

Содержание:

Dodge&Burn через кривые

Dodge&Burn через средне-серый слой и режимы наложения

Строение лица

Dodge&Burn Ч/Б изображения

Спонж

Проблемы Dodge&Burn цветных изображений. 4 основных способа управлять скинтоном

Миксер Браш

Dodge&Burn через кривые

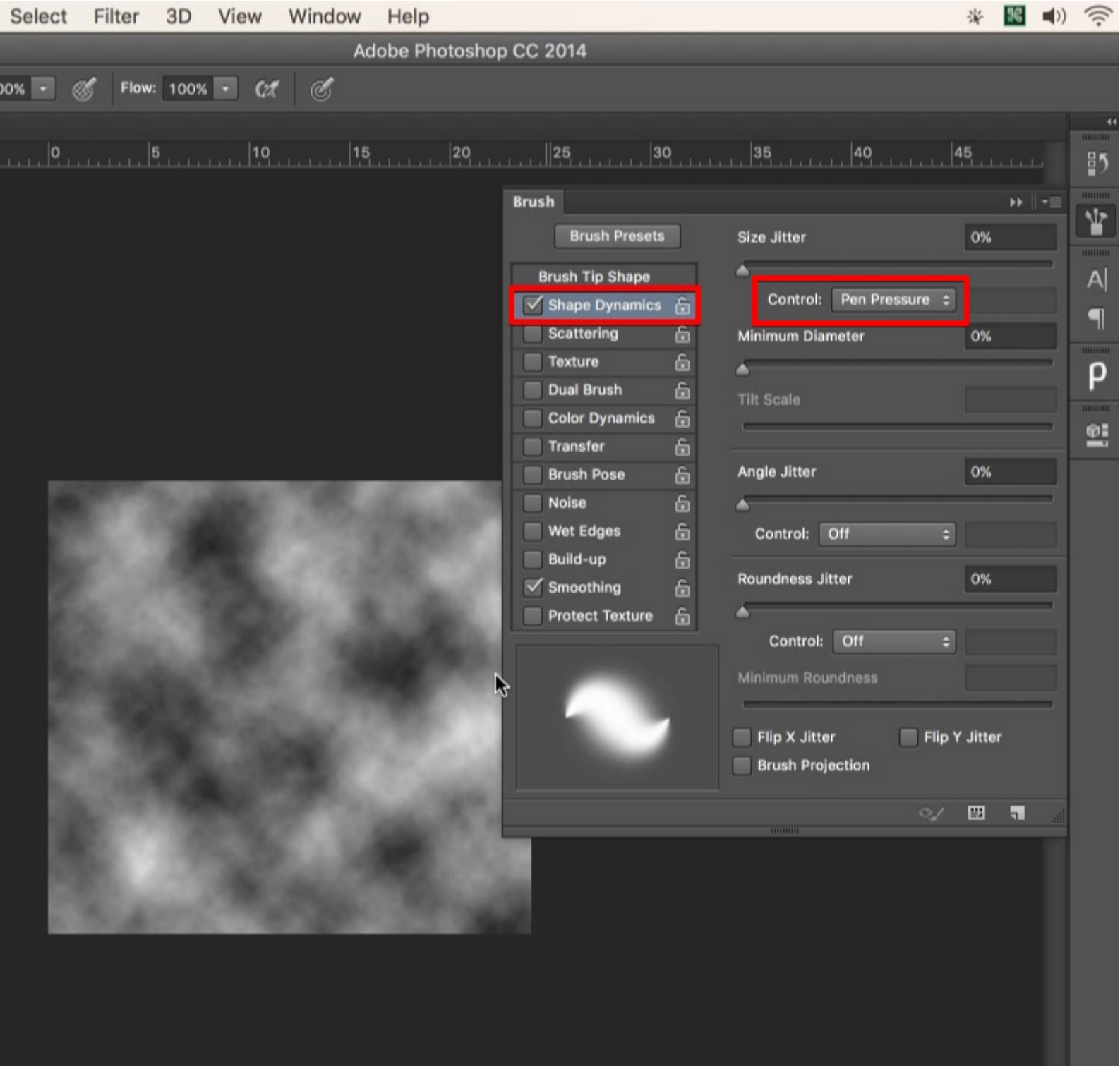
Dodge&Burn/Додж-н-берн (ДнБ, от англ. *осветлять и затемнять*) – является фундаментальной основой ретуши. Какую бы манипуляцию мы не производили над фотографией, определенный ее пиксель, имевший определенную яркость в каждом канале, получит новую яркость в каждом канале. Даже монтаж может рассматриваться как ДнБ – в этом месте на картинке был такой пиксель (яркости в каналах), после добавления нового объекта на фотографию пиксель в этом месте поменял яркость в каждом канале.

Любая ретушь – это по сути ДнБ. Однако выполнен он в чистом виде может быть разными способами.

Основных способов два – через корректирующие слои кривых или через режимы наложения.

