

# Adobe Photoshop CS

Tipy a triky od expertů



# Tipy a triky od expertů

---

## Obsah

Korekce o clonová čísla .....	1
Vytvoření kovového písma .....	3
Kouř .....	7
Vytvoření efektu kouzelného zrcadla .....	11
Kreativní oříznutí fotografie .....	14
Světelná erupce! .....	19
Ovládání kontrastu s použitím dvou obrazů .....	23
Digitální světelné malování .....	27
Dřevoryty .....	30
Záchrana pomocí fotografických filtrů .....	34
Animovaný GIF: efekt přemazání .....	37
Používání rozostření objektivu .....	41
Pohled přes sklo .....	44
Dešťové kapky .....	49

Na následujících stránkách se s vámi odborníci na práci s Photoshopem ve fotografii, grafickém designu, videu a webovém designu podělí se svými oblíbenými tipy. Chcete-li více tipů pro Adobe® Photoshop® a Adobe ImageReady®, podívejte se na stránky Photoshop Expert Center: <http://studio.adobe.com/expertcenter/photoshop>.



TIPY A TRIKY PRO ADOBE PHOTOSHOP CS

# Korekce o clonová čísla

**Bruce Fraser** Upraveno z knihy Real World Photoshop od Davida Blatnera a Bruce Frasera. Bruce Fraser je spoluautorem oceňované série Real World Photoshop a také publikace Real World Color Management z vydavatelství Peachpit Press.

Vysvětlíme si zde jednoduchý způsob, jak upravit expozici po jednotlivých clonových číslech, což je pro fotografy jejich druhá přirozenost. Klíčem k této technice je to, že režimy prolnutí vrstev Závoj a Násobit při krytí 38% vytvářejí efekt, který je velmi podobný zesvětlení nebo ztmavení o jedno celé clonové číslo. (Chcete-li provést úpravu o půl clonového čísla, použijte krytí 19%, pro jednu třetinu použijte 13%, a tak dále.) V tomto příkladu ztmavíme obraz o jedno clonové číslo.

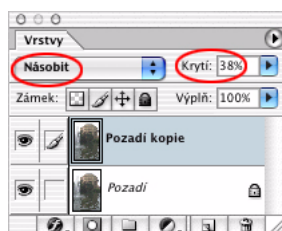


## 1. Vytvořte vrstvu pro korekci o clonové číslo.

Pokud pracujete se souborem sloučeným do jedné vrstvy, duplikujte vrstvu Pozadí pomocí příkazu Duplikovat vrstvu z nabídky Vrstva. Pokud pracujete s obrazem, který má více vrstev, vytvořte novou vrstvu pomocí příkazu Nová > Vrstva z nabídky Vrstva, potom stisknutím Apple-Alt-Shift-E (Mac) nebo Ctrl-Alt-Shift-E (Windows) umístěte sloučený obsah všech viditelných vrstev do nové vrstvy, se zachováním původních vrstev beze změny.

## 2. Aplikujte globální korekci o clonové číslo.

Vyberte nově vytvořenou vrstvu v paletě Vrstvy, pak nastavte režim prolnutí Násobit a krytí nastavte na 38%. Tím se celý obraz ztmaví o jedno clonové číslo.



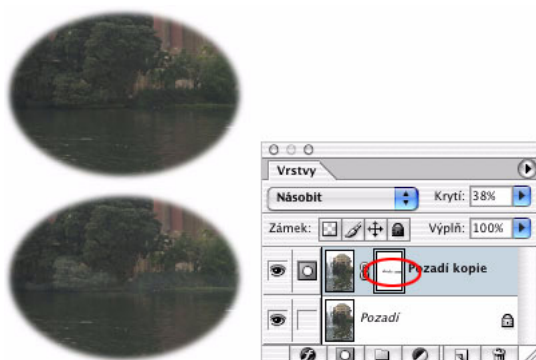
### 3. Přidejte masku vrstvy.

Globální korekce clony způsobí, že některé části vegetace podél hladiny budou příliš tmavé. Abyste mohli korekci v těchto místech lokálně zmírnit, musíte nejdříve přidat masku vrstvy pomocí příkazu Přidat masku vrstvy z nabídky Vrstva. V tomto případě jsme použili volbu Odkrýt vše, ale vyberte takovou volbu, která vyžaduje nejméně malování – pokud potřebujete provést korekci jen malé oblasti, je efektivnější použít volbu Skrýt vše a domalovat korekci do požadované oblasti než použít volbu Odkrýt vše a korekci vymazávat.

Všimněte si, že když přidáte masku vrstvy, automaticky se v paletě kanálů stane cílem, a barvy popředí a pozadí se automaticky nastaví na černou a bílou, takže můžete hned začít masku vrstvy upravovat.

### 4. Omezte rozsah korekce.

S barvou popředí nastavenou na černou pomocí štětce s měkkými okraji odmažte korekci z oblastí, kde je nežádoucí. V tomto případě jsme malovali s krytím 33 %, abychom korekci podél vodní hladiny zmírnili na 1/3 clonového čísla.



### 5. Experimentujte.

Tuto techniku lze využít k celé řadě variací. Jakmile vymezíte oblast obrazu, na kterou se má korekce aplikovat, můžete upravovat její intenzitu tím, že změníte krytí vrstvy – jestliže se například rozhodnete, že potřebujete korekci o dvě clonová čísla, zvyšte krytí z 38 % na 76 %.

Můžete také experimentovat s různými způsoby vymezení oblasti, na kterou se má korekce aplikovat. Pokud lze korigovanou nebo chráněnou oblast snadno vybrat, můžete před přidáním masky vrstvy vytvořit výběr a potom použít volbu Odkrýt výběr nebo naopak Skrýt výběr. Chcete-li korekci omezit jen na určitý rozsah barevných tónů, můžete v dialogovém okně Styl vrstvy použít volby Prolnout když. Pro malé lokální korekce můžete použít štětec historie, přičemž jako zdroj nastavíte současný stav obrazu a jako Režim štětce nastavíte Závoj nebo Násobit – tato metoda je zvlášť užitečná pro provádění jemných korekcí se štětcem historie nastaveným na velmi nízké hodnoty krytí v rozsahu od 3 % do 10 %.

# Vytvoření kovového písma

**Bert Monroy** Upraveno podle jednoho dílu Bertova pořadu Screen Savers, vysílaného každý měsíc v televizi TechTV. Bert Monroy je považován za průkopníka digitálního umění. Je spoluautorem první knihy, která kdy byla napsána o Photoshopu. Bert je uznávaný výtvarník, učitel, přednášející a autor mnoha knih.

Efekt, který si ukážeme v této ukázce, se používá stejně často jako vržený stín. Kovové písmo je často k vidění v reklamách na auta, na obalech CD a v graficky ztvárněných názvech filmů. Stačí se podívat do kteréhokoliv časopisu a najdete nesčetné množství příkladů. Tato ukázka má mnoho postupných kroků. Mějte na paměti, že tady není ani tak důležitý konečný výsledek, ale spíše tyto postupné kroky. Ty mohou s malými obměnami – jako je například použití jiné barvy – posloužit k řešení mnoha dalších situací.



## 1. Vytvořte nový soubor.

Vytvořte soubor Photoshopu, který bude dostatečně velký, aby se do něho vešlo celé logo, které se chystáte vytvořit.

## 2. Přidejte přechod.

Pomocí nástroje přechod vytvořte lineární přechod shora dolů, s použitím libovolných barev.



### 3. Přidejte text.

Pomocí nástroje vodorovný text zadejte název, který chcete použít pro své logo.



### 4. Text pokřivte.

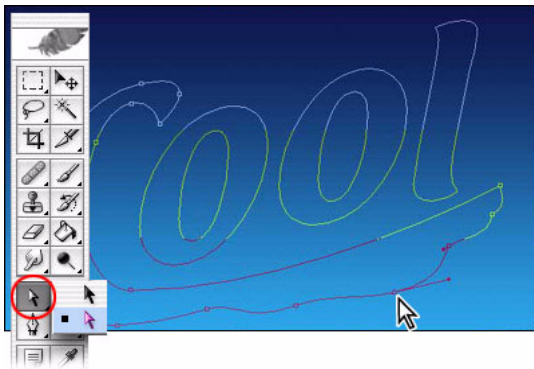
V pruhu Volby textu klepněte na ikonu Vytvořit pokřivený text. Zde si můžete vybrat jakýkoliv efekt a míru pokřivení podle libosti. Já jsem zvolil efekt Vyvýšení s malým procentem Prohnutí. Klepněte na OK.



### 5. Vytvořte cestu.

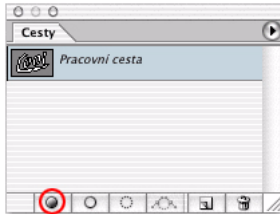
Z textu vytvořte cestu pomocí příkazu Vrstva > Textová vrstva > Vytvořit pracovní cestu. Nová cesta se objeví v paletě Cesty. Původní textovou vrstvu nyní můžete vypustit nebo vypnout.

Nástrojem pro přímý výběr můžete cestu upravit do libovolného tvaru. Můžete přidat další body, abyste vytvořili požadované zkreslení nebo pozměněné tvary, jako například protaženou část písmene „C“.



## 6. Cestu vyplňte.

Jakmile máte hotovou cestu, vytvořte novou vrstvu a vyplňte cestu barvou. To lze udělat mnoha různými způsoby. Já dávám přednost jednoduchému klepnutí na tlačítko Vyplnit cestu dole v paletě Cesty. Je jedno, jakou barvu zvolíte, protože ji stejně později nahradíte.



## 7. Přidejte vržený stín.

V paletě Vrstvy na vrstvu s logem poklepejte (Mac) nebo poklepejte se stisknutou klávesou Alt (Windows), abyste otevřeli dialogové okno Styl vrstvy. V tomto dialogovém okně provedete kroky 7 až 10.

V dialogovém okně Styl vrstvy zvolte Vržený stín. Libovolně jej nastavte.

## 8. Přidejte úkos a reliéf.

Klepněte na Úkos a reliéf. Zvolte tvrdou metodu a zvětšete hloubku.



## 9. Přidejte překrytí přechodem.

Vyberte Překrytí přechodem. Klepnutím na přechod otevřete Editor přechodu. Zvolte typ přechodu, který vypadá jako odrazy světla na kovovém písmu.

Když zvolíte určitý přechod, objeví se v okně editoru. Nyní ho můžete libovolným způsobem upravit. Po klepnutí na čtverečky s barvou pod přechodem můžete změnit jejich polohu nebo barvu v oblasti pro nastavení. Pokud klepnete pod přechodem v místě, kde není žádný čtvereček, automaticky se vloží nový. Čtverečky nad přechodem určují krytí.



## 10. Nastavte úhel.

Až budete mít požadovaný přechod, klepnutím na OK ukončete editor. V dialogovém okně Styl vrstvy nastavte úhel tak, aby přechod protínal logo pod správným úhlem, který nejlépe napodobuje odrazy světla na kovu.

## 11. Přidejte tah.

Nakonec zvolte Vytažení, abyste přidali k logu výrazný okraj. Klepnutím na OK zavřete dialogové okno Styl vrstvy.

A je to hotové.





# Kouř

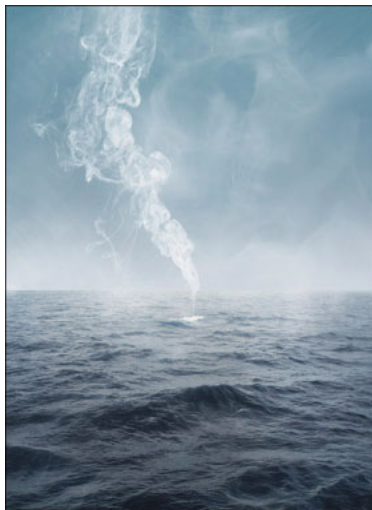
---

**John Paul Caponigro** Podle publikace Adobe Photoshop Master Class (Adobe Press), jejímž autorem je John Paul Caponigro. John Paul Caponigro je mezinárodně uznávaný výtvarník. Hojně vystavuje, přednáší a vyučuje na seminářích. Mezi jeho klienty patří společnosti Adobe, Canon, Epson, Apple, Imacon, Gretag-MacBeth, Sony a Kodak. Další informace najdete na [www.johnpaulcaponigro.com](http://www.johnpaulcaponigro.com).

Používá se při posvátných obřadech. Používá se k očišťování. Je spojován s duchovním světem. Zviditelňuje dech. Je znamením nebezpečí. Jeho předchůdcem je oheň. Znečišťuje. Bere dech. Kouř je mocný symbol.

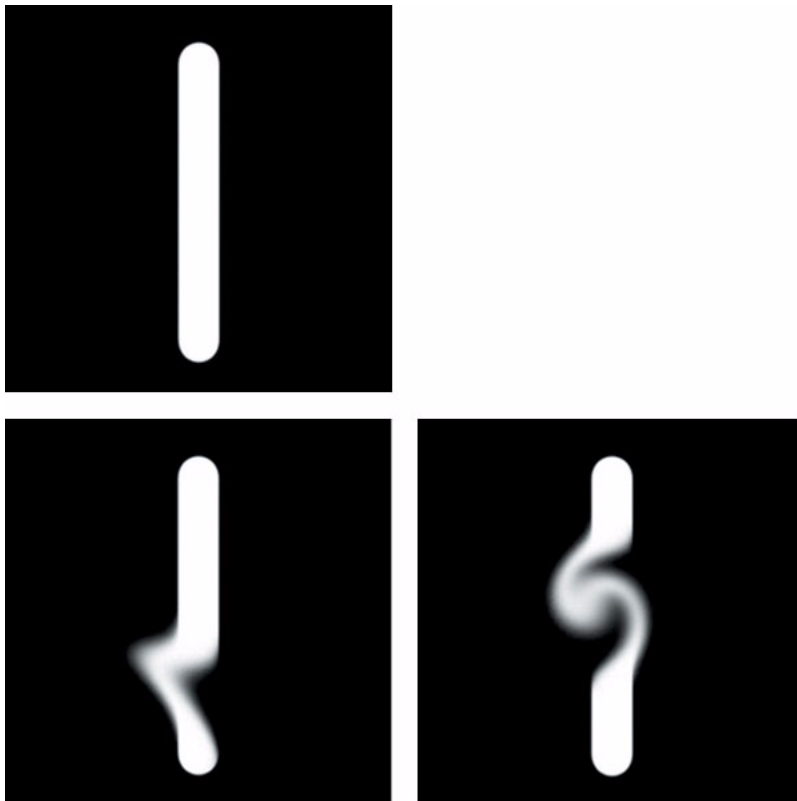
Z kompozičního hlediska je kouř výjimečně flexibilní. Může být silný nebo slabý, hustý nebo řídký, koncentrovaný nebo rozptýlený, jednoduchý nebo složitý. Můžete nakreslit čáru libovolným směrem, spojit dva předměty nebo zaměřit pozornost na nový objekt. Můžete doslova přitáhnout pohled k jakémukoli místu na obraze podél libovolné křivky.

