



Kapitola 3. TVÁŘÍ V TVÁŘ

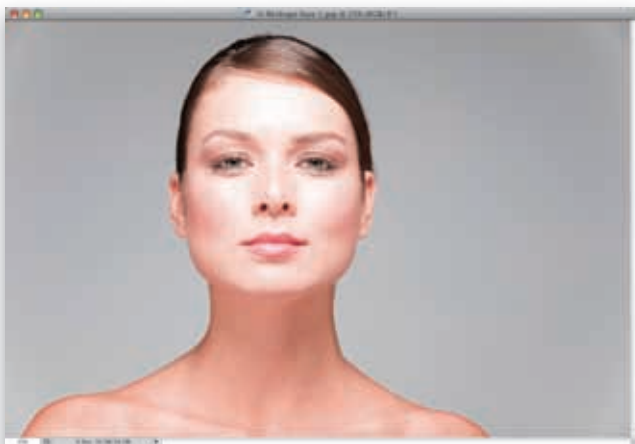
Tvarování rysů tváře

V každé profesi si odborníci vytvářejí speciální žargon, který usnadňuje a zrychluje komunikaci s ostatními lidmi zabývajícími se toutéž problematikou. Asi vás proto nepřekvapí, že svůj žargon mají i retušéři. Vy se o retušování budete pokoušet také a asi byste se v něm pro případ, že se dáte do řeči tváří v tvář s profesionálem, měli orientovat. První věcí, kterou byste si měli zapamatovat, je, že retušéři vidí lidskou tvář jinak než fotografové. Představte si, že fotografujete portrét a fotografovaná osoba vtipkuje o svém „příliš velkém nose“ (což je rada pro vás, že ho máte vyretušovat). Vy pak řeknete kamarádovi retušérovi: „Mám tady portrét Cindy a ona chce, abych jí trochu vyretušoval nos.“ To by ale profesionální retušér nikdy neřekl.

Tohle je příklad typické konverzace dvou retušerů nad snímkem Cindy. „Hej, Franku, viděl jsi, jaký má ten model frňák?“ A jeho kolega odpovídá: „Jak chceš takový chobot zkrátit? Srolovat?“ A ten první na to: „Nevím, co s tím zobákem!“ Je to příklad přímočaré a výstižné komunikace, která retušerům umožňuje pracovat co možná neefektivněji. My fotografové většinou o někom, kdo má pár kilo navíc, neříkáme, že má „pytle sádla“, a to, čemu my říkáme „dvojitá brada“, retušéři znají jako „odporně tlustý krk.“ Nemusíte znát všechny tyto slangové výrazy, ale doporučoval bych se je u vlastních snímků občas procvičovat, abyste, až přijde ten správný čas, mluvili plynule.

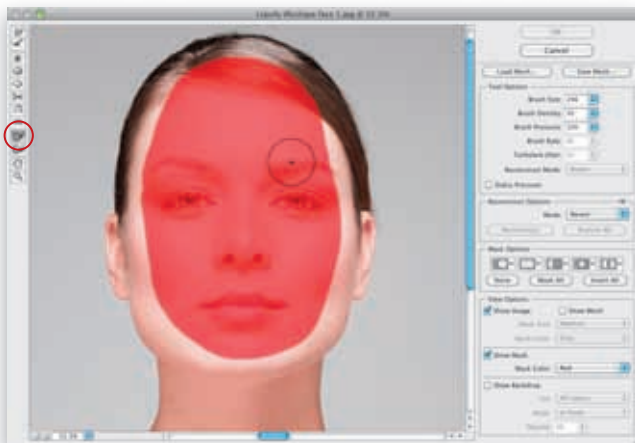
Tvarování hlavy a tváří

Pokud potřebujete fotografované osobě upravit tváře, bradu, uši nebo čelo, bude prvním nástrojem, který byste měli vzít do ruky filtr Zkapalnění, protože přesně pro tyto účely byl vytvořen. Během takového retušování těchto částí obličeje si musíte dávat pozor, abyste použitím filtru nezměnili tvar i jiných oblastí, které mají zůstat nedotčené. Strávíme tedy nějaký čas tím, že tomuto nástroji ukážeme, co má ovlivnit a čeho si už nevšímat.



Krok 1:

Tohle je obrázek, který budeme retušovat. Je to klasický beauty-style snímek (já jim ze srandy říkám, že vypadají jako „Oil of Olay“). Na tomto typu snímků má fotografovaná osoba většinou vlasy stažené dozadu do culíku (což znamená, že pokud jí nějaké čouhají za krkem, musíte je odstranit. Ve skutečnosti je ale mnohem jednodušší udržet je po celou dobu fotografování schované, než je potom retušovat). V této retuši budeme hlavně zužovat pravou a levou stranu čelisti a trochu upravíme i ucho nalevo. Na konci, i když to není nezbytně nutné, změníme tvar celé hlavy (aspoň budete vědět, jak na to, kdybyste to někdy potřebovali).



Krok 2:

V menu Filtr/Filter vyberte **Zkapalnění/Liquify**. Až se vám zobrazí dialogové okno Zkapalnění/Liquify, vyberte nástroj Fixovat masku/Freeze Mask (F) (na obrázku zakroužkováno červeně) a zamalujte všechny oblasti, které retušit nechcete ovlivnit. Zamalujte tedy rty, nos, oči, obočí, čelo a přiléhající oblasti kůže. Tím tyto oblasti „uzamknete“ (viz obrázek). Po zamalování se oblasti zbarví červeně a vy tak snadno uvidíte, které části jste uzamkli. Mimochodem, pokud se spletete a zamknete něco, co jste nechtěli, můžete oblast zamalovat nástrojem Uvolnit masku/Thaw Mask (to si fakt nevymýšlím), který je v liště s nástroji hned pod nástrojem Fixovat masku/Freeze Mask.

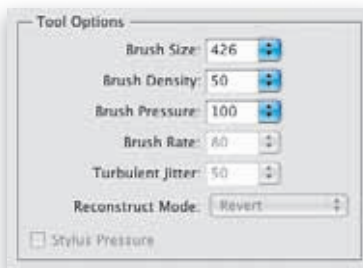
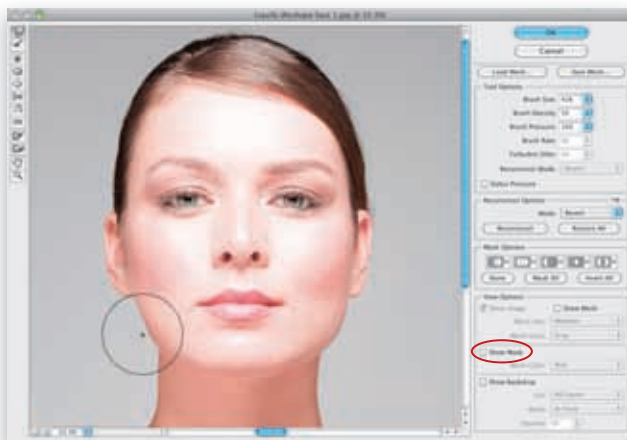
Krok 3:

Tak, požadované oblasti máme uzamčeny a červený ovál uprostřed obličeje už nepotřebujeme, proto ho schováme. Vpravo dole v oddíle Volby zobrazení/View Options odškrtněte položku Zobrazit masku/Show Mask (na obrázku zakroužkována červeně). Pak si vezměte nástroj Pokřivení dopředu/Forward Warp (**W**) a vyberte štětec o něco větší, než je oblast, kterou chcete upravit. Velmi jemnými tahy zužte levou čelist (viz obrázek). S takto velkým štětcem odstraníte celou oblast najednou. Kdybyste měli štětec menší, riskovali byste odstranění jen části čelisti, a pak byste se museli vrátet a retuš opravovat. Někdy prostě platí, že větší je lepší. Teď tuhle stranu ještě trochu zužte natočením štětce o 45° k tváři. Jen nezapomeňte dělat drobné pohyby – jen jemně.

