

Χρωματισμός φωτογραφίας

Στον οδηγό που ακολουθεί δίνονται δύο παραδείγματα χρωματισμού ασπρόμαυρης εικόνας. Το πρώτο παράδειγμα είναι μια απλή εφαρμογή όπου στην αρχική ασπρόμαυρη εικόνα προστίθεται επιλεκτικά χρώμα σε συγκεκριμένη περιοχή. Το δεύτερο παράδειγμα αποτελεί μια πιο γενικευμένη προσέγγιση σε ένα πλήρες έργο χρωματισμού ασπρόμαυρης φωτογραφίας. Οι παρακάτω εικόνες αποτελούν το τελικό προϊόν της διαδικασίας.

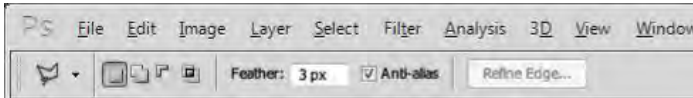


Παράδειγμα 1: απλή περίπτωση χρωματισμού ασπρόμαυρης φωτογραφίας

Βήμα 1. Ξεκινούμε ανοίγοντας την ασπρόμαυρη εικόνα, η οποία είναι αυτή που φαίνεται δίπλα. Μετατρέπουμε την εικόνα σε έγχρωμη (αν δεν είναι ήδη) μέσω της επιλογής **Image > Mode > RGB Color**.



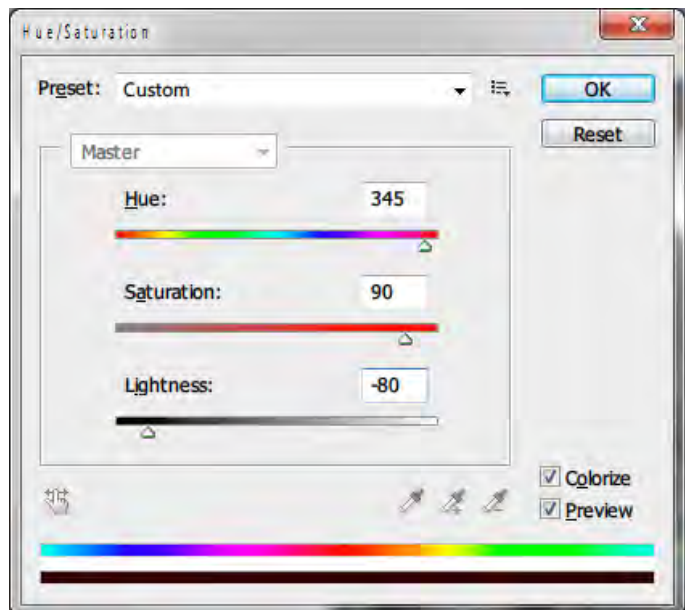
Βήμα 2. Κάνουμε μεγέθυνση (zoom) στην εικόνα μας (**Alt+ρόδα ποντικιού, Ctrl+'+'**) κεντράροντας στο κρασί στο ποτήρι που είναι σε πρώτο πλάνο. Με το εργαλείο επιλογής πολυγωνικής περιοχής (**Polygonal Lasso Tool**) επιλέγουμε το περιεχόμενο του ποτηριού, εργαζόμενοι προσεκτικά και έχοντας ρυθμίσει τα εξής:



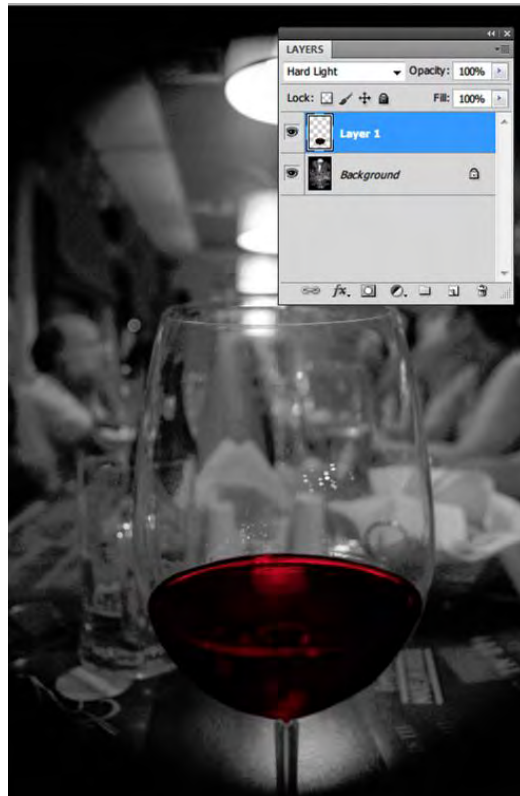
Βήμα 3. Αφού επιλέξουμε την περιοχή ενδιαφέροντος, την αντιγράφουμε με Copy-Paste (**Ctrl+C, Ctrl+V** ή **Edit > Copy, Edit > Paste**).



