

# РЕТУШЬ ДЛЯ ФОТОГРАФА. ЗАНЯТИЕ 4

## СОДЕРЖАНИЕ

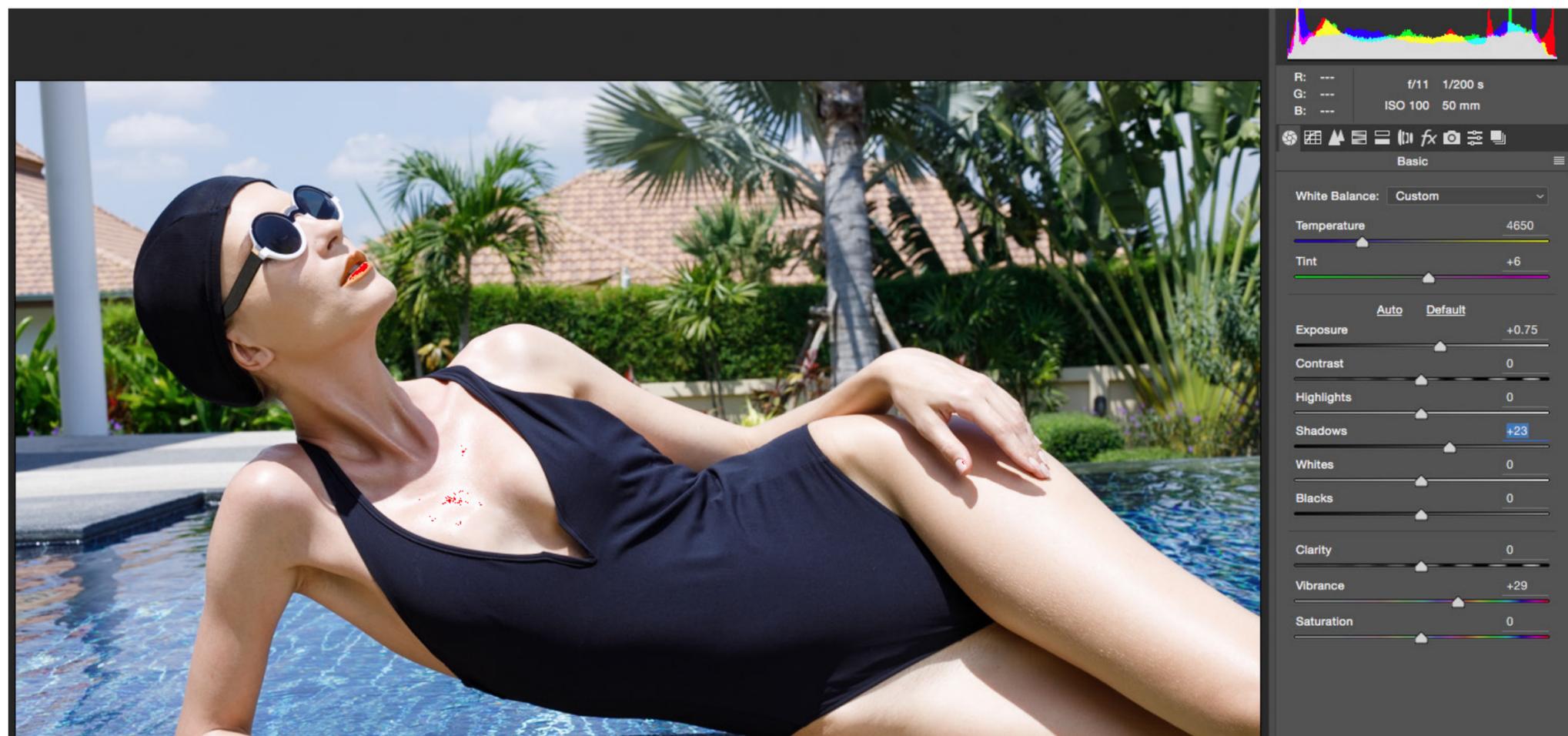
- Конвертирование с расширенным диапазоном.
- Dodge&Burn
- Brush
- Dodge Tool & Burn Tool с серым 50% слоем Soft Light
- Корректирующие слои Curves
- Практика применения Dodge&Burn

## КОНВЕРТИРОВАНИЕ С РАСШИРЕННЫМ ДИАПАЗОНОМ.

Динамический диапазон - это способность воспроизводить одновременно и светлые и темные участки изображения.

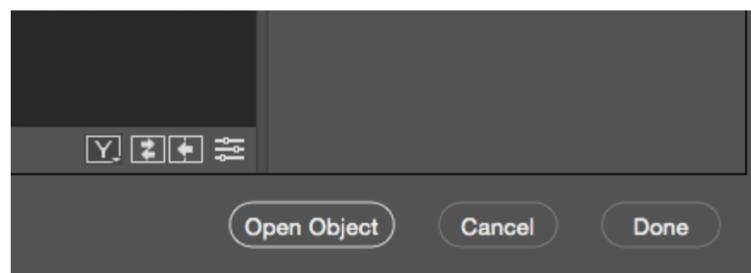
Конвертацию можно производить как с помощью Lightroom так и с помощью Adobe Camera Raw - в целом они дублируют друг друга и для одиночного снимка бывает удобно использовать ACR. Применяем Camera Standard и Lens Corrections - Enable Profile Corrections

Устраняем самый явный недостаток из 3х основных параметров (Exposure, White Balance, Saturation), далее устраняем тот которые после первых изменений стал более явным.

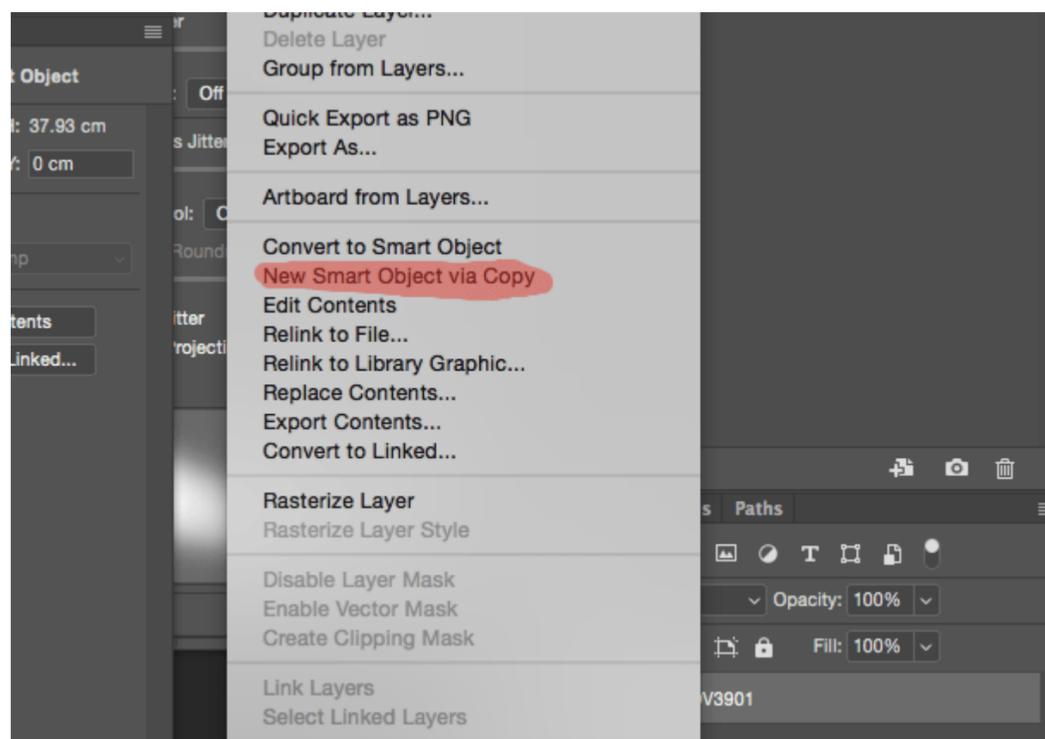


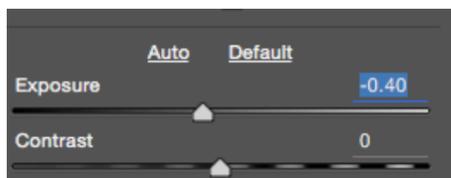
Далее подтягиваем остальные тоновые характеристики.

