

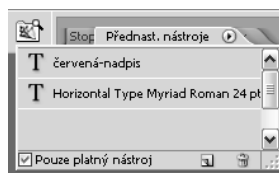
# Kapitola 5

## Kouzla s textem

Úpravy textu jsou po úpravách fotografií nejvíce používané techniky, a proto jim věnujeme samostatnou kapitolu. Pro jednoduché úpravy textu jsou ve Photoshopu připravené styly vrstev, pomocí kterých vytvoříte profesionální nadpisy, a text zůstane po celou dobu práce plně editovatelný. I při různých deformacích textu nenajdete lepšího pomocníka, než je Photoshop. Ne každá deformace ale pracuje stejně s každou velikostí a typem fontu. Proto je v následujících příkladech vždy uvedena velikost, typ a řez fontu, který je pro konkrétní příklad nevhodnější.

### Přednastavení vlastností textu

Jednoduchý, ale užitečný, způsob, jak si ulehčit a zpřehlednit používání nástroje **Písmo** (Type Tool), je uložení jeho vlastností do paletky **Přednastavené nástroje** (Tool Presets). Sem můžete ukládat vlastnosti a nastavení i ostatních nástrojů, ale u nástroje **Písmo** se nám to výborně hodí. Navrhujete například internetové stránky a máte na tlačítkách, v nadpisech a v textu rozdílné typy fontů a velikosti písma. Po nějaké době je potřeba stránku upravit (rozšířit) a vy si marně snažíte vzpomenout, jaká kombinace byla nevhodnější. Právě k tomu je dobré uložit si nastavení písma a pak jej jednoduše znovu používat.



**Obrázek 5.1** Paletka Přednastavené nástroje (Tool Presets)

1. Zvolte nástroj **Písmo** (Type Tool) a na panelu nástrojů v horní části pracovní plochy nastavte požadovaný typ, velikost písma, jeho barvu a případně i jiná nastavení.
2. Otevřete paletku **Přednastavené nástroje** (Tool Presets) a klepněte na ikonu **Vytvořit nový přednastavený nástroj** (Create New Tool Preset).
3. Otevře se dialogové okno, do kterého je potřeba napsat pojmenování tohoto nastavení. Automaticky se nastavení pojmenuje typem a velikostí písma, kdo by si ale takovou kombinaci do budoucna pamatoval? Daleko lepší je pojmenovat nastavení názvem projektu a místem, kde bylo použito. Například květinářství-nadpis, nebo květinářství-text.

Pak už stačí jen klepnout v paletce **Přednastavené nástroje** (Tool Presets) na příslušnou řádku a písmo bude vždy takové, jaké jste chtěli mít.

### Obtékání textu

V textových editorech a vektorových programech, kde je kladen důraz na práci s textem, je standardní funkcí vlévání textu do různých tvarů a obtékání obrázků textem. Photoshop sice není textový editor, přesto jsou jeho textové funkce velmi pokročilé. Pokud spojíte vektorové

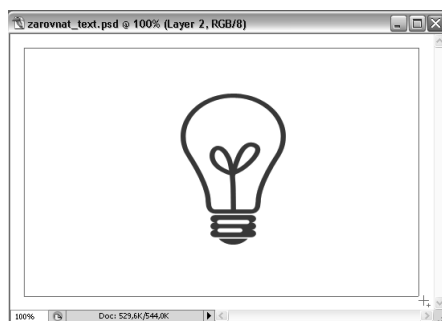
tvary s textovým nástrojem, dosáhnete překvapivých výsledků. Ukážeme si, jak psát text tak, aby obtékal obrázek:

1. Vytvořte nový dokument 500 × 350 pixelů.
2. Nejprve si do prázdného dokumentu vložíme obrázek, který necháme obtékat textem. Já jsem použil vektorovou kresbu, která je k dispozici mezi vektorovými tvary nástroje **Custom Shape Tool**.
3. Funkce, která by zajistila automatické obtékání obrázku textem, ve Photoshopu chybí. Proto ji musíme nahradit vhodnou kombinací vektorových tvarů, které vytvoří obálku pro vložení textu. Zvolte nástroj pro výběr (Rectangle Tool). Na panelu nástrojů klepněte na ikonu **Cesta** (Path). Tím máme zajištěno, že se nakreslená cesta nevyplní barvou.



**Obrázek 5.2** Nastavení nástroje pro nakreslení obdélníku

4. Umístěte kurzor myši do levého horního rohu a stiskněte levé tlačítko myši a tažením do protilehlého rohu nakreslete obdélník. Do tohoto obdélníku později vepíšeme text.
5. Změňte nástroj na **Elipsa** (Ellipse Tool) a na panelu nástrojů navíc klepněte na ikonu **Substract to Shape Area**. To způsobí, že každý další vektorový tvar, který nakreslíte, se odečte od předchozího. Elipsu jsem zvolil proto, abych co nejlépe ohraničil obrázek uprostřed dokumentu.



**Obrázek 5.3** Ohraničení textu (text box)

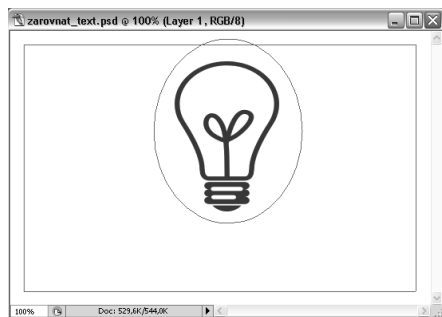
6. Elipsu nakreslíte tak, že stisknete kurzor myši uprostřed horní části obdélníku a tažením směrem dolů a trochu doprava vytvoříte elipsu. Pozor! Elipsa musí protínat horní hranu obdélníku. Tím vytvoříte v původním obdélníku jakýsi výřez.



**Obrázek 5.4** Nastavení nástroje pro nakreslení elipsy

**TIP!** K přesnému umístění elipsy kolem obrázku použijte klávesu mezerník. Když mezerník stisknete, budete místo kreslení s elipsou pohybovat. Po uvolnění můžete pokračovat v kreslení.

7. Obdélník s elipsovým výřezem nám bude tvořit obálku, do které můžeme vepsat, nebo zkopírovat text.
8. Zvolte nástroj **Písmo** (Type Tool) a kurzor myši umístěte dovnitř obdélníku. Všimněte si, že se tvar kurzoru změnil. Kolem známého I se vytvořil kroužek. Ten nám říká, že se



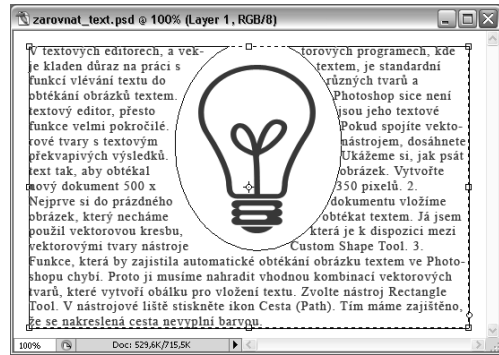
**Obrázek 5.5** Obdélník s odečtenou elipsou

nacházíme uprostřed vektorového tvaru, do kterého lze umístit text. Klepněte myší a začněte psát. Kurzor myši se automaticky umístí do levého horního rohu. Při psaní se text před obrázkem přeruší a pokračuje až za ním do té doby, než překročí spodní část elipsy. Pak už pokračuje zleva doprava, jako při normálním psaní.



Když budete potřebovat, aby text tvořil kolem obrázku dva sloupce, to znamená, že text vyplní nejprve levou stranu a pak teprve pokračuje vpravo od obrázku, musíte při kreslení elipsy protnout i spodní hranu obdélníku. Tím vytvoříte dvě nezávislé obálky, které ale

musíte každou zvlášť naplnit textem. Ten se mezi nimi automaticky nepřelévá.



Obrázek 5.6 Text obtéká obrázek

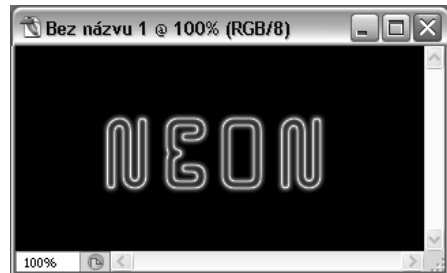
## Neonová trubice

Mezi jednoduché, ale vděčné úpravy písma patří napodobení neonové trubice. Nejlepšího výsledku dosáhnete v kombinaci s použitím vhodného fontu, který je sám o sobě tvořen zakřivenými čarami.

1. Otevřete nový dokument 300 × 150 pixelů s bílým pozadím a nástrojem **Písmo** (Type Tool) do něj vepište černý text.
2. Zvolte efekt **Rozostření** → **Gaussovské rozostření** (Blur → Gaussian Blur) s hodnotou rozostření 1,8. Budete varováni, že efekt se dá použít pouze na rastrový obrázek. Stisknutím tlačítka **OK** se text převede z vektorové na rastrovou grafiku. Okraje textu se rozostří.
3. Příkazem **Vrstva** → **Sloučit** (Layer → Flatten Image) spojte textovou vrstvu s pozadím.
4. Příkazem **Obráz** → **Přízpůsobit** → **Inverze** (Image → Adjust → Invert) změníme obrázek černé pozadí s bílým textem.
5. A teď to hlavní. Filtrem **Filtr** → **Stylizace** → **Solarizace** (Filter → Stylize → Solarize) zdvojíme okraje textu.
6. Příkazem **Obráz** → **Přízpůsobit** → **Úroveň automaticky** (Image → Adjust → Auto Levels) zvýšíme kontrast textu.
7. Nakonec upravíme barvu vzniklé neonové trubice nastavením **Obráz** → **Přízpůsobit** → **Vyvážení barev** (Image → Adjust → Color Balance) například na fialovou (+100, -100, +100).



Obrázek 5.7 Základní text pro neonový nápis



Obrázek 5.8 Neonový nápis

## Výbušný text

Výbuch textu a jeho rozmetání do všech stran nejlépe vynikne s tučným textem, tvořeným pouze obvodovými křivkami. Takový text se dá vytvořit z libovolného typu fontu.

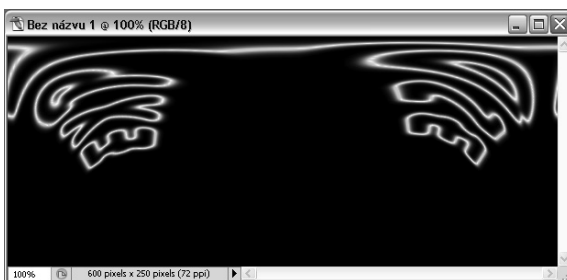
1. Otevřete nový dokument 400 × 150 s černým pozadím a nástrojem **Písmo** (Text Tool) do něj vepište bílý text fontem Balloon.
2. Zvolte efekt **Rozostření** → **Gaussovské rozostření** (Blur → Gaussian Blur) s hodnotou rozostření 2,2. Budete varováni, že efekt se dá použít pouze na rastrový obrázek. Stisknutím tlačítka OK se text převede z vektorové na rastrovou grafiku. Okraje textu se rozostří.
3. Filtrem **Filtr** → **Stylizace** → **Solarizace** (Filter → Stylize → Solarize) zdvojíme okraje textu a příkazem **Obraz** → **Přizpůsobit** → **Úrovně automaticky** (Image → Adjust → Auto Levels) zvýšíme jeho kontrast.
4. Textovou vrstvu je pro následující operace potřeba sloučit se základní vrstvou příkazem **Vrstva** → **Sloučit** (Layer → Down).
5. V paletce **Vrstvy** (Layers) klepněte na základní vrstvu (nyní obsahuje pozadí i text) pravým tlačítkem myši a z kontextového menu zvolte příkaz **Duplikovat vrstvu** (Duplicate Layer). Tím vytvoříte kopii (Background copy), kterou později použijeme ke zvýraznění textu.

6. Vyberte znovu základní vrstvu a proveďte úpravu filtrem **Filtr** → **Deformovat** → **Polární souřadnice** (Filter → Distort → Polar Coordinates) nastaveným na Polar to Rectangular. Filtr zdeformuje text jako by ho chtěl přizpůsobit tvaru koule.

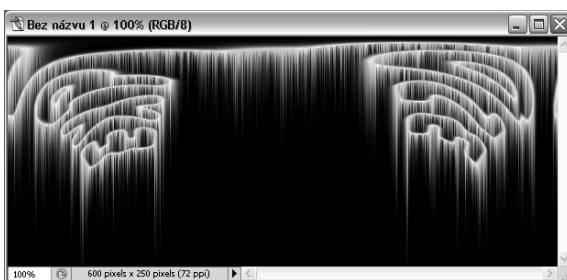
7. Pro použití dalšího filtru je potřeba dokument potočit příkazem **Obraz** → **Natočit plátno** → **O 90° vpravo** (Image → Rotate Canvas → 90° CW). Filtr **Stylizace** → **Vítr** (Stylize → Wind) totiž pracuje pouze ve vodorovném směru. Pro znásobení efektu použijte filtr dvakrát po sobě. Tím docílíte roztažení a zašpičatění zdeformovaného textu.

8. Natočte dokument do původní polohy příkazem **Obraz** → **Natočit plátno** → **O 90° vlevo** (Image → Rotate Canvas → 90° CCW) a také změňte souřadnicové zobrazení zpět na pravoúhlé filtrem **Filtr** → **Deformovat** → **Polární souřadnice** (Filter → Distort → Polar Coordinates) nastaveným na **Rectangular to Polar**.

9. Text se vrátí do své původní podoby a kolem něj vznikly záblesky výbuchu. Pro zvýšení efektu je dobré papský (i text) zabarvit oranžovou barvou příkazem **Obraz** → **Přizpů-**



Obrázek 5.9 Deformace textu – Polární souřadnice



Obrázek 5.10 Deformace textu – Vítr

**sobení** → **Odstín a sytost** (Image → Adjust → Hue/Saturations) – **Kolorovat** nastaveným na **Odstín: 40, Sytost: 70**.

**TIP!**

Výbuch je hotový, ale původní text v něm trochu zaniká. V průběhu úprav jsme si vytvořili kopii základní vrstvy a tu teď použijeme pro zvýraznění textu. V paletce Vrstvy klepněte na kopii vrstvy a nastavte její interakci s následující vrstvou na **Režim: Zesvětlit** (Mode:Lighten). Obrys textu se zjasní a bude lépe čitelný.



**Obrázek 5.11** Výbušný text

## Vyplnění textu obrázkem

Pro zvýraznění textu na jednobarevném pozadí lze použít výplň textu vhodným obrázkem. Obrázek by měl být tak velký, aby zasahoval přes celou plochu textu. Jako příklad můžeme použít ukázkový obrázek Fish.psd. Ten má dostatečně jemný motiv (malé rybky) na to, aby byl rozeznatelný na všech písmenech textu. Původní obrázek je složen z osmi samostatných vrstev. To by nám mohlo dělat potíže, a tak si nejprve vytvoříme kopii obrázku s jednou vrstvou, která bude obsahovat vše (také můžete použít nějaký vhodný vlastní obrázek).

1. Zvolte příkaz **Obraz** → **Duplikovat** (Image → Duplicate). V dialogovém okně pak označte volbu **Duplicate Merged Layers Only**. Tím vytvoříte kopii obrázku (původní zůstane nezměněn) sloučenou do jedné samostatné vrstvy.
2. Zvolte nástroj **Písmo** (Type Tool) Arial Black 120pt, klepněte v levé části obrázku a napište text.
3. Pomocí nástroje **Posun** (Move Tool) umístěte nápis tak, aby byl celý na ploše obrázku (případně změňte velikost písma).
4. Proveďte výběr z textové vrstvy klepnutím na náhled vrstvy (v paletce Vrstvy) se stisknutou klávesou CTRL.
5. Zvolte jako aktivní vrstvu s obrázkem a zvolte příkaz **Vrstva** → **Maska vrstvy** → **Odkrýt výběr** (Layer → Layer Mask → Reveal Selection). Tím se u vrstvy vytvoří maska, která skryje obrázek a zviditelní pouze text.
6. Skryjte původní textovou vrstvu (klepnutím na ikonku oka v levé části paletky **Vrstvy** (Layers)).

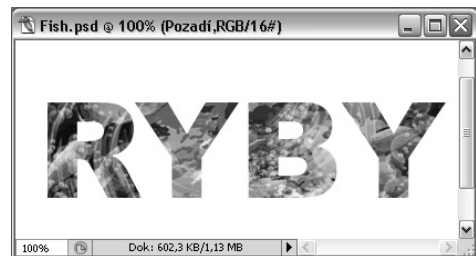
Na obrázku zůstane pouze text (pro zvýšení kontrastu jsem jej umístil na bílé pozadí) tvořený podkladovým obrázkem.



