Úvodem

Photoshop je bezesporu jedním (nebo možná jediným) grafickým editorem, který je všemi – profesionály i příležitostnými uživateli – vždy oceňován. Photoshop má natolik rozsáhlé možnosti, obsahuje tolik základních a pomocných nástrojů, takové množství postupů, které na sebe navazují, překrývají se a doplňují, že je téměř nemožné popsat je všechny v plné šíři jejich možného nasazení.

Photoshop přitom zůstává sice skvělým, ale přece jenom nástrojem. Pro práci s ním, pokud chcete být „dobří", potřebujete dvě základní věci: grafický cit a imaginaci na jedné straně, a hluboké znalosti Photoshopu na straně druhé. I když budete skvěle ovládat Photoshop, bez nápadu a grafické představy neuděláte nic, věřte mi, vím to. Na druhou stranu můžete být Goya, a pokud nezvládnete techniku práce a alespoň několik základních postupů ve Photoshopu, nedokážete také nic.

Tato útlá publikace si všímá pouze nepatrné části některých základních postupů. Je zaměřena především na technickou stránku práce s vrstvami, kanály, maskami a výběry, nehledejte zde žádné speciální efekty nebo gejzíry barevných nápadů. Pokud vám pomůže při orientaci v základech práce s Photoshopem, budu rád.

Podívejte se na anketu na www.win.cz nebo www.idg.cz, kde můžete svým hlasem ovlivnit obsahy dalších připravovaných sešitů PCWorld Edition.

Svoje připomínky, náměty a poznámky můžete také zasílat přímo na adresu vydavatelství

UNIS Publishing, s.r.o., Jundrovská 33, 624 00 Brno
tel.: 05 – 41 51 55 00 fax: 05 – 41 51 55 02
e-mail: knihy@win.cz

O B S A H

Základní ovládání **2**
Nástroje 2
Vlastnosti nástrojů 4
Palety 4
Práce s paletami 4
Nabídka palety 5
Nástroje palety 6
Nastavení barev 6
Pomocné nástroje 7
Výběr **9**
Výběr 9
Kombinace technik výběru 9
Rychlá maska 12
Kouzelná hůlka 14
Rozsah barev 16
Laso 18
Cesty **21**
Pero 21
Paleta Cesty 28
Kanály **30**
Uložení výběru jako kanálu 34
Načtení výběru z kanálu 35
Kanál vs. výběr 36
Vrstvy **40**
Paleta vrstvy 41
Vrstva úprav 44
Maska vrstvy 47
Manipulace s výběry **53**
Základní operace 53
Změnit výběr 59
Transformace výběru 61
Perspektiva 67
Některé další nástroje **75**
Kouzelná guma 75
Vymazání pozadí 76
Oddělit objekty od pozadí 76
Rozšíření a Podobné 78

PCWorld Edition **Adobe Photoshop – výběry, kanály, vrstvy a masky**

Informace v této knize jsou zveřejněny bez ohledu na jejich případnou patentovou ochranu. Jména produktů byla použita bez záruky jejich volného použití. Vydavatel a autoři nepřebírají žádnou odpovědnost, ani žádnou jinou záruku za použití údajů uvedených v této knize a z toho vyplývajících následků. Veškerá práva jsou vyhrazena na kopie celé, ale i částí knihy pořízené jakýmkoliv způsobem pro účely obchodu. Žádná část této knihy nesmí být použita v žádném jiném informačním médiu a na žádném jiném nosiči dat za účelem obchodu bez předchozího písemného souhlasu vydavatele.

