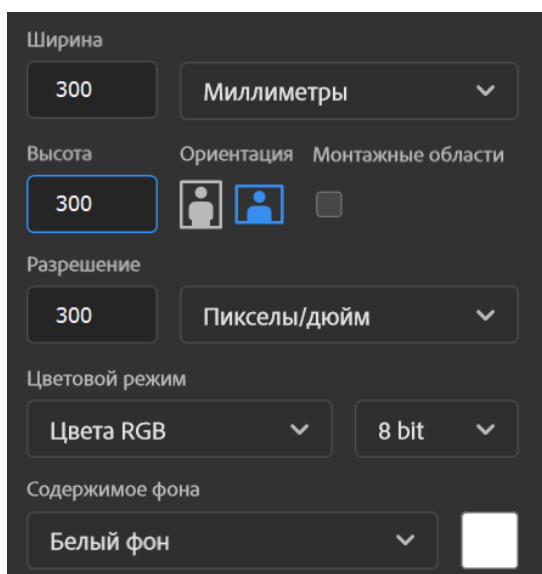

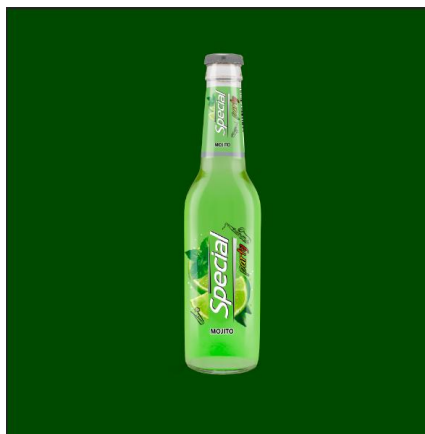


## Практическая работа

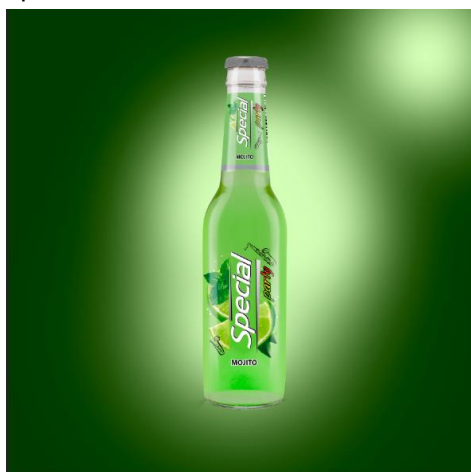
1. Создайте рабочее поле



2. Перенесите изображение Bottle на рабочую зону и расположите ее по центру
3. Перейдите на слой фона затем во вкладке корректирующих слоев  выберите функцию цвет. Пипеткой возьмите зеленый оттенок с бутылки и затемните его.

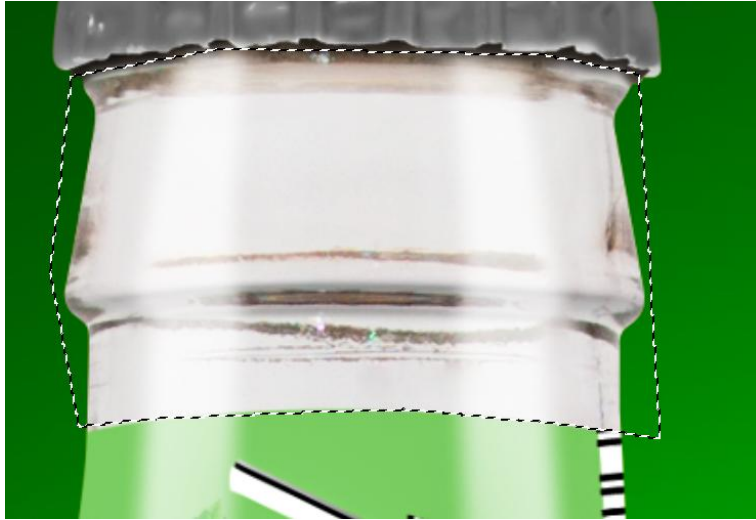


4. Создать новый слой под слоем Bottle
5. Выбрать инструмент Кисть в настройках выбрать Мягкая круглая, нажатие=непрозрачность(или любую другую кисть, которая даст похожий эффект)
6. Сделать блики как на примере

