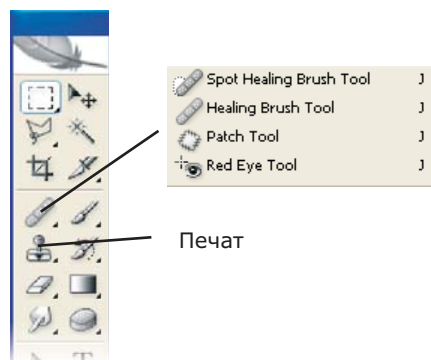


# Adobe PHOTOSHOP

- вежба 9 -

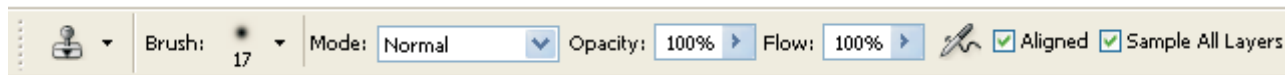
- Алати за ретуш слика
- Режи ми за претапање лејера (Blending modes)
- Филтери

## Алати за ретуш слика



**Печат** (Clone Stamp Tool) је најважнији алат за ретуширање. Он користи истовремено 2 четкице. Прва четкица је сонда која скенира садржај пиксела изнад којих се налази, а друга четкица боји место где се налази на тај начин. Тако се део слике као печатом преноси са једног на друго место.

Када смо узели Печат, треба да одредимо почетни положај прве четкице - држећи притиснут тастер ALT клинемо левим тастером. Затим преносимо курсор на место које треба изменити Печатом и почињемо да цртамо (левим тастером активирамо другу четкицу). Приликом цртања положај прве четкице је приказан крстићем, а положај друге четкице је приказан кругом.



Opacity - провидност тј. притисак четкице

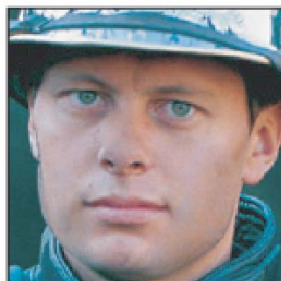
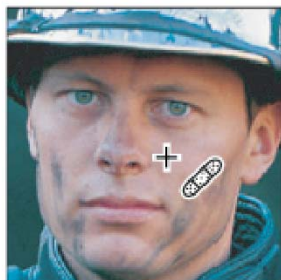
Aligned - када је чекирано - положај прве четкице у односу на другу је фиксиран и током цртања се на исти начин померају; када је искључено - прва четкица се са сваком новим потезом враћа на првобитно задату тачку.

Sample All Layers - када цртамо у новом празном лејеру мора бити укључено јер омогућује да прва четкица узима узорак слике из свих лејера.

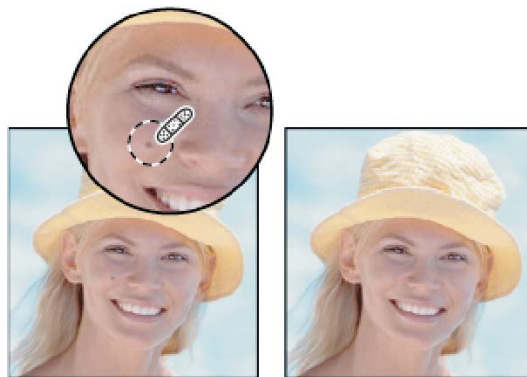
**Healing Brush Tool** - овај алат као Печат преноси текстуру, а оставља локалну боју, осветљење и транспаренцију неизмењену.

**Spot Healing Brush** (само у верзији Photoshop CS2)- служи за корекцију неправилности, мрља исл. на фотографији

**Patch tool** - служи за поправку већих површина, заокружите оштећено место, затим кликнете на ту закрпу и пренесете је на место одакле ће се узети текстура којом ће се оштећено место покрити.



Healing Brush Tool



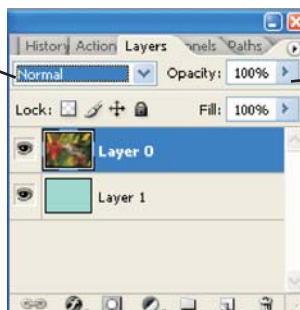
Spot Healing Brush Tool



## Режими за претапање лејера (Blending modes)

Лејери имају особину провидности. Провидност лејера се контролише помоћу клизача Opacity. Начин мешања боја из једног лејера са бојама из лејера испод њега конлише се преко Режима за претапање (Blending modes).

