

Создание и доработка маски из каналов

Поиск заготовки маски в каналах

Первая доработка маски кривыми

Скрытая маска Blend If

Выбор диапазона для расщепления движков Blend If

Плюсы и минусы Blend If по сравнению с маской изготовленной вручную

Инструменты ручной доработки маски

Практика и особенности ручной доработки

Выборочная коррекция при доработке маски

Создание маски из двух заготовок

Выбор режима наложения при сращивании заготовок

Задачи на занятие:

Понять как найти заготовку для маски в каналах

Познакомиться со скрытой маской функции Blend If

Научиться дорабатывать заготовку для маски, кривыми, инструментами ручной и выборочной коррекции

Освоить технику создания маски наложением нескольких заготовок друг на друга

Создание и доработка маски из каналов

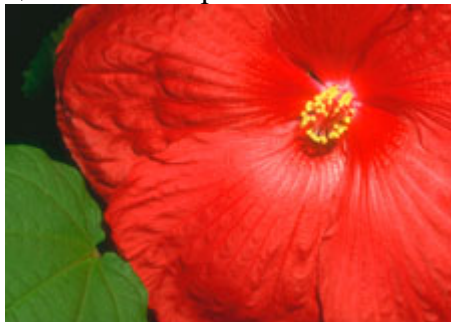
Поиск заготовки маски в каналах

В качестве заготовки для маски выбирается канал, в котором объект будет наиболее контрастен к фону.

Если объект находится на светлом фоне, заготовку нужно искать в его темном канале.

Если объект находится на темном фоне, заготовку надо искать в его светлом канале.

Если яркости объекта и фона близки, заготовку нужно искать в канале, обеспечивающем максимальный цветовой контраст.



Первая доработка маски кривыми

Первичная доработка заготовки маски кривыми призвана подчистить ее и лучше разделить по яркости фон и объект.

Она не преследует цель мгновенного получения готовой маски, ее основная задача подготовить заготовку под последующую доработку.

Для этого применяют мягкую S-образную кривую и следят за тем, чтобы заготовка не стала излишне контрастной.

Чрезмерное повышение контраста приводит к жестким неаккуратным границам между фоном и объектом.

Если возможна доработка заготовки жесткими Z-образными кривыми и это сразу приводит к достаточно качественной маске, на основе данного канала может быть сделана скрытая маска при помощи функции Blend If.

Скрытая маска Blend If

За установками Blend If скрываются маски сделанные из каналов изображения.

При выборе канала Gray маска делается на основе черно-белой версии изображения.

This Layer — маска делается на основе изображения находящегося в текущем слое.

Underlying Layer — маска делается на основе ниже лежащего изображения

Сдвиг и расщепление черного движка соответствует доработке канала прямой Z-образной кривой.

Сдвиг и расщепление белого движка соответствует доработке канала инверсной Z-образной кривой.

Использование каждого дополнительного регулятора равносильно применению к изображению дополнительной маски.

Выбор диапазона для расщепления движков Blend If

За начало диапазона можно принять положение движка, при котором основная часть изменений остается на всех корректируемых объектах.

За конец диапазона можно принять положение движка, при котором основная часть изменений уходит со всех нежелательных областей.

Дальнейшая подстройка производится после расщепления по движка, ориентируясь на внешний вид изображения («на глаз»).

Слабое расщепление движка соответствует очень высокому повышению контраста заготовки, что приводит к шумной, неаккуратной маске.

Плюсы и минусы Blend If по сравнению с маской, изготовленной вручную

Изготовленную вручную маску можно доработать кривыми произвольной формы, ручными инструментами, фильтрами, а также смешать с другой маской в любом из режимов наложения

В отличие от ручной маски, Blend If допускает только жесткую Z-образную доработку заготовки из канала.

Если нижележащее изображение изменяется по геометрии (например, при ретуши), ручная маска требует аналогичной ретуши или переделки.

Маска Blend If формируется динамически на основе текущего изображения, поэтому автоматически меняется при его изменении.

