

Týden 3 — Výběry/Transform + Masky II (rozšířená verze)

Pero/rychlá maska/kanály, perspektiva/mesh, filtrační & transform masky, grading

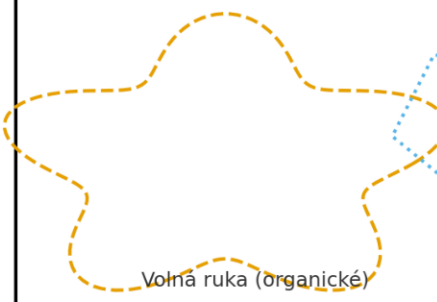
Cíle rozšířeného bloku

- Naučit se čisté výběry (pero/rychlá maska) a ukládat je do kanálů
- Vsazovat objekty do scény pomocí perspektivy a mřížky/deformace
- Používat Transform Mask pro nedestruktivní korekce tvaru
- Grading vrstvami (Curves/HSL) na maskách – globálně i lokálně
- Dodržovat workflow Before/After a psát krátké reflexe změn

Výběrové nástroje — přehled

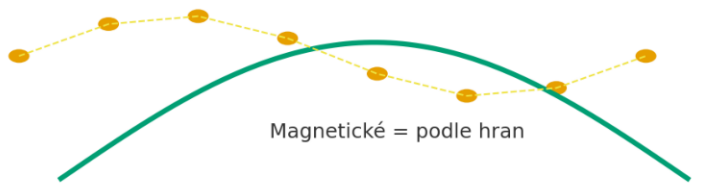
Výběrové nástroje — přehled

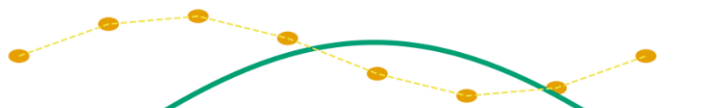
Lasso / Polygonální lasso

Volná ruka (organické)

Polygon (hranaté)

Pero (beziér) / Magnetické

Pero = čisté křivky

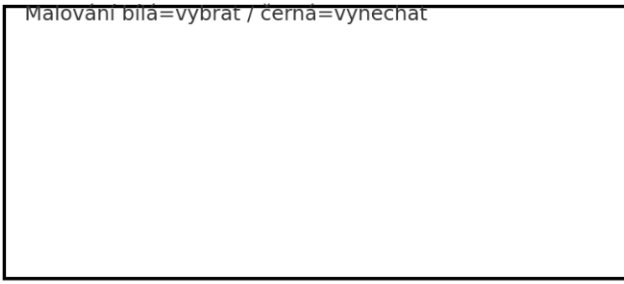
Magnetické = podle hran

Podle barvy (Color Range)

