ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ФАЙЛАМ

ИСХОДНИКИ

Исходные файлы имеют формат TIFF с максимальным качеством, каждому из которых присвоено название в виде артикула.

Кадры одного изделия должны иметь названия согласно артикулу. Например, кольцо с артикулом 1210878-A50-41. Папка с исходными кадрами называется “1210878-A50-41”, внутри лежат фотографии для ретуши:

- Ракурс №1 - 1210878-A50-41_1.tiff
- Ракурс №2 - 1210878-A50-41_2.tiff
- Ракурс №3 (артикул) - 1210878-A50-41.jpg НЕ ОБРАБАТЫВАЕМ

Если файлы имеют иное название, то их необходимо переименовать по данному стандарту. Ракурс артикула при сдаче партии удаляется.

ГОТОВЫЕ ФОТО

Формат файлов, подготавливаемых ретушером, должен удовлетворять следующим условиям:
1. Расширение файлов TIFF и JPG
2. Цветовой профиль sRGB.
3. В готовом TIFF слой с исходником (выключенный) и готовое изделие со всеми слоями.
4. Файл JPG с разрешением 1000x1000 пикселей, 72 dpi

Основные технические требования к готовым изображениям

- Правильная экспозиция
- Равномерная освещенность
- Наличие информации в тенях и светах
- Контроль клиппинга
- Контроль точки чёрного (достаточный контраст)
- Верный баланс белого
- Отсутствие паразитных оттенков или засветов
- Стандартизированный цвет металла

Тоновую и цветовую коррекцию ретушер производит самостоятельно, отталкиваясь от технических требований.

БРАК

Даже если один ракурс из артикула не удовлетворяет требований для качественной ретуши, отправляем все кадры артикула в папочку «!Brak»

ЦВЕТ ЗОЛОТА

КРАСНОЕ ЗОЛОТО

R: 215
G: 139
B: 61

ЖЕЛТОЕ ЗОЛОТО

R: 235
G: 218
B: 122

БЕЛОЕ ЗОЛОТО
СЕРЕБРО

R: 202
G: 202
B: 204

Золото красное

Артикулы содержат 50 (50, 500, 501, 507)

✔

Оттенок золота не должен быть слишком желтым или красным

✗

Исходник

Неверный тон

Верный тон ✔

Золото желтое

Артикулы содержат 55 (55, 550, 555)

✔

Золото белое

Артикулы содержат 51 (51, 511)

Обесчвечивание белого золота с добавлением синего (более холодное “серебро”, например, Color Balance blue +15 с прозрачностью 40%, оценивается по факту самостоятельно).

В оттенке белого золота не должно быть явных желтых, красных или синих тонов.

