ফটোশপে কালার এডিট

আহমদ ওয়াহিদ মাসুদ

ফটো এডিটের একটি বিশেষ অধ্যায় হলো ছবির কালার এডিট করা। একটি ছবিতে শুধু সুন্দর এফেক্ট দিলেই হয় না, ছবির কালার যদি ব্যালান্স করা না হয়, তাহলে ছবি ফুটে ওঠে না। এ লেখায় ফটোশপ দিয়ে সাদা-কালো ছবিতে কালার যোগ করাসহ কালারের বিভিন্ন এডিট নিয়ে আলোচনা করা হয়েছে।

শুরুতেই বলা দরকার, কালার ব্যালান্স বলতে আসলে কী বোঝায়। একটি ছবির কালার ব্যালান্স বলতে বোঝায় একটি অবজেক্টের কালার থেকে আরেকটি অবজেক্টের কালারের ডেনসিটি কেমন। অথবা পুরো ছবিতে কালারের পরিমাণ কতটুকু। ছবির কালার কম থাকলে তা দেখতে তেমন সুন্দর হয় না। আবার কালার অনেক বেশি হয়ে গেলে ছবি অবাস্তব হয়ে যায়। অল্প সময়ে ছবির কালার মোটামটি ব্যালান্স করার জন্য ফটোশপে অপশন রাখা হয়েছে। যেকোনো ছবি ওপেন করে ইমেজ→অটো কালার সিলেক্ট করলে ছবির কালার মোটামুটি ব্যালান্স হয়ে যায়। অনেক ক্ষেত্রেই দেখা যায়, অটো কালারে ছবির ব্যালান্স প্রায় ঠিক হয়ে গেছে। তবে ম্যানুয়াল এডিটের কথা আলাদা। ইউজার ম্যানুয়ালি এডিট করে নিজের মতো করে কালার ব্যালান্স করতে পারেন। ম্যানুয়াল অপশনে যাওয়ার আগে আরেকটি জিনিস বলে নেয়া দরকার, অটো কালারের ওপরে শুধু ব্রাইটনেস ঠিক করার জন্য অটো ব্রাইটনেস নামে একটি অপশন রাখা হয়েছে। আবার অটো টোন দিয়েও ছবির টোন ঠিক করা যায়। ইউজার ম্যানুয়ালি এডিট করতে চাইলে ইমেজ→অ্যাডজাস্টমেন্ট ট্যাবে যেতে হবে। এখানে ছবির কালার ব্যালান্স করার জন্য প্রয়োজনীয় সব ধরনের অপশন রাখা হয়েছে।

প্রথমেই আসা যাক ব্রাইটনেস ও কন্ট্রাস্টে। এ দুটি অপশন সব জায়গায় একসাথে দেখা গেলেও এদের কাজ আলাদা। ব্রাইটনেস দিয়ে ছবির উজ্জ্বলতা নিয়ন্ত্রণ করা যায়। এটি বাড়িয়ে দিলে ছবির পিক্সেলগুলোর মধ্যে সাদা পিক্সেলের পরিমাণ বেড়ে যায়। কাজটি র‍্যান্ডমভাবে করা হয়, অর্থাৎ ইউজার চাইলে কোনো বিশেষ অংশের ব্রাইটনেস বাড়াতে পারবেন না। সে ক্ষেত্রে আলাদা লেয়ারের সাহায্য নিতে হবে। কিন্তু এতে ছবির মান ভালো নাও হতে পারে। আর কন্ট্রাস্টের মাধ্যমে ছবিটি ভালোভাবে বোঝা যায়। কন্ট্রাস্ট হচ্ছে একটি কালার থেকে আরেকটি কালারের পার্থক্য। তাই কন্ট্রাস্ট বাড়িয়ে দিলে যেহেতু কালারের মাঝের পার্থক্য বেড়ে যায়, তাই ছবির অবজেক্টগুলো ভালোভাবে বোঝা যায়। এটি বাড়িয়ে দিলে অনেক সময়ই মনে হতে পারে ছবির কালো অংশ বেশি কালো হয়ে গেছে। কিন্তু আসলে কালারের পার্থক্য বাড়ার জন্য এমনটি মনে হয়।

