

РЕТУШИРУЮЩИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Инструменты этого типа применяются для устранения дефектов на фотографиях. С их помощью можно удалить бородавку с лица, свести на нет морщины, пересадить волосы на лысое место с волосатого (увы, только на портрете!). Можно удалить пятно с обоев или заштопать дырку в штанах. Смягчить резкие неприятные тени, которые появляются на фотографиях от применения вспышки на близком расстоянии. Законопатить царапину на слайде или трещину на сканированной фотографии. Убрать детали, случайно попавшие в кадр и портящие композицию (см. рис. 65).



Рис. 65. Убраны лишние дяденьки, обступившие страшного германского зайца, и лишнее германское дерево, которое зачем-то росло по соседству. Счастливый турист остался со зверем один на один

Помните, как лет сто тому назад высказался на эту тему один поэт: сотри, говорит, случайные черты при помощи графического редактора Photoshop! Давайте сотрем.

Штаппы

Обычный



Инструмент под названием Штапп (Clone Stamp Tool, S) рисует не цветом, первым или вторым, а кусочком нашей же картинки. Делается это так: берем инструмент Штапп и щелкаем по нужной нам точке изображения с нажатой клавишей Alt – так мы взяли *образец для штапповки (sample)*. А теперь переходим в то место на нашей картинке, которое хотим исправить, нажимаем левую кнопку мыши (уже без «альта») и начинаем водить туда-сюда. Поверх старого изображения Photoshop рисует (по существу – копирует, клонирует) наш образец и соседние с ним участки. Потому и называется этот инструмент Clone Stamp Tool – клонирующий штапп.

А чтобы мы понимали, из какой точки рисунка в настоящий момент берется образец для клонирования, параллельно основному курсору (круглому) по экрану ездит еще один курсорчик (в виде крестика), показывая нам эту точку (см. рис. 66, *справа*).



Рис. 66. Стираем случайные черты: кружок показывает рабочую область, крестик – образец.

Образец для ретуши стоит брать из таких мест, в которых цвет и яркость находятся примерно в том же диапазоне, что и у исправляемого фрагмента, иначе потом придется долго еще ретушировать образовавшиеся в результате ретуши пятна и полосы. А такие родственные места расположены чаще всего где-то поблизости от исправляемого участка. Или на других снимках, сделанных с той же точки и в тех же условиях освещенности: Alt-щелчок вполне можно сделать и на другой фотографии.

Если все время пользоваться одним и тем же образцом, в какой-то момент станет заметно, что на новом месте появляется копия соседнего участка, а это «не есть хорошо», как выражаются ученые люди. Щелкнули с «альтом» повыше исправляемого места – покопировали, потом пониже – еще покопировали, потом левее или правее. По возможности, конечно.

Новые версии Фотошопа (CS3 и 4) помогут нам даже в таких трудных случаях, когда новый образец взять неоткуда – один участочек кое-как отыскали, а больше ничего подходящего на фотографии нет. Вместо этого мы сможем менять масштаб и угол поворота уже взятого образца, отчего он может выглядеть

как совсем другой образец. Комбинации Shift-Alt-> и Shift-Alt-< будут поворачивать образец, а Shift-Alt-[и Shift-Alt-] – масштабировать.

И еще одно соображение. Чем больше площадь, которую надо закрыть, тем больше должны быть размеры образца (а значит, размеры кисти, выбранной на панели настроек штампа). На большой площади слишком мелкий образец начнет многократно повторяться, а это всегда очень бросается в глаза.

Настроечная панель у Штампа (рис. 67) почти такая же, как у Кисти. Можно задать размер и тип кисточки (мягкая или жесткая, с аэрографом или без), изменить степень непрозрачности мазка (вместо полной замены одного изображения другим можно получить их аккуратное наложение!), а также выбрать режим смешивания цветов (Режим, Mode). Все это позволит приладить клонированные куски на новом месте более тонко и аккуратно.



Рис. 67. Панель настроек штампа

В конце панели есть две важные настройки, которых у обычных кистей не бывает.

