

VYTVÁŘÍME FANTASY FOTOOBRAZ



## Fantasy ilustrace

V této kapitole si vyzkoušíme všechno, co jsme se už naučili, a vytvoříme obraz z vlastních fotek a své fantazie.

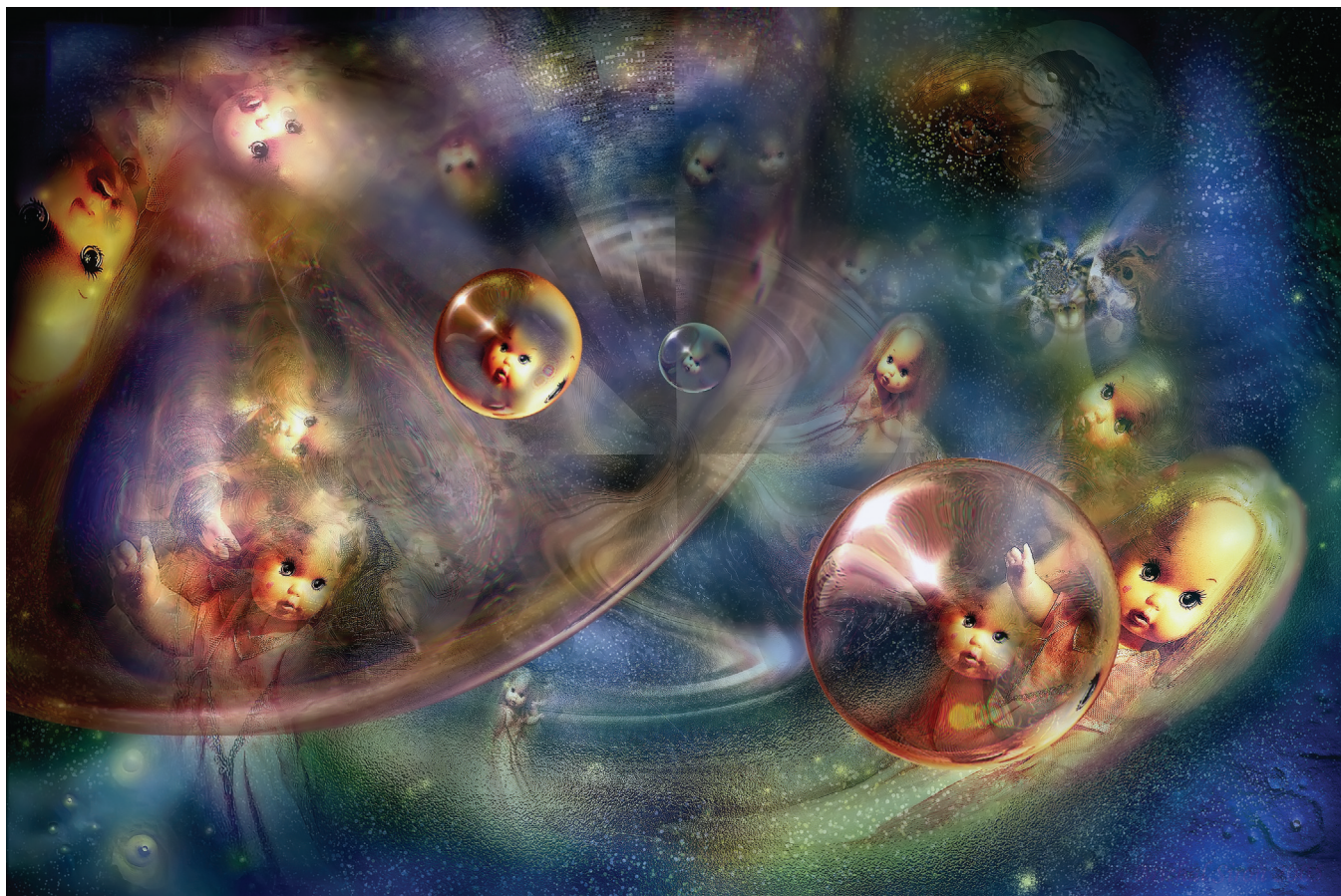
Nikdy na začátku kapitoly nemám ponětí, jestli budu mít dost invence a fantazie, abych z náhodně zvolených fotek na začátku dokázal vytvořit obraz, navíc korigovaný textem. Vždy však věřím, že se to podaří.

### Dobré pozadí je základ dobrého popředí

Jakákoli dvojsmyslnost zde není na místě. Budeme muset pečlivě zapátrat ve své soukromé databázi fotografických perel a najít ty správné obrázky pro vznik obrazu, jehož mlhavou představu už teď nosíme v hlavě.

Měl by to být obraz na způsob science fiction z vesmíru. Obraz vesmíru vytvořený z fotek od jihočeského rybníka, tak to bude asi dost silná káva, nemýlím-li se. Vidím fantaskní oblohu s cizími vesmírnými tělesy. Na planetě pod nebesy vodu a mini pláž (to s ohledem na ten rybník) a tam stojící či sedící krásku. Živou o své vlastní vůli či poháněnou setrvačником, nebo molekulárním ionizovaným fluidi-hermetickým

Obrázek 8.1 | *Kde končí svět panenek*



samonapájecím ohnutým paprskem či podobnou pohonnou vykopávkou.

Takže fantazie přehršel, teď ještě fotky rybníka a nějakou slečnu s českými kukadly. Jednu nebo dvě.

## Výběr fotek

Po tomto nadpisu se zde ve skutečnosti odehrává několikahodinové ticho. Hledám. Našel jsem dvě fotky oblohy, od kterých bychom se mohli odpíchnout. Samozřejmě, že ne jenom ty dvě.

### Krok 1

Takže **Ctrl+O** obrázek **Obloha 1** a obrázek **Soumrak**. V paletě vrstev je to vrstva **Pozadí** a vrstva **Soumrak**, ve které hned použijeme **Masku vrstvy** (Obrázek 1.5).

Nyní v paletě nástrojů zvolíme nástroj **Laso** (**L**) a v pruhu voleb zvolíme prolnutí **125** obrazových bodů. Provedeme výběr, jaký vidíme na obrázku 8.2. Dále vybereme nástroj **Přechod** (**G**) a při bílé barvě pozadí v paletě nástrojů (Obrázek 1.7) a s aktivní maskou vrstvy ve vrstvě **Soumrak** přetáhneme vodorovně nástrojem **Přechod** obrázek zleva doprava.

Výběr nástrojem **Laso** můžeme odstranit (**Ctrl+D**).



**Obrázek 8.2** | Vrstva *Pozadí*, vrstva *Soumrak* s maskou vrstvy. Výběr nástrojem *Laso* a přechod nástrojem *Přechod*

### Krok 2

Prolnutím dvou zajímavých obloh jsme dostali pozadí, které už má v sobě zárodek něčeho ne zcela běžného, co známe, když se podíváme na oblohu. Nyní se však musíme zaměřit na příliš obvyčejný horizont a připravit si jej pro další stavbu obrazu.

U horní vrstvy s maskou na paletě vrstvy snížíme krytí na **30 %**. Aktivujeme spodní vrstvu **Pozadí** a provedeme celkový výběr (**Ctrl+A**). V paletě nástrojů vybereme nástroj **Přesun** (**V**) a celou vrstvu **Pozadí** popotáhneme dolů, tak abychom programováním v **Masce vrstvy** dosáhli čisté přímky v horizontu jako na obrázku 8.3.

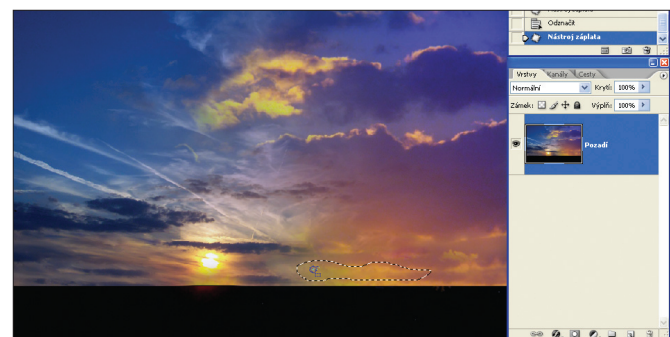


**Obrázek 8.3** | Přesun spodní vrstvy *Pozadí* dolů a programování horizontu v *Masce vrstvy*

### Krok 3

Samozřejmě, že nám tím nad horizontem vznikly zdvojené mraky. Ty nám opraví snadno nástroj **Záplata** (Obrázek 1.7). Nejdříve odznačíme výběr (**Ctrl+D**) a potom sloučíme obě vrstvy obrázku (**Ctrl+E**).

V paletě nástrojů vybereme nástroj **Záplata** a v pruhu voleb zaškrtneme **Zdroj**. Označíme místo, které chceme opravit stejně jako nástrojem **Laso**, a potom posuneme na místo, které chceme překopírovat na místo opravované.



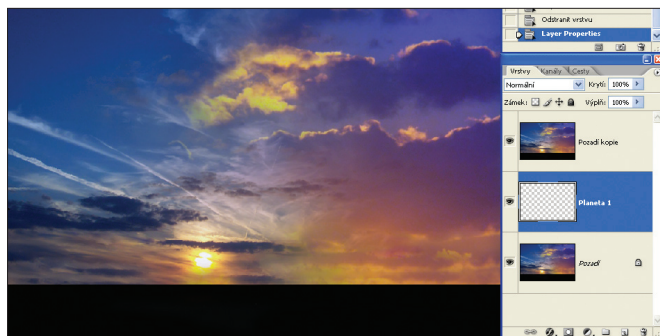
**Obrázek 8.4** | Oprava horizontu nástrojem *Záplata*

**Nezapomeňte:** Nechci mentorovat, ale zálohujte, zálohujte a ještě jednou zálohujte svou práci. Často a stále neboli pořád. Víím, o čem mluvím. Bohužel. Někdy to dost bolí.

