

PHOTOSHOP

I ŠTO SAD S NJIM...

Kartki vodič za editiranje slika



SADRŽAJ

3 UVOD

4 SASVJETI ZA POČETNIKE

5 REZOLUCIJA I DIMENZIJA SLIKE

7 KRATICE

8 SLOJEVI (LAYERS)

9 RAD S BOJOM

10 RAD SA SELEKCIJAMA

11 TRANFORMACIJE

12 KORIŠTENJE KISTOVA

13 BRISANJE I MASKIRANJE

14 PISANJE TEKSTA

15 PEN I SHAPE ALATI

16 BOJE, TONOVI I KONTRASTI

17 SMART OBJEKTI I ADJUSTMENT SLOJEVI

UVOD

Photoshop je profesionalni grafički program za obradu slika, a razvio ga je Adobe Systems te je postao sinonim za digitalnu obradu slika i često se koristi kao glavni alat za profesionalce u područjima dizajna, fotografije, ilustracije i srodnih poslova.

Iako je izuzetno moćan i fleksibilan, zahtijeva opsežno učenje kako bi se maksimalno iskoristile njegove brojne značajke i mogućnosti. U ovoj skripti nećemo samo nabrajati koje alate i opcije imamo pa kratko opisati što se s tim radi jer smatram da je to najdosadniji način učenja i na taj način definitivno ubijamo volju i gušimo motivaciju i maštu.

Ova skripta će prolaziti najosnovnije stvari, ali kroz razne primjere i savjete, više intuitivno nego kroz suhoparno nabranje.

Uživajte u čitanju, učenju i eksperimentiranju...



SASVJETI ZA POČETNIKE

POMICANJE

Osnovni alat kojem se uvijek vraćamo je Move alat za pomicanje. Nalazi se na vrhu alatne trake, a kratica za njega je slovo V. Move alat je postao vrlo intuitivan pa klikom na dio slike on bira sloj koji je osjetio da se nalazi na tom mjestu pa pazite kad pomičete slojeve da pomaknete onaj koji stvarno želite pomaknuti.


UNDO

Jedan od najčešćih postupaka koje ćete raditi i ponavljati je UNDO. Ako napravite grešku ili želite otići par koraka unazad koristit ćete izbornik Edit/Undo ili CTRL+Z. Na taj način pomičete se jedan korak unazad kroz vašu povijest editiranja.


HISTORY

Ako želimo bolje upravljati našom povijesti editiranja koristi ćemo paletu History gdje možemo vidjeti zadnjih 20 koraka koji smo napravili i na vrhu našu početnu sliku kako je izgledala nakon otvaranja. Ako vam History palate nije otvorena, možete ju naći u izborniku Window gdje se nalaze sve palete.

ZOOM I SNALAŽENJE

Savladavanje brzog približavanja detalja na slici ili udaljanja je presudno za brzi rad. Kratica za Zoom alat je Z i tad se kursor pretvara u povećalo s plusićem u sredini. Klikanjem po slici približavamo detalje slike, a kao se želimo udaljiti držat ćemo tipku ALT i tad dobijemo minus u sredini povećala. U naslovnoj traci Zoom alat vidimo opciju  i dok je ona uključena možemo kliknuti i vući zoom alat za glatke prijelaze. Ako je ta opcija isključena, tad sa Zoom alatom možemo označiti točno određeni dio koji želimo uvećati. Korisne su nam tu i kratice CTRL + 0 kako bi u sekundi vidjeli cijelu sliku na ekranu, dok CTRL + 1 nam prikazuje sliku na 100% uvećanja. Dok se služimo drugim alatima najzgodnije je koristiti kratice za uvećanje ili CTRL + "+" ili za udaljšavanje CTRL + "-" dok za dodatno snalaženje i pomicanje po samom kanvasu koristimo tipku SPACE.

DUPLICIRANJE

Ponekad ćete imati potrebu duplicirati neki sloj na vašoj slici. Jedan od načina da to napravimo je tako da kliknemo na sloj koji želimo duplicirati i odvučemo ga na ikonu  novog sloja u Layers paleti. Drugi još jednostavniji način je da izaberemo Move alat s tipkom V i kliknemo na dio slike koji želimo duplicirati. Zatim stisnemo tipku ALT i povučemo dio slike Move alatom.

UREĐIVANJE SELEKCIJE

Selekcija u Photoshopu se odnosi na proces odabira određenih dijelova slike za primjenu različitih efekata, prilagodbi ili manipulacija uz pomoć raznih alata za izradu selekcija. Kada napravite selekciju, bilo koji efekti ili promjene koje primijenite utjecat će samo na odabrane dijelove slike i sloj na kojem se nalazite, a ostatak će ostati nepromijenjen. Ako želite pomaknuti selekciju na drugo mjesto na slici, morate biti na nekom od alata za selekciju, kao npr. Lasso ili Marquee i pozicionirani unutar selekcije. S Move alatom nije moguće pomaknuti samo selekciju jer s njim mičemo i piksele slike koji se nalaze unutar označenog dijela. Za transformaciju selekcije isto nije moguće koristiti običan Transform alat ili CTRL + T jer ćemo isto izrezati dijelove slike kao i s Move alatom. Za transformaciju samo selekcije idemo na izbornik Select > Transform Selection.

SUČELJE

Izgled sučelja u Photoshopu biramo pod izbornikom Window > Workspace, ovisno za što koristimo program, a moguće je prilagoditi sučelje i našim potrebama pa spremite postavke u istom tom izborniku. S tipkom F se možemo prebacivati u Full Screen i izaći iz njega, a sa tipkom TAB možemo se prebacivati između otvorenih slika. Ravnala možemo uključiti tipkom R, a klikom i povlačenjem iz ravnala možemo izvući vodilice. Izbornikom View > Show... možemo paliti i gasiti vidljivost vodilica, ako i kraticom CTRL + H. U tom istom izborniku možemo upaliti i mrežu (Grid) kako bi si olakšali slaganje objekata na kanvasu. Desnim klikom na ravnalo možemo po potrebi promijeniti mjerne jedinice.


ROTACIJA KANVASA

Tipkom R možemo uključiti opciju rotacije kanvasa, a ako držimo SHIFT zakretat ćemo sliku u koracima po 15°. Osim ove opcije orijentaciju kanvasa možemo promijeniti u izborniku Image > Image Rotation.

IMAGE I CANVAS SIZE

U izborniku Image imamo opcije promjene veličine slike ili veličine samog kanvasa slike. Cnvas Size proširuje sliku u izabranoj Background boji i u smjeru koji izaberemo. Image Size nam pruža povećavanje i smanjivanje naše slike, te promjenu rezolucije slike. Pritom je potrebno napomenuti da velike promjene na dimenzijama slike i njezinoj rezoluciji mogu dovesti do neželjenog efekta zamučivanja slika pa s tim opcijama trebate postupati pažljivo, pogotovo na početku dok još učite.

PORAVNAVANJE

Ako imam više nacrtanih objekata u različitim slojevima, ponekad će nam zatrebati poravnavanje tih slojeva. Da bi to bilo moguće prvo moramo označiti više slojeva odjednom tako da kliknemo na prvi sloj pa držeći pritisnutu tipku SHIFT kliknemo na drugi sloj, pa treći sloj i tako ponavljamo dok ne označimo sve slojeve koje želimo označiti. Sada kada imamo više slojeva označenih u Kontrolnoj traci će se vidjeti opcije za poravnavanje ili Align...  Ikonice nam već same pokazuju po kojoj liniji će poravnati elemente slojeva pa da bi naučili koristiti tu opciju najbolje je malo se poigrati. Nije uopće teško, a vjerujem da ste se već sa sličnim opcijama susreli i u drugim programima.

CROP

Višak kanvasa možemo odrezati u Image > Canvas size ili više prostoručno uz alat Crop. U kontrolnoj traci možemo birati omjer slike ili unijeti svoj omjer te uz pomoć Straighten opcije poravnati horizont. Corp okvir mičemo kao i Transform alat.

REZOLUCIJA I DIMENZIJA SLIKE

Iako u Photoshopu možemo editirati i vektore, pa čak i 3D slike, najviše se koristi za obradu rasterskih slika. Pixel je točkica koja čini osnovnu jedinicu slike u rasteru. Raster je način organiziranja i prikazivanja digitalne slike putem mreže točkica, odnosno piksela. Rasterizacija je proces konverzije vizualnog sadržaja u elemente nazvane pikseli, koji čine matricu u obliku redova i stupaca. Svaki piksel može imati svoju boju i svjetlinu, čime se zajedno stvara cjelokupna slika. Broj piksela po visini i širini slike je dimenzija slike, dok broj piksela po jedinici duljine (obično po inču) definira rezoluciju slike što još možda nazvati gustoća slika kao bi bolje shvatili o čemu je riječ. Veća rezolucija znači više piksela po jedinici inča i općenito bolju kvalitetu slike. Slika tad ima veću gustoću točkica pa su tako točkice sitnije i manje vidljive, a prijelazi između boja su kvalitetniji. Rezolucija monitora je 72/dpi (dots per inch) pa zato slike koje prikazujemo na monitorima i mobitelima ne trebaju biti visoke kvalitete da bi dobro izgledale, dok slike koje želimo otisnuti moraju biti preko 200 dpi, a poželjno 300 dpi.

Rasterske slike/fotografije mogu biti pohranjene u različitim formatima kao što su JPEG, PNG, TIFF i drugi. Svaki format ima svoje prednosti i nedostatke u smislu kvalitete, kompresije i podržanih značajki. Photoshop može raditi sa svim gore navedenim formatima slike, ali njegov matični format je PSD i on sadrži sve što smo u njemu napravili u odvojenim slojevima pa kad ga otvorimo možemo nastaviti obradu tamo gdje smo stali. Zato su ti formati i puno teži (na disku) jer sadrže puno više informacija i detalja o slici nego komprimirani formati kao što su JPEG ili PNG.

Promjena veličine rasterske slike može dovesti do gubitka kvalitete ako se slika povećava (pixelization) ili do previše glatkog izgleda ako se slika smanjuje (blur) jer Photoshop sam kalkulira i dodaje ili oduzima piksele prilikom promjene veličine. Iako danas to radi bolje nego prije 10 ili 20 godina i dalje je bolje kada ne diramo dimenziju/rezoluciju previše. Rasterske slike su dakle odlične za realistične

slike i fotografije, ali mogu imati ograničenja u vezi sa skaliranjem i manipulacijom bez gubitka kvalitete. Suprotno rasteru, vektorska grafika se temelji na matematičkim proračunima i definicijama oblika, što omogućava beskonačno skaliranje bez gubitka kvalitete. Zato se oblici koje znamo da ćemo trebati povećavati kao npr. Logo firme rade u vektoru i editiraju u programima za obradu vektora kao što je Illustrator.

