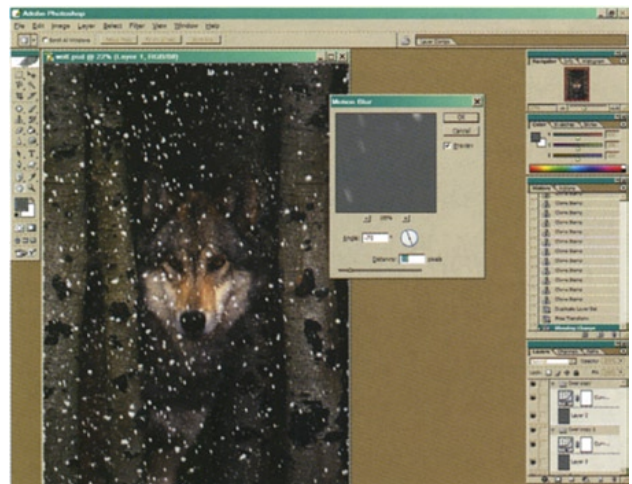
19 Снова продублируем набор слоев «Снег» (меню Layer>Duplicate Layer Set).



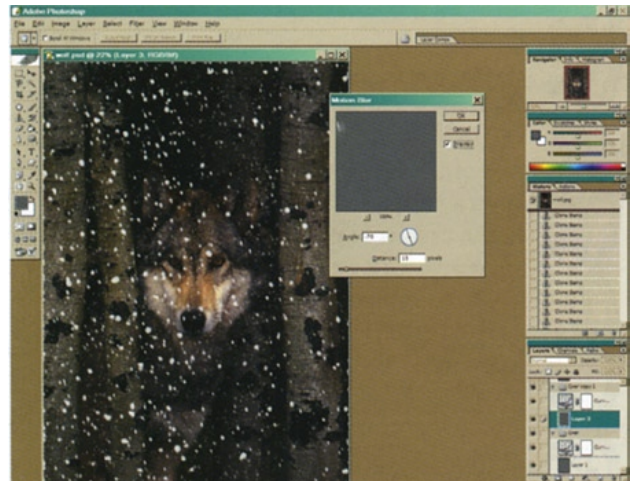
20 Выбрав на панели Layers слой Layer 3, выделим его (Ctrl+A) и применим команду Scale, как уже делали прежде (меню Edit>Transform>Scale), но на этот раз увеличим масштаб на 200% – на изображении появятся более крупные снежинки.



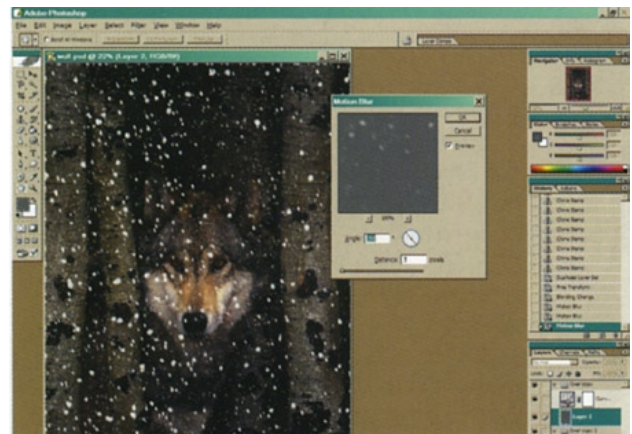
21 Изменим режим наложения верхнего набора слоев («Снег сору») на Soft Light – это вернет изображению контрастность, которая частично была утеряна за несколькими слоями.



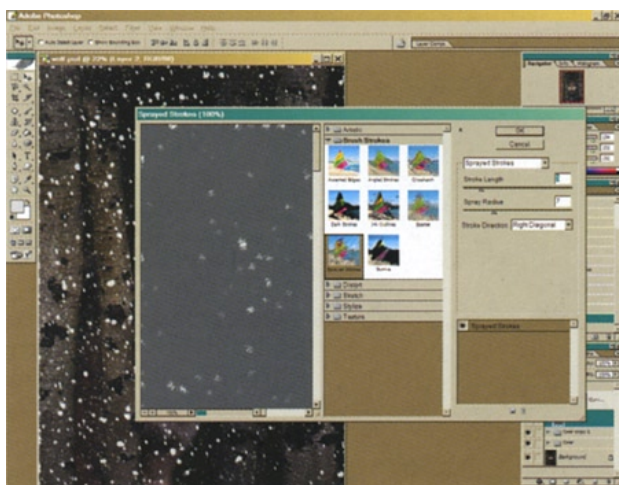
22 К слою Layer 1 применим фильтр Motion Blur (меню Filter>Blur>Motion Blur) – угол движения (Angle) и расстояние (Distance) установите по своему усмотрению.



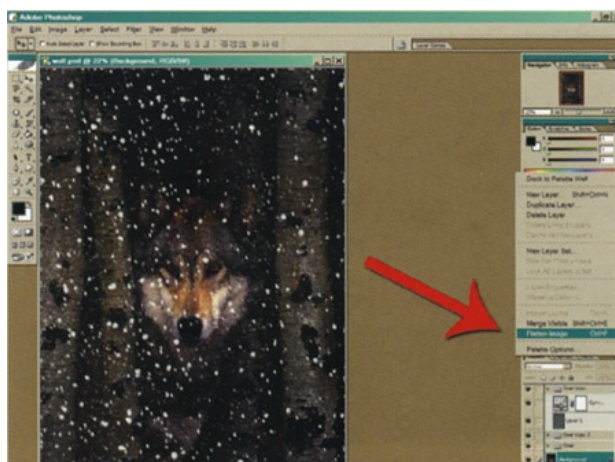
23 То же самое сделаем и со слоем Layer 3, однако здесь расстояние (Distance) должно быть примерно в два раза меньше, чем на предыдущем слое.



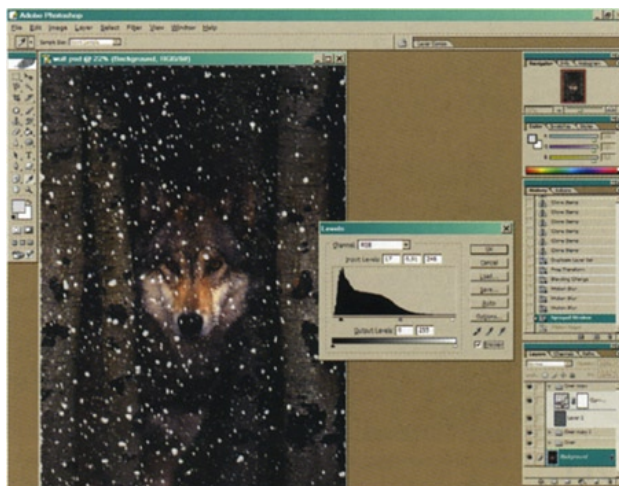
24 Этот же фильтр применим к слою Layer 2, изменив на этот раз не только расстояние (Distance), на которое его необходимо уменьшить до 1-2 пикселей, но и угол движения (Angle) на пару десятков градусов.



25 Еще один фильтр, который необходимо применить к слою Layer 2 – это Sprayed Strokes (меню Filter>Brush Strokes>Sprayed Strokes). Он придаст еще больше динамики падающим снежинкам. Параметры фильтра необходимо отрегулировать в соответствии с остальными слоями.



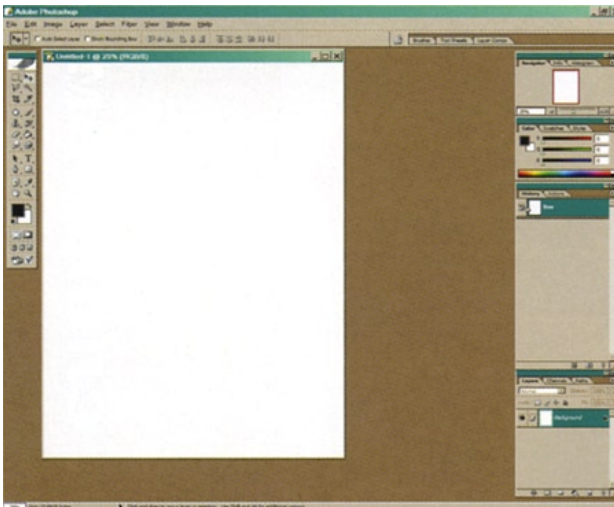
27 Объединим все слои командой Flatten Image (меню Layers>Flatten Image).



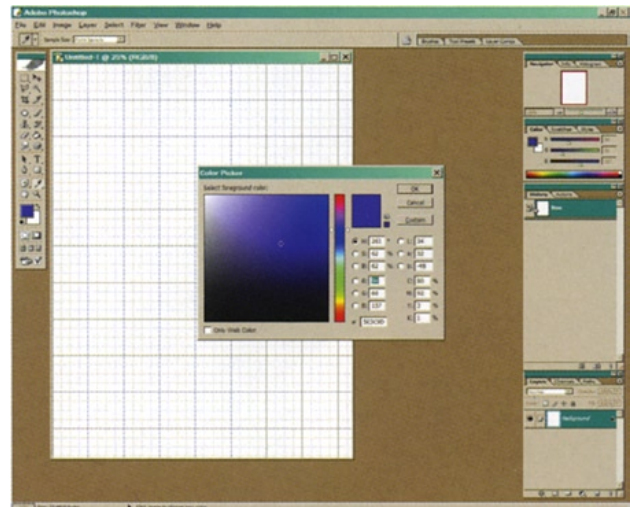
26 Вернемся к слою Background и увеличим его контрастность с помощью уровней или кривых.

3D-эффект в Photoshop

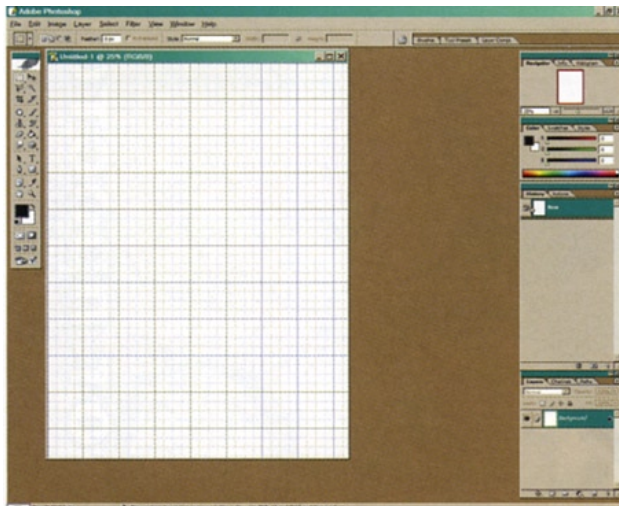
Сегодня мы расскажем, как с помощью программы Adobe Photoshop CS создавать с нуля футуристические щупальца или трубы с эффектом трехмерности — довольно популярный мотив для оформления всевозможных макетов.



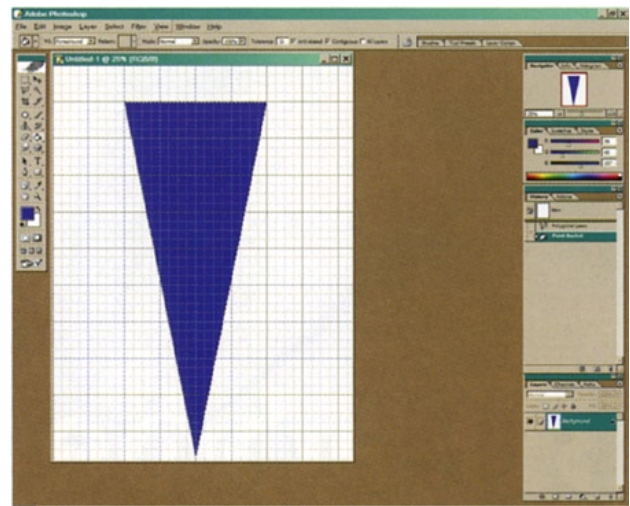
1 Создаем новый файл необходимого размера с белым фоном.



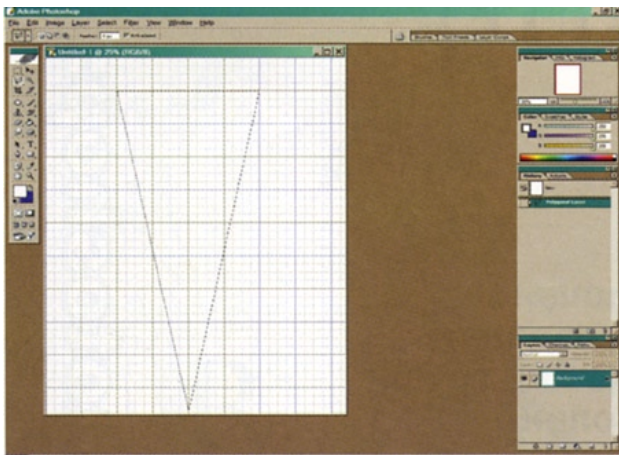
4 Выбираем нужный цвет в Color Picker.



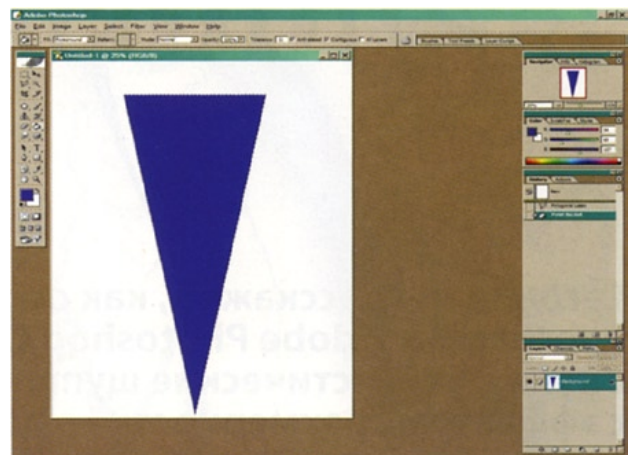
2 Включаем Grid (меню View>Show>Grid).



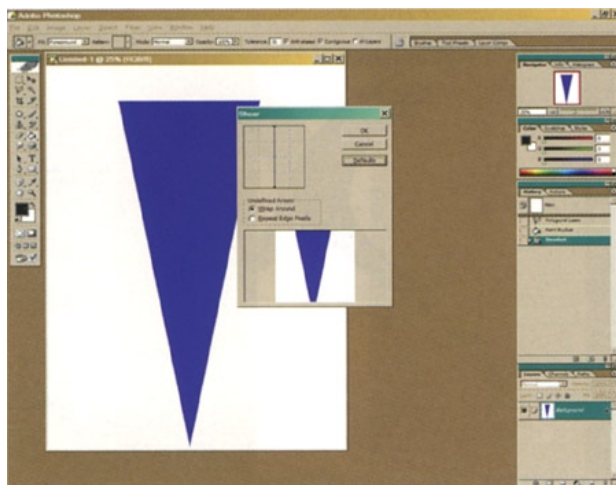
5 Заливаем треугольник этим цветом.



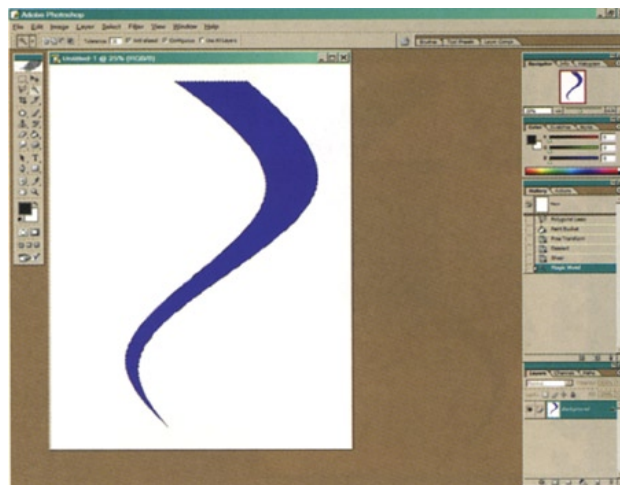
3 Инструментом Polygonal Lasso Tool аккуратно рисуем треугольник в соответствии с Grid.



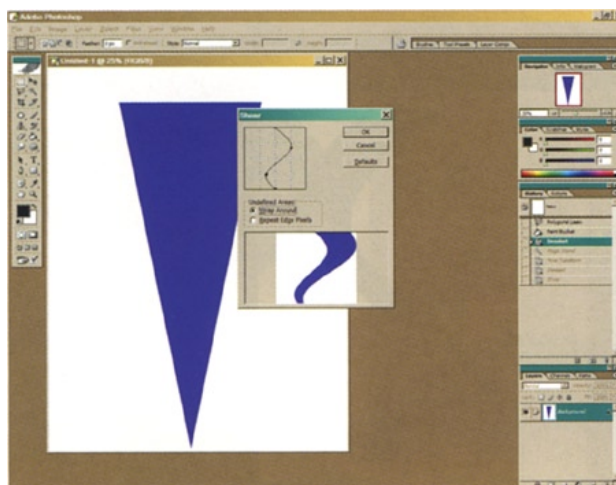
6 Grid можно отключить (меню View>Show>Grid).



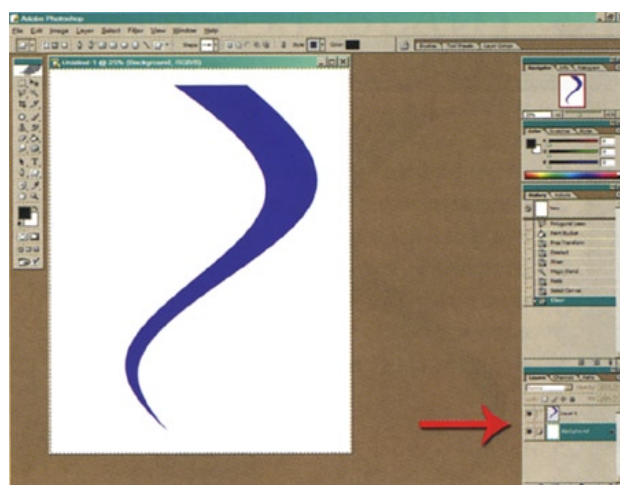
7 Снимаем выделение (Ctrl+D) и открываем диалоговое окно фильтра Shear (меню Filter>Distort>Shear).



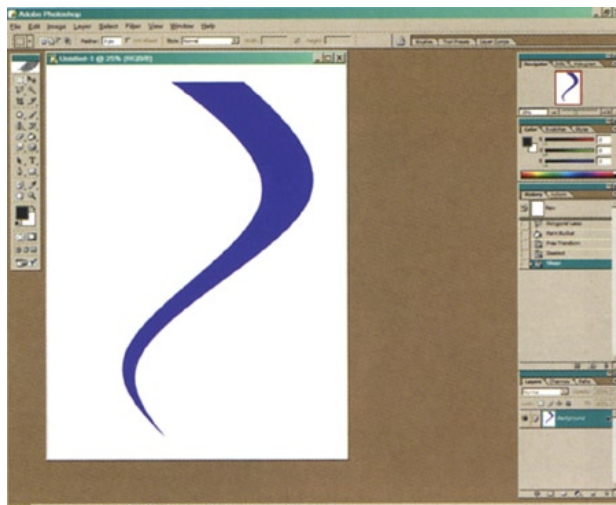
10 Выделяем фигуру инструментом Magic Lasso Tool.



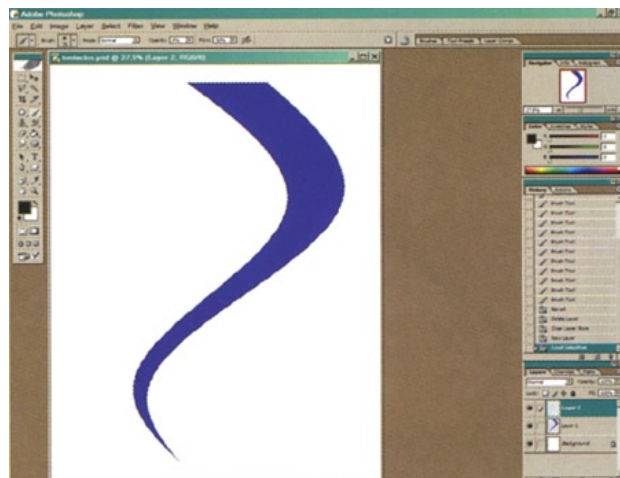
8 Настраиваем кривую по своему усмотрению.



