

# Návod na tvorbu dresov

---

s-games.eu

**Jakub Homola**

# | Obsah

Úvod .....	3
Čo na tvorbu potrebujeme? .....	3
Čo je to šablóna? .....	3
Zoznámenie sa s programom .....	4
Zoznámenie sa so šablónou .....	7
Tvorba dresu .....	8
Zmena farby dresu .....	8
Rôzne motívy na drese .....	8
Tvorba motívov pomocou pen toolu .....	12
Práca s vektormi .....	14
Reklamy .....	16
Nažehlené reklamy .....	16
Našité reklamy .....	19
Cresty .....	21
Stitching .....	27
Záver .....	29

## Úvod

Vítam Vás pri mojom návode na tvorbu dresov do NHL 09. V prvom rade som rád, že vôbec Ste otvorili tento návod, lebo som ho určite písal dlho. Veď uvidíme na konci. Teraz, keď píšem tieto riadky tak je 23:04 13. apríla 2010. Druhá vec prečo som rád je taká, že Ste navštívili web s-games.eu a stiahli Ste si tento návod. Dúfam, že Vám pomôže nahliadnuť a pochopiť problematiku tvorby.

## Čo na tvorbu potrebujeme?

Teraz sa pozrieme na zoznam programov, ktoré potrebujeme pri tvorbe dresov, ale aj ostatných grafických add-onov:

- **Adobe Photoshop** – Úplne jedno akú verziu. Návod je však písaný pre Adobe Photoshop CS3 v angličtine
- **FshX** – Program na úpravu fsh súborov
- **Šablónu vo formáte psd** – Šablónu (template), na ktorej budeme robiť dres (stiahnete si ju tu - <http://www.thebreakaway.net/forums/downloads.php?do=file&id=222>)

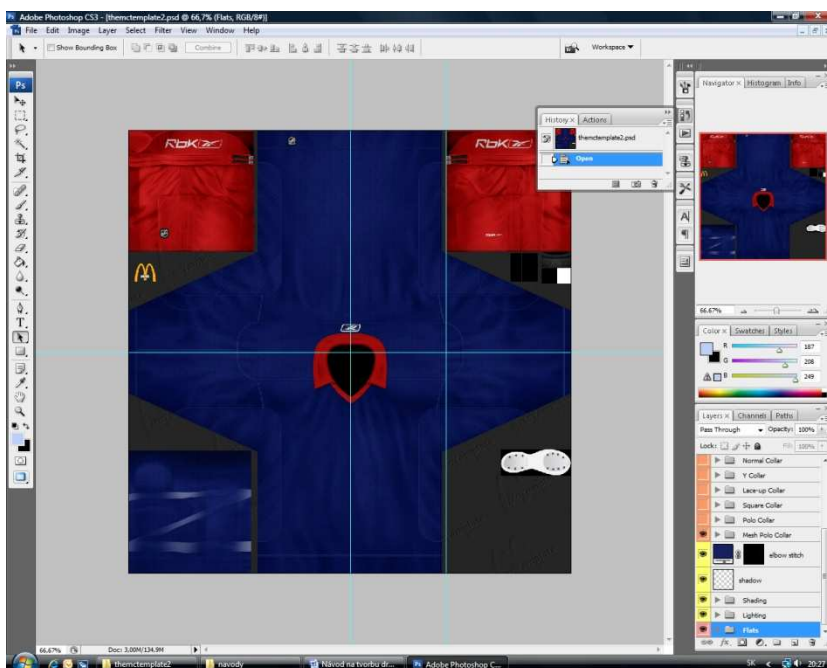
Tak to by malo byť asi všetko z toho, čo budeme potrebovať a teraz už prejdime k samotnej tvorbe a k zoznámeniu so šablónou.

## Čo je to šablóna?


Prečo vlastne existujú tie šablóny? Každý dres ma niečo rovnaké s druhým a predsa bolo by to zbytočné to robiť pre každý dres znovu a znovu, nie? Tento problém nám šablóny zmažú tým, že obsahujú vlastne ten základ dresu, ktorý upravujeme (farba a dresu a pod.) a pridávame do neho špecifické prvky dresu (napr. reklamy).

Tak, predpokladám, že šablónu už máte stiahnutú (nutná je však registrácia na thebreakaway.net, aby Ste to stiahli) a otvorenú vo Photoshope. Malo by to vyzeráť približne takto. Ak to skutočne vyzerá takto, tak gratulujem, zvládli Ste prvý krok, a to jest otvorenie

šablóny. Teraz sa podme venovať už len nej.



## Zoznámenie sa s programom

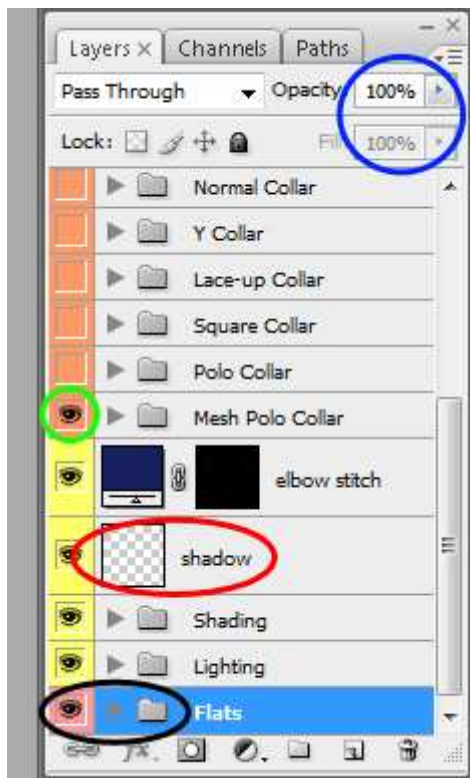
Rád by som na úvod Vám dal zoznam funkcií, ktoré by bolo vhodné mať zapnuté. Myslím tým funkcie pod položkami Window a View. Čiže kliknite na View a zapnite si  nasledujúce funkcie:

- Rulers (Ctrl+R)

A to by tak mohlo byť asi všetko, a teraz aj kliknite na Window a zapnite si

- Color
- History
- Layers
- Navigator
- Options
- Tools

Predpokladám, že niektoré z nich budete mať už defaultne zapnuté, ale radšej to píšem teraz, aby nevznikli problémy neskôr ak náhodou niekto nebudete vedieť, kde niečo také má nájsť. Teraz si pod'me v skratke prestavím program a jeho jednotlivé súčasti.

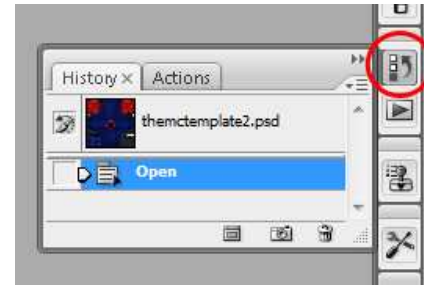


Začal by som asi týmto, čo sa nachádza na pravej strane. Jedná sa o zoznam vrstiev. Aby Ste pochopili na akom princípe funguje program, tak treba pochopiť tomuto vrstvomému systému. Na rozdiel od skicára tu nerobíme čiary, tvary a neviem čo ešte na jedno plátno, pričom to, čo sme tam dali na to plátno neskôr, je na vrchu. Vo Photoshope dávame veci do vrstiev (Layer), ktoré môžeme ľubovoľne posúvať (tak aby jedna bola nad druhou), rôzne meniť bez toho, aby sme poškodili ostatné vrstvy. Vrstvy môžeme ukladať do skupín (čierne vyznačenie) alebo ich môžeme nechať samostatne (červené vyznačenie).

Vedľa každej vrstvy a skupiny máme taký štvorček (zelené označenie). Niekedy je v ňom oko, niekedy nie. To oko symbolizuje to, že tá vrstva, resp. skupina je viditeľná. Ak ju chcete zneviditeľniť, tak kliknite na to oko, a to zmizne. Vrstva, resp. skupina v programe bude stále, ale nebude viditeľná.

Každá skupina a aj vrstva má parameter Opacity (a pri vrstvách aj fill). Pomocou parametru Opacity nastavujete priehľadnosť danej vrstvy. Pri dresoch to nebudeme veľmi využívať, ale pri tvorbe iných add-onov sa Vám to môže zísť. Parametrom Fill nastavujete priehľadnosť výplne vrstvy. Často má rovnaké účinky ako Opacity, ale napr. keď nastavíte Opacity na 0% a Fill necháte na 100%, pričom vrstva bude mať nastavené tzv. „layer styles“, tak viditeľné bude len to, čo Ste Vy v programe dodatočne spravili (v tomto prípade layer styles). Zvyšok (teda ten podklad, „výplň“) bude úplne priehľadná.

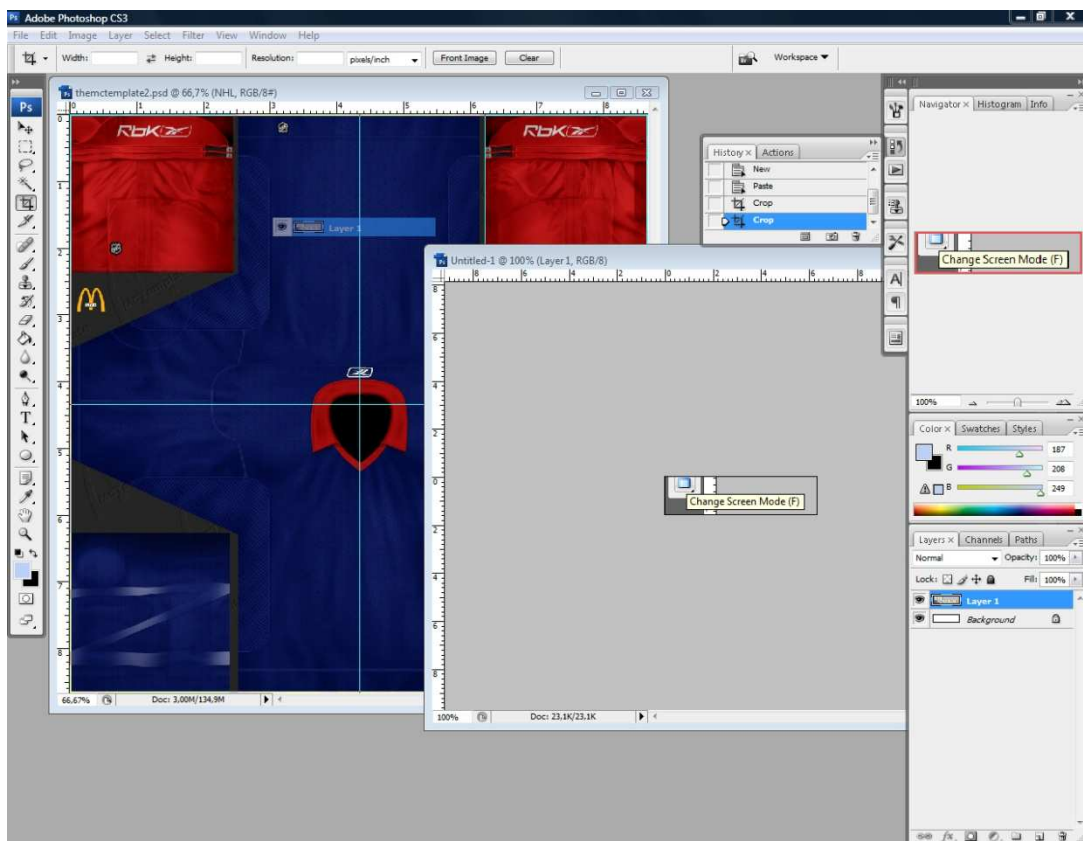
Ďalšia dôležitá vec je história. Odporúčam si ju takto otvoriť. Pomocou nej budete môcť navrátiť kroky, ktoré Ste spravili. Verte mi, že toto budete používať dosť často.



