

(tato dokumentace je přístupná i ve wiki adresáři)

Úvod

Když jsem byl mladší, chodil jsem trénovat sprint na lánský silniční obchvat. Častokrát jsem jen čekal na projíždějící auto, vyběhl s předstihem a pak s ním závodil až do vymezeného cíle. Slyšet rychle jedoucí auto za sebou bylo jako vítr do zad – adrenalin, který mě dokonce donutil k lepším výsledkům. Nejlépe se mi závodilo s traktorem, protože naše rychlosti byly poměrně srovnatelné. Nakonec jsem ale vždycky o pár metrů prohrál. Koneckonců dopravní prostředek a člověk jsou vcelku nevyrovnaní soupeři.

Později jsem se rozhodl, že už to tak nenechám. Vedle jednoho velkého pole jsem si přes grafický editor GIMP postavil běžeckou dráhu. Jelikož tu orající traktory dosahují nižších rychlostí než na silnici, tak lze naše závody považovat za spravedlivé. Mým prvním soupeřem byl traktor **Farmall H**.

Základní informace

Téma: Běžecké závody s traktorem Farmall H

Autor: Karel Vrabec

Rozlišení: 5120x3840px

Poměr stran: 4:3

Počet součástí: 4v1 (+ nadpis, cedulka, stopy po traktoru, stíny)

Grafický editor: GIMP 2.10.6

Celková délka focení / úprav v grafickém editoru: 3 hodiny / 16 hodin

Čistý čas strávený úkolem: 19 hodin

Nachozená/najetá vzdálenost při focení: 20+ km

Původní soubory

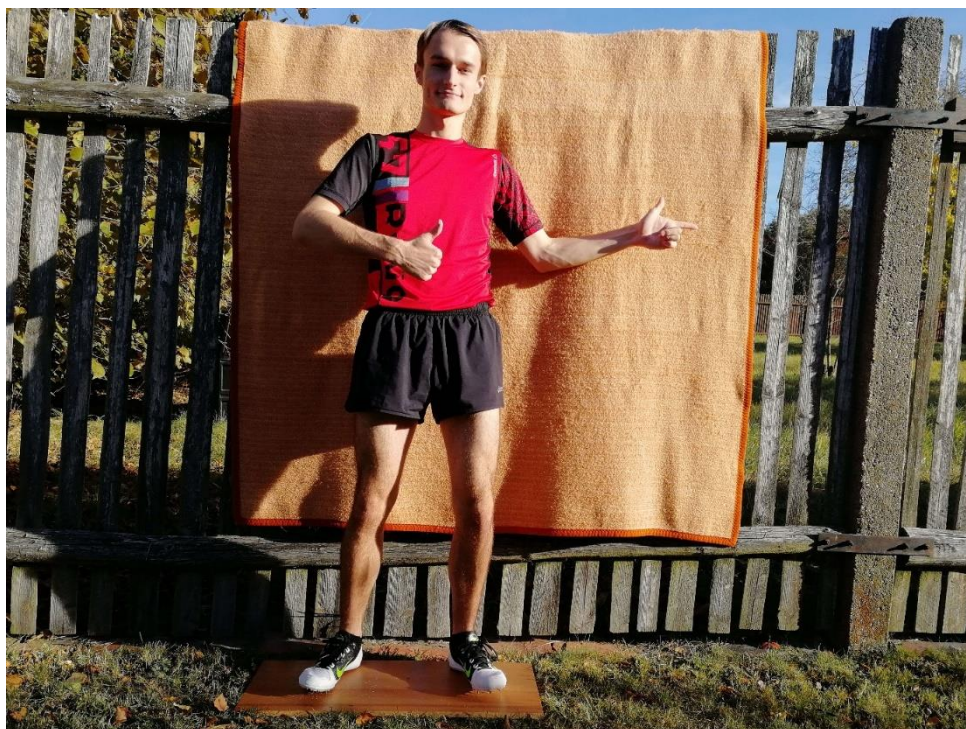
Cyklostezka u tuchlovické haldy (pozadí).



Běžecská dráha za lánskou sokolovnou (součást pozadí).



Běžec (objekt).



Traktor z Národního zemědělského muzea (objekt).