Экспортируем первый файл с нормальной экспозицией (на глаз, не по цифрам) с зажатой клавишей шифт Open Object - получаем Smart Object

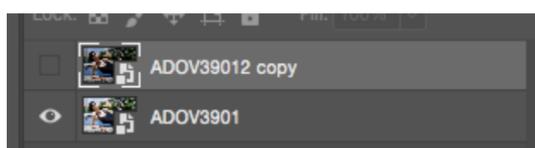


Применяем команду New Smart Object Via Copy и получаем еще один смарт объект, открываем его двойным кликом и уменьшаем Exposure.

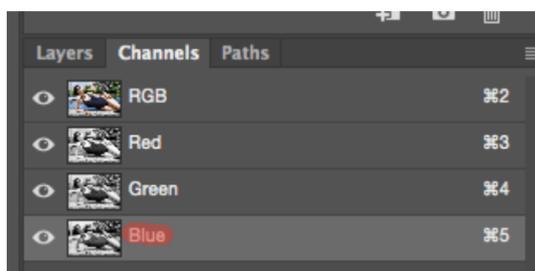




Помните: все что больше 245 уровней является пересветом и для серьезной работы не подходит!  
Убираем видимость слоя с пониженным Exposure.



Создаем маску из светлых областей синего канала.



Channels - ctrl-click по и икноке синего канала чтоб загрузить выделение светлых областей.



Включаем видимость слоя с пониженным Exposure и применяем маску.



Получаем исходник с отсутствием пересветов.



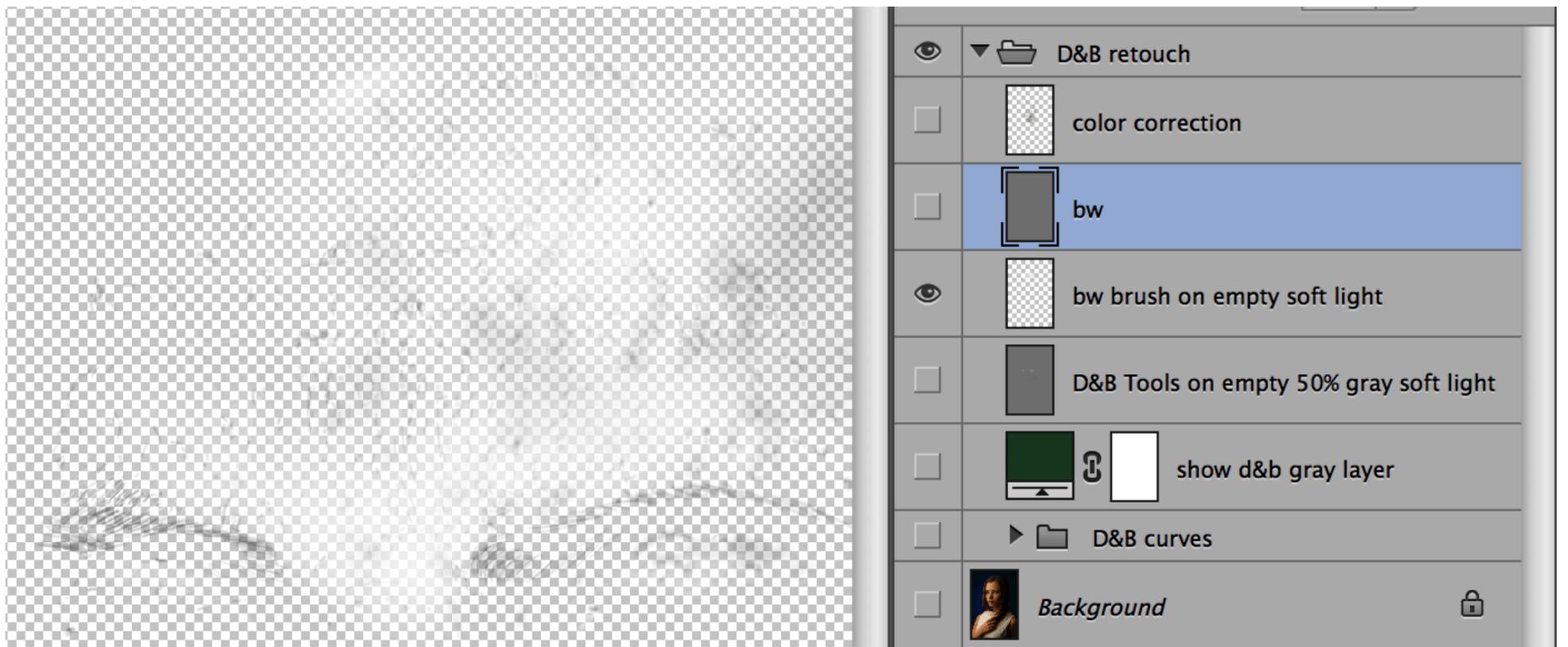
Корректируем прозрачность слоя по вкусу.

## DODGE&BURN

Основными инструментами Dodge&Burn являются:

- Brush с пустым или среднесерым слоем Soft Light
- Dodge Tool & Burn Tool с серым 50% слоем Soft Light
- Корректирующие слои Curves

## BRUSH



Техника Dodge&Burn с использованием пустого слоя в режиме наложения Soft Light, черной и белой кисти чаще используется для корректировки объемов и прорисовки бликов по низким частотам, нежели для ретуши. Но и ретушировать на нем можно быстро и просто.

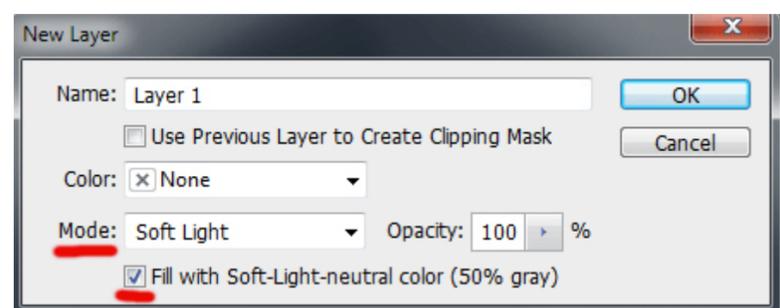
Принципы те же, белая кисть осветляет темные участки, черная кисть затемняет светлые. Между черной и белой кистью можно быстро переключаться клавишей X. Глобальное удобство заключается в возможности исправлений ластиком.

## DODGE TOOL & BURN TOOL С СЕРЫМ 50% СЛОЕМ SOFT LIGHT

Техника Dodge&Burn с использованием инструментов Dodge и Burn интуитивно понятная и быстрая, но имеет свои нюансы.



