



НА ДИСКЕ

РЕДАКТИРОВАНИЕ ИЗОБРАЖЕНИЙ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ

Коррекция улыбки в Gimp

Майкл Дж. Хэммел (Michael J Hammel) поможет вам достичь совершенства в использовании масок, «ножниц», инструмента клонирования и других методах работы с Gimp для создания безупречной, с точки зрения дантиста, улыбки.



Самый простой способ начать использовать Gimp в небольшом бизнесе — это создавать печатную рекламу для местных газет и журналов. На самом деле, большинство рекламодателей не знают, как выглядит изображение, которое повысит внимание к рекламе и, в конечном счете, доходность бизнеса. Вы легко встретите плохой дизайн, сделанный местными изданиями, в котором изображение слишком придавлено текстом, купается во всех цветах радуги, стоит весьма значительных усилий при выводе на печать, и, в конце концов, выглядит выцветшим и потекшим на дешевой бумаге. Выявление плохого дизайна в рекламе и попытки предложить альтернативные подходы при условии лояльности рекламодателя часто приводят к установлению длительных деловых отношений.

Моя жена создавала рекламу для местной службы доставки еды, которая как раз обслуживала вечеринки одну стоматологическую клинику. Врач этой клиники только что начал работать в этом районе, и ему тоже нужно было создать несколько рекламных объявлений, так что он нанял мою жену. Одно из требований к рекламе включало использование изображения мужчины со сверкающей улыбкой. Жена приобрела

подходящее изображение в одной из коллекций, именно его я и буду использовать здесь. Я сделал несколько коррекций, чтобы подчистить улыбку и она отослала получившееся объявление, вместе с другими вариантами дизайна своему клиенту.

Ему очень понравилось полученное изображение, но, в итоге, он отклонил его в пользу совершенно другого дизайна, в котором улыбающейся личности не было (кстати, как раз этот вариант она рекомендовала с самого начала). Однако, откорректированное изображение получилось настолько хорошим, что я почувствовал, что процесс его создания достоин того, чтобы поделиться им с читателями *Linux Format*.

Это более продвинутое руководство, нежели те, что я опубликовал ранее. Здесь вы не сможете просто следовать моим указаниям и делать то же, что и я. Пора применить на практике то, в чем вы тренировались все это время. В какой-то момент колеса должны коснуться земли и это руководство — хороший пример того, как это происходит. И, что более важно, Gimp как раз и предназначен для выполнения настоящей работы. В конечном счете, нужно когда-то перестать исследовать инструмент и просто начать использовать его. Сейчас самое время.

ПРОЕКТ

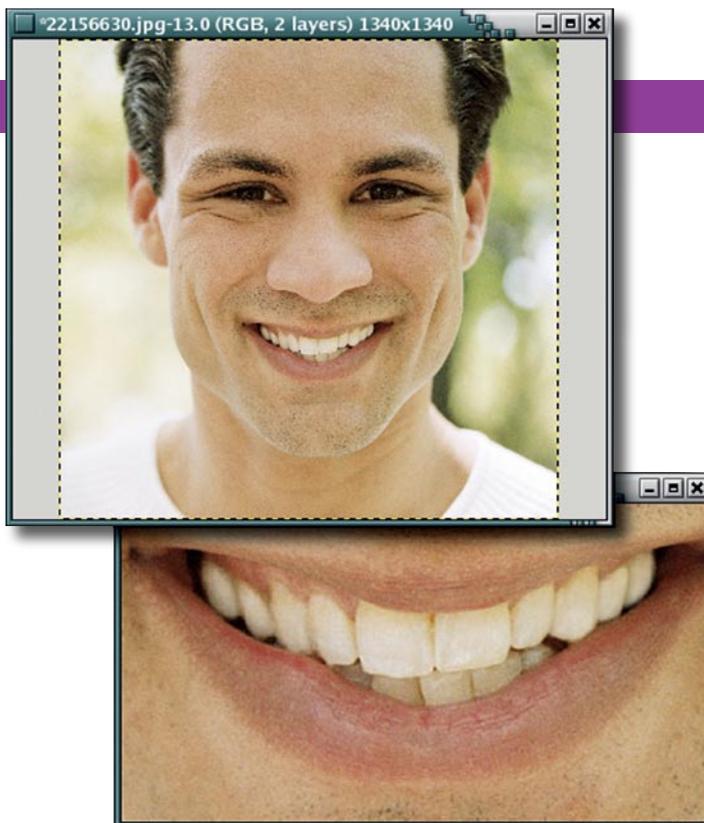
Если честно, этот парень не так уж плохо выглядит, и оригинальное изображение было вполне приемлемо, но поскольку реклама была именно для дантиста, ничто кроме безупречной улыбки просто не сработало бы. Потребовалось три главных коррекции: нужно было подчистить и выровнять верхние зубы; подчистить и выровнять нижний ряд зубов и подровнять нижнюю губу, чтобы улучшить ее симметрию.

