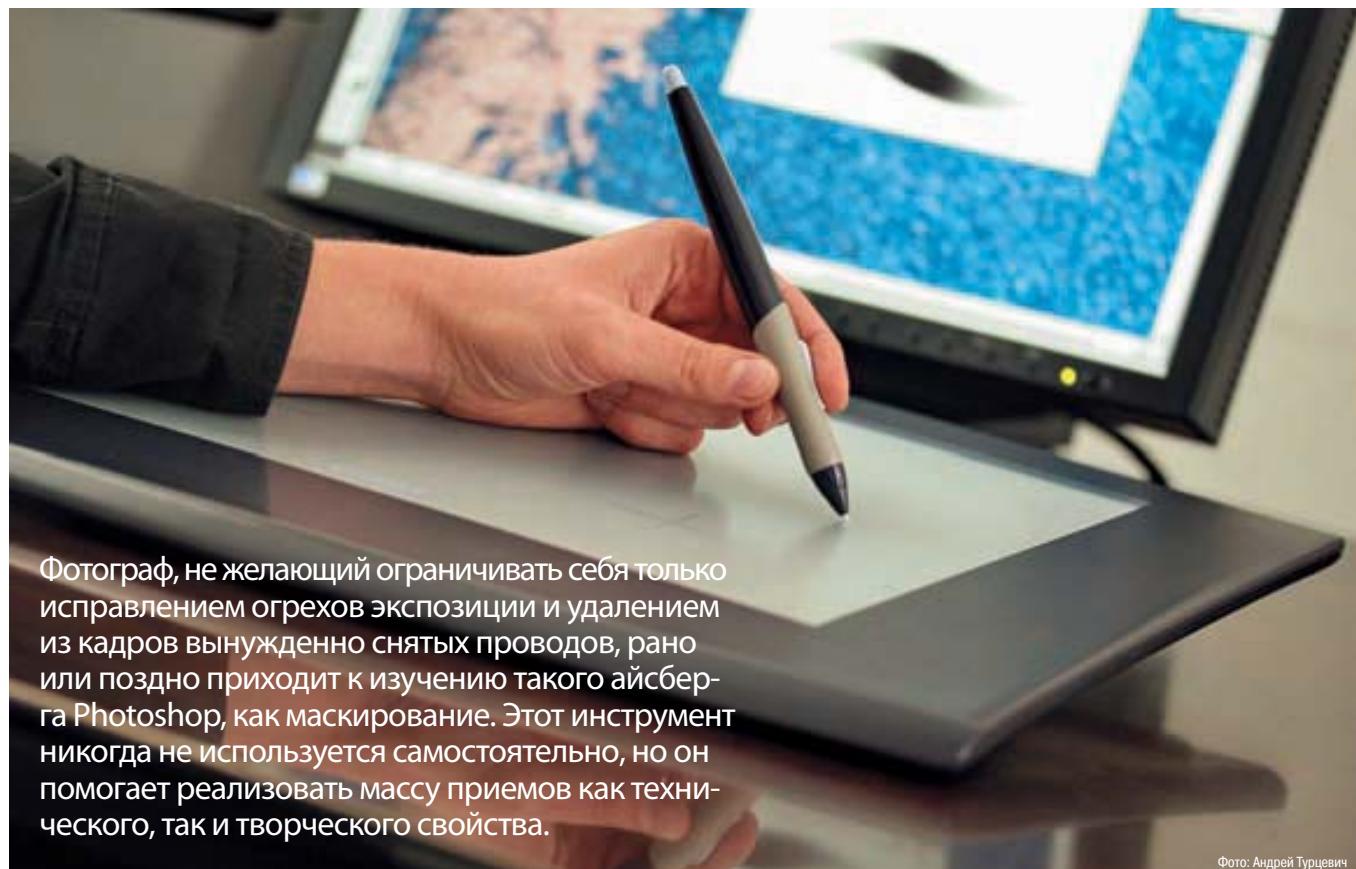


## ПРАКТИКУМ



Фотограф, не желающий ограничивать себя только исправлением огрехов экспозиции и удалением из кадров вынужденно снятых проводов, рано или поздно приходит к изучению такого айсберга Photoshop, как маскирование. Этот инструмент никогда не используется самостоятельно, но он помогает реализовать массу приемов как технического, так и творческого свойства.

Фото: Андрей Турцевич



Юрий Сидоренко

# Рукотворный карнавал

1 2 3 4 5  
уровень сложности

**M**аска прикрывает часть изображения от воздействия того или иного инструмента Photoshop – это знают все пользователи программы. Фактически она представляет собой один из полутоновых каналов в файле, по умолчанию именуемых Alpha 1, 2 и т. д. Любое выделение на изображении – уже маска. О маскировании написаны книги, в этой статье речь пойдет только об одном из приемов. Вручную создаваемые маски чаще всего используются на творческой стадии работы над изображением, когда элемент требуется изолировать не потому, что в нем избыток красного или недостаток резкости, а потому, что автор считает это нужным для реализации своего замысла.

Практически все операции в Photoshop можно выполнить, управляя курсором мыши. Творческое маскирование скорее исключение из этого правила, поскольку рисовать и редактировать маску гораздо удобнее с помощью планшета с чувствительным к нажатию и наклону пером. Не стоит пугаться громкого слова «рисовать» – конечно, определенных навыков эта техника требует, но, как говорится, не так страшны мамы, как их изображают первоклассники.