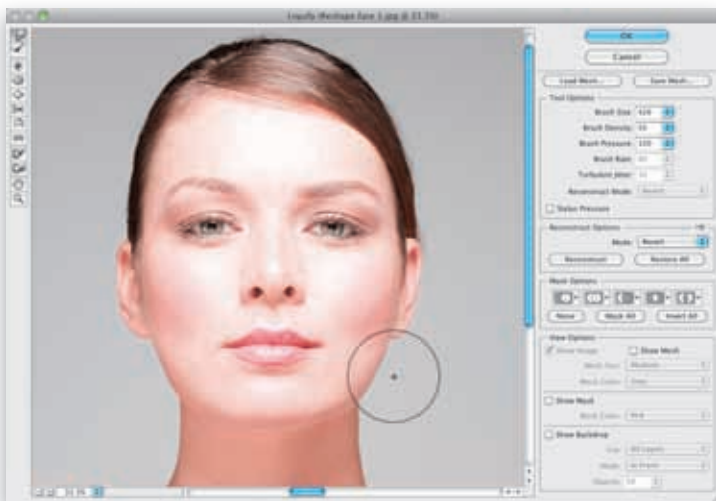
Poznámka: Retuš provedená příliš velkými pohyby s filtrem Zkapalnění/Liquify je častou chybou i u snímků na stránkách známých časopisů. Vypadají tak nějak divně protaženě. Budte proto opatrní a používejte nástroje Zkapalnění/Liquify uvážlivě.

TIP: Rychlá změna velikosti štětce

Stisknutím klávesové zkratky **Ctrl+[** (levá závorka; Mac OS: Command+[) nebo **Ctrl+]** (pravá závorka; Mac OS: Command+]) změníte velikost štětce (v prvním případě ji zmenšíte, ve druhém zvětšíte). Je to ale hrozně pomalé, protože každý stisk přidává nebo ubírá jen jeden pixel. Při používání filtru Zkapalnění/Liquify můžete postup zrychlit stisknutím klávesy Shift (takže vlastně **Shift+[**), čímž štětec zvětšíte/zmenšíte o 20 pixelů. Jinak už ani velikost štětce neměníte – po jednom pixelu by to trvalo věčnost.

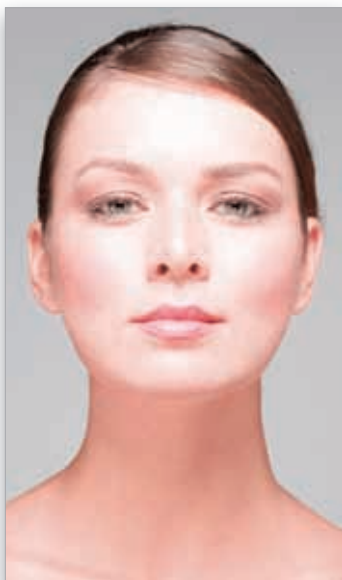


(pokračování)



Krok 4:

Úplně stejně teď upravíme i pravou čelist. Zase malými, jemnými tahy. Až budete hotovi, podívejte se na krk po stranách – přesně pod těmi místy, která jste právě upravili. Po zúžení čelisti je někdy potřeba trochu stejným štětcem a technikou upravit i horní část krku (ale záleží na vás).

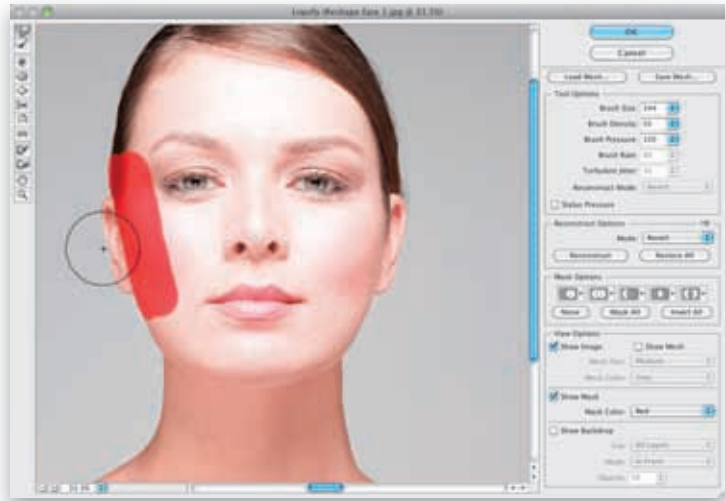


Krok 5:

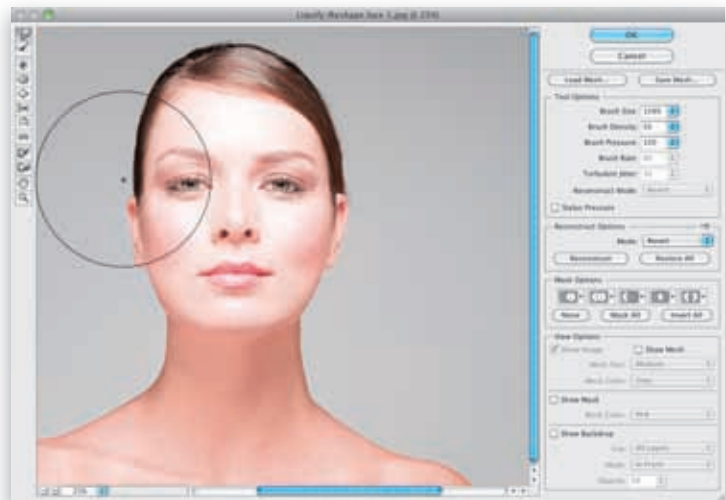
Klepněte na OK a prohlédněte si výsledky (viz miniatury snímků před a po úpravě). Vidíte ten rozdíl? Normálně bych už měl hotovo, ale chci vám ještě ukázat tu úpravu ucha nalevo (odstává dál než to druhé). Pak ještě upravíme tvar hlavy, aby nebyla tak kulatá (což také není nezbytně nutné, ale aspoň budete vědět, jak na to, kdybyste to někdy potřebovali).

Krok 6:

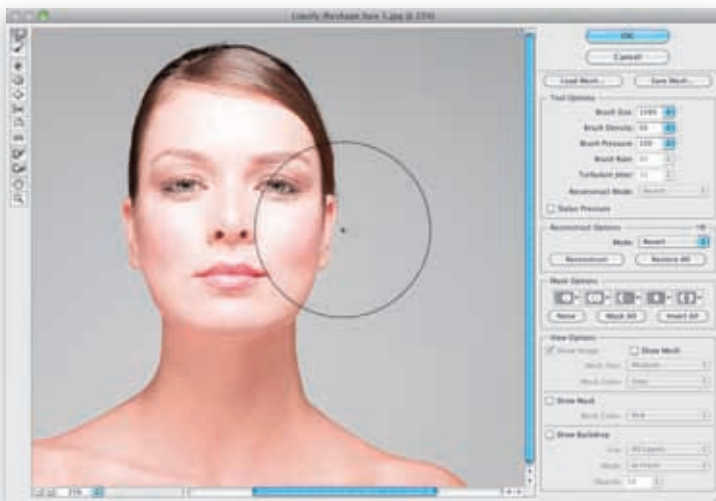
Použijeme stejnou techniku jako při tvarování čelisti – fixujeme část tváře poblíž ucha a pak ucho upravíme. Začneme filtrem Zkapalnění/Liquify a nástrojem Fixovat masku/Freeze Mask zamaluje me okraj tváře nalevo, kterou chceme nechat po úpravě ucha nedotčenou – úprava ovlivní jen ucho. Vezměte si zase nástroj Pokřivení dopředu/Forward Warp a štětec o něco menší než ucho (abychom mohli pracovat s vnitřkem ucha) a zužte ho směrem k tváři (viz obrázek). Stačí jen pár tahů – a je hotovo.

