গ্রাফিক্সে রেফারেন্স ছবির ব্যবহার

আহমদ ওয়াহিদ মাসুদ

ছবি তোলার সাথে ছবি এডিটের অবিচ্ছেদ্য সম্পর্ক আছে। একটি ছবির সৌন্দর্য ও সার্থকতা অনেকগুলো বিষয়ের ওপর নির্ভর করে। যেমন : ছবির একটি অবজেক্টের বিভিন্ন অংশের অনুপাত, অবজেক্টের পোজ, সঠিক কালারের উপস্থাপন, সম্পূর্ণ ছবির ফ্রেম কম্পোজিশন ইত্যাদি। ইউজার যদি শুরু থেকে ফটো এডিটিং করেন তাহলে অনেক সময় তা বাস্তব মনে নাও হতে পারে। হয়তো ছবির কম্পোজিশন ঠিক হয়নি, অথবা ছবিটি দেখে কার্টুনের মতো লাগছে, অথবা অবজেক্টগুলোর কালার ম্যাচিং ঠিকমতো হয়নি। এগুলো যাতে না হয়, এর জন্য খুব সুন্দর ও সহজ একটি টেকনিক আছে। ইউজার নিজের কল্পনা থেকে ছবি আঁকলে বা এডিট করলে তার সবগুলো বিষয় হয়তো পারফেক্ট হবে, কিন্তু যদি একটি বাস্তব ছবি দেখে আরেকটি ছবি আঁকেন তাহলে তা অনেকটাই পারফেক্ট মনে হবে। এ ধারণা থেকেই রেফারেন্স ছবির আবির্ভাব। এ লেখায় দেখানো হয়েছে রেফারেন্স ছবি কী এবং তা ব্যবহার করলে কী কী সুবিধা পাওয়া যায়।

রেফারেন্স : রেফারেন্স হলো এমন একটি অবজেক্ট যাকে ভিত্তি করে ছবি আঁকা হয়। রেফারেন্স সাধারণত প্রকৃত অবজেক্টের মধ্য থেকে বেছে নেয়া হয়, তা হতে পারে কোনো ছবি, কোনো স্কাল্পচার অথবা বাস্তব জগতের যেকোনো কিছু। এমনকি অনেক সময় আর্টিস্ট নিজের স্মৃতিকেও রেফারেন্স হিসেবে ব্যবহার করেন। মূলত যা-ই আঁকা হয়, তা কোনো না কোনো রেফারেন্সের ওপর ভিত্তি করেই আঁকা হয়। তাই বলা যায় ড্রইং হলো রেফারেন্সের কপি করার একটি পদ্ধতি।

রেফারেন্স ব্যবহারের মূল উদ্দেশ্য ছবিকে যতটা সম্ভব বাস্তব ও সুন্দর করে তোলা। ফটোশপে সাধারণত ইন্টারনেট থেকে রেফারেন্স ব্যবহার করা হয়। অর্থাৎ ফটোশপে রেফারেন্স ব্যবহারের জন্য দু'টি ডকুমেন্ট ওপেন রাখতে হবে। একটি রেফারেন্সের ডকুমেন্ট, অন্যটি নিউ ডকুমেন্ট, যেটিতে ইউজার ছবি আঁকবেন। রেফারেন্স ব্যবহার করার দু'টি উপায় আছে। কমপিউটারের স্ক্রিন যদি অনেক বড় হয়, যেমন : ২২ ইঞ্চি, তাহলে ইউজার স্ট্যান্ডার্ড স্ক্রিন মোডে রেফারেন্স ব্যবহার করতে পারেন, যা মূলত ডিফল্ট সেটিংস (চিত্র-১)।