Po svojej ľavici (v programe, obrázok neprikladám) máte možnosť vidieť taký podlhovastý zoznam nástrojov. Sú tam všelijaké značky a neviem čo ešte. Myslím si, že by nebolo vhodné ich nejako predstavovať, už len z tých piktogramov je približne jasné, že čo

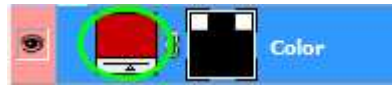
spravila. Klikneme teda na ten prvý nástroj – **Move Tool** (klávesová skratka na jeho zapnutie – **V**). No, po označení sa pod horným menu zobrazia nejaké parametre. Zaškrtnite funkcie **Auto-Select** a **Show Transform Controls**. **Show Transform Controls** Vám pomôže v tom, že okamžite po označení vrstvy sa Vám zobrazia akési „roh“y, za ktoré môžete vrstvu chytiť a zmenšiť/zväčšiť ju. **Auto-Select** zas tak, že ak kliknete Move Toolom na vrstvu (v tom hlavnom „plátne“), tak sa Vám priamo označí vrstva (resp. skupina, keďže máme nastavený parameter „Group“).

Ako posledný krok by som Vám rád ukázal ako sa dajú jednotlivé vrstvy alebo skupiny preniesť z jedného súboru do druhého. V zozname nástrojov máme taký krásny nástroj s názvom **Change Screen Mode (F)**. Klikneme na neho trikrát a mali by si nám otvoriť v oknách všetky súbory otvorené vo Photoshope v jednom čase. Nuž a potom je to už len jednoduché. Chytíme vrstvu alebo vrstvy (ak chceme vrstvy, tak využívame typické windowsácke klávesové skratky ako Shift, resp. Ctrl) v zozname vrstiev a pretiahneme ju do druhého súboru (ako na obrázku).

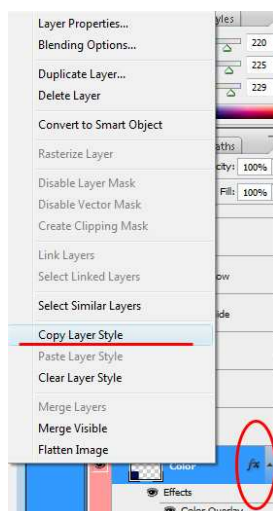
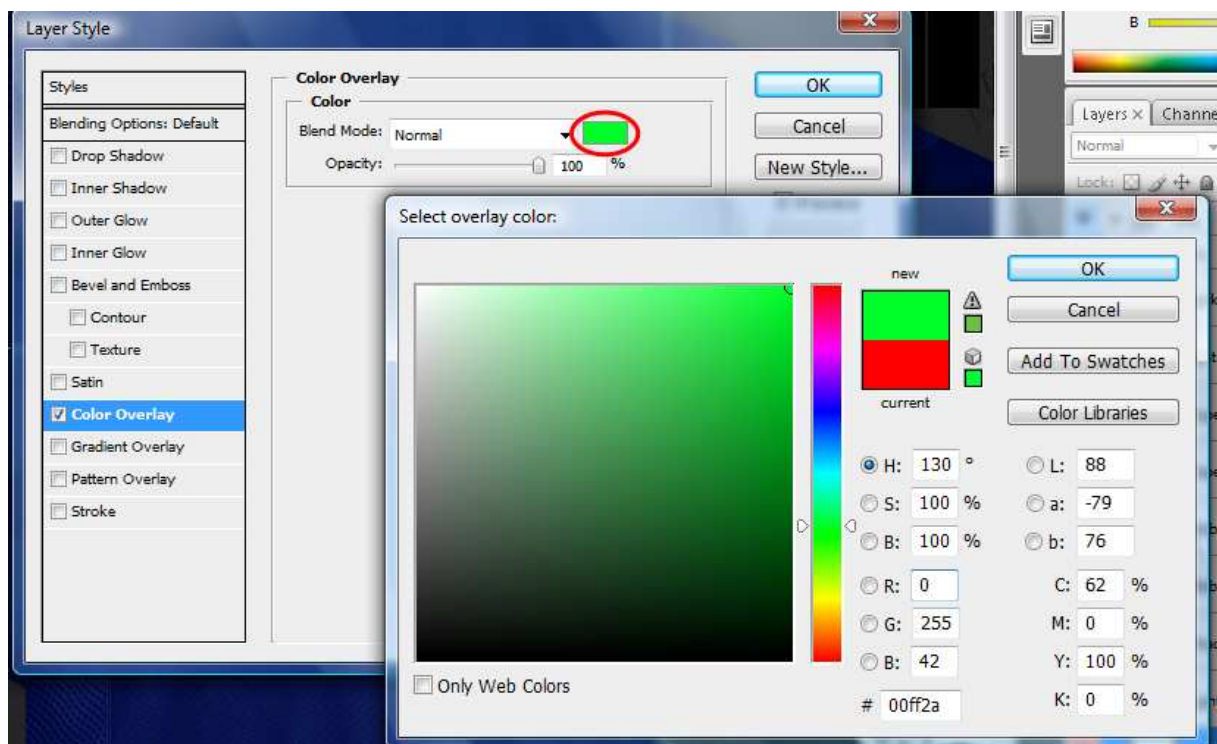
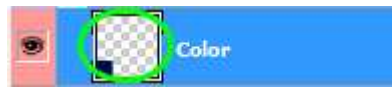


Teraz prejdime na vcelku dôležitú vec. Zmena farby. Pre porovnanie si zoberme vrstvy Color v skupinách Pant a Sock. Tieto farby budete veľmi často meniť. Čiže je podstatné si vysvetliť ako to zmeniť.

Zmena farby Pant (teda nohavíc) je jednoduchšia. Kliknite na zelenou farbu vyznačený štvorec a teraz už zo škály farieb vyberte tú správnu. Vybrať správnu farbu je mimochodom veľmi ťažká úloha a niekedy zoberie drahocenný čas.



Zmena farby v skupine Sock (Štulpňa) je o niečo zložitejšia. Opäť kliknite na štvorec vedľa názvu vrstvy. Teraz však nám to nehodí škálu farieb, ale nejaké nové okno s názvom Layer Style. Zaškrtnime v ňom položku Color Overlay, klikneme na červenou farbu vyznačený obdĺžnik a teraz už máme opäť tú „starú známú“ škálu farieb. Vždy nezabudnime dať tlačidlo OK, aby sa nám naše zmeny uložili.



Ak sme to teda spravili, tak by sme mali mať napravo od názvu vrstvy nejaký znak, ktorý vyzerá ako *fx*. Znamená, že na danej vrstve je nastavený nejaký „Layer Style“. V našom prípade Color Overlay. Dost často sa stáva, že na viac vrstiev potrebujeme dať ten istý Layer style. A skutočne nastavovať stále tie isté hodnoty na viac vrstiev je únavné a požiera čas. Teraz nám práve to *fx* pomôže. Označme si vrstvu, klikneme na ňu pravým tlačidlom, vyberme možnosť **Copy Layer Style**, označme vrstvy, na ktoré chceme dať ten, resp. tie Layer style, klikneme pravým tlačidlom a teraz dajme **Paste Layer Style**. No, a už Layer style máme skopírované vo viacerých vrstvách. Ako rýchlo a ako jednoducho.

## Zoznámenie sa so šablónou

Fajn, takže s programom sme sa ako-tak zoznámili a teraz môžeme si predstaviť šablónu dresu. Myslím si, že hneď na prvý pohľad je jasné, čo je dres, čo sú nohavice, čo sú štulpne. Jedine možno napravo pod nohavicami nemusí byť jasné, že čo to je. Jedná sa o tričko, ktoré nosia hráči pod dresom, resp. o nastavenie jeho farby. Poviem úprimne. Netreba to meniť. Dost' veľa tvorcov to aj ignoruje, nič sa nestane ak to nebudete meniť farbu tejto vrstvy.

Potom do očí pravdepodobne udrie aj prázdny priestor v pravom dolnom rohu. To je priestor pre rukavice, ktoré si môžete presunúť z inej šablóny, tak ako sme si hovorili pred malou chvíľou. Ich presné umiestnenie je tak, že sa pravý spodný roh vrstvy rukavíc dotýka na pixel presne pravého spodného rohu celej šablóny.

Teraz prejdime na jednotlivé položky v zozname vrstiev. Vysvetlíme si význam jednotlivých názvov skupín, ktoré predpokladám nepoznáte.

- **NHL** – Logá NHL na nohaviciach a na drese
- **Sock** – Štulpňa (vždy len jedna. Druhá sa spraví zrkadlovým otočením)
- **Pant** – Nohavice
- **Gear** – Tričko pod dresom (netreba zmeniť)
- **Rbk** – Reebok logo na zadnej strane krku
- \* **Collar** – Rôzne goliere
- **Elbow Stitch** – Šitie v okolí lakt'a
- **Shadow** – Tieň pod šitím v okolí lakt'a
- **Shading** – Pokrčenie dresu (pre svetlé farby)
  - **USE #7f7f7f for stitching lines** – Prázdna vrstva (momentálne netreba vedieť jej význam)
  - **Mesh Stitching** – Šitie okolo vetrania pod pazuchou
  - **Mesh Shading** – Vetrание pod pazuchou
  - **Mesh Shape** – Tvar vetrania pod pazuchou
  - **Stitching Shade** – Tieň šitia
  - **Square Stitching** – Šitie so sedlom (oblasť ramien) v tvare obdĺžnika
  - **Round Stitching** – Šitie so sedlom v tvare zaobleného obdĺžnika
  - **Fight** – Tzv. „fight strap“
  - **Alternate Mesh (horizontal), Alternate Mesh (vertical), Mesh 1b, Mesh 1a** – rôzne typy dierkovanie
  - **Shading** – Pokrčenie dresu
- **Lightning** – To isté čo Shading len v prevedení pre tmavšie farby
- **Flats** – sem dávajte reklamy a všetky ostatné veci
  - **Bg** – farba dresu
  - **Square Shoulder** – farba sedla v tvare obdĺžnika
  - **Round shoulder** – farba sedla v tvare zaobleného obdĺžnika

Nuž, to by bolo asi tak všetko. Teda nie je to všetko, napr. skupiny Pant či Sock nevysvetlil podrobne. Skúsím to len zbežne. Nachádzajú sa tam tiež vrstvy ako Shading či Lightning. Obe slúžia na pokrčenie danej časti, vždy ich nechávajte zapnuté. Ak chcete meniť farbu, tak sa sústreďte na vrstvy „Color“. Tie sú v drvivej väčšine ako posledné. Navyše, aby Ste

zistili čo daná vrstva robí, je vhodná sa pohrať so šablónou, vypnúť/zapnúť viditeľnosť vrstvy a pod.

## Tvorba dresu

Osobne nie som zástanca nejakých teoretických rečí, ale žiaľ, bolo to v tomto prípade potrebné. Teda, aspoň si myslím, že to bolo potrebné, keďže keď som začínal s tvorbou, tak návod bol dobrý v tom, že som vedel ako robiť ľady, ale práca s Photoshopom tam bola len slabo načnutá. Síce pravda, ľady a dresy sú dve úplne rozdielne veci. Pri ľadoch priestor na experimenty ani nie je, pri dresoch áno. No, ale teraz prejdime už skutočne k samotnej tvorbe dresu.

