

Michal Siroň

Fotografika ve Photoshopu

Skandální práce
s fotografiemi



computer
press

Michal Siroň

Fotografika ve Photoshopu **Skandální práce s fotografiemi**

Computer Press
Brno
2012

Fotografika ve Photoshopu

Skandální práce s fotografiemi

Michal Siroň

Obálka: Martin Sodomka

Odpovědný redaktor: Eduard Keberle, Tomáš Kučera

Technický redaktor: Jiří Matoušek

Objednávky knih:

<http://knihy.cpress.cz>

www.albatrosmedia.cz

eshop@albatrosmedia.cz

bezplatná linka 800 555 513

ISBN 978-80-251-3745-1

Vydalo nakladatelství Computer Press v Brně roku 2012 ve společnosti Albatros Media a. s. se sídlem Na Pankráci 30, Praha 4.

Číslo publikace 16319.

© Albatros Media a. s. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

1. vydání

ALBATROS  **MEDIA** a.s.

Věnování: Mé manželce Aleně a mým dětem Editce, Alence, Erikovi a Michalovi

Úvod	4
Seznámení s pracovní plochou ve Photoshopu CS5	6

Kapitola 1

Fotomontáž portrétu 11

Portrét sestavený z několika tváří	12
Fantasy portrét	15
Malování	29
Tetování	37
Cizí objekty ve fantasy portrétu	41

Kapitola 2

Dvě fotky z ulice 55

Když je v obraze něco divného	56
Najdi deset rozdílů	61
Další podivnosti	66

Kapitola 3

Fantasy obraz 81

Duchové zlých psů	82
Démoni přicházejí	103
Postava z jiného světa	118

Kapitola 4

Na závěr 141

Rychlý postup při úpravě fotografií	142
-------------------------------------	-----

Galerie 149

Rejstřík 167

Úvod

Co v knize najdeme

Přede vším jak výtvarně zpracovat fotografie a nechat skrze ně, vzniknout jednoduché efektní fotomontáže a ve vyšší náročnosti fantaskní obrazy – fotografiku. Nejdříve se však naučíme používat různé postupy a triky, které nám umožní vytvářet zajímavá výtvarná díla různého zaměření.

Fotografika se uplatní v grafice, reklamě, designu, výstavnictví, výtvarném umění a v mnoha dalších oborech současnosti. My si ukážeme jen malou výšeč z tohoto širokého uplatnění, ale s postupy, které mají široký záběr v kterémkoli z těchto oborů.

Fotografika se během posledních let také díky internetu a odborným a populárním časopisům dostává do popředí zájmu a potkáváme se s ní denně na každém kroku. Zmíněnými médii počínaje přes billboardy, televizi, film, reklamní inzerci a v mnoha jiných produktech souvisejících s moderní elektronikou společností.

Není účelem této knihy seznamovat čtenáře s grafickým editorem Photoshop „od A do Z“ jak to činí k tomu určené knihy. My se budeme zabývat konkrétní tvorbou a u ní se naučíme používat nástroje potřebné k její realizaci.

Nemusíme vlastnit nejnovější Photoshop CS 6. Postupy zde uváděné jsou tvořeny tak, abychom je mohli uskutečnit od Photoshopu CS 2.

Budu to umět?

To je bezpředmětná otázka. Učím digitální fotografii na střední škole a vedu kurzy Photoshopu. Napsal jsem na toto téma knihu „Fotomontáže a trikové fotografie ve Photoshopu“ (vydalo nakladatelství Computer Press v roce 2007) a moje zkušenosti jsou takové, že způsob jakým popisuji postupy krok za krokem, a doplňuji je bohatou obrazovou dokumentací, umožňují i naprostým začátečnickům naučit se tvořit vlastní obrazy a později se sami zdokonalovat ve své tvůrčí práci.

Zdrojové snímky k jednotlivým postupům

Z adresy <http://knihy.cpress.cz/K1985> si po klepnutí na odkaz Soubory ke stažení můžete přímo stáhnout archiv se snímky, které v následujících kapitolách upravuji a krok za krokem pak postupovat při úpravách se stejnými podklady, které vidíte v knize.

Fotografika

Ještě si řekneme něco málo o tom, v jakých formátech máme pracovat a v jakých rozpracované obrazy ukládat s přihlédnutím k tomu, že je budeme otvírat a ukládat nesčetněkrát.

Dále se krátce zamyslíme nad nápady na obrazy a kde k nim přijít, a přitom nekrást.

Po samotném nápadu přichází malá či větší úvaha. Zde se neobejdeme bez písemných poznámek, které jsou dobré především proto, abychom je mohli často měnit a škrtat. Poznámky – scénář – jsou dobré proto, abychom co nejméně zásadně předělávali obraz, což se neslučuje s počátečním nadšením.

Na závěr se ještě zmíníme o fotografiích potřebných k tvorbě.

JPG fotografie

Fotografie s touto příponou je nejčastěji používaným formátem pro přenášení a ukládání fotografií. Nevýhodou používání tohoto formátu je ztrátová komprese. Při každém ukládání dochází ke kompresi dat fotografie a tím k jejich drobným ztrátám. Projeví se to při mnohačetném ukládání a otvírání obrazu. Vzhledem k tomu, že formát JPG neumí ukládat data ve vrstvách, je pro nás stejně nepoužitelný.

TIFF fotografie

Formát fotografie s příponou TIFF nebo TIF je bezztrátová metoda ukládání obrazů. Dále umožňuje ukládat data obrazu ve vrstvách, což je základem naší práce na složitých obrazech. Formát TIFF je také pracovním formátem pro tisk a spolupráci s tiskárnou, a jelikož jej umí otvírat a zobrazovat všechny běžně dostupné prohlížeče, bude naším základním pracovním formátem, ve kterém budeme naše práce ukládat.

PSD fotografie

Tento formát ukládání obrazů je samotným formátem Photoshopu. Jde o vynikající bezztrátový formát, který rovněž ukládá data obrazu ve vrstvách. Jeho nevýhodou je, že nejde otvírat v jakýchkoli prohlížečích. Zobrazovat ho lze především v samotném prohlížeči Photoshopu Bridge a dále v IrfanView, ACDSee, GIMP, Paint Shop Pro, Photo Line a několika dalších.

RAW fotografie

Tento formát byl vyvinut pro bezztrátové ukládání dat už při snímání ve fotoaparátech. Jedná se o surová data, která nejsou ve fotoaparátu zpracována. Umožňuje následně upravovat fotografie ve speciálních programech vytvořených pro něj, s mnohem větší pružností úprav, než je tomu u formátů JPG nebo TIFF. Každý výrobce fotoaparátů pracujících s formátem RAW nabízí k přístroji také program na úpravu snímků a jejich převod do běžných formátů. Dnes jsou nejvýkonnějšími a neznámějšími programy, pro úpravu dat ve formátu RAW Adobe Lightroom, Camera RAW, který je součástí Photoshopu, Capture One, Zoner Photo Studio a další.

Nápad na obraz

Nápad na obraz je dar, výhra v loterii. Cesty nápadů jsou nevyzpytatelné. V každém případě jako tvořiví lidé okamžitě poznáte, že „je to tady“. Zalije vás velmi příjemný pocit, a obrazotvornost pracuje na plné obrátky a vy jdouce po ulici se začnete usmívat. Některým lidem se nápady zjevují ve snu, jiným na ulici. Já jsem spíše ten druhý případ. Chodíte ulicemi a něco se stane. Nebývá to nic velkého: zachytíte část rozhovoru. Zatroubí auto, někdo se lekne. Z kašny vyletí holub. Dítěti spadne zmrzlina. Před radnicí je svatba a bezdomovec na lavičce popíjí krabicové víno a hladí psa. Stačí málo a je to tady. Chemie v mozku je však nevypočitatelná. Nápad si můžete i nařídit. Když jsem kreslil vtipy do novin a musel jsem na druhý den odevzdat pět kreseb, nezbylo mi než nápad vysedět. Také to jde, ale bolí to...

Scénář

Nápad na obraz je základ. Jelikož však fotografický obraz složený z mnoha fotografií je velmi specifický. Musíte dát dohromady všechny fotografie potřebné k jeho realizaci. Když už

máte fotky připravené, měli byste velmi obezřetně volit, jak obraz začít budovat. U složitějších obrazů se to alespoň bez stručně psaného (kresleného) scénáře neobejde. U jednodušších věcí pracujeme intuitivně a nápady měníme při realizaci obrazu zcela bezprostředně.

Základní fotografie

Pomocí základních fotografií pro obraz vybudujeme jeho prvotní kompozici a ztvárníme podstatu nápadu. To jsou ty fotografie, které vypíšeme do scénáře na začátku tvorby. Samozřejmě, jak se blížíme finální realizaci, budou další fotografie – zvláště různých detailů – přibývat. O ty už si ale řekne obraz sám, protože, ať chceme nebo ne, v určité fázi realizace začne žít vlastním životem.

Poznámka: Fotografie potřebné pro obraz používáme vlastní. Můžeme používat i fotografie z internetu, pokud bezpečně víme, že jsou volně ke stažení, a nejsou vázány autorskými právy a mají dostatečné rozlišení pro náš obraz. Nikdy nepoužijeme fotografie, které nám nepatří. Je to protiprávní a z dila, kde je použijeme, nebudeme mít dobrý pocit. Mnohokrát jsem i dobrý nápad zahodil jenom kvůli tomu, že jsem neměl ve svých fotografiích potřebnou fotku ani jsem nebyl schopen ji pořídit. Moje fotografiky jsou plně autorské, což znamená, že jsou na nich pouze fotografie, které jsem sám vyfotil.

Poděkování

Jak jistě víte, tvorba knihy je záležitostí mnoha lidí – odborníků různých profesí. A tak tady děkuji upřímně všem, kteří se jakkoli, na vzniku této knihy podíleli. Děkuji svému skvělému redaktorovi Mgr. Tomáši Kučerovi a mému nakladateli Computer Press Brno a všem jeho výborným pracovníkům. Velmi děkuji panu Michalu Metličkovi z Adobe Systems, Regional Manager – Technical Sales zodpovědnému za region Východní Evropa, Střední Východ a Afrika, bez jehož pomoci by se tato kniha neobešla. Děkuji našim tiskařům. Musím zde také poděkovat blízkým přátelům a kolegům. Ing. Zdeňce Zaimlové za to, že ve mně vždy věřila a také svým vynikajícím kolegům MgA. Milanu Karlu Knížeti, MgA. Jirkovi Koreckému, Bc. Li-buše Šestákové a také Bc. Jitce Vaňkové a v neposlední řadě Zeměkoulánům – Jardovi, Evě a Matějovi a mnoha dalším.

Seznámení s pracovní plochou ve Photoshopu CS5

Zde se rychle a efektivně seznámíme s pracovní plochou Photoshopu.

Plovoucí panely

Plovoucí panely, které chceme mít na pracovní ploše, si vybíráme v panelu nabídek v nabídce Okna. Tažením za záhlaví můžeme panely sdružovat nebo vyčleňovat a přemísťovat po pracovní ploše podle potřeby. Panely jdou sbalit do ikon klepnutím na ikonku šipek vpravo nahoře a tím nám ušetří mnoho pracovního místa. Předěšlé verze tuto možnost nemají, proto ji nebudeme používat.

Panel nástrojů

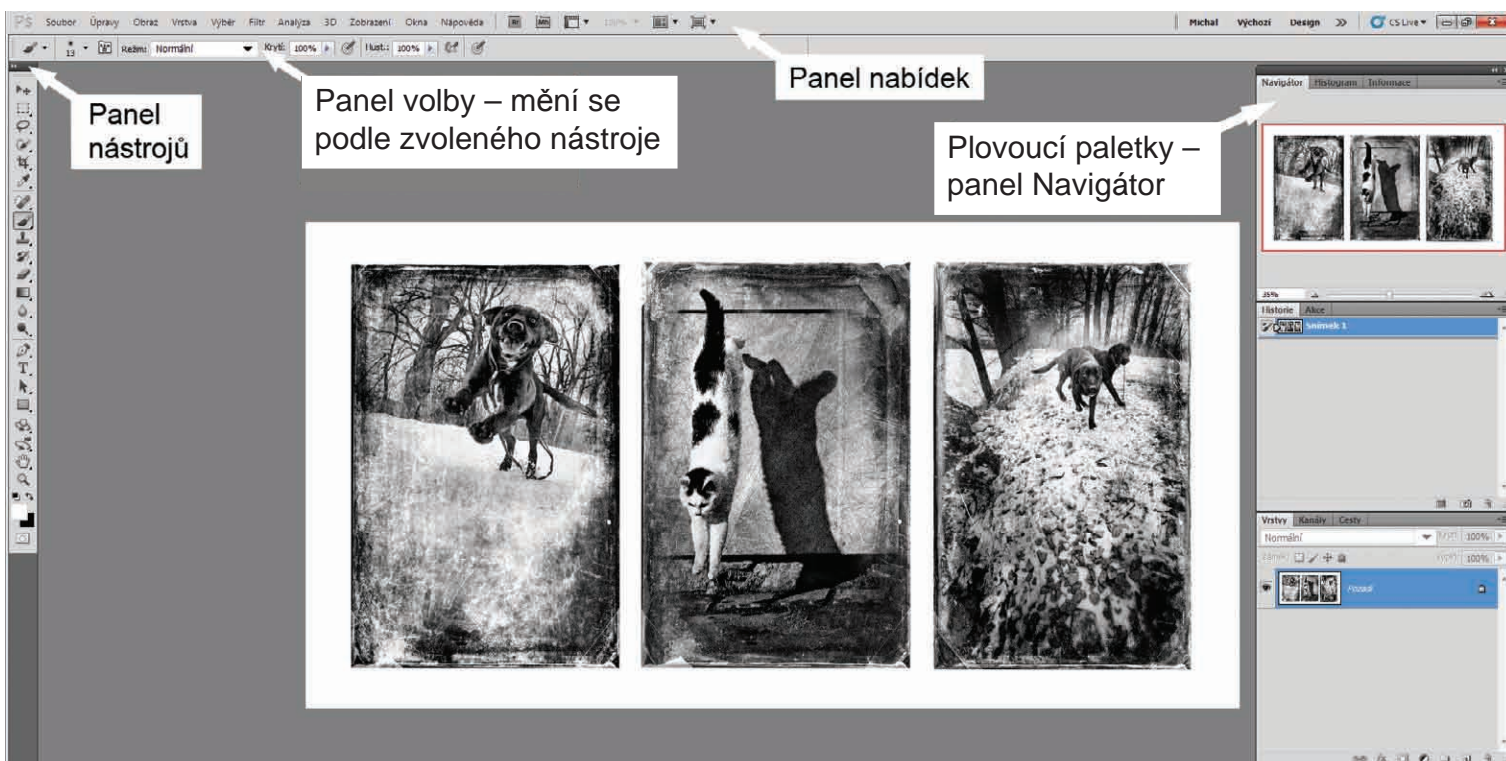
Nyní si na *obrázku 1.2* ukážeme pracovní nástroje Photoshopu obsažené v panelu nástrojů. Podržením levého tlačítka myši na ikonce malé šipky u jednotlivého nástroje se otevře nabídka dalších nástrojů.