Komplexnost a mnohotvárnost kouřových efektů vám dává neobyčejnou uměleckou volnost, aniž by to bylo na úkor realismu. Znamená to ovšem, že pokud chcete tento efekt začlenit do svého díla, vyplatí se důkladně si prostudovat vzhled kouře ve skutečném světě. Způsob, jakým se kouř vine, má svoji logiku. Blíže ke zdroji je kouř sevřenější a živější, zatímco dál od něho je rozptýlenější a klidnější. Vlní se, kroutí a otáčí ve zvlněných obloucích a jen málokdy ostře zahýbá. Ať už je unášen větrem pomalu nebo rychle, jen zřídka klesá; obvykle stoupá vzhůru. Připadá mi úžasné, že něco tak složitého lze tak snadno nakreslit od ruky pomocí Photoshopu.



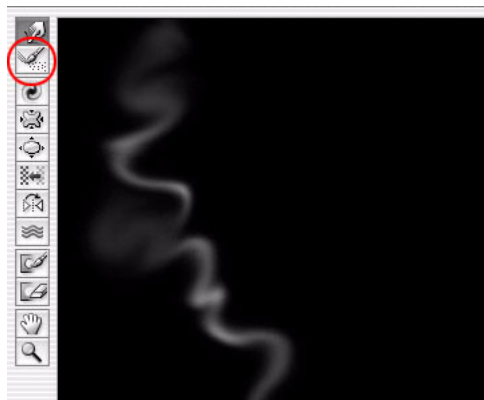
## 1. Namalujte čáru a deformujte ji.

Začněte na vrstvě pozadí vyplněné černou barvou a pomocí štětce namalujte bílou čáru na nové vrstvě v sadě vrstev s názvem Kouř. Pak tuto čáru deformujte. Nástrojem rozmazání její různé části protáhněte, vysuňte do stran, navzájem propleťte nebo zakruťte, abyste dosáhli požadovaného efektu. Čím více čáru zdeformujete, tím bude rozmazanější. Štětcem historie můžete deformaci vybraných částí podle potřeby vrátit zpátky.



## 2. Vylepšete efekt.

K dalšímu deformování použijte nástroj zkapalnění (Filtr > Zkapalnit). Na rozdíl od nástroje rozmazání filtr Zkapalnit při deformování nezvyšuje neostrost. Pomocí nástroje Rekonstrukce v okně filtru Zkapalnit můžete deformace výběrově vrátit zpět. Na rozdíl od štětce historie umožňuje nástroj Rekonstrukce vybrat přechodný stav mezi nedeformovaným a zcela deformovaným stavem.



### 3. Vytvořte složitější efekt.

Opakujte tento postup kolikrát chcete a jednotlivé elementy ukládejte do samostatných vrstev.

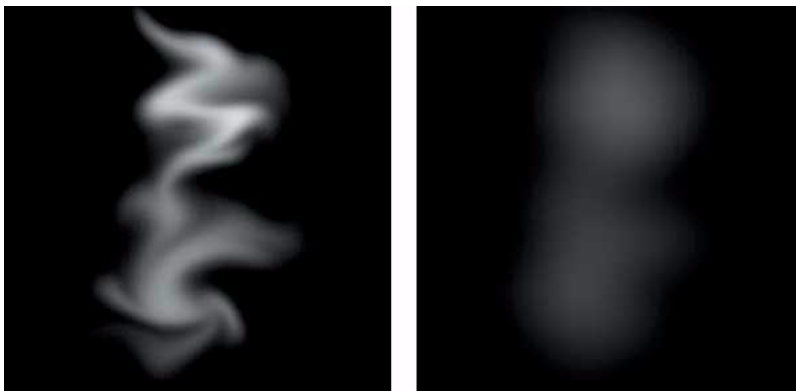
### 4. Změňte umístění elementů.

Nástrojem pro přesun vybrané elementy přemístěte. Pomocí libovolné transformace (Úpravy > Libovolná transformace) vybrané elementy zmenšete, zvětšete nebo zdeformujte.



### 5. Vytvořte aureolu.

Vypněte vrstvu pozadí. Vytvořte novou vrstvu a umístěte ji pod ostatní vrstvy v sadě vrstev Kouř. Podržte stisknuté klávesy Alt a Apple a zvolte Sloučit viditelné. Tím se všechny viditelné informace ze všech vrstev zkopírují do této cílové vrstvy, aniž by se obraz sloučil do jediné vrstvy. Rozostřete tuto vrstvu pomocí filtru Gaussovské rozostření. Snižte její krytí požadovaným způsobem. V případě potřeby tento krok opakujte.

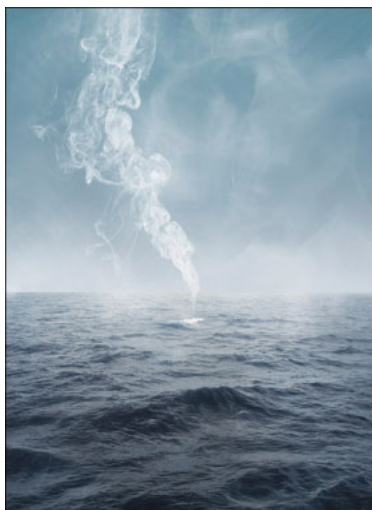


## 6. Můžete také přidat šum.

Nad ostatní vrstvy v sadě vrstev Kouř vytvořte novou vrstvu vyplněnou 50% šedí, nastavte režim Překrýt a aplikujte na ni filtr Šum nebo Zrnění. Podle potřeby snižte krytí a sytost této vrstvy.

## 7. Importujte efekt do cílového souboru.

Přetáhněte sadu vrstev Kouř do cílového souboru. Podle potřeby upravte její umístění a krytí. Někdy může být potřebné provést ještě další deformace. Elementy v rámci jedné sady vrstev je možno vzájemně míchat a kombinovat a tak vytvářet další efekty s jiným vzhledem.



## 8. Závěr.

Pro zvýšení věrohodnosti můžete tyto efekty kombinovat s fotografiemi kouře. Z jakéhokoli souboru s fotografií kouře na černém pozadí lze rychle vytvořit ještě další element (i když velmi složitý) pro dosažení konečného efektu. Když začnete z fotografie, načtete libovolný kanál z fotografie jako výběr (klepnutím na ikonu výběru v paletě Kanály), pomocí libovolného nástroje pro výběr výsledný výběr přetáhněte na požadované místo, vytvořte novou vrstvu, přidejte masku vrstvy a vyplňte vrstvu bílou barvou. Upravte velikost této masky vrstvy, deformujte ji a snižte její krytí – zkrátka upravte ji podle svých požadavků.

Experimentování je v tomto případě nejen nutné, ale také velmi zábavné.

Brzy zjistíte, že vám kouř učaroval. Kromě tohoto okouzlení si možná také uvědomíte, že se do vašich obrazů dostal nový zdroj síly a poezie.

# Vytvoření efektu kouzelného zrcadla

**Rick Sammon** Podle jedné ze 107 lekcí z 22. knihy Ricka Sammona s názvem Complete Guide to Digital Photography. Rick Sammon je moderátorem pořadu Digital Photography Workshop v televizi DIY (Udělej si sám) a jako host také moderuje Canon Photo Safari v televizi Outdoor Life Network. Rick také píše každý týden sloupek o fotografování pro agenturu Associated Press a vyučuje na seminářích o digitální fotografii po celém světě. Viz [www.ricksammon.com](http://www.ricksammon.com).

„To se všechno dělá pomocí zrcadel,“ je populární úsloví mezi profesionálními kouzelníky.

No a dnes umělečtí fotografové, kteří se zabývají digitální fotografií, používají zrcadla, byť jiného druhu, k vytváření kouzelných efektů na monitorech svých počítačů. Zrcadlový obraz je v podstatě takový obraz, kde jedna strana snímku je perfektně zrcadlově zobrazena na druhé straně snímku, a to buď vodorovně nebo svisle. Ve Photoshopu použijeme k vytvoření tohoto efektu příkaz Velikost plátna, kopírování a vložení. Je to skutečně tak snadné!

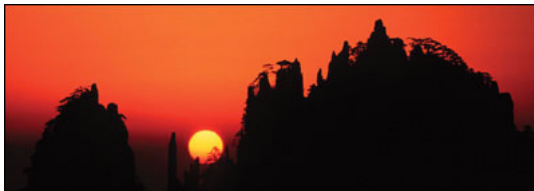
Tento zrcadlový obraz východu slunce na vrcholu hory v Číně (kde není žádné jezero) je jedním z mnoha, které jsem si pro radost vytvořil.

Dobrá! Podívejme se, jak snadno lze vytvořit efekt kouzelného zrcadla ve Photoshopu.



## 1. Začněte představou.

První krok je začít s obrázkem, nebo spíše s představou, jak by měl výsledný zrcadlový obraz vypadat. Já jsem vyšel ze snímku východu slunce, který jsem vyfotil na vrcholku jedné hory v Číně. (Ve skutečnosti jsem použil kopii snímku, protože nikdy nepracuji se svými originálními soubory. To je docela dobrá praxe!)



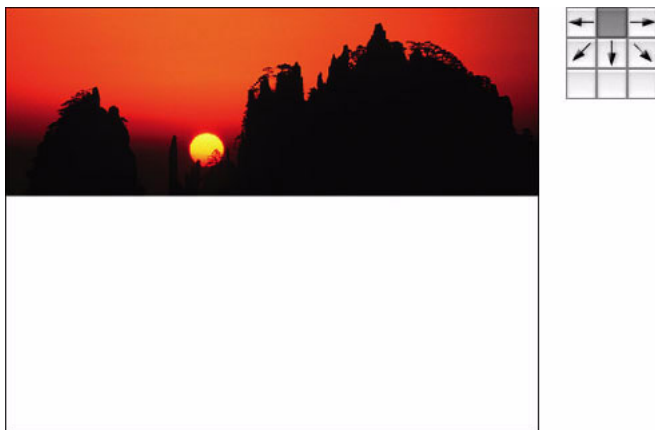
## 2. Otevřete dialogové okno Velikost plátna.

Ve Photoshopu můžeme zvětšit velikost plátna (skutečné pracovní plochy) obrazu příkazem Obraz > Velikost plátna. Na tomto snímku z obrazovky vidíme skutečnou velikost původního obrazu. Když poprvé otevřeme dialogové okno Velikost plátna, je v mřížce Ukotvení zvýrazněné střední políčko.

### 3. Zvětšete velikost plátna.

Dalším krokem je zvětšení velikosti plátna (skutečné pracovní plochy). Velikost plátna zvětšíme tak, že zvýrazněné políčko přesuneme do libovolného z políček v mřížce – a pak zapíšeme novou výšku anebo šířku. Protože jsem chtěl zvětšit výšku plátna na spodní straně obrazu, přesunul jsem zvýrazněnou plochu do horního středního políčka. Pak jsem zapsal novou výšku plátna – která byla pro jednoduchost o něco větší než dvojnásobek výšky původní fotografie.

Poté, co jsem přibližně zdvojnásobil výšku obrazu, vypadala moje nová pracovní plocha (nová velikost obrazu) takto.



### 4. Vytvořte převrácenou kopii původního obrazu.

Vytvoření převráceného obrazu z originálu je snadné. Začněte tím, že nástrojem obdélníkový výběr vyberete plochu původního obrazu, v tomto případě tedy východ slunce. Pak zvolte Úpravy > Kopírovat.

Dále zvolte Soubor > Nový. Nově vytvořený dokument bude mít přesně stejnou velikost jako zkopírovaný obraz.

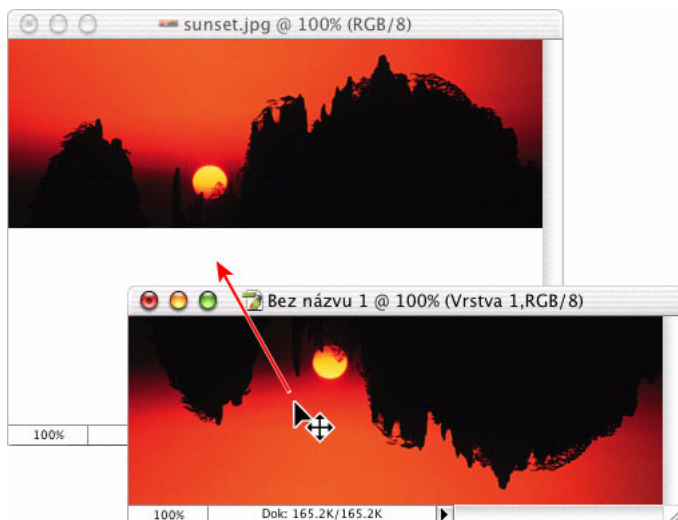
Nyní zvolte Úpravy > Vložit. Zkopírovaný obraz se vloží do nového dokumentu – do nové vrstvy.

Obraz převraťte (v tomto případě svisle) příkazem Úpravy > Transformovat > Převrátit svisle. Obraz bude nyní převrácený.



## 5. Vytvořte efekt kouzelného zrcadla.

K vytvoření efektu kouzelného zrcadla použijte nástroj Přesun a převrácený obraz přetáhněte do prázdné plochy ve svém původním obrazu. Nyní oba obrazy pečlivě navzájem zarovnejte, aby vypadaly perfektně zrcadlené. Potom obraz převedte do jedné vrstvy příkazem Vrstvy > Do jedné vrstvy.



