

VÝUČBOVÝ TEXTOVÝ NÁVOD

NA KOLENÁCH
VIDÍME VECI
INAK...

Upozornenie

Tento materiál je informačný produkt. Akékoľvek šírenie alebo poskytnutie tretím osobám bez súhlasu autora je zakázané. Také konanie môže byť právne napadnuté.

Informácie, ktoré nájdete v tomto ebooku, sú informatívneho charakteru – nie sú to pravidlá, podľa ktorých sa musí používateľ držať, sú to zásady. Dodržiavaním týchto zásad sa zlepší vaša znalosť Photoshopu a nebude pre vás problém vytvoriť si vlastné dielo.

O autorovi

Volám sa Marek Chrenko a prevediem vás nasledujúcimi 32 stranami. Pracujem ako grafik a lektor, ktorý učí ďalších študentov tejto úžasnej práci. Počas svojho profesionálneho života som už previedol desiatky ľudí svetom Photoshopu, ktorí sa dokázali osamostatniť a nájsť si prácu v tomto odvetví. Som autorom niekoľkých grafických online kurzov pod platformou Learn2Code.

Čo sa naučíte v tomto ebooku?

Ak začínate s Photoshopom, bude to pre vás možno zložitejšie, ale nemusíte sa báť. Všetko sa dá naučiť pri trpezlivosti a chuti ďalej sa učiť a vzdelávať.

Tento ebook vám ukáže, ako premýšľať ako grafik – ukáže 4 dôležité postupy, ktoré by sme nemali zanedbať:

- 1) Analýza alebo ako si premyslieť, čo chcem vytvoriť
- 2) Ako nastaviť farebnú korekciu
- 3) Ako vytvoriť tieň a svetelné lúče
- 4) Ako na finalizačné úpravy

Sú to postupy, ktoré sa používajú pri fotomontáži, pri retušovaní alebo pri návrhu titulky do časopisu.

V tomto ebooku nájdete praktické klávesové skratky a bežný postup ako pracovať s Photoshopom. Berte to ako návod na zlepšenie svojich schopností.

Prajem príjemné čítanie a veľa zdraru!

Marek

Čo sa naučíte v tomto ebooku?

Obsah:

- 1) Ako na výbery vo Photoshope
- 2) Ako presúvať jednotlivé vrstvy medzi súbormi
- 3) Ako transformovať vrstvy presne podľa potreby
- 4) Ako vytvoriť z výberu novú vrstvu
- 5) Čo sú masky vo Photoshope a ako sa s nimi pracuje, aký je rozdiel medzi mäkkým štetcom a tvrdým štetcom
- 6) Práca s free transform módom na veľkej skale
- 7) Ako funguje clipping maska
- 8) Ako sa pracuje s módmami prelínania a štýlmi vrstiev
- 9) Ako skombinovať viacero pozadí
- 10) Posledné výbery a ukážka zdokonalenia výberu pomocou Select and Mask
- 11) Ako na farebné úpravy na vrstvách
- 12) Ako tieňovať a osvetliť vrstvy
- 13) Finalizačné úpravy

Toto je len stručný výber, čo sa môžete naučiť z tohto ebooku. Čítajte pozorne a narazíte na ďalšie dôležité súvislosti.

Aký bude cieľ tohto ebooku, ktorý ste si stiahli?
Určite jedným z dôvodov bude vytvoriť toto grafické dielo:



Ale má to hlbšiu myšlienku... idú mi na nervy videá, kde autori ukazujú postupy bez toho, aby vysvetlili, čo urobili. Divák sa len bezducho pozerá na svoju obrazovku a myslí si, že rozumie tomu, čo aktuálne sleduje.

Z vlastnej skúsenosti viem, že ak by ste mali zopakovať to, čo ste videli, tak by ste to nedali. Nepamätali by ste si to, a ak áno, nerozumeli by ste, prečo ste to tak urobili.

Budete mať len niečo nabíľované, ako keď sme sa bífľovali naspamäť vzorce a iné poučky, ktoré bežne v živote nevyužijeme. Spomeniete si, aký je vzorec pre objem kužeľa? ☺

V tomto ebooku uvidíte textový postup, ako sa dá vytvoriť hore uvedená fotomontáž. Na vlastné oči uvidíte, ako sa používajú konkrétne postupy alebo techniky vo Photoshope. Každú jednu časť vysvetlím: **o čom to je, na čo to slúži a kde to môžete využiť**. Načo vám to bude? Naučíte sa premýšľať vo Photoshope! Už nebude pre vás existovať „Ja to neviem vytvoriť“, lebo získate prax a prehľad, čo všetko sa dá vo Photoshope vytvoriť. Samozrejme, o tom by sa dalo rozprávať aj celý deň.

Vyhovovala by vám viac video-lekcia namiesto čítania, sledovanie obrazovky z pohodlia domova, kde vám lektor vysvetľuje detailný postup a nástroje, ktoré sa používajú a ktoré budete schopný vytvoriť pri vašich prácach? Existuje aj taká možnosť! Zaobstarajte si pre seba video-lekciu kliknutím na tento odkaz

[Video-lekcia >>](#)

Účelom tohto ebooku je hlavne odovzdať praktické know-how, ktoré som nadobudol pravidelným používaním Photoshope.

Na úvod musím zistiť čo vôbec chcem vytvoriť a musím nájsť materiál, teda fotografie.

(Pod pojmom fotomontáž sa v tomto ebooku myslí akékoľvek grafické dielo.)

Kde mám hľadať takýto materiál? Na strednej škole sme sa smiali z učiteľa informatiky, lebo na akúkoľvek našu otázku k preberanej téme nás odkázal na Google. „Pán profesor, ako sa urobí...? Použi Google!“.

Dnes sa z toho už nesmejem, lebo na Googli nájdeme všetko, teda aj materiál pre našu fotomontáž. V neposlednom rade je dôležitá inšpirácia – aj tej je na internete dosť.

Pripájam zoznam najlepších stránok, ktoré využívam na získanie inšpirácie alebo konkrétnych modelov do fotomontáže.

www.shutterstock.com

www.stock.adobe.com

www.deviantart.com

www.freepik.com

www.fotolia.com

www.pixabay.com

Tretia uvedená stránka je pre mňa top z top. Nájdeme tam bohatý zdroj inšpirácie aj pripravených materiálov na stiahnutie a zakomponovanie do fotomontáže. Ide o zbierku fotografií, pripravených fotomontáží, ktoré slúžia na inšpiráciu. Nájdeme tam pripravené modely na stiahnutie v rôznych pózach atď...

Posledná rada je: Sťahujte veľa materiálu. Neviete, čo vám bude presne sedieť a s čím budete naozaj spokojní.



V tomto prípade som otestoval rôzne druhy tváre a najviac mi vyhovovala táto tvár vytesaná do kameňa. K tomu, ako som tento efekt dosiahol, sa dostaneme neskôr v tomto ebooku.

Táto fotomontáž bola zložená z 8 základných vrstiev.

V tejto časti sa naučíte:

- 1) Čo sú výbery
- 2) Čo sú masky
- 3) Ako sa pracuje so štetcom
- 4) Ako vieme spojiť vrstvy a prenášať ich medzi súbormi
- 5) Transformovať vrstvy
- 6) Atd'...

1. Začal som výberom ľavej skaly.



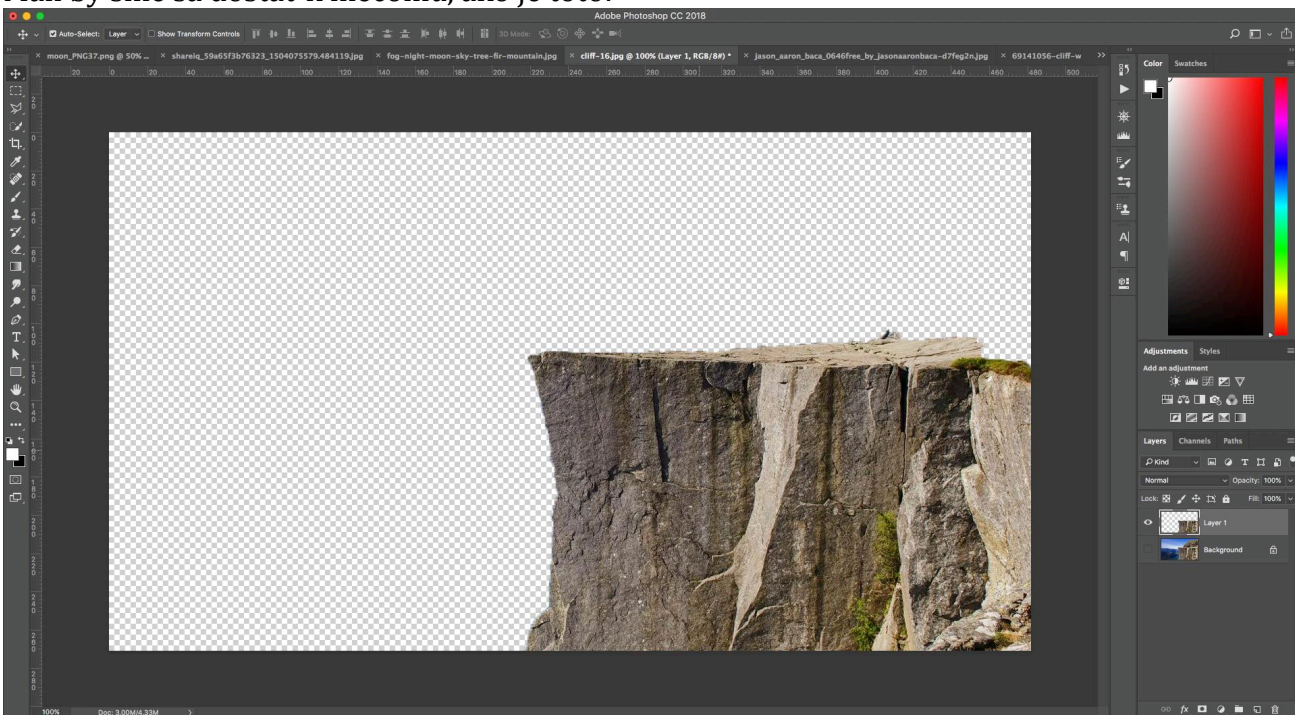
Výbery vo Photoshope slúžia na oddelenie objektu od pozadia. V tomto príklade bude objektom skala, ktorú budeme chcieť oddeliť od pozadia – aby sme ju mohli použiť pri našej fotomontáži.

Existuje viacero typov na vytvorenie výberu vo Photoshope: **Marquee tool** (vd'aka nim vieme vybrať obdĺžnik alebo štvorec, elipsu alebo kruh), **Lasso tools** (je to nástroj na výber voľnou rukou, teda to, čo kreslím na obrazovke, tam vytváram výber) alebo môžeme použiť **Quick Selection tool**, nástroj na rýchly výber.

Tento nástroj odporúčam, keď chceme vytvoriť relatívne kvalitný, ale rýchly výber. Jednoducho nakreslíme na obrazovku, čo chceme vybrať a nástroj rozpozná, čo je objekt a čo je pozadie, ktoré budem musieť vybrať.

S výberom musíme niečo urobiť. Musíme ho pretransformovať na vrstvu s prázdny pozadím a objektom. Zvolíme záložku **Layer -> New -> Layer via Copy** alebo klávesovú skratku **Ctrl/Cmd + J**.

Mali by sme sa dostať k niečomu, ako je toto:



Šachovnica predstavuje priehľadné miesto, teda kdekoľvek túto vrstvu vložíme, bude viditeľná len skala.

2. Vybraný objekt vložíme do prázdného dokumentu

(2100px x 1500px) pomocou klávesovej kombinácie **Ctrl/Cmd + A**, teda zvolíme si celé plátno, skopírujeme do výberu **Ctrl + C** a vložíme do želaného dokumentu **Ctrl + V**.

V tomto ebooku uvidíte klávesové skratky vo formáte Ctrl/Cmd + klávesa. Ctrl je na Windowse a Cmd je na Macu.

3. Vrstvu si chceme prehodiť,

lebo vidíme, že vrch skaly smeruje doprava.

