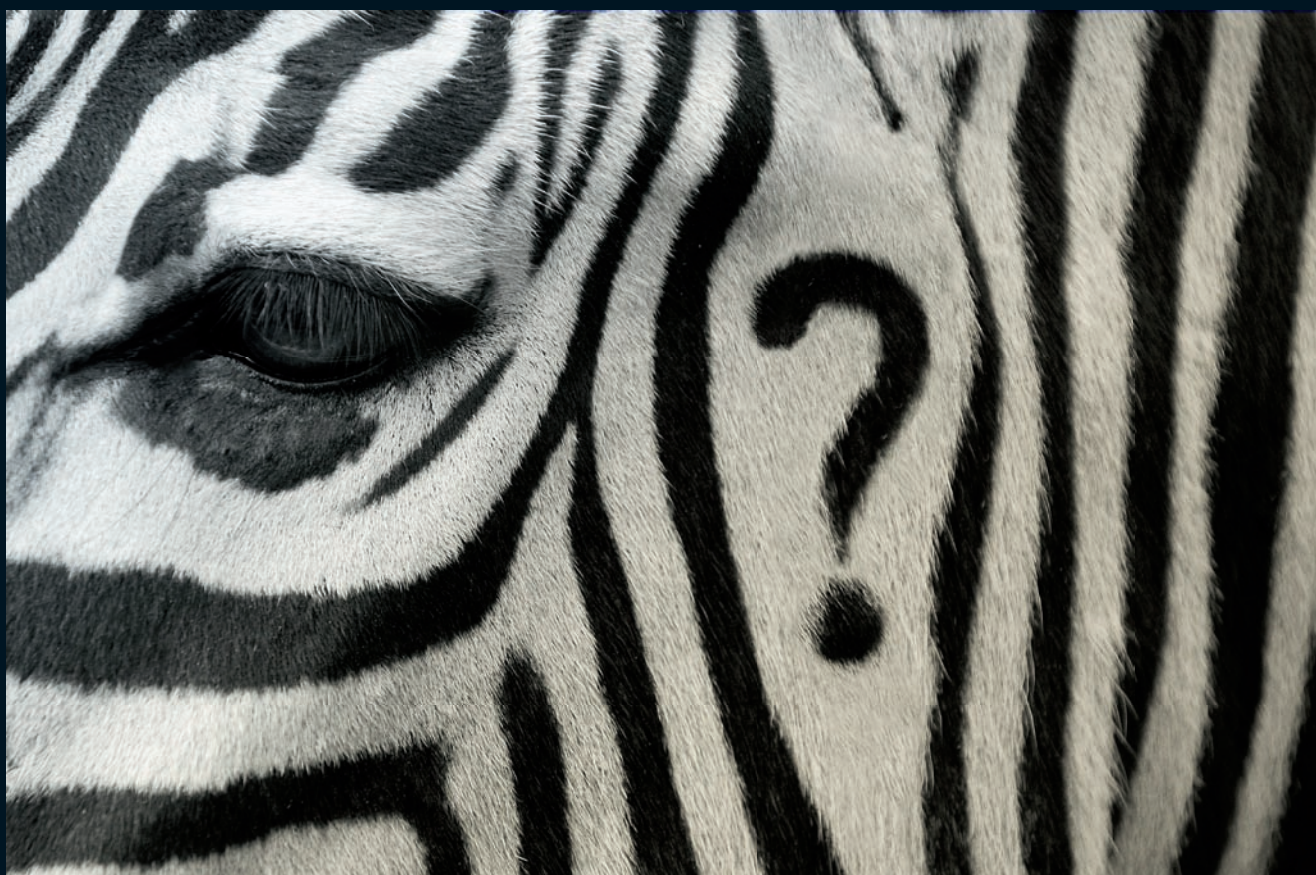


KzK: Proč mají zebry pruhy?