Fish.psd



**Obrázek 5.12** Maska u vrstvy s obrázkem



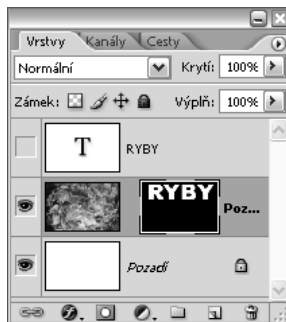
**Obrázek 5.13** Text vyplněný obrázkem

## Edítace textu s obrázkem

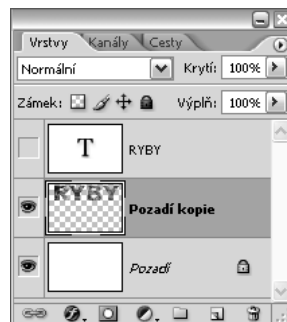
Předchozí způsob textu s maskou má výhodu v dodatečné možnosti přesně umístit polohu textu na obrázku.

1. Klepněte v paletce **Vrstvy** (Layers) postupně na ikonku řetězu mezi náhledem vrstvy s obrázkem a maskou vrstvy a pak na náhled masky (náhled se zvýrazní bílým ohraničením). Tím dočasně oddělíte původní obrázek od masky.
2. Pomocí nástroje **Posun** (Move Tool) můžete nyní volně pohybovat maskou po obrázku a přesně tak umístit polohu nápisu.
3. Pro opětovné spojení vrstvy a masky klepněte do místa, kde byla ikonka s řetězem.
4. Když jste s umístěním textu spokojeni, můžete editaci ukončit tím, že necháte masku promítnout do obrázku příkazem **Vrstva** → **Maska vrstvy** → **Použít** (Layer → Layer Mask → Apply).

Tím se na obrázku na první pohled nic nezměnilo, ale od této chvíle je text s obrázkem definitivně samostatnou vrstvou



**Obrázek 5.14** Aktivní maska vrstvy

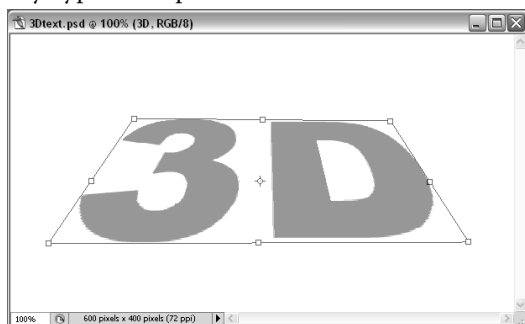


**Obrázek 5.15** Samostatná vrstva s textem

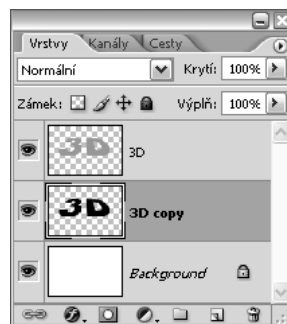
## Trojrozměrný text

Na efekt, který působí prostorovým dojmem u textu, není v Photoshopu žádný filtr. Proto si jej musíme vytvořit sami. Není to nic těžkého, jen se někomu postup může zdát trochu zdlouhavý. Na začátku si připravíme nový, čistý, dokument velikosti 600 × 400 px.

1. Zvolte nástroj **Písmo** (Text Tool) a vepište text.
2. Text změňte na obrázek příkazem **Vrstva** → **Rastrovat** → **Písmo** (Layer → Rasterize → Type).
3. Aby text vypadal skutečně prostorově, bude lepší trochu jej upravit. Zvolte příkaz **Úpravy** → **Transformace** → **Deformace** (Edit → Transform → Distort). Text upravíme tak, aby vypadal, že padá směrem dozadu.



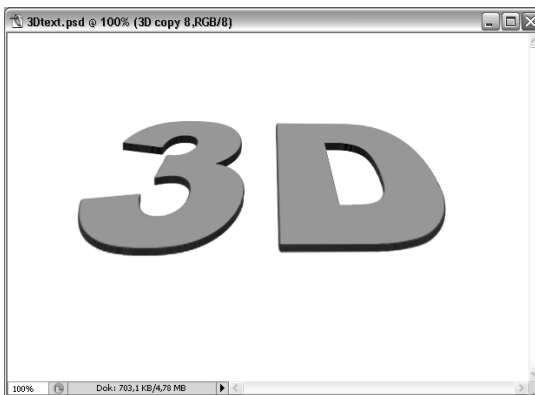
**Obrázek 5.16** Transformace textu



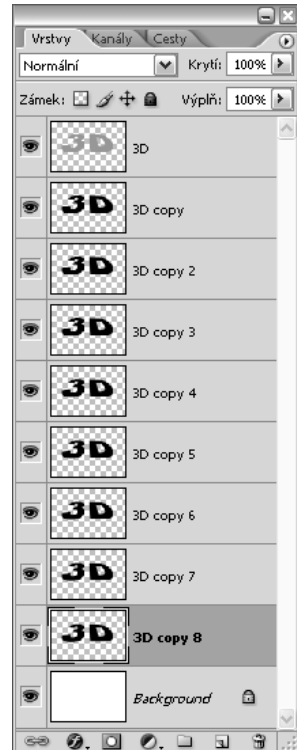
**Obrázek 5.17** Kopie vrstvy

4. Pokud jste si jistí, že je podoba textu definitivní, vytvořte kopii vrstvy s textem příkazem **Vrstva** → **Nová** → **Vrstva kopírováním** (Layer → New → Layer Via Copy). V paletce **Vrstvy** (Layers) přibude nad původní vrstvou kopie vrstvy, kterou přetažením posuňte pod vrstvu s textem.
5. Kopii vrstvy je v tuto chvíli potřeba přebarvit na jinou barvu, než původní text. To provedete jednoduše tak, že změníte barvu popředí na černou a nástrojem **Spojité výplň** (Paint Bucket Tool) klepnete v obrázku na kopii textu.
6. Kopie vrstvy bude tvořit třetí rozměr textu, a proto ji v obrázku musíme posunout směrem dolů. Zvolte nástroj **Posun** (Move Tool) a jednou stisknete kurzorovou šipku „dolů“ na klávesnici. Text se posune směrem dolů o jeden pixel a pod původním textem se vytvoří.

Nyní už záleží jen na vás, jak hluboký text potřebujete vytvořit. Každá další kopie vrstvy posunutá o jeden pixel zvýší dojem prostorovosti. Při osmi vrstvách bude text hluboký osm pixelů, tak jako na obrázku.



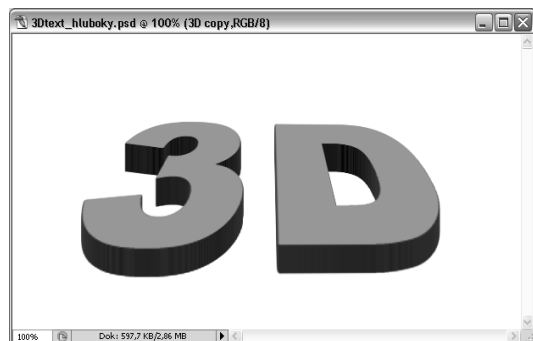
**Obrázek 5.18** 3D-text



**Obrázek 5.19** Osm kopií vrstev

### TIP!

Pokud potřebujete získat mnohem větší hloubku textu, nekopírujte donekonečna jednotlivé vrstvy pod sebe. Označte v paletce **Vrstvy** (Layers) všech osm kopií (klepněte na první kopii a se stisknutou klávesou **SHIFT** na poslední) a zvolte příkaz **Vrstva** → **Sloučit** (Layer → Merge Down). Všechny vrstvy se tak spojí do jedné. Pak udělejte kopii sloučené vrstvy a posuňte ji směrem dolů o stejný počet pixelů, z kolika vrstev byla vrstva složena (v našem případě o osm). Takto bude vypadat text s dalšími třemi vrstvami.

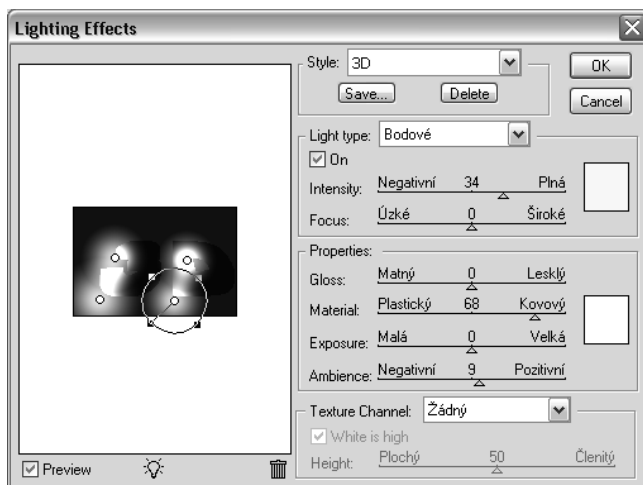


**Obrázek 5.20** Znásobená hloubka textu

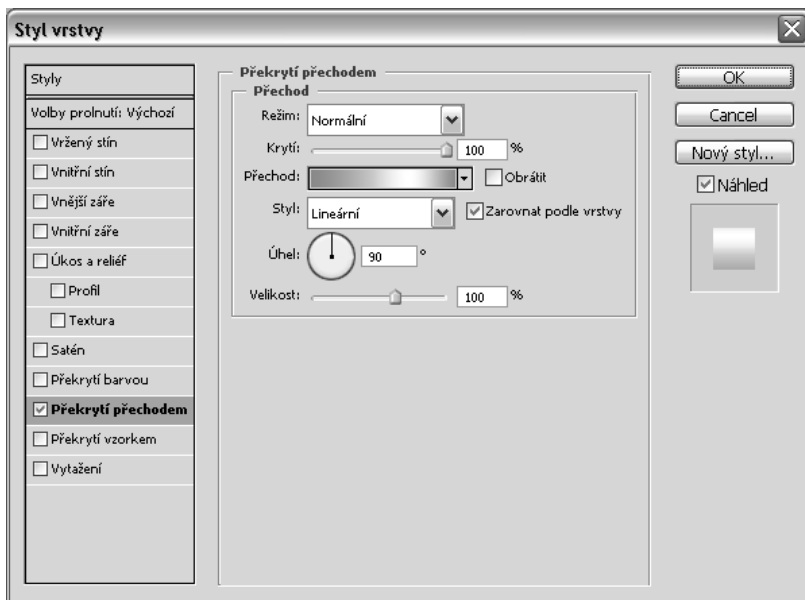
## Vystínování trojrozměrného textu

Prostorový dojem textu v předchozím příkladu působí trochu uměle, protože mu chybí přirozené nasvícení a stíny na svislých plochách. Pro jejich zvýraznění použijeme filtr, který pracuje na principu napodobení dopadajícího světla, a s jeho pomocí dodáme textu přirozený vzhled.

1. Zvolte jako aktivní vrstvu, ve které je spodní, vytažená, část textu.
2. Vyberte efekt **Filtr** → **Vykreslení** → **Světelné efekty** (Filter → Render → Lighting Effects).
3. Vlastnosti filtru se nastavují v samostatném okně s náhledem. Do náhledu je v našem případě potřeba umístit čtyři světla typu Spot-light. Světla jsem umístil tak, aby osvětlovala levé spodní strany svislých ploch.
4. Nová světla přidáte vytažením žárovky ze spodní části okna do náhledu. V pravé části okna upravte intenzitu světla v závislosti na velikosti textu tak, aby každé světlo osvětlovalo pouze jednu hranu a nezasahovalo do plochy celého textu.



**Obrázek 5.21** Rozmístění světel



**Obrázek 5.22** Nastavení stylu vrstvy

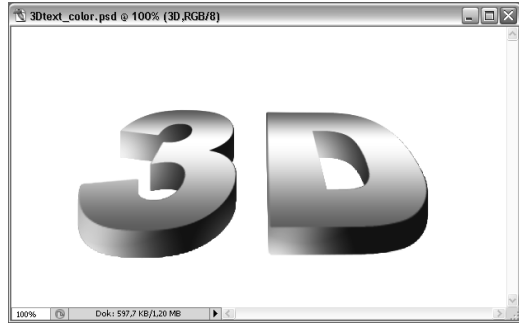


5. Stisknutím tlačítka **OK** potvrdíte správnost nastavení a filtr se přeneso do obrázku.

Horní část textu také zvýrazníme, ale mnohem jednodušším způsobem, za pomoci stylů vrstev:

1. Zvolte jako aktivní vrstvu s původním textem.
2. Ve spodní části paletky **Vrstvy** (Layers) klepněte na ikonu **Přidat styl vrstev** (Add a layer style) a ze seznamu zvolte **Překrýt přechodem** (Gradient Overlay). Tento styl nám původní text pokryje barevným přechodem.
3. Barevný přechod nastavíme od tmavé barvy přes světlou opět k tmavé, aby se současně zvýraznila spodní i horní hrana.

Výsledkem našeho snažení bude vystínovaný text.



**Obrázek 5.23** Vystínovaný text

## Prolnutí textu do pozadí

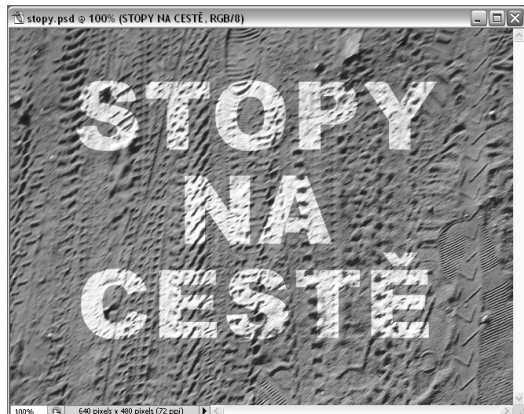
Umístit text na pozadí tak, aby v textu vynikla textura pozadí, nám umožní příkaz **Blending Options** z kontextové nabídky vrstvy v paletce **Vrstvy** (Layers).

1. Otevřete obrázek stopy.jpg z doprovodného CD.
2. Zvolte nástroj **Písmo** (Text Tool) a vepište do obrázku nějaký text (nejlépe tučným fontem velikosti 120 px) bílou barvou.
3. Klepněte na textovou vrstvu v paletce **Vrstvy** (Layers) pravým tlačítkem myši a z kontextového menu vyberte příkaz **Blending Options**.
4. Příkaz otevře okno, ve kterém vidíte ve spodní části dva posuvníky s bílými a černými jezdcí. Když budete pohybovat bílým jezdcem směrem doleva, bílý text po chvíli zmizí. Když budete naopak pohybovat černým jezdcem směrem doprava, bude se text postupně rozpadat v místech, kde jsou pod ním tmavé plochy pozadí.



**Obrázek 5.24** Rozdělení a nastavení jezdců

5. Umístěte kurzor myši nad černý jezdec a stiskněte současně levé tlačítko myši a klávesu **ALT**. Pak posuňte jezdec směrem doprava. Jezdec se rozdělí na dvě poloviny. Umístěte jezdec do polohy podle obrázku.



**Obrázek 5.25** Prolnutý text do pozadí



stopy.jpg

Tak dosáhnete prolnutí tmavých míst podkladu do textu v rozsahu polotónů určených krajními polohami jezdců.

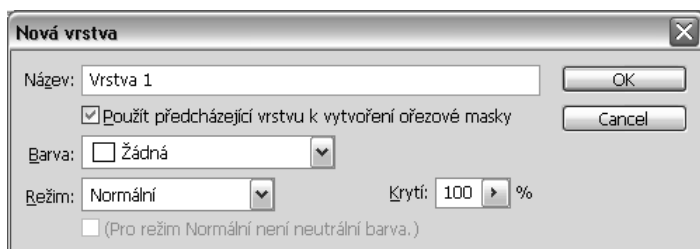


Čím více vpravo umístíte pravou polovinu černého jezdců, tím bude text průhlednější (více se prole do pozadí). Podle druhu a barvy pozadí můžete pro dokonalé prolnutí stejným způsobem rozdělit a nastavit i bílý jezdec.

## Poškozený text

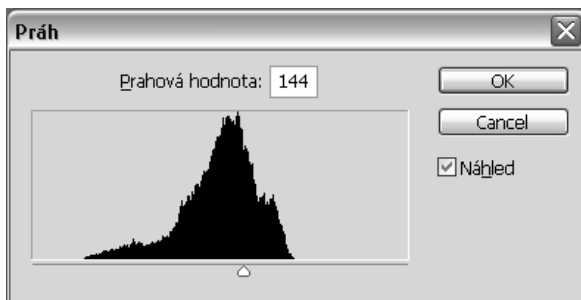
Na tomto jednoduchém příkladu si ukážeme, jak vyrobit poškození, způsobené „zubem času“, pomocí filtru **Oblaka** (Clouds). Lze jej použít například pro napodobení odloupané barvy z nějakého nápisu.

1. Vytvořte nový dokument 500 × 200 pixelů.
2. Nástrojem **Písmo** (Text) vepište nějaký text, nejlépe do celé plochy dokumentu. Barvu textu zvolte bílou.
3. Přidejte do dokumentu novou vrstvu příkazem **Vrstva** → **Nová** (Layer → New). V dialogovém okně nové vrstvy označte volbu **Použít předcházející vrstvu k vytvoření ořezové masky** (Use Previous Layer to Create Clipping Mask). Tím vytvoříte z předchozí textové vrstvy masku.



