

Práce s textem

V této kapitole:

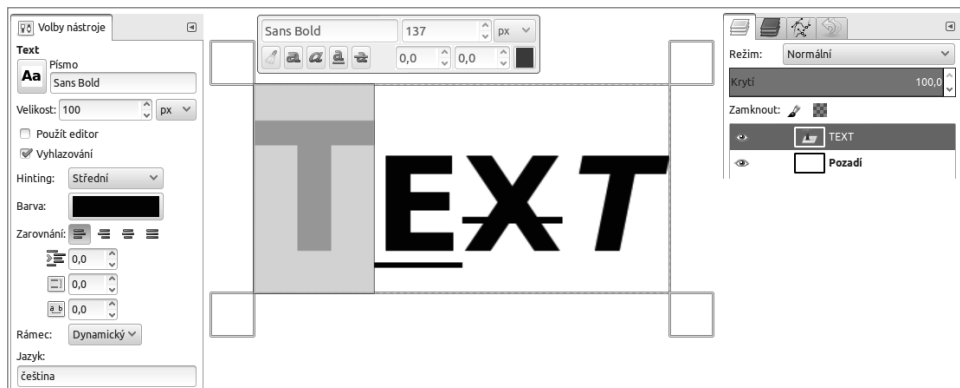
- Možnosti úpravy textu
- Tvorba atraktivních textových efektů
- Pokročilá úprava textu a písma pomocí cest

Obrázková forma mnohdy nestačí a je nutné využít formy textové. V grafice text většinou nepředstavuje jen informační hodnotu, ale snoubí se s hodnotou okrasnou.

Tvorba textu se vždy opírá o nástroj **Text** z panelu nástrojů. Samotný textový nástroj nabízí mimo běžného formátování také úpravu prokladu, prostrkání a v omezené míře i vykreslení písma. Další práce s textem je už v režii běžných nástrojů a filtrů.

Textový nástroj

Nástroj **Text** je dostupný z panelu nástrojů nebo přes jednoduchou klávesovou zkratku **T**. Volby nástroje skrývají všechny upravitelné vlastnosti textu. Klepnutím kamkoli na plátno se vytvoří speciální textová vrstva. K jeho úpravě se lze kdykoli vrátit poklepaním na tuto vrstvu, případně, pokud je vybrán nástroj **Text**, klepnutím přímo do textu. S verzí 2.8 přibyla možnost rychlé editace textu v plouvoucím okně nad polem s textem. Části textu je možné editovat po jeho označení.



Obrázek 4.1 Textový nástroj

S vrstvou textu lze manipulovat jako s kteroukoli jinou vrstvou, bohužel za cenu ztráty možnosti zpětně upravovat text. Příkladem může být vrstva s textem, která je později pomocí nástroje **Otáčení** upravena. Ve výsledku to znamená, že pokud je vrstva upravena např. nástrojem **Otáčení** a je nutné znovu upravit text, dostanete na výběr jen ze dvou možností. Je možné na vyžádání vytvořit novou vrstvu se shodným textem nebo zahodit otočení a upravit stávající text. Jedná se o jednu ze slabin GIMPU, a je tedy vhodné si text předem dobře promyslet.



Obrázek 4.2 Nemožnost zpětné úpravy textu

Užitečná je úzká spolupráce textového nástroje s nástrojem **Cesty**. Text lze příkazem z nabídky **Vrstva** → **Text na cestu** převést do podoby cest a dále s nimi volně manipulovat. Příkazem z nabídky **Vrstva** → **Text podél cesty** je možné text namapovat na tvar cesty. Cesta musí být samozřejmě předem vytvořená.

Upozornění: Při práci s cestami přijdete o možnost jednoduché editace textu pomocí textového editoru.

Tip: Funkce převodu textu na cesty a namapování textu na cestu je dostupná také z místní nabídky po pravém klepnutí na vrstvu s textem.



Obrázek 4.3 Převod textu na cestu



Obrázek 4.4 Text podél cesty

Efekty textu

Jak bylo zmíněno v úvodu, text plní v grafice také funkci okrasnou, o kterou jde v této příručce především. Efektů textů je nespočetné množství: od účelných a minimalistických, až po efekty „na oko“, kde přenášena informace nehraje roli.

Letterpress

Efekt písma (označovaný často jako letterpress) je pokus o vytvoření dojmu vyraženého písma. Tento elegantní a poměrně jednoduchý motiv se v různých podobách objevuje často na papírových a jiných jemných vzorech.

