



**Инструмент**

**Rubber Stamp\***

**часть  
четвертая**

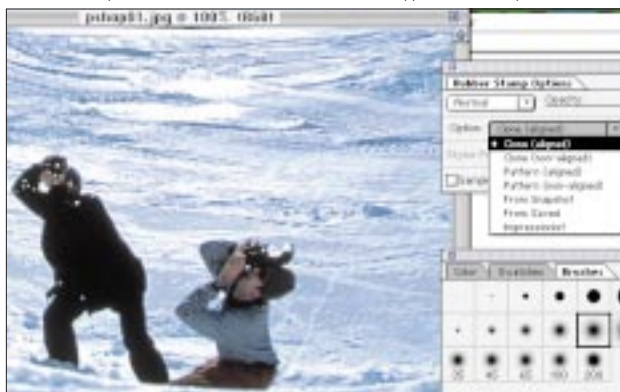
**от простого к сложному**  
**Photoshop:**

Одно из этих изображений модифицировано инструментом Rubber Stamp. Мы расскажем, как использовать его с максимальной эффективностью...

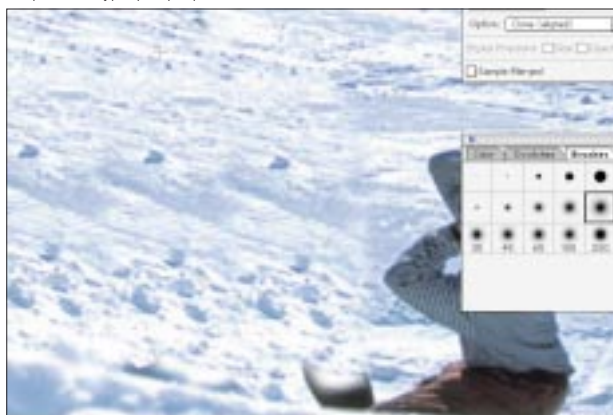


## Клонирование

Чаще всего вы будете работать этим инструментом в режиме Clone (aligned) – Клон (с выравниванием), установленном по умолчанию, при этом пиксели одного участка изображения копируются в другой. Выберите инструмент Rubber Stamp («штамп») и, удерживая клавишу Alt/Option, щелкните в какой-нибудь точке картинке. Отпустите Alt/Option и начинайте закрасивание: в новой области появляются фрагменты изображения, по которым проходит курсор-перекрестие...



**1** Откройте изображение. В нашем примере в нижней части изображения вы видите фигуры двух фотографов. С помощью «штампа» в режиме Clone (aligned) уберем одного из них.



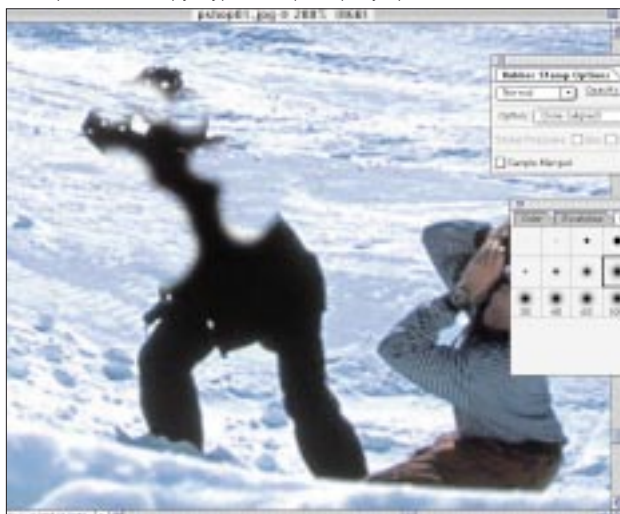
**4** Важно не просто водить инструментом, а именно «рисовать».



**2** Активизируйте «штамп», нажмите клавишу Alt/Option и щелкните где-нибудь на снегу. Если для «штампа» выбрать большую кисть, убрать фигуру можно за несколько секунд, но на ее месте появится повторяющаяся структура, которая сразу бросается в глаза...



**5** Необходимо обратить внимание на то, как выглядит фон: надо не просто убрать фигуру, а закрасить так, будто ее здесь никогда и не было.



**3** ...поэтому пользоваться нужно небольшой кистью и работать постепенно, не торопясь. Если вы будете внимательны, то сумеете правильно воспроизвести текстуру снежного покрова.