Veličinu rasterske slike možemo promjeriti u padajućem izborniku Image/Image Size gdje možemo vidjeti sve postojeće podatke o slici – veličina (na disku), dimenzija, rezolucija. Pod opcijama Width i Height možemo upisati željene dimenzije u različitim mjernim jedinicama kao što su Pixels, Centimetri, Milimetri, Dots i sl. Ako želimo proporcionalno povećati ili smanjiti sliku moramo zaključati odnos između visine i širine uz pomoć ikone karike lanca koja se nalazi ispred opcije Width i Height. Promjenom dimenzija automatski utječemo na veličinu slike pa će nam Photoshop odmah izračunati i prikazati pod File size koliko će biti teška slika nakon promjene dimenzija ili rezolucije. Ono što je bitno kad govorimo o dimenzijama slike je da imamo na umu dvije stvari, a to su:

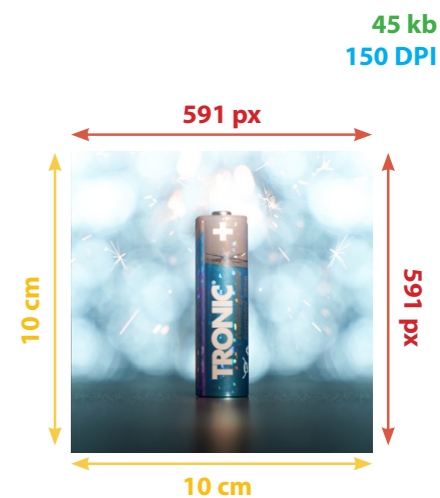
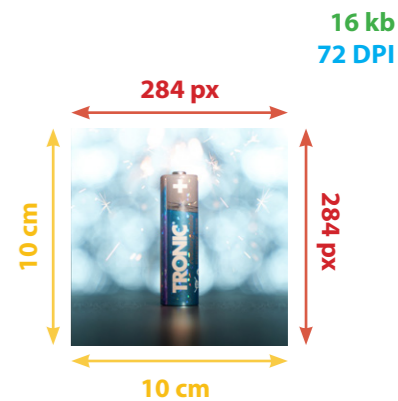
Fizička dimenzija slike i Digitalna dimenzija slike

Fizičku dimenziju mjerimo u centimetrima ili milimetrima i ona nam je opipljiva i realna te naravno bitna ako sliku šaljemo u tisak ili printamo. 10 cm je uvijek 10 cm i tako će ispasti na papiru. Rezolucija slika za print smo već rekli da je najbolja pri 300 dpi i ona ne utječe na dimenziju već na kvalitetu slike te hoće li slika biti jasna i oštra ili mutna.

Digitalna dimenzija je ono što vidimo na ekranu i prikazujemo ju u pikselima tako kad pripremao sliku za recimo Instagram uvijek ćemo određivati dimenziju po mjernoj jedinici piksela za širinu i visinu slike pa onda kažemo da nam je slika dimenzije 1080x1080 px.

I jedno i drugo su dimenzije slike samo prikazane u drugim mjernim jedinicama ovisno i onome što radimo i za što nam ta slika bude služila – print ili ekran. Za bolje

- DIMENZIJA SLIKE U CM
- DIMENZIJA SLIKE U PX
- DIMENZIJA DATOTEKE
- REZOLUCIJA

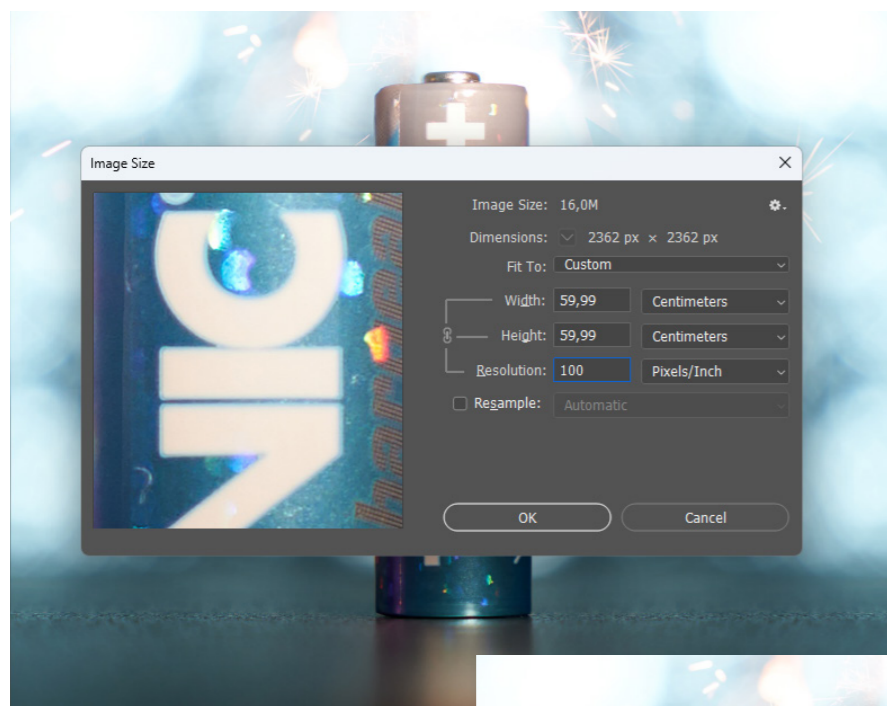


razumijevanje vidi sliku desno >

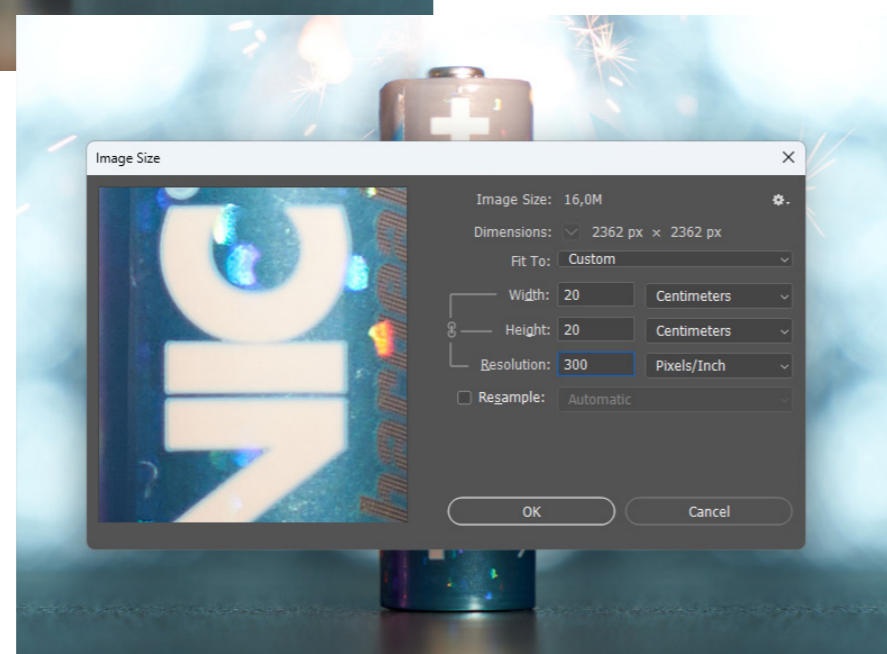
U istom tom okviru imamo prozor za promjenu rezolucije koja može biti ovisna o dimenzijama ili neovisna. Što to znači? To znači da možemo promijeniti gustoću odnosno količinu piksela na slici bez promjene dimenzija ili tako da promijenimo i dimenziju slike. Ako dimenzije slike ostaju iste, a promijenimo rezoluciju sa 100 na 300, tad Photoshop na svaki piksel dodaje nove piksele i dolazi do promjene na kvaliteti slike, ovisno koliko dobro Photoshop obavi taj posao. Druga opcija je ako imamo fizički veliku sliku s malom rezolucijom, mi možemo preokrenuti stvari tako da uopće ne dodajemo

novih piksela na sliku već da sliku fizički smanjimo te istovremeno zapravo povećamo količinu piksela po inču. Dakle recimo slika od 1000x1000 px i 100 dpi, prebacimo piksele da ih ima više - znači 300 ppi, ali zato je postala manja fizička dimenzije 333x333 px. Za bolje razumijevanje vidi primjer ispod, imamo sliku koja je 60x60 cm dimenzija, ali ima samo 100 dpi rezoluciju. Ako ju želimo otisnuti potrebna nam je veća rezolucija. Napraviti ćemo sljedeće: isključiti opciju Resample te pod Resolution upisati 300. Primijetite što se dogodilo na donjoj slici - ona je sada 20x20 cm, dok se Image Size nije promijenio jer se zapravo količina

informacija nije promijenila. U svakom slučaju ova slika s većom rezolucijom će isprati oštrij kada se otisne nego ova s manjom rezolucijom. Uglavnom taj dio oko dimezija i rezolucije je svima dosta teško za shvatiti, ali s dolaskom novih generacija Photoshopa i AI mislim da uskoro neće ni biti toliko bitno jer će se slike moći puno bolje povećavati ili izoštriti bez brige o pikselima i dimenzijama te njihovom omjeru. Sad kad smo to shvatili možemo krenuti na alate i samu obradu. U sljedećem poglavlju ćemo vidjeti sučelje, nabrojati alate i kratice, a svaki alat ćemo zapravo detaljnije proći prilikom obrade određenog poglavlja.



Ovo je početna slika dimenzija 60x60 cm i 100 dpi rezolucije, a veličina datoteke je 16 mb.



Donja slika nakon promjene rezolucije je automatski smanjila fizičku dimenziju na 20x20 cm, dok je veličina datoteke ostala i dalje ista, 16mb.

KRATICE

Kratice u Photoshopu su jako bitne jer povećavaju produktivnost te smanjuju napor i vrijeme rada. Pokušajte ih što prije naučiti napamet kako bi ubrzali svoj proces rada.

Move / Artboard tool	V
Rectangular / Elliptical Marquee tool	M
Lasso / Polygonal / Magnetic Lasso tool	L
Object / Quick Selection tool	W
Magic Wand tool	W
Crop/ Perspective Crop tool	C
Slice/ Slice Select tool	C
Eyedropper / Color Sampler tool	I
Ruler/Note tool	I
Frame tool	K
Spot Healing Brush tool	K
Healing Brush tool	K
Patch tool	J
Red Eye tool	J
Content-Aware Move tool	J
Red Eye tool	J
Brush tool	B
Pencil tool	B
Color Replacement tool	B
Mixer Brush tool	B
Clone Stamp tool	S
Pattern Stamp tool	S
History Brush tool	Y
Art History Brush tool	Y
Eraser tool	E
Background Eraser tool	E
Magic Eraser tool	E
Gradient tool	G
Paint Bucket tool	G
3D Material Drop tool	G
Dodge / Burn / Sponge tool	O
Pen tool	P
Freeform Pen tool	P
Curvature Pen tool	P
Horizontal Type tool	T
Vertical Type tool	T
Horizontal Type mask tool	T
Vertical Type mask tool	T
Path Selection tool	A
Direct Selection tool	A
Rectangle / Ellipse / Polygon tool	U
Line tool	U
Custom Shape tool	U
Hand tool	H
Rotate View tool	R
Zoom tool	Z

