

ИЗЧИСТИ КОЖАТА 😊

(може на момичето от тази снимка или на ваша собствена, условието е да има файла преди и след;)

Отворете показаната снимка:



1/ Първо отстранете по-големите дефекти като пъпки и петна чрез използване на **Healing Brush Tool (J)**.

Размерът на четката трябва да е съобразен с големината на съответния дефект, т.е. тя трябва да е с размери приблизително, колкото да го обхване (в случая 9px четка).

Принципът ѝ на действие е: избирате чисто място в близост до дефекта, като се стараете да посочите и съответния цвят, задържате **Alt** и кликате с мишката, по този начин взимате мостра, после кликате върху дефекта и той трябва да изчезне.

2/ След като приключите с грубото почистване, дублирайте снимката: **Layer > New > Layer via Copy (Ctrl+J)** и към новия слой добавете **Filter > Noise > Dust & Scratches**
Radius: 5px
Threshold: 0

Имайте в предвид, че тези настройки се отнасят до снимката използвана тук, но ако работите с ваша, направете настройките според нея, като гледате ефектът от филтъра да наподобява кремобразна смес и да не се получи силно наслявяване!

3/ Следващият филтър, ще заглади замазването, което вероятно се е появило след предишния. Изберете го от:

Filter > Blur > Gaussian Blur, Radius: 2px

Тук също трябва да прецените дали тази стойност е достатъчна или пък е прекалено голяма за вашата снимка!

4/ Тук трябва да възвърнем естествената текстура на кожата, за да не изглежда прекалено изкуствена:

Това ще стане чрез използване на **Filter > Noise > Add Noise:**

Amount: 0.7%

Distribution: *uniform*

Monochromatic: *отметнато*

5/ Следва най-важният етап:

Най-напред се добавя маска към слоя с корекциите. Тя трябва да е черна за да го скрие:

Layer -> Layer Mask -> Hide All

След като добавите черната маска, ще виждате вече оригиналната снимка

6/ Тук е най-трудната част – работа с четки, но това е много важен етап, затова му отделете особено внимание и търпение;))!

Ще рисуваме в маската. За да сме напълно сигурни, че сме я избрали, трябва да кликнем за всеки случай в черното квадратче, което се появява до снимката и около него трябва да се покаже рамка, което означава, че маската е активна.

Изберете **Brush Tool**, мека четка (*Hardnes 0*) и бял цвят, размерът съобразявайте според това в коя част работите.

Там където има много детайли, сменяйте с по-малка четка, за да не засягате детайлите, които трябва да останат непроменени. Трябва да рисувате **само върху кожата** и по възможност да запазите природните линии около носа устата очите и т.н.

Ако излезете някъде извън определените очертания, сменете цвета с черен и ще възстановите изтритото, както правихме в предишното упражнение с **Adjustment** слоя!

Тъй като това може често да ни се наложи, за удобство използвайте клавиша **X**, чрез който разменяхме местата на предния (*foreground*) и задния (*background*) цвят в миналото упражнение. **КОГАТО РАБОТИМ В МАСКА, СЕ ИЗПОЛЗВА САМО ЧЕРНО И БЯЛО КАТО ЦВЯТ!**

За да направим снимакта по-естествена, може да намалим **Opacity** на четката до 60-70% в частите, в които няма детайли, а в непосредствена близост около тях – до 25-30%, за да получим плавен преход към тях и по-естествен вид.

7/ Сега можем да направим лека корекция на тена. В нашия случай цвета на кожата е прекалено червен и ще му добавим малко топъл слънчев нюанс:

Layer > New Adjustment Layer > Hue/Saturation

Отметка на **Colorize** не се слага, само леко преместете плъзгача **Hue** надясно:

8/ За да постигнем още по-естествен тен на кожата, добавяме нов корекционен слой:

Layer > New Adjustment Layer > Photo Filter.

Filter: *Sepia*

Density: 50%

Preserve Luminosity: *отметнато*

9/ След предходните 2 стъпки очите загубиха своето излъчване, затова сега правим нов слой **Layer -> New -> Layer** (Shift+Ctrl+N)

С **Elliptical Marquee Tool** (M) правим селекция на ириса на едното око (не е необходимо да е съвсем прецизна; запълваме я с цвят по избор с **Paint Bucket Tool** (G) в случая е използван зелен цвят.

(За по интересни ефекти може да използвате **Gradient Tool** (G) **Style: Radial**)

10/ Променяме **Blending Mode** на *Overlay*

Добавяме маска, този път бяла: **Layer -> Layer Mask -> Reveal All**

С **Brush Tool**, малка мека четка с черен цвят, изтриваме всичко излишно от новия цвят извън ириса. Ако цветът е прекалено наситен и стои неестествено, намаляваме **Opacity**, в случая на около 30% или по преценка

Повтаряте същата процедура и за другото око.

Цялата тази процедура може да се замени само с една стъпка, след като сте селектирали ириса, добавяте нов запълващ слой: **Layer -> New Fill Layer -> Solid Color**, в отворения прозорец натиснете само **OK** и автоматично ще се отвори палитрата с цветовете, където можете да си изберете цвят, а новия слой който ще се образува ще си има и маска.

Променяте **Blending Mode** на *Overlay* и ако цвета не ви харесва, можете да го коригирате по всяко време, трябва само да кликнете 2 пъти на цветната кутийка, за да се отвори отново палитрата. За да премахнете излишния цвят, трябва да използвате черна четка.

Корекционните и запълващите слоеве (Layer -> New Fill Layer, Layer -> New Adjustment Layer) ни дават неограничени възможности, да променяме решенията си в процеса на работа и ни спестяват много излишни движения и време.

11/ Сега идва ред да изострим малко изображението.

Изберете слоя с оригиналната снимка (най-долния), дублирате го (Ctrl+J), променете **Blending Mode** на *Overlay*.

12/ Сега добавяте **Filter > Other > High Pass**

В случая е използвана доста висока и напълно произволна стойност за повишаване на контурната граница - 23.3px. В последствие се регулира действието му, като се намалява **Opacity** на слоя на 30%

Резултатът трябва да е следният:

