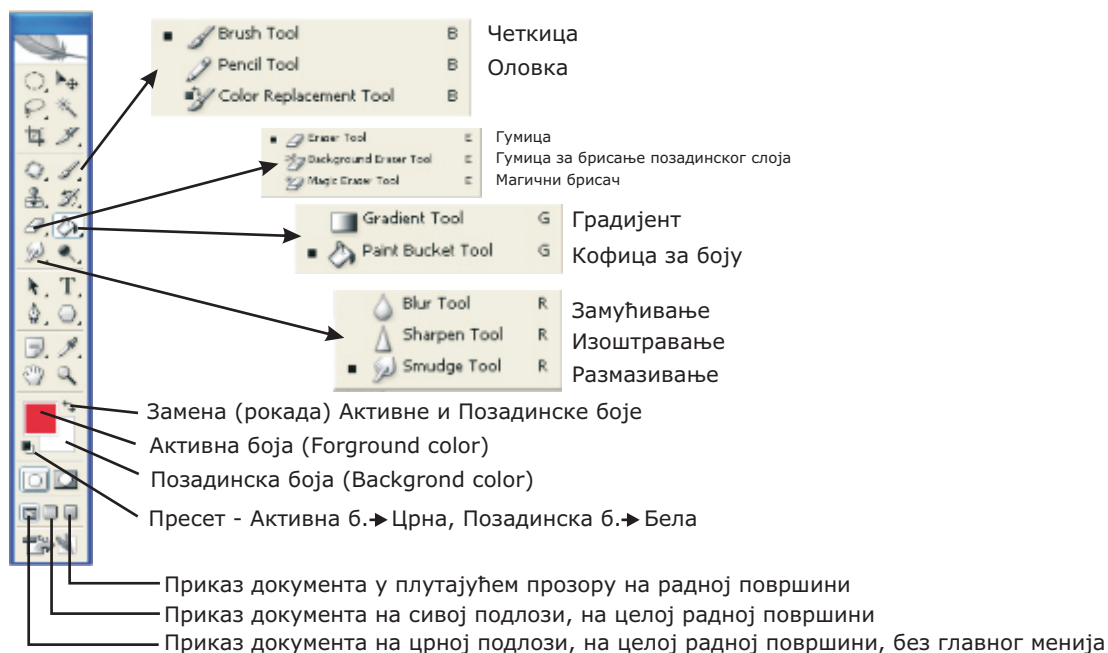


# Adobe PHOTOSHOP

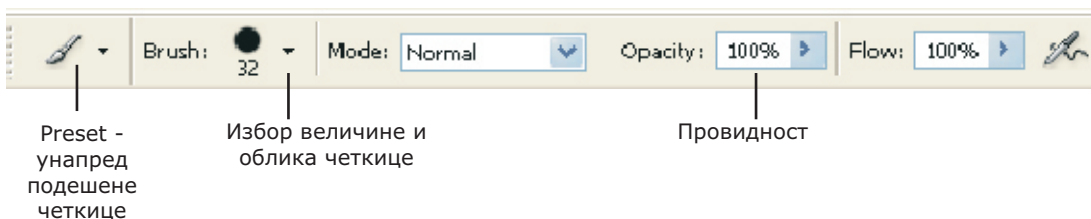
## - вежба 7 -

- Алати и команде за бојење
- Прецизно селектовање помоћу путања Paths
- Маскирање - метод за сектовање са највише могућности
- Додатне команде за селектовање

## Алати и команде за бојење



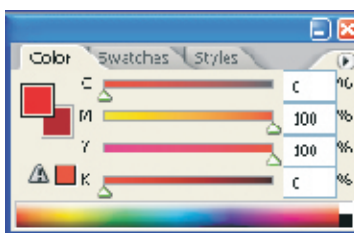
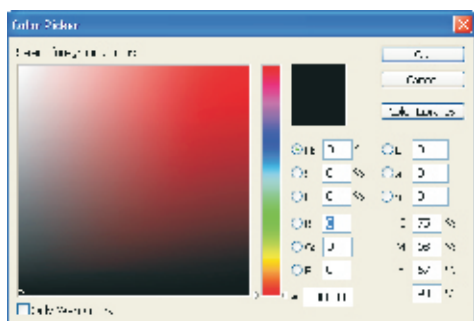
### Четкица (Brush tool)



Четкица црта активном бојом. Активну боју можете одредити тако што кликнете на Активну боју у Тулбару и тиме отворите Мени за избор боја - Color Picker. Избор боја је по свему сличан као у CorelDraw-у. Позадинску боју можете променити на исти начин - кликнете на квадрат за Позадинску боју у Тулбару, и у Color Picker-у одредите боју. Боја се може мењати и у Color плутајћем менију (он се отвара са Главни мени/Window/Color).