- Пока в квадратике Выравнивание (Aligned) галочки нет, образец для каждого нового мазка берется *из одной и той же точки*. Отпустив мышку и щелкнув ею еще раз, в другом месте, вы заметите, что курсор-крестик вернулся в свое исходное место – в точку, по которой вы щелкали с «альтом». При такой настройке один и тот же фрагмент рисунка можно клонировать несколько раз, в разных местах.

Если же галочку Выравнивание (Aligned) поставить, то образец при каждом новом щелчке мышкой будет браться с другого места. На сколько отъедет от первоначального места рисуемый курсор-кружок, на столько же отъедет и курсор-крестик. А значит, Штамп будет воспроизводить для нас части единой картины – исходного рисунка.

- В CS2 и более ранних версиях имеется еще один квадратик – Use all layers (использовать все слои). Когда вы ставите в него галочку, вы тем самым предлагаете программе брать в качестве образца изображение не только с данного слоя, но сразу со всех слоев, – как будто мы соединили их в один.

В CS3 и 4, как можно заметить на рисунке 67, квадратика такого нет. Вместо него тут находится список Образец (Sample), содержащий три строки. Строка Активный слой (Current Layer) задает, что образцы для штамповки берутся только с активного (текущего) слоя, все остальное игнорируется. Строка Все слои (All Layers) означает, что образцы берутся со всех слоев разом, а строка Текущее и следующее (или Активный и ниже, Current & Below) предлагает программе брать образцы только с данного слоя и слоев, лежащих в общей стопке ниже, а все верхние игнорировать.

Источник клонов



В CS3 для расширения возможностей штампа была введена новая палитра Источник клонов (Clone Source). Вызывается щелчком по этой кнопке или

одноименной командой в меню Окно. Правда, в CS3 в меню команда называется иначе: Клонирование источника. Ох, путают нашего брата! Обманывают!..

Как видите (см. рис. 68), тут у нас имеется пять кнопочек со штампами. Это означает, что мы сможем зарядить свой штамп пятью образцами, взятыми из разных мест: щелкаем по первой из кнопочек, потом с «альтом» – по картинке, по второй – с «альтом» по картинке... Так же точно, выбирая поочередно кнопки разных образцов, можно будет и ретушировать фотку. Причем совершенно необязательно – ту же самую...

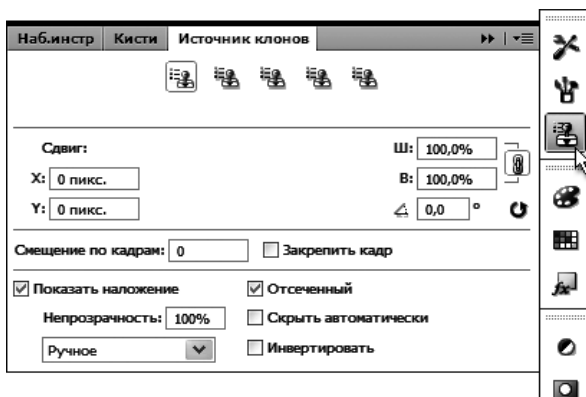


Рис. 68. Палитра Источник клонов

Подобные операции можно сильно ускорить и облегчить, если задать для вызова каждого из образцов свою клавиатурную комбинацию. Надо зайти в настройки клавиатуры (Редактирование ► Клавиатурные сокращения, Edit ► Keyboard Shortcuts), в списке Клавиатурные сокращения для (Shortcuts For) выбрать Меню палитры (Palette Menus), а там отыскать строку Источник клонов (Clone Source), развернуть список и дать удобные комбинации строкам Источник (Source) 1, Источник 2 и т. д.

Но это далеко не все! Образец разрешается масштабировать – менять ширину (окошко с буквой Ш, в английской версии W – width, ширина) и высоту (окошко с буквой В, в английской версии H – от слова height, высота).