Этим инструментами можно работать по копии исходного изображения и по пустому слою в режиме наложения Soft Light с заливкой 50% серого.

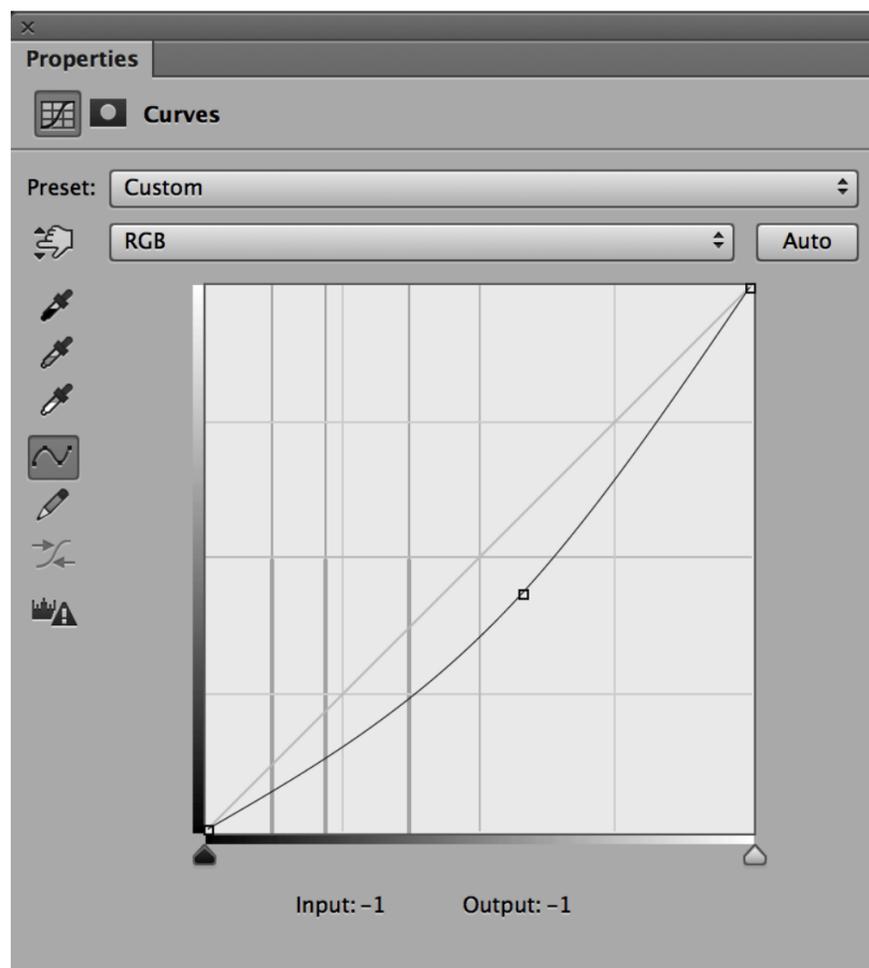
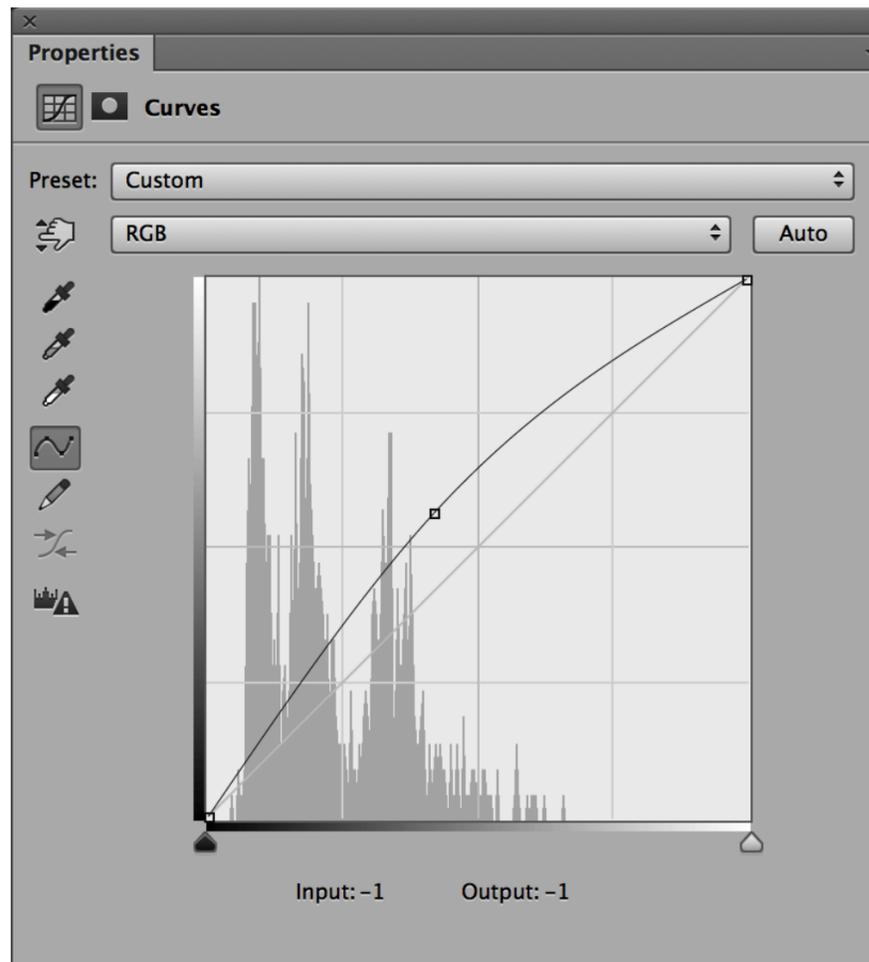
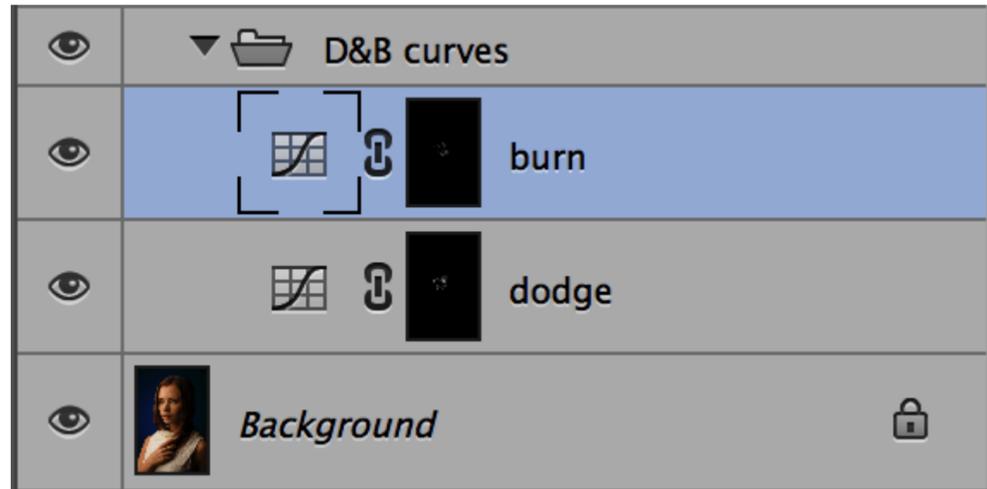


Dodge осветляет излишне темные участки, Burn затемняет излишне светлые. Это самая быстрая техника по организации рабочего процесса: только один слой и один инструмент.

