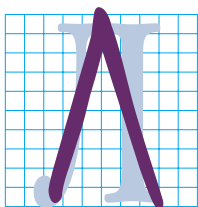


Overlay, Hiraloom и Shadow/Highlight

С точки зрения цифровой камеры, наибольшую ценность представляют собой средние тона изображения. Поэтому конечные точки — света и тени — возвращать к жизни сегодня приходится гораздо чаще, чем в пленочную эпоху. К счастью, Photoshop теперь может предложить удобный инструмент для решения этой задачи, но он требует от вас знания основ размытия и повышения резкости.



Левая сторона моста на рис. 18.1 соединяется с задней частью Дворца дождей в Венеции — самого шикарного для своего времени здания в мире. А правая сторона упирается в стену тюрьмы, заслужившей известность самого мрачного и зловещего узилища.

По этому мосту осужденных переводили из дворцового зала суда в тюрьму. Отсюда, перед тем как исчезнуть в темнице, они бросали последний взгляд на Большой канал. Так он и получил свое название — Мост Вздохов.

Эта область Италии является родиной издательской деятельности и печати, здесь было множество типографий. Конечно, сами типографии впервые появились в других странах, но именно венецианцы в конце XV века поставили все это на деловую основу. А деловая хватка у них была отменная! Кстати, те, что бросали вызов государственной печатной монополии, иногда оказывались на том же Мосту Вздохов.

Левая половина изображения ярко освещена, а правая находится в тени. Именно так видит этот сюжет камера. Мы же с вами разглядели бы все гораздо лучше, поскольку зрительная система человека снисходительнее к плохим условиям освещения. Кроме того, мы не являемся заложниками сомнительной логики цифровых камер, заставляющей последних обязательно вставлять в снимок белую точку и добавлять контраст в средние тона — данному изображению это нужно не более, чем венецианцам — турецкое завоевание.



Рис. 18.1. (напротив) Вверху слева: оригинал. Вверху справа: света усилены с помощью кривых, примененных сквозь яркостную маску. Внизу слева: результат альтернативной коррекции с помощью Overlay-смешения. Внизу справа: результат наложения одной левой версии на другую в режиме Darken.

Методы, которые мы использовали ранее, здесь мало помогут. Мы не можем повысить контраст в светах с помощью кривых, поскольку тогда остальная часть изображения станет слишком темной; не можем обойти усиление контраста алгоритмом камеры, так как у нас нет RAW-файла; здесь не просматриваются варианты смешения каналов, поскольку мрамор почти нейтрален и потому выглядит одинаково во всех каналах.

Изображение может быть улучшено с помощью методики, применявшейся к переэкспонированным снимкам в главе 15. В этом случае мы рассматриваем изображение как состоящее из темной и светлой половин. Затем мы загружаем канал (какой — неважно, здесь они все примерно одинаковы) как выделенную область или слой-маску и применяем кривую для улучшения контраста в светах.

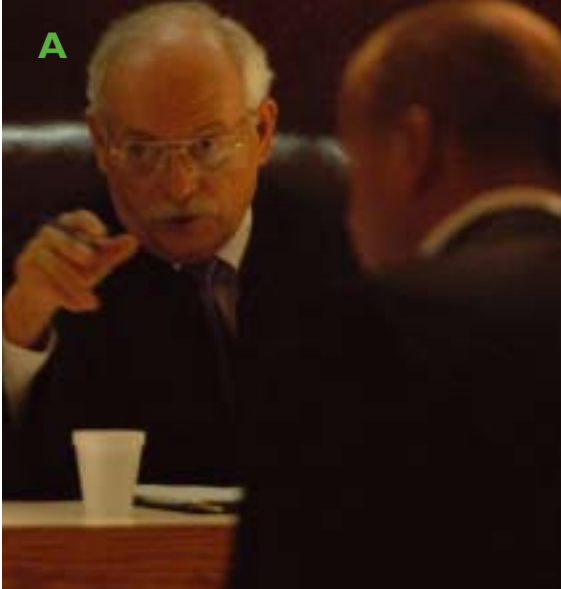
Подобная яркостная маска дает хороший результат с изображениями, в которых света образованы, например, снежными сугробами. Но то, что мы называем «светами» на фотографии Моста Вздохов, таковыми вовсе не являются. Может, сам мост и белый, но рельефный орнамент явно серый. Его невозможно полностью выделить с помощью такой маски, он не станет таким

же темным, как мрамор на заднем плане, поэтому разница между фоном и орнаментом сократится, и мы получим вариант 18.1B.

Нам же нужно получить нечто вроде версии 18.1C, или, если хотите, рис. 18.1D, который представляет со-



Рис. 18.2. Вверху: увеличенный фрагмент версии 18.1A. В центре: размытая инвертированная копия красного канала, использованная для Overlay-смешения. Внизу: увеличенный фрагмент версии 18.1C, демонстрирующий типичные признаки повышения резкости методом hiraloam.



бой рис. 18.1С, наложенный на рис. 18.1А в режиме Darken.

Мы еще не встречались с подобными операциями, но ранее видели нечто весьма похожее. Рис. 18.2В демонстрирует инвертированную и сильно размытую маску, подобную тем, что применялись в главе 17. И взгляните на небо под мостом на рис. 18.2С, который представляет собой увеличенный фрагмент рис. 18.1С. Эти широкие размытые ореолы свидетельствуют о том, что здесь применялось повышение резкости методом *hiraloam*, разве не так?



Самая долгожданная команда

Средства автоматического улучшения изображений, вроде команды Auto Color или алгоритмов цифровых камер, устанавливающих в изображении белую точку, профессионалами используются редко, поскольку на практике они скорее вредят, чем помогают. В двух последних главах мы могли в этом убедиться. Но команда Image > Adjustments > Shadow/Highlight (Света/Тени) является исключением. Появившаяся в 2002 году в Photoshop CS, она стала, пожа-

Рис. 18.3. Вверху: оригинальное sRGB-изображение. В центре: к оригиналу применен ложный профиль (Apple RGB; гамма 1.4). Внизу слева: версия, полученная с помощью команды Shadow/Highlight с установками по умолчанию. Внизу справа: результат повышения резкости версии В. Значение параметра Radius — 30 пикселей.



луй, самым важным обновлением инструментария цветокоррекции со времени появления в 1996 году корректирующих слоев.

То, что она незаслуженно мало используется, прискорбно, но вполне объяснимо. В большинстве своем пользователи не рискуют отойти от значений, предлагаемых по умолчанию. Их опасения понятны: ключевой параметр команды сложно назвать интуитивно-понятным, а достаточной документации по нему нет.

Сегодня Shadow/Highlight имеет репутацию средства, к которому прибегают от безысходности. Например, когда требуется воскресить сильно недоэкспонированные снимки, подобные тем, с которыми мы имели дело в главе 15. Конечно, она может здесь помочь, но существуют и лучшие способы применения данной команды.

На самом деле ее использование должно стать неотъемлемой частью вашего рабочего потока. Мы до сих пор не трогали этой команды только потому, что для ее эффективного применения нужно усвоить материал предыдущей главы — разобраться с тем, как работают инвертированные слои-маски, и как объединять преимущества традиционного и hiraloom USM.

Не верите? Тогда вернитесь к пустынному пейзажу в начале главы 17. Рис. 17.1B получен с помощью Shadow/Highlight. Однако посмотрите внимательно туда, где горы встречаются с небом, и где зелень касается склонов гор, — разве можно не заметить здесь явных признаков hiraloom-ореолов?

Кстати сказать, рис. 17.1B являет собой прекрасный пример быстрой коррекции. На то, чтобы расширить тоновой диапазон в облаках и осветлить зелень, было затрачено всего около минуты. Чтобы превзойти или хотя бы сравняться с достигнутым результатом

с помощью других методов, потребуются куда более значительное время.

