

16

Tvář je jako kaňon

Tato kapitola přináší postup, jak výrazně vylepšit věrohodnost portrétů. Využívá mnoho z komplexnějších LAB technik, ale je snadno pochopitelný a funguje takřka na každý snímek tváře, mladé či staré, pořízený profesionálně či amatérsky.

Po usilovném cvičení se doporučuje ještě chvíli pokračovat volnějším tempem. Pokud jste např. jeli na kole půl hodiny plnou rychlostí, nemá se náhle zastavit, ale raději zpomalit do klidného tempa, než sesednete.

Něco podobného je vhodné i v našem případě. Předchozí dvě kapitoly představovaly jakýsi sprint. Když je nyní cíl na dohled, je načase zpomalit. Poslední kapitola se tedy ponese ve stejném duchu jako ta první: ukážeme si obecný postup, při kterém nemusíme trápit své mozkové závity, abychom získali výborné výsledky.

Asi běžně nepracujete na snímcích kaňonů, jako jsou ty v Kapitole 1. Snímky lidské tváře jsou poněkud obvyklejší záležitostí. Postup jejich vylepšení je z velké části založen na technikách předvedených v předchozích dvou kapitolách, ale není zdaleka tak složitý. Jeho univerzálnost dokážeme tím, že jej použijeme na sérii portrétů lidí různých etnik a věkových skupin. Některé fotografie byly pořízeny profesionálně, jiné ne. Na některých mají modely make-up, na jiných ne. Zmíněný postup však funguje na všechny.

Postup je rozepsaný ve sloupci na další straně. Projdeme si jej u jednoho snímku velmi pomalu, s ukázkami jednotlivých fází práce, vysvětlením účelu každého kroku, uvedením možných alternativ a upozorněním na možná úskalí. Pak už budeme postupovat rychleji.

Z obrázku 16.1A se na nás směje první protivník. Podle postupu si máme před prvním krokem originál prohlédnout a opravit případný barevný nádech. Tento předběžný RGB krok je nutný, neboť později použijeme prolnutí kanálů A a B v režimu Overlay (Překrýt) k vylepšení barvy. Jak bylo řečeno v Kapitole 15, tento typ prolnutí nekompenzuje stávající barevný nádech. V tomto postupu je prolnutí kanálů upřednostněno před křivkami, neboť mnoho lidí špatně snáší sebemenší odchylky od své představy správné barvy pleti.

Postup úpravy portrétů

Přísady: Jeden RGB soubor s jednou či více lidskými tvářemi v normálním osvětlení. Znalost příkazu Apply Image (Použít obraz).

☞ Zkontrolujte, zda snímek nemá barevný nádech. Pokud má, měli byste jej v RGB odstranit, než budete pokračovat.

1 Vytvořte duplikátní vrstvu. Aplikujte na ni zelený kanál, čímž se obraz změní na černobílý, jelikož všechny kanály jsou nyní identické. Změňte režim prolnutí vrstvy na Luminosity (Světlost). (Možná varianta: je-li obličej na začátku hodně tmavý či světlý, prohlédněte si červený a modrý kanál (v tomto pořadí) a případně jeden z nich použijte místo zeleného kanálu.)

☞ Jsou-li na originálu tmavé červené či fialové oblasti, vylučte je pomocí Blending Options (Voleb prolnutí) – táhněte levým jezdcem Underlying Layer (Podkladová vrstva) pro zelený kanál doprava.

2 Převedte soubor do LAB a slučte obraz do jedné vrstvy.

3 Vytvořte duplikátní vrstvu. Aplikujte kanál A na něj samotný v režimu Overlay (Překrýt) při 100% krytí. Pak udělejte totéž s kanálem B. (Možná varianta: u jedinců s pletí světlejší nebo tmavší, než je průměr, zvažte snížení krytí při prolnutí kanálů A a B (v tomto pořadí) v režimu Overlay (Překrýt).)

4 Snižte krytí nové vrstvy podle vkusu. Poté zvažte aplikování křivky pro zvýšení kontrastu na kanál L s tím, že účinek je zmírněn sníženým krytím vrstvy.