Быстро переключаться между Dodge и Burn можно с помощью зажатой клавиши Alt, что очень удобно. Так как именно эта клавиша одна из самых часто используемых в ретуши (Clone Stamp, Healing Brush, пипетка - все это и много другое, работает с использованием Alt). Механизм Зажать-Отпустить интуитивно проще механизма Переключить, хотя бы тем, что в первом случае нужен всего один клик, а во втором два.

## КОРРЕКТИРУЮЩИЕ СЛОИ CURVES

Над исходным изображением создается два корректирующих слоя кривых с режимом наложения Luminosity: один затемняющий, другой - осветляющий.



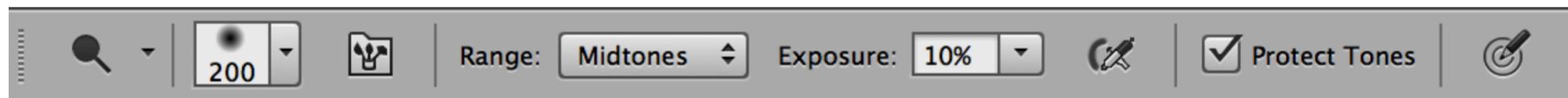
# ПРАКТИКА ПРИМЕНЕНИЯ DODGE&BURN

Устранение недостатков в изображении с помощью Dodge&Burn

## Dodge Tool & Burn Tool с серым 50% слоем Soft Light

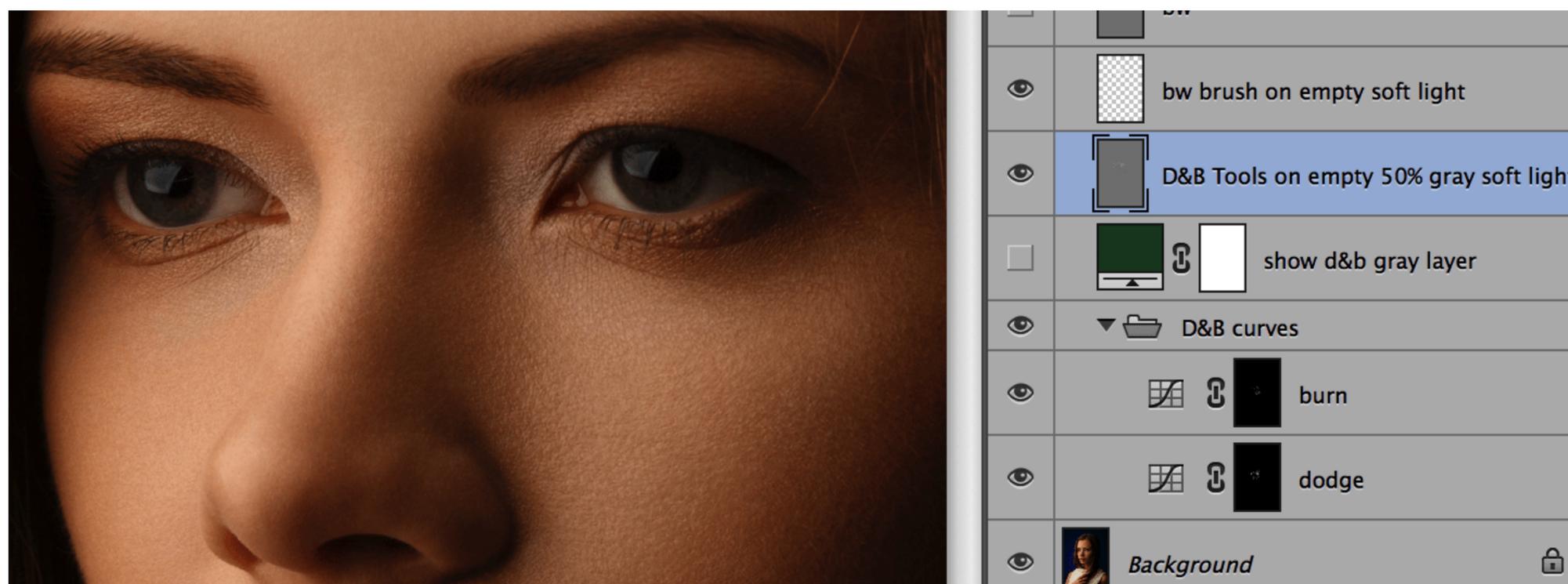
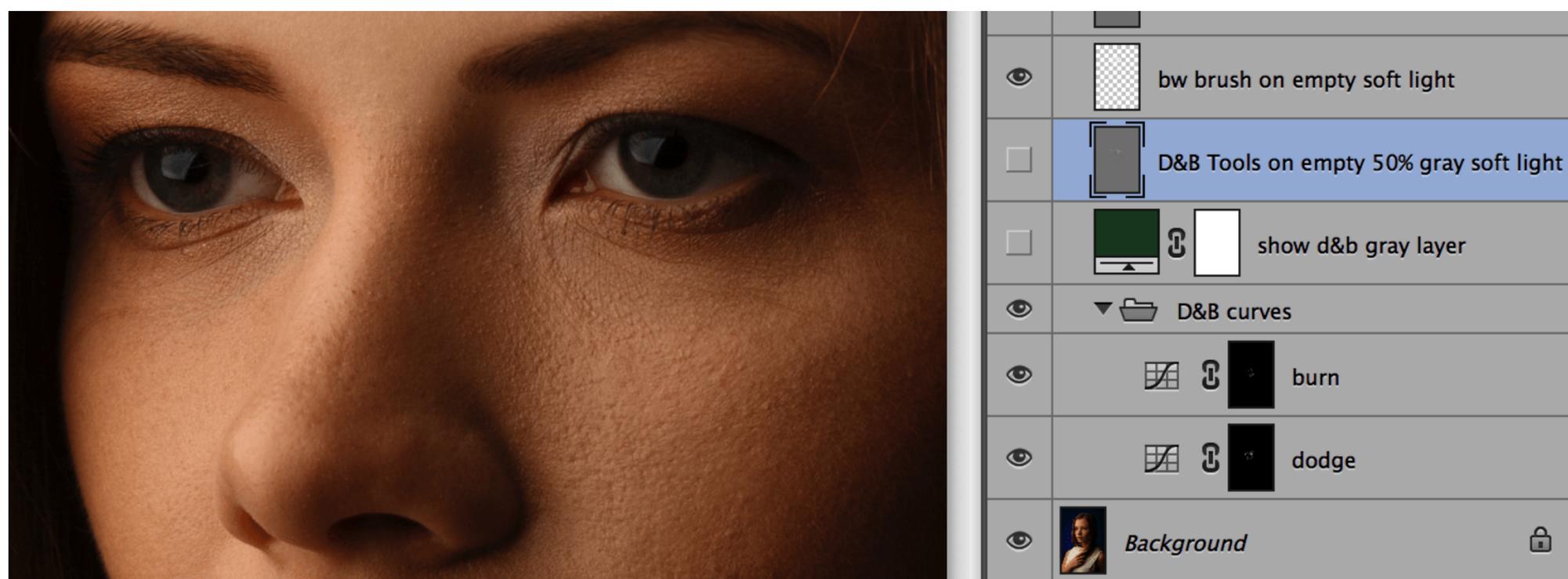
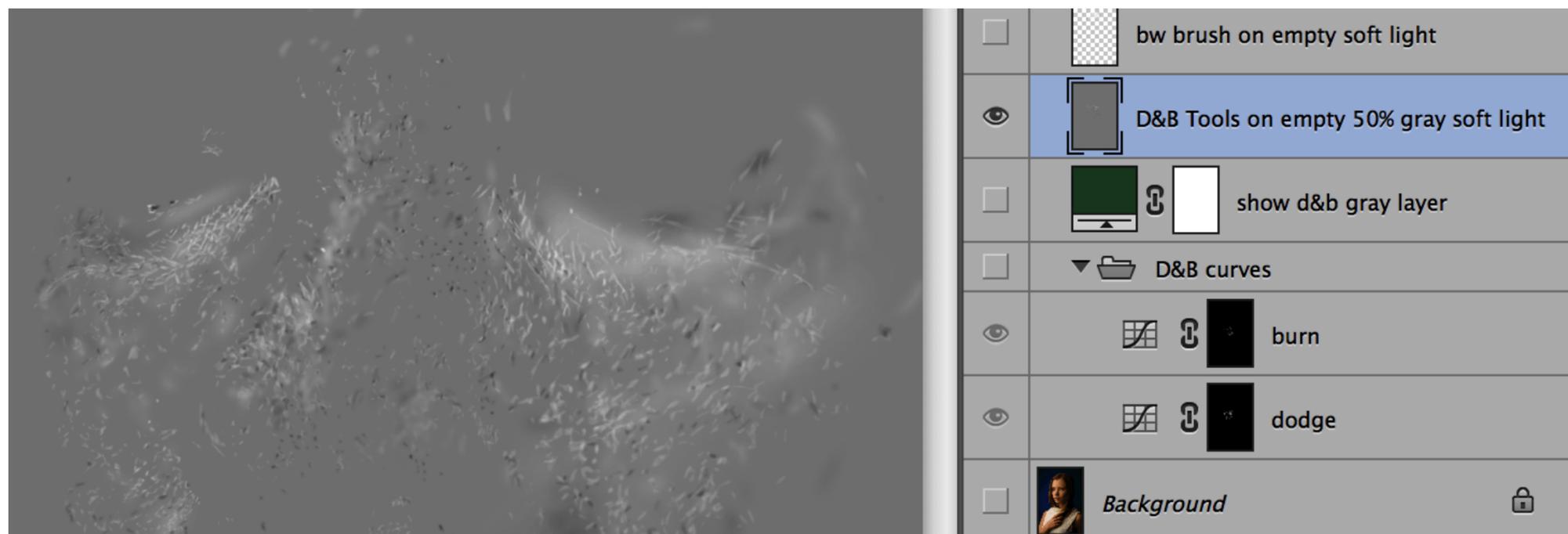
Инструмент Dodge&Burn очень агрессивен, так как основан на алгоритме режимов наложения Color Burn и Color Dodge