Zdroje souborů

- 20M 5120x3840 4:3 Honor 9

Mezivýsledky úprav

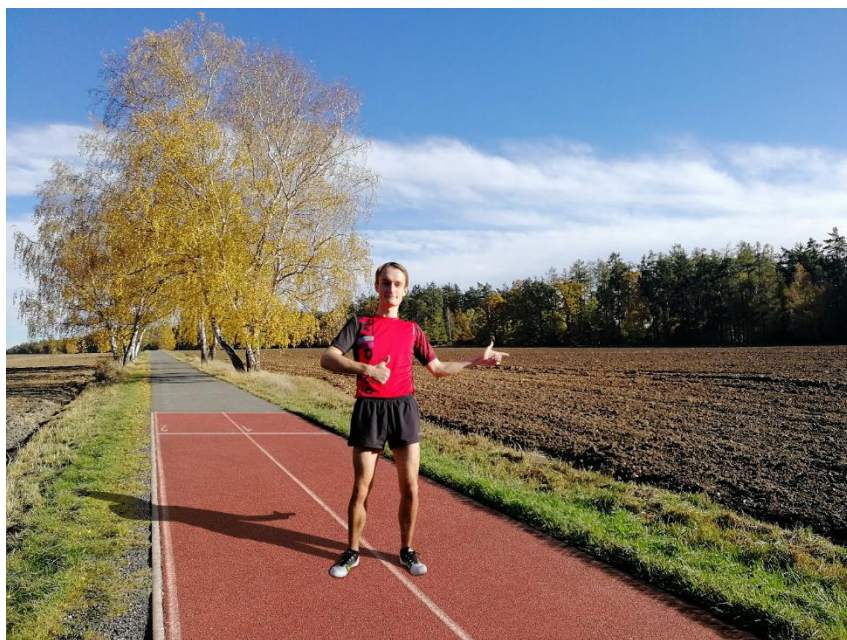
Původní zdrojová fotografie.



Stav po přidání běžecké dráhy.



Stav po přidání běžce.



Stav po přidání traktoru.



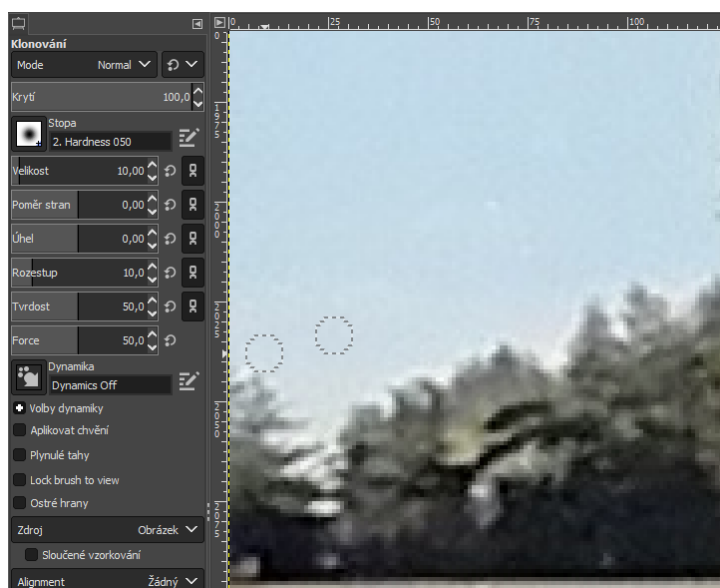
Finální fotografie.