Βήμα 4. Στο νέο layer που δημιουργείται (βλέπε εικόνα στο πλάι) χρωματίζουμε το περιεχόμενο (κρασί) από την επιλογή **Image > Adjustments > Hue/Saturation** ή χρησιμοποιώντας το συνδυασμό πλήκτρων **Ctrl+U**. Στο παράθυρο που εμφανίζεται ενεργοποιούμε το **Colorize** και δοκιμάζουμε διάφορες τιμές **Hue-Saturation-Lightness** μέχρι να πετύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα.



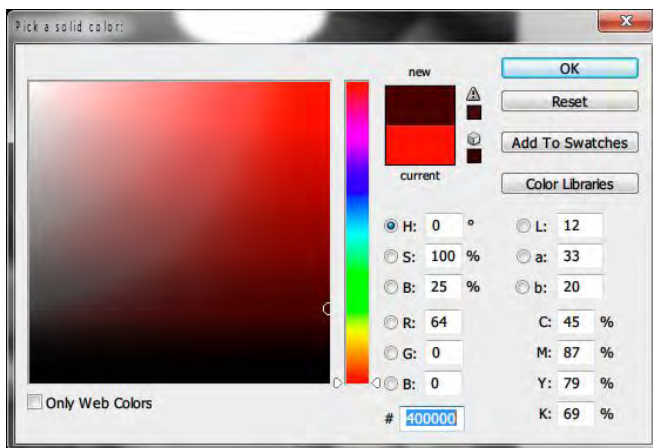
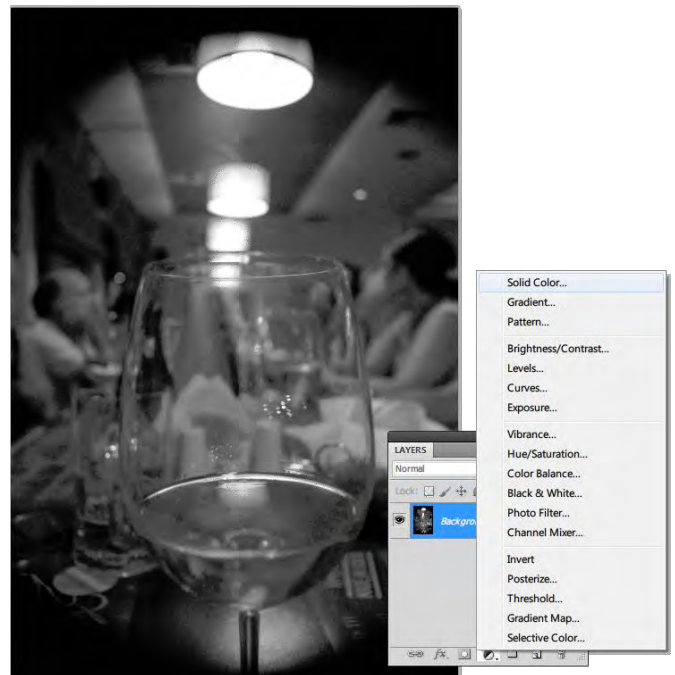
Βήμα 5. Τέλος επιλέγουμε ένα τρόπο ανάμειξης (blending) για το νέο layer ώστε να έχουμε ένα πιο φυσικό αποτέλεσμα, όπως φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί.



Εναλλακτικά θα μπορούσαμε να εργαστούμε ως εξής. Αφού έχουμε εκτελέσει τα Βήματα 1 και 2:

Βήμα 3. Δημιουργούμε ένα νέο **Solid Color Layer** όπως φαίνεται στην παράπλευρη εικόνα.

Με την ενεργοποίηση της επιλογής αυτής, δημιουργείται νέο layer και εμφανίζεται αυτόματα το παράθυρο επιλογής χρώματος (**Pick a solid color**) που θα γεμίσει το νέο layer. Στο παράθυρο αυτό επιλέγουμε το χρώμα **# 400000**, όπως φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί.





Μετά την επιλογή του κατάλληλου χρώματος, πατούμε OK και η εικόνα μας παίρνει τη μορφή που φαίνεται στην παράπλευρη εικόνα.

Βήμα 4. Επιλέγουμε τρόπο ανάμειξης (**blending**) των layers για να πετύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα όπως φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί για την περίπτωση του **Overlay**.

