

Mirage 2000 - Bitmap

Projekt pro předmět Y36MGA

Krok 1: Quick Mask

- ▶ Nejdříve si zvětšíme pomocí Image->Adjustements->Canvas Size rozměry plátna na 1536 x 1024 px
- ▶ Nyní je třeba oddělit hlavní motiv – letadlo, od pozadí
- ▶ To provedeme pomocí tzv. Rychlé masky (Quick Mask)
- ▶ Postup:
 - 1) Zduplicujeme vrstvu – Layer -> Duplicate Layer
 - 2) Přepneme do modu Rychlé masky – napr. Pomocí klávesy Q (ve zdublikované vrstvě)
 - 3) Nastavíme barvu pozadí na bílou a popředí na černou
 - 4) označíme okolí letadla např. pomocí nástroje Brush – to, že se vše obarvuje červeně a ne černě nás nemusí trápit.
 - 5) vrátíme se do původního stavu stisknutím klávesy Q
 - 6) Vidíme, že letadlo se nachází ve výběru. Zvolíme proto Select -> Inverse. Tím se do výběru dostane vše ostatní, což můžeme stiskem klávesy Delete hravě smazat.
 - 7) Tím máme pomocí Rychlé masky novou vrstvu s jediným hlavním objektem, letadlem



Krok 3:
Nastavení barev

Krok 1: Quick Mask



Krok 4 – obarvení pozadí pomocí nástroje Brush



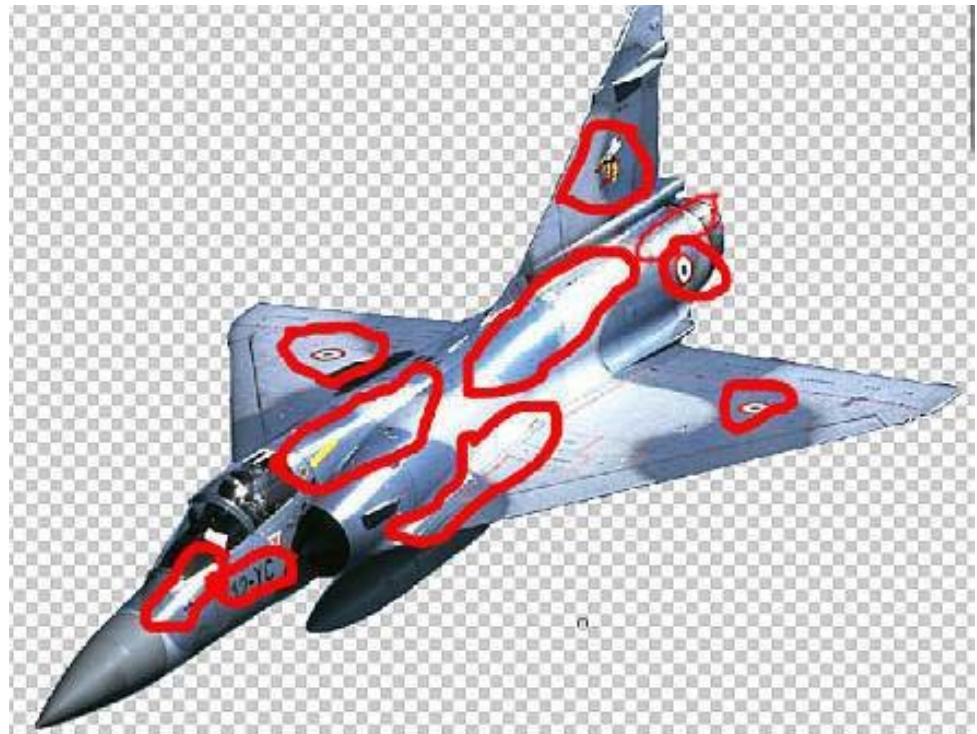
Krok 5 – ukončení modu Quick Mask a použití Select ->Inverse



Krok 7: Výsledek

Krok 2: Klonování

- ▶ Pomocí nástroje Klonovací razítko upravíme letadlo dle našich představ
- ▶ Konkrétně je třeba odstranit „přepaly“ (přepálená světlá místa), francouzské insignie a další označení
- ▶ Na obrázku dole jsou přibližně označeny oblasti, které je třeba upravit pomocí klonovacího razítka



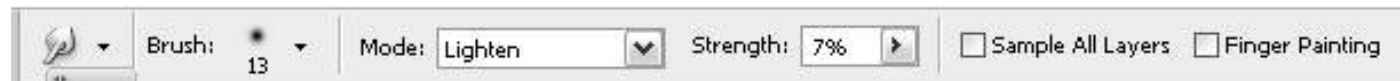
Krok 2: Klonování

► Postup:

- 1) Aktivujeme nástroj klonovací razítko a použijeme následující nastavení



- 2) Nejprve se stisknutým tlačítkem Alt označíme kliknutím levého tlačítka oblast, kterou chceme klonovat. Doporučuji označit co nejbližší a často ji pak měnit, aby bylo co nejméně poznat, že jsme klonovali.
- 3) Pro dokonalejší efekt můžeme ještě naklonovanou oblast (respektive její okraje) trochu „rozmazat“ pomocí nástroje Smudge tool. Např. s tímto nastavením:



Krok 2: Klonování – výsledek

Před...



...a po úpravách



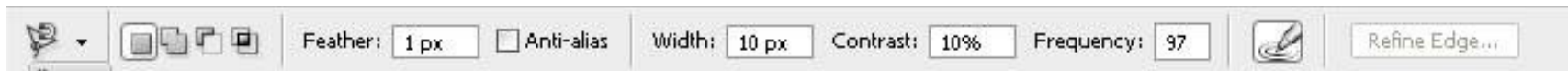
Krok 3: Rozdělení obrázku

- ▶ Nyní „rozdělíme“ naši vrstvu s letadlem do menších vrstev dle potřeby. Potřebujeme vždy vybrat určitou oblast a udělat z ní novou vrstvu
- ▶ Existuje několik způsobů, jak toho docílit
 - 1) Pomocí Quick Mask
 - 2) Pomocí filtru Extract
 - 3) Pomocí nástrojů pro výběr – Laso, Hůlka...
- ▶ Použijeme nástroj Magnetické Laso (Magnetic Lasso)

Krok 3: Rozdělení obrázku

► Postup:

- 1) Zvolíme nástroj Magnetic Lasso s tímto nastavením



- 2) Klikneme na obrázek a uděláme první bod. Tažením cursoru obtáhneme danou oblast a na konci spojíme s prvním bodem, který jsme udělali. Tím máme vyznačenou danou oblast
- 3) U našeho výběru stiskneme pravé tlačítko myši a zvolíme Layer via copy, čímž vytvoříme novou vrstvu, ve které bude pouze náš výběr



Krok 2 – tažení cursoru při užívání nástroje Magnetic Lasso

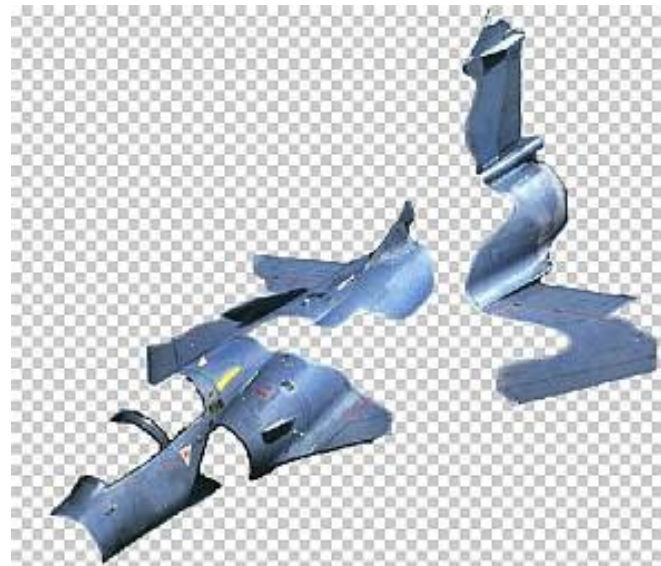
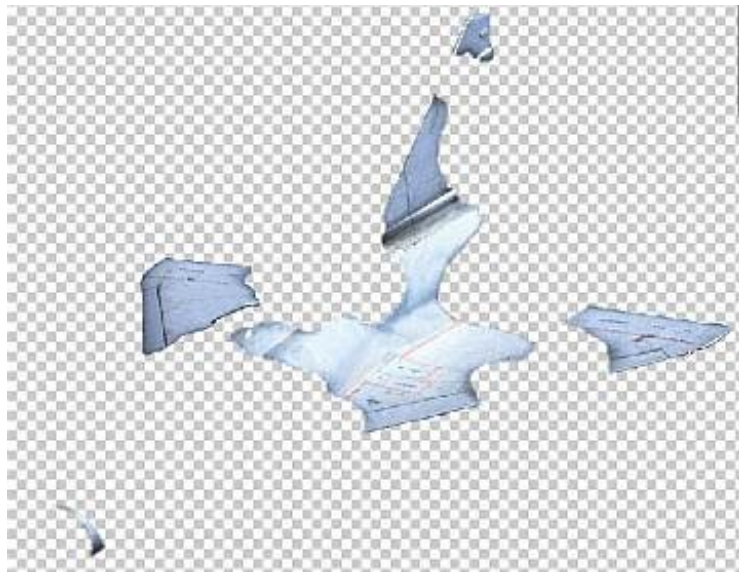