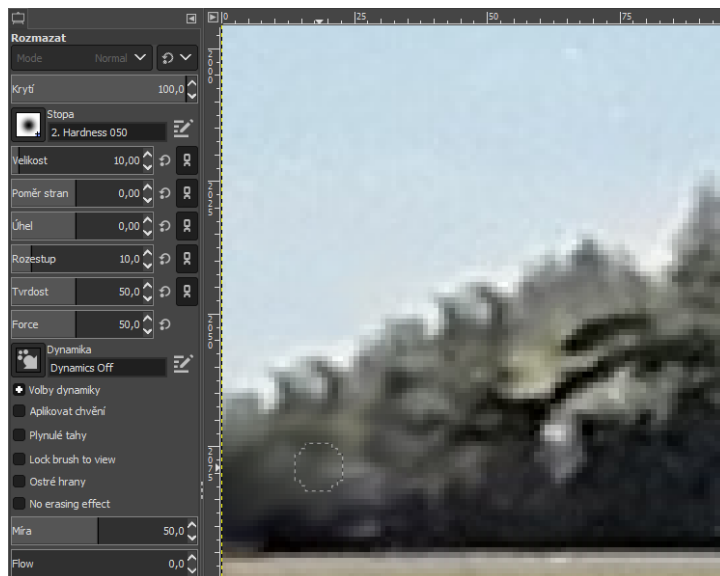


Pracovní postup

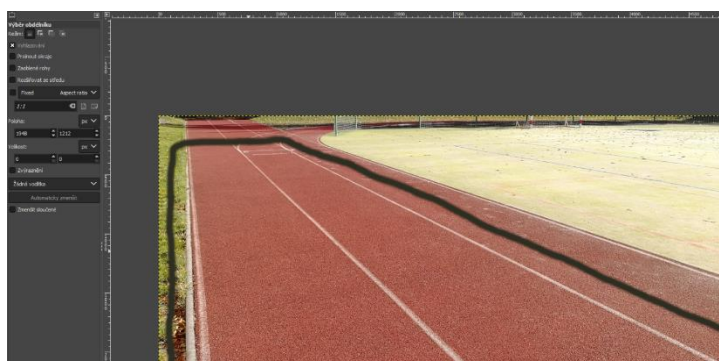
Při tvorbě finální fotografie jsem postupoval podle následujících bodů:

1. Po získání všech materiálů (tj. fotografií pozadí, běžecké dráhy, běžce, traktoru, cedulky a stop) jsem upravil jednotlivé fotografie:
 - **Pozadí** – menší úpravy na lesním porostu vlevo na konci (pomocí nástrojů „Klonování“, „Rozmazání“ a „Guma“ jsem vymazal vyčnívající strom)

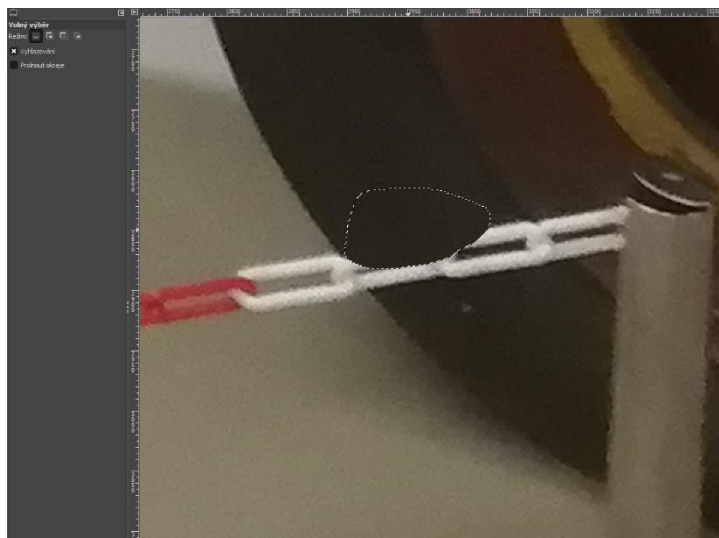




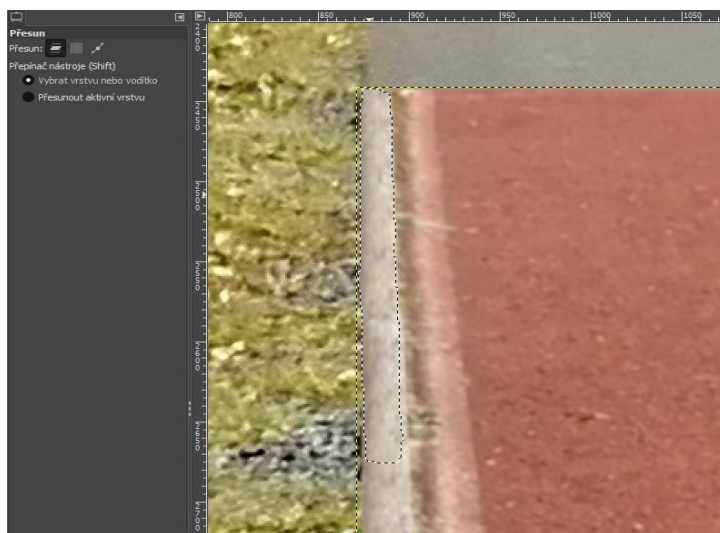
- **Běžecská dráha** – překlopení a oříznutí fotografie, odstranění nečistot na dráze, vyznačení budoucího řezu (nejprve jsem použil nástroje „Překlopení“ a „Ořezání“; dále jsem pomocí nástrojů „Výběr obdélníku“ a „Lupa“ vybíral části v blízkosti šmouh na dráze a posléze je duplikoval a překrýval jimi veškeré nečistoty; čím menší výběr, tím reálněji dráha vypadala, avšak tím více práce to stálo)