**Obrázek 5.26** Vytvoření masky

4. Zvolte filtr **Filtr** → **Vykreslení** → **Oblaka** (Filter → Render → Clouds). Nová vrstva se vyplní texturou mraků, ale protože jsme z předchozí vrstvy vytvořili masku, jsou vyplněna pouze písmena textu.
5. Nyní nastává chvíle pro trochu experimentování. Zvolte příkaz **Obraz** → **Přízpusobit** → **Práh** (Image → Adjustments → Threshold). Potřebujeme, aby se textura mraků změnila na černé a bílé plochy. Posuňte jezdec ve spodní části panelu doprava, nebo doleva tak, aby bílé plochy nebyly moc velké a nezničily tak většinu textu (text musí zůstat čitelný).



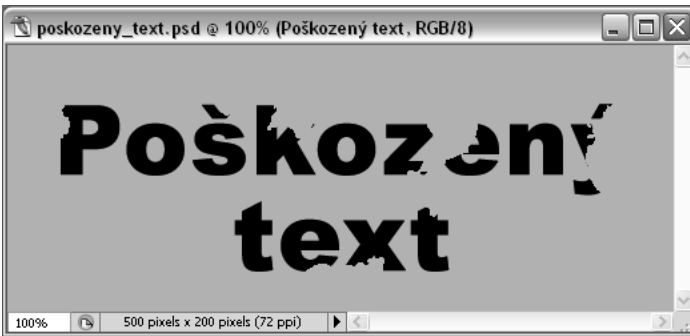
**Obrázek 5.27** Nastavení prahu (Threshold)

- Klepněte pravým tlačítkem myši na textovou vrstvu a z kontextového menu vyberte příkaz **Volby prolnutí** (Blending Options). Ve spodní části panelu pohybujte bílým jezdcem horního posuvníku směrem doleva tak dlouho, než bílé plochy textu zmizí.

Bílé plochy zmizí a zůstane jen okousaný text. Tento způsob práce s maskou vám umožní kdykoli změnit jak text, tak i způsob poškození.



Obrázek 5.28 Nastavení prolnutí

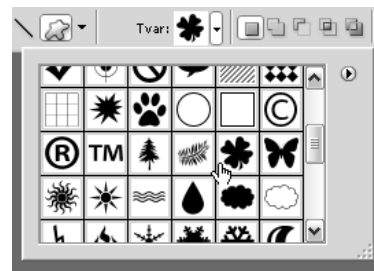


Obrázek 5.29 Poškozený text

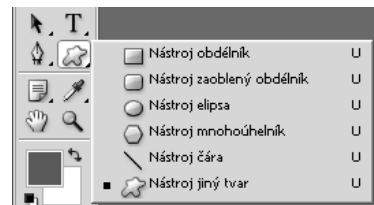
## Text pokrytý vzorkem

Další šikovné využití stylů vrstev je možnost pokrýt objekt nějakým vzorkem. Pokud je tímto objektem text, můžete s ním donekonečna kouzlit, aniž byste přišli o možnost kdykoliv jej změnit (obsah textu, jeho velikost, font...).

- Vytvořte nový dokument 500 × 150 pixelů.
- Dříve než napíšeme nějaký text, si vytvoříme vzorek, kterým později text pokryjeme. Vzorek není potřeba hned kreslit, stačí si vybrat nějaký z přednastavených tvarů například v paletce **Tvar** (Shape), která se zpřístupní na panelu nástrojů u nástroje **Jiné tvary** (Custom Shape Tool).
- V pravém rohu paletky zmáčkněte tlačítko s šipkou a z kontextového menu vyberte příkaz **Načíst tvary** (Load Shapes). Ze seznamu vyberte soubor **Nature.csh** a potvrďte **OK**. Do paletky se tak přihrají přírodní tvary, ze kterých vybereme například čtyřlístek.
- Nastavte barvu popředí na tmavě zelenou #497d00.

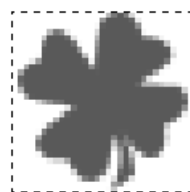


Obrázek 5.30 Paletka tvarů




Obrázek 5.31 Nástroj Tvary (Shape Tool)

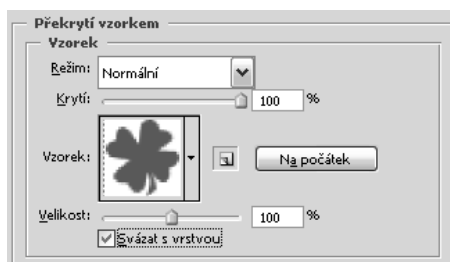
5. Kurzor myši stisknete někde nad dokumentem a tažením myši nakreslete čtyřlístek asi  $30 \times 30$  pixelů (jeho velikost můžete během kreslení sledovat na paletce Info). Po uvolnění myši se čtyřlístek vyplní zelenou barvou popředí.
6. Zvolte výběrový nástroj (Rectangular Marquee Tool) a kolem čtyřlístku nakreslete čtvercový výběr.
7. Zvolte příkaz **Úpravy** → **Definovat vzorek** (Edit → Define Pattern) a v otevřeném dialogovém okně stisknete OK. Vzorek je hotov a uložen mezi ostatní vzorky.
8. Nástrojem **Písmo** (Type Tool) napište do dokumentu nějaký text. Já jsem zvolil ten nejširší font, jaký jsem měl k dispozici (Baby Kruffy), velikosti 100px. Na barvě písma nezáleží, protože jej stejně pokryjeme vzorkem.
9. K vrstvě s textem přidejte styl vrstvy **Vrstva** → **Styl vrstvy** → **Překrýt vzorkem** (Layer → Layer Style → Pattern Overlay). Zde klepněte na náhled vzorku a z náhledů vyberte svůj čtyřlístek. Text se pokryje čtyřlístky.



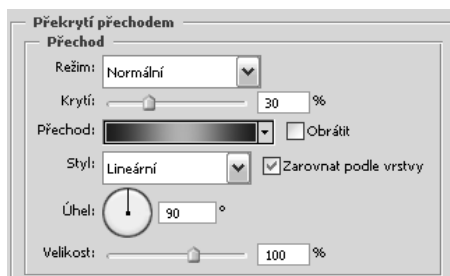
**Obrázek 5.32**  
Výběr kolem čtyřlístku

 Pokud se vám nehodí velikost vzorku, můžete ji zvětšit, nebo zmenšit změnou nastavení měřítka Scale.

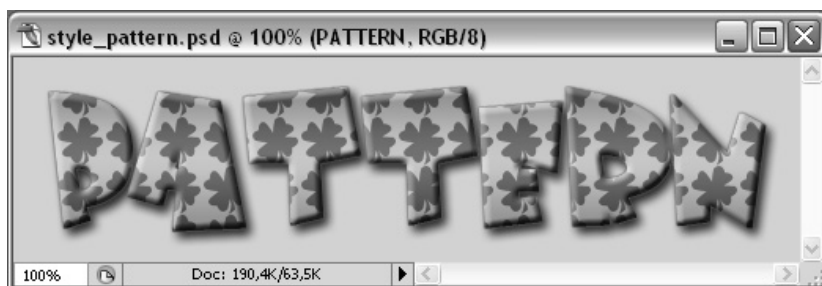
10. Největší výhodou stylů ale je, že je můžete navzájem kombinovat. Klepněte v paletce stylů vrstev (Layer Style) na styl **Překrýt přechodem** (Gradient Overlay). Původní vzorek se překryje přechodem, ale jen do té doby, než u přechodu změním průhlednost krytí na 30 %. Přechod se stane průhledným a při nastavení tmavá-světlá-tmavá se nám písmo na horním a dolním konci pěkně ztmaví.
11. K tomu všemu přidejte ještě styl **Úkos a reliéf** (Bevel and Emboss), stačí v základním nastavení, a **Vržený stín** (Drop Shadow), a práce je hotová doslova na několik klepnutí.



**Obrázek 5.33** Zvolte vzorek se čtyřlístkem



**Obrázek 5.34** Nastavte barevný přechod

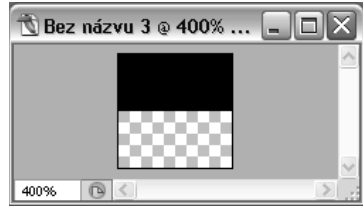


**Obrázek 5.35** Výsledný styl se vzorkem

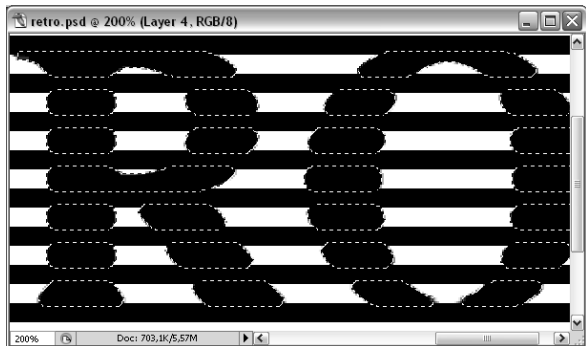
## Text ve stylu šedesátých let

V šedesátých letech minulého století se rozhodně na chrómu nešetřilo. Ať to bylo na autech, nebo jiných strojích, nábytku, stavebnictví. Mnohdy i reklamní poutače připomínaly naleštěnou soustavu trubek. My si vyzkoušíme vyrobit poutač, který bude připomínat čelní masku nějakého amerického auta.

1. Vytvořte nový dokument 800 × 300 pixelů.
2. Zvolte nástroj **Písmo** (Type Tool) a napište do dokumentu text. Já jsem použil font Times New Roman Bold velikosti 100 pt. Na barvě textu, ani všech následujících vrstev nezáleží, protože je stejně budeme upravovat pomocí stylů vrstev. Text změňte na bitmapu příkazem **Vrstva** → **Rastrovat** → **Písmo** (Layer → Rasterize → Type).
3. V samostatném dokumentu si nejprve připravíme mřížku, pomocí které text rozložíme na vodorovné části. Vytvořte nový dokument 20 × 20 pixelů. V něm vytvořte novou vrstvu příkazem **Vrstva** → **Nová** → **Vrstva** (Layer → New → Layer) a výběrovým nástrojem (Rectangular Marquee Tool) proveďte obdélníkový výběr, který bude velký 20 × 10 pixelů a bude začínat v levém horním rohu. Výběr vyplňte černou barvou. Skryjte základní vrstvu a zvolte příkaz **Úpravy** → **Definovat vzorek** (Edit → Define Pattern). V dialogovém okně nic neměňte a stiskněte **OK**. Tím jste si vytvořili vzorek, který použijeme pro pokrytí dokumentu pravidelnými proužky. Dokument se vzorkem můžete zavřít a vrátit se k původnímu textu.
4. Nad vrstvou s textem vytvořte novou vrstvu a zvolte příkaz **Úpravy** → **Vyplnit** (Edit → Fill). V dialogovém okně zvolte **Použít** (Use): **Vzorek** (Pattern) a z rozbalovací nabídky **Custom Pattern** vyberte svůj nový vzorek, který se přidal na konec seznamu. Potvrďte volbu **OK**. Nová prázdná vrstva se pokryje pravidelnými proužky.
5. Protože jsem zvolil text vysoký 100 pt, přizpůsobil jsem si i velikost vzorku, která se po každých 20 pixelech opakuje a tak pokryje beze zbytku celý text. Pomocí nástroje pro pohyb (Move Tool) pouze proužky zarovnejte s dolním okrajem textu.
6. Nad vrstvou s textem vytvořte novou prázdnou vrstvu. Do ní vytvoříme chromované trubky, ale nebudeme předbíhat. Nejprve je potřeba vytvořit výběr. S přidrženou klávesou **CTRL** klepněte na náhled vrstvy s textem. Pak klepněte na vrstvu s pruhy se současně přidrženými klávesami **CTRL** a **ALT**. Tím od sebe výběry odečtete a zbude jen přerušovaný text.
7. Výběr dále upravíme takto. **Výběr** → **Změnit** → **Rozšířit** (Select → Modify → Expand) nastavený na 2 pixely pro zvětšení výběru na všechny strany. **Výběr** → **Změnit** → **Vyhladit**

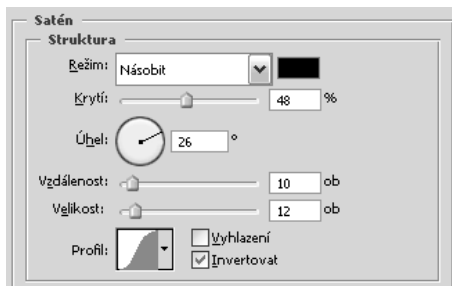


Obrázek 5.36 Vzorek (Pattern)

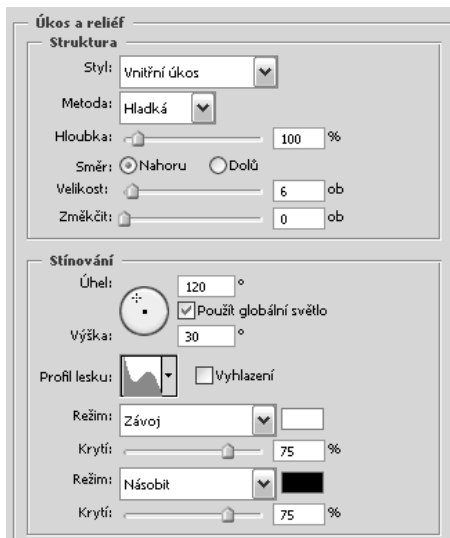


Obrázek 5.37 Upravený výběr

(Select → Modify → Smooth) nastavený na 4 pixely, pro zakulacení rohů a pak znovu **Rozšířit** (Expand) nastavený na 1 pixel. Výsledný výběr bude větší než původní písmo a bude mít zakulacené rohy.

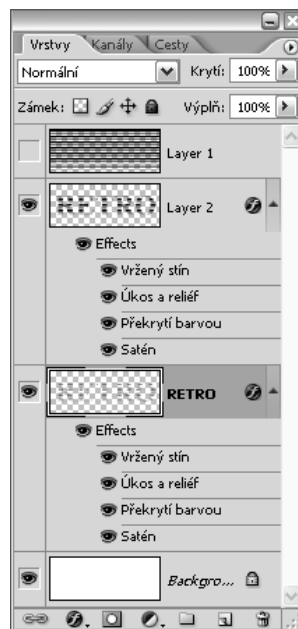


**Obrázek 5.38** Satén (Satin)



**Obrázek 5.39** Úkos a reliéf (Bevel and Emboss)

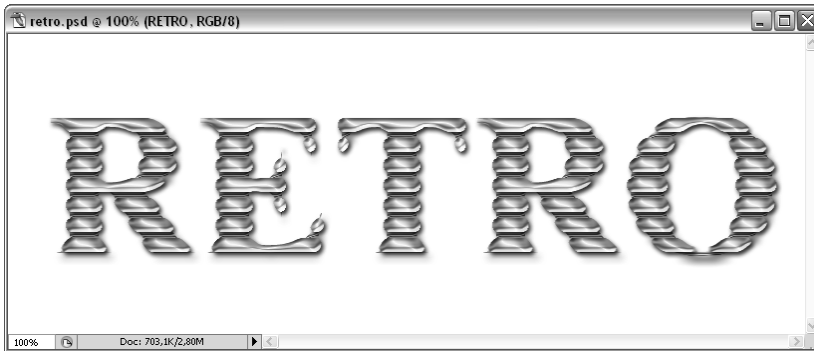
8. Pokud nemáte, tak označte jako aktivní prázdnou vrstvu a výběr vyplňte barvou. Výběr zrušte.
9. Podobným způsobem rozřežeme i vrstvu s textem. Opět provedte výběr vrstvy s textem a odečtete od ní výběr vrstvy s pruhy. Aniž bychom ale výběr dále upravovali, vyberte vrstvu s textem a stiskněte klávesu Delete. Obsah výběru se vymaže a z textu zbudou jen proužky, ale v opačném pořadí než u vrstvy nad ní. Výběr zrušte a zrušte zobrazení vrstvy s pruhy, už ji nebudeme potřebovat.
10. Text je nyní připraven na poslední úpravy, které provedeme pomocí stylu vrstev. Obě vrstvy s textem nyní obsahují rozřezané části textu. Vyberte horní vrstvu a zvolte příkaz **Vrstva → Styl vrstvy → Překrytí barvou** (Layer → Layer Style → Color Overlay). Tímto stylem přebarvíme doposud jednobarevný text. Potřebujeme chromový vzhled a tak použijeme šedomodrou # 828388. Přidáme zvlnění stylem **Satén** (Satin) nastaveným podle obrázku. Je důležité vybrat z nabídky **Profil** (Contour): křivku pojmenovanou Gaussian. Nakonec přidáme plastický vzhled **Úkos a reliéf** (Bevel and Emboss) nastavený podle obrázku. Opět pozor na křivku **Profil lesku** (Gloss Contour), která se jmenuje Rolling Slope – Descending. Nakonec přidáme vržený stín nastavený na **Vzdálenost** (Distance): 3 a **Velikost** (Size): 5. Ostatní hodnoty nechte v původním nastavení.
11. Označte jako aktivní spodní vrstvu s rozřezaným textem. Vrstvě přidáme stejný, jen trochu upravený, styl, jako předchozímu textu. Klepněte pravým tlačítkem myši na



**Obrázek 5.40** Rozložení vrstev a stylů

vrstvy se stylem a z kontextového menu vyberte příkaz **Kopírovat styl vrstvy** (Copy Layer Style). Pak klepněte na spodní vrstvu s textem a z kontextového menu vyberte **Vložit styl vrstvy** (Paste Layer style). Text ve vrstvě se změní stejným stylem, jaký jste před chvílí vytvořili u předchozí vrstvy. Jedinou věc, kterou je potřeba změnit, je barva **Překrytí barvou** (Color Overlay), kterou nastavíte na šedomodrou #336699, aby se od sebe vrstvy barevně rozlišily.

