

Univerzita Pardubice
Fakulta elektrotechniky a informatiky

Jak na Photoshop, od začátku až po profesionální použití

Ondřej Bezdíček

Bakalářská práce

2008

SOUHRN

Práce má za úkol seznámit čtenáře s prostředím Adobe Photoshop CS3 a naučit jej s ním pracovat. Uživatele seznámí s běžnými i pokročilými nástroji pro práci s obrázky a fotografiemi. Po přečtení bude schopen vytvářet složitější grafické návrhy, či upravovat fotografie.

KLÍČOVÁ SLOVA

Jak na Photoshop, Photoshop CS3, Grafika, Grafické programy

TITLE

How to use Photoshop, from the beginning to professional use.

ABSTRACT

This paper's aim is to introduce readers to the Adobe Photoshop CS3 environment and to learn them how to work with it. Users will familiarise themselves with basic and advanced tools for working with pictures and photographs. After reading, the reader will be able to create more complex graphic design or to adapt photographs.

KEYWORDS

How to use Photoshop, Photoshop CS3, Graphics, Graphic programmes

Obsah

Seznam obrázků	6
1. Úvod.....	8
1.1 Co je to Adobe Photoshop CS3?	8
1.2 Porovnání verzí	8
1.3 Jak tento program získat?.....	9
1.4 Internetový kurz	9
2. Rozvržení	9
2.1 Lišta volby.....	10
2.2 Lišta nástroje	11
2.3 Paleta navigátor.....	12
2.4 Paleta barvy	13
2.5 Paleta historie	14
2.6 Paleta vrstvy	14
3. Nástroje	15
3.1 Kategorie I.....	15
3.1.1 Nástroj obdélníkový výběr.....	16
3.1.2 Nástroj přesun	17
3.1.3 Nástroj laso	17
3.1.4 Nástroj mnohoúhelníkové laso.....	17
3.1.5 Nástroj magnetické laso	17
3.1.6 Nástroj rychlého výběru.....	18
3.1.7 Nástroj kouzelná hůlka.....	18
3.1.8 Nástroj oříznutí	19
3.2 Kategorie II	19
3.2.1 Nástroj retušovací štětec	20
3.2.2 Nástroj záplata.....	20
3.2.3 Nástroj štětec.....	20
3.2.4 Nástroj tužka	21
3.2.5 Nástroj nahrazení barvy	21
3.2.6 Nástroj klonování razítka.....	22
3.2.7 Nástroj razítko se vzorkem	22
3.2.8 Nástroj štětec historie.....	22
3.2.9 Nástroj umělecký štětec historie	22
3.2.10 Nástroj guma	22
3.2.11 Nástroj přechodu.....	23
3.2.12 Nástroj plechovka barvy	23
3.2.13 Nástroj rozostření, zostření, rozmazání.....	24
3.2.14 Nástroj zesvětlení, ztmavení	24
3.2.15 Nástroj houba	24
3.3 Kategorie III	24
3.3.1 Nástroj cesta od ruky.....	25
3.3.2 Nástroj text	25
3.3.3 Nástroj přímý výběr	26
3.3.4 Nástroj obdélník	26
3.4 Kategorie IV.....	27
3.4.1 Nástroj poznámky	27
3.4.2 Nástroj kapátko	28
3.4.3 Nástroj měřítko	28

3.4.4	Nástroj ručička	29
3.4.5	Nástroj lupa	29
3.5	Úpravy v režimu rychlá maska	29
4.	Vrstvy	30
4.1	Vytváření a odstraňování vrstev	31
4.2	Úpravy vrstev	31
4.2.1	Svázání vrstev	32
4.2.2	Vrstva, která má styl	32
4.2.3	Skupiny vrstev	32
4.3	Nová vrstva úprav	33
4.4	Transformování vrstev	33
4.5	Zámek	33
4.6	Kombinace vrstev	34
5.	Křivky	34
5.1	Úpravy křivek	36
5.1.1	Úprava tmavých obrázků	36
5.1.2	Úprava kontrastu a zřetelnosti podrobností	37
5.1.3	Křivka S	38
5.1.4	Inverzní křivka	39
5.2	Křivky kreslené od ruky	40
5.3	Histogram	41
5.4	Korekce barev	43
5.4.1	Vyvážení barev	44
5.4.2	Úprava pleťových tónů	47
5.4.3	Úprava sytosti	50
6.	Závěr	51
	Seznam použité literatury	51

Seznam obrázků

Obr. 1	Mé rozložení palet a nástrojů	10
Obr. 2	Lišta volby	10
Obr. 3	Lišta nástrojů s popisky	11
Obr. 4	Paleta navigátor	12
Obr. 5	Paleta barev s ukázkou spekter	13
Obr. 6	Paleta historie	14
Obr. 7	Paleta vrstev	15
Obr. 8	V kategorii I naleznete 6 nástrojů	15
Obr. 9	Možnosti nastavení magnetického lasa	18
Obr. 10	Nástroje z druhé kategorie	19
Obr. 11	Zleva: Krytí 50% Hustota 100%, Krytí 100% Hustota 50%, Krytí 100% Hustota 100%	21
Obr. 12	Varianty přechodů	23
Obr. 13	Kategorie III	24
Obr. 14	Zobrazení bodů a jejich táhel	25
Obr. 15	Základní efekty zakřivení a formátování textu	26
Obr. 16	Způsoby tvorby objektů	26

Obr. 17	Poslední kategorie užitečných pomocných nástrojů.....	27
Obr. 18	Velikost snímané plochy.....	28
Obr. 19	Úpravy v režimu rychlá maska	29
Obr. 20	Zesvětlení výběru.....	30
Obr. 21	Vytvoření a zrušení aktivní vrstvy.....	31
Obr. 22	Základní funkce vrstev.....	32
Obr. 23	Zleva: zámek průhlednosti, obrazových bodů, polohy, všeho.....	33
Obr. 24	Základní křivka	35
Obr. 25	Zeslabení křivky.....	36
Obr. 26	Nová vrstva úprav křivek.....	37
Obr. 27	Zvýšení kontrastu.....	37
Obr. 28	Snížení kontrastu.....	38
Obr. 29	Klasický příklad křivky S	39
Obr. 30	Příklad inverzní křivky	39
Obr. 31	Výsledek inverzní křivky obrázku 30 s aplikovaným režimem světlosti	40
Obr. 32	Křivka od ruky	41
Obr. 33	Paleta Histogram.....	41
Obr. 34	Úprava kontrastu nevýrazného obrázku.....	42
Obr. 35	Histogram ukazující špatné zobrazení detailů tmavých a světlých oblastí... ..	42
Obr. 36	Zvýšení detailů v tmavých a světlých oblastech.....	43
Obr. 37	Zleva kapátka pro: černý, šedý a bílý bod	44
Obr. 38	Nastavené bílého kapátka	45
Obr. 39	Zobrazení černé plochy	45
Obr. 40	Výsledek vyvážení barev, vlevo původní obrázek, vpravo upravený	46
Obr. 41	Odstín pleti použitý pro úpravu pleťových tónů.....	47
Obr. 42	Vyznačení středního tónu pleti	47
Obr. 43	Nastavení jasu, hodnoty RGB jsou hned pod ním	48
Obr. 44	Úprava křivek jednotlivých barevných kanálů	49
Obr. 45	Výsledek úpravy zleva: Původní obraz, výsledný obraz, zdrojový obraz ..	49
Obr. 46	Příliš sytý obraz při zapnuté kontrole gamutu	50
Obr. 47	Zleva: Původní obraz, obraz po úpravě pleťových tónů, úprava sytosti +25	50

1. Úvod

Jistě jste si již chtěli sami upravit fotografie z dovolené, vytvořit upoutávací plakát pro vaši kapelu, profesionální grafický design, či jen upravit některý z obrázků dle vašeho vkusu. Pokud jste se o něco takového pokoušeli například v malování jistě mi dáte za pravdu, že je to práce nevděčná, zdlouhavá a bez tíženého úspěchu. Napovím vám jak pracovat s programem o mnoho kategorií dokonalejším. Dovíte se vše co potřebujete, aby to co vytvoříte vypadalo profesionálně.

Zapomeňte na malování a začtěte se do následujících řádek o snadné práci s programem Adobe Photoshop CS3. Vlastníte-li některou z předešlých verzí, pusťte se do čtení také. Budu se snažit popisovat prostředí co možná nejobecněji a pokud si budu vědom některé z funkcí, která je obsažena pouze ve verzi Photoshop CS3, tak na to upozorním.

1.1 Co je to Adobe Photoshop CS3?

Adobe Photoshop CS3 je program vytvořený pro úpravu obrázků a fotografií. Poskytuje pestrou škálu nástrojů a možností jak vytvořit nebo upravit daný objekt. Jeho hlavní výhodou je množství užitečných nástrojů a rozdělení jednotlivých grafických prvků do vrstev, v nichž se dají upravovat jako samostatné dokumenty.

1.2 Porovnání verzí

Koupit Adobe Photoshop CS3 nebo verzi CS3 Extended? Pokud jste se již trochu zajímali o tento program, pak jste si jistě položili stejnou otázku. Základní verze je vhodná zejména pro fotografy, grafiky, webdesignéry. Verze Extended obsahuje všechny funkce základní verze, plus rozšíření v oblasti 3D, pohyblivého obsahu a provádění analýzy obrazu. Hodí se tak zejména pro profesionály v oblasti filmu, výroby, medicíny, dále pak 3D grafiky, vědce, architektky a inženýry.

1.3 Jak tento program získat?

Program se dá zakoupit na stánkách <http://www.adobe.com/cz/purchase/>. Jedná se o poměrně nákladnou záležitost v řádu desítek tisíc korun a však rozhodně to nejsou vyhozené peníze a jistě je rychle zúročíte.

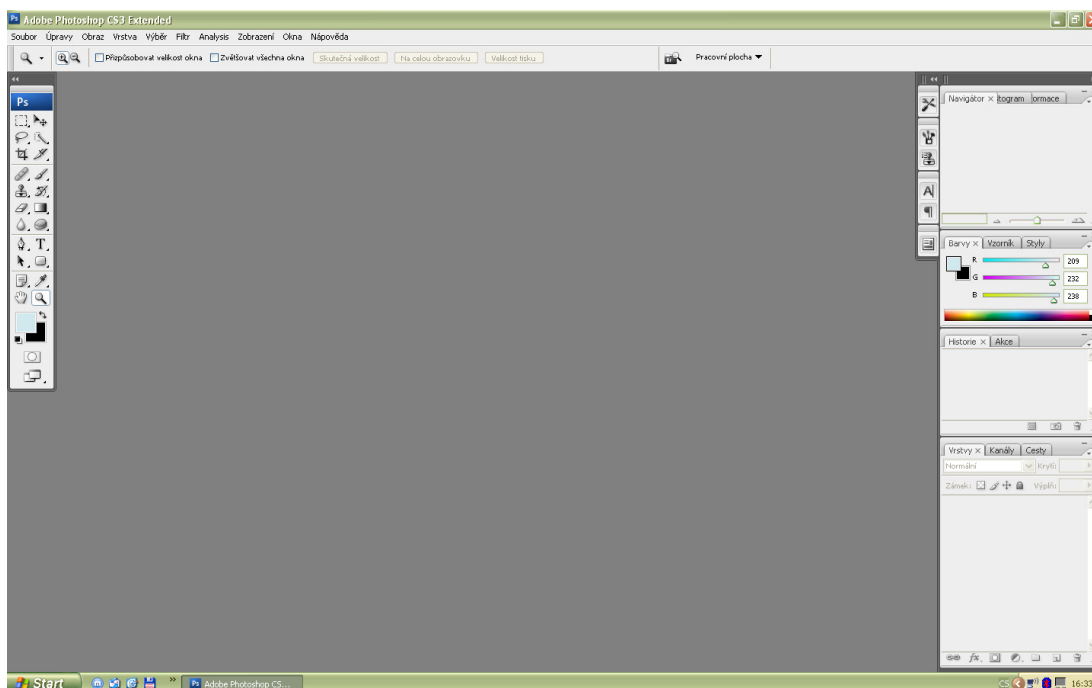
Společnost Adobe připravila i speciální akci pro studenty, kteří si tak tento produkt mohou zakoupit jen za cca 1 200 Kč, což je cena více než lákavá. Tato studentská verze je plně funkční produkt. Jste limitováni pouze omezením, podle nějž program nesmíte využít pro komerční účely. Akce se týká verze Adobe Photoshop CS3 Extended.

1.4 Internetový kurz

Společně s touto publikací, je vytvářen i internetový portál. Naleznete tam jednotlivé kapitoly k prostudování, návody k různým efektům a v neposlední řadě i test zvládnutých znalostí. Ten vám pomůže orientovat se, jak jste danou látku zvládli. Stránky naleznete na adrese: www.jaknaphotoshop.kvalitne.cz. Pro spuštění testu, je třeba se registrovat. Registrace je zdarma a je u ní požadován platný email pro dokončení registrace.

2. Rozvržení

Nyní si popíšeme jednotlivé palety a lišty, které budeme při tvorbě svých projektů potřebovat. Na následujícím obrázku je zobrazen Photoshop v rozložení, které používám já.