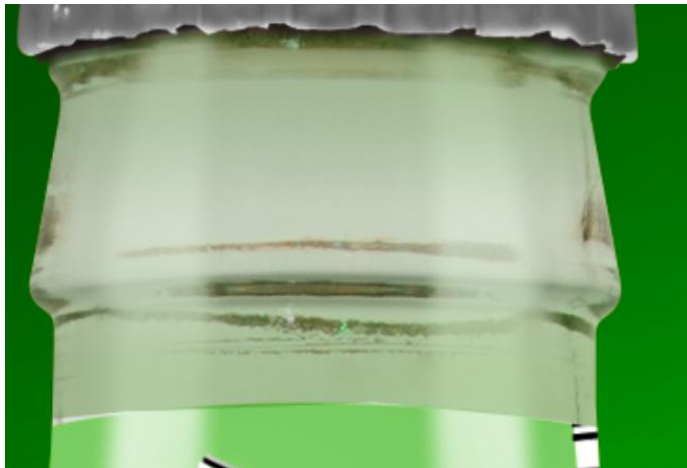


7. Наложение поменять на Мягкий свет

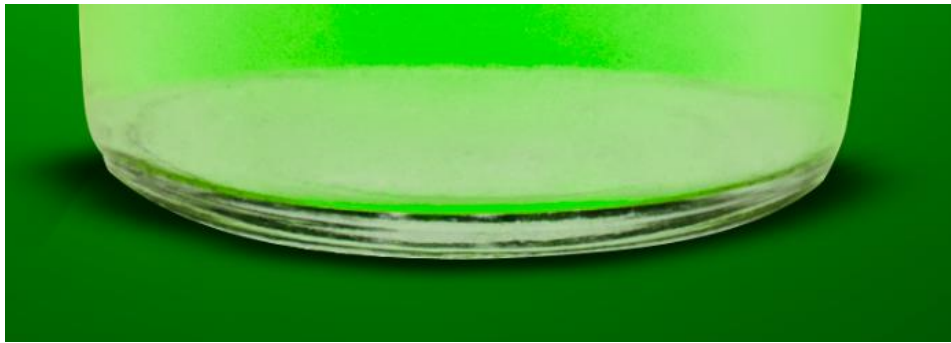
8. Создать новый слой поверх предыдущего
9. Выбрать инструмент кисть с теми же настройками и провести от нижнего блика к верхнему правому углу.
10. Поменять наложение на Перекрытие
11. Для удобства все слои кроме слоя Bottle объединяем в группу
12. Выбираем свой Bottle. Во вкладке Фильтр выбираем Фильтр Camera Raw. В основных настройках выставляем значения: Контрастность +21, Тени-5, Четкость +31, Красочность +23. Остальное оставляем с показателем 0.
13. Создаем обтравочную маску
14. Выбираем инструмент кисть с той же настройкой и выставляем непрозрачность 41
15. Инструментом Прямолинейное лассо выделяем стеклянную часть горлышка



16. Чтобы не потерять объем у горлышко нужно провести кистью сверху и снизу выделенной области таким образом, чтобы в центре было светлее




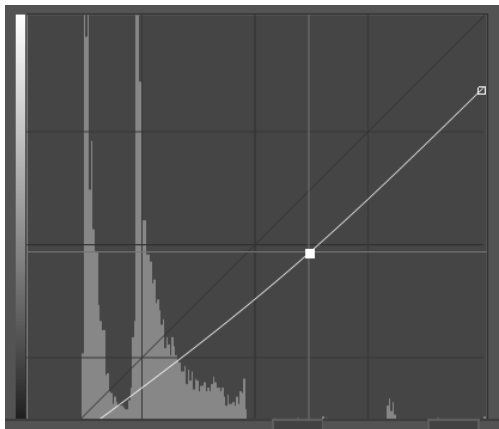
17. Создаем новый слой
18. Берем кисть, изменяем ее форму на плоский эллипс и выбрав темный цвет создаем тень под бутылкой