Panel nabídek

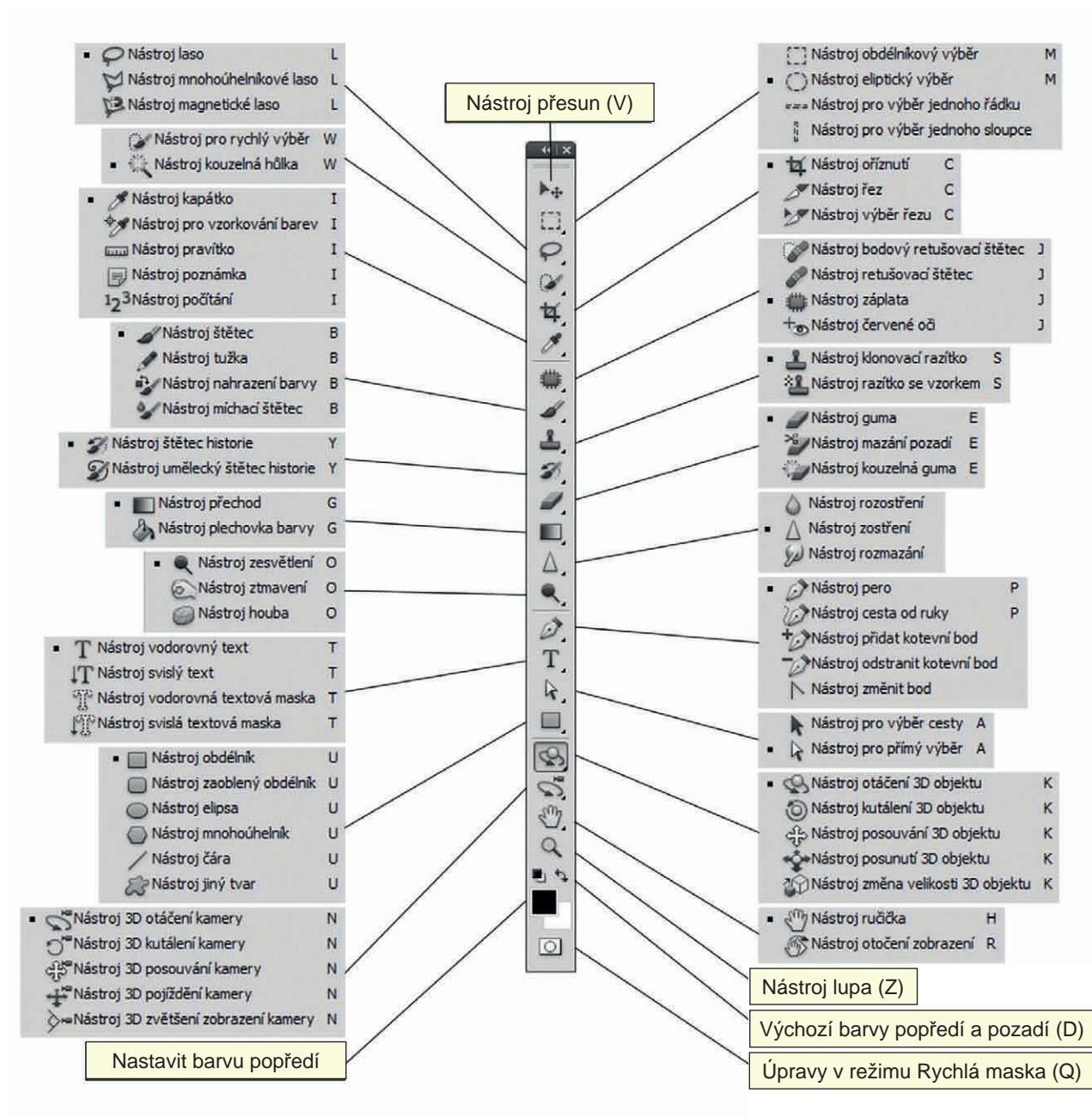
Obsahuje základní nabídky Photoshopu – jako pokročilé možnosti nástrojů a mnoho různých nastavení.

Panel voleb

Mění se podle konkrétně zvoleného nástroje z panelu nástrojů. Umožňuje nám přizpůsobovat nástroj podle aktuální potřeby.



Obrázek Ú.1 Pracovní plocha Photoshopu



Obrázek Ú.2 Paletka nástrojů Photoshopu se všemi rozbalenými nástroji

Vlastní pracovní plocha

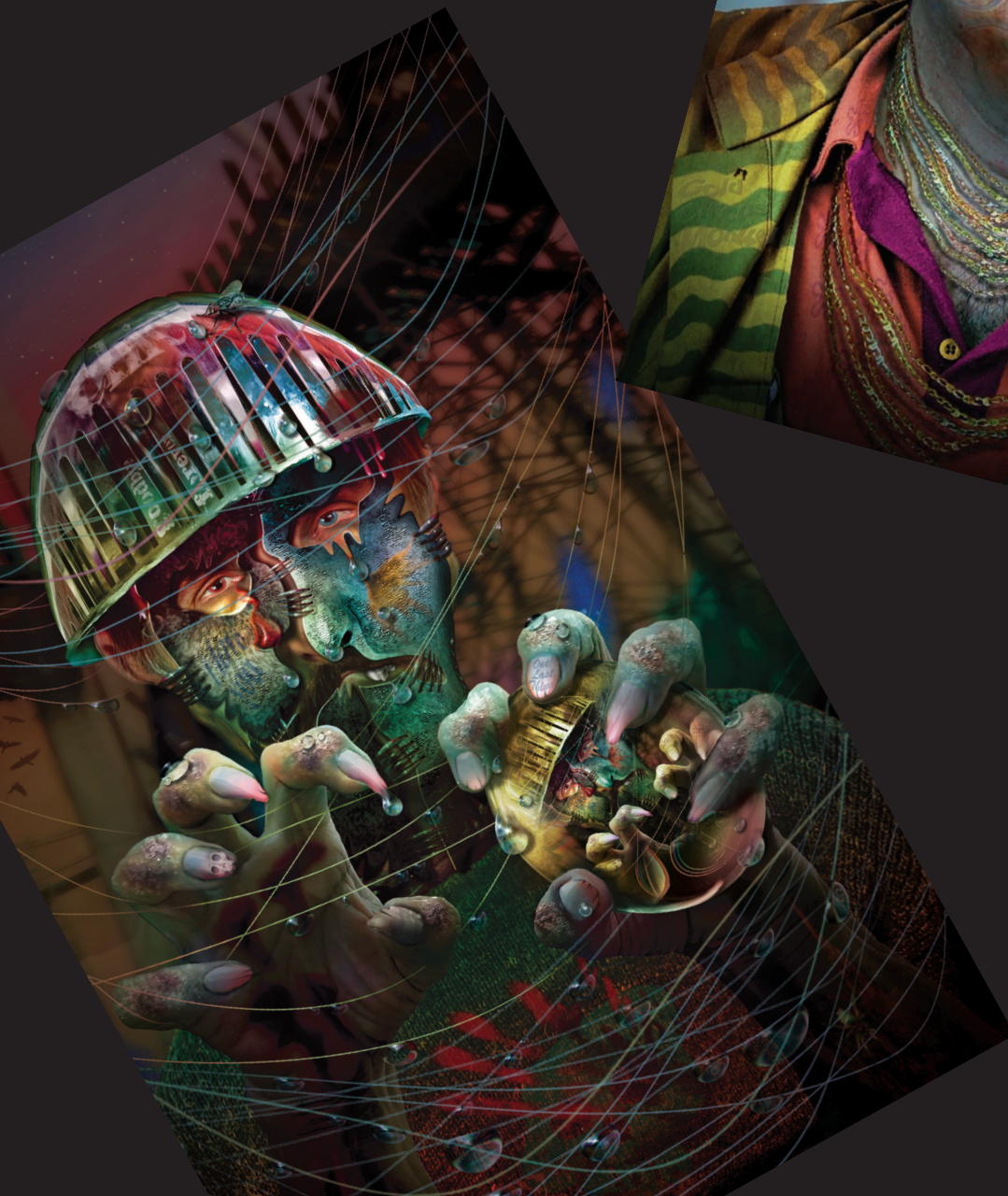
Jako základ je dobré vědět, že trojím klepnutím na klávesu F změníme základní pracovní plochu. Nahoře pod panelem voleb se objevuje záložka nebo záložky otevřených dokumentů. Tady můžeme jednoduše přepínat mezi dokumenty, ve kterých zrovna chceme pracovat. V panelu nabídek je ikona Uspořádat dokumenty. Ta umožňuje hned několik nastavení různého náhledu na dokumenty.

Práce s vrstvami

Jak sami brzy zjistíte, vrstvy ve Photoshopu jsou tím nejskvělejším vynálezem. Tato kniha je o fotografice a grafika je o sestavování obrazů z mnoha obrazů – fotek. A mnoho obrazů je mnoho vrstev. Každý obraz, každý detail, který do obrazu

přidáváte, přidáváte v samostatné vrstvě. Dokud vrstvy s obrázky nesloučíte do jednoho obrazu, můžete s jednotlivými prvky pořád pracovat: upravovat je a odstraňovat a přidávat jiné, zvětšovat, zmenšovat, deformovat, měnit barvy a všechno, co vás napadne. V tom spočívá podstata Photoshopu a tvorby v něm. Při práci na obrazech se s vrstvami seznámíte zcela názorným způsobem.

Poznámka: Jak jsem se již zmínil v úvodu, tato kniha není o tom, co všechno skrývá a umí tento dnes už opravdu mohutný grafický bitmapový editor, proto je obecné seznámení s ním v podstatě jen symbolické, abychom mohli co nejrychleji přejít k samotné tvorbě, kde se naučíme téměř vše, co budeme k práci zaměřené na fotografiu potřebovat.



KAPITOLA

1

FOTOMONTÁŽ PORTRÉTU



Portrét sestavený z několika tváří

Nyní se tedy dostáváme k samotné tvorbě. Všechno, co zde bylo dosud napsáno, jsou věci „obecné“ a na Internetu se k nim můžete dozvědět mnoho nového a zajímavého, ale naše kniha musí sledovat svůj cíl a tím je tvorba obrazů – fotografiky.

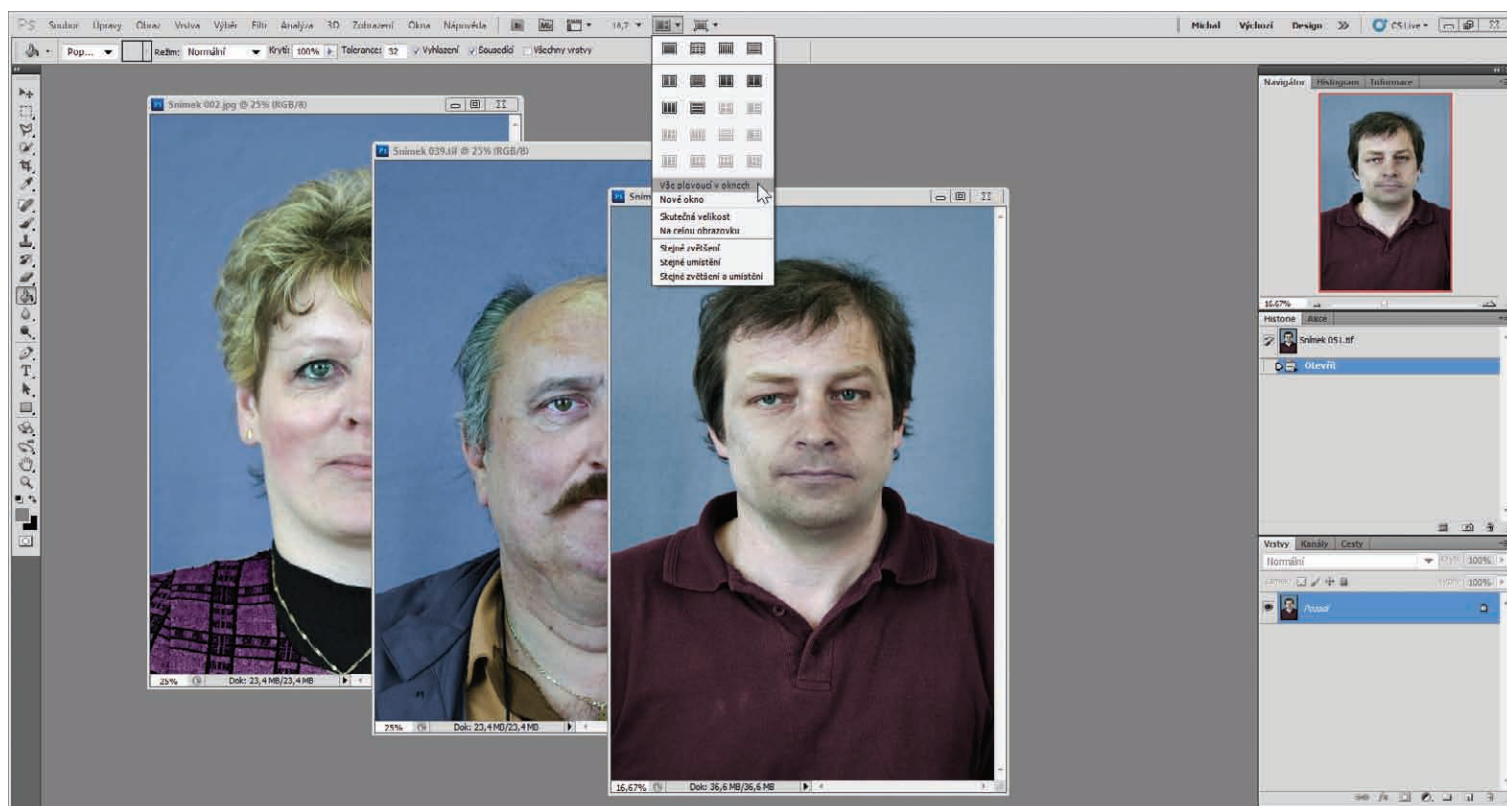
Z několika fotografií portrétů můžeme nechat vzniknout nového člověka, který však ve své podobě neexistuje a my jej můžeme použít na cokoli, aniž bychom potřebovali jeho písemný souhlas a museli plnit jeho případné finanční požadavky.

Tip: Zkuste vyfotit své příbuzné, kamarády a sestavit z jejich portrétů nového člověka tak, aby se nikdo z těch, jejichž fotku jste použili, na výsledném díle nepoznal.

Krok 1

Otevřeme si ve Photoshopu tři portréty, na panelu nabídek zvolíme Uspořádat dokumenty a v rozbalovací nabídce zvolíme Vše v plovoucích oknech.

Vybereme si portrét, na kterém provedeme úpravy s použitím materiálu ze dvou dalších portrétů. Vybrali jsme si snímek 051 a na něj začneme přesouvat části z portrétů 002 a 039. Na portrétu 002 jsme vybrali spodní část obličeje nástrojem Lasso a na panelu voleb jsme zadali prolnutí 3 obrazové body. Nyní zvolíme nástroj Přesun. Ukazatelem myši najedeme do vybrané oblasti a při stisknutém levém tlačítku přesuneme vybranou část tváře z portrétu 002 do portrétu 051 (obrázek 1.2).



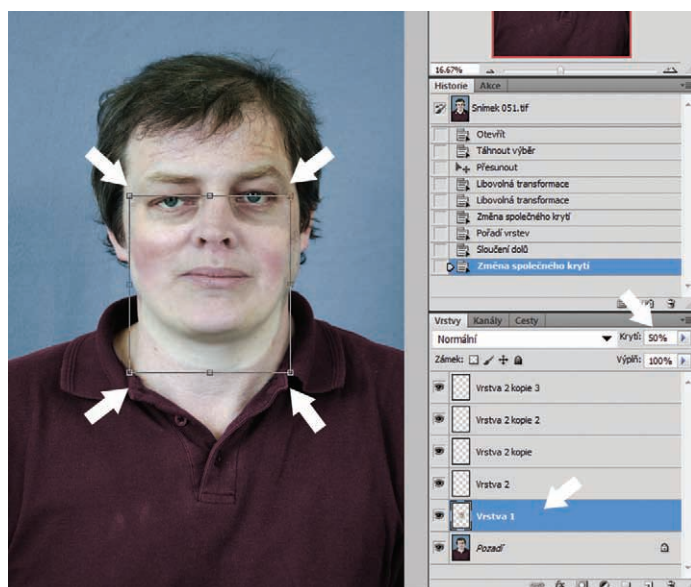
Obrázek 1.1 Pracovní plocha – portréty v plovoucích oknech



Obrázek 1.2 Výběr a přesun vybraného objektu z portrétu 002 do portrétu 051

Krok 2

Všimněme si, že se objekt na panelu Vrstvy objevil jako nová samostatná vrstva. Proto můžeme tuto samostatnou vrstvu na panelu Vrstvy dočasně zprůhlednit na 50 %, abychom mohli co

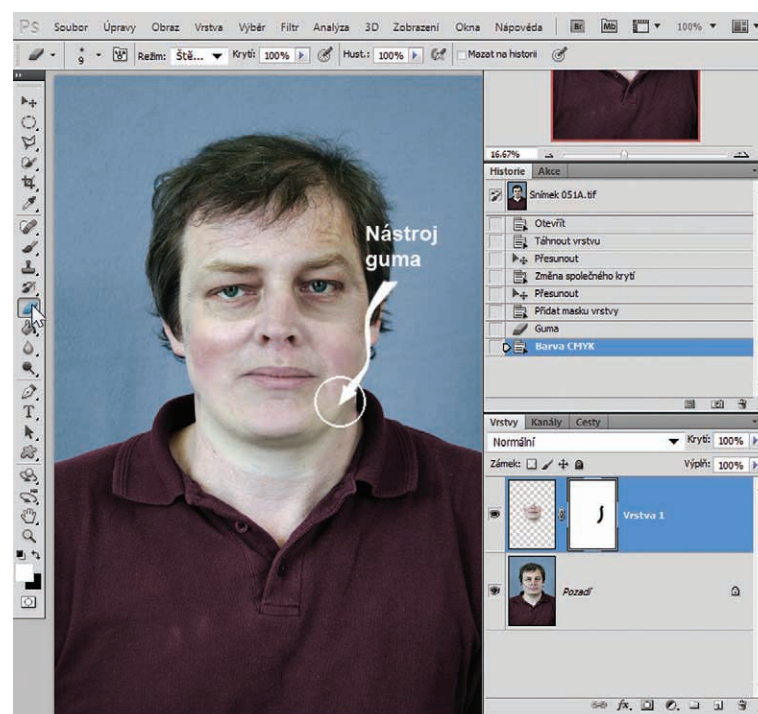


Obrázek 1.3 Úprava velikosti přesunutého objektu

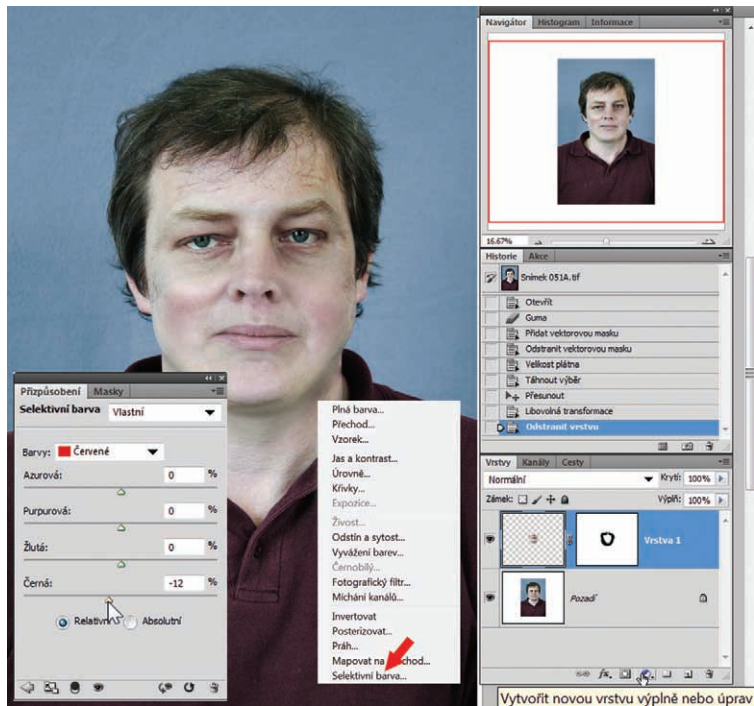
nejlépe umístit nový objekt na původní portrét. Na panelu nabídek zvolíme Výběr a v rozbalené nabídce vybereme Transformovat výběr (CTRL+T). Tažením za vztažné body upravíme velikost objektu, tak aby odpovídal naší představě o změně původního portrétu. Umístěním ukazatele myši dovnitř transformovaného výběru můžeme při stisknutém levém tlačítku myši pohybovat po obraze pro jeho přesné umístění (obrázek 1.3).

Krok 3

Po správném umístění objektu vrátíme na panelu Vrstvy krytí zpět na 100 % a při aktivní vrstvě Vrstva 1 (modrá barva) na panelu Vrstvy vybereme Přidat masku vrstvy klepnutím na její tlačítko (třetí zleva dole na panelu Vrstvy). V panelu nástrojů zvolíme nástroj Guma s měkkou stopou. Velikost stopy upravíme v panelu voleb na 60 obrazových bodů a snížíme krytí nástroje Guma na 30 %. Nástrojem Guma vygumujeme ostré hrany objektu do ztracena (obrázek 1.4).



Obrázek 1.4 Použití Přidat masku vrstvy a práce s nástrojem Guma. Krytí 100 % na panelu Vrstvy.



Obrázek 1.5 Barevná úprava nového objektu v obraze

Krok 4

Změkčením hran vloženého objektu pomocí nástroje Guma s měkkou stopou dosáhneme lepšího splynutí objektu s originálem obrazu. Pro ještě lepší splynutí objektu s obrazem bude



me potřebovat barevnou úpravu. Proto ve spodní části na panelu Vrstvy klepneme na tlačítko Vytvořit novou vrstvu výplně nebo úprav (černobílé kolečko) a v rozbalené nabídce zvolíme Selektivní barva. V otevřeném dialogovém okně si vybereme potřebné barvy a tažením za posuvníky upravíme barvu objektu, tak aby splynul s obrazem (obrázek 1.5).

Samozřejmě můžeme použít další kroky k co nejlepšímu splynutí nového objektu v obraze s originálem, např. Obraz → Přizpůsobení → Odstín a sytost (CTRL+U). Zde posuvníkem S-sytost můžeme zvýšit nebo snížit saturaci barev a posuvníkem H-odstín barevný nádech. Dále lze použít Obraz → Přizpůsobení → Úroveň (CTRL+L) a objekt zesvětlit nebo ztmavit. Doporučuji použít především prostřední posuvník pro měkké zesvětlení a ztmavení.

Krok 5

V kroku 5 pokračujeme použitím nového portréту, z kterého vybereme horní část obličeje a pokračujeme jako v krocích 1 až 4 (obrázky 1.6 a 1.7)

Tip: V úpravách můžete pokračovat, i co se týče barvy očí, vlasů a oblečení včetně různých doplňků nebo měnit pozadí obrazu.

Obrázek 1.6 Portrét sestavený z několika tváří – původní a nový



Obrázek 1.7 Výběr a přesun dalšího objektu do originálního obrazu

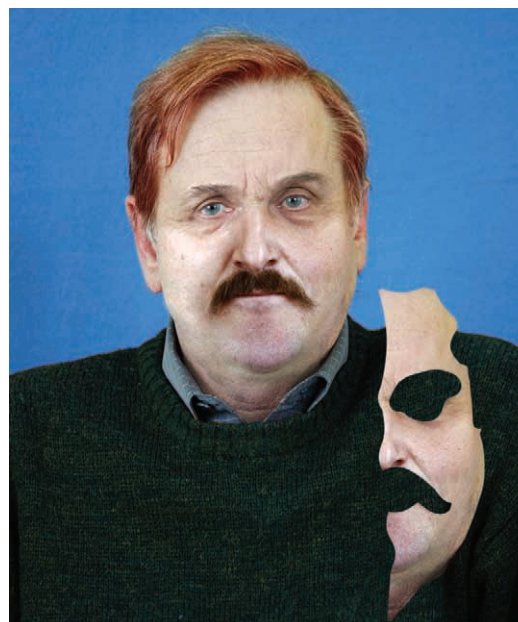
Fantasy portrét

V další podkapitole si ukážeme, jak snadné a efektní je vytvořit z portrétu fantasy portrét, který zaujme svou nevědností a fantazií. Nejsme jen fotografové, ale také výtvarníci, a musíme se na obyčejné věci dívat neobyčejně. Každý známý a zdánlivě obyčejný předmět vytržený ze svého prostoru a zasazený do obrazu, kde náhle plní úplně jiné funkce a poslání, se mění v naprosto nový a nečekaný objekt, který s tím původním ztrácí kontakt. V tomto obraze se to bude týkat především tak všední a nezajímavé věci, jako je například naběračka, nebo vidlička. Brzy to uvidíme sami.

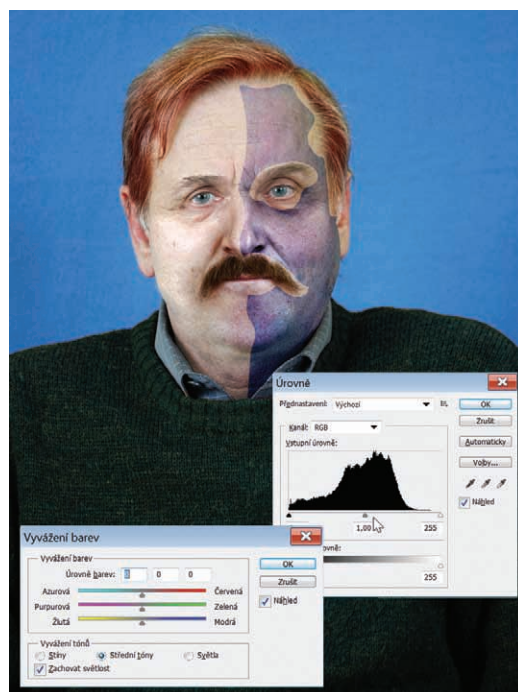
Krok 1

Otevřeme si fotku s obyčejným civilním portrétem. Na panelu Nástrojů vybereme nástroj Pero a na panelu Voleb zvolíme Cesty. Vybereme pravou polovinu obličeje jako poloviční karnevalovou masku. Nástroj Pero jsme zvolili proto, že můžeme zpětně vkládat vztahné body a pomocí šipek na klávesnici vytvářet plynulé oblouky. Když výběr nástrojem Pero uzavřeme klepnutím

Obrázek 1.8 Výběr nástrojem Pero

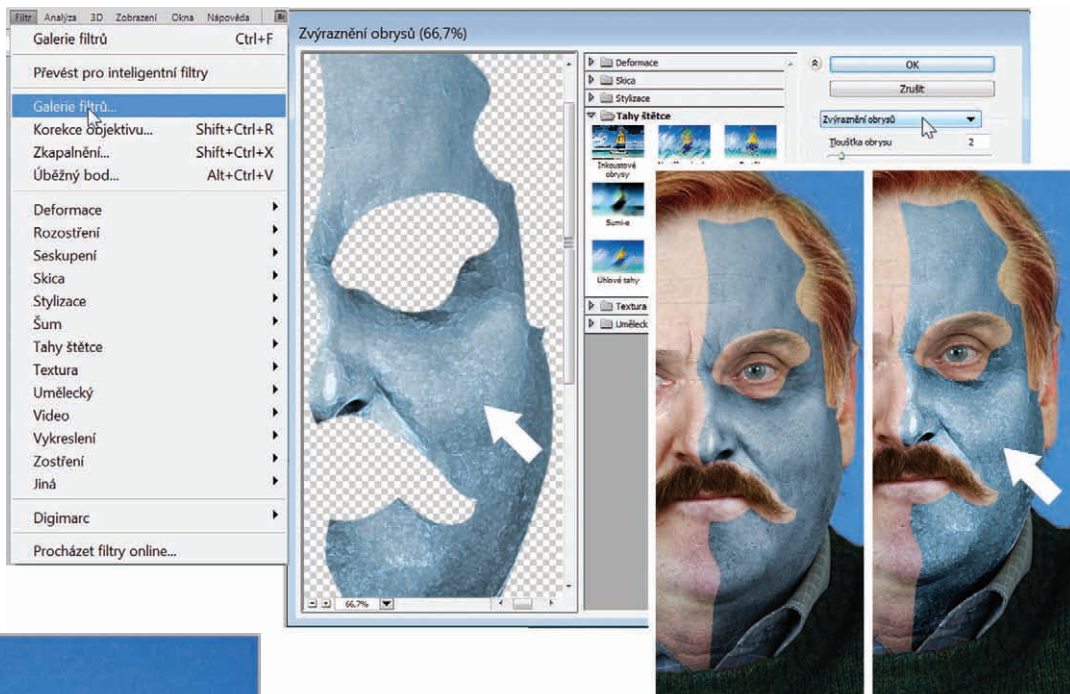


Obrázek 1.9 Karnevalová maska vložená do nové vrstvy

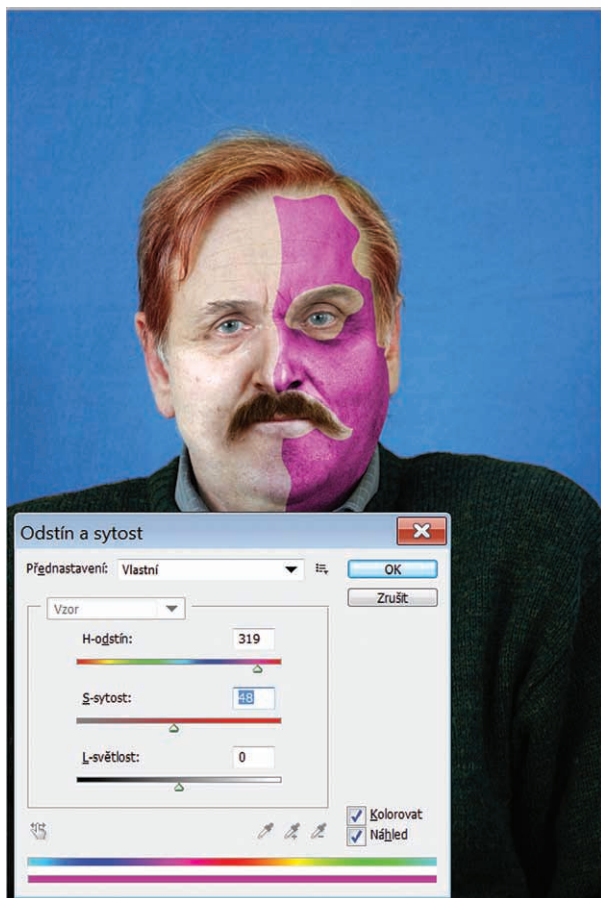


Obrázek 1.10 Barevné úpravy karnevalové masky ve vrstvě

do prvního vztažného bodu, najedeme ukazatelem myši dovnitř výběru a klepnutím pravicím tlačítkem myši se otevře dialogové okno, ve kterém vybereme Vytvořit výběr. V následně otevřeném dialogovém okně Vytvořit výběr zvolíme prolnutí 1 obrazový bod a potvrdíme tlačítkem OK. Na závěr si vybereme nástroj Mnohoúhelníkové laso a se stisknutou klávesou ALT odebereme výběr kolem oka (pro přidání k výběru stiskneme klávesu SHIFT) (obrázek 1.8).



Obrázek 1.11 Použití Galerie filtrů Photoshopu



Hotový výběr zkopírujeme do schránky Photoshopu (CTRL+C). Vzápětí jej však vložíme zpět do obrazu (CTRL+V). Tím vznikne na panelu Vrstvy nová vrstva našeho výběru. To nám dovolí nakládat s tímto novým objektem v obraze bez omezení, která bychom měli, kdybychom pracovali pouze s výběrem v obraze bez vrstvy (obrázek 1.9).

Nyní náš nový objekt upravíme barevně: Obraz → Přizpůsobení → Vyvážení barev (CTRL+B). Zde barevně upravíme náš objekt karnevalová maska. Také použijeme Obraz → Přizpůsobení → Úrovně (CTRL+L) a masku ztmavíme (obrázek 1.10).