#### Krok 4

Nyní nastala ta správná chvíle ozvláštnit nebe nějakou velkou dramatickou planetou a odpoutat se s konečnou platností od reality tuctového západu slunce na našem obrázku.

Duplikujeme vrstvu **Pozadí** jejím přetažením na ikonku **Vytvořit novou vrstvu** (Obrázek 1.5). Prozatím u ní vypneme zobrazení klepnutím na ikonku oka ve vrstvě. Znovu klepneme na vrstvu **Pozadí**, aby byla aktivní, a vytvoříme novou prázdnou vrstvu klepnutím na ikonku **Vytvořit novou vrstvu** na paletě vrstev. Novou prázdnou vrstvu přejmenujeme na vrstvu **Planeta 1** (přejmenování provedeme poklepáním na název vrstvy).



Obrázek 8.5 | Vrstvy připravené pro tvorbu planet

## Úprava oblohy

Objekty vytvořené v obloze a tvářící se jako neznámé světy musí být sugestivní a pečlivě vytvořené, aby si oko diváka přišlo na své a nechalo se aspoň na chvíli unést mimo všední realitu.

#### Krok 1

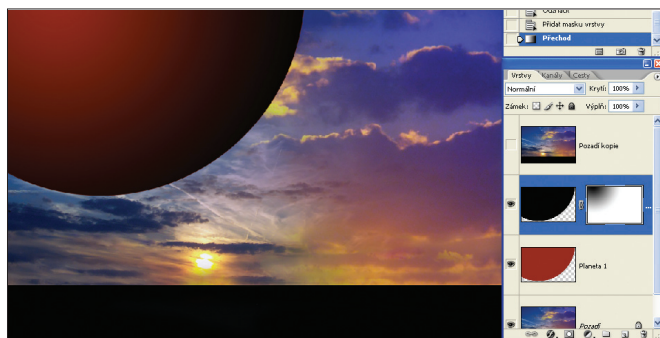
V paletě nástrojů vybereme nástroj **Eliptický výběr** (M). V pruhu voleb zvolíme prolnutí 5 obrazových bodů a Styl **Pevný poměr stran**, abychom vytvořili dokonalý kruh. Tento kruh nakreslíme v zatím prázdné vrstvě **Planeta 1**.

#### Krok 2

Výběr barvy po vytvoření kruhu nástrojem **Eliptický výběr** je individuální (jako všechno v této knize). Když zvolíme tmavě až temně červenou, tak nic nezkažeme. Vybereme nástroj **Plechovka barvy** (G) a klepneme do výběru. Nyní tuto vrstvu zduplikujeme přetažením na ikonku **Vytvořit novou vrstvu**. Změníme barvu na černou a duplikovanou vrstvu vyplníme nástrojem plechovka barvy a odznačíme výběr (**Ctrl+D**).

#### Krok 3

Ve vrstvě **Planeta 1 kopie** vytvoříme **Masku vrstvy** klepnutím na její ikonku v paletě vrstev (Obrázek 1.5). Použijeme nástroj **Přechod**, kde v pruhu voleb zvolíme **Kruhový přechod**, jako vidíme na Obrázku 8.6.



Obrázek 8.6 | Výběr vytvořený eliptickým výběrem vyplněný barvou a duplikovaný s použitím nové barvy a nástrojem **kruhový přechod** v masce vrstvy

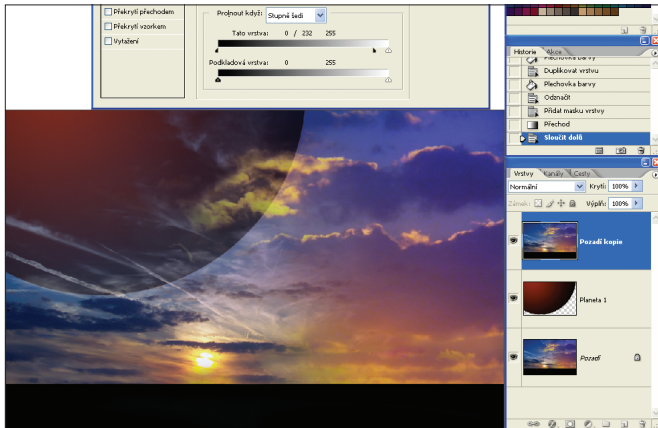
Vrstvu **Planeta 1 kopie** s maskou vrstvy a vrstvu **Planeta 1** sloučíme (**Ctrl+E**).

#### Krok 4

Aktivujeme klepnutím vrstvu **Pozadí kopie**, obnovíme její zobrazení klepnutím na ikonku oka ve vrstvě (Obrázek 1.5). V nabídce vybereme **Vrstva – Styl vrstvy** a zde **Volby prolnutí**. V otevřeném dialogu jsme už skoro doma a zvláště to platí pro **Posuvné jezdce prolnutí** v dolní části okna.

Zvolíme horní jezdce prolnutí **Tato vrstva**. Zvolíme černý jezdce vlevo a při stisknutí klávese **Alt** jej rozdělíme na polo-

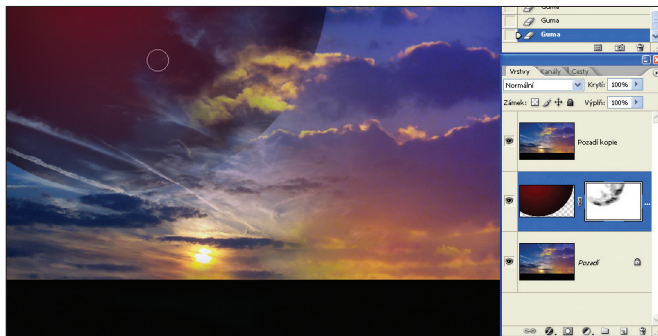
vinu a zatáhneme doprava tak daleko, dokud se nám v obraze nevytvoří správná míra prolnutí se spodní vrstvou.



Obrázek 8.7 | Úpravy nástrojem Volby prolnutí

### Krok 5

Aktivujeme vrstvu **Planeta 1** a klepnutím na ikonku v paletě vrstev v ní vytvoříme **Masku vrstvy** (Obrázek 1.5). Progumováním spodní vrstvy **Pozadí** v místech planety v Masce vrstvy vylepšíme oblaka jdoucí přes planetu.



Obrázek 8.8 | Vylepšení oblak jdoucích přes planetu pomocí masky vrstvy a progumováním

### Krok 6

Nástroj **Štětec** nám umožní vytvořit na planetě zajímavou texturu. V pruhu voleb klepneme na stopu a v otevřené roletce

vybereme zajímavé stopy a těmi budeme tupovat povrch planety při změně odstínu barvy a velikosti stopy.



Obrázek 8.9 | Vytvoření textury stopami štětce

**Tip:** Když se takto skládá obraz ve vrstvách, nezapomínejte zkoušet u objektů v paletě vrstev různou úroveň krytí. Často pouhým snížením krytí ve vrstvě dosáhnete okamžité efekty, kterého byste pracně dosahovali přes masku vrstvy a progumováním vrstev či jinými světlejšími a barevnými úpravami.

### Duplikace vrstev: přesouvání kontinentů

Nyní můžeme planetu vylepšit budováním pevnin dle vlastního uvážení.

### Krok 1

Nejnsnadnější postup bude celý obraz **Pozadí** duplikovat. V nabídce **Obraz – Duplikovat**.

V duplikovaném obraze **Pozadí kopie** použijeme nástroj **Laso** a s prolnutím **1** obrazový bod začneme kreslit kontinenty, pevniny a ostrovy. Tyto přesouváme jeden po druhém do originálu obrazu **Pozadí**.

### Krok 2

Když přesuneme nástrojem **Přesun** (Obrázek 1.7) první nakreslený kontinent nástrojem **Laso** do obrazu **Pozadí**, klepneme v paletě vrstev na ikonku **f – Přístup k stylům vrstev** (Obrázek 1.5) a z otevřené nabídky vybereme **Úkos a reliéf**. V otevřeném dialogu nám bude pro začátek stačit určit směr dopadu světla.

Určitě však vyzkoušejte co nejvíce z toho, co tento vynikající dialog nabízí.

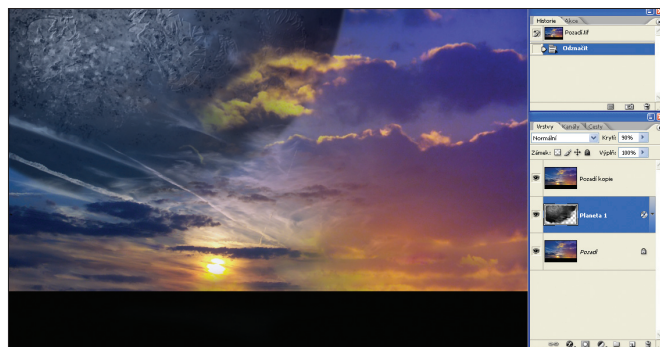


**Obrázek 8.10** | Kreslení nástrojem *Laso* a *Přesun* a použití *Stylu vrstev* – *Úkos a reliéf*

### Krok 3

Po ukončení přesunu kontinentů vrstvu sloučíme (**Ctrl+E**) s vrstvou **Planety** a upravíme barvu planety, tak aby co nejlépe barevně zapadala do obrazu.

V nabídce **Obraz – Přizpůsobení** zvolíme **Odstín a sytost** (nebo **Ctrl+U**). V otevřeném dialogu použijeme H-odstín a S-sytost. Dále v nabídce **Obraz – Přizpůsobení** zvolíme **Úrovně** (nebo **Ctrl+L**) a upravíme celkovou světlost planety. Nakonec snížíme krytí vrstvy **Planeta 1** v paletě vrstev na 90 %.