5 Zostřete kanál L (většinou metodou hiraloam, viz popis obrázku 16.7). Pokud obrázek neplánujete uložit v LAB, slučte vrstvy a převedte soubor do RGB nebo CMYK.

☞ Je-li cílovým barevným prostorem CMYK, buďte při zostření kanálu L mírnější. U portrétů většinou dobře funguje zostření černého kanálu CMYK.

Prolnutí kanálů na samostatné vrstvě nám poskytuje větší flexibilitu, neboť dodatečně můžeme jemně měnit krytí. Myslím, že tento originál je moc šedý, ale nevidím žádný důkaz toho, že by bylo v nepořádku vyváření barev. Dejme se do díla.

Zelený kanál pro zvýšení kontrastu

Začneme duplikováním vrstvy. Nyní zvolíme Image > Apply Image (Obraz > Použít obraz). Cíl je automaticky nastaven na otevřené kanály. Jelikož jsme neoznámili žádný samostatný kanál, cílem jsou všechny tři zároveň. Zvolte jako zdroj zelený kanál v režimu Normal (Normální) při 100% krytí.

Tím se zelený kanál zkopíruje do červeného a modrého. Jelikož jsou nyní všechny tři kanály identické, jejich hodnoty jsou všude shodné. Shodné hodnoty v RGB znamenají šedou. Obraz je tedy černobílý, ale ne na dlouho.

Změna režimu prolnutí vrchní vrstvy na Luminosity (Světlost) Photoshopu říká, aby použil barvu z originální vrstvy vespod. Ještě nejsme v LAB, ale děláme, jako bychom byli. Oddělili jsme barvu a kontrast, které se opět sjednotí na obrázku 16.1B.

Tento krok funguje, protože tak jako je obloha nejvíce kontrastní v červeném kanálu, normálně osvětlený obličej má téměř vždy nejlepší detaily



Obrázek 16.1 První krok postupu. Na duplikátní vrstvě se zelený kanál aplikuje na složený obraz a pak se režim prolnutí vrstvy změní na Světlost.

v zeleném kanálu. Podívejte se na obrázek 16.2. Když posoudíme kanály jako tři samostatné černobílé snímky, zelený vypadá nejlépe. U jedinců s bledou pletí může někdy být lepší modrý kanál, ale vlasy jsou v něm moc tmavé.

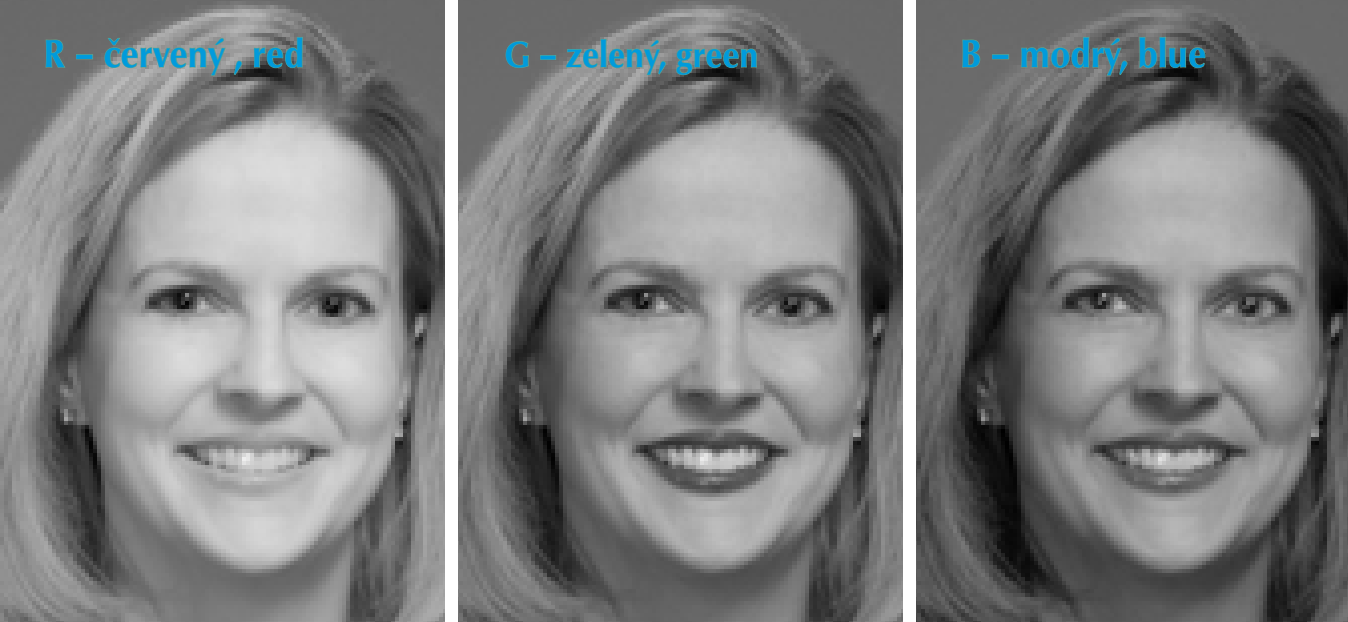
Při převodu do LAB vznikne kanál L z průměru kontrastu těchto tří kanálů.