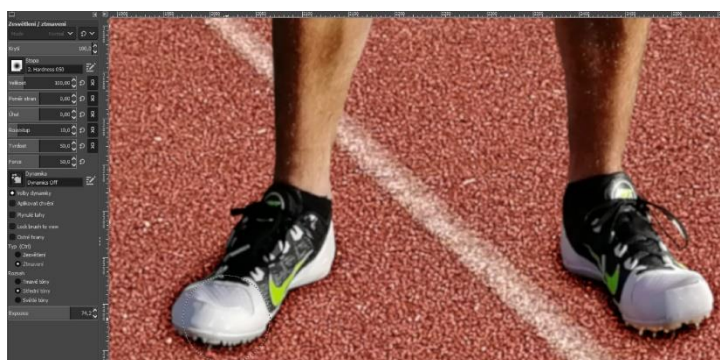
- **Běžec** – beze změny
- **Traktor** – odstranění stojánku s řetězem (pomocí nástroje „Volný výběr“, resp. lasa, jsem postupně duplikoval okolní části a snažil se jimi překrýt řetěz a stojánek; nejnáročnější pro mě bylo uvést kolo do takového stavu, aby vypadalo reálně; k tomu jsem použil další nástroje – např. „Štětec“, „Zesvětlení/ztmavení“, „Otáčení“ atp.)



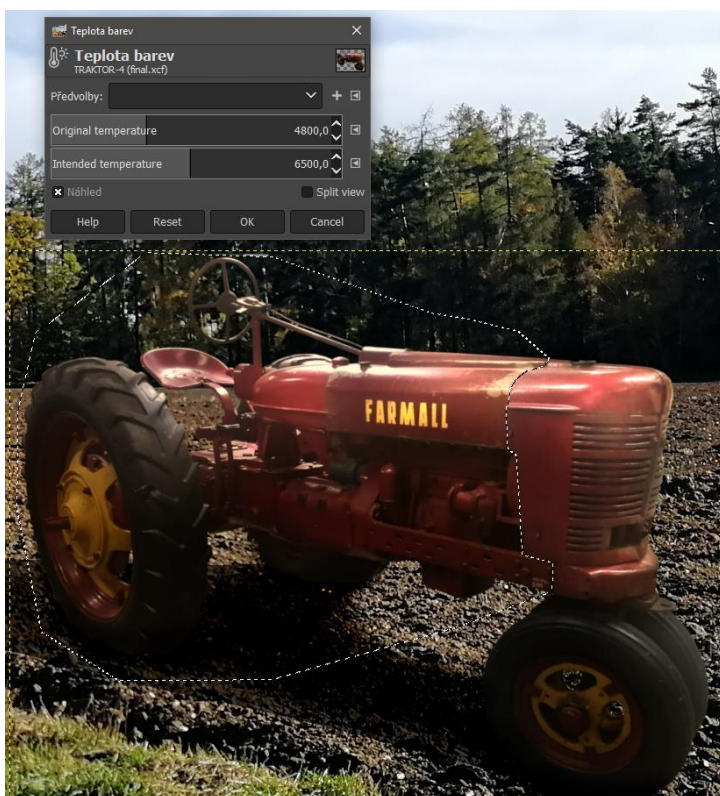
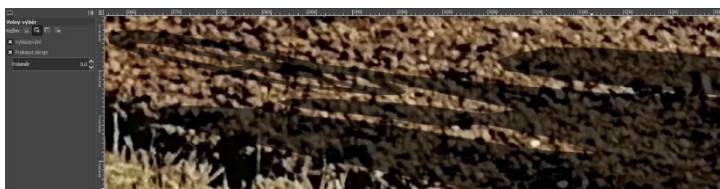
2. Vložil jsem **běžecovou dráhu** do hlavní fotografie (pomocí nástroje „Nástroj jednotné transformace“ jsem upravil perspektivu a velikost dráhy tak, aby zapadla na asfaltovou cyklostezku; bylo nutné upravit obrubník vlevo pomocí duplikování a překrývání jednotlivých částí, aby byly zakryty veškeré rušivé prvky; pomocí nástroje „Rozprašovač“ jsem vystínoval trávu vpravo – záleželo na intenzitě trávy v daném místě; nakonec jsem přidal i startovní čísla, dvě další čáry a upravil konec dráhy).