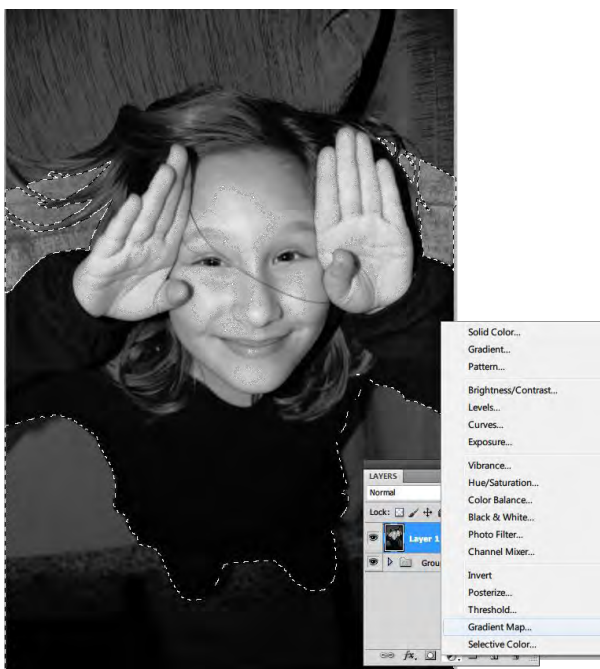
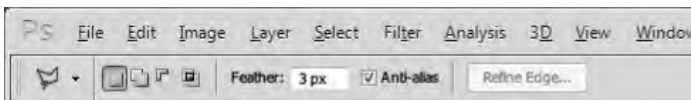


Παράδειγμα 2: σύνθετη περίπτωση χρωματισμού ασπρόμαυρης φωτογραφίας

Βήμα 1. Ξεκινούμε ανοίγοντας την ασπρόμαυρη εικόνα, η οποία είναι αυτή που φαίνεται δίπλα. Μετατρέπουμε την εικόνα σε έγχρωμη (αν δεν είναι ήδη) μέσω της επιλογής **Image > Mode > RGB Color**.

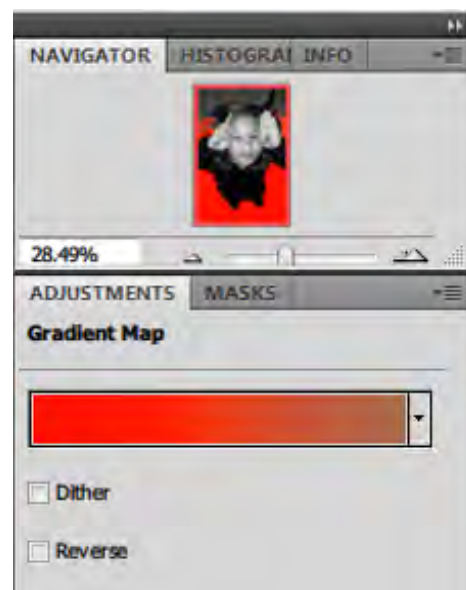


Βήμα 2. Κάνουμε μεγέθυνση (zoom) στην εικόνα μας (**Alt+ρόδα ποντικιού, Ctrl+'+'**). Με το εργαλείο επιλογής πολυγωνικής περιοχής (**Polygonal Lasso Tool**) επιλέγουμε τα μαξιλάρια του καναπέ, εργαζόμενοι προσεκτικά και έχοντας ρυθμίσει τα εξής:

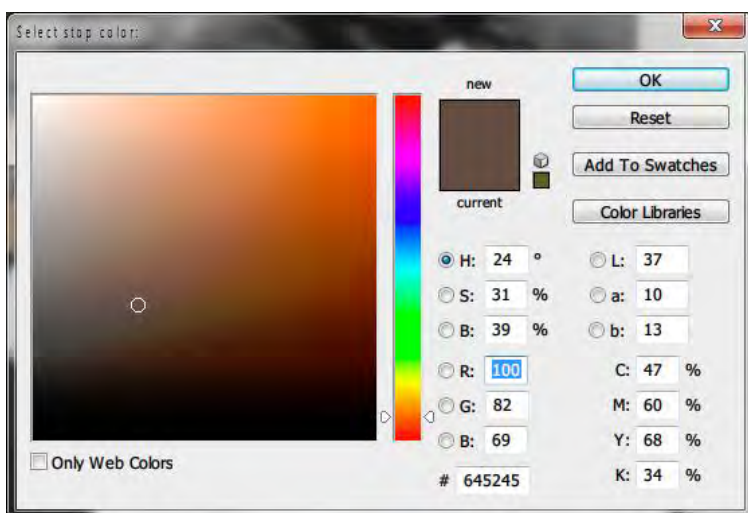
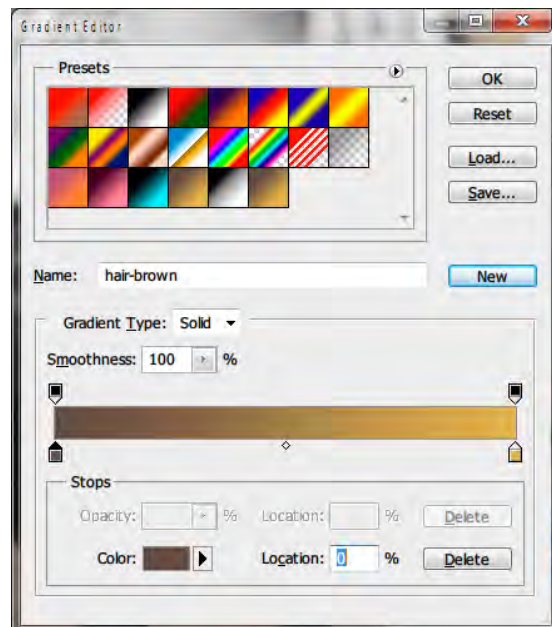