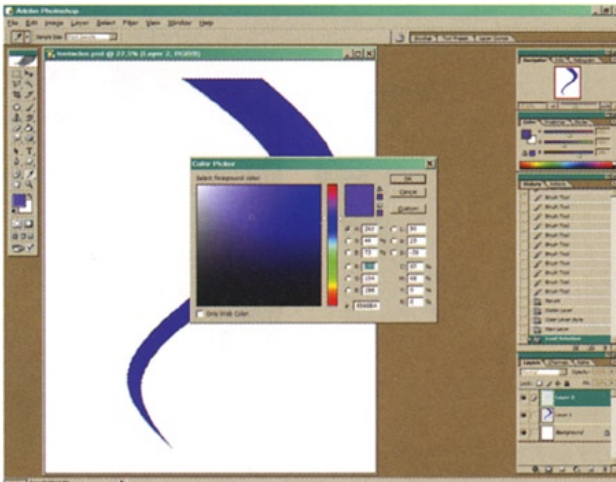
11 Копируем и помещаем в новый слой, а фигуру на слое Background удаляем, для чего нужно выбрать слой в панели Layers, выделить все изображение (Ctrl+A) и удалить (Delete).



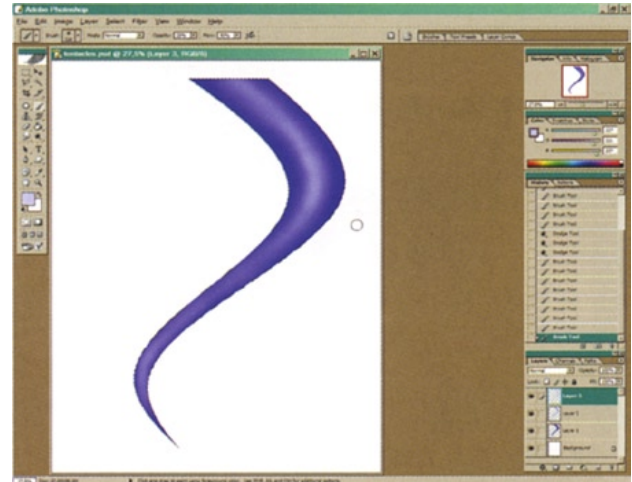
9 Применяем фильтр



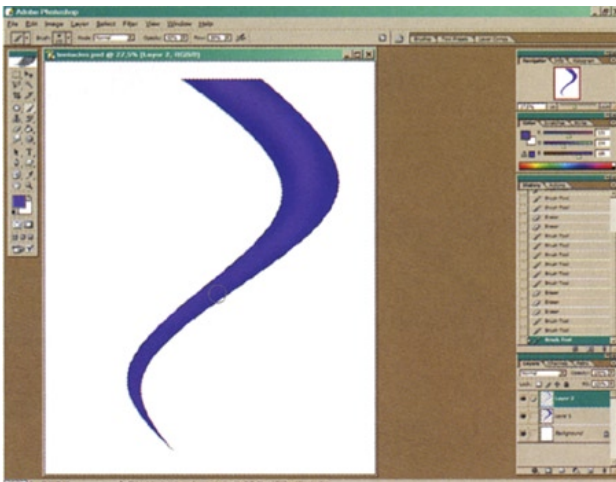
12 Создаем новый слой. Удерживая Ctrl, щелкаем по слою с фигурой в панели Layers – он будет выделен.



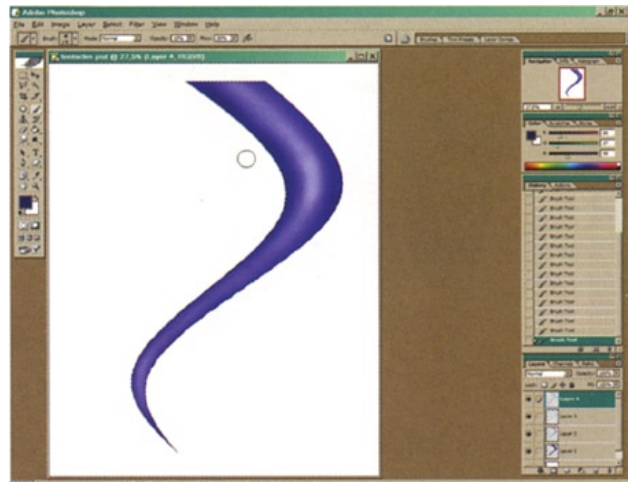
13 Выбираем режим Airbrush в опциях инструмента Paint Brush, задаем большой размер кисти, Opacity и Flow на 50% и выбираем цвет того же оттенка, что и фигура, только светлее.



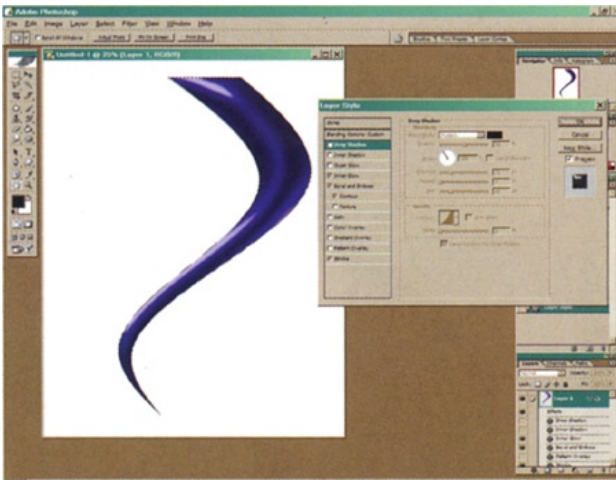
16 Создаем новый слой, уменьшаем кисть и выбираем еще более светлый оттенок. Теперь отрисовываем более светлый блик и применяем фильтр Gaussian Blur.



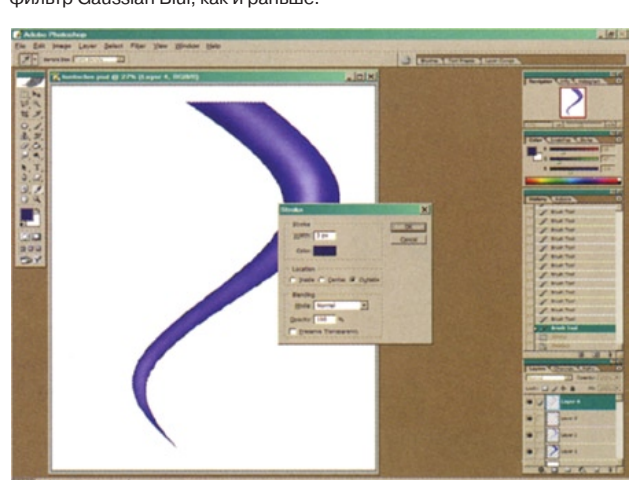
14 В новом слое аккуратно проводим кистью по середине фигуры, рисуя блик.



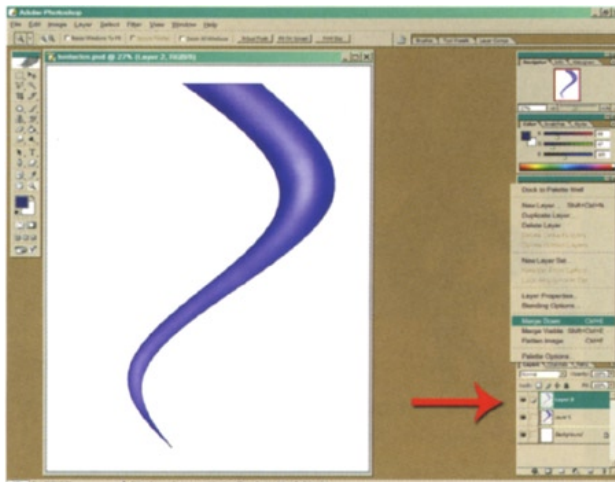
17 Создаем еще один новый слой и кистью более темного оттенка подчеркиваем затемненные участки. В завершение применяем фильтр Gaussian Blur, как и раньше.



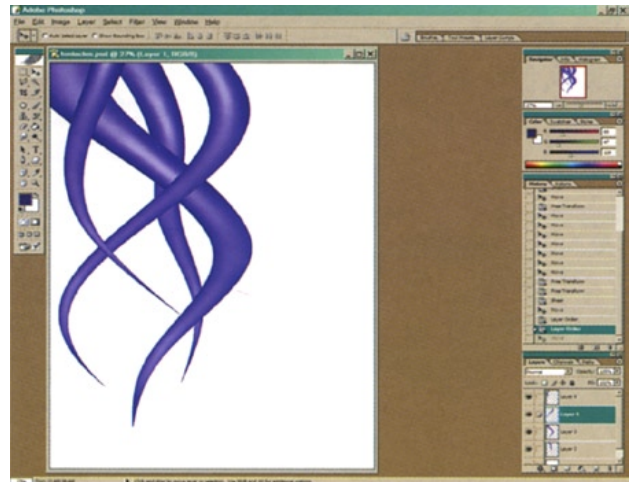
15 Применяем к новому слою фильтр Gaussian Blur (меню Filter>Blur>Gaussian Blur), установив радиус размытия на 5.



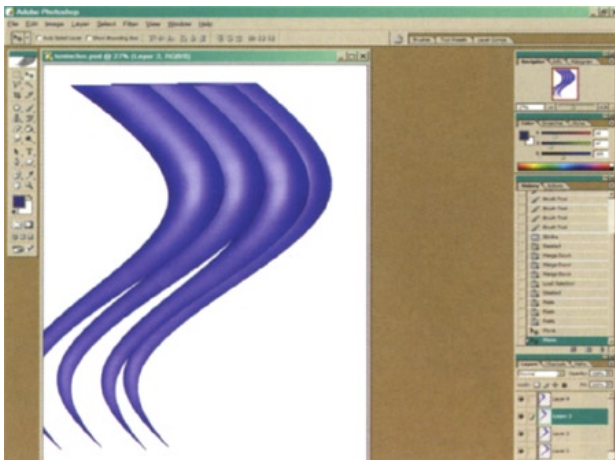
18 Переходим обратно к слою с фигурой и применяем команду Stroke, выбрав темный цвет и установив параметр Location на Outside.



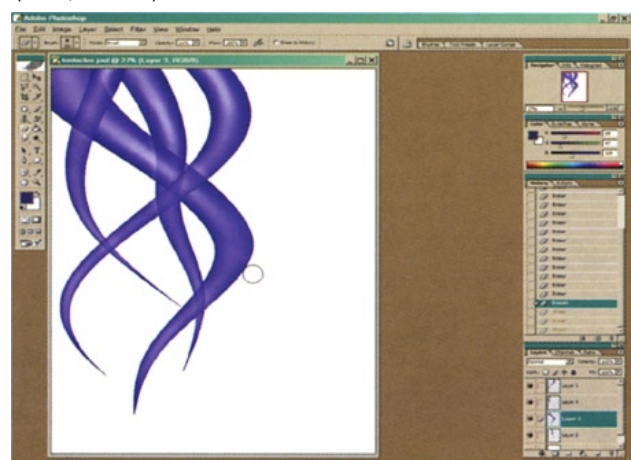
19 Объединяем все слои, кроме фона, повторной командой Merge Down (Ctrl+E).



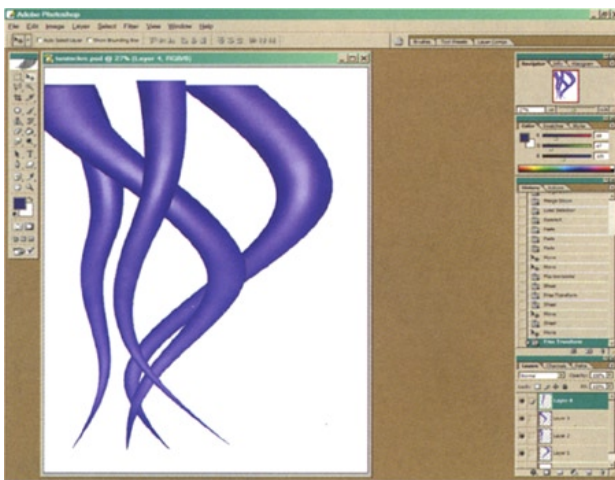
22 Инструментом Move Tool перемещаем «щупальца» так, чтобы они пересекались. При этом основание должно оставаться за границами изображения.



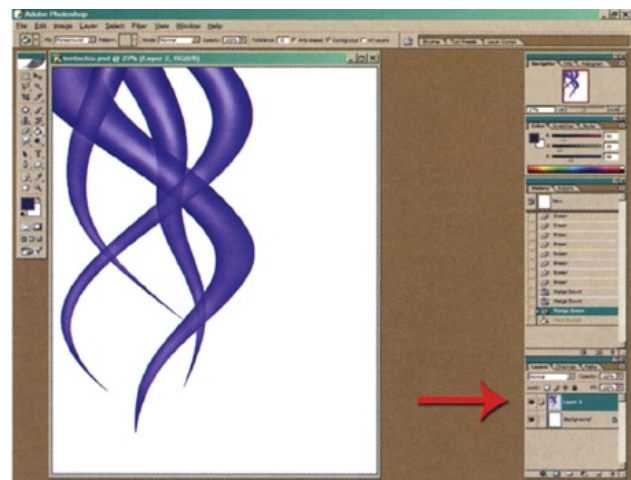
20 Теперь – самое интересное. Удерживая Ctrl, щелкаем по слою с фигурой. после того, как она будет выделена, ее нужно скопировать и несколько раз вставить в новые слои.



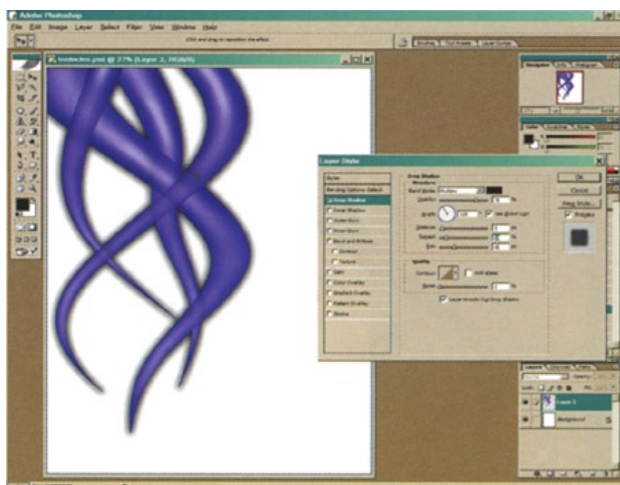
23 Инструментом Eraser Tool, выбрав больший размер кисти и Opacity 10-20%, аккуратно проходимся по местам наложения «щупальцев» на каждом из слоев.



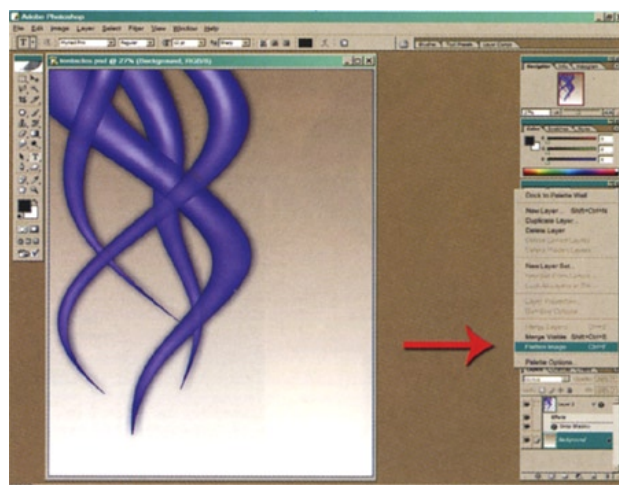
21 С каждым отдельным слоем проделываем ряд манипуляций, таких как Free Transform (Ctrl+T), Flip Horizontal (меню Edit>Transform>Flip Horizontal). Можно также применить фильтр Shear, как мы уже делали.



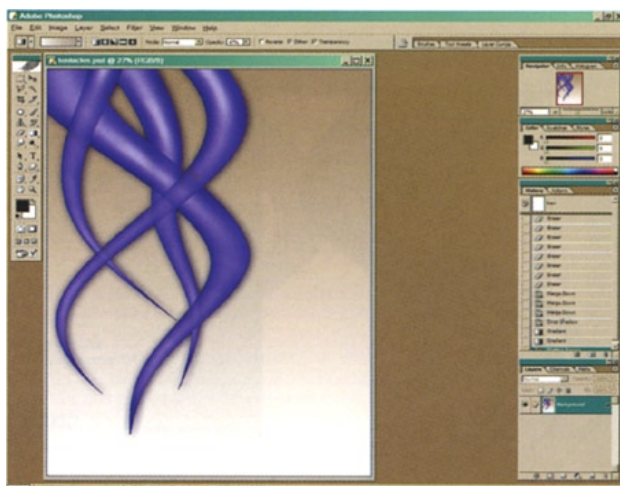
24 Объединяем все слои, кроме слоя Background, последовательной командой Merge Down (Ctrl+E).



25 Применяем стиль слоя Drop Shadow (меню Layer>Layer Style>Drop Shadow), подкорректировав параметры по своему усмотрению.



27 Объединяем все слои командой Flatten Image.

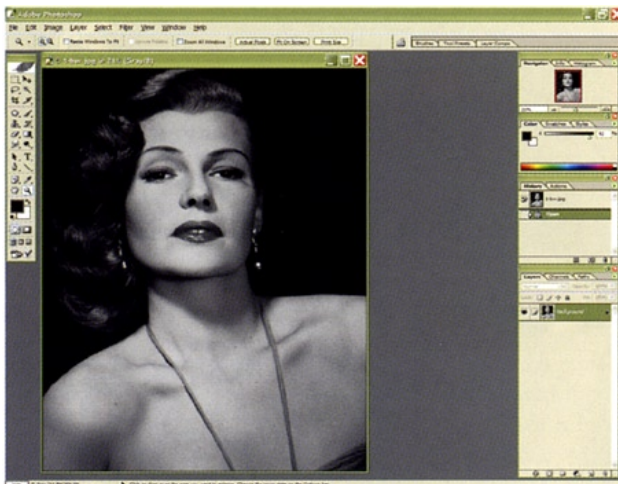


26 К фону применяем градиент теплых тонов.

Марго Григорян

Больше цвета!

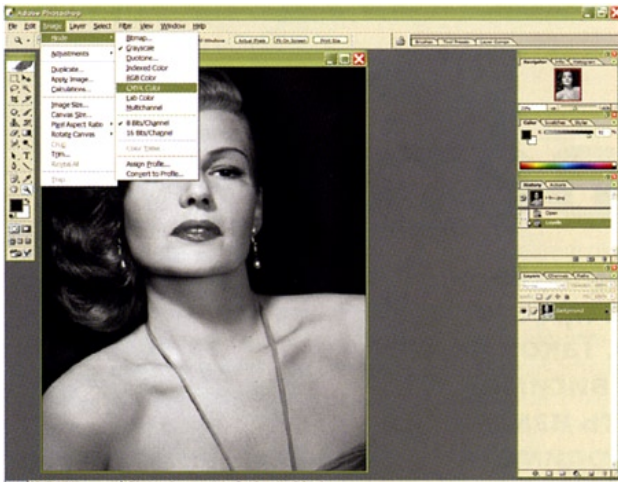
В этом уроке мы рассмотрим, как с помощью корректирующих слоев можно легко и просто раскрасить черно-белую фотографию. Такой подход позволяет корректировать цвета независимо друг от друга и в любой момент вносить изменения в ту или иную область. При этом необходимо лишь щелкнуть по пиктограмме кривых в панели управления Layers.



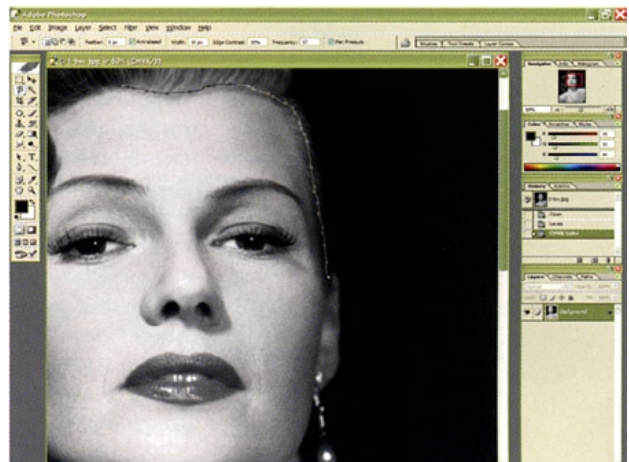
1 Открываем фотографию, которую собираемся раскрасить. Естественно, чем лучшего качества будет черно-белая фотография, тем легче с ней будет работать.



