

## Обработка фотографии.

### 1. Идеальная кожа.




#### Этап 1. Удаление дефектов кожи.

*Не нужно удалять все дефекты. Лицо должно выглядеть естественно, у человека могут быть веснушки, родинки, которые украшают его. Морщины также не стоит удалять все, часть можно оставить, минимальное количество, свойственное возрасту человека.*

1.1. Создайте копию слоя **Фон (Background)**. Назовите копию слоя «Удаление пятен».

- Нажмите правой кнопкой мышки по названию слоя «Фон» («Background») на панели Слои (Layers).
- Выберите пункт «Создать дубликат слоя» («Duplicate layer») в открывшемся контекстном меню.
- Появится диалоговое окно, в котором можно ввести название нового слоя. Введите название – Удаление пятен.

1.2. Выберите инструмент **Восстанавливающая кисть (Healing Brush)**.

- Нажмите кнопку мышки по седьмому инструменту сверху  на панели инструментов.
- Удерживая кнопку мышки, дождитесь, пока раскроется окно дополнительных инструментов.



- В открывшемся списке, выберите инструмент Healing Brush Tool.

1.3. Удалите с помощью этого инструмента крупные дефекты.

- Найдите крупные дефекты – например, слишком яркие веснушки, родинки. Нажмите клавишу “Alt” на клавиатуре – должна появиться мишень вместо курсора мышки.
- Наведите мышку на тот участок лица, где кожа ровная (без дефектов и подходит по цвету к тому месту, где находится родинка) и кликните по нему мышкой. Теперь клавишу “Alt” можно отпустить.
- Теперь наведите курсор на родинку и закрасьте ее.
- Повторите эти действия для всех крупных дефектов: родинок, покраснений, бугорков. Пример обработанной фотографии на рис.1.

Рис. 1. Удаление крупных дефектов

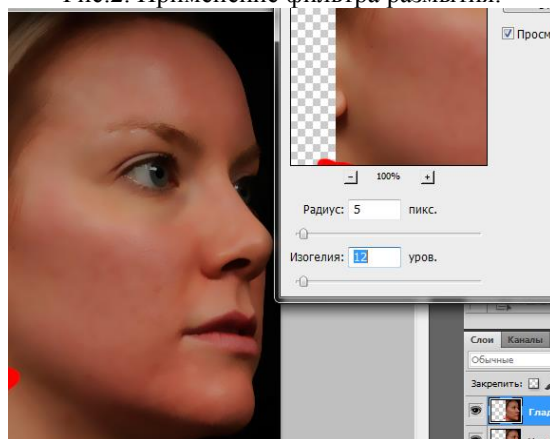


## Этап 2. Гладкость кожи.


2.1. Создайте копию слоя «Удаление пятен». Назовите новый слой – «Гладкость».

2.2. Примените к слою «Гладкость» фильтр **Blur > Surface Blur** (Размытие – Размытие по поверхности), размойте изображение. Параметры Радиус и Изогелия (Amount и Threshold) зависят от вида и разрешения изображения, в данном примере Радиус =5 и Изогелия =12 (см. рис.2.).

Рис.2. Применение фильтра размытия.



2.3. Для слоя с размытой кожей добавьте слой-маску.

