

Съдържание

1. Селекции
2. Маски
3. Инструменти за ретуширане
4. Филтри, използвани при ретуш
5. Филтри за премахване на дефекти



Какво е селекция

- 1. Селектираме** части от изображението с цел да ограничим действието на инструменти, ефекти или филтри само в тези области
- 2. Неселектирани**те области се наричат **маскирани**. Пикселите могат да бъдат маскирани, селектирани или частично селектирани.



Всяка **селекция** е монохромно изображение. Всяко **монохромно изображение** може да се използва за селекция.
Прозрачността на слой също е монохромно изображение, съответно може да се разглежда като селекция!

Инструменти за селекции

1. Marquee Tool (M)



- правоъгълни селекции 
- елипсовидни селекции 
- ред/колона от един пиксел

2. Lasso (L) – за произволни форми

- ласо 
- многоъгълно ласо 
- магнитно ласо 



Със задържане на **alt** могат да се комбинират първите два вида ласо.



Shift добавя към селекция, Alt изважда, а Alt+Shift прави сечение

Инструменти за селекции (2)

3. Magic Wand (W)

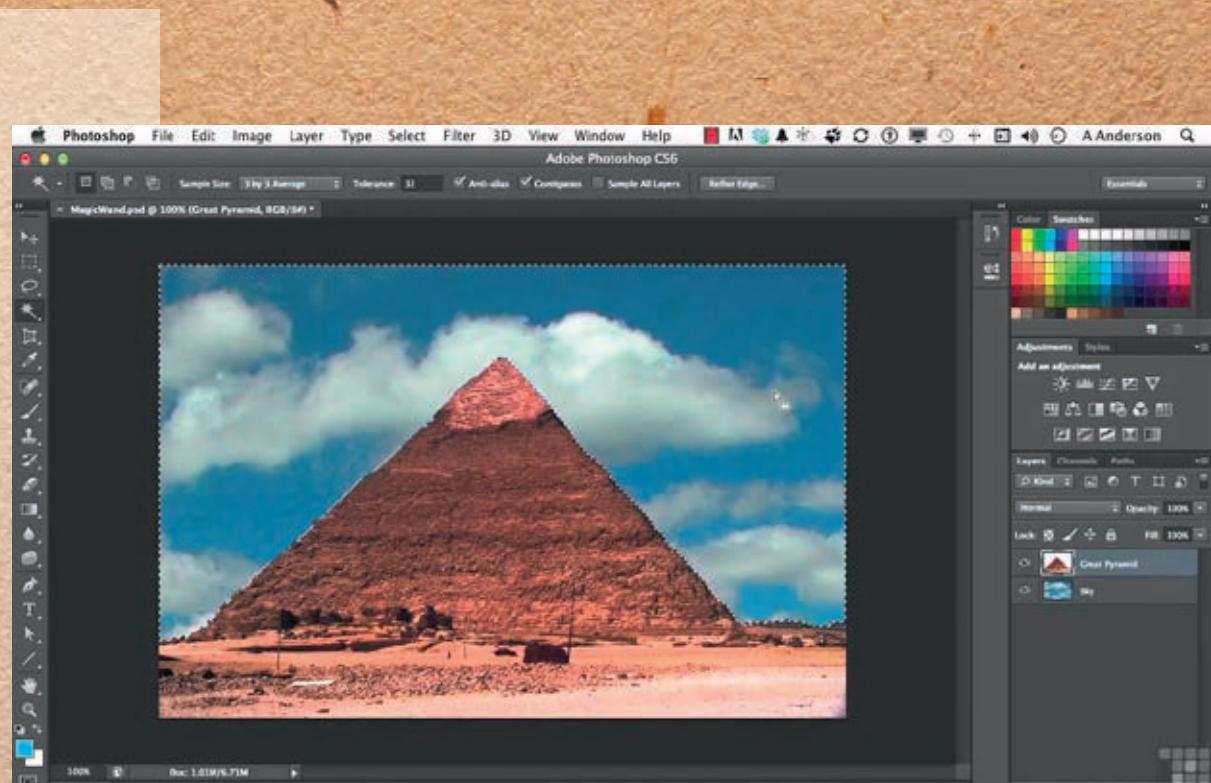
- селектира подобни пиксели, има настройка за прецизност

