

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 – Nepřímé maskování, část první (3.)

14. září 2010, 00.00 | V tomto článku o maskování se podíváme na zoubek vrstvám a jejich vzájemným vztahům. A ukážeme si základy techniky nepřímého maskování skrze režimy prolnutí.



Cíl techniky

Hlavně nemaskovat! Takto by se dal s nadsázkou shrnout cíl této techniky. Cílem je dosáhnout pomocí vztahů vrstev, režimů prolnutí, podmíněným prolnutím a dalších vlastností kýženého stavu, aniž bychom museli použít opravdových masek. Samozřejmě tato technika je vhodná především na různé prolínání a kombinace obrazů. Často je ale důležitým mezikrokem k vytvoření selekce pro klasickou masku, a tak není vhodné ji podcenit.

Krytí výplně

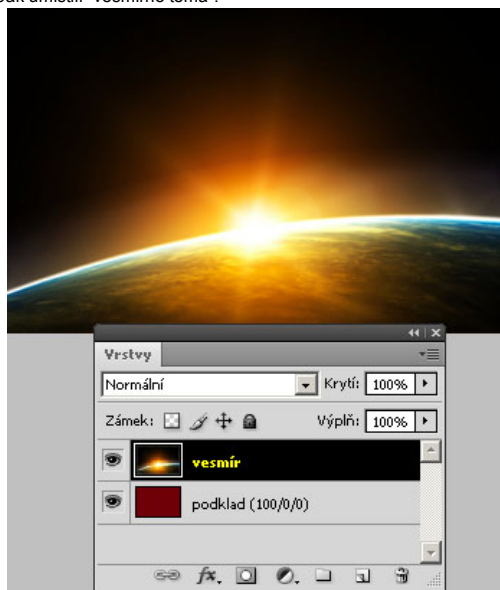
Jednoduchou a opomíjenou vlastností vrstvy je krytí výplně (změnu můžeme provádět přímo na paletě Vrstvy). Tato vlastnost totiž skrývá pouze namalované body. Nijak se však nedotýká generovaných efektů, například stínů, jak je vidět na obrázku:



Různé hodnoty krytí výplně

Režimy prolnutí

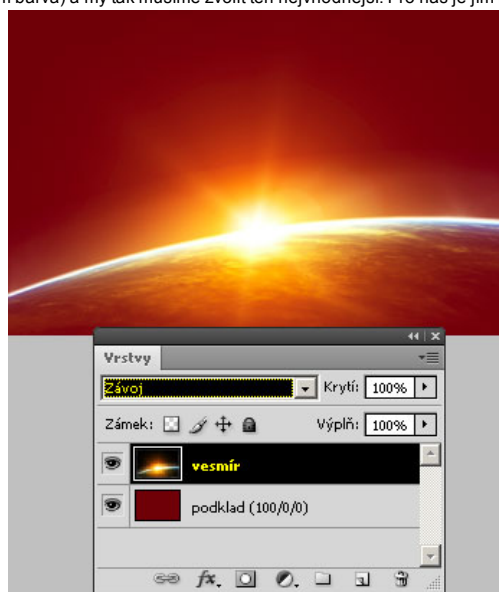
Typem prolnutí říkáme vrstvě nebo skupině vrstev, jakým způsobem bude ovlivňovat, resp. je ovlivňována, vrstvou (vrstvami), které jsou ve struktuře pod ní. Důležité je ale vědět, jak a za jakých podmínek jednotlivé režimy prolnutí fungují – nejen že je pak můžeme užít i k nepřímému maskování některých částí obrazů, ale zároveň se nemusíme bát ovlivnění barevnosti obrazu kvůli užitému prolnutí. Lépe uchopitelné je to z následujících příkladů. Jako podkladovou vrstvu máme vrstvu vyplněnou tmavě červenou barvou (RGB – 100/0/0). Nad ní jsme pak umístili "vesmírné téma".



