

Nepolapitelný AHA! efekt

designové efekty

Jako návrhář vždycky čekáte na onen okamžik, kdy v duchu zvoláte „Heuréka!“, okamžik, který vás v mžiku strhne a vyše vaší páteří pocit oznamující, že: a) byste měli co nejdřív navštívit chiropraktika, nebo b) jste narazili na onen nepolapitelný AHA! efekt. Je to ta chvíle, kdy vám nějaký záblesk nápadu říká, že jste na správné cestě. Naneštěstí neexistuje žádný recept na to, jak se k tomuhle AHA! efektu dopracovat pokaždé. Ve skutečnosti to závisí na osobě návrháře a na tom, kolik se toho rozhodne vidět. To nejlepší, co tu pro vás mohu udělat, je ukázat vám některé strategie, které nastartují vaši tvořivou mysl s nadějí, že v průběhu své cesty uvidíte onen záblesk, který vás pošle na vaši vlastní tvořivou cestu do neznáma. V poslední době to vypadá, že se po téhle cestě nevydává tolik návrhářů. Buďte smělí a sledujte, kam vás vaše mysl zavede.

Efekty se styly vrstev

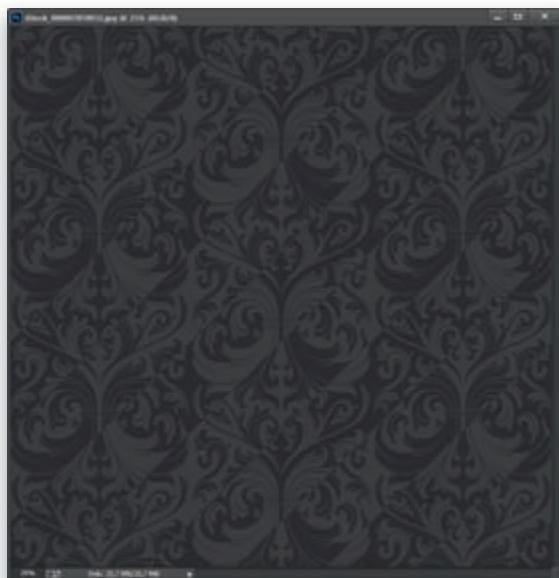
Následující technika pěkně předvede, jak mohou být styly vrstev efektivní, a nejen pro jednoduché efekty vrženého stínu nebo úkosu. Dá se s nimi vytvořit tolik různých variací, že pořád objevují nové věci i přesto, že s Photoshopem dělám už přes patnáct let. Dobře, nejím tak dlouho, jak dlouho Photoshop používá styly vrstev.

Krok 1:

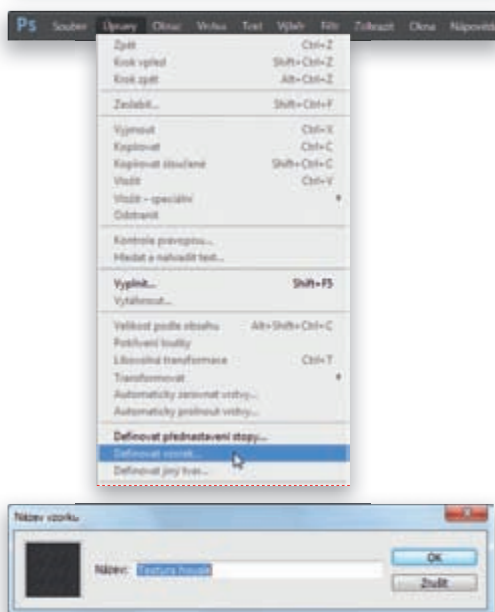
Začneme obrázkem s nekonečným (bezešvým) vzorkem, který jsem našel na webu iStockphoto. Nekonečný vzorek je užitečný – když budete vytvářet nějakou vlastní texturu, určitě ji udělejte nekonečnou.