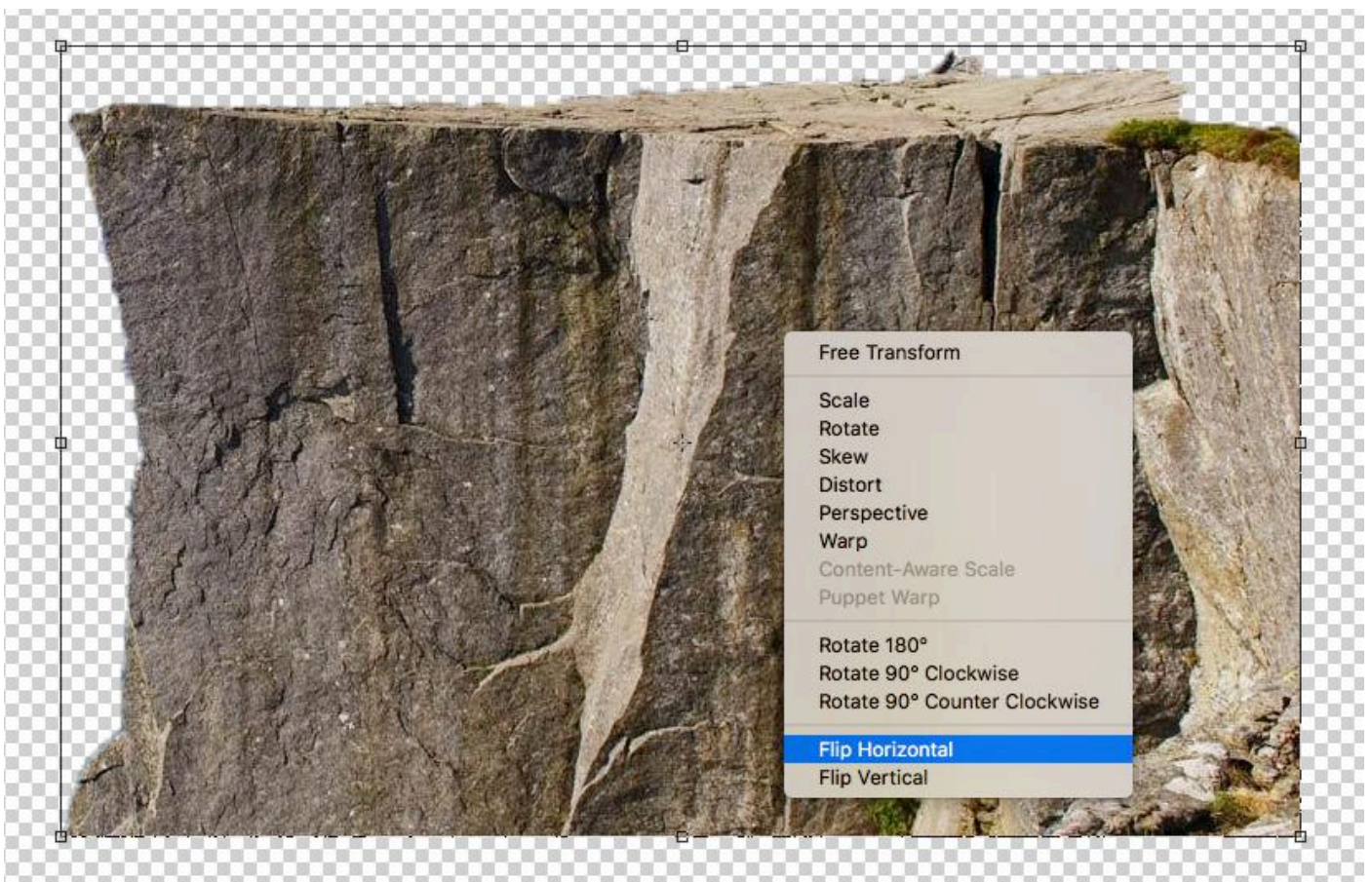
Budeme chcieť, aby vrch skaly smeroval naopak. Odzrkadlíme vrstvu pomocou **módu voľnej transformácie** – Ctrl/Cmd + T.

Okolo vrstvy, na ktorú sme aplikovali mód voľnej transformácie, by sme mali vidieť niečo takéto:



Osem úchytných bodov na každom rohu. Pomocou nich dokážeme meniť tvar vrstiev presne podľa našich potrieb.

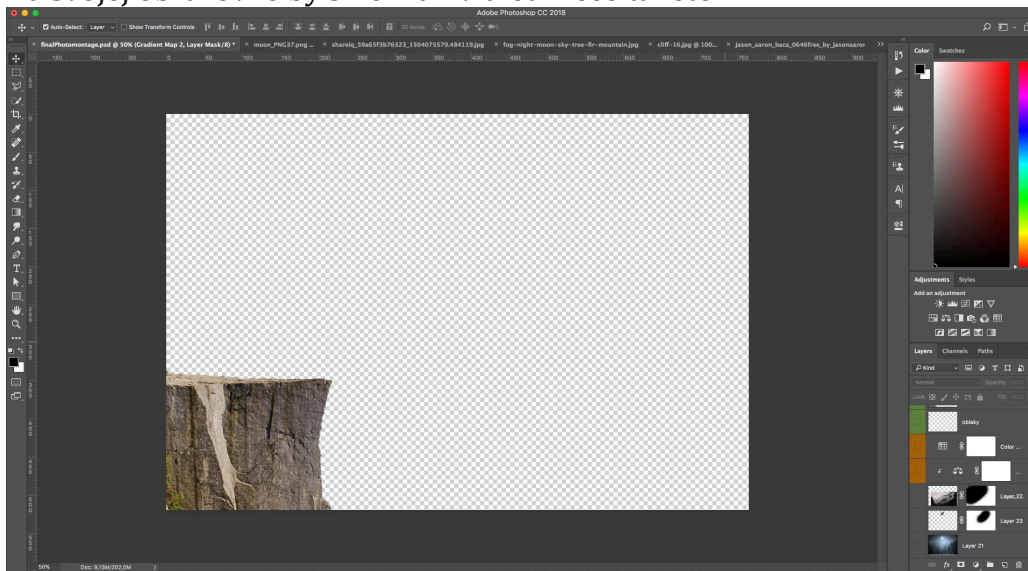
Keď klikneme pravým tlačidlom myši na túto vrstvu, uvidíme dlhý zoznam príkazov a na konci zvolíme **Flip Horizontal**.



Tento príkaz odzrkadlí vrstvu.

Upravenú vrstvu nasmerujeme pomocou nástroja **Move tool (V)** a umiestnime do ľavého spodného rohu.

Na svojej obrazovke by sme mali vidieť niečo takéto:



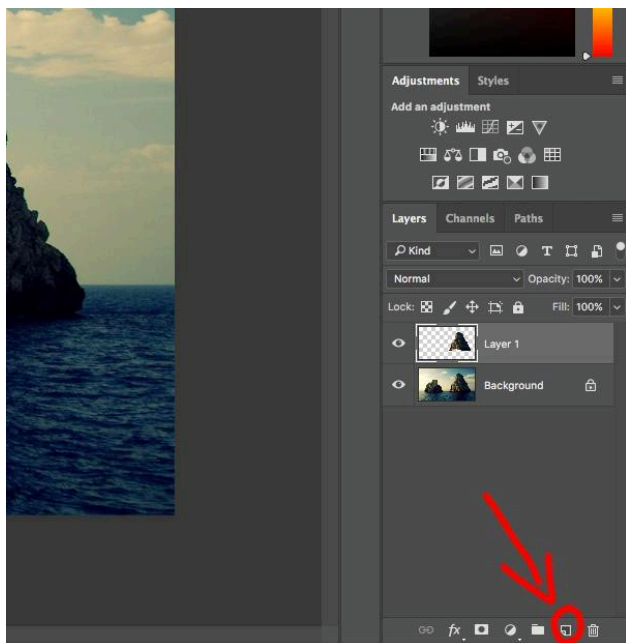
4. Vytvoríme pravú skalu s kamennou tvárou:



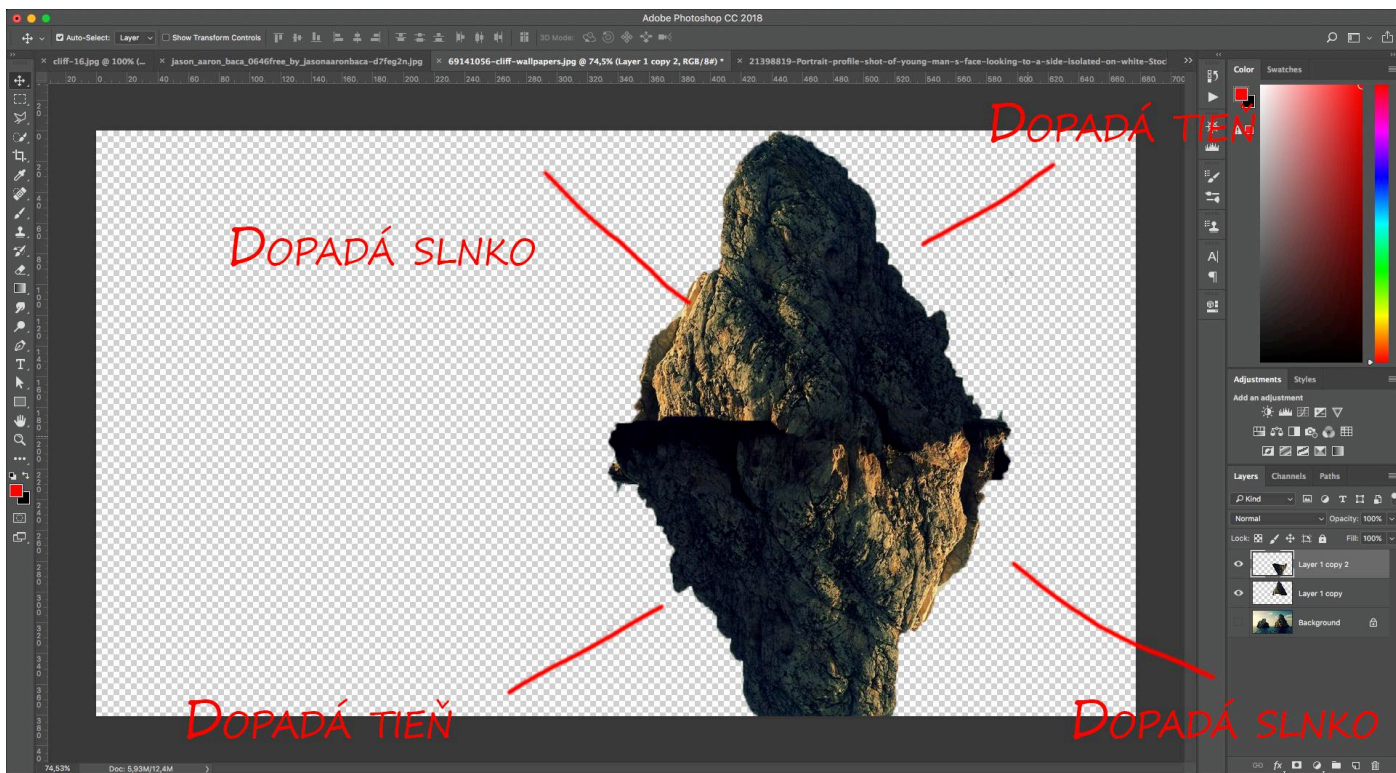
Použijeme tento obrázok.

Pre výber pravej skaly použijeme nástroj na rýchly výber (**Quick selection tool**) a vytvoríme novú vrstvu z výberu (**Ctrl/Cmd + J** alebo **Layer -> New -> Layer via Copy**).

Na to, aby sme vytvorili skalu ako ju vidíme vo výsledku, ju budeme musieť zdublikovať. Zduplikovanie vykonáme stlačením klávesovej skratky **Ctrl/Cmd + J** na zvolenú vrstvu, alebo keď presunieme vrstvu na uvedenú ikonku v **paneli Layers** (Vrstvy).



Na duplikáte nastavíme mód voľnej transformácie (**Ctrl/Cmd + T**) a zmeníme rotáciu na vrstve (klik pravým tlačidlom a zvolíme **Rotation**, tretie zhora). Potom už len otočíme vrstvu podľa potreby, v tomto prípade o 180 stupňov. Nezabudneme zvoliť aj odzrkadlenie, **Flip Horizontal**.



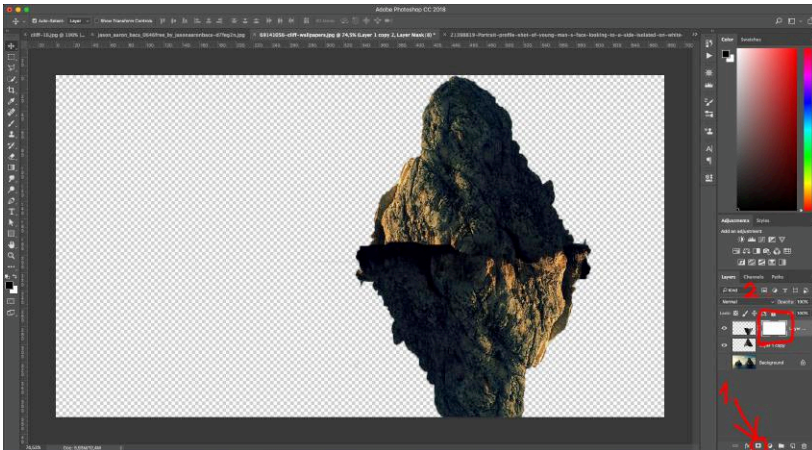
Ak by sme to neurobili, skala by nevyzerala realisticky. Na jednej strane dopadá slnko a na druhej tieň. Na skalu, ktorá bola otočená o 180 stupňov, dopadá tieň tam, kde by malo dopadať slnko, a naopak. Nedáva to zmysel.