Правее этой пары окошек располагается кнопка в виде цепочки . Пока она нажата, оба параметра меняются синхронно: вы изменили высоту, заодно поменялась и ширина, так что пропорции образца сохраняются. Но стоит вам кнопку-цепочку отжать, и можно будет менять ширину и высоту независимо друг от друга.

А следующий параметр со значком в виде угла () поворачивает образец на заданный вами угол.

Закольцованная стрелочка вот такого вида:  отменяет все трансформации, возвращая масштаб 100 % и угол 0°.

Все эти ухищрения позволят максимально разнообразить процесс клонирования и добиваться большей натуральности результатов даже при скромных возможностях имеющегося образца.

Нижняя секция палитры **Источник клонов** позволит нам при рисовании штампом постоянно видеть клонируемый оригинал, в том числе и тогда, когда образец был взят на одном рисунке, а копию вы создаете совсем на другом. Стоит поставить галочку в окошке **Показать наложение (Show Overlay)**, и программа примется показывать под курсором полупрозрачное изображение оригинала.

Параметры этого привидения без мотора вы сможете сами настроить сами: изменить степень его прозрачности (окошко **Непрозрачность, Opacity**), попросить показывать в виде негатива (**Инвертировать, Invert**) или сменить режим наложения цветов (безымянный список в самом низу) – возможно, так плавающую картинку будет лучше видно на фоне остального рисунка.

Изначально галочка в строке **Отсечение (или Обрезка, Clipped)** стоит, если ее убрать, то программа будет показывать под штампом не маленький фрагмент из картинки-образца, а всю эту картинку. Настройка такая есть только в CS4, предыдущая версия всегда показывает полупрозрачный образец целиком – всю картинку.

Штамп – инструмент достаточно гибкий и мощный, а необходимость убирать какие-то лишние штришки с фотографии возникает довольно часто, так что я бы посоветовал получше освоить работу с этим электроприбором.

Впрочем, вполне можно использовать его и для рисования! Например, взять образец на фотографии, потом открыть чистую страницу (**Ctrl-N**) и, поместив квадратик **Выравнивание (Aligned)**, нарисовать на ней штампом ту часть фотографии, которая вам сейчас нужна. Только не закрывайте файл-образец, пока не закончили рисование, иначе Photoshop не сможет ничего для вас нарисовать.

Штамп можно использовать и для заливки реалистической текстурой. Взять образец на одной картинке, а рисовать на другой, выделив на ней предварительно область, подлежащую такой заливке. При этом квадратик **Выравнивание (Aligned)** можно пометить, чтобы точно воспроизвести исходный фрагмент, а можно и не пометить, чтобы воспроизвести его творчески. Рисование будет происходить строго внутри области выделения, так что остальные части картинки вы не повредите. И чем тщательнее будет выделен фрагмент, тем лучше получится результат. Хоть нормальное яркое небо на фотографию вставляй, хоть траву на асфальт высаживай...

Таких вот побочных, неосновных способов применения фотопшоповских инструментов, команд и фильтров возможно неимоверное количество. Полазив по интернету, вы сможете найти примеры оригинального применения этой программы... А поработав с ней основательно, сможете и сами что-то такое придумать.

Узорный



Другая разновидность штампа – Узорный (Pattern Stamp Tool) – относится, скорее, не к ретуширующим, а все же к рисующим инструментам. По существу, это обычная кисточка, с такой же панелью настроек, как у Кисти, только вместо цвета рисует она узорами (текстурами), которые выбираются в выпадающем окошке.

Есть пара настроек, отличающих Узорный штамп от обычной кисти. Во-первых, тут вы можете задать такой режим рисования, когда текстуры в разных мазках подравниваются друг под друга – галочка в квадратике **Выравнивание (Aligned)**. Тогда под отдельными мазками как бы проступает цельная картина текстуры. Если же в квадратике **Выравнивание** галочки нет, то текстура каждый раз строится заново, в разных мазках может не совпадать направление и расположение линий.

А во-вторых, вы можете рисовать размытыми текстурами – галочка в квадратике **Эффект (Impressionist)**. Тоже типа красиво.