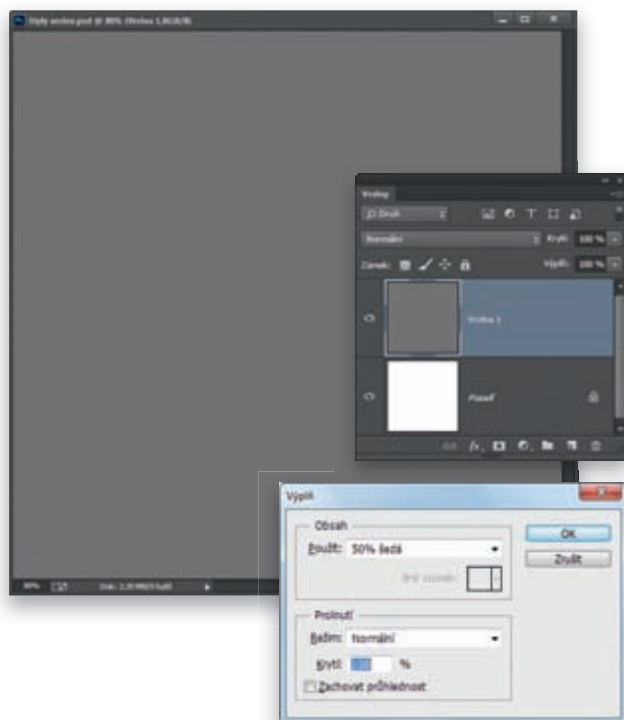
Krok 2:

Jakmile máte soubor se vzorkem otevřený nebo vytvořený, přejděte do nabídky Úpravy (Edit) a vyberte příkaz **Definovat vzorek (Define Pattern)**. Dajte vzorku název a klepněte na OK.



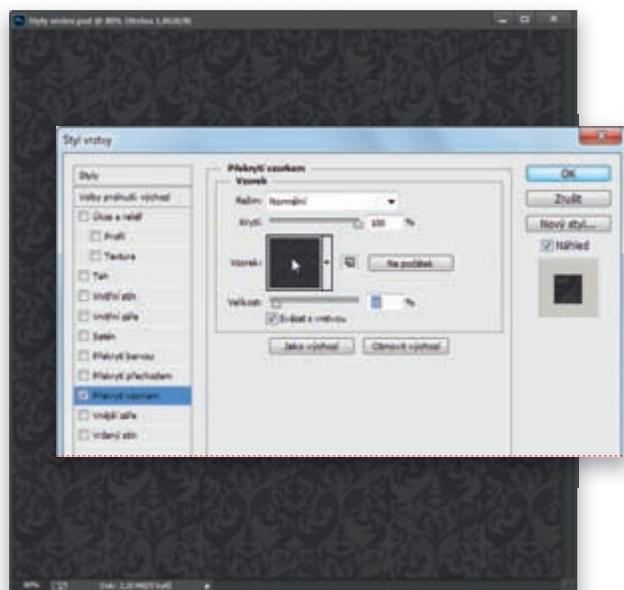
© iStockphoto/JAMIE FARRANT





Krok 3:

Ted' si otevřete nabídku Soubor (File), vyberte příkaz **Nový (New)** a vytvořte si dokument s rozměry 178 x 178 mm a rozlišením 125 bodů na palec (ppi). Pak si klepnutím naspodu panelu Vrstvy (Layers) na ikonu Vytvořit novou vrstvu (Create a New Layer) vytvořte novou vrstvu. Vyplňte ji 50% šedou (použijte klávesy **Shift+Backspace [Mac: Shift+Delete]**, v dialogu v rozbalovací nabídce Použít [Use] vyberte **50% šedou** a klepněte na OK).

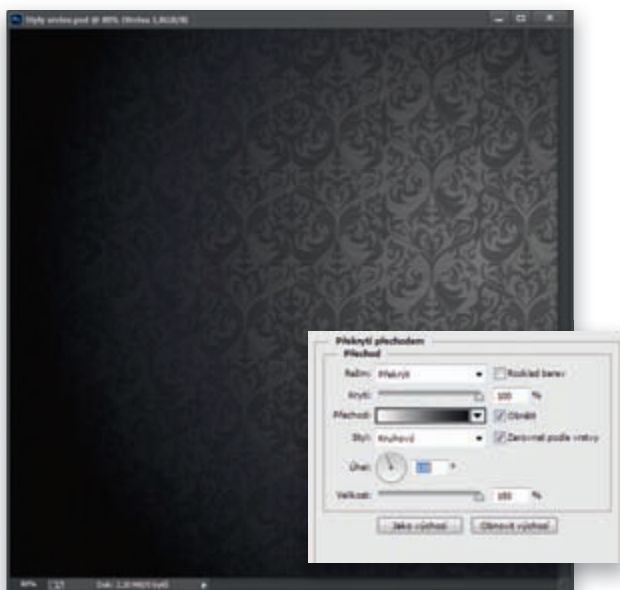


Krok 4:

Naspodu panelu Vrstvy (Layers) klepněte na ikonu Přidat styl vrstvy (Add a Layer Style) a v nabídce vyberte efekt **Překrytí vzorkem (Pattern Overlay)**. Klepnutím na náhled vzorku si otevřete okno pro výběr vzorků, najdete vzorek, který jsme právě definovali, a klepněte na něj (měl by být úplně na konci). Pak nastavte hodnotu Velikost (Scale) na 15 %. Ted' – podle toho, jaký máte vzorek – můžete se vzorkem v dokumentu posunovat: Přesuňte si dialog Styl vrstvy (Layer Style) na stranu a posuňte myš s texturou tak, jak potřebujete. Ještě neklepejte na OK.

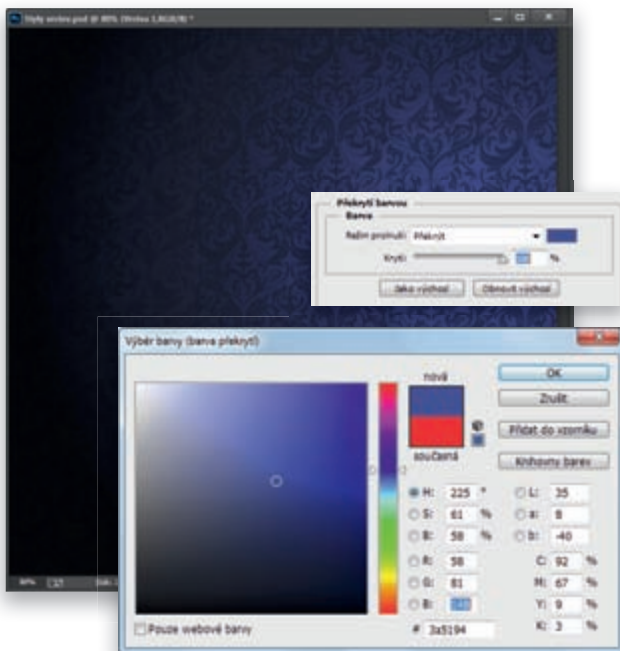
Krok 5:

Pak si v levé části okna klepnutím zapnete položku Překrytí přechodem (Gradient Overlay). Ponechte přechod na výchozí volbě Černá, Bílá (pokud není nastavený, klepněte na dolů směřující šipku vedle náhledu přechodu a v okně pro výběr přechodů klepněte na třetí ikonu zleva v horní řadě). Změňte režim prolnutí (Blend Mode) na **Překrýt (Overlay)** a podívejte se, jestli je Krytí (Opacity) nastaveno na 100 %. Vedle náhledu přechodu zatrhněte políčko Obrátit (Reverse) a změňte Styl (Style) na **Kruhový (Radial)**. Dole v okně zvýšte hodnotu Velikost (Scale) na 150 %. Pokud se to zdá pořád málo, můžete posunout Úhel (Angle) na 110° (stejně jako na mém obrázku) a rozšířit tak trochu dosah přechodu. Stejně jako u stylu Překrytí vzorkem můžete s přechodem pohybovat, a měnit tak světelný efekt, který vytváří. Já jsem ho posunul o něco víc doprava.



Krok 6:

V levé části okna si klepnutím zapnete položku Překrytí barvou (Color Overlay) a pak klepněte na políčko barvy napravo od rozbalovací nabídky Režim prolnutí (Blend Mode) a vyberte barvu. Já jsem použil tuto: R: 58, G: 81, B: 148. Změňte režim prolnutí na **Překrýt (Overlay)** a podívejte se, jestli je Krytí (Opacity) nastaveno na 100 %. Až budete hotovi, klepněte na OK.



