Michal Siroň

Fotografika ve Photoshopu

Skandální práce s fotografiemi



computer press

Michal Siroň

Fotografika ve Photoshopu
Skandální práce s fotografiemi

Computer Press
Brno
2012

Fotografika ve Photoshopu
Skandální práce s fotografiemi

Michal Siroň

Obálka: Martin Sodomka
Odpovědný redaktor: Eduard Keberle, Tomáš Kučera
Technický redaktor: Jiří Matoušek

Objednávky knih:
http://knihy.cpress.cz
www.albatrosmedia.cz
eshop@albatrosmedia.cz
bezplatná linka 800 555 513
ISBN 978-80-251-3745-1

Vydalo nakladatelství Computer Press v Brně roku 2012 ve společnosti Albatros Media a. s. se sídlem Na Pankráci 30, Praha 4.
Číslo publikace 16 319.
© Albatros Media a. s. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

1. vydání

ALBATROS MEDIA a.s.

Věnování: Mé manželce Aleně a mým dětem Editce, Alence, Erikovi a Michalovi

OBSAH

Úvod 4
Seznámení s pracovní plochou ve Photoshopu CS5 6

Kapitola1

Fotomontáž portrétu 11

Portrét sestavený z několika tváří 12
Fantasy portrét 15
Malování 29
Tetování 37
Cizí objekty ve fantasy portrétu 41

Kapitola 2

Dvě fotky z ulice 55

Když je v obraze něco divného 56
Najdi deset rozdílů 61
Další podivnosti 66

Kapitola 3

Fantasy obraz 81

Duchové zlých psů 82
Démoni přicházejí 103
Postava z jiného světa 118

Kapitola 4

Na závěr 141

Rychlý postup při úpravě fotografií 142

Galerie 149

Rejstřík 167

Úvod

Co v knize najdeme

Především jak výtvarně zpracovat fotografie a nechat skrze ně, vzniknout jednoduché efektní fotomontáže a ve vyšší náročnosti fantaskní obrazy – fotografiku. Nejdříve se však naučíme používat různé postupy a triky, které nám umožní vytvářet zajímavá výtvarná díla různého zaměření.

Fotografika se uplatní v grafice, reklamě, designu, výstavnictví, výtvarném umění a v mnoha dalších oborech současnosti. My si ukážeme jen malou výseč z tohoto širokého uplatnění, ale s postupy, které mají široký záběr v kterémkoli z těchto oborů.

Fotografika se během posledních let také díky internetu a odborným a populárním časopisům dostává do popředí zájmu a potkáváme se s ní denně na každém kroku. Zmíněnými médii počínaje přes billboardy, televizi, film, reklamní inzerci a v mnoha jiných produktech souvisejících s moderní elektronickou společností.

Není účelem této knihy seznamovat čtenáře s grafickým editorem Photoshop „od A do Z" jak to činí k tomu určené knihy. My se budeme zabývat konkrétní tvorbou a u ní se naučíme používat nástroje potřebné k její realizaci.

Nemusíme vlastnit nejnovější Photoshop CS 6. Postupy zde uváděné jsou tvořeny tak, abychom je mohli uskutečnit od Photoshopu CS 2.

Budu to umět?

To je bezpředmětná otázka. Učím digitální fotografii na střední škole a vedu kurzy Photoshopu. Napsal jsem na toto téma knihu „Fotomontáže a trikové fotografie ve Photoshopu" (vydalo nakladatelství Computer Press v roce 2007) a moje zkušenosti jsou takové, že způsob jakým popisuji postupy krok za krokem, a doplňuji je bohatou obrazovou dokumentací, umožňují i naprostým začátečníkům naučit se tvořit vlastní obrazy a později se sami zdokonalovat ve své tvůrčí práci.

Zdrojové snímky k jednotlivým postupům

Z adresy *http://knihy.cpress.cz/K1985* si po klepnutí na odkaz Soubory ke stažení můžete přímo stáhnout archiv se snímky, které v následujících kapitolách upravuji a krok za krokem pak postupovat při úpravách se stejnými podklady, které vidíte v knize.

Fotografika

Ještě si řekneme něco málo o tom, v jakých formátech máme pracovat a v jakých rozpracované obrazy ukládat s přihlédnutím k tomu, že je budeme otevírat a ukládat nesčetněkrát.

Dále se krátce zamyslíme nad nápady na obrazy a kde k nim přijít, a přitom nekrást.

Po samotném nápadu přichází malá či větší úvaha. Zde se neobejdeme bez písemných poznámek, které jsou dobré především proto, abychom je mohli často měnit a škrtat. Poznámky – scénář – jsou dobré proto, abychom co nejméně zásadně předělávali obraz, což se neslučuje s počátečním nadšením.

Na závěr se ještě zmíníme o fotografiích potřebných k tvorbě.

JPG fotografie

Fotografie s touto příponou je nejčastěji používaným formátem pro přenášení a ukládání fotografií. Nevýhodou používání tohoto formátu je ztrátová komprese. Při každém ukládání dochází ke kompresi dat fotografie a tím k jejich drobným ztrátám. Projeví se to při mnohačetném ukládání a otvírání obrazu. Vzhledem k tomu, že formát JPG neumí ukládat data ve vrstvách, je pro nás stejně nepoužitelný.

TIFF fotografie

Formát fotografie s příponou TIFF nebo TIF je bezeztrátová metoda ukládání obrazů. Dále umožňuje ukládat data obrazu ve vrstvách, což je základem naší práce na složitých obrazech. Formát TIFF je také pracovním formátem pro tisk a spolupráci s tiskárnou, a jelikož jej umí otvírat a zobrazovat všechny běžně dostupné prohlížeče, bude naším základním pracovním formátem, ve kterém budeme naše práce ukládat.

PSD fotografie

Tento formát ukládání obrazů je samotným formátem Photoshopu. Jde o vynikající bezeztrátový formát, který rovněž ukládá data obrazu ve vrstvách. Jeho nevýhodou je, že nejde otvírat v jakýchkoli prohlížečích. Zobrazovat ho lze především v samotném prohlížeči Photoshopu Bridge a dále v IrfanView, ACDSee, GIMP, Paint Shop Pro, Photo Line a několika dalších.

RAW fotografie

Tento formát byl vyvinut pro bezeztrátové ukládání dat už při snímání ve fotoaparátech. Jedná se o surová data, která nejsou ve fotoaparátu zpracována. Umožňuje následně upravovat fotografie ve speciálních programech vytvořených pro něj, s mnohem větší pružností úprav, než je tomu u formátů JPG nebo TIFF. Každý výrobce fotoaparátů pracujících s formátem RAW nabízí k přístroji také program na úpravu snímků a jejich převod do běžných formátů. Dnes jsou nejvýkonnějšími a nejznámějšími programy, pro úpravu dat ve formátu RAW Adobe Lightroom, Camera RAW, který je součástí Photoshopu, Capture One, Zoner Photo Studio a další.

Nápad na obraz

Nápad na obraz je dar, výhra v loterii. Cesty nápadů jsou nevyzpytatelné. V každém případě jako tvořiví lidé okamžitě poznáte, že „je to tady". Zalije vás velmi příjemný pocit, a obrazotvornost pracuje na plné obrátky a vy jdouce po ulici se začnete usmívat. Některým lidem se nápady zjevují ve snu, jiným na ulici. Já jsem spíše ten druhý případ. Chodíte ulicemi a něco se stane. Nebývá to nic velkého: zachytíte část rozhovoru. Zatroubí auto, někdo se lekne. Z kašny vyletí holub. Dítěti spadne zmrzlina. Před radnicí je svatba a bezdomovec na lavičce popíjí krabicové víno a hladí psa. Stačí málo a je to tady. Chemie v mozku je však nevypočitatelná. Nápad si můžete i nařídit. Když jsem kreslil vtipy do novin a musel jsem na druhý den odevzdat pět kreseb, nezbylo mi než nápad vysedět. Také to jde, ale bolí to...

Scénář

Nápad na obraz je základ. Jelikož však fotografický obraz složený z mnoha fotografií je velmi specifický. Musíte dát dohromady všechny fotografie potřebné k jeho realizaci. Když už máte fotky připravené, měli byste velmi obezřetně volit, jak obraz začít budovat. U složitějších obrazů se to alespoň bez stručně psaného (kresleného) scénáře neobejde. U jednodušších věcí pracujeme intuitivně a nápady měníme při realizaci obrazu zcela bezprostředně.

Základní fotografie

Pomocí základních fotografií pro obraz vybudujeme jeho prvotní kompozici a ztvárníme podstatu nápadu. To jsou ty fotografie, které vypíšeme do scénáře na začátku tvorby. Samozřejmě, jak se blížíme finální realizaci, budou další fotografie – zvláště různých detailů – přibývat. O ty už si ale řekne obraz sám, protože, ať chceme nebo ne, v určité fázi realizace začne žít vlastním životem.

Poznámka: Fotografie potřebné pro obraz používáme vlastní. Můžeme používat i fotografie z internetu, pokud bezpečně víme, že jsou volně ke stažení, a nejsou vázány autorskými právy a mají dostatečné rozlišení pro náš obraz. Nikdy nepoužívejme fotografie, které nám nepatří. Je to protiprávní a z díla, kde je použijeme, nebudeme mít dobrý pocit. Mnohokrát jsem i dobrý nápad zahodil jenom kvůli tomu, že jsem neměl ve svých fotografiích potřebnou fotku ani jsem nebyl schopen ji pořídit. Moje fotografiky jsou plně autorské, což znamená, že jsou na nich pouze fotografie, které jsem sám vyfotil.

Poděkování

Jak jistě víte, tvorba knihy je záležitostí mnoha lidí – odborníků různých profesí. A tak tady děkuji upřímně všem, kteří se jakkoli, na vzniku této knihy podíleli. Děkuji svému skvělému redaktorovi Mgr. Tomáši Kučerovi a mému nakladateli Computer Press Brno a všem jeho výborným pracovníkům. Velmi děkuji panu Michalu Metličkovi z Adobe Systems, Regional Manager – Technical Sales zodpovědnému za region Východní Evropa, Střední Východ a Afrika, bez jehož pomoci by se tato kniha neobešla. Děkuji našim tiskařům. Musím zde také poděkovat blízkým přátelům a kolegům. Ing. Zdeňce Zaimlové za to, že ve mně vždy věřila a také svým vynikajícím kolegům MgA. Milanu Karlu Knížeti, MgA. Jirkovi Koreckému, Bc. Libušce Šestákové a také Bc. Jitce Vaňkové a v neposlední řadě Zeměkoulanům – Jardovi, Evě a Matějovi a mnoha dalším.

Seznámení s pracovní plochou ve Photoshopu CS5

Zde se rychle a efektivně seznámíme s pracovní plochou Photoshopu.

