Режимы наложения

Другое

- Alt-Новый слой — можно сразу задать режим надожение и другое
- Почитать "Поэму о цветовой насыщенности"
- Меню Image — затем **Apply Image** и выбираем, что туда "Забрасываем"
- **Alt+Merg Visible (Ctr +Alt+Shift+E)** схлопывает все видимые слои на новый слой
- **High Pass** — разница между отблюреной и неотблюренной картинкой
- Гамма
  - Y = X ^ Y
  - Воспринимаемая (перцептуальная) яркость является **натуральным логарифмом** от яркости энергетической.
    - т.е. для визуально равномерного повышения яркости энергетическая яркость должна рости по экспоненте
- **Smart Object** — файл внутри файла
- режим **Dissolve** — тоже самое, что Normal, только по-другому работает с непрозрачностью
- Перед тем, как делать наложение, то либо создать Cliipping Mask или группировать

Частотное разложение

- Аналогия с музыкой
  - Низкие частоты — пятна
  - Средние частоты — контура, объём
  - Высокие частоты — резкость
- Радиус — отсечение "частот". Критерий подбора: детализация должна уйти, но на ВЧ должны остаться совсем детали
- **Низы.** В новом слое (Smart Object) — Gaussian Blur
- **Высокие** — High pass
- **Средние** — HP+GB, и играть радиусом
  - Сложение в режиме Linear Light (с корр. слоем кривых, "прокрученную" вокруг центра)

Цветовые режимы

- **Hue**
- **Saturation**
- **Color**
- **Luminocity**

Разностные режимы

- **Difference** — разница между оригинальной картинкой и корректирующей
  - Когда хотят совместить две картинки, типа, как на панорамах
  - Для создания масок — просто клондайк
    - Фоном "заштампивать" волосы — а потом накладывть, как Difference
- **Exclusion** — черный цвет не меняет картинку, серый — серит, а светлее инвертирует

Затемняющие режимы

- Наложение самого чёрного цвета в ЛЮБОМ затемняющем режиме = одинаковый результат
- **Darken** - Photoshop выбирает болёё тёмную точку из двух
  - Убиваем контраст (и светлые области)
    - Может пригодится чтобы на тёмном фоне убивать светлую грязь
    - Регулировка прозрачности — убивает контраст и детали
  - Примеры
    - мусор в тёмной области
      - Копируем слой
      - Сдвигаем новый слой
      - Применяем Darken
    - Потеря детализации в светах
      - Вытаскиваем детализацию в одном из каналов, копируем в другой
      - Darken
- **Multiply** — Затемнение белой точки
  - Всегда потеря контраста, но недеструктивно
  - Рисование теней
    - Светотеневой рисунок кисточкой — как раз лучше делать в слоях
  - Уменьшение прозрачности — уменьшение эффекта
- **Color burn** — очень сильное повышение контраста (в области светов)
  - Полезно для масок
  - Чтобы детали хоть сколько-нибудь появились в тенях — надо регулировать Opacity
  - Повысить контраст в определённом месте — можно рисовать в корректирующем белом слое серым или чёрным
  - Убирать дымку (паразитную застветку чёрную точку)
    - Взять противоположный цвет
    - Рисовать в корр слове этим цветом
  - Убирать блики на лице
    - Белая заготовка + затемнение в областях бликов
      - Переворачиваем кривую в корректирующем слове (Так чтобы кривая отсекала правый верхний угол)
      - Отрегулировать корр. слой по каналам — с помощью кривых
      - Заблюрть корр. слой, чтобы не убивалась фактура
- **Linear Burn** — Смесь Color Burn и Multiply (двигает и чёрную и белую точку)
  - Контраст в светлом диапазоне не меняется, а в тенях — убиавется
  - При применении прозрачности — похоже на Color Burn
  - Пример — затемнить что либо, не меняя контраст
- **Darker Color** — сравнивает LAB-значение яркости, и берёт более тёмный

Осветляющие режимы

- Антипод затемняющих режимов
- **Lighten** — какой пиксел светлее, такое и остаётся
  - Если нужны светлые детали
- **Screen** - Осветление черной точки
  - Блики
- **Color Dodge** — Осветление картинки, не трогая чёрной точки
  - Примеры — осветлить и сделать более насыщенные цвета
    - Взять цвет с нужной области
- **Linear Dodge** — смесь Screen и Color Dodge
  - Вытащить детали из глубоких теней, без того, чтобы сильно трогать светлые.
- **Lighter Color** — сравнивает LAB-значение яркости, и берёт более светлый

Контрастные режимы

- Если светлее 128 — всегда осветляется / если темнее — наоборот
- **Overlay**
  - Непрозрачность — уменьшение степени воздействия
  - Не сдвигается чёрная и белая точки
  - Максимальное воздействие на средние тона
    - (Тогда шум вносится туда, где оно наиболее заметен, а света и тени не портятся)
  - Пример — внесение шума в изображение обычно через overlay
- **Soft Light** - изменение гаммы
  - Очень незначительная коррекция
  - Степень воздействия очень ограничена
  - Наиболее "адекватное" с точки зрение восприятия изменение яркости
  - Для плавного осветления / затемнение — хорошо подходит
- **Hard Light** — осветляет Screen-ом, затемняет Multipy-ем (рисующая кисть)
  - "Натягивать" на серую фактуру скин, с передачей всех бликов и пр.
- **Vivid Light** — смесь Color Burn и Color Dodge
  - l(причём, если яркость отличсется от 128 на x, то воздействие оказывается на 2x)
- **Linear Light** — Linear Burn + Linear Dodge
- **Pin Light** — смесь Darken и Lighten
- **Hard Mix** — отсечка