Tip: U karnevalové masky můžete použít rovněž kolorování. Zvolte Obraz → Přizpůsobení → Odstín a sytost (CTRL+U). V otevřeném dialogovém okně zaškrtněte Kolorovat a pohybem posuvníku H-odstín měňte barvy masky, až budete s výsledkem spokojeni. Posuvníkem S-sytost pohybem doprava zvýšíte saturaaci (obrázek 1.12).

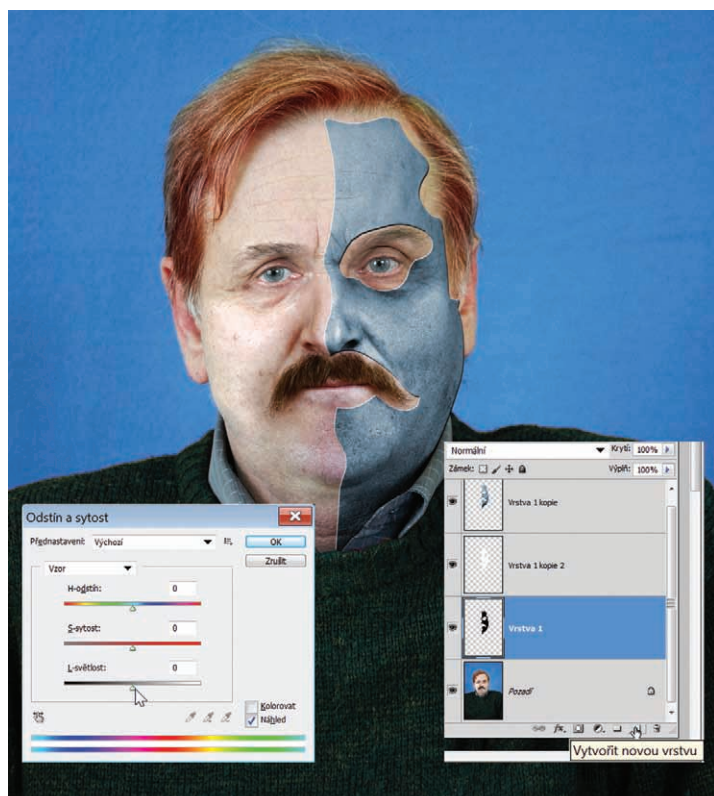
Obrázek 1.12 Barevná úprava masky kolorováním

Poznámka: Není nutné, abyste se drželi tvarů, barev a dalších úprav přesně tak, jak jsou popsány. Právě naopak – upravujte si obrazy podle sebe. Použijte z knihy jen to, co je nezbytné.

Krok 2

Nyní opatříme náš objekt karnevalové masky texturou. Máme aktivní vrstvu s maskou (je vybarvena modře) a na panelu nabídek zvolíme Filtr → Galerie filtrů. V otevřeném dialogovém okně vpravo klepneme na nabídku a v rozbalené nabídce si můžeme vybírat, kterou z textur použijeme. My jsme použili Zvýraznění obrysů (*obrázek 1.11*).

Následuje dvojnásobné zkopírování objektu na panelu Vrstvy. Přetáhneme vrstvu našeho objektu se stisknutým levým tlačítkem myši na tlačítko Vytvořit novou vrstvu (dole v panelu Vrstvy vedle tlačítka Odstranit vrstvu). Poklepem na aktivní modrou vrstvu a změním její název. Jednu pojmenujeme Bílá



Obrázek 1.13 Vytvoření Bílé a Černé kopie a jejich posun nástrojem Přesun

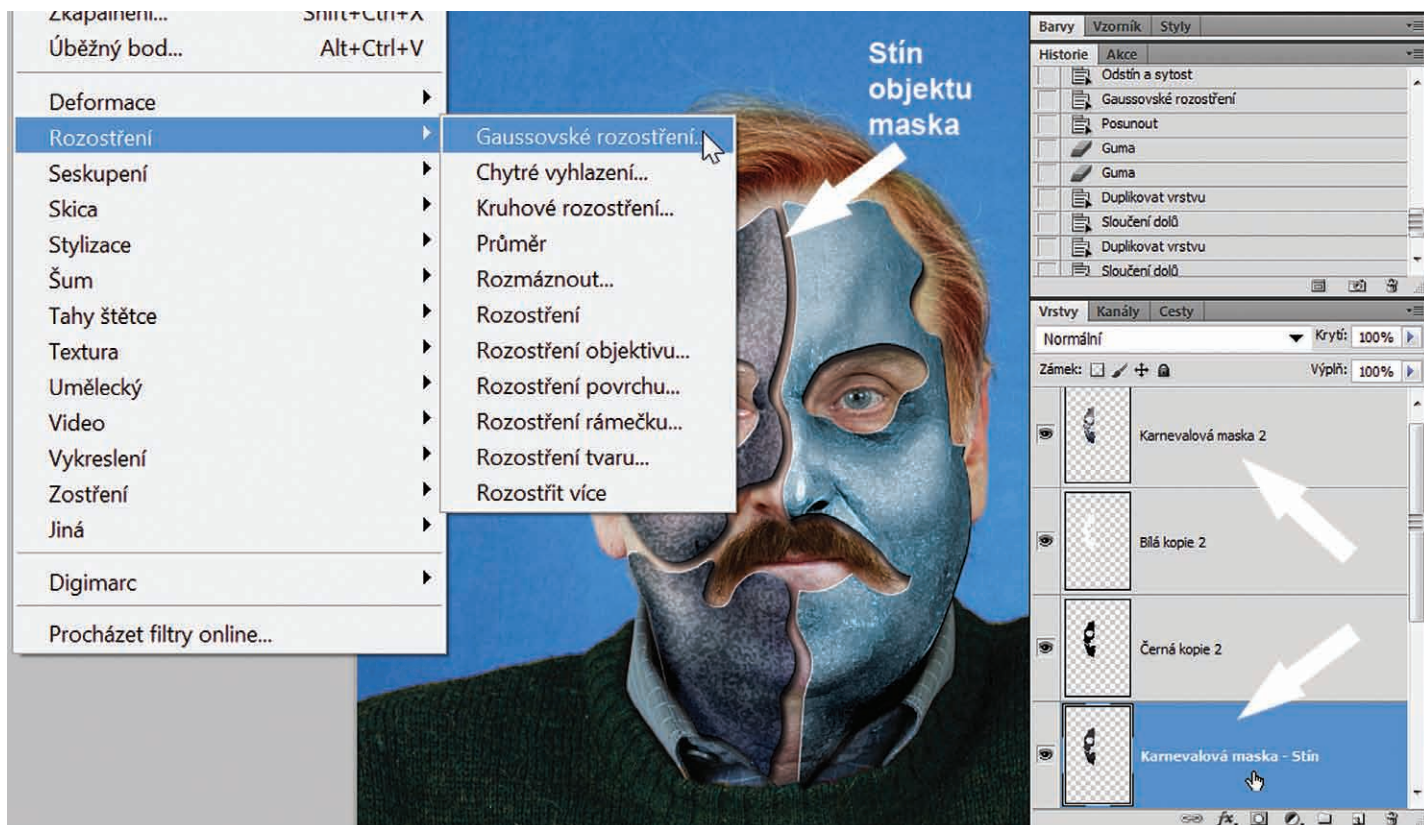
kopie a druhou Černá kopie. V panelu nabídek vybereme Obraz → Přizpůsobení → Odstín a sytost a posuvníkem L-světlost vytvoříme Bílou a Černou kopii. V panelu nástrojů zvolíme nástroj Přesun. Potom pomocí šipek na klávesnici posuneme Bílou a poté Černou kopii, jak je vidět na *obrázku 3.13*.

Krok 3

Na levé tváři vytvoříme podobnou masku jako na pravé. Postup je stejný jako v krocích 1 až 4. V Galerii filtrů si můžeme vybrat jiný filtr (texturu). My jsme zvolili filtr Houba. Na panelu Vrstvy duplikujeme obě hlavní masky a tu spodní u obou ztmavíme: Obraz → Přizpůsobení → Úrovně (CTRL+L). U horní použijeme tlačítko Přidat masku vrstvy a nástrojem Guma a na panelu nástrojů zvolíme Nastavit barvu popředí – černou dospod. Potom se v masce vrstvy progumujeme do spodní vrstvy tak, abychom vytvořili větší plastičnost masek. Po progumování světlou a tmavou masku sloučíme (CTRL+E) (*obrázek 1.14*).



Obrázek 1.14 Zvýšení plastičnosti karnevalových masek progumováním skrze Přidat masku vrstvy



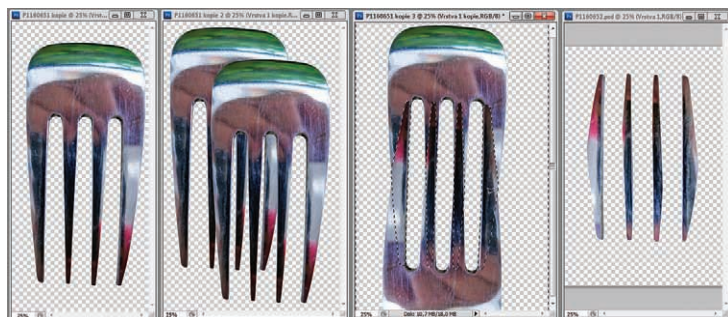
Obrázek 1.15 Tvorba stínů pod novými objekty v obraze

Další krok bude opět stejný pro obě karnevalové masky. Klepneme levým tlačítkem myši na aktivní objekt karnevalové masky ve vrstvách a se stisknutým levým tlačítkem myši jej přetáhneme pod Bílou a Černou kopii. Vybereme Obraz → Přizpůsobení → Odstín a sytost (CTRL+U). Posuvník L-světlost zatáhneme úplně doleva. Tím se aktivní kopie originálního objektu karnevalové masky stane černou. A nyní objekt rozostříme (Filtr → Rozostření → Gaussovské rozostření). V otevřeném dialogovém okně zadáme poloměr asi 7 obrazových bodů. Potvrdíme tlačítkem OK. Na panelu nástrojů vybereme nástroj Přesune a opět pomocí šipek na klávesnici přesuneme teď už stín ve vrstvě – vpravo a dolů. Vše je dobře vidět na obrázku 1.15. Nakonec na panelu Vrstvy snížíme krytí stínu na 30 až 50 %.

Tip: Někdy je vhodné stín deformovat. Zkontrolujte, zda je vrstva se stínem v panelu Vrstvy aktivní: Filtr → Zkapalnění. V otevřeném dialogovém okně použijte nástroj Pokřivení dopředu (první vlevo nahoře) a s vhodnou velikostí stopy stín mírně deformujte, aby v obraze nekopíroval přesně předmět nad ním, protože stín musí kopírovat také tvar objektu, na kterém leží.

Krok 4

Nyní nahlédneme zase o kousek dál do tajemství, jak vznikají detaily fantasy objektů. Bude to velmi prozaické: vyfotíme nějaký předmět, z kterého budeme moct udělat spony držící pohromadě obě strany karnevalové masky. Stačí zajít s fotoaparát



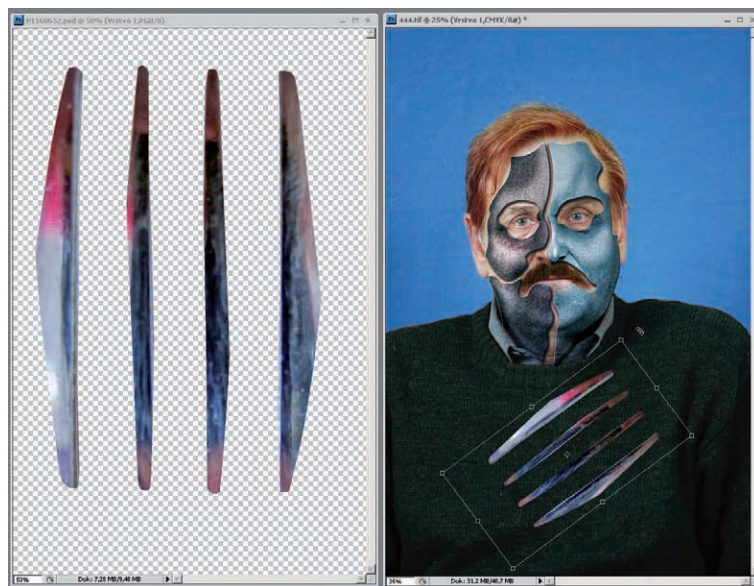
Obrázek 1.16 Výběry a progumování objektu vidlička až po vznik nového objektu kovová spona



Obrázek 1.16 (A)
Ztmavení hrotů kovové spony nástrojem Ztmavení

do kuchyně, kde je mnoho velmi zajímavých věcí pro fotografa a výtvarníka. Vybral jsem si kovovou vidličku a vyfotil ji, poté jsem ji načel do počítače a otevřel ve Photoshopu.

Ve Photoshopu provedeme výběr vidličky bez rukojetí nástrojem Mnohouhelníkové laso. Tento výběr zkopírujeme (CTRL+C) do schránky Photoshopu a vložíme do nového prázdného dokumentu (CTRL+V). Nástrojem Přesun při stisknuté klávese ALT a stisknutém levém tlačítku myši duplikujeme objekt vidličky, čímž vznikne v panelu Vrstvy nová vrstva. Novou vrstvu otočíme o 180 stupňů: Úpravy → Transformovat → Otočit o 180 stupňů. U otočené vrstvy snížíme v panelu Vrstvy krytí na 50 %. Objekty přesuneme, aby byly hroty v zákrytu. Provedeme výběr hrotů obou vidliček nástro-



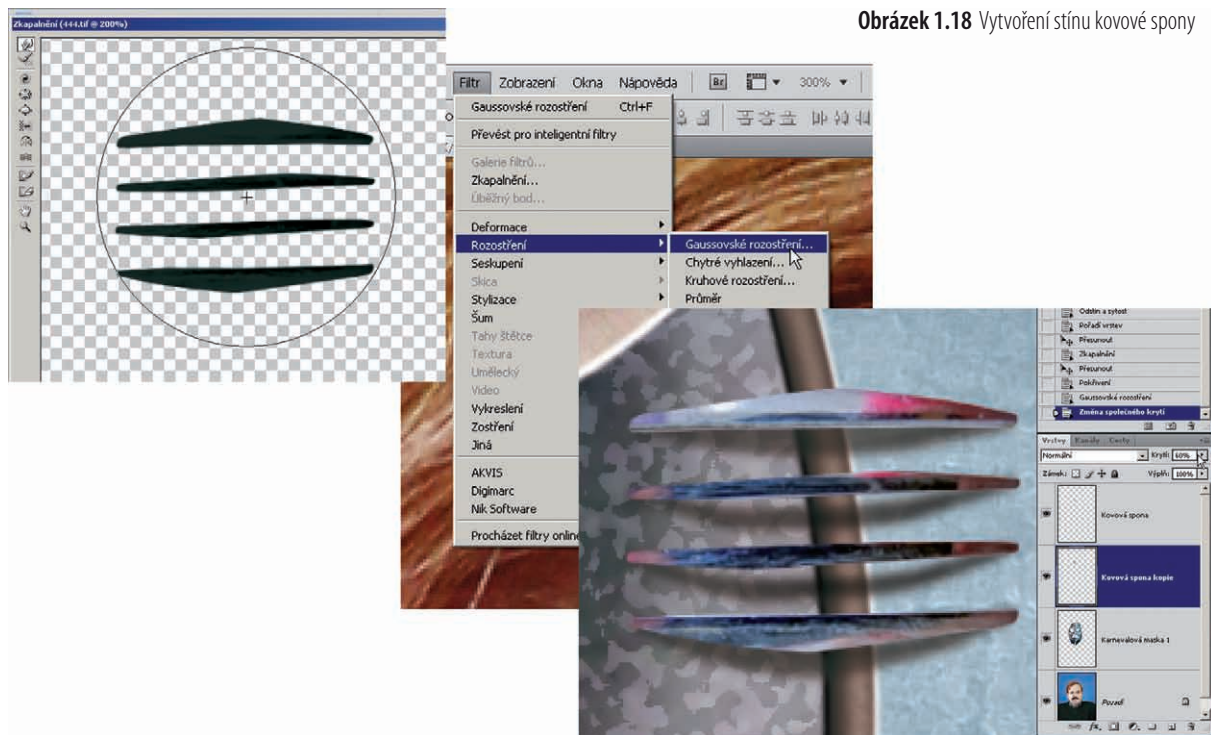
Obrázek 1.17 Přesun kovové spony do obrazu a její zmenšení a otočení podle potřeby

jem Mnohouhelníkové laso. Poté vrátíme krytí zpět na 100 %. Překlopíme výběr (Výběr → Doplněk (SHIFT+CTRL+I) a nástrojem Guma vygumujeme přebytečné části obou vrstev objektů vidličky (obrázek 1.16).