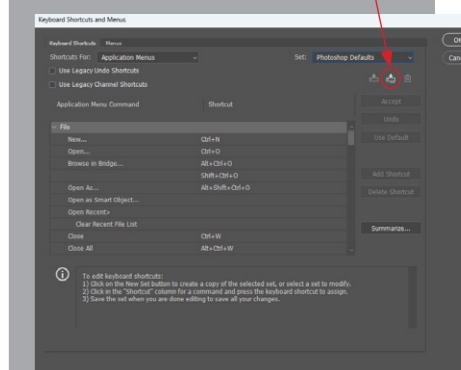
Otvori sliku	CTRL (CMD) + O
Spremi sliku	CTRL (CMD) + S
Zatvori sliku	CTRL (CMD) + W
Ravnala	CTRL (CMD) + R
Navigacija kroz tabove	TAB
Hand alat	SPACE
F/B boje u crno/bijelo	D
Zamjena F/B boja	X
Undo	CTRL (CMD) + Z
Copy	CTRL (CMD) + C
Paste	CTRL (CMD) + V
Paste in Place	CTRL (CMD) + SHIFT + V
Transformiraj	CTRL (CMD) + T
Novi prazni sloj	CTRL (CMD) + N
Kopiraj u novi sloj	CTRL (CMD) + J
Izreži u novi sloj	Shift + CTRL (CMD) + J
Dodaj u selekciju	Slection tool + SHIFT
Označi sve	CRTL + A
Odznači sve	CTRL (CMD) + D
Inverzna selekcija	CTRL+SHIFT+I
Standard and Quick Mask mode	Q
Fit in screen	CTRL + 0
Uvećanje 100%	CTRL + 1
Image Size	CTRL (CMD) + ALT + I
Canvas Size	CTRL (CMD) + ALT + C
Zoom in	CTRL (CMD) + +
Zoom out	CTRL (CMD) + -
Fill Foreground Color	ALT + DEL
Fill Background Color	CTRL (CMD) + DEL

OZNAČAVANJE VIŠE SLOJEVA	Pritisni i drži SHIFT + KLIK NA SLOJ
CRTAJ RAVNU LINIJU S BRUSH ALATOM	Pritisni i drži SHIFT + KLIK
CRTAJ RAVNU LINIJU S LINE ALATOM	Pritisni i drži SHIFT + KLIK + VUCI

PROMJENA KRATICA

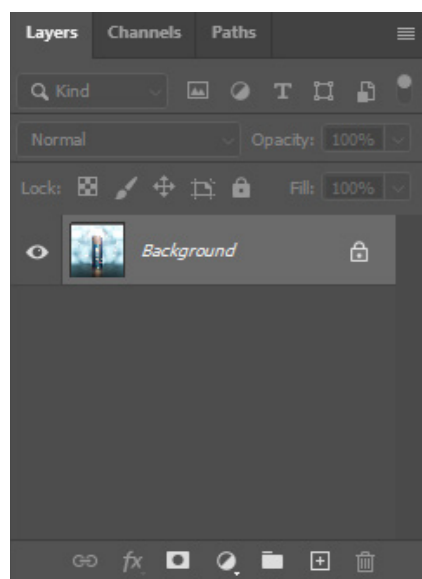
Kratice su unaprijed definirane kombinacije tipki koje izazivaju određenu akciju. Ako želite promijeniti ili prilagoditi kratice sebi i svom radu, slijedite ove korake, uz napomenu da se ovi koraci mogu razlikovati ovisno o verziji Photoshopa u kojoj radite.

1. Otvorite izbornik "Edit" (Uredi) i odaberite opciju "Keyboard Shortcuts" (CTRL + SHIFT + ALT + K).
2. Prije izmjene kratice potrebno je napraviti novi set klikom na ovaj gumb, spremimo ga pod svojim imenom.



3. Pronađite akciju za koju želite promijeniti kratice i kliknite na trenutnu kombinaciju tipki koja je dodijeljena toj akciji.
4. Unesite željene nove kratice. Pazite da ne koristite kratice koje već postoje u drugim funkcijama Photoshopa kako biste izbjegli konflikte.
5. Nakon izmjene spremite promjene i isprobajte kratice radom u Photoshopu kako bi bili sigurni da funkcioniraju.

SLOJEVI (LAYERS)



Na slici vidimo stilizirani prikaz slojeva i kako ti slojevi izgledaju u Layers paleti.

Sa slojevima upravljamo u Layers paleti i Layers izborniku. Razumijevanje slojeva i znanje o njima je od ključne važnosti za rad u Photoshopu jer ćemo se stalno njima koristiti i često se vraćati nazad na njih dok budemo napredovali kroz ostale opcije koje se međusobno isprepliću.

Ja na slojeve gledam kao papire i prozirne folije koje nam pomažu da odvojimo dijelove slike i obrađujemo dio po dio bez brige da ćemo uništiti originalnu sliku. Također nam služe da odvojene dijelove slike možemo pomicati uz pomoć kursorskih tipki ili Move alata te im promijeniti redoslijed vidljivosti ovisno koji je sloj iznad, a koji ispod. Možemo sadržaju promijeniti veličinu ili oblik uz pomoć Transform alata ili promijeniti svojstva sloja uz neke druge opcije. Ovako izgleda proziran sloj ili dio sloja kada se ništa ne nalazi ispod njega:

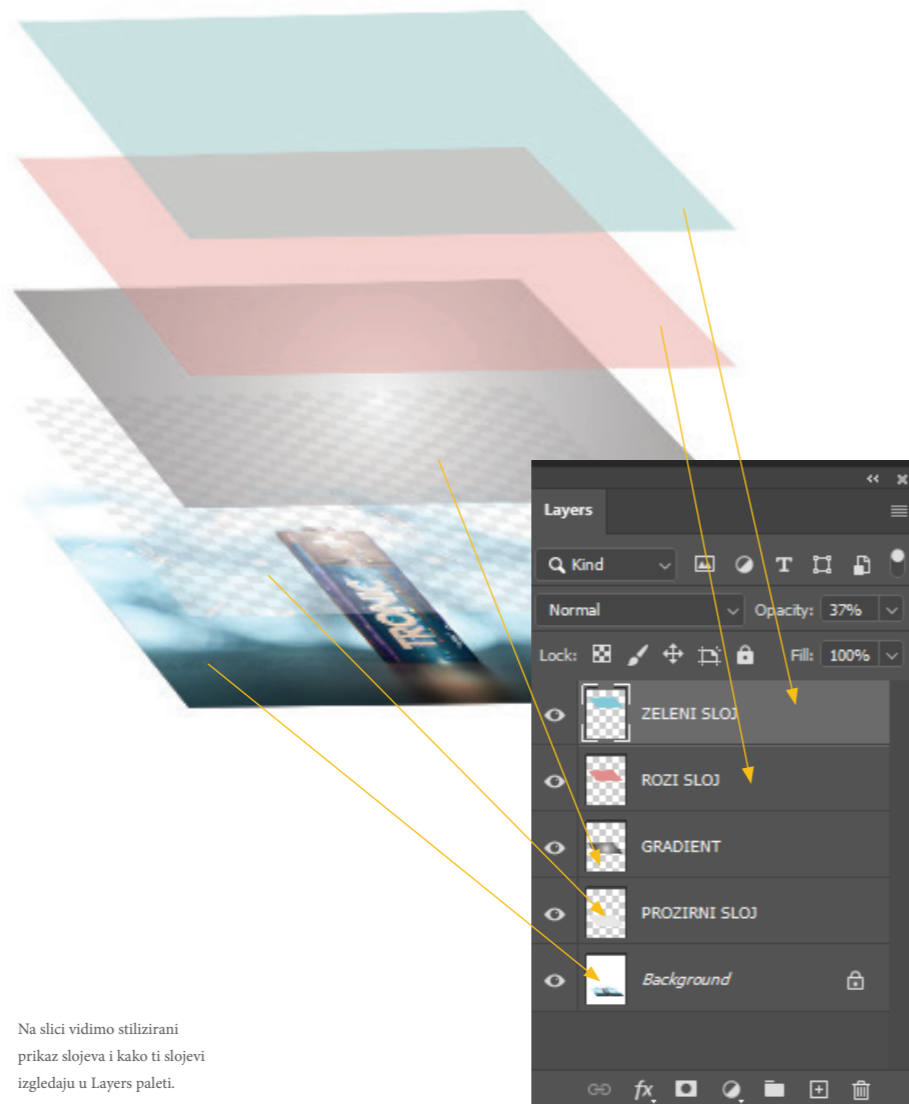
Kad otvorimo sliku prvi i jedini sloj u paleti će biti Background sloj. Nove prazne (prozirne) slojeve stvaramo klikom na ikonu pa na tom sloju možemo crtati i utjecati na sliku bez da utječemo na piksele same slike. Kako znamo da je to što smo nacrtali u posebnom sloju? Moramo označiti taj sloj klikom na njega, a nakon crtanja provjeriti tako da ugasimo vidljivost sloja klikom na ikonu oka . Razne nove slojeve stvaramo i kad pišemo tekst uz pomoć Text alata, kad ubacimo novu sliku na postojeću s opcijom Place/ drag&drop ili kad dio slike kopiramo i zalijepimo s kraticom CTRL+C/ CTRL+V ili još brže samo sa CTRL+J.

Slojeve možemo premješati, odnosno promijeniti im redoslijed drag&drop opcijom – tako da kliknemo i povučemo sloj iznad ili ispod drugog sloja (naravno ne i ispod Background sloja, on je uvijek ispod svih slojeva sve dok ga ne preimenujemo duplim klikom na sloj – tad postaje običan sloj i možemo ga premješati). Na isti način (duplim klikom na sloj) možemo mijenjati ime bilo kojeg sloja. Ukoliko želite

odjednom selektirati/označiti više slojeva, potreban je CTRL+lijevi klik miša na željene slojeve. Slojeve možemo i spojiti biranjem opcija Flatten, Merge Visible ili Merge Down desnim klikom na sloj.

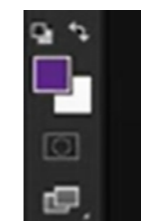
Ako želimo sloj napraviti poluprozirnim, to radimo opcijom Opacity pri vrhu Layers palete. Ako želimo gornji sloj stopiti s donjim slojem, to postizemo s Blend mode opcijom lijevo od Opacity – vidjet ćemo da tu imamo više opcija kao što su Multiply, Darken, Burn, Soft Light... svaka opcija stapa sloj na različiti način utječući na određeni ton, boju ili svjetlinu slike pa da bi dobili željeno stapanje trebamo se poigrati i isprobavati.

Sloj možemo obrisati klikom na ikonu ili s Delete. Ako ne želimo slučajno pomaknuti ili obrisati dio nekog sloja, tad ga zaključamo uz pomoć ovih opcija . Kada želimo da se gornji sloj poveže s donjim slojem i samo na njega utječe, to radimo sa desnim klikom na sloj i biramo Link Layers (ALT + klik između dva sloja). Slojeve možemo i grupirati radi bolje preglednosti klikom na ikonu.



RAD S BOJOM

Boja je važan dio slike pa ćemo o noj govoriti puno i dosta se vraćati na tu temu. U Photoshopu ima puno opcija za korištenje i manipuliranje bojom, navest ćemo neke od njih te pokazati primjerom za što se koriste i na koji način.