Krok 2 – po spojení prvního a posledního bodu

Krok 3: Seznam vytvořených částí

- ▶ Pomocí postupu na předchozí straně vytvoříme tyto nové vrstvy pojmenované po jejich obsahu:
 - Špička letadla
 - Kokpit
 - Krytí 1
 - Krytí 2
 - Tryska

Krok 3: Jednotlivé vrstvy

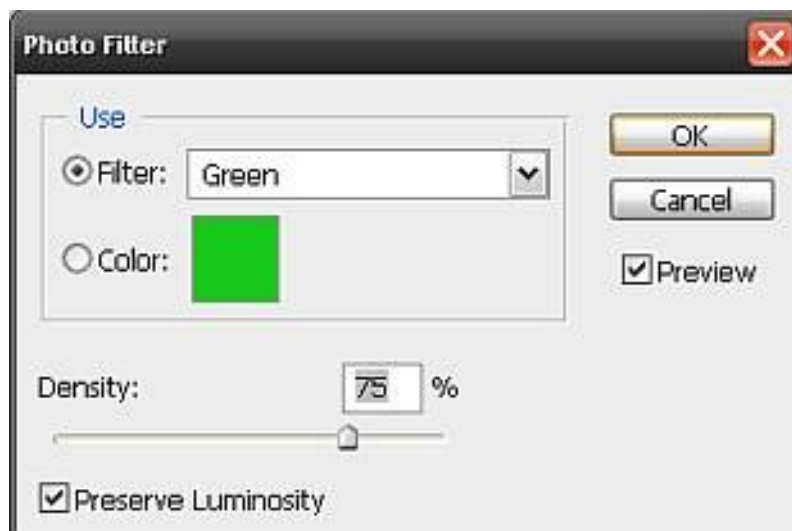


Krok 4 – Úprava kokpitu

- ▶ Nyní budeme chtít změnit barvu kokpitu z původní namodralé na zelenou.
- ▶ Pracovat budeme na vrstvě, kde je pouze kokpit
- ▶ Postup:
 - 1) Z menu zvolíme Image -> Adjustment -> Photo Filter
 - 2) Nastavíme hodnoty dle obrázku a stiskneme OK



Na počátku...



Nastavení Photo Filter...



... a výsledek

Krok 5 – Úprava trysky

- ▶ Ted' je na řadě úprava trysky, která je na původním obrázku trochu mdlá
- ▶ Pracujeme pouze ve vrstvě, kde máme jen trysku
- ▶ Postup:
 - 1) V menu zvolíme Image -> Adjustments -> Brightness/Contrast
 - 2) Nastavíme hodnoty dle obrázku
 - 3) Stiskneme OK



Na počátku...



Nastavení Brightness/Contrast



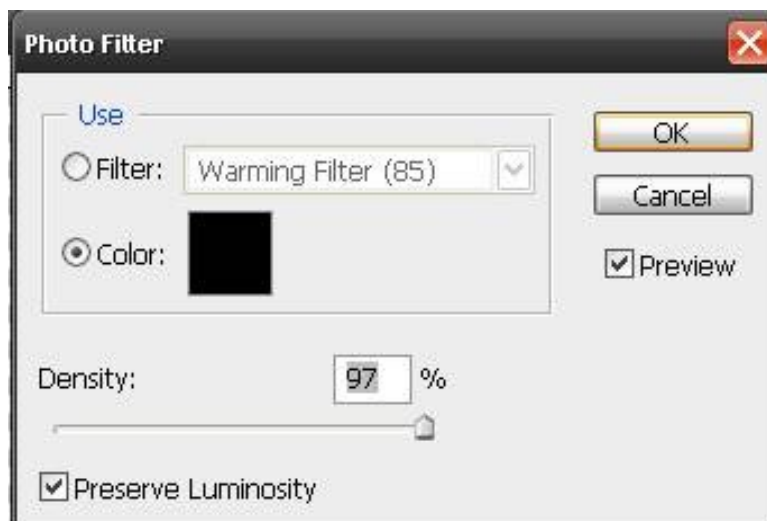
... a výsledek

Krok 6: Úprava špičky 1

- ▶ Dalším krokem je úprava špičky letadla
- ▶ Pracujeme pouze ve vrstvě, kde se nachází samotná špička
- ▶ Postup:
 - 1) Z menu zvolíme Image -> Adjustment -> Photo Filter
 - 4) Zvolíme volbu Color a klepnutím na ctverec s barvou vpravo vybereme černou
 - 2) Nastavíme hodnoty dle obrázku
 - 3) Stiskneme OK



Na počátku...



Nastavení Photo Filter...



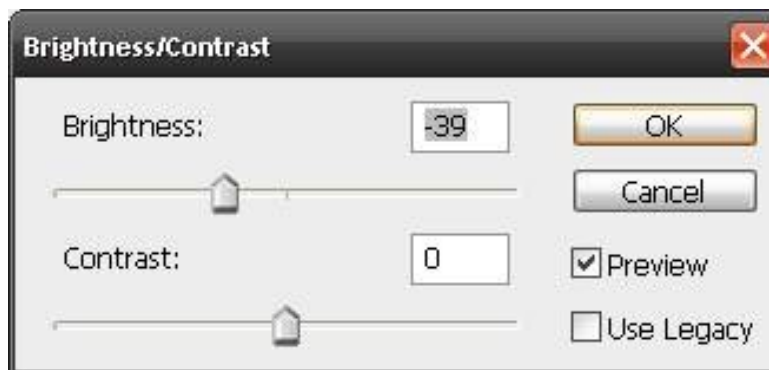
...mezikrok

Krok 6: Úprava špičky 2

- ▶ Pokračujeme v úpravě špičky
- ▶ Postup:
 - 1) V menu zvolíme Image -> Adjustments -> Brightness/Contrast
 - 2) Nastavíme hodnoty dle obrázku
 - 3) Stiskneme OK