Метод, с помощью которого получены рис. 18.1C и 18.1D, представляет собой более медленный эквивалент команды S/N. Это более гибкий подход, позволяющий «выжать» из оригинала максимум возможного. Как правило, он применяется для оригиналов с яркими цветами. Мы покажем, как работает эта неторопливая методика после того, как разберемся с принципами функционирования Shadow/Highlight. В качестве примера возьмем снимок, сделанный в зале американского суда через пятьсот лет после того, как венецианские судьи отправляли узников на печальную прогулку по Мосту Воздох.

Общий обзор Shadow/Highlight

С судьей, которого мы видим на рис. 18.3A, я лично незнаком, но, похоже, это человек без чувства юмора, которого при оглашении приговора лучше не раздражать фотовспышками. Это объясняет, почему снимок вышел таким темным.

Как нам известно, цифровые камеры недодают деталей в светах и тенях, считая эти области малозначительными. Данный снимок кажется подтверждением правильности такого подхода. Рубашки мужчин, стакан на столе, а также волосы и усы судьи не являются сколько-нибудь ценными объектами. Тени здесь особой ценности тоже не представляют. Хотя дополнительные детали в одеянии судьи не были бы лишними, лица людей гораздо важнее. Проблема же состоит в том, что этот снимок изначально настолько темный, что лица причислены к теням.

Если вы никогда не слышали о Shadow/Highlight, то для исправления этого снимка вам следовало бы прибегнуть к помощи ложных профилей, как

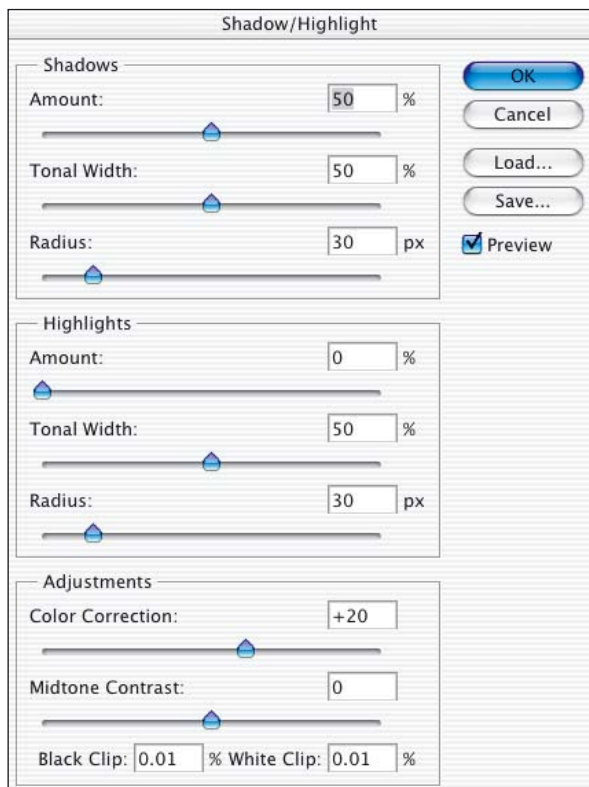


Рис. 18.4. Значения параметров, предлагаемые в *Shadow/Highlight* по умолчанию.

это делалось в главе 15. Оригинал, показанный на рис. 18.3А, пришел с тегом sRGB. Назначив файлу профиль с цветами Apple RGB и гаммой 1.4, я получил версию 18.3В. Первичные цвета Apple RGB и sRGB настолько близки, что какой-либо разницы в цвете не наблюдается. Значение гаммы 1.4 было выбрано не потому, что оно самое лучшее, а потому, что с его помощью можно создать версию, похожую по общей светлоте на рис. 18.3С, который в свою очередь стал результатом применения к рис. 18.3А команды *Shadow/Highlight* с установками по умолчанию.

Хотя по светлоте обе версии похожи, между ними есть три существенных различия. Во-первых, на рис. 18.3С по сравнению с 18.3В больше шумов в тенях. Во-вторых, версия

18.3С более красочна. В-третьих, лицо в ней выразительнее. Давайте выясним, почему так происходит.

Установки *Shadow/Highlight* по умолчанию

Об упрощенной версии диалогового окна *Shadow/Highlight*, которую мы видим при первом обращении к команде, следует немедленно забыть. Щелкните на кнопку *Show More Options*, и откроется окно, показанное на рис. 18.4.

Управление установками для светов и теней осуществляется независимо. Если где-либо параметру *Amount* присвоено нулевое значение, с соответствующей стороны ничего не происходит, независимо от значений других параметров. Как вы можете видеть, по умолчанию не предполагается

коррекция светов, что для данного оригинала правильно.

Проявление деталей в тенях происходит путем осветления области, трактуемой командой как зона воздействия, с одновременным удержанием значения точки теней на прежнем уровне. Если изображение неконтрастное, эта точка может даже стать темнее но, как правило, это почти незаметно.

Затем происходит то, что можно рассматривать частично как смешение, а частично как коррекцию с помощью кривых. Копия изображения инвертируется и используется для его осветления. По сути, хотя мы этого и не видим, команда *Shadow/Highlight* делает то же самое, что мы проделали в первом примере этой главы. А теперь давайте снова вернемся к тому изображению.

На рис. 18.2В показана инвертированная и размытая версия красного канала снимка Моста Вздохов. Она помещается на отдельный слой, режим наложения которого меняется на Overlay. Везде, где Overlay-слой оказывается светлее 50-процентного серого, происходит осветление нижележащего слоя; где он темнее, происходит затемнение; а там, где значение Overlay-слоя равно 50-процентному серому, не происходит ничего.

Таким образом, данная процедура одновременно затемняет света и осветляет тени, в отличие от Shadow/Highlight, которая позволяет управлять тем и другим независимо. Чтобы сделать то же, что умеет эта команда, нам необходимо добавить третий слой с копией оригинала и установить для него или режим Darken, чтобы ограничить область коррекции светами, или режим Lighten, чтобы ограничить ее тенями. (Если вы хотите устранить вероятность повторного размытия рис. 18.2В, то можете проделать все то же самое всего на двух слоях. В этом случае, применяя на верхнем слое команду Apply Image, задайте в ней режим Overlay вместо Normal, что позволит установить для самого слоя режим наложения Lighten или Darken.)

Ключевым процессом как для описываемого метода, так и для правильного применения команды Shadow/Highlight, является размытие. Не будь его, мы получили бы довольно неконтрастное изображение, похожее на рис. 18.1В. Белый мрамор потемнел бы, а тени, подчеркивающие форму моста, осветлились. Таким образом, решение проблемы заключается в достаточно сильном размытии Overlay-слоя, чтобы эти темные линии исчезли. В результате, когда будет выполняться наложение, затемнение произойдет повсюду, а не только в белых участках оригинала.

Этот метод предполагает довольно высокую степень размытия. Обычно при применении фильтра Gaussian Blur значение параметра Radius не превышает нескольких единиц. Но здесь, хотя линии, расположенные в светах Моста Вздохов, и отличаются необычной художбой, в поле Radius пришлось установить значение 11.5 пикселей чтобы получилось то, что мы видим на рис. 18.2В.

Для более типичных оригиналов, таких как снимок судьи, потребуется еще более высокое значение радиуса. Здесь интенсивность размытия должна быть такой, чтобы стереть глаза, которые в противном случае не смогут осветлиться. Что при этом произойдет, мы увидим через минуту.

По умолчанию размытие в Shadow/Highlight осуществляется с вполне разумным радиусом 30 пикселей. Результат не может не напомнить нам о hiraloom USM. Да и как иначе, если в обоих случаях используются одинаковые «размывающие» алгоритмы?

Чтобы продемонстрировать это, применим к рис. 18.3В нерезкое маскирование с тем же значением параметра Radius (настройки фильтра USM: 80%, 30.2). Результатом будет версия 18.3Д, которая уже больше похожа на версию 18.3С, полученную с помощью Shadow/Highlight. Основное различие между ними — цвет лица судьи. А теперь взгляните на рис. 18.4 и обратите внимание на то, что в поле Color Correction по умолчанию установлено значение +20%. Экспертам оно только мешает, а вот начинающим вполне может помочь. Известно, что слишком темные или слишком светлые изображения, как правило, являются еще и слишком серыми. А данная установка усиливает насыщенность всех цветов.