Исходник

Неверный тон

Верный тон

Белое золото не должно быть слишком светлым или слишком темным

✗

✔

ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ

ко всем типам изделий

РАКУРСЫ ИЗДЕЛИЙ

Кольца

Первый ракурс

Второй ракурс

Серьги

Первый ракурс

Второй ракурс

Подвески

Первый ракурс

Второй ракурс

ИКОНКИ, КРЕСТИКИ

Первый ракурс

Второй ракурс

Третий ракурс

БРАСЛЕТЫ

Первый ракурс

Второй ракурс

КОЛЬЕ

Первый ракурс

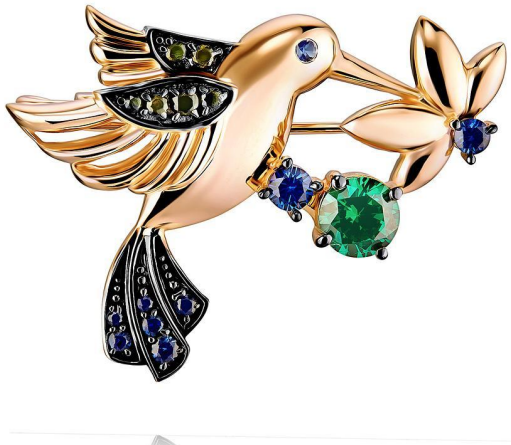
Второй ракурс

ШЕЙНЫЕ УКРАШЕНИЯ

Первый ракурс

Второй ракурс

БРОШИ



Первый ракурс

Второй ракурс

Третий ракурс

ЦЕПИ

Первый ракурс

Второй ракурс

Третий ракурс

ЧАСЫ

Первый ракурс

Второй ракурс

ОРИЕНТИРЫ РЕТУШИ ДО/ПОСЛЕ

ОРИЕНТИРЫ РЕТУШИ ДО/ПОСЛЕ

ЧЕРНЫЕ ОТРАЖЕНИЯ

Черные отражения делаем тоньше, выравниваем, “волн” быть не должно. Если отражение сильно изменяет вид изделия, убираем его полностью.

Слишком большое черное отражение

Правильное черное отражение

Примеры правильных черных отражений

✔

Типичные ошибки

Черное отражение портит вид изделия

Слишком толстые и черные полосы “волнами”

Слишком толстые и не аккуратные черные полосы

✗

ЯРКОСТЬ, НАСЫЩЕННОСТЬ И КОНТРАСТ

Пример правильных по цвету и контрасту изображений

Типичные ошибки

Финальные кадры не должны между собой отличаться по контрасту, насыщенности и цвету золота.

Не правильный и перенасыщенный цвет золота, слишком темно и проблема с контрастом

Провалы в тенях

Проблемы с цветом, контрастом, левая сережка отличается от правой

✗

Дикий цвет

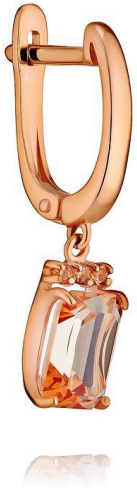
Из-за контраста пропали камни, не верный цвет

Не хватает контраста

✗

Цвет изделия на всех ракурсах должен быть одинаковый

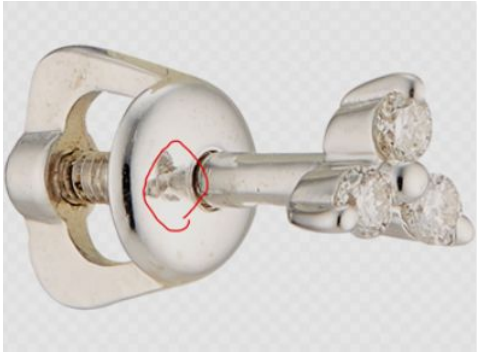
Металл после ретуши должен оставаться металлом
(данные изделия похожи на пластилин)

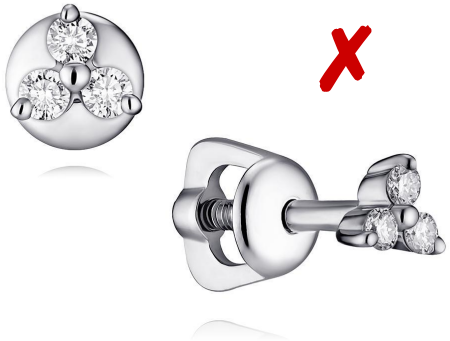


Примеры ретуши, которая
приниматься не будет

ОТРАЖЕНИЯ В ИЗДЕЛИЯХ

Отражения оставляем, за исключением тех случаев, когда их слишком много и они портят вид изделия.