Výsledkem je text složený střídavě z chromovaných a modrých částí. Při použití jiné velikosti fontu je potřeba přiměřeně přizpůsobit pruhy, kterými jsme text rozřezali a také styly vrstev.



**Obrázek 5.41** Výsledný text

## Text v podobě sušenek

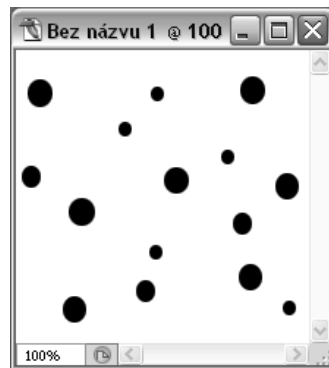
Nedávno mě pobavil pohled na text, který vypadal jako mé oblíbené sušenky. Jsou to koláčky (cookies) s kousky čokolády. Ukážeme si, jak podobný text vyrobit.

1. Vytvořte nový dokument 800 × 300 pixelů.
2. Text, který jsem v ukázce použil, se jmenuje Baby Kruffy o velikosti 150 pt, ale stejně tak se hodí každý hodně tučný text. Vrstvu s textem změňte na bitmapu příkazem **Vrstva → Rastrovat → Písmo** (Layer → Rasterize → Type).
3. Sušenky jsou kulaté placičky, které se k okrajům zaoblují. Přizpůsobíme proto písmo tak, aby nemělo nikde ostré rohy a více se tak podobalo sušenkám. Proveďte výběr vrstvy s písmem nastaveným na 8 pixelů **Výběr → Načíst výběr** (Select → Load Selection) a zaoblete jej **Výběr → Změnit → Vyhladit** (Select → Modify → Smooth). Výběr vyplňte barvou (opět nezáleží na odstínu), převraťte příkazem **Výběr → Doplněk** (Select → Inverse), a vše, co je uvnitř výběru, vymažte klávesou Delete. Tím jsme se zbavili ostrých rohů.
4. Takto připravený text upravíme pomocí stylů vrstev. Nejprve jej pokryjeme texturou, aby vypadal zdrsněně, stylem **Překrytí vzorkem** (Pattern Overlay). Z nabídky vzorků (Pattern) vyberte **Stone**, který je dost jemný a vytvoří texturu sušenky. V druhém kroku přebarvíme vrstvu **Překrytí barvou** (Color Overlay) na oranžovou # ff7200. Současně změňte interakci **Styl** (Blend Mode) na **Color Burn**. Text se změní z původní šedé barvy vzorku na hnědě oranžovou texturu. Zaoblení vytvoříme stylem **Úkos a reliéf** (Bevel and Emboss) – **Vnitřní úkos** (Inner Bevel). Změňte hodnoty **Velikost** (Size): 15, **Změkčit** (Soften): 6. Ve spodní části okna změňte barvu u **Režim** (Highlight Mode) na oranžovou # dd8c4d. Sušenka neodráží moc světla, jako například kovové předměty, a změnou

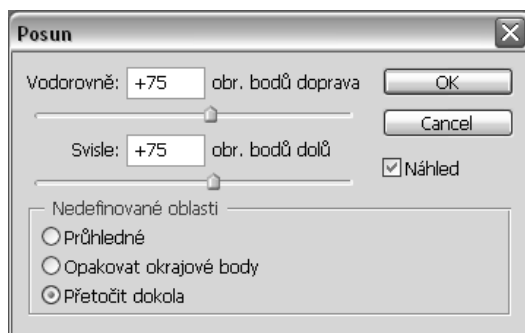
barvy omezíme vliv světlých míst v zaoblení. Nakonec ztmavíme okraje stylem **Vnitřní záře** (Inner Glow). Jeho barvu nastavte na tmavě hnědou # 321b08 a **Velikost** (Size): 10. Výsledný styl můžete doplnit ještě vhodně vrženým stínem, aby byl dojem plastičnosti dokonalý.

Písmo ve stylu sušenek je hotové. Jako třešničku na dort si na sušenky přidáme kousky čokolády. Pro ně si vytvoříme vlastní texturu v odděleném dokumentu:

1. Vytvořte nový dokument 200 × 200 pixelů a zvolte nástroj pro elipsový výběr **Elliptical Marquee Tool**. Tímto nástrojem můžete kreslit kruhové, nebo elipsové výběry. Do nového dokumentu nakreslete postupně s přidrženu klávesou **SHIFT** několik nepravidelných kruhových výběrů. Vytvořte novou vrstvu a výběry vyplňte barvou. Výběr zrušte. Nyní si z koleček vytvoříme vzorek, který na sebe bude při opakování navazovat. Zvolte příkaz **Filtr** → **Jiné** → **Posun** (Filter → Other → Offset) a nastavte jej podle obrázku.
2. Vypněte zobrazení základní bílé vrstvy, vyberte celý dokument **Výběr** → **Vybrat vše** (Select → All) a zvolte příkaz **Úpravy** → **Definovat vzorek** (Edit → Define Pattern). Tím si vytvořený vzorek uložíte k dalšímu použití. Dokument můžete zavřít, už jej nebudeme potřebovat.
3. Nad vrstvou s textem v původním dokumentu vytvořte novou, prázdnou, vrstvu a zvolte příkaz **Úpravy** → **Vyplnit** (Edit → Fill). V dialogovém okně vyberte z nabídky vzorků (Custom Patterns) poslední vzorek, měly by to být naše tečky, a potvrďte **OK**. Vrstva se celá pravidelně vyplní vzorkem.



**Obrázek 5.42** Kousky čokolády



**Obrázek 5.43** Vytvoření navazování textury

Vzorek je ale stále příliš pravidelný a tak jej trochu natočíme a posuneme, aby bylo co nejvíce kousků čokolády na písmenech a jeho rozložení bylo náhodnější. Zvolte příkaz **Úpravy** → **Libovolná transformace** (Edit → Free Transform) a natočte celou vrstvu asi o 15°, buď pohybováním rohového transformačního bodu, nebo nastavením hodnoty na horním panelu nástrojů.

4. Nyní musíme odstranit tečky tam, kde není písmo, aby byly kousky čokolády, jen na sušenkách a ne jinde. Proveďte výběr z vrstvy s textem, výběr převertte příkazem **Výběr** → **Doplňěk** (Select → Inverse). Označte vrstvu s tečkami a vše, co je uvnitř výběru, smažte klávesou **Delete**. Výběr zrušte. Tečky jsou již pouze na písmenech.
5. Vzhled teček vylepšíme pomocí stylů vrstvy. Nejprve tečky obarvíme **Překrytí barvou** (Color Overlay) tmavě hnědou barvou # 2b1c0f. Tečky, jako kousky čokolády by také měly plasticky vystupovat. Toho opět docílíme stylem vrstvy **Úkos a reliéf** (Bevel and Emboss), ale tentokrát **Pillow Emboss**, který vytvoří kolem koleček malé prohloubení, takže to vypadá, jako když kousky čokolády opravdu vystupují ze sušenky. Vlastnosti



stylu nastavte na **Velikost** (Size): 6, **Změkčit** (Soften): 3. To, jak vysoko a strmě budou kousky vystupovat nad povrch, ovlivníte i nastavením **Úhel** (Angle): 130° a **Výška** (Altitude): 58° ve spodní části okna. Nakonec přidáme velmi malý, nevýrazný, stín **Vržený stín** (Drop Shadow) nastavený na **Vzdálenost** (Distance): 2, **Velikost** (Size): 4.

Sušenky (písmena) vypadají, jako byste je právě vybalili z krabičky, jen se zakousnout.



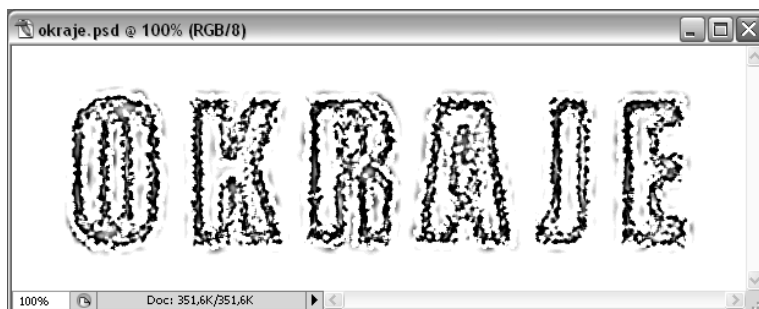
**Obrázek 5.44** Výsledný sušenkový text

## Text s vypálenými okraji

Následující příklad vytvoří písmo, které je tvořeno okraji, které jsou jakoby vypálené do pozadí. Procvičíme si zde práci s efekty ve Filter Gallery.

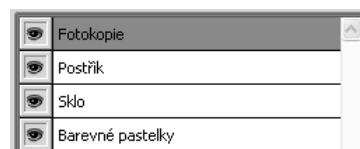
1. Vytvořte nový dokument 600 × 200 pixelů. Zvolte nějaký tučný font a napište text, který chcete upravit.
2. Text změňte na bitmapu příkazem **Vrstva** → **Rastrovat** → **Písmo** (Layer → Rasterize → Type).
3. Aby tato úprava textu správně fungovala, musíme spojit text buď se základní vrstvou, nebo s jinou barevnou plochou, která je pod textem. Nám postačí první možnost a tak zvolte příkaz **Vrstva** → **Sloučit vrstvy** (Layer → Merge Down).
4. Všechny následující úpravy nyní provedeme pomocí několika efektů z **Filter** → **Filter Gallery**.
5. Jako první použijte filtr **Umělecký** → **Barevné pastelky** (Artistic → Colored Pencil) s nastavenými parametry **Tloušťka pastelky** (Pencil Width): 6, **Přítlak tahu** (Stroke Pressure): 10, **Jas papíru** (Paper Brightness): 28. Z původního textu zbudou jen okraje, navíc jakoby šikmo šrafované.
6. V pravé spodní části okna s efekty klepněte na ikonku **New Effect Layer**. V seznamu efektů nad ikonkou přibude další řádka s efektem **Barevné pastelky** (Colored Pencil). Změňte efekt na **Deformace** → **Sklo** (Distort → Glass) s nastavenými parametry **Zkreslení** (Distortion): 1, **Vyhlazení** (Smoothness): 3, **Textura** (Texture): **Plátno** (Canvas). Filtr se změní u nové řádky, ale původní vrstva s efektem **Barevné pastelky** (Colored Pencil) zůstane nezměněná. Oba efekty se tak navzájem překrývají a doplňují. Původní rovné okraje se filtrem zdeformují, jako byste na ně koukali přes skleněnou tabuli.

- Vytvořte další řádku a filtr v ní změňte na filtr **Tahy štětce** → **Postřík** (Brush Strokes → Spatter) nastavený na **Poloměr trysky** (Spray Radius): 1, **Vyhlazení** (Smoothness): 2. Okraje se filtrem po obvodech roztřepou.
- Přidejte další, již poslední, vrstvu a efekt změňte na styl **Skica** → **Fotokopie** (Sketch → Photocopy) nastavený na **Detail** (Detail): 3, **Tmavost** (Darkness): 10. Tento filtr vyčistí text a vyhladí drobné zoubky po okrajích textu.



Obrázek 5.45 Vypálené okraje

Filtry ve Filter Gallery můžete tímto způsobem pomocí vrstev kombinovat a zkusit si jejich vzájemné působení dřív, než necháte filtry vykreslit do obrázku.



Obrázek 5.46 Vrstvy s filtry v Galerii filtrů (Filter Gallery)

## Text poleptaný kyselinou

Pěkný efekt získáte, když přidáte na text cákance nějakého pěkně zeleného slizu.

- Vytvořte nový dokument  $800 \times 200$  pixelů a vepište do něj text nějakým tučným fontem velikým 150 pt.
- Proveďte výběr z vrstvy s textem **Výběr** → **Načíst výběr** (Select → Load Selection) a ten zmenšíte **Výběr** → **Změnit** → **Zúžit** (Select → Modify → Contract) o 4 pixely.
- Přidejte novou, prázdnou, vrstvu a výběr vyplňte barvou. Výběr zrušte. Vznikla tak vrstva se zmenšeným textem. Vrstvu upravíme filtrem **Deformace** → **Zvlnění** (Filter → Distort → Ripple) nastaveným na **Stupeň** (Amount): 600, **Velikost** (Size): **Střední** (Medium). Text se rozvlní do všech stran.



Obrázek 5.47 Text rozvlněný filtrem Riple

4. Rozvlněnou vrstvu obarvíme na zeleno stylem vrstvy **Překrytí barvou** (Color Overlay) #42ff00 (tato barva vypadá dobře na monitoru, ale pozor, při tisku nebude ani zdaleka tak výrazná). Plastického vzhledu docílíte stylem **Úkos a reliéf** (Bevel and Emboss) nastaveným na **Vnitřní úkos** (Inner Bevel), **Velikost** (Size): 6, **Změkčit** (Soften): 3. Původní černý text se pokryl zelenými cákanci.
5. Cákance zasahují i mimo text, a tak je ořežeme, aby byly pouze na písmenech. Provedte opět výběr z textové vrstvy a výběr převraťte **Výběr** → **Doplňěk** (Select → Inverse). V paletce **Vrstvy** (Layers) vyberte zelenou vrstvu a stiskněte klávesu Delete. Tím odstraníte vše, co je mimo text. Výběr zrušte.
6. Celkový vzhled textu můžete ještě vylepšit přidáním plastičnosti původního textu a vrženého stínu.

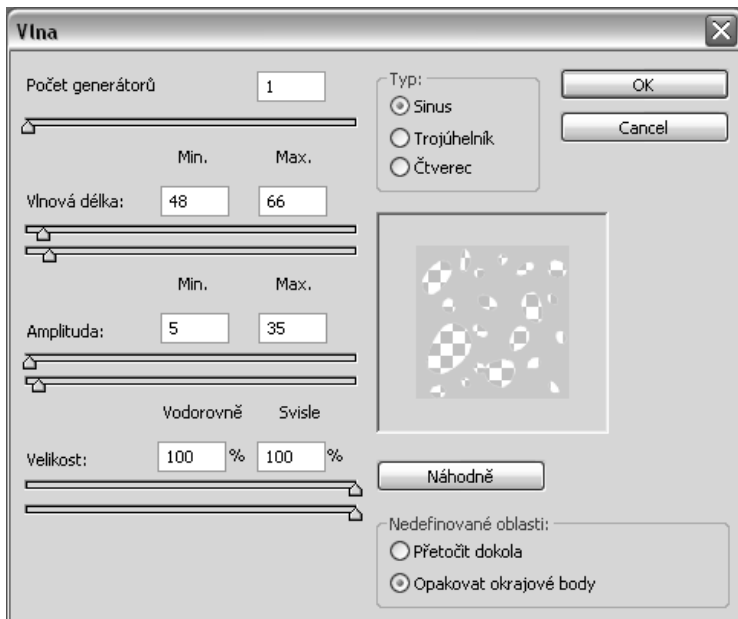


**Obrázek 5.48** Cákance kyseliny

## Text připomínající Ementál

V následující ukázce si vyrobíme plastický text, který bude svými otvory připomínat sýr Ementál.