Výchozí stav

Pomocí režimu prolnutí chceme vesmír barevně zatónovat (nebudeme to komplikovat, takže tónujeme včetně planety), ale nijak neovlivnit barvu v podkladové vrstvě (RGB 100/0/0).

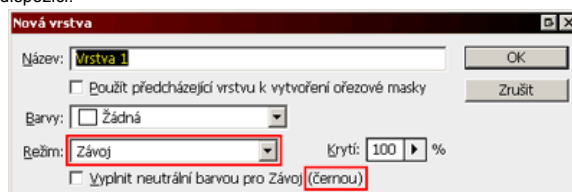
Abychom toho docílili musíme mít v místech, kde nechceme, aby došlo k ovlivnění barevnosti, tzv. neutrální barvu. To je barva, která nebude nijak ovlivňovat barevnost spodních vrstev. Protože náš vesmír je především v horních partiích černý (0/0/0) budeme vybírat režim prolnutí odpovídající našemu záměru a pracující s černou jako neutrální barvou. Pro to se hodí několik režimů, které ponechávají oblasti černé beze změny. Například Závoj, Zesvětlit nebo Přidat. Každý se ale jinak chová k oblastem, kde není černá (tedy neutrální barva) a my tak musíme zvolit ten nejvhodnější. Pro nás je jím režim Závoj.



Režimem prolnutí "Závoj" jsme prolnuli (zkombinovali) dva různé obrazy

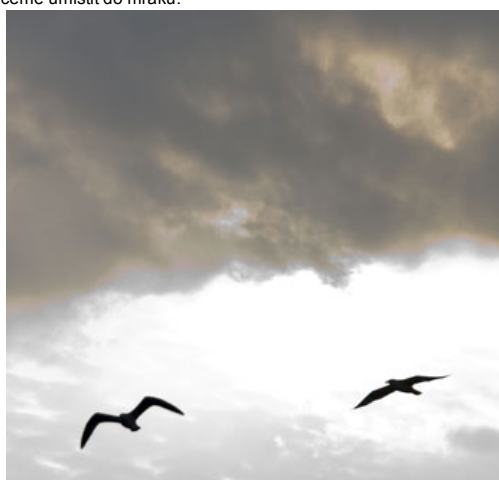
Velmi užitečným zdrojem informací, umožňující pochopit, jak jednotlivé režimy fungují, je přímo nápověda k Adobe Photoshop, která přináší nejen seznam režimů prolnutí a jejich popis, ale i informaci o tom, kdy jsou k dispozici (některé režimy prolnutí jsou citlivé na barevnou hloubku, některé na barevný režim). U různých barevných režimů je "černá" jinak definována a neznámá automaticky nejtmavší barvu.

Zjistit neutrální barvu konkrétního režimu je také docela snadné. Stačí založit novou vrstvu pomocí příkazu z menu (Vrstva/Nová/Vrstva (CTRL+SHIFT+N)). V dialogovém okně jí pak lze přiřadit rovnou režim prolnutí a informace o neutrální barvě konkrétního režimu je tak ihned k dispozici.



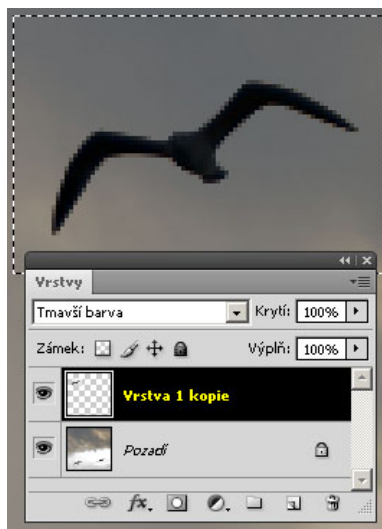
Neutrální barvy pro jednotlivé režimy prolnutí.

Výhody neutrální barvy jsou ještě zřejmější z dalšího příkladu. Na fotografii máme dva ptáky a jednoho chceme umístit do mraků.

