

СОЗДАНИЕ КРЕАТИВНОЙ ФОТОМАНИПУЛЯЦИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ПРОГРАММЫ ADOBE PHOTOSHOP

К. А. Демешко

Белорусский государственный университет, г. Минск;

kirillvv55@gmail.com;

науч. рук. – И. С. Черненко

Adobe Photoshop является одной из самых актуальных на сегодняшний момент программ. Она позволяет людям не только обрабатывать фотографии, но и создавать невообразимые фотоманипуляции. Целью исследования было показать возможности Adobe Photoshop на примере работы над собственным коллажем. Выводом стало утверждение, что Photoshop - это универсальная программа для создания визуальной составляющей веб-дизайна и произведений CG-арта, она не ограничивает человека в его творчестве.

Ключевые слова: Adobe Photoshop; работа с фотографией; анимация; деформация изображения.

Adobe Photoshop – это многофункциональный редактор для работы с фото и видеофайлами. В программе, в основном, работают с растровыми¹ изображениями, но также имеются инструменты для использования вектора².

Сейчас это самая популярная программа, которую, как правило, используют большинство профессионалов. Photoshop активно применяется в областях: полиграфии, телевидения, веб-дизайна, кинематографа, дизайна, CG-арта и рисования. С новыми версиями в программе постоянно появляются интересные функции и улучшаются предыдущие, она становится удобнее при работе и в освоении для начинающих.

Photoshop имеет большой набор функциональных возможностей для работы с изображениями, такими как:

- работа с разрешением и размером картинки;
- возможность создания и редактирования многослойного изображения;
- рисование с использованием инструментов, повторяющих настоящие;
 - коррекция цвета;
 - создание коллажей;
 - работа с чертежами и эскизами;
 - обработка текста;

¹ Растровое изображение – это изображение, представляющее собой сетку пикселей – цветных точек (обычно прямоугольных) на мониторе, бумаге и других отображающих устройствах.

² Векторное изображение – цифровое изображение, которое формируется из геометрических примитивов (точек, линий, сплайны и многоугольники) по указанным формулам.

- возможность деформирования, вращения фрагментов и слоев;
- создание оригинальных графических элементов;
- обработка 2D и 3D моделей;
- подготовка макета к печати;
- создание GIF-анимации.

Продолжать список можно и дальше, но для понимания функционала этих основ достаточно. Рассмотрим его изнутри на примере моей работы.

Во время изучения дисциплины «Основы компьютерного проектирования» была поставлена задача: создание сложного коллажа с последующим дополнением GIF-анимации.

Первым делом нужно было определиться с идеей работы. Поэтому было принято решение обратиться к белорусскому фольклору. Моё внимание привлёк Рощевый дед или Гаюн – это лесной дух, который заботится о своем лесе и следить в нем за порядком, а все звери и птицы служат ему.

Гаюн выглядит как старый дед, у которого вместо волоса мох порос, а в остальном он медведь. У него есть свои места в лесу, к которым он относится с особым трепетом и нежностью. Если внезапно кто-то там решит срубить дерево, то Гаюн представал в своем настоящем облике, пугая дровосека.

В древнейшие времена люди не могли рубить деревья без его разрешения. Считалось, что если получить такое разрешение, то дом будет прочный и долговечный. Ради разрешения хозяин приходил в лес с гостинцами, клад их на пенек и говорил: «Принес завтрак Рощевому деду. Или сам съешь, или внучкам дашь». Если угощения на утро не находили, то это означало, что место выбрали правильное и можно рубить. В противном случае, приходилось искать новое место.

Вдохновившись этим мифом, я решил поменять некоторые детали и приступил к работе над эскизами. По моему замыслу Гаюн представлял собой сам лес, он также покрыт мхом, но тело у него было не медведя. А вместо хозяина дома в лес пришла молодая девушка, которая привлекла внимание чудища. Что касается композиции, то я решил сыграть на размере героев. Увеличив монстра, я показываю его величие и мощь, а через жесты его нежность и добродушие. Определившись с эскизом, для работы мне понадобились фотографии, с которыми я буду проводить дальнейшую фотоманипуляцию.

Фотографии были сделаны мною в лесу. Передо мной стояла задача: сфотографировать себя в двух разных позах и лес (это и стволы деревьев, и пни, и кусты, и деревья). Отобрав подходящие снимки, я приступил к их обработке в Photoshop.

На первом этапе была проведена работа над персонажами, с каждым работал по отдельности. Сначала требовалось вырезать фигуру с фона.

Для этого воспользовался «Маской» и инструментом «Кисть». Конечно, в программе имеются такие инструменты как «Лассо», «Волшебная палочка» и «Быстрое выделение». Но в данном случае, т.к. фон не однотонный, точности добиться с помощью этих инструментов было трудно.

