

Բովանդակություն

Գործնական աշխատանք 1

Թեմա՝ Սրբագրման գործիքներ

Գործնական աշխատանք 2

Թեմա՝ Նկարի գունավորում: Գունային կոդեր

Գործնական աշխատանք 3

Թեմա՝ Ֆիլտրերի էֆեկտներ

Գործնական աշխատանք 4

Թեմա՝ Ընտրվածության գործիքներ և մենյուներ

Գործնական աշխատանք 5

Թեմա՝ Էֆեկտների հատկություններ

Գործնական աշխատանք 6

Թեմա՝ Սոնտաժ

Գործնական աշխատանք 7

Թեմա՝ Սոնտաժ: Wrap գործիք

Գործնական աշխատանք 1

Թեմա՝ Սրբագրման գործիքներ

Աշխատանքը կատարվելու է շատ հին և վնասված լուսանկարի հետ:

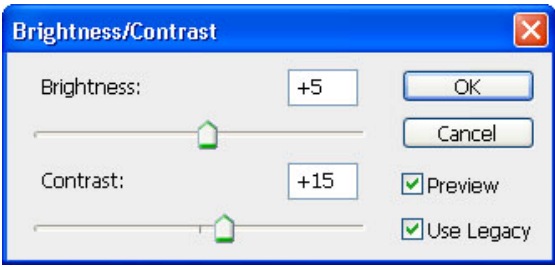


Աշխատանքից առաջ կատարենք լուսանկարի տարրալուծումը և պարզենք այն խնդիրները, որոնք լուծվելու են աշխատանքի ընթացքում՝

- լուսանկարի պատռված անկյունները
- պատռվածք ներքևի ձախ հատվածում
- անհավասար, վնասված եզրերը
- խոշոր բիծերը դեմքի վրա և տղամարդու բաճկոնին
- դեղնած թուղթ
- խոշոր քերծվածքներ լուսանկարի ամբողջ մակերեսի վրա
- լուսանկարի կոնտրաստը:

Ուղղեք լուսանկարի պայծառությունը և կոնտրաստը՝

Image –Adjustments – Brightness / Contrast



Նկարենք լուսանկարի պատռված եզրերը: Միացնենք Clone Stamp գործիքը:
Ընտրենք խոշոր վրձին և ավելացնենք բացակայող հատվածները, օգտագործելով հարմար հատվածներ լուսանկարից:



Պատռվածքը ներքևի ձախ հատվածում նույնպես լցնում ենք Clone Stamp գործիքով:



Լուսանկարի եզրերը հավասարեցնելու համար ընտրում ենք և կիրառում Crop գործիքը:

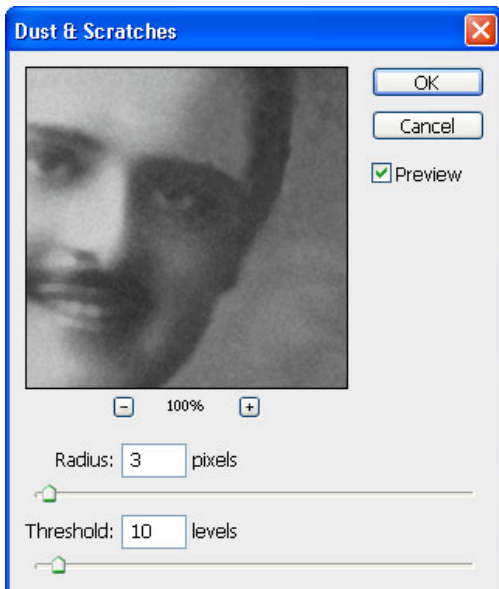


Խոշոր բիծերը դեմքի և տղամարդու բաճկոնի վրա նույնպես կարելի է վերացնել Clone Stamp գործիքով՝ օգտագործելով կոշտ վրձիններ: Կարելի է նաև օգտագործել Healing Brush և Spot Healing Brush գործիքները: Այս գործիքները ավտոմատ որոշում են ոչ միայն պիքսելների աղբյուրը, այլ նաև այն հատվածը, որտեղ պետք է կրկնօրինակվեն պիքսելները:

Ամենաբարդ հատվածը՝ մարդու դեմքն է: Դեմքի հետ աշխատելիս այս գործիքները պետք է օգտագործել փափուկ վրձիններով:



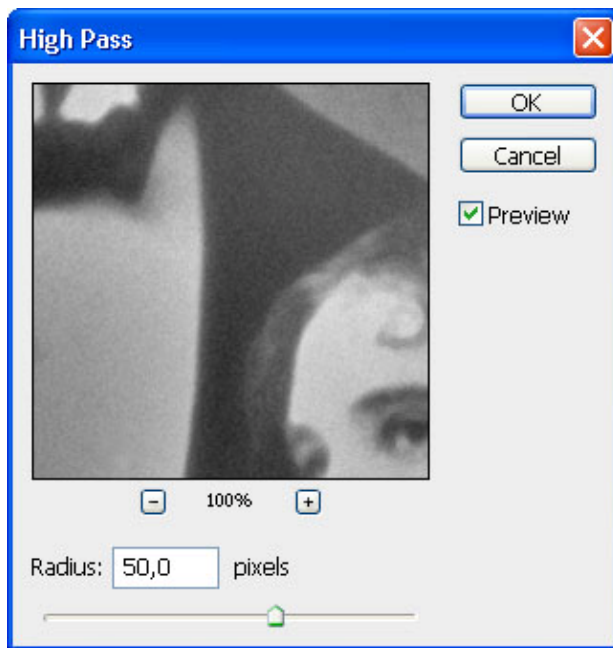
Լուսանկարի դեղին գույնը կարելի է ուղղել Image – Adjustments – Desaturate մենյուով: Փորձենք վերացնել մանր բիծերը և քերծվածքները լուսանկարի հատվածում: Կրկնօրինակենք գործող շերտը՝ կիրառելով Layer-Duplicate layer հրամանը: Քերծվածքները կարելի է վերացնել՝ օգտագործելով Dust & Scratches ֆիլտրը: Filter – Noise – Dust & Scratches



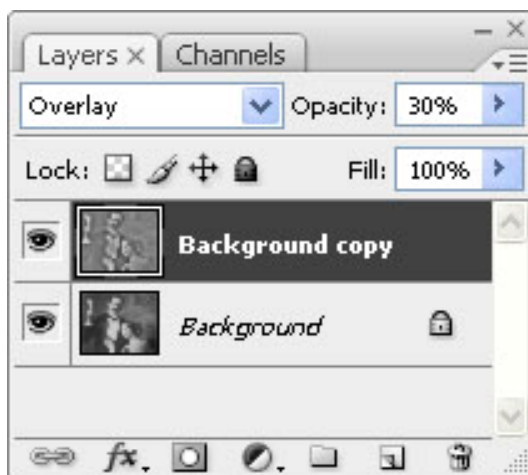
1. Անջատեք նոր ստեղծված շերտի տեսանելիությունը:
2. Անցեք հիմնական շերտի վրա և միացրեք Lasso գործիքը:
3. Add to selection ռեժիմում ընտրեք բոլոր բիծերով հատվածները:



4. Inverse selection մենյուի օգնությամբ ընտրեք հակառակ հատվածները և, ընտրելով դուրլիկատ շերտը, սեղմեք Delete. Ապա միացրեք շերտերն իրար, կիրառելով Merge layer հրամանը:
5. Layer Duplicate մենյուով ստեղծեք ևս մեկ շերտ և կիրառեք այդ շերտին ֆիլտր High Pass
Filter – Other – High Pass



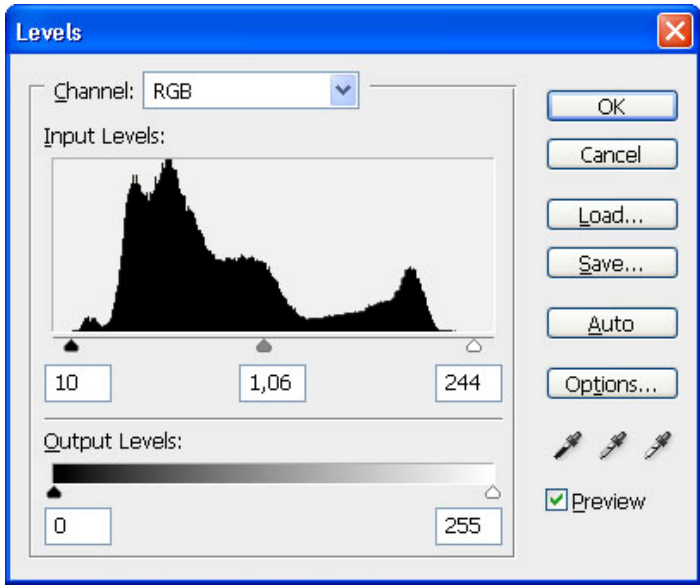
6. Փոխեք կրկնօրինակ շերտի պարամետրերը հետևյալ տեսքով



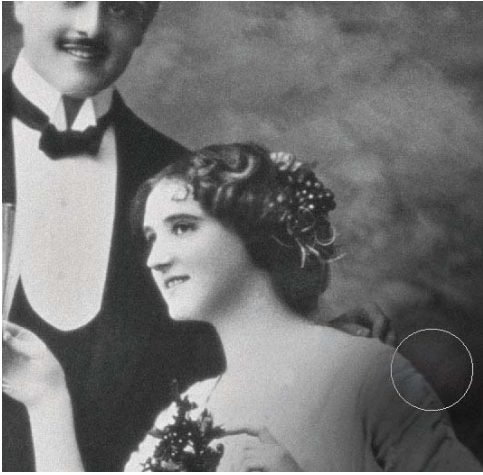
7. Միացրեք շերտերը իրար՝ կիրառելով Merge layer հրամանը:

8. Պայծառությունն ուղղելու համար օգտագործում եմք

Image –Adjustments – Levels հրամանը, կամ Brightness / Contrast



9. Նկարի աջ անկյունը ավելի մուգ է, քան ձախը: Դա կարելի է ուղղել Dodge գործիքով:



Լուսանկարի վերջնական տեսքը



Գործնական աշխատանք 2

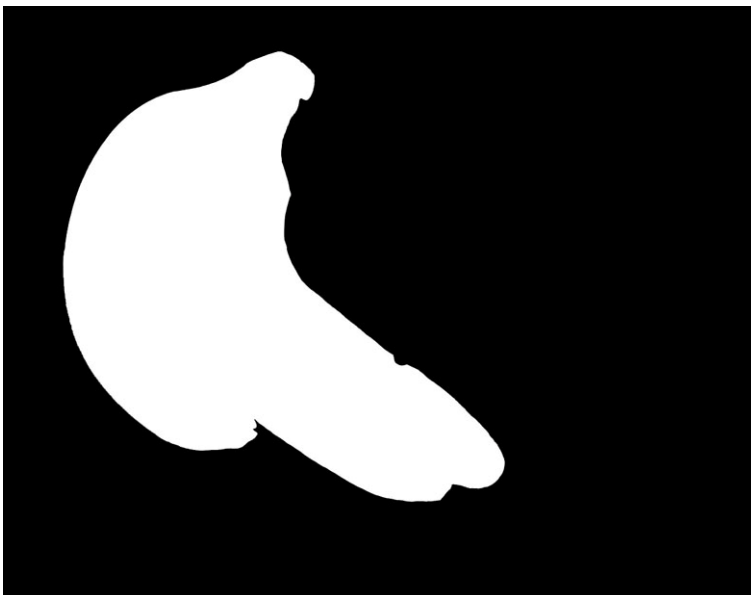
Թեմա՝ Նկարի գունավորում: Գունային կորեր

Բացեք մոնոքրոմ լուսանկարը:

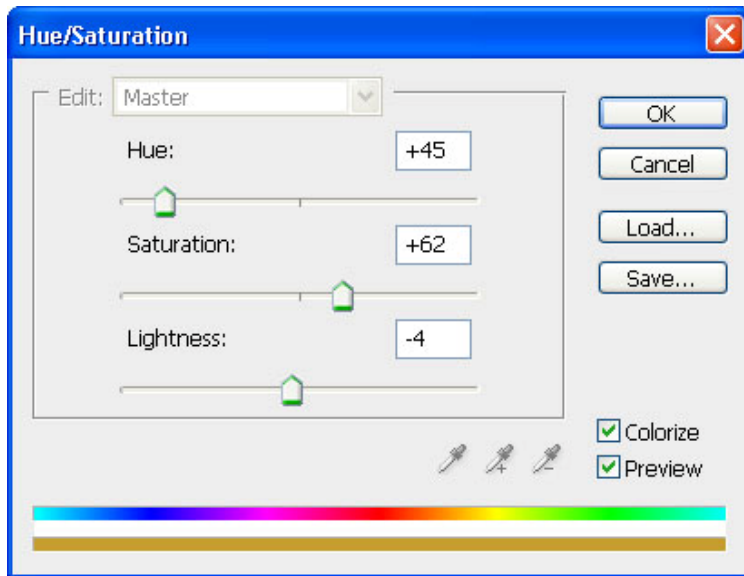


1. Փոխեք նկարի ռեժիմը Image – Mode – RGB Color մենյուով:

2. Lasso գործիքի օգնությամբ ընտրեք բանանները: Հիշեք ընտրվածությունը հաստուկ կանաչում՝ Select – Save Selection



1. Բանանները ներկելու համար օգտագործենք Hue / Saturation գործիքը
Image – Adjustments – Hue/ Saturation մենյուից հետևյալ պարամետրերով

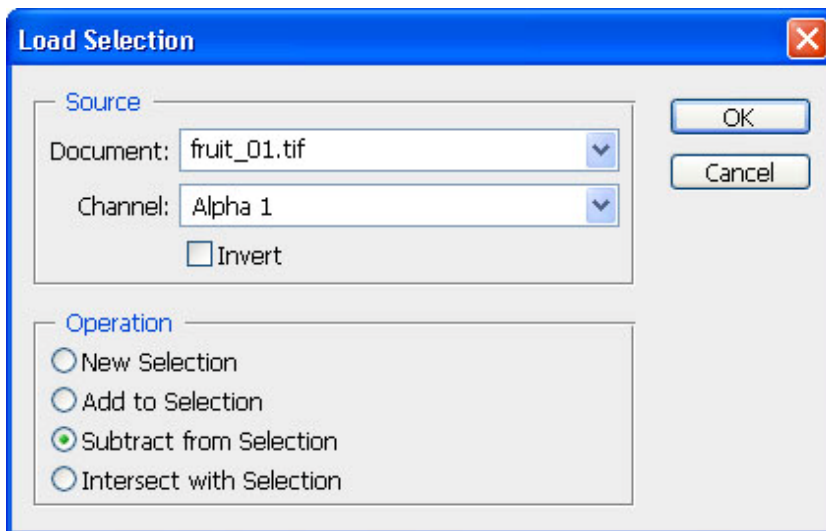


Եթե ամեն ինչ կատարվել է ճիշտ , ապա բանանները կունենան իրականին շատ մոտ գույն:



Անցնենք խնձորների և տանձերին: Փորձեք ընտրել միայն կարմիր մրգերը:

Նշեք միագույն հատվածը Magic Wand գործիքով : Ընտրեք հակառակը Select Inverse մենյուով, ապա միացրեք պահպանված կանալը՝ կիրառելով Load Selection մենյուն:



Կատարեք անհրաժեշտ ուղղումները: Կիրառեք Hue / Saturation՝ ընտրելով կարմիր գույն:



Նույնատիպ եղանակով ներկեք կանաչ խնձորն ու տանձը:



Մրգերը ամբողջությամբ ներկած են, մնում են ափսե՜ն և մրգերի պոչերը



Աշխատանքը կարելի է համարել ավարտված, սակայն բնության մեջ չեն լինում կատարյալ դեղին կամ կարմիր գույներ:

Նշեք մի փոքրիկ հատված բանանների վերևի մասում: Կիրառեք այդ հատվածին Select – Modify – Feather հրամանը և ընտրենք կանաչ գույն: Կանաչ մրգերի վրա որոշակի հատվածներ ներկեք դեղինով, իսկ կարմիրների վրա՝ նարնջագույնով:



Գործնական աշխատանք 3
Թեմա՝ Ֆիլտրերի էֆեկտներ

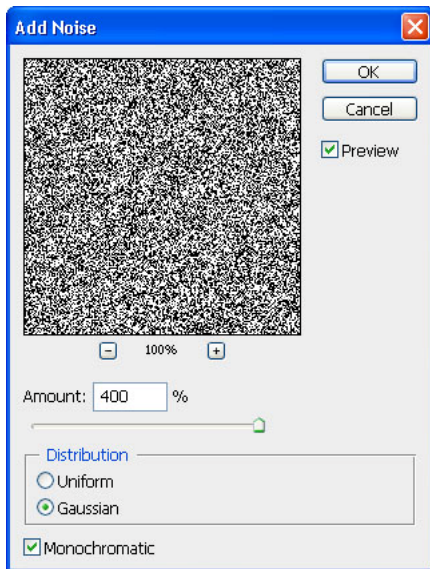
ԱՆՁՐԵՎ

Տվյալ լաբորատոր աշխատանքի արդյունքում պետք է արևոտ օրվա նկարից ստանալ անձրևոտ օր:



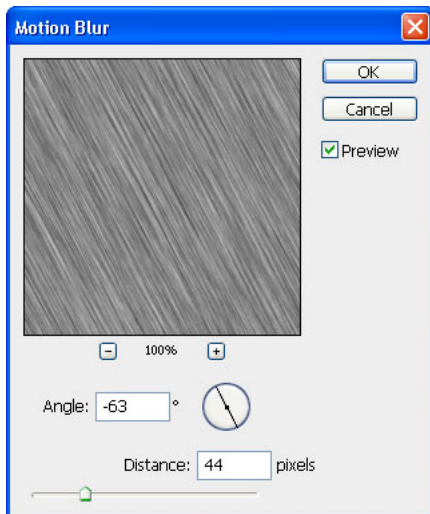
Կատարում ենք հետևյալ քայլերը՝

- անցնել մենյու Layer և ստեղծել նոր շերտ Layer \ New \ Layer
- անվանել այդ շերտը ANDZREV և լիցքային գործիքի օգնությամբ ներկել սև գույնով:
- կիրառել տվյալ շերտի համար ֆիլտր Add Noise Filter \ Noise \ Add Noise
- միացնել Monochromatic ռեժիմը:
- Amount ռեժիմը դրել 400%

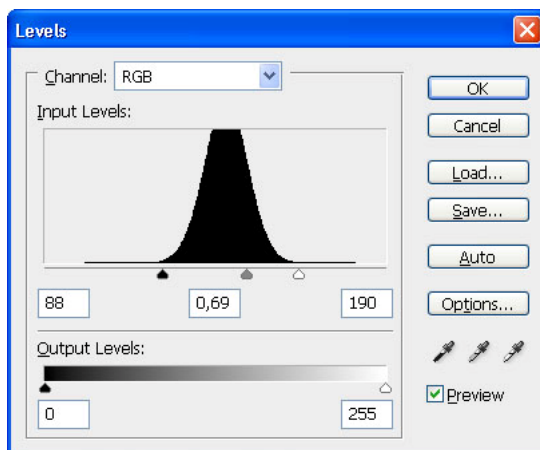


- կիրառեք ֆիլտր Motion Blur անձրևի կաթիլները ստանալու համար` Filter \ Blur \ Motion Blur

Ռեժիմներն ընտրվում են ըստ ցանկության, ելնելով կաթիլների երկարությունից:



- Փոխեք ANDZREV շերտի մոդը Screen ռեժիմի` օգտագործելով շերտերի հատկությունների Blending Options պարամետրը: Դա թույլ կտա վերացնել սև գծերը:
- Կաթիլները բարակացնելու համար օգտագործում ենք Image \ Adjustments \ Levels