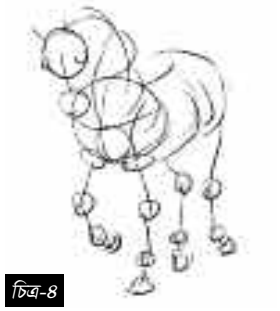
চিত্র-১

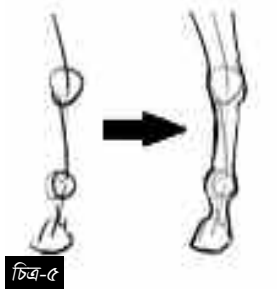
চিত্রে লক্ষ করলে দেখা যাবে ফটোশপের দু'টি উইন্ডো ওপেন করা আছে। ওপরের বাম দিকে যে কুকুরের ছবি তা মূল রেফারেন্স, আর পেছনে সেই রেফারেন্সকে ভিত্তি করে আরেকটি ছবি আঁকা হয়েছে। রেফারেন্স উইন্ডোর উপরের বারে ক্লিক করে ড্র্যাগ করে ইউজার নিজের পছন্দমতো স্থানে বসাতে পারেন। আর স্ক্রিনের সাইজ যদি খুব বেশি বড় না হয়, তাহলে একই উইন্ডোতে রেফারেন্স ছবি ও ড্রইং একসাথে রাখা যায়। এজন্য প্রথমে ফুল স্ক্রিন করার জন্য Ctrl+F চাপতে হবে। এ মোডে মাল্টিপল স্ক্রিন ব্যবহার করা যাবে না। এবার ইমেজ→ক্যানভাস সাইজ অপশনে গিয়ে ক্যানভাসের সাইজ প্রয়োজনমতো বড় করে নিয়ে ক্যানভাসের বাম দিকে রেফারেন্স ছবি অ্যাড করতে হবে (চিত্র-২)।

চিত্র-২

পারফেক্ট পোজ : কোনো ছবির পোজ সঠিকভাবে আঁকার জন্য রেফারেন্স খুবই গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা পালন করে। আসলে একটি অবজেক্টের ছবি আঁকার জন্য ওই একই অবজেক্টের রেফারেন্সের দরকার নেই, রেফারেন্স ছবির যদি একই ধরনের গঠন হয় তাহলেই হবে। উদাহরণস্বরূপ : ইউজার এমন একটি ছবি আঁকতে চান যেখানে একটি কুকুর একটি নির্দিষ্ট পোজে বসে থাকবে। এর জন্য ওই একই পোজে বসে থাকা একটি কুকুরের সত্যিকারের ছবিকে রেফারেন্স হিসেবে ব্যবহারের দরকার নেই। ওই পোজে বসে থাকা এটি ঘোড়ার ছবিকেও রেফারেস হিসেবে ব্যবহার করা যায়। আসলে রেফারেন্সের দিকে একটু ভালোভাবে লক্ষ করলে বোঝা যাবে সব ছবিরই মূল গঠন এক। সাধারণ শেপ যেমন : বৃত্ত, লাইন ইত্যাদি সাধারণ শেপ দিয়েই সব ছবি গঠিত। সুতরাং কোনো ছবি সঠিকভাবে আঁকতে হলে যে জিনিসটির প্রয়োজন তা হলো এসব সাধারণ শেপ সঠিকভাবে আঁকা, কোনো নিয়ম অনুসরণ করার দরকার নেই, একটিই নিয়ম আছে তাহলো শেপগুলো সঠিক মাপে আঁকা। শেপের সঠিক মাপ বলতে মূলত তাদের দূরত্ব বোঝায় না, বোঝায় একটি শেপের সাথে আরেকটির শেপের সঠিক অনুপাত। আর এই অনুপাত নিয়ে কাজ করতে ইউজারের মনে অনেক ধরনের ধারণা আসবে। আসলে এ ধরনের শেপ নিয়ে কাজ করাটা ভেক্টর স্ট্রাকচারের মধ্যে পরে, যাকে পরে অন্য ছবিতে ব্যবহার করা যাবে ও চাইলে পরিবর্তনও করা যাবে।