Режими за претапање лејера



Провидност лејера - Opacity (кликом на стрелицу појављујесе клизач)

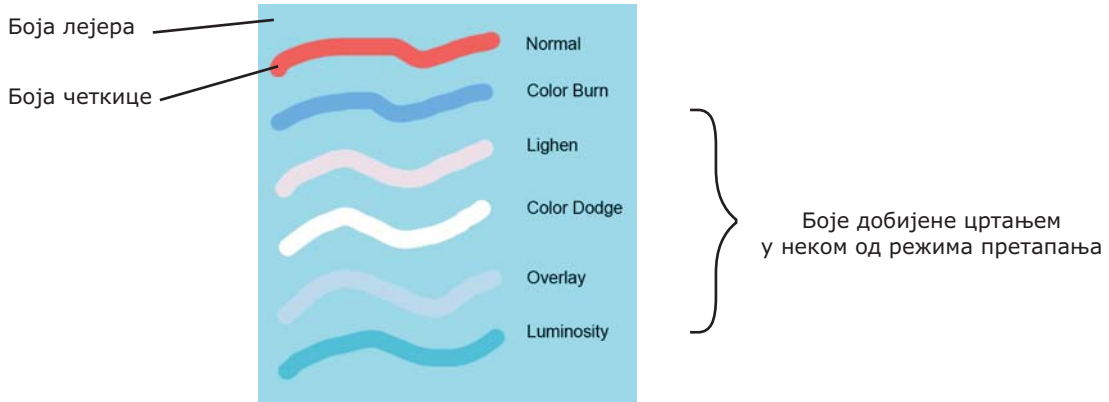
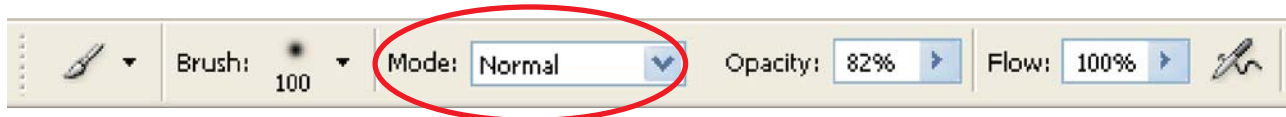
Изглед лејера без режима претапања (normal)



Изглед слике када је на горњи лејер примењен неки од режима претапања:



Режими за претапање се користе и код алата за цртање и ретуш, укључују се у менију параметара алата:



## Филтери

Филтери су алати груписани под Главни мени/Filter. Намене су им разноврсне:

- чишћење и ретуширање слике (Noise, Sharpen)
- деформације слике (Distort, Likvify)
- издвајање дела слике из подлоге (Extract)
- додавање светлосних ефеката (Render/Lens Flere, Lighting Effects)
- имитирање уметничких техника (Artistic, Sketch)
- прављење текстура (Texture, Stylize, Render)



У овој линији се уписује последњи примењен филтер (користи се у случају да желимо да поново применимо исти филтер са истим параметрима)

Filter Galery - интерфејс који обједињује већину филтера

### Филтери за чишћење и ретуширање слика

**Noise/Dust & Scratches** - уклања тачкице и огреботине настале од скенирања и оштећења слика. Radius - одређује величину тачкица које ће се неутралисати. Treshold - одређује разлику у боји између оштећења и слике (иницијално треба да буде 0)

**Noise/Ad Noise** - додаје зрнасту структуру слици. Служи да се благо растрирају градијенти и велике једнобојне површине.

