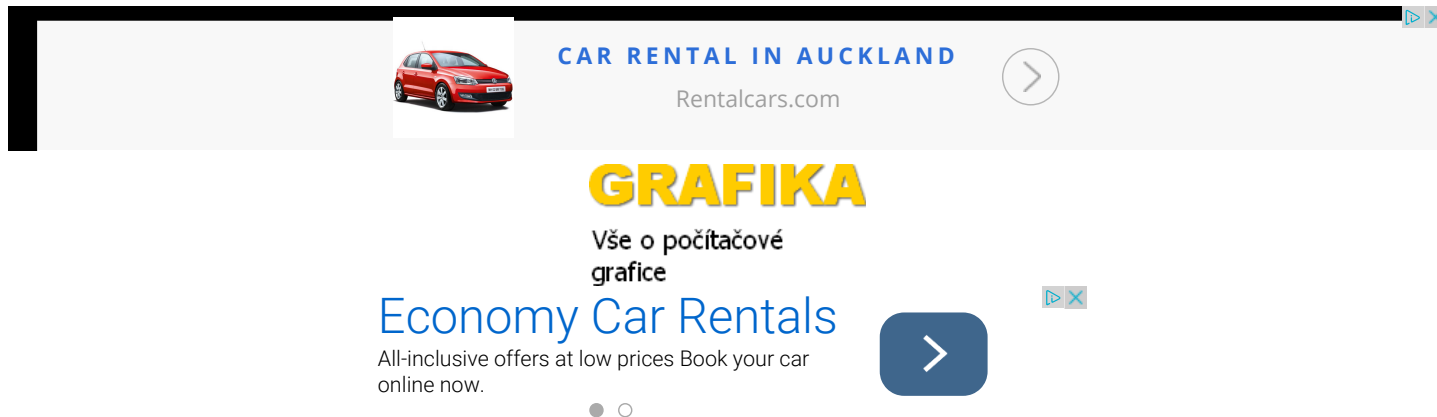




CAR RENTAL IN AUCKLAND
Rentalcars.com

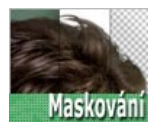
GRAFKA
Vše o počítačové grafice

Economy Car Rentals
All-inclusive offers at low prices Book your car online now.

VSE

Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Selekce (6.)

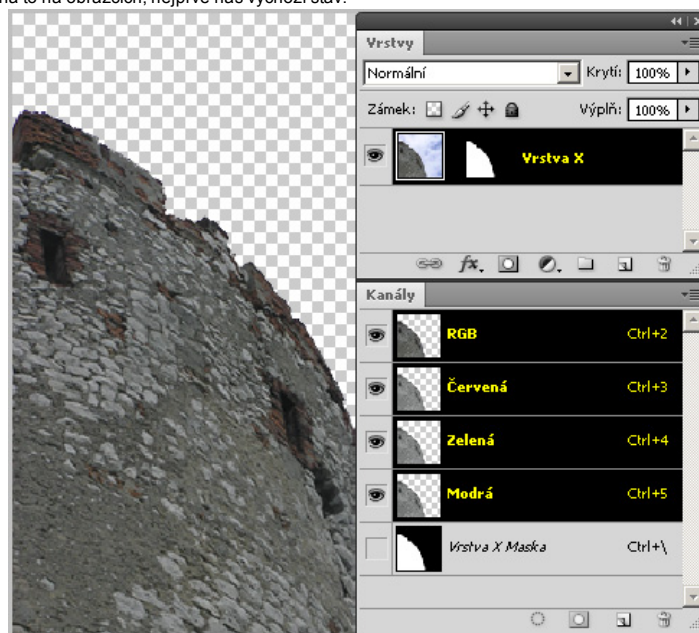
5. října 2010, 00.00 | Minule jsme na závěr článku o maskách a kanálech otevřeli téma selekcí neboli výběrů. V dnešním povídání se zaměříme především na ně a ukážeme si další známé i méně známé postupy při jejich vytváření. Předem však musím říci, že si zde zdaleka nelze ukázat vše a opět se omezíme jen na základní seznámení.