**Obrázek 8.11** | Konečná úprava planety na obloze

Nyní můžeme všechny vrstvy sloučit v nabídce **Vrstva – Sloučit v jednu**.

**Tip:** Vzhledem k tomu, že pořád pracujeme na obraze ve vrstvách, můžeme, tak jak postupují práce na obraze a jak se mění naše barevné vnímání rozpracovaného obrazu, měnit barvy jeho jednotlivých součástí a neustále je během práce barevně doladovat. Mállokdy necháme nedotčenou původní barvu objektu, tak jak se nám líbila na začátku tvorby. V konečné podobě bude všechno jinak a to je dobře.

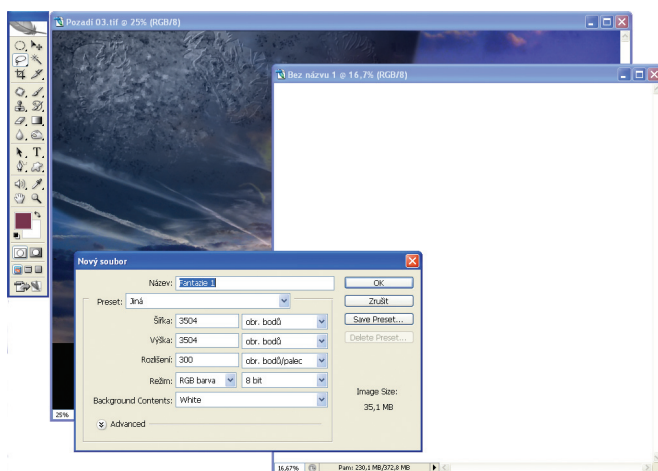
### Vytvoření efektu vody v obraze

Voda je v obrazech velmi zajímavým a přitažlivým prvkem, zvláště jsou-li v ní zrcadlové odrazy obrazů nad ní. Jako bychom v sobě měli podvědomě zakódováno, že kde je voda, je i život a nemusíme žíznit.

Protože nám v našem dosud vytvořeném obrázku na vodu moc místa nezbyvá, možná tak na potůček, upravíme velikost dokumentu tak, aby vody bylo dost.

### Krok 1

Otevřeme nový dokument. V nabídce **Soubor – Nový** (nebo **Ctrl+N**). Jelikož známe rozměry našeho rozpracovaného ob-



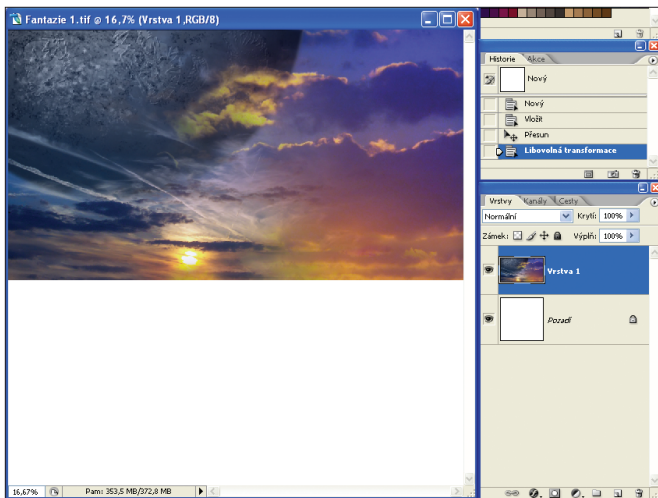
**Obrázek 8.12** | Nový dokument

rázku, zadáme do nového dokumentu větší rozměr z něj, a to dvakrát, takže nový dokument bude mít tvar čtverce.

Název dokumentu napíšeme **Fantazie 1**. Ostatní parametry vidíte na obrázku 8.12.

## Krok 2

Na paletě nástrojů vybereme nástroj **Obdélníkový výběr (M)** s prolnutím **0** obrazových bodů. Na našem obrázku provedeme ručně výběr bez spodního černého pruhu. Nyní použijeme klávesovou zkratku **Ctrl+C** a obrázek zkopírujeme do schránky Photoshopu. Klepneme na nový dokument nazvaný **Fantazie 1**, abychom jej aktivovali, a použijeme klávesovou zkratku **Ctrl+V** a vložíme do něj náš rozpracovaný obrázek. V paletě nástrojů zvolíme nástroj **Přesun (V)** a obrázek v novém dokumentu **Fantazie 1** přesně umístíme.



**Obrázek 8.13** | Umístění rozpracovaného obrázku v novém dokumentu *Fantazie 1*

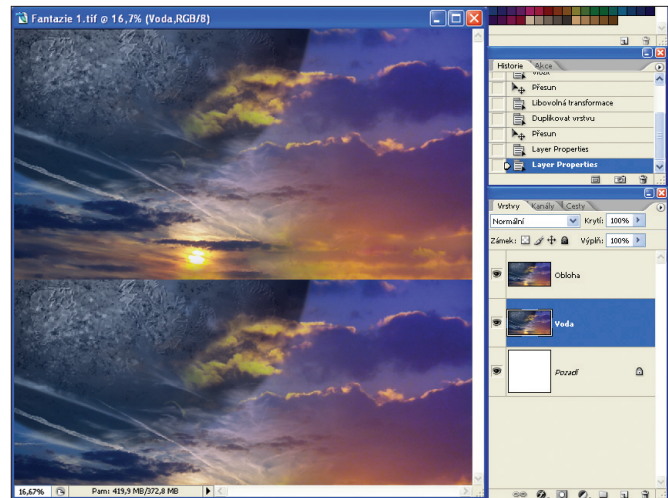
Zatím nebudeme nic slučovat a vše necháme tak, jak je. Ve vrstvách.

## Krok 3

Obrázek oblohy nyní zkopírujeme přetažením na ikonu **Vytvořit novou vrstvu** na paletě vrstvy (Obrázek 1.5). Vznikne nám nová vrstva – **Vrstva 1 kopie** a pod ní **Vrstva 1**.

V paletě nástrojů zvolíme nástroj **Přesun** a **Vrstvu 1** posuneme dolů a vycentrujeme v obraze.

Nyní spodní **Vrstvu 1** přejmenujme na vrstvu **Voda** a horní vrstvu **Vrstva 1 kopie** na vrstvu **Obloha**.



**Obrázek 8.14** | Zkopírování vrstvy, její přesun a přejmenování vrstev

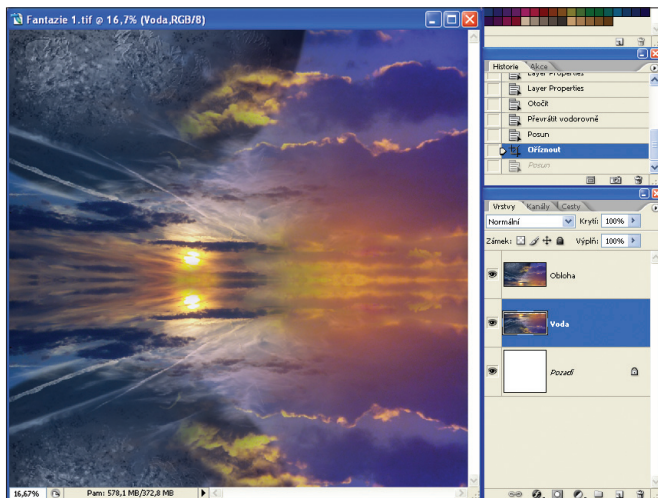
## Krok 4

Vrstva **Voda** zatím vodu nepřipomíná ani omylem. Musíme ji dvakrát otočit. V nabídce zvolíme **Úpravy – Transformovat** a zde **Otočit o 180°**. Dále potom v té samé nabídce **Převrátit vodorovně**.

Samozřejmě, že jsme při těchto krocích měli aktivní vrstvu **Voda** v paletě vrstev.

Nyní nám vznikl zrcadlový odraz oblohy a vypadá skutečně trochu jako dokonale klidná vodní hladina.

**Poznámka:** Nezapomeňme, že jsme zkopírováním a přesunem oblohy překročili rámec dokumentu, a proto jej ořízněme. V paletě nástrojů zvolíme nástroj **Oříznutí (C)** a dokument ořízněme.



**Obrázek 8.15** | Vrstva **Voda** otočená a vycentrovaná. Obraz oříznutý

## Úprava zrcadlového odrazu

Naše voda ještě není vodou, spíše zrcadlem. Proto provedeme několik kroků, abychom se přiblížili k obrázku reálné vody.

### Krok 1

Nejdříve zkopírujeme vrstvu **Voda** jejím přetažením na ikonu **Vytvořit novou vrstvu** (Obrázek 1.5). Nad vrstvou **Voda** nám vznikne vrstva **Voda kopie**. Prozatím vypneme její zobrazení klepnutím na ikonku oka ve vrstvě. Zůstaneme v aktivní vrstvě **Voda**.

### Krok 2

V nabídce **Obraz – Přizpůsobení** zvolíme **Vyvážení barev** (nebo **Ctrl+B**). Upravíme barvu vody do odstínu, jaký chceme. Vyzkoušejme si více variant.

### Krok 3

Zapneme znovu zobrazení vrstvy **Voda kopie** a aktivujeme ji klepnutím na ni. I zde použijeme **Vyvážení barev** (**Ctrl+B**), ale použijeme jiné nastavení barev. Pořád v této vrstvě přidáme **Masku vrstvy** (Obrázek 1.5) a prolneeme obě barevné varianty.

