

Týden 2 — Vrstvy/Masky I + Štětce I (rošířená verze)

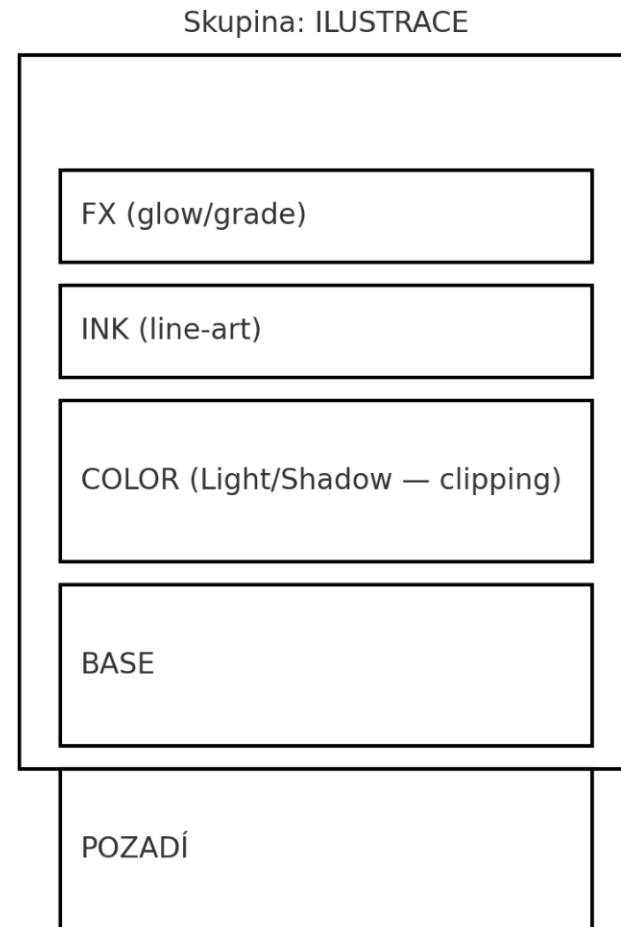
Oddělení line-artu a koloru, clipping, blend režimy, presety, dynamics, tlak, textury

Cíle rozšířeného bloku

- Precizní hierarchie vrstev a názvosloví (INK, BASE, COLOR, FX)
- Masky: krycí, výběrová, filtrační (globální vs. lokální grading)
- Clipping workflow: stíny/světla bez přetahů mimo tvar
- Režimy prolnutí (Multiply/Screen/Overlay) – kdy a proč
- Vytvoření a pojmenování presetů; tagy a mini-bundle
- Dynamics (size/angle), křivky tlaku, spacing, flow vs. opacity

Doporučená hierarchie vrstev

Hierarchie vrstev — doporučené skupiny



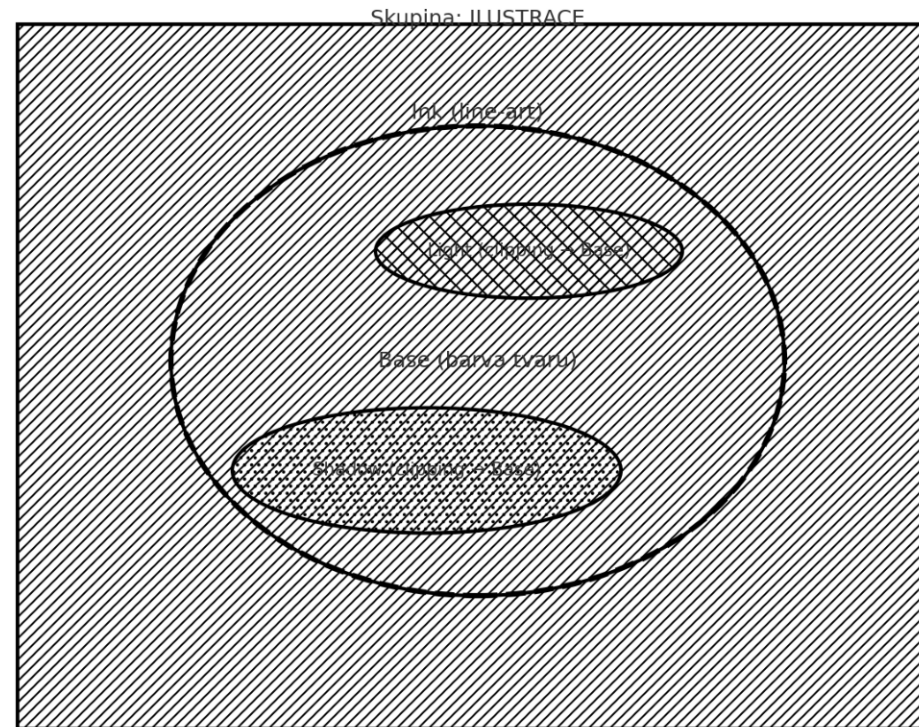
Pořádek = rychlost:

- Skupiny a barvy štítků → rychlá orientace
- INK nahoře, pod ním COLOR (Light/Shadow jako clipping do BASE)
- Globální grading do FX skupiny (filtrační masky)
- Pozadí odděleně — snadný swap scény

Skupiny a štítky zrychlují práci; grading držte ve skupině FX.

Stack vrstev (inking & kolor) — přehled

Stack vrstev (inking & kolor)



Pořadí vrstev (nahore → dole):

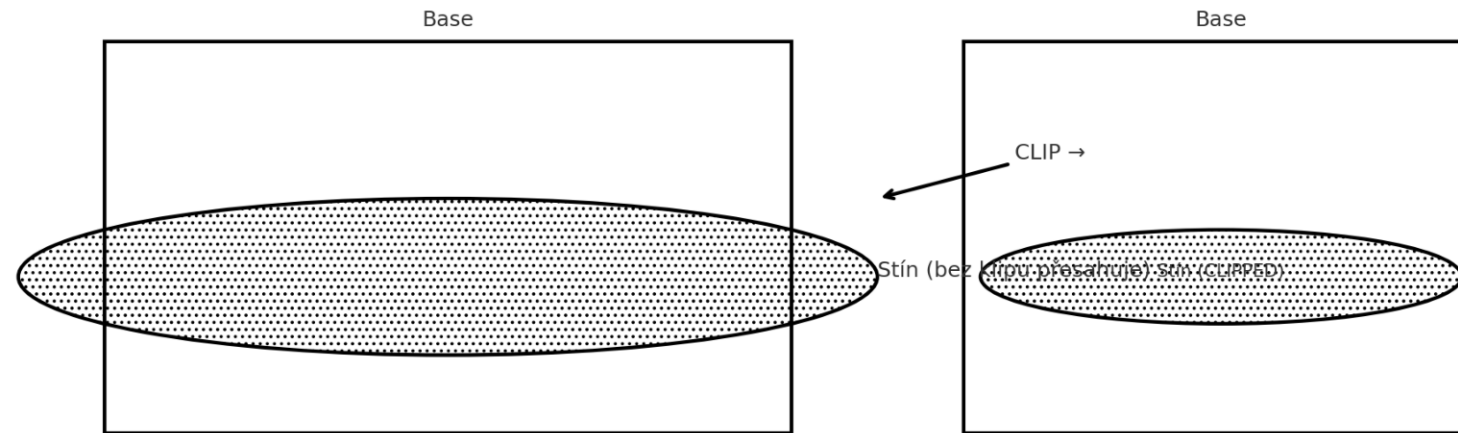
- Ink (line-art)
- Light (clipping → Base)
- Shadow (clipping → Base)
- Base (barva tvaru)
- Pozadí (volitelně)

Výhoda: stíny/světla drží tvar
→ žádné přemalby mimo Base.

Ink nahore; Shadow/Light jako clipping do Base; pozadí odděleně.

Clipping — stín/světlo jen uvnitř Base

Clipping — stín/světlo jen uvnitř Base



Bez klipu stín přesahuje; s klipem drží uvnitř tvaru.