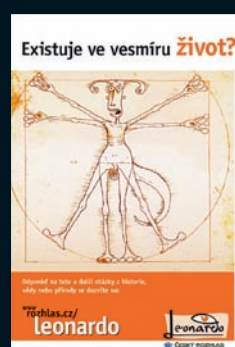
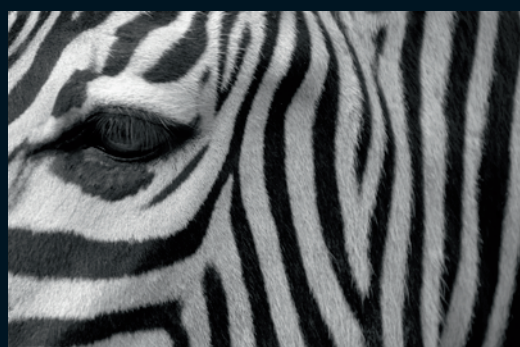
Koncem minulého roku jsem se podílel na přípravě kampaně pro rádio Leonardo. Jedná se o populárně naučné internetové rádio pro mladší generaci (www.rozhlas.cz/leonardo), které v jednom ze svých pořadů odpovídá na otázky typu: Svítí přeříznutý optický kabel? Jak vzniká vítr? Jak je možné přežít zásah bleskem? Co je a jak vzniká škytavka? Tyto otázky se zadavatel rozhodl použít i ve své komunikační kampani. Na nás bylo ztvárnit vizuální podobu. Jednou ze tří vybraných otázek bylo: „Proč mají zebry pruhy?“.

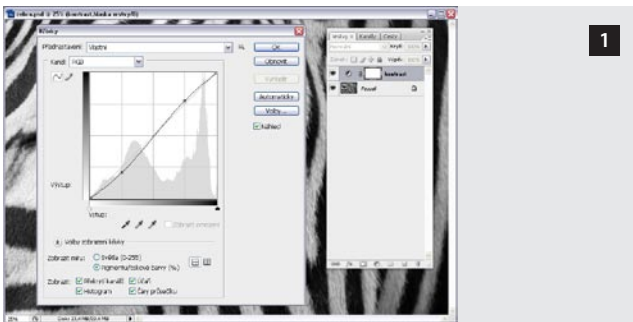
Pokusím se vám na této zakázce přiblížit nové funkce nástroje Klonovací razítko, které se celkem v tichosti objevily ve Photoshopu CS3. Možná jste je, stejně jako já, přehlédli. Jsem neskutečně rád, že se vývojáři Adobe začínají zabývat starými funkcemi a že přemýšlejí, jak je vylepšit.

Jan Tippman



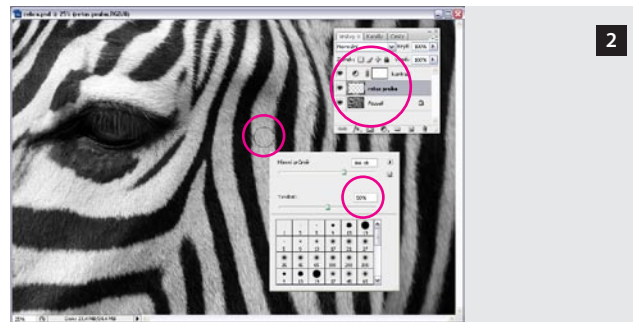
Zdrojový obrázek zebry a výsledné vizuály kampaně zasazené do layoutu (layout není dílem autora, ani Kafka designu).





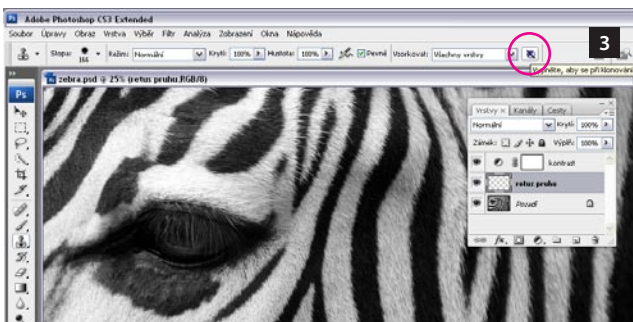
1

V prvním kroku jsem obrázek pomocí vrstvy úprav trochu zkontrastnil (použil jsem k tomu esovitě prohnutý Křivky). Mohu si to dovolit udělat hned na začátku postupu, protože tato úprava není destruktivní, ale parametrická – mohu ji kdykoliv odvolat vypnutím viditelnosti vrstvy nebo vyhozením vrstvy do koše.