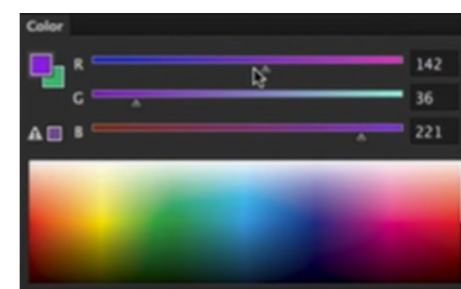
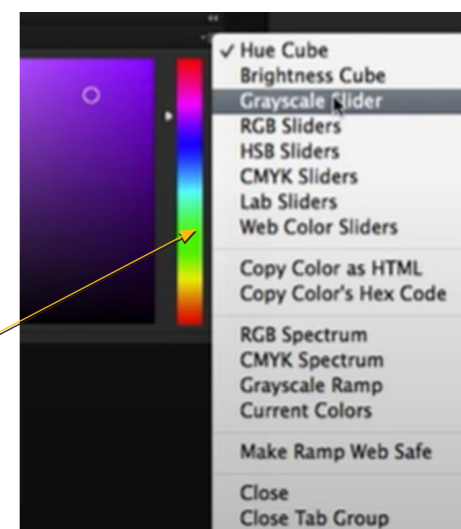
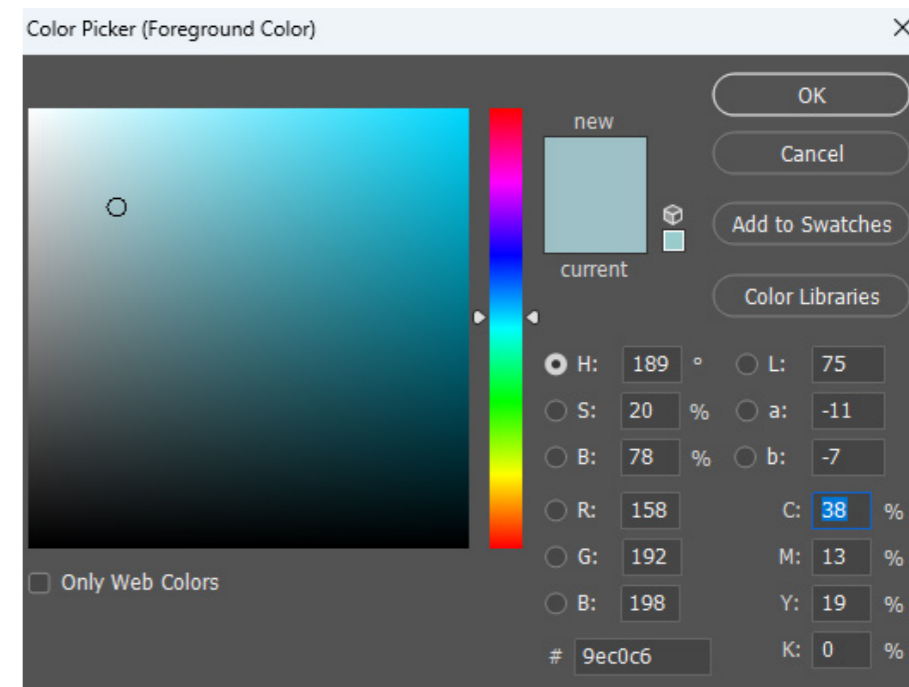
Color panel nam koristi za traženje i definiranje boja koje možemo koristiti kao Foreground ili Background boju – iste one boje koje nalazimo na dnu alatne trake.

Ovisno na koju od njih kliknemo, tu boju mijenjamo. Klizanjem po desnom klizaču u spektru duginih boja biramo boju, a klikom na dio kvadrata biramo ton boje.

U opcijama palete možemo birati vrstu prikaza boje i detaljnije ju definirati pomicanjem recimo RGB klizača kao na ovoj slici desno. RGB boje koristimo kada pripremamo slike za pregled na ekranu dok CMYK boje biramo za tisak. Kako bi saznali u kojem modu je uopće slika na kojoj radimo te eventualno promijenimo mode boja cijele slike – to radimo izborom na izbornik Image > Mode.

Color paleta nije jedini način da izaberemo boju – možemo je izabrati i klikom na Foreground ili Background boju pa ćemo dobiti sličan Color picker. Nakon što smo izabrali boju koja nam odgovara, tu boju možemo spremići i za kasnije korištenje klikom na gumb Add to Swatches u Swatches paletu.

Swatches paleta nam služi kako bi mogli izabrati neke već definirane boje ili spremići



SAVJET VIŠE

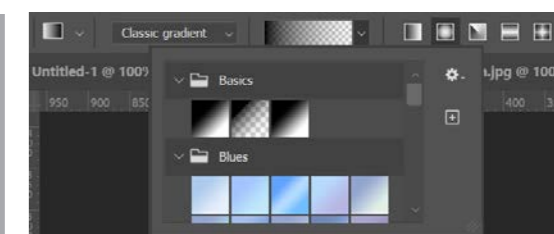
S Photoshopom možete postići razne efekte i kombinirati boje i gradijente kako biste stvorili željeni izgled za svoje slike ili grafike. Kao i za sve u životu važno je eksperimentirati i vježbati kako biste postali bolji u upotrebi tih alata.

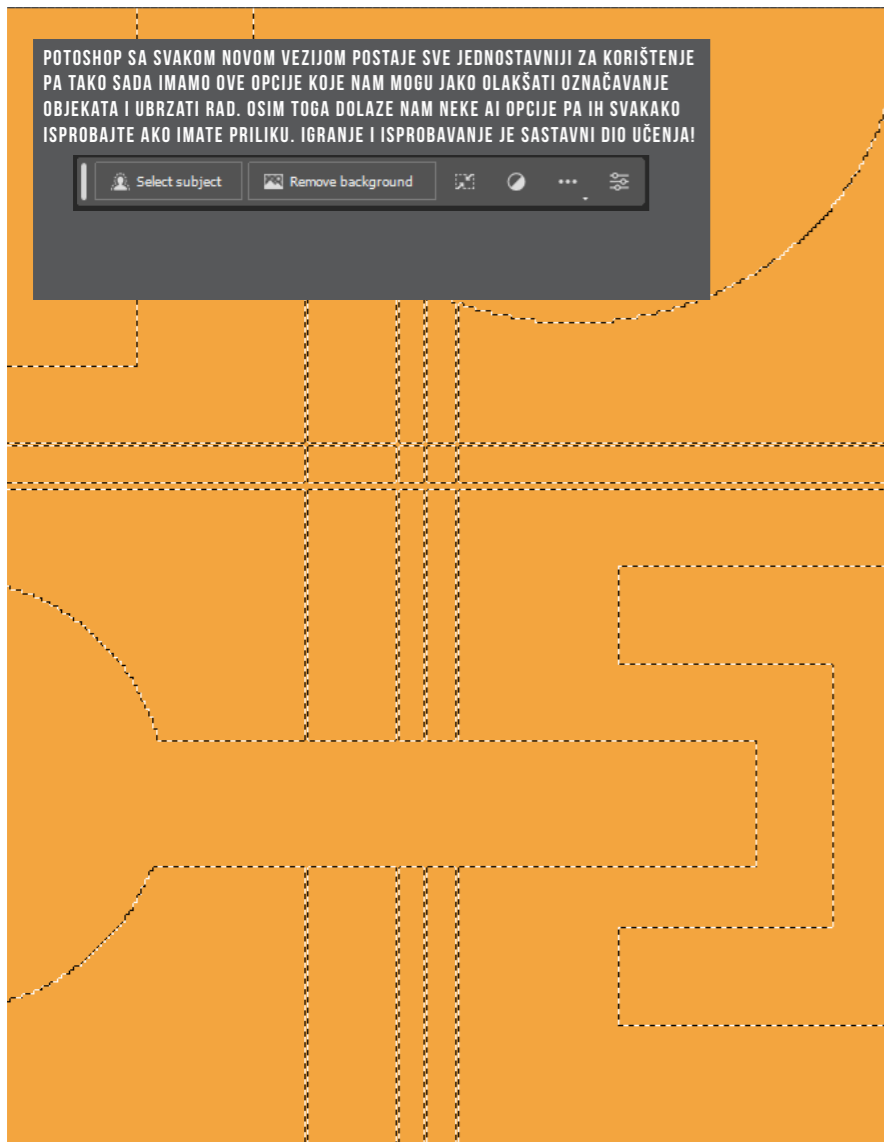
svoje boje za kasnije korištenje. Kada smo spremili boje i izabrali koje ćemo koristiti, možemo Foreground boju s Background bojom na brzinu zamjeriti uz pomoć opcije Toggle, odnosno kraticom na tipkovnici X.

Kad želimo vratiti boje na početne postavke, tj na bijelu i crnu, kliknemo na bijelo/crni kvadratić iznad F/B boja ili kraticom na tipkovnici slovo D. To je nešto što ćemo vrlo često koristiti pa je najbolje zapamtiti kratice X i D za brže snalaženje i korištenje.

Ako imamo potrebu uzeti neku već postojeću boju s naše slike tad nam dobro dođe Eyedropper alat u alatnoj traci ili ga biramo kraticom pod slovom I. Klikom na dio slike gdje se nalazi željena boja biramo boju za Foreground boju, a ako želimo izabrati Background boju potrebno je držati tipku ALT.

Osim toga imamo i Gradient alat i paletu za staranje i spremanje raznih prijelaza između boja, a u naslovnoj traci možemo birati već spremljene gradijente te i njegov oblik.



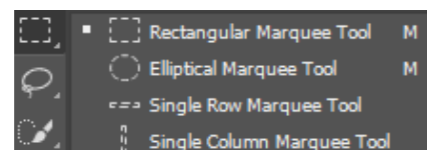


RAD SA SELEKCIJAMA

Uz pomoć selekcija najlakše editiramo samo određeni dio piksela, dok sve oko selekcije je zaštićeno od obrade...

Rad sa selekcijama nam uveliko olakšava editiranje slika u Photoshopu jer nam omogućava biranje točno određenog dijela slike na koji ćemo utjecati s raznim izmjenama, bilo da je promjena boje, dodavanje gradijenta, brisanje, rezanje, kopiranje ili apliciranje filtera. Napraviti ćemo kratki pregled alata koje možemo koristiti za izradu selekcija.

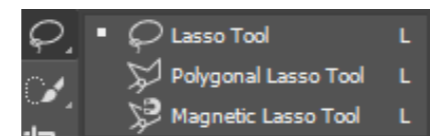
Prvi od alata s kojima se susrećemo su Marquee alati - Rectangular, Ellipse, te Single Row i Single Column.



