

Древний мир

В февральском номере «Фотомастерской» победителем рубрики «Фотошоу» стала работа нашего читателя Александра Глухачева. Иллюстрация настолько впечатлила нашу редакцию, что мы единогласным решением вынесли ее на обложку и, конечно, попросили автора поподробнее рассказать историю ее создания

Уровень сложности

высокий
 средний
 низкий

Потребуется

Adobe
 Photoshop CS5

Время исполнения

12 часов

На идею создания фотоманипуляции меня натолкнула иллюстрация, случайно найденная в Интернете. На ней был изображен мир в представлении древних индусов — черепаха, на панцире которой четыре слона держат плоскую Землю.

Мне захотелось сделать новый, фотореалистичный вариант иллюстрации, с множеством мелких деталей и древними каменными постройками, говорящими о присутствии цивилизации.

В этом уроке я опишу основные этапы создания работы. Сразу хочу сказать, что это не подробная пошаговая инструкция по использованию инструментов Photoshop. Я расскажу о стадиях, из которых состоял процесс работы над данной фотоманипуляцией, а также о средствах, которыми я пользовался, чтобы получить желаемый результат. По ходу рассказа дам несколько советов.

В работе я использовал Adobe Photoshop CS5 и графический планшет, который практически незаменим при отрисовке мелких деталей и различных эффектов вроде дымки и облаков.

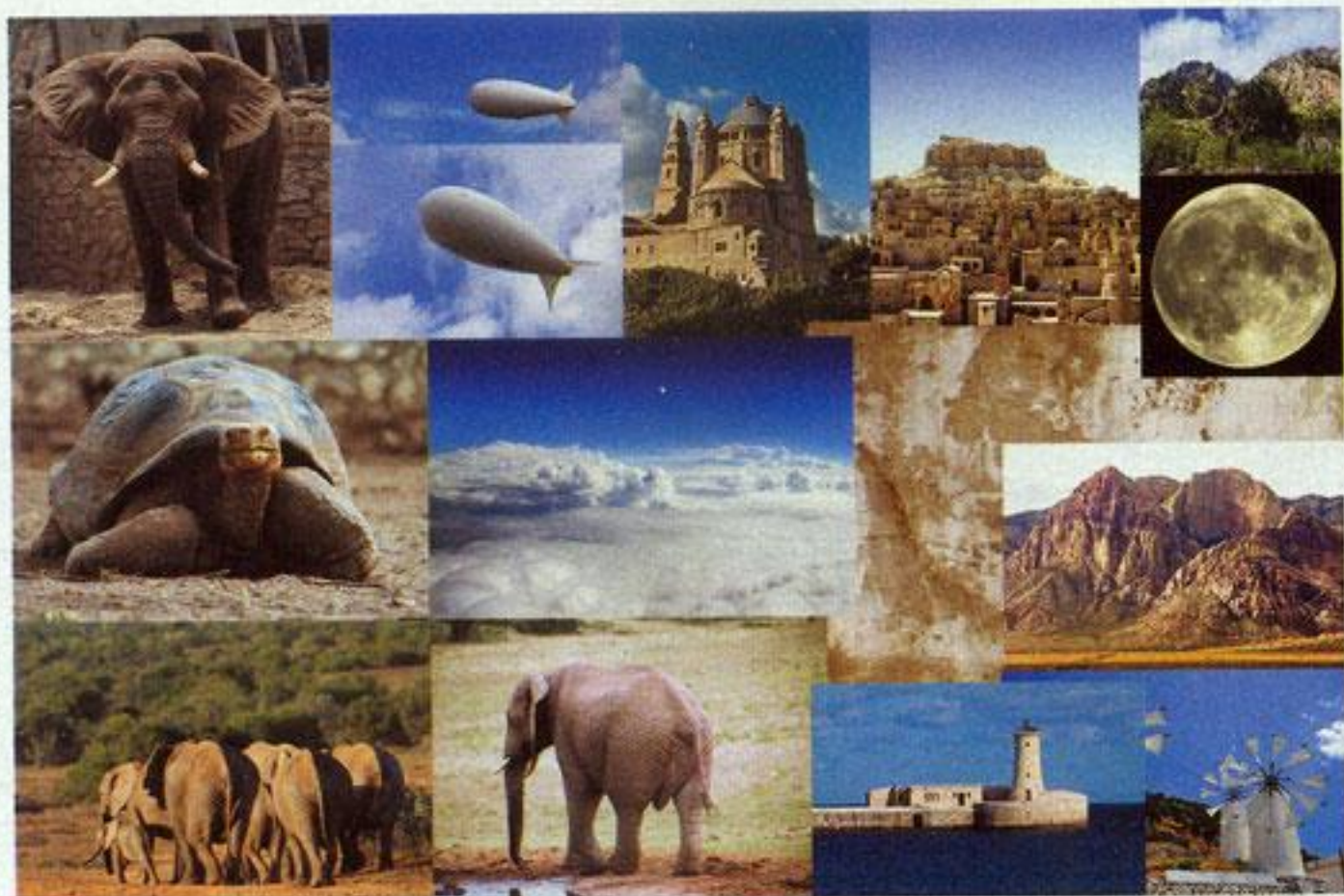


**Александр
 Глухачев**

Alejandro.blend@gmail.com

Александр живет в городе Ставрополе, работает дизайнером в студии MatteDesign, специализируется на 3D-графике.