Коррекция нижней губы – наиболее простая часть работы, но мы сможем ее сделать, только после исправления зубов. Это связано с тем, что нижняя губа будет подправлена с помощью расширения IWarp, и будет лучше сделать это после того, как откорректированные верхний и нижний ряд зубов будут объединены в один слой.

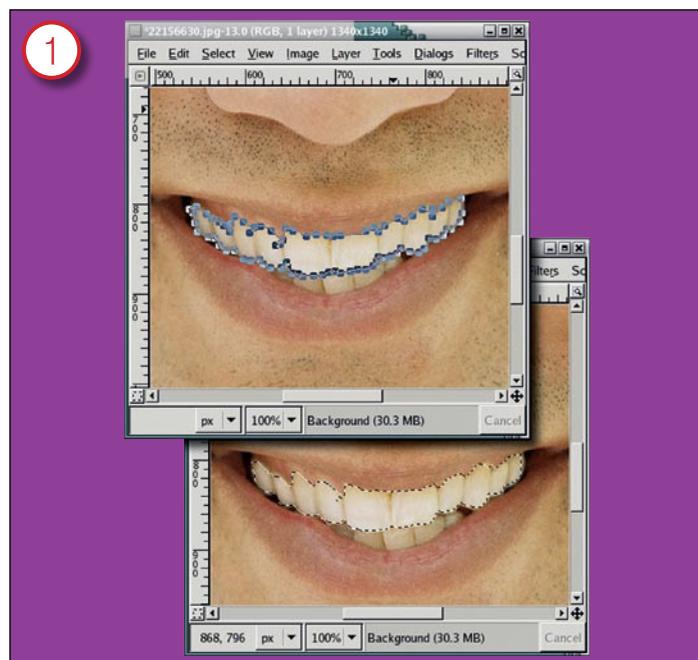
С верхним рядом зубов связаны три проблемы:

- Они не симметричны
- Они не выровнены по нижним границам
- Они не белые

Ни одна из этих проблем не представляет особой сложности, однако потребуются некоторое умение, чтобы создать исходное выделение. Чтобы сделать зубы симметричными, я буду использовать большие склейки, созданные из более мелких выделений. Чтобы подправить нижние границы, я воспользуюсь инструментом клонирования (Clone tool) на отдельном слое. Отбеливание зубов должно быть сделано после коррекции и клонирования и только после слияния всех слоев, которые образуют видимый верхний ряд зубов. Если все это сделать перед отбеливанием, то можно гарантировать, что вы не получите результат, в котором изменения цвета будут неоднородными.