**Sharpen/Sharpen** - изоштрава слику

**Sharpen/Unsharp Mask** - изоштрава слику, оптимални параметри су Amount=75, Radius=5-15 , Treshold=0



**Blur/Blur** - Замућивање слике

**Blur/Gaussian Blur** - Замућивање слике са подешавањем јачине замућивања (Radius)

**Blur/Smart Blur** - Замућивање великих површина, а изостављање контура

### Филтери за деформацију слике

**Distort/Lens Correction** - поправка деформација на фотографији насталих због сочива објектива

**Glass, Ripple, Ocean ripple** - додају утисак таласања на слику

**Pinch, Spherize** - сферна деформација слике

**Shear** - лучна деформација слике

**Twirl** - увртање

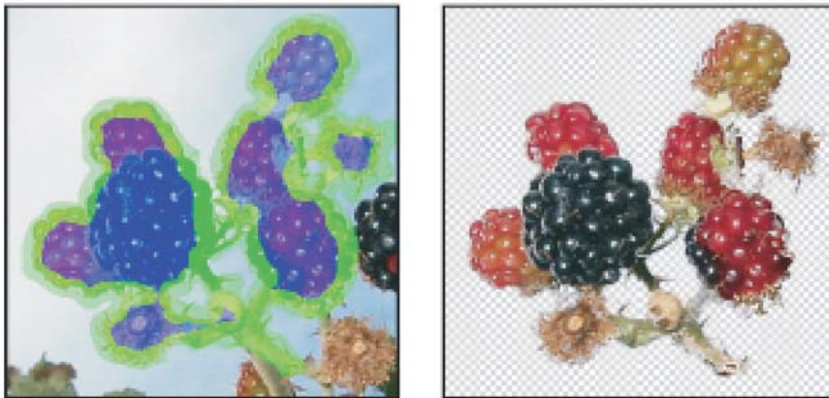
**Zigzag** - кружни таласи

**Vave** - Таласи

**Likvify** - ради слично алатки Smudge, али не долази до замућивања слике, и има већу прецизност и веће могућности за манипулацију сликом

### Филтер за издвајање дела слике из подлоге

**Extract** - замењује алате за селекцију. Линијом назначите ивице предмета, кофицом испуните и аутоматским алгоритмом се предмет издваја, а остали део лејера брише.



### Филтери за додавање светлосних ефеката

Могуће је применити их само на RGB слике.

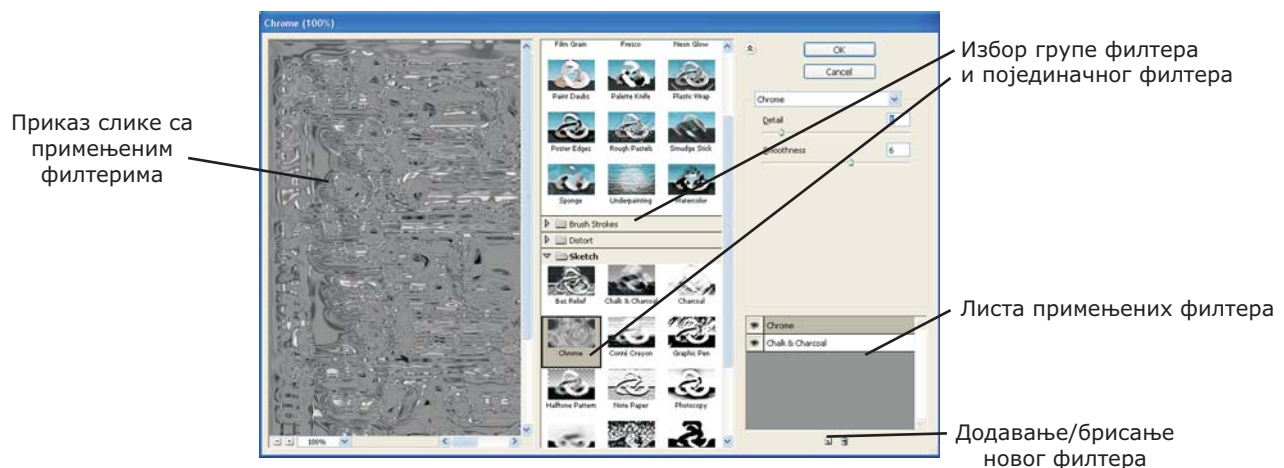
**Render/Lens Flare** - додаје слици одсјај као од рефракције светлости у објективу фотоапарата.

**Render/Lighting effects** - омогућује бројне светлосне ефекте са три типа светиљки, 17 подешених стилова осветљења и 4 клизача за подешавање параметара осветљења. Може се ефекту додати и битмапа (преко алфа канала) којом се постиже тродимензионални ефекат.

### Филтери за имитирање уметничких техника

Налазе се под опцијама Artistic, Brush strokes, Scatch. Резултати њиховог дејства јако зависе од оригиналне слике.