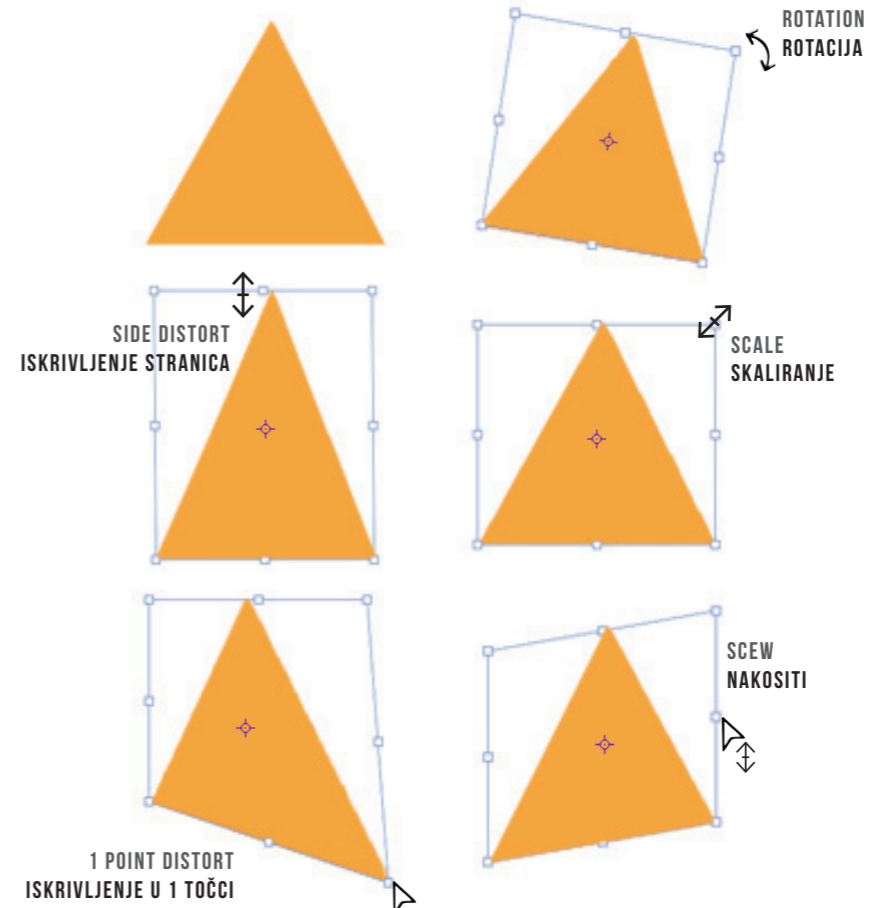
Kako bi došli do svih alata koji se nalaze ispod u grupi potrebno je kliknuti na alat i držati stisnutu tipku miša. Za iscrtavanje selekcije dovoljno je kliknuti i vući miš u željenom

smjeru. Selekciju prepoznamo po iscrtanoj liniji koja djeluje kao da se pomiče. Ako želimo pravilan krug i kvadar potrebno je prilikom povlačenja miša držati stisnutu tipku SHIFT, a ako pritom želimo crtati iz sredine selekciju, potrebna je tipka ALT.

Kada imamo selekciju, možemo je micati dok god smo na nekom od Marquee alata, tako da se pozicioniramo unutar selekcije - Primijetite da se kursor pretvorio u bijelu strelicu - sada je moguće pomaknuti selekciju. Ako slučajno kliknemo s mišem pokraj selekcije, selekcija će nam nestati, zato trebamo paziti što i kako radimo. Napravlenu selekciju možemo doraditi tako da dodajemo ili oduzimamo dijelove selekcije - za dodavanje selekcije držimo tipku SHIFT, a za oduzimanje od selekcije držimo tipku ALT. Ako vam selekcija više nije potrebna dovoljno je pritisnuti kraticu CTRL + D da sve deselektiramo. Sljedeći alati za selekciju sunam alati grupe Lasso.



Lasso alat nam omogućava prostoručno crtanje selekcije kao da crtamo olovkom. Polygon Lasso je definitivno najkorisniji iz ove dvije grupe alata i često ga koristimo jer nam omogućava dosta slobodno, a opet precizno iscrtavanje selekcije jer radi na principu stvaranja linija od jedne do druge točke gdje kliknemo. Ako držim stisnutu tipku SHIFT prilikom iscrtavanja selekcije moći ćemo povući linije samo pod određenim kutem. Zadnji u grupi je Magnetic Lasso alat i koristan je kada imamo objekt koji je druge boje ili tonaliteta od pozadine pa s njim iscrtavamo selekciju prelazeći blizu ruba, a Photoshop sam ljepi magnet na liniju razdvajanja koju on sam procjeni. Zadnji od ovih alata je Magic Wand. Sam naziv nam govori da se radi o nekakvom čarobnom štapiću s kojim kliknemo na dio koji želimo selektirati, a Photoshop označi sve slične boje koje se dodiruju na mjestu klikanja i oko nje. Koliki dio će nam Photoshop označiti ovisi o opciji Tolerance u Kontrolnoj traci, jer što je veći broj upisan to će više tonova iste boje izabrati u selekciju. Kad radimo kompleksne selekcije dobro nam dođe opcija spremanja selekcije u izborniku Select > Save Selection, a kasnije kad nam opet zatreba idemo na Select > Load Selection. Ako imamo sloj sa crtežom koji ima praznih piksela oko sebe, najbrži način da selektiramo pune piksele je CTRL i klik na sloj.



SAVJET VIŠE

Transformacije u Photosopu nam nude mnoge mogućnosti prilagodbe sadržaja slika. Omogućava nam puno kreativnih manipulacija pa slobodno eksperimentirajte kako biste postigli željeni izgled. Svakako koristite kratice da si olakšate i ubrzate manipulaciju objekata. Nakon što ste izvršili željene transformacije, pritisnite Enter ili dvostruki klik unutar okvira s transformacijom kako biste potvrdili promjene.

Transformacija u Adobe Photoshopu se odnosi na proces mijenjanja veličine, rotacije, iskrivljenja ili preokretanja odabranih slojeva, selekcija ili cijele slike. Ovo je ključni alat za uređivanje i prilagodbu elemenata vašem dizajnu. Transformacija vam omogućava precizno upravljanje veličinom, pozicijom i orijentacijom elemenata čime postizemo željeni izgled ili kompoziciju.

Kao što smo već spomenuli u radu sa selekcijama, Transform alat nije dobra opcija jer na taj način režemo piksele koji se nalaze u selekciji. Kako bi transformirali samo selekciju koristimo izbornik Select > Transform Selection.

Ako želimo našu sliku prebaciti iz Landscape u Portret, tada koristimo izbornik Image > Image Rotation. Tu su nam opcije zakretanja slike u smjeru kazaljke na satu ili obrnuto, te zaokret za 180°. Osim toga imamo opciju Flip po vertikalnoj ili horizontalnoj osi.

Osim gore navedenog možemo transformirati i svaki element na slici koji je odvojen u svoj sloj (Layer). Za transformaciju sloja koristimo izbornik Edit > Transform ili Free Transform koji također možemo pokrenuti i s kraticom CTRL + T. S opcijom Transform biramo pojedino vrstu transformacije i radimo samo nju. Na primjer, ako izaberemo Rotate, samo možemo zarotirati objekt, ništa drugo. Ne možemo ga smanjiti ili nakositi jer za te opcije moramo izabrati drugu vrstu transformacije. Ako želimo više vrsta transformacije izvesti istovremeno,

TRANFORMACIJE

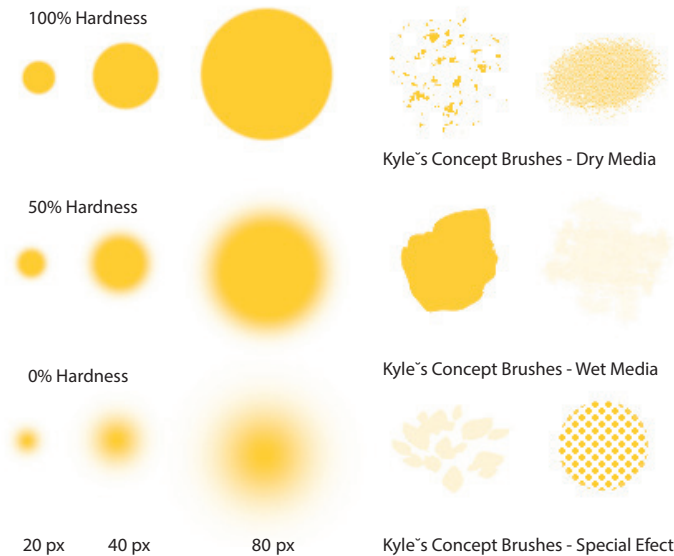
Kada radimo sa slikama bit će situacija kada ćemo trebati deformirati određene dijelove slike ili čak i cijelu sliku... preokrenuti, zarotirati, smanjiti ili nakositi!

za to nam je puno bolja opcija Free Transform Tool koju ja osobno puno više koristim nego alate ili opcije transformacije koje su zasebne.

Kada aktiviramo Free Transform opciju na određenom sloju, vidjet ćemo da se oko objekta stvari okvir s 8 točaka (kockica) na okviru. 4 na kutovima okvira i 4 na sredini linija okvira. To su točke koje koristimo da bi manipulirali s objektom na razne načine. Kako prelazimo s kursorom miša preko pojedine točke, izgled kursora se mijenja i na taj način nas Photoshop obavještava što s pojedinom točkom možemo napraviti (vidi sliku iznad). S kutnim točkama skaliramo objekt, a ako se kursorom pomaknemo malo izvan kutne točke dobijemo zakrivljenu strelicu za rotaciju objekta. Rotaciju vršimo iz središta, ali ako želimo možemo središte rotacije pomaknuti gdje nam treba. Rotaciju možemo vršiti i u koracima od 15° tako da držimo pritisnutu tipku SHIFT. S točkama na stranicama iskrivljujemo i skaliramo objekt po cijeloj osi stranice. Ako želimo prilikom skaliranja zadržati proporcije objekta potrebno je držati tipku SHIFT, a ako želim skalirati iz centra objekta držimo tipku ALT. Tipke se naravno mogu koristiti istovremeno. Ako želimo samo jednu kutnu točku pomaknuti/iskriviti (Distort) prilikom micanja točke potrebno je držati tipku CTRL (CMD). Kada želimo samo jednu stranicu nakositi, prilikom pomicanja središnje točke držimo CTRL (CMD).

KORIŠTENJE KISTOVA

Kistovi se koriste za razne kreativne procese u Photoshopu, kao što je crtanje, bojanje, brisanje, te za stvaranje tekstura i maski

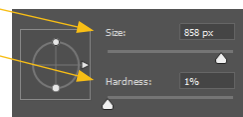


Brush alat aktiviramo tipkom B, a izgled kistova možemo vidjeti u kontrolnoj traci ili u paletama Brush i Brush Settings koje se nalaze u izborniku Window. Ove dvije palete su međusobno povezane što ćete vidjeti kada budete birali kistove. Photoshop dolazi s mnoštvom već definiranih kistova koje možete koristiti za svoje kreativne projekte. Kako bi izabrali neki kist jednostavno kliknite na onaj kist koji vam odgovara, bilo u paleti ili kontrolnoj traci, svejedno je. Kada izaberete kist, kursor miša se mijenja u oblik i veličinu kista prikazujući krug, elipsu ili drugačiji oblik kista, ovisno koji ste izabrali. To vam daje dobar vizualni prikaz što ćete koristiti na vašem kanvasu i kako će to izgledati. Ako slučajno ne vidite oblik kista nego križić, provjerite je li vam uključen Caps Lock i isključite ga da bi vidjeli izabrani oblik kista. Većinu kistova koje izaberemo možemo prilagoditi svojim potrebama, povećati, smanjiti, omekšati i sl. TO možemo raditi u paletama što je zgodno kada želimo baš raditi nove kistove, ali dok koristimo gotove kistove mogle bi vam palete smetati pa je u tom slučaju jednostavnije koristiti opcije iz kontrolne trake ili desni klik miša dok koristite Brush alat otvara vam sve postavke kista. Ono najbitnije što ćete najčešće koristiti su: veličina kista prikazana u pikselima, mekoća kista ili Hardness te prozirnost kista ili Opacity. Ono što vam može biti korisno je tipka ALT jer kada ju imamo pritisnutu i pomičemo kursor gore/dolje, mijenjamo veličinu kista, a kad pomičemo kursor lijevo/desno mijenjamo mekoću kista.