Заплата



Инструмент Заплата (Patch Tool, J) умеет, подобно штампу, воспроизводить в одной части рисунка образец, взятый с другой части, но делает это иным способом: не отдельными мазками, а путем выделения некоторой области и перетаскивания ее на новое место, где она и прирастает, почти как родная. Вдобавок к этому Photoshop самостоятельно подгоняет вид переносимого изображения под новое место жительства: в темных местах делает слишком светлую заплатку потемнее, в светлых – осветляет, если она темновата; меняет цвета и даже подправляет текстуру ее поверхности.

Для латания дырок предусмотрено целых два приема.

- Если на панели настройки стоит точка в кружке **Назначение (Destination)** (см. рис. 69), то все происходит именно так, как я сказал выше: обводим мышкой область, перетаскиваем заплатку на новое место, после этого она подлаживается под новое место жительства, как ящерица-хамелеон, пересаженная с песка на траву.



Рис 69. Настройка Заплаты (Patch Tool)

- Если же точка стоит в кружке **Источник (Source)**, то все получается наоборот. Обводим мышкой нужный участок и перетаскиваем получившийся контур в то место, *которое станет образцом*, – по нему и оформится выделенная нами область.

Второй способ будет удобнее, когда исправляемый фрагмент имеет сложную форму, так что вы решите сначала выделить его одним из хитрых фотошо-

повских инструментов (вроде магнитного лассо – об этом читайте в главе «Создаем контур выделения вручную»), а потом наклеить заплатку на все это место разом.

Если пометить квадратик Прозрачный (Transparent), заплатки перестанут полностью перекрывать изображение на новом месте, будут оставаться полупрозрачными.

Вдобавок ко всему этому можно нажать кнопку Узор (Use Pattern), тогда к заплатке будет подмешана еще и текстура, выбранная в самом правом списке.

Четыре значка с квадратиками в левой части настроечной панели заплатки позволят нам не ограничиваться тем, что у нас нарисовалось с первого раза. Мы сможем пририсовать к выделенному фрагменту еще один, два, три других фрагмента или, наоборот, отрезать лишнее, выделенное по ошибке. Как все это работает, мы поговорим позднее, когда будем разбираться со способами выделения фрагментов. Те, кто пользуется седьмым или шестым Фотошопом этих квадратиков у себя не увидят.

Восстанавливающие (косметические) кисти

Здесь у нас пойдет речь об инструментах нового поколения, которые появились в Фотошопе сравнительно недавно.

Обычная

 С восстанавливающей (или косметической, как иногда говорят) кистью (Healing Brush Tool, буква J) вы работаете примерно так же, как с клонирующим штампом, но тут добавлена подгонка цвета и текстуры заплатки под ее новое место жительства.

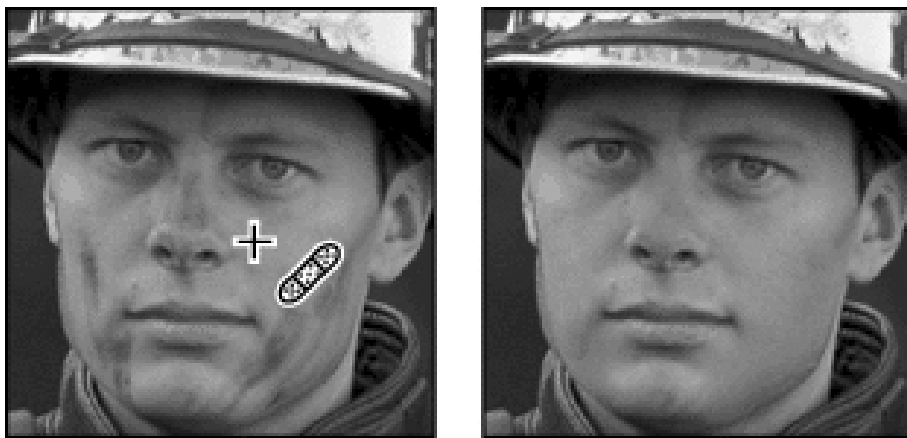


Рис. 70. Обрабатываем шахтера умывающей... то есть восстанавливающей кистью

В справке по седьмому Фотошопу приведен впечатляющий пример использования этого инструмента. Берется чумазый (но симпатичный, иначе не тот рекламный эффект!) шахтер и делается чистым – без применения моющего средства Фэйри и мыла Сэйфгард (см. рис. 70¹).

