

Работа с тоновой составляющей

Высокий и низкий ключ

Как и в случае с поднятием резкости по сюжетно значимому объекту, приведение фотографии к высокому или низкому ключу нужно, чтобы управлять вниманием зрителя.

Низкий ключ – светлые объекты на темном фоне.

Высокий ключ – объекты вырисовываются немногочисленными тенями на светлом фоне.

Среднестатистическую фотографию проще привести к низкому ключу.

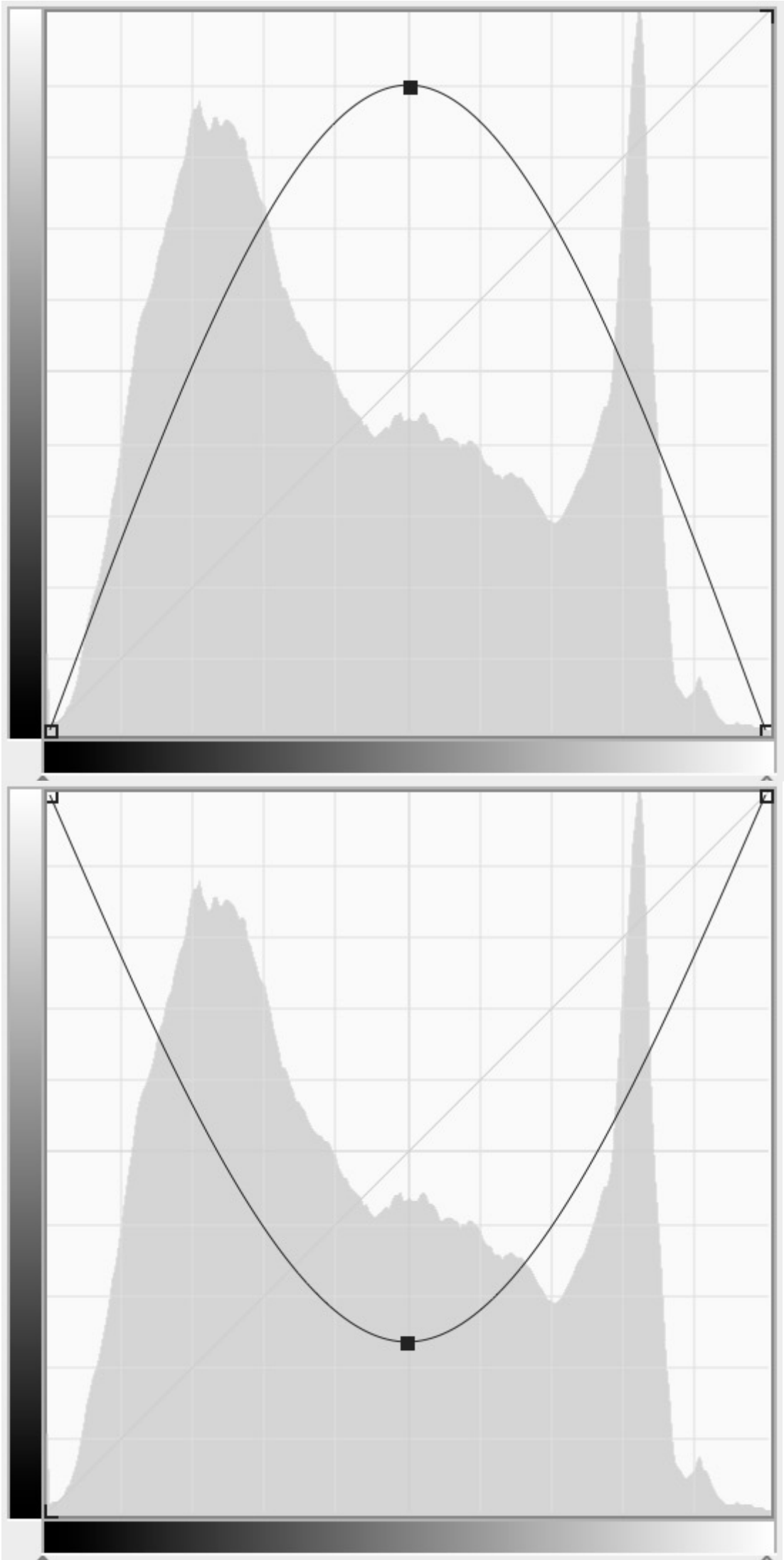
В высоком ключе надо не обрабатывать, а снимать.

При приведении фотографий к тому или иному ключу удобно использовать матричную коррекцию и соответствующие режимы наложения.

