

Rentalcars.com



Car Rental in Auckland

Best Price
Guaranteed!

Book Now

GRAFIKA

Vše o počítačové
grafice

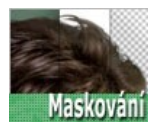
Economy Car Rentals

Low Prices With No Surprises All Inclusive Rates.
Book Here

Software

Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Masky a kanály (5.)

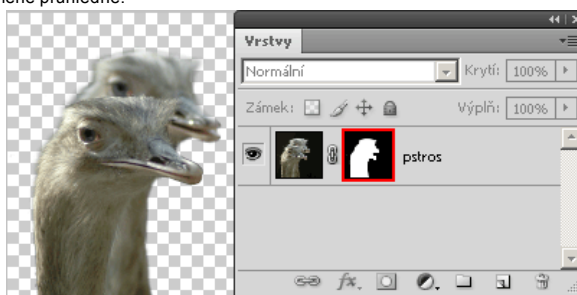
27. září 2010, 00.00 | V rámci tématických článků věnujících se maskování se konečně dotkneme klasických masek, které mají pro řadu méně zkušených uživatelů příchut' jakési exotiky. Bohužel je asi zklamání, neboť maska je jen a pouze o přípravě selekce. Pravdou ovšem je, že onu selekci můžeme připravovat i několik dlouhých desítek minut (ne-li hodin) a docela "exotickými" postupy.



K přípravě selekcí budeme užívat mnoho rozličných postupů a využijeme možnosti technik, které jsme si představili doposud. Ale abychom se v tom všem vyznali, nejdříve si ve zkratce ukažme jednotlivé "součástky".

Maska

S jedním typem masky jsme se již setkali a jednalo se o masku vektorovou. V dalším textu se ale budeme zabývat maskou tvořenou šedoškálovým bitmapovým obrazem. Sám Photoshop ji nazývá pouze "maska", a proto v dalším textu toto názvosloví budu respektovat. Znalost chování a suverénní obsluha masek je prvořadou podmínkou pro jejich zvládnutí. Maska je šedoškálová obrazová mapa vztažená k vrstvě či skupině vrstev, která určuje, co bude pro danou vrstvu skryté (černá barva) a co ne (bílá barva). Co stojí mezi (šedá škála) je více či méně průhledné.



Vrstva s maskou

Pro snadnější manipulaci je maska svázaná s obrazem vrstvy, tedy když obraz nebo masku posunete, posune se i protějšek. Někdy je toto chování ale nevhodné a pak lze tedy masku "odvázat" a to kliknutím v paletě Vrstvy na ikonu řetězu mezi obrazem a maskou. Následně je možno pohybovat obrazem i maskou na sobě nezávisle.

Malá, ale užitečná drobnost – v případě, že potřebujete masku na čas potlačit, stačí na ní kliknout levou myší s přidrženou klávesou SHIFT. Masku tím vypnete.



Vypnutá maska

Důležité je si uvědomit, že maska je obrazem. Tedy lze říci, že všechny možné operace, které lze provádět s obrazem vrstvy, lze provádět s obrazem masky. Můžeme do ní kreslit štětci, gradienty, používat barevné korekce pro šedoškálové obrazy (hojně užívané úrovně/křivky), ale i například filtry (třeba rozostření). Masky ale nelze například na sebe v rámci jedné vrstvy vrstvit, nebo jim přiřazovat vrstvy úprav, tedy úpravy na maskách jsou destruktivní (což my megalomani občas nedoceníme). Indikací, kam vlastně kreslíme, je bílý obdélník ohraničující náhled vrstvy/masky. Cíl našeho působení si vybíráme levou myší.



Kam budeme kreslit, určuje bílý rámeček ohraničující náhled.