এর পরের অপশন হলো লেভেল। এটি বিশেষ জটিল কিছু নয়। লেভেল বাড়ালে বা কমালে চ্যানেলে যেটি সিলেক্ট করা থাকবে সেটি পরিবর্তন হবে। যেমন ইউজার যদি লেভেলের উইন্ডো ওপেন করে চ্যানেল হিসেবে লাল কালার সিলেক্ট করেন, তাহলে লেভেল বাড়িয়ে দিলে ছবিতে লাল কালারের পরিমাণ বেড়ে যাবে। আবার কমিয়ে দিয়ে বিপরীত ঘটনা ঘটবে। সাধারণত বিকেলের শেষের দিকে ছবি তুললে লাল কালারের পরিমাণ একটু বেশি থাকে। এভাবে বিভিন্ন চ্যানেল সিলেক্ট করে তার পরিমাণ ইউজার ইচ্ছেমতো কমাতে বা বাড়াতে পারেন। লক্ষণীয়, চ্যানেলে সব ধরনের কালার নেই, বরং তিনটি মৌলিক কালার আছে। আর সাথে যে আরজিবি (RGB) চ্যানেল আছে, সেটি পরিবর্তন করলে ছবির সব কালার পরিবর্তন হয়ে যাবে। কারণ যেকোনো ছবির সব কালার আসে তিনটি মৌলিক কালার লাল, সবুজ ও নীল থেকে, (যদি ছবিটি আরজিবিতে এনকোডিং করা হয়।

এর পরের অপশন হলো কার্ভস। এটিও অনেকটা লেভেলের মতো কাজ করে। পার্থক্য এটি চ্যানেলে সিলেক্ট করা কালারের পরিমাণ না বাড়িয়ে এর গামা রে-এর পরিমাণ বাড়িয়ে দেয়। ফলে ছবিতে অন্য ধরনের এফেক্ট পড়ে। এমনকি চ্যানেলগুলোর কার্ভ পরিবর্তন করে ছবিকে নেগেটিভ করে দেয়া সম্ভব। ফটোশপে কার্ভে অনেক ধরনের প্রোফাইল দেয়া আছে, যার একটি নেগেটিভ।

এবার আসবে এক্সপোজার। এটি খুবই গুরুত্বপূর্ণ একটি প্যারামিটার এবং যারা ফটোগ্রাফার, তাদেরকে এ বিষয়ে অনেক সতর্ক থাকতে হয়। এখানে এক্সপোজার বাড়ালে বা কমালে ইউজারের মনে হতে পারে সেটি ব্রাইটনেসের কাজ করছে। আসলে এর এফেক্ট অনেকটা ব্রাইটনেসের মতোই, শুধু কাজ করার পদ্ধতিটি ভিন্ন। আমরা জানি, যখন কোনো ক্যামেরা দিয়ে ছবি তোলা হয়, তখন ভেতরের ফিল্মে ছবিটি উঠে যায়। কাজ করার পদ্ধতিটি হলো, যখন শাটার চাপা হয়, তখন ফিল্মের সামনের পথটি উন্মুক্ত হয়ে যায় এবং লেন্সের আলোটি এসে সেখানে পড়ে। এখন কতটুকু আলো ফিল্মে পড়বে তার ওপর নির্ভর করে ছবিটি উজ্জ্বল হবে না অন্ধকার হয়ে যাবে, না অতিরিক্ত আলোর কারণে বার্ন করবে। লেন্সের ভেতর দিয়ে যতটুকু আলো পড়বে, সেটিই মূলত এক্সপোজার। এটি সাধারণত ফটোগ্রাফির সময় নিয়ন্ত্রণ করতে হয়। কিন্তু কখনও যদি ভুলক্রমে এক্সপোজারের পরিমাণ ঠিকমতো না হয়, সে ক্ষেত্রে ফটোশপে নিয়ে ইউজার ছবিটির এক্সপোজার লেভেল ঠিক করে নিতে পারেন। এক্সপোজার ও ব্রাইটনেস দুটির জন্য ছবি উজ্জ্বল হলেও এদের ইফেক্টের মাঝে কিছু পার্থক্য আছে। এটি ইউজার সামনাসামনি কোনো ছবিতে প্রয়োগ করলেই বুঝতে পারবেন।

