

Rentalcars.com



Car Rent Auckland Airport

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: Tvary (2.)

7. září 2010, 00.00 | Dnešním tématem bude maskování pomocí takzvané cesty. Tuto techniku mají zvládnutou především staří pardové – byla hojně využívána při sazbě, kdy starší verze DTP aplikací neuměly pracovat s průhledností v TIFFu a nedokázaly linkovat PSD soubor. Nicméně i dnes má tato metoda své platné místo ve výzbroji grafiky a rozhodně stojí za to ji znát.



Cíl techniky

Asi nejrozšířenější způsob využití této techniky je oddělení objektu od pozadí. Protože oddělení se děje vektorově definovanou oblastí, můžeme tuto techniku přirovnat k vystřížení obrázku nůžkami. Hlavní předurčující vlastností této techniky je stejná ostrost po celé délce řezu. Technika nijak nedegraduje zdrojová data a ani do nich nijak nezasahuje.

Vhodné snímky

Ideálními snímky jsou většinou produktové fotografie foceně na nekonečném pozadí, s ostrou konturou hrany objektu nebo fotografie "z ulice" s rozumně malou hloubkou ostrosti (tedy ostrým objektem zájmu a rozmazaným pozadím).



Typický příklad z praxe – předmět zájmu focený na jednobarevném pozadí.

Tvar

Tvar je klasická vektorová (uzavřená) křivka, definována pomocí uzlů a tečen vedených v místech tohoto uzlu. Tvar se může skládat z několika vektorových objektů, které k sobě mají jasně daný vztah (součet, rozdíl, ...). Díky tomu můžeme dělat například "děravou masku".

Tvar lze vytvářet přímo v aplikaci Photoshop. Slouží k tomu nástroje ze skupin nástrojů Pero (P), Tvar (U) a Výběr cesty (A) – takzvaná černá a bílá šipka.



Jak vytvořit tvar

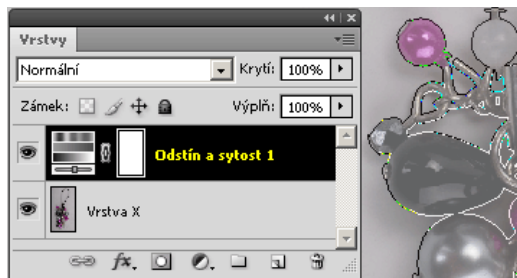
Nebudu popisovat práci s tvarem, potažmo vektorovými křivkami ve Photoshopu, ale zaměřím se na některé aspekty, které je důležité si při práci uvědomit. Pokud práci s vektory neovládáte, mohu doporučit [tutorály Václava Krejčího](#), který při práci využívá vektorových křivek velmi často.

Rozměr

Při změně velikosti obrazu se mění příslušně i velikosti tvarů (ve všech podobách – cesty, vektorové masky, vrstvy tvarů). A protože se jedná o vektor, jejich kvalita se při změnách velikosti nemění.

Vazba na obrazová data

Cesta či vektorová maska není ovlivněna obrazovými daty. Lze tedy například souběžně na jednom pracovišti připravovat cesty na neupravených fotografiích a na druhém fotografii retušovat a barevně korigovat. Jedinou prací navíc je nutnost přenést masku na vyretušovaný obrázek. Pochopitelně ale úpravou obrázku nesmí být jeho deformace. S tím souvisí i možnost ulehčení si práce – osobně třeba při obkreslování využívám zesvětlení obrazu pomocí vrstvy úprav. Vektorová křivka je lépe čitelná a méně se unavují oči.



Ulehčujte si práci a šetřete si oči – například zesvětlením podkladu.

Vsazení

Jestliže máme k dispozici rozumně veliký obrázek, můžeme si dovolit vytvořit tvar o něco menší. Tím eliminujeme případné nedostatky kresby na konturách objektu. Zároveň se chráníme před "prosvítajícím" pozadím.



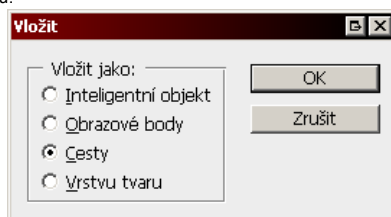
Vsazení cesty – přicházíme o detaily, ale eliminujeme nedostatky.