## 6. Závěr.

Zábavnou variantou toho, co lze dělat s některými visle zrcadlovými obrazy (vytvářet lze i vodorovně zrcadlové obrazy), je vytvořit dojem, že se váš původní obraz zrcadlí ve vodě. To se udělá následovně. Vyberte zrcadlovou část obrazu (spodní polovinu) nástrojem obdélníkový výběr. Nyní zvolte Filtr > Deformace > Zvlnění moře. Pohrajte si s nastavením Velikosti zvlnění a Stupně zvlnění, dokud nebudete s výsledným efektem spokojeni. Klepněte na OK. Nyní příkazem Výběr > Odznačit zrušte označení plochy, na kterou jste aplikovali filtr Zvlnění moře.

Nakonec nástrojem oříznutí upravte obrázek podle svého vkusu.

Většina profesionálů se shoduje, že Photoshop změnil nejen způsob, kterým obrazy fotografujeme, ale také způsob, jak vidíme potenciální obrazy. Nyní, když víte o efektu kouzelného zrcadla, můžete na svých cestách vidět skvělé potenciální zrcadlové obrazy. Tak hodně štěstí!



# Kreativní oříznutí fotografie

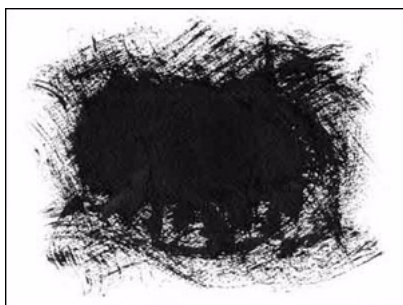
**Ben Willmore** Podle publikace Adobe Photoshop 7 Studio Techniques, jejímž autorem je Ben Willmore, a podle [www.digitalmastery.com](http://www.digitalmastery.com). Ben Willmore se zabývá digitálním zpracováním obrazů od jeho prvopočátků. Své znalosti předává veřejnosti prostřednictvím seminářů, konferencí, knih, článků a rad v časopisech a výukových materiálů na videokazetách a CD.

V tomto postupu bych vám rád předvedl, jak používám skenované obrazy nebo malování uměleckými štětci ke kreativnímu oříznutí fotografií. Pozor: tato technika je návyková. Až tuto techniku několikrát použijete, může se stát, že vás obyčejné pravoúhlé fotografie přestanou bavit.



## 1. Naskenujte obraz s vysokým kontrastem.

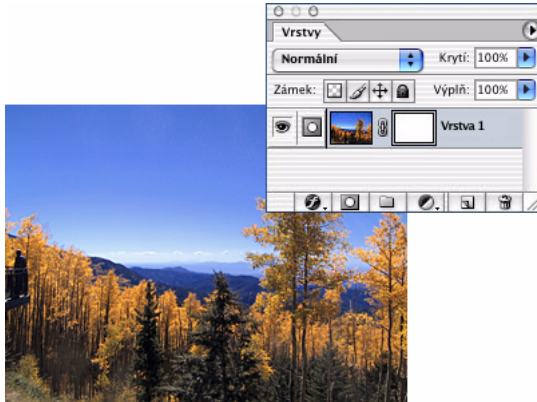
Můžete použít jakýkoli obraz, který obsahuje převážně bílou a černou (a několik málo odstínů mezi nimi). Jednou z možností, jak takový obraz vytvořit, je rozlít trochu barvy po papíru, a pak ho naskenovat. Pro svůj příklad jsem ale použil velký štětec, namočil jsem ho do černého inkoustu a pak jsem jím obraz namaloval na akvarelový papír. Po úplném zaschnutí inkoustu jsem obraz naskenoval ve stupních šedi. Jinou možností je místo skenování obraz namalovat některým z uměleckých štětců, které se zobrazují v dolní části palety štětců (i když si osobně myslím, že se skenovanými obrazy je výsledek mnohem lepší).





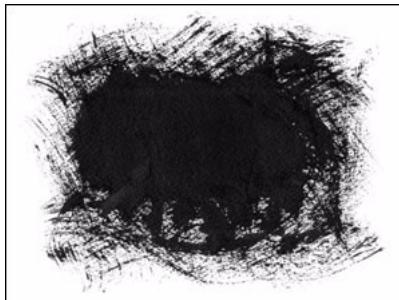
## 2. Přidejte masku vrstvy.

Nyní si musíme připravit obraz, který chceme oříznout. Otevřete tedy soubor s jakoukoli fotografií, kterou chcete použít, po poklepnání na vrstvu pozadí změňte její název, a pak zvolte **Vrstva > Přidat masku vrstvy > Odkrýt vše**. V paletě **Vrstvy** by nyní měly být u této vrstvy zobrazeny dvě náhledové miniatury. Ta pravá je maska vrstvy, kterou jste právě vytvořili.



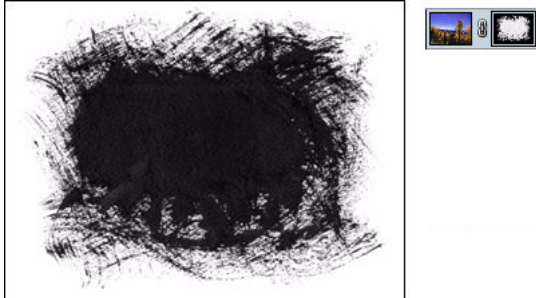
## 3. Vložte obraz do masky.

Nyní do této masky vrstvy vložíme naskenovaný obraz. Otevřete naskenovaný nebo namalovaný obraz, zvolte **Výběr > Vybrat vše** a pak **Úpravy > Kopírovat**. Přepněte do obrazu, který chcete oříznout, a se stisknutou klávesou **Alt** klepněte v paletě **Vrstvy** na náhled masky vrstvy, aby vyplnila hlavní plátno a pak zvolte **Úpravy > Vložit**. Pokud je vložený obraz příliš velký nebo malý ve srovnání s dokumentem, do něhož jste ho vložili, zvolte **Úpravy > Libovolná transformace** a tažením za rohy změňte velikost obrazu podle potřeby.



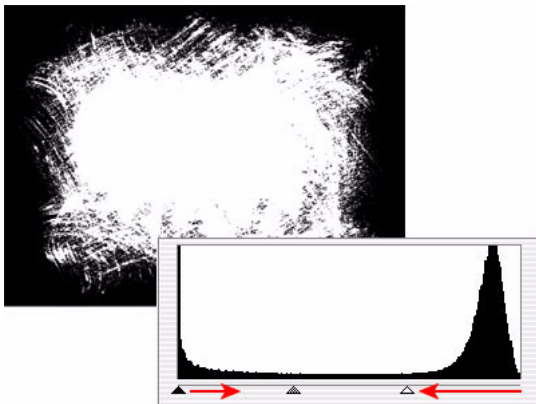
#### 4. Invertujte masku.

Černé části v masce vrstvy obraz skrývají, skrz bílé části je obraz vidět, z čehož vyplývá, že tato maska by zakryla většinu fotografie. Proto zvolte Obraz > Přizpůsobení > Invertovat, aby vznikl negativ obrazu, což by mělo způsobit, že vrstva bude skrytá jen na okrajích.



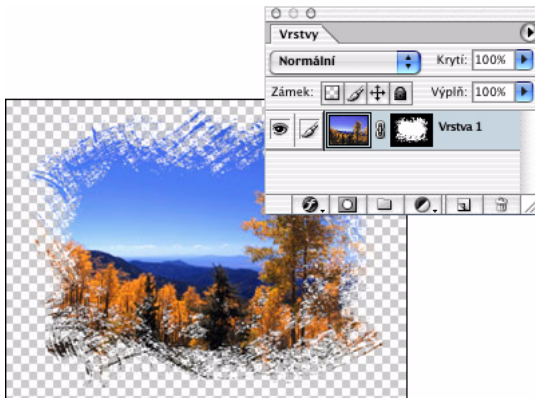
#### 5. Masku upravte.

Nyní musíme zajistit, aby základní oblasti tohoto obrazu byly čistě bílé a čistě černé, jinak budete vidět pomocný obraz uprostřed (šedé části jsou poloprůhledné). Proto zvolte Obraz > Přizpůsobení > Úrovně a posuňte levý horní a pravý horní jezdec tak, aby střed naskenovaného obrazu byl zcela bílý a okraj zcela černý.



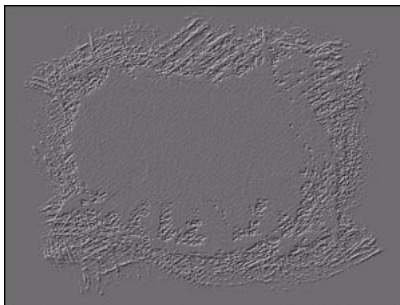
## 6. Prohlédněte si výsledek.

Nyní se podíváme, jak to všechno ovlivnilo váš obraz. V paletě Vrstvy klepněte se stisknutou klávesou Alt na náhled masky vrstvy, abyste tuto masku skryli, a zobrazili svůj původní obraz. Měl by být oříznutý tak, že je vidět pouze jeho část odpovídající ploše, která byla v naskenovaném obrazu vyplněná černým inkoustem.



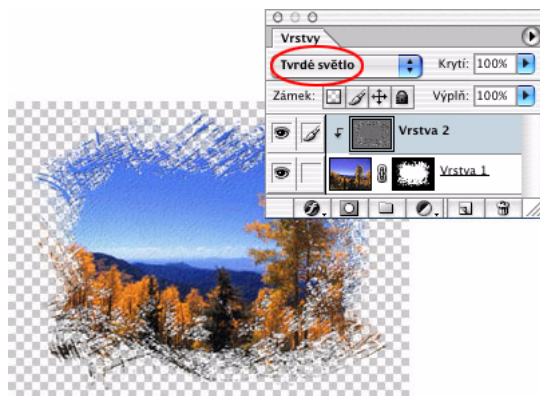
## 7. Vytvořte texturu.

Myslím, že obraz by vypadal ještě zajímavěji, kdybychom k fotografii přidali texturu. Protože poslední, co jsme kopírovali, byl naskenovaný obraz, mělo by stačit jen zvolit Úpravy > Vložit, abyste dostali novou vrstvu obsahující původní naskenovaný obraz. Pokud jste po prvním vložení naskenovaného obrazu do fotografie upravovali jeho velikost, můžete změnit velikost této verze ve stejném poměru příkazem Úpravy > Transformovat > Znovu. Poté zvolte Filtr > Stylizace > Reliéf, použijte výchozí nastavení a klepněte na OK.



## 8. Aplikujte texturu.

Abyste nyní aplikovali texturu, kterou filtr Reliéf získal z obrazu, změňte režim prolnutí nahoře v paletě Vrstvy z hodnoty Normální na Tvrdé světlo a pak zvolte Vrstva > Vytvořit ořezovou masku. Pokud se tím nepřidá dostatečně výrazná textura, zkuste na vrstvu s reliéfem aplikovat příkaz Filtr > Textura > Texturování.



## 9. Přidejte tomu šťávu.

Pokud máte chuť ještě na další efekty, klepněte na vrstvu obsahující fotografii (ne texturu) a zkuste experimentovat s volbami z nabídky Vrstva > Styly (já mám rád Vržený stín a Úkos a reliéf).

K vytvoření desítek tvarů pro kreativní oříznutí fotografií stačí asi hodina času a krátká návštěva obchodu s potřebami pro výtvarníky. Nemusíte být žádný umělec, stačí vyšplíchnout trochu barvy na papír – bude to vypadat zajímavěji než pravoúhlý výřez. Vždyť já sotva dokážu nakreslit rovnou čáru, a podívejte se, co se mi povedlo. A protože místo všech těch pomůcek z obchodu s potřebami pro výtvarníky můžete použít kreativní štětce Photoshopu, jsou vaše možnosti skutečně neomezené.

# Světelná erupce!

**Richard Harrington** Výňatek z knihy „Photoshop for Nonlinear Editors“, ISBN 1-57820-209-4, Copyright © 2003, CMP Media LLC. Všechna práva vyhrazena. Richard Harrington je zkušený filmový střihač a výtvarník a majitel společnosti RHED Pixel ([www.RHEDPixel.com](http://www.RHEDPixel.com)), zaměřené na vizuální komunikaci. Harrington má několik osvědčení z oboru včetně Apple Certified Trainer, Avid Certified Instructor, a dvou osvědčení Adobe Certified Expert.

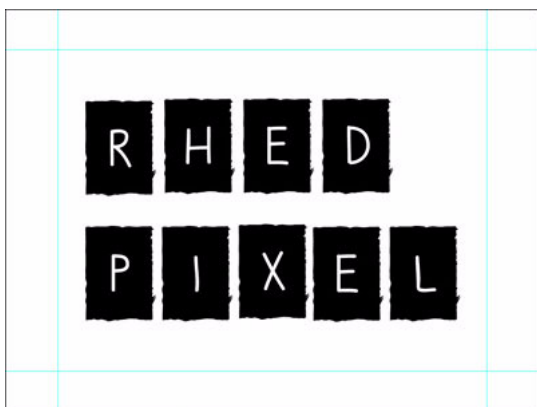
Přemýšlíte, jak byste nějaké logo nebo text ještě více oživilí? Dva nejběžnější způsoby zvýraznění loga jsou zářící obrysy nebo vržený stín. Vychází to z principu textu na pozadí se vzorkem, který říká, že pokud má něco kontrastní okraj, je to mnohem lépe vidět na texturovaném nebo pohyblivém se pozadí. Ale proč být všední? Obraz můžeme dramatickým způsobem zvýraznit oproti pozadí jeho podsvícením. Tato technika funguje téměř s jakýmkoli logem nebo textem.



## 1. Umístěte logo.

Umístěte logo do požadované polohy na plátně. Pokud pracujete s videem, použijte oblast dokumentu, ve které nebudou titulky. V případě potřeby logo vycentrujte pomocí nástrojů pro zarovnání.

