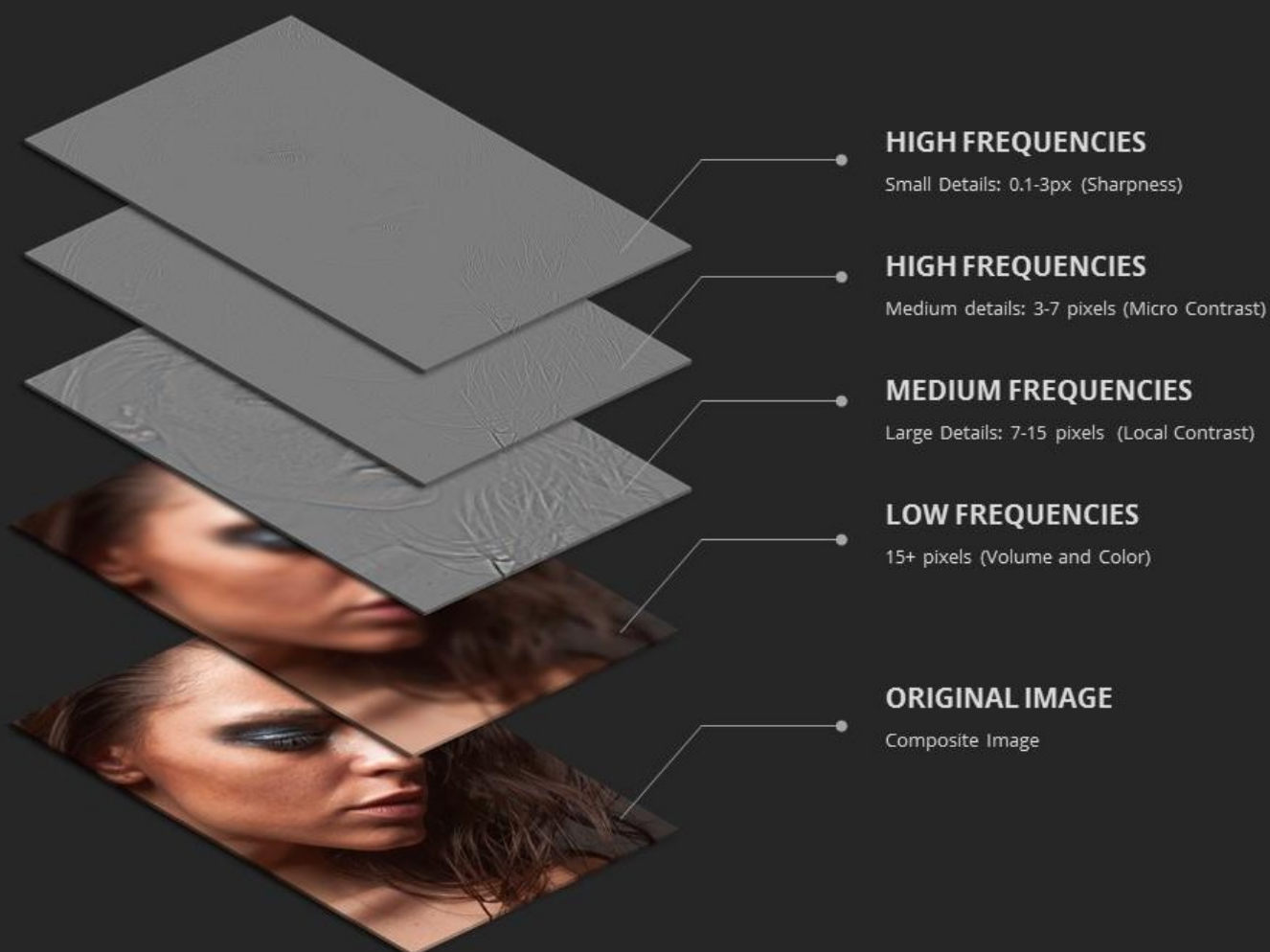




РЕТУШЬ

РАЗДЕЛЕНИЕ ПО ЧАСТОТАМ



Принцип действия метода:

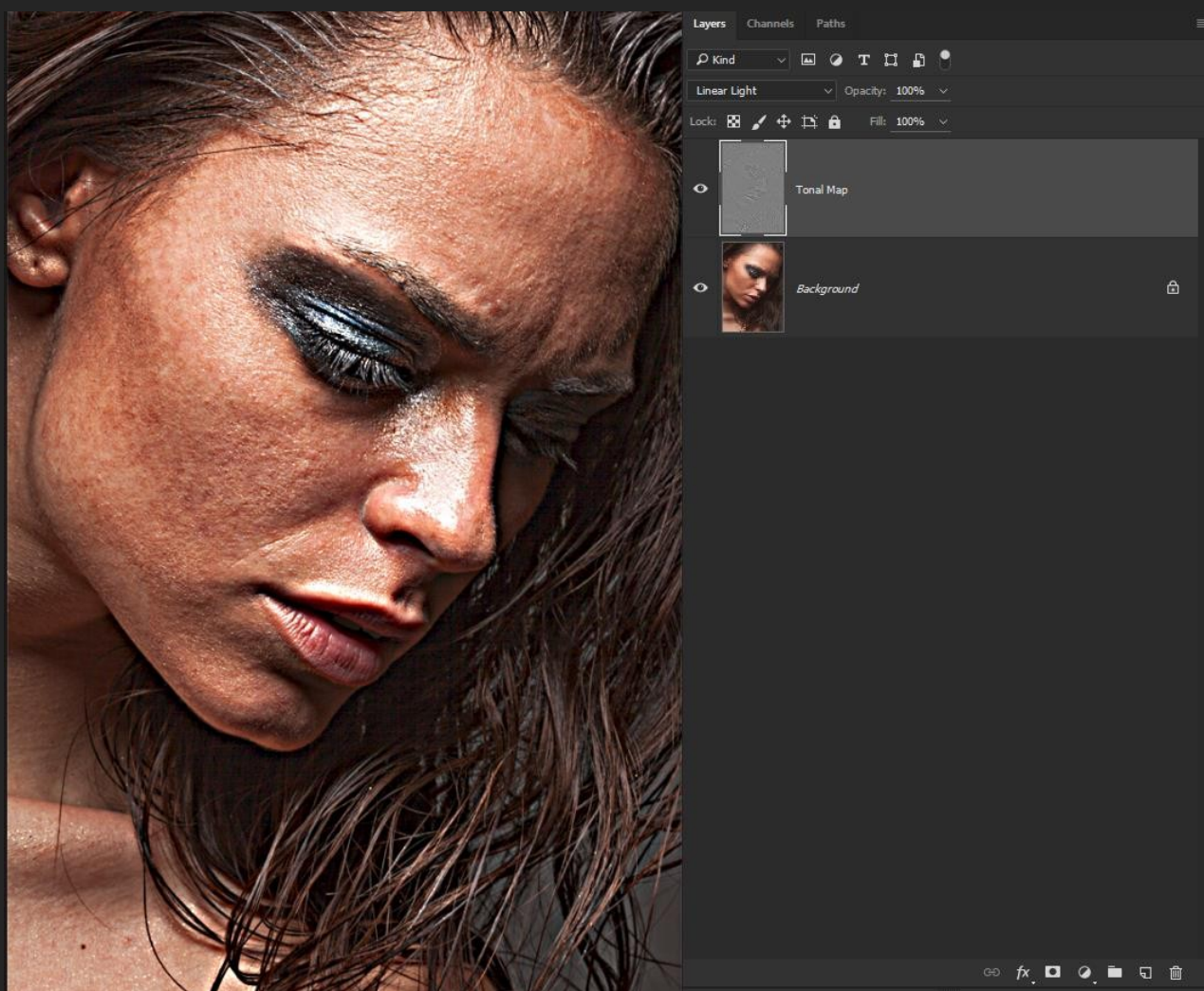
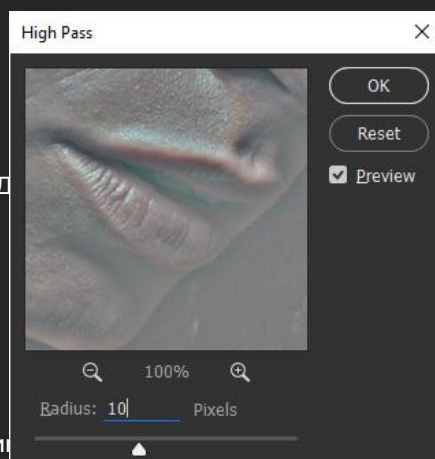
- Низкие частоты задают общее распределение объема и цвета.
- Средние частоты уточняют эту картину, выделяя основные объемы объектов.
- Высокие частоты добавляют мелкие детали — текстуру поверхностей.

В рамках работы с Photoshop разделение частот в изображениях можно использовать для ретуширования. Существует несколько способов реализации техники разделения частот. Обычно мы разбиваем информацию в наших изображениях на высокие и низкие частоты.

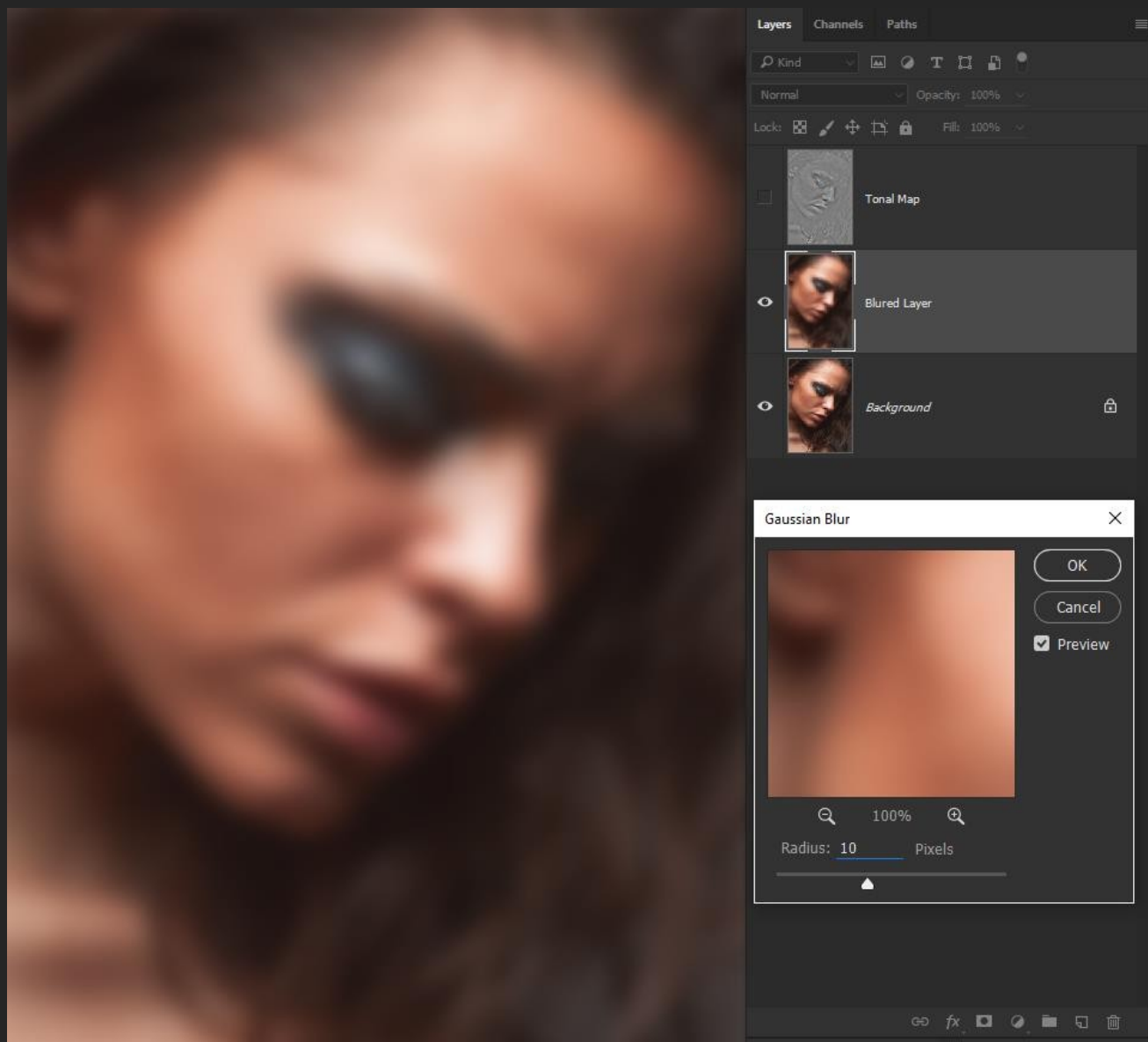
Чтобы получить высокие частоты, примените фильтр «High Pass» (Фильтр > Д > Высокие частоты) к копии слоя «Фон» (исходное изображение) и плавно перемещайте ползунок «Радиус» от нуля вверх. На этом этапе вы можете увидеть, как изображение меняется с мелких деталей на объемные текстуры и формы. Примененный радиус является верхним пределом высоких частот. В примере ниже полученные высокие частоты составляют от 1 до 10 пикселей.

Мы получили тональную карту от 1 до 10 пикселей, которую можно при режимов наложения, связанных с контрастом: мягкий свет, наложение, жесткий свет, яркий свет, линейный свет. Выберем наиболее контрастный — линейный свет — и проанализируем результат.

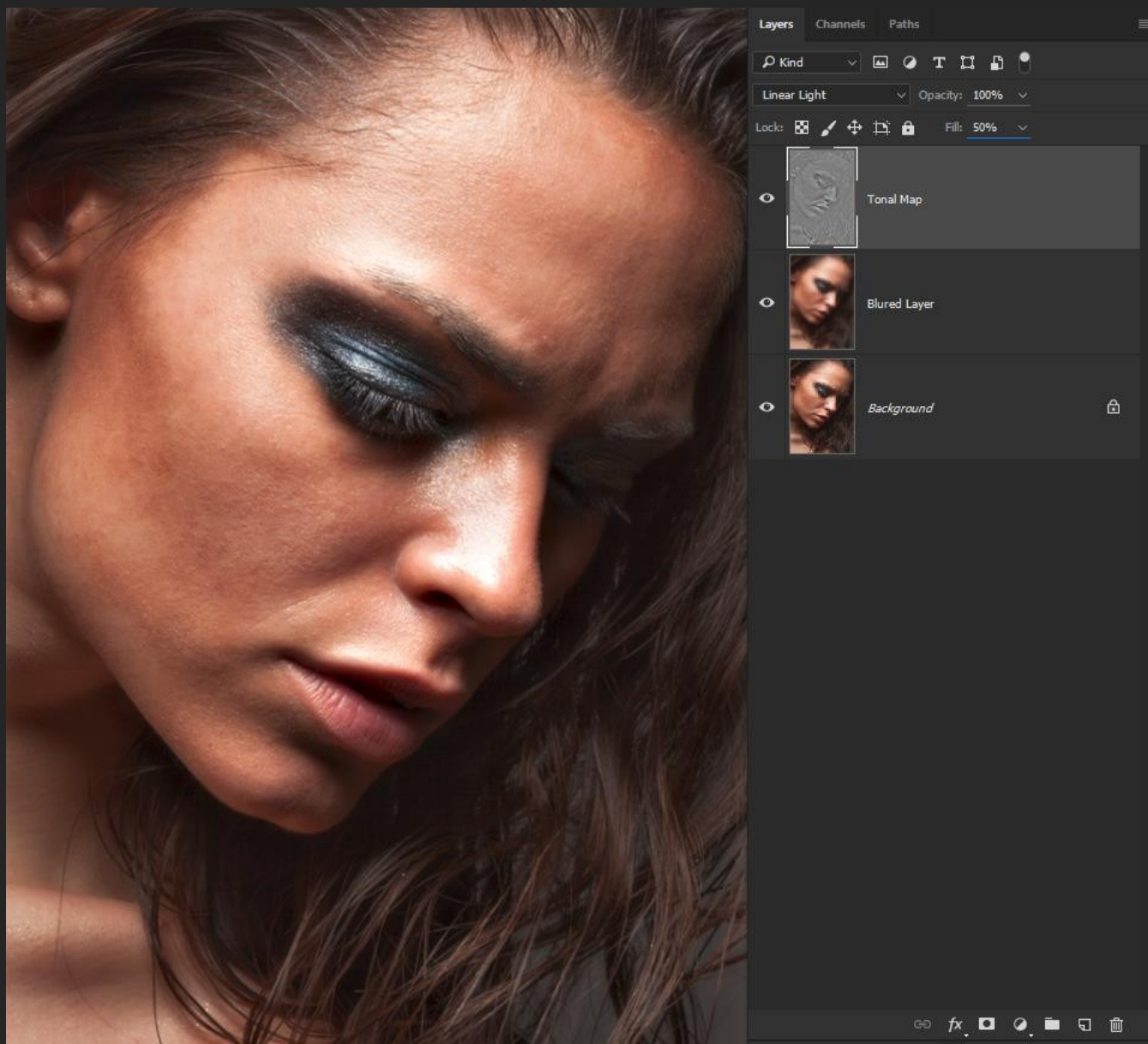
Как известно, высокие частоты отвечают за микроконтраст и локальный контраст в изображении, поэтому после применения тональной карты с радиусом 10 пикселей (1–10 пикселей) мы увеличили детализацию изображения, а точнее, усилили акцент на уже существующих деталях.



Осталось совсем немного, чтобы завершить разделение по частотам. Поскольку мы увеличили детализацию с 1 до 10 пикселей, необходимо удалить их на отдельном слое. Для этого скройте слой «Tone Map», создайте еще одну копию исходного изображения и поместите её под слоем «Tone Map». Затем примените фильтр «Гауссово размытие» с тем же радиусом, что и у фильтра «Высокие частоты». В результате мы получим слой без деталей от 1 до 10 пикселей. Полученный слой представляет низкие частоты (общий объем и цвет).

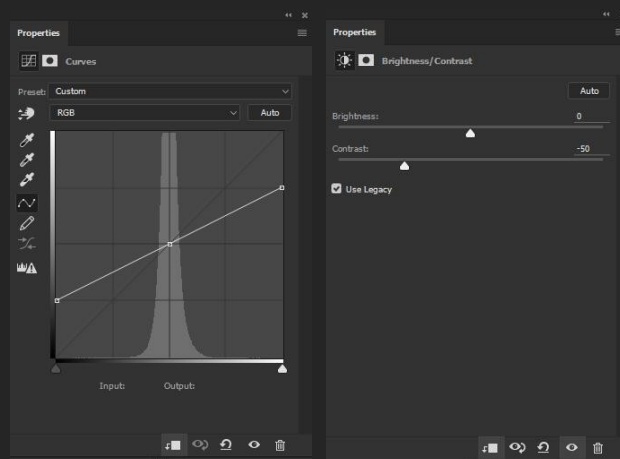


Поскольку «Линейный свет» — это режим наложения с высоким контрастом, уменьшите насыщенность тональной карты (слоя «High Pass») до 50 процентов. Вот и все! Мы получили 2 частоты с диапазонами от 1 до 10 пикселей (микро- и локальный контраст) и более 10 пикселей (общий объем и цвет).