Obr. 1 Mé rozložení palet a nástrojů

Je prakticky shodné se základním rozložením, jen jsem si přidal panel historie a panel nástrojů je přepnutý do klasického zobrazení známého z předchozích verzí. Tyto a jiné úpravy můžete provést v menu Okna, kde si nastavíte prostředí, které bude vyhovovat přímo vám.

2.1 Lišta volby

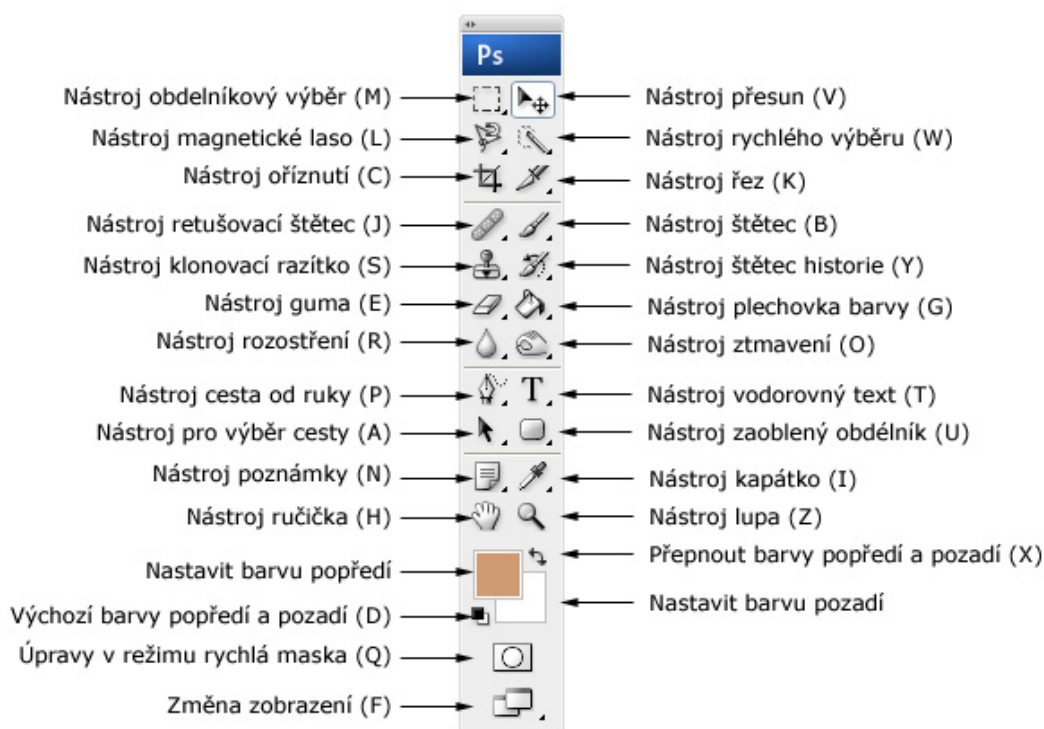
V této liště můžete změnit nastavení vybraného nástroje. Slouží k doladění jednotlivých funkcí tak, aby tížený efekt byl co nejdokonalejší. Vyhrajte si s tím a vcelku rychle přijdete na to jak co funguje. Pokud se vám však povede toto nastavení rozvrtat, nezoufejte. Klikněte pravým tlačítkem na nástroj a dejte obnovit nástroj.



Obr. 2 Lišta volby

2.2 Lišta nástroje

Nejčastěji používaná lišta celého programu, ať už si budete své prostředí upravovat jakkoli tento prvek doporučuji vždy zachovat. Nachází se zde drtivá většina nástrojů, které budete hojně využívat. Ikony obsahující šipku ve svém pravém dolním rohu, mají vlastní rozbalovací menu s podobnými funkcemi jako má implicitní symbol. Toto menu rozevřete stisknutím a následným držením levého tlačítka myši nad zástupným symbolem. Popis co jaká ikona dělá si necháme na další lekci, zatím si je jen rozdělíme do pomyslných kategorií.



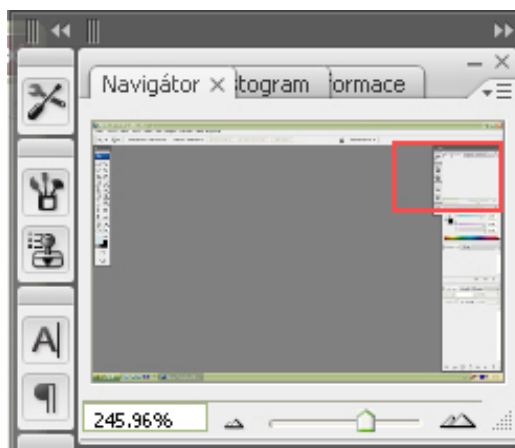
Obr. 3 Lišta nástrojů s popisky

První kategorii reprezentuje 6 ikon sloužících pro výběr oblasti, její posun nebo ořez. V druhé kategorii pak máme nástroje pro práci s vybranou oblastí. Mezi něž patří dokreslování, přechody pozadí, změna světlosti či ostrosti obrazu. Třetí kategorie slouží pro tvorbu textů, geometrických obrazců a výběru objektů na plátně. Poslední kategorie standardních nástrojů pak slouží k pohybu po obrázku, zjištění použité barvy nebo tvorbě poznámek.

Černý a bílý čtverec reprezentuje vybranou barvu pro popředí a pozadí. Tyto barvy lze jednoduše prohodit pomocí obousměrné šipky, nebo nastavit na výchozí hodnoty ikonou vlevo dole této oblasti. Následuje režim rychlé masky a režimy zobrazení (přepínat mezi zobrazením můžete i pomocí klávesy F, pokud chcete více pracovní plochy stiskněte klávesu TAB).

2.3 Paleta navigátor

Další velmi užitečnou věcí je navigátor. Slouží pro přiblížení, oddálení obrazu a zároveň zobrazuje výřez části kterou si prohlížíte.

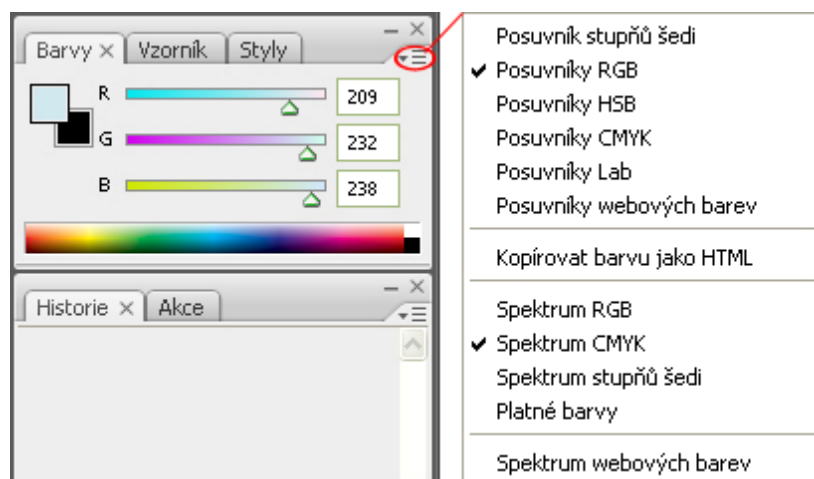


Obr. 4 Paleta navigátor

Jezdcem můžeme nastavit velikost přiblížení od 0,51% po 1600%. Červený obdélník nám pak ukazuje v které části obrázku se právě nacházíme. Pokud kliknete myší v tomto náhledu, obdélník se vám vycentruje na danou oblast a zobrazí se požadovaný výřez. Takto se dá velmi snadno orientovat i v hodně přiblíženém obraze.

2.4 Paleta barvy

Zde si jednoduše nastavíte barvu kterou chcete použít. Zadat jí můžete jak přes jezdce, tak i přímo číselnou hodnotou. Užitečnou vlastností této palety je volba spektra barev které chcete použít.

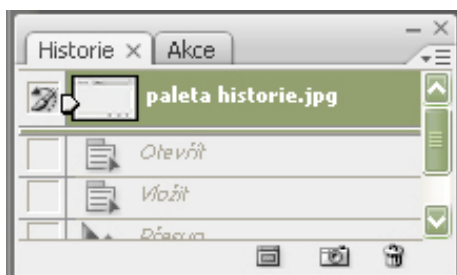


Obr. 5 Paleta barev s ukázkou spekter

- Spektrum RGB – Použitelné barvy režimu RGB, využití pro multimédia a web.
- Spektrum CMYK – Použitelné barvy režimu CMYK, využití pro obrázky vytvořené pro tisk.
- Spektrum stupňů šedi – Použitelné barvy od černé po bílou, využití pro obrázků v odstínech šedé bez barevného nádechu.
- Platné barvy – Zobrazí barevný přechod od barvy popředí po barvu pozadí.
- Spektrum webových barev – Zobrazí pouze bezpečné webové barvy.

2.5 Paleta historie

Každá provedená událost se zobrazí v této paletě. Pokud se vám něco nepovedlo přesně jak jste si představovali, není nic snazšího než kliknout na krok, který byl ještě v pořádku a pokusit se vytvořit požadovaný cíl znovu.

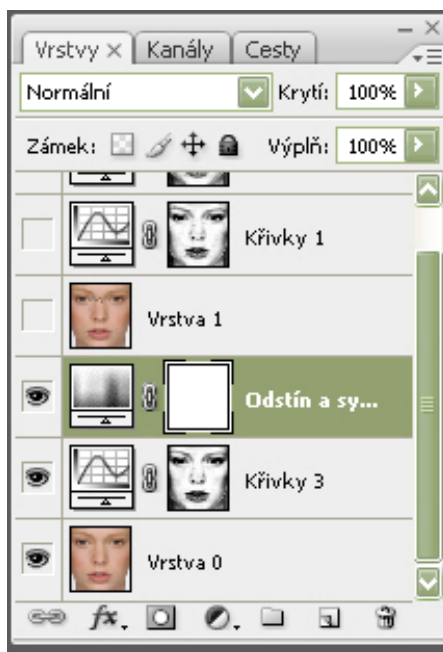


Obr. 6 Paleta historie

Návratem na první položku vrátíte dokument do původního stavu po otevření. Pod paletou naleznete ikony k vytvoření nového dokumentu, přidání záchytného bodu a jako poslední je odstranění jednotlivých položek.

2.6 Paleta vrstvy

Zobrazuje jednotlivé vrstvy a umožňuje mezi nimi přepínat. Pokud máte aktivní některou z vrstev a rozhodnete se upravovat obrázek, pak se bude upravovat pouze ta část která se nachází ve vybrané vrstvě a okolí zůstane nezměněno. Jelikož to je jedna z nejdůležitějších vlastností pro zvládnutí práce ve Photoshopu, budeme se jí věnovat v samostatné kapitole nazvané Vrstvy.

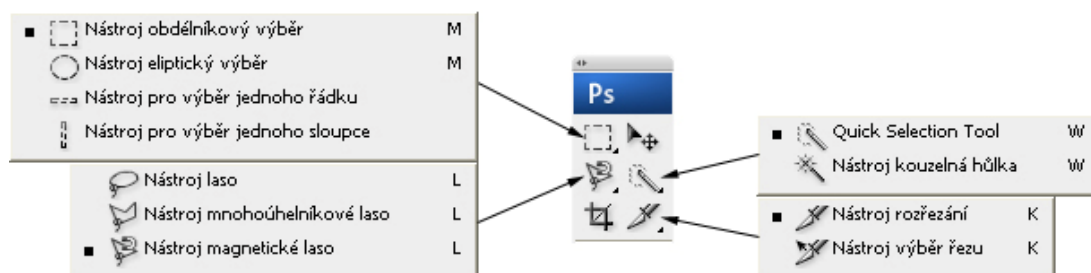


Obr. 7 Paleta vrstev

3. Nástroje

Nyní se zaměříme na jednotlivé nástroje které si popíšeme co možná nejdůležitěji, aby nám pak samotná práce šla pěkně od ruky.

3.1 Kategorie I



Obr. 8 V kategorii I naleznete 6 nástrojů

Správný výběr oblasti, kterou chceme upravit je polovina úspěchu, proto věnujte zvýšenou pozornost k nástrojům, jež zde budu popisovat. U výběru máte možnost zvolit si zjemnění okrajů, čímž zamezíte ostrým hranám při aplikování filtrů. Prolnutí je v této verzi (verze CS3) značně vylepšeno a stává se z něj konečně

použitelná možnost jak si vylepšit váš výběr. Volbu naleznete v liště voleb ve dvou podobách. První klasický zápis počtu obrazových bodů, které se mají prolnout a druhý nový (od verze CS3) pomocí tlačítka zjemnění okrajů na konci lišty.