Práh/tolerance



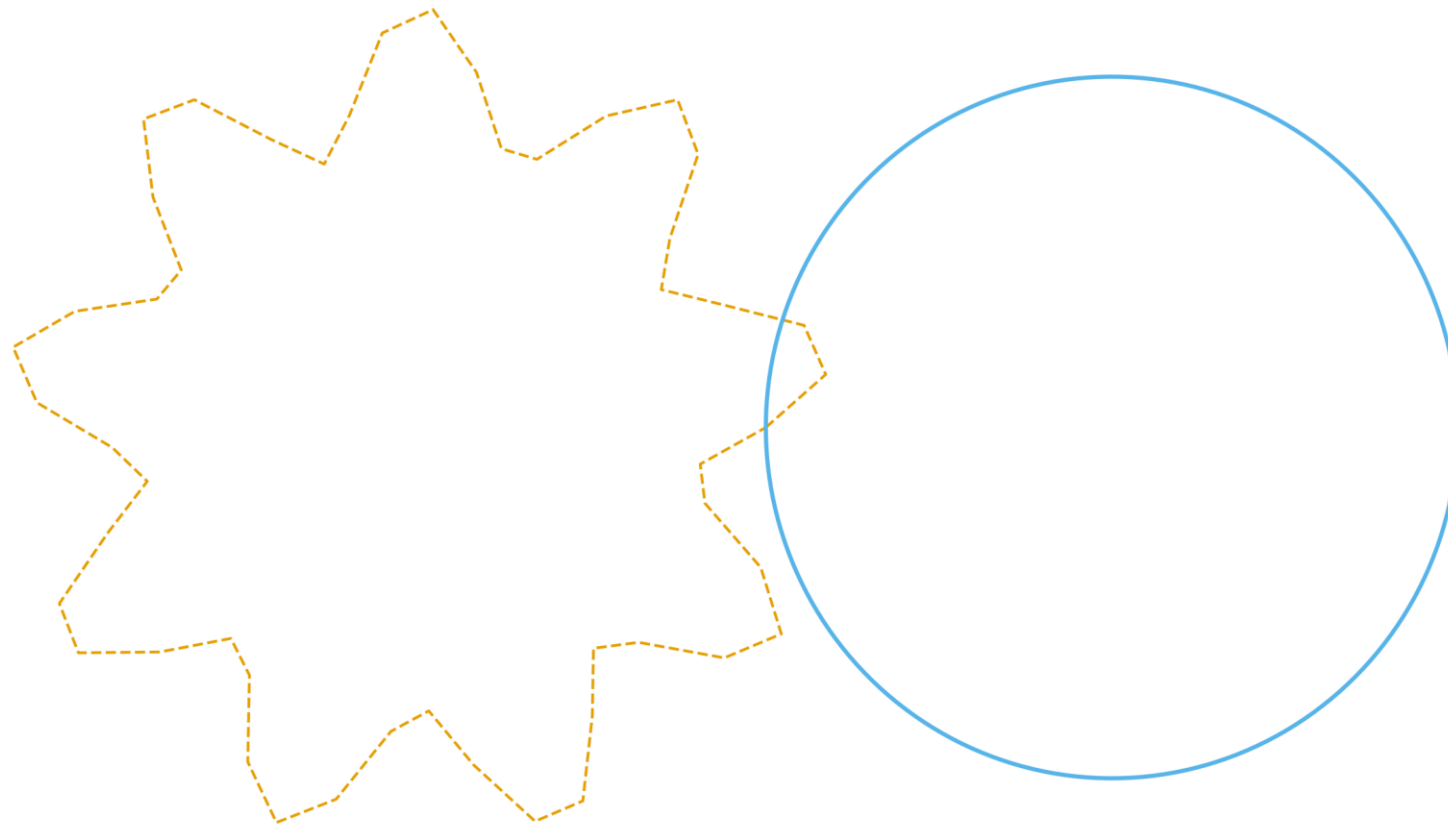
Rychlá maska (Quick Mask)

Malování bílá=vybrat / černá=vynechat

Lasso/Polygon, Pero (beziér), Magnetické, Podle barvy, Rychlá maska.