Если рассматривать рис. 18.3С изолированно, он выглядит предпочтительнее более монохромного варианта

18.3D. Однако в нем проявился сильный теплый оттенок, и чтобы избавиться от него, придется помучиться. Поэтому, если вы собираетесь корректировать данный оригинал дальше, будьте осторожны с параметром Color Correction. Бывает, что значение, при-

нятое по умолчанию, оказывается полезным (соответствующий пример скоро последует), но если вы никуда не торопитесь, лучше установите для него нулевое значение.

Ниже движка Color Correction находится движок Midtone Contrast. Он уп-

Фильтр Smart Sharpen – так уж ли он умен?

Фильтр Unsharp Mask ведет свою историю с начала 90-х годов. Тогда его возможности производили очень сильное впечатление, но сегодня о механизме усиления резкости известно гораздо больше. Кроме того, во времена, когда объем оперативной памяти ограничивался восемью мегабайтами, а скорости процессоров по сравнению с сегодняшними были черепашьими, вопрос о создании более сложного фильтра на повестке дня просто не стоял, ведь существующий фильтр Unsharp Mask и так тратил на обработку больших файлов целую вечность.

Учитывая тот факт, что USM, если и не самый важный фильтр Photoshop, то уж во всяком случае входит в лидирующую тройку, тема разработки более мощного фильтра назрела давно. И вот в Photoshop CS2 появился фильтр Smart Sharpen.

Принцип работы у него такой же, как у фильтра USM, однако, по не вполне понятным причинам создатели пренебрегли важнейшим параметром Threshold, оставив только Amount и Radius.

Полезной инновацией стало наличие отдельных секций для теней и светов, причем находящиеся там параметры похожи на те, о которых рассказывалось в этой главе применительно к команде Shadow/Highlight: Fade Amount, Tonal Width и Radius. В противоположность S/H, где параметр Radius весьма важен, в Smart Sharpen он почти ни на что не влияет. Но если надлежащим образом настроить Fade Amount и Tonal Width, можно ослаблять степень усиления резкости в светлых и темных областях.

Иногда эта функция полезна, особенно, если имеется несколько оригиналов, которым требуется одинаковое усиление резкости. Это напоминает модуль Camera Raw, чьи средства коррекции более полезны в пакетном режиме, нежели для отдельных изображений. К моему большому сожалению, как инструмент индивидуальной коррекции Smart Sharpen разочаровывает. Отсутствие параметра Threshold превращает его в калеку. С ослаблением эффекта в светах и в тенях лучше справляются регуляторы Blend If, которые можно применять к любому каналу. Что же касается более тонкой и важной работы, то слои-маски, о которых речь пойдет в главе 19, предлагают практически безграничные возможности.

Если чем-то и следовало бы улучшить фильтр USM, так это снабдить его функцией разнекотерые ухищрения, на которые нам приходилось идти, чтобы добиться чего-то подобного.

В 80-х годах барабанные сканеры выполняли нерезкое маскирование «на лету». Некоторые из них позволяли использовать эквивалент параметра Radius, другие только Amount. Но все они умели работать со светлыми и темными ореолами отдельно. Если более двадцати лет назад эта возможность считалась весьма важной, то и сегодня она ничуть не утратила своей значимости.

равляет сразу всеми каналами, что, как подсказывает наш опыт, редко приносит хорошие результаты. Если у вас есть достаточно времени на возню с ним, то уж лучше потратьте его на создание хорошего комплекта кривых.

А вот три параметра, расположенные выше в секциях Highlights и Shadows — Amount, Tonal Width и Radius — являются весьма полезными.

Размытие и смешение

Чтобы наглядно продемонстрировать, как они взаимодействуют между собой и как правильно подбирать их значения, на рис. 18.5 показаны восемь разных вариантов одного изображения. Мы уже говорили о параметре Radius, и упоминали о его близости с hiraloam USM. Размытие лежит в основе любого нерезкого маскирования. Помните изображение, открывающее главу 6? Оно выглядело как результат применения традиционного нерезкого маскирования, однако было получено исключительно с помощью фильтра Gaussian Blur. (Изложение соответствующей последовательности действий имеется в папке шестой главы на компакт-диске).

Параметры Amount и Tonal Width легко перепутать. Первый из них, как и в USM, контролирует интенсивность воздействия. Второй ограничивает диапазон светлоты (или затемненности), на который оказывается это воздействие. Чем ниже значение Tonal Width, тем ближе зона действия команды к чистым теням и/или светам.

На рис. 18.5А значение Amount взлетело до максимума — 100%, тогда два другие параметра сохранили значения по умолчанию: 50% и 30 пикселей. В итоге темные области снимка слишком сильно осветлились по сравнению с остальными, а шумы раздражающе заметны.

Если задать для параметра Tonal Width значение 100%, оставив для Amount и Radius значения по умолчанию, результат получится более приемлемым, что наглядно демонстрирует рис. 18.5В. Единственное, что произошло с оригиналом — это его общее осветление, без попытки раскрыть тени. Если вам требовалось только это, тогда есть способы и лучше.

Для подбора правильных значений я предлагаю использовать ту же самую методику, что применялась для hiraloam USM на рис. 6.12. Согласно ей, мы устанавливаем максимальные значения для двух параметров, подбираем правильное значение для третьего параметра, а затем регулируем первые два. Применительно к Shadow/Highlight я сначала подбираю значение Tonal Width, установив Amount 100% и Radius 3. На рис. 18.5С я объединил две этих монстрообразных настройки с вполне консервативным значением 30% для Tonal Width. Теперь понятно, почему размытие должно быть достаточно большим. А как иначе стереть глаза судьбе?

Для выбора значения параметра Tonal Width иметь такое бесформенное лицо очень удобно. Функция этого параметра — задать затемненность головы относительно фона, и в данном случае усилившаяся резкость, которую обеспечит разумный параметр Radius, может ввести нас в заблуждение.

Я понял, что 30% для Tonal Width — это мало. Но когда на рис. 18.5D я поднял значение этого параметра до нескромных 60%, голова мне показалась чрезмерно светлой. Поэтому я остановился на промежуточном значении 40% (рис. 18.5E).

Теперь займемся параметром Radius. Как и в случае с hiraloam USM, слишком низкое его значение оригиналу вредит, а при слишком высоком происходит только осветление и затемнение

больших фрагментов изображения, без какого-либо улучшения формы объектов. Что получается, когда для Radius установлено значение 30, мы уже видели на рис. 18.3С. Поэтому на рис. 18.5F я установил 20, а на 18.5G — 50. Этому последнему я и отдаю свой голос.

Наконец, по своему вкусу снизим значение Amount. Мне понравилось значение 60%, давшее рис. 18.5Н, который, по-моему, лучше любого из четырех вариантов рис. 18.3.

Данный оригинал хорош для демонстрации принципов работы команды Shadow/Highlight, но плох для того, чтобы использовать его в реальной жизни. Правда, здесь есть одно важное исключение. В профессиональной работе мы часто располагаем значительно меньшим временем на обработку снимка, чем хотелось бы. Данный оригинал может послужить хорошим примером, поскольку он взят из ежедневной газеты, где избыток времени на коррекцию изображения — такая же редкость, как автострада в Венеции. Чтобы получить рис. 18.3С, потребуется десять секунд; рис. 18.5Н — менее минуты. Если вре-

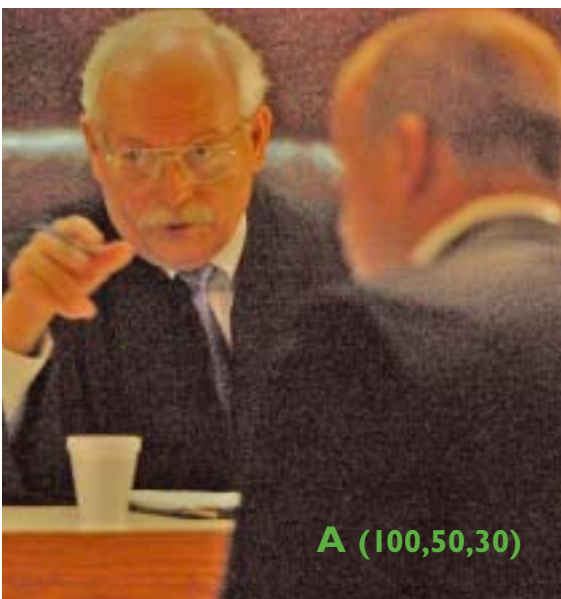
мени у вас ровно столько, искренне рекомендую вам Shadow/Highlight.

