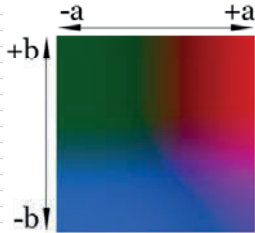




Памятка по рабочему процессу Picture Postcard Workflow

by Dan Margulis



Пространство LAB

Клевая фотка

Шаг 13. Сравниваем результат с оригиналом (опционально).

Внесенные изменения могут сделать изображение хуже. Тогда его нужно либо отбросить, и начать заново, либо смешать с оригинальной версией.

Шаг 11. Усиление цвета Через Color Boost.

Workflow

- A.** Делаем цвета слишком яркими при помощи операции PPW *CB*.
- B.** Отступаем немного назад, понижая насыщенность цветов:
- B1.** Через регулировку прозрачности слоя.
 - B2.** Посредством маскирования слоя *CB* с *A* и *B* (Можно применять инвертирование и различные типы наложения).
 - B3.** При помощи маскирования слоя *CB* с *A* и *B* (Можно применять инвертирование и различные типы наложения).
 - B4.** Если требуется убрать только один какой-то оттенок, то можно использовать *Blending Options* слоя (можно фильтровать как по цветам верхнего, так и нижнего слоев, допустимо делать в *LAB*. Границу смешивания можно немного размыть, разделив ползунок с нажатым *Alt*).
- B.** Вносим финальные корректировки — света, тени, общая светлота. Настройка возможна и через слой *Endpoint Adjustments* (Через кривую слоя можно поднять света до 99L, а тени опустить до 5L).

Шаг 9. Уменьшение насыщенности телесных тонов (опционально).

Применяется для портретов и изображений, где присутствует человеческая кожа. Суть — уменьшение насыщенности телесных тонов, дабы устранить их чрезмерное покраснение/пожелтение во время операции *Color Boost*.

Процедура выполняется через вызов PPW операции *Skin Desaturation*.

NB: Для лиц — усиление детализации лучше всего делать в канале зеленого цвета.

Шаг 7. Соединить две половинки АКА «Продвинутое умножение» (опционально).

Применяется для ярких, солнечных снимков, где есть либо света, либо тени, а хочется и то и другое.

Workflow

- A.** Осветляем изображение одним из способов:
- A1.** PPW *Gamma 1.0* (слабое осветление) или *1.4* (сильное осветление) — применяется ложный профиль.
 - A2.** Через *Image - Adjustments - Exposure (1.57 Или 2.2)* + корректирующий слой кривых в режиме *Multiply*.
- B.** Применяем *Apply Image* в маску корректирующего слоя. В качестве источника можно использовать RGB или каналы цветов. Вариант наложения выбирается в зависимости от потребности:
- B1.** *Merged* если вытягиваем тени.
 - B2.** *Background* если вытягиваем света.
- B.** Затем размываем маску корректирующего слоя (*Gaussian Blur* с большим радиусом).

Шаг 5. Bigger Hammer — сильная детализация в светах и тенях (опционально).

Применяется там, где требуется сильно детализировать какие-то яркие или очень темные, однородные участки. Не рекомендуется для лиц (тут лучше использовать умножение).

Workflow — в случаях, когда требуется добавить деталей в светах — применяется метод наложения *Overlay*, в случаях, когда нужны детали в тенях, то можно использовать *Soft Light (+Darken Color → Lighten Color)*.

NB: При выборе *Bigger Hammer* с нажатым *Alt (Option)* можно выбрать канал для наложения, и прочие настройки. Обычно, в качестве источника, используется красный канал, но не всегда он подходит. Для портретов лучше использовать канал *Grayscale*.

NB: Параметры размытия до 25 пикселей при работе с файлами до 10 мегабайт, до 50 пикселей, с файлами более 30 мегабайт. По умолчанию 35 пикселей.

NB: Если заметны ореолы, то от них можно избавиться подредактировав вручную маску *Unblurred*.

Шаг 3. Проявляем детали в светах и тенях (опционально). Команда S/H+OK.

Применяется для изображений, где можно применить или обязательно применить добавление деталей в тенях, светах или там и там. Не рекомендуется для неконтрастных изображений Bigger Hammer из PPW). В *LAB*, при тех же настройках, изменения проявятся слабее в темных областях и сильнее в светлых чем в *RGB*. *LAB* более деликатно работает с темными областями. Для большего эффекта можно применить Bigger Hammer.

