

GIMP – metoda retuszowania portretu, uwidoczniająca niedoskonałości skóry.

30.11.2013r

Istnieje sposób, aby niedoskonałości skóry stały się *kontrastowo* widoczne w trakcie retuszowania portretu dla pędzla korygującego - Łatki.

Metoda opisana pierwotnie przez Calvin Hollywood <http://www.youtube.com/watch?v=OSP-XTlfnGU>, stosuje w Photoshop-ie warstwy dopasowania w celu przełączenia obrazu do skali szarości potem wywołuje "Check Layers" do obniżenia składowej kanału czerwonego i zwiększenia kanału niebieskiego.

Powoduje to że obraz staje się bardziej kontrastowy, czemu sprzyja kanał niebieski i niedoskonałości skóry stają się bardziej widoczne.


W przypadku GIMP problem polega na tym, że nie posiada on warstw dopasowania, problem ten możemy ominąć, metodą symulowania, musimy utworzyć kilku warstw i użyć kilka trybów mieszania.

Można wtedy pracować w GIMP-ie z **pędzlem korygującym – Łatka** na warstwie bazowej, i widzieć zmiany odzwierciedlone w czasie rzeczywistym na płótnie.

Metoda została opisana przez PATdavid-a w:

[Getting Around in GIMP - Blue Channel Check Layer \(Retouching\)](#)

Kolejność operacji:

1. Rozpoczynamy od naszej warstwy bazowej (Tło) lub jej duplikatu (wskazane)
2. Dodajemy nową warstwę i wypełniamy ją czystym **żółtym** kolorem (255,255,0), tryb warstwy ustawiamy na Subtract **Odejmowanie**
Czytnik Sebastian wskazano w uwagach (teraz) oczywisty fakt, że żółty jest uzupełnieniem niebieski, więc oszczędza konieczności dokonywania 2 warstwy czerwony i zielony - możemy po prostu odjąć dopełnienie niebieski: żółty
3. Dodajemy kolejną nową warstwę wypełniamy ją czystym białym kolorem (255,255,255), tryb warstwy ustawiamy na Kolor.
4. Dodajemy kolejną nową warstwę wypełniamy ją czystym szarym kolorem (127,127,127), tryb warstwy ustawiamy na Dodge => Rozjaśnianie
5. Teraz rozpoczynamy pracę z pędzlem korygującym - **Łatka**  (usuwa niedoskonałości z obrazu) na warstwie bazowej, a zmiany będą wyświetlane w czasie rzeczywistym.
[O Łatce kiedyś pisałem: http://zbyma.gimpuj.info/Zbyma_Co_nowego_w_GIMP-ie_cz2_Latka.pdf]

Aby jednak w tej metodzie nie tworzyć ręcznie wszystkich niezbędnych warstw możemy skorzystać z gotowego **scripts-fu** napisanego i opublikowanego przez PATdavid-a:

http://registry.gimp.org/node/28017_patdavid-check-layer-0.scm

wersja została zmodyfikowana na skutek uwagi jednego z internautów, który wskazał na oczywisty fakt, że żółty jest dopełnieniem niebieskiego, więc oszczędzamy na konieczności wykonania 2 warstw czerwonej i zielonej - możemy po prostu zastosować warstwę żółty w trybie odejmowanie.

Script-Fu znajdziemy w:

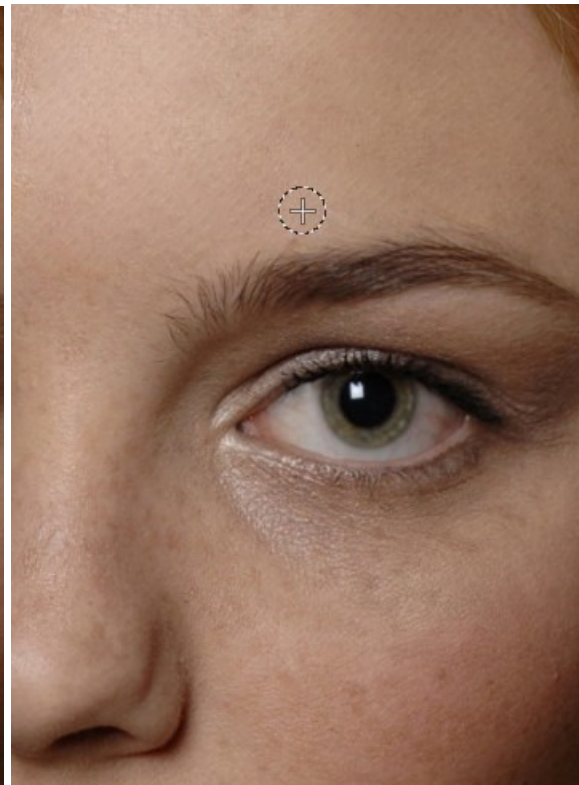
Filtry => Ogólne => Skin Check Layer...