Однако, если время позволяет, начинать работу с применения этой команды — плохая идея. Вернемся к похожему рис. 3.9, где также изображен седой мужчина. На обоих снимках камера ошибочно вставила белую точку не туда, куда надо. В том давнем снимке это был блик на заднем плане, здесь — отражение на спинке кресла судьи.

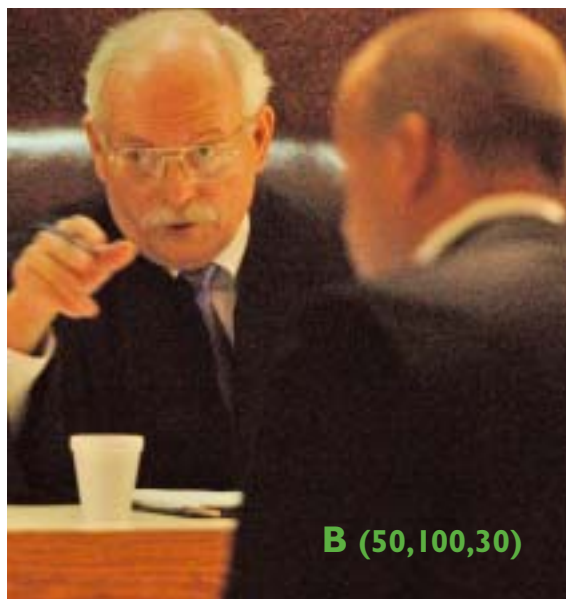
Как известно, устанавливая белую точку нужно в самой светлой *значимой* области. В обоих снимках такой областью являются седые волосы. Кривые, возможно вместе с ложным профилем, легко справятся с этой проблемой без помощи команды Shadow/Highlight.

Попытка применить их здесь не даст хороших результатов. На рис. 18.5Н измерение самого светлого участка волос показывает слишком темный цвет: 200^R 170^G 125^B. Если установить здесь правильное значение 245^R 245^G 245^B, изображение сразу раскроется. При этом будут усилены шумы, предусмотрительно размещенные в тенях командой Shadow/Highlight. По этой причине данную

Рис. 18.5. Внизу: сравнение воздействия параметров Amount и Tonal Width. Напротив: иллюстрация методики подбора правильных значений параметров S/H. Сначала устанавливаются экстремально высокое значение Amount и экстремально низкое значение Radius и подбирается правильное значение Tonal Width; затем подбирается значение Radius и, наконец, значение Amount.



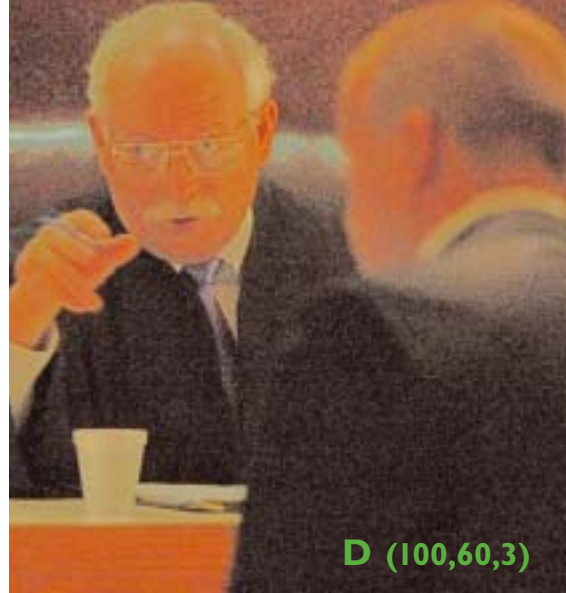
A (100,50,30)



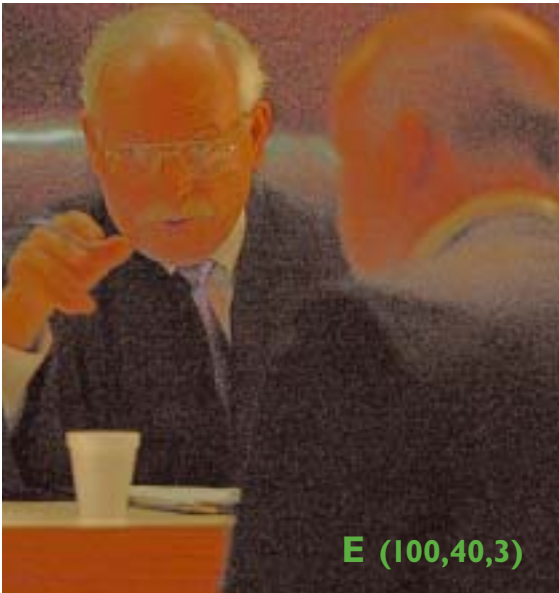
B (50,100,30)



C (100,30,3)



D (100,60,3)



E (100,40,3)



F (100,40,20)



G (100,40,50)



H (60,40,50)



версию я не показываю: она впечатляет только в сравнении с рис. 18.3А, но значительно уступает результату коррекции, которая начинается с применения ложного профиля.

Кроме того, нам известно, что не следует торопиться с усилением резкости. Лучше делать это ближе к концу коррекции, поскольку есть опасность, что последующие действия могут усилить артефакты, внесенные фильтром USM. Когда же мы работаем с командой Shadow/Highlight, то вынуждены сразу принимать решение о повышении резкости при настройке параметра Radius.

Короче говоря, данный оригинал не слишком подходит для рекламы возможностей Shadow/Highligh. Во-первых, снимок требует капитальной переделки. Команда S/H может быть хороша для быстрой



Рис. 18.6. При помощи данных значений параметров Shadow/Highlight оригинал, показанный сверху, трансформируется в нижнюю версию.

Shadows	
Amount:	17 %
Tonal Width:	50 %
Radius:	30 px
Highlights	
Amount:	35 %
Tonal Width:	33 %
Radius:	52 px

коррекции, но для столь масштабных изменений в Photoshop имеются другие средства. Во-вторых, сейчас мы применяли S/N для общего осветления, то есть не по назначению, каковым является раскрытие теней и светов. Далее мы посмотрим на оригинал, которому именно это и требуется.

Половина — в тени, половина — на свету

Коррекция снимку Моста Вздохов нужна была потому, что в нем проявилось несоответствие в восприятии окружающего мира между человеком и камерой. Левую сторону этого снимка освещает солнце, а правая находится в тени. В этом смысле рис. 18.1С с затемненными светом и осветленными тенями следует признать шагом в правильном направлении. По моему мнению, в тенях это осветление чрезмерно, и поэтому я предложил версию 18.1D, где тени не затрагиваются. Но вообще-то, я бы предпочел нечто среднее между двумя вышеупомянутыми версиями. Эта задача команде Shadow/Highlight вполне по силам.

Подобные действия имеют смысл и в любом другом изображении, где часть объекта освещена солнцем, а другая находится в тени. Наиболее важной разновидностью таких изображений являются портреты. Типичный пример мы видим на рис. 18.6А. Нельзя сказать, что снимок ужасный, однако, его левая сторона излишне светлая, если ее сравнить с правой.