Ինչքան մոտ լինեն սև և սպիտակ մարկերները, այնքան բարակ կլինեն անձրևի կաթիլները:

Կարելի է երկնքին ավելացնել մգություն՝ օգտագործելով Gradient գործիքը

Ստեղծեք նոր շերտ: Ընտրեք Gradient գործիքը, որի գույները տեղադրեք սև և սպիտակ, իսկ տիպը՝ Linear: Բացեք Layer Style պատուհանը և ընտրեք Multiplay ռեժիմը:

Կարելի է նաև փոփոխել թափանցիկությունը Opacity ռեժիմից:



Գործնական աշխատանք 4

Թեմա՝ Ընտրվածության գործիքներ և մենյուներ

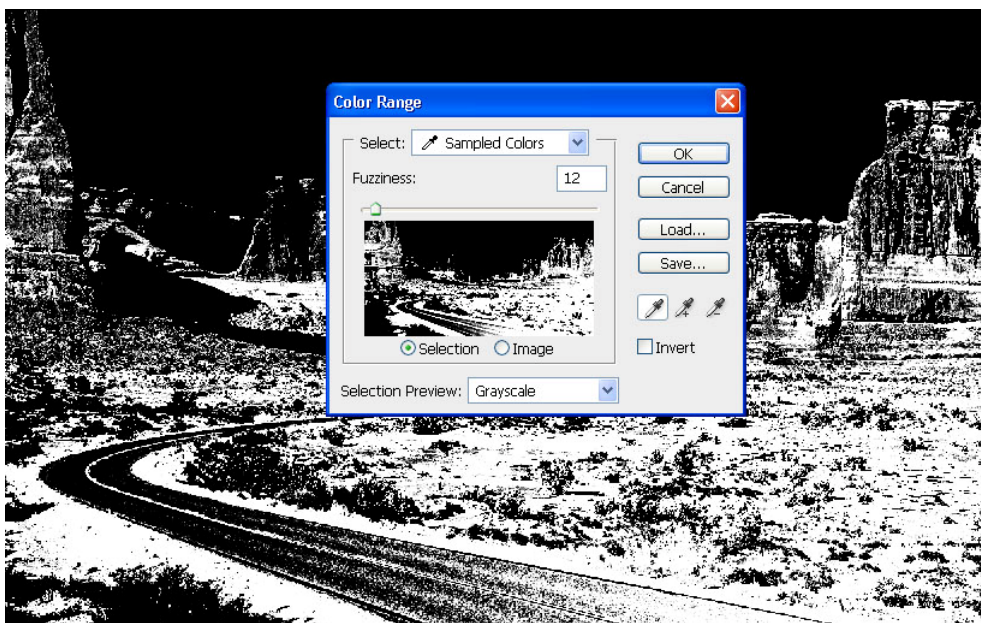
Անապատ

Տվյալ արևոտ անապատի նկարից փորձենք ստանալ ձյունապատված անապատ՝



1.ընտրեք այն հատվածները, որոնք պետք է փակված լինեն ձնով՝

Select \ Color Range



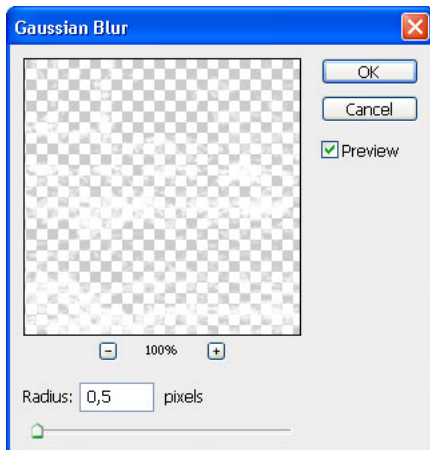
2. ընտրվածության գործիքների օգնությամբ հանք այն հատվածները, որոնք չեն կարող պատված լինել ձևով:

3. առանց ընտրվածությունը հանելու՝ ստեղծեք նոր շերտ:

4. ընտրված հատվածները նոր շերտի վրա լցրեք սպիտակ գույնով, ապա հանք ընտրվածությունը

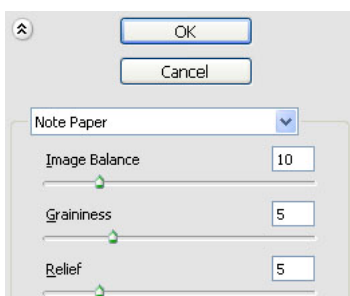


5. իրատեսություն ավելացնելու համար օգտագործեք հետևյալ ֆիլտրը
Filter \ Blur \ Gaussian Blur



