

Rentalcars.com



Car Rent Auckland Airport

Best Price
Guaranteed!

Book Now

GRAFIKA

Vše o počítačové
grafice

Economy Car Rentals

All-inclusive offers at low prices Book your car
online now.

Software

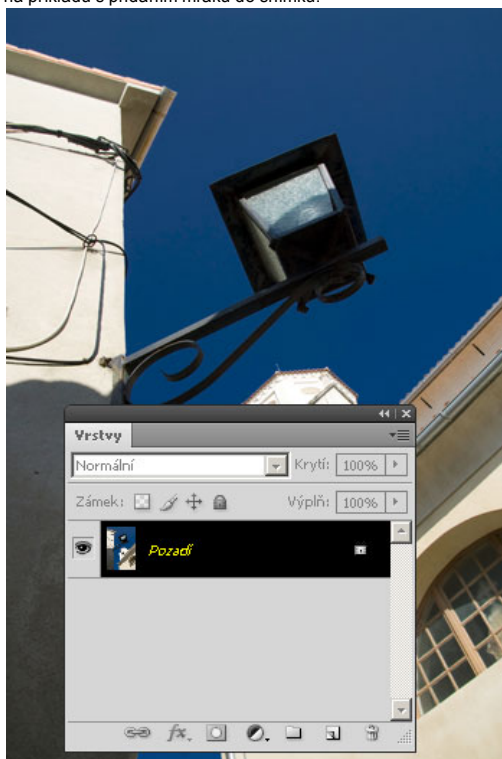
Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Nepřímé maskování, část druhá (4.)

21. září 2010, 00.00 | V předchozí části o nepřímém maskování jsme si vysvětlili, jak pracuje krytí výplně a podstatnou část jsme věnovali základům režimů prolnutí. Dnes si vysvětlíme pokročilejší práci s režimem prolnutí a ukážeme si další vztahy vrstev – vyseknutí a ořezovou masku.



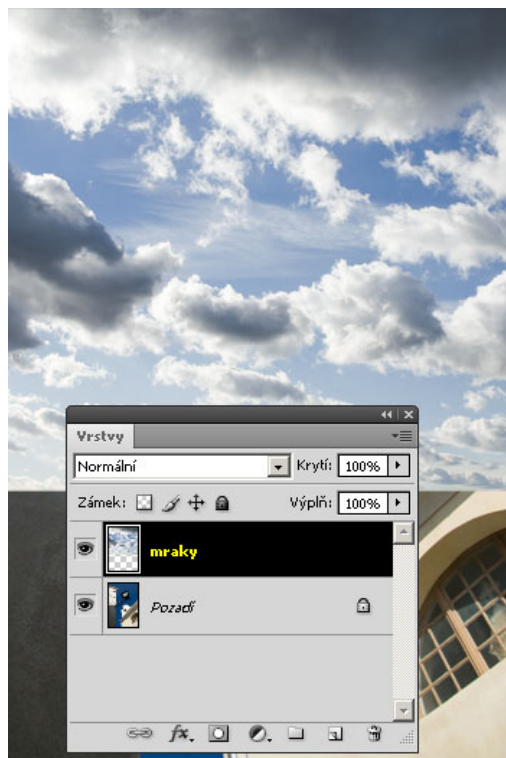
Podmíněné prolnutí

Velice efektivně (a vlastně i efektivně) se tímto způsobem dají vytvářet či vkládat například atmosférické jevy (mlha, kouř, mraky, ...). Podmíněné prolnutí totiž umožňuje omezit, resp. vynechat stíny či světla z prolínané vrstvy, nebo naopak ponechat (či omezit) prosvětlení světel/stínů ze spodní vrstvy k vrstvě prolínané. Zní to složité, ale není to tak hrozné. Ukažme si to na příkladu s přidáním mraků do snímku.



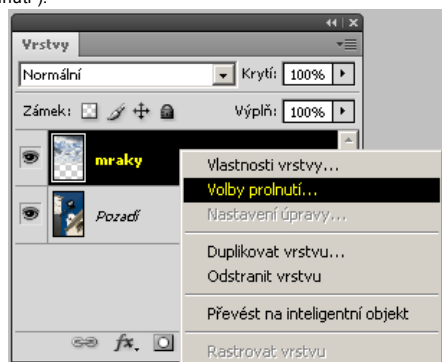
V základě máme snímek s bezmračným nebem.

Nyní přidáme novou vrstvu s nafocenou oblohou. Vrstvě nebudeme přidávat žádný z režimů prolnutí, ale budeme mraky prolínat podmíněně.