Nie je presne daný postup, že musíte začať farbou, potom reklamami a na záver stitching. Je úplne jedno v akom poradí začnete tvoriť dres, ale rozhodol som sa, že bude najlepšie, ak v tomto návode začneme so zmenou farby dresu.

## Zmena farby dresu

Ak by som chcel byť zlý, tak by som mohol povedať, že to už viete a nemusím pri tomto zastavovať. Viac-menej je to pravda, ale nechajme to tak.

Teda, ak chceme zmeniť farbu dresu, tak nie je nič jednoduchšie ako zmeniť farbu vrstvy **Bg**, ktorá sa nachádza v skupine (Group) **Flats**.



Ako zmeniť farbu takejto vrstvy sme si už ukazovali. Dá sa to spraviť cez Color Overlay (viď. strana 5). Pre niekoho je to zložitý postup. Odporcov tohto postupu poteším, existuje aj jednoduchšie riešenie. Teraz trochu znova zabrdnem do teórie.

V ľavom paneli, teda v zozname nástrojov (toolov) máme niekoľko tých piktogramov zobrazujúcich nejaký nástroj. Ale to nie sú všetky nástroje. Existujú aj nejaké „skryté“, ak to tak môžem nazvať. A práve jeden ten skrytý nástroj budeme potrebovať pri tejto druhej možnosti ako zmeniť farbu dresu. Kliknite pravým tlačidlom na piktogram Gradient Toolu (klávesová skratka G) a zobrazí sa nám ponuka, či chceme Gradient Tool alebo Paint Bucket Tool. My si vyberieme **Paint Bucket Tool**.



Teraz už len potrebujeme nastaviť farbu, ktorú chceme prostredníctvom Paint Bucket Toolu „vyliat“ na vrstvu Bg. V zozname nástrojov máme dolu aj také dva farebné štvorčeky. Defaultne, pri prvom otvorení Photoshopu, je jeden (vrchný) tuším čierny a ten druhý biely. Klikneme na ten vrchný štvorček a namixujeme si farbu akú chceme. Po namixovaní klikneme na Paint Bucket Tool (ak ho nemáme stále označený), v zozname vrstiev označíme vrstvu Bg v skupine Flats (nesmierne dôležité, ak neoznačíme, tak nám to zmení farbu nejakej inej vrstvy, a to je zlé) a klikneme Paint Bucket Toolom na tú časť, ktorej farbu chceme zmeniť (v našom prípade je to jedno, keďže vrstva je len „plátno“ s jednou farbou).

## Rôzne motívy na drese

Súčasťou farieb dresu sú aj rôzne motívy na drese, napr. čierne vodorovné alebo zvislé pásy. V tomto prípade už bude zohrávať svoju úlohu aj matematika. Prečo? Na hokejových



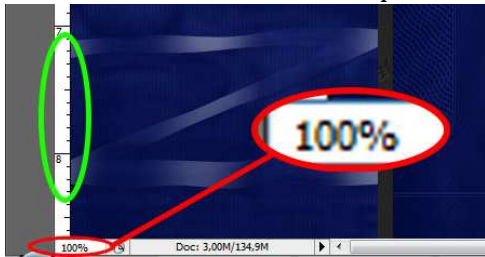
dresoch sú tie pásy od seba vždy rovnako vzdialené a predsa voľným okom nedokážeme presne nastaviť, aby aj na našom drese boli skutočne od seba rovnako vzdialené. Preto budeme pracovať s číslami. Nasledovný obrázok Vám pri výpočtoch určite pomôže.



Čo sú to tie čísla pri šípkach? Nuž dĺžky určené v pixeloch. Načo nám je to dobré? Predstavme si, že dres bude mať vpredu štyri biele pásy. Všetky majú byť rovnako široké a rovnako ďaleko od seba. Ako vyrátať ich dĺžku? Zoberieme to číslo 428. Vydelíme ho ôsmimi (keďže medzi pásmi je vždy medzera, preto 8 a nie 4). Dostaneme 53,5. A taká bude šírka jedného pásu v pixeloch na drese. Zoberieme teda **Line Tool** (U – ďalší skrytý nástroj, tentoraz pod **Rectangle Toolom**) a v hornej lište nastavíme do parametra Weight rozmer 53,5 px.

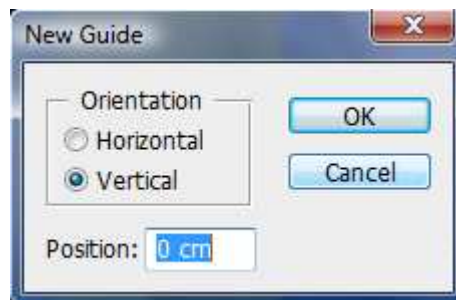
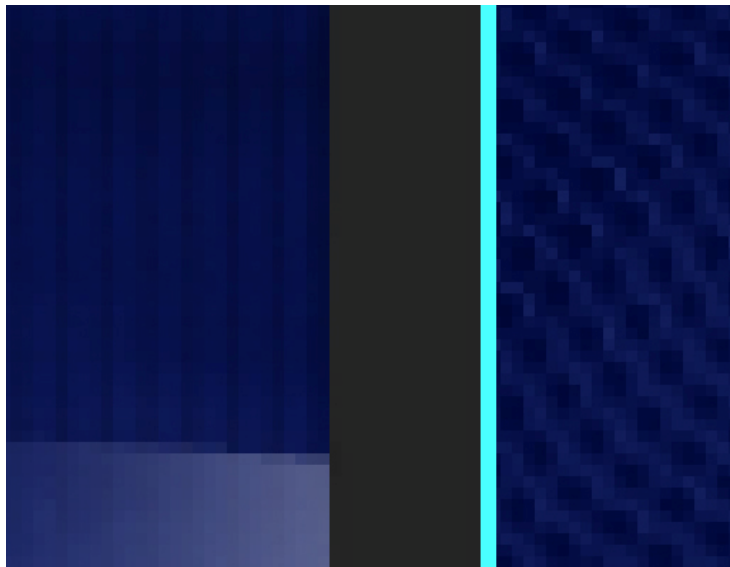


S týmito parametrami spravme teda hocijakú čiaru, pričom držíme Shift! Prečo treba držať Shift? Totižto, ak ho podržíme, tak line tool nám spraví krásnu rovnú čiaru (či už vodorovnú, zvislú alebo aj diagonálnu). Hotovo. Čo teraz? Spravme si vodiace čiary. Na začiatku návodu som vravel, nech si zapneme funkciu Rulers (v preklade pravítko). Teraz ju aj prvý raz využijeme. Vľavo dole si dokument priblížime na cca 800%, klikneme na pravítko (označené na vedľajšom obrázku zelenou farbou), a potiahneme myšou na miesto (pričom stále držíme ľavé tlačidlo myši), kde „končí“ dres. Dostaneme potom niečo takéto.



Tyrkysovú čiaru som samozrejme zvýraznil, aby bola viditeľná. Skutočná šírka tejto vodiacej čiary je inak 1px. Toto všetko by bolo pekné, ale je to sakramentsky nepresná. Čo tak radšej si vypočítať kam mám tú vodiacu čiaru umiestniť?

Tak dajme si matematické okienko. Podľa toho obrázka, ktorý som umiestnil vyššie je šírka dresu 428 px. Celý dokument má 1024 px. Dres je umiestnený presne v strede dokumentu. Z toho je jasné, že okraje dresu sa nachádzajú na x-ovej osi na 298. pixeli a 726. pixeli. Tak a teraz toto využijeme. **View – New Guide** a zobrazí sa nám nasledovné okno.



Do poľa Position dáme jeden z tých vypočítaných parametrov. Napr. tých 298. **POZOR!** My máme tento parameter v pixeloch, čiže nezmeníme len číslo, ale aj jednotku, teda zadáme do poľa **298 px**. Žiadne kombinácie ako 298 px cm, či nebudaj 298 cm. Pri Orientation necháme možnosť **Vertical**, takže naša vodiaca čiara bude vertikálna (zvislá). To isté budeme opakovať ešte raz, len s iným parametrom (726 px). Pridáme ešte aj jednu vodorovnú (horizontálnu čiaru) presne do stredu dokumentu, teda v pozícii 512 px.

Vodiace čiary by sme mali. Teraz už nám ostáva len využiť tie pásy, resp. jeden pás, ktorý sme si už vytvorili. V prvom rade sa pozrite, kde sa nachádza v zozname vrstiev. Ak sa nachádza

**nad vrstvou Bg** v skupine **Flats**, tak je to dobré. Ak nie, tak len jednoducho nájdete tú vrstvu v zozname vrstiev a pretiahnete ju na vyššie spomínané miesto.

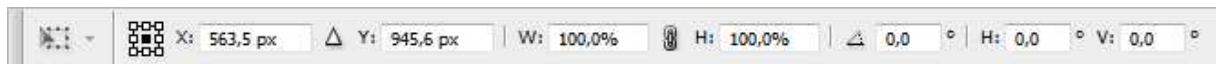


Čo tieto tri obrázky znamenajú? Ideme si ich vysvetliť. Prechádzame totiž už k tomu využitiu vodiacich čiar.

1. Označíme si v zozname vrstiev našu vrstvu s bielym pásom, ktorý sme si už vytvorili.
2. Chytíme túto vrstvu za rohy, tak, aby sa nám okraj z bodkovaných čiar zmenil na plnú čiaru.
3. Myšou posúvame vrstvu až k vodiacim čiaram tak, aby okraje na tých vodiacich čiarach priamo sedeli (ak ste blízko tých vodiacich čiar, tak zafungujú ako magnet a prilepí sa vrstva k nim).

Tak a týmto sme si vysvetlili ako budeme posúvať vrstvu. Platí to pre hocikaké iné vrstvy. Samozrejme, nebudeme vždy používať pravítko pri posúvaní vrstvy. Posúvanie vrstvy môžeme aplikovať aj cez šípky na klávesnici. Jedno stlačenie šípky sa rovná posun vrstvy o 1 pixel do smeru stlačenej šípky. Ak pri tom budeme držať shift (jedno aký), tak sa nám vrstva posunie o 10 pixelov.

Predstavme si teraz inú situáciu. Dres má po obvode v svojej spodnej časti 15px široký biely pás. My však máme tu menší problém. Keďže šablóna má oddelený predok a zadok spraviť, tak ako spraviť, aby sa ten biely pás presne spojil na mieste, kde sa spojiť má? Samozrejme, aj toto sa dá spraviť a je to vcelku jednoduché. Tak poďme na to. Pomocou Line Tool teda spravme 15px široký biely pás. Ak to máme, tak dajme **Layer - Duplicate Layer - OK**. Tým sme si zduplicovali vrstvu. Teraz jednu z tých vrstiev (je jedno či pôvodnú alebo duplikovanú) označme v zozname vrstiev a následne na „hlavnom plátne“ ju chytíme za rohy. Chytením za rohy dostaneme v hornej lište zaujímavú tabuľku.