Krycí masky — vizuální dopad

Typy krycích masek — vizuální efekt

Krycí maska: bílá = viditelné



Krycí maska: gradient (částečná viditelnost)



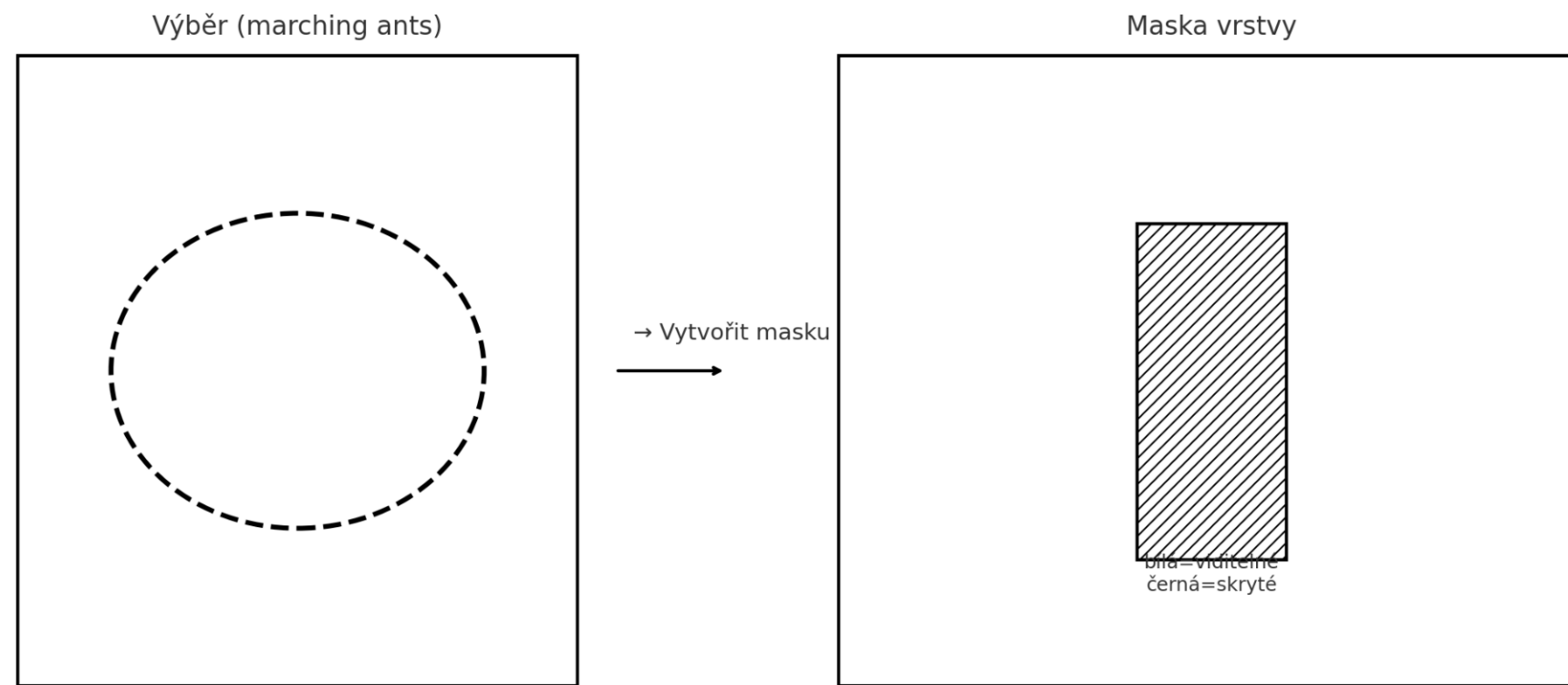
Krycí maska: invertovaná



Bílá = viditelné, černá = skryté; gradient = částečná viditelnost.

Výběr → Maska (Selection Mask)

Výběr → Maska (Selection Mask)



Uložte výběr jako kanál pro opakované použití.

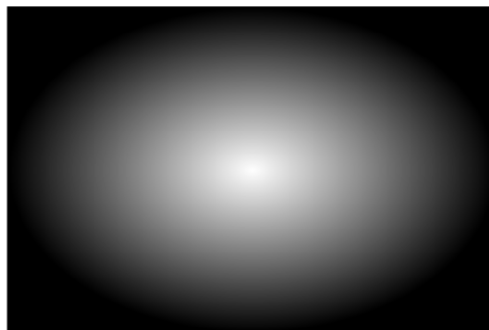
Režimy prolnutí — Multiply/Screen/Overlay

Režimy prolnutí (grayscale simulace)