Primjer različitih kistova i njihovih osobina kao što su veličina, mekoća, prozirnost...

SAVJET VIŠE

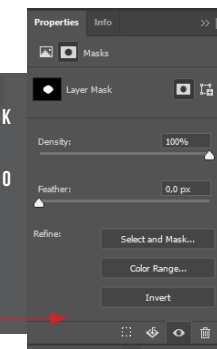
Kistovi su mogu koristiti kao i kad crtamo pravim kistom ili olovkom, prostoručno, ali kada želimo dobiti ravnu liniju, pomoći će nam tipka SHIFT. Možemo ju držati dok crtamo, a možemo kliknuti gdje želimo da je početna točka, zatim pritisnemo tipku SHIFT i kliknemo na mjesto gdje želimo da bude završna točka. Photoshop će spojiti te dvije točke ravnom linijom u debljini i izgledu izabranog kista.



BRŽI NAČIN ZA DODJELITI MASKU IZABRANOM SLOJU JE UZ POMOĆ GUMBA NA DNU LAYERS PALETE. KLIKOM NA TAJ GUMB DOBIVAMO BIJELU MASKU, DOK SA ALT+KLIK NA GUMB DOBIVAMO CRNU MASKU.

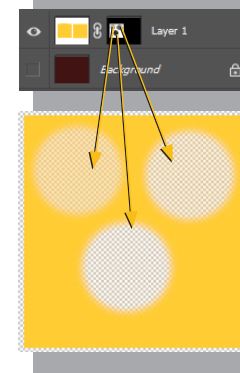
AKO PRILIKOM PRITISKA GUMBA IMAMO NEKU SELEKCIJU NA SLICI, DOBIT ĆEMO CRNU (PROZIRNU) MASKU NA MJESTU GDJE NIJE BILA SELEKCIJE, A BIJELU (NEPROZIRNU) NA MJESTU GDJE JE BILA SELEKCIJA. AKO ŽELIMO OBRNUTU MASKU, DRŽIMO TIPKU ALT PRILIKOM PRITISKA GUMBA.

NA TAJ NAČIN VIDIMO DA NA RAZNE NAČINE MOŽEMO KREIRATI MASKE, A DODATNO JU MOŽEMO DORADITI UZ POMOĆ PROPERTIES PALETE...



SAVJET VIŠE

Maska može i djelomično prikazivati piksele sloja na kojem se nalazi, a to možemo postići tako da crtamo po maski s nekom nijansom sive boje. Što je siva tamnija prozirnost će biti veća, odnosno svjetlija siva će imati manju prozirnost.



Kada je maska bijela sve je na slici i dalje vidljivo



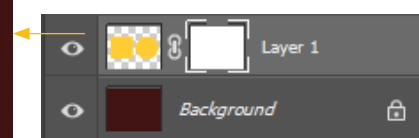
Ako se niste do sad koristili Photoshopom, neki od ovih koncepata bi vam mogli biti potpuno nepoznati, ali uz primjere i vježbu ih nije problem savladati.

Eraser alat ima ikonicu gumice i otvaramo ga uz kraticu E na tipkovnici. U principu on i radi kao gumica, baš fizički uklanja piksele sa sloja na kojem se nalazimo - osim ako se nalazimo na Background sloju - on je zaključan pa ne možemo obrisati piksele. U tom slučaju Eraser alat preslikava dijelove slike s izabranom Background bojom. Iako je to koristan alat i stvarno ponekad imamo potrebu obrisati nešto na slici, koristimo ga umjereno jer piksele koje obrisemo naknadno više ne možemo vratiti nazad, oni su nepovratno uništeni. Postoji i bolja solucija u Photoshopu, manje destruktivna metoda, a to je maskiranje slojeva (Layer Mask).

Maskiranje slojeva je pametan način za brisanje dijelova slike bez da uništimo sliku koja se nalazi ispod. Maske, umjesto fizičkog brisanja piksela slike, rade na principu da sakrivaju dijelove slike koje ne želimo vidjeti, a opet uvijek im se možemo vratiti s obzirom da nisu nestali, nisu nepovratno uništeni.

Najbolji način za shvatiti maske je da ih usporedimo sa onim "srečkama grebolicama" koje imaju film preko slike. Kada taj film na dijelu sastružemo, ispod se vidi slika. Slično je i sa maskiranim slojem.

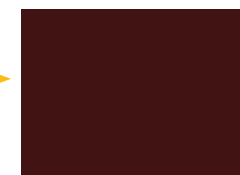
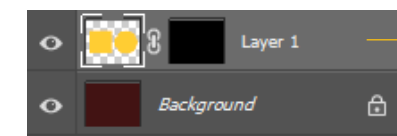
Pa krenimo sa isprobavanjem jer tako ćete najbolje savladati maske. Da bi dodali masku na sloj koristimo izbornik Layers > Layer Mask. Vidjet ćemo da imamo nekoliko mogućnosti: Reveal All, Hide All ili From Transparency. Opcija Reveal All će stvoriti masku na sloju koja je bijele boje, a to znači da je ta maska potpuno prozirna te se sve na tom sloju i dalje vidi. To izgleda ovako:



BRISANJE I MASKIRANJE

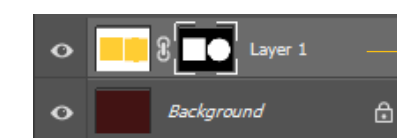
U Photoshopu postaje razni načini kako možemo obrisati dio slike... recimo možemo uz pomoć selekcija, Eraser alata ili uz pomoć maski

Ako izaberemo Hide All opciju, maska na sloju će biti prikazana u crnoj boji, a sve što se nalazi na tom sloju neće više biti vidljivo na našoj slici.

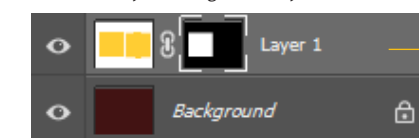


Kada je maska crna, ništa na slici više nije vidljivo

Opcije From Transparency ima smisla koristiti samo ako na sloju imam prozirnih dijelova slike. Tada maska prikazuje pune piksele slike, a ne prikazuje prazne piksele, a to možemo zaključiti po izgledu maske i naše slike - maska je crna na mjestima oko naših elemenata na sloju, a bijela na mjestu gdje se nalaze objekti:

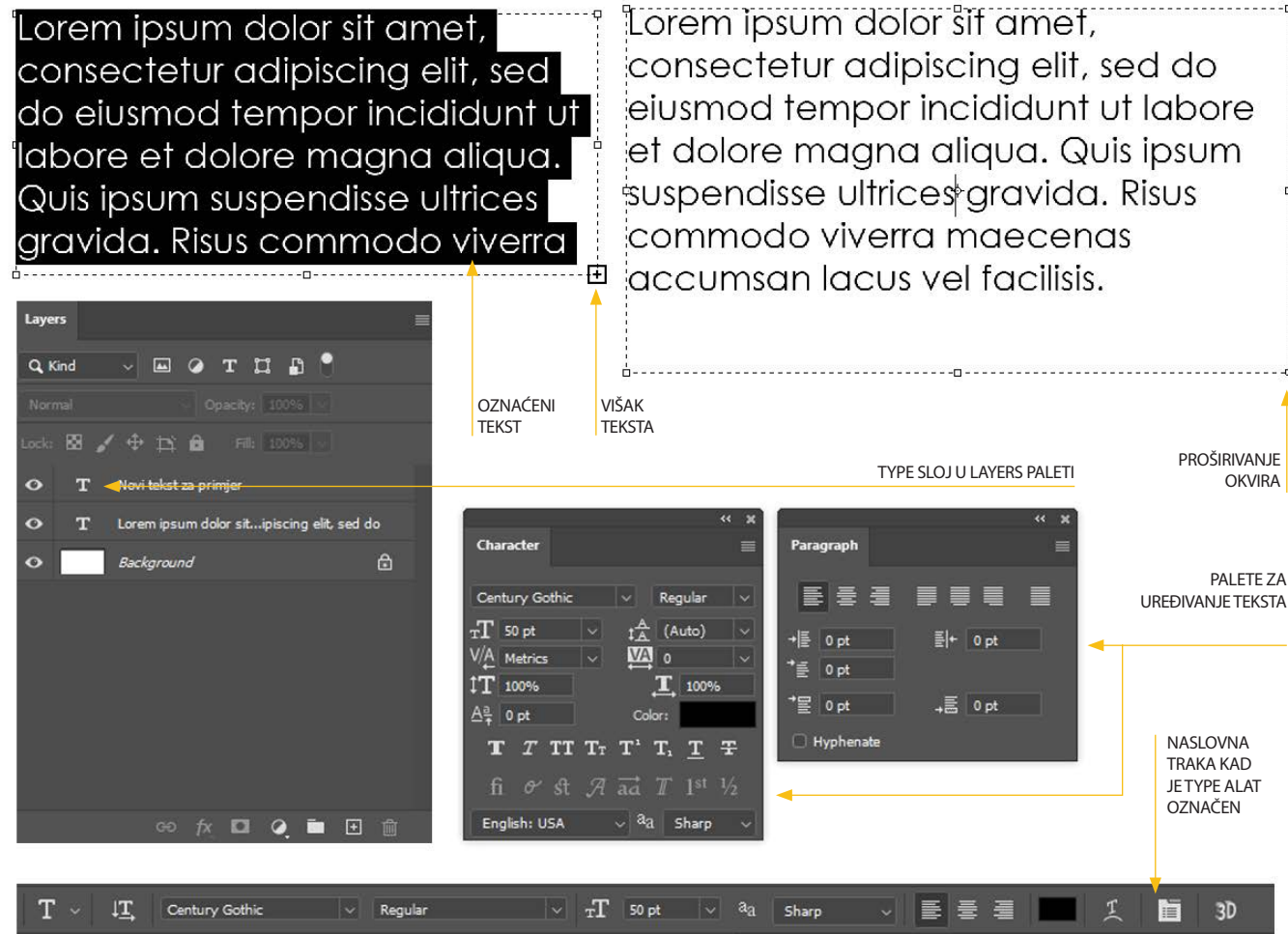


Sada ćemo probati napraviti nešto drugačije, „cilj nam je sakriti krug uz pomoć maske, tako da samo ostane vidljiv kvadrat. Koko to postići? Pa ako nam bijelo na maski daje vidljivost sloja, a crno skriva dijelove sloja, onda ćemo NA MASKI obojati krug u crnu boju. Dok radimo na maski, ona mora biti označena bijelim okvirom. Uzmimo kist i obojajmo masku na mjestu kruga da dobijemo ovo:



Sada vidimo da možemo crtati po maskiranom dijelu sloja i na taj način sakrivati ili otkrivati dijelove slike prema potrebi. Crna boja skriva, bijela otkriva, anijanse sive daju poluprozirni sloj.