Táto lišta je veľkým pomocníkom. Poďme si ju teda predstaviť. Dopredu Vám poviem, že čo jednotlivé položky znamenajú

- **X** – súradnica stredu vrstvy na x-ovej osi v dokumente
- **Y** – súradnica stredu vrstvy na y-ovej osi v dokumente
- **W** – šírka vrstvy v % (dobré pri zmenšovaní, zväčšovaní, napr. keď chcem zmenšiť vrstvu presne o 50%)
- **H** – výška vrstvy v %
- **Trojuholník** – otočenie vrstvy v °

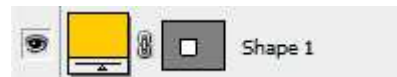
- **H** – vysvetlenie cez štvorec – vznik kosoštvorca zo štvorca, pričom sa „skrivia“ (pod zadaným uhlom) strany na ľavej a pravej strane.
- **V** – vysvetlenie cez štvorec – vznik kosoštvorca zo štvorca, pričom sa „skriví“ (pod zadaným uhlom) vrchná a spodná strana.

Nečudoval by som sa, ak by ste mi nerozumeli (obzvlášť pri posledných dvoch bodoch), takže vo vlastnom záujme odporúčam sa s týmto „pohrať“ a napokon sami uvidíte, čo to robí...

My však budeme potrebovať len to prvé X a Y. Respektíve, v našom prípade postačí údaj Y. Zapamätajte si parameter, ktorý je v tomto poli. V mojom prípade je to Y – 945,6 px. Čo my potrebujeme? Potrebujeme dostať tento biely pás do takej istej vzdialenosti od vrchného okraja ako je teraz od okraja spodného. Čo teda musíme spraviť? Znova trochu matematiky. Celý súbor má 1024 pixelov, takže...  $1024 - 945,6$  (to je to naše Y) = **78,4**. A práve výsledok (v našom prípade 78,4 px) zadáme do poľa Y namiesto tých 945,6 px. Pozor! Hodnotu prepíšeme len pri jednom bielom páse, nie pri oboch! (Ale verím, že by ste to nespravili pri oboch :)).

Mimochodom, pod Line Toolom si všimnite aj ďalšie „skryté nástroje“. Určite sa Vám niekedy zide **Ellipse Tool** (nástroj na tvorbu elipsy), **Rectangle Tool** (nástroj na tvorbu obdĺžnika), **Rounded Rectangle Tool** (nástroj na tvorbu zaobleného obdĺžnika obdĺžnika, pričom si môžete nastaviť zahnutie v hornej lište (lišta pod tlačidlami Home, Edit, Image, Layer a pod., tam kde sme menili šírku čiary pri line toole)) alebo **Polygon Tool** (nástroj na tvorbu n-uholníka, pričom si to „n“ nastavujete vy). Takisto aj tu funguje čarovný Shift. Ak ho podržíte tak Ellipse Toolom spravíte kruh, Rectangle Toolom a Rounded Rectangle Toolom (len bude zaoblený) štvorec, ale pri Polygon Toole nemá držanie shiftu žiaden účinok. Teda má, veď skúste a uvidíte, či sa vám to niekedy zide.

Veľkou výhodou je to, že všetky tieto útvary sú vektorové. Čiže môžete ich zväčšovať, zmenšovať, bez toho, aby sa nejako rozmazali. Nie sú totiž ukladané ako body, ale ako matematický tvar. Po pravici máte náhľad vektorovej vrstvy. Kedy viem, že je to vrstva s vektorovým útvarom (vektorová vrstva)? Nuž, presne vtedy, ak je tvorená farbou (žltý obdĺžnik) a **vektorovou maskou** (šedý obdĺžnik s bielym tvarom, mimochodom zapamätajte si tento názov, budem ho dosť často používať). Vtedy je to zaručene vektorová vrstva.



Človek by si myslel, veď je to rovnaké ako to, čo som ukazoval na začiatku pri menení farby. Ale nie je. Už na prvý pohľad vidno rozdiel. Tá vektorová maska nejako „sčernela“.

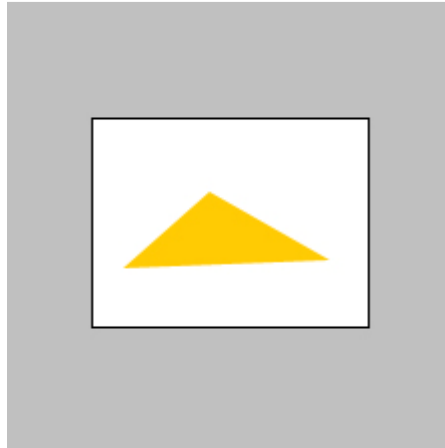


Totíž, to ani vektorová maska nie je, je to len **vrstvomá maska** (layer mask). Tá nemá matematický tvar, je len ohraničená bodmi. Pri jej zväčšení by sme stratili kvalitu. Ja osobne ju vôbec nevyužívam.

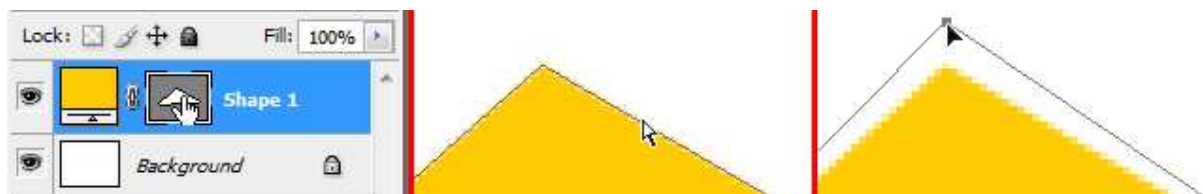
## **Tvorba motívov pomocou pen toolu**

Takže ako spraviť obdĺžnik či n-uholník už vieme, ale čo taký nejaký zložitý tvar? Až také jednoduché to nebude. Dopredu upozorňujem, že tvorba nejakých tvarov je skutočne časovo náročná a je hlavne o trpezlivosti.

Tak, prejdime už k veci. Tvorit' budeme, ako to už nadpis sekcie hovorí, pomocou **Pen Toolu** (P). Tak, chyt' si ho do myši. Kliknite ním na plátno. Dostali Ste bod. Kliknite ním znova, máte ďalší bod, ktorý je spojený s tým prvým. Spravte to znovu, a potom novovzniknutý bod spojte s tým prvým. Mali by ste dostať niečo podobné tomuto:



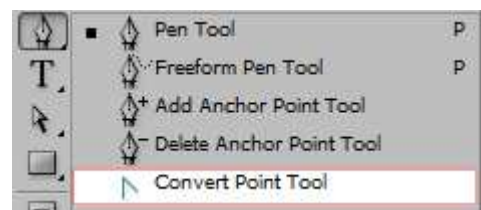
Teraz chcete „vrchol“ tohto „kopca“ vyššie. Čo spravíte? Pod nástrojom **Path Selection Tool** (A) nájdete „skrytý“ nástroj **Direct Selection Tool**. Vďaka nemu budeme môcť posúvať jednotlivé body tak, ako sa nám zachce.

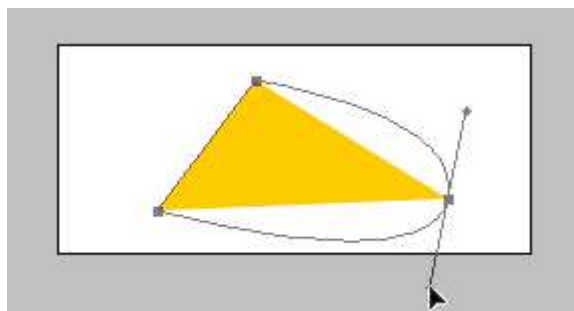


Tak, ako konkrétne posúvať tie body?

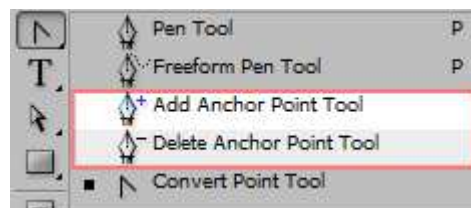
1. (Využívať ak už nevyzerá náš obdĺžnik tak ako na druhom obrázku) Klikneme na vektorovú masku (šedý obdĺžnik s bielym tvarom) v zozname vrstiev.
2. Po kliknutí by sa nám na hlavnom plátno mal tvar „ohraničiť“. To ohraničenie, je **cesta - Path**.
3. Klikneme na „pathku“ Direct Selection Toolom a objavia sa nám už aj body na pathke. Chyt'me, tiež Direct Selection Toolom, jeden z bodov (ten, ktorý chceme posunúť) a posuňme ho v smere takom, ako chceme. Pozn.: pri držaní Shiftu pôjdeme priamočiara hore, dole, doprava, doľava.

Ale čo keď cheme náš tvar zaobliť? Žiadny problém. Pod Pen Toolom (P) si nájdeme nástroj **Convert Point Tool**. Teraz týmto nástrojom potiahnite za jeden z bodov (tak ako pri Direct Selection Toole). Potiahnutím tento bod získa akési „fúziky“. Teraz následne môžete za tie fúziky ťahať, posúvať ich a pod, až kým nedostanete výsledný tvar, ktorý chcete dostať.





Na záver tejto časti si ešte zľahka predstavme dva nástroje. **Add Anchor Point Tool** a **Delete Anchor Point Tool**. Prvý menovaný nástroj použijeme na to, keď potrebujeme na našej pathke pridať ďalší bod. Kliknutím na miesto, kam ho chceme ho týmto súbor pridáme. **Delete Anchor Point Tool** zas spraví presný opak. Odstráni zbytočný bod z pathky.



Nuž a na záver len dodám, veľa šťastia a trpezlivosti. Mimochodom, presne takto sa aj kreslia reklamy. Pen toolom a s veľkou dávkou trpezlivosti. Viac myslím si, že nemám čo dodať. Tu treba len prax a skúšať prekresľovať veci.

## Práca s vektormi

Teraz si predstavme inú situáciu. Na plátne máme dva vektorové útvary, prirodzene v dvoch vrstvách. Chceme ich však zlúčiť do jednej vrstvy. Ako? Dá sa to jednoducho.



Označíme obe vrstvy, ktoré chceme zlúčiť v zozname vrstiev (normálne, ako vo Windowse, držíme ctrl a klikneme na vrstvy). Potom by sme mali dostať to, čo je na obrázku vľavo. Teraz stlačíme kombináciu **ctrl+E**. Potom by sme mali ako výsledok dostať to, čo je na obrázku vpravo. Nuž, vyzerá to dobre, ale má to jeden veľký problém. Vrstvy sa navzájom rastrovali a z vektorového útvaru máme bitmapový. Znamená to teda, že pri zväčšovaní/zmenšovaní sa zníži kvalita. Nuž, tak dá sa nejako spraviť, aby ostala jedna spoločná vrstva vektorová?




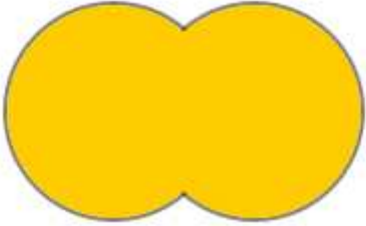

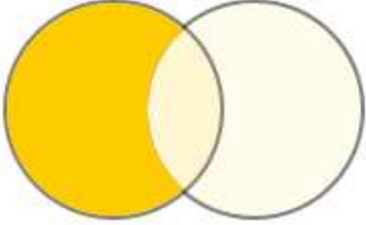

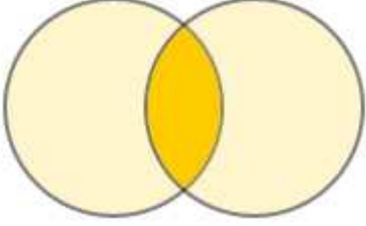

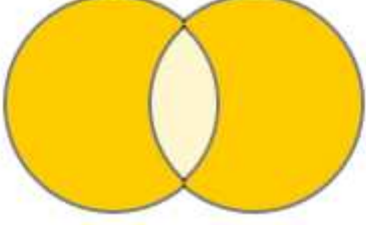
Odpoveď je áno. Dá sa to. A vcelku jednoducho. Kliknite na vektorovú masku jednej z vrstiev a stlačte **ctrl+c** (obrázok vľavo). Teraz kliknite na vektorovú masku druhej vrstvy a stlačte **ctrl+v** (obrázok vpravo). Teraz už môžete aj vymazať tú prvú (v našom prípade hornú

vrstvu) – dá sa to spraviť jednoducho, kliknite na vrstvu v zozname a stlačte delete – keďže nám je už prakticky zbytočná, keďže oba vektorové útvary máme v jednej vrstve.