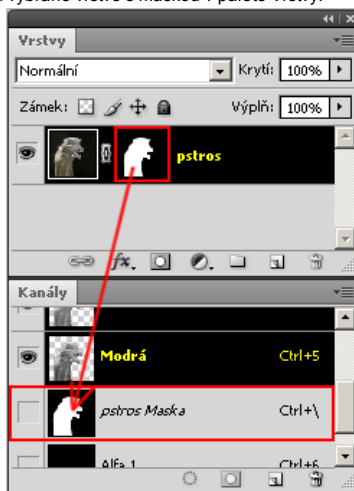
A – kreslíme do masky; B – kreslíme do obrazu

V této chvíli je nutné podotknout, že v zápalu práce na tuto indikaci často zapomenete a budete kreslit do obrazu místo do masky a naopak. Často i nevědomky. Když to zjistíte, bývá

většinou pozdě a musíte se vrátit o několik kroků zpět. Proto drobná kontrola než před vašim zásahem nikdy neuškodí.

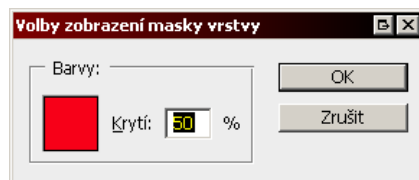
Masky v paletě Kanály

Obraz masky se navíc objevuje i v paletě Kanály jako samostatný kanál. Jeho zobrazení v paletě je ale závislé na vybrané vrstvě s maskou v paletě Vrstvy.



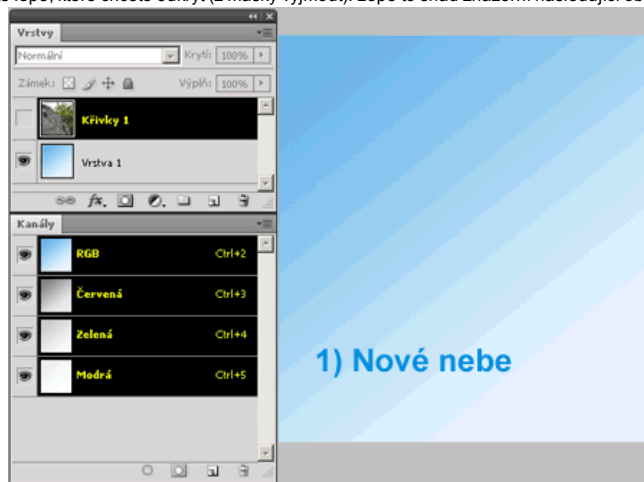
Obraz masky v paletě Kanály

K čemu to je ale dobré? Všimněte si, že kanál masky není zobrazen (není vidět ikona očíčka). Ve chvíli, kdy jej necháte zobrazit, objeví se poloprůhledná červená barva v obraze. Zobrazí se maska v obraze, přičemž plná barva značí plné krytí obrazu (černou barvu). Tohoto chování lze využít při ručním kreslení nebo kontrole, zda nám maska dobře "sedí". Barvu a krytí zobrazené masky lze (globálně) volit poklepáním na náhled masky nebo kanálu masky.



Volby barvy a krytí zobrazené masky

Celkem příjemným výsledkem tohoto chování je pak možnost "vypnout" masku a "zapnout" kanál masky – tedy vidět původní obraz a oblast, kde bude maskován. Při kreslení (do kanálu masky) pak vizuálně můžete kontrolovat oblasti, které překrýváte (maskujete), ale ještě lépe, které chcete odkrýt (z masky vyjmout). Lépe to snad znázorní následující obrázek.



Jednotlivé stavy zapnuté či vypnuté masky a kanálu masky

Rychlá maska

Nelze se vyhnout takzvané rychlé masce, byť pro naši práci nebude až tak důležitou. Pokud jste si osvojili chování zobrazování kanálu masky, nebude vám práce s rychlou maskou činit žádné problémy. Režim úpravy rychlé masky vyvoláme poslední ikonou v paletě Nástroje.



Rychlá maska

Nyní můžeme tvořit rychlou masku – je to opět šedoškálový obraz (ano, můžeme do něj kreslit různými nástroji, používat tonální úpravy, filtry apod.), tentokrát ale není svázán s žádnou konkrétní vrstvou. Znázornění rychlé masky se opět projevuje jako kanál. Zobrazení v obraze je pak docilováno stejnou metodou jako u výše popsaného zobrazení kanálu masky – tedy překrytím obrazu zvolenou barvou. Tato barva (a krytí) může být ale odlišná od vybrané barvy zobrazení masky.

