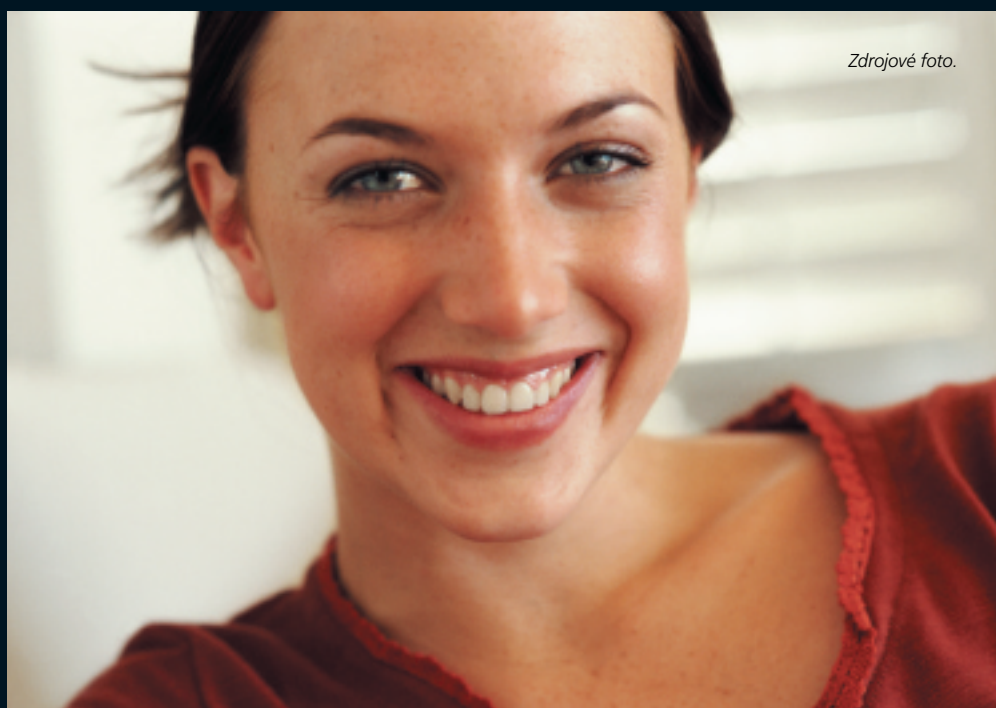


Vyhlazený krok za krokem

Retuše a vyhlazování pleti patří k nejčastěji žádaným úpravám fotografií. Všichni chceme být na snímcích krásnější než jak jsme přišli na svět. ;-) Pojďme se společně podívat na jeden z možných způsobů, kterým lze pleť „zušlechtit“... Použitým nástrojem je zde Photoshop 7, ale vystačili bychom si i se staršími verzemi. Pokud vás téma tohoto Kroku za krokem zaujme, můžete ho brát jako pozvánku na seminář s názvem „Retuše pleťovek“ připravovaný v rámci projektu Grafie Academy 20. 11. 2003, více o semináři na www.grafieacademy.cz.

Jan Tippman

Použitý počítač: Compaq Evo N1000v (notebook), Win XP Prof., 768 MB RAM, Photoshop 7. Snímek: Royalty Free CD Family album (PhotoAlto, Téo Lannié).



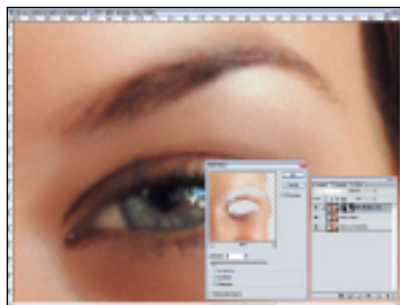
Zdrojové foto.



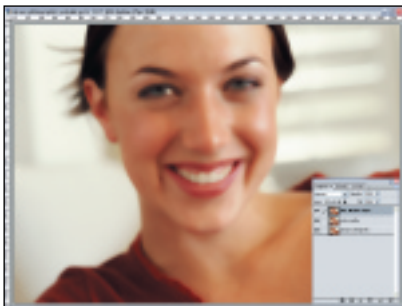
Vyhlazený výsledek.



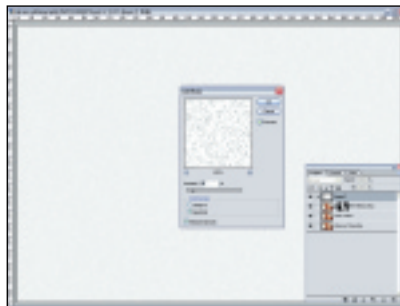
1. V první fázi jsem razítkem odretušoval některé nejmarkantnější „vady“ pleti a část vrásek. (Pro jistotu a možnost následného porovnávání jsem si v pracovním souboru zachoval i nezměněnou zdrojovou vrstvu.)



7. Přidáte-li vyhlazené vrstvě šum pomocí filtru (Noise/Add Noise) narazíte na problém s jeho velikostí, tmavostí a barevností. Tento šum je ve většině případů oproti zbytku záběru příliš drobný, tmavý a ostrý. Šum se totiž vytváří v základní velikosti jednoho pixelu obrazu, což je zejména u větších obrazů (naš obrázek měl v jedné vrstvě 25 MB RGB) téměř neviditelné.