Динамички параметри четкице утичу на изглед линије и они се могу подешавати у менију Brushes, који се отвара са Главни мени Window/Brushes.

Величина четкице се може подешавати и са тастатуре: ш - смањивање четкице, ђ - повећавање четкице.

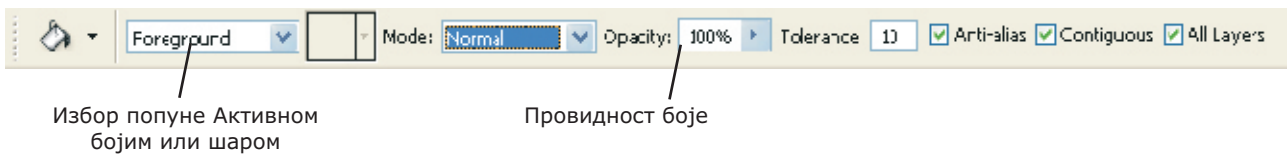


**Оловка (Pencil tool)** - је по свему слична четкици, само нема могућност замућивања и због тога линија често изгледа крзаво.

**Гумица (Eraser tool)** - служи за брисање, користи се на исти начин као и Четкица. Када радимо на Позадинском слоју (Background Layer, у менију Layers он се налази испод свих слојева) гумица се понаша као Четкица која фарба позадинском бојом. Ако желимо да бришемо садржај Позадинског слоја користимо Гумицу за брисање позадинског слоја (Background Eraser Tool).

Магични брисач (Magic eraser tool) - служи са истовремено брисање веће површине једне боје.

Кофици за боју (Paint bucket tool) - служи за истовремено фарбање веће површине једном бојом.



Овај алат ради тако што кликом на површину документа он узима узорак боје пиксела на који смо кликнули (активан је сам врх курсора у облику кантице - бели пиксел на крају боје која цури из кантице). Затим фарба пикселе задатом бојом, али у зависности од следећих фактора које подешавамо у менију параметара:

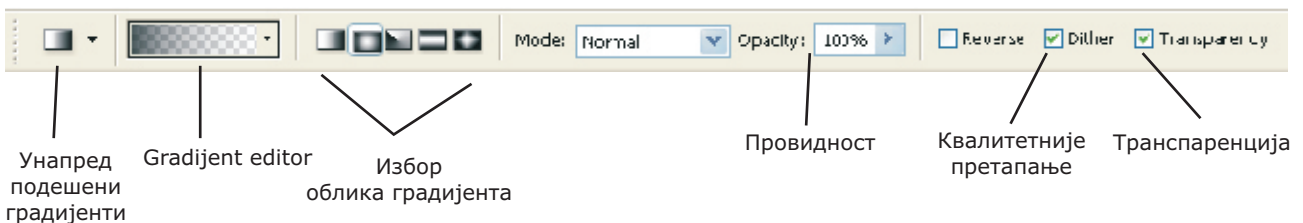
Tolerance - одређује колико сличних боја ће бити офарбано. Програм проверава обојеност свих пиксела и оне који су обојени сличним бојама као одабрани пиксел биће такође пребојени. Tolerance параметар може да буде у интервалу 0-255.

Anti-alias - (као и за селекције) служи за претапање боје ивичних пиксела, да би се избегла појава крзавих ивица.