Když je ale jeden z trojice kanálů nepopíratelně nejlepší, proč vůbec používat jejich průměr? Proč druhé dva nezhodit a nepoužít jen ten dobrý? Barvu lze kdykoliv obnovit z kopie originálu.

Nyní k mezikroku. V postupu se doporučuje, abychom se podívali po tmavých červených nebo

fialových oblastech. V zeleném kanálu, který chceme použít v prvním kroku k prolnutí světlosti, jsou totiž tato místa výrazně tmavší.

Podívejte se znovu na kanály na obrázku 16.2. Pleťový tón je v zeleném kanálu mírně tmavší než v červeném. Rtěnka je však mnohem tmavší. Není to ještě tak hrozné, jako kdyby na sobě měla červené oblečení, které by mohlo mít hodnotu G = 0. V takovém případě by při prolnutí světlosti oblečení zčernalo. Rty jsou na obrázku 16.1B přijatelné, ale nepaměňte, že hodláme zvýšit variabilitu barev,

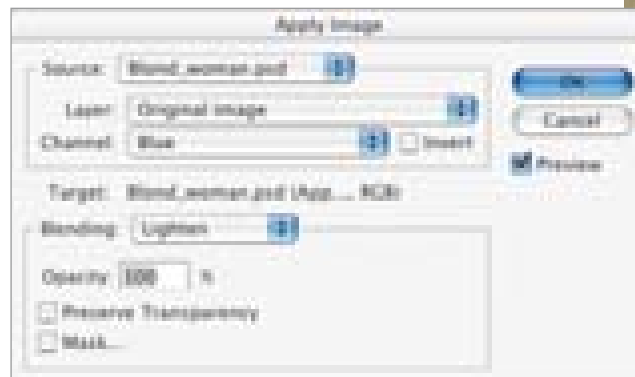


přičemž by mohly zešednou. LAB nám pomůže zbarvit tváře do červena víc než zbytek obličeje. K tomu, aby byly rty červenější než tváře asistenci LAB nepotřebujeme – žena se o to postarala za nás před kosmetickým zrcadlem.

V postupu se doporučuje obnovit rty pomocí Blending Options (Volby prolnutí) vyloučením všech oblastí, které jsou v zeleném kanálu spodní vrstvy velmi tmavé. Sice to funguje, ale u tohoto konkrétního snímku se nabízí snazší způsob. Modrý kanál je jako obvykle ze všech tří nejtmavší – s výjimkou rtů a očí. Jeho aplikováním na vrchní vrstvu obrázku 16.1 v režimu Lighten (Zesvětlit) dostaneme obrázek 16.3.

Obrázek 16.3 Aplikováním původního modrého kanálu v režimu Lighten (Zesvětlit) na vrstvu světlosti obrázku 16.1B se zesvětlí rty a oči.

Obrázek 16.2 Kanály obrázku 16.1A. U snímku s pleťovým tónem obvykle nejlépe vypadá zelený kanál.