আরও অনেক ধরনের অপশন আছে, যা পরে আলোচনা করা হবে। এখানে দেখানো হয়েছে কীভাবে সাদা-কালো ছবিতে কালার যোগ করা যায়। আর শুধু কালার যোগ করলেই ছবি সুন্দর দেখাবে না, সাথে উপরে আলোচিত অপশনগুলোর সাহায্যে কালার ব্যালান্সও করতে হবে।

ছবি পুরনো হয়ে গেলে বা কালার নষ্ট হয়ে গেলে নতুন করে কালার করার জন্য প্রথমে ডিস্যাচুরেট অর্থাৎ সাদা-কালো করে নেয়া হয়। এরপর বিভিন্ন প্রক্রিয়ার মাধ্যমে তা নতুন করে কালার করা হয়। আর কোনো ছবি যদি সাদা-কালো থাকে, তাহলে তাতে সরাসরি কালারিংয়ে এডিট করা হয়।

মূল ছবি হিসেবে এখানে চিত্র-১ বেছে নেয়া হয়েছে। এটি একটি পুরনো সাদা-কালো ছবি। প্রথমে ছবির মাঝের ছোট-বড় সাদা স্পট দূর করা হবে। এজন্য ক্লোন স্ট্যাম্প টুল সিলেক্ট করে Alt বাটনটি চেপে ধরে স্পটের আশপাশের সারফেসে ক্লিক করে স্যাম্পল সারফেস নিতে হবে। তারপর তা স্পটের ওপরে প্রয়োগ করতে হবে। তাহলে যে সারফেসের স্যাম্পল নেয়া হয়েছে ওই স্পটের জায়গায় সেই স্যাম্পল সারফেস চলে আসবে। এভাবে সম্পূর্ণ ছবির সব স্পট দূর করা সম্ভব। ফলে ছবিটি পরিচ্ছন্ন দেখাবে।

চিত্র-০১

এবার ছবিটি কালার করার সময়। মনে রাখা ভালো, কোনো সাদা-কালো ছবি কালার করার সময় সম্পূর্ণ ছবি একসাথে কালার করা উচিত নয়। এতে ছবির বিভিন্ন অংশের কালারের ব্যালান্স নষ্ট হয়ে যায়। তাই এখানে ছবির বিভিন্ন অবজেক্টে আলাদা আলাদা কালার করা হবে। বিভিন্ন অবজেক্ট কালার করার জন্য আগে অবজেক্টকে সিলেক্ট করা প্রয়োজন। কিন্তু একটি র‍্যান্ডম সাইজের অবজেক্ট সিলেক্ট করা বেশ কঠিন ব্যাপার। এ ক্ষেত্রে ফটোশপের বিভিন্ন ধরনের সিলেকশন টুল অনেক অ্যাডভান্সড। ▸

