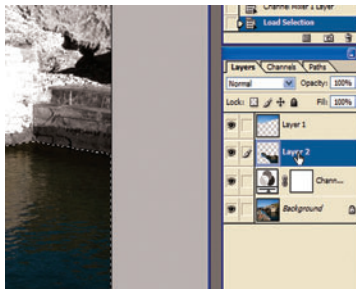


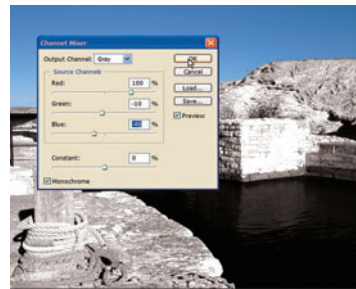
06 В работе — синий

При максимальном уровне зеленого цвета начинаем манипулировать ползунком синего. В значительной степени это сводится к методу проб и ошибок. По существу, мы стремимся избавиться от эффекта размытости, сохранив при этом «свечение». Часто на этом шаге двигают и ползунком красного, однако в нашем случае этого не требуется.



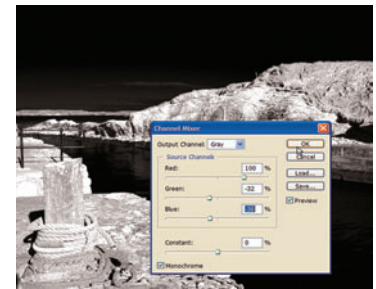
07 Морю

Щелкните мышкой по слою моря, чтобы его выделить. Заметим, что в данном случае добавление корректирующего слоя смесителя каналов — Layer > New Adjustment Layer > Channel Mixer — изменило бы настройки всего изображения, не только моря. Чтобы это обойти, при нажатой клавише Ctrl щелкните по слою моря, тогда будут выделены элементы лишь данного слоя.



08 Темные воды

Далее, чтобы темное море вызвало неосознанную тревогу, применим корректирующий слой смесителя каналов (как прежде). Выберите монохромный режим (галочкой в квадратике) и манипулируйте параметрами настройки, пока не получите желаемого эффекта. Мы нашли, что оптимальными будут следующие параметры: red (красный) — 100%, green (зеленый) — 10% и blue (синий) — 40%.



09 Темные небеса

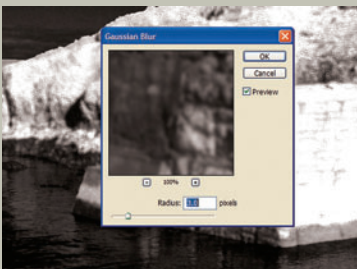
Повторите последние два шага со слоем неба. Настройки — дело вкуса, но мы остановились на таких значениях: red — 100%, green — 32%, blue — 30%. Небо получилось очень темное, но облака все же проступают, что позволяет избежать полной черноты.

Тонкая настройка изображения

Этап 3

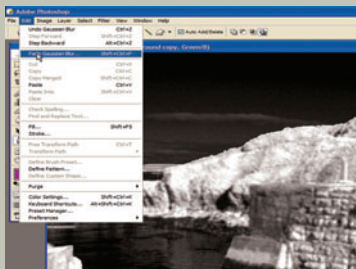


Работаем исключительно с зеленым каналом. Применяем к изображению эффекты размытия и шума. Учимся ослаблять эффект размытия для улучшения картинки.



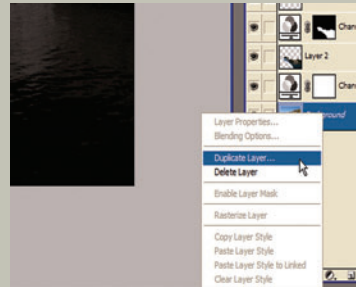
03 Размытые кромки

Переходим к Filter > Blur > Gaussian Blur (Фильтр > Размытие > Размытие по Гауссу). Появляется диалоговое окно, в котором можно изменить радиус. Мы установили 3,0 пикселя, однако значение, которое вы выбираете, целиком зависит от размера первоначального изображения. Чем больше изображение, тем выше необходимый уровень размытия. Придется немного поэкспериментировать.



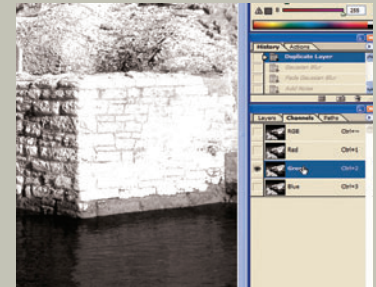
04 Ослабление

Посмотрим правде в глаза: данное размытие не улучшило картинку, не так ли? К счастью, можно смягчить эффект размытия его ослаблением, что приводит к более изысканному эффекту. Для этого зайдите в меню Edit (Редактировать) и выберите Fade Gaussian Blur (Ослабить размытие по Гауссу). Это должно улучшить результат.



01 Дублируем первый слой

Применив основные эффекты инфракрасного изображения, добавим еще два свойства: зернистость и размытое свечение. Сначала скопируем фоновый слой — проделав такую большую работу, обидно было бы безвозвратно испортить первоначальное изображение.



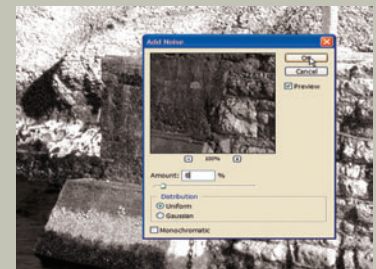
02 Переходим к зеленому

Чтобы применить эффект размытости только к зеленым тонам изображения, необходимо отделить зеленый канал от красного и синего, чтобы не повлиять на два последних. Это несложно: щелкните по таблице каналов в верхней части палитры слоев и выберите зеленый канал, как показано на снимке сверху.



05 Осветление

Выберите опцию Screen (Осветление) — основной фактор для эффекта свечения, которого мы добиваемся, — из выпадающего меню Mode (Режим). Сделав это, методом проб и ошибок с помощью ползунка Opacity (Непрозрачность) добивайтесь наилучшего результата. Помните, вы добиваетесь свечения, а не размытия. Мы остановились на 12%.



06 Что за шум?

И в завершение можно добавить зернистость, часто присутствующую в инфракрасных снимках. Выберите Filter > Noise > Add Noise (Фильтр > Шум > Добавить шум), чтобы получить окно, как сверху. Здесь мы установили 8% шума для тонкого эффекта, но вам стоит поиграть с ползунком и режимом Гаусса, чтобы получить свой идеальный результат.