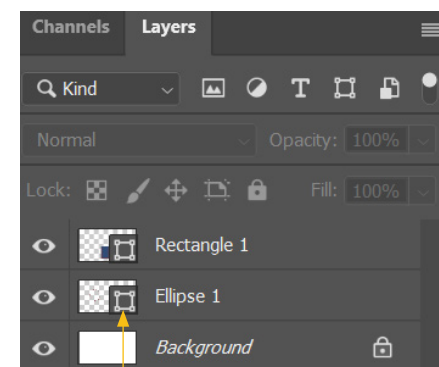
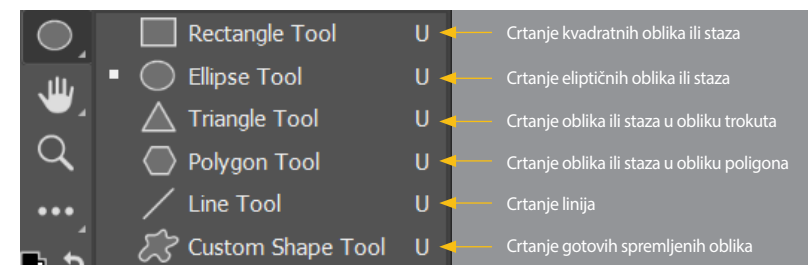
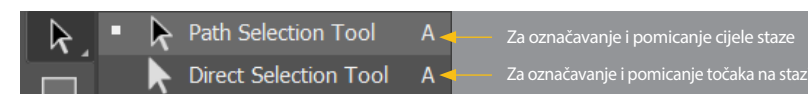
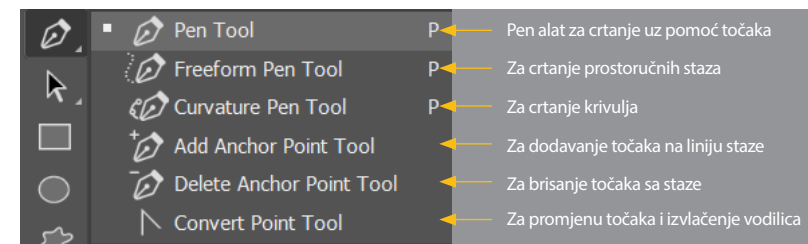
PISANJE TEKSTA

Iako Photoshop nije desktop publishing program ili kako mi to skraćeno zovemo DTP ipak postoji mogućnost za unos i editiranje teksta uz pomoć alata Type (KRATICA T) i paleta Character i Paragraph koje se nalaze u izborniku Window. Dakle u njemu sigurno nećemo raditi prijelom časopisa i knjiga jer postoje programi koji su za to predviđeni, ali možemo napraviti recimo dizajn majice, postere, jednostavnije letke, naslovnice knjiga ili dizajn web stranice. Kada aktiviramo alat Type primijetiti ćemo da se kursor miša promijenio. Da bi počeli pisati možemo jednostavno kliknuti na dio slike gdje želimo da nam tekst započne ili možemo kliknuti i razvući okvir u veličini koja nam odgovara za unos teksta. Znači razlika je u tome kada samo kliknemo nemamo ograničen prostor unosa teksta, dok kada kliknemo i razvučemo okvir imamo točno određeno područje gdje pišemo te kada tekst dođe do ruba okvira, automatski prelazi u novi red. Okvir možemo naknadno proširiti uz pomoć

točaka za transformaciju, slične kao i kod Transform alata. Ako postoji višak teksta koji nije stao u okvir to vidimo kada označimo tekst u okviru - pojavite će se plusić u desnom donjem kutu okvira. Da bi sav tekst stao moramo proširiti okvir ili smanjiti veličinu teksta. Sada kada ste počeli pisati primijetiti ćete da u Layers paleti imate drugačiji sloj nego što ste do sada navikli vidati. Sloj na kojem imamo tekst nije rasterski sloj pa ne vidimo ikonu slike već je vektorski objekt i nosi oznaku "T". Dok od je tekst na slici vektor, to nam omogućava da ga možemo editirati. Da bi postojeći tekst na slici editirali moramo ga selektirati, a to radimo tako da aktiviramo Type alat i kursorom dođemo iznad teksta. Kada se kursor promjeni znači da možemo kliknuti na postojeći tekst i promijeniti font ili boju, dodati novi tekst ili nešto treće. Drugi način da editirate tekst je dupli klik na sloj sa željenim tekstom i automatski ćete aktivirati Type alat i taj tekst postati označen. I kako sada uopće editiramo tekst? Kada smo ga označili, vidimo da nam je naslovna traka postala prilagođena tekstu, a osim toga još više opcija imamo u već spomenutim paletama. U Character paleti možemo promijeniti font, veličinu teksta, prered između slova i redaka, dimenziju teksta po širini i visini, boju,

nakositi tekst i sl. U Paragraph paleti editiramo tekst u odnosu na okvir, lijevo, desno i centralno poravnanje, odmak od ruba, odmak prvog retka i sl. Sve te opcije su vam sigurno poznate ako ste ikada editirali tekst u Wordu ili nekom drugom programu za pisanje teksta. Sve dok imate aktiviran Type alat i sloj, primijetiti ćete da ne možete koristiti kratice na tipkovnici jer svakim pritiskom tipke zapravo pišete tekst. Da bi izašli iz editiranja teksta jednostavno označite neki drugi alat ili pritisnite kraticu CTRL + D + Enter. Osim klasičnog Type alata, u njegovoj podgrupi imamo i Vertical Type alat za pisanje uspravnog teksta. On sadrži iste opcije kao i horizontalni Type alat, samo pišemo u drugom smjeru. Kada nam tekst više nije označen mi ga možemo transformirati kao i bilo koji drugi sloj uz pomoć Transform alata i opcija što nam daje dodatne mogućnosti slaganja teksta i stvaranja vlastitih dizajnerskih rješenja. Ako poželimo duplicirati Type sloj, to možemo tako da odvučemo željeni sloj u Layers paleti na ikonu New Layer ili označimo Move alat, kliknemo na tekst i pritisnemo tipku ALT i te povučemo kursor miša. Na taj način možemo duplicirati bilo koji sloj pa i onaj tekstualni.

PEN I SHAPE ALATI



Oznaka Shape sloja u Layers paleti

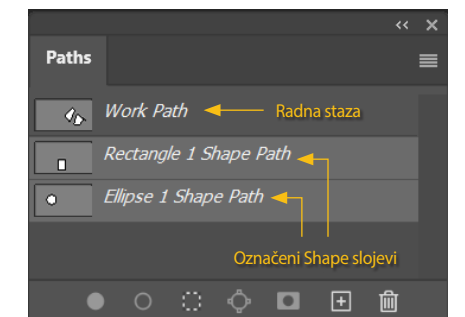
Pen alat (kratica P) nam služi za iscrtavanje staza koje kasnije možemo koristiti za dobivanje selekcije iz te postojeće staze, bojanje unutar staze ili stvaranje obruba na liniji staze. Ovaj alat se koristi u kombinaciji s paletom Path i alatima ispod Pen Selection i Direct Selection Tools (kratica A) jer stazu ne možemo pomicati s Move alatom ili editirati s drugim rasterskim alatima. Kada želimo označiti cijelu stazu koristimo prvi alat Pen Selection Tool, a kada želimo označiti, pomaknuti ili editirati pojedinu točku na stazi koristimo drugi alat Direct Selection.

U podgrupi Pen alata imamo dodatne alate koji nam mogu pomoći u stvaranju staza i oblika, a po meni najbitniji je Convert Point alat uz pomoć kojeg možemo iz obične točke izvući vodilicu da stvorimo krivulje. U principu uz pomoć tipaka na

Ako ste možda imali priliku susresti s nekim vektorskim programima kao Adobe Illustrator vjerojatno ste vidjeli i koristili Pen alat koji funkcionira na isti način i u Photoshopu te nam služi za stvaranje staza (Paths), ali koncept korištenja staza je ovdje jedinstven i poseban.

tipkovnici sve što dodatni alati rade možemo postići i s osnovnim Pen alatom. Crtanje staze Pen alatom zahtjeva malo prakse, ali nije ni previše teško. Običnim klikanjem Pen alata po slici dodajemo točke koje se automatski spajaju ravnim linijama. Ako želimo napraviti krivulju moramo kliknuti i vući kursor miša te na taj način izvlačimo vodilice iz točke koje onda stvaraju krivudavu liniju između točaka. Kada želimo zatvoriti stazu u neki oblik potrebno je nakon dodavanja željenih točaka ponovno kliknuti na početnu točku iz koje smo krenuli crtati oblik. Vidjet ćemo kada se pozicioniramo kursorom miša iznad početne točke da uz izgled kursora u obliku nalivpera dobivamo i mali kružić - to nam Photoshop javlja da zatvaramo liniju i stvaramo oblik. Sada kad imamo stvoreni i označeni oblik, s aktiviranim Pen alatom, možemo dodati i oduzimati točke tako da se pozicioniramo iznad linije gdje želimo dodati točku ili iznad točke koju želimo maknuti. To znamo da je moguće jer pozicioniranjem kursora iznad linije uz nalivpero dobivamo +, a pozicioniranjem iznad točke vidimo -. Ako želimo ravne linije pretvoriti u krivulje ili obrnuto, koristimo Convert Point alat. Uz njegovu pomoć klikom i povlačenjem na običnu točku iz nje izvlačimo vodilice i stvaramo krivulje, a klikom na točku s vodilicama ih mičemo i ostaje nam obična točka iz koje idu ravne linije. Prilikom korištenja Pen alata možemo i na brzinu aktivirati i Convert Point alat tako da istovremeno pritisnemo CTRL + ALT pa

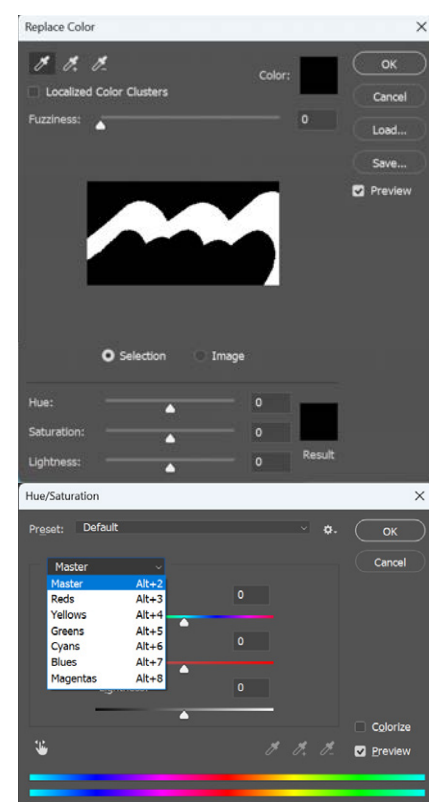
na isti, ali brži način možemo editirati točke bez da mijenjamo alat. Osim crtanja staza, s Pen alatom možemo crtati i Shapes oblike, a što ćemo crtati biramo u naslovnoj traci. Razlika između staza i oblika je u tome što staze jedino vidimo u Paths paleti, dok Shapes vidimo u Layers paleti, a kad oblik označimo postaje vidljiv i u Paths paleti. Osim toga Shapes možemo dodatno mijenjati ispunu, obrub i imamo više mogućnosti za editiranje u naslovnoj traci. Dakle, da bi stazu vidjeli i editirali moramo ju označiti u Paths paleti, a kada je staza označena uz pomoć gumbića na dnu palete možemo ju bojati ili pretvoriti u selekciju. Da bi stazu ispunili bojom morate imati neki sloj u Layers paleti označeni jer ispunja i obrub su rasteri. Work Path stazu možemo imenovati duplim klikom na nju i to je svakako potrebno ako želimo koristiti stazu duže vrijeme. Gotove staze i oblike možemo koristiti uz pomoć alata kao što su Rectangle, Ellipse. Ovo je samo mali početak razumijevanja staza i njihovog korištenja jer ima se tu još puno za reći i naučiti.