Selekce z vrstvy, masky nebo kanálu

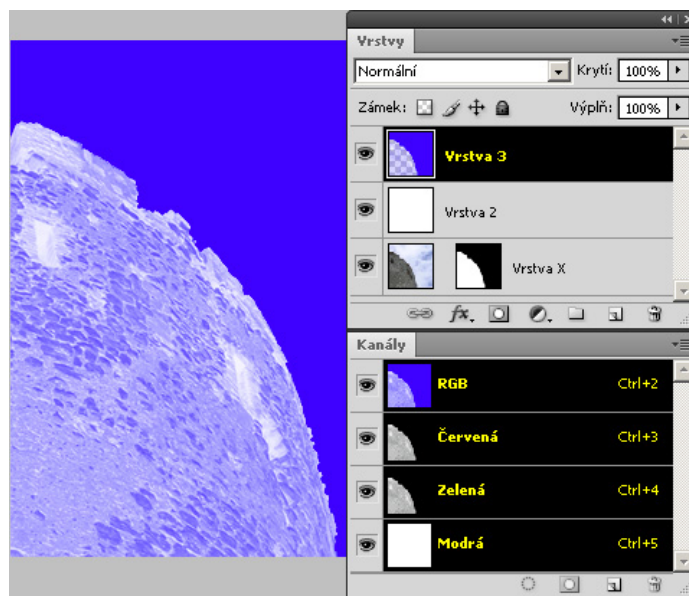
Vybrat všechny body ve vrstvě a to ještě navíc tak, aby zůstala zachována jejich průhlednost, je více než snadné. Podržte klávesu CTRL a klepněte levou myší na miniaturu vrstvy v paletě Vrstvy. Díky tomu se vyberou všechny obrazové body. Nezapomeňte, že i tady funguje možnost booleanovských operací – tedy můžete selekce sčítat, odčítat nebo dělat jejich průniky.

V případě, že klepnete na masku nebo na kanál, selekce se vytvoří také. Jen s tím rozdílem, že zde platí, že co je černé, je neprůhledné a naopak bílé je zcela průhledné. Podívejme se na to na obrázcích, nejprve náš výchozí stav:



Výchozí stav – vrstva hradu plně kryje plochu, ale její část je maskována.

Pokud s přidrženu klávesou CTRL klikneme v paletě Vrstvy na miniaturu vrstvy (obrazu), vyberou se všechny body – malba vrstvy totiž pokrývá celou plochu plátna. Při kliknutí na miniaturu masky (jedno zda v paletě Vrstvy nebo Kanály) se vybere jen "bílá část". Pokud bychom ale klikli do jednoho z kanálů – (mě se líbí Modrý), vytvoří se selekce stejným způsobem. Abychom si ji mohli lépe ukázat, vytvořil jsem novou vrstvu. Aktivní selekci jsem pak vyplnil modrou barvou (pod tuto vrstvu jsem pak ještě pro větší názornost posunul vrstvu plně vyplněnou bílou barvou).

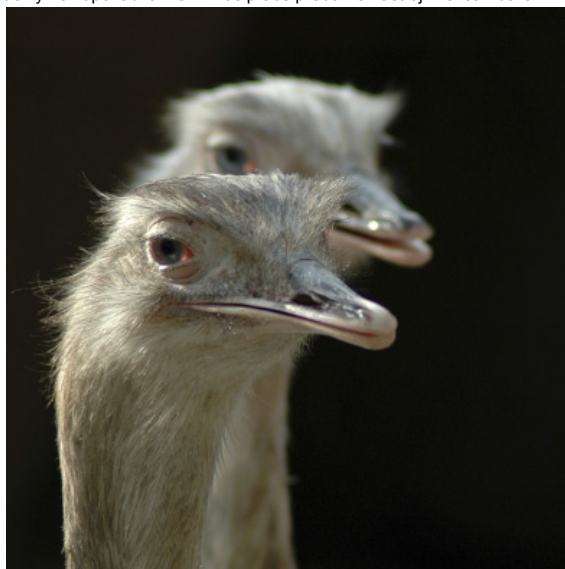


Výsledek vyplnění selekce z modrého kanálu.