**6** Время от времени увеличивайте масштаб изображения, чтобы лучше контролировать свои действия. Старайтесь клонировать не только примыкающие области: нередко похожую текстуру можно найти и в других участках изображения. Периодическая смена источника клонирования позволит избежать появления повторяющейся структуры.



## Клонирование из файла в файл и со слоя на слой

Откройте два изображения и во втором создайте новый слой. На этот слой мы перенесем часть первой картинки, а затем клонируем пиксели одного слоя на другой...



**1** Удерживая клавишу Alt/Option, щелкните инструментом «штамп» в режиме Clone (aligned) на доске в первом файле.



**2** Перейдите на только что созданный слой второго изображения и начинайте протягивать «штампом». На слое появляется фигура спортсмена.



**3** Отключите фоновый слой (Background), чтобы не мешал. Обратите внимание: при клонировании появляется точная копия изображения, без масштабирования.



**4** Включите параметр Sample Merged (Совмещенные данные) на панели Rubber Stamp Options. Это позволяет клонировать на целевой слой фрагменты нижних слоев изображения, но при этом целевой слой должен иметь прозрачные области. Например, вы можете скопировать небо с фонового слоя на слой Layer 1.

## Клонирование из снимка экрана и из сохраненной версии

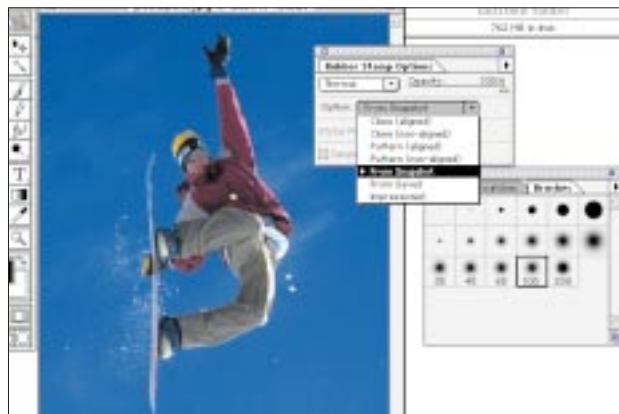
В раскрывающемся списке режимов клонирования на панели Rubber Stamp Options представлен ряд вариантов, среди них From Snapshot (Из снимка), From Saved (Из сохраненной версии) и Impressionist (Импрессионизм). Принцип их работы один и тот же. Откроем файл и кадрируем фигуру спортсмена...



**1** Сначала «нарисуем» эффект фильтра. Создав нужный кадр, откройте фильтр Radial Blur (Радиальное размытие) и примените его ко всему изображению.



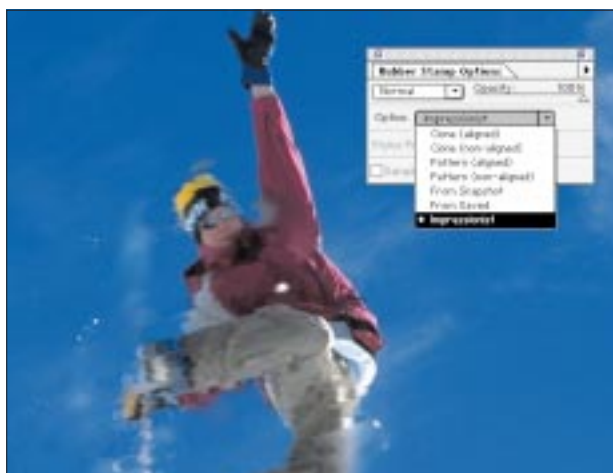
**2** Выберите команду Edit > Take Snapshot (Редактор > Сделать снимок). Это сохраняет текущую версию изображения, как будто вы воспользовались командой Save As.



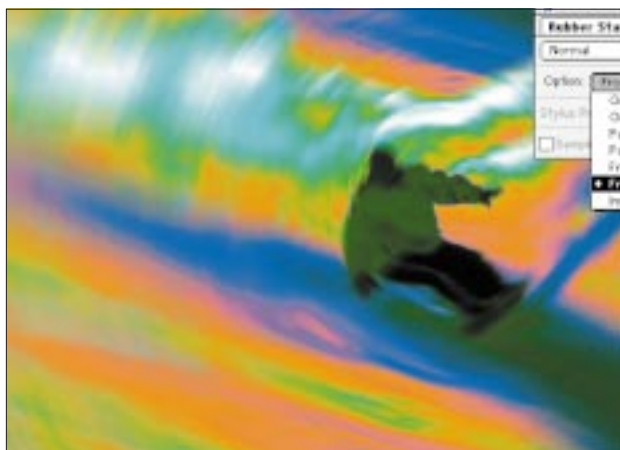
**3** Командой Undo отмените предыдущую операцию размытия, картинка снова станет резкой. Теперь в раскрывающемся списке панели Rubber Stamp Options выберите вариант From Snapshot.