4. Quick Selection (W)

- работи като четка

5. Pen Tool (P) –

- инструмент за селектиране с векторни пътечки

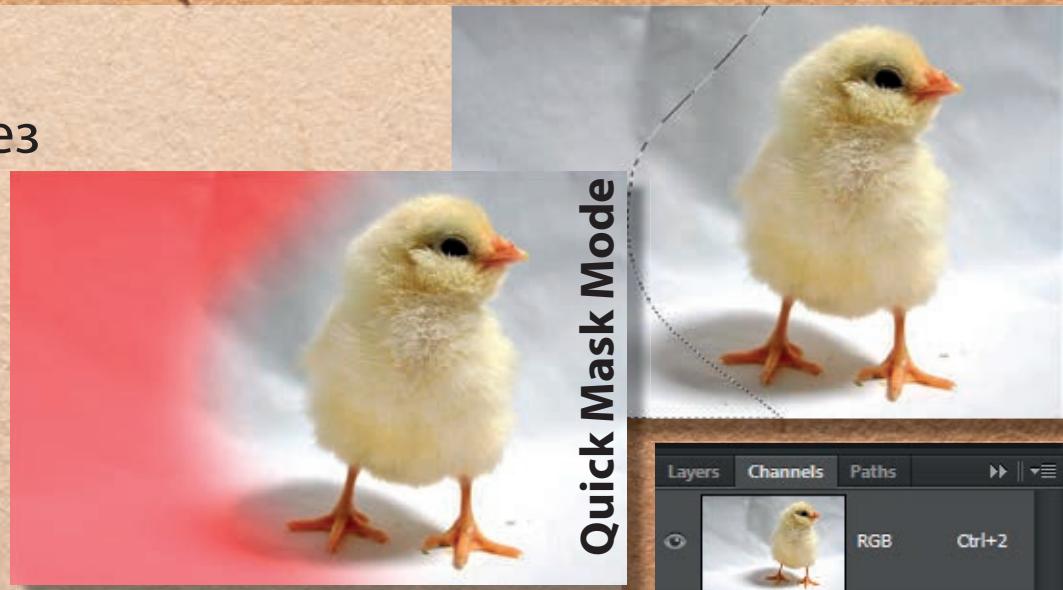


Пътечките могат да бъдат трансформирани в селекция и обратно.

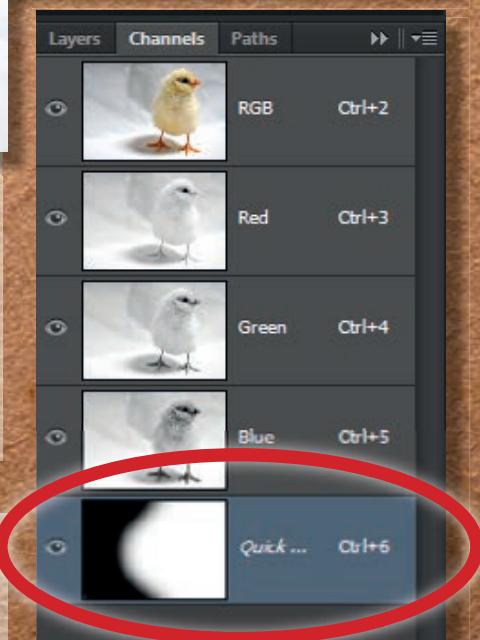
Други начини за селекция

1. Quick Mask (Q)

- дефиниране на селекция чрез инструментите за рисуване
- временно се появява Quick Mask канал в панела Channels.
- има два режима – рисуваме или маската, или селекцията
- в режим Quick Mask, с помощта на градиент, можем лесно да направим „плавна“ селекция



Селекциите са запазват като Alfa Channels. Всеки канал може да бъде превърнат и в селекция, и в маска.