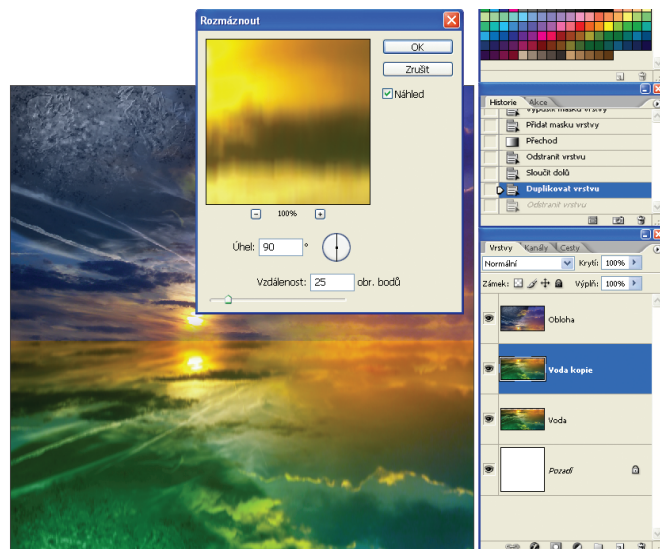
Vrstvy **Voda** a **Voda kopie** sloučíme (**Ctrl+E**).



**Obrázek 8.16** | Upravená barva vody. V paletě vrstev vidíme stav před sloučením vrstev vody

### Krok 4

Znovu zkopírujeme vrstvu **Voda** přetažením na ikonu **Vytvořit novou vrstvu** na paletě vrstev (Obrázek 1.5). Necháme



**Obrázek 8.17** | Rozmáznutí vody



aktivní novou vrstvou **Voda kopie**. V nabídce otevřeme **Filtr** – **Rozostření** a zde vybereme **Rozmáznout**. V otevřeném dialogu zvolíme tyto parametry: Úhel **90°**, Vzdálenost **25** obrazových bodů. Potvrdíme **OK**.

### Krok 5

Pořád pracujeme ve vrstvě **Voda kopie**. Přidáme do vrstvy **Masku vrstvy** (Obrázek 1.5). V paletě nástrojů vybereme nástroj **Přechod (G)**. **Barva pozadí** v paletě nástrojů je nastavena na bílou. Nyní nástrojem **Přechod** přetáhneme přes vodu odspoda nahoru. Tím docílíme toho, že se voda bude do dálky rozostřovat a v popředí bude obraz vody ostřejší, což je přirozené. Obě vrstvy vody zase sloučíme (**Ctrl+E**).



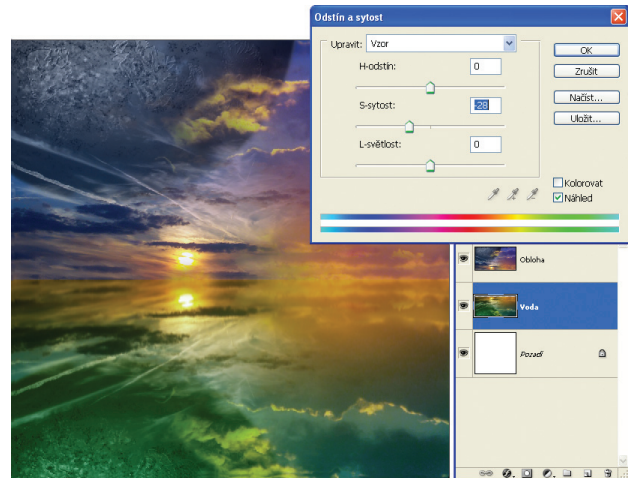
**Obrázek 8.18** | Postupné rozostření vody do dálky. Před sloučením vrstev

### Krok 6

V nabídce **Obraz** – **Přizpůsobení** vybereme **Odstín a sytost** (nebo **Ctrl+U**) a prostředním posuvníkem ubereme sytost barev potažením doleva, až uvidíme, že nám na horizontu splyne oranžová barva vody s oranžovou barvou oblohy. Potvrdíme **OK**.

### Vytvoření zvlněné hladiny vody

Na vytvoření vlnek se potulují po Internetu různé návody. Lepší i horší. V každém případě zbytečně složité. Nejsnadnější



**Obrázek 8.19** | Vyvážení barvy vody s horizontem

a nejrealističtější je vodu vyfotit a prolnout ji na správném místě do obrazu.

### Krok 1

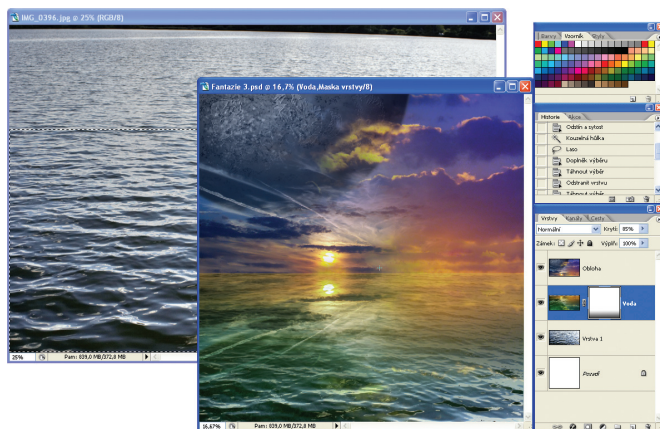
Otevřeme fotku vody a v původním rozpracovaném obraze nástrojem **Obdélníkový výběr (M)** vybereme naši vrstvu vody a prázdný výběr přetáhneme do fotky vody. Umístíme výběr na správné místo a za použití nástroje **Přesun (V)** přesuneme obrázek s vodou pod vrstvu **Voda** na našem obraze.

### Krok 2

V aktivní vrstvě **Voda** otevřeme **Masku vrstvy** (Obrázek 1.5). Na paletě nástrojů vybereme nástroj **Přechod (G)** s bílou barvou pozadí. Klepneme nástrojem přechod dolů na obraz a táhneme směrem nahoru až nakonec vrstvy **Voda**. Zároveň u vrstvy **Voda** snížíme na paletě vrstvy krytí na **85 %**. Vše vidíme na obrázku 8.20.

Vrstvu **Voda** a vrstvu s fotkou vody sloučíme (**Ctrl+E**).

**Doporučení:** Nyní ještě můžeme doladit barevný odstín vody. Již známým způsobem zkopírovat vrstvu **Voda** a **Ctrl+B** a upravit barevný tón, jak se nám bude nejvíce líbit. Já jsem upravil odstín vody dole do ještě modřejšího odstínu, aby více korespondovala s oblohou. Ve vrstvě **Voda** použijeme zase **Masku vrstvy** a prolne a sloučíme **Ctrl+E**.



**Obrázek 8.20** | Přidání fotky s vodou a její prolnutí do vrstvy Voda

## Vybrání fotky modelky do obrazu

Náš rozpracovaný obraz dále obohatíme o model dívky, kterou jsem neměl připravenou v databázi, ale musel jsem si ji operativně vyfotit. Nejdříve si připravíme model dívky ve Photoshopu pro obraz a teprve potom podle toho, v jakém bude postoji a jak bude upravena, vybereme pozadí, na které bude umístěna.

### Krok 1

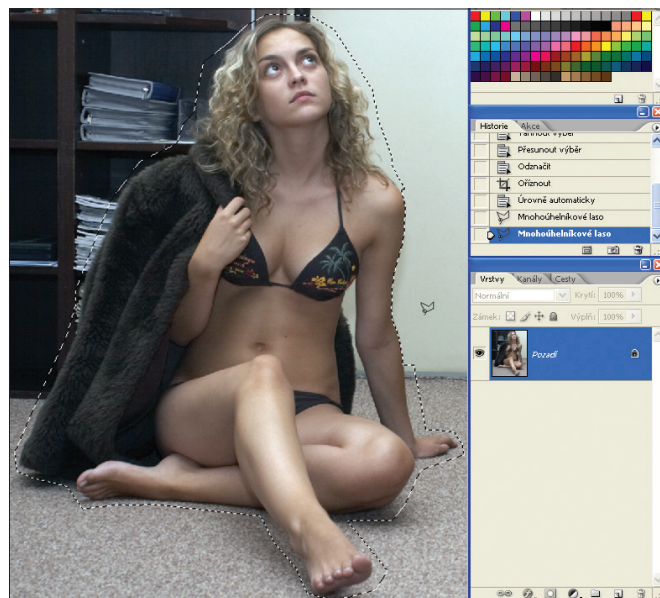
Otevřeme fotku modelu a vybereme ji z pozadí obrázku nástrojem **Mnohoúhelníkové laso**.

### Krok 2

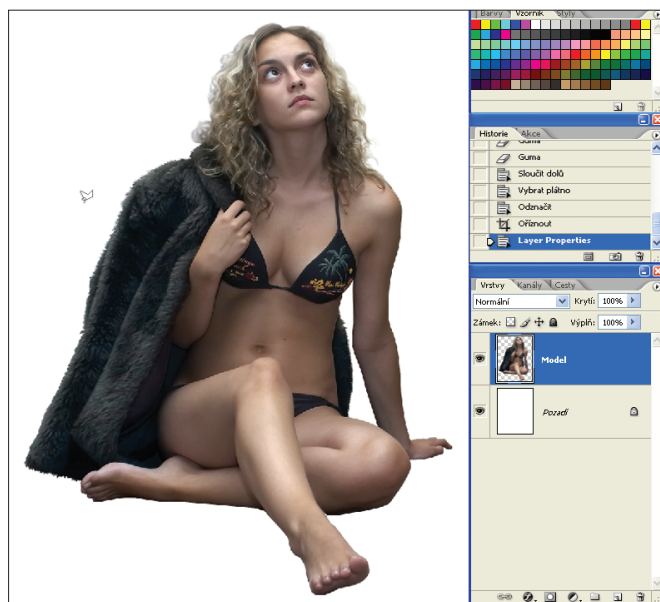
Výběr modelu přemístíme do nového dokumentu a uložíme ve vrstvě ve formátu .psd nebo .tif. A to dříve, než na něm začneme ve Photoshopu pracovat.