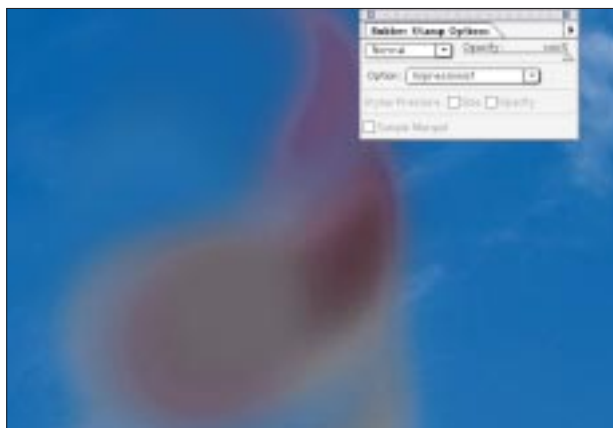
**4** Начинать закрашивание «штампом» можно из любой точки. Клонирование из снимка экрана — очень удобный способ выборочного применения фильтра. Лучше всего делать это на отдельном слое, чтобы потом можно было легко все поправить.



**7** Режим Impressionist имитирует манеру художников-импрессионистов. Например, вы можете получить нечто в духе Моне (хотя, будь он жив... ну ладно).



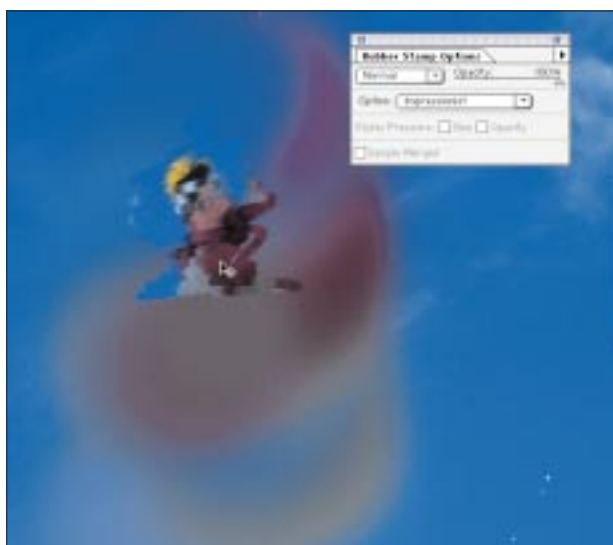
**5** Вариант From Saved функционирует аналогичным образом, позволяя восстанавливать участки изображения из его последней сохраненной версии.



**8** Закрашивая большой кистью, изображение можно деформировать до полной неузнаваемости. Если вас это не устраивает, выберите кисть поменьше и восстановите изображение с меньшими искажениями.



**6** Если после внесения изменений вам захочется восстановить какие-то области, воспользуйтесь «штампом» в режиме From Saved. Photoshop допускает только однократную отмену предыдущего действия (каждая последующая отмена потребовала бы дополнительного дискового пространства, равного объему несжатого файла открытого изображения), а функции From Snapshot и From Saved позволяют как-то преодолеть это ограничение.

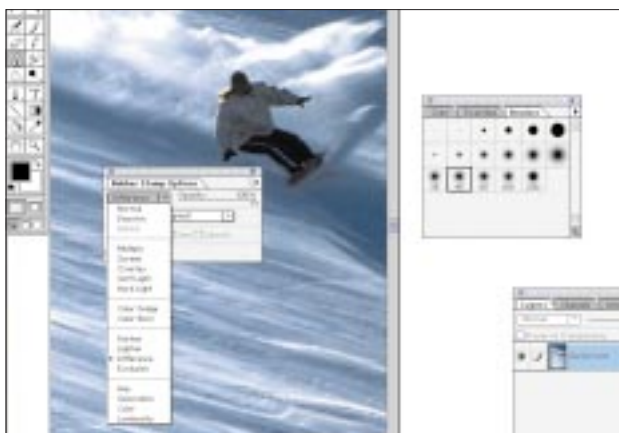


**9** Функция эта не отличается особой гибкостью, но позволяет в считанные секунды создавать довольно любопытные эффекты.