Далее в этой главе мы будем сражаться с похожим портретом, где проблема гораздо серьезнее. Там мы подойдем к пределу возможностей Shadow/Highlight. А с изображениями вроде рис. 18.6А команда Shadow/Highlight справляется прекрасно, в отличие от более традиционных методов.

Встречаясь с портретами, мы сразу вспоминаем о смешении с зеленым каналом, который находится на Luminosity-слое. Эта техника подробно обсуждалась в главе 8. С большинством портретов она работает замечательно, но не здесь. В данном случае левая половина снимка затемнится, как положено, но вместе с ней затемнится и правая половина.

С помощью настроек команды S/N для светов, которые показаны на рис. 18.6, две половины лица более-менее уравниваются, приближаясь к тому, что увидели бы мы на месте камеры. Значения параметров я подбирал, точно следуя методике, описанной ранее: сначала установил значение параметра Tonal Width, затем Radius, а потом Amount.

Что касается установок для теней, то они в данном случае не так важны. Нам не нужны какие-то радикальные действия для усиления контраста в платье. Желаемого можно добиться одним элегантным и быстрым движением. Зададим для параметра Amount значение 17%, и тонкая настройка остальных параметров сразу потеряет смысл — все равно результаты будут примерно одинаковы.

Кроме того, в этот раз настройка +20 в поле Color Correction в какой-то степени оказывается полезной, усиливая насыщенность цветов при их затемнении и осветлении. Благодаря ей мы видим, что волосы здесь не черные, а каштановые, и из-за нее левая сторона лица женщины становится краснее. Однако вопрос о том, является ли складка рядом с носом слишком красной, заслуживает отдельного рассмотрения.

Есть надежда, что в будущих версиях можно будет задавать разные значения параметра Color Correction для светов и теней. А пока ничто не мешает нам применить команду дважды, по разу для ка-

ждой стороны. Или, если цвет ямочки на рис. 18.6D вас действительно раздражает, вы можете закрасить ее инструментом «губка», в котором установлен режим Desaturate и низкое значение параметра Flow. Красный оттенок будет обесцвечен, причем без какого бы то ни было осветления.

Все оригиналы, которые предлагались в этой главе до сего момента, имели сравнительно тусклые цвета. Команда Shadow/Highlight вполне применима и к снимкам с яркими цветами, но здесь от вас потребуется хорошее знание каналов и знание различных вариантов предполагаемых действий.

Канал, отличный от других

Черная дамская сумочка, показанная на рис. 18.7A, относится к тем объектам, что являются источником постоянной головной боли для RGB-центристов. В СМΥК же они не представляют никакой трудности. Как мы выяснили в главе 5, такие темные нейтральные объекты мигрируют в черный канал, где с ними можно легко управиться. А вот в RGB до появления команды Shadow/Highlight с ними работать было весьма тяжело.

Сегодня, если вам надо улучшить сумочку, но при этом вы не хотите переходить в СМΥК, вы в любой момент можете использовать Shadow/Highlight, ограничив область ее действия тенями. В данном оригинале трудность состоит в том, что на женщине надето пальто розового цвета, которое по краям практически полностью обесцветилось.

Ничто здесь не мешает нам применить Shadow/Highlight в нормальном режиме. Для теней я выбрал следующие значения параметров: 20%, 50%, 90; а для светов — 30%, 45%, 15. Обратите внимание на малое значение Radius для светов. Детали ткани пальто настолько

мелкие, что могут пропасть даже при не очень сильном размытии.

Рис. 18.7B показывает, что в целом шаг был сделан в верном направлении, но есть две проблемы. Первая: даже с учетом действия Color Correction розовый цвет пальто остался довольно тусклым. Вторая: пальто потемнело, как мы и хотели, но вместе с ним потемнела рука, что совершенно излишне.

Чтобы найти решение, нужно проанализировать структуру имеющихся каналов. Розовый цвет является разновидностью красного, таким образом, здесь по сравнению с красным каналом зеленый и синий должны быть темнее. Если бы этот красный цвет склонялся в сторону оранжевого, тогда синий канал был бы темнее зеленого; но если он ближе к пурпуру, что здесь и происходит, то более темным является зеленый канал.

Однако и в зеленом, и в синем каналах рука по сравнению с тканью более темная, чем в красном канале. И, по видимому, мы можем добиться успеха, если применим команду Shadow/Highlight к отдельным каналам. Если же мы применим ее к композиту, то в результате усреднения слабого красного канала с остальными рука окажется настолько светлой, что будет трактоваться, как света.

На рис. 18.7C показано, что происходит, когда команда Shadow/Highlight применяется к одному зеленому каналу. Поскольку два остальных канала не затрагиваются, в секциях Shadows и Highlights я установил более высокие значения Amount (30% и 40% соответственно), не меняя при этом других параметров. Цвет руки стал лучше.

К несчастью, сумочка позеленела. Поскольку подобные цветовые сдвиги — частое явление, когда S/N или нерезкое маскирование применяются к отдельному каналу, такие действия мы

всегда выполняем на копии основного слоя, чтобы в случае необходимости иметь возможность восстановить исходные цвета, изменив режим наложения слоя на Luminosity. Что я и сделал в версии 18.7D. Рука потемнела, но не настолько, как на рис. 18.7B. Кроме того, немного улучшились ранее обесцвеченные участки ткани.

А теперь бросим печальный взгляд на тот цвет, который нашими стараниями был только что утрачен. Рис. 18.7A слишком мягкий; нет сомнений, что пальто должно стать более розовым. На рис. 18.7B благодаря параметру Color Correction розовый цвет усилился, но в версии 18.7D он опять возвратился в свое исходное состояние.

Мы можем создать двухслойный документ, разместив на нижнем слое рис. 18.7B, на верхнем — 18.7C, и установив для верхнего слоя режим Luminosity. Но, на мой взгляд, есть способ получше. Цвет, который мы видим на рис. 18.7C, восхитительный, но слишком фиолетовый. Особенно это относится к руке и пуговицам на пальто. Чтобы сделать его светло-красным, применим S/H не только к зеленому, но еще и к синему каналу; и тогда о Luminosity-слое можно забыть. Результат мы видим на рис. 18.7E. Конечно, если мы сочтем цвет слишком насыщенным, то всегда можем его чуть-чуть обесцветить. Установив в секции Highlights значение 35% для параметра Amount, теневой

половиной я вынужденно пренебрег, иначе цвет сумочки стал бы голубым. Но, как отмечалось ранее, у нас нет недостатка в средствах для ее улучшения, и самым простым из них является применение только теневой половины команды S/H сразу ко всем каналам.

Это еще один пример того, как алгоритм цифровой камеры, улучшая контраст в средних тонах, становится нашим врагом. Из-за этого розовые

Shadow/Highlight и цветовые пространства

В этой главе все оригиналы представлены в пространстве RGB, однако команда Shadow/Highlight работает и в LAB. А начиная с Photoshop CS2 она доступна еще и в пространстве CMYK.

Однако, за исключением отдельных случаев, применять S/H в CMYK не стоит, поскольку света там пострадали из-за учета влияния растискивания в процессе цветоделения, а в каналах CMY детали в тенях отсутствуют. Если вы хотите улучшить тени в CMYK, лучше используйте для этого кривые и/или усиление резкости в черном канале.

Что касается LAB, то по сравнению с RGB здесь несколько лучшие результаты дает теневая половина команды. Причем, чем выше значение гаммы, тем лучше команда справляется с тенями и хуже со светом. В книге «Photoshop LAB Color» я привожу примеры, иллюстрирующие преимущества LAB в улучшении теней. Аналогичные преимущества RGB в светах заметить намного труднее.

Как правило, оригиналы, которые требуют применения команды Shadow/Highlight, нуждаются в усилении цветов, поэтому в поле Color Correction по умолчанию установлено значение +20. Однако, подобное усиление более удобно выполнять в LAB. Поэтому, лично я в большинстве случаев применяю S/H именно в LAB.

