

# AKO VYTVORIŤ FOTOMONTÁŽ V 4 KROKCH

Overené 4 kroky, vďaka ktorým zvládnete vytvoriť svoju fotomontáž alebo akékoľvek iné grafické dielo.

Prečítajte si tento návod a zlepšite sa vo Photoshope.

## O MNE

Na úvod sa predstavím - volám sa Marek Chrenko a pracujem ako grafik a lektor. Navrhujem tlačoviny, vizitky, tablá, oznamky, pozvánky, retušujem, vo voľnom čase tvorím fotomontáže a zároveň toto všetko učím ľudí na kurzoch vo firme Lean2Code.

Tento ebook, ktorý aktuálne čítate, má názov Ako vytvoriť fotomontáž v 4 krokoch. Nižšie uvedené informácie sa dajú použiť flexibilne pri akejkoľvek inej grafickej práci.

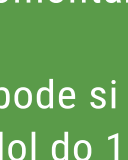
Tieto informácie považujte za zásady, podľa ktorých vytvoríte fotomontáž - nie za presné postupy, ktoré musíte dodržať.

Pri čítaní majte otvorenú myseľ.

Marek Chrenko  
lektor a grafik



## ANALÝZA



Analýza znamená, že musím vedieť, čo chcem vytvoriť. Bez toho sa ďalej nepohnem. Čo musím vziať do úvahy, keď premýšľam nad tvorbou fotomontáže?

- O čom to má byť? Aká bude téma fotomontáže?

- Aké bude pozadie a model? V tomto bode si dávajme pozor, aby to bolo hlavne reálne. Moderný človek by asi nezapadol do 13. storočia.

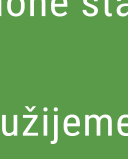
- Aké farby bude fotomontáž obsahovať? Ktorá bude dominantná a ktorá vedľajšia? Výsledný efekt by nemal pôsobiť "gýčovito".

- Sťahujme veľké fotografie (aspoň v HD kvalite; čím väčšie fotografie, tým lepšie). Prečo veľké fotografie? Aby kvalita modelu a iných objektov bola čo najvyššia. Nechceme, aby objekty boli rozmazané v dôsledku zväčšenia.

- Pripravte si niekoľko variantov obrázkov. Napríklad, prvá voľba pozadia alebo modelu nemusí byť tá najlepšia.

- Pamätajte na perspektívu!!!

- Fotomontáž musí vyzeráť realisticky.



V tejto fáze využijeme svoju predstavivosť.

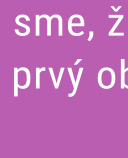
Pri testovaní modelov a pozadí použijeme na vytvorenie výberu rôzne nástroje na výber, aby sme na jednotlivých fotografiách oddelili objekt od pozadia.

(Marquee tool , lasso , quick selection , pen tool )

Nepotrebné veci môžeme odstrániť (Clone stamp , Healing brush , Patch tool , ...)

Na vytvorenie novej vrstvy z výberu použijeme klávesovú skratku Ctrl + J, alebo v záložke Layer zvolíme New -> Layer via Copy.

## FAREBNÁ KOREKCIA



Farebná korekcia zohráva dôležitú úlohu pri tvorbe fotomontáže alebo akéhokoľvek iného grafického diela, lebo vďaka korekcii prispôsobíme všetky vrstvy po farebnej stránke.

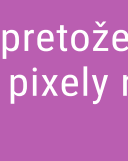
Prečo je to dôležité? Predpokladajme, že tvoríme fotomontáž. Vieme, čo chceme vytvoriť a už sme našli prvé fotografie, ktoré budeme chcieť skombinovať. Máme pripravené model aj pozadie, ale zistili sme, že nemajú "rovnakú farbu". Jeden objekt je svetlejší a druhý je tmavší, prípadne prvý objekt bol fotený pod "studeným" svetlom a druhý objekt bol fotený vonku.

V tomto prípade potrebujeme zosúladiť farby týchto objektov, aby výsledok vyzeral REALISTICKY!