Tak, už vieme ako dať dva vektorové útvary do jednej vrstvy. Ale čo keby sme napr. chceli kruh, ktorý by mal „dieru“ vo svojom strede? Dá sa to spraviť, aby tento útvar bol vektorový? Samozrejme, dá sa to. Pomocou Ellipse Toolu si teda spravte elipsu alebo kruh (je to úplne jedno čo, môže to byť aj štvorec, podstatné je, aby sme sa naučili ako robiť takéto „diery“). Po spravení kruhu si znova z ponuky nástrojov vyberte Ellipse Tool. Teraz však nezačnite opäť robiť kruh, ale upriamte pozornosť na hornú lištu.



Konkrétne na tú časť, ktorú som farebne odlíšil. Nevieťm či treba vysvetľovať, čo ktorá znamená, myslím si, že je to jasné z tých piktogramov. Teda, ako sa majú zlúčiť dva vektorové útvary. Mimochodom, pekne sa to dá vysvetliť na Veenových diagramoch.

	<b>Zjednotenie</b>	
	<b>Rozdiel</b>	
	<b>Prienik</b>	
	<b>Symetrický rozdiel</b>	

Tak, snád' táto tabuľka Vám to ujasnila. Mimochodom, ďalšie využitie matematiky vo Photoshope. Ale vráťme sa k nášmu kruhu s dierou. Takže pre to, aby sme spravili kruh s dierou musíme vybrať symetrický rozdiel.

Výhodou je, že takéto diery môžeme spraviť aj z dvoch hotových vektorov, teda nie len z jedného, pričom ten druhý dokončíme už priamo. Predstavme si, že máme dva vektory. Zoberme si do „ruky“ napr. Pen Tool alebo hocijaký iný nástroj, ktorý má v hornej lište tie piktogramy, ktoré sme si ukazovali na predchádzajúcej strane. Ako sme si ukazovalo na strane 14, tak skopírujme jeden vektorový útvar do druhého a okamžite po prilepení (teda stlačením kombinácie ctrl+v) si vyberme v hornej lište operáciu, akú potrebujeme. Teda, či už rozdiel, prienik, zjednotenie alebo symetrický rozdiel (defaultne je vždy nastavené zjednotenie).

## Reklamy

Na európskych dresoch sú reklamy neodmysliteľnou súčasťou dresu. V prvom rade treba vedieť rozlišovať dva druhy reklám. A to:

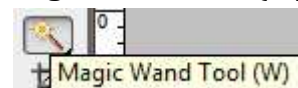
- Nažehlené
- Našité
- Cresty (výhradne na logách)

### Nažehlené reklamy

Začnime teda tými jednoduchšími. Azda najpodstatnejšou vecou je fakt, že všetky nažehlené reklamy patria **nad vrstvu Bg** v skupine **Flats**, čiže tam ich umiestňujete! Rovnako ako všelijaké iné pásy a dekorácie.

Začnime teda už s praxou. Nájdime si ľubovoľnú reklamu, akú potrebujeme. Zdroj obrázkov je Google Images. Ja som si vybral reklamu Coca-Cola ([http://www.mediabistro.com/prnewser/original/lg\\_new\\_coke\\_logo.jpg](http://www.mediabistro.com/prnewser/original/lg_new_coke_logo.jpg)) pričom však z tejto reklamy chcem len a len nápis Coca-Cola v červenej farbe. Áno, dokázal by som ho nájsť cez Google Images, ale mne teraz ide o to, aby som Vás naučil princíp úpravy reklám. Obrázok normálne z prehliadača skopírujeme, a vo Photoshope ho prilepíme (klávesová skratka ctrl+v). Ak teraz obrázok (reklama) nie je na svojom mieste (t.j. nad vrstvou Bg v skupine Flats), tak to neprekáža, ba dokonca je najlepšie, ak je reklama úplne na vrchu dokumentu.

Keďže chcem z toho všetkého len nápis, tak zoberieme nástroj **Magic Wand Tool (W)** s tolerance (horná lišta) okolo 20. Kliknem týmto nástrojom na miesto na obrázku, ktoré nechcem. Pozor, musíte mať pri tomto všetko označenú vrstvu (v zozname vrstiev) s obrázkom, ktorý chcete upraviť! Po kliknutí by jednofarebná časť (keďže magic wand tool sa riadi podľa farieb), na ktorú ste klikli mala dostať taký okraj s pohybujuúcimi sa pásikmi (bielymi a čiernymi). Pravdepodobne však magic wand tool neoznačila úplne všetko, čo chceme vymazať, tak držíme shift a klikajme na zatiaľ nevyznačené časti (ak robíte s takou istou reklamou ako ja, tak všetky „diery“ napr. v písmene o, proste všetko okrem nápisu Coca-Cola), až po kým nebude to nebude nejako takto (viď. ďalšia strana):







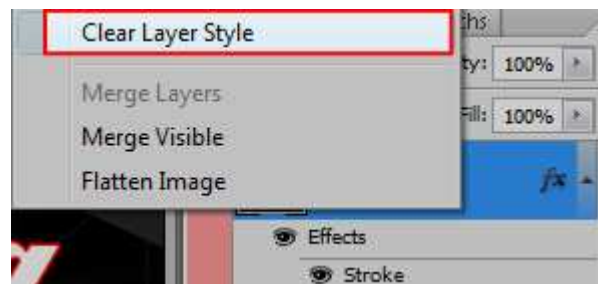
Ak máme v takomto stave našu reklamu, tak stlačíme tlačidlo delete a ostane nám už len nápis coca-cola.



Teraz však môže nastať (a aj nastalo) to, že to nie je dokonale orezané. Čo vtedy? Ja osobne si pomôžem jedným štýlom vrstvy /Layer Style/ (ak si nepamätáte pozrite si č. 6), ktorý má názov Stroke. Ten nám obtiahne našu reklamu a my preto budeme vidieť aj sotva viditeľné čiary.



Nuž, vidíme, že nám tam ostali nejaké „kúsky“. Čo teraz? Zoberieme **Lasso Tool (L)** alebo **Rectangular Marquee Tool (M)** a tieto kúsky vyznačíme a rovnako ako pri Magic Wand stlačíme delete, aby sme ich vymazali. Ak to už máme, tak teraz vypneme Stroke. Ako? Kliknite na vrstvu (opäť myslím v zozname vrstiev) s reklamou Coca-Cola pravým tlačidlom na myši a vyberte možnosť **Clear Layer Style**.



Tak, reklamu máme bielu, ale my ju chceme červenú. Ako zmeníte farbu asi netreba hovoriť. Už sme si to na začiatku hovorili. Mimochodom, teraz vysoko odporúčam ju meniť cez Color Overlay.

Nuž, teraz nám neostáva nič iné ako zmenšiť tú reklamu. Ako na to? V zozname vrstiev si znova označíme našu vrstvu s reklamou. Potom by sa okolo nej mali objaviť také prerušované čiary s vyznačenými rohmi. Tak skrátka za rohový bod potiahneme a zmenšíme reklamu. Aby sme zachovali pomer strán, tak pri zmenšovaní držíme shift. Tí, ktorí čítali môj návod na tvorbu ľadov určite toto vedia :).



Po zmenšení reklamy ju konečne dáme na miesto kam nažehlené reklamy patria. Normálne ich v zozname vrstiev pretiahneme do spodných „poschodí“, do skupiny Flats nad vrstvu Bg. Na záver ešte jedna vcelku dôležitá správa. **Vždy najprv orežte reklamu, až potom ju zmenšíte!**