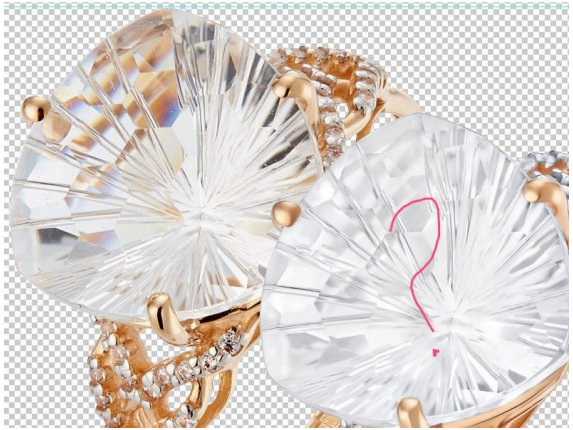
РАБОТА С КАМНЯМИ

Черные вкрапления. Допустимы в небольшом объеме, чтобы не терять естественность. Пример отражений (1), которые не потребуют чистки. Тут достаточно поработать над яркостью. Варианты 2 и 3 - тут отражения студии или металла за камнем бесполезные, так как выделяются сильно. По камню больше нигде похожего нет. Стоит убрать.

Пересветы в камнях

В светлых камнях не должно быть пересветов, все грани должны считываться

Не нужно полностью обесцвечивать камень, оставляйте игру граней



Дорожки бриллиантов

Все камни должны считываться: не превращаться в кашу

Грязные пятна и разводы. Нечеткие линии на металле.

СИММЕТРИЯ И ФОРМА ИЗДЕЛИЙ

Все элементы изделия должны быть ровными и аккуратными, если иное не предусмотрено дизайном

Камень вставлен не ровно

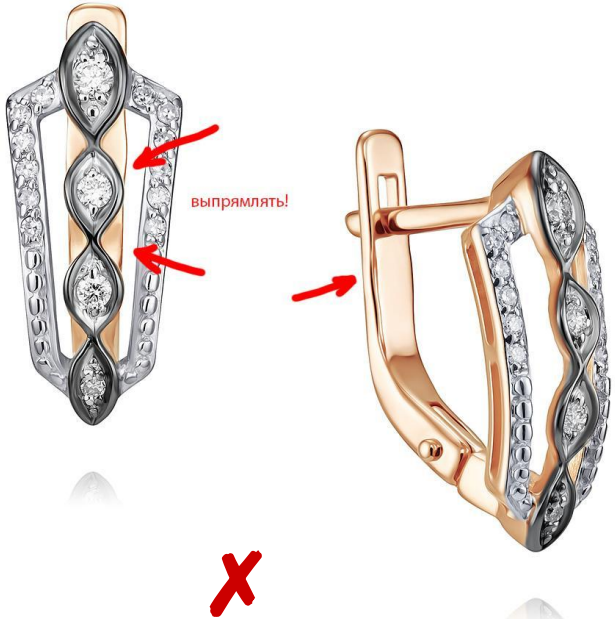
Неровное крепление

✗

Изделию нужно придать более ровную и симметричную форму

СИММЕТРИЯ И ФОРМА ИЗДЕЛИЙ

Все элементы изделия должны быть ровными и аккуратными, если иное не предусмотрено дизайном