...mezikrok



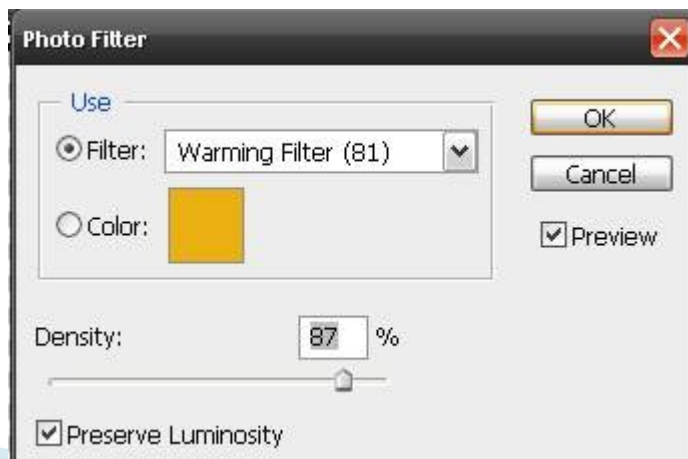
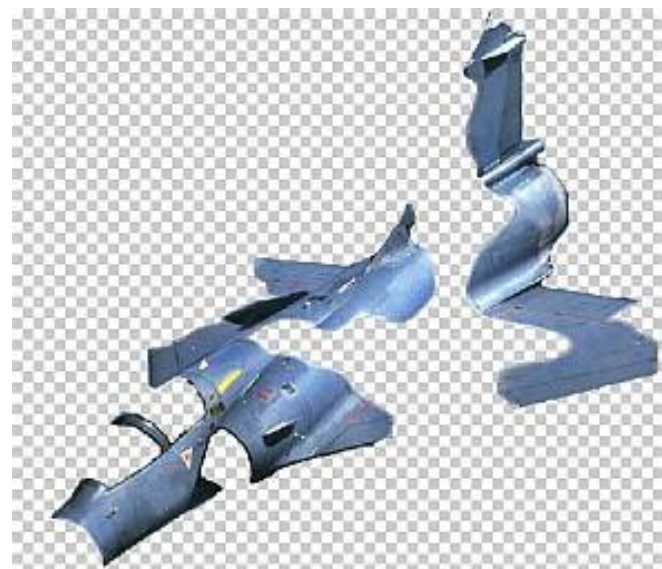
Nastavení Brightness/Contrast



... a výsledek

Krok 7: Úprava krytí 1.1

- ▶ Nacházíme se ve fázi nejvýraznějších úprav
- ▶ Upravíme krycí zbarvení letadla na „pouštní verzi“
- ▶ Pracujeme ve vrstvě, kde se nachází pouze části jako na obrázku vpravo
- ▶ Postup:
 - 1) Použijeme již známé Photo Filter s tímto nastavením
 - 2) Stiskneme OK



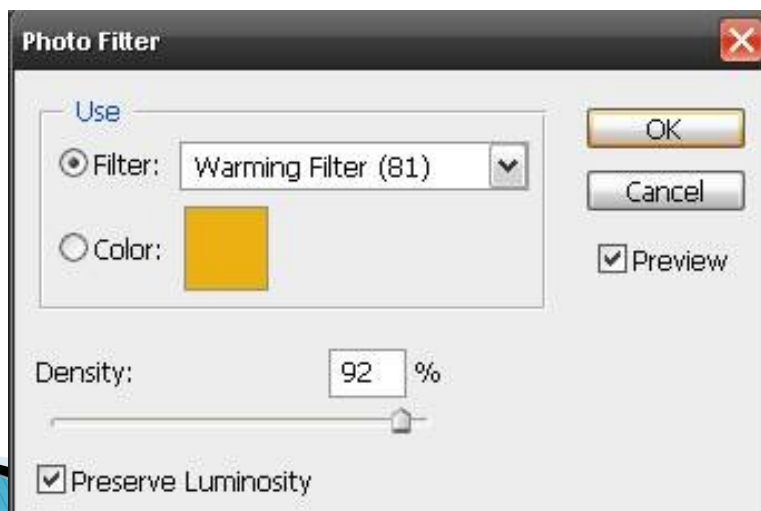
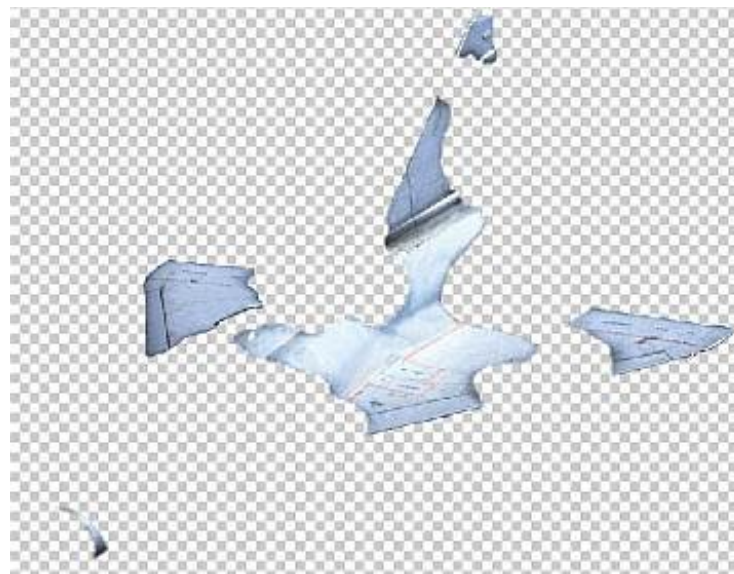
Krok 7: Úprava krytí 1.2



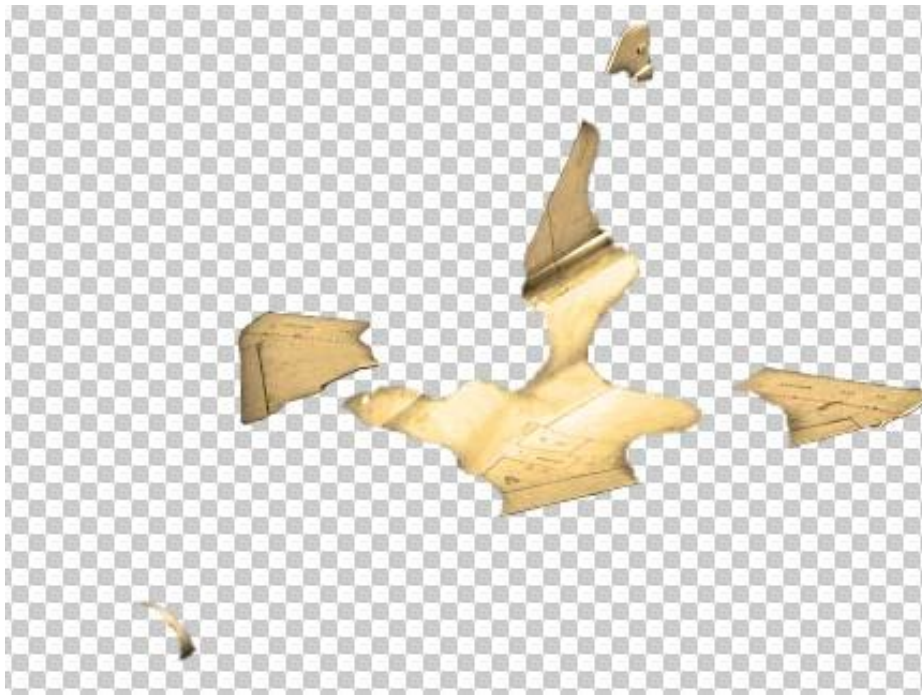
A výsledek...

Krok 8: Úprava krytí 2.1

- ▶ Upravíme druhé krycí zbarvení letadla také na „pouštní verzi“
- ▶ Pracujeme ve vrstvě, kde se nachází pouze části jako na obrázku vpravo
- ▶ Postup:
 - 1) Použijeme Photo Filter s následujícím nastavením
 - 2) Stiskneme OK



Krok 8: Úprava krytí 2.2



A výsledek...

Krok 9: Nové značky 1.1

- ▶ Protože jsme na začátku vymazali veškeré insignie, měli bychom nějaké na letadlo dát. Přeci jen které letadlo nemá označení?
- ▶ Protože je Mirage francouzská, chtělo by to nějaký francouzský motiv. Co znáte francouzského? French fries, nějakou věž v Paříži, Napoleona nebo film Taxi. Já použil postavu neznámé růžové šelmy.
- ▶ Zdrojový obrázek:



- ▶ Obrázek je bohužel kvůli kompresi nekvalitní. Protože se ale jedná o jednoduchou kresbu, nemusí nám to příliš vadit a sami si ho upravíme k lepšímu.