কোনো র‍্যান্ডম সাইজের অবজেক্ট সিলেক্ট করার জন্য ম্যাগনেটিক ল্যাসো টুল ব্যবহার করা যায়। প্রয়োজনমতো অন্য কোনো টুলও ব্যবহার করা যেতে পারে। এবার এ টুল দিয়ে ছবির ওপরের বাম পাশের হ্যাটটি সিলেক্ট করতে হবে। খেয়াল রাখতে হবে অবজেক্টটির কোনো অংশ যেনো বাদ না পড়ে। আবার ব্যাকগ্রাউন্ডের কোনো অংশ যেনো সিলেকশনের মাঝে চলে না আসে সেদিকেও খেয়াল রাখতে হবে (চিত্র-২)।

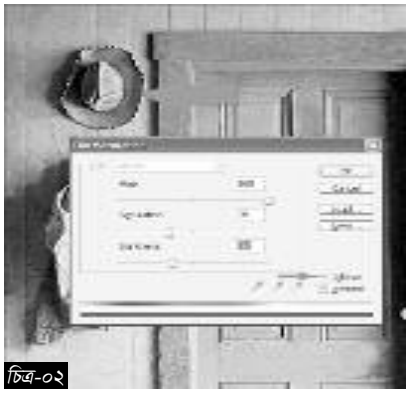
একটি ছবিকে কালার করার অনেক ধরনের পদ্ধতি আছে। কিন্তু এর মাঝে সবচেয়ে সহজ হলো সরাসরি হিউ/স্যাচুরেশন লেয়ার প্রয়োগ করা। হ্যাটটি সিলেক্ট করে একটি হিউ/স্যাচুরেশন লেভেল (৩৬০, ৩৫, -২৬) প্রয়োগ করতে হবে। হিউ/স্যাচুরেশন উইন্ডোর নিচের দিকে 'কালারাইজ' নামে একটি অপশন আছে, সেটি সিলেক্ট করলে হ্যাটটি কিছুটা প্লেন দেখাবে। কিন্তু হ্যাটটি রিয়েলিস্টিক করার জন্য কিছু নয়েজ দেয়া প্রয়োজন। এজন্য ফিল্টার ট্যাবের নয়েজ অপশনে গিয়ে অ্যাড নয়েজ অপশন সিলেক্ট করতে হবে। নয়েজ অ্যামাউন্ট ৫ শতাংশ রাখলেই হবে। ডিস্ট্রিবিউশন ইউনিফর্মে রেখে নিচের মনোক্রোম্যাটিক অপশনটি সিলেক্ট করলে একটি মসৃণ নয়েজ এফেক্ট পাওয়া যাবে।

এবার কোটটি কালার করা যাক। এবারের পদ্ধতিও আগের মতোই। খালি হিউ/স্যাচুরেশন লেভেল একটু ভিন্ন হবে। কোট সিলেক্ট করে একটি হিউ/স্যাচুরেশন লেভেল (৪২, ১০, -৬৩) প্রয়োগ করতে হবে। কোটটিকে রিয়েল দেখানোর জন্য তাতে নয়েজ দেয়া থেকে ভালো হবে 'গ্রেইন টেক্সচার' এফেক্ট দিলে। এজন্য ফিল্টার→ফিল্টার গ্যালারি→ইন টেক্সচার ট্যাব→গ্রেইন অপশনটি সিলেক্ট করতে হবে। এখানে ইনটেনসিটি ১০, কন্ট্রাস্ট ৫০ ও গ্রেইন টাইপ 'সফট' সিলেক্ট করতে হবে। এবার অ্যাপ্লাই করলে কোটটি আগের চেয়ে আরও অনেক বেশি বাস্তব মনে হবে।

এবার জুতা কালারের পালা। এখানে একটু ভিন্ন পদ্ধতি ব্যবহার করা হবে, যাতে জুতায় কালার করার সাথে সাথে একটা উজ্জ্বল এফেক্ট পাওয়া যায়। এজন্য সরাসরি মিডটোন পরিবর্তন করা হবে। প্রথমে ম্যাগনেটিক ল্যাসো টুল দিয়ে জুতা জোড়া সিলেক্ট করতে হবে। খেয়াল রাখতে হবে, সিলেকশন যেন নিখুঁত হয়। এবার ইমেজ→অ্যাডজাস্টমেন্ট→ভ্যারিয়েশন অপশন সিলেক্ট করে মিডটোন সিলেক্ট করতে হবে। ব্রাউন কালার সিলেক্ট করে ইউজার এবার প্রয়োজনমতো লাইট অথবা ডার্ক করতে পারবেন (চিত্র-৩)।