Στη συνέχεια επιλέγουμε (από την γραμμή εργαλείων των layer) να δημιουργήσουμε ένα layer χάρτη διαβάθμισης χρώματος (Gradient Map). Στην παράπλευρη εικόνα φαίνεται η επιλεγμένη περιοχή και η έναρξη της διαδικασίας δημιουργίας ενός χάρτη διαβάθμισης χρώματος.

Αμέσως μετά την ενέργεια αυτή, η επιλεγμένη περιοχή δημιουργείται ως νέο layer (με μάσκα) και χρωματίζεται με την τρέχουσα διαβάθμιση χρωμάτων, όπως φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί.



Βήμα 3. Πατούμε πάνω στο **Gradient Map** στο παράθυρο **Adjustments** και εμφανίζεται το παράθυρο καθορισμού των χρωμάτων του χάρτη διαβάθμισης (**Gradient Editor**), όπως φαίνεται στην παράπλευρη εικόνα. Εδώ επιλέγουμε τα χρώματα που θα έχει η διαβάθμιση πατώντας μια στο πρώτο χρώμα αριστερά και μια στο δεύτερο χρώμα στα δεξιά κάτω από το δείγμα διαβάθμισης που εμφανίζεται στο κάτω μισό του παραθύρου. Μόλις πατήσουμε στο αριστερό χρώμα, ενεργοποιείται η επιλογή **Color** λίγο κάτω αριστερά. Πατώντας πάνω στην επιλογή αυτή, εμφανίζεται το παράθυρο επιλογής χρώματος (**Select stop color**), όπου μπορούμε να ορίσουμε το χρώμα, όπως φαίνεται στην εικόνα που ακολουθεί. Επιλέγουμε σταδιακά το χρώμα # 645245 για το σκούρο καφέ και το # d9b256 για το ανοικτό.