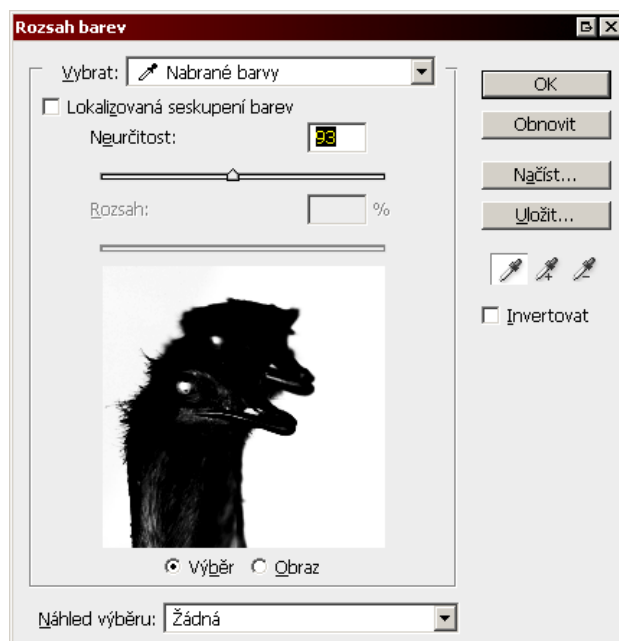
Selekce z barvy

Cílem je připravit si oblast k vymaskování tak, aby tato byla vyplněna co nejvíce jedním odstínem barvy a byla tak významně oddělena od zbylého obrazu. V případě režimů RGB či CMYK je nutné ještě navíc zohlednit světlot barvy. V případě barevného režimu LAB je světlot barvy nepodstatná, neboť LAB má světlot v separátním kanálu. K přípravě obrazu tak používáme dočasné vrstvy úprav (křivky, úrovně, míchání kanálů...) nebo úpravy v duplikované vrstvě.

Minule jsme si ukázali kouzelnou hůlku, dnes na to půjdeme sofistikovaněji. Začneme výběrem pomocí dialogového okna Rozsah barev (Výběr/Rozsah barev). Ač jednoduchý, tak přesto silný nástroj. Jaké jsou jeho výhody a nevýhody si ukažme na našich pštrosích. Cílem bude vyměnit pozadí a hlavní kus práce předáme nástroji Rozsah barev.



Základní fotografie pštrosů. Zdroj je v barevném režimu RGB.



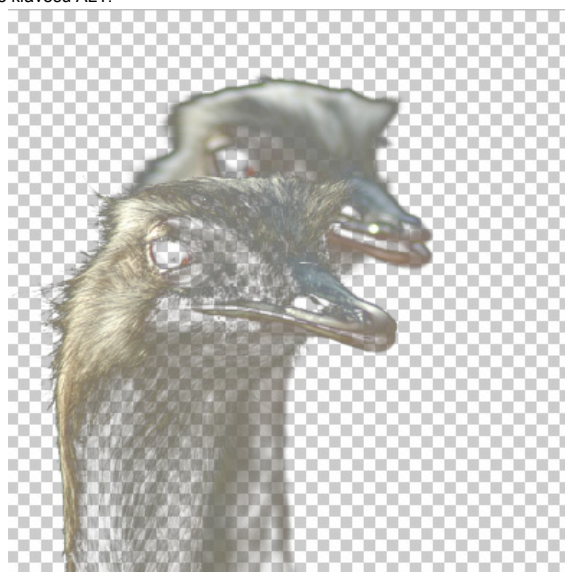
Dialogové okno Rozsah barev

Než se do výběru pustíme, ve stručnosti si popíšeme možnosti nástroje. Barvu vybíráme z celého "složeného" obrazu (tedy napříč vrstvami), nebo z masky vybrané vrstvy. Můžeme vybírat z celého obrazu nebo z jen části obrazu/masky definované selekcí před vyvoláním Rozsahu barev.

V horní části okna pod položkou Vybrat definujeme, co budeme nabírat. Lze použít kapátko, případně přednastavená barevná spektra či světlosti. Tady je obrovská škoda, že nemůžeme spektra ovlivnit obdobným způsobem jako třeba v případě úprav Odstínu a sytosti. Neurčitost barvy pak, lapidárně řečeno, řídí které podobné barvy (resp. částečně vybrané body) ještě budou do výběru zahrnuty. Lokalizovaná seskupení barev a Rozsah pak říká, jak daleko od vybraného bodu bude výběr aplikován. Ve spodní části máme na výběr několik způsobů náhledů jak pro dialogové okno, tak pro obraz.