Jestliže provedete výběr oblasti některým z nástrojů a poté budete chtít přidat další výběr, není nic lehčího než stisknout klávesu Shift a můžete vybírat další libovolné obrazce. K opačnému účelu, tedy k odebrání některých částí pak slouží klávesa Alt. Tyto dvě klávesy můžete také zkombinovat, čímž docílíte průniku výběrů. Dalším nepostradatelným pomocníkem je doplněk nebo-li inverze. Naleznete ho v menu > výběr > doplněk. Využít se ho dá například: Máte jednoduché pozadí a na něm složitý objekt který chcete vybrat. Použijete kouzelnou hůlku (vysvětlena v kapitole 3.1.7) na pozadí, pak dáte doplněk a máte co jste potřebovali s minimem vynaloženého úsilí.

3.1.1 Nástroj obdélníkový výběr

V celku jednoduchý nástroj, jehož využití vystihuje jeho název. Umožňuje vytvořit čtvercovou selekci. Napiši vám pár typů, které by se mohli hodit při tvorbě selekcí:

- Pokud při vytváření prvního výběru stisknete klávesu Alt, výběr se bude provádět od středu směrem k okrajům.
- Při stisknutí klávesy Shift se provede čtvercový výběr.
- Pokud víte, že jste výběr nezačali přesně v pozici ve které by bylo potřeba i tak není nic ztraceno. Stačí stisknout mezerník, nepouštět stisknuté tlačítko myši a můžete si aktuálně tvořený výběr přesunout kam potřebujete.

Další nástroje v rozbalovacím menu jsou stejně intuitivní a proto nemá smysl je zde více popisovat. Vyzkoušejte a jistě vám práce s nimi půjde sama.

3.1.2 Nástroj přesun

Slouží k posunu vybraných obrázků, ať už v rámci daného objektu, či k přesunu do jiného obrazu. Přesun se provede stylem, kdy vybraný obrazec se vyjme a po puštění levého tlačítka myši vloží na požadované místo. Tento efekt však může být leckdy nežádoucí a proto pro klonování vybraného objektu stiskněte klávesu Alt a tím se aplikuje styl kopírovat – vložit.

3.1.3 Nástroj laso

Využívá se k ohraničení nepravidelných objektů bez většího množství rovných ploch. Pohybem při stisknutém levém tlačítku myši se vybírá hranice daného obrazce. Pokud tlačítko pustíte vytvoří se úsečka k počátečnímu bodu, což nebývá příliš praktické a je tak lepší dovést kurzor do bodu z nějž jsme vyšli. K vytváření rovných úseků stiskněte klávesu Alt a uvolněte tlačítko myši, nikoli klávesu Alt. Nyní můžete kliknout pro určení bodu ke kterému povede úsečka anebo opět přidržet tlačítko myši a pokračovat v nerovném výběru.

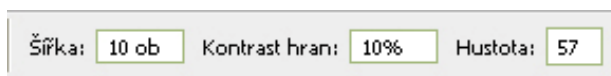
3.1.4 Nástroj mnohoúhelníkové laso

Funguje přesně opačně než je tomu u klasického lasa. Kliky v obrazci se automaticky budou vytvářet rovné úseky mezi danými body. Klávesa Alt pak zde slouží k výběru nerovného úseku. Zadávání ukončíte buď přivedením kurzoru do úvodního bodu, nebo dvoj klikem.

3.1.5 Nástroj magnetické laso

Tento nástroj patří mezi mé nejoblíbenější a také nejpoužívanější. Práce s předchozími lasy je leckdy skličující pokud se jedná o složitější výběr a přesně proto, je tu tento dokonalý nástroj. Po vytvoření prvního bodu stačí táhnout myší kolem objektu který chcete vybrat a laso se samo přimyká na okraj kontrastní hrany.

V lište voleb si pak můžete nastavit kontrast hran, kterým dáte lasu jasně vědět jak velký má být kontrast mezi objektem a pozadím.



Obr. 9 Možnosti nastavení magnetického lasa

Pokud jsou dobře viditelné hrany objektu, použijte vyšší hodnotu kontrastu a myší tak můžete pohybovat mnohem rychleji neboť se o přesnost za vás stará magnetické laso samo. Jestliže však hrany nejsou příliš zřetelné, je třeba nastavit nižší hodnotu kontrastu a pohybovat kurzorem opatrněji. Hustotou pak nastavíte počet bodu které bude laso samo tvořit v průběhu vaší cesty. Pokud se vám právě vytvořený bod nelíbí, není nic ztraceno a stačí stisknout klávesu Delete a vést cestu jinudy. Klikem také můžete přidávat vlastní body jimiž má hraniční oblast procházet. Zadávání lze ukončit například klávesou Enter, nebo daný výběr zrušit stiskem Esc. Přidržením klávesy Alt se přepnete do režimu mnohoúhelníkové (kliky vytváříte rovné úseky), respektive obyčejné laso (přidržením levého tlačítka a následným tahem myši). Úspěšné zvládnutí tohoto nástroje vám ušetří mnoho práce a času jež by jste bez něj museli vynaložit.

3.1.6 Nástroj rychlého výběru

Jedná se o nový nástroj oproti předchozím verzím (od verze CS3). Pracuje na detekci hran a barevných přechodů podobně jako kouzelná hůlka. Výběr provedete postupnými kliky, nebo tažením přes část, kterou chcete označit a nástroj doplní oblast výběru automaticky.

3.1.7 Nástroj kouzelná hůlka

Dalším zajímavým nástrojem je kouzelná hůlka. O tom že je kouzelná, vás hned přesvědčím. Jediným klikem tohoto nástroje dokážete vybrat například červeně zabarvené místa v obrázku a ty si tak upravovat zvlášť od ostatních barevných tónů.

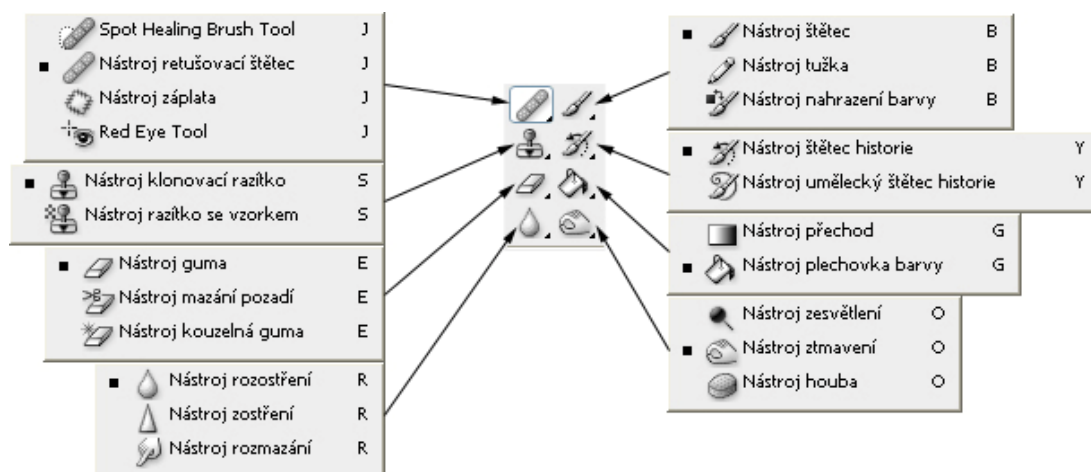
Nastavit se zde dá tolerance, která vyjadřuje kolik barevných odstínů se má vybrat zároveň s označenou barvou. Počítejte však s tím, že zadané číslo představuje jen polovinu skutečně vybraných odstínů, neboť rozsah se určuje z přičtení a odečtení barevné složky o ono zadané číslo. Tolerance se aplikuje na všechny barevné složky zároveň v rozmezí 0-255. Při zaškrtnutí tlačítka sousedící se vyberou jen pixely, které tvoří spojitou oblast s vybraným bodem.

Pomocí tohoto nástroje, můžete změnit barvu vašeho auta během pár sekund. Již věříte, že se jedná o kouzelný nástroj?

3.1.8 Nástroj oříznutí

Slouží k vyříznutí určitého objektu. Původní obrázek nahradí oříznuté okno a okolní oblast se zahodí. Jeho použití je jednoduché a nepříliš časté, stejně jako tomu je u nástrojů řezu a proto se o nich nebudu více rozepisovat.

3.2 Kategorie II



Obr. 10 Nástroje z druhé kategorie

V této kategorii naleznete nástroje pro samotnou práci s vybranými objekty. Je jich opravdu hodně, proto se zaměříme především na ty nejvíce používané.

3.2.1 Nástroj retušovací štětec

Krásný nástroj pro odstranění čehokoliv co fotografii kazí, nebo v ní nemá co dělat a přitom nelze použít nástroje pro vyjmutí či nahrazení. Stiskněte Alt na oblast, kterou budete chtít použít jako zdroj, odkud se budou přenášet pixely. Nyní už jen kliknete na místo, které potřebujete nahradit a nástroj začne čerpat obrazové data ze zdroje a přenášet je na vaši pozici. Na zdroji se vytvoří křížový kurzor, který pečlivě sledujte, aby neutekl z požadované oblasti úplně mimo a nezačal doplňovat pixely, které se do výsledné oblasti již nehodí. V normálním režimu se výsledná úprava rozmaže, což není příliš použitelné a proto raději využívám režim nahradit, v němž se pixely zcela nahradí zdrojovou oblastí.

Zvládnutí tohoto nástroje vyžaduje trochu cviku a trpělivosti. Věřte však, že se s ním dají dělat úžasné věci, jako je například odstranění nevhodné žluté cedule ze zelených dřevěných dveří i se zachováním povrchu dřeva, či prodlužování vlasů a mnoho dalšího.

3.2.2 Nástroj záplata

Jednoduchý nástroj záplat sloužící k rychlé úpravě dané oblasti. Máte k dispozici dvě možnosti jeho použití, buď jako zdroj, nebo cíl. Při výběru jako zdroj si určíte oblast, kterou chcete záplatovat a jednoduchým tažením myši si pak vybíráte, kterou záplatu tam umístíte. Pokud zvolíte výběr jako cíl, pak si vyberete objekt a ten posunete na místo kde má být záplata. Počítejte však s tím, že se záplata aplikuje průměrem barev s prolnutím okrajů z okolní oblasti a mírným rozmazáním.

3.2.3 Nástroj štětec

Tento nástroj vždy kreslí stopu s měkkým okrajem. Zajímavostí je zde možnost krytí a hustoty. Rozdíl mezi nimi je ten, že pokud použijete krytí na 50% a hustotu na 100%, bude použita pouze polovina vybrané barvy. To se provede již při prvním projetí kurzoru nad daným místem. Dokud nepustíte kurzor, tak se již více dané místo nezakryje. Pokud však nastavíte hustotu na 50% a krytí na 100%, pak při

prvním průjezdu se obrázek vyplní polovinou bodů plného jasu. Při druhém průjezdu přes danou oblast bez předchozího puštění tlačítka myši se nastaví hustota na 100%.



Obr. 11 Zleva: Krytí 50% Hustota 100%, Krytí 100% Hustota 50%, Krytí 100% Hustota 100%

Chcete-li vybrat barvu, která se v obrázku vyskytuje, stačí stisknout klávesu Alt čímž se přepnete do režimu kapátko.

3.2.4 Nástroj tužka

Liší se od štětce tím, že kreslí stopu s ostrou hranou a nelze u něj nastavit hustotu krytí, ta je nastavena automaticky.

3.2.5 Nástroj nahrazení barvy

Tento nástroj použijete pokud chcete získat jiný barevný nádech vybraného objektu. Můžete zde nastavit toleranci, kterou si určíte jak moc odlišné barvy od vámi zadané se mají překreslit.

3.2.6 Nástroj klonování razítka

Velmi podobný nástroj retušovacímu štětci. Pracuje se s ním prakticky stejně, jen s rozdílem, že se oblast nahrazuje ze zdroje už při normálním režimu a hlavně, pokud pustíte kurzor a začnete nahrazovat jinou oblast, zdrojové data se začnou brát z pozice kde předtím skončila. U retušovacího štětce se vám zdrojová oblast vždy vrátí do původní pozice.

3.2.7 Nástroj razítka se vzorkem

Máte možnost si do svého obrázku vložit některý ze vzorů. Při použití stoprocentního krytí tento nástroj nemá moc smysl, proto si pohrajte s krytím a hustotou aby jste docílili co nejlepšího efektu.

3.2.8 Nástroj štětec historie

Pokud jste někde vytvořili příliš výraznou vrstvu na popředí a nechce se vám to dělat celé znovu, nebo potřebujete jen část vrstvy poupravit, pak je tento nástroj ideální. Pomocí něj můžete zcela vymazat popředí a vrátit se k původnímu obrazu pozadí nebo si nastavit nižší krytí a poupravit vrstvu popředí.

3.2.9 Nástroj umělecký štětec historie

Používá se stejně jako předešlý štětec. Navíc nabízí možnost rozpití okrajů. Můžete si nastavit styl a velikost oblasti, která se rozpije.

3.2.10 Nástroj guma

Pokud použijete gumu na pozadí, bude se chovat jako jiné kreslicí nástroje. S rozdílem, kde místo barvy popředí, bude malovat barvou pozadí. Pokud nástroj aplikujete na jakoukoli jinou vrstvu, provede se skutečné mazání. Navíc si můžete nastavit režim gummy, nebo její krytí a hustotu.