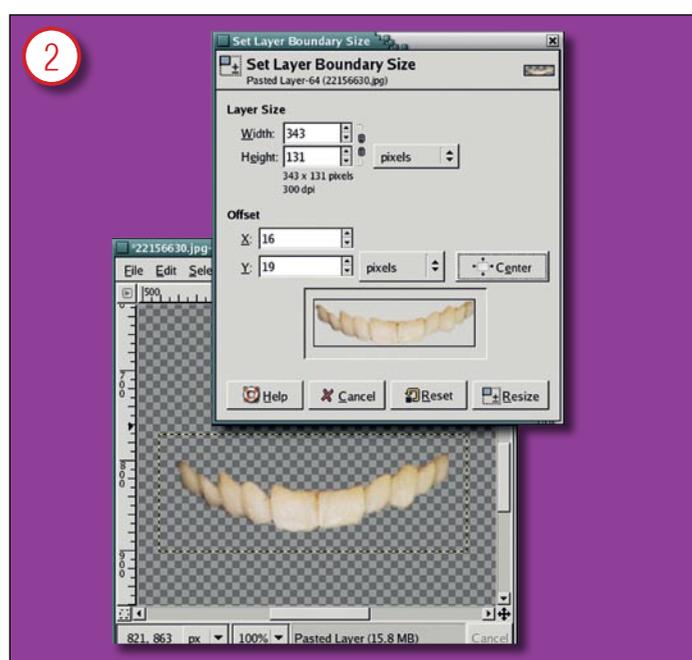
РЕШЕНИЕ



1) Используйте "ножницы" для точного копирования части изображения

Первое, что мы хотим получить – копия верхнего ряда зубов. Для этого мы воспользуемся инструментом «ножницы». Этот инструмент работает, определяя естественные границы между заданными точками. В этом примере я выбрал много точек, расположенных очень близко друг к другу, что позволило создать выделение, очень точно повторяющее контуры верхних зубов. В то же время нам не нужно точное совпадение, поскольку далее мы выполним альфа-смещение скопированных зубов с оригинальным изображением.

Создав контур (пока вы не создали выделение, точки еще можно перемещать), щелкните мышью внутри него, чтобы преобразовать в выделение, а затем сохраните его в канале.



2) Создание нового слоя для выделения

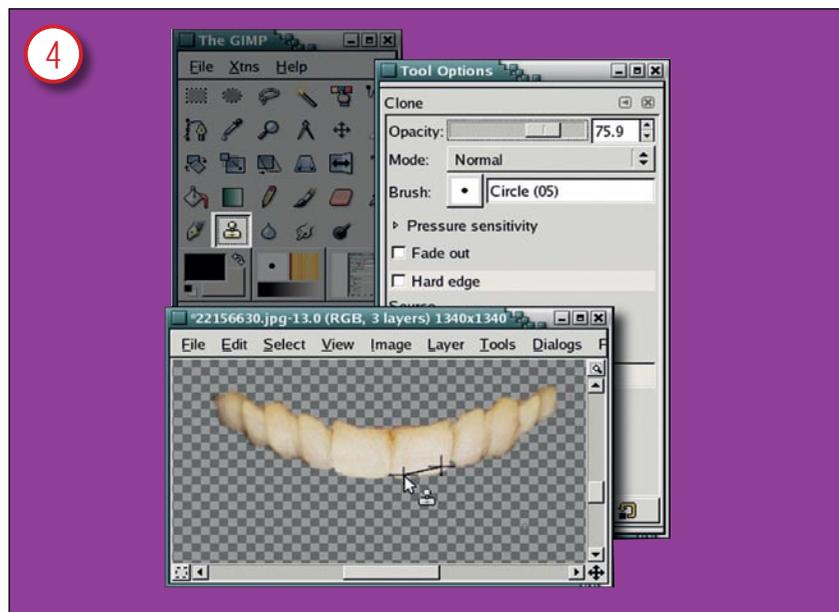
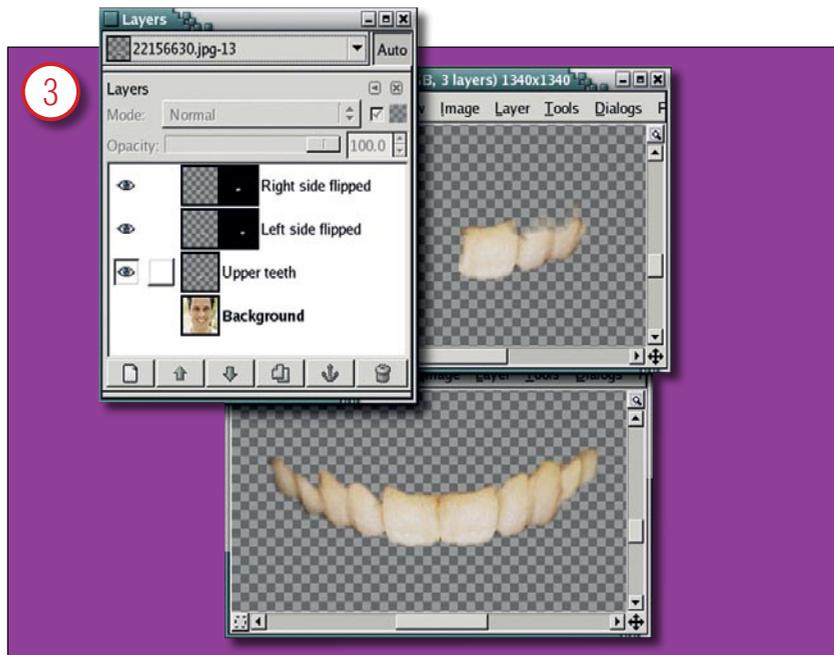
Ограничьте выделение границей в пять пикселей и затем вставьте его копию как новый слой. Окно слоя будет близко по размерам к размерам выделения, а вам понадобится дополнительное пространство для работы, поэтому немного расширьте размер слоя (Layer -> Layer Boundary Size). Отключите слой фона, и вы увидите над чем вам придется трудиться. Я заметил, что левая часть верхнего ряда зубов немного лучше, чем правая, так что сначала мы скопируем левую часть на правую и затем продолжим работать дальше.