Кривые в режиме Screen для осветления, Multiply – для затемнения.

Формы кривых будут подковообразными, чтобы не вносить осветление в света или затемнение в тени.

Screen и Multiply (примерные формы кривых):



Чтобы контролировать насыщенность, на слой кривых набрасывается слой hue/sat в режиме clipping mask.

Эффект от осветления/затемнения проявляется по грубой маске, нарисованной кистью.

В случае низкого ключа или фотографий нейтральной ключности, где по сюжету не подразумевается огромный простор, для концентрирования внимания на главном объекте создается виньетка.
Можно ее сделать наложением затемняющего (ТБ и одновременно гамма) слоя кривых с овальной маской, размытой через свойство маски Feather.
Мелкую ненужную детализацию на фоне можно убрать с ВЧ фильтром Dust&Scratches (небольшой радиус) с проявлением по маске.

Работа с художественным цветом
Обесцвечиваем насыщенные цвета
Варианты:

На слое Blacks&Whites настраиваем яркости оттенков так как нужно, снижаем прозрачность слоя и проявляем по маске в нужных местах.
В каналах картинки найти устраивающую нас яркость насыщенных цветов, в Channel Mixer выводим данный канал, снижаем непрозрачность слоя и проявляем по маске.

Работа с нейтралью

Наиболее правильный подход к тонированию – тонировать нейтраль, которая с художественной точки зрения никому не нужна – при сохранении остальных цветов, если эти цвета не противоречат друг другу.
Если цвета вместе не смотрятся, перед тонированием нейтрали снижается насыщенность цвета, который все портит, таким образом, при создании маски нейтрали для дальнейшего тонирования, области окрашенные в эти неуютные цвета тоже немного тонируются.
Также следует избавляться от антропогенных “кислотных” цветов, которые невозможно отобразить, скажем, классическими масляными красками. Это любые перенасыщенные цвета (часто синий), кислотный оранжевый, фуксия (ядерный розовый, в который современные мамы по непонятным причинам любят одевать своих дочерей), цвета офисных маркеров – выделителей текста.
Маска насыщенности создается с помощью кор. слоя Selective color (картинка должна жить в пространстве RGB), с отмеченным ключом Absolute во все “цветные” цвета добавляется +100 Blacks, а в белый, нейтраль и черный – -100 Blacks.
Полученную заготовку при необходимости дорабатывают кривыми, предварительно зафиксировав результат Selective color’a на новом слое, и загружают в кач-ве маски в нужный кор. слой.
Это могут быть кривые или кор слой Hue/Sat с отмеченным ключом Colorize в режиме наложения Hue.



Спецэффекты

Основные принципы работы с пространством и атмосферой

Задний план всегда менее контрастный, чем передний (содержащий сюжетно значимый объект). Деконтрастирование можно проводить кривыми по ручной маске, сосредоточившись в основном на высветлении теней. Можно это делать через Soft Light или Lighten кистями. На фотографии не должно быть контрастных зон, если в эти зоны не входит сюжетно значимый объект. Например, если говорить о низком ключе, то светлое лицо на темном фоне – контрастная зона – правильная. На этой же фотографии может присутствовать “левый” светлый объект на темном фоне где-нибудь внизу. Такая контрастная зона должна быть убрана затемнением светлого объекта. Туда же относятся куски яркого неба сквозь ветки деревьев. Чистка кожи и уборка бычков с асфальта – обязательная операция при любой обработке. Туда же: мелки ветки, бликующие травинки, провода, выбитое небо, городская реклама, вывески, врезающиеся композиционно в головы столбы, любые высоко детализированные объекты, не несущие смысловой нагрузки, не относящиеся к сюжету, перетягивающие внимание от главного на себя. Лучи света рисуются кистью в режиме Screen. Подобные лучи могут быть видны ТОЛЬКО при контровом или сильно боковом свете. При фронтальном освещении сцены лучи НЕ видны. Атмосферные артефакты (пыль и пух) видны ТОЛЬКО в случае наличия света из предыдущего пункта. Накладываются с помощью картинки пыли, найденной в интернете. Фон должен быть черным, пыль – белая. Режим – screen, легкое размытие на 1-2 пикселя. В тенях и светах можно поднимать детализацию через матричные коррекции (screen/multiply) по маскам, либо с привлечением тонмепперов Shadows/Highlights. Однако, следует помнить, что “поднять детали в тенях” значит “увеличить контраст в тенях”, что, в свою очередь означает “осветлить тени”, то есть, снизить глобальный контраст фотографии. Это ведет к уменьшению ощущения объема и глубины, поэтому важно не переборщить и находить компромисс между детализацией и глобальным контрастом.