Krok 9: Nové značky 1.2

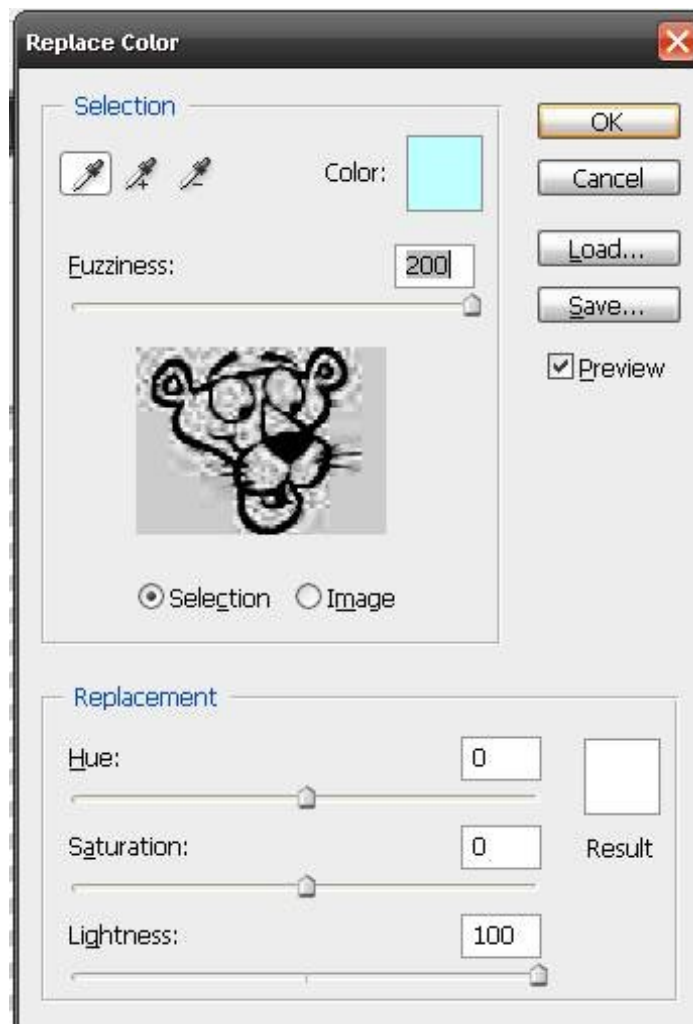
► Postup:

- 1) Otevřeme obrázek pantera
- 2) Nastavíme si velikost pohledu na alespon 400 %
- 3) Zvolíme Image -> Adjustments -> Replace color
- 4) Při zvoleném kapátku (Eyedropper tool) nastavíme Fuzziness („odchylku“) na 200
- 5) klikneme na kompresí zničenou část na našem obrázku – tu na bílém pozadí
- 6) Vidíme v okně Replace Color, jak vypadá oblast, kterou upravíme. Měla by být přibližně stejná jako na obrázku níže
- 7) Nastavíme hodnotu Lightness na 100
- 8) Stiskneme OK

Krok 9: Nové značky 1.3



Krok 5 – kapátkem určíme
barvu, kterou chceme nahradit



Výsledek

Krok 9: Nové značky 1.4

- ▶ Nyní upravíme „špatné růžové“
- ▶ Postup:
 - 1) V okamžiku po stisku OK v předchozí úpravě „bílé“ zvolíme kapátku z panelů nástrojů a stiskneme levé tlačítko myši v místě jako na obrázku. Tím „načteme“ požadovanou barvu
 - 2) Zvolíme nástroj Paint Bucket s následujícím nastavením (viz níže) a použijeme ho v místě s růžovou barvou. Opakujeme dokud není celý obrázek (obrys pantera) jednobarevný, v našem případě růžový



Krok 1



Výsledek

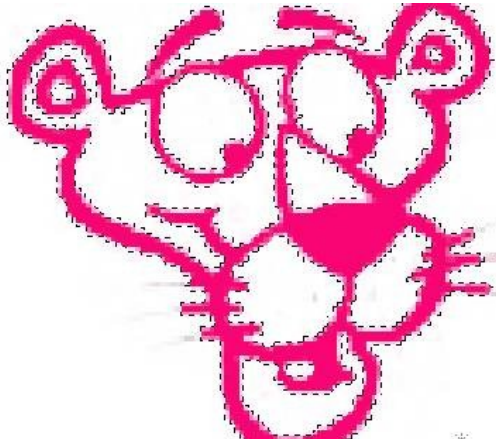
Krok 9: Nové značky 1.5

- ▶ Nyní použijeme nástroj Magic Wand (magická hůlka) a „odstraníme“ bílé plochy tak, aby nám zbyl jen růžový obrys pantera v nové vrstvě
- ▶ Postup:
 - 1) Z panelu nástrojů zvolte Magic Wand s nastavte hodnoty na následující

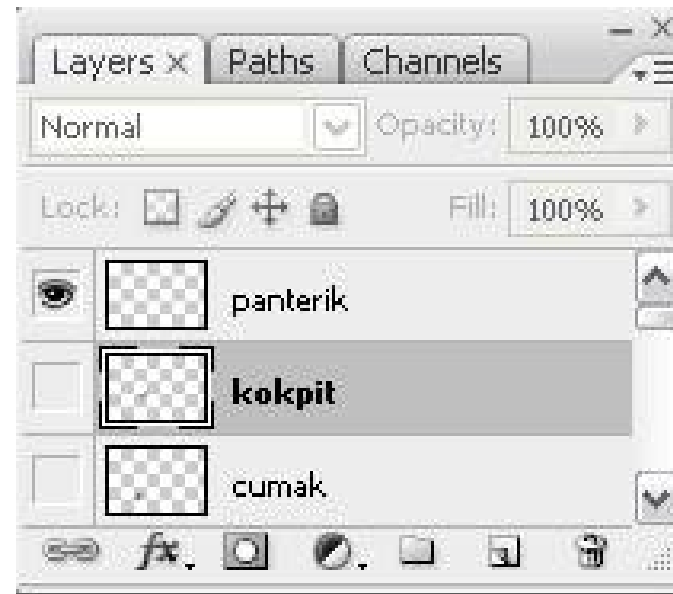


- 2) Klikněte na růžové místo a vybere se nám požadovaná oblast
- 3) Na vybrané oblasti stiskněte pravé tlačítko myši a zvolte Layer via Copy
- 4) Vytvořila se nám nová vrstva, ve které je pouze růžový obrys. Zde stiskněte Ctrl+A a Ctrl+C
- 5) V původním souboru s letadlem vytvořte novou vrstvu Layer -> New -> Layer...
- 6) V okně se seznamem vrstev se přesvědčte, že je nejvýše. Jinak ji tam chytnutím pomocí levé myši přesuňte
- 7) V nové vrstvě stikněte Ctrl+V a vloží se nám do ní obrys pantera. Nyní můžete původní obrázek s panterem zavřít.

Krok 9: Nové značky 1.6



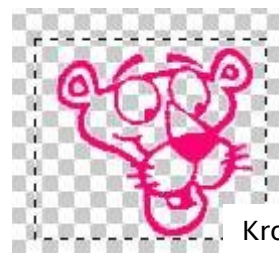
Krok 2: Výběr růžových oblastí



Ja vidíme, vrstva s růžovým panterem (nazvaná panterik) je na vrcholku seznamu vrstev

Krok 9: Nové značky 1.7

- ▶ Obarvíme obrys pantera a přizpůsobíme jeho velikost a natočení
- ▶ Postup:
 - 1) Ve vrstvě s panterem vybereme Rectangular Marquee Tool (RMT) obrys dle obrázku vlevo. Pro RMT použijem defaultní nastavení
 - 2) Zvolíme Image-> Adjustments-> Black White a vybereme přednastavenou volbu Maximum White a stiskneme OK. Tím se obarvil panter na bílo
 - 3) Uvnitř výběru stiskneme pravé tlačítko myši a zvolíme Free Transform
 - 4) Stiskneme pravé tlačítko myši a zvolíme Flip Horizontal, čímž se nám převrátí panter



Krok 1



Krok 2



Krok 3

Krok 9: Nové značky 1.8

- 5) Pantera držením levého tlačítka myši přesuneme na ocasní křídlo letadla
- 6) Vyplníme hodnoty u nástroje Free Transform následovně:



- 7) Stiskneme Enter

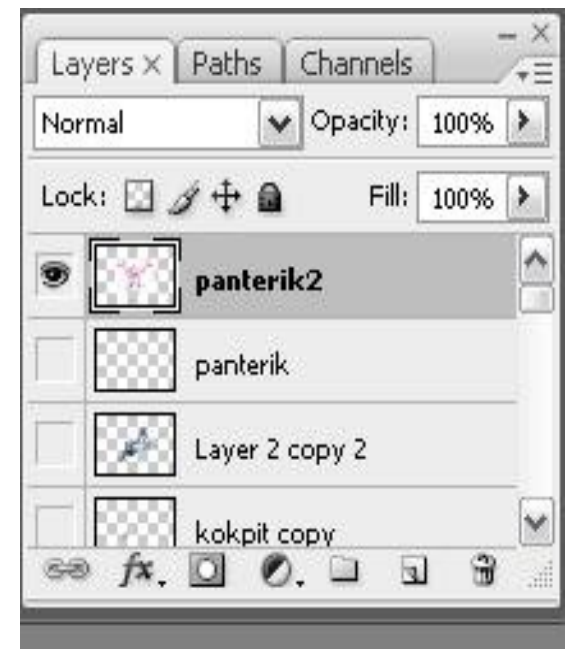
Finální výsledek



Krok 10: Nové značky 2.1

- ▶ Přidáme si ještě jednu značku na letadlo. Opět se bude jedna o růžového pantera, kterého umístíme pod hledí kokpitu
- ▶ Postup:
 - 1) Otevřeme si zdrojový obrázek např. ve Photoshopu a stiskneme Ctrl+A a poté Ctrl+C pro označení celého obrázku a jeho zkopírování do schránky. Nyní můžeme obrázek s panterem zavřít a pokračovat v práci v hlavním obrázku s letadlem, ve kterém jsme až dosud pracovali
 - 2) Vytvoříme novou vrstvu pomocí Layer-> New-> Layer... a nazveme jí třeba panterik2
 - 3) Přesvědčíme se, že vrstva je opět nejvýše v seznamu vrstev – viz obrázek

- ▶ Zdrojový obrázek



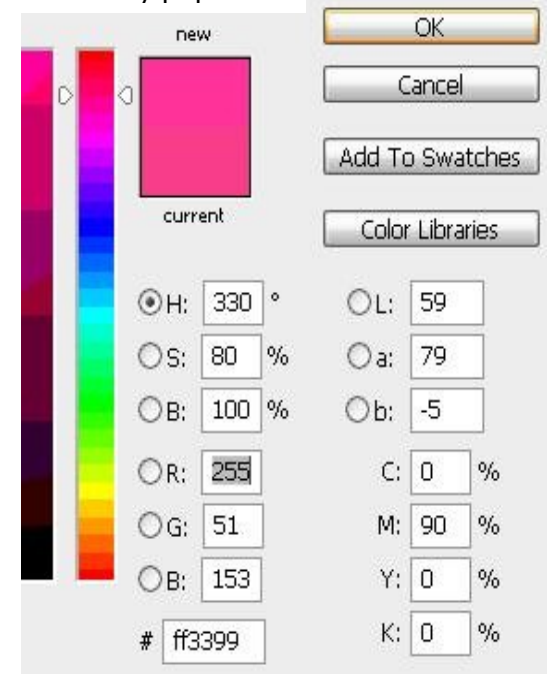
Krok 10: Nové značky 2.2

- ▶ ...postup
 - 4) Použijeme nástroj Magic Wand a bílá místa ve vrstvě panterik2. Nastavení Magic Wand:



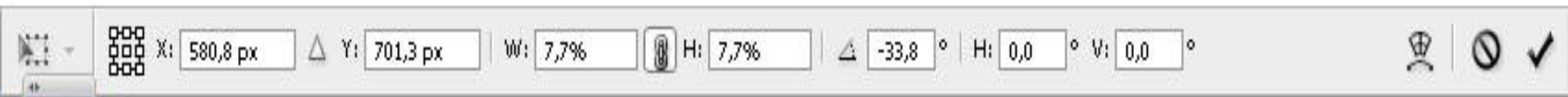
- 5) Jakmile označíme všechna bílá místa, stiskneme Del a smažeme je
- 6) Nastavíme barvu popředí (Foreground color) na následující hodnoty jako na obrázku vlevo
- 7) Použijeme filtr . Z menu Filter-> Sketch -> Photocopy a nastavíme hodnotu Detail na 11 a hodnotu Darkness na 19 a potvrdíme stiskem OK

Nastavení barvy popředí



Krok 10: Nové značky 2.3

- 8) Nástrojem Rectangular Marquee Tool zvolíme oblast s panterem. Nastavení je Feather: 0, Style: Normal
- 9) Stiskneme pravé tlačítko myši a zvolíme Free Transform
- 10) Hodnoty nastavení u nástroje Free Transform vyplníme následovně:

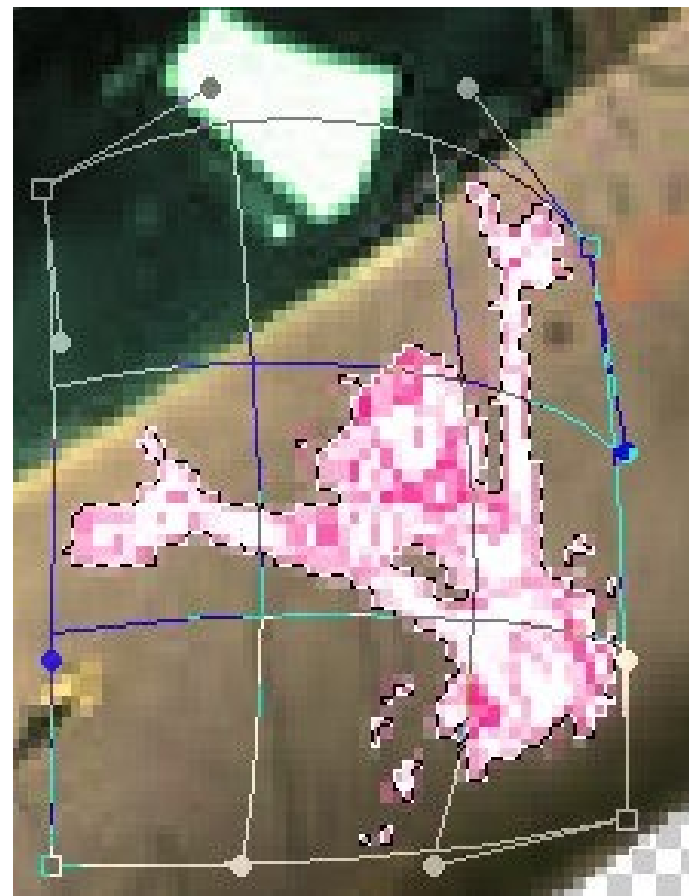


- 11) Než potvrdíme tyto změny, provedeme ještě mírnou deformaci. Klikněte na třetí ikony zprava na horním obrázku (Warp)
- 12) Zde zvolte v nastavení Warp možnost Arc Upper a poté Custom
- 13) Vidíme přes pantera mřížku 3x3, kterou upravíme dle obrázku na další straně. Stačí vždy kliknout na spojnici 2 useček a táhnout myš
- 14) Potvrdíme stisknutím „zaškrťavátka“
- 15) Aplikujeme filter zaostřit pomocí Filter Sharpen Sharpen More

Krok 10: Nové značky 2.4



Panter po aplikaci filtru Photocopy (krok 7)