На панели настроек этой кисти мазок выбирается не из стандартного списка, а настраивается пользователем самостоятельно (см. рис. 71). Самые существенные настройки – это диаметр и степень размывки краев (Жесткость, Hardness). Кроме того, мазок можно сделать овальным (точнее, эллиптическим), изменив параметр Форма (Roundness, в буквальном переводе «округлость» или даже «круглота»). При 100 % получается идеальный круг. Ну, и можно подобрать подходящий угол наклона осей нашего эллипса (Угол, Angle).

На самом деле, программа не зря принуждает нас к активному участию в процессе создания мазка: и форма, и размер его при тонких работах очень важны. Пока я не залез в это окно и не подобрал размер мазка (пришлось взять достаточно маленький), подходящий наклон и размывку краев, мне никак не удавалось выполнить домашнее задание – вымыть шахтера дочиста.

Конечно, восстанавливающая кисть пригодится вам не только для умывания шахтеров и прочих нечистых трубочистов. Гораздо чаще ею пользуются для ретуши на портретах, устраняя с ее помощью излишне яркие родинки, приглушая морщины, смягчая излишне резкие тени. За счет автоматической подгонки образца к новому его местоположению работает инструмент намного деликатнее того же штампа. Не зря же кисточку эту часто называют косметической.

В CS3 и 4 инструмент может работать не с одним образцом, а с пятью. Пользоваться для этого надо будет палитрой Источник клонов, о которой мы уже говорили в главе «Штампы» и которую имели возможность рассмотреть на рисунке 68.

Ну, и все остальные настройки, имеющиеся в этой палитре, будут работать с восстанавливающей кистью, включая масштабирование образца и его поворот (в том числе и с клавиатуры – см. таблицу 1.10 в приложении).

Кроме рисования образцом, взятым с этой же (или другой) картинки, восстанавливающая кисть может рисовать текстурами. Но в отличие от узорного штампа, подгоняет текстуру под фоновый рисунок – так же, как поступает и с обычным образцом.

Обратите внимание: если на панели настроек в списке Режим (Mode) выбрана строка Заменить (Replace), то косметическая кисточка работает как клонирую-

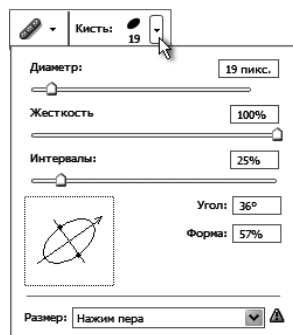


Рис. 71. Настройка формы и размера восстанавливающей кисти

¹ Рисунок взят из Help'a без разрешения фирмы Adobe. Автор ужасно по этому поводу сокрушается, но поделать ничего не может: где ж нам в столицах шахтера-то взять? Раньше хоть иногда приезжали касками постучать на горбатом мосту. Правда, ехали сразу умытые – их же телевидение снимать будет!.. А теперь и таких не дождешься!..

щий штамп – без подгонки. Во всех остальных режимах наложения цветов (Нормальный, Умножение (Multiply), Осветление (Screen), Замена темным (Darken) и пр.) восстанавливающая кисть сначала обрабатывает наложение по выбранному вами способу, а потом еще и определенного типа подгонку производит.

Ну очень тонкий инструмент!

Точечная



Еще более тонкий, а главное интеллектуальный инструмент – Точечная восстанавливающая кисть (Spot Healing Brush Tool) из Photoshop CS2, 3 и 4.