Художественного образования нет, на дизайнера также не учился, интересовался компьютерной графикой, которая стала сначала хобби, а затем переросла в работу.



► 01 Подбор материалов

Я не делал предварительных набросков на бумаге, так как примерно представлял, что хочу получить в итоге. Работу над иллюстрацией я начал с поиска исходных изображений. Мне хотелось сделать воздушную, насыщенную деталями иллюстрацию, и я потратил много времени, изучая фотобанки в поисках подходящих материалов.

При подборе исходных картинок важно учитывать их качество, а также расположение объектов и камеры при съемке: от этого зависит, насколько хорошо объекты будут сочетаться друг с другом и какое количество изменений вам придется внести в исходники для получения приемлемого результата. Чем меньше вы перерисовываете и выравниваете исходные изображения, тем реалистичнее и качественнее получится готовая картинка, вдобавок у вас останется больше времени и сил на совершенствование конечной идеи.

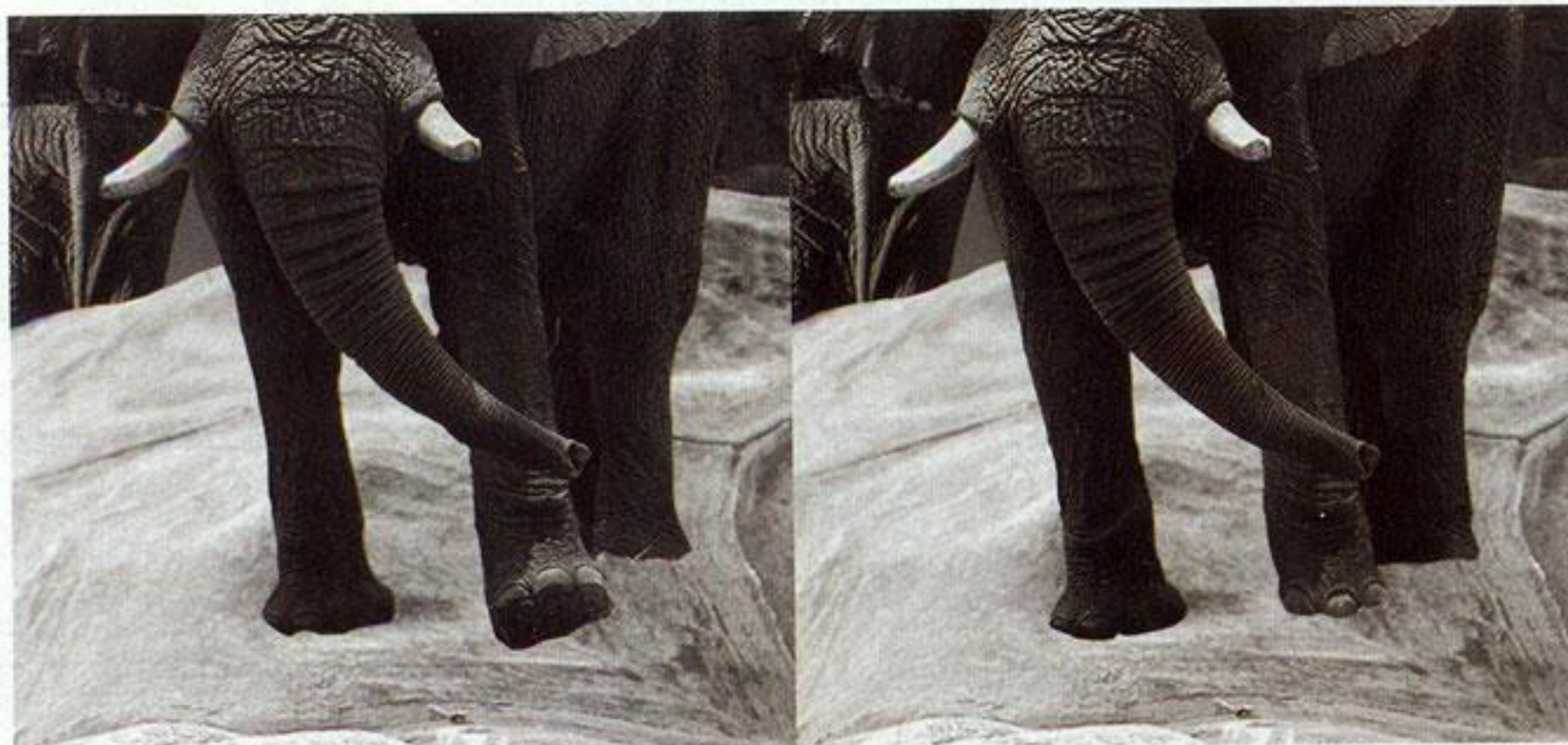
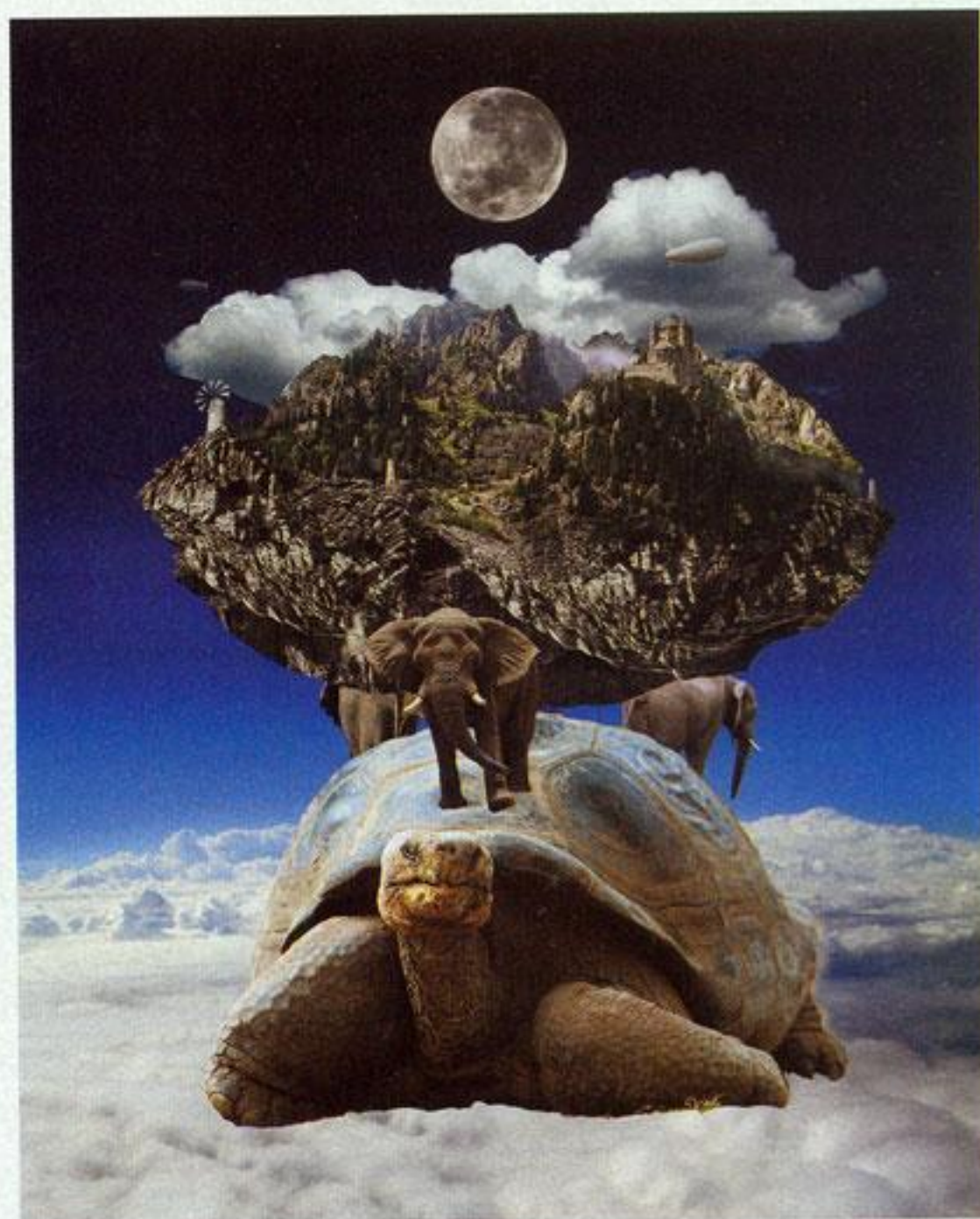
► 02 Набросок