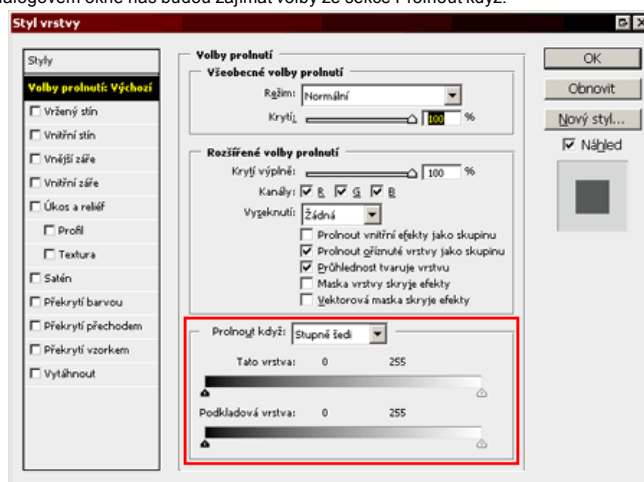
Přidáme vrstvu s mraky.

Nyní si otevřeme dialogové okno volby prolnutí (pravá myš na název vrstvy a v kontextovém menu "Volby prolnutí").



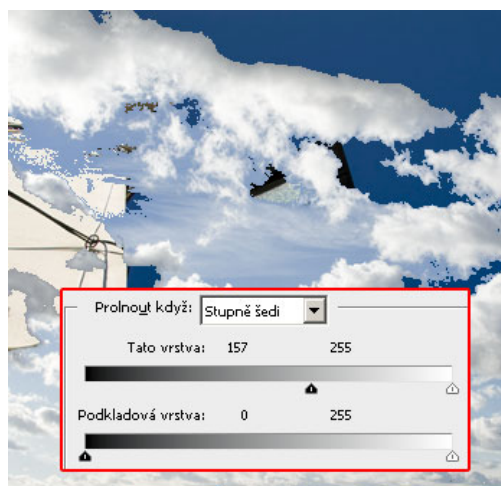
Volby prolnutí.

V dialogovém okně nás budou zajímat volby ze sekce Prolnout když.



Podmíněné prolnutí (aneb Prolnout když).

Prolnout když je ve výchozím stavu nastaven na stupně šedi, ale znamená to, že se všechny kanály daného barevného režimu budou prolnat stejně. Pokud chceme každý kanál prolnat rozdílně od celkového prolnání, můžeme si na tento kanál přepnout a prolnání nastavit separátně. Jezdci v horní části určují omezení světel a stínů ze stávající vrstvy a jezdcí ze spodní řady pak určují prosvítání stínů či světel z podkladové vrstvy. Navíc při podržení klávesy ALT je možné jezdcé "roztáhnout" a tak prolnutí udělat plynulejší. Na našem příkladě si postupně ukážeme všechny možnosti. Prvním krokem je tedy prolnout současné mraky do původní oblohy. Nejdříve omezíme tmavé tóny vrstvy oblohy



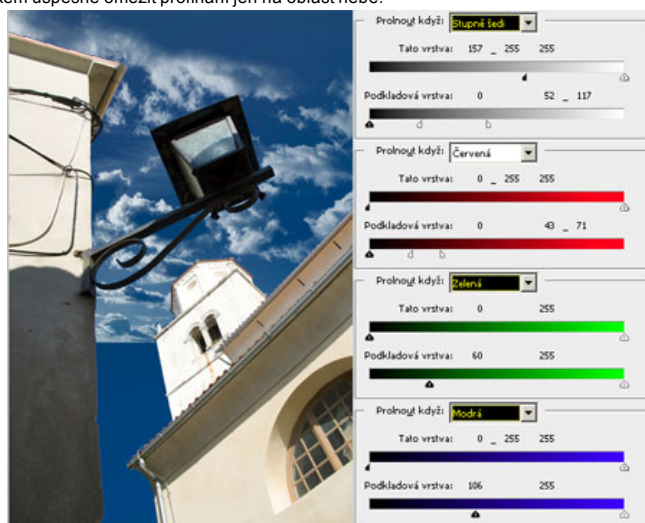
Tažením horního jezdce stínů jsme omezili tmavé tóny v obloze.

Aby přechod tmavých tónů byl plynulejší, přidržíme ATL a pravou část jezdce posuneme až doprava na hodnotu 255. Naopak necháme ze spodní vrstvy prosvítat světla v intervalu 52 až 117. Nyní máme mraky vpassované hezky do stávající oblohy.



Mraky jsou nyní součástí původní oblohy a barevně ladí.

Nyní musíme zajistit, aby mraky nepřekrývaly budovu a lampu. Většinou toho dosáhneme klasickým maskováním, ale zkusme si ještě chvíli hrát a trochu vyřešíme tuto techniku do extrému. Díky dalšímu nastavování podmínek prolnutí pro jednotlivé kanály totiž můžeme celkem úspěšně omezit prolínání jen na oblast nebe:



Výsledek po omezení jednotlivých kanálů.