Если вы не планируете усиливать цвета, и у вас нет других поводов переходить в LAB, я бы на вашем месте оставался в RGB. Но если вы имеете дело с важным оригиналом, тогда со светом лучше работать в RGB, а тени оставить для LAB.

области оригинала оказались обесцвеченными, а сумочка оказалась столь темной, и именно из-за этого Shadow/Highlight сегодня является очень ценной командой.

USM, псевдо-USM и придание формы

С большинством оригиналов фильтр Unsharp Mask справляется вполне успешно, но время от времени среди них попадаются такие, с которыми не работает даже его hiraloam-разновидность. Особенно это касается оригиналов с критически важными светами. В таких случаях можно воспользоваться возможностями команды Shadow/High-

light или даже поискать ему более замысловатую замену.

На рис. 18.8 показан снимок, сделанный для печатной рекламы косметической продукции. Света здесь неплохие, однако заказчик несомненно обрадуется, если эти довольно плоские тюбики и флаконы обретут дополнительный объем. Это можно сделать с помощью Shadow/Highlight, но если вы, как и я, рассматриваете их как принципиально важную часть изображения, следует поискать варианты получше.

Начнем с того, что притворимся, будто команды S/H в Photoshop не существует, и нам надо найти нечто похожее на нее. Как обычно, ключом к успеху в таких случаях является знание каналов.

Рис. 18.7. Внизу: оригинал и его красный, зеленый и синий каналы. На странице напротив,верху слева: команда S/H применяется к RGB-композиру. Вверху справа: S/H применяется только к зеленому каналу. Внизу слева: в слое, на котором находится правая верхняя версия, устанавливается режим Luminosity. Внизу справа: окончательная версия — команда S/H применяется к зеленому и синему каналам.





Обновим процедуру, которую мы применили к Мосту Вздохов на рис. 18.1. Идея состоит в том, чтобы на оригинал в режиме Overlay наложить размытую и инвертированную копию одного из имеющихся каналов, или даже композитного изображения, и тем самым добавить ему выразительности.

Поскольку я не считаю, что в наши намерения входит затемнение чего-либо, что в данном оригинале является синим, работать будем с красным каналом, в котором различие между белыми и синими объектами самое большое.

Создадим документ, состоящий из трех слоев. На верхнем и нижнем слоях находятся копии оригинала, а на среднем слое размещается инвертированная, неразмытая копия красного канала. В Photoshop такой документ можно по-

лучить несколькими способами. Например, можно начать с создания трех одинаковых слоев, сделать верхний слой невидимым, в палитре Layers активировать средний слой, а затем применить команду Apply Image, где источником является красный канал, установлен режим Normal и отмечен флажок Invert.

Развлечения начинаются, когда верхний слой становится невидимым, а средний слой переключается в режим Overlay. На свет появляется рис. 18.9А, и ваше сердце екает, ибо все это больше похоже на глупую шутку, чем на цветокоррекцию. Все синие области радикально освещаются. Даже более светлые участки, те самые, которые мы хотим улучшить, выглядят хуже, поскольку они просто темнеют, не становясь контрастнее.

Рис. 18.8. Оригинал и три его канала. Для предстоящего смешения ключевым является красный канал, где лучше всего различаются белые и синие участки оригинала.





A



B



C

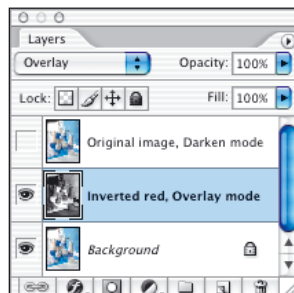


D



E

Рис. 18.9. Вверху: поверх рис. 18.8 в режиме *Overlay* накладывается размытая, инвертированная копия красного канала. Справа и сверху вниз: так выглядит этот канал сначала без размытия, а затем с размытием при значениях *Radius*, равных 20, 40 и 60 пикселей.



На рис. 18.9В показан исходный красный канал, неразмытый и инвертированный. В следующих трех версиях он размыт с помощью фильтра *Gaussian Blur* с радиусом, соответственно, 20, 40 и 60.

Воздействие размытия хорошо заметно, но тем, кто не имеет большой практики, осмыслить его не так легко, поэтому я буду двигаться

медленно и перед демонстрацией финального результата прибегну к помощи не совсем обычной иллюстрации.

В режиме Overlay освещение происходит везде, где верхний слой светлее 50-процентного серого. Один только взгляд на этикетки на рис. 18.9B — и сразу понятно, почему пострадали синие участки на рис. 18.9A: при наложении они осветлились настолько, насколько это вообще возможно.

Но нам вообще не нужно никакого осветления. Именно потому у нас есть верхний слой, представляющий собой копию нижнего слоя, но только для него задан режим Darken. Этот слой на рис. 18.8A является невидимым, что демонстрирует нам палитра Layers. Теперь сделаем его видимым. Тем самым мы предотвратим любое осветление, но позволим среднему слою с режимом наложения Overlay затемниться настолько, насколько ему захочется.

Однако даже после водворения верхнего слоя на свое место рис. 18.9A остается крайне неконтрастным. Кроме того, до неприемлемого уровня затемняется слово «milk» посередине каждой этикетки. Взгляните на рис. 18.9B — насколько темной там выглядит эта надпись.

Вот для чего нам нужно размытие среднего слоя, причем значение параметра Radius должно быть не меньше 20, как на рис. 18.9C, где текст почти полностью исчезает, а значит в финальной версии он останется без изменений.

Визуально оценить степень воздействия каждого из вариантов размытия из рис. 18.9 нам поможет рис. 18.10. Overlay-области я выделил и подкрасил, чтобы нагляднее показать их расположение и интенсивность эффекта. Исходное изображение проявляется в тех областях, где overlay-слой осветляет нижний слой.

Обратите внимание на то, что большее значение Radius не означает рас-

ширения зоны воздействия. Во всех трех версиях затемнение затрагивает приблизительно одинаковую площадь изображения, но не всегда происходит в одних и тех же местах. Кроме того, в каждой версии наблюдается большее по сравнению с остальными акцентирование определенных областей.

Проще всего сравнить между собой два крайних случая, а также посмотреть на то, что происходит в реальной жизни (рис. 18.11).

В версии с 20-пиксельным размытием (рис. 18.10A) в центре имеется затемнение, которого нет в версии с 60-пиксельным размытием (рис. 18.10C). Это хорошо заметно, если отправиться в реальный мир и сравнить между собой рис. 18.11A и рис. 18.11C. Баночки с кремом и там и здесь одинаковы. Теперь взглянем туда, где встречаются белые и синие фрагменты этикетки, непосредственно над словом «milk». На рис. 18.10A видно, что затемнение почти достигает этого участка, тогда как на рис. 18.10C синяя граничная линия отделяется от красноватой зоны затемнения широкой полосой. В результате на рис. 18.11A баночка темнее, чем на рис. 18.11C.

В версии с меньшим размытием наибольшее воздействие оказывается на самые светлые области, что для данного оригинала не очень хорошо. На рис. 18.10A видно, как сильно затемняются левые стороны двух правых флаконов. Таким образом, на рис. 18.11A эти стороны потемнели сильнее, чем правые. На рис. 18.10C затемнение распределено более равномерно, и поэтому форма флаконов на рис. 18.11C подчеркивается лучше.

Все семейство в сборе

По этим причинам, если выбирать между версиями с 20- и 60-пиксель-

ным размытием, то для меня выбор будет очевиден. Думаю, что и для вас тоже. Труднее выбирать между рис. 18.11В и рис. 18.11С. Берите, что хотите, тем более, что этот оригинал с высоким разрешением имеется на компакт-диске. Я же пошел на компромисс и выбрал 50-пиксельное размытие. После незначительной коррекции в виде усиления резкости и осветления светов кривыми я получил окончательную версию, представленную на рис. 18.12А.