3.2.11 Nástroj přechodu

S tímto nástrojem se dají dělat velké věci. Nejlepší však na tom je, že naprosto jednoduše. Přechod se vytvoří pouhým klepnutím a táhnutím přes obrázek. Aplikuje se přechod mezi barvami popředí a pozadí. V liště voleb si můžete zvolit jeden z pěti přechodů, který chcete použít.



Obr. 12 Varianty přechodů

Popíšeme si je z levé strany:

- Lineární – aplikuje se přechod v délce čáry, část před prvním bodem se vyplní barvou popředí a ta za posledním bodem barvou pozadí.
- Kruhový – vytvoří se kruhový přechod, začínající v místě kliku a pokračující k okraji.
- Úhlový – prvním klikem určíte střed otáčení a táhnutím myši určíte počáteční úhel.
- Zrcadlový – vytvoří efekt podobný dvojí opačné aplikaci lineárního přechodu.
- Křížový – efekt podobný kruhovému, jen místo kruhu je použit čtverec otočený o 45 stupňů.

Volba rozklad barev odstraňuje výskyt pruhů v přechodech přidáním šumu. Tato možnost se používá především pro tisk. Objeví-li se přesto při tisku pruhy, pak zvyšte míru šumu v nabídce menu Filtr > Šum > Přidat šum. Většinou stačí nastavit šum do 3 procent.

3.2.12 Nástroj plechovka barvy

Jeho využití naleznete ve vyplnění plochy, vymezené mírou tolerance jež si nastavíte. Toleranci můžete nastavit v rozmezí 0-255. Dále je zde možnost nastavení krytí. K výplni se použije barva popředí. Celkem šikovný a jednoduchý nástroj.

3.2.13 Nástroj rozostření, zostření, rozmazání

Tyto nástroje se hodí zejména na jemné doladování detailů. Můžete si zde nastavit sílu efektu. Samotné názvy nástrojů, pak přesně vystihují jejich použití.

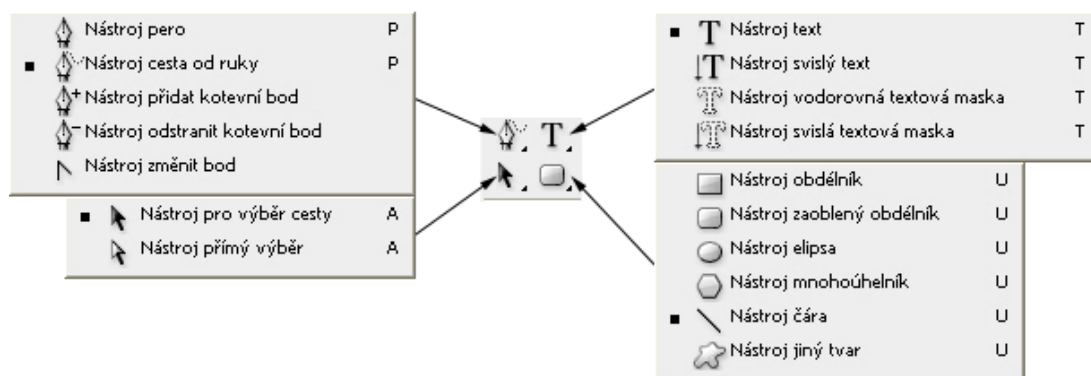
3.2.14 Nástroj zesvětlení, ztmavení

Nástroje s jejichž použitím nebudete mít přílišné problémy. Nastavíte si velikost expozice a jen kroužíte přes místa jež chcete zesvětlit nebo ztmavit. Pokud nechcete mezi těmito nástroji zdlouhavě přepínat pomocí myši, stačí přidržet klávesu Alt a hned máte nástroj opačný, než který jste si vybrali. Díky těmto nástrojům si například můžete velice rychle vytvořit polojasno ze slunečného dne.

3.2.15 Nástroj houba

Potřebujete-li zvýšit či snížit barevnou sytost objektu, pak je pro vás houba tou pravou volbou. Osobně tento nástroj příliš nepoužívám, přijde mi jeho použití velmi omezené, leč někdy se může hodit u zvláštních efektů.

3.3 Kategorie III

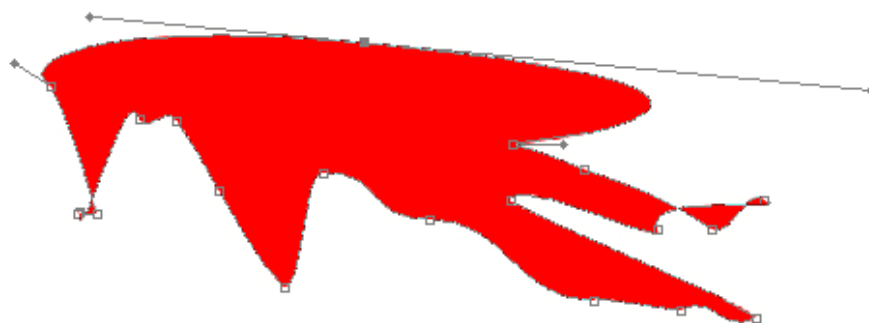


Obr. 13 Kategorie III

Tato kategorie reprezentuje tvorbu různých tvarů a textů. Jejich zvládnutí není nikterak obtížné, ale přesto a nebo právě proto se s nimi dají vytvářet úžasné efekty.

3.3.1 Nástroj cesta od ruky

Potřebujete-li vytvořit nepravidelný obrazec, vyzkoušejte cestu od ruky. Jednoduchým tažením myši si vytvoříte tvar, který potřebujete. Nástroj vychází ze základu pera, jen je mnohem jednodušší na pochopení. Vytváří posloupnost navazujících křivek, které kopírují trasu jež jste určili. Po stisknutí klávesy Ctrl a kliknutí na některou z hran se vám zobrazí jednotlivé body, z nichž je objekt sestaven. Zde je můžete odebírat pouhým kliknutím myši, či přidávat po přidržení klávesy Alt. Pokud znovu přidržíte Ctrl a kliknete na některou z hran, můžete měnit velikost jejích táhel a tím i velikost zakřivení. Polohu bodu změňte kliknutím na něj. Výsledný efekt potvrďte klávesou Enter.



Obr. 14 Zobrazení bodů a jejich táhel

Zvládnutím tohoto nástroje snáze pochopíte i nástroj pera.

3.3.2 Nástroj text

Jak již samotný název říká, tento nástroj slouží pro vkládání textů. Nejjednodušeji se dá použít tak, že kliknete do obrazce a začnete psát. S textem pak můžete libovolně posouvat na požadované místo nebo pomocí klávesy Ctrl rychle

transformovat. Kombinací Ctrl+Enter ukončíte psaní. Text také můžete vytvořit táhnutím myši. Tím se vám zobrazí pole, do kterého budete zapisovat. Photoshop se sám postará o formátování textu. S tímto nástrojem se dají vytvářet krásné efekty písma, jejich aplikaci naleznete v listě voleb. Jednotlivé efekty jsou intuitivní a proto je třeba si je vyzkoušet.



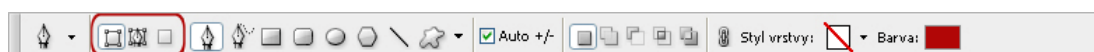
Obr. 15 Základní efekty zakřivení a formátování textu

3.3.3 Nástroj přímý výběr

Pokud jste si vytvořili větší množství tvarů a nyní potřebujete vybrat ten, na který se zrovna koukáte a přesunout ho jinam, pak jste zvolili správný nástroj. Stačí jeden klik a můžete s obrazcem posouvat jak je libo. Pomocí Ctrl se přepnete do nástroje pro výběr cesty v němž můžete dané body, případně jejich táhla dále upravovat.

3.3.4 Nástroj obdélník

Zde si popíšeme všechny nástroje jež toto rozbalovací menu obsahuje. Tyto nástroje jsou výtečný pomocník při tvorbě geometrických útvarů. Můžete s nimi zacházet třemi různými způsoby. Který z nich použijete si můžete vybrat v listě voleb.



Obr. 16 Způsoby tvorby objektů

Prvním je tlačítko vrstva tvarů, jehož vlastnosti jsou:

- Automaticky vytvoří zvláštní vrstvu.
- Při tisku na postscriptové tiskárně se zajistí ostré hrany objektů.
- Lze měnit měřítko bez ztráty kvality.

- Může být vyplněna spojitou barvou, přechodovou výplní nebo vzorem.

Druhé tlačítko vytvoří pouze cestu, která se zobrazí v paletě Cesty. Využívá se zejména pro vektorové masky. Třetím tlačítkem je vyplnit obrazové body, což vyplní kreslený tvar barvou popředí bez vytvoření cesty.

Nejčastěji používám první možnost a když budu na stránkách vytvářet některý objekt pomocí těchto nástrojů, pak na případnou změnu způsobu tvorby upozorním.

3.4 Kategorie IV



Obr. 17 Poslední kategorie užitečných pomocných nástrojů

Jedná se spíše o doplňkovou kategorii, ale přesto jsou její nástroje nesmírně zajímavé a užitečné. Možná si myslíte, že je nebudete potřebovat, ale zcela jistě je využijete a ani to nepostřehnete. Kapátko či ručička se automaticky aktivuje při stisknutí kláves Alt případně mezerník, pokud pracujete se štětcem a podobně. Dle mého tak přesně vystihují funkci pomocných nástrojů.

3.4.1 Nástroj poznámky

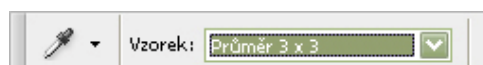
Poznámku vytvoříte kliknutím a následným tažením kurzoru myši přímo v obrázku. Vytvoří se textové pole, do kterého můžete zapsat komentář. Kliknutím na čtvereček v pravém horním rohu poznámku zavřete. V liště voleb se dá nastavit autor, velikost písma a barva poznámky. Stejné použití je i v případě zvukové anotace, zde však potřebujete mít připojený mikrofon a v případě, že budete výsledný soubor poskytovat jiným osobám, mějte na paměti velikost přidávaných

zvukových souborů. Osobně preferuji klasický poznámkový systém, i když možnost zvukových poznámek je jistě potěšující.

Velmi příjemnou věcí je uložení obrázku i s poznámkami do PDF souboru (volně šiřitelný formát, Adobe Acrobat na jeho prohlížení je možné zdarma stáhnout z www.adobe.cz), prostřednictvím čehož můžete efektivně komunikovat se zákazníky. Pošlete jim opoznámkovaný váš výtvor a oni (pokud mají plnou verzi zmíněného programu) mohou přidat své vlastní poznámky přímo do vašeho návrhu. Ze zkušenosti vím, že to nesmírně urychlí a zefektivní komunikaci se zákazníkem.

3.4.2 Nástroj kapátko

Kliknutím do obrázku si nastavíte barvu popředí. Barva pozadí se nastaví přidržetím klávesy Alt. Vybrat samotný jeden pixel může být leckdy nešťastné a proto naleznete v liště voleb možnost, zvolit si vzorek.



Obr. 18 Velikost snímané plochy

Je v celku jedno jaký si vyberete, rozdíl mezi nimi je jen v počtu pixelu, z kterých se vypočítá výsledná barva.

3.4.3 Nástroj měřítko

S tímto nástrojem můžete změřit vzdálenost mezi danými body, nebo úhel. To se hodí zejména, když potřebujete přesně zjistit úhel natočení daného objektu. Potřebné informace se vám zobrazují v liště voleb. Po vytvoření je možné pomocí koncových bodů měnit výslednou čáru. Pokud potřebujete zjistit úhel, který svírají dvě hrany, stiskněte klávesu Alt, klikněte na jeden z koncových bodu a ved'te čáru podél druhé hrany.

3.4.4 Nástroj ručička

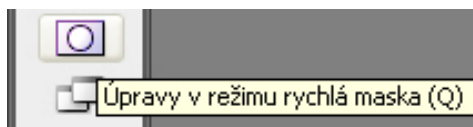
Jednoduchý nástroj s jehož pomocí se pohybujete po obrázku. Největšího využití nalezne při vysokém zvětšení. Při používání ostatních nástrojů se na ručičku přepnete stisknutím klávesy mezerník, aniž by jste museli přerušit práci, kterou zrovna provádíte.

3.4.5 Nástroj lupa

Kliknutím do obrázku si přiblížíte danou oblast o předem definovaný násobek. Tímto způsobem je však nástroj celkem nepoužitelný a tak je mnohem lepší, když si tažením vyberete přímo tu část obrazu u které požadujete zvětšení. Oddálení se pak provádí pomocí stisknutého tlačítka Alt. Rychlý návrat do původní velikosti zobrazení se provede dvoj klikem na nástroj lupy.

3.5 Úpravy v režimu rychlá maska

Nejprve si vytvořte nějakou selekci a pak klikněte na tlačítko úpravy v režimu rychlá maska.