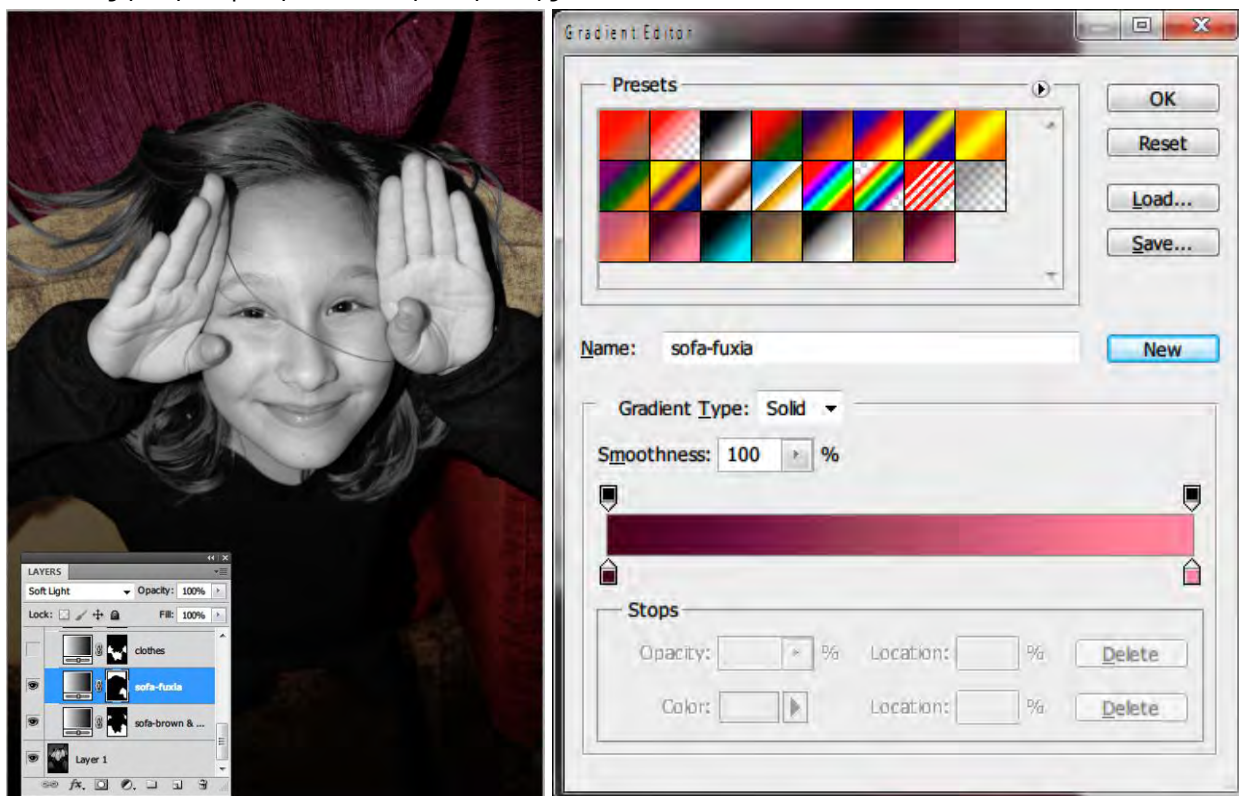
Πατούμε OK για να κλείσουμε τα παράθυρα παραμετροποίησης των χρωμάτων.

Βήμα 4. Μεταβάλλουμε κατάλληλα τον τρόπο ανάμειξης (**blending**) των layer δοκιμάζοντας μέχρι να πετύχουμε το επιθυμητό αποτέλεσμα. Στην εικόνα που ακολουθεί φαίνεται το αποτέλεσμα για ανάμειξη **Soft Light**.