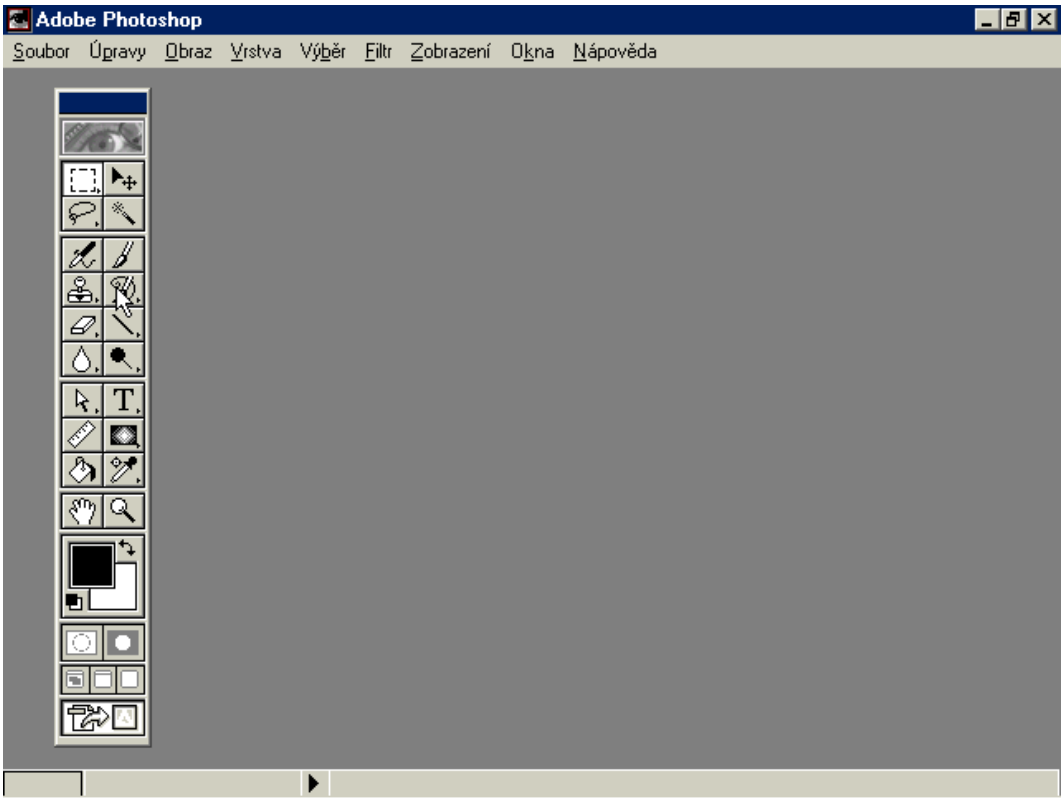
ISBN 80-86097-60-9

© Pavel Kristián
© 2000 UNIS Publishing, s.r.o.
Vyšlo v únoru 2000

Základní ovládání

Nástroje

V tomto sešitu se nebudeme příliš zabývat jednotlivými nástroji Adobe Photoshopu, ale je třeba si ukázat, kde jsou, jak je vybrat a jak nastavit jejich vlastnosti. Standardně se základní panel nástrojů (ve Photoshopu se používá termín paleta – paleta nástrojů) zobrazí automaticky při spuštění Photoshopu. V případě, že tomu tak není, použijte příkaz Okna > Nástroje.



Význam jednotlivých nástrojů je obvykle jasný z ikony nástroje, podržíte-li na nástroji chvíli kurzor myši, zobrazí se vysvětlující popiska. U některých nástrojů je v pravém dolním okraji symbol trojúhelníčku ►; ten naznačuje, že pod jedním uvedeným nástrojem jsou uloženy nástroje další. Paletku těchto nástrojů otevřete velmi jednoduše: umístěte kurzor na tlačítko se symbolem ► a podržte stisknuté levé tlačítko myši. Rozbalí se paletka nástroje a v ní si můžete vybrat nástroj jiný; jeho ikona se nyní zobrazí v paletě nástrojů.

Paletku vnořených nástrojů nemusíte vyvolávat, můžete nástroje jednoduše přepínat tak, že stisknete klávesu Alt a klepnete na nástroj, který chcete změnit. Při každém klepnutí se budou cyklicky měnit jednotlivé nástroje, které máte v rámci vybraného tlačítka k dispozici.

Vedle nástrojů pro výběry, vlastní malování, přechody apod. je na paletě nástrojů možné nastavit i základní barvy pro pozadí a popředí, zvolit standardní pracovní režim nebo režim rychlé masky a podobně. Kompletní přehled nástrojů (zde pro Photoshop 5.5) ukazuje následující obrázek.

Výběr

Naprostá většinu činností, které budete s obrázky v Photoshopu provádět, se bude týkat výběrů. Některé akce ani mimo výběr nelze provést, jiné, které můžete provádět pro celý obrázek, se budou vztahovat pouze k výběru, pokud bude nějaký výběr definován. Jako příklad je možné uvést například změnu kontrastu, kterou lze provést pro celý obrázek bez definice výběru. Jakmile je ale výběr určen, bude se úprava kontrastu týkat pouze bodů, které jsou zahrnuty do aktuálního výběru.

Photoshop poskytuje celou řadu nástrojů, kterými lze výběr definovat, a také možnosti, jak výběr upravovat, modifikovat, ukládat a opakovaně používat.

Výběr

Základní sadu nástrojů pro výběr najdete pod prvním tlačítkem vlevo nahoře na paletě nástrojů.

Nástroje výběru zleva doprava: Obdélníkový výběr, Eliptický výběr, Výběr jediného řádku, Výběr jediného sloupce a Nástroj oříznutí.

Zvolte vhodný nástroj a tažením myši nakreslíte na obrázku potřebný výběr. Pouze nástroje pro jednořádkový a jednosloupcový výběr vám neumožní určit velikost výběru, můžete zvolit pouze jeho polohu. Tyto výběry obsahují buďto řádek přes celý obrázek o výšce jednoho obrazového bodu, nebo sloupec o šířce jednoho obrazového bodu.

Při tažení obrazce výběru můžete využít následující klávesy:

- Shift: pokud není dosud žádný výběr vytvořen, bude kreslen čtvercový nebo kruhový výběr. Pokud již je nějaký výběr definován, nový výběr se přidá k existujícímu.
- Alt: pokud není žádný výběr definován, bude nový výběr vykreslován tak, že v místě odkud začínáte táhnout myší je střed obdélníka nebo elipsy výběru. Pokud již nějaký výběr existuje, bude nově vytvářený výběr odečten od existujícího výběru, pokud se oba výběry, třeba jen částečně, překryjí.
- Ctrl: pokud není žádný výběr, posunete celý obrázek (obsah aktuální vrstvy). Pokud výběr existuje, posunete pouze oblast výběru. Na místě původního umístění výběru nebude nic – malba bude z této části přesunuta jinam.
- Ctrl+Alt: pokud neexistuje žádný výběr, provede se kopie celého obrázku na aktuální vrstvě a můžete ji tažením přesouvat. Pokud výběr existuje, provede se kopie obsahu výběru a přesouváte tuto kopii. V případě, že stisknete ještě klávesu Shift, je pohyb omezen na svislý, vodorovný a pod úhlem 45°.