5. Nastavíme vrstvy, aby sa medzi sebou prekrývali, a nastavíme masku.

Na čo je maska vo Photoshope?

Vďaka maske dokážeme upraviť **fotografie nedeštruktívne**. Maska dokáže schovať určitú oblasť, určité pixely na vrstve, ktoré nechceme vidieť a nemusíme ich odstrániť pomocou gumy alebo iných deštruktívnych nástrojov. Schované pixely môžeme kedykoľvek opäť zvýrazniť a ďalej s nimi pracovať.

Masku nastavíme kliknutím na ikonku v paneli Vrstiev (1.) a po odkliknutí sa vytvorí maska na zvolenej vrstve (2).



Do masky môžeme kresliť – určujeme, čo má byť viditeľné a čo nemá byť viditeľné.

Maska rozoznáva len dve farby – **bielu a čiernu!**

Biela farba odokrýva pixely na vrstve.

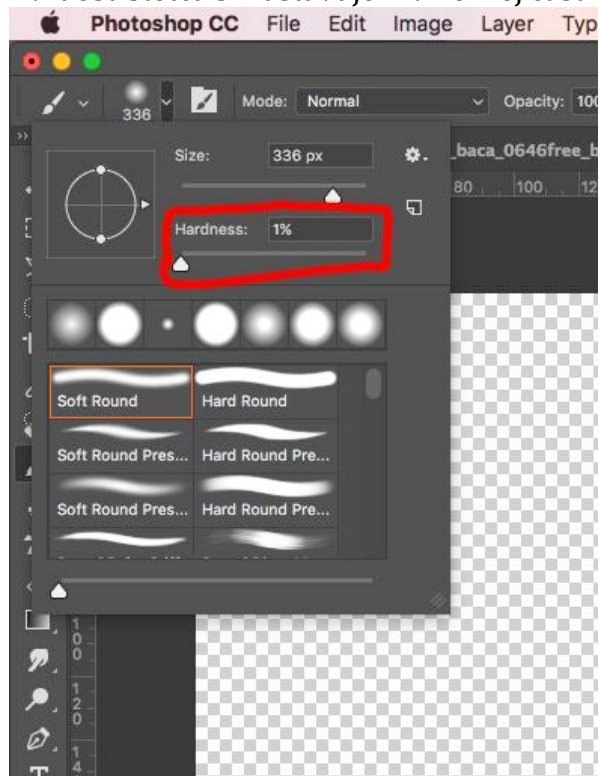
Čierna farba zakrýva pixely na vrstve.

Do masky môžeme kresliť buď perom, prechodmi (Gradient), štetcom, ceruzkou...

Na zvolenej vrstve (skala smerujúca dole) zakreslím do masky čiernym štetcom vrchnú časť tak, aby sa prekryla s vrstvou, ktorá je pod ňou, teda skalou smerujúcou hore.

Musím mať nastavený tzv. makký štetec. Nechcem maskovať tvrdým štetcom.

Tvrdosť štetca si nastavujem v hornej časti (Musím mať zvolený **nástroj Štetec (B)**):



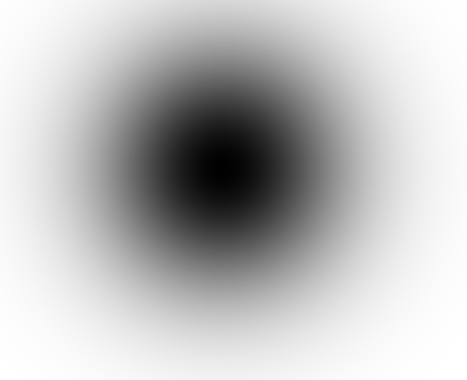
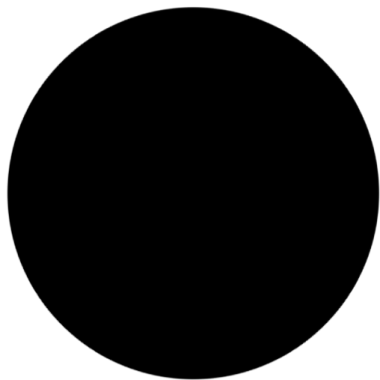
Mäkký štetec je nastavený vtedy, keď **Hardness** je na 1%.

Aký je rozdiel medzi tvrdým a mäkkým štetcom?

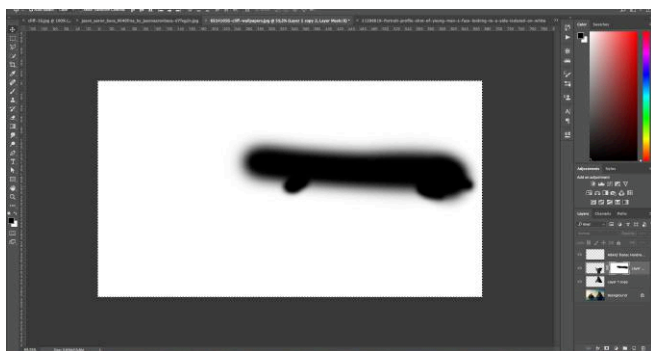
*TVRDÝ ŠTETEC
HARDNESS 100%*

*POLOTVRDÝ ŠTETEC
HARDNESS 50%*

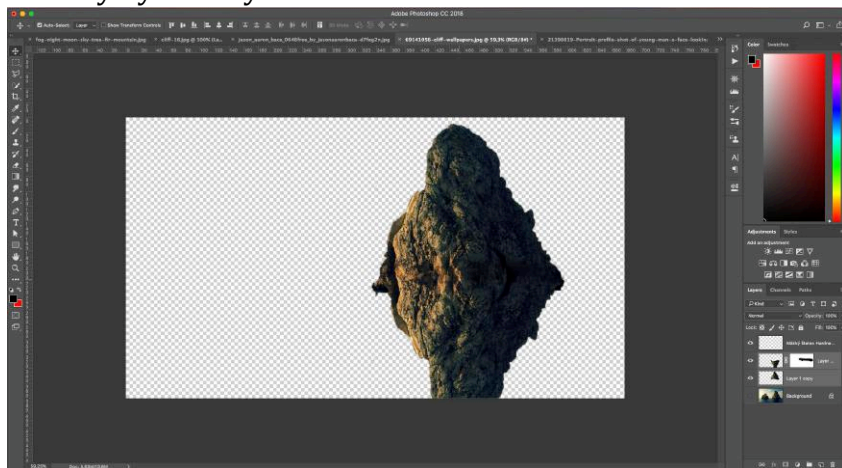
*MÄKKÝ ŠTETEC
HARDNESS 1%*



Mäkký štetec sa používa najčastejšie pri tieňovaní alebo prelínaní jednotlivých vrstiev medzi sebou. Preto aj v tomto prípade nastavíme štetec Hardness na 1% a prekryjeme čiernou farbou do masky. Maska by mala vyzerat' približne takto:



A vrstvy by mali vyzerat' takto:



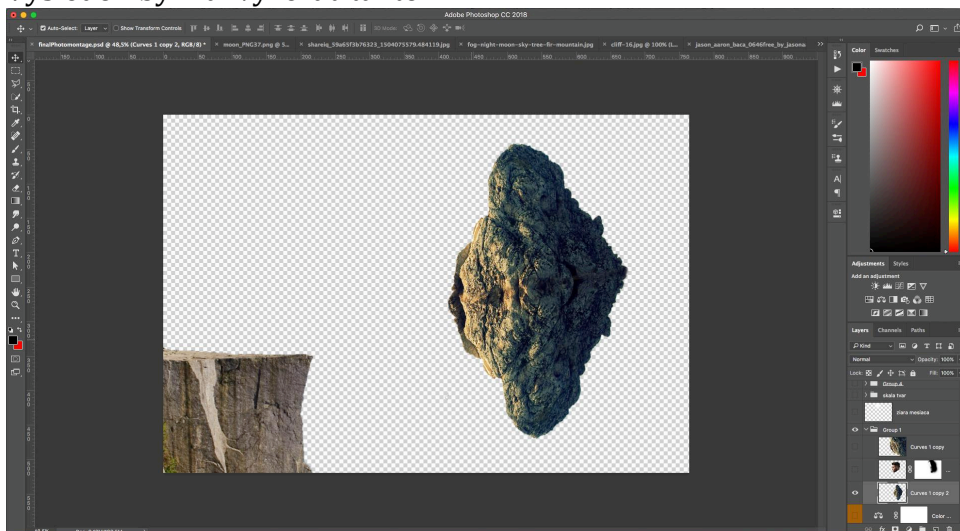
Spojme tieto dve vrstvy, aby sme si zbytočne nekomplikovali život 😊 – tieto vrstvy **zlúčime (zmergujeme)** pomocou klávesovej skratky **Ctrl/Cmd + E**.

Viacero vrstiev zvolíme tak, že podržíme tlačidlo **Ctrl/Cmd** na klávesnici a klikneme na vrstvy, ktoré chceme zmergovať a stlačíme klávesovú skratku (**Ctrl/Cmd + E**). Vrstvy sa zjednotia a máme len jednu vrstvu, s ktorou môžeme ďalej pracovať.

6. Presuňme túto vrstvu do dokumentu, kde vytvárame fotomontáž.

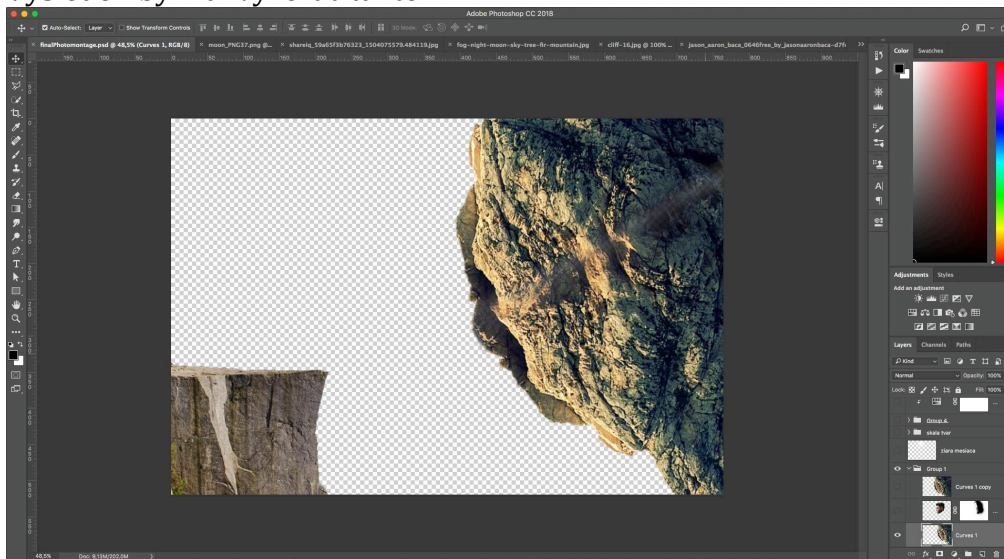
Celé plátno zvolíme pomocou **Ctrl/Cmd + A**, skopírujeme **Ctrl/Cmd + C** a vložíme do dokumentu, kde to chceme mať **Ctrl/Cmd + V**.