Необходимо было перенести картинку из головы на холст, используя заранее подобранные материалы.

На этой стадии желательно быстро собрать изображение из раздробленных частей в единое целое, чтобы убедиться, что материалы подобраны правильно. Часто бывает, что некоторые детали смотрятся немного не так, как хотелось, а некоторые вообще могут не подойти по тем или иным причинам. Ведь то, что в голове и то, что на холсте — разные вещи. Чтобы не терять много времени, подготавливая и вырезая части коллажа, я использовал маски слоя: с их помощью можно быстро убрать фон и лишние детали, оставив только то, что нужно. Главное преимущество масок в том, что вы не удаляете пиксели, а просто скрываете их, и если вы вдруг отрезали что-то лишнее, это потом легко можно восстановить.

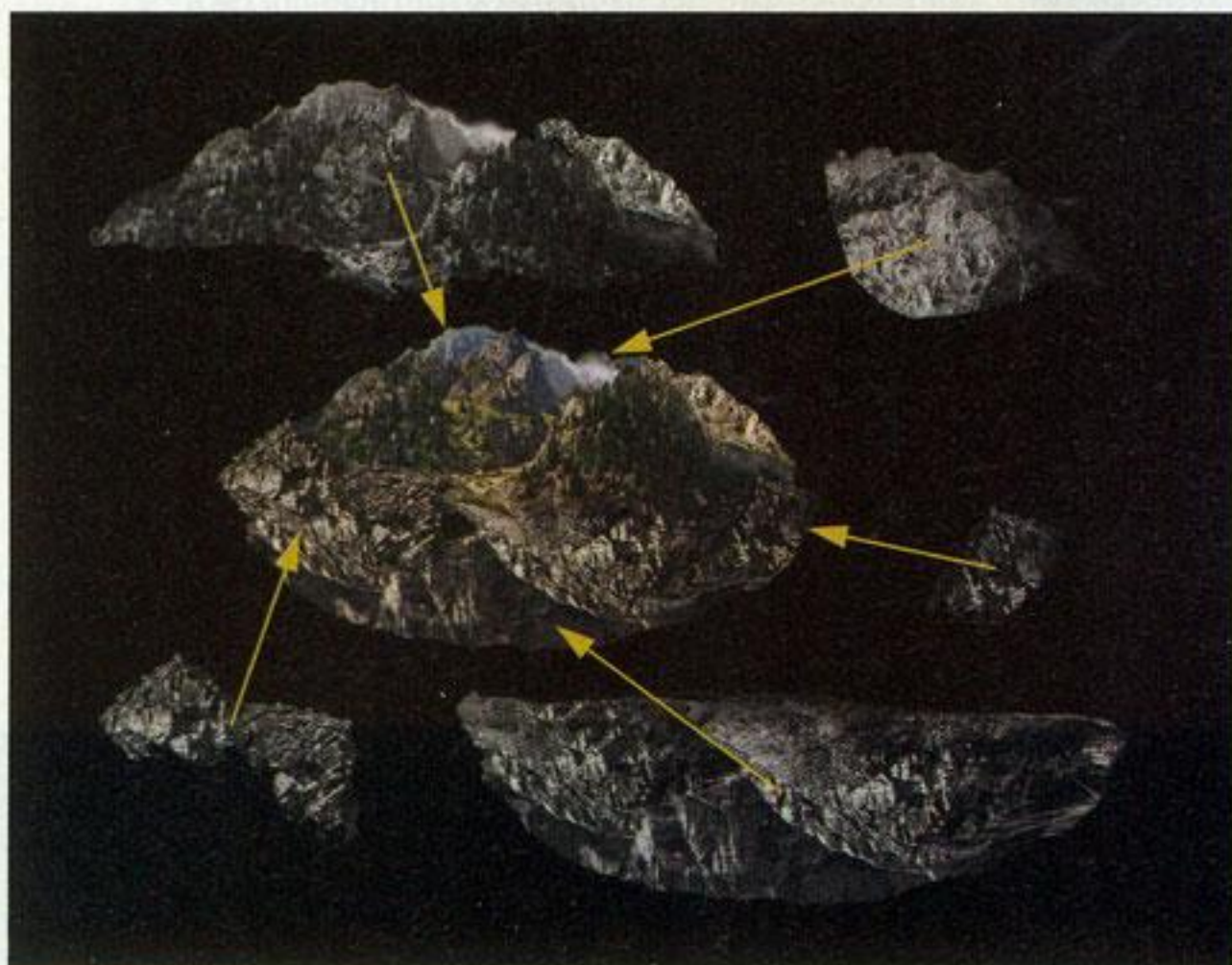
Для начала я добавил фон и черепаху. Фоновая фотография имела горизонтальную ориентацию, и большая ее часть в итоге была обрезана. Это дало возможность поэкспериментировать — я просто сдвигал изображение по горизонтали, пока не нашел тот участок, где черепаха смотрелась наиболее устойчиво и гармонично. Затем постепенно добавил остальные элементы, начиная с самых крупных, таких как скалы, облака и слоны, и заканчивая мелкими строениями и летательными аппаратами.

В итоге получилось что-то вроде бумажной аппликации, вырезанной из журналов и газет, и определилась структура будущей иллюстрации, из которой стало видно, что нужно убрать, а что можно добавить. Например, два очень важных элемента, луна и чаша, не были задуманы изначально, идея добавить их пришла как раз на стадии работы над композицией.



► 03 Приручение СЛОНОВ

Самой сложной частью на этапе создания наброска оказалась установка слонов. Их нужно было разместить так, чтобы они уверенно стояли ногами на черепахе и чтобы их спины создавали опору для Земли. Положение ног слона на переднем плане не соответствовало желаемому, поэтому пришлось немного изменить его позу при помощи инструмента Liquify.