Он знаменит тем, что идеально и мгновенно удаляет с фотографии прыщики и родинки. Просто подберете размер кисточки по размеру прыщика и разок щелкнете по нему – вот и нету негодника! Косметологи, а также их клиентки отдали бы все за такую фигурьку, кабы можно было ее применить не к изображению, а непосредственно к лицу.

На самом деле, эта кисточка работает примерно так же, как предыдущая, только вам не приходится ей объяснять, откуда взять образец: и так понятно, что образцом должна послужить область вокруг исправляемого места.

У инструмента два режима работы, которые задаются переключателем на настроечной панели.

- Режим Соответствие приближения по-английски называется Proximity Match, что означает, если забыть про исключительно загадочный перевод, «соседнее подходящее». Инструмент работает именно так, как я вам выше описал – берет пробу вокруг той области, куда вы тыкаете мышкой. В качестве режима наложения (в списке Режим, Mode) для удаления прыщиков и родинок можно взять, например, режим Осветление (Screen), а для удаления светлых пятен с темной одеждой – с затемнением (Умножение, Multiply).

- В режиме Создание текстуры (Create Texture) из области под курсором создается некая текстура, которой все и заливается. Сравните сами эти способы, если доведется заняться прикладной косметологией.

Инструменты для изменения насыщенности цветов и освещенности

Менять освещенность или насыщенность цветов на больших участках изображения или на фотографии в целом лучше с помощью команд из меню Изображение ► Коррекция (Image ► Adjustment), а прочесть о них лучше в разделе «Тоновая коррекция фотографий». Но для обработки мелких деталей, усиления тени или подчеркивания освещенных частей вполне подойдут инструменты Осветлитель (Dodge), Затемнитель (Burn) и Губка (Sponge).

Осветлитель



Для осветления предназначен инструмент Осветлитель (0). Английское название инструмента Dodge переводится как увертка, хитрость. Оно пришло из жаргона фотографов, которые при печати фотокарточек такими, при-

мерно, деревянными лопаточками закрывали часть фотобумаги, чтобы туда упало меньше света и изображение оказалось светлее. Фотошоповский инструмент делает нечто подобное, только на гораздо более высоком технологическом уровне.

На рис. 72 вы видите панель настроек осветлителя. С размером кисти (ну, то есть лопаточки) и режимом аэрографа, надеюсь, уже десять раз все понятно. Параметр Экспонирование (Exposure) определяет степень освещения: чем выше процент, тем сильнее эффект. Вспомните про него, когда вам покажется, что Осветлитель действует слишком грубо.



Рис. 72. Настройки осветлителя

В списке Диапазон (Range) три строки: Тени (Shadows), Средние тона (Midtones) и Света (Highlights). Выбрав одну из них, вы сможете возить кисточкой осветлителя в гуще мелких контрастных деталей или вблизи границы двух контрастных участков, целенаправленно высветляя только светлые или темные участки, а остальные затрагивая в минимальной степени.

Впрочем, если контраст между деталями невысок, большого толку от этих настроек не ждите. Однако выбрать правильный диапазон все равно стоит, иначе будете возить «лопаточкой» по рисунку без заметного успеха.

Новая, только в CS4 появившаяся настройка Защитить тона (Protect Tones) позволяет избежать чрезмерного высветления и без того светлых деталей, превращения окрашенных частей картинки в чисто-белые. Программа старается сохранить соотношения темных и светлых частей изображения (чтобы картинка не сделалась плоской и маловыразительной), а также не допустить искажения цветовых оттенков, которое также может происходить при чрезмерном освещении.

Аналогичная настройка появилась и у следующего инструмента, только действует она противоположным образом: не допускает превращения темных деталей в черные. Потому что следующий наш инструмент называется...

Затемнитель



Затемнитель (Burn Tool) действует точно так же, как осветлитель, но в противоположном направлении – затемняет все под курсором (как будто вы при фотопечати прикрыли рукой всю фотобумагу, кроме дырочки, в которую падает больше света, отчего изображение темнеет).