Výsledok by mal vyzerat' takto:



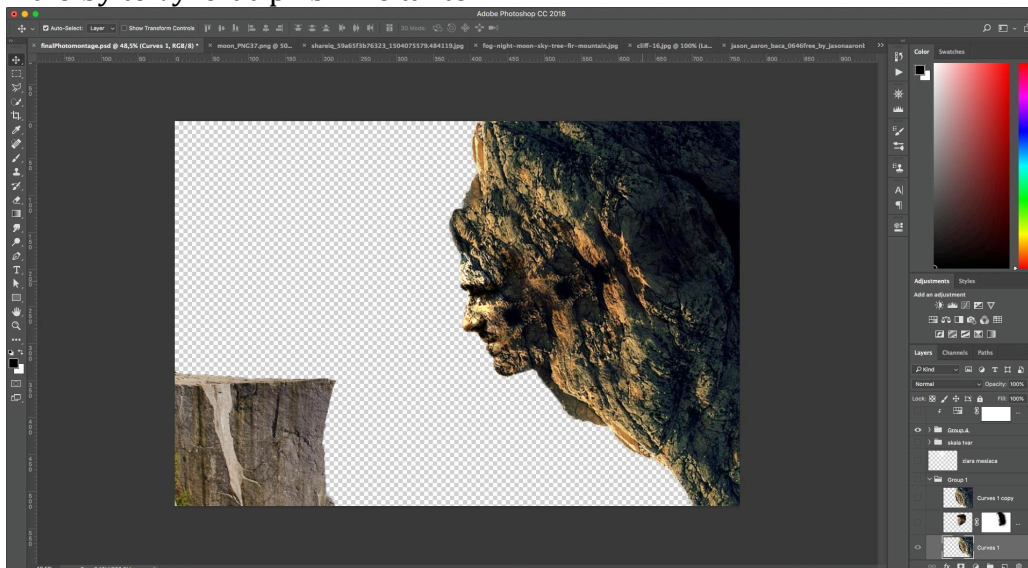
Zmeníme na vrstve rotáciu a zväčšíme ju – **mód voľnej transformácie Ctrl/Cmd + T**.

Výsledok by mal vyzerat' takto:



7. V nasledujúcom kroku vložíme efekt „vytesanej tváre do skaly.“

Malo by to vyzerat' približne takto:



Ak chcete na vlastné oči vidieť, ako sa vytvorí takýto efekt, zaobstarajte si video návod, v ktorom to je detailne vysvetlené krok za krokom. Naučíte sa pracovať so štýlmi vrstiev a prelínacími módmí.

Kliknite na odkaz nižšie a zaobstarajte si toto video a zlepšite sa vo Photoshope!

[Zaobstarat' video >>](#)

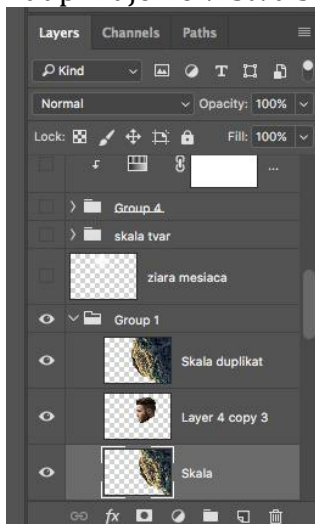
Najprv si pripravíme tvár, ktorú vložíme do skaly.



Vyberieme ju pomocou **Quick selection tool** a vytvoríme z toho novú vrstvu (**Ctrl/Cmd + J**).
Hlavu umiestníme takto:



Zduplikujeme vrstvu s veľkou skalou a duplikát umiestníme nad vrstvu s hlavou.



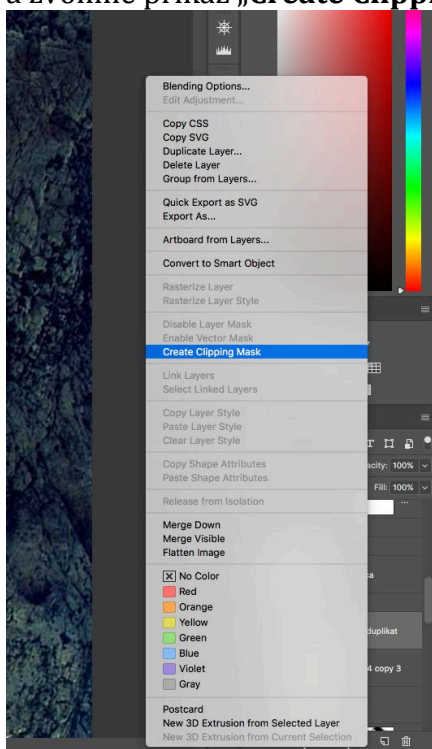
Skala by mala prekryvať celú hlavu.

Znie to veľmi zložito? Nie nadarmo sa hovorí, že lepšie niečo jedenkrát vidieť ako stokrát počuť, preto si pozrite jedenkrát profesionálne výučbové video, kde je všetko vysvetlené krok za krokom. Nestrácajte čas a naučte sa to z videa!

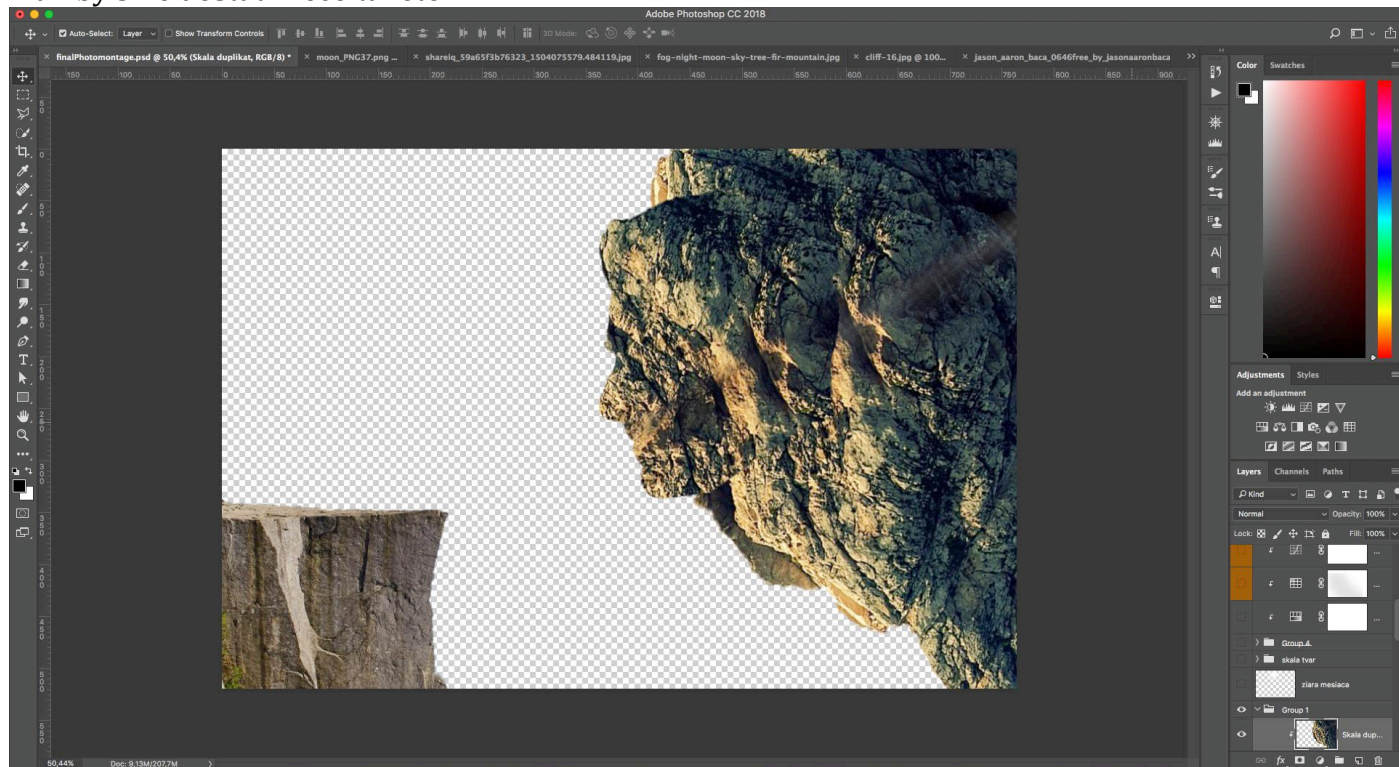
[Získať výučbové video >>](#)

Prečo takýto postup? Nastavíme si **Clipping masku**. Clipping maska umožňuje zobrazit' pixely podľa toho, ako vyzerá vrstva pod ňou. Znie to opäť veľmi zložito, ale je to jednoduché.

Clipping masku si nastavím na vrstvu s názvom „Skala duplikat“ kliknutím pravým tlačidlom na vrstvu a zvolíme príkaz „**Create Clipping mask**“.



Mali by sme dostať niečo takéto:



Prípadné ostré hrany po obvodě hlavy dokážeme odstrániť aplikovaním masky na vrstvu s tvárou. Zvolíme mäkký štetec a prebehneme po miestach, ktoré si vyžadujú úpravu.

8. Práca so štýlmi vrstiev a prelínacími módmi

V tomto bode si vysvetlíme prácu so svetlými a tmavými miestami, ale ešte predtým si pripravíme pôdu na vytvorenie samotného efektu „tvár v skale“.

Všetky tri vrstvy označíme a vložíme do skupiny – **Ctrl/Cmd + G**.

Vrstvu s tvárou zdublikujeme a vložíme nad všetky tri vrstvy – mimo skupiny.

Mali by sme dosiahnuť rovnaký efekt ako pred aplikovaním Clipping masky



s tým rozdielom, že vrstva s tvárou bude nad celou skupinou.

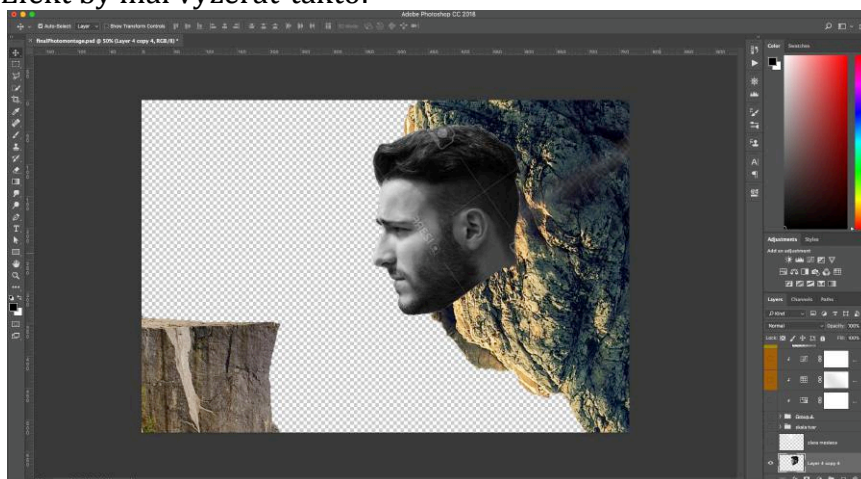
Ďalší krok pozostáva z **desaturácie** vrstvy s tvárou. Desaturovať treba z toho dôvodu, aby sme odstránili všetky farby a ponechali len čiernobielu.

Desaturujeme vrstvu klávesovou skratkou **Ctrl/Cmd + Shift + U** alebo použitím Adjustment vrstvy **Hue/Saturation**, aplikujeme **Clipping masku**, aby sa efekt týkal len konkrétnej vrstvy a znížime úroveň saturácie (stredný slider) na najnižšiu hodnotu.

Znie to veľmi zložito? Nie nadarmo sa hovorí, že lepšie niečo jedenkrát vidieť ako stokrát „počut“ alebo čítať, preto si pozrite jedenkrát profesionálne výučbové video, kde je všetko vysvetlené krok za krokom. Nestrácajte čas tápaním vo Photoshope a naučte sa to priamo z videa!

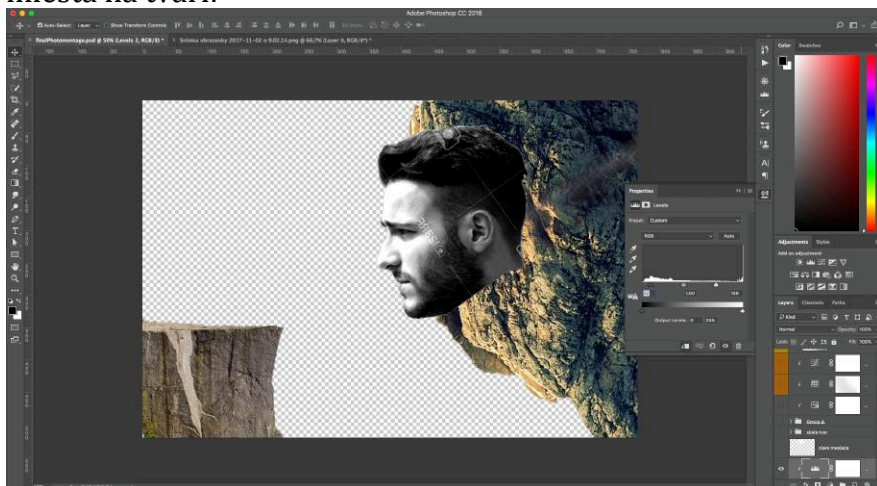
[Získať výučbové video >>](#)

Efekt by mal vyzerat' takto:



Na túto vrstvu aplikujeme ďalšiu Adjustment vrstvu, **úrovne (Levels)** a pripneme ju k vrstve s tvárou.