Kombinace technik výběru

Použití jednotlivých možností základních výběrových nástrojů si předvedeme na následující ukázce. Na obrázku průčelí domu jsou vrata, se kterými budu chtít dále pracovat a je tedy nutné je vybrat. Protože tvar vrat je velmi pravidelný, hrany jsou svislé a vodorovné, použijeme základní nástroje pro výběr – obdélníkový a eliptický výběr.

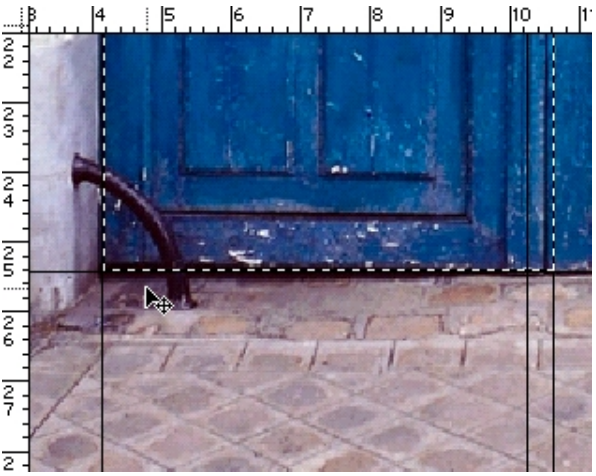
Pro lepší umístění výběru si nastavím vodítka. Nejprve příkazem Zobrazení > Pravítka zobrazovat (Ctrl+R) zobrazím pravítka. Z nich tažením myší vytáhnu tři svislá vodítka a umístím dvě na svislé hrany levého křídla vrat a jednu na svislý střed horního oblouku vrat.

- v případě, že pracujete s průnikem výběrů, může být výsledkem vaší práce i „prázdný“, tj. žádný výběr. K tomu dojde, pokud původní a nově vytvářený výběr nemají žádný společný bod.
- Není nutné držet křečovitě např. obě klávesy Shift+Alt po celou dobu tažení výběru. Jakmile začnete táhnout myší, můžete klávesy pustit.
- Na stavovém řádku dole vždy vidíte popis akce, kterou právě provádíte.
- uděláte-li chybu, máte možnost se vždy vrátit díky paletě Historie (otevřete ji příkazem Okna > Historie). V paletě si najdete poslední, ještě dobře provedenou akci a klepnete na ni. Tím jste odvolali všechny další úpravy a můžete se pokusit je provést správně.
- Výše uvedené postupy přidávání, ubírání nebo průniky výběrů jsou použitelné i pro další nástroje výběrů.

Rychlá maska

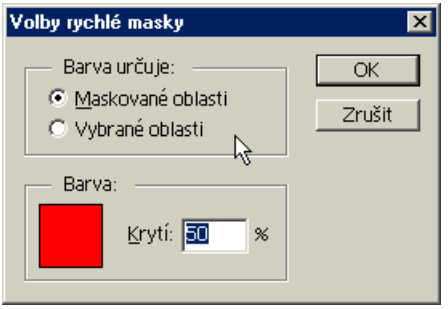
Ať už provedete výběr jakoukoliv technikou, ve většině případů je zapotřebí ho alespoň částečně poopravit. V publikaci si postupně ukážeme několik možností, jak korekce výběrů provést, zde to bude jeden z pohotových nástrojů – rychlá maska.

Dříve než začneme jedno důležité upozornění. Ve Photoshopu můžete řadu úprav provádět několika různými postupy. O tom, kterou z možností zvolíte, může rozhodovat třeba požadovaná výsledná kvalita, obliba toho kterého nástroje, ale třeba i požadavek na uchování některých dílčích výsledků pro opakované pozdější použití. Nástroj Rychlá maska vytvoří z výběru pouze dočasnou masku, která bude po přepnutí do normálního zobrazení převedena zpět na výběr a přestane tedy existovat!



Jistě jste si všimli, že v obrázku zůstalo po provedeném výběru několik nepřesností, za všechny alespoň jednu – u dolního okraje vrat zůstala součástí výběru i kovová ochrana vjezdu před koly projíždějících povozů. Budeme-li provádět nějaké úpravy s výřezem, neměly by se této části dotknout.

Na paletě nástrojů klepněte na tlačítko se symbolem prázdného kolečka v šedém obdélníku – Úpravy v režimu Rychlá maska. Sousední tlačítko slouží ke zpětnému převodu do standardního režimu. Pro přepnutí mezi oběma režimy použijte klávesu Q. Poklepáním na nástroj vyvoláte okno pro nastavení vlastností Rychlé masky. Klepnutím na políčko Barva nastavíte barvu masky, standardně je to karmínová. Lze určit hodnotu krytí podkladového obrázku a oblast (výběr nebo jeho doplněk), kterou barva vyznačuje.

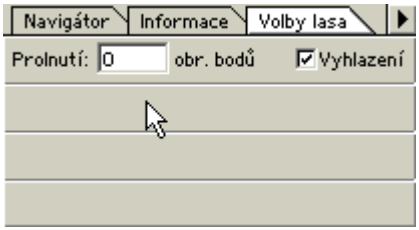


Laso

Tato skupina nástrojů je velmi vhodná pro kontrastní obrázky se zřetelnými obrysovými liniemi a pro výběry, při kterých chcete bezprostředně ovlivňovat tvar vybrané plochy.