Механизмов сдерживания несколько. Во-первых, сила воздействия - параметр Exposure. Для ретуши и прорисовки объемов лучше использовать от 1% до 10% (большой процент - на мелких недостатках текстуры). Во-вторых, мы можем изменять области воздействия: света, тени или средние тона. В ретуши обычно используется диапазон средних тонов, потому что именно в этом диапазоне находится кожа (чаще всего). Обязательно поставьте галочку Protect tones, чтобы избежать излишнего воздействия на цветовой тон изображения.



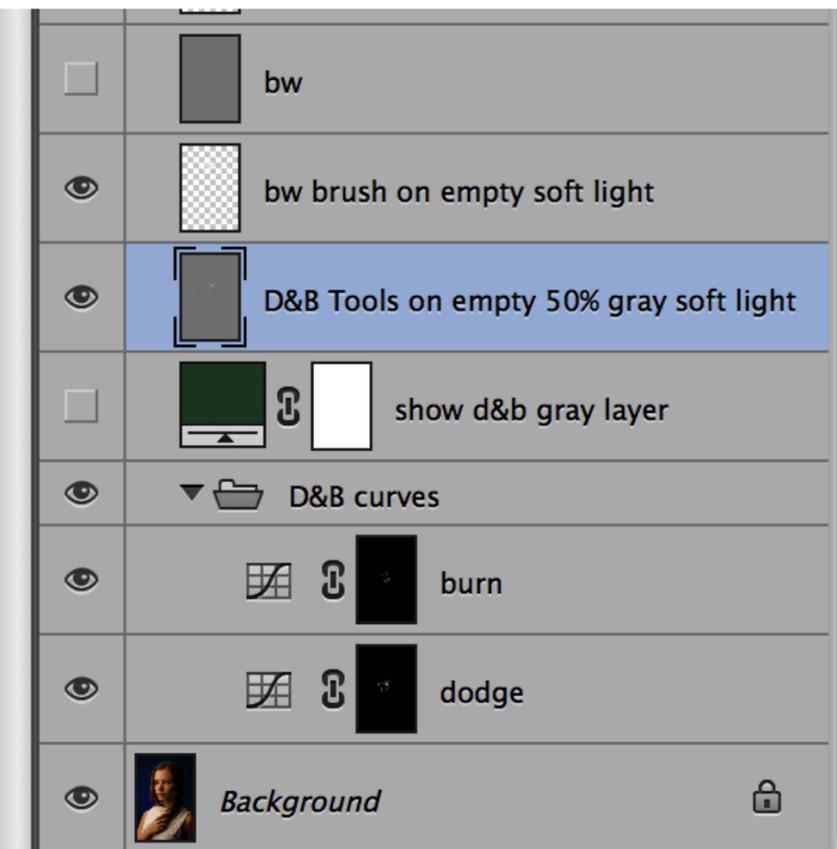
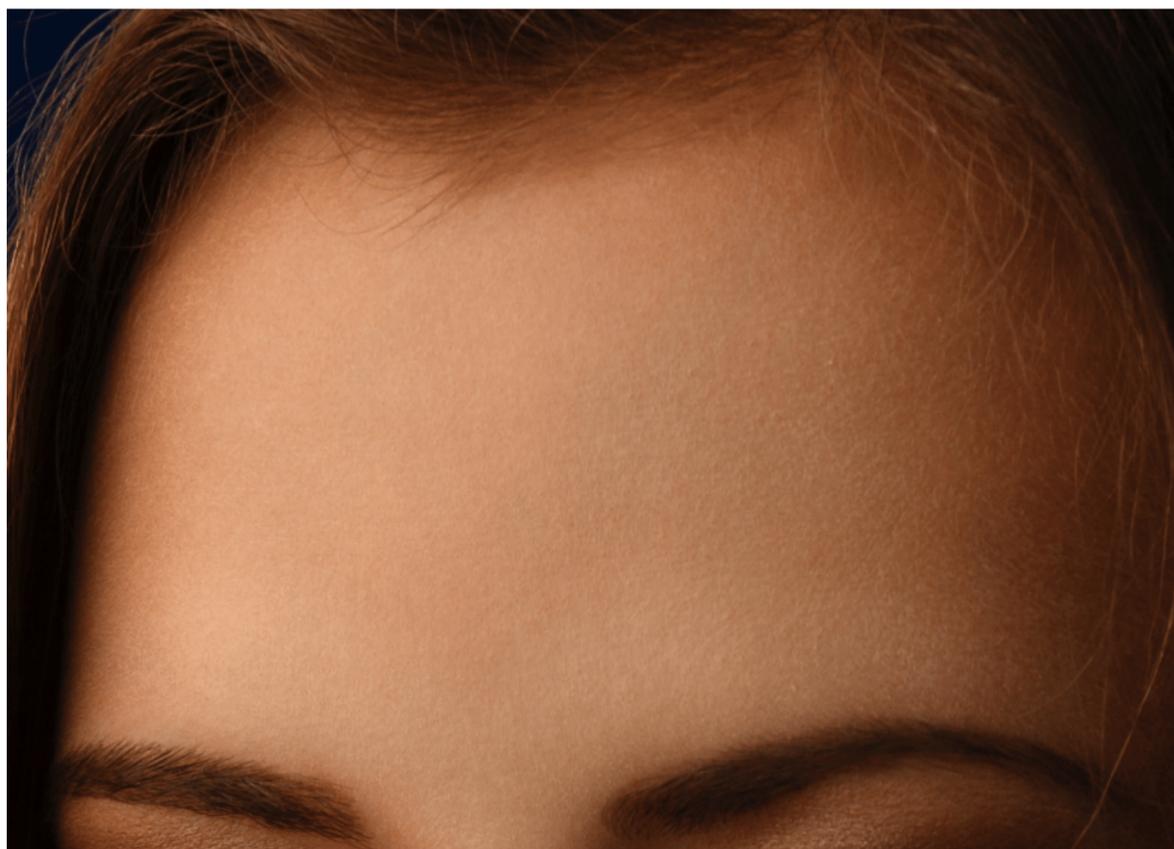
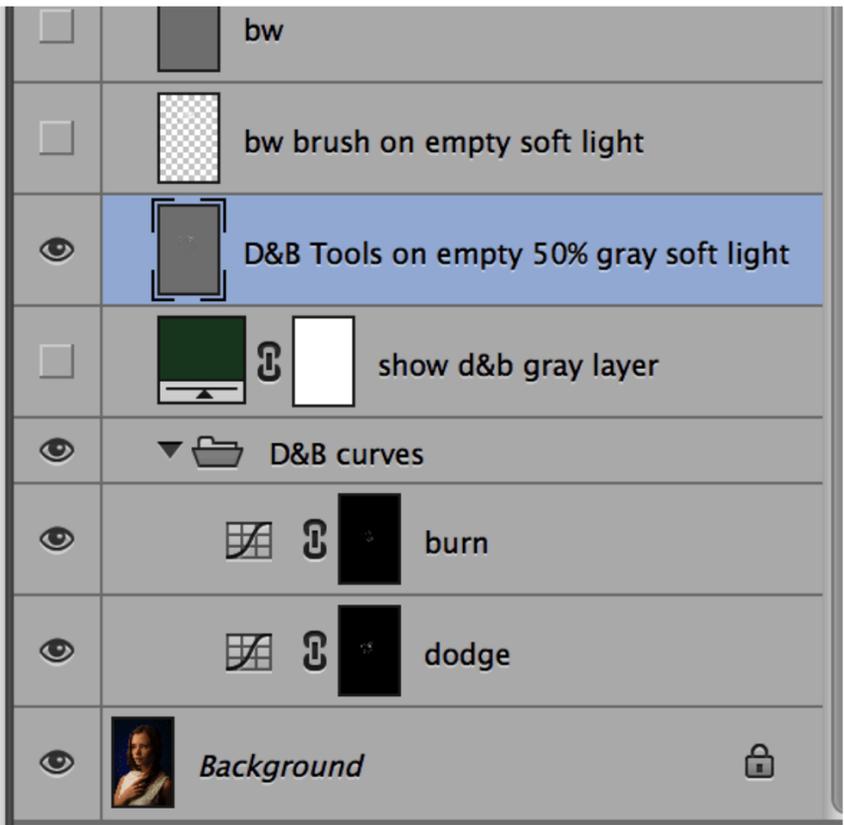
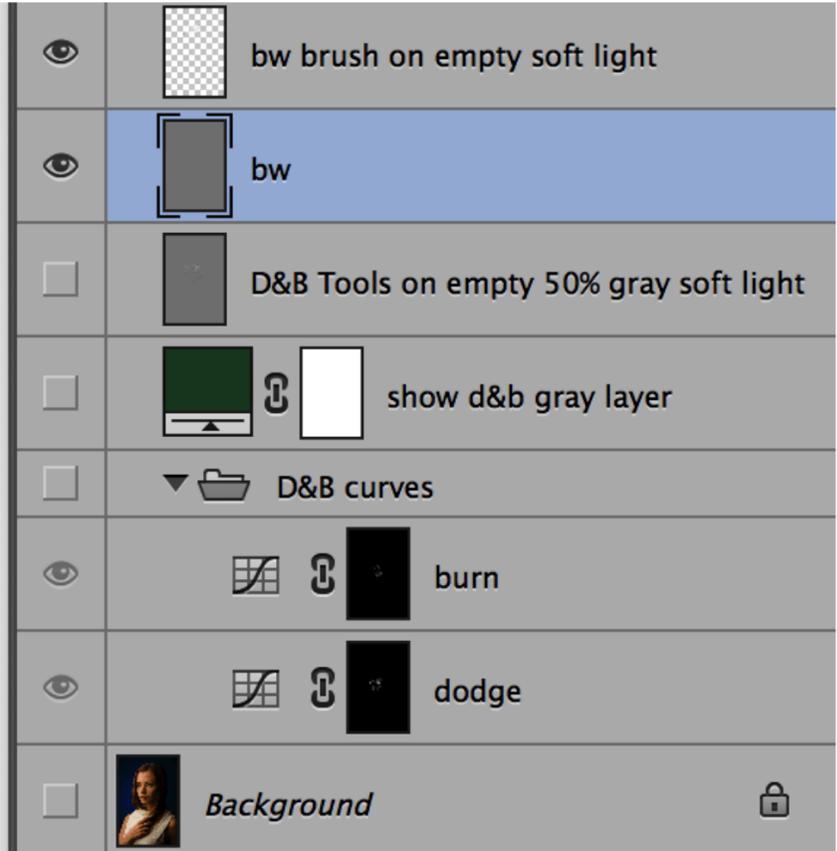
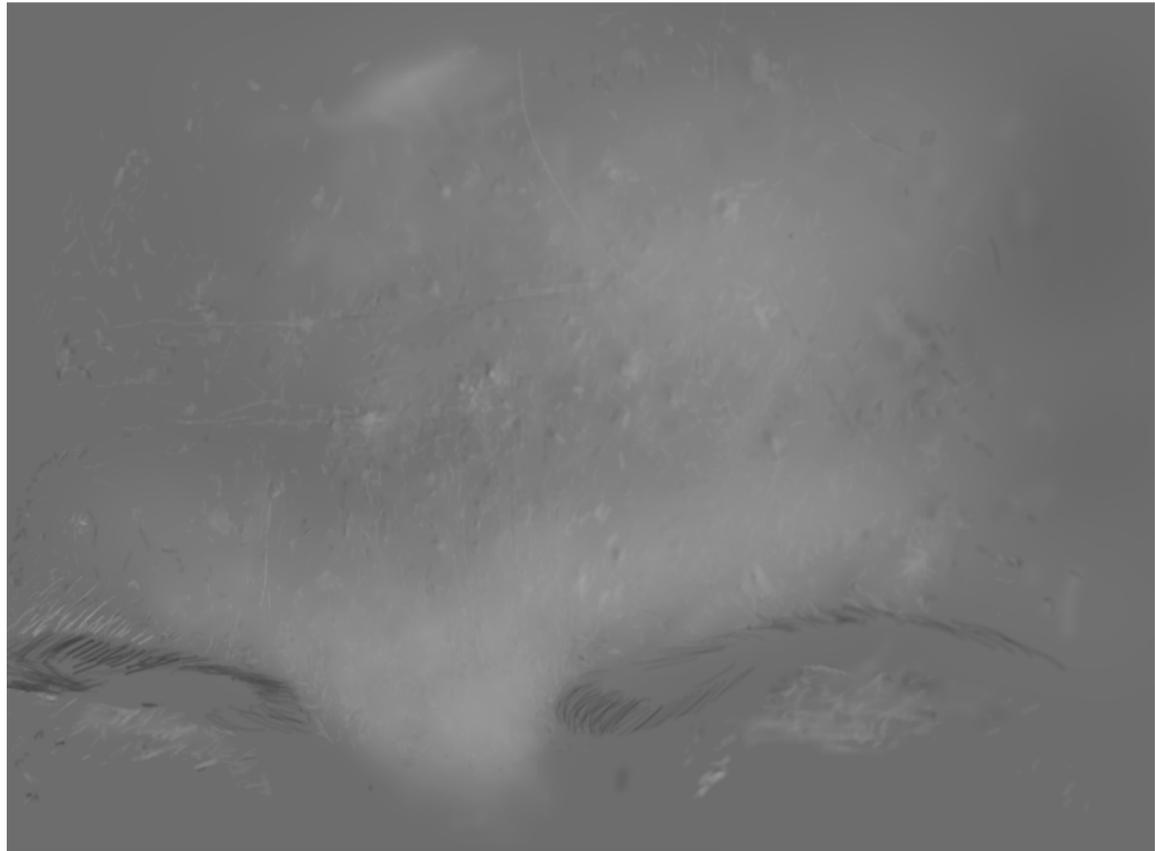
Этот инструмент хорошо работает по всему диапазону частот.