***Poznámka:** Nový dokument můžete otevřít se zobrazenými vodítky oblastí titulků a akcí. Zvolte Soubor > Nový a potom zvolte přednastavení dokumentu pro video, které odpovídá standardu používanému ve vašem systému pro stříh videa.*

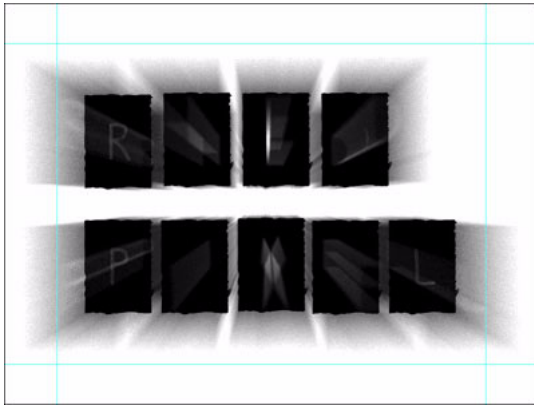


## 2. Duplikujte vrstvu s logem.

Vytvořte kopii loga duplikováním příslušné vrstvy příkazem Vrstva > Duplikovat vrstvu. Duplikovanou vrstvu pojmenujte Světlo 1. Umístěte tuto kopii nad původní logo.

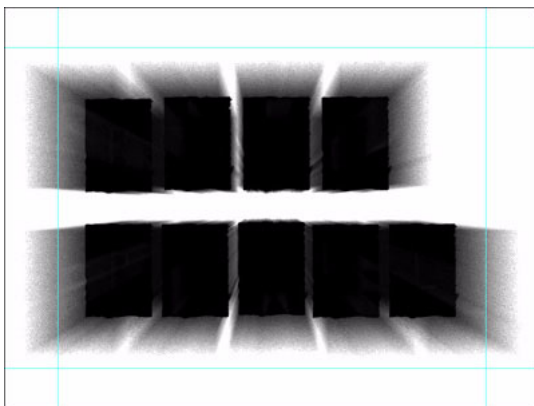
## 3. Odpalte to!

Na duplikovanou vrstvu aplikujte Kruhové rozostření (Filtr > Rozostření > Kruhové rozostření). Míru nastavte na 100, metodu na Přiblížit a kvalitu na Střední. Klepněte na OK.



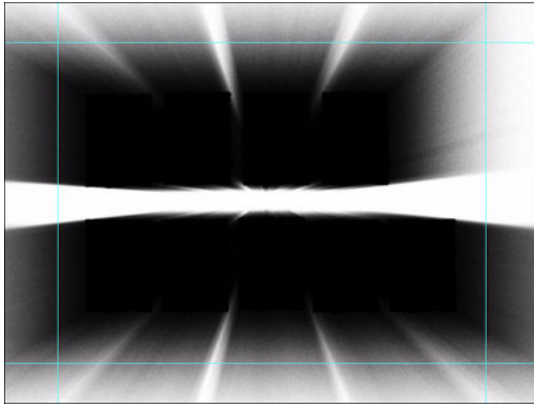
## 4. Vyplňte to.

Stiskem klávesy D načtete výchozí barvy. Načtete vrstvu s názvem Světlo 1 jako výběr klepnutím na její miniaturu v paletě Vrstvy se stisknutou klávesou Apple (Mac OS) nebo Ctrl (Windows). Vyplňte výběr stisknutím kombinace kláves Alt + Delete (Smazat). Zrušte označení vrstvy příkazem Výběr > Odznačit.



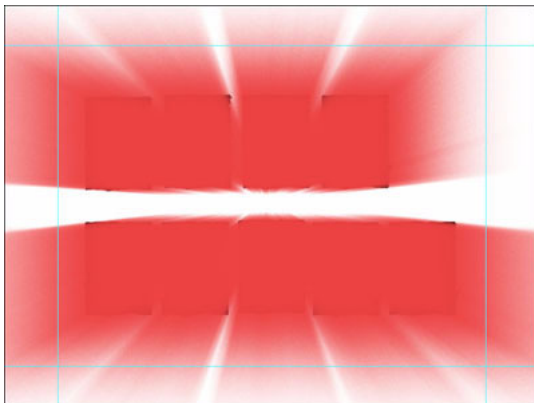
## 5. Rozšiřte to.

Opakujte cyklus rozostření/načtení/vyplnění tak dlouho, až mají paprsky požadovanou délku. Poslední filtr můžete spustit znovu příkazem Filtr > Kruhové rozostření (horní položka nabídky). Tím se poslední filtr aplikuje s dříve použitými hodnotami. V tomto příkladu (který je pro video) jsem tento cyklus zopakoval třikrát, abych dosáhl požadovaného vzhledu. V závislosti na rozlišení kompozice může být nutné použít tuto kombinaci vícekrát nebo naopak méněkrát.



## 6. Vybarvěte to.

Na rozmazanou vrstvu s názvem Světlo 1 aplikujte styl vrstvy Překrytí barvou příkazem Vrstva > Styl vrstvy > Překrytí barvou. Vyberte požadovanou barvu a nastavte krytí podle svého vkusu. Pokud je zaškrtnuté pole Náhled, měli byste vidět náhled své práce v reálném čase. Klepněte na OK.



## 7. Sestavte to.

Vrstvu Světlo 1 obsahující světelnou záři přesuňte za logo jejím přetažením pod vrstvu s logem v paletě Vrstvy – aby paprsky mířily kolem původního loga. Za logo můžete případně vložit nějaké pozadí. Nebo také můžete umístit další kopii vrstvy s paprsky navrch. Nastavte krytí tak, aby se zdálo, že barva logo zahaluje.



## 8. Zkomponujte to (volitelně).

Pokud chcete obraz použít v aplikaci pro video, bude nutné vytvořit alfa kanál pro uložení průhlednosti takto vytvořené záře:

Vypněte ikony viditelnosti u všech vrstev, které nechcete zahrnout do alfa kanálu. Pak vytvořte novou (prázdnou) vrstvu a ujistěte se, že je vybraná.

Z nabídky palety Vrstvy zvolte příkaz Sloučit viditelné se stisknutou klávesou Alt. Výsledná vrstva obsahuje všechny sloučené elementy, přičemž původní vrstvy jsou pod ní. Se stisknutou klávesou Apple (Mac OS) nebo Ctrl (Windows) klepněte na miniaturu této nové vrstvy, aby se načel výběr, a pak vypněte ikonu viditelnosti této vrstvy.

Přejděte do palety kanálů a dole v paletě klepněte na ikonu Uložit výběr jako kanál. Jakmile je kanál vytvořený, můžete výběr zrušit příkazem Výběr > Odznačit.

V paletě Vrstvy zapněte vrstvu pozadí a vyplňte ji stejnou barvou, jakou má světelná záře. Díky tomu budete mít v alfa kanálu čisté okraje, protože se eliminují jakákoli „zbloudilá“ barevná data v zářících plochách.

Zajistěte, abyste měli v dokumentu jen jeden alfa kanál. Pak zvolte Soubor > Uložit jako a uložte kopii souboru ve formátu, který váš systém pro digitální video rozezná, jako je PICT nebo TARGA. Přesvědčte se, že je zaškrtnuté pole Uložit alfa kanály, aby se do souboru vložil i alfa kanál.

## 9. Závěr.

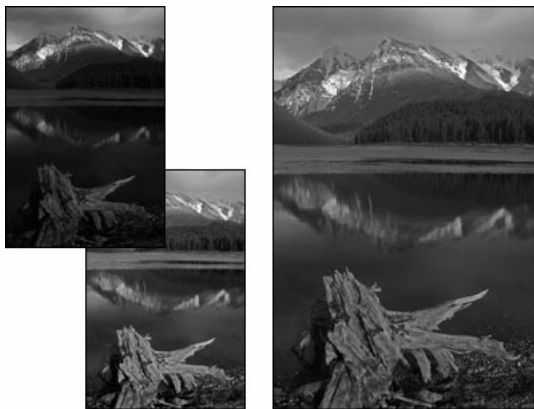
Toto je jeden z několika postupů, jak zvýraznit logo nebo text pro video, které můžete najít v knize Richarda Harringtona s názvem *Photoshop for Nonlinear Editors*.



# Ovládání kontrastu s použitím dvou obrazů

**George DeWolfe** Podle The Digital Fine Print Workshop od George DeWolfe. [www.georgedewolfe.com](http://www.georgedewolfe.com). George DeWolfe je šéfredaktorem časopisů Camera Arts a View Camera a vyučuje na seminářích o digitálním fotografování po celém světě. Studoval s Anselem Adamsem a Minorem Whitem a má titul MFA v oboru fotografování z Rochester Institute of Technology. Jeho snímky jsou součástí významných národních i soukromých sbírek.

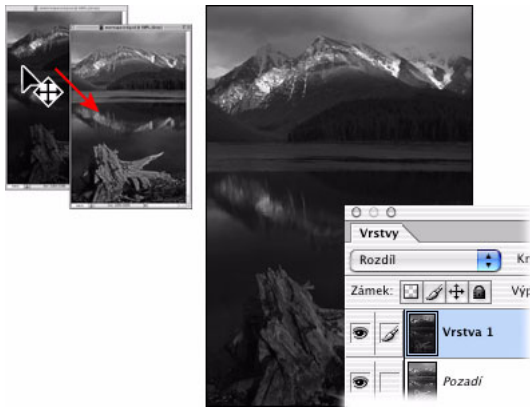
Kontrast je ve fotografování největším technickým problémem. Na tradičním fotografickém snímku je hlavním omezujícím faktorem rozsah papíru, neboli rozsah pěti clonových čísel mezi světlý a stíny. Z tohoto důvodu byl vynalezen zónový systém, který umožňuje manipulovat s expozicí a vyvoláním negativu podle potřeb snímku. V temné komoře jsou k dispozici také různé druhy rozdílně kontrastního papíru nebo filtry s proměnlivým kontrastem, které umožňují upravovat kontrast. Ve Photoshopu používám ke korekcím a k nastavení celkového kontrastu digitálních obrazů následující postup. Tento postup využívá dva digitální soubory z digitálního fotoaparátu umístěného na stativu, z nichž jeden byl pořízen pro světla a druhý pro stíny. Oba obrazy se navzájem zkombinují v paletě Vrstvy pomocí masky vrstvy a příkazu Křivky do jediného spojitého obrazu, který obsahuje světla z jednoho snímku, stíny z druhého a správnou kombinaci hodnot středních tónů.



## 1. Oba obrazy zkombinujte a ořízněte.

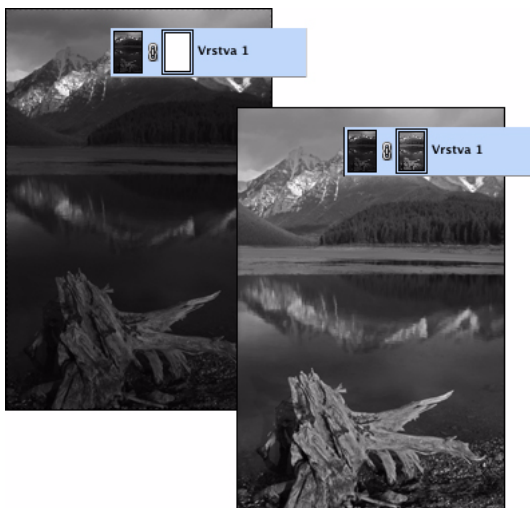
Ve Photoshopu otevřete oba snímky, podexponovaný i přeexponovaný. Přetáhněte podexponovaný snímek (pomocí nástroje Přesun se stisknutou klávesou Shift) na přeexponovaný obraz. Tím se podexponovaný obraz umístí do vrstvy ležící nad přeexponovaným obrazem (z něhož se stane pozadí). V paletě Vrstvy vyberte Vrstvu 1, režim prolnutí nastavte na Rozdíl a v případě potřeby oba obrazy navzájem zarovnejte nástrojem Přesun.

Nyní oba obrazy ořízněte. (Když zde obraz oříznete hned v prvním kroku, zůstanou oba obrazy zarovnané, i kdybyste s Vrstvou 1 pohnuli byť jen o nepatrný kousek.) Obraz uložte (Soubor > Uložit jako) pod názvem Kombi a oba původní obrazy bez uložení zavřete. Režim prolnutí změňte zpět na Normální.



## 2. Vytvořte masku vrstvy a vložte do ní vrstvu pozadí.

V souboru Kombi vytvořte ve Vrstvě 1 masku vrstvy (Vrstva > Přidat masku vrstvy > Odkrýt vše). Vyberte vrstvu Pozadí (Výběr > Vybrat vše) a zkopírujte ji (Úpravy > Kopírovat). Podržte klávesu Alt a klepněte na masku vrstvy (okno dokumentu by se mělo zobrazit celé bílé). Vložte vrstvu pozadí (Úpravy > Vložit) do masky vrstvy (vrstva se vloží jako černobílá maska).

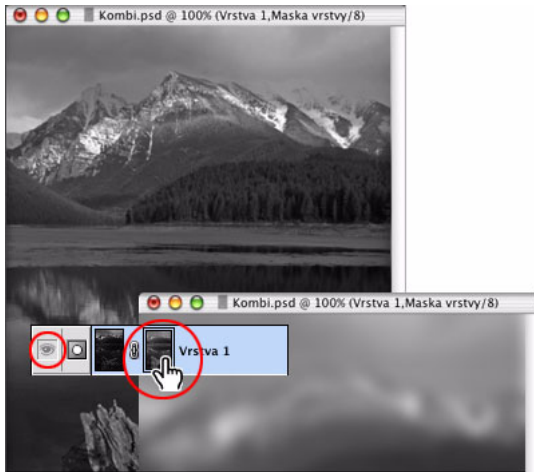


## 3. Otevřete nové okno.

V souboru Kombi.psd zvolte Okna > Uspořádat > Nové okno, abyste viděli efekt masky. Skutečný obraz nevidíte, protože budete pracovat s maskou. To je důvod, proč si vytváříte nové okno.

