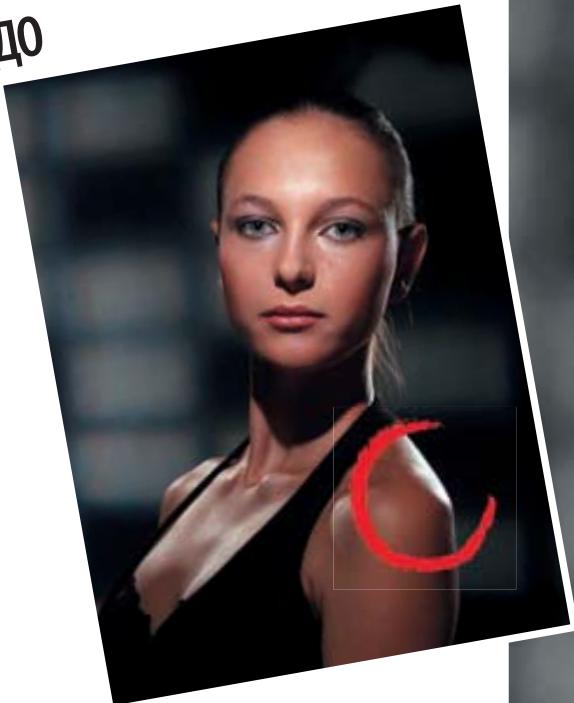


## ПРАКТИКУМ

ДО



ПОСЛЕ



Трудно возразить профессио-  
налам, считающим, что кадр  
с техническими огражами про-  
ще переснять, чем исправить.  
Однако в практике любого фо-  
тографа бывают случаи, когда  
сделать это просто невозмож-  
но. И тогда на выручку прихо-  
дит Photoshop.

Модель: Оксана Залиховская  
Стилист: Ирина Гусак  
Фото: Андрей Турцевич



Юрий Сидоренко

1 2 3 4 5  
УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

## Реальность мнимого цвета

**Б**лики – важный элемент, оживляющий фотографию. Однако встречаются ситуации, когда из-за особенностей кожи модели, схемы освещения и из-за недосмотра фотографа блик из яркой точки превращается в некрасивое белое пятно, начисто лишенное деталей. Если пострадал относительно небольшой участок, кадр вполне можно исправить. Для этого проблемной области требуется придать светлый телесный тон и попробовать восстановить текстуру кожи. Чтобы окрашивание было незаметным для зрителя, воспользуйтесь возможностями пространства LAB задавать мнимые цве-

та и возможностями Photoshop по их преобразованию в RGB. Описанный трюк нельзя повторить в пространстве RGB – даже при сильном размытии краев заплатка будет заметна в режиме наложения Normal или Darken, а в режиме Color яркость пикселов просто не позволит изменить их цветность. После того как белое пятно окрашено, можно сформировать на нем текстуру, комбинируя информацию о яркости с захваченным участком кожи со сведениями о добавленной цветности бывшего блика. Как и при любом редактировании, главное правило устранения подобных дефектов – умеренность.



**1**

## Новое пространство

Убедитесь, что все операции по базовой цветокоррекции, повышению резкости и масштабированию выполнены. Последующие шаги внесут в изображение заметные корректировки, поэтому редактирование после них нежелательно. Измените цветовую модель на LAB. Это позволит работать с цветами, которых в пространстве RGB нет и быть не может.



**2**

## Нужный цвет

Инструментом Eyedropper выберите цвет, которым будет залит блик. Важно, чтобы образец оказался на определенном расстоянии от проблемной области, поскольку нам потребуется насыщенный оттенок. Если хотите поэкспериментировать – переключитесь на Background (клавишей X) и выберите еще один образец.



**3**

## Рабочая область

Любым удобным инструментом создайте выделение, захватывающее проблемные области целиком. Особая точность не требуется, главное, чтобы оно не распространялось на участки фона или фрагменты, содержащие цвета, существенно отличающиеся от телесного. Размойте края командой Feather (*Ctrl+Alt+D*).