Введение в тонирование

Причины необходимости стилизаций

Тонирование нужно для того, чтобы замаскировать несогласованность цветов, вмешивая в каждый диапазон общего оттенка.

Тонирование – не есть полноценная работа с цветом. Это костыль. Обычно либо тонируют, либо переводят в ЧБ – случаи идентичны.

Виды тонировок

Самые популярные виды общего тонирования кривыми – температурное и cross process.

Температурное тонирование бывает прямым и инверсным.

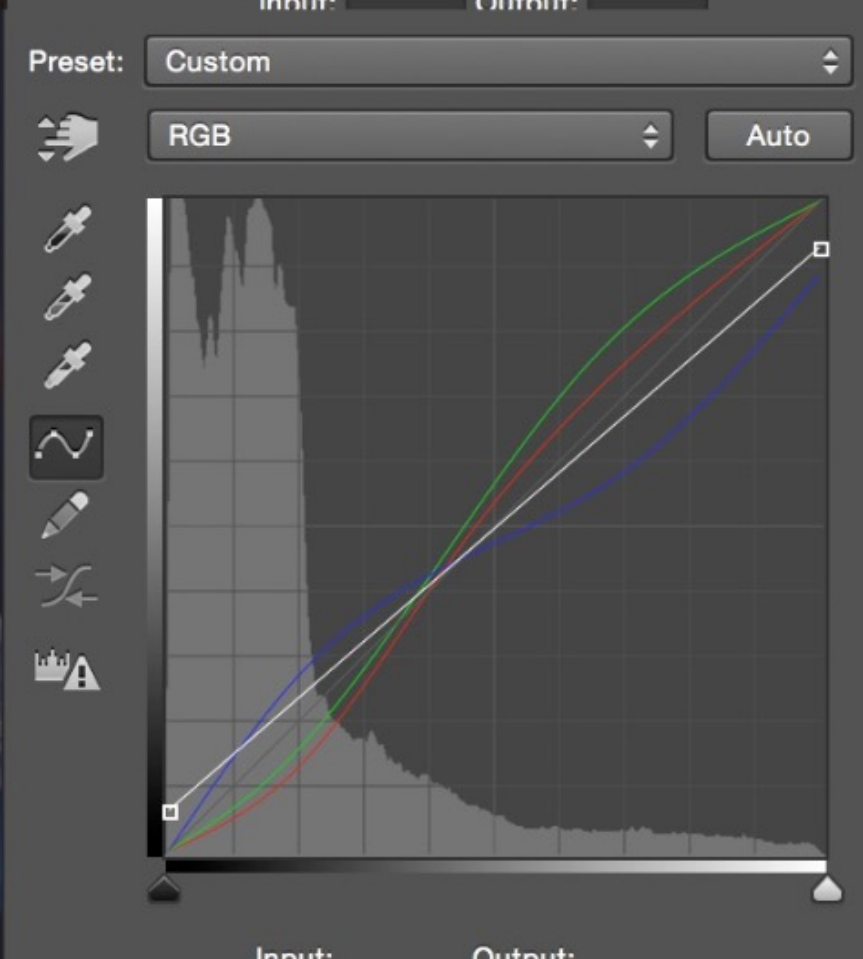
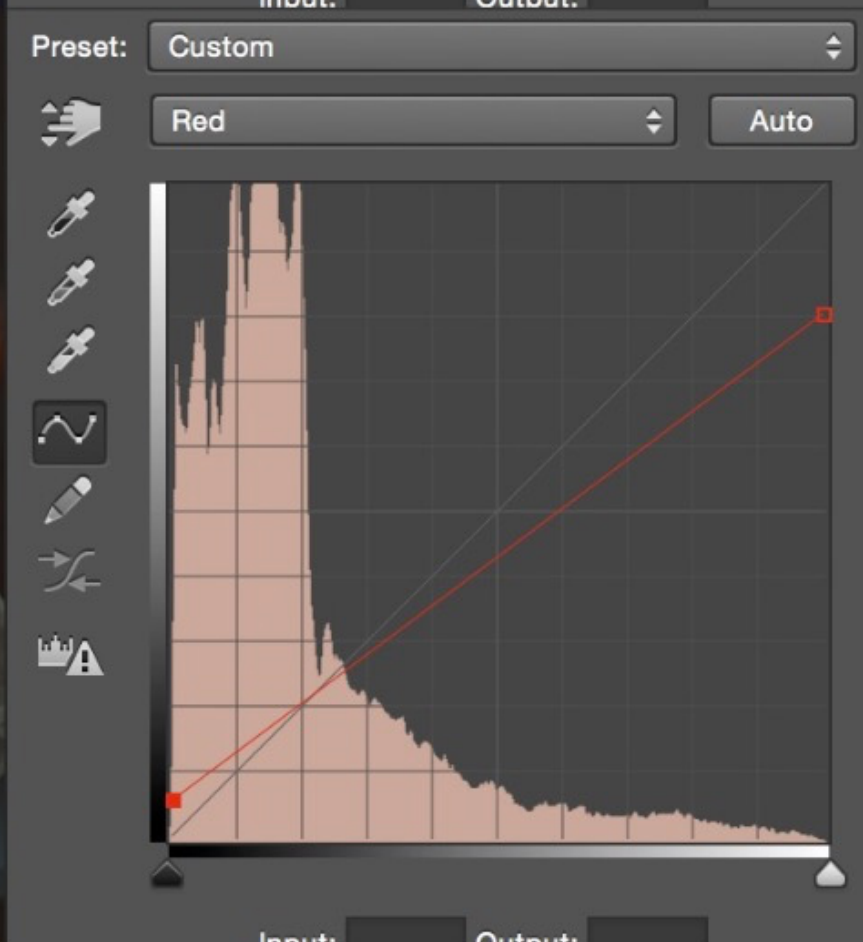
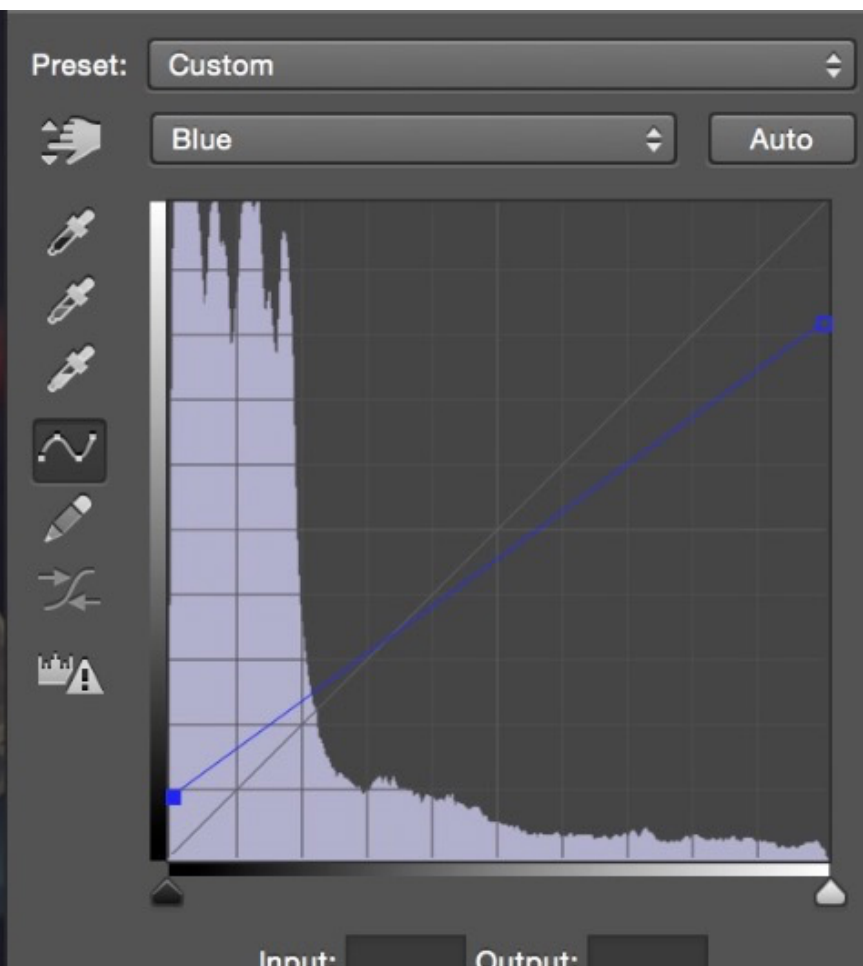
Прямое (в соответствии с законом Реллея и с особенностями нашего восприятия) – синие тени, желтые света – солнечная погода.

Прямое температурное тонирование достигается снижением контраста в синем канале – ТБ вниз, ТЧ вверх.

Инверсное – холодные света, теплые тени – помещение, пасмурная погода. Создает гнетущее ощущение.