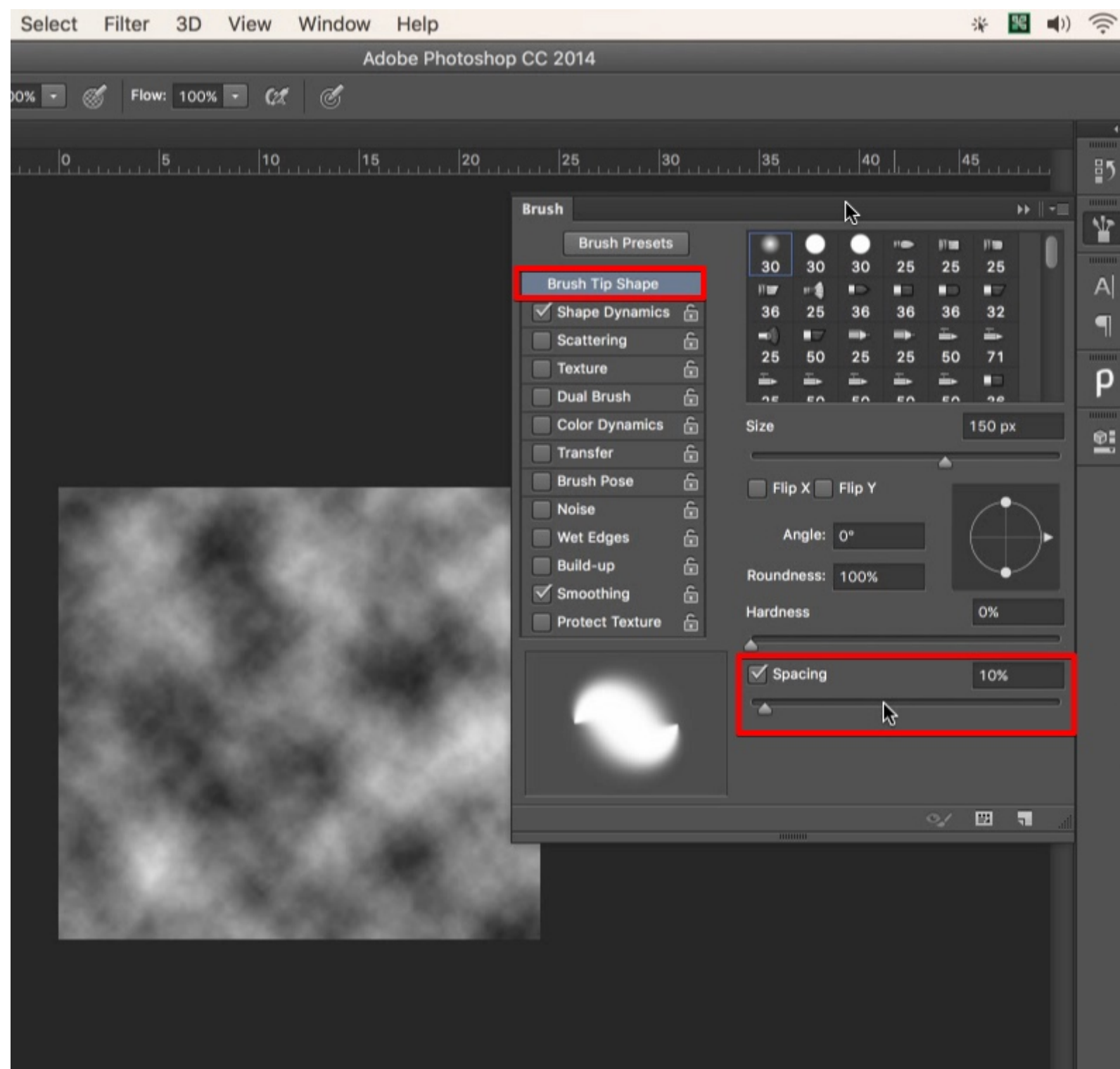
Настройки кисти при использовании планшета