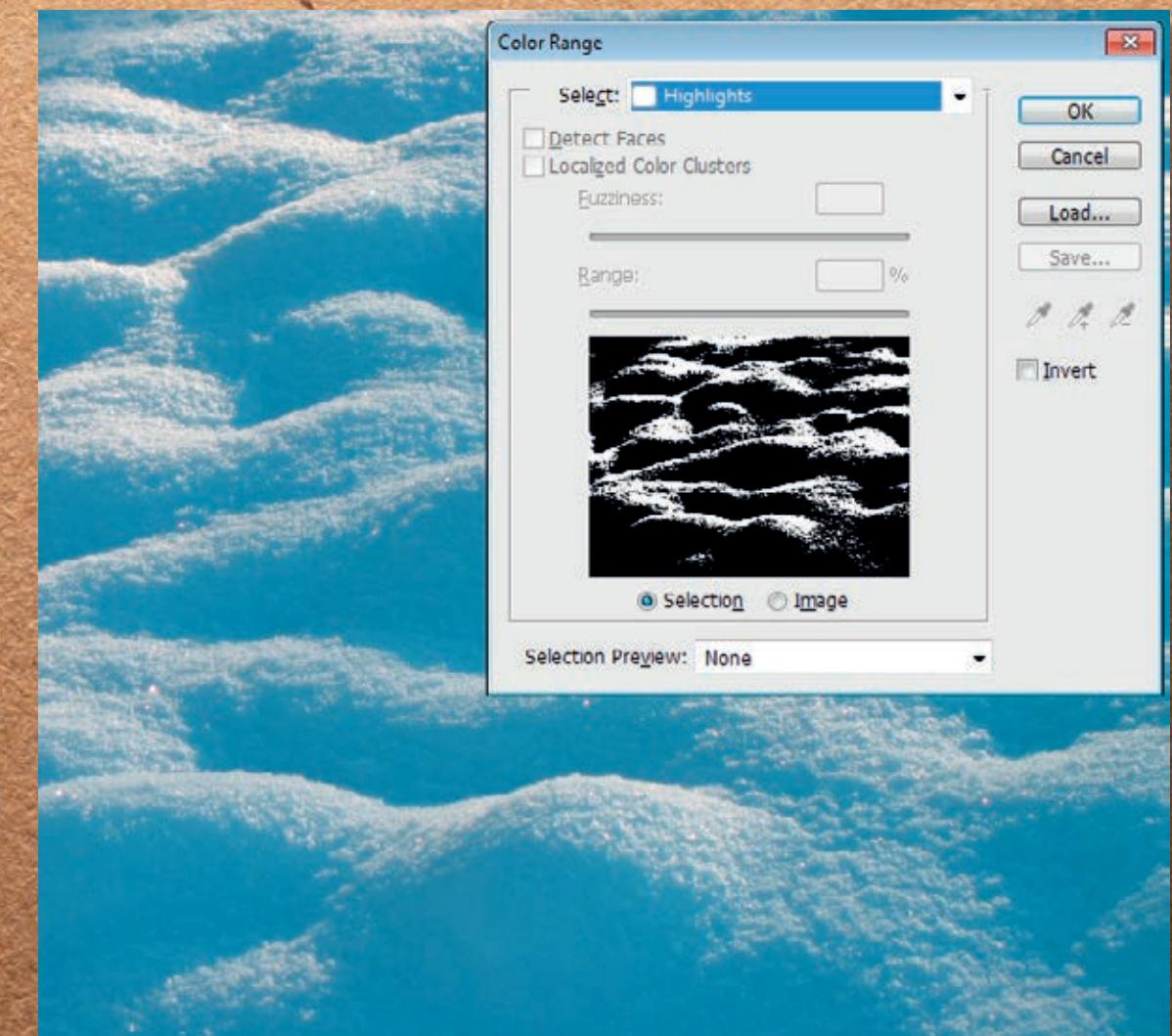
Други начини за селекция (2)

2. Color Range (Select-> Color Range)

- чрез диалогов прозорец дефинираме селекция от сходни цветове, добавяме и изваждаме с пипетите
- Демо – зимен пейзаж



С Color Range можем да избираме и измежду основните цветове, както при Hue/Saturation, плюс тъмни/светли/средни и цвят на кожата





Други начини за селекция (3)

3. Leveraging Channels

- „висшата математика“ при селекциите
- чрез съществуващите канали и маски създаваме нови селекции
- изисква добро познаване на Blending modes
- използва се цветовия контраст в подходящите канали
- налага се при селектиране на сложни обекти
- например разпиляна коса на съставен фон



Смесвания (blending) на канали се правят от Image->Calculations



Select menu

1. Select All (**ctrl+A**)

- селектира целия canvas



2. Deselect (**ctrl+D**)

- премахване на селекцията



3. Reselect (**ctrl+D**)

- възстановяване на селекцията

4. Inverse (**ctrl+shift+I**)

- обръщане на селекцията



Copy/Paste на селекция създава нов слой от копираното съдържание.
Очертанията на селекциите могат да бъдат местени с инструментите Marquee,
Lasso или Magic Wand, в маркираната зона