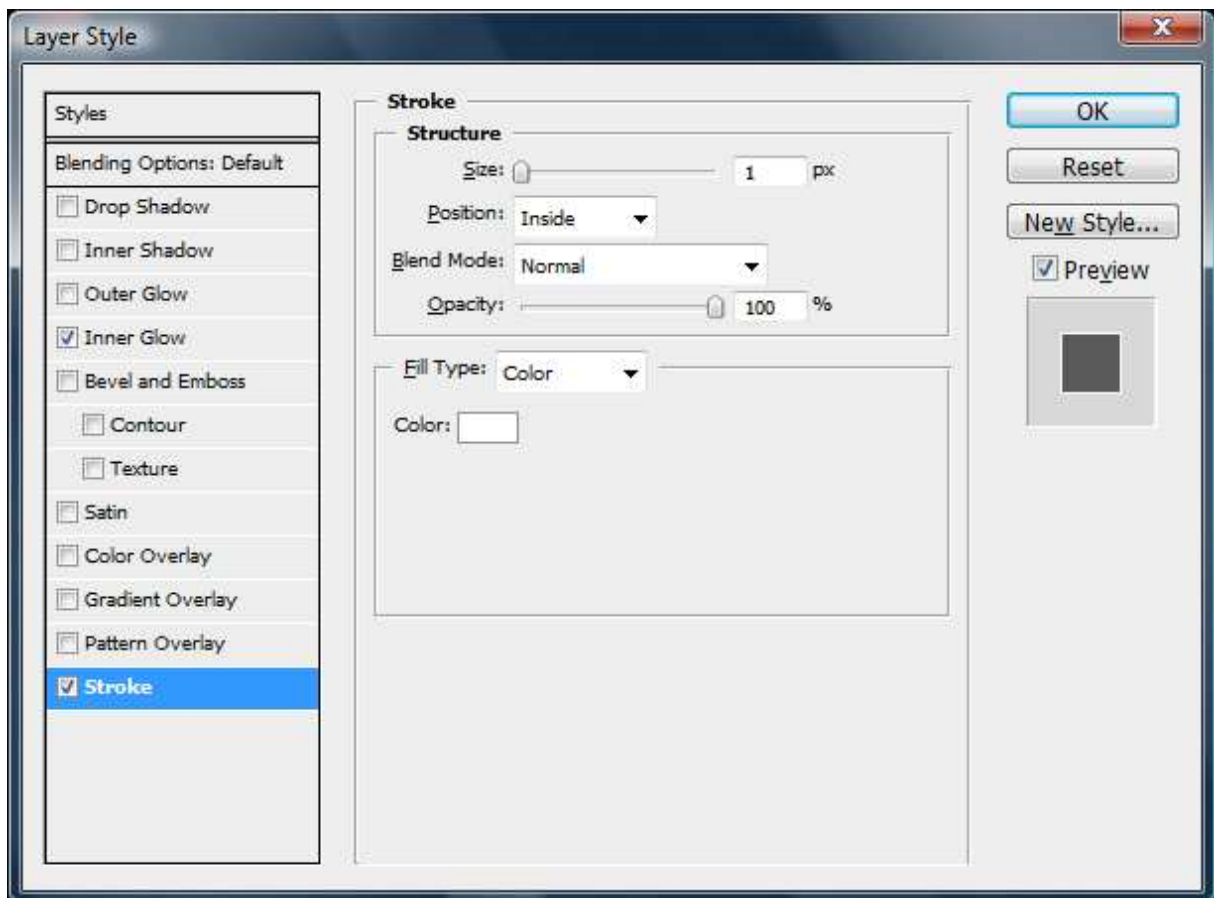
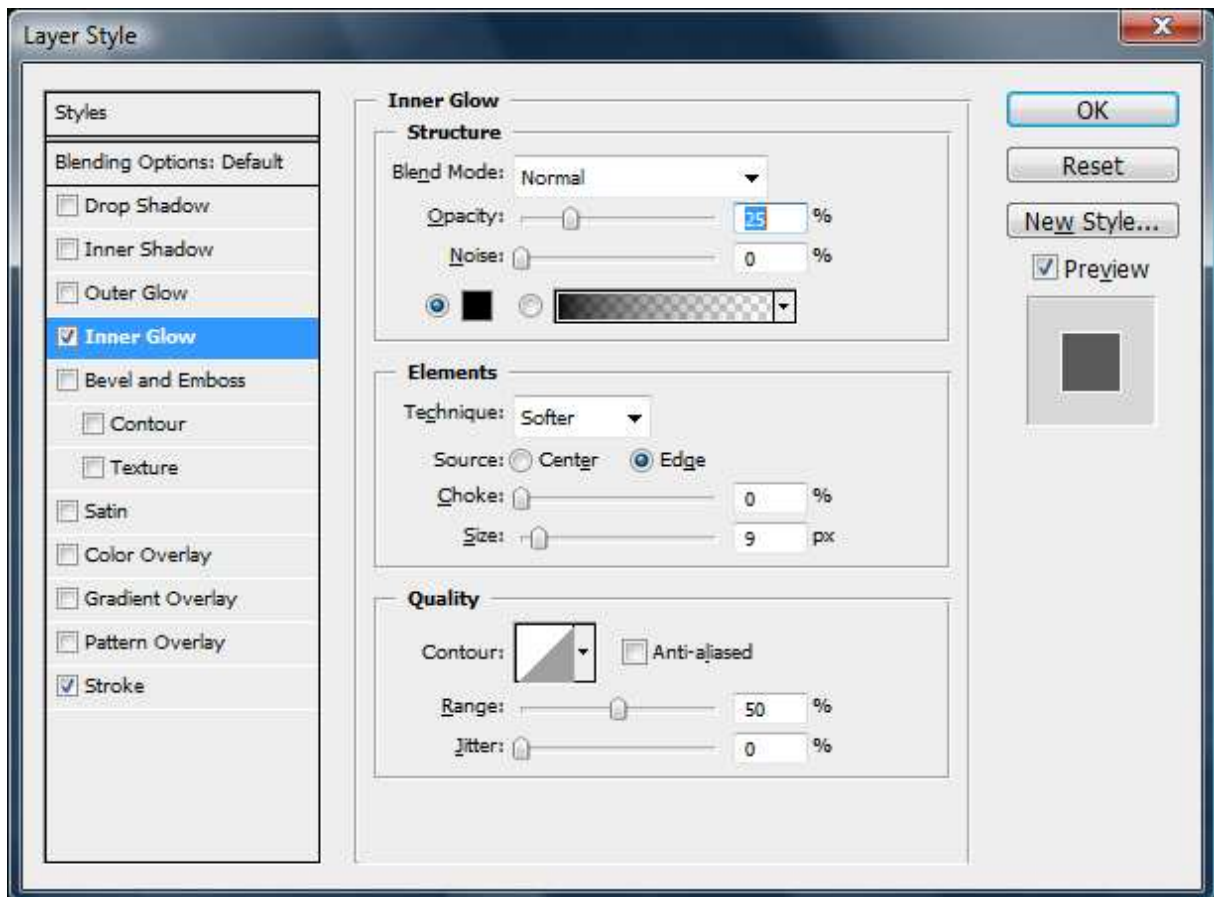
### **Našité reklamy**

Pri extraligových dresoch sme často aj svedkami našitých reklám. Najmä vtedy, ak tím získa v priebehu sezóny nového sponzora, ktorý si zaplatí aj miesto na drese. Vtedy jednoducho tímy našijú nášivku s logom spoločnosti na dres. Čo podstatné pre tieto reklamy platí? Hlavne to, že musia byť vždy umiestnené nad meshom a shadingom! Ja osobne odporúčam, aby našité reklamy boli úplne vrchnými vrstvami.

Tak, dost' teórie, poďme na prax. Zobral som si toto EA Sports logo (<http://gamerant.com/wp-content/uploads/ea-sports-logo.jpg>, i keď neviem, či si EA Sports zaslúži, aby som im robil reklamu...). Opäť ho prilepíme vo Photoshope. Vrstvu presunieme na vrch, aby bola tou najvrchnejšou. Zmenšíme ju podľa svojej potreby (ja som ju zmenšil na 13%).

Keďže sme reklamu najprv zmenšili, tak je jasné, že ju orezávať nebudeme. Ba naopak, chceme presný opak. Zväčšiť biely podklad pod reklamou. Zoberieme **Rectangle Tool (U)** a urobíme podobný útvar ako má reklama, len o niečo väčší. Podľa letného pohľadu môjho oka sa zdá, že tá vrstva má tvar štvorca, tak pri robení bieleho podkladu držíme Shift. Vrstvu s bielym podkladom, ktorý sme teraz spravili dáme pod vrstvu s logom EA a následne obe vrstvy zlúčime do jednej pomocou klávesovej skratky **ctrl+E** (ako sme sa to učili na s. 14).

No a teraz už prichádza najvzrušujúcejšia časť celej tvorby nášiviek. Pridávanie efektov. Úplne postačia aj obyčajné **Layer Styles**. Čiže, otvoríme si okno s Layer Styles (ako na to? Odpoveď nájdete na strane č. 6) a upravte to podľa týchto screenov:



Teraz by naša reklama mala vyzerat' nejako tak ako je obrázok napravo. Určite aj vy vidíte a cítite, že niečo tomu ešte chýba. Akési pokrčenie, aby to vyzeralo hodnovernejšie. Na to odporúčam stiahnuť nejaké patterny (nové textúry v **Pattern Overlay** v Layer Styles) alebo použiť **Burn Tool (O)**, ktorý nájdete pod Dodge Tool.



V hornej lište si vyberieme veľkosť brushu (štetca, ja som si vybral 19px), Range: Highlights; Exposure: cca 50%. Takto nastaveným štetcom párkrát prejdeme po našej vrstve s logom EA Sports (musíme ju mať označenú aj v zozname vrstiev, ako obvykle!). Výsledok je približne takýto:



Samozrejme, tohto návodu sa držať do bodky nemusíte. Preto Vám odporúčam skúšať, zmenšovať Exposure, skúšať rôzne iné Layer Styles atď. Podstatné je, aby výsledok sa Vám páčil a koniec koncov je jedno ako sa k nemu dostanete. Mimochodom niekedy sa zíde použiť aj Dodge Tool. Ten využívajte, ak vo vašej nášivke prevažujú tmavé farby. Dodge Tool ju trochu „rozsvieti“.

## Cresty

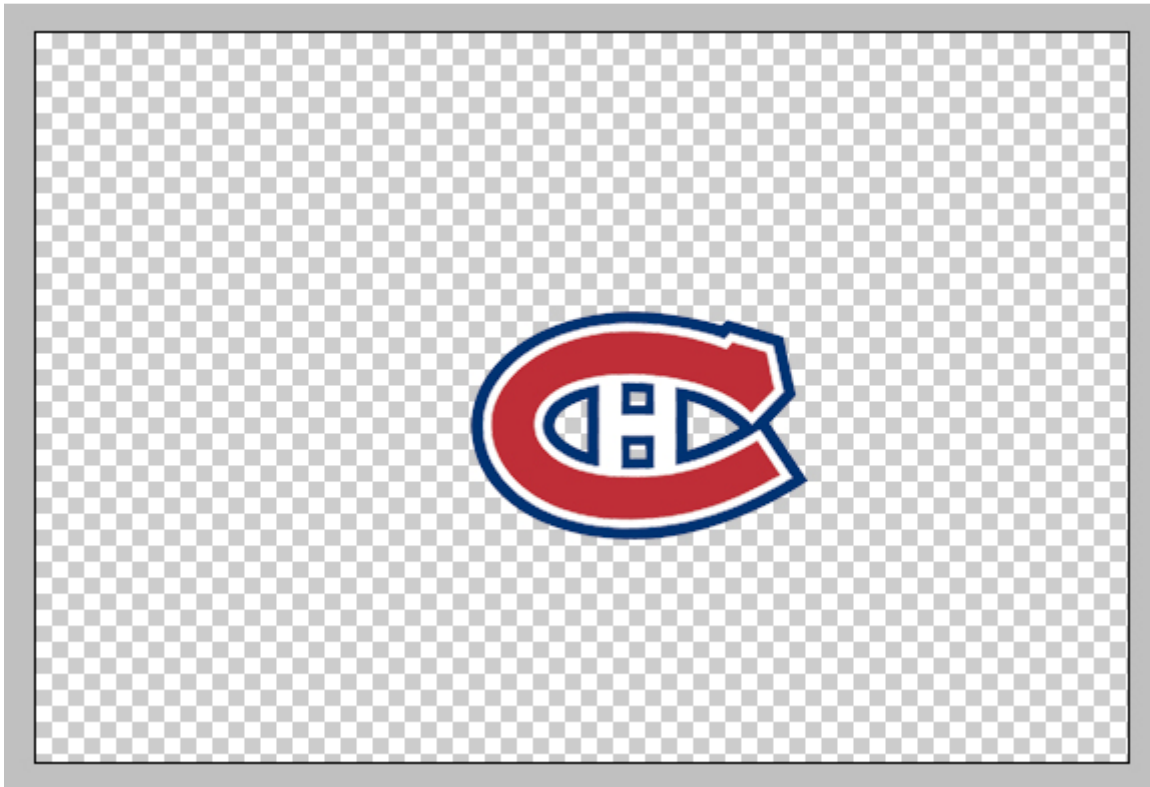
Tretou kategóriou reklám sú cresty. Respektívne, ani neviem či by sme to mohli nazvať reklamami, keďže cresty sú vlastne našité logá. Ale nie nášivky, sú to normálne logá spravené ihlou a niťou. Tak, poďme si to ukázať ako budeme s týmto pracovať. Opäť znova podotýkam, je to výsostne individuálna záležitosť. Dávam len návrhy ako sa to dá spraviť.

Tak zoberme si napr. logo tímu Montreal Canadiens. Nájdete ho na webe [www.sportslogos.net](http://www.sportslogos.net). Ako prvoradá si to logo vo Photoshope narežeme. Najprv zbavíme logo pozadia.



Následne si logo narežeme tak, aby na jednej vrstve bola len časť loga s jednou farbou. Teda v jednej vrstve bude všetko biele, čo je na logu. V druhej všetko modré. Ako to spraviť? Vezmite **Magic Wand Tool (W)**, označte všetky, napr. červené časti loga (pri logu Montrealu ani netreba držať Shift, keďže je tam jeden celok červenej časti, ale ak tie časti sú na logo „rozkúskované“, tak aby ste mali obe naraz označené, tak držte shift a kliknite na druhú červenú časť loga). Po označení kliknite pravým tlačidlom na myši a vyberte možnosť **Layer via Cut**.