**Krok 7:**

Teď provedeme tvarování celé hlavy – jen na zkoušku. Začneme stejně jako v Kroku 2 zase fixováním střední části obličeje schováním za masku. Pak použijeme nástroj Pokřivení dopředu/Forward Warp, vezmeme si opravdu velký štětec (vzpomeňte si na ten trik s klávesou Shift, který jsem vám ukazoval po Kroku 3) a zužte celou levou stranu hlavy (viz obrázek).

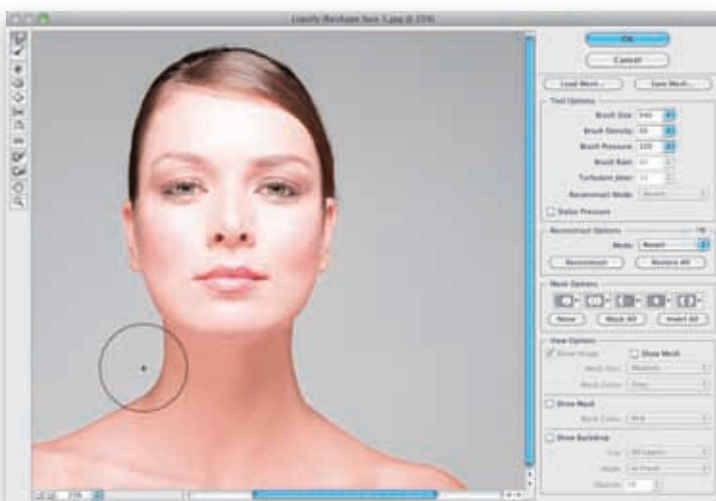


(pokračování)



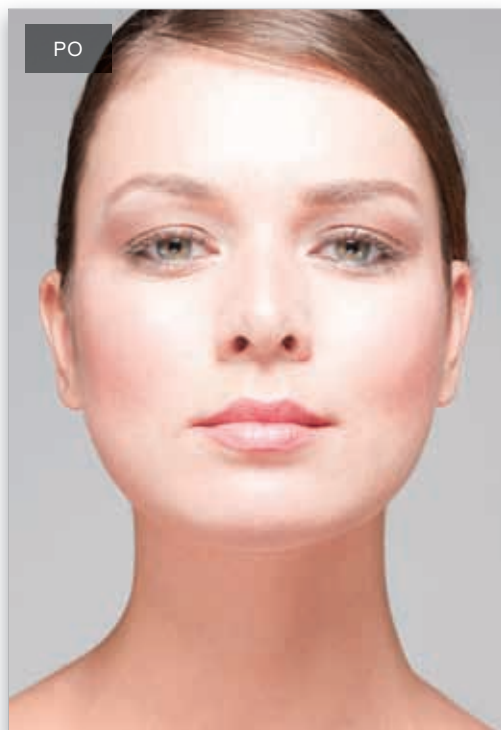
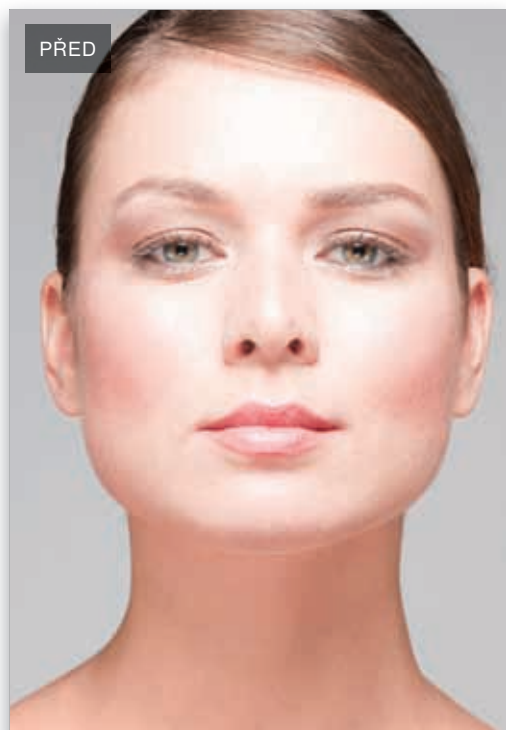
Krok 8:

Teď pomocí stejné techniky a velkého štětce provedte jemnými tahy to samé zúžení s pravou stranou hlavy.



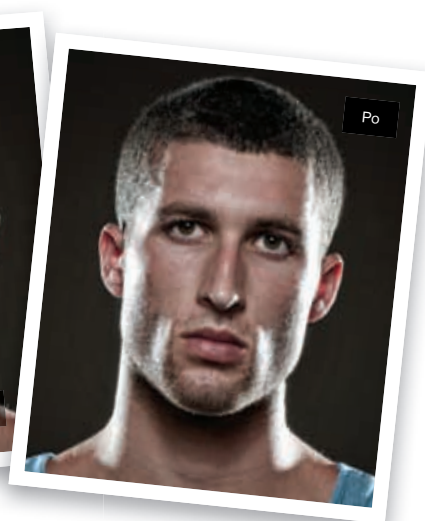
Krok 9:

Pak si vezměte menší štětec a upravte boční strany krku. Protože jsme zúžili hlavu, musíme upravit i krk, aby nebyl příliš tlustý. I když teď je hlava užší, než je u mě obvyklé, viděl jsem už snímky, kde byla zúžení ještě výraznější. Záleží na vkusu (vás a klienta), ale teď už aspoň víte, co všechno se dá se snímkem udělat.



*Zkuste tuhle
techniku i na jiném
snímku!*

*Zakulávejte hlavu
a zu i.*



Stáhněte si tento snímek. Viz stranu 11.

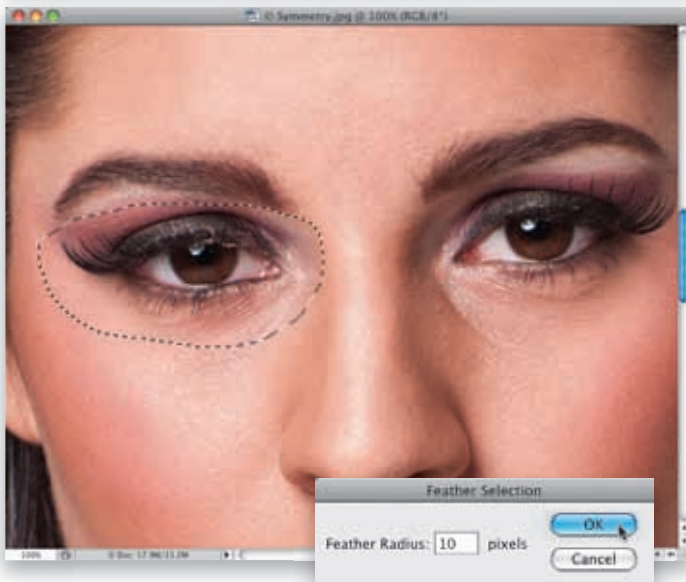
Vytváření symetričtějších rysů

Velmi často se stává, že rysy fotografované osoby nejsou úplně dokonale symetrické (jedno oko může být výš než druhé, nosní dírký mohou být trochu nakřivo, úsměv na jedné straně výš než na druhé a tak podobně). Všechny tyto nepřesnosti se ale dají snadno upravit pomocí několika nástrojů a technik, které jste se naučili dříve (tentokrát se ale naučíme používat jeden užitečný nový nástroj).



Krok 1:

Tohle je obrázek, který budeme retušovat. Při podrobném studiu tváře zjistíte, že oko nalevo je o něco menší a víčko má méně otevřené než to napravo. Oko napravo je o něco výš a má jiný úhel než to nalevo (dvě oči a hned čtyři rozdílly). Podívejte se také na uši – to napravo odstává mnohem víc než to na druhé straně (je to hlavně díky úpravě vlasů, ale i tak se uši prostě liší). Nos na pravé straně je trochu větší než na levé straně a je trochu křivý. A nakonec se podívejte na rty. Porovnejte levou a pravou stranu a uvidíte, že nejsou stejné. To všechno teď vyretušujeme.