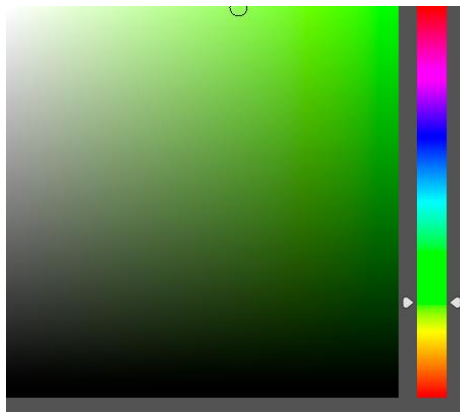
19. Увеличивая кисть, поставьте непрозрачность на 4 вытянуть тень вправо и влево путем наслаения от центра к краям




20. Выберите слой Bottle. В корректирующих слоях выберите Кривые отсеките слой  подберите нужные показатели на шкале



21. Выберите белый квадрат в слое кривых. В инструменте кисть поставьте непрозрачность не более 50% и слегка подсветите стороны бутылки на местах бликов фона
22. Правой кнопкой пышки в слое Bottle щелкните на бутылке и выберите функцию Выделить пиксели
23. Нажмите корректировочные слои – Цвет
24. Пипеткой возьмите цвет с блика на фоне и выставите показатель как показано на изображении(вверху по середине)



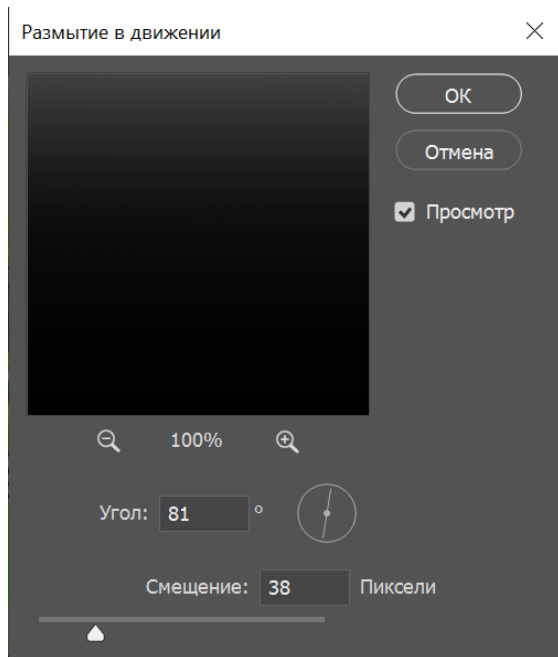
25. Выберите данный слой  и используйте команду ctrl+I
26. Выберите инструмент кисть с белым цветом непрозрачность поставьте на 100, а нажатие на 20. Пройдитесь по контуру бутылки тонкой растушеванной линией (для ровности можно использовать клавишу shift) повторить с увеличенной кистью для создания плавного перехода
27. Выделяем слои Bottle, Заливка цветом, Кривые. Используем команду ctrl+J. Объединяем выделенные слои и переносим объединенный слой над папкой бликов. Перевернуть слой с бутылкой на 180 градусов и поместить его в качестве отражения (чтобы выделить объект воспользуйтесь командой ctrl+T)



28. Создаем обтравочную маску на перевернутом слое, выбираем созданную маску и используем команду ctrl+I
29. Инструментом градиент чтобы проявить изображение



30. Выберите слой с отражением .Переходим во вкладку Фильтр-Размытие-Размытие в движении



31. Выделяем все слои кроме папки с бликами и используем команду ctrl+G

32. Добавляем на рабочую зону изображение Lemon 2 и подгоняем его по размеру и переносим под слой с бутылкой



33. Создаем новый слой, называем его Тень и переносим его под Lemon 2. Плоской кистью прорабатываем тень под лаймами сначала маленькой кистью, а после большего размера

для создания плавного перехода



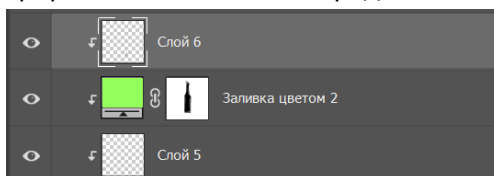
34. Выбираем слой Lemon 2 и создаем его копию. На копии используем команду ctrl+T и отражаем по вертикали. Подгоняем изображение так, чтобы оно выглядело как отражение. Переносим слой под тени. Прodelываем те же действия что и для тени бутылки.