V případě, kdybychom potřebovali z velikých dat udělat třeba malou fotografii na internet, tak díky tomuto postupu není nutné složitě maskovat pomocí selekcí a masek. Drobné nepřesnosti na hranách objektů se po zmenšení eliminují a spodní hranu stačí umazat měkkou gumou. Podnětným článkem, kde je užito techniky podmíněného prolnutí na praktické ukázce, je [tutorál Milha](#) od Pavla Tanáče.



Výsledek.

Na tomto místě je nutné podotknout, že nastavení prolnutí, zvláště když je takto komplikované, nelze jednoduše uložit, jako například nastavení křivek. Nicméně lze jej ukládat v rámci stylů, nebo alespoň kopírovat pomocí příkazů Kopírovat styl vrstvy / Vložit styl vrstvy v kontextové nabídce vrstvy. Stejně tak k odebrání musíme buď vrátit všechny jezdce do původní polohy, nebo styl vrstvy odebrat. Bohužel sada těchto příkazů samozřejmě ovládá i ostatní efekty.

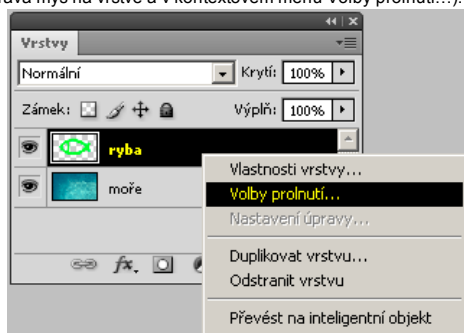
Vyseknutí

Jedním ze způsobů nepřímého maskování je tzv. vyseknutí, které je tak trochu stranou hlavního proudu vlastností vrstev a velmi málo uživatelů jej používá. Jak funguje? Pokud vrstvě přiřadíme vlastnost vyseknutí, zprůhlední v místě malby této vrstvy vrstvu (příp. vrstvy) pod sebou a to podle hodnoty krytí výplně (viz Krytí výplně v minulém díle). Ukažme si to na příkladě s rybou. Jako podkladovou vrstvu (ne pozadí, ale standardní vrstvu) máme fotografii rybek v moři, jako druhou pak symbol ryby.



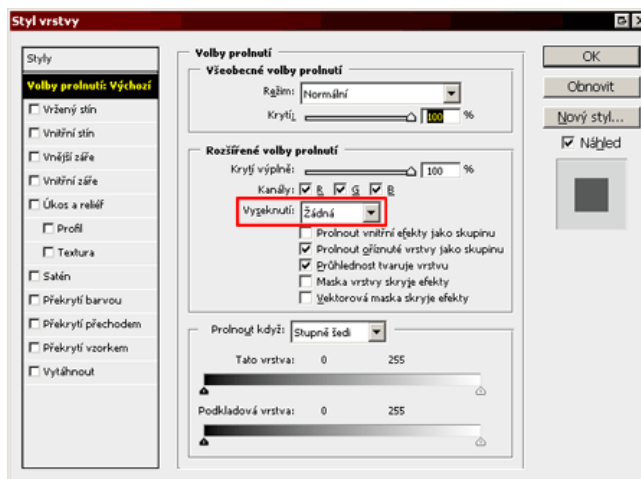
Výchozí stav.

Horní vrstvě (symbolu ryby) přiřadíme vlastnost vyseknutí. K té se dostaneme ve volbách prolnutí (opět pravá myš na vrstvě a v kontextovém menu Volby prolnutí...).



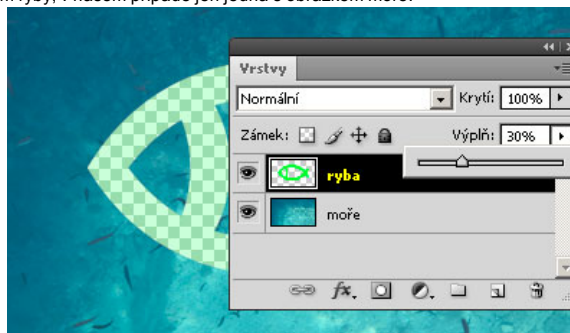
Volby prolnutí přiřadíme vrstvě se symbolem rybky.

Zde najdeme tři typy vyseknutí – Žádné (tedy výchozí stav), Mělké a Hluboké. Rozdíl v těchto dvou možnostech si ukážeme záhy.



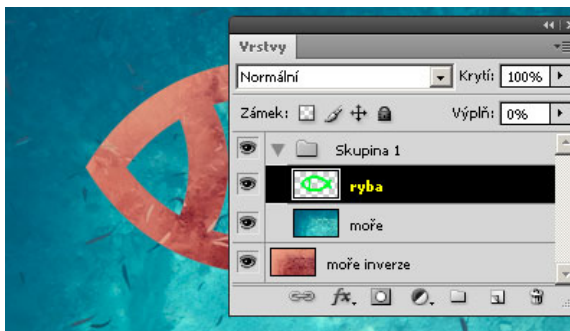
Přiřazení vlastností vyseknutí a typu vyseknutí.