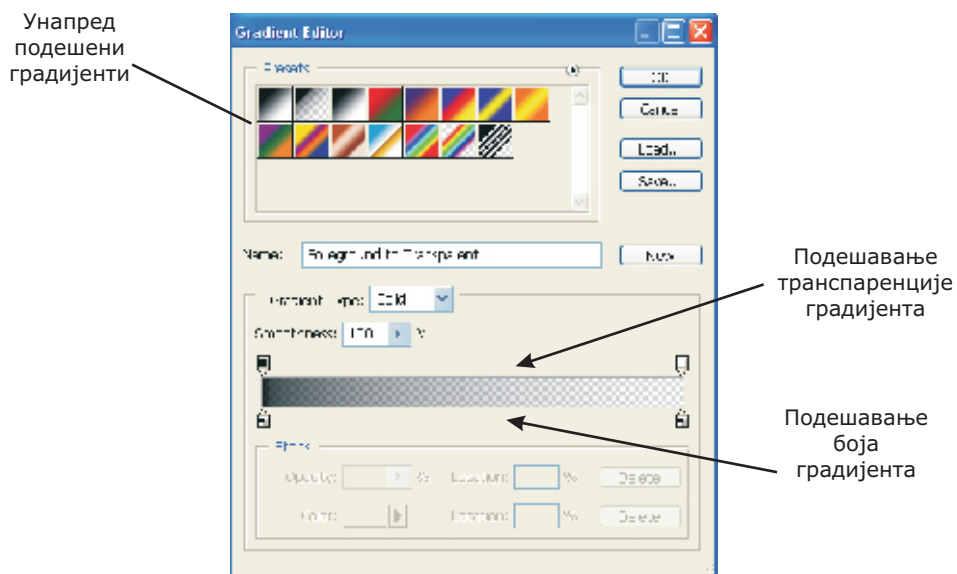
Contiguous - када је ова опција укључена програм тражи слично обојене пикселе само у оквиру оне мрље боје на коју смо кликнули. када је ова опција искључена, програм тражи слично обојене пикселе на целом лејеру.

All Layers - програм тражи слично обојене пикселе у свим видљивим лејерима, затим их фарба задатом бојом у Активном лејеру (Активни лејер је онај лејер који је селектован у менију Layers).

### Градијент (Gradient tool)



Кликом на прозор Gradient editor отвара се мени:

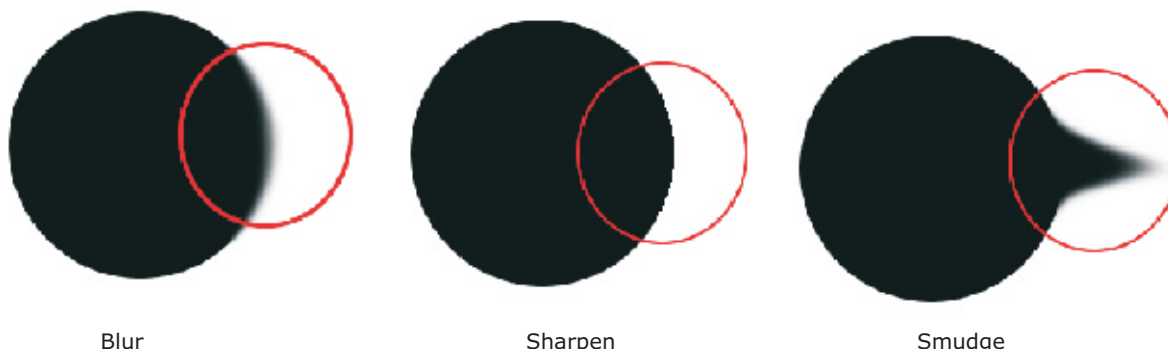


Градијент се подешава тако што се додају/бришу клизачи који дефинишу боју и транспаренцију. Клизач се додаје када поставимо курсор на место стрелице (на слици горе) и кликнемо левим тастером миша. Клизач се брише када кликнемо на њега и вучемо га ван линије у којој се налази.

Замућивање (Blur Tool) - служи за локално замућивање дела слике на који се примени. У менију параметара подешава се величина четкице и Strength - јачина примене блура.

Изоштравање (Sharpen Tool) - супротно од Блура - служи за локално изоштравање дела слике на који се примени.

Размазивање (Смудге тоол) - понаша се као боја која се размазује сунђером.



Додатне команде за фарбање су Fill и Stroke које се налазе под Главни мени/Edit/. Fill фарба селекцију активном бојом, Stroke фарба ивичну линију селекције.

### Прецизно селектовање помоћу путања Paths

Paths су векторске затворене линије (безијерове криве). Оне се исцртавају и модификују уз помоћ чворних тачака и тангената у тим тачкама на начин врло сличан као Pen и Shape tool у Corel-у. У Photoshop-у ове векторске путање се контролишу преко алата у tool bar-у (на слици) и плутајућег менија Paths.