>>

<< 3) Замена несовершенных зубов

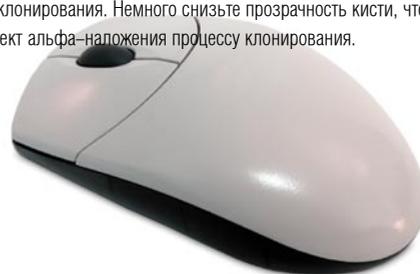
Создайте прямоугольное выделение вокруг левой половины зубов, скопируйте и вставьте его, преобразуйте плавающий слой в новый и затем зеркально отразите его по горизонтали. Выделение не обязательно быть безупречным, поскольку оно все равно будет наложено на другие зубы с помощью маски. Затем поместите копию поверх правой части зубов, добавьте маску и наложите копию с помощью маски. Два самых дальних правых зуба выглядят лучше, чем самые дальние левые, так что мы, с помощью маски, можем полностью удалить копии левых зубов.

Мы получили изображение с зеркально отраженным и замаскированным слоем, в котором копия зубов наложена с маской поверх оригинальных зубов. Чтобы завершить этот процесс, нам нужно скопировать правую часть зубов на левую сторону и снова применить маску. В результате мы получим более сбалансированный вариант контура зубов.



4) Подравнивание зубов

Теперь нам нужно слить все три слоя (оригинальную копию, зеркально отраженную правую и левую части) вместе. Для выравнивания нижней границы передних зубов воспользуйтесь инструментом клонирования. Возьмите кисть с мягкими контурами, чтобы придать вес нижней границе зубов, затем кисть с жесткими контурами, чтобы клонировать ровную границу. Выберите начальную точку чуть выше того места, где начнется клонирование и прочертите прямую линию (удерживая клавишу Shift и одновременно перетаскивая курсор мыши) с помощью инструмента клонирования. Немного снизьте прозрачность кисти, чтобы придать эффект альфа-наложения процессу клонирования.