**Filter gallery** - је интерфејс у коме се може истовремено додати више различитих филтера.



**Филтери за прављење текстура**

**Texture/Texturizer** - генерише текстуре: зид од цигала, песак, малтер, платно (ткање). Ради и у оквиру Filter gallery

**Render/Clouds** - ствара битмапу у облику облака у бојама од активне боје до позадинске боје

**Render/Difference clouds** - ствара битмапу у облику облака у бојама од активне боје до позадинске боје, и претапа је са постојећом сликом (у лејеру на који је филтер примењен) по режиму претапања Difference. Ако се више пута узастопно примени овај филтер на једнобојну слику, добиће се текстура која може да подсећа на мермер.

Сви филтери су доступни само у RGB систему боја.

**Вежба 1****Примена алфа канала и Филтера Lighting Effects за добијање 3Д текста**

- Отворите нови документ 400x400px, бела подлога. Узмите Text tool и укуцајте текст величине 200px.

IDT

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

IDT

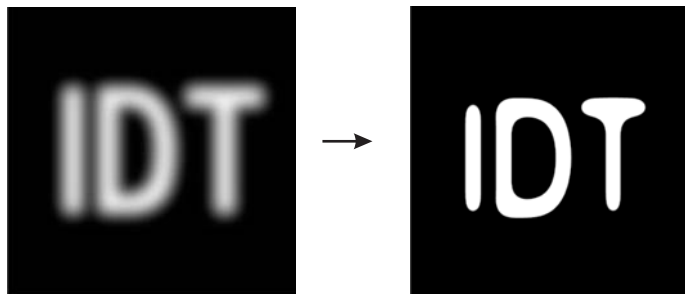
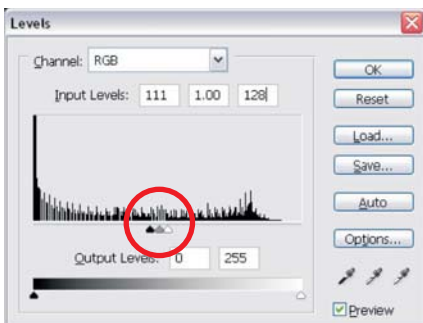
- Док је селекција и даље укључена, отворите Мени Channels, направите нови канал и офарбајте селекцију у бело (Главни мени/Edit/Fill)



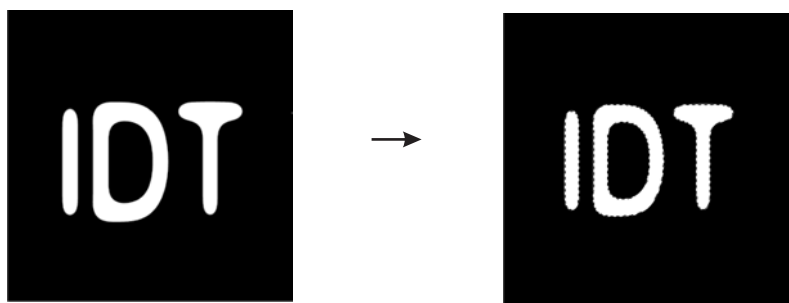
- Искључите селекцију. Затим примените филтер: Главни мени/Filter/Gaussian Blur (10px)



- Image/Adjustments /Levels (ова команда која спада у команде за подешавање контраста слике биће детаљно описана у вежби 10). Подесите клизаче као на слици, тиме се смањује број сивих тонова у слици и добијамо скоро црно-белу слику:



- Направите селекцију од тог алфа канала: Ctrl+клик на линију алфа канала у менију Channels. Сачувајте ту селекцију са Select/Save selection, Name: Slova.

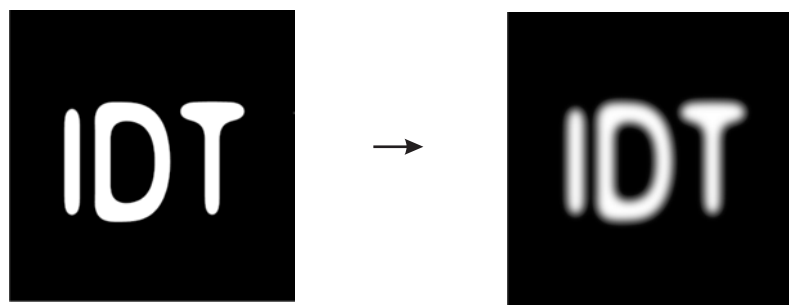


- Чувајући селекцију укључену, отворите Layers мени. Текст лејер избришите. Направите нови лејер, у новом лејеру селекцију офарбајте у плаву боју. Искључите селекцију. Тако смо добили заобљена слова униформно обојена.