Pozor, realistická fotomontáž neznamená, že nemôže obsahovať nereálne predmety, napríklad žiarenie a iné efekty. To je čara fotomontáže - môžu tam byť!

Nerealistická fotomontáž znamená skombinovať viac vrstiev, ktoré boli fotené pri iných svetelných podmienkach, a preto objekty na vrstve nebudú farebne rovnaké.

Ako zistím, či je nastavená správna farebná korekcia? Ľudské oko neoklamete :) Prezradí vám, či je to dobré alebo nie.




Pri farebnej korekcii sa používajú Adjustment vrstvy.

Adjustment vrstvy nám umožňujú meniť farebné tóny na vrstvách.







Pri použití Adjustment vrstiev získame vrstvu s maskou, vďaka ktorej dokážeme ovládať, čo má byť viditeľné a čo nie.

Maska je výborná vec vo Photoshope, pretože nám umožňuje zasahovať do vrstiev nedeštruktívne. Úloha masky je zakryť pixely na vrstve. Maska rozlišuje dve farby: 1) Čierna farba zakrýva pixely 2) Biela farba odkrýva pixely.

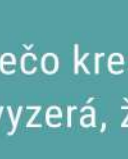
Do masky kreslíme ako do normálnej rastrovej vrstvy. Masku aplikujeme kliknutím na tlačítko  v spodnej časti s vrstvami.

Adjustment vrstvy nájdeme pod ikonkou  v spodnej ľavej časti.

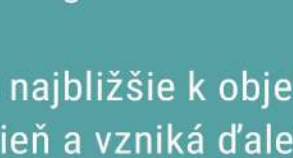
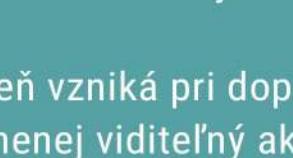
Nepoužívajte príkaz v záložke Image -> Adjustments!!!  
Farebné úpravy by ste robili deštruktívne. To nechceme.

K dispozícii máme také farebné úpravy, ako sú Krivky (Curves) , Úrovně (Levels) , Hue/Saturation , Prechodové mapy , Vyváženie farieb , Farebné filtre  atď.

## TIEŇOVANIE/ OSVETLENIE



Technika správneho osvetlenia a nastavenie tieňa nemusí byť taká veda ako si to niekto predstavuje. Ale vôbec, prečo pamätať na tieň a osvetlenie? Nájdete rozdiel v týchto dvoch obrázkoch? Na jednom sú použité tieň a na druhom nie sú.



Verím, že som dostatočne vysvetlil, prečo kresliť tieň a svetlá do objektov.

Vyzerá to reálnejšie! Socha vpravo nevyzerá, že lieta vo vzduchu, ale že leží na zemi.

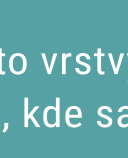
Tieň a osvetlenia sa rozdeľujú do niekoľkých kategórií.

Tieň sú:


- 1) **Kontaktné** - tieň vzniká pri dopade svetla čo najbližšie k objektu.
- 2) **Soft** - tieň je menej viditeľný ako kontaktný tieň a vzniká ďalej od objektu.
- 3) **Casting** - tieň, ktorý vzniká po dopade slnka alebo iného svetla a odráža celú siluetu objektu.

Osvetlenie sa rozdeľuje na:

- 1) **Vrhnuté svetlo** - svetelný zdroj vznikne ručným pridaním do fotografie, napríklad prostredníctvom mäkkého štetca.
- 2) **Povrchové svetlo** - vzniká na hranách objektu alebo modelu, kde dopadá svetlo.
- 3) **Globálne svetlo** - primárny zdroj na fotografii, napríklad slnko alebo žiara mesiaca.



Ako vytvoriť tieň?

Možností máme hneď niekoľko. Najjednoduchší spôsob, ako vytvoriť tieň, je použiť štetec (B) s hardness na 0% na samostatnej vrstve. Tak vytvoríme takúto machuľu 

Druhú krok spočíva v transformácii tejto vrstvy pomocou módu voľnej transformácie Ctrl + T. Machuľu upravíme podľa toho, kde sa nachádza objekt.