Можно проделать и в ручном режиме, через вызов команды Shadows/Highlight. Рекомендуемые установки для S/H:

Shadows
Amount: 18%
Tone: 25%
Radius: 30 px

Highlights
Amount: 9%
Tone: 25%
Radius: 30 px

Adjustments
Color: +20
Midtone: 0
Black Clip: 0,01%
White Clip: 0,01%

Шаг 1. Проверяем посторонние цвета не забывая о контрасте, детализации, светлоте.

Workflow — выбираем проблемные точки, дальше корректируем через кривые (средняя точка, либо отдельно по цветным каналам). Корректировку совершаем в отдельном слое, потом применяем его смешение в режиме *Color*. Эффект можно регулировать путем установления прозрачности слоя, либо через корректирующий слой с кривыми.

NB: Cntrl+Пипетка — ставит точку в выбранном канале. Shift+Cntrl+Пипетка — ставит точки сразу на всех каналах.

Возможные точки проверки:

- A.** Нейтральные цвета в *LAB* — $A=0$, $B=0$.
- B.** Проверка корректности цветов по небу. Используем пипетку с семплингом 3x3, устанавливаем контрольную точку, переключаем отображение в *LAB*. На значение в *L* — не обращаем внимание. *B* должно быть отрицательным. *A* в пределах от 3 до -5.
- B.** Проверка по цвету зелени в *LAB*. *A* должно быть отрицательным, а *B* положительным и больше в 1.5–2,5 раза, чем *A*.
- Г. Лица** — цвет кожи обычно красный, *A* и *B* положительны у светлых европейцев (и наоборот у темных), причем *B* обычно больше. Обычный цвет кожи красный = желтый + пурпурный. Замер цвета кожи нужно делать там, где нет косметики.
- Д.** Бетон на солнце лучше сдвигать в теплые, нежели холодные цвета, хотя он и должен быть нейтральным (в тени же он приобретает синеву).

NB: Хорошее время для определения самой светлой и темной точек, делается легко через корректирующий слой *Threshold* или визуально

Шаг 12. Повышение резкости (опционально).

Регулировать эффект повышения резкости можно посредством следующих операций:

- A.** Изменяя прозрачность группы слоев усиления резкости.
- Б.** Изменяя прозрачность одного из слоев группы усиления резкости.
- В.** Работая с масками слоев — закрашивая их белым или черным, либо при помощи кривых.
- Г.** Дублировать слои.
- Д.** Через кривые слоя.

Слои образующиеся в результате работы операции PPW по повышению резкости:

Dark Halos Multiplied — карта ореолов на белом фоне (темные ореолы вокруг светлых объектов). Если возникает из-за этого слоя зернистость, то применить кривую к слою уменьшающую света. Если к изображению ранее уже была применена процедура повышения резкости, то рекомендуется осветлить тени на слое при помощи кривой.

Light Halos Screened — карта ореолов на черном фоне (белые ореолы для темных объектов). Если к изображению уже применялось усиление резкости, то этот слой скорее всего придется отключить.

Hiloram Darken — широкие размытые темные ореолы вокруг светлых объектов. Маска предотвращает забивание теней. Это основной слой, часто требуется повышать его непрозрачность.

Hiloram Lighten — светлые ореолы вокруг темных объектов в режиме *Screen*. При повышении непрозрачности этого слоя, стоит еще раз проверить точку теней.

Hiloram Color — «раздвигает» соседние цвета, цветовой контраст. Обычно достаточно стандартных установок, для особых снимков можно повышать непрозрачность до 100%.

NB: *Hiloram Darken* обычно плохо работает с лицами, в портретах его стоит отключать. Кроме того, он может создавать артефакты на голубом небе.

NB: Включать или отключать маски можно при помощи *Shift+Click*, переключаться в просмотр маски *Alt+Click*.

NB: *Hiloram* = High Radius Low Amount.

Шаг 10. Модернизированный Метод Марсианина (MMM) (опционально).

Применяется там, где нужно выделить разнообразие похожих оттенков. Для запуска MMM при помощи лассо можно грубо выделить область (области) с однотонными цветами, вариативность оттенков цветов которой требуется усилить. Операция **PPW MMM**.