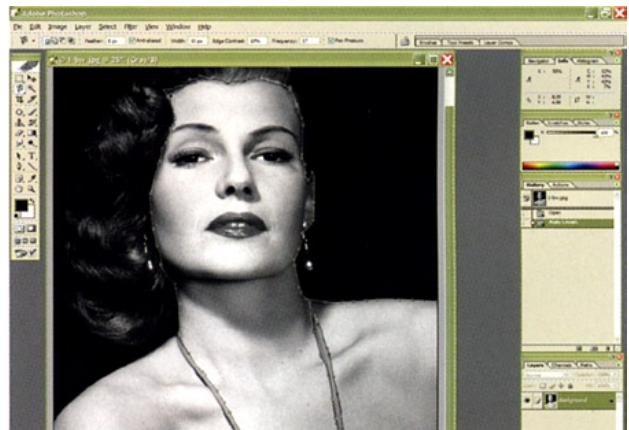
2 Если это необходимо, корректируем Levels, чтобы изображение стало более четким (меню Image>Adjustments>Levels или Ctrl+L).



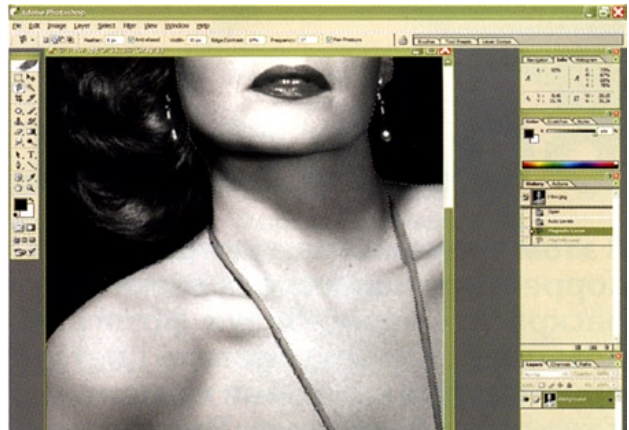
3 Фотографию требуется перевести в режим CMYK (меню Image>Mode>CMYK Color).



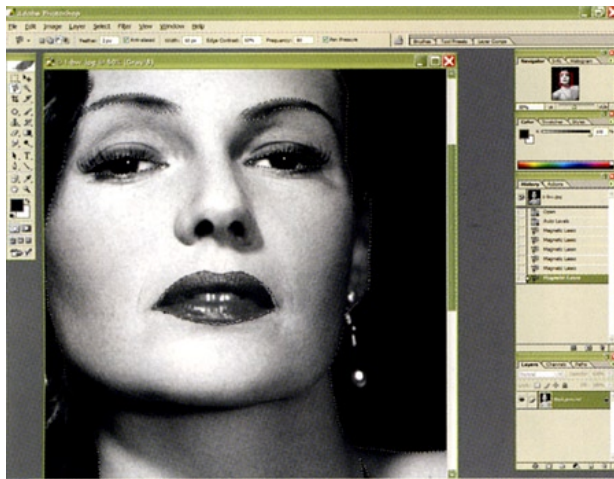
4 Теперь будем поочередно выделять различные области на фото. Контуры у этой фотографии достаточно четкие, что позволит без труда произвести выделение инструментом Magnetic Lasso Tool, который автоматически привязывает контур выделения к краю изображения переднего плана. Начнем с выделения кожи, захватывая также линию волос.



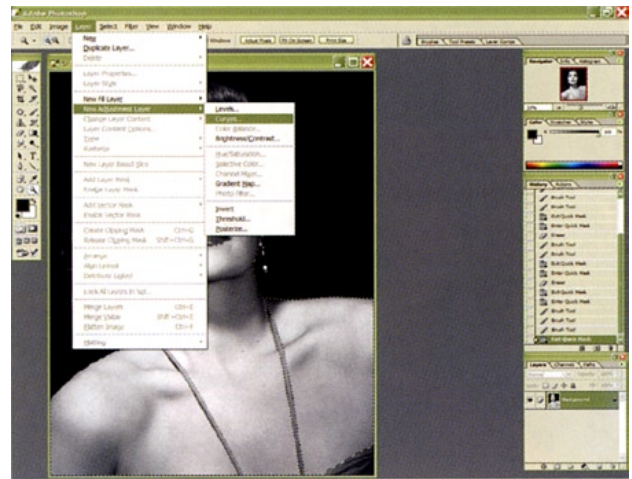
5 Если вас не устроит та или иная точка, нажмите Delete или Backspace – и она сотрется. Постепенно создавая контур с помощью этого инструмента, можно регулировать область выделения следующим образом: один щелчок задаст новую точку, а двойной щелчок закроет область выделения.



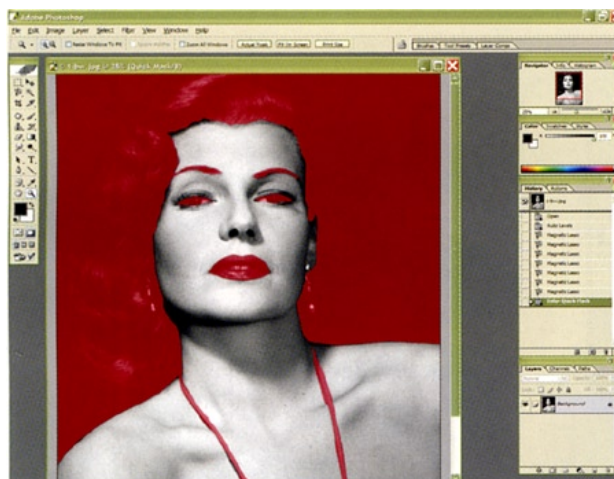
6 Если у вас еще остались невыделенные области, следует выделить и их. Удерживая клавишу Shift, инструментом Magnetic Lasso обводим оставшиеся области.



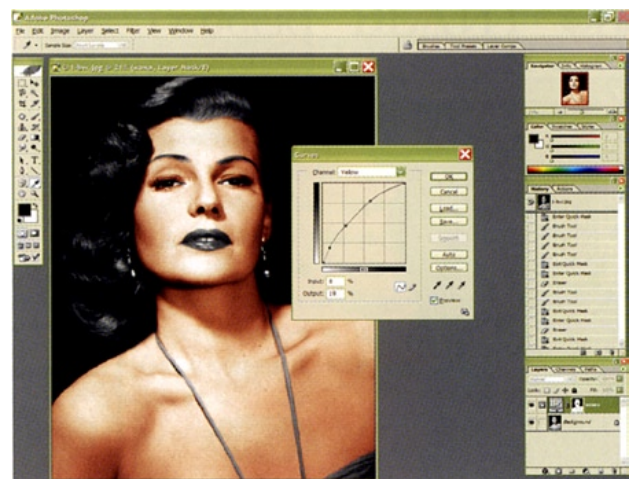
7 Теперь, удерживая клавишу Alt, выделяем глаза, брови и губы.



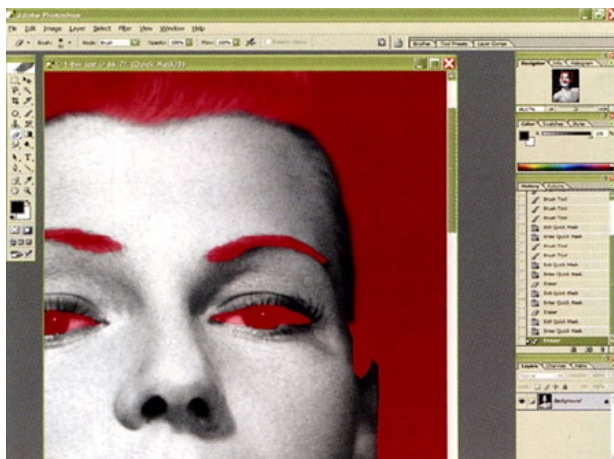
10 Создаем корректирующий слой с кривыми (меню Layer>New Adjustment Layer>Curves). Для удобства назовем его «кожа».



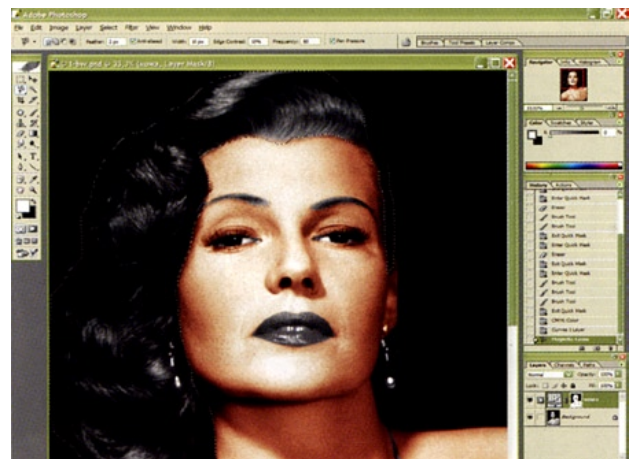
8 Чтобы подправить контуры выделения, переходим в режим быстрой маски (Quick Mask), удерживая клавишу «Q».



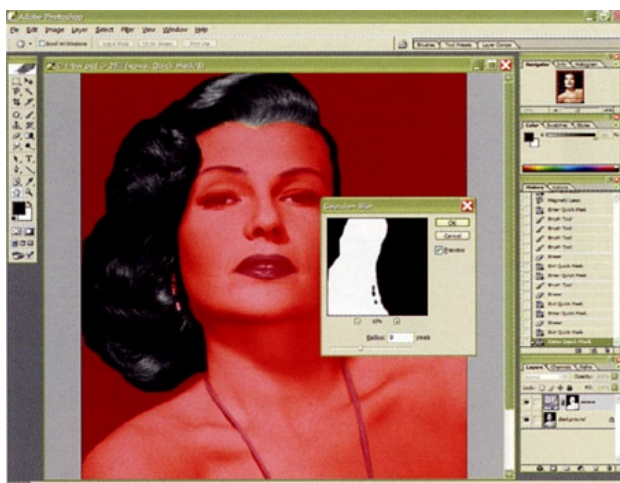
11 Поочередно выбирая цвета, настраиваем кривые таким образом, чтобы получить оттенок телесного цвета.



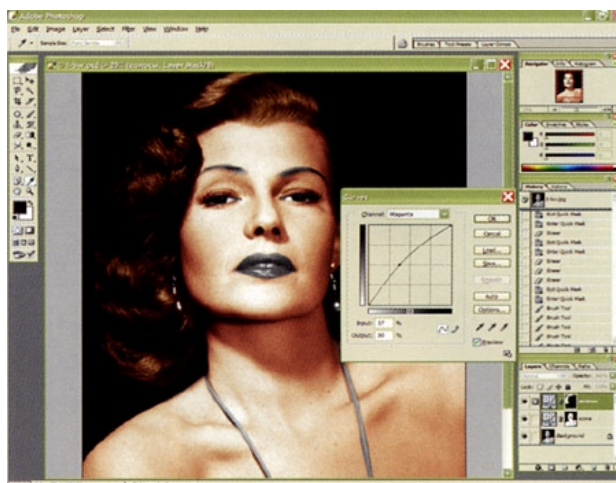
9 Инструментом Erase Tool добавляем в область выделения участки, пропущенные инструментом Magnetic Lasso. А инструментом Brush Tool убираем участки, которые нужно удалить из выделения. Когда все будет готово, выходим из режима быстрой маски повторным нажатием «Q».



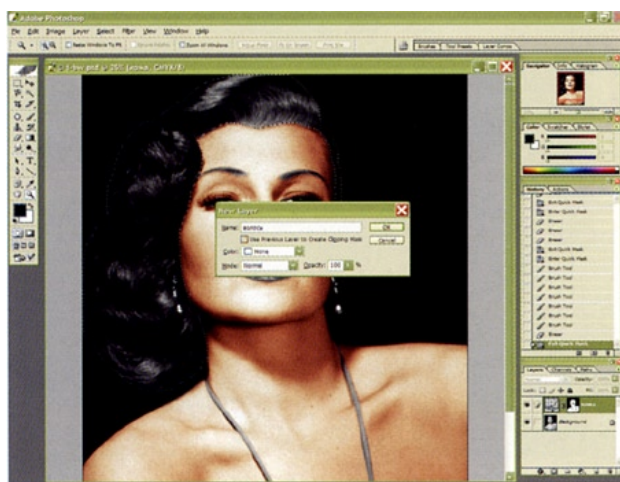
12 Теперь займемся волосами. Выделяем их инструментом Magnetic Lasso Tool, как раньше выделили кожу.



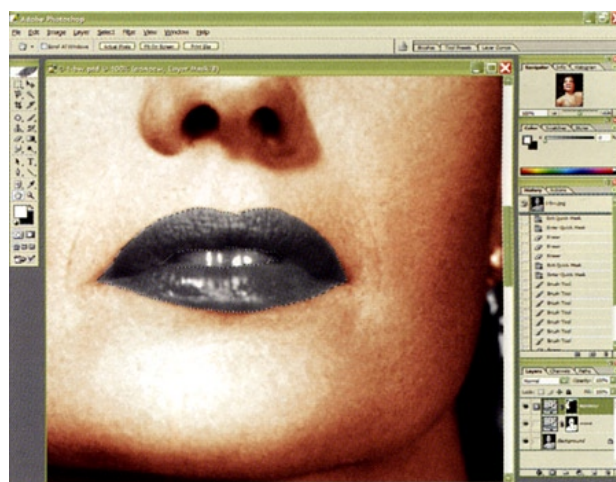
13 Включаем режим быстрой маски и применяем к волосам фильтр Gaussian Blur с значением от 5 до 9 пикселей (меню Filter>Blur>Gaussian Blur).



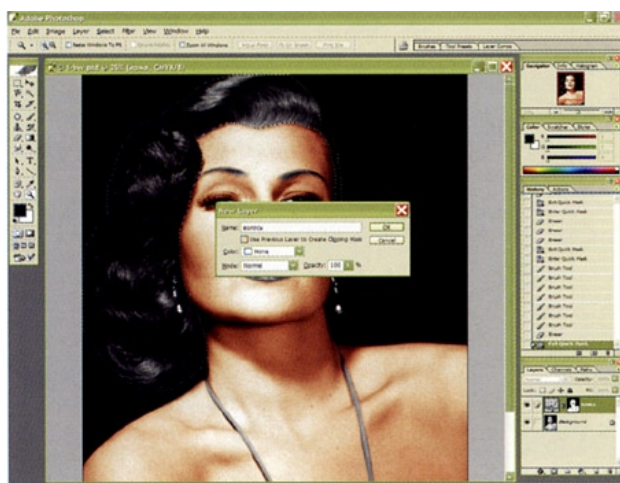
16 Настраиваем кривые, чтобы получить желаемый оттенок волос.



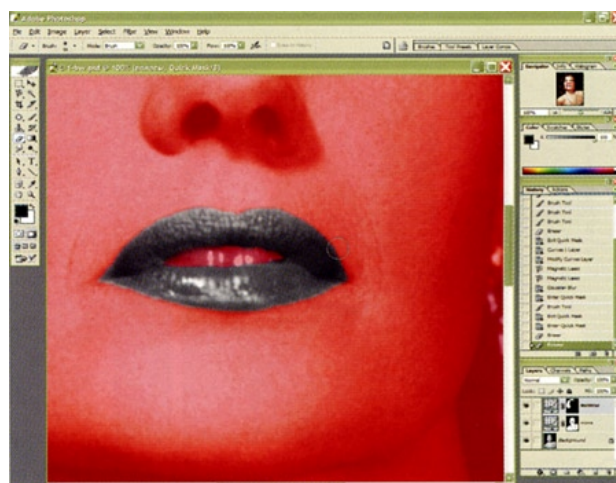
14 Инструментами Brush Tool и Traser Tool подправляем границы выделения так, чтобы они не накладывались на кожу.



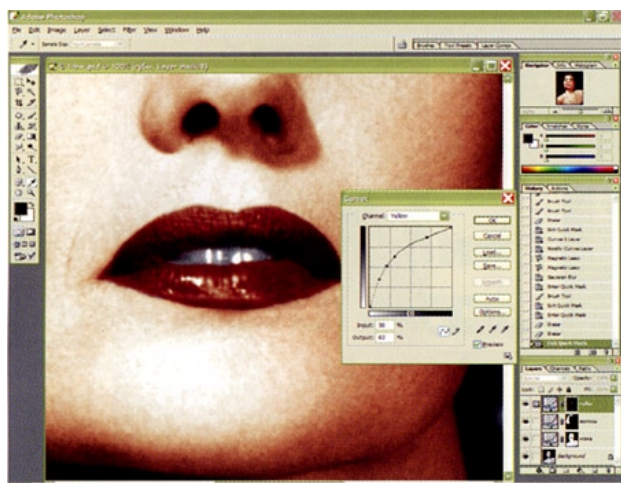
17 А теперь выделяем губы.



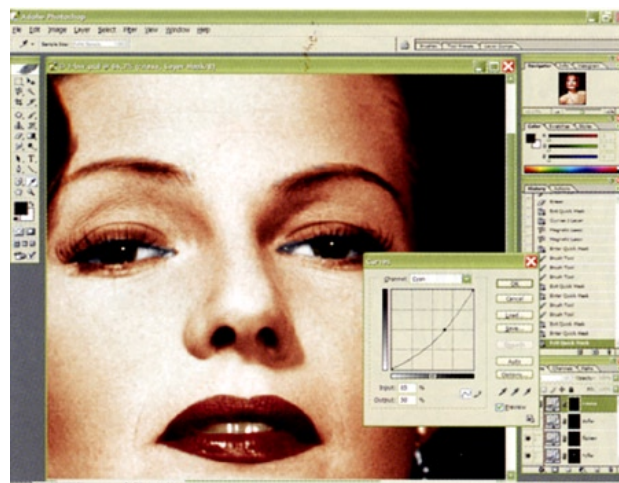
15 Выходим из режима быстрой маски и создаем еще один корректирующий слой – «волосы».



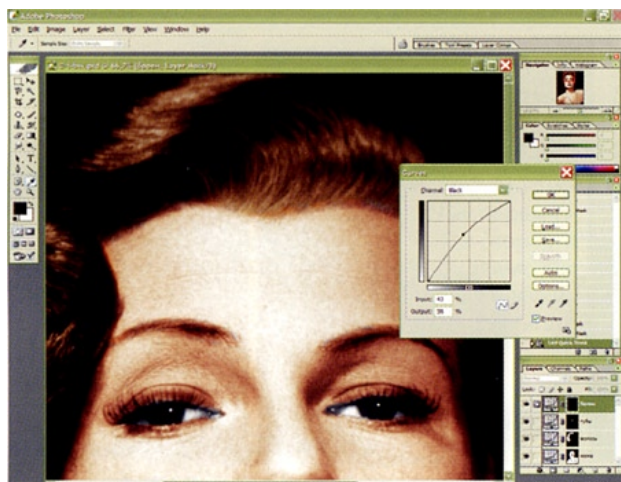
18 Применяем фильтр Gaussian Blur и, если необходимо, в режиме быстрой маски подправляем контуры.



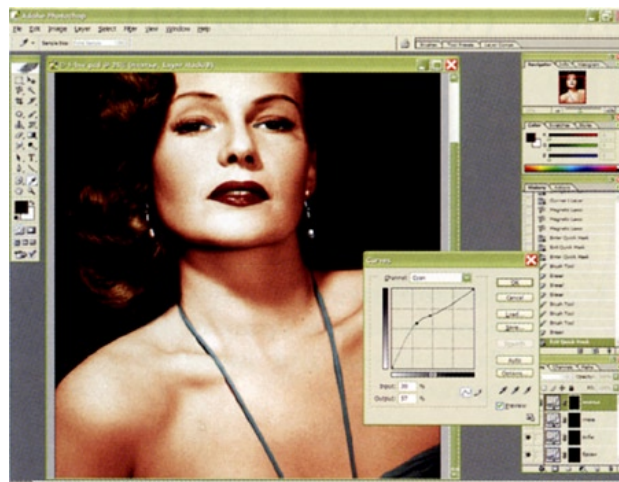
19 Повторяем действия: выходим из режима быстрой маски, создаем новый корректирующий слой и настраиваем кривые по своему усмотрению.



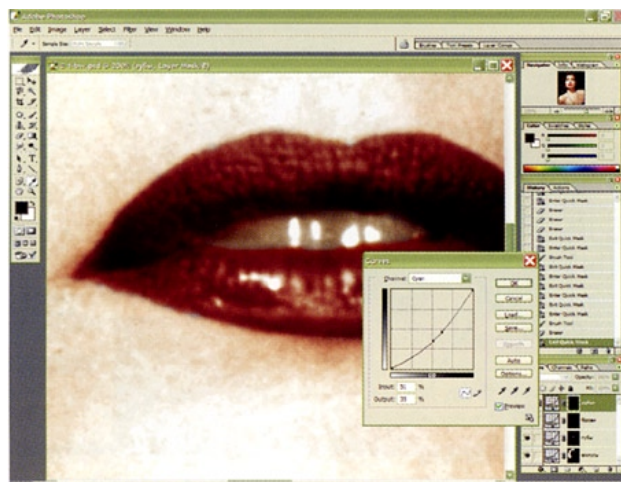
22 Тем же способом придаем цвет глаз.