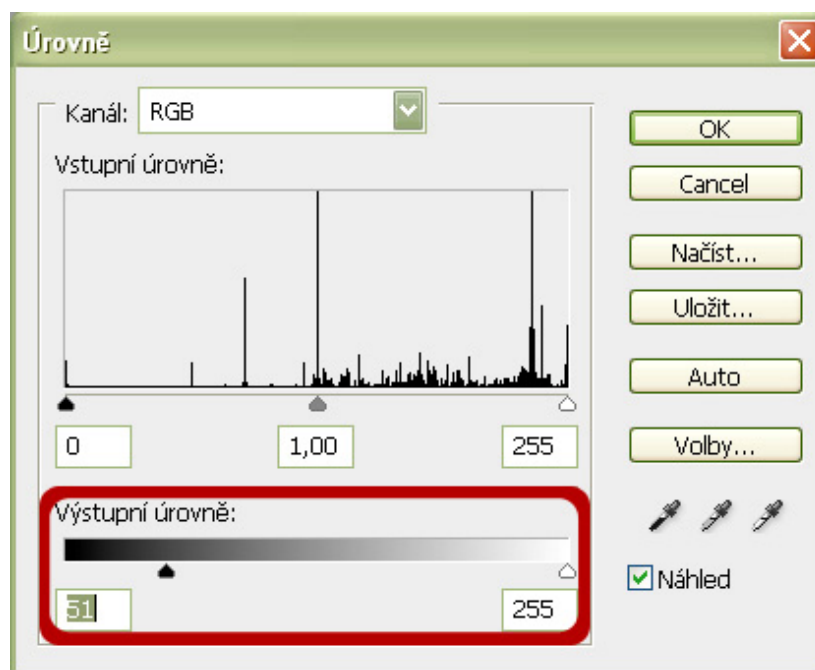


Obr. 19 Úpravy v režimu rychlá maska

Okolí vybrané oblasti vám zčervená. Nyní si můžete doladit selekci běžnými nástroji, jako je štětec a další. Při malování černou barvou, budete od výběru odečítat a naopak bílá barva bude výběr rozšiřovat. Pro dokončení klikněte znovu na tlačítko pro rychlou masku. Vybere se vnitřní hrana červené oblasti.

Tato funkce se hojně využívala v předchozích verzích, pro volbu prolnutí. Nyní však se volba prolnutí dočkala vylepšení a tak pro využití rychlé masky mě

napadá snad jen tvorba speciálních selekcí a efektů. Jelikož rychlá maska pracuje pouze s odstíny šedi, je ideální například na zesvětlující přechod. Zkuste si takovýto přechod vytvořit. Zapněte režim rychlé masky a stiskněte kombinaci Alt+Backspace čímž vám celý objekt zčervená. Vytvořte selekci a aplikujte na ni přechod. Nyní vypněte režim rychlé masky a poté klikněte v menu na **Obraz > Přizpůsobit > Úrovně** a zesvětlete tažením dolního jezdce.



Obr. 20 Zesvětlení výběru

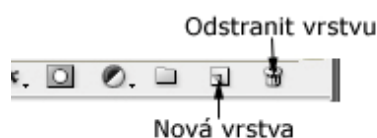
4. Vrstvy

Co to jsou vrstvy a jak fungují se pokusím vysvětlit na následujícím příkladu. Představte si, že máte čtvrtku papíru, na který nakreslíte obrázek. Tato čtvrtka nám bude představovat základní vrstvu. Nyní si vezmete průhledný papír a něco na něj nakreslíte, tento papír pak přiložíte nad naši základní vrstvu a když se podíváte, zjistíte, že oba obrazce vytváří dohromady jeden celek. Takto můžete přikládat libovolný počet průhledných papírů, nebo jen jejich částí a kupit je na základní vrstvu. Stejně tomu je i u Photoshopu. Průsvitnost papíru tu zajišťuje hodnota krytí a posloupnost v jaké papíry skládáte na sebe zajišťuje pořadí v paletě vrstev. Poslední papír jež na kupku položíte je vrstva, kterou v paletě naleznete nejvýše. U vrstev

můžete libovolně měnit pořadí jednoduchým přetažením výš nebo níž v paletě. Pokud u vrstvy ponecháte krytí na 100% a zároveň je vrstva přes celou základní vrstvu, pak je to stejné jako by jste na vršek kupky přiložily čtvrtku papíru, který není průsvitný. Co se stane, si jistě už domyslíte.

4.1 Vytváření a odstraňování vrstev

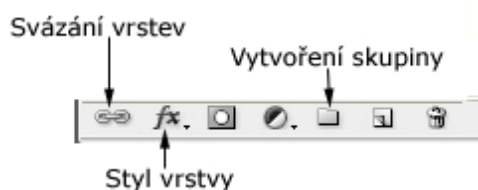
Novou vrstvu můžete vytvořit hned několika způsoby. Asi nejjednodušší je kliknout na menu Vrstva > Nová > Vrstva čímž se vám okamžitě přidá do panelu vrstev další položka. Zajímavostí v tomto menu je také možnost Vrstva z pozadí. To způsobí převod pozadí na klasickou vrstvu. Pozadí se totiž nechová jako ostatní vrstvy. Má nastavené plné krytí a jediná možnost která je přístupna, je vypnutí jejího zobrazení. To provedete kliknutím na očíčko vedle náhledu v panelu vrstev. Tímto očíčkem si můžete vypnout zobrazení klidně všech vrstev a Photoshop nahradí pozadí šachovnicí, která reprezentuje průhlednou barvu. Vrstvy si také můžete přejmenovat dle libosti, stačí provést dvoj klik nad názvem vrstvy, který chcete změnit. Dalším způsobem, je vytvoření výběru a poté do něj kliknout pravým tlačítkem myši a zvolit vrstva kopírováním nebo vyjmutím. Pokud do dokumentu vložíte jiný obrázek, pak se nová vrstva vytvoří automaticky. Odstranění provedete přetáhnutím aktuální vrstvy do koše v paletě vrstev.



Obr. 21 Vytvoření a zrušení aktivní vrstvy

4.2 Úpravy vrstev

Jednotlivé vrstvy nemusíte jen vytvářet nebo rušit, ale dají se s nimi dělat i jiné věci. Jaké, si ukážeme v této kapitole.



Obr. 22 Základní funkce vrstev

4.2.1 Svázání vrstev

Tato funkce se používá, pokud potřebujete provést přesun nebo transformaci více vrstev najednou. Svázání provedete stisknutím klávesy Ctrl a klikem na vrstvu jež chcete svázat s aktuálně vybranou. Po označení více vrstev se vám zpřístupní tlačítko vlevo dole s ikonou řetězu, pomocí nějž vrstvy svážete. Při svázání nemůžete použít tradiční nástroje. Využití této funkce je zejména ve společných transformacích a přesunech.

4.2.2 Vrstva, která má styl

Ke každé vrstvě, můžete přidat několik stylů. Provedete to jednoduše kliknutím na symbol napravo od svázání. Pokud máte ve vrstvě některý ze stylů a přidáte do ní nový objekt, styl se okamžitě aplikuje i na něj.

4.2.3 Skupiny vrstev

Máte-li ve svém obrazi mnoho vrstev, jistě se vám stává, že nemůžete najít tu kterou zrovna potřebujete upravit. Toto je velmi nepříjemné a ztrácíte tím drahocenný čas. Právě proto je tu užitečné tlačítko, vytvořit novou skupinu. Stačí kliknout a vytvoří se jakási složka, do které pak jednoduchým tažením jednotlivých vrstev přiřadíte ty, které mají nějakou logickou spojitost. Skupin si můžete vytvořit libovolný počet. Dvoj klikem ji přejmenujete a šipkou vedle názvu sbalíte, čímž si vytvoříte přehledný strom skupin v němž už nebude problém se orientovat. Vytvořit skupinu se také vyplatí, pokud potřebujete upravovat více vrstev najednou, nebo je všechny přesouvat v pořadí viditelnosti.

4.3 Nová vrstva úprav

Tato funkce je speciální úprava pro vrstvy. Nepracuje pouze s aktuálně vybranou vrstvou, ale vztahuje se i na všechny ostatní jež jsou v paletě vrstev pod ní. Vytvoříte ji kliknutím v menu na Vrstva > Nová vrstva úprav a zde si vyberete kterou úpravu aplikovat. Zvládnutí této funkce vyžaduje více cviku, jedná se o mocný nástroj v práci s vrstvami.

4.4 Transformování vrstev

Každou z vrstev můžete transformovat v menu Úpravy > Transformovat cestu. Na výběr tu máte mnoho druhů transformací, pomocí nichž můžete docílit parádních efektů, bez zvláštního úsilí. Pokud jste docílili požadovaného efektu, stačí stisknout klávesu Enter. Ke zrušení provedených změn slouží klávesa Esc. Deformace, kterou provedete se aplikuje nejen na aktuální vrstvu, ale zároveň i na všechny ostatní jež jsou s ní svázány.

4.5 Zámek

Zámek naleznete ve vrchní části palety vrstev a skládá se ze čtyř částí. Jednotlivé možnosti zámků jsou v celku intuitivní a používají se zejména v situacích, kdy jste si dali mnoho práce s vyladěním požadovaného efektu a nechcete ho již měnit. Pro každou vrstvu si můžete zámky nastavit zvlášť, dle potřeby.



Obr. 23 Zleva: zámek průhlednosti, obrazových bodů, polohy, všeho

4.6 Kombinace vrstev

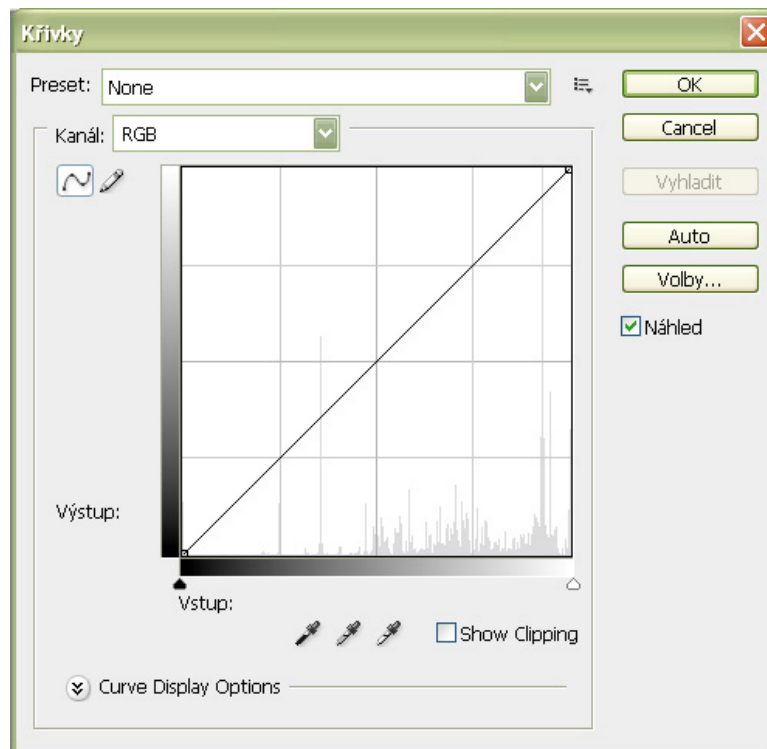
Kombinace vrstev se vám náramně hodí, pokud budete potřebovat vytvořit více návrhů se stejným základem. Jednoduše tak vytvoříte několik návrhů s minimem úsilí. Kombinaci vrstev naleznete v menu > Okna > Kombinace vrstev. Vytvořte si novou kombinaci, čímž docílíte uložení aktuálních vrstev do kombinace 1. Po vytvoření více kombinací můžete mezi nimi libovolně přepínat. Upravit některou z nich můžete následujícím způsobem. Klikněte na kombinaci, kterou chcete upravit, proveďte úpravy a klikněte na aktualizovat kombinaci vrstev.

5. Křivky

Jedná se o unikátní nástroj pomocí nějž zvládnete opravdu mnohé. Při precizním zvládnutí tohoto okna již prakticky nebudete potřebovat ovládat dialogová okna úrovní, jasu nebo kontrastu. Můžete s ním například:

- Zvýraznit více detailů, než po použití zostření.
- Zesvětlit a ztmavit oblast bez použití selekce.
- Měnit vzhled textu.
- Rychle korigovat barvy obrázků.

Vytváření těchto efektu by bylo v dialogových oknech nesmírně obtížné, proto je dobré křivky zvládnout. Naleznete je v menu Obraz > Přizpůsobení > Křivky.



Obr. 24 Základní křivka

Nastal čas si toto okno popsat podrobněji. Začneme tedy tím nejdůležitějším:

- Svislý černo-bílý přechod představuje jas jednotlivých odstínů. Čím výše posunete bod, tím světlejšího odstínu docílíte.
- Vodorovný černo-bílý přechod představuje jednotlivé odstíny, které se chystáte upravit.
- Pokud kliknete do diagonální křivky, vytvoříte si tím bod, pomocí něhož můžete měnit jednotlivé odstíny. Bodů si můžete celkově vytvořit 256 a tím ovlivnit každý odstín zvlášť.
- Ve vrchní části pak naleznete přednastavené varianty a v záložce kanál si můžete zvolit úpravu jednotlivých barevných složek zvlášť nebo upravovat všechny najednou (RGB).
- Každá provedená změna se hned projeví na původním obrázku. Pokud se budete chtít podívat na původní obrázek, odškrtněte tlačítko Náhled.