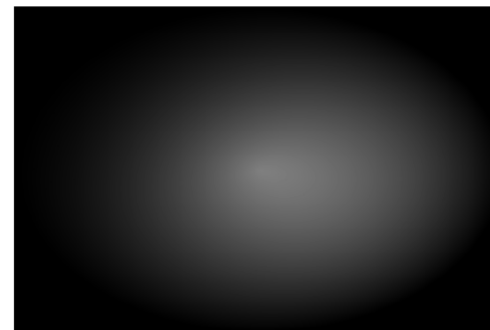
Spodní vrstva



Horní vrstva



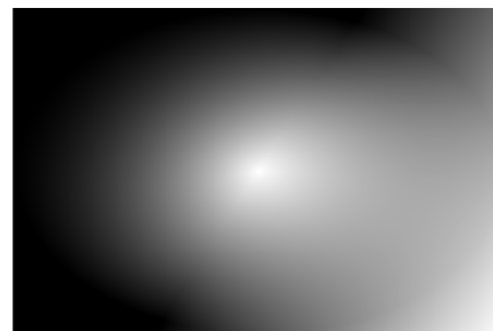
Multiply



Screen



Overlay

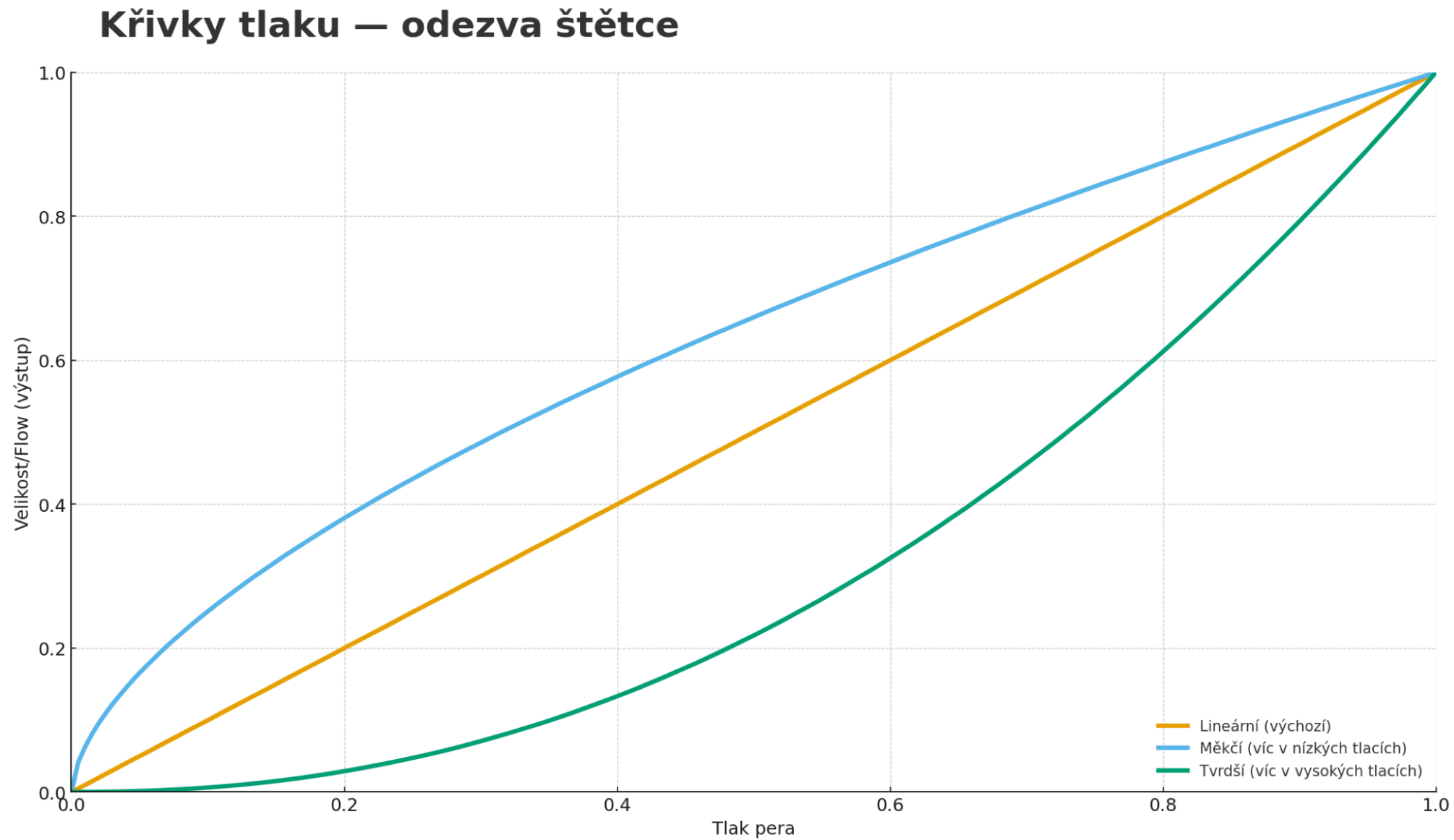


Multiply (stmavení), Screen (zesvětlení), Overlay (kontrast).

Štětce — parametry, které rozhodují

- Flow vs. Opacity: jemné vrstvení vs. síla jednoho tahu