Krok 13 – deformace pantera

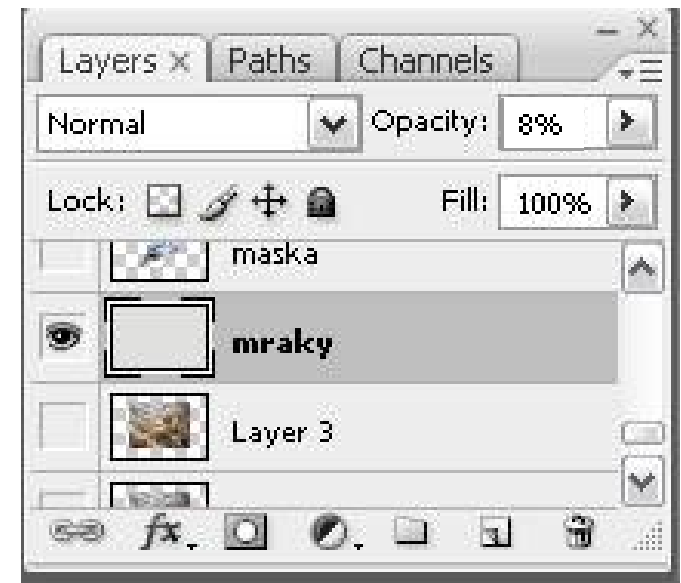
Krok 11 : Pozadí 1

- ▶ Poslední úprava bude změna pozadí
- ▶ Postup:
 - 1) Stáhneme si obrázek pozadí z <http://jeffreymunro.com/amazingpics/index>
 - 2) Otevřeme si ho ve Photoshopu a stiskneme Ctrl+C
 - 3) V otevřeném souboru našeho letadla (také ve Photoshopu) zvolíme Layer-> New -> Layer...
 - 4) Novou vrstvu přesuneme úplně nejnižě (respektive nad původní pozadí - první vrstvu nazvanou většinou Background)
 - 5) V nové vrstvě stiskneme Ctrl+V a vložíme do ní tak náš obrázek
 - 6) Zvolíme Filter -> Blur -> Motion Blur. Nastavíme dle obrázku a stiskneme OK
- ▶ Tím jsem rozmazali pozadí pro pocit pohybu letadla



Krok 11: Pozadí 2

- ▶ Protože naše nové pozadí je příliš „čitelné“ (nevypadá jako focené z velké výšky), upravíme náš obrázek tak, aby vypadal reálněji.
- ▶ Postup:
 - 1) Uděláme novou vrstvu pomocí Layer -> New -> Layer...
 - 2) Nazveme ji třeba mraky a umístíme ji v seznamu vrstev nad naše nové pozadí.
 - 3) Pomocí nástroje Paint Bucket vrstvu mraky celou vyplníme bílou barvou
 - 4) U panelu se seznamem vrstev je vlastnost Opacity, kde hodnotu u vrstvy mraky nastavíme na 22 %
- ▶ Nyní se podívejme, jak se obrázek změnil...



Krok 1 1: Pozadí 3



Je vidět, že jsme vytvořili jakýsi „opar“

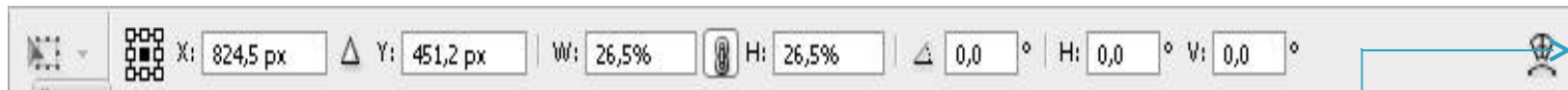
Krok 12: Vlastní postava 1

- ▶ Stále si říkáte, že na té fotce něco chybí? Něco důležitého, impozantního a výjimečného? Ano, máte pravdu, chybím tam...
- ▶ Nyní tedy přidáme svojí (potažmo mojí) postavu na letadlo tak, aby to vypadalo „reálně“
- ▶ Budeme potřebovat další fotku s postavou
- ▶ Postup:
 - 1) Otevřeme si zdrojový obrázek např. ve Photoshopu
 - 2) Pomocí např. nástroje magnetické laso (Magnetic Lasso) vybereme postavu. Stiskneme pravé tlačítko myši a zvolíme Layer via Copy a přepneme do nově vytvořené vrstvy
 - 3) Stiskneme Ctrl+A a poté Ctrl+C pro označení celého vrstvy a její zkopírování do schránky. Nyní můžeme obrázek s naší postavou zavřít a pokračovat v práci v hlavním obrázku s letadlem, ve kterém jsme až dosud pracovali
 - 4) Vytvoříme novou vrstvu pomocí Layer-> New -> Layer... a nazveme jí třeba postava
 - 5) Pomocí klonovacího tlačítka upravíme přibližně levou nohu postavy (z našeho pohledu) a označíme ji pomocí Rectangular Marquee Tool a stiskneme Ctrl+A a poté Ctrl+C, čímž se nám noha zkopíruje do nové vrstvy.
 - 6) V této vrstvě klikneme při vybrané oblasti nohy pravým tlačítkem myši a zvolíme Flip Horizontal a poté Free Transform. Nyní přesuneme nohu na (z našeho pohledu) místo pravé nohy

...

Krok 12: Vlastní postava 2

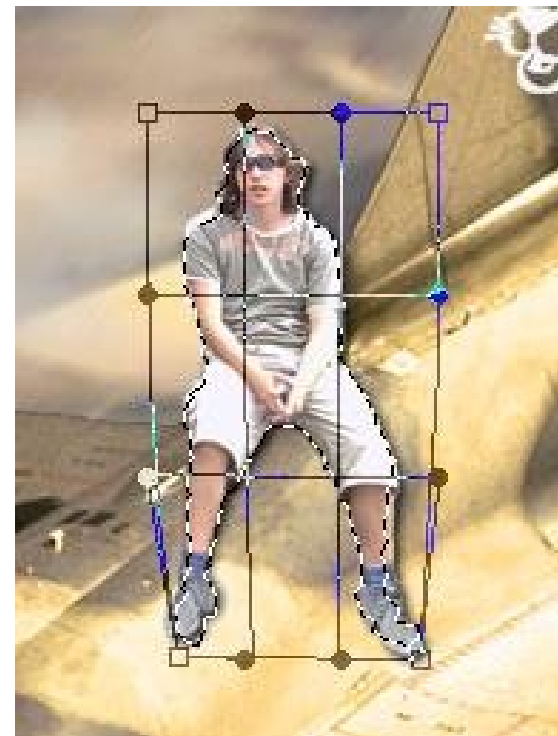
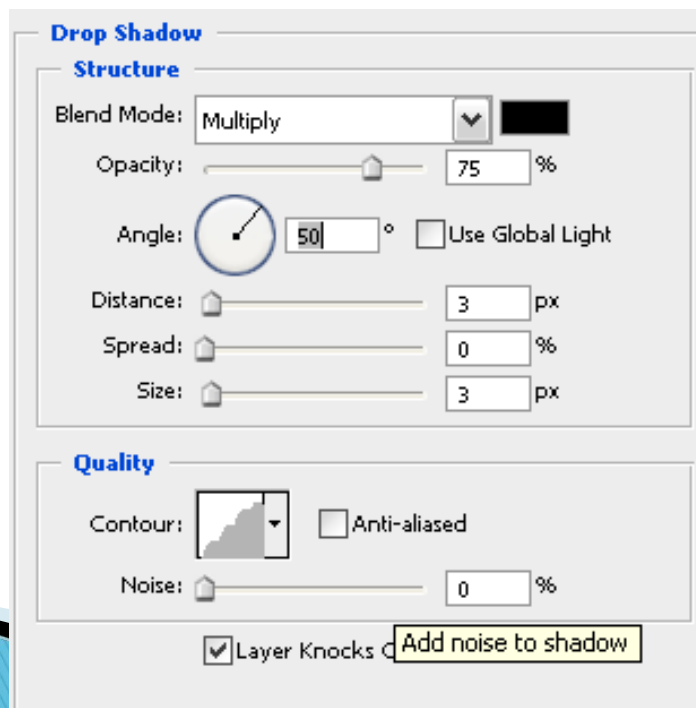
- 7) Nyní v seznamu vrstev na vrstvu s nohou a zvolíme Merge Down, čímž se nám vrstva spojí s tou pod ní, což je naše postava
- 8) Protože má každá noha trochu jinou barvu, zvolíme nástroj Smudge Tool (nastavení je Mode:Normal, Strength:15, velikost dle uvážení) a rozmažeme trochu místo, kde je vidět na levé noze postavy spoj, který vznikl předchozím sloučením vrstev
- 9) Přesvědčíme se, že vrstva je opět nejvýše v seznamu vrstev a vybereme postavu pomocí např. Rectangular Marquee Tool
- 10) Stisknutím pravého tlačítka myši uvnitř výběru vyvoláme menu a zvolíme Free Transform
- 11) Nastavíme hodnoty Free Transform dle obrázku níže



- 12) Než potvrdíme změny, opět přepneme do Warp modu
- 13) Nastavíme mřížku přibližně dle obrázku tak, abychom vhodně pokrývali postavu.