Základní přehled o okně křivek by jsme tedy měli. Nyní se vrhneme na samotnou úpravu křivky.

5.1 Úpravy křivek

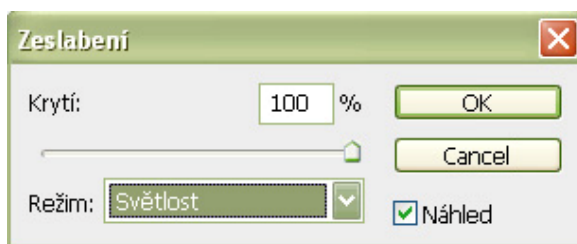
Jestliže jste si už zkusili s křivkou pohrát, pak jste jistě zjistili, že se obrázek dá velmi rychle zničit. Chcete-li některý z vytvořených bodů zrušit, stačí ho vytáhnout mimo ohraničenou oblast. Pro zjištění odstínu bodu, stačí stisknout Ctrl a kliknout do původního obrázku. Na křivce se vám vytvoří bod daného odstínu. Požijete-li kombinaci Ctrl+Shift a klik, vytvoří se vám bod pro každý barevný kanál zvlášť. To se může hodit při korekci barev. Nyní nastal čas si popsat užitečné variace křivek.

5.1.1 Úprava tmavých obrázků

Při úpravě obrázků v odstínech šedi je situace jednoduchá. Stačí kliknout doprostřed křivky a táhnout bod směrem nahoru. Čím více křivku protáhnete nahoru, tím jasnější obrázek bude. Pokud se křivka přimkne k hornímu okraji, budou odstíny v této oblasti čistě bílé.

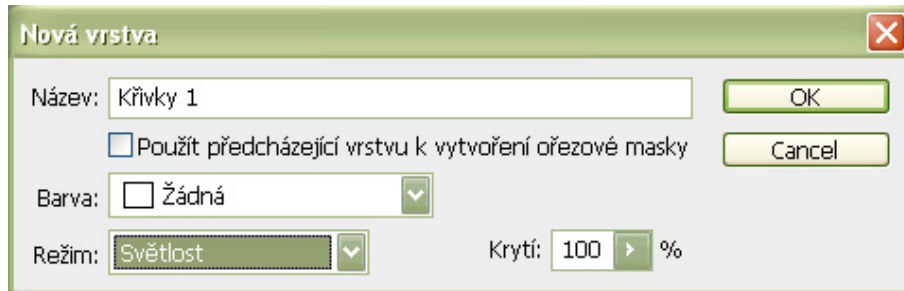
U barevných obrázků je to trochu složitější. Při posunu jasu, si musíte dát pozor, aby jste nezpůsobili i změnu barev. Jsou dvě metody, pomocí nichž omezíte účinek na jas a barvu obrázku.

- První způsob provedete tak, že na upravenou křivku obrázku aplikujete zeslabení křivky v menu Úpravy > Zeslabit Křivky a v rolovacím menu nastavíte možnost Světlost.



Obr. 25 Zeslabení křivky

- Druhým způsobem je aplikace křivek na více vrstev současně. Klikněte v menu Vrstva > Nová vrstva úprav > Křivky a v dialogovém okně nastavte režim opět na Světlost. Vrstva úprav působí na všechny vrstvy které jsou pod sebou.

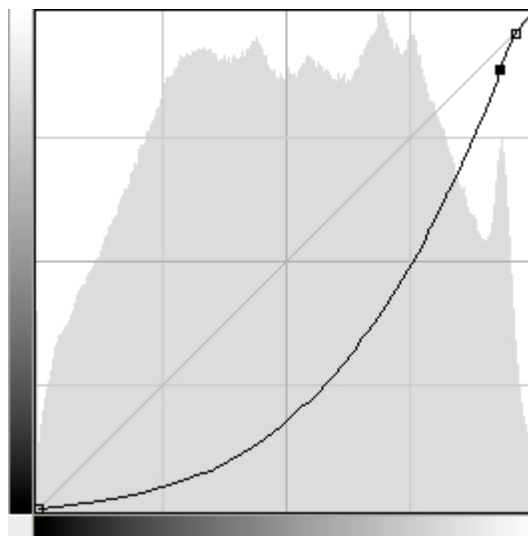


Obr. 26 Nová vrstva úprav křivek

Druhá varianta mi přijde výhodnější neboť zde nejde o trvalou změnu. Vždy můžete poklepat na miniaturu vrstvy úprav.

5.1.2 Úprava kontrastu a zřetelnosti podrobností

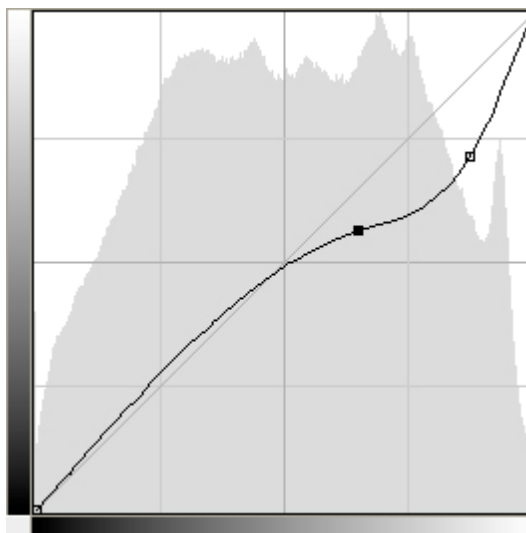
Pro tyto úpravy je potřeba změnit úhel křivky. Pro zvýšení kontrastu vytvořte na křivce 2 body poblíž odstínu, který chcete zvýraznit a mezi nimi vytvořte ostřejší úhel.



Obr. 27 Zvýšení kontrastu

Vždy když se chystáte zvyšovat kontrast, zvýšíte i viditelnost detailů. Rozdíl mezi tmavými a světlými částmi se stává zřetelnější. Pokud chcete změnit kontrast pouze vybraných odstínů, přidejte třetí bod do křivky a změňte jeho polohu tak, aby zbytek křivky kopíroval původní diagonálu.

Ke snižování kontrastu a viditelnosti detailů vytvořte křivku s mírným úhlem.

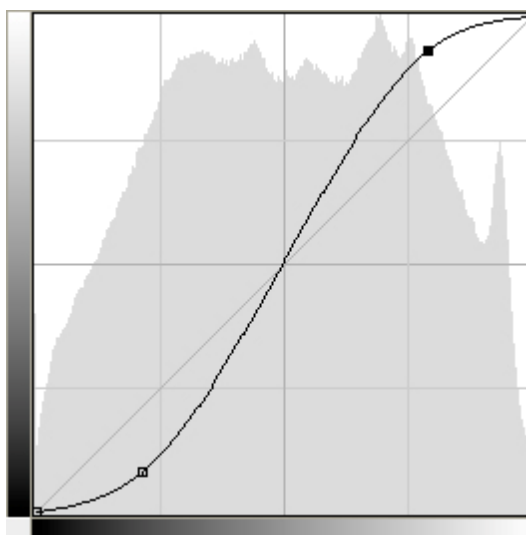


Obr. 28 Snižení kontrastu

Snižování kontrastu se může hodit zejména pokud chcete aby detaily nebyly příliš vidět. Čím vodorovnější křivku vytvoříte, tím méně detailů bude možno spatřit. Je to dáno tím, že vodorovné odstíny mají stejný jas.

5.1.3 Křivka S

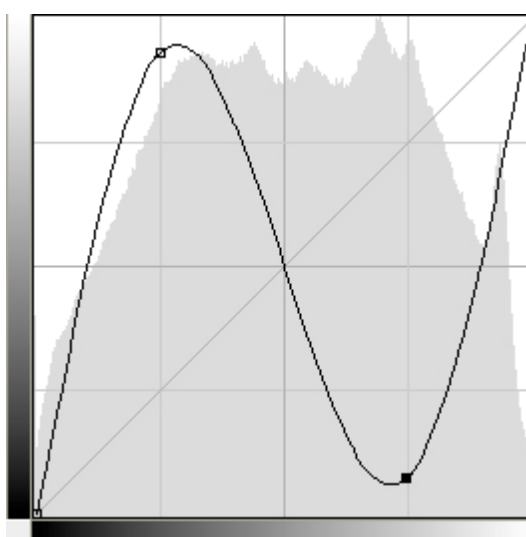
Jedná se o druh křivky, která se používá pro zvýraznění středních tónů obrázku. Obecně platí, když některé podrobnosti zvýrazníte, jinde je zároveň ztratíte. U křivky S je to ztráta v oblasti světla a stínů.



Obr. 29 Klasický příklad křivky S

5.1.4 Inverzní křivka

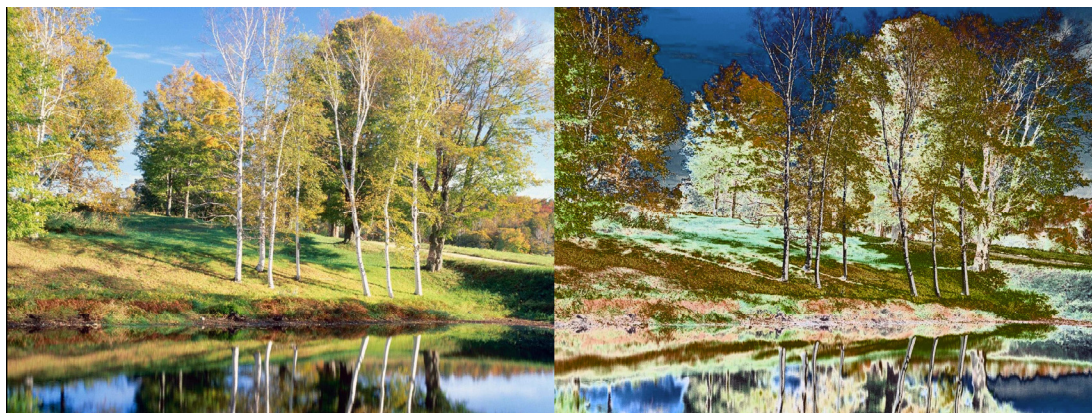
Vytvořit inverzní křivku není nic těžkého a však její nechtěné vytvoření může vést k děsivému výsledku. Body na křivce by měli postupovat v jakési hierarchii a to zleva doprava, od nejnižšího po nejvyšší (případně obráceně pokud chcete). Zatoulá-li se vám některý z bodů pod úroveň svého předchůdce, začíná docházet k inverzi daných odstínů.



Obr. 30 Příklad inverzní křivky

Čím větší bude výškový rozdíl mezi jednotlivými body, tím větší bude i stupeň inverze. Pro lepší pochopení přikládám výsledek inverze a připomínám aby

jste si dali pozor na ovlivnění barevnosti obrázku. Potřebujete-li inverzi vytvořit úmyslně nezapomeňte na zeslabení křivky v režimu Světlost.

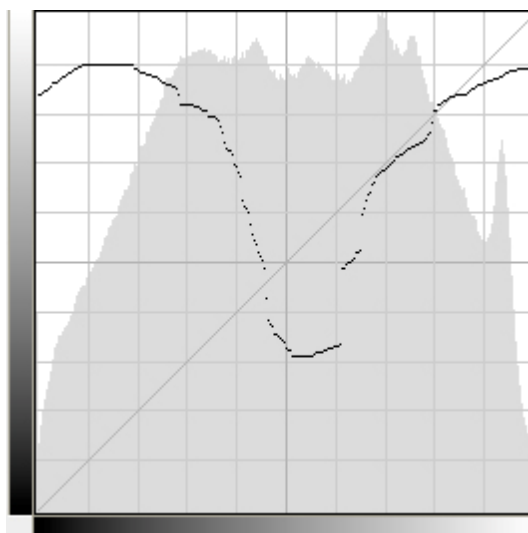


Obr. 31 Výsledek inverzní křivky obrázku 30 s aplikovaným režimem světlosti

5.2 Křivky kreslené od ruky

Režim kreslení od ruky, naleznete v levé horní části okna křivek pod symbolem tužky. Tato volba se vyplatí zejména pro tvorbu zvláštních efektů, ale dá se použít i pro jemné doladění úpravy obrázku. Nejprve si řekněme pár typů pro nástroj tužky:

- Vyhladit – po nakreslení křivky nebo její části tužkou se vám zpřístupní tlačítko vyhladit. Pomocí něho docílíte zaoblení a případné doplnění křivky. Toto tlačítko můžete stisknout opakovaně a docílit tak vyššího stupně vyhlazení.
- Převedení na body. Načrtnutou křivku převedete na body jednoduchým klepnutím na ikonu křivky hned vedle ikony tužka.
- Můžete také kreslit rovné čáry a to stiskem klávesy Shift a vyznačením dalšího bodu.