Krok 2:

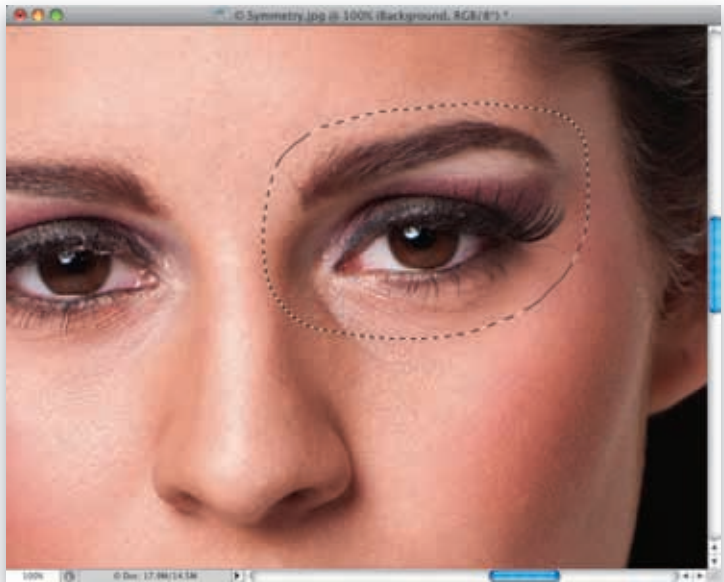
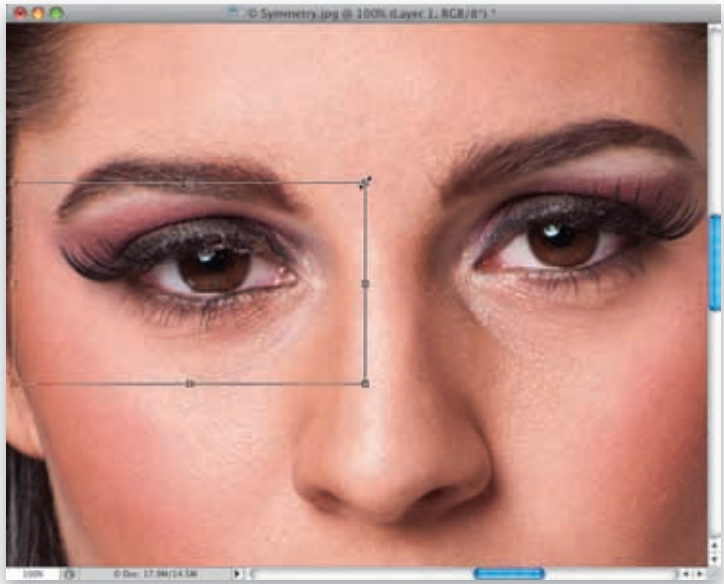
Začneme úpravou velikosti očí. Vezměte si nástroj Lasso/Lasso (L) a proveďte velmi volný výběr oka nalevo (viz obrázek). Ujistěte se, že jste do výběru zahrnuli dostatek kůže kolem oka, ale ne obočí. Pro změkčení okrajů výběru (díky čemuž se provedená změna později lépe prolne se zbytkem obrázku) jděte do menu Výběr/Select a pod položkou Změnit/Modify vyberte **Prolnout okraje/Feather**. Až se vám zobrazí dialogové okno Prolnout okraje výběru/Feather Selection, vložte hodnotu 10 pixelů (viz obrázek) a klepněte na OK.

Krok 3:

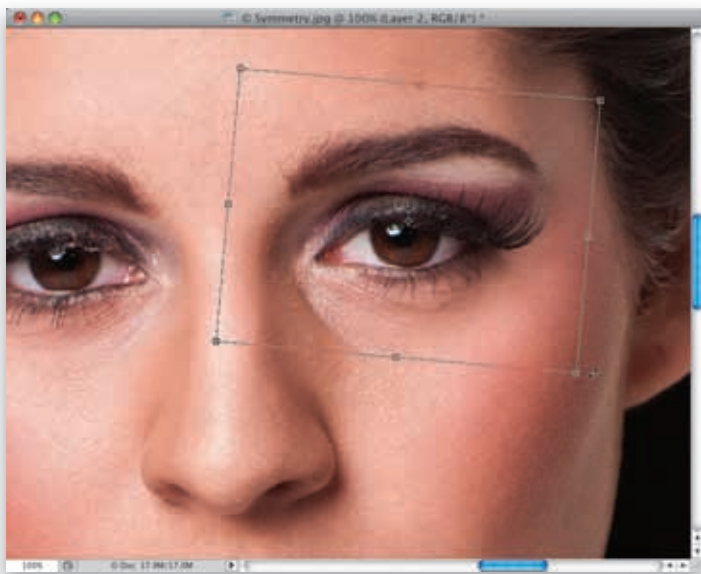
Stiskněte **Ctrl+J** (Mac OS: Command+J) pro kopírování vybrané oblasti na její vlastní vrstvu. Teď je na čase změnit velikost oka, proto použijeme Libovolnou transformaci/Free Transform. Stiskněte **Ctrl+T** (Mac OS: Command+T), a až se vám zobrazí box Libovolné transformace/Free Transform, stiskněte a držte klávesy Shift a Alt (Mac OS: Option), takže bod posunete. Bude to fungovat takto: (1) proporce oka zůstanou stejné a nedojde k jeho narušení a (2) změna velikosti bude postupovat od středu oka k okrajům (to má na starost klávesa Alt). Teď chyťte rohový bod a posunujte ho směrem ven, dokud velikost oka nebude odpovídat oku napravo (viz obrázek). Pak stiskněte **Enter** (Mac OS: Return) pro uzamčení velikosti.

Krok 4:

Dál upravíme i druhé oko. Nejdříve klepněte zpět na vrstvu Pozadí/Background a nástrojem Laso/Lasso proveďte výběr tentokrát obojího, oka i obočí (viz obrázek). Musíme je upravit oboje společně. Nezapomeňte přidat 10pixelové prolnutí okrajů.

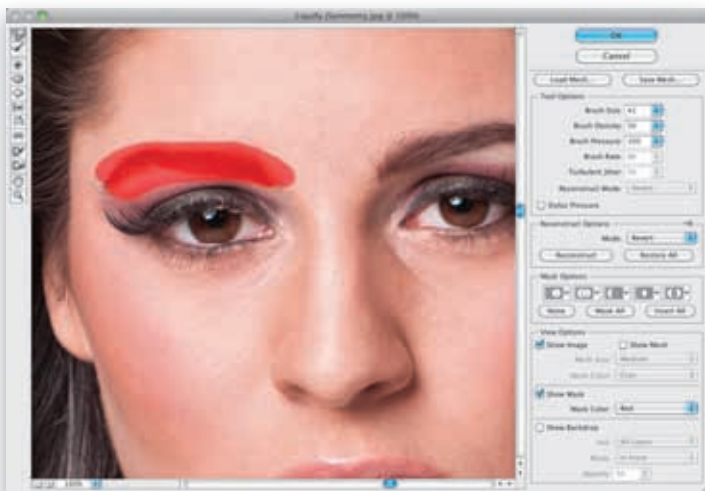


(pokračování)



Krok 5:

Duplikujte tento výběr a znovu vyvolejte box Libovolné transformace/Free Transform. Tentokrát ale použijeme **klávesu šipky dolů** pro posun oka i s obočím trochu dolů, dokud nebude v jedné linii s okem nalevo. Vyjedte kurzorem z boxu a místo kurzoru budete mít oboustrannou šipku (viz obrázek). Ještě musíme oko trochu pootočit po směru hodinových ručiček. Až to budete mít, stiskněte **Ctrl+Alt+Shift+E** (Mac OS: Command+Option+Shift+E) pro spojení všech vrstev v jednu nahore v seznamu vrstev.