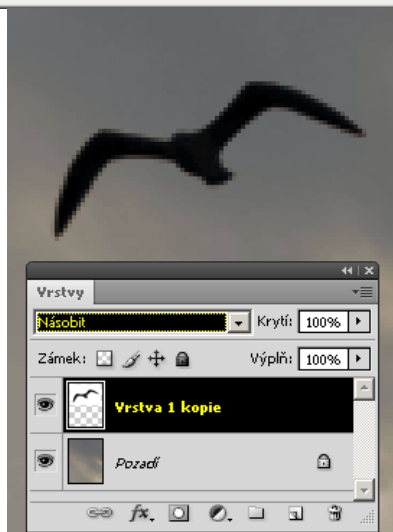
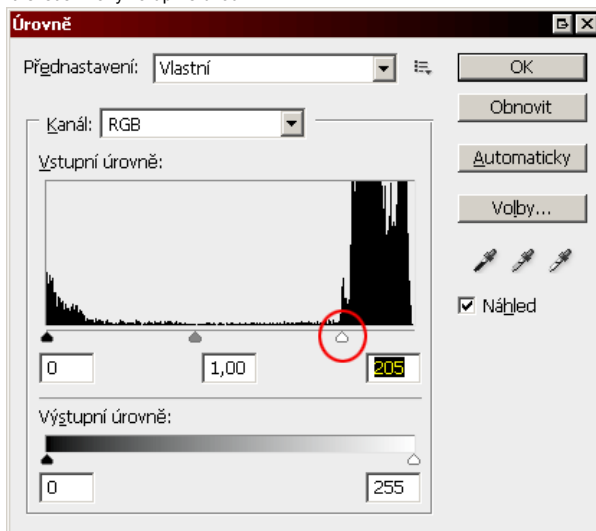


Výchozí obrázek

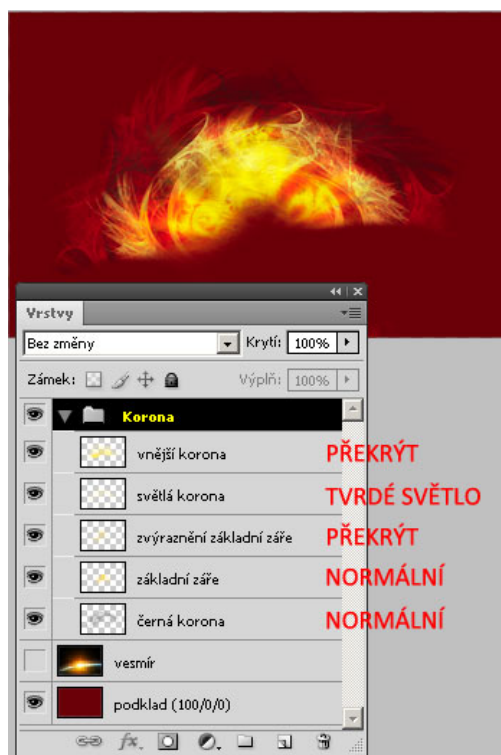
Nejpřímější cestou je tedy vybrat pomocí (klidně i pravidelného) výběru ptáka, vložit jej do samostatné vrstvy, umístit jej do oblasti mraků a pak této vrstvě přepnout režim prolnutí na "Tmavší barva" (porovná jednotlivé obrazové body a zobrazí součtově tmavší barvu). Na první pohled čisté řešení, ale ne tak docela na ten druhý. Po zvětšení zjistíme, že obrys ptáka je oproti originálu ošizený o neostře okraje.



Režim prolnutí "Tmavší barva" je sice vhodný, ale ošidil nás o neostré okraje
 Tomu efektu se můžeme vyhnout. Protože máme ptáka v podstatě černého, můžeme využít režimu prolnutí "Násobit" (při jeho užití vzniká vždy tmavší barva a pták černější už nebude) a znalosti neutrální barvy – bílé. Jediné, co tedy musíme udělat, je změnit nebe na čistě bílou plochu. Nejjednodušším způsobem jak toho dosáhnout je otevřít si Úrovně, příp. Křivky a "vypálit" světlé mraky na úplně bílou.