Skok do LAB

S extra kontrastem, který jsme získali prolnutím světlosti zeleného kanálu, ale stále s poněkud vlažnými barvami přejdeme k druhému kroku a převedeme soubor do LAB. Opakují doporučení uvedené již dříve v knize: raději než prostou změnu režimu používejte příkaz Edit > Convert to Profile (Úpravy > Převést do profilu) (Photoshop CS2 a další; Photoshop 6-CS: Image > Mode > Convert to Profile (Obraz > Režim > Převést do profilu)).

Obecně by se soubory s vrstvami měly při převodu do jiného barevného prostoru sloučit. Vrstvy úprav například neustojí převod, řekněme, z RGB do CMYK. Pokud se vrstvy napřed nesloučí, jiné režimy prolnutí než Normal (Normální) mohou být v cílovém barevném prostoru přepočítány nečekaným způsobem.

Obsahuje-li však soubor pouze vrstvy v režimech Normal (Normální), Luminosity (Světlost) a Color (Barva), je lepší nechat LAB, ať je zpracuje, jak je ukázáno na obrázku 16.4, kvůli lepšímu počítání barev, popsanému v druhé polovině Kapitoly 5.

U tohoto snímku je rozdíl vidět, ale není natolik významný, aby stálo za to jej ukazovat. Rty jsou trochu lépe definované a vlasy mají trochu čistší žlutou barvu. U jiných fotografií však efekt může být velký, takže doporučuji obraz sloučit do jedné vrstvy až po převodu do LAB.

Jakmile máme jedinou LAB vrstvu, okamžitě ji duplikujeme, čímž začneme třetí krok postupu. Použijete-li pro zvýšení variability barev křivku, není na tom nic špatného, ale mně připadá prolnutí kanálů v režimu Overlay (Překrýt), popsané v Kapitole 15, o něco rychlejší a uživatelsky přívětivější.

Jde o to udělat vrchní vrstvu barevnější, než chceme, díky čemuž si pak můžeme hrát s jezdcem krytí. Teoreticky bychom měli aplikovat kanály A a B na ně samotné v režimu Overlay (Překrýt) při 100% krytí. V praxi může pleť vyžadovat použít rozdílná procenta každého kanálu.

Každý, kdo někdy studoval, jak lidé reagují na fotografie, ví, že dávají přednost „zdravě vypadajícím“



Obrázek 16.4 Při převodu vrstvy v režimu Color (Barva) či Luminosity (Světlost) z RGB do LAB je lepší nechat zvýrazněné položky nezaškrtnuté.

pleťovým tónům. Někdy se tato fráze vykládá tak, že bychom měli každého upravit tak, aby vypadal, jako kdyby právě vyšel ze solária. Něco na tom je, pokud je objektem běloch.

Pleťové tóny jsou červené, ale ani kanál A, ani kanál B nedokáže tuto barvu vytvořit bez pomoci toho druhého. Při zesílení kanálu A je pleť víc purpurová, fialová nebo růžová, nebo jakkoliv výslednou barvu chcete nazvat. Zesílením kanálu B pleť zežloutne. Udělejte obojí a pleť zčervená.

V módě či v novelách o Jamesi Bondovi se často vyžaduje „nazlátlá“ pleť. Z toho vyplývá, že bychom měli kanál B zdůraznit víc než kanál A. Souhlasím, že tento přístup je vhodný, má-li objekt modré oči a světlé vlasy. Takoví lidé mnohdy vypadají na fotografiích mrtvolně bledí. Téměř každý divák by upřednostnil výraznější barvu, více laděnou do žluta.

U tmavých typů, hlavně u mužů, je zdravá načervenalá pleť. Přidat žlutou by bylo kontraproduktivní. A u nezvykle tmavých bělochů či jiných etnik s podobně tmavou pleť může i přidání stejného množství purpurové a žluté vzbudit dojem žloutenky.