## Vytváříme fantasy ženu

Model dívky můžeme vzhledem k tomu, že jde o obrázek s tematikou science fiction, ozvláštnit nějakými fantasy atributy, jako jsou kovové ozdoby, části brnění nebo zbraň apod. Určitou zkušenost už máme z kapitoly 3, kde jsme vytvořili napůl dívku a napůl robota. Vzhledem k tomu, že se postupy u takto tvořených objektů opakují, nebudeme si je samozřejmě ukazovat všechny.



**Obrázek 8.21** | Výběr modelu z pozadí obrázku nástrojem **Mnohoúhelníkové laso**



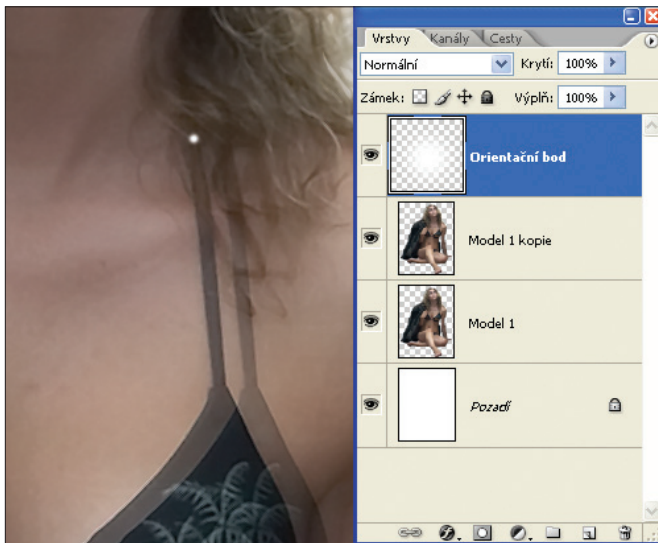
**Obrázek 8.22** | Výběr modelu ve vrstvě

**Krok 1**

Nejdříve se potřebujeme zbavit ramínka horního dílu plavek z důvodu následujících zamýšlených úprav. To provedeme jednoduše zkopírováním vrstvy **Model 1** a přetažením na ikonku **Vytvořit novou vrstvu** na paletě vrstev (Obrázek 1.5). Nad nově vzniklou vrstvou **Model 1 kopie** vytvoříme novou prázdnou vrstvu klepnutím na ikonku **Vytvořit novou vrstvu** na paletě vrstev, kterou hned přejmenujeme na vrstvu **Orientační bod**. Zde se objeví bod, který vytvoříme nástrojem štětec a bílou barvou v obraze jako pomocný, abychom věděli, na jaké místo chceme posunout spodní vrstvu **Model 1**.

**Krok 2**

U vrstvy **Model 1 kopie** snížíme krytí na paletě vrstev na **30 %**. Nyní aktivujeme vrstvu **Model 1** a v paletě nástrojů vybereme nástroj **Přesun**. Posuneme vrstvu **Model 1** doleva, nejlépe směrovou šipkou na klávesnici, abychom si nerozhodili obraz.



**Obrázek 8.23** | Výsledek kroků 1 a 2

**Tip:** Postup popisovaný v kroku 1 a 2 se vám může velmi často hodit i u složitých oprav v obrazech. Měli byste si na něj vzpomenout, až budete řešit podobný problém.

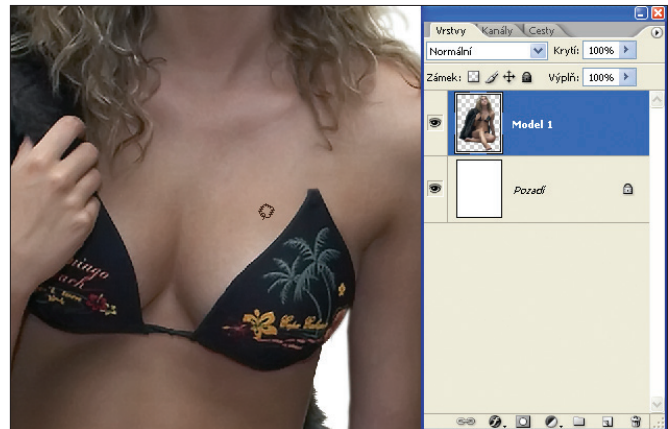
Samozřejmě je toto jenom jeden z mnoha postupů, který se u takovéto akce dá ve Photoshopu použít. Ještě jsme si jej zde neukazovali, proto jsem jej použil.

**Krok 3**

Nyní můžeme pomocnou vrstvu s orientačním bodem přetáhnout do koše na paletě vrstev. U vrstvy **Model 1 kopie** vrátíme krytí na **100 %** a do této vrstvy přidáme klepnutím na příslušnou ikonku na paletě vrstev **Masku vrstvy** (Obrázek 1.5).

**Krok 4**

Z palety nástrojů vybereme nástroj **Guma** a při aktivní vrstvě **Model 1 kopie** a aktivní masce vrstvy vygumujeme ramínko plavek. Samozřejmě musíme vhodně měnit velikost stopy. K doladění celé akce můžeme použít i nástroj **Záplata** a nástroj **Klonovací razítko**. Vrstvy sloučíme (**Ctrl+E**).



**Obrázek 8.24** | Odstraněné ramínko a sloučené vrstvy

Nakonec nezapomeňte celý obrázek oříznout nástrojem **Oříznutí** (Obrázek 1.7), protože jsme jednu vrstvu posouvali mimo obraz a Photoshop si to pamatuje a zaměstnává navíc jeho paměť.

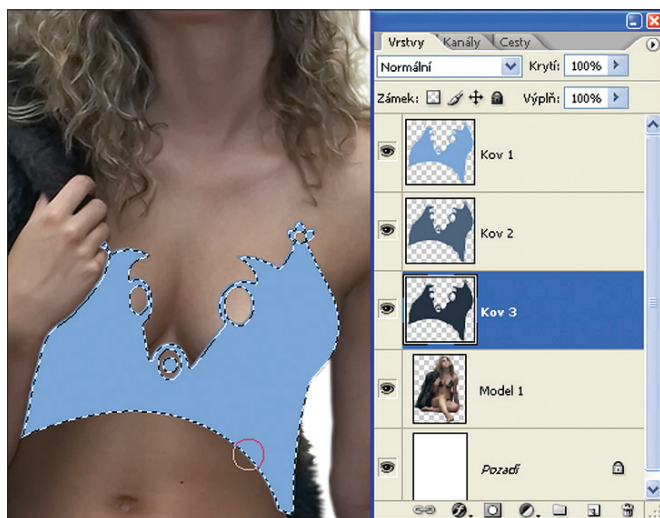
**Vytvoření kovové části oděvu**

Na této kovové části oděvu si vyzkoušíme zase něco nového v oblékání fantasy dívek.

## Krok 1

Na paletě vrstev nad vrstvou **Model 1** vytvoříme novou prázdnou vrstvu (Obrázek 1.5) a pojmenujeme ji **Kov 1**.

V paletě nástrojů vybereme nástroj **Mnohoúhelníkové laso** s prolnutím **1** obrazový bod a nakreslíme našemu modelu tvar budoucího kovového oděvu. Použijme, je-li to třeba, i jiné nástroje výběru.



**Obrázek 8.25** | Nakreslený výběr nástroji výběru **Mnohoúhelníkové laso** a **Eliptický výběr**

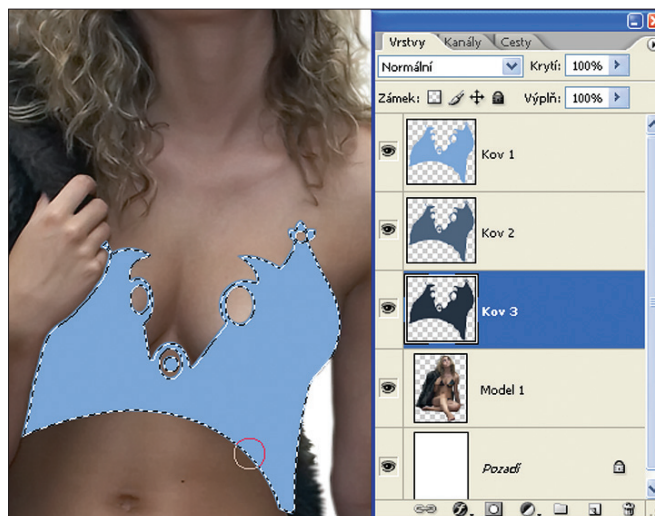
## Krok 2

Zkopírujeme vrstvu s výběrem **Kov 1** ještě dvakrát (Obrázek 1.5) a vrstvy přejmenujeme na vrstvu **Kov 1** až **3** a každou vrstvu vybarvíme nástrojem **Štětec** v obraze jiným odstínem šedomodré barvy.

## Krok 3

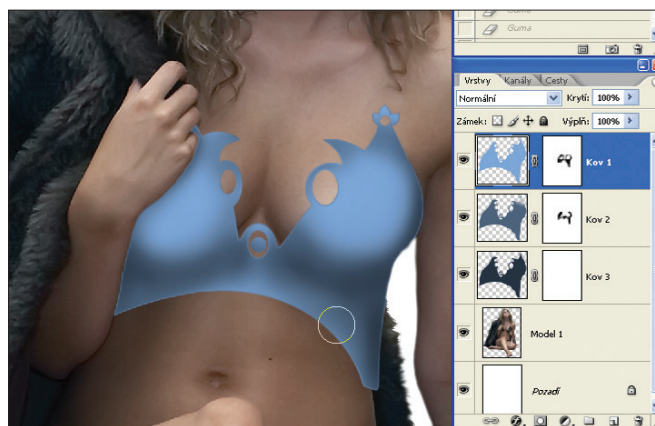
Ke každé vrstvě **Kov** přidáme **Masku vrstvy** (Obrázek 1.5). V paletě nástrojů vybereme nástroj **Guma**. V pruhu voleb zvolíme měkký okraj stopy a krytí **17 %**. Začneme s progumováním v nejhořejší vrstvě **Kov 1**.