Ostrá a rozostřená část obrazu

Ne vždy budeme mít focený objekt k dispozici kompletně ostrý. Přehnaně malá hloubka ostrosti, stín u černého lemu atd., jsou klasické "nešvary" se kterými se musíme vypořádat. Nezbyvá nám než si stříhnout cestu podle citu, protože tvar neumožňuje "měkký" řez, tedy řez s prolnutím. Zde je asi na místě povzdech v návaznosti na verzi CS5, kdy v Illustratoru lze mít proměnnou šířku čáry, kterážto vlastnost by u cest ve Photoshopu mohla být určitě pro prolnutí. Snad příště.

Tvorba tvaru v Adobe Illustratoru

Nástroje pro práci s tvary v Adobe Photoshopu sice umožňují nakreslit potřebný tvar, ale přeci jen v Adobe Illustratoru, aplikaci zaměřené na vektorovou grafiku, se edituje komplikovanější tvar o něco lépe. Tvar, který si v Adobe Illustratoru nakreslíte, vyberete nástrojem Výběr, zkopírujete do schránky (CTRL+C) a v Adobe Photoshopu vložíte (CTRL+V). Photoshop sám pak nabídne několik možností vložení. Pro tento případ vkládáme jako Cestu.



Editovat cestu můžeme i v jiné aplikaci než Adobe Photoshop.

Je zajímavé, že Photoshop nedovoluje importovat vektorovou grafiku jako cesty. Takže na první pohled celkem logický postup otevření či umístění souborů typu .ai, .eps nebo jiných formátů s vektory dopadne buď jejich rastrováním, nebo vložním do inteligentní vrstvy.

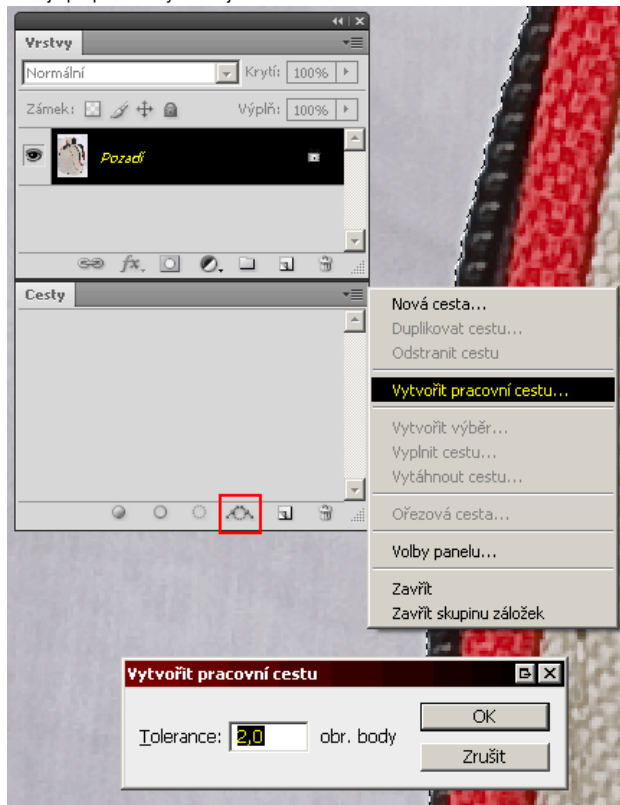
Nezbývá, než užít Adobe Illustrator jako "přestupní stanici" – například pro vektorové tvary z CorelDraw – a vkládat přes schránku.

Selekce na tvar

Lze podotknout, že nakreslení tvaru můžeme přenechat přímo Photoshopu. Ano, i to je cesta, ale výsledky u nepravidelných selekcí jsou diskutabilní.

Po přípravě výběru (například kouzelnou hůlkou) klikneme na ikonu "Vytvořit pracovní cestu" z výběru" v paletě Cesty (v obrázku je zvýrazněna). Tím se nám naše selekce převede na pracovní cestu, tedy vektorový tvar.

Zarážející u tohoto postupu je především v podstatě nulová možnost ovlivnit výsledek (jedině při vyvolání této funkce v menu palety Cesty přes položku "Vytvořit pracovní cestu" – můžeme ovlivnit toleranci, tedy jakousi "hrubost" při vektorizaci, zvláště když v Adobe Illustratoru je propracovaný nástroj živé vektorizace.