Path Selection Tool  $\wedge$  Алат за селектовање и померање целе путање  
 Direct Selection Tool  $\wedge$  Алат за селектовање и померање једног или више чворова на путањи  
 Pen Tool  $\triangleright$  Цртање путање тачку по тачку  
 Freeform Pen Tool  $\triangleright$  Цртање путање померањем миша  
 Add Anchor Point Tool } Додавање тачака на путању  
 Delete Anchor Point Tool } Подешавање путање: Брисање тачака са путање  
 Convert Point Tool } Преламање/заобљавање путање у тачки  
 Готови векторски објекти

Dock to Floating Window  
 Save Path... Сачувај радну путању  
 Duplicate Path...  
 Paste Path  
 Make Work Path...  
 Make Selection... Направи селекцију по путањи  
 Fill Path...  
 Stroke Path...  
 Clipping Path...  
 Palette Options...

Избриши путању  
 Направи нову путању  
 Кликном на празну површину - деселекуј путању

Путање се најчешће користе за прецизно исцртавање сложених објеката на фотографијама да би се они могли издвојити из слике и уколупити на нову позадину. Када се направи Path, он се претвори у селекцију са командом Make selection (у помоћном менију), и са Move tool-ом се издваја жељени део слике.

**Pen tool - алат за цртање путања**

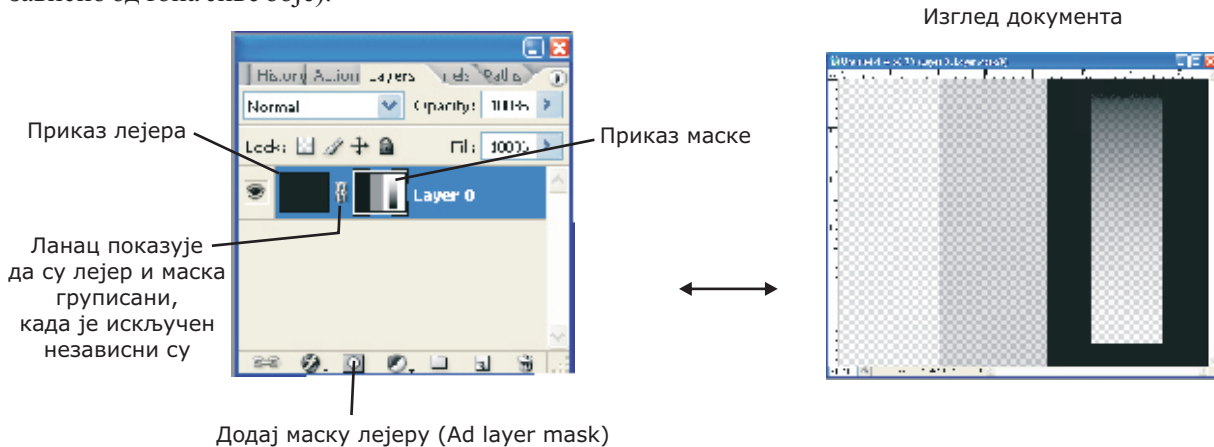


Ова опција служи само за цртање path-ова

Ова опција отвара нови layer и у њему векторски објекат обојен активном бојом

**Маскирање - метод за сектовање са највише могућности**

Маскирање је појам који у Corel Draw-у одговара алату Power Clip. Маска представља прозор кроз који се види само жељени део слике коју маскирамо. У Photoshop-у маске су везане за лејере и контролишу се преко менија Layers. Маска је црно-сиво-бела слика која се додељује лејеру и која дефинише провидност лејера - на месту где је маска црна лејер је провидан (нема слике), на месту где је маска бела лејер је непровидан, а тамо где је маска сива, лејер је делимично провидан (више или мање, зависно од тона сиве боје).



Додај маску лејеру (Add layer mask)

Маске се цртају уз помоћ свих алата за селекцију и бојење. Рад на масци почињемо тако што доделимо лејеру маску командом Add layer mask. У режим црња маске прелазимо тако што кликнемо на приказ маске у менију Layers, тада се око приказа маске појави танак плави оквир (на режим цртања лејера прелазимо тако што кликнемо на приказ лејера - плави оквир се премести на приказ лејера). На масци је могуће цртати само у црно-сиво-белим тоновима, приметите да су се у режиму цртања маски активна и позадинска боја (у тулбару) претвориле у црно-сиво-беле тонове. Позадинском лејеру (Background) се не може доделити маска.

Предност коришћења маски је у томе што је сачувана цела слика и по потреби можемо отвати и сакривати неки део слике, зависно од подлоге на коју уклапамо.