Pero vs. Lasso — čistota hran

Pero (beziér) vs. lasso — čistota hran



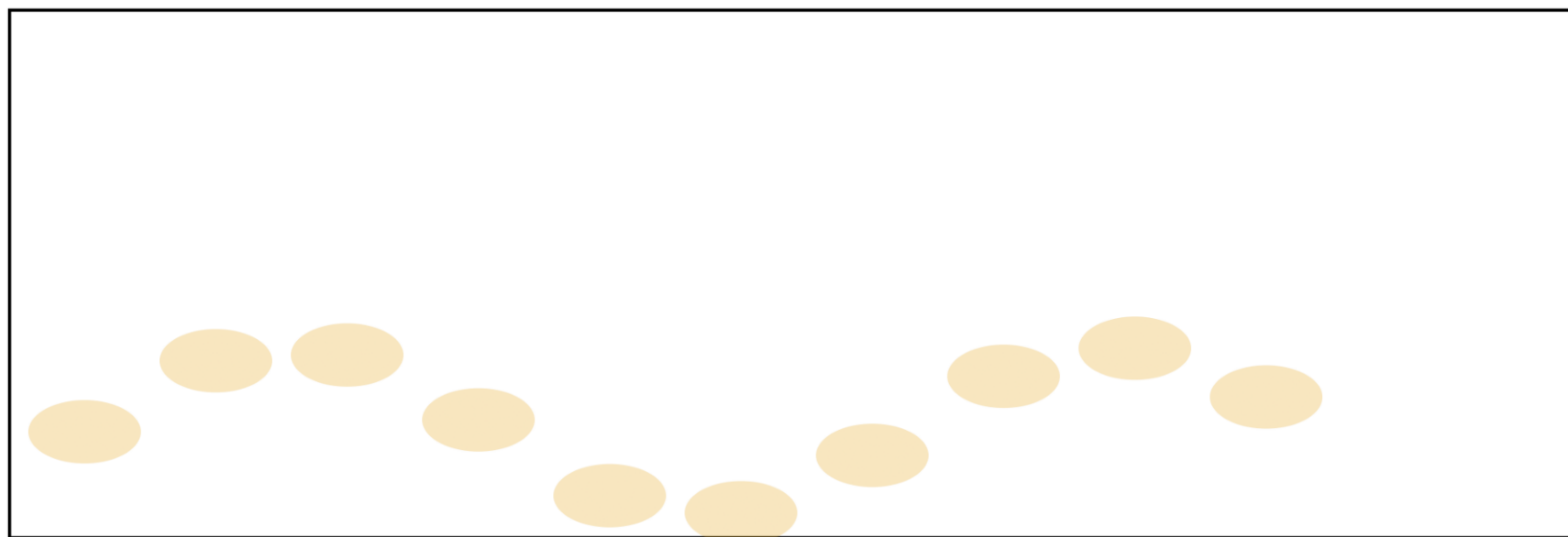
Lasso: zubatější hrana

Pero: hladká křivka

Pro čisté logotypy/ostré hrany: Pero (beziér) > Lasso.

Rychlá maska — workflow

Rychlá maska — workflow

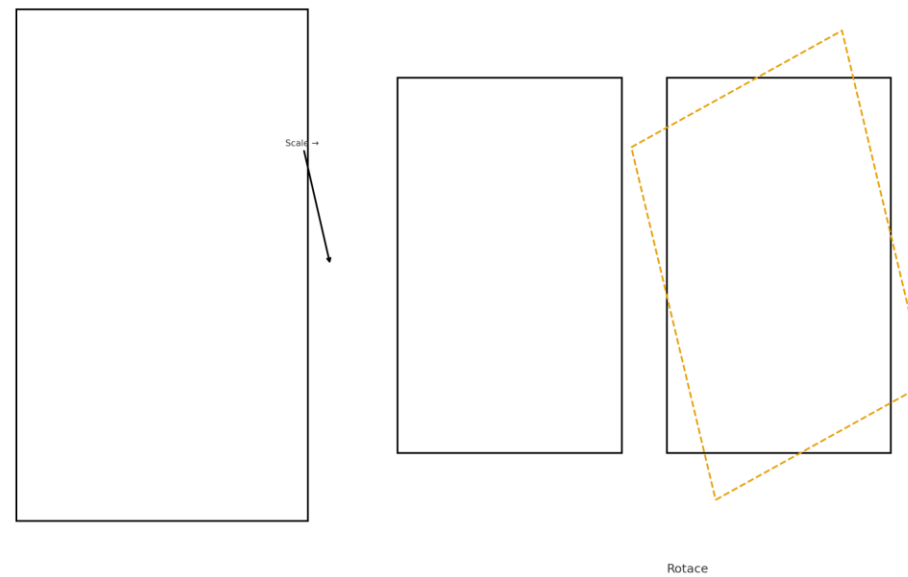


Tip: přepínejte Q (zap/vyp) a kontrolujte hranici ve 100 % zoomu.

Q zap/vyp, malovat bílou/černou; kontrola ve 100 % zoomu.