Vrstvy aktivujeme a střídáme dle potřeby, vždy dbáme, aby byla aktivní **Maska vrstvy**. Měníme velikost stopy nástroje **Guma** dle potřeby.



**Obrázek 8.26** | *Tři vrstvy, každá v jiné barvě, budou postupně odkrývány, a tím bude vymodelován tvar kovového oděvu*

Když gumujeme, máme barvu pozadí na paletě nástrojů černou. Chceme-li gumování zjemnit, můžeme změnit barvu pozadí na šedou. Chceme-li se v gumování vracet, zvolíme barvu pozadí na bílou. Pořád kontrolujeme, že pracujeme v aktivní masce vrstvy, která nám právě umožňuje se neomezeně vracet v našich krocích.



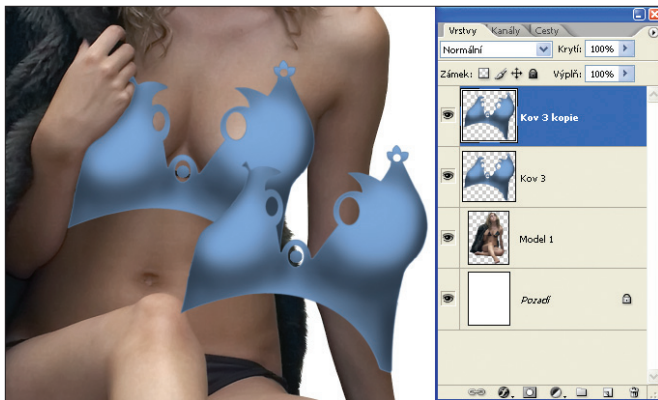
**Obrázek 8.27** | *Progumování vrstev a základní vytvarování kovového oblečení před sloučením vrstev*

## Krok 4

Základní vytvarování je hotové.

Vrstvy **Kov 1** až **3** sloučíme (**Ctrl+E**). Zůstane nám vrstva **Kov 3**.

Zvolíme nástroj **Přesun** (Obrázek 1.7) a při aktivní vrstvě **Kov 3** stiskneme klávesu **Alt** a zkopírujeme kovový objekt a přemístíme jej doprava. V paletě vrstev se nám okamžitě objeví nová vrstva **Kov 3 kopie**.



Obrázek 8.28 | Zkopírování vrstvy **Kov 3**

## Krok 5

Zůstaneme ve vrstvě **Kov 3 kopie** a u ostatních vrstev vypneme zobrazení klepnutím na ikonku oka v každé vrstvě. V paletě nástrojů zvolíme nástroj **Kouzelná hůlka** a klepneme s ním vedle objektu kov v obraze. Proveďte se nám celkový výběr včetně obvodu dokumentu. Proto výběr překloupíme (**Shift+Ctrl+I**).

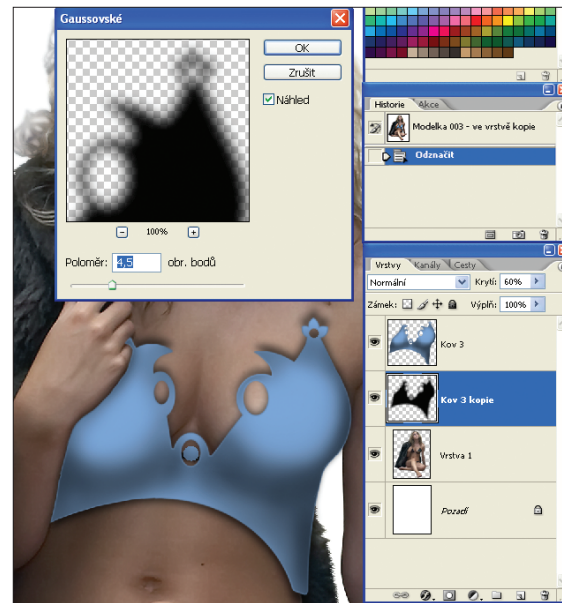
Vybereme nástroj **Štětec**, černou barvu, a výběr vybarvíme. Nyní výběr **Kouzelnou hůlkou** odstraníme (**Ctrl+D**).

## Krok 6

Zapneme opět zobrazení všech vrstev a vrstvu **Kov 3 kopie** přetáhneme pod vrstvu **Kov 3**. Bude stínem a hned ji taky přejmenujeme na **Stín kov 3**. V nabídce **Úpravy** zvolíme **Libovolná transformace** (**Ctrl+T**) a stín mírně zvětšíme.

V nabídce **Filtr – Rozostření** použijeme **Gaussovské** a v otevřeném dialogu zadáme 4,5 obrazových bodů. Potvr-

díme **OK**. U vrstvy **Stín kov 3** snížíme na paletě vrstvy krytí na **60 %**.



Obrázek 8.29 | Rozostření stínu objektu a snížení krytí na paletě vrstev

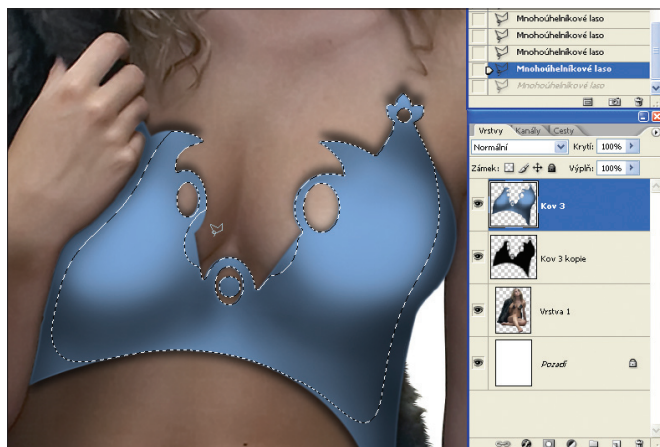
## Zdobení kovové části oděvu

### Krok 1

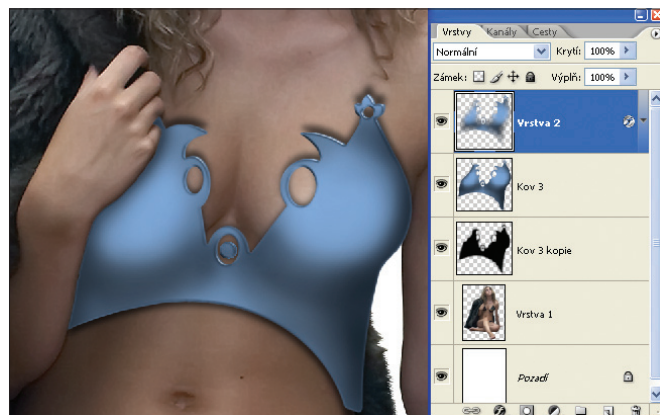
Zduplikujeme obraz – **Obraz – Duplikovat**. Vypneme zobrazení všech vrstev mimo vrstvy **Kov 3**. Nástrojem **Kouzelná hůlka** klepneme vedle objektu kov a vytvořený výběr překloupíme (**Shift+Ctrl+I**). Dále zvolíme nástroj **Mnohohelníkové laso** a prolnutí v pruhu voleb 25 obrazových bodů. Se stisknutou klávesou **Alt** (odebrat od výběru) odebereme části výběru jako na obrázku 8.30.

### Krok 2

V paletě nástrojů vybereme nástroj **Přesun** a takto připravený výběr přesuneme zpět do originálu obrazu na původní místo. V paletě vrstev klepneme na ikonku **Přístup k stylům vrstev** (Obrázek 1.5) a v rozbalené nabídce zvolíme **Úkos a reliéf**. V otevřeném dialogu zadáme tyto parametry jako na obrázku 8.31.

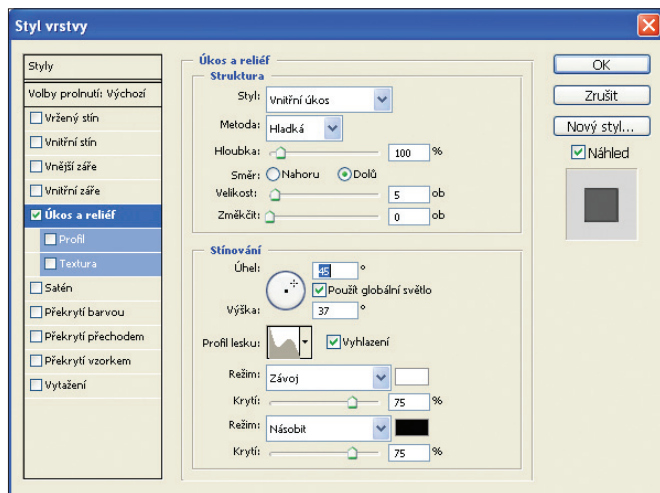


**Obrázek 8.30** | Výběr Kouzelnou hůlkou v duplikovaném obraze a odebrání od výběru Mnohoúhelníkovým lasem s prolnutím 25 obrazových bodů



**Obrázek 8.32** | Zdobení kovové části oděvu nástrojem Styl vrstvy – Úkos a reliéf

me na svoje místo a pomocí dialogu Styl vrstvy provádíme úpravy.