## Применение режимов наложения

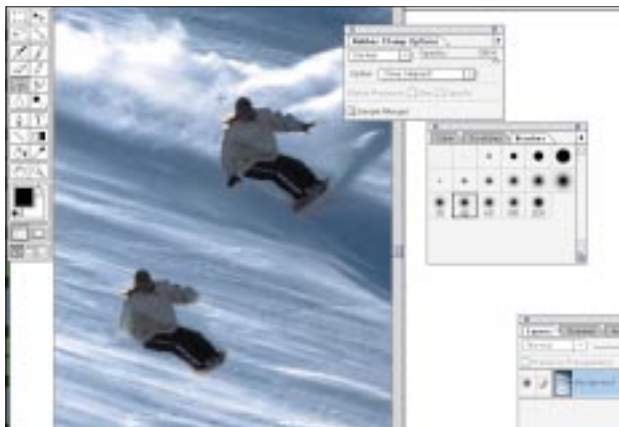
Предлагаем несколько примеров использования режимов наложения. В сочетании с ними инструмент «штамп» не просто замещает существующие пиксели новыми, а смешивает прежние с новыми. Это напоминает нанесение краски на влажный холст...



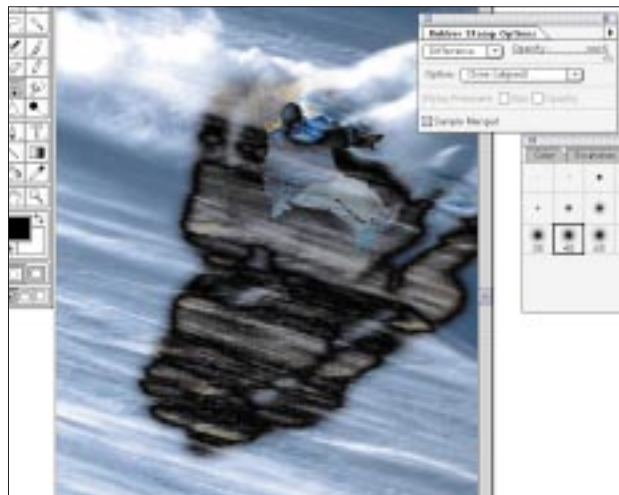
**1** На панели Rubber Stamp Options есть внушительный список режимов наложения. Они предлагают смешение существующих пикселей с добавляемыми.



**4** Режим Multiply (Умножение) умножает значение существующего цвета на значение накладываемого. В результате мы получаем фрагмент с более темными цветами.



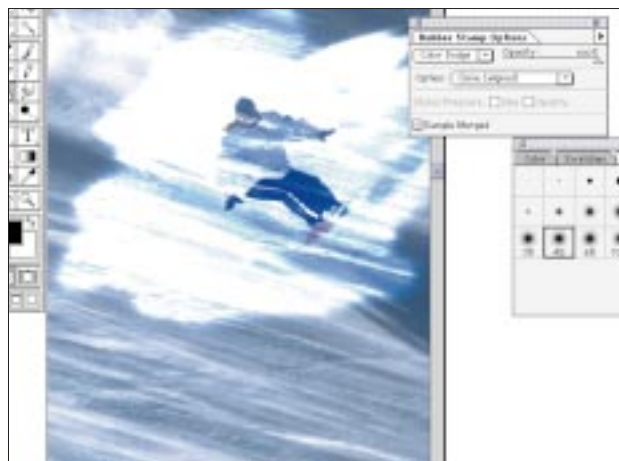
**2** Выберите вариант Darken (Замена темным). Теперь в новое место (под курсор «штампа») будут копироваться только более темные пиксели (из-под курсора-перекрестия). В нашем примере копируется темная фигура спортсмена, а снег вокруг его головы – нет, так как он слишком светлый.



**5** Как видно из примера, Difference (Разница) образует нечто вроде негатива.



**3** Режим Lighten (Замена светлым) дает прямо противоположный эффект. На новом месте появляется только белый снег, а темная фигура – нет.