Je vhodné ztmavit též hroty kovové spony nástrojem Ztmavení.

Zvolíme nástroj Přesun a nový objekt kovová spona přesuneme do našeho obrazu. Použijeme Úpravy → Transformovat → Změnit velikost (CTRL+T) a kovovou sponu v obraze zmenšíme a natočíme podle potřeby. Chceme-li dodržet stejný tvar i po zmenšení, přidržíme při zmenšování klávesu SHIFT (obrázek 1.17).

Poznámka: Nezapomeňte si ukládat průběžně práci postupně v nových dokumentech (Obraz 01, Obraz 02 a další, a to ve vrstvách, tedy v TIFF nebo PSD). To vám umožní mít neustálou kontrolu nad průběhem celé práce od začátku do konce. Jakmile vaše pracovní investice do obrazu dosáhnou nezanedbatelné výše, je vhodné ukládat si výsledky tvorby alespoň na dvě média (na další disk počítače, přenosný disk, paměť flash).

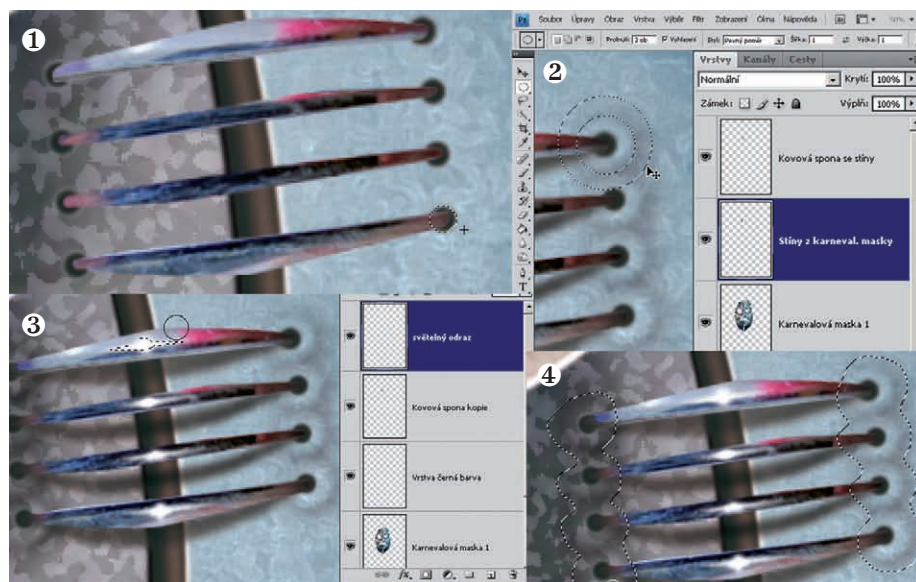


Obrázek 1.18 Vytvoření stínu kovové spony

Krok 5

Vytvoření stínu: Po zmenšení a umístění na určené místo kovovou masku duplikujeme pomocí nástroje Přesun a se stisknutou klávesou ALT. Na panelu Vrstvy se automaticky vytvoří nová vrstva s kovovou sponou. Tu přetáhneme na panelu Vrstvy pod originál spony a pojmenujeme ji Stín kovové spony. Pokračujeme ve stínu kovové spony – Obraz → Přizpůsobení → Odstín a sytost (CTRL+U) a zde zatáhneme posuvník L-světlost úplně doleva. Stín kovové masky je nyní úplně černý. Vybereme si Filtr → Zkapanění, v otevřeném dialogovém okně zvolíme nástroj Pokřivení dopředu s průměrem větší než je objekt stínu kovové spony, a prohneme objekt směrem dolů. Velikost stopy nástroje upravíme vpravo nahoře v dialogovém okně Zkapanění posuvníkem nebo závorkami na klávesnici. Potvrdíme tlačítkem OK, vybereme Filtr → Rozostření → Gaussovské rozost-

ření a rozostříme objekt stínu (přibližně 2 obrazové body). Stín pečlivě umístíme pod originál spony a snížíme krytí na panelu Vrstvy asi na 60 %. Nyní můžeme obě vrstvy kovová spona a stín kovové spony spojit do jedné vrstvy (CTRL+E).



Obrázek 1.19 Tvorba stínů kovové spony

Zde provedeme stíny na karnevalové masce pod kovovou sponou. Na panelu Vrstvy aktivujeme vrstvu s karnevalovou maskou. V panelu nástrojů zvolíme nástroj Eliptický výběr. V panelu nabídek zadáme Prolnutí 1 obrazový bod a Styl → Pevný poměr.

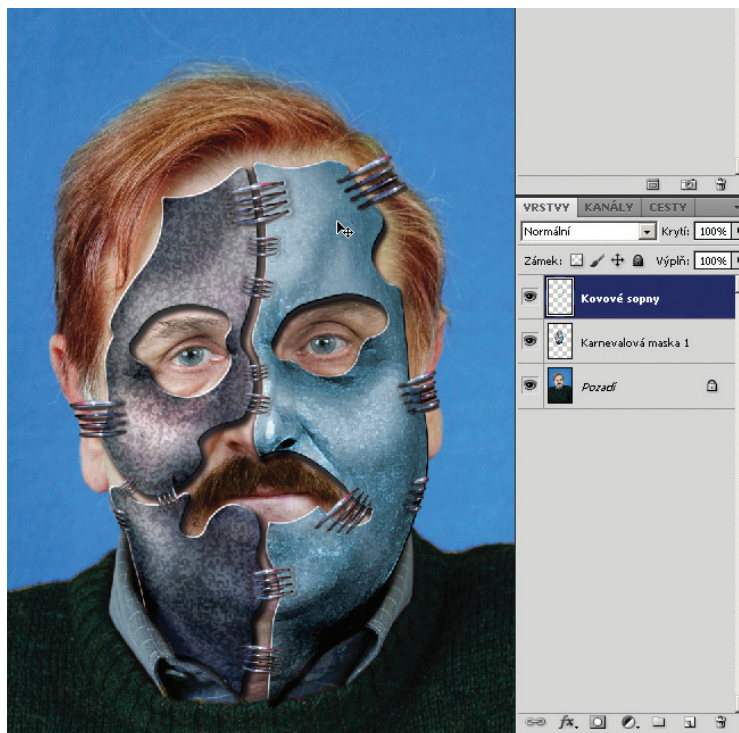
Provedeme výběr a vybarvíme nástrojem Štětec černou barvou. Případně můžeme snížit krytí barvy v panelu nabídek → Úpravy → Zeslabit nástroj Štětec. Dále použijeme nástroj Přesun a opakovaně se stisknutou klávesou ALT duplikujeme vytvořený otvor do masky pod všechny hroty kovové spony (obrázek 1.19/1).

Dalším postupem bude vytvoření mírné deformace na masce kolem otvorů. Opět použijeme nástroj Eliptický výběr a necháme stejné nastavení, jenom prolnutí obrazových bodů zvýšíme v panelu voleb na hodnotu 2. Provedeme větší výběr kolem otvoru v karnevalové masce a potom se stisknutou klávesou ALT (odečíst od výběru) vytvoříme uvnitř výběru menší výběr (obrázek 3.19/2). Nástrojem štětec a černou barvou s krytím sníženým asi na 15 % vybarvíme cílový prostor. Tento vybarvený kruh opět duplikujeme pod všechny hroty kovové spony nástrojem Přesun se stisknutou klávesou ALT.

Nyní vytvoříme světelné odlesky na hrotech spony. Aktivujeme vrstvu se sponou. Na jednom z hrotů provedeme výběr nástrojem Mnohohúhelníkové laso s prolnutím 1 obrazový bod a vybarvíme bílou barvou. Nástrojem Přesun a se stisknutou klávesou ALT duplikujeme odlesky na všechny hroty spony. Nakonec je můžeme jednotlivě upravit se zmenšenou stopou nástroje Štětec a bílou barvou (obrázek 3.19/3).

Krok 6

A teď zase zpět na vrstvu karnevalová maska. Aktivujeme ji a provedeme volný výběr nástrojem Laso s prolnutím 2 obrazové body. Tento výběr kopírujeme (CTRL+C) a hned vložíme (CTRL+V). Vybraný objekt se nám objeví jako nová vrstva nad vrstvou karnevalové masky. Nyní aktivujeme vrstvu s kovovou sponou a sloučíme ji (CTRL+E) s nově vytvořenou vrstvou vy-



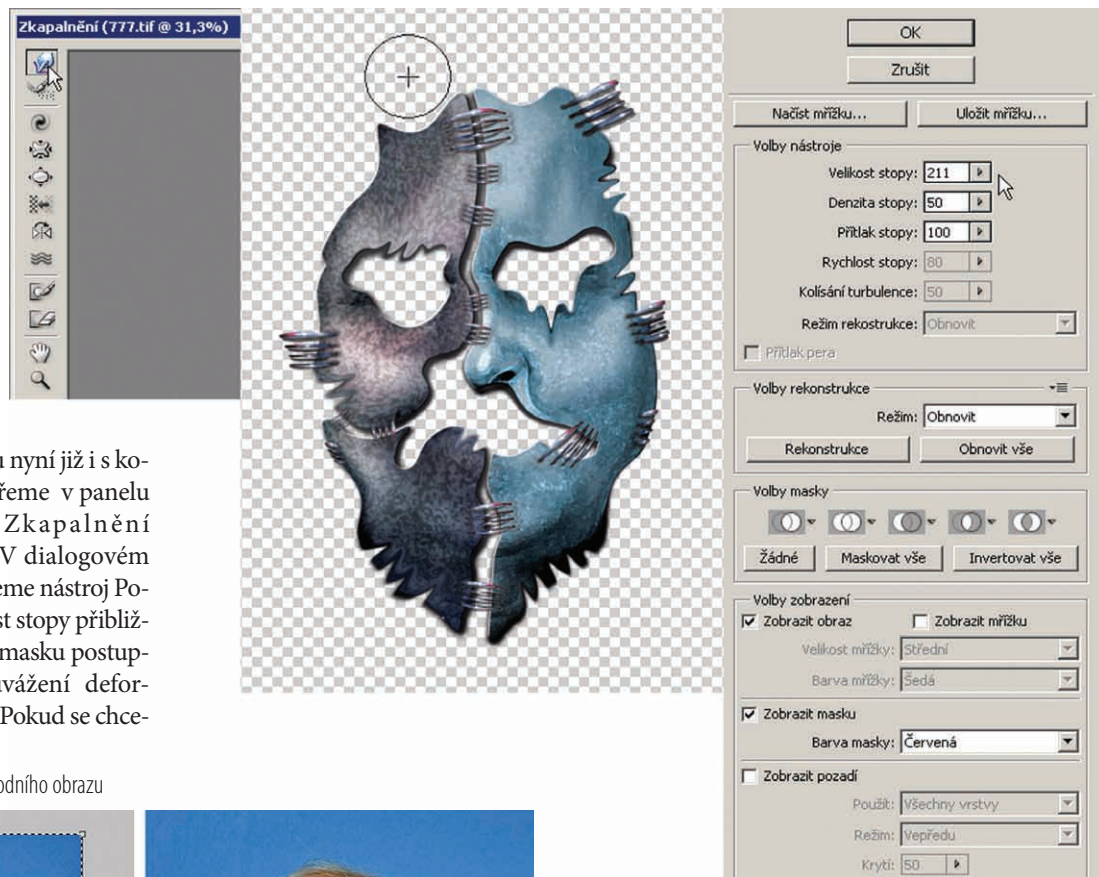
Obrázek 1.20 Duplikování a rozmístění kovové spony v obraze

braného objektu z karnevalové masky (obrázek 3.19/4). Tím cítime, že je kovová spona jako samostatný objekt zcela kompletní i se všemi stíny. Nyní ji budeme moct kopírovat nástrojem Přesun a se stisknutou klávesou ALT v neomezeném počtu. V panelu nabídek → Úpravy → Transformovat → Změnit velikost (CTRL+T) ji budeme moct zvětšovat, zmenšovat a otáčet podle potřeby.

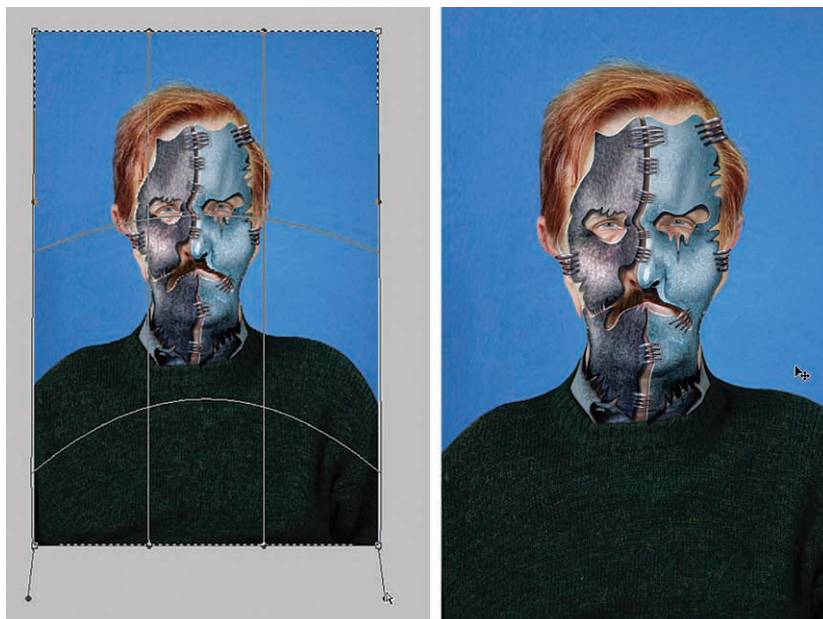
Tip: Samozřejmě jsou vám k dispozici všechny nástroje transformace, cesta panel nabídek → Úpravy → Transformovat. V rozbalené nabídce si vyzkoušejte, jak s kterou transformací můžete pracovat. V tomto konkrétním případě bude pro vás nejzajímavější transformace Pokřivit.

Obrázek 1.21

Deformace karnevalové masky pomocí filtru Zkapalnění



Karnevalovou masku nyní již i s kovovými sponami otevřeme v panelu nabídek → Filtr → Zkapalnění (SHIFT+CTRL+X). V dialogovém okně Zkapalnění vybereme nástroj Pokřivení dopředu, velikost stopy přibližně 200, a karnevalovou masku postupně podle vlastního uvážení deformujeme (obrázek 1.21). Pokud se chce-

Obrázek 1.22 Deformace původního obrazu

me vrátit o krok zpět, použijeme klávesovou zkratku CTRL+Z. Pokud se chceme vrátit ihned po několikere deformaci, použijeme Obnovit → Obnovit vše.

Tip: V dialogovém okně Zkapalnění lze využít i další nástroje. Především nástroj Zvrásnění (stahuje a propadá obraz do sebe) a nástroj Nafouknutí (zvětšuje a nafukuje obraz ve tvaru bubliny). Tyto nástroje však používejte s citem. Při větší deformaci ničí základní bod obrazu – pixel.