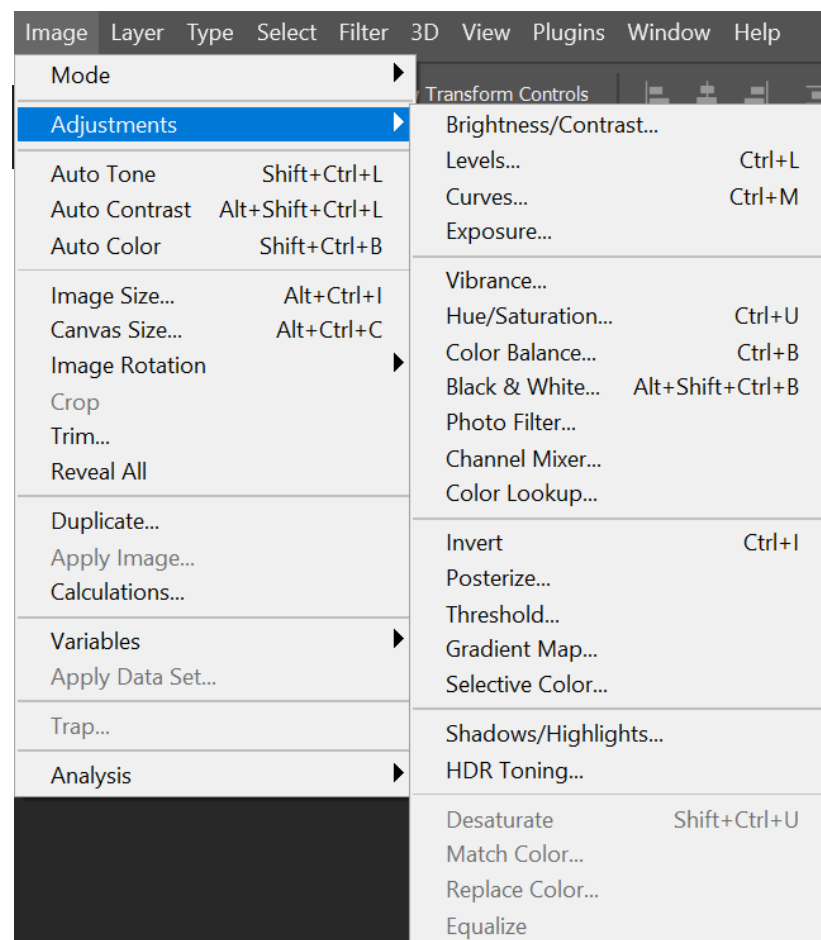
BOJE, TONOVI KONTRASTI

Boja je naravno jako važan dio editiranja slike, a Photoshop nam nudi pregršt opcija i alata za to. Proći ćemo samo neke od njih jer bi o toj temi mogli napisati posebnu knjigu...

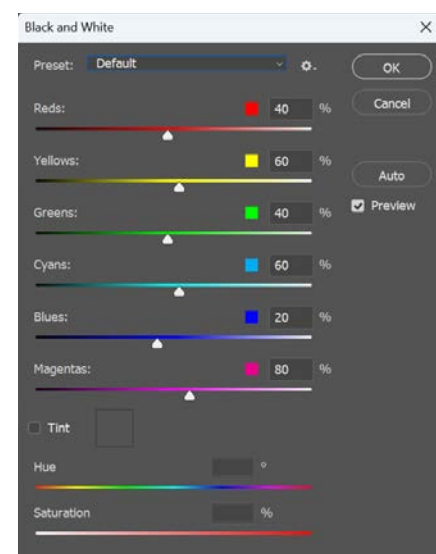
Najčešće korištene opcije za podešavanje boje nam se nalaze na vrhu Photoshopa u padajućem izborniku Image > Adjustments. Vidjet ćemo cijelu listu ponuđenih opcije, a sami naziv nam zapravo govori što koja opcija radi. Pa tako Brightness/Contrast... nam radi tako da nam posvijetli ili potamni sliku te pojača ili ublaži kontraste. Kada kliknemo na bilo koju od opcija otvori nam se dodatni okvir s klizačima




uz pomoć kojih određujemo koliko jako želimo pojedinu promjenu boje primijeniti. Što više pomičemo klizač od sredine to više utječemo na ton ili boju slike. Ako nismo zadovoljni izmjenama, duplim klikom na klizač se vraćamo na početnu poziciju, a pritiskom tipke ALT gumbić Cancel nam se pretvara u Reset pa tako sve klizače jednim klikom možemo vratiti na početnu poziciju bez da izlazimo iz okvira. Pa idemo spomenuti neke od opcije koje su nam možda za početak najkorisnije i najzanimljivije. Jednu smo već spomenuli, a sad ćemo se pozabaviti s Hue/Saturation... (kratica CTRL + U) koja nam nudi promjenu Hue - boje po principu spektra boje, Saturation po principu jačine boje te zadnjeg klizača Lightness koji dodatno dodaje bijele ili crne u izabranu boju. Izmjenu boje možemo primijeniti na cijeli označeni sloj (Master opcija) ili na određenu boju na sloju (Reds, Blues...) Klikom na Preview možemo usporediti sliku prije i poslije izmjene, a opcija Colorize nam nudi da cijelu sliku ili označeni sloj presvućemo određenom bojom pa na taj način možemo napraviti izgled slike u Sepia tonovima. Još jedna zgodna opcija je Replace Color,

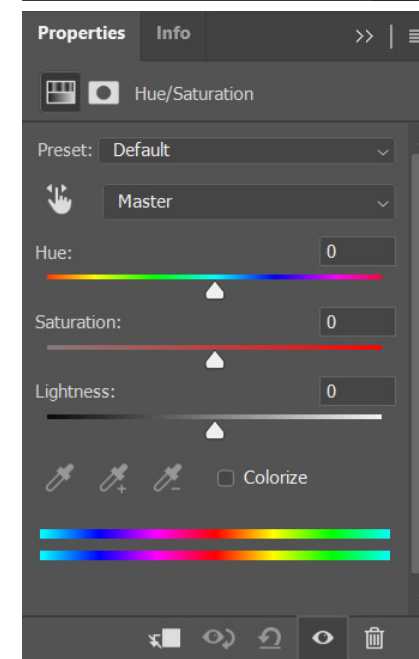
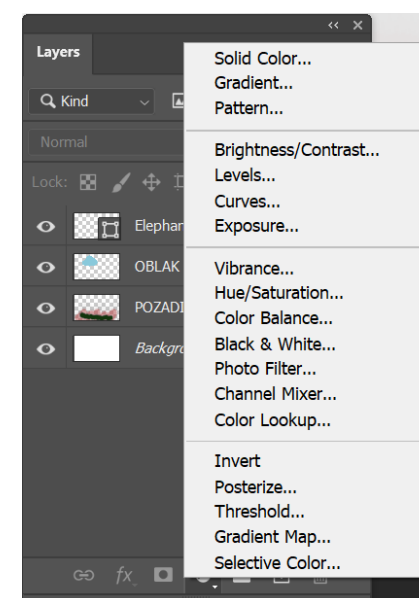
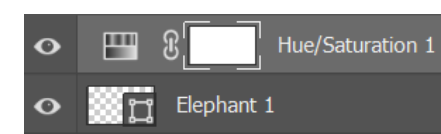


gdje možemo izabrati točno određenu boju na slici/sloju i samo na njoj raditi, a dolje naveden opcije su ako i kod Hue/Saturation. Koju boju ćemo izabrati određujemo klikom na sliku, koliko tonova neke boje ćemo zahvatiti određujemo klizačem Fuzziness. Sljedeća zgodna opcija je Black & White... uz pomoć koje možemo određeni sloj ili cijelu sliku pretvoriti u crno bijelu, ali uz dodatne opcije sami određujemo njezin izgled i kontraste. Jako važne i često korištene opcije su Levels i Curves, ali su preopsežne za skriptu pa se s njima bavimo na tečaju ili instrukcijama.



SMART OBJEKTI I ADJUSTMENT SLOJEVI

Ono što moramo spomenut kod editiranja boje na rasterskim slikama preko izbornika Image, je to da je taj način editiranja zapravo destruktivan za sliku. Što to znači? Pa to znači da kad primijesimo ove opcije na određeni sloj, mi trajno mijenjamo piksele na tom dijelu slike i ako sliku zatvorimo ne možemo se više vratiti nazad. Da bi to izbjegli Photoshop nam nudi Smart objekte i Adjustment slojeve. Smart objekti su napredna funkcija koja nam omogućuje da kreirajmo slojeve koji sadrže veze prema vanjskim datotekama, kao što su PSD, JPEG ili drugi tipovi datoteka pa taj sloj možemo recimo smanjivati i povećavati bez gubitka kvalitete kao što se to događa sa običnim rasterskim slojevima. Smart objekt možemo pretvoriti bilo koji veliki rater koji unesemo na sliku prije nego ga smanjimo tako da kliknemo desnim klikom miša na ubačeni sloj i izaberemo opciju Convert To Smart Object. Ikona na sloju koja označava da se radi o Smart objektu izgleda ovako:  Ono što pak ne možemo raditi na Smart objektu je editirati boju kao što možemo na rasteru, ali to smo ionako zaključili da je destruktivno i loše pa je pravo pitanje kako to možemo raditi na bolji način? Tu u priču dolaze Adjustment slojevi koji u principu rade isto što i Adjustment opcije u Image izborniku, ali na način da se primjene kao poseban sloj iznad označenog sloja. Dodajemo ih tako da kliknemo na gumb na dnu Layers palete, a kada izaberemo opciju recimo Hue/Saturation nastane nam poseban sloj: Opcije za promjenu boje i tonova ćemo vidjeti



u Properties paleti koja će se automatski otvoriti kada izaberemo nek od Adjustment slojeva i izgledat će isto ili slično kao kad ih otvaramo preko Image izbornika. Ono što ćete sljedeće primijetiti kad krenete pomicati klizače Adjustment sloja je to da ne utječete na boje samo onog sloja ispod, već na sve slojeve koji se nalaze ispod tog Adjustment sloja. Ako želite to izbjeći i samo utjecati na sloj ispod kliknut ćete na prvi, skroz lijevi gumb na dnu Properties palete i na taj način povezati gornji Adjustment sloj sa slojem ispod. Drugi način da odredite na što će se Adjustment sloj odnositi je da koristite ovaj bijeli kvadratić na sloju, a to je maska - o njima smo već pričali i znate kako djeluju pa znamo da na mjestu gdje je bijelo promjena je vidljiva, a na mjestu maske gdje stavimo crnu boju neće se aplicirati izmjena boje. Ono što je svakako zgodno i korisno je to da se mi možemo naknadno uvijek vratiti na taj Adjustment sloj klikom na njega, vidjeti što smo napravili i ponovno mijenjati boju ili masku u Properties paleti prema našim potrebama, a bez da smo trajno uništili piksele na našoj slici. Isto tako kao i na svakom drugom sloju možemo na njega primijeniti Blending Modove ili smanjiti Opacity te utjecati manje ili više na boje ispod. Možemo također promijeniti redosljed i premjestiti ga, duplicirati ili na kraju i obrisati.