35. Объединяем слои с лаймом в одну папку.  
36. На слое с лаймом создаем корректирующий слой с кривыми и подгоняем цвет лайма чтобы тот вписывался по цвету.(не забываем отсечь слои)  
37. Выбираем белый квадрат в слое с кривыми и инструментом Кисть проходимся по верхнему контуру лайма осветляя его  
38. Создаем новый слой и отсекаем его(зажимаем клавишу ALTи наводим курсор между слоями)  
39. Берем круглую мягкую кисть, понижаем непрозрачность до 30 и прорабатываем тень на дальнем лайме



40. Переходим в папку с бутылкой, создаем новый слой над слоями с заливкой цветом и прорабатываем тень от переднего лайма



41. Возвращаемся в папку с лаймом выбираем слой с кривыми и создаем корректирующий слой с цветом выставляем светло зеленый цвет(примерно по середине палитры в самом верху). После курсором выбираем белый квадрат и используем команду ctrl+I



42. Инструментом кисть делаем тонкое обрамление лайма. Затем увеличивая размер кисти и уменьшая нажим и непрозрачность делаем более мягкий переход



43. Сворачиваем папки.

44. Переносим изображение lens1. Подгоняем его по размеру и переносим его в папку Бутылка.



45. В наложении выбираем Экран





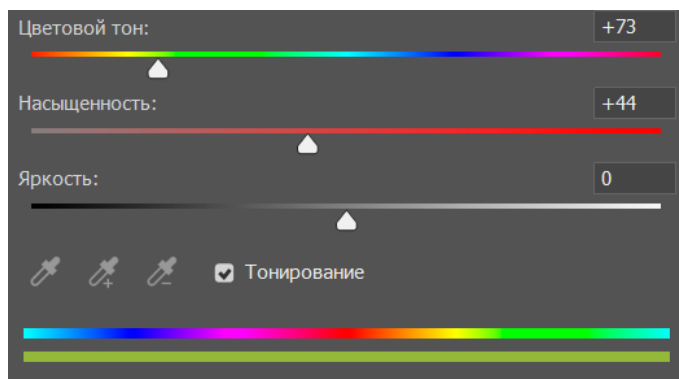
46. Переносим блик в нужное место на правой стороне бутылки сужая изображение (ctrl+t)



47. Создаем обтравочную маску. Инструментом кисть и черным цветом удаляем лишний контур от изображения



48. Курсором кликаем по слою с бликом и создаем корректирующий слой Цветовой тон/Насыщенность
49. Отсекаем слой
50. Выставляем галочку на тонировании и подгоняем цвет блика



51. Выделяем данный слой и слой с бликом и объединяем их в группу(ctrl+G)
52. Копируем папку и переносим блик на горлышко



53. Создайте еще одну копию блика, уменьшите его и поместите на крыжку.



54. Сворачиваем все папки
55. Создаем новый слой
56. Импортируем набор кистей
57. Выбираем кисть water spatter 1 увеличиваем и один раз нажимаем на полотне



58. Берем мягкий ластик и убираем лишнее



59. Копируем слой отражаем его по вертикали и переносим на правую сторону убрав лишнее ластиком. Дополняем если требуется



60. Создаем новый слой

61. Берем кисть 10784water\_splash.jpg

62. Располагаем таким образом



63. Берем кисть istockphoto\_8498073-water-splash.jpg и ставим таким образом как показано на примере