© ISTOCKPHOTO/ERIC HOOD



Krok 7:

Dobrá. Když tedy máme hotové pozadí, můžeme přidat hlavní námět. Ten v naší ukázce tvoří obrázek houslí. Nejprve si je ale musíme vystříhnout z pozadí. Použijeme k tomu Kouzelnou hůlku (Magic Wand, tiskněte klávesy **Shift+W**, dokud se nástroj neobjeví), kterou klepnete do plochy bílého pozadí. Podívejte se, jestli je při tom na pruhu voleb zatržené políčko **Sousedící (Contiguous)** a máte-li vhodně nastavenou hodnotu tolerance. Když máte pozadí vybrané, klávesovou zkratkou **Ctrl+Shift+I (Mac: Command+Shift+I)** si výběr invertujte, takže jsou teď namísto pozadí vybrané housle. Pak stiskem kláves **Ctrl+C (Mac: Command+C)** obrázek houslí zkopírujete.

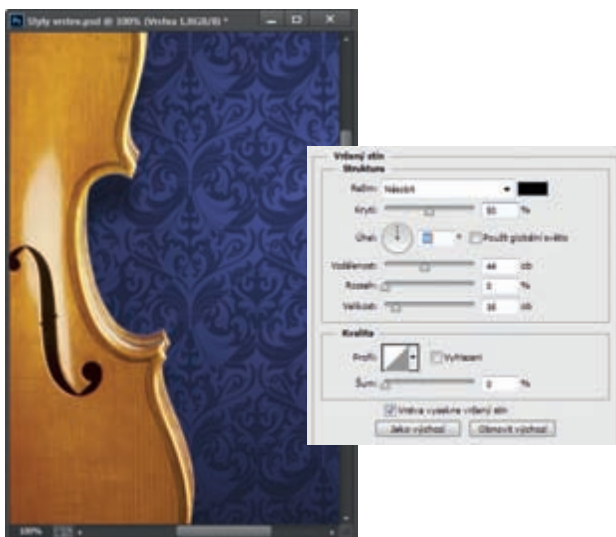


Krok 8:

Přejděte zpátky k dokumentu se vzorkem, který jste si vytvořili, a stiskněte klávesy **Ctrl+V (Mac: Command+V)**. Housle se zkopírují do dokumentu. S pomocí nástroje Přesun (Move, klávesa **V**) je posuňte do levé poloviny obrazu. Použijeme podobný styl vrstvy jako u pozadí, ale bez barevného efektu nebo vzorku. Stačí nám jen styl **Překrytí přechodem**, který dodá patřičný světelný efekt. Takže si styl **Překrytí přechodem (Gradient Overlay)** přidejte, změňte **Režim prolnutí (Blend Mode)** na **Překrytí (Overlay)**, zatrhněte políčko **Obrátit (Reverse)**, styl nastavte na **Kruhový (Radial)** a snižte **Krytí (Opacity)** na 50 %. Teď zase samozřejmě můžete s přechodem hýbat a zkoušet různé varianty nasvícení, které vytváří různé nálady.

Krok 9:

Teď dodáme návrhu trochu hloubky. Klepněte v levé části na položku Vržený stín (Drop Shadow), snižte Krytí (Opacity) přibližně na 50 %, hodnotu Vzdálenost (Distance) zvýšte na zhruba 45 ob a zvýšte hodnotu Velikost (Size) na nějakých 15 b, aby byl stín měkčí. Zrušte zatržení políčka Použít globální světlo (Use Global Light) a nastavte Úhel (Angle) na 90°. Pak, stejně jako u přechodu a vzorku, klepněte na obrázek a ručně upravte pozici vrženého stínu tak, jak se vám nejvíc zamlouvá.