চিত্র-৩


চিত্র-৪


চিত্র-৫

এবারে রেফারেন্সের শেপ নির্ধারণ করার একটি সাধারণ উদাহরণ দেয়া হলো। চিত্র-৩-এ একটি ঘোড়ার ছবির ওপর বিভিন্ন সাধারণ শেপ আঁকা হয়েছে এবং তাদের মাঝের দূরত্ব বোঝানোর জন্য শেপগুলোর মাঝে কিছু লাইন আঁকা হয়েছে। আর সেই সাধারণ শেপের রেফারেন্স ব্যবহার করে একটি ঘোড়ার স্কেচ আঁকা হয়েছে চিত্র-৪-এ। এটি একেবারেই একটি সাধারণ স্কেচ। প্রথমবার দেখলে মনে হবে বাচ্চাদের ড্রইং। এটিকে একদম পারফেক্ট হতে হবে এমন কোনো কথা নেই। তবে যত বেশি সুন্দর করা যায় তা তত বেশি কাজে লাগবে। আর ইউজার যদি এ ধরনের স্কেচ খুব সুন্দর করে আঁকতে না পারেন তাহলে চিন্তার কিছু নেই। এটি চর্চার ব্যাপার এবং ইউজার যত বেশি এ ধরনের স্কেচ আঁকবেন ততই তা সুন্দর হতে থাকবে। কেননা এ ধরনের রেফারেন্স থেকে স্কেচ আঁকাটা কোনো বিশেষ নিয়মের মধ্যে পড়ে না। মূল নিয়ম একটিই, শেপগুলোর অনুপাত ঠিক রেখে তাদের অবস্থান ঠিক করা এবং এদের মাঝের রেখাগুলো যতটুকু সম্ভব সুন্দর করে আঁকা।

এরপরের কাজ হলো স্কেচটির বডি শেপ আঁকা। আগের ছবি চিত্র-৪-এ যে স্কেচটি আঁকা হয়েছে সেটি শুধু ঘোড়াটির স্কেলেটন গঠন। যদি ঘোড়ার পায়ের কথা বলা হয়, স্কেচে শুধু পায়ের জয়েন্টগুলোকে ছোট বৃত্ত দিয়ে দেখানো হয়েছে এবং এদের মাঝে একটিমাত্র লাইন আঁকা হয়েছে। এ কারণেই একে স্কেলেটন শেপ বলা হচ্ছে। এবার এই শেপের চারদিক দিয়ে যদি ▸

ঘোড়ার পায়ের শেপ আঁকা হয় তাহলেই তা সম্পূর্ণ হয়ে যাবে। চিত্র-৫-এ দেখানো হয়েছে কীভাবে স্কেলেটনের চারদিক দিয়ে বডির শেপ আঁকা যায়। ব্যবহারকারীর সুবিধার জন্য আরেকটি বিষয় বলে রাখা ভালো। অনেক সময় ইউজার মনে করেন, স্কেলেটনের চারপাশ দিয়ে শেপ আঁকা খুব কঠিন একটি কাজ। কিন্তু আগের চিত্রটি ভালমতো লক্ষ করলে দেখা যাবে আসলে স্কেলেটনের মাঝ থেকে পাশে বডির আউটলাইনের দূরত্ব একটি নির্দিষ্ট অনুপাত মেনে চলছে। ইউজারকে বডি শেপ আঁকার সময় এ অনুপাতটি ঠিকমতো লক্ষ করলেই কাজটি অনেক সহজ মনে হবে।

চিত্র-৬

চিত্র-৭

এভাবে সম্পূর্ণ বডির শেপ আঁকা হলে তা দেখে সত্যিকারের ঘোড়াই মনে হবে। ইউজার এরপর ইচ্ছে করলে তাতে বিভিন্ন কালার ও ইফেক্ট দিয়ে একটি সুন্দর ছবি তৈরি করতে পারেন। উদাহরণ হিসেবে চিত্র-৬-এ একটি ঘোড়ার ছবি দেখানো হলো। এখানে আগের চিত্রের রেফারেন্স ব্যবহার করা হয়েছে।