Shape Dynamics – Control – Pen Pressure

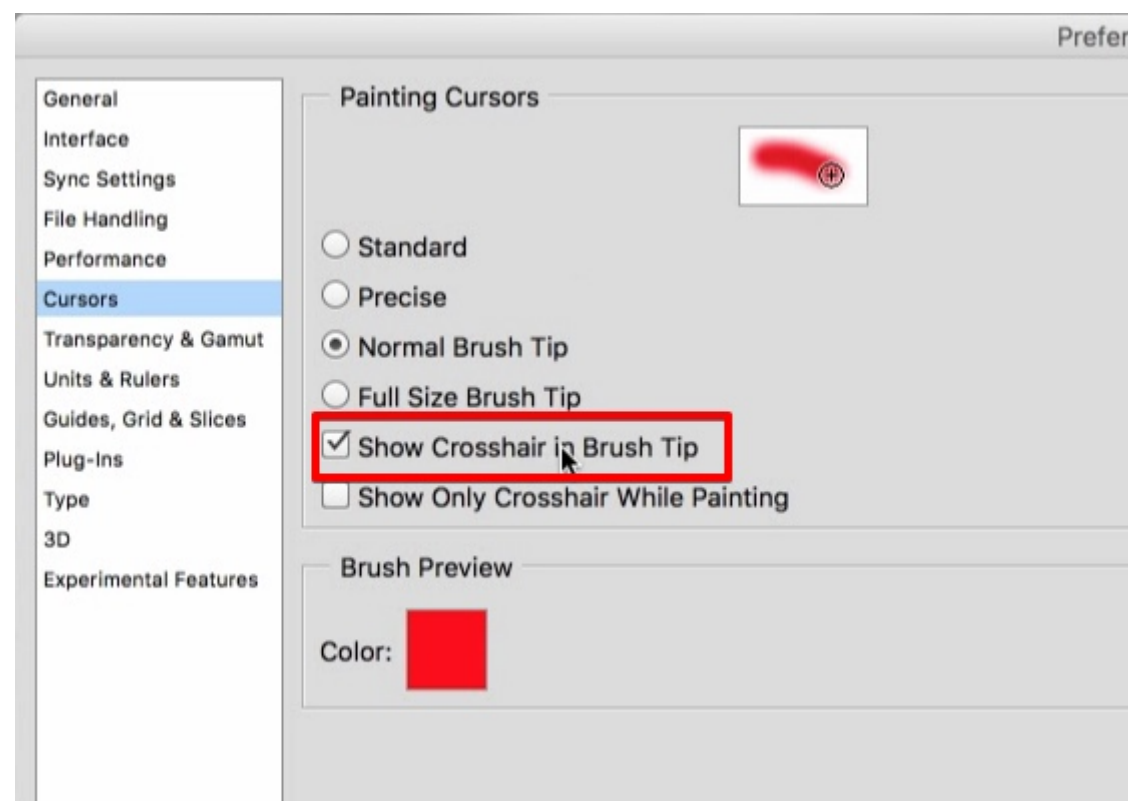


Brush Tip Shape – Spacing - 10%

Hardness – 0%



Крест в середине кисти: Photoshop – Preferences – Cursors – Show Crosshair in Brush Tip



Принцип

Для того, чтобы произвести простейший ДнБ черно-белого изображения (все каналы у ЧБ изображения одинаковые, поэтому с ЧБ изображения начинать логичнее, проще и понятнее), нам потребуются два кор. слоя кривых: осветляющий и затемняющий. Форма кривой зависит от того, пятна каких тоновых диапазонов мы собираемся устранять.

Разберем форму кривой на примере осветляющего слоя. Для затемняющего будет все то же самое, только зеркально.

Если пятно темное, чтобы его убрать, придется наложить на него осветление.

Если пятно черное, придется в кривых поднять точку черного. Это затронет черные области, но также повлечет осветление всего тонового диапазона с потерей контраста.

Если нам необходимо осветлить среднее по яркости пятно, мы применим гамма-образное осветление (дуга). При такой форме кривой перераспределение контрастов будет наиболее мягким.

При поднятии точки белого также произойдет осветление, но оно не затронет черные области, а контраст по всему тоновому диапазону будет расти в тех местах, где кривая не уведет тон в отсечку (все, что останется правее новой точки белого).

На корректирующий слой кривых ложится черная маска, убирающая воздействие со всей картинке.

Белой кистью с подбираемой непрозрачностью (скорость и аккуратность воздействия), диаметром (размеры пятна – кисть делаем побольше и размер воздействия определяем степенью давления на перо планшета) и жесткостью (как правило, hardness – 0) начинается работа по черной маске, нацеленная на проявление осветляющего эффекта в нужных местах и в нужной интенсивности.

Плюс ДнБ через кривые – возможность точно подобрать участок тонового диапазона, подвергаемый изменениям, а также возможность переключить кор. слой кривых в какой-либо режим наложения (чаще это Normal, но иногда ставится Luminosity для устранения поползновений цвета обрабатываемой области).Также большим плюсом является возможность поканальных изменений.

Минус ДнБ через кривые – необходимость переключаться между слоями осветления и затемнения, а также возможные нахлесты: область, частично поддавшаяся влиянию одного слоя, может быть скорректирована обратно вышележащим слоем, что может привести к появлению мелких пятен и постеризации.

Dodge&Burn через средне-серый слой и режимы наложения

Форму осветляющей (и далее – затемняющей кривой) может заменить режим наложения.

Однако благодаря наличию контрастных режимов наложения, осветление и затемнение могут быть совмещены на одном слое.

С падением контраста – **hard ligh**, гаммаобразная коррекция – **overlay** и **soft light**, с увеличением контраста – **vivid light**.

Все, что светлее средне-серого на слое в контрастном режиме наложения будет осветлять нижележащую картинку.

Все, что темнее – затемнять – по алгоритму, заданному режимом наложения и имитирующему ту или иную форму кривой.

Работать можно кистями по пустому слою (переключаться между цветами кисти – **Foreground** и **Background color** – можно клавишей **X**), корректировать можно ластиком.

По средне-серому слою принято работать инструментами **Dodge** и **Burn tool**. Корректировать мазки можно средне-серой кистью.

На результат не влияет, будете ли вы работать на пустом или сером слое.

Dodge и **Burn tool** обладают преимуществом – **range**. Это та область тонового диапазона, где инструменты должны иметь наибольший эффект. Учитывая, что мы работаем по средне-серому слою (не важно, что внизу картинка – инструментом мы водим по сплошному средне-серому), целевой range инструментов при ДнБ – **midtone**s. Если мы что-то довольно сильно осветлили на средне-сером слое, эта область уже выходит за рамки midtone’ов, поэтому, если мы нечаянно заденем эту область затемнителем, она практически не изменится. Такой подход защищает от нахлестывания затемнений и осветлений, которое является риском при использовании кистей и сценария с кривыми.