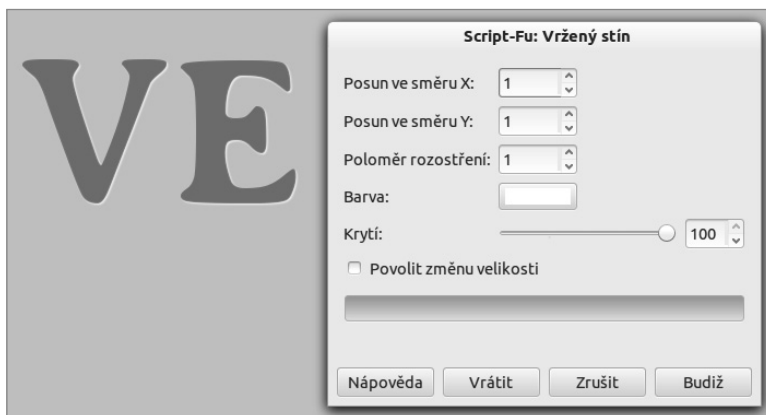
1. Vytvořte nový obrázek. Rozlišení použité v postupu je 1 600 × 500. Nástrojem **Plechovka** obarvte pozadí na barvu #cecbca.
2. Vyberte nástroj **Text** z panelu nástrojů, případně klávesovou zkratkou **T**. Barevné schéma je postaveno na barvách #cf5c52 a #395350. Téma ponechám na vás, zvolil jsem motto Pravda vítězí v původní podobě. Klepnutím na pracovní plochu umístíte kurzor a napište první slovo. Po označení slova doladíte v plovoucím okně barvu a velikost. Pro lepší manipulaci doporučuji slova rozdělit do oddělených textových polí a upravovat každé zvlášť, stejný postup proto opakujte i s dalšími slovy.

Tip: Vodítka značně ulehčují rozvržení plátna, neváhejte je hojně využívat. Nástroje se ve výchozím nastavení k vodítkům přichytávají. Pokud by přichytávání bylo spíše na obtíž, je možné tuto funkci vypnout příkazem z nabídky Zobrazení→Přichytávání k vodítkům.



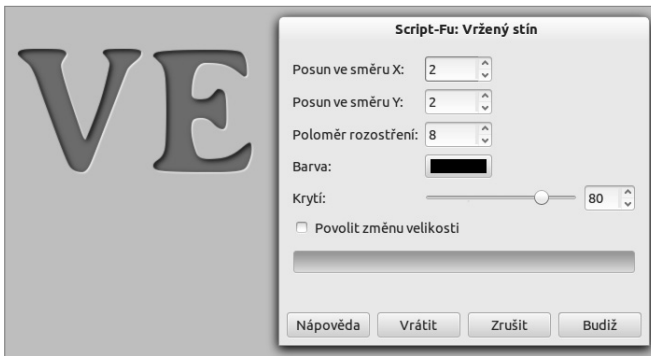
Obrázek 4.5 Připravený text

3. Aby text vypadal jako vyražený, v tomto případě spíše vystřižený, je nutné přidat stíny a odlesky. Text přidejte do výběru příkazem **Alfa do výběru** z místní nabídky vrstvy. Výběr rozostřete o 2 pixely příkazem z nabídky **Vybrat→Rozostřit**. Otevřete nástroj pro vržení stínu z nabídky **Filtry→Světlo a stín→Vržený stín**. Hodnoty **Posun ve směru X**, **Posun ve směru Y** a **Poloměr rozostření** nastavte na 1 pixel. **Barva** odlesku je bílá. **Krytí** zvyšte na 100 % a zrušte zaškrtnutí políčka **Povolit změnu velikosti**.



Obrázek 4.6 Bílý odlesk

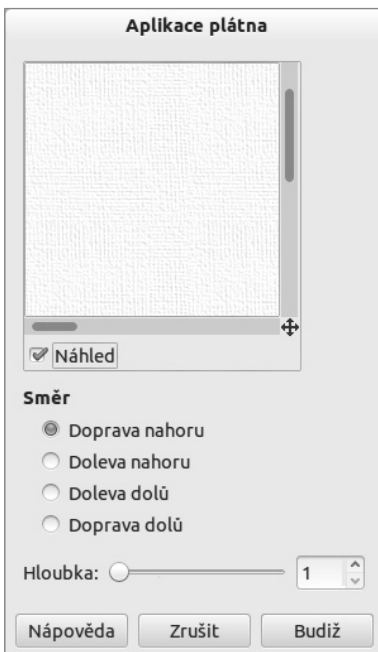
4. Výběr invertujte příkazem **Vybrat→Invertovat** a přidejte vnitřní stín. Otevřete dialogové okno pro přidání stínu. Pozměňte hodnoty **Posun ve směru X** a **Posun ve směru Y** na 2 pixely. **Poloměr rozostření** zvyšte na 8 pixelů a **Krytí** snižte na 80 %. Barva stínu je černá.