1. Vytvořte nový dokument 800 × 400 pixelů a vepište do něj text nějakým tučným fontem vysokým 300 pt. Text převedte na bitmapu **Vrstva** → **Rastrovat** → **Písmo** (Layer → Rasterize → Type).
2. Dříve, než začneme upravovat text, si musíme připravit vzorek, kterým text proděravíme. Vytvořte nový dokument 200 × 200 pixelů a v něm novou vrstvu. Nástrojem pro výběr kruhové oblasti nakreslete do dokumentu elipsovité výběr.
3. S přidrženou klávesou **SHIFT** postupně kreslete další výběry, až jich bude alespoň dvacet. Výběr zinvertujte **Výběr** → **Doplňěk** (Select → Invert) a vyplňte žlutou barvou #fff091.
4. Díry jsou ale příliš pravidelné. Výběr zrušte a zvolte filtr **Deformace** → **Vlna** (Filter → Distort → Wave). Ten nastavte podle obrázku, aby se tvary děr lehce zdeformovaly a vypadaly přirozeně.
5. Ze vzorku uděláme opakující se texturu filtrem **Jiné** → **Posun** (Filter → Other → Offset), nastaveným na polovinu šířky stran dokumentu vodorovně (Horizontal) +100 a svisle (Vertical) +100.
6. Skryjte v dokumentu základní vrstvu, celý dokument vyberte **Výběr** → **Vybrat vše** (Select → All) a přidejte do vzorků **Úpravy** → **Definovat vzorek** (Edit → Define Pattern). Dokument se vzorkem můžete zavřít, už jej nebudeme potřebovat



**Obrázek 5.49** Díry do sýru

7. Vraťte se k dokumentu s textem. Proveďte výběr vrstvy s textem **Výběr** → **Načíst výběr** (Select → Load Selection) a vrstvu skryjte. Vytvořte novou vrstvu a výběr vyplňte vzorkem, příkazem **Úpravy** → **Vyplnit** (Edit → Fill). Ze seznamu **Custom Pattern** vyberte vzorek, který jste si vytvořili. Výběr zrušte. Tím jsme dokončili první vrstvu textu. Text ale bude lépe vypadat jako celý blok sýru. Vytvoříme tedy 3D-text.
8. Vytvořte kopii vrstvy s děravým textem, posuňte ji v paletce **Vrstvy** (Layers) o jednu pozici pod původní text, proveďte výběr vrstvy a ten vyplňte tmavě žlutou barvou # ffcc33. Zvolte nástroj pro pohyb (Move Tool) a vrstvu posuňte pomocí kurzorových šipek o jeden pixel dolů a doprava.
9. Vytvořte kopii posunuté vrstvy a znovu ji posuňte o jeden pixel dolů a doprava. Postupně takto vytvořte pět posunutých vrstev. Text tím získá hloubku. Označte v paletce **Vrstvy** (Layers) všechny posunuté vrstvy a slučte je do jedné příkazem **Vrstva** → **Sloučit vrstvy** (Layer → Merge Layers).
10. Pro ještě větší prohloubení textu vytvořte kopii právě sloučené vrstvy a ty opět posuňte o pět pixelů dolů a doprava. Takto můžete text postupně prohloubit třeba o 20 pixelů. Kopie vrstev nakonec opět slučte

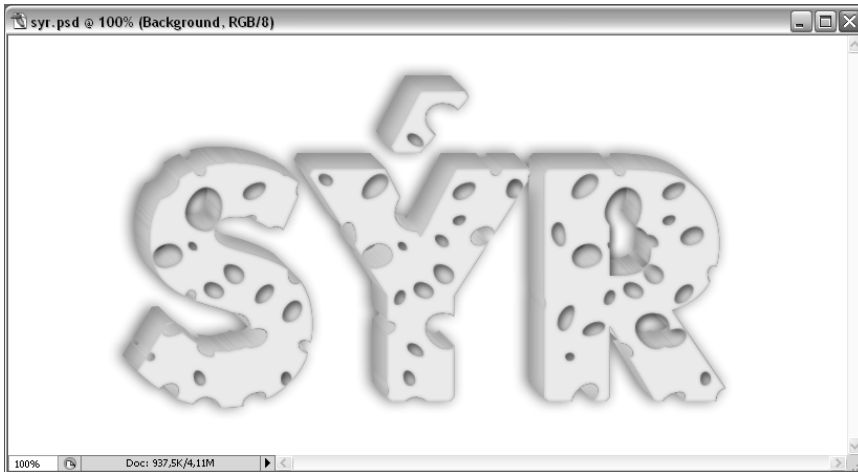


**Obrázek 5.50** Posunuté vrstvy před sloučením

do jedné. Pro zlepšení dojmu z hloubky textu přidejte sloučené vrstvě styl vrstvy **Vnitřní stín** (Inner Shadow) barvy #cc9933 nastavený na **Vzdálenost** (Distance): 7, **Velikost** (Size): 16.

11. Původní vrstva s děravým textem nám nyní částečně zakrývá 3D-část textu. Posuňte tedy text o tolik pixelů, o kolik jste text prohloubili směrem dolů a doprava.

Text je hotový. Podle chuti jej můžete doplnit dalšími styly vrstev, například vrženým stínem (Drop Shadow).

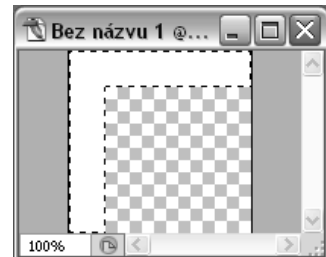


**Obrázek 5.51** Hotový text

## Digitální čas

Ukážeme si, jak upravit text (nebo černobílou grafiku) tak, aby vypadal, jako zobrazený na displeji telefonu, nebo jiného digitálního zařízení.

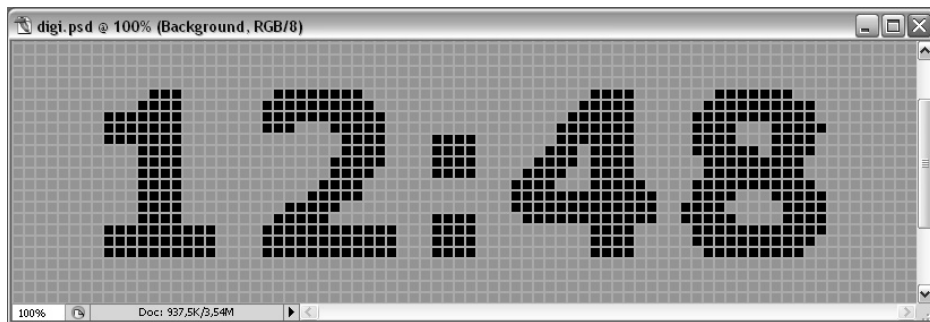
1. Vytvořte nový dokument 800 × 400. Doprostřed vepište text nějakým tučným fontem velikosti 200 pt. Font převedte na bitmapu **Vrstva** → **Rastrovat** → **Písmo** (Layer → Rasterize → Type).
2. Základem displeje jsou malé čtverečky, které jsou buď aktivní (černé), nebo neaktivní (průhledné). Pod nimi je jednobarevné pozadí. Pro čtverečky si vytvoříme v odděleném dokumentu vlastní rastr.
3. Vytvořte nový dokument 10 × 10 pixelů. Velikost dokumentu závisí na tom, jak velké čtverečky potřebujete vytvořit. Náš text je vysoký 200 pt, takže při velikosti rastru 10 px bude složen z 20 čtverečků na výšku.
4. Zvolte nástroj pro obdélníkový výběr (Rectangular Marquee Tool) a nakreslete po levé straně dokumentu obdélník široký 2 pixely. Přidržte klávesu **SHIFT** a nakreslete v horní části dokumentu obdélník vysoký 2 pixely. Vytvořte v dokumentu novou vrstvu a výběr vyplňte bílou barvou. Skryjte základní vrstvu doku-



**Obrázek 5.52** Vzorek rastru

mentu, proveďte výběr celého dokumentu **Výběr** → **Vybrat vše** (Select → All) a změňte jej na vzorek **Úpravy** → **Definovat vzorek** (Edit → Define Pattern).

5. Vraťte se do dokumentu s textem, vytvořte novou vrstvu a vyplňte ji vzorkem, příkazem **Úpravy** → **Vyplnit** (Edit → Fill). Ze seznamu vzorků musíte vybrat vámi vytvořený rastr (najdete jej na konci seznamu). Dokument se pokryje bílou mřížkou.
6. V tuto chvíli máte možnost posunout text v dokumentu tak, aby byl zarovnaný k horní části mřížky a písmena nebyla někde ořezaná.
7. Označte vrstvu s textem a upravte ji filtrem **Seskupení** → **Mozaika** (Filter → Pixelate → Mosaic) nastaveným na **Strana** (Cell Size): 10 pixelů. Pozor, hodnota musí být stejná jako je velikost rastru mřížky. Okraje textu se změni na čtverečky, takže už text nepřesahuje okraje rastru.
8. Takto zubatý text nyní rozřežeme podle mřížky. Proveďte výběr z vrstvy s mřížkou, označte vrstvu s textem a stiskněte klávesu Delete. Text se rozloží na čtverečky. Výběr zrušte a vrstvu s textem slučte se základní vrstvou **Vrstva** → **Sloučit vrstvy** (Layer → Merge Down).
9. Některé krajní pixely jsou ale šedé. To napravíme úpravou úrovně **Obraz** → **Přizpůsobit** → **Úrovně** (Image → Adjustments → Levels) nastavených na 107, 1, 109.
10. Text už je dostatečně čtverečkový, stačí přidat oranžové pozadí displeje. Proveďte výběr textu v základní vrstvě příkazem **Výběr** → **Rozsah barev** (Select → Color Range). V nabídce **Vybrat** (Select) vyberte **Stíny** (Shadows). Obsah výběru pak zkopírujte do nové vrstvy příkazem **Vrstva** → **Nová** → **Vrstva kopírováním** (Layer → New → Layer Via Copy).
11. Označte základní vrstvu a vyplňte ji oranžovou barvou #ffa54d. Černý text teď pěkně vyniká na výrazném pozadí.
12. Vytvořte mezi základní vrstvou a textem ještě jednu, novou, vrstvu. Proveďte výběr vrstvy s mřížkou, výběr zinvertujte a vyplňte černou barvou. Tím se sice text ztratí pod černými čtverečky, ale jen do doby, než změníte průhlednost vrstvy na **Krytí** (Opacity): 10 %. Přes celý displej se pak vytvoří čtverečky o trochu tmavší než pozadí displeje.

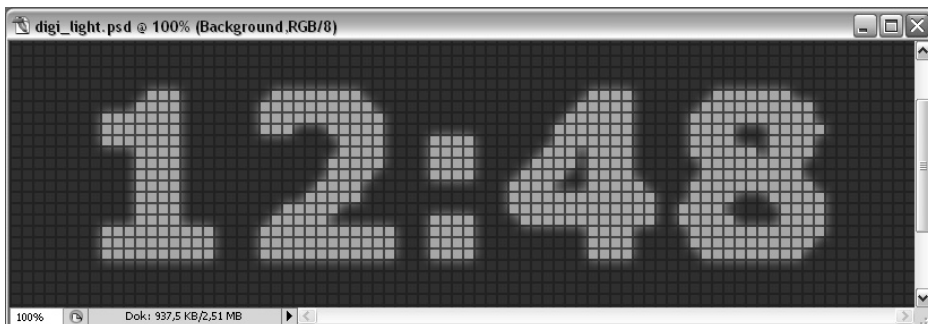


**Obrázek 5.53** Digitální displej

Ze stejného displeje můžeme několika jednoduchými úpravami vytvořit displej podsvětlený. Ten bude mít v praxi opačné barvy. Pozadí bude tmavé a písmena světlá. Kolem písmen ale přibude prosvětlení.

1. Změňte barvu pozadí na tmavě modrou #003264.

2. Označte vrstvu se čtverečky a pomocí stylu vrstvy **Překrytí přechodem** (Color Overlay) změňte barvu čtverečků na modrou #25399c.
3. Nakonec změňte stejným způsobem barvu textu na světle modrou #28c8ff. Textu navíc přidejte styl vrstvy **Vnější záře** (Outer Glow) stejné barvy a **Velikosti** (Size): 12 pixelů. Kolem textu se tak vytvoří záře, jako by text osvětloval okolní buňky displeje.



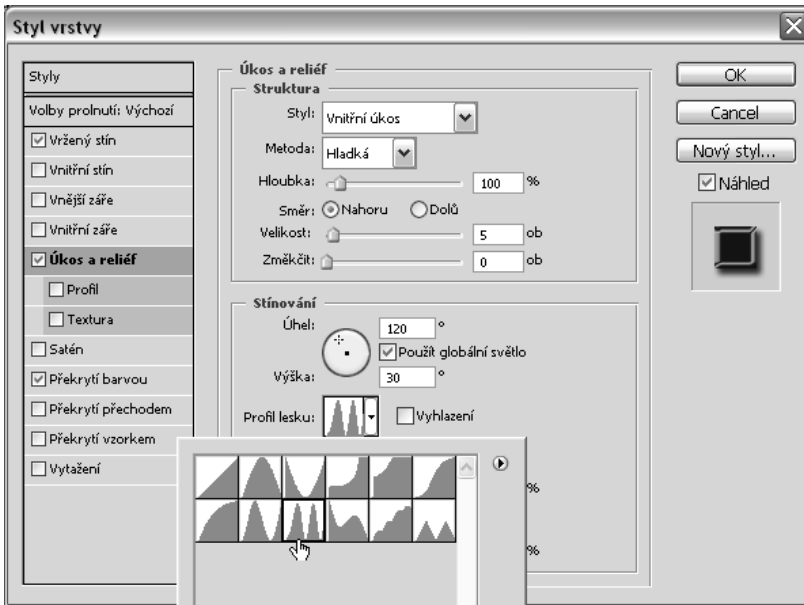
**Obrázek 5.54** Prosvětlený digitální displej

## Technický text

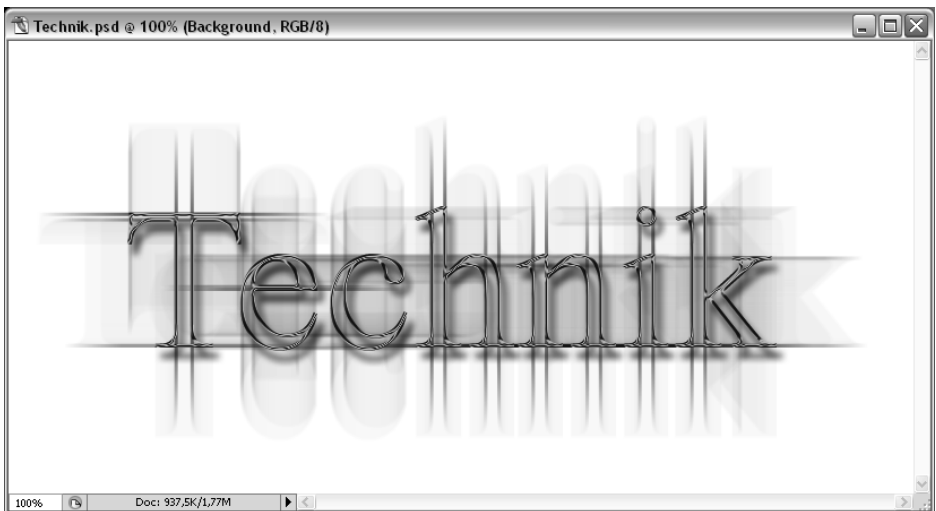
Většina příkladů na úpravu textu pracuje nejlépe s tučnými fonty. Pro následující příklad si ale vyberte nějaký méně tučný, nejlépe patkový, font.

1. Vytvořte nový dokument 800 × 400 pixelů. Fontem Times New Roman vysokým 180 pt vepište do dokumentu text. Text změňte na grafiku příkazem **Vrstva** → **Rastrovat** → **Písmo** (Layer → Rasterize → Type).
2. Příkazem **Výběr** → **Načíst výběr** (Select → Load Selectin) vyberte černou barvu textu a výběr zmenšete příkazem **Výběr** → **Změnit** → **Zúžit** (Select → Modify → Contract) o 3 pixely. Obsah výběru smažte klávesou Delete. Z textu zbudou pouze obrysy.
3. Vytvořte dvě kopie vrstvy s textem. Označte jako aktivní první vrstvu (tu, co je nejnižší v paletce Vrstvy) a rozostřete ji filtrem **Rozostřit** → **Rozmáznout** (Filter → Blur → Motion Blur) nastaveným na **Úhel** (Angle): 0°, **Vzdálenost** (Distance): 160. Text se rozostří ve vodorovném směru.
4. Označte jako aktivní druhou vrstvu s textem (v paletce Vrstvy o jednu výš) a rozostřete ji filtrem **Rozostřit** → **Rozmáznout** (Filter → Blur → Motion Blur) nastaveným na **Úhel** (Angle): 90°, **Vzdálenost** (Distance): 160. Text se rozostří ve svislém směru.
5. Na pozadí textu se vykreslily vodorovné a svislé pruhy v místech, kde jsou písmena. Díky tomu, že jsme odstranili vnitřky písmen, můžeme skrz písmena vidět rozmazané pozadí. Nezbyvá než zvýraznit text v popředí.
6. Ten zvýrazníme pomocí stylů vrstev. Vyberte v paletce **Vrstvy** (Layers) vrstvu nejmíc nahoře. Nejprve podle potřeby upravíme barvu textu stylem **Vrstva** → **Styl vrstvy, Překrytí barvou** (Layer → Layer Style → Color Overlay). Já zvolil modrou # 336699. Přidáme ne příliš výrazný stín **Vzdálenost** (Distance): 10, **Velikost** (Size): 8.

- Nakonec textu přidáme kovový lesk stylem **Úkos a reliéf** (Bevel and Emboss) nastaveným podle obrázku. Nezapomeňte ve spodní části okna změnit křivku z **Linear** na **Ring – Double**.