Select menu (2)

5. Modify

- border – избира само граничната област
- smooth – заглажда ръбовете (antialiasing)
- expand – увеличаване с **x** пиксела
- contract – свиване с **x** пиксела
- feather – замъгляване

6. Grow

- увеличава селекцията със **съседни** пиксели чрез увеличаване на толеранса

7. Similar

- увеличава селекцията с **произволни** пиксели чрез увеличаване на толеранса



Grow и Similar използват стойността за Tolerance, зададена на Magic Wand Tool

Select menu (3)

8. Transform

- Free Transform по отношение на селекцията, не на оградените пиксели

9. Load – зареждане на селекция от алфа каналите

- **ctrl+click** върху иконата на канала
- добавяне, изваждане или сечение със съществуваща селекция
- работят също и комбинациите с **alt** и **shift**

10. Save – съхраняване на селекция като алфа канал

- **Save Selection as Channel**  в **долната част на панела Channels**
- добавяне, изваждане или сечение с активна селекция върху съществуващ алфа канал



При Load и Save можем да използваме алфа канали не само на активния документ, но и от други файлове, заредени във Photoshop



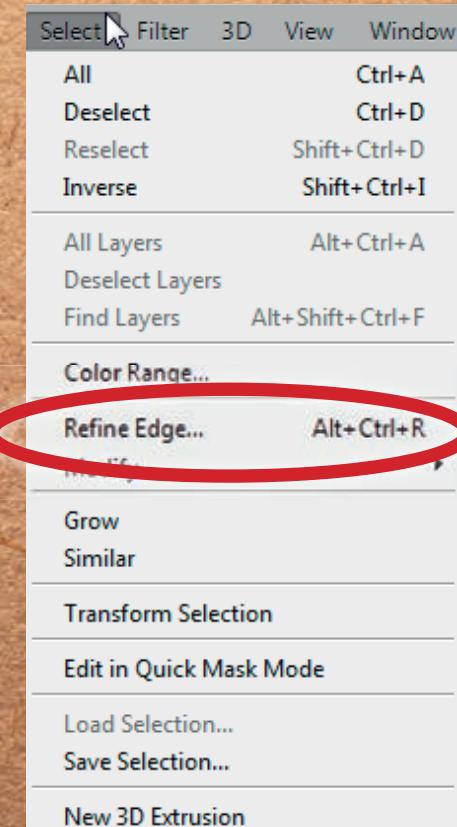
АДОВЕРPHOTOSHOP

Селекции

Select menu (4)

11. Refine Edge/Mask (alt+ctrl+R)

- мощно средство за фина настройка на селекция/маска
- при активна селекция, работи върху нея
- без селекция, работи върху маската на слоя
- чрез инструмент за рисуване дефинираме областите на действие на алгоритъма
- чрез настройки задаваме параметри на алгоритъма за изчисление



В предишни версии на Photoshop имаше филтър Extract, който в момента се предлага като допълнителен плъгин (Google: photoshop cs6 install extract filter). Refine Edge е негов наследник и подобрена версия.

Select menu (5)

- Refine edges/mask->
Decontaminate colors
- изменя крайните пиксели на изображението, което е деструктивно действие
- затова **задължително** създава нов слой



Refine Edge изменя ефективно селекцията/маската.
Маската обаче може да се редактира впоследствие, затова
този начин на действие се смята за недеструктивен.

ADOBE PHOTOSHOP

Ретуширане

Ретуш

1. Локално редактиране на изображение чрез премахване/добавяне на дефекти или обекти, замъгляване или изостряне, изсветляване и затъмняване, коригиране на цветовете и осветеността и др.



Тайната на добрия ретуш е в мярата. Най-трудно е да преценим дали има нужда от още малко, или да спрем. Намесата ни не трябва да бъде очебийна.