Obrázek 4.7 Vystínovaný text

Poznámka: Pokud je v obrázku více textu, opakujte stejný postup na každý z nich. Hodnoty stínu a odlesku je nutné v případě různých velikostí písma doladit.

- Do obrázku nakonec přidejte jemnou texturu. Jedním z možných způsobů je použít aplikaci plátna. Vytvořte novou vrstvu klepnutím na tlačítko **Vytvořit novou vrstvu** a **Typ vyplňování vrstvy** přepněte na **Bílou**. Vrstvu přetáhněte navrch seznamu vrstev. Příkazem z nabídky **Filtry** → **Umělecké** → **Aplikovat Plátno** vygenerujte texturu plátna s nastavním položky **Hloubka** na 1. Vrstvě nastavte **Režim** na **Násobení** a snižte **Krytí** na 50%.



Obrázek 4.8 Aplikace plátna



Obrázek 4.9 Výsledný efekt letterpress

Text jako pozadí

Tvorba grafiky obecně bývá častokrát zdlouhavá mravenčí práce s nejistým výsledkem, o to víc ovšem výsledná práce potěší. O následujícím cvičení to platí dvojnásob, s nemožností po transformaci zpětně upravit text se jedná o zkoušku trpělivosti. Pozadí se bude skládat z různých velikých a o 90° otočených bloků textu. Blok by měl být nejlépe jednoslovný.

1. Vytvořte nový obrázek s bílým vyplňováním. Rozlišení je vhodné volit vyšší, na závěr bude totiž obrázek značně ořezán.
2. Písmo volte z rodiny sans-serif (bezpatkové), vhodná je např. Helvetica a její odvozeniny. Nastavte černou barvu textu a napište první blok textu (já v tomto případě zvolil nápis Wilber, což může být třeba název vaší společnosti). Text zkopírujte a s ohledem na budoucí umístění změňte jeho velikost. Nástrojem **Otáčení** z panelu nástrojů text otočte o 90° a vhodně jej umístěte.

Podobným způsobem pokračujte až do zaplnění plátna s výjimkou rohů. Rohy nemusí být vyplněny, protože se bude plátno otáčet o 45°. Tímto postupem odpadne otáčení poloviny bloků spolu s problematickou zpětnou úpravou.

Tip: Vzhledem k neustálému střídání sady tří nástrojů je užitečné si zapamatovat jejich klávesové zkratky. Přesun: M; Otáčení: Shift+R; Text: T

Poznámka: Je na vás, jaké uspořádání bloků budete dodržovat, ve cvičení se držím striktně otáčení o 0° a -90°.



Obrázek 4.10 První dva bloky textu



Obrázek 4.11 Rozmístěné textové bloky

3. Skryjte bílé pozadí klepnutím na miniaturu oka vedle vrstvy. Příkazem z nabídky **Vrstva** → **Sloučit viditelné vrstvy** slučte všechny bloky. Nově vytvořenou vrstvu otočte o 45° nástrojem **Otáčení**. Nástrojem **Ořezání** obrázek ořežte.

Poznámka: Pokud nechcete přijít o možnost upravovat samostatně bloky textu, můžete použít příkaz z nabídky **Vrstva** → **Nová z viditelné**. Tento příkaz vytvoří novou vrstvu sloučením všech viditelných vrstev. Nově vytvořenou vrstvu poté zkopírujte do nového obrázku a zachovejte tak původní projekt.



Obrázek 4.12 Černobílé pozadí z textu

4. Na pozadí obrázku vytvořte barevný přechod. **Barvy popředí a pozadí** nastavte na #008d14 a #003c08. Nástroji **Mísení** z panelu nástrojů nastavte **Přechod na Popředí do pozadí** a **Tvar Kuželový (nesymetrický)**. Přechod vedte od středu k jednomu z rohů plátna. Vrstvě s textem nastavte **Režim na Překrývání**.



Obrázek 4.13 Pozadí s barevným přechodem

5. Vytvořte novou vrchní vrstvu a vygenerujte plazmu příkazem z nabídky **Filtry** → **Vykreslit** → **Mraky** → **Plazma**. Všechny hodnoty ponechte ve výchozím nastavení. Můžete si vybrat mezi režimem krytí **Přidávání** a **Překrývání**.