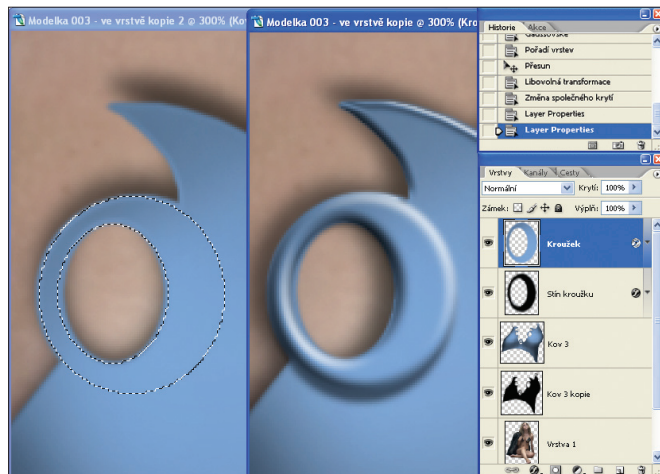


**Obrázek 8.31** | Dialog Styl vrstvy se zadanými parametry pro Úkos a reliéf

Sloučíme vrstvu Vrstva 2 a Kov 3 (Ctrl+E).

### Krok 3

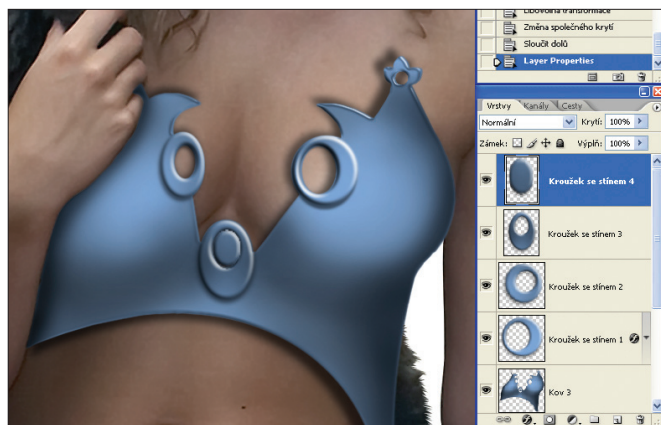
Pokračujeme tak, že z duplikovaného obrazu vybíráme různé tvary kovového objektu a v originále obrazu je umísťuje-



**Obrázek 8.33** | Výběry částí kovového objektu pomocí nástrojů výběrů v duplikovaném obraze a jejich přemístování do originálu obrazu a jejich úprava pomocí dialogu Styl vrstvy – Úkos a reliéf.

## Textury a jejich schopnost imitovat realitu

Nyní, když jsme již známým postupem přemístili dostatečný počet ozdobných kroužků, můžeme použít i jiné metody ozvláštění kovového oblečení na našem modelu a opět pomocí dialogu **Styl vrstvy**.



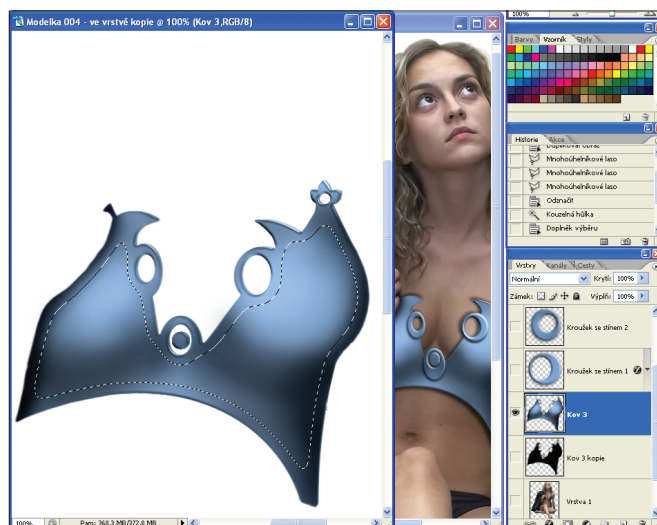
**Obrázek 8.34** | Přesunuté kroužky z duplikovaného obrazu s aplikovaným stylem vrstev

### Krok 1

Vrátíme se do duplikovaného obrazu a provedeme už známým způsobem výběr. Vypneme zobrazení u všech vrstev a necháme aktivní pouze vrstvu **Kov 3**. Klepneme nástrojem **Kouzelná hůlka** vedle kovového předmětu a výběr, který se nám objevil, překlopíme (**Shift+Ctrl+I**). Nyní máme vybrán kovový předmět. V nabídce **Výběr – Změnit** vybereme **Zúžit** a v dialogu zadáme hodnotu **15** obrazových bodů. Když už jsme v nabídce **Výběr**, zvolíme ještě **Prolnout okraje** (**Alt+Ctrl+D**) a v dialogu zadáme rovněž hodnotu **15** obrazových bodů. Výběr nyní vypadá jako na obrázku 8.35.

### Krok 2

Vybereme nástroj **Přesun** v paletě nástrojů a výběr přesuneme do originálu na stejné místo. V nabídce **Vrstva – Styl vrstvy** vybereme **Volby prolnutí** a v otevřeném dialogu vlevo vidíme sloupec nabídek pojmenovaný **Styl**. Zde zaškrtneme políčko **Textura**. Zároveň na něj poklepeme myší.



**Obrázek 8.35** | Výběr vytvořený nástrojem kouzelná hůlka a upravený v nabídce **Výběr – Změnit – Zúžit a Prolnout okraje**

Nad texturou se nám vybarví další dvě políčka modře – **Úkos a reliéf** a **Profil**. Políčko **Úkos a reliéf** musíme mít zaškrtnuté, jinak by se nám neobjevovaly plastické textury. Políčko **Profil** můžeme později vyzkoušet zaškrtnávat u jednotlivých textur, jestli je to nevylepší.

### Krok 3

Když jsme poklepali na políčko **Textura** ve sloupci **Styl**, vpravo se nám otevřel malý dialog s názvem **Textura** a hned pod tímto názvem je název **Elementy** a tady nás to velmi zajímá.

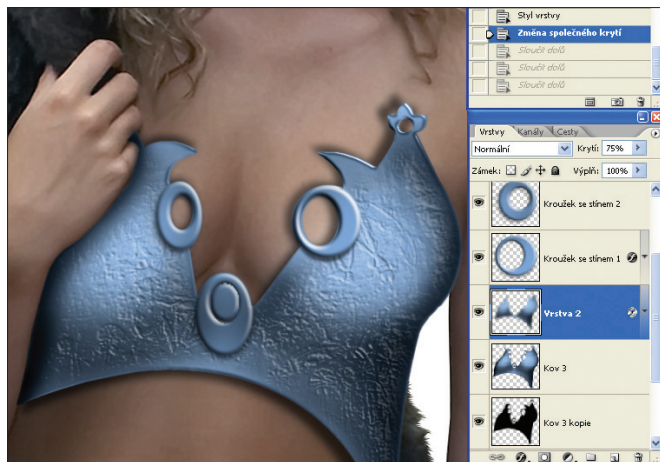
Zde se bude míchat a čarovat. Nejdříve klepneme na vzorek a rozbalí se nám kolekce textur. Vpravo je malá šipka. Když na ni klepneme, rozbalí se nám další nabídka úprav. Tu si prozkoumejte sami, my se nyní touto nebudeme zabývat.

### Krok 4

Zkontrolujme si, zda máme úplně vpravo v dialogu **Styl vrstvy** zaškrtnuté políčko **Náhled**. To je velmi důležité. Protože teď budeme vybírat tu správnou texturu, a jakmile na nějakou klepneme, hned se nám objeví na našem kovovém objektu v obraze.

## Krok 5

Přeji vám teď zábavné vybírání textury. Když nějakou vybereme, můžeme u ní dále upravit **Velikost** a **Hloubku**, **Svázat s vrstvou** či **Invertovat**. Všechno vidíme v malém dialogu. Já už jsem si vybral.



**Obrázek 8.36** | Výběr textury ve stylu vrstvy a její následné snížení krytí v paletě vrstev na 75%

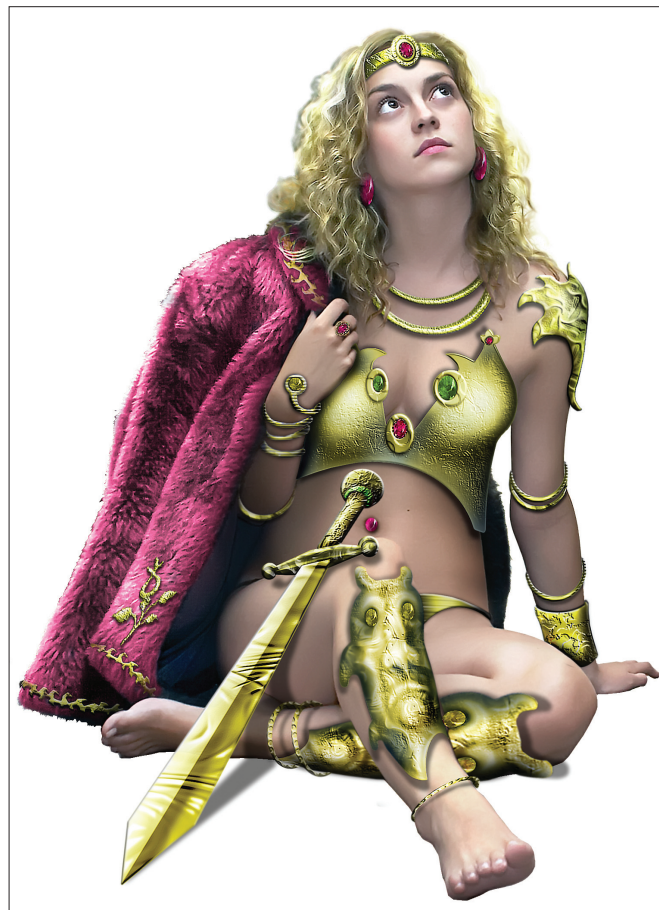
**Poznámka:** Když jsme hovořili o malé šipce vpravo v dialogu Elementy, tak tam jsou anebo je tam můžeme postupně přidávat – další textury, které můžeme zaměňovat za ty, které jsou nám nyní nabízeny.