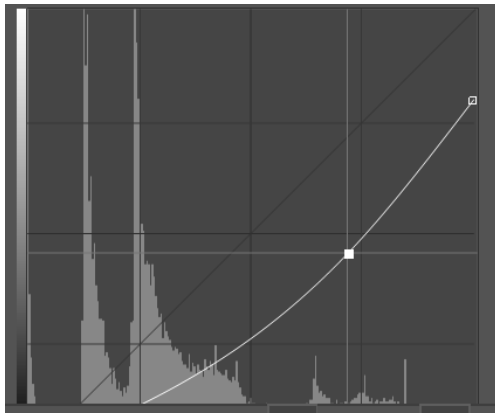


64. Поверх папки бутылка добавляем изображение Lemon 1  
65. Располагаем его как на примере





66. Настраиваем его тональность через кривые делая темнее



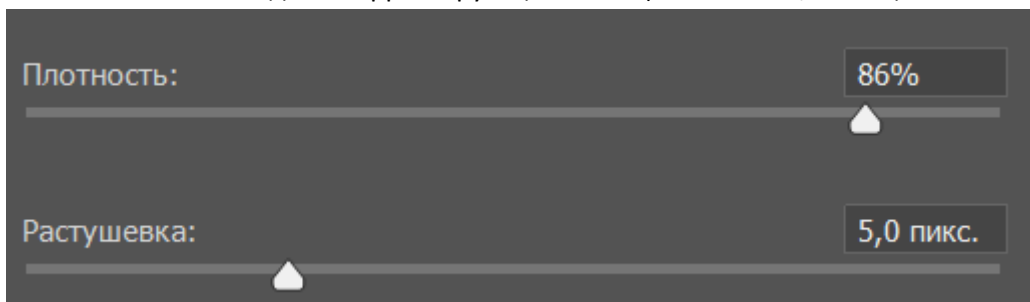
67. Кистью высветляем части лайма



68. На слое с бутылкой добавляем тень от дольки



69. На слое Lemon 1 создаем корректирующий слой Цветовой тон/Насыщенность



70. На слое Lemon 1 создаем корректирующий слой с цветом взяв самый светлый оттенок с первого лайма.(ctrl+I чтобы восстановить цвет)

71. Группируем слои с долькой

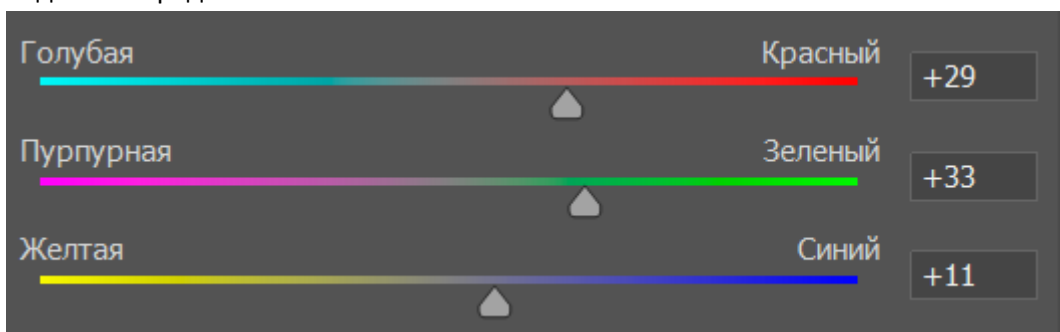
72. В новом окне открываем изображение Leaf



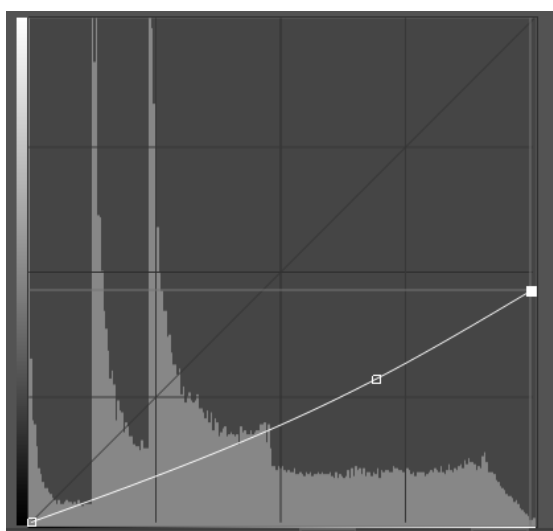
73. Вырезаем левую верхнюю веточку и вставляем под папку Бутылка отзеркалив веточку.