Сравним этот результат с двумя его конкурентами. Если вы видите фамильное сходство, то причиной тому является одинаковая в обоих случаях стратегия размытия, поскольку я каждый раз использовал 50-пиксельное значение параметра Radius. С помощью команды Shadow/ Highlight ближе всего к рис.18.12А я сумел подобраться, установив в секции светов

Рис. 18.10. Три версии Overlay-наложения: на оригинал накладываются, соответственно, рис. 18.9В, 18.9С и 18.9D. При этом на верхнем слое размещается еще одна копия оригинала, которая восстанавливает затемнение в осветленных участках изображения. Те области, где оригинал будет затемнен, на рисунках окрашены в красноватый цвет. Неокрашенные области останутся без изменений.



значения 25%, 45%, 50 и полностью отключив секцию теней (рис. 18.12В).

Версия неплоха, но белые флаконы не столь объемны, как на рис.18.12А. Кроме того, поскольку в S/H приходится работать с целым изображением, а не с отдельным красным каналом, в котором белые и синие участки отлично разделены, у меня не было возможности предотвратить затемнение синих участков. Более темные синие оттенки можно было бы с легкостью маскировать, но более светлые, находящиеся на заднем плане, представляют собой проблему.

Рис. 18.12С напоминает о том, почему нам нужна замена для hiraloom USM, который не справляется со столь светлыми деталями. Фильтр USM с установками

Рис. 18.11. Результаты Overlay-наложений, показанных на рис. 18.10.



60%, 50, 50 частично обесцвечивает белые флаконы и чрезмерно затемняет синие цвета. Но все-таки он имеет и свои сильные стороны. Методика с Overlay-наложением и размытием позволяет сохранить их, избежав при этом недостатков, присущих прямому усилению резкости.

Намеренное противопоставление разных методов коррекции может ввести в заблуждение. Усиление резкости, Shadow/Highlight и выделенные области — не соперники, а игроки одной команды. Если кто-то из них способен сделать все необходимое без посторонней помощи, тогда подключение остальных игроков — пустая трата времени. Однако очень часто они помогают друг другу. Давайте посмотрим, как они вместе справятся с обесцвеченными телесными тонами, причем гораздо бо-

Рис. 18.12. Вверху: версия, полученная с помощью 50-пиксельного размытия с последующим легким усилением резкости и небольшой коррекцией кривыми. Два других результата не столь удачны. Внизу слева: команда Shadow/Highlight не позволяет придать флаконам объем. Внизу справа: после применения hiraloam USM некоторые участки обесцвечиваются.



Камни преткновения: игра в одиночку или командой?

● **Не ждите чуда.** Команду Shadow/Highlight лучше применять малыми дозами, как затравку для последующей коррекции, а не стараться с ее помощью одним выстрелом убить сразу всех зайцев. Обратите внимание на то, что в большинстве примеров, где S/H была особенно эффективна, значение параметра Amount было ниже 50%, предлагающихся по умолчанию. Не секрет, что для сильно недоили переэкспонированных оригиналов S/H позволяет добиться впечатляющих перемен к лучшему. Правда, впечатляют они только до тех пор, пока вы не посмотрите к оригиналу повнимательнее и не обнаружите более простые способы получения лучшего качества.

● **Скорость против качества.** Когда команду S/H следует предпочесть смешению трех слоев в режиме Overlay, демонстрировавшемуся на рис. 18.3 и 18.9? Почти никогда. Естественно, это верно при условии, что вы располагаете неограниченным временем на выполнение каждого заказа. Методика overlay-смешения мощнее и гибче. Результат не будет хуже никогда, потому что вы всегда можете использовать такую же яркостную маску, что используется в S/H. Бывает, что результаты применения обеих методик равноценны; бывает, что смешение приносит бонус, а бывает и так, что размер этого бонуса огромный. Но смешение занимает времени в двадцать раз больше, чем S/H. Именно поэтому в данной главе мы изучаем оба метода, а вовсе не потому, что S/H позволяет достигнуть лучших результатов.

● **Единственный канал Overlay-слоя.** В этой главе света и тени предлагается улучшать с помощью инвертированного и размытого канала, помещенного на Overlay-слой. Не пытайтесь использовать вместо него инвертированный и размытый файл. Если сделать так, определенные цвета превратятся в нейтральные, потому что их светлый компонент затемнится, а темный осветлится. Когда же на Overlay-слое находится только один канал, а не три, подобного произойти не может. В этом случае затемняться или осветляться будут сразу все каналы. Естественно, главным вопросом является правильный выбор канала для Overlay-слоя.

лее неприятными, чем те, с которыми мы боролись на рис. 18.6.

Балансировка размытия и смешение

Как правило, бледные и плоские телесные тона легко корректируются путем яркостного смешения с зеленым каналом, описанного в главе 8. Этот метод работает прекрасно, но до определенного предела. Этот предел наступает, когда кожа оказывается столь обесцвеченной, как на рис. 18.13А.

Однако кое-что мы все-таки можем сделать. Одну из возможностей, пред-

лагаемую командой Shadow/Highlight, мы рассмотрим потом, а пока поэкспериментируем со смешением каналов. В данном оригинале зеленый канал слишком светлый, и толку от него мало. Как правило, синий канал в лицах является слишком темным и потому для смешения не используется, но с учетом того, насколько бледен наш оригинал, синий канал вполне может сработать, особенно если его чуть подправить.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ. Если файл прошел через JPEG-сжатие, не используйте синий канал для смешения. Синий страдает от действия алгоритма

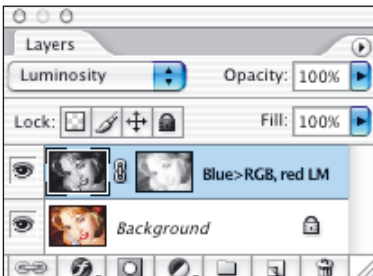


Рис. 18.13. Вверху справа: оригинал, рядом слева показаны его RGB-каналы. Справа в центре: для усиления глубины телесных тонов синий канал помещается на Luminosity-слой. Чтобы предотвратить потемнение волос, добавляется слой-маска в виде копии красного канала; результат показан внизу справа.

JPEG гораздо сильнее двух других каналов.

Перед тем как использовать синий канал, я тщательно изучил его при 300-процентном увеличении, чтобы удостовериться в отсутствии артефактов, которые после его смешения с двумя другими каналами будут бросаться в глаза. Только после этого я пошел дальше и получил версию 18.13В.

Цвет кожи явно улучшился, но волосы местами стали черными. С подобной проблемой мы уже сталкивались на рис. 8.7, где красный жакет после

Luminosity-смешения стал слишком темным. Тогда мы смогли с ней справиться с помощью регуляторов Blend If. Их можно было бы использовать и здесь, например, исключив из смешения участки верхнего слоя, где его синий канал является слишком темным. Однако в предыдущей главе был мельком затронут более гибкий вариант действий, и он станет центральной темой в главе следующей: ограничения на верхнем слое можно устанавливать не с помощью Blend If, а с помощью слоя-маски. Или же, если времени мало, смешение мож-

Повторение и упражнения

- ✓ Почему команда Shadow/Highlight с большей вероятностью будет применяться для цифровых фотографий, а не для отсканированных слайдов?
- ✓ Установки по умолчанию команды S/H предполагают интенсивную коррекцию теней и отсутствие коррекции светов. Если вы хотите работать только со светом, как сделать так, чтобы команда не трогала тени?
- ✓ Для чего предназначен параметр Color Correction? Когда и почему его применение можно считать оправданным?
- ✓ Вернитесь к снимку пустыни, открывающему главу 17. Можете ли вы получить версию рис. 17.1В с помощью команды Shadow/Highlight? Соответствующие значения параметров имеются на компакт-диске, но постарайтесь не обращаться к ним. Что вы предпочтете при работе с этим оригиналом: использование S/H или смешение в режиме Overlay, как на рис. 18.11?
- ✓ Для размытия шумов обычно лучше применять фильтр Surface Blur (Photoshop CS2 и более поздние версии), который позволяет сохранять резкие контуры. В этой главе мы использовали Gaussian Blur. Почему?
- ✓ Предположим, что после коррекции розового дамского пальто вы отправили заказчице на утверждение версии 18.7D и 18.7E. После внимательного их изучения она пожелала, чтобы ручка сумочки была взята из рис. 18.7D, а остальное изображение представляло бы собой смесь, содержащую две трети версии 18.7E и одну треть 18.7D. Как бы вы выполнили ее пожелание?