Ťahajme pravým a ľavým sliderom podľa potreby, aby sme čo najlepšie zvýraznili svetlé a tmavé miesta na tvári:



Adjustment vrstvu a vrstvu s tvárou zmergujeme – **Ctrl/Cmd + E**.

Zjednotenú vrstvu zduplikujeme – **Ctrl/Cmd + J**, teda získame duplikát.

Na tomto mieste je dôležité vysvetliť, čo sú **štýly vrstvy** a **prelínacie módy** (blending modes).

- 1) Štýly vrstvy sa viažu na vrstvu, preto sa to aj tak volá ☺.
- 2) Vďaka štýlom vrstiev dokážeme vytvoriť rôzne efekty na akejkoľvek vrstve – či textovej, rastrovej alebo shape vrstve.
- 3) Vieme vytvoriť efekty ako tieň alebo žiara vo vnútri objektu alebo vo vonkajšej časti.
- 4) Tieto efekty vieme vytvoriť aj samostatne, ale tento postup šetrí čas!!!

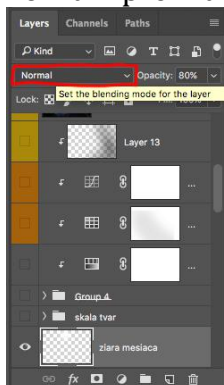
Štýly vrstvy aktivujeme dvojklikom na vrstvu (mimo textu na vrstve).

Prelínací mód je súbor pravidiel, podľa ktorých sa jednotlivé vrstvy medzi sebou prelínajú. V praxi to znamená, že prelínáme dve vrstvy medzi sebou. Na vrchnej vrstve nastavíme prelínací mód, teda vrchná vrstva sa bude prelínať s vrstvou, ktorá je priamo pod ňou.

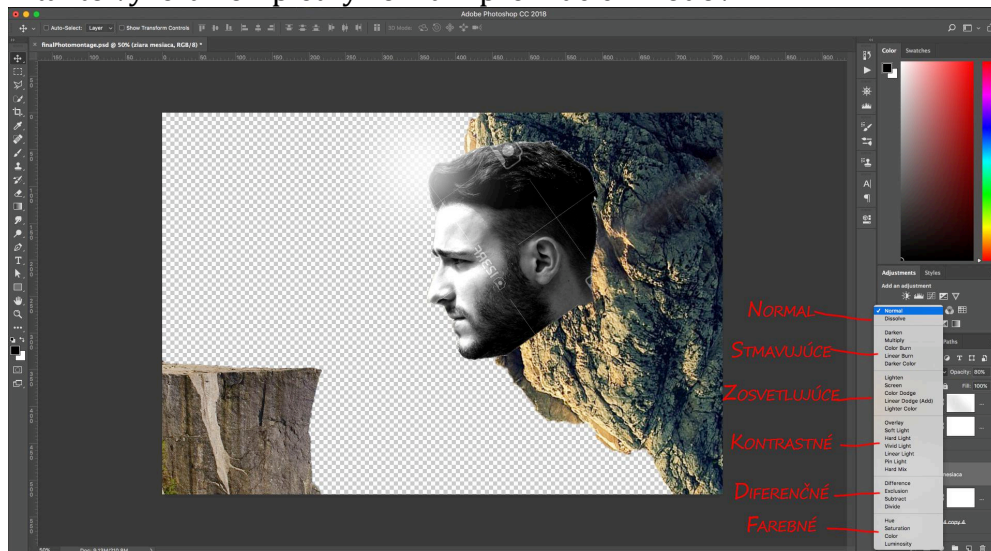
Existujú kategórie prelínacích módov:

- 1) **Normal** – nedochádza k žiadnemu prelínaniu medzi vrstvami
- 2) **Stmavujúce prelínacie módy** – ich účel je stmaviť tmavé pixely na vrstve a spriehľadniť svetlé pixely.
- 3) **Zosvetľujúce prelínacie módy** – ich účel je rovnaký ako stmavujúce módy, ale presne opačný – zosvetlia svetlé pixely a tmavé spriehľadnia.
- 4) **Kontrastné prelínacie módy** – ich účelom je dosiahnuť kontrast, zvýšiť sýtosť farieb na tmavých aj svetlých miestach.
- 5) **Diferenčné alebo inverzné prelínacie módy** – ich účelom je zmeniť farby na opačné, napr. bielu na čiernu, žltú na modrú atď. Vyskúšajte si to ☺.
- 6) **Farebné prelínacie módy** – pracujú so sýtosťou farby a dokážu prelínať farebné pixely medzi sebou.

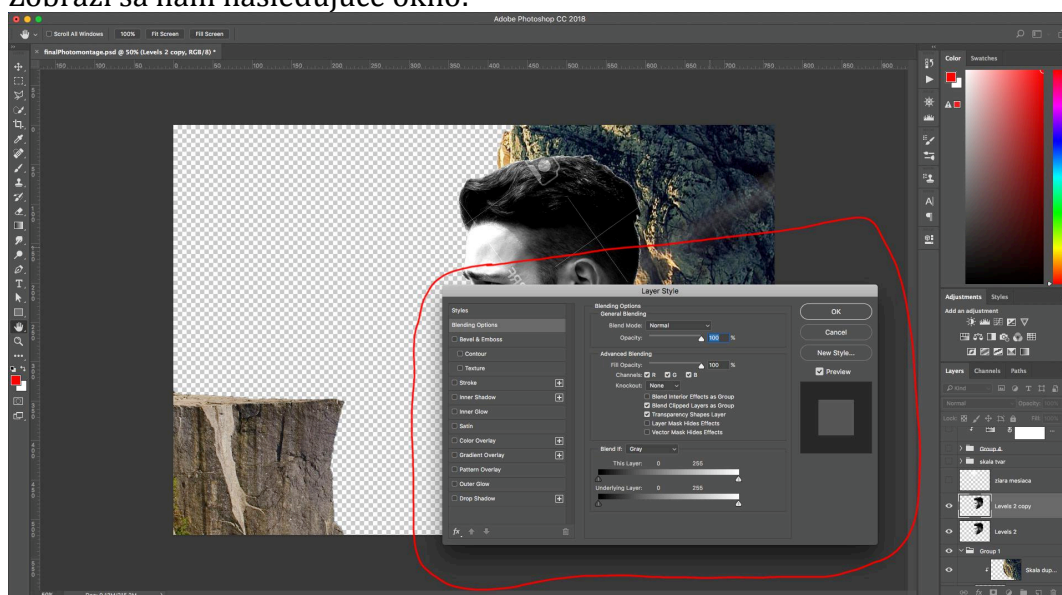
Zoznam prelínacích módov zobrazíme kliknutím na tento panel:



A takto vyzerá kompletný zoznam prelínacích módov:



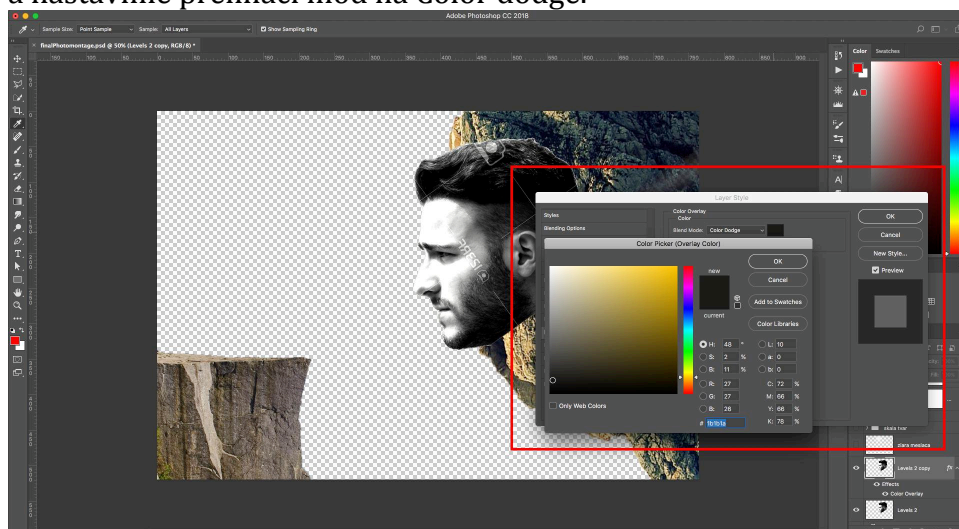
Na zdublikovanej vrstve s tvárou aplikujeme štýly vrstvy – dvojklikom. Zobrazí sa nám nasledujúce okno:



Na ľavej strane vidíme zoznam efektov, ktoré môžeme aplikovať na vrstvu.

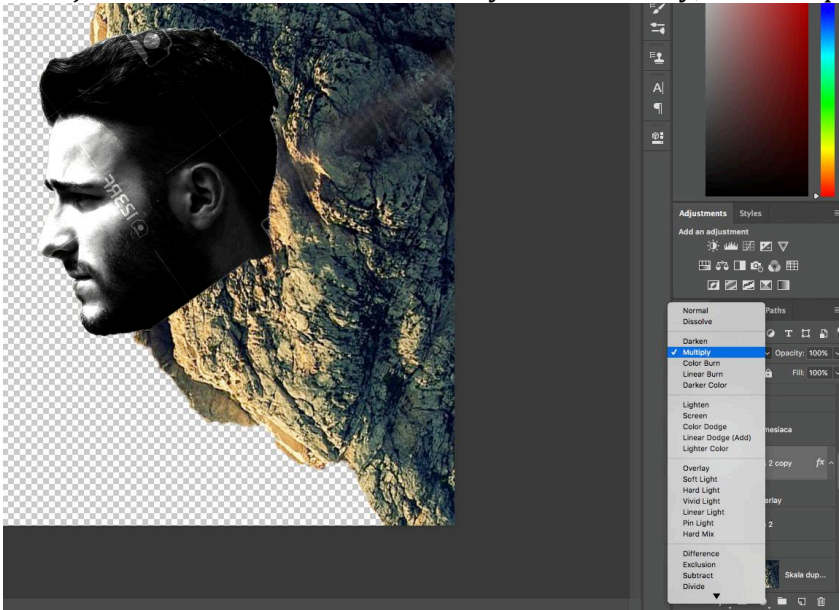
Zvolíme Color Overlay. Trojica Color overlay, Gradient overlay a Pattern overlay vyplní celú vrstvu podľa jednej farby (**color overlay**), prechodom medzi viacerými farbami (**gradient overlay**) alebo vzorom (**pattern overlay**).

Máme zvolený Color overlay a nastavíme farbu na tmavosivú (v mojom prípade to je kód #1b1b1a) a nastavíme prelínací mód na Color dodge.

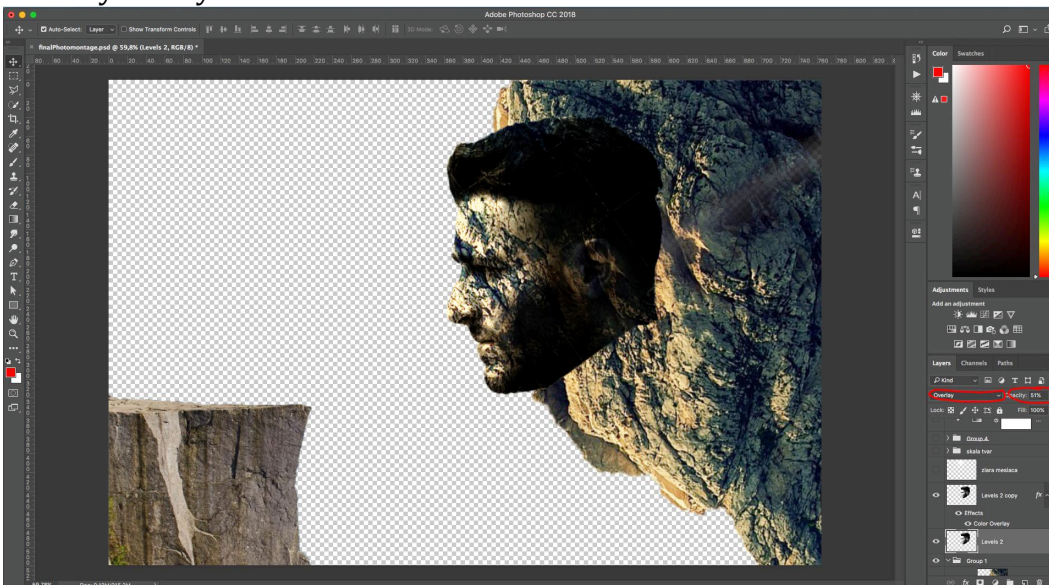


Týmto postupom sme docielili, že sa nastavil ešte väčší kontrast medzi čiernou a bielou farbou na tvári.