কালার ম্যাচিং : অনেক সময় একটি ছবি অনেক মানুষকে আকর্ষণ করতে পারে, যদিও ছবিটি খুব একটা রিয়েলিস্টিক নয়। আবার উল্টোটাও দেখা যায়। একটি ছবি খুব যত্ন নিয়ে অনেক সময় ধরে সব নিয়ম মেনে আঁকা হলো, ছবিটি দেখতে খুব বাস্তবও মনে হলো, কিন্তু তা বেশি মানুষকে আকর্ষণ করতে পারল না। এ ধরনের সমস্যা হয় সাধারণত কালার ম্যাচিংয়ের জন্য। কালার কোনো ছবির সৌন্দর্যের প্রধান বিষয়। ছবির কালার যে সবসময় বাস্তব অবজেক্টের মতো হতে হবে এমন কোনো কথা নেই। আসলে ছবিটি কত বেশি আকর্ষণীয় হলো তা-ই বিবেচ্য। আর ছবির আকর্ষণ বাড়ানোর জন্য কালারের দিকে অনেক বেশি মনোযোগ দিতে হয়। যেমন : একটি অবজেক্টের বিভিন্ন অংশের কালার বিভিন্ন হবে এটাই স্বাভাবিক। কিন্তু সেই কালারগুলো যদি কাছাকাছি মানের হয় তাহলে ছবিটি খুব একটা আকর্ষণীয় হবে না। কালারগুলো এমনভাবে বাছাই করা উচিত যেনো এদের একটিকে আরেকটির থেকে সহজেই আলাদা করা যায়। অর্থাৎ কালারগুলোর মাঝের পার্থক্যটুকু যেনো খুবই স্পষ্ট হয়। এ জিনিসটিকে কালারের কন্ট্র্যাস্ট বলে। যদিও কন্ট্র্যাস্ট বলতে বেশিরভাগ মানুষ বোঝে ছবি এডিটের ব্রাইটনেস-কন্ট্র্যাস্টের সেই কন্ট্র্যাস্ট যেটি বাড়ালে ছবি উজ্জ্বল হয় আর কমালে পুরো ছবি অন্ধকার হয়ে যায়। কিন্তু কন্ট্র্যাস্টের আসল মানে হলো পার্থক্য, যা কালারের জন্য একই এবং হাই কন্ট্র্যাস্টের কালার দিয়ে যদি কোনো ছবি আঁকা হয় তাহলে সাধারণত তা দেখতে অনেক আকর্ষণীয় হয়। এর পরের বিষয় হলো কোন কালার ব্যবহার করতে হবে তা ঠিক করা। সব অবজেক্টে সব কালার ব্যবহার করা ঠিক নয়। যেমন : একটি ড্রাগনের ছবিতে যদি শুধু কালো ডোরাকাটা কালার এবং খুব হাল্কা হলুদ অথবা গোলাপী কালার ব্যবহার করা হয় তাহলে তা দেখতে সুন্দর না হওয়ার সম্ভাবনাই বেশি। কিন্তু আগুন লাল, কালো, সাদা ইত্যাদি কালার ব্যবহার করলে তা অনেকটাই সুন্দর হতে পারে। একইভাবে একটি মাকড়সাতে যদি গাঢ় বেগুনি কালার ব্যবহার করা হয় তাহলে তা দেখতে বাস্তব মনে না হলেও অনেক আকর্ষণীয় মনে হবে।

ইউজার চাইলে নিজের সুবিধার জন্য কাস্টম কালার প্যালেট ব্যবহার করতে পারেন। কাস্টম প্যালেট অনেক সময়ই কার্যকর হতে পারে। যেমন : একটি বাঘের ছবি এডিট করতে হলে সম্পূর্ণ ছবিতে ব্যবহৃত মূল কালার কিন্তু অল্প কয়েকটি হয়। যদিও কালারগুলো একটি পরিবর্তন করে নিতে হয়। অর্থাৎ বাঘের বডির কালার সব জায়গায় প্রায় একই ধরনের, তার আশপাশের গাছপালার রং প্রায় একই ধরনের ইত্যাদি। এজন্য এই কালারগুলো সেভ করে রাখলে পরে তা ব্যবহার করতে সুবিধা হয়। কাস্টম কালার প্রিসেট তৈরি করতে প্রথমে কারেন্ট সোয়াচ খালি করতে হবে। ফটোশপের উপরের ডান দিকে কালার ট্যাবের পাশে সোয়াচ ট্যাব পাওয়া যাবে। এবার আই ড্রপার টুল ব্যবহার করে মূল রেফারেন্স ছবি থেকে মূল কালারগুলো সিলেক্ট করে নিউ সোয়াচ আইকনে ক্লিক করতে হবে। তাহলে কালারগুলো প্যানেলে সেভ হয়ে যাবে, ইউজার চাইলে এই কালারগুলোর নামও দিতে পারেন। তবে কাস্টম কালার প্যালেটে সাধারণত ৫-১০-এর বেশি কালার সেভ করা উচিত নয়, কারণ এগুলো বেস কালার। পরে এগুলোকে সামান্য পরিবর্তন করেও ব্যবহার করা যাবে। মূল কালারগুলো তৈরি করা হলে সোয়াচটি সেভ করুন।