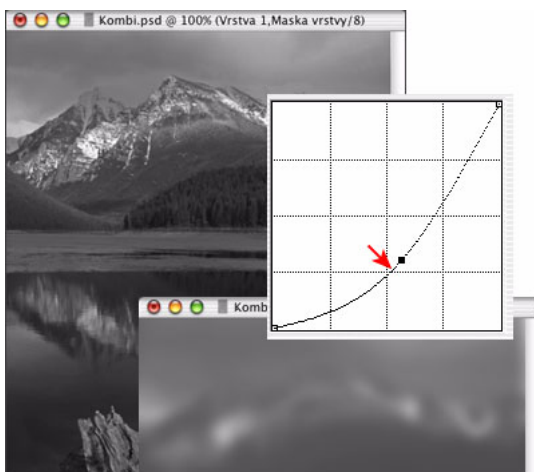
#### 4. Masku rozostřete.

Klepněte na masku vrstvy, zvolte filtr Gaussovské rozostření (Filtr > Rozostření > Gaussovské rozostření) a aplikujte ho na masku s poloměrem 5–50 obrazových bodů. Rozostřit je nutno dostatečně, abyste se zbavili veškeré textury a všech detailů.



#### 5. Nastavte kontrast masky pomocí křivek.

Zvolte Obraz > Přizpůsobení > Křivky a nastavte kontrast a jas masky tak, aby obraz v novém okně vypadal správně. Zde nemůžete použít vrstvu úprav s nastavením křivek, protože stále pracujete s maskou vrstvy. Až dokončíte úpravy pomocí křivek, nové okno zavřete.



## 6. Proveďte sloučení obrazu do jedné vrstvy.

Obraz odznačte a převedte ho do jedné vrstvy (Vrstva > Do jedné vrstvy).



## 7. Závěr.

Na Photoshopu je výborné, že máme mnohem větší kontrolu při nastavování celkového kontrastu než u tradiční fotografie, protože můžeme používat jak černobílé, tak barevné snímky. Tato technika osvobozuje vaše fotografování a umožní vám snadno zachytit i ty nejextrémnější světelné situace.

# Digitální světelné malování

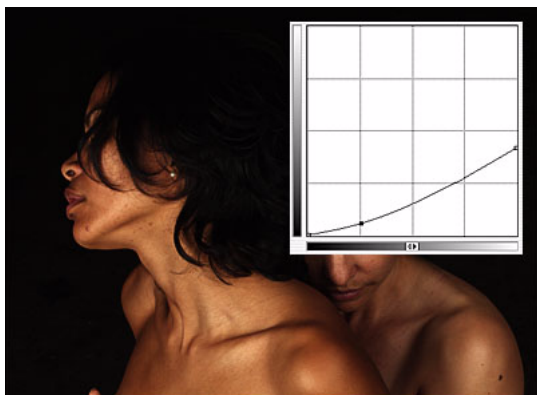
**Dave Montizambert** Podle výukového CD s názvem Digital Light Painting od [www.softwarecinem.com](http://www.softwarecinem.com), jehož autorem je Dave Montizambert. Dave Montizambert, úspěšný reklamní fotograf, šíří v mezinárodním měřítku znalosti o fotografování a digitálních technikách a je autorem mnoha publikací. Podívejte se na [www.montizambert.com](http://www.montizambert.com).

Digitální světelné malování je výkonná technika ve Photoshopu, pomocí které lze z nudných obrazů vytvořit opravdová umělecká díla. Ve skutečnosti je to digitální ekvivalent fotografického postupu, kterému se říká malování světlem. Malování světlem se musí provádět v relativní tmě, abyste mohli malou svítilnou, kterou držíte v ruce, malovat světlem na určitý předmět během dlouhé expozice. Tento malířský světelný efekt dobře funguje u předmětů, které jsou statické, ale nestačí pro živé objekty, jako jsou například lidé. Výsledkem malování světlem na lidské postavy jsou obvykle snímky, které vypadají příliš statické. Digitální světelné malování má oproti malování světlem velké výhody. Není to tvorba „naslepo“ bez možnosti pozdějších úprav – efekt malování je viditelný hned při jeho vytváření, můžete ho kdykoli modifikovat a nemusíte pracovat ve tmě. Tento postup nejlépe funguje s plochým osvětlením, takže nejvhodnější je osvětlení zepředu – všechna světla i stíny budou vytvořeny v Adobe Photoshopu.



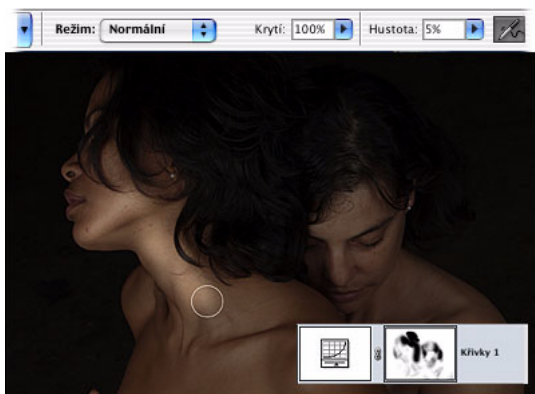
## 1. Obraz ztmavte.

Otevřete správně exponovanou verzi obrazu, a pak zvolte Vrstva > Nová vrstva úprav > Křivky. Abyste obraz ztmavili a zploštili jeho kontrast, musíte změnit dva body křivky pro složený kanál; hodnotu světel 255, která je na zcela nejvyšším konci křivky, přetáhněte dolů na 107. Hodnotu 64 (bod v 25 % délky křivky, blíže jejímu spodnímu konci, jemuž se říká čtvrttón), přetáhněte dolů na 14. Tyto hodnoty se budou pro různé obrazy lišit.



## 2. Malujte v masce vrstvy.

V paletě Vrstvy klepněte na masku vrstvy Křivky. Jako barvu popředí zvolte černou a pak přes obraz malujte pomocí štětce se zapnutým atributem rozprašovače s nízkým nastavením hustoty barvy, aby docházelo k postupnému ztmavování černé ve vybraných oblastech. Tyto černé plochy skryjí účinek ztmavení provedeného pomocí Křivek a umožní, aby prosvítila normálně exponovaná vrstva pozadí. Aby měly tyto plochy skutečně velmi měkké okraje, používám pro rozprašovač hodnotu hustoty jen 5% nebo méně, aby se barva ztmavovala postupně. Při této technice digitálního světelného malování to vypadá, jako byste malovali světlem přímo na daný předmět!



## 3. Další efekty.

Všimněte si, jak digitální světelné malování dodá obrazu nadpřirozeně éterický vzhled. Abych to ještě více zdůraznil, obvykle přidávám následující efekty:

Změkčení: Filtr > Rozostření > Gaussovské rozostření – pro tento obraz o rozměrech 2587 x 1896 obrazových bodů jsem použil průměr 7 obrazových bodů.

Zrnitost: Filtr > Šum > Přidat šum – Míra 21; Rozložení: Gaussovské; Monochromatický.

Efekt posunu červené barvy do modra: Vytvořte novou vrstvu úprav příkazem Vrstva > Nová vrstva úprav > Křivky. V dialogovém okně Křivky vyberte červený kanál. Přetáhněte 194 na 208, 128 na 160 a 64 na 88. Vyberte modrý kanál a přetáhněte 125 na 153.



#### 4. Závěr.

Digitální světelné malování je součástí historie fotografování, která se právě tvoří, protože transformuje Adobe Photoshop z postprodukčního nástroje v osvětlovací nástroj – obrazy předmětů snímáme digitálně, pak je hned otevřeme ve Photoshopu, abychom začali malovat světlem, zatímco předmět je ještě zde a scéna je stále připravená. Díky tomu se nemusíme spokojit s žádnými kompromisy, protože můžeme scénu, předmět nebo osvětlení upravit a v případě potřeby snímek pořídit znovu.

Světelné malování na obrazy lidí v Adobe Photoshopu je perfektním příkladem digitálního zdokonalení tradiční techniky. Umožňuje zcela bez omezení nasnímat pohybující se, dýchající objekty se všemi jejich náladami a výrazy, a přesto vytvořit malířský efekt malování světlem. Jen stěží si umím představit, že bych nyní ještě používal tradiční malování světlem, když mohu rychleji vytvořit špičkové dílo s mnohem menším úsilím.

# Dřevoryty

**Sherry London** Podle online kurzů Photoshopu od Sherry London, které poskytuje Education to Go (<http://www.ed2go.com>). Sherry London (<http://www.sherrylondon.com>) je autorkou mnoha knih o Photoshopu, Illustratoru, Painteru a After Effects, včetně knihy Photoshop 7 Magic, jejíž spoluautorkou je Rhoda Grossman. Píše také pro časopis Photoshop User a vyučuje v online kurzech Photoshopu pro Education to Go (<http://www.ed2go.com>).

Vzhled dřevorytu je stále populární. Je to běžná technika v Illustratoru, ale dá se snadno a rychle udělat i ve Photoshopu. Můžete vymyslet celou řadu úprav a doplnění této techniky, ale my si zde ukážeme základní postup vytvoření obrazu vypadajícího jako dřevoryt na základě fotografie.



## 1. Připravte si obraz.

Příkazem **Obraz > Duplikovat > OK** vytvořte kopii původního obrazu. Nikdy nepracujte s originálem – vždy pouze s kopií. Nyní můžete originální obraz zavřít a kopii nechte otevřenou.





## 2. Připravte si vrstvy.

Přetáhněte vrstvu Pozadí na ikonu Nová vrstva dole v paletě Vrstvy. Nová vrstva se pojmenuje Pozadí kopie. Poklepejte na název vrstvy v paletě Vrstvy a tento výchozí název změňte na Dřevoryt.

## 3. Změňte režim prolnutí.

Změňte režim prolnutí vrstvy Dřevoryt z Normálního na Násobit tak, že v horní části palety Vrstvy klepnete na slovo „Normální“ a z rozbalovací nabídky vyberete Násobit. Obraz vypadá tmavý, ale když změníte režim na Násobit již nyní, lépe uvidíte náhled účinků filtrů a příkazů, které použijete.



## 4. Aplikujte Horní propust.

Zvolte Filtr > Jiné > Horní propust a nastavte poloměr na 1,6. Klepněte na OK. Používám soustavně toto nastavení, protože v obrazu zachová značné množství detailů. Protože jste v režimu Násobit, nevidíte skutečný účinek filtru Horní propust na obraz, ale tento filtr změnil vrstvu Dřevoryt v málo kontrastní šedotónový obraz.



## 5. Vrstvu Dřevoryt změňte na černobílou.

Zvolte **Obraz > Přizpůsobení > Práh**. Výchozí nastavení prahu je 128. Tuto hodnotu byste mohli akceptovat, ale já obvykle raději snížím množství černé v obraze na nejvýše 127. Přetáhněte jezdec pro nastavení prahu na 127 a klepněte na OK. Tímto krokem vlastně vytvoříte vzhled dřevorytu. Díky režimu **Násobit** můžete vidět a posoudit výsledek ve svém obraze. Čím více snížíte prahovou hodnotu, tím méně bude v obraze „dřevorytu“.



## 6. Rozostřete pozadí.

Aktivujte vrstvu **Pozadí** klepnutím na její miniaturu v paletě **Vrstvy**. Zvolte **Filtr > Rozostření > Gaussovské** s hodnotou poloměru 6,3. Klepněte na OK. Toto nastavení budete muset upravit podle vlastního vkusu v závislosti na tom, jak měkký chcete mít obraz, a také v závislosti na velikosti obrazu. U větších obrazů je k dosažení stejné měkkosti zapotřebí vyšší hodnota poloměru.



## 7. Závěr.

Tato technika nabízí množství variant! Pozadí obrazu byste mohli zcela změnit, protože detaily jsou zobrazené ve vrstvě dřevorezu. Pokud je vrstva pozadí příliš tmavá, můžete ji zesvětlit pomocí příkazu Úrovně. Můžete změnit nastavení filtru Horní propust a vytvořit dřevoryt s menším množstvím detailů. Místo filtru Gaussovské rozostření často používám Filtr > Šum > Prach a škrábance s hodnotou poloměru 20 a hodnotou prahu 0. Pro mnoha obrazů je filtr Prach a škrábance vhodnější než Gaussovské rozostření, protože lépe zachová barvy původního obrazu. Jemnější detaily můžete vytvořit aplikováním této techniky na obraz, který je větší, než potřebujete, a následným převzorkováním obrazu na menší rozměr pomocí příkazu Obraz > Velikost obrazu. Na níže uvedeném obrazu vidíte všechny tyto změny. Nakonec můžete všechny kroky uložit jako akci, abyste je příště mohli aplikovat jediným klepnutím.



# Záchrana pomocí fotografických filtrů

**Katrin Eismann** [www.photoshopdiva.com](http://www.photoshopdiva.com). Katrin je z jedné třetiny výtvarnice, z jedné třetiny pedagog a z jedné třetiny autorka. Získala titul BFA v oboru fotografické ilustrace na Rochester Institute of Technology a také titul MFA v oboru designu na School of Visual Arts. Je spoluautorkou publikací *Web Design Studio Secrets*, *Adobe Photoshop Studio Secrets* a *Real World Digital Photography*, napsala knihu *Photoshop Restoration and Retouching* a v současné době pracuje na nové knize s názvem *Photoshop Masking & Compositing*.

Kolikrát se vám stalo, že jste si vyzvedli z laboratoře své fotky a byli jste nepříjemně překvapeni jejich barvami? Představíte si znovu danou situaci a uvědomíte si, že si vůbec nevzpomínáte, že by stíny byly modré nebo že by světlo v místnosti bylo oranžové, když jste fotili. Vaše oči vidí světlo jako neutrální, to znamená, že vyváží jakékoliv světlo na bílé. Ale barevný film se světlu přizpůsobit neumí – zachytí světlo takové, jaké opravdu je. Například za jasného slunečného dne budou stíny modré (jak je vidět na levé straně obrazu 1) nebo když fotíte při zářivkovém osvětlení, bude všechno vypadat zeleně (jak je vidět na levé straně obrazu 2). Profesionální fotografové používají při pořizování barevných snímků filtry pro konverzi barev a vyvážení světla, kompenzující nežádoucí barevné nádechy, které mohou být způsobeny fotografováním v určitou denní dobu, ve větších nadmořských výškách nebo za umělého osvětlení. Kromě toho fotografové používají filtry pro dosažení teplejšího nebo naopak studenějšího dojmu, kterými jemně doladují náladu snímku nebo jeho barevné vyznění.