NB: При обработке портретов или лиц слой *Luminosity MMM* лучше отключать, дабы не выявлять проблемы кожи.

NB: Возможно применение совмещенной операции PPW *CB+MMM*.

Шаг 8. Обработка нейтральных областей (опционально).

Затемняет нейтральные тона, понижает насыщенность всех не чистых цветов. Другими словами мы усиливаем яркие цвета за счет приглушения тусклых. Операция **PPW H/K**.

Применяется для следующих типов изображений:

- A.** Изображения с множеством потенциально ярких цветов, которые могут быть слишком яркие после усиления цвета.
- Б.** Фотографии с областями интенсивных цветов.
- В.** Фотографии, где сюжет не предполагает наличие ярких и веселых цветов.
- Г.** Изображения уже содержащие очень яркие цвета.
- Д.** Фотографии, где доминирует один цвет (яркий или тусклый).
- Е.** Изображения где коррекция цветов ограничена из-за слишком знакомого объекта и ошибиться в цвете нельзя. Например, продукты питания.

В результате работы возникает два слоя:

- 1.** H-K Effect — делает тусклые цвета темнее, добавляет глубину в кадр.
- 2.** Color Only — понижает насыщенность всех цветов за исключением самых чистых, помогает с последующим усилением цвета и увеличение вариаций цвета.

NB: Слои можно настраивать по отдельности.

Шаг 6. Умножение (опционально).

Применяется для некоторых ярких, но плоских солнечных снимков, там, где не подходят *S/H* и *Bigger Hammer*.

Workflow:

- A.** Добавляем корректирующий слой кривых.
- Б.** Переключаем его в режим наложения *Normal* → *Multiply*.

NB: Операции **A–Б** можно провести несколько раз к ряду, если затемнение недостаточное.

В. Осветляем тени, загружая в маску один из каналов или все изображение. Можно осуществить несколько заходов.

Г. Размываем маску при помощи *Gaussian Blur* (рекомендуемый радиус см. в *Bigger Hammer*).

NB: Дальше можно переходить к *CB+MMM*.

NB: Если детали в тенях теряются при умножении, то предварительно картинка осветляется любым из способов.

Шаг 4. Обработка неба (опционально).

A. Когда небо совсем выблело. То добавляем его из другой фотографии. Копируем слой, выделяем кусок где небо пустое, переходим на слой с копией, *Select: Save selection* в новый канал, *Select: Deselect*, перейти на новый канал, применить к нему фильтр *Gaussian Blur* с радиусом в 3–4 pixels, *Edit: Fade (Mode: Lighten*, этим убираем каёмку по краю экрана), выбрать композитный канал (*RGB*), *Layer: Layer Mask > Reveal All*.

Б. Если небо есть. То вызываем команду из PPW — *Darken Sky SC* (простая обработка) или *Darken Sky B* (для неба с большим количеством мелких облачков). Операции воздействуют еще и на снег (можно использовать маску канала, дабы убрать ненужные изменения).

NB: Для наложения неба с облаками на небо без облаков (но синее) можно применить смешение слоев при помощи *Blend if* в цветовом пространстве *LAB*. Корректируем ползунок у *B* выбирая только синее небо, затем корректируем *L*, оставляя только яркие объекты.

Шаг 2. Улучшаем контраст.

Идея — улучшаем контраст черно-белой версии и накладываем ее в режиме *Luminosity* для усиления контраста изображения с верным цветом (выставлен на предыдущем шаге). Работаем в копии слоя в режиме *Normal*, потом применяем режим наложения на *Luminosity*.

Workflow

- A.** Смешиваем каналы цветов *RGB* между собой (контрастные каналы подмешиваем в неконтрастные или заменяем контрастными каналами неконтрастные). Смешение применяем когда один каналов намного лучше другого (или других). Смешение каналов можно осуществлять через инструмент *Apply Image* (обычно режим *Normal* 100%, но возможны вариации). Дополнительно можно смешивать и с композитом RGB. Возможна замена канала на *L* из *LAB*, замена канала на *K* (фиктивный черный) из *CMYK*. Можно подмешивать не только в один канал, но и в *RGB*.
- В.** Применяем кривые к каналам.

NB: Работа ведется в копии фонового слоя, без использования корректирующих слоев.

Слепая фотка