Radím tedy pleť upravovat individuálně. Nezvykle světlá pleť vyžaduje výraznější úpravu kanálu B než kanálu A, nezvykle tmavá pleť naopak. Tato žena má světlou pleť, modré oči a blond vlasy. Na duplikátní vrstvě jsem tedy aplikoval kanál A na něj samotný v režimu Overlay (Překrýt) při 80% krytí, čímž vznikl celkově narůžovělý obrázek 16.5A.

Použil jsem 80 %, protože jsem si chtěl ponechat prostor k použití více procent kanálu B. Kdyby to nevypadalo dobře, vždy lze nastavit 80 % i pro kanál B a mít dostatečně barevný obraz pro další krok. Jak se ukázalo, zde se použít 100 % kanálu B hodí. Dostal jsem obrázek 16.5B.

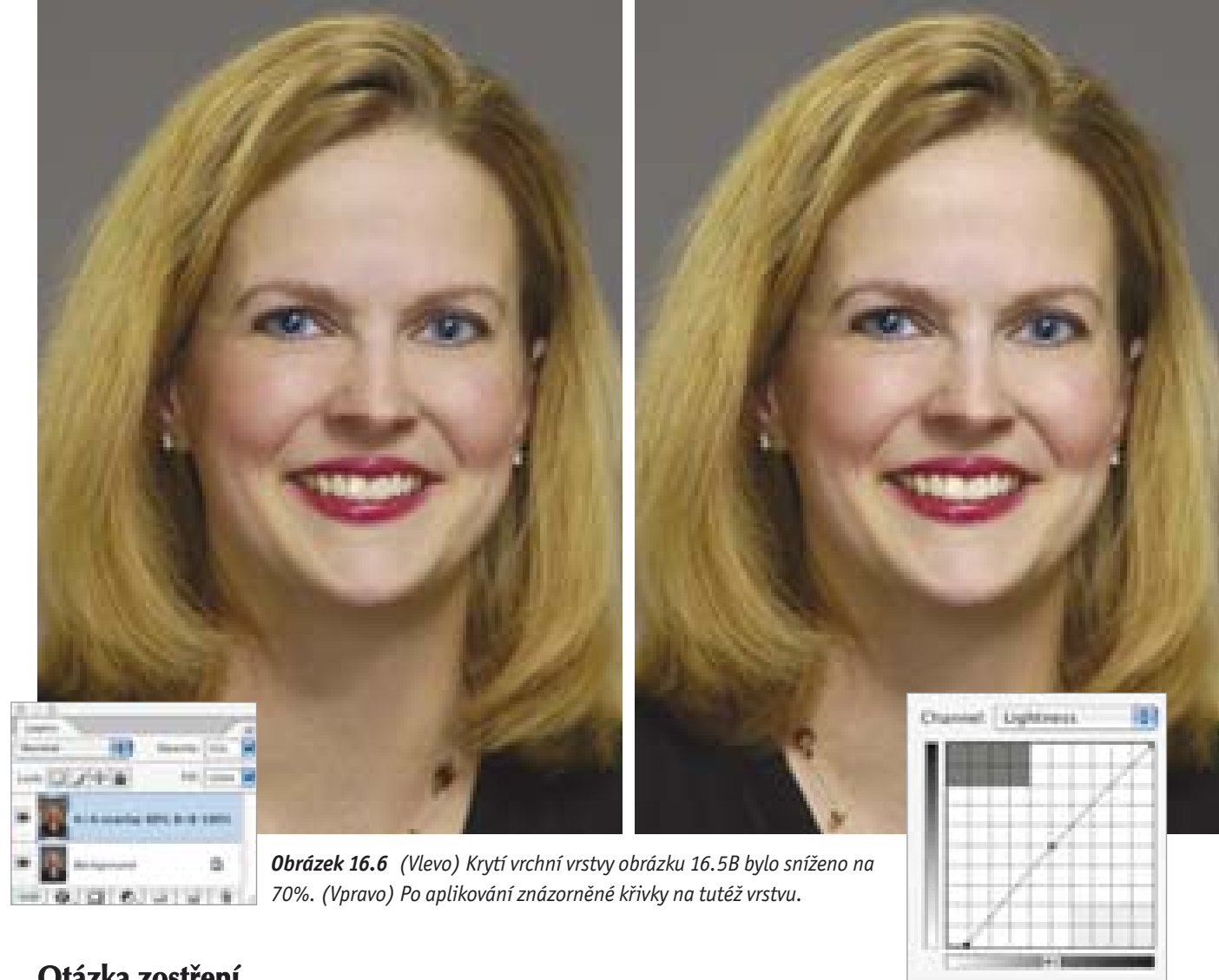
Jak postup předpokládá, obraz je nyní příliš barevný. Proto se úprava dělala na samostatné vrstvě, přičemž spodní vrstvou je obrázek 16.3. Čtvrtým krokem je snížení krytí podle vkusu. Obrázek 16.6A jsem vytvořil nastavením poměrně vysokého 70% krytí vrchní vrstvy, protože jsem věděl, že pleť se o něco zesvětlí. Nyní je podle postupu na místě zvážit úpravu křivky L.