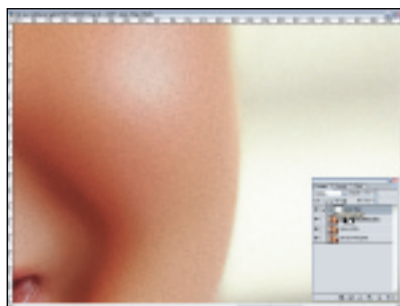
2. Následovalo duplikování vyretušované vrstvy. Na tuto novou vrstvu jsem aplikoval filtr Median (Filter/Noise/Median) s průměrem 25 pixelů. Volba průměru závisí na datové velikosti fotografie a na tom, jak moc chceme pleť vyhladit. (V tomto kroku můžeme někdy použít i jiný filtr – např. Gaussovské rozostření či Chytré vyhlazení.)



8. S problémem zrna jsem se vypořádal tak, že jsem si založil novou vrstvu, kterou jsem nejprve vyplnil bílou barvou a poté na ni aplikoval šum (10 %, gaussovský, monochromatický). Těto vrstvě následně stačí změnit prolínací mód z normálního (Normal) na násobit (Multiply). Z bílé se pak stane průhledná a černá se spojí s vrstvou pod ní.



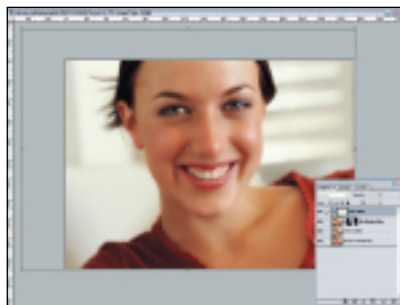
3. Vyhlazené vrstvě jsem přidal masku a tu jsem invertoval, čímž byla vyhlazená vrstva vpodstatě skryta.



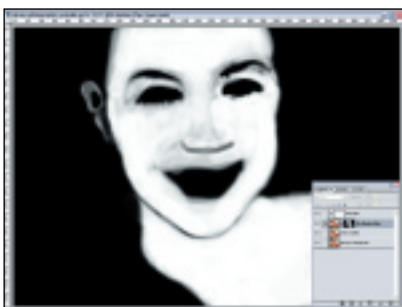
9. V předchozím kroku se však šum aplikuje na celou fotografii (i na části, které již šum mají). Potřeboval jsem tedy vrstvu se šumem vztáhnout pouze k vyhlazené vrstvě, čehož jsem dosáhl zvolením vrstvy „šum“ a příkazem Sloučit se spodní (Group with previous). Tento příkaz nenajdete v paletce Vrstvy, ale pouze v menu Vrstva.



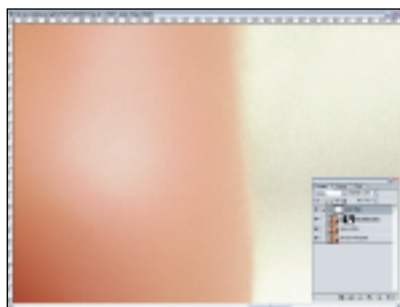
4. Následovalo postupné odmaskování (zviditelnění) části obrazu, ve kterých je pleť. K tomuto úkonu jsem používal nástroj štětec většinou s 50% krytím. Postupně jsem „kreslil“ bílou barvou do masky vyhlazené vrstvy. Levá polovina obličeje je již vyhlazena, pravá nikoliv.



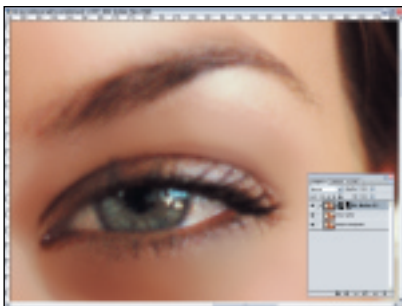
10. Díky tomu, že máme nyní šum v oddělené vrstvě, je možné pomocí příkazu Transformovat plynule a interaktivně měnit velikost zrna. Díky resamplingu (zvýšení rozlišení) obrazu se zbavíme i přílišné ostrosti šumu. V našem obrázku jsem šum zvětšil zhruba na dvojnásobek.



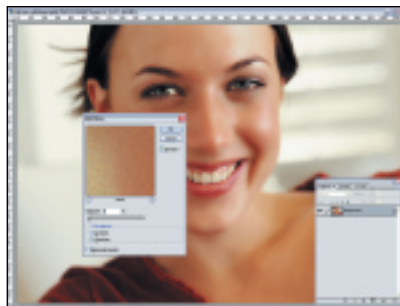
5. Takto vypadala vytvořená maska. Ve výsledném obraze je vidět vyhlazená vrstva v místech, kde je v masce bílá barva. V místech černých je vidět vrstva, která je pod touto vrstvou (tudíž původní nevyhlazené fotografie). Je nutné ponechat nevyhlazené zejména části s ostrou kresbou, jako jsou oči, obočí, pusa a částečně i nos.



11. Vzniklé zrno (resp. šum) můžeme také rozostřovat, znovu doostřovat a jednoduše měnit jeho tmavost (parametrem vrstvy krytí). Máme-li k dispozici všechny tyto možnosti, je otázkou chvilky vyhlazený obraz vizuálně spojit s okolím.



6. Problém propojení našich dvou vrstev je v tom, že místa s vyhlazenou pleť jsou příliš hladká, zatímco místa bez vyhlazení mají přirozené zrno.



12. Posledním krokem je převod do CMYKu. Zde je dobré nejprve obraz sloučit do jedné vrstvy, a až následně přeseparovat do CMYKu. Po separaci můžeme obraz ještě jednou drobně zašumět – příkazem Přidat šum (4 %, gaussovský, nemonochromatický) – obraz se tím ještě lépe spojí.