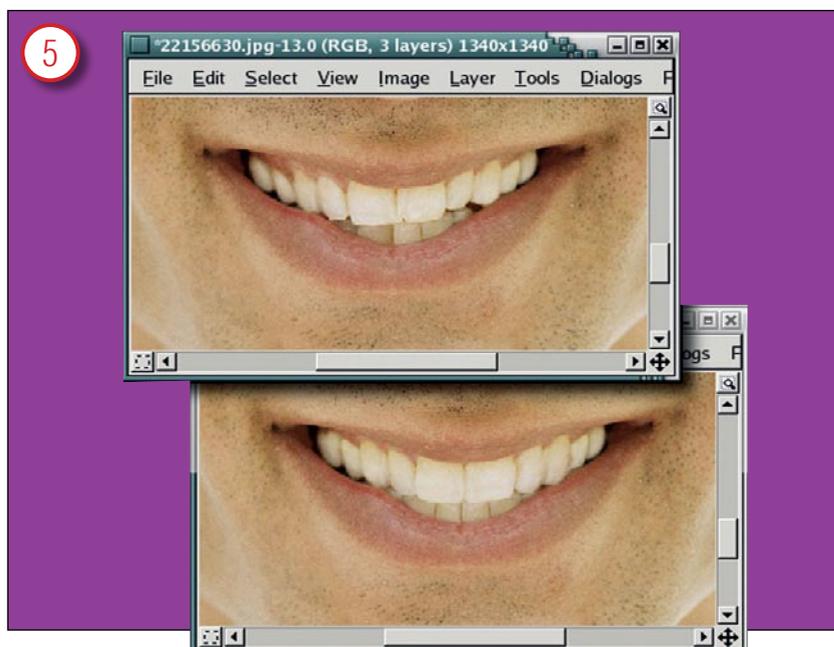
5) Приведение в порядок нижнего ряда

Та же процедура применяется и к нижнему ряду зубов:

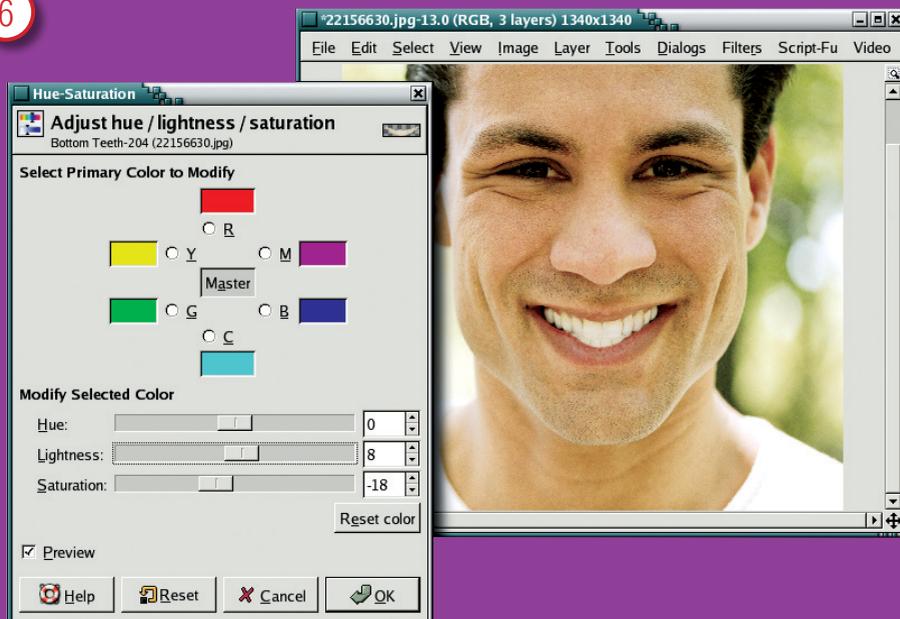
- 1 Выделение.
- 2 Копирование.
- 3 Вставка в новый слой.
- 4 Копирование правой стороны.
- 5 Отражение.
- 6 Перемещение на левую часть.
- 7 И в, конце концов, слияние.

Вам не нужно много работать с нижними зубами, поскольку их режущая кромка спрятана за верхними. Теперь видно, что размер верхней десны в левой части сильно уменьшился, уменьшился и промежуток между зубами справа. Нижние зубы теперь не выглядят отступившими от передней части рта.

После всех этих процедур зубы выглядят гораздо более ровными. Далее мы сосредоточимся на их цвете.



6



6) Коррекция цвета зубов

До сего момента я был сосредоточен только на зубах и игнорировал контекст изображения. Однако, для коррекции цвета улыбки нам понадобится смотреть на нее в контексте изображения в целом. Если этого не сделать, вы рискуете слишком сильно выбелить зубы, что приведет к тому, что изображение начнет выглядеть как подделка.