- Spacing: plynulost vs. tečkovanost; Texture: používat střídmě
- Stabilizace: 10–20 % pro inking (pozor na latenci)
- Dynamics: velikost, úhel, rozptyl; tlak – křivka odezvy

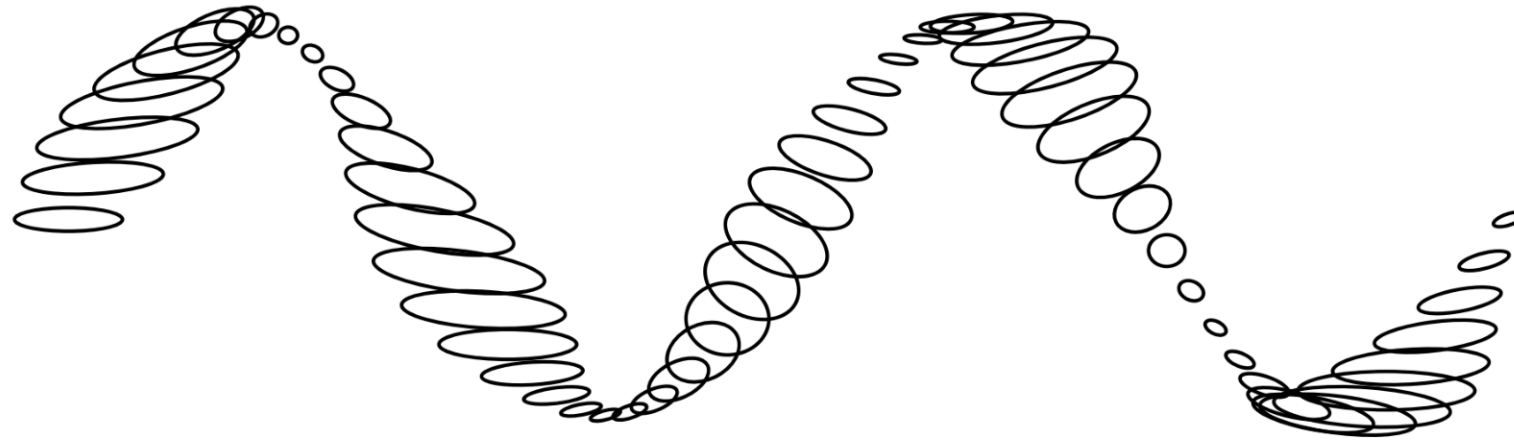
Křivky tlaku — chování štětce



Měkčí křivka pomůže v nízkých tlacích; tvrdší drží štíhlejší linku.