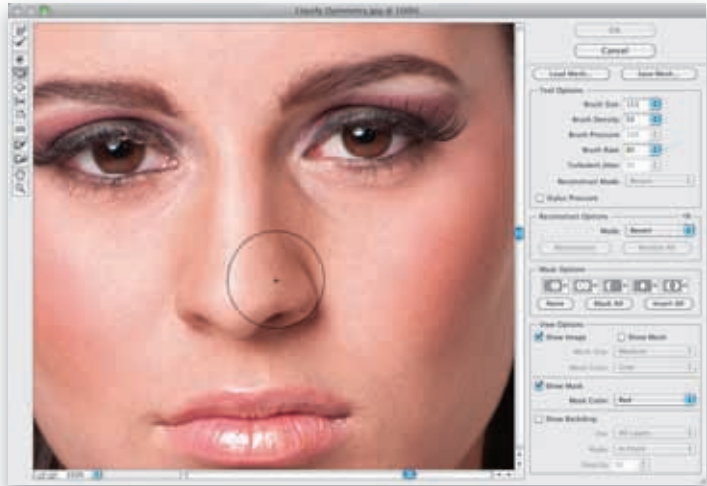


Krok 6:

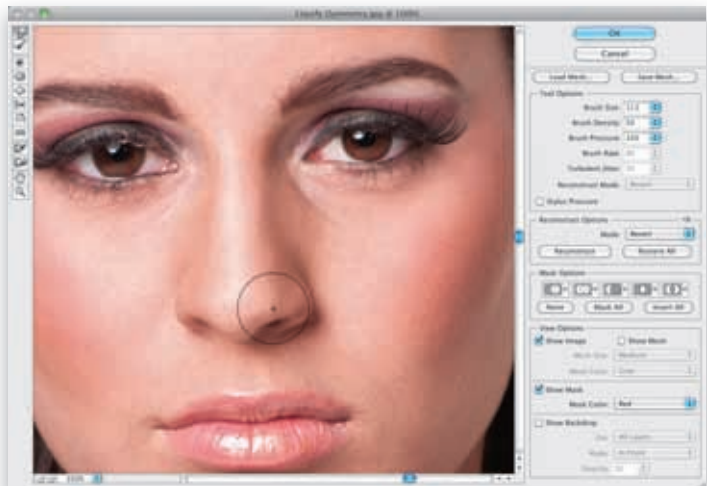
Teď zapracujeme na otevření víčka u oka nalevo. S aktivní sloučenou vrstvou běžte do menu Filtr/Filter a vyberte **Zkapalnění/Liquify**. Vezměte si nástroj Fixovat masku/Freeze Mask (**F**) a zamalujte obočí nalevo. Tím ho zafixujete, aby se při změně očního víčka nepohnulo. Vezměte si nástroj Pokřivení dopředu/Forward Warp (**W**), vyberte malý štětec a pomalu zamalujte oblast nad víčkem. (Můj kurzor je na obrázku špatně vidět, protože má černou barvu a je na tmavém pozadí, ale začal jsem velmi malými tahy malovat nad zorničkou. Nechceme víčko otvírat příliš – jen zlehka. Snažíme se, aby oko nalevo bylo otevřené stejně jako to napravo, proto obě oči při práci porovnávejte a neotevřete to nalevo příliš.) Ještě ale neklepejte na OK.

Krok 7:

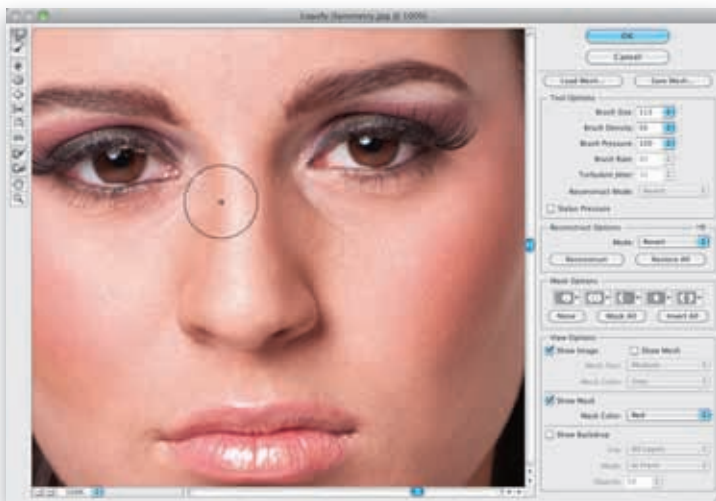
Podíváme se i na nos a zapracujeme na tom, aby byly obě jeho strany symetrické. Nejdříve nástrojem Zvrásnění/Pucker (**S**) zmenšíme pravou stranu. Tenhle nástroj má hodně výrazné účinky, proto s ním postupujte opatrně. Nemalujte jím, jen klepejte. Při každém klepnutí se oblast pod štětcem zmenší s největší účinností pod jeho středem. Vezměte si velký štětec (viz obrázek) a několikrát zlehka klepněte na pravou nosní díрку. Pokud bude po jednom z vašich klepnutí celá pravá strana nosu vypadat naprosto strašně, neděste se. Vždycky jsem tvrdil, že jde o chybu ve filtru Zkapalnění/Liquify, ale ještě se mi o tom nepodařilo přesvědčit nikoho z Adobe – je to, jako by se citlivost naráz zvýšila na 100. Pokud se vám to stane, stačí stisknout **Ctrl+Z** (Mac OS: Command+Z) pro krok zpět. Pak to jemným klepnutím můžete zkusit znovu.

**Krok 8:**

Až budete s pravou stranou hotovi, zjistíte, že každá nosní dířka je jiná. Proto musíme horní část pravé nosní dířky upravit nástrojem Pokřivení dopředu/Forward Warp (**W**) a trochu menším štětcem, viz obrázek. Aby vypadala jako ta nosní dířka nalevo, bude potřeba několika tahů. Jen nezapomeňte na pravidlo – malé a jemné tahy. Pokud se spletete, vraťte se o krok zpět a zkusíte to znovu.

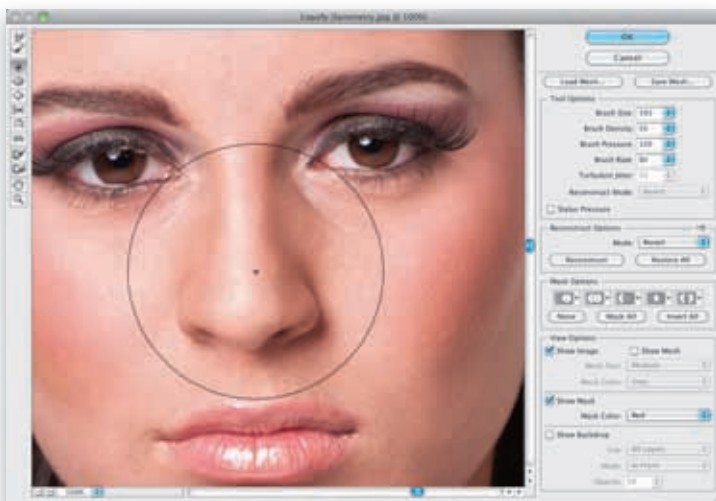


(pokračování)



Krok 9:

Teď se podíváme na kořen nosu. Levá strana je lehce nakřivo (ve srovnání s pravou). Vezměte si štětec a srovnejte ji (viz obrázek).