Ключ **Protect tones** актуален только при использовании инструмента на самой картинке, а не на сером слое, и призвана осветлять или затемнять с сохранением цветов.

P.S. Dodge tool превращается в **Burn tool** и наоборот при зажатой клавише **Alt**.

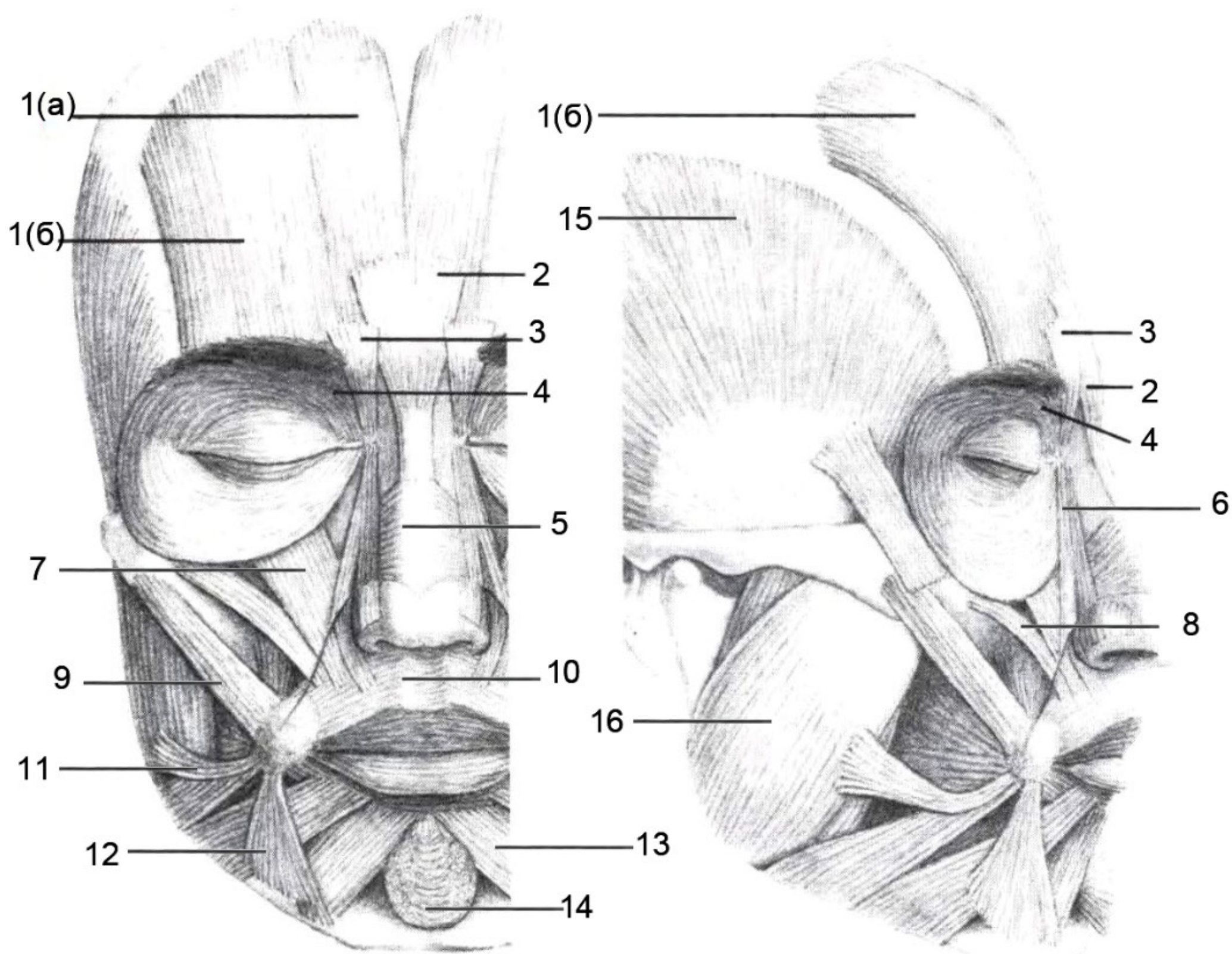
Плюс ДнБ через режимы наложения – скорость работы (один слой), защита он нахлеста противоположных по воздействию штрихов (range).

Минус ДнБ через режимы наложения – сложность и неочевидность при подборе цветных осветлений и затемнений для рассинхронных корректировок в каналах (мы разберем этот вопрос ниже).

Нашей основной целью будет устранение пигментных пятен при сохранении формы, а также коррекция или устранение нехороших объемов с правкой свето-теневого рисунка.

Чтобы научиться быстро и достоверно **додж-н-бернить**, необходимо понять, как свет «рисует» форму.

Строение лица



1. (а) — лобная мышца медиальная; (б) — лобная мышца латеральная;
2. мускул гордецов (пирамидальный);
3. мускул, сморщивающий брови;
4. круговая мышца глаза;
5. носовые мышцы;
6. мышца, поднимающая верхнюю губу;
7. квадратная мышца верхней губы;
8. малая скуловая мышца;
9. большая скуловая мышца;
10. круговая мышца рта;
11. мышца смеха;
12. треугольная мышца рта;
13. мышца, опускающая нижнюю губу;
14. подбородочная мышца;
15. височная мышца;
16. жевательная мышца.