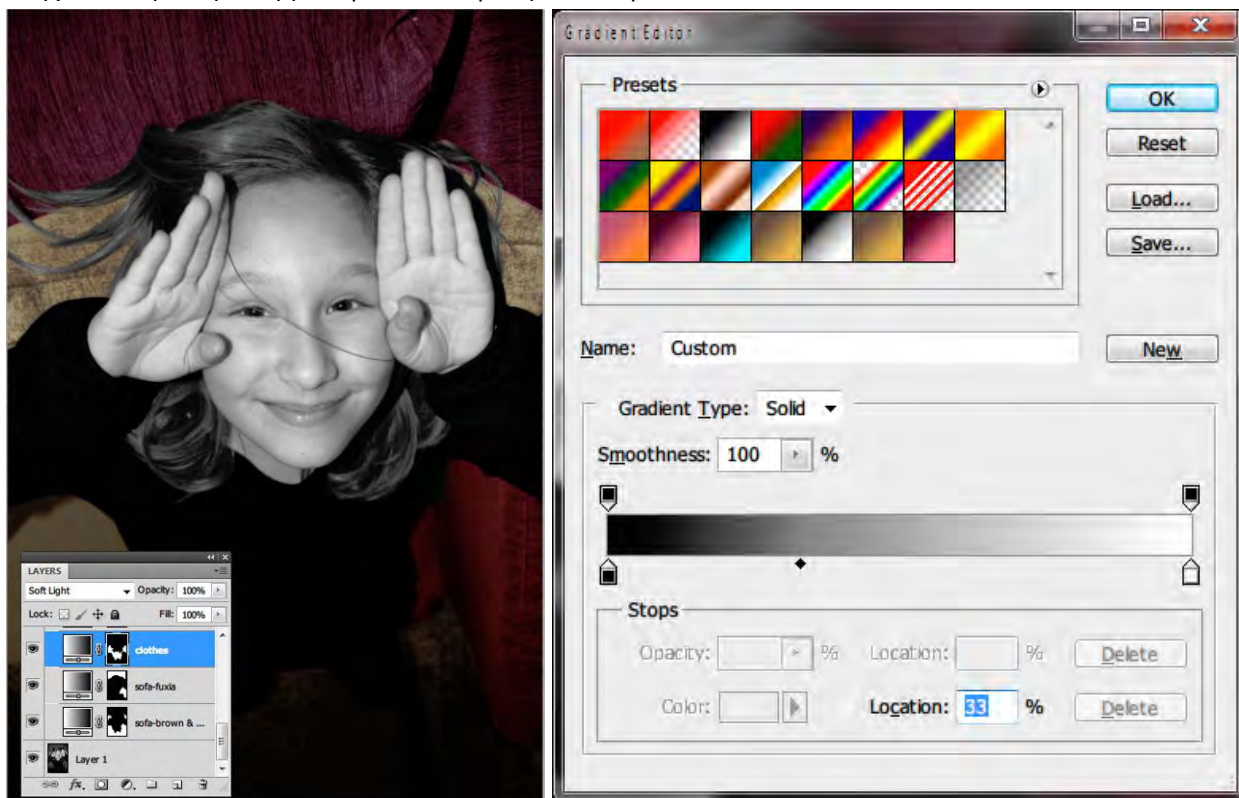


Επαναλαμβάνουμε τα βήματα 2 – 4 για κάθε τμήμα της εικόνας που τελικά θα έχει διαφορετικό χρώμα. Έτσι έχουμε τα εξής:

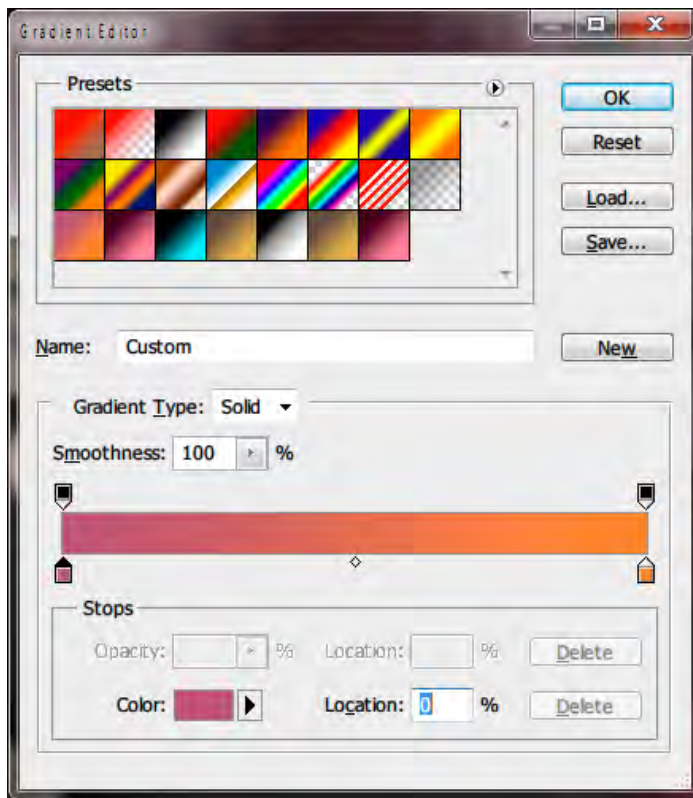
Καναπές μωβ: Χρώματα διαβάθμισης: # 430d2c, # f488a1



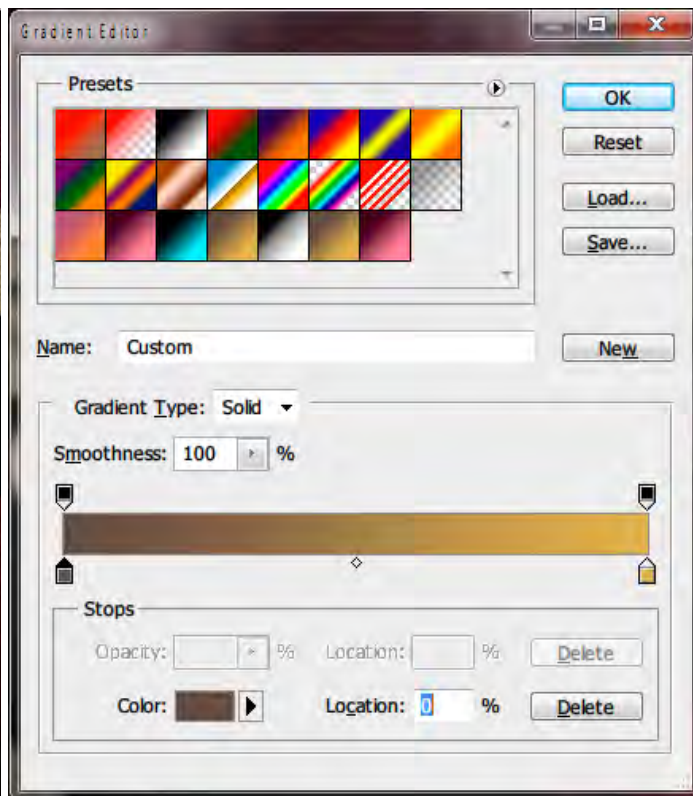
Ρούχα: Διαβάθμιση μαύρο, άσπρο με κέντρο στο 33%