Dynamics — Size/Angle jitter

Dynamics — Size/Angle jitter

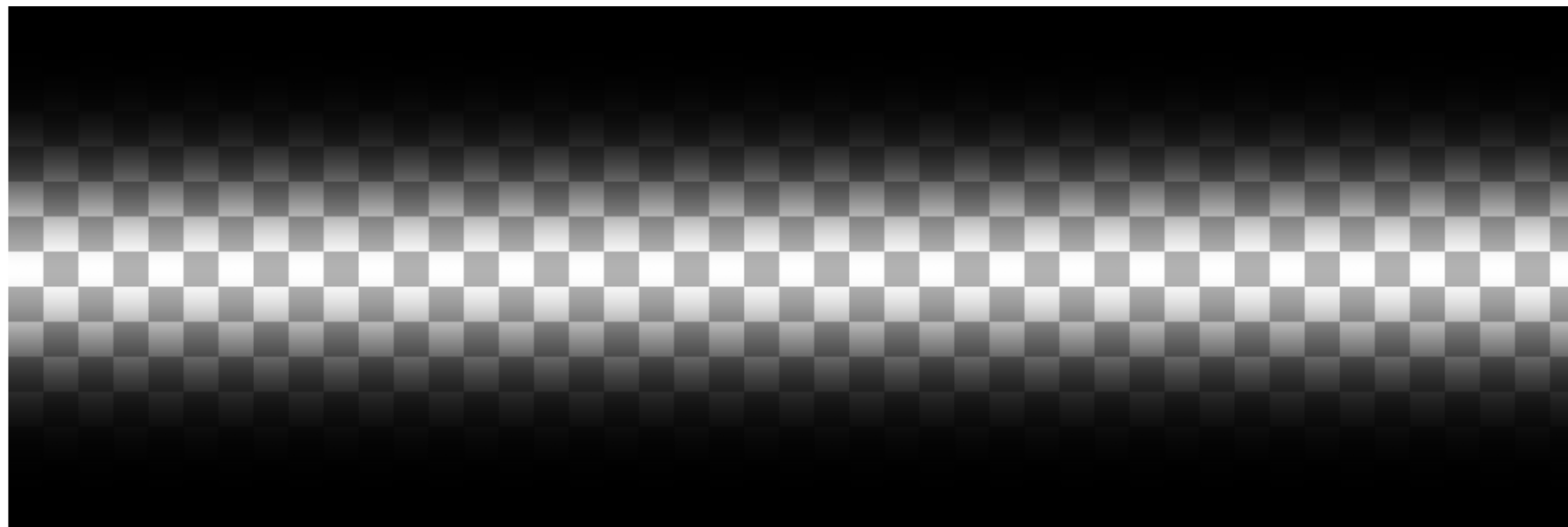


Proměnná velikost a úhel dodávají živost (vlasy, štětinové efekty).

Vlasové a štětinové efekty ožijí variací velikosti a úhlu.

Texturovaný tah (simulace)

Texturovaný tah (simulace)



Texturu používejte střídmě — přílišný kontrast působí špinavě.

Textura dodá charakter; kontrast držte nízko, ať nepůsobí špinavě.

Eraser mode — čištění hran

Eraser mode — čištění hran stejným tipem



Tip: Přepněte štětec do Eraser mode — přesně kopíruje okraj a rychle čistí přetahy.

Použijte stejný tip v režimu guma → rychlé a přesné čištění přetahů.

Spacing — rozestup „otisků“ štětce

Spacing — rozestup „otisků“ štětce

 malý spacing (plynulé)

 střední spacing

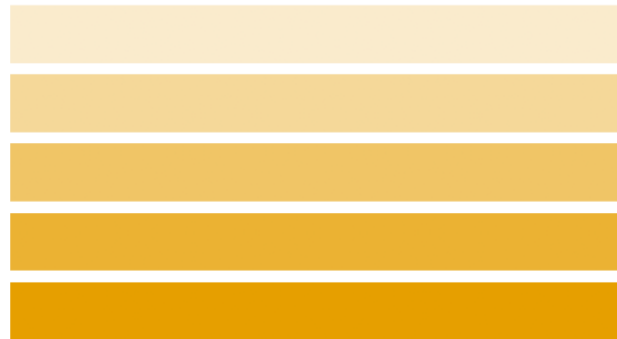
 velký spacing (tečkované)

Malý spacing = plynulé; velký spacing = tečkovaný vzhled.