Zleva první nástroj je určen pro kreslení výběru volně od ruky. Druhý nástroj umožňuje kreslit obrys výběru ve tvaru polygonu. Třetí nástroj, magnetické laso, kreslí výběr složený z přímých úseků tak, že se lomové body přichytávají k nejbližší kontuře v místě, kudy táhnete kurzor.

Pro tento nástroj je k dispozici paleta pro nastavení vlastností. Pro oba jednodušší nástroje – laso a mnohoúhelníkové laso – obsahuje paleta pouze dvě nastavitelné hodnoty:



Hodnota prolnutí udává rozsah (v obrazových bodech) od hranice výběru, ve kterém budou ještě k výběru částečně přidány i body mimo výběr. Toto nastavení se projeví především při posunech nebo přemístění výběru, ale také při různých úpravách (tónové a barevné korekce apod.). Toto nastavení není ekvivalentem příkazu Výběr > Prolnutí. Na tento efekt se podíváme v další části, která se zabývá prací s výběry.
Vyhlazení znamená,že příliš ostré a náhlé změny okraje budou (na úrovni obrazových bodů) srovnány.

Efekt Vyhlazení se projeví spíše při použití magnetického lasa, při použití výběru pomocí základního nástroje Laso nebo Mnohoúhelníkové laso velké rozdíly většinou nezpozorujete. Vyhlazení můžete pro výběr nastavit i dodatečně příkazem Výběr > Změnit > Vyhladit).

Na obrázku vlevo je použito nastavení výběru bez prolnutí. Při posunu je jasně vidět, že hranice výběru je zcela přesná.

Obrázek na pravé straně byl sejmut pro nastavení hodnoty prolnutí 10 obrazových bodů. Je vidět, že vlastní výběr je rozšířen za svoji hranici o postupně odeznívající body okolí a stejně tak i doplněk výběru obsahuje navíc postupně odeznívající body z okraje výběru. Šířka těchto oblastí je dána hodnotou prolnutí.

Výběr pomocí nástroje Laso a Mnohoúhelníkové laso můžete přepínat v průběhu práce klávesou Alt. Pokud budete pracovat se samostatným lasem, klepnete na počáteční bod výběru a pokud držíte stisknuté tlačítko myši, stále kreslíte výběr. Jakmile pustíte tlačítko myši, výběr se uzavře tak, že se spojí počáteční bod s aktuální pozicí kurzoru při uvolnění tlačítka myši. Při použití mnohoúhelníkového lasa označíte každým klepnutím jeden bod polygonu. Pokud při přechodu na další vrchol polygonu držíte stisknuté tlačítko myši,

V jednotlivých případech, kdy budete magnetické laso používat, bude třeba si vyzkoušet optimální nastavení především v problémových oblastech – tam, kde jsou měkké, nezřetelné kontury.

Nástroj Magnetické laso a Kouzelná hůlka se v určitém směru doplňují: zatímco Kouzelná hůlka sleduje rozdíly v barvě, Magnetické laso se řídí rozdíly v kontrastu (tedy rozdílech jasu).

Cesty

Photoshop obsahuje řadu dalších nástrojů, které je možné s úspěchem využít pro tvorbu výběrů. Jedním z nich je velká skupina, která se skrývá pod nástrojem pero.

- *Pero: základní nástroj pro kreslení cest – objektů složených z úseček a křivek.*
- *Magnetické pero: podobně jako nástroj Magnetické laso se při tažení přimyká k obrysovým kontrastním liniím.*
- *Cesta od ruky: umožňuje vytvářet cestu volným kreslením od ruky. Pro tento nástroj je vhodnější použít místo myši tablet s tlakově citlivým perem.*
- *Vložit nový kotevní bod: klepnutím přidá do existující cesty další kotevní bod.*
- *Odstranit kotevní bod: z existující cesty odstraní kotevní bod, na který klepnete.*
- *Přímý výběr: tímto nástrojem můžete pracovat s jednotlivými kotevními body a upravovat tvar cesty.*
- *Změnit bod: umožní změnit lomový (ostrý) bod na hladký a obráceně.*

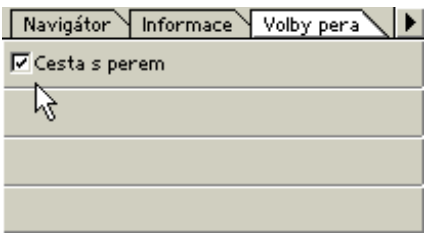
Nástroje pro vytváření cest jsou velmi mnohotvaré a umožňují vytvářet velmi přesné cesty, které mohou být později konvertovány na výběry. To je důvod, proč řada uživatelů dává přednost práci s cestami před použitím třeba nástrojů ze skupiny Laso.

Použití většiny nástrojů je zřejmé z jejich popisu, nebo je podobné použití nástroje Laso.