Далее воспользовался инструментом «Палец», благодаря которому изменил тело и черты лица. В случае с монстром, реалистичность была не важна, а вот с девушкой совсем по-другому. Нужно было изменить черты так, чтобы использование инструмента было незаметно, и зритель не понял, что изначально это был парень.

На следующем этапе я приступил к наложению посторонних элементов, таких как платье, ветки, пень, мох и т.д. Для совмещения элементов сначала использовалось «Свободное трансформирование», которое позволяет исказить форму и подстроить под желаемую.

Следующим этапом было совмещение фотографии и рисования. Для этого я воспользовался инструментом «Кисть» и начал дорисовывать недостающие элементы. Для большей правдоподобности можно использовать дополнительные кисти с различными текстурами. Параллельно с этим, я использовал различные стили наложения изображения.

Чтобы было легче работать, желательно разложить всё по своим группам, затем дать им название, и покрасить каждую группу в свой цвет.

Закончив работу над персонажами, их необходимо сохранить в формате .psd³. Теперь можно приступить к этапу коллажирования всей работы. Выбрав фон, помещаем на него персонажи. Файл с ними преобразовался в смарт-объект, который позволяет изменить исходный файл, после чего эти изменения могут отображаться сразу на нескольких экранах. Видя картину целиком, стало возможным приступить к коррекции. Лучше начать с яркости и контраста, а потом поработать с цветом.

Следующий этап – добавление теней и дополнительных источников света. Светлые и темные пятна рисовались «Кистью», затем изменялся режим наложения на «Мягкий свет».

Завершительным этапом было создание реалистичного тумана и светлячков. Туман создавался на двух слоях (перед и за героями) для глубины пространства. Сначала рисовал его мягкой кистью, потом с помощью команд «Фильтр» → «Размытие» → «Размытие в движении» для того, чтобы туман не казался статичным. Также убирал «Непрозрачность».

Светлячки создавались как точки с помощью инструмента «Кисть», после чего им задавалось свечение командой «Слои» → «Стиль слоя» → «Внешнее свечение». Для передачи глубины была применена «Маска», а

³ PSD: Photoshop Document – растровый формат хранения графической информации, используется в Adobe Photoshop.

инструмент «Кисть» позволил увести некоторых светлячков на задний план.

После того как коллажирование было закончено, я перешел к этапу создания GIF-анимации. Чтобы не перегружать работу, было принято решение анимировать только туман и светлячков. При помощи «Шкалы Времени» были созданы три кадра, которые означали смену. Затем анимация тумана. Слой с туманом был скопирован, затем на копии слоя применялась команда «Фильтр» → «Стилизация» → «Ветер». Далее выбран режим «Ураган» и задано направление. На втором кадре в анимации включались эти же настройки, оставляя первый и третий кадр неизменными.

Для анимации светлячков копировался первоначальный слой. На нем, при помощи «Маски» и «Кисти» с непрозрачностью 50%, одни светлячки затемнялись, а другие высветлялись. Эти настройки применялись только на втором кадре, не затрагивая первый и третий.

Плавный переход был создан при помощи команды «Создать промежуточные кадры», было выбрано 5 кадров. В завершении файл был сохранен в формате gif.

Работа над проектом позволила сделать вывод, что умение владеть техникой создания креативных фотоманипуляций является важным обязательным для дизайнеров. Это позволяет развивать креативное мышление, а также имеет практическое применение. Выполненную мной работу можно использовать в качестве заставки для компьютерной игры или оригинального принта на продукцию. А GIF-анимация может привлечь внимание покупателя и передать информацию без лишних слов.

Таким образом, владение техникой работы в Adobe Photoshop открывает огромные возможности для специалистов различных сфер деятельности: дизайнеры могут создавать проекты, макеты, буклеты, постеры, календари и афиши, фотографы обрабатывают, ретушируют фото, художники рисуют персонажей для компьютерных игр, иконки, открытки и иллюстрации. Это позволяет сделать вывод, что программа растровой графики Adobe Photoshop – это один из самых мощных и гибких инструментов, который может удовлетворить требования любого пользователя.

Библиографические ссылки:

1. *Васілевіч У. А.* Зямная дарога ў вырай: Беларускія народныя прыкметы і павер'і / Укладанне, прадмова, пераклад і паказальнік У.Васілевіча. – Мінск: Беларусь, 2010, С. 449.
2. Adobe Photoshop: разбор основных функций и возможностей [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://public-pc.com/obzor-programmy-adobe-photoshop/>. Дата доступа: 01. 05.2020.