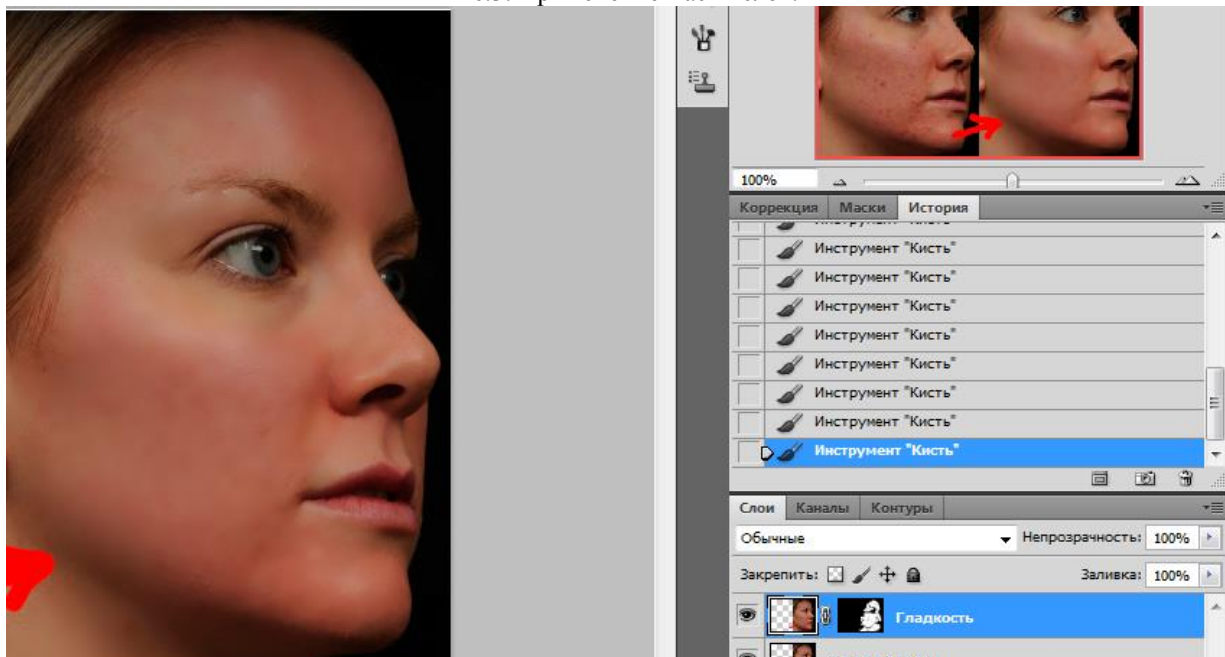
- Нажмите на инструмент  - в нижней части панели Layers (Слой).

2.3. Инвертируйте маску – клавишами <Ctrl>+I или с помощью команды **Image > Adjustments > Invert**. (Маска слоя должна стать черной вместо белой).

2.4. Кистью белого цвета порисуйте на участках кожи с дефектами, не затрагивая глаза, губы, волосы.

- Убедитесь, что активной является маска слоя «Гладкость» (вокруг маски слоя будет рамка).
- В качестве основного цвета установите белый.
- Инструментом кисть, диаметром 40-60 пикселей прорисуйте лицо девушки, избегая глаз, бровей, волос, губ. Обратите внимание, что на маске слоя белым будут показаны те области, где вы прорисовали лицо (см.рис.3).

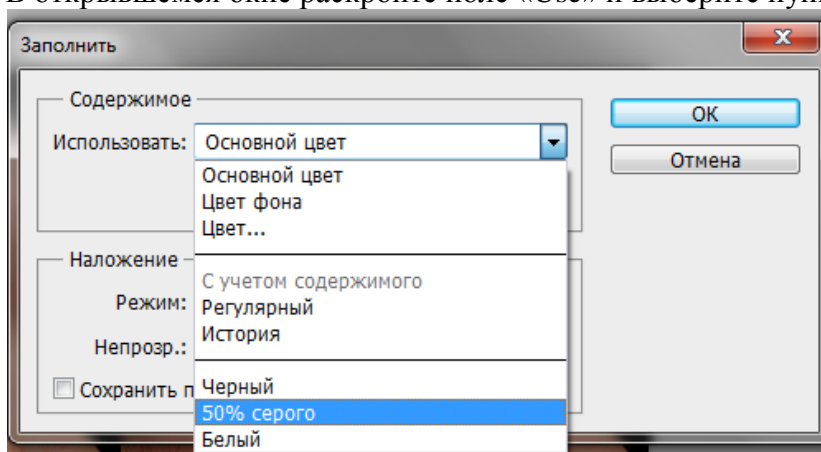
Рис.3. Применение маски слоя.



### Этап 3. Создание фактуры кожи.

3.1. Создайте новый слой. Установите режим слоя – Overlay (Перекрытие).