Obrázek 4.14 Výsledný obrázek s režimem Přidávání

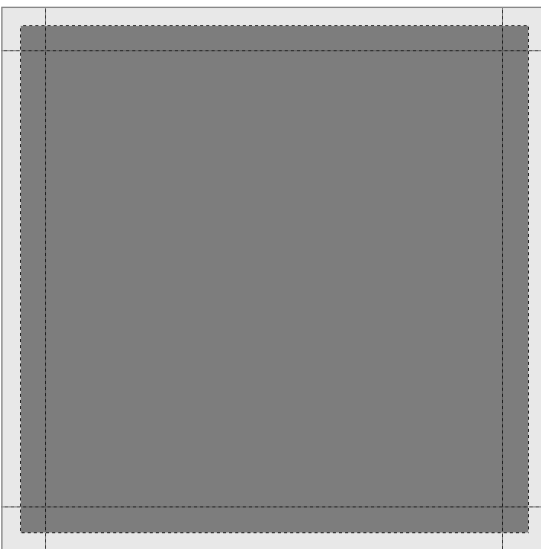


Obrázek 4.15 Výsledný obrázek s režimem Překrývání

Text a symbol

Hlavním tématem tohoto cvičení je vyjádření myšlenky či pocitu hned dvěma formami: běžným textem i symbolem téhož významu. Tímto způsobem se dá vyjádřit prakticky cokoliv. V tomto cvičení použijeme symbol míru a jeho textové vyjádření hned v několika jazycích.

1. Vytvořte nový obrázek s barvou pozadí #ce7d56. Vložte vodítka tvořící pomyslný rámeček, tedy svislé i vodorovné v 5% a 95% vzdálenosti. K umístění vodítek použijte nástroj z nabídky **Obrázek**→**Vodítka**→**Nové vodítko (podle procent)**.



Obrázek 4.16 Pozadí s vloženými vodítky

- Pro písmo platí stejná pravidla jako v případě textu na pozadí. Nejlépe tedy volit písmo bezpatkové. Lze používat více písem a řezů s výjimkou kurzívy, dbejte však na zachování výšky písma. Barva písma je #f4a779, v různých jazycích vypisujte slova do řádku. Upravte **Prostrkání** ve volbách nástroje Text tak, aby byl konec řádku vždy zarovnan s vodítkem.



Obrázek 4.17 První vyplněný řádek

- Každý nový řádek vytvořte jako nový textový blok. Po několika řádcích si můžete ulehčit práci a použít řádky předchozí. Po vyplnění všech řádků odstraňte svislá vodítka a přidejte nové svislé vodítko uprostřed plátna. Upravte řádkování jednoduchým přesouváním textu, díky vodítku se bloky přichytávají na střed plátna.



Obrázek 4.18 Plátno vyplněno textem

- Skryjte vrstvu s pozadím klepnutím na miniaturu oka v seznamu vrstev. Příkazem z nabídky **Vrstva** → **Sloučit viditelné vrstvy** slučte vrstvy s textem. Vrstvu s pozadím můžete znovu zobrazit.

Klepněte pravým tlačítkem na vrstvu s textem a z místní nabídky vyberte položku **Alfa do výběru** a výběr uložte do kanálu příkazem z nabídky **Vybrat** → **Uložit do kanálu**. V obrázku vytvořte, případně do něj jako vrstvu vložte, potřebný symbol. Z místní nabídky vrstvy symbolu vyberte položku **Alfa do výběru**. Přepněte na kartu **Kanály** a z místní nabídky dříve vytvořeného výběrového kanálu vyberte položku **Průnik s výběrem**.



Obrázek 4.19 Průnik textu se symbolem

5. Vytvořte novou vrstvu navrchu seznamu. Vytvořený průnik výběru textu a symbolu už jen vylijte barvou #eddddd pomocí nástroje **Plechovka**.

Poznámka: Vrstva se symbolem je dále nepotřebná. Stačí ji skrýt, aby byla dostupná v případě dalších úprav.



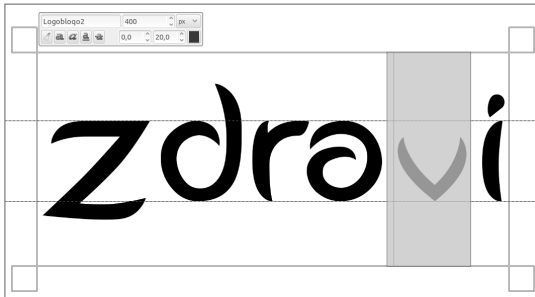
Obrázek 4.20 Mír v mnoha jazycích

Ohýbání písma

Díky vestavěné funkci převodu textu na cesty je možné samotné písmo dále upravovat. V grafice se často setkáváte s obrázkem, který využívá textu k ztvárnění symbolu s textem souvisejícím do celku. Do této skupiny spadají i různá loga firem. Základem loga je především nápad.