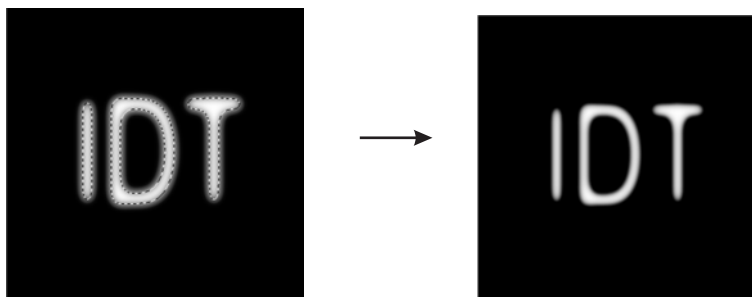
IDT

На ова слова ћемо додати утисак тродимензионалности уз помоћ мапе рељефности у алфа каналу. Мапа рељефности је црно-сиво-бела битмапа која ради тако што ствара утисак да су бела места вишља, а црна нижа када се примени филтер Lighting effects.

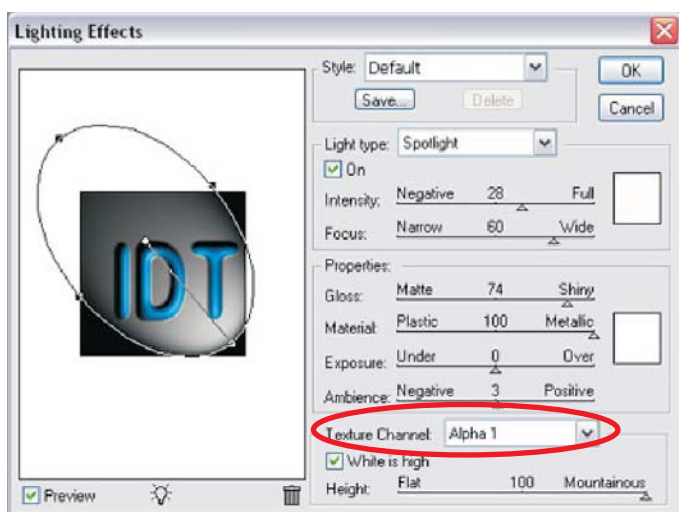
- Припремање мапе рељефности: Отворите Channels мени, селектујте канал Alpha1 и примените Filter/Gaussian Blur (5px).



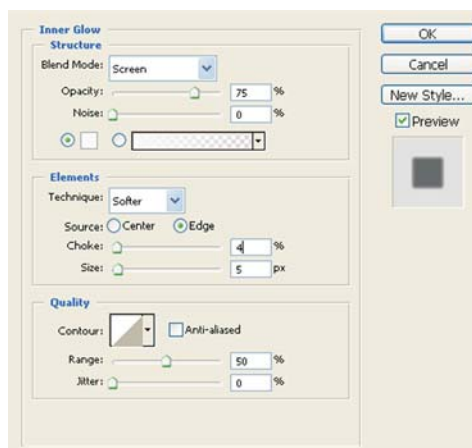
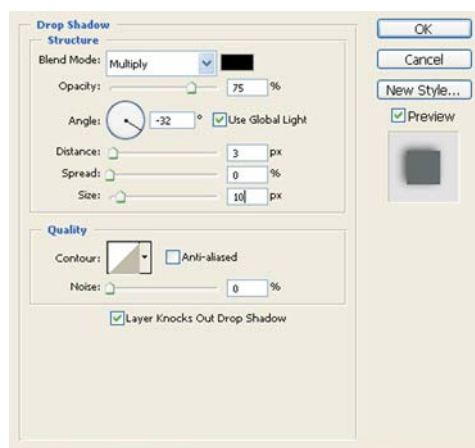
- Учитајте селекцију "Slova" и на ту селекцију примените Select/Feather (2px) и затим Select/Inverse selection. Alpha1 канал офарбајте у црно са том селекцијом. Тако је алфа канал спреман да представља мапу рељефности која ће словима дати 3Д облик.