Tažením jezdců světlé postupně vypalujeme mraky až do bílé plochy
 Nyní už stačí jen přepnout režim prolnutí na Násobit a máme racka i s měkkými okraji. Přirazení režimu prolnutí je možné nejen u vrstev, ale i skupin vrstev. To neznamena, že všechny vrstvy uvnitř skupiny zdědí režim prolnutí ze skupiny, ale že obsah této skupiny vrstev bude prolínán podle vybraného režimu prolnutí. Vraťme se zpět k našemu příkladu s vesmírem.
 K našemu sluníčku jsem přimaloval "uměleckou" korunu, která se skládá z několika vrstev sloučených do skupiny. Vrstvy ve skupině mají přiřazené různé režimy prolnutí.



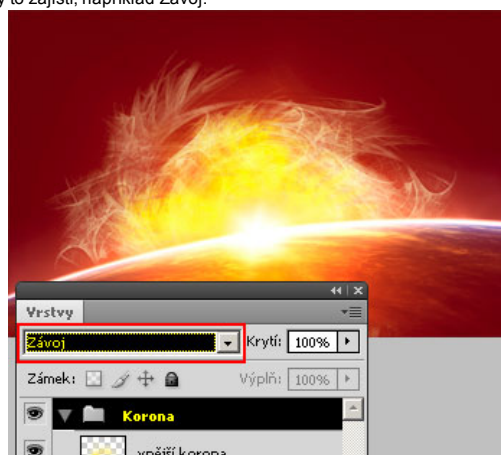
Korona se skládá z více vrstev umístěných do skupiny

Výsledkem (po zobrazení vrstvy "vesmír") je tento stav:



Krásné ...)

Protože chci ale koronu směrem od slunce zesvětlovat, potřebuji přiřadit celé skupině režim prolnutí, který to zajistí, například Závoj.



Přiřazení režimu prolnutí "Závoj" celé skupině vrstev

Stejně tak u příkladu ptáků lze do jedné skupiny umístit několik vrstev ptáků v režimu prolnutí "Normální" a teprve všem najednou přidat skrze skupinu režim prolnutí "Násobit", příp. "Tmavší barva".

Správnou kombinací vhodných vstupních dat spolu s režimy prolnutí lze docílit během krátké chvíle celkem zajímavých efektů, které by jinými metodami byly taky proveditelné, nicméně daleko časově náročnější. Budu se opakovat, ale nutností je znát, co a jak který režim dělá. Pak si můžeme totiž dovést užít jiné režimy prolnutí k dosažení našeho záměru (viz příklad s ptákem). Výše popsané příklady jen naznačují možnosti tohoto postupu kombinování či maskování, neboť nemá smysl se zabývat každým režimem zvlášť a praxe bývá daleko pestřejší.

Příprava snímků

Ke konci si ještě odskočíme k přípravě snímků s RAW dat. Pokud víte, co se snímkem chcete provádět, je výhodnější si některé přípravy (např. přepaly ve světlech nebo stínech) udělat již při "vyvolávání" fotografií a připravit si tak několik verzí dokumentu. Zásahem v rámci úprav na úrovni nástrojů Adobe Photoshopu přeci jen obraz "ničíme" a některé úpravy

mohou být velmi výrazné. Výsledný histogram je pak hodně prořídilý a tomu odpovídá i výsledný vizuální dojem. Samozřejmě je potřeba dobře zvážit, které úpravy má smysl dělat na úrovni vyvolávání a které nikoliv.

Závěr

Ukázali jsme si výhody režimů prolnutí a jak některé vlastnosti režimu prolnutí užít pro nepřímé maskování. Příště budeme pokračovat v technice nepřímého maskování a to rozšířenými vlastnostmi prolínání a ukážeme si některé vztahy mezi vrstvami.

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](#) » [Design](#)
- » [Rubriky](#) » [Photoshop](#)
- » [Rubriky](#) » [Software](#)