Krok 10:

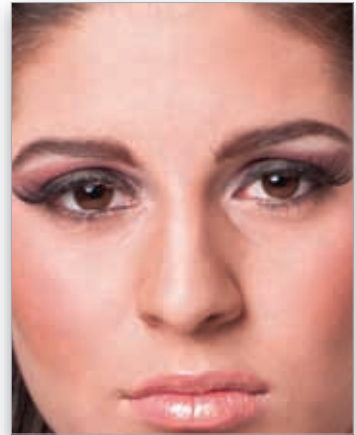
Poslední retuší, kterou na nose provedeme, bude jeho otočení proti směru hodinových ručiček. Tím ho vyrovnáme. Na to potřebujeme nástroj Zkroucení doprava/Twirl Clockwise (C; při klepnutí a podržení zkroutí věci podobně jako vodní vír). Vyberte si velký štětec, do kterého se vejde celý nos (viz obrázek). Standardně je nástroj nastaven na pokrivení ve směru hodinových ručiček. Pro změnu směru musíte stisknout a držet klávesu Alt (Mac OS: Option), a pak klepnout a chvilku držet v oblasti nosu (viz obrázek). Po klepnutí se nos začne otáčet (takže okamžitě vidíte, jaký má nástroj efekt). Až bude nos vypadat rovně, pusťte tlačítko myši. Pokud se spletete, vraťte se o krok zpět a zkuste to znovu.

Krok 11:

Ještě neklepejte na OK. Prohlédněte si miniatury obrázku před a po úpravě. Provedená změna se v tomto rozlišení zdá jako velmi mírná, při zvětšení ale uvidíte obrovský rozdíl. Na konci této retuše to uvidíte mnohem lépe, ale chtěl jsem, abyste teď hned věděli, jaká změna se nám právě podařila.



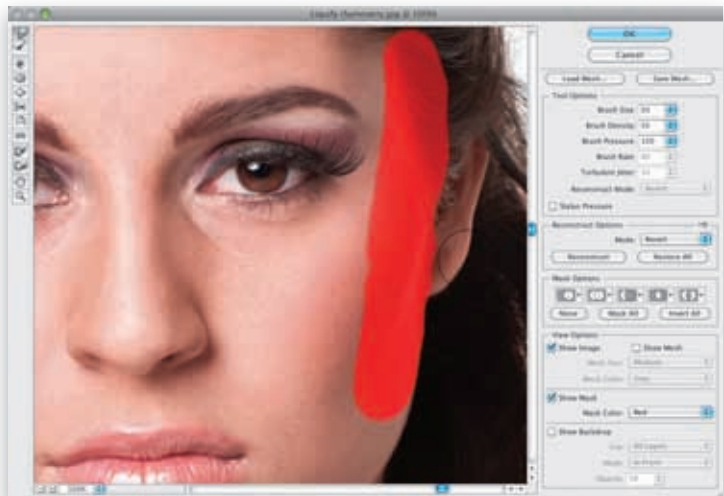
Před



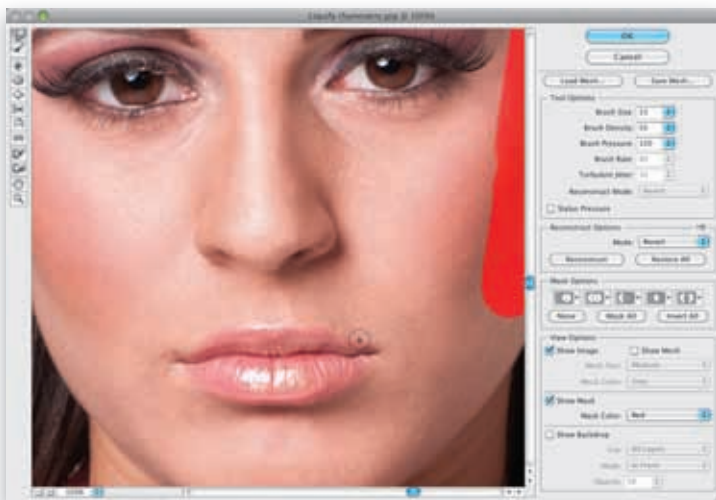
Po

Krok 12:

Prohlédněte si obrázek se všemi úpravami, které jsme dosud provedli. Soustřeďte se na ucho a na rty na pravé části. Jak už jsem zmínil v Kroku 1, aby tvář vypadala symetricky, musejí obě její strany vypadat co možná nejpodobněji. V okně Zkapalnění/Liquify vyberte nástroj Fixovat masku/ Freeze Mask a zamalujte stranu tváře poblíž ucha, kterou chcete nechat nedotčenou. Pak zase nástrojem Pokřivení dopředu/Forward Warp ucho zužte (viz obrázek).



(pokračování)



Krok 13:

Zmenšíte velikost štětce a zaměříte se na rty. Aby byl jejich tvar symetrický, potřebuje pravý horní ret zúžit (viz obrázek). Vím, že všechny ty změny vypadají velmi jemně, ale ve výsledku společně vytvoří velmi příjemný symetrický obraz tváře vašeho subjektu.



Krok 14:

Klepněte v okně Zkapalnění/Liquify na tlačítko OK a prohlédněte si provedenou změnu v kontextu celého snímku (viz obrázek). Na další stránce najdete snímek před a po úpravě ve větším rozlišení, na kterém symetrie tváře lépe vynikne. Zaměřte se především na velikost oka, natočení, úpravu a zarovnání očního víčka. Pravá strana nosu odpovídá levé. Rty a uši jsou vyváženější.



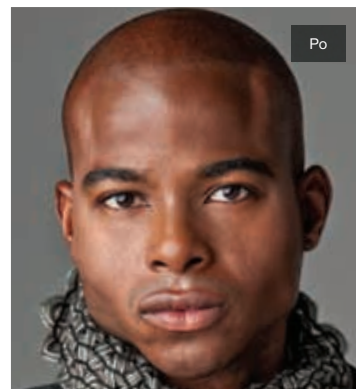
*Zkuste tuhle
techniku i na jiném
snímku!*

TIP:

U tohoto snímku jsem posunul výš levé oko, aby více odpovídalo tomu napravo.

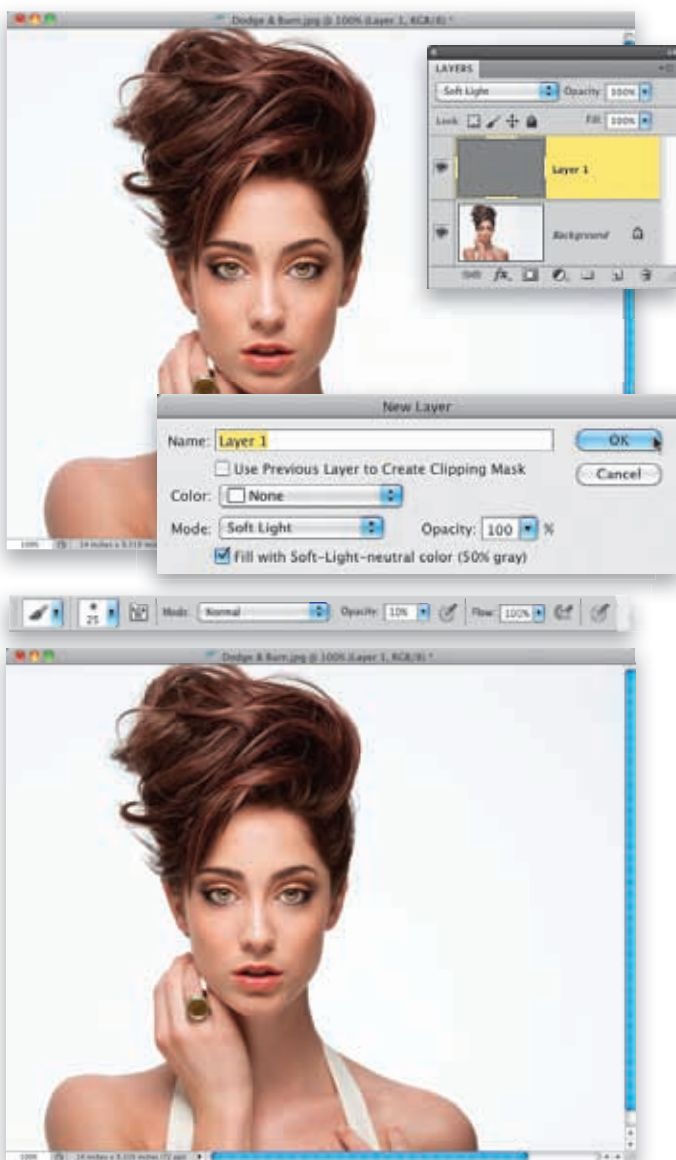


Stáhněte si tento snímek. Viz stranu 11.



