

# Создание объемных фигур

## Построение натюрморта из различных составляющих

1 2 3 4 5  
УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Наверняка многие задумывались над тем, чем отличается работа фотографа и художника. Первый способен очень быстро запечатлеть какую-то сцену, но изменить в ней практически ничего не удастся, второй может добавить в свою картину любой предмет, зная, как на нем расположить тени и отражения, зато его работа очень долгая и кропотливая.

**П**опробуем, пользуясь инструментами фотографа, создать что-то наподобие натюрморта, включив воображение художника.

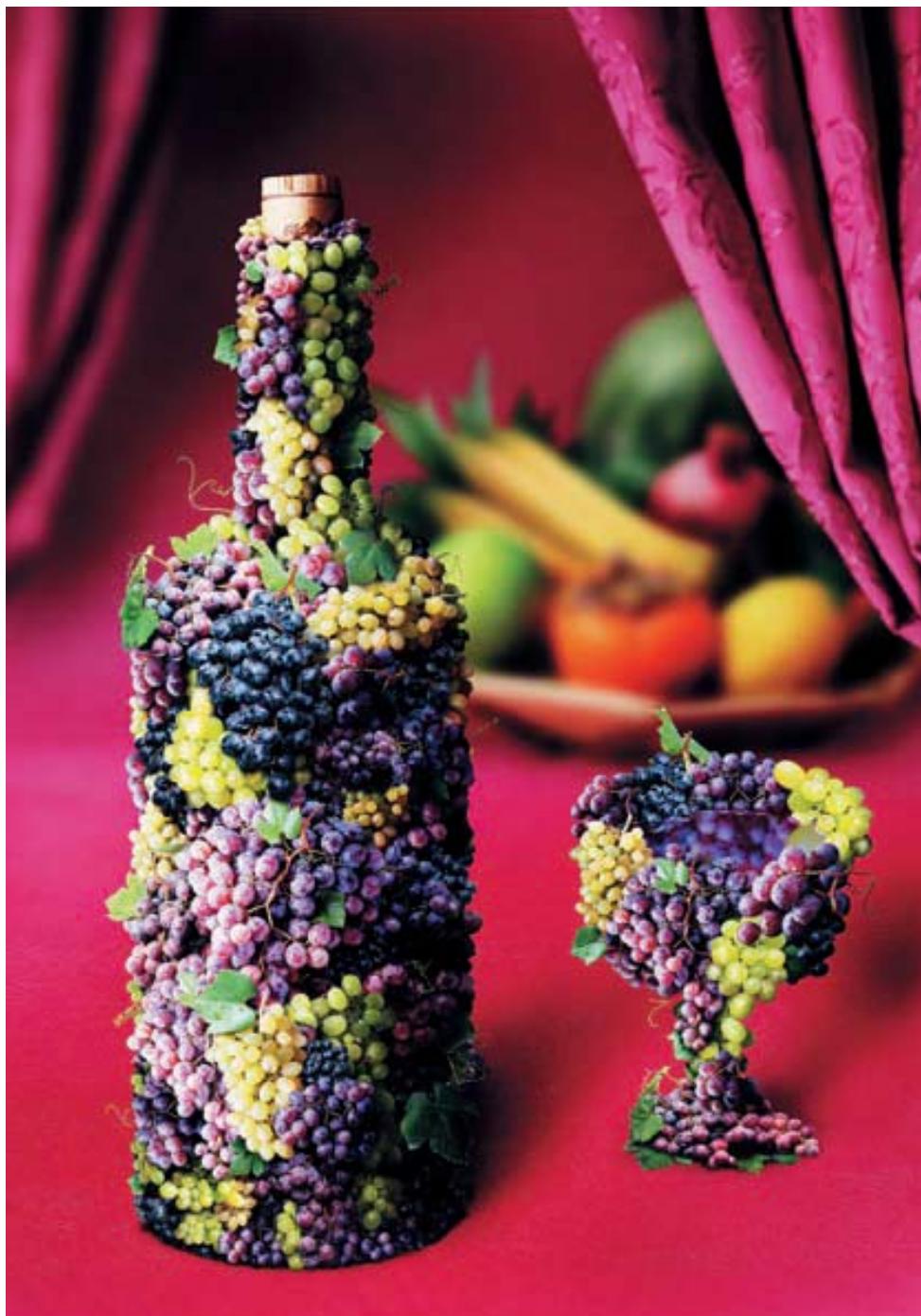
Используем для «строительства» бутылки и бокала грозди винограда. На самом деле большую часть времени займет съемка винограда и последующее вырезание гроздей, листьев и усиков. Для отделения предметов от фона существуют различные способы. Наиболее точным инструментом я считаю Pen Tool, хотя многие применяют также Lasso, Magic Wand, Filter Extract. Все зависит от величины предмета в кадре и размера конечного отпечатка: чем мельче предмет, тем меньше будут заметны погрешности вырезки.