এবার দরজা কালার করার পালা। প্রথমে দরজার বর্ডার কালার করতে হবে। যেকোনো এক সাইডের বর্ডার সিলেক্ট করা প্রয়োজন। সিলেক্ট করার জন্য রেকট্যাঙ্গেল মারকিউ টুল ব্যবহার করা যেতে পারে। এখানেও হিউ/স্যাচুরেশন লেভেল প্রয়োগ করতে হবে। লেভেলের সেটিং হলো ১৫, ৪৫, -৫৩। এবার আবার গ্রেইন অপশন সিলেক্ট করে ইনটেনসিটি ১২, কনট্রাস্ট ৫০ ও গ্রেইন টাইপ 'এনলার্জড' সিলেক্ট করতে হবে।

দরজার বাকি বর্ডারগুলো সিলেক্ট করে একই পদ্ধতি অনুসরণ করতে হবে। খেয়াল রাখতে হবে, হিউ/স্যাচুরেশন লেভেল প্রয়োগ করার সময় যেনো সেটিংয়ে ভুল না হয়। এ ছাড়া গ্রেইন টেক্সচার প্রয়োগ করার সময়ও যেনো সেটিংগুলো এক থাকে। তা না হলে একই দরজার মাঝে ভিন্ন কালারের বর্ডার চলে আসবে, যা অবজেক্টের কালার ব্যালান্স নষ্ট করবে।


চিত্র-০২

চিত্র-০৩

চিত্র-০৪

এবার দরজার ভেতরের ডিজাইন কালার করতে হবে। একই ধরনের পদ্ধতি এবারের জন্যও। দরজার মাঝের ডিজাইন সিলেক্ট করে একটি হিউ/স্যাচুরেশন লেভেল (২৫, ৭, -৬৯) প্রয়োগ করতে হবে। এখানেও গ্রেইন টেক্সচার ইফেক্ট অ্যাড করা যেতে পারে। ইনটেনসিটি ১২, কন্ট্রাস্ট ৫০ ও গ্রেইন টাইপ 'রেগুলার' রাখলে কিছু অতিরিক্ত নয়েজ পাওয়া যাবে। এ ক্ষেত্রে কিছু বিষয় খেয়াল রাখা ভালো, যেমন আগে যদি দরজার স্পট রিমুভ করা না হতো, তাহলে এখন তা খুব বাজেভাবে ছবিতে ধরা পড়ত। কারণ দরজার টেক্সচার একদম প্লেন। এখানে কোনো স্পট থাকলে তা খুব সহজেই চোখে ধরা পড়বে। এটি শুধু দরজার ক্ষেত্রেই নয়, যেকোনো প্লেন টেক্সচারের জন্য এ বিষয়টি খেয়াল রাখা খুব গুরুত্বপূর্ণ।

এবার মাটি কালার করা দরকার। এজন্য ম্যাজিক ওয়ান্ড টুল দিয়ে মাটির অংশটুকু সিলেক্ট করে একটি হিউ/স্যাচুরেশন লেভেল (২০, ২৪, -৫৬) প্রয়োগ করতে হবে। মাটি কালার করতে এরচেয়ে বেশি আর এডিট লাগবে না। তবে খেয়াল করলে দেখা যাবে, মাটির কালার যেমন ডিপ ব্রাউন হয়ে গেছে তেমনি মাটিতে পড়ে থাকা কিছু খড়কুটোর কালারও ব্রাউন হয়ে গেছে। মাটিতে অন্য কিছু পড়ে থাকলে তার কালারও একই হয়ে যেত। এখানে আর এডিট করা হয়নি, কারণ মাটিতে পড়ে থাকা খড়কুটোর কালার ব্রাউন হলে তা তেমন চোখে পড়ে না। কিন্তু অন্য কিছু থাকলে অবশ্যই আরও এডিটের প্রয়োজন হতো। তবে কেউ আরেকটু এডিট করতে পারেন, তাতে ছবিটি দেখতে আরও বাস্তব দেখাবে, তবে তা আবশ্যক নয়।