Желтый оттенок и темные пятна на зубах могут быть исправлены целым рядом способов. Можно довольно просто откорректировать кривые цвета, но в этом случае мы получим слишком яркие верхние зубы. Но мы также можем откорректировать и нижние зубы, так что они будут иметь такой же яркий вид, как и верхние, что должно будет вывести их из тени и привести в соответствие с верхней челюстью. Все, что нужно – это произвести небольшие изменения в насыщенности цвета (ее следует немного уменьшить, чтобы убрать пятна и желтый оттенок) и сделать зубы немного ярче, чтобы они выглядели более белыми.

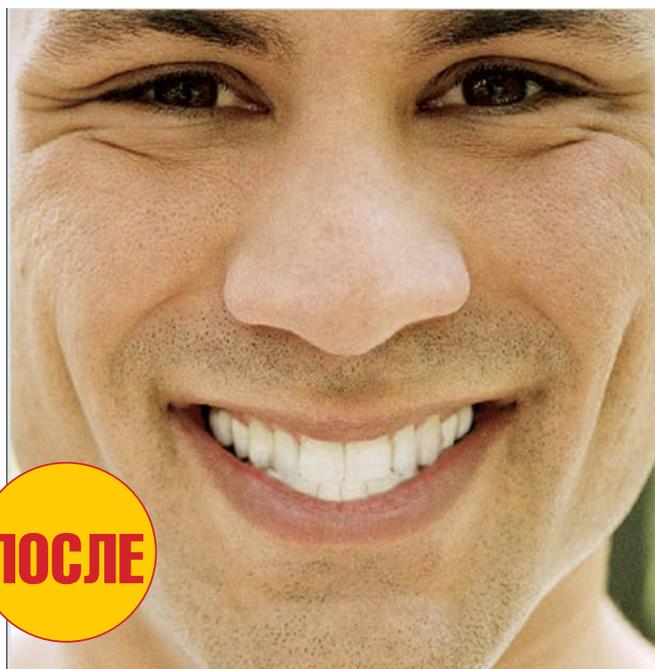
Совершенство достигается одним последним штрихом. Нижняя губа имеет небольшие выпуклости на обеих сторонах. Они легко исправляются с помощью расширения IWarp после слияния всех слоев. Чтобы применить IWarp, нажмите правую кнопку мыши на окне с изображением и выберите пункт: Filters > Distorts > IWarp.

РЕЗУЛЬТАТ



ДО

Результат вполне очевиден: небольшая зубная коррекция иногда требует значительных усилий. Эта статья показывает, насколько важна прозрачность для художника, работающего с Gimp, но мы использовали и несколько простых техник во время выполнения данного проекта. Подобные примеры из реальной жизни являются хорошим подспорьем для практического закрепления того, что вы уже изучили.



ПОСЛЕ

ПОДСКАЗКА



Подправляем изображения

- Копирование. Вставка. Добавление маски ...
- Работайте с копиями слоев и затем сливайте их с оригиналом
- Используйте альфа-смешение. Маски, сниженная прозрачность на операциях клонирования и кисти с мягкими контурами помогут соединить части изображения вместе
- Раскрашивайте в контексте. Коррекции цвета на портретах, особенно на теле, должны быть нежными. Уменьшение желтого на зубах достигается за счет снижения насыщенности и увеличения яркости.
- Симметрия идеальна, но не реальна. Копирование левой части изображения на правую в этом проекте могло привести некоторую симметрию в форму зубов, однако наложение полученных копий на оригинальное изображение обеспечило достаточно вариаций, чтобы сделать менее явным наличие самих коррекций. Там, где отсутствует хотя бы небольшая случайность, нет и природы.
- Почему мы сохранили выделение? Потому что мы просто не знали, когда наши эксперименты с копированием, клонированием и слиянием дадут правильный результат. Могло потребоваться довольно много попыток, прежде чем что-то получилось бы. И все эти попытки (по крайней мере, в данном проекте) начинались бы с копирования верхнего ряда зубов. Я об этом особенно не говорил, но теперь вы знаете, почему иногда нужно делать вещи, которые не кажутся необходимыми. Если вы не делаете их с самого начала, то довольно скоро становится очевидно, насколько они полезны.



ЧЕРЕЗ МЕСЯЦ

В следующем месяце я приглашаю вас прогуляться по текстовым эффектам, выходящим за рамки создания простых логотипов.