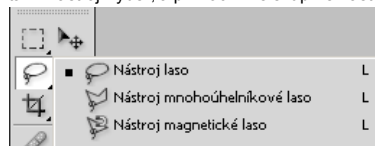
Rychlá maska na rozdíl od klasické masky je jen dočasnou a pokud ukončíte její editaci, převede se automaticky na selekci. Opětovným přepnutím režimu se tato selekce (ale i jakákoliv jiná) převede na rychlou masku. Osobně se snažím rychlým maskám vyhnout, neboť jestliže již udělám nějakou selekci, rád si ji uchovám "pro strýčka příhodu" ať už v podobě alfa kanálu nebo masky přiřazené konkrétní vrstvě.

Nástroje pro selekci obrazu

Nyní víme, že maska je pouhým obrázkem v šedé škále. To, co je černé, je maskováno, to, co je bílé, je plně viditelné a nám nezbyvá nic jiného správně tyto oblasti určit. Mimo kreslení štětcem je dalším způsobem vybarvení selekce. K tomu, abychom vybrali nějakou část obrazu, nám Photoshop nabízí celkem pestrou paletu možností. Dnes se podíváme na ty základní.

Nástroj Laso

Pominu úplně elementární nástroj Výběr, a přikročím ke skupině nástrojů Laso.



Skupina nástrojů Laso

Pomocí Lasa můžeme od ruky selekci nakreslit. Bohužel málokdo je z nás dostatečně přesný, takže Laso nám může sloužit k hrubému výběru. Může také dostáčet při vyšších hodnotách prolnutí v paletě Volby. O něco zajímavější je nástroj Mnohoúhelníkové laso, kde v podstatě kreslíme polygon a lze tak obkreslit například nějaký předmět obdobně, jak v případě tvaru. Pokud jste trpěliví a dosáhnete určité zručnosti, tak tímto způsobem brzy dokážete rychle vybrat jednodušší objekty velmi precizně.

Magnetické laso se hodí při obtahování objektů ohraničených konturou, neboť nástroj aktivně vyhledává okolo kurzoru hranici. U obou lze opět na začátku selekce zvolit výsledné prolnutí.

Vhodné je vědět, že jednotlivé selekce se dají mezi sebou sčítat (při vytváření nové přidržte SHIFT) odčítat (ALT), nebo tvořit průnik (SHIFT+ALT). U Mnohoúhelníkového a Magnetického lasa lze pak dokončit výběr stisknutím CTRL a levé myši, zrušení posledního bodu se provede klávesou BACKSPACE.

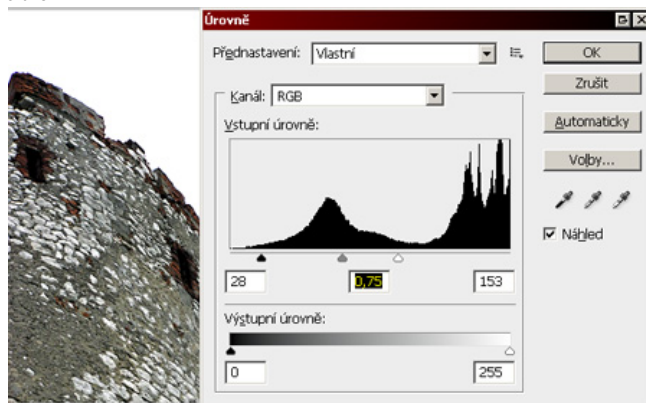
Kouzelná hůlka

Pokud můžeme vybírat v obraze stejných (podobných) barev, hodí se nástroj Kouzelná hůlka. Jakou volnost při výběru podobných barev kouzelné hůlce ponecháme, je věcí volby Tolerance. Volbou "Sousedící" pak určujeme, zda bude daná barva vybírána jen v oblasti ohraničené jinou barvou nebo v celém obraze. I když na první pohled vypadá kouzelná hůlka nevině, stačí, když jí připravíme vhodnou půdu pro práci a její přednosti oceníme hned. Podíváme se ještě jednou na obrázek hradu, kde chceme vyměnit nebe.