74. Создаем корректирующий слой Цветовой баланс. Подгоняем чтобы оттенок не сильно выделялся среди остального.



75. Создаем корректирующий слой Кривые. Затемняем.



76. Прорабатываем тени и свет на листиках.



77. Объединяем слои с листиком в папку Лист 1

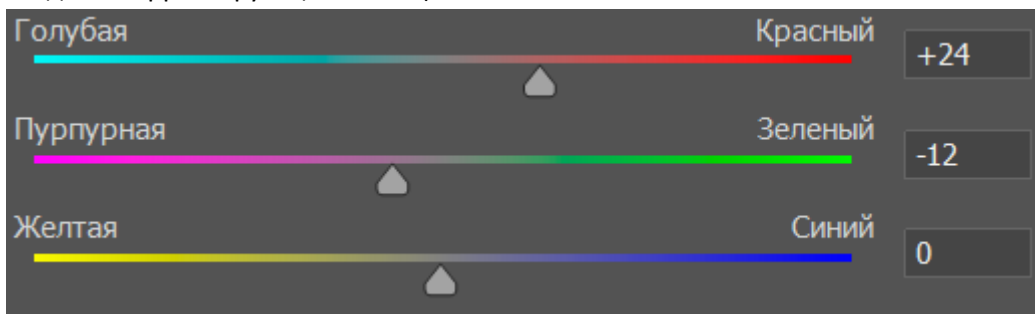
78. В другом окне вырезаем правый нижний листик и вставляем его под папку Бутылка



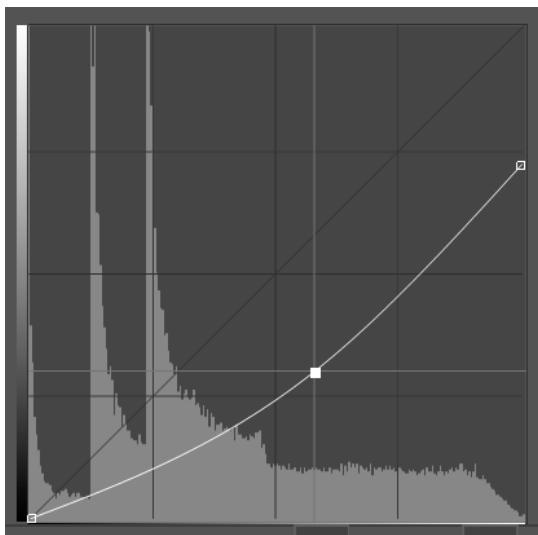
79. Ластиком стираем лишнее



80. Создаем корректирующий слой Цветовой баланс



81. Создаем корректирующий слой Кривые. Затемняем.



82. Прорабатываем тень и свет на листиках.



83. К слою листика применить корректирующий слой Цвет выбрав зеленый цвет с фона и восстановить текстуру командой ctrl+I

84. Выбрав инструмент кисть и белый цвет пройтись по краям меняя размер кисти и непрозрачность