Plovoucí panely

Plovoucí panely, které chceme mít na pracovní ploše, si vybíráme v panelu nabídek v nabídce Okna. Tažením za záhlaví můžeme panely sdružovat nebo vyčleňovat a přemísťovat po pracovní ploše podle potřeby. Panely jdou sbalit do ikon klepnutím na ikonku šipek vpravo nahoře a tím nám ušetří mnoho pracovního místa. Předešlé verze tuto možnost nemají, proto ji nebudeme používat.

Panel nástrojů

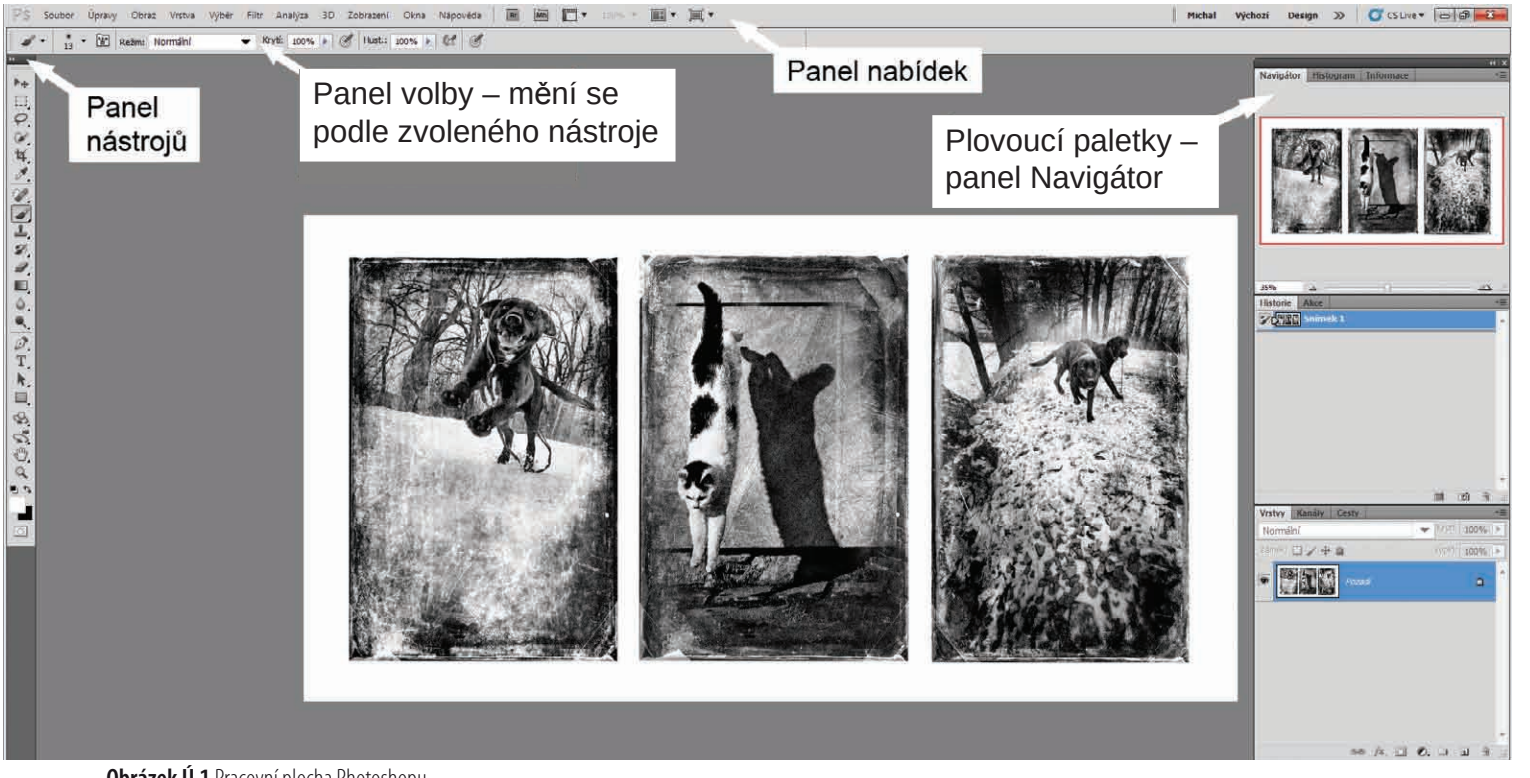
Nyní si na *obrázku 1.2* ukážeme pracovní nástroje Photoshopu obsažené v panelu nástrojů. Podržením levého tlačítka myši na ikonce malé šipky u jednotlivého nástroje se otevře nabídka dalších nástrojů.