Pero

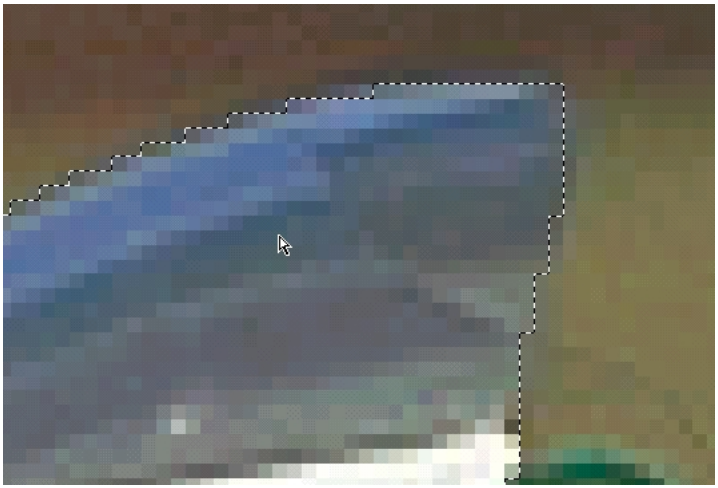
Perem můžete vytvářet základní tvar cesty, která je složena z přímých nebo zakřivených úseků. Cesta může být jak otevřená (má počáteční a koncový bod) tak uzavřená (počátek a konec jsou spojeny). Pro pozdější převod na výběr nás budou zajímat uzavřené cesty.

Poklepáním na nástroj Pero otevřete paletu pro nastavení vlastností. Zde je k dispozici pouze jediná volba, a to Cesta s perem.



Toto nastavení umožní zobrazovat při změně polohy pera budoucí tvar cesty, jinak se cesta zobrazí, až kotevní bod umístíte.

Je důležité upozornit na jednu skutečnost:



cesta, kterou jsme s takovou péči vytvořili, byla pěkná hladká. Výběr, na který jsme cestu převedli, již tak hladký není – viz vedlejší obrázek. To je dáno tím, že zatímco cestu jsem definovali „geometricky" pomocí přímých a křivkových úseků bez ohledu na skutečné obrazové body, výběr již obrazové body respektuje. Obrazový bod buďto je nebo není součástí výběru. Proto je výběr na úrovni obrazových bodů odskákaný. Tato „nepřesnost" se však při správné volbě rozlišení ve výsledném obraze nijak neprojeví.

Pokud budete chtít obráceně převést výběr na cestu, například abyste mohli pomocí obratnějších nástrojů upravit tvar výběru, použijte k tomu příkazové tlačítko Načíst cestu z výběru na paletě Cesty nebo příkaz Vytvořit pracovní cestu z nabídky palety Cesty. V závislosti na hodnotě Tolerance se vygeneruje cesta, která více nebo méně přesně kopíruje hranici výběru. Protože nedojde k vytvoření totožné obrysové čáry nedostanete při opakovaném zpětném převodu výběr-cesta původní obrys.

Kanály

Pod pojmem kanál si můžete představit určitou vlastnost bitmapového obrázku pomocí pole bajtů. Např. pro obrázek pouze ve stupních šedé představuje kanál pole bajtů, ve kterém každému obrazovému bodu odpovídá právě jeden bajt a určuje hodnotu jasu bodu v rozmezí 0-255. Pro barevný obrázek v RGB modelu máte k dispozici 3 kanály, pro každou ze složek R-G-B jeden. Pomocí dalšího kanálu můžete popsat třeba průhlednost obrázku nebo použití tzv. přímé tiskové barvy.

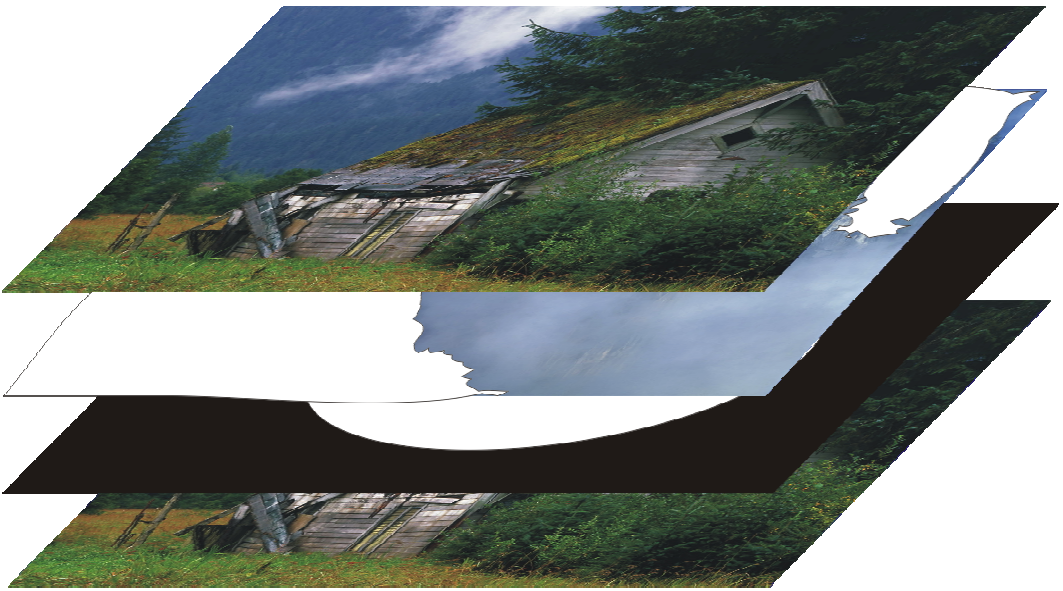
Poznámka: přímá barva je barva, která se bude v případě tisku tisknout samostatně, nad rámec např. standardních složek CMYK. Přímé barvy se používají v těch případech, kdy potřebujete dosáhnout určité barvy, která leží mimo gamut (barevný rozsah) použitého barevného modelu, nebo pro přesné dodržení určité barvy – třeba firemní barvy – nebo pro dosažení speciálních efektů. Např. v modelu CMYK jsou známé problémy s tiskem tzv. kovových barev – např. stříbrná nebo zlatá. Pokud tedy chcete takové barvy skutečně jako stříbrnou nebo zlatou vytisknout, používá se právě přímá barva, která se tiskne vedle standardních složek CMYK třeba jako pátá, speciálně namíchaná barva.