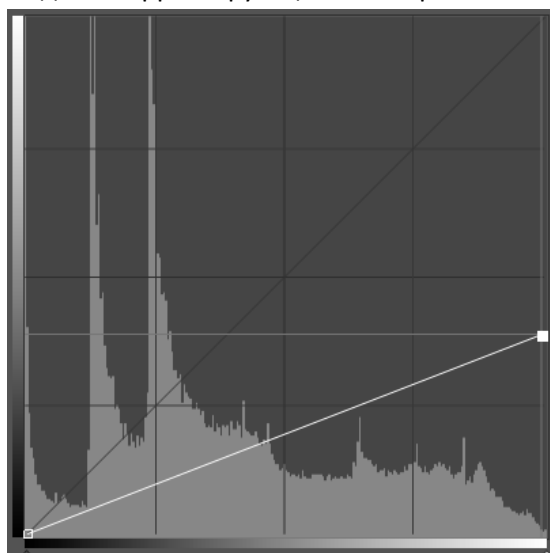


85. Создать отражение от нижнего листика мяты

86. Добавляем изображение Lemon 3



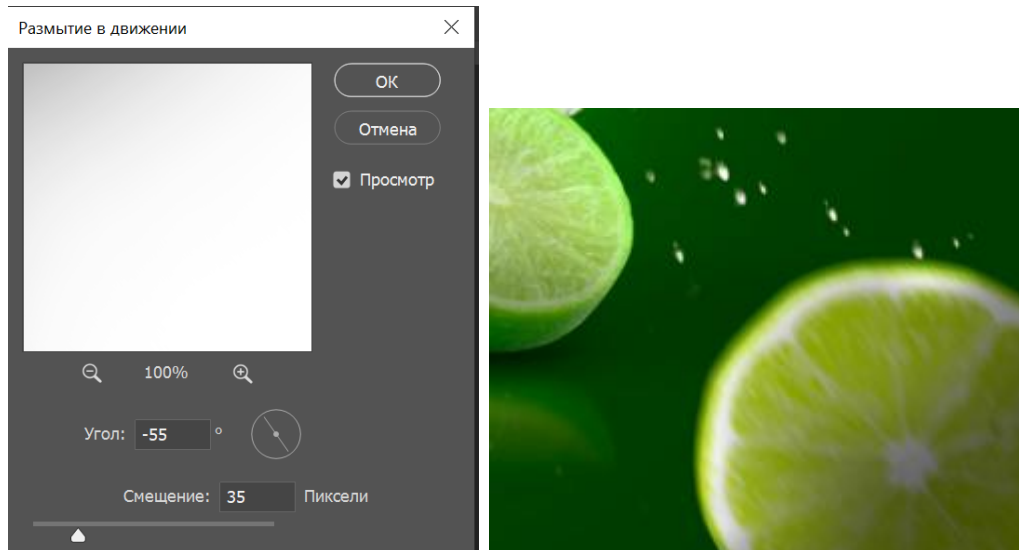
87. Создаем корректирующий слой Кривые



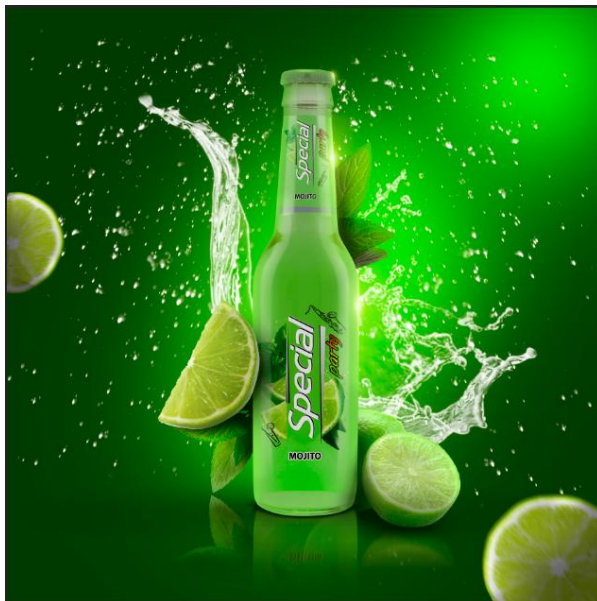
88. Прорабатываем свет и тень.



89. Переходим во вкладку фильтр-размытие-размытие в движении



90. Копируем данный слой и разносим его по рабочей зоне.

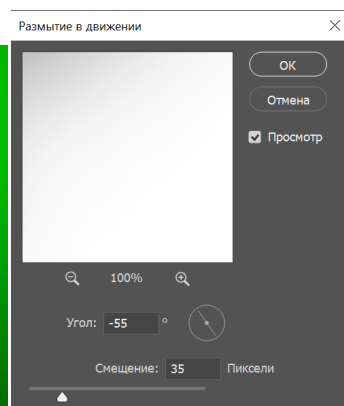
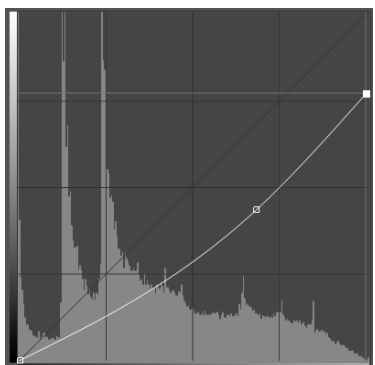




