

Krok za krokem 3D graf

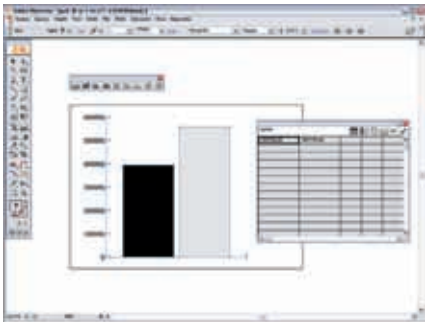
Vždy, když dostanu zadání zajímavě zpracovat graf, jímá mě hrůza. Nejinak tomu bylo i u příležitosti, kdy server iHNed poprvé přesáhl imaginární hranici 500 000 unikátních návštěvníků za měsíc a já jsem dostal za úkol vizuálně ztvárnit tento výsledek (a porovnat ho s výsledkem z předchozího roku). Grafy a jejich tvorba jsou v balíku Creative Suite 2 stále ještě v plenkách. Práce s nimi je neintuitivní a zdlouhavá. Pomocí základních funkcí Illustratoru lze většinou dospět pouze k banálním a vizuálně nezajímavým řešením. V tomto Kroku za krokem můžete vidět postup, který jsem volil při tvorbě 3D grafu kombinovaného s fotografií.

Jan Tippman



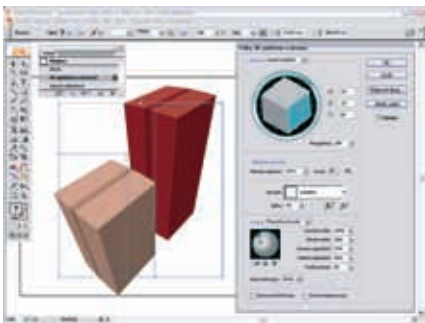
Použitý software:
Adobe Illustrator CS2 a Photoshop CS2.





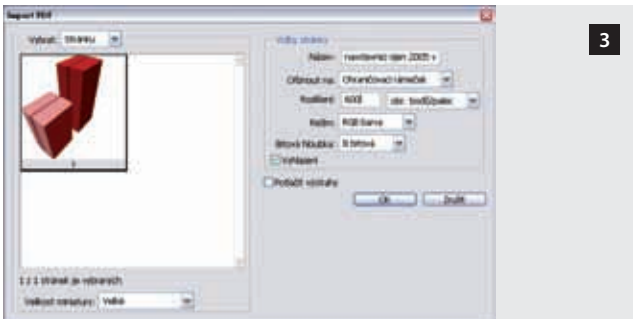
1

Aby byl výsledek co nejpřesnější, začal jsem v Illustratoru obyčejným sloupcovým 2D grafem. Do paletky Objekt / Graf / Data jsem zapsal hodnoty, které jsem pro graf dostal jako vstupní. (V následujícím kroku jsem rozdíl vzniklých sloupců grafu vizuálně umocnil použitím přehnané ptačí perspektivy.)



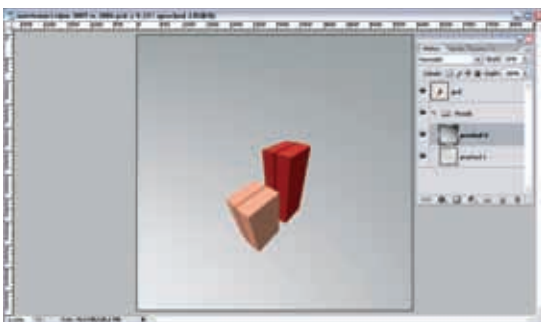
2

Ze vzniklého grafu jsem si zkopíroval jen obdélníky, které tvoří sloupce. Pravý obdélník jsem obarvil firemní barvou 20/100/100/0. Levý sloupec jsem obarvil 50 % firemní barvy, tedy 10/50/50/0. Plošný graf jsem převedl do 3D pomocí funkce Efekt / 3D / Vytlačit a zkosit. Nastavené hodnoty, počet a polohu světél můžete vyčíst z otisku.