**Obrázek 5.55** Změna nastavení křivky



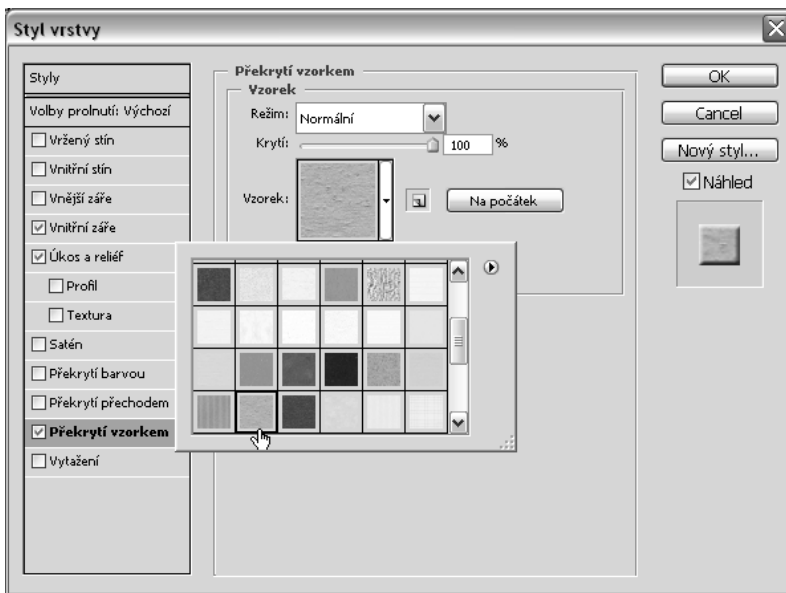
**Obrázek 5.56** Technický text



## Okousaný text

Následující úprava textu je tvořena styly vrstev s využitím masky, která vytvoří dojem, že je z písmen okousána horní vrstva.

1. Vytvořte nový dokument  $800 \times 260$  pixelů. Aby příklad lépe vynikl, změňte barvu pozadí na černou a do dokumentu vepíšeme bílý středně tučný text velikosti 180 pt. Text změňte na bitmapu příkazem **Vrstva** → **Rastrovat** → **Písmo** (Layer → Rasterize → Type).
2. Proveďte výběr vrstvy s textem a výběr zmenšete **Výběr** → **Změnit** → **Zúžit** (Select → Modify → Contract) o 3 pixely. Vytvořte novou, prázdnou vrstvu pod vrstvou s textem a výběr vyplňte barvou. Získáme tím zmenšenou kopii textu. Výběr zrušte.
3. Označte jako aktivní původní vrstvu s textem. Vrstvu upravíme pomocí stylů vrstev a začneme barvou textu. Ten pokryjeme texturou pomocí stylu **Vrstva** → **Styl vrstvy** → **Překrytí vzorkem** (Layer → Layer Style → Pattern Overlay). Abychom si procvičili práci s texturou, přidáme do nabídky standardních textur novou sadu. Klepněte na nabídku **Vzorek** (Pattern) a pak na šipku v pravém horním rohu paletky. Z kontextového menu vyberte sadu **Barevný papír** (Color Paper). Sadu nechte připojit k současné sadě **Připojit** (Append). Z nových vzorků, které se přidaly do paletky, vyberte okrový **Buff Textured** (který připomíná kůži).

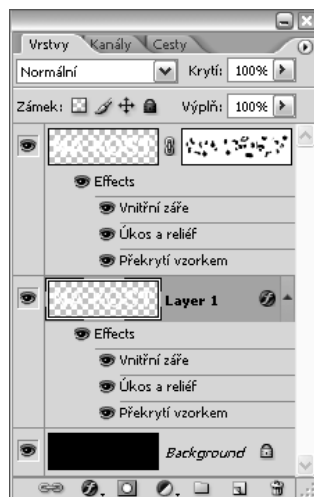


**Obrázek 5.57** Změna textury

4. Potom zaoblíme okraje textu stylem **Úkos a reliéf** (Bevel and Emboss) nastaveným na **Vnitřní úkos** (Inner Bevel), **Hloubka** (Depth): 120 %, **Velikost** (Size): 6 pixelů.
5. Hloubku textu nakonec zvýrazníme stylem **Vnitřní záře** (Inner Glow) černé barvy velikosti (Size) 6 pixelů.
6. Stejný styl použijeme i u spodní vrstvy se zmenšeným textem. Klepněte na vrstvu se stylem pravým tlačítkem myši a z kontextového menu vyberte příkaz **Kopírovat styl vrstvy**

(Copy Layer Style). Pak klepněte pravým tlačítkem myši na vrstvu se zmenšeným textem a z kontextového menu vyberte příkaz **Vložit styl vrstvy** (Paste Layer Style). Vrstva se upraví stejným stylem (který zatím nevidíme, protože vrstva je skryta pod horní vrstvou s textem). Ve stylu provedeme jednu malou úpravu tím, že změníme texturu z **Buff Textured** na mnohem světlejší vzorek **Gold Vellum**.

- Označte v paletce Vrstvy vrstvu s textem a vytvořte novou masku vrstvy **Vrstva** → **Maska vrstvy** → **Odkrýt vše** (Layer → Layer Mask → Reveal All). Na první pohled se nic nezmění, jen v paletce Vrstvy přibude v textu náhled masky. Zvolte nástroj **Štětce** (Brush Tool) velikosti 8 pixelů a nastavte mu ostré okraje (Hardness: 100 %). Vše, co nyní do obrázku nakreslíte, ovlivní vzhled masky, a tím i horní vrstvy s textem. Klepnutím na okraje textu kreslete do masky kolečka, která budou představovat stopy po zubech nějakého hlodavce. Maska vrstvy bude nakonec složená z malých černých bodů.
- Tím, že kreslíte černou barvou, vytváříte vrstvu neprůhlednosti, za kterou se skryje část vrstvy s textem. Tím se odhalí vrstva se zmenšeným textem a vytvoří dojem ohlodané kosti.



**Obrázek 5.58** Styly a maska vrstvy



**Obrázek 5.59** Na kost

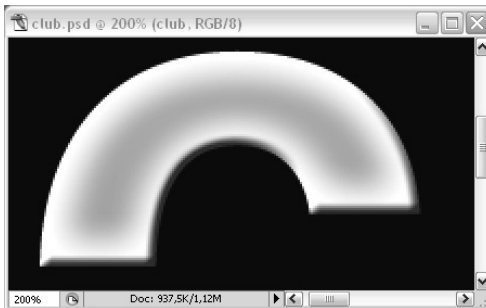
## Přepůlený text

Už jste zkusili, co se stane, když text (nebo jiný objekt) upravený stylem vrstvy překryjete maskou vrstvy? Jestli ano, možná jste byli nepříjemně překvapeni chováním stylu.

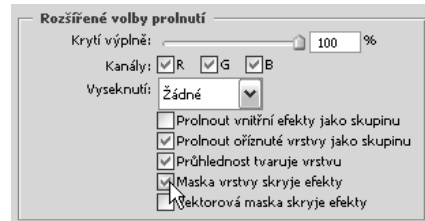
- Vytvořte nový dokument 800 × 400 pixelů, tentokrát s černým pozadím a vepište doprostřed bílý text vysoký 360 pt.
- Použijeme na něj styl vrstvy (v zásadě můžete použít jakýkoliv, ale na tomto stylu dobře uvidíte, jak se styly napojují). Nejprve text přebarvíte na šedou (Color Overlay) #b4b4b4. Potom přidejte zkosení hran (Bevel and Emboss) **Velikost** (Size): 5 pixelů. Nakonec uděláme zesvětlení písmen po celém obvodu stylem **Vnitřní záře** (Inner

Glow nastaveným na **Režim** (Blend Mode): **Normální** (Normal), **Krytí** (Opacity): 100%, **Velikost** (Size) 26 pixelů.

3. Zkusíme, co s textem udělá maska vrstvy. Vyberte výběrový nástroj (Rectangle Marquee Tool) a nakreslete výběr, který začne v levém horním rohu dokumentu a skončí asi v polovině stránky na protější straně. Příkazem **Vrstva** → **Maska vrstvy** → **Odkrýt výběr** (Layer → Layer Mask → Reveal Selection) vytvoříte z výběru masku, která skryje spodní polovinu textu. Spodní, uříznutá, hrana textu se ale zkosila stejně jako okraje. Můj záměr ale bude obě poloviny textu znovu napojit a toto chování stylu se mi nelíbí. Klepněte dvakrát na vrstvu s textem a v okně pro nastavení stylů označte volbu **Maska vrstvy skryje styl** (Layer Mask Hides Effects). Tím zrušíte působení masky a styl vrstvy bude procházet beze změny dál až pod masku.

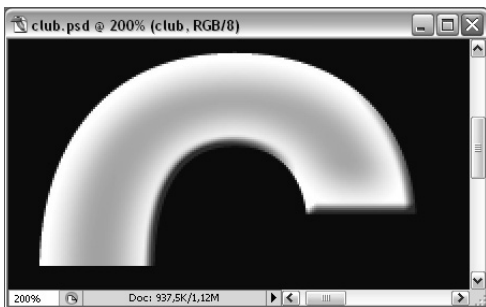


**Obrázek 5.60** Zkosená hrana

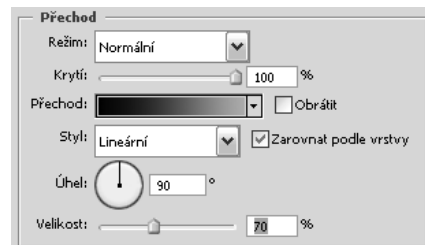


**Obrázek 5.61** Maska vrstvy skryje styl

4. Vytvořte kopii vrstvy s textem **Vrstva** → **Duplikovat** (Layer → Duplicate Layer) a klepněte na náhled masky. Pak zvolte příkaz **Obraz** → **Nastavení** → **Invertovat** (Image → Adjustments → Invert). Barvy masky se převrátí a odkryje se spodní část masky, takže text zase vidíte celý.
5. Kopírováním vrstvy se automaticky zkopíroval i původní styl vrstvy. Ten nyní trochu upravíme, aby se poloviny textu od sebe odlišily. Pro názornost bude stačit, když změníte přebarvení textu z **Překrytí barvou** (Color Overlay) na **Překrytí přechodem** (Gradient Overlay). Styl přechodu jsem zvolil **Zrcadlový** (Reflected), aby se písmo ztmavilo ze středu na obě strany, jinak by byl přechod nevýrazný.



**Obrázek 5.62** Rovná hrana



**Obrázek 5.63** Nastavení přebarvení přechodem

6. Obě poloviny textu na sebe navazují a přitom je každá upravená jiným stylem vrstvy, a text je stále editovatelný.

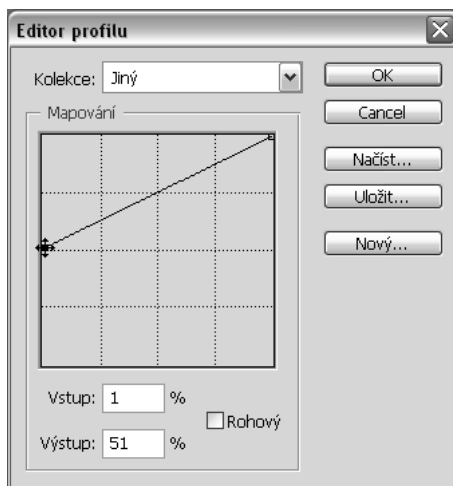


Obrázek 5.64 Přepůlený text

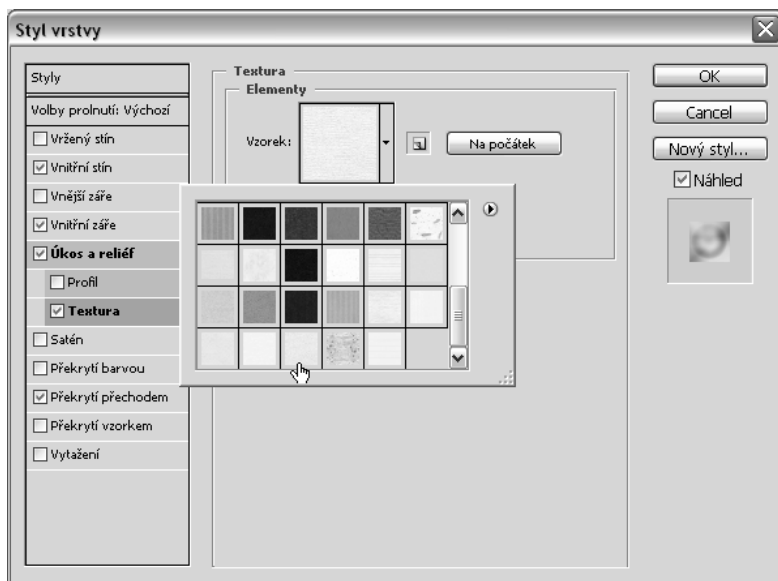
## Želé

Že lze pouze za pomoci stylů vrstvy dosáhnout výborných výsledků, už víme. Jeden takový příklad si ukážeme. Abychom stále jen neupravovali písmena, zvolil jsem pro tuto ukázkou vektorový objekt z knihovny přednastavených tvarů.

1. Vytvořte nový dokument 400 × 400 pixelů. Zvolte nástroj **Custom Shape Tool** a vyberte si nějaký tvar z knihovny **Tvar** (Shape) na horním panelu nástrojů (já jsem si do knihovny přidal tvary zvířat (Animals) a z nich vybral zajička). Klepněte do levého horního rohu dokumentu a tažením do protilehlého rohu nakreslete tvar, který je tvořen vektorovou křivkou podobně jako text. Tvar upravíme tak, že bude vypadat jako cukrátko z želé.
2. Zvolte příkaz **Vrstva → Styl vrstvy → Přebarvit přechodem** (Layer → Layer Mask → Gradient Overlay). Přechod nastavte ze světle zelené #b8f00e do tmavě zelené #056600. Přechod zvolte **Lineární** (Linear), ale pootočte jej na 112°, aby šel šikmo přes obrázek.
3. Jako druhý přidejte styl **Úkos a reliéf** (Bevel and Emboss) nastavený na **Vnitřní úkos** (Inner Bevel) **Hloubka** (Depth): 200 %. Ve spodní části okna je potřeba změnit křivku Gloss Contur. Když klepnete na náhled křivky, otevře se okno pro nastavení tvaru křivky. My potřebujeme dodat objektu plastičnost a tak upravíme křivku tak, aby nebyla tak strmá. Stačí, když posunete bod z levé spodní části okna směrem nahoru přibližně do poloviny. Obrázek se zaoblí do poloviny své šířky.
4. Jako třetí přidáme styl **Vnitřní stín** (Inner Shadow). Jeho barvu změňte na tmavě zelenou #056600 a nastavte **Vzdálenost** (Distance): 16, **Velikost** (Size) 10. Levá strana obrázku se ztmaví a vytvoří tak dojem větší hloubky.
5. Další styl udělá dojem, že je objekt na obrázku průhledný a že je vidět na jeho protější stranu. Je to styl **Vnitřní záře** (Inner Glow). Jeho barvu nastavte na hodně světle ze-



Obrázek 5.65 Nastavení křivky

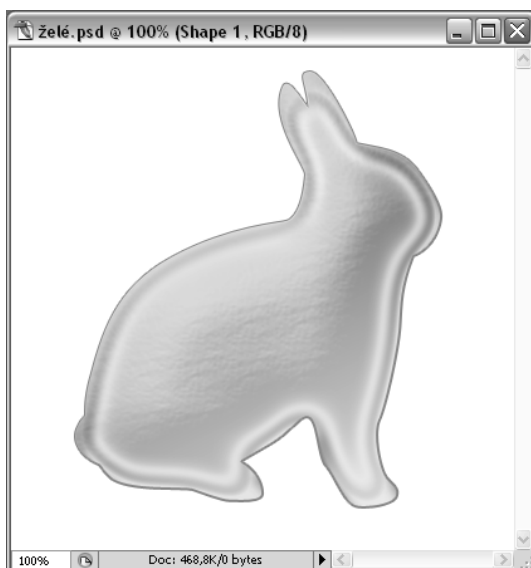


**Obrázek 5.66** Změna textury

nou #befa0c, **Vyseknutí** Choke: 6% a **Velikost** (Size): 9 pixelů. **Křivku** (Contour) vyberte Ring z přednastavených křivek. Kolem obvodu obrázku se vytvoří dvojítlustá čára.

6. Aby byl dojem želé dokonalý, přidáme nakonec texturu, která pokryje horní část obrázku. Pod stylem **Úkos a Reliéf** jsou ještě dva vnořené styly. Druhý z nich **Textura** (Texture) použijeme. Do seznamu textur přidejte texturu **Barevný papír** (Color Paper) (z kontextového menu, které se zobrazí po stisknutí ikonky šipky v pravém horním rohu paletky) a z nich vyberte **White textured**. Rozměr (Scale) nastavte na 33% a **Hloubku** (Depth): 18%. Obrázek se pokryje jemnou texturou.
7. Pro zvýraznění obrysů můžete ještě přidat styl **Ohraničení** (Strokes). U něj nastavte barvu ohraničení #066f00 a tloušťku 2 pixely, **Umístění** (Position): Uprostřed.