## 1. Který filtr použít a kdy.

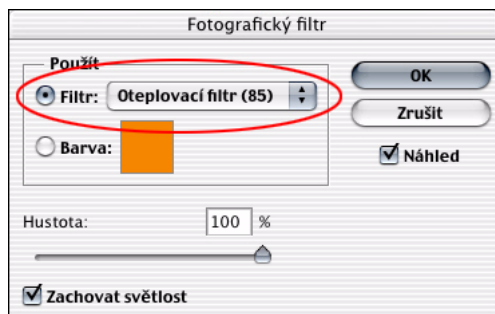
vrstvy úprav Fotografické filtry ve Photoshopu napodobují účinky filtrů, které používají profesionální fotografové ke korekcím vad a posunů barevné teploty. Základní dva typy filtrů pro kompenzaci barev jsou filtry pro dosažení teplejšího nebo naopak studenějšího vzhledu. Oteplovací filtry mají oranžovou až jantarovou barvu a odečítají modré odstíny a azurovou. Ochlazovací filtry mají modrou barvu a odečítají červenou, zelenou a žlutou.

Filtr 85 je oteplovací filtr. Má jantarovou barvu; používá se ke zvýraznění teplého barevného vyznění západu nebo východu slunce a k obohacení pleťových tónů.

Filtr 81 je jemnější oteplovací filtr. Má bledší jantarovou barvu; používá se k odstranění modrých tónů ze snímků pořízených při zatažené obloze nebo k vyčištění namodralých stínů ze slunečných záběrů. Ideálně se také hodí k oteplení barevného vyznění portrétů.

Filtr 80 je ochlazovací filtr. Má modrou barvu; používá se ke korekcím snímků se silným žlutým až oranžovým nádechem pořízených při žárovkovém osvětlení nebo při světle svíček.

Filtr 82 je jemnější ochlazovací filtr. Používá se pro vodopády nebo snímky na sněhu, aby mírně zmodraly, což zvýrazňuje chladný vzhled předmětu.



## 2. Upravte stíny, aby byly neutrální.

Snímek portugalského kostela byl pořízen za jasného, podzimního odpoledne a jak vidíte, stíny jsou příliš modré a nehezky studené. Abych to vykompenzoval, použil jsem ve Photoshopu vrstvu úprav Fotografický filtr.

Klepněte na Vrstva > Nová vrstva úprav > Fotografický filtr. Klepněte na tlačítko Filtr a vyberte Oteplovací filtr (81), abyste neutralizovali modré stíny. Nastavte polohu jezce Denzita – v tomto příkladu jsem použil denzitu 20%.

Účinek barevné korekce lze zesílit změnou režimu prolnutí vrstev. Použitím režimu Překrytí, Měkké světlo nebo Tvrdé světlo můžete dosáhnout velmi rychle vynikajících výsledků, jak je vidět i na těchto ukázkách.

Zleva doprava – bez korekce, 81 s 20% denzitou, 81 s 20% denzitou a s režimem prolnutí nastaveným na Měkké světlo.

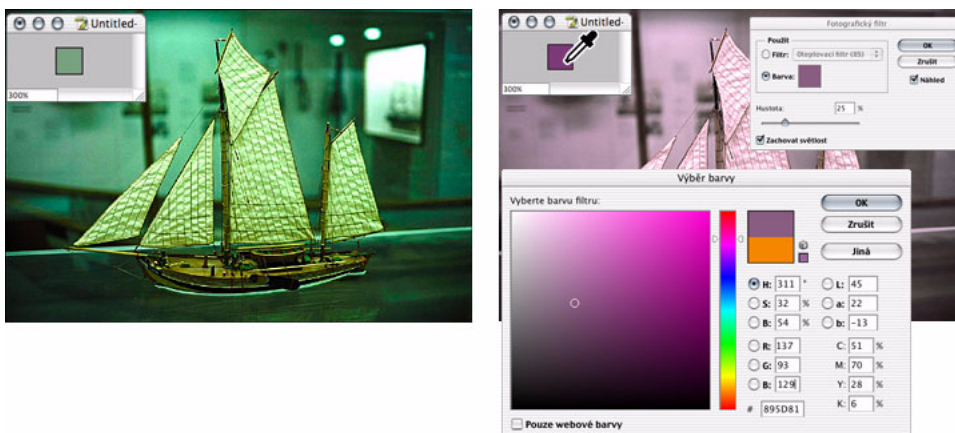


### 3. Provedte korekci zářivkového osvětlení.

Snímky pořízené v kancelářích nebo muzeích často vyjdou dozelena, což je způsobeno zářivkovým osvětlením. Ke korekci problémového osvětlení si můžete vytvořit své vlastní Fotografické filtry.

Navzorkujte nežádoucí barvu (v tomto případě zelenou). Vytvořte nový dokument s rozměry 10 krát 10 obrazových bodů a vyplňte ho navzorkovanou barvou.

Zvolte **Obraz > Přizpůsobení > Invertovat**. Vraťte se do obrazu s nežádoucím barevným nádechem a zvolte **Vrstva > Nová vrstva úprav > Fotografický filtr**. Klepněte na tlačítko **Barvy**, klepněte na čtvereček barvy a kapátkem navzorkujte invertovanou barvu z obrazu 10 krát 10 obrazových bodů, a pak klepněte na **OK**.



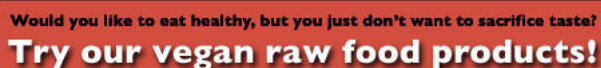
### 4. Závěr.

Celkově lze říci, že Fotografické filtry Photoshopu představují rafinovanou metodu pro vylepšování obrazů. Protože fotografické filtry jsou vrstvy úprav obrazu, máte další výhodu v tom, že můžete jejich intenzitu nastavit pomocí krytí a režimů prolnutí vrstvy, a pomocí masky vrstvy můžete určit, na které oblasti se mají korekce aplikovat. Netvrdíme, že děláte úmyslně špatné snímky, ale nyní budete moci vylepšit ty fotografie, které nevyšly tak, jak jste očekávali.

# Animovaný GIF: efekt přemazání

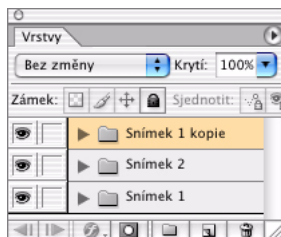
**Michael Baumgardt** Michael Baumgardt je nejuznávanější a nejznámější německý autor publikací o webovém designu a DTP. S více než 17 knihami vydanými v Německu a ve Spojených státech je jedním z předních odborníků na tuto problematiku a jeho kniha „Web Design with Photoshop“ je považována za nejvýznamnější publikaci o webovém designu. Byla přeložena do mnoha jazyků a publikována po celém světě. Mnohé techniky, které vyvinul, dnes návrháři Webu běžně používají, a prosadily se i do Photoshopu.

Potřebujete vytvořit reklamní proužek, který upoutá pozornost každého, kdo jej uvidí? Jedním z nejsnadnějších způsobů je navzájem přemazávat dva obrazy. Při použití tohoto postupu nebude velikost výsledného souboru o mnoho větší než při obyčejném střídání obrazů.



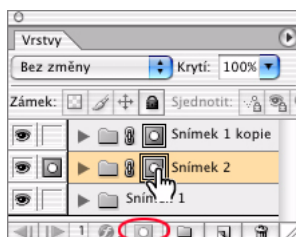
## 1. Vytvořte sadu vrstev.

Aby tento postup správně fungoval, musí být všechny vrstvy v sadách vrstev. Pro každý efekt přemazání potřebujete jednu sadu vrstev. Pokud se chcete přemazáním vrátit zpět k prvnímu obrazu, musíte první sadu vrstev zkopírovat příkazem Duplikovat sadu vrstev z rozbalovací nabídky palety Vrstvy.



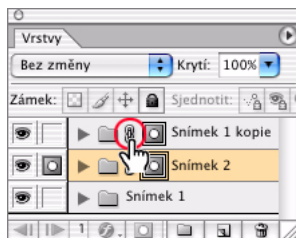
## 2. Přidejte masky vrstvy.

Každá sada vrstev (kromě té spodní) musí mít masku vrstvy. Vyberte sadu vrstev a dole v paletě Vrstvy klepněte na ikonu masky vrstvy.



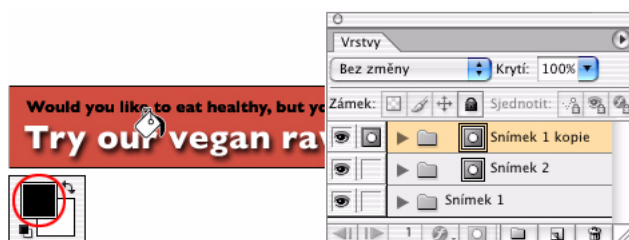
### 3. Odpojte masky od vrstev.

Trik, na kterém je efekt přemazání založen, je animace masky vrstvy nezávisle na jejím obsahu. Abyste to mohli udělat, musíte odpojit masku vrstvy od vrstvy klepnutím na ikonu řetězu mezi vrstvou a maskou vrstvy.



### 4. Vyplňte první masku vrstvy.

Dalším krokem je zprůhlednění vrstev vyplněním masky vrstvy 100% černou, čímž se obsah zcela zakryje maskou. Začněte vrchní vrstvou (abyste mohli hned sledovat, co se děje). Klepnutím vyberte masku vrstvy a pak ji vyplňte pomocí nástroje plechovka barvy nebo použitím příkazu Úpravy > Vyplnit.



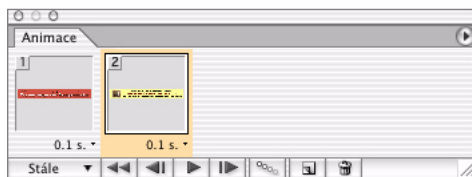
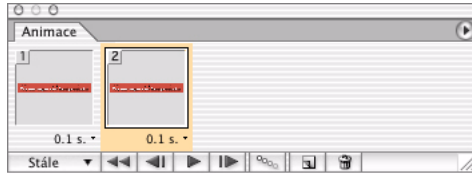
### 5. Vyplňte druhou masku vrstvy.

Vyberte druhou masku vrstvy a vyplňte ji černou barvou. Nyní by měla být viditelná spodní vrstva, protože obě sady vrstev nad ní mají masky vrstvy, a jsou průhledné. Otevřete paletu Animace (Okna > Animace) a vytvořte nový snímek v paletě Animace. Je důležité, abyste druhý snímek nechali v paletě Animace aktivní, než budete pokračovat dalším krokem. Pokud není aktivní, stačí na něj jen klepnout, a pak můžete pokračovat dalším krokem.



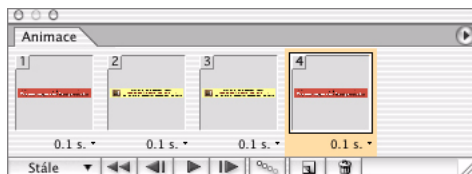
## 6. Animujte masku vrstvy.

Klepněte na masku vrstvy druhé sady vrstev (v tomto příkladu je to ta prostřední) a v paletě nástrojů přepněte na nástroj pro přesun. Nyní můžete posunout masku vrstvy se stisknutou klávesou Shift (abyste pohyb omezili jen na vodorovný), ale ještě snadnější je podržet stisknutou klávesou Shift a opakovaným stisknutím klávesy šipka doprava posunout masku vrstvy zcela doprava.



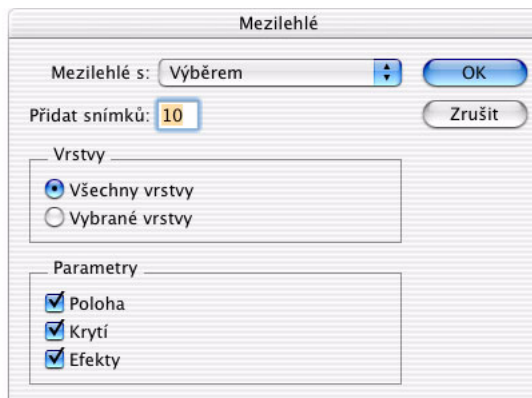
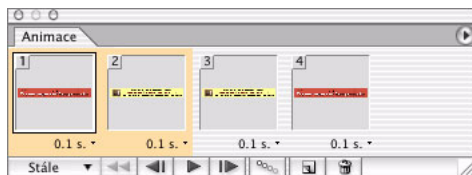
## 7. Posuňte druhou masku vrstvy.

S vybraným posledním snímkem (v okně Animace) vytvořte další dva klíčové snímky klepnutím na ikonu Nový snímek dole v paletě Animace. Než budete pokračovat, vyberte poslední snímek, a potom v paletě Vrstvy vyberte masku vrchní vrstvy. Znovu přepněte na nástroj pro přesun a pomocí kurzorové klávesy posuňte masku doprava. V průběhu této operace by se měla postupně objevovat spodní vrstva.



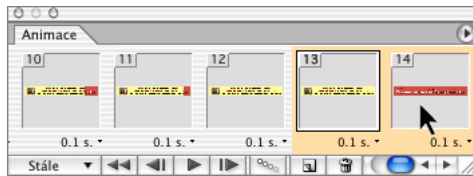
## 8. Vytvořte mezilehlé snímky.

Abyste vytvořili animaci, musíte vytvořit další snímky mezi klíčovými snímky. To se dělá příkazem Mezilehlé, který automaticky přidá tyto mezilehlé snímky. Vyberte první dva snímky, a potom v rozbalovací nabídce palety použijte příkaz Mezilehlé. Můžete vložit libovolný počet snímků, ale obecně byste měli jejich počet omezit na 10–20 snímků.



## 9. Vytvořte mezilehlé snímky mezi posledními dvěma snímky.

Vyberte poslední dva klíčové snímky a opakujte stejný postup. Tím se dokončí smyčka a pokud byste snad chtěli, aby vaše animaci skutečně běžela ve smyčce, ujistěte se, že v paletě Animace je vybraná volba „Stále“.