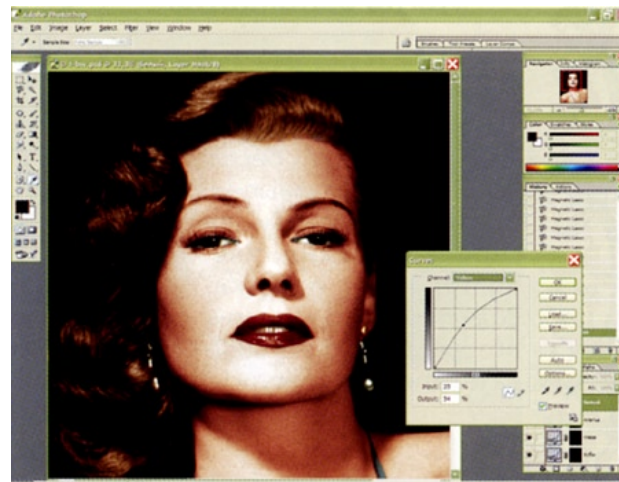
20 Аналогичным образом раскрашиваем брови.



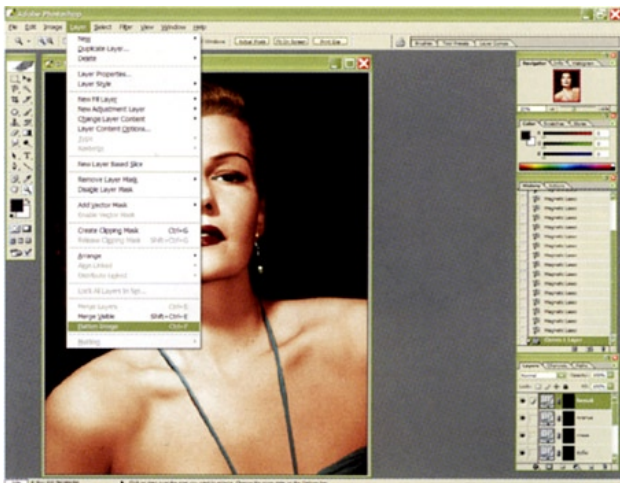
23 Поскольку платье выглядит на черно-белом снимке довольно светлым, выкрасим его в не слишком бросающийся цвет.



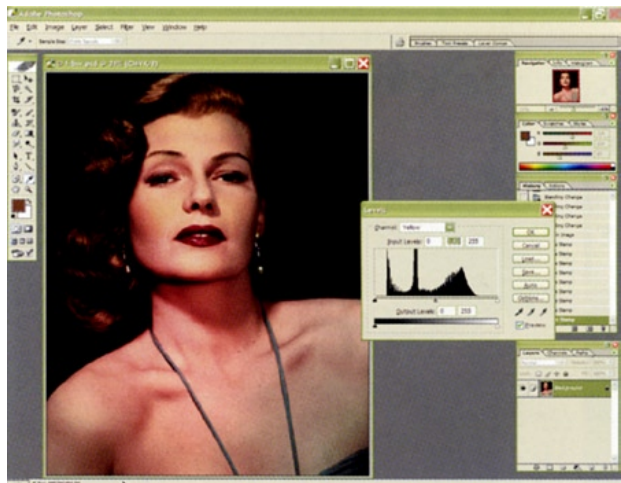
21 Нельзя забывать о зубах – им тоже надо придать более естественный оттенок, слегка подняв кривую Yellow и опустив кривую Cyan.



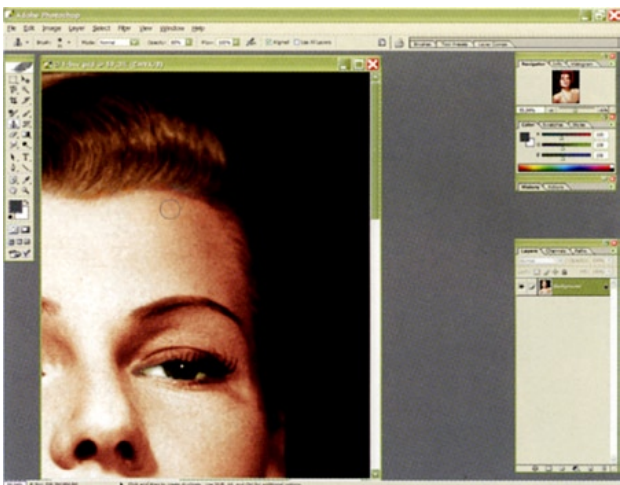
24 Серьги, как и глазные яблоки, можно, конечно, оставить и белыми, но лучше придать им более теплый оттенок.



25 Теперь, когда все участки закрасены, объединяем все слои воедино командой Flatten Image (меню Layer>Flatten Image).



27 А напоследок можно подкорректировать уровни по своему усмотрению.



26 Аккуратно обрабатываем границы между разными областями, которые не закрасились, с помощью инструмента Clone Stamp Tool.



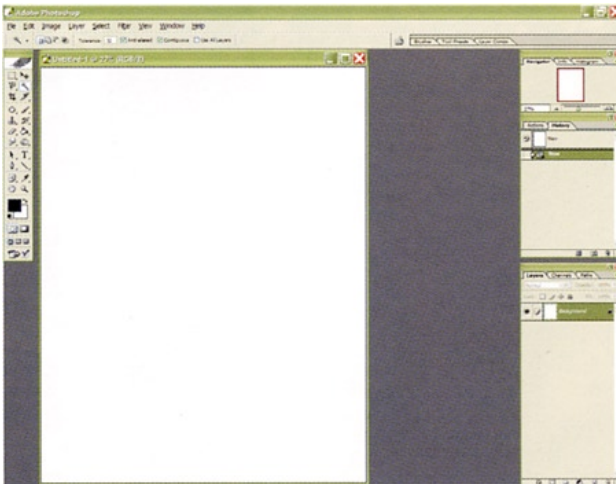
Портрет в стиле Photo Art

В этом уроке мы рассмотрим, как с помощью нескольких текстур, орнаментов и обычной портретной фотографии создать цифровую картину в столь популярном ныне стиле Photo Art.

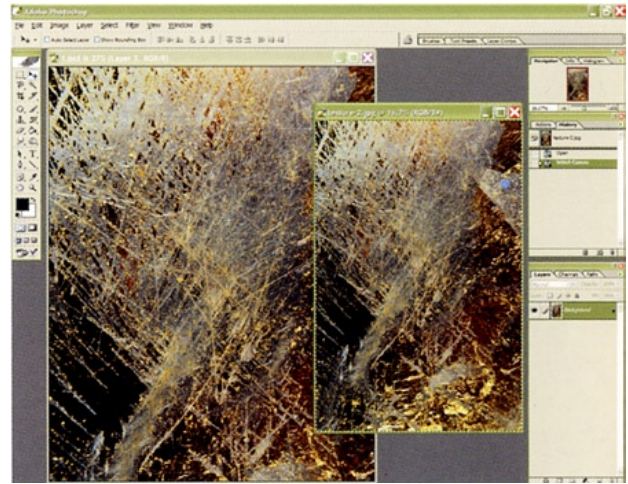
от простого к сложному

93
часть

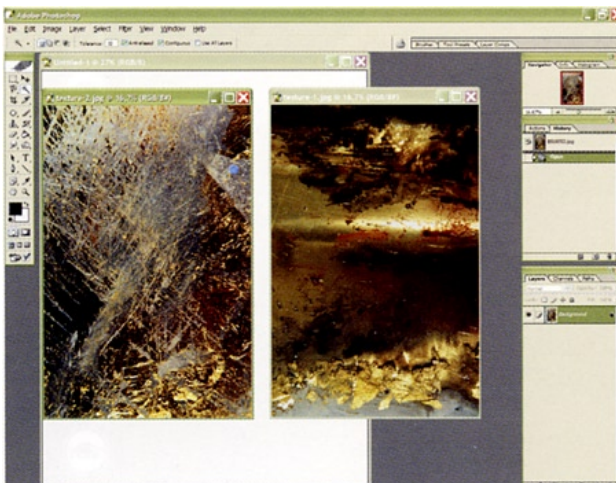
Photoshop



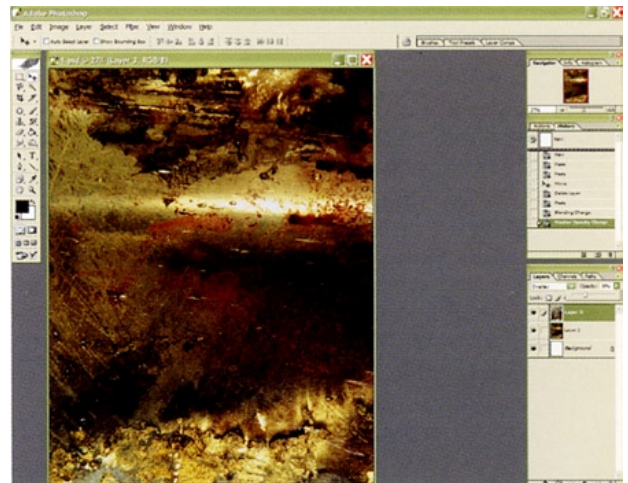
1 Создаем новый документ.



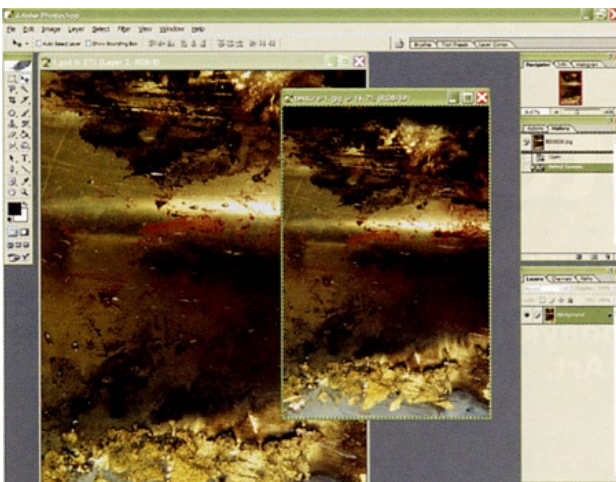
4 Продлеваем то же самое со второй текстурой.



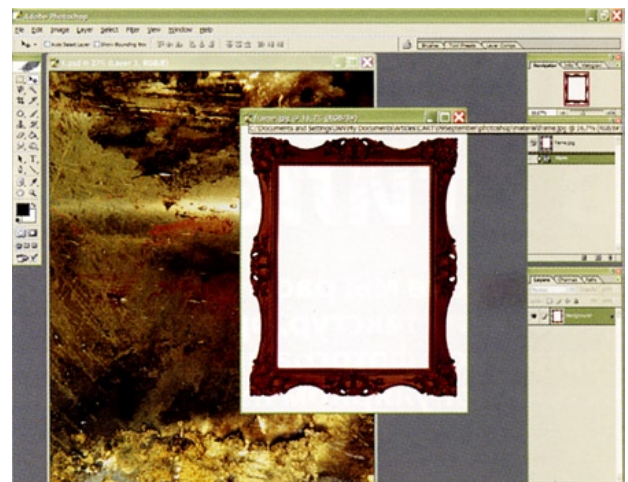
2 Теперь нам понадобятся текстуры. Открываем файлы с заранее подготовленными текстурами – лучше всего подойдут текстуры старых поцарапанных металлических поверхностей.



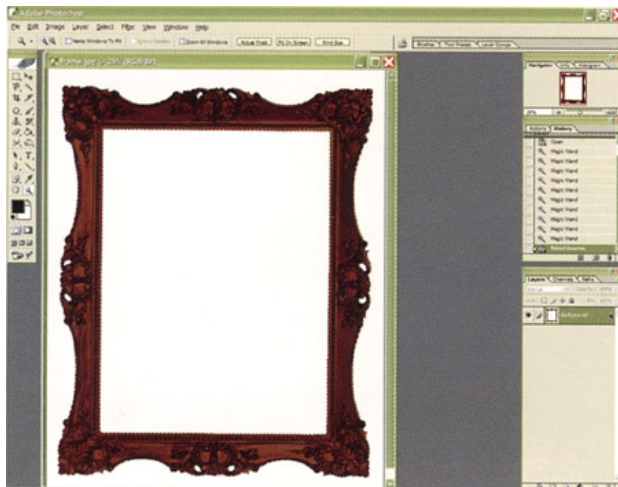
5 В панели управления слоями меняем режим наложения верхнего слоя на Overlay и снижаем непрозрачность (Opacity) до 30%.



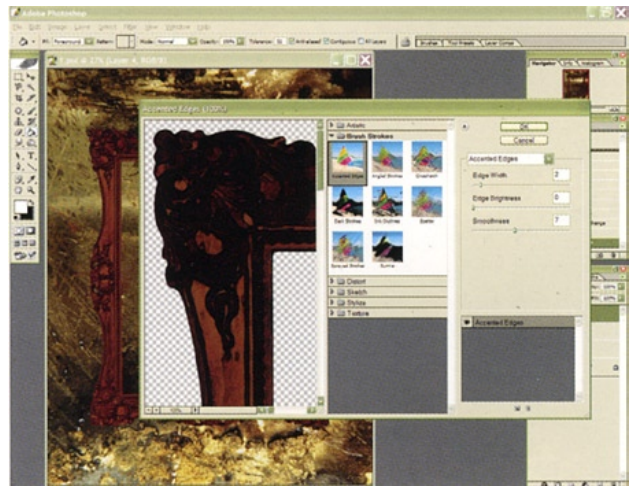
3 Копируем одну из текстур и помещаем ее в новый документ (Ctrl+A>Ctrl+V).



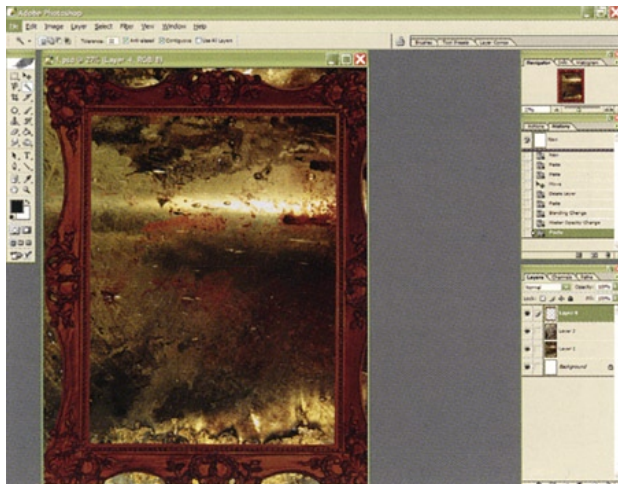
6 Теперь нам понадобится фотография рамки.



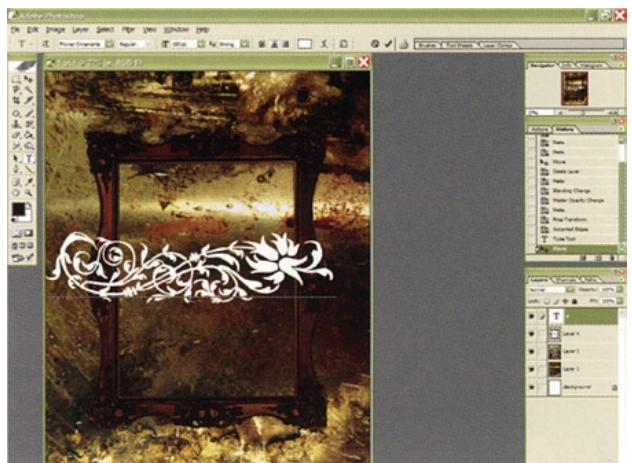
7 Инструментом Magic Wand Tool выделяем фон от рамки и инвертируем выделение (меню Select>Inverse).



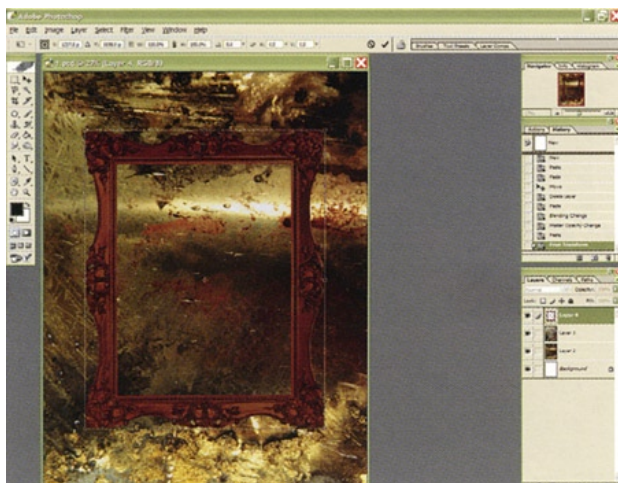
10 Применяем фильтр Accented Edges (меню Filter>Brush Strokes>Accented Edges) с произвольными параметрами.



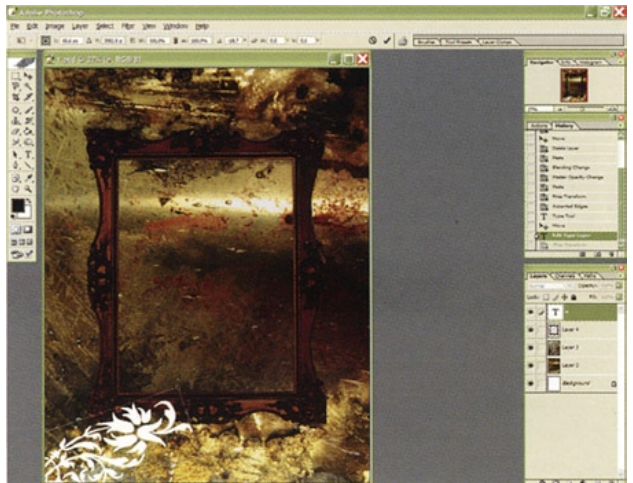
8 Копируем рамку в наш документ.



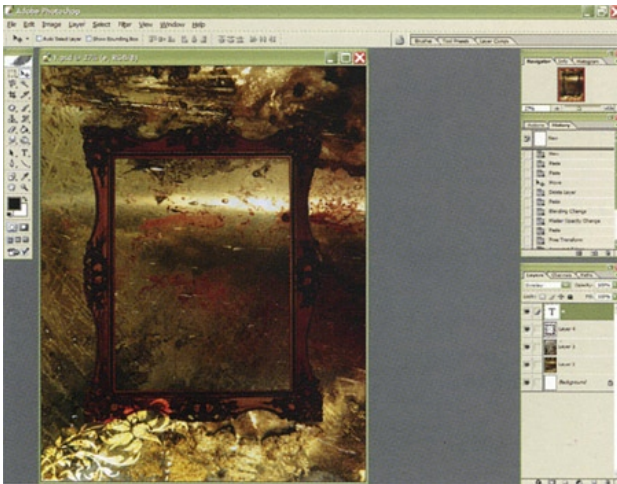
11 Нам понадобится дингбат (dingbat) с цветочными орнаментами. Мы использовали дингбат Flower Ornaments. Набираем один символ белым цветом.



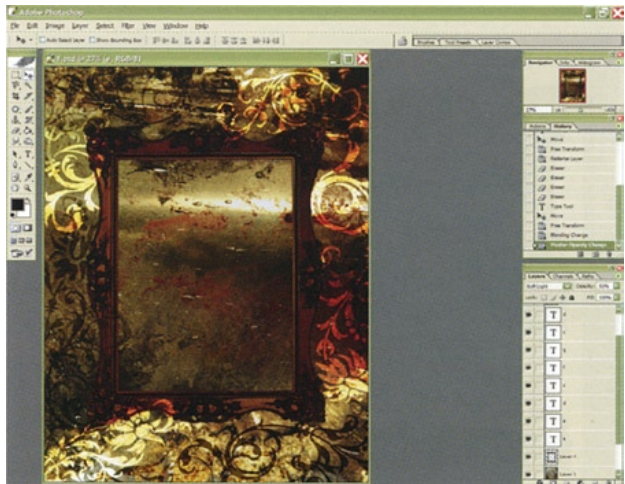
9 Чтобы уменьшить размер рамки, прибегаем к команде Scale (меню Edit>Transform>Scale) и изменяем масштаб рамки до нужного размера, удерживая нажатой клавишу Shift.