Krok 12: Vlastní postava 3

- 15) Upravíme jas a kontrast pomocí Image->Adjustments->Brightness/Contrast a nastavíme hodnotu Brightness na -24 a Contrast na +27
- 16) Vytvoříme stín postavy pomocí Layer Layer Style Drop Shadow a vyplníme hodnoty jako na obrázku níže a máme skoro hotovou postavu



Krok 13

Krok 12: Vlastní postava 4

- 17) Stín se nám udělal i tzv. ve vzduchu, musíme ho proto smazat, např. pomocí gumy
- 18) trochu zamlžíme postavu, aby nebyla tak výrazně vidět a nepůsobila moc uměle. Vytvoříme novou vrstvu nad vrstvou s postavou, např. pomocí Layer-> New-> Layer
- 19) Přidáme vrstvě masku. Zvolíme (musíme pracovat v naší nové vrstvě) Layer-> Layer Mask-> Hide All, čímž se nám vytvoří masku vrstvy, která bude primárně všechno skrývat
- 20) Protože ale není co skrývat, uděláme v této vrstvě bílý obdélník (nástroj Rectangular Tool) tak, aby nám zakryl naši postavu.
- 21) Nastavíme opacity vrstvy na např. 15% a zvolíme nástroj Brush Tool (barvu popředí máme nastavenou na bílou) a začneme „přemalovávat“ oblast postavy (ale pracujeme v naší nové vrstvě) tak, aby začala být vidět bíla z našeho obdélníku, která bude lehce zakrývat postavu a způsobí, že bude trochu překryta bílou

Krok 12: Vlastní postava 5



Pro lepší představu je u obrázku s maskou (vpravo) nastavena opacity (neprůsvitnost) na 55%, vy ale nastavte 15%

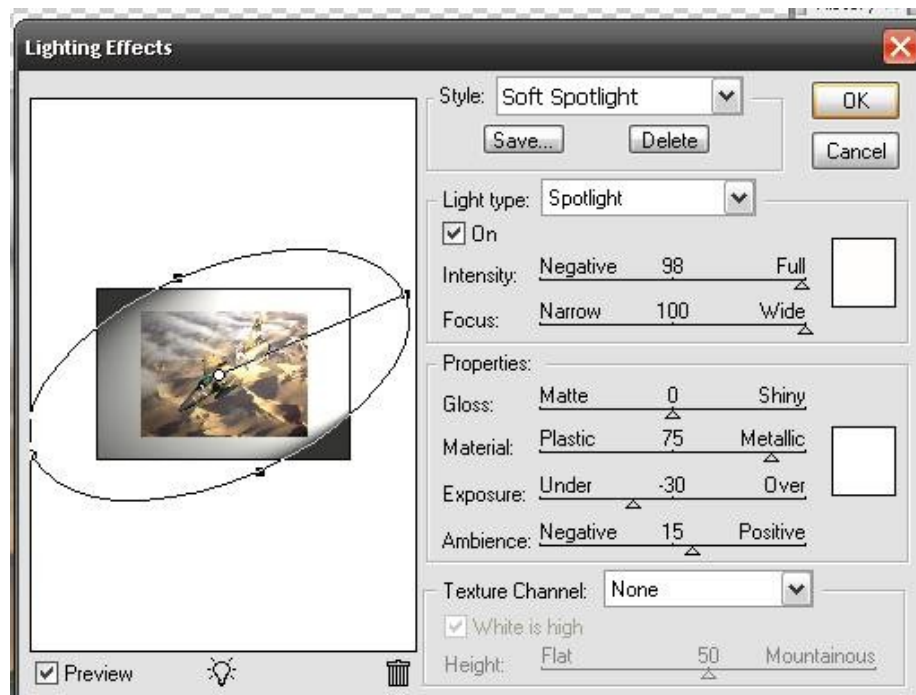
Krok 13: Závěrečné úpravy 1

- 1) Sloučíme naše viditelné vrstvy do jedné, ale bez té s novým pozadím tak, aby vše potřebné bylo v 2 vrstvách
- 2) Na vrstvu s letadlem a ostatními prvky použijeme již známé Free Transform s nastavením dle obrázku, čímž upravíme kompozici. Ve směru letadla by mělo být více prostoru, aby fotografie vyvolávala pocit, že letadlo „má kam letět“

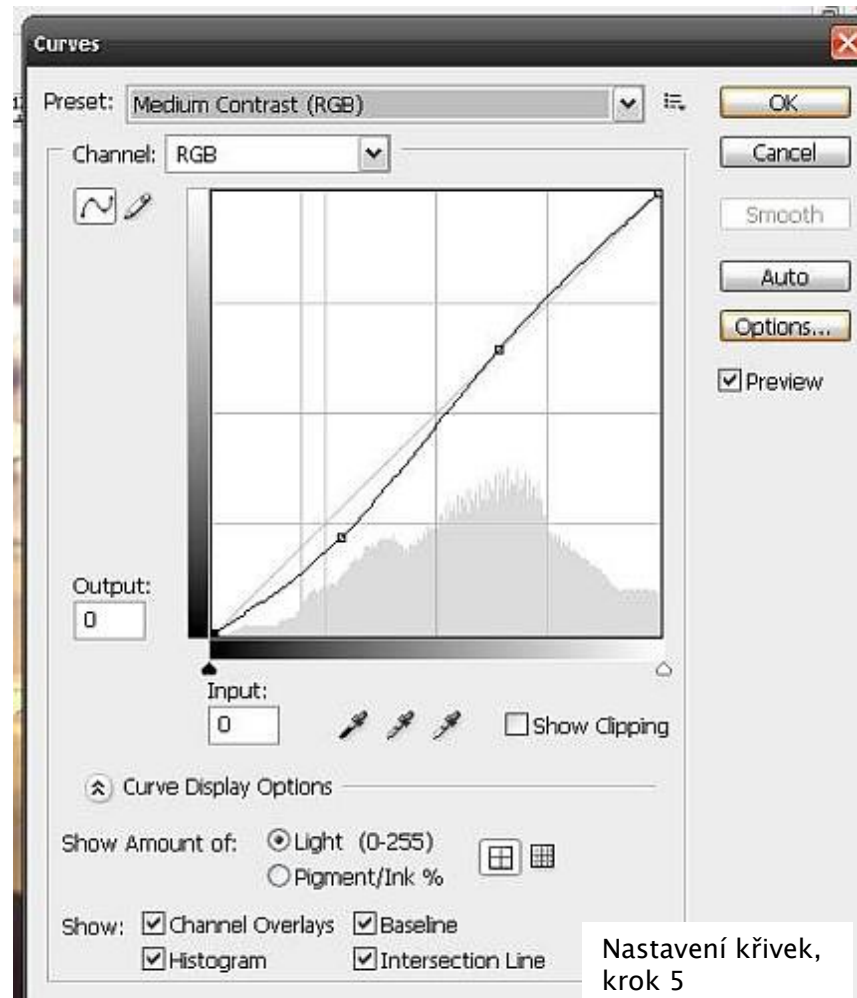


- 3) Sloučíme zbylé 2 vrstvy do jedné
- 4) Aplikujeme filtr Lighting Effects (menu Filter-> Render-> Lightning Effects) a nastavíme hodnoty dle obrázku
- 5) Upravíme kontrast pomocí křivek. Zvolíme Image-> Adjustmenst-> Curves a nastavíme dle obrázku
- 6) Protože u naší postavy máme špatně stín, který vrhá (na její levé straně v části mimo letadlo by být neměl), pomocí klonovacího razítka (velikost Brush:3. Mode:Normal, Opacity:100%, Flow:83%) se této chyby zbavíme
- 7) Nakonec pomocí Image->Canvas Size nastavíme velikost plátna na 1024 x 768px
- 8) Pomocí klonovacího razítka upravíme okraje tak, aby nebyla vidět žádná chyba

Krok 13: Závěrečné úpravy 2



Krok 4 - nastavení Lighting Effects



Nastavení křivek,
krok 5

Obrázek 1 : Před...