**4**

## Ставим цветную заплатку

Создайте новый слой и залейте выделенную область выбранным цветом инструментом Paint Bucket. Если вы выбрали два образца, то можете создать градиент – для больших бликов он будет смотреться более естественно. К этому шагу придется возвращаться, если результаты покажутся неудачными.



**5**

## Режим – прежде всего

Теперь измените режим наложения слоя с заплаткой на Color – блик залит мнимым цветом, который Photoshop интерпретировал для отображения в пространстве RGB. Возможно, потребуется отрегулировать непрозрачность слоя или вернуться к предыдущему шагу для поиска нужного угла градиента.



**6**

## В поисках гармонии

Предсказать результат создания мнимых цветов сложно, поэтому для достижения гармонии нужно отредактировать цвет заплатки. Создайте корректирующий слой для работы с цветом. Если вы не снимали выделение, то он автоматически будет содержать нужную маску. Добейтесь тонального соответствия с другими светлыми участками кадра.



Никакие цветовые пространства Photoshop, за исключением LAB, не позволяют задавать яркие и одновременно насыщенные цвета. Мнимые (выходящие за пределы охвата не только печатающих устройств, но и мониторов и даже за рамки здравого смысла) цвета LAB Photoshop пытается отобразить, снижая их яркость и насыщенность.



Небольшие блики гораздо проще удалить (притемнить) инструментом Healing Brush, работая на копии основного слоя. Затем плавного перехода добиваются, комбинируя частичное стирание резинкой и изменение способа смешения слоев.



Найдите правильный баланс между размерами блика и областью, где вы создаете мнимый цвет для его устранения. Используйте выделение с очень размытыми краями в области телесных тонов и с жесткими краями – там, где блик граничит с фоном. Возможно, выделение придется доработать вручную инструментами группы фильтров Blur и резинкой, переведя его в форму маски.



При выборе цвета в качестве образца для будущей заливки устанавливайте размер пипетки 5x5 или 11x11 пикселов – это позволит избежать попадания на нехарактерный для данного участка тон.

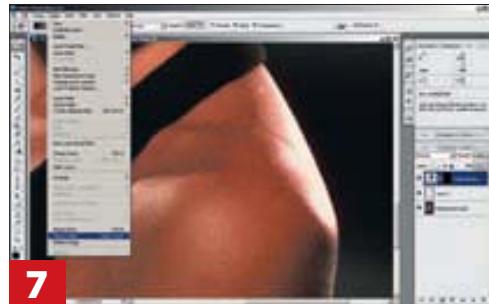


Кривые – самый мощный инструмент коррекции цвета, но его применение требует понимания структуры каналов и влияния их содержимого на общую картину. Иногда бывает достаточно воспользоваться более грубым (но и более простым) средством, например Hue/Saturation.

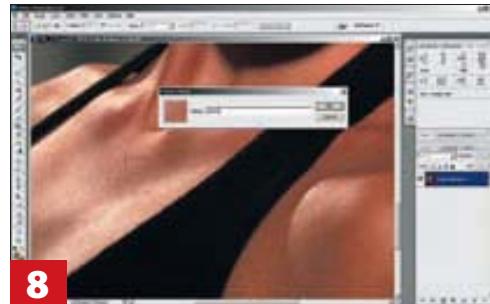
# ПРАКТИКУМ

## СОВЕТ

Фотография – искусство светотени. Поскольку тень фактически является намного уменьшенным количеством света, ею грех не воспользоваться для передачи формы тела на том месте, где мы боремся с бликом. Для этого подходит инструмент Burn с очень малым значением Exposure. Подберите тональный диапазон его воздействия так, чтобы текстура затемнялась незначительно, но все же заметно. Рисуйте тень мягкой кистью большого диаметра. Планшет, поддерживающий чувствительность к нажатию и наклону, будет очень кстати.