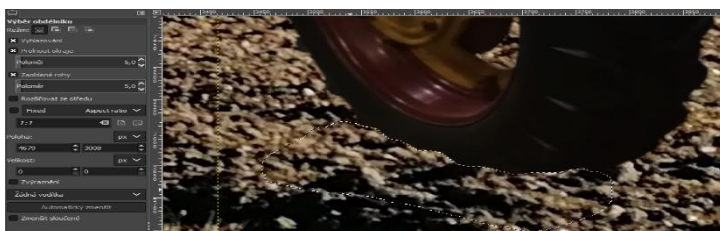
3. Vložil jsem **svou osobu** do hlavní fotografie na běžeckou dráhu (bylo nutné si dát pozor zejména na to, aby postava běžce zapadla do perspektivy snímku; snažil jsem se co nejreálněji vystínovat tretry, jelikož jde o jediné místo, kde běžec přímo interaguje s okolím; vytvoření stínu postavy byla nejnáročnější část; bylo nutné si ujasnit, kde se v době pořízení snímku nacházelo slunce a podle toho určit úhel a velikost stínu; nejdříve jsem si vyzkoušel filtr „Light and Shadow“ → „Perspektiva“, ale nebyl jsem s ním spokojen; duplikoval jsem tedy svou postavu a vyplnil ji černou barvou; pomocí nástroje „Nástroj jednotné transformace“ jsem v ohledu na úhel a velikost upravil stín tak, aby co nejpřesněji odpovídal postavě i realitě).

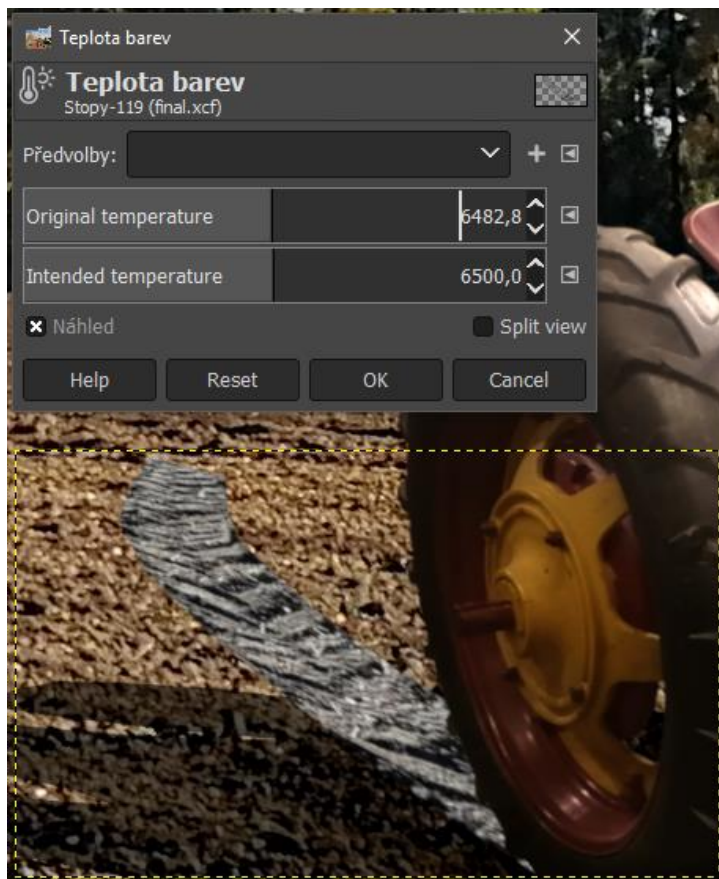


4. Vložil jsem traktor do hlavní fotografie na pole (kromě vytvoření vcelku detailního stínu jako u běžce bylo nutné zejména vyvážit barvy traktoru; při focení se nad traktorem nacházel světelný reflektor s bílým světlem; jelikož jsem kvůli slunci musel zesvětlit přední část traktoru, dopadlo to tak, že zadní část byla nasvícena bíle a přední část žlutě, což odporovalo realitě; pro odstranění tohoto rozdílu jsem ztlumil jednotlivé odlesky a upravil barevné podání traktoru – resp. teplotu barev v jeho zadní části).



5. Zrealizoval jsem vlivy traktoru na okolní prostředí (mezi ně patří již zmíněný stín, dále zaboření kol v bahně, které jsem jednoduše vytvořil překrytím pneumatik částmi půdy nacházející se pod nimi; nejpracnější byla tvorba stop traktoru; opět bylo nutné upravit teplotu barev stop, aby zapadly do okolního prostředí; dále pomocí nástroje „Nástroj jednotné transformace“ upravit jejich velikost, perspektivu a správné natočení; ve finálním snímku na nachází celkem šest stop).





6. Vložil jsem doprovodný text a cedulku do hlavní fotografie (jedna z jednodušších částí celé tvorby; snažil jsem se zejména o to, aby k sobě tyto dvě části barevně padly).



7. Úpravu barevného podání celé fotografie z mého pohledu nebylo nutné provádět. Byl jsem však nucen ji provést u dílčích fotografií (např. traktoru, stop, cedulky).
8. Podobným způsobem jsem vytvořil i druhý pohled.
9. Hotovo.

Výsledek úprav

První pohled.



Druhý pohled.