Tvarování obličeje pomocí Zesvětlení a Ztmavení

Jde o velmi populární techniku, která zvýrazní existující světla a stíny na obličeji a dodá tváři hloubku a velmi příjemný vzhled. Snímek je pak o tolik lepší, že si s touto technikou dám práci téměř u každého retušovaného obrázku. Je to něco jako „konečná úprava“, která obrázku dodá hloubku.



Krok 1:

Tohle je snímek, na kterém si zesvětlování a ztmavování vyzkoušíme.

Poznámka: Tohle je technika pro tvarování obličeje; nejedná se o techniku, kterou profesionální retušéři používají pro zjemnění kůže pixel po pixelu, pór po póru.

Z vysunovacího menu panelu Vrstvy/Layers vybereme **Nová vrstva/New Layer**. V okně Nová vrstva/New Layer (viz obrázek) změňte Režim/Mode prolnutí vrstvy na **Měkké světlo/Soft Light** a zaškrtněte položku Vyplnit neutrální barvou pro Měkké světlo (50% šedé)/Fill with Soft-Light-Neutral Color (50% Gray) a klepněte na OK. Nová vrstva se tak zaplní 50% šedou (viz obrázek), ale díky režimu Měkké světlo/Soft Light je průsvitná. To pro zesvětlování a ztmavování přesně potřebujeme, protože vrstvu můžeme později pro zjemnění efektu rozostřit.

Krok 2:

Vezměte si nástroj Štětec/Brush (B), nahoře ve Výběru přednastavených stop štětců/Brush Picker vyberte středně velký štětec s měkkými okraji a snižte hodnotu Krytí/Opacity na 10 %. Chcete totiž úpravu několika tahy pomalu vystavět (pokud používáte tablet Wacom, můžete hodnotu Krytí/Opacity nechat na 100 % a se stejným efektem využít Pressure Sensitivity).

Krok 3:

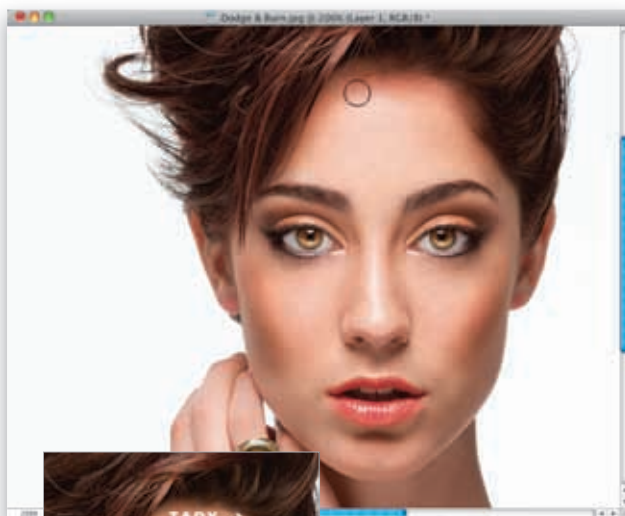
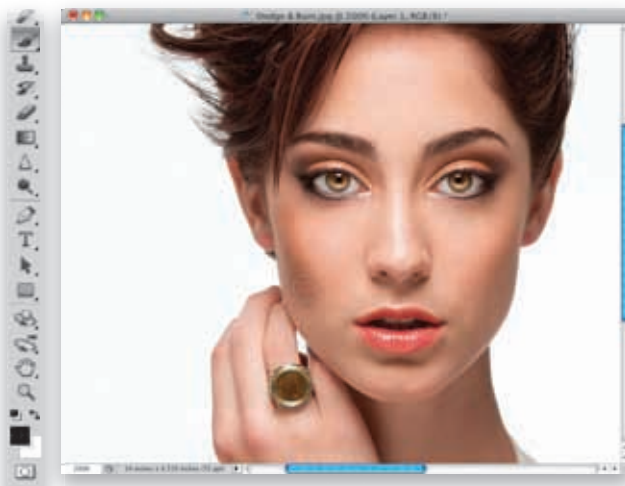
Teď provedeme tohle: na této nové vrstvě zamalujeme tmavé oblasti černě, aby byly tmavší, a světlé oblasti bíle, aby byly světlejší (takže to, co vystupuje z tváře, bude světlejší, a stíny budou tmavší). S barvou Popředí/Foreground nastavíme na černou několika tahy zamalují levou tvář pro ztmavení. Které všechny oblasti ztmavit? Ty po stranách nosu, těsně pod spodním rtem a podél lícních kostí po stranách.

Krok 4:

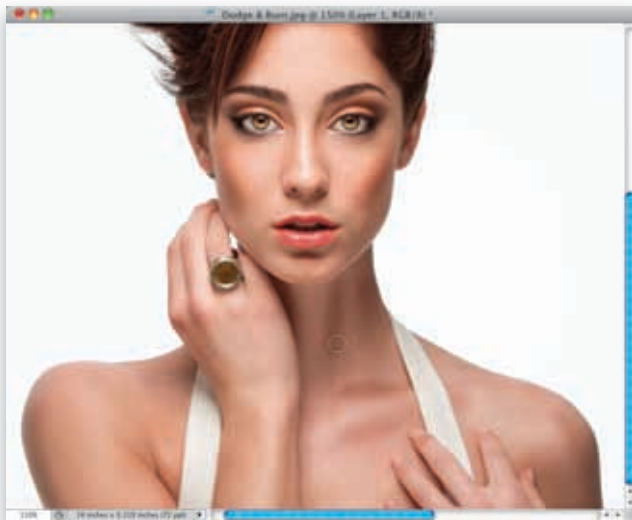
Další oblastí, kterou vždy ztmavuji, je oblast kolem okraje čela (viz obrázek). Udělám jakoby půlkruh od jednoho ucha k druhému. V tomhle případě mi ve vytvoření půlkruhu brání vlasy.

TIP: Změna barvy prstýnku

Barva prstýnku byla ve skutečnosti tmavě zelená. Prstýnek byl ale příliš blízko tváře a jeho barva neladila s očima. Nástrojem Eliptický výběr/Elliptical Marquee (stisknete a držete **Shift+M**, dokud ho nebudete mít) jsem provedl kruhový výběr středu prstýnku, pak jsem v menu Výběr/Select pod položkou Změnit/Modify vybral **Prolnutí okraje/Feather** a přidal 2pixelové prolnutí okrajů pro zjemnění. Pak jsem stisknul **Ctrl+Shift+U** (Mac OS: Command+Shift+U) pro Odbarvení/Desaturate zelené části prstýnku tak, aby byla černobílá. Výběr jsem nechal na místě a přidal novou vrstvu. Nástrojem Kapátko/Eyedropper (I) jsem klepnul na duhovku, abych navzorkoval její barvu, a nastavil ji jako barvu Popředí/Foreground. Pak jsem stisknul **Alt+Backspace** (Mac OS: Option+Delete) pro vyplnění kruhu touto barvou a nakonec jsem změnil režim prolnutí vrstvy na **Barva/Color** a výběr zrušil. To je vše.