При съемке винограда желательно пользоваться однаковой схемой света – так он более естественно впишется в созданную картинку. Поскольку мой виноград был сфотографирован в разное время и с немного разными схемами освещения, пришлось более тщательно накладывать тени. При затемнении нужных частей я использовал инструмент Burn Tool.

Отражение в бокале создавалось экспериментальным путем, степень прозрачности подбиралась в зависимости от заднего плана и окружающих предметов. Характер тени от бутылки и бокала я определил, осветив похожий предмет софтбоксом.

Обстановку для заднего плана можно сделать естественной, т. е. сфотографировать в расфокусе заранее выставленные предметы. У меня не было такой возможности, поэтому пришлось все собирать из отдельных деталей и вписывать их в композицию.

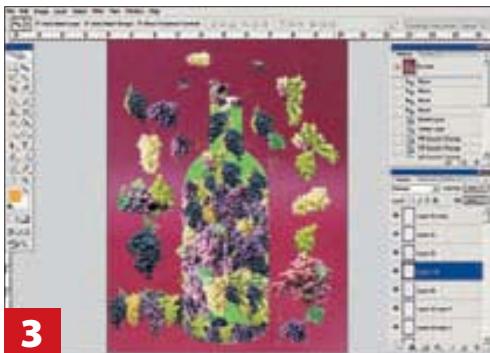
Данный пример позволяет проследить, в какой последовательности «собирались» объекты снимка – бутылка и бокал из винограда и задний план – шторы и фрукты в корзинке, и как их лучше поставить на свои места.





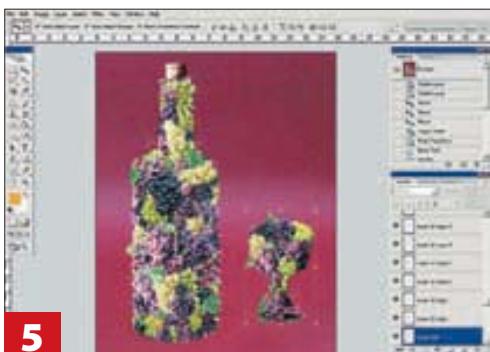
## Съемка винограда и отделение его от фона

Накупаем виноград разных сортов, желательно отличающийся по цвету, и снимаем его на нейтральном белом или сером фоне. Затем последовательно вырезаем виноград инструментом Pen Tool. Сохраняем все картинки для последующего использования в формате TIFF или PSD.



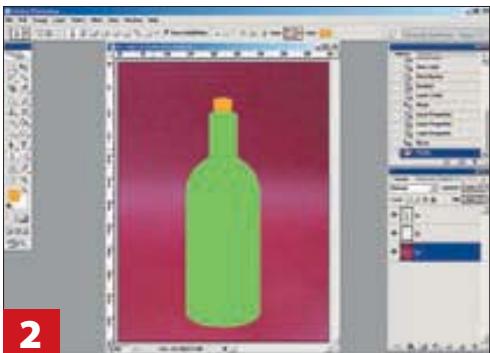
## «Сборка» бутылки

Из отснятых заранее грядей винограда, листьев и усиков строим бутылку, при этом стараемся не залезать за края шаблона. Это самая ответственная и трудоемкая часть работы. Верхние слои с грядьми желательно располагать ближе к оси бутылки.



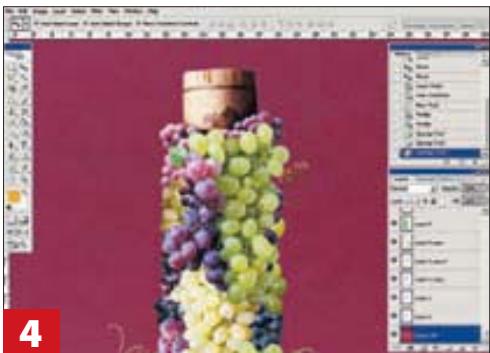
## «Сборка» бокала

Определяем место для бокала справа от бутылки. При мерно по схеме сборки бутылки собираем из тех же компонентов бокал для вина. Можно нарисовать шаблон, сфотографировать настоящий бокал для определения формы или же просто включить фантазию, это ведь творческая работа.