Jelikož se nám kapitola začíná nebezpečně rozpínat a ještě nejsme na konci, dokončím kovové části na modelu sám a předložím vám je. Nyní už se budou postupy pouze opakovat a budou prováděny běžné barevné úpravy. Vše podstatné už bylo vysvětleno. Až bude model hotový, ještě jej budeme muset zakomponovat do obrazu, což už uděláme zase spolu.

## Hotový model

Hotový model připravený k vložení do obrazu je na obrázku 8.37.

Nakonec jsem se rozhodl upravit kovové šedomodré části oblečení modelu na zlaté. To provedeme snadno, i když



**Obrázek 8.37** | Finální úprava modelu pro obraz

už máme obrázek hotový s šedomodrým kovem. Otevřeme v nabídce **Obraz – Přizpůsobení** a zde **Odstín a sytost** (nebo **Ctrl+U**). V otevřeném dialogu zaškrtneme vpravo dole políčko **Kolorovat** a přemístováním posuvníků **H-odstín** a **S-sytost** můžeme zvolit barvu, jaká se nám bude líbit.

Samozřejmě, že výměnu barvy u kovových předmětů budeme provádět postupně, tak jak je máme ve vrstvách, anebo je sloučíme do jedné a potom upravíme najednou. To však nedoporučuji kvůli dalším následným úpravám jednotlivých částí.



## Spojení fantasy ženy a obrazu

A nyní už chybí jediné, a to je vytvoření harmonického spojení naší fantasy ženy a prvně vytvořeného obrazu.

### Vložení objektu fantasy ženy do obrazu

#### Krok 1

Obrázek modelu ve vrstvě už máme na pracovní ploše a nyní otevřeme obrázek s připraveným pozadím obrazu. Zvolíme nástroj **Přesun** a model přetáhneme do obrazu pozadí. Zde předběžně upravíme jeho velikost. V nabídce vybereme **Úpravy – Libovolná transformace** (nebo **Ctrl+T**). A v našem případě kvůli kompozici i zrcadlově otočíme.

#### Krok 2

V nabídce vybereme **Úpravy – Transformovat** a zde **Převrátit vodorovně**.



Obrázek 8.38 | Vložení modelu do obrazu s pozadím a jeho změna velikosti a vodorovné převrácení

Prozatím se budeme snažit udržet model v co největší velikosti, abychom nepřišli o zajímavé detaily na modelu, které jsme tak pečlivě tvořili.

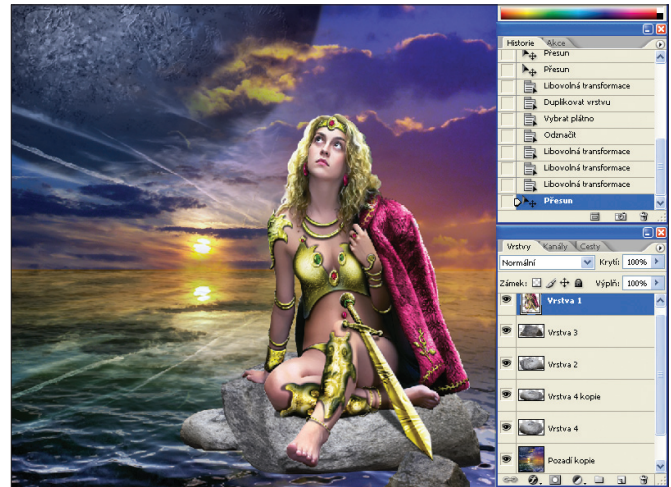
## Hledání a výběr posledního základního objektu do obrazu

Nyní, když už vidíme, jak model v obraze vypadá, budeme mít přesnější představu, co pod něj umístit, aby nedošel ve vodě k úhoně. Buď něco najdeme ve své autorské databázi, anebo můžeme už s docela konkrétní představou něco vyfotit.

Nejllepšími objekty se nakonec ukázaly být právě české kameny neboli šutry. Zcela určitě obstojí i v mezgalaktické konkurenci.

#### Krok 1

Několik kamenů pomocí výběrů **Lasem** přemístíme do našeho obrazu.



Obrázek 8.39 | Vložení vybraných kamenů do obrazu

Nyní jeden kámen po druhém zduplikujeme. V paletě nástrojů ponecháme nástroj **Přesun** a při aktivní vrstvě příslušného kamene se stisknutou klávesou **Alt** klepneme myší na vybraný kámen a posuneme jej v obraze dolů. Kámen se nám duplikuje. Tuto kopii kamene otočíme o 180° a potom převrátíme vodorovně, a to pomocí nabídky **Úroveň – Transformovat** a zde nejdříve **Otočit o 180°** a potom **Převrátit vodorovně**.

## Krok 2

Jednotlivé kameny dále upravíme takto. Když je máme otočené, viz předešlý krok, tak každý duplikovaný kámen na paletě vrstev přetáhneme pod jeho originál. Snížíme jeho krytí na paletě vrstev přibližně na 50 %, ztmavíme (**Ctrl+L**) a rozostříme **Filtr – Rozostření – Gaussovské** a v dialogu zadáme poměr rozostření 2 obrazové body.

## Krok 3

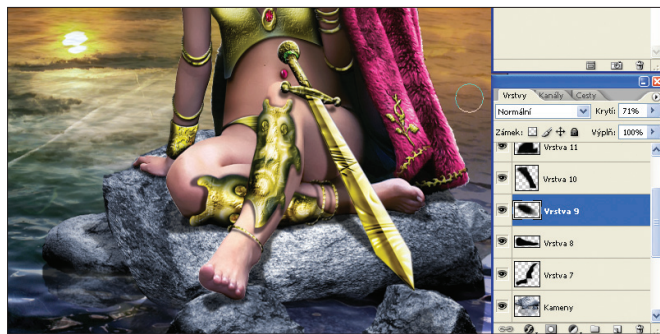
Takto upravené a připravené kameny sloučíme do jedné vrstvy (**Ctrl+E**). Vybereme na paletě nástrojů nástroj **Laso** a v pruhu voleb zadáme prolnutí 5 obrazových bodů. V paletě vrstev otevřeme novou vrstvu nad vrstvou **Kameny** klepnutím na ikonku **Vytvořit novou vrstvu** (Obrázek 1.5).

Nyní všude, kde potřebujeme, nakreslíme výběr nástrojem **Laso**, který bude později stínem. To znamená pod nohy a ruku modelu apod. Pro každý nakreslený výběr **Lasem** a vybarvený černou barvou se sníženým krytím na paletě vrstvy vytvoříme vždy novou prázdnou vrstvu. Později vrstvy se stíny sloučíme. Jde o to, že každý stín bude potřebovat jinou hodnotu krytí.

**Poznámka:** U takovýchto fantasy obrázků si nemusíme lámat hlavu s úhly stínů. Kdo ví, kolik sluncí a zdrojů světla dopadá na objekty na této planetě fantazie a odkud? Naopak tím, že jsou stíny jiné, než je pro nás normální, podtrhujeme to, že se jedná o jiný – nám neznámý – svět.

## Krok 4

Nakonec v této sérii kroků upravíme barvu kamenů. Klepneme na vrstvu **Kameny**, aby byla aktivní, a v nabídce zvolíme **Ob-**



Obrázek 8.40 | Upravené kameny se stíny

**raz – Přizpůsobení** a zde **Odstín a sytost**. V otevřeném dialogu vpravo dole zaškrtneme políčko **Kolorovat** (nebo **Ctrl+U**). Zde přemístěním posuvníků **H-odstín** a **S-sytost** si můžeme zvolit barvu kamenů. Vše vidíme na obrázku 8.40.

## Dokončení obrazu

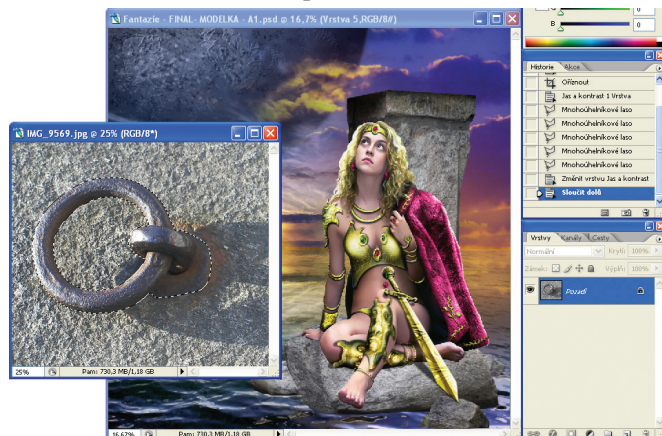
Do obrazu můžeme dále vkládat nové objekty dle naší fantazie a nápadů a fotek, které máme k dispozici nebo které nafotíme podle vlastních potřeb.

Není cílem, abychom spolu dokončili stejný obraz, a proto jej teď dokončím sám a vy také.

Postupy jsou stejné jako v předešlých kapitolách, nic nového se zde neobjevuje, o čem bych už v knize nepsal.

Je to jenom o trpělivosti, dotáhnout své nápady do konce a snaze dosáhnout co nejlepšího výsledku.

Finální obrázek je zde, ale po čase se k němu jistě vrátím a možná na něm budu dále pracovat...



Obrázek 8.41 | Přidávání dalších objektů do obrazu

## Závěrem

Snad jen to, abyste vždy využívali vlastní invenci, a to i za cenu využití metody pokus – omyl. Nechte se mými postupy inspirovat, ale přistupujte k realizaci svých obrázků svobodně se srdatostí rytířů, bez bázně a hany. Nedejte se! Nulputet nonsed molorem vulla feugait exero ecte dolorero dolumsandre euipsum in vent aliquat luptat auguer summy niat, consenissed te modolorem dolobor adit nit, susto consequis alisim quat



Obrázek 8.42 | *Stíny purpurové planety*