এবার সবশেষে দেয়াল রং করতে হবে। ছবিতে দেয়ালটি কাঠের, তাই রংও সে ধরনের হতে হবে। দেয়ালটি সিলেক্ট করে হিউ/স্যাচুরেশন লেভেল (৩১, ৫৩, -৪৫) প্রয়োগ করে কিছু নয়েজ অ্যাড করতে হবে। নয়েজ ৫ শতাংশ রাখলেই হবে। মনোক্রোম্যাটিক অপশনটি সিলেক্ট করতে হবে।

ছবি কালারের কাজ শেষ। এবার সবশেষ ও সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ অংশ কালার কারেকশনের কাজ। কালার কারেকশনের উদ্দেশ্য ছবিটির বিভিন্ন অবজেক্টের কালার ব্যালান্স ঠিক করা এবং ছবিকে আরও নিখুঁত ও বাস্তবসম্মত করা। ছবির ব্রাইটনেস ঠিক করার জন্য ইমেজ→অ্যাডজাস্টমেন্ট→কার্ভে গিয়ে ইনপুট ১৮৬ ও আউটপুট ১৬৪ রেখে অ্যাপ্লাই করতে। চ্যানেল যেনো আরজিবি থাকে, সেদিকে খেয়াল রাখতে হবে। এবার ছবির যেখানে হ্যাট ও কোট আছে, সেখানকার দেয়ালকে একটু ব্রাইট করা যাক (চিত্র-৪)। প্রথমে রেকট্যাঙ্গেল মার্কিউ টুল দিয়ে নির্দিষ্ট অংশ সিলেক্ট করতে হবে। এবার ফিল্টার→ফিল্টার গ্যালারি→ডিস্টর্ট ট্যাব সিলেক্ট করে ডিফিউজ গ্লো (গ্রেইনিনেস ০, গ্লো অ্যামাউন্ট ১১, ক্লেয়ার অ্যামাউন্ট ১৫) অ্যাপ্লাই করতে হবে। এবার আবার ইমেজ মেনু→অ্যাডজাস্টমেন্টস→কার্ভস সিলেক্ট করে আউটপুট ২০০ ও ইনপুট ১৮৮ সিলেক্ট করে অ্যাপ্লাই করতে হবে। এবার ছবির বাকি অংশগুলোর জন্যও একই পদ্ধতি অনুসরণ করতে হবে। কিন্তু এ ক্ষেত্রে ডিফিউজ গ্লো (গ্রেইনিনেস ২, গ্লো অ্যামাউন্ট ৫, ক্লেয়ার অ্যামাউন্ট ১৫) রাখতে হবে। হ্যাট ও কোটে কিছু অতিরিক্ত শ্যাডো অ্যাড করার জন্য বার্ন টুল ব্যবহার করা যেতে পারে। এতে রেঞ্জ, মিডটোন ও এক্সপোজার ২০ শতাংশ কমিয়ে রাখতে হবে। এবার ডজ টুল ব্যবহার করে হ্যাট ও কোটকে একটু ব্রাইট করে আবার বার্ন টুল ব্যবহার করে দরজার ডান বর্ডার একটু অন্ধকার করতে হবে। তাহলে দেখে মনে হবে ডান দিক থেকে আলো আসছে কজ

ফিডব্যাক : wahid_cseaust@yahoo.com