

Rentalcars.com



Car Rental in Auckland

Best Price
Guaranteed!

Book Now

GRAFIKA

Vše o počítačové
grafice

Economy Car Rentals

Low Prices With No Surprises All Inclusive Rates.
Book Here

Software

Maskování v Adobe Photoshopu: Teorie a příprava (1.)

31. srpna 2010, 00.00 | Potřeba oddělit obrázek od pozadí, prolnout dva obrázky, zkombinovat obrázky, kreslit a upravovat obrázek v konkrétní oblasti, bezešvé navazování obrazu – to vše a mnohé další má společného jmenovatele – maskování. Bez něj by počítačová grafici, retušéři a nám podobní spadli do pravěku úpravy počítačového obrazu. Lze říci, že zvládnutá technika maskování je základem a vstupní branou do světa profesionálů.



Ale postupně. Účelem tematicky zaměřených článků, které budou postupně na Grafice vycházet, nebude ukazování dokonalých a na oko efektivních postupů na jedné fotografii, ale snaha o zmapování postupů a zamyšlení nad tím, jak jich co nejlépe využít a tedy podívat se na maskování jako ucelenou problematiku.

Hned na úvod bych tak doporučil (byť starší) [článek Aleny Hovorkové](#), která velmi dobře shrnuje obecné informace okolo maskování. Ten vcelku jasně ohraničuje oblast, kterou se budeme zabývat. Úplně začátečníky nechci hned odradit, ukáží rozhodně elementární postupy, některé techniky však vyžadují hlubší teoretickou znalost různých oblastí počítačové grafiky a nebude tedy předmětem tohoto textu všechny související oblasti podrobně rozebírat. A abych téma nerozměnil zase moc, budu se věnovat především oddělování objektů od pozadí jako přípravě pro usazování do nového prostředí.



Oddělení od pozadí dovolí objekt usadit do jiného prostředí

Druhou důležitou informací, kterou musím ctěného čtenáře vybavit, je zdánlivě banální skutečnost, že jsem líný. Ve výsledku to znamená, že ukazované postupy se zaměřují především na cíl a výsledek. Výsledek je totiž (většinou) jednou z prvních informací, kterou jsme na začátku práce vybaveni. A právě výsledek často napomáhá se rozhodnout jaký postup a kdy použít, co ještě maskovat a co už ne, zda vůbec užít „pravého“ maskování ap. Takže lenost se vlastně ukazuje jako pozitivní způsob myšlení.



Zdrojový obrázek domu zasazeného do prostoru staveniště...



...se díky maskování a kombinací jednotlivých elementů může stát úplně něčím jiným

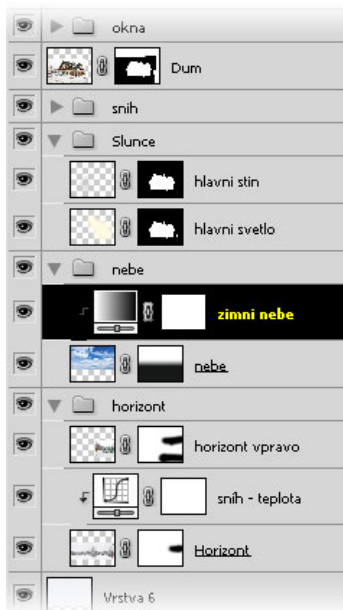
Třetí a poslední zásadní informace, která by nás měla po celou dobu provázet, je ta, že jakýmkoliv zásahem do zdroje jej svým způsobem ničíme. Nejde o to, že výsledek je vizuálně hezčí, ale přicházíme o detaily, které dělají reálnou fotografii realistickou a ne „umělou“. Tyto drobné detaily (šumy, vinětače objektivu, špína a nečistoty, nerovnosti, nedokonalosti pleti, drobné vrásky, ...) často při našem zásahu zmizí, nebo se potlačí, často to bývá i záměr. Ale detaily tvoří realistický vzhled a je dobré s nimi počítat hned od začátku naší práce. Někdy si můžeme dovolit tu výsadu a korekci nedokonalého maskování provést překrytím jinými objekty, často ale tuto šanci nemáme (schovat modelku za keř jen proto, že se nám nepovedlo vymaskovat vlasy, není ideální). Po celou dobu práce se tak musíte rozhodovat, co je ještě důležité a co ne. A podle toho volit další postup.

A vlastně ještě noticka na okraj – ukázky jsou ve valné většině ukazovány v prostředí Adobe Photoshop CS4. Postupy jsou však identické s novou verzí CS5, jen se některá dialogová okna mírně změnila, či nástroje (především zpřesňování masek) rozšířily o nové možnosti. Články se ale zaměřují na elementární postupy, a tak by to nemělo ničemu vadit.

Maska versus maskování

Maska, velmi lapidárně řečeno, je oblast obrazu definovaná pomocí vektoru nebo bitmapového šedoškálového obrazu. Tato oblast pak kryje část obrazu.

Maskování je technika (ale spíš by se hodilo říci kombinace technik) pro vytvoření „nového“ obrazu na základě starého. My se se základními technikami v následujících článcích postupně seznámíme. Každá je vhodná na trochu něco jiného, ale správným kombinováním lze dosáhnout, někdy až překvapivě jednoduše, zajímavých výsledků.