Flow vs. Opacity — prakticky

Flow vs. Opacity — chování vrstvení

Opacity (jedna vrstva)



Flow (více průjezdů)

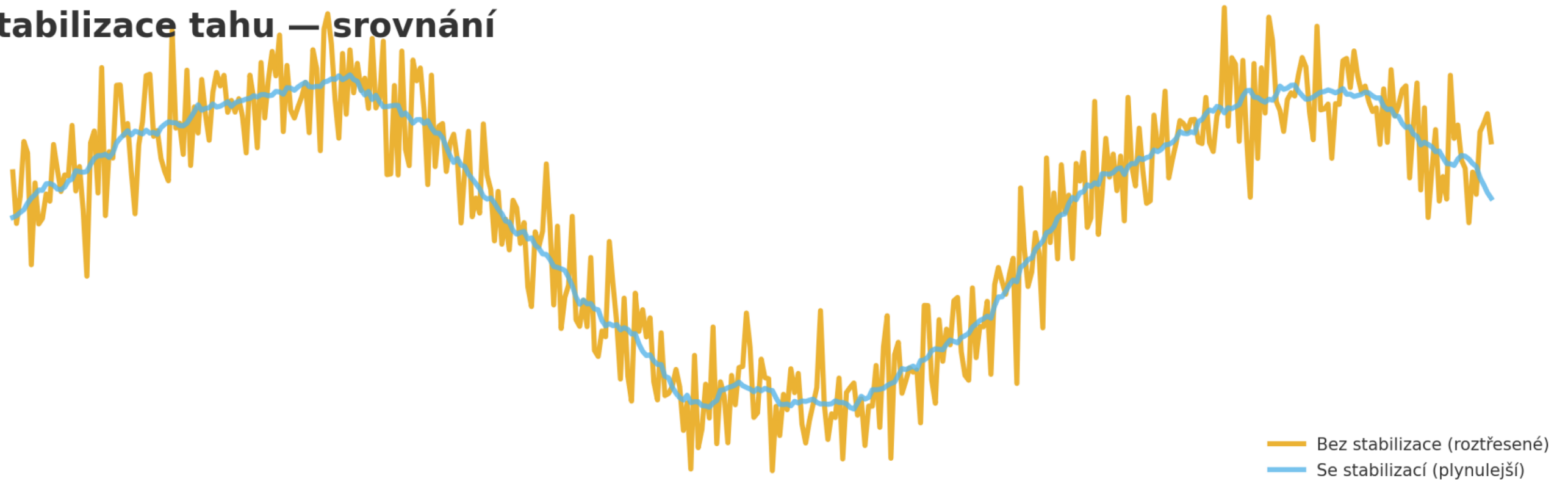


Pravidlo: Flow = jemná kontrola „nánosu“ barvy; Opacity = síla jednoho tahu.
Pro shading často stačí nízký Flow.

Flow se kumuluje v průjezdech; Opacity = síla jednoho tahu.

Stabilizace tahu — srovnání

Stabilizace tahu — srovnání



Příliš mnoho stabilizace $\Rightarrow$ lag. Najděte svůj „sweet spot“.

Panel presetů (mock UI)