Задача ретуши – привести лицо ближе к состоянию скульптуры, в которой обычно учитывается только правильная анатомия и нет пигмента, припухлостей, прыщей и прочих радостей жизни. Чтобы сделать хорошую ретушь, надо мысленно правильно отделить плохое от хорошего. Если этого не сделать, то есть все шансы убить хорошие объемы и правильную анатомию.

Лучший способ понять, что оставлять (все остальное убирать, соответственно), нарисовать на контурной основе то, что должно сохраниться.В этом месте нас будет интересовать не достоверная отрисовка конкретного человека с портретным сходством, но понимание, какие элементы и объемы присутствуют на человеческом лице.

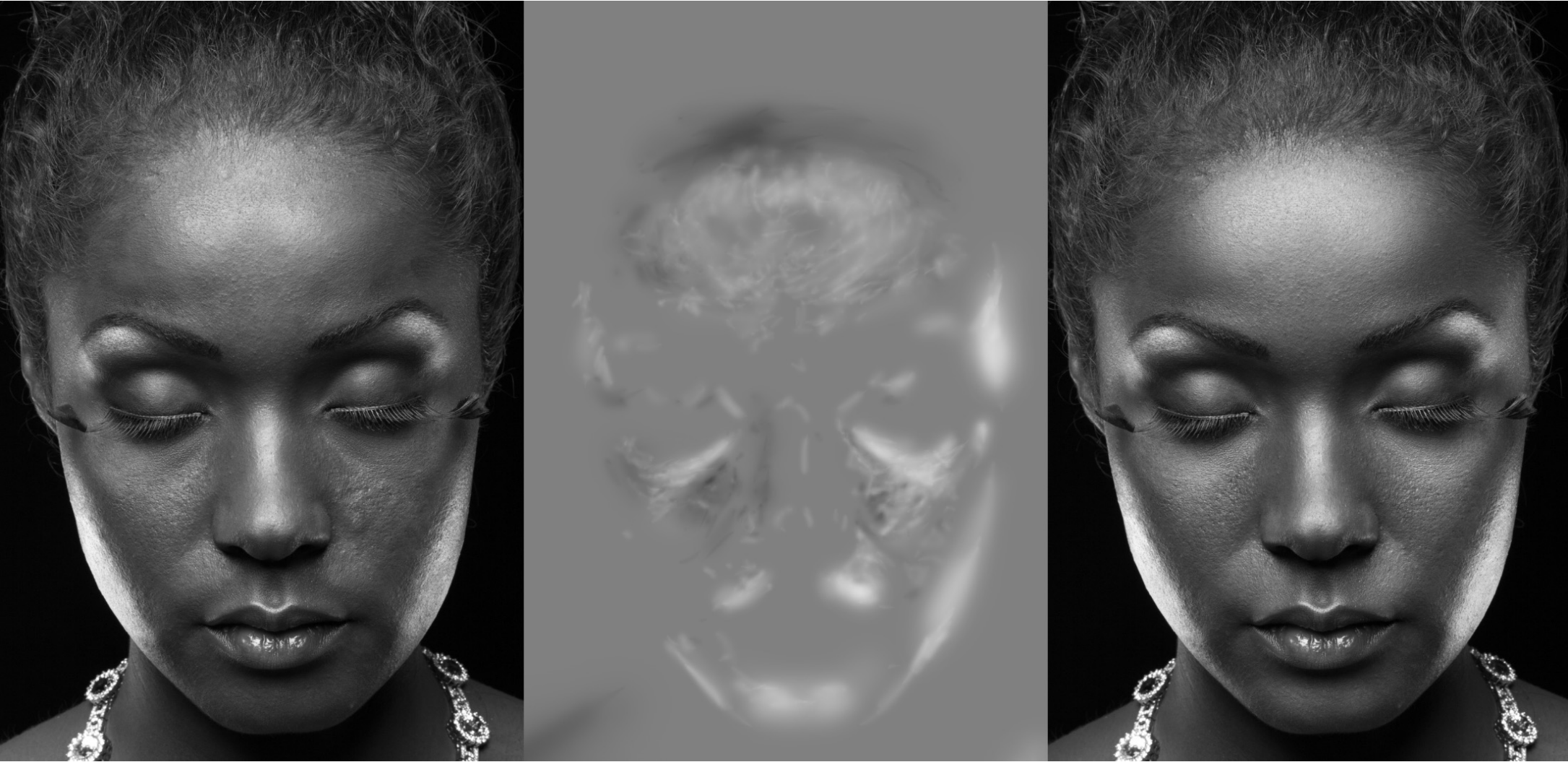


Что часто стирают, что стирать не надо?