► 04 Горы

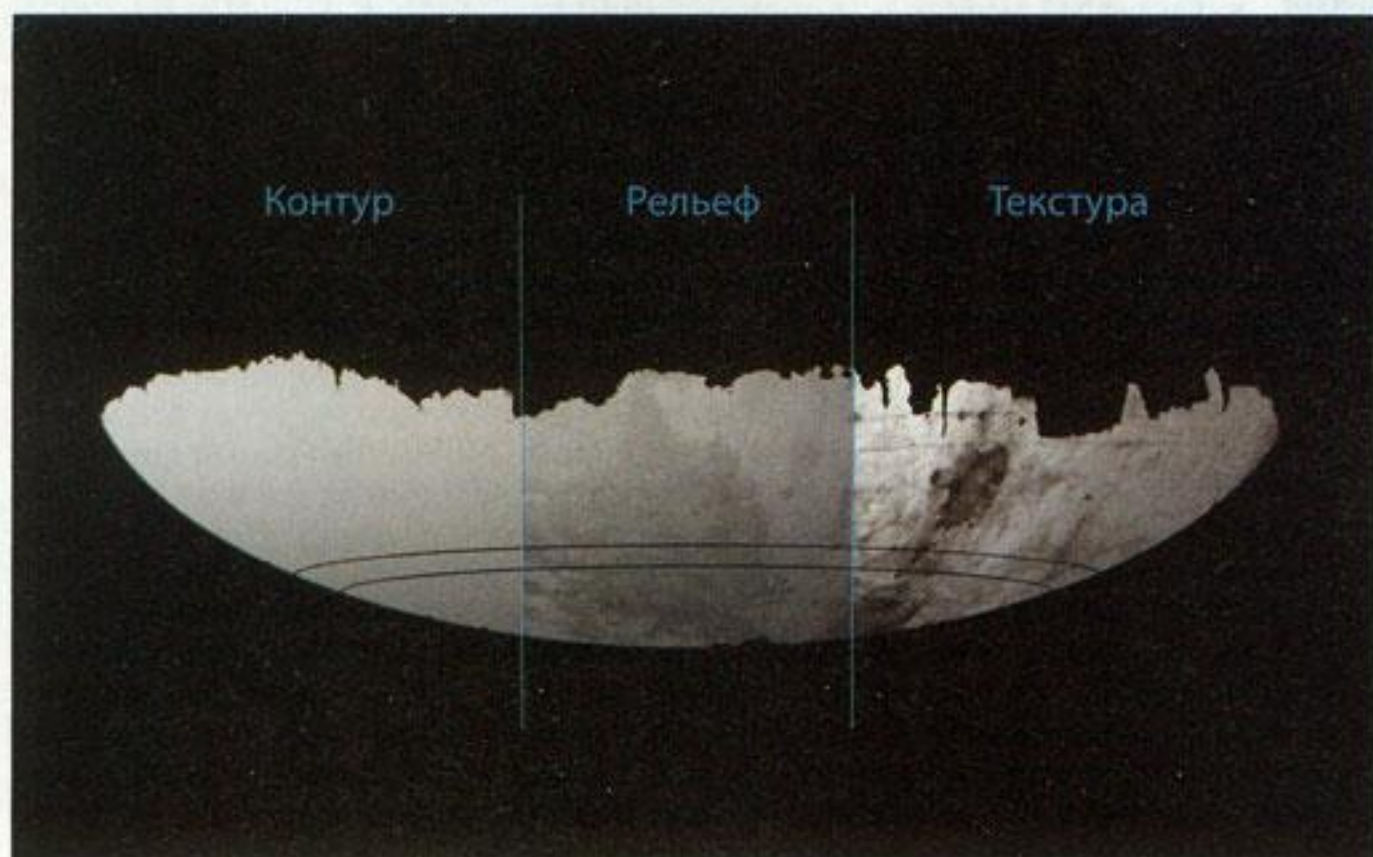
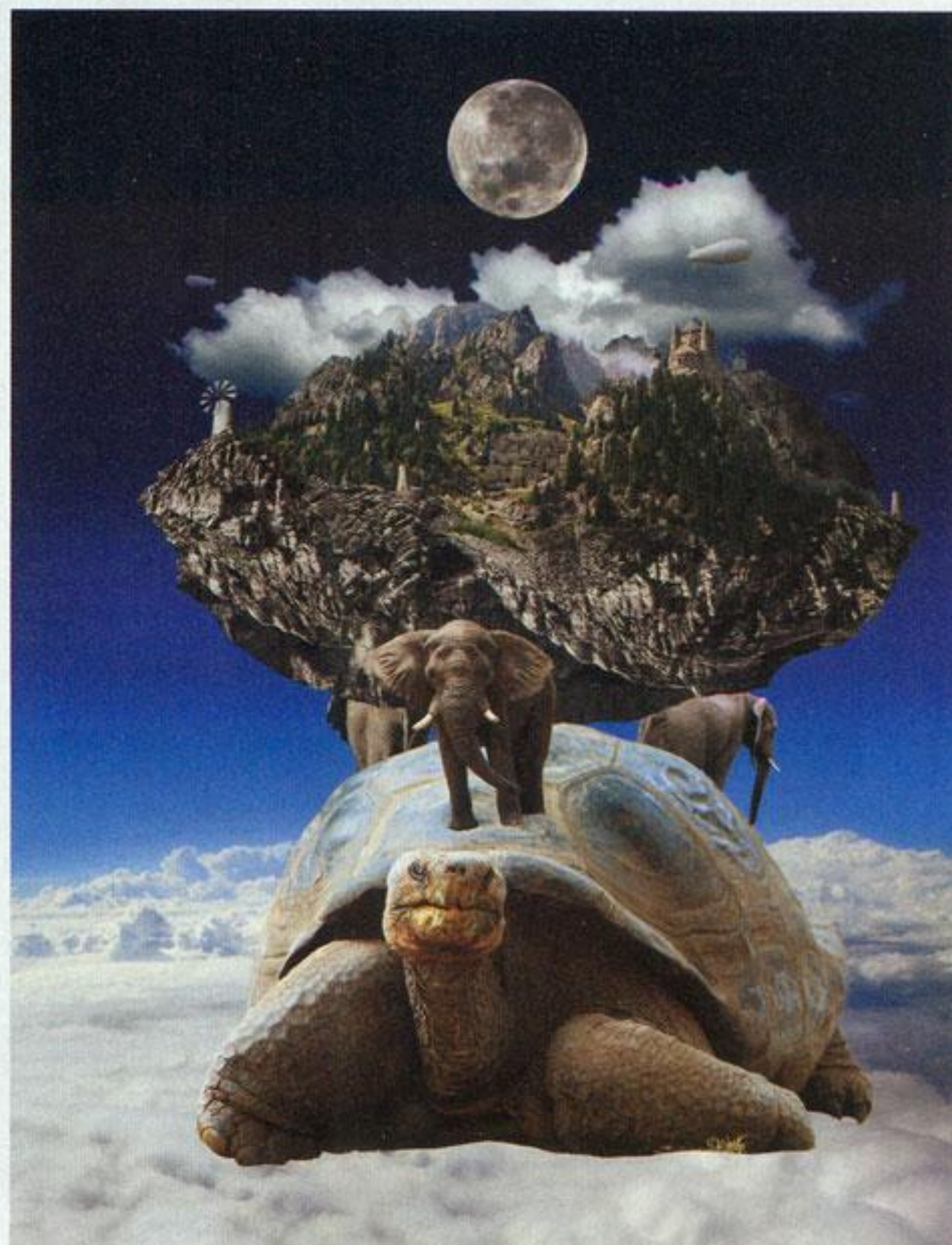
Горы составлялись из нескольких фотографий скалистой местности: верхняя часть — из изображений нескольких горных участков, расположенных на разных слоях и масштабированных с учетом перспективы, а нижняя гора — из перевернутой вверх ногами скалистой глыбы.