**Додатне команде за селектовање**

Корисне команде за селектовање се налазе у Главни мени/Select :

Select	
All	Ctrl+A
Deselect	Ctrl+D
Reselect	Shift+Ctrl+D
Inverse	Shift+Ctrl+I
All Layers	Alt+Ctrl+A
Deselect Layers	
Similar Layers	
Color Range...	
Feather...	Alt+Ctrl+D
Modify	
Grow	
Similar	
Transform Selection	
Load Selection...	
Save Selection...	

"Мека селекција" (умекшавање ивица селекције за задати број пиксела)

Border... Селектовање ивичног појаса селекције  
 Smooth... Заобљавање селекције  
 Expand... Ширење селекције за задати број пиксела  
 Contract... Собијање селекције за задати број пиксела

Трансформисање селекције (повећавање, смањивање, ротација, деформација, дисторзија...)

Учитавање селекције из алфа канала  
 Чување селекције у алфа каналу

### Чување и учитавање селекција преко алфа канала

Селекције можемо чувати и као независне елементе - са командом Главни мени/Select/Save selection. Сачуване селекције се налазе у Channels плутајућем менију. Сачувану селекцију можемо учитати из Channels плутајућег менија, кликом миша на жељени алфа канал држећи тастер Ctrl, или са командом Select/Load Selection. Исто важи и за претварање маске у селекцију (у менију Layers), као и за претварање путања (paths) у селекцију (у менију Paths). Селекције сачуване у алфа каналима користе се и у неким ефектима као на пример Главни мени/Filter/Render/Lighting effects.

### Селектовање преко Quick mask mod-a

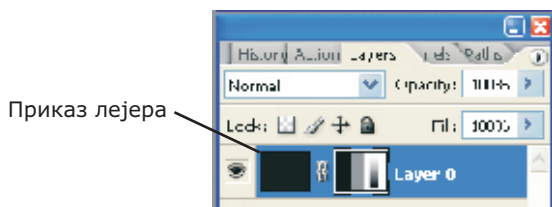


Standard mode  
Quick mask mode

Quick mask mode служи за прављење селекција уз помоћ алата за цртање. Када укључимо Quick mask mode алатима за цртање бојимо површину коју желимо да селекујемо. Затим се пребацимо у Standard mode и обојена површина се претвара у селекцију. Боју и прозирност маске одређујемо у менију који отварамо двокликом на Quick mask mode у тулбару.

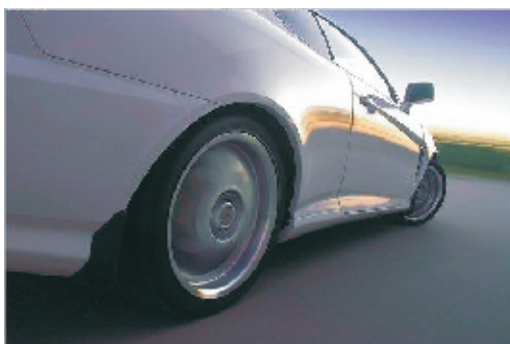
### Претварање садржаја лејера у селекцију

И лејер може послужити за чување селекције. Садржај лејера претварамо у селекцију тако што држећи тастер Ctrl кликнемо на Приказ лејера (Layer thumbnail), у Layers плутајућем менију.