Výsledný styl se vám možná může zdát trochu složitý, ale výsledek za to stojí. Dojem želatinového cukráčka je opravdu věrný.

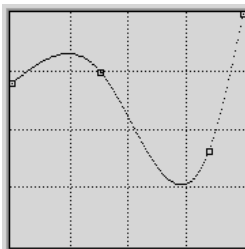


**Obrázek 5.67** želé

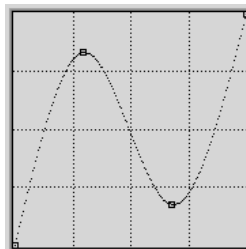
## Diamant

Další příklad toho, jak se dají styly vrstev kombinovat, je ukázka skleněného objektu, například diamantu.

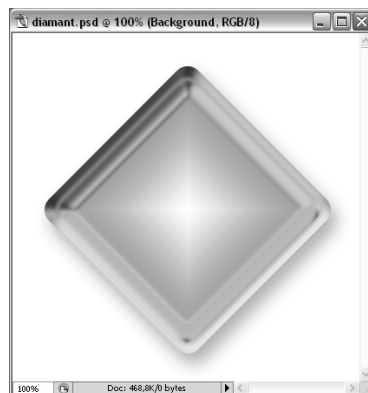
1. Vytvořte nový dokument 400 × 400 pixelů a nástrojem **Custom Shape Tool** do něj nakreslete kosočtverec (na něm se nejlépe vytvářejí odlesky).
2. Začneme stylem vrstvy **Překrytí přechodem** (Gradient Overlay). Barevný přechod nastavte od bílé do světle modré #38bbff. Styl přechodu zvolte **Diamant** (Diamond), Velikost (Scale): 80 %. Uprostřed kosočtverce se vykreslí bílý kříž, jako odlesk světla.
3. Jako druhý přidejte styl **Úkos a reliéf – Vnitřní úkos** (Inner Bevel) nastavený na **Hloubka** (Depth): 600, **Velikost** (Size): 24, **Změkčit** (Soften): 4. Křivku pro zkosení hran nastavte podle obrázku.
4. U úkosu navíc zvýrazníme **Obrys** (Contour) křivkou s rozsahem (Range): 30 %.
5. Hloubku diamantu zvýrazníme přidáním **Vnitřního stínu** (Inner Shadow) modré barvy #002270, **Vzdálenost** (Distance): 20, **Velikost** (Size): 16. Levá horní strana se tím ztmaví, jakoby byla zastíněná.
6. Dojem průhlednosti zvýšíme přidáním stylu **Vnitřní záře** (Inner Glow) nastaveným na **Krytí** (Opacity): 70 %, **Vyseknutí** (Choke): 18 %, **Velikost** (Size): 24.
7. Nakonec přidáme **Vržený stín** (Drop Shadow) (ne moc výrazný, protože průhledné předměty vytvářejí tlumený stín), barvy #2d7cc0, nastavený na **Krytí** (Opacity): 44 %, **Vzdálenost** (Distance): 14, **Velikost** (Size): 20.



**Obrázek 5.68** Křivka zkosení hran



**Obrázek 5.69** Křivka obrysu



**Obrázek 5.70** Diamant

Cokoli tímto stylem upravíte, bude vypadat jako skleněný blok.

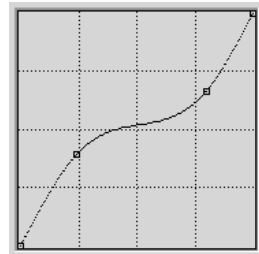
## Průhledný text

Jak vyrobit skleněný objekt (diamant) jsme si předvedli v předchozí ukázce, podobný styl si nyní převedeme na text a navíc ještě přidáme průhlednost písma, takže bude možné přes text vidět pozadí.

1. Základem příkladu bude nějaký obrázek, na kterém budeme demonstrovat průhlednost písma. Otevřete některý z ukázkových obrázků (já jsem použil Most\_II.tif).
2. Do obrázku vepište text vysoký přibližně 500 pixelů. Skleněný text vypadá lépe, když má písmo zaoblené rohy. Na barvě textu nezáleží, protože ji hned upravíme stylem vrstvy.
3. Zvolte styl **Vrstva** → **Styl vrstvy** → **Překrytí přechodem** (Layer → Layer Style → Gradient Overlay) a přechod nastavte **Zrcadlový** (Reflected) od modré #438ecc do tmavě mod-

ré #0a5aa0, **Krytí:** 100 %, **Úhel** (Angle): 90, **Velikost** (Scale): 110 %. Písmo se zbarví tmavě modrou a od středu ke krajům se bude zesvětlovat.

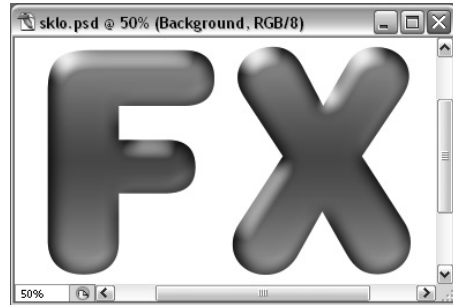
4. Jako další styl přidejte **Úkos a reliéf – Vnitřní úkos** (Bevel and Emboss – Inner Bevel). Ten nastavte **Hloubka** (Depth) 140 %, **Velikost** (Size): 40, **Vyhlazení** (Soften): 10, **Úhel** (Angle): 120/40°. Křivku nastavte esovitě podle obrázku.
5. Okraje opět ztmavíme stylem **Vnitřní záře** (Inner Glow) tma-vomodré barvy #0e2053, nastaveným na **Velikost** (Size) 30.
6. Nakonec přidáme **Vnitřní stín** (Inner Shadow) stejné barvy jako vnitřní záře, **Vzdálenost** (Distance): 5, **Velikost** (Size): 35.



**Obrázek 5.71** Křivka vnitřního úkosu

Text vypadá plasticky, a můžete jej, pokud se vám líbí, ihned použít, ale moc skleněný zatím není.

1. Vytvořte kopii vrstvy s obrázkem a posuňte ji nad vrstvu s textem. Vyberte příkaz **Vrstva → Vytvořit ořezovou masku** (Layer → Create Clipping Mask). Obrázek se ořeže podle textu pod obrázkem.
2. Text je ale najednou nebarevný a na pozadí téměř zaniká. Barevnost přidáme jednoduše. U vrstvy s kopií obrázku snižte v paletce **Vrstvy Výplň** (Fill) na 66 %. Vrstva už nebude tak překrývat text a pod ní začne prosvítat modrá pásma.



**Obrázek 5.72** Plastický, neprůhledný, text

3. Tím se viditelnost písma zlepšila, ale ještě by to něco chtělo. Začneme stylem **Vnější záře** (Outer Glow), kterou používám vždy, když je potřeba zvýraznit okraje na různobarevném pozadí. **Režim** (Blend Mode) nastavte na **Překrýt** (Overlay), **Krytí** (Opacity): 56 %, a **Velikost** (Size): 16.
4. Nakonec přidáme **Vržený stín** (Drop Shadow) **Vzdálenost** (Distance): 10 pixelů, **Velikost** (Size): 12 pixelů.

Text už vypadá jak má. Je plastický, průhledný a dostatečně čitelný.

### TIP!

Aby byl dojem skleněného textu dokonalý, měl by být obrázek za textem zvětšený, jako za lupou. Označte vrstvu s kopií obrázku a zvolte **Úpravy → Transformovat** (Edit → Free Transform). Na horním panelu nástrojů nastavte zvětšení na 110 % a potvrďte klávesou Enter. Obrázek v masce se zvětší, takže v textu bude vypadat jako odsazený od původního obrázku.

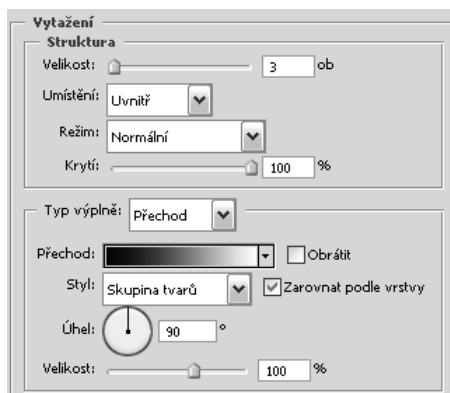


**Obrázek 5.73** Plastický, průhledný, text

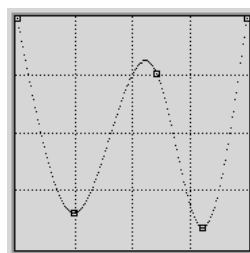
## Zasíťovaný text

Pěknou úpravu textu jsem nedávno viděl na stránkách Adobe, a tak si můžeme ukázat, jak podobného efektu dosáhnout. Text byl tvořen pouze obvodovými čarami, vnitřek písmen byl průhledný a vytkaný sítí.

1. Otevřete nový dokument 600 × 400 pixelů. Doprostřed vepište text vysoký 360 pt a převedte jej na bitmapu.
2. Vytvořte novou vrstvu a tu vyplňte šedou barvou #cccccc. Nastavte barvu popředí (Foreground Color) na černou a zvolte filtr **Textura** → **Mozaikové okno** (Filter → Texture → Stained Glass). Ten nastavte na **Velikost plošek** (Cell Size): 12 a **Tloušťka obrysů** (Border Tickness): 4, **Intenzita světla** (Light Intensity): 3. Šedá plocha se rozdělí černými čarami na nepravidelnou síť.
3. Zvolte příkaz **Výběr** → **Rozsah barev** (Select → Color Range), nastavte **Neurčitost** (Fuzziness): 10 a vyberte šedou barvu. Výběr vymažte klávesou Delete. Z vrstvy s mřížkou zbyla jen černá síť.
4. Proveďte výběr vrstvy s textem, skryjte ji, označte vrstvu se sítí a vytvořte u vrstvy masku příkazem **Vrstva** → **Maska vrstvy** → **Odkrýt výběr** (Layer → Layer Mask → Reveal Selection). Maska skryje okolí textu a síť bude vetkaná jen uvnitř textu.
5. Aby síť působila plasticky, upravíme ji stylem vrstvy. Začneme ohraničením **Vytažení** (Stroke) nastaveným podle obrázku. Síť jsem ohraničil gradientem, protože tento druh ohraničení vytvoří jemnější linky než pouhé ohraničení barvou.
6. Další styl přidáme **Úkos a reliéf – Vnitřní úkos** (Bevel and Emboss – Inner Bevel) pro zvýšení plastičnosti. **Hloubku** (Depth) nastavte na 250 %, **Velikost** (Size): 3 pixely, **Úhel** (Angle): 120/60. Křivku nastavte podle obrázku. U úkosu ještě zvýrazníme obrysy **Profil** (Contour) změnou křivky na **Poloviční oblouk** (Half Round).
7. Nakonec síť podbarvíme **Vrženým stínem** (Drop Shadow), **Krytí** (Opacity): 60 %, **Vzdálenost** (Distance): 4 pixely, **Velikost** (Size): 5 pixelů.
8. V obrázku máme nyní síť, vystřiženou obrysem písmen. Vytvořte kopii vrstvy s textem a přesuňte ji nad vrstvu se sítí. Proveďte výběr vrstvy **Výběr** → **Načíst výběr** (Select → Load Selection). Výběr zmenšíte **Výběr** → **Změnit** → **Zúžit** (Select → Modify → Contract): 5 pixelů a obsah výběru vymažte klávesou Delete. Z textu zbyly jen okraje široké 5 pixelů. Okraje upravíme podobným stylem jako síť.
9. Nejprve okraje přebarvíme **Vytáhnout** (Stroke), **Velikost** (Size): 6 pixelů, (Position): **Uvnitř** (Inside), **Typ výplně** (Fill Type): **Gradient**. Přečhod gradientu nastavte z tmavě modré #002a68 do světle modré #b4e4fa. Jezdec světlé barvy posuňte



Obrázek 5.74 Vytažení (Stroke)



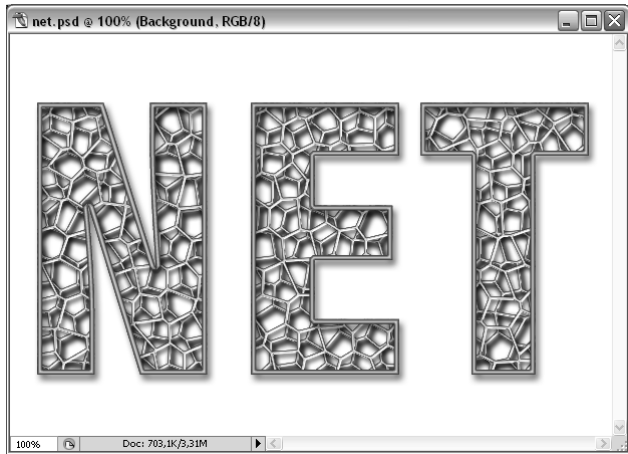
Obrázek 5.75 Křivka pro Vnitřní úkos (Inner Bevel)



po pravítku směrem doleva na hodnotu **Pozice** (Location): 46 %. Styl přechodu zvolte **Shape Burst**. Ohraničení textu se po obvodu vyplní tmavším odstínem modré a bude vypadat, jako by bylo z něčeho kulatého.

10. Nakonec přidáme styl **Vržený stín** (Drop Shadow), **Vzdálenost** (Distance): 6 pixelů, **Velikost** (Size): 7 pixelů, abychom zdůraznili, že je text opravdu průhledný.
11. Komu by vadilo, že stín od sítě přesahuje okraje textu, může jej jednoduše skrýt, když klepnete v paletce **Vrstvy** (Layers) dvakrát na vrstvu se sítí a v otevřeném panelu označíte možnost **Maska vrstvy skryje efekty** (Layer Mask Hides Effects). Styl vrstvy se skryje za maskou a nebude přesahovat.

Kdo by chtěl vytvořit opravdu hustou síť, může ještě jednou zopakovat vytvoření vrstvy se sítí. U filtru **Mozaikové okno** (Stained Glass) jen změňte nastavení **Velikost buňky** (Cell Size): 16. Dvě vrstvy se sítí nad sebou vytvoří mnohem zajímavější efekt.



Obrázek 5.76 Zasítovaný text

## Písmo ve stylu Pána prstenů

Pro potěšení příznivců historických filmů jsem vám připravil návod, jak upravit text do podoby tajemného starověkého písma. Na celkovém dojmu se významně podílí i tvar a uspořádání písmen, proto začneme úpravami tvaru a polohy textu a pak teprve jeho vzhledu. Slovo, které budu upravovat, jsem si vypůjčil z filmu Pán prstenů. Když se rozhodnete pro jiný text, budete muset polohu písmen upravit podle vlastních představ.

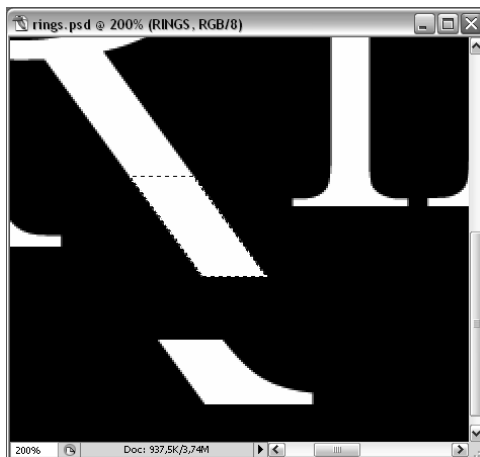
1. Vytvořte nový dokument 800 × 400 pixelů s černým pozadím. Pro naše účely se hodí nějaký ne příliš tučný, patkový, font, takže klidně použijeme Times New Roman, velikosti 300 pt. Doprostřed dokumentu vepište text bílé barvy.
2. Již při psaní textu můžete ovlivnit velikost písma. V textu označte všechna písmena kromě prvního (INGS) a na horním panelu nástrojů změňte velikost písmen na 220 pt. Pak vyberte pouze druhé písmeno (I) a změňte jeho velikost na 200 pt. Text převedte na bitmapu **Vrstva** → **Rastrovat** → **Písmo** (Layer → Rasterize → Type).
3. Každé písmeno nyní upravíme zvlášť tak, že změníme jeho velikost a polo-



Obrázek 5.77 Rozmístění písmen textu

hu. Vyberte nástroj **Laso** (Lasso Tool) a nakreslete výběr písmen kromě prvního. Vyberte Nástroj **Přesun** (Move Tool) a pomocí kurzorových šipek na klávesnici posuňte text doprostřed prvního písmene. Postupně vyberte a posuňte všechna písmena blíž k sobě.