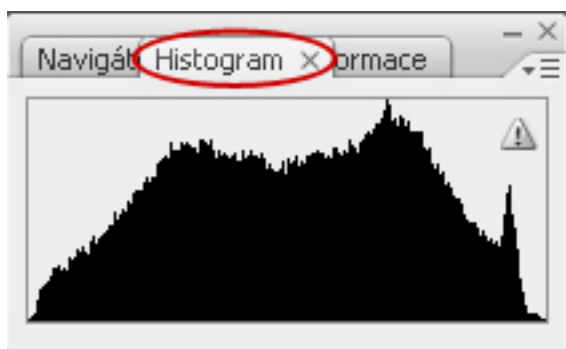


Obr. 32 Křivka od ruky

Zvládnutí tužky vyžaduje trochu experimentování a času. Efekty tím vytvořené však stojí za tu námahu. Nebojte se inverze, nebo ztráty kontrastu. Snažte se přeci o vytvoření zvláštního efektu a to vyžaduje kreativitu.

5.3 Histogram

Paleta histogram je užitečný pomocník při tvorbě křivek. Osobně tuto paletu sleduji při úpravě jakékoli křivky, abych se přesvědčil, že jsem úpravu nepřehnal.

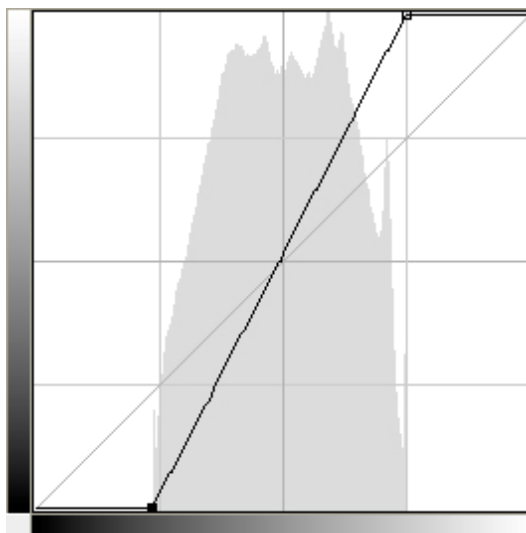


Obr. 33 Paleta Histogram

Je to jednoduchý sloupcový graf, který znázorňuje všechny hladiny jasu, z nichž se daný obrázek skládá. Představte si jako by byl pod obrázkem černo-bílý přechod, znázorňující odstíny šedé, jež jsou v obrázku obsaženy. Od černé vlevo po

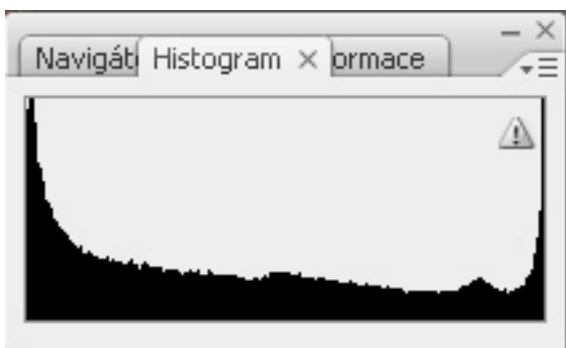
bílou vpravo. Výška sloupce pak určuje jak mnoho daná oblast jasu převažuje nad ostatními.

Pokud se histogram nerozepíná po celou šíři svého okna, znamená to, že některé úrovně jasu v obrázku chybí. Tohoto jevu se jednoduše zbavíte přetažením koncových bodů křivek směrem ke středu.



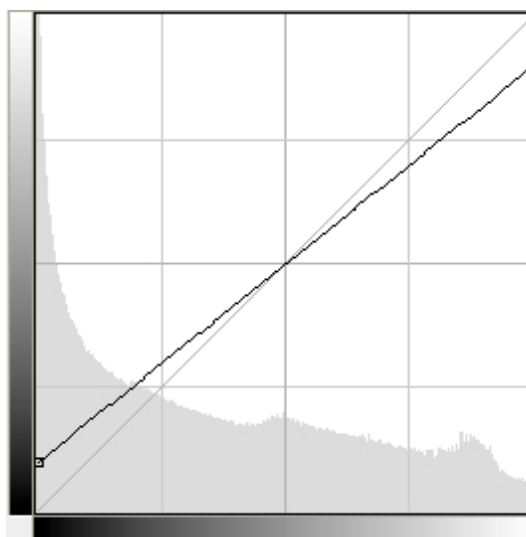
Obr. 34 Úprava kontrastu nevýrazného obrázku

Dalším častým jevem u obrázků, je příliš mnoho světel nebo stínů. Ztrácíte tím detaily v tmavých nebo světlých oblastech obrázku. Vypadá-li váš histogram jako na Obr. 35, pak nevidíte příliš mnoho detailů právě ve světlých a tmavých částech.



Obr. 35 Histogram ukazující špatné zobrazení detailů tmavých a světlých oblastí

Není-li to vaším záměrem, pak potřebujete upravit část křivek následujícím způsobem.



Obr. 36 Zvýšení detailů v tmavých a světlých oblastech

Pracujete-li s obrázkem ve kterých se vyskytuje hodně černé nebo bílé, jistě se to na histogramu projeví. Určitě však nechcete přetvořit černou a bílou na odstíny šedé a proto u tohoto typu obrázků využívejte selekce. Po vytvoření výběru klikněte v menu na *Vrstva > Nová vrstva úprav > Křivky*.

Histogram je užitečná pomůcka při korekci obrázku. V žádném případě nenahrazuje vaše oči, používejte ho spíše pro kontrolu. Pomůže odhalit některé případné nedostatky, ale ani on není neomylný.

5.4 Korekce barev

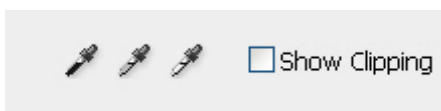
Profesionální korekce barev by se dala rozdělit na 3 části: vyvážení barev, úprava pleťových tónů a úprava sytosti. Chcete-li docílit co nejlepších výsledků, měli byste vždy zvážit použití všech tří úprav.

5.4.1 Vyvážení barev

Aby jste docílili vyvážení barev, musíte odstranit barvu z šedých ploch a zároveň i její odstín z celého obrázku. Většina obrázků má tři standardní oblasti, které obvykle obsahují odstín šedi. Jsou to:

- Světla – nejjasnější oblasti obrázku.
- Stíny – nejtmaší oblasti obrázku.
- Šedé oblasti – spektrum šedých odstínů.

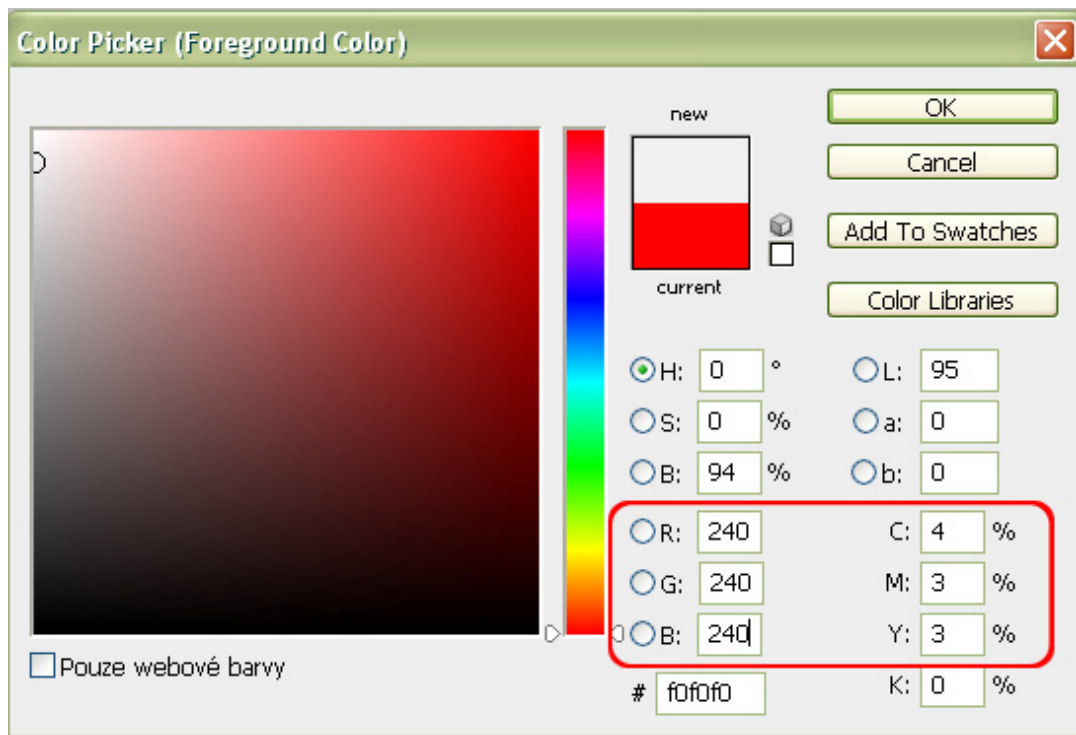
Úpravu těchto oblastí provedeme v menu **Obraz > Přizpůsobení > Křivky**. Naleznete zde 3 kapátka, splňující přesně to co potřebujeme.



Obr. 37 Zleva kapátka pro: černý, šedý a bílý bod

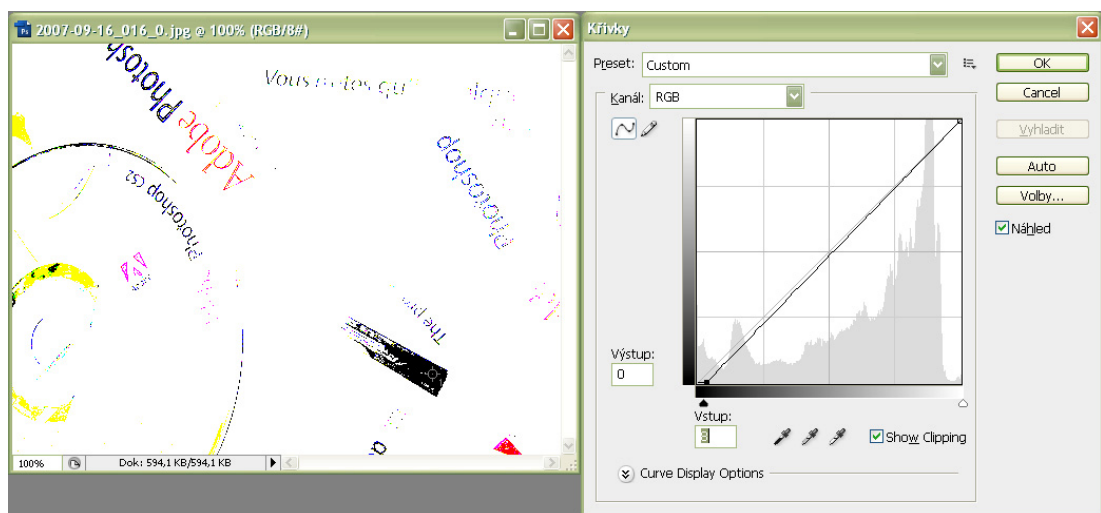
Kapátka zajistí odstranění barevného znečištění. Černé objekty ztmavuje, bílé zesvětluje, šedé nemění jas ploch, ale jen nastavuje úroveň šedé.

K tomu abychom je mohli použít správně, musíme si je nejdřív nastavit. Nyní si nastavíme pouze bílé kapátko a proto na něj poklepejte. Při čistě bílé barvě by jsme ztratili případné detaily ve světlých oblastech a to jistě nechceme. Předpokládám, že chcete obrázek tisknout a jelikož se tisk provádí až od využití tří procent všech tiskových barev, tak si nastavíme hodnotu RGB na 240, což v režimu CMYK odpovídá přibližně oněm třem procentům.



Obr. 38 Nastavené bílého kapátka

Nyní přistoupíme k samotné úpravě obrázku. Zaškrtněte volbu Show Clipping a posuňte s levým dolním jezdcem křivky doprava, dokud se vám nezobrazí větší černá plocha (minimálně 5-10 pixelů).



Obr. 39 Zobrazení černé plochy

Do černé plochy vytvořte pomocný bod (vytvoříte stisknutím klávesy Shift a kliknutí do obrázku, bod se dá případně zrušit vytažením mimo obraz). Vraťte jezdcem zpět a proveďte to samé s pravým dolním jezdcem pro nastavení bílé plochy. Opět si

přidejte pomocný bod, nebojte se, vytvoří se s pořadovým číslem dvě. Jezdce znovu vraťte a odškrtněte Show Clipping aby jste se vrátili do původního zobrazení obrázku. Klikněte na černé kapátko a poté do prvního pomocného bodu. To samé udělejte s bílým kapátkem a druhým bodem. Nyní nám schází pouze prostřední šedé kapátko. Najděte na obrázku šedou barvu a klepněte tam. Čím více se bude šedý odstín blížit ke středu svého spektra tím lépe. V některých obrázcích šedou vůbec nenaleznete, v takovém případě můžete tento krok vynechat.

V mém případě došlo k celkovému ztmavení obrázku a zvýraznění detailů v oblasti tmavých stínů. Zejména pak v čitelnosti písma je výrazná změna.