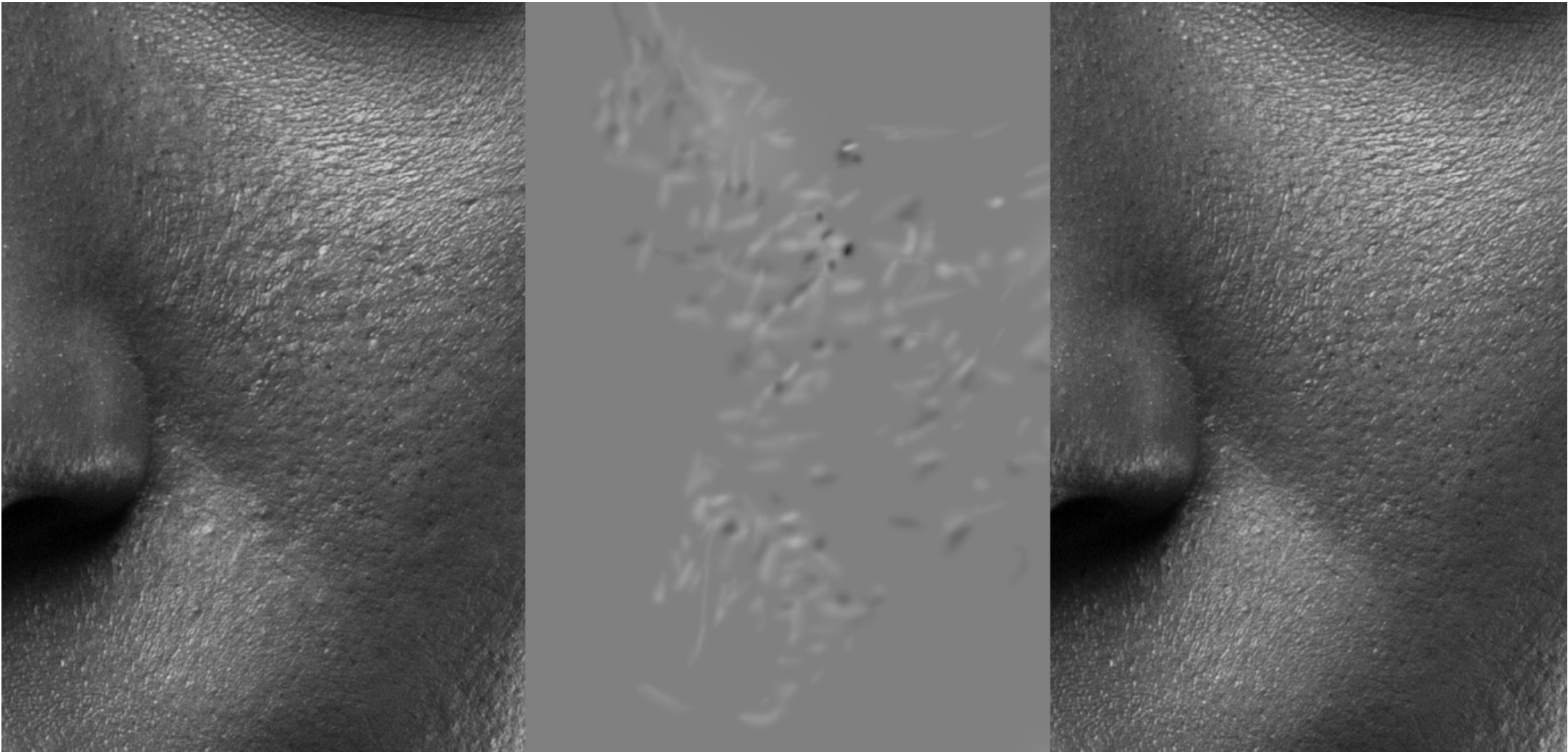
- носогубные складки (можно смягчить, но должны остаться);
- крылья носа (из уголка глаза внутрь щеки);
- бугры – светлые и темные справа и слева от уголков губ;
- темные треугольники в углах лба над бровями;
- светлые треугольники над бровями;
- намек на затемнение в центре лба (опционально);

Dodge&Burn Ч/Б изображения

В соответствии со знаниями строения лица, начинаем затемнять и осветлять картинку, стремясь привести ее к виду статуи с кожей, убираем среднечастотные пятна.



На отдельном этапе ДнБ боремся с мелкими текстурными неровностями.



Плавности градиентов добиваются ***руками***. Секретов и методик здесь нет.