(pokračování)

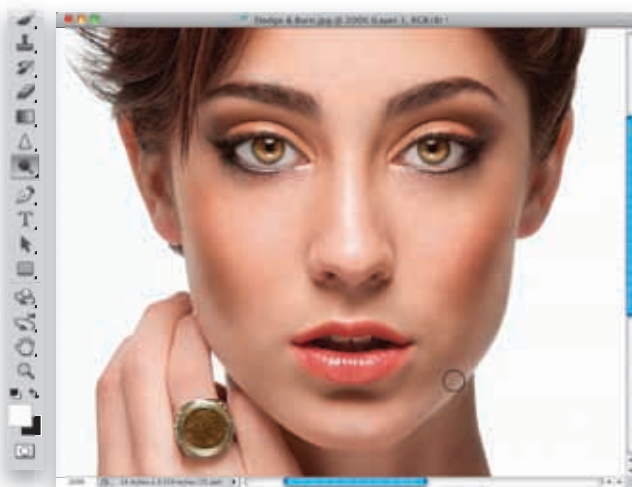


Krok 5:

Po dokončení práce na obličeji jsem se přesunul ke krku a ztmavil všechny stíny i na něm a na ramenou, protože jsou na snímku vidět (viz obrázek). Držel jsem se kontur kůže, takže jsem kurzorem pohyboval nahoru a dolů (pod malým úhlem). Při používání techniky zesvětlování a ztmavování většinou pár tahy navíc pořádně stíny pořádně ztmavím (díky tomu pak lépe vidím, jak má práce pokračuje). Později vše upravím hodnotou krytí vrstvy. Až budete hotovi se všemi tmavými oblastmi, přepněte barvu Popředí/Foreground na bílou a vrhněte se na světlé oblasti.

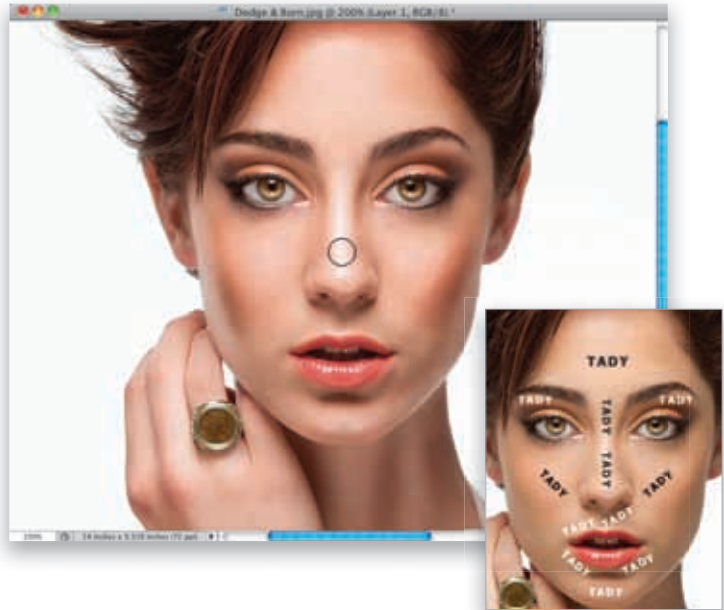
Krok 6:

Teď je čas na rozhodnutí. Můžete zesvětlování provést na stejné vrstvě jako burning, nebo můžete vytvořit vrstvu novou, která vám umožní ovládat hodnotou krytí vrstvy intenzitu obou složek odděleně (jen abyste věděli, já obvykle provádím obojí na jedné vrstvě). Pokud chcete zesvětlení oddělit, vytvořte zase novou vrstvu s nastavením Měkké světlo-neutrální barva (50% šedé)/Soft-Light-Neutral Color (50% Gray) jako v Kroku 1. Pak na této vrstvě proveďte zesvětlení. Jak už jsem říkal, já provádím obojí na jedné vrstvě, takže v tomhle kroku bych dělal něco jiného. S barvou Popředí/Foreground nastavenou na bílou a se stejným nastavením štětce zamalujte světlé oblasti. Já jsem zamaloval světlou oblast na kraji brady. Takhle oblast je tam ale jen díky typu nasvícení snímku, které jsem použil ve studiu. Za jiných okolností by tam nebyla. Protože je ale světlá, zamaloval jsem ji. Nezapomeňte dodržovat kontury kůže a malovat dlouhými tahy od spodní části brady do stran tváří.



Krok 7:

Které oblasti při zesvětlení zamalovat? Já většinou zamalovávám ty oblasti, které vystupují ven z tváře, což je střed nosu (viz obrázek), obě tváře mimo tmavé oblasti kolem nosu, střed čela, střed brady, dvě malé rýhy nad horním rtem, oblast nad očima (oční stíny) a oblast napravo a nalevo pod rty. Během této práce budete muset měnit velikost štětce – pro malé oblasti zvolte malý štětec (jako například pro bradou nebo nad horním rtem), a naopak velký štětec pro světlé oblasti na ruku a ramenou.

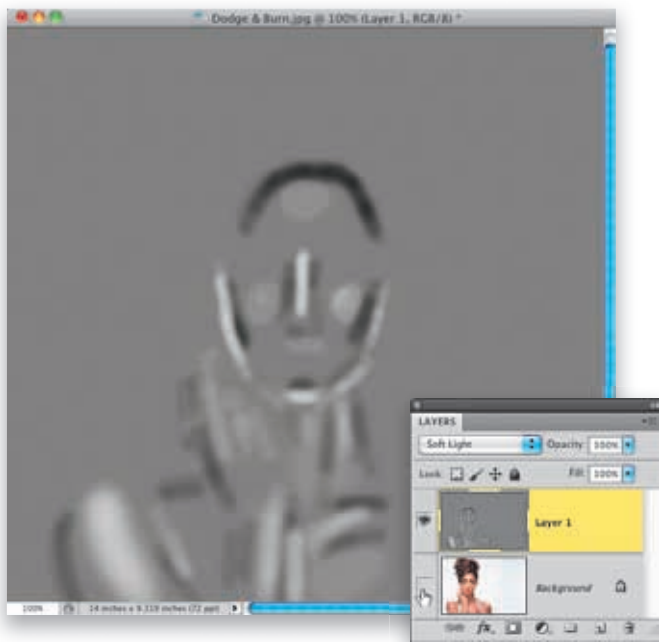


Krok 8:

Dál pokračujte v zesvětlování oblastí na krku, rukou a ramenou a prostě všude tam, kam dopadá použité světlo. Pokud je něco zářivé, udělám to ještě zářivější. V panelu Vrstvy/Layers se můžete podívat, jak tmavé a světlé oblasti vystupují z šedé vrstvy. Teď si asi říkáte, co na té technice zesvětlení a ztmavení vidíte? Chápu, v tuhle chvíli to vypadá obvykle. Ale ještě nejsme hotovi.



(pokračování)



Krok 9:

Tady jsem schoval vrstvu Pozadí/ Background (klepnutím na ikonu Oko/Eye nalevo od vrstvy), takže si na černých, šedých a bílých tazích na šedé vrstvě můžete prohlédnout, co jsme vlastně udělali. Asi si také všimnete, že tahy štětce nejsou příliš jemné. Proto je důležitý další krok. Je to také jedna ze dvou konečných věcí, kterou ovlivníme intenzitu retuše.

Krok 10:

Znovu zapněte vrstvu Pozadí/ Background, abyste viděli skutečné zesvětlení a ztmavení. Pro zjemnění tahů vašeho štětce jděte do menu Filtr/Filter a pod položkou Rozostření/Blur vyberte **Gaussovské rozostření/Gaussian Blur**.

Tím tahy štětce rozostříte, zjemníte a lépe prolnete se zbytkem obrázku. Až se vám zobrazí okno Gaussovské rozostření/Gaussian Blur, posuňte jezdec Poloměr/Radius doprava pro úplné rozostření tahů (viz obrázek, kde jsem ho posunul na 47 pixelů) a prolnutí. Abyste lépe viděli, jaký efekt posunutí štětce má, je lepší si několikrát přepnout Náhled/Preview. Až najdete tu správnou hodnotu, klepněte na OK. Celkovou intenzitu techniky zesvětlení a ztmavení ještě upravíme změnou hodnoty Krytí/Opacity v panelu Vrstvy/Layers u vrstvy dodging/burning. Pokud jste použili dvě oddělené vrstvy (jednu pro zesvětlení; druhou pro ztmavení), pak můžete hodnotou Krytí/Opacity ovládat obojí odděleně. V konečné verzi jsem snížil hodnotu Krytí/Opacity asi na 80 %. Často ji snižuji mnohem více, ale pro výukové účely jsem ji nechal vyšší.