Panel nabídek

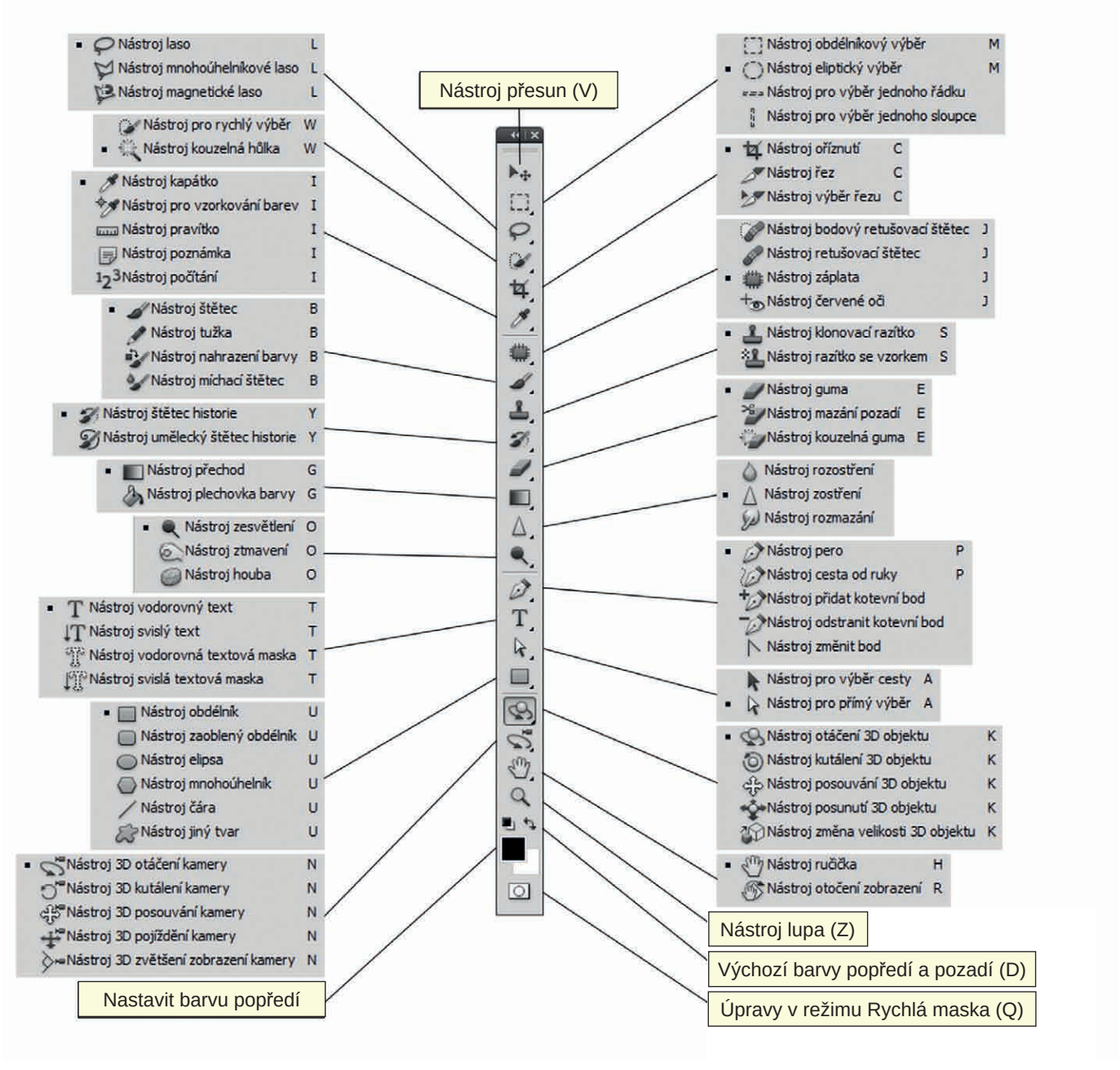
Obsahuje základní nabídky Photoshopu – jako pokročilé možnosti nástrojů a mnoho různých nastavení.

Panel voleb

Mění se podle konkrétně zvoleného nástroje z panelu nástrojů. Umožňuje nám přizpůsobovat nástroj podle aktuální potřeby.



Obrázek Ú.1 Pracovní plocha Photoshopu



Obrázek Ú.2 Paletka nástrojů Photoshopu se všemi rozbalenými nástroji

Vlastní pracovní plocha

Jako základ je dobré vědět, že trojím klepnutím na klávesu F změníme základní pracovní plochu. Nahoře pod panelem voleb se objevuje záložka nebo záložky otevřených dokumentů. Tady můžeme jednoduše přepínat mezi dokumenty, ve kterých zrovna chceme pracovat. V panelu nabídek je ikona Uspořádat dokumenty. Ta umožňuje hned několik nastavení různého náhledu na dokumenty.

Práce s vrstvami

Jak sami brzy zjistíte, vrstvy ve Photoshopu jsou tím nejskvělejším vynálezem. Tato kniha je o fotografice a fotografika je o sestavování obrazů z mnoha obrazů – fotek. A mnoho obrazů je mnoho vrstev. Každý obraz, každý detail, který do obrazu přidáváte, přidáváte v samostatné vrstvě. Dokud vrstvy s obrázky nesloučíte do jednoho obrazu, můžete s jednotlivými prvky pořád pracovat: upravovat je a odstraňovat a přidávat jiné, zvětšovat, zmenšovat, deformovat, měnit barvy a všechno, co vás napadne. V tom spočívá podstata Photoshopu a tvorby v něm. Při práci na obrazech se s vrstvami seznámíte zcela názorným způsobem.

Poznámka: Jak jsem se již zmínil v úvodu, tato kniha není o tom, co všechno skrývá a umí tento dnes už opravdu mohutný grafický bitmapový editor, proto je obecné seznámení s ním v podstatě jen symbolické, abychom mohli co nejrychleji přejít k samotné tvorbě, kde se naučíme téměř vše, co budeme k práci zaměřené na fotografiku potřebovat.



KAPITOLA

1

FOTOMONTÁŽ PORTRÉTU



Portrét sestavený z několika tváří

Nyní se tedy dostáváme k samotné tvorbě. Všechno, co zde bylo dosud napsáno, jsou věci „obecné“ a na Internetu se k nim můžete dozvědět mnoho nového a zajímavého, ale naše kniha musí sledovat svůj cíl a tím je tvorba obrazů – fotografiky.