В некоторых случаях при работе с высокими и средними частотами можно отключить настройки кисти Shape Dynamics и Transfer.



# BRUSH

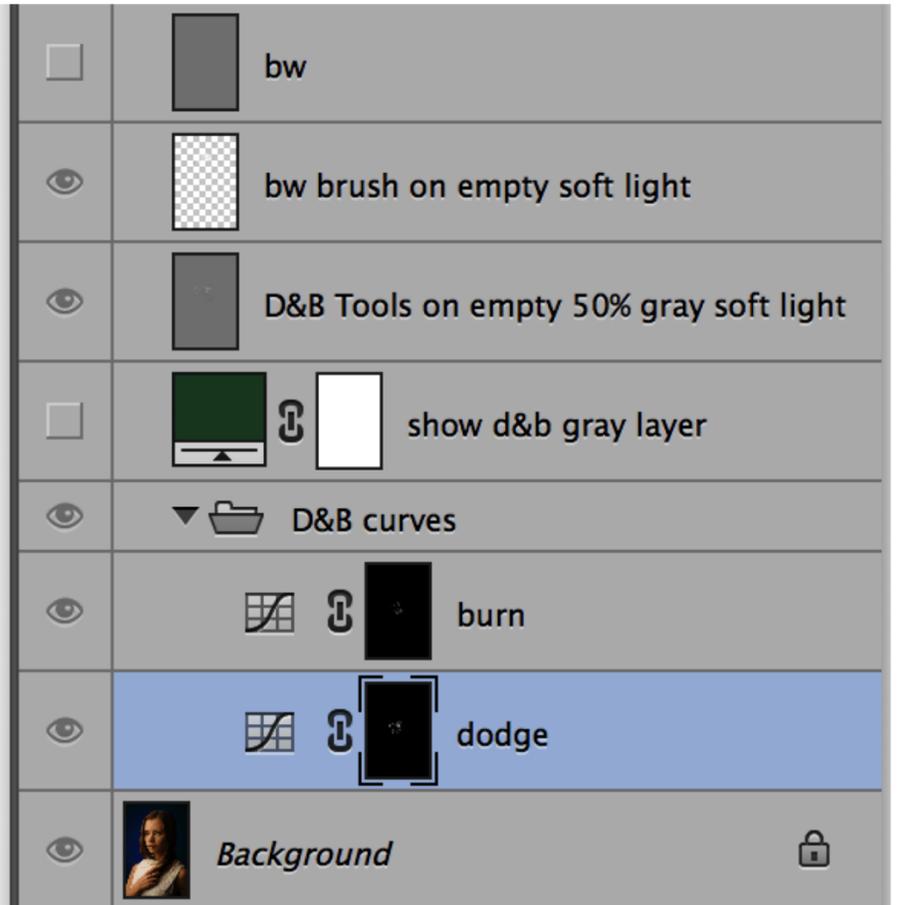
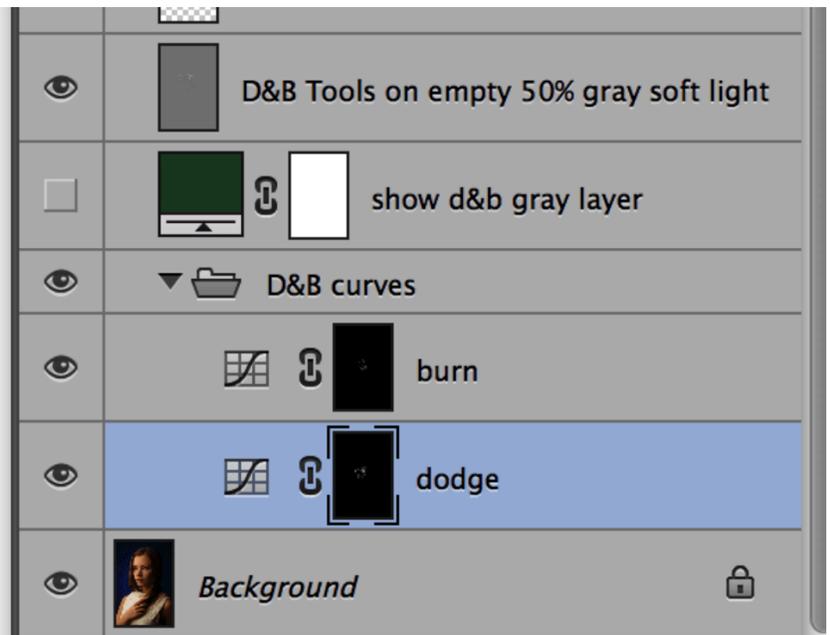
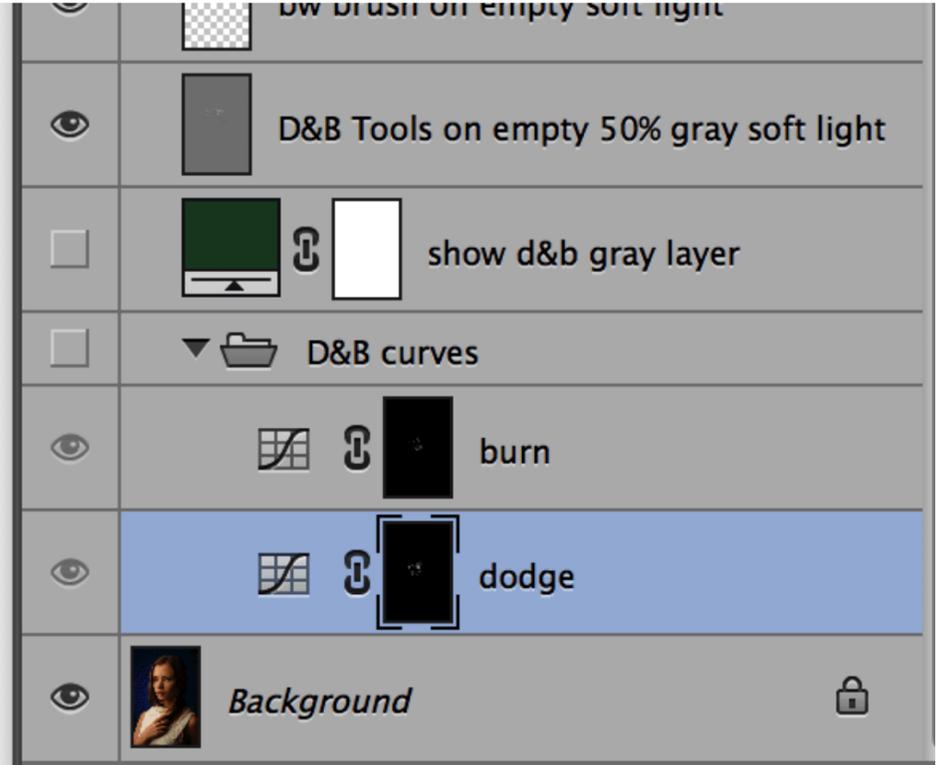
Ретушь с помощью инструмента Brush аналогична работе с Dodge&Burn Tool.