Nyní provedeme deformaci samotného původního originálu obrazu. Nejdříve zvolíme celkový výběr (CTRL+A). Dále pokračujeme Úpravy → Transformovat → Pokřivit. Tažením za vztažné body obraz

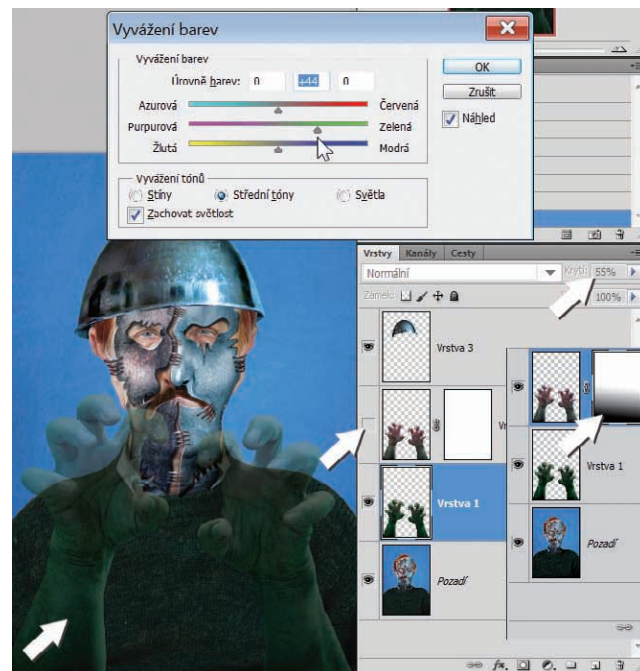


Obrázek 1.23 Vložení nových objektů do obrazu a jejich úprava

deformujeme a následně ořízneme nástrojem Ořez. Poté obraz otevřeme na panelu nabídek → Filtr → Zkapatnit a i zde provedeme pomocí nástroje Pokřivení dopředu další cílené deformace (obrázek 1.22).

Krok 7

Nyní si vyfotíme další objekty potřebné pro tvorbu obrazu. Na samospouš si vyfotíme ruce a v naší umělecké kuchyni naběračku. Ob objekty vybereme z originálu fotek pomocí nástroje Pero nebo Mnohohúhelníkové laso. Objekty zkopírujeme (CTRL+C) a vložíme do obrazu (CTRL+V). Zde je umístíme na jejich cílová



Obrázek 1.24 Barevná úprava rukou pomocí Vyvážení barev a nástroje Přechod

místa (obrázek 1.23). Ve vrstvě s naběračkou – teď už přilbou – snížíme na panelu Vrstvy krytí na 50 % a provedeme výběr tvaru hlavy nástrojem Mnohohúhelníkové laso. Krytí na panelu Vrstvy vrátíme zpět na 100 % a hrany přilby progumujeme.

V tomto kroku upravíme velikost nových objektů. Použijeme Úpravy → Transformovat → Změnit velikost (SHIFT+CTRL+T). Dále u přilby změním barvu: panel nabídek → Obraz → Přizpůsobení → Vyvážení barev (CTRL+B). Pokud za přilbou přecházejí vlasy, aktivujeme na panelu Vrstvy vrstvu Pozadí, vybereme nástroj Klonovací razítko a vlasy odstraníme (obrázek 1.25).

Zbývá upravit barvu rukou. Na panelu Vrstvy duplikujeme vrstvu s rukama (CTRL+J) a při vypnuté



Obrázek 1.25 Barevné a tvarové úpravy nových objektů v obraze



Obrázek 1.26 Úprava objektu přilby objektem vidlička za použití nástrojů Přesun a Deformovat

Obrázek 1.27

Zarovnání přesahů zmoženého objektu vidlička pomocí nástrojů Eliptický výběr a Guma



Obrázek 1.28 Ztmavení horní poloviny obličeje

ikonce znázorňující viditelnost vrstvy provedeme ve spodní vrstvě barevnou úpravu. U této vrstvy snížíme krytí na panelu Vrstvy na 50 %. Aktivujeme horní vrstvu s rukama, použijeme tlačítko Přidat masku vrstvy (třetí zleva dole v panelu Vrstvy) a z panelu nástrojů vybereme nástroj Přečhod (obrázek 1.24).

Objekt vidlička použijeme znovu, tentokrát k ozvláštňení objektu přilba. Ze zdrojového obrázku, který je ve vrstvě, zkopírujeme objekt vidlička (CTRL+C) a vložíme jej do našeho hlavního obrazu (CTRL+V). Na panelu nástrojů vybereme Přesun a se stisknutou klávesou ALT duplikujeme objekt vidličky a přesuneme jej na střed přilby. Zde upravíme jeho velikost a tvar kopírující tvar přilby: Úpravy → Transformovat → Deformovat. Znovu použijeme nástroj Přesun a akci opakujeme hned vedle, aby na sebe objekty vidličky navazovaly a vždy byly podsunuty pod předešlou vrstvu (přetažení vrstvy na panelu Vrstvy). Po ukončení duplikování objektu vidlička sloučíme opakovaně jeho vrstvy (CTRL+E) do jedné (obrázek 1.26).

Na závěr tohoto kroku použijeme nástroj Eliptický výběr (po jeho vybrání přeplojíme výběr Výběr → Doplněk /SHIFT+CTRL+I) a nástrojem Guma vygumujeme přesahy zmnoženého objektu vidlička ve sloučené vrstvě (obrázek 1.27).

Ztmavení horní poloviny obličeje našeho originálu: Duplikujeme Pozadí obrazu přetažením na tlačítko Vytvořit novou vrstvu (CTRL+J). Aktivujeme spodní vrstvu a zde obraz ztmavíme: Obraz → Přizpůsobení → Úrovně (CTRL+L). Nyní aktivujeme horní vrstvu obrazu a vložíme Přidat masku vrstvy (třetí tlačítko zleva na panelu Vrstvy). Vybereme nástroj Guma s větší měkkou stopou a progumujeme část obličeje pod přílbou (obrázek 1.28). Vrstvy sloučíme (CTRL+E).

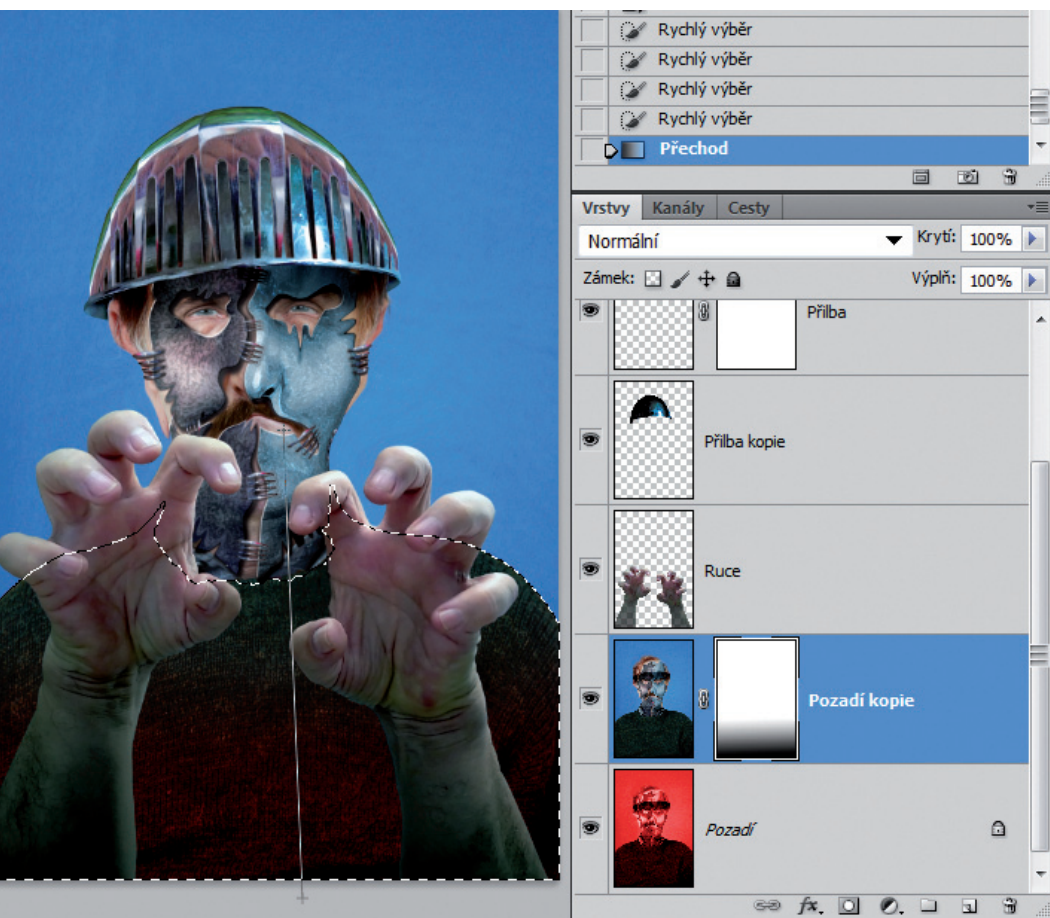
Krok 8

Na panelu Vrstvy vytvoříme novou vrstvu Pozadí obrazu (CTRL+J) a vložíme masku vrstvy (třetí tlačítko zleva dole na Panelu Vrstvy) do horní vrstvy. Aktivujeme spodní vrstvu. Provedeme výběr oblečení osoby nástrojem Rychlý výběr. Tento

výběr vybarvíme do červená: Obraz → Přizpůsobení → Vyvážení barev (CTRL+B). Vrátime se do horní vrstvy a vybereme nástroj Přejchod v panelu nástrojů, barvu popředí na panelu nástrojů zvolíme bílou dospod a provedeme přechod tažením ukazatele myši zdola nahoru v oblasti výběru (obrázek 1.29). Vrstvy sloučíme (CTRL+E). Odznačíme výběr: Výběr → Odznačit (CTRL+D).

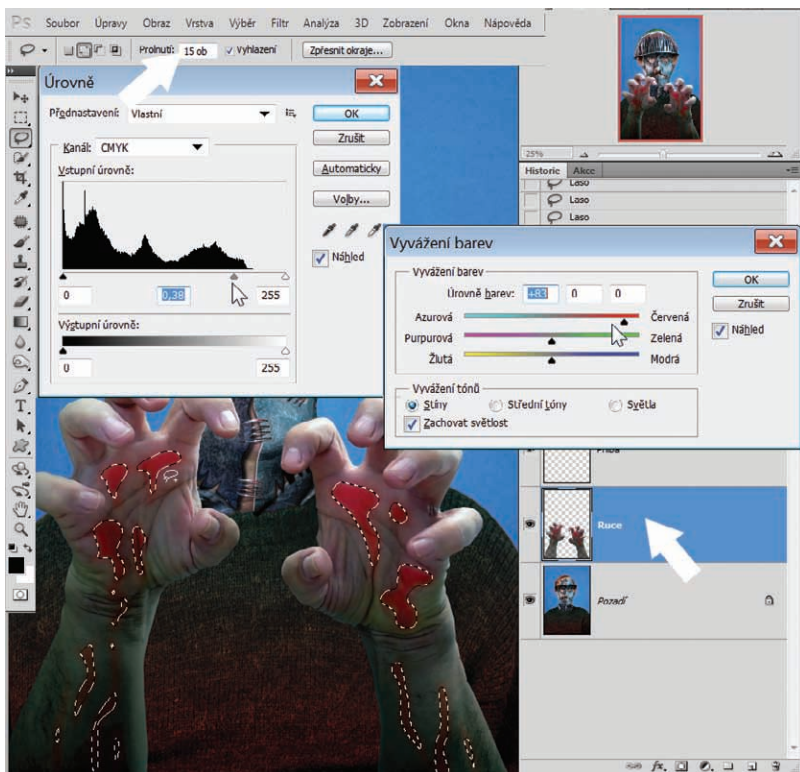
Poznámka: I když se zdá, že některé kroky nejsou pro tvorbu obrazu důležité ani podstatné, není tomu zpravidla tak. Až další vývoj a finální dílo ukáže, co a jakou mělo pro tvorbu obrazu cenu či význam. Obraz jsou tvary, barvy, světlo, stín a tma a nakonec jsou to emoce.

Vidíme sami, že náš fantasy portrét směřuje k hororu, a tak toto směřování podpoříme dalšími atributy, například červenou barvou na ruce (obrázek 1.30).



Vybereme si nástroj Laso s prolnutím 5 až 15 obrazových bodů a se stisknutou klávesou SHIFT (přidat k výběru) provedeme několik tvarově různých výběrů. Následně zvolíme Obraz → Přizpůsobení → Vyvážení barev (CTRL+B). Posuvník zatáhneme do červené barvy ve všech třech Vyváženích tónů: Stíny → Střední tóny → Světla. Potvrdíme tlačítkem OK a nezapomeneme vyvážit intenzitu saturace barvy: panel nabídek → Úpravy → Zeslabit vyvážení barev. Dále barevné skvrny ztmavíme: Obraz → Přizpůsobení → Úrovně (CTRL+L). Nyní můžeme výběry odznačit (CTRL+D).

Obrázek 1.29 Obarvení oblečení ve vrstvách za použití Vyvážení barev a nástroje Přejchod



Obrázek 1.30 Vytvoření barevných skvrn na rukou

Krok 9

Nadešel čas vytvořit za naším hororovým strašákem nové pozadí. Musíme si nyní vyhledat ve svých archivech fotek tu správnou, protože na toto už naše kuchyně stačit nebude.

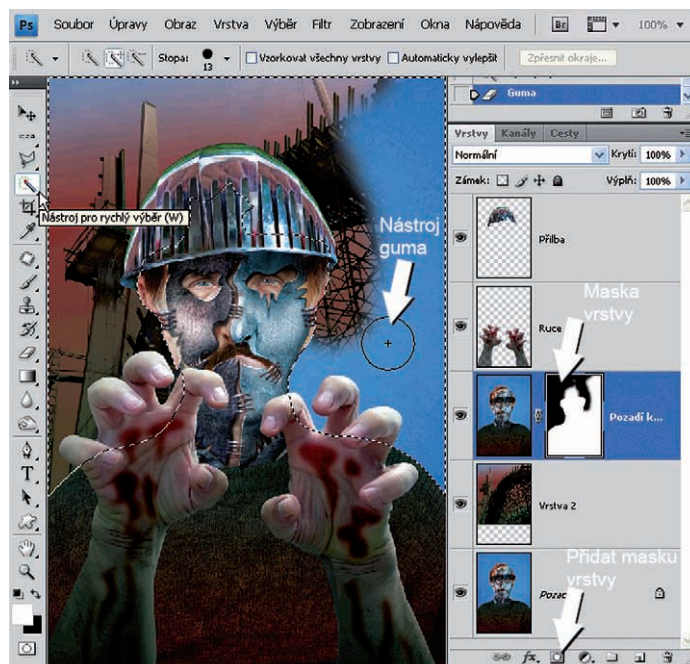
Vybranou fotku, která vytvoří nové pozadí obrazu, uložíme do schránky: Výběr → Vybrat vše (CTRL+A), a vložíme do schránky Photoshopu (CTRL+C). Otevřeme náš obraz. V něm zkopírujeme na panelu Vrstvy vrstvu Pozadí (CTRL+J). Aktivujeme spodní vrstvu Pozadí a u horní vrstvy Pozadí kopie vypneme viditelnost. Nyní vložíme naši fotku ze schránky do obrazu (CTRL+V).