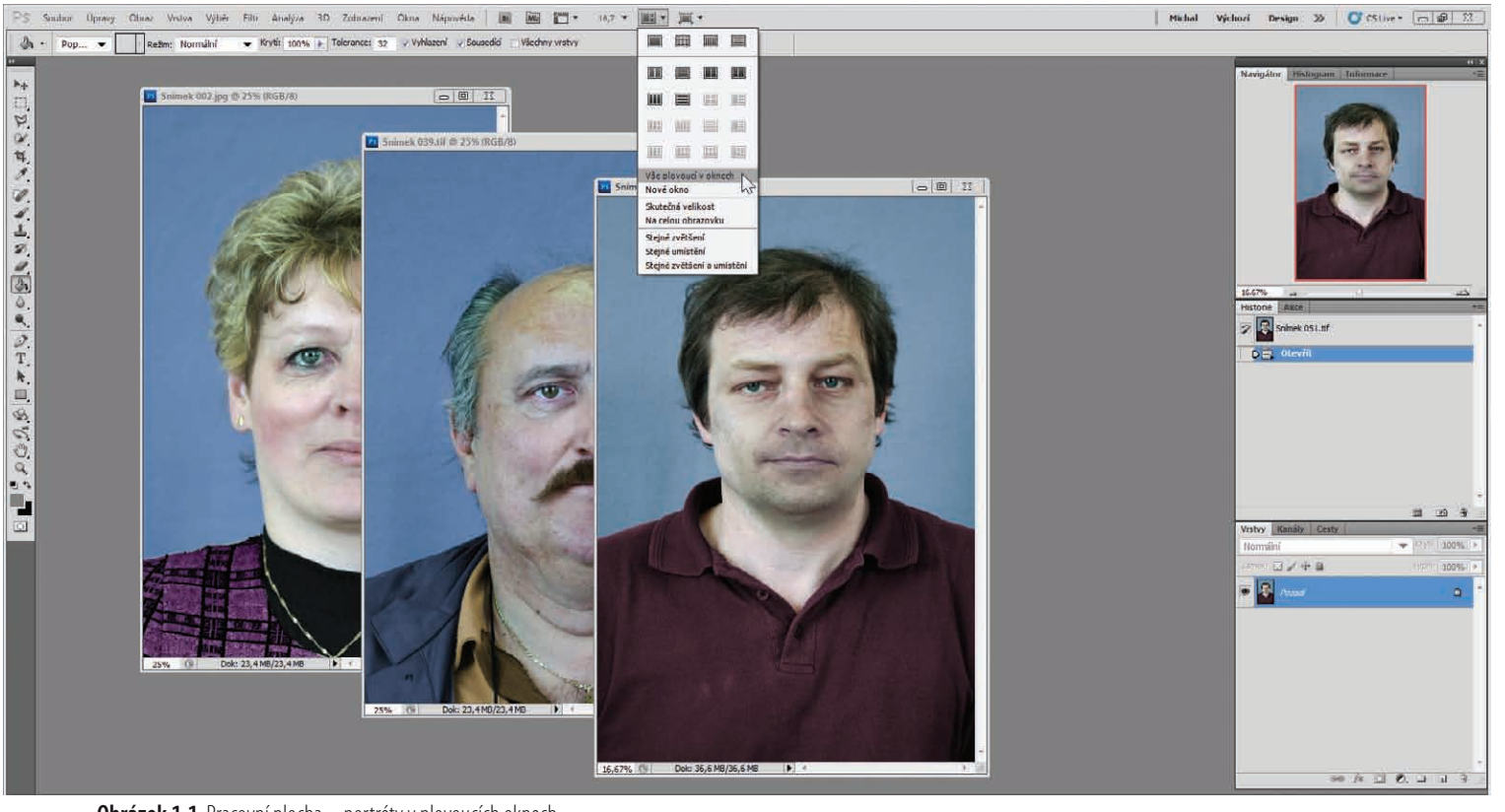
Z několika fotografií portrétů můžeme nechat vzniknout nového člověka, který však ve své podobě neexistuje a my jej můžeme použít na cokoli, aniž bychom potřebovali jeho písemný souhlas a museli plnit jeho případné finanční požadavky.

Tip: Zkuste vyfotit své příbuzné, kamarády a sestavit z jejich portrétů nového člověka tak, aby se nikdo z těch, jejichž fotku jste použili, na výsledném díle nepoznal.

Krok 1

Otevřeme si ve Photoshopu tři portréty, na panelu nabídek zvolíme Uspořádat dokumenty a v rozbalovací nabídce zvolíme Vše v plovoucích oknech.

Vybereme si portrét, na kterém provedeme úpravy s použitím materiálu ze dvou dalších portrétů. Vybrali jsme si snímek 051 a na něj začneme přesouvat části z portrétů 002 a 039. Na portrétu 002 jsme vybrali spodní část obličeje nástrojem Laso a na panelu voleb jsme zadali prolnutí 3 obrazové body. Nyní zvolíme nástroj Přesun. Ukazatelem myši najedeme do vybrané oblasti a při stisknutém levém tlačítku přesuneme vybranou část tváře z portrétu 002 do portrétu 051 *(obrázek 1.2)*.



