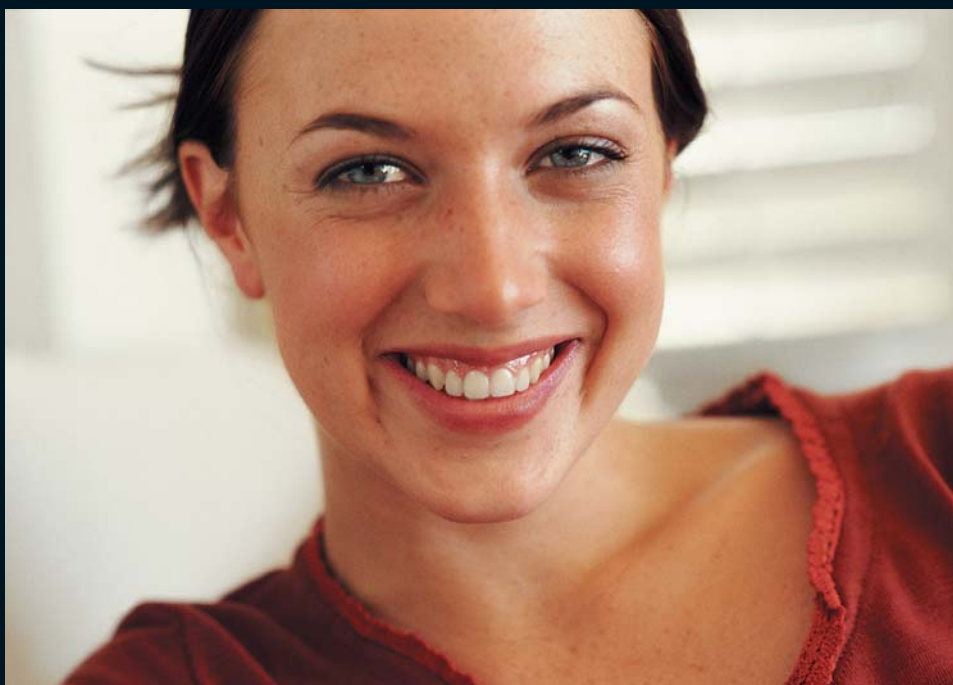
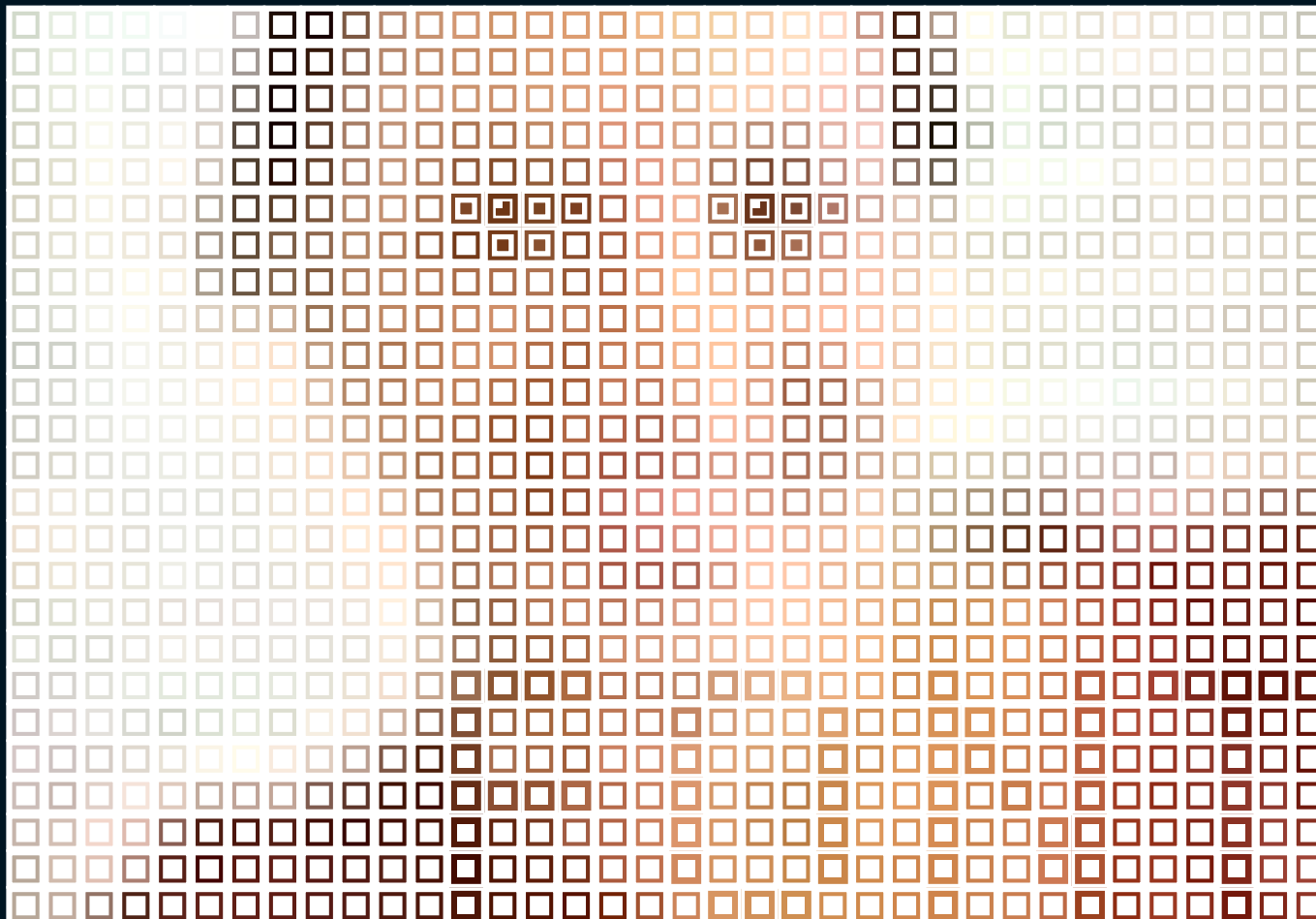
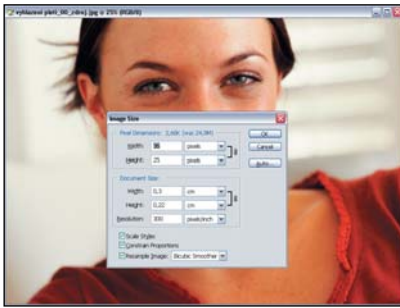