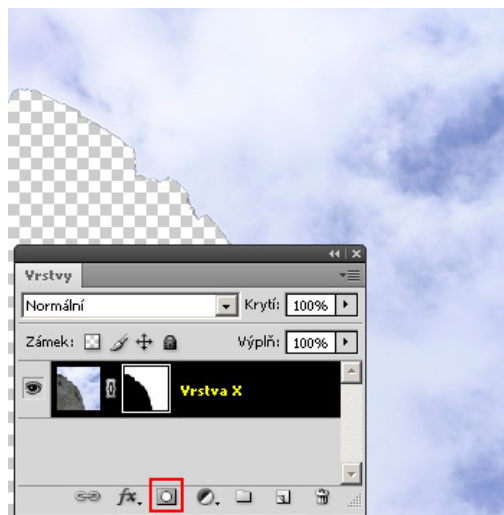
Původní obrázek hradu

Vrstvu s hradem zduplikujeme a pomocí úrovně upravíme její kontrast tak, že nebe bude skoro bílé.

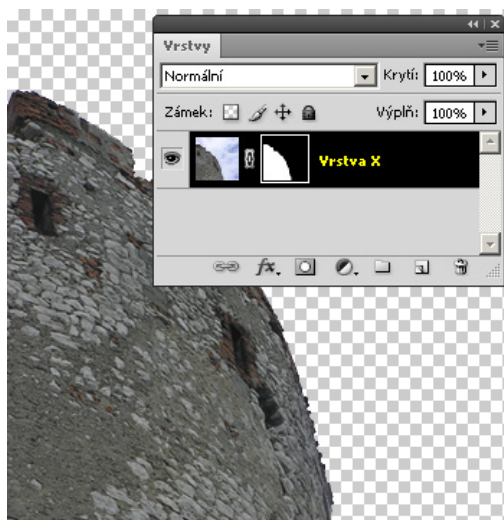


Úprava duplikované vrstvy

Nástrojem Kouzelná hůlka (s nižší tolerancí, řekněme na hodnotě okolo 30, a se zapnutou volbou Sousedící) vybereme naše nebe. Zkontrolujeme, zda naše nastavení provedlo požadovanou selekci (příp. selekci upravíme, nebo použijeme jiné nastavení) a duplikovanou vrstvu zahodíme. Nyní na původní vrstvě můžeme aplikovat masku z této selekce.

*Zrada – sebrali nám hrad!*

Po prvním šoku z toho, že nám nepřítel sebral hrad, je nutné si uvědomit, že jsme vybírali nebe a tedy nebe zůstalo zachováno. Tento nedostatek napravíme inverzí masky – CTRL+I. Pokud však nepříteli chcete obelstít, stačí při převodu selekce na masku podržet klávesu ALT.

*Nápravou je inverze masky nebo přidržení klávesy ALT při její tvorbě.***Závěr**

Dnes jsme si shrnuli nutnou "omáčku" okolo bitmapových masek a s tím související oblasti kanálů. Ukázali jsme si, jak vytvářet selekci základními nástroji, a tak vybírat části obrazu. Příště se podíváme na pokročilejší funkce, které se nám pro tvorbu selekce nabízejí.

Obsah seriálu ([více o seriálu](#)):

- [Maskování v Adobe Photoshopu: Teorie a příprava \(1.\)](#)
- [Maskování v Adobe Photoshopu: Tvary \(2.\)](#)
- [Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Nepřímé maskování, část první \(3.\)](#)
- [Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Nepřímé maskování, část druhá \(4.\)](#)
- **[Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Masky a kanály \(5.\)](#)**
- [Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Selekcce \(6.\)](#)
- [Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Laborování \(7.\)](#)

Tématické zařazení:

- » [Rubriky](#) » [VSE](#)
- » [Rubriky](#) » [Go verze](#)
- » [Rubriky](#) » [Vektory](#)
- » [Rubriky](#) » [Webdesign](#)
- » [Rubriky](#) » [Polygrafie](#)
- » [Rubriky](#) » [Digitální fotografie](#)
- » [Rubriky](#) » [Design](#)
- » [Rubriky](#) » [Photoshop](#)
- » [Rubriky](#) » [Software](#)



Truck Parts Suppliers

Choose from 1M+ Verified Suppliers.
Contact Directly & Get Live Quotes!