Инструменти за ретуш

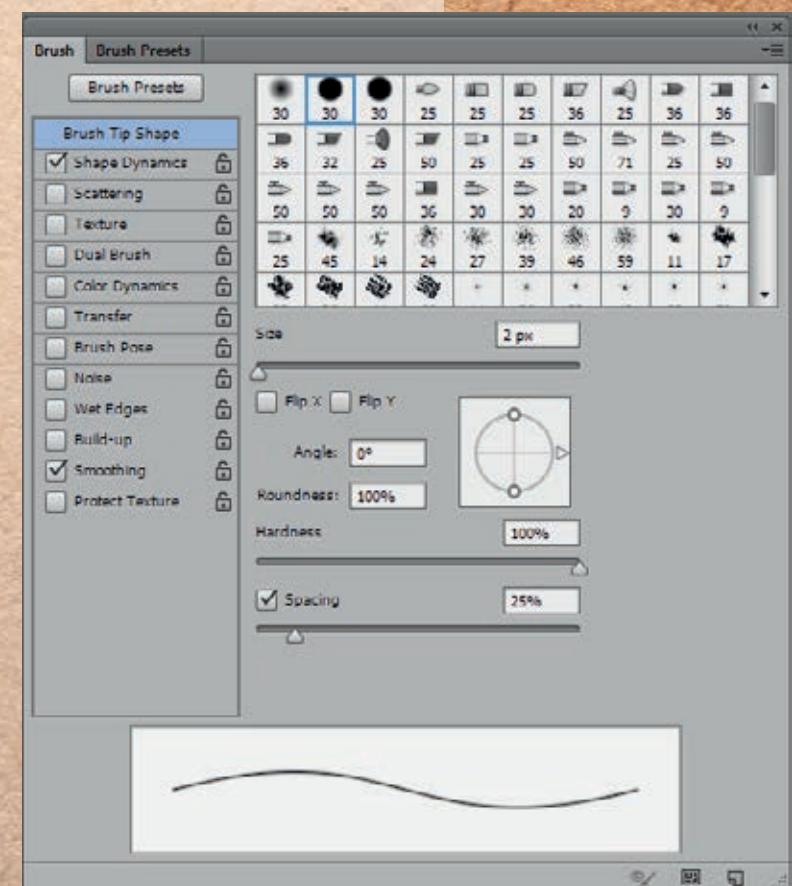
1. Healing/Patch tools

- заместват области, като обикновено променят текстурата и запазват цвета, осветеността и прозрачността
- spot healing brush tool – рисуваме върху петната
 - запълва, взимайки предвид околните области
 - има значение размерът на четката
 - има **content-aware** режим
- healing brush tool – рисуваме, като посочваме образец
 - влияе се от настройките за **Window->Clone Source**
- patch tool – селектираме и с включен посочваме образец
 - селекцията може да е направена с произволен инструмент
- **content-aware move tool**
 - има режим extend
 - Adaptation режимите могат да се изменят и след основното действие
- red eye tool

Инструменти за ретуш (2)

2. Brush tools – инструменти за рисуване

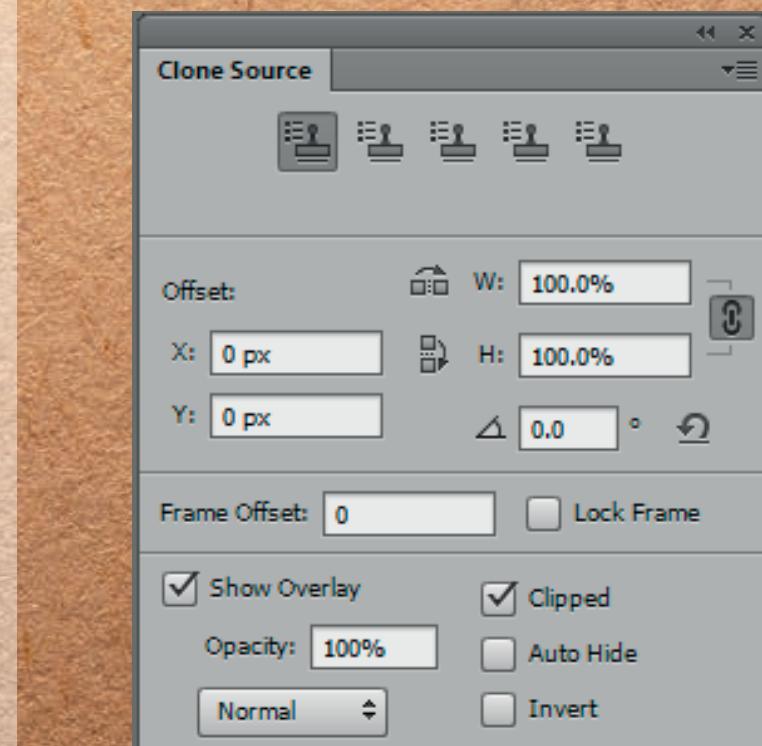
- brush (четка)
 - **Window->Brush (F5)** – много настройки за вида и динамиката на четката
- pencil (молив)
 - винаги е с твърди краища
 - има Auto Erase option
- color replacement
 - замества цвета под кръстчето с foreground color
 - режим с добавяне на още цветове по време на движението на четката
 - режим с използване на background color за заместване
- mixer brush
 - симулира реално рисуване с бои, смесвайки цветовете