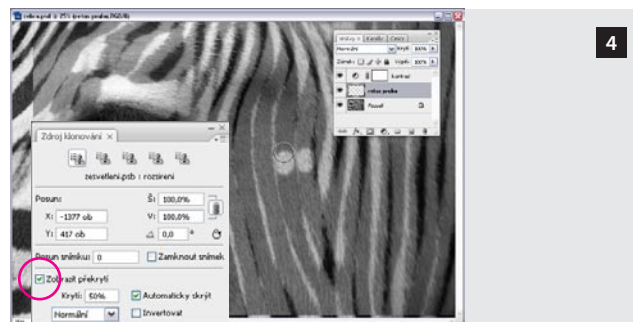
2

Nejprve bylo potřeba vytvořit si místo pro otazník, musel jsem tedy vyretušovat některé pruhy. Klonování jsem prováděl do nové vrstvy. Tento postup je škvělý v tom, že – opět – není destruktivní. Velikost nástroje jsem zvolil na základě šířky bílého pruhu. Tvrdost jsem zvolil 50%, aby byl nástroj prolnutý, ale zbytečně svou měkkostí nevyhlazoval kresbu.



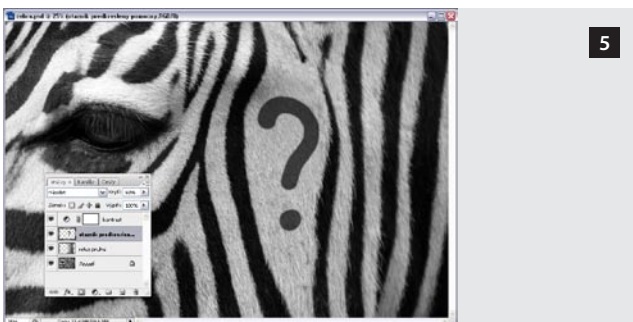
3

Ještě než jsem zahájil klonování, zapnul jsem si v kontextové nabídce nástroje Klonovací razítko funkci vzorkovat „Všechny vrstvy“ (ta již ve Photoshopu byla), ale klonovala i vrstvy úprav. Nově lze zapnout funkci tak, aby vrstvy úprav ignorovala. Kdyby tato funkce neexistovala, nemohl bych kontrast obrázku nastavit v prvním kroku vrstvou úprav.



4

Možnosti Klonovacího razítka byly dále rozšířeny v nové paletce „Zdroj klonování“. Kromě pěti zdrojů, které si můžete nadefinovat, máte možnost „Zobrazit překrytí“. Tato funkce vám může pomoci při pasování zdroje do nové pozice – společně s kurzorem se pohybuje zesvětlená zdrojová vrstva. Dále přibývaly možnosti měnit velikost, natočení a posun.



5

Než jsem se pustil do nejdelšího kroku – klonování otazníku – vytvořil jsem si pomocnou vrstvu s otazníkem, který jsem nakreslil obyčejným štětcem. Tato vrstva má jen pomocnou roli, ve výsledné retuši bude odstraněna. Definuje základní tvar otazníku; ukazuje, kam klonovat novou srst.



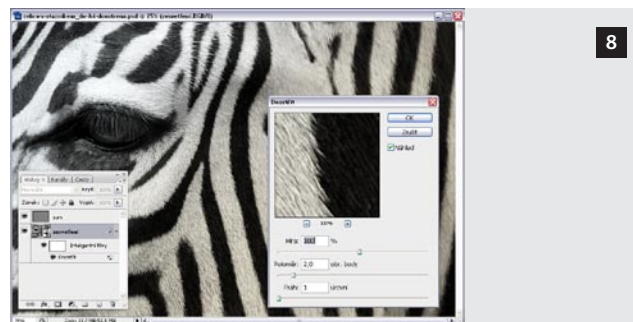
6

Otazník jsem nevytvářel jen prostým klonováním, ale používal jsem i funkci „Transformace vrstev“ a „Pokřivení“. Nejtěžší bylo vytvořit tvar tak, aby směr srsti korespondoval v každém záhybu otazníku s přirozeným směrem ostatních chlupů srsti.



7

Když jsem dokončil tvar otazníku, přidal jsem ještě vrstvu s přechodem modré a žluté barvy – abych dal fotografii přirozenější, méně černobílý, vzhled. Přidal jsem také mou oblíbenou vrstvu se šumem – nová vrstva, vyplnit 50% šedou, prolínací mód Překrytí (Overlay), filtr Přidat šum (5%, Gaussovský), snížit krytí vrstvy na 50%. (Postup funguje jen v RGB.)



8

V poslední fázi jsem obraz doostřil. Udělal jsem to tak, že jsem všechny dosud používané vrstvy převedl na Inteligentní objekt (kromě vrstvy šum) a aplikoval jsme na něj filtr Doostřit (parametry 100%, 2 px, práh 1). Doostření díky tomu mohu kdykoliv odvolat či změnit – je parametrické, nedestruktivní.