Настройки ничем не отличаются от показанных на рис. 72. Я не исключаю, что в одной из следующих версий Фотошопа эти инструменты возьмут, да и сольются в один. А на панели настроек появится переключатель: Burn/Dodge...

Губка



Губка (Sponge) меняет насыщенность цвета, делает его сочнее, ярче или, наоборот, приглушает – вплоть до полной потери цвета. Задаются направление работы в списке Режим (Mode), в котором всего две строки: Повысить насыщенность (Saturate) и Снизить насыщенность (Desaturate).

Будьте внимательны, снижая насыщенность: обесцвечивание сдвигает цвета в сторону серого, так что, чуть перестаравшись, можете, к примеру, на изображении лица вместо ярко-розовых участков получить сероватые. Чтобы этого избежать, воспользуйтесь настройкой **Вибрация (Vibrance)**, которая как раз и должна противостоять утрате цвета (только в CS4).

Если обрабатывается черно-белое изображение, то никакого насыщения цветом быть не может. Губка будет просто повышать или снижать контраст.

Кисточка замены цветов



В Photoshop CS была введена особая кисточка, которая не рисует, а только перекрашивает. Называется она **Замена цвета (Color Replacement Tool)**. Первоначально предполагалось, что этот инструмент будет использоваться главным образом для исправления «красных глаз» на фотографиях людей. И правда, кисточка **Замена цвета (Color Replacement Tool)** вполне для этого годится. Но в CS3 для этих дел появился более эффективный и простой инструмент под названием **Красные глаза (Red Eye Tool)**, о котором мы поговорим позднее (в главе «Борьба с вампирами»),



а **Замена цвета** обзавелась новой пиктограммой без символического глаза, но с символическим квадратиком цвета. Как же работает инструмент?

Если в центре настроечной панели этого инструмента (рис. 73) нажата кнопка в виде пипетки с парой квадратиков: , то кисточка будет отыскивать на рисунке второй (фоновый) цвет и заменять его первым (основным)¹. Естественно, заменять не тупо один в один, а с учетом заданной нами величины Допуска (Tolerance).



Рис. 73. Настройки инструмента Замена цвета (Color Replacement)

Нажимаете клавишу **Alt** (временно переходя в режим пипетки) и щелкаете мышкой в том месте, которое собрались перекрашивать. Потом жмете клавишу **X**, чтобы поменять местами первый и второй цвета (можно, конечно же, щелкнуть мышкой по соответствующей кнопочке), и выбираете новый цвет – либо подобрав его на одной из цветовых палитр, либо взяв с картинке (щелкнув с тем же «альтом» по подходящему месту). И начинаете водить по картинке кисточкой, наблюдая за тем, как меняется цвет.

Другой способ работы с этим инструментом задает пипетка с мишенью  (или строка **Однократно** в списке **Проба, Sampling ▸ Once**). Тут вам достаточно будет заранее выбрать только новый цвет. А перекрашиваемый вы покажете программе, когда щелкнете мышкой по картинке и приметесь водить по ней кисточкой, наблюдая известно за чем.

¹ В CS и CS2 кнопочки такой еще не было, зато был список **Проба (Sampling)**, в котором имелаась и строка **Образец фона (Background Swatch)**.

Ну, и кнопка в виде пары пипеток  (или строка Непрерывно, Continuous) позволяет программе менять подлежащие перекраске образцы прямо по ходу движения кисти.

Чтобы не перекрасить чего-нибудь лишнего, в списке Ограничения (Limits) можно вместо режима Все пиксели (Discontiguous), при котором изменяются любые подходящие пиксели в пределах мазка, выбрать режим Смеж. пикс. (Contiguous), который означает, что мы хотим перекрашивать только пиксели, непосредственно граничащие с образцом. Есть там и еще один режим, при котором программа более тщательно обрабатывает края области, называется он Выделение краев (Find Edges). Например, перекрашивая маечку на человеке, стоит, возможно, попробовать именно этот способ, чтобы ненароком не покрасить руки и шею.