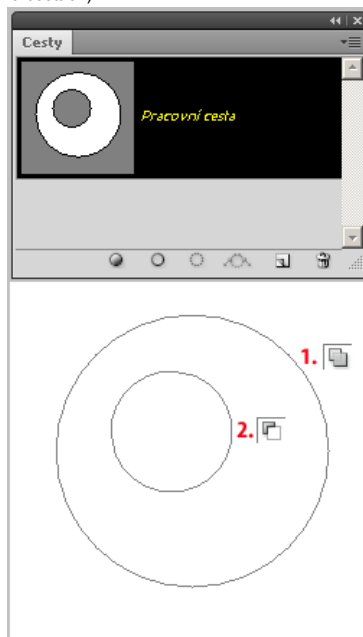


Selekci lze převést na vektorový tvar.

Oblasti tvarů

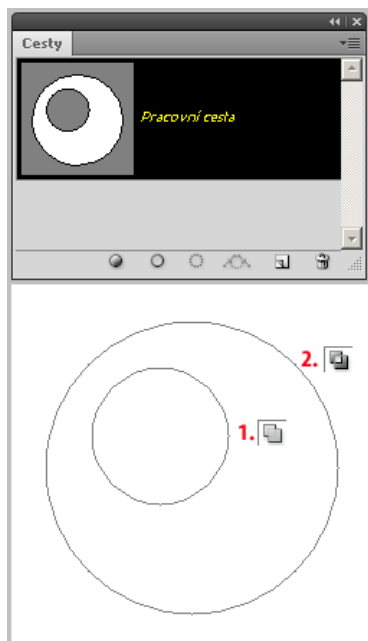
Při kreslení více tvarů v jedné (!) cestě nebo vektorové masce je potřeba jednotlivé tvary mezi sebou různě sčítat, odečítat apod. K tomu slouží tzv. oblasti tvarů. Možnosti se zobrazí v paletě Volby při vybraném nástroji "Nástroj pro výběr cesty" (A), tzv. černé šipce. Správné nastavení je klíčem k úspěchu. Jednotlivé volby jsou celkem dobře popsány, a tak není nutné podrobně funkcionality vysvětlovat.

Možná trochu ranou pod pás (někdo by řekl úkrokem stranou) je ale ohled na pořadí nakreslení jednotlivých tvarů a tedy i vzájemný vztah. Podívejme se na to na názorném příkladě (demonstruji na cestách):



Stav A

Ve stavu "A" je nakreslena jako první větší kružnice a jako druhá v pořadí menší kružnice. Pro větší máme nastavenou oblast tvaru na "Přidat", pro menší na "Odečíst". Výsledek vidíme v paletě Cesty. Jak ale dosáhnout stejného výsledku, jestliže nakreslíme kruhy v opačném pořadí?



Stav B

Ve stavu "B" byla jako první nakreslena menší kružnice a jako druhá kružnice větší. Abychom dosáhli stejného cíle jako ve stavu "A", bylo nutné menší kružnici přiřadit oblasti tvaru "Přidat" a větší "Vyloučit překrývající" (případně menší "Odečíst" a větší "Průsečík"). Svoji logiku to má, ale uživateli chybí možnost rozumně pracovat s pořadím jednotlivých "vrstev" vektorových kreseb, jako například u Illustratoru. Při komplikovanějších cestách (pokud odbočí od maskování, tak třeba při kresbě ikon) bývá obtížné se v nich vyznat, zvláště když se k práci vracíte po delší době.

