

кие детали заметны без ухудшения их качества. В нашем случае это 2,9 пикселя.



Заключительный этап корректировки будет состоять из выбора режимов наложения: Hard Light (Жесткий свет) или Soft Light (Мягкий свет), и уровня их непрозрачности (Opacity). Мягкий свет с низким уровнем непрозрачности создает самое мягкое применение метода с минимальным увеличением резкости, и наоборот, жесткий свет и 100% непрозрачности дают максимальную резкость.

Работа с отдельным слоем в этом методе должна успокоить фотографа — сделанные изменения легко могут быть отменены или вообще уничтожены. Кроме того, такое увеличение резкости отлично сочетается с любой другой обработкой снимка. Но если вы подумали, что мы наконец-то добрались до истины, которая всегда была где-то тут, недалеко, то Photoshop снова готов обрушиться на вас своей многовариантностью. Не верите? Пожалуйста — еще один способ использования High Pass.



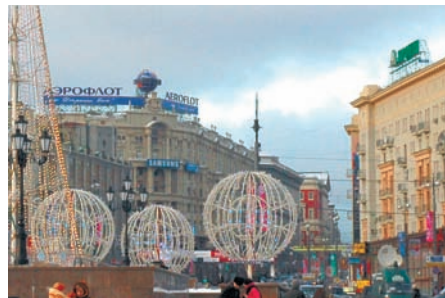
Как и в первом случае, создаем копию основного слоя, но на этот раз лишаем ее цвета: Image (Рисунок) > Adjustment (Коррекция) > Desaturate (Обесцветить). Задаем режим наложения Overlay (Перекрытие) и применяем фильтр High Pass. Получаем результат, аналогичный предыдущему. Усилить эффект можно, дублируя копию слоя с наложением Overlay столько раз, сколько понадобится для достижения наилучшей резкости.

Помните, из детства: «Сказка — ложь, да в ней намек...»? Так и здесь — если кто-то предлагает в Photoshop какой-нибудь способ сделать что-либо, это не значит, что вы

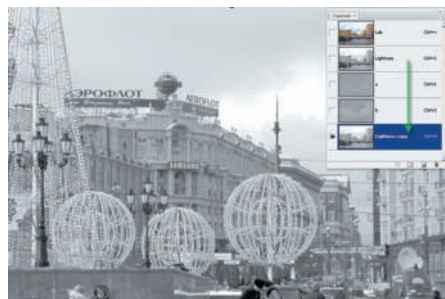
не сможете сделать то же самое своим собственным способом. Не исключено, что лучшим. Или принципиально иным. Как, например, использование другого цветового пространства.

### Повышение резкости в LAB

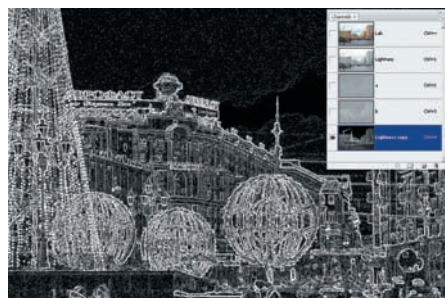
Ранее рассмотренные методы повышения резкости имеют еще один недостаток, о котором не упоминалось, — возможное искажение цвета на границах деталей. Это вызвано тем, что пространство RGB, в котором снимает по умолчанию любой фотоаппарат, неразрывно связано с цветами, и их затрагивает все, что в нем происходит.



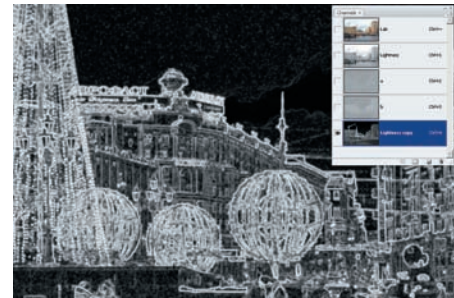
Исходная фотография сделана в RGB, а цветовое пространство LAB информацию о цвете содержит в каналах A и B, и нам для работы может предоставить только данные о яркости в канале Lightness (Яркость).



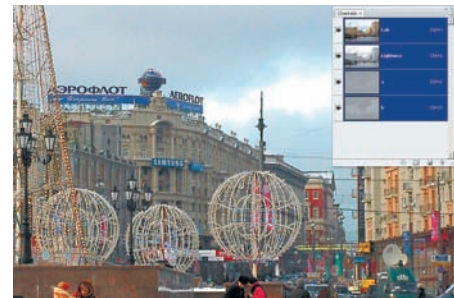
Переводим изображение в пространство LAB: Image (Изображение) > Mode (Режим) > Lab Color (Цветовое пространство LAB). В палитре Channels (Каналы) делаем копию слоя Lightness (Яркость). Картинка становится черно-белой.



К новому слою применяем фильтр Filter (Фильтр) > Stylize (Стилизация) > Glowing Edges (Свечение края) с параметрами Edge Width (Ширина края) = 1, Edge Brightness (Яркость края) = 14, Smoothness (Гладкость) = 3.



К этому же слою применяем еще один фильтр: Filter (Фильтр) > Blur (Размытие) > Gaussian Blur (Размытие по Гауссу) с Radius (Радиус) = 0,5. Загружаем выделение — удерживая нажатой клавишу Ctrl, кликаем по каналу Lightness copy.



Переходим на слой Lightness и, не отменяя выделения, применяем фильтр Filter (Фильтр) > Sharpen (Резкость) > Unsharp Mask (Контурная резкость) с параметрами Amount = 400%, Radius = 0,5 (зависит от конечного размера снимка), Threshold = 0 (всегда!). Снимаем выделение: Ctrl+D, и удаляем слой Lightness copy. После чего изображение снова возвращаем в пространство RGB.

Обогащенные опытом, вы уже в состоянии проанализировать, что происходило с изображением на каждом из этапов LAB-метода. Но он также не лишен недостатков. Во-первых, в этом методе используются два фильтра-преобразования, каждый из которых ухудшает качество картинку. Во-вторых, использование его требует склеивания всех слоев, или удаления слоев, не принимающих в нем участия. Однако это настолько большие и необратимые изменения, что многие фотографы просто не могут на такое согласиться.

Самый главный вывод, который можно сделать из всей этой истории, неутешителен: метода, который бы повышал резкость, не ухудшая других параметров изображения, и уживался бы без проблем с иными корректировками картинку, не существует. Один сплошной компромисс. **Игорь УЛЬМАН**