Режим наложения «Линейный свет» приводит к удвоению контрастности; чтобы компенсировать это, мы уменьшаем значение параметра «Заполнение» до 50. Сделать это можно несколькими способами:

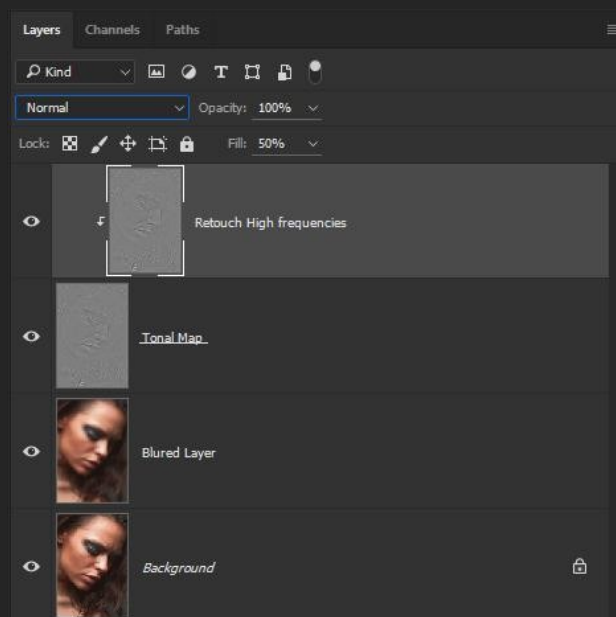
- Это можно сделать с помощью инструмента «Кривые», если поднять черную точку в положение (0; 64) и опустить белую точку в положение (255; 192). Центральная точка должна оставаться фиксированной в положении (128, 128).
- Вы можете уменьшить контраст в окне «Яркость/Контраст», установив значение параметра «Контраст» на -50 и включив флажок «Использовать устаревшую версию».
- Кривые или «Яркость/Контраст» можно применить к самой тональной карте (Изображение-Редактирование-Кривые). Также можно использовать корректирующий слой, привязав его к тональной карте (используйте «Привязать к слою»).



Разделение на две частотные полосы. Выбор радиуса.

- Радиус фильтра «High Pass» проще выбирать, постепенно уменьшая его, пока не исчезнут ненужные объёмы. Другими словами, нам нужно выделить текстурные поверхности на слое высоких частот с помощью фильтра «High Pass» и удалить эту текстуру со слоя низких частот с помощью фильтра «Gaussian Blur».
- Для фильтра «Высокие частоты» лучше установить небольшой радиус, чтобы выделить мелкие детали.
- Радиус гауссового размытия лучше регулировать плавно. Увеличивайте его до тех пор, пока ненужные детали не станут невидимыми.
- Для гауссового размытия лучше установить большой радиус, чтобы максимально избавиться от мелких деталей и при этом сохранить информацию только о распределении яркости и цвета.
- Если наиболее важна форма, то лучше настраивать радиус в соответствии с содержанием LF (размытого изображения)
- Если наиболее важна текстура поверхности, то лучше настраивать радиус в соответствии с содержанием HF («высокочастотного» изображения)

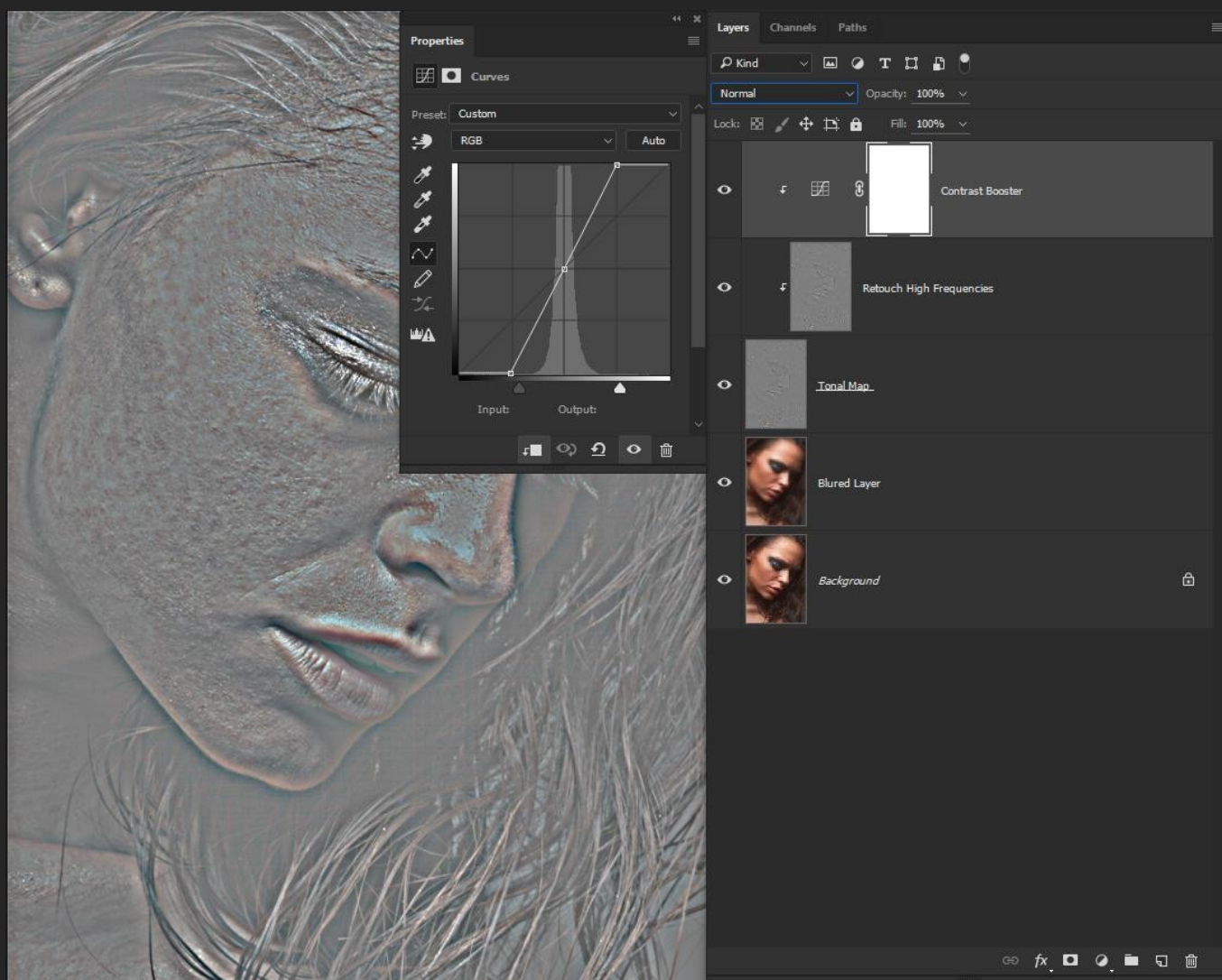
Чтобы иметь возможность вернуться к исходному состоянию, создайте копию слоя «High Frequencies» с помощью команды «Создать обтравочную маску» и установите режим наложения «Нормальный». Выполняйте ретушь на прикрепленной копии (Retouch High Frequencies) слоя высоких частот (Tonal Map).



Как это использовать?

Высокие частоты на изображении содержат информацию о мелких деталях, таких как поры кожи, волосы, мелкие морщинки, недостатки кожи (прыщи, шрамы, мелкие морщинки и т. д.), и могут использоваться для ретуширования. Радиус фильтра «High Pass» проще выбирать, постепенно уменьшая его, пока не исчезнут ненужные детали. Другими словами, нам нужно выделить текстуру поверхности на слое «High Frequencies» с помощью фильтра «High Pass» и удалить эту текстуру со слоя «Low Frequencies» с помощью фильтра «Gaussian Blur».

Следующие настройки позволяют выполнить ретушь, визуализируя только информацию о мелких деталях изображения. Измените режим наложения слоя «Высокие частоты» (Tonal Map) на «Обычный», а параметр «Заливка» — на 100%. В результате на экране отобразится тональная карта. Некоторым этот метод обработки изображений кажется более удобным. Вы также можете увеличить контраст с помощью корректирующего слоя «Кривые», чтобы детали стали еще более выраженными. Затем можно выполнить ретушь слоя «Высокие частоты» на прикрепленном слое (Retouch High Frequencies). После ретуши необходимо отключить корректирующий слой «Кривые» и изменить режим наложения слоя «Высокие частоты» обратно на «Линейный свет», а наполнение — на 50%.

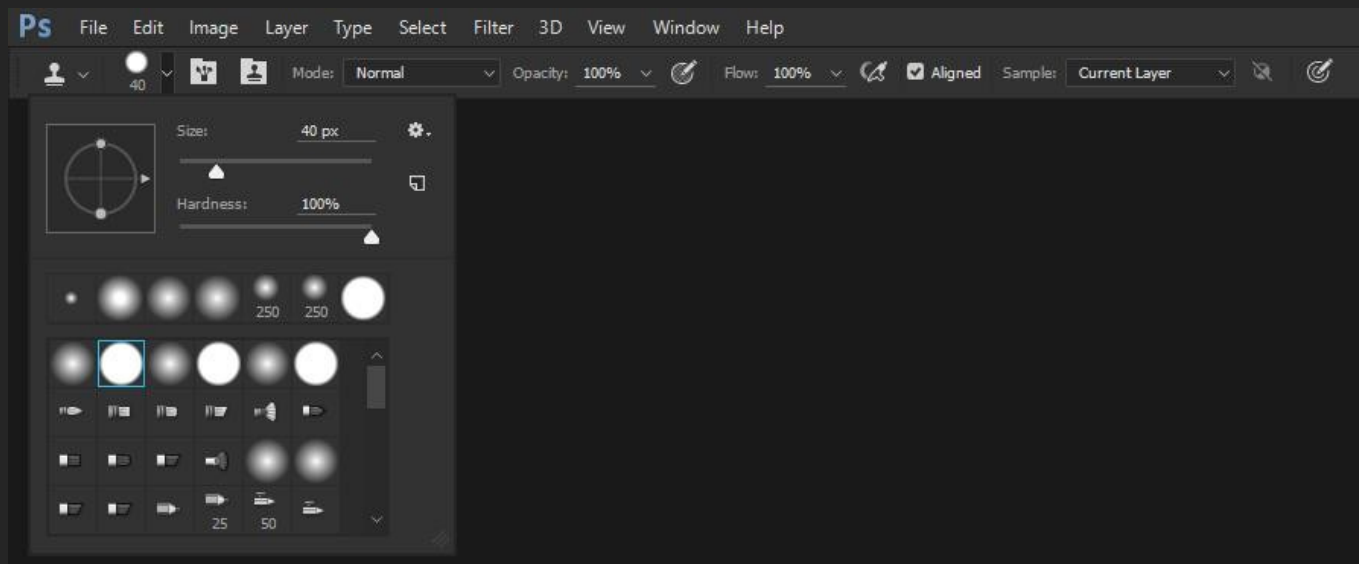


Для ретуширования на слое «Высокие частоты» можно использовать следующие инструменты:

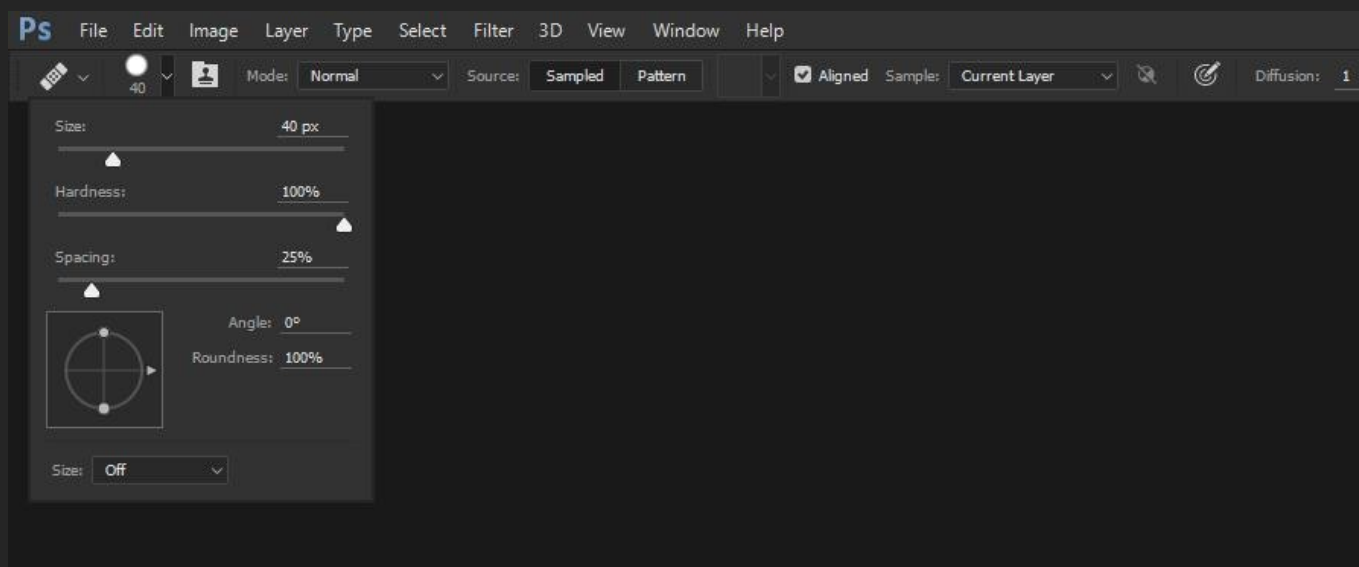
- Штамп (S)
- Кисть-исправитель (J)



Настройки инструмента «Штамп»:



Настройки инструмента «Восстанавливающая кисть»:



- С такими настройками инструменты необходимы для работы на слое «Высокие частоты». Чтобы использовать инструменты «Штамп» и «Восстанавливающая кисть», вы устанавливаете точку отбора на области, из которой хотите скопировать (клонировать) пиксели, и закрашиваете ими другую область.
- Чтобы установить точку отбора, выберите инструмент «Штамп» или «Восстанавливающая кисть» и нажмите Alt (Windows) или Option (Mac OS).
- Вы можете изменить источник отбора с помощью кнопки «Источник клонирования», установив другую точку отбора.
- Чтобы иметь возможность вернуться к исходному состоянию после ретуши, сделайте копию слоя «Высокие частоты» с помощью команды «Создать обтравочную маску» и примените режим наложения «Нормальный». Выполняйте ретушь на прикрепленной копии (Retouch High Frequencies) слоя высоких частот (Tonal Map).

FREQUENCY SEPARATION

Separation into 2 frequency bands and result after retouch

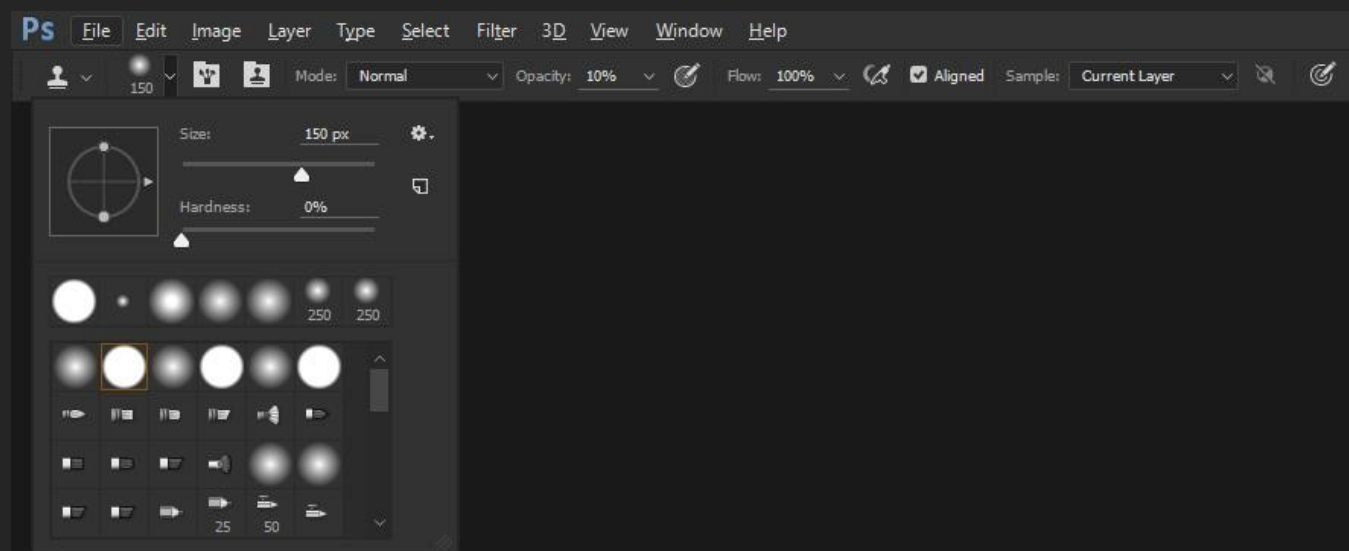


Низкие частоты — это данные изображения, содержащие информацию об объёме, тонах и цветовых переходах. Другими словами: тени и светлые области, цвета и оттенки. Если рассматривать только низкочастотную информацию изображения, его можно будет распознать, но в нём не будет никаких точных деталей.

Радиус гауссового размытия проще выбирать, постепенно увеличивая его, пока не потеряются ненужные мелкие детали.

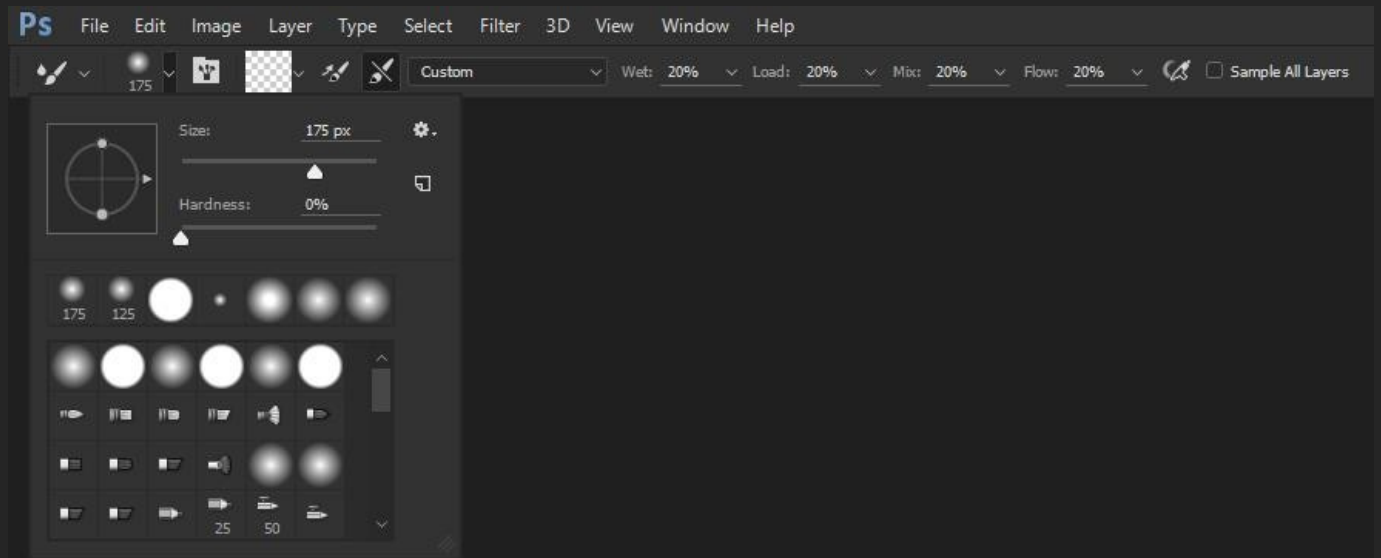
Для ретуширования на слое низких частот можно использовать

инструменты: Штамп и Клонировщик





Все настройки нумерации должны соответствовать значению 20.