► 05 Доработка исходных изображений

Довольно продолжительная и самая скучная часть работы. После того, как набросок был закончен, я начал более качественную обработку исходников. Для этого я восстановил участки фона на краях объектов при помощи твердой кисти белого цвета. Это было необходимо для того, чтобы вернуть детали, случайно удаленные на предыдущем этапе работы. При повторной обработке я также пользовался масками, только на этот раз делал все более аккуратно. Для этого очень пригодился инструмент Pen Tool. Он удобен тем, что, как и в случае с масками, с его помощью можно быстро вносить поправки в процессе работы. Если вам нужно вырезать крупный объект с большим количеством деталей, лучше забыть про Lasso и пользоваться именно Pen, это сэкономит много времени и нервов.

СОВЕТ

Выделив объект пером, я превращаю Shape в область выделения при помощи сочетания клавиш Ctrl+Enter, затем инвертирую выделение и заливаю маску слоя черным цветом.



► 06 Создание чаши

Для отрисовки формы чаши я использовал инструмент Elliptical Marquee. Для начала я создал новый слой, затем выделил область в форме овала и залил ее серым цветом. Далее удалил верхнюю половину овала и разместил полученную фигуру так, чтобы она накрыла нижнюю часть скал, создав тем самым контуры чаши.

Для придания фактуры чаше я добавил текстуру старой потрескавшейся стены, наложив ее на контуры чаши при помощи обтравочной маски (Create Clipping Mask). Чтобы придать чаше объем, я исказил текстуру стены при помощи инструмента Free Transform.

Ровный край чаши смотрелся бы неинтересно. Поэтому я добавил маску слоя и нарисовал сколы и несколько трещин, как на разбитой скорлупе яйца. После чего придал дополнительный объем текстуре при помощи фильтра Displace. Для карты рельефа я использовал ту же текстуру потрескавшейся стены, только обесцвеченную и сохраненную в отдельный файл в формате PSD.