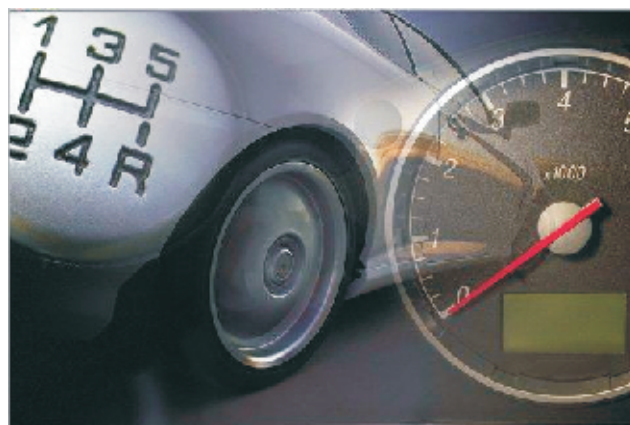


## Вежба - Прављење композитних слика методом маскирања

Почетне слике

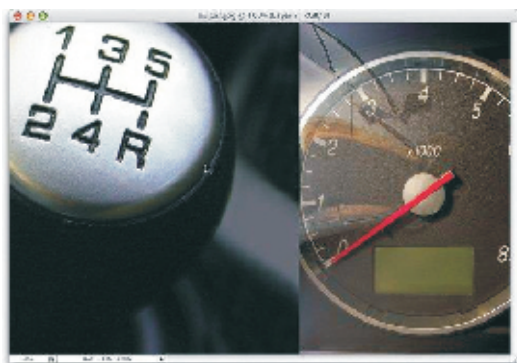


Резултат - композитна слика

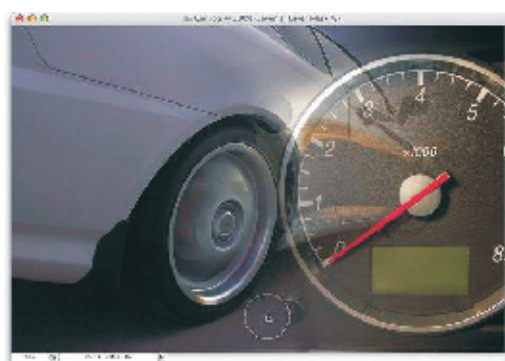
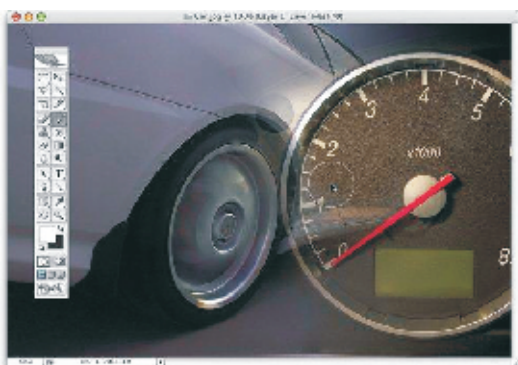




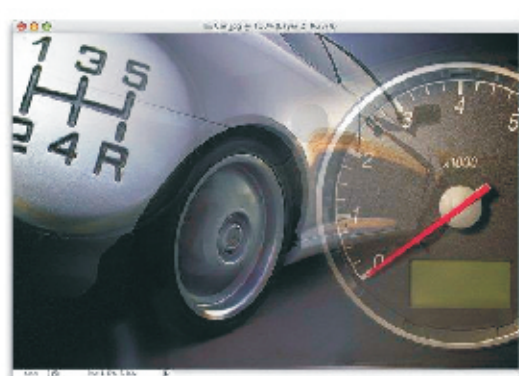
- Сliku брзинометра пребаците у слику са колима. Тиме сте аутоматски добили нови лејер. Том лејеру доделите маску кликом на Ad Layer Mask дугме у дну менија Layers.



- Укључите режим за цртање маске тако што кликнете на Приказ маске (Layer mask thumbnail). Нацртајте маску са Gradijent i Brush tool-ом.



- Поновите исти поступак са сликом мењача и добићете резултат као слика десно доле.



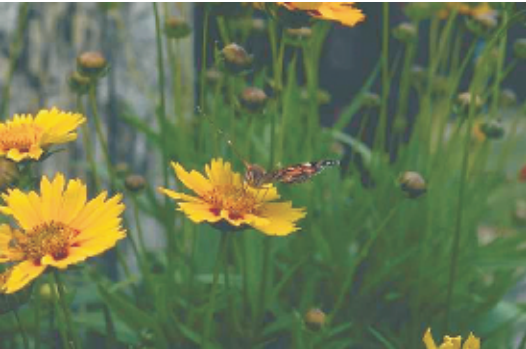
## Вежба - Издвајање слике са подлоге уз помоћ Путања и маске.

Почетне слике

Слика 1



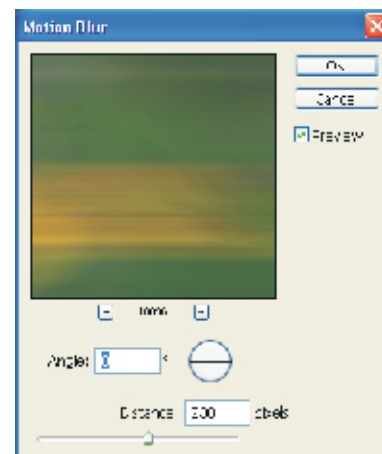
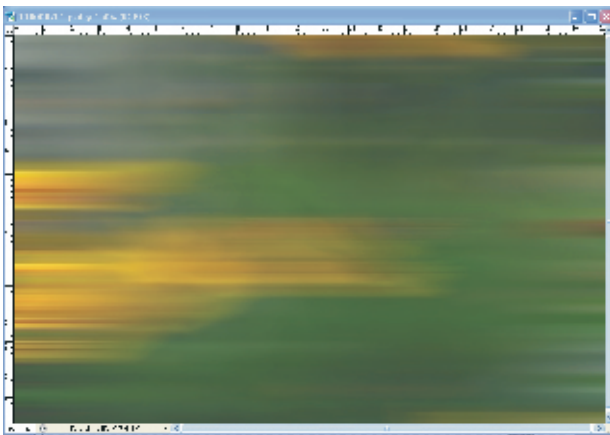
Слика 2