Инструмент доступен в версиях Photoshop, начиная с CS5, и находится в семействе инструментов «Кисть» на последней позиции. Инструмент предназначен для имитации манипуляций с кистью и красками в реальности — с использованием настоящих красок на бумаге. Все настройки основаны на реальных физических процессах.

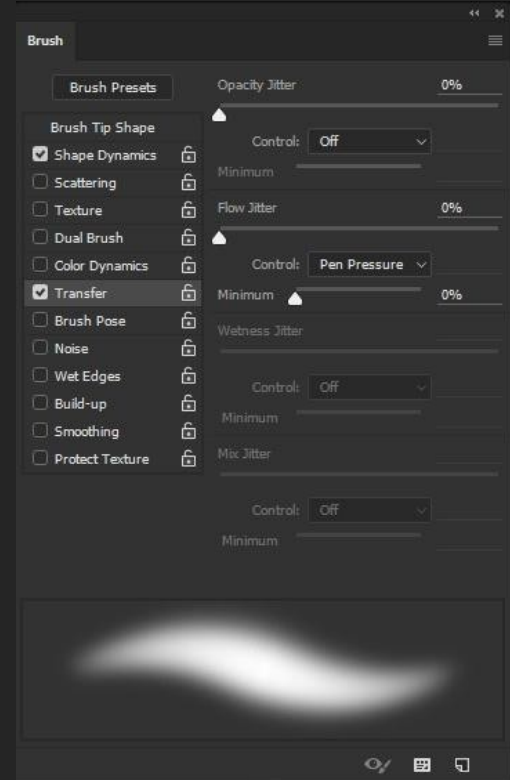
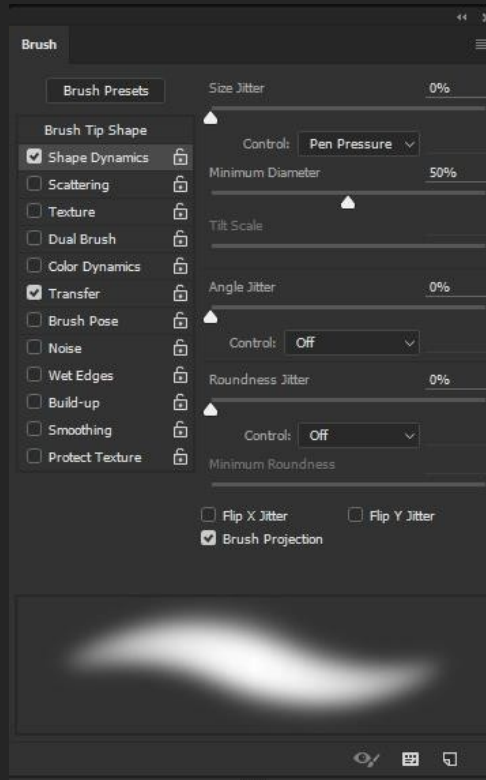
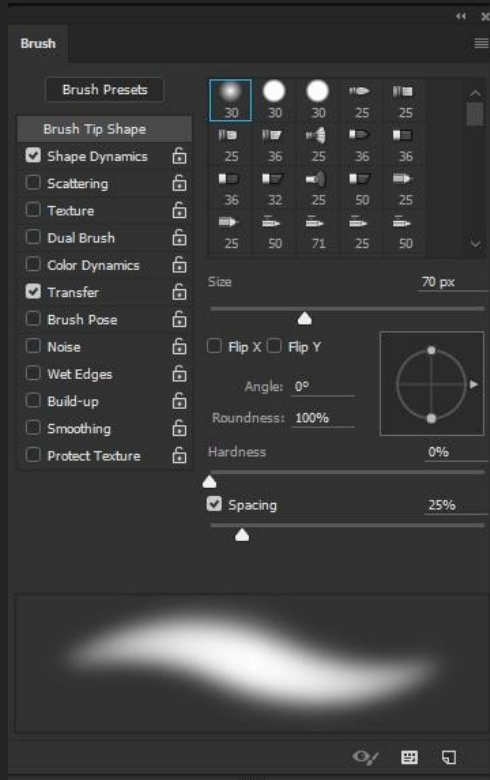
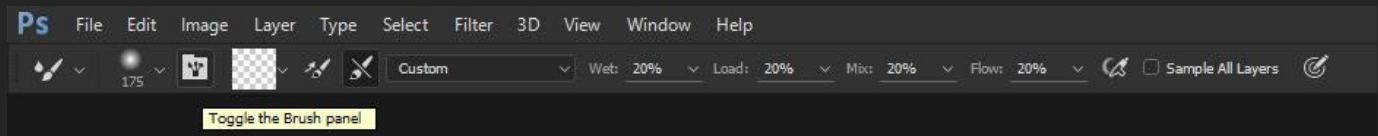
- Работа выполняется на новом чистом слое, расположенном над слоем с LF. Все слои, расположенные выше, отключены. Проведите кистью по деталям, которые хотите удалить, и вдоль деталей, которые хотите сохранить. Используется кисть с мягкими краями (жесткость = 0), радиус которой подбирается с учетом размеров деталей. Чем меньше деталь, тем меньше должен быть радиус кисти.
- Параметр «Минимальный диаметр» позволяет выполнять более плавные мазки.
- Чтобы отменить ретушь, создайте её на копии слоя «Низкие частоты» и примените режим наложения «Обычный». Измените настройку кисти на «Выборка: текущий и ниже».

Удаление шума низких частот:

- Используйте штамп с мягкой кистью и уменьшенной прозрачностью (10% для начинающего пользователя, работающего с мышью, 20% для начинающего пользователя, работающего с планшетом, 30% для опытного пользователя с планшетом)
- Вы можете работать на новом прозрачном слое с настройками штампа «Образец: текущий и ниже»
- При этом на экране может отображаться не только нижний край слоя, но и основной вид изображения.
- При необходимости можно также использовать кисть или любой другой инструмент для рисования.

Настройки кисти для графического планшета:

Откройте настройки кисти на верхней панели



Форма кончика кисти

- В этом меню необходимо поставить галочку в поле «Spacing» и установить значение 25%. Этот параметр позволяет регулировать плотность кисти. Имейте в виду: чем меньше значение процента, тем толще будет кисть и тем сильнее будет нагрузка на компьютер. И наоборот — чем больше значение процента, тем меньше плотность и тем меньше нагрузка на компьютер.

Динамика формы

- Управление — Нажим пера (переустановите драйвер планшета, если в этом поле отображается восклицательный знак)
- Минимальный диаметр — 50%. Этот параметр следует настраивать индивидуально. Необходимо понимать, что чем выше значение, тем меньше вероятность нарисовать тонкую линию без изменения размера кисти, но в то же время это позволяет сделать штрихи более плавными и точечными.

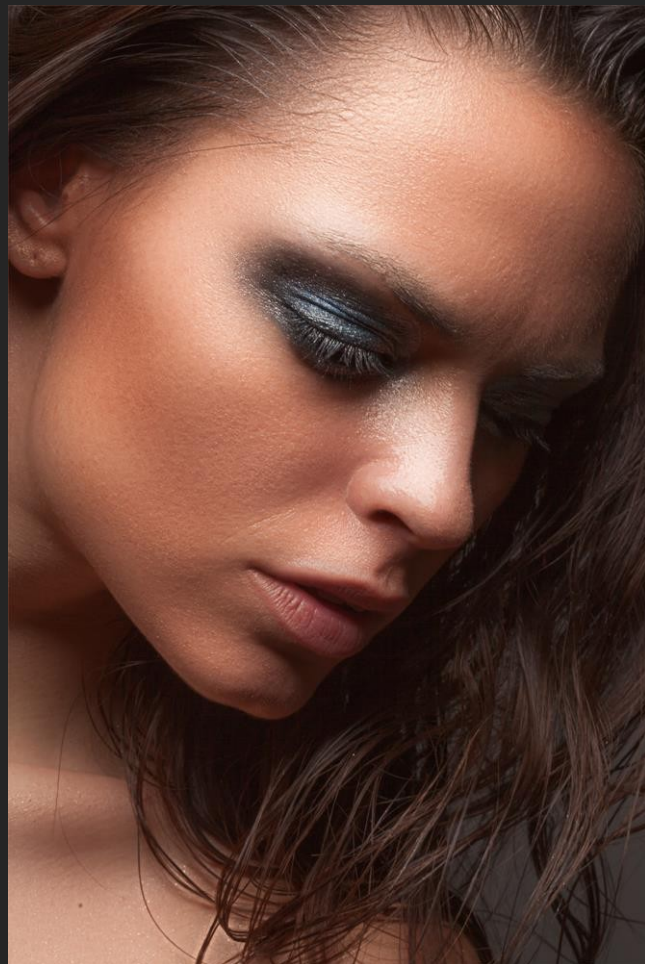
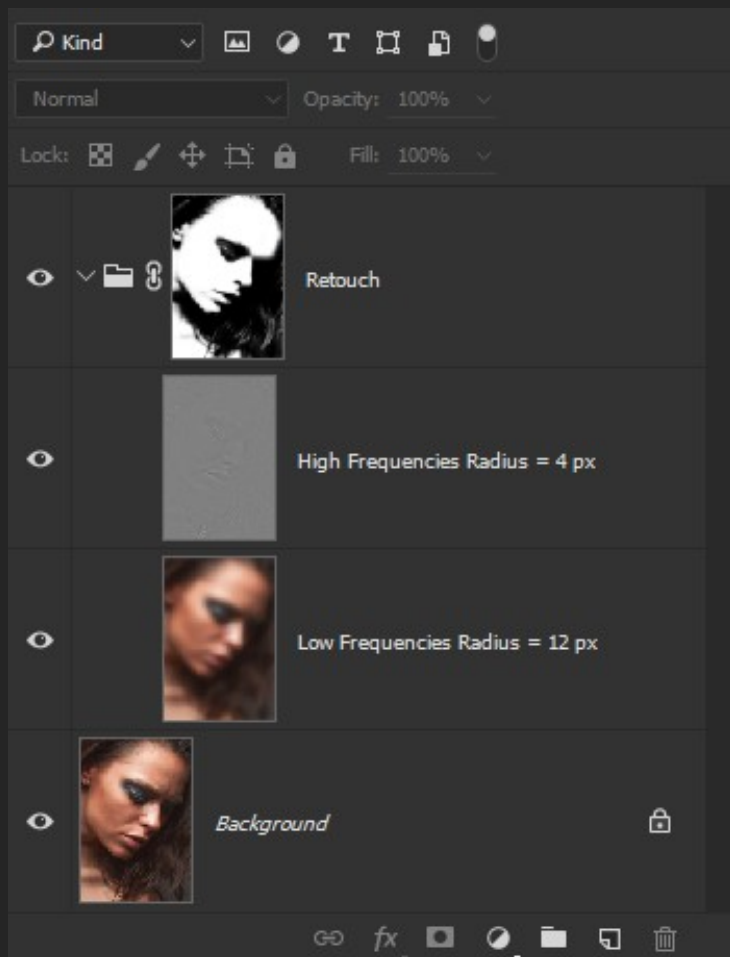
Перенос

- Управление — Нажим пера (если в этом поле отображается восклицательный знак, переустановите драйвер планшета)
- Параметр «Нажим пера» позволяет использовать реакцию пера на нажим, что значительно облегчает процесс удаления шума.

Если в одном из полей вы видите восклицательный знак, это может означать, что Photoshop не распознает, что вы используете планшет. Чтобы программа поняла, что вы работаете через планшет, щелкните по любому изображению в Photoshop.

Простой способ удаления средних частот.

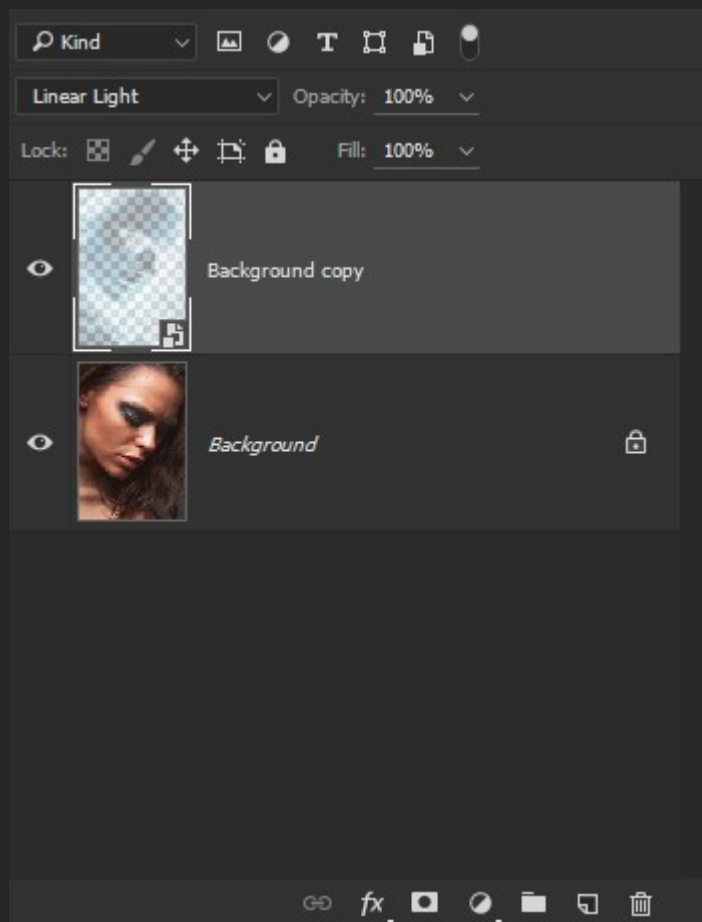
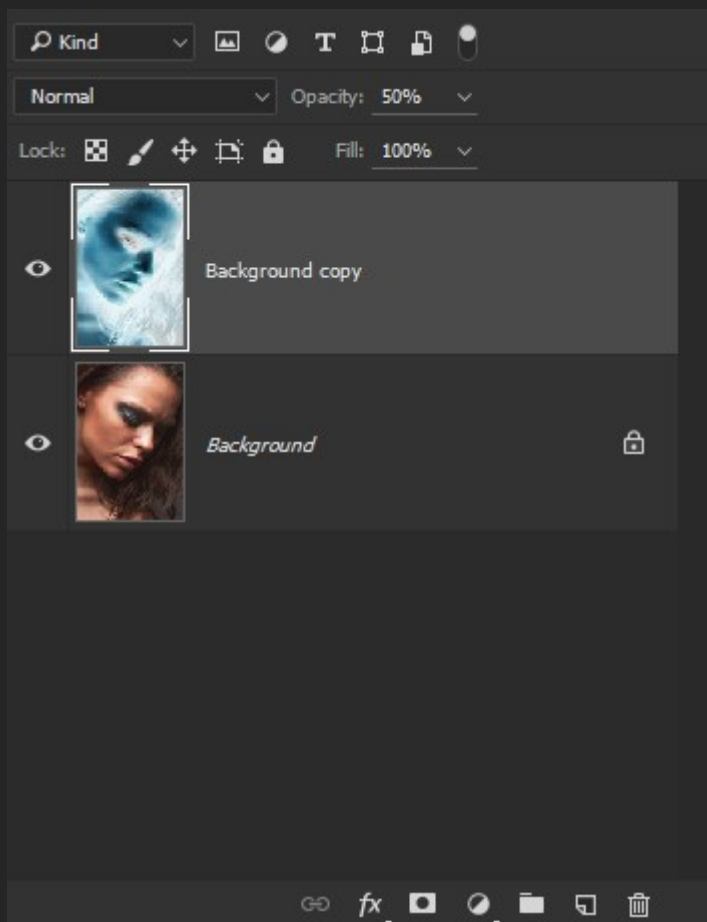
Мы уже знаем, как выполнить частотное разделение изображения с помощью фильтров «Высокочастотный» и «Гауссово размытие». Раньше мы играли по правилам и сохраняли все детали на слоях высоких и низких частот. Мы также можем позволить себе немного полениться и пожертвовать качеством. Например, если мы поместим детали, скажем, размером от 1 до 4 пикселей на тональную карту и одновременно удалим диапазон от 1 до 12 пикселей на низкочастотном слое (радиус гауссового размытия — 12), то мы удалим диапазон от 4 до 12 пикселей и, таким образом, устраним избыточные локальные объемы.



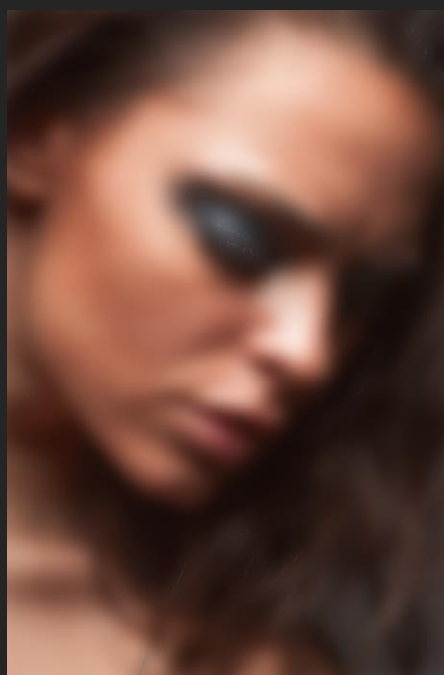
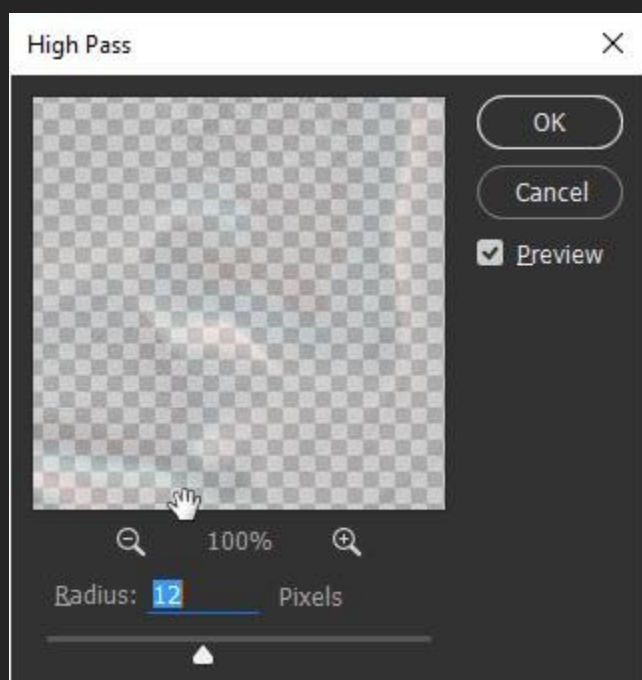
Это было бы неплохо, но на границах контрастов видны маски. Поэтому мы помещаем слои с частотными фильтрами в группу и создаём чёрную маску. Раскрашивая белой кистью поверх чёрной маски, мы можем локально удалить лишние области. Также хотелось бы подчеркнуть, что такой способ удаления шума значительно ускоряет работу, но при этом мы теряем в качестве.

Удалите средние частоты с помощью смарт-объекта.

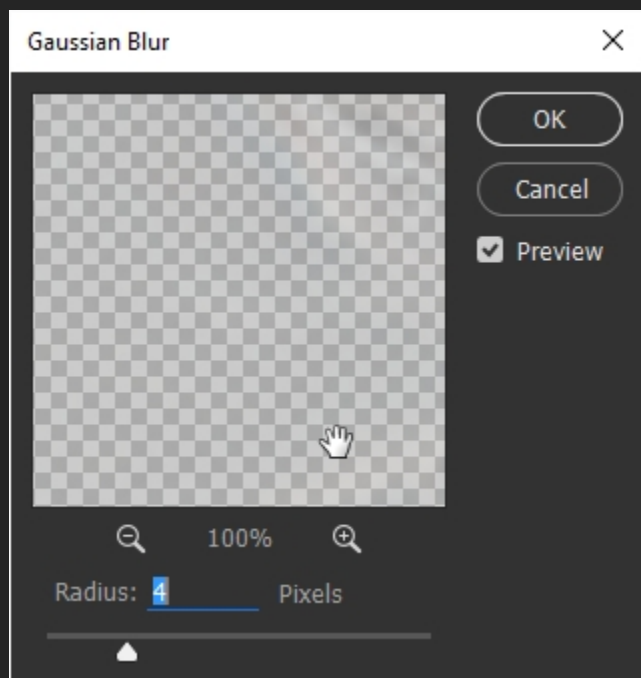
Давайте удалим средние частоты таким же, но немного более изящным способом. С помощью смарт-объекта можно одновременно применять к одному слою несколько фильтров, поэтому нам понадобится всего одна копия исходного изображения. Создадим копию исходного изображения, инвертируем её (Ctrl+I) и установим прозрачность на 50%. Мы почти готовы, осталось только преобразовать изображение в смарт-объект.



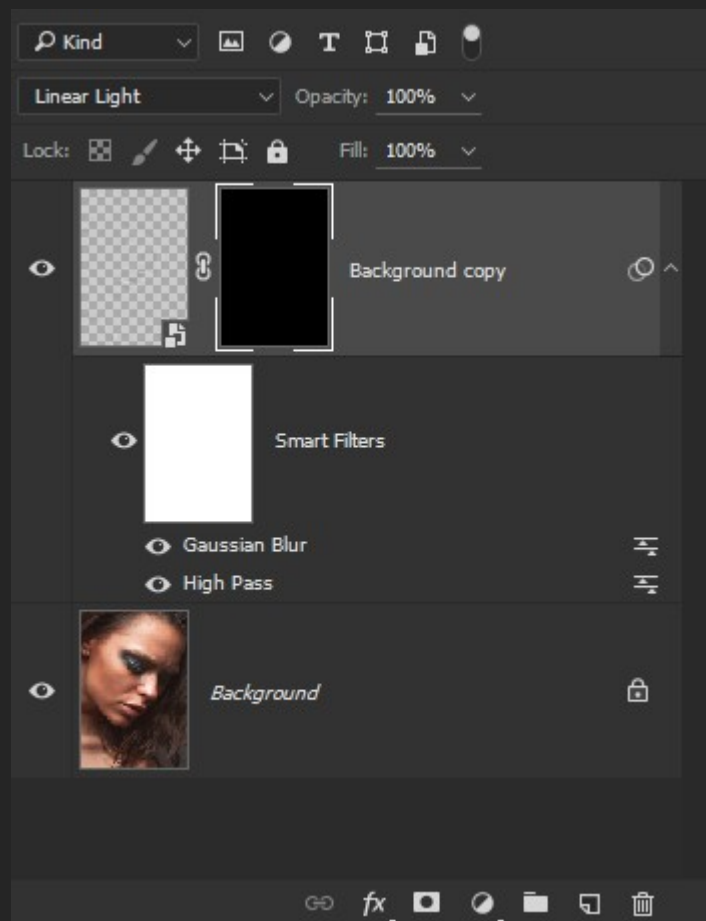
Для этого переходим в меню «Фильтр» → «Другие» → «Высокочастотный фильтр». Поскольку сейчас мы работаем с инвертированной копией, «Высокочастотный фильтр» будет действовать как «Гауссово размытие». Нам нужно лишь настроить радиус размытия, увеличивая его до тех пор, пока с изображения не исчезнут лишние объёмы.



Теперь восстановим мелкие детали на изображении. Для этого используем «Гауссово размытие». Продолжаем уменьшать значение, пока не восстановятся нужные мелкие детали. Существует одно негласное правило: радиус высоких частот не должен быть более чем в 3 раза больше или меньше радиуса низких частот. Например: если радиус «Высоких частот» составляет 12 пикселей, то радиус «Гауссового размытия» будет примерно 4 пикселя.



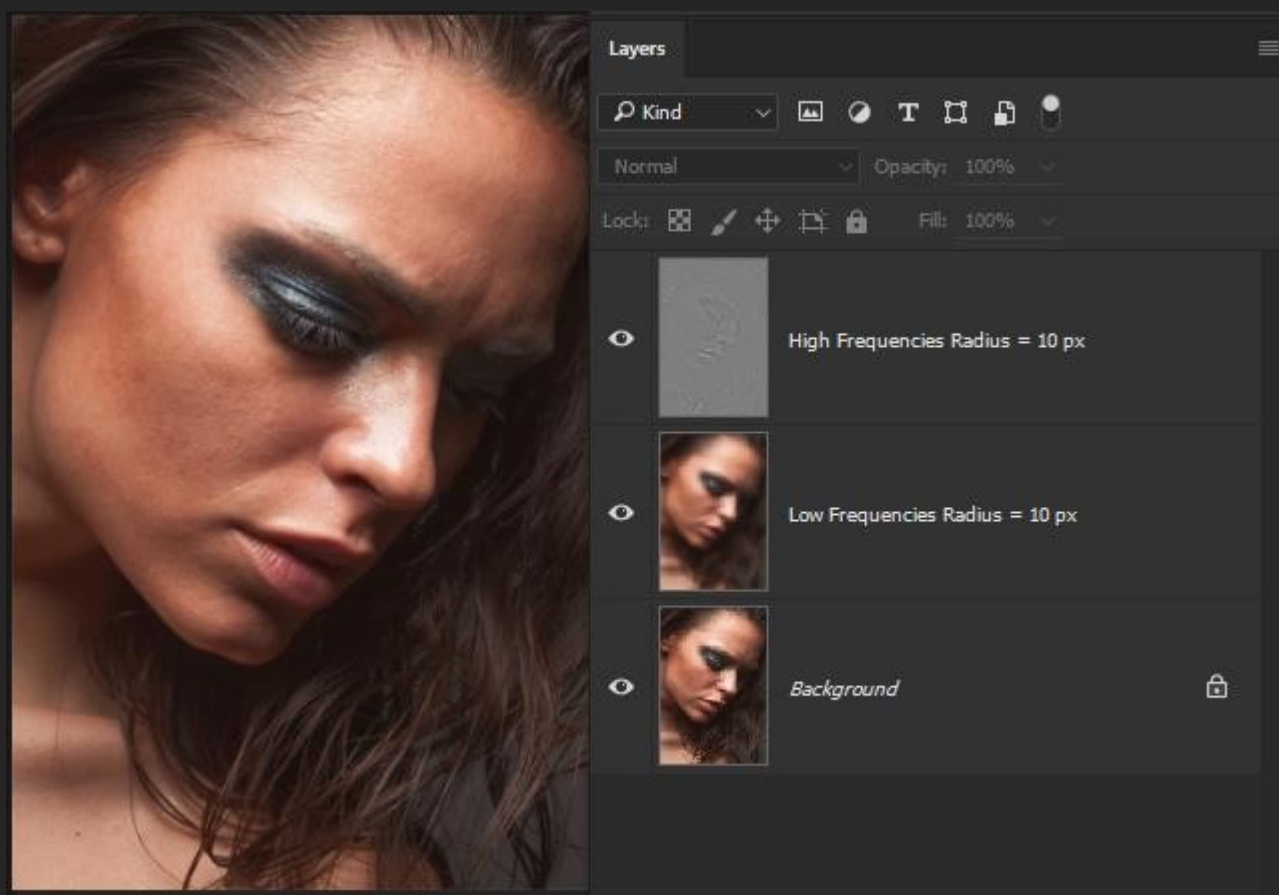
Такой способ удаления средних частот довольно удобен, поскольку мы применяем фильтры к смарт-объекту, а это значит, что можем изменять значения радиуса в любой момент. И теперь, как упоминалось в примере выше, нам нужно создать чёрную маску и, рисуя по ней белой кистью, мы сможем достаточно быстро сгладить нужные участки изображения.



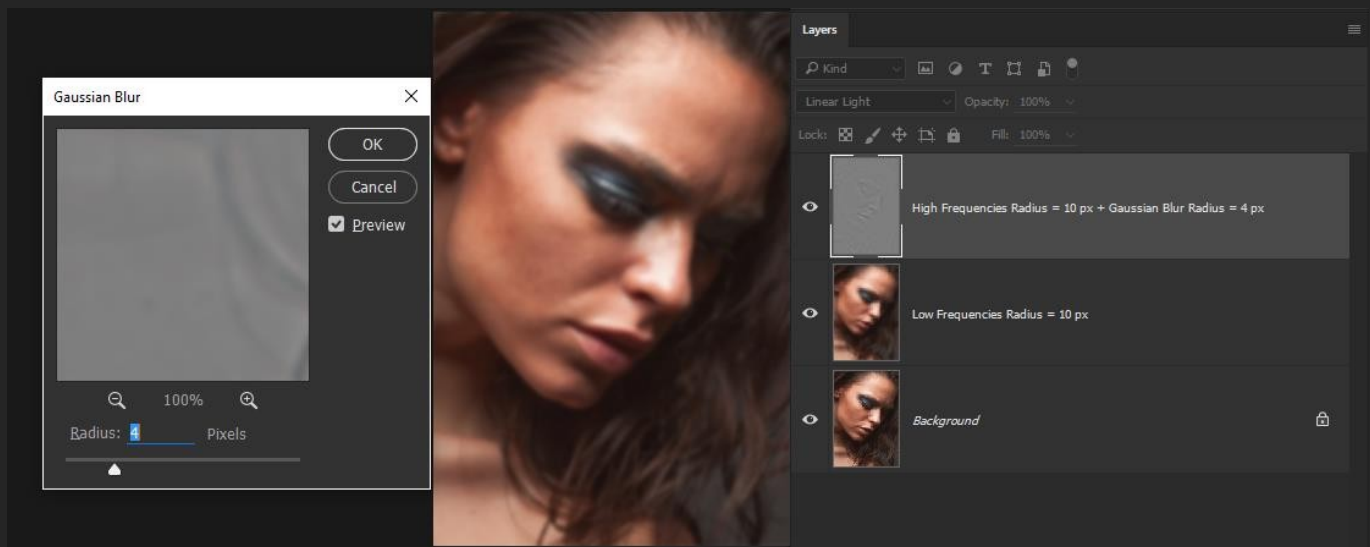
Разделение изображения на несколько частот.

Давайте узнаем, как разделить изображение на несколько частотных диапазонов. Фактически, мы можем получить тональную карту любого частотного диапазона. Создайте копию исходного изображения и примените к ней фильтр «Высокие частоты» с радиусом 10. В результате мы получим тональную карту с частотным диапазоном от 1 до 10 пикселей. Чтобы объединить тональную карту со слоем, расположенным ниже, нам следует изменить режим наложения карты на «Линейный свет». Режим наложения «Линейный свет» предполагает удвоение контраста; чтобы компенсировать это, уменьшаем значение параметра «Заполнение» до 50. То же самое можно сделать с помощью кривых и параметров яркости/контраста.

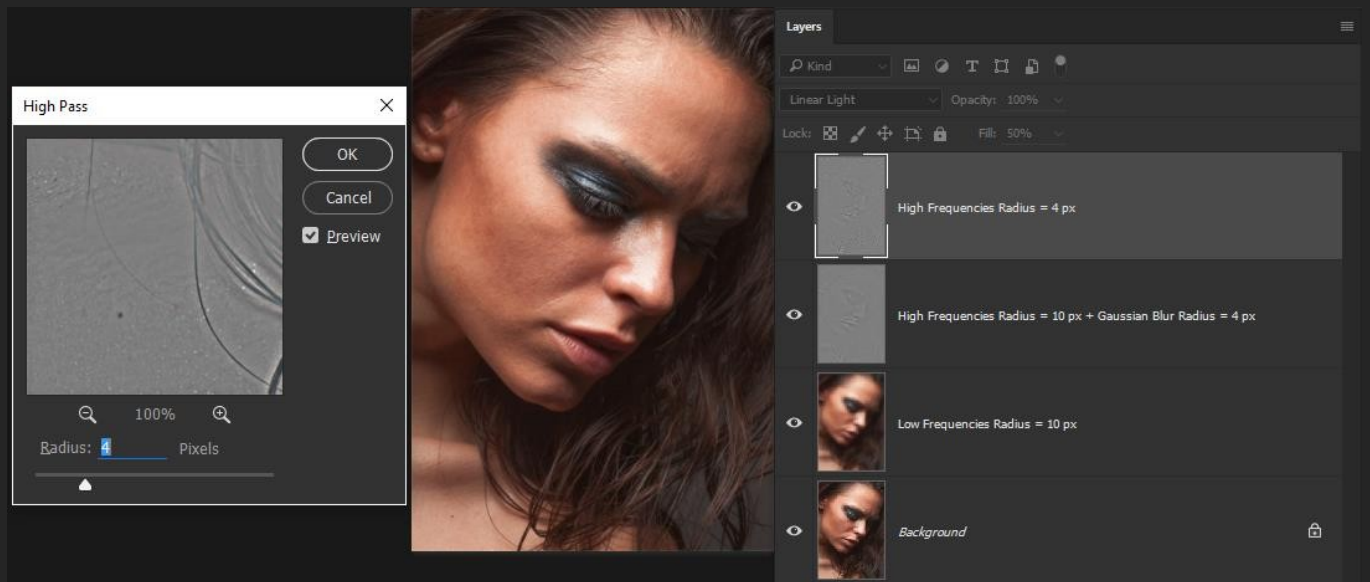
То, что мы только что сделали, по сути приводит к увеличению диапазона детализации с 1 до 10 пикселей (повышение резкости и локальный контраст). Чтобы компенсировать это, нам нужно создать ещё одну копию исходного изображения, поместить её в палитре слоёв под тональной картой и применить к ней гауссово размытие с размером 10 пикселей. В результате мы получим слой низких частот с диапазоном 10+ пикселей. До этого момента мы прошли те же шаги, что и раньше: разделили изображение на 2 частотных диапазона от 1 до 10 (высокочастотный) и 10+ (низкочастотный).



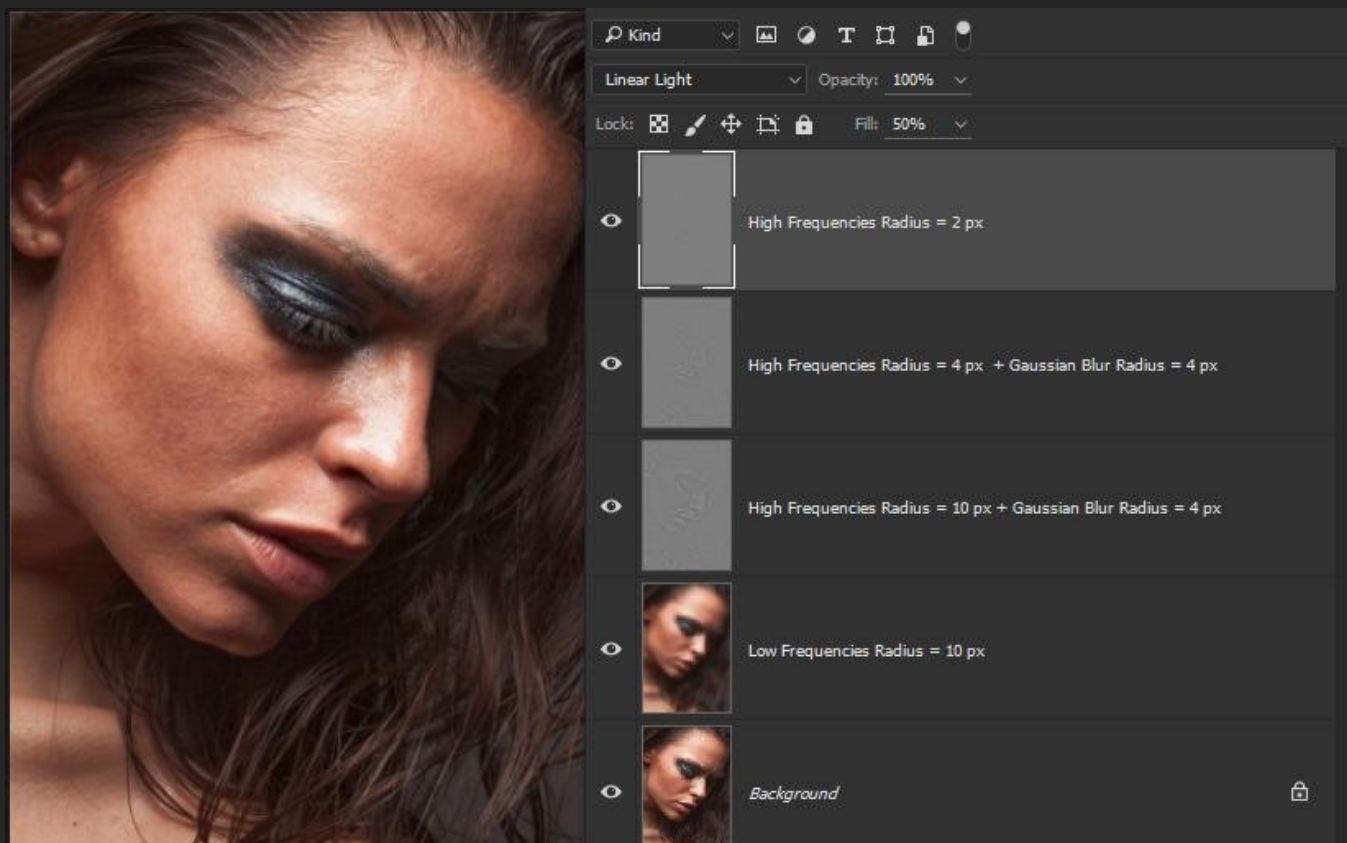
Теперь давайте уберем высокие частоты с высокочастотного слоя, применив к нему гауссово размытие с радиусом 4 пикселя. Это значение радиуса будет соответствовать нижней границе частотного диапазона данной тональной карты. Другими словами, высокочастотный слой больше не содержит деталей в диапазоне от 1 до 4 пикселей, и его диапазон теперь составляет от 4 до 10 пикселей.



Чтобы восстановить удаленные детали, создадим еще одну копию исходного изображения. Поместите её поверх слоя тональной карты с диапазоном от 4 до 10 пикселей и примените к ней фильтр высоких частот с диапазоном 4 пикселя. В результате у нас получится тональная карта с диапазоном от 1 до 4 пикселей. Примените к ней режим наложения «Линейный свет» и компенсируйте удвоение контраста, применив «Яркость/Контраст» или уменьшив насыщенность до 50.