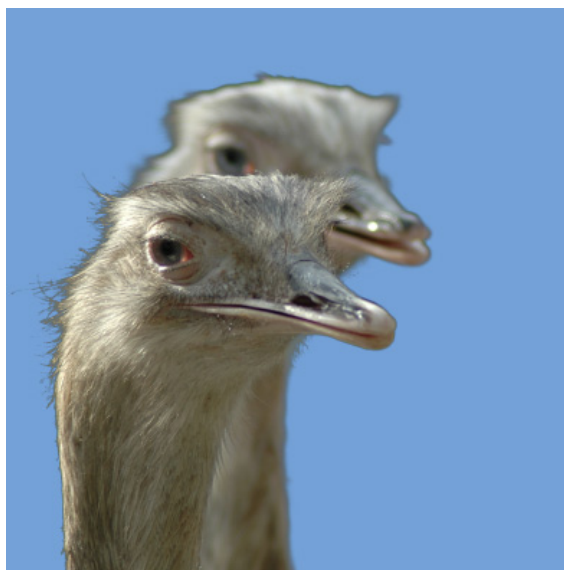
Vybírat lze samozřejmě více bodů, a tak rozšiřovat výběr o další odstíny a světlosti (případně odečítat). Aby nebylo nutné přepínat ikony kapátek, lze použít klávesu SHIFT, resp. ALT. Klávesa ALT nám ještě umožní, jako u mnoha jiných dialogových oken ve Photoshopu, z tlačítka Zrušit "vykouzlit" tlačítko Obnovit.

Ale zpět k pštrosům. Jak už jsme řekli, je nutné najít jeden odstín (ve stejné světlosti), který bude definovat náš výběr. Tady je to celkem jednoduché – pozadí je skoro černé. Klikneme někde na pozadí, nastavíme neurčitost na rozumnou míru, případně přidáme dalších pár bodů z pozadí. Jelikož zadní pštros je rozmazaný, bude vhodnější volit spíše větší neurčitost. Osobně jsem skončil někde na hodnotě 130. Když si myslíme, že výběr je podle našich představ (kontrolu můžeme provést náhledem), potvrdíme OK. Tím máme hotovou selekci a z ní můžeme rovnou vyrobit masku. Jelikož jsme vybírali to, co chceme odstranit, rovnou přidržíme klávesu ALT.



Maminka mi vždycky tvrdila, že nemám dát na první dojem. Musím s ní souhlasit.

Výsledek není na první pohled nijak ideální. Ale pozadí je pryč. Bohužel zmizely i stíny z pštrosů. Ale to není žádná zásadní vada – stačí si zobrazit kanál masky a pštrosy kulatým a vhodně tvrdým štětcem ručně dokreslit. Později si ukážeme, jak si ještě trochu pomoci. Pro vylepšení podložíme nové pozadí. Osobně preferuji nejdřív nové pozadí ještě simulovat plnou barvou, která simuluje cílené pozadí. Ne vždy je to nutné, ale na čisté ploše se prostě lépe odstraňují nedostatky. Na druhou stranu na čisté ploše můžete odstraňovat těch nedostatků až zbytečně mnoho, čímž se zdržíte od další práce.

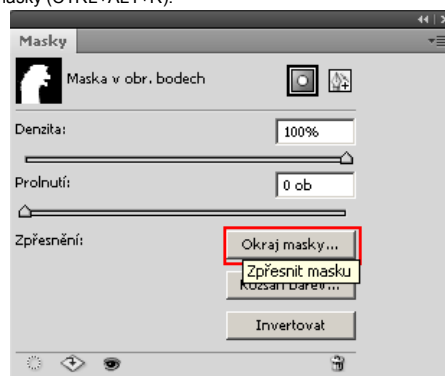


Dokreslit vnitřek pštrosů je otázka několika vteřin.

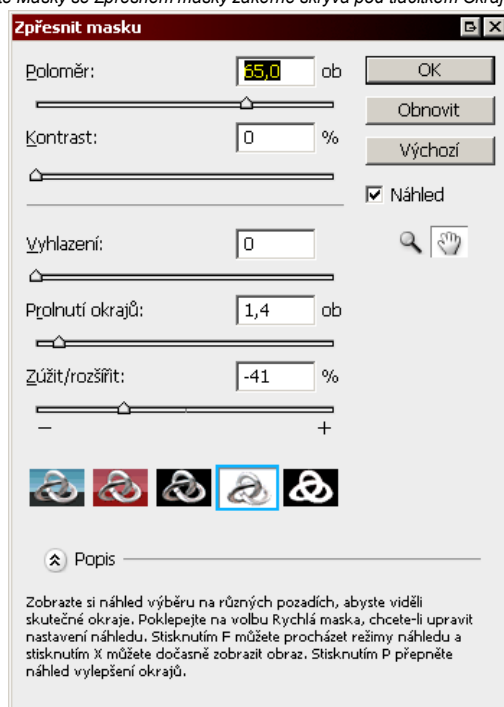
Nyní máme vizuálně největší práci za sebou, ale nenechte se zmýlit – zasadit objekt do nového prostředí naopak vyžaduje často tu delší část práce – v našem případě se musíme věnovat ještě doladění masky a následně se zabývat haló-efektem především na zadním pštrosovi, barevnými korekcemi atd. Na první bod (úpravu masky) si podíváme podrobněji.