Čtverečkový krok za krokem

Každý, kdo uvidí obálku tohoto Fontu, si určitě položí otázku, jak ji Markéta Hanzalová vytvořila. Požádali jsme ji tedy o objasnění v naší rubrice Krok za krokem. Její odpověď byla překvapivá – každý čtvereček vytvořila a jeho tah ručně obarvila odstínem, který načetla z daného pixelu podkladové fotografie. Protože se nám efekt velmi líbil, zkusili jsme v redakci vymyslet rychlejší způsob, jak jej dosáhnout. **Jan Tippman**



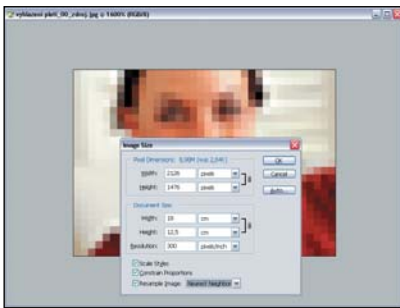
Použitý počítač: Compaq Evo N1000v (notebook), Win XP Prof., 768 MB RAM, Photoshop CS, Streamline 4, Illustrator CS.
Snímek: Royalty Free CD Family album (PhotoAlto, Téo Lannié).
Jako základ posloužila fotografie, kterou již znáte z Vyhlazeného kroku za krokem z Fontu 71.
Začal jsem trochou matematiky. Výsledný obraz měl mít šířku zrcadla Fontu, tedy 18 cm. Čtverečky jsem potřeboval zhruba 0,5 cm velké, tedy 2 na 1 centimetr. Celkem bylo potřeba mít obraz široký 36 čtverečků...



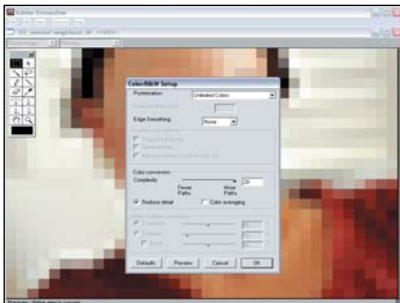
1. Pomocí Photoshopu jsem obraz přerastroval na šířku 36 px. Jako rastrovací metodu jsem použil výchozí (bikubickou) metodu.



2. Přerastrováním jsem dostal maličký obrázek o velikosti 36 x 25 px. Při jeho zvětšení jsou dobře patrné pixely. Přesně ty jsem potřeboval jako základ pro čtverečkový obraz.



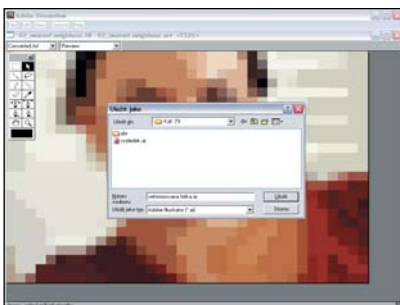
3. Abych mohl obraz trasovat v programu Adobe Streamline, musí mít dostatečné rozlišení. To lze bez vyhlazení „pixelovatosti“ dosáhnout přepočtením bitmapy na tiskovou velikost 18 cm metodou Nejbližší soused (Nearest Neighbour).