Transform — měřítko a rotace

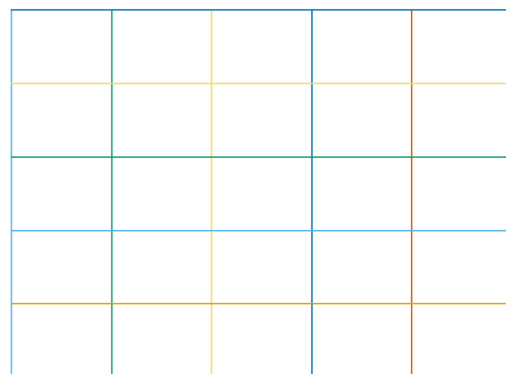
Transformace — měřítko a rotace



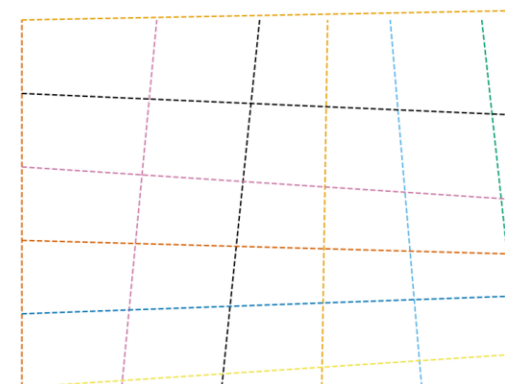
Před nasazením do scény sjednoťte měřítko a úhel.

Transform — perspektiva a mřížka/deformace

Transformace — perspektiva a mřížka/deformace



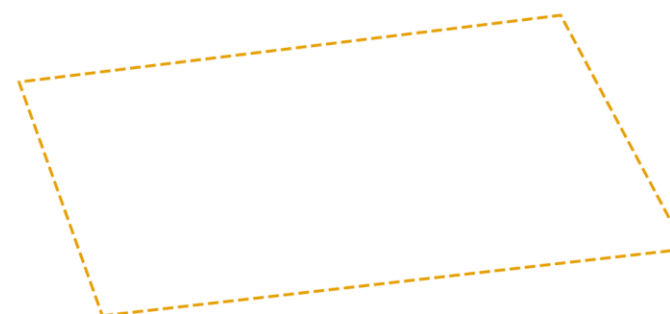
Mřížka



Deformace



Původní

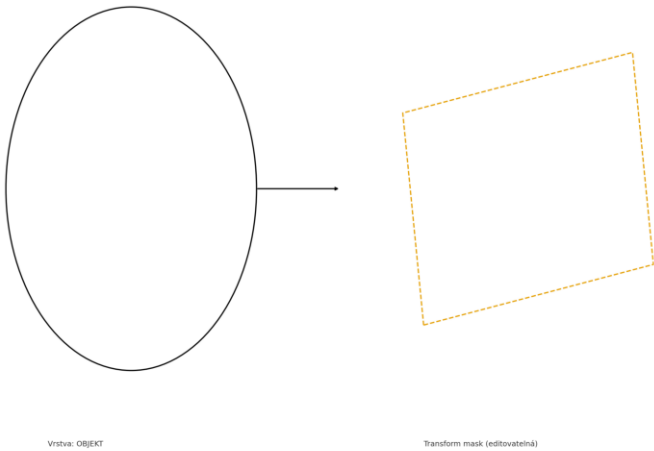


Perspektiva

Perspektiva pro rovinné plochy, Mesh/Deform pro organické tvary.

Transform Mask — nedestruktivní deformace

Transform mask — nedestruktivní deformace

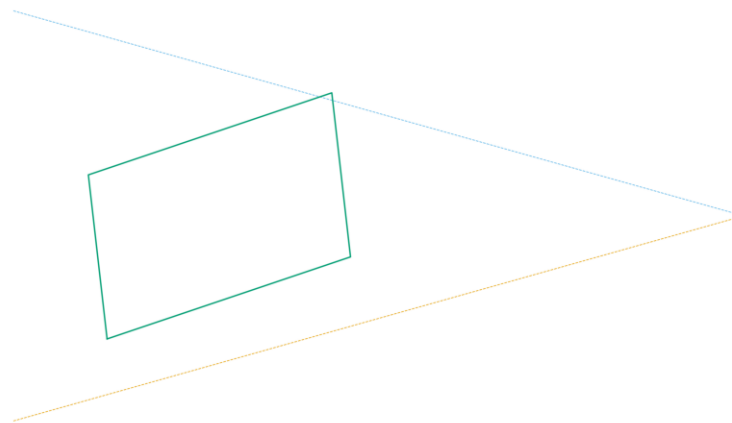


Tip: Transformaci ukládejte do masky — kdykoli se vrátíte a doladíte.