Инструменти за ретуш (3)

3. Clone Stamp Tool

- с **alt+click** взимаме образец от изображението и клонираме
- може да действа върху текущия, текущия и долния, или върху всички слоеве
- Aligned – запомня отношението между първоначалния клик и образца
- Not Aligned – винаги започва от същата позиция на образца
- допълнителни настройки
Window->Clone Source
- Pattern Stamp tool нанася избран pattern



Инструменти за ретуш (4)

4. Eraser

- върху background layer запълва с background цвят
- върху останалите слоеве изтрива до прозрачност
- режими brush, pencil и block
- имат различни опции за прозрачност при изтриването

5. Background eraser tool

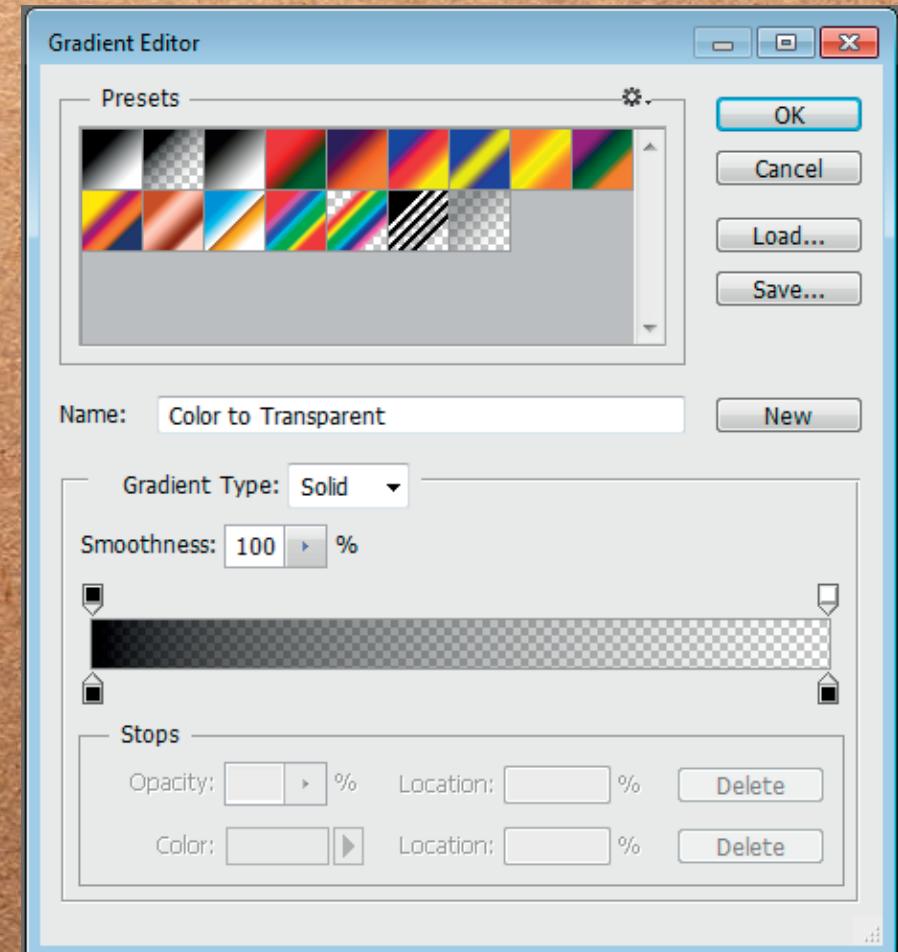
- използва алгоритъма на Color Replacement tool, но изтрива слоя до прозрачност
- върху Background Layer автоматично преобразува в обикновен слой



Инструменти за ретуш (5)