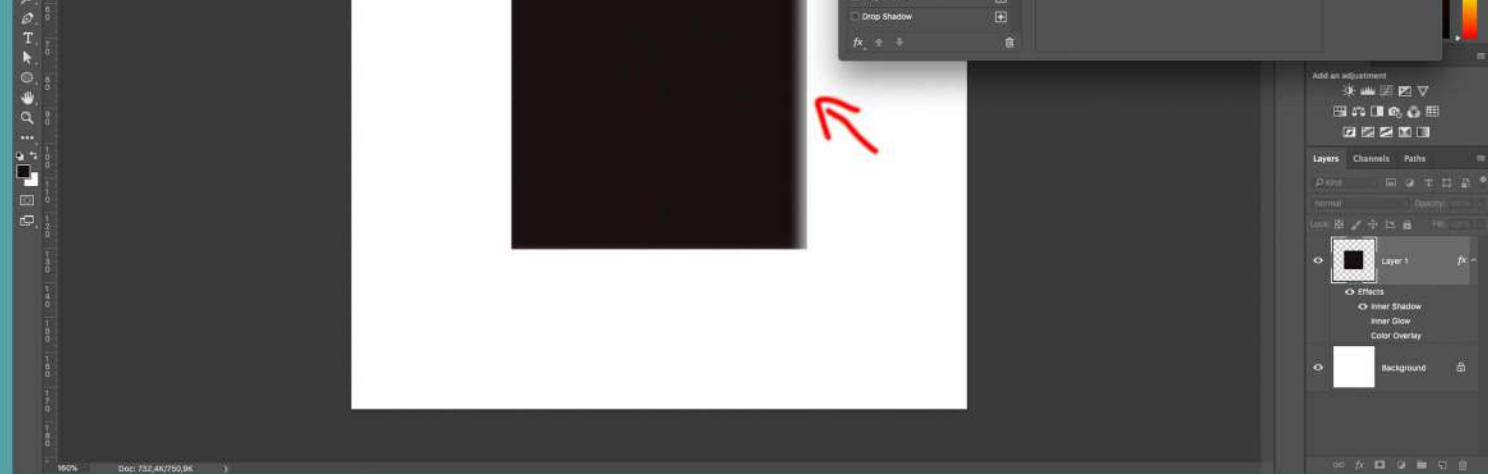
Pri vytvorení Cast shadow bude užitočné zdublikovať tvar objektu, na ktorom chceme vytvoriť tieň. Prevrátíme ho pomocou módu voľnej transformácie, zafarbíme načierno a znížime Opacity na vrstve.

V tejto fáze použijeme základné nástroje ako je štetec, mód voľnej transformácie, Vypln (Fill) atď.

Ako vytvoriť osvetlenie?

Existuje viac možností. Môžeme použiť mäkký štetec a iba kliknúť s myškou na prázdnu vrstvu. Vytvorí sa žiara.

Alebo môžeme použiť štýly vrstiev, konkrétne Inner shadow, či Inner glow.

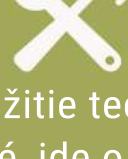


## FINALIZAČNÉ ÚPRAVY



V poslednej fáze sa zameriame na dokončovacie práce vo fotomontáži alebo akomkoľvek inom grafickom diele.

Pod finalizačnými úpravami rozumieme odstraňovanie vzniknutých nedostatkov alebo ich zamaskovanie, nastavenie globálnej farby (teda akú farbu budú mať svetlé a tmavé miesta na fotomontáži) alebo len drobné estetické úpravy.




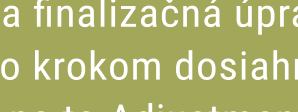
V tomto momente sa mi osvedčilo použitie techniky Dodge & Burn.