Нам удалось восстановить исходное изображение, но теперь информация о его детализации и объёме представлена на трёх слоях. Мы можем продолжить процесс разделения, применив к тональной карте гауссово размытие с диапазоном от 1 до 4 пикселей и нужным радиусом, скажем, 2 пикселя. Затем нам нужно будет создать ещё одну копию исходного изображения и восстановить детализацию с помощью фильтра высоких частот, применив тот же радиус, что и при гауссовом размытии. Основная идея заключается в том, чтобы вы поняли, что мы действительно можем получить тональные карты нужных диапазонов тонов.



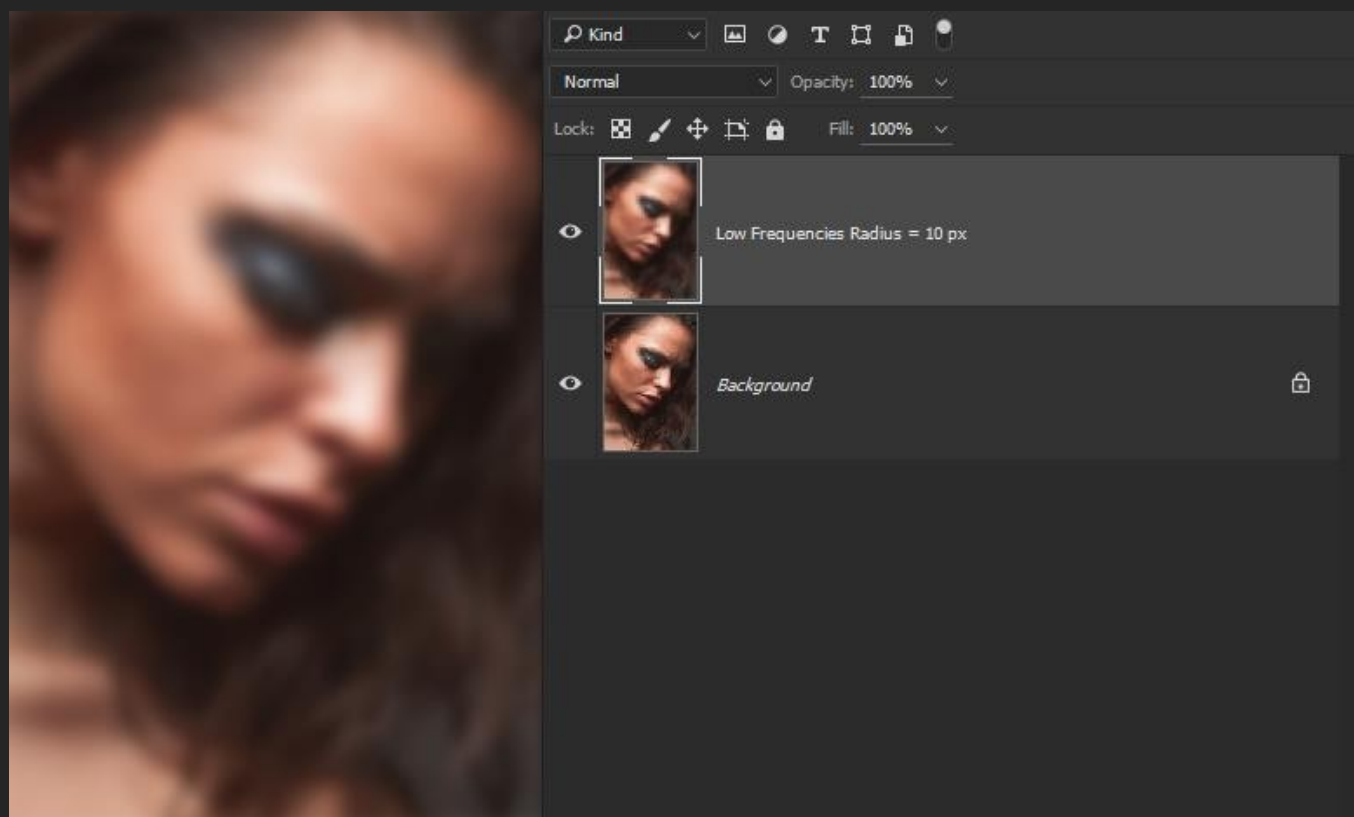
Фильтр высоких частот позволяет выбирать частоты, тогда как гауссово размытие позволяет удалять частоты. С помощью режима наложения -> Линейный свет вы можете объединить слои, но не забудьте уменьшить контраст в два раза.

Мы можем получить исходное изображение, сложив слои высоких и низких частот, поскольку для фильтра высоких частот и гауссового размытия используется один и тот же алгоритм. Давайте перепроверим это и воспользуемся другим методом разделения по частотам. Кстати, этот метод более «честен», так как фильтр высоких частот дает сбой при сильном смещении яркости (самые яркие пиксели иногда становятся серыми). Но это не повод отказываться от него, так как этот метод позволяет очень удобно визуализировать мелкие детали изображения.

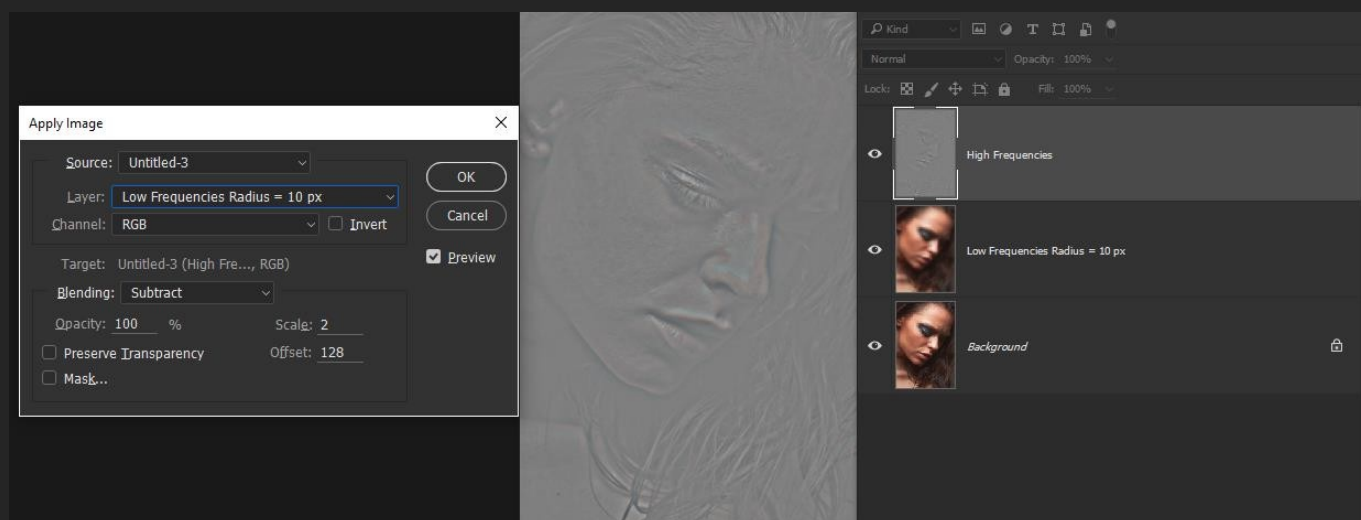
В этом примере я начну разделение с низких частот. Так будет проще понять, что алгоритм, используемый для фильтра высоких частот и для гауссового размытия, одинаков. Кроме того, это поможет лучше понять следующие примеры разделения по частотам.

Разделение на две частотные составляющие с помощью команды «Применить изображение»

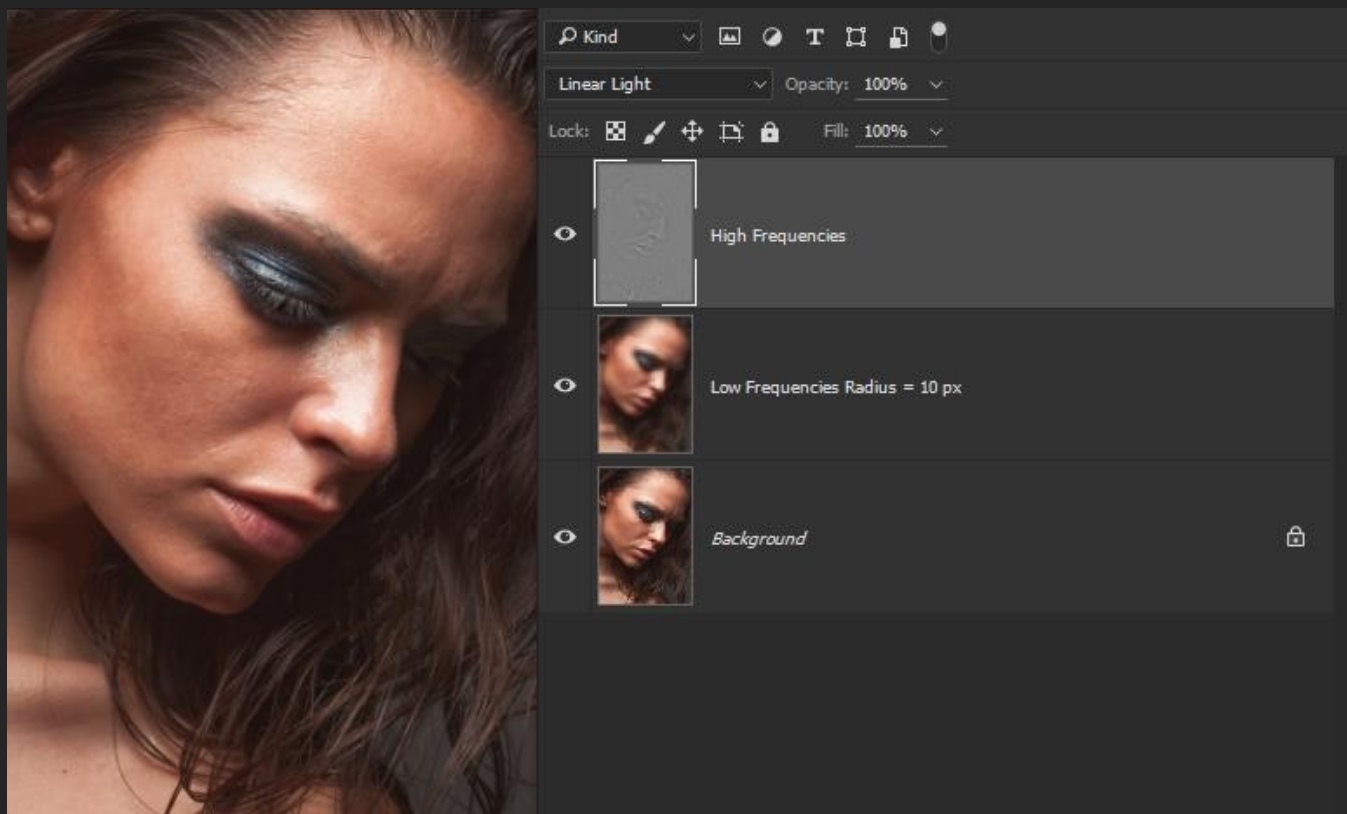
Создайте копию исходного изображения и примените фильтр «Гауссово размытие» с размером 10 пикселей. В результате мы получаем слой без деталей от 1 до 10 пикселей. Полученный слой представляет низкие частоты (общий объем и цвет).



Создайте ещё одну копию исходного изображения и поместите её над слоем «Низкие частоты». Перейдите в меню «Изображение» — «Применить изображение», выберите следующие настройки: слой — «Низкие частоты», режим наложения — «Вычитать», масштаб — 2, смещение — 128, и нажмите «ОК». Таким образом мы вычитаем слой низких частот (диапазон 10+) из копии исходного изображения и получаем тональную карту высоких частот (диапазон 1–10 пикселей).



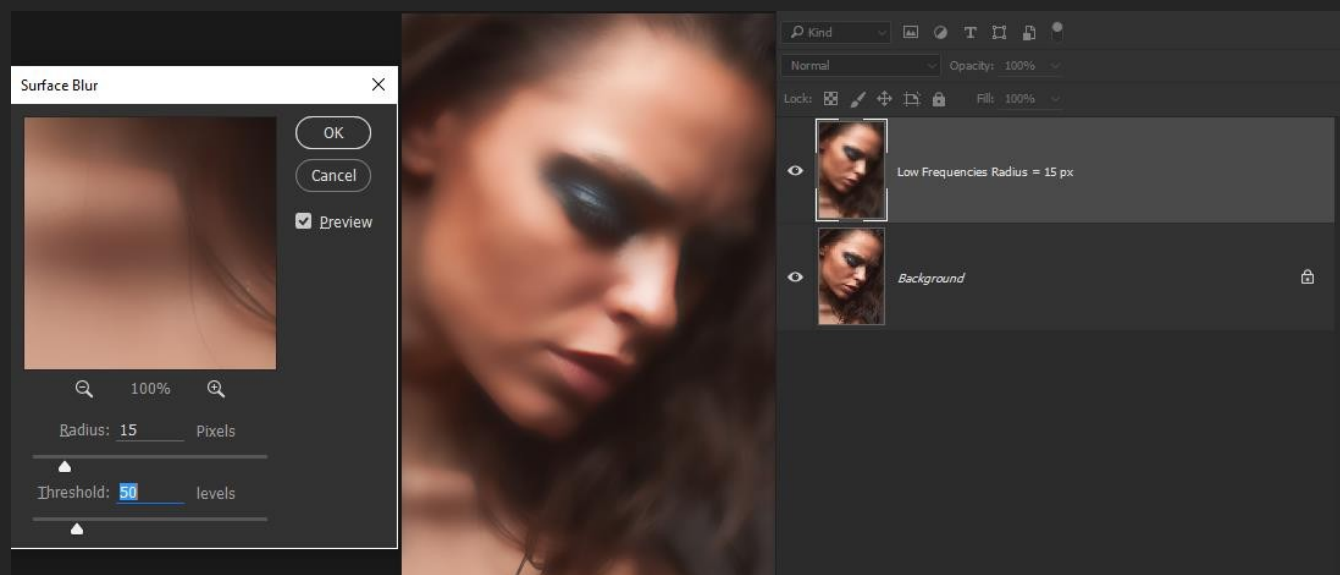
Так же, как и в приведенных выше примерах, измените режим наложения тональной карты и объедините слои высоких и низких частот. При использовании этого метода нет необходимости дополнительно снижать контрастность тональной карты. Это уже делается на этапе вычитания и установки параметра «Scale» в значение 2.



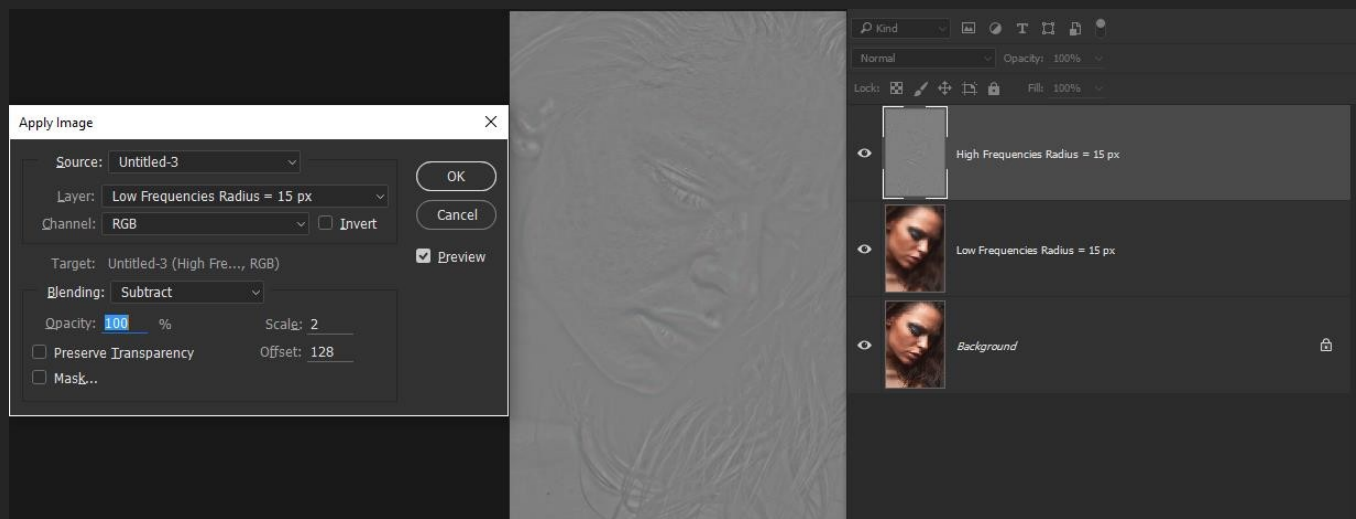
Чтобы избежать ошибок в вычислениях при работе с 16-битными изображениями, следует установить следующие параметры: режим наложения: «Добавление», флажок «Инвертировать» установлен, а настройки: масштаб – 2, смещение – 0.