Obrázek 1.1 Pracovní plocha – portréty v plovoucích oknech



Obrázek 1.2 Výběr a přesun vybraného objektu z portrétu 002 do portrétu 051

Krok 2

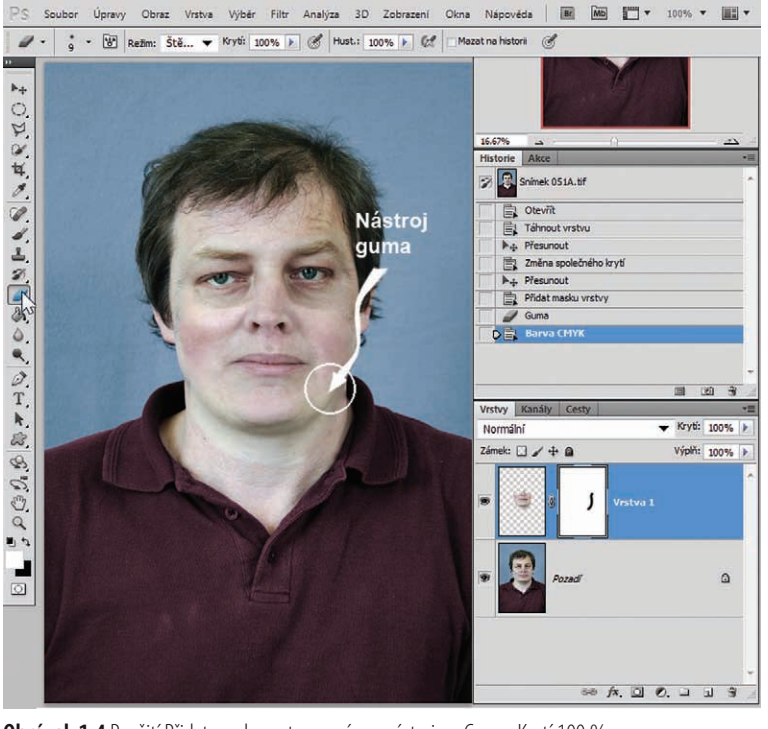
Všimněme si, že se objekt na panelu Vrstvy objevil jako nová samostatná vrstva. Proto můžeme tuto samostatnou vrstvu na panelu Vrstvy dočasně zprůhlednit na 50 %, abychom mohli co nejlépe umístit nový objekt na původní portrét. Na panelu nabídek zvolíme Výběr a v rozbalené nabídce vybereme Transformovat výběr (CTRL+T). Tažením za vztažné body upravíme velikost objektu, tak aby odpovídal naší představě o změně původního portrétu. Umístěním ukazatele myši dovnitř transformovaného výběru můžeme při stisknutém levém tlačítku myši pohybovat po obraze pro jeho přesné umístění *(obrázek 1.3)*.



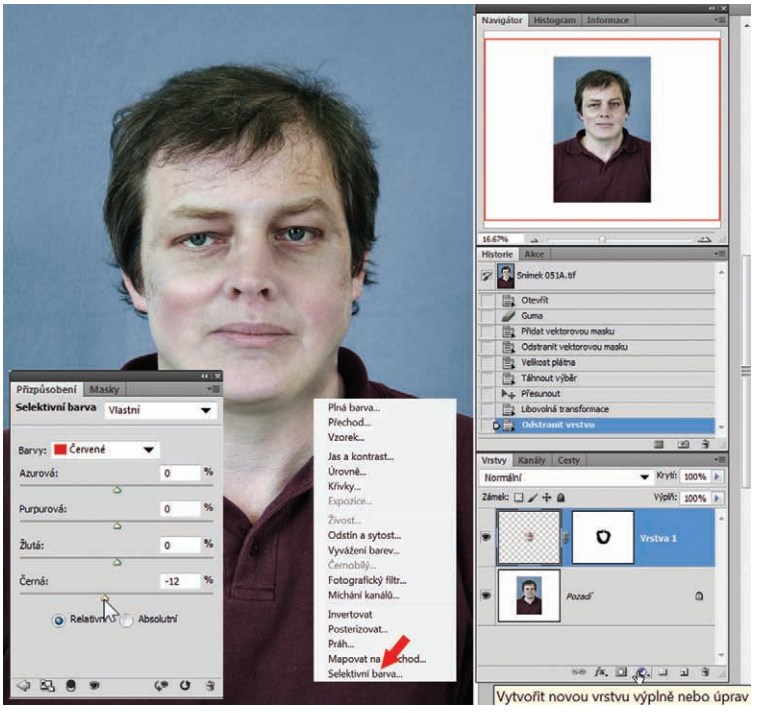
Obrázek 1.3 Úprava velikosti přesunutého objektu

Krok 3

Po správném umístění objektu vrátíme na panelu Vrstvy krytí zpět na 100 % a při aktivní vrstvě Vrstva 1 (modrá barva) na panelu Vrstvy vybereme Přidat masku vrstvy klepnutím na její tlačítko (třetí zleva dole na panelu Vrstvy). V panelu nástrojů zvolíme nástroj Guma s měkkou stopou. Velikost stopy upravíme v panelu voleb na 60 obrazových bodů a snížíme krytí nástroje Guma na 30 %. Nástrojem Guma vygumujeme ostré hrany objektu do ztracena *(obrázek 1.4)*.



Obrázek 1.4 Použití Přidat masku vrstvy a práce s nástrojem Guma. Krytí 100 % na panelu Vrstvy.



Obrázek 1.5 Barevná úprava nového objektu v obraze

Krok 4

Změkčením hran vloženého objektu pomocí nástroje Guma s měkkou stopou dosáhneme lepšího splynutí objektu s originálem obrazu. Pro ještě lepší splynutí objektu s obrazem budeme potřebovat barevnou úpravu. Proto ve spodní části na panelu Vrstvy klepneme na tlačítko Vytvořit novou vrstvu výplně nebo úprav (černobílé kolečko) a v rozbalené nabídce zvolíme Selektivní barva. V otevřeném dialogovém okně si vybereme potřebné barvy a tažením za posuvníky upravíme barvu objektu, tak aby splynul s obrazem *(obrázek 1.5)*.