Kolejność akcji z zastosowaniem scripts-fu:

1. Otwieramy dowolny obraz portretu w GIMP-ie. Np.:

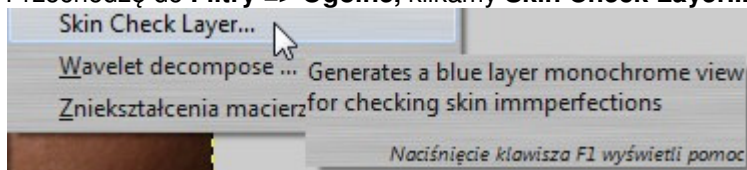


Przed

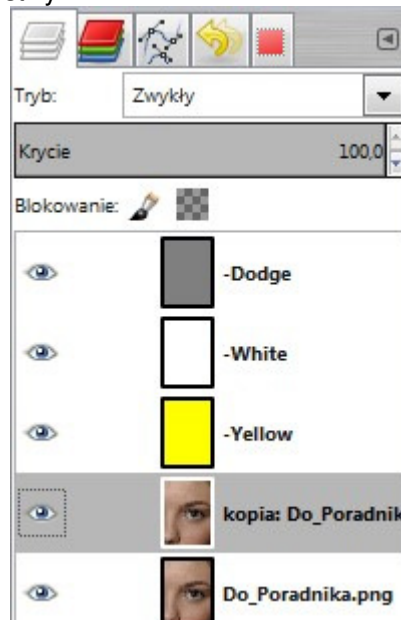


Po


2. Tworzymy duplikat warstwy Tło
3. Przechodzę do **Filtry => Ogólne**, klikamy **Skin Check Layer...**



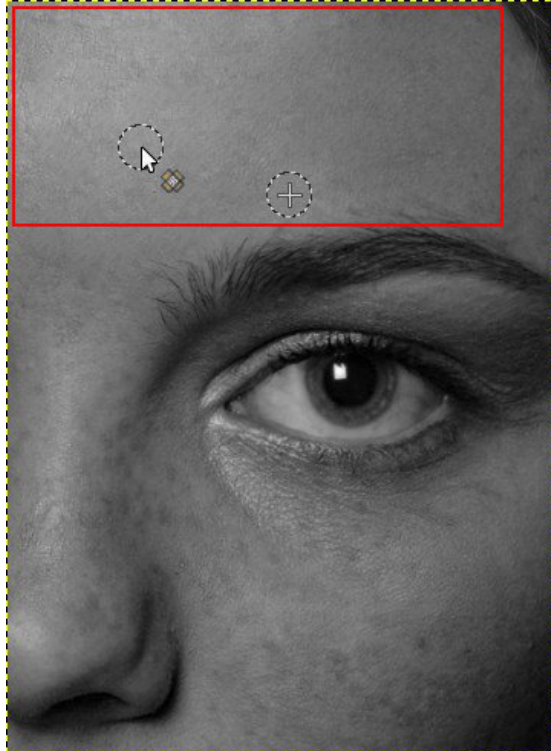
4. W doku Warstwy pojawią się warstwy:



Widok doku Warstwy po zastosowaniu scripts-fu

5. **Widoczność warstwy** - uaktywniamy warstwę **Kopia: Tło** (lub bazową, jeśli nie stworzono duplikatu warstwy Tło) po kliknięciu na niej **LPM** (Lewym Przyciskiem Myszki).
6. Teraz rozpoczynamy pracę z pędzlem korygującym - **Łatka**  (usuwać niedoskonałości z obrazu) na warstwie (Kopia: ...) lub bazowej, a zmiany będą wyświetlane w czasie rzeczywistym. Jeśli chcemy zobaczyć postęp pracy na pełnym kolorowym obrazie, można użyć prostego skrótów:

Shift + klikamy symbol oka warstwy kopia: Tłó (lub bazowej - Tłó) do selekcji jej jako jedynej widocznej warstwy i ponownie, aby włączyć wszystkie warstwy z powrotem.



Przykładowy obszar usuwanych niedoskonałości.

Krótkie wideo ilustrujące tą metodę:

<http://www.youtube.com/watch?v=SJIY1ZLT4cI> Opublikowane 1 kwi 2013 (dotyczy starej wersji Script-fu!)

Uwagi:

1. Kanał niebieski kolorowego obrazu, jest zdecydowanie niekorzystny dla skóry (chyba, że mamy skórę bez skazy). Odwrotnie kanał czerwony naogół daje bardzo ładne odcienie karnacji (stąd nakładka kanału czerwonego na obraz i ustawianie go w tryb mieszania – *Overlay* - jest często stosowana w celu uzyskania wzmocnienia tego efektu).
2. Bonusem tej metody jest to, że będzie również działać z zestawem
Filtry => Ogólne => Wavelet Decompose...,
czyli można używać normalnego falkowego przepływu pracy (workflow) i nadal używać "Skin Check Layer..", aby uzyskać widok co robimy na kanale niebieskim.

[http://zbyma.gimpuj.info/Zbyma_Warstwy_i_Tryby_mieszania_warstw_w_GIMP_ver3.pdf]

Opracował:
Zbyma72age