Na tejto vrstve, kde máme nastavený Color overlay, zvolíme prelínací mód na Multiply.

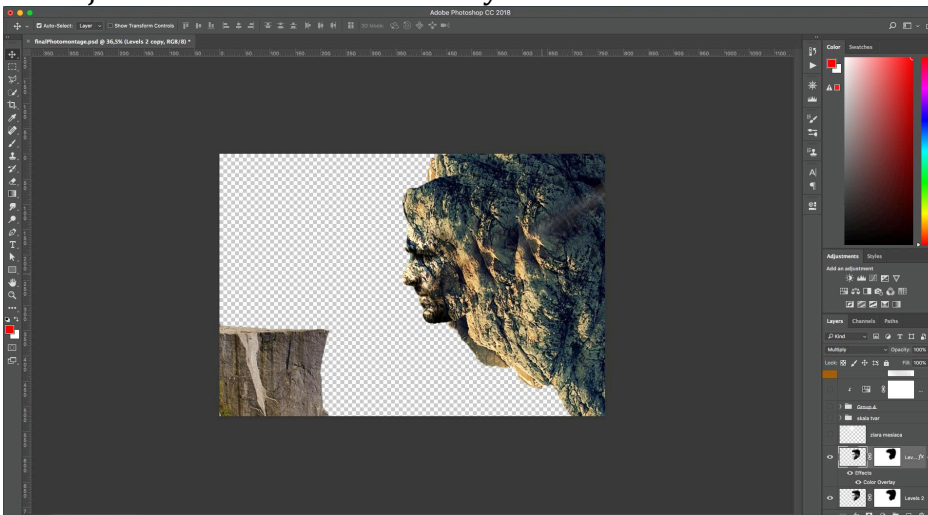


Na spodnej vrstve s tvárou nastavíme kontrastný mód Overlay a znížime priehľadnosť podľa potreby. Efekt by mal vyzerat' takto:



Tmavé miesta schováme pomocou masky, ktorú aplikujeme na tvár aj na duplikát desaturovanej tváre.

Teraz je efekt tváre v kameni hotový:



Nevyzerá to na vašej obrazovke takto? Nie je to najjednoduchší postup. Vedieť nastaviť prelínacie módy môže byť na začiatku zložité. Nestrácajte čas a naučte sa to pomocou výučbového videa, kde je všetko detailne vysvetlené. Neترápte sa tým, že budete chcieť samy zistiť, ako dosiahnuť tento efekt. Nechajte si poradiť od lektora.

[Získať výučbové video >>](#)

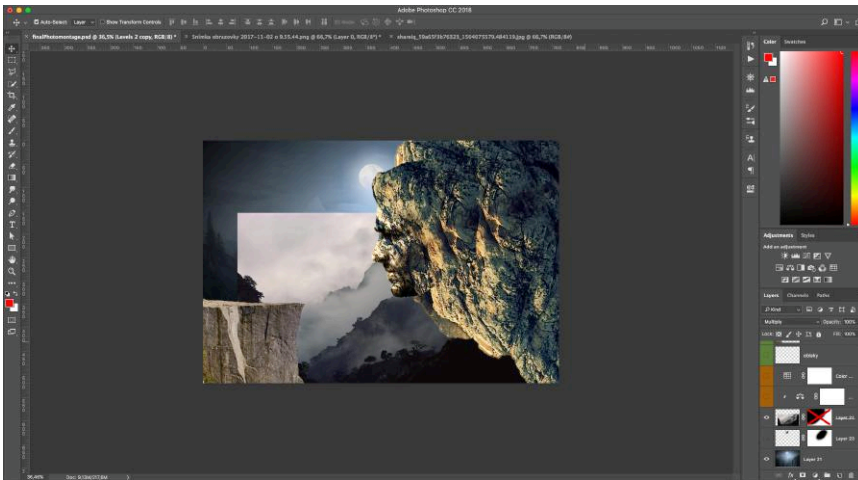
9. Do fotomontáže vložíme pozadie, resp. dve pozadia.



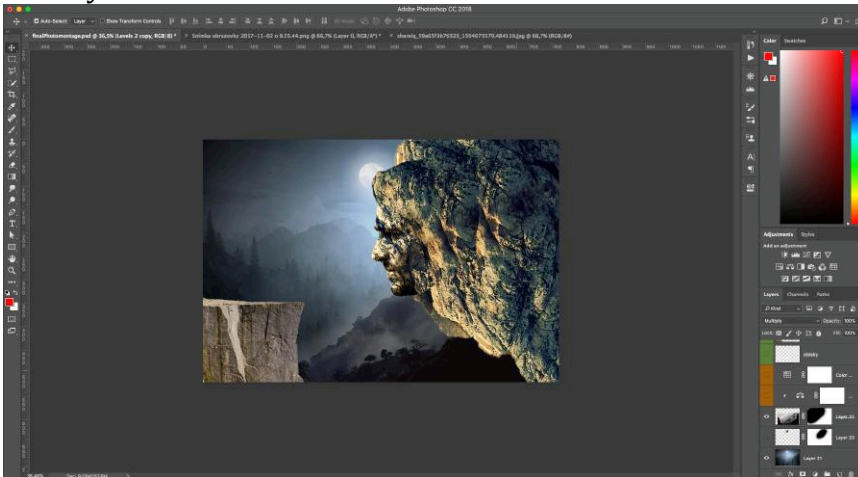
a



Na posledné miesto pôjde prvá fotografia, ktorú prekryjeme pravou fotografiou. Asi takto:



Na vrchnej vrstve nastavíme masku a prekryjeme svetlú časť, oblaky. Mali by sme dosiahnuť toto:



10. Prípravu fotomontáže zakončíme výberom modelu:

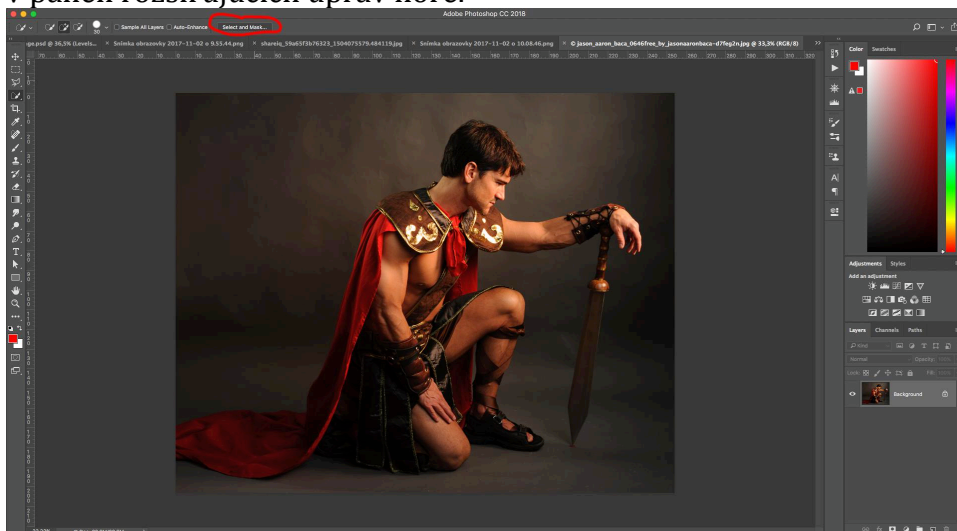


Zvolíme **Quick selection tool**, vyberieme objekt a na dokončenie tohto procesu bude dôležitý ešte jeden krok – zdokonalenie výberu pomocou rozšírenia **Select and Mask**. Prečo je potrebné zdokonalenie? Pretože pomocou základných výberov, ako je Quick selection tool alebo Lasso tool, nedokážeme vybrať zložitejšie objekty, ako sú vlasy, hriva, srst' atď.

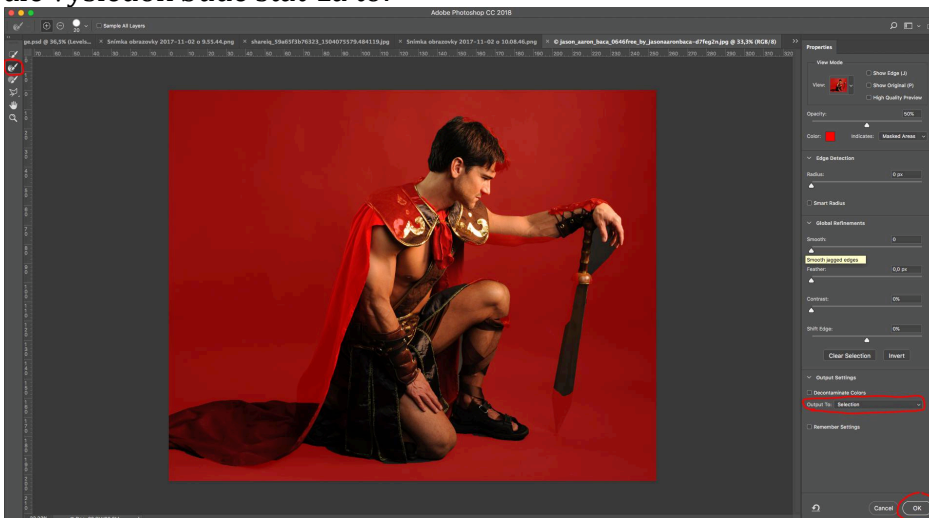
Pomocou Select and Mask dokážeme určiť, čo je vyberaný objekt a čo je pozadie.

Je to veľmi dôležitý krok, pomocou ktorého budeme vedieť vytvoriť kvalitnejšie a presnejšie výbery.

Tento príkaz nájdeme v záložke **Select->Select and Mask**, alebo pri akomkoľvek nástroji na výber v paneli rozširujúcich úprav hore.



Takto sa zmenila pracovná plocha. Na to, aby sme vylepšili výber, musíme zvoliť štetcový nástroj zakrúžkovaný vľavo hore a prekresliť objekt po obode celého výberu. Štetec porovnáva pixel za pixelom a dokáže rozlíšiť, čo je objekt a čo je pozadie. Zo začiatku si to bude vyžadovať trochu cviku, ale výsledok bude stáť za to!



Neviete, ako použiť tento nástroj? Pozrite sa, ako autor vo výučbovom videu používa Select and Mask, aby vytvoril výborný výber pri akejkoľvek situácii.

[Získať výučbové video >>](#)

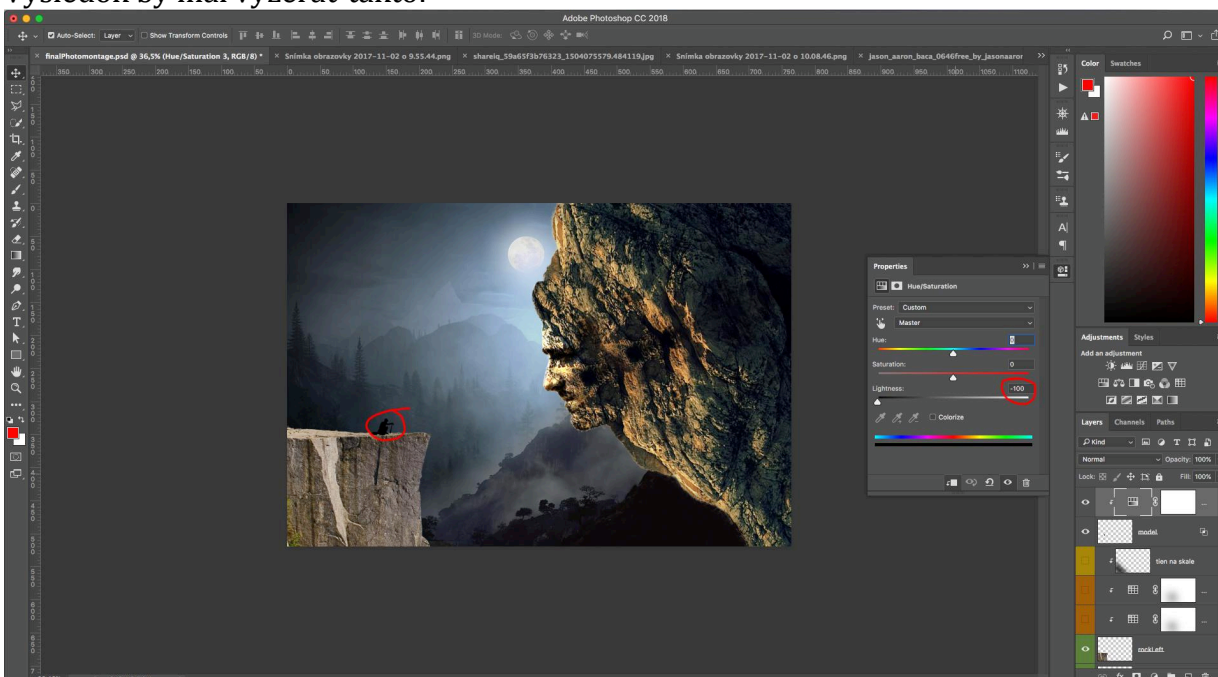
Potom zvolíme v pravej časti Selection ako spôsob, ktorým sa má vyexportovať výsledok a z výberu vytvoríme novú vrstvu – **Ctrl/Cmd + J**.