7



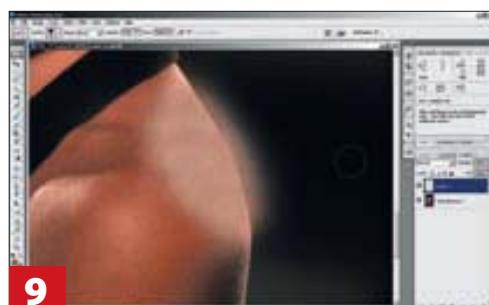
8

## Домой, в RGB

Чтобы мнимые цвета LAB превратились в обычные RGB, сведите слои и только затем смените рабочее пространство. Если блик был большим, то в результате мы получим равномерно окрашенную область. Это лучше, чем первоначальный вариант, но еще далеко от идеала. Попробуем добавить коже легкую текстуру.

## СОВЕТ

Убедитесь, что в настройках Photoshop (меню *Edit→Color settings*) установлен режим преобразования Relative Colorimetric и выбран пункт Black Point Compensation. Поскольку описанные в этом уроке действия рекомендуется выполнять над файлом, который больше не будет подвергаться редактированию, можно включить опцию добавления псевдослучайного шума, что теоретически способно давать более естественные градиенты, однако если вы забудете отключить этот параметр, то Photoshop станет делать это всякий раз при преобразовании файлов из одного цветового пространства в другое.



9



10

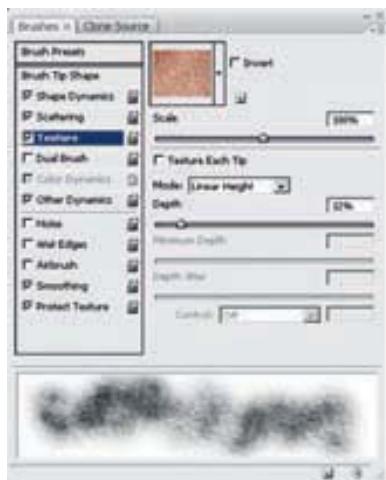
## Добавляем текстуру

На новом слое инструментом Pattern Stamp создайте новую фактуру кожи, используя созданную в предыдущем шаге текстуру. Постарайтесь добиться равномерности или, наоборот, сымитировать перепады освещенности. Галочку опции Aligned лучше снять – это позволит создать нерегулярную структуру.

## Последние штрихи

Подберите режим наложения слоя с текстурой (например, Luminosity или Multiply) и его непрозрачность так, чтобы детали фактуры уже начали проявляться, но еще не выглядели нарисованными. Если требуется, локально усиьте или уменьшите насыщенность текстуры. Сведите слои и сохраните результат в новом файле.

## НАСТРОЙКА КИСТЕЙ



Рисовать текстуру удобнее не перемещая мышь по столу, а орудуя пером на планшете. Благодаря поддержке нажима и наклона, вращения, а также дополнительных элементов управления на стилусе Photoshop дает возможность быстро и удобно заполнять выбранные области реалистичными текстурами. Настройте параметры так, чтобы использование небольшого образца не бросалось в глаза – подберите значение Jitter для размера и способа нанесения, а также для плотности и силы воздействия.



Перед публикацией мы сделали снимок черно-белым, поскольку именно так он задумывался. Это еще раз подчеркивает универсальность приведенной технологии борьбы с паразитными бликами: обращение к LAB полезно вне зависимости от финального цветового пространства.

Представленный способ удаления бликов частично базируется на идеях Дэна Маргулиса, изложенных в книге «Photoshop LAB Color». Загадка каньона и другие приключения в самом мощном цветовом пространстве (М., «Инелбук», 2006). Этую книгу можно смело рекомендовать для внимательного изучения всем, кто интересуется продвинутыми методиками обработки фотографий в Photoshop.