4. První písmeno bývá u těchto nápisů zvýrazněno protažením některé části písmene. Vy můžete vytáhnout pravou dolní nohu. Nástrojem pro obdélníkový výběr (Rectangular Marquee Tool) označte dolní část nohy, těsně před tím, než se začne zahýbat doprava. Zvolte nástroj pro pohyb (Move Tool) a vybranou část posuňte směrem dolů pod písmeno. Nástrojem pro výběr vyberte zbývající část nohy, zvolte nástroj Přesun a se stisknutou klávesou ALT posuňte kopii výběru směrem doprava dolů tak, aby se noha prodloužila ve směru pohybu. Pak vyberte koncovou část nohy, kterou jsme si umístili pod text a připojte ji na konec prodloužené nohy.



**Obrázek 5.78** Prodloužení nohy písmene

Poloha a velikost písmen je hotová, můžeme začít s úpravami vzhledu:

1. Proveďte výběr vrstvy s textem, otevřete paletku **Kanály** (Channels), vytvořte nový kanál **Výběr** → **Uložit výběr jako** (Select → Save Selection As) a výběr zrušte. Následující úpravy budeme provádět v masce, kterou jsme si připravili do nového kanálu. Zvolte filtr **Filter Gallery**.
2. Nejprve vyberte **Filtr** → **Tahy štětce** → **Postřík** (Filter → Brush Strokes → Spatter) **Poloměr trysky** (Spray Radius): 3, **Vyhlazení** (Smoothness): 5. Okraje písmen se zvlíní a vykoušou jemnými zoubky.
3. V okně se seznamem použitých filtrů klepněte na ikonku **Nová vrstva efektu** (New effect layer) a filtr změňte na **Skica** → **Otisk** (Sketch → Stamp), **Vyvážení světel a stínů** (Light/Dark Balance): 1, **Vyhlazení** (Smoothness): 8. Oba filtry na sebe budou působit a zubaté okraje se vyhladí, ale zůstane jim původní zvlnění. Parametry filtrů můžete libovolně měnit a zvýšit, nebo snížit deformaci okrajů písmen.
4. Okraje jsou ještě trochu zubaté a tak je vyhladíme filtrem **Rozostřit** → **Gaussovské rozostření** (Blur → Gaussian Blur) 1 pixel.
5. Proveďte výběr z masky **Výběr** → **Načíst výběr** (Select → Load Selection), v paletce **Vrstvy** (Layers) vytvořte novou vrstvu a výběr vyplňte bílou barvou. Původní vrstvu s textem buď skryjte (ikonkou oka), nebo smažte. Už jí nedeme potřebovat.



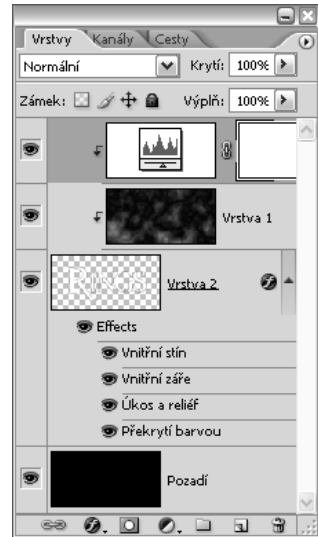
**Obrázek 5.79** Maska s upraveným písmem

V úpravách vzhledu písmen budeme pokračovat pomocí složeného stylu vrstvy:

1. Nejprve písmena přebarvíme stylem **Vrstva** → **Styl vrstvy** → **Překrytí barvou** (Layer → Layer Style → Color Overlay) nastaveným na temně oranžovou # f0c61e.
2. Pokračovat budeme stylem **Úkos a reliéf – Reliéf** (Bevel and Emboss – Emboss) **Hloubka** (Depth): 120 %, **Velikost** (Size): 5 pixelů, **Úhel/výška** (Angle/Altitude): 120/40°. Zkosení není příliš vysoké a text je hodně plochý.
3. Hloubku mu přidáme v následujících dvou krocích. Nejprve **Vnitřní záře** (Inner Glow) Barvu změňte na hnědou # 6e5400, **Zdroj** (Source): **Hrana** (Edge), **Velikost** (Size): 12 pixelů. Kolem každého písmene se vytvoří ztmavení.
4. Nakonec použijte trochu netradičně **Vnitřní stín** (Inner Shadow) nastavený na **Režim** (Blend Mode), **Překrytí** (Overlay) bílé barvy, **Krytí** (Opacity): 80 %, **Úhel** (Angle): 45°, **Vzdálenost** (Distance): 5 pixelů, **Velikost** (Size): 3 pixely. Tento stín bude působit svou bílou barvou jako světlo, dopadající z levé strany a zvýrazní tak hrany písmen.

Písmena vypadají na historický text až příliš dokonale, a tak nabízím malé zlepšení, které přidá textu nepravidelné opotřebení:

1. Vytvořte nad vrstvou s textem novou, prázdnou, vrstvu a vyplňte ji filtrem **Filtr** → **Vykreslit** → **Oblaka** (Filter → Render → Clouds).
2. Vrstva překryje celý dokument napodobením zamračené oblohy. Zvolte příkaz **Vrstva** → **Vytvořit ořezovou masku** (Layer → Create Clipping Mask), nebo klepněte mezi vrstvy s textem a vrstvu s mraky se stisknutou klávesou ALT. Mraky by měly zmizet, ale s textem se nic nestane.
3. Vraťte se do vrstvy s textem a u stylu **Překrytí barvou** (Color Overlay) změňte **Režim** (Blend Mode) na **Překrytí** (Overlay). Písmo se ztmaví tam, kde jsou mraky nejtmavší a vytvoří se na něm pěkná, nepravidelná, mapa.
4. Komu se bude zdát mapa moc tmavá, může ji zesvětlit pomocí úpravy **Úrovní** (Levels), nejlépe ve vrstvě úprav, abyste mohli zkoušet různá nastavení. Já jsem pouze mapu zesvětlil ubráním jasu posunutím levého dolního jezdce na hodnotu **Výstupní úrovně** (Output Levels): 80/255.



**Obrázek 5.80** Rozložení vrstev

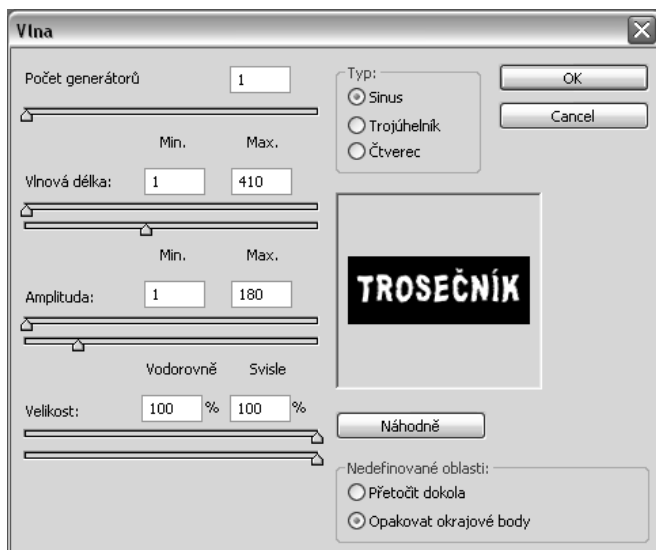


**Obrázek 5.81** Pán prstenů

## Text v písku

Doposud jsme upravovali nějaký text, ale jeho pozadí zůstávalo nezměněné. Nyní uděláme výjimku a upravíme pozadí tak, aby z něj text vystupoval. Jako pozadí si vytvoříme pískovou pláž a text bude vypadat, jako když jej do písku vepíšete.

1. Vytvořte nový dokument  $800 \times 300$  pixelů a v něm novou vrstvu.
2. Změňte barvu popředí na tmavě žlutou #ffe6aa a pozadí na světle hnědou #cca558.
3. Vrstvu vyplňte napodobením mraků **Filtr** → **Vykreslit** → **Oblaka** (Filter → Render → Clouds). Vrstva se stane základem pro písečnou pláž. Zrnka písku vytvoříme filtrem (Filter → Noise → Add Noise) nastaveným na **Amount: 6 %**, **Distribution: Uniform**.
4. Doprostřed dokumentu vepište text a proveďte jeho výběr **Výběr** → **Načíst výběr** (Select → Load Selection).
5. V paletce **Kanály** (Channels) vytvořte nový kanál příkazem **Výběr** → **Uložit výběr** (Select → Save Selection). Výběr zrušte a nový kanál klepnutím vyberte. Další úpravy už budeme provádět pouze na masce uložené v kanálu.
6. Nejprve uděláme okraje textu nepravidelně pokroucené filtrem **Umělecký** → **Akvarel** (Filter → Artistic → Watercolor) nastaveným na **Detail štětce** (Brush Detail): 10, **Intenzita stínů** (Shadow Intensity): 10, **Textura** (Texture): 1 a **Tahy štětce** → **Nastříkané tahy** (Brush Strokes → Sprayed Strokes) nastaveným na **Délka tahu** (Stroke Length): 16, **Poloměr trysky** (Spray Radius): 4, **Směr tahů** (Stroke Direction): **Left Diagonal**. Oba filtry můžete aplikovat současně pomocí **Filter Gallery**.
7. Masku rozostříte filtrem **Rozostřit** → **Gaussovské rozostření** (Filter → Blur → Gaussian Blur), **Poloměr** (Poloměr): 0,6 pixelu a lehce zvlžte filtrem **Deformace** → **Vlna** → (Filter → Distort → Wave) nastaveným podle obrázku.
8. Nyní si připravíme dokument, který použijeme jako mapu deformace, pro vytlačení textu do písku. V paletce **Kanály** (Channels) klepněte v pravém horním rohu na šipku



**Obrázek 5.82** Nastavení filtru Vlna (Wave)

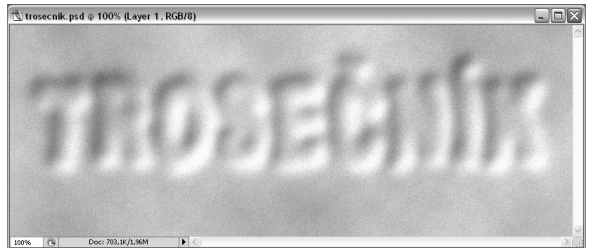
v kolečku a z kontextového menu vyberte příkaz **Duplikovat kanál** (Duplicate Channel) a v dialogovém okně příkazu vyberte **Dokument** → **Nový** (Document → New). Maska se vloží do nového dokumentu, který si uložte například jako já pod jménem alpha\_1.psd.

9. V novém dokumentu budeme postupně masku upravovat tak, aby se kolem textu vytvořil plynulý přechod z černé do bílé barvy. Nejprve masku zinvertujte **Obraz** → **Přízpůsobit** → **Inverze** (Image → Adjustments → Invert), aby byla písmena černá a pozadí bílé. Pak okraje rozostřete **Filtr** → **Rozostřit** → **Gaussovské rozostření** (Filter → Blur → Gaussian Blur), **Poloměr**: 8 pixelů. Filtr ještě jednou zopakujte, ale s nastavením **Poloměr**: 5 a pak ještě jednou **Poloměr**: 2. Přechod pak bude směrem k písmenům tmavší a maska pak vytvoří strmější zaoblení. Dokument s maskou uložte.



Obrázek 5.83 Maska

10. Vraťte se k dokumentu s písmem a zvolte filtr **Textura** → **Texturování** (Filter → Texture → Texturizer). Tento filtr umí přidat obrázku texturu z přednastavených vzorků, nebo z vámi vyrobené masky. A to je náš případ. Vpravo od nabídky **Textura** (Texture) stisknete tlačítko s šipkou a vyberte dokument alpha\_1.psd, který jsme před chvílí vytvořili. Obrázek se zdeformuje podle odstínů masky. Změnou nastavení hodnoty **Reliéf** (Relief) můžete ovládat hloubku vytlačení masky do obrázku. Já jsem nastavil hodnotu 40 a **Světlo** (Light): **Nahore vlevo** (Top Left).



Obrázek 5.84 Vytlačený reliéf

11. Písmena jsou pěkně vytlačena do písku, ale nejsou moc výrazná. Vymažeme střed písmen, aby to vypadalo, že pod písmeny něco leží. Provedeme výběr z původního kanálu Alpha 1 v paletce **Kanály** (Channels), označíme vrstvu s písmem a stiskneme klávesu Delete. Písmena se vymažou a za nimi bude vidět bílá barva pozadí dokumentu.
12. Pod vrstvou s písmem vytvořte novou vrstvu a vyplňte ji hnědou barvou #6c2c01. Za písmeny se změní pozadí na hnědou, takže jsou písmena již dobře čitelná.

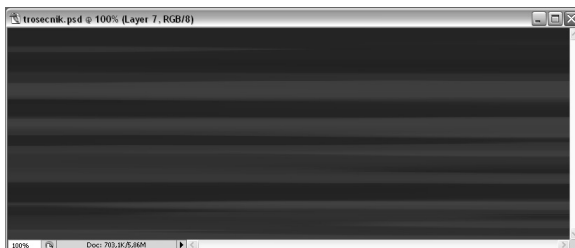
## Textura dřeva

Nyní na chvíli odbočíme od textu a jako pozadí si vytvoříme napodobení textury dřeva, které bude jakoby zahrabané do písku z předchozího příkladu. Skryjte všechny vrstvy, kromě vrstvy s hnědým pozadím.

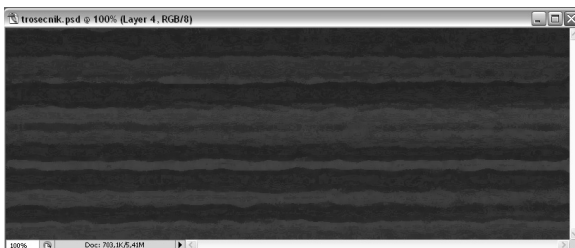
1. Upravíme vrstvu, kterou jsme v předchozím cvičení vyplnili hnědou barvou #6c2c01. Vrstvu upravte filtrem **Umělecký** → **Houba** (Filter → Artistic → Sponge) nastaveným na **Velikost štětce** (Brush Size): 10, **Vyhraněnost** (Definition): 16, **Vyhlazení** (Smoothne-

ss): 10. Filtr vytvoří na jednobarevné ploše světlejší skvrny. Filtr ale zopakujte třikrát po sobě, aby se vytvořilo víc různobarevných skvrn.

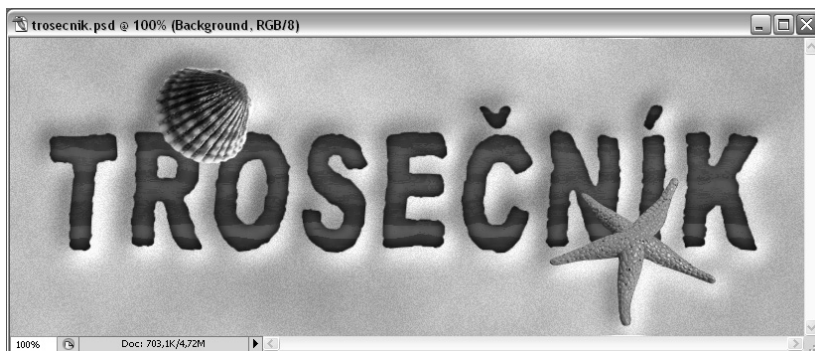
- Zvolte nástroj pro pravoúhlý výběr (Rectangular Marquee Tool) a uprostřed dokumentu proveďte obdélníkový výběr na celou výšku dokumentu, široký přibližně 8 pixelů. Obsah výběru zkopírujte do nové vrstvy příkazem **Vrstva → Nová → Vrstva kopírováním** (Layer → New → Layer Via Copy).
- Ve vrstvě bude jen úzký, hnědý, proužek. Zvolte příkaz (Edit → Free Transform). Kolem proužku se vytvoří transformační body. Tažením za body na svislých hranách roztáhněte proužek doprava i doleva na celou šířku dokumentu. Z hnědých skvrn se vytvoří různě široké hnědé vodorovné proužky.
- Vrstvu znovu upravte filtrem **Houba** (Sponge) nastaveným tentokrát na **Velikost štětce** (Brush Size): 10, **Vyhraněnost** (Definition): 4, **Vyhlazení** (Smoothness): 1. Vodorovné proužky se naruší malými skvrnami. Nakonec přidáme filtr **Tahy štětce → Nastříkané tahy** (Filter → Brush Strokes → Sprayed Strokes) nastavený na **Délka tahu** (Stroke Length): 20, **Poloměr trysky** (Spray Radius): 4, **Směr tahů** (Stroke Direction): **Vodorovné** (Horizontal) pro jemné, nepravidelné, zvlnění vodorovných proužků.
- Když nyní zapnete zobrazení všech vrstev, bude pozadí písmen tvořeno texturou dřeva.



Obrázek 5.85 Textura dřeva – proužky



Obrázek 5.86 Textura dřeva



Obrázek 5.87 Výsledný text v písku

### TIP!

Jako malé vylepšení jsem do obrázku přidal několik mořských živočichů. Aby byli také prisořováni do písku, musíte je na začátku přidat do výběru, ze kterého vytváříte masku.