Novú vrstvu s modelom vložíme do fotomontáže na ľavú skalu.

Budeme chcieť vytvoriť siluetu.

Jedným zo spôsobov je použitie Adjustment vrstvy **Hue/Saturation**, ktorú pripneme na vrstvu, aby sa zmenila len konkrétna vrstva, a znížime posledný slider Lightness na -100.

Výsledok by mal vyzeráť takto:



Posledný objekt, ktorý pridáme do fotomontáže, bude mesiac. Ten je vo formáte PNG, čo znamená, že pozadie je priehľadné, čiže nemusíme sa zaoberať výberom objektu. Jednoducho vložíme mesiac do fotomontáže namiesto mesiaca v hornej časti.

Vytvoríme masku na mesiaci a na spodnej časti mäkkým štetcom jemne odstránime pixely. Výsledok by mal vyzerat' takto:



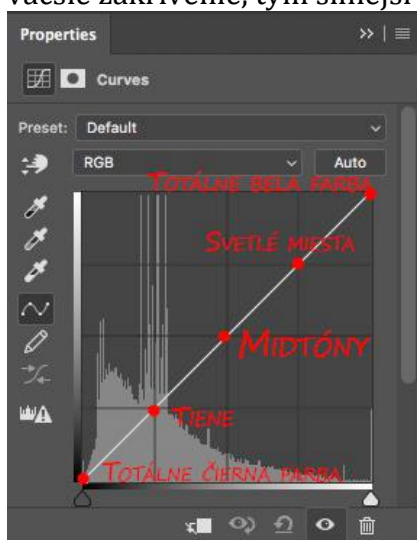
11. Prechádzame do druhej fázy, kde musíme nastaviť rovnaký farebný odtieň na všetkých vrstvách.

Je to veľmi dôležitá časť, nemali by sme to podceniť, pretože vďaka tomu dodáme správny „look“ našej fotomontáži, ktorá bude pôsobiť profesionálnejšie, reálnejšie.

Keď chceme zjednotiť farbu na vrstvách, budeme najviac využívať Adjustment vrstvy, ktoré pripneme na konkrétnu vrstvu.

Ktoré Adjustment vrstvy budeme využívať?

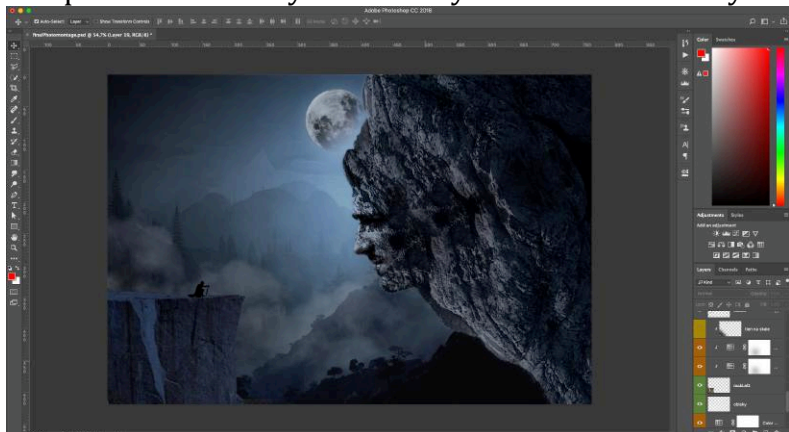
- 1) **Color Lookup** (táto Adjustment vrstva obsahuje preddefinované „situácie“, podľa ktorých vieme nastaviť farbu na vrstvách, ako napríklad tma, zamračené, hmlisto, západ slnka atď'...)
- 2) **Color balance** (detailnejší nástroj, pomocou ktorého dokážeme presne vyladiť farbu midtónov, svetlých miest a tmavých miest pomocou sliderov. Pri ťahaní sliderov ku Cyan, Green alebo Blue nastavujeme chladné odtiene a pri Red, Magenta a Yellow nastavujeme teplé odtiene.)
- 3) **Curves** (Zložitejší, ale výkonný nástroj, pomocou ktorého tiež dokážeme meniť farbu svetlých alebo tmavých miest či midtónov podľa krivky. Miera zakrivenia nám udáva silu efektu: čím väčšie zakrivenie, tým silnejší efekt.)



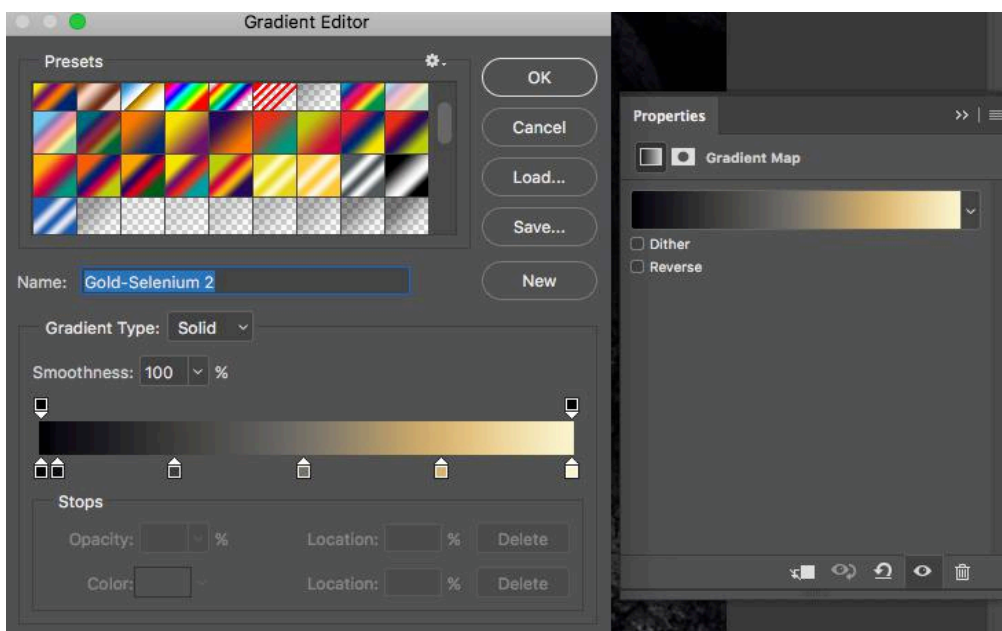
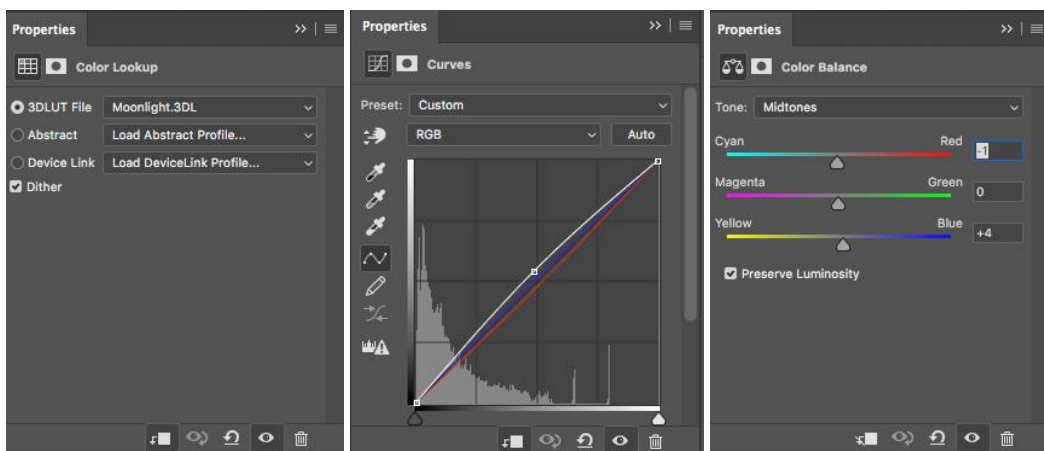
Jednotlivé body definujú miesta, ktoré sa upravujú ťahaním krivky.

- 4) **Hue/Saturation** (veľmi šikovný nástroj, pomocou ktorého môžeme zmeniť odtieň na farebných pixeloch. Má niekto červenú vetrovku? Žiadny problém! Červenú vetrovku dokážeme zmeniť na modrú. Už sme si ukazovali spôsob použitia saturácie, čiže pomocou druhého slidera dokážeme upraviť sýtosť farby a pomocou tretieho slidera upravujeme svietivosť pixelov.)
- 5) **Gradient map** (univerzálny spôsob kolorizácie fotografie; jednoducho nastavíme do prechodu konkrétne farby, ktoré budú musieť mať tmavé alebo svetlé miesta a výsledok je na svete... máme kolorizovanú fotografiu.)

Po aplikovaní farebných zmien by mala fotomontáž vyzerat' takto:



Na zlepšenie efektu môžeme pridať efekt oblakov v ľavej časti. Toto bolo vytvorené stiahnutím **custom štetca**. Custom štetce sú výborné riešenie pre dodanie špeciálnych úprav. Existujú rôzne druhy custom štetcov. V tomto prípade som použil oblakové štetce, ktoré majú tvar oblakov – podľa toho ten názov 😊. Pre rôzne situácie existujú retušovacie štetce, tvarové štetce atď. Urýchľuje to prácu, lebo nemusíme stahovať rôzne obrázky a vtesnať ich do fotografie, ale na čistú vrstvu môžeme použiť takýto štetec.



Takto vyzerajú niektoré adjustment úpravy na konkrétnych vrstvách.

Color lookup môžeme použiť pri skalách na nastavenie tmavého odtieňa noci. Tieto adjustment vrstvy môžeme duplikovať (**Ctrl/Cmd + J**) na zosilnenie efektu.

Color balance využijeme najmä pri jemných úpravách a doladení farieb.

Hue/Saturation použijeme pri neutralizácii farieb – keď má nejaká vrstva príliš intenzívne farby, ako napríklad pravá skala.

Curves sa oplatí použiť rovnako ako Color balance na jemné estetické úpravy alebo nastavenie kontrastu.

Zdá sa vám príliš zložitý farebný nastavenie a chýba vám prax s adjustment vrstvami? Neváhajte a zaobstarajte si výučbové video, kde je to detailne vysvetlené. Šetrite svoj čas, lektor vo videu vám to podrobne vysvetlí.
[Získať výučbové video >>](#)

12. Prejdeme k predposlednej časti, a to je nastavenie tieňov.

Keď svieti slnko, predmety vrhajú tieň. Tak je to aj v prípade fotomontáže – je veľmi dôležité pamätať na správne nasvietenie objektov na scéne.

V tomto prípade bude hlavným zdrojom svetla mesiac.

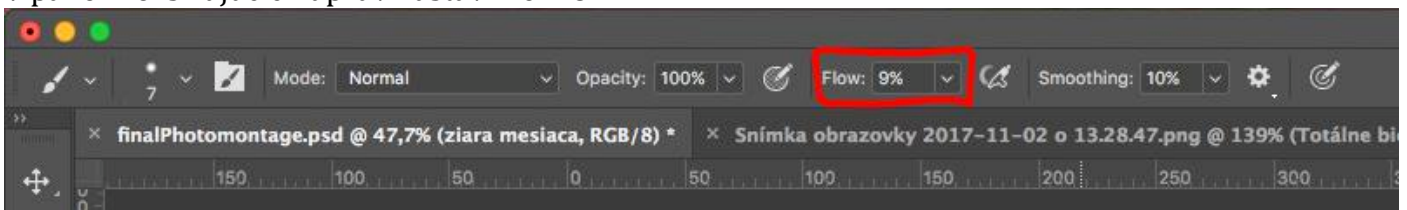
Preto si nastavíme žiaru mesiaca pomocou vytvorenia novej vrstvy (**Ctrl/Cmd + Shift + N**) a nastavením mäkkého bieleho štetca.

Jediné, čo nám ostáva, je 1x kliknúť a vytvorí sa nám žiadaná žiara. (**Vrstva musí byť umiestnená nad mesiac**). Intenzitu môžeme prispôsobiť pomocou Opacity na vrstve.

Keď máme vytvorený zdroj svetla, bude dôležité prispôsobiť skaly podľa toho, ako dopadá slnko.