но выполнить непосредственно через выделенную область. Чтобы получить версию 18.3С, исходный красный канал из нижнего слоя я загрузил как слой-маску для верхнего слоя.

Рассмотрим еще раз, как все это работает. Вначале имеются два слоя. На нижнем находится оригинал, рис. 18.13А. На верхнем должна находиться копия синего канала, но в данном случае мы вполне можем поместить туда рис. 18.13В. Чтобы восстановить исходный цвет, меняем режим наложения верхнего слоя на Luminosity.

Если мы создаем корректирующий слой, пустая слой-маска появляется у нас автоматически. Если у нас обычный слой, как здесь, мы должны добавить ее сами: или командой Layer>Layer Mask>Reveal All, или щелчком на соответствующей пиктограмме в нижней части палитры Layers.

Там, где слой-маска белая, виден верхний слой; там, где она черная, — нижний слой; где серая — их смесь. Вначале маска пустая — абсолютно белая, — и мы по-прежнему видим рис. 18.13В.

Рис. 18.14. Альтернативная коррекция: вверху справа, к рис. 18.13А применена команда S/H. Если ее зеленый канал (снизу) поместить на Luminosity-слой, мы получим версию, показанную внизу справа.



Затем, убедившись, что слой-маска подсвечена и потому является активным каналом, я с помощью команды Apply Image вставил туда копию красного канала слоя Background, того самого, что показан на рис. 18.13 вверху слева. Поскольку лицо в нем почти пустое, это дает нам контроль над рис. 18.13В. Волосы здесь темнее лица. Если мы предположим, что они примерно 50-процентно серые, то в результате волосы будут представлять собой нечто среднее между версиями 18.13А и 18.13В. Примерно это мы и видим на рис. 18.3С.

Конечно, существует и более быстрый способ: перед тем, как поместить на верхний слой синий канал, можно



загрузить красный канал не как маску, а как выделенную область, что выполняется с помощью клавиатурной комбинации Command—Option—1, или щелчком на иконке красного канала в палитре Channels при нажатой клавише Command. Способ хорош, но менее гибок. Представим, например, что волосы на рис. 18.13С, хотя и лучше, чем на рис. 18.13В, но все-таки кажутся

нам темноватыми. Тогда, чем редактировать само изображение, проще изменить слой-маску, затемнив в ней тени с помощью кривых. Благодаря потемнению волос в маске их окончательный цвет приблизится к тому, который имеется на нижнем слое, где находится версия 18.13А с более светлыми волосами.

И последнее замечание. В соответствии с основной темой этой главы слой-маску необходимо размыть, иначе в волосах пропадут детали. Причина здесь та же, что на рис. 18.9, только там она была выражена более явно. Когда при смешении в режиме Overlay с инвертированной копии красного канала размытие отсутствовало, контраст в деталях снижался до неприемлемого уровня.

Заключение

Команда Shadow/Highlight, впервые появившаяся в Photoshop CS, представляет собой мощное средство улучшения деталей изображения в светах и тенях. Она предназначена для устранения одного из главных недостатков цифровых снимков — акцентирования средних тонов за счет светов и теней.

Некоторые воспринимают ее только как средство воскрешения безнадежно недоэкспонированных оригиналов, однако, на самом деле Shadow/Highlight гораздо лучше проявляет себя при решении более скромных задач. В данной главе предлагается альтернатива этой команде, которая мощнее, но требует гораздо больших временных затрат. Метод, основанный на Overlay-смешении с отдельным каналом, позволяет улучшать форму объектов так же, как это делает hiraloom USM. Если оригинал требует исправления больших областей или содержит яркие цвета, данный метод может помочь больше, чем команда Shadow/Highlight.

Умеренность — залог успеха

А теперь начнем сначала, только на этот раз будем использовать команду Shadow/Highlight.

Этот оригинал во многом похож на снимок судьи на рис. 18.3А. В обеих командах Shadow/Highlight позволяет добиться впечатляющих изменений, однако не стоит стремиться достичь с ее помощью идеала. S/N действует прекрасно, когда раскрывает света и тени, но только они должны быть *реальными*, а не искусственными, возникшими из-за убогой съемки. Снимок судьи был слишком темным, и поэтому тенями в нем стало то, что ими быть не должно. Данный оригинал, наоборот, слишком светлый. Таким образом, в нем телесные тона попадают в область светов.

Если с помощью Shadow/Highlight вы попытаетесь добиться таких же деталей в лице, что мы видим на рис. 18.13С, у вас не получится ничего хорошего. Умерьте свои ожидания, и результат превзойдет их.

Чтобы получить рис. 18.14А, в секции Highlights я установил следующие значения параметров: 15%, 40%, 50. В поле Color Correction, чтобы сделать телесные тона розовее, я оставил значение +20%. Наконец, предчувствуя возможность последующего затемнения волос, я предпринял упреждающие действия, для чего в секции Shadows задал значения: 10%, 50%, 30.

Результат кое-кому может понравиться больше, чем рис. 18.13С, но это просто еще одна битва в непрекращающейся войне между цветом и контрастом, исследование которой мы начали еще в первой главе. Цвет на рис. 18.14А лучше, но очевидно, что на рис. 18.13С больше деталей. Так какой же из них лучше?

Можно поместить один из них поверх другого в режиме Luminosity, или в режиме Color, в зависимости от обстоятельств. Однако есть более эффективный способ.

Вспомним, что обычная методика предполагает смешение с зеленым каналом на Luminosity-слое. С оригиналом проделать это было невозможно, но в изображение 18.14А добавлено достаточно перца, и новый зеленый канал весьма неплох. Поэтому поместим его, как обычно, на отдельный слой и установим для последнего режим Luminosity. Посчитав, что изображение уже достаточно темное, я выбрал значение непрозрачности 70%. Получился рис. 18.14В, который я оцениваю выше, нежели 18.13С, по крайней мере, пока, потому что это еще не финал. В любом случае, с основной проблемой — обесцвеченными телесными тонами — мы справились, а все остальное дело техники.

Проблемы слишком богатого выбора

Подводя итог, скажем, что мы только что рассмотрели два различных способа, позволяющие достичь результатов, лет пять назад недоступных для большинства профессиональных ретушеров. А ведь мы еще не трогали различные виды маскирования, которыми тоже могли бы воспользоваться. Кроме того, мы не задействовали методику, где используется смешение в режиме Overlay, применявшуюся для фотографии косметических средств на рис. 18.9. Нет сомнений, что она тоже дала бы хороший результат, как и применение ложных профилей в духе главы 15.

Со многими, если не всеми, снимками, относящимися к той же весьма неудобной категории, что и примеры из этой главы, с помощью команды S/N можно было бы справиться практически мгновенно. Необходимым условием успеха служит понимание того, как именно следует настраивать ключевой параметр Radius. Из этой главы вы должны усвоить следующее правило: *значение параметра Radius должно быть достаточно высоким, чтобы уничтожить мелкие детали, но при этом достаточно низким, чтобы сохранить форму объектов.*

Если, когда глава только начиналась, вы хотели всего лишь слегка подправить детали в светах и тенях, и, заморив червячка, на этом успокоиться, представьте, что сидите за обеденным столом в Италии. Не стесняйтесь, теперь перед вами много других вкусовостей. Большинство предложенных в этой главе оригиналов можно улучшить несколькими различными способами. Освойте размытие и смешение, и вам станет доступен любой их них.