Разделение на две частотные составляющие с помощью фильтра «Размытие по поверхности»

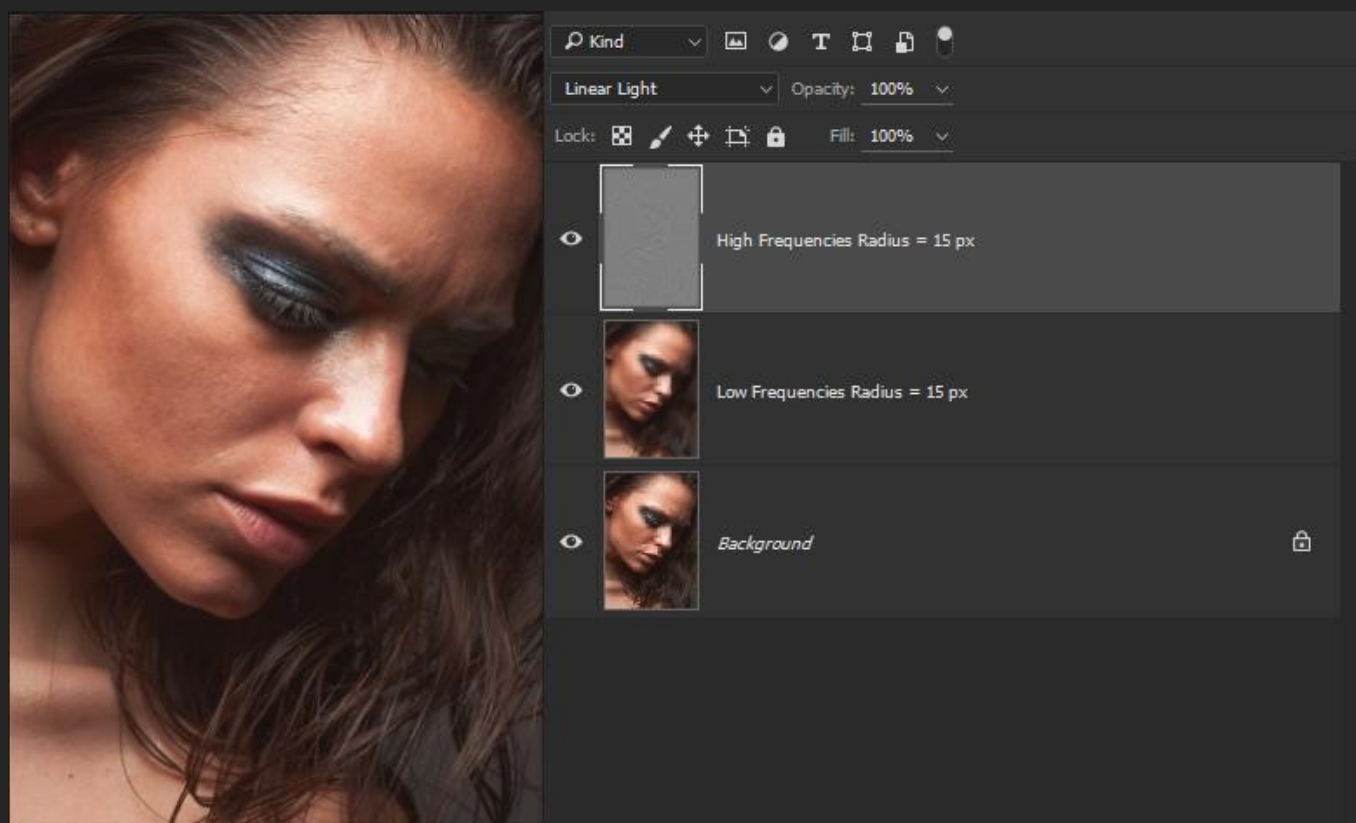
Мы убедились, что у гауссового размытия и фильтра «Высокие частоты» используется один и тот же алгоритм. Однако у этого есть недостаток: на границах контраста проступает цвет соседних областей. Метод вычитания «Применить изображение» позволяет вычесть один растровый слой из другого. Поэтому давайте попробуем использовать поверхностное размытие вместо гауссового. Создадим копию слоя и примем к ней «Поверхностное размытие» (радиус 15, порог 50). Отрегулируем радиус, увеличивая его, пока ненужные элементы не исчезнут с изображения (значение порога — 255). Следующее, что нужно сделать, — настроить значение порога. Порог: 50 уровней означают разницу в яркости пикселей, на которые будет оказано воздействие. Если разница в яркости превышает 50 уровней, пиксели не будут затронуты. Чем меньше пороговое значение, тем меньше будут размыты контрастные области. Продолжайте уменьшать пороговое значение, пока не избавитесь от смешивания цветов соседних областей на границах контраста, но при этом сохраните размытие необходимых областей. Обычно пороговое значение в 2–4 раза больше значения радиуса.



Теперь нам нужно вычестить размытое изображение из копии оригинала, чтобы получить тональную карту высоких частот (мелкие детали). Для этого нужно создать копию исходного изображения, затем перейти в меню «Изображение» — «Применить изображение», выбрать следующие настройки: слой — «Слой низких частот», режим наложения — «Вычестить», масштаб — 2, смещение — 128 и нажать «ОК».



Измените режим наложения тональной карты на «Линейный свет», чтобы объединить тональную карту с размытым слоем.

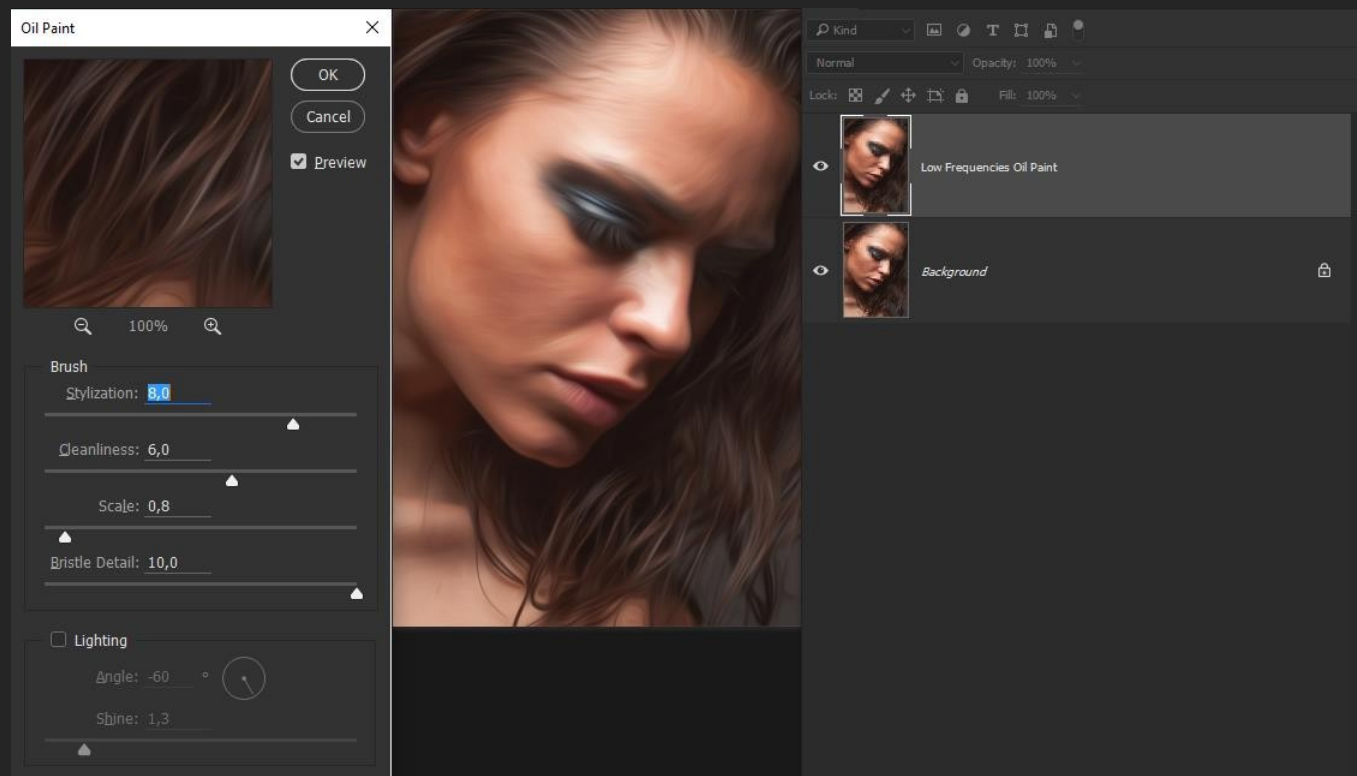


Такой метод разделения удобен тем, что на границах контраста у нас не происходит смешивания цветов. Это позволяет быстрее ретушировать фотографии.

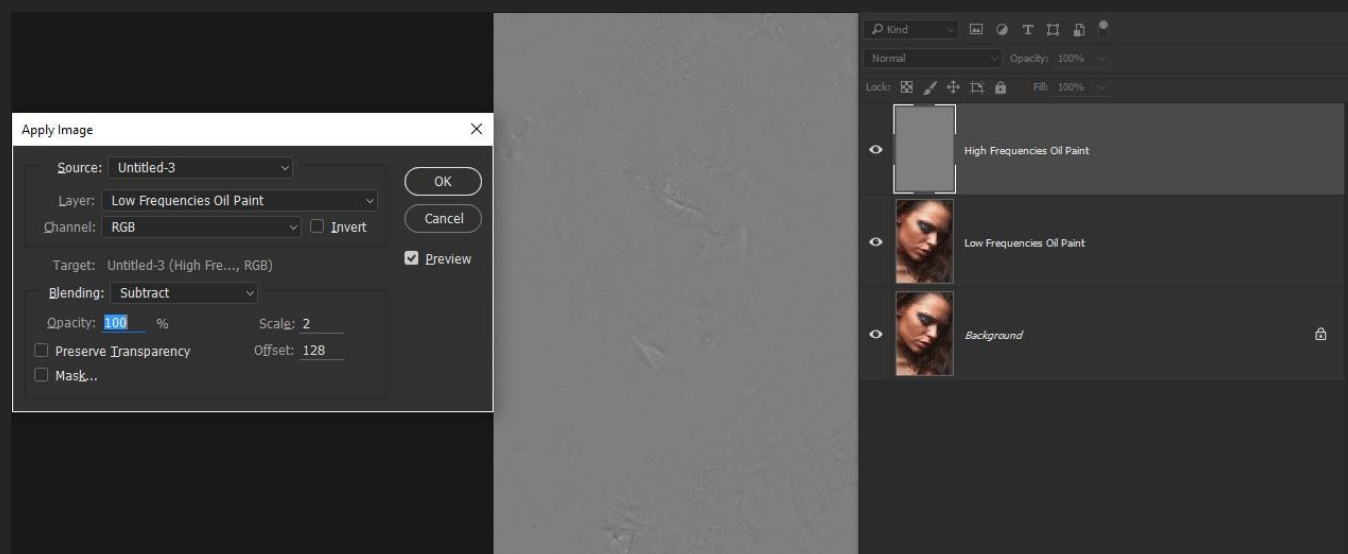
Разделение на две частотные составляющие с помощью фильтра «Масляная краска».

Надеюсь, теперь вы понимаете, в чем заключается метод разделения по частотам с помощью «Применить изображение». Но давайте рассмотрим еще один пример. На этот раз мы будем использовать фильтр «Масляная краска». (Эта опция восстановлена в версии СС 2015.5)

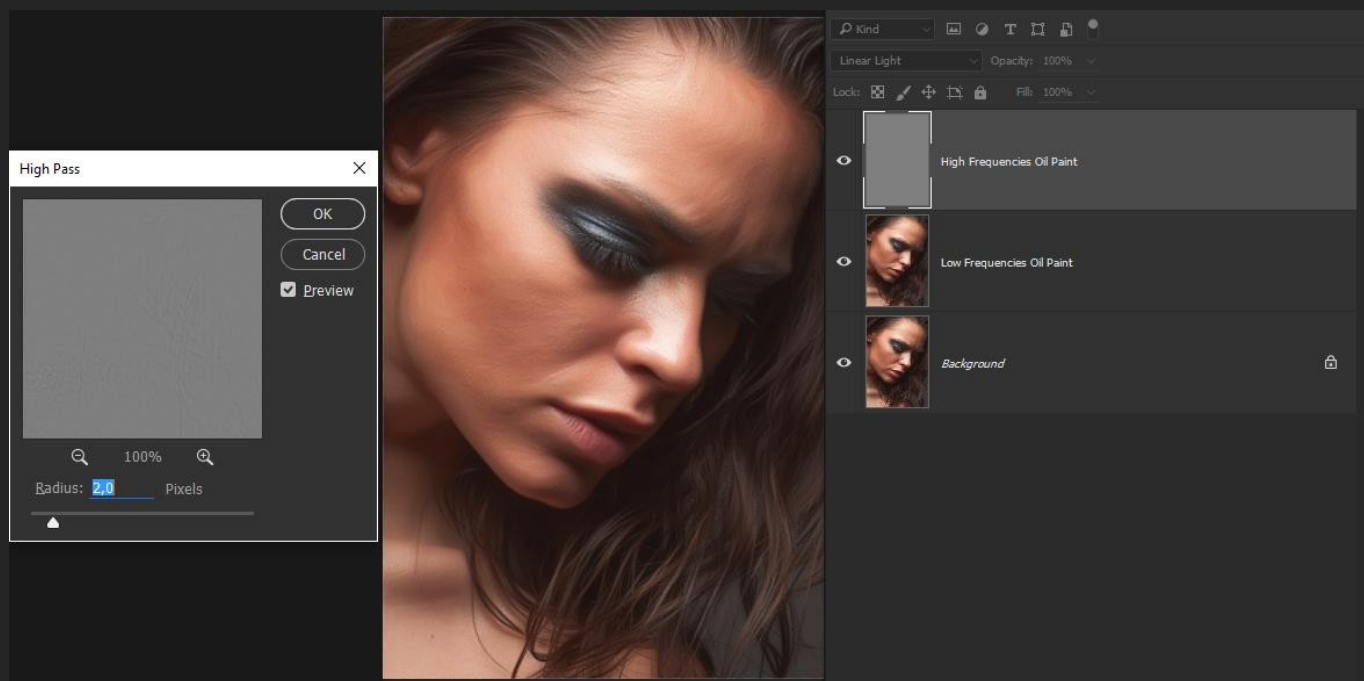
Давайте создадим копию исходного изображения, а затем перейдем в меню «Фильтр» — «Стилизация» — «Масляная живопись». Установите следующие параметры: «Стилизация» — 8, «Четкость линий» — 6, «Масштаб» — 0,8, «Детализация кисти» — 10, «Освещение» — «Выкл.».



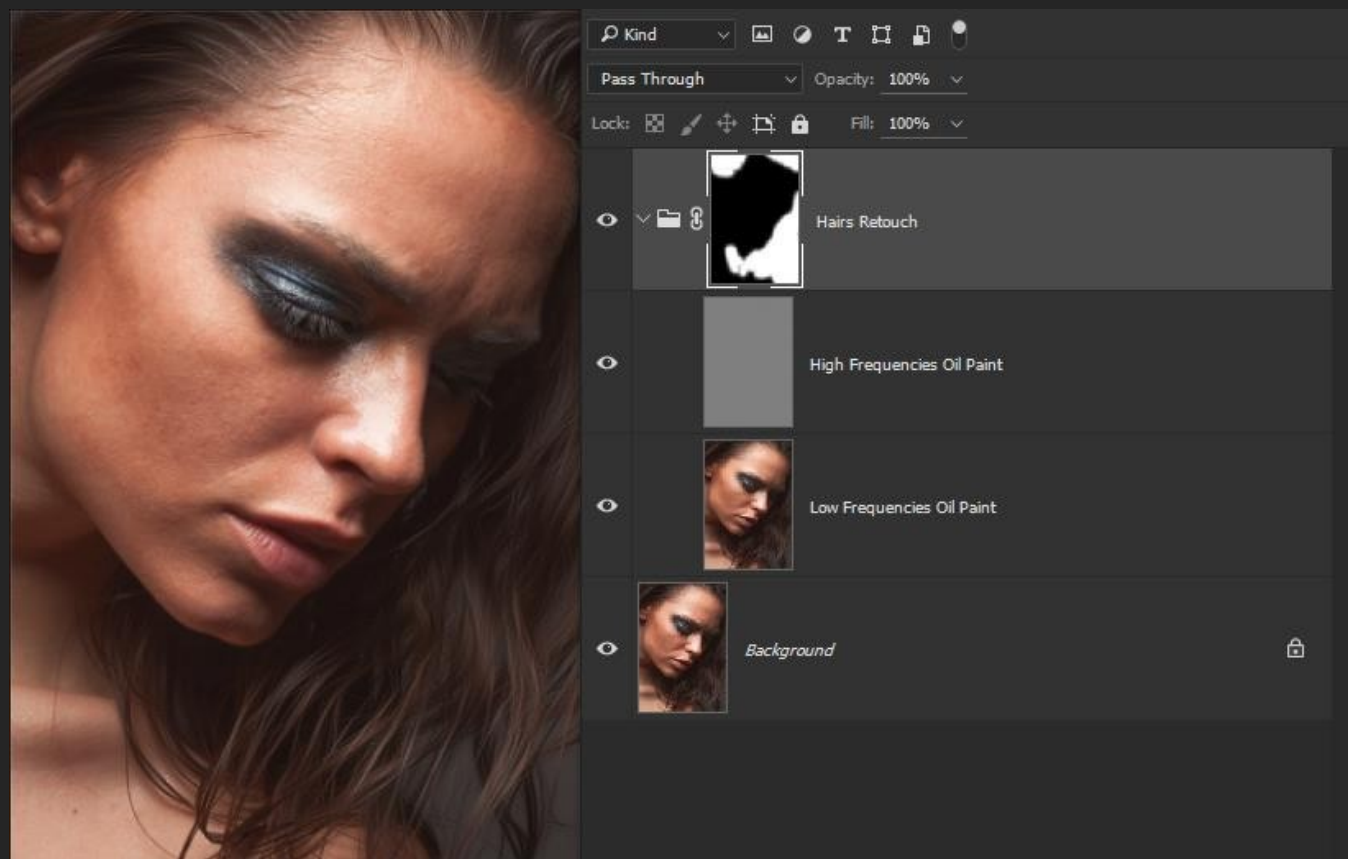
Создадим еще одну копию исходного изображения и поместим ее над слоем «Масляная краска». Теперь перейдем в меню «Изображение» — «Применить изображение», выберем настройки: слой — слой низких частот, наложение — вычитать, масштаб — 2 и смещение — 128, и нажмем «ОК». Изменим режим наложения тональной карты на «Линейный свет», чтобы объединить тональную карту с размытым слоем.



В результате у нас получился низкочастотный слой, размытый с помощью фильтра «Масляная краска», и высокочастотный слой. Чтобы сохранить на высокочастотном слое только мелкие детали, примените к нему фильтр «Высокие частоты» с радиусом 1–2 пикселя.



Затем поместите частотные слои в группу и создайте на ней черную маску. Теперь, рисуя белой кистью поверх маски, вы можете ретушировать волосы, делая их более гладкими и прямыми.