6. Gradient/Bucket tools

- Gradient tool – запълване с преливка
 - видове: линейна, радиална, конична, огледална, диамант
 - използваме **Gradient editor** за дефиниране на преливката
- Bucket tool – запълване с foreground цвят или pattern на области с подобен цвят
 - в зависимост от настройките за **tolerans**
 - **contiguous** – само съседни области



Инструменти за ретуш (6)

7. Blur/Sharpen/Smudge tools

- Инструменти за локално замъгляване, изостряне и размазване
- с помощта на стандартните четки



Инструмента за изостряне вече е с подобрен алгоритъм и дава много добри резултати, подобни на Unsharp mask

Инструменти за ретуш (7)

8. Dodge/Burn/Sponge tools

- използваме за придаване на повече обем на изображението
- **Dodge** изсветлява областите, върху които рисуваме
- **Burn** затъмнява
- Dodge и Burn могат да действат избирателно върху светли, тъмни и средни области
- Sponge засилва/намалява сатурацията



Тези инструменти действат деструктивно. Затова за предпочтение са други методи – чрез допълнителен слой или Adjustment layers и маски



Тъмните области са по-сатурирани от средните и много по-сатурирани от светлите. Затова, след използване на Burn може да се наложи да десатурираме, а след Dodge – да засилим сатурацията на засегнатите области допълнително.



Филтри за ретуш

1. Filter Gallery

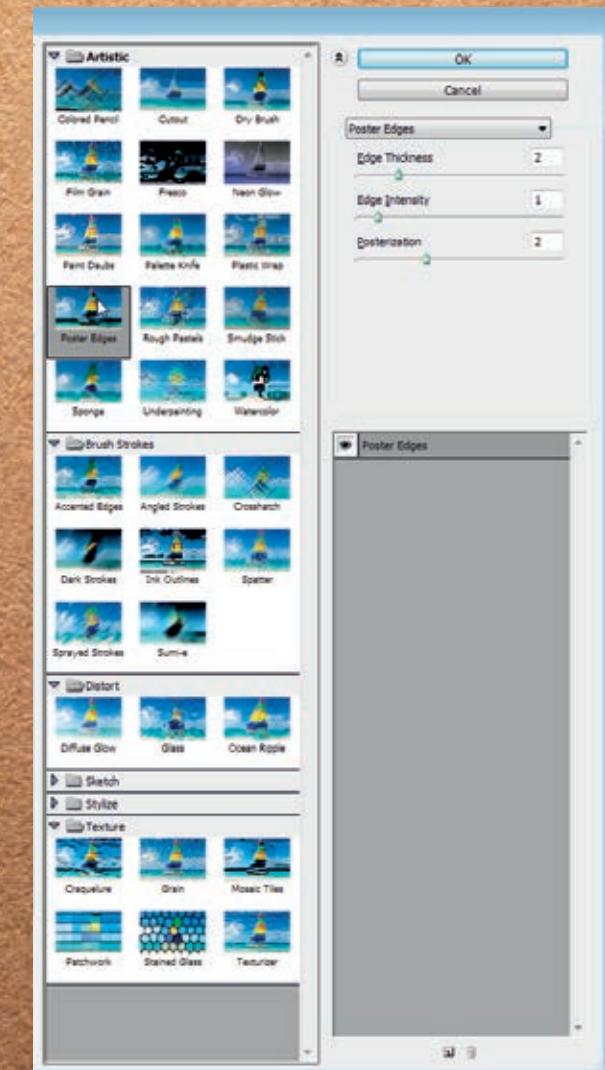
- галерия с артистични ефекти
- имат превю и специфични настройки

2. Oil Paint

- ефект на маслени бои

3. Vanishing Point

- позволява редактиране върху перспективен план
- можем да дефинираме произволен брой планове в 3D пространство
- имаме инструменти, аналогични на Clone Stamp, селекции и четка
- можем да копираме изображение върху перспективните планове



Филтри срещу шум

1. Despeckle

- открива границите и замъглява близките области, запазвайки детайла
- няма никакви контроли

2. Dust&scratches

- премахване на пращинки и драскотини
- контроли за радиус на действие и гранични нива



3. Median

- действа подобно на Gaussian Blur
- единствен контрол за радиус на действие



Понякога добавяме шум чрез Add Noise. Това изостря изображението и се възприема по-естествено, наподобява шума на фотографския филм