Pozor ale na několik věcí: zaprvé – každý kanál znamená zvětšení souboru. Pokud má obrázek v RGB modelu pouze standardní kanály základních složek RGB, znamená to, že v každém obrazovém bodě jsou vlastnosti popsány třemi bajty. Přidáním dalšího kanálu (třeba průhlednosti) přidáváte další jeden bajt. Pokud navíc definujete třeba 2 přímé barvy, tedy další dva kanály, jsou vlastnosti bodu popsány již šesti bajty. Obrázek tedy bude mít dvojnásobnou velikost oproti původnímu.

Druhým problémem může být skutečnost, že ne všechny grafické formáty podporují všechny kanály. Pokud grafický formát podporuje např. model RGB, budou při uložení zachovány kanály RGB. Ostatní (tzv. Alfa kanály) však zachováte pouze v několika málo grafických formátech: v interním formátu Photoshopu PSD,

Vrstvy

Vrstvy lze označit jako základ veškerého úspěšného dění ve Photoshopu. Je sice možné vytvářet a upravovat obrázky s použitím jediné vrstvy, ale pokud opustíte skutečně pouze základní práce s obrázky, bez použití vrstev se neobejdete. Pro vytvoření jednoduché představy o vrstvách si prohlédněte následující obrázek:



Každá vrstva, například dokumentu v RGB barevném modelu, může obsahovat samostatný RGB obrázek nebo jenom jeho část, může obsahovat masku, která ovlivní viditelnost objektů v této vrstvě nebo pod ní. Vrstvy mohou obsahovat části, které jsou průhledné, a to zcela nebo částečně... Výsledný obrázek je tvořen pohledem na všechny vrstvy shora. Viditelnost a průhlednost vrstev je zcela ve vašich rukou. Můžete samozřejmě řídit i pořadí vrstev, některé vrstvy můžete do obrazu zahrnout, u jiných můžete zobrazení zcela vyloučit.

Každá vrstva je zcela samostatně upravovatelná, na každou vrstvu můžete aplikovat zcela jiné úpravy a tím dosahovat potřebných efektů výsledného obrázku. S pomocí výběrů a kanálů tím máte k dispozici neuvěřitelně silný aparát, který vám umožní provést téměř vše, co si vymyslíte.

Vrstvy mají i některá omezení. Nároky na velikost souboru s více vrstvami jsou samozřejmě mnohem vyšší než u souboru s jedinou vrstvou. Při práci s obrázkem v několika vrstvách můžete používat v podstatě pouze interní formát PSD. Pokud chcete obrázek uložit v některém z široce podporovaných grafických formátů – TIF, GIF, JPEG apod. – musíte se vrstev vzdát. V takovém případě musíte všechny vrstvy sloučit do jedné a teprve potom provést export do potřebného formátu. A obráceně, pokud převedete obrázek do jedné vrstvy, třeba kvůli uložení ve formátu TIF, nemůžete z tohoto formátu samozřejmě vrstvy zpětně obnovit, musíte si pro potřebu následných úprav uložit i pracovní verzi obrázku jako PSD, tj. ve formátu Photoshopu.

Na práci s vrstvami je třeba si zvyknout a uvědomit si, že některé efekty, které je velmi obtížné nebo nemožné realizovat v jediné vrstvě, lze velmi snadno provést při použití několika překrývajících se vrstev.

Manipulace s výběry

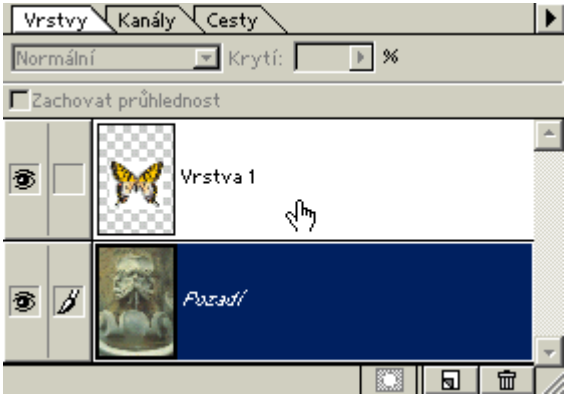
V předchozích částech jsem na mnoha místech zmiňoval různou práci s výběry. Zatímco jsem se dosud věnoval spíše problému, jak výběr vytvořit, následující stránky budou věnovány možnostem manipulace s výběry a již nikoliv jich vytvoření.