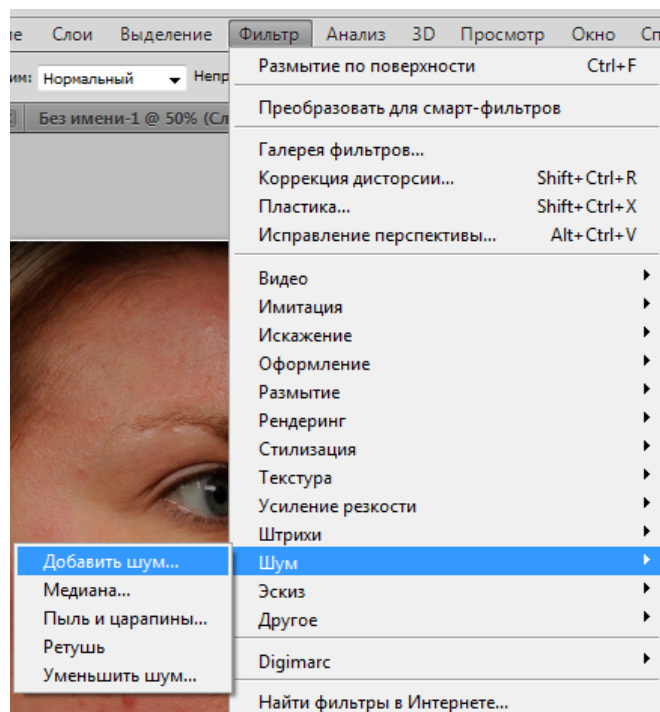
- Выберите команду Edit -> Fill (Редактирование – Выполнить заливку)
- В открывшемся окне раскройте поле «Use» и выберите пункт «50% Gray»



- На панели слоев найдите раскрывающийся список со словом «Normal» и выберите вместо него параметр «Overlay» (Перекрытие)



3.2. К слою «Шумы» добавьте шумы фильтром **Filter> Noise > Add Noise** со значением Amount 2,1 (Эффект 2,1)



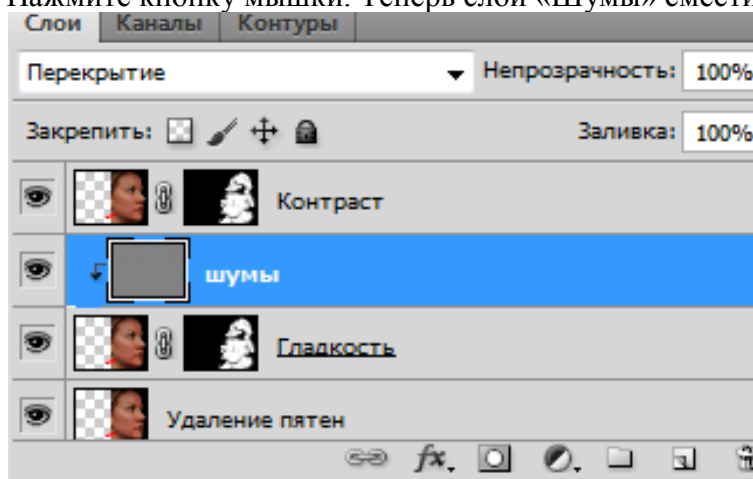
3.3. Создайте копию слоя «Гладкость» и назовите его «Контраст».

3.4. Установите режим наложения **Overlay (Перекрытие)**, а прозрачность слоя – **Opacity = 27%** (Непрозрачность).

3.5. Переместите слой «Контраст» на самый верх.

3.6. Выделите слой «Шумы». Чтобы слой распространял свое действие только на кожу, создайте маску отсечения.

- Нажмите клавишу «Alt».
- Наведите курсор мышки на панель Layers между слоями: «Шумы» и «Гладкость». Курсор вместо стрелки примет **форму пересекающихся окружностей**.
- Нажмите кнопку мышки. Теперь слой «Шумы» сместится вправо (см.рис.).



У вас должно получиться:

Рис.5. Готовое фото.



**Сохраните работу в формате Photoshop (\*.PSD; \*.PDD) !**