91. На отдельном слое вырезаем листик мяты с правой нижней веточки

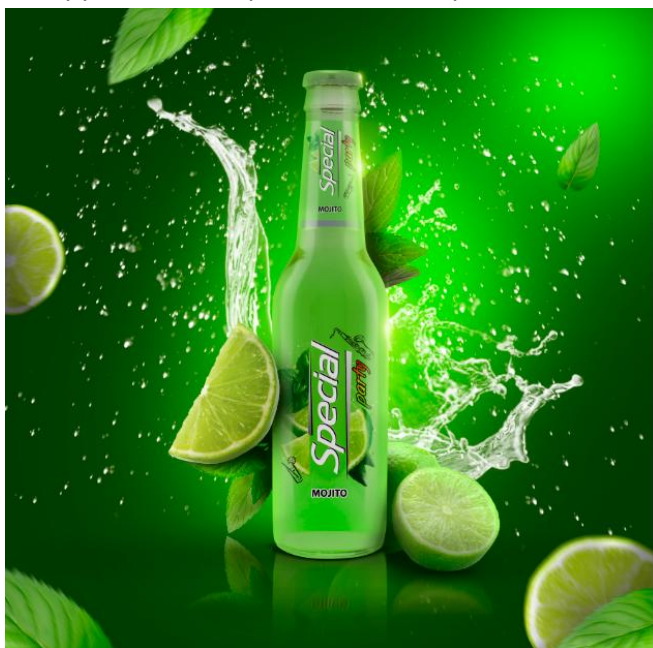


92. Вставляем листик мяты и корректируем его по цветам и теням. Применяем размытие в движении



93. Объединяем в папку Листик.

94. Копируем листик и располагаем по рабочей зоне



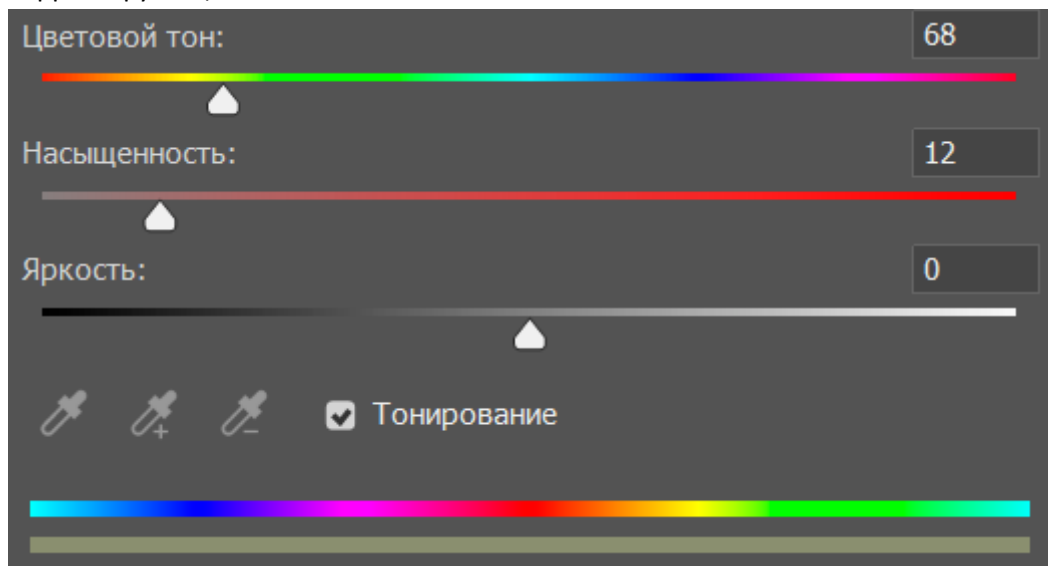
95. Добавляем изображение light



96. Наложение – Экран

97. Создаем обтравочную маску и убираем контур изображения

98. Корректируем цветовой тон



99. Вносим финальные корректировки

100. Оцениваем конечную работу