Základní operace

Nadefinovali jste výběr v obrázku a mezi základní operace s tímto výběrem patří jeho přemístění, odznačení, obnovení, doplněk a uložení.

Na obrázku bylo vybráno tělo motýla. Jakmile je výběr určen, můžete ho nástrojem Přesun přemístit na libovolné jiné místo na vrstvě.
Klepněte nástrojem Přesun na výběr a tažením myši přemístěte výběr na požadované místo.

Pokud pracujete s obrázkem, který má několik vrstev, vždy je definován pouze jeden výběr, není různý výběr pro různé vrstvy.

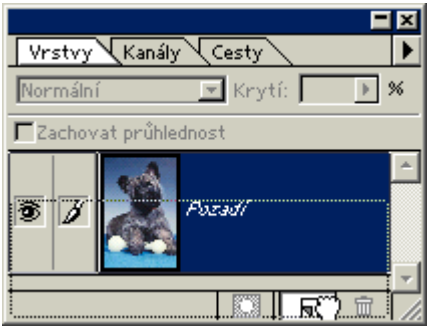


Na této ukázce je obrázek se dvěma vrstvami. Pracovní vrstva je vrstva s kašnou, ale vidět bude vrstva s motýlem, protože překrývá spodní vrstvu. Pokud budete ptřebovat vyříznout nebo upravit část motýla, vytvoříte např. obdélníkový výběr. Tento výběr je ale platný pro obě vrstvy. Protože pracovní vrstav je dolní vrstav s kašnou , neuvidíte při přetažení výběru žádnou reakci.

Na předchozím obrázku je pro srovnání část bez úprav pouze po provedeném výběru kouzelnou hůlkou. Vpravo je část, na které jsem provedl úpravu. Při kreslení srsti je možné využít toho, že je nastaveno odeznění – pokud nasadíte štětec ke kresbě hlouběji do „kožichu“, dostanete kratší a tenčí viditelnou stopu, pokud nasadíte štětec těsně ke kraji, bude stopa delší a silnější.

Na zde uvedených černobílých obrázcích to není vidět, ale tam, kde jsem se netrefil do skutečného provedení srsti., neodpovídá mnou předělaná barva srsti originálu a zachovává si barvu podkladu, ze kterého byla vlastně vytvořena. To ale není problém: můžete použít třeba razítko, kterým přenesete na doplněné chlupy barvu z jiné vybrané části srsti. Protože je na vrstvě zapnutá maska vrstvy nebude se barva přenesená razítkem zobrazovat jinde než v rozsahu viditelné části masky vrstvy.

Poznámka: Pokud tak, jako já zde, začnete pracovat s obrázkem ve formátu Tiff, budete pracovat vlastně na vrstvě pozadí. Na tuto vrstvu nemůžete aplikovat masku vrstvy. Pomoc je velmi jednoduchá – označte vrstvu a použijte příkaz Vrstva > Duplikovat vrstvu. Na této nové vrstvě již můžete masku vrstvy použít.



Jiný rychlejší způsob vytvoření duplikátu vrstvy: označte vrstvu pozadí (ale samozřejmě i jakoukoliv jinou vrstvu) a přetáhněte ji na ikonu Nová vrstva. Tím vytvoříte kopii původní vrstvy.

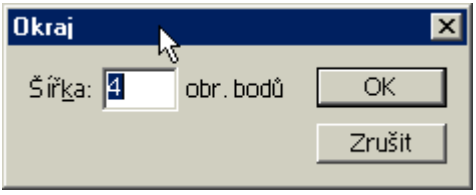
Uložení výběru je operace, o které jsem se již několikrát zmínil v předchozích částech publikace.

Změnit výběr

V nabídce Výběr najdete i možnost Změnit výběr. Tato volba, která je dostupná pouze existuje-li nějaký výběr, ukrývá čtyři další příkazy:

- *Okraj: vytvoří kolem stávajícího výběru nový výběr jako okraj o zadané šířce.*
- *Vyhladit: odstraní přílišné nerovnosti a osamocené body existujícího výběru*
- *Rozšířit: zvětší výběr – posune hranici výběru směrem ven o zadaný počet obrazových bodů*
- *Zúžit: obrácený efekt jako v předchozím případě*

Každým z těchto příkazů otevře dialogové okno, ve kterém můžete specifikovat podrobné nastavení pro provedení příkazu.

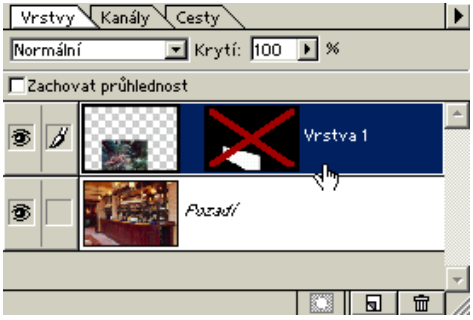


Zde zadáte šířku okraje v obrazových bodech, max. 64 bodů. Okraj je vytvořen symetricky kolem původní hranice. Současně s tímto příkazem bude provedeno vyhlazení okraje.
V případě, že chcete nový výběr použít pro vytvoření kontury, je možné použít například příkaz Úpravy > Vytáhnout, který poskytuje poněkud větší možnosti. Je také možné převést hranici výběru na cestu a použít dostupné nástroje pro práci s cestou. I v tomto posledním případě bude provedeno vyhlazení obrysu výběru.