Спонж

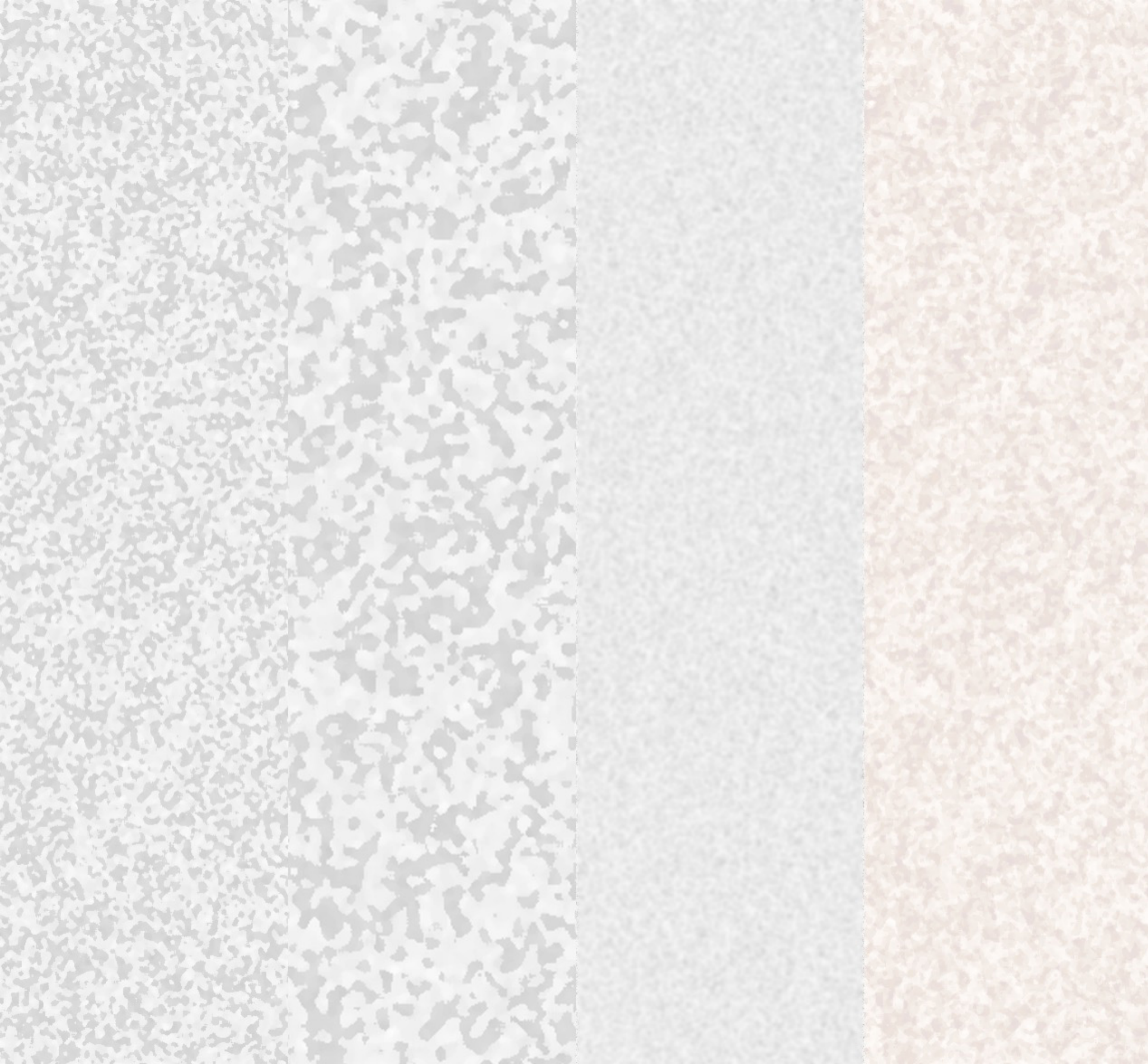
Пигмент и средние объемы как правило лежат в одной и той же полосе частот.Пигмент — не всегда воспринимается позитивно, однако он делает кожу кожей.При вырубке СЧ пигмент уходит, однако, чтобы кожа выглядела более естественно, его следует возвращать.

Искусственно созданный пигмент обладает большей упорядоченностью и подконтролен оператору, поэтому стадiallyно выигрывает у пигмента естественного.

Пигмент можно сгенерировать, создав белый слой, применив на него Filter/Filter Gallery/Artistic/Sponge. Эта заготовка окрашивается в телесный оттенок командой Hue-Saturation/Colorize, накладывается под ВЧ в Multiply и проявляется кистью по маске.

Можно сдублировать сгенерированный пигмент и увеличить его раза в 2 через обычный трансформ. Это сделает его более “разномастным”. Сочетания параметров opacity заготовок подбираются на глаз.

В подвысокие (верхняя часть средних) также иногда накидывают чуть размытого шума. Так же на белый слой в мультиплаем. Colorize.





Проблемы Dodge&Burn цветных изображений. 4 основных способа управлять скинтоном

Цвет задается разной яркостью пикселя в каналах.

Если орудовать мастер кривой или оверлей-слоем для ДнБ, в каждом канале будет затрагиваться один и тот же тоновый диапазон, в то время, как пиксель в каждом канале будет лежать в разных. Это приведет к тому, что один канал получит осветление, а другой – нет. Цвет «поползет».

Способы работы с цветом

1. Рентген с контрастом (обычно до ДнБ)

Накидываем слой Hue/Saturation, выбираем раздел Reds, пипеткой на изображении выбираем характерный участок цвета, который нас не устраивает. Ползунок Hue сдвигаем в край и нижней шкалой диапазона оттенков задаем границы области воздействия так, чтобы сдвинутый оттенок покрывал только проблемные зоны. После этого сдвигаем ползунок Hue так, чтобы получить желаемый оттенок на проблемных областях.

Полученную коррекцию убираем с губ, слезных каналов и ушей.

2. Кисть в режиме наложения Color

Требуемым цветом (нужный оттенок кожи с донорской области взятый пипеткой) полупрозрачной кистью корректируется нужный участок на новом слое в режиме наложения Color.

3. Кривые

На корректирующем слое кривой делаем любую первоначальную коррекцию. Проявляем данную коррекцию на требующих воздействия областях кистью, работая по маске. Вносим корректировку в кривые, подгоняя выделенный участок под требуемый оттенок по цвету и контрасту. Прозрачность слоя регулируем по вкусу.