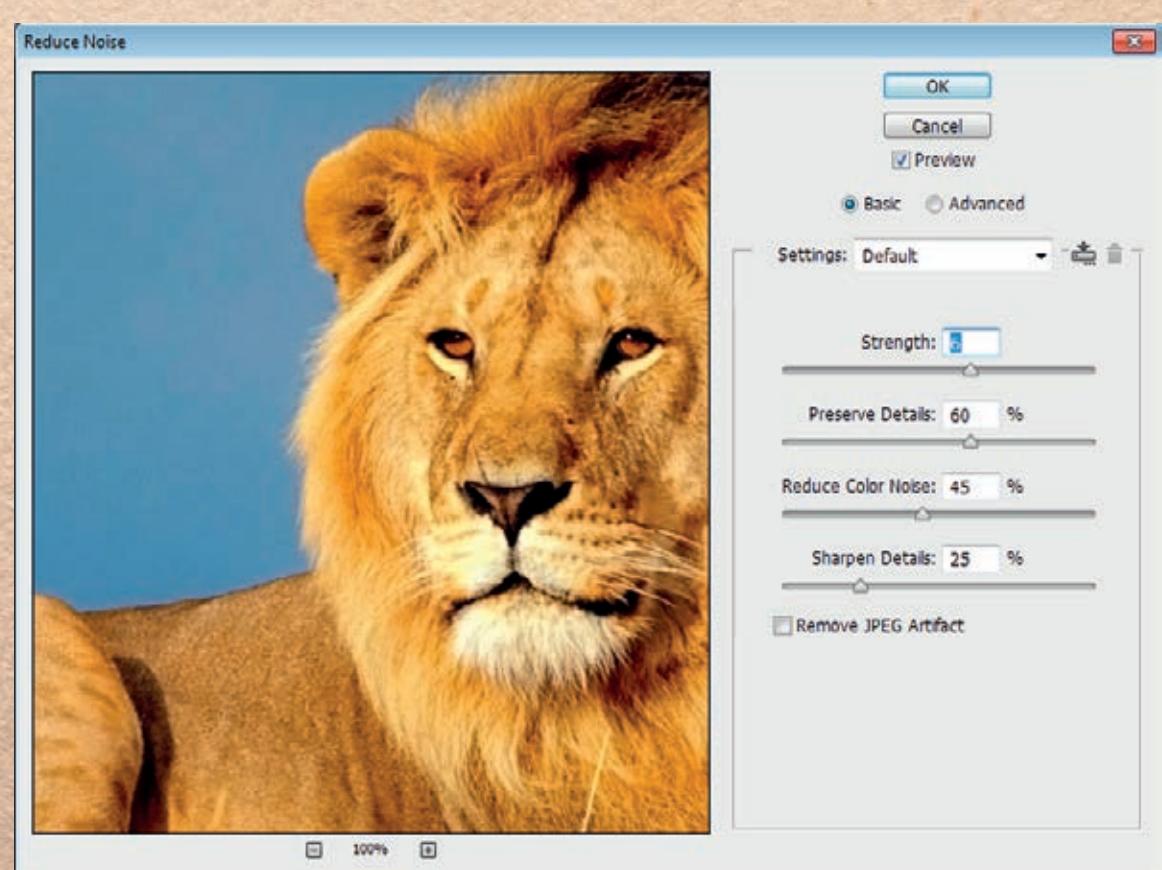
Филтри срещу шум (2)

4. Reduce Noise

- най-добър контрол
- има специален филтър срещу jpeg компресия

5. Премахване на шум и дори големи обекти чрез Layer->Smart Objects->Stack Mode ->Median

- необходими са поне три кадъра на сцената
- запазват се неподвижните обекти, заличават се движещите се и случайния шум



Обобщение

1. Отново за селекциите и използването на маски
2. Що е ретуш
3. Кои са инструментите за ретуширане и как можем да правим ретуш недеструктивно
4. Филтри и трикове за премахване на дефекти



Ресурси

1. Подробно за четките

<http://design.tutsplus.com/tutorials/photoshop-brush-tool-a-basic-guide--psd-5200>

2. Ретуш @phlearn.com

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL7JpMMpENaD1uLX7BCb4GCBXZ1qTrsiZ0>

3. Повече за Calculations

<https://www.youtube.com/watch?v=Vqg4m2q2eek&list=PL6E72806816290568&index=9>

4. Deke's Photoshop Top 40

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL6E72806816290568>

Въпроси