Transformaci ukládejte do masky, ať ji lze později doladit.

Perspektivní zarovnání — vodítka

Perspektivní zarovnání — vodítka



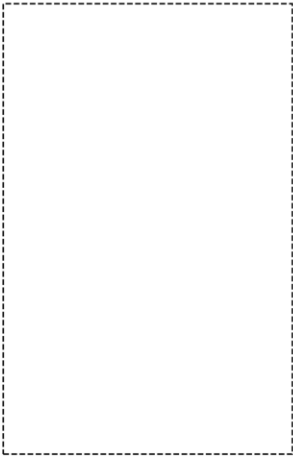
Kreslete pomocné linie ke zmizíku.

Pomocné linie ke zmizíku; objekty kreslete jako trapézy/kvádry.

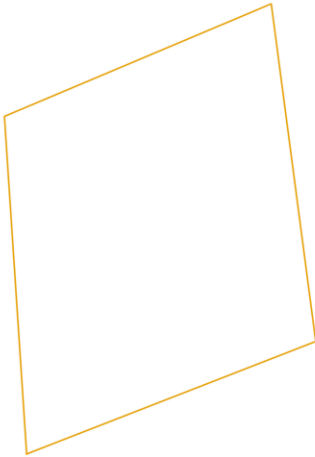
Before/After — vsazení do perspektivy

Before/After — vsazení do perspektivy

Before



After



Zdokumentujte změny: co a proč se posunulo.

Filtrační masky — Curves/HSL (simulace)

Filtrační masky — Curves / HSL (simulace)

Originál



Curves – zesvětlení (na masce např. obloha)



Curves – ztmavení (na masce např. zem)



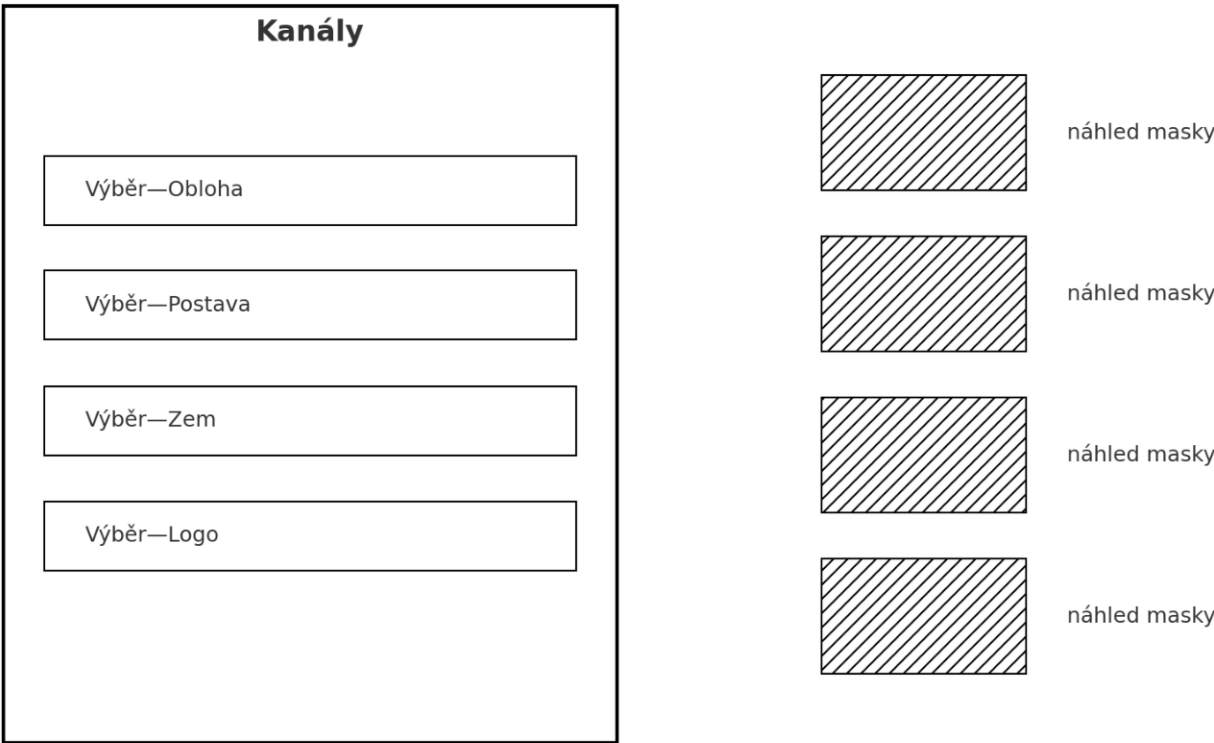
HSL – jemný posun odstínu (maskovat lokálně)