В списке Режим (Mode) есть несколько важных строк, определяющих, как именно будет происходить замена одного цвета на другой.

- В режиме Цвет (или Цветность, Color) кисточка старается сохранить яркость исходного цвета. Если выбранный цвет по яркости близок к исходному, то на выходе получите именно то, что заказывали. Если же яркости выбранного и исходного цветов сильно различаются, то и результат может выглядеть не так, как вы, возможно, ожидаете.
- В режиме Цветовой тон (Hue) кисточка замены цветов действует схожим образом, но меняет не сам цвет, а другой, хоть и сходный параметр – цветовой оттенок.
- В режиме Насыщенность (Saturation) цвет почти не меняется. Кисточка занимается изменением насыщенности исходного цвета.
- А в режиме Свечение (или Яркость, Luminosity) меняется только яркость (свечение), цвет же остается без изменения.

Размывка, резкость, размазывание

Три инструмента на букву R¹: Размытие (Blur – размывка, расфокусировка изображения), Резкость (Sharpen – усиление резкости) и Палец (Smudge – размазывание рисунка).



Размытие (Blur Tool) размывает мелкие детали и смягчает контуры, заменяя резкие границы плавными переходами. Если нажать кнопку мышки и держать, то эффект размывки будет усиливаться, как будто для кисточки включен режим аэрографа. Мелкие детали могут вообще раствориться, чем иной раз и пользуются, вместо того чтобы прибавить их штампом, ставить на них заплатки или возить по ним косметическими принадлежностями.

¹ В том смысле, что все они находятся в одной группе и вызываются одной клавишей – R. Для перебора инструментов, напомним, надо нажимать Shift-R... Но только не в CS4! В последней версии инструменты этой группы своей клавиши лишились. Как говорится, неверная клавиша R досталась другому – инструменту для поворота вида.

В настройках инструмента (рис. 74) сила размывки задается в окошке Интенсивность (Strength).



Рис. 74. Настройки размывки

На рисунке 75 показано, как я портил красивую картинку, размывая пейзаж вокруг машины (*справа*).



Рис. 75. Размываем фон (снег и дорогу) кисточкой Размытие (Blur)



А на рисунке 76, *слева* показано, как я портил красивую картинку противоположным способом – увеличением резкости пейзажа с помощью инструмента Резкость (Sharpen Tool). Инструмент применяется, когда требуется выделить какую-нибудь недостаточно четкую линию, подчеркнуть форму, сделать изображение жестче, графичнее. Здесь тоже можно подержать кисточку на месте, и эффект будет усиливаться.

Операция повышения резкости Sharpen – обратная по отношению к операции понижения резкости Blur, но это вовсе не значит, что стоит вам после «блёра» слегка картиночку «обшарпать», как все вернется в исходное состояние – ничего не вернется, наоборот, станет заметно хуже, чем было. Если деталь совсем исчезла при размывке, откуда же ей взяться? Как ты ее ни обрабатывай, – неоткуда.



Третий инструмент на букву R называется Палец (Smudge – пачкать, мазать, размазывать). Он смазывает рисунок так, будто вы и правда рискнули голым пальцем повозюкать по свеженаложённой краске. На рисунке 76, *справа* показано, как автомобиль на красивой картинке вдруг, под воздействием кисточки-пальца, помчался куда-то, буквально вихри снежные крутя. (Правда, я тут немножечко схитрил. Чтобы вихри снежные подкрутить, а джип

Defender не трогать (дорогая все же вещь!), я сначала выделил снег, перенес на отдельный слой и там уже размазывал.)



Рис. 76. Повышаем резкость дороги и снега (*слева*) или размазываем их (*справа*)

Галочка в квадратике Рисование пальцем (Finger Painting), отсутствующая на панели настроек двух предыдущих инструментов, превращает размазывание рисунка чисто вымытым пальцем в размазывание рисунка пальцем, который вы предварительно окунули в первый цвет.

Вот такой фингер-петтинг (если я правильно воспроизвел фонетику этих сложных и малопонятных для меня иностранных слов).