Na obrázku je výsledné zobrazení, jsou již vypnuta pravítka i vodítka.

Do obrázku by se hodila nějaká menší rybka, ale to by zase nebylo v publikaci vidět. Bylo by možné udělat ještě nějaké drobné úpravy. Zkusíme jenom naznačit třeba prosvětlení zadní stěny akvária, abychom místo plochého obrázku dostali trochu prostorového vjemu.

Především budeme muset rozdělit obrázek s rybou. Musíme oddělit vlastní rybu a ponechat pozadí. Nejprve aktivujeme vrstvu Vrstva 1 a dále vypneme masku vrstvy, abychom se dostali k celému obrázku. Vypnutí masky vrstvy provedete klepnutím pravým tlačítkem na ikonu masky a z místní nabídky vyberete Vypnout masku vrstvy (nebo příkazem Vrstva > Vypnout masku vrstvy).



Na obrázku palety vrstev je ukázána vypnutá maska vrstvy – přes její ikonu je červený kříž signalizující, že maska sice existuje, ale není funkční.

Následně některou z technik (kouzelná hůlka, rozsah barev...) provedete výběr ryby). Já jsem použil kresbu měkkým štětcem v režimu Rychlá maska s tím, že jsem pracoval pouze s 70% krytím štětce. Maloval jsem černou barvou a maskoval jsem rybu.

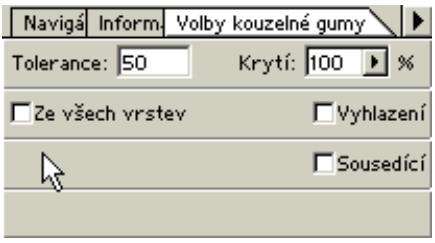
Při vypnuté masce vrstvy mám k dispozici celý vložený obrázek. Zde je naznačen výběr, který jsem provedl pouze zběžně měkkým štětcem.
Po přepnutí do normálního zobrazení jsem vybral doplněk výběru a obdržel takovýto výsledek.

Některé další nástroje

Novější verze Photoshopu jsou vybaveny nástroji, které mohou být v některých situacích užitečné, a které mohou nahradit některé standardní postupy, které jsme si ukázali. Jsou to nástroje Kouzelná guma, Vymazání pozadí, Oddělit, výběry Rozšíření a Podobné. Tyto nástroje nejsou určitě zázračný všelék, ale v některých případech jsou mimořádně rychlé, elegantní a účinné.

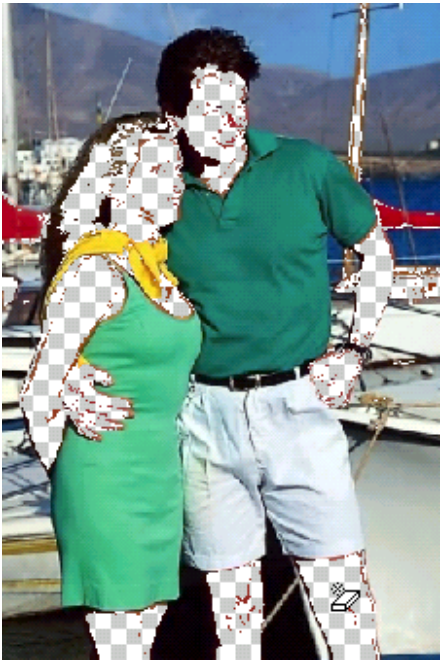
Kouzelná guma

Nástroj, který by se dal zařadit do stejné skupiny jako kouzelná hůlka. Liší se tím, že na rozdíl od kouzelné hůlky tato guma vybrané části obrázku trvale odstraní. Základní nastavení vlastností provedete v paletě, kterou otevřete poklepáním na ikonu Kouzelné gumy na paletě nástrojů.



Jak vidíte i možnosti nastavení jsou velmi podobné kouzelné hůlce, je zde navíc možnost zadat hodnotu krytí:

- *Tolerance: nastavujete citlivost na porovnání vzorku barvy a porovnávané barvy. 0 = vymaže se pouze barva přesně odpovídající vzorku barvy, 255 = vymaže se vše (téměř)*
- *Krytí: při hodnotě 100% je výmaz dokonalý, při hodnotě 1% téměř neznatelný, při mezilehlých hodnotách maže do poloprůhledna.*
- *Ze všech vrstev: vzorek barvy se nebere z aktuální pracovní vrstvy, ale jako složená barva ze všech viditelných vrstev.*
- *Sousedící: nezaškrtnuto = vybírá se z celého obrázku na pracovní vrstvě, zaškrtnuto = pouze sousední body v místě, kam klepnete pro sejmutí vzorku barvy.*
- *Vyhlazení: pokud je zaškrtnuto, budou okraje vymazané oblasti vyhlazeny.*



Za použití kouzelné gumy byla odstraněna těla obou rekreantů a zbylo pouze oblečení.
Po nastavení parametrů výběru klepnete gumou v obrázku na barvu, která má být vymazána.
Kouzelná guma nevytváří výběr, přímo body odstraní.
Velmi záleží na nastavené citlivosti.
Postup práce s gumou se od např. kouzelné hůlky významně liší v tom, že u kouzelné hůlky jsme volili, zda vybírat požadovaný objekt nebo jeho doplněk a potom výběr invertovat. Toto v případě kouzelné gumy nejde.