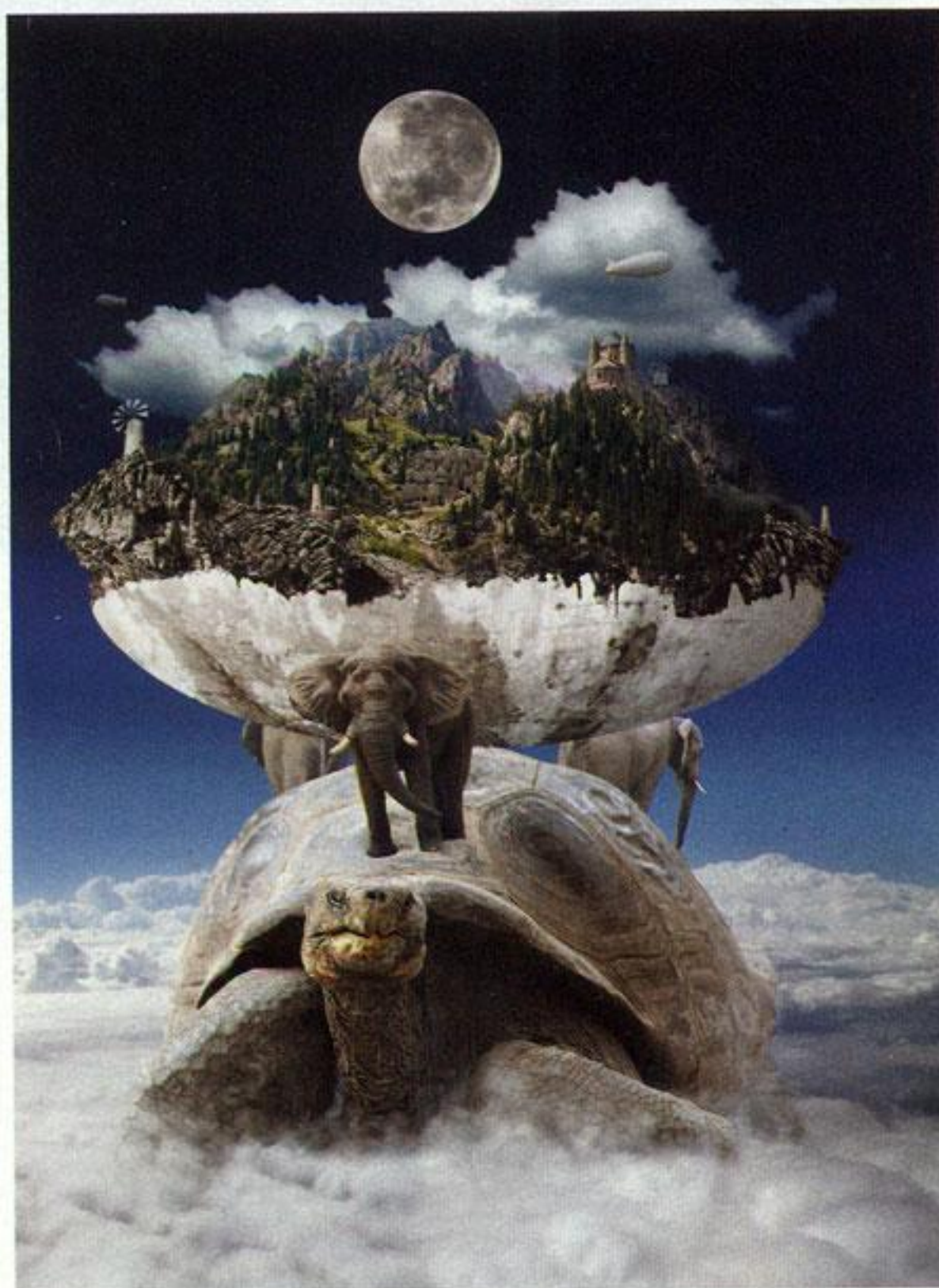
► 07 Ретушь и цветокоррекция

Для начала мне необходимо было избавиться от некоторых дефектов на исходных фотографиях. Сюда относятся пересветы, грязь, нежелательные резкие переходы между отдельными частями изображения. Для устранения дефектов я использовал инструменты Clone Stamp, Patch и Spot Healing Brush.

Затем я приступил к цветокоррекции. Если оставить цветовую гамму как есть, изображение не будет смотреться естественно, так как все исходные снимки были сделаны в разных условиях. Поэтому необходимо сблизить их цветовую гамму. Главное тут — решить, какой результат требуется получить и от какого объекта оттолкнуться. Чтобы выровнять баланс цветов в данной работе, я использовал инструменты Curves и Hue/Saturation. На данном этапе необходимо учитывать законы воздушной перспективы: чем сильнее объект удаляется от нас, тем ниже его показатели насыщенности цвета и контрастности светотени.

► 08 И снова слоны

При обработке слонов мне пришла в голову идея сделать их необычными, для этого я немного изменил форму голов и добавил им по дополнительной паре глаз при помощи инструментов Liquify и Clone Stamp.