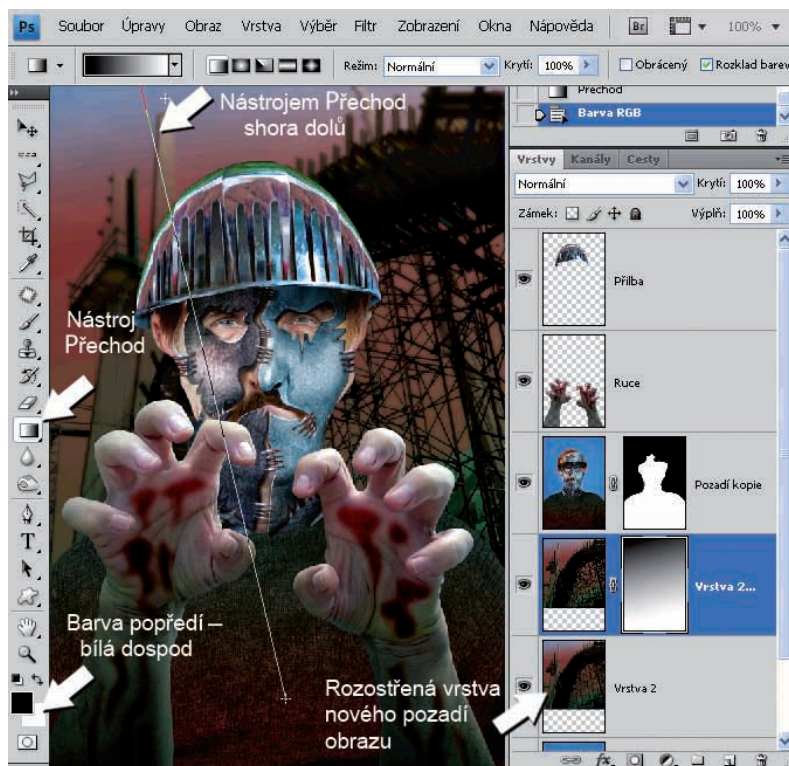
Aktivujeme horní vrstvu Pozadí kopie tím, že na ni klepneme a dole na panelu Vrstvy vybereme třetí tlačítko zleva Přidat masku vrstvy. Maska vrstvy se objeví jako bílý obdélník vedle obrázku v aktivní vrstvě Pozadí kopie. Z panelu nástrojů zvolíme Nástroj pro rychlý výběr a vybereme pozadí za naším strašákem. Dále použijeme nástroj Guma a vygumujeme modré pozadí. Pod ním se objeví vložený nový obrázek (obrázek 1.31).

Než všechny vrstvy v obraze sloučíme, měli bychom je zkusit barevně, jasně, ale také pomocí kontrastu a rozostření upravit, tak aby obraz působil celistvě.

Nejdříve rozostříme pozadí obrazu. Vytvoříme kopii našeho nového pozadí obrazu přetažením na tlačítko Vytvořit novou vrstvu dole na panelu Vrstvy anebo použijeme klávesovou zkratku CTRL+J. Klepnutím na spodní vrstvu pozadí ji aktivujeme a u horní vrstvy vypneme viditelnost. Na panelu nabídek zvolíme Filtr → Rozostření → Gaussovské rozostření a v otevřeném dialogovém

Obrázek 1.31 Vložení nové fotky pozadí a její výběr a progumování

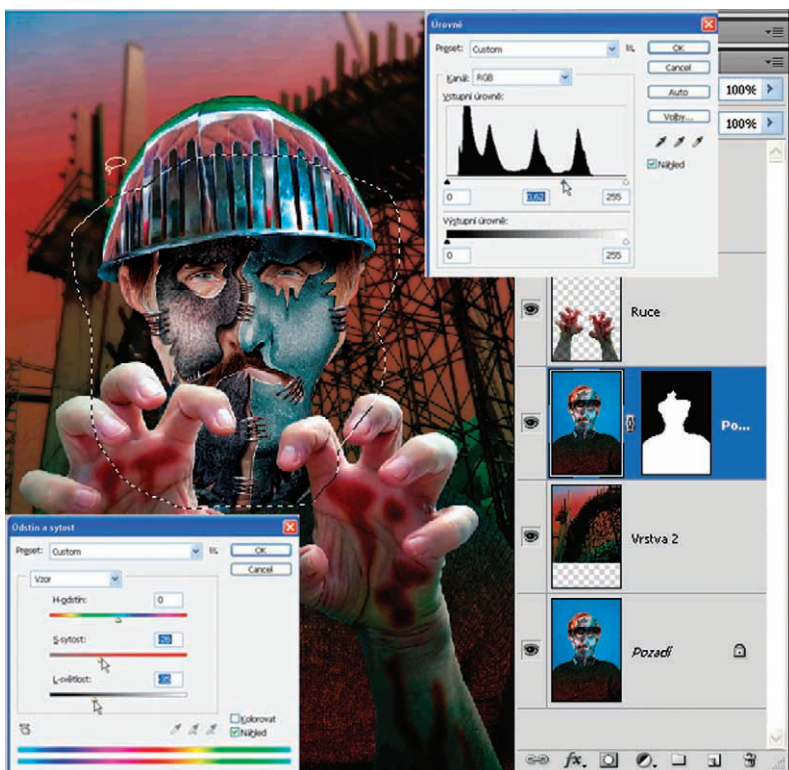




Obrázek 1.32 Rozostření přechodem i nového pozadí obrazu

okně zadáme hodnotu Poloměru: 8 obrazových bodů. Aktivujeme horní vrstvu pozadí a zapneme viditelnost horní vrstvy. Klepnutím na tlačítko dole na panelu Vrstvy vložíme Přidat masku vrstvy. Na panelu nástrojů vybereme nástroj Přechod a nastavit barvu popředí zvolíme bílou dospod (obrázek 1.32). Provedeme přechod shora dolů v obraze. Vrstvy pozadí sloučíme (CTRL+E).

Nyní na panelu Vrstvy aktivujeme vrstvu s naším hrdinou a provedeme výběr nástrojem Laso s prolnutím 15 obrazových bodů. Výběr je velmi volný, protože pracujeme ve vrstvách a můžeme si to dovolit. Dále pokračujeme: Obraz → Přizpůsobení → Odstín a sytost (CTRL+U). Zde snížíme saturaci vybrané části obrazu. Posuvník S-sytost posuneme doleva a L-světlost také. Otevřeme dialogové okno Úrovně: Obraz → Přizpůsobení → Úrovně (CTRL+L), a prostřední posuvník táhneme doprava. Mírně ztmavíme vybranou část obrazu. Takto postupujeme i u vrstvy s rukama a u vrstvy s přilbou (obrázek 1.33).



Nakonec můžeme obraz vylepšit ještě jinými drobnými objekty. Vrstvy sloučíme tím, že na panelu Vrstvy v pravém horním rohu poklepeme na ikonku s roletovou nabídkou dalších akcí Photoshopu a zde zvolíme Sloučit do jedné vrstvy. Můžeme také opakovaně použít klávesovou zkratku CTRL+E.

Poznámka: Finální obrázek už jsem dokončil sám. Bohužel nelze v popisu jeho vytváření pokračovat až dokonce, na to nám nestačí místo. Vy už teď však umíte dost na to, abyste jej dotáhli do konce podle svých představ.

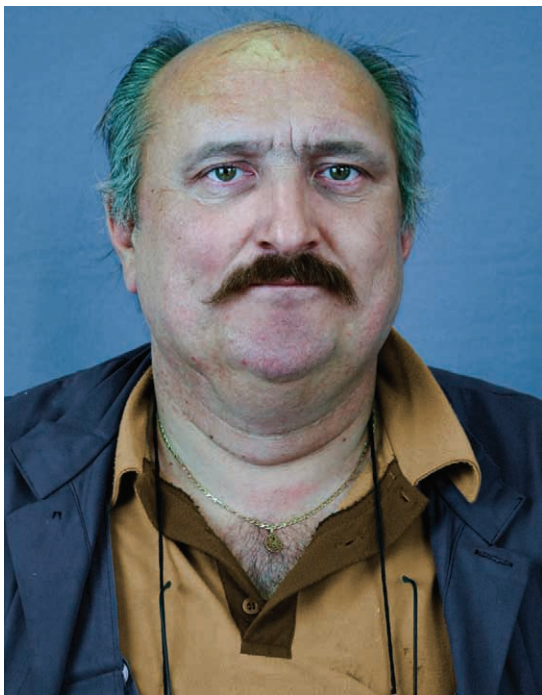
Obrázek 1.33 Práce ve vrstvách



Obrázek 1.34
Finální fantasy
portrét

Malování

V následující podkapitole Malování si ukážeme, jak používat nástroj Štětec a stopy nástroje Štětec. A samozřejmě také barvy, průhledné barvy, kolorování, deformace a další triky s barvami. Vše si opět ukážeme na portrétu neexistujícího člověka složeného ze čtyř různých portrétů.



Obrázek 1.35 Portrét – předloha pro podkapitolu malování

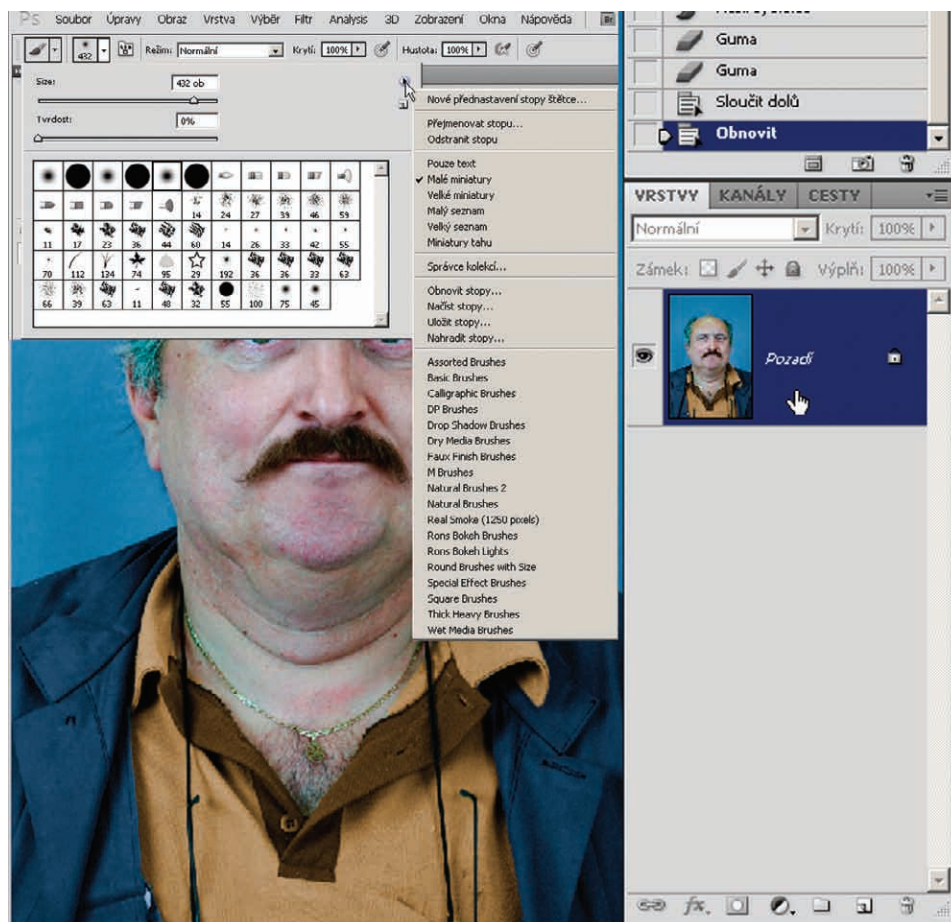
Krok 1

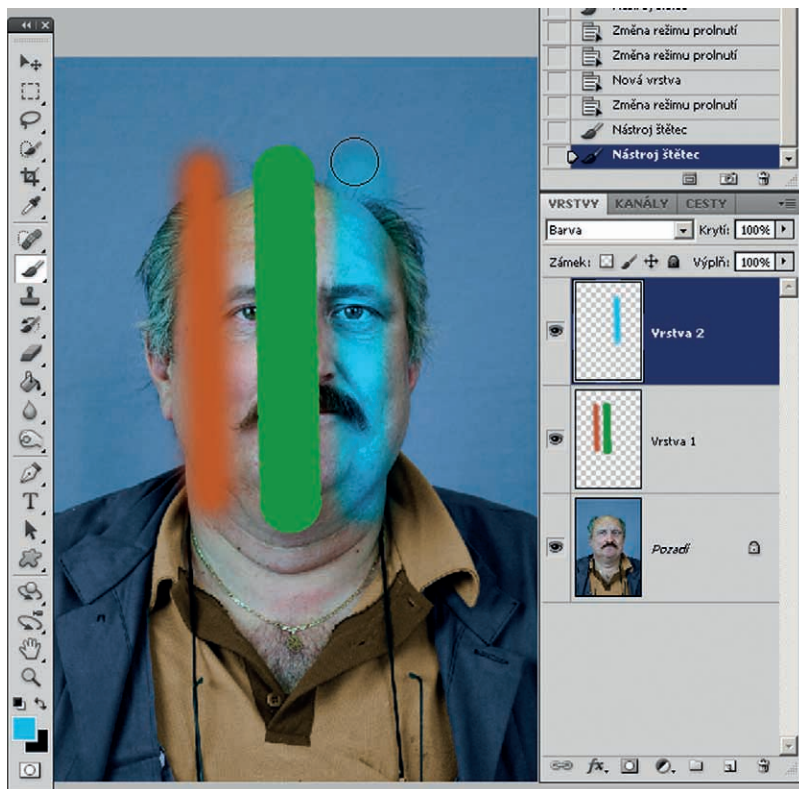
Na panelu nástrojů zvolíme nástroj Štětec s měkkou stopou. Volba měkké nebo tvrdé stopy a velikosti stopy se nachází na panelu voleb. Druhá ikona zleva tamtéž nabízí výběr stop právě zvolené aktuální sady stop. Klepnutím na ikonku vpravo v dialogovém okně stopy se rozbalí roletová nabídka se seznamů stop (obrázek 1.36).

Stopy štětce: měkké, tvrdé a průhledné. Průhledné barvy dosáhneme vytvořením nové prázdné vrstvy na panelu Vrstvy – Vytvořit novou vrstvu – a místo Normální zvolíme Barva (obrázek 1.37).

Nástrojem Mnohoúhelníkový výběr s prolnutím 1 obrazový bod vybereme ve tváři našeho figuranta různé tvary. Na panelu Vrstvy vytvoříme novou prázdnou vrstvu – tlačítko Vytvořit novou vrstvu. Dále na panelu Vrstvy zvolíme Barva místo Normální, abychom dosáhli průhledné barvy. Nástrojem Plechovka barvy vyplníme do výběru při aktivní prázdné vrstvě zvolenou barvu a snížíme její krytí na panelu Vrstvy na 50 % (obrázky 1.38 a 1.39).

Obrázek 1.36 Vlastnosti stopy štětce a nabídka dalších sad stop





Obrázek 1.37 Stopy štětce měkké, tvrdé a průhledné

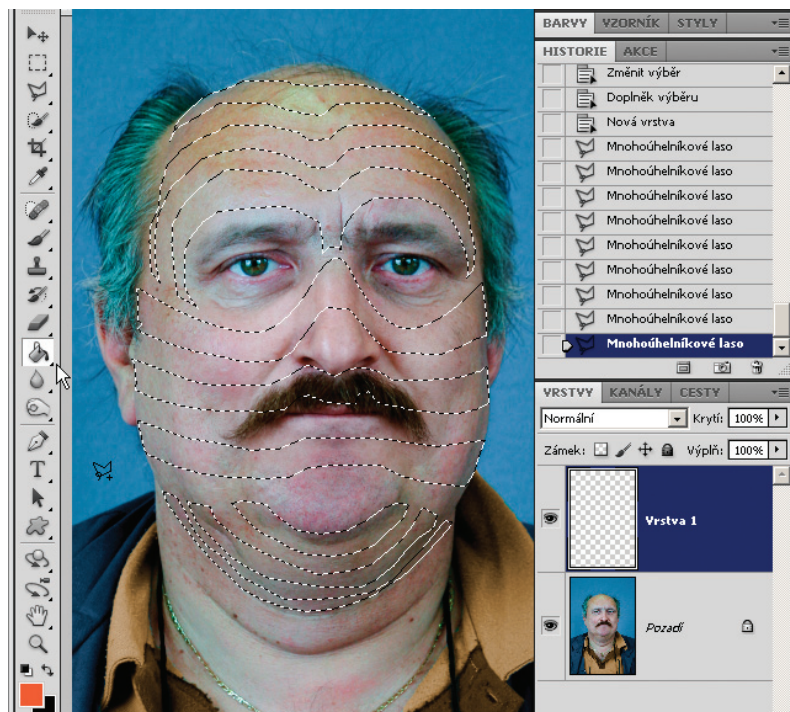
Můžeme si také vytvořit plynulé barevné přechody. Zkopírujeme vrstvu s barvou přetažením na tlačítko Vytvořit novou vrstvu na panelu Vrstvy nebo použijeme klávesovou zkratku CTRL+J. Aktivujeme spodní vrstvu s barvou (je vybarvena modře) a u horní vypneme viditelnost, abychom viděli, jak budeme měnit barvy ve spodní vrstvě. Na panelu nabídek zvolíme Obraz → Přizpůsobení → Odstín a sytost (CTRL+U) a přesunutím posuvníku H-odstín měníme barvy v aktivní vrstvě. Když jsme s odstínem barvy spokojeni, aktivujeme horní vrstvu s barvou, zapneme viditelnost vrstvy a klepneme na tlačítko Přidat masku vrstvy na panelu Vrstvy. Vybereme nástroj Přejchod a tažením v obraze shora dolů provedeme plynulý přechod barev (obrázek 1.40).