Obrázek 16.5 (Vlevo) Po aplikování kanálu A na něj samotný v režimu Overlay (Překrýt) při 80% krytí s obrázkem 16.3 jako základem. (Vpravo) Po aplikování kanálu B na něj samotný v režimu Overlay (Překrýt) při 100% krytí. Vyšší krytí kanálu B má vytvořit zlatavější pleť.



Pokud ji použijeme, měla by být jen mírná, protože kontrast se zvýšil již v prvním kroku aplikováním zeleného kanálu na složený obraz. Dává tudíž smysl použít křivku L na vrchní vrstvu se sníženým krytím.

Navzdory ztmavení v důsledku prolnutí zeleného kanálu je celý obličej ženy ve světlé polovině kanálu L, zhruba mezi hodnotami L = 85 a 55. Na znázorněné křivce je tento rozsah jednoduše nastaven strměji, čímž vznikl obrázek 16.6B. Obvykle by bylo nebezpečné posunout levý bod o tolik doprava, protože by to mohlo vést k přepálení některých oblastí světel. Když se ale křivka aplikuje na vrstvu s nižším než 100% krytím, nemůže se to stát.



Obrázek 16.6 (Vlevo) Krytí vrchní vrstvy obrázku 16.5B bylo sníženo na 70%. (Vpravo) Po aplikování znázorněné křivky na tutéž vrstvu.

Otázka ostření

Poslední krok postupu je nejvíc subjektivní. Pleťové tóny jsou výjimka – u takřka všech ostatních typů snímků se snažíme zdůraznit co nejvíc detailů, ale ne na obličej, obzvlášť ženském. Nelíbí se mi ale ani trend v módní branži pleť naopak přehnaně vyhlazovat. Této ženě již není náct. Nemyslím si, že by se její pleť měla měnit tak, aby to na náct vypadalo.

Na druhou stranu bych mohl z tváře této ženy vytáhnout tolik detailů, že by na mě přišla s pistolí. Je nutné najít nějaký rozumný kompromis mezi oběma extrémami.

Při konvečním ostření se zvýrazňují hrany. To je žádoucí v případě vlasů, šperků, víček a řas, ale ne v případě pleti. Metoda ostření hiraloom (vysoký poloměr, nízká míra) může tváři dodat zdánli-

vou hloubku. V tomto postupu lze uplatnit oba typy ostření.

Míří-li soubor do CMYK, použijte v LAB metodu hiraloom a po převodu do CMYK zostřete pouze černý kanál, který obvykle nemá detaily v oblasti pleti. Lze jej tedy použít k zostření vlasů a očí bez rizika, že by objekt měl pleť šupinatou jak ještěř.

Toto je běžný postup u snímků pro tuto knihu, neboť tiskárna vyžaduje CMYK soubory. Řekněme však, že potřebujeme RGB soubory a chceme tedy veškeré ostření provést v LAB.

První by mělo na řadu přijít konveční zostření. Aby se omezilo na tmavší části obrazu (a neovlivnilo tedy pleť), načtete invertovanou masku světlosti (Ctrl + Alt + 1; Shift + Ctrl + I). Nyní se ujistěte, že máte