Кроме решения творческих задач, есть еще один повод освоить ручное маскирование. Основная проблема, с которой сталкиваются все пользователи – «искусственность» результатов обработки изображения с применением масок. Действительно, создать идеальное выделение сложно, а порой невозможно, поэтому в ход идет самый распространенный прием – размытие на несколько пикселов. Он во многих случаях работает, но только не на объектах с рваными краями, а иногда и вовсе противопоказан. Для особо сложных задач, когда требуется, например, создать маску для бокала с жидкостью, идеальным будет такой алгоритм: сначала объекты с ровными и четкими краями выделяются инструментами группы лассо, а к канту применяется размытие с радиусом до одного пикселя. Затем в другом канале посредством Quick Selection Tool создается маска для объектов с нечеткими краями, а последующее размытие достигает нескольких пикселов. Наконец, кистями рисуются полупрозрачные участки маски. Окончательный вариант собирают инструментом Calculations.



1

## Готовим почву

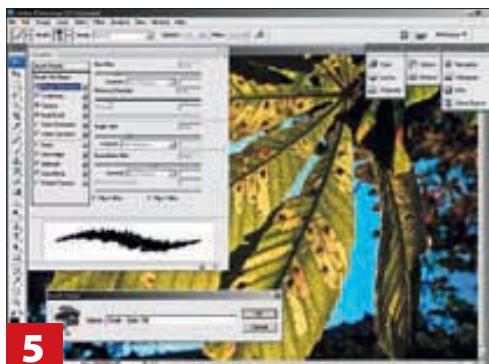
Откроем файл и инструментом Quick Selection Tool (он появился в CS3) создадим основу для маски. На этом этапе не требуется большая точность, да и результаты работы нового инструмента впечатляют, особенно на контрастных областях. Нажатие на клавишу *Alt* вычитает выделение, на *Shift* – добавляет.



3

## Обрабатываем края

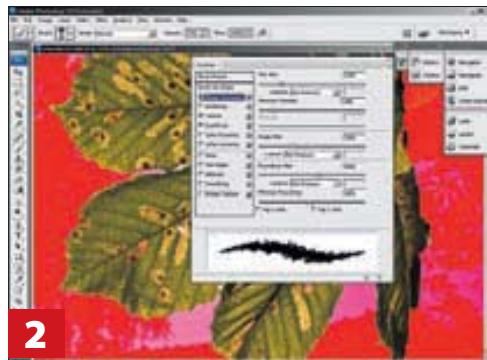
Чтобы выделение не выглядело чересчур photoshopным, обработаем края листьев новой кистью. Этот метод дает более естественные результаты, чем размытие, поскольку вы сами определяете форму границы. Используйте достаточную плотность кисти, чтобы не «замусолить» края, работайте уверенными мазками.



5

## Сохраняем собственные кисти

Удачно настроенные кисти можно сохранять для последующего использования. Они хранятся в файлах формата ABR в директории *Adobe Photoshop CS3\Presets\Brushes*. Кисти удобно организовывать в собственные наборы, чтобы загружать их в зависимости от задач, решаемых в каждой работе.



2

## Настраиваем кисть

Выберем кисть. Соответствующая панель изобилует параметрами: нам потребуется образец с достаточной неоднородностью мазка, размер и сила воздействия которого зависят от силы нажатия, а форма – от наклона стилуса. Можно комбинировать две кисти, чтобы добиться максимально естественной фактуры.



4

## Полупрозрачная маска

Самая сложная часть. Фрагменты маски должны получиться «полупрозрачными». Чтобы добиться этого, рисуйте мягкой кистью, с очень малой плотностью. Включите отображение других каналов, и работа будет напоминать раскрашивание. Переключайтесь между черным и белым, используйте оттенки серого и резинку.



6

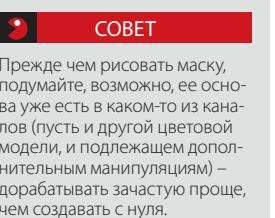
## Маскируем корректирующий слой

Создадим корректирующий слой на палитре *Layers*, перейдем на палитру *Channels* и скопируем содержимое требуемого альфа-канала в канал маски корректирующего слоя. Отключите основные каналы изображения, иначе маска заменит их. Все альфа-каналы хранятся на палитре *Channels* вне зависимости от слоев.



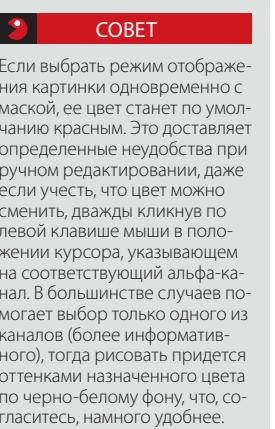
## СОВЕТ

Избегайте прямого редактирования изображения. Использование слоев не только позволяет вернуться к одной из промежуточных точек, если результат не удовлетворяет, но и расширяет творческие возможности, поскольку Photoshop умеет по-разному накладывать слои, каждый из которых может иметь собственную маску. Храните все маски до окончания работы, благо Photoshop позволяет это делать в файлах собственного формата и TIFF.



## СОВЕТ

Прежде чем рисовать маску, подумайте, возможно, ее основа уже есть в каком-то из каналов (пусть и другой цветовой модели, и подлежащем дополнительным манипуляциям) – дорабатывать зачастую проще, чем создавать с нуля.



## СОВЕТ

Если выбрать режим отображения картинки одновременно с маской, ее цвет станет по умолчанию красным. Это доставляет определенные неудобства при ручном редактировании, даже если учесть, что цвет можно сменить, дважды кликнув по левой клавише мыши в положении курсора, указывающем на соответствующий альфа-канал. В большинстве случаев помогает выбор только одного из каналов (более информативного), тогда рисовать придется оттенками назначенного цвета по черно-белому фону, что, согласитесь, намного удобнее.



## СОВЕТ

Выбирая планшет, обращайте внимание на его чувствительность к нажатию (комфортно с 1024 шагами) и наклону, а также на массу стилуса. Для нормальной работы нужен формат не менее А5, но А4 будет идеальным решением.