4. HSB разложение с использованием панели ProfileLutGen_3dlc_graphic

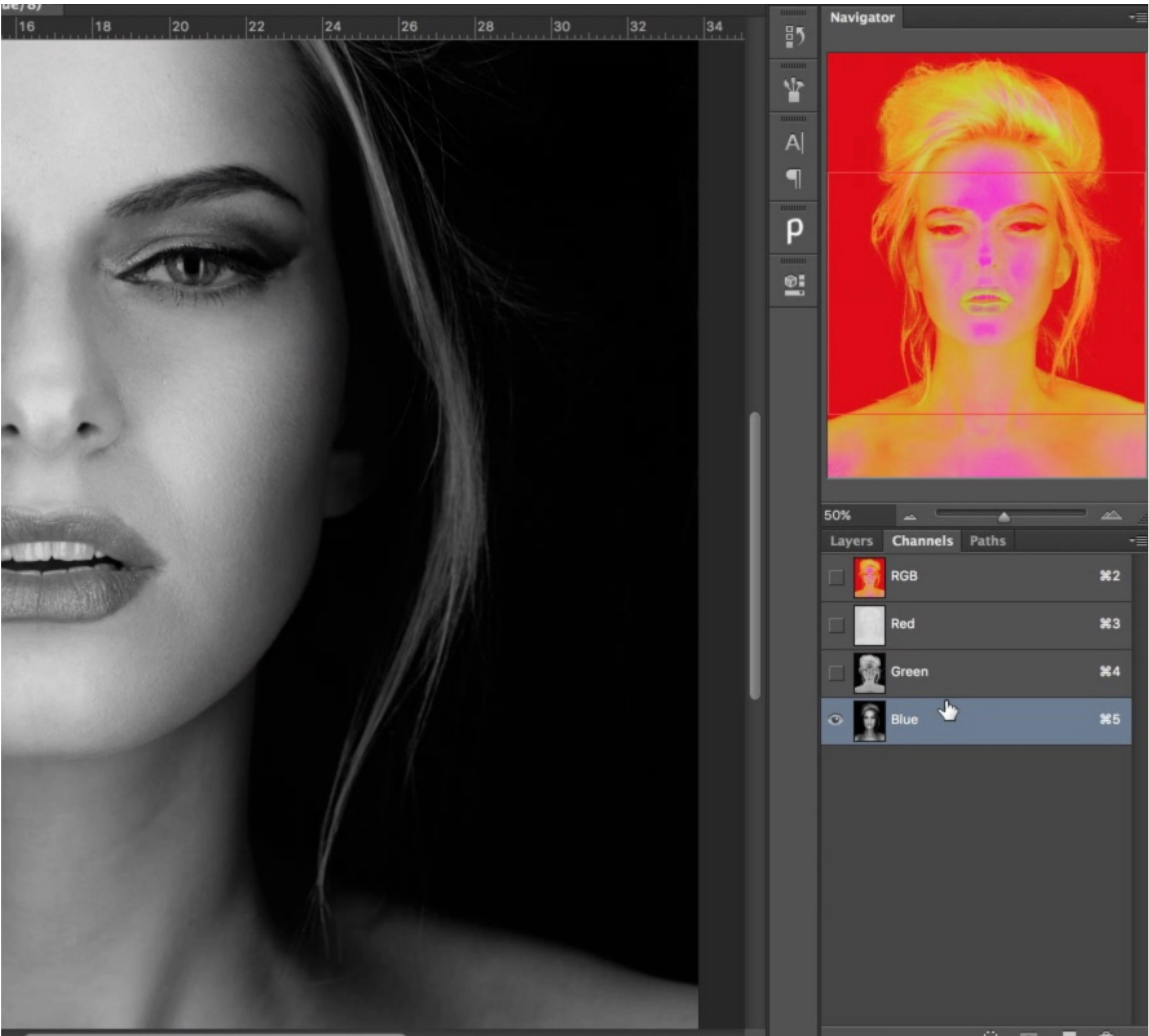


Панель конвертирует изображение в HSB цветовую модель и помещает в каналы

Red – Hue - оттенки

Green – Saturation – насыщенность, темнее – менее насыщенно, светлее – более.

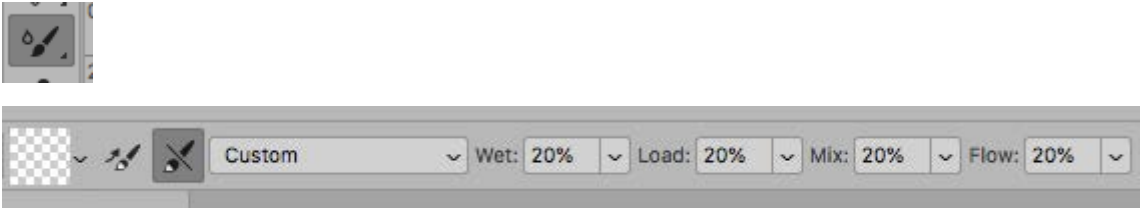
Blue – Brightness - яркостная составляющая.



Все корректирующие слои необходимо располагать между слоями RGB → HSB и HSB → RGB.

Подробная инструкция по установке панели и решению возможных проблем смотрите https://www.evernote.com/l/AUJv1dh9XhtN6qFx7nyFPR3_b2GI25iZnXk

Миксер Браш



Миксер Браш при определенных настройках позволяет растушевывать определенную область. Схлопнув все слои (Alt+Shift+Ctrl+E) на новый, в режиме Color, подтаскиваем требуемый оттенок с донорской области в требуемом направлении.