Následne si logo zmenšíme na takú veľkosť, aká má byť na drese. Áno, zmenšujeme skôr ako aplikujeme na logo efekty.



OK, logo sme si zmenšili a teraz ideme aplikovať efekty. Ja začnem s bielou farbou. Konkrétne na nej som nastavil nasledovné hodnoty Layer Styles (píšem len zmenené hodnoty):

**Inner Glow:**

- **Blend Mode:** Normal
- **Opacity:** 20%
- **Farba:** #000000 (čierna)
- **Size:** 3px

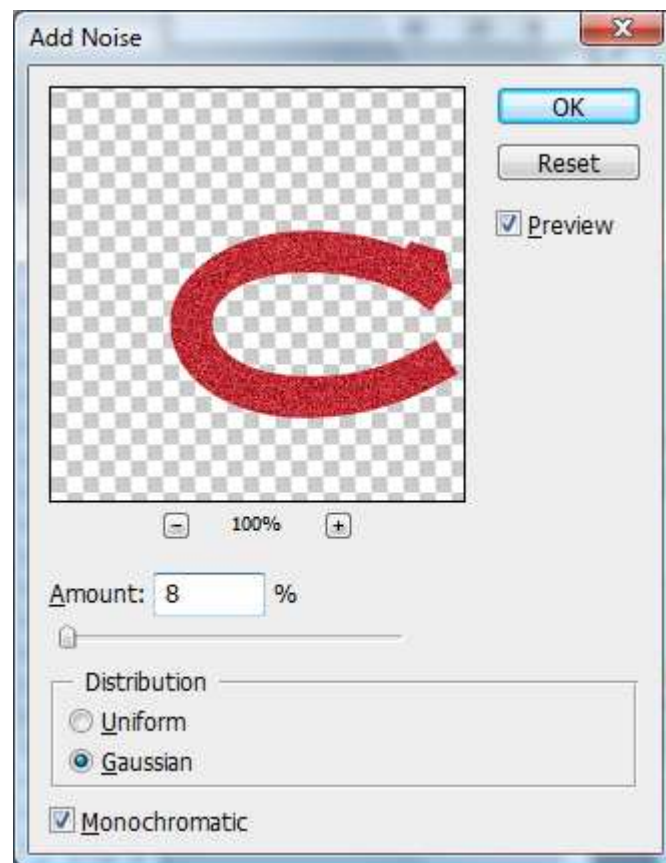
**Stroke:**

- **Size:** 1px
- **Position:** Inside
- **Color:** #FFFFFF (biela)

Okrem toho som ešte na bielu časť aplikoval i jeden pattern, ale ten nie je v základnej ponuke Photoshopu. Pattern ponúka akési pokrčenie na logo. Keďže ho Vy (aspoň predpokladám) nemáte k dispozícii, môžete to v pohode nahradiť **Burn Toolom**. V zásade je úplne jedno s akými nastaveniami, pre približnú predstavu prikladám screen ako to u mňa zatiaľ vyzerá.



Teraz prejdime na červenú časť. Na ňu aplikujeme šum, nech to vyzerá akoby to logo bolo šité. Čiže, označme si vrstvu v zozname vrstiev a následne dajme **Filter - Noise - Add Noise**. Osobne som sem aplikoval tieto nastavenia šumu:



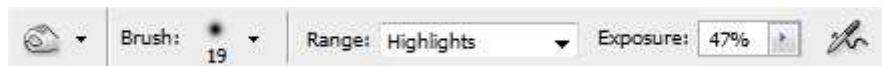
Teraz na červenú časť môžeme ešte aplikovať nejaký Layer Style. Podľa mňa sa tam hodí mierny **Inner Glow**. Pre červenú vrstvu som nastavil Inner Glow s nasledovnými hodnotami:

- **Blend Mode:** Normal
- **Opacity:** 20%
- **Farba:** #000000 (čierna)
- **Size:** 8px

Po týchto úpravách vyzerá logo takto:



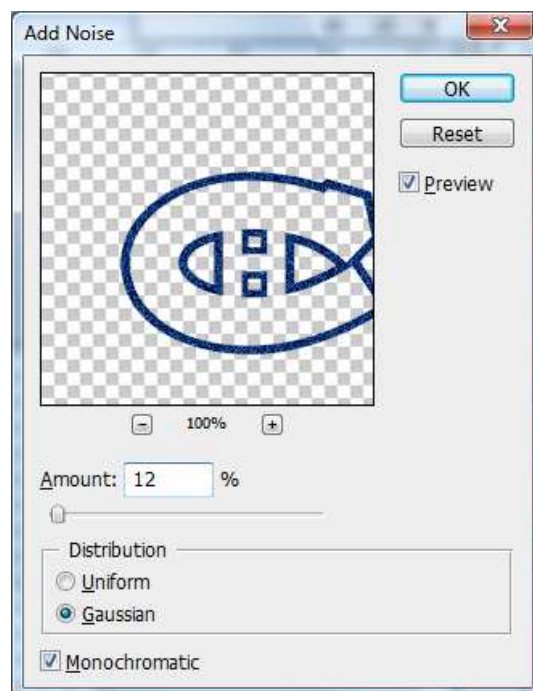
Ja osobne červenú ladím ešte do skupiny bledších farieb, takže na túto časť aplikujem **Burn Tool**. A to konkrétne s týmito nastaveniami:



Ako sa s ním vyhráte je úplne na vás. U mňa to dopadlo takto:

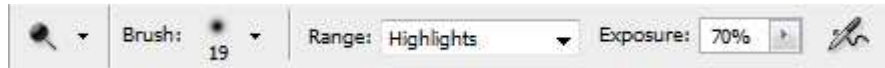


Ešte k tomuto dodám, že červená je tak na rozhraní. Môžete sem aplikovať aj **Dodge Tool** (to isté ako Burn Tool, len vám vrstvu zosvetlí), no ja osobne skôr preferujem Burn Tool. Ale skutočne, rozhodnutie je na vás. Teraz pokračujeme u modrej vrstve. Všimnime si, že modrá vrstva je vlastne len okraj. Pridáme semlen **Noise**. Ja osobne preferujem na takéto okraje väčší Noise, aby ho tam bolo viac vidno. Na modrú vrstvu som preto aplikoval tieto nastavenia:





Prečo sem nepridávame Inner Glow? Vrstva je až príliš úzka na to, aby tam nejaký takýto Inner Glow sa hodil. Naopak, trochu zväčšíme veľkosť šumu (u mňa z 8 na 12%). Modrú farbu už považujem za tmavú, preto teraz využijem **Dodge Tool**. S Dodge Toolom som robil s nasledovnými nastaveniami:



Dodge Tool som aplikovala približne tak, aby priamo nadväzoval na burn tool v červenej časti. Preto výsledok je takýto:



Zároveň je toto aj celkový výsledok a finálny crest. Možno sa naskytne otázka, že prečo sme Noise nedali aj na bielu vrstvu. Hm, je to na vás. Ja osobne to nepreferujem. Totiž podľa mňa by mala byť biela vrstva hladká a nemalo by na nej príliš vidno nejaký šum, ktorý vlastne vytvára dojem, že je to šité. Ale ako hovorím, je to len a len na vás.

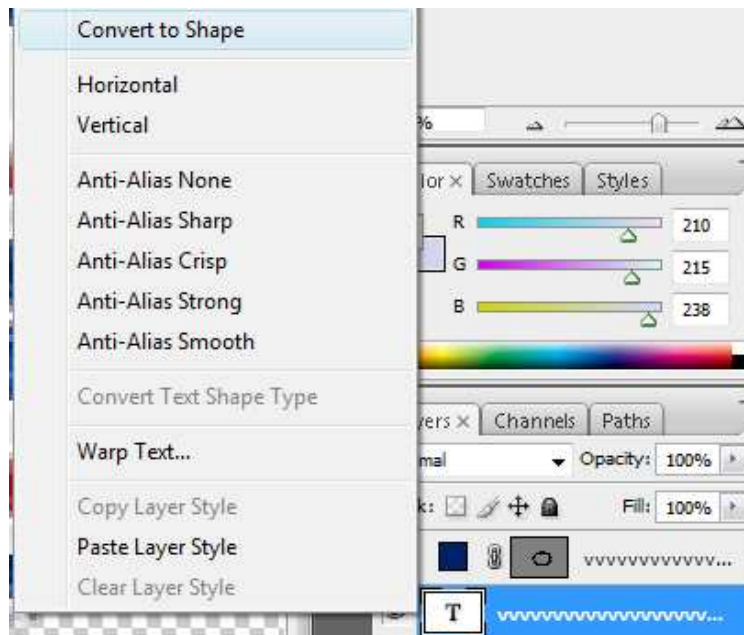
Na záver si ešte ukážme ako okolo loga pridať akési nitky. Je to vcelku jednoduché. Pen Toolom si obkreslite logo Montrealu aj s dierami (diery pri písmene H myslím netreba dávať do vášho vektorového útvaru), aby to vyzeralo približne takto.



Opacity tejto vrstvy nastavte na 0%. Zoberte teraz **Type Tool (T)**, kliknite na vektorovú masku vrstvy, ktorú ste pred chvíľou spravili (po kliknutí by sa vám mala ukázať pathka) a po nájdení Type Toolom na pathku by sa vám mal zmeniť kurzor približne na takýto:



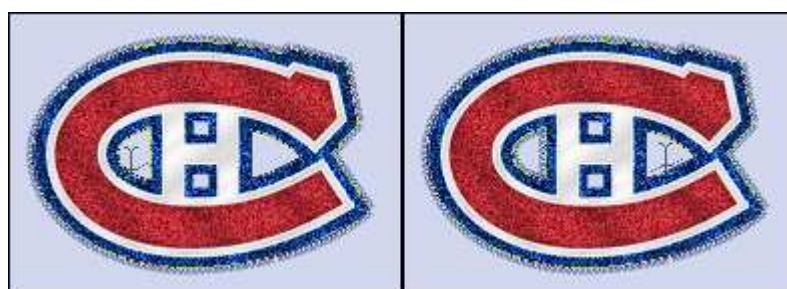
Proste, mala by sa vám zobrazit' akási vlnovka s Type Toolom. Ak sa vám zobrazí tak vtedy kliknite ľavým tlačidlom na myši a píšete malé písmena „v“ s veľkosťou **5,5px** (môže byť viac, ale aj menej) fontom **Arial** a typom **Regular**. Ak budú písmená v po celom obvode, tak vrstvu s písmom zmeňte na vektorový tvar. Ako? Jednoducho. Vyhľadajte vrstvu s písmom v zozname vrstiev, kliknite na ňu pravým tlačidlom a vyberte možnosť **Convert to Shape**.



Lenže, sami vidíte, že máte len obvod hotový. Okolo „dier“ nie sú v-čka.



Samozrejme, to by však pre vás nemal byť problém, veď stačí len nájsť (znova po kliknutí na vektorovú masku a zobrazení pathky) na jednu z dier, spraviť v-čka, konvertovať na shape a potom to isté spraviť na druhú „dieru“.