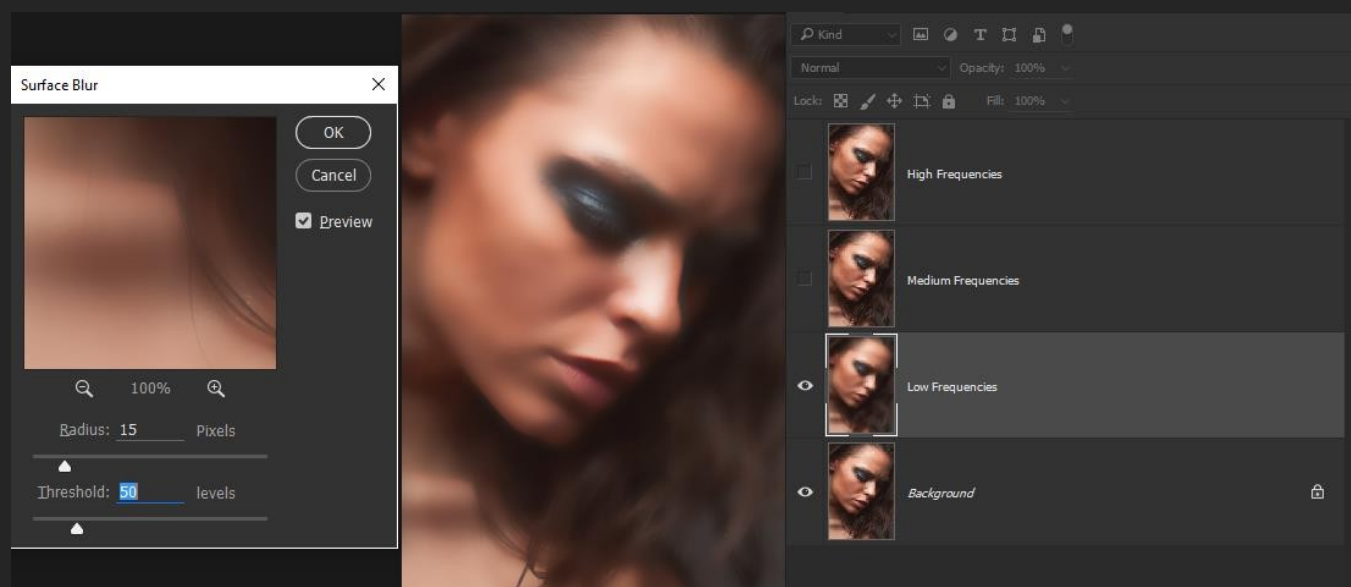


Три частотных диапазона с применением фильтра «Размытие поверхности»

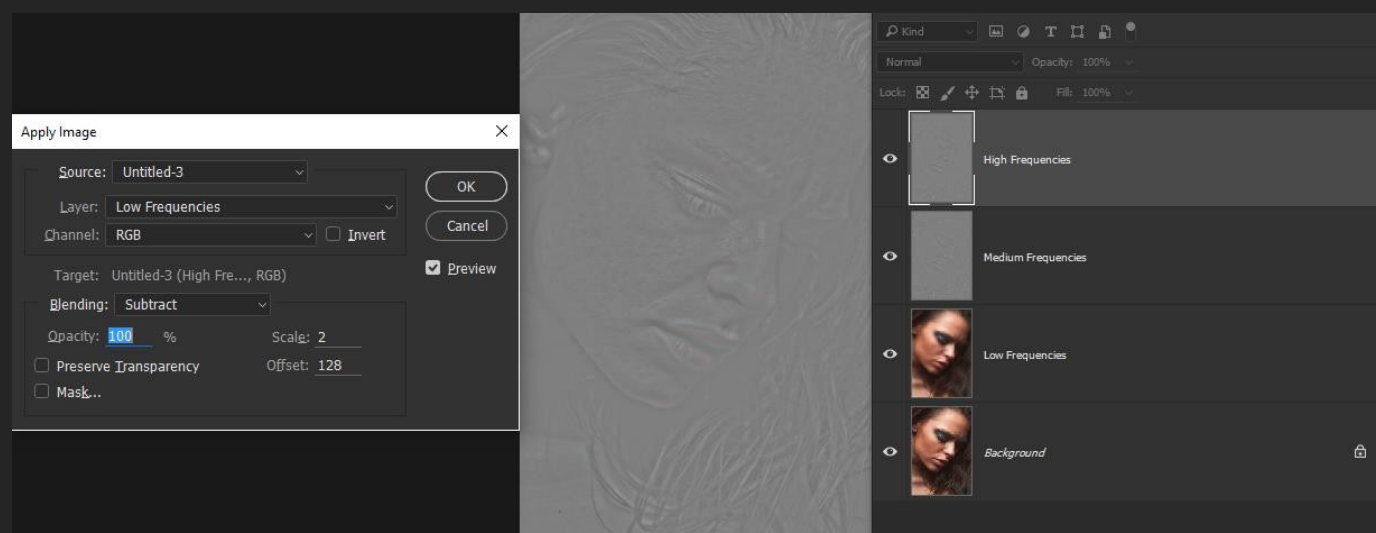
Давайте теперь разделим изображение на три частотных диапазона с помощью фильтра «Размытие поверхности». Это самый практичный метод разделения по частотам, и вы, скорее всего, будете использовать его чаще всего. Для начала создадим три копии исходного изображения и назовем их «высокая», «средняя» и «низкая» частота в следующем порядке: сверху вниз.



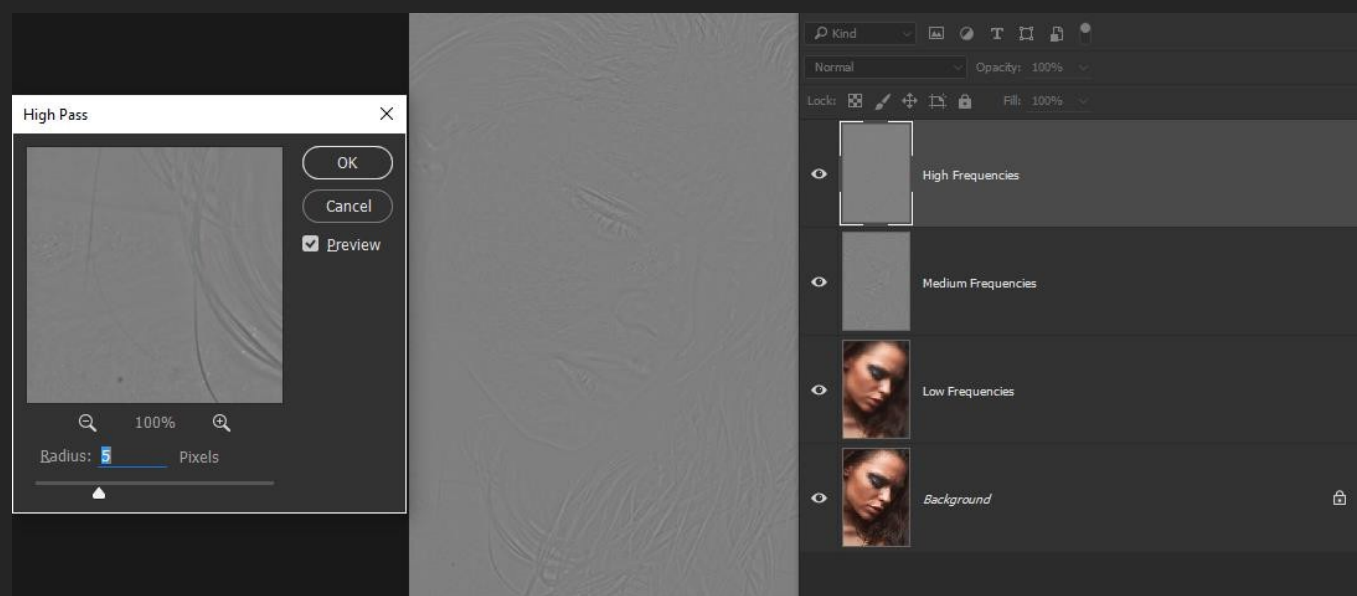
На время отключите видимость двух верхних слоев, примените фильтр «Размытие поверхности» к нижнему слою, чтобы получить низкие частоты изображения.



Теперь, чтобы получить слои высоких и средних частот с помощью опции «Применить изображение», нам следует сначала вычесть слой низких частот из слоя средних частот, а затем таким же образом вычесть слой низких частот из слоя высоких частот.

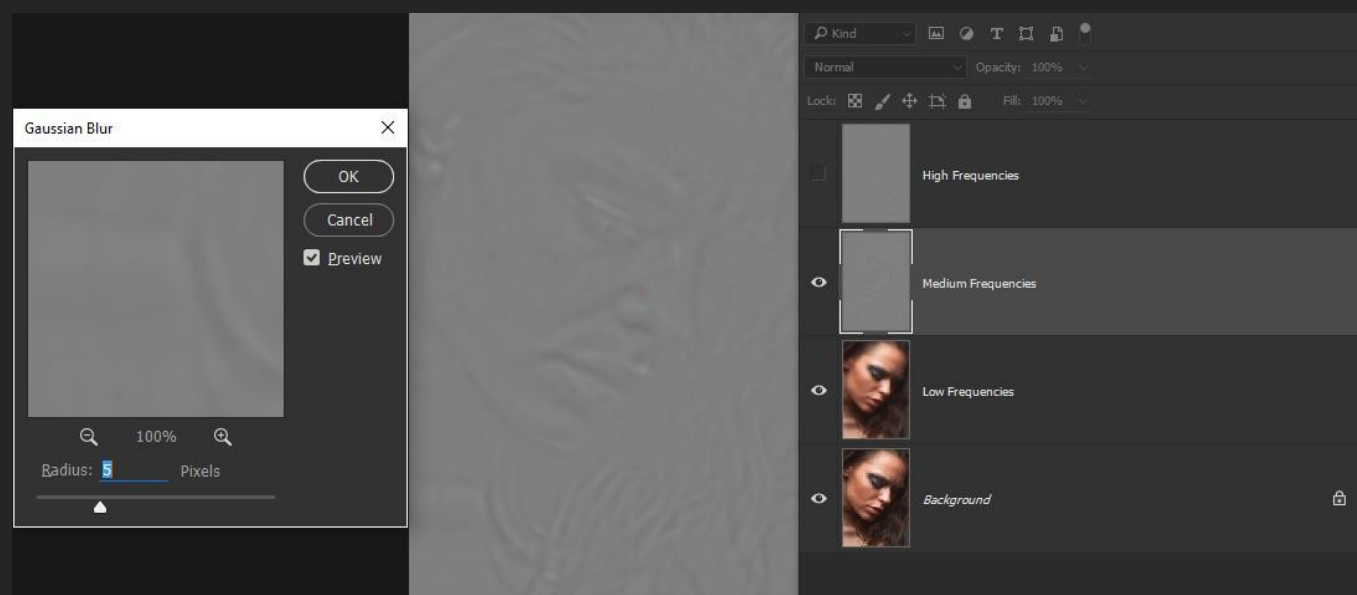


Пока что на верхнем слое у нас абсолютно одинаковые тональные карты, но это легко исправить с помощью фильтров «Высокие частоты» и «Гауссово размытие». Чтобы выделить высокие частоты, мы применяем фильтр «Высокие частоты» к верхнему слою, постепенно регулируем значение радиуса, уменьшая его до тех пор, пока не останутся мелкие детали. Обычно это значение составляет 1–3 пикселя.



Затем на слое средней детализации нам следует компенсировать повышенную детализацию на высокочастотном слое. Для этого необходимо применить фильтр «Гауссово размытие» с тем же значением радиуса, которое мы настроили для фильтра «Высокочастотный».

Затем на слое средней детализации нам нужно компенсировать увеличение детализации на высокочастотном слое. Для этого нам нужно применить фильтр гауссового размытия с тем же значением радиуса, которое мы настроили для фильтра «Высокие частоты».



Измените режим наложения для слоев высоких и средних частот на «Линейный свет» — и вот, перед нами готовое изображение.



Теперь мы можем легко выполнить ретушь объема и цвета изображения на слое низких частот с помощью таких инструментов, как: «Кисть-миксер» и «Штамп», а для детализации слоёв средних и высоких частот — «Восстанавливающая кисть» и «Штамп».

Auto Retouch 2GB разлагает изображение на 2 частоты с помощью фильтра «Гауссово размытие». С помощью инструмента выделения «» выделите лицо, радиус выделения определяется автоматически.

Auto Retouch 3GB разбивает изображение на 3 частотные диапазона с помощью фильтра «Гауссово размытие». Воспользуйтесь инструментом выделения «» (), чтобы выделить лицо; радиус выделения определяется автоматически.

Retouch 2LGB разлагает изображение на 2 частотные составляющие с помощью фильтра Gaussian Blur.

Retouch 2LSB разлагает изображение на 2 частоты с помощью фильтра «Размытие поверхности».

Retouch 3LGB разлагает изображение на 3 частоты с помощью фильтра Gaussian Blur.

Retouch 3LSB разлагает изображение на 3 частоты с помощью фильтра «Размытие поверхности».

Fast Retouch делает кожу более гладкой и блестящей. Это разделение частот с удалением средних частот. Раскрашивая белой кистью поверх черной маски, вы можете локально добавить эффект.

Функция «Ретушь волос» делает волосы более гладкими и блестящими. Нанесите белую кисть поверх черной маски, чтобы локально добавить эффект. Также можно настроить фильтр «High Pass» в смарт-слое «High Frequencies — Oil Paint Filter», дважды щелкнув по нему. Это позволяет регулировать интенсивность эффекта по своему усмотрению: чем меньше радиус фильтра «High Pass», тем сильнее эффект.

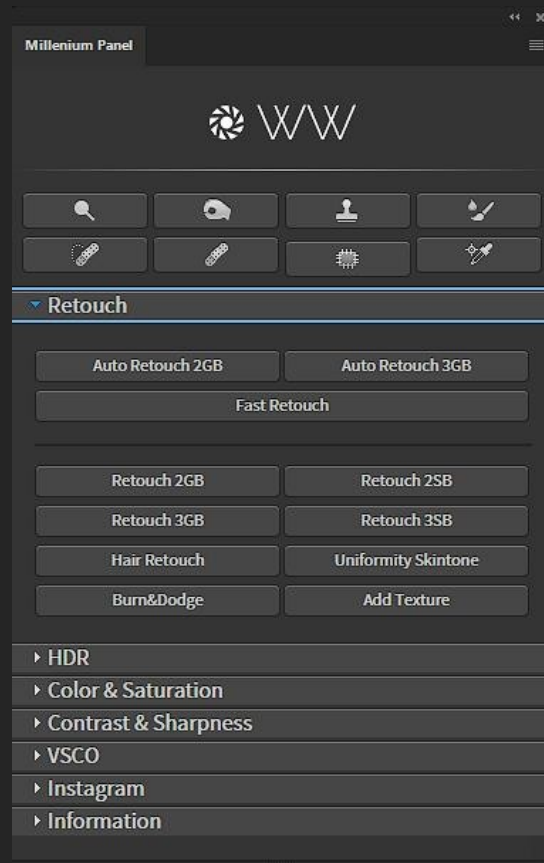
Uniformity Skintone уменьшает количество посторонних цветов на коже и делает зеленый цвет немного... **Burn/Dodge Layers** создает два слоя для затемнения/осветления.

Слои «Затемнение/Осветление» создают два слоя для затемнения и осветления.

- Техническая сторона очень проста: слой «Осветление» служит для осветления, а слой «Затемнение» — для затемнения.
- Используйте белую кисть для осветления и черную для затемнения.
- Лучше всего использовать параметр «Flow» с небольшим значением в 3–10 % (непрозрачность 100 %). Если вы работаете мышью, можно использовать настройку «Opacity» с небольшим значением в 10–20 % (в этом случае «Flow» — 100 %).
- Основная идея этой техники: вручную осветлить слишком темные и затемнить слишком светлые области, чтобы придать объекту более плавные и правильные очертания. В данном примере: синий цвет — осветленные, красный — затемненные области.

Самым сложным является понимание объёма (тени, свет, полутона).

Если вы хотите успешно использовать D&B, вам следует изучить основы передачи света и тени (как в живописи и рисовании), анатомию лица и тела человека, а также внимательнее наблюдать за лицами людей на фотографиях и в реальной жизни.





ВЫСОКИЙ ДИНАМИЧЕСКИЙ ДИАПАЗОН

HDR делает светлые участки темнее, а тени светлее, работает на текущем растровом слое. Позволяет увеличить динамический диапазон.

Функция «Четкость» увеличивает локальный контраст (средние детали) в тенях.

Функция «Усиление деталей» увеличивает локальный контраст (средние детали) на изображении. Это полезный инструмент при редактировании мужских портретов или пейзажей.

Восстановление светлых участков делает светлые участки

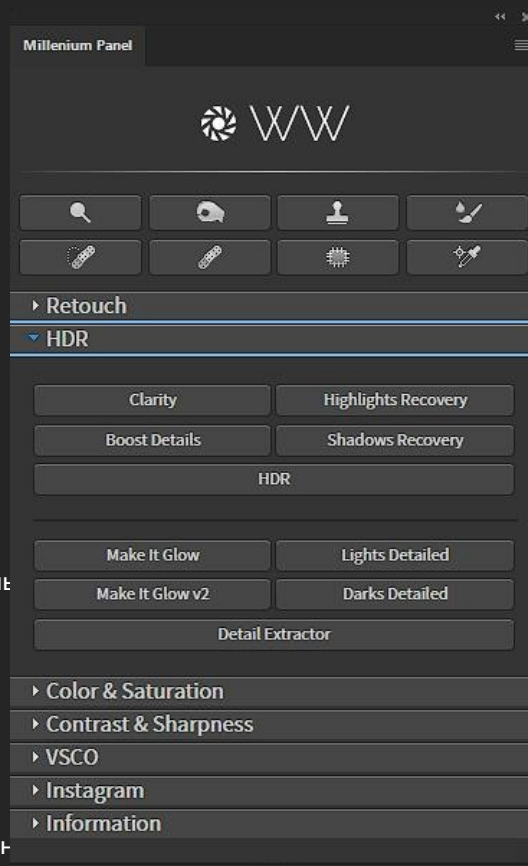
темнее. Восстановление теней делает тени светлее.

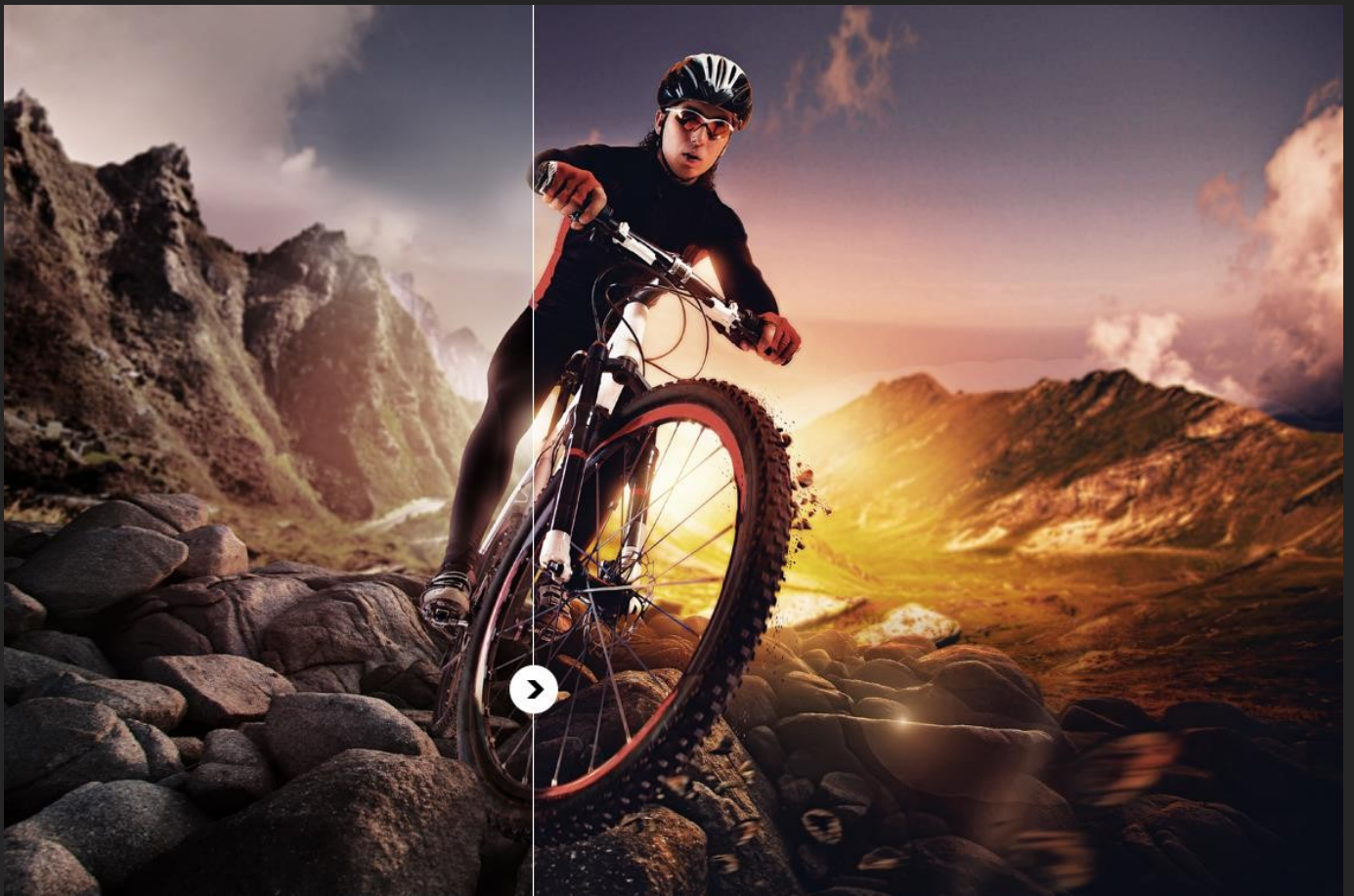
«Детализация светлых участков» применяет локальный контраст (средние детали), делает светлые участки более детализованными и темнее.