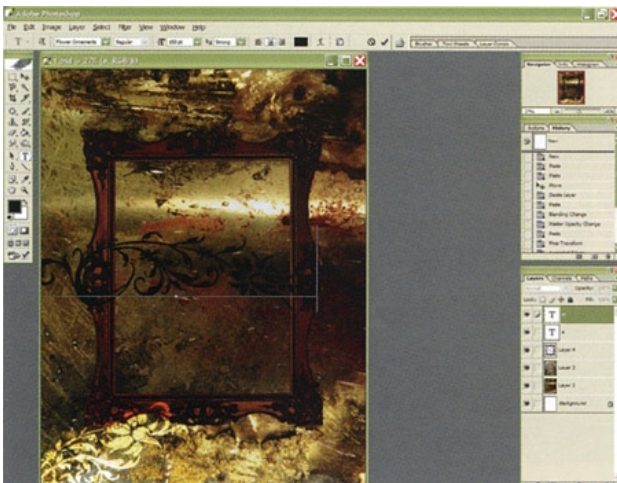
12 С помощью команды Rotate (меню Edit>Transform>Rotate) поворачиваем орнамент по своему усмотрению и затем инструментом Move Tool передвигаем его в угол изображения.



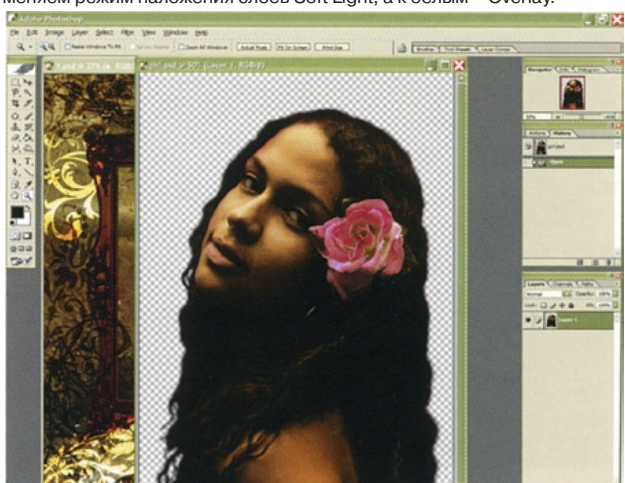
13 В панели управления слоями меняем режим наложения верхнего слоя на Overlay.



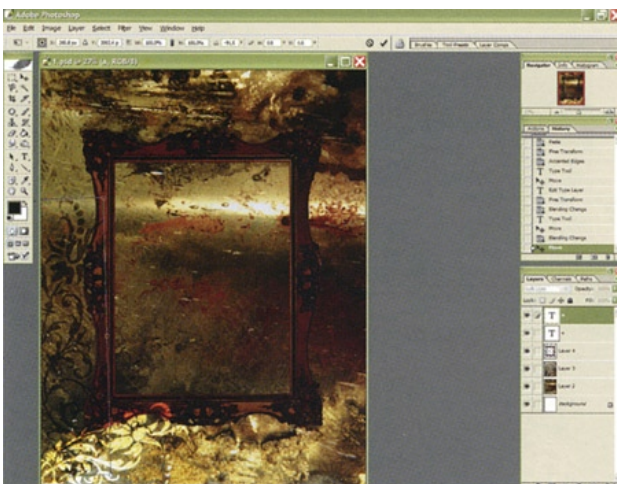
16 Продолжаем добавлять орнаменты по данному принципу, пока они не заполнят все поле за рамкой. К черным неизменно применяем режим наложения слоев Soft Light, а к белым – Overlay.



14 Теперь набираем другой символ – на этот раз черным цветом.



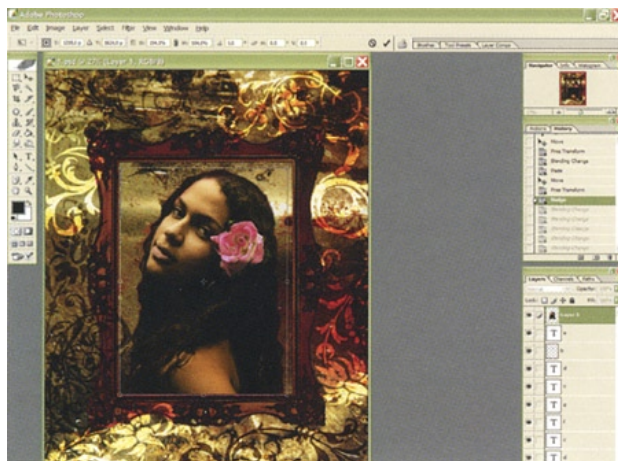
17 Открываем заранее подготовленную портретную фотографию. Очень важно, чтобы фон фотографии был прозрачным.



15 Так же как и в случае с предыдущим элементом, поворачиваем орнамент, перемещаем его по своему усмотрению, однако для черного узора режим наложения изменяем на Soft Light.



18 Копируем фотографию и помещаем ее в рабочий документ так, чтобы край снимка девушки соприкоснулся с внутренним краем рамки.



19 Изменяем при помощи команды Scale масштаб фотографии девушки так, чтобы она идеально вписывалась в рамку.



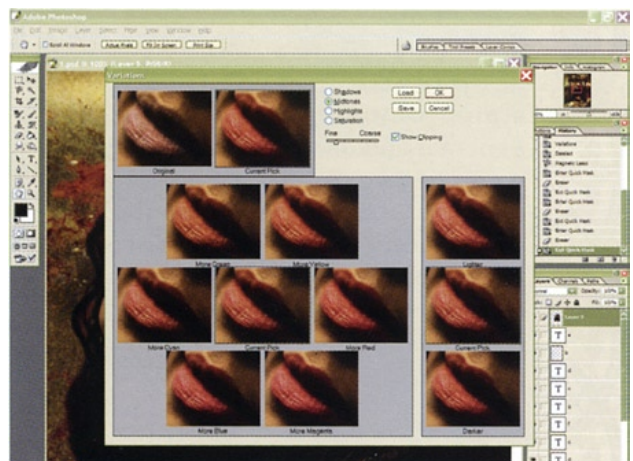
20 Очень важно, чтобы цветовая гамма отдельных элементов портретного снимка совпадала с цветами фона и не дисгармонировала. С этой целью изменим оттенок розы в волосах девушки на более темный и насыщенный. Любым инструментом выделения выделяем цветок.



21 Настраиваем параметры цвета в диалоговом окне Selective Color (меню Image>Adjustments>Selective Color).



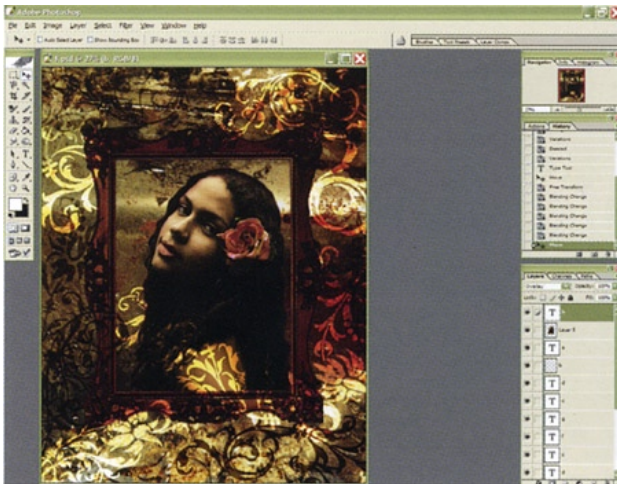
22 Еще один способ быстро и просто изменить оттенок отдельного элемента изображения – воспользоваться командой Variations (меню Image>Adjustments>Variations). Превью-окно поможет лучше сориентироваться и выбрать нужный оттенок.



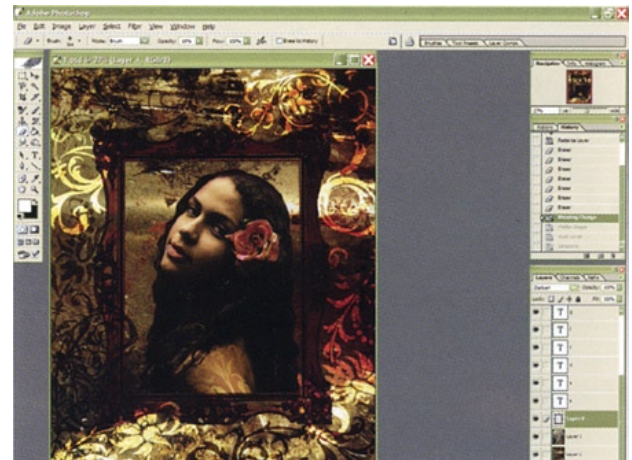
23 Точно таким же путем настраиваем цвет губ девушки.



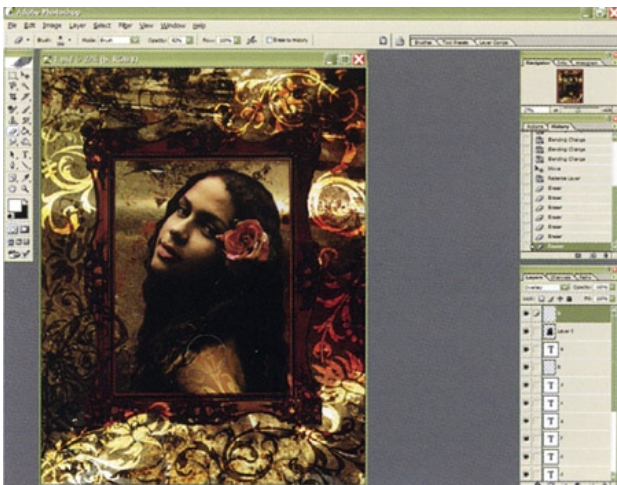
24 Последний штрих – украшаем узором плечо девушки. Набираем дингбат-символ белым цветом.



25 Перемещаем его на плечо командой Rotate.



27 В завершение – внимательно смотрим на композицию и исправляем, если необходимо, фрагменты. Итак, мы изменили режим наложения слоя с рамкой на Darken. Готово!



26 Инструментом Eraser Tool стираем участки, выступающие за контур плеча, предварительно растеризовав слой с дингбатом (меню Layer>Rasterize>Type).

Марго Григорян

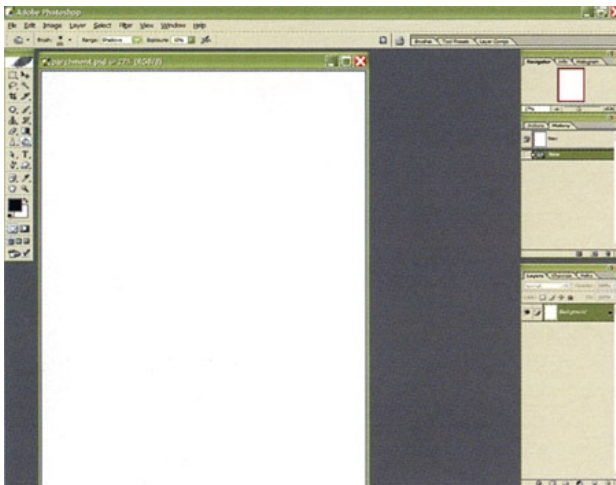
Старый пергамент

Надписи на старом ветхом листе пергамента с неровными, выжженными краями смотрятся оригинально и приобретают таинственность. В этом уроке мы рассмотрим, как с нуля создать такой лист пергамента в программе Adobe Photoshop CS. А уж какой текст на него поместить — останется на ваше усмотрение.

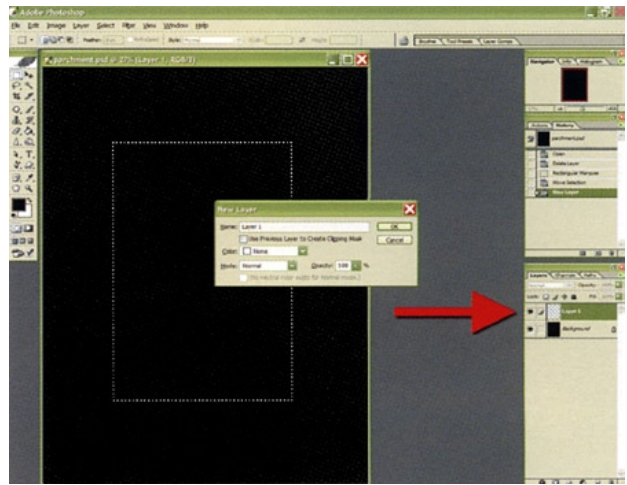
от простого к сложному

94
часть

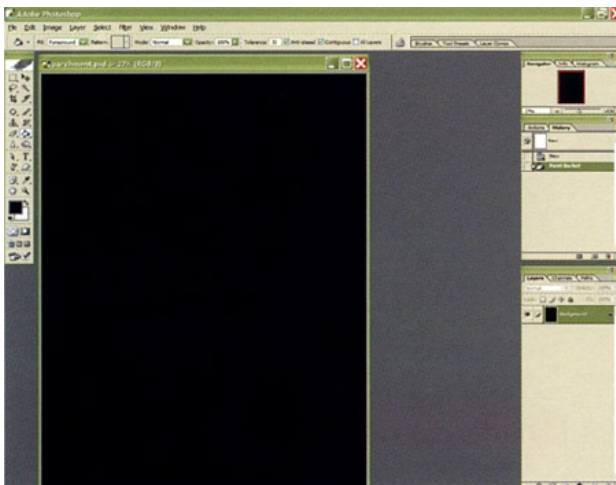
Photoshop:



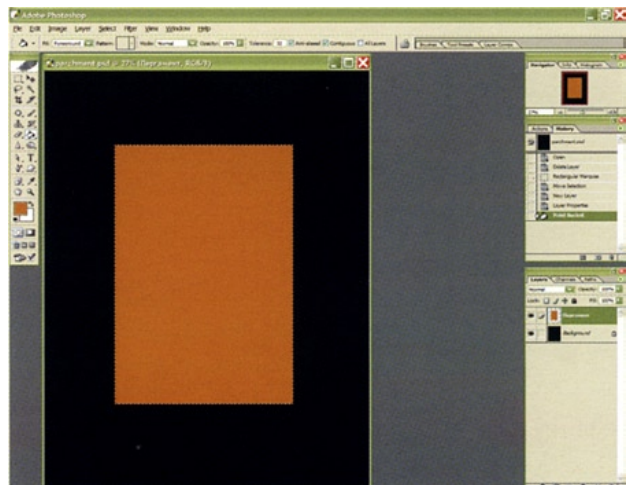
1 Создаем новый документ.



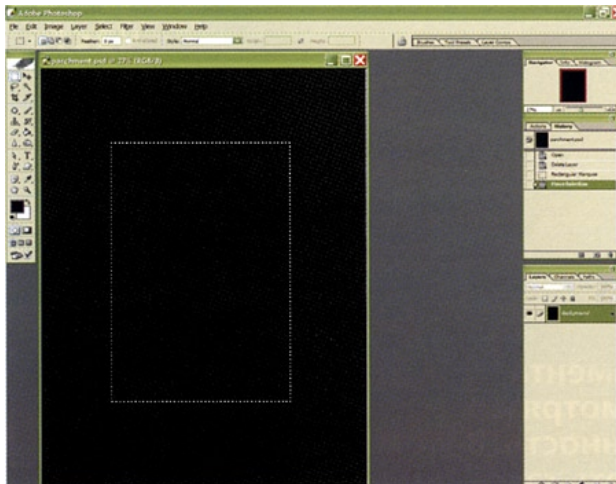
4 Создаем новый слой (меню Layer>New>Layer). Для удобства его можно назвать «Пергамент».



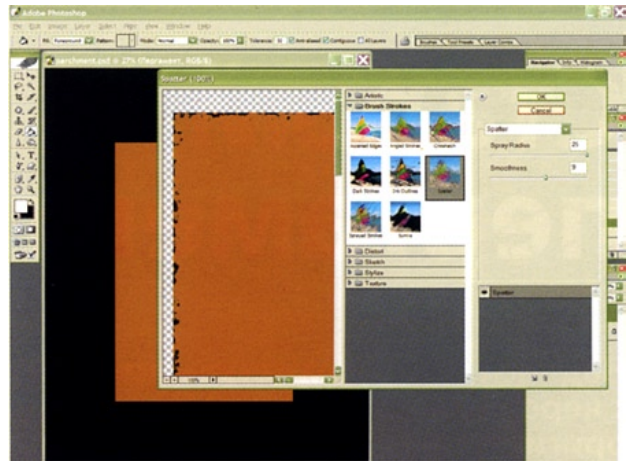
2 Заливаем фон черным цветом



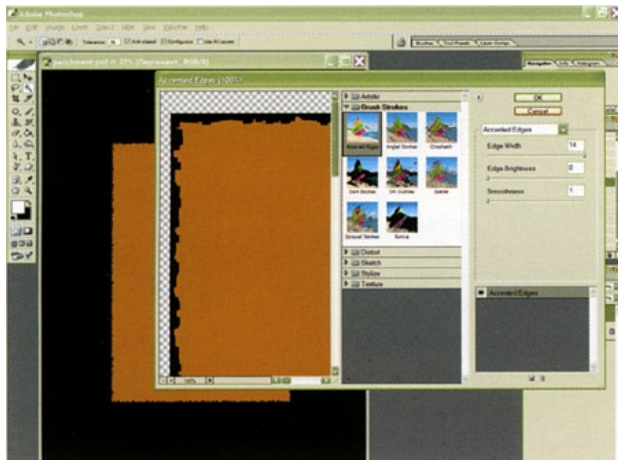
5 Заливаем выделение желтоватым цветом, напоминающим цвет старого пергамента.



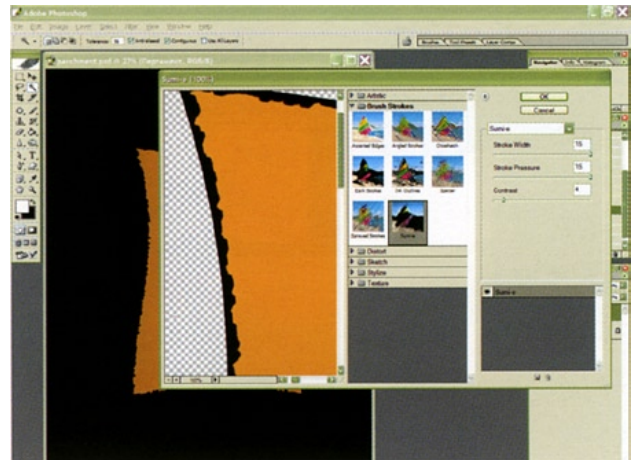
3 Выделяем прямоугольник инструментом Rectangular Marquee Tool.



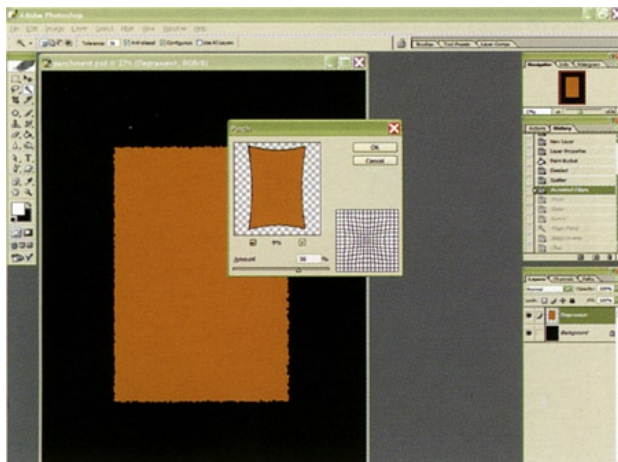
6 Убираем выделение (Ctrl+D) и применяем к слою «Пергамент» фильтр (меню Filter>Brush Strokes>Spatter), установив значения так, чтобы получился эффект рваных краев. Очень важно, чтобы на панели инструментов был выбран черный цвет фона (Background Color).



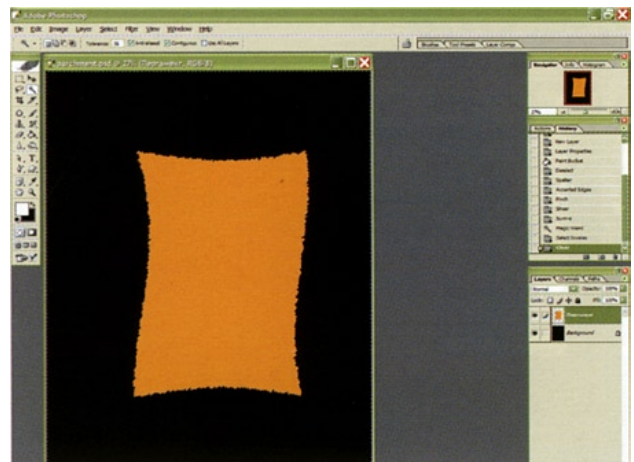
7 Следующий фильтр – Accented Edges (меню Filter>Brush Strokes>Accented Edges). Значение Edge Width следует установить на максимум, а Brightness и Smoothness – на минимум.