Samozřejmě můžeme použít další kroky k co nejlepšímu splynutí nového objektu v obraze s originálem, např. Obraz → Přizpůsobení → Odstín a sytost (CTRL+U). Zde posuvníkem S-sytost můžeme zvýšit nebo snížit saturaci barev a posuvníkem H-odstín barevný nádech. Dále lze použít Obraz → Přizpůsobení → Úrovně (CTRL+L) a objekt zesvětlit nebo ztmavit. Doporučuji použít především prostřední posuvník pro měkké zesvětlení a ztmavení.

Krok 5

V kroku 5 pokračujeme použitím nového portrétu, z kterého vybereme horní část obličeje a pokračujeme jako v krocích 1 až 4 (obrázky *1.6 a 1.7)*

Tip: V úpravách můžete pokračovat, i co se týče barvy očí, vlasů a oblečení včetně různých doplňků nebo měnit pozadí obrazu.

Obrázek 1.6 Portrét sestavený z několika tváří – původní a nový





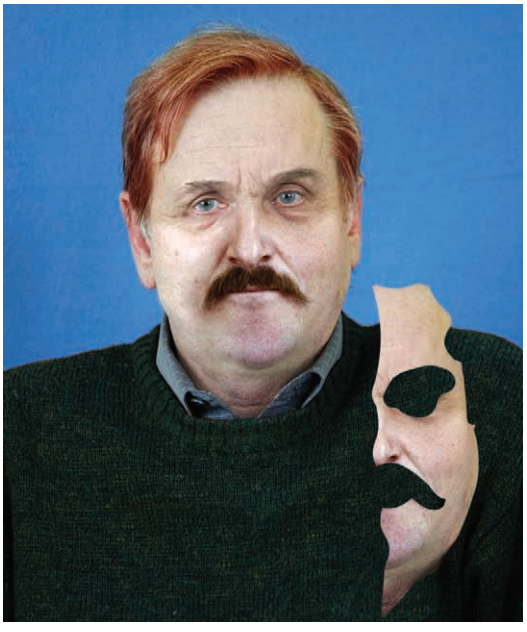
Obrázek 1.7 Výběr a přesun dalšího objektu do originálního obrazu

Fantasy portrét

V další podkapitole si ukážeme, jak snadné a efektní je vytvořit z portrétu fantasy portrét, který zaujme svou nevšedností a fantazií. Nejsme jen fotografové, ale také výtvarníci, a musíme se na obyčejné věci dívat neobyčejně. Každý známý a zdánlivě obyčejný předmět vytržený ze svého prostoru a zasazený do obrazu, kde náhle plní úplně jiné funkce a poslání, se mění v naprosto nový a nečekaný objekt, který s tím původním ztrácí kontakt. V tomto obraze se to bude týkat především tak všední a nezajímavé věci, jako je například naběračka, nebo vidlička. Brzy to uvidíme sami.