Čo je to za techniku? Stručne povedané, ide o zosvetlenie svetlých miest a stmavenie tmavých miest. Radšej sa pozrite, ako to vyzerá v reáli:



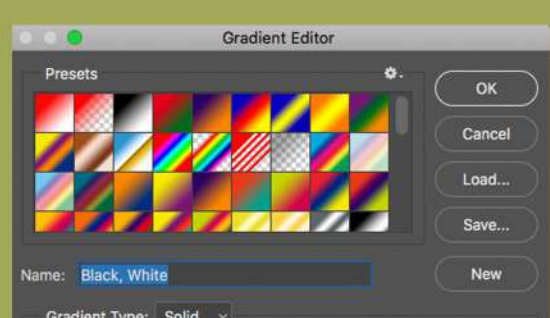
Vidíme rozdiel? Sledujme hlavne hnedú a bielu farbu na pravej časti obrázku. Porovnajte si ľavý a pravý obrázok. Chápeme, čo znamená zosvetlenie svetlých miest a stmavenie tmavých miest? V tejto technike ide o to, aby sme upriamili pozornosť na konkrétne časti modelu, ktoré vystúpia do popredia.

Ako nastaviť túto techniku?

Musíme vytvoriť novú vrstvu (Ctrl + Shift + N) a vyplniť ju šedou farbou (polovica čiernej, polovica bielej - #808080) a prelnáci mód nastavíme na  alebo .

Ďalšia finalizačná úprava je nastavenie záverečných farebných tónov na fotografii. Týmto krokom dosiahneme kompletný súlad farieb na fotografii.

Služi na to Adjustment vrstva Gradient map.



Stručne povedané, Gradient map prefarbí celú fotografiu od najtmavších farieb (1) až po najsvetlejšie (2).

V tomto farebnom rozpätí vieme nastaviť viac farieb - a to v poradí od totálne čiernych farieb, tieňov, midtónov, svetlých miest a totálne bielych miest.

Potvrdíme OK a týmto sme vytvorili ďalšiu finalizačnú úpravu.

## Dôležitá pripomenka:

Pamätajte na to, že úpravy pri finalizačných prácach nemajú byť deštruktívne - poškodili by sme obrázok na vrstve.

Vytvorte si duplikáty vrstiev, na ktorých robíte zmenu.

Nikdy nerobte úpravu priamo do vrstvy.

Pri finalizačných prácach sa môže zdať dlhá klávesová skratka - CTRL + SHIFT + ALT + E, ktorá zabezpečí "export" všetkých vrstiev dohromady. Všetko sa spojí do jednej finálnej vrstvy, na ktorej môžete bezpečne robiť zmeny bez toho, aby sa vám niečo pokazilo.

Táto klávesová skratka nájde uplatnenie pri používaní deštruktívnych filtrov (deštruktívne filtre sú také, ktoré sa nedajú vypnúť pri aplikovaní na vrstvu).

## SLOVO NA ZÁVER

Na záver sa hodí niečo motivačné :)

Možno sa vám nepodarí vytvoriť fotomontáž na prvýkrát. Možno vynecháte nejaký krok alebo to jednoducho odložíte na "zajtra". Vieme, že "zajtra" bude pozajtra atď. Ale majte otvorený Photoshop aspoň jedenkrát denne. Vytvorte niečo menšie. Nenechajte sa odradiť tým, čo neviete vytvoriť. Vytvorte niečo, čo zvládnete a k tomu, čo vám robilo problém, sa vráťte inokedy - keď váš level skúseností vo Photoshope bude väčší. Tento level sa zvyšuje používaním Photoshopy.

Aj v tomto prípade platí Paretovo pravidlo 80/20.

20% - predstavuje celkovú znalosť Photoshopy, technické postupy a nástroje.

80% - dôkladná analýza toho, čo chceme vytvoriť, premyslieť si, čo má byť vo fotomontáži a následné dosadzovanie všetkých fotografií na plátno.

Držím palce!

V prípade otázok ma neváhajte kontaktovať na e-mailovej adrese [marek@fotomontaz.sk](mailto:marek@fotomontaz.sk)