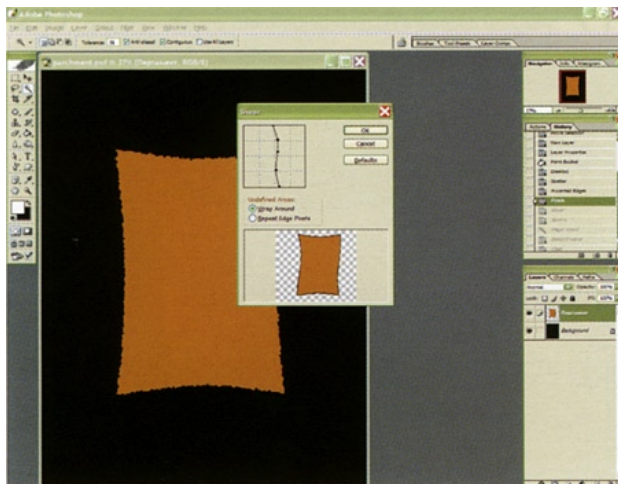
10 И последним применяем фильтр Sumi-e (меню Filter>Distort>Sumi-e), чтобы смягчить рваные края. Параметры настраивайте по своему усмотрению – они во многом зависят от размера файла.



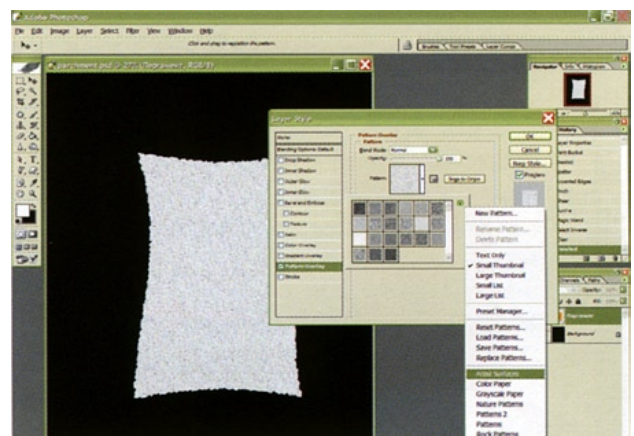
8 Теперь следует применить фильтр Pinch (меню Filter>Distort>Pinch), чтобы слегка растянуть края пергамента. Параметры можно выбирать по своему усмотрению, руководствуясь окном Preview.



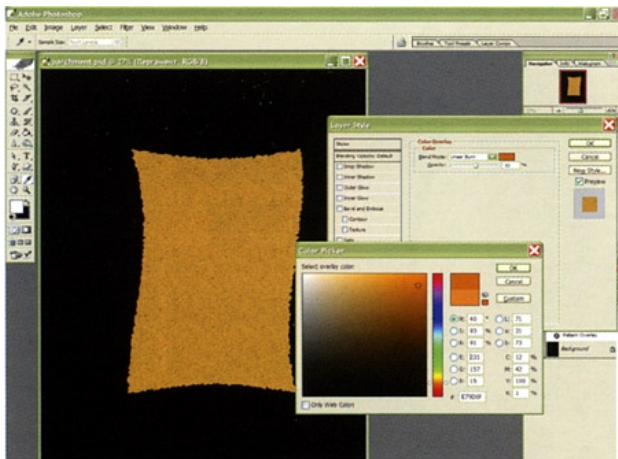
11 Выделяем инструментом Magic Wand Tool будущий лист пергамента, затем инвертируем выделение (Shift+Ctrl+I) и нажимаем клавишу Delete. Это необходимо для того, чтобы избавиться от черных краев вокруг листа пергамента.



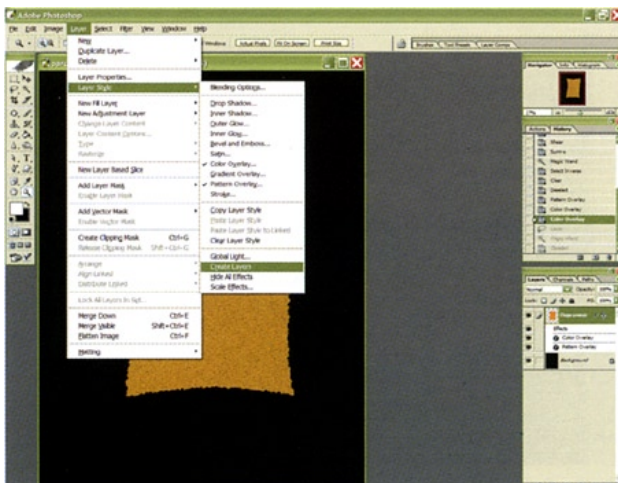
9 Еще один фильтр – Shear (меню Filter>Distort>Shear). Кривую необходимо настроить в зависимости от того, насколько вы хотите исказить перспективу листа пергамента.



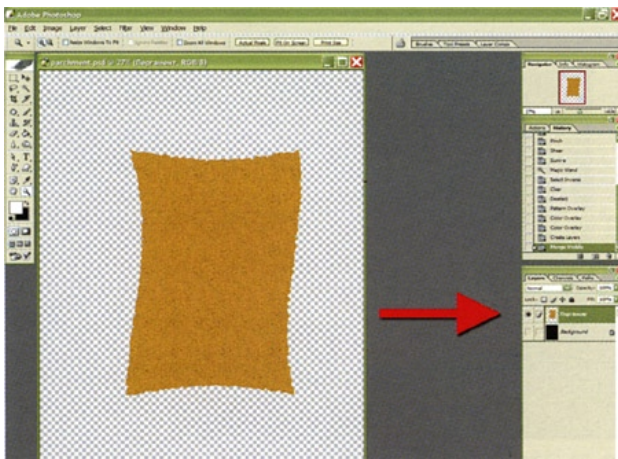
12 Убираем выделение (Ctrl+D) и открываем диалоговое окно Layer Style (меню Layer>Layer Style). Выбираем параметр Pattern Overlay, находим текстуры Artist Surfaces и выбираем вторую справа текстуру во второй строке.



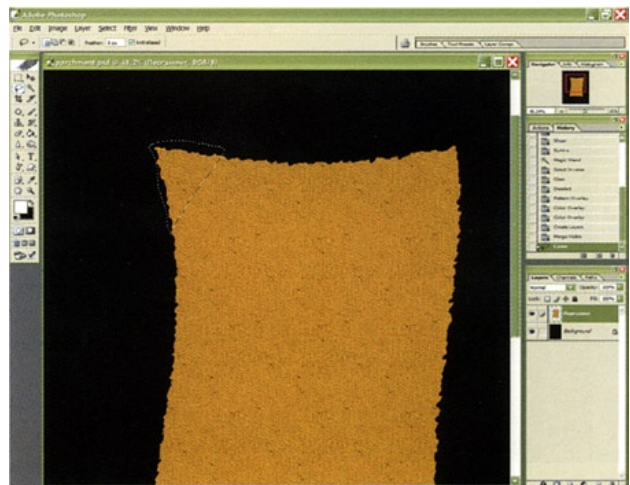
13 Все бы хорошо, но после применения этого стиля пропал цвет пергамента. Чтобы восстановить его, используем еще один стиль – Color Overlay.



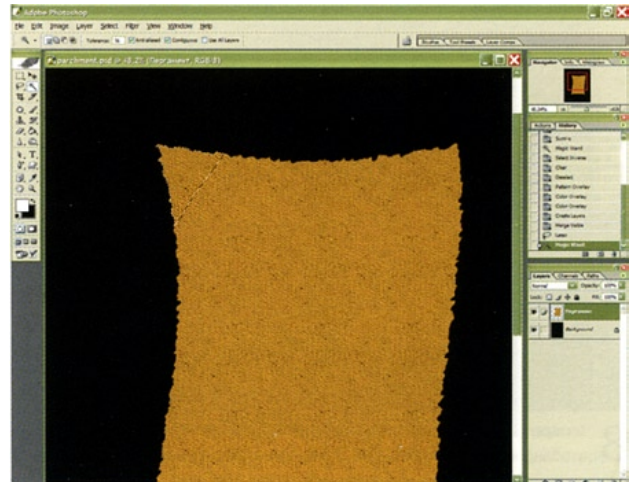
14 Теперь нам нужно объединить все примененные стили в один слой. Для этого воспользуемся командой Create Layers (меню Layer>Layer Style>Create Layer).



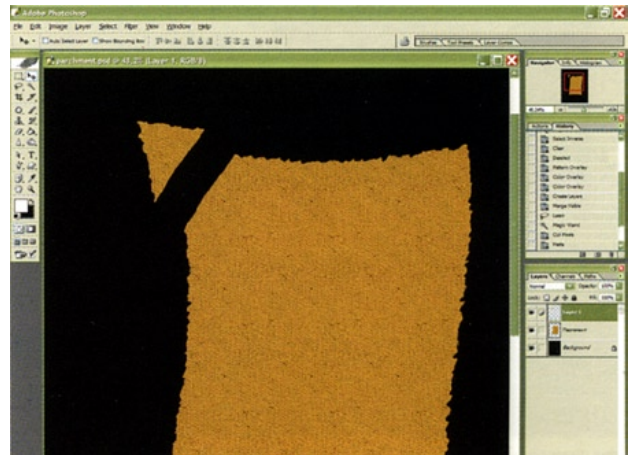
15 Отключаем пиктограмму глаза в панели управления Layers на слое Background и объединяем слои командой Merge Visible (Ctrl+Shift+E).



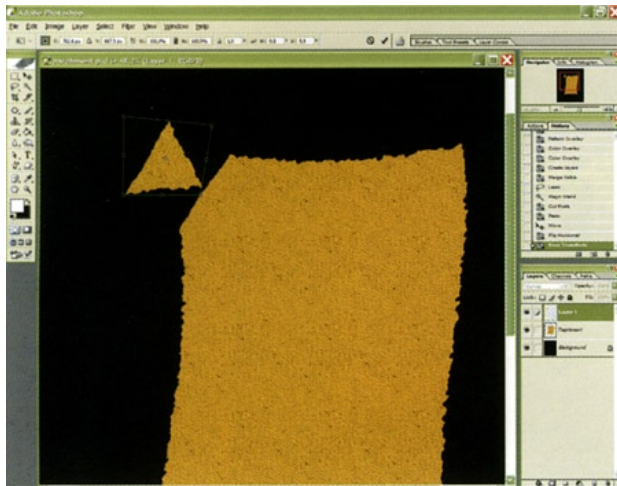
16 Снова включаем видимость слоя Background. Теперь создадим загнутый уголок – это придаст листу большую реалистичность. Для этого выделяем инструментом Magic Lasso Tool пергамента, не заботясь об аккуратности выделения.



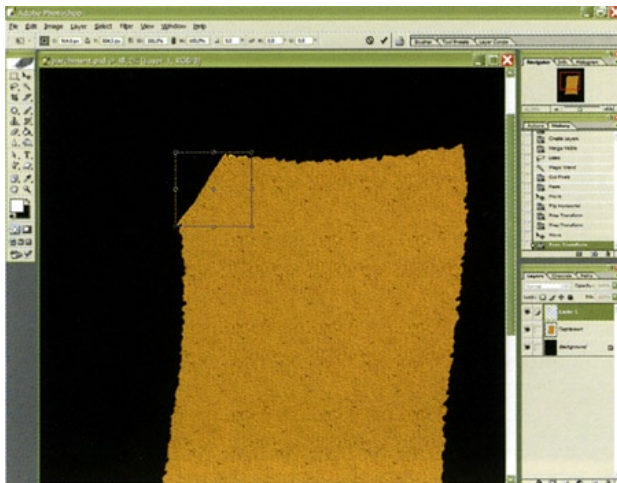
17 Удерживая нажатой клавишу Alt, инструментом Magic Wand Tool убираем лишнее из выделения.



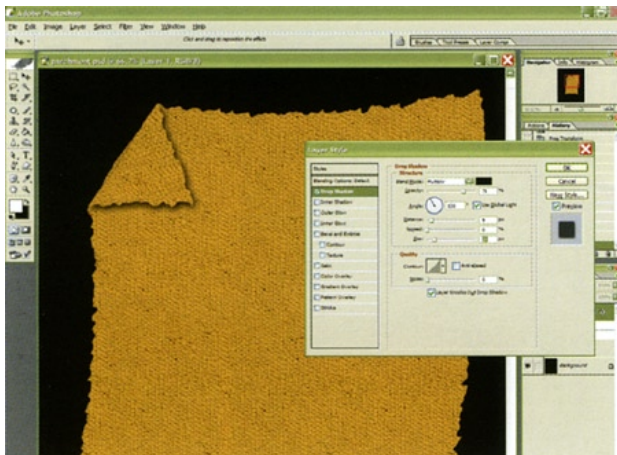
18 Вырезаем выделение (Ctrl+X) и помещаем уголок листа в новый слой.



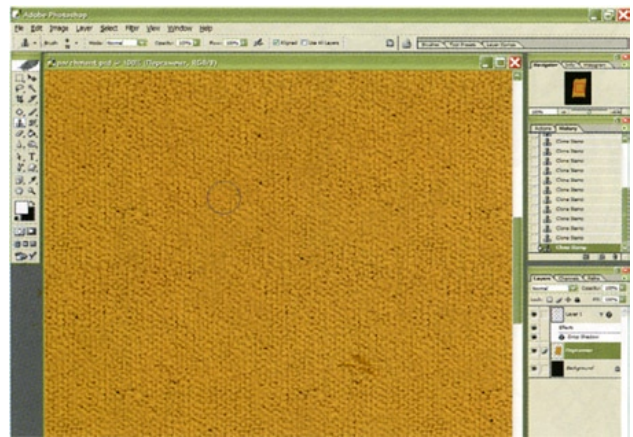
19 Применяем команду Flip Horizontal (меню Edit>Transform>Flip Horizontal), а затем переворачиваем уголок вручную (меню Edit>Transform>Rotate) и слегка деформируем его (меню Edit>Transform>Skew).



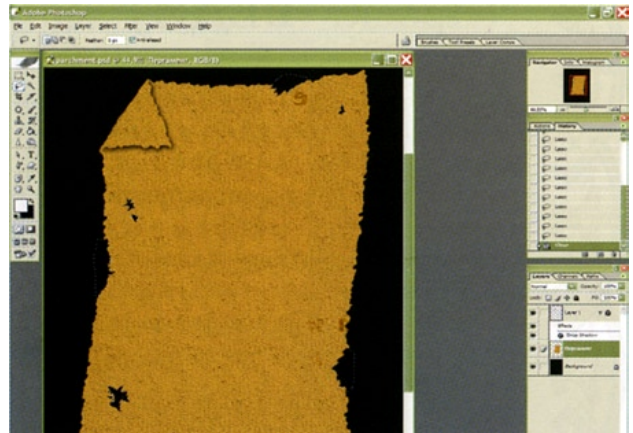
20 Далее инструментом Move Tool перемещаем уголок так, чтобы его край и край листа совпали.



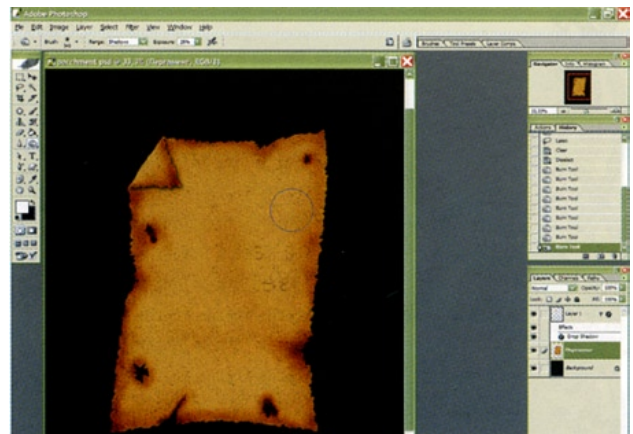
21 Применяем к этому слою стиль Drop Shadow (меню Layer>Layer Style).



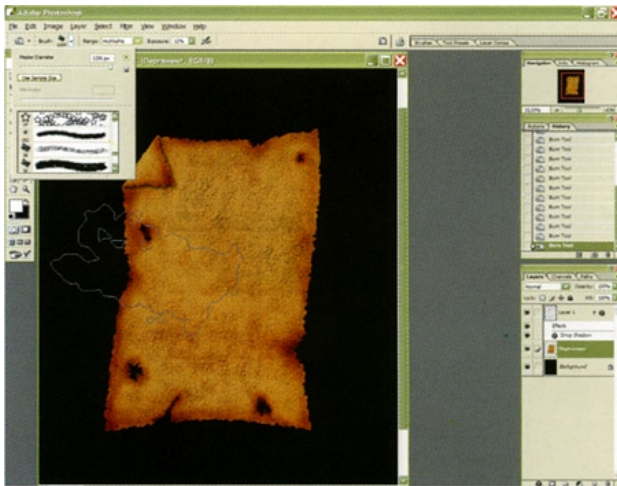
22 Очень важно слегка разнообразить текстуру. После применения стиля с текстурой на пергаменте рисунок повторяется. Чтобы замаскировать повторяющиеся элементы, воспользуемся инструментом Clone Tool и как следует пройдемся им по всему листу на слое «Пергамент».



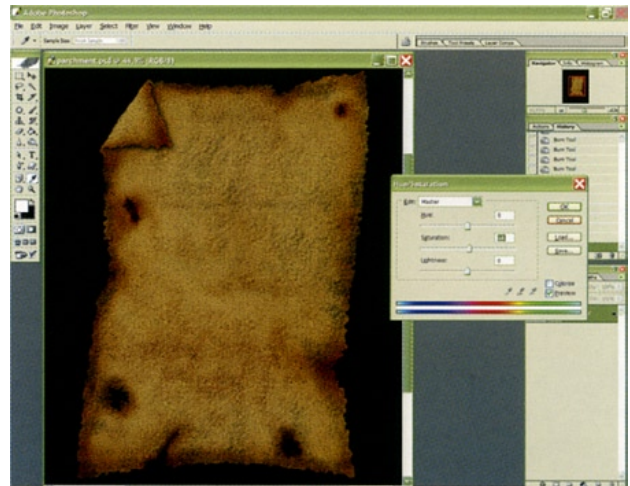
23 Хорошо бы «продырявить» пергамент в нескольких местах: для этого нарисуем произвольные дырки с рваными контурами инструментом Lasso Tool (можно также захватить края листа), а затем сотрем область выделения.



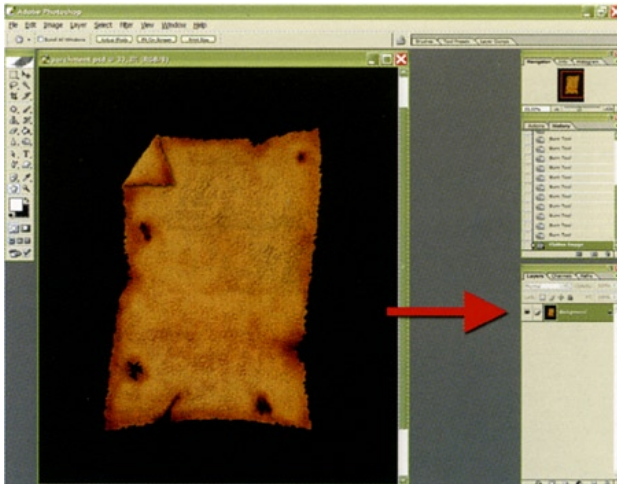
24 Инструментом Burn Tool (с параметрами Range: Shadows и Exposure – 25-75%) прорисовываем контуры дырок и края листа сначала кистью большого размера, а затем – более маленькой. Параметр Exposure также следует изменять от меньшего к большему по мере уменьшения диаметра кисти.



25 Выбираем в палитре кистей кисть с рваными краями, устанавливаем большой диаметр и проходимся инструментом Burn по всей площади листа во всех трех режимах – Highlight, Shadows, Midtones.



27 В завершение слегка уменьшаем насыщенность цветов (меню Image>Adjustments>Hue Saturation). Готово!



26 Объединяем все слои командой Flatten Image (меню Layer>Flatten Image).