6. ավելացրեք ձյանը տեքստուրա՝

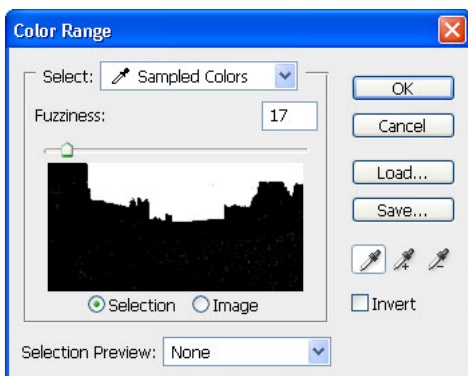
Filter \ Sketch \ Note Paper



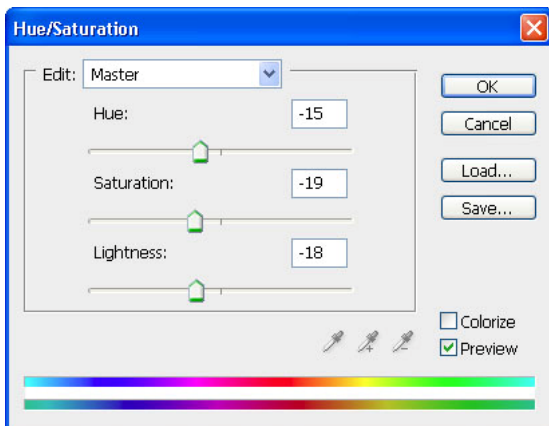
Աշխատանքը կարելի է համարել ավարտված, սակայն երկինքը նկարի վրա մնում է շատ պայծառ:



Տվյալ խնդիրը լուծելու համար կիրառում ենք Select \ Color Range` ընտրելով կապույտ գույնը



Միացրեք Image \ Adjustment \ Hue/Saturation և կիրառեք հետևյալ պարամետրերով



Վերջնական տեսքը նկարի պետք է լինի հետևյալը՝



Գործնական աշխատանք 5

Թեմա՝ Էֆեկտների հատկություններ

Մառախուղ

Այս էֆեկտն ավելի լավ երևում է, եթե ընտրված է բնապատկեր, որի վրա պատկերված է գետ կամ լիճ:



Եթե սկզբնական նկարը շատ պայծառ է, ապա պետք է իջեցնել պայծառությունը՝
Image \ Adjustment \ Brightness/Contrast մենյուի օգնությամբ:

Կատարենք հետևյալ քայլերը՝

1. ստեղծենք նոր շերտ:
2. ստեղծված շերտին կիրառենք ֆիլտր Clouds
Filter \ Render \ Clouds ուշադրություն դարձնեք սկզբնական գույներիին, որոնք պետք է լինեն default
3. փոխենք այդ շերտի ռեժիմը՝ Normal-ից Screen, իսկ Opacity 30-50%



4. ստեղծենք նոր շերտ:

5. ընտրենք Gradient և կիրառենք այն, այնպես, որ բաց հատվածները լինեն նկարի ներքևի մասում:

6. շերտերի հատկություններից ընտրենք Screen ռեժիմը

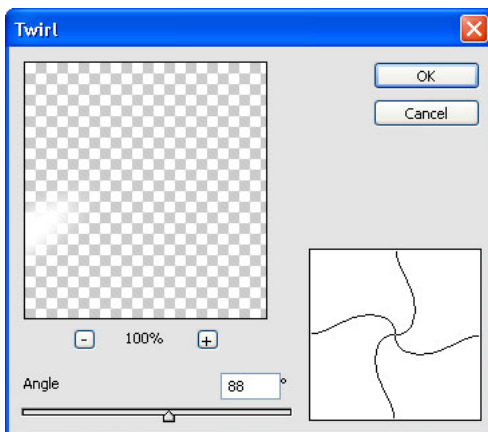


7. Վերցնենք Brush գործիքը՝ միացնելով Airbrush, ընտրենք սպիտակ գույնը և նկարենք մի քանի գիծ մոտավորապես այսպես՝

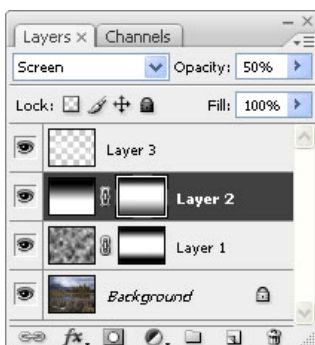


8. իրատեսություն կարելի է ստանալ՝ ընտրելով գծերի փոքրիկ հատվածներ և կիրառելով նրանց ֆիլտր Twirl

Filter \ Distort \ Twirl



9. կիրառենք Add Layer Mask ռեժիմը և ֆեկտը թուլացնելու համար



10. կիրառենք ֆիլտր Motion Blur՝ նկարի փափկությունը որոշելու համար:



Գործնական աշխատանք 6

Թեմա՝ Մոնտաժ

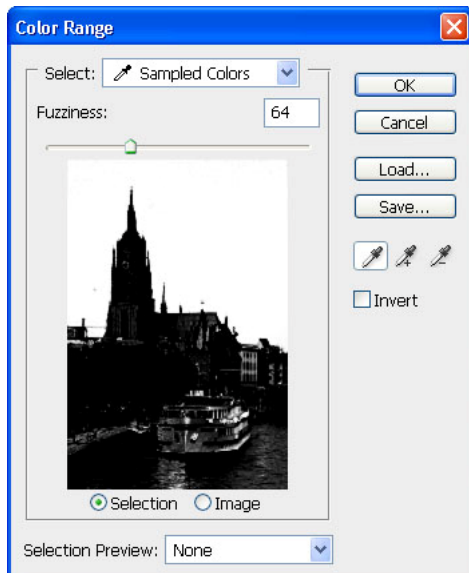
Գիշեր

Աշխատանքը հիմնված է այն բանի վրա, որ գիշերը բոլոր օբյեկտները պատկերվում են մոխրագույն երանգներով, իհարկե, արհեստական լուսավորության բացակայության դեպքում: Այդ պատճառով ցերեկային պատկերից կարելի է ստանալ գիշերային, սակայն հակառակը՝ ոչ:



1. Ընտրեք երկինքը՝

Select \ Color Range\ և կիրառեք հետևյալ պարամետրերով



1. ուղղեք ընտրվածությունը Lasso գործիքով:

2. միացրեք տվյալ գործիքի Add Selection ռեժիմը և ընտրեք ջուրը:

Հիշեք ընտրվածությունը ալֆա-կանալում`

Select \ Save Selection

3. ընտրեք հակառակը

Select \ Invert Selection

Ընտրվելու է բոլորը, բացի երկնքից և ջրից



4. Image \ Adjustment \ Hue/Saturation մենյուով ստացեք արդյունք, որը պատկերված է հետևյալ նկարի վրա`



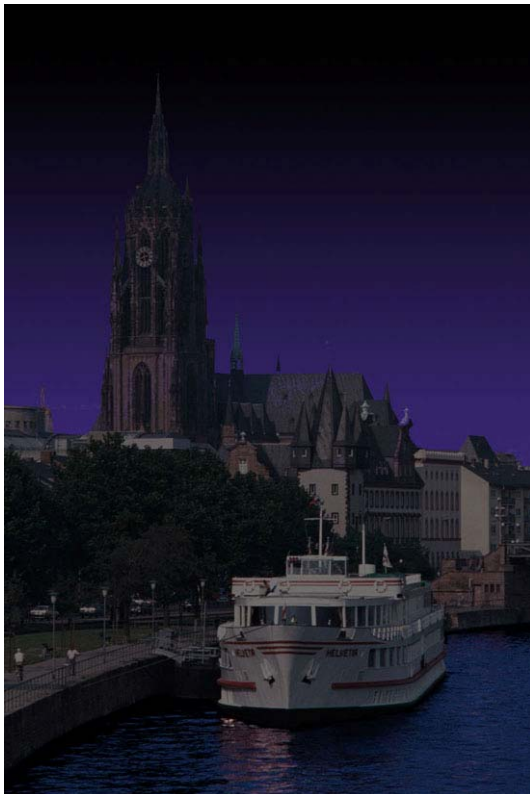
Երկինքը և ջուրը դեռ գիշերային տեսք չունեն:

5. միացրեք ալֆա- կանալը`

Select \ Load Selection

Rectangular Marquee գործիքով Subtract from selection նեժիմով թողեք ընտված միայն երկինքը

6. ընտրեք Gradient գործիքը Linear նեժիմով` մուգ կապույտից դեպի սև գույներով



7. նորից միացրեք ընտրվածությունը և այս անգամ հանեք ջրի հատվածը

8. մզացրեք երկինքը Hue/Saturation գործիքի օգնությամբ

Ավելացրեք աստղերը և լուսինը

9. ստեղծեք նոր շերտ: Ընտրեք հիմնական գույնը սպիտակ կամ բաց դեղին

10. Brush գործիքով համապատասխան ռեժիմում նկարեք աստղեր

11. ստեղծեք ընտրվածություն` Elliptical Marquee գործիքով

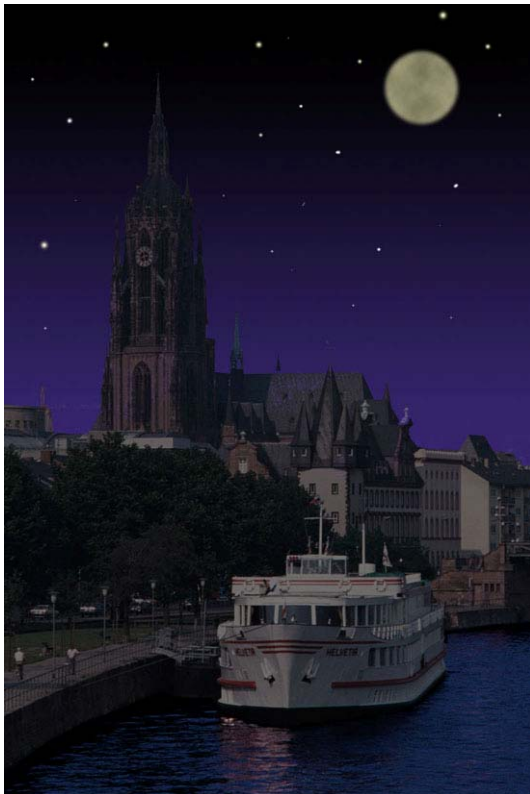
12. ընտրեք Select \ Modify \ Feather ընտրելով Feather Radius 5 pixel