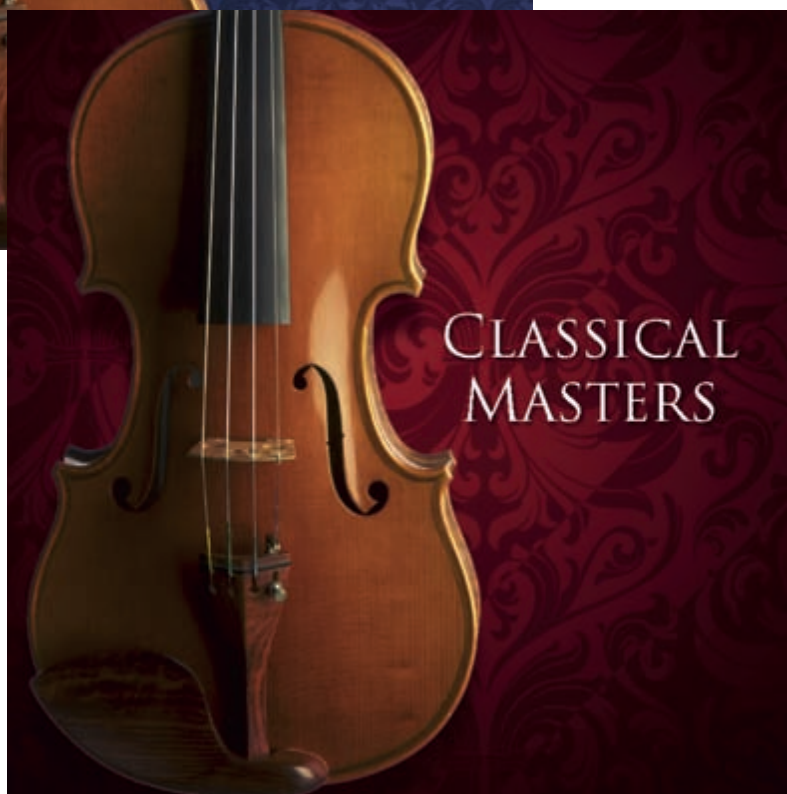
Krok 10:

Na závěr jsem přidal ještě textový prvek. Napsal jsem slova „Classical Masters“ ve fontu Trajan Pro a vyplnil je bílou barvou. Pak jsem přidal ještě styl vrstvy Vržený stín (Drop Shadow) s Krytím nastaveným na 75 %, úhlem na 120° a Vzdáleností (Distance) i Velikostí (Size) na 5 b. Skvělé na těchto světelných efektech je to, že jde o živé, nedestruktivní styly vrstev, které můžete v průběhu práce upravovat a dokonce je kopírovat do jiných vrstev. Můžete tak objevovat různé efekty světla a stínu.





Hotový návrh



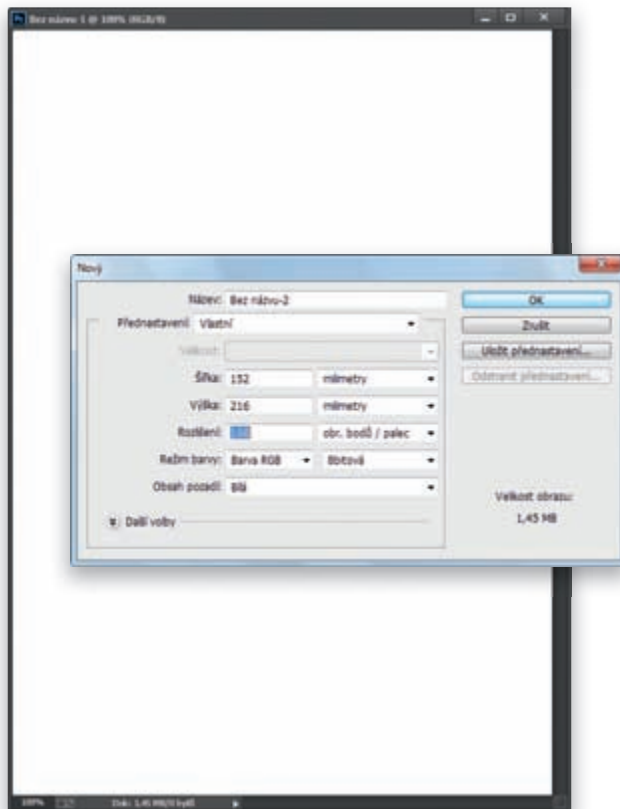
V tomto druhém příkladu jsem zvětšil velikost vzorku a změnil jeho barevný nádech. Taký jsem přesunul efekty překrytí přechodem, a to jak u vrstvy s pozadím, tak u vrstvy s předmětem, čímž vznikl úplně jiný dojem.

Vodní prvky

Existuje hodně obrazů, které fotoaparátem prostě nepořídíte. To platí zvláště v případech, kdy máte co do činění s nepředvídatelným elementem vody. V další ukázce zkombinujeme fotografii tanečnicka ve výskoku s efektními vodními prvky a vytvoříme obraz, který by bylo skoro nemožné nebo jednoduše hodně nepraktické pořizovat fotoaparátem.