She walks in beauty, like the night
Of cloudless climes and starry skies;
And all that's best of dark and bright
Meet in her aspect and her eyes;
Thus mellow'd to that tender light
Which heaven to gaudy day denies.

One shade the more, one ray the less,
Had half impair'd the nameless grace
Which waves in every raven tress,
Or softly lightens o'er her face;
Where thoughts serenely sweet express
How pure, how dear their dwelling-place.

And on that cheek, and o'er that brow,
So soft, so calm, yet eloquent,
The smiles that win, the tints that glow,
But tell of days in goodness spent,
A mind at peace with all below,
A heart whose love is innocent!

Письмо из прошлого

Старые письма с выцветшими от времени чернилами таят в себе особое очарование. В этом уроке мы покажем, как воссоздать в программе Adobe Photoshop CS подобный эффект, взяв за основу обыкновенный каллиграфический шрифт.

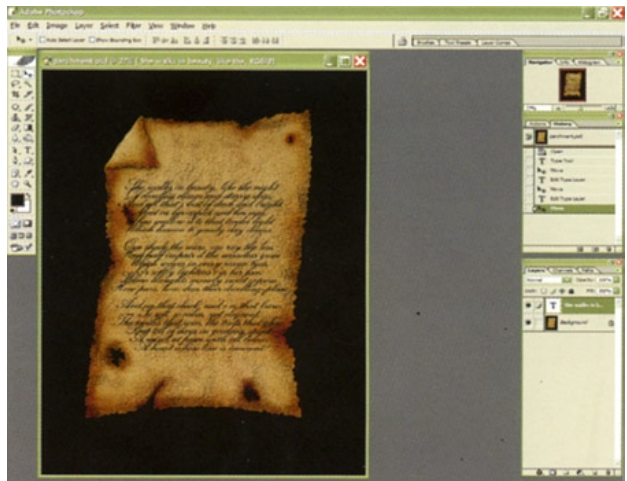
от простого к сложному

95
часть

Photoshop



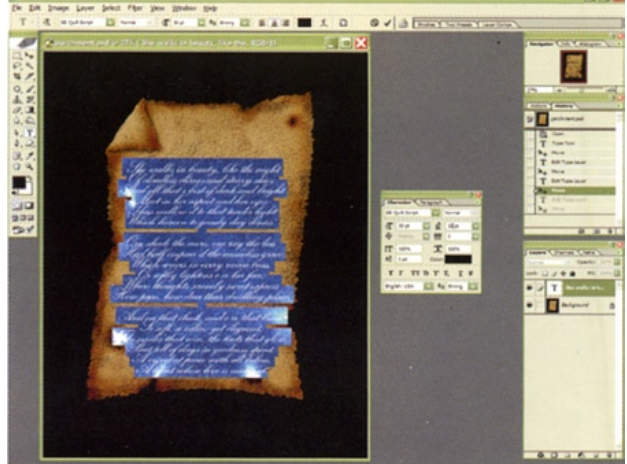
1 Открываем файл, который собираемся использовать как фон для текста (о том, как создавать подобный лист старого пергамента рассказано в предыдущем уроке).



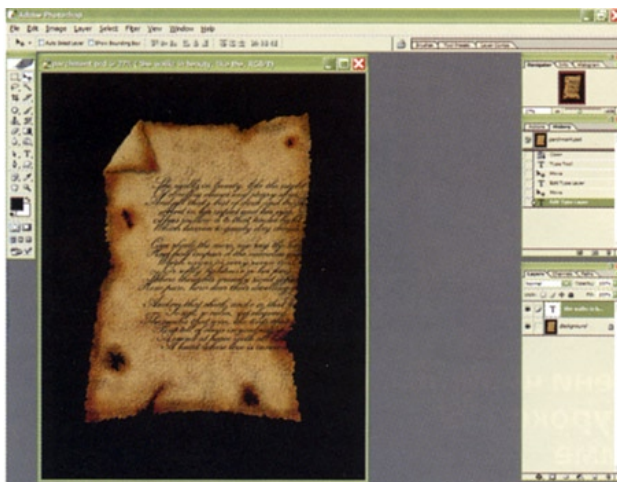
4 Инструментом Move Tool перемещаем блок текста на середину листа.



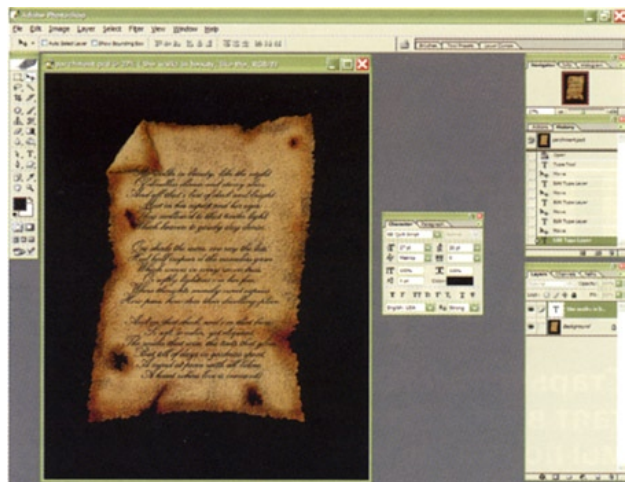
2 Помещаем текст в новый слой.



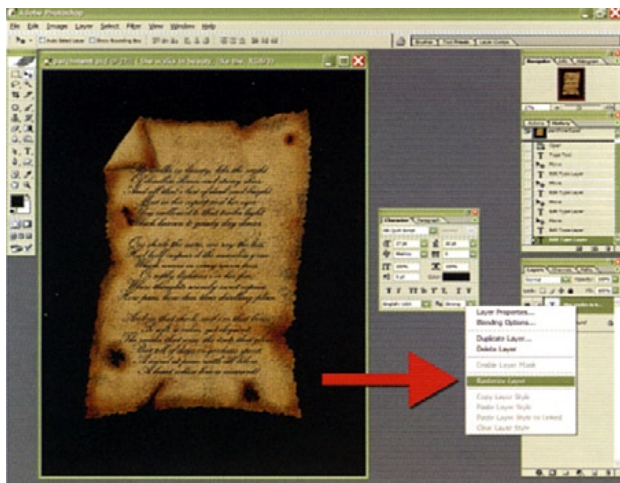
5 Настраиваем расстояние между строками, включив панель управления Character (меню Window>Character) по своему усмотрению. В данном примере использована величина 20 pt.



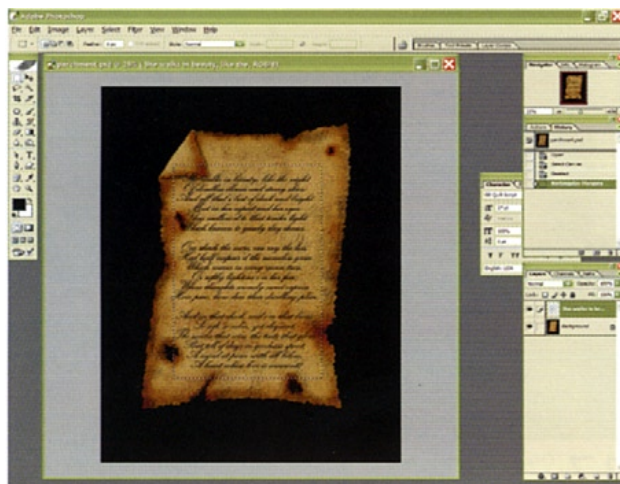
3 Заменяем шрифт на каллиграфический. В данном примере это GE Quilt Script.



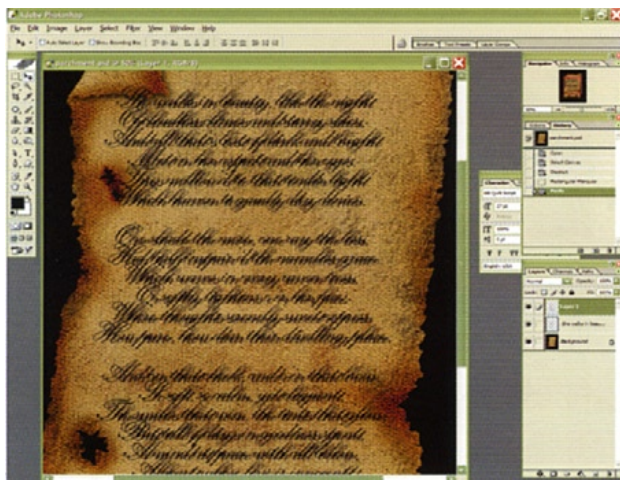
6 Настраиваем кегль шрифта; в нашем примере это 27.



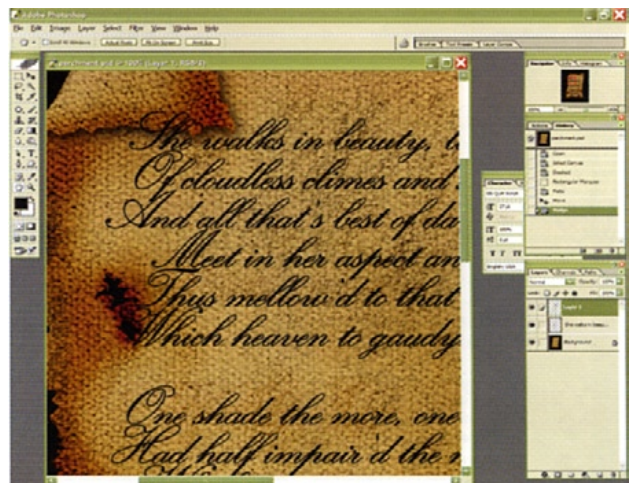
7 Растеризуем слой с текстом (панель управления слоями; Rasterize Layer).



8 Выделяем весь слой с текстом.



9 Помещаем скопированный текст в новый слой.



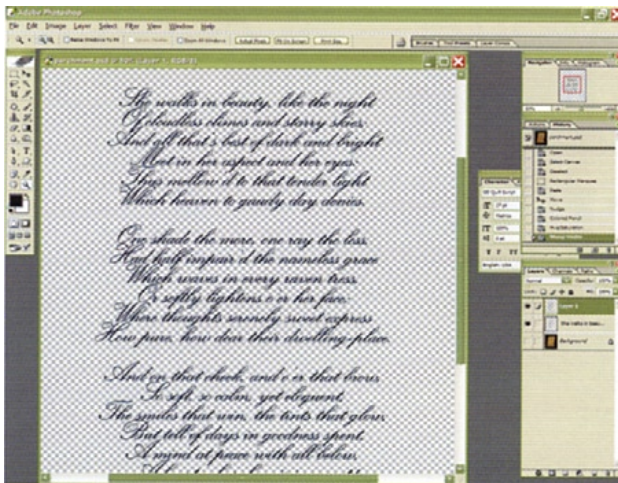
10 Инструментом Move Tool перемещаем текст так, чтобы он с небольшим смещением перекрывал первый слой с текстом.



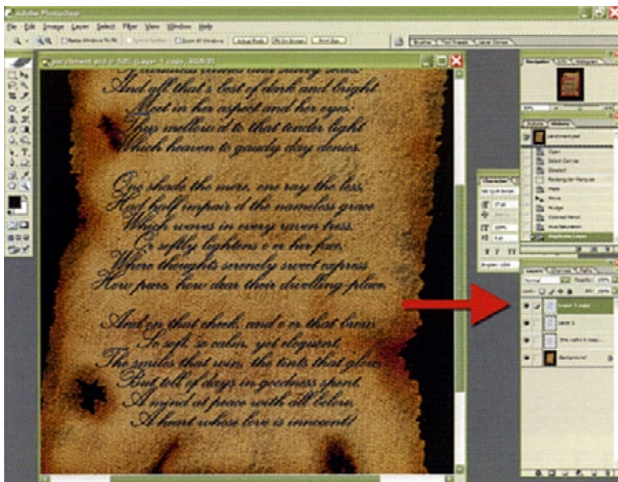
11 Применяем к слою фильтр Colored Pencil (меню Filter > Artistic > Colored Pencil), выставив Stroke Pressure на максимум, Paper Brightness на минимум, а Pencil Width оставив примерно на 5-7.



12 Придаем буквам более чернильный оттенок. Открываем диалоговое окно Hue/Saturation (меню Image > Adjustments > Hue/Saturation) и настраиваем параметры следующим образом: Hue - 212, Saturation - 74, Lightness - +4.



13 Отключаем видимость слоя с листком пергамента, щелкнув по пиктограмме глаза в панели управления Layers, и склеиваем слои с текстом (Ctrl+Shift+Alt+E).



14 Снова включаем видимость слоя с пергаментом и дублируем новый слой (меню Layer>Duplicate Layer).



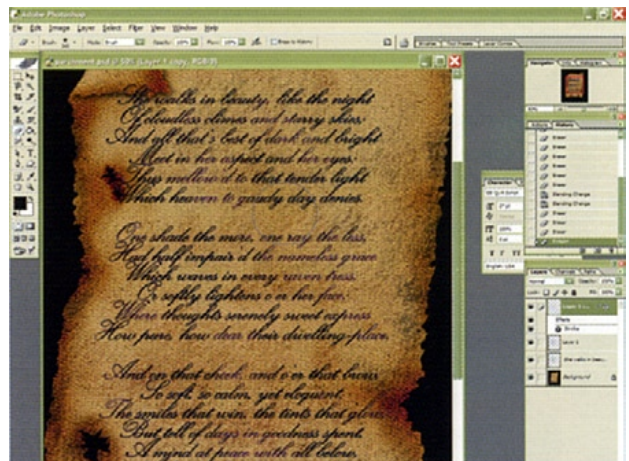
15 Открываем диалоговое окно Layer Style (меню Layer>Layer Style), выбираем функцию Stroke, Fill Type устанавливаем на Color. Щелкнув по прямоугольнику с цветом, выбираем темно-синий оттенок.



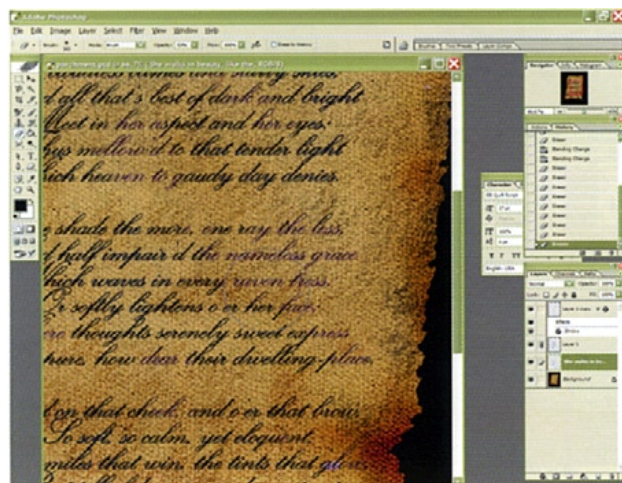
16 Устанавливаем Size на 2, Position на Outside, Blend Mode на Hard Light, а Opacity оставляем 100%.



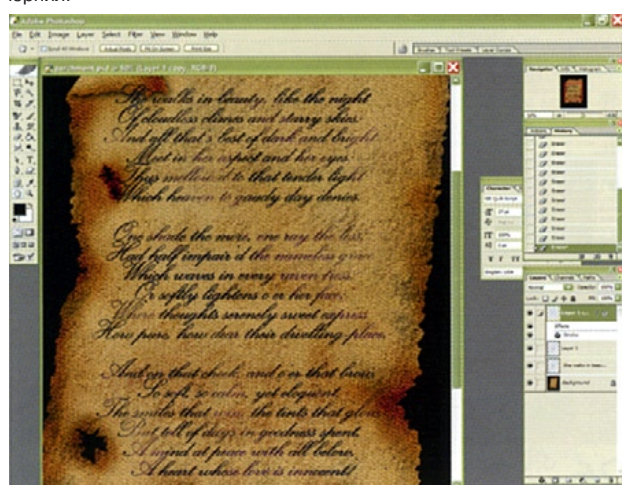
17 Отключаем видимость верхнего слоя, возвращаемся к слою Layer 1 и слегка изменяем его цвет с помощью настройки параметров Hue/Saturation (меню Image>Adjustments>Hue/Saturation). Включаем режим Colorize, устанавливаем Hue на 300, а Saturation – на 80.



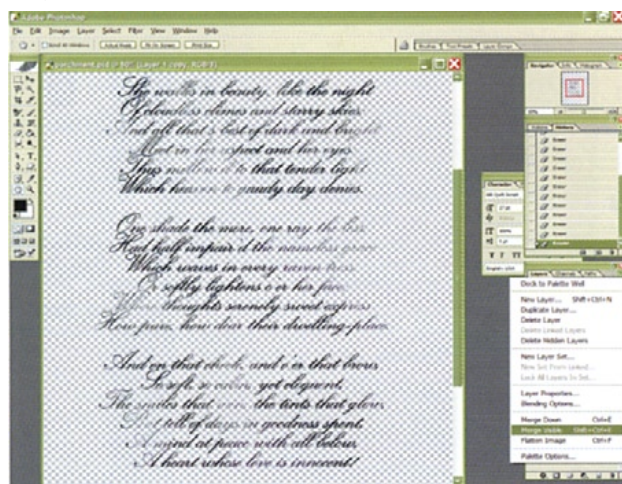
18 Возвращаемся к верхнему слою. Выбираем большую мягкую кисть и стираем текст в нескольких местах так, чтобы проглядывал нижний слой с фиолетовым текстом. Время от времени можно менять Opacity (непрозрачность) кисти для достижения более реалистичного эффекта.



19 Переходим к самому первому текстовому слою и также стираем текст в некоторых местах, чтобы создать эффект выцветших чернил.



20 То же самое проделываем на слое Layer 1.



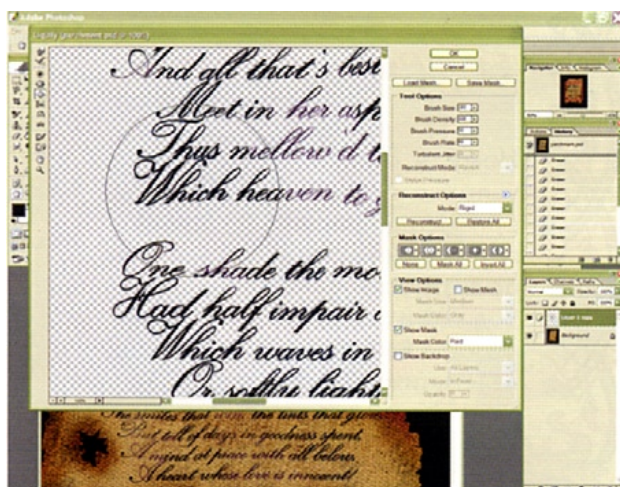
21 Отключаем видимость слоя с пергаментом и объединяем все слои с текстом (Ctrl+Shift+E).



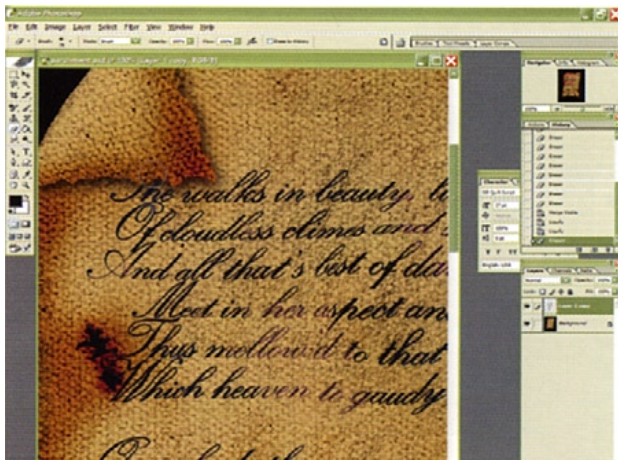
22 Снова включаем видимость слоя с пергаментом и открываем диалоговое окно Liquify.



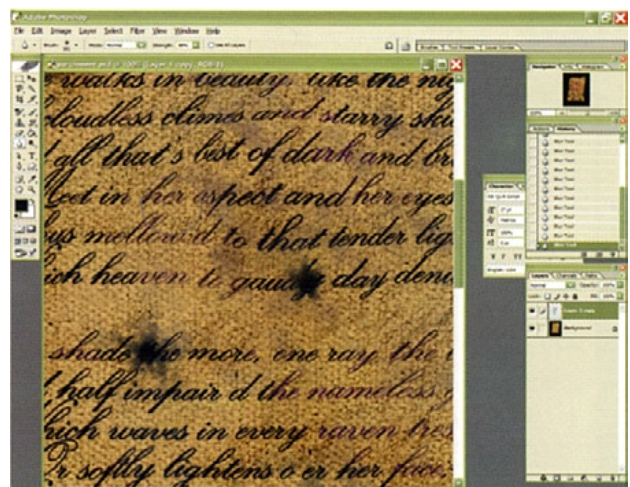
23 Инструментом Turbulence Tool с помощью большой кисти создаем небольшие искажения: текст не должен быть идеально ровным. Особенно важно уделять внимание заглавным буквам: они не должны выглядеть абсолютно одинаково.