## 10. Nastavte zpoždění a animaci spustě.

Pravděpodobně budete chtít, aby se vaše animace po každém efektu přemazání na okamžik zastavila. Vyberte poslední snímek po dokončení přemazání a změňte jeho zpoždění na 2 sekundy. Potom vyberte úplně poslední snímek celé animace a také jeho zpoždění nastavte na 2 sekundy. Náhled své animace si můžete prohlédnout klepnutím na tlačítko Spustit. Nejlepší je prohlédnout si animaci v prohlížeči klepnutím na tlačítko Náhled v prohlížeči v paletě nástrojů, protože pouze tam přesně uvidíte, jak rychle se animace přehrává.



# Používání rozostření objektivu

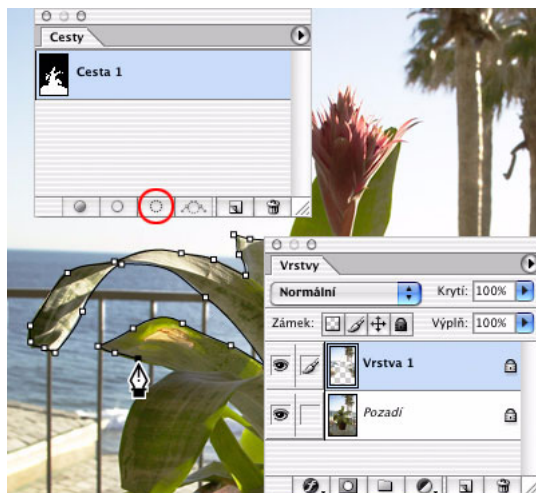
**Martin Evening** Martin Evening je reklamní fotograf žijící v Londýně a uznávaný odborník na fotografování a digitální zpracování obrazů. Martin je v Londýně proslulý svou prací v oboru módy a kosmetiky a také jakou autor publikace *Adobe Photoshop for Photographers*.

Na této fotografii je okrasná rostlina na stole na balkóně, za kterým je tropické pozadí, a já bych chtěl, aby všechno, co je v pozadí, bylo více rozostřené. S použitím filtru Gaussovské rozostření bych mohl pozadí snadno rozmazat, ale celkový výsledek by nevypadal právě přesvědčivě. Zde vám chci představit filtr Rozostření objektivu, který je jedním z nových filtrů ve Photoshopu. S filtrem Rozostření objektivu je nyní možné vytvořit realisticky vypadající rozostření, se kterým určené plochy obrazu vypadají, jako kdyby byly vyfotografovány nezaostřeně.



## 1. Definujte obrys.

Začal jsem tím, že jsem pomocí nástroje pero ve Photoshopu nakreslil cestu kolem listů rostliny a kolem stolu. Vytvořenou pracovní cestu jsem uložil jako novou cestu, a pak jsem ji převedl na výběr. Pak jsem výběr invertoval, abych vybral vnější plochu – z nabídky Výběr jsem zvolil příkaz Doplněk. Poté jsem proltnul okraj výběru s šířkou 2 obrazových bodů. A zatímco byl výběr stále aktivní, z nabídky Vrstva jsem použil příkaz Nová > Vrstva kopírováním (Apple/Ctrl-), abych vybranou plochu zkopíroval a vložil ji do samostatné nové vrstvy nad vrstvu Pozadí.



## 2. Vytvoření masky hloubky.

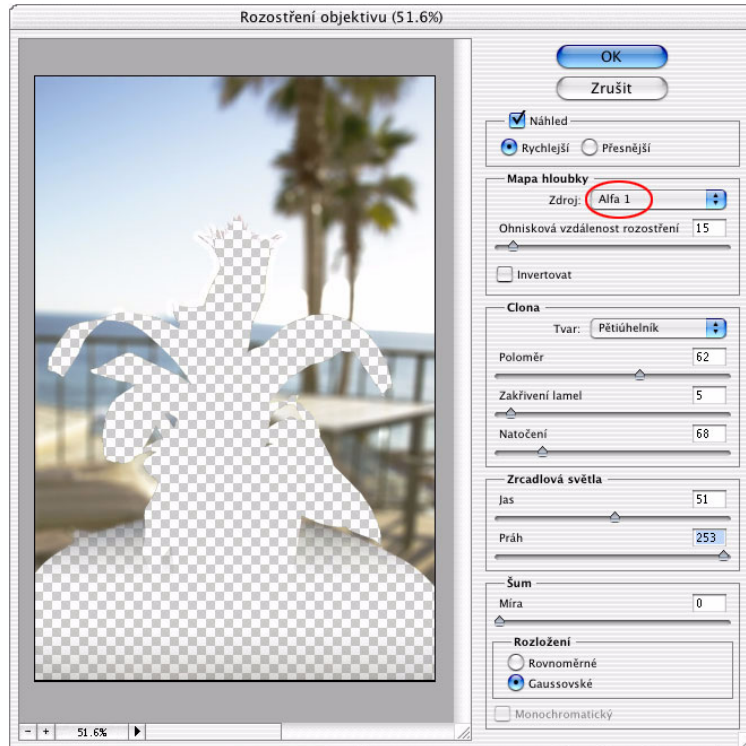
Cestu vytvořenou perem jsem znovu načel jako výběr a v paletě Kanály jsem klepnul na tlačítko Uložit výběr jako kanál. Tím se vytvořil nový alfa kanál. Potom jsem nakreslil perem další cestu ohraničující obrys stolu bez květináče a také jsem ji převedl na výběr. Se stále aktivním alfa kanálem jsem pro nástroj Přejchod nastavil černou jako barvu popředí, vybral jsem tlačítko Zrcadlený přechod v pruhu voleb nástroje a jako režim prolnutí nástroje Přejchod jsem zvolil Závoj. Tím se vytvořil alfa kanál, který jsem nyní mohl použít jako mapu hloubky s filtrem Rozostření objektivu.



## 3. Dialogové okno Rozostření objektivu.

Potom jsem v paletě vrstev aktivoval zkopírovanou vrstvu a z nabídky Filtr jsem zvolil Rozostření > Rozostření objektivu. V části Mapa hloubky je právě vytvořený alfa kanál vybraný jako zdroj. Hodnota Ohnisková rovina rozostření odpovídá hodnotě masky mapy hloubky v obrazových bodech. V tomto příkladu filtr při snižování této hodnoty postupně aplikuje na obraz zvyšující se rozostření na základě tónové gradace ve zde vybraném alfa kanálu. Mapa hloubky je zde v podstatě použita k vytvoření velmi mělké hloubky pole, takže předměty za rostlinou i před ní budou rozostřené.

Všimněte si také velmi jasných světél v náhledu obrazu v dialogovém okně. Ta se zobrazují jako plošky ve tvaru irisových clon, které se nastavují v části Clona. Tvar clony můžete vybrat z nabídky Tvar a pak pomocí níže umístěných jezdců nastavit její tvar, zakřivení a natočení. Abyste určili, kde se mají světla v obraze zdůraznit, musíte nastavit volbu Práh v části Zrcadlová světla na hodnotu trochu nižší než 255, a pak nastavit jas tak, abyste dosáhli požadovaného efektu.



#### 4. Závěr.

Když porovnáte konečný výsledek s původním snímkem, uvidíte, že rozostřené pozadí určitě vypadá přesvědčivěji. Díky jasné obloze se zdá, jakoby světlo proudilo kolem kmenů palm a nejsvětlejší místa světél na obraze byla zesílena, aby z nich vznikly rozostřené plošky ve tvaru irisové clony. A díky použití mapy hloubky vypadají některé části stolu také mírně rozostřené.



# Pohled přes sklo

**Doc Baumann** Podle časopisu „DOCMA – Doc Baumanns Magazin für digitale Bildbearbeitung“, online vydání, podzim 2003. Doc Baumann je známý německý autor, novinář, výtvarník ve Photoshopu a vědec zabývající se výtvarným uměním. Digitální zpracování obrazů používá od roku 1984 a píše o něm od roku 1987. V roce 2002 začal vydávat svůj vlastní časopis.

Zde si ukážeme postup, jak před určitý záběr digitálně přidat skleněný předmět, aby se zdálo, že byl součástí původní scény. Základem tohoto triku je pečlivě nafotit sklo, a věnovat přitom pozornost lesku a stínům. Potom sklo změníte na průhledné a zkreslíte původní obraz, který vidíte skrz sklo. Výsledek je přesvědčivý i přesto, že není opticky zcela správný.



## 1. Vyfotografujte skleněný předmět.

Vyfotografujte sklo před středně šedým pozadím – ale ne bílým. Použijte takové osvětlení, které sklu dodá trojrozměrný, lesklý vzhled. Povrch skla musí být jasnější než jednobarevné plochy, přes které bude nakonec vidět pozadí.

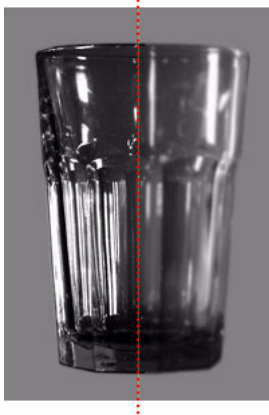
## 2. Vytvořte masku.

Kterýmkoliv nástrojem, kterému dáváte přednost, vytvořte výběr předmětu. Já jsem doladil výběr pomocí štětce v Rychlé masce. Výběr uložte do nového kanálu příkazem Výběr > Uložit výběr.



### 3. Vytvořte texturu deformace.

Duplikujte dokument příkazem **Obraz > Duplikovat** a převedte ho do režimu stupňů šedi (**Obraz > Režim > Stupně šedi**). Načtete výběr skleněného objektu (**Výběr > Načíst výběr**), invertujte ho příkazem **Výběr > Doplněk** a vyplňte ho padesátiprocentním odstínem šedi. Zrušte označení skleněného objektu (**Ctrl+D** na Windows, **Apple+D** na Mac OS), a pak obraz změkčete pomocí filtru **Gaussovské rozostření** (**Filtr > Rozostření > Gaussovské**) s malým poloměrem. Uložte ho jako soubor .psd – později ho použijete jako texturu deformace skla.



### 4. Připravte si obraz pozadí.

Otevřete obraz, který chcete použít jako pozadí. Abyste zvýšili iluzi prostorové hloubky, mírně rozostřete obraz pozadí. Zvolte **Filtr > Rozostření > Gaussovské**, a pak jezdcem **Poloměr** nastavte požadovanou míru rozostření. Aby měl skleněný objekt správnou perspektivu, přidal jsem pod něj dřevěnou desku.



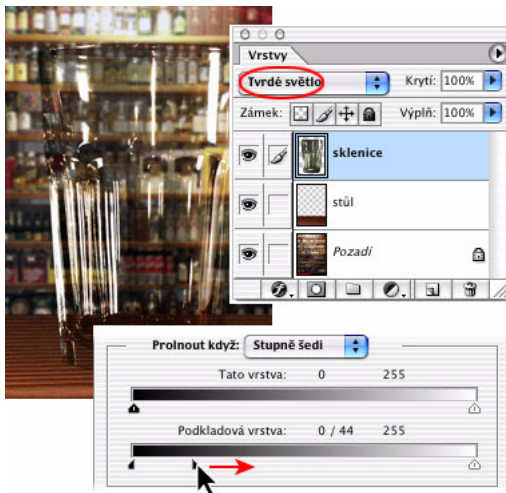
## 5. Sestavte svou kompozici.

Obraz pozadí nechte otevřený. Pak v původním obrazu skleněného předmětu načtete masku jako výběr (Výběr > Načíst výběr). Zvolte Úpravy > Kopírovat, a pak v obrazu pozadí příkazem Úpravy > Vložit vložte skleněný předmět před pozadí.



## 6. Nastavte režim prolnutí vrstvy skla na Tvrdé světlo.

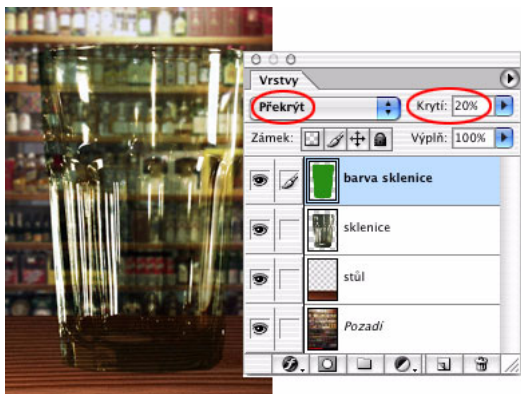
V paletě Vrstvy vyberte vrstvu obsahující skleněný předmět a z nabídky režimů prolnutí zvolte Tvrdé světlo. Obvykle dostanete dobré výsledky pouhým nastavením režimu prolnutí vrstvy skla na Tvrdé světlo, ale výsledky můžete ještě doladit použitím voleb prolnutí. V paletě Vrstvy poklepnutím na miniaturu ve vrstvě skla otevřete dialogové okno Styl vrstvy. Dole v dialogovém okně Styl vrstvy můžete změnou polohy jezdců jednotlivých hodnot obraz doladit. Stiskněte klávesu Alt, abyste rozdělili jezdce a nastavili rozsah hodnot, které se prolnou.





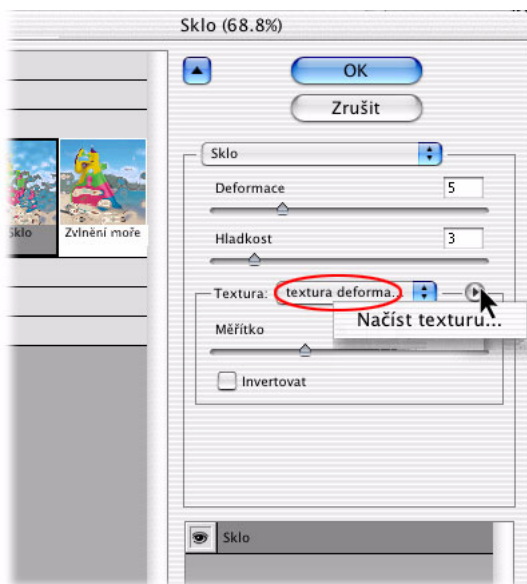
## 7. Dejte sklu zelený nádech.