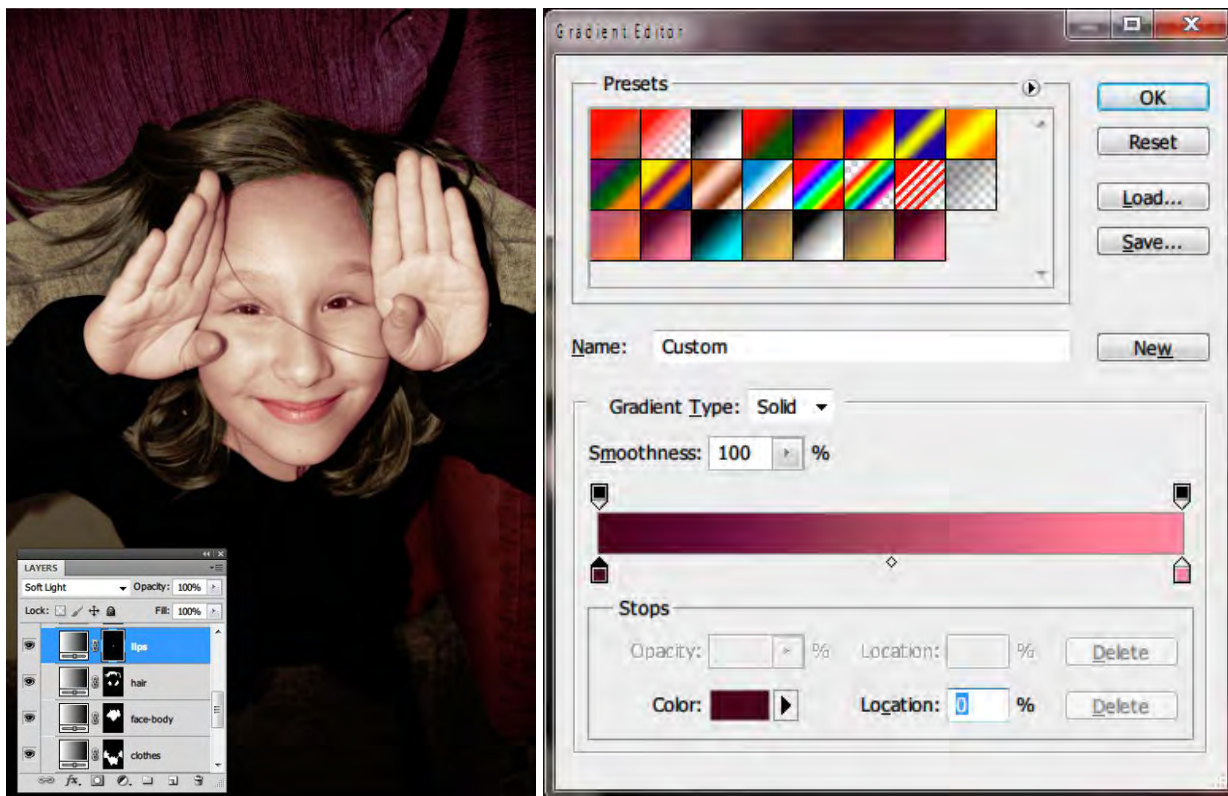
Πρόσωπο-σώμα: Διαβάθμιση # a95979, # f0853b