1. Vytvořte nový bílý obrázek s rozlišením respektujícím budoucí využití, ve cvičení je použito rozlišení 1 600 × 1 200.
2. Hlavním tématem cvičení je zdraví, s čímž budou souviset použité barvy a úpravy. Pomocí nástroje **Text** z panelu nástrojů vytvořte nápis s velikostí písma 500 pixelů. Písmeno Z je využito k podtržení celého textu, za tímto účelem zvětšete písmeno na 620 pixelů

a snižte účaří na -55. Písmeno V bude transformováno do podoby srdce, proto jej zmenšete na 400 pixelů. Protože bude V značně transformováno, je potřeba upravit prostrkání neboli kerning kolem písmena. V plovoucím okně upravte hodnotu kerningu písma V a Í na 20 pixelů.



Obrázek 4.21 Úpravy nápisu Zdraví

3. Text převedte na cestu příkazem z nabídky **Vrstva** → **Text na cestu**. Vrstvu s textem skryjte klepnutím na miniaturu oka v seznamu vrstev. Přepněte na kartu **Cesty** a poklepaním ji aktivujte. Protáhněte vrchní i spodní linii písma Z až za hranice plátna. Body cesty reprezentující písmeno V přeskupte do tvaru srdce.

Poznámka: Se stisknutou klávesou Shift je klepnutím možné vybrat více řídicích bodů a následně skupinu bodů přesunout. Se stisknutou klávesou Ctrl můžete klepnutím do cesty přidávat nové řídicí body.

Tip: Cesty je možné skrývat a naopak zobrazovat stejně jako vrstvy pomocí miniatury oka.



Obrázek 4.22 Upravené cesty

4. Vytvořte novou vrstvu s průhledným typem vyplňování pro text. Cestu s textem přidejte do výběru příkazem **Cesta do výběru** z místní nabídky cesty. Nástrojem **Výběr obdélníku** vyberte při současném stisknutí kláves **Shift+Ctrl** pouze srdce. Nástrojem **Plechovka** obarvete výběr na barvu #e93d28.

Znovu přidejte cestu do výběru a nástrojem **Výběr obdélníku** se současným stisknutím klávesy **Ctrl** srdce z výběru odeberte. Zbývající výběr vyplňte barvou.

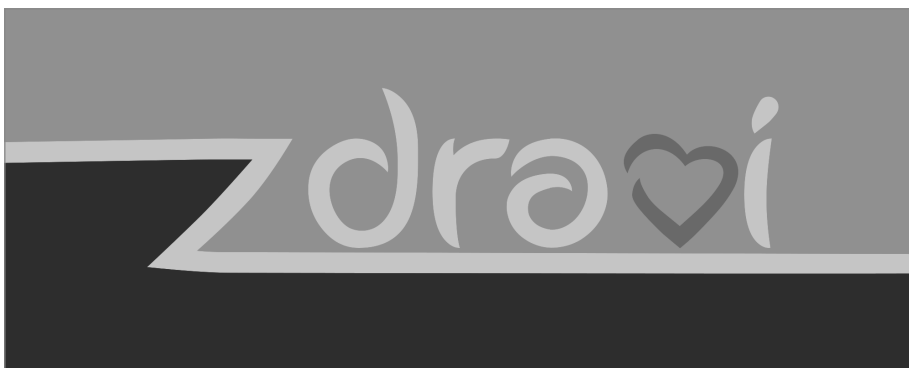


Obrázek 4.23 Vybarvený text

5. Pomocí nástroje **Cesty** z panelu nástrojů vyberte horní polovinu obrázku, pomyslnou dělicí linií je písmeno Z. Při spojování cesty do uzavřeného tvaru nezapomeňte stisknout klávesu **Ctrl**, cestu do výběru přidáte stisknutím klávesy **Enter**. Na vrstvě pozadí vybarvěte výběr nástrojem **Plechovka** barvou #ca9b45. Výběr invertujte příkazem z nabídky **Vybrat** → **Invertovat** a vybarvěte jej barvou #423e36.



Obrázek 4.24 Výběr cestou



Obrázek 4.25 Hotová úprava písma