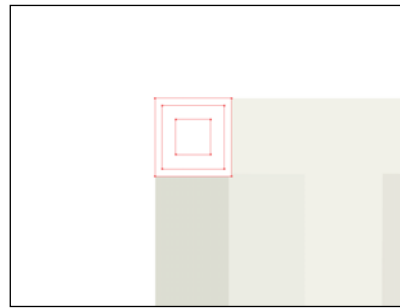
4. Ve Streamlinu je před zahájením trasování potřeba nastavit v menu „Color/B&W Setup“ neomezený počet barev, zapnout redukci detailů, vypnout vyhlazování a vypnout průměrování barev.



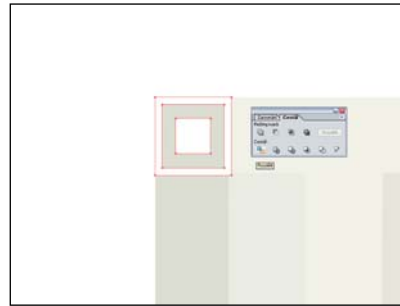
5. Dále je nutné nastavit v menu „Conversion setup“, metodu „Outline“ a používání rovných čar. Pak již jen necháme program pomoci příkazem „File / Convert“ převést bitmapu do vektorů.



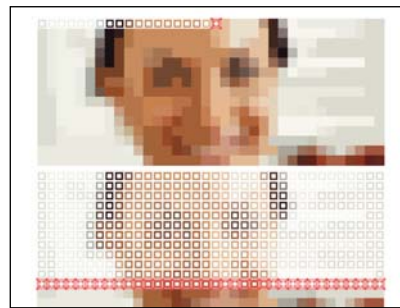
6. Vektory uložíme (Save art as...) a otevřeme je v Illustratoru. Kroky 3 až 5 lze vynechat, pokud vám nevadí, že následujícími kroky budete překrývat bitmapu a ne vektory. (Další kroky lze realizovat buď nad vektorizovanými pixely nebo přímo nad bitmapou.)



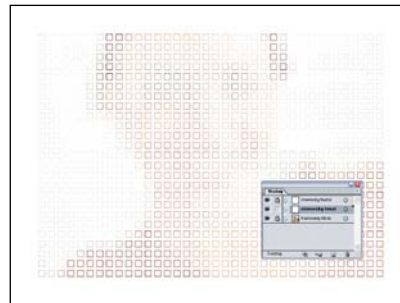
7. V nové vrstvě Illustratoru vytvoříte bílý čtvereček o velikosti jednoho čtverce vektorizovaného obrazu. Uvnitř tohoto čtverečku vytvoříte ještě další dva čtverečky. Všechny tři čtverečky vzájemně vystředíte. (Aby se vám lépe pracovalo, spodní vrstvu zamkněte.)



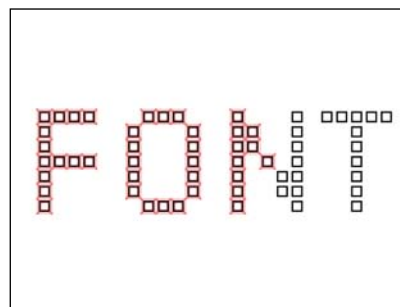
8. Prostor mezi těmito třemi čtverečky je určen k prosvítání potřebné barvy. Pomocí Cestáře a volby rozdělit „rozsekáte“ čtverečky na jednotlivé části a odmažete prostřední část. Tato část se odmazáním stane průhledná a je skrz ni vidět „vektorizovaný pixel“ ze spodní vrstvy s naším obrazem 36 x 25 px.



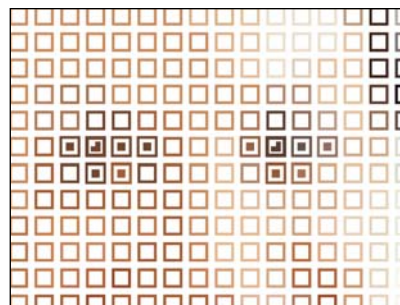
9. Vytvořené tři čtverečky seskupíme a nyní již jen duplikujeme. Nejprve například vytvoříme řádek a následně jej rozmnožíme přes celý obraz.



10. Když jsem překryl maskovacími čtverečky celý obraz, duplikoval jsem tuto maskovací vrstvu. Vrstvu jsem pojmenoval „čtverečky tenčí“ a všem čtverečkům jsem přidal tah 1 b, čímž se zúžil průhledný prostor.



11. Nápis Font jsem vytvořil odmazáním čtverečků ve vrstvě „čtverečky tenčí“. Abych věděl, kde odmazávat, pomohl jsem si písmem Arial 9 px s vypnutým vyhlazováním, které jsem si připravil ve Photoshopu a do obrázku jej na chvíli umístil do pomocné vrstvy.



12. Zbývalo ještě zvýraznit oči. Udělal jsem to tak, že nejmenším čtverečkům v místech očí jsem zrušil výplň a nastavil různou tloušťku tahu. Zorničky jsem doplnil dvěma malými čtverečky v rohu.

Ač postup vypadá složitý, dá se k výsledku pohodlně dojit zhruba za čtvrt hodiny.