Инверсное температурное тонирование достигается снижением контраста в красном канале – ТБ вниз, ТЧ вверх.

Кросс процесс, он же инстаграм – повышение контраста (S-образно) в красном и зеленом каналах, понижение контраста в синем, поднятие ТЧ и опускание ТБ на мастер кривой.



Тонирование всех цветов кроме заданного

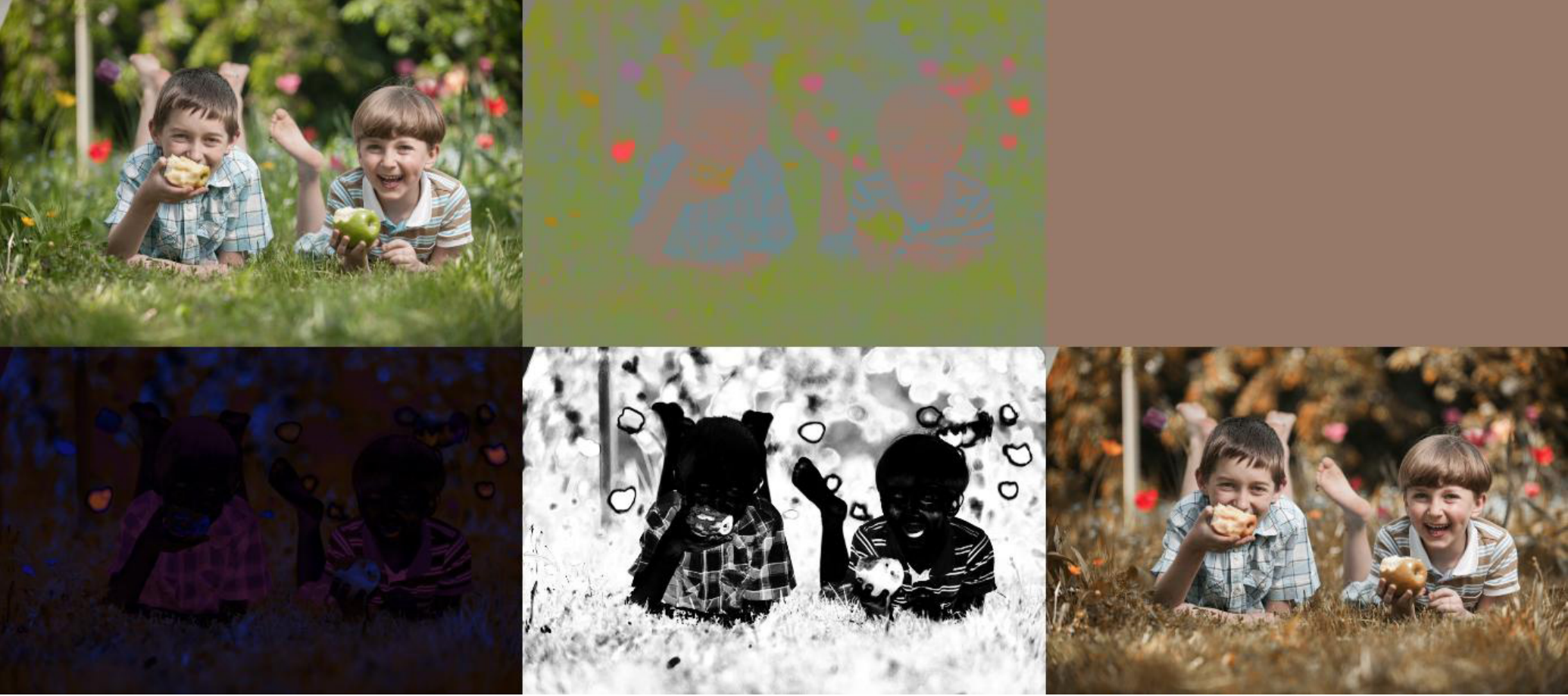
Забираем пипеткой с фотографии цвет, который не должен меняться (целевой цвет)

На слой с копией оригинала накладываем средне-серую плашку в режиме Luminosity, объединяем эти два слоя.

На слой, залитый целевым цветом, накладываем средне-серую плашку в режиме Luminosity, объединяем эти два слоя.

4.Верхний слой с измененным целевым цветом кладем в режим Difference и фиксируем результат. Применяем авто-левела, обесцвечиваем, дорабатываем кривыми.

Применяем результат в качестве маски к нужному корректирующему слою (в данном случае – hue/sat с ключом colorize в режиме color).
Если маску инвертировать, будет изменяться наоборот – только целевой цвет.



ВНИМАНИЕ