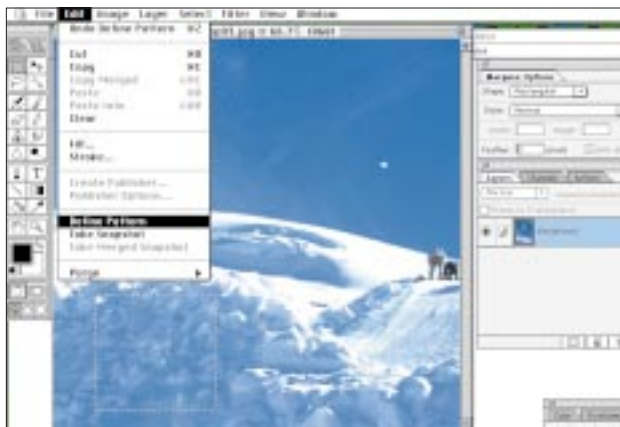


**6** А режим Color Dodge (Осветление основы) создает эффект переэкспонирования. Предлагаем вам поэкспериментировать самим.

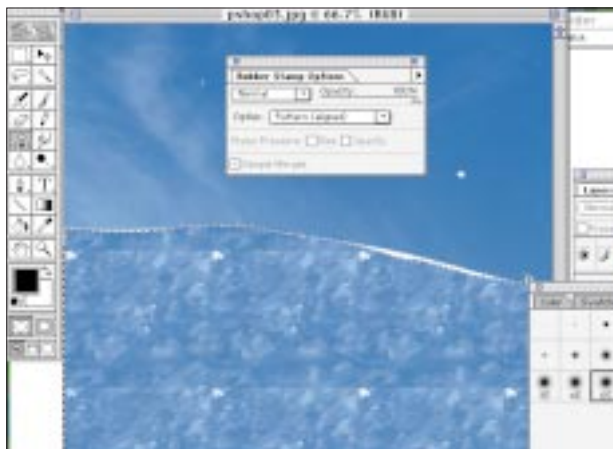


## Закрашивание образцом

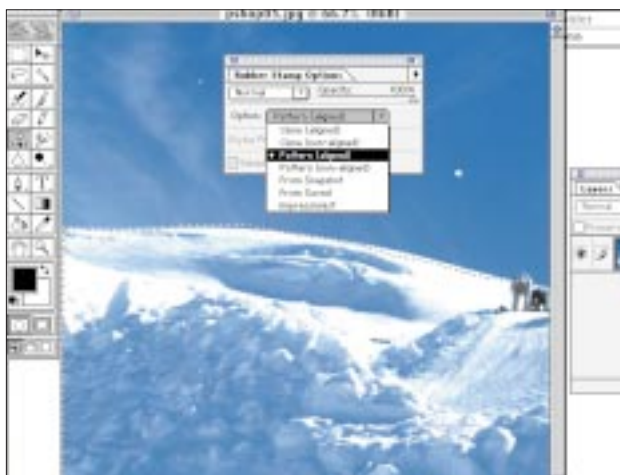
Инструмент «штамп» позволяет закрашивать изображение заранее определенным образцом. Давайте заполним нижнюю часть изображения текстурой снежного покрова...



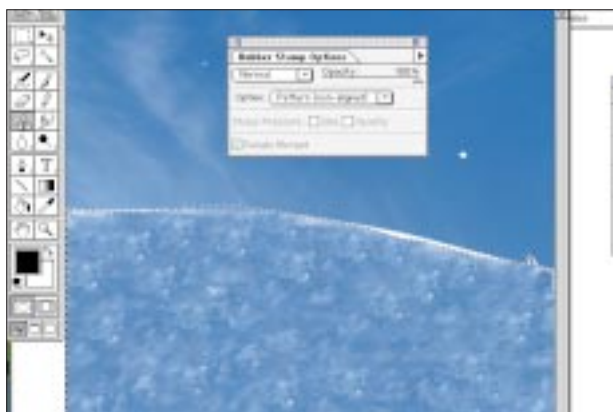
**1** Выделите фрагмент, который вы хотите использовать в качестве образца. Здесь выделен участок снежного покрова внизу слева. Выберите команду **Edit > Define Pattern** (Редактор > Определить образец).



**3** Если закрасить выделенную область большой кистью, образуется повторяющаяся структура из одинаковых прямоугольничков-образцов. Такой вариант нас не устраивает.



**2** Выделите область, которую вы хотите заполнить образцом. На панели **Rubber Stamp Options** выберите вариант **Pattern (aligned)** – Образец (с выравниванием).



**4** Чтобы не допустить появления структуры из прямоугольничков, выберите **Pattern (non-aligned)** – Образец (произвольно). Теперь с каждым щелчком образец будет воспроизводиться заново (начиная с левого верхнего угла прямоугольника) – частая смена позиции дает результат, близкий к тому, что показано на иллюстрации. Правда, это все равно структура, но без прямоугольничков.