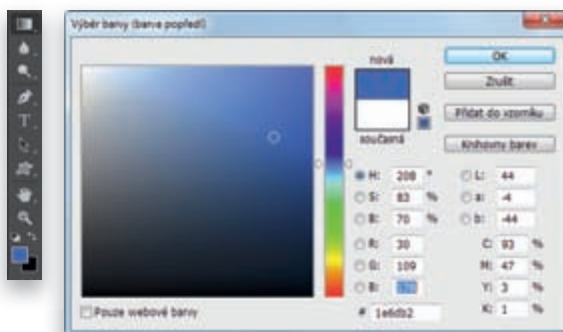
Krok 1:

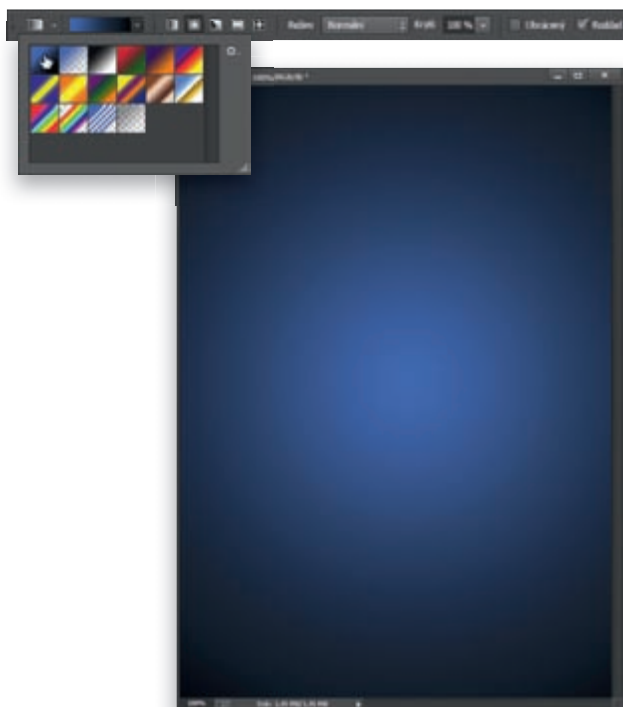
Otevřete si nabídku Soubor (File), vyberte příkaz **Nový (New)** a vytvořte dokument, který bude mít skoro 152 mm na šířku a 216 mm na výšku s rozlišením 100 bodů na palec (ppi).



Krok 2:

V paletě nástrojů si vezměte nástroj Přechod (Gradient, klávesa **G**). Klávesou **D** nastavte barvy popředí a pozadí na jejich výchozí hodnoty (černá a bílá) a pak je klávesou **X** přehodte, takže barva pozadí bude černá. Naspodu palety nástrojů klepněte na políčko bílé barvy popředí a nastavte hodnoty RGB následovně: R: 30, G: 109, B: 178. Klepněte na OK.





Krok 3:

Nástroj Přechod (Gradient) byste měli mít stále vybraný. Na pruhu voleb klepnutím na dolů směřující šipku vpravo od náhledu přechodu otevřete okno pro výběr přechodu. Vyberte přechod Popředí do pozadí (Foreground to Background, první v horní řadě), pak klepněte na ikonu Kruhový přechod (Radial Gradient, druhá ikona napravo od náhledu přechodu). Táhnutím směrem od středu plátna vytvoříte přechod. Nemusíte začínat přesně uprostřed, stačí přibližně.



Krok 4:

Ted' si otevřete obrázek tanečníka. Pozice našeho objektu v kompozici se perfektně hodí pro efekt, kterého zamýšlíme dosáhnout. Chtěl bych ale obrazu dodat větší říz a objektu texturu. Funkce Tónování HDR (novinka ve verzi CS5) je na to jako dělaná.

Krok 5:

Funkce Tónování HDR se dá ale použít jen na sloučeném obraze. To znamená, že nesmí být přítomné žádné jiné vrstvy než základní vrstva pozadí. My ale při další práci budeme tanečníka potřebovat od pozadí oddělit. Uděláme si tedy duplikát celého souboru: Otevřete si nabídku **Obráz (Image)** a zadejte příkaz **Duplikovat (Duplicate)**.



Krok 6:

V duplikovaném souboru přejděte do nabídky **Obráz (Image)** → **Přizpůsobení (Adjustments)** a vyberte příkaz **Tónování HDR (HDR Toning)**. I když s touthle funkcí dosáhnete slušné imitace HDR vzhledu, já ji používám k vytvoření hodně kontrastního, pepného obrazu.