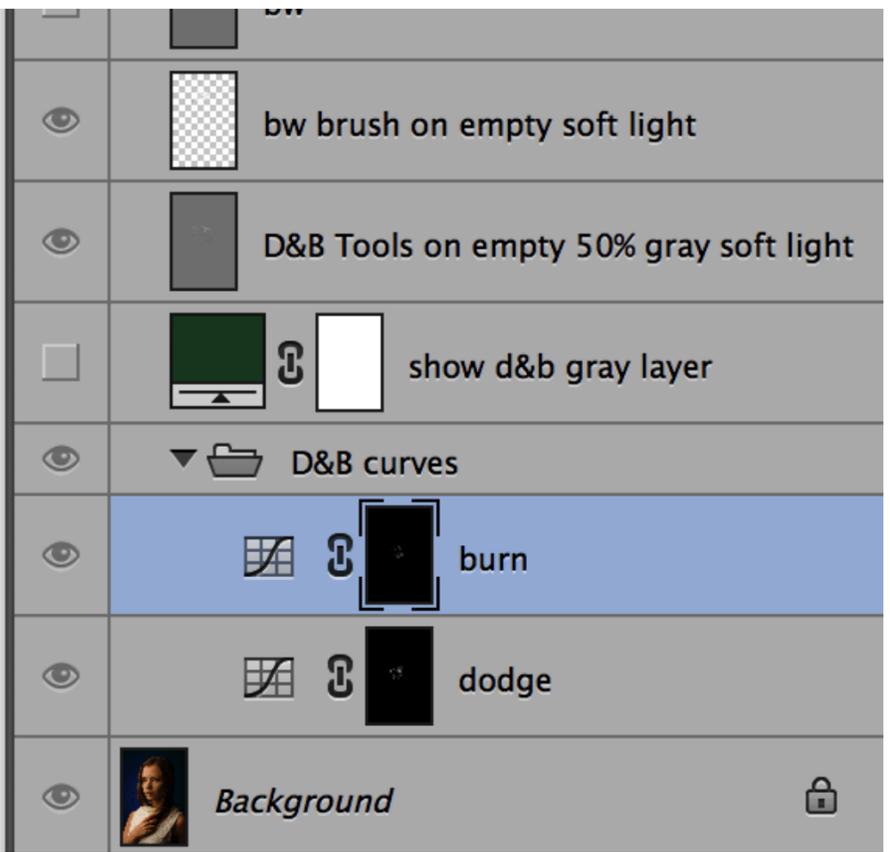
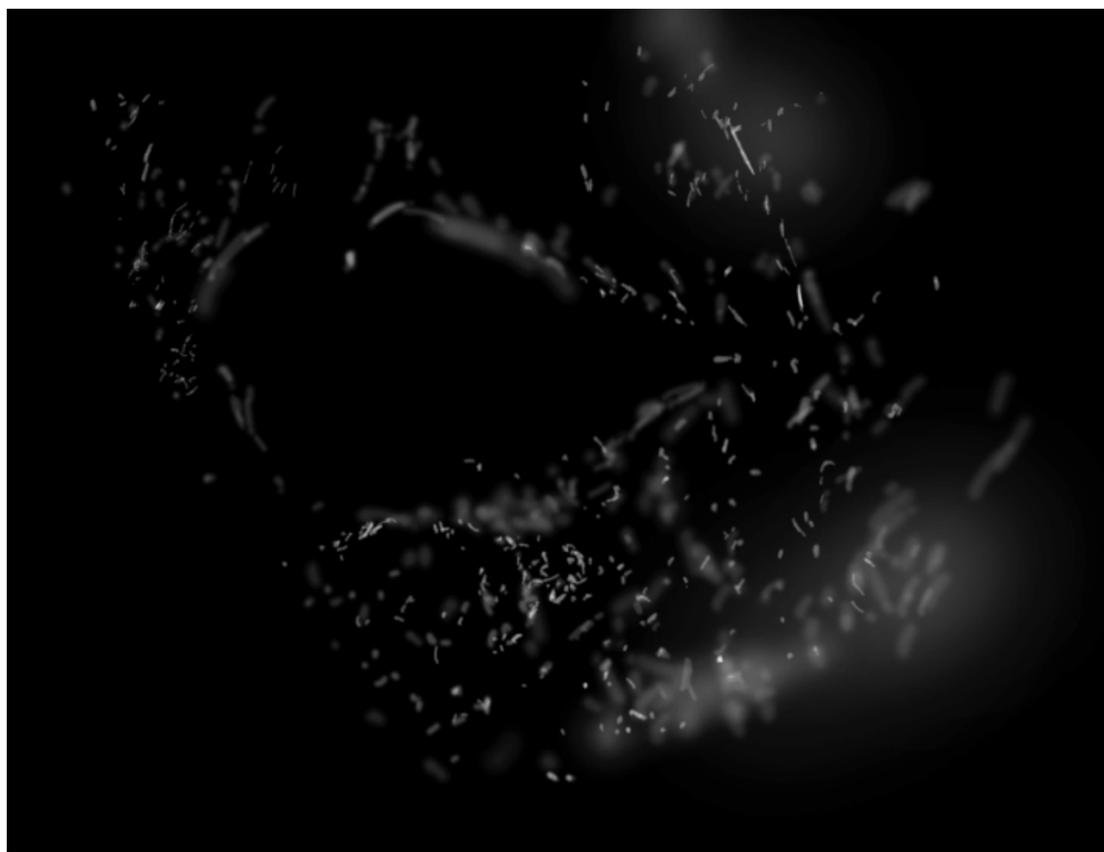


Очень удобно работать с низкими частотами.

## Корректирующие слои Curves

С помощью корректирующих слоев Curves хорошо устранять недостатки на высоких и средних частотах, так как в случае ошибки можно поправить и подкорректировать кривую.





## Выявление объемов

Коррекция объемов может осуществляться любым из вышеописанных способов.

Но наиболее удобные:

- Пустой слой в режиме наложения Soft Light для усиления светов и теней.
- Пустой слой в режиме наложения Overlay для прорисовки бликов и глубоких теней.
- Пустой слой в режиме наложения Soft Light с заливкой 50% серого для исправления недостатков.

Коррекция объемов соответствует правилам рисования, однако можно пойти по принципу ромба в усилении объемов лица.

Все что внутри ромба чуть осветляем

Все что за ромбом затемняем.