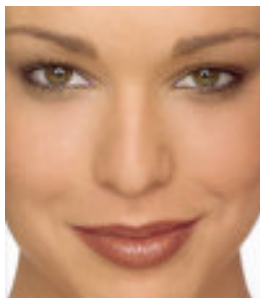
Obr. 40 Výsledek vyvážení barev, vlevo původní obrázek, vpravo upravený

Pokud některé z kapátek posune barvy obrázku nežádoucím způsobem, stiskněte Ctrl+z čímž se vrátíte o krok zpět. Vyzkoušejte jiné místo nebo toto kapátko úplně vynechejte. Nezapomeňte však na ostatní kapátka, to že jedno poškozuje obraz neznamená, že ostatní nemohou pomoci obraz vylepšit.

Photoshop dokáže vyvážit barvy i automaticky. Tuto funkci naleznete v menu Obraz > Přizpůsobení > Barvy automaticky. Program použije kapátka tak jak jsme si je nastavili a pokusí se vybrat jejich hodnoty sám. Výsledek je velmi dobrý u mnoha obrázků, ale je také hodně těch u kterých nepodá příliš uspokojivé výsledky. Proto je dobré popsany postup znát.

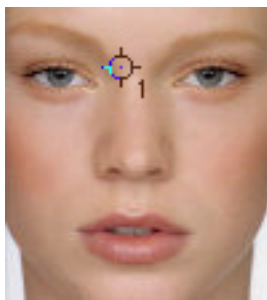
5.4.2 Úprava pleťových tónů

S pleťovými odstíny je to trochu složitější, neboť hodně záleží na vašem vkusu. Nejlepší asi je, najít si na internetu odstín pleti, který se vám nejvíc líbí a z něho čerpat informace. Mě se líbí odstín z obrázku 41 a následující úprava z něho bude vycházet.



Obr. 41 Odstín pleti použitý pro úpravu pleťových tónů

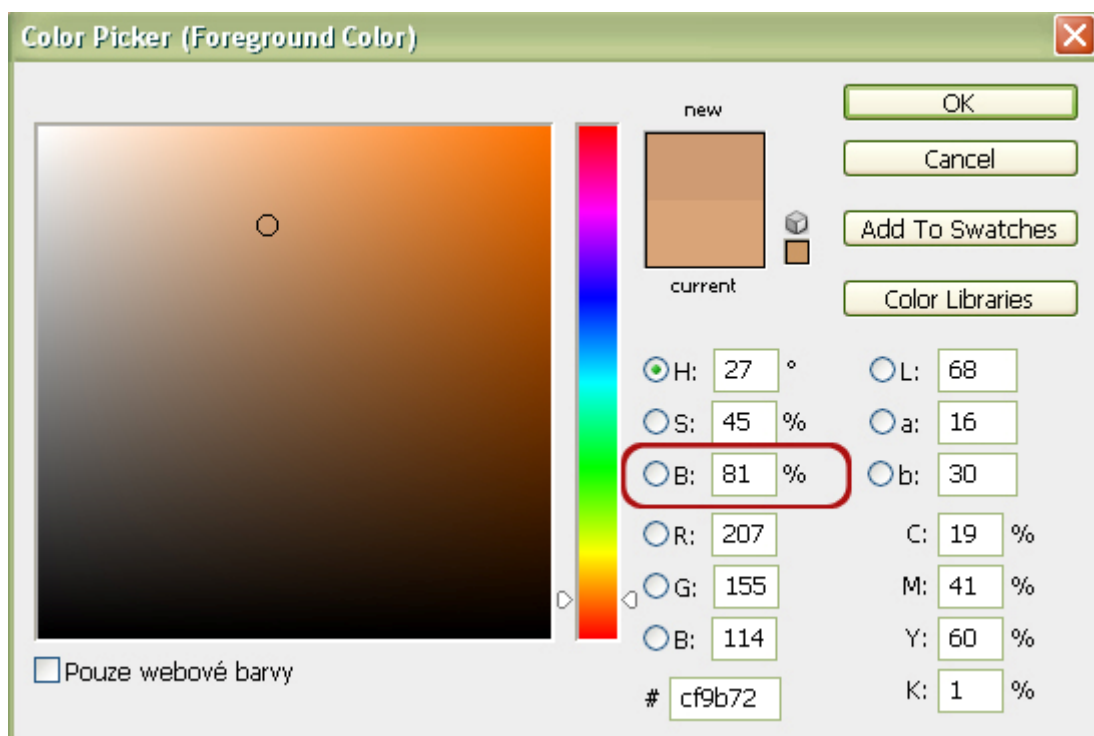
Nejprve je třeba zjistit hodnotu jasu v obrázku který chceme upravit. To provedeme tak, že vezmeme kapátko a označíme si přibližně střední tón pleti (Shift+klik).



Obr. 42 Vyznačení středního tónu pleti

Poté otevřeme barvu popředí a podíváme se na hodnotu jasu. Je to procentuelní hodnota za označením velké B. Tuto hodnotu si zapamatujeme, okno zavřeme a přepneme se do obrázku z něhož chceme čerpat barvu pleti. Klikneme kapátkem v místě přibližného středního tónu pleti a také otevřeme nabídku barvy popředí. Hodnotu jasu (velké B) přepíšeme hodnotou, kterou si pamatujeme z obrázku který budeme upravovat. Změní se nám tím hodnoty v polích RGB a ty si

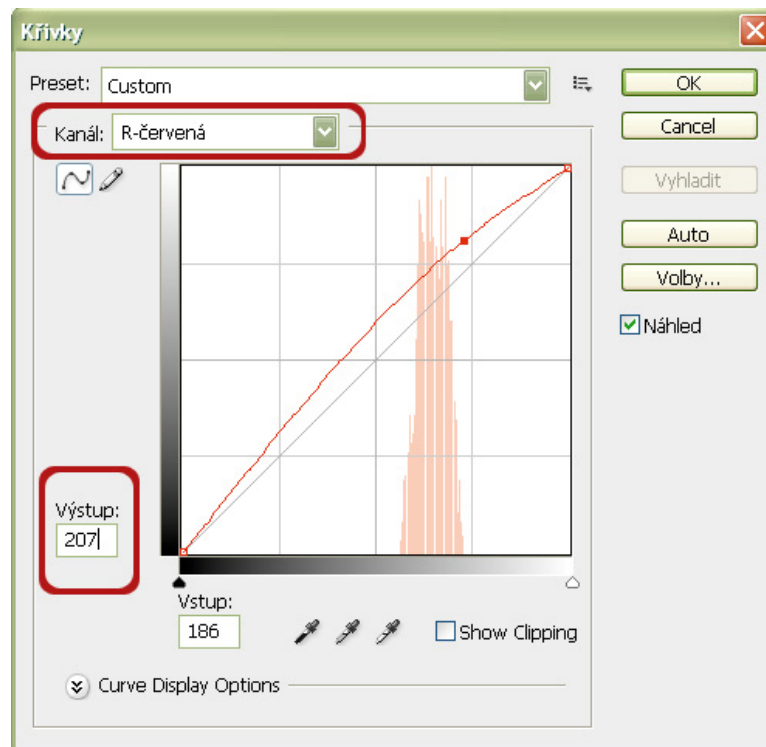
někam zapíšeme. Nechceme totiž měnit jas našeho obrázku, ale použít jiný odstín barvy.



Obr. 43 Nastavení jasu, hodnoty RGB jsou hned pod ním

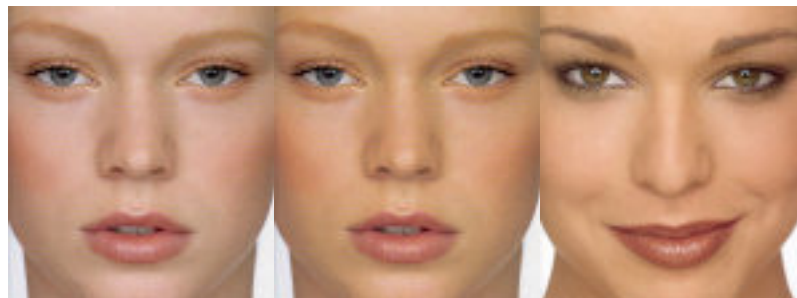
Nyní se vrátíme k obrázku který chceme upravit a vytvoříme selekci pleti. Proved'te to jednoduše pomocí menu Výběr > Rozsah barev. Výběr nemusí být příliš přesný a tak se s ním moc nezdržujte.

Pokud máte hotovou selekci, tak klikněte v menu na Vrstva > Nová vrstva úprav > Křivky. Zde nenastavujte režim světlosti, neboť nám jde o změnu barev. Tato vrstva by měla být nad ostatními (především nad vrstvou vyvážení barev pokud jste ji na obrázek aplikovali), aby se efekt promítl do celého dokumentu. Stiskněte Ctrl+Shift a klikněte do obrázku na stejný bod, který jste vybrali pro zjištění hodnoty jasu. Vytvoří se vám tak v jednotlivých barevných kanálech body, které budeme dále upravovat. Přepněte kanál na červenou složku a do výstupu zapíšte hodnotu, kterou jste si poznamenali za znakem R. To samé udělejte i se zelenou a modrou složkou.



Obr. 44 Úprava křivek jednotlivých barevných kanálů

Jestliže máte upraveny všechny složky, měli by jste dojít k tíženému výsledku. Pokud ne, zkuste postup opakovat s jinými hodnotami jasu.



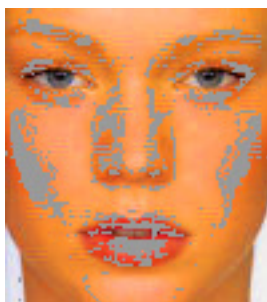
Obr. 45 Výsledek úpravy zleva: Původní obraz, výsledný obraz, zdrojový obraz

Prostřední pleť znatelně ožila a získala příjemné opálení. Připojím pár rad na závěr:

- Čím více zdůrazníte červenou složku barev, tím bude pleť opálenější.
- Poměr mezi zelenou a modrou složkou určuje světlost pleti.

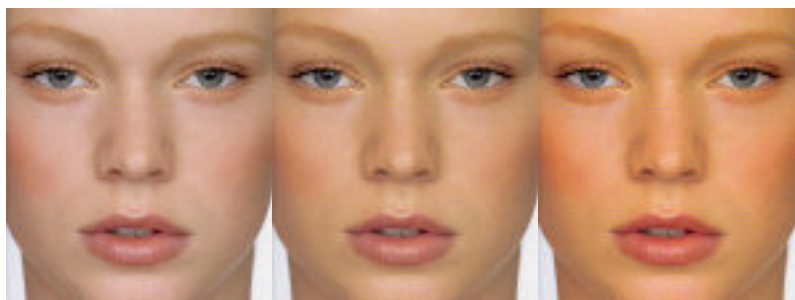
5.4.3 Úprava sytosti

Po úpravě barev můžete přistoupit ještě k jednomu způsobu vylepšení obrázku. Vytvořte si novou vrstvu, menu Vrstva > Nová vrstva úprav > Odstín a sytost. Ještě předtím, než začnete měnit úroveň S-sytosti, zapněte si v menu Zobrazení > Kontrola gamutu. Tím si zajistíte, aby jste sytost nepřepálili. Nyní začněte hýbat s jezdcem sytosti. Jakmile se v obrázku začnou v obrázku zobrazovat šedé plochy, zajeli jste s jezdcem příliš daleko.



Obr. 46 Příliš sytý obraz při zapnuté kontrole gamutu

Potřebujete-li přesto více sytosti, vypněte si kontrolu gamutu, čímž zmizí i šedé plochy.



Obr. 47 Zleva: Původní obraz, obraz po úpravě pleťových tónů, úprava sytosti +25

Vrstvu Odstín a sytost jsem umístil nad vrstvu Plet'ových tónů. S-sytost je na hodnotě +25 bez výskytu šedých ploch při kontrole gamutu.

6. Závěr

Tato práce měla za úkol seznámit vás se základními nástroji Adobe Photoshop CS3 a naučit s nimi pracovat. Z daleka nepopisuje všechny možnosti toho programu, ale slouží jako pomyslný odrazový můstek pro začátky s tímto programem. Snažil jsem se zde vypsát to nejdůležitější, co by jste mohli při práci s Photoshopem potřebovat. Hlavní výhodou této práce je její přístupnost, která je zdarma na adrese www.jaknaphotoshop.kvalitne.cz. V poslední kapitole jsem se zaměřili na zvládnutí křivek. Je to jistě to nejtěžší co jste zde našli, ale právě tento nástroj odděluje odborníky od ostatních uživatelů. Na závěr bych vám chtěl popřát hodně úspěchů.

Seznam použité literatury

- (1) **WILLMORE, B.**, Velká kniha k Adobe Photoshop CS2,
Praha: Computer Press, 2007, ISBN 978-80-251-1540-4.
- (2) **GREY, T.**, Adobe Photoshop CS2 v praxi,
Praha: Grada, 2006, ISBN 80-247-1693-3.
- (3) **FAULKNER, A., DENNIS, A.**, Adobe Photoshop CS2 + CD,
Praha: Softpress, 2006, ISBN 0094555.
- (4) **Grafika**, Photoshop [online], [cit.4.12.2007],
<http://programujte.com/index.php?rubrika=135-grafika&sekce=131-photoshop>