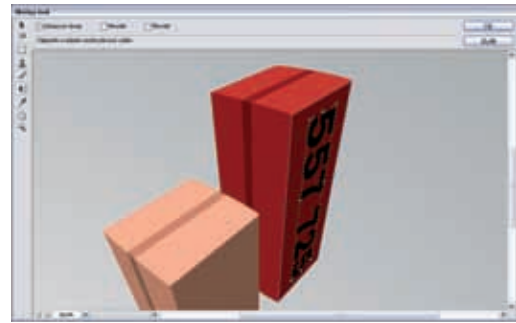
3

Vektorovou 3D kresbu jsem narastroval do Photoshopu. Abych měl dostatečnou rezervu při tiskovém použití, provedl jsem rastrování motivu na 600 dpi. Protože jsem v Illustratoru původně pracoval se stránkou A4, dává toto narastrování možnost pracovat s grafem v tiskové kvalitě až do formátu A3 (při 300 dpi).



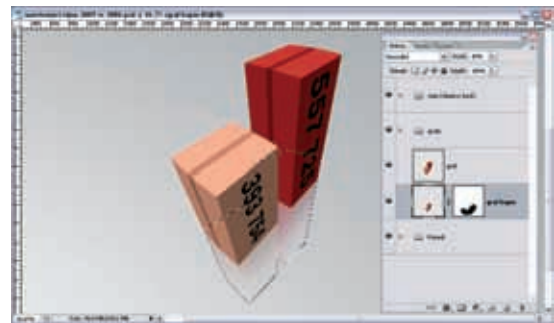
4

Protože se motiv používal v různých formátech inzerce – od klasického poměru stran A4 na výšku, přes 1/3 na výšku a 1/3 strany na šířku, bylo potřeba nechat okolo hlavního motivu dostatečnou plochu. Aby se mi nestalo, že budu muset pozadí nastavovat, použil jsem rozměr 50 x 50 cm. V tomto formátu jsem vytvořil pomocí několika přechodů šedé pozadí.



5

Následovalo přidání čísel, která graf popisují. Číslo jsem napsal do vrstvy, tu jsem narastroval a její obsah zkopíroval do schránky. Spustil jsem Filtr / Úběžný bod, nástrojem „Vytvoření plochy“ jsem označil rohy plochy, do které jsem chtěl číslo umístit. Do vzniklé sítě jsem vložil ze schránky číslo. Vložený objekt respektuje perspektivu a lze ho transformovat.



6

Použil jsem jednu z nedílných součástí designového trendu (používaného zejména na internetu v souvislosti s weby označovanými jako „Web 2.0“) – kýchovitý odlesk. Vytvořil jsem ho tak, že jsem si zdublikoval vrstvu s grafy, posunul ji dolů, zmenšil (aby vizuálně navazovala), snížil ji krytí na 43 % a pomocí masky a štětce (nebo přechodu) ji nechal odeznít.



7

Fotografii chlapíka, který se nad úžasným výsledkem iHnedu raduje spontánním tancem zvaným „graf-dance“, jsem zakoupil ve fotobance. Původní pozadí jsem vykryl pomocí masky vrstvy. S tvarem masky jsem si pomohl inverzí modrého kanálu (podrobnější návod naleznete ve Fontu 63, strana 61, krok 11).



8

Stín, který vrhá chlapík, pochází z původní fotografie. Vzhledem k tomu, že byla focena na bílém pozadí, stačilo zvolit kopii vrstvy chlapíka, prolínací mód Násobit a pomocí masky vykryt vše, kromě stínu. Na závěr jsem přidal šum: nad všechny vrstvy jsem umístil novou vrstvu, vyplnil ji 50% šedou, změnil prolínací mód na Překrýt a aplikoval filtr Přidat šum (5%, Gauss.).