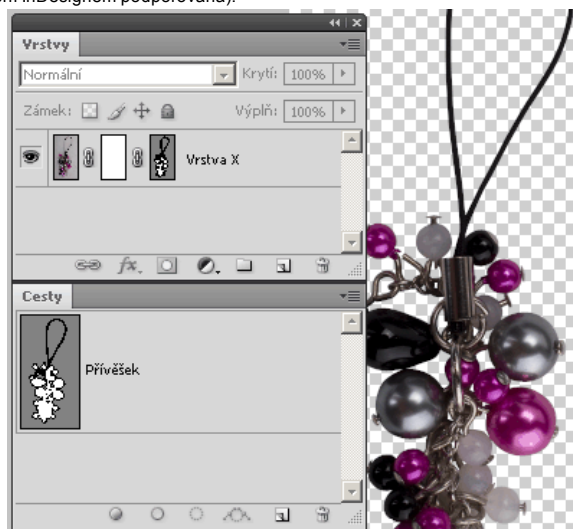
Maska nebo cesta

Samotné maskování (a podotýkám, že se věnujeme oddělování objektu od pozadí) není v této technice nutné nijak rozebírat. Jak už bylo řečeno v úvodu, je to stejné, jako když vystříháme něco nůžkami. Musíme stříhat přesně, ladně (a často rychle). Každý si najde různé finty a postupy, co a jak rychle kreslit, kde lze ubrat na přesnosti, kde je nutné použít zakřivení a kde si vystačí s úsečkami, atp. Otázkou zůstává, zda výsledný tvar uložit jako vektorovou masku či cestu.

Pokud budeme chtít užívat tvar jako masku přímo ve Photoshopu (a tak "schovat" pozadí), musíme založit vektorovou masku. To lze v kontextovém menu při výběru cesty (černá šipka, pravá myš na cestu, Vytvořit vektorovou masku). Maska se přiřadí aktuálně vybrané vrstvě.

Druhá možnost je v paletě Vrstvy dvakrát kliknout na ikonu "Přidat vektorovou masku". Vrstvě se přiřadí nejprve rastrová maska a následně vektorová maska vytvořená z aktuálně vybrané Cesty.

Pokud ale nechceme pozadí maskovat, nicméně toto budeme v budoucnu potřebovat kvůli sazbě publikace například v Adobe InDesignu, stačí, když tvar uložíme jako Cestu (pracovní cesta není InDesignem podporována).

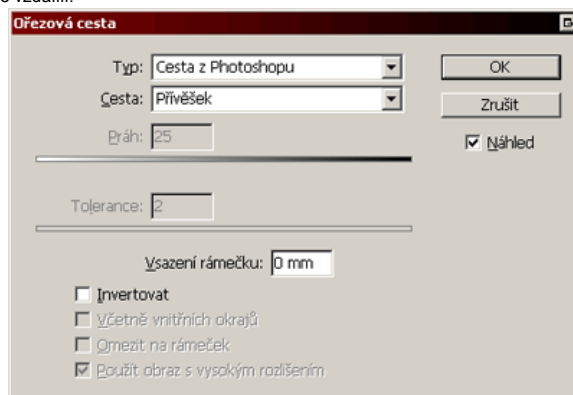


V paletě Vrstvy je použitá vektorová maska (proto vidíme mřížku průhlednosti). Zároveň je tento vektorový objekt uložen jako Cesta (viz paleta Cesty).

Použití cesty jako masky v Adobe InDesign

A ještě rychlá exkurze do Adobe InDesignu. Jestliže nalinkujeme obrázek s uloženou cestou, můžeme tuto cestu použít jako masku. V menu Objekt/Ořezová cesta/Volby

(CTRL+ALT+SHIFT+K). V následujícím dialogovém okně jako typ ořezové cesty zvolíme cestu z Photoshopu a konkrétní cestu. Za zmínku stojí možnost invertovat cestu a případně ovlivnit vsazení této cesty, pokud na něj nebylo myšleno již při vytváření cesty. Ale to už jsme se hodně vzdálili.



Adobe InDesign – podpora ořezových cest z Photoshopu

Závěr

Ač jsme jen obkreslili vyfocený objekt, seznámili jsme se s jednou ze základních technik maskování. Má mnohá omezení, ale stále je velmi platná a často užívaná pro svoji rychlost.

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



Obchodujte s Patrií

patria-direct.cz

Rozsáhlý informační servis, široká nabídka burz a vzdělávací programy!

Truck Parts Suppliers	▼
Nejlevnější letenky akce	▼
Free Image Download	▼
Webinar Platform	▼
Svůj internetový obchod	▼
Indický nábytek z masivu	▼
Přejděte k T-Mobile	▼
Hot Sexy Women Mesh Body Suit Black...	▼
Ostropestřec na játra	▼