Nyní se spokojíme s tím, že vybereme Hluboké a potvrdíme tlačítkem OK. Žádnou změnu ve vzhledu zatím nezaznamenáme, ale ve chvíli, kdy pohneme s jezdcem krytí výplně, začne se nám logicky "vytrácet" symbol ryby. Ale zároveň se vysekávají (tedy zprůhledňují) vrstvy pod symbolem ryby, v našem případě jen jedna s obrázkem moře.



Vyseknutí spodních vrstev.

Abychom si ukázali rozdíl mezi Mělkým a Hlubokým vyseknutím, trochu si náš příklad rozšíříme, přidáme další vrstvu (duplikujeme moře a pro názornost ji invertujeme). Tuto vrstvu umístíme dospod. Hluboké vyseknutí nám ovlivňuje všechny standardní vrstvy vč. té nejspodnější (vrstva typu Pozadí ovlivněna není nikdy). My si přepneme typ vyseknutí na Mělké. Po potvrzení se opět nic nestane. Je to tím, že Mělké vyseknutí vysekne všechny vrstvy v rámci skupiny vrstev. Tedy když seskupíme moře se symbolem ryby, změna se projeví.



Mělké vyseknutí ovlivní pouze vrstvy v rámci skupiny vrstev.

Výhodou vysekávání je rychlé maskování napříč stromem vrstev podle malby v jedné vrstvě. Pochopitelně v té lze mít i částečně průhledné objekty a vrstvě (pokud jí nebudeme přiřazovat nulové krytí výplně) můžeme přiřadit i režim prolnutí. Bohužel indikace vyseknutí není přímo na paletě Vrstvy a tak je vhodné u složitějších struktur si tuto řídicí vrstvu nějak označit (například barvou ve vlastnostech vrstvy).

Ořezová maska

Poslední technikou nepřímého maskování, kterou si představíme, je ořezová maska a je to v podstatě opak Vyseknutí. Řídicí vrstva je vespod a ohraničuje svojí malbou oblast, do které se promítne obraz vrstvy nad ní (ořezové masky).

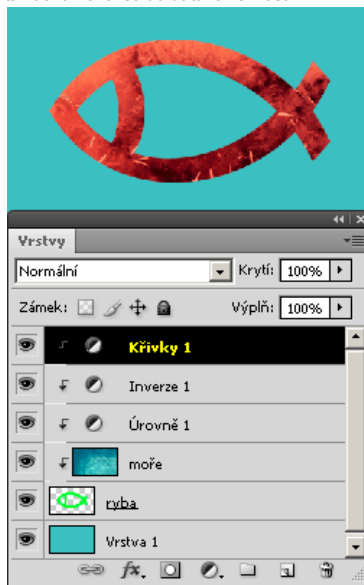
Zůstaňme u našich rybek. Symbol ryby tentokrát umístíme dospod a nad ní umístíme moře s rybičkami. Z moře vytvoříme ořezovou masku buď zkratkou CTRL+ALT+G, nebo klepnutím levou myší za přidržení klávesy ALT mezi dvě vrstvy (stejným způsobem ořezovou masku také rušíme).



Ořezová maska v akci.

Na řídicí vrstvu může být tímto způsobem "navěšeno" více vrstev. Tímto způsobem můžeme velmi jednoduše eliminovat například působení barevných korekcí vrstev úprav jen na určitou oblast, aniž bychom každé takové vrstvě úprav přidávali konkrétní masku.

Zjednodušuje se nám tak dokument i co do datové velikosti.



"Navěsit" můžeme více vrstev.

Struktura vrstev je naopak o poznání komplikovanější, ale ve chvíli, kdy se v ní plně orientujete, oceníte volnost, kterou vám toto pojetí dává.

Závěr

Tímto dílem ze sady článků o maskování končíme ukázkou technik nepřímého maskování. I přestože ukázané techniky jsme představili ve zkratce, věřím, že byl poodhalen jejich potenciál využití. Jak už zaznělo v úvodu tohoto seriálu, maskování je především o vhodné zvolených a na sebe navazujících postupech. Některé z nich budeme využívat v dalších článcích, kdy se podíváme na maskování pomocí klasických masek, tedy onoho šedoškálového obrazce "přilepeného" k vrstvě.

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 – Selekce \(6.\)](#)
- [Maskování v Adobe Photoshopu: Maskování – Laborování \(7.\)](#)

Tématické zařazení:

- » [Rubriky](#) » [VSE](#)
- » [Rubriky](#) » [Go verze](#)
- » [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!