13. հիմնական գույները ընտրեք մուգ դեղին և սև: Կիրառեք ֆիլտր Clouds

Filter \ Render \ Clouds

Արդյունքում լուսնի վրա կստանանք մութ հատվածներ: Բնականություն ավելացնելու համար կիրառենք

Image \ Adjustment \ Brightness/Contrast



14. ստեղծեք նոր շերտ

15. Lasso գործիքով ընտրեք բոլոր պատուհանները

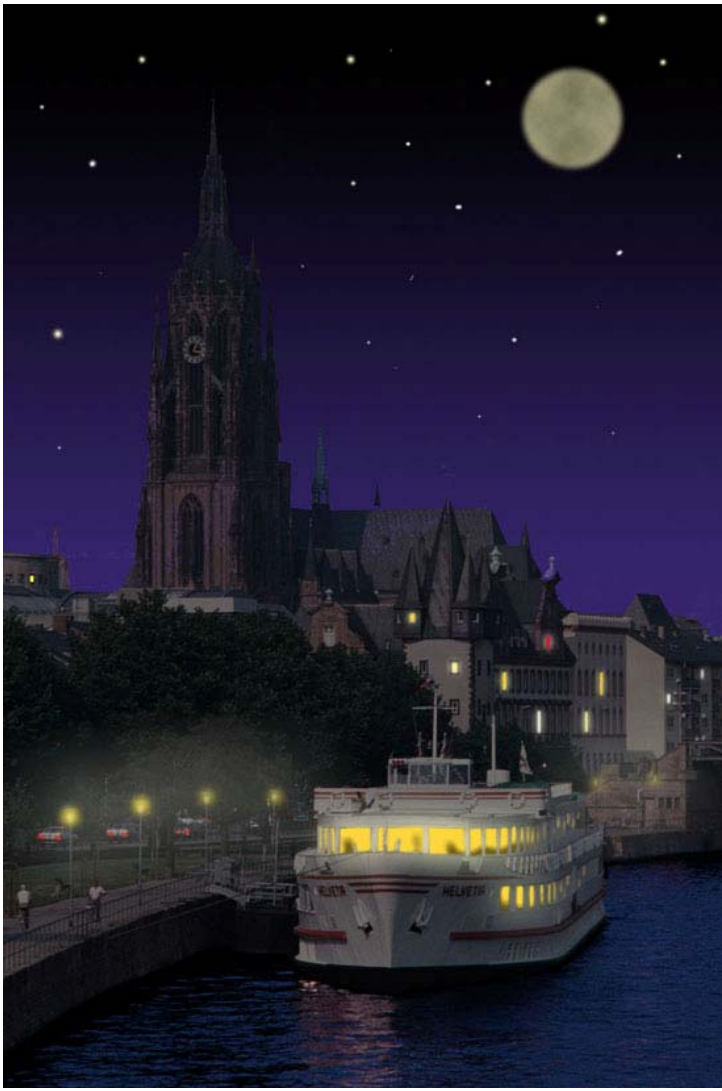


16. կիրառեք Select \ Modify \ Feather 2-3 pixel

17. լցրեք դեղին գույնով:

18. կիրառեք շերտի Outer Glow հատկությունը՝
Layer / Layer Style / Outer Glow

19. Նմանատիպ քայլեր կատարեք տների պատուհանների հետ, մեքենաների լապտերի հետ:



Գործնական աշխատանք 7

Թեմա՝ Մոնտաժ: Wrap գործիք

ԻՆՔՆԱԹԻՈՒ

Այս օրինակում մենք կցուցադրենք, թե ինչպես կարելի է ցանկացած պատկեր տեղադրել մետաղի վրա, հատկապես՝ կործանողի վրա:

Այս խնդիրը լուծելու համար կօգտագործվի շեղումներից հատուկ տեսակներից մեկը՝ Wrap շեղում: Այս գործիքը օգտագործվում է բազմաթիվ դեպքերում, ինչը հատուկ ուշադրություն է պահանջում: Այս օրինակում մենք կաշխատենք հետևյալ նկարի հետ



1. Նշեք ամբողջ նկարը և ստեղծելով ինքնաթիռի նկարի վրա նոր շերտ, տեղադրեք այդ շերտի վրա:



- 2.
3. Միացրեք Free Transform գործիքը և տեղադրեք առյուծի նկարը ինքնաթիռի առջևի մասում:



4.

5. Free Transform նեժիմում ընտրված հատվածի վրա սեղմեք մկնիկի աջ կոճակը և ընտրեք Warp. Աշխատելով այս գործիքով՝ ստացեք ինքնաթիռի կոնտուրի լրիվ կրկնապատկումը :



6.

7. Տվյալ շերտի Mode նեժիմը ընտրեք Overlay



8.

Օգնագործված գրականության ցանկ

- Гурский Ю. Корабельникова Г. Эффективная работа: Photoshop 7. Трюки и эффекты. – СПб.: Питер, 2003.
- Залогова Л. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003.