Na prispôbenie svetelných podmienok sa používa obyčajná prázdna nová vrstva, do ktorej budeme pomocou čierneho mäkkého štetca vkreslovať tieň.

V paneli rozširujúcich úprav nastavíme **Flow**.

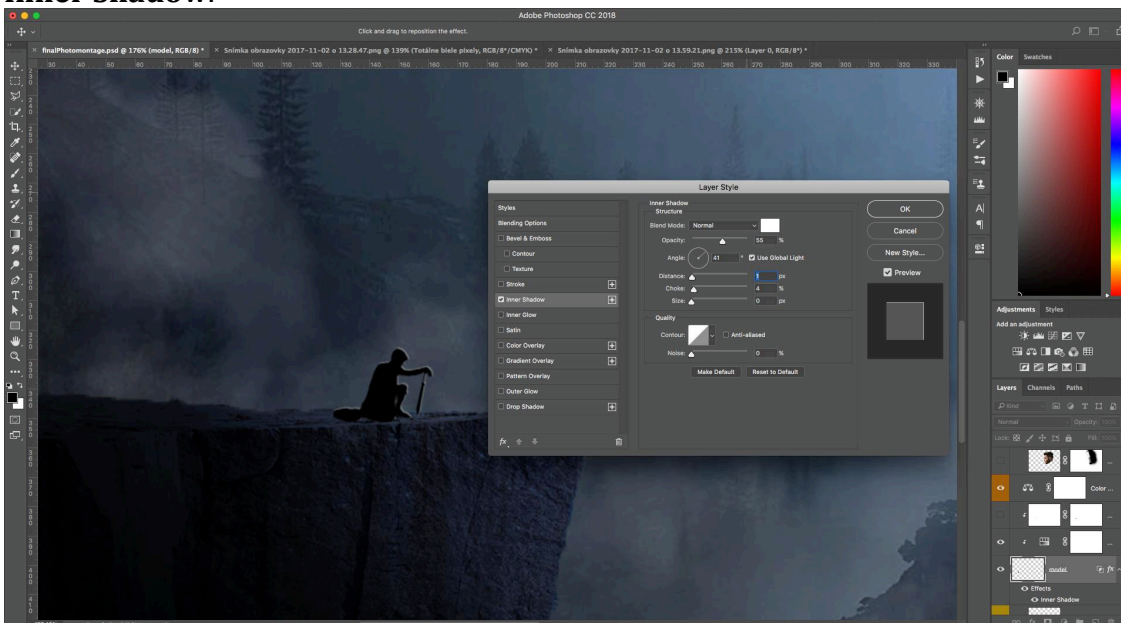


Flow zaisťuje transparentnosť pri prekresľovaní farby. Čím viac budeme kresliť po danom mieste, tým bude farba intenzívnejšia a menej priehľadnejšia.

Takto dokážeme pekne zakresliť intenzitu tieňov.

Nesmieme zabudnúť pripnúť (**nastaviť Clipping masku**) vrstvy s tieňami k daným vrstvám so skalami.

Na modeli na skale nastavíme tieň iným spôsobom. Otvoríme si štýly vrstiev a zapneme možnosť **Inner Shadow**.

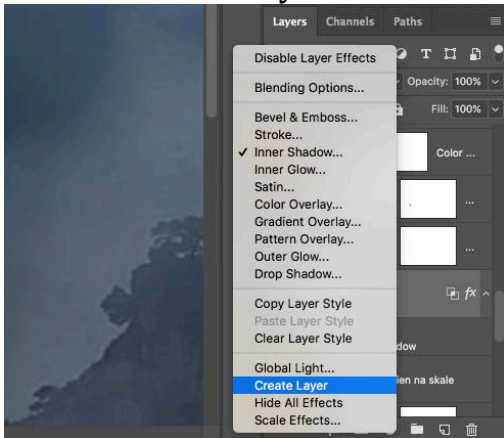


Pomocou tohto nastavenia môžeme vytvoriť žiadaný efekt osvetlenia na povrchu podľa toho, ako svieti svetlo.

V časti Angle sme nastavili uhol 41 stupňov – podľa toho, ako svieti žiara mesiaca, so slidermi Distance a Size sme nastavili veľkosť tieňa a farbu sme určili v hornom obdĺžniku.

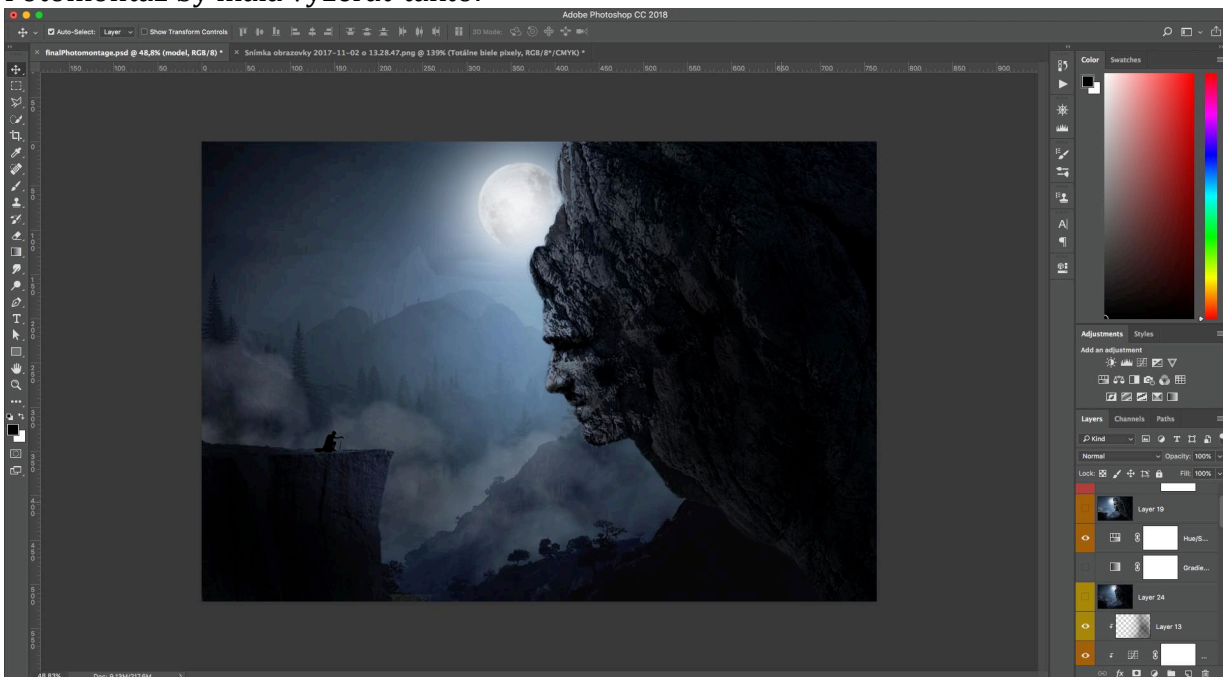
Má to chybičku krásy – zadná časť plášťa je tiež osvetlená... a to nechceme.
Z tohto efektu musíme vytvoriť novú vrstvu a potom nežiaducu časť zakryť pomocou masky.

Novú vrstvu z efektu vytvoríme tak, že klikneme pravým tlačidlom myšky na konkrétny efekt a zvolíme **Create Layer**:



Vytvorí sa nová vrstva, na ktorej nastavíme masku a zamaskujeme nežiaduce časti pri plášti.

Fotomontáž by mala vyzerat' takto:



13. Finalizačné úpravy

Posledným krokom k „dokonalosti“ sú finalizačné úpravy. Tento bod slúži na to, aby sme odstránili najmä nedostatky na fotomontáži alebo na inom grafickom diele. V tomto kroku môžeme tiež nastaviť posledné efekty, ako je napríklad **Gradient map**, pomocou ktorej dokážeme nastaviť finálny „look“.

Aplikujeme poslednú uvedenú vec – gradient map.

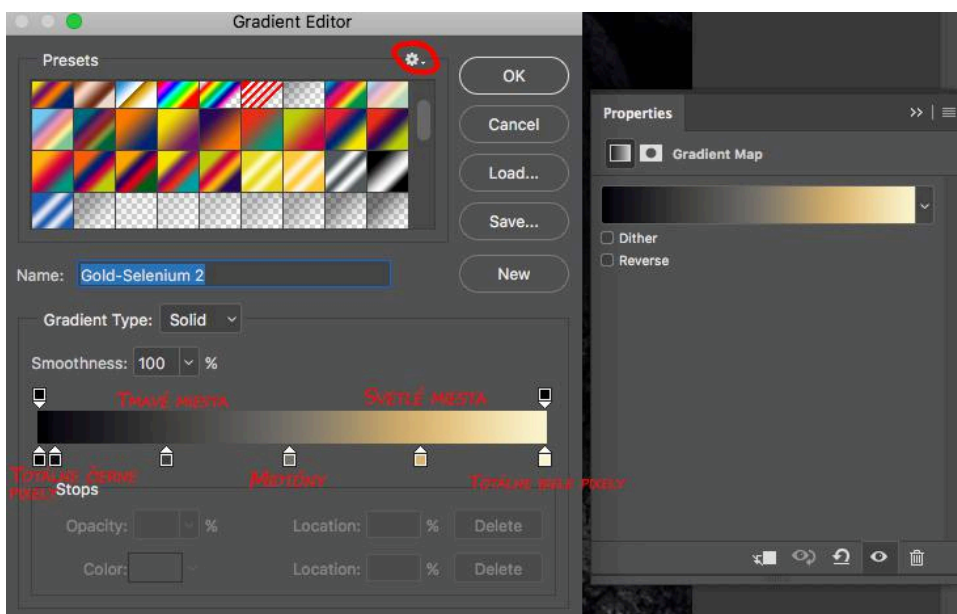
Predtým, ako začneme pracovať na finalizačných úpravách, musíme zálohovať celú prácu.

Prečo? Lebo niektoré filtre alebo postupy sú deštruktívne, to znamená, že aplikovaním konkrétneho filtra sa už nebude dať vrátiť zmena do pôvodného stavu.

Na vytvorenie zálohy v PSD súbore môže slúžiť klávesová kombinácia **Ctrl/Cmd + Shift + Alt + E**. Vytvorí sa nová vrstva, kde sa všetky predošlé vrstvy spoja a vytvorí jednu novú finálnu.

Keď sa niečo pokazí, jednoducho túto vrstvu zmažeme, vytvoríme novú a pokračujeme ďalej.

Na takúto vrstvu aplikujeme v tomto prípade jedinú finalizačnú vrstvu – Gradient map.

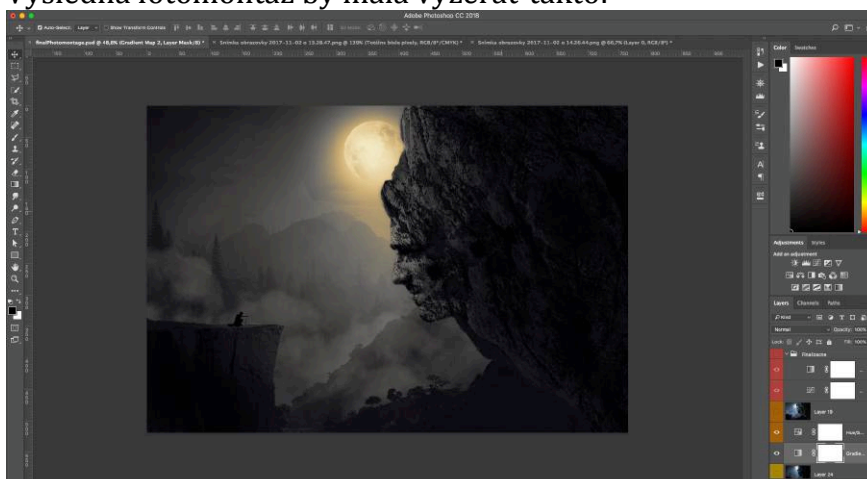


Na obrázku vidíme rozloženie farieb, ktoré prefarbia scénu podľa nastavenia.

Daný prechod som nastavil zvolením predpripraveného fotografického prechodu.

Tieto prechody nastavíme kliknutím na ozubené koliesko v hornej časti a zvolením príkazu Photographic toning. Nájdem prechod s názvom Gold-Selenium 2 a potvrdíme OK.

Výsledná fotomontáž by mala vyzerat' takto:



Gratulujem! Toto je koniec návodu. Ste spokojný so svojou prácou? Verím, že ste všetkému rozumeli a podarilo sa vám vytvoriť takúto zaujímavú fotomontáž.
Máte nejaké otázky alebo vám nebolo niečo jasné? Pýtajte sa, som tu pre vás.
Píšte mi na email marek@fotomontaz.sk