Μαλλιά: Διαβάθμιση # 645245, # d9b256

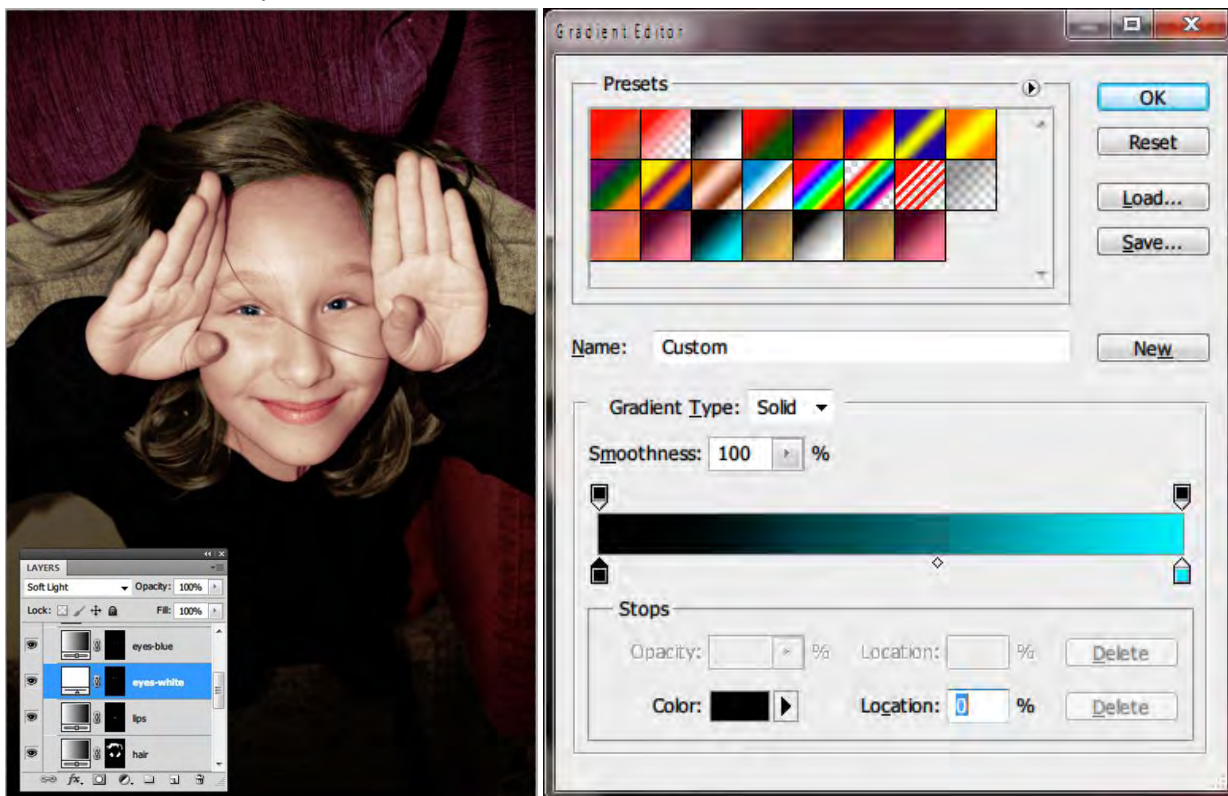


Χείλη: Διαβάθμιση # 430d2c, # f488a1



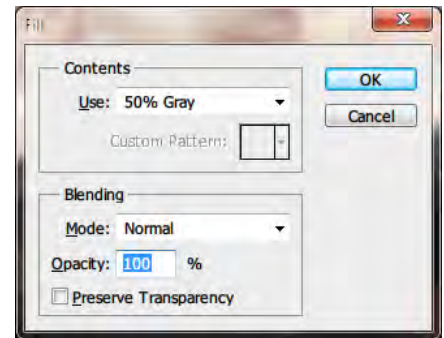
Μάτια: Άσπρο φόντο και διαβάθμιση μαύρο, # 81f2ff

Για τα μάτια γίνεται αρχικά ένα layer τύπου solid color το οποίο γεμίζει με λευκό χρώμα και στη συνέχεια γίνεται όπως στις προηγούμενες περιπτώσεις το gradient map layer για το χρώμα ματιών.



Βήμα 5. Προαιρετικά, μπορούμε να δημιουργήσουμε ακόμη ένα layer στο οποίο θα δώσουμε λίγο πιο έντονους τόνους σε διάφορα σημεία στο δέρμα ώστε να φαίνεται πιο φυσικό.

Αρχικά δημιουργούμε ένα flat layer αντίγραφο των προηγούμενων layer με **Ctrl+Alt+Shift+E**. Στη συνέχεια γεμίζουμε το layer αυτό μέσω **Edit > Fill > 50% Gray**, όπως φαίνεται στην παράπλευρη εικόνα.



Στη συνέχεια επιλέγουμε την ανάμιξη (**blending**) του layer να είναι **Overlay με 20% Opacity**, ώστε να γίνει όλο το layer διάφανο και να μπορούμε να εργαστούμε πάνω του χωρίς κίνδυνο να επηρεάσουμε την εικόνα που έχουμε δημιουργήσει μέχρι στιγμής.



Επιλέγουμε το εργαλείο **Brush Tool** από την εργαλειοθήκη (βλέπε αριστερά) και κάνουμε τις ρυθμίσεις εργαλείου που φαίνονται παρακάτω.



Σαν χρώμα έχουμε επιλέξει το κόκκινο.

Ξεκινούμε να χρωματίζουμε διάφορα σημεία του προσώπου και των χεριών δίνοντας έτσι έναν πιο έντονο τόνο. Δοκιμάζουμε σε διάφορα σημεία μέχρι το αποτέλεσμα να είναι ικανοποιητικό. Στην εικόνα που ακολουθεί φαίνονται η αρχική και τελική φωτογραφία μετά τη ολοκλήρωση της επεξεργασίας.