চিত্র-৮

ছবির ফ্রেম কম্পোজিশন : ফ্রেম কম্পোজিশন হলো একটি ছবিতে তার অবজেক্টগুলো কথায় অবস্থান করবে তা নির্ধারণ করা। অবশ্যই এটি অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ একটি বিষয়। কারণ প্রতিটি ছবি তোলারই একটি মূল উদ্দেশ্য থাকে। একজন ফটোগ্রাফার তার প্রতিটি ছবি দিয়ে কোনো না কোনো কিছু বোঝাতে চান। কিন্তু ফ্রেমিং কম্পোজিশন ঠিক না হলে ছবিটি তোলার মূল উদ্দেশ্য অনেক সময় সম্পন্ন হয় না। অর্থাৎ আর্টিস্ট অন্যকে যা দেখাতে চান ভিউয়ার তা দেখে না। ছবির সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ অবজেক্টগুলো চোখ এড়িয়ে যায়। তাই ছবির কম্পোজিশন আমাদেরকে বলে কোন অবজেক্টটি সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ এবং কোন অবজেক্টের দিকে ভালোভাবে খেয়াল করতে হবে। উদাহরণস্বরূপ চিত্র-৭-এ দেখা যাবে এখানে একই ছবি দুইবার দেয়া হয়েছে। প্রথম ছবির কম্পোজিশন খারাপ। কারণ এখানে বোঝা যাচ্ছে না গাছগুলোর উচ্চতা কত। যার মানে পুরো ছবিটিতে একটি টুডি (2D) অনুভূতি কাজ করছে। ছবিটি দেখলে আমাদের চোখ বুঝতে পারবে না কোথায় শুরু করতে হবে আর কোথায় শেষ হবে। তাই সবগুলো অবজেক্টের গুরুত্বই এখানে এক লেভেলের। অপরদিকে দ্বিতীয় ছবিটির দিকে লক্ষ করলে দেখা যাবে কম্পোজিশন এমনভাবে করা হয়েছে যেনো ফ্রেমের ওপরের অনেকখানি অংশ জুড়ে আকাশ দেখা যায়। তাই এখানে আমাদের ছোখ বুঝতে পারবে শুধু ডান দিকের গাছপালার অংশটুকু গুরুত্বপূর্ণ এবং সেদিকেই সবাই খেয়াল করবে। তাই এখানে একটি সুন্দর থ্রিডি (3D) অনুভূতিও কাজ করবে। একবার কম্পোজিশনটি ধরতে পারলে তাকে রেফারেন্স হিসেবে অন্য ছবি ড্রইংয়ের জন্যও ব্যবহার করা যেতে পারে। যেমন : চিত্রটির নিচের অংশে কম্পোজিশনের বিভিন্ন অংশকে হাইলাইট করে দেখানো হয়েছে। এবার চিত্র-৮-এ ওই একই কম্পোজিশন ব্যবহার করে সম্পূর্ণ ভিন্ন একটি ছবি আঁকা হয়েছে। কিন্তু যেহেতু ফ্রেমের কম্পোজিশন ঠিক, তাই আঁকা ছবিটি দেখতে অনেক বাস্তব মনে হবে।

রেফারেন্স ছবি ব্যবহার করে ফটো এডিট করা বিশেষ করে নতুনদের জন্য খুবই সহায়ক। রেফারেন্স ছবি দেখে কোনো ছবি এডিট করলে তা দেখতে অনেক বাস্তব মনে হয়। তবে এর কিছু ক্ষতিকর দিকও রয়েছে। একজন আর্টিস্ট বা ইউজারকে বেশিরভাগ সময় নিজের চিন্তা থেকে, নিজের সৃজনশীলতা থেকে ছবি এডিট করতে হয়। রেফারেন্স ছবি ব্যবহারের ফলে তা এডিটের মান অনেক উন্নত করে দিলেও ইউজারের সৃজনশীলতাকে অনেক কমিয়ে দেয়। ইউজার ধীরে ধীরে রেফারেন্স ছবির ওপর নির্ভরশীল হয়ে পড়েন। তাই রেফারেন্স ছবির ব্যবহার শুধু শেখার জন্য বা মাঝে মাঝে প্র্যাকটিসের জন্য ব্যবহার করা উচিত। যখন বিভিন্ন কম্পোজিশনের ওপর মোটামুটি ভালো ধারণা চলে আসবে, তখন এটি ব্যবহার না করাই ভালো কজ

ফিডব্যাক : wahid_cseaust@yahoo.com