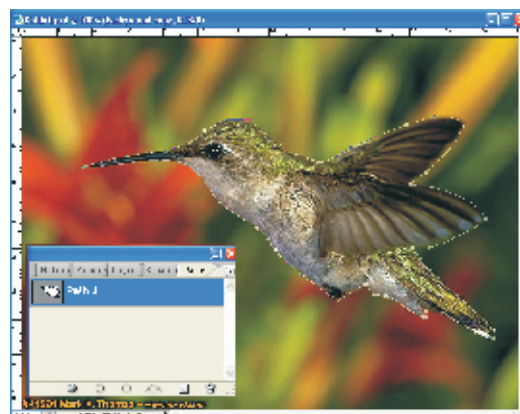
Резултат - композитна слика



- За почетак на слику 2 примените: Главни мени/Filter/Blur/Motion Blur, са параметрима као на слици

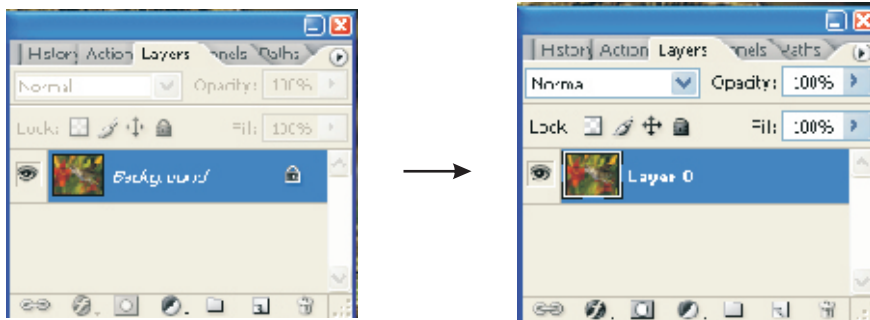


- На слици 1 направите прецизну путању око колибрија.



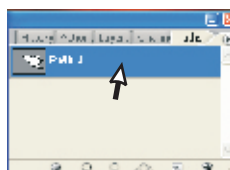


- Background лејер откључајте, тако што ћете га претворити у обичан лејер - двокликом на слободну плаву површину која означава Background лејер.

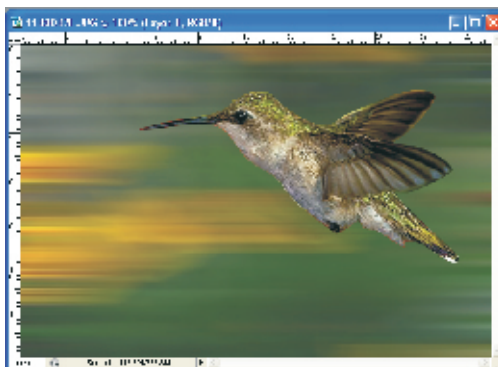


- Претворите Path у селекцију: држећи притиснут тастер Ctrl кликнете на ознаку за путању у менију Paths.