Obrázek 1: Po...



Obrázek 1: Další použité obrázky



Tutorial 2

- ▶ Po dokončení prací na prvním obrázku můžeme začít upravovat druhý, který bude o mnoho snažší
- ▶ Zdrojový obrázek Mirage 2000 nalezneme na:
<http://www.saorbats.com.ar/GaleriaSaorbats/FAB04/images/Mirage%20IIDBR%20do%20>
- ▶ Zdrojový obrázek pro pozadí pak na:
http://www.ineedhelp.de/media/news_images/news_image_25_8.jpg
- ▶ Otevřeme nyní první obrázek ve Photoshopu a pomocí Layer Duplicate Layer si zduplikujeme vrstvu, čistě pro jistotu

Krok 1: Letadlo

- ▶ Nejprve oddělíme samotné letadlo a jeho stín do nové vrstvy
- ▶ Postup:
 - 1) Ve zduplikované vrstvě přepneme pomocí Q do modu Quick Mask a s barvou popředí nastavenou na černou zabarvíme nástrojem Brush Tool vše vyjma letadla se stínem (viz obrázek vlevo)
 - 2) Přepneme zpět do normálního módu (Q) a zvolíme z menu vyvolaného pravým tlačítkem myši volbu Layer via Copy a zkopírujeme tak letadlo do nové vrstvy



Krok 1

Krok 2: Runway

- ▶ Protože musí být letadlo zdánlivě v pohybu, je třeba trochu rozmáznout oblast runway
- ▶ Postup:
 - 1) Přepneme do vrstvy, ze které jsme v předchozím kroku vybírali letadlo, a stiskneme Q
 - 2) Vyberem přibližně vše mimo runway (klidně i se stínem) opět pomocí Brush Tool a stiskem Q ukončíme režim
 - 3) Měli bychom mít označenou runway. Z menu vyvolaného pravým tlačítkem myši volbu Layer via Copy a zkopírujeme tak runway do nové vrstvy
 - 4) V nové vrstvě, kde máme runway zvolíme Filter-> Blur-> Motion Blur a nastavíme Angle na -5 a Distance na 19
 - 5) Pomocí klonovacího razítka s defaultním nastavením „vyzmizíkujem“ žlutý objekt v levé dolním rohu



Krok 3: Nové pozadí

- ▶ Postup:
 - 1) Vytvoříme pomocí Layer-> New-> Layer... novou vrstvu určenou pro pozadí
 - 2) Otevřeme v např. Photoshopu obrázek s pozadím a změníme jeho šířku na 1536px. Ve Photoshopu pomocí Image Image Size
 - 3) Stiskneme Ctrl+a a pak Ctrl+c pro zkopírování obrázku do schránky
 - 4) V obrázku s letadlem přepneme do vrstvy, kterou jsme si připravili pro pozadí a stiskneme Ctrl+v pro vložení
 - 5) Aplikujeme na naší vrstvu s pozadím opět Motion Blur se stejným nastavením jako v případě runwaye

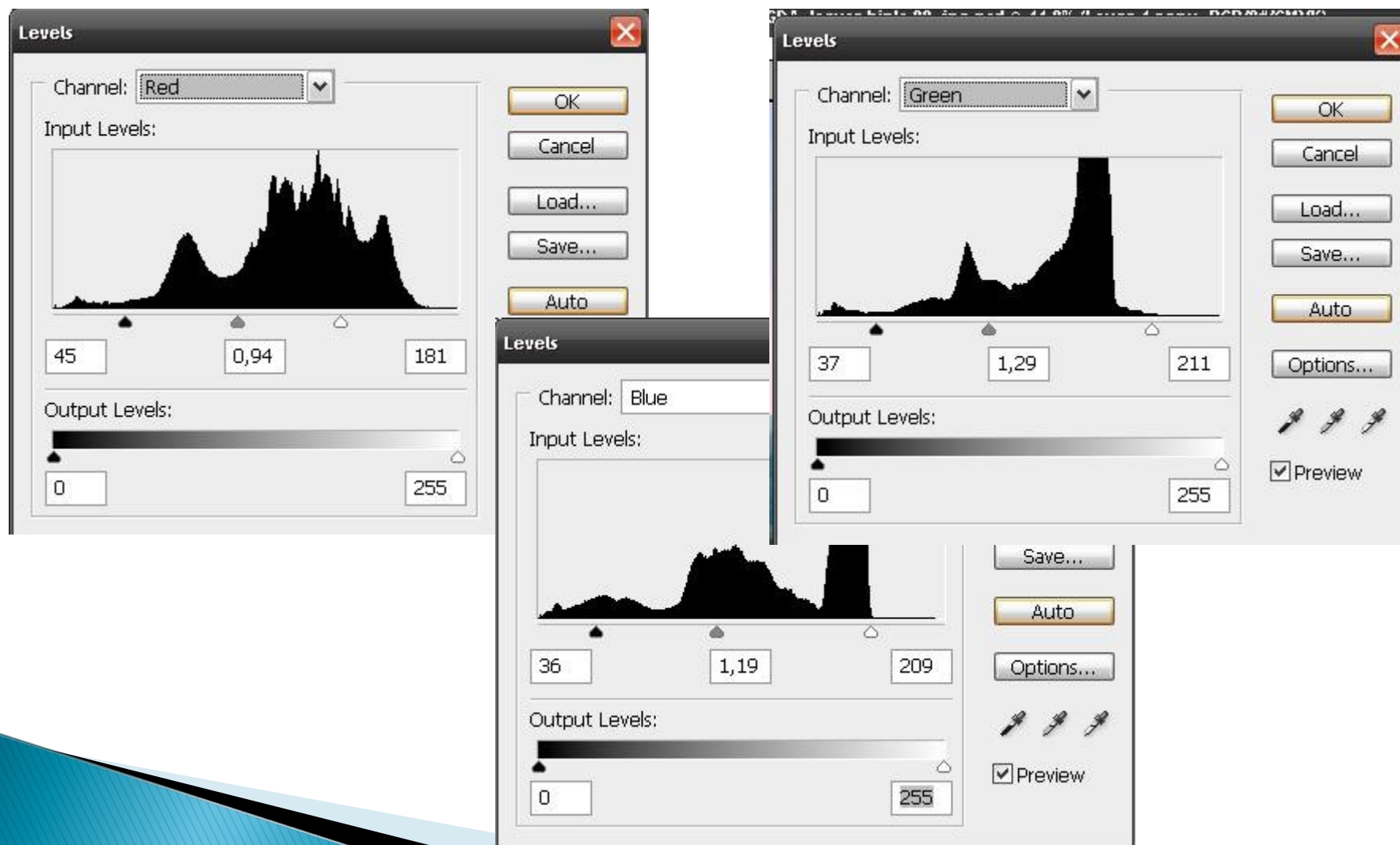
- ▶ Pro přesnost ještě uvedu pořadí vrstev od nejspodnější : Pozadí, Runway, Letadlo

Krok 4: Poslední úpravy

► Postup:

- 1) Sloučíme vrstvy pozadí a runwaye (postup je uveden v Tutorialu 1) tak, aby vše byly v 1 vrstvě
- 2) Vyvoláme Image-> Adjustements-> Levels a nastavíme hodnoty dle obrázku na další straně
- 3) Sloučíme vrstvu s letadlem s tou, kterou jsme právě pomocí Levels (Úrovní) upravily
- 4) Zvolíme nástroj Rectangular Marquee Tool a nastavíme Style:Fixed Style, Width na 1280px a height na 960px a označíme letadlo a co nejvíce místa před ním.
- 5) Stiskneme Ctrl+a a Ctrl+c a vytvoříme novou vrstvu pomocí Layer -> New-> Layer...
- 6) Ořízneme nástrojem Crop Tool obrázek tak, že začneme v levém horním rohu a skončíme v pravém dolním. Tím se nám ořízne obrázek pouze tak, že ho celý vyplní naše nová vrstva. Tato vrstva představuje výsledek naší snahy

Krok 4: Poslední úpravy



Obrázek 2: Před...



Obrázek 2: Po...



Obrázek 2: Další použité obrázky