Zpřesnit masku

Na obrázku jsou dva závažné jevy – ostré chloupky (lze takto hovořit v případě pštrosa?) vlevo u pštrosa v popředí a pak rozmazaný zadní pštros (především na hlavě). Pokud vynecháme ruční úpravy (i když často ruční úpravy bývají ty nejrychlejší) nabízí nám Photoshop takzvané Zpřesnění masky. V paletě Vrstvy si vyberme tedy naši masku. Dialogové okno Zpřesnění masky pak můžeme vyvolat buď z paletky Masky nebo z menu Výběr/Zpřesnit masky (CTRL+ALT+R).



V paletě Masky se Zpřesnění masky zákeřně skrývá pod tlačítkem Okraje masky.

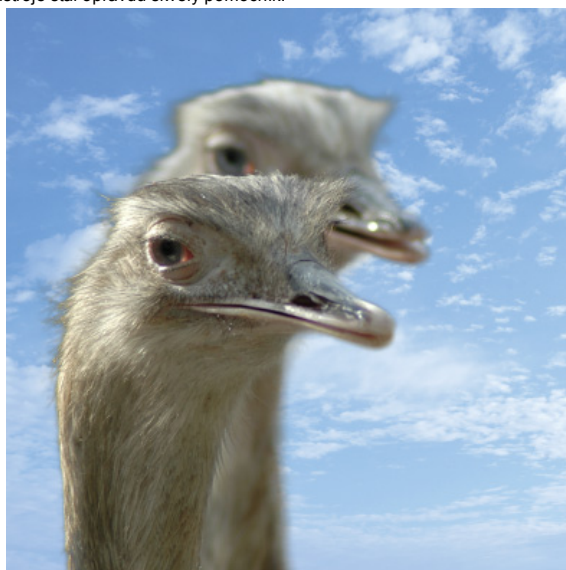


Co jednotlivé volby dělají hezky, ilustruje dole v okně Popis.

Poloměrem odstraníme halo-efekt, prolnutím pak změkčíme ostré chloupky a zúžením docílíme, že maska bude "řezat do masa" a nebude tak odkrývat původní pozadí. Pokud tedy

aplikujeme změny (pozor, tyto změny jsou destruktivní, na rozdíl od denzity a prolnutí z palety Masky) a podložíme místo plné barvy nové pozadí (nebe), výsledek je celkem uspokojující.

Noticka na okraj – ve verzi CS5 je dialogové okno razantně změněno, nicméně funkce zůstávají zachovány. Zásadní a rozšiřující položkou je pak nástroj "Zpřesnění poloměru", který dokáže lokálně (a nutno říci že celkem inteligentně) upravit masku. Díky tomu se z tohoto nástroje stal opravdu skvělý pomocník.



Celkem uspokojující výsledek v řádu minut od otevření obrázku.

Teď už na řadu přicházejí doladění drobných detailů masky (například na část ostrých chloupků aplikovat úroveň pro získání zpětné ostrosti), barevné korekce atp. Jejich popis je ale nad rámec tohoto textu.

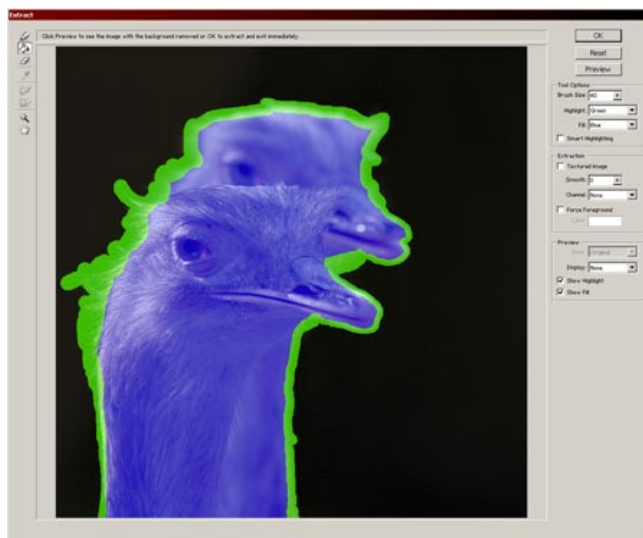


Rychlá úprava pro zapasování do okolního prostředí. Na titulku to není, ale pštrosy jsme přemístili ze tmy do slunečného dne, a to během několika minut.