Динамическое формирование маски хорошо вписывает Blend If в процесс неразрушающей обработки, позволяя ретушировать и двигать нижележащее изображение.



Самостоятельная работа

Взять изображение 03_Sergey_Dolya.jpg.

Улучшить небо и дальний план, не испортив передний план.

Для решения задачи воспользоваться кривыми и функцией Blend If.



Инструменты ручной доработки маски

Для воздействия на средние тона с минимумом воздействия на света и тени применяют кисть в режиме Overlay.

Для затемнения используют черный цвет, для осветления — белый.

Обычно работа кистью производится при непрозрачности (Opacity) самой кисти 20-40%.

Для осветления светлых участков применяют Dodge Tool с настройкой Range: Highlights.

Для затемнения темных участков применяют Burn Tool с настройкой Range: Shadows.

Обычно работа этими инструментами производится при значении параметра Exposure 5-20%.



Практика и особенности ручной доработки

При ручной доработке сначала выгодно использовать кисть в режиме Overlay.

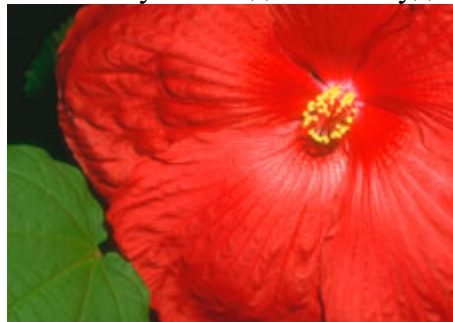
С ее помощью средние по яркости области осветляются (затемняются) до уровня четверть (три четверть) тонов.

Последующая доработка выполняется инструментами Dodge (с воздействием на света) и Burn (с воздействием на тени)

СКАЧАНО С WWW.SHAREWOOD.BIZ - ПРИСОЕДИНЯЙСЯ!

Старайтесь вести кисть рядом с контрастной границей, лишь слегка касаясь ее краем.

В этом случае воздействие будет плавно накатывать на границы не меняя сильно соседнюю область.



Выборочная коррекция при доработке маски

При создании маски может применяться выборочная коррекция заготовки для выравнивания яркостей фона и объекта на протяжении всей границы.

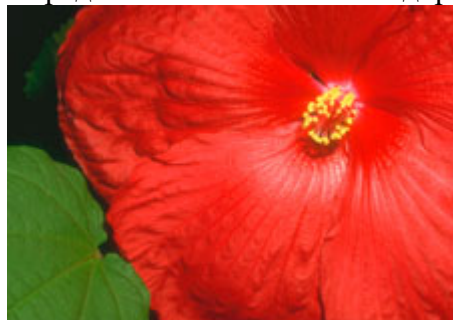
Обычно она делается кривыми (Curves) через нарисованные в режиме быстрой маски мягкие выделения.



Создание маски из двух заготовок

Маска собирается из нескольких каналов если контрастов между объектом и фоном в одном канале недостаточно.

Перед смешиванием каналы дорабатываются кривыми в расчете на наложение в выбранном режиме.



Выбор режима наложения при сращивании заготовок

Поскольку маску в любой момент можно инвертировать, будем рассматривать только затемняющие режимы наложения.

Darken. Применяют, когда из разных каналов надо собрать затемнения, не усиливая их друг другом.

Multiply. Применяют, когда на основной заготовке надо избавиться от светлого мусора на фоне

Color Burn. Применяют, когда необходимо затемнить уже достаточно темные области, не трогая светлые.

Linear Burn. Применяют когда объект на всех заготовках очень светлый, поскольку в этом режиме затемнения максимально усиливают друг друга (суммируются).

Дополнительные материалы:

[Андрей Журавлев «Режимы наложения. Darken и Lighten».](#)

[Андрей Журавлев «Режимы наложения. Multiply и Screen».](#)

[Андрей Журавлев «Режимы наложения. Color Burn и Color Dodge».](#)

[Андрей Журавлев «Режимы наложения. Linear Burn и Linear Dodge».](#)