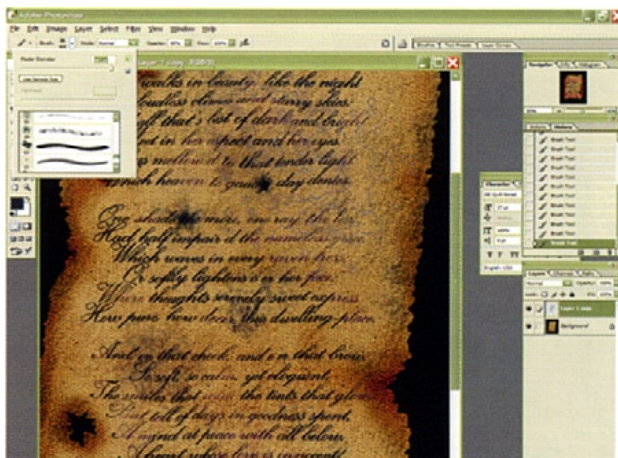
24 Добавляем искажения с помощью нескольких других инструментов: Forward Wrap Tool, Bloat Tool и Pucker Tool. Размер и интенсивность нажатия кисти регулируем по своему усмотрению.



25 Инструментом Eraser Tool аккуратно стираем часть буквы, оканчивающую поверх сложенного уголка.



27 В завершение проходимся инструментом Blur Tool по некоторым участкам текста, чтобы создать эффект легкой размытости чернил.



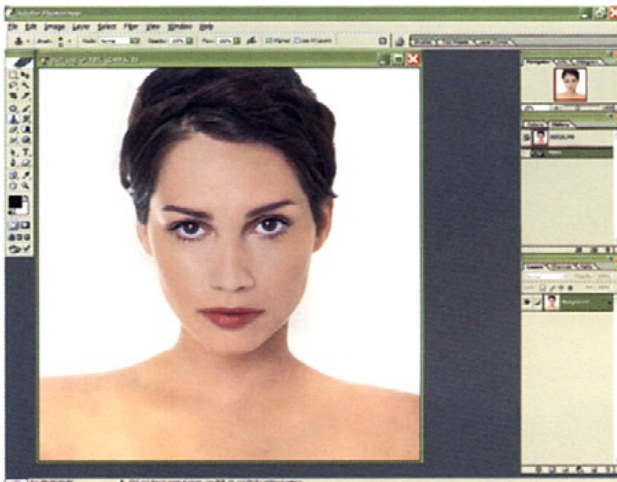
26 Осталось поставить несколько «клякс». Выбираем кисть нестандартной формы и чернильным цветом рисуем кляксы, периодически меняя размер и непрозрачность кисти, а также оттенок «чернил». Чтобы получить эффект чернильных подтеков, устанавливаем большой размер кисти.

Марго Григорян

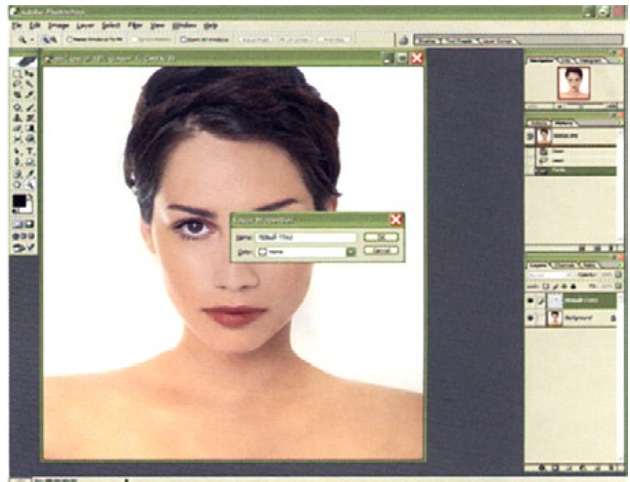
Куколка

Большие глаза, губки бантиком, фарфоровая кожа и нежный румянец — придать обыкновенной портретной фотографии налет кукольной красоты вовсе не так сложно, как может показаться. Инструментарий программы Adobe Photoshop CS позволяет добиться подобного эффекта довольно легко и быстро.

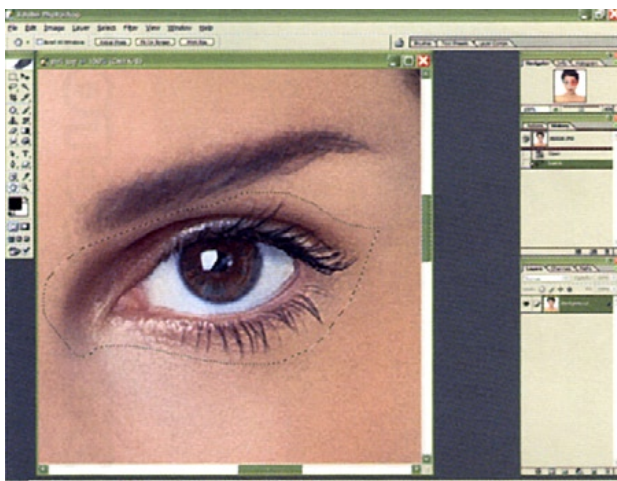
Photoshop® 96 часть от простого к сложному



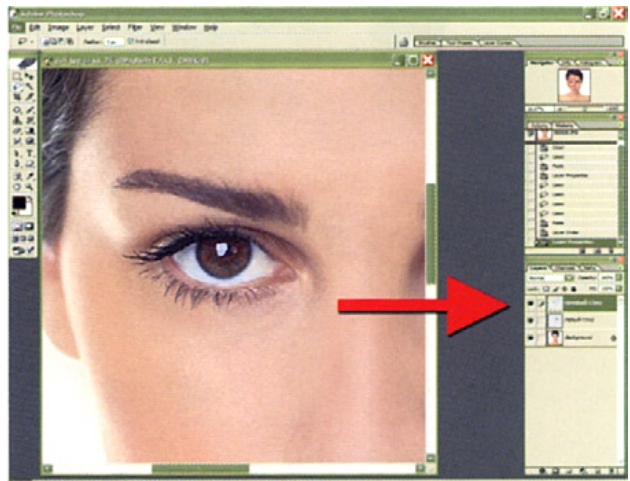
1 Открываем фотографию, над которой собираемся работать.



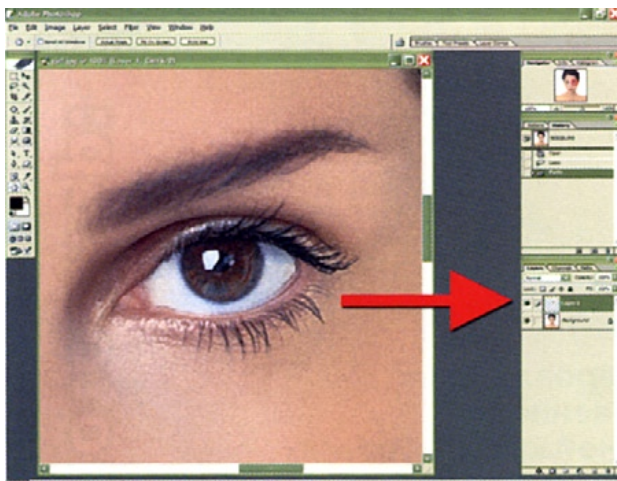
4 Переименовываем слой в «Левый глаз».



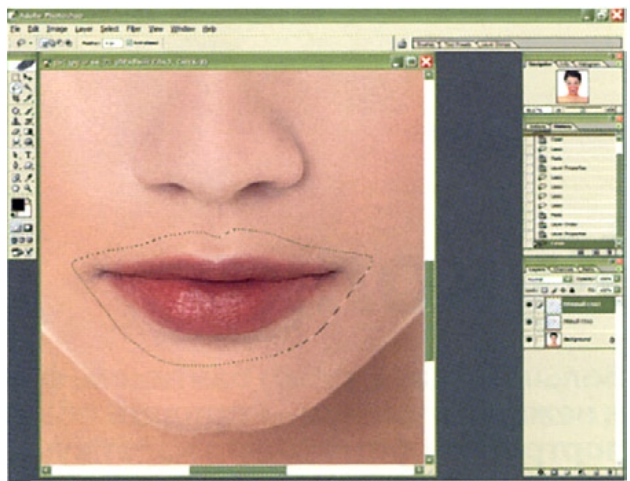
2 Инструментом «лассо» (Lasso Tool) выделяем левый глаз девушки. Помните, что вокруг выделяемой области должно оставаться немного кожи.



5 Таким же образом поступаем с другим глазом: выделяем, копируем, помещаем в новый слой, который называем соответственно «Правый глаз».



3 Копируем выделенную область и помещаем в новый слой.



6 Теперь аккуратно выделяем губы и повторяем все то же самое.



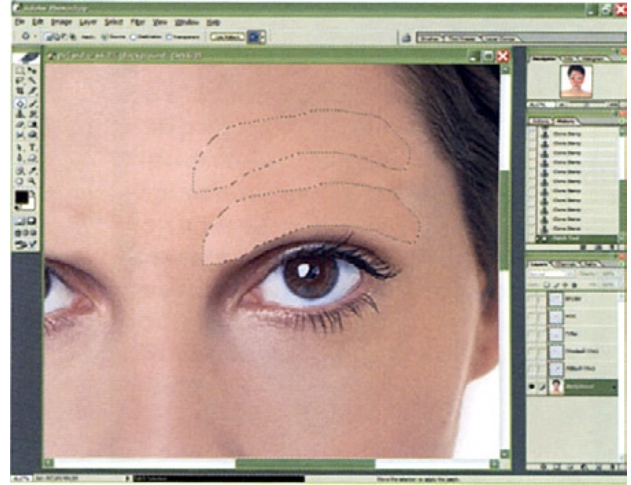
7 Так же поступаем и с носом, выделив его от переносицы.



10 Инструментом клонирования переносим фактуру кожи поверх бровей, чтобы полностью стереть их с лица.



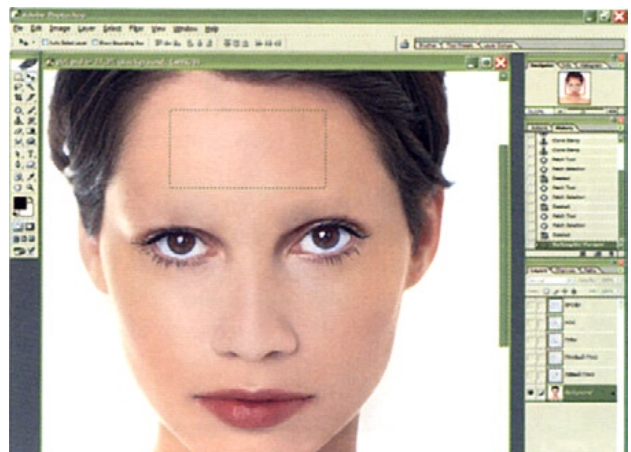
8 И под конец выделяем брови.



11 Чтобы сгладить неровности, образовавшиеся на текстуре кожи вследствие клонирования, используем инструмент Patch Tool. Выделяем область, где раньше были брови, и аккуратно перетаскиваем текстуру кожи с соседнего участка.



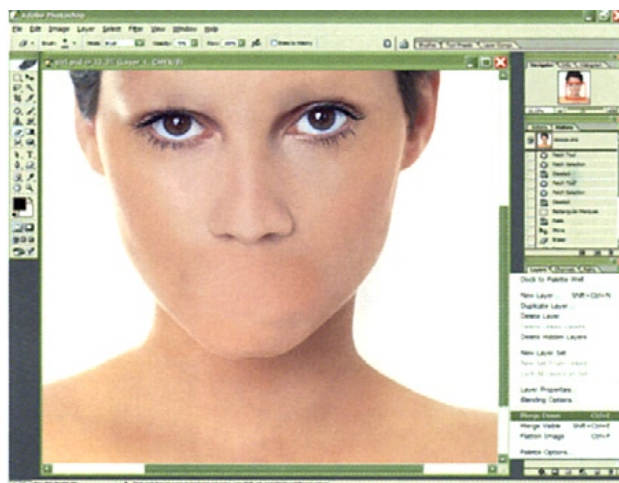
9 Отключаем видимость всех слоев, кроме фоновый (Background), щелкнув по пиктограмме глаза в панели управления Layers.



12 Чтобы скрыть губы, сначала на лбу выделяем прямоугольный участок, по размеру приблизительно совпадающий с губами.



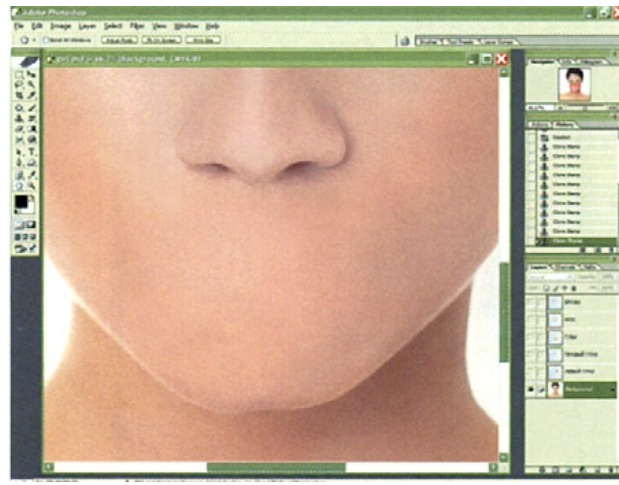
13 Копируем его, помещаем в новый слой поверх слоя Background и перемещаем инструментом Move Tool поверх губ.



16 Выполняем команду Merge Down для склеивания этого слоя со слоем Background.



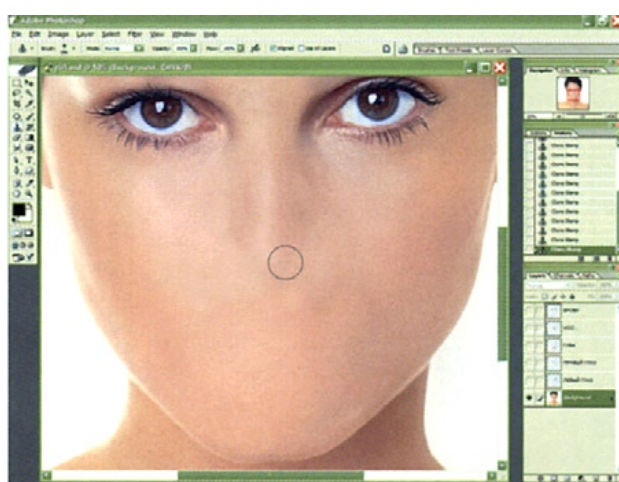
14 Используя большую мягкую кисть инструмента Eraser Tool, стираем границы скопированной области.



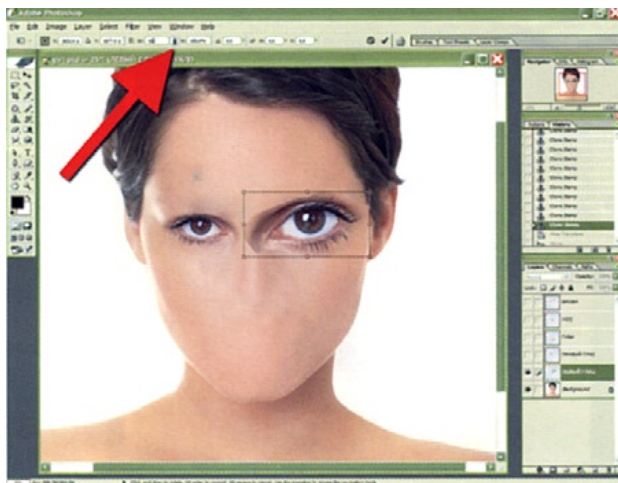
17 Инструментом Clone Tool корректируем данный участок таким образом, чтобы его текстура полностью слилась с текстурой кожи.



15 Слегка подправляем уровни (Levels), чтобы приблизить оттенок данного участка к цвету кожи.



18 С помощью все того же Clone Tool стираем кончик носа.



19 Получилось нечто похожее на кадр из фильма ужасов. А теперь – самое главное: будем постепенно возвращать на место черты лица. Включаем видимость слоя «Левый глаз». Нажимаем Ctrl+T, в панели параметров инструмента включаем опцию Maintain Aspect Ratio и увеличиваем масштаб участка на 150%.



20 Передвигаем глаз чуть ближе к краю овала лица и большой мягкой кистью стираем границы участка.



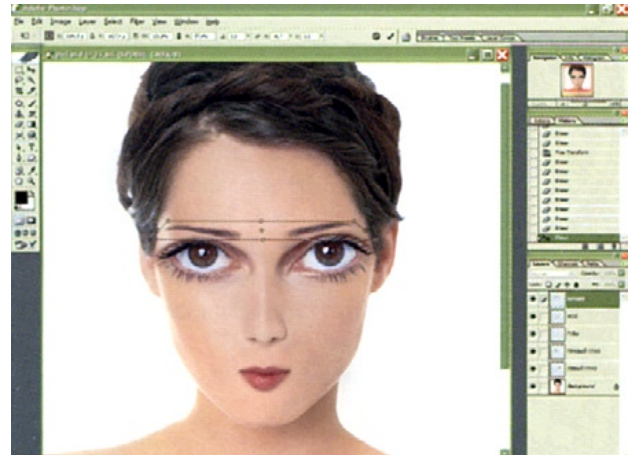
21 Так же поступаем и с правым глазом.



22 Теперь возвращаем на место губы, но, в отличие от глаз, их нужно сделать меньше – здесь можно не включать опцию Maintain Aspect Ratio.



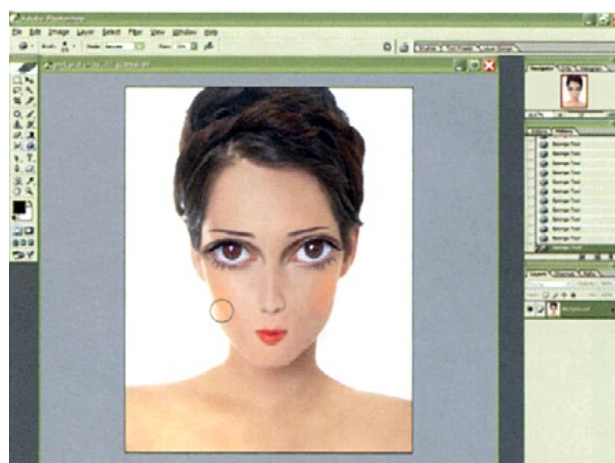
23 Работаем над носом, который тоже следует слегка уменьшить – около 70% по ширине, не включая опцию Maintain Aspect Ratio.



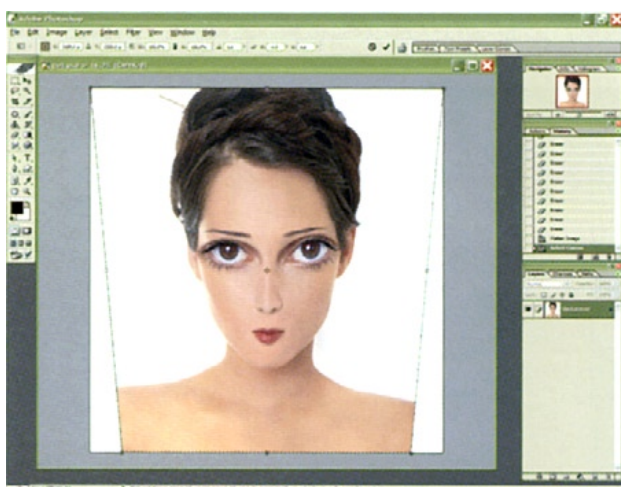
24 И, наконец, брови. Их лучше всего изменить с помощью ручной перенастройки перспективы. Нажимаем Ctrl+T, правым щелчком мыши вызываем меню, выбираем Perspective и изменяем выбранный участок по своему усмотрению.



25 После этого стираем резкие границы.



27 Кадрируем изображение инструментом Crop Tool. Напоследок инструментом Sponge в режиме Saturate можно подчеркнуть губы, глаза и волосы, а также наложить румянец.



26 Объединяем все слои командой Flatten Image (меню Layer). Выделяем изображение и изменяем перспективу всей фотографии, слегка вытянув ее вниз.