СИММЕТРИЯ И ФОРМА ИЗДЕЛИЙ

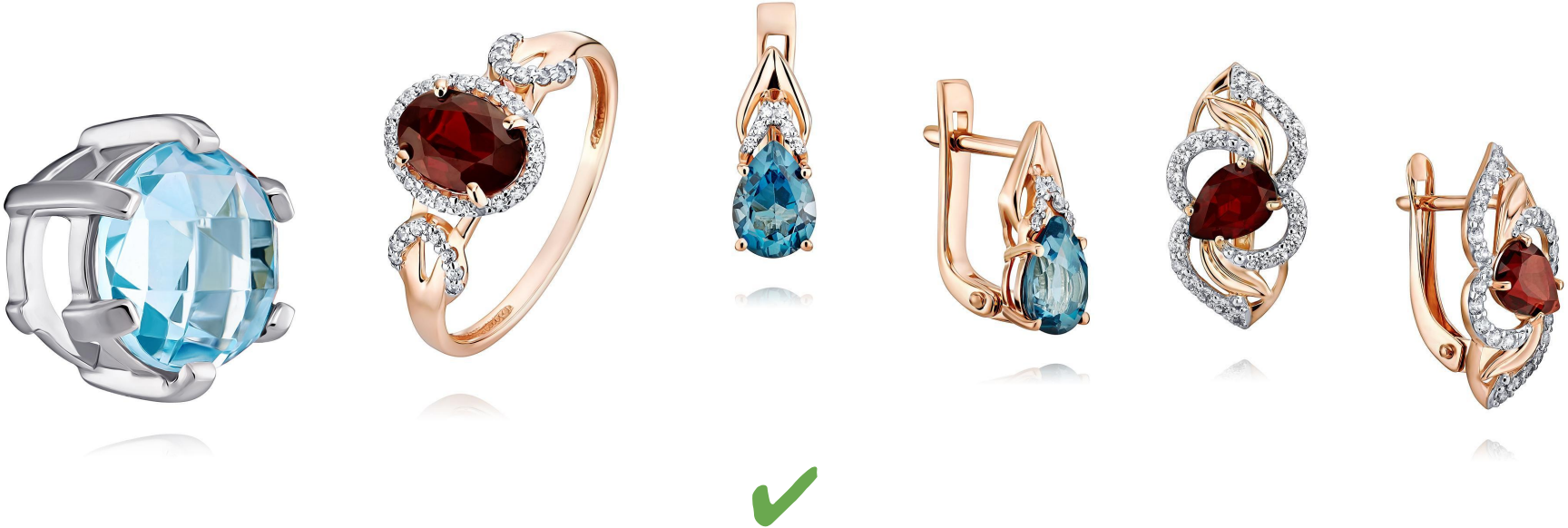
УГОЛ НАКЛОНА КОЛЕЦ

✗

✔

КАМНИ

Аккуратная чистка камней с сохранением граней. Цвета должны быть насыщенными, но не кислотными.



✔

В темных камнях не должны пропадать грани, камни не должны быть чрезмерно насыщенными

Кислотный цвет камня

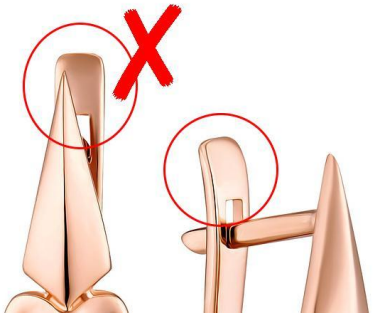
✗

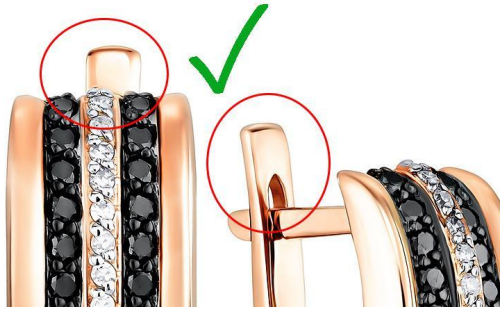
Камни превратились в черное пятно

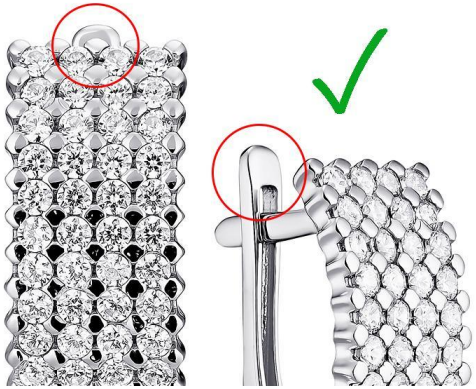
ПУССЕТЫ

Пуссеты не должны быть разными по размеру ни в прямом, ни в прямом + боковом ракурсе.

Не должно быть явного расхождение металла или поверхности в боковом и прямом ракурсе.







Блюрить (сглаживать) бугорки на шинке и швензе (внутренней стороне изделий)