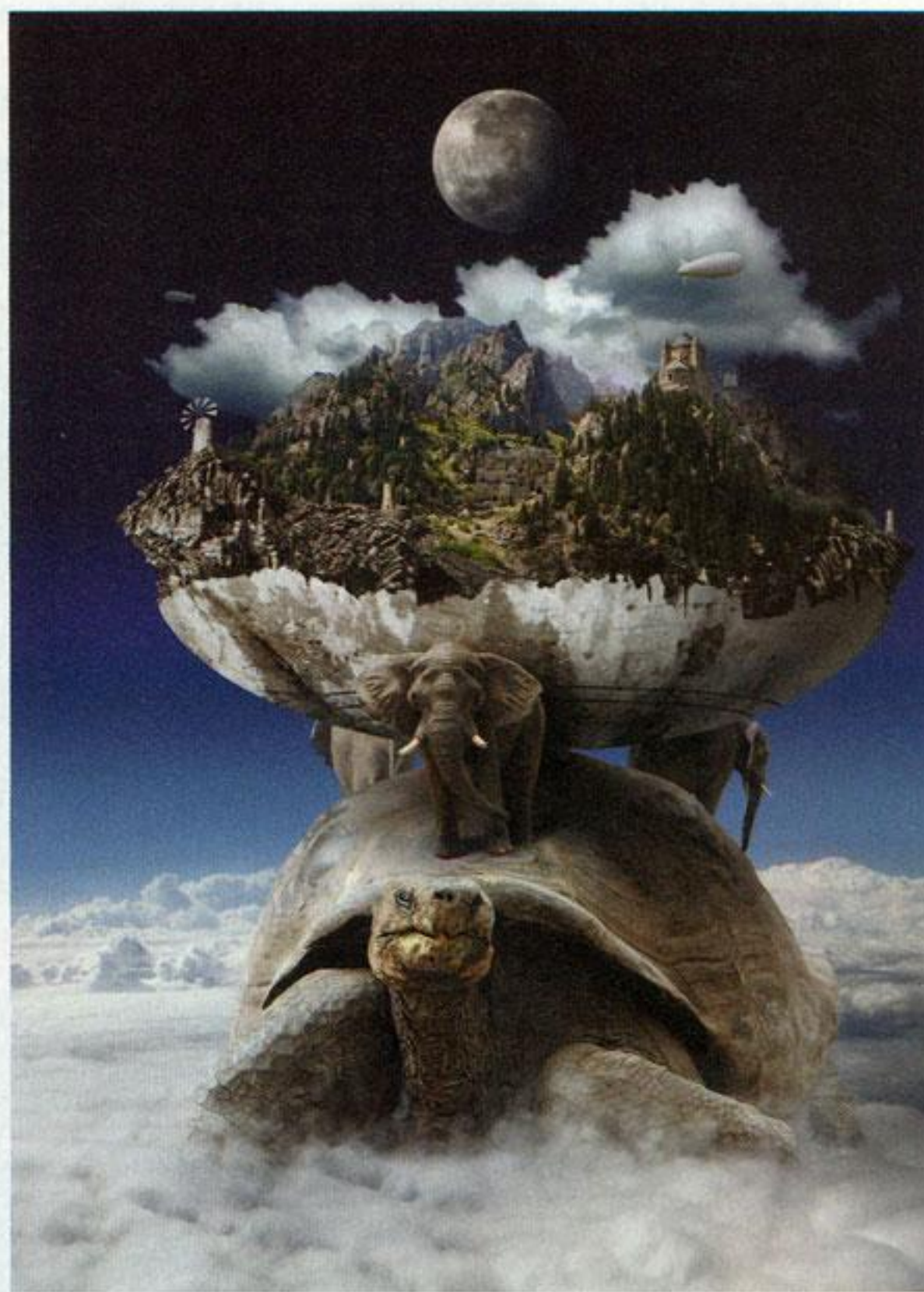
► 09 Облака

Для того чтобы облака смотрелись более реалистично, я разместил их на нескольких слоях так, чтобы часть облаков закрыла собой верхние участки гор, а часть оказалась за горами. Затем, используя маски, я начал вытаскивать спрятанные участки гор, делая облака немного прозрачными, чтобы в некоторых местах были видны только очертания гор. Далее я дорисовал облака кистями различной формы с пониженными значениями Opacity и Flow и добавил легкую дымку по краям скопления облаков, чтобы смягчить переход между облаками и пустым пространством.

Дымку под черепахой я сделал тем же способом, что и облака над горами. Только наоборот добавил маску на слой с черепахой и твердой кистью сделал слой более прозрачным так, чтобы облака, находящиеся за черепахой, немного проступили сквозь нее. Мазки кистью наносил так, чтобы создавалось впечатление, будто дымка обволакивает лапы черепахи.

► 10 Тени

Самая интересная часть работы. На этой стадии иллюстрация приобретает более цельный вид и получает объем. При помощи мягкой кисти с пониженными значениями Flow и Opacity я дорисовал собственные и падающие тени объектов. Поскольку свет падает слева и немного сверху, я затенил правые части объектов, а также некоторые участки скал и область под панцирем черепахи, затем дорисовал падающие тени на поверхности облаков справа от черепахи и тень от слона на переднем плане. Правый слон на заднем плане полностью находится в тени чаши, поэтому я сделал его более темным. Здесь нужно было учесть, что вокруг черепахи множество облаков, хорошо отражающих и рассеивающих свет, поэтому правая часть хоть и находится в тени, но все равно получает довольно много света.



► 11 Почти готово

Закончив работу с тенями, я приступил к добавлению различных эффектов и деталей. На первый взгляд они почти незаметны, но делают изображение более интересным.

Звезды нарисованы твердой круглой кистью белого цвета. Я старался разместить их произвольно, но в то же время так, чтобы они равномерно покрывали небо. Наибольшее их количество расположено на самом темном участке: там, где начинается атмосфера, звезды становятся менее видны, точек меньше и они более тусклые. Для того чтобы от звезд исходило легкое свечение, я несколько раз продублировал слой и размыл дубликаты при помощи фильтра Gaussian Blur с различной степенью интенсивности. То же самое я проделал и с луной, чтобы вокруг нее образовался легкий ореол света. Стайки птиц делают окружение более живым. Чтобы не отрисовывать каждую птицу вручную, я использовал кисть из сборника MVerihinbrushes.

Напоследок в нескольких местах я добавил мелкие крупинцы камня, осыпающиеся с краев чаши. Частицы очень мелкие и практически не видны, для их создания я использовал зернистую кисть с увеличенным значением Spacing. Учитывая контраст, я использовал белый цвет частиц для темных участков, например, на фоне тени, а также черный или серый цвет для светлых участков изображения, таких как облака.

СОВЕТ

Кисти из сборника MVerihinbrushes можно скачать по ссылке

maximverehin.com/MVerihinbrushes2011.rar

СОВЕТ

На финальной стадии работы можно придать больше реализма изображению, добавив некоторые дефекты, присутствующие в фотографии. К ним относятся шум, который легко добавить при помощи фильтра Add Noise, а также хроматические aberrации, для имитации которых я использую вкладку Custom фильтра Lens Correction.

► 12 Завершение работы

Финальная стадия по большей части состояла из экспериментов. Используя инструменты Curves и Hue/Saturation, я изменял цветовую гамму и контраст изображения, пока не получил желаемый результат. Затем я усилил резкость. Для этого я скопировал синий канал как слой, установил режим смешивания Overlay и применил к нему фильтр High Pass.