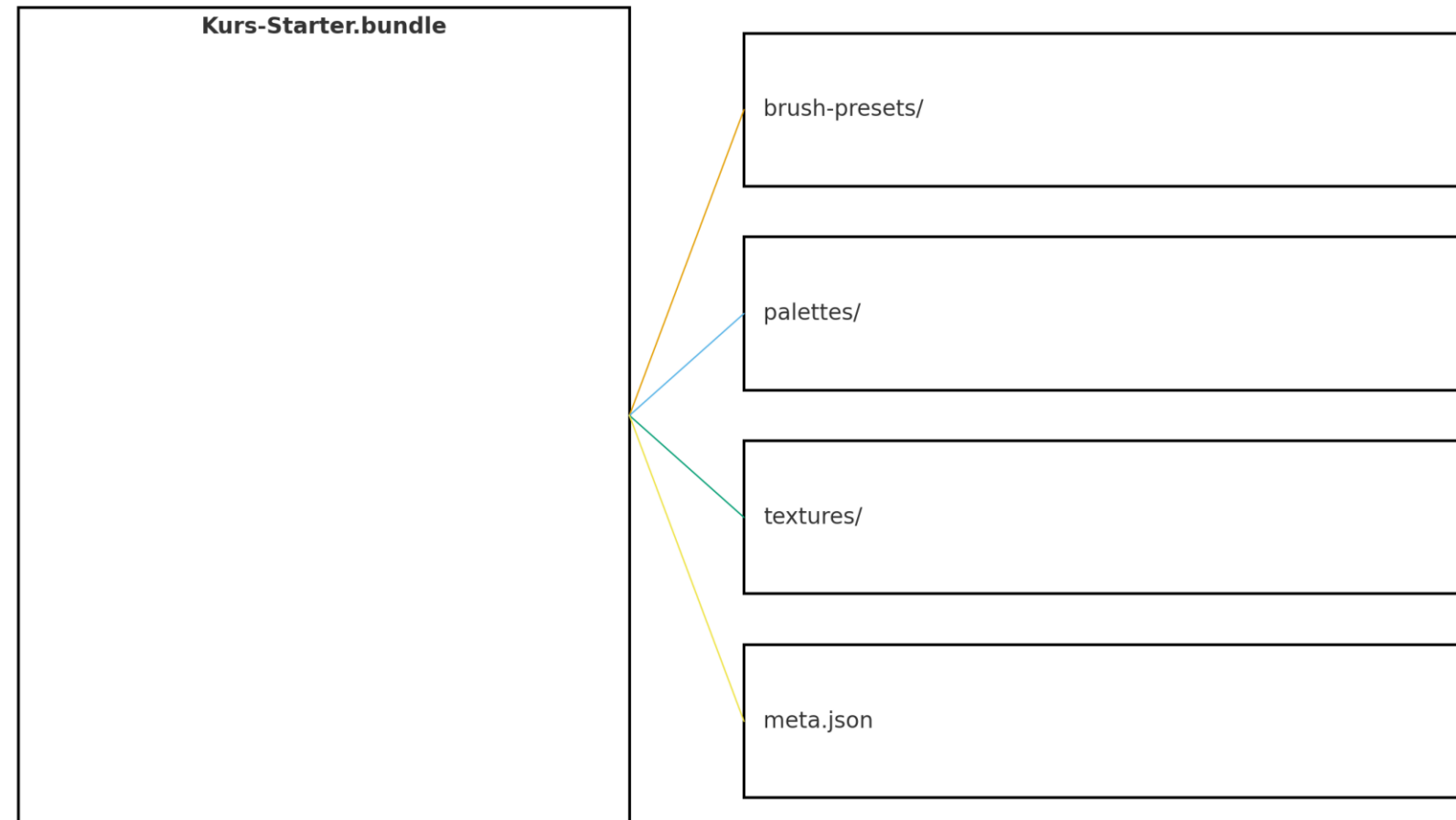
Ukládání presetů a tagy

Inking-Fine-01 Inking-Fine-02 Soft-Shade-01 Soft-Shade-02 FX-Glow-01	Název: Inking-Fine-01 Tagy: Inking, Lineart Stabilizace: 15 % Spacing: nízký Flow: střední Náhled: přidejte „štít“
---	--

Seskupujte do tagů (Inking, Shading, FX). Přidejte náhledový štít.

Mini-bundle — co sdílet se skupinou

Struktura mini-bundle pro sdílení



Pozn.: Držte verze (v001, v002) a stručný changelog → snadná obnova a sdílení.

Presety, palety, textury; verzujte a přiložte stručný changelog.

Workflow ilustrace (krok-za-krokem)

- Ink (line-art) → Base (tvar) → Shadow/Light (clipping)
- Globální grading (Curves/Color Balance) jako filtrační maska ve skupině FX
- Kontrolní náhledy: zrcadlení (Mirror View), 100 % zoom, zap/vyp gradingu
- Export náhledu (PNG) + ukládání verzí (*.kra v001, v002 ...)

Workflow fotomontáže (pro cross-přesah do Týdne 3/4)

- Normalizace zdrojů (expozice/WB/měřítko/perspektiva)
- Výběry (pero/rychlá maska) → masky; integrace stínu/odlesku
- Globální grading + lokální masky; kontrola hloubky ostrosti
- Text/typografie (pokud je součástí) — držet mimo obrazové úpravy

Tipy & časté chyby (rozšířený tahák)

- TIP: Barvy pojmenovávejte a ukládejte do palet; zrychlí to konzistenci
- TIP: Masky popisujte (`Maska—Obloha` , `Maska—Postava`) — najdete je rychleji
- CHYBA: Malba mimo Base (zapomenutý clipping) → špinavé okraje
- CHYBA: Agresivní Overlay/Glow → přepálený kontrast (raději jemně)
- CHYBA: Stabilizace „na max“ ⇒ lag a neplynulé napojování čar