Grading řadte od globálního k lokálnímu; šetřete kontrastem.

Kanály — ukládání výběrů

Kanály — ukládání výběrů

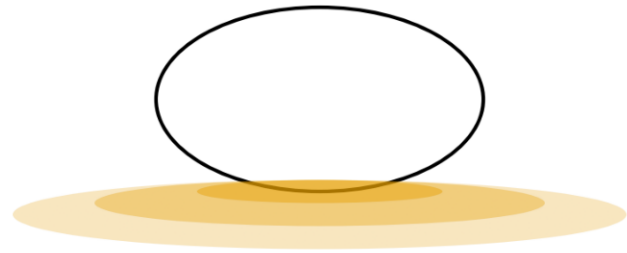


Tip: opakovaně používané výběry ukládejte — zrychlí to práci a sjednotí grading.

Obloha/Postava/Zem/Logo — opakované masky hledejte rychle.

Kontaktný stín — jednoduchý model

Kontaktný stín — jak vypadá

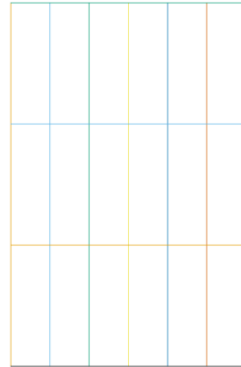


Nejtmavší u kontaktu, do stran a dál se stín zjemňuje a světleje.

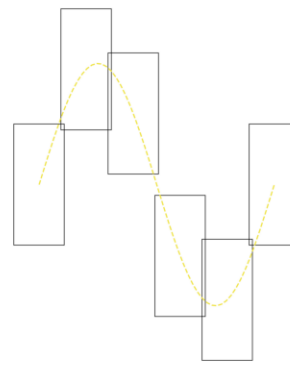
Nejtmavší v kontaktu, měkne s odstupem; respektujte směr světla.

Mesh/Deform — ohýbání látky/kabelu

Mesh/Deform — ohýbání látky/kabelu



Před



Po (ohýb po klíče)

Zachovejte hmotu: deformujte s citem, nepřetahujte textury.

Krok-za-krokem: kompozit do scény

- Výběr perem → rychlá maska pro doladění hran
- Sjednocení měřítka/úhlu → perspektiva
- Kontakový stín + případný odlesk (světlo musí „někam dopadat“)
- Grading (Curves/HSL) – globální pak lokální
- Before/After náhled + krátká reflexe (3–5 vět)

Mini-úkoly (odevzdání)

- 1) Kompozice Before/After: originál vs. objekt vsazený do perspektivy
- 2) Grading pack: 3 varianty (teplý/chladný/noir) na filtračních maskách
- 3) Bonus: Mesh/Deform na prvku v popředí (jemná korekce tvaru)

Tipy & časté chyby (tahák)

- TIP: Ukládejte si výběry do kanálů (Obloha/Postava/Zem)
- TIP: Přidejte štítky k maskám a vrstvám (rychlejší orientace)
- CHYBA: Úpravy „natvrdo“ na rastrové vrstvě → není návrat
- CHYBA: Perspektiva bez referenčních linií (dělejte si mřížku)
- CHYBA: Přepálený grading (Overlay/Contrast) — raději jemně