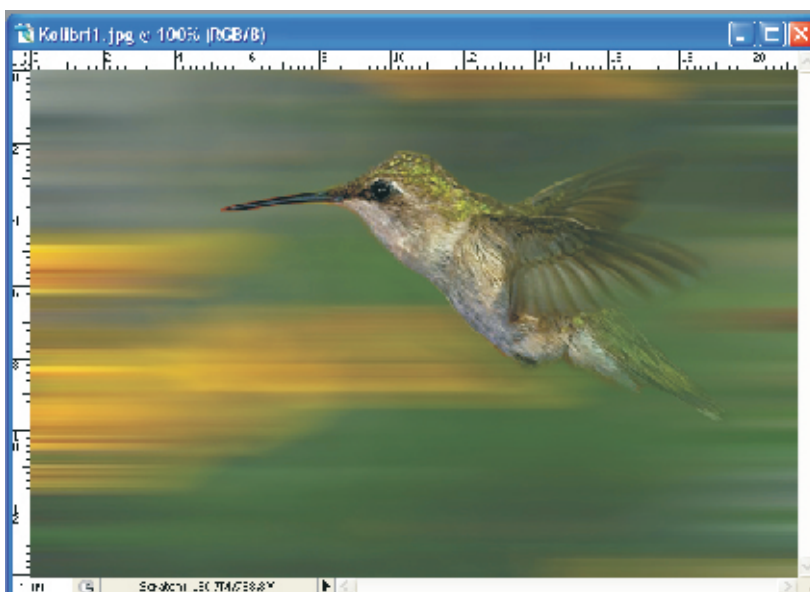
Ctrl +



- Узмите Move tool из тулбара и пренесите слику колибрија на другу слику.



- Укључите режим за цртање маске и аалтима за цртање и сивим тоновима умекшајте маску у пределу крила, да би се добио утисак покрета и неоштра линија претапања између крила и подлоге. Око главе и кљуна итд. линија треба да остане оштра. Користите алате Blur, Smudge, Грاديјент, Brush.



## Вежба - примена алфа канала за добијање 3Д текста



- Отворите нови документ 400x400px, бела подлога. Узмите Text tool и укуцајте текст величине 250px.

IDT

- Претворите текст у селекцију: држећи Ctrl тастер кликните на приказ лејера за текст у менију Layers

IDT

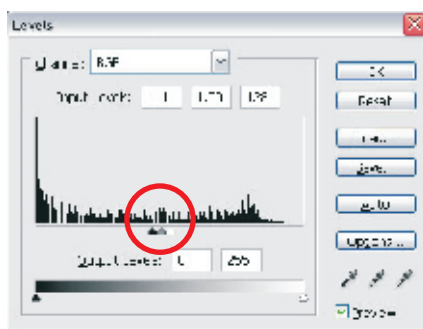
- док је селекција и даље укључена, отворите Мени Channels, направите нови канал и офарбајте селекцију у бело (Glavni meni/Edit/Fil)



- Glavni meni/Filter/Gaussian Blur (10px)



- Image > Adjustments > Levels. Подесите клизаче као на слици, тиме ћете добити заобљена слова оштрих ивица. Направите селекцију од тог алфа канала: Цтрл+клик на линију алфа канала у менију Channels.



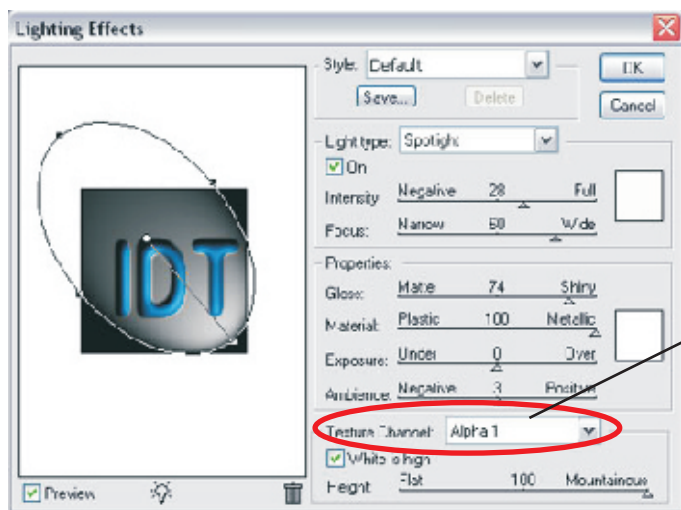
- Направите нови лејер, текст лејер избришите, у новом лејеру селекцију офарбајте:

IDT

- Вратите се у Channels мени, на алфа канал примените Filter/Gaussian Blur (5px). Затим поново направите селекцију према лејеру са словима, на ту селекцију примените Select/Feather (2px) и затим Select/Inverse selection. У Channels менију, алфа канал офарбајте у црно са том селекцијом. Тако је алфа канал спреман да представља текстуру - тј. 3Д облик слова.



- Вратите се у Layers мени, селектујте лејер са словима и примените: Filter/Render/Lighting Effects.



Важно је да чекирате као на слици

- Додајте Главни мени/Layer/Layer Style/Drop Shadow i Inner Glow

IDT

- Позадински лејер обојите истом бојом као и текст и на њега примените Filter/Render/Lighting Effects, али подесите Texture channel: none.



**Домаћи задатак:**

Направите рекламу за часопис, користећи композитне слике и ефекат са текстом који је горе приказан. Направите списак алата које сте користили.