Pokud chcete sklo barevně tónovat, duplikujte jeho vrstvu příkazem Vrstva > Duplikovat vrstvu. V paletě Vrstvy vyberte ikonu Zamknout průhledné obrazové body, a pak předmět vyplňte požadovanou barvou. Nastavte režim prolnutí vrstvy na Překrýtí a snižte krytí, až bude výsledek vypadat realisticky.



## 8. Deformujte sklo.

V paletě Vrstvy vyberte vrstvu pozadí a zvolte Filtr > Deformace > Sklo. Z nabídky Textura zvolte Načíst texturu a otevřete texturu, kterou jste si připravili v kroku 3. Nezačínějte s výběrem! Měřitko musí být 100 procent; vyzkoušejte různé hodnoty deformace a vyhlazení, až budete s výsledkem spokojeni. Také zkuste, zda by nebylo lepší použít volbu Invertovat. Kromě toho také můžete předmět načíst jako výběr na vrstvu pozadí a experimentovat s filtrem Přestavění.



## 9. Odstraňte nežádoucí deformace.

Filtr Sklo často vytváří na okrajích artefakty. Odstraňte je načtením předmětu jako výběru na vrstvu pozadí, invertujte ho, označte pozici v paletě historie před použitím filtru a vyplňte výběr tímto stavem historie.



## 10. Hotové sklo.

Toto je výsledný obraz. Přestože zkreslené pozadí nevypadá tak, jak by ve skutečnosti vypadalo při pohledu přes tento skleněný předmět, většina lidí si toho nevšimne. Je to dost dobré, aby z toho vznikla přesvědčivá kompozice.



# Dešťové kapky

**Greg Vander Houwen** Podle webových stránek <http://www.photoshoptechniques.com>.

Greg Vander Houwen je tvůrce PhotoshopTechniques.com. Je jedním z „Digital Masters“ společnosti Adobe a také členem jejich „Magnificent 7“. Srdcem je umělec, povoláním ilustrátor. Jeho práce si můžete prohlédnout na <http://www.netcandy.com/interact/>.

Experimentoval jsem s některými pokročilejšími funkcemi v dialogovém okně Styly vrstvy a objevil jsem některé velmi šikovné techniky, které lze využít při vytváření průhledných efektů. Celý postup vytváření tohoto „vodního“ efektu se provádí výhradně ve Stylu vrstvy. Takže jakmile ho jednou vytvoříte, můžete ho uložit a aplikovat na kteroukoli vrstvu, která má krytí s tvrdými okraji oproti průhlednému pozadí. To také znamená, že můžete malovat na vrstvu s tímto stylem a efekt bude vznikat „živě“, což je hezké pozorovat.

Doporučené parametry písma a dokumentu. Tato technika využívá celou řadu filtrů založených na práci s obrazovými body a textem a proto jsou tyto parametry důležité, aby se vám podařilo tento efekt reprodukovat. Parametry obrazu: 1117 x 865 obrazových bodů s rozlišením 266 dpi, barvy RGB. Parametry písma: Present, Regular, 60 bodů.



## 1. Přidejte novou vrstvu nad vrstvu, kterou má být mokrá a namalujte výchozí tvar kapky.

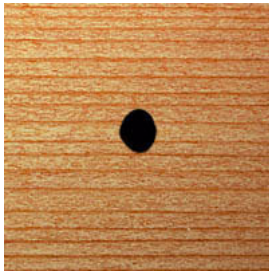
Nejdříve zvolte Vrstva > Nová > Vrstva a klepněte na OK nebo dole v paletě Vrstvy klepněte na ikonu Vytvořit novou vrstvu. Tím se vytvoří Vrstva 1.

Stisknutím klávesy D nastavte výchozí barvy, takže pole barvy popředí bude černé.

Aktivujte nástroj štětec (B) a pak ho v pruhu voleb nahoře nastavte na 19 obrazových bodů, ostré okraje, režim Normální, krytí 100%.

Nyní ve Vrstvě 1 namalujte černý puntík a přitom štětcem trochu zavrťte. To bude výchozí tvar, na jehož základě vybudujeme styl vrstvy.

Aktivujte nástroj lupa (Z) a klepnutím kapku zvětšíte, abyste ji viděli více zblízka.



## 2. Vytvořte styl vrstvy snížením krytí výplně.

V paletě Vrstvy poklepejte na miniaturu Vrstvy 1, aby se otevřelo dialogové okno Styl vrstvy.

Jděte dolů do části Rozšířená volba prolnutí a změňte Krytí výplně na 3%. Tím se sníží krytí obrazových bodů výplně, ale zachová se tvar kapky barvy na této vrstvě.

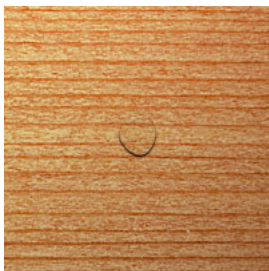
*Poznámka: Tímto krokem černá tečka, kterou jste namalovali ve Vrstvě 1, téměř zmizí.*

## 3. Přidejte malý, ostrý vržený stín.

Klepněte na název efektu Vržený stín (ne na jeho zaškrťovací pole) v seznamu efektů na levé straně dialogového okna.

V sekci Vržený stín vpravo nastavte Krytí na 100%, změňte Vzdálenost na 1 ob a Velikost také na 1 ob.

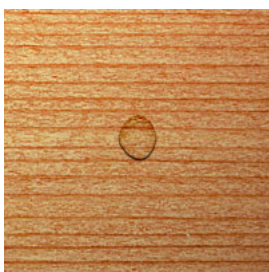
V sekci Kvalita klepněte na malou šipku směrem dolů vpravo od miniatury Profilu a vyberte Gaussovský profil. Je to křivka, která vypadá jako měkké, nakloněné S.



## 4. Přidejte měkký vnitřní stín.

V seznamu efektů na levé straně dialogového okna klepněte na název efektu Vnitřní stín.

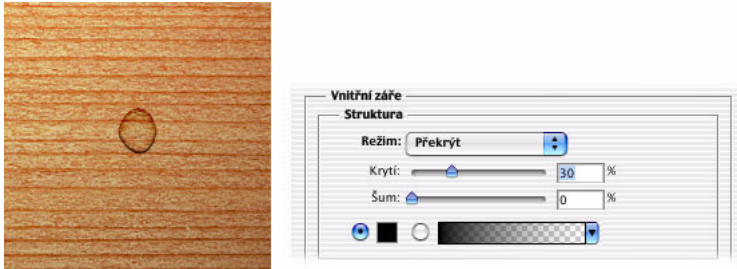
V sekci Struktura nastavte režim prolnutí na Ztmavit barvy, krytí nastavte na 43% a velikost na 10 ob.



## 5. Přidejte další vnitřní stín kolem okraje tvaru.

Klepněte na název efektu Vnitřní záře v seznamu efektů na levé straně dialogového okna.

V sekci Struktura nastavte režim prolnutí na Překrýt, krytí na 30% a pole barvy na černou. Barvu pole změníte tak, že klepnutím na něj otevřete dialogové okno Výběr barvy, přetáhnete kurzor na černou, a pak klepnete na OK.



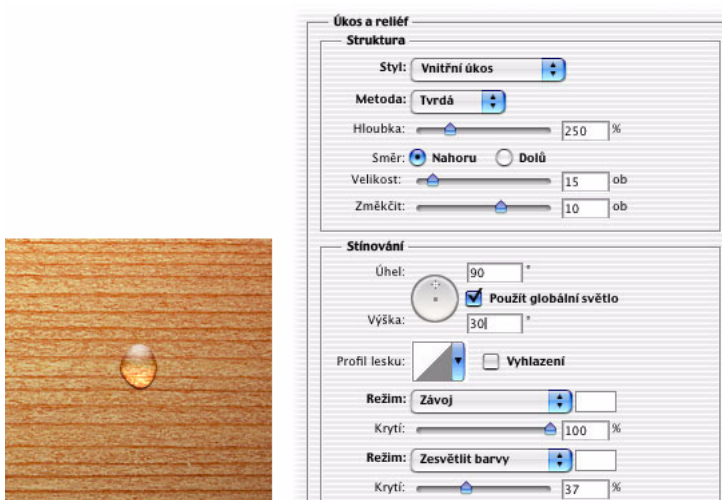
## 6. Přidejte k tvaru světlo a vnitřní záři.

Klepněte na název efektu Úkos a reliéf v seznamu efektů na levé straně dialogového okna.

V sekci Struktura nastavte metodu na Tvrdou, hloubku na 250%, velikost na 15 ob a volbu Změkčit na 10 ob.

V sekci Stínování nastavte úhel na 90, výšku na 30 a Krytí režimu světel na 100%. Potom nastavte režim stínu na Zesvětlit barvy, pole barvy na bílou a krytí na 37%.

Tím je styl vrstvy hotový, ale s klepnutím na OK ještě počkejte.



## 7. Uložte tento styl vrstvy pro budoucí použití.

Na pravé straně dialogového okna Styl vrstvy klepněte na tlačítko Nový styl. Tím se otevře dialogové okno, kde ho můžete pojmenovat a potom ho klepnutím na OK uložit.

*Poznámka:* Po uložení ho můžete najít jako poslední miniaturu v paletě Styly, kterou lze zobrazit příkazem Styly v nabídce Okna.

Nyní klepnutím na OK opusťte dialogové okno Styl vrstvy. V paletě Vrstvy klepnutím na šipku vedle ikony Styl vrstvy (f) styl skryjte.

*Poznámka:* Ve Vrstvě 1 můžete namalovat další kapky. Pouze zkontrolujte, že je aktivní nástroj štětec (B), a namalujte kapky, kde je chcete mít. Také můžete použít nástroj guma k úpravě nebo odstranění existujících kapek.

## 8. Přidejte do dokumentu textovou vrstvu.

Aktivujte textový nástroj (T).

Klepnutím na tlačítko Palety v pruhu voleb nahoře otevřete paletu Znak.

V paletě Znak vyberte požadované písmo. Barvu nastavte na černou. Pak klepněte na štítek Odstavec a v levé horní části palety klepněte na tlačítko Zarovnat text na střed.

Nyní klepněte uprostřed dokumentu a napište text „Rain Drops“ (dešťové kapky). Chcete-li změnit polohu textu, umístěte kurzor za text, až se změní na ikonu nástroje pro přesun, a pak klepněte a táhněte.

Text aplikujte klepnutím na zaškrtnutí vpravo nahoře v pruhu voleb nebo stisknutím klávesy Enter (Mac) nebo Ctrl-Enter (Windows). Tím se vykreslí textová vrstva Rain Drops.

## 9. Pod textovou vrstvou přidejte novou, bílou vrstvu, a pak s ní slučte textovou vrstvu.

S aktivní textovou vrstvou Rain Drops vytvořte pod ní novou vrstvu – podržte klávesu Apple (Mac) nebo Ctrl (Windows) a dole v paletě Vrstvy klepněte na ikonu Nová vrstva. Tím se vytvoří Vrstva 2.

Stisknutím klávesy D načtete výchozí barvy a vyplňte vrstvu 2 bílou barvou. Pak zvolte Úpravy, Vyplnit, Použít barvu pozadí nebo vrstvu vyplňte barvou pozadí stisknutím kláves Apple-Smazat (Mac) nebo Ctrl-Backspace (Windows).

Kliknutím na vrstvu Rain Drops ji aktivujte.

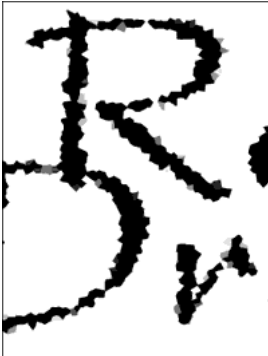
Zvolte Vrstva, Sloučit dolů nebo stiskněte Apple-E (Mac) nebo Ctrl-E (Windows). Tím se vrstva Rain Drops ztratí, protože se sloučí s Vrstvou 2, která leží pod ní.



### 10. Pomocí filtru vytvořte nepravidelný okraj sloučené vrstvy.

S aktivní Vrstvou 2 zvolte Filtr, Seskupení, Krystalizace.

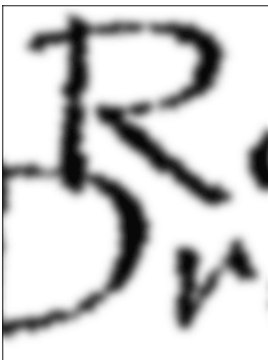
Nastavte velikost buňky na 10 a klepněte na OK.



### 11. Obraz nebo text rozostřete.

S aktivní Vrstvou 2 zvolte Filtr, Rozostření, Gaussovské.

V dialogovém okně nastavte poloměr na 5,0 obrazových bodů a klepněte na OK.



### 12. Přidáním kontrastu zvýrazněte hrany změkčeného obrazu textu.

S aktivní Vrstvou 2 zvolte Obraz > Přizpůsobení > Úrovně. V dialogovém okně Úrovně nastavte Vstupní úrovně na 160, 1,00 a 190 a klepněte na OK.



### 13. Načtete výběr z textu nebo obrazu a odstraňte bílé plochy.

Výběr z Vrstvy 2 načtete stisknutím kombinace kláves Apple-Alt-~ (Mac) nebo Ctrl-Alt-~ (Windows). Také můžete klepnout na štítek Kanály, a pak klepnout na ikonu Načíst kanál jako výběr dole v paletě.

Výběr se načte tak, že budou vybrané bílé plochy. Stisknutím klávesy Smazat (Mac) nebo Backspace (Windows) odstraňte bílé plochy kolem černého textu. Nyní zrušte označení příkazem Výběr > Odznačit.



### 14. Aplikujte uložený styl vrstvy na vrstvu s černým textem.

S aktivní Vrstvou 2, příkazem Okna, Styly zobrazte paletu Styly.

Na konci seznamu miniatur najděte uložený styl Rain Drops a klepnutím na jeho miniaturu ho aplikujte na Vrstvu 2.