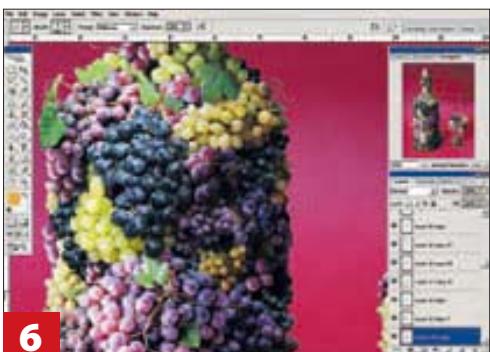
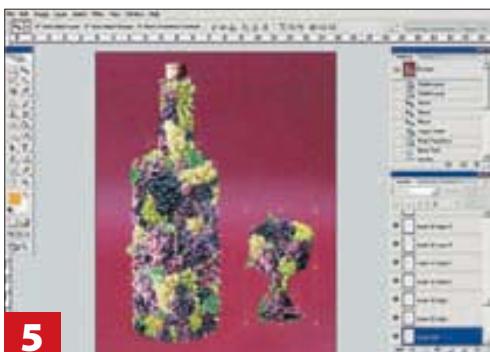
## Определение границ бутылки

Снимаем фон (по вашему желанию), в данном случае это был лист малинового картона. В отдельном слое инструментом Pen Tool рисуем предполагаемую бутылку. Если не получается, можно сфотографировать обычную бутылку и использовать ее как шаблон.



## Посадка пробки на бутылку

Фотографируем пробку от вина примерно в том ракурсе, в котором она должна располагаться в горлыше. Свет заранее выставляем левый боковой, так как все тени впоследствии будем рисовать в этом направлении.



## Рисование теней

В бутылке и бокале рисуем тени согласно верхней левобоковой постановке света. Пользуемся для этого инструментом Burn Tool, попеременно меняя способ затемнения (Midtones или Highlights). Такую процедуру нужно произвести с каждым слоем для более естественнойстыковки.

**СОВЕТ**  
При затемнении грядей инструментом Burn Tool пользуйтесь переключениями на верхней панели Range в режим светлых или средних тонов (Highlights или Midtones). Если наблюдается перенасыщение цвета в этом участке, то можно после Burn Tool воспользоваться инструментом Sponge Tool, чтобы убрать насыщенность.

**СОВЕТ**

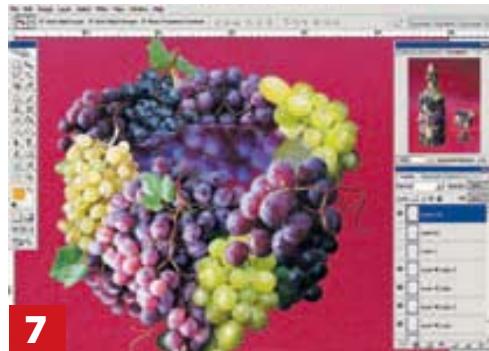
Когда слоев в файле станет больше, чем умещается на палитре, воспользуйтесь механизмом их объединения в папки. Чтобы создать новую папку, достаточно выбрать соответствующую пиктограмму на палитре Layers, слои перемещаются в папки простым перетаскиванием. Порядок упростит навигацию на поздних этапах работы, когда потребуется внести корректировки в различные фрагменты изображения, лежащие на несведенных слоях. Давайте говорящие названия папкам – это всегда удобнее, нежели Group 1, 2, 3. Кроме того, их можно окрашивать в различные цвета. Для папок действуют все режимы наложения слоев плюс еще один, нейтральный Path Through, их можно блокировать и управлять плотностью. Внутри папки слои остаются полностью независимыми, со своими характеристиками плотности и способа наложения. Экспериментируйте, задавая те или иные значения, но результаты это даст в более абстрактных работах. Папки могут содержать только некоторые из цветовых каналов, что тоже открывает новые горизонты для творчества.

**СОВЕТ**  
При работе с большим количеством слоев получаются довольно «тяжелые» файлы. Конечный размер нашего изображения 5315x7087 точек. Итоговый размер файла был около 550 МБ. И это не предел. Поэтому лучше пользоваться более мощным ПК и не забывать постоянно сохранять выполненную работу – иногда компьютер может зависнуть в самый неподходящий момент!