- Вратите се у Layers мени, селектујте лејер са плавим словима и примените: Filter/Render/Lighting Effects. У прозору Texture channel одаберите Alpha1. Тиме смо одредили да ће битмапа која је у Alpha1 каналу представљати мапу рељефности.



- На лејер са словима додајте Blending Options: Главни мени/Layer/Layer Style/Blending Options(Drop Shadow i Inner Glow)





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



## Вежба2

### Примена Филтера и Режима за претапање лејера



Почетна слика



Завршна слика

1. направите нови документ 700x200px, обојте га линеарним градијентом од црне до беле боје



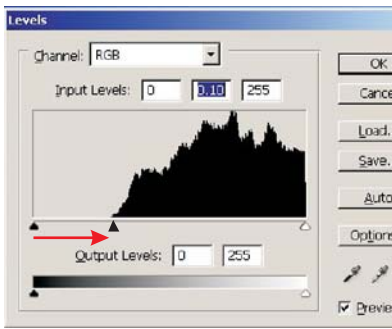
2. Примените филтер Render/Difference Clouds



3. Примените команду Главни мени/Image/Adjustments/Invert (служи за добијање негатива слике, спада у команде за подешавање контраста, које ћемо детаљније описати у вежби 10)



4. Image/Adjustments/Levels. Померите леви клизач удесно - као на слици



5. Пребаците муњу на почетни документ (s1.jpg), Командом Free Transform (Ctrl+T) ротирајте и подесите да се муња завршава на длану. У менију Layers, за лејер са муњом, подесите режим мешања лејера (Blending mode) на Screen.



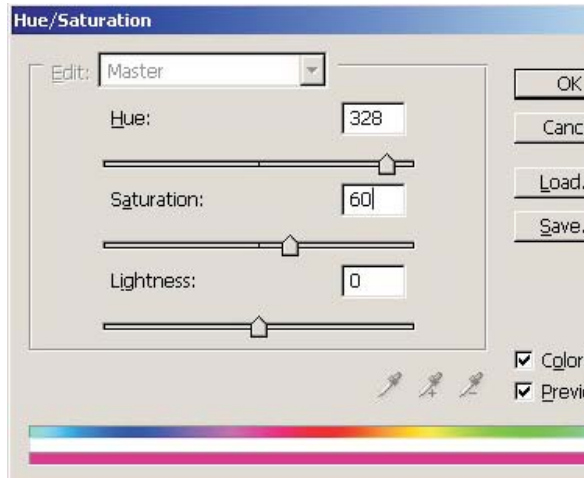
6. Лејеру са муњом додајте маску, цртањем црном бојом у масци, маскирајте оштре ивице око муње.



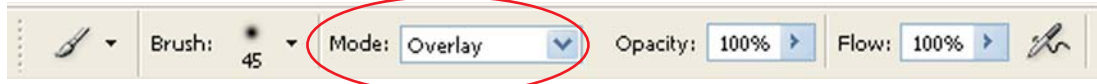
7. Направите још неколико муња, на исти начин (кораци 1-5)



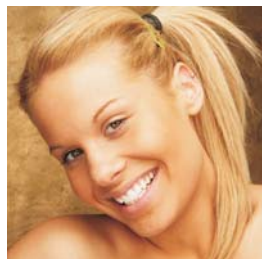
8. Да би обојили муње, користите наредбу: Image/Adjustments / Hue-Saturation, са подешавањима: Поновите то у свим лејерима са муњама.



9. За крај, додаћемо мало одсјаја љубичасте светлости муња на главу и рукаве човека на слици. Eyedropper tool-ом поставите да љубичаста боја муња буде активна боја. Укључите лејер са човеком. Узмите Brush tool, велику четкицу неоштрих ивица (Hardnes=0). У менију параметара за Brush tool подесите Mode: Overlay. Цртајте благо по раменима и глави.



### Вежба 3 - Промена боје косе коришћењем Режима за претапање лејера (Blending mode)



Почетна слика



Завршна слика

1. Отворите нови лејер, на њему поставите режим претапања (Blending mode): Soft light. Активну боју поставите да буде 4d0404 (или другачије, по жељи). Цртајте преко косе Brush tool-ом.

#### **Домаћи задатак**

Направите интервенције на некој слици коришћењем алата за ретуш, цртањем у режимима претапања и додавањем ефеката путем филтера. Направите списак коришћених алата, режима и филтера.