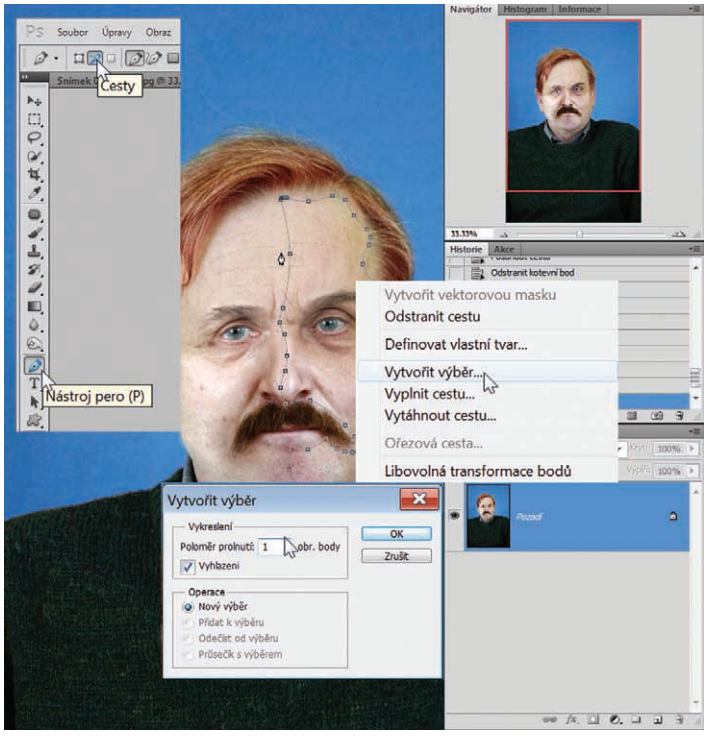
Krok 1

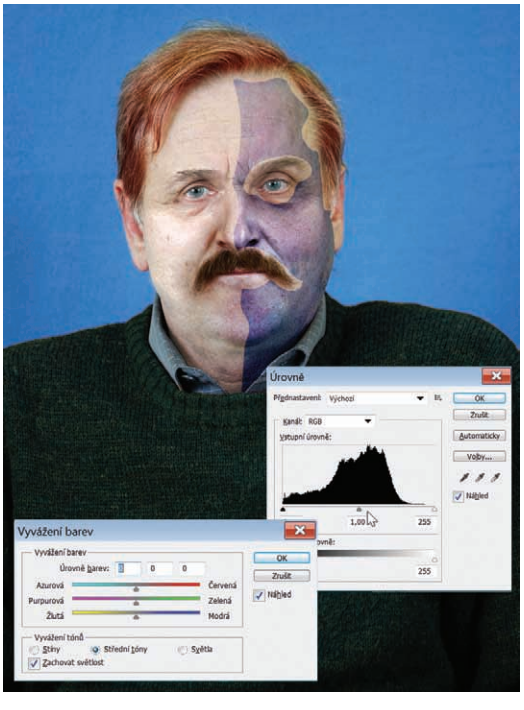
Otevřeme si fotku s obyčejným civilním portrétem. Na panelu Nástrojů vybereme nástroj Pero a na panelu Voleb zvolíme Cesty. Vybereme pravou polovinu obličeje jako poloviční karnevalovou masku. Nástroj Pero jsme zvolili proto, že můžeme zpětně vkládat vztažné body a pomocí šipek na klávesnici vytvářet plynulé oblouky. Když výběr nástrojem Pero uzavřeme klepnutím



Obrázek 1.9 Karnevalová maska vložená do nové vrstvy

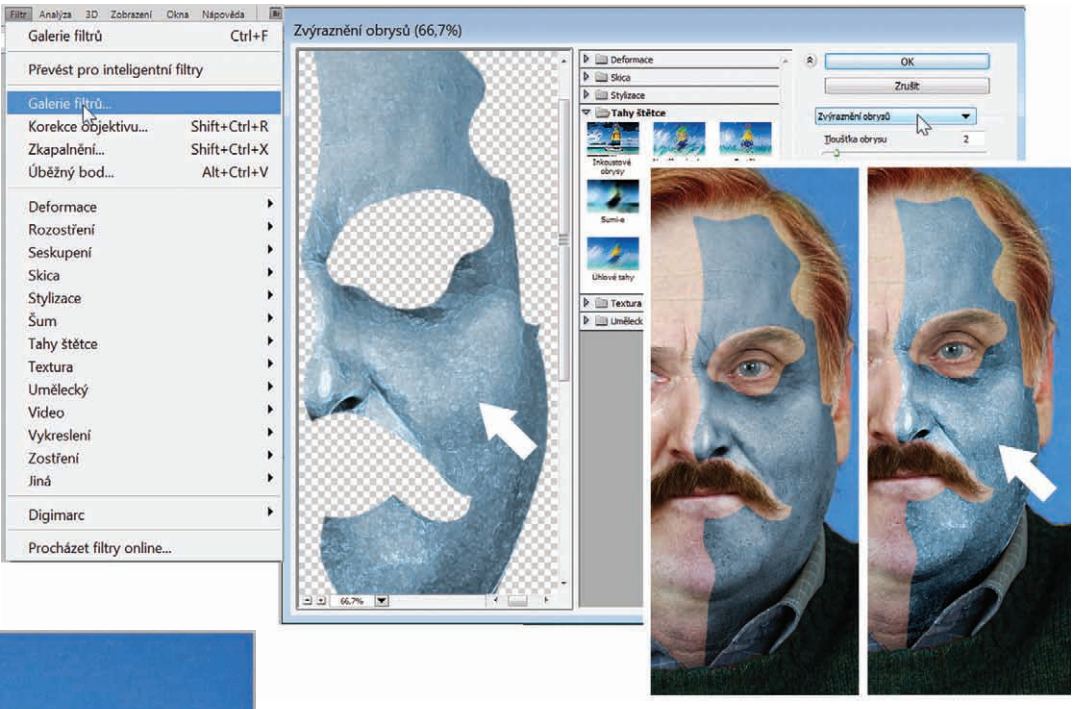
Obrázek 1.8 Výběr nástrojem Pero





Obrázek 1.10 Barevné úpravy karnevalové masky ve vrstvě

do prvního vztažného bodu, najedeme ukazatelem myši dovnitř výběru a klepnutím pravým tlačítkem myši se otevře dialogové okno, ve kterém vybereme Vytvořit výběr. V následně otevřeném dialogovém okně Vytvořit výběr zvolíme prolnutí 1 obrazový bod a potvrdíme tlačítkem OK. Na závěr si vybereme nástroj Mnohoúhelníkové laso a se stisknutou klávesou ALT odebereme výběr kolem oka (pro přidání k výběru stiskneme klávesu SHIFT) *(obrázek 1.8)*.



Obrázek 1.11 Použití Galerie filtrů Photoshopu

Hotový výběr zkopírujeme do schránky Photoshopu (CTRL+C). Vzápětí jej však vložíme zpět do obrazu (CTRL+V). Tím vznikne na panelu Vrstvy nová vrstva našeho výběru. To nám dovolí nakládat s tímto novým objektem v obraze bez omezení, která bychom měli, kdybychom pracovali pouze s výběrem v obraze bez vrstvy *(obrázek 1.9)*.

Nyní náš nový objekt upravíme barevně: Obraz → Přizpůsobení → Vyvážení barev (CTRL+B). Zde barevně upravíme náš objekt karnevalová maska. Také použijeme Obraz → Přizpůsobení → Úrovně (CTRL+L) a masku ztmavíme *(obrázek 1.10)*.

Tip: U karnevalové masky můžete použít rovněž kolorování. Zvolte Obraz → Přizpůsobení → Odstín a sytost (CTRL+U). V otevřeném dialogovém okně zaškrtněte Kolorovat a pohybem posuvníku H-odstín měňte barvy masky, až budete s výsledkem spokojeni. Posuvníkem S-sytost pohybem doprava zvýšíte saturaaci ***(obrázek 1.12)***.



Obrázek 1.12 Barevná úprava masky kolorováním