# ПРАКТИКУМ

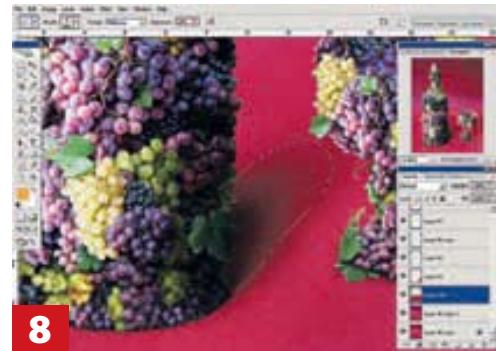
## СОВЕТ

Photoshop позволяет переключаться из одного цветового пространства в другое без слияния слоев. Воспользуйтесь преимуществами LAB, когда в середине работы заметите, что вместо синего винограда с точки зрения композиции лучше подойдет зеленый. Локальное изменение цвета объектов при сохранении их яркости – тема отдельной статьи, здесь мы ограничимся лишь упоминанием такой возможности.



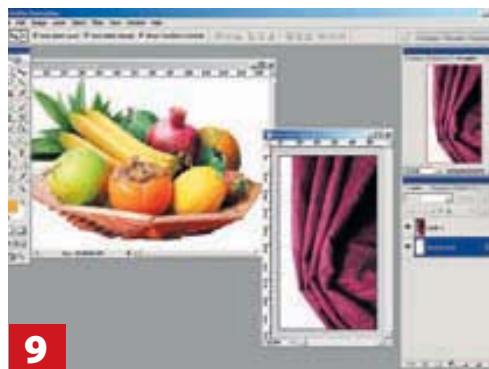
### Создание вина в бокале

Копируем часть фона, вставляем его внутрь бокала. Затем копируем виноград, составляющий заднюю стенку бокала и, перевернув его вертикально, накладываем на вставленный фон. Уменьшаем заливку до 70% и размыываем ее фильтром Gaussian Blur. На границе ягод и жидкости дорисовываем кистью небольшие блики.



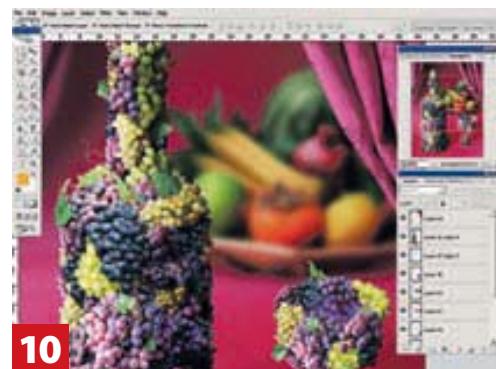
### Рисование теней от предметов

В слое фона выделяем в маске кистью с мягкими краями область падающей тени. Заливку кисти лучше сделать 10–20%, чтобы рисунок был более мягким. Копируем выделенную часть фона и затемняем инструментом Curves, затем дорабатываем более глубокие тени инструментом Burn Tool.



### Создание заднего плана

Для этого фотографируем корзинку с фруктами и небольшой участок шторы на нейтральном фоне, свет должен быть таким же, верхне-боковым слева. Далее вырезаем их и вставляем куда нужно. Делаем также дубликат шторы, который размещаем с противоположной стороны.



### Окончательная доработка

На выставленные сзади предметы накладываем тени таким же способом, как и на бутылке. Затем размыvаем их инструментом Gaussian Blur. Чем дальше предмет, тем больше интенсивность фильтра. Слои бутылки и бокала сливаем, добавляем резкости фильтром Unsharp Mask.

## ИСПОЛЬЗУЙТЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Работы, связанные с рисованием, лучше выполнять не мышью, а пером на планшете. Для Photoshop подойдут и простые модели, чувствительные лишь к силе нажатия, но если вы планируете серьезно заниматься рисованием на ПК, обратите внимание на продвинутые, чувствительные к силе нажатия и углу наклона пера.



Планшет Wacom

## ВЫВОДЫ

Первое, что понадобится при создании работ, подобной этой – терпение и усидчивость. Если вы почувствовали усталость, лучше отложить все на другой день, иначе получается большой процент брака. Не менее важным является умение пользоваться различными инструментами Adobe Photoshop, у каждого здесь есть любимые способы. В нашем примере показан лишь один из десятка возможных, поэтому нужно найти свои приемы и шлифовать мастерство владения ими.

В эпоху пленочной фотографии такие коллажи сделать было практически нереально, можно было лишь воспользоваться мультиэкспозицией при съемке и при печати фотографии посредством экспонирования на одну фотокарточку разных негативов. Компьютерные технологии и цифровая фотография открывают перед нами огромные перспективы и предлагают к мастерству фотографа добавить воображение художника, нужно только избегать излишеств и направлять свои усилия в нужное русло. ■