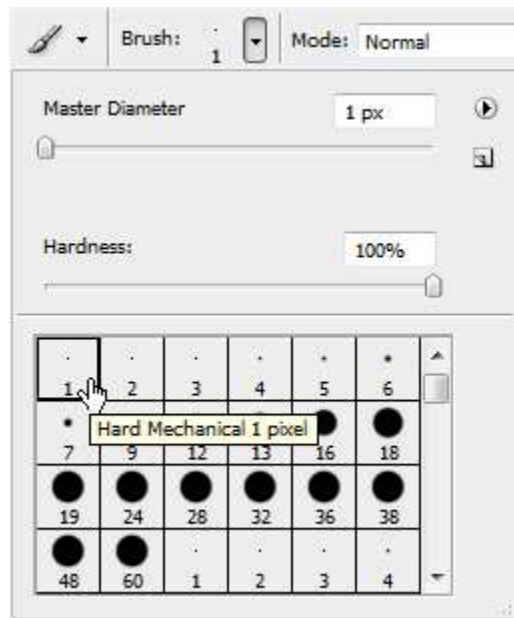
Potom už tieto tri vektorové útvary zlúčime do jedného, tak ako sme sa to už v tomto návode učili (samozrejme, že chceme, aby sme vrstvu nerastrovali, ale aby ostala vektorová!)



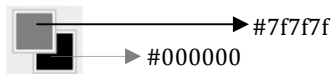
Následne na vrstvu s v-čkami môžete aplikovať nejaký Layer Style alebo dokonca tie v-čka (čo majú byť akože nitky) rozstrapkať pomocou **Convert Point Toolu** (viď. Strana 13-14).

## Stitching

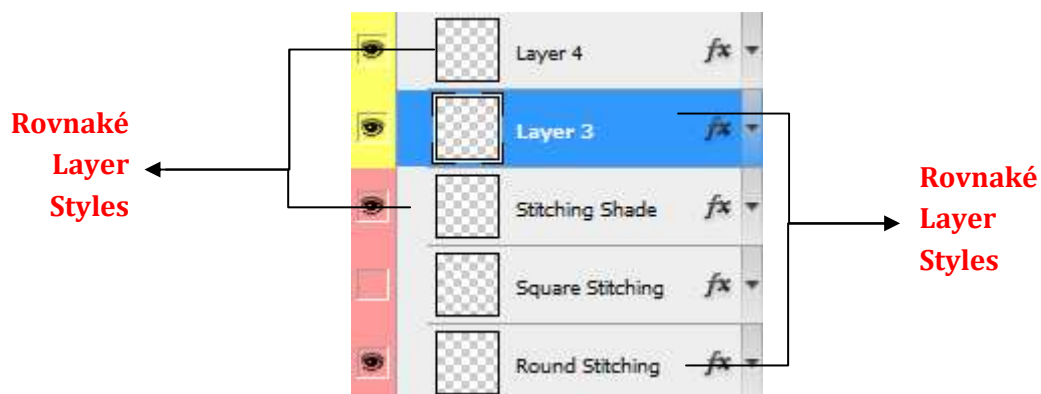
Dostávame sa do záverečnej fázy tvorby dresu. Tvorba stitchingu, teda šitia. V prvom rade si vyberieme správny brush. Nasledujte obrázok:



Následne si zvolíme správne farby:

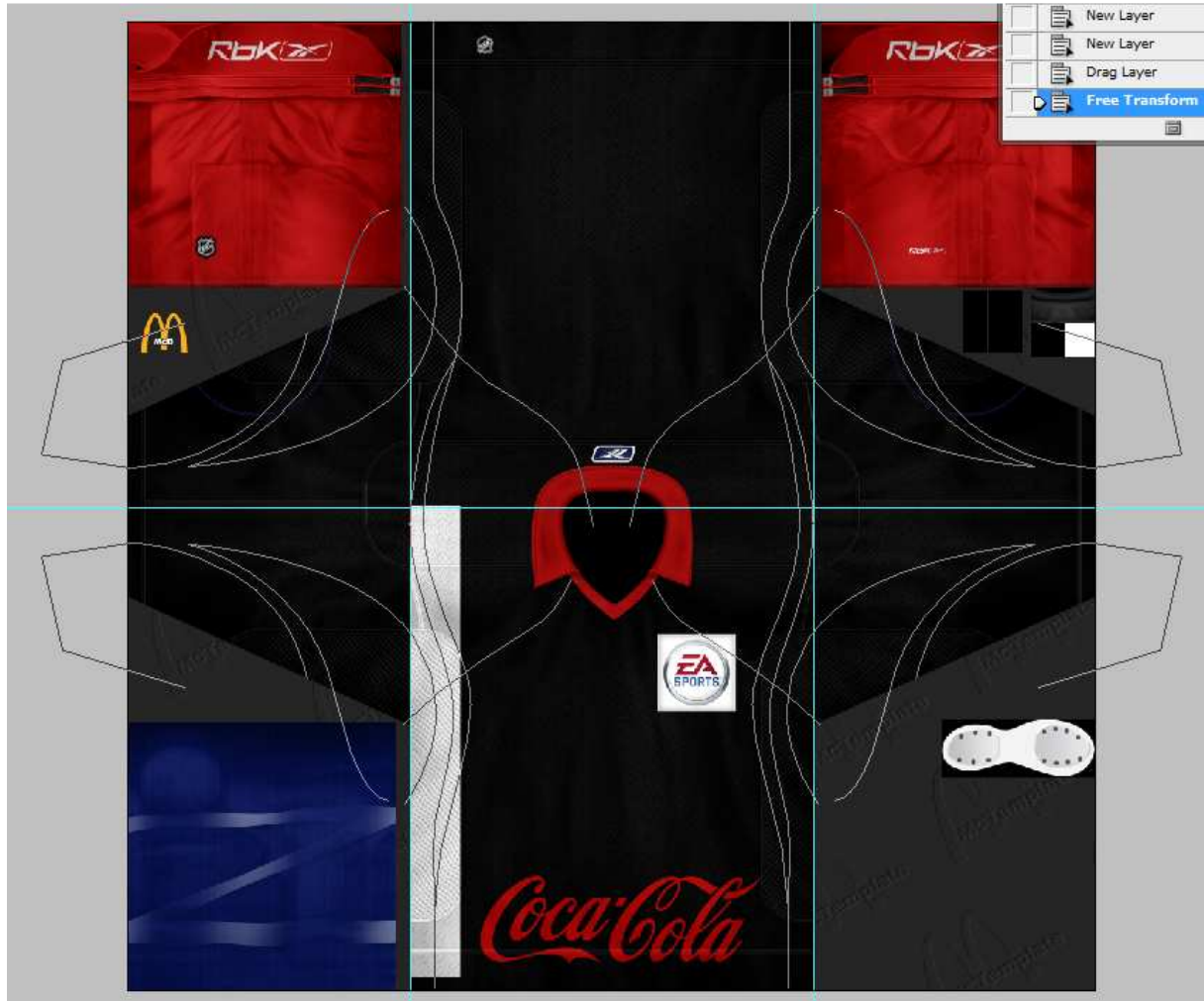


Vytvoríme si dve nové vrstvy (**Layer - New - Layer**) v skupine **Shading**, pričom budú priamo umiestnené nad vrstvou **Stitching Shade**. Následne na tú **vrchnú novú vrstvu** aplikujeme Layer Styles z vrstvy **Stitching Shade** a na tú **spodnú novú vrstvu** zas Layer Styles z vrstvy **Round Stitching** (viď. strana 6 ako na to)



Presne toto isté spravíme aj v skupine **Lightning**, s tým rozdiel, že nebudeme kopírovať Layer Style z vrstiev **Stitching Shade** a **Round Stitching**, ktoré sú v skupine **Shading**, ale z tých, ktoré sú v skupine **Lightning**!

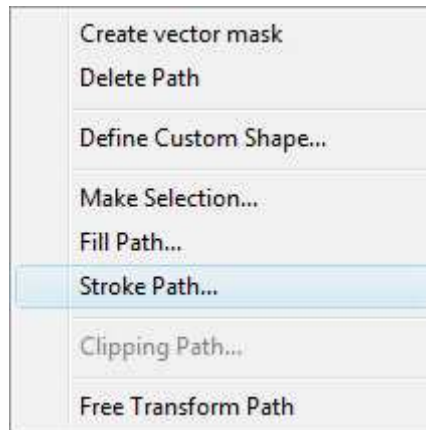
Následne ideme robiť stitching. Samozrejme s pomocou Pen Toolu. Tu vám k tomu nemám čo povedať. Azda asi to, že musíte byť maximálni perfekcionisti. Všetky pathky musia sedieť tak, aby stitching nebol na nejakých miestach hrubší. Takisto je aj jasné, že stitching nedokážete spraviť „jedným ťahom“. Musíte pospájať jednotlivé časti. **Na záver ešte malá rada.** Aby bol stitching presný, tak vždy robte len jednu polovicu. Tú druhú už následne zrkadlovo otočte (-100% do jednej z kolóniek, ktoré sme si ukazovali na strane 11).



Približne takto by nejako mali vyzerat' pathky stitchingu. Ako sami vidíte, určite to nie je niekoľko minútová záležitosť...

Ak už máme tieto pathky, tak zneviditeľníme vrstvu s týmito pathkami (čo je ale logické) a takisto zneviditeľníme vrstvy Stitching Shade a Round Stitching **v oboch skupinách, teda aj v Lightning a Shading.**

Teraz klikneme na vektorovú masku nášho stitchingu a stlačíme kombináciu **ctrl+c**. Ak to máme, tak si najprv skontrolujeme, či vo vrchnom štvorci (s. 27, farby) máme bledšiu farbu ako v spodnom. Potom klikneme na jednu z vrstiev v skupine Shading a stlačíme **ctrl+v**. Zoberieme Pen Tool, klikneme ním hocikde na „hlavnom plátne“ pravým tlačidlom a vyberieme možnosť **Stroke Path**.



To isté spravíme aj na druhej vrstve v skupine **Shading**.

Ak sme toto spravili tak stlačíme klávesu s písmenom **X** (To nám dá čiernu farbu do vrchného štvorca). Toto je nesmierne dôležité. **Pri tvorbe stitchingu čiernu farbu (#000000) dávame na vrstvy patriace do skupiny Lighting a šedú (#7f7f7f) na vrstvy patriace do skupiny Shading! Nikdy na to nezabudnite!** Po stlačení X-ka spravíme to isté, čo sme robili (teda ctrl+v a Stroke Path) aj na obe vrstvy v skupine **Lightning**.

Týmto by sme mali mať už stitching hotový. Gratulujem. A v podstate už by ste mali mať aj celý dres hotový. K tomu Vám gratulujem ešte väčšmi. Ak si ho chcete dať do hry tak si prečítajte iný z návodov z dielne webu [s-games.eu](http://s-games.eu), konkrétne ten o importovaní add-onov ([http://s-games.eu/download.php?akce=detail&id\\_detail=208&sekce=28](http://s-games.eu/download.php?akce=detail&id_detail=208&sekce=28))

## Záver

Nuž a týmto sa tento návod na tvorbu dresov končí. Som nesmierne rád, že píšem tieto riadky, keďže je štvrtok, 29. júl 2010 a čas 19:48. Žiaľ, áno, tri a pol mesiaca mi trvalo kým som napísal tento 29-stranový návod. Verím, že aspoň niekomu príde vhod.

Tak, a teraz sa už teším na Vaše dresy. Ak chcete sa s nami o svoje dresy podeliť, ak chcete, aby Vám dres ohodnotili najlepši a najskúsenejší tvorcovia v tomto obore na Slovensku, tak sa nehanbite a učiňte tak na s.fóre vo fóre Addon Showrom, ktorého adresa je <http://forum.s-games.eu/viewforum.php?f=13>.

Na záver dodám obligátnu vetu. Verím, že tento návod na tvorbu dresov len posilní vašu dôveru či priazeň stránke [s-games.eu](http://s-games.eu). V mene celého s.teamu Vám za to ďakujem.