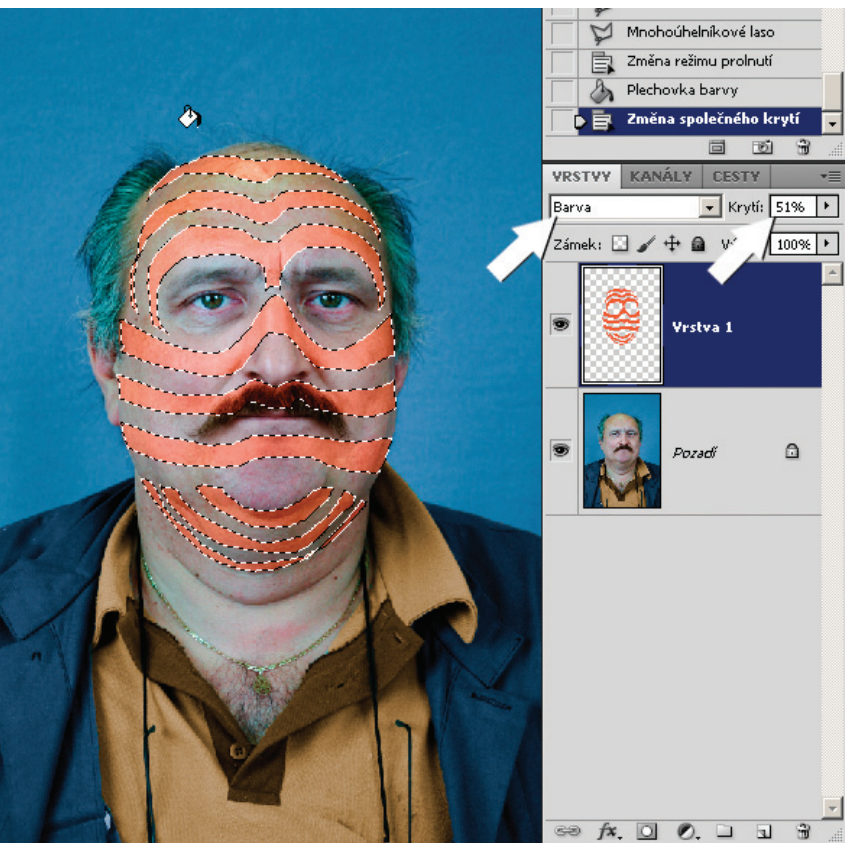
Krok 2

Na panelu Vrstvy máme nyní jednu vrstvu s barvou s krytím 50 %. Dále barvu rozostříme. Na panelu nabídek pokračujeme: Filtr → Rozostření → Gaussovské rozostření, a v otevřeném dialogovém okně zvolíme hodnotu Poloměr: 7 obrazových bodů (obrázek 1.41).

Pořád máme aktivní vrstvu s rozostřenou barvou. Na panelu nabídek zvolíme Filtr → Zkapannění a v dialogovém okně Zkapannění vybereme vlevo nahoře nástroj Pokřivení dopředu. Zvolíme vhodnou velikost stopy – vpravo nahoře nebo pomocí závorek na klávesnici. Tvary barev deformujeme podle vlastního záměru (obrázek 1.43). Pokud se nám výsledek nelíbí, můžeme se vždy vrátit o krok zpět pomocí klávesové zkratky CTRL+Z nebo vpravo v dialogovém okně Zkapannění klepnout na tlačítko Rekonstrukce celého obrazu. Zde se každým klepnutím vrátí obraz zpět o jeden krok k původnímu tvaru. Anebo klepneme vpravo na tlačítko Obnovit všechny deformace a obraz se vrátí jedním klepnutím do původního stavu.

Obrázek 1.38 Výběr tvarů nástrojem Mnohoúhelníkové laso





Obrázek 1.39 Vplnění barvou pomocí nástroje Plechovka

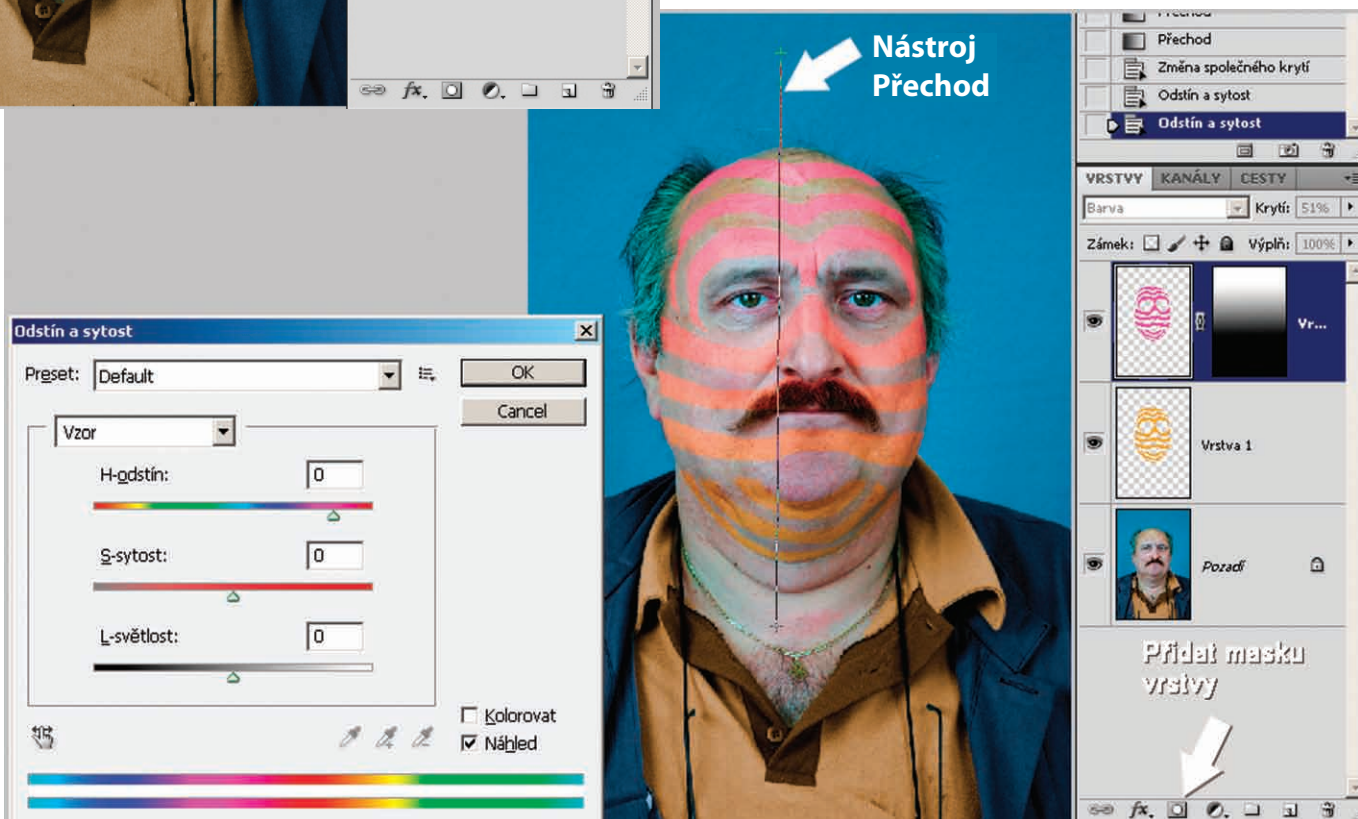
Krok 3

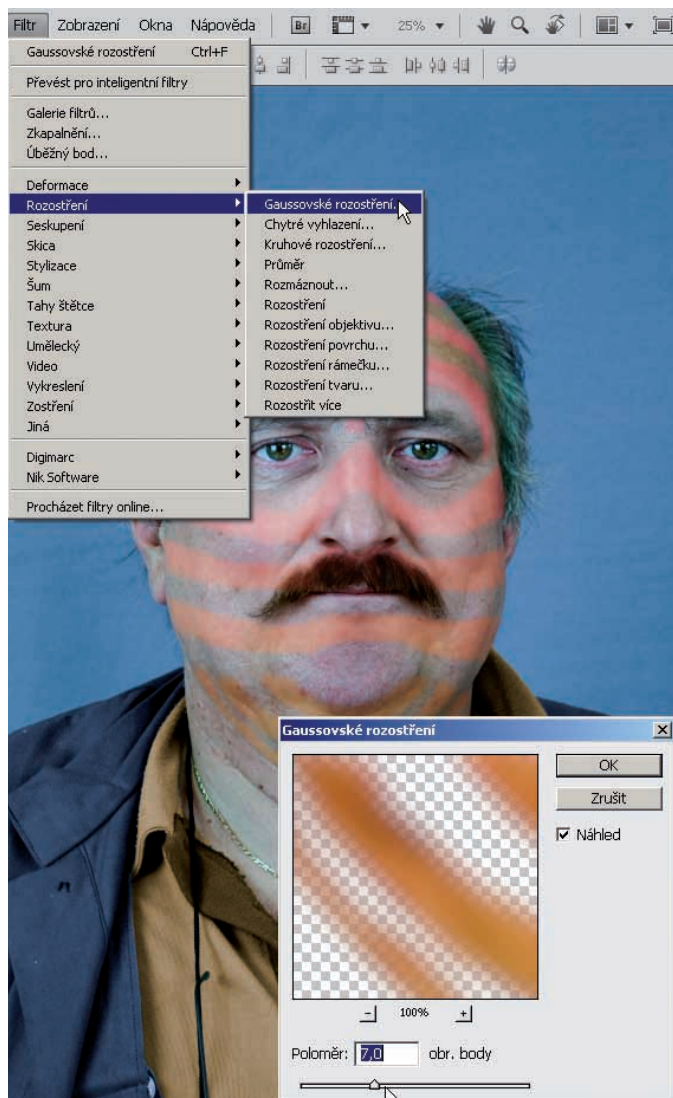
Po ukončení deformací v dialogovém okně Zkपालnění musíme upravit velikost a celkový tvar barev na tváři naší předlohy. Při aktivní vrstvě s deformovanými barvami na panelu nabídek vybereme Úpravy → Transformovat → Pokřivit (*obrázek 1.42*).

Tam, kde se nám nepodaří barvy přesně tvarově upravit, je ve vrstvě v masce vrstvy progumujeme do ztracena (*obrázek 1.44*). Účinek gumy zeslabíme: Úpravy → Zeslabit Guma (SHIFT+CTRL+F).

Vytvořením nové prázdné vrstvy – klepnutím na tlačítko Vytvořit novou vrstvu na panelu Vrstvy a aktivací horní vrstvy s maskou – tyto vrstvy sloučíme

Obrázek 1.40 Plynulý přechod barev za použití nástroje Přechod. Obě vrstvy s barvou sloučíme v jednu (CTRL+E).





Obrázek 1.41 Rozostření barvy ve vrstvě

(CTRL+E) a vznikne jedna samostatná vrstva s upraveným tvarem bez masky vrstvy (obrázek 1.45).

V tomto okamžiku si v panelu nabídek vybereme **Obraz** → **Přizpůsobení** → **Odstín a sytost** (CTRL+U) a můžeme změnami nastavení posuvníku H-odstín

měnit barvy, a to nejen posuvníkem H-odstín, ale také posuvníkem S-sytost, případně i posuvníkem L-světlost. Různé barevné varianty si můžeme průběžně ukládat (obrázek 1.46).

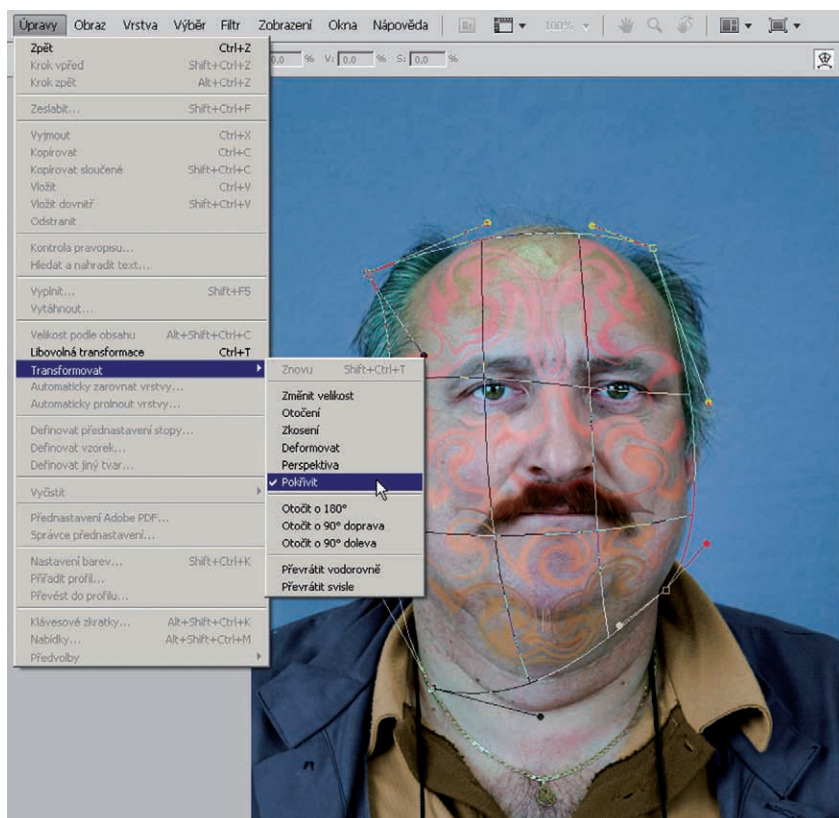
Krok 4

A už se blížíme do finále. Na panelu **Vrstvy** klepneme na tlačítko **Přidat styl vrstvy** – druhé tlačítko zleva (samozřejmě pořad máme aktivní vrstvu s barvami).

Poznámka: Ve **Stylu vrstvy** máte opravdu nepřeberné množství nastavení, a budete-li do něj chtít proniknout více, vyžádá si to trochu času. Rozhodně to však stojí za to. Postupně si projděte možnosti a nastavení tohoto bohatého dialogového okna. Určitě jej často využijete při tvorbě velmi zajímavého písma a dalších úžasných, především plastických triků včetně textur.

V otevřeném dialogovém okně **Styl vrstvy** si nastavíme, jaké zobrazení barev se nám bude líbit na konečné úpravě obrazu.

Obrázek 1.42 Upřesnění tvaru deformovaných barev na tváři



Toto je pouze náhled elektronické knihy. Zakoupení její plné verze je možné v elektronickém obchodě společnosti eReading.