Několikavteřinová úprava křivek lépe přiblížila pštrosy do prostředí jasného dne. Ve vrstvě nad křivkami je pak štětce obtažný obrázek pštrosů v modré barvě nebe. Režimem prolnutí Barva a zeslabením účinnosti pomocí průhlednosti se okraje pštrosů lépe sblíží s nebem.

Filtr Oddělit (Extract)

Ve verzi CS4 nebyl součástí typické instalace a bylo potřeba jej doinstalovat z dalšího DVD. Princip práce je jednoduchý – označit hrubě oblasti, které jsou hraniční či poloprůhledné a oblasti, které jsou chráněny. Výstupy z tohoto filtru jsou nicméně diskutabilní a je potřeba najít ty "vhodné" obrázky a mít trochu praxi s jeho užitím. Navíc k oddělení dojde destruktivně, tedy nikoliv maskováním, ale vymazáním dat. Je tedy nanejvýš důležité jej aplikovat na duplikátech vrstvy.



Filtr Oddělit (Extract) – hraniční a chráněné oblasti

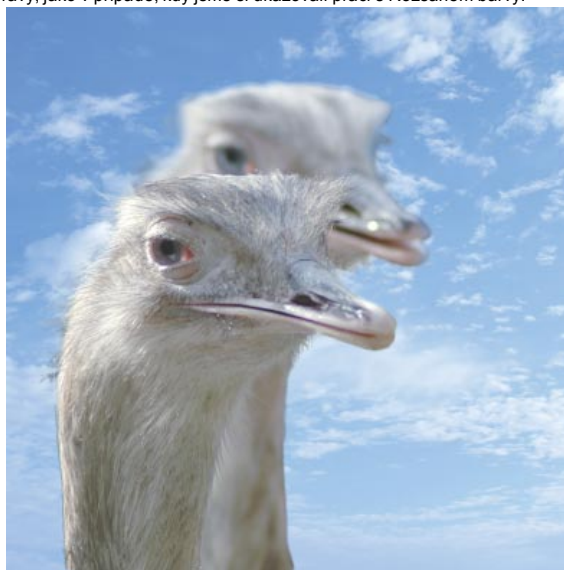
Přesto se nicméně pro filtr osvědčili. Nejdříve jsme tužkou označili hraniční oblasti, poté "kyblíčkem" vyplnili chráněnou oblast. Před náhledem (tlačítko Preview) ještě vyberme přibližnou barvu výsledného pozadí.



Detaily lze upravit nástroji pro úpravu průhlednosti a tvrdosti hran, které se zpřístupní v režimu náhledu.

Po kliknutí je k dispozici větší náhled.

Ve chvíli, kdy jsme spokojeni, necháme provést oddělení. Na výsledek byly aplikovány stejné úpravy, jako v případě, kdy jsme si ukazovali práci s Rozsahem barvy.



Výsledek. Filtr nabízí hrubé nástroje na hrubé maskování. Ale i to kolikrát může být dostačující.

Závěr

Jednoduché selektce se mohou rychle proměnit v poměrně komplikované, jestliže jako základ užijeme barvy. Nicméně jakýkoliv výsledek je nutné upravit, aby do nového prostředí "zapadl" a to samo může být náročnější, než celý proces maskování. Ještě jednou chci ale připomenout, že tento text si neklade za cíl získat dokonalou masku, dotýká se jen

jednotlivých kroků a z nich se snaží vytěžit maximum. Teprve kombinací různých postupů lze docílit kvalitního výsledku. A které to jsou, je vždy otázkou konkrétního snímku.

Obsah seriálu ([více o seriálu](#)):

- [Maskování v Adobe Photoshopu: Teorie a příprava \(1.\)](#)
- [Maskování v Adobe Photoshopu: Tvary \(2.\)](#)
- [Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Nepřímé maskování. část první \(3.\)](#)
- [Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Nepřímé maskování. část druhá \(4.\)](#)
- [Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Masky a kanály \(5.\)](#)
- **[Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Selekcce \(6.\)](#)**
- [Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Laborování \(7.\)](#)

Tématické zařazení:

- » [Rubriky](#) » [VSE](#)
- » [Rubriky](#) » [Go verze](#)
- » [Rubriky](#) » [Digitální fotografie](#)
- » [Rubriky](#) » [Design](#)
- » [Rubriky](#) » [Photoshop](#)