Фильтр «Darks Detailed» применяет локальный контраст (средняя степень детализации), делая тени более детализованными и светлыми.

Detail Extractor преобразует ваши фотографии в высокодетализованный эффект; применяет особый вид локального контраста.

Действие **Make it Glow** создает тонкое теплое сияние за счет использования размытых слоев и режимов наложения. Оно не работает хорошо со всеми изображениями, но когда работает, может добавить очень приятное улучшение. Выбранный вами радиус размытия влияет на силу сияния. Используйте меньший радиус для более сильного эффекта и больший радиус для меньшего. Если результат вас не устраивает, вы можете дважды щелкнуть по смарт-фильтру и настроить его. Если эффект слишком сильный или распространяется на области, где он не нужен, вы можете настроить непрозрачность слоя «Make It Glow» или добавить к нему маску и закрасить или удалить эффект там, где вам нужно.





Характеристики фильтра «Detail Extractor»

Использует новую уникальную технологию для усиления деталей, позволяющую создавать уникальные и стилизованные фотографии. Используйте этот фильтр для балансировки света и тональности, а также для выделения деталей во всех уголках фотографии.

HDR делает светлые участки темнее, а тени — светлее. Позволяет увеличить динамический диапазон.

Soften Skin делает кожу более гладкой и блестящей. Pro Contrast динамически затемняет изображение. Clarity

применяет локальный контраст (средние детали) в тенях.

Группа «Локальный контраст» увеличивает микроконтраст (мелкие детали) и локальный контраст (средние детали) всего изображения.

Группа «Резкость» повышает резкость всего изображения.

«Цвет» применяет к изображению универсальную цветовую настройку.



КОНТРАСТ ЧЁТКОСТЬ

Резкость

Увеличивает резкость изображения:

- «Крупные детали» (6–12 пикселей) — повышает четкость крупных
- Средние детали (3–6 пикселей) — повышает четкость средних
- Мелкие детали (1–3 пикселя) — увеличивает мелкие детали.

Значение «Порог» определяет, насколько пиксели должны отличаться по яркости, прежде чем на них будет оказано воздействие. Например: Порог: 15 уровней означает разницу в яркости пикселей, на которые будет оказано воздействие. Если разница в яркости превышает 15 уровней, на пиксели воздействие не окажется. Выберите значение в диапазоне от 15 до 65. Чем больше радиус, тем выше порог.

Резкость для портретов

Это действие позволяет защитить кожу от чрезмерной резкости. Рекомендуемое разрешение для использования действий «Резкость» и «Резкость для портретов» должно составлять 2400 пикселей или более по длинной стороне.

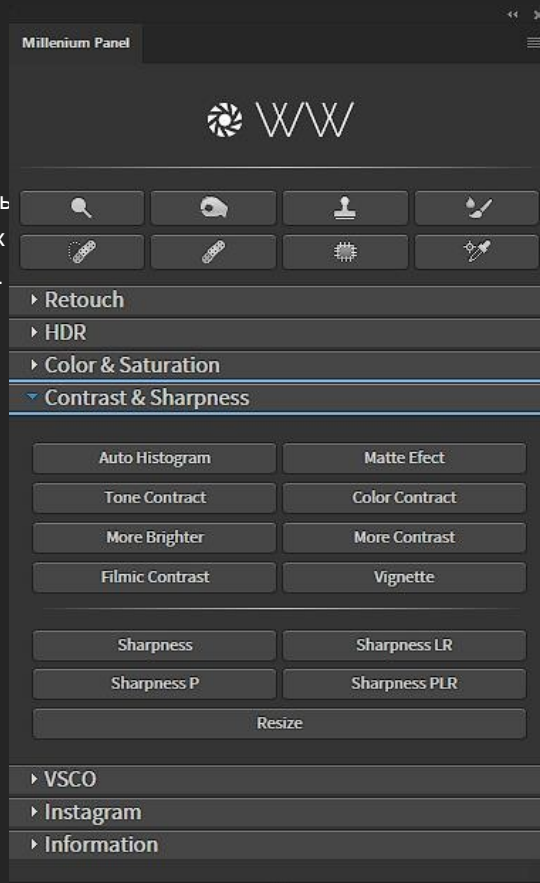
«Изменить размер / Размер изображения» позволяет изменить размер изображения. (Mac: Cmd+Opt+I и PC: Ctrl+Alt+I)

- Лучший алгоритм для изменения размера изображений — «Бикубический» (оптимален для плавных переходов). Повышение резкости изображения следует выполнять только один раз: либо при полном разрешении, либо после изменения размера.

Рекомендуется использовать настройку «Резкость для низкого разрешения», если длина длинной стороны изображения составляет менее 3072 пикселей.

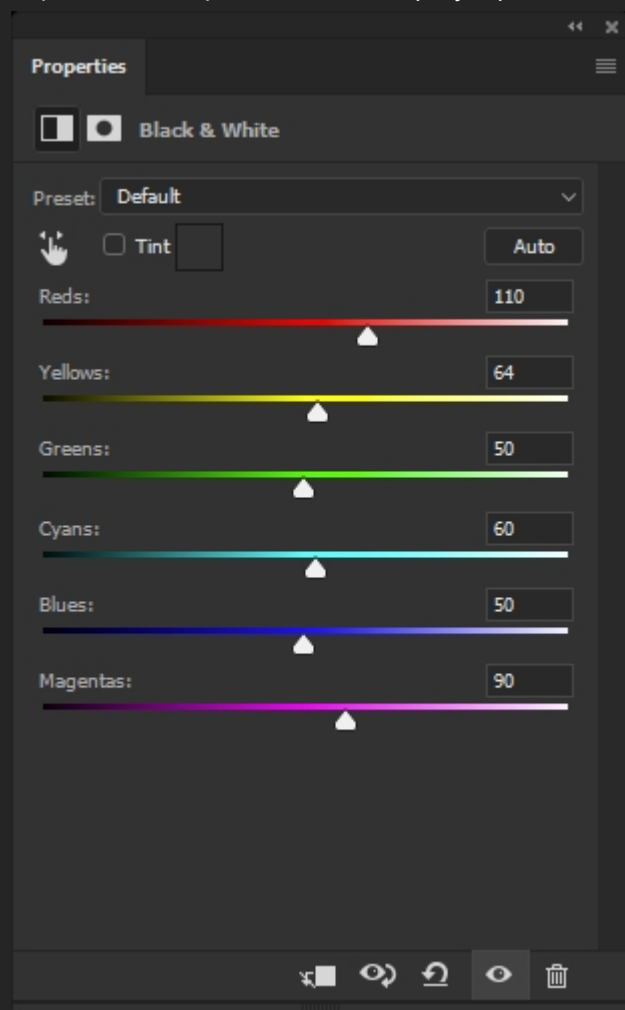
Мелкие детали в пикселях для изображений с низким разрешением:

- Разрешение 3072 пикселя — радиус 0,6 пикселя
- Разрешение 2400 пикселей — радиус 0,4 пикселя
- Разрешение 1920 пикселей — радиус 0,3 пикселя
- Разрешение 1280 пикселей — радиус 0,2 пикселя
- Разрешение 1024 пикселей — радиус 0,2 пикселя
- Разрешение 900 пикселей — радиус 0,2 пикселя
- Разрешение 650 пикселей — Радиус 0,2 пикселя



Команда «Автогистограмма» автоматически регулирует контраст изображения.

«Цветовой контраст» позволяет регулировать контраст между цветами на изображении.



«Контраст тонов» применяет специальный контраст, предназначенный для изменения только контрастности фотографии, не затрагивая цвета.

Эффект матового стекла создает матовый эффект на

изображении. Виньетка создает виньетку вокруг

изображения. «Сделать ярче» делает изображение

ярче.

«Больше контраста» — увеличивает контраст изображения.

Функция «Кинематографический контраст» позволяет имитировать визуальный стиль современных цветных негативных пленок, которые все еще можно приобрести.



НАСЫЩЕННОСТЬ ЦВЕТА

Насыщенность по умолчанию

Это действие делает насыщенные цвета наиболее насыщенными, в то время как остальные цвета не затрагиваются. Такое повышение насыщенности предотвращает перенасыщение в тенях и других нежелательных областях. «Слегка насытить» работает по обратному алгоритму.

Десатурация по умолчанию

Это действие делает менее насыщенные цвета еще менее насыщенными, в то время как насыщенность наиболее насыщенных цветов снижается лишь незначительно. «Сильно обесцветить насыщенные» работает по обратному алгоритму.

Выборочная насыщенность

Эта операция позволяет постепенно повысить насыщенность изображения. С помощью инструмента «Пипетка» выберите на изображении цвет, который хотите сделать более насыщенным. После выбора инструмента «Пипетка» перейдите на панель параметров вверху и выберите размер выборки «5 на 5, среднее» из раскрывающегося меню. Это гарантирует, что при отборе цвета он будет репрезентативным для области и с меньшей вероятностью будет подвержен влиянию цвета какого-либо одного пикселя. Затем запустите действие «Выборочная насыщенность». В результате использования интеллектуальной насыщенности выбранный цвет становится более насыщенным

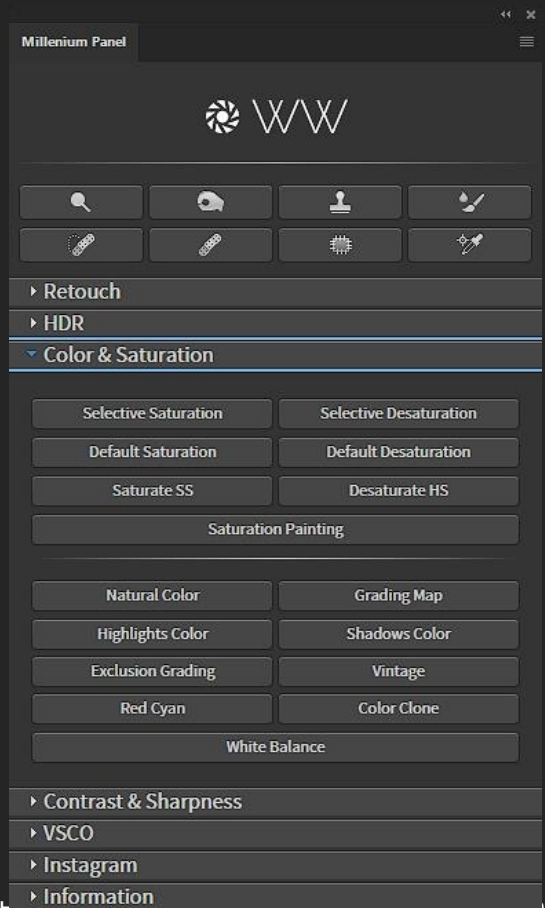
, а другие цвета становятся менее насыщенными. Такое повышение точным без каких-либо технических артефактов. Поэкспериментируйте с непрозрачностью группы «Интеллектуальная насыщенность», чтобы добиться желаемого эффекта.

Выборочная десатурация

Это действие позволяет постепенно уменьшать насыщенность изображения. С помощью инструмента «Пипетка» выберите на изображении цвет, насыщенность которого вы хотите уменьшить. После выбора инструмента «Пипетка» перейдите на панель параметров в верхней части экрана и в раскрывающемся меню выберите размер выборки «5 на 5, усреднение». Это гарантирует, что при отборе цвета он будет репрезентативным для области и с меньшей вероятностью будет подвержен влиянию цвета какого-либо одного пикселя. Затем запустите действие «Выборочная насыщенность». В результате использования «Выборочной десатурации» выбранный цвет становится менее насыщенным, в то время как остальные цвета становятся немного более насыщенными. Такое уменьшение насыщенности делает результат более точным без каких-либо технических артефактов. Поэкспериментируйте с непрозрачностью группы «Умная насыщенность», чтобы добиться желаемого эффекта.

Рисование с помощью насыщенности.

Используйте кисть (B), чтобы изменить насыщенность на нужных участках фотографии. Установите цвет переднего плана: значение оттенка не имеет значения; яркость следует установить на 100. В зависимости от насыщенности кисти будет меняться насыщенность участков фотографии.



Функция «Баланс белого» автоматически настраивает баланс белого на изображении. Поэкспериментируйте с непрозрачностью слоя, чтобы настроить баланс белого.

Цвет светлых участков делает цвета изображения теплее. Это хорошо подходит для свадебных и детских фотографий. Цвет теней делает тени изображения холоднее. Это хорошо подходит для модных фотографий и стильного тонирующего эффекта.

Эти два действия отлично подходят для тонкой цветовой градации. Чтобы изменить цветовой оттенок, дважды щелкните по корректирующему слою «Цвет светлых участков» (или «Цвет теней»), а затем выберите нужный цвет в палитре цветов Adobe.

Эффект «Exclusion Grading» делает тени более холодными, а свет — более теплым. Этот скрипт объединяет в себе два предыдущих. С его помощью легко выбрать базовый цветовой стиль.

Чтобы изменить цветовой оттенок, дважды щелкните по корректирующему слою «Exclusion Grading», а затем выберите нужный цвет в палитре цветов Adobe.

Клонирование цвета

Клонирование цвета — это простая концепция, имеющая множество потенциальных применений. Нередко бывает полезно изменить цвет участка изображения, не затрагивая его текстуру. Функции «Заливка с учетом содержимого», «Заплата» и «Кисть» в последних версиях Photoshop отлично справляются с удалением пылинок и других нежелательных объектов с изображений, заменяя их содержимым, которое соответствует данному участку как по цвету, так и по текстуре. Однако иногда требуется несколько попыток и тщательная доработка с помощью инструмента «Клонирование», чтобы текстура плавно вписалась в окружающую среду. В некоторых случаях это необходимо, но бывают ситуации, когда хотелось бы просто клонировать цвет области, оставив текстуру без изменений. Например, на этом изображении предположим, что я хочу удалить красную окраску на камне.

При запуске действия «Color Clone» создается простой прозрачный слой с режимом наложения «Цвет». С помощью пипетки, настроенной на область выборки 5×5, выберите участок изображения, имеющий нужный цвет. Теперь нанесите этот цвет с непрозрачностью 10% или меньше с помощью кисти с низкой непрозрачностью на слой «Color Clone». Эта техника может быть модифицирована для многих потенциальных применений и представляет собой еще один случай, когда рисование через выделение по яркости или насыщенности позволяет нацелить клонирование цвета на очень конкретные области внутри изображения.

Карта градиента делает тени более холодными, а свет — более теплым. Щелкните треугольник, направленный вниз, справа от образца градиента на панели «Свойства», затем щелкните значок шестеренки и выберите «Фотографическая тонировка» или «Цветовые гармонии 2».

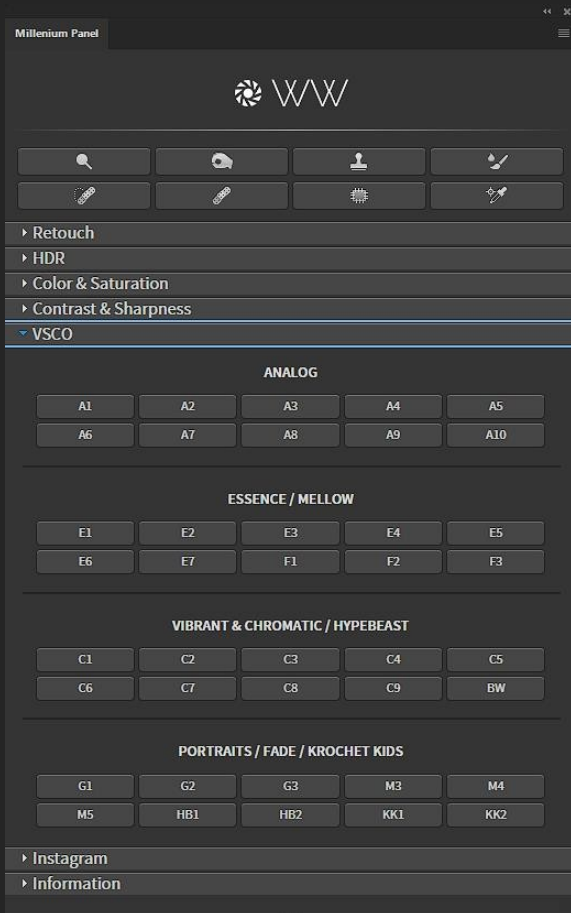
«Естественный цвет» делает тени менее насыщенными и немного темнее. Это позволяет уменьшить чрезмерную насыщенность, которая может быть в цифровых фотографиях.

Эффекты винтажного раздельного рендеринга. Отключите все слои и включите их по очереди. Также вы можете смешивать эффекты тонирования, изменяя непрозрачность слоя, а также инвертировать цвета, чтобы получить другой результат.

«Красный и голубой» упрощают цветовую гамму изображения. Преобразуют все теплые цвета в КРАСНЫЙ, а холодные — в ГОЛУБОЙ.



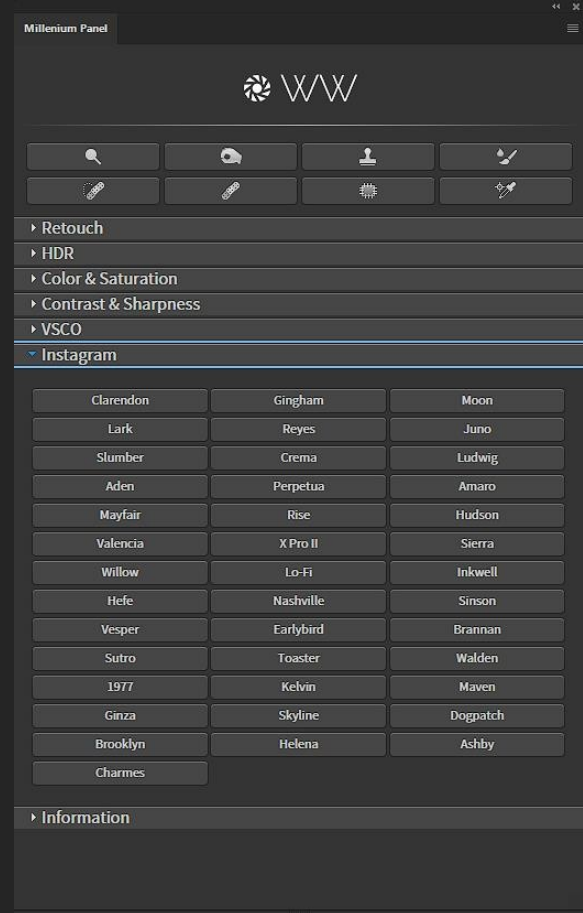
VSCO



Включает стили: analog, essence, mellow, vibrant & chromatic, hypebeast, portraits, fade, krochet kids. Вы можете смешивать эффекты градиента, изменяя непрозрачность слоя.



INSTAGRAM



Воспроизводит оригинальный вид фильтров Instagram. Откройте для себя скрытый потенциал своих фотографий и начните получать больше откликов в социальных сетях.