Maskování je kombinace různých technik a vztahů vrstev

Příprava fotografických dat

Přípravu na maskování není rozhodně vhodné podcenit. A pokud existuje reálná možnost do této přípravy zasáhnout, udělejme to. Jako autoři fotografií se už při pořizování záběru snažme myslet na budoucnost – jestliže pořizujete fotografii kvůli objektu či části scény, rozmyslete si, zda se nehodí snímek přexponovat či podexponovat, zda máte možnost eliminovat stíny, světla, nežádoucí objekty, odrazy, foťte na barevných pozadích, eliminujte odrazy nebo průhledy ve sklech pomocí UV filtrů, atd. Snímek totiž nepořizujete kvůli skvělé kompozici, ale jako zdroj dat.



Tak tato fotka by asi žádnou cenu nevyhrála, jako zdroj posloužila výborně...



...pro další fázi úprav

Důležitá drobnost je perspektiva a hloubka ostrosti. Po pořízení snímku se nám může lehe stát, že fotografovaný objekt je v jiné perspektivě nebo jinak natočený (nasvícený ze špatného směru) než potřebujeme. Obdobně se chová hloubka ostrosti. Nicméně s ostrým objektem si v budoucnu poradíme, ale s částečně rozostřeným už nikoliv. Pokud nejste autorem snímku a nemáte šanci do pořizování fotografií zasáhnout, snažte se alespoň co nejlépe instruovat fotografa. Vysvětlete mu svůj záměr a následný postup zpracování, často on sám může přijít s nápadem, jak fotku pořídit. A pokud je to možné (především u statických objektů), vždy chťte mít na výběr z několika záběrů, včetně různých nastavení expozice.

Jestliže fotografa nemůžete ovlivnit (pořízení fotografií nezávisle na vašich potřebách, nákup z fotobanky apod.), snažte se získat co nejlepší a největší data. Buďte maximalisté. Ideálním stavem není dodaný TIFF, ale zdrojová data z fotoaparátu (RAW soubory) případně digitální negativ (DNG soubory).

Rozměr, barevný prostor, bitová hloubka

Stále tvrdím: buďte maximalisté, ale rovnou dodám: že nic se nemá přehánět. Osobně preferuji mít rozměr fotografie přibližně 2× větší než bude výsledný formát. Především když se jedná o oddělování objektu od pozadí, neboť detaily po zmenšení na požadovaný rozměr působí reálněji a díky zmenšení se schová spousta drobných chybek a nepřesností, které mohou být v původní velikosti na obtíž. Samozřejmě ne vždy se dá tento požadavek dodržet a o to pak musíme být v maskování preciznější.

Pokud máte k dispozici RAW data, snažte se otevírat soubory do širokého gamutu, například Adobe RGB. Rozhodnout se pro správnou bitovou hloubku je snadné – pokud budete potřebovat provádět zásadní barevné korekce, nebo se jedná o fotografii s velmi jemnými přechody, určitě zvolte 16bitovou barevnou hloubku. Na druhou stranu u 95 % snímků si vystačíme s 8bitovou hloubkou. Barevné korekce nebo změny tonality můžeme dosáhnout jinými postupy, než změnou podkladových dat.

Příprava jiných nefotografických podkladů

Ne vždy budeme jako zdroj užívat fotografie, ale může se k nám dostat obraz generovaný na základě nějakých algoritmů (například fraktály, 3D rendery), různými jinými postupy (např. kresba, rentgenový snímek, skenování ofsetového tisku). Každý z takových podkladů má svá specifika a je jedině na nás, zda dobře odhadneme všechny možnosti výhod, které se nabízejí, ve svůj prospěch. Cílem je získat co nejvíce připravený obraz na náš zásah.



Ukázka detailu neskenovaného obrázku z ofsetem tištěného časopisu

Přesnost

Při vytváření masek je důležitá vhodně zvolená přesnost. Někdy bude nutné naprosto precizně vytvořit selekci, někdy stačí tuto selekci udělat „od ruky“, nebo si vystačíme s šedoškálovým přechodem. Každopádně velmi vítaným společníkem na našem pracovním stole by se měl stát tablet. Ač budete s myší šikovni sebevíc, bez tabletu některé ruční korekce budete dělat peklečně dlouho, nemluvě o výhodách, které přináší například možnost přitlaku.

Závěr

Hlavním posláním dnešního úvodu k dalším článkům o maskování bylo zmapovat si podstatu maskování a ujasnit si, že tato problematika dalece přesahuje i do realizace snímků a přípravy dat. V dalších článcích, na které se můžete těšit, si ukážeme, že maskování zasahuje i do rozmanitých zákoutí Adobe Photoshopu.

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](#) » [Sazba](#)
- » [Rubriky](#) » [Webdesign](#)
- » [Rubriky](#) » [Digitální fotografie](#)
- » [Rubriky](#) » [Design](#)
- » [Rubriky](#) » [Photoshop](#)
- » [Rubriky](#) » [Software](#)

Car Rent Auckland Airport



Rentalcars.com

